

广州越川网络科技股份有限公司

Guangzhou Yuechuan Network Technology Co., Ltd



公开转让说明书 (反馈稿)

推荐主办券商



福建省福州市湖东路 268 号

二〇一七年九月

挂牌公司声明

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。

全国中小企业股份转让系统有限责任公司（以下简称“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投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

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

重大事项提示

本公司特别提醒投资者认真阅读本公开转让说明书全文，并特别注意下列重大事项提示：

（一）产品研发风险

公司主要从事移动终端游戏的研发，核心竞争优势来自于各类移动终端游戏的研发能力。随着人们生活节奏不断加快以及游戏种类的不断丰富，游戏玩家兴趣转变也越来越快；随着硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的加速普及，以及新的游戏开发技术的持续更新，要求公司充分融合多项技术方能开发出高品质的游戏产品。因此，移动终端游戏开发应当及时把握用户消费心理并掌握新兴研发技术，不断推出新的游戏产品，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，无法抓住由这些变化而带来的商机，将会使公司在产品竞争中处于不利地位。

（二）应收账款回收风险

2015年12月31日、2016年12月31日及2017年3月31日应收帐款净额分别为4.77万元、995.18万元和1,303.02万元，分别占同期资产总额的0.38%、43.14%和52.08%。虽然报告期内公司未发生坏账损失，但是如果公司应收账款不能得到有效的管理，公司可能面临一定的坏账损失风险。

（三）经营活动获取现金能力不足风险

2017年1-3月、2016年度及2015年度，公司经营活动产生的现金净流量均为负值，表明公司经营活动不能有效积累资金。如未来公司不能有效利用研发投入实现经济价值，并通过应收账款管理加强现金回流，则公司将面临经营活动现金净流量持续为负，从而产生对公司经营不利的影响。

（四）客户相对集中风险

2015年度、2016年度及2017年1-3月，公司前五大客户销售收入占当期销售总额的比重分别为100.00%、80.99%及100.00%，公司直接客户主要为游戏运营

商，报告期公司主要客户集中度高，但2016年步入运营正轨以后，公司不存在向单个客户销售比例超过50%的情况，不存在对单一客户严重依赖情况。公司已采取相关措施降低客户集中度，包括增加新产品研发力度，积极拓展新游戏运营商等。如果未来公司新产品不能获得良好的市场认可，公司与主要客户不能继续保持稳定合作，将会对公司的业绩产生较大影响。

（五）信息技术泄密、技术失密风险

公司主要从事移动终端游戏的研发，属于知识和技术密集型行业，公司游戏产品的设计思想和技术实现均来源于公司长期的研发实践和技术沉淀。然而，由于国内手机游戏市场盗版、模仿行为严重，如果公司信息数据流失或技术失密，或将导致公司产品被盗版或模仿，进而导致公司产品的市场竞争力降低，对公司竞争优势的延续和持续经营造成不利影响。

（六）人才引进和流失风险

游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本。随着公司规模的不不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

（七）公司治理风险

股份公司设立之后，虽然制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》、《防范控股股东及关联方占用公司资金管理制度》等治理细则等公司治理规则，建立了股东大会、董事会、监事会等治理结构，但股份公司设立时间较短，公司管理层对上述规则的理解和执行尚需要在公司运营过程中不断完善。若公司治理欠佳，将会制约公司快速发展，公司存在公司治理及内部控制制度不能有效执行的风险。

（八）无实际控制人风险

截至本公开转让说明书出具之日，公司各股东持股比例均在公司股本总额的50%以下，公司股权较为分散，公司单一股东无法控制股东大会、董事会表决结

果，公司无实际控制人。在公司现有治理结构下，所有重大经营决策均需要双方股东经充分讨论和沟通后达成一致意见。上述情形避免了因实际控制人决策失误导致公司出现重大损失的可能性，但是可能存在决策效率被延缓的风险，影响公司治理及经营活动的有效性。

（九）游戏产品生命周期产生的收入下降风险

移动游戏具有生命周期性，游戏在正式运营之后依次经历增长期、平稳期、衰退期、淘汰期四个阶段。手机游戏从测试到运营初期为增长期，随着产品与服务不断完善，客户的注册量与游戏收入逐步上升；运营期中段为平稳期，研发部门退出运营工作，客户注册量与收入趋于平稳；运营后段为衰退期，客户注册量与收入逐渐下降；随后进入淘汰期，收入低于运营成本，游戏停止运营。

移动游戏的生命周期具有不可逆性，并且新运营的手机游戏可能会因市场潮流导向变化等原因，导致新游戏在市场上的认可度较低，甚至存在运营失败的可能。移动游戏的生命周期特性加大了公司收入下降的风险，公司必须加大研发力度，不断开拓新的合作运营平台/发行渠道、研发优质移动游戏产品。并且公司需要具备准确预估移动游戏产品的生命周期并对移动游戏用户的反馈做出及时决策的运营能力。

目录

挂牌公司声明	2
重大事项提示	3
释 义	1
第一章 基本情况	3
一、公司基本情况	3
二、股份挂牌情况	4
三、主要股东及持股情况	6
四、公司子公司、分公司基本情况	18
五、公司股本形成及变化和资产重组情况	18
六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况	33
七、公司最近两年的主要会计数据和财务指标简表	37
八、本次挂牌的有关机构	38
第二章 公司业务	41
一、主营业务、主要产品或服务及其用途	41
二、公司业务模式	46
三、业务关键资源要素	52
四、公司业务经营情况	63
五、公司商业模式	70
六、公司所处行业概况、市场规模、影响行业发展的因素	75
七、公司未来发展规划	92
第三章 公司治理	96
一、公司股东大会、董事会、监事会制度建立健全及运行情况	96
二、公司董事会对公司治理机制建设及运行情况的评估结果	97
三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年内是否存在违法违规及受处罚的情况	102
四、公司独立性情况	102
五、同业竞争情况	104
六、公司最近两年一期关联方资金占用和对关联方的担保情况	107

八、未决重大诉讼及仲裁.....	112
第四章 公司财务	113
一、最近两年一期的资产负债表、利润表、现金流量表和所有者权益变动表.....	113
二、最近两年一期财务会计报告的审计意见.....	120
三、报告期内的会计政策、会计估计及其变更情况.....	120
四、最近两年一期的主要财务指标分析.....	147
五、报告期主要会计数据.....	149
六、关联方、关联方关系及交易.....	179
七、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项.....	185
八、报告期内资产评估情况.....	186
九、股利分配政策和历年分配情况.....	186
十、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况.....	187
十一、公司持续经营风险因素自我评估及公司应对措施计划.....	187
第五章 挂牌公司及各中介机构声明	192
一、挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明.....	192
二、主办券商声明.....	193
三、律师事务所声明.....	194
四、会计师事务所声明.....	195
五、资产评估机构声明.....	196
第六节 附件	197
一、备查文件.....	197
二、信息披露平台.....	197

释 义

除非本文另有所指，下列词语具有的含义如下：

公司、本公司、股份公司、越川网络	指	广州越川网络科技股份有限公司
有限公司、越川有限	指	广州越川网络科技有限公司，公司前身
兄弟投资	指	珠海横琴新区洪亮与兄弟投资咨询合伙企业（有限合伙）
迅雷公司	指	深圳市迅雷网络技术有限公司
重庆星力基	指	重庆星力基投资有限公司
广东红土	指	广东红土创业投资有限公司
深创投	指	深圳市创新投资集团有限公司
广州红土	指	广州红土科信创业投资有限公司
前海华业	指	前海华业投资集团有限公司
三会	指	股东大会、董事会、监事会
三会议事规则	指	《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》（2013 年修订）
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
公司章程	指	广州越川网络科技股份有限公司章程
说明书、本说明书	指	广州越川网络科技股份有限公司公开转让说明书
报告期	指	2015 年度、2016 年度及 2017 年 1 月至 3 月
证监会	指	中国证券监督管理委员会
公开转让	指	公司股份进入全国中小企业股份转让系统有限责任公司公开转让
全国股份转让系统公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
元、万元	指	人民币元、人民币万元
兴业证券证券、主办券商	指	兴业证券股份有限公司
律师、律师事务所	指	广东润平律师事务所
会计师、审计事务所	指	天健会计师事务所（特殊普通合伙）
评估师、资产评估机构	指	沃克森（北京）国际资产评估有限公司
专业词语		
C++	指	C++是在 C 语言的基础上开发的一种通用编程语言，

		支持多种编程范式如面向对象编程、泛型编程和过程化编程。最新正式标准 C++14 于 2014 年 8 月 18 日公布，其编程领域众广，常用于系统开发，引擎开发等应用领域，是至今为止广大程序员最受用的最强大编程语言之一。
Lua	指	一个小巧的脚本语言。Lua 由标准 C 编写而成，几乎在所有操作系统和平台上都可以编译，运行。Lua 并没有提供强大的库，这是由它的定位决定的。所以 Lua 不适合作为开发独立应用程序的语言。
3DMMORPG	指	3D 大型多人在线角色扮演类游戏
cocos2dx	指	一种开发平台，广泛应用于 2d 游戏的开发，可以方便的导出成为 android 和 ios 应用
U8SDK	指	一套技术开源的统一渠道 SDK 接入框架
SDK	指	软件开发工具包（SDK，Software Development Kit）
ARPPU 值	指	平均每个付费用户收入贡献（Average Revenue per Paying User）计算方法如下：游戏总收入/付费用户数

第一章 基本情况

一、公司基本情况

中文名称：广州越川网络科技股份有限公司

英文名称：Guangzhou Yuechuan Network Technology Co., Ltd

法定代表人：唐洪亮

有限公司设立日期：2011 年 12 月 9 日

股份公司设立日期：2016 年 6 月 15 日

注册资本：1,000 万元

住所：广州市天河区华夏路 49 号之二 701 房（仅限办公用途）

邮编：510623

电话：020-84293047

传真：020-87085040

网址：<http://www.yuechuan.net/>

董事会秘书：徐骁

统一社会信用代码：9144010658761588XA

所属行业：根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012 年修订）标准，公司所属行业为软件和信息技术服务业（I65）；根据国家统计局《国民经济行业分类（GB/T4754-2011）》标准，公司所属行业为 I65 软件和信息技术服务业下的软件开发（I6510）；根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司属于软件和信息技术服务业下的软件开发（I6510）；根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司《挂牌公司投资型行业分类指引》，属于“信息技术（17）”中的“软件（171012）”中的“家庭娱乐软件（17101212）”。

经营范围：网络技术的研究、开发；信息技术咨询服务；技术推广服务，计算机网络系统工程服务；软件开发；电子、通信与自动控制技术研究、开发；科技信息咨询服务；计算机技术开发、技术服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

主营业务：客户端网络游戏、移动终端网络游戏的研发。

二、股份挂牌情况

（一）挂牌股份的基本情况

- 1、股份代码：【】
- 2、股份简称：【】
- 3、股票种类：人民币普通股
- 4、股份总量：10,000,000 股
- 5、每股面值：1 元
- 6、挂牌日期：【】
- 7、转让方式：协议转让

（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、相关法律法规对股东所持股份的限制性规定

根据《公司法》第一百四十一条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司公开发行股份前已发行的股份，自公司在证券交易所上市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的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做出其他限制性规定。”

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

《广州越川网络科技有限公司章程》第二十七条规定：“发起人持有的

本公司股份，自公司设立为股份有限公司之日起 1 年以内不得转让。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 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，不得转让所持有的本公司股份。”

2、股东所持股份的限售安排

股份公司于 2016 年 6 月 15 日成立，截至本说明书签署日，股份公司设立已满一年，股东根据相关法律法规及公司章程的规定，股东符合条件的股份将进入全国中小企业股份转让系统进行公开转让。

自公司在全国中小企业股份转让系统挂牌之日起，公司董事长、总经理唐洪亮，其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%。徐帅作为公司董事、副总经理，其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%。

除上述情况外，公司全体股东所持股份无冻结、质押或其他转让限制情况。

股份公司于 2016 年 6 月 15 日成立，截至本说明书签署之日，股份公司设立已满一年，截至本说明书签署之日，公司现有股东持股情况及本次可进入全国中小企业股份转让系统公开转让的股票数量如下：

序号	股东名称/姓名	限售股份数（股）	可流通股份数（股）	全部所持股份数（股）
1	唐洪亮	2,701,215	900,405	3,601,620
2	兄弟投资	0.00	1,548,400	1,548,400
3	迅雷公司	0.00	929,600	929,600
4	重庆星力基	0.00	825,690	825,690
5	广东红土	0.00	767,640	767,640
6	冯鸣宇	0.00	583,930	583,930
7	王卫	0.00	550,460	550,460
8	深创投	0.00	458,720	458,720
9	广州红土	0.00	458,720	458,720
10	徐帅	137,610	45,870	183,480
11	前海华业	0.00	45,870	45,870

序号	股东名称/姓名	限售股份数（股）	可流通股份数（股）	全部所持股份数（股）
12	赵瑞林	0.00	45,870	45,870
合计		2,838,825	7,161,175	10,000,000

3、股东对所持股份自愿锁定的承诺

公司股东未就所持股份作出严于公司章程和相关法律法规规定的自愿锁定的承诺。

（三）公司股票拟在挂牌后采取的转让方式

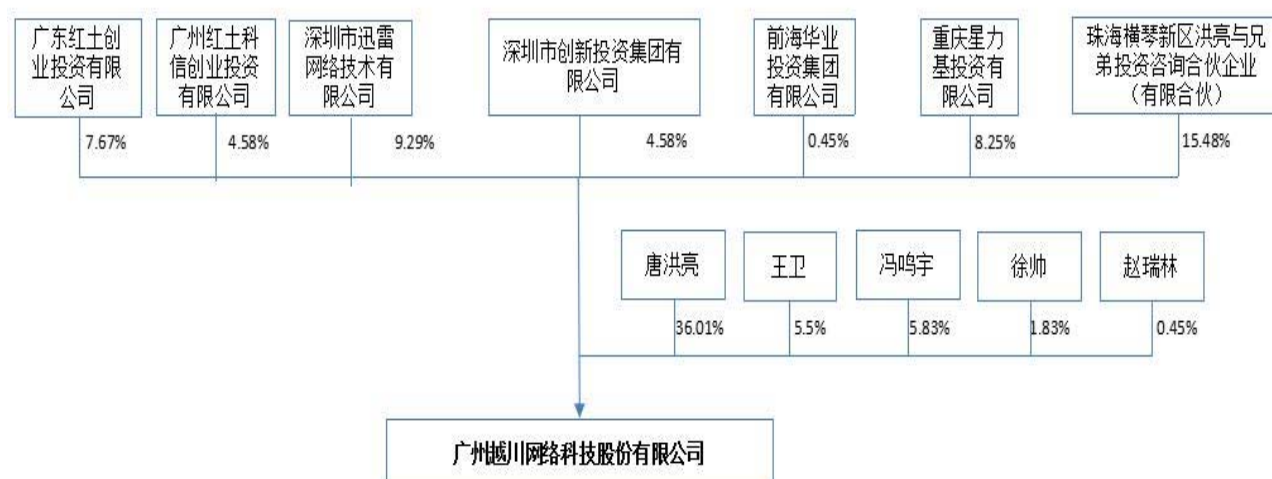
《全国中小企业股份转让系统股票转让方式确定及变更指引（试行）》第二条规定“股票可以采取做市转让方式、协议转让方式或竞价转让方式之一进行转让。挂牌公司提出申请并经全国中小企业股份转让系统有限责任公司同意，可以变更股票转让方式。”

公司 2016 年第一次临时股东大会决议公司股票在挂牌后将采取协议转让的方式。

三、主要股东及持股情况

（一）公司股权结构图

截至本说明书签署日，公司股权结构如下图所示：



（二）公司控股股东、实际控制人基本情况

1、控股股东、实际控制人的认定

（1）控股股东情况

根据《公司法》第二百一十七条第（二）款的规定，控股股东，是指其出资额占有限责任公司资本总额百分之五十以上或者其持有的股份占股份有限公司股本总额百分之五十以上的股东；出资额或者持有股份的比例虽然不足百分之五十，但依其出资额或者持有的股份所享有的表决权已足以对股东会、股东大会的决议产生重大影响的股东。

《全国中小企业股份转让系统挂牌公司信息披露细则（试行）》第四十八条的规定，控股股东是指其持有的股份占公司股本总额 50%以上的股东；或者持有股份的比例虽然不足 50%，但依其持有的股份所享有的表决权已足以对股东大会的决议产生重大影响的股东。

截至本说明书签署日，公司各股东持股比例均在公司股本总额的 50%以下，第一大股东唐洪亮直接持有公司股份 3,601,620 股，占公司总股本的 36.0162%。除唐洪亮外，公司其他持股比例超过 5%的股东分别为兄弟投资合伙企业持股 15.4840%，迅雷公司持股 9.2960%，重庆星力基持股 8.2569%，广东红土持股 7.6764%，冯鸣宇持股 5.8393%，王卫持股 5.5046%。公司股东较多，股权较为分散，且各股东之间未签署《一致行动协议》，不存在单一股东仅仅通过其所持有的股份所享有的表决权没有足以对股东大会的决议产生重大影响的股东。故公司不存在控股股东。

公司报告期无控股股东。最近两年一期内，公司无控股股东情况未发生变更。

（2）实际控制人情况

公司无实际控制人，认定依据如下：

（1）任何单一股东无法控制股东大会表决结果

根据《公司法》及公司章程的规定，股东大会作出决议，须经出席会议的股东所持表决权过半数通过，特殊事项须经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过。本公司任何单一股东所持有的公司股份均无法控制股东大会或对股东

大会决议产生决定性影响。

(2) 任何单一股东提名的董事或担任董事的自然人股东无法控制董事会的表决结果

根据《公司法》及公司章程的规定，董事会会议应有过半数的董事出席方可举行。董事会作出决议，必须经全体董事的过半数通过。董事会决议的表决实行一人一票。本公司任何单一股东提名的董事或担任董事的自然人股东均无法控制董事会或对董事会决议产生决定性影响。

(3) 各股东之间无一致行动协议

公司历次股东大会中，股东在进行表决前均没有一致行动的协议，亦不存在任何股东的表决权受到其他股东控制或影响的情形。公司历次董事会中，董事在进行表决前均没有一致行动的协议，亦不存在任何董事的表决权受到其他董事控制或影响的情形。

综上，根据公司股权结构、股东表决权形式情况、董事会人员组成及决策规则等事实，公司第一大股东唐洪亮亦不能单独拥有公司控制权并且也不存在联合其他股东而共同控制公司的情形。因此，公司无实际控制人。

报告期内，公司无实际控制人之情况未发生变化。

(三) 前十名股东或持有公司5%以上股份的主要股东

1、前十名股东或持有5%以上股份的股东的出资情况

序号	股东姓名/名称	股份数量(股)	持股比例(%)	股东性质	是否存在质押或其他争议事项
1	唐洪亮	3,601,620	36.0162	境内自然人股东	否
2	兄弟投资	1,548,400	15.4840	境内有限合伙股东	否
3	迅雷公司	929,600	9.2960	境内法人股东	否
4	重庆星力基	825,690	8.2569	境内法人股东	否
5	广东红土	767,640	7.6764	境内法人股东	否

6	冯鸣宇	583,930	5.8393	境内自然人股东	否
7	王卫	550,460	5.5046	境内自然人股东	否
8	深创投	458,720	4.5872	境内法人股东	否
9	广州红土	458,720	4.5872	境内法人股东	否
10	徐帅	183,480	1.8348	境内自然人股东	否
合计		9,908,260	99.0826	-	-

2、前十名股东或持有5%以上股份的股东资格情况

(1) 自然人股东

唐洪亮，男，1978年1月出生，中国籍，无境外永久居留权，毕业于东华理工大学，本科学历。2000年9月至2003年6月，任金山软件（3888.hk）毒霸研发部测试经理；2003年7月至2011年3月，历任金山软件(3888.hk)西山居工作室质量平台质量总监、剑网3项目项目总监、五人决策委员会委员（行使副总经理职权）；2011年3月至2011年11月任广州灵境软件科技有限公司总经理；2011年12月至2016年6月任越川有限董事长、总经理；2016年6月15日至今任越川有限董事长兼总经理，任期三年。唐洪亮持有公司36.0162%的股份。

徐帅，男，简历详见详见本章之“六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况”之“（一）公司董事”介绍。

冯鸣宇，男，出生于1980年5月，本科学历，获得汕头大学计算机学位。中国国籍，无境外永久居留权。2003年11月至2011年2月，就职于金山软件，担任质量副总监；2011年3月至2011年11月任广州灵境软件科技有限公司副总经理；2011年12月至2016年12月，就职于广州越川网络股份有限公司担任CTO；2016年12月至今，就职于珠海西山居互动娱乐科技有限公司担任程序开发总监。

王卫，女，出生于1968年6月，研究生学历，获得西北工业大学应用化学学位。中国国籍，无境外永久居留权。1990年10月至1995年8月，就职于西安市第六十九中学，担任教师职务；1995年9月至2016年6月，就职于西安市第九十一中学，担任教师职务；2016年7月至今，就职于西安市第七十中学，担任教师职务。

赵瑞林，男，出生于 1976 年 6 月 7 日，研究生学历，获得华北电力大学电气工程学位。中国国籍，无境外永久居留权。1998 年 9 月至 2001 年 3 月，就职于国华北京热电厂外事办，担任工程师职务；2001 年 3 月至 2003 年 3 月，就职于北京四方继保有限公司，担任工程师职务；2003 年 3 月至 2014 年 2 月，就职于北京 ABB 高压开关设备有限公司，担任部门经理职务；2014 年 2 月至今，就职于 ABB（中国）有限公司，担任产品经理职务。

上述自然人股东均为境内自然人，没有在国家机关、党政机关、军队、武警部队任职，亦未在国有企业、事业单位担任领导干部职务，不存在违反国家对公务员、事业单位人员、党员领导干部、国企领导人员经商投资规定的情形，其以往任职单位或现任职单位均没有对担任本公司股东作出任何限制；不存在法律法规、任职单位规定不得担任股东的情形，满足法律法规规定的股东资格条件，不存在主体资格瑕疵问题，股东适格。

（2）非自然人股东

①深圳市迅雷网络技术有限公司

深圳市迅雷网络技术有限公司成立于 2003 年 1 月 29 日，现持有深圳市市场监督管理局核发的统一社会信用代码为 91440300746612636Q 的《营业执照》，法定代表人邹胜龙，注册资本为 3000 万元，住所为深圳市南山区科技中二路深圳软件园 11 号楼 7、8 层，公司类型为有限责任公司，经营范围为：软件开发，咨询及服务。硬件及芯片设计开发及销售。广告业务；基于互联网的增值服务和互联网信息服务业务，包括互联网广告销售、数字内容发行等（国家有专项规定的除外）。跨地区增值电信业务：第一类增值电信业务中的因特网数据中心业务，第二类增值电信业务中的因特网接入服务业务。

迅雷公司目前出资结构为：

序号	股东姓名/名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	邹胜龙	2,280.00	76.00
2	程浩	250.00	8.30
3	石建明	250.00	8.30
4	广州数联资讯投资有限公司	200.00	6.70
5	王芳	20.00	0.70

序号	股东姓名/名称	出资额（万元）	出资比例（%）
	合计	3,000.00	100.00

②重庆星力基投资有限公司

重庆星力基投资有限公司成立于 2014 年 6 月 12 日，现持有重庆市工商行政管理局渝中区分局核发的统一社会信用代码为 91500103304948140A《营业执照》，法定代表人李毅，注册资本为 2000 万元，住所为重庆市渝中区大坪正街 88 号第 5 层 3 号，公司类型为有限责任公司（自然人投资或控股），经营范围为从事投资业务（不得从事银行、证券、保险等需要取得许可或审批的金融业务）；房地产经纪咨询（取得资质许可后方可执业）；房屋租赁；房地产营销策划。[以上范围法律、法规、国务院决定禁止经营的不得经营；法律、法规、国务院决定规定应经审批而未获审批前不得经营]。

根据重庆星力基投资有限公司公司章程，重庆星力基投资有限公司经营范围为：从事投资业务（不得从事银行、证券、保险等需要取得许可或审批的金融业务）；房地产经纪咨询（取得资质许可后方可执业）；房屋租赁；房地产营销策划；（以上范围法律、法规、国务院决定禁止经营的不得经营；法律、法规、国务院决定规定应经审批而未获审批前不得经营）。

重庆星力基目前出资结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	李毅	1998.00	99.90
2	舒畅	2.00	0.1
	合计	2,000.00	100.00

重庆星力基投资有限公司于 2016 年 12 月 31 日出具《不属于私募基金的声明》：本企业主要以自有资金从事投资业务、房地产经济咨询、房屋租赁和房地产营销策划业务，本公司不存在私募基金管理人，本公司不存在针对特定对象募集资金的行为，不属于私募股权基金。

综上，依据重庆星力基投资有限公司股权结构及经营范围，以及重庆星力基投资有限公司出具的声明，其资金来源于股东自有资金，不存在以非公开方式向投资者募集资金的情况，未专门指定企业资产由专业的基金管理人进行管理，不属于《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）》规定的私募投资基金管理人或私募投资基金，不需要按照《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）》等相关规定履行登记备案程序。

③广东红土创业投资有限公司

广东红土创业投资有限公司成立于 2012 年 3 月 27 日，现持有广东省工商行政管理局核发的统一社会信用代码为 914400005921711287《营业执照》，法定代表人倪泽望，注册资本 1 亿元，公司住所为珠海市横琴新区宝华路 6 号 105 室-28675（集中办公区），公司类型为其他有限责任公司，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。

广东红土目前出资结构为：

序号	股东姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	深圳市创新投资集团有限公司	36,080	36.08
2	广东省粤科金融集团有限公司	30,000	30.00
3	深圳市星河投资有限公司	7,000	7.00
4	广东宝钺投资有限公司	6,186	6.186
5	七匹狼控股集团股份有限公司	5,568	5.568
6	厦门市汇元亨通投资有限公司	5,156	5.156
7	广东新嘉轩投资有限公司	2,520	2.52
8	深圳市威虎物流有限公司	3,090	3.09
9	广东尚锋投资有限公司	2,800	2.80
10	广东荣恒投资有限公司	1,000	1.00
11	广州市合通路桥工程有限公司	600	0.60
合计		100,000.00	100.00

广东红土创业投资有限公司已按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定在中国证券投资基金业协会进行了备案。备案日期为 2015 年 1 月 29 日，基金编号为 SD4856。

广东红土创业投资有限公司基金管理人为广东红土创业投资管理有限公司，

已按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定在中国证券投资基金业协会进行了备案。登记日期是 2015 年 1 月 29 日，登记编号为 P1007124，管理基金主要类别为股权、创业投资基金。

④深圳市创新投资集团有限公司

深圳市创新投资集团有限公司成立于 1999 年 8 月 25 日，现持有深圳市市场监督管理局核发的统一社会信用代码为 91440300715226118E《企业法人营业执照》，法定代表人为倪泽望，公司注册资本为 420,224.952000 万元，住所为深圳市福田区深南大道 4009 号投资大厦 11 层 B 区，公司类型为有限责任公司。公司经营范围为创业投资业务；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；在合法取得使用权的土地上从事房地产开发经营业务。

深创投目前出资结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	深圳市人民政府国有资产监督管理委员会	118,483.2600	28.1952
2	深圳市星河房地产开发有限公司	73,081.4112	17.3910
3	上海大众公用事业（集团）股份有限公司	58,543.8000	13.9315
4	深圳市远致投资有限公司	53,760.0000	12.7931
5	深圳能源集团股份有限公司	21,139.0872	5.0305
6	深圳市立业集团有限公司	19,459.7760	4.6308
7	福建七匹狼集团有限公司	19,459.7760	4.6308
8	广东电力发展股份有限公司	15,435.0000	3.6730
9	深圳市亿鑫投资有限公司	13917.1200	3.3118
10	深圳市福田区投资有限公司	10273.8216	2.4448
11	深圳市盐田港集团有限公司	9807.0000	2.3338
12	广深铁路股份有限公司	5884.2000	1.4003
13	中兴通讯股份有限公司	980.7000	0.2334

合计	420,224.952	100.00
----	-------------	--------

上述股东中，上海大众公用事业（集团）股份有限公司、深圳能源集团股份有限公司、广东电力发展股份有限公司、广深铁路股份有限公司、中兴通讯股份有限公司五家公司均为上市公司；深圳市星河房地产开发有限公司、深圳市立业集团有限公司和福建七匹狼集团有限公司三家公司均为自然人控股的有限公司；深圳市远致投资有限公司、深圳市盐田港集团有限公司、深圳市亿鑫投资有限公司和深圳市福田投资发展公司四家公司均为国有独资的有限公司或其下属全资子公司，该四家公司和深圳市人民政府国有资产监督管理委员会合计持有深圳创投的股权比例为 49.0787%，未达到 50%。深圳创投不属于《关于印发<上市公司国有股东标识管理暂行规定>的通知》（国资发产权[2007]108 号）和《国务院国有资产监督管理委员会关于施行<上市公司国有股东标识管理暂行规定>有关问题的函》（国资厅产权 [2008]80 号）所规定的国有股东。因此，深创投所持公司股份的性质为社会法人股。

深创投作为基金管理人，已按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定在中国证券投资基金业协会进行了备案。登记日期是 2014 年 4 月 22 日，登记编号为 P1000284，管理基金主要类别为股权、创业投资基金。

⑤广州红土科信创业投资有限公司

广州红土科信创业投资有限公司成立于 2011 年 7 月 6 日，现持有广州市工商行政管理局番禺分局核发的统一社会信用代码为 914401135780312253《营业执照》，法定代表人为倪泽望，公司注册资本为 32000 万元，住所为广州市番禺区番禺大道北 555 号天安节能科技园创新大厦 401 室，公司类型为其他有限责任公司，经营范围为创业投资；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；（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）。

广州红土目前出资结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
----	------	---------	---------

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	深圳市创新投资集团有限公司	12,800.0000	40.0000
2	广州番禺电缆集团有限公司	7,200.0000	22.5000
3	广州宝铨投资有限公司	4,266.6667	13.3333
4	广州市骏嘉电气设备有限公司	2,666.6667	8.3333
5	莱斯利投资（深圳）有限公司	2133.3333	6.6667
6	广东新嘉轩投资有限公司	1600.000	5.0000
7	普宁市盛达事业有限公司	1333.3333	4.1667
合计		32,000.00	100.00

深创投作为广州红土基金管理人，已按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定在中国证券投资基金业协会进行了备案。登记日期是2014年4月22日，登记编号为P1000284，管理基金主要类别为股权、创业投资基金。

广州红土科信创业投资有限公司已按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定在中国证券投资基金业协会进行了备案。备案日期为2015年2月15日，基金编号为S25065。

⑥前海华业投资集团有限公司

前海华业投资集团有限公司成立于2014年12月16日，现持有深圳市市场监督管理局核发的统一社会信用代码为9144030031974989XW《营业执照》，法定代表人为孔小军，注册资本为6800万元，公司住所为深圳市前海深港合作区前湾一路1号A栋201室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司），公司类型为有限责任公司，经营范围为投资兴办和管理产业园（具体项目另行申报）；股权投资、投资管理、财务咨询（法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）；受托资产管理（不得从事信托、金融资产管理、证券资产管理等业务）；受托管理股权投资基金（不得以任何方式公开募集及发行基金、不得从事公开募集及发行基金管理业务）；企业管理咨询。

前海华业目前出资结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	象行资本管理有限公司	4800.00	70.5882
2	深圳市盛世豪德投资有限公司	1200.00	17.6471
3	广东华叶资产管理有限公司	800.00	11.7647
合计		6800.00	100.0000

前海华业作为基金管理人，已按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定在中国证券投资基金业协会进行了备案。登记日期是 2015 年 10 月 8 日，登记编号为 P1024369，管理基金主要类别为股权、创业投资基金。

⑦珠海横琴新区洪亮与兄弟投资咨询合伙企业（有限合伙）

兄弟投资成立于 2014 年 1 月 2 日，现持有珠海市横琴新区市场监督管理局核发的统一社会信用代码为 91440400090155558X《营业执照》，执行事务合伙人为江建，注册资本为 206.79 万元，住所为珠海市横琴新区宝华路 6 号 105 室-25954（集中办公区），企业类型为普通合伙企业，经营范围为投资咨询；经济贸易咨询；企业策划；市场调查；房地产信息咨询；财务信息咨询；人才信息咨询；物业管理咨询；商务信息咨询。

兄弟投资目前出资结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	江健	190.57	92.1572
2	徐帅	16.22	7.8438
合计		206.79	100.0000

根据兄弟投资合伙协议，兄弟投资经营范围为：投资咨询；经济贸易咨询；企业策划；市场调查；房地产信息咨询；财务信息咨询；人才信息咨询；物业管理咨询；商务信息咨询。合伙人为江健、徐帅，资金来源于合伙人自有资金，不存在以非公开方式向投资者募集资金的情况，未专门指定企业资产由专业的基金管理人进行管理，不属于《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）》规定的私募投资基金管

理人或私募投资基金，不需要按照《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）》等相关规定履行登记备案程序。

（3）股东适格性

公司现有股东不存在法律、法规、规章及规范性文件规定的不适合担任股东的情形，满足法律、法规规定的股东资格条件，不存在主体资格瑕疵问题，全体股东适格。

（四）公司现有股东之间的关联关系

深创投持有广东红土 35%的股权，深创投持有广州红土 40%的股权。徐帅是兄弟投资的合伙人。

除此之外，截至本说明书签署日公司其他股东之间不存在关联关系。

（五）公司股份受限制的情况

1、股份对外转让的限制

根据《公司法》第一百四十一条、《业务规则》第二章第八条及《公司章程》第二十四条，股份公司发起人所持有的股份公司的股份，自股份公司成立之日起一年内不得转让。

股份公司于 2016 年 6 月 15 日成立，截至本说明书签署日，股份公司设立已满一年，股东根据相关法律法规及公司章程的规定，股东符合条件的股份将进入全国中小企业股份转让系统进行公开转让。

2、股份质押

2015 年 6 月 16 日，北京金山网络科技有限公司（现更名为：北京猎豹网络科技有限公司，以下简称“原金山公司”）与越川网络以及东亚银行（中国）有限公司北京分行（以下简称“东亚北分”）签署《委托贷款合同》，约定原金山公司同意越川网络的申请并委托东亚北分向越川网络发放总金额为人民币 300 万的委托贷款，原金山公司与唐洪亮、越川网络签订了《股权质押协议》及《保证及合作协议》，约定唐洪亮将其持有的越川网络 3%的股权质押给原金山公司，为越

川网络向质权人原金山公司的委托贷款作担保。2015年9月28日，广州市工商行政管理局天河分局为此次股权质押办理了出质登记，质权登记编号为（穗工商）股质登记设字[2015]第06201509250433号《股权出质设立登记通知书》。2016年2月24日，广州市工商行政管理局天河分局核发编号为（穗工商）股质登记注字[2016]第06201602190277号《股权出质注销登记通知书》，核准了此次股权出质注销登记。2016年3月30日，越川网络提前偿还了委托贷款。

截至本说明书签署日，公司股东直接或间接持有的公司股份不存在质押或其他争议的情况。

四、公司子公司、分公司基本情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司不存在子公司、参股公司，目前拥有一家北京分公司。

1、北京分公司基本情况如下：

公司名称	广州越川网络科技股份有限公司北京分公司
统一社会信用代码	91110105MA007QXG7D
企业类型	其他股份有限公司分公司（非上市）
负责人	李淳
成立日期	2016年8月23日
住所	北京市朝阳区工体东路18号2号楼一层A1043
经营范围	技术开发；技术服务；技术咨询；软件开发；设计、制作、代理、发布广告；计算机系统服务；数据处理（数据处理中的银行卡中心、PUE值在1.5以上的云计算数据中心除外）；互联网信息服务

公司设立分公司目的在于吸纳专业人才，加强公司的研发能力，提升公司新产品的研发竞争力。北京分公司自设立至今合法、正常运营。

五、公司股本形成及变化和资产重组情况

（一）公司股份形成及变化情况

1、2011年12月有限公司设立

2011年12月9日，广州越川网络科技有限公司设立。有限公司由唐洪亮、

张敬轩、冯鸣宇、汪淘、孔祥峰、郑可、迅雷公司共同出资组建，注册资本 22.2222 万元。

2011 年 11 月 28 日，广州市开虹会计师事务所出具《验资报告》（穗虹验字[2011]第 632 号），根据公司章程的规定，公司（筹）申请登记注册资本 22.2222 万元，由迅雷公司、冯鸣宇、孔祥峰、唐洪亮、汪淘、张敬轩、郑可于 2011 年 11 月 28 日前一次性缴足。经其审验，截至 2011 年 11 月 28 日止，公司（筹）已收到全体股东缴纳的注册资本 22.2222 万元，均为货币出资。

2011 年 12 月 9 日，广州市工商行政管理局天河分局核准广州越川网络科技有限公司设立，并核发注册号为 440106000537519 的《企业法人营业执照》。

有限公司设立时出资结构如下：

序号	股东姓名/名称	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	唐洪亮	10.4089	10.4089	46.84	货币
2	张敬轩	3.3267	3.3267	14.97	货币
3	冯鸣宇	2.2178	2.2178	9.98	货币
4	汪淘	1.8244	1.8244	8.21	货币
5	孔祥峰	1.1111	1.1111	5.00	货币
6	郑可	1.1111	1.1111	5.00	货币
7	迅雷公司	2.2222	2.2222	10.00	货币
合计		22.2222	22.2222	100.00	-

2、2012 年 3 月，有限公司第一次增资第一期出资

2011 年 12 月 21 日，迅雷公司与唐洪亮、张敬轩、冯鸣宇、汪淘、郑可、孔祥峰签署了《斗破星空投资协议》，根据该协议，迅雷公司将对越川网络总共增资人民币 5,977,778.00 元（以增加越川网络资本公积的形式或迅雷公司同意的其他形式），其中 97.7778 万元于协议生效后 45 日内到账，300 万元于 2012 年 3 月 1 日前到账，200 万元于 2012 年 7 月 1 日前到账。

2012 年 3 月 13 日，有限公司股东会决议：同意公司注册资本由 22.2222 万元增资至 496 万元，分期完成增资，本次出资 92.2222 万元为资本公积转增，增资后实收资本为 114.4444 万元，其余出资 381.5556 万元将于 2012 年 7 月 1 日前缴足。公司相应修改了公司章程。

2012 年 3 月 13 日，广东新华会计师事务所有限公司出具《验资报告》（粤

新验字[2012]第 0304 号)。根据该报告, 公司原注册资本人民币 22.2222 万元, 实收资本为 22.2222 万元, 根据股东会决议和修改后的公司章程, 公司申请增加注册资本 473.7778 万元, 新增加的注册资本由股东分期缴纳, 于 2012 年 7 月 1 日前缴足。其中, 本次新增注册资本 92.2222 万元由资本公积转增股本, 转增基准日为 2012 年 3 月 13 日, 根据股东会决议, 上述迅雷公司投资款溢价形成的资本公积由全体股东共同享有。变更后注册资本为 496 万元。经其审验, 截至 2012 年 3 月 13 日止, 公司已将资本公积 92.2222 万元转增股本。截至 2013 年 3 月 13 日止, 公司变更后的注册资本为 496 万元, 累计实收资本 114.4444 万元。

2012 年 4 月 13 日, 广州市工商行政管理局天河分局核准本次增资事项。

经过本次变更, 有限公司的股东及出资、持股比例如下:

序号	股东名称/姓名	注册资本(万元)	实缴出资额(万元)	股权比例(%)	出资方式
1	唐洪亮	232.3264	53.6058	46.84	货币
2	张敬轩	74.2513	17.1324	14.97	货币
3	迅雷公司	49.6000	11.4444	10.00	货币
4	冯鸣宇	49.5008	11.4216	9.98	货币
5	汪淘	40.7215	9.3958	8.21	货币
6	孔祥峰	24.8000	5.7222	5.00	货币
7	郑可	24.8000	5.7222	5.00	货币
合计		496.0000	114.4444	100.00	-

此次增资资本公积形成过程: 迅雷公司于 2012 年 1 月 17 日将 97.7778 万元缴存至越川有限账户(人民币存款账户 3602042609100156836 账号), 用途投资, 公司于当日会计账务处理将上述款项全部计入资本公积。

3、2013 年 3 月, 有限公司第一次股权转让

2013 年 3 月 11 日, 有限公司全体股东通过股东会决议, 一致同意张敬轩将其持有的有限公司 14.97%股权(对应出资额为 74.2513 万元)以 17.1324 万元的价格转让给唐洪亮, 尚未缴纳的出资额 57.1189 万元由唐洪亮缴纳; 一致同意汪淘将其持有的有限公司 8.21%股权(对应出资额为 40.7215 万元)以 9.3958 万元价格转让给唐洪亮, 尚未缴纳的出资额 31.3257 万元由唐洪亮缴纳。其他股东均放弃对上述股份的购买权利。

2013 年 3 月 11 日, 张敬轩、汪淘分别与唐洪亮签署《股东转让出资合同书》,

约定上述事项。

本次股权转让情况具体如下表：

序号	转让方	受让方	转让出资额 (万元)	转让总价 (万元)	说明
1	张敬轩	唐洪亮	74.2513	17.1324	尚未缴纳出资 57.2513 万元，由唐洪亮缴纳
2	汪淘		40.7215	9.3958	尚未缴纳出资 31.3275 万元，由唐洪亮缴纳

2013 年 3 月 28 日，广州市工商行政管理局天河分局核准了本次变更。

经过本次变更，有限公司的股东及出资、持股比例如下：

序号	股东姓名/名称	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	唐洪亮	347.2992	80.1340	70.02	货币
2	迅雷公司	49.6000	11.4444	10.00	货币
3	冯鸣宇	49.5008	11.4216	9.98	货币
4	孔祥峰	24.8000	5.7222	5.00	货币
5	郑可	24.8000	5.7222	5.00	货币
合计		496.0000	114.4444	100.00	-

4、2013 年 10 月，有限公司第一次增资第二期出资

2013 年 6 月 17 日，广东新华会计师事务所有限公司出具《验资报告》（粤新验字[2013]第 0459 号）。根据该报告，公司原注册资本为人民币 22.2222 万元，实收资本为 22.2222 万元。根据公司股东会决议和公司章程，公司申请增加注册资本人民币 473.7778 万元，新增注册资本由各股东分期缴纳。本次出资为第二期，出资额 381.5556 万元，由股东以资本公积转增股本，转增基准日期为 2013 年 6 月 17 日。本次变更后，注册资本为人民币 496.00 万元，实收资本为人民币 496.00 万元。经审验，截至 2013 年 6 月 17 日止，公司已将资本公积 381.5556 万元转增股本。

本次增资完成后，有限公司的股东及出资、持股比例如下：

序号	股东名称/姓名	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	唐洪亮	347.2992	347.2992	70.02	货币
2	迅雷公司	49.6000	49.6000	10.00	货币
3	冯鸣宇	49.5008	49.5008	9.98	货币

4	孔祥峰	24.8000	24.8000	5.00	货币
5	郑可	24.8000	24.8000	5.00	货币
合计		496.0000	496.0000	100.00	-

此次增资资本公积形成过程：

(1) 迅雷公司于 2012 年 3 月 30 日缴存 300 万至越川有限账户（人民币存款账户 3602042609100156836 账号），用途投资，公司于当日会计账务处理将上述款项全部计入资本公积；

(2) 迅雷公司于 2012 年 11 月 30 日缴存 200 万至越川有限账户（人民币存款账户 3602042609100156836 账号），用途投资，公司于当日会计账务处理将上述款项全部计入资本公积。

(3) 根据股东会决议，上述投资款系投资溢价，形成公司资本公积，由全体股东共同享有。

5、2013 年 10 月，有限公司第二次增资

2013 年 5 月 10 日，迅雷公司与唐洪亮、冯鸣宇、郑可、孔祥峰签署了《斗破星空投资协议之补充协议二》，根据该协议，公司拟增加注册资本 99.2 万元，公司注册资本增加至 595.2 万元，本次增资全部由迅雷公司认缴，其他股东放弃对新增注册资本认缴出资的优先权。

2013 年 10 月 20 日，有限公司股东会决议：同意公司注册资本由 496.00 万元增资至 595.20 万元，上述增资全部由迅雷公司认缴，其他股东放弃认购。迅雷公司对越川网络以现金方式投资人民币 250 万元增加资本公积，其中 99.20 万元以资本公积转增股本，溢价部分 150.80 万元仍留存在越川网络资本公积，转增后迅雷公司持有越川网络 25%的股权。公司相应修改了公司章程。

2013 年 10 月 22 日，广东鼎丰会计师事务所（普通合伙）出具《验资报告》（粤鼎丰验字[2013]第 1221 号）。根据该报告，公司原注册资本人民币 496.00 万元，实收资本为 496.00 万元，根据股东会决议和修改后的公司章程，公司申请增加注册资本人民币 99.20 万元，由迅雷公司以资本公积转增股本，转增基准日为 2013 年 10 月 20 日，变更后注册资本为人民币 595.20 万元。经审验，截至 2013 年 10 月 20 日止，公司已将资本公积 99.20 万元转增股本。截至 2013 年 10 月 20

日止，公司变更后的注册资本为人民币 595.20 万元，累计实收资本人民币 595.20 万元。

2013 年 11 月 6 日，广州市工商行政管理局天河分局核准本次增资事项。

经过本次变更，有限公司的股东及出资、持股比例如下：

序号	股东姓名/名称	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	唐洪亮	347.2992	347.2992	58.35	货币
2	迅雷公司	148.8000	148.8000	25.00	货币
3	冯鸣宇	49.5008	49.5008	8.31	货币
4	孔祥峰	24.8000	24.8000	4.17	货币
5	郑可	24.8000	24.8000	4.17	货币
合计		595.2000	595.2000	100.00	-

说明：

(1) 此次转增资本公积形成：迅雷公司于 2013 年 6 月 13 日缴存 250 万至越川有限账户（人民币存款账户 3602042609100156836 账号），用途投资，公司于当日会计账务处理将上述款项全部计入资本公积。

(2) 根据唐洪亮、冯鸣宇、郑可、孔祥峰出具的《关于放弃资本公积转增股本份额的声明》，此次资本公积 99.20 万元转增股本属于迅雷公司对有限公司的定向增资，各股东均放弃该资本公积各自所享有的份额，该放弃之决定是无条件和不可撤销的。转增完成后迅雷公司占增资后有限公司 25%的股份。

6、2013 年 12 月，有限公司第三次增资

2013 年 11 月，迅雷公司与唐洪亮、冯鸣宇、郑可、孔祥峰签署了《第三补充协议》，根据该协议，股东唐洪亮以现金方式投资 200 万元进行增资扩股，其中 39.68 万元计入有限公司注册资本，溢价部分 160.32 万元计入资本公积金，由全体股东共同享有。

2013 年 11 月 30 日，有限公司股东会决议：同意公司注册资本由人民币 595.20 万元增资至人民币 634.88 万元，增资部分由唐洪亮认缴，其他股东确认放弃对本次新增注册资本认缴出资的优先权。股东唐洪亮对公司以现金方式投资 200 万元进行增资扩股，其中 39.68 万元计入有限公司注册资本，溢价部分 160.32 万元计入资本公积金，由全体股东共同享有，本次增资后唐洪亮公积占有增资后公司 60.95%的股份。公司相应修改了公司章程。

2013年12月23日，广东鼎丰会计师事务所（普通合伙）出具《验资报告》（粤鼎丰验字[2013]第1273号）。根据该验资报告，公司原注册资本人民币595.20万元，实收资本为595.20万元，根据股东会决议和修改后的公司章程，本次新增注册资本由资本公积转增股本，转增的资本由股东唐洪亮认缴，转增基准日为2013年11月30日。变更后注册资本为人民币634.88万元。经审验，截至2013年11月30日止，公司已将资本公积39.68万元转增股本。截至2013年11月30日止，公司变更后的注册资本为人民币634.88万元，累计实收资本人民币634.88万元。

2013年12月27日，广州市工商行政管理局天河分局核准本次增资事项。

经过本次变更，有限公司的股东及出资、持股比例如下：

序号	股东名称/名称	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	唐洪亮	386.9792	386.9792	60.95	货币
2	迅雷公司	148.8000	148.8000	23.44	货币
3	冯鸣宇	49.5008	49.5008	7.79	货币
4	孔祥峰	24.8000	24.8000	3.91	货币
5	郑可	24.8000	24.8000	3.91	货币
合计		634.8800	634.8800	100.00	-

说明：（1）此次转增资本公积形成：唐洪亮于2013年11月27日缴存200万至越川有限账户（人民币存款账户3602042609100156836账号），公司于当日会计账务处理将上述款项全部计入资本公积。

（2）根据迅雷公司、冯鸣宇、郑可、孔祥峰出具的《关于放弃资本公积转增股本份额的声明》，此次资本公积39.68万元转增股本属于唐洪亮对有限公司的定向增资，各股东均放弃该资本公积各自所享有的份额，该放弃之决定是无条件和不可撤销的。本次增资后唐洪亮公积占有增资后公司60.95%的股份。

7、2014年3月，有限公司第二次股权转让

2014年3月26日，有限公司全体股东通过股东会决议，一致同意唐洪亮将其持有的有限公司32.57%股权（对应出资额为206.7880万元）以206.7880万元的价格转让给兄弟投资；一致同意唐洪亮将其持有的有限公司7.88%股权（对应出资额为50.0563万元）以50.0563万元价格转让给桂银轮。其他股东放弃认购。

唐洪亮与兄弟投资、桂银轮签署了《股东转让出资合同》，约定上述事项。公司相应修改了章程。

本次股权转让情况具体如下表：

序号	转让方	受让方	转让出资额 (万元)	转让总价 (万元)	转让价格 (元/出资)
1	唐洪亮	兄弟投资	206.7880	206.7880	1.00
2		桂银轮	50.0563	50.0563	1.00

2014年4月1日，广州市工商行政管理局天河分局核准了本次变更。

经过本次变更，有限公司的股东及出资、持股比例如下：

序号	股东名称	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	兄弟投资	206.7880	206.7880	32.57	货币
2	迅雷公司	148.8000	148.8000	23.44	货币
3	唐洪亮	130.1349	130.1349	20.50	货币
4	冯鸣宇	49.5008	49.5008	7.79	货币
5	桂银轮	50.0563	50.0563	7.88	货币
6	孔祥峰	24.8000	24.8000	3.91	货币
7	郑可	24.8000	24.8000	3.91	货币
合计		634.8800	634.8800	100.00	-

8、2014年4月，有限公司第四次增资

2014年3月19日，投资方深创投、广州红土、广东红土与公司股东唐洪亮、冯鸣宇、郑可、桂银轮、孔祥峰、兄弟合伙、迅雷公司签署了《关于广州越川网络科技有限公司增资合同书》，根据该协议，（1）深创投、广州红土、广东红土以总额1800万元投资公司，其中142.848万元作为注册资本，以取得公司18.3673%的股权，余下1657.152万元计入资本公积。（2）深创投投资总额490万元，其中38.8864万元作为注册资本，占有限公司5%的股权，余下451.1136万元计入资本公积；（3）广州红土投资总额490万元，其中38.8864万元作为注册资本，占有限公司5%的股权，余下451.1136万元计入资本公积；（4）广东红土投资总额820万元，其中65.0748万元作为注册资本，占有限公司8.3673%的股权，余下754.9206万元计入资本公积。（5）投资方投资完成后，公司注册资本增加142.848万元，即注册资本由原来634.88万元增至777.728万元。

2014年4月29日，有限公司股东会决议：同意深创投、广州红土、广东红土以总额1800万元投资公司，其中142.848万元作为注册资本，余下1657.152万元计入资本公积。深创投投资总额490万元，其中38.8864万元作为注册资本，占有限公司5%的股权，余下451.1136万元计入资本公积。广州红土投资总额490万元，其中38.8864万元作为注册资本，占有限公司5%的股权，余下451.1136万元计入资本公积。广东红土投资总额820万元，其中65.0748万元作为注册资本，占有限公司8.3673%的股权，余下754.9206万元计入资本公积。其他股东放弃认购。本次增资完成后，公司注册资本变更为777.7280万元。公司相应修改了公司章程。

2014年4月14日，广东鼎丰会计师事务所（普通合伙）出具《验资报告》（粤鼎丰验字[2014]第1030号）。根据该报告，公司原注册资本人民币634.88万元，实收资本为634.88万元，根据股东会决议和修改后的公司章程，申请增加资本人民币142.8480万元，由新股东深创投、广州红土、广东红土于2014年4月11日前缴足，变更后注册资本为人民币777.7280万元。经其审验，截至2014年4月11日止，公司已收到新股东缴纳的新增注册资本合计人民币142.8480万元。截至2014年4月11日止，公司变更后的注册资本为人民币777.7280万元，累计实收资本人民币777.7280万元。

2014年5月29日，广州市工商行政管理局天河分局核准本次增资事项。

经过本次变更，有限公司的股东及出资、持股比例如下：

序号	股东姓名/名称	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	兄弟投资	206.7880	206.7880	26.5887	货币
2	迅雷公司	148.8000	148.8000	19.1327	货币
3	唐洪亮	130.1349	130.1349	16.7327	货币
4	广东红土	65.0752	65.0752	8.3673	货币
5	桂银轮	50.0563	50.0563	6.4362	货币
6	冯鸣宇	49.5008	49.5008	6.3648	货币
7	深创投	38.8864	38.8864	5.0000	货币
8	广州红土	38.8864	38.8864	5.0000	货币
9	孔祥峰	24.8000	24.8000	3.1888	货币
10	郑可	24.8000	24.8000	3.1888	货币
合计		777.7280	777.7280	100.00	-

9、2015年8月，有限公司第三次股权转让

2015年8月26日，有限公司全体股东通过股东会决议，一致同意孔祥峰将其持有的有限公司3.1888%股权（对应出资额为24.80万元）以24.80万元的价格转让给唐洪亮；一致同意郑可将其持有的有限公司3.1888%股权（对应出资额为24.80万元）以24.80万元的价格转让给唐洪亮。其他股东放弃认购。唐洪亮与孔祥峰、郑可签署了《股东转让出资合同》，约定上述事项。公司相应修改了章程。

本次股权转让情况具体如下表：

序号	转让方	受让方	转让出资额 (万元)	转让总价 (万元)	转让价格 (元/出资)
1	孔祥峰	唐洪亮	24.80	24.80	1.00
2	郑可		24.80	24.80	1.00

2015年8月26日，广州市工商行政管理局天河分局核准了本次变更。

经过本次变更，有限公司的股东及出资、持股比例如下：

序号	股东名称	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	兄弟投资	206.7880	206.7880	26.5887	货币
2	唐洪亮	179.7349	179.7349	23.1103	货币
3	迅雷公司	148.8000	148.8000	19.1327	货币
4	广东红土	65.0752	65.0752	8.3673	货币
5	冯鸣宇	49.5008	49.5008	6.3648	货币
6	桂银轮	50.0563	50.0563	6.4362	货币
7	深创投	38.8864	38.8864	5.0000	货币
8	广州红土	38.8864	38.8864	5.0000	货币
合计		777.7280	777.7280	100.00	-

10、2015年12月，有限公司第四次股权转让

2015年12月25日，有限公司全体股东通过股东会决议，一致同意桂银轮将其持有的有限公司6.4362%股权（对应出资额为50.0563万元）以50.0563万元的价格转让给唐洪亮；一致同意兄弟投资将其持有的有限公司26.5887%股权中的9.7111%（对应出资额75.5262万元）以75.5262万元的价格转让给唐洪亮。其他股东放弃认购。唐洪亮与桂银轮、兄弟投资签署了《股东转让出资合同》，约定上述事项。公司相应修改了章程。

本次股权转让情况具体如下表：

序号	转让方	受让方	转让出资额 (万元)	转让总价 (万元)	转让价格 (元/出资)
1	桂银轮	唐洪亮	50.0563	50.0563	1.00
2	兄弟投资		75.5262	75.5262	1.00

2015 年 12 月 31 日，广州市工商行政管理局天河分局核准了本次变更。

经过本次变更，有限公司的股东及出资、持股比例如下：

序号	股东姓名/名称	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	唐洪亮	305.3174	305.3174	39.2576	货币
2	迅雷公司	148.8000	148.8000	19.1327	货币
3	兄弟投资	131.2618	131.2618	16.8776	货币
4	广东红土	65.0752	65.0752	8.3673	货币
5	冯鸣宇	49.5008	49.5008	6.3648	货币
6	深创投	38.8864	38.8864	5.0000	货币
7	广州红土	38.8864	38.8864	5.0000	货币
合计		777.7280	777.7280	100.00	-

11、2016 年 2 月，有限公司第五次股权转让、第五次增资

2016 年 2 月 25 日，有限公司全体股东通过股东会决议：

1、关于股权转让事宜：（1）一致同意迅雷公司将其持有的有限公司 0.5%的股权（对应出资额为 3.8886 万元）以 50 万元转让给前海华业；（2）一致同意迅雷公司将其持有的有限公司 0.5%的股权（对应出资额为 3.8886 万元）以 50 万元转让给赵瑞林；（3）一致同意迅雷公司将其持有的有限公司 2%的股权（对应出资额为 15.5544 万元）以 200 万元转让给徐帅；（4）一致同意迅雷公司将其持有的有限公司 6%的股权（对应出资额为 46.6637 万元）以 600 万元转让给王卫。对于上述股权转让，其他股东均予同意并放弃优先购买权。

2、关于增资事宜：（1）一致同意增加注册资本 69.9953 万元，由新股东重庆星力基认购，重庆星力基投资总额 900 万元，其中 69.9953 万元作为注册资本，占有限公司 8.2569%的股权，余下 830.0047 万元计入资本公积。其他股东放弃认购。本次增资完成后，公司注册资本变更为 847.7233 万元。

2016 年 2 月 26 日，有限公司原股东和新股东以及股权转让方、受让方签署

了《增资入股暨股权转让协议书》，约定上述事项。公司相应修改了章程。

2016年3月3日，北京天圆全会计师事务所（特殊普通合伙）深圳分所出具《验资报告》（天圆全深验字[2016]000004号）。根据该报告，公司原注册资本人民币777.7280万元，实收资本为777.7280万元。根据股东会决议和修改后的公司章程，申请增加资本人民币69.9953万元，由新股东重庆星力基于2016年3月12日前缴足，变更后注册资本为人民币847.7233万元。经审验，截至2016年2月25日止，公司已收到新股东重庆星力基以货币缴纳的出资额900.00万元，其中新增注册资本（实收资本）为人民币69.9953万元，计入资本公积830.0047万元。截至2016年2月25日止，公司变更后的注册资本为人民币847.7233万元，累计实收资本人民币847.7233万元。

2016年2月26日，广州市工商行政管理局天河分局核准了本次变更。

经过本次变更，有限公司的股东及出资、持股比例如下：

序号	股东名称	注册资本 (万元)	实缴出资额 (万元)	股权比例 (%)	出资方式
1	唐洪亮	305.3174	305.3174	36.0162	货币
2	兄弟投资	131.2618	131.2618	15.4840	货币
3	迅雷公司	78.8047	78.8047	9.2960	货币
4	重庆星力基	69.9953	69.9953	8.2569	货币
5	广东红土	65.0752	65.0752	7.6764	货币
6	冯鸣宇	49.5008	49.5008	5.8393	货币
7	王卫	46.6637	46.6637	5.5046	货币
8	深创投	38.8864	38.8864	4.5872	货币
9	广州红土	38.8864	38.8864	4.5872	货币
10	徐帅	15.5544	15.5544	1.8348	货币
11	前海华业	3.8886	3.8886	0.4587	货币
12	赵瑞林	3.8886	3.8886	0.4587	货币
合计		847.7233	847.7233	100.00	-

12、2016年6月，有限公司整体变更为股份有限公司

（1）2016年5月6日，广州市工商行政管理局核发了“穗名核内字[2016]第01201605050396号”《商事主体名称变更核准通知书》，公司名称预先核准为“广州越川网络科技有限公司”。

（2）2016年4月15日，天健会计师事务所（特殊普通合伙）广东分所出具

天健粤审[2016]470号《审计报告》，确认截至2016年3月31日，有限公司经审计的净资产为1816.24万元。

(3) 2016年4月16日，沃克森（北京）国际资产评估有限公司出具了沃克森评报字[2016]0401号《资产评估报告》，确认有限公司截至2016年3月31日经评估的净资产为1,819.91万元。

(4) 2016年4月18日，有限公司召开股东会，一致同意以发起设立的方式将公司整体变更为股份有限公司，原公司登记在册的股东作为股份公司的发起人，同意公司参照2016年4月15日天健会计师事务所（特殊普通合伙）广东分所出具天健粤审[2016]470号《审计报告》，以公司截至2016年3月31日经审计的净资产人民币1816.24万元作为折股依据，相应折合为股份公司的全部股份10,000,000股，每股面值人民币1元，共计股本为人民币10,000,000元，其余人民币816.24万元计入股份公司的资本公积。

(5) 2016年4月18日，12名发起人股东共同签署了《广州越川网络科技有限公司（筹）发起人协议》。

(6) 2016年4月22日，天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具天健粤验[2016]52号《验资报告》，验证截至2016年3月31日，已收到全体发起人以其拥有的有限公司的净资产折合的股份公司的股本10,000,000股，设立股份公司的出资全部到位。

(7) 2016年6月1日，股份公司召开创立大会暨第一次股东大会，一致同意通过股份公司章程，选举了第一届董事会成员和第一届监事会成员。2016年6月1日，公司召开职工代表大会，选举林杰、李淳为第一届监事会职工代表监事。

(8) 2016年6月15日，广州市工商行政管理局向股份公司核发了统一社会信用代码为9144010658761588XA的《企业法人营业执照》。

整体变更后，股份公司的股权结构如下：

序号	股东姓名/名称	股份数量（股）	持股比例（%）	出资方式
1	唐洪亮	3,601,620	36.0162	净资产
2	兄弟投资	1,548,400	15.4840	净资产
3	迅雷公司	929,600	9.2960	净资产
4	重庆星力基	825,690	8.2569	净资产

序号	股东姓名/名称	股份数量（股）	持股比例（%）	出资方式
5	广东红土	767,640	7.6764	净资产
6	冯鸣宇	583,930	5.8393	净资产
7	王卫	550,460	5.5046	净资产
8	深创投	458,720	4.5872	净资产
9	广州红土	458,720	4.5872	净资产
10	徐帅	183,480	1.8348	净资产
11	前海华业	45,870	0.4587	净资产
12	赵瑞林	45,870	0.4587	净资产
合计		10,000,000	100.0000	-

公司各股东已经按公司章程规定出资，出资真实、足额。公司股改以经审计净资产折股整体变更为股份有限公司，未以评估净资产进行调账，公司股改属于“整体变更设立”。公司本次股改存在股东以资本公积转增股本的情形，公司已履行代缴代扣个人所得税义务，公司自然人股东已如实缴纳了个人所得税并取得了完税证明。公司历次增资均履行了内部决议、外部审批程序，公司历次的增资均依法履行了必要程序、合法合规、无纠纷及潜在纠纷。

自股份公司成立以来至本说明书签署日，公司未发生股权转让、增资、减资等涉及股本变化的情况。公司不存在股票发行情况。公司设立的程序、资格、条件和方式符合相关法律、法规和其他规范性文件的规定。公司股权明晰、股票发行和转让合法合规。

（二）公司与投资者签署的投资协议中涉及对赌等特殊条款的情况说明

（1）2011年12月21日，迅雷公司与唐洪亮、张敬轩、冯鸣宇、汪淘、郑可、孔祥峰、越川有限签署《<斗破星空>投资协议》，主要包括增资、价格及支付等一般条款；同日，上述协议各方又就此次增资事宜签署了一份《斗破星空投资协议的补充协议》，主要内容包括了投资者的优先认购权、优先清算权、优先购买和共同出售权、优先退出权、公司重大事项的一票否决权等条款。

2014年3月19日，迅雷公司、深创投、广州红土、广东红土与唐洪亮、冯鸣宇、桂银轮、孔祥峰、郑可、兄弟投资、越川有限签署《关于广州越川网络科

技有限公司增资合同书》，迅雷公司同意解除《斗破星空投资协议的补充协议》中的优先认购权、优先清算权、优先购买和共同出售权、优先退出权、公司重大事项的一票否决权等特殊条款。

(2) 2014 年 3 月 19 日，深创投、广州红土、广东红土、迅雷公司与唐洪亮、冯鸣宇、桂银轮、孔祥峰、郑可、兄弟投资、越川有限签署《关于广州越川网络科技有限公司增资合同书》，其中第六条约定了“优先认购增资权”、“优先受让权”、“共同出售权”等条款，第七条约定了引进新投资方的限制等条款，包括“最惠国待遇”等条款，第十条约定了“优先清算权”等条款。同日，深创投、广州红土、广东红土与唐洪亮、越川有限签署又就此次增资事宜签署了一份《关于广州越川网络科技有限公司增资合同书之补充协议》，主要内容包括了投资者董事会一票否决权条款、公司未实现在约定的时间内在中国境内公开发行股票或上市时公司股东唐洪亮应回购投资者持有公司的股权并支付股权回购价款等特殊条款。

2016 年 6 月，上述协议各方签署了《关于广州越川网络科技有限公司增资合同书之补充协议（二）》，2017 年 3 月，上述协议各方签署了《关于广州越川网络科技有限公司增资合同书之补充协议（三）》，深创投、广州红土、广东红土同意放弃在《增资合同之补充协议》第一条股权回购、第二条公司治理以及第三条其他约定中其享有的全部权利。

2017 年 3 月，深创投、广州红土、广东红土作出《关于<增资合同书>部分条款的声明》：

鉴于：深圳市创新投资集团有限公司、广州红土科信创业投资有限公司、广东红土创业投资有限公司（以下合称“本公司”）与唐洪亮、冯鸣宇、桂银轮、郑可、孔祥峰、珠海横琴新区洪亮与兄弟投资咨询合伙企业（有限合伙）、深圳市迅雷网络技术有限公司于 2014 年 3 月 19 日签订了《关于广州越川网络科技有限公司增资合同书》（以下简称“《增资合同书》”），其中第六条约定了“优先认购增资权”、“优先受让权”、“共同出售权”等条款，第七条约定了引进新投资方的限制等条款，包括“最惠国待遇”等条款，第十条约定了“优先清算权”等条款。

本公司现做如下声明：

本公司作为广州越川网络科技股份有限公司（以下简称“越川网络”）股东期间，承诺并保证遵守公司现行有效的公司章程及其后不时修订的公司章程及相关公司治理制度（以下简称“公司治理制度”）的规定，按照所持公司股权比例平等享有和行使股东权利，自越川网络向全国中小企业股份转让系统申报挂牌材料之日起（包括审核期间及挂牌以后），本公司根据《增资合同书》第六条、第七条、第十条的规定所享有的权利即行中止，待越川网络成功挂牌后前述权利正式终止。如因任何原因，越川网络未能成功挂牌，本公司享有的前述权利立即恢复。本声明不影响各方签署的《增资合同书》的效力。

除上述情况外，公司与投资者之间不存在其他未披露的有关对赌及其他不符合公司法和公司治理规范的特殊条款。

公司与机构投资者签署的增资协议中存在有关优先权的特殊条款，该等条款自公司在全国中小企业股份转让系统有限公司挂牌后自动终止，该等约定不存在损害越川网络、中小股东或债权人利益情形。目前各方声明及协议内容符合《挂牌公司股票发行常见问题解答（三）》关于认购协议中禁止存在的特殊条款的要求，公司股权不存在争议。

（三）公司重大资产重组情况

报告期内，公司不存在重大资产重组的情况。

六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况

（一）公司董事

公司董事会由唐洪亮、徐帅、徐骁、师盛元、贺毅五位董事组成，其中唐洪亮为董事长。具体情况如下：

1、唐洪亮，男，1978年1月出生，中国籍，无境外永久居留权，毕业于东华理工大学，本科学历。2000年9月至2003年6月，任金山软件（3888.hk）毒霸研发部测试经理；2003年7月至2011年3月，历任金山软件(3888.hk)西山居工作室质量平台质量总监、剑网3项目项目总监、五人决策委员会委员（行使副

总经理职权);2011年3月至2011年11月任广州灵境软件科技有限公司总经理;2011年12月至2016年6月任越川有限董事长、总经理;2016年6月15日至今任越川有限董事长兼总经理,任期三年。唐洪亮持有公司36.0162%的股份。

2、徐帅,男,1971年5月10日出生,中国籍,无境外永久居留权,毕业于南京大学,本科学历。2002年7月到2006年3月,担任南方都市报自由撰稿人;2006年4月至2007年3月,担任同济大学城市中国杂志社副主编;2007年4月至2008年3月,就职于深证城市建筑双年展组委会;2008年5月至2014年10月,担任香港大学建筑系助理副教授;2014年11月至2015年12月,任泰州城市软件有限公司总经理;2016年1月至2016年6月,就职于广州越川网络科技有限公司;现任越川网络董事、副总经理任期三年(2016年6月1日至2019年5月31日)。徐帅持有公司1.8348%的股份。

3、徐骁,男,1988年2月19日出生,中国籍,无境外永久居留权,毕业于南京审计学院金审学院,本科学历。2008年11月至2012年1月就职于天职国际会计师事务所有限公司(特殊普通合伙)深圳分所,任**审计员**;2012年2月至2014年5月,就职于香港天自炘贸易有限公司,担任**财务经理**;2014年6月至2015年9月,就职于大华会计师事务所有限公司(特殊普通合伙)深圳分所,担任**项目经理**;2015年10月至2016年6月,就职于广州越川网络科技有限公司,担任**财务主管**;现任广州越川网络科技股份有限公司董事、财务总监、董事会秘书,任期三年(2016年12月9日至2019年5月31日)。徐骁未持有公司股份。

4、师盛元,男,1984年6月12日出生,中国籍,无境外永久居住权,毕业于美国 Rensselaer Polytechnic Institute,硕士研究生学历。2008年12月至今就职于深圳市创新投资集团有限公司,担任**投资副总监**;现任广州越川网络科技股份有限公司董事,任期三年(2016年6月1日至2019年5月31日)。师盛元未持有公司股份。

5、贺毅,男,1986年10月出生,中国籍,无境外永久居留权,毕业于华北电力大学,本科学历。2009年7月至今,就职于深圳市迅雷网络技术有限公司,任深圳市迅雷网络技术有限公司游戏事业部总经理。现任广州越川网络科技股份有限公司董事,任期三年(2016年6月1日至2019年5月31日)。贺毅未

持有公司股份。

（二）公司监事

监事会由庞伟涛、李淳、汪庆三名监事组成，其中：庞伟涛、李淳为职工代表监事，监事会主席为庞伟涛。根据公司提供的资料，具体情况如下：

1、庞伟涛，男，1969年12月10日出生，中国籍，无境外永久居留权，毕业于解放军理工大学，本科学历。1991年7月至2003年12月，就职于第二炮兵第一研究所（现火箭军研究院），**担任软件工程师**；2004年1月至2011年11月，就职于智乐中国北京有限责任公司，**历任软件工程师、高级软件工程师**；2011年11月至2014年5月，就职于Glu中国北京工作室，**担任高级软件工程师**；2014年5月至2016年6月，就职于即乐科技北京有限公司，**担任客户端首席软件工程师**；2016年6月至今，就职于广州越川网络科技股份有限公司，担任公司监事会主席、职工代表监事，任期三年（2016年8月17日至2019年5月31日）。庞伟涛未持有公司股份。

2、李淳，男，1989年4月28日出生，中国籍，无境外永久居留权，毕业于华东理工大学，本科学历。2011年6月至2013年1月，就职于上海工程化学设计院，**担任暖通工程设计师**；2013年2月至2014年1月，就职于上海锐臻洁净科技有限公司，**担任暖通工程设计师**；2014年2月至2015年8月，就职于南京概率科技有限公司，**担任总经理助理**；2015年9月至2016年5月，就职于广州越川网络科技有限公司，**担任行政部负责人**；2016年6月至今，担任公司职工代表监事，任期三年（2016年6月1日至2019年5月31日），并担任**北京分公司负责人**。李淳未持有公司股份。

3、汪庆，男，1978年8月8日出生，中国籍，无境外永久居留权，毕业于四川大学，硕士研究生学历。2000年10月至2002年4月，就职于广州市源动力科技有限公司，**担任软件工程师**；2002年5月至2005年4月，就职于广州市火狐科技有限公司，**担任软件工程师**；2005年6月至2010年5月，就职于广州市凌动科技信息有限公司，**担任开发部经理**；2010年6月至2010年8月，为**自由职业**；2010年9月至2012年12月，就读于四川大学工商管理专业；2012年

12 月至今，就职于广州市圆峻通贸易有限公司，担任副总经理；同时兼任广州市思腾企业管理咨询有限公司总经理；现任公司监事，任期三年（2016 年 6 月 1 日至 2019 年 5 月 31 日）。汪庆未持有公司股份。

（三）公司高级管理人员

公司高级管理人员共计 3 名，包括：总经理 1 名，由唐洪亮担任；副总经理 1 名，由徐帅担任；财务总监 1 名，由徐骁担任；董秘 1 名，由徐骁担任。具体情况如下：

1、唐洪亮，简历详见本节之“（一）公司董事”，现任公司总经理，任期三年。

2、徐帅，简历详见本节之“（一）公司董事”，现任公司副总经理职务，任期三年。

3、徐骁，简历详见本节之“（一）公司董事”，现任公司财务负责人、董事会秘书职务，任期三年。

（四）董事、监事、高级管理人员的任职资格、合法合规性

根据对公司董事、监事、高级管理人员的简历核查及其书面声明，公司工商信息、信用报告等资料，公司现任董事、监事、高级管理人员均具有法律、法规和《公司章程》规定的任职资格，不存在《公司法》、《公司章程》规定的不得担任董事、监事、高级管理人员的情形。

根据公司董事、监事、高级管理人员出具的声明并经主办券商查询中国证监会资本市场违法违规失信记录，公司董事、监事、高级管理人员不存在 24 个月内受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施的情形；根据公安机关出具的书面《无犯罪记录证明》，公司现任董事、监事、高级管理人员不存在因违反国家法律、行政法规受到刑事处罚的记录；不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形，公司的董事、监事和高级管理人员合法合规，具备法律法规规定的任职资格。

七、公司最近两年的主要会计数据和财务指标简表

单位：万元

项目	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
资产总计	2,501.80	2,307.05	1,266.84
股东权益合计	2,347.09	2,217.73	911.74
归属于申请挂牌公司的股东权益合计	2,347.09	2,217.73	911.74
每股净资产	2.35	2.22	1.17
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产	2.35	2.22	1.17
资产负债率（母公司）（%）	6.18	3.87	28.03
流动比率（倍）	10.14	14.42	0.30
速动比率（倍）	9.63	13.76	0.29
项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度
营业收入（万元）	562.30	1,612.83	119.28
净利润（万元）	129.36	405.99	-2,076.96
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	129.37	330.02	-729.87
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	129.36	405.99	-2,076.96
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）	129.37	330.02	-729.87
毛利率（%）	94.93	92.16	100.00
加权平均净资产收益率	0.06	0.22	-3.51
加权平均净资产收益率（扣除非经常性损益）	0.06	0.18	-1.23
基本每股收益（元/股）	0.1300	0.4125	-2.6705
稀释每股收益（元/股）	0.1300	0.4125	-2.6705
基本每股收益（元/股）（扣除非经常性损益）	0.1300	0.3253	-0.9385
应收帐款周转率（次）	0.46	3.06	47.54
存货周转率（次）	NA	NA	NA
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-38.33	-485.21	-884.19
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-0.04	-0.49	-1.14

上述财务指标的计算方法如下：

- 1、毛利率=（营业收入-营业成本）÷营业收入×100%
 - 2、加权平均净资产收益率=净利润÷加权平均净资产×100%
 - 3、加权平均净资产收益率（扣除非经常性损益）=（净利润-非经常性净损益）÷加权平均净资产
 - 4、资产负债率=负债总额÷资产总额×100%
 - 5、流动比率=流动资产÷流动负债
 - 6、速动比率=速动资产÷流动负债
 - 7、应收账款周转率=营业收入÷期初期末平均应收账款（扣除坏账准备）
 - 8、存货周转率=营业成本÷期初期末平均存货（扣除存货跌价准备）
 - 9、基本每股收益按照=归属于普通股股东的当期净利润÷普通股加权平均数
- 因公司于2016年6月7日变更为股份有限公司，上述指每股指标的计算均按有限公司阶段的实收资本模拟计算。

八、本次挂牌的有关机构

（一）主办券商

名称：兴业证券股份有限公司

法定代表人：兰荣

住所：福建省福州市湖东路 268 号

联系电话：0591-38231888

传真：0591-38507766

项目小组负责人：华运钰

项目小组成员：华运钰、周晨曦、龙洁

（二）律师事务所

名称：广东润平律师事务所

负责人：赵登峰

住所：广州市天河区珠江新城华强路 9 号保利中盈大厦（保利克洛维）2110

室

联系电话：13822263987、13903055199

传真：020-29118221

经办律师：李卫东、张媛

（三）会计师事务所

名称：天健会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：胡少先

住所：杭州市江干区钱江路 1366 号华润大厦 B 座

联系电话：0571-88216888

传真：0571-88216999

经办注册会计师：杨克晶、李春华

（四）资产评估机构

名称：沃克森（北京）国际资产评估有限公司

法定代表人：徐伟建

住所：北京市海淀区车公庄西路 19 号外文文化创意园 12 号楼

联系电话：010-88018767

传真：010-88019300

经办注册资产评估师：代丽、邓春辉

（五）证券登记结算机构

名称：中国证券登记结算有限公司北京分公司

住所：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

联系电话：010-58598980

传真：010-58598977

（六）证券交易场所

名称：全国中小企业股份转让系统有限责任公司

法定代表人：谢庚

住所：北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦

联系电话：010-63889512

传真：010-63889514

公司与本次公开转让有关的中介机构及其负责人、高级管理人员及经办人员之间不存在直接或者间接的股权关系或其他权益关系。

第二章 公司业务

一、主营业务、主要产品或服务及其用途

（一）主营业务

报告期内，公司主营业务为客户端网络游戏和移动终端网络游戏的研发，其中以移动终端网络游戏研发为主。公司主要产品为客户端网络游戏和移动端网络游戏。

公司报告期内主营业务稳定，未发生重大变化。

（二）主要产品及用途

公司主要产品为客户端和移动终端网络游戏。客户端网络游戏是相对于“网页游戏”所产生的名词，即传统的依靠下载体积庞大的客户端，在电脑上进行游戏的网络游戏，移动终端网络游戏是指以移动互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端，以移动支付为支付渠道，以游戏移动客户端软件为信息交互窗口的多人在线游戏方式，可以实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的功能，具有可持续性的个体性特征。

报告期内，公司主要游戏产品情况如下：

1、《灵境传说》

产品名称	灵境传说
------	------

游戏页面	
游戏特点	游戏以东方古代神话传说为背景，创造一个让玩家互动生活的虚拟世界，玩家之间可以交流、互动、交友、对抗等等。游戏还推出了无锁定战斗模式，玩家之间可以尽情的对战。在职业选择、装备强化、宝石合成、宠物培养的基础上，加入了特有的变身系统、血脉系统等。
游戏类型	3DMMOARPG 客户端网络游戏
收费模式	免费下载，游戏内道具收费

2、《东邪西毒》

产品名称	东邪西毒
游戏页面	
游戏特点	该游戏采用了主流的武侠类游戏引擎，以经典武侠作品射雕三部曲（《射雕英雄传》、《神雕侠侣》以及《倚天屠龙记》）为游戏故事背景，结合唯美的 3D 场景和精致的人物造型设计，重现各大江湖门派的兴衰荣辱与

	武林群侠的爱恨情仇，展现波澜壮阔的宋、金、元三国纷争。
游戏类型	ARPG+SLG
收费模式	免费下载，游戏内道具收费

自游戏上线至 2017 年 3 月 31 日，《东邪西毒》活跃用户数、付费等情况如下表所示：

产品名称	东邪西毒
累计注册用户数（万人）	45.37
月均活跃用户数（万人）	7.32
月均付费用户数（万人）	0.97
月均 ARPPU 值（元）	224.14
累计总流水（元）	13,711,425

3、《怪兽之决斗》

产品名称	怪兽之决斗
游戏页面	
游戏特点	数码世界 OL 是一款二次元向的卡牌 RPG 游戏。将动画片数码暴龙的幻想世界高度还原，数百种数码兽形象完全收录在图鉴中，动画片原声声优配音，该游戏拥有丰富的游戏功能系统与活动玩法。游戏的剧情副本带你重回数码世界，还原数码兽对战、进化过程，幼年期、成长期、完全体、究极体，甚至装甲体、混合体等等的特殊进化阶段也完美还原。疫苗、数据、病毒三属性，神圣计划、进化勋章等各种熟悉的道具应有尽有。
游戏类型	2D 卡牌
收费模式	免费下载，游戏内道具收费

自游戏上线至 2017 年 3 月 31 日,《怪兽之决斗》活跃用户数、付费等情况如下表所示:

产品名称	怪兽之决斗
累计注册用户数(万人)	220.47
月均活跃用户数(万人)	22.42
月均付费用户数(万人)	1.36
月均 ARPPU 值(元)	116.58
累计总流水	7,306,334.68

4、《完美世界 3D》

产品名称	完美世界 3D
游戏页面	
游戏特点	*创新的坐骑获取方式 通过跨服帮会战收集碎片招募坐骑,主城中可随意切换乘坐,并能为队伍英雄提供可观的属性加成效果。 *100%剧情还原,精美画面呈现 游戏改编自原汁原味的小说情节,更有英雄合击、变身凶兽、五大祭灵特色玩法供玩家体验。 *在主线剧情之外,创设多线隐藏剧情

游戏类型	3D 卡牌
收费模式	免费下载，游戏内道具收费

自游戏上线至 2017 年 3 月 31 日，《完美世界 3D》活跃用户数、付费等情况如下表所示：

产品名称	完美世界 3D
累计注册用户数（万人）	208.9
月均活跃用户数（万人）	29.8
月均付费用户数（万人）	2.6
月均 ARPPU 值（元）	137.9
累计总流水	33,382,818.53

5、《四哥走天下》

产品名称	四哥走天下
游戏页面	
游戏特点	*该游戏的特色在于画质表现方面较为出色，无论是任务角色的刻画、场景建筑的搭建还是武器装备的光影特效，都有较高的画质还原体验。 *最高可容纳千人同屏、共同攻城的战斗设定 即时语音掌控战场 攻城模式中有经典皇城站、阵营战及可以自由设定的战场模式，游戏设计可最高容纳千人的攻城战团战模式。
游戏类型	ARPG
收费模式	免费下载，游戏内道具收费

自游戏上线至 2017 年 3 月 31 日，《四哥走天下》活跃用户数、付费等情况如下表所示：

产品名称	四哥走天下
累计注册用户数（万人）	37.62
月均活跃用户数（万人）	4.46
月均付费用户数（万人）	0.74
月均 ARPPU 值（元）	378.82
累计总流水	19,623,077.54

报告期内，公司主营业务所涉及各游戏相关虚拟游戏货币情况如下：

项目	《东邪西毒》	《完美世界 3d》	《怪兽之决斗》
游戏虚拟货币名称	元宝	元宝	元宝
游戏虚拟货币与人民币收费方式	充值人民币，获得虚拟货币	充值人民币，获得虚拟货币	充值人民币，获得虚拟货币
兑换比例	1 元人民币 = 10 元宝	1 元人民币 = 10 元宝	1 元人民币 = 10 元宝
使用用途	游戏中购买物品，招募侠客，复活侠客	游戏中购买物品，招募侠客	购买游戏内金币，道具等
有效期间	游戏服务器运营阶段有效	游戏服务器运营阶段有效	游戏服务器运营阶段有效
退换政策	如果游戏关服，在游戏有效期内将，玩家申请后，将未消耗部分的虚拟货币按照比例退给玩家相应的人民币或等额转至运营方平台下其他游戏	如果游戏关服，在游戏有效期内将，玩家申请后，将未消耗部分的虚拟货币按照比例退给玩家相应的人民币或等额转至运营方平台下其他游戏	如果玩家充值后元宝未到账就可退换
是否存在兑换比例变动或促销活动	首次充值 6 元，12 元，30 元，68 元，128 元，328 元，648 元的时候，会有 100% 元宝的额外奖励	首次充值 3 元，6 元，30 元，98 元，198 元，328 元，648 元的时候，会有至少 100% 元宝的额外奖励	首次充值 6 元，12 元，30 元，68 元，128 元，328 元，648 元的时候，会有 100% 元宝的额外奖励
是否存在虚拟货币退回的情况	否	否	是，出现少量系统 BUG 充值未到账退回

（续）

项目	《江湖奇侠传》	《剑破苍穹》	《四哥走天下》	《灵境传说》
游戏虚拟货币名称	元宝	元宝	元宝	元宝
游戏虚拟货币与人民币收费方式	充值货币，获得虚拟货币	充值人民币，获得虚拟货币	充值人民币，获得虚拟货币	充值人民币，获得虚拟货币
兑换比例	货币折算：1 元人民币 = 10 元宝	1 元人民币=1 极客点卡=1 点卷=10 元宝	1 元人民币 = 100 元宝	1 元人民币=1 圣丁点卡=1 点卷=10 元宝

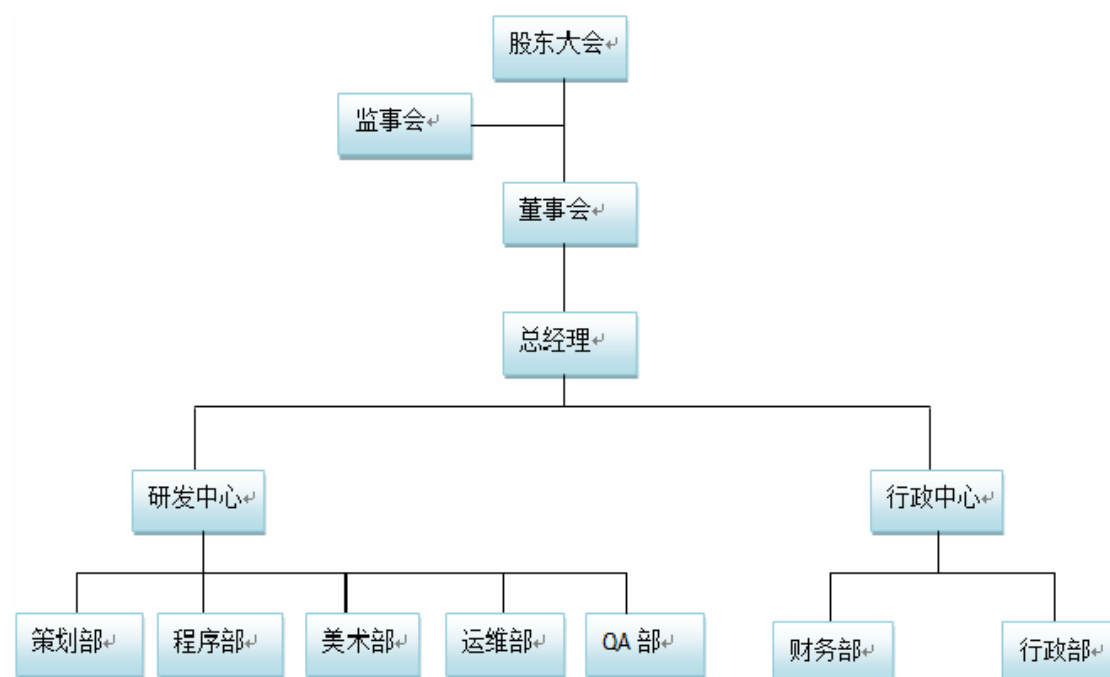
使用用途	购买游戏中装备、材料、体力等虚拟道具	购买游戏中丹药、宝石、时装、坐骑	游戏中购买丹药、宝石、时装、坐骑	购买游戏中丹药、宝石、时装、坐骑
有效期间	游戏服务器运营阶段有效	游戏服务器运营阶段有效	游戏服务器运营阶段有效	游戏服务器运营阶段有效
退换政策	如果游戏关服，在游戏有效期内将，玩家申请后，将未消耗部分的虚拟货币按照比例退给玩家相应的人民币	如果游戏关服，在游戏有效期内将，玩家申请后，将未消耗部分的虚拟货币按照比例退给玩家相应的人民币	如果游戏关服，在游戏有效期内将，玩家申请后，将未消耗部分的虚拟货币按照比例退给玩家相应的人民币	如果游戏关服，在游戏有效期内将，玩家申请后，将未消耗部分的虚拟货币按照比例退给玩家相应的人民币
是否存在兑换比例变动或促销活动	首次充值有额外100%赠送	首次可以1000元宝购买价值3000元宝礼盒	首冲礼包，充值返利	首次可以1000元宝购买价值3500元宝礼盒
是否存在虚拟货币退回的情况	否	否	否	否

二、公司业务模式

（一）内部组织架构设置

股份公司成立后，公司按照《公司法》和《公司章程》的规定，并结合公司业务发展的需要，建立了规范的法人治理结构和健全的内部管理机构，公司共设立了7个职能部门。

截至本说明书签署日，公司组织架构如下图所示：



股东大会是公司的最高权力机构，董事会是公司的决策机构。总经理在董事会的领导下，全面负责公司的日常经营管理活动。公司各部门职责如下：

序号	部门	部门职责
1	策划部	(1) 根据公司战略目标，结合手机游戏市场及目标消费群体需求，提出产品创作理念，确定产品方向； (2) 把控游戏产品方向，确定游戏规则，搭建游戏基本框架，确保游戏的趣味性和盈利性； (3) 负责项目策划工作，完成项目各系统、数值、内容文档撰写及维护； (4) 负责游戏的策划资源管理、沟通，协调各部门的资源配合； (5) 保持与游戏团队进行有效沟通，确保大家按时按需完成策划的需求。
2	程序部	(1) 负责制定新功能研发设计，根据新产品开发进度和任务分配，开发相应的软件模块； (2) 负责项目需求分析，进行系统框架和核心模块的详细设计，研究项目技术细节，编写相应的说明书； (3) 负责项目中技术难题的攻关及公司关键技术的突破和积累； (4) 按照公司的软件开发规范相关项目技术文档编写与测试； (5) 配合公司战略目标执行及开发技术管理工作。
3	美术部	(1) 负责监管整个项目美术风格，把控美术方向及整体表现力； (2) 根据项目的整体风格、故事背景及策划需求，设计项目的游戏世界中所有角色及景观的具体形象； (3) 通过原画、三维模型、角色动画、特效、UI 界面设计结合完成项目的输出；

		(4) 监控项目的美术资源管理, 与策划及程序协调沟通, 准确实现项目开发的需求;
4	运维部	(1) 负责项目服务器的规划部署运维监控脚本, 对服务器构架和网络进行优化和改进; (2) 负责突发性事件的快速响应和处理, 解决服务器和网络故障; (3) 配合策划组以及研发人员沟通, 解决相关游戏问题; (4) 负责公司的 IT 资源管理: 分配、实施、采购、成本控制; (5) 负责整体把握运维服务质量, 数据分析质量, 资源规划。
5	QA 部	(1) 根据公司质量目标、质量方针, 负责整个项目监控工作, 保证项目可以正常运作; (2) 随时跟进项目的进度并检测项目各系统运行中的问题, 给予反馈并进行质量验收; (3) 协助策划组针对项目质量问题采取纠正和预防措施; (4) 对项目提出有效的建议方案, 保持与策划紧密沟通, 在项目上起到“反策划”的效应。
6	行政部	(1) 接听、转接电话, 接待来访客户; (2) 负责每天考勤、监控记录及员工外出登记, 定期上报; (3) 做好公司会议通知及会前准备工作, 协调员工保障会议顺利进行; (4) 按月采购办公用品、定期清点库存并上报, 做好办公用品的管理工作; (5) 协助领导安排、落实行政服务与后勤总务的其它支持工作;
7	财务部	(1) 制定和完善财务预算决算制度、会计核算制度、财务管理制度并组织实施; (2) 负责编制记账凭证, 登记账册, 编制财务会计报表, 进行财务分析。定期向股东会、董事会、管理层和政府有关部门提供财务报告; (3) 负责本公司成本核算管理, 组织召开成本分析会, 制定资源利用、能源消耗控制指标; (4) 依法正确计算和缴纳各项税金, 如实反映公司的财务状况及经营成果; (5) 管理公司的各项资产; (6) 保管财务档案。

(二) 主要业务流程及实现方式

公司主要业务流程包括项目立项环节、项目研发环节、项目上线前测试以及游戏上线运营后的版本升级及维护四个阶段, 具体情况如下:

1、项目立项环节

公司立项前期工作主要由制作人独立完成：

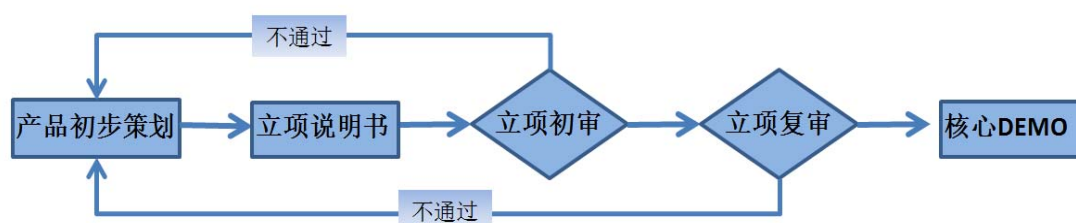
第一步，制作人从核心玩法、目标受众、美术风格、游戏亮点、市场类似产品、商业化模式、所需资源等方面准备立项文档；

第二步，在完成产品初步策划后形成立项说明书并交由产品评审委员会进行立项初审和复审；

第三步，待公司立项复审通过后，制作人开始组建核心团队，主要包括主策、主程和主美，开始制作核心Demo；

第四步，核心 Demo 完成后，评审委员会对Demo效果进行评估，评估通过则增加人员投入，正式进行开发阶段；评估不通过则改进Demo或者项目取消。

具体流程图如下：



2、项目研发环节

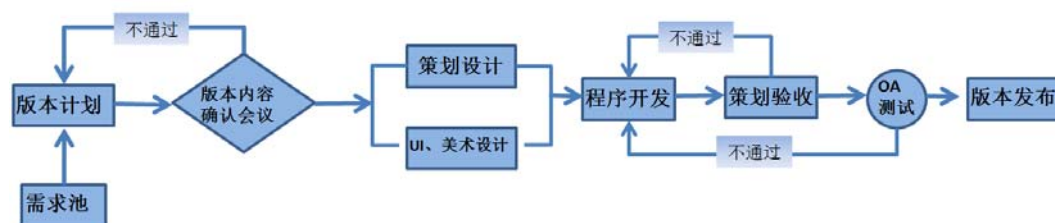
产品立项成功后，公司即开始组建项目研发团队进入项目的研发阶段。公司成立研发团队，主要包括括游戏制作人、主程、主美和主策划等，各部门协同配合，制定研发排期，确定游戏研发里程，进入产品研发环节。

第一步，根据需求池制定版本计划。需求池里的需求来自制作人需求、策划需求、头脑风暴、运营建议需求、渠道建议需求、玩家的建议需求；每个版本开始之前项目制作人规划版本内容，策划、程序、美术、QA 各个部门评估版本内容的可行性；

第二步，版本内容确定后，针对每个功能策划准备策划案，美术进行美术、UI 设计，程序负责实现；

第三步，程序实现完成后，策划检验实现结果是否符合设计预期；最后，QA 进行功能全面测试，测试通过可以发布此版本。

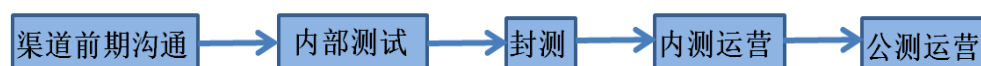
具体流程图如下：



3、项目上线前测试

游戏研发完成后，公司组织相关人员进行运营测试，具体分为渠道前期沟通、内部测试、封测、内测运营和公测运营等阶段。游戏产品内侧运营结束后，即正式商业化推广运营。公司研发团队继续密切关注游戏中玩家的需求变化和反馈，对游戏进行持续更新迭代，保持游戏对玩家持续的吸引力，提升游戏的生命力。

具体流程图如下：



4、游戏上线运营后的版本升级及维护

游戏产品上线后，公司会根据市场反应情况决定是否需要对游戏进行较大版本的更新升级，同时，公司会定期对游戏版本进行升级维护。公司运营部门通过分析运营数据及玩家反馈意见，了解游戏运营状况，找到游戏问题和改进方向，由此提出游戏版本的升级需求。在项目组根据需求形成开发计划并获得项目负责人审批通过后，研发团队将组织美术、程序及测试人员实施版本升级任务，并最终交由项目负责人验收，通过后新版本将上线运营。

在版本更新阶段，公司主要关注提高游戏的可玩性、技术的稳定性以及减少用户的流失。公司通过前期版本的数据收集和玩家意见收集反馈至研发项目组，项目组相应进行更新，提高游戏的可玩性、技术的稳定性；通过游戏内更新等技术手段，使升级更为平滑，减少用户流失。

三、业务关键资源要素

(一) 产品或服务所使用的主要技术

技术名称	技术特色	实现功能	应用产品
基于 C++ 和 Lua 的 3DMMORPG 客户端引擎	1、强大的渲染引擎，不管是渲染 3D 模型，还是各种粒子效果方面都有着很高的效率 2. 灵活配置的粒子系统，使得游戏的特效表现异常的华丽 3. Lua 的使用，使得游戏在处理各种游戏逻辑方面得心应手	超大的 3D 地图能够实现无缝的切换，能够表现各种复杂的地形结构，场景和人物的各种效果让人印象深刻，非常适合于表现唯美的东方世界；游戏逻辑使用 Lua 实现，可以方便地解决游戏上线后的各种不合理之处，能够更快地对玩家意见进行反馈，有效地保证了玩家的体验	灵境传说
基于 C++ 的 3DMMORPG 分布式服务器引擎	1. 分布式结构，容错性强，使得游戏的各模块之间耦合性降低，不会因为某一个模块出现故障而影响到其它功能的运行 2. 高效的负载均衡机制，能让负载自动分配到不同的服务器上，提高了服务器的健壮性 3. 地图自动分块机制，能够有效减少服务器资源的浪费，从而支持更多的玩家	有效地降低了服务器模块出现故障时对其它模块的影响，可以单独地修改某一个模块，从而保证服务器的高可用性，给玩家以不间断的游戏体验；负载均衡机制有效地充分利用了服务器资源，从而降低了运营成本；地图分块，有效地保证了人数多的地图能分配到更多的服务器资源，有效地降低了服务器成本	灵境传说
Unity 3D 移动客户端引擎及相关工具	1. 跨平台：能适用于各主流移动平台，如苹果、安卓、WindowsPhone 等。使用一套代码自动导出适用于不同平台的产品，大大简化了工作流程，缩短了开发时间。2. 在线热更	实现了游戏的跨平台，保证了不同平台用户有着一致的游戏体验；能实现资源和代码的在线更新，玩家不需要下载完整的游戏包就可以体验到新的功能，大大减少了玩家下载完整包的时间，可以让玩家的反馈更快地反映到游戏中，有效地增加了与玩家的互动	东邪西毒 完美世界 3D 口袋挖矿 四哥走天下
基于 C++ 和 Lua 的 cocos2dx 客户端引擎	1. 跨平台: iOS 和 安卓 2. 在线热更	实现了游戏的跨平台，保证了不同平台用户有着一致的游戏体验；能实现资源和代码的在线更新，玩家不需要	怪兽之决斗 完美世界 3D 四哥走天下

		下载完整的游戏包就可以体验到新的功能，大大减少了玩家下载完整包的时间，可以让玩家的反馈更快地反映到游戏中，有效地增加了与玩家的互动	
U8SDK 通用型渠道 SDK 接入平台	1. 跨平台: iOS 和安卓 适用性广: 苹果官方、谷歌官方、国内所有的安卓平台、越狱平台 2. 配置简单, 工作流程通用性强: 对不同的渠道有相同的服务流程, 参数丰富, 可配置性强, 从而减少渠道 sdk 接入时间	实现了游戏逻辑和渠道功能的分离, 在保证游戏体验一致性的同时, 实现了渠道自有的功能	东邪西毒 怪兽之决斗 完美世界 3D 口袋挖矿 四哥走天下

（二）主要无形资产情况

1、软件著作权

截至本说明书签署日，公司合法拥有下表所列软件著作权，该等软件著作权的具体情况如下：

序号	登记号	证书编号	软件名称	著作权人	开发完成日期	首次发表日期	登记日期	取得方式
1	2015SR195244	软著登字第1082330号	玲珑 3D 引擎及编辑器软件 V1.0	公司	2014.12.1	2014.12.10	2015.10.12	原始取得
2	2015SR139958	软著登字第1027044号	FreeDots 单机手机游戏软件 V1.0	公司	2015.1.15	2015.1.16	2015.7.22	原始取得
3	2015SR050192	软著登字第0937278号	越川封神之刃多人在线移动游戏软件	公司	2015.3.04	2015.3.04	2015.3.20	原始取得

			[简称: 风神之刃]V1.0					
4	软著变补字第201303047号	软著登字第0370546号	灵境传说大型多人在线网络游戏软件[简称: 灵境传说]V1.0	公司	2011.7.2	未发表	2012.1.12	受让
5	2015SR024243	软著登字第0911325号	龙神决多人在线移动游戏软件[简称: 龙神决]V1.0	公司	2014.5.25	2014.5.25	2015.2.4	原始取得
6	2015SR248196	软著登字第1135282号	龙神决 3D 移动游戏引擎软件[简称: 龙神决 3D 移动游戏引擎]V1.0	公司	2015.9.25	2015.11.24	2015.12.8	原始取得
7	2016SR194394	软著登字第1373011号	怪兽之决斗卡游戏软件[简称: 怪兽之决斗卡]V1.0	公司	2016.2.15	2016.3.18	2016.7.26	原始取得全部权利
8	2016SR267967	软著登字第1446584号	科迅《口袋挖矿》手机游戏软件[简称: 口袋挖矿]V1.0	公司	2016.02.16	未发表	2016.09.20	受让
9	2016SR252039	软著登字第1430656号	越川大英雄游戏软件[简称: 大英雄]V1.0	公司	2016.05.31	未发表	2016.09.07	原始取得全部权利
10	2016SR271828	软著登字	群侠传游戏软件[简	公司	2016.03.16	未发表	2016.09.22	原始取得

		第 1450445 号	称：群侠传]V1.0					
11	2016SR 268202	软著登字第 1446819 号	江湖奇侠传游戏软件[简称：江湖奇侠传]V1.0	公司	2016.04.30	未发表	2016.09.20	原始取得
12	2016SR 268063	软著登字第 1446680 号	江湖小侠传游戏软件[简称：江湖小侠传]V1.0	公司	2016.05.15	未发表	2016.09.20	原始取得
13	2016SR 279180	软著登字第 1457797 号	江湖怪异传游戏软件[简称：江湖怪异传]V1.0	公司	2016.03.12	未发表	2016.09.28	原始取得
14	2016SR 279148	软著登字第 1457765 号	江湖异人传游戏软件[简称：江湖异人传]V1.0	公司	2016.04.11	未发表	2016.09.28	原始取得
15	2016SR 369944	软著登字第 1548560 号	越川诸神的黄昏游戏软件[简称：诸神的黄昏]V1.0	公司	2016.06.03	2016.07.15	2016.12.13	原始取得
16	2017SR 071960	软著登字第 1657244 号	龙珠传奇之无间道游戏软件[简称：龙珠传奇之无间道]V1.0	公司	2017.02.21	2017.02.21	2017.03.08	原始取得
17	2017SR 094253	软著登字第 1679537 号	开心斗地主游戏软件[简称：开心斗地主]V1.0	公司	2017.03.14	2017.03.14	2017.03.28	原始取得
18	2017SR 104322	软著登字第 1689606 号	开心捕鱼游戏软件[简称：开心捕鱼]V1.0	公司	2017.03.21	2017.03.21	2017.04.06	原始取得

19	2017SR 161919	软 著 登 字 第 1747203 号	欢 乐 德 州 扑 克 游 戏 软 件[简称: 欢 乐 德 州 扑 克]V1.0	公 司	2017.04.17	2017.04.17	2017.05.05	原始取得
20	2017SR 180096	软 著 登 字 第 1765380 号	修 真 世 界 游 戏 软 件 [简称:修真 世界]V1.0	公 司	2017.03.22	2017.03.22	2017.05.15	原始取得
21	2017SR 215942	软 著 登 字 第 1801226 号	皇 帝 我 来 当 游 戏 软 件[简称:皇 帝 我 来 当]V1.0	公 司	2017.04.17	2017.04.17	2017.05.27	原始取得
22	2017SR 157842	软 著 登 字 第 1743126 号	侠 之 大 者 游 戏 软 件 [简称:侠 之 大 者]V1.0	公 司	2017. 03. 1 1	2017. 03. 11	2017. 05. 04	原始取得

其中, 2012 年 2 月 17 日,《斗破星空大型多人在线网络游戏软件[简称:斗破星空]V1.0》(证书号:软著登字第 0370546 号)软件名称变更为《玄天变大型多人在线网络游戏软件[简称:玄天变]V1.0》(编号:软著变补字第 201200949 号); 2013 年 05 月 17 日,软件名称再次变更为《灵境传说大型多人在线网络游戏软件[简称:灵境传说]V1.0》(编号:软著变补字第 201303047 号)。

2016 年 8 月 23 日,《龙神决多人在线移动游戏软件[简称:龙神决]V1.0》(证书号:软著登字第 0911325 号)软件名称变更为《越川侠之大者多人在线移动游戏软件[简称:越川侠之大者]V1.0》(编号:软著变补字第 201620937 号)。

2017 年 4 月 6 日,《龙珠传奇之无间道游戏软件[简称:龙珠传奇]V1.0》(证书号:软著登字第 1657244 号)软件名称变更为《龙珠传奇之无间道游戏软件[简称:龙珠传奇之无间道]V1.0》(编号:软著变补字第 201703863 号)。

2016 年 7 月 22 日,中国版权保护中心发出《撤回软件登记申请通知书》(编号 20160387),根据公司申请,决定撤回《数码世界 OL 游戏软件[简称:数码世界 OL]V1.0》的计算机软件登记申请。

2017 年 9 月 1 日,公司向中国版权保护中心提交《撤回或放弃计算机软

件登记申请表》(流水号: 2017R44L692487), 拟撤回《无限英雄游戏软件[简称: 无限英雄]V1.0》的计算机软件登记申请。截至本补充法律意见书出具之日, 公司尚未收到中国版权保护中心发出的撤回通知书。

上述软件著作权的保护期为 50 年, 截止于软件首次发表后第 50 年的 12 月 31 日, 但软件自开发完成之日起 50 年内未发表的不再保护。

2、商标

截至本说明书签署日, 公司已取得的注册商标如下:

序号	商标图样	核定使用商品	商标注册证号	注册地	证书日期
1	三国道	第 41 类	11110923	中国	2013/11/7-2023/11/6
2	剑缘	第 41 类	9264622	中国	2012/4/28-2022/4/27
3	斗破星空	第 41 类	9264620	中国	2012/4/28-2022/4/27
4	斗破传说	第 41 类	9264621	中国	2012/4/28-2022/4/27
5	美食的俘虏	第 9 类	12701010	中国	2014/10/21-2024/10/20
6	龙隐三国	第 9 类	12417463	中国	2014/9/21-2024/9/20
7	龙隐三国	第 41 类	12417565	中国	2014/9/21-2024/9/20
8	萌三国	第 9 类	12701009	中国	2015/3/21-2025/3/20
9	龙神决	第 9 类	16942912A	中国	2016/7/14-2026/7/13
10	侠之大者	第 9 类	18549603	中国	2017/1/21-2027/1/20
11	乱斗群侠传	第 9 类	18602246	中国	2017/1/21-2027/1/20
12	群侠传	第 9 类	18766006	中国	2017/6/7-2027/6/6
13	灵境传说	第 41 类	9264623	中国	2012/4/28-2022/4/27

公司正在申请中的商标如下:

序号	商标图样	核定使用商品	申请号	申请日期	注册地
1	江湖奇侠传	第 9 类	21148385	2016.08.30	中国
2	江湖奇侠传	第 28 类	21148583	2016.08.30	中国
3	江湖奇侠传	第 41 类	21148487	2016.08.30	中国
4	江湖小侠传	第 9 类	21147376	2016.08.30	中国
5	江湖小侠传	第 28 类	21147592	2016.08.30	中国
6	江湖小侠传	第 41 类	21147680	2016.08.30	中国
7	江湖异人传	第 9 类	21148201	2016.08.30	中国
8	江湖异人传	第 28 类	21148056	2016.08.30	中国
9	江湖异人传	第 41 类	21147927	2016.08.30	中国
10	江湖怪异传	第 9 类	21148670	2016.08.30	中国
11	江湖怪异传	第 28 类	21148784	2016.08.30	中国
12	江湖怪异传	第 41 类	21148385	2016.08.30	中国
13	怪兽之决斗卡	第 9 类	21050710	2016.08.22	中国
14	怪兽之决斗卡	第 28 类	21050709	2016.08.22	中国
15	怪兽之决斗卡	第 41 类	21050708	2016.08.22	中国
16	进击的巨人	第 9 类	12701008	2013.06.04	中国

3、域名

截至本说明书签署日，公司注册并持有域名 1 项，具体如下：

编号	域名	所有者	域名类型	申请日期	到期日	网站备案/许可证号
1	yuechuan.net	越川有限	国际域名	2015.06.12	2019.06.12	粤ICP备15104886号-1

（三）业务许可资格或资质情况

截止本说明书签署日，公司所拥有的业务资格及资质情况如下：

名称	编号	发证机关	有效期	许可范围
《网络文化经营许	粤网文	广东省文化厅	2016.8.5-2019	利用信息网络

可证》	[2016]3540-745 号		.8.4	经营游戏产品 (含网络游戏 虚拟货币发行)
-----	------------------	--	------	-----------------------------

说明：

1、网络出版服务许可证（版号）：根据《网络游戏管理暂行办法》（中华人民共和国文化部令 2010 年第 49 号）第十三条规定：“国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续”，国家新闻出版广电总局办公厅 2016 年第 5 号文件《关于移动游戏出版服务管理的通知》中，明确要求，未经国家新闻出版广电总局批准的移动游戏，不得上网出版运营。公司主营业务客户端网络游戏和移动终端网络游戏的研发，公司将研发的游戏交由第三方出版和运营，自身未开展网络游戏的运营业务，公司主营业务并不涉及通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务的网络游戏出版行为，公司自身无须办理《互联网出版许可证》；

公司与包括完美世界（北京）网络技术有限公司、合肥完美世界网络技术有限公司、北京畅元国讯科技有限公司等在内的具有出版资质的游戏运营商合作出版方式，以及与拥有《网络出版服务许可证》的出版单位合作，完成游戏出版备案并获取版号。公司目前交由代理商运营的游戏共 6 款，均完成游戏出版备案并获取版号。公司未来计划申请办理《网络出版服务许可证》，以完善游戏运营出版的资质。

截至《公开转让说明书》签署之日，公司游戏获得新闻出版广电总局备案情况如下：

游戏名称	版号主体	版号	备案时间	游戏类型
灵境传说（版号申请时名称为“玄天变”）	深圳市书城电子出版物有限责任公司	科技与数字 [2012]394 号	2012 年 7 月 18 日	PC 端游戏
东邪西毒	完美世界（北京）网络技术有限公司	新 广 出 审 [2016]743 号	2016 年 6 月 16 日	手机游戏
完美世界 3D	合肥完美世界网络技术有限公司	新 广 出 审 [2016]870 号	2016 年 7 月 11 日	手机游戏
四哥走天下（正	天津电子出版社	新 广 出 审	2016 年 8 月 17 日	手机游戏

式上线名称为 “烈焰龙城”)	有限公司	[2016]1340号		
-------------------	------	-------------	--	--

2、增值电信业务经营许可：根据《互联网信息服务管理办法》、《电信业务经营许可证管理办法》的规定，国家对经营性互联网信息服务实行许可制度；对非经营性互联网信息服务实行备案制度。未取得许可或者未履行备案手续的，不得从事互联网信息服务。“经营性互联网信息服务，是指通过互联网向上网用户有偿提供信息或者网页制作等服务活动。”公司主营业务为客户端网络游戏和移动终端网络游戏的研发，除游戏研发环节之外，公司未开展通过互联网向上网用户有偿提供信息或者网页制作等服务活动的其他业务，无需办理《互联网信息服务增值电信业务经营许可证》。

综上，公司作为网络游戏的开发商，业务资质齐备，具有经营业务所需的全部资质、许可、认证。

（四）公司主要生产设备情况

公司主要的固定资产为开展经营活动所使用的电脑等办公用品，截至 2017 年 3 月 31 日，公司各类设备账面净值为 191,270.47 元，公司主要设备情况如下：

项目	原值（元）	累计折旧（元）	净值（元）	成新率（%）
电子及办公设备	306,978.91	115,708.44	191,270.47	62.31
合计	306,978.91	115,708.44	191,270.47	62.31

（五）员工情况

1、截至 2017 年 3 月 31 日，公司在职员工 50 人，公司员工年龄结构、岗位结构及教育程度分布情况如下表：

（1）按年龄结构划分

年龄	员工人数	占员工总数的比例 (%)	年龄分布比例 ■ 20-30岁 ■ 31-40岁 ■ 41-50岁
20-30 岁	36	72	
31-40 岁	11	22	
41 岁-50 岁	3	6	

合计	50	100	
----	----	-----	--

(2) 按专业结构划分

专业	员工人数	占员工总数的比例 (%)	专业分布情况 ■ 管理层 ■ 研发人员 ■ 行政、人事、财务及其他
管理人员	3	6	
研发人员	41	82	
行政、人事、财务及其他	6	12	
合计	50	100	

(3) 按教育结构划分

学历	员工人数	占员工总数的比例 (%)	学历分布情况 ■ 研究生 ■ 本科 ■ 大专及以下
研究生	1	2	
本科	27	54	
大专及以下	22	44	
合计	50	100	

公司员工年龄结构年轻，30 岁以下员工占公司总人数的 72%；本科以上学历的员工占公司总人数的 54%，高学历员工比重较大；研发人员 41 人，占公司总人数的 82%。上述人员的构成体现了游戏研发企业的特质，公司的人员构成与公司业务具有较高的匹配性和关联性。

2、劳动用工、劳动保护和社会保险情况

①公司根据《劳动法》、《劳动合同法》相关的法律法规，建立了完备的劳动用工制度，员工的聘用、劳动合同的签订、职工的考核、考勤制度、员工辞职等设立了规范的审批流程和制度。报告期内，公司为全体员工购买社会保险和缴纳住房公积金，截至 2017 年 3 月 31 日，在册员工总人数 50 人，购买社保人数 50 人，缴纳住房公积金人数 50 人。

②公司已经取得广州市人力资源和社会保障局 2017 年 6 月 7 日出具的《遵守劳动保障法律法规证明》（穗人社证[2017]579 号），证明公司报告期内在广州市参加基本养老、医疗、失业、工伤和生育保险。未发现公司存在违反劳动保障法律法规的行为。

③公司已经取得北京市朝阳区人力资源和社会保障局于 2017 年 5 月 31 日出具的《证明》（编号：2017-296），证明公司报告期未发现有违反劳动保障法律、法规和规章的行为，也未有因违反受到行政机关给予行政处罚或行政处理的不良记录。

④公司已经取得广州住房公积金管理中心于 2017 年 5 月 31 日出具的《住房公积金缴存情况证明》（编号：穗公积金中心证字[2017]877 号），证明公司自开办住房公积金缴存业务以来未曾受到过广州住房公积金管理中心的行政处罚。

⑤公司已经取得北京住房公积金管理中心朝阳管理部于 2017 年 5 月 22 日出具的《单位住房公积金缴存情况证明》（编号：2017105366），证明公司自开办住房公积金缴存业务以来，没有因住房公积金缴存违法违规行为受到行政处罚，没有发现单位存在住房公积金违法违规行为。

3、核心技术（业务）人员基本情况

公司拥有优秀的研发人才队伍，为公司的持续发展提供了技术保障。核心技术（业务）人员如下：

（1）唐洪亮，简历详见公开转让说明书之“第一章 基本情况”之“六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况”，现任公司董事长、总经理，任期三年。

（2）庞伟涛，简历详见第一章第六节“（二）公司监事”，技术总监。现任公司监事，任期三年。

（3）宿景彬，男，1988 年 4 月 4 日出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于北京电子科技职业学院电子信息科学与技术专业，大专学历。2008 年 12 月至 2013 年 10 月，就职与北京地世界科技有限公司(摩卡世界科技有限公司)，任游戏策划；2013 年 10 月至 2014 年 3 月，就职于北京紫光顺风投资有限公司，

任职游戏策划；2014年3月至2016年7月，就职于北京即乐科技有限公司，任职游戏策划；2016年7月至今就职于越川网络，任职游戏主策划。

(4) 张海登，男，1983年4月1日出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于山西大学，硕士研究生学历。2006年2月至2011年2月，就职于金山软件，历任数值策划，主策划，制作人等职；2011年3月至2011年12月，自由职业；2012年1月至2014年3月，就职于Glu中国北京工作室，任主策划，制作人等职；2014年4月至2016年11月，就职于北京即乐科技有限公司，任CEO；2016年12月至今，任公司研发负责人。

4、核心技术（业务）人员直接或间接持有公司股份情况

公司核心技术人员中唐洪亮持有公司 3,601,620 股股份，占公司股权比例 36.0162%。除唐洪亮外，公司其他核心技术人员未直接或间接持有公司股份。

(六) 其他体现所属行业或业态特征的资源要素

公司不存在其他体现所属行业或业态特征的资源要素。

四、公司业务经营情况

(一) 报告期业务收入构成

1、公司营业收入构成情况

报告期内，公司的主营业务收入来自游戏开发及运营分成或授权费收入，2015年度2016年度、2017年1-3月份，公司主营业务收入占营业收入比重分别为85.47%和99.84%、100%，主营业务突出，报告期内未有发生重大变化。

单位：元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	5,622,977.31	100.00%	16,101,804.23	99.84%	1,019,533.07	85.47%
其他业务收入	-	0.00%	26,526.29	0.16%	173,283.67	14.53%
合计	5,622,977.31	100.00%	16,128,330.52	100.00%	1,192,816.74	100.00%

2、公司主营业务收入情况

公司报告期内按照收入类别分类的营业收入及占当期主营业务收入的比例如下表所示：

单位：元

项目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
授权金收入	-	-	5,592,918.63	34.73%	970,873.78	95.23%
运营分成收入	5,622,977.31	100.00%	7,584,357.29	47.10%	48,659.29	4.77%
受托开发收入	-	-	2,924,528.31	18.16%	-	-
合计	5,622,977.31	100.00%	16,101,804.23	100.00%	1,019,533.07	100.00%

（二）报告期内公司主要客户情况

1、产品的主要消费群体

公司主要从事移动终端游戏的研发，产品的终端客户为游戏玩家，公司直接客户主要为游戏运营商。

2、公司前五名客户情况

报告期内，公司向前五名客户的销售额及占当期销售总额的百分比情况如下表所示：

年度	客户	销售金额（元）	占当期营业收入的比例（%）
2017年 1-3月份	上海锐玩网络科技有限公司	2,542,417.58	45.22
	上海沪首网络科技有限公司	1,711,142.84	30.43
	北京新线动视科技有限公司	1,291,677.65	22.97
	重庆圣丁网络科技有限公司	77,739.24	1.38
	合计	5,622,977.31	100.00
2016年度	吉安市井开区科迅网络科技有限公司	3,656,677.44	22.67
	上海锐玩网络科技有限公司	3,029,062.98	18.78
	重庆圣丁网络科技有限公司	2,344,583.42	14.54
	香港拓玩网络科技有限公司	2,074,187.66	12.86
	北京新线动视科技有限公司	1,957,879.43	12.14
	合计	13,062,390.93	80.99
2015年度	重庆圣丁网络科技有限公司	970,873.78	81.39
	InMobiPte Ltd	115,644.10	9.70

	Google	57,639.57	4.83
	河南极客网络科技有限公司	48,659.29	4.08
	合计	1,192,816.74	100.00

公司报告期内客户相对集中，2015 年度、2016 年度、2017 年 1-3 月份对前五大客户销售额合计分别占营业收入的 100.00%、80.99%、100%，其中 2015 年度及 2017 年 1-3 月份只有 4 家客户，公司尚处于创立初期，客户较少，随着公司研发能力不断增强，游戏产品质量不断提高，近年来客户迅速增加，公司客户相对集中不会对公司的持续经营造成实质影响。

公司与上述客户之间无关联关系，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员，持有 5%以上股份的股东及其关系密切的家庭成员未在上述客户中占有权益。

（三）报告期内采购及供应商情况

1、公司主要成本构成情况

公司最近两年营业成本构成情况如下：

项目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度	
	金额（元）	比例(%)	金额（元）	比例(%)	金额（元）	比例(%)
运维人员工资	285,056.98	100.00	1,264,334.94	100.00	-	-
合计	285,056.98	100.00	1,264,334.94	100.00	-	-

公司属于软件研发类公司，运营支出主要为研发人员工资及美术和视频制作外协费用，根据谨慎原则及行业惯例，公司将研发人员工资及美术和视频制作外协费用全部记入当期研发费用，公司财务报表上的营业成本只包括少量的产品售后运营维护成本（运维人员工资），而 2015 年上线产品按合同约定不由公司维护，因此未发生运营维护费用。

2、报告期内前五大供应商情况

公司供应商为美术和视频制作外包公司，报告期内，公司向前五名美术和视频制作外包公司的交易金额及占交易总额的比例如下表所示：

单位：元

年度	单位名称	金额（元）	占本期总发生额比例（%）
2017年1-3月份	北京新线中视文化传播有限公司	500,000.00	100.00
	合计	500,000.00	100.00
2016年度	廊坊触手网络科技有限公司	677,358.49	40.32
	北京新线中视文化传播有限公司	600,000.00	35.72
	河南壹测吧网络技术有限公司	233,018.87	13.87
	广州源町动漫科技有限公司	98,113.21	5.84
	深圳市锐傲天成文化传播有限公司	56,603.77	3.37
	合计	1,665,094.34	99.12
2015年度	北京新线动视科技有限公司（注*）	1,327,341.25	67.27
	广州古藤动漫科技有限公司	320,590.00	16.25
	广州市云图动漫设计有限公司	76,144.00	3.86
	成都灵感菌数码科技有限公司	66,156.00	3.35
	成都中云天下科技有限公司	36,400.00	1.84
	合计	1,826,631.25	92.58

注：北京新线动视科技有限公司（以下简称“新线动视”）2015 年为公司供应商，2016 年为公司客户。2015 年 6 月，公司与新线动视达成《侠之大者》游戏部分美术外包的合作，于当年 8 月签订合同，合同总金额 1,326,060 元，当年 10 月交付美术相关制作成品并于 2015 年内结算完毕。2016 年，新线动视取得《完美世界 3D》的游戏开发项目，基于双方良好的合作关系及公司游戏研发业内口碑，新线动视与公司合作《完美世界 3D》手机游戏计算机软件的开发与技术服务，根据双方协议，公司分成按照游戏上线后充值总金额扣除渠道后×50%确认。2016 年确认分成收入 1,957,879.43 元，2017 年 1-3 月确认分成收入 1,291,677.65 元。为避免同为供应商与客户情形出现，公司 2016 年起不再与新线动视合作美术外包业务。

公司报告期内供应商相对集中，2017 年 1-3 月份、2016 年度、2015 年度对前五大供应商采购额合计分别占采购总额比例为 100%、99.12%、92.58%，公司尚处于创立初期，供应商较少，随着公司研发不断发展，近年来供应商将相应增加，2017 年由于 1-3 月份受春节假期、公司产品开发进度等各方面的暂时性影响，新项目暂无外包美术、视频环节投入，因此 2017 年 1-3 月份公司的总体外协采购金额较少，供应商也较为集中。公司采购业务主要为美术或视频制作外包业务，而此类业务因门槛较低在市场上处于充分竞争状态，公司较容易找到替代供应商合作，因此公司供应商相对集中不会对公司的持续经营造成实质影响。

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%以上股份的股东均未在上述供应商中占有权益。

（四）报告期内公司重大业务合同及履行情况

以下授权经营合同及委托开发合同为公司报告期已产生或将要产生收入的全部合同。采购类合同则为合同金额在 10 万元以上或者合同对方为公司前五大供应商的合同。

1、授权运营合同

序号	被授权方/代理方	游戏名称	授权内容	签订日期	取得方式	合同价款	执行情况
1	重庆圣丁网络科技有限公司	《灵境传说》(原名:斗破星空)	在中国大陆地区运营 Window 系统 PC 平台“灵境传说”	2015.9.16	自主研发	收入分成+授权金	正在履行
2	上海沪首网络科技有限公司	《东邪西毒》	在中国大陆地区运营、发行、传播、销售、分销 Android 版和 IOS 版手机游戏“东邪西毒”	2016.3.28	转授权	收入分成	正在履行
3	上海汇火网络科技有限公司	《江湖奇侠传》	在泰国、韩国独家代理运营安卓及 IOS 版手机游戏“江湖奇侠传”	2016.10.10	自主研发	授权金	履行完毕
4	香港拓玩网络科技有限公司	《江湖奇侠传》、《东邪西毒》	在港台地区、新加坡及马来西亚独家代理运营安卓及 IOS 版手机游戏“江湖奇侠传”和“东邪西毒”	2016.11.08	自主研发 转授权	授权金	正在履行

5	VCCORP CORPORATION	《江湖奇侠传》	在越南独家代理运营安卓及 IOS 版手机游戏“江湖奇侠传”	2016.7.25	自主研发	收入分成+授权金	正在履行
6	深圳市豹风网络股份有限公司	《江湖奇侠传》	在国内独家代理运营安卓及 IOS 版手机游戏“江湖奇侠传”	2017.5.16	自主研发	收入分成	正在履行

2、委托开发合同

序号	合同名称	委托方	合同内容	合同金额（元）	签订日期	履行情况
1	“游戏玲珑引擎”授权协议	河南极客网络科技有限公司	该工具授权用于指定网络游戏“剑破苍穹”	收入分成	2015.7.31	履行完毕
2	关于《剑破苍穹》技术支持服务协议	河南极客网络科技有限公司	“剑破苍穹”游戏技术服务、维护	收入分成	2015.8.1	履行完毕
3	《怪兽之决斗》Android 版本委托开发合作协议	吉安市井开区科迅网络科技有限公司	“怪兽之决斗”手机游戏安卓版开发	收入分成+开发酬金	2016.02.	履行完毕
4	《口袋挖矿》IOS 版本委托开发合作协议	吉安市井开区科迅网络科技有限公司	“口袋挖矿”手机游戏 IOS 版开发	收入分成+开发酬金	2016.4.4	履行完毕
5	《完美世界 3D》手机游戏的部分技术开发、技术服务协议	北京新线动视科技有限公司	“完美世界 3D”手机游戏部分技术开发	收入分成	2015.12.9	履行完毕
6	《四哥走天下》Android/IOS 版本委托开发合作协议	上海锐玩网络科技有限公司	“四哥走天下”手机网络游戏安卓及 IOS 版本	收入分成+开发酬金	2016.6.1	正在履行
7	合作协议	成都众创互乐科技有限公司	“龙珠传奇之无间道”卡牌类手机游戏安	收入分成	2017.2.5	正在履行

			卓及 IOS 版本			
--	--	--	-----------	--	--	--

3、采购类合同

序号	合同名称	供应商名称	合同内容	合同金额 (元)	签订日期	履行 情况
1	文学作品游戏改编权授权协议	北京幻想纵横网络技术有限公司	取得《龙神诀》改编永久、独占授权	5,040,000	2014.6.10	正在履行
2	广州越川项目外包制作合同	北京新线动视科技有限公司	“侠之大者”美术设计制作费	660,698	2015.8.1	履行完毕
3	广州越川项目外包制作合同	北京新线动视科技有限公司	“侠之大者”美术设计制作费	665,362	2015.8.12	履行完毕
4	《侠之大者》3D 宣传视频委托制作合同	北京新线中视文化传播有限公司	“侠之大者”3D 视频	636,000	2016.2.15	履行完毕
5	广州越川项目外包制作合同	廊坊触手网络科技有限公司	游戏项目美术外包	718,000	2016.9.12	履行完毕
6	广州越川项目外包制作合同	广州古藤动漫科技有限公司	游戏项目美术外包	144,000	2015.9.7	履行完毕
7	广州越川游戏测试服务合同	河南壹测吧网络技术有限公司	游戏测试	247,000	2015.12.23	履行完毕
8	广州越川项目外包制作合同	广州源町动漫科技有限公司	游戏项目美术外包	60,000	2016.2.1	履行完毕
9	《东邪西毒》渲染平台租赁	深圳市锐傲天成文化传播有限公司	《东邪西毒》渲染平台租赁	60,000	2016.3.13	履行完毕
10	视频制作合同	北京新线中视文化传播有限公司	《江湖奇侠传》、《龙珠传奇之无间道》、《修真世界》、《东邪西毒 3D》以及《龙神诀》的 CG 样本制作	(框架协议)	2016.11.29	正在履行

4、借款合同

序号	贷款银行	借款金额 (万元)	借款起止日	合同编号	抵押人/质押人	履行 情况
1	东亚银行 (中国) 有限公司 北京分行	300	2015年6月23日至 2016年7月22日	BJTR1500002N	唐洪亮以其持 有公司3%的股 权作质押	履行 完毕

2016年3月30日，越川网络提前清偿上述300万元借款，相应的股权已办理股权出质注销手续。

5、场地租赁合同

序号	地址	租期	出租方	承租方	总面积 (m²)	用途
1	广州市天河区 华夏路49号之 二701房	2016.8.1- 2018.8.15	周伟雄	越川网络	177.37	办公
2	北京市朝阳区 高碑店乡半壁 店村惠河南街 1008-B 四惠大 厦2022w-2025w	2016.8.5- 2017.8.4	北京天瑞国 峰科技孵化 器有限公司 朝阳物业管 理分公司	北京分公 司	292	办公
3	北京市朝阳区 来广营西路5号 森根国际3E座	2017.6.10- 2020.6.9	北京德瑞恩 钻石有限公 司	北京分公 司	621.03	办公

五、公司商业模式

公司主要从事客户端和移动终端网络游戏的研发，作为客户端和移动终端游戏的开发商，承担着游戏开发商的角色，公司处于整个游戏产业链的上游，承担着为整个产业链提供产品功能和作用。公司成立之初就以游戏研发作为主要市场方向，由运营商负责运营公司的游戏产品，报告期内，公司作为客户端和移动网络终端游戏的开发商，不承担游戏的推广、营销和运营的工作。公司的主要客户为各大游戏运营商。公司凭借多年积累的管理与游戏开发经验，通过游戏产业链向终端用户提供游戏产品，从而获得收入、利润和现金流。

1、研发模式

公司研发模式主要是采用自主研发和外协研发相结合的模式。对于游戏产品

的策划、程序、美术设计等核心部分均由公司自主研发完成，对于非核心的部分美术、音乐等工作采用外包研发的模式。

在自主研发的模式下，公司利用自有团队、技术、资金进行游戏产品的研发，涵盖了从项目立项、项目研发一直到上线前运营测试的整套流程。

（1）项目立项阶段

公司立项前期工作主要由制作人独立完成：

第一步，制作人从核心玩法、目标受众、美术风格、游戏亮点、市场类似产品、商业化模式、所需资源等方面准备立项文档；

第二步，在完成产品初步策划后形成立项说明书并交由产品评审委员会进行立项初审和复审；

第三步，待公司立项复审通过后，制作人开始组建核心团队，主要包括主策、主程和主美，开始制作核心Demo；

第四步，核心 Demo 完成后，评审委员会对 Demo 效果进行评估，评估通过则增加人员投入，正式进行开发阶段；评估不通过则改进 Demo 或者项目取消。

（2）项目研发阶段

产品立项成功后，公司即开始组建项目研发团队进入项目的研发阶段。公司成立研发团队，主要包括游戏制作人、主程序、主美术和主策划等，各部门协同配合，制定研发排期，确定游戏研发里程，进入产品研发环节。

第一步，根据需求池制定版本计划。需求池里的需求来自制作人需求、策划需求、头脑风暴、运营建议需求、渠道建议需求、玩家的建议需求；每个版本开始之前项目制作人规划版本内容，策划、程序、美术、QA 各个部门评估版本内容的可行性；

第二步，版本内容确定后，针对每个功能策划准备策划案，美术进行美术、UI 设计，程序负责实现；

第三步，程序实现完成后，策划检验实现结果是否符合设计预期；最后，QA 进行功能全面测试，测试通过可以发布此版本。

（3）上线运营前测试阶段

游戏研发完成后，公司组织相关人员进行运营测试，具体分为渠道前期沟通、内部测试、封测、内测运营和公测运营等阶段。游戏产品内侧运营结束后，即正

式商业化推广运营。公司研发团队继续密切关注游戏中玩家的需求变化和反馈，对游戏进行持续更新迭代，保持游戏对玩家持续的吸引力，提升游戏的生命力。

公司对于游戏产品的美术制作、背景音乐配乐等环节部分采用外协研发的模式，外协单位根据与公司签订的《外包协议》以及公司的需求等，设计相关美术产品、音乐产品供公司使用。根据签署协议的约定，相关作品的版权归公司所有。

（4）游戏上线运营后的版本升级及维护

游戏产品上线后，公司会根据市场反应情况决定是否需要对游戏进行较大版本的更新升级，同时，公司会定期对游戏版本进行升级维护。公司运营部门通过分析运营数据及玩家反馈意见，了解游戏运营状况，找到游戏问题和改进方向，由此提出游戏版本的升级需求。在项目组根据需求形成开发计划并获得项目负责人审批通过后，研发团队将组织美术、程序及测试人员实施版本升级任务，并最终交由项目负责人验收，通过后新版本将上线运营。在版本更新阶段，公司主要关注提高游戏的可玩性、技术的稳定性以及减少用户的流失。公司通过前期版本的数据收集和玩家意见收集反馈至研发项目组，项目组相应进行更新，提高游戏的可玩性、技术的稳定性；通过游戏内更新等技术手段，使升级更为平滑，减少用户流失。

（5）外协研发采购

公司游戏产品的美术、音乐制作部分采用外协采购的方式。外协单位根据与公司签订的委托开发协议，按照公司的技术标准、开发要求等进行美术部分的开发工作。在开发完成并验收合格后，公司向外协公司支付设计服务费。根据签订的委托开发合同，公司拥有开发产品之所有权、知识产权（包括但不限于著作权、专利权、商标权等）、身份权等一切法律上之权利、权益。公司与全部外包单位无纠纷情形。

公司在研发过程中仅按照要求将游戏音乐及部分美术制作工作委托给外协单位，外协工作均按照公司技术标准、设计要求执行，外协采购成本在总开发成本中占比较低，且外包单位众多，可选择性较高，该类外包方具有可替代性，不存在公司对外协单位依赖的情况。

报告期内，公司的外协单位情况如下：

单位：元

2017 年 1-3 月			
外协单位	外协费	占外协费比例	占研发费用比例
北京新线中视文化传播有限公司	500,000.00	100.00%	20.41%
合计	500,000.00	100.00%	20.41%
2016 年度			
外协单位	外协费	占外协费比例	占研发费用比例
廊坊触手网络科技有限公司	677,358.49	40.32%	8.86%
北京新线中视文化传播有限公司	600,000.00	35.72%	7.85%
河南壹测吧网络技术有限公司	233,018.87	13.87%	3.05%
广州源町动漫科技有限公司	98,113.21	5.84%	1.28%
深圳市锐傲天成文化传播有限公司	56,603.77	3.37%	0.74%
其他	14,801.76	0.88%	0.19%
合计	1,679,896.10	100.00%	21.98%
2015 年度			
外协单位	外协费	占外协费比例	占研发费用比例
北京新线动视科技有限公司	1,327,341.25	67.63%	14.40%
广州古藤动漫科技有限公司	320,590.00	16.33%	3.48%
广州市云图动漫设计有限公司	76,144.00	3.88%	0.83%
成都灵感菌数码科技有限公司	66,156.00	3.37%	0.72%
成都中云天下科技有限公司	52,000.00	2.65%	0.56%
珠海金山网络游戏科技有限公司	70,636.00	3.60%	0.77%
其他	49,881.51	2.54%	0.54%
合计	1,962,748.76	100.00%	21.30%

报告期内，前十大外协协议的具体安排情况如下：

序号	外协单位	合同含税金额（元）	外包期限/合同有效期	外包研发的相关成果	知识产权归属	利益分配方式	履行情况
1	廊坊触手网络科技有限公司	718,000.00	2016.10.10-2016.12.30	美术作品制作	越川网络	外协方收取固定报酬	履行完毕
2	北京新线动视科技有限公司	665,362.00	2015.08.12-2016.08.12	《侠之大者》相关美术作品	越川网络	外协方收取固	履行完毕

序号	外协单位	合同含税金额（元）	外包期限/合同有效期	外包研发的相关成果	知识产权归属	利益分配方式	履行情况
						定报酬	
3	北京新线动视科技有限公司	660,698.00	2015.08.01-2016.08.01	《侠之大者》相关美术作品	越川网络	外协方收取固定报酬	履行完毕
4	北京新线中视文化传播有限公司	636,000.00	2016.02.15-2016.04.15	《侠之大者》3D游戏宣传视频	越川网络	外协方收取固定报酬	履行完毕
5	河南壹测吧网络技术有限公司	195,000.00	2015.12.25-2016.01.06	《侠之大者》游戏测试	NA	外协方收取固定报酬	履行完毕
6	广州古藤动漫科技有限公司	176,590.00	2015.10.13-2015.12.31	金庸风格越川场景项目3D美术相关作品	越川网络	外协方收取固定报酬	履行完毕
7	广州古藤动漫科技有限公司	144,000.00	2015.09.07-2015.12.07	越川场景项目3D美术相关作品	越川网络	外协方收取固定报酬	履行完毕
8	广州源町动漫科技有限公司	60,000.00	2016.02.15-2016.02.29	NPC美术原画制作	越川网络	外协方收取固定报酬	履行完毕
9	深圳市锐傲天成文化传播有限公司	60,000.00	2016.03.14-2016.03.25	游戏渲染平台	NA	外协方收取固定报酬	履行完毕
10	北京新线中视文化传播有限公司	-	2016.11.29-2018.11.30	《江湖奇侠传》等5个游戏项目的视频制作	越川网络	按执行确认单结算，外协方收取固定报酬	正在履行

注：游戏测试、平台渲染外包服务不涉及知识产权情况。

报告期内全部外协方与公司、董事、监事、高级管理人员均不存在关联关系。

2、运营模式

客户端和移动终端网络游戏的产业链参与者主要包括游戏开发商、游戏发行商、游戏平台运营商和游戏玩家。公司在整个产业链中处于游戏开发商的角色，产业链具体情况如下：



公司的主营业务为客户端和移动终端游戏的开发。作为游戏的开发商，公司处于整个产业链的上游，在整个产业链处于提供产品的角色，终端用户的需求是公司研发、销售、营收的决定性因素。公司一直以终端用户需求作为研发、销售等导向。虽然处于产业链上游，但鉴于公司并不参与游戏的实际运营，因而产业链下游的游戏运营商本身的运营实力、渠道资源也对公司的业务情况特别是营业收入有较大影响。

3、盈利模式

报告期内，公司盈利模式主要分为对游戏发行商的授权金收入、与游戏发行商的分成收入、受游戏发行商委托进行的受托开发收入。

（1）对游戏发行商的授权金收入，是指越川网络拥有自己的游戏 IP，将游戏开发完成后授权游戏发行商去发行游戏，包括但不限于授权游戏发行商使用越川网络自有游戏 IP 进行各种商业宣传等，获取游戏 IP 授权的游戏发行商向越川网络支付授权金。

（2）与游戏发行商的分成收入，是指公司游戏产品采用的是按虚拟道具收费模式，即，玩家可免费下载并体验网络游戏，若玩家想进一步加强游戏体验，需付费购买游戏中的虚拟道具，游戏收益来自于付费玩家的充值，游戏发行商根据充值收益与游戏渠道商结算后再与公司按比例进行分成。

（3）受游戏发行商委托进行的受托开发收入，是指游戏发行商拥有某款游戏的 IP，其委托越川网络开发该游戏 IP 相关的网络游戏并支付一定的研发费用，在此种模式下，越川网络不享有该游戏 IP 的所有权，角色仅为受托开发。

六、公司所处行业概况、市场规模、影响行业发展的因素

（一）行业概况

1、公司所处行业

根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012 年修订）标准，公司所属行业为软件和信息技术服务业（I65）；根据国家统计局《国民经济行业分类

《GB/T4754-2011》标准，公司所属行业为 I65 软件和信息技术服务业下的软件开发（I6510）；根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司属于软件和信息技术服务业下的软件开发（I6510）；根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司《挂牌公司投资型行业分类指引》，属于“信息技术（17）”中的“软件（171012）”中的“家庭娱乐软件（17101212）”。

2、行业主管部门及管理体制

我国游戏行业的行政主管部门是工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局。工信部主要负责研究、拟定信息产业发展战略、方针政策和总体规划；负责组织起草信息化法律法规草案和规章；拟订并组织实施软件、系统集成及服务的技术规范和标准等。文化部主要负责拟订游戏产业发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展，对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。国家新闻出版广电总局主要负责监督管理全国互联网出版工作，制定全国互联网出版规划，并组织实施；制定互联网出版管理的方针、政策和规章；对互联网出版机构实行前置审批；依据有关法律、法规和规章，对互联网出版内容实施监管，对违反国家出版法规的行为实施处罚，具体到游戏行业，其主要负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。国家版权局主要负责游戏软件著作权的登记管理。

3、行业的主要法律法规及行业政策

（1）2005 年 7 月 22 日，文化部、信息产业部联合发布了《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，文件指出要以科学发展观来指导和检验网络游戏，既要认识到网络游戏的问题，采取措施，加强监管，又充分重视网络游戏的积极作用和产业价值，支持网络游戏产业健康发展。

（2）2006 年 4 月 25 日，财政部、教育部、文化部等联合发布的《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》提出了面向以动漫游戏为主的数字内容专业人才的培养工程——国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程，力争为我国培养出更多动漫游戏领域专业的人才，为我国动漫游戏产业的发展打下坚实的人才基础，进而推动我国动漫游戏产业的腾飞。

（3）2007 年 4 月 15 日，教育部、共青团中央、新闻出版总署、中央文明办

等部门联合发布了《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》，有效控制未成年人使用者的在线时间，改变不利于未成年人身心健康的不良游戏习惯。

(4) 2009年6月4日，经中国人民银行会签同意，文化部、商务部联合印发了《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》。该通知明确了网络游戏虚拟货币的适用范围，对当前网络游戏虚拟货币与游戏内的虚拟道具从管理实践出发做了区分。

(5) 2009年7月22日，国务院总理温家宝主持召开国务院常务会议，讨论并原则通过了《文化产业振兴规划》，这意味着文化产业振兴规划正式进入国家产业调整与振兴规划序列，成为国家第十一个产业振兴与调整规划，这对于中国文化产业意义重大，充分体现了国家对文化产业的重视。规划指出要发展重点文化产业。以文化创意、影视制作、动漫、网络游戏等产业为重点，加大扶持力度，完善产业政策体系，实现跨越式发展。文中强调，动漫产业要着力打造深受观众喜爱的国际化动漫形象和品牌，成为文化产业的重要增长点。

(6) 2009年9月10日，文化部提出《关于加快文化产业发展的指导意见》，意见明确了游戏业为文化产业的发展方向和发展重点之一，要鼓励创造具有中国风格和国际影响的动漫形象和动漫品牌，实施国产动漫振兴工程，提高原创动漫产品质量，增强动漫艺术、技术创新能力和市场营销能力，形成创作、生产和销售环环相扣的产业链。同时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。

(7) 2010年3月19日中央宣传部、中国人民银行与财政部等联合发布了《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》，意见指出文化产业快速发展迫切需要金融业的大力支持。提出要积极开发适合文化产业特点的信贷产品，加大有效的信贷投放，积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务等。

(8) 2010年6月3日，文化部发布了《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号），首次系统地对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为和法律职责做出明确规定，对中国网络游戏健康发展将起到积极的引导作用。

(9) 2011 年 10 月 18 日，中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议审议并通过了《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》，将“加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业”作为构建现代文化产业体系的重要一环，为网络游戏行业的发展提供了强有力的政策支持依据和保障。

(10) 2011 年 12 月 12 日，国务院办公厅以国办发〔2011〕58 号印发《关于加快发展高技术服务业的指导意见》。该《意见》指出要加强数字文化教育产品开发和公共信息资源深化利用，构建便捷、安全、低成本的数字内容服务体系。促进数字内容和信息技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用。

(11) 2012 年 2 月 28 日文化部发布了《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》，该计划提出到 2015 年游戏业市场收入规模达 2000 亿元。同时提出，要增强游戏产业的核心竞争力，推动民族特色、健康向上的原创游戏发展，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，促进网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。同时明确了“十二五”期间发展游戏业的目标、主要措施及政策支持。

(12) 2012 年 5 月，北京市知识产权局和市文化局共同签署了《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托管、对大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。

(13) 2013 年 8 月，文化部发布文化部关于实施《网络文化经营单位内容自审管理办法》的通知（文市发 2013-39 号），要求相关网络文化经营单位开展自审工作。

(14) 党的十八大报告指出要推动社会主义文化大发展大繁荣，兴起社会主义文化建设新高潮，提高国家文化软实力，发挥文化引领风尚、教育人民、服务社会、推动发展的作用。建设社会主义文化强国，必须坚持为人民服务、为社会主义服务的方向，坚持百花齐放、百家争鸣的方针，坚持贴近实际、贴近生活、贴近群

众的原则，推动社会主义精神文明和物质文明全面发展，建设面向现代化、面向世界、面向未来的，民族的科学的大众的社会主义文化。

(15) 为繁荣发展中国民族网络游戏出版产业，提高中国网络游戏企业的科技创新能力，增强中国民族网络游戏在游戏市场中的竞争力，满足人民群众特别是青少年文化娱乐需求，原新闻出版总署自 2004 年以来组织实施了“中国民族网络游戏出版工程”。2013 年国家新闻出版广电总局公布了第八批“民族网游工程”项目论证评审结果，在总计 104 家游戏企业申报的 142 个项目中，共确定了 25 个作为第八批“民族网游工程”项目。

(16) 《关于实施宽带普及提速工程的意见》、《“十二五”国家战略性新兴产业发展规划》、《国家宽带网络科技发展“十二五”专项规划》都提出要把握信息技术升级换代和产业融合发展机遇，加快建设宽带、融合、安全、泛在的下一代信息网络，突破超高速光纤与无线通信、物联网、云计算、数字虚拟、先进半导体和新型显示等新一代信息技术，推进信息技术创新、新兴应用拓展和网络建设的互动结合，创新产业组织模式，提高新型装备保障水平，培育新兴服务业态，增强国际竞争能力，带动我国信息产业实现由大到强的转变。

(17) 2015 年 3 月 19 日，文化部发布：文化部关于加强网络游戏宣传推广活动监管的通知（文市发[2015]6 号），要求加强网络游戏宣传推广活动监管。

(18) 2015 年 10 月 23 日，文化部发布：文化部关于进一步加强和改进网络音乐内容管理工作的通知（文市发[2015]21 号），要求加强网络音乐相关内容的监管。

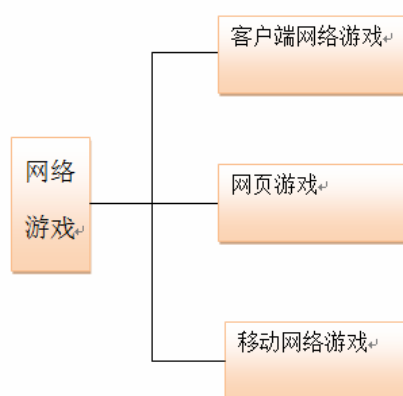
(19) 2016 年 12 月 19 日，国务院颁布《国务院关于印发“十三五”国家战略性新兴产业发展规划的通知国发〔2016〕67 号》，该通知中明确了“十三五”国家战略性新兴产业发展规划，其中在“六、促进数字创意产业蓬勃发展，创造引领新消费”中阐明鼓励创作当代数字创意内容精品。强化高新技术支撑文化产品创作的力度，提高数字创意内容产品原创水平，加快出版发行、影视制作、演艺娱乐、艺术品、文化会展等行业数字化进程，提高动漫游戏、数字音乐、网络文学、网络视频、在线演出等文化品位和市场价值。鼓励多业态联动的创意开发模式，提高不同内容形式之间的融合程度和转换效率，努力形成具有世界影响力的数字创意品牌，支持中华文化“走出去”。

4、行业发展概况

（1）网络游戏的基本介绍

网络游戏是指以互联网为传输媒介，以游戏运营商和用户计算机、手机等为处理终端，以游戏的客户端软件或互联网浏览器为信息交互窗口的个体性多人在线游戏，旨在是实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的目标。传统的网络游戏仅指以计算机为处理终端的互联网游戏，但随着移动通信技术的发展，互联网游戏逐渐扩展到平板电脑、手机等移动终端。

按照网络游戏使用端的不同，其分类如下图所示：



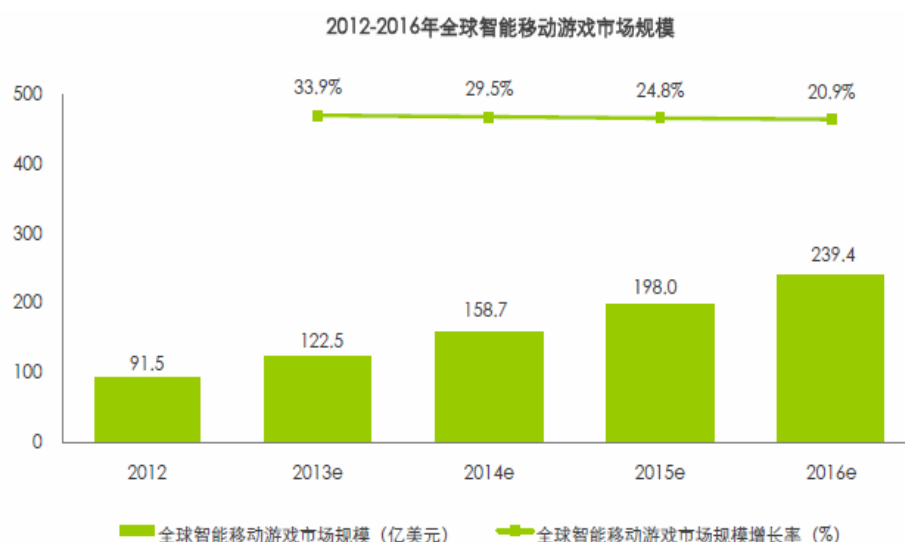
按照客户端的不同，网络游戏可分为客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏。

客户端游戏指需在电脑上安装相应的客户端软件才能进行的网络游戏，是传统的网络游戏形式。网页游戏包括大型的网页游戏和社交类的网页游戏，是指基于HTTP协议，以Flash、Java、Unity 3D等网页开发技术为基础，用户只需通过浏览器就可进行的网络游戏。网页游戏因其加载速度快、游戏时间灵活、使用终端多样化等特点，近年来受到了全球各个地区游戏用户的欢迎，并取得了迅速发展。移动网络游戏是以手机、平板电脑等移动终端为载体，通过安装特定的软件或直接通过互联网浏览器就可以进行的网络游戏。相对于以手机等移动终端为载体的单机移动游戏，移动网络游戏需通过GPRS、3G、4G、WIFI等网络联网方式与游戏网络服务器或其他玩家发生互动，以运营商的服务器和用户的手机和平板电脑为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口，是一种具有持续性的个体性多人在线游戏。

（2）移动终端网络游戏行业的市场规模和发展前景

目前，随着生活水平的不断提高，消费者需求逐渐从物质消费逐步转向文化消费，移动游戏作为一种新兴的文化娱乐方式收到广大消费者的青睐。此外，伴随着互联网基础设施的完善、智能移动设备性能的不不断提升以及3G、4G等相关技术的成熟，移动网络游戏行业迎来了高速发展时期。目前，全球移动终端娱乐市场增长势头强劲，移动终端游戏市场在份额和增长率这两个指标上，均已超越音乐市场。随着高性能手机终端的普及、游戏产品质量的提升、商业模式的成熟以及新兴市场的发展，近年来手机游戏市场在全球范围内一直保持稳定增长。

艾瑞分析认为，全球范围内各个国家智能移动游戏的发展，发达地区由于智能移动端的普及，且历经智能机游戏 2 年及以上的发展，商业模式逐渐趋于稳定，爆发式增长已经再难出现。根据艾瑞咨询报告，2013 年全球手机游戏市场规模达到 122.5 亿美元，2014 年至 2016 年预计市场规模分别高达：158.7 亿美元、198.0 亿美元、239.4 亿美元，并且很难再次出现爆发式增长，年均增长率维持在 30%左右。



资料来源：艾瑞咨询集团《2014 年中国移动游戏行业研究报告简版》

根据《2015 年全球移动游戏产业白皮书》，2013 年全球移动市场规模为 176 亿美元，其中手机端移动游戏营收 128 亿美元，平板电脑端营收 48 亿美元。2014 年全球移动游戏营收为 245 亿美元，较 2013 年上涨 39.20%；2014 年手机端移动营收 170 亿美元，较 2013 年上涨 34.92%；2014 年平板电脑端营收 9.8 亿美元，较 2013 年上涨 56.25%。《2015 年全球移动游戏产业白皮书》预计，2015 年至 2017 年，全球移动游戏营收将分别达到 301 亿美元、350 亿美元、404 亿美元。



数据来源：Newzoo Global Games Market Report Premium Q1 2015 update、
《2015 年全球移动游戏产业白皮书》

同时，从玩家数量和收入两个方面来看，亚太地区均为全球最大的移动市场。

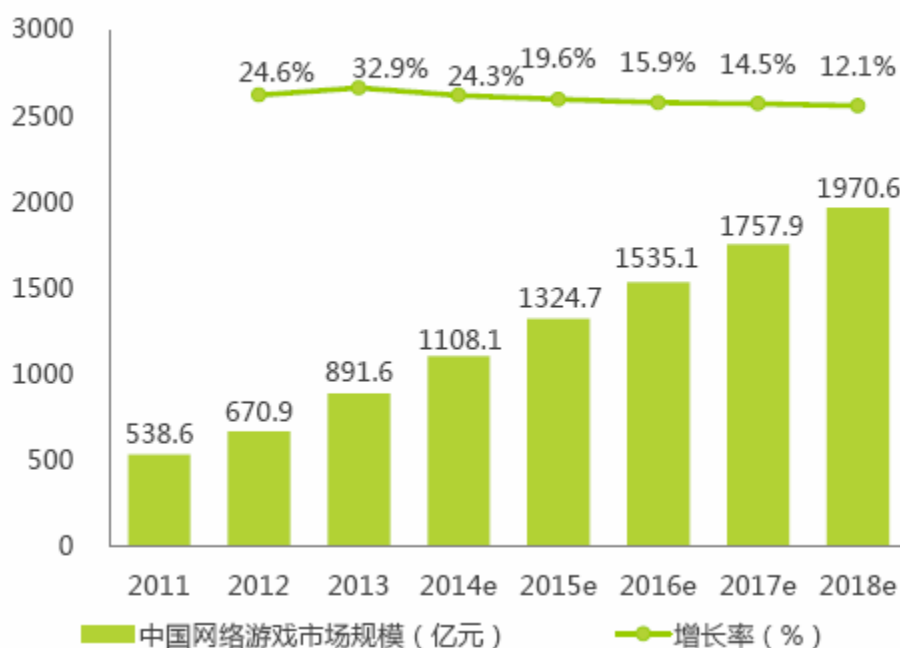


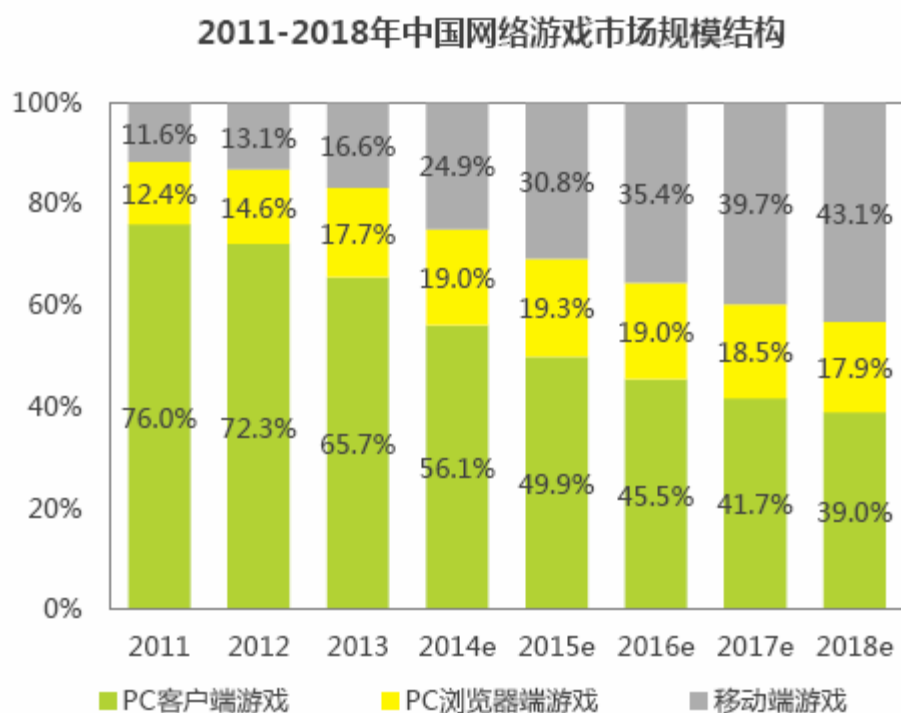
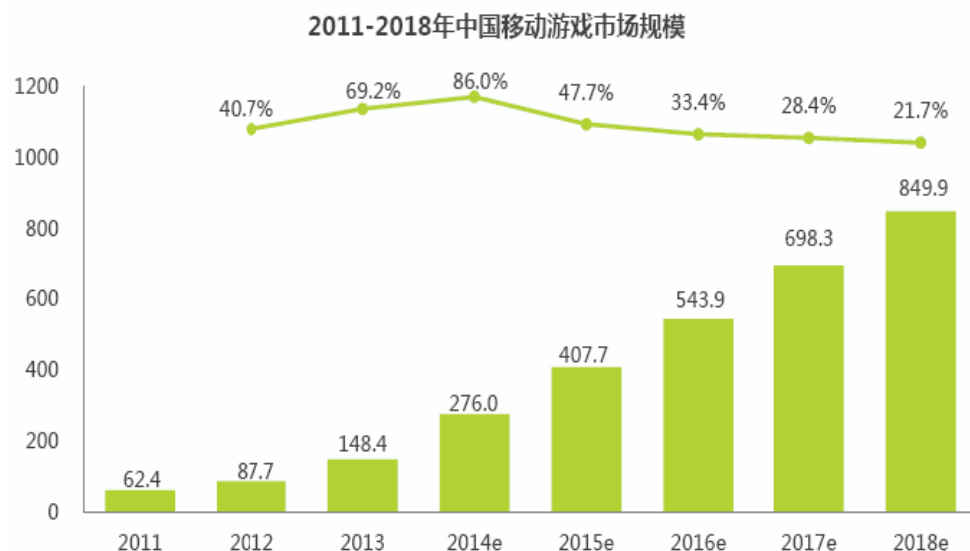
数据来源：Newzoo Global Games Market Report Premium Q1 2015 update、
《2015 年全球移动游戏产业白皮书》

（3）国内市场情况

中国移动游戏行业在 2013 年经历了大幅爆发，特别是智能移动终端游戏行业出现了跨越式发展，政策经济各方面环境为移动游戏行业的发展提供了基础保障，大量个人和企业进入移动游戏领域，游戏品质不断提高；同时，海外成熟及发展市场的扩展也增加了未来中国移动游戏行业的多元化战略。根据艾瑞咨询报告，中国网络游戏市场规模在 2013 年达到 891.6 亿元，并预测 2014-2018 年市场规模分别达到 1108.1 亿元、1324.7 亿元、1535.1 亿元、1757.9 亿元、1970.6 亿元。预计到 2018 年，移动游戏的市场份额将首次超过端游，成为最大的细分市场。

2011-2018年中国网络游戏市场规模





资料来源：艾瑞咨询集团《2015 年中国移动游戏行业研究报告》

中国移动游戏行业随着终端和渠道的变迁经历了 4 个阶段，分别是：

第一阶段：内置手机游戏，主要以诺基亚手机中的《贪吃蛇》为代表，无需移动网络，是一种纯单机游戏；

第二阶段：短信/WAP 游戏，可以通过移动网络进行下载和操作，因此用户的交互性更强；

第三阶段：智能手机游戏的初级阶段，游戏内容更加多元化，操作性更强；

第四阶段：以 IOS 和 Android 游戏为主，游戏指标向 PC 端靠拢，可玩性更强。

综上所述，全球游戏市场，未来将保持持续高速增长。随着智能手机的技术的不断提升，移动网民数量的进一步增加等因素的促进，手机游戏的市场规模还将有可以预见的较大增长空间。公司亦在 2016 年开始大力发展移动终端网络游戏的研发，逐渐缩减客户端网络游戏的研发。

5、进入本行业的主要障碍

移动网络游戏的主要行业壁垒有技术壁垒、人才壁垒、资金壁垒等。

（1）技术壁垒

随着近些年来行业的快速发展、资本的大量涌入，移动终端网络游戏的竞争压力正在日趋加大，市场对于游戏品质的要求有了较高的提升。移动终端网络游戏的研发是一项系统性且技术含量较高的工程，涉及游戏策划、美术设计、产品程序开发、产品测试等多环节，每个环节对于最终产品的质量有着很重要的作用。此外，移动终端网络游戏的技术进步较快，只有保持对新技术的持续追踪，才能满足市场发展的需要，为客户带来更好的游戏体验，提高客户粘性。因此，技术研发能力是进入本行业的主要壁垒之一

（2）人才壁垒

游戏设计开发需要熟悉美工和技术的复合型人才，游戏策划与运营需要掌握游戏产品特点、电信与互联网增值业务模式、用户心理及行为等多方面知识的综合性人才。目前，国内移动终端游戏相关的高端专业人才较为紧缺，各类游戏技术开发和创意策划均需要有一定的技术积累和丰富经验。我国游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟，部分企业仅能招聘动漫专业和计算机专业的学生，其在专业上有所偏重，需要在一定时期的日常业务中将其逐步培育成为满足企业发展需求的综合性人才。同时，行业的快速发展，专业人才很难集中在一个企业项目中，大量基础开发人员承担了产品开发的主导作用，导致了行业的高产低质。因此，移动终端游戏专业开发人才成为进入本行业的主要壁垒之一

（3）资金壁垒

由于目前移动终端游戏行业发展较快，资金的大量涌入，使得游戏开发商对于各类人才的需求旺盛，从业员工工资水平持续增长，研发成本不断上升。此外，

随着玩家对于游戏品质要求的不断提升，对于一款研发游戏，开发商也需要投入更多的人力和时间来研发，也从另一个方面加大了研发成本。综上，一款优秀游戏的研发需要大量的资金作为支撑，因此巨大的资金需求也构成了进入本行业的主要壁垒之一。

6、影响行业发展的有利因素

（1）国家对游戏产业的大力支持

十八大报告强调，扎实推进社会主义文化强国建设。其中，针对如何增强文化产业整体实力和竞争力的问题，报告中特别指出，要促进文化和科技融合，发展新型文化业态，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。构建和发展现代传播体系，提高传播能力。扩大文化领域对外开放，积极吸收借鉴国外优秀文化成果。利好的政策为网络游戏等新兴文化产业未来发展指明了方向。

国务院办公厅于 2011 年 12 月 12 日发布了《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发〔2011〕58 号），提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。2014 年，《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》《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变，提升国家文化软实力和产业竞争力，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程；强化互联网思维，坚持先进技术为支撑，内容建设为根本，形成立体多样、融合发展的现代传播体系，给游戏企业带来新的发展机遇。

另外，工信部将把推进实施宽带中国战略作为一项重点工作，提升上网速度，在大力推进社会信息化进程的同时，促进上网资费下降。我国宽带建设将争取国家政策和资金支持，加快 3G 和光纤宽带网络发展，扩大覆盖范围，力争 2015 年末城市家庭带宽达到更高水平。网宽、网速的提升，上网资费的下降，有利于游戏产业的发展和用户体验的提升。

新闻出版总署等政府主管部门，将在游戏出版运营规范、提高审批效率、扶植民族企业、海外推广计划等方面，重点采取多项措施，积极引导和大力推动中国游戏产业持续发展。

（2）国民文化消费能力提升

人均可支配收入的提高，提升了国民文化消费能力，而游戏作为文化消费之一，其收入也将连带提升。近年来，我国国内生产总值一直保持较高的增长速度。中国城镇家庭人均可支配收入近十年来实现三倍以上增长，农村居民人均纯收入扣除价格因素后以百分之十左右增速逐年递增。居民日益坚实的物质基础和提升生活质量的需求释放出巨大的文化产品购买欲望和消费能力，互联网用户对网络游戏的消费需求和消费能力逐步提升，带动了网络游戏产业的发展。

（3）移动互联网信息基础设施建设带动市场增长

2013 年以来，TD-LTE 和 FDD-LTE 混合组网 4G 网络覆盖范围进一步扩大，城市 WiFi 等基础设施和网络技术建设加速发展，以及智能手机、平板电脑在软硬件方面的升级，共同推动移动游戏用户增长，增强游戏体验。一方面，部分城市运营商尝试 WiFi 商业模式创新，在一定程度上降低了移动互联网的使用成本，提高了用户利用碎片时间体验游戏的几率，这同时也意味着对应移动游戏的转化率、付费率均有更大机会得到提升；另一方面，本土手机制造厂商向二三线城市快速渗透包括 4G 在内的千元智能手机，促进智能手机的市场占有率进一步扩大，这意味着移动游戏用户的获取范围得到大幅拓展，反向推动了用户规模和付费率的提升，增加了移动游戏市场规模快速扩大的机会。

（4）移动互联网支付逐步完善推动付费率提升

支付体系的完善为移动游戏付款率提高提供了条件，进而推动整个市场规模的增长。这主要体现在，第三方支付尤其是微信支付在移动端的快速发展，使移动端付款便捷性大幅提高，并帮助移动端网民掌握付款流程。此外，游戏终端上的一些技术革新也为移动于联网支付提供了安全保障，如苹果为 iPhone 提供的指纹支付技术。

7、影响行业发展的不利因素

（1）游戏产品同质化严重且质量参差不齐

我国游戏行业竞争激烈，从事游戏开发运营公司数量众多且每年都有大量的新创公司涌入游戏市场。一是激烈的竞争导致游戏公司不断加快游戏的开发速度，争抢市场占有率而相对忽略了对高品质创新类游戏产品的追求和打造。移动游戏抄袭、换皮的低成本性，导致其同质化问题在各细分市场中最为严重，使用户失去了尝试体验更多移动游戏新产品的乐趣，对游戏公司的做大做强造成巨大的阻碍，不利于行业的有序发展。

（2）游戏盗版现象依然严重，版权保护力度不够

当前国内移动终端游戏市场中，产品的盗版和破解现象依旧存在，使得优质的游戏产品无法得到合理的市场回报，难以实现对游戏内容创生环节的有效激励。

（3）不当人才流动造成研发成本上升、研发游戏品质下降

游戏企业对人才的抢占竞争加剧，用人成本被迅速抬高，业内人才流动也变得越来越频繁，甚至出现不当人才流动。这使核心技术人员流失和不足的风险被放大，企业如果不能有效保持核心技术人员的激励机制并根据环境变化而不断完善，不能从外部引进并保留人才，经营运作、发展空间及赢利水平将会受到不利的影响。

（4）游戏产品生命周期缩短，用户粘性降低

随着我国游戏行业产品数量的不断增加，以及市场竞争的加剧，游戏产品的生命周期不断缩短，大部分游戏产品在用户下载体验后便删除，同质化较严重也加速了产品生命周期的缩短。在面对成千上万款可选择游戏产品时，玩家对特定一款游戏的专注程度降低，用户粘性低，从而影响后续游戏内容升级和盈利模式更新的可行性。

（二）行业基本风险特征

1、市场风险

中国网络游戏从上世纪 90 年代末发展至今不足 20 个年头，市场相对较新但发展迅速。目前网络游戏行业竞争激烈，从业企业基数大，且规模呈两极分化。尤其近两年大量游戏从业者涌入，市场产品呈爆发式增长，但产品类型集中，同

质化严重,创新不足。部分爆发性增长的企业都依靠几款明星产品迅速霸占市场,但单款明星产品存在周期性短且不具备可复制性的特征,因此后续盈利具有不确定性。此外受到国外优质网络游戏产品冲击,国内用户粘性较低,为国内游戏产品的发展形成不利影响。公司在此种情况下如果不能持续研发出符合市场走向和公司定位的新产品,把握住现有客户及潜在客户,将对公司的盈利情况及未来发展造成不利影响。在移动游戏方面,随着移动游戏的发展,移动游戏用户增长出现下滑,移动游戏潜在的用户规模缩小,这对于移动游戏市场规模增长带来一定的阻碍作用。公司在此种情况下需要提升现有用户的付款率,运营难度相应加大,游戏投入也将被迫增高,同时也将导致对存量用户流量的更加激烈争夺。

2、政策风险

近几年中,网络游戏市场迅速拓展,整体规模呈爆发增长趋势,由此引发的社会问题,尤其是针对青少年自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节等影响引起广泛关注。网络游戏行业受工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管,以上监管部门也逐步加强了网络游戏行业的监管力度,出台一系列监管政策及法规,对游戏开发商、运营商的资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范。

3、信息数据泄露、技术失密风险

游戏研发属于知识和技术密集型行业,游戏产品的设计思想和技术实现均系自主知识产权。由于国内手机游戏市场盗版、模仿行为严重,如果信息数据流失或技术失密,可能会导致产品被盗版或模仿,进而导致市场竞争力降低,对竞争优势的延续和持续经营造成不利影响。

4、人才引进和流失风险

游戏行业对专业人才需求量大,整个行业面临专业人才供不应求的状况,引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本,是公司的核心竞争力所在。随着公司规模不断扩大,如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要,将使公司难以吸引和稳定核心技术人员,面临专业人才缺乏和流失的风险。

（三）公司在行业中的竞争地位

1、公司的市场地位

公司2015年开始开展客户端以及移动终端网络游戏的研发，2016年正式向移动终端网络游戏研发市场进军，属于行业后起之秀。公司未来将以坚持研发精品移动终端网络游戏为主，随着公司产品研发力度的持续加大，公司的行业地位将得到提升。

目前，国内的主要竞争对手有小奥互动（836031）、齐思信息（836401）。

2、公司与竞争对手的比较分析

（1）北京小奥互动科技股份有限公司（836031）

北京小奥互动科技股份有限公司成立于2009年4月16日，主营业务为移动终端游戏的研发与运营，小奥互动有多款经典游戏运行已达五年以上，且近几年保持每年5-8款新游戏的开发进度，代表手游产品《3D终极狂飙3》是国内少数月流水过千万的轻度手游，自研真人竞速手游《3D终极狂飙4》则以月流水持续过2000万的佳绩成为行业原创IP赛车游戏的亮点，是越川网络目前主要竞争对手之一。

（2）上海齐思信息技术股份有限公司（836401）

上海齐思信息技术股份有限公司成立于2010年5月25日，主营业务为网络游戏研发，代表手游作品有《三国志国战版》、《魔兽之心》，其中自主研发产品《魔兽之心》于2016年6月8日在25家安卓渠道同步上线公测，取得较好的成绩，是越川网络目前主要竞争对手之一。

3、公司自身竞争优势

（1）游戏开发实力逐步增强

公司于2016年开始专注于移动终端网络游戏的研发，随着公司拥有游戏IP的增多，公司研发的游戏产品类型不断丰富，游戏研发团队规模不断壮大。随着公司游戏开发能力和产品质量的不断提升，其游戏产品已经形成了一定的市场影响

力。面对国内移动终端网络游戏市场快速发展的良好机遇，公司研发实力的不断增强将提升其综合实力和盈利能力，进一步巩固和加强公司的行业竞争地位。

（2）优秀且稳定的核心研发团队

截至 2017 年 3 月 31 日，公司员工总人数 51 人，30 岁以下员工占公司总人数的 72%，本科以上学历的员工占公司总人数的 54%，高学历员工比重较大。研发人员 41 人，占公司总人数的 82%。公司的管理层和核心技术人员均参与公司创建，行业从业时间较长，对游戏行业有着较为深刻的理解，拥有较强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，在游戏整体规划和开发上面具备前瞻性，能有效把握市场机遇。此外，公司注重对专业人才的培养和引进，通过营造良好的公司文化和有效的激励机制保障了核心技术人员的稳定，为公司持续、稳定发展打下了良好的基础。

4、公司主要的竞争劣势

（1）公司规模较小，产业链中议价能力较弱

由于市场上移动网络游戏的类型和数量较多，行业竞争较为激烈，游戏发行商占据市场的主导地位。越川网络作为移动网络游戏的开发商，未涉足游戏的发行与代理环节，公司游戏开发完成后交由游戏发行商运营，公司的收入水平与游戏发行商分成比例密切相关，由于公司目前规模小，在游戏产业链中的议价能力较弱。根据公司发展战略，未来公司准备进入游戏发行与代理环节，使公司从研发为主战略转型成研发、发行为一体的游戏公司，充分延展业务的深度与广度，提高公司的议价能力和盈利能力。

（2）资金规模有限制约公司快速发展

在网络游戏行业，资金规模对于企业的发展起着至关重要的作用。在网络游戏研发阶段，持续大量的资金投入是创作精品游戏的必要条件。游戏开发商需要通过有竞争力的薪酬吸引更多优秀的技术人才加盟，并购买价格昂贵的高端游戏研发软件，以持续保持公司的研发实力。另外由于网络游戏公司普遍具有轻资产的特征，除自有资金以外的融资渠道受到较大的限制，公司也面临着进一步扩展融资渠道以满足未来业务发展的的问题。目前中国多数处于行业领先水平的大型网络游戏公司已通过公开上市的方式进行了股权融资，以迅速扩大资金规模和业务

规模。公司虽在技术、销售渠道、人才、市场先发等具有竞争优势，但在资金规模上仍然与上述大型网络游戏公司存在较大差距，在一定程度上制约了公司的快速发展。

七、公司未来发展规划

（一）公司未来三年发展战略

公司未来三年总体发展战略为顺应手游开发运营的发展趋势，本着技术创新与玩家需求相结合的原则，将“执民族文化旌旗，振民族手游强音”的理念融入到公司的产品和业务流程中。运用不同的竞争策略，在继续保持手游领域优势的基础上，不断延伸产品开发和创新运营模式，成为领先的历史题材、民族原创和绿色手游的开发商。公司主要竞争战略是用细分市场领先的竞争策略做专，用差异化的竞争策略做强，用本土化优势的竞争策略做大。

（二）公司未来三年发展目标

未来三年内，公司将顺应手游开发运营的发展趋势，把握国内网络游戏高速发展的契机，扩大网络游戏的市场占有率，巩固公司在细分市场的优势地位，增强公司在民族原创的整体竞争地位，做中国最好的民族手游。

在手游细分领域，公司将在《东邪西毒》的基础上，持续进行武侠相关游戏作品的开发，同时面对玩家不同的需求，公司还将推出影游联动计划，扩大公司的游戏玩家基础，提升公司的市场竞争力。

（三）公司未来三年具体发展规划

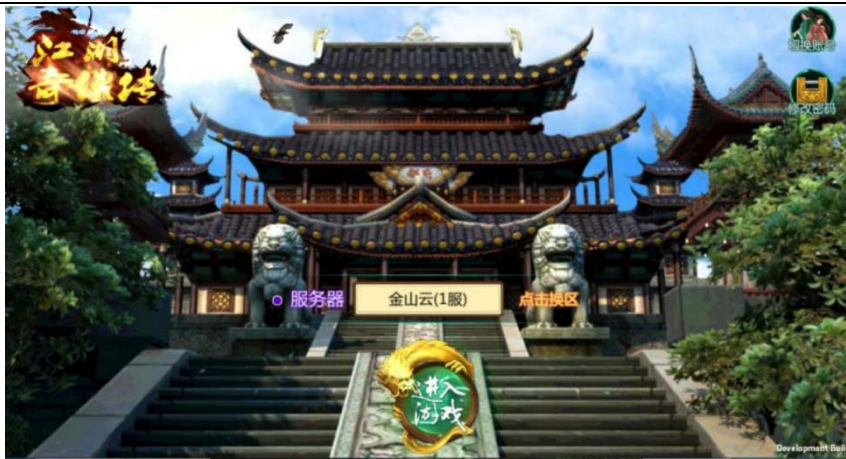
1、增进公司游戏研发能力，提升公司自主创新能力

未来三年,公司继续将“做精品游戏、做创意文化”的研发核心理念贯穿于游戏研发的每一个环节之中。公司围绕上述研发理念完善公司产品体系和研发流程，从手游自身属性、手游产品规划、研发流程体系、研发团队建设、研发人才的培养、研发绩效管理等方面系统地增进公司游戏研发能力、提升公司自主创新能力。

(1)在手游自身属性方面，公司将利用网络游戏“文化+科技”的独特属性，通

过在技术底层上的积累和投入，不断提升的游戏引擎技术，使得手游的独特创意有充分的体现，同时使得公司研发的游戏更加具备可玩性、娱乐性和教育性；

(2)在手游产品规划方面，公司将“金庸系列”、“歃血系列”等手游作为公司研发重点，延续公司武侠类手游的研发传统，致力于打造具有原创特色的产品体系。公司目前已经完成基本的开发工作，预计将于 2017 年 7 月份至 9 月份正式上线的：

产品名称	江湖奇侠传（境内更新版本）
游戏页面	
游戏特点	真实武侠小说改编，画质精美，支持玩家对战、千层塔模式，该游戏主要以东亚地区广为接受的武侠概念为切入点，主攻越南、日本、韩国、东南亚，台湾等东亚地区市场，针对国外玩家的特点，降低了游戏的副本复杂程度，增加了打斗的真实感及玩家对战的丰富感，希望为国外玩家营造酣畅淋漓的武侠对战感。
游戏类型	3D 武侠 MMORPG 手游
收费模式	免费下载，游戏内道具收费

产品名称	龙珠传奇之无间道
------	----------

游戏页面	
游戏特点	《龙珠传奇之无间道》是由同名电视剧正版授权 3D 回合制 SLG 策略手游。游戏采用百城无缝大地图的精致画面设计，真实展现了全新竞技策略的战斗，高度还原了电视剧真实人物，游戏还将打造双主城梦幻游戏玩法模式，游戏中系统内容丰富强大，且能够与电视剧 IP 相对应，将观众对电视剧的观赏热度影射到游戏当中去。
游戏类型	3D 横版回合制 SLG 卡牌+RPG
收费模式	免费下载，游戏内道具收费

(3)在研发流程体系的建设上，以项目策划、项目计划和项目实施以及执行、项目验收为主线，通过建立内外部评审机制以及里程碑评审制度以确保研发工作保质保量完成。通过项目实践，不断规范完善研发管理过程、融合最先进的游戏开发管理思想和管理方法；

(4)在研发团队建设上，推动建立以项目经理为核心的、跨部门、跨专业的研发小组，组建涵盖游戏的策划、程序、测试、美术等跨专业研发团队；

(5)在研发人才的培养方面，着眼于培养游戏研发项目经理，策划、程序、测试、美术等高级技术专才，发挥以点带面的效应，致力于构建系统化、分梯次的研发培训体系；

(6)在研发人力资源和绩效管理上，围绕人才的“选、用、留”三个方面，建立公平、公正、规范、透明的研发绩效考核体系，借助于公司在新三板挂牌的契机，在条件成熟时将股票期权纳入公司激励机制中，建立起全面、长期的激励和短期激励相结合、物质和非物质奖励互相补充的激励机制。

2、增强公司核心竞争力，形成持续创新机制

未来三年，公司将加大研发投入，建立强大的研发技术平台，形成完善的研

发体系，在条件成熟时，成立专业游戏研究院，以聚集大量高级游戏专才，研究游戏的创新设计理念以及核心创新技术，实现“出精品、出大作”的目标，增强公司的核心竞争力。

公司针对网络游戏研发过程中不同类型、不同层次的技术创新建立了相应的激励制度。对取得一般性研发成果的人员均给予物质及精神奖励，对取得游戏研发技术突破及完成重要新产品开发的人员给予重奖，保证了技术创新激励制度的持续性，充分发挥员工的创新潜力，有效激发其技术创新的热情。通过上述创新激励机制的建立，增强公司持续创新的能力。

3、实施人才发展战略

公司将持续实施人才战略，实行人力资源的优化配置，通过内部培养和外部引进的方式，完善激励机制，保持公司强大的核心竞争力。

(1)强化内部培训。通过建立和完善内部培训体系，采用多种培训方式，加快培养出一批素质高、专业能力强的网络游戏开发运营专才。通过培训使现有员工队伍进一步适应公司快速发展的步伐。

(2)不断引进外部人才。随着公司经营规模的不断扩大，管理的复杂程度日益加大，公司将从各大院校招纳优秀的专业技术人才和管理人才，同时加强技术人才以及各类管理人才的社会引进，壮大公司科研技术力量和管理队伍，优化企业的人员结构，满足企业可持续发展需求。

(3)进一步完善现有激励机制，建立公正、公平、公开的考核体系，激发管理人员的管理创新能力和技术人员的技术创新能力。

4、实施收购兼并计划，提升公司业绩

未来三年，公司将根据网络游戏“多团队、多作品”的创意产业特点，在适当的时机展开业内投资和购并，吸收符合公司特点的游戏团队和产品，丰富公司的产品线，充分发挥公司的优势，提升竞争力，从而实现公司业绩的大幅增长。

第三章 公司治理

一、公司股东大会、董事会、监事会制度建立健全及运行情况

（一）股东大会、董事会、监事会的建立健全情况

有限公司阶段，公司设立了董事会，未设立监事会，仅设一名监事。公司变更住所、增资、股权转让、整体变更等事项均履行了股东会决议程序。有限公司阶段，股东会、董事会、监事制度的建立和运行存在不规范的情况，如存在未严格按时召开股东会、未按规定履行通知程序、股东会届次记录、董事会决议等届次记录不清等治理瑕疵。有限公司监事也未在有限公司期间形成相应的报告。有限公司阶段，公司并未制定相应的对外担保、重大投资、委托理财、关联方交易等重要事项决策程序和制度。但上述瑕疵未对有限公司和股东利益造成损害。

股份公司自设立以来，按照《公司法》等相关法律法规的要求，建立了由股东大会、董事会、监事会组成的公司治理结构，2016年6月1日，股份公司召开创立大会暨第一次股东大会，审议通过了《广州越川网络科技有限公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理办法》、《对外担保管理办法》、《对外投资管理办法》、《防范控股股东及关联方占用公司资金管理制度》、《投资者关系管理制度》、《内部控制制度》等治理细则。2016年6月1日，股份公司第一届董事会第一次会议通过了关于选举董事长、聘任总经理、财务总监、董事会秘书及《总经理工作细则》、《董事会秘书工作细则》的议案。2016年6月1日公司第一届监事会第一次会议通过了关于选举公司监事会主席的议案。

（二）股东大会、董事会、监事会的运行情况

自股份公司成立至本说明书签署日，公司共召开了四次股东大会会议、五次董事会会议及两次监事会会议。公司三会会议召开程序、决策程序、决议内容均符合《公司法》、《公司章程》等相关规定，运作规范，会议记录、会议决议归档保存完整、规范。在召开的三会会议中，公司股东、董事、监事均能按照要求出

席参加会议，并履行相关权利义务。公司三会的相关人员均符合《公司法》的任职要求，能够勤勉尽责的遵守三会议事规则，切实履行义务，严格执行三会决议内容。

（三）上述机构和相关人员履行职责情况

公司股东中有 6 名财务投资者，其中有 2 名财务投资者派驻了董事，6 名财务投资者共同推荐了一名监事。除派驻董事的财务投资者以外，公司其他财务投资者不参与公司的治理及经营，仅定期听取公司的经营情况汇报。股份公司共有 2 名职工监事，但鉴于有限公司阶段公司治理理念不健全，上述 2 名职工监事需在今后工作中不断加强深化对监事会职责的认识，提高规范运作的意识，确保监事会能够定期、按时召开并承担职工监事的职责。

股份公司设立之后虽然建立了完善的公司治理制度，但鉴于有限公司阶段存在不规范之处，股份公司在实际运作中仍需要管理层不断深化公司治理理念，加深相关知识的学习，提高规范运作的意识，确保股份公司能够严格依据《公司法》、《公司章程》及三会议事规则的规定发布通知并按期召开股东大会、董事会、监事会；确保股份公司三会文件保存完整，会议记录要件齐备，会议决议及会议记录均能够正常签署，会议决议能有效执行；确保董事会、监事会能够切实履行各项职权，确保股份公司的对外投资、对外担保、关联交易等行为均能履行相关决策程序，确保股份公司能够严格执行关联方回避制度、防范控股股东及关联方占用公司资金管理制度等，以保证公司治理机制的有效运行，确保公司经营目标实现。

二、公司董事会对公司治理机制建设及运行情况的评估结果

（一）公司董事会对公司治理机制建设情况的评估结果

2016 年 6 月 1 日，股份公司召开创立大会暨第一次股东大会，审议通过了《广州越川网络科技有限公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理办法》、《对外担保管理办法》、《对外投资管理办法》、《防范控股股东及关联方占用公司资金管理制度》、《投资者关系管

理制度》、《内部控制制度》等治理细则。

2016年6月1日，股份公司第一届董事会第一次会议通过了关于选举董事长、聘任总经理、财务总监、董事会秘书及《总经理工作细则》、《董事会秘书工作细则》的议案。2016年6月1日公司第一届监事会第一次会议通过了关于选举公司监事会主席的议案。

（二）公司董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

公司董事会认为，公司现阶段建立了相对完善的法人治理机制，能够给股东提供适合的保护、能够保证股东充分行使权利，主要体现在以下几个方面：

1、信息披露和投资者关系管理

公司建立了健全的信息披露和投资者关系管理制度，《公司章程》第八章对投资者关系管理同时进行了规定，公司董事会是投资者关系管理事务的决策机构，公司董事长是投资者关系管理事务的第一负责人，董事会秘书为公司投资者关系管理直接负责人，在全面深入了解公司运作和管理、经营状况、发展战略等情况下，负责策划、安排和组织各类投资者关系管理活动和日常事务，具体包括电话在线回答投资者咨询、接待来访投资者、接收媒体采访、维护与监管等部门的良好沟通关系、投资者活动组织等。投资者关系管理具体包括与公司在册和潜在投资者、证券分析师和行业分析师、财经媒体和行业媒体等传播介质及其他相关人员和机构的日常联系和沟通，以及公司已披露和可以披露信息的说明和解释。

投资者关系管理的工作内容主要包括：（1）公司的发展战略、经营方针，包括公司的发展方向、发展规划、竞争战略和经营方针等；（2）法定信息披露及其说明，包括定期报告和临时公告等；（3）公司已公开披露的重大事项及其说明；（4）企业文化建议，包括公司核心价值观、公司使命、经营理念；（5）公司其他依法可以披露的相关信息及已公开披露的信息。

公司与投资者沟通的方式包括：（1）公告，包括定期报告和临时报告；（2）股东大会；（3）公司网站；（4）一对一沟通；（5）邮寄资料；（6）电话咨询；（7）

其他符合中国证监会、全国中小企业股份转让系统公司相关规定的方式。

信息披露负责人负责公司信息对外发布，协调公司信息披露事务，组织制订公司信息披露管理制度，督促公司及相关信息披露义务人遵守信息披露相关规定；负责公司投资者关系管理，协调公司与证券监管机构、投资者、证券服务机构、媒体等之间的信息沟通；组织筹备董事会会议和股东大会会议，参加股东大会会议、董事会会议、监事会会议及高级管理人员相关会议，负责董事会会议记录工作并签字；负责公司信息披露的保密工作，在未公开重大信息出现泄露时，及时向股转公司报告并公告；关注媒体对公司的报道并主动求证报道的真实情况，并视情况披露；定期组织公司董事、监事、高级管理人员、各部门以及其他负有信息披露职责的人员和部门进行相关法律、行政法规、规范性文件等规定的培训，协助前述人员了解各自在信息披露中的职责；知悉公司董事、监事和高级管理人员违反法律、行政法规、部门规章、其他规范性文件和公司章程时，或者公司作出或可能作出违反相关规定的决策时，应当提醒相关人员并立即向董事会报告等。

2、纠纷解决机制

《公司章程》第九条规定：依据本章程，股东可以起诉股东，股东可以起诉公司董事、监事、总经理和其他高级管理人员，股东可以起诉公司，公司可以起诉股东、董事、监事、总经理和其他高级管理人员。

《公司章程》第三十一条规定：公司股东大会、董事会决议内容违反法律、行政法规的，股东有权请求人民法院认定无效。股东大会、董事会的会议召集程序、表决方式违反法律、行政法规或者本章程，或者决议内容违反本章程的，股东有权自决议作出之日起 60 日内，请求人民法院撤销。

《公司章程》第三十二条规定：董事、高级管理人员执行公司职务时违反法律、行政法规或者本章程的规定，给公司造成损失的，连续 180 日以上单独或合并持有公司 1%以上股份的股东有权书面请求监事会向人民法院提起诉讼；监事会执行公司职务时违反法律、行政法规或者本章程的规定，给公司造成损失的，股东可以书面请求董事会向人民法院提起诉讼。监事会、董事会收到前款规定的

股东书面请求后拒绝提起诉讼，或者自收到请求之日起 30 日内未提起诉讼，或者情况紧急、不立即提起诉讼将会使公司利益受到难以弥补的损害的，前款规定的股东有权为了公司的利益以自己的名义直接向人民法院提起诉讼。他人侵犯公司合法权益，给公司造成损失的，本条第一款规定的股东可以依照前两款的规定向人民法院提起诉讼。

《公司章程》第三十三条规定：董事、高级管理人员违反法律、行政法规或者本章程的规定，损害股东利益的，股东可以向人民法院提起诉讼。

3、关联股东和董事回避制度

《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理办法》中对公司与公司关联人之间发生的转移资源或义务的事项规定了严格的决策、审议、履行程序。股东与股东大会拟审议事项有关联关系时，应当回避表决，其所持有表决权的股份不计入出席股东大会有表决权的股份总数。

与关联交易有关联关系的股东的回避和表决程序如下：(1)关联股东应当在股东大会召开前向董事会披露其与该项交易的关系，并自行申请回避；(2)股东大会审议关联交易时，主持人应当向大会说明关联股东及具体关联关系；(3)股东大会对关联交易进行表决时，主持人应当宣布关联股东回避表决。该项关联交易由非关联股东进行表决。

与关联交易有关联关系的董事的回避如下：应予回避的董事应在董事会召开后，就关联交易讨论前表明自己回避的情形；该董事未主动做出回避说明的，董事会会在关联交易审查中判断其具备回避的情形，应明确告知该董事，并在会议记录及董事会决议中记载该事由，该董事不得参加关联交易的表决。

4、财务管理、风险控制机制

股份公司建立了一系列规章制度，涵盖了公司行政管理、财务管理、技术研发、物资采购、市场销售等生产经营过程和各个具体环节，确保各项工作都有章可循，形成了规范的管理体系。公司的内部控制制度在完整性、有效性、合理性方面不存在重大缺陷。财务管理和风险控制机制的建立，能够有效的保证公司财务资料的真实性、合法性、完整性，保证公司经营的有效进行，保障公司资产的

安全完整，能够预防、发现、纠正错误，促进公司经营效率的提高和经营目标的实现，符合公司发展的要求。

5、对外担保、重大投资、委托理财、关联方交易等重要事项决策制度

《公司章程》、《关联交易管理办法》、《对外担保管理办法》、《对外投资管理办法》、《防范控股股东及关联方占用公司资金管理制度》中对对外担保、重大投资、委托理财、关联方交易等重要事项规定了严格的决策、审议、履行程序。

《对外担保管理办法》中对对外担保的管理权限、对外担保申请的受理及审核程序、对外担保的日常管理以及持续风险控制、对外担保的信息披露相关规则与程序进行了规定；

《对外投资管理办法》中对投资项目的审批权限、决策程序、重大投资行为的检查和监督相关规则与程序进行了规定；

《防范控股股东及关联方占用公司资金管理制度》中对公司与控股股东及其关联方发生经营性资金往来等相关事项进行了规定。

在公司治理机制执行的过程中，公司能够依据《公司法》和《公司章程》的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；监事会能够正常发挥监督作用；三会决议均能够得到有效执行。公司上述机构的相关人员均符合《公司法》的任职要求，能够按照三会议事规则履行其义务。股份公司成立以来，公司管理层增强了三会的规范运作意识，并注重公司各项管理制度的有效执行，重视加强内部控制制度的完整性及制度执行的有效性，依照《公司法》、《公司章程》和三会议事规则等规章制度规范运行，未发生损害股东、债权人及第三人合法权益的情形。

综上，董事会对公司治理机制的执行情况评估如下：公司现有的治理机制能够有效地提高公司治理水平和决策质量、有效地识别和控制经营管理中的重大风险，能够给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，便于接受投资者及社会公众的监督，符合公司发展的要求。

三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年内是否存在违法违规及受处罚的情况

（一）公司最近两年存在的违法违规及受处罚的情况

公司自设立以来，严格遵守国家法律法规，合法合规经营。截至本说明书签署日，公司未因违法经营而被工商、税务、社保、公积金等政府部门处罚，公司不存在重大的违法违规行为。公司已获得工商、税务、社保、公积金等部门出具的证明，证明公司在报告期内不存在重大违法违规行为。

（二）公司控股股东、实际控制人最近两年存在的违法违规及受处罚的情况

公司自然人股东在报告期内不存在因违反国家法律、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的情况。

公司及公司的法定代表人、董事、监事、高级管理人员报告期内及至本说明书签署日不存在被列入失信联合惩戒对象名单情形，亦不存在因违法行为而被列入环保、食品药品、产品质量和其他领域各级监管部门公布的其他形式“黑名单”的情形。

四、公司独立性情况

公司由有限公司整体变更而来，变更后严格按照《公司法》等法律和规章制度规范运作，逐步完善公司法人治理结构，在业务、资产、人员、财务、机构独立，具有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力，具体情况如下：

（一）资产独立情况

公司系由有限责任公司整体变更设立，承继了原有限公司所有的资产、负债及权益，具有独立完整的资产结构。

公司拥有独立于股东的生产经营场所，拥有完整的研发和销售配套设施及资产，拥有与研究开发、营销服务相关资产的合法所有权和使用权，公司对其所有的资产具有完全的控制支配权，不存在资产、资金被股东、公司高管人员及其关

联人员非经营占用而损害公司利益的情况。

公司不存在以其资产或信用为股东及其控制的其它企业提供担保，不存在资产、资金被股东占用而损害公司利益的情况。公司不存在资产被股东占用的情形，也不存在公司为股东债务提供违规担保的情形。公司资产独立于现有股东。

（二）人员独立情况

公司独立招聘员工，已建立独立的人事聘用和任免制度，根据《劳动法》等有关法律规定与公司员工签署劳动合同，并独立为员工办理社会保险参保手续；公司员工的劳动、人事、工资报酬以及相应的社会保障完全独立管理。

公司董事、监事和高级管理人员严格按照《公司法》等法律法规及《公司章程》的有关规定产生；人事及工资管理完全独立；财务、业务、采购、人事及工资管理等各方面人员均与关联公司分开，公司人员独立。

（三）财务独立情况

公司设立了独立的财务部门，配备了专门的财务人员。建立了独立的、规范的会计核算体系和财务管理制度，公司在销售与收款循环、筹资与投资循环、货币资金循环等重要循环建立了有效的内控制度，在职责分离、授权审批、内部凭证记录等方面均得到有效执行；公司会计核算基础符合现行会计基础工作规范要求；针对内控及会计核算存在的主要问题，公司已采取了有效的后续规范措施；报告期内公司财务管理制度健全、会计核算规范，并独立进行财务决策，不存在主要股东非法干预公司财务决策和资金使用的情况。公司开设了独立的银行账户，且作为独立纳税人依法独立进行纳税申报和履行纳税义务。

（四）机构独立情况

公司根据经营发展的需要，建立了符合公司实际情况的独立、完整的内部组织机构，各机构职责明确、工作流程清晰，根据《公司章程》和相关规章独立行使职权。公司设有股东大会、董事会、监事会等机构，各机构均独立于主要股东。公司的经营和办公场所与股东单位分开，不存在混合经营、合署办公的情形。

（五）业务独立情况

公司在业务上独立与主要股东及其控制的其他企业，独立开展业务。公司拥有独立完整的项目承接体系、采购体系、项目承销管理体系和内部控制体系，具有独立开展业务和面向市场自主经营的能力，不存在其他需要依赖股东及其他关联方进行生产经营活动的情况，公司业务独立。

综上所述，公司的资产、业务、人员、机构、财务独立，具有完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力。

五、同业竞争情况

（一）公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他公司同业竞争情况

公司无控股股东、实际控制人，不存在与控股股东、实际控制人控制的其他公司存在从事相同、相似业务的情形。

（二）公司与股东同业竞争情况

1、自然人股东与公司同业竞争情况

公司股权具有高度分散的特点，公司无控股股东、实际控制人，报告期末公司最大单一股东为唐洪亮，持股比例为 36.0162%，唐洪亮对外并无直接或者间接控制的其他企业。

股东冯鸣宇（持股比例 5.8393%）和王卫（持股比例 5.5046%）对外并无直接或间接控制的其他企业，不存在与公司形成同业竞争情形。

股东徐帅（持股比例 1.8348%，同时作为公司董事）直接控制泰州城智软件有限公司（持股披露 100%并担任该公司总经理）。泰州城智软件有限公司经营范围为计算机软硬件的开发与设计、信息系统集成服务。根据泰州城智软件有限公司及徐帅出具书面情况说明，该公司并没有实际业务运营，与越川网络不存在同业竞争。该公司与越川网络没有业务往来，不存在业务利益冲突的情形。同时徐帅亦出具书面《避免同业竞争承诺函》，避免在游戏开发领域产生与公司潜在同业竞争的可能。

2、非自然人股东与公司同业竞争情况

非自然人股东股东的主营业务分别如下表所示：

序号	股东名称	主营业务
1	深圳市迅雷网络技术有限公司	软件开发，咨询及服务。硬件及芯片设计开发及销售。广告业务；基于互联网的增值服务和互联网信息服务业务，包括互联网广告销售、数字内容发行等（国家有专项规定的除外）。跨地区增值电信业务：第一类增值电信业务中的因特网数据中心业务，第二类增值电信业务中的因特网接入服务业务。
2	重庆星力基投资有限公司	投资业务；房地产经纪咨询（取得资质许可后方可执业）；房屋租赁；房地产营销策划
3	广东红土创业投资有限公司	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。
4	深圳市创新投资集团有限公司	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。
5	广州红土科信创业投资有限公司	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。
6	前海华业投资集团有限公司	股权投资、投资管理、财务咨询
7	珠海横琴新区洪亮与兄弟投资咨询合伙企业（有限合伙）	经营范围为投资咨询；经济贸易咨询；企业策划；市场调查；房地产信息咨询；财务信息咨询；人才信息咨询；物业管理咨询；商务信息咨询。

深圳市迅雷网络技术有限公司是国内知名互联网下载服务提供商，致力于为全球互联网提供最好的多媒体下载服务，为网民提供“一站式”多媒体内容搜索、下载、管理与社区服务和“简单、高速、安全”的下载体验；为影音与广告等客户提供渠道宽广、高效的在线发行、信息传递服务。产品包括“迅雷下载”、“迅雷看看”等。深圳迅雷在游戏业务领域均为开展游戏推广、游戏代理发行，并主要依靠自有平台资源导量，并不进行游戏研发。与公司属于游戏行业产业链条的不同环节，不构成同业竞争。

此外，深圳迅雷仅持有越川网络 9.29% 的股份，作为公司财务投资者，为保护投资者利益委派一名董事，对公司股东大会、董事会的决策影响能力有限，且深圳迅雷并不干预公司的日常经营活动。

越川网络拥有独立完整的业务体系，拥有独立于深圳迅雷的采购、生产、研发及销售系统，能够面向市场独立经营、独立核算和决策，在人员、资产、财务、组织结构等方面均与深圳迅雷完全独立，不存在向公司输送利益或损害公司及股东利益的情形。故越川网络与迅雷公司不构成同业竞争。

3、持股 5% 以上股东唐洪亮、兄弟投资、重庆星力基、冯鸣宇、王卫出具《关于避免同业竞争的承诺函》

公司持股 5% 以上股东唐洪亮、兄弟投资、重庆星力基、广东红土、冯鸣宇、王卫出具的《避免同业竞争承诺函》，具体内容如下：

“本人（本公司）作为广州越川网络科技股份有限公司（以下简称“公司”）持股 5% 以上股东承诺，除已披露的情形外，目前不存在直接或间接控制其他企业的情形，本人（本公司）未从事或参与和公司存在同业竞争的行为，与公司不存在同业竞争。并承诺如下：

（1）本公司将不在中国境内外直接或间接从事或参与从事任何在商业上对越川网络构成竞争的业务及活动，或拥有与公司存在竞争关系的任何经济实体、机构、经济组织的权益，或以其他任何形式取得该经济实体、机构、经济组织的控制权；

（2）本公司愿意承担因违反上述承诺而给公司造成的全部经济损失，本公司在作为股东期间，本承诺持续有效。

（三）公司董事、监事、高级管理人员、核心业务人员与公司同业竞争情况

1、董事、监事、高级管理人员对外投资及兼职情况，公司已在《公开转让说明书》“第三章 公司治理”之“七、公司董事、监事、高级管理人员情况”之“（四）董事、监事、高级管理人员的兼职情况”和“（五）董事、监事、高级管理人员的对外投资情况”中予以披露，除徐帅直接控制泰州城智软件有限公司（持股比例 100%，并担任总经理外，其他董事、监事、高级管理人员并无

对外直接或者间接控制的其他企业。泰州城智软件有限公司经营范围为计算机软硬件的开发与设计、信息系统集成服务。根据泰州城智软件有限公司及徐帅出具书面情况说明，该公司并没有实际业务运营，与越川网络不存在同业竞争。该公司与越川网络没有业务往来，不存在业务利益冲突的情形。同时徐帅亦出具书面《避免同业竞争承诺函》，避免在游戏开发领域产生与公司潜在同业竞争的可能。

2、公司董事、监事、高级管理人员、核心业务人员关于避免同业竞争的措施和承诺

公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员出具的《避免同业竞争承诺函》，具体内容如下：

“本人（本公司）作为广州越川网络科技有限公司（以下简称“公司”）董监高、核心技术人员承诺，除已披露的情形外，目前不存在直接或间接控制其他企业的情形，本人（本公司）未从事或参与和公司存在同业竞争的行为，与公司不存在同业竞争。并承诺如下：

本人（本公司）不在中国境内外直接或间接从事或参与从事任何在商业上对公司构成竞争的业务及活动，或拥有与公司存在竞争关系的任何经济实体、机构、经济组织的权益，或以其他任何形式取得该经济实体、机构、经济组织的控制权，或在该经济实体、机构、经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员。

本人（本公司）在作为公司董监高/核心技术人员期间，本承诺持续有效。本人（本公司）愿意承担因违反上述承诺而给公司造成的全部经济损失。”

综上所述，越川网络与公司的主要股东及其控制的其他企业之间不存在同业竞争或潜在同业竞争的情形。公司对同业竞争的处理，未损害公司及其他股东的利益，符合国家法律、法规和其他规范性文件以及《公司章程》的规定。

六、公司最近两年一期关联方资金占用和对关联方的担保情况

（一）关联方资金占用情况

报告期内至本公开转让说明书签署之日，公司不存在关联方、主要股东及其控制的其他企业占用公司相关款项的情况。

（二）对外担保情况

报告期内至本公开转让说明书签署之日，公司不存在为主要股东及其控制的其他企业进行担保的情况。

（三）防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的制度安排

1、内控制度的建立

为防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为发生，保障公司权益，公司制定和通过了《公司章程》、《关联交易管理办法》、《对外担保管理办法》、《对外投资管理办法》、《防范控股股东及关联方占用公司资金管理制度》等内部管理制度，对关联交易、购买出售重大资产、重大对外担保、投资等事项均进行了相应制度性规定。上述制度措施对关联方的行为进行合理的限制，以保证关联交易的公允性、重大事项决策程序的合法合规性，确保了公司资产安全，促进公司健康稳定发展。

2、关于股东及董事、监事、高级管理人员出具的《避免关联交易的承诺函》

公司持股 5%以上的股东、董事、监事和高级管理人员出具了《避免关联交易的承诺函》，承诺本人及本人控制的其他公司将尽可能避免和减少与公司的关联交易，对于无法避免或者有合理原因发生的关联交易，将按照有关法律、法规和规范性文件以及《公司章程》和《关联交易管理办法》规定的程序和正常的商业条件进行交易，确保关联交易的价格公允，不损害公司和投资者的利益。如违反上述承诺给公司造成经济损失，本人愿意承担全部责任。

七、公司董事、监事、高级管理人员情况

（一）董事、监事、高级管理人员及其直系亲属持股情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事及高级管理人员及其直系亲属持有公司股份情况如下：

1、直接持股情况

序号	姓名	职务	持股数量（股）	持股比例（%）
1	唐洪亮	董事长、总经理	3,601,620	36.0162

2	徐帅	董事、副总经理	183,480	1.8348
合计			3,785,100	37.8510

2、间接持股情况

序号	姓名	职务或关系	通过兄弟投资间接持股比例（%）
1	徐帅	董事、副总经理	1.2145

除上述持股情况外，报告期内不存在公司董事、监事、高级管理人员及其近亲属直接或间接持有公司股份的情况。

（二）董事、监事、高级管理人员相互之间的亲属关系

公司董事、监事、高级管理人员之间不存在亲属关系。

（三）董事、监事、高级管理人员与公司签订重要协议或作出重要承诺

1、董事、监事、高级管理人员与公司签订的协议情况

在公司任职并领薪的董事、监事及高级管理人员与公司签有《劳动合同》。

2、董事、监事、高级管理人员做出的主要承诺

截至本公开转让说明书签署之日，除与公司签订劳动合同、保密协议外，公司董事、监事、高级管理人员作出的重要声明和承诺如下：

- （1）避免同业竞争的承诺函；
- （2）关于任职资格及诚信状况的书面声明；
- （3）避免关联交易的承诺函

（四）董事、监事、高级管理人员的兼职情况

截至本说明书签署之日，公司董事、监事及高级管理人员在公司以外的单位兼职的情况如下：

姓名	在公司任职情况	兼职的单位名称	兼任职务
徐帅	董事、副总经理	泰州城智软件有限公司	总经理
		南京概率科技发展有限公司	监事
		南京三立信息科技有限公司	监事
		上海际穆信息技术有限公司	监事
		上海厚予信息技术有限公司	监事

姓名	在公司任职情况	兼职的单位名称	兼任职务
师盛元	董事	深圳市创新投资集团有限公司	投资总监
		深圳市灵游互娱股份有限公司	监事
		深圳市壹柒伍网络科技有限公司	董事
		微位（深圳）网络科技有限公司	董事
贺毅	董事	深圳市迅雷网络技术有限公司	游戏事业部总经理
汪庆	监事	广州市圆峻通贸易有限公司	副总经理
		广州市思腾企业管理咨询有限公司	总经理

综上，除上述情况外，报告期内公司其他的董事、监事、高级管理人员不存在在其他企业兼职的情况。

在公司任职的董事、监事、高级管理人员、核心技术人员不存在违反关于竞业禁止的约定、法律规定的情形，也不存在有关上述事项的纠纷或潜在纠纷。

（五）董事、监事、高级管理人员的对外投资情况

截至本说明书签署之日，公司董事、监事及高级管理人员对外投资情况如下：

姓名	在公司职务	投资单位	持股比例(%)
徐帅	董事、副总经理	泰州城智软件有限公司	100.00
		南京概率科技发展有限公司	15.00
		南京三立信息科技有限公司	15.00
		上海际穆信息技术有限公司	15.00
		上海厚予信息技术有限公司	15.00
		上海鼎萃信息技术有限公司	15.00

除上述情形外，公司董事、监事、高级管理人员无对外投资情况。公司董事、监事、高级管理人员的上述投资不存在与公司利益冲突的情况。

（六）董事、监事、高级管理人员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情况

公司最近两年不存在董事、监事、高级管理人员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情况。

（七）最近两年内公司董事、监事、高级管理人员变动情况

最近两年内公司董事、监事、高级管理人员的变动情况如下：

1、董事变动情况

有限公司时期设有董事会，公司于 2011 年 11 月召开董事会，会议决议选举

唐洪亮、张敬轩、方加言担任公司董事。2013 年 4 月召开股东会，会议决议免去张敬轩董事职务，选举冯鸣宇为董事。2014 年 4 月召开股东会，会议决议选举唐洪亮、冯鸣宇、方加言及桂银轮为董事。2014 年 5 月召开股东会，会议决议选举唐洪亮、冯鸣宇、方加言、桂银轮及师盛元为董事。2015 年 8 月召开股东会，会议决议免去方加言董事职务，选举李想为公司董事。2015 年 12 月召开股东会，会议决议免去桂银轮董事职务，选举刘伟伟为公司董事。

2016 年 6 月 1 日，股份公司召开的创立大会暨第一次股东大会选举产生了唐洪亮、徐帅、冯鸣宇、师盛元、李想等五人担任股份公司第一届董事会成员。由于公司董事会成员冯鸣宇先生、李想先生因个人原因请求辞去董事职务，2016 年 12 月 25 日，股份公司召开 2016 年第三次临时股东大会，根据《公司法》和《公司章程》的规定，任命徐晓先生、贺毅先生为公司董事。

2、监事变动情况

有限公司时期未设立监事会，仅设一名监事，由孔祥峰担任。2016 年 2 月召开股东会，会议决议免去孔祥峰监事职务，选举徐帅为监事。

2016 年 6 月 1 日召开的公司职工代表大会选举产生了职工代表监事林杰、李淳。2016 年 6 月 1 日，股份公司召开的创立大会暨第一次股东大会选举产生了股东代表汪庆担任公司监事，2016 年 6 月 1 日，股份公司召开第一届监事会第一次会议，选举林杰为监事会主席。由于林杰因个人原因辞去监事的职务，2016 年 9 月 14 日，公司召开 2016 年第二次职工代表大会补选公司技术总监庞伟涛为公司第一届监事会职工代表监事，2016 年 9 月 14 日，公司召开第一届监事会第二次会议，选举庞伟涛先生为公司监事会主席。

3、高级管理人员变动情况

有限公司时期，唐洪亮担任公司总经理。

2016 年 6 月 1 日，股份公司召开的第一次董事会聘任唐洪亮为总经理，徐帅、冯鸣宇为副总经理，徐晓为财务总监、董事会秘书。2016 年 12 月底，冯鸣宇因个人原因与公司终止劳动关系，同时辞去副总经理职务。

4、董事、监事、高级管理人员变动原因

有限公司成立初期，治理结构较为简单。有限公司整体变更为股份公司时，

根据《公司法》对股份公司的要求以及公司进一步完善治理结构和经营管理的需要选举产生了董事会、监事会，新增了部分董事和监事。

除上述变更外，公司董事、监事、高级管理人员最近两年未发生其他变化。最近两年，上述董事、监事、高级管理人员变主要系因公司建立和完善治理结构和管理岗位而产生，有利于保障公司正常的生产经营。截止本说明书签署日，公司现任董事、监事、高级管理人员均符合《公司法》和《公司章程》规定的任职资格，能够正常有效地履行相应职责。

（八）董事、监事、高级管理人员、核心技术人员竞业禁止情况

公司董事、监事、高级管理人员不存在竞业禁止情况。

主办券商经核查相关人员劳动合同、保密协议以及相关人员的承诺，公司董监高、核心技术人员不存在违反竞业禁止的法律规定或与原单位约定的情形，不存在有关上述竞业禁止事项的纠纷或潜在纠纷；公司董监高、核心技术人员不存在与原任职单位知识产权、商业秘密方面的侵权纠纷或潜在纠纷。

八、未决重大诉讼及仲裁

截至本公开转让说明书签署日，公司无未决重大诉讼、仲裁案件。

第四章 公司财务

一、最近两年一期的资产负债表、利润表、现金流量表和所有者权益变动表

(一) 资产负债表

单位：元

资产	2017 年 3 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金	1,465,854.72	1,899,155.93	835,739.77
以公允价值计量且其变动计			
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	13,030,202.42	9,951,827.05	47,670.16
预付款项	796,408.33	586,408.33	27,500.00
应收利息			
应收股利			
其他应收款	398,746.82	439,831.80	136,041.84
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			3,025.56
流动资产合计	15,691,212.29	12,877,223.11	1,049,977.33
非流动资产：			
可供出售金融资产			
持有至到期投资			
长期应收款			
长期股权投资			
投资性房地产			
固定资产	191,270.47	206,570.92	157,568.17
在建工程			
工程物资			
油气资产			
无形资产	3,640,000.00	4,060,000.00	
开发支出			
商誉			
长期待摊费用			
递延所得税资产	5,495,541.68	5,926,737.27	6,420,810.61

其他非流动资产			5,040,000.00
非流动资产合计	9,326,812.15	10,193,308.19	11,618,378.78
资产总计	25,018,024.44	23,070,531.30	12,668,356.11
负债及股东权益			
流动负债：			
短期借款			3,000,000.00
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	500,000.00		
应付职工薪酬	536,556.53	474,833.75	504,383.94
应交税费	499,718.85	368,361.86	46,546.68
应付利息			
应付股利			
其他应付款	10,826.58	50,000.00	
划分为持有待售的负债			
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债			
流动负债合计	1,547,101.96	893,195.61	3,550,930.62
非流动负债：			
长期借款			
应付债券			
长期应付款			
长期应付职工薪酬			
专项应付款			
预计负债			
递延收益			
递延所得税负债			
其他非流动负债		-	-
非流动负债合计			
负债合计	1,547,101.96	893,195.61	3,550,930.62
所有者权益：			
实收资本	10,000,000.00	10,000,000.00	7,777,280.00
资本公积	8,162,404.01	8,162,404.01	36,444,627.92
减：库存股			
其他综合收益			
专项储备			
盈余公积	401,493.17	401,493.17	
未分配利润	4,907,025.30	3,613,438.51	-35,104,482.43
所有者权益合计	23,470,922.48	22,177,335.69	9,117,425.49
负债和所有者权益总计	25,018,024.44	23,070,531.30	12,668,356.11

(二) 利润表

单位：元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
一、营业收入	5,622,977.31	16,128,330.52	1,192,816.74
减：营业成本	285,056.98	1,264,334.94	
税金及附加	37,049.77	62,753.16	4,316.37
销售费用			
管理费用	3,407,740.21	10,661,223.58	24,380,860.71
财务费用	4,787.52	46,562.61	81,538.32
资产减值损失	163,420.69	539,957.21	-40,084.83
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）		12,980.82	163,983.56
其中：对联营企业和合营企业的投资收益			
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	1,724,922.14	3,566,479.84	-23,069,830.27
加：营业外收入		1,000,001.20	
其中：非流动资产处置利得			
减：营业外支出	139.76	80.71	14,010.62
其中：非流动资产处置损失			14,010.37
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	1,724,782.38	4,566,400.33	-23,083,840.89
减：所得税费用	431,195.59	506,490.13	-2,314,232.97
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	1,293,586.79	4,059,910.20	-20,769,607.92
其中：同一控制下企业合并的被合并方在合并前实现的净利润			
少数股东损益			
五、其他综合收益的税后净额			
归属于母公司股东的其他综合收益的税后净额			
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益			
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益			
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额			
六、综合收益总额	1,293,586.79	4,059,910.20	-20,769,607.92

(三) 现金流量表

单位：元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	3,213,116.71	6,530,198.00	1,178,607.45
收到的税费返还			
收到的其他与经营活动有关的现金	3,578.43	1,005,498.47	794,204.48
经营活动现金流入小计	3,216,695.14	7,535,696.47	1,972,811.93
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	1,439,556.67	5,920,680.51	7,325,366.65
支付的各项税费	225,626.59	273,546.99	39,871.05
支付的其他与经营活动有关的现金	1,934,813.09	6,193,599.96	3,449,495.71
经营活动现金流出小计	3,599,996.35	12,387,827.46	10,814,733.41
经营活动产生的现金流量净额	-383,301.21	-4,852,130.99	-8,841,921.48
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资所收到的现金		2,100,000.00	10,000,000.00
取得投资收益收到的现金		12,980.82	163,983.56
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额			
收到其他与投资活动有关的现金		-	-
投资活动现金流入小计		2,112,980.82	10,163,983.56
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金		107,017.00	41,785.64
投资支付的现金		2,100,000.00	4,000,000.00
支付其他与投资活动有关的现金		-	-
投资活动现金流出小计		2,207,017.00	4,041,785.64
投资活动产生的现金流量净额		-94,036.18	6,122,197.92
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金		9,000,000.00	
取得借款收到的现金			3,000,000.00
收到其他与筹资活动有关的现金		1,550,000.00	
筹资活动现金流入小计		10,550,000.00	3,000,000.00
偿还债务支付的现金		3,000,000.00	
分配股利、利润或偿付利息支付的现金		40,416.67	76,250.00
支付其他与筹资活动有关的现金	50,000.00	1,500,000.00	
筹资活动现金流出小计	50,000.00	4,540,416.67	76,250.00
筹资活动产生的现金流量净额	-50,000.00	6,009,583.33	2,923,750.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响		-	-
五、现金及现金等价物净增加额	-433,301.21	1,063,416.16	204,026.44
加：期初现金及现金等价物余额	1,899,155.93	835,739.77	631,713.33
六、期末现金及现金等价物余额	1,465,854.72	1,899,155.93	835,739.77

(四) 所有者权益变动表

(1) 2017 年 1-3 月公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2017 年 1-3 月							所有者权益合计
	归属于母公司所有者权益							
	实收资本	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	
一、上年年末余额	10,000,000.00	8,162,404.01	-	-	-	401,493.17	3,613,438.51	22,177,335.69
加：会计政策变更								
前期差错更正								
二、本年初余额	10,000,000.00	8,162,404.01	-	-	-	401,493.17	3,613,438.51	22,177,335.69
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）			-	-	-	-	1,293,586.79	1,293,586.79
（一）综合收益总额				-			1,293,586.79	1,293,586.79
（二）所有者投入和减少资本								
1. 所有者投入资本								
2. 股份支付计入股东权益的金额								
3. 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）股东权益内部结转								
1. 资本公积转增股本								
2. 盈余公积转增股本								
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（以负号填列）								
（六）其他								
四、本年年末余额	10,000,000.00	8,162,404.01	-	-	-	401,493.17	4,907,025.30	23,470,922.48

(2) 2016 年度公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2016 年度							所有者权益合 计
	归属于母公司所有者权益							
	实收资本	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	
一、上年年末余额	7,777,280.00	36,444,627.92	-	-	-	-	-35,104,482.43	9,117,425.49
加：会计政策变更								
前期差错更正								
二、本年初余额	7,777,280.00	36,444,627.92	-	-	-	-	-35,104,482.43	9,117,425.49
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）	2,222,720.00	-28,282,223.91	-	-	-	401,493.17	38,717,920.94	13,059,910.20
（一）综合收益总额				-			4,059,910.20	4,059,910.20
（二）所有者投入和减少资本	699,953.00	8,300,047.00	-	-	-	-		9,000,000.00
1. 所有者投入资本	699,953.00	8,300,047.00						9,000,000.00
2. 股份支付计入股东权益的金额								
3. 其他								
（三）利润分配						401,493.17	-401,493.17	
1. 提取盈余公积						401,493.17	-401,493.17	
2. 提取一般风险准备								
3. 对所有者（或股东）的分配								
4. 其他								
（四）股东权益内部结转	1,522,767.00	-36,582,270.91					35,059,503.91	
1. 资本公积转增股本								
2. 盈余公积转增股本								
3. 盈余公积弥补亏损								
4. 其他	1,522,767.00	-36,582,270.91					35,059,503.91	
（五）专项储备								
1. 本期提取								
2. 本期使用（以负号填列）								
（六）其他								
四、本年年末余额	10,000,000.00	8,162,404.01	-	-	-	401,493.17	3,613,438.51	22,177,335.69

(3) 2015 年度公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2015 年度							
	归属于母公司所有者权益							所有者权益合计
	实收资本	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	
一、上年年末余额	7,777,280.00	22,861,286.19					-14,334,874.51	16,303,691.68
加：会计政策变更								
前期差错更正								
二、本年初余额	7,777,280.00	22,861,286.19					-14,334,874.51	16,303,691.68
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）		13,583,341.73	-	-	-	-	-20,769,607.92	-7,186,266.19
（一）综合收益总额							-20,769,607.92	-20,769,607.92
（二）所有者投入和减少资本		13,583,341.73	-	-	-	-		13,583,341.73
1. 所有者投入资本								
2. 股份支付计入股东权益的金额		13,583,341.73						13,583,341.73
3. 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）股东权益内部结转								
1. 资本公积转增股本								
2. 盈余公积转增股本								
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（以负号填列）								
（六）其他								
四、本年年末余额	7,777,280.00	36,444,627.92				-	-35,104,482.43	9,117,425.49

二、最近两年一期财务会计报告的审计意见

公司 2017 年 1-3 月、2016 年度及 2015 年度财务报告经具有证券期货相关业务资格的 审计并出具了天健审〔2017〕7-466 号标准无保留意见的审计报告。

三、报告期内的会计政策、会计估计及其变更情况

(一) 遵循企业会计准则的声明

本公司编制的财务报表符合《企业会计准则》的要求，真实、完整地反映了本公司 2017 年 3 月 31 日、2016 年 12 月 31 日及 2015 年 12 月 31 日的财务状况、2017 年 1-3 月、2016 年度及 2015 年度的经营成果和现金流量等相关信息。

本公司根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则——基本准则》和具体企业会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定(以下合称“企业会计准则”)进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。

本公司对报告期末起 12 个月的持续经营能力进行了评价，未发现对持续经营能力产生重大怀疑的事项或情况。因此，本财务报表系在持续经营假设的基础上编制。

(二) 会计期间

自公历 1 月 1 日至 12 月 31 日为一个会计年度。本报告期为 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 3 月 31 日。

(三) 营业周期

本公司以一年 12 个月作为正常营业周期，并以营业周期作为资产和负债的流动性划分标准。

(四) 记账本位币

本公司以人民币为记账本位币。

(五) 同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

1. 分步实现企业合并过程中的各项交易的条款、条件以及经济影响符

合以下一种或多种情况，将多次交易事项作为一揽子交易进行会计处理

- (1) 这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的；
- (2) 这些交易整体才能达成一项完整的商业结果；
- (3) 一项交易的发生取决于其他至少一项交易的发生；
- (4) 一项交易单独看是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。

2. 同一控制下的企业合并

本公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日在被合并方资产、负债（包括最终控制方收购被合并方而形成的商誉）在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。在合并中取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积中的股本溢价，资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

如果存在或有对价并需要确认预计负债或资产，该预计负债或资产金额与后续或有对价结算金额的差额，调整资本公积（资本溢价或股本溢价），资本公积不足的，调整留存收益。

对于通过多次交易最终实现企业合并的，属于一揽子交易的，将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，在取得控制权日，长期股权投资初始投资成本，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。对于合并日之前持有的股权投资，因采用权益法核算或金融工具确认和计量准则核算而确认的其他综合收益，暂不进行会计处理，直至处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理；因采用权益法核算而确认的被投资单位净资产中除净损益、其他综合收益和利润分配以外的所有者权益其他变动，暂不进行会计处理，直至处置该项投资时转入当期损益。

3. 非同一控制下的企业合并

本公司在购买日对作为企业合并对价付出的资产、发生或承担的负债按照公允价值计量，公允价值与其账面价值的差额，计入当期损益。

本公司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；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的差额，经复核后，计入当期损益。

通过多次交换交易分步实现的非同一控制下企业合并，属于一揽子交易的，将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，合并日之前持有的股权投资采用权益法核算的，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本；购买日之前持有的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。合并日之前持有的股权投资采用金融工具确认和计量准则核算的，以该股权投资在合并日的公允价值加上新增投资成本之和，作为合并日的初始投资成本。原持有股权的公允价值与账面价值之间的差额以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动应全部转入合并日当期的投资收益。

4. 为合并发生的相关费用

为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他直接相关费用，于发生时计入当期损益；为企业合并而发行权益性证券的交易费用，可直接归属于权益性交易的从权益中扣减。

(六) 合营安排分类及共同经营会计处理方法

1. 合营安排的分类

本公司根据合营安排的结构、法律形式以及合营安排中约定的条款、其他相关事实和情况等因素，将合营安排分为共同经营和合营企业。

未通过单独主体达成的合营安排，划分为共同经营；通过单独主体达成的合营安排，通常划分为合营企业；但有确凿证据表明满足下列任一条件并且符合相关法律法规规定的合营安排划分为共同经营：

(1) 合营安排的法律形式表明，合营方对该安排中的相关资产和负债分别享有权利和承担义务。

(2) 合营安排的合同条款约定，合营方对该安排中的相关资产和负债分别享有权利和承担义务。

(3) 其他相关事实和情况表明，合营方对该安排中的相关资产和负债分别享有权利和承担义务，如合营方享有与合营安排相关的几乎所有产出，并且该安排中负债的清偿持续依赖于合营方的支持。

2. 共同经营会计处理方法

本公司确认共同经营中利益份额中与本公司相关的下列项目，并按照相关企业会计准则的规定进行会计处理：

- (1) 确认单独所持有的资产，以及按其份额确认共同持有的资产；
- (2) 确认单独所承担的负债，以及按其份额确认共同承担的负债；
- (3) 确认出售其享有的共同经营产出份额所产生的收入；
- (4) 按其份额确认共同经营因出售产出所产生的收入；
- (5) 确认单独所发生的费用，以及按其份额确认共同经营发生的费用。

本公司向共同经营投出或出售资产等（该资产构成业务的除外），在该资产等由共同经营出售给第三方之前，仅确认因该交易产生的损益中归属于共同经营其他参与方的部分。投出或出售的资产发生符合《企业会计准则第8号——资产减值》等规定的资产减值损失的，本公司全额确认该损失。

本公司自共同经营购买资产等（该资产构成业务的除外），在将该资产等出售给第三方之前，仅确认因该交易产生的损益中归属于共同经营其他参与方的部分。购入的资产发生符合《企业会计准则第8号——资产减值》等规定的资产减值损失的，本公司按承担的份额确认该部分损失。

本公司对共同经营不享有共同控制，如果本公司享有该共同经营相关资产且承担该共同经营相关负债的，仍按上述原则进行会计处理，否则，应当按照相关企业会计准则的规定进行会计处理。

(七) 现金及现金等价物的确定标准

在编制现金流量表时，将本公司库存现金以及可以随时用于支付的存款确认为现金。将同时具备期限短（一般从购买日起，三个月内到期）、流动性强、易于转换为已知金额的现金、价值变动风险很小四个条件的投资，确定为现金等价物。

(八) 外币业务和外币报表折算

1. 外币业务折算

外币交易在初始确认时，采用交易发生日的即期汇率折算为人民币金额。资产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日即期汇率折算，因汇率不同而产生的汇兑差额，除与购建符合资本化条件资产有关的外币专门借款本金及利息的汇兑差额外，计入当期损益；以历史成本计量的外币非货币性项目仍采用交易发生日的即期汇率折算，不改变其人民币金额；以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，差额计入当期损益或其他综合收益。

2. 外币财务报表折算

资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算；所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用交易发生日的即期汇率折算；利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。按照上述折算产生的外币财务报表折算差额，计入其他综合收益。

(九) 金融工具

金融工具包括金融资产、金融负债和权益工具。

1. 金融工具的分类

管理层根据所发行金融工具的合同条款及其所反映的经济实质而非仅以法律形式，结合取得持有金融资产和承担金融负债的目的，将金融资产和金融负债分为不同类别：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（或金融负债）；持有至到期投资；应收款项；可供出售金融资产；其他金融负债等。

2. 金融工具的确认依据和计量方法

(1) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，包括交易性金融资产或金融负债和直接指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债。

交易性金融资产或金融负债是指满足下列条件之一的金融资产或金融负债：

- 1) 取得该金融资产或金融负债的目的是为了在短期内出售、回购或赎回；

2) 属于进行集中管理的可辨认金融工具组合的一部分，且有客观证据表明本公司近期采用短期获利方式对该组合进行管理；

3) 属于衍生金融工具，但是被指定为有效套期工具的衍生工具、属于财务担保合同的衍生工具、与在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生工具除外。

只有符合以下条件之一，金融资产或金融负债才可在初始计量时指定为以公允价值计量且其变动计入损益的金融资产或金融负债：

1) 该项指定可以消除或明显减少由于金融资产或金融负债的计量基础不同所导致的相关利得或损失在确认或计量方面不一致的情况；

2) 风险管理或投资策略的正式书面文件已载明，该金融资产组合、该金融负债组合、或该金融资产和金融负债组合，以公允价值为基础进行管理、评价并向关键管理人员报告；

3) 包含一项或多项嵌入衍生工具的混合工具，除非嵌入衍生工具对混合工具的现金流量没有重大改变，或所嵌入的衍生工具明显不应当从相关混合工具中分拆；

4) 包含需要分拆但无法在取得时或后续的资产负债表日对其进行单独计量的嵌入衍生工具的混合工具。

本公司对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，在取得时以公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）作为初始确认金额，相关的交易费用计入当期损益。持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入当期损益。处置时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。

（2） 应收款项

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

收回或处置时，将取得的价款与该应收款项账面价值之间的差额计入当期损益。

（3）持有至到期投资

持有至到期投资是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且本公司有明确意图和能力持有至到期的非衍生性金融资产。

本公司对持有至到期投资，在取得时按公允价值（扣除已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。持有期间按照摊余成本和实际利率计算确认利息收入，计入投资收益。实际利率在取得时确定，在该预期存续期间或适用的更短期间内保持不变。处置时，将所取得价款与该投资账面价值之间的差额计入投资收益。

如果持有至到期投资处置或重分类为其他类金融资产的金额，相对于本公司全部持有至到期投资在出售或重分类前的总额较大，在处置或重分类后应即将其剩余的持有至到期投资重分类为可供出售金融资产；重分类日，该投资的账面价值与其公允价值之间的差额计入其他综合收益，在该可供出售金融资产发生减值或终止确认时转出，计入当期损益。但是，遇到下列情况可以除外：

- 1）出售日或重分类日距离该项投资到期日或赎回日较近(如到期前三个月内)，且市场利率变化对该项投资的公允价值没有显著影响。
- 2）根据合同约定的偿付方式，企业已收回几乎所有初始本金。
- 3）出售或重分类是由于企业无法控制、预期不会重复发生且难以合理预计的独立事件所引起。

（4）可供出售金融资产

可供出售金融资产，是指初始确认时即指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除其他金融资产类别以外的金融资产。

本公司对可供出售金融资产，在取得时按公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益。可供出售金融资产的公允价值变动形成的利得或损失，除减值损失和外币货币性金融资产形成的汇兑差额外，直接计入其他综合收益。处置可供出售金融资产时，将取得的价款

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

本公司对在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

（5）其他金融负债

按其公允价值和相关交易费用之和作为初始确认金额。采用摊余成本进行后续计量。

3. 金融资产转移的确认依据和计量方法

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

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

（1）所转移金融资产的账面价值；

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

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

（1）终止确认部分的账面价值；

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

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

4. 金融负债终止确认条件

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

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

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

本公司若回购部分金融负债的，在回购日按照继续确认部分与终止确认部分的相对公允价值，将该金融负债整体的账面价值进行分配。分配给终止确认部分的账面价值与支付的对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

5. 金融资产和金融负债公允价值的确定方法

本公司采用公允价值计量的金融资产和金融负债存在活跃市场的金融资产或金融负债，以活跃市场的报价确定其公允价值；初始取得或衍生的金融资产或承担的金融负债，以市场交易价格作为确定其公允价值的基础；不存在活跃市场的金融资产或金融负债，采用估值技术确定其公允价值。在估值时，本公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，选择与市场参与者在相关资产或负债的交易中所考虑的资产或负债特征相一致的输入值，并尽可能优先使用相关可观察输入值。在相关可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，使用不可观察输入值。

6. 金融资产（不含应收款项）减值准备计提

资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查，如有客观证据表明该金融资产发生减值的，计提减值准备。

金融资产发生减值的客观证据，包括但不限于：

- （1）发行方或债务人发生严重财务困难；

(2) 债务人违反了合同条款，如偿付利息或本金发生违约或逾期等；

(3) 债权人出于经济或法律等方面因素的考虑，对发生财务困难的债务人作出让步；

(4) 债务人很可能倒闭或进行其他财务重组；

(5) 因发行方发生重大财务困难，该金融资产无法在活跃市场继续交易；

(6) 无法辨认一组金融资产中的某项资产的现金流量是否已经减少，但根据公开的数据对其进行总体评价后发现，该组金融资产自初始确认以来的预计未来现金流量确已减少且可计量，如该组金融资产的债务人支付能力逐步恶化，或债务人所在国家或地区失业率提高、担保物在其所在地区的价格明显下降、所处行业不景气等；

(7) 权益工具发行方经营所处的技术、市场、经济或法律环境等发生重大不利变化，使权益工具投资人可能无法收回投资成本；

(8) 权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌；

金融资产的具体减值方法如下：

(1) 可供出售金融资产的减值准备

本公司于资产负债表日对各项可供出售金融资产采用个别认定的方式评估减值损失，其中：表明可供出售权益工具投资发生减值的客观证据包括权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌，具体量化标准为：若该权益工具投资于资产负债表日的公允价值低于其成本超过 50%（含 50%）或低于其成本持续时间超过 12 个月（含 12 个月）的，则表明其发生减值。

可供出售金融资产发生减值时，即使该金融资产没有终止确认，本公司将原直接计入其他综合收益的因公允价值下降形成的累计损失从其他综合收益转出，计入当期损益。该转出的累计损失，等于可供出售金融资产的初始取得成本扣除已收回本金和已摊余金额、当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。

对于已确认减值损失的可供出售债务工具，在随后的会计期间公允价值已上升且客观上与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回计入当期损益；对于可供出售权益工具投资发生的减值损失，在该权益工具价值

回升时通过权益转回；但在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产发生的减值损失，不得转回。

（2）持有至到期投资的减值准备

对于持有至到期投资，有客观证据表明其发生了减值的，根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间差额计算确认减值损失；计提后如有证据表明其价值已恢复，原确认的减值损失可予以转回，记入当期损益，但该转回的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该金融资产在转回日的摊余成本。

7. 金融资产及金融负债的抵销

金融资产和金融负债在资产负债表内分别列示，没有相互抵销。但是，同时满足下列条件的，以相互抵销后的净额在资产负债表内列示：

（1）本公司具有抵销已确认金额的法定权利，且该种法定权利是当前可执行的；

（2）本公司计划以净额结算，或同时变现该金融资产和清偿该金融负债。

（十）应收款项

应收款项包括应收账款、其他应收款等。

（1）坏账准备的确认标准

本公司在资产负债表日对应收款项账面价值进行检查，对存在下列客观证据表明应收款项发生减值的，计提减值准备：①债务人发生严重的财务困难；②债务人违反合同条款（如偿付利息或本金发生违约或逾期等）；③债务人很可能倒闭或进行其他财务重组；④其他表明应收款项发生减值的客观依据。

（2）坏账准备的计提方法

①单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项坏账准备的确认标准、计提方法

本公司将金额为人民币 100 万元以上的应收账款、其他应收款确认为单项金额重大的应收款项。

本公司对单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，单独测试未发生减值的金融资产，包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。单项测试已确认减值损失的应收款项，不再包括在具有类似信用风险特征的应收款

项组合中进行减值测试。

②按组合计提坏账准备应收款项

组合名称	依据
账龄组合	单项金额不重大以及单项金额重大但单独测试未减值的应收款项（不包括关联方质保金等），按信用风险特征进行分组
组合计提坏账准备的计提方法：账龄分析法	

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备具体比例如下：

账龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
1 年以内（含 1 年）	5.00	5.00
1—2 年	10.00	10.00
2—3 年	50.00	50.00
3 年以上	100.00	100.00

(3) 坏账准备的转回

如有客观证据表明该应收款项价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。但是，该转回后的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该应收款项在转回日的摊余成本。

(十一) 划分为持有待售资产

1. 划分为持有待售确认标准

本公司将同时满足下列条件的企业组成部分（或非流动资产）确认为持有待售组成部分：

（1）该组成部分必须在其当前状况下仅根据出售此类组成部分的惯常条款即可立即出售；

（2）企业已经就处置该组成部分作出决议，如按规定需得到股东批准的，已经取得股东大会或相应权力机构的批准；

（3）企业已经与受让方签订了不可撤销的转让协议；

（4）该项转让将在一年内完成。

2. 划分为持有待售核算方法

本公司对于持有待售的固定资产，调整该项固定资产的预计净残值，使该固定资产的预计净残值反映其公允价值减去处置费用后的金额，但不超过符合持有待售条件时该项固定资产的原账面价值，原账面价值高于调整后预计净残值的差额，应作为资产减值损失计入当期损益。持有待售的固定资产不计提折旧或摊销，按照账面价值与公允价值减去处置费用后的净额孰低进行计量。

符合持有待售条件的权益性投资、无形资产等其他非流动资产，比照上述原则处理，但不包括递延所得税资产、《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》规范的金融资产、以公允价值计量的投资性房地产和生物资产、保险合同中产生的合同权利。

(十二) 长期股权投资

1. 投资成本的确定

(1) 企业合并形成的长期股权投资，具体会计政策详见本附注三/(四) 同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

(2) 其他方式取得的长期股权投资

以支付现金方式取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本。初始投资成本包括与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出。

以发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本；发行或取得自身权益工具时发生的交易费用，可直接归属于权益性交易的从权益中扣减。

在非货币性资产交换具备商业实质和换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量的前提下，非货币性资产交换换入的长期股权投资以换出资产的公允价值为基础确定其初始投资成本，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠；不满足上述前提的非货币性资产交换，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入长期股权投资的初始投资成本。

通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本按照公允价值为基础确定。

2. 后续计量及损益确认

（1）成本法

本公司能够对被投资单位实施控制的长期股权投资采用成本法核算，并按照初始投资成本计价，追加或收回投资调整长期股权投资的成本。

除取得投资时实际支付的价款或对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或利润外，本公司按照享有被投资单位宣告分派的现金股利或利润确认为当期投资收益。

（2）权益法

本公司对联营企业和合营企业的长期股权投资采用权益法核算；对于其中一部分通过风险投资机构、共同基金、信托公司或包括投连险基金在内的类似主体间接持有的联营企业的权益性投资，采用公允价值计量且其变动计入损益。

长期股权投资的初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，不调整长期股权投资的初始投资成本；初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期损益。

本公司取得长期股权投资后，按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值；并按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应享有的部分，相应减少长期股权投资的账面价值；对于被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入所有者权益。

本公司在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位各项可辨认资产等的公允价值为基础，对被投资单位的净利润进行调整后确认。本公司与联营企业、合营企业之间发生的未实现内部交易损益按照应享有的比例计算归属于本公司的部分予以抵销，在此基础上确认投资损益。

本公司确认应分担被投资单位发生的亏损时，按照以下顺序进行处理：首先，冲减长期股权投资的账面价值。其次，长期股权投资的账面价值不足以冲减的，以其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益账面价值为限继续确认投资损失，冲减长期应收项目等的账面价值。最后，经过上述处理，按照投资合同或协议约定企业仍承担额外义务的，按预计承担的义务确认预计负债，计入当期投

资损失。

被投资单位以后期间实现盈利的，公司在扣除未确认的亏损分担额后，按与上述相反的顺序处理，减记已确认预计负债的账面余额、恢复其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益及长期股权投资的账面价值后，恢复确认投资收益。

3. 长期股权投资核算方法的转换

（1）公允价值计量转权益法核算

本公司原持有的对被投资单位不具有控制、共同控制或重大影响的按金融工具确认和计量准则进行会计处理的权益性投资，因追加投资等原因能够对被投资单位施加重大影响或实施共同控制但不构成控制的，按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》确定的原持有的股权投资的公允价值加上新增投资成本之和，作为改按权益法核算的初始投资成本。

原持有的股权投资分类为可供出售金融资产的，其公允价值与账面价值之间的差额，以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动转入改按权益法核算的当期损益。

按权益法核算的初始投资成本小于按照追加投资后全新的持股比例计算确定的应享有被投资单位在追加投资日可辨认净资产公允价值份额之间的差额，调整长期股权投资的账面价值，并计入当期营业外收入。

（2）公允价值计量或权益法核算转成本法核算

本公司原持有的对被投资单位不具有控制、共同控制或重大影响的按金融工具确认和计量准则进行会计处理的权益性投资，或原持有对联营企业、合营企业的长期股权投资，因追加投资等原因能够对非同一控制下的被投资单位实施控制的，在编制个别财务报表时，按照原持有的股权投资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。

购买日之前持有的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。

购买日之前持有的股权投资按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认

和计量》的有关规定进行会计处理的，原计入其他综合收益的累计公允价值变动在改按成本法核算时转入当期损益。

（3）权益法核算转公允价值计量

本公司因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权改按《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》核算，其在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。

原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。

（4）成本法转权益法

本公司因处置部分权益性投资等原因丧失了对被投资单位的控制的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整。

（5）成本法转公允价值计量

本公司因处置部分权益性投资等原因丧失了对被投资单位的控制的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理，其在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。

4. 长期股权投资的处置

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款之间的差额，应当计入当期损益。采用权益法核算的长期股权投资，在处置该项投资时，采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础，按相应比例对原计入其他综合收益的部分进行会计处理。

处置对子公司股权投资的各项交易的条款、条件以及经济影响符合以下一种或多种情况，将多次交易事项作为一揽子交易进行会计处理：

（1） 这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的；

- (2) 这些交易整体才能达成一项完整的商业结果；
- (3) 一项交易的发生取决于其他至少一项交易的发生；
- (4) 一项交易单独看是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。

因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司控制权的，不属于一揽子交易的，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：

(1) 在个别财务报表中，对于处置的股权，其账面价值与实际取得价款之间的差额计入当期损益。处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理，其在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。

(2) 在合并财务报表中，对于在丧失对子公司控制权以前的各项交易，处置价款与处置长期股权投资相应对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（股本溢价），资本公积不足冲减的，调整留存收益；在丧失对子公司控制权时，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，在丧失控制权时转为当期投资收益。

处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，将各项交易作为一项处置子公司股权投资并丧失控制权的交易进行会计处理，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：

(1) 在个别财务报表中，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置的股权对应的长期股权投资账面价值之间的差额，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。

(2) 在合并财务报表中，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，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。

5. 共同控制、重大影响的判断标准

如果本公司按照相关约定与其他参与方集体控制某项安排，并且对该安排回报具有重大影响的活动决策，需要经过分享控制权的参与方一致同意时才存在，则视为本公司与其他参与方共同控制某项安排，该安排即属于合营安排。

合营安排通过单独主体达成的，根据相关约定判断本公司对该单独主体的净资产享有权利时，将该单独主体作为合营企业，采用权益法核算。若根据相关约定判断本公司并非对该单独主体的净资产享有权利时，该单独主体作为共同经营，本公司确认与共同经营利益份额相关的项目，并按照相关企业会计准则的规定进行会计处理。

重大影响，是指投资方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。本公司通过以下一种或多种情形，并综合考虑所有事实和情况后，判断对被投资单位具有重大影响。

(1) 在被投资单位的董事会或类似权力机构中派有代表；(2) 参与被投资单位财务和经营政策制定过程；(3) 与被投资单位之间发生重要交易；(4) 向被投资单位派出管理人员；(5) 向被投资单位提供关键技术资料。

(十三) 固定资产

1. 固定资产确认条件

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

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

2. 固定资产初始计量

本公司固定资产按成本进行初始计量。其中，外购的固定资产的成本包括买价、进口关税等相关税费，以及为使固定资产达到预定可使用状态前所发生的可直接归属于该资产的其他支出。自行建造固定资产的成本，由建造该项资产达到预定可使用状态前所发生的必要支出构成。投资者投入的固定资产，按投资合同或协议约定的价值作为入账价值，但合同或协议约定价值不公允的按公允价值入账。购买固定资产的价款超过正常信用条件延期支付，实质上具有融资性质的，

固定资产的成本以购买价款的现值为基础确定。实际支付的价款与购买价款的现值之间的差额，除应予资本化的以外，在信用期间内计入当期损益。

3. 固定资产后续计量及处置

(1) 固定资产折旧

固定资产折旧按其入账价值减去预计净残值后在预计使用寿命内计提。对计提了减值准备的固定资产，则在未来期间按扣除减值准备后的账面价值及依据尚可使用年限确定折旧额。

利用专项储备支出形成的固定资产，按照形成固定资产的成本冲减专项储备，并确认相同金额的累计折旧，该固定资产在以后期间不再计提折旧；已提足折旧仍继续使用的固定资产不计提折旧。

本公司根据固定资产的性质和使用情况，确定固定资产的使用寿命和预计净残值。并在年度终了，对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核，如与原先估计数存在差异的，进行相应的调整。

各类固定资产的折旧方法、折旧年限和年折旧率如下：

类别	折旧方法	折 旧 年 限 (年)	残值率 (%)	年折旧率 (%)
电子设备	年限平均法	5	5	19.00

(2) 固定资产的后续支出

与固定资产有关的后续支出，符合固定资产确认条件的，计入固定资产成本；不符合固定资产确认条件的，在发生时计入当期损益。

固定资产处置

当固定资产被处置、或者预期通过使用或处置不能产生经济利益时，终止确认该固定资产。固定资产出售、转让、报废或毁损的处置收入扣除其账面价值和相关税费后的金额计入当期损益。

4. 融资租入固定资产的认定依据、计价和折旧方法

当本公司租入的固定资产符合下列一项或数项标准时，确认为融资租入固定资产：

- (1) 在租赁期届满时，租赁资产的所有权转移给本公司。
- (2) 本公司有购买租赁资产的选择权，所订立的购买价款预计将远低于行使选择权时租赁资产的公允价值，因而在租赁开始日就可以合理确定本公司将会行使这种选择权。
- (3) 即使资产的所有权不转移，但租赁期占租赁资产使用寿命的大部分。
- (4) 本公司在租赁开始日的最低租赁付款额现值，几乎相当于租赁开始日租赁资产公允价值。
- (5) 租赁资产性质特殊，如果不作较大改造，只有本公司才能使用。

融资租赁租入的固定资产，按租赁开始日租赁资产公允价值与最低租赁付款额的现值两者中较低者，作为入账价值。最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认融资费用。在租赁谈判和签订租赁合同过程中发生的，可归属于租赁项目的手续费、律师费、差旅费、印花税等初始直接费用，计入租入资产价值。未确认融资费用在租赁期内各个期间采用实际利率法进行分摊。

本公司采用与自有固定资产相一致的折旧政策计提融资租入固定资产折旧。能够合理确定租赁期届满时取得租赁资产所有权的，在租赁资产使用寿命内计提折旧。无法合理确定租赁期届满时能够取得租赁资产所有权的，在租赁期与租赁资产使用寿命两者中较短的期间内计提折旧。

(十四) 无形资产

1. 无形资产包括著作权等，按成本进行初始计量。
2. 使用寿命有限的无形资产，在使用寿命内按照与该项无形资产有关的经济利益的预期实现方式系统合理地摊销，无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销。具体年限如下：

项目	摊销年限(年)
著作改编权	3

使用寿命不确定的无形资产不摊销，公司在每个会计期间均对该无形资产的使用寿命进行复核。

3. 内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，确认为无形资产：(1) 完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；(2) 具有完成该无形资产并使用或出售的意图；(3) 无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能证明其有用性；(4) 有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；(5) 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

公司划分内部研究开发项目研究阶段支出和开发阶段支出的具体标准：(1) 为获取新的技术和知识等进行的有计划的调查阶段，确定为研究阶段，该阶段具有计划性和探索性等特点；(2) 在进行商业性生产或使用前，就软件开发已确定立项报告，对软件的底层架构、美术设计进行开发的阶段，确定为开发阶段，该阶段具有针对性和形成成果的可能性较大等特点。

(十五) 长期待摊费用

长期待摊费用，是指本公司已经发生但应由本期和以后各期负担的分摊期限在 1 年以上的各项费用。长期待摊费用在受益期内按直线法分期摊销。

(十六) 职工薪酬

职工薪酬，是指本公司为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。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。

1. 短期薪酬

短期薪酬是指本公司在职工提供相关服务的年度报告期间结束后十二个月内需要全部予以支付的职工薪酬，离职后福利和辞退福利除外。本公司在职工提供服务的会计期间，将应付的短期薪酬确认为负债，并根据职工提供服务的受益对象计入相关资产成本和费用。

2. 离职后福利

离职后福利是指本公司为获得职工提供的服务而在职工退休或与企业解除劳动关系后，提供的各种形式的报酬和福利，短期薪酬和辞退福利除外。

本公司的离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。

离职后福利设定提存计划主要为参加由各地劳动及社会保障机构组织实施的社会基本养老保险、失业保险等；职工为本公司提供服务的会计期间，将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。

本公司按照国家规定的标准定期缴付上述款项后，不再有其他的支付义务。

3. 辞退福利

辞退福利是指本公司在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，或者为鼓励职工自愿接受裁减而给予职工的补偿，在本公司不能单方面撤回解除劳动关系计划或裁减建议时和确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本费用时两者孰早日，确认因解除与职工的劳动关系给予补偿而产生的负债，同时计入当期损益。

4. 其他长期职工福利

其他长期职工福利是指除短期薪酬、离职后福利、辞退福利之外的其他所有职工福利。

(十七) 预计负债

1. 预计负债的确认标准

与或有事项相关的义务同时满足下列条件时，本公司确认为预计负债：

该义务是本公司承担的现时义务；

履行该义务很可能导致经济利益流出本公司；

该义务的金额能够可靠地计量。

2. 预计负债的计量方法

本公司预计负债按履行相关现时义务所需的支出的最佳估计数进行初始计量。

本公司在确定最佳估计数时，综合考虑与或有事项有关的风险、不确定性和货币时间价值等因素。对于货币时间价值影响重大的，通过对相关未来现金流出进行折现后确定最佳估计数。

最佳估计数分别以下情况处理：

所需支出存在一个连续范围（或区间），且该范围内各种结果发生的可能性相同的，则最佳估计数按照该范围的中间值即上下限金额的平均数确定。

所需支出不存在一个连续范围（或区间），或虽然存在一个连续范围但该范围内各种结果发生的可能性不相同的，如或有事项涉及单个项目的，则最佳估计数按照最可能发生金额确定；如或有事项涉及多个项目的，则最佳估计数按各种可能结果及相关概率计算确定。

本公司清偿预计负债所需支出全部或部分预期由第三方补偿的，补偿金额在基本确定能够收到时，作为资产单独确认，确认的补偿金额不超过预计负债的账面价值。

（十八）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：1) 将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；2) 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；3) 收入的金额能够可靠地计量；4) 相关的经济利益很可能流入；5) 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.具体收入确认原则

(1)游戏授权费收入

公司与运营商签订合作协议，由运营商获取该款游戏的代理权，按照协议约定的时点，在提供相应服务后，确认游戏授权收入，其中涉及测试的环节，在取得测试报告时确认相应的收入。

(2)游戏运营分成收入

公司与运营商签订合作协议，用户通过购买运营商平台发行的点卡充值到账户中兑换成虚拟货币，在游戏中购买道具等虚拟物品。按照协议约定运营商按期将合作运营游戏取得的收入分成给公司，公司根据双方核对无误的结算单确认营业收入。

(3)受托游戏开发收入

根据公司与委托方签订的合作协议，在开发工作已完成并取得验收报告时确认收入；开发工作已完成但未取得验收报告的，在产品正式上线并正式商业化运营时确认收入。

(十九) 政府补助

1. 类型

政府补助，是本公司从政府无偿取得的货币性资产与非货币性资产，但不包括政府作为企业所有者投入的资本。根据相关政府文件规定的补助对象，将政府补助划分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

与资产相关的政府补助，是指本公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助。与收益相关的政府补助，是指除与资产相关的政府补助之外的政府补助。

2. 政府补助的确认

对期末有证据表明公司能够符合财政扶持政策规定的相关条件且预计能够收到财政扶持资金的，按应收金额确认政府补助。除此之外，政府补助均在实际收到时确认。

政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额（人民币 1 元）计量。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

3. 会计处理方法

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，按照所建造或购买的资产使用年限分期计入营业外收入；

与收益相关的政府补助，用于补偿企业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营业外收入；用于补偿企业已发生的相关费用或损失的，取得时直接计入当期营业外收入。

已确认的政府补助需要返还时，存在相关递延收益余额的，冲减相关递延收益账面余额，超出部分计入当期损益；不存在相关递延收益的，直接计入当期损益。

(二十) 递延所得税资产和递延所得税负债

递延所得税资产和递延所得税负债根据资产和负债的计税基础与其账面价值的差额(暂时性差异)计算确认。于资产负债表日，递延所得税资产和递延所得税负债，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量。

1. 确认递延所得税资产的依据

本公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减的应纳税所得额为限，确认由可抵扣暂时性差异产生的递延所得税资产。但是，同时具有下列特征的交易中因资产或负债的初始确认所产生的递延所得税资产不予确认：（1）该交易不是企业合并；（2）交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额或可抵扣亏损。

对于与联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，同时满足下列条件的，确认相应的递延所得税资产：暂时性差异在可预见的未来很可能转回，且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额。

2. 确认递延所得税负债的依据

公司将当期与以前期间应交未交的应纳税暂时性差异确认为递延所得税负债。但不包括：

（1）商誉的初始确认所形成的暂时性差异；

（2）非企业合并形成的交易或事项，且该交易或事项发生时既不影响会计利润，也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）所形成的暂时性差异；

（3）对于与子公司、联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，该暂时性差异转回的时间能够控制并且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

（二十一） 经营租赁、融资租赁

如果租赁条款在实质上将与租赁资产所有权有关的全部风险和报酬转移给承租人，该租赁为融资租赁，其他租赁则为经营租赁。

1. 经营租赁会计处理

（1）公司租入资产所支付的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，计入当期费用。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用。

资产出租方承担了应由公司承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分摊，计入当期费用。

（2）公司出租资产所收取的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，确认为租赁收入。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用；如金额较大的，则予以资本化，在整个租赁期间内按照与租赁收入确认相同的基础分期计入当期收益。

公司承担了应由承租方承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金收入总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分配。

2. 融资租赁会计处理

（1）融资租入资产：公司在承租开始日，将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费用。

公司采用实际利率法对未确认的融资费用，在资产租赁期间内摊销，计入财务费用。

(2) 融资租出资产：公司在租赁开始日，将应收融资租赁款，未担保余值之和与其现值的差额确认为未实现融资收益，在将来收到租金的各期间内确认为租赁收入，公司发生的与出租交易相关的初始直接费用，计入应收融资租赁款的初始计量中，并减少租赁期内确认的收益金额。

(二十二) 重要会计政策和会计估计变更

会计政策变更的内容和原因：

本公司原对印花税、土地使用税、房产税、车船税等相关税费在“管理费用”科目核算，根据财政部《增值税会计处理规定》（财会〔2016〕22号）以及《关于<增值税会计处理规定>有关问题的解读》，自2016年5月1日起，改按“税金及附加”科目核算。此项会计政策变更除了对2016年5月1日之后的财务报表列报产生影响外，对公司利润不产生影响。

(二十三) 公司主要税项及相关税收优惠政策

1、主要税种及税率

税种	计税依据	税率（%）
增值税	销售货物或提供应税劳务	3.00、6.00
企业所得税	按应纳税所得额计征	25.00
城建税	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计征	7.00
教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计征	3.00
地方教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计征	2.00

注：2015年12月9日，广州市天河区国家税务局下发《税务事项通知书》（穗天国税税通[2015]341913号），同意公司自2015年12月起认定为增值税一般纳税人，提供的服务适用6%增值税税率。自公司成立起至2015年11月期间为小规模纳税人，适用3%增值税税率。

2、重要税收优惠及批文

公司报告期内在主要税种及适用税率方面，暂无税收优惠。

经主办券商核查，公司税收缴纳情况合法合规。

四、最近两年一期的主要财务指标分析

（一）盈利能力分析

财务指标	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
销售毛利率	94.93%	92.16%	100.00%
加权平均净资产收益率（%）	5.67	21.77	-350.90
扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率（%）	5.67	17.70	-123.31
每股收益（元/股）	0.13	0.41	-2.67

毛利率分析参见本公开转让说明书本章之“五、报告期主要会计数据”之“（一）营业收入、利润及毛利率的主要构成、变化趋势及原因分析”。

公司于 2011 年起成立，主营业务为网络游戏研发，公司一直秉持“做精品游戏、做创意文化”的研发核心理念，将“金庸系列”、“歃血系列”等手游作为公司研发重点，打造新的具有原创特色的产品体系。2014 年以前公司的发展一直处于产品研发阶段，无收入产生。由于游戏开发行业存在成本前置的行业特性，公司亦谨慎起见未对研发费用进行资本化处理，因此导致前期累计亏损较大，另外，2015 年确认了股份支付，列支了管理费用 1,358.33 万元，2015 年确认亏损 20,769,607.92 元，导致净资产收益率及每股收益均为负值。2015 年第三季度起，随着公司几个拳头游戏产品研发完成并陆续上线，公司收入开始呈爆发式增长，2016 年度实现净利润 4,059,910.20 元，2017 年 1-3 月实现净利润 1,293,586.79 元，盈利指标大幅好转。

公司已步入运营正轨，在移动端游业内积累了一定的品牌口碑和行业知名度，人员和部门保持相对稳定，在应用开发方面具有深厚的技术沉淀，随着研发队伍的不断扩大、研发能力的不断增强及新产品的上线，加上费用的有效控制，应收账款的加强管理，公司收入水平及盈利能力也将稳定增长。

（二）偿债能力分析

财务指标	2017 年 3 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
资产负债率	6.18%	3.87%	28.03%
流动比率（倍）	10.14	14.42	0.30
速动比率（倍）	9.63	13.76	0.29

报告期内，公司资产负债率 2016 年较 2015 年大幅降低 24.16 个百分点，同时流动比率、速动比率 2016 年较 2015 年均大幅上升，主要是由于 2016 年公司

归还银行借款导致负债大幅减少，同时由于 2016 年公司业绩大幅增长以及报告期内股东以货币增资等原因，流动资产大幅增加所致。

报告期各期末，公司流动比率分别为 10.14、14.42 和 0.30，速动比率分别为 9.63、13.76 和 0.29，资产负债率方面，报告期各期末资产负债率分别为 6.18%、3.87%和 28.02%。公司近年来获得多轮股权融资，2016 年偿还银行借款后已无债权类融资，同时结合公司所处的行业特点，成本端主要表现为自有员工成本，应付款项较少，因此公司短期及长期偿债能力均表现良好。

（三）营运能力分析

财务指标	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
应收账款周转率（次）	0.46	3.06	47.54
应收账款周转天数	195.65	119.28	7.68

报告期各期末，应收账款周转天数分别为 195.65、119.28 及 7.68 天，2015 年度由于基数较小不具可比性。2016 年随着新游戏的上线，公司运营的游戏收入大幅提升，由于游戏运营收入存在一定的对账回款周期，应收账款周转率大幅下降。公司应收款账期一般为结算后 3-6 个月，实际应收账款周转天数与信用政策基本一致。

（四）现金流量分析

财务指标	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
经营活动产生的现金流量净额(元)	-383,301.21	-4,852,130.99	-8,841,921.48
投资活动产生的现金流量净额(元)	-	-94,036.18	6,122,197.92
筹资活动产生的现金流量净额(元)	-50,000.00	6,009,583.33	2,923,750.00
现金及现金等价物净增加额（元）	-433,301.21	1,063,416.16	204,026.44

公司报告期内净利润及现金流量情况如下表所示：

年度	净利润（元）	经营活动产生的现金流量净额（元）	差异
2017 年 1-3 月	1,293,586.79	-383,301.21	1,676,888.00
2016 年度	4,059,910.20	-4,852,130.99	8,912,041.19
2015 年度	-20,769,607.92	-8,841,921.48	-11,927,686.44

公司经营活动产生现金净流量均为负，主要原因在于：

公司于 2011 年起成立，2015 年以前公司的发展一直处于产品研发阶段，无收入产生，2015 年净亏损 20,769,607.92 元（其中股份支付确认管理费用金额

为 13,583,341.73 元), 而研发投入多为人员薪酬、外协费用等均为付现成本, 因此导致 2015 年经营活动净流量表现为大额净流出 884.19 万元;

2015 年第三季度起, 主打游戏《灵境传说》、《东邪西毒》、《江湖奇侠传》研发陆续完成。2016 年实现收入 7,331,425.13 元, 净利润 4,059,910.20 元。但由于报告期内收入较多确认于 2016 年下半年:《口袋挖矿》、《四哥走天下》分别于 9、10 月正式上线,《江湖奇侠传》、《东邪西毒》分别于 11 月及 12 月通过测试, 因此期末时点应收账款余额较高, 2016 年现金回款较少, 经营性应收项目的增加 11,303,786.83 元, 导致 2016 年经营活动净流出 485.21 万元。2017 年第一季度, 前期款项陆续回收, 经营现金净流量大幅改善。公司于报告期后加强应收账款的催收工作, 截至 2017 年 8 月 25 日, 2016 年 12 月 31 日账面应收账款已收回 9,759,018.14 元, 回款比例 93.14%; 2017 年 3 月 31 日账面应收账款已收回 8,924,148.60 元, 回款比例 65.03%。

投资活动产生的现金流方面, 2015 年度投资活动产生的现金流量净额为 612.22 万元, 主要系收回以前年度的理财产品投资款所致。

筹资活动产生的现金流方面, 2016 年度筹资活动产生的现金流量净额 600.96 万元, 其中主要有: 公司增资流入 900 万元; 偿还银行借款流出 300 万元。2015 年度筹资活动产生的现金流量净额 292.38 万元, 其中主要为收到银行借款 300 万元。

总体而言, 目前现金流量情况符合行业惯例及公司现阶段的发展情况, 具有现实的合理性。公司已将进一步加强应收账款的催收工作, 期后回款情况良好; 同时, 挂牌全国中小企业股份转让系统, 吸引了越来越多的投资者, 通过引入外部投资者增加现金的流动性。

经主办券商核查, 公司财务指标及其波动真实、准确, 具有合理性。公司经营现金流波动的合理, 经营活动现金流量净额与净利润相匹配; 公司报告期内公司所有大额现金流量变动项目的内容、发生额、与实际业务的发生相符, 且与相关科目的会计核算的勾稽关系是准确的。

五、报告期主要会计数据

(一) 营业收入、利润及毛利率的主要构成、变化趋势及原因分析

1、营业收入的主要构成

(1) 主营业务收入占营业收入比例

单位：元

项目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	5,622,977.31	100.00%	16,101,804.23	99.84%	1,019,533.07	85.47%
其他业务收入	-	0.00%	26,526.29	0.16%	173,283.67	14.53%
合计	5,622,977.31	100.00%	16,128,330.52	100.00%	1,192,816.74	100.00%

2017 年第一季度、2016 年度、2015 年度公司的主营业务收入占比分别为 100.00%、99.84%及 85.47%，公司主营业务突出，主营业务收入全部来源于游戏开发，公司直接客户为游戏运营商，报告期内未发生重大变化。

(2) 主营业务收入按产品类别

单位：元

项目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
移动客户端游戏	5,545,238.06	98.62%	13,630,461.56	84.65%	-	-
PC 客户端游戏	77,739.25	1.38%	2,471,342.67	15.35%	1,019,533.07	100.00%
合计	5,622,977.31	100.00%	16,101,804.23	100.00%	1,019,533.07	100.00%

(3) 主营业务收入按收费模式分类

单位：元

项目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
授权金收入	-	-	5,592,918.63	34.73%	970,873.78	95.23%
运营分成收入	5,622,977.31	100.00%	7,584,357.29	47.10%	48,659.29	4.77%
受托开发收入	-	-	2,924,528.31	18.16%	-	-
合计	5,622,977.31	100.00%	16,101,804.23	100.00%	1,019,533.07	100.00%

(4) 主营业务收入按客户所在区域划分

单位：元

项目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
境内	5,622,977.31	100.00%	13,810,772.38	85.77%	1,019,533.07	100.00%
境外	-	-	2,291,031.85	14.23%	-	0.00%
合计	5,622,977.31	100.00%	16,101,804.23	100.00%	1,019,533.07	100.00%

①主营业务收入确认方式

公司按照不同收费模式，可将收入划分为授权金收入、运营分成收入及受托开发收入。

I. 游戏授权费收入

公司将所开发游戏（被授权产品）的发行运营权交由游戏发行运营商（被授权人）发行并运营，运营商向公司支付游戏授权金（许可使用费）。通常协议约定授权金分期支付，分期支付时点主要包括：合同签订后、游戏测试后、游戏上线且稳定运营 1 个月后。

授权使用费（授权费）收入在性质上属于“让渡资产使用权收入”。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。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。根据《企业会计准则讲解 2010》“第十五章收入”之“第四节让渡资产使用权”相关解释：“如果合同或协议规定分期收取使用费的，通常应按合同或协议规定的收款时间和金额或者规定的收费方法计算确定的金额分期确认收入。”

由于公司收取授权金后除维持游戏正常运营，无需提供进一步服务，且授权金无需退还，因此，公司游戏授权费收入适用按照合同或协议规定分期确认。具体确认时点为：公司与运营商签订合作协议，由运营商获取该款游戏的代理权，按照协议约定的时点，在提供相应服务后，确认游戏授权收入，其中涉及测试的环节，在取得测试报告时确认相应的收入。

II. 游戏运营分成收入

公司将所开发游戏（被授权产品）的发行运营权交由游戏发行运营商（被授权人）发行并运营，取得游戏分成收入；或公司受托开发游戏后，由委托方负责发行并运营，双方就游戏运营收入按一定比例分成。分成收入以被授权人获得被授权产品收入或净收入乘以合同约定的分成比例计算得来。净收入指被授权产品用户向被授权人支付的扣除渠道费用后的游戏充值金额。

游戏运营分成收入确认的具体时点为：按照协议约定运营商按期将合作运营游戏取得的收入分成给公司，公司根据双方核对无误的结算单确认营业收入。

III. 受托游戏开发收入

受托开发游戏收入为特定客户开发游戏的费用。根据公司与委托方签订的合作协议，在开发工作已完成并取得验收报告时确认收入，开发工作已完成但未取得验收报告的，在产品正式上线并正式商业化运营时确认收入。

报告期内主营业务收入组成明细如下：

单位：元

合同类型	客户名称	游戏名称	收入种类	结算方式	2017年1-3月	2016年度	2015年度
授权运营	重庆圣丁网络科技有限公司	《灵境传说》	授权金	双方技术联调成功后，支付50万元；开展测试后，支付50万元；游戏上市、收费运营后支付150万元；游戏稳定运营一个月后，支付余款50万元。	-	1,886,792.44	970,873.78
			分成收入	分成收入为充值总金额×40%	77,739.25	457,790.98	-
授权运营	VCCORPCORPORATION	《江湖奇侠传》	授权金	第一期3.5万美元在合同签订后20个工作日支付，第二期3.5万元美金在iOS和Android版本游戏在官方商店运营时支付，最后一期2万元美金在游戏第一次大更新后支付	-	216,844.19	-
			分成收入	充值总金额×30%	-	-	-
授权运营	香港拓玩网络科技有限公司	《江湖奇侠传》 《东邪西毒》	授权金	第一期8万美元在协议签署后10日内支付，第二期22万美元在测试确认后10个工作日内支付。	-	2,074,187.66	-
授权运营	上海汇火网络科技有限公司	《江湖奇侠传》	授权金	第一期50万元在协议签署后10日内支付，第二期100万元在测试确认后10个工作日内支付。	-	1,415,094.34	-
授权运营	上海沪首网络科技有限公司	《东邪西毒》	分成收入	分成收入为充值总金额×20%（老版本为扣除渠道后×43%）	1,711,142.83	1,280,715.52	-
委托开发	吉安市井开区科迅网络科技有限公司	《怪兽之决斗》	受托开发收入	标的物上线并稳定运营满一个自然月后，开具增值税专用发票，吉安科讯收到发票之日起7个工作日内一次性支付	-	566,037.74	-
			分成收入	分成收入为充值总金额扣除渠道后×40%	-	1,675,545.36	-

合同类型	客户名称	游戏名称	收入种类	结算方式	2017年1-3月	2016年度	2015年度
		《口袋挖矿》	受托开发收入	完成可上线商业化运营版本并提交后,在收到发票之日起7个工作日内支付开发费30%;上线并稳定运营后,在收到发票之日起7个工作日内支付余款	-	1,415,094.34	-
委托开发	上海锐玩网络科技有限公司	《四哥走天下》	受托开发收入	标的物上线收费运营后(指首个正式营运的地区)后的7个工作日内,甲方需向乙方支付壹佰万元开发费,乙方向甲方提供等额增值税专用发票。	-	943,396.23	-
			分成收入	分成收入为充值总金额×25%	2,542,417.58	2,085,666.75	-
委托开发	河南极客网络科技有限公司	《剑破苍穹》	分成收入	分成收入为充值总金额×40%	-	126,759.25	48,659.29
委托开发	北京新线动视科技有限公司	《完美世界3D》	分成收入	分成收入为充值总金额扣除渠道后×50%, 结算周期为“N+3”	1,291,677.65	1,957,879.43	-
主营业务收入合计					5,622,977.31	16,101,804.23	1,019,533.07

公司自主开发游戏的授权运营情况如下:

授权游戏	被授权方	授权区域	授权期限/协议有效期	授权金及分成情况	
				授权金	分成比例
《灵境传说》	重庆圣丁网络科技有限公司	中国大陆地区	2015年9月16日至2019年9月15日	300万元人民币	充值总金额×40%
《江湖奇侠传》	VCCORPCORPORATION	越南	2016年7月25日至2018年7月25日	9万美金	充值总金额×30%
《江湖奇侠传》 《东邪西毒》	香港拓玩网络科技有限公司	港台地区、新加坡及马来西亚	2016年11月8日至标的物正式运营收费之日起满贰年	30万美金	-
《江湖奇侠传》	上海汇火网络科技有限公司	泰国、韩国	2016年10月10日至标的物正式运营收费之日起满贰年	150万元人民币	-
《东邪西毒》	上海沪首网络科技有限公司	中国大陆地区	2016年3月28日至2019年5月8日	-	老版本分成方式为充值金额扣除渠道后×43%;新版本(2016年10月)的分成方式为充值总金额×20%

②主营业务收入波动原因

2017 年 1-3 月、2016 年度及 2015 年度，公司分别实现主营业务收入 562.30 万元、1,610.18 万元及 101.95 万元，2016 年度较 2015 年度增长 1479%。

公司于 2011 年 12 月成立，主营业务为网络游戏研发，公司一直秉持“做精品游戏、做创意文化”的研发核心理念，将“金庸系列”、“歃血系列”等手游作为公司研发重点，打造新的具有原创特色的产品体系。2014 年以前公司的发展一直处于产品研发阶段，无收入产生。

2015 年第三季度起，主打游戏《灵境传说》、《东邪西毒》、《江湖奇侠传》研发陆续完成。凭借优质产品，同时依托公司管理层在业内口碑及知名度，公司自主研发产品迅速获得游戏运营商青睐，取得良好市场反应，2016 年实现收入 7,331,425.13 元，2017 年 1-3 月实现收入 1,788,882.08 元。其中，《江湖奇侠传》（境外版本）在境外区域市场与多家代理商达成合作协议，扩大了公司产品市场边界。

同时，由于公司开发游戏质量上乘、可玩度高，公司受托开发的《完美世界 3D》、《四哥走天下》、《怪兽之决斗》亦受到市场追捧。2016 年实现受托开发收入及分成收入 8,643,619.85 元，2017 年 1-3 月实现收入 3,834,095.23 元。

公司总体经营发展战略为顺应手游开发运营的发展趋势，本着技术创新与玩家需求相结合的原则，将“执民族文化旌旗，振民族手游强音”的理念融入到公司的产品和业务流程中。运用不同的竞争策略，在继续保持手游领域优势的基础上，不断延伸产品开发和创新运营模式，成为领先的历史题材、民族原创和绿色手游的开发商。公司主要竞争战略是用细分市场领先的竞争策略做专，用差异化的竞争策略做强，用本土化优势的竞争策略做大。未来，公司将顺应手游开发运营的发展趋势，把握国内网络游戏高速发展的契机，在手游细分领域，公司将在《东邪西毒》的基础上，持续进行武侠相关游戏作品的开发，同时面对玩家不同的需求，公司还将推出影游联动计划，扩大公司的游戏玩家基础，提升公司的市场竞争力。

③公司海外销售相关情况

公司海外销售系与境外运营商 VCCORP CORPORATION 及香港拓玩网络科技有限公司签订的授权产品的境外区域独家代理运营合作协议，收取的版权金及分成收入。根据协议约定，经测试确认后许可费不可退回，后续由运营商负责授

权产品在境外地区商业化运营版本事宜，结算币种均为美元。

经主办券商核查，未发现公司营业收入真实性、完整性以及准确性存在异常；公司的营业收入真实、完整、准确。报告期内公司的成本核算真实、准确、完整。

2、主营业务毛利率的主要构成、变化趋势及原因分析

(1) 公司主营业务毛利率变动分析

单位：元

2017年1-3月	主营业务收入	成本	毛利额	毛利率
授权金收入	-	-	-	NA
运营分成收入	5,622,977.31	285,056.98	5,337,920.33	94.93%
受托开发收入	-	-	-	NA
合计	5,622,977.31	285,056.98	5,337,920.33	94.93%

(续)

2016年度	主营业务收入	成本	毛利额	毛利率
授权金收入	5,592,918.63	-	5,592,918.63	100.00%
运营分成收入	7,584,357.29	1,264,334.94	6,320,022.35	83.33%
受托开发收入	2,924,528.31	-	2,924,528.31	100.00%
合计	16,101,804.23	1,264,334.94	14,837,469.29	92.15%

(续)

2015年度	主营业务收入	成本	毛利额	毛利率
授权金收入	970,873.78	-	970,873.78	100.00%
运营分成收入	48,659.29	-	48,659.29	100.00%
受托开发收入	-	-	-	NA
合计	1,019,533.07	0.00	1,019,533.07	100.00%

2017年1-3月、2016年度及2015年度主营业务毛利分别为94.93%、92.15%及100%。公司主营业务为游戏研发，公司运营支出主要为研发人员工资，根据谨慎原则及行业惯例，研发人员工资均记入当期管理费用，公司财务报表中的营业成本仅为少量的产品售后运营维护人员工资及费用支出，因此公司毛利率整体体现很高。2015年公司因上线产品的运维由客户自行负责而未发生运维费用，因此毛利率为100%。

(2) 研发费用情况

公司报告期内研发费用构成如下：

单位：元

项目	2017年1-3月		2016年度		2015年度	
	金额(元)	比例(%)	金额(元)	比例(%)	金额(元)	比例(%)

项目	2017 年 1-3 月		2016 年度		2015 年度	
	金额（元）	比例(%)	金额（元）	比例(%)	金额（元）	比例(%)
研发人员工资	1,313,142.45	56.82	4,238,862.18	55.47	7,239,370.45	78.55
美术和视频制作外协费	500,000.00	21.63	1,679,896.10	21.98	1,962,748.76	21.30
其他费用	498,069.46	21.55	1,722,689.10	22.54	14,100.00	0.15
研发费用合计	2,311,211.91	100.00	7,641,447.38	100.00	9,216,219.21	100.00
主营业务收入	5,622,977.31		16,101,804.23		1,019,533.07	
占比（%）	41.10		47.46		903.96	

①研发费用变动分析

公司研发费用主要包括公司研发人员公司、外包美术和视频制作费用以及软件著作权登记服务费、场地租赁、折旧摊销等费用。

2016 年度研发费用较 2015 年度减少 157.48 万元，主要原因在于：1）2016 年公司对研发团队进行调整，研发基地从广州迁移至北京，除核心团队以外人员均有所调整。2016 年 7-10 月为新旧人员衔接期，人员总数下降导致研发人员薪酬下降；2）由于 2016 年底北京团队成立未满一年，因此 2016 年度未发放研发人员年终奖，2015 年 12 月计提年终奖金额为 445,440.69 元。团队变更并未造成公司研发能力的下降；3）公司将项目研发纳入业绩考核、控制工资成本，美术外包项目减少；4）2016 年随着公司几个拳头游戏产品研发完成并陆续上线，少部分研发人员转为产品运营维护而将其工资计入营业成本，因此研发费用总额有所下降。

其他费用主要为摊销费用、会议费用等，2016 年及 2017 年第一季度其他费用增加的主要为增加的无形资产摊销。

2017 年 1-3 月，研发人员较 2016 年末增加 2 人，2016 年底立项大型“龙珠传奇之无间道研发项目”，经费预算 260 万元。季度研发费用稳中有升。

报告期内公司全部研发费用均费用化处理。主要系由于研发支出中，研发人员薪酬占比在 65%-78%之间。公司研发模式为：公司研发项目正式立项后即组成研发小组，一名研发人员可能同时参与多个研发项目，由于公司目前规模及人手有限，未按照项目及人员工时分别核算应计入每个项目的人员薪酬。因此，单个游戏项目的开发阶段支出无法可靠计量，单个游戏不满足《企业会计准则》关于无形资产确认的基本条件之“（二）该无形资产的成本能够可靠地计量。”。

因此，公司内部研发费用均未确认无形资产。

②美术和视频制作外协费用情况

公司向外协单位合作采购的均为零星美术资源委托及游戏音乐制作等。公司在研发过程中仅按照要求将游戏音乐及部分美术制作工作委托给外协单位，外协工作均按照公司技术标准、设计要求执行。报告期内，美术和视频制作外协费用情况参见本公开转让说明“第二章公司业务”之“五、公司商业模式”之“1、研发模式”。

(3) 与同行业公司的毛利率及盈利比较分析

项目	2016 年度				
	越川网络	颗豆互动	小奥互动	齐思信息	鹏万科技
毛利率（%）	92.16	92.06	87.23	87.62	86.68%
加权平均净资产收益率（%）	21.77	23.87	21.55	-97.76	46.51
扣非后加权平均净资产收益率（%）	17.7	21.87	20.65	-100.27	42.32
每股收益（元/股）	0.41	0.53	0.40	-0.78	0.72

注：上述数据取自股转系统 2016 年报公开信息。

我们选择与越川网络同行业中营业规模及发展阶段大体相当的挂牌公司“颗豆互动”、“小奥互动”等作对比分析，上述数据显示，公司盈利能力在行业合理范围之内，也符合行业特点。

经主办券商核查，公司主营业务毛利率与公司业务变动和业务发展情况相符，毛利率的变动合理。

3、营业收入和利润总额的变动趋势及原因

单位：元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度		2015 年度
	金额	金额	变动百分比	金额
营业收入	5,622,977.31	16,128,330.52	1252.12%	1,192,816.74
营业成本	285,056.98	1,264,334.94	NA	-
营业利润	1,724,922.14	3,566,479.84	-115.46%	-23,069,830.27
利润总额	1,724,782.38	4,566,400.33	-119.78%	-23,083,840.89
净利润	1,293,586.79	4,059,910.20	-119.55%	-20,769,607.92

公司于 2011 年 12 月成立，主营业务为网络游戏研发，公司一直秉持“做精品游戏、做创意文化”的研发核心理念，将“金庸系列”、“歃血系列”等手游作为

公司研发重点，打造新的具有原创特色的产品体系。2014 年以前公司的发展一直处于产品研发阶段，无收入产生。由于游戏开发行业存在成本前置的行业特性，公司亦谨慎起见未对研发费用进行资本化处理，因此导致前期累计亏损较大，另外，2015 年确认了股份支付，列支了管理费用 1,358.33 万元，2015 年确认亏损 20,769,607.92 元。2015 年第三季度起，随着公司几个拳头游戏产品研发完成并陆续上线，公司收入开始呈爆发式增长，2016 年度实现净利润 4,059,910.20 元，2017 年 1-3 月实现净利润 1,293,586.79 元。

公司已步入运营正轨，在移动端游业内积累了一定了品牌口碑和行业知名度，人员和部门保持相对稳定，在应用开发方面具有深厚的技术沉淀，随着研发队伍的不断扩大、研发能力的不断增强及新产品的上线，加上费用的有效控制，应收账款的加强管理，公司收入水平及盈利能力也将稳定增长。

（二）主要费用及变动情况

1、公司最近两年一期的主要费用及变动情况：

单位：元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度		2015 年度
	金额	金额	增长率	金额
销售费用	-	-	NA	-
管理费用	3,407,740.21	10,661,223.58	-56.27%	24,380,860.71
其中：研发支出	2,311,211.91	7,641,447.38	-17.09%	9,216,219.21
财务费用	4,787.52	46,562.61	-42.89%	81,538.32
期间费用小计	3,412,527.73	10,707,786.19	-56.23%	24,462,399.03
营业收入	5,622,977.31	16,128,330.52	1252.12%	1,192,816.74
销售费用与营业收入之比	-	-		-
管理费用与营业收入之比	60.60%	66.10%		2043.97%
其中：研发费用占比	41.10%	47.38%		772.64%
财务费用与营业收入之比	0.09%	0.29%		6.84%
期间费用占营业收入之比	60.69%	66.39%		2050.81%

2、公司最近两年一期的管理费用明细情况：

单位：元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度		2015 年度
	金额	金额	增长率	金额
股份支付费用	-	-	-100.00%	13,583,341.73
研发费	2,311,211.91	7,641,447.38	-17.09%	9,216,219.21
物业租赁及水电	234,974.43	773,434.14	71.65%	450,600.00
差旅费	216,040.82	661,834.40	175.63%	240,115.53

职工薪酬	138,658.78	445,877.64	150.78%	177,798.71
中介机构服务费	351,006.15	308,046.23	330.21%	71,603.77
业务招待费	52,687.92	216,828.47	-7.94%	235,520.76
办公费	25,982.15	186,062.80	261.85%	51,420.33
商标注册费	11,500.00	110,295.00	585.06%	16,100.00
低值易耗品	30,546.00	63,972.40	14.79%	55,728.45
汽车费用	8,068.60	50,599.61	109.23%	24,184.00
培训费	10,000.00	25,480.00	-75.44%	103,757.98
咨询服务费	-	12,800.00	-80.46%	65,500.00
折旧费及摊销	15,300.45	42,878.73	2.07%	42,008.84
其他	1,763.00	121,666.78	159.08%	46,961.40
合计	3,407,740.21	10,661,223.58	-56.27%	24,380,860.71

3、公司最近两年一期财务费用明细情况：

单位：元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
利息支出	-	40,416.67	76,250.00
减：利息收入	897.43	5,497.27	6,505.48
银行手续费	2,460.00	11,643.21	11,793.80
汇兑损益	3,224.95	-	-
合计	4,787.52	46,562.61	81,538.32

公司管理费用主要包括研发费用、租赁费、行政及管理人员薪酬、差旅费、中介机构服务等。公司 2016 年管理费用较 2015 年大幅降低，主要是由于 2015 年确认了股份支付列支管理费用 1,358.33 万元。

剔除股份支付事项影响，公司 2016 年的管理费用与 2015 年总体基本持平。2017 年 1-3 月，管理费用占主营业务收入比重为 60.60%，与 2016 年度基本一致。可见公司报告期内管理费用较为稳定。

管理费用其他明细方面：1) 研发费用情况参见本部分之“(一)营业收入、利润及毛利率”；2) 2016 年增加北京分公司办公室，导致物业租赁及水电费增加；3) 2016 年业务收入规模大幅上升，相应差旅费、职工薪酬增加；4) 公司启动新三板挂牌工作，导致中介机构服务费增加。

报告期内财务费用，2016 年较 2015 年度减少主要是由于 2016 年归还银行借款导致利息支出减少所致。

报告期内公司期间费用真实、准确、完整，波动合理，不存在跨期确认费用、将期间费用资本化的情形。

（三）重大投资收益、非经常性损益情况和税收政策

1、重大投资收益

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
理财产品收益	-	12,980.82	163,983.56
合计	-	12,980.82	163,983.56

报告期内公司投资理财情况如下：

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 12 月 31 日	投资收益
工行“工银瑞信投资-瑞佳 8 号”保本专项资产管理计划	4,000,000.00	-	4,000,000.00	-	88,723.29
工行“共赢理财”超短期理财产品 (0701CDQB)	2,000,000.00	1,000,000.00	3,000,000.00	-	4,986.30
工行“如意人生 I” (A 款) 人民币理财产品 (ryrs0101)	-	3,000,000.00	3,000,000.00	-	70,273.97
合计	6,000,000.00	4,000,000.00	10,000,000.00	-	163,983.56
项目	2015 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2016 年 12 月 31 日	投资收益
工行“如意人生 I” (B 款) 人民币理财产品 (ryrs0101)	-	2,000,000.00	2,000,000.00	-	12,964.68
工行“共赢理财”超短期理财产品 (0701CDQB)	-	100,000.00	100,000.00	-	16.14
合计	-	2,100,000.00	2,100,000.00	-	12,980.82

公司将闲置资金用于购买银行短期理财产品，获取短期投资收益，不影响公司流动性及主营业务。报告期内购买理财产品取得的投资收益 176,964.38 元。所有理财产品为保守、稳健、平衡型低风险产品，不存在股票、公司债等高风险投资品种。有限公司时期，公司对外投资由公司股东协商决定，股份公司成立后，公司制定了《对外投资管理制度》。股份公司成立之后至报告期期末，公司无新增理财投资事项。公司表示未来将根据公司现金流状况，综合考虑各方面因素后，严格按照《公司章程》及《对外投资管理制度》的规定，对公司的各项投资进行可行性研究，综合考虑各方面因素后，严格按照三会议事规则规定的权限，经批准再投资。

2、非经常性损益情况

单位：元

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
----	--------------	---------	---------

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度
一、非经常性损益合计	-139.76	1,012,901.31	-13,433,368.79
非流动资产处置损益			-14,010.37
计入当期损益的政府补助(与企业业务密切相关,按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外)		1,000,000.00	
委托他人投资或管理资产的损益		12,980.82	163,983.56
股份支付			-13,583,341.73
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-139.76	-79.51	-0.25
二、非经常性损益对应的所得税影响数	-34.94	253,225.33	37,493.23
少数股东权益影响额(税后)			
三、非经常性损益净额	-104.82	759,675.98	-13,470,862.02
四、当期净利润	1,293,586.79	4,059,910.20	-20,769,607.92
五、非经常性损益占净利润比例	-0.01%	18.71%	64.86%

报告期内, 2016 年度公司的非经常性损益主要是政府补助收入, 2016 年 1 月 22 日, 广州市科技创新委员会、广州市财政局联合下发《关于清算 2015 年科技与金融结合专项资金项目明细的通知》(穗科创字[2016]18 号), 同意拨付公司补贴 100.00 万元。2016 年 3 月 24 日, 公司收到广州市海珠区财政局拨付的该补助款项。公司对该收入不存在依赖性, 2015 年度除股份支付因素外, 其他非经常性损益占净利润比例较小。

报告期内公司获得的政府补助明细情况如下:

单位: 元

补助项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度	与资产/收益相关
多人在线移动游戏软件项目	-	1,000,000.00	-	与收益相关
合计	-	1,000,000.00	-	

3、营业外收入

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度
政府补助	-	1,000,000.00	-
其他	-	1.20	-
合计	-	1,000,001.20	-

报告期内营业外收入主要为政府补助。

4、营业外支出

项目	2017年1-3月	2016年度	2015年度
----	-----------	--------	--------

项目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
非流动资产处置损失	-	-	14,010.37
其他支出	139.76	80.71	0.25
合计	139.76	80.71	14,010.62

公司 2015 年营业外支出主要为处置电子设备报废损失 14,010.37 元，2016 年度及 2017 年 1-3 月为小额税收滞纳金支出。报告期内公司无因违法违规而受到重大处罚的情形。

(四) 主要资产情况及其重大变动分析

1. 货币资金

单位：元

项目	2017 年 3 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
库存现金	-	-	479.40
银行存款	1,465,854.72	1,899,155.93	835,260.37
其他货币资金	-	-	-
合计	1,465,854.72	1,899,155.93	835,739.77

2. 应收账款

(1) 应收账款分类

单位：元

种类	2017 年 3 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	13,722,262.71	100.00	692,060.29	5.04	13,030,202.42
其中：账龄组合	13,722,262.71	100.00	692,060.29	5.04	13,030,202.42
单项金额虽不重大但单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
合计	13,722,262.71	100.00	692,060.29	5.04	13,030,202.42

(续)

种类	2016 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	10,478,248.43	100.00	526,421.38	5.02	9,951,827.05
其中：账龄组合	10,478,248.43	100.00	526,421.38	5.02	9,951,827.05

单项金额虽不重大但单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
合计	10,478,248.43	100.00	526,421.38	5.02	9,951,827.05

(续)

种类	2015 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	50,179.12	100.00	2,508.96	5.00	47,670.16
其中：账龄组合	50,179.12	100.00	2,508.96	5.00	47,670.16
单项金额虽不重大但单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
合计	50,179.12	100.00	2,508.96	5.00	47,670.16

采用账龄分析法计提坏账准备的应收账款

单位：元

账龄	2017 年 3 月 31 日		
	应收账款	坏账准备	计提比例 (%)
1 年以内	13,603,319.59	680,165.98	5.00
1 至 2 年	118,943.12	11,894.31	10.00
合计	13,722,262.71	692,060.29	5.04

(续)

账龄	2016 年 12 月 31 日		
	应收账款	坏账准备	计提比例 (%)
1 年以内	10,428,069.31	521,403.47	5.00
1 至 2 年	50,179.12	5,017.91	10.00
合计	10,478,248.43	526,421.38	5.02

(续)

账龄	2015 年 12 月 31 日		
	应收账款	坏账准备	计提比例 (%)
1 年以内	50,179.12	2,508.96	5.00
合计	50,179.12	2,508.96	5.00

(2) 按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况

2017 年 3 月 31 日

单位名称	期末余额 (元)	占应收账款总额的比例 (%)	坏账准备余额 (元)
上海锐玩网络科技有限公司	4,905,769.39	35.75	245,288.47

单位名称	期末余额（元）	占应收账款总额的比例(%)	坏账准备余额（元）
北京新线动视科技有限公司	2,209,624.36	16.10	110,481.22
上海沪首网络科技有限公司	2,171,369.85	15.82	108,568.49
香港拓玩网络科技有限公司	1,517,846.00	11.06	75,892.30
上海汇火网络科技有限公司	1,300,000.00	9.47	65,000.00
合计	12,104,609.60	88.20	605,230.48

2016 年 12 月 31 日

单位名称	期末余额（元）	占应收账款总额的比例(%)	坏账准备余额（元）
上海锐玩网络科技有限公司	3,210,806.76	30.64	160,540.34
香港拓玩网络科技有限公司	2,074,187.66	19.80	103,709.38
吉安市井开区科迅网络科技有限公司	1,642,290.79	15.67	82,114.54
上海汇火网络科技有限公司	1,500,000.00	14.32	75,000.00
北京新线动视科技有限公司	840,446.05	8.02	42,022.30
合计	9,267,731.26	88.45	463,386.56

2015 年 12 月 31 日

单位名称	期末余额（元）	占应收账款总额的比例(%)	坏账准备余额（元）
河南极客网络科技有限公司	50,179.12	100.00	2,508.96
合计	50,179.12	100.00	2,508.96

① 应收账款余额较高原因

2016 年末及 2017 年 3 月末公司应收账款余额较大，主要由于：

1) 公司收入主要来源为通过测试或上线稳定运营后的授权金收入，及游戏运营分成收入。2014 年以前公司的发展一直处于产品研发阶段，无收入产生。2015 年第三季度起，主打游戏《灵境传说》、《东邪西毒》、《江湖奇侠传》研发完成并陆续上线。2016 年销售收入较 2015 年增加 1508.23 万元，升幅达 1479%，相应期末应收账款余额大幅上升。

2) 同时，报告期内收入较多确认于 2016 年下半年：《口袋挖矿》、《四哥走天下》分别于 9、10 月正式上线，《江湖奇侠传》、《东邪西毒》分别于 11 月及 12 月通过测试，因此期末时点应收账款余额较高；

3) 公司实际给予客户的应收款账期一般为结算后 3-6 个月。实际回款情况与信用政策基本一致。部分游戏以“净收入”（即被授权产品用户向被授权人支付的扣除渠道费用后的游戏充值金额）为确认分成的依据，公司与游戏运营商的收

入结算需在其与渠道方完成对账之后，因此可能导致部分应收款账期较长。如 2016 年确认收入的香港拓玩网络科技有限公司、上海汇火网络科技有限公司款项均在报告期后收回大部分款项。报告期内，账龄 1 年以内应收账款占比超过 99%，主要客户稳定，未发生过坏账情形。

公司已加强对账及应收账款管理工作，截至 2017 年 8 月 25 日，2016 年 12 月 31 日账面应收账款已收回 9,759,018.14 元，回款比例 93.14%；2017 年 3 月 31 日账面应收账款已收回 8,924,148.60 元，回款比例 65.03%。

② 公司的坏账政策与同行业比较

账龄	越川网络	齐思信息	颗豆互动	小奥互动	鹏万科技
1 年以内	5.00	1.00	5.00	5.00	5.00
1-2 年	10.00	10.00	10.00	10.00	30.00
2-3 年	50.00	50.00	50.00	20.00	20.00
3 年以上	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00

公司应收账款坏账准备的计提政策与同行业公司趋同，公司坏账准备计提的政策已经充分考虑应收账款不能回收的风险。

报告期各期末，应收账款中无应收持本单位 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位所欠款项。

经主办券商核查，公司坏账准备计提的政策已经充分考虑应收账款不能回收的风险，不存在坏账准备计提不充分情形。根据应收账款期后收款情况，收入的真实性未见重大异常，可以确认。

3、预付款项

（1）预付款项按账龄列示

单位：元

账龄	2017 年 3 月 31 日		2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
1 年以内	796,408.33	100.00	586,408.33	100.00	27,500.00	100.00
合计	796,408.33	100.00	586,408.33	100.00	27,500.00	100.00

（2）预付款项金额前五名单位情况

2017 年 3 月 31 日

单位名称	款项性质	余额	占预付款期末余额合计数的比例（%）
------	------	----	-------------------

北京新线中视文化传播有限公司	货款	700,000.00	87.89
北京天瑞国峰科技孵化器有限公司朝阳物业管理分公司	预付房租	44,408.33	5.58
北京金三科技股份有限公司	货款	42,000.00	5.27
北京畅元国讯科技有限公司	货款	10,000.00	1.26
小计		796,408.33	100.00

2016 年 12 月 31 日

单位名称	款项性质	余额	占预付款期末余额合计数的比例(%)
北京新线中视文化传播有限公司	货款	500,000.00	85.27
北京天瑞国峰科技孵化器有限公司朝阳物业管理分公司	预付房租	44,408.33	7.57
北京金三科技股份有限公司	货款	42,000.00	7.16
合计		586,408.33	100.00

2015 年 12 月 31 日

单位名称	款项性质	2015 年 12 月 31 日	账龄	占预付款期末余额合计数的比例(%)
河南壹测吧网络技术有限公司	货款	27,500.00	1 年以内	100.00
合计		27,500.00		100.00

2017 年 3 月 31 日、2016 年 12 月 31 日及 2015 年 12 月 31 日预付账款分别占流动资产的比例分别为 5.08%、4.55%和 2.62%，无超过一年期的预付款项。预付账款主要为预付外协美术制作费、视频制作费及预付房租。根据公司与北京新线中视文化传播有限公司签订的《视频制作合同》，为游戏《江湖奇侠传》、《龙珠传奇之无间道》、《修真世界》、《龙神诀》以及《东邪西毒 3D 版》提供创意策划、脚本制作、视频拍摄及制作服务等。2016 年末，根据合同约定预付 50 万元，2017 年第一季度根据游戏《江湖奇侠传》及《龙珠传奇之无间道》的《视频制作现场验收单》确认 50 万研发成本；2017 年 3 月根据《东邪西毒 3D》的执行确认单预付 70 万元。

截至 2017 年 3 月 31 日，预付账款中不含持公司 5%以上（含 5%）表决权股份的股东单位及个人款项；预付账款余额中无预付关联方款项。

3. 其他应收款

(1) 其他应收款分组情况

单位：元

种类	2017 年 3 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收款	419,733.49	100.00	20,986.67	5.00	398,746.82
其中：账龄分析法组合	419,733.49	100.00	20,986.67	5.00	398,746.82
单项金额虽不重大但单独计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
合计	419,733.49	100.00	20,986.67	5.00	398,746.82

(续)

种类	2016 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收款	463,036.69	100	23,204.89	5.00	439,831.80
其中：账龄分析法组合	463,036.69	100	23,204.89	5.00	439,831.80
单项金额虽不重大但单独计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
合计	463,036.69	100	23,204.89	5.00	439,831.80

(续)

种类	2015 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收款	143,201.94	100	7,160.10	5.00	136,041.84
其中：账龄分析法组合	143,201.94	100	7,160.10	5.00	136,041.84
单项金额虽不重大但单独计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
合计	143,201.94	100	7,160.10	5.00	136,041.84

采用账龄分析法计提坏账准备的其他应收款：

单位：元

账龄	2017年3月31日		
	其他应收款	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	419,733.49	20,986.67	5.00
合计	419,733.49	20,986.67	5.00

(续)

账龄	2016年12月31日		
	其他应收款	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	461,975.69	23,098.79	5.00
1-2年	1,061.00	106.10	10.00
合计	463,036.69	23,204.89	5.01

(续)

账龄	2016年12月31日		
	其他应收款	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	143,201.94	7,160.10	5.00
合计	143,201.94	7,160.10	5.00

(2) 其他应收款按款项性质分类情况

单位：元

款项性质	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
员工备用金	73,096.49	128,137.32	131,975.00
押金	240,499.00	240,499.00	-
往来款	106,138.00	94,400.37	11,226.94
合计	419,733.49	463,036.69	143,201.94

(3) 按欠款方归集的前五名其他应收款情况

单位名称	2017年3月31日				
	款项性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
北京天瑞国峰科技孵化器有限公司朝阳物业管理分公司	房屋及物业押金	133,225.00	1年以内	31.74	6,661.25
林锦珩	往来款	90,000.00	1年以内	21.44	4,500.00
周伟雄	房屋及物业押金	69,174.00	1年以内	16.48	3,458.70
谢罗欣	备用金	48,012.59	1年以内	11.44	2,400.63
韩伊能	员工宿舍押金	20,000.00	1年以内	4.76	1,000.00
合计		360,411.59		85.86	18,020.58

(续)

单位名称	2016年12月31日
------	-------------

	款项性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
北京天瑞国峰科技孵化器有限公司 朝阳物业管理分公司	房屋及物 业押金	133,225.00	1 年以内	28.77	6,661.25
李淳	员工备用金	100,452.90	1 年以内	21.69	5,022.65
林锦珩	往来款	90,000.00	1 年以内	19.44	4,500.00
周伟雄	房屋及物业 押金	69,174.00	1 年以内	14.94	3,458.70
谢罗欣	员工备用金	27,284.42	1 年以内	5.89	1,364.22
合计		420,136.32		90.73	21,006.82

(续)

单位名称	2015 年 12 月 31 日				
	款项性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
唐洪亮	备用金	90,000.00	1 年以内	62.85	4,500.00
徐骁	备用金	29,950.00	1 年以内	20.91	1,497.50
个人社保	代缴社保	10,165.94	1 年以内	7.10	508.30
张芳	备用金	6,625.00	1 年以内	4.63	331.25
林杰	备用金	5,400.00	1 年以内	3.77	270.00
合计		142,140.94		99.26	7,107.05

2017 年 3 月 31 日、2016 年年末及 2015 年年末，公司其他应收款主要为员工备用金及租房押金。其他应收款占同期流动资产的比例分别为 2.54%、3.42% 和 12.96%，占比较小。

各报告期期末，其他应收款中持公司 5%以上（含 5%）表决权股份的股东单位及个人款项净额情况如下：

单位：元

款项性质	关联方	2017.3.31	2016.12.31	2015.12.31
备用金	唐洪亮	-	-	85,500.00
合计		-	-	85,500.00

4. 其他流动资产

单位：元

项目	2017 年 3 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
待抵扣增值税进项	-	-	3,025.56
合计	-	-	3,025.56

5. 固定资产

(1) 固定资产情况

单位：元

项目	办公及电子设备	合计
一. 账面原值		
1. 2015 年 1 月 1 日	210,303.78	210,303.78
2. 本期增加金额	41,785.65	41,785.65
购置	41,785.65	41,785.65
3. 本期减少金额	36,992.00	36,992.00
处置或报废	36,992.00	36,992.00
4. 2015 年 12 月 31 日	215,097.43	215,097.43
二. 累计折旧		
1. 2015 年 1 月 1 日	38,502.05	38,502.05
2. 本期增加金额	42,008.83	42,008.83
计提	42,008.83	42,008.83
3. 本期减少金额	22,981.62	22,981.62
处置或报废	22,981.62	22,981.62
4. 2015 年 12 月 31 日	57,529.26	57,529.26
三. 减值准备		
1. 2015 年 1 月 1 日	-	-
2. 本期增加金额	-	-
3. 本期减少金额	-	-
4. 2015 年 12 月 31 日	-	-
四. 账面价值		
1. 2015 年 12 月 31 日	157,568.17	157,568.17
2. 2015 年 1 月 1 日	171,801.73	171,801.73

(续)

项目	办公及电子设备	合计
一. 账面原值		
1. 2015 年 12 月 31 日	215,097.43	215,097.43
2. 本期增加金额	91,881.48	91,881.48
购置	91,881.48	91,881.48
3. 本期减少金额	-	-
处置或报废	-	-
4. 2016 年 12 月 31 日	306,978.91	306,978.91
二. 累计折旧		
1. 2015 年 12 月 31 日	57,529.26	57,529.26
2. 本期增加金额	42,878.73	42,878.73

项目	办公及电子设备	合计
计提	42,878.73	42,878.73
3. 本期减少金额	-	-
处置或报废	-	-
4. 2016 年 12 月 31 日	100,407.99	100,407.99
三. 减值准备		
1. 2015 年 12 月 31 日	-	-
2. 本期增加金额	-	-
3. 本期减少金额	-	-
4. 2016 年 12 月 31 日	-	-
四. 账面价值		
1. 2016 年 12 月 31 日	206,570.92	206,570.92
2. 2015 年 12 月 31 日	157,568.17	157,568.17

(续)

项目	办公及电子设备	合计
一. 账面原值		
1. 2016 年 12 月 31 日	306,978.91	306,978.91
2. 本期增加金额		
购置		
3. 本期减少金额	-	-
处置或报废	-	-
4. 2017 年 3 月 31 日	306,978.91	306,978.91
二. 累计折旧		
1. 2016 年 12 月 31 日	100,407.99	100,407.99
2. 本期增加金额	15,300.45	15,300.45
计提	15,300.45	15,300.45
3. 本期减少金额	-	-
处置或报废	-	-
4. 2017 年 3 月 31 日	115,708.44	115,708.44
三. 减值准备		
1. 2016 年 12 月 31 日	-	-
2. 本期增加金额	-	-
3. 本期减少金额	-	-
4. 2017 年 3 月 31 日	-	-
四. 账面价值		
1. 2017 年 3 月 31 日	191,270.47	191,270.47
2. 2016 年 12 月 31 日	206,570.92	206,570.92

公司的主要固定资产为办公及电子设备。公司主营业务不涉及生产环节，因此不存在大型生产设备等固定资产。

(2) 固定资产减值情况

公司现有固定资产处于良好状态，不存在各项减值迹象，故对固定资产未计提减值准备。截至 2017 年 3 月 31 日，公司固定资产不存在抵押、质押、担保的情况。

6. 无形资产

单位：元

项目	著作改编权	合计
一. 账面原值		
1. 2015 年 12 月 31 日	-	-
2. 本期增加金额	5,040,000.00	5,040,000.00
3. 本期减少金额	-	-
4. 2016 年 12 月 31 日	5,040,000.00	5,040,000.00
二. 累计摊销		
1. 2015 年 12 月 31 日		
2. 本期增加金额	980,000.00	980,000.00
计提	980,000.00	980,000.00
3. 本期减少金额	-	-
4. 2016 年 12 月 31 日	980,000.00	980,000.00
三. 减值准备		
1. 2015 年 12 月 31 日	-	-
2. 本期增加金额	-	-
3. 本期减少金额	-	-
4. 2016 年 12 月 31 日	-	-
四. 账面价值		
1. 2016 年 12 月 31 日	4,060,000.00	4,060,000.00
2. 2015 年 12 月 31 日	-	-

(续)

项目	著作改编权	合计
一. 账面原值		
1. 2016 年 12 月 31 日	5,040,000.00	5,040,000.00
2. 本期增加金额		
3. 本期减少金额		
4. 2017 年 3 月 31 日	5,040,000.00	5,040,000.00
二. 累计摊销		
1. 2016 年 12 月 31 日	980,000.00	980,000.00
2. 本期增加金额	420,000.00	420,000.00

项目	著作改编权	合计
计提	420,000.00	420,000.00
3. 本期减少金额		
4. 2017 年 3 月 31 日	1,400,000.00	1,400,000.00
三. 减值准备		
1. 2016 年 12 月 31 日	-	-
2. 本期增加金额	-	-
3. 本期减少金额	-	-
4. 2017 年 3 月 31 日	-	-
四. 账面价值		
1. 2017 年 3 月 31 日	3,640,000.00	3,640,000.00
2. 2016 年 12 月 31 日	4,060,000.00	4,060,000.00

(1) 关于“龙神诀”著作权

《龙神诀》一书的作者网名为“流浪的蛤蟆”，真名：王超，其为国内顶尖级别的网络玄幻文学作家，2015 年曾经以 1420 万元的收入位列网络作家收入排行榜第 10 位，自其在网络上发表作品以来，已经陆续发布了 19 部作品，这些作品在各大网络文学阅读网都获得了可观的点击量，2017 年 2 月，第二届网文之王评选中位列百强大神。目前，国内一线网络作家已有《斗破苍穹》、《诛仙》、《天元》等大量作品被改编为了网络游戏，均取得了不俗的玩家销量，高人气作者的知名作品 IP 已经成为网游、手游改编的一大内容来源，近年来高人气作者的作品 IP 价格也呈现水涨船高的趋势，高人气作者所创作的网络文学 IP 在游戏市场上具有较高的附加值。

2014 年 6 月 10 日，公司与北京幻想纵横网络科技有限公司（以下简称“北京幻想”）签订文学作品游戏改编权授权协议，协议规定北京幻想将其拥有全部著作权或获得充分授权的文学作品《龙神诀》（作者：[王超]，笔名：[流浪的蛤蟆]），包括其已创作完成部分和未来将创作的部分在全世界范围内的游戏改编权独家授予公司，授权费用 504.00 万元。北京幻想承诺，授权作品自协议生效之日起连续连载两年以上。该授权有效期为永久，性质为独占，公司可以分授权、转授权，且不需要经过北京幻想或任何第三方同意。上述协议签订时，该作品尚未完成（公司为锁定该作品版权而提前购买），该项资产尚未达到预定可使用状态，公司将其作为其他非流动资产核算。

2016 年 6 月，为合同约定的连续连载两年的时间，该作品接近完结状态（连载完成率达 92%），达到预定可使用状态，故公司从 2016 年 6 月开始将改编权转

入无形资产，并自当月开始摊销，摊销期限三年，截至 2017 年 3 月 31 日，已摊销 140 万元，无形资产净值为 364 万元。2016 年 6 月下旬公司对该改编权的项目进行立项，并开始进行研发工作，《龙神诀》研发项目总预算经费 300 万元，截止 2017 年 3 月，该游戏项目主界面、场景、战斗操作等基础功能设计与制作接近完成，累计列支研发费用 121.92 万元。项目预计研发完成公测时间为 2018 年 1 月。

7. 递延所得税资产

单位：元

项目	2017 年 3 月 31 日		2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日	
	可抵扣/应纳税暂时性差异	递延所得税资产/负债	可抵扣/应纳税暂时性差异	递延所得税资产/负债	可抵扣/应纳税暂时性差异	递延所得税资产/负债
资产减值准备	713,046.96	178,261.74	549,626.27	137,406.57	9,669.06	2,417.27
可抵扣亏损	21,269,119.78	5,317,279.94	23,157,322.84	5,789,330.70	25,673,573.38	6,418,393.34
合计	21,982,166.74	5,495,541.68	23,706,949.11	5,926,737.27	25,683,242.44	6,420,810.61

8. 其他非流动资产

单位：元

项目	2017 年 3 月 31 日		2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
龙神诀著作改编权	-	-	-	-	5,040,000.00	100.00
合计	-	-	-	-	5,040,000.00	100.00

龙神诀著作改编权的具体情况参见本部分之“6.无形资产”。

9. 资产减值准备计提情况

(1) 资产减值准备计提政策

资产减值准备计提政策详见本公开转让说明书本章之“三、报告期内会计政策、会计估计及其变动情况”。

(2) 资产减值准备计提情况

报告期内，公司资产减值准备实际计提及转回情况如下：

单位：元

项目	2017 年 1-3 月			
	期初数	本期增加 (计提)	本期减少 (转回或转销)	期末数
坏账损失	549,626.27	165,638.91	2,218.22	713,046.96

项目	2017 年 1-3 月			
	期初数	本期增加 (计提)	本期减少 (转回或转销)	期末数
合计	549,626.27	165,638.91	2,218.22	713,046.96

(续)

项目	2016 年度			
	期初数	本期增加 (计提)	本期减少 (转回或转销)	期末数
坏账损失	9,669.06	539,957.21	-	549,626.27
合计	9,669.06	539,957.21	-	549,626.27

(续)

项目	2015 年度			
	期初数	本期增加 (计提)	本期减少 (转回或转销)	期末数
坏账损失	49,753.89	2,508.96	42,593.79	9,669.06
合计	49,753.89	2,508.96	42,593.79	9,669.06

(五) 主要负债情况

1. 短期借款

单位：元

项目	2017.3.31	2016.12.31	2015.12.31
担保借款	-	-	3,000,000.00
合计	-	-	3,000,000.00

2015 年 6 月 16 日，公司与北京金山网络科技有限公司（以下简称“北京金山”）、东亚银行（中国）有限公司北京分行三方签订委托贷款合同，北京金山委托东亚银行（中国）有限公司北京分行向公司发放委托贷款 300.00 万元，贷款期限自 2015 年 6 月 23 日起至 2016 年 7 月 22 日止，贷款利率为 5%。由公司股东唐洪亮将其持有的公司 3%股权出质给北京金山作为对贷款的质押担保。公司已如期归还该借款，股权质押已解除。

2. 预收款项

单位：元

项目	2017 年 3 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
1 年以内	500,000.00	-	-
合计	500,000.00	-	-

预收账款为预收成都众创互乐有限公司（以下简称“众创互乐”）的分成款。《龙珠传奇之无间道》预收分成款。根据双方协议约定，众创互乐提供《龙珠传

奇之无间道》电视剧本、计费渠道、计费系统、计费查询系统，广州越川负责根据众创互乐的要求制作开发《龙珠传奇之无间道》卡牌类手机游戏，双方共同向用户提供游戏产品服务。分成方式为众创互乐获得分成收入的 70%，广州越川获得 30%，付款方式于预收 100 万元。

截至 2017 年 3 月 31 日，预收账款中不含持公司 5%以上（含 5%）表决权的股东单位及个人款项；预收账款余额中无预收关联方款项。

3. 应付职工薪酬

（1）应付职工薪酬分类列示

单位：元

项目	2015 年 1 月 1 日	本期增加额	本期减少额	2015 年 12 月 31 日
一、短期薪酬	447,293.99	7,184,989.50	7,127,899.55	504,383.94
二、离职后福利-设定提存计划		163,649.38	163,649.38	
三、辞退福利		30,000.00	30,000.00	-
合计	447,293.99	7,378,638.88	7,321,548.93	504,383.94

（续）

项目	2015 年 12 月 31 日	本期增加额	本期减少额	2016 年 12 月 31 日
一、短期薪酬	504,383.94	5,660,681.99	5,707,627.21	457,438.72
二、离职后福利-设定提存计划		208,642.16	191,247.13	17,395.03
合计	504,383.94	5,869,324.15	5,898,874.34	474,833.75

（续）

项目	2016 年 12 月 31 日	本期增加额	本期减少额	2017 年 3 月 31 日
一、短期薪酬	457,438.72	1,442,485.56	1,382,446.17	517,478.11
二、离职后福利-设定提存计划	17,395.03	69,979.57	68,296.18	19,078.42
合计	474,833.75	1,512,465.13	1,450,742.35	536,556.53

（2）短期职工薪酬情况

单位：元

项目	2015 年 1 月 1 日	本期增加额	本期减少额	2015 年 12 月 31 日
1.工资、奖金、津贴和补贴	447,293.99	6,960,530.63	6,903,440.68	504,383.94
2.职工福利费	-	66,639.83	66,639.83	-

3.社会保险费	-	157,819.04	157,819.04	-
其中：医疗保险费	-	139,400.35	139,400.35	-
工伤保险费	-	4,369.56	4,369.56	-
生育保险费	-	14,049.13	14,049.13	-
4.住房公积金	-	-	-	-
5.工会经费和职工教育经费	-	-	-	-
合计	447,293.99	7,184,989.50	7,127,899.55	504,383.94

(续)

项目	2016年1月1日	本期增加额	本期减少额	2016年12月31日
1.工资、奖金、津贴和补贴	504,383.94	5,373,118.50	5,434,826.85	442,675.59
2.职工福利费		54,289.46	54,289.46	
3.社会保险费		194,560.03	179,796.90	14,763.13
其中：医疗保险费		162,065.76	150,202.68	11,863.08
工伤保险费		4,435.81	3,908.50	527.31
生育保险费		16,731.60	15,676.98	1,054.62
4.住房公积金		11,326.86	10,008.74	1,318.12
5.工会经费和职工教育经费		38,714.00	38,714.00	
合计	504,383.94	5,660,681.99	5,707,627.21	457,438.72

(续)

项目	2016年12月31日	本期增加额	本期减少额	2017年3月31日
1.工资、奖金、津贴和补贴	442,675.59	1,352,941.63	1,294,330.93	501,286.29
2.职工福利费		2,206.50	2,206.50	
3.社会保险费	14,763.13	58,783.43	57,354.74	16,191.82
其中：医疗保险费	11,863.08	47,754.30	46,606.26	13,011.12
工伤保险费	527.31	1,751.17	1,700.14	578.34
生育保险费	1,054.62	4,577.48	4,475.42	1,156.68
4.住房公积金	1,318.12	4,700.48	4,572.92	1,445.68
5.工会经费和职工教育经费		28,554.00	28,554.00	
合计	457,438.72	1,442,485.56	1,382,446.17	517,478.11

(3) 设定提存计划情况

单位：元

项目	2015年1月1日	本期增加额	本期减少额	2015年12月31日
1、基本养老保险	-	124,510.49	124,510.49	-
2、失业保险费	-	8,043.93	8,043.93	-
合计	-	132,554.42	132,554.42	-

(续)

项目	2016年1月1日	本期增加额	本期减少额	2016年12月31日
1、基本养老保险		200,305.81	183,613.55	16,692.26
2、失业保险费		8,336.35	7,633.58	702.77
合计	-	208,642.16	191,247.13	17,395.03

(续)

项目	2017年1月1日	本期增加额	本期减少额	2017年3月31日
1、基本养老保险	16,692.26	67,353.80	65,738.42	18,307.64
2、失业保险费	702.77	2,625.77	2,557.76	770.78
合计	17,395.03	69,979.57	68,296.18	19,078.42

4. 应交税费

单位：元

税种	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
增值税	414,936.59	307,680.51	370.68
代扣代缴个人所得税	35,511.03	24,325.35	46,131.52
城市维护建设税	28,741.57	21,207.68	25.95
教育费附加	12,317.80	9,089.00	11.12
地方教育附加	8,211.86	6,059.32	7.41
合计	499,718.85	368,361.86	46,546.68

5. 其他应付款

单位：元

项目	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
拆借款	-	50,000.00	-
代扣代缴员工社保	10,826.58	-	-
合计	10,826.58	50,000.00	-

2017年3月31日及2016年年末,其他应付款余额占总负债的比例分别0.70%及5.60%,主要为应付关联方资金拆借款项及代扣代缴员工社保。

其他应付款中持公司5%以上(含5%间接持股)表决权股份的股东单位及个人款项的情形如下:

单位名称	款项性质	2016年12月31日	账龄	占其他应付款总额的比例(%)
徐帅	拆借款	50,000.00	1年以内	100.00
合计		50,000.00		100.00

(六) 报告期股东权益情况

单位：元

项目	2017年3月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
实收资本(或股本)	10,000,000.00	10,000,000.00	7,777,280.00

资本公积	8,162,404.01	8,162,404.01	36,444,627.92
盈余公积	401,493.17	401,493.17	-
未分配利润	4,907,025.30	3,613,438.51	-35,104,482.43
归属于母公司股东的所有者权益	23,470,922.48	22,177,335.69	9,117,425.49
少数股东权益	-	-	-
股东权益合计	23,470,922.48	22,177,335.69	9,117,425.49

公司实收资本（或股本）、资本公积及盈余公积的具体变化情况详见本公开转让说明书“第一章、基本情况”之“四、公司股本形成及变化和重大资产重组情况”的内容。

2015 年 11 月 26 日，兄弟投资合伙人通过决议，合伙人唐洪亮将持有兄弟投资的合伙份额以原价分别转让给江健和徐帅等人，构成股份支付，经测算，该部分合伙份额折算对应的权益工具（注册资本）为 1,145,500.23 元，授予日权益工具公允价值的确定方法为：按最近前后 6 个月内外部投资者的入股价格 12.858 元/股确定，扣除 1 元/股的成本后，计算得出 2015 年度确认的股份支付在管理费用列支的金额为 13,583,341.73 元，并以同等金额增加资本公积。

六、关联方、关联方关系及交易

（一）关联方和关联关系

根据《公司法》和《企业会计准则》的相关规定，截至本公开转让说明书签署之日，本公司的关联方及关联关系如下：

1、公司的控股股东和实际控制人

（1）控股股东

截至本说明书签署日，公司股东唐洪亮、冯鸣宇、王卫、兄弟投资、迅雷公司、重庆星力基、广东红土、深创投、广州红土、徐帅、前海华业、赵瑞林共计 12 名，公司各股东的持股比例均在 50%以下，且不存在单一股东仅仅通过其所持股份所享有的表决权对公司实施控制，故公司不存在控股股东。

（2）实际控制人

公司无实际控制人。

2、持有公司 5%以上股份的股东

序号	关联方名称	与本公司的关系
----	-------	---------

序号	关联方名称	与本公司的关系
1	唐洪亮	直接持有公司 15.4840%股份
2	深圳市迅雷网络技术有限公司	直接持有公司 9.2960%股份
3	重庆星力基投资有限公司	直接持有公司 8.2569%股份
4	广东红土创业投资有限公司	直接持有公司 7.6764%股份
5	冯鸣宇	直接持有公司 5.8393%股份
6	王卫	直接持有公司 5.5046%股份

3、公司的董事、监事、高级管理人员

序号	姓名	关联关系
1	唐洪亮	公司董事长、总经理
2	徐帅	公司董事、副总经理
3	徐骁	公司董事、财务负责人、董事会秘书
4	师盛元	公司董事
5	何毅	公司董事
6	庞伟涛	监事会主席（职工监事）
7	李淳	监事
8	汪庆	监事

4、其他企业

序号	关联方名称	关联关系
1	广州嗨游网络技术有限公司（注 1）	联营企业
2	河南极客网络科技有限公司（注 2）	公司原持股股东桂银轮为其监事
3	珠海横琴新区洪亮与伙伴投资咨询有限公司（注 3）	唐洪亮曾为其股东，持股比例 91.2917%，并担任法定代表人
4	泰州城智软件有限公司	公司董事徐帅持有该公司 100%股份并担任该公司执行董事、总经理
5	广州市圆峻通贸易有限公司	监事汪庆担任该公司副总经理
6	广州市思腾企业管理咨询有限公司	监事汪庆持有该公司 20%股份，并担任该公司执行董事、总经理

说明：

注 1：2015 年 9 月 7 日，公司与完美世界（重庆）互动科技有限公司（以下简称完美世界）签订《合资合同》，约定公司和完美世界分别以货币资金 49.00 万元、51.00 万元出资成立广州嗨游网络技术有限公司（以下简称“嗨游网络”）。公司未实际缴纳出资款。2016 年，公司与北京澄明境域科技有限公司签订《股权转让合同》，以 0 元价格转让持有的广州嗨游公司 49%的股权，并于 2016 年 6 月 2 日完成工商登记变更手续。

注 2: 2015 年 12 月 25 日, 桂银轮将其持有的有限公司股权转让给唐洪亮, 已不再是越川有限的股东, 因此河南极客网络科技有限公司 (以下简称 “极客网络”) 此后不再是关联方。

注 3: 2017 年 2 月 17 日珠海横琴新区洪亮与伙伴投资咨询有限公司原股东唐洪亮已将持有该公司的全部股权转让给李志华, 法人代表已由唐洪亮变更为李志华。

经主办券商核查, 公司上述关联方的认定准确、披露全面, 公司不存在为规避披露关联交易将关联方非关联化的情形。

(二) 关联方交易

报告期内, 公司与关联方之间发生的关联交易事项如下 (不包括公司与合并范围内控股子公司的关联交易):

1、经常性关联交易

(1) 出售商品、提供劳务的关联交易

关联方	关联交易内容	关联交易定价原则及决策程序	2017 年 1-3 月份发生额	
			金额	占营业收入比例 (%)
河南极客网络科技有限公司	分成收入	协议价	-	-

(续)

关联方	关联交易内容	关联交易定价原则及决策程序	2016 年度发生额	
			金额	占营业收入比例 (%)
河南极客网络科技有限公司	分成收入	协议价	126,759.25	0.79

(续)

关联方	关联交易内容	关联交易定价原则及决策程序	2015 年度发生额	
			金额	占营业收入比例 (%)
河南极客网络科技有限公司	分成收入	协议价	48,659.291	4.08

根据河南极客网络科技有限公司 (以下简称 “极客网络”) 与公司签订的《“游戏玲珑引擎”授权协议》及《关于《剑破苍穹》技术支持服务协议》, 公司授权极客网络发行运营《剑破苍穹》游戏, 公司分成收入为充值总金额×40%。极客网络公司系公司原股东桂银轮担任监事的公司, 报告期内与公司关联交易金额占比很低, 交易价格公允, 公司对其不存在重大依赖。

(2) 采购商品/接受劳务情况表

无

2、偶发性关联方交易

(1) 与关联方之间的非经营性往来

报告期内，存在向关联方拆入及拆出资金的情形，具体如下：

单位：元

关联方	2017 年 1-3 月发生额			说明
	拆入金额	拆入偿还金额	利息金额	
拆入				
徐帅	-	50,000.00	-	不计息
关联方	2017 年 1-3 月发生额			说明
	拆出金额	拆出偿还金额	利息金额	
拆出				
广州嗨游网络技术有限公司	-	2,681.00	-	代垫款 偿还
李淳	70,152.00	163,304.70	-	备用金

(续)

关联方	2016 年度发生额			说明
	拆入金额	拆入偿还金额	利息金额	
拆入				
徐帅	718,818.74	668,818.74	-	不计息
关联方	2016 年度发生额			说明
	拆出金额	拆出偿还金额	利息金额	
拆出				
唐洪亮	187,878.30	277,878.30	-	备用金
徐骁	295,955.00	325,905.00	-	备用金
广州嗨游网络技术有限公司	1,620.00	-	-	代垫工 商登记 费用
李淳	344,451.66	243,998.76	-	备用金

(续)

关联方	2015 年度发生额			说明
	拆出金额	拆出偿还金额	利息金额	
拆出				
唐洪亮	97,000.00	92,177.42	-	备用金
徐骁	43,137.70	13,187.70	-	备用金
广州嗨游网络技术有限公司	1,061.00	-	-	代垫工 商登记 费用

根据全国中小企业股份转让系统有关规定,“资金占用”包含如下情形:(1)挂牌公司为控股股东、实际控制人及其附属企业(挂牌公司同一控制下的企业)垫付工资、福利、保险、广告等费用和其他支出;(2)挂牌公司代控股股东、实际控制人及其附属企业(挂牌公司同一控制下的企业)偿还债务,为控股股东、实际控制人及其附属企业(挂牌公司同一控制下的企业)承担担保而形成的债权;(3)挂牌公司有偿或者无偿、直接或者间接拆借给控股股东、实际控制人及其附属企业(挂牌公司同一控制下的企业)的资金;(4)董事、监事、高级管理人员有偿或者无偿、直接或者间接从挂牌公司拆借资金。

报告期内,公司存在向关联方拆入资金款项的情况,未支付借款利息。报告期内,公司对关联方的资金拆出全部为备用金款项及代广州嗨游网络技术有限公司支付的工商登记注册款项。报告期期初至本公开转让说明书出具之日,不存在股东及其关联方占用公司资金的情形。

经主办券商核查,公司上述关联交易区分合理,对关联交易的披露真实、准确、完整;报告期内公司关联交易具有一定的必要性,且关联交易价格公允;公司不存在对关联方的依赖,上述关联交易对公司的持续经营能力未构成重大影响。

(2) 关联担保情况

2015年6月16日,公司与北京金山网络科技有限公司(以下简称“北京金山”)、东亚银行(中国)有限公司北京分行三方签订委托贷款合同,北京金山委托东亚银行(中国)有限公司北京分行向公司发放委托贷款300.00万元,贷款期限自2015年6月23日起至2016年7月22日止,贷款利率为5%。由公司股东唐洪亮将其持有的公司3%股权出质给北京金山作为对贷款的质押担保。截止2016年12月31日,公司已归还该借款,股权质押已解除。

(3) 与关联方之间的经营性及非经营性往来余额

①应收关联方款项

单位:元

项目	关联方	2017.3.31		2016.12.31		2015.12.31	
		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
应收账款	极客网络	184,543.92	15,174.35	184,543.92	11,736.15	50,179.12	2,508.96
合计		184,543.92	15,174.35	184,543.92	11,736.15	50,179.12	2,508.96

项目	关联方	2017.3.31		2016.12.31		2015.12.31	
		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
其他应收款	唐洪亮	-	-	-	-	90,000.00	4,500.00
	徐骁	-	-	-	-	29,950.00	1,497.50
	嗨游网络	-	-	2,681.00	187.10	1,061.00	53.05
	李淳	7,300.20	365.01	100,452.90	5,022.65	-	-
合计		7,300.20	365.01	103,133.90	5,209.75	121,011.00	6,050.55

②应付关联方款项

项目名称	关联方	2017.3.31	2016.12.31	2015.12.31
其他应付款	徐帅	-	50,000.00	-
合计		-	50,000.00	-

3、关键管理人员报酬

项 目	2017 年 1-3 月	2016 年度	2015 年度
关键管理人员报酬	201,000.00	886,216.07	795,162.66

(三) 关联交易决策程序 and 执行情况

根据《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理办法》等规定，公司对关联交易的回避制度、决策权限和决策程序等做了详尽的规定。

1、公司与关联方的交易，遵循以下基本原则

(1) 符合诚实信用、平等、自愿、公平、公开、公允的原则；

(2) 尽量避免、减少并规范关联交易原则。对于无法回避的关联交易之审议、审批，必须遵循公开、公平公正的原则；

(3) 有利于公司经营和发展的原则。股东大会、董事会、监事会应当根据客观标准判断该关联交易是否对公司有利。对关联交易进行表决时应执行回避制度或作出公允声明；

(4) 关联交易定价应不偏离市场独立第三方的公允标准，必须坚持依据公开及市场公允原则。对于难以比较市场价格或定价受到限制的关联交易，应通过合同或协议明确有关成本和利润的标准。

2、对关联交易决策的有关规定

公司与关联法人之间单笔交易金额在人民币 500 万以上，或占最近一期经审计净资产绝对值 5% 以上的关联交易；公司与关联法人就同一标的或公司与同一关联法人在连续 12 个月内达成的关联交易累计金额在人民币 500 万以上，或占公司最近一期经审计净资产绝对值 5% 以上的；公司与关联自然人发生的关联交易金额在 100 万元以上的；需通过股东大会批准。

公司为对股东及其关联人提供的担保，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。

（四）减少与规范关联交易的具体措施

公司将尽量杜绝不必要的关联交易，对于不可避免的关联交易，公司将严格执行关联交易决策程序及制度，遵循“公开、公平、公正”的交易原则，以保护公司和中、小股东利益不受侵害。

公司董事、监事、高级管理人员已就规范关联交易、保护其他股东利益分别作出承诺，“目前本公司（或本人）及本公司（或本人）控制的公司与公司尚不存在非公允的关联交易。本公司将尽力减少或避免关联交易发生，对于无法避免的关联交易，将严格按照《公司法》、《公司章程》、三会（股东会、董事会、监事会）议事规则、关联交易制度的规定进行审议和表决，保证交易公允性。公司现任全体董事承诺今后涉及关联交易事项时，将严格执行公司相关回避制度、信息披露制度等。公司现任全体董事承诺，其已向公司新三板挂牌主办券商、法律顾问、会计师事务所等中介机构提供了已发生的全部关联交易情况，且其相应资料是真实、完整的，不存在重大遗漏或重大隐瞒。”

公司通过第一次股东大会制定并修改了《公司章程》、“三会”议事规则及《关联交易决策制度》，明确规定了规范关联交易的相关制度。公司持股 5% 以上股东及董事、监事、高级管理人员分别以书面形式向本公司出具了《关于避免资金和其他资产占用以及本人不存在重大诉讼的声明与承诺》、《避免同业竞争承诺函》、《关于规范关联交易的承诺函》。

七、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项

关于股份支付事项：2015 年 11 月 26 日，兄弟投资合伙人通过决议，合伙

人唐洪亮将持有兄弟投资的合伙份额以原价分别转让给江健和徐帅等人，构成股份支付，经测算，该部分合伙份额折算对应的权益工具(注册资本)为 1,145,500.23 元，授予日权益工具公允价值的确定方法为：按最近前后 6 个月内外部投资者的入股价格 12.858 元/股确定，扣除 1 元/股的成本后，计算得出 2015 年度确认的股份支付在管理费用列支的金额为 13,583,341.73 元，并以同等金额增加资本公积。

八、报告期内资产评估情况

2016 年 6 月 15 日，公司整体改制为股份有限公司，其整体变更时，天健会计师事务所（特殊普通合伙）对有限公司截至 2016 年 3 月 31 日的财务报表进行了审计，并出具了“天健粤审〔2016〕470 号”《审计报告》，2016 年 4 月，公司聘请沃克森（北京）国际资产评估有限公司对 2016 年 3 月 31 日整体改制涉及广州越川网络科技有限公司股东权益进行评估。2016 年 4 月 16 日，沃克森（北京）国际资产评估有限公司出具了“沃克森评报字【2016】第 0401 号”《广州越川网络科技有限公司拟整体变更为股份有限公司评估报告》。

评估报告采用成本法评估计算，经该评估机构评定估算，在评估基准日 2016 年 3 月 31 日，广州越川网络科技有限公司资产总额账面值 1,827.62 万元，评估值 1,831.29 万元，评估增值 3.67 万元，增值率 0.20%；负债总额账面值 11.38 万元，评估值 11.38 万元，评估值与账面值无差异；净资产账面值 1,816.24 万元，评估值 1,819.91 万元，评估增值 3.67 万元，增值率 0.20%。

九、股利分配政策和历年分配情况

（一）股利分配政策

（1）报告期公司股利分配政策

公司可以采取现金或者股票方式分配股利。

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，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。

公司持有的公司股份不参与分配利润。

（2）报告期实际利润分配情况

报告期内，公司未进行利润分配。

（3）公司股票公开转让后的股利分配政策

公司将保持利润分配政策的连续性、稳定性，重视对投资者的合理投资回报，兼顾公司的可持续发展。因外部经营环境或自身经营状况发生较大变化确需调整或变更利润分配政策的，公司董事会、监事会和股东大会对利润分配资产的决策和论证过程中应当考虑董事、监事和公众投资者的意见，并需经董事会审议通过后提交股东大会审议，且应当经出席股东大会的股东（或股东代理人）所持表决权的 1/2 以上通过。调整后的利润分配政策不得违反相关法律法规的有关规定。

（二）公司最近两年一期股利分配情况

公司报告期内无股利分配情况。

（三）公开转让后的股利分配政策

公司股利分配政策在本次公开转让前后保持一致。

十、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

截止本说明书签署之日，公司尚无控股子公司及纳入合并报表的其他企业。

十一、公司持续经营风险因素自我评估及公司应对措施计划

（一）产品研发风险

公司主要从事移动终端游戏的研发，核心竞争优势来自于各类移动终端游戏的研发能力。随着人们生活节奏不断加快以及游戏种类的不断丰富，游戏玩家兴趣转变也越来越快；随着硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的加速普及，以及新的游戏开发技术的持续更新，要求公司充分融合多项技术方能开发出高品质的游戏产品。因此，移动终端游戏开发应当及时把握用户消费心理并掌

握新兴研发技术，不断推出新的游戏产品，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，无法抓住由这些变化而带来的商机，将会使公司在产品竞争中处于不利地位。

针对上述风险，管理层的风险管理措施如下：

公司将积极参加前沿技术的研讨会，不断招聘技术专家，不断听取客户及游戏玩家的意见和建议，跟着客户和游戏玩家的需求走，继续保持能够引导客户和游戏玩家的需求方向，使公司在产品竞争中一直处于有利地位。

（二）应收账款回收风险

2015年12月31日、2016年12月31日及2017年3月31日应收帐款净额分别为4.77万元、995.18万元和1,303.02万元，分别占同期资产总额的0.38%、43.14%和52.08%。虽然报告期内公司未发生坏账损失，但是如果公司应收账款不能得到有效的管理，公司可能面临一定的坏账损失风险。

针对上述风险，管理层的风险管理措施如下：

为保证回款的及时性和安全性，公司业务扩张的同时，积极加强客户信用管理，优先满足长期合作及信誉良好的大客户，从而有效地控制了应收账款的期限和风险。公司制定了以下措施，以应对应收账款出现坏账的风险：1、制定合理的信用政策，预防经营风险。合理的信用政策是降低应收账款风险的根本保障；2、加强业务合同管理，降低经营风险。严格合同审批程序，加强合同管理，对业务合同执行情况进行跟踪分析，防止坏账损失的发生 3、建立应收账款管理台账，及时催收款项。公司坏账准备计提政策较为稳健，已按会计准则要求及时足额计提坏账准备。

（三）经营活动获取现金能力不足风险

2017年1-3月、2016年度及2015年度，公司经营活动产生的现金净流量均为负值，表明公司经营活动不能有效积累资金。如未来公司不能有效利用研发投入实现经济价值，并通过应收账款管理加强现金回流，则公司将面临经营活动现金净流量持续为负，从而产生对公司经营不利的影响。

针对上述风险，管理层的风险管理措施如下：

公司经营活动产生现金净流量为负，主要系出于报告期内收入较多确认于

2016年下半年。而公司应收款账期一般为结算后3—6个月，实际回款情况与信用政策基本一致，目前现金流量情况符合行业惯例及公司现阶段的发展情况，具有现实的合理性。公司已将进一步加强应收账款的催收工作，期后回款情况良好；同时，挂牌全国中小企业股份转让系统，吸引了越来越多的投资者，通过引入外部投资者增加现金的流动性。

（四）客户相对集中风险

2015年度、2016年度及2017年1-3月，公司前五大客户销售收入占当期销售总额的比重分别为100.00%、80.99%及100.00%，公司直接客户主要为游戏运营商，如果未来公司新产品不能获得良好的市场认可，公司与主要客户不能继续保持稳定合作，将会对公司的业绩产生较大影响。

针对上述风险，管理层的风险管理措施如下：

报告期公司主要客户集中度高，2016年进入运营正轨以后，公司不存在向单个客户销售比例超过50%的情况，不存在对单一客户严重依赖情况。公司已采取相关措施降低客户集中度，包括增加新产品研发力度，积极拓展新游戏运营商等。未来随着公司新游戏的不断推出，市场范围将逐步扩大。

（五）信息技术泄密、技术失密风险

公司主要从事移动终端游戏的研发，属于知识和技术密集型行业，公司游戏产品的设计思想和技术实现均来源于公司长期的研发实践和技术沉淀。然而，由于国内手机游戏市场盗版、模仿行为严重，如果公司信息数据流失或技术失密，或将导致公司产品被盗版或模仿，进而导致公司产品的市场竞争力降低，对公司竞争优势的延续和持续经营造成不利影响。

针对上述风险，管理层的风险管理措施如下：

公司制定相关保密制度，与员工特别是研发人员签订严格的保密协议，并制定相应的约束机制，以确保公司信息数据免于流失或技术失密。

（六）人才引进和流失风险

游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本。随着公司规模的不不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

针对上述风险，管理层的风险管理措施如下：

针对上述风险，公司积极引进人才，立足于技术创新业务，将公司的品牌优势和后续的售后服务有机结合；同时公司将建立激励创新的人事制度、薪酬制度和其他激励。

（七）公司治理风险

股份公司设立之后，虽然制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理制度》、《防范控股股东及关联方占用公司资金管理制度》等治理细则等公司治理规则，建立了股东大会、董事会、监事会等治理结构，但股份公司设立时间较短，公司管理层对上述规则的理解和执行尚需要在公司运营过程中不断完善。若公司治理欠佳，将会制约公司快速发展，公司存在公司治理及内部控制制度不能有效执行的风险。

针对上述风险，公司的风险管理措施如下：

公司管理层将认真学习并严格按照《公司章程》、“三会”议事规则、《关联交易管理办法》及其他各项规章制度治理公司，使公司朝着更加规范化的方向发展。

（八）无实际控制人风险

截至本公开转让说明书出具之日，公司各股东持股比例均在公司股本总额的50%以下，公司股权较为分散，公司单一股东无法控制股东大会、董事会表决结果，公司无实际控制人。在公司现有治理结构下，所有重大经营决策均需要双方股东经充分讨论和沟通后达成一致意见。上述情形避免了因实际控制人决策失误导致公司出现重大损失的可能性，但是可能存在决策效率被延缓的风险，影响公司治理及经营活动的有效性。

（九）游戏产品生命周期产生的收入下降风险

移动游戏具有生命周期性，游戏在正式运营之后依次经历增长期、平稳期、衰退期、淘汰期四个阶段。手机游戏从测试到运营初期为增长期，随着产品与服务不断完善，客户的注册量与游戏收入逐步上升；运营期中段为平稳期，研发部门退出运营工作，客户注册量与收入趋于平稳；运营后段为衰退期，客户注册量与收入逐渐下降；随后进入淘汰期，收入低于运营成本，游戏停止运营。

移动游戏的生命周期具有不可逆性，并且新运营的手机游戏可能会因市场潮流导向变化等原因，导致新游戏在市场上的认可度较低，甚至存在运营失败的可能。移动游戏的生命周期特性加大了公司收入下降的风险，公司必须加大研发力度，不断开拓新的合作运营平台/发行渠道、研发优质移动游戏产品。并且公司需要具备准确预估移动游戏产品的生命周期并对移动游戏用户的反馈做出及时决策的运营能力。

应对措施：公司已经加大研发力度，不断开拓新的合作运营平台/发行渠道、研发优质移动游戏产品。并且公司也在不断提升准确预估移动游戏产品的生命周期并对移动游戏用户的反馈做出及时决策的运营能力”。

第五节 挂牌公司及各中介机构声明

一、挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员的声明

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及其摘要不存在虚假记载、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。

公司全体董事：（签字）

唐洪亮： 唐洪亮

徐 帅： 徐帅

徐 骁： 徐骁

师盛元： 师盛元

贺 毅： 贺毅

公司全体监事：（签字）

庞伟涛： 庞伟涛

汪 庆： 汪庆

李 淳： 李淳

公司全体高级管理人员：（签字）

唐洪亮： 唐洪亮

徐 帅： 徐帅

徐 骁： 徐骁

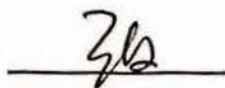
广州越川网络科技有限公司（章）

日 期：2017年9月28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。

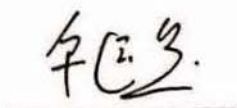
法定代表人：

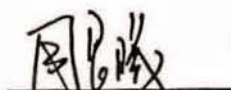

兰荣

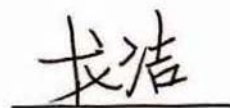
项目负责人：


华运钰

项目小组成员：


华运钰


周晨曦


龙洁

兴业证券股份有限公司

2017年9月28日

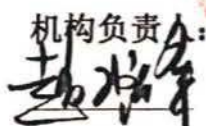


三、律师事务所声明

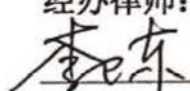
本机构及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的法律意见书无矛盾之处。本机构及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

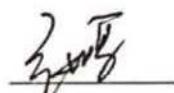
声明人：

广东润平律师事务所

机构负责人：

赵登峰



经办律师：

李卫东

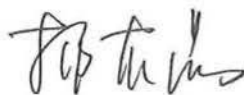

张媛

2017 年 9 月 28 日

四、会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读《广州越川网络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〔2017〕7-466号）的内容无矛盾之处。本所及签字注册会计师对广州越川网络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：



杨克晶



李春华

天健会计师事务所负责人：



张云鹤



天健会计师事务所（特殊普通合伙）

二〇一七年九月二十八日

五、资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的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。

声明人：

沃克森（北京）国际资产评估有限公司（盖章）



机构负责人

徐伟建

签字注册资产评估师：

代 丽

代 丽



邓春辉



2017 年 9 月 28 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.neeq.com.cn 或 www.neeq.cc，供投资者查阅。