

---

青岛蓝飞互娱科技股份有限公司

Qingdao Bluefir Interactive Entertainment Tech Co., Ltd.



# 公开转让说明书

推荐主办券商



福建省福州市湖东路 268 号

二零一六年七月

## 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。

全国股份转让系统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者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。

本公司的挂牌公开转让申请尚未得到全国股份转让系统公司的备案。本公开转让说明书申报稿不具有据以公开转让的法律效力，投资者应当以正式公告的公开转让说明书全文作为投资决策的依据。

# 重大事项提示

本公司特别提醒投资者注意下列风险及重大事项：

## （一）主营业务相关风险

### 1、公司所专注的细分领域风险

公司专注于动作及益智类轻、中度休闲细分手机游戏的开发与运营，在该细分领域通过系列游戏的开发及精品游戏的代理运营，为“蓝飞互娱”品牌逐步积累忠实玩家，《宫爆老奶奶》系列及《爸爸去哪儿》系列均已形成较为庞大的忠实玩家群体。

虽然轻、中度玩家群体数量庞大，但投入游戏的时间及精力相比重度游戏要少，付费比例及付费意愿也无法相比，因而从用户数量转化为营收的比重的较低，制约了公司业绩的快速增长。

### 2、公司现阶段开发及运营游戏数量有限，抗风险能力相对薄弱

公司现阶段尚处于初创发展期，虽然已经制作了《宫爆老奶奶》系列这样的自创产品并获得了市场的认可，积累了一定数量的忠实玩家群体；同时，将热门综艺节目《爸爸去哪儿》成功改编为游戏并代理运营后续系列游戏，获得较为良好的市场反响，但总体而言，相对业内其他厂商，公司所开发及运营的游戏数量较少，抗风险能力相对薄弱。

### 3、后续新品游戏的开发及运营风险

随着移动游戏产业的快速发展，游戏产品层出不穷，游戏玩家的品味不断发生变化，对游戏的品质要求日益提升，使得公司需要不断推出高质量的新品游戏，以保持玩家的新鲜感，满足玩家的兴趣爱好，提升消费意愿。如果公司后续所推出的游戏不能满足玩家的需求或市场反响不佳，则公司经营将会受到重大不利影响。

#### 4、网络游戏行业相关监管风险

网络游戏作为新兴互联网产业，受到国家政策的支持，处于快速发展中，但也受到工信部、文化和新闻出版属等部门的监管。在我国境内从事移动网络游戏发行及运营需要取得相关部门的许可。公司已对主要运营的《宫爆老奶奶》系列及《爸爸去哪儿》系列等游戏办理相关备案，但已停止运营及更新的早期游戏未办理相关备案，虽然这些游戏存续期间对公司业绩贡献较小，且已停止运营，但存在被相关部门处罚的可能，对公司经营发展会产生不利影响。

#### 5、公司现阶段代理运营游戏产品采购较为集中

公司现阶段运营的游戏产品主要分为两类：以《宫爆老奶奶》系列为代表的自主研发类游戏产品和以《爸爸去哪儿》系列为代表的代理运营类游戏产品。前述代理运营类游戏一般按照净收入分成或买断年度运营收益的方式向授权方支付代理授权费用，该部分采购费用计入公司的营业成本且系其主要核算内容。鉴于快乐芒果拥有优势综艺节目 IP 资源，公司向其采购了《爸爸去哪儿 2》、《爸爸去哪儿 3》等代理游戏产品。报告期内，该类游戏产品业务的爆发在短期内提高了公司初创期的知名度，并有助于实现公司收益。相应地，公司亦向快乐芒果支付了较高的采购金额。2014 年、2015 年，公司向快乐芒果的采购金额分别为 1,594.27 万元、507.93 万元，占营业成本的比重分别为 53.12%、88.80%，比例较高，公司采购对快乐芒果存在一定依赖。如果公司后续无法持续从快乐芒果采购优质代理游戏产品并成功运营，或者若向快乐芒果的采购价格发生不利调整，将会影响公司的业务发展。

#### 6、经营业绩波动的风险

由于公司游戏生命周期及推广时间差，导致 2015 年 4 月份才在腾讯游戏上推出《宫爆老奶奶 2》，10 月份推出《爸爸去哪儿 3》，使得当年度公司营业收入较 2014 年同比减少 58.01%，净利润同比减少 57.41%，经营业绩在报告期内产生了波动。报告期内公司收入主要来自于《爸爸去哪儿》系列等代理运营游戏

产品收入，该类热门 IP 改编游戏需要及时配合节目推出，生命周期相较自创游戏短，未来 IP 价值下降或节目停播均将影响该类改编游戏的市场前景；同时，公司自主研发的《宫爆老奶奶》虽在逐渐得到市场认可，但自主研发精品游戏数量相对较少使得公司的自主研发类游戏收入亦存在不确定性。

针对上述经营业绩波动的风险，公司采取的应对措施为：第一，公司不断加大研发投入，增加自创游戏的开发和储备；第二、公司在加强与快乐芒果合作的同时，亦在积极开拓与其他游戏开发商的合作机会，逐步实现公司代理采购游戏产品的多元化；第三，公司在保持与现有合作运营商良好合作的基础上，积极拓展与其他大型游戏运营平台的合作。

## （二）公司治理风险

公司改制为股份有限公司时间较短，现行的治理结构与内控制度体系需要在实践中不断检验并完善。同时，公司整体规模较小，主要员工为游戏相关技术背景的专业人才，管理人才较为欠缺，随着经营规模及业务的扩展，人员不断增加，对公司的整体运营管理将提出更高的要求。因而，在公司经营管理、内部控制及治理方面，未来可能存在不适应或不规范的风险。

## （三）人才流失风险

游戏行业的核心资源是具备较强专业知识与丰富经验的开发与运营人才，而随着移动游戏行业的蓬勃发展，整个行业面临专业人才短缺的状况。公司相比北京、上海及深圳地区的同行业公司缺乏区位优势吸引力，引进并保持专业人才的难度也相应增大。随着后续公司规模的扩张，如果企业管理、薪酬待遇及激励机制不能满足发展的需要，将使得公司难以吸引和稳定核心技术人员，公司将面临专业人才缺乏和流失的风险。

## （四）知识产权保护风险

现阶段我国游戏产业迅猛发展，游戏开发商众多，各种游戏层出不穷，对于精品游戏常常形成跟风态势，使得游戏的知识产权侵权问题日益凸显，特别是随

着 IP 类题材与移动游戏的结合，短期内会产生大量类型的跟风作品，对市场造成冲击，使得玩家对同类型或同题材游戏产生“审美疲劳”，缩短了精品游戏的生命周期。蓝飞互娱侧重于轻中度休闲游戏的开发与运营，虽然回避了题材重叠、跟风泛滥的重度游戏领域，但由于已发行的游戏市场反响较好，特别是《爸爸去哪儿》系列作为热门综艺 IP 备受瞩目，因而在市场上已经产生了类似的跟风作品，加剧了相应 IP 资源市场价值的消耗；同时，公司代理运营其他厂商游戏若存在知识产权侵权行为，也将对公司业务及经营产生一定的影响。

### **（五）行业政策风险**

移动游戏产业的快速发展使得更多的开发者加入行业，鱼龙混杂的游戏作品将给社会带来巨大的冲击，随之而来的色情、暴力等内容不适当性、青少年沉迷所带来的危害等越来越引起相关监管部门的重视。在可预见的未来，政府部门将强化行业监管与立法，尤其是对游戏开发商与运营商的资质、游戏内容、游戏时间等多方面进行更多、更严格的要求。如果公司未来不能够持续符合监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对正常经营产生不良影响。

### **（六）税收优惠风险**

成都蓝飞作为公司主营业务实施主体，于 2014 年 11 月 27 日被认定为软件企业（证书编号：川 R-2014-0159）。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1 号）、《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（〔财税 2012〕27 号）等相关规定，成都蓝飞从开始获利年度起，两年免征企业所得税，三年减半征收企业所得税。2014 年为成都蓝飞首个获利年度，故 2014 年、2015 年成都蓝飞享受免征企业所得税的优惠。若成都蓝飞未来不能继续享受或获得其他方面企业所得税税收优惠政策，可能恢复执行 25%的企业所得税税率，将给公司的经营业绩带来一定程度影响。

# 目 录

声 明 .....	2
重大事项提示 .....	3
目 录 .....	7
释 义 .....	9
<b>第一节 基本情况 .....</b>	<b>11</b>
一、公司基本情况.....	11
二、股票挂牌情况.....	12
三、公司的股权结构.....	14
四、公司董事、监事及高级管理人员.....	30
五、公司主要会计数据和财务指标.....	31
六、与本次挂牌有关的机构.....	33
<b>第二节 公司业务 .....</b>	<b>36</b>
一、公司主营业务及主要产品.....	36
二、公司所处行业情况.....	57
三、公司在行业的竞争地位.....	74
四、公司组织结构图及主要业务流程.....	78
五、公司的商业模式.....	81
六、公司主营业务相关情况.....	84
七、与公司业务相关的关键资源要素.....	88
<b>第三节 公司治理 .....</b>	<b>95</b>
一、公司股东大会、董事会、监事会的运行情况及履责情况.....	95
二、公司董事会对公司治理机制执行情况的讨论及评估结果.....	96
三、公司及实际控制人最近两年存在的违法违规及受处罚情况.....	98
四、公司的独立性情况.....	99
五、同业竞争情况.....	101
六、控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金情况和对	

外担保情况.....	106
七、董事、监事、高级管理人员有关情况.....	107
八、董事、监事及高级管理人员近两年变动情况.....	111
<b>第四节 公司财务.....</b>	<b>114</b>
一、审计意见.....	114
二、财务报表.....	114
三、财务报表编制基础.....	130
四、合并财务报表范围及变化情况.....	130
五、报告期内重要的会计政策、会计估计及其变更情况.....	131
六、最近两年主要财务指标分析.....	140
七、盈利能力和财务状况分析.....	146
八、关联方、关联方关系及关联交易.....	166
九、期后事项、或有事项或其他重要事项.....	171
十、报告期内的资产评估情况.....	171
十一、股利分配政策及报告期内的分配情况.....	172
十二、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况.....	174
十三、风险因素.....	176
<b>第五节 有关声明.....</b>	<b>181</b>
一、本公司全体董事、监事、高级管理人员声明.....	181
二、主办券商声明.....	182
三、律师声明.....	183
四、审计机构声明.....	184
五、评估机构声明.....	185
<b>第六节 附件.....</b>	<b>186</b>
一、备查文件.....	186
二、信息披露平台.....	186



# 释 义

除非文义载明，下列词语具有如下含义：

基本术语解释		
本公开转让说明书	指	青岛蓝飞互娱科技股份有限公司公开转让说明书
本公司、公司、蓝飞股份	指	青岛蓝飞互娱科技股份有限公司
蓝飞有限	指	青岛蓝飞文化传媒有限公司
成都蓝飞	指	成都蓝飞互娱科技有限公司
快乐芒果	指	湖南快乐芒果互娱科技有限公司
米林企鹅	指	米林企鹅创投有限公司
米林鬼谷	指	米林鬼谷科技投资有限公司
米林梦想	指	米林梦想天空投资有限公司
米林丰泽	指	米林丰泽投资管理有限公司
丰泽创投	指	丰泽（福建）创业投资有限公司，其于 2015 年 5 月 21 日更名为米林丰泽投资管理有限公司
上海尼鲁巴	指	上海尼鲁巴网络科技有限公司
北京蓝飞	指	北京蓝飞互娱科技有限公司
上海炎岛	指	上海炎岛网络科技有限公司
北京百得潘达	指	北京百得潘达科技有限公司
青岛市市南区工商局	指	青岛市市南区工商行政管理局
成都市工商局	指	成都市工商行政管理局
香港信息技术	指	青岛蓝飞信息技术有限公司(英文名 Qingdao Bluefir Information Technology Co., Limited)，注册地在香港
专业术语解释		
Android	指	谷歌推出的基于 Linux 内核的开源终端操作系统
IOS	指	苹果公司开发的手持设备操作系统
IP	指	Intellectual Property 知识产权
Java	指	Java 是由 Sun Microsystems 公司于 1995 年 5 月推出的面向对象程序设计语言
Cocos2d-x	指	一个开源的移动 2D 游戏框架，MIT 许可证下发的支持多平台的 2D 手机游戏引擎
Unity3D	指	由 Unity Technologies 开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏引擎
APP	指	可以在移动设备上使用的应用程序统称
App Store	指	苹果应用商店，是苹果手机应用程序发布的官方渠道
Google Play	指	谷歌应用商店，是安卓手机应用程序发布的官方渠道
3G	指	第三代移动通信技术，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
DAU	指	Daily Active User（日活跃用户数量）
ARPU	指	Average Revenue Per User（每用户平均收入）
CP	指	Content Provider 内容提供商，提供服务内容的供应商，内容可以是文字、图像、音频和视频等各种媒体内容
SP	指	Service Provider 服务提供商，是移动互联网服务内容、应用服务的直接提供者，常指电信增值业务提供商，负责根据用户的要求开发和提供适合手机用户使用的服务。
BAT	指	Baidu Ali Tencent 百度、阿里、腾讯首字母简称，代表中国互联网巨头
宫爆老奶奶	指	《宫爆：老奶奶家族篇》的简称，系通常对外宣传为方便起见使用
宫爆老奶奶 2	指	《宫爆：老奶奶家族篇 2》的简称，系通常对外宣传为方便起见使用
现象级游戏	指	Phenomenon，原意为天才，引申为超凡脱俗，一般指对市场具有较强影响，众人皆知

注：除特别说明外，本公开转让说明书若出现部分合计数与各加数直接相加之和在尾数上存在差异，这些差异是由于四舍五入所致。

# 第一节 基本情况

## 一、公司基本情况

中文名称：青岛蓝飞互娱科技股份有限公司

英文名称：Qingdao Bluefir Interactive Entertainment Tech Co., Ltd.

法定代表人：王武

有限公司成立日期：2007年4月28日

股份公司成立日期：2015年10月10日

注册资本：2,042万元人民币

住所：山东省青岛市市南区南京路100-1号创意100产业园3#300-2

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）的行业分类标准，公司属于互联网和相关服务，行业代码I64；按照《国民经济行业分类（GB/T 4754-2011）》划分，公司属于“I6420互联网信息服务”。根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司制定的《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所属行业为“I6420互联网信息服务”；根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司属于“17101212 家庭娱乐软件”。

经营范围：计算机软硬件及网络系统的技术研发、销售；动漫游戏及其衍生产品的技术研发、软件销售与售后服务；计算机软件研发、销售与售后服务；设计、制作、代理、发布广告业务；影视策划；经济信息咨询；软件信息技术咨询；货物和技术的进出口业务。（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）。

公司主营业务：移动游戏的开发及运营，该业务主要由全资子公司成都蓝飞负责，蓝飞股份主要负责下属子公司的投资管理事务。

电话：0532-82781588

电子邮箱：duqiang@kunpo.cc

互联网网址：www.kunpo.cc

信息披露事务负责人：杜强

统一社会信用代码：913702006612706306

## 二、股票挂牌情况

### （一）股票挂牌概况

股票代码：【】

股票简称：【】

股票种类：人民币普通股

每股面值：1.00元

股票总量：20,420,000股

转让方式：协议转让

挂牌日期：【】年【】月【】日

### （二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

#### 1、法律法规及《公司章程（草案）》规定的股份限售安排

《公司法》第一百四十二条规定：“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。公司章程可以对公司董事、监事、高级管理人员转让其所持有的本公司股份作出其他限制性规定”。

《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第 2.8 条规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人挂牌前直接或间接持有的股份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份进行过转让的，该股份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”。

《公司章程（草案）》第二十六条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起 1 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 25%；上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份”。

蓝飞股份成立于 2015 年 10 月 10 日，截至本公开转让说明书签署日，蓝飞股份成立期限未满一年，因此公司发起人米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想、米林丰泽无可以公开转让的股份。公司控股股东米林企鹅及实际控制人王武、徐丽娜夫妻，其直接/间接持有的股份应分三批进入全国中小企业股份转让系统公开转让，每批进入的数量均为其所持股份的三分之一。

## 2、股东对所持股份自愿锁定的承诺及安排

公司全体股东分别于 2016 年 3 月 2 日出具《关于股份自愿锁定暨限制流通承诺书》，承诺其本人除按照上述《公司法》、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》及《公司章程（草案）》规定的转让限制外，不存在其他自愿锁股的承诺，不存在所持公司股份被冻结、质押或者其他任何形式的转让限制情形，也不存在其他任何形式的股权纠纷或潜在纠纷的情形。

## 3、公司股东本次可进行公开转让的股份数量

序号	股东名称	出资总额（股）	出资比例（%）	预计挂牌时可供转让的股份数量
1	米林企鹅	16,887,340.00	82.70	0.00
2	米林鬼谷	1,633,600.00	8.00	0.00

3	米林梦想	980,160.00	4.80	0.00
4	米林丰泽	918,900.00	4.50	0.00

### （三）挂牌后的股票转让方式

《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第3.1.2条规定：“股票转让可以采取协议方式、做市方式、竞价方式或其他中国证监会批准的转让方式”。

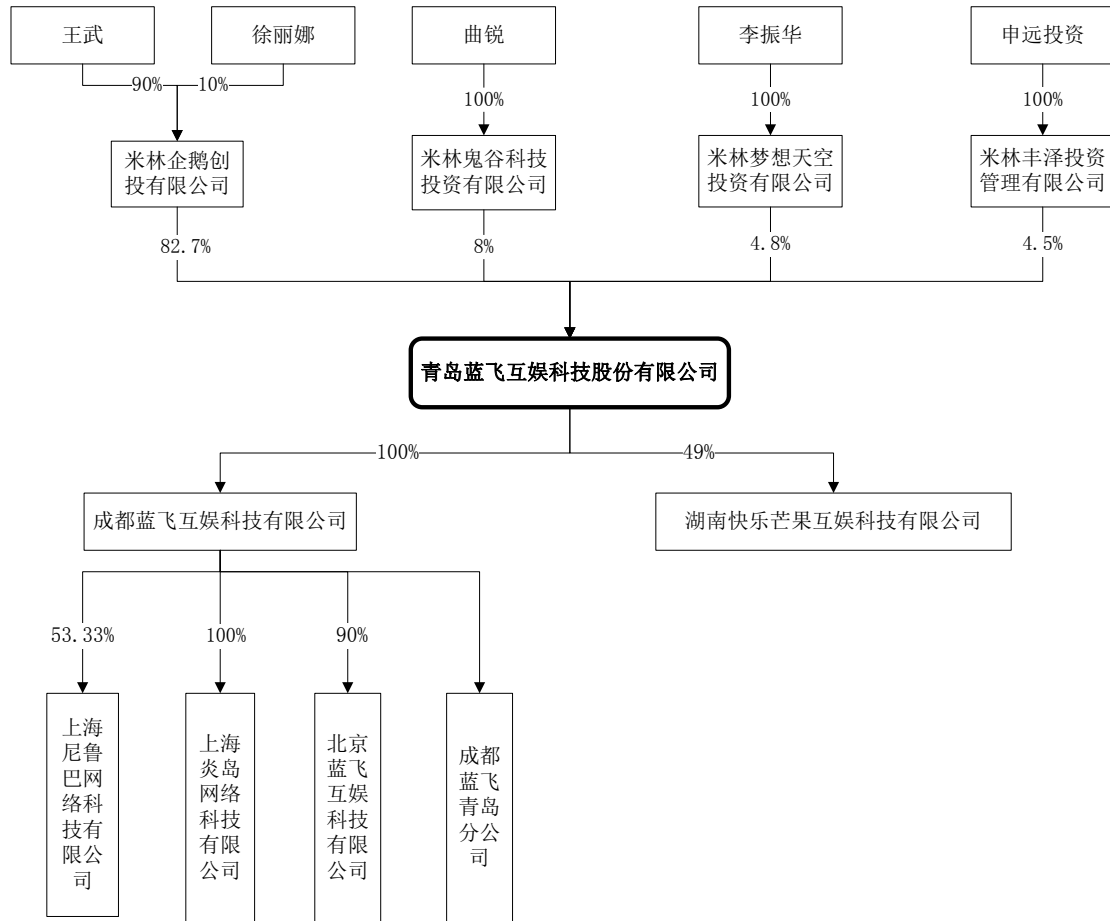
2016年3月2日，蓝飞股份召开2016年度第一次临时股东大会，全体股东一致表决通过了《关于公司股票在全国中小企业股份转让系统转让方式确认为协议转让方式的议案》。

鉴此，公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌后，将采取协议方式进行转让。

## 三、公司的股权结构

### （一）股权结构图

截至本公开转让说明书签署之日，公司股权结构如下图所示：



## （二）控股股东和实际控制人的基本情况

### 1、控股股东及实际控制人认定

#### （1）控股股东认定

截至本公开转让说明书签署之日，米林企鹅直接持有公司 82.70%的股份，其持有的股份所享有的表决权足以对公司股东大会的决议产生重大影响，为公司控股股东。

#### （2）实际控制人认定

王武、徐丽娜夫妻为公司创始股东，自蓝飞有限设立至今，其直接或间接持有公司的股权/股份比例均在 80.00%以上，能对公司股东会及董事选任产生重大影响；截至本公开转让说明书签署日，王武、徐丽娜夫妻现通过米林企鹅间接持有公司 82.70%的股份，且王武担任公司董事长兼总经理，徐丽娜担任公司副董

事长，王武、徐丽娜夫妻对公司决策有重大影响力，实际控制公司的经营管理。

股份公司成立以后，为保证公司控制权的稳定，维护公司的稳定发展，2016年3月2日，王武与徐丽娜签订了《一致行动人协议》，约定在处理有关公司经营发展且根据法律法规和公司章程需要由公司股东大会、董事会作出决议的事项时，采取一致行动。

报告期内，公司实际控制人为王武、徐丽娜夫妻，未发生变化。

## 2、控股股东及实际控制人的基本情况

### (1) 控股股东的基本情况

名称	米林企鹅创投资有限公司
注册号	542623200000435
法定代表人	吴玲
成立日期	2014年11月20日
注册资本	2,000万元
经营期限	2014年11月20日至2034年11月19日
住所	西藏林芝地区米林县福州东路8号
经营范围	企业投资咨询、管理；对互联网、文化创意、新能源、新材料、生物科技、光电产业的投资（不含吸收存款、发放贷款、证券、期货及其他金融业务）。（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）
股权结构	王武认缴出资1,800.00万元，占股权比例90%；徐丽娜认缴出资200.00万元，占股权比例10%
组织结构	执行董事兼总经理：吴玲；监事：王武

### (2) 实际控制人的基本情况

王武，男，中国国籍，无境外永久居留权，1977年出生，大专学历。2007年4月与徐丽娜共同创办蓝飞有限，并任执行董事兼总经理，在2015年10月蓝飞有限整体改制为蓝飞股份后，任公司董事长兼总经理，董事任职期限自2015年9月20日至2018年9月19日。

徐丽娜，女，中国国籍，无境外永久居留权，1980年出生，本科学历。2007年4月与王武共同创办蓝飞有限，并任公司监事，在2015年10月蓝飞有限整体



改制为蓝飞股份后，任公司副董事长，董事任职期限自 2015 年 9 月 20 日至 2018 年 9 月 19 日。

### （三）前十名股东及持有 5%以上股份的股东的出资情况

序号	股东名称	持股股份 (万股)	持股比例 (%)	股东性质	股份质押情况
1	米林企鹅	1,688.73	82.70	法人	否
2	米林鬼谷	163.36	8.00	法人	否
3	米林梦想	98.02	4.80	法人	否
4	米林丰泽	91.89	4.50	法人	否
-	合计	2,042.00	100.00	-	-

### （四）公司法人股东的基本情况

#### 1、米林企鹅创投有限公司

详见本公开转让说明书之“第一节 基本情况”之“三、公司的股权结构”之“（二）控股股东和实际控制人的基本情况”之“二、控股股东及实际控制人的基本情况”之“（1）控股股东的基本情况”。

#### 2、米林鬼谷科技投资有限公司

名称	米林鬼谷科技投资有限公司
注册号	542623200000494
法定代表人	曲锐
成立日期	2014 年 12 月 5 日
注册资本	100 万元
经营期限	2014 年 12 月 5 日 至 2034 年 12 月 4 日
住所	西藏林芝地区米林县福州东路 8 号
经营范围	企业投资咨询、管理；对互联网、文化创新、新能源、新材料、生物科技、光电产业的投资（不含吸收存款、发放贷款、证券、期货及其它金融业务）。（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）
股权结构	曲锐持股比例 100.00%
组织结构	执行董事兼总经理：曲锐；监事：刘晶

### 3、米林梦想天空投资有限公司

名称	米林梦想天空投资有限公司
注册号	542623200000486
法定代表人	李振华
成立日期	2014年12月5日
注册资本	100万元
经营期限	2014年12月5日至2034年12月4日
住所	西藏林芝地区米林县福州东路8号
经营范围	企业投资咨询、管理；对互联网、文化创意、新能源、新材料、生物科技、光电产业的投资（不含吸收存款、发放贷款、证券、期货及其它金融业务）。（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）
股权结构	李振华持股比例 100.00%
组织结构	执行董事兼总经理：李振华；监事：矫佩佩

### 4、米林丰泽投资管理有限公司

名称	米林丰泽投资管理有限公司
注册号	542623200000752
法定代表人	陈凤
成立日期	2010年12月9日
注册资本	3,000万元
经营期限	2010年12月9日至2020年12月8日
住所	西藏林芝地区米林县福州东路8号2层
经营范围	创业投资业务；代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务；创业投资咨询业务；为创业企业提供创业管理服务业务；参与设立创业投资企业与创业投资管理顾问机构；募集、管理股权投资基金。（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）
股权结构	长乐申远投资有限公司持股比例 100.00%
组织结构	执行董事：陈凤；监事：陈雄

### 5、法人股东私募基金备案情况的核查

经主办券商与律师核查，米林企鹅、米林鬼谷与米林梦想不属于《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》规定范围内的私募投资基金或私募投资基金管理人，无需履行私募基金备案及登记手续；经核查中国证券投资基金业协会网站

(<http://www.amac.org.cn/>), 米林丰泽已于 2015 年 4 月 23 日向中国证券投资基金业协会履行了私募基金管理人登记备案程序(登记编号为 P101120), 符合《证券投资基金法》、《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)》等相关规定。

## 6、特殊条款或利益安排核查

经主办券商核查, 公司及公司实际控制人王武、徐丽娜及公司全体股东米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想、米林丰之间不存在“对赌”等投资价格调整、优先权、反稀释、拖带权、认沽权等特殊条款或利益安排或其他可能影响到公司股权稳定性、明晰性或影响公司治理及正常运营的安排。

## (五) 公司股份受限制的情况

蓝飞股份成立于 2015 年 10 月 10 日, 截至本公开转让说明书签署日, 蓝飞股份成立期限未满一年, 因此公司发起人米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想、米林丰泽无可以公开转让的股份。公司控股股东米林企鹅及实际控制人王武、徐丽娜夫妻, 其直接/间接持有的股份应分三批进入全国中小企业股份转让系统公开转让, 每批进入的数量均为其所持股份的三分之一。

除上列情形之外, 公司各股东股份不存在质押等转让限制情形、也不存在股权纠纷与潜在纠纷。

## (六) 公司股东之间的关联关系

截至本公开转让说明书签署日, 除王武与徐丽娜夫妻通过米林企鹅间接持股, 公司股东之间并无关联关系。

## (七) 公司股本形成及变化情况

### 1、青岛蓝飞文化传媒有限公司

#### (1) 蓝飞有限的设立

蓝飞有限于 2007 年 4 月 28 日由自然人股东王武、徐丽娜出资设立; 设立时,

公司注册资本为 50.00 万元，其中，王武以货币出资 45.00 万元，占注册资本的 90.00%；徐丽娜以货币出资 5.00 万元，占注册资本的 10.00%。

2007 年 4 月 28 日，山东天健正信会计师事务所有限公司出具了《验资报告》（鲁天信会内验字[2007]第 7042 号），确认截至 2007 年 4 月 27 日，蓝飞有限已收到全体股东缴纳的货币出资 50.00 万元。

2007 年 4 月 28 日，蓝飞有限取得了青岛市市南区工商局核发的《企业法人营业执照》。

蓝飞有限设立时的股权结构如下：

序号	出资人	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	王武	货币	45.00	45.00	90.00
2	徐丽娜	货币	5.00	5.00	10.00
合 计			<b>50.00</b>	<b>50.00</b>	<b>100.00</b>

### (2) 蓝飞有限第一次增资

2015 年 6 月 24 日，蓝飞有限股东会作出决议，同意公司注册资本由原来的 50.00 万元增加到 1,600.00 万元，新增注册资本 1,550.00 万元由新股东米林企鹅认缴。

2015 年 7 月 13 日，山东新华有限责任会计师事务所出具了《验资报告》（鲁新会师分内验字[2015]第 3-111 号），确认截至 2015 年 7 月 10 日，公司已收到米林企鹅缴纳的新增注册资本 1,550.00 万元，均为货币出资。

2015 年 6 月 24 日，蓝飞有限完成前述事项的工商变更登记。

本次工商变更登记后，蓝飞有限的股权结构如下：

序号	出资人	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	米林企鹅	货币	1,550.00	1,550.00	96.88
2	王武	货币	45.00	45.00	2.81
3	徐丽娜	货币	5.00	5.00	0.31
合 计			<b>1,600.00</b>	<b>1,600.00</b>	<b>100.00</b>

### (3) 蓝飞有限第一次股权转让及第二次增资

2015 年 7 月 23 日，蓝飞有限股东会作出决议，同意王武、徐丽娜分别将其对蓝飞有限 45.00 万元、5.00 万元的出资额转让给米林企鹅。

同日，就前述股权转让事宜，米林企鹅分别与王武、徐丽娜签订股权转让协议，约定分别以 45.00 万元、5.00 万元的价格受让王武、徐丽娜对蓝飞有限 45.00 万元、5.00 万元的出资。

2015 年 7 月 23 日，蓝飞有限股东米林企鹅作出决议，同意公司注册资本由 1,600.00 万元增加至 2,000.00 万元，新增 400.00 万元出资由新股东米林鬼谷认缴 160.00 万元、米林梦想认缴 150.00 万元、米林丰泽认缴 90.00 万元。

2015 年 7 月 27 日，山东新华有限责任会计师事务所出具《验资报告》（鲁新会师分内验字[2015]第 3-113 号），确认截至 2015 年 7 月 24 日，公司已收到新股东缴纳的新增注册资本 400.00 万元，均为货币出资。

2015 年 7 月 23 日，蓝飞有限完成前述事项的工商变更登记。

本次工商变更登记后，蓝飞有限的股权结构如下：

序号	出资人	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	实际出资比例 (%)
1	米林企鹅	货币	1,600.00	1,600.00	80.00
2	米林鬼谷	货币	160.00	160.00	8.00
3	米林梦想	货币	150.00	150.00	7.50
4	米林丰泽	货币	90.00	90.00	4.50
合计			<b>2,000.00</b>	<b>2,000.00</b>	<b>100.00</b>

#### (4) 蓝飞有限第二次股权转让

2015 年 8 月 25 日，蓝飞有限召开股东大会，同意米林梦想将其对蓝飞有限 54.00 万元的出资额转让给米林企鹅。

同日，米林梦想与米林企鹅就前述股权转让事宜签订股权转让协议，约定米林梦想将其对蓝飞有限 54.00 万元的出资额以 54.00 万元的价格转让给米林企鹅。

2015 年 8 月 25 日，蓝飞有限完成前述事项的工商变更登记。

本次工商变更登记后，蓝飞有限的股权结构如下：

序号	出资人	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	实际出资比例 (%)
1	米林企鹅	货币	1,654.00	1,654.00	82.70
2	米林鬼谷	货币	160.00	160.00	8.00
3	米林梦想	货币	96.00	96.00	4.80
4	米林丰泽	货币	90.00	90.00	4.50
合计			<b>2,000.00</b>	<b>2,000.00</b>	<b>100.00</b>

### (5) 蓝飞股份的设立

2015年8月10日，蓝飞有限召开临时股东会，全体股东一致同意确定蓝飞有限整体变更为股份有限公司，并以截至2015年7月31日为基准日进行资产评估和审计，具体折股方案以资产评估和审计结果为准，股本总数不超过净资产值，净资产超过股本部分列入资本公积金；同意聘请天健会计师事务所（特殊普通合伙）安徽分所担任公司整体变更为股份公司的审计、验资机构，聘请坤元资产评估有限公司担任公司整体变更为股份公司的资产评估机构。

2015年8月21日，天健会计师事务所安徽分所出具《审计报告》（天健皖审[2015]305号），确认蓝飞有限截至2015年7月31日净资产为22,609,594.25元。

2015年9月11日，坤元资产评估有限公司出具《资产评估报告》（编号：坤元评报[2015]484号），确认蓝飞有限截至2015年7月31日净资产评估值为22,679,455.79元。

2015年9月14日，蓝飞有限全体股东作为发起人，共同签订了《发起人协议》，明确各发起人在公司设立过程中的权利和义务。

2015年9月16日，天健会计师事务所安徽分所出具《验资报告》（编号：天健皖验[2015]10号）。经审验，截至2015年9月15日，公司（筹）已收到全体出资者所拥有的截至2015年7月31日止青岛蓝飞文化传媒有限公司经审计的净资产22,609,594.25元，上述净资产折合实收资本2,042.00万元，资本公积2,189,594.25元。

2015年9月20日，股份公司召开创立大会暨2015年第一次股东大会，通过设立股份公司的议案，同意以蓝飞有限截至2015年7月31日经审计的账面净资产值22,609,594.25元中的2,042.00万元折为股本，净资产大于股本部分计入股份公司的资本公积。

2015年10月10日，青岛市工商行政管理局核准公司本次变更登记并向其核发了新的《营业执照》（统一社会信用代码为：913702006612706306）。

本次变更后，公司的股权结构如下：

序号	发起人	持股数（万股）	持股比例（%）
1	米林企鹅	1,688.73	82.70

2	米林鬼谷	163.36	8.00
3	米林梦想	98.02	4.80
4	米林丰泽	91.89	4.50
合 计		<b>2,042.00</b>	<b>100.00</b>

此外，公司实际控制人王武、徐丽娜夫妻已于 2016 年 3 月 2 日作出书面承诺，对于公司历次股权转让及有限公司整体改制为股份公司过程中如有涉及任何税款缴纳，均由其与纳税义务人承担连带缴纳责任，确保公司不受经济损失。

截至本公开转让说明书签署之日，股份公司股权结构未发生其他变化。

## 2、成都蓝飞互娱科技有限公司

### (1) 成都蓝飞的设立及第一期出资

成都蓝飞于 2013 年 7 月 11 日由自然人股东王武、徐丽娜出资设立；设立时，公司注册资本为 1,000.00 万元，其中，王武认缴出资 900 万元，占注册资本的 90.00%，第一期货币出资 180.00 万元；徐丽娜认缴出资 100.00 万元，占注册资本的 10.00%，第一期货币出资 20.00 万元。

2013 年 6 月 26 日，四川良建会计师事务所有限责任公司出具了《验资报告》（川良建会验字[2013]第 056 号），确认截至 2013 年 6 月 25 日，成都蓝飞已收到全体股东缴纳的第一期货币出资合计 200.00 万元。

2013 年 7 月 11 日，成都蓝飞取得了成都市工商局核发的《企业法人营业执照》（注册号：510109000381680）。

成都蓝飞设立时的股权结构如下：

序号	出资人	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	王武	货币	900.00	180.00	90.00
2	徐丽娜	货币	100.00	20.00	10.00
合 计			1,000.00	200.00	100.00

### (2) 成都蓝飞第二期出资

2014 年 5 月 20 日，四川建良会计师事务所有限责任公司出具了《验资报告》（川良建会验字（2014）第 022 号），确认截至 2014 年 5 月 19 日，成都蓝飞已收到全体股东缴纳的第二期货币出资 800.00 万元。

2014年6月4日，成都蓝飞完成前述事项的工商变更登记。

第二期出资完成后，成都蓝飞的股权结构如下：

序号	出资人	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	王武	货币	900.00	900.00	90.00
2	徐丽娜	货币	100.00	100.00	10.00
合计			1,000.00	1,000.00	100.00

### (3) 成都蓝飞第一次股权转让

2014年12月16日，成都蓝飞股东会作出决议，同意王武将其对成都蓝飞700.00万元、90.00万元、75.00万元、35.00万元的出资分别以700.00万元、90.00万元、75.00万元、35.00万元的价格转让给米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想、丰泽创投，徐丽娜将其对成都蓝飞的100.00万元的出资以100.00万元的价格出让给米林企鹅。

2014年12月16日，就前述股权转让事宜，王武分别与米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想、丰泽创投签订股权转让协议；同日，徐丽娜与米林企鹅签订股权转让协议。

2014年12月16日，成都蓝飞完成前述事项的工商变更登记。

本次股权转让完成后，成都蓝飞的股权结构如下：

序号	出资人	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	米林企鹅	货币	800.00	800.00	80.00
2	米林鬼谷	货币	90.00	90.00	9.00
3	米林梦想	货币	75.00	75.00	7.5
4	丰泽创投	货币	35.00	35.00	3.5
合计			1,000.00	1,000.00	100.00

### (4) 成都蓝飞第二次股权转让

2015年6月15日，蓝飞有限召开股东会，同意蓝飞有限收购米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想、米林丰泽分别持有的成都蓝飞80.00%、9.00%、7.50%、3.5%股权。2015年6月24日，成都蓝飞召开股东会，同意本次股权收购。

2015年6月，就前述股权转让事宜，蓝飞有限分别与米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想、米林丰泽签订股权转让系列协议，约定蓝飞有限以14,773,240.90元、



1,661,989.60 元、1,384,991.34 元和 646,329.29 元的价格<sup>1</sup>分别购买米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想、米林丰泽分别持有的成都蓝飞 80.00%、9.00%、7.50%、3.5% 股权。截至本公开转让说明书签署日，蓝飞股份已向米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想、米林丰泽全额支付了前述股权转让款。

2015 年 6 月 26 日，成都蓝飞完成前述事项的工商变更登记，成为公司的全资子公司。

本次股权转让完成后，成都蓝飞的股权结构如下：

序号	出资人	出资方式	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例 (%)
1	蓝飞有限	货币	1,000.00	1,000.00	100.00
合 计			1,000.00	1,000.00	100.00

## (八) 重大资产重组情况

### 1、2015 年 6 月，公司收购成都蓝飞 100% 股权

本次收购前，公司与成都蓝飞的实际控制人均为王武、徐丽娜夫妻；2015 年 6 月，为了整合业务资源，更好地发展公司业务，公司进行同一控制下的股权收购，收购成都蓝飞 100% 股权。

本次收购过程详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“三、公司的股权结构”之“（七）公司股本形成及变化情况”之“2、成都蓝飞互娱科技有限公司”之“（4）成都蓝飞第二次股权转让”。

本次股权转让履行了必要程序，合法合规；股权转让完成后，成都蓝飞成为公司的全资子公司。

### 2、2015 年 7 月，公司收购快乐芒果 49% 股权

#### (1) 收购快乐芒果 49% 股权的必要性

在本次收购前，公司的实际控制人之一王武持有快乐芒果 49.00% 股权，**鉴于：①快乐芒果的经营范围与成都蓝飞具有较高的重合度，王武持有其 49% 的股**

<sup>1</sup> 本次收购成都蓝飞股权的价格以成都蓝飞截止 2015 年 5 月 31 日的账面净资产（即人民币 18,466,551.13 元）为定价参考依据。

权，对其有重大影响，因而与公司存在同业竞争的情形；②快乐芒果作为湖南卫视综艺节目 IP 资源的运作平台，拥有优质的 IP 优势资源，系《爸爸去哪儿 2》、《爸爸去哪儿 3》、《一年级》等游戏的开发商；③公司在与其合作过程中，向其采购游戏代理权并进行运营，有利于公司取得优势采购渠道及业务拓展，因而公司亟需从公司层面巩固与快乐芒果的业务合作基础，综上，为进一步提高公司盈利能力和持续经营能力、巩固优质供应商合作基础，并消除同业竞争，公司的实际控制人之一王武同意将其持有快乐芒果 49.00% 股权全部转让给公司。

## (2) 审议程序和作价依据

2015 年 6 月 18 日，蓝飞有限召开股东大会，同意蓝飞有限以 12,256,886.71 元的价格向王武购买快乐芒果 49% 的股权。该价格经双方充分协商确定，系以快乐芒果截至 2015 年 5 月 31 日的账面净资产 25,014,054.50 元为基础，按王武原持有股权比例对应的所有者权益确定。

2015 年 6 月 29 日，快乐芒果召开股东大会，同意本次收购。

2015 年 6 月 30 日，就前述股权转让事宜，蓝飞有限与王武签订股权转让协议。截至本公开转让说明书签署日，蓝飞有限已向王武全额支付了股权转让款，并由快乐芒果依法代扣代缴了王武在本次股权转让过程中需缴纳的个人所得税。

2015 年 7 月 2 日，快乐芒果完成工商变更登记。

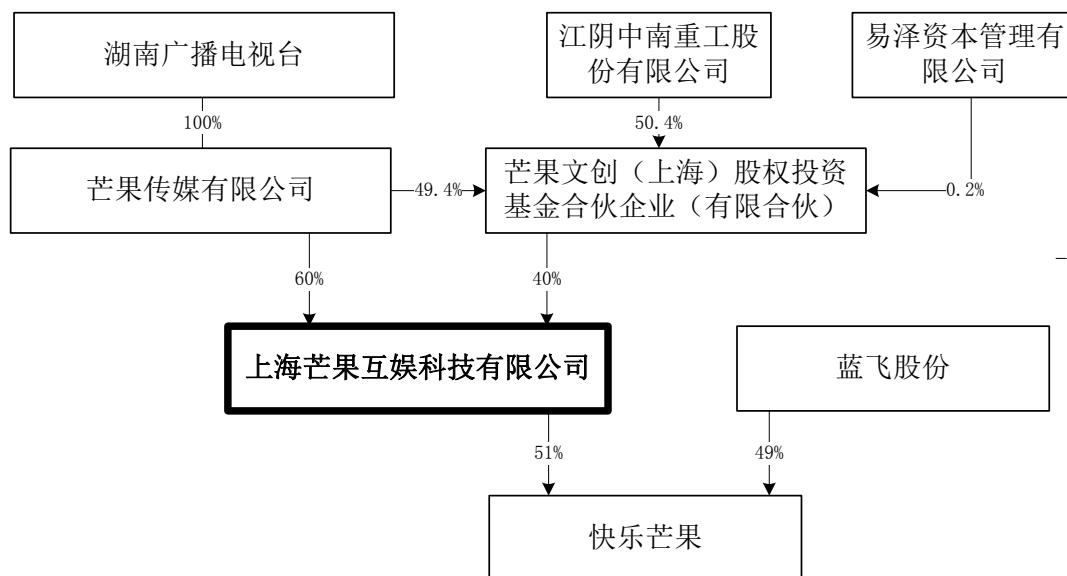
本次股权转让履行了必要程序，合法合规；本次股权转让完成后，公司取得了快乐芒果 49% 的股权。

截至本公开转让说明书签署日，快乐芒果的具体情况如下：

名称	湖南快乐芒果互娱科技有限公司
注册号	430193000064350
法定代表人	郑华平
成立日期	2014 年 3 月 26 日
注册资本	1,000.0 万人民币
经营期限	2014 年 3 月 26 日至 2064 年 3 月 25 日
住所	长沙高新开发区尖山路 39 号长沙中电软件园总部大楼 A327
经营范围	计算机软硬件、网络技术、信息技术、动漫技术、通信设备、电子产品的研发及技术咨询；电子产品（不含电子出版物）的销售；通讯设备（不含卫星电视广播地面接收设施）的设计、制作、销售；大型活动的策划；图文设计、电脑动画设计；设计、制作、代理、发布国内各类广告；公共关系服务、公司礼仪服务；市场信息咨询。（涉及许可审批的经营项目，凭许可证或审批文件方可经营）

<b>股权结构</b>	法人股东上海芒果互娱科技有限公司认缴出资 510.00 万元，实缴 255.00 万元，占股权比例 51%；法人股东蓝飞股份认缴出资 490.00 万元，实缴 245.00 万元，占股权比例 49%
<b>组织结构</b>	董事长：郑华平；总经理：周巍；董事：王武、李运军、徐丽娜、聂玫；监事：李教春

快乐芒果控股股东上海芒果互娱科技有限公司的实际控制人为湖南广播电视台，具体股权结构如下图所示：



**(3) 收购后对公司业务及经营的具体影响**

公司收购快乐芒果 49%的股权后，首先，解决了公司原有的同业竞争问题，其次，公司整合了快乐芒果的优质资源后，双方的合作更为紧密，在现有的《爸爸去哪儿》等综艺 IP 游戏合作基础上，双方正在积极开拓其他优质 IP 资源的深入合作；再次，公司能从快乐芒果获取相应的投资收益，增加公司的营业利润。2015 年公司确认对快乐芒果的投资收益 100.95 万元，收到包含在对价中的 2014 年现金红利 436.60 万元。

**(九) 子公司及分公司情况**

截至本公开转让说明书签署日，蓝飞股份拥有 1 家全资子公司（成都蓝飞），成都蓝飞拥有 3 家控股子公司和 1 家分公司（上海尼鲁巴、上海炎岛、北京蓝飞、成都蓝飞青岛分公司）。

具体情况如下：

## 1、成都蓝飞

名称	成都蓝飞互娱科技有限公司
注册号	510109000381680
法定代表人	王武
成立日期	2013年7月11日
注册资本	1,000 万元人民币
经营期限	2013年7月11日至3999年1月1日
住所	成都高新区天华一路99号6栋1层102、103号
经营范围	开发、销售计算机软硬件并提供技术服务；图文设计；电脑动画设计；设计、制作、代理、发布广告（气球广告除外）；销售通讯设备（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）；软件开发项目投资、公共关系服务、市场信息咨询；软件信息技术咨询；货物及技术进出口（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
股权结构	蓝飞股份出资 1,000.00 万元，占股权比例 100%
组织结构	执行董事兼总经理：王武；监事：徐丽娜

## 2、成都蓝飞青岛分公司

名称	成都蓝飞互娱科技有限公司青岛分公司
营业场所	青岛市市南区南京路 100-1 号创意 100 产业园 3 号楼 201-5 室
负责人	徐丽娜
类型	有限责任公司分公司
经营范围	在本公司的经营范围内联系业务（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）
成立日期	2014年5月21日
注册号	370202330022389

## 3、上海尼鲁巴

名称	上海尼鲁巴网络科技有限公司
注册号	310108000592502
法定代表人	毛春华
成立日期	2015年3月13日
注册资本	210.0 万人民币
经营期限	2015年3月13日至2035年3月12日
住所	上海市闸北区俞泾港路 11 号 620 室
经营范围	在网络、计算机、信息科技领域内从事技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机软件开发，计算机系统集成，设计、制作、代理、发布各类广告，网络工程，企业形象策划，商务信息咨询，图文设计制作，计算机软硬件、通讯设备、文化用品、日用百货、办公用品、工艺礼品、

	包装材料的销售。(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)
股权结构	成都蓝飞认缴 112.00 万元,占股权比例 53.33%;骆毅认缴 12.00 万元,占股权比例 5.71%;毛春华认缴 66.00 万元,占股权比例 31.43%;徐坤鹏认缴 12.00 万元,占股权比例 5.71%;王天成认缴 8.00 万元,占股权比例 3.81%
组织结构	执行董事兼总经理:毛春华;监事:王天成

#### 4、上海炎岛

名称	上海炎岛网络科技有限公司
注册号	310115002597219
法定代表人	张继东
成立日期	2015 年 3 月 4 日
注册资本	240.0 万人民币
经营期限	2015 年 3 月 4 日至 2045 年 3 月 3 日
住所	中国(上海)自由贸易试验区郭守敬路 351 号 2 号楼 A650-29 室
经营范围	网络科技、计算机技术、信息科技、机电科技、通讯科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让,电子产品、机电产品、机械设备、通讯设备、计算机软硬件及辅助设备的销售,系统集成,会展服务,市场营销策划,企业形象策划,商务咨询,企业管理咨询(以上咨询均除经纪),电子商务(不得从事增值电信业务、金融业务),从事货物及技术的进出口业务。(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)
股权结构	成都蓝飞持有 100% 股权
组织结构	执行董事兼总经理:张继东;监事:曾柯

#### 5、北京蓝飞

名称	北京蓝飞互娱科技有限公司
注册号	110105019738238
法定代表人	李达
成立日期	2015 年 8 月 20 日
注册资本	200.0 万人民币
经营期限	2015 年 8 月 20 日至 2035 年 8 月 19 日
住所	北京市朝阳区三间房乡西柳村中街(三间房动漫集中办公区 6017 号)
经营范围	技术推广服务;基础软件服务;计算机系统服务;应用软件开发(不含医用软件);数据处理;电脑图文设计;设计、制作、代理、发布广告;产品设计。(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)
股权结构	法人股东成都蓝飞认缴 180.00 万元,占股权比例 90%;自然人股东李达认缴 20.00 万元,占股权比例 10%

**组织结构**

执行董事兼总经理：李达；监事：徐丽娜

## 四、公司董事、监事及高级管理人员

### （一）公司董事的基本情况

1、王武，详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司的股权结构”之“（二）控股股东和实际控制人的基本情况”之“2、控股股东及实际控制人的基本情况”。

2、徐丽娜，详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司的股权结构”之“（二）控股股东和实际控制人的基本情况”之“2、控股股东及实际控制人的基本情况”。

3、吴玲，女，中国国籍，无境外永久居留权，1955年出生，大专学历。2014年11月至今，就职于米林企鹅，任执行董事兼总经理；2015年9月至今，在蓝飞股份任公司董事，董事任期自2015年9月20日至2018年9月19日。

4、曲锐，男，中国国籍，无境外永久居留权，1981年出生，大专学历。2002年至2004年，就职于太合麦田唱片公司，任音乐制作人；2005年至2008年，就职于北京绘声绘色音乐艺术工作室，任音乐制作人；2009年至2014年，就职于信息技术，任音乐制作人；2014年8月至今，就职于成都蓝飞，任音乐制作人；2014年12月至今，在米林鬼谷任执行董事兼总经理；2015年9月至今，在蓝飞股份任公司董事，董事任期自2015年9月20日至2018年9月19日。

5、罗明伟，男，中国国籍，无境外永久居留权，1984年出生，硕士学历。2007年12月至2008年10月，就职于华为技术有限公司，任软件工程师；2009年4月至2010年12月，就职于上海贝尔股份有限公司，任销售经理；2011年1月至2013年7月，就职于中科院西安光学精密机械研究所，任助理研究员；2013年8月至今，就职于成都蓝飞，任项目经理兼软件工程师；2015年9月至今，就职于蓝飞股份，现任公司董事兼技术总监，董事任职期限自2015年9月20日至2018年9月19日。

### （二）公司监事的基本情况

1、相文斋，男，中国国籍，无境外永久居留权，1984年出生，本科学历。

2010年7月至2012年9月，就职于青岛顶益食品有限公司，任成本主管；2012年10月至2013年4月，就职于青岛崂山矿泉水有限公司，任财务主管；2013年5月至2014年4月，就职于青岛昌盛日电太阳能科技有限公司，任税务经理；2015年1月至今，就职于成都蓝飞，任税务经理；2015年9月至今，在蓝飞股份任监事会主席，监事任期自2015年9月20日至2018年9月19日。

2、李泉，男，中国国籍，无境外永久居留权，1984年出生，本科学历。2007年7月至2010年7月，就职于青岛高校信息产业有限公司，任技术员；2010年7月至2011年2月，就职于青岛汇众教育动漫游戏学院，任编程培训师；2011年2月至今，就职于成都蓝飞，任技术员；2015年9月至今，在蓝飞股份任监事，监事任期自2015年9月20日至2018年9月19日。

3、隋向荣，男，中国国籍，无境外永久居留权，1983年出生，本科学历。2007年至2011年，就职于北京千雅文化有限公司，任动画师；2011年至今，在成都蓝飞任动画特效师；2015年11月至今，就职于蓝飞股份，任职工代表监事，监事任职期限自2015年11月23日至2018年9月19日。

### （三）公司高级管理人员的基本情况

1、王武，详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司的股权结构”之“（二）控股股东和实际控制人的基本情况”之“2、控股股东及实际控制人的基本情况”。

2、杜强，男，中国国籍，无境外永久居留权，1982年出生，硕士学历。2007年8月至2012年8月，就职于毕马威企业咨询（中国）有限公司青岛分公司，任助理经理；2013年7月至2015年6月，就职于海信集团有限公司，任主管；2015年6月至今，就职于蓝飞股份，现任公司财务总监兼董事会秘书。

3、罗明伟，详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“四、公司董事、监事及高级管理人员”之“（一）公司董事的基本情况”

## 五、公司主要会计数据和财务指标

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
资产总计（万元）	2,831.03	3,888.61
股东权益合计（万元）	1,758.10	3,333.85

归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	1,823.88	3,333.85
每股净资产（元/股）	0.86	66.68
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	0.89	66.68
资产负债率（母公司）（%）	29.14%	101.66%
资产负债率（合并）（%）	37.90%	14.27%
流动比率（倍）	1.77	6.94
速动比率（倍）	1.77	6.94
<b>项目</b>	<b>2015年</b>	<b>2014年</b>
营业收入（万元）	2,589.19	6,165.62
净利润（万元）	1,020.90	2,396.76
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	1,086.69	2,396.76
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	-485.64	2.00
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）	-419.85	2.00
毛利率	77.91%	51.32%
净资产收益率	34.89%	179.47%
扣除非经常性损益后净资产收益率	-13.48%	0.15%
基本每股收益（元/股）	0.53	47.94
稀释每股收益（元/股）	0.53	47.94
应收账款周转率（次）	2.96	6.87
存货周转率（次）	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	2,256.87	1,306.35
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	1.11	26.13

上述财务指标计算公式如下：

- 1、每股净资产按照“期末净资产/期末股份总数”计算；
- 2、归属于申请挂牌公司股东的每股净资产按照“期末归属于申请挂牌公司股东的净资产/期末股份总数”计算；
- 3、资产负债率（母公司）按照“母公司期末负债总额/母公司期末资产总额”计算；
- 4、流动比率按照“期末流动资产/期末流动负债”计算；
- 5、速动比率按照“（期末流动资产-期末存货）/期末流动负债”计算
- 6、毛利率按照“（营业收入-营业成本）/营业收入”计算；



7、净资产收益率、每股收益计算公式参照《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》执行。具体如下：

净资产收益率= $P / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0)$  其中：P 为报告期归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为报告期归属于公司普通股股东的净利润；E<sub>0</sub> 为期初净资产；E<sub>i</sub> 为报告期发行新股或债转股等新增净资产；E<sub>j</sub> 为报告期回购或现金分红等减少净资产；M<sub>0</sub> 为报告期月份数；M<sub>i</sub> 为新增净资产下一月份起至报告期期末的月份数；M<sub>j</sub> 为减少净资产下一月份起至报告期期末的月份数；

基本每股收益= $P_0 \div S$ ； $S = S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k$

其中：P<sub>0</sub> 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润；S 为发行在外的普通股加权平均数；S<sub>0</sub> 为期初股份总数；S<sub>1</sub> 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；S<sub>i</sub> 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；S<sub>j</sub> 为报告期因回购等减少股份数；S<sub>k</sub> 为报告期缩股数；M<sub>0</sub> 为报告期月份数；M<sub>i</sub> 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数；M<sub>j</sub> 为减少股份次月至报告期期末的累计月数。

8、应收账款周转率按照“当期营业收入/((期初应收账款余额+期末应收账款余额)/2)”计算；

9、存货周转率按照“当期营业成本/（期初存货+期末存货）/2)”计算；

10、每股经营活动产生的现金流量净额按照“经营活动产生的现金流量净额/期末股份总数”计算；

## 六、与本次挂牌有关的机构

### （一）主办券商：兴业证券股份有限公司

住所：福州市湖东路 268 号

法定代表人：兰荣

联系电话：0591-38281888

传真：0591-38507766

项目组负责人：张章磊

项目组成员：林腾云、王亚娟

## **（二）律师事务所：福建至理律师事务所**

住所：福州市鼓楼区湖东路中山大厦 A 座 25 层

负责人：刘建生

联系电话：0591-88068018

传真：0591-88068008

经办律师：张明锋、罗旌久

## **（三）会计师事务所：天健会计师事务所（特殊普通合伙）**

住所：浙江省杭州市西溪路 128 号新湖商务大厦 9 楼

负责人：陈 翔

联系电话：0571-88216888

传真：0571-88216999

经办会计师：马章松、卢冠群

## **（四）资产评估机构：坤元资产评估有限公司**

住所：杭州市教工路 18 号世贸丽晶城 A 座欧美中心 C 区 1105 室

负责人：王传军

联系电话：0571-88216941

传真：0571-87178826

经办评估师：徐怀忠、丁凌霄

## **（五）证券登记结算机构：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

联系电话：010-59378888

邮编：010-50939980

## **（六）证券交易场所：全国中小企业股份转让系统**

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

电话：010-63889512

传真：010-63889514

## 第二节 公司业务

### 一、公司主营业务及主要产品

#### (一) 公司主营业务

公司主营业务为移动游戏的开发及运营，该业务主要由全资子公司成都蓝飞负责，成都蓝飞直接控制的下属公司均系成都蓝飞与其他游戏开发团队合作设立，主要职责是独立地开发孵化新的精品游戏，其后由成都蓝飞全权负责后续的发行运营工作。母公司蓝飞股份主要负责战略制定与业务板块管理，后续拟将以此主体投资于其他诸如影视创作或在线旅游等泛娱乐业务板块，明确与成都蓝飞所负责的移动游戏板块区分，便于未来的综合管理。

#### (二) 公司主营产品

公司一直坚持将轻中度休闲游戏作为主要开发运营方向，目前已形成以《宫爆老奶奶》系列为代表的自创游戏与《爸爸去哪儿》系列为代表的热门综艺改编类游戏；同时，公司也代理运营其他游戏开发商的精品游戏。报告期内主要游戏产品情况如下表所述：

分类	主要游戏	上线时间	游戏类型	开发运营方式	运营状态
自创	 《宫爆老奶奶》	2012年8月	动作躲避	购买获得并联合运营	更新运营中
	 《宫爆老奶奶2》	2015年4月	动作躲避	自主开发，腾讯独家运营	更新运营中

热门 综艺 改编		《爸爸去哪儿》	2013 年 12 月	横版跑酷	自主开发并联合运营	更新运营中
		《爸爸去哪儿2》	2014 年 6 月	竖版跑酷	独家代理联合运营	更新运营中
		《爸爸去哪儿3》	2015 年 10 月	竖版跑酷	独家代理联合运营（IOS 平台）	更新运营中
		《一年级》	2014 年 11 月	横版射击	独家代理联合运营	停止更新 运营中
精品 代理		《决战喵星》	2014 年 3 月	塔防	独家代理联合运营	更新运营中
		《小小白日梦》	2014 年 11 月	横版动作	独家代理联合运营	已下架

其中，《宫爆老奶奶》系列与《爸爸去哪儿》系列为公司现阶段运营维护的核心游戏产品。

## 1、《宫爆老奶奶》系列

### (1) 《宫爆老奶奶》



#### ①游戏简介

游戏类型	ACT 动作弹幕躲避类
游戏内容	通过重力感应进行操控，晃动机器避开死神追击，接触随机出现在屏幕上的技能图标来消灭死神的动作类弹幕躲避游戏
游戏获取	受让取得
游戏运营	与平台及渠道商联合运营
游戏收费	道具收费
上线时间	2012年8月
成绩及荣誉	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ IOS版上线180天的时间内共有60天排名付费游戏版第一，150天排名前15</li> <li>➢ 中国移动-2013年最佳游戏策划奖</li> </ul>

	➤ 快用苹果助手-2013 年度软件评选最佳创意奖
--	---------------------------

## ②运营数据

运营数据	激活设备数 <sup>注1</sup>	月活跃数 <sup>注2</sup>	次日留存率	月付费用户	ARPU	ARPPU	付费转化率
2014年1月	15,113,142	1,694,308	23.65	21,886	0.10	7.64	1.29%
2014年2月	15,502,390	1,635,917	24.68	17,318	0.08	7.68	1.06%
2014年3月	15,807,587	1,127,325	22.09	13,721	0.09	7.78	1.22%
2014年4月	16,066,601	997,417	21.70	10,304	0.08	7.66	1.03%
2014年5月	16,329,428	886,369	22.04	7,747	0.07	7.58	0.87%
2014年6月	16,612,843	904,284	22.10	4,920	0.04	7.51	0.54%
2014年7月	16,989,905	1,007,973	25.55	5,231	0.04	7.26	0.52%
2014年8月	17,427,176	981,651	26.98	4,281	0.03	7.94	0.44%
2014年9月	17,729,358	715,472	24.64	2,812	0.03	7.42	0.39%
2014年10月	17,848,982	462,811	25.55	2,526	0.04	7.21	0.55%
2014年11月	17,941,108	376,675	24.67	1,746	0.04	7.63	0.46%
2014年12月	18,017,813	312,415	25.09	1,661	0.04	7.14	0.53%
2015年1月	18,095,585	318,272	26.30	2,964	0.29	31.48	0.93%
2015年2月	18,174,067	342,802	27.68	10,247	0.36	12.07	2.99%
2015年3月	18,234,122	248,669	27.08	10,455	0.48	11.48	4.20%
2015年4月	18,316,519	252,988	25.11	10,356	0.49	11.88	4.09%
2015年5月	18,353,360	187,131	22.57	5,278	0.28	10.10	2.82%
2015年6月	18,386,891	163,527	23.71	3,485	0.19	8.92	2.13%
2015年7月	18,431,119	189,345	23.67	4,341	0.20	8.74	2.29%
2015年8月	18,468,241	169,544	24.74	3,003	0.17	9.72	1.77%
2015年9月	18,491,162	109,626	22.27	1,449	0.10	7.69	1.32%
2015年10月	18,507,829	98,285	23.56	1,177	0.09	7.78	1.20%
2015年11月	18,519,378	74,938	23.52	796	0.09	8.54	1.06%
2015年12月	18,530,569	68,957	22.85	486	0.06	8.44	0.70%

注1：轻度联网游戏可以不依赖网络及账号进行游戏，仅能统计联网时是否为新增设备（手机、平板等），若不联网则无法获知是否进行游戏。指标含义下同；

注2：轻度联网游戏月活跃定义为该月有联网并开机游戏，若无联网则无法获得是否游戏信息。指标含义下同；

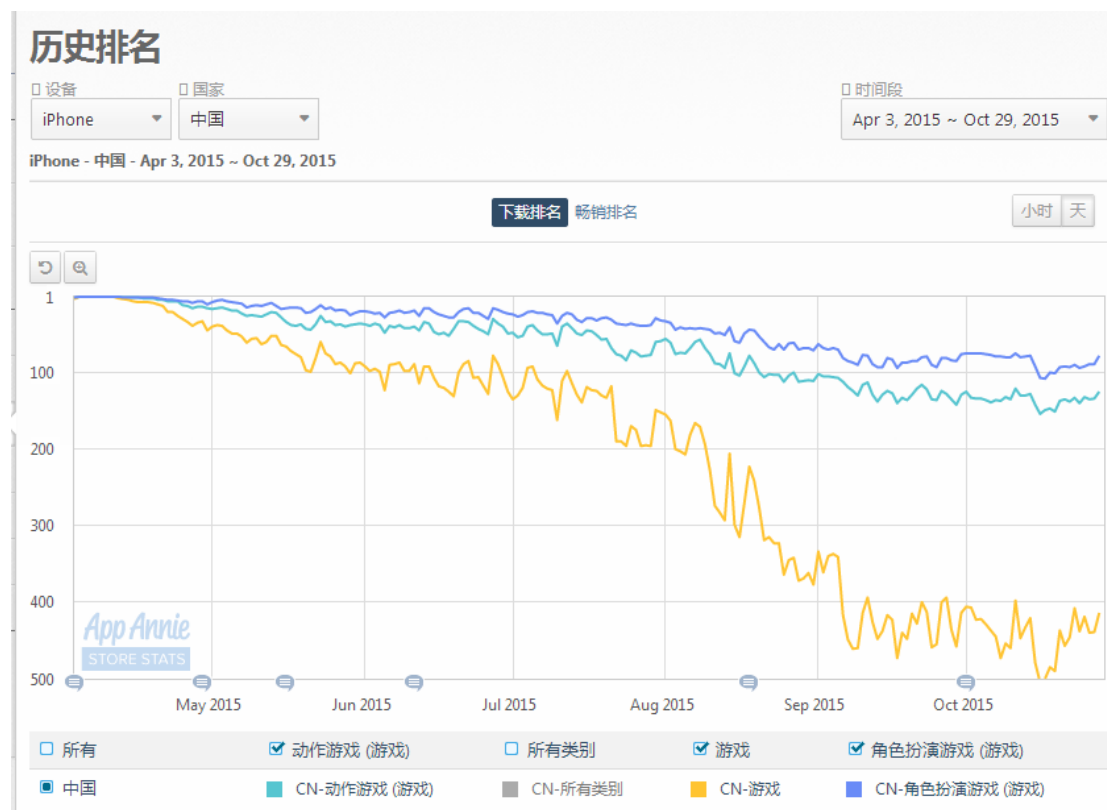
## (2) 《宫爆老奶奶 2》



## ① 游戏简介

游戏类型	ARPG 动作角色扮演类
游戏内容	《宫爆老奶奶 2》延续前代独特的人设风格，增加了宫爆大小姐、宫爆小少爷、宫爆孙女儿等家族成员，通过角色设定及关卡剧情，逐步完善了宫爆世界观与人物设定。同时，在保留前代爽快的躲避连招操作的同时，增加了角色培养系统，从单纯的 ACT 动作类游戏转变为 ARPG 类游戏。
游戏获取	自主开发
游戏运营	授权腾讯游戏独家代理运营
游戏收费	道具收费
上线时间	2015 年 4 月
成绩及荣誉	在 App Store 上线一周内始终位居苹果中国区全品类（所有类别、游戏类别等）下载第一位。





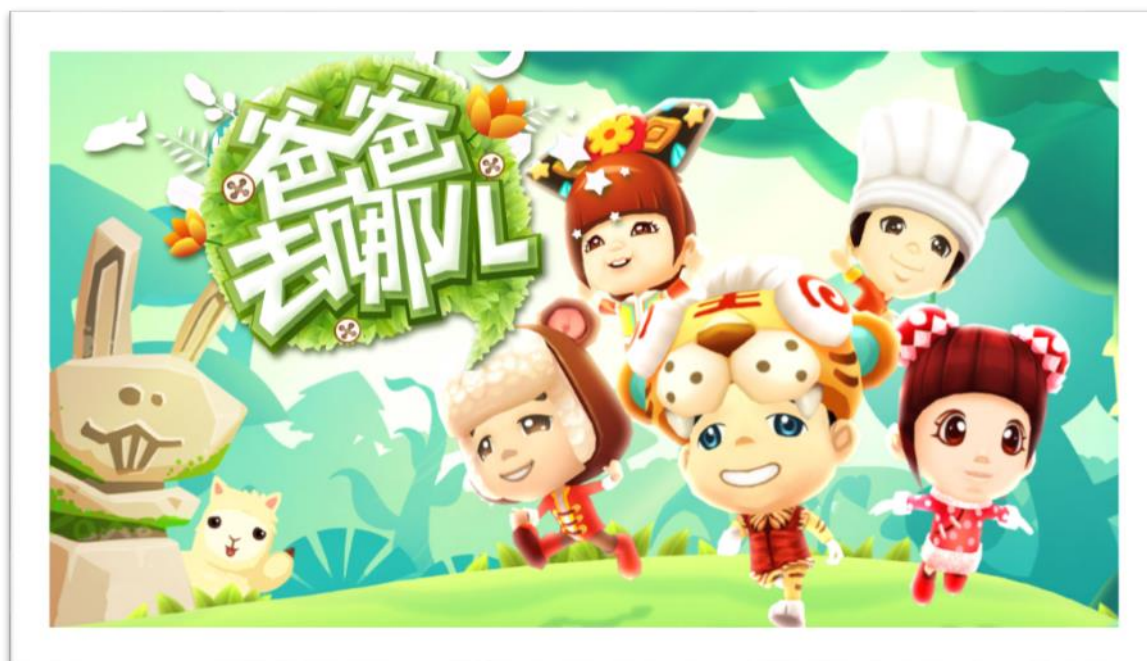
②运营数据

运营数据	注册用户数	月活跃数	次日留存率	月付费用户	ARPU	ARPPU	付费转化率	ACU	PCU
2015年4月	6,516,755	6,285,819	41.82%	91,347	1.04	71.32	1.45%	31,275	82,070
2015年5月	7,335,867	1,658,525	39.63%	39,480	1.64	68.85	2.38%	13,548	36,184
2015年6月	7,925,409	1,173,638	38.59%	17,641	0.91	60.85	1.50%	8,186	25,666
2015年7月	8,534,462	1,064,028	39.61%	7,843	0.40	53.81	0.74%	5,476	17,209
2015年8月	8,877,921	702,591	37.53%	21,471	0.63	20.69	3.06%	3,770	13,684
2015年9月	9,030,096	366,610	37.20%	11,464	0.55	17.54	3.13%	2,411	6,609
2015年10月	9,146,435	254,201	39.33%	13,155	1.00	19.25	5.18%	1,767	4,223
2015年11月	9,254,868	225,580	38.13%	9,512	0.90	21.42	4.22%	1,384	3,283
2015年12月	9,359,136	199,477	38.22%	9,222	0.95	20.57	4.62%	1,267	3,018

注:《宫爆老奶奶2》为移动网络游戏,需登录账号方能游戏。ACU为平均在线人数,PCU为最高在线人数。

## 2、《爸爸去哪儿》系列

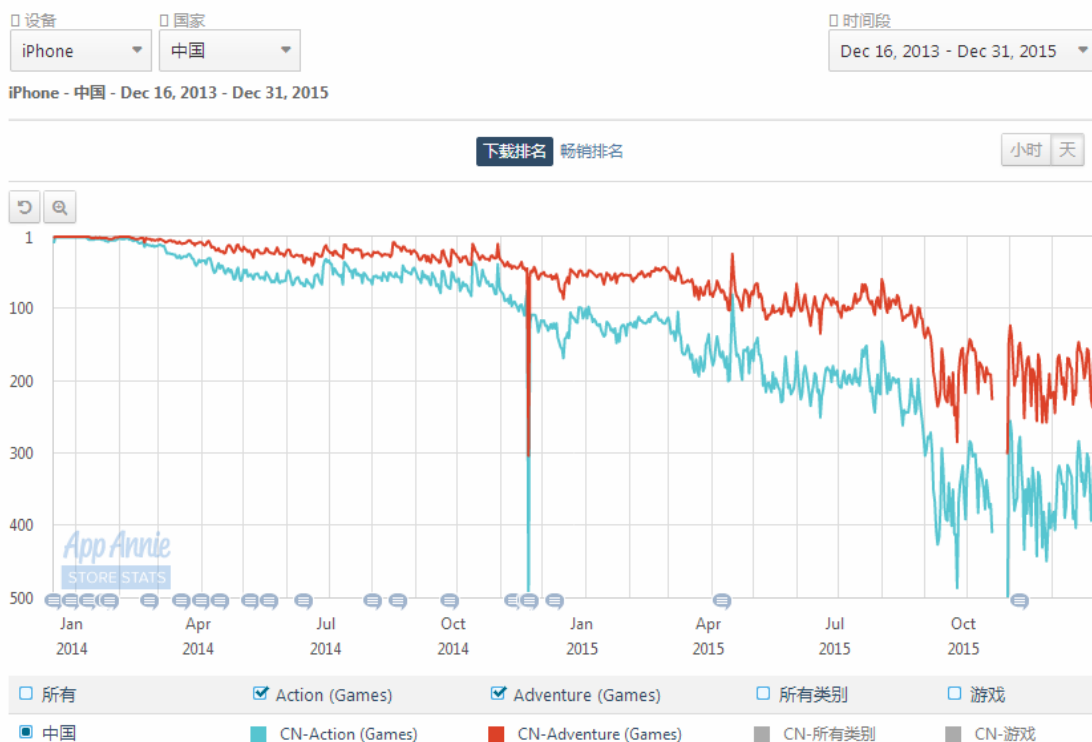
### (1) 《爸爸去哪儿》



#### ①游戏简介

游戏类型	ACT 动作跑酷类
游戏内容	《爸爸去哪儿》是由湖南卫视《爸爸去哪儿》节目官方唯一授权开发的一款休闲跑酷类游戏。玩家可以在游戏中扮演节目秀中的各位星爸萌娃，畅游在各集节目的场景中，收集道具完成任务。
游戏获取	快乐芒果授权成都蓝飞开发
游戏运营	与平台及渠道商联合运营
游戏收费	道具收费
上线时间	2013年12月
成绩及荣誉	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 首月苹果 App Store 免费游戏下载量榜首</li> <li>➢ iPhone 及 iPad 市场 iTunes 各 6 次推荐</li> <li>➢ 苹果中国区评级 4 星</li> </ul>

### 历史排名



### ②运营数据

运营数据	激活设备数	月活跃数	次日留存率	月付费用户	ARPU	ARPPU	付费转化率
2014年1月	29,704,441	21,233,940	37.16%	2,359,045	0.53	4.78	11.11%
2014年2月	39,616,189	20,511,006	37.09%	2,939,892	0.51	3.57	14.33%
2014年3月	44,261,113	13,031,379	33.07%	1,689,377	0.44	3.36	12.96%
2014年4月	47,068,662	9,934,952	31.31%	1,227,351	0.53	4.27	12.35%
2014年5月	49,346,705	7,528,972	31.24%	854,565	0.55	4.86	11.35%
2014年6月	51,710,758	7,169,265	32.03%	694,677	0.62	6.40	9.69%
2014年7月	54,252,087	6,969,964	33.25%	675,007	0.71	7.29	9.68%
2014年8月	56,749,943	6,294,952	33.05%	552,274	0.64	7.28	8.77%
2014年9月	58,120,787	4,042,423	29.72%	368,357	0.68	7.48	9.11%
2014年10月	59,523,486	3,590,046	29.55%	336,448	0.75	8.03	9.37%
2014年11月	60,463,602	2,791,623	29.36%	244,982	0.65	7.39	8.78%
2014年12月	61,340,341	2,543,997	30.45%	193,351	0.65	8.51	7.60%
2015年1月	62,287,383	2,588,088	31.10%	161,446	0.59	9.41	6.24%
2015年2月	63,641,728	3,113,077	33.25%	205,167	0.69	10.42	6.59%
2015年3月	64,382,018	2,035,739	31.51%	109,899	0.52	9.60	5.40%

2015年4月	64,908,883	1,619,976	30.39%	69,339	0.44	10.30	4.28%
2015年5月	65,370,388	1,386,361	30.19%	45,517	0.35	10.64	3.28%
2015年6月	65,801,735	1,227,400	30.90%	28,718	0.28	11.84	2.34%
2015年7月	66,566,816	1,673,981	33.16%	43,336	0.33	12.57	2.59%
2015年8月	67,386,365	1,692,643	32.67%	33,941	0.25	12.62	2.01%
2015年9月	67,768,990	962,801	30.73%	15,629	0.20	12.03	1.62%
2015年10月	68,186,084	952,394	30.44%	13,899	0.19	12.72	1.46%
2015年11月	68,516,973	757,053	31.23%	8,946	0.15	12.55	1.18%
2015年12月	68,836,938	717,235	32.15%	9,147	0.16	12.33	1.28%

(2) 《爸爸去哪儿2》

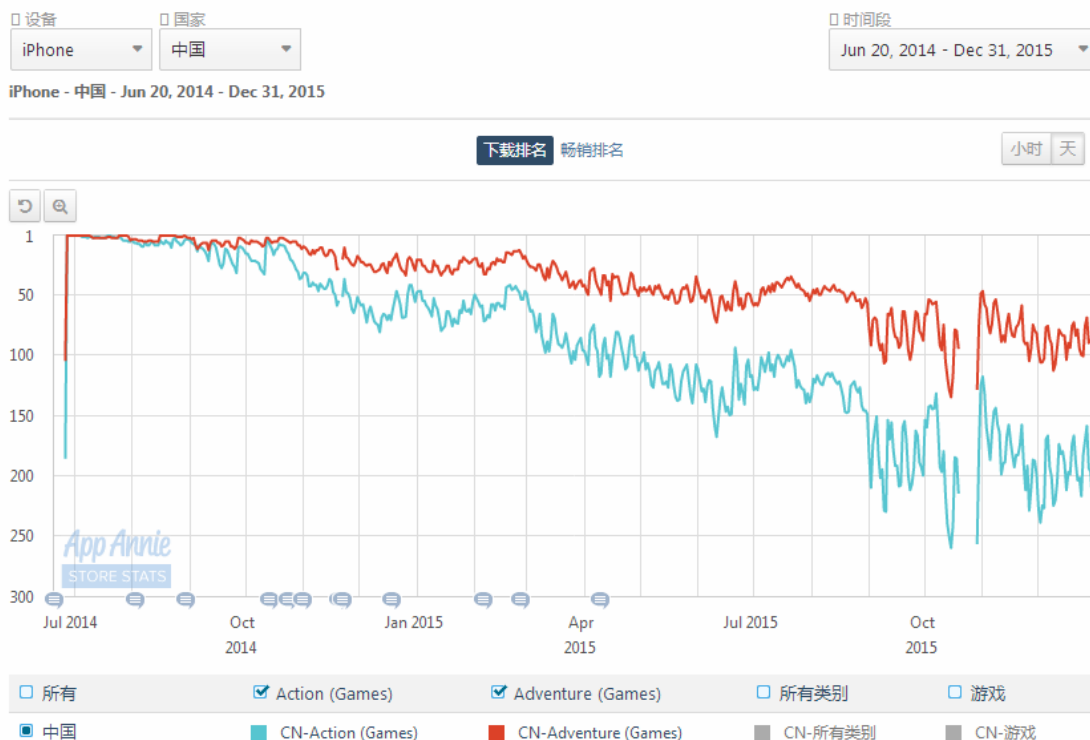


①游戏简介

游戏类型	ACT 动作跑酷类
游戏内容	承继《爸爸去哪儿》一代改编游戏的成功，配合《爸爸去哪儿》第二节目热播效应。《爸爸去哪儿2》官方游戏真实还原第二节目内容与特色，不仅将《爸爸去哪儿》第

	<p>二期名单内的嘉宾加入到游戏中，还新增了旅游胜地武隆天坑、新叶古镇、地笋苗寨、萌宠小黑狗、体育酷跑、“小巨人”神奇药品等等。</p>
游戏获取	成都蓝飞独家代理
游戏运营	与平台及渠道商联合运营
游戏收费	道具收费
上线时间	2014年6月
成绩及荣誉	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 首周各类别下载量前三</li> <li>➤ 2014年度新锐游戏奖（中国联通沃商店）</li> <li>➤ 2014年最受欢迎游戏（华为应用市场）</li> <li>➤ 2014年度年度最具潜质游戏（安智）</li> <li>➤ 2014年最佳综艺IP改编游戏惊叹号奖（泛游戏发展联盟年度峰会）</li> <li>➤ 2015年最具人气单机游戏奖（百度移动游戏颁奖盛典）</li> <li>➤ 2015年第一届硬核黑石奖十佳IP游戏奖</li> </ul>

### 历史排名



## ②运营数据

运营数据	激活设备数	月活跃数	次日留存率	月付费用户	ARPU	ARPPU	付费转化率
2014年1月	3,648,530	3,648,530	38.39%	378,818	0.26	2.52	10.38%
2014年2月	16,240,200	13,999,931	38.22%	2,439,619	0.58	3.35	17.43%
2014年3月	24,125,155	13,140,001	38.26%	1,410,281	0.86	8.01	10.73%
2014年4月	25,489,284	10,115,832	37.61%	1,064,880	1.01	9.55	10.53%
2014年5月	28,625,314	10,100,821	38.36%	1,478,028	0.93	6.39	14.63%
2014年6月	30,390,139	7,224,804	37.51%	949,922	0.71	5.44	13.15%
2014年7月	31,313,001	5,794,995	37.19%	627,143	0.67	6.17	10.82%
2014年8月	32,935,516	5,574,536	37.22%	457,171	0.73	8.93	8.20%
2014年9月	35,659,354	6,686,435	38.79%	650,794	0.87	8.95	9.73%
2014年10月	36,825,340	4,489,874	34.54%	327,862	0.61	8.42	7.30%
2014年11月	37,199,639	3,291,679	33.81%	198,754	0.49	8.07	6.04%
2014年12月	37,754,496	2,729,176	33.37%	134,771	0.39	7.86	4.94%
2015年1月	38,377,475	2,420,462	34.31%	103,202	0.31	7.27	4.26%
2015年2月	39,706,433	3,260,161	38.03%	153,194	0.33	7.11	4.70%
2015年3月	41,001,182	3,143,429	37.23%	134,351	0.32	7.41	4.27%
2015年4月	41,293,357	1,768,176	33.94%	59,209	0.25	7.40	3.35%
2015年5月	41,680,969	1,754,223	33.69%	59,033	0.26	7.64	3.37%
2015年6月	42,100,193	1,395,069	34.20%	34,120	0.20	7.98	2.45%
2015年7月	42,488,369	1,259,350	35.02%	31,113	0.18	7.18	2.47%
2015年8月	3,648,530	3,648,530	38.39%	378,818	0.26	2.52	10.38%
2015年9月	16,240,200	13,999,931	38.22%	2,439,619	0.58	3.35	17.43%
2015年10月	24,125,155	13,140,001	38.26%	1,410,281	0.86	8.01	10.73%
2015年11月	25,489,284	10,115,832	37.61%	1,064,880	1.01	9.55	10.53%
2015年12月	28,625,314	10,100,821	38.36%	1,478,028	0.93	6.39	14.63%

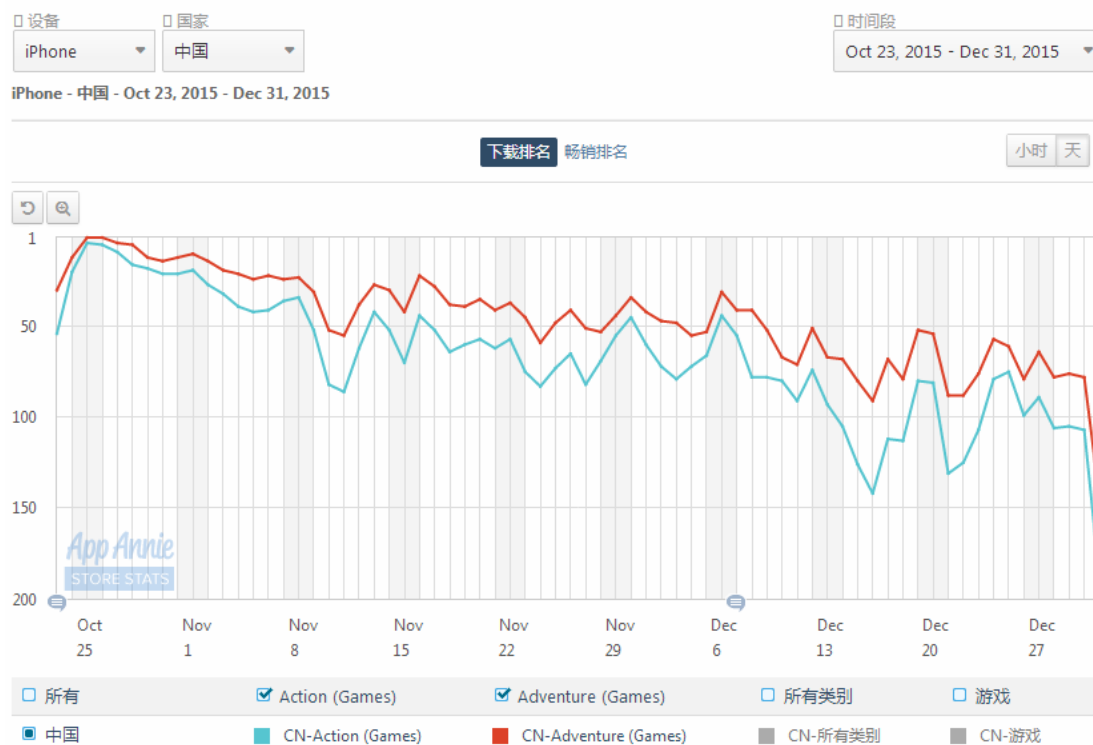
## (3) 《爸爸去哪儿3》



## ①游戏简介

游戏类型	ACT 动作跑酷类
游戏内容	作为《爸爸去哪儿》第三季官方游戏以浩瀚星空为大背景，玩家将与《爸爸去哪儿》全系列的所有嘉宾一起从侏罗纪穿越到大航海时代，并能够实现联网 PK。
游戏获取	成都蓝飞独家代理
游戏运营	与平台及渠道商联合运营
游戏收费	付费下载、道具收费
上线时间	2015 年 10 月

## 历史排名



## ②运营数据

运营数据	注册用户数 <sup>注1</sup>	月活跃数	次日留存率	月付费用户	ARPU	ARPPU	付费转化率	ACU	PCU
2015年10月	245,163	245,163	28.98%	537	0.08	34.89	0.22%	364	5,835
2015年11月	863,315	700,509	23.71%	1,270	0.04	24.00	0.18%	719	5,733
2015年12月	1,116,921	229,741	24.64%	799	0.11	30.88	0.35%	244	1,302

注1:《爸爸去哪儿3》玩家可以以游客身份登陆游戏,由系统后台根据设备自动生成账号;若玩家删除游戏重新下载,再登录则会重新分配一个账号;注册用户数只统计注册用户,不包含游客。



### 3、精品游戏代理系列

#### 《决战喵星》



#### ①游戏简介

游戏类型	SLG 塔防策略类
游戏内容	该游戏结合了跑酷和塔防两种元素的萌系路线策略塔防类游戏。在游戏中，玩家需要合理安排各种喵喵进入飞船阵容位置，保护飞船不被敌人击落，最终成功逃离。
游戏获取	成都蓝飞独家代理
游戏运营	与平台及渠道商联合运营
游戏收费	道具收费
上线时间	2014年4月
成绩及荣誉	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 首周同类游戏下载量排行前5；</li> <li>➢ 2014年度中国区ipad年度精选游戏</li> <li>➢ 苹果中国区评级4.5星</li> </ul>

## ②运营数据

运营数据	激活设备数	月活跃数	次日留存率	月付费用户	ARPU	ARPPU	付费转化率
2014年3月	2,191,377	2,191,065	31.34%	10,723	0.14	27.86	0.49%
2014年4月	2,737,152	998,417	29.58%	1,685	0.05	26.95	0.17%
2014年5月	2,968,031	486,444	26.47%	5,546	0.47	41.00	1.14%
2014年6月	3,130,617	393,747	27.99%	6,025	0.60	39.37	1.53%
2014年7月	3,477,748	548,861	31.85%	3,354	0.38	62.85	0.61%
2014年8月	3,698,850	454,939	31.20%	4,407	0.83	85.47	0.97%
2014年9月	3,800,959	239,248	29.59%	3,517	1.04	70.97	1.47%
2014年10月	3,872,614	177,538	28.40%	3,176	1.26	70.22	1.79%
2014年11月	3,963,533	172,991	28.74%	2,984	1.32	76.63	1.72%
2014年12月	4,074,700	182,953	26.57%	4,802	2.02	77.05	2.62%
2015年1月	4,192,301	194,902	28.84%	3,408	1.50	85.52	1.75%
2015年2月	4,503,046	429,755	31.44%	5,982	1.11	79.98	1.39%
2015年3月	4,641,614	286,538	28.26%	18,157	8.72	137.64	6.34%
2015年4月	4,703,858	158,577	30.04%	4,034	2.75	108.12	2.54%
2015年5月	4,753,283	256,061	29.87%	2,562	1.19	118.57	1.00%
2015年6月	4,793,971	104,820	30.52%	2,080	2.28	114.82	1.98%
2015年7月	4,896,659	173,352	31.72%	2,967	1.88	109.90	1.71%
2015年8月	4,954,745	128,985	31.25%	2,508	1.74	89.34	1.94%
2015年9月	4,995,555	85,290	30.55%	1,728	2.30	113.65	2.03%
2015年10月	5,036,350	84,435	30.61%	1,390	1.87	113.59	1.65%
2015年11月	5,076,457	73,386	30.52%	942	1.61	125.25	1.28%
2015年12月	5,105,654	60,709	30.27%	809	1.61	120.47	1.33%

## (三) 正在开发或拟上线运营游戏

公司正在开发或拟于2016年上线运营情况如下表所示：

序号	游戏暂定名	游戏类型	项目进度
1	《布丁大冒险》	PUZ	2016年4月内测
2	《大侠挂了》	MMORPG	2016年7月上线
3	《时空勇士》	MMORPG	2016年下半年上线
4	BIT（开发代号）	ACT	2016年四季度上线

5	《佣兵之王》	TD+RPG	2016年下半年测试
6	《宫爆老奶奶 复刻版》	ACT	2016年下半年上线
7	《天天向上》	RAC	核心玩法构建中

1、《布丁大冒险》（暂定名）



游戏类型	PUZ 休闲益智类
游戏内容	一款超萌超有趣的休闲游戏，画面精致可爱、上手简单、益智益脑、有内涵有挑战。游戏包含 4 种独特玩法、100 个关卡、56 个成就、5 张壁纸、供玩家挑战和收集
游戏收费	道具收费
开发进度	2016 年 3 月已开展测试

## 2、《大侠挂了》（暂定名）



游戏类型	MMORPG
游戏内容	<p>Q 版休闲类武侠游戏。几十种各有特色的武功技能，上百位耳熟能详的武林人物。</p> <p>①针对移动平台特殊优化，单手即可畅玩。</p> <p>②多人 PK，实时互动。</p> <p>③技能组合千变万化，没有最强技能，只有最强玩家。</p> <p>④帮派之战，要做就做第一</p> <p>⑤丰富的活动，良心游戏</p>
游戏收费	道具收费
上线时间	2016 年中期

### 3、《时空勇士》（暂定名）



游戏类型	MMOARPG
游戏内容	<p>①前期多达 39 个玩家可控制英雄，战斗中可操作一组 4 个英雄同时进行战斗，体验策略和战斗的爽快感！</p> <p>②实时战斗，玩家可以自由走位攻击和闪避。</p> <p>③配合怪物技能预判、英雄无双技、角色伤控技能互补等特色玩法，策略布战，体验掌中微操快感。</p> <p>④unity3d 引擎开发，游戏具有丰富的关卡场景，华丽的技能打击效果，精细的人物模型细节。</p> <p>⑤丰富多样的 PVE 和 PVP 玩法多达十余种，更有流行的 MOBA 对抗玩法。</p>
游戏收费	道具收费
上线时间	2016 年下半年

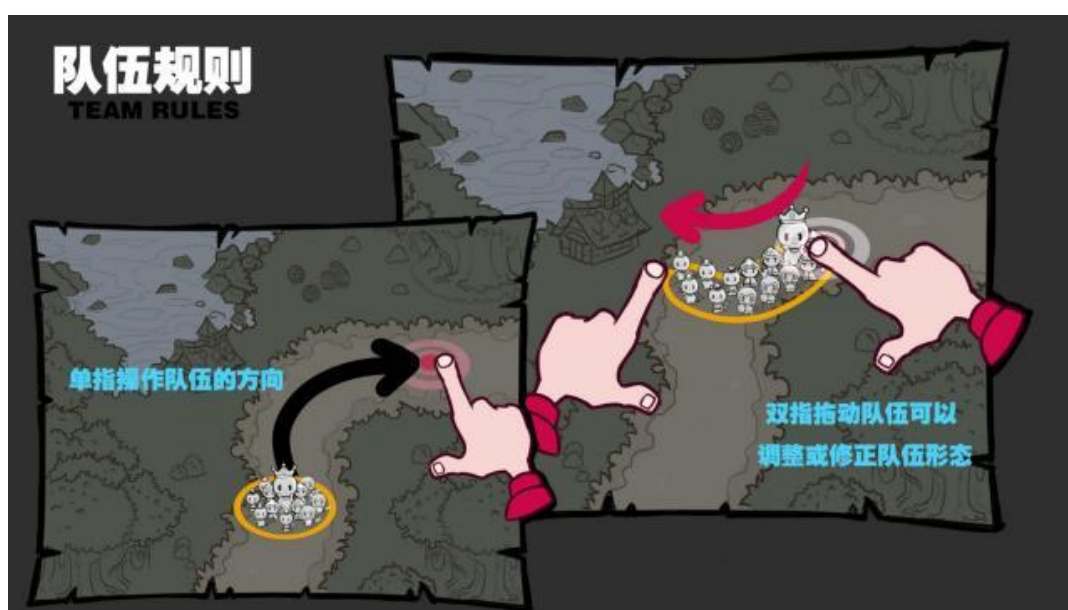
#### 4、BIT（开发代号）



<p>游戏类型</p>	<p>ACT 动作射击</p>
<p>游戏内容</p>	<p><b>【游戏基本设定】</b>                      1、游戏角色模式：多角色可选择，单局游戏使用单角色战斗；                      2、游戏视角：场景略偏俯视（非纯俯视，60°左右），角色非俯视（侧视图）；                      3、操控方式：双摇杆操作，摇杆不局限固定位置；  <b>【游戏内容介绍】</b>                      1、核心玩法                      胜利判定条件只有一个：击杀关卡内所有敌对单位并且保证自身角色没有死亡。                      玩家不断挑战游戏中的各种难度关卡，击败所有怪物和最终 BOSS，并不断获得更多的角色、武器和道具使用权，并尝试更多的组合搭配提升自身操作，熟悉所有怪物的 AI，精通于处理各种危险局势，以达到通关的最终目的；挑战极限，并冲破极限，在挑战中获得刺激以及释放感。                      2、战斗模式                      主要的战斗模式为随机地图式的闯关模式，过程中若是角色死亡或是游戏进程关闭，暂定不保留游戏进度（已获得的奖励会记录，但游戏进程不记录，通过一些可跳关的隐藏元素来弥补增加玩家的选择权；若开发过程中技术条件允许达到很好的复盘，则可以考虑开放保存游戏进度功能），主要模式下每次战斗都会从对应的第 1 关开始；                      3、操控元素</p>

	<p>该主要战斗模式中，玩家需要操控的元素包括：通过双摇杆划动屏幕来控制自身角色进行移动和射击，屏幕左侧摇杆控制角色移动，右侧摇杆控制攻击方向及攻击时机；除了需要控制移动和射击外，玩家还可以通过点击屏幕右下角的主动技能按钮来施展角色的特殊主动技，主动技的效果主要为了辅助战斗，让玩家有更多的策略性来达成自己的目的。</p>
游戏收费	道具收费
上线时间	2016年6月测试

### 5、《佣兵之王》（暂定名）



游戏类型	TD+RPG 塔防+角色扮演
游戏内容	塔防结合英雄佣兵系统的创新型游戏。以佣兵王为英雄角色，招募佣兵组成战斗团队，在建立本土防守塔防的同时，攻击敌方目标，击败 BOSS。 佣兵王以 RPG 培养模式升级，拥有不同技能；佣兵以兵种模式升级，不同兵种具备不同的技术特点。
游戏收费	道具收费
上线时间	2016 年下半年

#### 6、《宫爆老奶奶 复刻版》（暂定名）

游戏类型	ACT
游戏内容	该游戏为《宫爆老奶奶》及《宫爆老奶奶 2》的结合体，拟针对海外市场推出，现处于核心玩法构建阶段。
游戏收费	道具收费
上线时间	2016 年下半年

#### 7、《天天向上》（暂定名）

游戏类型	RAC
游戏内容	公司拟与快乐芒果合作开发，取材湖南卫视《天天向上》IP 及人物形象，拟设计为赛车类休闲娱乐作品，注重轻松搞笑风格并结合人物形象定制技能玩法及特点，现处于核心玩法构建阶段。
游戏收费	道具收费
上线时间	2016 年下半年

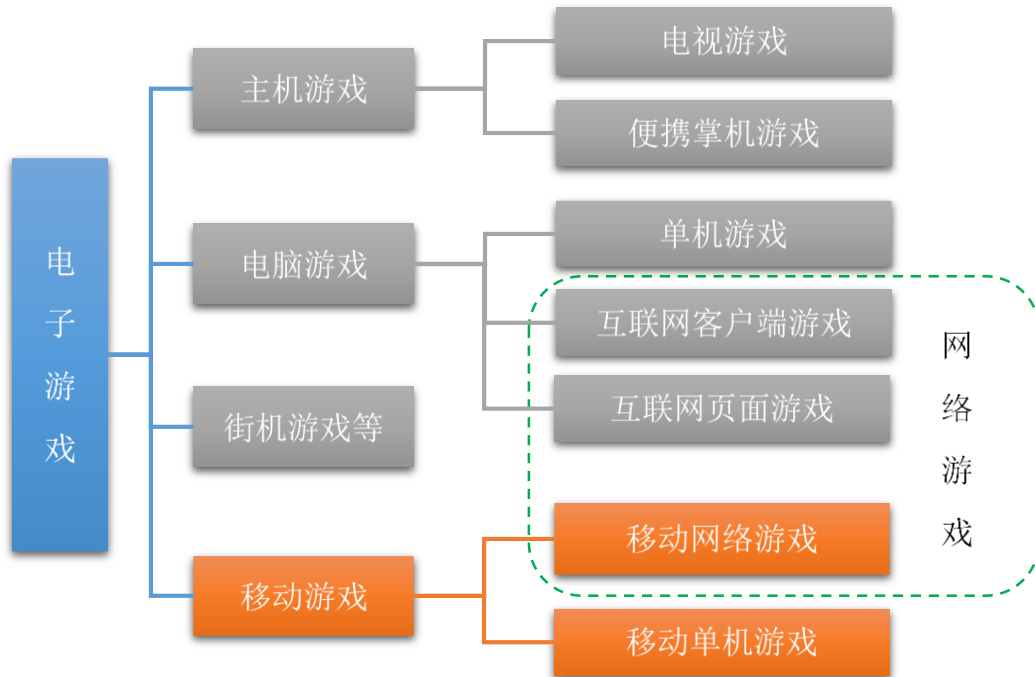


## 二、公司所处行业情况

### (一) 行业基本情况

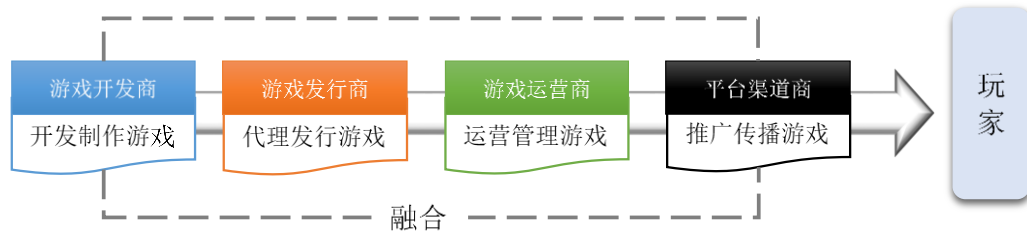
#### 1、移动游戏的定义

移动游戏是指运行于手机或其他移动终端上的游戏，按游戏过程中是否需要联网具体划分为移动单机游戏与移动网络游戏。随着移动网络的普及，现阶段纯粹定义上无联网权限或行为的移动单机游戏日益减少，通常业内所称的移动单机游戏为游戏过程无需联网，只在用户登录或消费结算时需要联网的弱联网类游戏，而游戏过程全程联网的强联网类游戏逐渐成为移动游戏的主流。



#### 2、移动游戏产业链

移动游戏特别是移动网络游戏产业链主要由游戏开发商、游戏发行商、游戏运营商、平台渠道商及游戏玩家组成。



### （1）游戏开发商

游戏开发商是整个产业链的最上游也是产业的核心，游戏开发商根据市场需求或创意制定游戏产品的开发或升级计划，组织游戏策划、程序、美术、音乐等人员按照特定的流程进行游戏的开发，再经过多轮测试调整完善后形成正式的游戏产品。随着游戏开发工具，特别是诸如苹果 IOS 开发套装这样获取成本低、易学易用的普及，使得游戏开发的门槛很低，而精品游戏的诞生并不取决于游戏开发商的规模，往往“黑马现象”在整个行业比比皆是，这就给所有有志于游戏制作的人以希望，使得更多人投入游戏开发行业，产生更多的游戏作品。

### （2）游戏发行商

游戏发行商主要负责游戏的代理发行和推广，在整个产业链中承担了开发商与运营商之间的连接纽带。对于专注于游戏开发的中小型游戏开发商，其缺乏精力与人力资源投入游戏作品完成后的发行运营环节，从分工协作和经济效益的角度权衡，将游戏作品交给具有丰富经验的游戏发行商代理发行运营，有利于游戏开发商集中精力创作更好的游戏产品。随着移动互联网的普及，移动游戏的发行基本实现了网络化。因而，有别于传统电子出版载体的发行商（如主机游戏发行商），移动游戏发行商的职责由上游游戏开发商或下游游戏运营商兼任。因此，常常出现大型游戏企业如腾讯游戏、网易游戏等即是游戏开发商又是游戏发行商还是游戏运营商或平台渠道商的全产业链布局的情况。

### （3）游戏运营商

通常移动网络游戏存在游戏运营商，运营商通过在线服务器与玩家终端进行数据交换，保证玩家的游戏正常运行。同时，运营商可以监测后台数据，及时处理 BUG 调整游戏的平衡性，推出更新版及补丁供玩家下载升级。

#### (4) 平台及渠道推广商

平台及渠道推广商类似于传统行业的销售渠道，通常负责移动游戏的分发、推广工作。玩家通过游戏平台或渠道推广商获得游戏的下载。

现阶段，我国平台及渠道推广商分为四大类：

第一类是以中国移动、中国联通、中国电信为代表的电信服务商，该类服务商基于自身移动网络平台在早期通过 SP 服务向手机用户推送游戏下载，并支持以话费形式进行付费。

第二类是以苹果 App Store 和 Google Play 为代表的移动终端应用商店，该类平台是移动终端 OS 应用软件的权威发布平台，知名度高，几乎面对全部移动终端用户，具备完整的支付、下载、反馈体系。国内较为知名的有华为应用商店、小米应用商店、PP 助手等。

第三类则是大型互联网服务商旗下的游戏平台，通常集游戏发行、运营、推广等两个或以上职能于一体，如腾讯游戏、360 手机助手等。

以上三类都在自身平台常设移动游戏版块，随时向玩家提供最新游戏的展示与下载。

第四类则类似于传统意义的广告商，利用自身的渠道（如门户或社区网站、平面媒体）通过页面广告、弹窗、超链接等曝光方式宣传介绍游戏，并将玩家流量直接导入平台服务商或游戏运营商。

目前移动游戏市场普遍的运作模式为，游戏开发商完成优质游戏产品后与游戏发行商签订代理协议，若为网络游戏则由发行商寻找运营商或兼任运营商完成游戏的上线运营，若为单机游戏则发行商直接与平台及渠道推广商签订协议，由其负责向最终玩家推广宣传。玩家通过运营商渠道（或者平台渠道）完成对游戏的购买或充值，各产业链涉及的企业再根据各自所签订的分成协议逐一完成分成结算。随着游戏企业的发展，整个产业链逐渐缩短，一家企业身兼多职的情况越来越普遍，一些具备发行及运营经验的游戏开发商逐渐倾向于直接与平台及渠道推广商合作发行运营游戏；同理，一些大型平台及渠道推广商也向上游进发，利用渠道优势直接吸引游戏开发商与其签订代理协议包揽游戏的发行与运营事宜。

## （二）行业监管及行业政策

### 1、行业分类

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012 修订），公司所属行业为信息传输、软件和信息技术服务业（I）中的互联网和相关服务（I64）。依据《国民经济行业分类和代码表》（GB/T 4754-2011）分类，公司属于“I6420 互联网信息服务”。根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司制定的《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所属行业为“I6420 互联网信息服务”；根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司属于“17101212 家庭娱乐软件”。

分类依据	所属分类
《国民经济行业分类和代码表》（GB/T 4754-2011）	I6420 互联网信息服务
《上市公司行业分类指引》（2012 修订）	I64 互联网和相关服务
《挂牌公司管理型行业分类指引》	I6420 互联网信息服务
《挂牌公司投资型行业分类指引》	17101212 家庭娱乐软件

### 2、行业管理体制及主要法律法规与政策

#### （1）行业管理体制

我国网络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。各行政部门与网络游戏相关的主要职能分别是：

（1）工信部：主要负责制定并组织实施工业、通信业的行业发展规划、产业政策、技术标准和规范，依法对电信与信息服务市场进行监管，指导推进信息化建设，承担通信网络安全及相关信息安全管理责任

（2）文化部：主要负责拟订文化艺术方针政策，起草文化艺术法律法规草案；拟订文化艺术事业发展规划并组织实施；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）

（3）国家新闻出版广电总局：主要负责起草新闻出版、著作权管理的法律法规草案，拟订新闻出版业的方针政策，制定新闻出版、著作权管理的规章并组织实施；监管出版活动；负责对互联网出版活动和开办手机书刊、手机文学业务

进行审批和监管；负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理

(4) 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，隶属于工信部，业务上接受工信部、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。

中国出版者协会游戏工作委员会是目前中国游戏领域规模最大的自律组织，每年游戏产业年会的主要组织者，其倡导的游戏健康忠告得到业内的普遍认可。

## (2) 主要法律法规

现阶段公司适用的行业主要法律法规如下表：

序号	颁发机构	法律法规名称	主要内容
1	国务院	《中华人民共和国电信条例》和《互联网信息服务管理办法》	从事经营性互联网信息服务的企业，应当办理取得增值电信业务经营许可证
2	文化部	《互联网文化管理暂行规定》	申请设立经营性互联网文化单位，应当向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门提出申请，由省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门审核批准，即办理取得网络文化经营许可证
3	文化部	《网络游戏管理暂行办法》	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	工业和信息化部	《电信业务经营许可管理办法》	对电信业务经营许可证的申请、审批、使用、经营行为的规范等内容作了明确规范
5	新闻出版总署、信息产业部	《互联网出版管理暂行规定》	对互联网出版机构的资质、申请方式、权利义务进行了明确规定
6	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》	对网络游戏企业发行虚拟货币行为进行了规范
7	中国软件行业协会游戏软件分会	《游戏行业自律公约》	涉及游戏开发、运营、培训等多个游戏领域，规范经营行为，加强行业自律，加强社会责任感，本着向社会负责、向广大消费者负责任的态度，端正思想，守法经营
8	国务院	《中华人民共和国电信条例》和《互联网信息服务管理办法》	从事经营性互联网信息服务的企业，应当办理取得增值电信业务经营许可证

## (3) 主要产业政策

互联网行业是国家重点推进和扶持的行业，国务院、工信部、文化部等多部

门相继出台了与互联网行业相关的产业政策。移动终端游戏行业作为互联网行业的一个细分行业，得到了国家的大力支持，国家产业政策的推动为游戏行业的发展创造了良好的外部条件。与公司相关的国家产业政策如下表所示：

序号	出台时间	政策文件	政策意义
1	2009年	《国家文化产业振兴规划》	我国第一部文化产业规划，对新兴文化业态发展提出指导性以及制定《2009—2010年度国家文化出口重点企业和项目目录》，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。
2	2009年	《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》	该意见明确了游戏业的发展方向与发展重点：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
3	2010年	《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。
4	2012年	《“十二五”时期文化产业倍增计划》	提出“十二五”期间，文化产业增加值年平均现价增长速度高于20%，2015年比2010年至少翻一番，实现倍增。《“十二五”时期文化产业倍增计划》也明确提出，到2015年，游戏业市场收入规模达到2,000亿元。鼓励网游企业到海外投资，形成10家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业。
5	2012年	《加强知识产权保护，促进文化创意产业发展框架协议》	重点突出对以网络游戏企业为代表的文化创意企业的知识产权服务，通过为中小型文创企业进行知识产权专项辅导、加强知识产权价值评估、组织知识产权专家专业咨询等措施，加强文创企业知识产权保护运用能力。
6	2013年	《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	到2015年，信息消费规模超过3.2万亿元，年均增长20%以上，带动相关行业新增产出超过1.2万亿元，其中基于互联网的新型信息消费规模达到2.4万亿元，年均增长30%以上。大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。
7	2014年	《国务院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》	提出将加快数字内容产业发展作为重点任务，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌

#### (4) 《移动互联网应用程序信息服务管理规定》对公司业务的影响

报告期内，公司均属于通过移动互联网应用程序提供信息服务的范畴，在可预见的未来公司仍会持续从事该服务业务。

根据国家互联网信息办公室2016年6月28日颁布的《移动互联网应用

程序信息服务管理规定》，公司属于移动互联网应用程序提供者，作为移动互联网应用程序提供者，公司开展业务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》的要求，具体如下：

①公司已根据《网络游戏管理暂行办法》的规定取得《网络文化经营许可证》，根据《互联网信息服务管理办法》的规定取得《增值电信业务经营许可证》；公司正在运营的游戏产品均已取得国家新闻出版广电总局的出版许可，且履行了向文化部申请备案的手续；

②公司游戏产品不存在危害国家安全、扰乱社会秩序、侵犯他人合法权益等法律法规禁止的内容，也不存在制作、复制、发布、传播法律法规禁止的信息内容的行为；

③公司现阶段运营的游戏，需要用户注册方能运行的，用户注册均基于手机号码或合作方实名认证的账号，均已通过真实身份信息认证；

④公司已建立用户信息安全保护机制，在公司与用户签订的协议中用户已同意公司收集其相关信息；

⑤在公司运营的游戏，开设聊天功能的游戏均已按照国家新闻出版广电总局的要求设立屏蔽字库以对聊天内容进行管理，公司对游戏聊天进行记录跟踪，如果发生违规信息内容，会采取相应处置措施包括但不限于警示，限制，暂停更新，关闭帐号等并会保存记录向有关部门报告；

⑥公司目前运营的游戏均未开启收集地理位置、读取通讯录、使用摄像头、启用录音等功能，亦未开启任何与服务无关的功能，也未捆绑安装无关应用程序；

⑦公司目前在运营的游戏产品均拥有自主知识产权或已取得相应代理权，不存在侵犯他人知识产权的情形；

⑧公司对所运营网络游戏的用户日志信息均保存六十日以上；

⑨公司作为移动互联网应用程序提供者，均与合作的互联网应用商店服务提供者签订服务协议，明确规定了双方的权利义务；

⑩报告期内，公司积极配合有关主管部门的监督检查，自觉接受社会监督；另外公司已建立便捷的投诉举报入口，及时处理公众投诉举报；

⑪公司已切实按照互联网应用商店服务提供者的要求履行移动互联网应用

程序提供者责任，因此公司提供的游戏产品不存在被互联网应用商店服务提供者采取警示、暂停发布、下架应用程序等措施的风险。

综上，在《移动互联网应用程序信息服务管理规定》于 2016 年 8 月 1 日正式实施以后，不会对公司业务开展产生重大影响，公司业务仍具备可持续经营能力。

### （三）行业发展情况

#### 1、行业的历史及演变

移动网络游戏的发展历史与网络游戏类似，均是由单机游戏发展而来。

2003 年以前，受制于移动终端的处理性能及移动网络狭小带宽的制约，移动终端游戏基本均为单机游戏，该时代的代表作为《贪食蛇》、《俄罗斯方块》等早期经典单机游戏移植作品；

2004 年~2007 年，随着 GPRS 网络的发展，特别是编程语言 JAVA 在手机上的应用普及，从技术上实现了以 SP（内容服务商）与 CP（电信运营商）为服务主体，通过发送定制短信下载游戏的传播方式；而以手机话费为支付媒介的便利性，实现了用户与 SP 及 CP 之间的现金流动。

2008 年随着 iPhone 为代表的智能手机时代来临，其开创的触屏革命，不仅颠覆了用户操作手机的体验，也使得手游脱离物理键盘的束缚，基于重力感应、触摸滑动的操作特性诞生了真正有别于传统游戏模式的移动游戏。同时，随着应用商店模式的兴起，以苹果 App Store 为代表的集下载、付费、用户反馈管理为一体的渠道平台改变了原有移动游戏传播格局。如《愤怒的小鸟》、《水果忍者》等以滑动及重力感应为特征的轻度休闲游戏逐渐成为移动游戏的主流。

2010 年后，随着 3G 乃至 4G 时代的来临，传统制约移动网络的带宽问题迎刃而解。以 iPhone 及 Android 手机为代表的智能手机凭借其高效的性能、便于携带的特性拓展了原有桌面端游戏的空间，架构宏大、画面精美、特效绚丽的大型游戏也能够通过移动网络下载并在手机端呈现给玩家。

移动网络游戏将移动终端的便利性与现代人类时间碎片化的娱乐需求相结合的同时，手机自身的社交属性也赋予移动网络游戏社交功能，使得玩家可以在游戏中交流增进感情。当网络带宽不再是人与人之间互联沟通的瓶颈时，当玩家

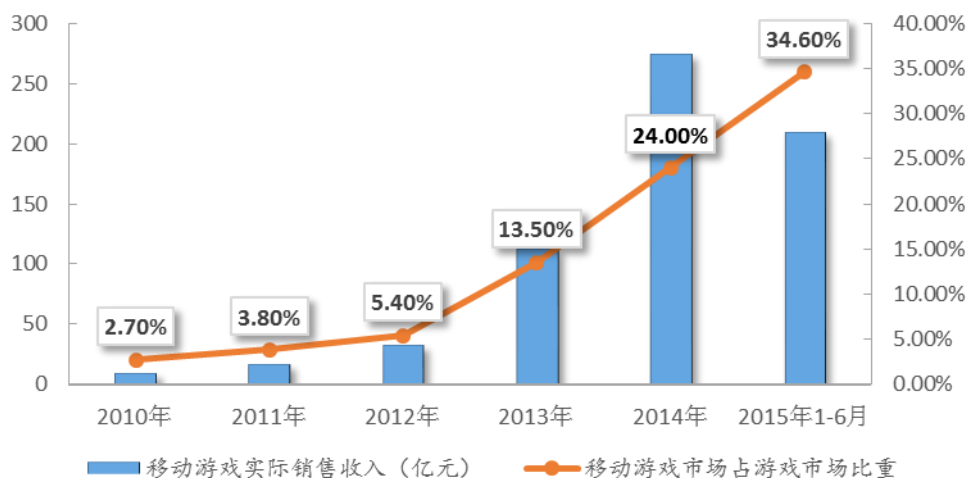


所需的一切尽在掌中方寸之间时，移动网络游戏就不仅仅是桌面游戏的便携性拓展，其游戏类型也不再局限于轻度休闲单机游戏，中重度在线游戏也逐渐成为移动网络游戏重要组成部分。

## 2、行业发展现状

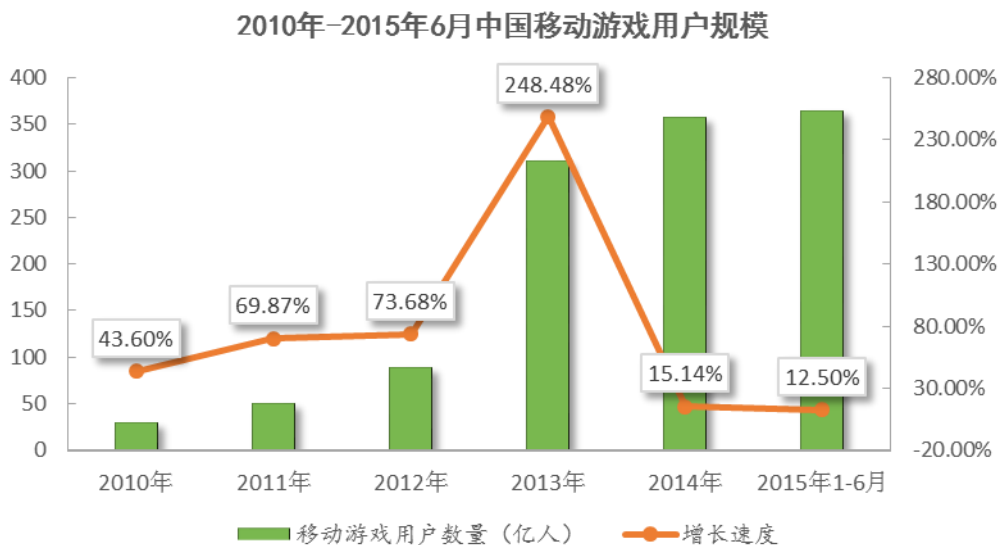
根据中国音数协游戏工贸（GPC）、伽马数据（CNG 中新游戏研究）及国际数据公司（IDC）联合发布的《中国游戏产业报告》统计显示：2015 年上半年，我国游戏产业规模进一步扩大，市场实际销售收入超过 600 亿元，超越 2014 年同期水平。在细分市场中，移动游戏收入增长速度最快，增幅最大。截止 2015 年 6 月，我国移动游戏市场实际销售收入达到 209.3 亿元，同比增长 67.20%，移动游戏占整个游戏市场的比重也由 2014 年末的 24.00% 快速上升至 34.60%。其中，移动网络游戏占整体移动游戏市场的比重在 2014 年达到了 78.3%。

2010年-2015年6月中国移动游戏发展规模



数据来源：GPC、CNG and IDC 《中国游戏产业报告》

随着移动终端的普及，人口红利成为促进整个游戏产品高速发展的核心动力。截至 2015 年 6 月，我国移动游戏用户规模达到 3.66 亿人，同比增长 12.5%，增速逐渐放缓。

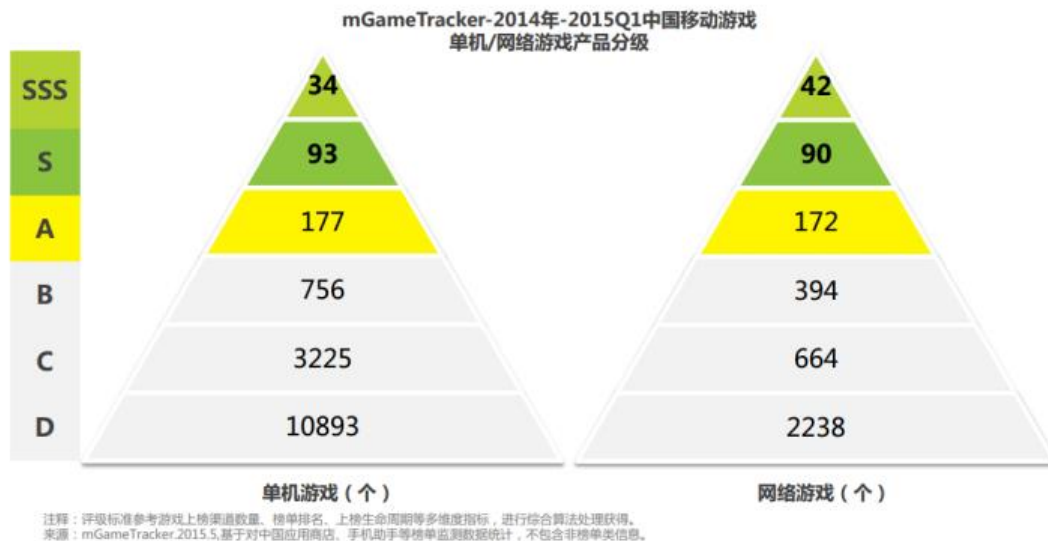


数据来源：GPC、CNG and IDC 《中国游戏产业报告》

### 3、行业竞争格局

游戏行业的竞争主要体现在游戏产品之间的竞争，而移动游戏主要是为了满足移动终端用户碎片化的娱乐需求，因而该行业的竞争更直接的表现是在争夺玩家有限的娱乐时间。从产业链分析，移动游戏行业的竞争主要集中在游戏产品与平台渠道两个领域。

在游戏产品领域，根据艾瑞咨询发布的《中国移动游戏行业研究报告简版 2015 年》统计，截至 2014 年，我国移动游戏行业共有游戏厂商 6,284 家，2014 年当年共产生了近 15,000 款单机游戏，近 3,000 款网络游戏。由于移动游戏开发门槛较低，基数庞大的开发创作团队诞生“黑马”作品的几率始终存在，而“黑马”产品爆款产生的名利双收效应，使得更多的游戏开发者进入移动游戏开发领域，加剧了行业竞争。而大中型企业投入资金与人力所开发的游戏达到水准以上的概率远高于小型团队，但该类游戏开发周期相对较长，数量相对较少。2014 年至 2015 年一季度整个移动游戏行业所产生的游戏中，被 mGameTracker 评为 SSS 级的不足 100 款，A 级以上产品仅占全部产品不到 4%。以玩家需求而论，整个游戏产品的品质呈金字塔型结构，优质精品游戏占比较少。



数据来源：艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告简版 2015 年》

在平台及渠道领域的竞争主要集中在对玩家资源的争夺。以腾讯游戏为代表的平台渠道商充分发挥互联网时代“用户数量为王”的经营理念，依托微信、QQ 等已拥有大量用户群的互联网社交平台，通过新增游戏版块并与微信账号、QQ 账号绑定直接将原有社交用户转变为游戏平台用户，增强了玩家粘性；同时，依托庞大的用户群体在上游争夺精品游戏资源，通过与大量优秀游戏创作团队合作，不断在游戏平台发行运营推广新品游戏，以《天天酷跑》、《雷霆战机》、《我叫 MT2》等为代表游戏的成功又进一步壮大了腾讯游戏的声誉，不仅在玩家群体和游戏开发商中均确立了平台的口碑与影响力，从而牢牢控制住上下游，并逐渐向上游产业链延伸，集游戏开发、发行、运营及推广于一体。而类似腾讯游戏这样以平台为着眼点，控制下游用户，贯穿上游产业链发展的企业近年来不断涌现，如 360、阿里巴巴等互联网巨头均以不同形式介入移动游戏行业，使得整个渠道领域的竞争白热化。

#### （四）行业未来发展趋势

##### 1、市场营收结构将有金字塔型向纺锤形转变

随着整个行业规模的不断发展，游戏产品数量将大大增加。一方面，现有的精品游戏受益于精细化运营与忠实玩家群体，其生命周期比普通游戏要长；另一方面，行业的发展特别是互联网巨头的大量投入，使得后续的精品游戏也将层出

不穷，这种新老并存的格局将使得主流游戏玩家被分流。同时，行业内一些游戏开发商回避主流热门游戏类型，持续对细分市场进行开拓，通过对玩家群体的精准定位，在不同细分市场催生游戏精品，从而获得细分市场忠实玩家支持。而一些热门 IP 改编的游戏通过对原 IP 粉丝群体的经营而获得一定的收入。

整个游戏市场收入格局的多样化将使得现阶段少数爆款游戏掌握行业大量收入的现象得以改变，整个市场的营收结构将向纺锤形转变，主要收入将逐步被更多的游戏产品所分散。

## 2、行业竞争加剧倒逼市场规范化程度提升

互联网企业大量涌入移动游戏行业加剧整个行业的竞争，将加速行业的优胜劣汰。行业内企业获取玩家成本的提升倒逼业内企业重视已有玩家的保持与维护，游戏内置暗扣、过度诱导消费、恶意评论、刷版等不正当行为都将导致玩家资源的大量流失，因而整个行业的规范化程度将随着玩家地位的提升而不断提高。

## 3、运营精细化与 IP 改编注重可持续化

移动游戏的精细化运营将成为未来的方向。随着用户获取成本的提升，单个用户收益比随之下降，为规避单一流量导入方式的竞争力不足，保证游戏的盈利能力，必须重视运营的精细化，通过多种手段开拓玩家群体，获得市场青睐。

同时，IP 改编游戏的模式将持续，对 IP 可持续发展模式的探索将逐渐加强，对 IP 的使用不再只是为了快速获得原 IP 粉丝的流量导入，而更加重视培养忠实粉丝成为忠实玩家。通过与原 IP 的联动，使游戏成为 IP 泛娱乐化的一部分，充分使用、扩展并维护 IP 粉丝群体，深度挖掘、发挥并保护 IP 价值，成为游戏开发商长期持续经营的有效资源。

## 4、技术进步推动游戏类型发展

Flash AIR 更新和 HTML5 的逐渐成熟，让轻量级移动游戏在技术拓展方向上有了新的选择；Physx 物理引擎的开源，也将为物理游戏等细分游戏类型的发展提供条件。此外，弱联网或游戏过程离线等单机功能也将会在更多的游戏产品

中出现，以减少因网络环境、流量费用导致的用户阻力，丰富移动游戏产品多样化发展。

## 5、精品游戏国际化之路将成为常态

国内市场竞争的加剧以及海外发行渠道的畅通使得国内移动游戏企业均将海外市场作为未来发展的重要部分。一方面，现阶段国内移动游戏激烈竞争的市场现状逼迫游戏企业在国内持续竞争的同时，开辟海外新市场；另一方面，相较于主机游戏、客户端游戏，更为轻量的移动游戏一直是我国游戏企业所擅长的领域，具备向海外开拓市场的实力。最后，随着多年对海外市场的开拓，我国游戏企业已积累了丰富的海外发行经验，对游戏的本地化处理、海外市场的用户需求都有较多了解，保证了精品游戏国际化之路成为现实。

### （五）行业的主要特点

#### 1、现阶段行业的发展特征

##### （1）市场规模继续高速增长

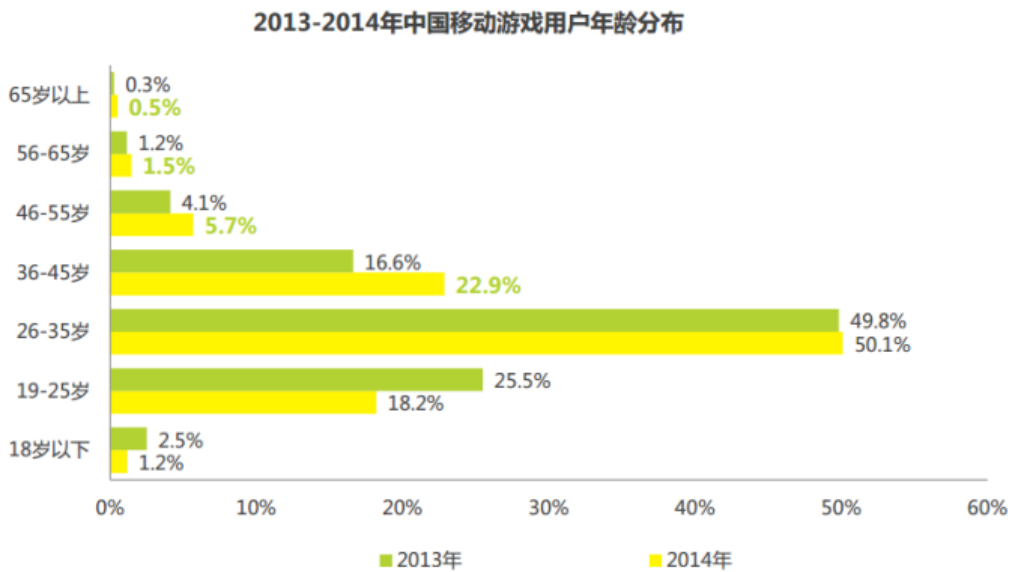
相较于整个游戏行业增速有所放缓的情况，移动游戏继续保持高速增长，2015年上半年实际销售收入增长超过80亿元，同比增长达到67.20%。一方面，大量资本涌入移动游戏行业，推动整个行业产品数量的爆发式增长，从而间接带动移动游戏市场销售规模的增长；另一方面，拥有更高短期盈利能力的重度游戏用户增加，同样促进了整个市场规模的增长。

##### （2）市场集中度进一步提升

根据《中国游戏产业报告2015年1-6月》统计，2015年一季度，市场排名前10的游戏收入总和占据近半的市场份额，市场收入呈“金字塔”结构，少数精品游戏占据了行业的大部分收入。此外，随着发行、推广渠道等资源向少数大型企业或平台集中，诸如腾讯游戏等为代表的平台服务商往往更容易获得精品游戏，对市场的把控能力越来越强。部分中小企业则尝试通过开拓细分市场，确立自身风格化特色，在特定市场或群体中保持竞争优势以抗衡对抗大型企业或平台的竞争。

### （3）具备较强消费能力的中青年玩家增长迅速

根据艾瑞咨询《2015年中国移动游戏行业研究报告》统计，36岁以上移动游戏用户比例均有不同程度增长，相应的，25岁以下年轻玩家比例将少。高龄用户的加入使得移动游戏消费群体更加庞大，特别是35岁以上中青年群体，一方面其收入水平较高，也相对稳定，另一方面来自事业与生活的压力相对较大，也愿意付出一定的代价寻求释放、缓解压力的途径，而移动游戏基于移动终端的便利性，能够在一定程度上满足上述需求。



数据来源：艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告简版 2015年》

### （4）重度游戏成为营收主流

随着用户终端的更新换代以及网络环境的优化，特别是盈利能力的巨大差异，从销售收入分析，移动游戏重度化趋势越发明显。2015年一季度，销售收入前10名的游戏中，有6款属于中重度游戏，且排名靠前；2015年二季度，一些休闲游戏的排名再次下降。此外，多个游戏引擎的更新优化、手机性能的换代提升也为重度移动游戏的推出提供了研发基础，保证了重度移动游戏的品质。

### （5）IP授权范围扩大，跨界合作更加深入

相较以前年度IP改编主要集中于小说题材（如《三国演义》、金庸系列小说等）或综艺类节目（如《爸爸去哪儿》等）所不同，2015年上半年移动游戏跨界合作程度更深，范围更广，经典客户端游戏、小说、动漫、影视剧、综艺节目

等都成为了改编对象。IP 授权范围扩大让移动游戏获取用户的方式更加多样，用户获取面更广，摆脱单一流量获取，仅面向传统玩家的状况。移动游戏也借此逐渐从单纯的“流量变现”向“流量与影响力变现”方式转变。

### **(6) 游戏运营日益精细化**

随着移动产业的迅猛增长，游戏产品数量大幅增加，市场竞争日益加剧，单纯依靠渠道发行、流量导入的运营方式获取用户的成本越来越高。这就促使游戏运营方式从以往粗放的寻求流量导入向精细化运营转变，如不少游戏都推出主题曲、网剧、微电影等周边产品以塑造品牌，或通过举办线上线下活动提升玩家参与感，用多样化、精细化的手段去经营玩家，保持游戏曝光度与吸引度，增强营收能力。

## **2、行业的进入壁垒**

### **(1) 市场准入资质壁垒**

移动游戏遵循网络游戏的行业监管体系主要由工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局及国家版权局进行监管。根据《中华人民共和国电信条例》的规定，经营增值电信业务须经国务院信息产业主管部门或所覆盖范围的省、自治区、直辖市电信管理机构审查批准，取得《增值电信业务经营许可证》。另外，根据《互联网出版管理暂行规定》，还需要取得《网络文化经营许可证》。申请上述资质对企业的人员结构、资金实力等方面均具有一定的要求。因此，行业进入许可制度成为进入网络游戏行业的主要壁垒之一。

### **(2) 人才壁垒**

移动游戏行业从游戏的策划、设计到测试、上线运营等环节，均具有一整套技术要求和标准，都需要配备对策划、设计、测试等各方面的高素质人才。人才的培育需要较长的时间周期和更为丰富的项目经验。相较于国外网络游戏发展较早的国家，我国网络游戏发展相对落后，具备丰富经验的优秀人才储备不足，特别是移动网络游戏诞生时间更短，相应熟悉移动游戏特质的人才更加缺乏。而近几年移动游戏领域的高速发展，使得大量互联网企业介入移动游戏领域，对于优秀人才的争夺更加激烈，人才稀缺性更加显著。

### **(3) 技术壁垒**

游戏开发是一个系统工程，涉及到策划、程序、美术、音乐等各个方面，每个方面对于技术都有其独特的要求。虽然当前游戏开发工具普及，开发者门槛较低，但对于绝大多数同质化的游戏作品，竞争比拼的就是游戏核心系统的完善合理性、画面精美程度、操作流程度及音乐效果等。加之，大部分玩家对于游戏的品质要求日益提升，使得整个行业游戏产品之间的竞争白热化，对于游戏开发商提出了更高的要求。

### **(4) 渠道壁垒**

游戏开发工具的普及及易用化使得游戏开发的门槛较低，但将游戏最终传播给玩家的渠道门槛却随着竞争的激烈化、行业集中度的提高而不断变高。随着以腾讯游戏为代表的集发行、运营、推广为一体的平台化运作模式逐步崛起，特别是精品游戏不断在平台上涌现，慢慢形成玩家追随平台的格局。分发推广渠道的集中将提高渠道服务商的话语权，并促使其向上游产业链渗透整合，进一步增强其影响力。

## **(六) 影响行业发展的有利与不利因素**

### **1、有利因素**

#### **(1) 国家产业政策的支持**

国家新闻出版总署制定的新闻出版业“十二五”发展规划明确提出,大力发展数字出版等战略性新兴出版业,积极发展民族游戏产业。国务院办公厅发布的《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》(国发〔2013〕32号)明确提出“大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业,促进动漫、网络游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。”

#### **(2) 现象级游戏产品的不断诞生激发市场规模**

随着移动游戏产业的发展,市场资源向精品游戏倾斜,现象级游戏产品逐渐成为整个行业的标杆典范。一方面,现象级游戏往往自身拥有较高的收入,直接带动整个市场规模的增长;另一方面,现象级游戏(如《我叫MT2》、《天天酷



跑》、《雷霆战机》等）所代表的影响力及号召力不仅止于移动游戏行业本身，更扩大至整个社会，能够为整个行业拓展受众，带来更多的用户。

### **(3) 移动游戏获取用户方式更加丰富**

行业内竞争的加剧逼迫各方为获取用户不断创新，特别是移动互联网的发展丰富了获取用户的方式。视频、自媒体、社交、应用分发平台及其他热门 APP 开放力度加大，为移动游戏带来更多的流量支持，如 2015 年 3 月九游与阿里手游实现初步整合，提升了流量导入的能力；小米应用商店则开始深度介入游戏发行领域。同时，游戏推广方式多样化，除了线上传播途径的流量导入外，电视广告、公交车、地铁等传统广告宣传途径也成为游戏的重要推广渠道。

### **(4) 移动终端性能日益增强推动游戏品质不断提高**

移动终端硬件性能飞跃式的增长，多边形处理能力的提升，使得 3D 贴图能力极大增强，游戏画面将更加精美立体，主机游戏的设计应用将能够移植借鉴到移动游戏开发中，为游戏设计人员提供了更多的发挥空间。随着移动游戏的画面、操作性、流畅度等各方面持续提升，给玩家的游戏体验也将得到改善和增强，从而带来更好的游戏体验。

## **2、不利因素**

### **(1) 潜在用户规模缩小**

随着近几年移动游戏用户的高速增长，但相应的我国移动终端用户数量增长缓慢，特别是未来人口红利的逐步消失，随之而来的是潜在用户规模逐渐缩小。潜在用户规模的缩小使得市场规模增长仅能依靠存量用户，这就要求提升现有用户的付费率与 APRU 值，运营难度相应加大，游戏研发投入也被迫增高。同时，在增量用户减少的情况下，现有游戏企业只能立足于争夺存量用户，使得行业内的竞争更加激烈，间接提高了游戏用户的获取成本，全产业链整合、“马太效应”更加显著。

### **(2) 缺乏创新跟风仿制的同质化想象日趋严重**

移动游戏虽然发展时间仅有十几年，但游戏类型逐渐完善，创新的难度日益

加大，而行业内“领头羊”成功的榜样使得跟风仿制成为潮流。据 mGame Tracker 对 2014 年 IP 应用类型的统计，仅三国类游戏多达 555 款，西游题材的游戏 167 款。许多游戏开发商为了追求速效，紧跟少数盈利能力较高的游戏产品及类型，使得整个游戏市场在热门领域产品饱和，出现过度竞争的状况，绝大部分跟风作品生命周期短，死亡率高。同质化现象的严重不仅使得玩家在短期内对某一类型游戏产生了审美疲劳与抗拒感，也极大的浪费了行业资源，不利于移动游戏的创新与细分市场的挖掘。

### **(3) 人才的频繁流动造成研发成本上升、游戏品质下降**

随着行业内大量游戏公司的成功上市，缔造了游戏行业暴富的“神话”，特别是以别是“BAT”为代表的互联网巨头介入游戏行业，对于行业内人才的争夺日趋激烈。同时，一些大中型企业中高层员工也积极尝试独立创业，使得人才流动的情况加剧。优秀成熟人才的频繁流动，不仅在客观上抬升了游戏产品的开发成本，也影响开发团队的稳定性，造成游戏品质的下降。核心开发人员的流失，甚至存在“源代码”外流、扩散的问题，加剧产品同质化。

## **三、公司在行业的竞争地位**

### **(一) 公司在行业内的竞争地位**

公司从创作工作室起家，至今已发展成为集游戏开发、发行、运营为一体的综合性游戏厂商。以《宫爆老奶奶》系列为代表的原创游戏获得了玩家的认可，在躲避类动作游戏领域树立了“蓝飞互娱”的口碑。而以《爸爸去哪儿》系列为代表的热门综艺 IP 改编类游戏在“蓝飞互娱”平台成功发行运营，使得公司成为业内少数获得热门综艺 IP 资源并成功运营的厂商。

虽然相对于腾讯游戏、乐逗游戏等集渠道运作于一体的平台，公司存在游戏产品较少、缺乏自有渠道、平台品牌效应不足等劣势，但公司始终坚持精品游戏策略，通过细分市场定位，不断推出带有自身显著风格烙印的游戏产品，从而能够培养并壮大特定受众群体，逐步增强“蓝飞互娱”平台的品牌影响力，在激烈的行业竞争中获得一席之地。

## （二）公司在行业内主要面对的竞争对手

### 1、乐元素

乐元互动（北京）游戏技术有限公司（简称：乐元素）成立于 2010 年，总部设于北京，在东京、上海、京都均设有办公室和研发工作室，是一家在中国和日本都有独立开发和运营实力的互动娱乐公司。其代表游戏为《开心水族箱》、《开心消消乐》等轻度休闲游戏，主要市场面向中国大陆与日本地区。

### 2、乐逗游戏

深圳市创梦天地科技有限公司下属游戏运营平台，是中国最大的独立手游发行平台，旗下拥有完善的产品线。在休闲游戏领域，《神庙逃亡》系列、《水果忍者》、《地铁跑酷》等国内外大作；同时，拥有《奔跑吧兄弟：跑男来了》等 IP 产品。

### 3、腾讯游戏

腾讯游戏是腾讯公司四大网络平台之一，是国内最大的网络游戏社区。腾讯游戏采取内部自主研发和多元化的外部合作两者结合的方式，拥有休闲游戏平台、大型网游、中型休闲游戏、桌面游戏、对战平台五大类逾六十款游戏。

## （三）公司的竞争优势与劣势

### 1、公司的竞争优势

#### （1）鲜明的层次化发展战略

公司根据自身优劣势，制订了短中期结合长期的发展战略，力求通过打造精品游戏，拓展玩家群体，提升“蓝飞互娱”品牌知名度，培育消费意识，积累忠诚用户，最终构建形成泛娱乐移动网络平台。

短期目标明确为以热门综艺类 IP 主题改编的休闲游戏为主，充分利用热门综艺节目的知名度，通过独家代理或授权开发的方式，迅速推向市场，以达到拓

展玩家群体，提升“蓝飞互娱”品牌价值，获得足够的曝光度与用户数，实现短期收益；中期则坚持自创游戏的持续开发，通过系列产品迭代以形成具有自身特色及完善世界观的独立 IP，逐步积累忠实玩家群体，形成品牌号召力，丰富独创 IP 周边，打造泛娱乐的 IP 主题；长期发展一方面需依靠新的游戏产品开发锻炼提升项目团队，强化管理与开发效率，另一方面则通过增强与游戏工作室、开发者的交流合作，获得精品游戏的代理运营权，在“蓝飞互娱”平台发行运营，丰富平台的产品种类与数量，增强平台的影响力，最终形成拥有大量忠实玩家，具备强大品牌号召力的泛娱乐移动网络平台。

### **(2) 独特的风格化游戏与忠实用户群体**

鉴于移动网络游戏特有的操作体验，公司专注于动作及益智类轻、中度休闲游戏的开发与运营，一方面通过风格化的游戏强化公司在玩家群体中的印象，在躲避类、跑酷类等细分游戏领域树立了品牌知名度，“蓝飞互娱”品牌所推出的游戏均获得苹果 App Store 官方推荐，得到渠道与玩家的一致认可；另一方面通过系列游戏的开发及精品游戏的代理运营，为“蓝飞互娱”品牌逐步积累忠实玩家，《宫爆老奶奶》系列及《爸爸去哪儿》系列均已形成较为庞大的忠实玩家群体，依托逐步增加的玩家群体，强化细分游戏市场的竞争力，吸引外部资源合作，逐渐发展壮大。

### **(3) 热门综艺节目 IP 改编游戏的成功模式**

《爸爸去哪儿》系列作为热门综艺节目 IP 改编游戏，相对其他综艺改编游戏而言，具备优异的游戏品质，贴切的主题类型，完全同步的场景设计，是优秀游戏系统与热门综艺题材成功结合。成都蓝飞在完成《爸爸去哪儿》初代开发及良好运营后，获得了后续《爸爸去哪儿 2》及《爸爸去哪儿 3》(IOS) 的独家代理运营权。通过该系列的成功运营，公司与快乐芒果已经形成了一套热门综艺节目 IP 改编游戏制作运营的成功模式，其后更代理运营了湖南卫视《一年级》同名游戏。

快乐芒果作为湖南卫视众多综艺节目 IP 资源的运作平台，现阶段其综艺改编类游戏产品均有授权成都蓝飞开发或运营，因而在可以预见的未来，上述深度挖掘热门综艺 IP 价值的“综艺+手游”联动的模式将为公司提供更多优质、知名的

游戏产品。

#### **(4) 通过投资其他工作室获得多样化的产品**

作为从工作室小团体发展而来的企业，公司充分了解游戏工作室在国内游戏开发领域的特点，秉承“侧重精品、突出特点”的思路，公司一直致力于寻求与特色鲜明团队的合作，凭借自身良好顺畅的运营渠道与经验，通过投资参股等方式弥补游戏工作室前期开发资金缺乏、后续运营能力薄弱的劣势，保证游戏创作团队能够集中精力开发独创精品游戏，如上海尼鲁巴开发的《大侠挂了》（暂定名）、上海炎岛开发的《时空勇士》（暂定名）、北京百得潘达开发的《布丁大冒险》（暂定名）都将于 2016 年后推向市场。上述合作模式丰富了公司的游戏产品线，强化公司在发行市场的影响力，实现公司与合作开发者的双赢。

#### **(5) 盈利方式多样化**

针对休闲游戏玩家数量庞大、娱乐时间碎片化、投入资金相对较少的特点，公司一方面通过免费游戏方式尽可能的让广大玩家能够获得无门槛的游戏体验，另一方面通过设置较低的道具购买价格使得玩家付出少量花费的同时获得游戏体验的提升，从而能够依托基数庞大的玩家群体，实现“薄利多销”，逐步培养并引导玩家的消费习惯。

此外，公司充分重视现阶段所积累的庞大玩家群体对第三方的吸引力，以游戏为平台，以庞大的玩家群为受众，以流量引导的方式提供给第三方，通过内置任务或引导操作等方式为第三方与玩家搭建起联系，从而实现第三方为玩家付费的新模式。通过上述创新，使得免费玩家也能成为公司盈利的重要来源，逐步将游戏打造成为泛娱乐集合平台。

## **2、公司的竞争劣势**

### **(1) 融资渠道相对单一**

移动网络游戏行业属于技术及人力资源密集型产业，特别是随着近年来网游及手游产品的火爆，行业内“造富”效应凸显，对优秀人才的争夺加剧，行业整体薪资水平远高于其他行业；同时，游戏行业有别于传统制造业，属于轻资产行业，抵押、质押等传统间接融资难以实施，因而现阶段公司主要通过引入风险投资者

满足资金需求。

融资渠道相对单一，制约了公司开发团队、运营规模的扩张以及与其他优秀游戏制作团队合作。因而，公司期望在全国股份转让系统挂牌完成后，获得直接融资的途径，以便更好更快的发展。

### **(2) 现阶段公司规模相对较小，所开发运营的游戏较少**

公司现阶段尚处于初创发展期，虽然已经制作了《宫爆老奶奶》系列这样的自创产品并获得了市场的认可，积累了一定数量的忠实玩家群体；同时，将热门综艺节目《爸爸去哪儿》成功改编为游戏并代理运营后续系列游戏，获得较为良好的市场反响，但总体而言，相对业内其他厂商，公司所开发及运营的游戏数量较少，抗风险能力相对薄弱。

### **(3) 技术人才集中，管理人才相对缺乏**

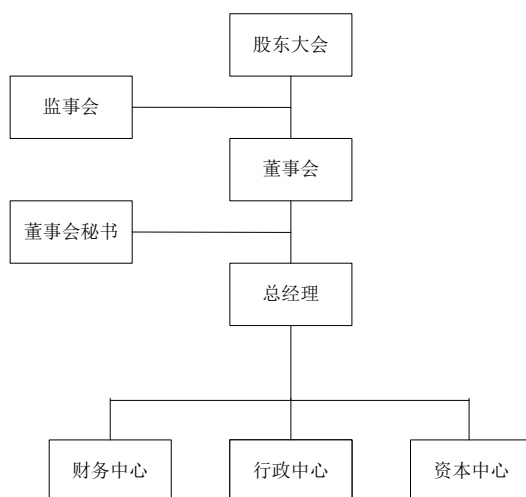
公司所属开发团队最初是以工作室的形式创立发展，至今绝大部分员工为策划、程序、美术、音乐等技术人才，由于人员数量相对较少，尚未建立项目制管理体制，游戏开发及运营仍主要由少数关键人员牵头组织。因此，现阶段公司管理人才相对缺乏，无法应对大量游戏的开发与后期运营，期望通过本次挂牌，能够提升公司在业内的品牌知名度，吸引更多优秀的管理人才加盟以便提升公司的整体竞争力。

## **四、公司组织结构图及主要业务流程**

### **(一) 内部组织结构图**

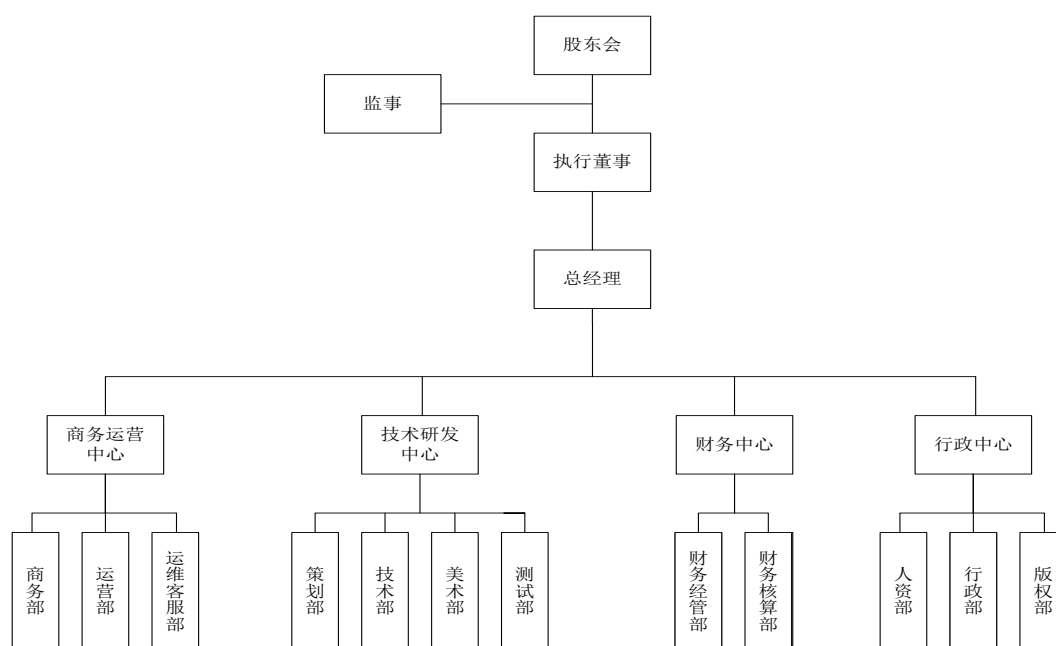
#### **1、蓝飞股份组织架构图**

蓝飞股份作为控股投资平台，主要负责投资管理事宜，其组织架构主要为满足日常管理及投资决策所设，如下图所示：



## 2 成都蓝飞组织架构图

成都蓝飞作为公司主营业务具体负责主体，承担了移动游戏开发、代理、运营的全部职责，其组织架构如下图所示：

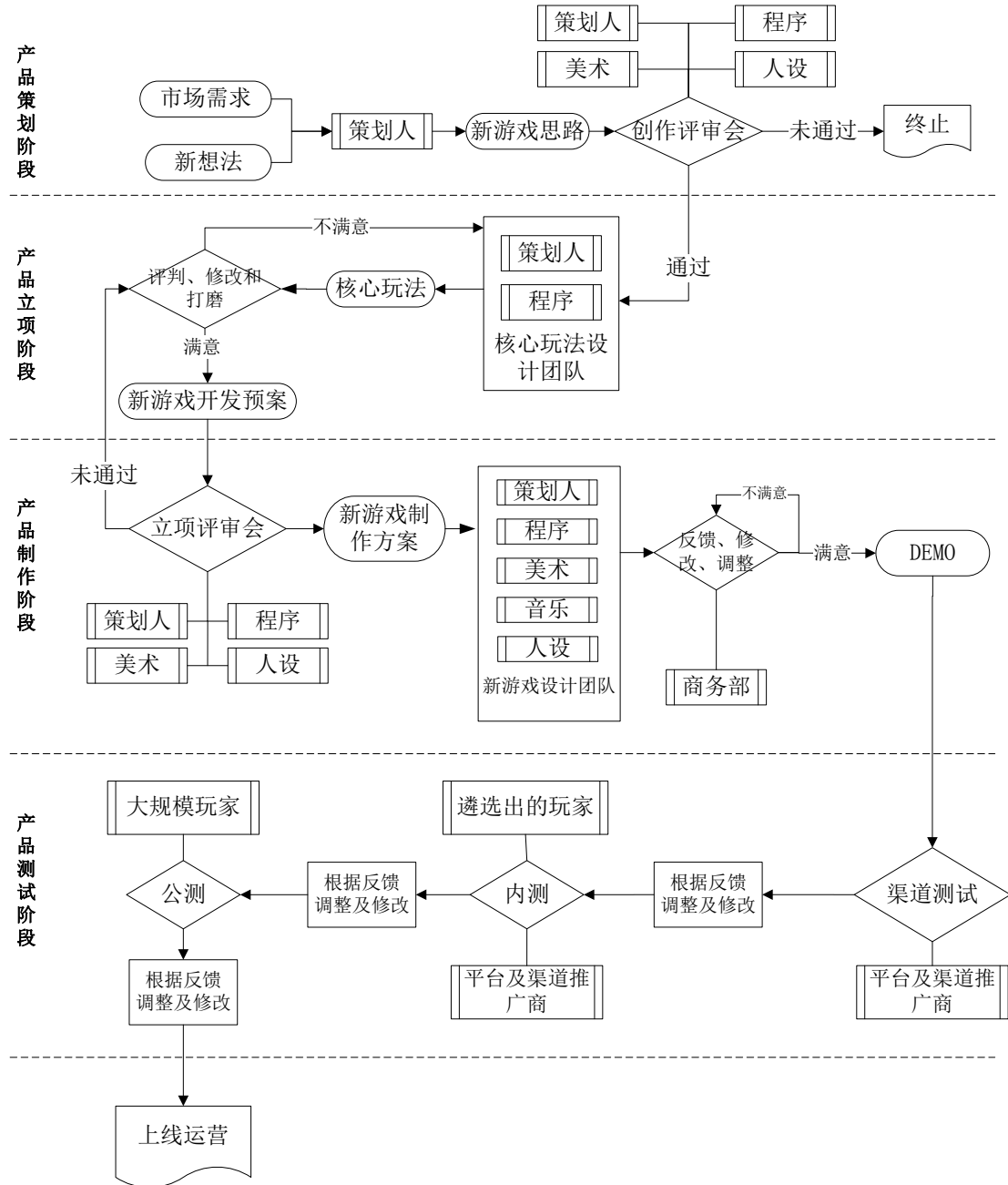


## （二）公司的主要业务流程

公司现有业务为游戏产品的开发及运营，其中游戏产品的开发指公司自身根据市场调研或策划有针对性的开发游戏产品，游戏产品的运营主要指自研产品开发完成后或代理游戏产品获得后上线运营。

# 1、产品研发流程

公司游戏产品的研发主要分为产品策划、产品立项、产品制作及产品测试四个阶段，如下图所示：



## (1) 产品策划阶段

公司游戏策划人员根据现阶段移动网络游戏市场的发展及玩家需求变化，综合考虑发行部门、运营商对市场的意见，结合内部员工的想法，形成对新游戏产品设计的基本思路和要求。



经过公司内部由策划、程序、美术、人设等相关部门人员组成的创作评审组讨论通过后进入产品立项阶段。

### **(2) 产品立项阶段**

由公司策划人员与编程技术人员，针对策划阶段所形成的思路，构建核心玩法原型，并经多轮解析修正，最终形成新游戏开发预案提交立项审核。

### **(3) 产品制作阶段**

产品立项通过后，根据产品研发、运营、财务及人力相关资源进行匹配形成产品制作方案。由产品策划人按照制作方案组织程序、美术、音乐进行产品开发，同时在开发过程中与市场运营人员保持良好沟通，紧密跟踪市场动态，对产品方案进行调整，并最终完成 DEMO 版本交付测试

### **(4) 产品测试阶段**

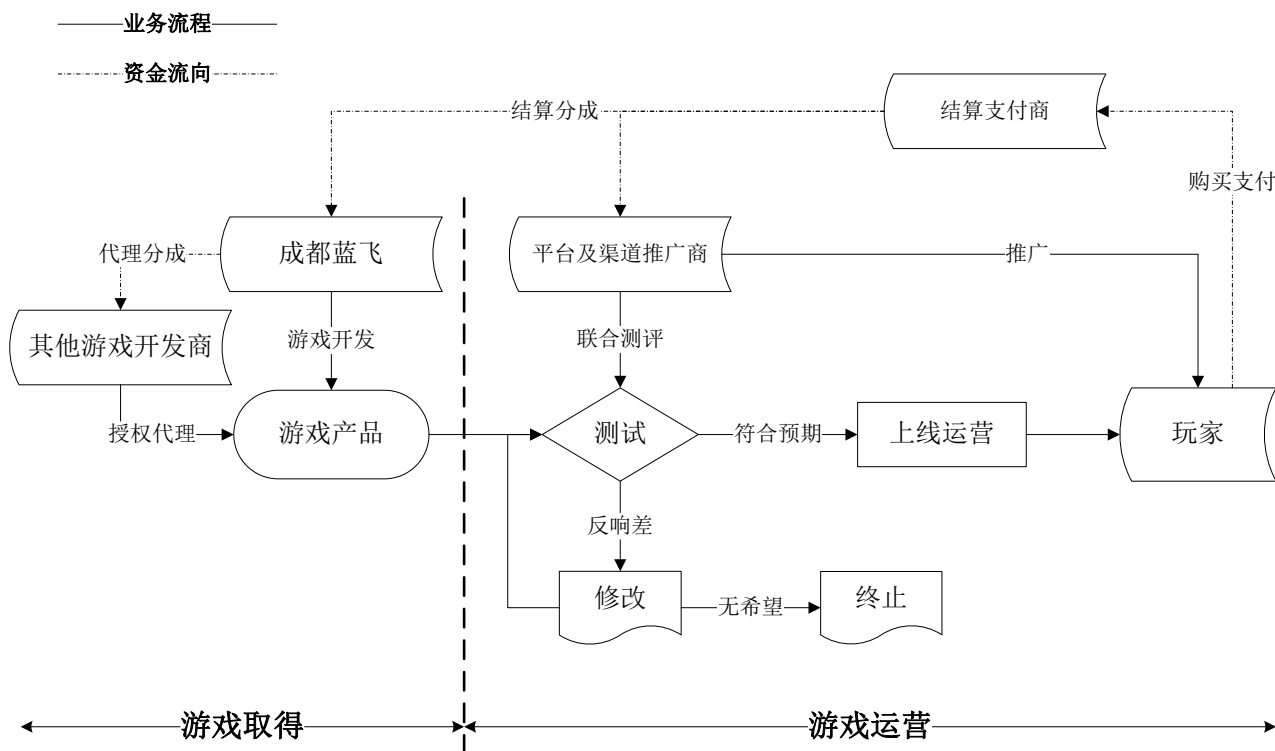
产品测试通常有封测、内测及公测三个阶段。封测阶段通常也称为渠道测试，平台及渠道推广商在该阶段介入，根据产品的测试情况与公司进行商务谈判的同时，提出修改意见；内测阶段通常称为 beta 测试，主要由渠道商或运营平台向玩家遴选发布测试版本，征求玩家意见以便在上市前进一步改进；公测阶段通常为正式上线运营前最后一轮测试，主要由运营渠道直接面向玩家发布，通过大规模玩家测试以便最终修改定型上线运营。

## **2、上线运营流程**

当游戏产品进入封测阶段时，由商务部与渠道运营商进行接洽，并对产品进行评估，针对运营要求提出修正意见，通过商务谈判达成意向，并签署合同，进入内测阶段；在最终完成产品测试后，由平台及渠道推广商向玩家推送正式上线运营。

## **五、公司的商业模式**

公司的商业模式主要为首先取得游戏产品，然后通过渠道运营商上线运营，在运营过程销售游戏内置虚拟道具获得收益。具体如下图所示：



## （一）游戏产品的取得

公司现有游戏产品的取得主要分为自主研发及授权代理两种模式，其中《宫爆老奶奶》系列为自创 IP 类自主研发产品，《爸爸去哪儿》系列及《一年级》则为热门综艺类 IP 改编游戏产品，其中《爸爸去哪儿》为公司自研产品，《爸爸去哪儿 2》、《爸爸去哪儿 3》及《一年级》均为代理运营产品。

同时，公司通过预付分成款或买断年度运营收益的形式获得了《决战喵星》、《小小白日梦》等的独家代理运营。

此外，公司通过投资参股或控股其他优秀游戏制作团队的方式给予资金及技术支持，充分扩展了代理运营游戏品类，如上海尼鲁巴开发的《大侠挂了》（暂定名）、上海炎岛开发的《时空勇士》（暂定名）、北京百得潘达开发的《布丁大冒险》（暂定名）都将于 2016 年后上线运营。

## （二）游戏产品的运营模式

公司游戏产品中除《宫爆老奶奶 2》为腾讯游戏独家代理运营外，其他产品均采用与平台及渠道商联合运营模式。无论是自研产品还是代理产品在进入测试

阶段时，即已开始与合作渠道展开交流，针对未来将要上线的最终产品进行测试修正。在正式上线运营后，公司通过渠道商如 App Store（苹果应用商店）、360手机助手、百度手机助手、小米应用商店、微信等向最终玩家提供下载，同时通过移动广告平台如优蜜、多盟等公司进行推广活动，增加游戏的曝光度与关注度。

在不断完善市场化推广的同时，公司采用业内领先的服务器保证上线运营游戏的顺畅，增强玩家的游戏体验感受；同时，不定期根据玩家反馈及市场反应，有针对性的推出游戏更新版本，修正 BUG、调整游戏设定参数、增加游戏内容，并结合市场推广活动，不断给玩家带来新鲜感，保持活跃玩家数量，延长游戏生命力。

### （三）游戏产品盈利模式

公司现有运营游戏均为免费游戏，盈利方式主要通过游戏内置虚拟道具的销售实现。基本流程均为用户向支付渠道付款购买游戏内置虚拟道具，支付渠道所联结的平台或渠道商收到后，按合同约定的账期（一般为次月或次两月）进行分成结算。若该游戏为公司代理运营，则公司在每月获得平台或渠道商结算后，依据代理合作协议与游戏生产商进行分成结算。

根据游戏的运营平台、渠道的不同，收费结算流程略有差异。

如以电信运营商为结算平台的游戏，则道具收费由电信运营商渠道获得分成。

如以 App Store、腾讯游戏或其他渠道运营商为结算平台的游戏，则道具收费由渠道运营商给予分成结算。

同时，公司在虚拟道具消费中引入第三方代付概念，通过玩家流量引导，在玩家完成第三方所指定任务（如播放指定视频或点击指定链接等）后，由第三方购买道具奖励玩家，从而改变传统的玩家付费模式。在玩家不必购买的前提下，公司依然能够完成道具销售，而第三方获得其自身所需流量或关注，形成三方共赢的新格局。

## 六、公司主营业务相关情况

### （一）主营业务收入情况

报告期，公司主营业务收入构成情况如下：

收入分类	2015 年		2014 年度	
	金额（元）	占比	金额（元）	占比
游戏收入	25,292,969.50	100.00%	56,398,947.36	91.71%
增值业务收入	-		5,100,000.00	8.29%
合计	<b>25,292,969.50</b>	<b>100.00%</b>	<b>61,498,947.36</b>	<b>100.00%</b>

### （二）公司的主要客户情况

#### 1、主要客户群体

报告期内，公司作为集游戏开发、发行及运营为一体的综合游戏服务商，最终消费群体为广大移动游戏玩家。由于玩家数量庞大，单个用户消费金额相对较小，且均通过电信运营商或其他支付服务商进行支付消费，因而直接体现在公司下游的客户主要为结算客户。

#### 2、报告期内前五名客户销售情况

项目	客户名称	销售收入（元）	占当期营业收入的比例
2015 年	1 咪咕互动娱乐有限公司	5,709,018.47	22.05%
	2 淮安有米信息科技有限公司	5,671,902.66	21.91%
	3 深圳市腾讯计算机系统有限公司	3,221,122.25	12.44%
	4 小沃科技有限公司	2,487,685.52	9.61%
	5 中国移动通信集团广东有限公司	1,873,748.97	7.24%
	合计	<b>18,963,477.87</b>	<b>73.25%</b>
2014 年	1 中国移动通信集团江苏有限公司	18,839,082.58	30.56%
	2 多盟智胜网络技术（北京）有限公司	10,289,248.74	16.69%
	3 淮安有米信息科技有限公司	7,719,588.56	12.52%
	4 中国移动通信集团广东有限公司	7,072,478.10	11.47%
	5 中国联合网络通信有限公司上海市分公司	6,565,770.72	10.65%
	合计	<b>50,486,168.70</b>	<b>81.89%</b>

公司目前董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、主要关联方或持有公司 5% 以上股份的股东未在相关客户中占有权益。

### （三）采购情况

#### 1、主要原材料及能源供应情况

公司主营业务为移动游戏的开发、发行及运营，属于非传统制造业企业，不存在物理形态的产品加工再生产过程。主营业务成本主要为获得游戏代理权所支付的费用及游戏的推广费用，报告期内主要供应商为代理发行业务所采购游戏对应的游戏开发商。

#### 2、报告期内前五名供应商采购情况

项目	供应商名称		采购金额（元）	占当期比例
2015 年	1	湖南快乐芒果互娱科技有限公司	5,079,344.79	88.80%
	2	成都可可兰信息科技有限公司	296,917.79	5.19%
	3	北京百度多酷科技有限公司	137,718.05	2.41%
	4	北京力天无限网络技术有限公司	134,565.48	2.35%
	5	北京红龙果信息科技有限公司	24,014.19	0.42%
	合计		<b>5,672,560.30</b>	<b>99.17%</b>
2014 年	1	湖南快乐芒果互娱科技有限公司	15,942,693.79	53.12%
	2	广州优蜜信息技术有限公司	9,441,509.25	31.46%
	3	湖南快乐阳光互动娱乐传媒有限公司	2,180,301.82	7.26%
	4	成都可可兰信息科技有限公司	660,377.34	2.20%
	5	上海可那信息技术有限公司	485,436.90	1.62%
	合计		<b>28,710,319.10</b>	<b>95.66%</b>

其中，快乐芒果作为公司参股公司，与公司的交易主要为《爸爸去哪儿》系列的代理发行权，属于正常的业务往来。截至本公开转让说明书签署日，除公司持有快乐芒果 49% 股权外，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、主要关联方或持有公司 5% 以上股份的股东未在相关客户中占有权益。

### (三) 报告期内对持续经营有重大影响的合同及履行情况

#### 1、销售合同

报告期内对公司经营有重大影响的销售合同(包括单笔金额 100 万以上或对公司有重大影响的) 情况如下:

序号	合同名称	合同方	内容	履行期间	履行情况
1	《信息服务合作合同》	多盟智胜网络技术(北京)有限公司	为合同方提供流量引导及信息推广服务, 获取分成收益	2013 年 10 月 21 日至 2015 年 10 月 20 日, 期满无异议自动顺延 1 年	正在履行
2	《爸爸去哪儿网络项目合作协议》	多盟智胜网络技术(北京)有限公司	为合同方提供网络广告投放服务	2014 年 1 月 10 日至 2014 年 12 月 31 日	履行完毕
3	《信息服务业务合作协议》	淮安有米信息科技有限公司	在《宫爆老奶奶》游戏中为合同方提供移动信息服务, 获取分成收益	2013 年 10 月 20 日至 2014 年 10 月 19 日, 期满无异议自动顺延 1 年	履行完毕
4	《手机游戏业务合作协议》	炫彩互动网络科技有限公司	提供营销推广服务, 并负责业务代计/收费, 双方对上述收入进行分成	2013 年 12 月 1 日生效, 有效期一年, 期满无异议自动续展一年	履行完毕
5	《中国联通沃商店与内容提供商的支付权限协议》	中国联合网络通信有限公司上海市分公司	业务接入和平台支撑服务	2014 年 1 月 6 日起, 有效期两年, 无异议自动顺延一年, 最多顺延两次	履行完毕
6	《小沃科技有限公司与内容提供商的自渠道内容购置及联运合作协议》	小沃科技有限公司	手游产品的联通渠道联合运营	2015 年 3 月 24 日起, 有效期一年, 无异议自动顺延一年, 最多顺延两次	履行完毕
7	《小沃科技有限公司与内容提供商的外渠道支付合作协议》	小沃科技有限公司	手游产品的联通渠道联合运营	2015 年 3 月 24 日起, 有效期一年, 无异议自动顺延一年, 最多顺延两次	履行完毕

8	《腾讯移动游戏平台开发者协议及《宫爆老奶奶2》移动游戏产品合作协议》	深圳市腾讯计算机系统有限公司	《宫爆老奶奶2》开发及平台运营协议	2014年6月1日起,有效期截止至本移动游戏产品正式商业化运营之日起三周年;无异议自动续约一年	正在履行
9	《中国移动互联网基地服务协议 V1.0》(CMGD-201301736)	中国移动通信集团广东有限公司	手游产品的移动渠道平台及支付服务	2013年11月25日,有效期为一年,期满无异议自动顺延一年,顺延次数不限	履行完毕由合同10替代
10	《中国移动互联网基地服务协议》(CMGD-201304289)	中国移动通信集团广东有限公司	手游产品的移动渠道平台及支付服务	2014年6月1日有效期为一年,期满无异议自动顺延一年,顺延次数不限	正在履行
11	《游戏业务合作协议书》	中国移动通信集团江苏有限公司	中国移动游戏业务平台提供业务接入和平台支撑服务	2013年12月12日至2014年12月11日	履行完毕
12	《游戏业务合作协议书》	咪咕互动娱乐有限公司	中国移动游戏业务平台提供业务接入和平台支撑服务	2015年1月1日至2015年12月31日,期满无异议自动顺延一年	正在履行
13	《手机游戏业务合作协议》	炫彩互动网络科技有限公司	提供营销推广服务,并负责业务代计/收费,双方对上述收入进行分成	2015年12月1日起,有效期一年,期满无异议自动顺延一年	正在履行

注:第6、7项合同已于2016年1月18日签订新合同取代,内容一致。

## 2、采购合同

报告期内对公司经营有重大影响的采购合同(单笔金额100万以上或对公司业务有重大影响的)情况如下:

序号	合同名称	合同方	内容	履行期间	履行情况
1	《优蜜无线营销服务框架合同》	广州优蜜移动科技股份有限公司	有米平台推广《爸爸去哪儿》及《爸爸去哪儿2》	2014年1月1日至2015年12月31日	履行完毕
2	《手机游戏《小小白日梦》全平台蓝飞独家代理协议》及《独家代理协议补充协议数》	上海可那信息科技有限公司	《小小白日梦》游戏独家代理运营	2014年3月1日起有效期3年	正在履行

3	《手机游戏《决战喵星》全平台蓝飞独家代理协议》及《独家代理协议补充协议书》	上海可那信息科技有限公司	《决战喵星》游戏独家代理运营	2014年3月1日起有效期3年	正在履行
4	《合同权利义务转让三方协议》	成都可可兰信息科技有限公司、上海可那信息科技有限公司	上海可那信息科技有限公司将《决战喵星》所有权利转移给成都可可兰信息科技有限公司	2014年12月10日起	履行完毕
5	《爸爸去哪儿》第一季手机游戏合作协议	湖南快乐阳光互动娱乐传媒有限公司	授权公司开发《爸爸去哪儿》及后续联合运营	2013年11月11日至2014年11月11日,无异议到期自动续期一年,之后仍无异议再自动续期一年	正在履行
6	手机游戏《爸爸去哪儿2手机游戏》全平台独家代理发行协议	湖南快乐芒果互娱科技有限公司	《爸爸去哪儿2》独家代理运营协议	2014年6月16日起,有效期3年	正在履行
7	手机游戏《爸爸去哪儿3手机游戏》IOS平台独家代理发行协议	湖南快乐芒果互娱科技有限公司	《爸爸去哪儿3》IOS平台代理运营协议	2015年10月1日起,有效期3年	正在履行
8	《宫爆老奶奶》美术使用权转让合同	青岛蓝飞信息技术有限公司	成都蓝飞以165万元价格购买《宫爆老奶奶》美术使用权,有效期至2014年12月31日	2014年1月1日至2014年12月31日	履行完毕

## 七、与公司业务相关的关键资源要素

### (一) 公司主要技术

公司在移动游戏开发中主要采用2D和3D技术。

2D技术采用Cocos2d-x, Cocos2d-x是当前移动游戏跨平台开发的主要引擎之一。作为开源引擎,其核心优势在于允许开发人员利用C++、Lua及Javascript来进行跨平台部署,覆盖平台包括iOS、Android、Windows Phone、Windows, Mac OSX 3及Tizen等。

3D技术方面主要采用Unity3D游戏引擎,该引擎类似于Director,Blender game engine, Virtools或Torque Game Builder等利用交互的图型化开发环境为



首要方式的软件，其编辑器运行在 Windows 和 Mac OS X 下，可发布游戏至 Windows、Mac、Wii、iPhone、Windows phone 8 和 Android 平台。因其具备完善的开发环境、工具、海量的高质量插件，成为 3D 游戏开发者的首选。

## （二）公司主要资产情况

### 1、固定资产

公司属于轻资产型企业，主要固定资产为移动游戏开发与营运所需的电子设备。截至 2015 年 12 月 31 日，固定资产情况如下：

固定资产种类	原值（元）	累计折旧（元）	净值（元）	成新率
电子设备及其他	543,664.03	272,090.46	271,573.57	49.95%
运输工具	80,300.00	25,428.32	54,871.68	68.33%
合计	623,964.03	297,518.78	326,445.25	52.32%

### 2、无形资产

报告期内，公司自主研发的游戏产品均费用化处理，所形成的软件著作权、商标等均未在财务账面体现，具体如下：

#### （1）软件著作权

截至本公开转让说明书签署日，公司拥有的软件著作权如下：

序号	软件名称	登记号	首次发表日期	著作权人
1	爸爸去哪儿网络游戏软件[简称：爸爸去哪儿]V1.0	2014SR053341	2013.12.06	成都蓝飞
2	布丁公园游戏软件[简称：布丁公园]V1.01	2015SR065543	2015.02.25	
3	宫爆：老奶奶家族篇手机游戏[简称：宫爆：老奶奶家族篇]1.0.0	2014SR131702	2012.08.08	
4	宫爆：老奶奶家族篇 2 手机游戏软件[简称：宫爆：老奶奶家族篇 2]1.0.0	2014SR153956	未发表	

(2) 美术著作权

著作权人	作品名称	登记号	登记日期	取得方式
成都蓝飞	宫爆老奶奶(Kung Pow Granny)	国作登字-2015-F-00248855	2015.12.21	受让

(3) 商标

截至本公开转让说明书签署日，公司拥有的商标如下：

序号	注册商标	注册/申请号	使用范围	有效期	申请人
1		14723415	第 9 类	2015.08.28 至 2025.08.27	成都蓝飞
2		14723484	第 16 类		
3		14723488	第 18 类		
4		14723550	第 25 类		
5		14723676	第 28 类		
6		14723742	第 38 类		
7		14723781	第 41 类		
8		14723866	第 42 类		

3、房屋与土地情况

截至本公开转让说明书签署日，公司名下无在册土地及房产，现经营场所均为租赁取得，具体情况如下：

承租人	出租人	租赁位置	用途	租赁面积 (M2)	租金	租赁有效期
蓝飞股份	青岛麒麟文化有限公司	青岛市市南区南京路 100-1 号创意 100 产业园 3#300	科研设计	128.00	41,660.00 元	2015.02.20-2016.07.31
成都蓝飞	青岛麒麟文化有限公司	青岛市市南区南京路 100-1 号创意 100 产业园 3#201	办公	359.32	212,466.00 元	2015.03.05-2016.05.05
	成都高投置业有限公司	成都市高新区天华一路 99 号 (天府软件园 B 区)6 栋 1 层 102 房	科研、办公	31.91	1,276.40 元/月	2015.06.17-2016.06.16

上海 炎岛	上海张江企业咨询服务有限公司	郭守敬路 351 号 2 号楼 A650-29 室	科研用房	28.00	10,220.00 元/年	2016.02.12-2017.02.11
	梁敏	上海市闸北区俞泾港路 1 弄 11 号 322 室	办公	65.13	9,000.00 元/月	2015.09.08-2016.09.07
上海 尼鲁巴	汤荣华	俞泾港路 11 号 620 座	办公	65.20	第一年 102,000.00 元/年; 第二年 108,120.00 元/年	2016.01.21-2018.01.21
北京 蓝飞	毛冯	北京市朝阳区大屯路 222 号院 1 号楼 6 层 607 室	办公	128.25	12,500.00 元/月	2015.06.01-2016.05.31

#### 4、业务许可与资质

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有的业务许可与公司资质如下：

##### (1) 增值电信业务经营许可证

公司名称	经营许可证编号	业务种类	覆盖范围 (服务项目)	有效期	发证机关
成都蓝飞	川 B2-20140148	第二类增值电信业务中的信息服务业务(不含固定网电话信息服务和移动网信息服务)	(互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械和电子公告服务等内容)	2014.08.04 至 2019.08.04	四川省通信管理局

##### (2) 网络文化经营许可证

公司名称	编号	经营范围	有效期	发证机关
成都蓝飞	川网文许字 [2014]1175-051 号	利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)	2014.06.18 至 2017.06.18	四川省文化厅

**(3) 网络游戏版号及文化部备案**

序号	游戏名称	文化部备案号	新闻出版署版号
1	爸爸去哪儿	文网游备字(2015)M-CSG 0856 号	新广出审[2016]354 号
2	爸爸去哪儿 2	文网游备字(2015)M-CSG 0882 号	新广出审[2016]342 号
3	爸爸去哪儿 3	文网游备字(2015)M-CSG 0886 号	新广出审[2016]247 号
4	宫爆老奶奶	文网游备字(2015)M-CSG 0887 号	新广出审[2016]340 号
5	宫爆老奶奶 2	文网游备字(2015)M-CSG 0888 号	新广出审[2016]341 号
6	一年级	文网游备字(2015)M-CSG 0977 号	新广出审[2016]316 号
7	决战喵星	文网游备字[2014]0-SLG103 号	新广出审[2014]1251 号

**(5) 软件企业认证与软件产品登记**

序号	证书名称	产品名称	证书编号	发证日期	有效期	发证机关
1	软件企业认定证书	-	川 R-2014-0159	2014.11.27	-	四川省经济和信息化委员会
2	软件产品登记证书	蓝飞互娱爸爸去哪儿手机游戏软件	川 DGY-2015-0139	2015.03.02	五年	
3	软件产品登记证书	蓝飞手机游戏宫爆老奶奶软件	川 DGY-2013-0550	2013.09.20	五年	

**5、特许经营权情况**

截至本公开转让说明书签署日，蓝飞股份及其下属公司在生产经营方面不存在以其作为授权方或被授权方与任何第三方签署特许经营权协议的情况。

**(三) 公司员工情况****1、公司员工结构情况**

截至 2015 年 12 月 31 日，公司共有在册员工 52 人，其依据岗位、学历、年龄划分形成的人员结构列示如下：

**(1) 按岗位结构划分**

类别	人数	比例 (%)
----	----	--------

研发工作	40	76.92%
运维工作	3	5.77%
财务工作	7	13.46%
行政工作	2	3.85%
合计	52	100.00%

### (2) 按员工教育程度划分

类别	人数	比例 (%)
本科及以上学历	34	65.38%
大专学历	10	19.23%
大专以下	8	15.38%
合计	52	100.00%

### (3) 按年龄划分

类别	人数	比例 (%)
20-25 岁	11	21.15%
26-30 岁	26	50.00%
31-35 岁	12	23.08%
36-40 岁	3	5.77%
合计	52	100.00%

## 2、核心技术人员情况

王武，详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司的股权结构”之“(二) 控股股东和实际控制人的基本情况”之“2、控股股东及实际控制人的基本情况”。

罗明伟，男，1984年3月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于西安电子科技大学通信与信息系统专业，研究生学历。2007年12月-2008年10月，为华为技术有限公司软件工程师；2009年4月-2010年12月，为上海贝尔股份有限公司销售经理；2011年1月-2013年7月，为中科院西安光学精密机械研究所助理研究员；2013年8月-至今，为成都蓝飞互娱科技有限公司软件工程师及项目经理。

隋向荣，男，1983年12月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于武汉理工大学动画系，本科学历。2007年-2011年，为北京千雅文化有限公司动画部动画师；2011年-至今，为成都蓝飞互娱科技有限公司设计部动画特效师。

李泉，男，1984年8月出生，中国籍，无境外永久居留权；毕业于青岛科

技大学自动化系，本科学历。2007年7月-2010年7月，为青岛高校信息产业有限公司技术服务员；2010年7月-2011年2月，为青岛汇众教育编程培训师；2011年-至今，为成都蓝飞互娱科技有限公司研发技术部工程师。

以上除王武为公司实际控制人通过米林企业间接持有公司股份外，其余人员均未持有公司股份。

## 第三节 公司治理

### 一、公司股东大会、董事会、监事会的运行情况及履 责情况

#### （一）股东大会、董事会、监事会的运行情况

##### 1、有限公司“三会”的建立健全及运行情况

有限公司时期，公司未设董事会与监事会，设立执行董事与监事各一名。公司决策管理的中心是股东会，股东变更、注册资本变更等重大事项均由公司股东会讨论通过并形成会议决议，股东会决议内容合法合规并能得到执行。股东会表决程序符合《公司法》和彼时《公司章程》的规定。股东会议通知多以口头、电话或书面通知的方式表达，告知或分发完毕即视为会议通知行为的完成。有限公司时期股东会议的召开并没有履行提前通知的程序、没有保存相关的会议通知资料、会议记录资料也不完整，有些会议未留存会议记录并存在未按期召开年度股东会的情况。此外，有限公司时期，监事对公司的财务状况及董事、高级管理人员所起的监督作用较小；公司未制定专门针对关联交易、对外投资、对外担保等事项的管理制度。

有限公司时期，虽然公司治理结构较为简单，在治理制度及其运行方面亦欠完善，但不影响决策机构决议的实质效力，也未损害公司及股东利益。

##### 2、股份公司“三会”的建立健全及运行情况

股份公司成立以来，股份公司严格遵照《公司法》等相关法律法规的规定，建立了由股东大会、董事会、监事会和高级管理层组成的公司治理结构，建立健全了股东大会、董事会、监事会等相关制度。公司先后制订了《公司章程(草案)》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《董事会秘书工作细则》、《总经理工作细则》、《经营决策管理办法》、《对外担保管理制度》、《关联交易管理制度》、《信息披露制度》、《内幕信息保密及知情人登记管理制度》、

《投资者关系管理制度》、《子公司经营管理办法》、《防范关联方资金占用制度》等规章制度，完善了财务管理制度等内部规章制度。

公司目前最新的《公司章程（草案）》经股份公司 2016 年度第一次临时股东大会通过，根据《公司法》、中国证券监督管理委员会颁发的《非上市公众公司监管指引第 1 号——信息披露》、《非上市公众公司监管指引第 3 号——章程必备条款》和《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》及相关文件制定的，章程的相关条款符合全国股份转让系统对于挂牌公司章程的要求。

股份公司成立以来，公司股东大会和董事会能够按期召开，对公司的重大决策事项作出决议，保证公司的正常发展。公司监事会能够较好的履行对公司财务状况及董事、高级管理人员的监管职责，保证公司治理的合法合规。公司能够依据《公司法》、《公司章程》、“三会”议事规则等规定发布通知并按期召开股东大会、董事会、监事会会议；“三会”决议基本完整，会议记录中时间、地点、出席人数等要件齐备，会议决议均能够正常签署，“三会”决议均能够得到执行。至本公开转让说明书签署日，股份公司已召开 3 次股东大会、3 次董事会会议和 3 次监事会会议。公司股东大会、董事会、监事会制度的规范运行情况良好。

## **（二）“三会”人员履行职责情况及职工代表监事履行责任的实际情况**

股份公司“三会”人员均符合《公司法》及《公司章程》规定的任职要求，能够按照“三会”议事规则独立、勤勉、诚信地履行职责，对股份公司的重大决策事项做出有效决议并严格执行。股份公司监事会能够较好地履行对公司财务状况及董事、高级管理人员的监督职责，保证股份公司治理合法合规，公司的职工代表能够代表职工的利益，提出一定的意见和建议，维护公司职工的权益。

## **二、公司董事会对公司治理机制执行情况的讨论及评估结果**

《公司章程（草案）》已明确规定股东享有以下权利：依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式的利益分配；依法请求、召集、主持、参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权；对公司的经营进行监督，提出建



议或者质询；依照法律、行政法规及本章程的规定转让、赠与或质押其所持有的股份；查阅本章程、股东名册、公司债券存根、股东大会会议记录、董事会会议决议、监事会会议决议、财务会计报告；公司终止或者清算时，按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配；对股东大会作出的公司合并、分立决议持异议的股东，要求公司收购其股份；法律、行政法规、部门规章或本章程规定的其他权利。通过上述治理机制，股东的知情权、参与权、质询权和表决权等权利得到有效保障。

为推动公司完善治理结构，规范公司投资者关系管理工作，进一步保护投资者的合法权益，建立公司与投资者之间及时、互信的良好沟通关系，完善公司治理，根据《公司法》、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》等相关法律、法规、规范性文件的相关规定，公司通过《投资者关系管理制度》对投资者关系管理的基本原则与目的、工作对象与工作内容等方面做出规定。

《公司章程（草案）》对纠纷解决机制、累积投票制、独立董事制度、关联股东和董事回避制度、财务会计制度等内容做了明确规定。同时，股份公司制定并审议通过了《投资者关系管理制度》、《对外担保管理制度》、《关联交易管理制度》、《经营决策管理办法》、《子公司经营管理办法》、《防范关联方资金占用制度》等一系列规定，据此进一步对公司的担保、投资、关联交易等行为以及财务管理制度、风险控制进行规范和监督。

据此，公司董事会对公司治理机制执行情况进行讨论和评估后认为：股份公司建立的一整套治理机制能够有效地提高公司治理水平、提高决策质量、保护公司及股东利益，有效的识别和控制经营中的重大风险，给所有股东提供合适保护以及保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利，便于接受未来机构投资者及社会公众的监督，符合公司发展要求；与此同时，公司将根据自身业务的发展以及新的政策法规的要求，及时补充和完善公司治理机制，公司的董事、监事、高级管理人员等相关人员也会进一步加强对相关法律法规的学习，更有效地执行各项内部制度，更好地保护全体股东的利益。

### 三、公司及实际控制人最近两年存在的违法违规及受处罚情况

#### 1、文化局处罚情况

2014年6月23日，成都市文化局出具《行政处罚决定书》（编号：（成）文罚字[2014]第1015号），对成都蓝飞运营的《爸爸去哪儿》等手机游戏在上网运营期间未办理《网络文化经营许可证》的行为处以人民币20,000.00元的罚款。

主办券商及律师认为，上述违规行为未对公司或他人利益造成重大不利影响，不属于《全国中小企业股份转让系统股票挂牌条件适用基本标准指引（试行）》规定的“重大违法违规情形”；成都蓝飞已于2014年6月18日取得《网络文化经营许可证》（编号：川网文许字[2014]1175-051号），其已纠正违规行为，其违法后果业已消除；根据四川省文化厅文化市场管理处于2016年1月5日出具的《证明》，成都蓝飞自2014年6月网络文化经营许可证颁发之日起至今，均在网络文化经营许可范围内开展网络文化经营活动，无违规经营行为。

#### 2、税务处罚

成都蓝飞青岛分公司因为未按照规定的期限办理纳税申报和报送纳税资料，而分别在2014年10月23日、2014年11月17日被青岛市地方税务局市南分局分别处以350.00元、50.00元罚款。

主办券商及律师认为，上述违规行为情节轻微，不属于《全国中小企业股份转让系统股票挂牌条件适用基本标准指引（试行）》规定的“重大违法违规情形”；经核查，该违规行为是由于成都蓝飞青岛分公司员工对纳税申报流程不熟悉所导致，成都蓝飞青岛分公司积极进行整改，对相关员工进行专项培训，有效地防范了类似行为的再次发生；根据青岛市地方税务局市南分局于2015年12月25日出具的《涉税信息查询结果》，成都蓝飞青岛分公司的上述违法违规情形已处理完毕，且成都蓝飞青岛分公司自2013年至今无其他违法违规情形。前述事项未对公司持续经营造成重大不利影响，不属于重大违法违规情形，不会对本次挂牌并公开转让构成实质性障碍。

### 3、未决诉讼

截至本公开转让说明书签署日，除成都蓝飞存在以下一项诉讼外，蓝飞股份及其子公司、控股股东及实际控制人目前不存在尚未了结的或者可以预见的重大诉讼、仲裁：

2016年3月18日，成都蓝飞收到广州知识产权法院发出的传票及应诉通知书[(2015)粤知法商民初字第64号]，原告一美商NBA产物股份有限公司及原告二上海蛙扑网络技术有限公司诉青岛零线互动网络技术有限公司、成都蓝飞互娱科技有限公司及广州畅悦网络科技有限公司侵犯商标权及不正当竞争纠纷，要求三个被告共同赔偿合计金额300万元人民币及该案诉讼费。该案已于2016年5月11日开庭，截至本公开转让说明书出具日，该诉讼尚未完结。

经主办券商与律师核查，上述未决诉讼系成都蓝飞代理青岛零线所开发的“萌卡篮球”游戏而发生，成都蓝飞并未参与该款游戏的研发，且随着知识产权保护意识的提高、为避免知识产权纠纷争议，成都蓝飞已于2015年12月底主动停止运营上述游戏；此外，上述诉讼涉及金额不高，成都蓝飞已要求青岛零线共同积极与原告方和解，并由青岛零线承诺承担本案的一切赔偿责任，而青岛零线也同意成都蓝飞的相关要求，因此，该等诉讼对成都蓝飞的日常经营影响不大。据此，主办券商及律师认为，该等诉讼对蓝飞股份或成都蓝飞影响不大，不会构成蓝飞股份本次挂牌上市的实质障碍。

除上述情况外，报告期内，公司未因违反环境保护、产品质量及安全生产等方面的法律、法规和规范性文件而受到行政处罚；公司及实际控制人未发生因违反国家法律、行政法规、规章的行为，而受到刑事处罚或适用重大违法违规情形的行政处罚，不存在涉嫌犯罪被司法机关立案侦查，尚未有明确结论意见的情形，亦不存在重大诉讼、仲裁及未决诉讼、仲裁。

### 四、公司的独立性情况

公司在业务、资产、人员、财务、机构方面具有完全的独立性，并拥有完整的业务体系及面向市场独立运营的能力。

## （一）业务独立

公司拥有独立的研发、销售部门和渠道，公司供销系统完整。公司已取得与业务开展相关的各项资质或许可，并且该等资质或许可均合法有效。公司能够独立对外开展业务，具有面向市场独立自主经营能力。公司的主营业务收入主要来自向非关联方的独立客户的产品销售与服务。公司不存在影响公司独立性的重大或频繁的关联交易。

## （二）资产独立

公司整体变更设立的股份公司，设立时即继承了前身完整的经营性资产以及相关配套设施，该等资产完整、权属明确，不存在重大或潜在的纠纷，公司资产与股东个人及其关联方资产权属界限明晰，公司对其资产具有完全控制支配权，并完全独立运营。

公司最近两年内不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情形。公司为防止股东及关联方资金占用或者转移公司资金、资产及其他资源，公司制定了《对外担保管理制度》、《关联交易管理制度》、《经营决策管理办法》、《子公司经营管理办法》、《防范关联方资金占用制度》等。

综上所述，公司目前合法拥有业务经营所必需的经营场所、专利及其他经营设备的所有权或者使用权。

## （三）人员独立

公司的董事和监事均由股东大会根据《公司章程》规定的程序选举产生，公司高级管理人员均由董事会依据《公司章程》规定的程序聘任，不存在实际控制人或其他股东超越股东大会或董事会作出人事任免的情形。

截至本公开转让说明书签署日，公司总经理、财务总监、技术总监等高级管理人员，没有在控股股东、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。公司的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。公司高级管理人员均出具声明予以确认并承诺。公司具有独立的劳动、人事管理体系，不存在股东干预公司人事任免的情形。公司独立招聘员工，建立独立的人事聘用、考勤、

薪酬福利、劳动纪律、员工守则以及独立的奖惩管理制度，公司与员工签署劳动合同并独立缴纳社会保险及住房公积金。

#### **（四）财务独立**

公司设立独立的财务会计部门，设财务总监一名并配备了专业财务人员，建立了独立的会计核算体系，能够独立做出财务决策，不存在股东干预公司资金使用的情况。公司具有规范的财务管理及风险控制制度。

公司独立纳税，不存在与实际控制人及其控制的其他企业混合纳税现象。公司开立有独立的基本存款账户，不存在与实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情形。公司财务独立。

#### **（五）机构独立**

公司建立了适合自身经营所需的组织机构，其中股东大会作为最高权力机构、董事会为决策机构、监事会为监督机构，且已聘任总经理、财务总监、技术总监和董事会秘书等高级管理人员。公司在上述组织机构中内设财务中心、行政中心、资本中心等部门，上述部门均独立运作，不存在混合经营、合署办公的情形。并且，公司内部各机构还制定有规章制度，规范运作，公司完全拥有机构设置自主权。

### **五、同业竞争情况**

#### **（一）同业竞争说明**

##### **1、公司与控股股东、实际控制人之间的同业竞争**

###### **（1）公司与公司控股股东米林企业的同业竞争情况：**

米林企鹅的基本情况详见本公开转让说明书之“第一节 基本情况”之“三、公司的股权结构”之“（二）控股股东和实际控制人的基本情况”之“二、控股股东及实际控制人的基本情况”之“（1）控股股东的基本情况”。

米林企鹅的经营范围为“企业投资咨询、管理；对互联网、文化创意、新能源、新材料、生物科技、光电产业的投资（不含吸收存款、发放贷款、证券、期

货及其他金融业务)”，与公司主营业务差别较大，且分别独立运行，不构成同业竞争关系。

公司与控股股东米林企鹅之间不存在同业竞争的情况。

## (2) 公司与公司实际控制人的同业竞争情况：

公司与公司实际控制人王武、徐丽娜夫妻之间不存在同业竞争的情况。

## 2、公司与实际控制人控制的其他企业之间的同业竞争情况

(1) 报告期内公司控股股东、实际控制人控制或曾经控制的其他企业情况如下：

### ①青岛蓝飞信息技术有限公司（截至2015年5月19日）

名称	青岛蓝飞信息技术有限公司
注册号	370202228178833
法定代表人	王武
成立日期	2006年1月23日
注册资本	50万元
经营期限	2006年1月23日至2016年1月23日
住所	山东省青岛市市南区南京路100-1号创意100产业园3#300-1
经营范围	一般经营项目：设计，制作，代理，发布国内广告业务；企业形象设计，设计制作网页，计算机软件的设计、开发、维护，多媒体制作，平面设计，经济信息咨询。（以上范围需经许可经营的，须凭许可证经营）
股权结构	自然人股东王武出资45.00万元，占股权比例90%；自然人股东徐丽娜认缴出资5.00万元，占股权比例10%。
组织结构	执行董事：王武；总经理：徐丽娜；监事：吴玲

### ②芜湖天空股权投资中心（有限合伙）

名称	芜湖天空股权投资中心（有限合伙）
注册号	340200000218039
法定代表人	王武
成立日期	2014年12月11日
企业类型	有限合伙企业

经营期限	2014年12月11日至2064年12月10日
住所	安徽省江北产业集中区管委会B楼109-C
经营范围	股权投资
股权结构	普通合伙人：王武；有限合伙人：徐丽娜
组织结构	执行事务合伙人：王武
企业现状	已于2015年8月19日完成注销登记

### ③香港信息技术

名称	青岛蓝飞信息技术有限公司（英文名 Qingdao Bluefir Information Technology Co., Limited）
公司编号	1103370
公司类别	有股本的私人公司
成立日期	2007年1月19日
注册资本	HK\$10,000.00
住所	Unit D, 16/F., Cheuk Nang Plaza 250 Hennessy Road, Wanchai HongKong
商务性质	General Business
股权结构	王武出资 HK\$9,000.00，占股权比例 90%；徐丽娜出资 HK\$1,000.00，占股权比例 10%
公司现状	已于2015年9月10日休止活动，现正在办理注销登记

### ④青岛多彩旅程旅行服务有限公司

名称	青岛多彩旅程旅行服务有限公司
注册号	91370202321499172C
法定代表人	韩轶
成立日期	2014年10月30日
注册资本	100 万元
住所	山东省青岛市市南区南京路100-1号创意100产业园3#300-1
经营范围	旅游咨询及服务，代订车、船、飞及景点门票，会务及展览服务，自有场地租赁、房屋租赁、汽车租赁；健康信息咨询；教育信息咨询（不含培训及辅导）；商务中介。（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）
股权结构	徐丽娜认缴出资 55.00 万元，占股权比例 55.00%；韩轶认缴出资 40.00 万元，占股权比例 40.00%；张明认缴出资 5.00 万元，占股权比例 5.00%
组织结构	执行董事：韩轶；总经理：张明；监事：徐丽娜

## (2) 报告期内，公司与公司控股股东、实际控制人控制或曾经控制的其他企业的同业竞争情况

### ①青岛蓝飞信息技术有限公司

青岛蓝飞信息技术有限公司的原经营范围涉及“计算机软件的设计、开发、维护”，与公司主营业务构成一定重叠。

鉴于此，经股东会决策同意，青岛蓝飞信息技术有限公司于 2015 年 5 月 20 日将其经营范围变更为“网站设计及相关技术服务，经济信息咨询；批发：电子产品，五金交电”；2015 年 12 月 3 日，经股东会决策同意，王武、徐丽娜与徐延照签署股权转让协议，约定王武、徐丽娜将其持有的青岛蓝飞信息技术有限公司股权全部转让给无关联第三方徐延照。截至本公开转让说明书签署日，上述股权转让所涉款项已全部支付，股权已交割完毕并在工商行政管理部门办理变更登记手续，王武、徐丽娜、吴玲亦已不在青岛蓝飞信息技术有限公司担任任何职务。

经新股东决策同意，青岛蓝飞信息技术有限公司于 2015 年 12 月 28 日将经营范围变更为：“海洋生物加工技术研发及信息咨询。批发：电子产品，五金交电”。

变更后的青岛蓝飞信息技术有限公司的具体情况如下：

名称	青岛蓝飞信息技术有限公司
注册号	913702027837115615
法定代表人	徐延照
成立日期	2006 年 1 月 23 日
注册资本	50 万元
住所	山东省青岛市市南区南京路 100-1 号创意 100 产业园 3#207C-1 室
经营范围	海洋生物加工技术研发及信息咨询。批发：电子产品，五金交电。
股权结构	自然人股东徐延照，持有股权比例 100%
组织结构	执行董事兼总经理：徐延照；监事：李丽

### ②芜湖天空股权投资中心（有限合伙）

芜湖天空股权投资中心（有限合伙）的经营范围为“股权投资”，与公司主营业务差别较大，且分别独立运行，不构成同业竞争关系。

2015 年 8 月 19 日，芜湖天空股权投资中心（有限合伙）已完成工商注销登



记（准予注销登记通知书编号：（芜）登记企销字[2015]第 1857 号）。

### ③香港信息技术

香港信息技术的商务性质为“General Business”，与公司主营业务差别较大，且分别独立运行，不构成同业竞争关系。

截至本公开转让说明书签署之日，香港信息技术正在办理注销程序。

### ④青岛多彩旅程旅行服务有限公司

青岛多彩旅程旅行服务有限公司的商务性质为“旅游咨询及服务，代订车、船、飞及景点门票，会务及展览服务，自有场地租赁、房屋租赁、汽车租赁；健康信息咨询；教育信息咨询（不含培训及辅导）；商务中介。（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）”，与公司主营业务差别较大，且分别独立运行，不构成同业竞争关系。

## （二）关于避免同业竞争的承诺

为避免今后出现同业竞争情形，公司的实际控制人、控股股东、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员签署了《关于避免同业竞争的承诺书》，确认其控制的其他企业均未生产、开发任何与股份公司生产、开发的产品构成竞争或可能构成竞争的产品，未直接或间接经营任何与股份公司经营的的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也未参与投资任何与股份公司生产、开发的产品或经营的的业务构成竞争或可能构成竞争的其他公司、企业或其他组织、机构，自然人承诺人亦未在与股份公司存在竞争关系的任何经济实体、机构、经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员；且自承诺书签署之日起，其控制的其他企业将不生产、开发任何与股份公司生产、开发的产品构成竞争或可能构成竞争的产品，不直接或间接经营任何与股份公司经营的的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也不参与投资任何与股份公司生产的产品或经营的的业务构成竞争或可能构成竞争的其他公司、企业或其他组织、机构。

## 六、控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金情况和对外担保情况

### （一）资金占用及对外担保情况

#### 1、报告期内，公司资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情况

报告期内，公司与关联方资金拆借的情形详见本公开转让说明书之“第四节 公司财务”之“八、关联方、关联方关系及关联交易”之“（二）报告期内的关联交易”之“2、偶发性关联交易”之“（1）关联资金拆借”。截至 2015 年 12 月 31 日，前述关联资金往来均已清理完毕。

公司与关联方之间的上述资金往来行为均发生在有限公司阶段；有限公司时期，公司治理机制较简单且缺乏关于关联交易、资金管理方面的内控管理制度；但公司未因上述借款发生流动资金紧张而影响其正常的业务开展的情况。

上述情况未对公司的生产经营造成重大影响，也不存在重大的法律风险。

#### 2、报告期内，公司为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情形

报告期内，公司不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情形。

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

为防止股东及关联方占用或转移公司资金、资产及其他资源的行为发生，公司采取的具体安排如下：

公司在《公司章程（草案）》中对公司与股东及其关联方之间的交易，或向股东及其关联方提供担保等行为进行合理限制，规定了公司控股股东及实际控制人对公司及其他股东负有的诚信义务、不得利用控制地位损害公司和其他股东的

利益以及违反情形下的赔偿责任，并对公司与股东及其关联方之间交易的决策程序及回避制度进行了明确约定。

在前述基础上，公司制订《经营决策管理办法》、《子公司经营管理办法》、《防范关联方资金占用制度》等一系列制度，对防范股东及其关联方占用或转移公司资金、资产及其他资源的情况设置制度性的约束措施，保证公司和其他股东及债权人的合法权益不受非法侵害。

为更好规范公司资金管理制度，2016年3月2日，公司控股股东及实际控制人出具了《关于避免资金占用的承诺函》，承诺将严格遵守贵公司的资金管理制度，积极维护贵公司的资金安全；保证不以任何形式占用贵司及贵司子公司的资金。若有违反，承诺人需向贵司双倍返还所占用资；将严格遵守《公司法》及全国中小企业股份转让系统有限公司的有关规定，维护贵司的独立性，决不损害贵司及其他中小股东利益；未来将进一步规范资金使用，严格限定资金用途，以确保资金用于与生产经营相关的业务活动之中。

2016年3月2日，公司控股股东、实际控制人以及董事、监事和高级管理人员于签署《关于规范关联交易的承诺函》，承诺将避免与股份公司进行关联交易；如因股份公司生产经营需要而无法避免关联交易时，其将严格执行相关回避制度，依法诚信地履行股东的义务，不会利用关联人的地位，就上述关联交易采取任何行动以促使股份公司股东大会、董事会作出侵犯公司及全体股东合法权益的决议；股份公司与承诺人之间的关联交易将遵循公正、公平的原则进行，保证价格公允，不损害公司及全体股东的合法权益。

## 七、董事、监事、高级管理人员有关情况

### (一)本人及其直系亲属以任何方式直接或间接持有公司股份的情况

公司董事、监事、高级管理人员及其直系亲属直接或间接持股情况如下：

姓名	现任职务	持股数量(万股)	持股比例(%)	持股方式
王武	董事长、总经理	1,519.86	74.43	间接持股
徐丽娜	董事	168.87	8.27	间接持股
吴玲	董事	-	-	-
曲锐	董事	163.36	8.00	间接持股

姓名	现任职务	持股数量(万股)	持股比例(%)	持股方式
罗明伟	董事、技术总监	-	-	-
相文斋	监事会主席	-	-	-
隋向荣	监事	-	-	-
李泉	监事	-	-	-
杜强	董事会秘书兼财务总监	-	-	-
合计		1,852.09	90.70	-

除上述情况之外，公司其他董事、监事、高级管理人员均不存在本人或其直系亲属直接或间接持有公司股份的情况。

## (二) 相互之间存在亲属关系情况

公司董事王武与徐丽娜为夫妻关系，吴玲与徐丽娜为母女关系；除此之外，公司董事、监事、高级管理人员之间无其他直系亲属关系。

## (三) 董事、监事、高级管理人员与公司签订重要协议或做出重要承诺的情况

### 1、协议签署情况

在公司任职并专职领薪的董事、监事、高级管理人员与公司均签有《劳动合同》，对工作内容、劳动报酬等方面作了规定。该等《劳动合同》均履行正常，不存在现时的或可预见发生的违约情形。

### 2、承诺情况

#### (1) 关于避免同业竞争的承诺

公司全体董事、监事、高级管理人员于 2016 年 3 月 2 日签署《关于避免同业竞争的承诺书》，确认其控制的其他企业均未生产、开发任何与股份公司生产、开发的产品构成竞争或可能构成竞争的产品，未直接或间接经营任何与股份公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也未参与投资任何与股份公司生产、开发的产品或经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他公司、企业或其他组织、机构，自然人承诺人亦未在与股份公司存在竞争关系的任何经济实体、机

构、经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员；且自承诺书签署之日起，其控制的其他企业将不生产、开发任何与股份公司生产、开发的产品构成竞争或可能构成竞争的产品，不直接或间接经营任何与股份公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也不参与投资任何与股份公司生产的产品或经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他公司、企业或其他组织、机构。

## (2) 关于规范关联交易的承诺

公司全体董事、监事和高级管理人员于 2016 年 3 月 2 日签署《关于规范关联交易的承诺函》，承诺将避免与股份公司进行关联交易；如因股份公司生产经营需要而无法避免关联交易时，其将严格执行相关回避制度，依法诚信地履行股东的义务，不会利用关联人的地位，就上述关联交易采取任何行动以促使股份公司股东大会、董事会作出侵犯股份公司及全体股东合法权益的决议；股份公司与承诺人之间的关联交易将遵循公正、公平的原则进行，保证价格公允，不损害股份公司及全体股东的合法权益。

## (3) 关于管理层诚信状况的承诺

公司全体董事、监事、高级管理人员于 2016 年 3 月 2 日签署《确认函》，确认其不存在《公司法》第一百四十六条不得担任公司的董事、监事、高级管理人员的情形，符合法律、行政法规、规章以及《公司章程》规定的任职资格，也不存在违反法律法规规定或公司章程约定的董事、监事、高管义务的情形，自 2014 年以来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的情形，没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分，也不存在其他重大违法违规情形。

## (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兼职情况如下：

姓名	本公司职位	其他单位兼职/任职情况		
		其他单位兼职/任职情况	职位	兼职/任职单位与公司关联关系
王武	董事长、总	米林企鹅	监事	公司控股股东

姓名	本公司职位	其他单位兼职/任职情况		
		其他单位兼职/任职情况	职位	兼职/任职单位与公司 关联关系
	经理	快乐芒果	董事	公司参股企业
		香港信息技术	董事	公司实际控制人控制的企业
徐丽娜	副董事长	快乐芒果	董事	公司参股企业
		青岛多彩旅程旅行服务有限公司	监事	公司实际控制人控制的企业
吴玲	董事	米林企鹅	执行董事兼总经理	公司控股股东
曲锐	董事	米林鬼谷	执行董事兼总经理	公司参股股东

除上述人员外，本公司其他董事、监事、高级管理人员未在其他企业任职。

### （五）对外投资与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、高级管理人员对外投资情况如下：

姓名	本公司职位	对外投资情况		
		投资单位	出资比例	投资单位主营业务
王武	董事长、总经理	香港信息技术	90%	General Business
		米林企鹅	90%	企业投资咨询、管理；对互联网、文化创意、新能源、新材料、生物科技、光电产业的投资（不含吸收存款、发放贷款、证券、期货及其他金融业务）。 （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）
	10%			
徐丽娜	副董事长	香港信息技术	10%	General Business
		青岛多彩旅程旅行服务有限公司	55%	旅游咨询及服务，代订车、船、飞及景点门票，会务及展览服务，自有场地租赁、房屋租赁、汽车租赁；健康信息咨询；教育信息咨询（不含培训及辅导）；商务中介。（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）
曲锐	董事	米林鬼谷	100%	企业投资咨询、管理；对互联网、文化创新、新能源、新材料、生物科技、光电产业的投资（不含吸收存款、发放贷款、证券、期货及其它金融业务）。 （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）

				批准后方可开展经营活动)
--	--	--	--	--------------

上述董事、监事、高级管理人员对外投资的公司与股份公司现行业务不存在竞争关系及其他利益冲突，因此不存在实质上的同业竞争。

除上述情况外，截至本公开转让说明书签署日，股份公司其他董事、监事、高级管理人员不存在对外投资。

## **（六）最近两年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**

本公司董事、监事、高级管理人员最近两年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。

全体董事、监事、高级管理人员已就此签署《公司管理层关于诚信状况的声明书》。

## **（七）其他对公司持续经营有不利影响的情况**

本公司董事、监事、高级管理人员不存在其他对公司持续经营有不利影响的情况。

# **八、董事、监事及高级管理人员近两年变动情况**

## **（一）董事变动情况**

2013 年至股份公司成立，蓝飞有限未设董事会，仅设执行董事一名，由王武担任。

2015 年 9 月 20 日，依据《公司章程》的规定，公司创立大会暨首次股东大会选举了 5 名董事王武、徐丽娜、吴玲、曲锐、李振华组成第一届董事会，任期三年；同日，股份公司召开第一届董事会第一次会议，选举王武为董事长、徐丽娜为副董事长。

2015 年 11 月，李振华因为个人原因向董事会提出辞呈；2015 年 11 月 3 日，股份公司召开第一届董事会第二次会议，同意李振华辞去董事职务；2015 年 11 月 23 日，蓝飞股份召开 2015 年第一次临时股东大会，补选罗明伟担任公司董事，董事任期与第一届董事会任期一致。

## （二）监事变动情况

2013 年至股份公司成立，蓝飞有限未设监事会，仅设监事一名，由徐丽娜担任。

2015 年 9 月 20 日，股份公司召开创立大会暨首次股东大会，选举相文斋、李泉担任公司监事，与有限公司 2015 年第一次职工代表大会选举产生的职工代表监事张继东共同组成公司第一届监事会，任期三年。同日，股份公司召开第一届监事会第一次会议，选举相文斋先生担任监事会主席。

2015 年 11 月 20 日，张继东因个人原因向职工代表大会辞去职工代表监事职务；2015 年 11 月 23 日，股份公司召开职工代表大会，补选隋向荣为职工代表监事，任期与第一届监事会任期一致。

## （三）高级管理人员变动情况

2013 年至股份公司成立之前，蓝飞有限总经理为王武。

2015 年 9 月 20 日，股份公司召开第一届董事会第一次会议，聘任王武为公司总经理，聘任杜强为董事会秘书兼财务总监，聘任罗明伟为技术总监。

## （四）公司董事、监事、高级管理人员变动的原因及其影响

公司近两年董事成员发生变化，主要原因为股份公司成立后，为进一步优化公司治理，在原执行董事的基础上按照《公司法》及《公司章程》的规定增派了董事成员，有利于形成更好的董事会民主决策机制。

公司近两年监事成员发生变化，主要原因为股份公司成立后，为完善公司治理结构，引入职工代表监事，健全监事会的监督职能，按照《公司法》及《公司章程》的规定重新选举了监事。

公司近两年高级管理成员发生变化，主要原因为股份公司成立后，为更好的适应业务开展及规范治理的实际需求，调整了内部经营管理的组织架构，促成公司形成更加健全并有竞争力的权责体系。

该等变化不会影响公司的持续经营。

综上，公司近两年发生的上述董事、监事、高级管理人员的变动符合有关法律、法规、规章、规范性文件和《公司章程》的规定，并履行了必要的法律程



序。该等变动没有在公司的经营管理、运维监督等方面造成消极效应进而对公司的持续经营产生实质性的不利影响，公司董事、监事及高级管理人员在报告期内没有发生重大变化。

## 第四节 公司财务

本节的财务会计数据及有关分析说明反映了公司最近两年经审计的财务报表及有关附注的重要内容，引用的财务数据，非经特别说明，均引自经审计的财务报表，并以合并数反映。

### 一、审计意见

天健会计师事务所（特殊普通合伙）接受委托，对本公司报告期会计报表进行了审计，并出具了天健审〔2016〕5-32号标准无保留意见的《审计报告》，认为：蓝飞股份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，公允反映了蓝飞股份公司2014年12月31日、2015年12月31日的合并及母公司财务状况，以及2014年度、2015年度的合并及母公司经营成果和现金流量。

### 二、财务报表

#### （一）最近两年合并财务报表

##### 1、合并资产负债表

单位：元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
<b>流动资产：</b>		
货币资金	7,873,073.35	21,506,463.67
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	1,002,945.74	15,615,094.24
预付款项	32,500.00	56,988.17
应收利息	-	-
应收股利	-	-
其他应收款	41,003.24	1,298,403.57
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	10,020,943.41	-

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
<b>流动资产合计</b>	<b>18,970,465.74</b>	<b>38,476,949.65</b>
<b>非流动资产：</b>	-	-
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	9,006,746.36	-
投资性房地产	-	-
固定资产	326,445.25	409,146.73
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	6,598.33	-
其他非流动资产	-	-
<b>非流动资产合计</b>	<b>9,339,789.94</b>	<b>409,146.73</b>
<b>资产总计</b>	<b>28,310,255.68</b>	<b>38,886,096.38</b>
<b>流动负债：</b>	-	-
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	969,059.00	3,129,835.27
预收款项	-	-
应付职工薪酬	848,929.42	1,135,995.02
应交税费	84,856.02	279,821.41
应付利息	-	-
应付股利	-	-
其他应付款	8,826,451.13	1,001,939.23
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	-	-
<b>流动负债合计</b>	<b>10,729,295.57</b>	<b>5,547,590.93</b>
<b>非流动负债：</b>	-	-
长期借款	-	-
应付债券	-	-

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
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	-	-
<b>非流动负债合计</b>	-	-
<b>负债合计</b>	<b>10,729,295.57</b>	<b>5,547,590.93</b>
<b>所有者权益（或股东权益）：</b>		
股本	20,420,000.00	500,000.00
其他权益工具	-	-
其中：优先股	-	-
永续债	-	-
资本公积	8,609.89	10,000,000.00
减：库存股	-	-
其他综合收益	-	-
专项储备	-	-
盈余公积	478,362.57	478,362.57
一般风险准备	-	-
未分配利润	-2,668,162.42	22,360,142.88
归属于母公司所有者权益合计	18,238,810.04	33,338,505.45
少数股东权益	-657,849.93	-
<b>所有者权益合计</b>	<b>17,580,960.11</b>	<b>33,338,505.45</b>
<b>负债和所有者权益总计</b>	<b>28,310,255.68</b>	<b>38,886,096.38</b>

## 2、合并利润表

单位：元

项目	2015年	2014年
<b>一、营业收入</b>	<b>25,891,916.66</b>	<b>61,656,248.33</b>
减：营业成本	5,720,163.47	30,014,019.83
营业税金及附加	111,501.16	218,949.00
销售费用	-	-
管理费用	12,836,673.35	6,813,047.63
财务费用	-92,301.71	-26,283.13
资产减值损失	-809,974.35	813,991.06
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）	1,277,555.38	166,151.92
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	1,009,473.78	-
<b>二、营业利润（亏损以“-”号填列）</b>	<b>9,403,410.12</b>	<b>23,988,675.86</b>
加：营业外收入	922,469.37	78.90
其中：非流动资产处置利得	-	-
减：营业外支出	3,049.08	21,141.52
其中：非流动资产处置损失	-	-
<b>三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）</b>	<b>10,322,830.41</b>	<b>23,967,613.24</b>
减：所得税费用	113,824.62	-
<b>四、净利润（净亏损以“-”号填列）</b>	<b>10,209,005.79</b>	<b>23,967,613.24</b>
归属于母公司所有者的净利润	10,866,855.72	23,967,613.24
少数股东损益	-657,849.93	-
<b>五、其他综合收益的税后净额</b>		
<b>六、综合收益总额</b>	<b>10,209,005.79</b>	<b>23,967,613.24</b>
归属于母公司所有者的综合收益总额	10,866,855.72	23,967,613.24
归属于少数股东的综合收益总额	-657,849.93	-
<b>七、每股收益：</b>		
（一）基本每股收益（元/股）	0.53	47.94
（二）稀释每股收益（元/股）	0.53	47.94

### 3、合并现金流量表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度
<b>一、经营活动产生的现金流量：</b>		
销售商品、提供劳务收到的现金	42,784,521.69	50,362,018.38
收到的税费返还	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	2,263,397.04	86,095.71
<b>经营活动现金流入小计</b>	<b>45,047,918.73</b>	<b>50,448,114.09</b>
购买商品、接受劳务支付的现金	8,405,983.35	28,499,668.38
支付给职工以及为职工支付的现金	7,398,601.88	2,601,514.74
支付的各项税费	1,404,744.43	2,009,109.27
支付其他与经营活动有关的现金	5,269,872.65	4,274,277.90
<b>经营活动现金流出小计</b>	<b>22,479,202.31</b>	<b>37,384,570.29</b>
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>22,568,716.42</b>	<b>13,063,543.80</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量：</b>		
收回投资所收到的现金	-	-
取得投资收益收到的现金	4,634,065.10	166,151.92
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	75,170,000.00	62,400,000.00
<b>投资活动现金流入小计</b>	<b>79,804,065.10</b>	<b>62,566,151.92</b>
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	77,789.88	469,654.87
投资支付的现金	12,256,886.71	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	10,000,000.00	-
支付其他与投资活动有关的现金	85,170,000.00	62,400,000.00
<b>投资活动现金流出小计</b>	<b>107,504,676.59</b>	<b>62,869,654.87</b>
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-27,700,611.49</b>	<b>-303,502.95</b>
<b>三、筹资活动产生的现金流量：</b>		
吸收投资收到的现金	19,500,000.00	8,000,000.00
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-
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	5,790.98	1,669,110.39
<b>筹资活动现金流入小计</b>	<b>19,505,790.98</b>	<b>9,669,110.39</b>
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	27,000,000.00	-
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	1,007,286.23	1,990,000.00
<b>筹资活动现金流出小计</b>	<b>28,007,286.23</b>	<b>1,990,000.00</b>

项目	2015 年度	2014 年度
筹资活动产生的现金流量净额	-8,501,495.25	7,679,110.39
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	-13,633,390.32	20,439,151.24
加：期初现金及现金等价物余额	21,506,463.67	1,067,312.43
六、期末现金及现金等价物余额	7,873,073.35	21,506,463.67

### 4、合并所有者权益变动表

单位：元

项目	2015 年度										
	归属于母公司所有者权益									少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本（或股本）	其他权益工具	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润		
一、上年年末余额	500,000.00	-	10,000,000.00	-	-	-	478,362.57	-	22,360,142.88	-	33,338,505.45
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
同一控制下企业合并	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	500,000.00	-	10,000,000.00	-	-	-	478,362.57	-	22,360,142.88	-	33,338,505.45
三、本年增减变动金额(减少以“-”号填列)	19,920,000.00	-	-9,991,390.11	-	-	-	-	-	-25,028,305.30	-657,849.93	-15,757,545.34
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	-	-	10,866,855.72	-657,849.93	10,209,005.79
（二）所有者投入和减少资本	19,500,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-8,466,551.13	-	11,033,448.87
1.所有者投入资本	19,500,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	19,500,000.00
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	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



项目	2015 年度										
	归属于母公司所有者权益									少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本（或股本）	其他权益工具	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润		
4.其他	-	-							-8,466,551.13		-8,466,551.13
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-27,000,000.00	-	-27,000,000.00
1.提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-27,000,000.00	-	-27,000,000.00
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	420,000.00	-	-9,991,390.11	-	-	-	-	-	-428,609.89	-	-10,000,000.00
1.资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.盈余公积弥补亏损		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	420,000.00	-	-9,991,390.11	-	-	-	-	-	-428,609.89	-	-10,000,000.00
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>四、本期期末余额</b>	<b>20,420,000.00</b>	<b>-</b>	<b>8,609.89</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>478,362.57</b>	<b>-</b>	<b>-2,668,162.42</b>	<b>-657,849.93</b>	<b>17,580,960.11</b>

单位：元

项目	2014年度										
	归属于母公司所有者权益									少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本（或股本）	其他权益工具	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润		
一、上年年末余额	500,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-535,040.57	-	-35,040.57
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
同一控制下企业合并	-	-	2,000,000.00	-	-	-	-	-	-594,067.22	-	1,405,932.78
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年初余额	500,000.00	-	2,000,000.00	-	-	-	-	-	-1,129,107.79	-	1,370,892.21
三、本年增减变动金额 （减少以“-”号填列）	-	-	8,000,000.00	-	-	-	478,362.57	-	23,489,250.67	-	31,967,613.24
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	-	-	23,967,613.24	-	23,967,613.24
（二）所有者投入和减少资本	-	-	8,000,000.00	-	-	-	-	-	-	-	8,000,000.00
1.所有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
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	-	-	8,000,000.00	-	-	-	-	-	-	-	8,000,000.00
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	478,362.57	-	-478,362.57	-	-
1.提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	478,362.57	-	-478,362.57	-	-

项目	2014 年度										
	归属于母公司所有者权益									少数股东权益	所有者权益合计
	实收资本（或股本）	其他权益工具	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润		
2.提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>四、本期期末余额</b>	<b>500,000.00</b>	-	<b>10,000,000.00</b>	-	-	-	<b>478,362.57</b>	-	<b>22,360,142.88</b>	-	<b>33,338,505.45</b>

## （二）最近两年母公司财务报表

### 1、母公司资产负债表

单位：元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
<b>流动资产：</b>		
货币资金	673,486.87	103,560.72
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	-	23,851.81
预付款项	-	-
应收利息	-	-
应收股利	-	-
其他应收款	865.58	781,894.75
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	20,943.41	-
<b>流动资产合计</b>	<b>695,295.86</b>	<b>909,307.28</b>
<b>非流动资产：</b>		
可供出售金融资产	-	-
持有至到期投资	-	-
长期应收款	-	-
长期股权投资	29,654,281.85	-
投资性房地产	-	-
固定资产	1,837.20	1,837.20
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	-	-
<b>非流动资产合计</b>	<b>29,656,119.05</b>	<b>1,837.20</b>

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
<b>资产总计</b>	<b>30,351,414.91</b>	<b>911,144.48</b>
<b>流动负债：</b>		
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	-	-
预收款项	-	-
应付职工薪酬	88,604.92	-
应交税费	-	1,538.46
应付利息	-	-
应付股利	-	-
其他应付款	8,756,551.13	924,695.25
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	-	-
<b>流动负债合计</b>	<b>8,845,156.05</b>	<b>926,233.71</b>
<b>非流动负债：</b>		
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	-	-
<b>负债合计</b>	<b>8,845,156.05</b>	<b>926,233.71</b>
<b>所有者权益（或股东权益）：</b>		
股本	20,420,000.00	500,000.00
其他权益工具	-	-
其中：优先股	-	-
永续债	-	-
资本公积	2,189,594.25	-
减：库存股	-	-
其他综合收益	-	-
专项储备	-	-

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
盈余公积		
未分配利润	-1,103,335.39	-515,089.23
所有者权益（或股东权益）合计	<b>21,506,258.86</b>	<b>-15,089.23</b>
负债和所有者权益（或股东权益）合计	<b>30,351,414.91</b>	<b>911,144.48</b>

## 2、母公司利润表

单位：元

项目	2015年度	2014年度
一、营业收入	-	157,300.97
减：营业成本	-	-
营业税金及附加	-	566.30
销售费用	-	-
管理费用	1,256,036.45	141,408.96
财务费用	-4,454.40	-206.23
资产减值损失	23,897.37	-4,419.40
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）	1,009,473.78	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	1,009,473.78	-
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	-266,005.64	19,951.34
加：营业外收入	106,369.37	-
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）	-159,636.27	19,951.34
减：所得税费用	-	-
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	-159,636.27	19,951.34
五、其他综合收益的税后净额	-	-
六、综合收益总额	-159,636.27	19,951.34

### 3、母公司现金流量表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度
<b>一、经营活动产生的现金流量：</b>		
销售商品、提供劳务收到的现金	-	260,000.00
收到的税费返还	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	781,894.75	820.87
经营活动现金流入小计	781,894.75	260,820.87
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	183,116.67	-
支付的各项税费	1,538.46	5,712.10
支付其他与经营活动有关的现金	711,715.01	478,170.36
经营活动现金流出小计	896,370.14	483,882.46
经营活动产生的现金流量净额	-114,475.39	-223,061.59
<b>二、投资活动产生的现金流量：</b>		
收回投资收到的现金	-	-
取得投资收益收到的现金	4,365,983.50	-
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	4,365,983.50	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	-	-
投资支付的现金	12,256,886.71	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	10,000,000.00	-
支付其他与投资活动有关的现金	-	-
投资活动现金流出小计	22,256,886.71	-
投资活动产生的现金流量净额	-17,890,903.21	-
<b>三、筹资活动产生的现金流量：</b>		
吸收投资收到的现金	19,500,000.00	-
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	5,790.98	390,710.39
筹资活动现金流入小计	19,505,790.98	390,710.39
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	930,486.23	200,000.00
筹资活动现金流出小计	930,486.23	200,000.00
筹资活动产生的现金流量净额	18,575,304.75	190,710.39
<b>四、汇率变动对现金及现金等价物的影响</b>	-	-
<b>五、现金及现金等价物净增加额</b>	569,926.15	-32,351.20
加：期初现金及现金等价物余额	103,560.72	135,911.92
<b>六、期末现金及现金等价物余额</b>	673,486.87	103,560.72

## 4、母公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2015 年度								
	实收资本（或股本）	其他权益工具	资本公积	减：库存股	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	500,000.00	-	-	-	-	-	-	-515,089.23	-15,089.23
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	500,000.00	-	-	-	-	-	-	-515,089.23	-15,089.23
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	19,920,000.00	-	2,189,594.25	-	-	-	-	-588,246.16	21,521,348.09
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	-	-159,636.27	-159,636.27
（二）所有者投入和减少资本	19,500,000.00	-	2,180,984.36	-	-	-	-	-	21,680,984.36
1.所有者投入资本	19,500,000.00	-	2,180,984.36	-	-	-	-	-	21,680,984.36
2.股份支付计入所有者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.其他权益工具持有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	420,000.00	-	8,609.89	-	-	-	-	-428,609.89	-
1.资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	420,000.00	-	8,609.89	-	-	-	-	-428,609.89	-
（五）专项提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	20,420,000.00	-	2,189,594.25	-	-	-	-	-1,103,335.39	21,506,258.86



单位：元

项目	2014年度								
	实收资本 (或股本)	其他 权益 工具	资本 公积	减： 库存 股	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	500,000.00	-	-	-	-	-	-	-535,040.57	-35,040.57
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	500,000.00	-	-	-	-	-	-	-535,040.57	-35,040.57
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	-	-	-	-	-	-	19,951.34	19,951.34
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	-	19,951.34	19,951.34
（二）所有者投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.所有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.股份支付计入所有者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.其他权益工具持有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.资本公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.盈余公积转增资本（或股本）	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	500,000.00	-	-	-	-	-	-	-515,089.23	-15,089.23

### 三、财务报表编制基础

公司财务报表以持续经营为编制基础，不存在导致对报告期末起 12 个月内的持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况。

### 四、合并财务报表范围及变化情况

#### (一) 合并财务报表范围

报告期内，公司合并财务报表范围内子公司情况如下：

公司名称	持股比例	注册资本 (万元)	取得方式	纳入合并 报表时间	经营范围
成都蓝飞	100.00%	1,000.00	同一控制下 企业合并取得	2014 年 1 月	开发、销售计算机软硬件并提供技术服务；图文设计；电脑动画设计；设计、制作、代理、发布广告（气球广告除外）；销售通讯设备（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）；软件开发项目投资、公共关系服务、市场信息咨询；软件信息技术咨询；货物及技术进出口（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
上海尼鲁巴	53.33%	210.00	设立取得	2015 年 3 月	在网络、计算机、信息科技领域内从事技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机软件开发，计算机系统集成，设计、制作、代理、发布各类广告，网络工程，企业形象策划，商务信息咨询，图文设计制作，计算机软硬件、通讯设备、文化用品、日用百货、办公用品、工艺礼品、包装材料的销售。（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）
上海炎岛	100.00%	240.00	设立取得	2015 年 3 月	网络科技、计算机技术、信息科技、机电科技、通讯科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，电子产品、机电产品、机械设备、通讯设备、计算机软硬件及辅助设备的销售，系统集成，会展服务，市场营销策划，企业形象策划，商务咨询，企业管理咨询（以上咨询均除经纪），电子商务（不得从事增值电信、金融业务），从事货物及技术的进出口业务。（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）
北京蓝飞	90.00%	200.00	设立取得	2015 年 8 月	技术推广服务；基础软件服务；计算机系统服务；应用软件开发（不含医用软件）；数据处理；电脑图文设计；设计、制作、代理、发布广告；产品设计。（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）

#### (二) 合并财务报表范围变化情况

除上述变化以外，报告期内，公司合并财务报表编制范围未发生其他变化。

## 五、报告期内重要的会计政策、会计估计及其变更情况

### （一）重要的会计政策、会计估计

#### 1、会计期间

公司会计年度自公历每年 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。

#### 2、记账本位币

公司以人民币作为记账本位币。

#### 3、同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

##### （1）同一控制下企业合并的会计处理方法

公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日被合并方在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。公司按照被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值份额与支付的合并对价账面价值或发行股份面值总额的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

##### （2）非同一控制下企业合并的会计处理方法

公司在购买日对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；如果合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额，首先对取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值以及合并成本的计量进行复核，经复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益。

#### 4、合并财务报表的编制方法

母公司将其控制的所有子公司纳入合并财务报表的合并范围。合并财务报表以母公司及其子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，由母公司按照《企业会计准则第 33 号——合并财务报表》编制。

## 5、合营安排分类及共同经营会计处理方法

(1) 合营安排分为共同经营和合营企业。

(2) 当公司为共同经营的合营方时，确认与共同经营中利益份额相关的下列项目：

- ①确认单独所持有的资产，以及按持有份额确认共同持有的资产；
- ②确认单独所承担的负债，以及按持有份额确认共同承担的负债；
- ③确认出售公司享有的共同经营产出份额所产生的收入；
- ④按公司持有份额确认共同经营因出售资产所产生的收入；
- ⑤确认单独所发生的费用，以及按公司持有份额确认共同经营发生的费用。

## 6、现金及现金等价物的确定标准

列示于现金流量表中的现金是指库存现金以及可以随时用于支付的存款。现金等价物是指企业持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

## 7、应收款项

### (1) 单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	单个客户应收款项期末余额 100 万元以上（含）
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

### (2) 按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

#### ①具体组合及坏账准备的计提方法

确定组合的依据	
账龄分析法组合	相同账龄的应收款项具有类似信用风险特征
其他组合	合并范围内关联方往来
按组合计提坏账准备的计提方法	
账龄分析法组合	账龄分析法
其他组合	除有明显减值迹象外，对合并范围内关联方往来不计提坏账准备

## ②账龄分析法

账龄	应收账款计提比例(%)	其他应收账款计提比例(%)
1年以内（含1年，以下同）	5	5
1-2年	10	10
2-3年	20	20
3-4年	50	50
4-5年	80	80
5年以上	100	100

## ③其他方法

组合名称	方法说明
其他方法组合	除有明显减值迹象外，对合并范围内关联方往来不计提坏账准备

### （3）单项金额不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由	应收款项的未来现金流量现值与以账龄为信用风险特征的应收款项组合中的未来现金流量现值存在显著差异
坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备

对应收票据、应收利息、长期应收款等其他应收款项，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

## 8、长期股权投资

### （1）共同控制、重要影响的判断

按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策，认定为共同控制。对被投资单位的财务和经营政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，认定为重大影响。

### （2）投资成本的确定

①同一控制下的企业合并形成的，合并方以支付现金、转让非现金资产、承担债务或发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为其初始投资成本。长期股

股权投资初始投资成本与支付的合并对价的账面价值或发行股份的面值总额之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

公司通过多次交易分步实现同一控制下企业合并形成的长期股权投资，判断是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，把各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，在合并日，根据合并后应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额确定初始投资成本。合并日长期股权投资的初始投资成本，与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

②非同一控制下的企业合并形成的，在购买日按照支付的合并对价的公允价值作为其初始投资成本。

公司通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并形成的长期股权投资，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：

A. 在个别财务报表中，按照原持有的股权投资的账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。

B. 在合并财务报表中，判断是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，把各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；购买日之前持有的被购买方的股权涉及权益法核算下的其他综合收益等的，与其相关的其他综合收益等转为购买日所属当期收益。但由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

C. 除企业合并形成以外的：以支付现金取得的，按照实际支付的购买价款作为其初始投资成本；以发行权益性证券取得的，按照发行权益性证券的公允价值作为其初始投资成本；以债务重组方式取得的，按《企业会计准则第 12 号——债务重组》确定其初始投资成本；以非货币性资产交换取得的，按《企业会计准则第 7 号——非货币性资产交换》确定其初始投资成本。

### **(3) 后续计量及损益确认方法**

对被投资单位实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对联营企业和合营

企业的长期股权投资，采用权益法核算。

#### **(4) 通过多次交易分步处置对子公司投资至丧失控制权的的处理方法**

##### **①个别财务报表**

对处置的股权，其账面价值与实际取得价款之间的差额，计入当期损益。对于剩余股权，对被投资单位仍具有重大影响或者与其他方一起实施共同控制的，转为权益法核算；不能再对被投资单位实施控制、共同控制或重大影响的，确认为可供出售金融资产，按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的相关规定进行核算。

##### **②合并财务报表**

A. 通过多次交易分步处置对子公司投资至丧失控制权，且不属于“一揽子交易”的

在丧失控制权之前，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积（资本溢价），资本溢价不足冲减的，冲减留存收益。

丧失对原子公司控制权时，对于剩余股权，按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益等，应当在丧失控制权时转为当期投资收益。

B. 通过多次交易分步处置对子公司投资至丧失控制权，且属于“一揽子交易”的。

将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理。但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

## 9、固定资产

### (1) 固定资产确认条件

固定资产是指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用年限超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足经济利益很可能流入、成本能够可靠计量时予以确认。

### (2) 各类固定资产的折旧方法

类别	折旧方法	折旧年限(年)	残值率(%)	年折旧率(%)
运输工具	年限平均法	4	5	23.75
电子设备及其他	年限平均法	3-5	5	19.00-31.67

## 10、职工薪酬

(1) 职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。

(2) 短期薪酬的会计处理方法

在职工为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。

(3) 离职后福利的会计处理方法

离职后福利分为设定提存计划和设定受益计划。

①在职工为公司提供服务的会计期间，根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

②对设定受益计划的会计处理通常包括下列步骤：

A. 根据预期累计福利单位法，采用无偏且相互一致的精算假设对有关人口统计变量和财务变量等作出估计，计量设定受益计划所产生的义务，并确定相关义务的所属期间。同时，对设定受益计划所产生的义务予以折现，以确定设定受益计划义务的现值和当期服务成本；

B. 设定受益计划存在资产的，将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，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；



C. 期末，将设定受益计划产生的职工薪酬成本确认为服务成本、设定受益计划净负债或净资产的利息净额以及重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动等三部分，其中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允许转回至损益，但可以在权益范围内转移这些在其他综合收益确认的金额。

#### (4) 辞退福利的会计处理方法

向职工提供的辞退福利，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：①公司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；②公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

#### (5) 其他长期职工福利的会计处理方法

向职工提供的其他长期福利，符合设定提存计划条件的，按照设定提存计划的有关规定进行会计处理；除此之外的其他长期福利，按照设定受益计划的有关规定进行会计处理，为简化相关会计处理，将其产生的职工薪酬成本确认为服务成本、其他长期职工福利净负债或净资产的利息净额以及重新计量其他长期职工福利净负债或净资产所产生的变动等组成项目的总净额计入当期损益或相关资产成本。

## 11、收入

### (1) 收入确认原则

#### ①销售商品

销售商品收入在同时满足下列条件时予以确认：A.将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；B. 公司不再保留通常与所有权相联系的继续管理权，也不再对已售出的商品实施有效控制；C. 收入的金额能够可靠地计量；D. 相关的经济利益很可能流入；E. 相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

#### ②提供劳务

提供劳务交易的结果在资产负债表日能够可靠估计的（同时满足收入的金额

能够可靠地计量、相关经济利益很可能流入、交易的完工进度能够可靠地确定、交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量), 采用完工百分比法确认提供劳务的收入, 并按已经发生的成本占估计总成本的比例确定提供劳务交易的完工进度。提供劳务交易的结果在资产负债表日不能够可靠估计的, 若已经发生的劳务成本预计能够得到补偿, 按已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入, 并按相同金额结转劳务成本; 若已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿, 将已经发生的劳务成本计入当期损益, 不确认劳务收入。

### ③让渡资产使用权

让渡资产使用权在同时满足相关的经济利益很可能流入、收入金额能够可靠计量时, 确认让渡资产使用权的收入。利息收入按照他人使用本公司货币资金的时间和实际利率计算确定; 使用费收入按有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

## (2) 收入确认的具体方法

通过电信运营商或其他平台运营商结算的游戏, 公司与运营商根据合同约定定期对账, 公司相关部门核对无误后, 确认为当期收入。

## 12、政府补助

### (1) 与资产相关的政府补助判断依据及会计处理方法

公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助划分为与资产相关的政府补助。与资产相关的政府补助, 确认为递延收益, 并在相关资产使用寿命内平均分配, 计入当期损益。但是, 按照名义金额计量的政府补助, 直接计入当期损益。

### (2) 与收益相关的政府补助判断依据及会计处理方法

除与资产相关的政府补助之外的政府补助划分为与收益相关的政府补助。与收益相关的政府补助, 用于补偿以后期间的相关费用或损失的, 确认为递延收益, 在确认相关费用的期间, 计入当期损益; 用于补偿已发生的相关费用或损失的, 直接计入当期损益。

## 13、递延所得税资产、递延所得税负债

(1) 根据资产、负债的账面价值与其计税基础之间的差额（未作为资产和负债确认的项目按照税法规定可以确定其计税基础的，该计税基础与其账面数之间的差额），按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计算确认递延所得税资产或递延所得税负债。

(2) 确认递延所得税资产以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。资产负债表日，有确凿证据表明未来期间很可能获得足够的应纳税所得额用来抵扣可抵扣暂时性差异的，确认以前会计期间未确认的递延所得税资产。

(3) 资产负债表日，对递延所得税资产的账面价值进行复核，如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，则减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，转回减记的金额。

(4) 公司当期所得税和递延所得税作为所得税费用或收益计入当期损益，但不包括下列情况产生的所得税：①企业合并；②直接在所有者权益中确认的交易或者事项。

### (二) 重要会计政策、会计估计变更

#### 1、重要会计政策变更

2014年1月至7月，财政部发布了《企业会计准则第39号——公允价值计量》（简称企业会计准则第39号）、《企业会计准则第40号——合营安排》（简称企业会计准则第40号）和《企业会计准则第41号——在其他主体中权益的披露》（简称企业会计准则第41号），修订了《企业会计准则第2号——长期股权投资》（简称企业会计准则第2号）、《企业会计准则第9号——职工薪酬》（简称企业会计准则第9号）、《企业会计准则第30号——财务报表列报》（简称企业会计准则第30号）、《企业会计准则第33号——合并财务报表》（简称企业会计准则第33号）和《企业会计准则第37号——金融工具列报》（简称企业会计准则第37号），除企业会计准则第37号在2014年年度及以后期间的财务报告中使用时，

上述其他准则于 2014 年 7 月 1 日起施行。

上述会计政策变更对本公司报告期财务报表无重大影响。

## 2、重要会计估计变更

报告期公司主要会计估计未发生变更。

## 六、最近两年主要财务指标分析

### (一) 最近两年主要财务指标情况

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产总计 (万元)	2,831.03	3,888.61
股东权益合计 (万元)	1,758.10	3,333.85
归属于申请挂牌公司的股东权益合计 (万元)	1,823.88	3,333.85
每股净资产 (元/股)	0.86	66.68
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产 (元/股)	0.89	66.68
资产负债率 (母公司) (%)	29.14%	101.66%
资产负债率 (合并) (%)	37.90%	14.27%
流动比率 (倍)	1.77	6.94
速动比率 (倍)	1.77	6.94
项目	2015 年	2014 年
营业收入 (万元)	2,589.19	6,165.62
净利润 (万元)	1,020.90	2,396.76
归属于申请挂牌公司股东的净利润 (万元)	1,086.69	2,396.76
扣除非经常性损益后的净利润 (万元)	-485.64	2.00
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)	-419.85	2.00
毛利率	77.91%	51.32%
净资产收益率	34.89%	179.47%
扣除非经常性损益后净资产收益率	-13.48%	0.15%
基本每股收益 (元/股)	0.53	47.94
稀释每股收益 (元/股)	0.53	47.94
应收账款周转率 (次)	2.96	6.87
存货周转率 (次)	-	-

经营活动产生的现金流量净额（万元）	2,256.87	1,306.35
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	1.11	26.13

上述财务指标计算公式如下：

- 1、每股净资产按照“期末净资产/期末股份总数”计算；
- 2、归属于申请挂牌公司股东的每股净资产按照“期末归属于申请挂牌公司股东的净资产/期末股份总数”计算；
- 3、资产负债率（母公司）按照“母公司期末负债总额/母公司期末资产总额”计算；
- 4、流动比率按照“期末流动资产/期末流动负债”计算；
- 5、速动比率按照“（期末流动资产-期末存货）/期末流动负债”计算
- 6、毛利率按照“（营业收入-营业成本）/营业收入”计算；
- 7、净资产收益率、每股收益计算公式参照《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》执行。具体如下：

净资产收益率= $P / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0)$  其中：P 为报告期归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为报告期归属于公司普通股股东的净利润；E<sub>0</sub> 为期初净资产；E<sub>i</sub> 为报告期发行新股或债转股等新增净资产；E<sub>j</sub> 为报告期回购或现金分红等减少净资产；M<sub>0</sub> 为报告期月份数；M<sub>i</sub> 为新增净资产下一月份起至报告期期末的月份数；M<sub>j</sub> 为减少净资产下一月份起至报告期期末的月份数；

基本每股收益= $P_0 \div S$ ； $S = S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k$

其中：P<sub>0</sub> 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润；S 为发行在外的普通股加权平均数；S<sub>0</sub> 为期初股份总数；S<sub>1</sub> 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；S<sub>i</sub> 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；S<sub>j</sub> 为报告期因回购等减少股份数；S<sub>k</sub> 为报告期缩股数；M<sub>0</sub> 为报告期月份数；M<sub>i</sub> 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数；M<sub>j</sub> 为减少股份次月至报告期期末的累计月数。

- 8、应收账款周转率按照“当期营业收入/((期初应收账款余额+期末应收账款余额)/2)”计算；
- 9、存货周转率按照“当期营业成本/(期初存货+期末存货)/2)”计算；
- 10、每股经营活动产生的现金流量净额按照“经营活动产生的现金流量净额/期末股份总数”计算；

## （二）最近两年主要财务指标分析

### 1、盈利能力分析

2014年、2015年，公司毛利率分别为51.32%、77.91%。整体毛利率水平较高。主要是由于公司从事游戏产品的开发与运营，行业内毛利率均保持较高水平。公司2015年毛利率较2014年增长51.81%，主要原因系：

（1）公司2015年游戏收入结构较2014年有所变化：公司2014年营业收入6,165.62万元，主要源于公司该年新增多款代理游戏产品上线，如《爸爸去哪儿2》、《决战喵星》、《一年级》、《小小白日梦》等。其中，配合《爸爸去哪儿》节目热播效应，公司独家代理运营的《爸爸去哪儿2》游戏收入呈现爆发式增长。而该类代理运营类游戏需要按照净收入分成的方式向授权方支付代理授权费用，该部分成本计入公司的营业成本；公司2015年营业收入2,589.19万元，同比降幅较大的主要原因系随着相应电视节目的影响效应逐渐下降，《爸爸去哪儿》系列独家代理运营类游戏收入降幅较大。而本年收入来源占比较大的系由公司自主研发的《宫爆老奶奶2》等游戏。该类游戏无需支付代理授权成本；

（2）公司2015年度加强成本控制，并结合公司业务发展暂停对公司流量获取方面的成本投放，相应成本大幅减少。

因此，公司2015年收入虽较2014年下降，但由于自主研发类游戏收入贡献占比增加，导致公司2015年的毛利率相对2014年有所上升。

公司与同行业上市公司的毛利率比较如下：

公司名称	2015年	2014年
时光科技（833857）	96.66%	90.57%
光辉互动（831575）	16.56% <sup>2</sup>	82.83%
本公司	77.91%	51.32%

公司相较同行业上市公司毛利较低的主要原因系：时光科技和光辉互动主要运营自主研发类游戏，对应核算的营业成本金额较低，毛利率较高；而公司收入中，代理运营类游戏收入占比较大，该类游戏需要额外支付的代理授权成本导致公司毛利率较低。

<sup>2</sup>光光辉互动2015年毛利率大幅下降的主要原因系在本期多款游戏收入大幅下降的同时，公司产品推广成本大幅增加且当年计提大量无形资产减值所致

## 2、偿债能力分析

从长期偿债能力上看，报告期内，公司资产负债率分别为 14.27%、37.90%。资产负债率处于较低水平，长期偿债能力较强。

从短期偿债能力上看，2014 年末、2015 年末，由于公司属于非生产型企业，报告期内各期末无存货，公司流动比例和速动比率保持一致，分别为 6.94 倍、1.77 倍，短期偿债能力较强。

2015 年末，公司资产负债率较 2014 年末上升、流动比率和速动比率较 2014 年末降低的主要原因系：一方面公司以 1,846.66 万元的价款收购成都蓝飞 100% 的股权，2015 年末尚余 846.66 万元股权收购款未支付，导致期末流动负债增加；另一方面，公司 2015 年度支付成都蓝飞股权收购款 1,000 万元，支付快乐芒果 49% 的股权收购款 1,225.69 万元，且在公司对成都蓝飞进行同一控制下企业合并前，成都蓝飞向原股东分配了合计 2,700 万元现金股利，上述事宜均导致公司流动资产减少。

## 3、营运能力分析

2014 年、2015 年公司应收账款周转率分别为 6.87、2.96，2014 年应收账款周转率偏高的主要原因为：主营业务经营主体成都蓝飞于 2013 年设立，处于业务初创期，相应的期末应收账款余额较小，导致 2014 年的平均应收账款余额较小，应收账款周转率较大。相比于同行业上市公司，公司应收账款周转率保持较高水平，运营资金回笼速度较快。

公司名称	存货周转率		应收账款周转率	
	2015 年	2014 年	2015 年	2014 年
时光科技（833857）	-	-	3.06	2.47
光辉互动（831575）	-	-	6.89	2.55
本公司	-	-	2.96	6.87

## 4、获取现金流能力分析

### （1）经营活动产生的现金流量

报告期内，公司经营活动产生的现金流量与净利润具体明细如下：

单位：万元

项目	2015 年	2014 年
经营活动产生的现金流量净额	2,256.87	1,306.35
净利润	1,020.90	2,396.76
差额	1,235.97	-1,090.41

报告期内，公司经营活动产生的现金流量合计数为 3,563.22 万元，较净利润合计数 3,417.66 万元多 145.56 万元。2014 年、2015 年公司经营活动产生的现金流量净额与净利润之间存在差异，主要系行业特点及公司业务现状所致。

报告期内，公司最终消费群体为广大移动游戏玩家。由于玩家数量庞大，单个用户消费金额相对较小，且均通过电信运营商或其他平台运营商进行支付消费，因而直接体现在公司下游的客户主要为各游戏平台运营商。公司与各家运营商根据合同约定定期对账，经公司相关部门核对无误后确认为当期收入，一般需要 1-2 个月才能收到款项。从而使得当年度经营活动产生的现金流量净额与净利润之间存在差异。2014 年度，公司业务爆发，期末应收账款较大，当期经营性现金流量净额较净利润少 1,090.41 万元；2015 年度，公司业务平稳，且公司加强应收账款的回收管理，导致当期经营活动产生的现金流量净额较净利润多 1,235.97 万元。

## (2) 投资活动产生的现金流量

报告期内，公司投资活动产生的现金流出及流入主要系公司购买、赎回理财产品及向关联方拆出、回收无息借款产生的现金流量，具体内容详见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“七、盈利能力与财务状况分析”之“（四）重大投资收益和非经常性损益情况”之“1、报告期内重大投资收益情况”及本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“八、关联方、关联方关系及关联交易”之“（二）报告期内的关联交易”之“2、偶发性关联交易”。2014 年、2015 年公司购买理财产品形成的现金流量累计支出分别为 4,770.00 万元、8,410 万元，赎回理财产品形成的现金流量流入分别为 4,770.00 万元、7,410 万元。上述主要投资活动现金流出与流入分别计入“支付其他与投资活动有关的现金”、“收到其他与投资活动有关的现金”，具体明细如下：

### ①支付其他与投资活动有关的现金：



单位：万元

项目	2015 年	2014 年
理财产品	8,410.00	4,770.00
徐丽娜	107.00	-
吴玲	-	800.00
徐永清	-	670.00
支付其他与投资活动有关的现金合计	8,517.00	6,240.00

## ②收到其他与投资活动有关的现金：

单位：万元

项目	2015 年	2014 年
理财产品	7,410.00	4,770.00
徐丽娜	107.00	-
吴玲	-	800.00
徐永清	-	670.00
收到其他与投资活动有关的现金合计	7,517.00	6,240.00

截至报告期末，公司对外拆出的借款均已全部收回。

此外，公司 2015 年以 1,846.66 万元的价款收购成都蓝飞 100% 的股权，当年支付了 1,000 万元的部分股权收购款，亦导致 2015 年公司大量投资活动现金流出，计入“取得子公司及其他营业单位支付的现金净额”核算，具体明细如下：

单位：万元

项目	2015 年	2014 年
收购成都蓝飞支付款项（米林企鹤）	1,000.00	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额合计	-	-

截至本公开转让说明书签署日，其余 846.66 万元应付收购款项已经全部支付完毕。

## (3) 筹资活动产生的现金流量

报告期内，公司筹资活动产生的现金流入主要系公司取得股东投资产生的现金流量，现金流出主要系成都蓝飞被收购前，向原股东分配现金股利所致。

## 七、盈利能力和财务状况分析

### （一）营业收入构成及变动分析

#### 1、营业收入构成及比例分析

报告期内，公司主要经营移动游戏的开发及运营。其收入确认原则为：通过电信运营商或其他平台运营商结算的游戏，公司与运营商根据合同约定定期对账，公司相关部门核对无误后，确认为当期收入。报告期各期公司主营业务收入占营业收入的比例均在 97% 以上，主营业务突出。公司其他业务收入主要系音乐、视频宣传片等产品制作收入等。

项目	2015 年		2014 年	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
主营业务收入	2,529.30	97.69%	6,149.89	99.74%
其他业务收入	59.89	2.31%	15.73	0.26%
营业收入合计	<b>2,589.19</b>	<b>100.00%</b>	<b>6,165.62</b>	<b>100.00%</b>

#### 2、主营业务收入构成及变动分析

公司最近两年主营业务收入按产品分类情况如下：

项目	2015 年		2014 年	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
游戏收入	2,529.30	100.00%	5,639.89	91.71%
增值业务服务收入	-	-	510.00	8.29%
合计	<b>2,529.30</b>	<b>100.00%</b>	<b>6,149.89</b>	<b>100.00%</b>

公司主要经营移动游戏的开发及运营，报告期内，游戏收入占公司主营业务收入的比例较高，分别为 91.71%、100%。

##### （1）游戏收入变动分析

2014 年、2015 年，公司游戏收入金额分别为 5,639.89 万元、2,529.30 万元。2014 年，公司新增多款游戏产品上线，如《爸爸去哪儿 2》、《决战喵星》、《一年级》、《小小白日梦》等。其中，配合《爸爸去哪儿》节目热播效应，公司独家代理运营的《爸爸去哪儿 2》游戏收入呈现爆发式增长；2015 年公司游戏收入较

2014年减少3,110.59万元，其主要原因系：

①公司2015年多款游戏尚处于研发阶段，新增上线游戏产品较少，且上线时间较短：《宫爆老奶奶2》于2015年4月上线，《爸爸去哪儿3》于2015年10月上线。

②随着《爸爸去哪儿》节目影响效应逐渐下降，该系列游戏产品收入随之下降；

③公司自主研发的《宫爆老奶奶2》系与腾讯移动游戏平台独家合作，相比其他渠道，公司通过该渠道运营的结算收入分成比例较低。

## (2) 增值业务服务收入变动分析

2014年，公司增值业务服务收入为510.00万元，系成都蓝飞按照合同约定，为多盟智胜网络技术（北京）有限公司在爸爸去哪儿游戏平台上进行广告投放获得的收入。

## (二) 经营成果变动分析

### 1、营业成本构成

2014年、2015年，公司营业成本分别为3,001.40万元、572.02万元，具体构成明细如下：

项目	2015年		2014年	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
游戏代理授权成本	537.63	93.99%	1,719.33	57.28%
渠道分成成本	34.39	6.01%	51.23	1.71%
流量获取成本	-	-	953.55	31.77%
其他成本	-	-	69.74	2.32%
<b>游戏业务成本合计</b>	<b>572.02</b>	<b>100.00%</b>	<b>2,793.85</b>	<b>93.08%</b>
增值服务授权成本	-	-	207.55	6.92%
<b>增值服务业务成本合计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>207.55</b>	<b>6.92%</b>
<b>合计</b>	<b>572.02</b>	<b>100.00%</b>	<b>3,001.40</b>	<b>100.00%</b>

公司游戏业务成本主要核算游戏代理授权成本、流量获取成本、渠道分成成本和其他成本。其中，游戏代理授权成本核算内容主要指公司代理运营第三方游

戏开发企业的游戏时，按照净收入分成的方式向授权方支付的代理分成支出；流量获取成本核算内容主要指公司在运营游戏过程中，通过相应移动互联网营销服务提供商进行流量获取而发生的相关费用；渠道分成成本系需要由公司向平台及渠道推广商的支付的渠道推广成本；其他成本主要指委托开发支出等。2015 年公司游戏业务成本较 2014 年大幅减少，主要原因为：

(1) 随着《爸爸去哪儿》系列等代理授权类游戏收入下降，相对应的需要支付给第三方的代理分成支出相应较少；

(2) 结合公司实际业务情况和发展方向，公司 2015 年度暂时停止对公司流量获取方面的成本投放，且未发生委托开发支出等。

与公司的增值服务业务收入相对应，鉴于公司为多盟智胜网络技术（北京）有限公司投放的广告系在爸爸去哪儿游戏平台上进行，根据按照游戏代理授权成本的方式向授权方支付分成成本。

## 2、主营业务毛利率分析

2014年、2015年，公司主营业务毛利率及变动情况如下：

项目	2015 年		2014 年	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率
游戏业务	1,957.28	77.38%	2,846.04	50.46%
增值服务业务	-	-	302.45	59.30%
合计	<b>1,957.28</b>	<b>77.38%</b>	<b>3,148.49</b>	<b>51.20%</b>

2014 年、2015 年，公司游戏业务毛利分别为 2,846.04 万元、1,957.28 万元，游戏业务毛利率分别为 50.46%、77.38%。2015 年游戏业务毛利较 2014 年减少、毛利率较 2014 年增长的主要原因为：

(1) 公司游戏收入来源结构发生变化。公司 2014 年游戏业务收入 5,639.89 万元，主要来自多款代理发行游戏收入。其中，配合《爸爸去哪儿》节目热播效应，公司独家代理运营的《爸爸去哪儿 2》游戏收入呈现爆发式增长。而该类代理运营类游戏需要按照净收入分成的方式向游戏开发方支付代理授权费用，计入公司的营业成本，从而导致 2014 年毛利率相对较低；公司 2015 年游戏业务收入 2,589.19 万元，同比降幅较大的主要原因系随着相应电视节目的影响效应逐渐下降，《爸爸去哪儿》系列独家代理运营类游戏收入降幅较大，占比下降，而本年

收入主要来自于由公司自主研发的《宫爆老奶奶 2》等游戏。该类游戏无需支付代理授权成本；

(2) 公司 2015 年度加强成本控制，并结合公司业务发展暂停对公司流量获取方面的成本投放，相应成本大幅减少。

因此，公司 2015 年收入、毛利虽较 2014 年下降，但由于自主研发类游戏收入贡献占比增加且公司相应成本的有效控制，导致公司 2015 年的毛利率相对 2014 年上升。

### 3、营业利润波动分析

单位：万元

项目	2015 年	2014 年
营业收入	2,589.19	6,165.62
营业利润	940.34	2,398.87
利润总额	1,032.28	2,396.76
净利润	1,020.90	2,396.76

报告期内，公司营业收入系利润的主要驱动因素，变动趋势一致，匹配度较高。

### (三) 报告期内的期间费用分析

2014年、2015年，公司期间费用及占营业收入比重变动趋势如下：

项目	2015 年		2014 年	
	金额（万元）	占营业收入比例	金额（万元）	占营业收入比例
销售费用	-	-	-	-
管理费用	1,283.67	49.58%	681.30	11.05%
财务费用	-9.23	-0.36%	-2.63	-0.04%
期间费用合计	1,274.44	49.22%	678.68	11.01%
营业收入	2,589.19		6,165.62	

报告期内，公司的主要期间费用系管理费用。2014年、2015年，公司管理费用明细如下：

项目	2015 年	2014 年
----	--------	--------

	金额 (万元)	占比	金额 (万元)	占比
研发费用	570.39	44.43%	484.00	71.04%
职工薪酬	299.39	23.32%	83.40	12.24%
咨询服务费	136.58	10.64%	3.88	0.57%
中介服务费	109.34	8.52%	1.98	0.29%
办公费	85.31	6.65%	51.10	7.50%
交通差旅费	47.16	3.67%	11.09	1.63%
业务招待费	10.71	0.83%	9.19	1.35%
税费	4.13	0.32%	18.28	2.68%
折旧费	3.36	0.26%	10.20	1.50%
其他	17.30	1.35%	8.19	1.20%
合计	1,283.67	100.00%	681.30	100.00%

报告期内，公司管理费用主要包括研发费用、职工薪酬、咨询服务费等。2015年，公司管理费用占营业收入的比例为 49.58%，相较 2014 年的 11.05% 增幅较大。其主要原因为：公司 2015 年度扩大研发团队与运营人员，增加研发投入，并适当提高员工薪酬待遇水平导致本期管理费用增幅较大；同时，由于公司多款游戏尚在研发阶段，未产生相应收入导致 2015 年收入降幅较大。

报告期内，公司管理费用-研发费用的金额及占营业收入的比例情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度
研发费用总额 (万元)	570.39	484.00
研发费用占营业收入的比重	22.03%	7.85%

2014 年公司研发费用占营业收入的比重为 22.03%，较 2014 年的 7.85% 增幅较大。主要是因为公司 2015 年度扩大研发团队与运营人员，增加相应的研发投入，导致研发费用同比增加；同时，由于公司本期多款游戏尚在研发阶段，未产生相应收入导致 2015 年收入降幅较大，从而导致 2015 年研发费用占营业收入的比重上升。

报告期内，公司财务费用主要为利息收入及银行手续费。

## （四）重大投资收益和非经常性损益情况

### 1、报告期内重大投资收益情况

单位：万元

项目	2015 年	2014 年
理财产品收益	26.81	16.62
权益法核算的长期股权投资收益	100.95	-
合计	<b>127.76</b>	<b>16.62</b>

公司应收账款回款较快，经营活动产生现金流量能力较强，为了提高闲置资金的使用效益，公司报告期内均有购买理财产品。公司所购理财产品风险评级主要为稳健性或保守型，持有期限在 60 天以内。截至 2015 年 12 月 31 日，公司尚未赎回的理财产品余额为 1,000 万元。

权益法核算的长期股权投资收益主要为公司根据会计准则的规定按照持股比例确认的对参股公司快乐芒果的投资收益。

### 2、非经常性损益情况

#### （1）报告期内的非经常性损益

单位：万元

项目	2015 年	2014 年度
计入当期损益的政府补助(与企业业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外)	40.00	-
企业取得子公司、联营企业及合营企业的投资成本小于取得投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值产生的收益	10.64	-
同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益	1,429.39	2,394.77
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、金融负债产生的公允价值变动收益，以及处置以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	26.81	
除上述各项之外的营业外收入和支出	-0.30	-

非经常性损益总额合计	1,506.54	2,394.77
减：所得税影响金额	-	-
非经常性损益净额	1,506.54	2,394.77

报告期内，公司非经常性损益主要为公司 2015 年收购成都蓝飞，形成的同一控制下企业合并产生的成都蓝飞自报告期初至合并日的 2014 年度、2015 年 1-6 月的净损益。

## (2) 非经常性损益对当期净利润的影响

项目	2015 年	2014 年
归属于母公司所有者的净利润（万元）	1,086.69	2,396.76
非经常性损益净额（万元）	1,506.54	2,394.77
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润（万元）	-419.85	2.00
非经常性损益净额占归属于母公司所有者的净利润的比例	138.64%	99.92%

2014 年、2015 年公司非经常性损益净额占当期归属母公司所有者净利润的比例分别为 99.92%、138.64%，占比较高。主要是由于公司于 2015 年下半年合并了同一控制下的成都蓝飞，而成都蓝飞系公司主营业务的实施主体，报告期内净损益金额较大。

## (五) 适用税率以及缴纳的主要税种

### 1、公司主要税种及税率

税种	计税依据	税率
增值税	应税服务收入	6%
城市维护建设税	应缴流转税税额	7%
教育费附加	应缴流转税税额	3%
地方教育附加	应缴流转税税额	2%
企业所得税	应纳税所得额	25%（注）

注：合并范围内不同纳税主体报告期内企业所得税率如下：

纳税主体名称	2015 年	2014 年
蓝飞股份	25%	25%
成都蓝飞	免税	免税



上海尼鲁巴	25%	-
北京蓝飞	25%	-
上海炎岛	25%	-

## 2、税收优惠及批文

成都蓝飞于 2014 年 11 月 27 日被认定为软件企业（证书编号：川 R-2014-0159）。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1 号）、《财务部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（（财税 2012）27 号）等相关规定，成都蓝飞从开始获利年度起，两年免征企业所得税，三年减半征收企业所得税。2014 年为成都蓝飞首个获利年度，故 2014 年、2015 年成都蓝飞享受免征企业所得税的优惠。

### （六）报告期内各期末的主要资产情况

报告期末，公司的资产构成情况如下所示：

项目	2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
流动资产	1,897.05	67.01%	3,847.69	98.95%
非流动资产	933.98	32.99%	40.91	1.05%
总资产	2,831.03	100.00%	3,888.61	100.00%

公司主要经营移动游戏的开发及运营，是非生产型企业，公司资产主要以流动资产为主。2014 年末、2015 年末，公司流动资产占总资产的比例分别为 98.95%、67.01%。2015 年非流动资产占比升高的主要原因系：

（1）公司支付了 1,225.69 万元快乐芒果 49% 的股权收购款、1,000 万元成都蓝飞的股权收购款，且公司收购成都蓝飞前，成都蓝飞向原股东分配了合计 2,700 万元股利，导致公司流动资产减少；

（2）公司 2015 年收购快乐芒果 49% 的股权导致期末长期股权投资增加，非流动资产相应增加。

## 1、货币资金

单位：元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
库存现金	13.21	15.58
银行存款	774.10	2,135.06
合计	787.31	2,150.65

公司主要货币资金为银行存款，报告期内各期末无抵押、质押或冻结等受限情况。2015年末，公司货币资金账面价值较2014年末减少的主要原因系因本期支付成都蓝飞、快乐芒果股权收购款、成都蓝飞向原股东支付股利等行为导致公司货币资金大幅减少所致。

## 2、应收账款

### (1) 应收账款规模分析

2014年末、2015年末，公司应收账款账面价值情况如下：

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
应收账款账面价值（万元）	100.29	1,561.51
占当期营业收入的比例	3.87%	25.33%

报告期内，公司下游的客户主要为各游戏平台运营商。公司与各家运营商根据合同约定定期对账，经公司相关部门核对无误后确认为当期收入，一般需要1-2个月才能收到款项。

2014年末、2015年末，公司应收账款账面价值分别为1,561.51万元、100.29万元，占当期营业收入的比例分别为25.33%和3.87%。金额及相应占比均波动较大。公司2015年末应收账款较2014年末下降的主要原因为：

(1) 公司2015年加强应收账款管理，回款速度加快，2014年期末应收账款均得以收回；

(2) 公司2015年多款游戏均在研发中，尚未上线，收入降幅较大，对应的期末应收账款余额较小。

## (2) 应收账款账龄分析

单位：万元

账龄	2015年12月31日			
	账面余额	占比	坏账准备	账面价值
1年以内(含1年)	105.57	100.00%	5.28	100.29
合计	<b>105.57</b>	<b>100.00%</b>	<b>5.28</b>	<b>100.29</b>
账龄	2014年12月31日			
	账面余额	占比	坏账准备	账面价值
1年以内(含1年)	1,643.74	100.00%	82.24	1,561.51
合计	<b>1,643.74</b>	<b>100.00%</b>	<b>82.24</b>	<b>1,561.51</b>

2014年末、2015年末，公司应收账款账龄均在1年以内，资金回款情况良好。

## (3) 应收账款各期末前五名情况

截至2015年12月31日，应收账款前五名情况如下：

单位：万元

单位名称	与公司关系	期末余额	账龄	占比	坏账准备
魅族科技(中国)有限公司	非关联方	29.95	1年以内	28.37%	1.50
咪咕互动娱乐有限公司	非关联方	25.23	1年以内	23.90%	1.26
天津百度紫铜科技有限公司	非关联方	15.90	1年以内	15.06%	0.80
多盟智胜网络技术(北京)有限公司	非关联方	13.20	1年以内	12.50%	0.66
中国移动通信集团广东有限公司	非关联方	6.23	1年以内	5.91%	0.31
合计	-	<b>90.52</b>	-	<b>85.74%</b>	<b>4.53</b>

截至2014年12月31日，应收账款前五名情况如下：

单位：万元

单位名称	与公司关系	期末余额	账龄	占比	坏账准备
中国移动通信集团广东有限公司	非关联方	749.68	1年以内	45.61%	37.48
淮安有米信息科技有限公司	非关联方	355.88	1年以内	21.65%	17.79
中国移动通信江苏公司	非关联方	275.64	1年以内	16.77%	13.78
中国联合网络通信有限公司上海市分公司	非关联方	84.57	1年以内	5.14%	4.23

小沃科技有限公司	非关联方	65.60	1年以内	3.99%	3.28
合计	-	<b>1,531.37</b>	-	<b>93.16%</b>	76.56

### 3、其他应收款

#### (1) 其他应收款账龄分析

单位：万元

账龄	2015年12月31日			
	账面余额	占比	坏账准备	账面价值
1年以内（含1年）	4.03	93.07%	0.20	3.83
1-2年（含2年）	0.30	6.93%	0.03	0.27
合计	<b>4.33</b>	<b>100.00%</b>	<b>0.23</b>	<b>4.10</b>
账龄	2014年12月31日			
	账面余额	占比	坏账准备	账面价值
1年以内（含1年）	136.67	100.00%	6.83	129.84
合计	<b>136.67</b>	<b>100.00%</b>	<b>6.83</b>	<b>129.84</b>

2014年末，公司的其他应收款账龄均在1年以内，主要系应收暂付款、押金保证金等。

#### (2) 其他应收款各期末前五名情况

截至2015年12月31日，其他应收款前五名情况如下：

单位：万元

单位名称	款项性质	期末余额	账龄	占比	坏账准备
毛冯	房租押金	1.25	1年以内	28.86%	0.06
代扣住房公积金	代扣住房公积金	0.96	1年以内	22.21%	0.05
代扣社保	代扣社保	0.96	1年以内	22.21%	0.05
汤荣华、姚丽珍	房租租金	0.85	1年以内	19.62%	0.04
炫彩互动网络科技有限公司	保证金	0.30	1-2年	6.93%	0.03
合计	-	<b>4.32</b>	-	<b>99.83%</b>	<b>0.23</b>

截至2014年12月31日，其他应收款前五名情况如下：

单位：万元

单位名称	款项性质	期末余额	账龄	占比	坏账准备
------	------	------	----	----	------

青岛零线互动网络技术公司	应收暂付款	50.00	1年以内	36.58%	2.50
薛振龙	应收暂付款	50.00	1年以内	36.58%	2.50
曾柯	应收暂付款	12.36	1年以内	9.04%	0.62
王萍	应收暂付款	12.00	1年以内	8.78%	0.60
张继东	应收暂付款	7.23	1年以内	5.29%	0.36
合计	-	<b>131.59</b>	-	<b>96.28%</b>	6.58

上述针对个人的应收暂付款中，曾柯、王萍、张继东均系公司员工，对其的应收暂付款系由于其向公司预支备用金，期末尚未归还形成，上述款项已经于2015年收回；薛振龙系公司的非关联自然人，公司与其签署合作协议，委托其提供相关游戏产品的底层优化设计开发服务，并预付一定款项，后由于其无法按时完成相关工作，经双方确认终止该合作，需要其归还50万元预付款项所致。该笔款项已经于2015年6月收回。

#### 4、其他流动资产

单位：万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
理财产品	1,000.00	-
待抵扣进项税	2.09	-
合计	<b>1,002.09</b>	-

公司2015年末的其他流动资产主要系成都蓝飞于2015年12月购买的招商银行短期理财产品。该理财产品系招商银行点金公司理财日益月鑫理财计划产品，其投资方向和范围为：投资于银行间和交易所市场信用级别较高、流动性较好的金融资产和金融工具；产品风险评级为平衡型，根据投资者不同的流动性需求，提供不同的理财持有期限，目前提供的理财持有期限为30天、60天、90天和180天。公司购买的产品期限为30天，已于2016年1月11日到期后自动赎回。此外，为了提高闲置资金的使用效益，公司报告期内亦购买了招商银行发行的其他稳健性或平衡型的理财产品。公司所购理财产品整体风险较小，持有期限多为30天、45天，均控制在60天以内。

## 5、长期股权投资

单位：万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
对联营企业投资	900.67	-
合计	900.67	-

公司2015年末的长期股权投资系公司2015年7月对快乐芒果的投资形成。公司于2015年7月2日收购快乐芒果49%的股权，对其具有重大影响，因此采用权益法核算对其的长期股权投资，按照支付的价款12,256,886.71元作为长期股权投资的初始投资成本。由于长期股权投资的初始投资成本小于应享有的被投资企业可辨认净资产公允价值的份额，相应调增营业外收入106,369.37元，对应的长期股权投资在购买日的账面价值调至12,363,256.08元。自购买日至报表日期间，公司对快乐芒果的长期股权投资账面价值变动如下：

单位：元

项目		金额
购买日长期股权投资账面价值		12,363,256.08
期间增减变动	增加投资	-
	减少投资	-
	权益法下确认的2015年度的投资损益	+1,009,473.78
	其他综合收益调整	-
	其他权益变动	-
	宣告发放现金股利或利润	-4,365,983.50
	计提减值准备	-
	其他	-
2015年末对快乐芒果的长期股权投资账面价值		9,006,746.36
权益法下确认的2016年1-4月的投资损益		+533,905.22
2016年4月30日对快乐芒果的长期股权投资账面价值		9,540,651.58

注1：快乐芒果2016年1-4月未经审计的净利润为1,089,602.48元；

注2：2016年1-4月期间，除因快乐芒果净损益变动导致的长期股权投资账面价值变动外，无其他影响长期股权投资账面价值变动的因素。

## 6、固定资产

### (1) 固定资产的折旧年限及折旧方法

公司各类固定资产的折旧年限和折旧方法具体详见本节“五、报告期内重要的会计政策、会计估计及其变更情况”之“(一)重要的会计政策、会计估计”之“9、固定资产”。

### (2) 固定资产原值、累计折旧及净额明细

报告期各期末，公司固定资产明细情况如下：

单位：万元

项目	2015年12月31日			2014年12月31日		
	账面原值	累计折旧	账面净值	账面原值	累计折旧	账面净值
运输工具	8.03	2.54	5.49	8.03	0.64	7.39
电子设备及其他	54.37	27.21	27.16	46.59	13.07	33.52
合计	<b>62.40</b>	<b>29.75</b>	<b>32.64</b>	<b>54.62</b>	<b>13.70</b>	<b>40.91</b>

公司系非生产型企业，属于轻资产公司，固定资产较少，主要系电脑、服务器等电子通用设备。截至2015年12月31日，公司固定资产不存在计提减值准备情形，不存在固定资产抵押等限制权利和被冻结情况，无融资租赁租入、无暂时闲置、无持有待售的固定资产。

### (七) 报告期内各期末的主要负债情况

公司报告期内各期末主要负债如下：

单位：万元

项目	2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比
应付账款	96.91	9.03%	312.98	56.42%
应付职工薪酬	84.89	7.91%	113.60	20.48%
应交税费	8.49	0.79%	27.98	5.04%
其他应付款	882.65	82.27%	100.19	18.06%
合计	<b>1,072.93</b>	<b>100.00%</b>	<b>554.76</b>	<b>100.00%</b>

## 1、应付账款

报告期内各期末，公司应付账款明细如下：

项目	2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
应付分成款	96.91	100.00%	309.17	98.78%
其他	-	-	3.82	1.22%
<b>合计</b>	<b>96.91</b>	<b>100.00%</b>	<b>312.98</b>	<b>100.00%</b>

2014年末、2015年末，公司应付账款主要系成都蓝飞按协议约定需要支付给第三方游戏开发授权方的代理分成支出。其中，需要支付给快乐芒果的款项分别为243.13万元、88.95万元，占应付账款总额比例分别为77.68%、91.79%，2015年末较2014年末减少的主要原因系一方面公司本期结算支付2014年末需要的应付账款，另一方面随着《爸爸去哪儿》系列、《一年级》系列等游戏收入规模下降，需要支付的应付分成款规模缩小所致。

## 2、应付职工薪酬

### （1）应付职工薪酬明细

单位：元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
短期薪酬	82.35	113.60
离职后福利—设定提存计划	2.54	-
<b>合计</b>	<b>84.89</b>	<b>113.60</b>

### （2）短期薪酬明细情况

单位：万元

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
工资、奖金、津贴和补贴	113.60	653.81	686.35	81.06
职工福利费	-	4.02	4.02	0.00
社会保险费	-	16.54	15.25	1.29
其中：医疗保险费	-	14.12	12.97	1.14
工伤保险费	-	0.93	0.87	0.06



生育保险费	-	1.50	1.41	0.09
住房公积金	-	6.74	6.74	0.00
<b>合计</b>	<b>113.60</b>	<b>681.10</b>	<b>712.35</b>	<b>82.35</b>

单位：万元

项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
工资、奖金、津贴和补贴	5.79	344.87	237.07	113.60
职工福利费	-	4.83	4.83	-
社会保险费	-	7.07	7.07	-
其中：医疗保险费	-	5.95	5.95	-
工伤保险费	-	0.46	0.46	-
生育保险费	-	0.66	0.66	-
住房公积金	-	1.29	1.29	-
<b>合计</b>	<b>5.79</b>	<b>358.06</b>	<b>250.25</b>	<b>113.60</b>

### (3) 设定提存计划明细情况

单位：万元

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
基本养老保险	-	28.23	25.82	2.40
失业保险费	-	1.62	1.49	0.14
<b>合计</b>	<b>-</b>	<b>29.85</b>	<b>27.31</b>	<b>2.54</b>

单位：万元

项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
基本养老保险	-	11.89	11.89	-
失业保险费	-	0.66	0.66	-
<b>合计</b>	<b>-</b>	<b>12.55</b>	<b>12.55</b>	<b>-</b>

## 3、其他应付款

报告期内各期末，公司其他应付款构成明细如下：

单位：万元

项目	2015年12月31日	2014年12月31日
拆借款	-	100.15
投资款	846.66	-

其他	35.99	0.04
合计	<b>882.65</b>	<b>100.19</b>

2014 年末，公司其他应付款主要为应付拆借款，系公司及成都蓝飞分别向王武、徐丽娜、青岛蓝飞信息技术有限公司拆入的用于支付成都蓝飞房租、员工工资及社保等的临时性借款。截至 2015 年末，上述款项已经全部支付。

2015 年末，公司其他应付款主要为应付投资款 846.66 万元，系公司 2015 年 6 月收购成都蓝飞，尚未支付的股权收购余款。截至本公开转让说明书签署日，该应付投资款已经全部支付完毕。

报告期内各期末，公司其他应付款中，应付关联方款项明细如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
王武	-	31.37
徐丽娜	-	49.59
青岛蓝飞信息技术有限公司	-	19.18
米林企鹅	477.32	-
米林鬼谷	166.20	-
米林梦想	138.50	-
合计	<b>782.02</b>	<b>100.15</b>

## （八）报告期股东权益情况

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
实收资本（或股本）	2,042.00	50.00
资本公积	0.86	1,000.00
盈余公积	47.84	47.84
未分配利润	-266.82	2,236.01
归属于母公司所有者权益合计	1,823.88	3,333.85
所有者权益合计	1,758.10	3,333.85

## （九）母公司报告期内的持续经营能力分析

根据《全国中小企业股份转让系统股票挂牌条件适用基本标准指引（试行）》

中规定的持续经营能力的挂牌条件，对母公司蓝飞股份的持续经营能力分析如下：

### 1、公司业务在报告期内具有持续的营运记录

公司主要经营移动游戏的开发及运营，其运营主体系成都蓝飞，母公司蓝飞股份全资控股成都蓝飞，其主要负责公司整体战略制定与业务板块管理。因而，从母公司蓝飞股份层面，其收入主要来源于下属子公司的分红，费用则主要系管理费用。因而从合并报表角度分析：

#### (1) 营业收入情况

报告期内，公司营业收入分别为 6,165.62 万元、2,589.19 万元，公司业绩有所下滑。公司营业收入变动分析详见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“七、盈利能力和财务状况分析”之“(一) 营业收入构成及变动分析”。综上，公司在报告期内具有持续的营业收入记录。

#### (2) 现金流量情况

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 1,306.35 万元、2,256.87 万元。其与净利润的匹配分析详见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“六、最近两年主要财务指标分析”之“(二) 最近两年主要财务指标分析”之“4、获取现金流能力分析”，综上，公司在报告期内具有持续的现金流量记录。

#### (3) 交易客户情况

报告期内，公司作为集游戏开发、发行及运营为一体的综合游戏服务商，最终消费群体为广大移动游戏玩家。由于玩家数量庞大，单个用户消费金额相对较小，且均通过电信运营商或其他支付服务商进行支付消费，因而直接体现在公司下游的客户主要为结算客户。报告期内公司主要客户销售情况详见本公开转让说明书“第二节 公司业务”之“六、公司主营业务相关情况”之“(二) 公司的主要客户情况”，综上，公司在报告期内具有持续的交易客户记录。

#### (4) 研发费用支出情况

报告期内，公司研发费用的金额及占营业收入的比例情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度
研发费用总额（万元）	570.39	484.00
研发费用占营业收入的比重	22.03%	7.85%

因此，公司在报告期内具有持续、稳定的研发费用支出。

综上，公司在报告期内具有持续的现金流、营业收入、交易客户群体和研发费用支出，具有持续的营运记录，并非仅存在偶发性交易或事项。

2、公司按照《企业会计准则》的规定编制并披露报告期内的财务报表，公司不存在《中国注册会计师审计准则第 1324 号——持续经营》中列举的影响其持续经营能力的相关事项，并由具有证券期货相关业务资格的会计师事务所出具标准无保留意见的审计报告

根据《中国注册会计师审计准则第 1324 号——持续经营》，公司财务方面不存在可能导致对持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况（《审计准则》第八条）、经营方面不存在可能导致对持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况（《审计准则》第九条）及其他方面不存在可能导致对持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况（《审计准则》第十条）。

公司聘请了具有证券期货相关业务资格的天健会计师事务所（特殊普通合伙）对公司报告期会计报表进行了审计，并出具了天健审〔2016〕5-32 号标准无保留意见的《审计报告》，认为：蓝飞股份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，公允反映了蓝飞股份公司 2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日的合并及母公司财务状况，以及 2014 年度、2015 年度的合并及母公司经营成果和现金流量。

3、公司不存在依据《公司法》第一百八十条规定解散的情形，或法院依法受理重整、和解或者破产申请

公司不存在《公司法》第一百八十条规定的解散情形：（1）公司章程规定的营业期限届满或者公司章程规定的其他解散事由出现；（2）股东会或者股东

大会决议解散；(3) 因公司合并或者分立需要解散；(4) 依法被吊销营业执照、责令关闭或者被撤销；(5) 人民法院依照本法第一百八十二条的规定“公司经营管理发生严重困难，继续存续会使股东利益受到重大损失，通过其他途径不能解决的，持有公司全部股东表决权百分之十以上的股东，可以请求人民法院解散公司。”

因此，公司不存在《公司法》规定的解散情形，也不存在法院依法受理重整、和解或者破产申请的情形。

综上所述，公司具备持续经营能力，满足《全国中小企业股份转让系统挂牌条件适用基本标准指引（试行）》中关于持续经营能力的挂牌条件。

## （十）公司报告期后经营情况及拟为改善盈利能力所采取的措施

报告期后至今，公司致力于新游戏的自主开发及《布丁大冒险》、《大侠挂了》（暂定名）、《时空勇士》等新款游戏的测试运营工作，研发和管理团队稳定，相应研发支出和费用较高。同时，随着《爸爸去哪儿》、《宫爆老奶奶》等前期上线游戏接近尾声，且公司尚未有新的游戏正式上线运营，从而导致公司收入较少。因而造成公司在2016年1-4月处于亏损运营状态。2016年1-4月实现营业收入152.95万元，净利润-154.68万元（未经审计数据）。

为改善公司盈利能力，公司采取了如下措施：1、加快测试运营阶段几款新游戏的修订、完善和上线进度，以期尽快为公司创造收入和利润。《大侠挂了》将于2016年7月份正式上线公测、《时空勇士》和BIT（开发代号）预计于2016年下半年上线公测；2、继续开发前期在研阶段的《宫爆老奶奶 复刻版》、《佣兵之王》等多款新游戏，以为公司后续持续盈利奠定基础；3、公司正与快乐芒果就当前新的热门综艺IP《天天向上》、《爸爸去哪儿》续作等游戏改编事宜进行沟通和合作，此外，公司也正积极和其他游戏开发商合作，继续拓展新的精品代理游戏产品。

## 八、关联方、关联方关系及关联交易

### （一）关联方及关联方关系

根据《公司法》和《企业会计准则》的有关规定，报告期内，公司的主要关联方及关联关系如下：

关联方名称	与本公司的关系
<b>1、公司控股股东、实际控制人</b>	
米林企鹅	持有公司 82.70%的股权，系公司控股股东
王武、徐丽娜	公司实际控制人
<b>2、持有公司 5%以上股权的其他股东</b>	
米林鬼谷	持有公司 8.00%的股权，系公司主要股东
<b>3、公司控制、曾经控制或参股的企业</b>	
成都蓝飞	公司之全资子公司
上海炎岛	公司之全资子公司
上海尼鲁巴	公司之控股子公司（53.33%）
北京蓝飞	公司之控股子公司（90.00%）
快乐芒果	公司之参股子公司（49.00%）
北京百得潘达 <sup>3</sup>	公司之参股子公司（30.00%）
<b>4、公司控股股东、实际控制人控制、曾经控制的其他企业</b>	
青岛多彩旅程旅行服务有限公司	公司实际控制人之一徐丽娜控制的企业（持股比例为 55%）
Qingdao Bluefir Information Technology Co., Limited（香港公司）	公司实际控制人王武、徐丽娜控制的公司，现正办理注销中
青岛蓝飞信息技术有限公司	报告期内公司实际控制人王武、徐丽娜曾经控制的公司，已于 2015 年 12 月 28 日转让给非关联第三方
<b>5、公司董事、监事及高级管理人员</b>	
王武	公司董事长兼总经理
徐丽娜	公司董事
罗明伟	公司董事
曲锐	公司董事
吴玲 <sup>4</sup>	公司董事

<sup>3</sup>公司尚未对该企业实缴出资

<sup>4</sup>吴玲系公司实际控制人之一徐丽娜之母亲

隋向荣	公司监事
李泉	公司监事
相文斋	公司监事
李振华	原公司董事、已于 2015 年 11 月离职
张继东	原公司监事、已于 2015 年 11 月离职
<b>6、公司董事、监事、高级管理人员控制的其他企业</b>	
公司董事、监事、高级管理人员控制的企业情况，详见本公开转让说明书“第三节公司治理”之“七、董事、监事、高级管理人员有关情况”之“(五)对外投资与公司存在利益冲突的情况”	
<b>7、公司董事、监事、高级管理人员担任董事、高级管理人员的企业</b>	
公司董事、监事、高级管理人员担任董事、高级管理人员的企业情况，详见本公开转让说明书“第三节公司治理”之“七、董事、监事、高级管理人员有关情况”之“(四)董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职情况”	
<b>8、其他关联方</b>	
米林梦想	原公司董事李振华控制且担任执行董事兼总经理的企业
青岛光武网络科技有限公司	原公司董事李振华通过米林梦想控制的企业(米林梦想持有其 70%的股权)
徐永清	公司实际控制人之一徐丽娜之父亲

注：除上述关联方外，公司的关联自然人还包括与公司主要股东、现任及报告期内离职的董事、监事、高级管理人员关系密切的家庭成员；公司的关联法人还包括上述关联自然人报告期内控制、曾经控制或担任董事、高级管理人员的其他企业。

## (二) 报告期内的关联交易

### 1、经常性关联交易

#### (1) 关联采购

单位：万元

关联方	关联交易内容	2015 年	2014 年
快乐芒果	代理运营分成款	507.93	1,594.27
青岛光武网络科技有限公司	委托开发服务	21.37	-
合计		<b>529.30</b>	<b>1,594.27</b>

#### (2) 关键管理人员报酬

2014 年、2015 年，公司关键管理人员报酬总额分别为 25.32 万元、68.00 万

元。

## 2、偶发性关联交易

### (1) 关联资金拆借

公司报告期内的关联资金拆借明细如下：

关联方	拆借金额	起始日	到期日
<b>拆入</b>			
王武	210.37	2013.04.01	2015.10.31
徐丽娜	69.59	2013.12.31	2015.10.31
青岛蓝飞信息技术有限公司	15.34	2014.01.01	2014.09.30
	0.58	2015.09.01	2015.12.31
<b>拆出</b>			
王武	1,470.00[注 1]	2014.01.08	2014.12.30
徐丽娜	107.00	2015.08.01	2015.11.30

注 1：公司关联自然人王武于 2014 年向成都蓝飞先后拆出资金发生额合计 1,470 万元，并于当年全部归还完毕，上述拆借资金系通过徐永清、吴玲的账户进行代收代还，且未收取利息。

注 2：截至 2015 年 12 月 31 日，上述关联资金往来均已清理完毕。其后至今，未发生其他关联资金拆借情形。

### (2) 向关联方收购成都蓝飞 100%的股权

2015 年 6 月，公司向关联方米林企鹅、米林鬼谷、米林梦想及非关联方米林丰泽收购其持有的成都蓝飞合计 100%的股权。相关情况详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司的股权结构”之“(七)重大资产重组情况”。

### (3) 向关联方收购快乐芒果 49%的股权

2015 年 7 月，公司向关联自然人王武收购其持有的快乐芒果 49%的股权。相关情况详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司的股权结构”之“(七)重大资产重组情况”。



#### (4) 向关联方采购美术使用权、美术作品著作权

2014年1月1日，成都蓝飞与青岛蓝飞信息技术有限公司签署合同，约定成都蓝飞以165.00万元<sup>5</sup>的价格向青岛蓝飞信息技术有限公司购买《宫爆老奶奶》一年的美术使用权。相关款项已经支付完毕；2015年11月1日，成都蓝飞与青岛蓝飞信息技术有限公司签署合同，约定成都蓝飞以1.00元<sup>6</sup>的价格向青岛蓝飞信息技术有限公司永久购买《宫爆老奶奶》的美术作品著作权。相关款项已经支付完毕，相应权属变更已完成。

### 3、关联方应收应付款项

单位：万元

项目名称	关联方	2015年12月31日	2014年12月31日
应付账款	快乐芒果	88.95	243.13
小计	-	<b>88.95</b>	<b>243.13</b>
其他应收款	张继东	-	6.87
小计		-	6.87
其他应付款	米林企鹅	477.32	-
其他应付款	米林鬼谷	166.20	-
其他应付款	米林梦想	138.50	-
其他应付款	青岛蓝飞信息技术有限公司	-	19.18
其他应付款	徐丽娜	-	49.59
其他应付款	王武	-	31.37
小计	-	<b>782.02</b>	<b>100.15</b>

### 4、关联交易的必要性与公允性

#### (1) 关联交易的必要性

报告期内公司发生的上述关联交易中：（1）快乐芒果拥有娱乐节目IP的优势资源，系《爸爸去哪儿》、《一年级》等游戏的开发商，公司与其合作，向其采购游戏代理权并进行运营，有利于公司取得优势采购渠道，有利于公司业务拓展；

<sup>5</sup> 含税价格

<sup>6</sup> 含税价格

(2) 公司向关键管理人员支付薪酬系公司正常经营行为；(3) 报告期内公司基于资金周转需要，向关联方拆入资金，该资金往来事项对公司的业务经营起到良好的促进作用，对公司财务状况和经营成果没有造成负面影响；报告期内公司实际控制人曾发生向公司拆借资金的行为，但公司及时在短期内回收了款项，并制定了相关制度以规范该类资金拆借事宜，公司实际控制人也出具了相关承诺并参照执行；(4) 鉴于公司实际控制人对其拥有的系列业务资源和优质资产进行梳理和整合的需求，公司报告期内收购成都蓝飞 100% 的股权和快乐芒果 49% 的股权，使公司形成了完整的股权架构和业务分工机制；(5) 为更好地保证成都蓝飞的资产完整性和业务独立性，公司收购了关联方的相关美术著作权的使用权，并进一步收购了其所有权。

## (2) 关联交易的公允性

报告期内公司发生的上述关联交易中：(1) 关联采购系参考市场价格定价，交易公允；(2) 公司向关键管理人员支付薪酬系公司正常经营行为，且薪酬总额符合市场水平；(3) 关联方资金往来未收取利息，但考虑到上述资金往来期限较短、金额较小，且均在期末偿还完毕，因此对公司的财务状况及经营成果影响较小；(4) 收购股权系在双方充分了解交易标的的前提下进行，参考收购标的净资产值而确定；(5) 收购美术著作权的使用权系参考市场价格而定价，而收购美术著作权的所有权系为了保证成都蓝飞的资产完整性和业务独立性，且系在同一实际控制人下完成的，以名义价格转让有利于成都蓝飞的发展；因此，上述关联交易不存在损害公司及其他股东利益的情形。

## (三) 关联交易决策程序执行情况

股份有限公司整体变更前，在有限公司阶段，蓝飞有限并未建立关联交易管理制度。公司的关联交易没有严格履行审批手续，决策程序不完备。

股份公司成立后，为保护公司中小股东的利益，对公司关联交易的公允性提供决策程序上的保障，公司根据有关法律、法规和规范性文件的规定，制定了《公司章程（草案）》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》、《对外投资管理制度》、《对外担保管理制度》、《防范关联方资金占用管理制度》等规章制度，规定了关联交易的决策程序，未来将严格规范关联交易行为。

#### **（四）减少和规范关联交易的措施**

为减少和消除公司与关联方的关联交易，公司实际控制人、控股股东及公司董事、监事、高级管理人员等共同出具了《关于规范关联交易的承诺函》，该承诺函主要内容如下：

“1、公司实际控制人不得利用其实际控制人的地位影响公司的独立性，并将保持公司在资产、人员、财务、业务和机构等方面的独立性。

2、截至本承诺出具之日，除已经披露的情形外，承诺人投资或控制的企业与公司不存在其他重大关联交易。

3、承诺人将避免与蓝飞股份进行关联交易；如因蓝飞股份生产经营需要而无法避免关联交易时，承诺人将严格执行相关回避制度，依法诚信地履行股东的义务，不会利用关联人的地位，就上述关联交易采取任何行动以促使蓝飞股份股东大会、董事会作出侵犯蓝飞股份及全体股东合法权益的决议；蓝飞股份与承诺人之间的关联交易将遵循公正、公平的原则进行，保证价格公允，不损害蓝飞股份及全体股东的合法权益。

4、承诺人将促使承诺人所投资或控制的企业不通过与公司之间的关联交易谋求特殊的利益，不会进行有损公司及其中小股东利益的关联交易。

本承诺函自签字之日起正式生效，如因承诺人及承诺人控制的其他公司或组织违反上述承诺而导致公司的权益受到损害的，则承诺人同意向公司承担相应的损害赔偿责任。”

#### **九、期后事项、或有事项或其他重要事项**

2015年6月，成都蓝飞与自然人万博、吴枫、张剑文共同出资设立北京百得潘达科技有限公司，申请的注册资本为人民币10万元，公司持有30%股权，应认缴注册资本人民币3万元；截至2015年12月31日，公司尚未出资。

除上述事项外，公司无其他应披露的期后事项、或有事项或其他重要事项。

#### **十、报告期内的资产评估情况**

公司在整体变更为股份公司时进行了一次资产评估，具体情况如下：

坤元资产评估有限公司接受委托对蓝飞有限的全部资产和相关负债进行了

资产评估，并于 2015 年 9 月 11 日出具了《青岛蓝飞文化传媒有限公司拟变更设立股份有限公司涉及的相关资产和负债评估项目资产评估报告》（坤元评报[2015]484 号），评估基准日为 2015 年 7 月 31 日。

## （一）评估方法

根据评估对象、价值类型、资产收集情况等相关条件，本次采用资产基础法进行评估。

## （二）评估结果

截至评估基准日 2015 年 7 月 31 日，蓝飞有限资产账面值为 4,202.78 万元，评估值 4,209.77 万元，评估增值 6.99 万元，增值率 0.17%；负债账面值为 1,941.82 万元，评估值为 1,941.82 万元；股东全部权益账面值为 2,260.96 万元，评估值为 2,267.95 万元，评估增值 6.99 万元，增值率 0.31%。

# 十一、股利分配政策及报告期内的分配情况

## （一）股利分配政策及决策程序

根据《公司章程》，公司主要股利分配政策如下：

“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。

## （二）报告期内的股利分配情况

报告期内，公司未进行股利分配。公司下属主要经营实体子公司成都蓝飞的分红情况<sup>7</sup>如下：

年度/期间	本期可供分配利润	分配情况	股东大会决议时间
2014 年度	2,101.82 万元 <sup>8</sup>	向各股东分配股利 1,300 万元	2015 年 4 月 28 日
2015 年度 1-3 月	1,532.49 万元 <sup>9</sup>	向各股东分配股利 1,400 万元	2015 年 5 月 26 日

从上表可以看出，报告期内成都蓝飞均进行正常的利润分配。

## （三）公开转让后的股利分配政策

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

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。

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。

2、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%。

3、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。

<sup>7</sup>成都蓝飞于 2015 年 6 月 26 日转让给蓝飞股份，两次股利分配均在转让前，为向其原股东分配

<sup>8</sup> 该数据系公司 2014 年末经申报会计师天健所审定的期末未分配利润数据

<sup>9</sup> 该数据系公司 2015 年 3 月末的期末未分配利润数据（扣除 2015 年 4 月已经分配的 1,300 万元红利），该数据未经审计

4、公司可以采取现金或者股票方式分配股利。公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围。

公司分配现金股利须满足以下条件：

- (1) 分配当期实现盈利；
- (2) 分配当期不存在未弥补的以前年度亏损。

公司连续三个会计年度满足上述条件时必须至少进行一次现金股利分配，公司每次以现金方式分配的利润不得低于当期实现的可分配利润（不含历年滚存利润）的10%。

## 十二、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

### （一）控股子公司基本情况

截至本公开转让说明书签署日，公司共有四家子公司：成都蓝飞、上海尼鲁巴、上海炎岛、北京蓝飞。其基本情况详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司的股权结构”之“（八）子公司及分公司情况”。

前述子公司的主要财务数据如下：

单位：万元

公司名称	2015年12月31日		2015年	
	期末总资产	期末净资产	当期营业收入	当期净利润
成都蓝飞	2,116.41	1,947.40	2,589.19	1,312.04
上海尼鲁巴	65.28	65.28	-	-134.72
上海炎岛	74.69	58.66	-	-111.34
北京蓝飞	74.26	70.89	-	-29.11
公司名称	2014年12月31日		2014年	
	期末总资产	期末净资产	当期营业收入	当期净利润
成都蓝飞	3,875.68	3,335.36	6,149.89	2,394.77
上海尼鲁巴	-	-	-	-
上海炎岛	-	-	-	-
北京蓝飞	-	-	-	-

## （二）纳入合并报表的其他企业情况

报告期内，公司无纳入合并报表的其他企业。

## （三）公司对子公司及其资产、人员、业务、收益的有效控制情况

蓝飞股份通过以下方式实现对子公司股权及其资产、人员、业务、收益的有效控制：

1、在股权结构方面，公司通过直接及间接方式持有成都蓝飞 100.00%股权、上海尼鲁巴 53.33%股权、上海炎岛 100.00%股权、北京蓝飞 90.00%股权；公司通过对子公司的股权控制关系，能够对其股东（会）决策、经营管理产生实质影响，对子公司拥有实际控制权。

2、在决策机制及公司治理方面，公司已建立起规范的法人治理结构和较完善的运行决策机制，严格按照法律法规、公司章程的规定行使对子公司的股东权利、履行相应的决策程序；根据公司制定的《子公司经营管理办法》，母公司对子公司采用统一指导、分别研发、运营、独立核算制度，人员统一由母公司调配，重大事项均由蓝飞股份依据公司章程统一决策，子公司应执行母公司的发展战略规划、目标计划、资金融通计划、财务管理标准指引、审计评估制度、投资计划申报制度等，并由母公司对子公司进行财务监督、财务审计、经营管理监督、项目监督、合同监督、制度监督、高管监督等。据此，公司从决策机制和制度层面上保证了对子公司资产、人员、业务和财务的有效控制。

3、在利润分配方面，公司通过对子公司股东（会）决策、经营管理的控制来决定其利润分配政策、具体分配方式和分配时间，从而能够对子公司的收益实施有效控制，以保证公司未来具备持续稳定的投资收益。

## 十三、风险因素

### （一）主营业务相关风险

#### 1、公司所专注的细分领域风险

公司专注于动作及益智类轻、中度休闲细分手机游戏的开发与运营，在该细分领域通过系列游戏的开发及精品游戏的代理运营，为“蓝飞互娱”品牌逐步积累忠实玩家，《宫爆老奶奶》系列及《爸爸去哪儿》系列均已形成较为庞大的忠实玩家群体。

虽然轻、中度玩家群体数量庞大，但投入游戏的时间及精力相比重度游戏要少，付费比例及付费意愿也无法相比，因而从用户数量转化为营收的比重的较低，制约了公司业绩的快速增长。

针对上述风险，公司后续在保持自身独特风格的同时，将逐步加大中度游戏的开发，通过调整游戏模式、加强玩家对抗性等方式提升玩家的游戏体验，同时公司后续代理引入游戏将重点放在中、重度游戏上，以丰富公司运营游戏的产品线。

#### 2、公司现阶段开发及运营游戏数量有限，抗风险能力相对薄弱

公司现阶段尚处于初创发展期，虽然已经制作了《宫爆老奶奶》系列这样的自创产品并获得了市场的认可，积累了一定数量的忠实玩家群体；同时，将热门综艺节目《爸爸去哪儿》成功改编为游戏并代理运营后续系列游戏，获得较为良好的市场反响，但总体而言，相对业内其他厂商，公司所开发及运营的游戏数量较少，抗风险能力相对薄弱。

针对上述风险，公司一方面通过与其他游戏工作室合作代理引入优秀游戏产品；另一方面合理优化各开发项目进度，形成梯队形势；最后在发行运营档期合理安排先后次序，避免出现空档期。

#### 3、后续新品游戏的开发及运营风险

随着移动游戏产业的快速发展，游戏产品层出不穷，游戏玩家的品味不断发



生变化,对游戏的品质要求日益提升,使得公司需要不断推出高质量的新品游戏,以保持玩家的新鲜感,满足玩家的兴趣爱好,提升消费意愿。如果公司后续所推出的游戏不能满足玩家的需求或市场反响不佳,则公司经营将会受到重大不利影响。

针对上述风险,公司将依据发展战略,一方面复制并拓展热门综艺 IP 改编游戏方式,保证时效性与关注度;另一方面专注打造自身精品游戏,以保证“蓝飞互娱”品质标杆,以优异品质满足玩家不断提升的需求。

#### 4、网络游戏行业相关监管风险

网络游戏作为新兴互联网产业,受到国家政策的支持,处于快速发展中,但也受到工信部、文化和新闻出版属等部门的监管。在我国境内从事移动网络游戏发行及运营需要取得相关部门的许可。公司已对主要运营的《宫爆老奶奶》系列及《爸爸去哪儿》系列等游戏办理相关备案,但已停止运营及更新的早期游戏未办理相关备案,虽然这些游戏存续期间对公司业绩贡献较小,且已停止运营,但存在被相关部门处罚的可能,对公司经营发展会产生不利影响。

针对上述风险,未来公司将高度重视上级主管部门的政策变化,积极沟通并依照要求办理相应资质以达到要求,避免出现影响公司正常经营的情况发生。

#### 5、公司现阶段代理运营游戏产品采购较为集中

公司现阶段运营的游戏产品主要分为两类:以《宫爆老奶奶》系列为代表的自主研发类游戏产品和以《爸爸去哪儿》系列为代表的代理运营类游戏产品。前述代理运营类游戏一般按照净收入分成或买断年度运营收益的方式向授权方支付代理授权费用,该部分采购费用计入公司的营业成本且系其主要核算内容。鉴于快乐芒果拥有优势综艺节目 IP 资源,公司向其采购了《爸爸去哪儿 2》、《爸爸去哪儿 3》等代理游戏产品。报告期内,该类游戏产品业务的爆发在短期内提高了公司初创期的知名度,并有助于实现公司收益。相应地,公司亦向快乐芒果支付了较高的采购金额,2014 年及 2015 年占营业成本的比重分别达到 53.12%、88.80%,公司代理游戏采购金额较为集中。如果公司后续无法持续从快乐芒果采购优质代理游戏产品并成功运营,或者若向快乐芒果的采购价格发生不利调整,

将会影响公司的业务发展。

针对上述代理运营由此产品采购较为集中的情况，公司采取的应对措施为：一方面，公司在加强与快乐芒果合作的同时，亦在积极开拓与其他游戏开发商的合作机会，逐步实现公司采购多元化；另一方面，结合发展战略，公司报告期内不断加大研发投入，坚持自创游戏的开发。截至目前，公司自主研发的《宫爆老奶奶》系列不断得到市场认可，同时公司亦储备了其他多款自创游戏，为公司的业务发展和营业收入多元化奠定坚实的基础。

## 6、经营业绩波动的风险

由于公司游戏生命周期及推广时间差，导致 2015 年 4 月份才在腾讯游戏上推出《宫爆老奶奶 2》，10 月份推出《爸爸去哪儿 3》，使得当年度公司营业收入较 2014 年同比减少 58.01%，净利润同比减少 57.41%，经营业绩在报告期内产生了波动。报告期内公司收入主要来自于《爸爸去哪儿》系列等代理运营游戏产品收入，该类热门 IP 改编游戏需要及时配合节目推出，生命周期相较自创游戏短，未来 IP 价值下降或节目停播均将影响该类改编游戏的市场前景；同时，公司自主研发的《宫爆老奶奶》虽在逐渐得到市场认可，但自主研发精品游戏数量相对较少使得公司的自主研发类游戏收入亦存在不确定性。

针对上述经营业绩波动的风险，公司采取的应对措施为：第一，公司不断加大研发投入，增加自创游戏的开发和储备；第二、公司在加强与快乐芒果合作的同时，亦在积极开拓与其他游戏开发商的合作机会，逐步实现公司代理采购游戏产品的多元化；第三，公司在保持与现有合作运营商良好合作的基础上，积极拓展与其他大型游戏运营平台的合作。

### （二）公司治理风险

公司改制为股份有限公司时间较短，现行的治理结构与内控制度体系需要在实践中不断检验并完善。同时，公司整体规模较小，主要员工为游戏相关技术背景的专业人才，管理人才较为欠缺，随着经营规模及业务的扩展，人员不断增加，对公司的整体运营管理将提出更高的要求。因而，在公司经营管理、内部控制及治理方面，未来可能存在不适应或不规范的风险。

针对上述风险，公司股东、管理层将认真学习《公司法》、《公司章程》、“三会”议事规则及其他各项内控制度，继续完善法人治理结构，严格践行公司各项治理制度，在股东大会、董事会、监事会决策过程中严格执行关联方回避制度，同时提高内部控制的有效性，使公司朝着更加规范化的方向发展。

### （三）人才流失风险

游戏行业的核心资源是具备较强专业知识与丰富经验的开发与运营人才，而随着移动游戏行业的蓬勃发展，整个行业面临专业人才短缺的状况。公司相比北京、上海及深圳地区的同行业公司缺乏区位优势吸引力，引进并保持专业人才的难度也相应增大。随着后续公司规模的扩张，如果企业管理、薪酬待遇及激励机制不能满足发展的需要，将使得公司难以吸引和稳定核心技术人员，公司将面临专业人才缺乏和流失的风险。

针对上述风险，公司将从分发挥现有研发人员的技术优势，加强年轻员工的培育，形成梯队结构的人才储备；同时，公司后续将加强对优秀员工的激励措施，通过股权激励等方式保持优秀人才的稳定性。

### （四）知识产权保护风险

现阶段我国游戏产业迅猛发展，游戏开发商众多，各种游戏层出不穷，对于精品游戏常常形成跟风态势，使得游戏的知识产权侵权问题日益凸显，特别是随着 IP 类题材与移动游戏的结合，短期内会产生大量类型的跟风作品，对市场造成冲击，使得玩家对同类型或同题材游戏产生“审美疲劳”，缩短了精品游戏的生命周期。蓝飞互娱侧重于轻中度休闲游戏的开发与运营，虽然回避了题材重叠、跟风泛滥的重度游戏领域，但由于已发行的游戏市场反响较好，特别是《爸爸去哪儿》系列作为热门综艺 IP 备受瞩目，因而在市场上已经产生了类似的跟风作品，加剧了相应 IP 资源市场价值的消耗；同时，公司代理运营其他厂商游戏若存在知识产权侵权行为，也将对公司业务及经营产生一定的影响。

针对上述风险，公司一方面将通过持续不断的更新以保持自身产品的先发优势，降低跟风及山寨产品的冲击，对于造成恶劣影响的，公司将考虑通过法律途径解决，以避免对公司产品造成持续影响；另一方面也将对代理运营的游戏进行审慎甄别，避免侵权产品给公司带来的连带责任和损失。

## （五）行业政策风险

移动游戏产业的快速发展使得更多的开发者加入行业，鱼龙混杂的游戏作品将给社会带来巨大的冲击，随之而来的色情、暴力等内容不适当性、青少年沉迷所带来的危害等越来越引起相关监管部门的重视。在可预见的未来，政府部门将强化行业监管与立法，尤其是对游戏开发商与运营商的资质、游戏内容、游戏时间等多方面进行更多、更严格的要求。如果公司未来不能够持续符合监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对正常经营产生不良影响。

针对上述风险，一方面公司所开发的游戏均为休闲娱乐类轻松风格的轻、中度游戏，不涉及暴力、色情等不当内容；另一方面公司也将严格按照主管部门要求，保证上线运营前通过主管部门的审查。

## （六）税收优惠风险

成都蓝飞作为公司主营业务实施主体，于 2014 年 11 月 27 日被认定为软件企业（证书编号：川 R-2014-0159）。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1 号）、《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（〔财税 2012〕27 号）等相关规定，成都蓝飞从开始获利年度起，两年免征企业所得税，三年减半征收企业所得税。2014 年为成都蓝飞首个获利年度，故 2014 年、2015 年成都蓝飞享受免征企业所得税的优惠。若成都蓝飞未来不能继续享受或获得其他方面企业所得税税收优惠政策，可能恢复执行 25%的企业所得税税率，将给公司的经营业绩带来一定程度影响。

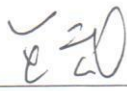
针对上述风险，公司将充分利用目前的税收优惠政策，不断加快自身的发展速度，扩大收入规模，同时努力降低日常运营的成本和费用，增强盈利能力，减少公司经营对税收优惠政策的依赖。

## 第五节 有关声明

### 一、本公司全体董事、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转让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、完整性承担个别和连带的法律责任。


#### 全体董事：



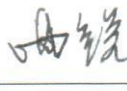
王武



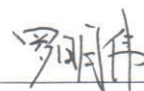
徐丽娜



吴玲

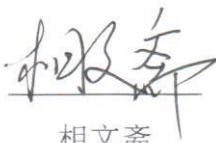


曲锐

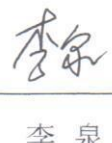


罗明伟

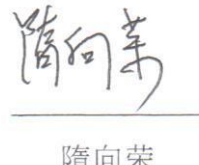
#### 全体监事：



相文斋

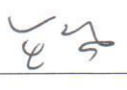


李泉




隋向荣


#### 全体高级管理人员：



王武



杜强



罗明伟

青岛蓝飞互娱科技股份有限公司

2016年7月21日



## 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。

法定代表人： 兰荣  
兰荣

项目负责人： 张章磊  
张章磊

项目小组成员： 林腾云  
林腾云


王亚娟  
王亚娟



## 律师事务所声明

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。

经办律师签名：



张明锋



罗旌久

律师事务所负责人签名：




刘建生



## 审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读《青岛蓝飞互娱科技股份有限公司公开转让说明书》（以下简称公开转让说明书），确认公开转让说明书与本所出具的《审计报告》（天健审〔2016〕5-32号）的内容无矛盾之处。本所及签字注册会计师对青岛蓝飞互娱科技股份有限公司在公开转让说明书中引用上述报告的内容无异议，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，并对引用的上述内容的真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册会计师：

  
马章松

  
卢冠群

天健会计师事务所负责人：

  
陈翔

天健会计师事务所（特殊普通合伙）  
（特殊普通合伙）  
二〇一六年七月二十一日

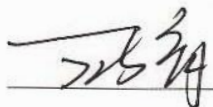




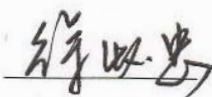
## 资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读青岛蓝飞互娱科技股份有限公司公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的坤元评报（2015）484号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资产评估报告的内容无异议，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。

签字注册资产评估师签名：



丁凌霄



徐怀忠

资产评估机构负责人签名：



王传军

坤元资产评估有限公司



2016年7月21日

## 第六节 附件

### 一、备查文件

- (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

### 二、信息披露平台

本公司公开转让股票申请已经全国股份转让系统公司核准，本公司的股票将在全国股份转让系统公开转让，公开转让说明书及附件披露于全国股份转让系统指定信息披露平台 [www.needs.com.cn](http://www.needs.com.cn) 或 [www.needs.cc](http://www.needs.cc)，供投资者查阅。