

# 乐元素科技（北京）股份有限公司

(Happy Elements Technology (Beijing) Limited)

(北京市石景山区实兴大街 30 号院 7 号楼 9 层 912 室)



## 首次公开发行股票招股说明书

(申报稿)

保荐机构（主承销商）



(深圳市福田区中心区中心广场香港中旅大厦)

声明：本公司的发行申请尚未得到中国证监会核准。本招股说明书（申报稿）不具有据以发行股票的法律效力，仅供预先披露之用。投资者应当以正式公告的招股说明书作为投资决定的依据。

## 发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A股）
发行股数	4,250万股，占发行后总股本的10.06%（全部为新股发行，不涉及公开发售老股）
每股面值	人民币 1.00 元
每股发行价格	【】元
预计发行日期	【】年【】月【】日
拟上市证券交易所	上海证券交易所
发行后总股本	42,250 万股
本次发行前股东所持股份的流通限制及股东对所持股份自愿锁定的承诺	<p>1、本公司实际控制人、董事、高级管理人员王海宁、徐辉、蒋赛骅，本公司实际控制人、高级管理人员甘玉磊承诺：</p> <p>（1）自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人在公司首次公开发行股票前直接或间接持有的股份，也不由公司回购该部分股份。但转让双方存在控制关系，或者均受同一实际控制人控制的，自公司股票上市之日起一年后，经控股股东和实际控制人申请并经交易所同意，可豁免遵守前款承诺。</p> <p>（2）本人同时作为公司的董事、高级管理人员，在公司股票在上海证券交易所上市之后，将根据相关法律、法规规定及时申报本人所持公司的股份及其变动情况；锁定期限届满后，在本人担任公司董事、高级管理人员期间，本人每年转让的股份不超过本人所持公司股份总数的 25%；如本人不再担任公司董事、高级管理人员，则本人自不再担任公司董事、高级管理人员之日起半年内将不转让本人所持公司的股份。本人如在任期届满前离职的，在本人就任公司董事、高级管理人员时确定的任期内和任期届满后六个月内，本人将继续遵守前述限制性规定。</p> <p>（3）本人作为公司的董事、高级管理人员，如本人所持公司的股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价（若公司股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整，下同）；公司上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人直接或间接持有的公司股票的锁定期自动延长 6 个月。</p> <p>2、本公司高级管理人员凌聪、吴新辉承诺：</p> <p>（1）自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。</p> <p>（2）本人作为公司的高级管理人员，在公司股票在上海证券交易所上市之后，将根据相关法律、法规规定及时申报本人所持公司的股份及其变动情况；锁定期限届满后，在本人担任公司高级</p>

管理人员期间，本人每年转让的股份不超过本人所持公司股份总数的 25%；如本人不再担任公司高级管理人员，则本人自不再担任公司高级管理人员之日起半年内将不转让本人所持公司的股份。本人如在任期届满前离职的，在本人就任公司高级管理人员确定的任期内和任期届满后六个月内，本人将继续遵守前述限制性规定。

（3）本人作为公司的高级管理人员，如本人所持公司的股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价（若公司股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整，下同）；公司上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人直接或间接持有的公司股票的锁定期自动延长 6 个月。

3、本公司监事会主席张启智、监事王璇、职工代表监事梁春伟承诺：

（1）自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。

（2）本人作为公司的监事，在公司股票在上海证券交易所上市之后，将根据相关法律、法规规定及时申报本人所持公司的股份及其变动情况；锁定期限届满后，在本人担任公司监事期间，本人每年转让的股份不超过本人所持公司股份总数的 25%；如本人不再担任公司监事，则本人自不再担任监事之日起半年内将不转让本人所持公司的股份。本人如在任期届满前离职的，在本人就任公司监事时确定的任期内和任期届满后六个月内，本人将继续遵守前述限制性规定。

4、本公司控股股东双鱼互动承诺：

（1）自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，双鱼互动不转让或者委托他人管理双鱼互动在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。但转让双方存在控制关系，或者均受同一实际控制人控制的，自公司股票上市之日起一年后，经双鱼互动和实际控制人申请并经交易所同意，可豁免遵守前款承诺。

（2）双鱼互动所持公司的股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价（若公司股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整，下同）；公司上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，双鱼互动直接或间接持有的公司股票的锁定期自动延长 6 个月。

5、本公司股东天津乐清、天津启瑞承诺：

自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，天津乐清/天津启瑞不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。但转让双方存在控制关系，或者均受同一实际控制人控制的，自公司股票上市之日起一年后，经控股股东和实际控制人申请并经交易所同意，可豁免遵守前款承诺。

6、本公司股东林芝永创、天津乐峰、天津澎宸、珠海悦熙、华泰瑞麟基金、天津澎灏、天津睿铄、天津冠铄承诺：

自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，林芝永创/

	<p>天津乐峰/天津澎宸/珠海悦熙/华泰瑞麟基金/天津澎灏/天津睿铄/天津冠铄不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前持有的股份，也不由公司回购该部分股份。</p> <p>7、本公司股东招银拾肆号、招银共赢承诺： 如公司在 2017 年 9 月 21 日之前首次刊登招股说明书，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，招银拾肆号/招银共赢不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前持有的股份，也不由公司回购该部分股份。如公司在 2017 年 9 月 21 日之后（含 2017 年 9 月 21 日当天）首次刊登招股说明书，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，招银拾肆号/招银共赢不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前持有的股份，也不由公司回购该部分股份。</p> <p>8、本公司股东天津铄凯、天津澎昱、天津铄跃承诺： （1）天津铄凯/天津澎昱/天津铄跃自 2016 年 8 月 15 日增资公司，如公司在 2017 年 8 月 15 日之前首次刊登招股说明书，自成为公司股东且完成增资工商变更登记之日起 36 个月内，天津铄凯/天津澎昱/天津铄跃不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前持有的股份，也不由公司回购该部分股份。 （2）自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，天津铄凯/天津澎昱/天津铄跃不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前持有的股份，也不由公司回购该部分股份。</p> <p>9、本公司股东新希望投资承诺： （1）新希望投资 2016 年 11 月 24 日自实际控制人控制的企业受让 2%的股份，如公司在 2017 年 11 月 24 日之前首次刊登招股说明书，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，新希望投资不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前持有的 2%股份，也不由公司回购该部分股份。如公司在 2017 年 11 月 24 日之后（含 2017 年 11 月 24 日当天）首次刊登招股说明书，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，新希望投资不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前持有的 2%股份，也不由公司回购该部分股份。 （2）新希望投资 2016 年 11 月 24 日自公司其他股东受让 1%的股份，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，新希望投资不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前持有的 1%股份，也不由公司回购该部分股份。</p>
保荐机构（主承销商）	华泰联合证券有限责任公司
招股说明书签署日期	【 】年【 】月【 】日

## 声 明

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺：招股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。

公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证招股说明书及其摘要中财务会计资料真实、完整。

保荐人承诺因其为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。

中国证监会、其他政府部门对本次发行所做的任何决定或意见，均不表明其对发行人股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或保证。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，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行负责。

投资者若对本招股说明书及其摘要存在任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、会计师或其他专业顾问。

## 重大事项提示

本公司特别提请投资者注意，在作出投资决策之前，务必仔细阅读本招股说明书“第四节 风险因素”章节的全部内容，并特别关注以下重要事项。

### 一、自愿锁定股份的承诺

**1、本公司实际控制人、董事、高级管理人员王海宁、徐辉、蒋赛骅，本公司实际控制人、高级管理人员甘玉磊承诺：**

（1）自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人在公司首次公开发行股票前直接或间接持有的股份，也不由公司回购该部分股份。但转让双方存在控制关系，或者均受同一实际控制人控制的，自公司股票上市之日起一年后，经控股股东和实际控制人申请并经交易所同意，可豁免遵守前款承诺。

（2）本人同时作为公司的董事、高级管理人员，在公司股票在上海证券交易所上市之后，将根据相关法律、法规规定及时申报本人所持公司的股份及其变动情况；锁定期限届满后，在本人担任公司董事、高级管理人员期间，本人每年转让的股份不超过本人所持公司股份总数的 25%；如本人不再担任公司董事、高级管理人员，则本人自不再担任公司董事、高级管理人员之日起半年内将不转让本人所持公司的股份。本人如在任期届满前离职的，在本人就任公司董事、高级管理人员时确定的任期内和任期届满后六个月内，本人将继续遵守前述限制性规定。

（3）本人作为公司的董事、高级管理人员，如本人所持公司的股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价（若公司股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整，下同）；公司上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人直接或间接持有的公司股票的锁定期自动延长 6 个月。

**2、本公司高级管理人员凌聪、吴新辉承诺：**

（1）自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，本人不转让或者

委托他人管理本人在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。

(2) 本人作为公司的高级管理人员，在公司股票在上海证券交易所上市之后，将根据相关法律、法规规定及时申报本人所持公司的股份及其变动情况；锁定期限届满后，在本人担任公司高级管理人员期间，本人每年转让的股份不超过本人所持公司股份总数的 25%；如本人不再担任公司高级管理人员，则本人自不再担任公司高级管理人员之日起半年内将不转让本人所持公司的股份。本人如在任期届满前离职的，在本人就任公司高级管理人员确定的任期内和任期届满后六个月内，本人将继续遵守前述限制性规定。

(3) 本人作为公司的高级管理人员，如本人所持公司的股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价（若公司股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整，下同）；公司上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人直接或间接持有的公司股票的锁定期自动延长 6 个月。

### **3、本公司监事会主席张启智、监事王璇、职工代表监事梁春伟承诺：**

(1) 自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。

(2) 本人作为公司的监事，在公司股票在上海证券交易所上市之后，将根据相关法律、法规规定及时申报本人所持公司的股份及其变动情况；锁定期限届满后，在本人担任公司监事期间，本人每年转让的股份不超过本人所持公司股份总数的 25%；如本人不再担任公司监事，则本人自不再担任监事之日起半年内将不转让本人所持公司的股份。本人如在任期届满前离职的，在本人就任公司监事时确定的任期内和任期届满后六个月内，本人将继续遵守前述限制性规定。

### **4、本公司控股股东双鱼互动承诺：**

(1) 自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，双鱼互动不转让或者委托他人管理双鱼互动在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公

司回购该部分股份。但转让双方存在控制关系，或者均受同一实际控制人控制的，自公司股票上市之日起一年后，经双鱼互动和实际控制人申请并经交易所同意，可豁免遵守前款承诺。

(2) 双鱼互动所持公司的股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价（若公司股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整，下同）；公司上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，双鱼互动直接或间接持有的公司股票的锁定期自动延长 6 个月。

#### **5、本公司股东天津乐清、天津启瑞承诺：**

自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，天津乐清/天津启瑞不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。但转让双方存在控制关系，或者均受同一实际控制人控制的，自公司股票上市之日起一年后，经控股股东和实际控制人申请并经交易所同意，可豁免遵守前款承诺。

#### **6、本公司股东林芝永创、天津乐峰、天津澎宸、珠海悦熙、华泰瑞麟基金、天津澎灏、天津睿铄、天津冠铄承诺：**

自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，林芝永创/天津乐峰/天津澎宸/珠海悦熙/华泰瑞麟基金/天津澎灏/天津睿铄/天津冠铄不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。

#### **7、本公司股东招银拾肆号、招银共赢承诺：**

如公司在 2017 年 9 月 21 日之前首次刊登招股说明书，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，招银拾肆号/招银共赢不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。如公司在 2017 年 9 月 21 日之后（含 2017 年 9 月 21 日当天）首次刊登招股说明书，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，招银拾肆号/招银共赢不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。



## 8、本公司股东天津铼凯、天津澎昱、天津铼跃承诺：

（1）天津铼凯/天津澎昱/天津铼跃自 2016 年 8 月 15 日增资公司，如公司在 2017 年 8 月 15 日之前首次刊登招股说明书，自成为公司股东且完成增资工商变更登记之日起 36 个月内，天津铼凯/天津澎昱/天津铼跃不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。

（2）自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，天津铼凯/天津澎昱/天津铼跃不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。

## 9、本公司股东新希望投资承诺：

（1）新希望投资 2016 年 11 月 24 日自实际控制人控制的企业受让 2% 的股份，如公司在 2017 年 11 月 24 日之前首次刊登招股说明书，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 36 个月内，新希望投资不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的 2% 股份，也不由公司回购该部分股份。如公司在 2017 年 11 月 24 日之后（含 2017 年 11 月 24 日当天）首次刊登招股说明书，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，新希望投资不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的 2% 股份，也不由公司回购该部分股份。

（2）新希望投资 2016 年 11 月 24 日自公司其他股东受让 1% 的股份，自公司股票在上海证券交易所上市之日起 12 个月内，新希望投资不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前已持有的 1% 股份，也不由公司回购该部分股份。

## 二、持股 5%以上股东的持股意向及减持意向

### 1、本公司控股股东双鱼互动承诺：

（1）双鱼互动在承诺的锁定期满后，为继续支持公司发展及回报股东，双鱼互动原则上将继续持有公司股份。如双鱼互动确有其他投资需求或急需资金周转，且采取其他渠道融资较难解决，确实需要减持公司股份时，在符合相关规定及承诺的前提下，双鱼互动将综合考虑二级市场股价的表现，减持所持有的部分

公司股份。

（2）双鱼互动所持公司的股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价（若公司股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整，下同）；公司上市后6个月内如公司股票连续20个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后6个月期末收盘价低于发行价，双鱼互动直接或间接持有的公司股票的锁定期自动延长6个月。

（3）双鱼互动减持时，减持行为将通过集中竞价、大宗交易及协议转让等法律法规、交易所规定的合法方式进行。

（4）如双鱼互动采取集中竞价方式减持的，双鱼互动、公司实际控制人控制的天津启瑞以及天津乐清在任意连续90日内合计减持股份的总数不得超过公司股份总数的1%。如采取大宗交易方式减持的，双鱼互动、公司实际控制人控制的天津启瑞以及天津乐清在任意连续90日内合计减持股份的总数不得超过公司股份总数的2%。

双鱼互动减持采取协议转让方式的，转让给单个受让方的比例不低于公司股份总数的5%；减持后不再具有公司大股东身份的，出让方、受让方应当在6个月内遵守《上海证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》第六条第二款的相关规定。

（5）双鱼互动承诺，如出现《上海证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》第九条、第十一条情形的，不减持公司股份。

## **2、本公司股东天津乐清、天津启瑞承诺：**

（1）天津乐清/天津启瑞在出具的相关承诺、招股说明书中披露承诺的锁定期满后，若拟减持所持公司的股份，在符合相关规定及承诺的前提下，将综合考虑二级市场的股价表现，实施减持行为。

（2）天津乐清/天津启瑞减持时，减持行为将通过集中竞价、大宗交易及协议转让等法律法规、交易所规定的合法方式进行。

（3）天津乐清/天津启瑞所持股票在锁定期满后，将通过证券交易所集中竞价交易、大宗交易及协议转让等法律法规允许的方式按照届时的市场价格或大宗

交易确定的价格进行减持。

（4）如天津乐清/天津启瑞通过集中竞价交易方式减持的，天津乐清/天津启瑞、公司控股股东双鱼互动以及公司实际控制人控制的天津启瑞/天津乐清在任意连续 90 个自然日内合计减持股份的总数不得超过公司股份总数的 1%。如通过大宗交易方式减持的，天津乐清/天津启瑞、公司控股股东双鱼互动以及公司实际控制人控制的天津启瑞/天津乐清在任意连续 90 个自然日内合计减持股份的总数不得超过公司股份总数的 2%。

天津乐清/天津启瑞减持采取协议转让方式的，转让给单个受让方的比例不低于公司股份总数的 5%；减持后不再具有公司大股东身份的，出让方、受让方应当在 6 个月内遵守《上海证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》第六条第二款的相关规定。

（5）天津乐清/天津启瑞承诺，如出现《上海证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》第九条、第十一条情形的，不减持公司股份。

### **3、本公司股东林芝永创承诺：**

（1）林芝永创保证，在承诺的锁定期届满后，若林芝永创减持公司股份，将遵守中国证监会、证券交易所有关法律、法规的相关规定。如未履行上述承诺出售股票，林芝永创将该部分出售股票所取得的收益（如有），上缴公司所有。

（2）林芝永创在出具的相关承诺、招股说明书中披露承诺的锁定期满后，若拟减持所持公司的股份，在符合相关规定及承诺的前提下，将综合考虑二级市场的股价表现，实施减持行为。

（3）林芝永创所持股票在锁定期满后，将通过证券交易所集中竞价交易、大宗交易和/或协议转让等法律法规允许的方式进行减持。

### **4、本公司股东招银拾肆号、招银共赢承诺：**

（1）招银拾肆号/招银共赢在出具的相关承诺、招股说明书中披露承诺的锁定期满后，若拟减持所持公司的股份，在符合相关规定及承诺的前提下，将综合考虑二级市场的股价表现，实施减持行为。

（2）招银拾肆号/招银共赢减持时，减持行为将通过集中竞价、大宗交易及协议转让等法律法规、交易所规定的合法方式进行。

（3）招银拾肆号/招银共赢所持股票在锁定期满后，将通过证券交易所集中竞价交易、大宗交易等法律法规允许的方式按照届时的市场价格或大宗交易确定的价格进行减持。

（4）招银拾肆号/招银共赢减持采取集中竞价交易方式的，在任意连续 90 个自然日内，减持股份的总数不得超过公司股份总数的 1%。减持采取大宗交易方式的，在任意连续 90 个自然日内，减持股份的总数不得超过公司股份总数的 2%。（计算上述比例时招银拾肆号和招银共赢合并计算）

招银拾肆号/招银共赢减持采取协议转让方式的，转让给单个受让方的比例不低于公司股份总数的 5%；减持后不再具有公司大股东身份的，出让方、受让方应当在 6 个月内遵守《上海证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》第六条第二款的相关规定。

（5）招银拾肆号/招银共赢承诺，如出现《上海证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》第九条情形的，不减持公司股份。

### 三、发行人、控股股东及董事、高级管理人员关于稳定股价的预案

#### （一）启动股价稳定措施的条件

本次公开发行股票并在证券交易所上市后三年内，公司股票连续 20 个交易日（本公司股票全天停牌的交易日除外，下同）的收盘价均低于公司最近一年经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积金转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整，下同），且非因不可抗力因素所致，并同时满足监管机构对于回购、增持等股本变动行为的规定，则公司及公司控股股东、董事、高级管理人员应按下述规则启动稳定股价措施。

#### （二）股价稳定措施的方式及顺序

##### 1、股价稳定措施的方式：

- （1）公司回购股票；
- （2）公司控股股东增持公司股票；
- （3）董事（不含独立董事）、高级管理人员增持公司股票。

## 2、股价稳定措施的实施顺序如下：

第一选择为公司回购股票。但若公司回购股票将导致公司不满足法定上市条件，则第一选择为控股股东增持公司股票。

第二选择为控股股东增持公司股票。在同时满足下列条件时控股股东将增持公司股票：

（1）公司无法实施回购股票或回购股票议案未获得公司股东大会批准，或公司虽实施股票回购措施但仍未满足“公司股票连续 5 个交易日的收盘价均已高于最近一年经审计的每股净资产”之条件；

（2）控股股东增持公司股票不会致使公司不满足法定上市条件或触发控股股东的要约收购义务。

第三选择为董事（不含独立董事）和高级管理人员在符合相关法律法规、中国证监会及证券交易所规定的情况下增持公司股票。启动该选择的条件为：在控股股东增持公司股票方案实施完成后，如公司股票仍未满足“公司股票连续 5 个交易日的收盘价均已高于公司最近一年经审计的每股净资产”之条件，并且董事（不含独立董事）和高级管理人员增持公司股票不会致使公司不满足法定上市条件或致使董事（不含独立董事）和高级管理人员产生要约收购义务。

### （三）实施公司回购股票的程序及计划

1、在达到触发启动股价稳定措施条件的情况下，公司将在 10 日内召开董事会会议审议公司回购股票事项，并在董事会会议审议通过之日起 30 日内召开股东大会审议公司回购股票事项，股东大会对公司回购股票事项作出决议时，需经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过。

公司全体董事承诺，在公司就回购股份事宜召开的董事会上，对公司承诺的回购股份方案的相应决议投赞成票；公司控股股东承诺，在公司就回购股份事宜召开的股东大会上，对公司承诺的回购股份方案的相应决议投赞成票。

2、公司股东大会通过决议批准实施回购股票的议案后，公司将依法履行相应的公告、备案及通知债权人等义务。

3、在满足法定条件的前提下，公司将在股东大会决议作出之日起 60 日内，依照股东大会决议通过的实施回购股票的议案中所规定的价格区间、期限，实施回购股票。

若股价稳定方案实施前本公司股价已经不满足启动稳定公司股价措施条件的，可不再继续实施稳定股价方案。自稳定股价方案公告后，若出现下列情形之一时，则视为本次稳定股价措施实施完毕及相关承诺履行完毕，公司将终止回购股票：

（1）通过实施回购股票，公司股票连续 5 个交易日的收盘价均已高于公司最近一年经审计的每股资产；

（2）继续回购股票将导致公司不满足法定上市条件；

4、公司单次回购股票的数量不超过回购前公司股票总数的 2%，单一会计年度内回购股票的数量不超过回购前公司股票总数的 5%。

5、公司回购的上述股票应在回购措施实施完毕或终止之日起 10 日内注销，并及时办理公司减资程序。

#### （四）控股股东增持公司股票的程序及计划

##### 1、启动程序

（1）公司未实施股票回购计划：在达到触发启动股价稳定措施条件，公司无法实施回购股票或回购股票议案未获得公司股东大会批准，且控股股东增持公司股票将不会致使公司不满足法定上市条件或触发控股股东的要约收购义务的前提下，公司控股股东将在达到触发启动股价稳定措施条件或公司股东大会作出不实施回购股票计划的决议之日起 30 日内向公司提交增持公司股票的方案并由公司公告。

（2）公司已实施股票回购计划：公司虽实施股票回购计划但仍未满足“公司股票连续 5 个交易日的收盘价均已高于公司最近一年经审计的每股净资产”之条件，公司控股股东将在公司股票回购计划实施完毕或终止之日起 30 日内向公

司提交增持公司股票的方案并由公司公告。

## 2、控股股东增持公司股票的计划

在履行相应的公告等义务后，在满足法定条件的前提下，控股股东将在增持公司股票方案公告之日起 60 日内，依照方案中所规定的价格区间、期限，实施增持公司股票，且单次用于增持股票的资金不低于人民币 500 万元，增持股票累计不超过公司总股本的 5%，增持期间及法定期间内不减持。

公司不得为控股股东实施增持公司股票提供资金支持。

出现下列情形之一时，控股股东将终止实施增持公司股票方案：

(1) 通过增持公司股票，公司股票连续 5 个交易日的收盘价均已高于公司最近一年经审计的每股净资产；

(2) 继续增持股票将导致公司不满足法定上市条件；

(3) 继续增持股票将导致控股股东需要履行要约收购义务。

### (五) 董事（不含独立董事）和高级管理人员增持公司股票的程序及计划

1、在控股股东增持公司股票方案实施完成或终止后，仍未满足“公司股票连续 5 个交易日的收盘价均已高于公司最近一年经审计的每股净资产”之条件，董事（不含独立董事）和高级管理人员将在符合相关法律法规、中国证监会及证券交易所的规定的情况下在控股股东增持公司股票方案实施完成或终止之日起 30 日内向公司提交增持公司股票的方案并由公司公告。董事（不含独立董事）、高级管理人员将在增持公司股票方案公告之日起 60 日内依照方案中所规定的价格区间、期限，实施增持公司股票，且用于增持股票的资金不低于其上一会计年度于公司取得税后薪酬总额的 30%。增持期间及法定期间内不减持。

2、出现下列情形之一时，董事（不含独立董事）和高级管理人员将终止增持公司股票：

(1) 通过增持公司股票，公司股票连续 5 个交易日的收盘价均已高于公司最近一年经审计的每股净资产；

(2) 继续增持股票将导致公司不满足法定上市条件；

（3）继续增持股票将导致董事（不含独立董事）和高级管理人员需要履行要约收购义务。

3、在公司于上市后三年内新聘任董事、高级管理人员时，公司将确保该等人员遵守上述预案的规定，并签订相应的书面承诺函。

#### 四、发行人、控股股东、实际控制人及董事、监事、高级管理人员关于招股说明书及申报文件真实性、准确性和完整性及赔偿的承诺

##### 1、发行人承诺：

本公司首次公开发行股票并上市的招股说明书（以下简称“招股说明书”）所载内容不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏之情形，且本公司对招股说明书所载内容之真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

若本次公开发行股票的招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本公司将于中国证监会或有管辖权的人民法院作出公司存在上述事实的最终认定或生效判决后，依法于 60 日内及时启动股票回购程序，回购首次公开发行的全部新股。若公司股票有送股、资本公积金转增股本等事项的，回购数量将进行相应调整。

本公司将在中国证监会或有管辖权的人民法院认定本公司存在上述事实之日起的 2 个交易日内公告，并在前述违法违规情形之日起的 10 个交易日内根据相关法律、行政法规及本公司章程的规定召开董事会并发出召开临时股东大会通知，在召开临时股东大会并经相关主管部门批准\核准\备案（如需）后启动股份回购程序，本公司将在股东大会审议批准或相关主管部门批准\核准\备案（如需）后 3 个月内完成回购。回购价格按照发行价（若发行人股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整）加算银行同期存款利息与回购公告日前 30 个交易日公司股票每日加权平均价的算术平均值孰高确定，并根据相关法律、法规规定的程序实施。在实施上述股份回购时，如法律法规、公司章程等另有规定的从其规定。

若本次公开发行股票的招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件



有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本公司将依法赔偿投资者因此遭受的损失。在有关违法事实被证券监管部门或司法机关认定后，将本着简化程序、积极协商、先行赔付、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，通过和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式积极赔偿投资者由此遭受的直接经济损失。如对损失认定存在争议，将以司法机关最终出具的司法裁决认定的数额为准。

## **2、发行人控股股东双鱼互动承诺：**

公司首次公开发行股票并上市的招股说明书所载内容不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏之情形，且双鱼互动对招股说明书所载内容之真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

若本次公开发行股票的招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，双鱼互动将督促发行人依法回购首次公开发行的全部新股，且将依法购回已转让的原限售股份；双鱼互动将及时提出股份回购预案，并提交董事会、股东大会讨论，依法回购首次公开发行的全部股份，回购价格按照发行价（若发行人股票在此期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，发行价应相应调整）加算银行同期存款利息与回购公告日前 30 个交易日公司股票每日加权平均价的算术平均值孰高确定，并根据相关法律、法规规定的程序实施。在实施上述股份回购时，如法律法规、公司章程等另有规定的从其规定。

若本次公开发行股票的招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，双鱼互动将依法赔偿投资者因此遭受的损失。在有关违法事实被证券监管部门或司法机关认定后，将本着简化程序、积极协商、先行赔付、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，通过和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式积极赔偿投资者由此遭受的直接经济损失。如对损失认定存在争议，将以司法机关最终出具的司法裁决认定的数额为准。

## **3、发行人实际控制人及董事、监事、高级管理人员承诺：**

公司首次公开发行股票并上市的招股说明书所载内容不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏之情形，且本人对招股说明书所载内容之真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

若本次公开发行股票招股说明书及其他公司首次公开发行股票申请文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者因此遭受的损失。在有关违法事实被证券监管部门或司法机关认定后，将本着简化程序、积极协商、先行赔付、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，通过和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式积极赔偿投资者由此遭受的直接经济损失。如对损失认定存在争议，将以司法机关最终出具的司法裁决认定的数额为准。

若招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，并已由有权部门作出行政处罚或人民法院作出相关判决的，公司在召开相关董事会对回购股份做出决议时，本人（适用担任董事职务的承诺人）承诺就该等回购股份的相关决议投赞成票。

## 五、发行当年即期回报摊薄填补措施与相关承诺

为降低首次公开发行摊薄本公司即期回报的影响，根据《国务院关于进一步促进资本市场健康发展的若干意见》（国发[2014]17号）、《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发[2013]110号）以及中国证监会《首次公开发行股票并上市管理办法》（2015年修订）、《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（证监会公告[2015]31号）等相关规定，公司就本次发行对即期回报摊薄的影响进行了认真的分析，并拟定了填补即期回报措施，同时公司董事及高级管理人员出具了专门承诺，详见本招股说明书“第十一节 管理层讨论与分析\七、发行当年每股收益变动分析及即期回报摊薄填补措施与相关承诺”。

## 六、发行人、控股股东、实际控制人及董事、监事、高级管理人员关于未能履行承诺的约束措施

为保证公司及相关责任主体（包括控股股东、实际控制人、董事、监事、高

级管理人员)能够切实履行在招股说明书及公司首次公开发行并上市过程中所作出的各项承诺,保护广大中小投资者的利益,相关主体承诺如下:

### 1、发行人承诺:

(1) 公司将严格履行在公司首次公开发行股票并上市过程中所做出的全部公开承诺事项中的各项义务和责任。

(2) 若公司非因不可抗力原因未能完全、及时、有效地履行承诺事项中的各项义务或责任,需提出新的承诺并接受如下约束措施,直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕: 1) 应在未履行承诺的事实得到确认的次一交易日公告相关情况,及时披露未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因。2) 公司法定代表人将在中国证监会指定报刊上公开作出解释并向投资者道歉,并自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督。3) 积极提供补救方案提交公司股东大会审议,以避免或减少对投资者造成损失,如果因未履行相关公开承诺事项给投资者造成损失的,公司将积极采取措施依法向投资者赔偿相关损失。4) 对公司该等未履行承诺的行为负有个人责任的董事、监事、高级管理人员调减或停发薪酬或津贴。

(3) 若公司因不可抗力原因导致公司未能完全、及时、有效地履行承诺事项中的各项义务或责任,公司采取下列措施: 1) 应在未履行承诺的事实得到确认的次一交易日公告相关情况,及时披露未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因。2) 公司法定代表人将在中国证监会指定报刊上公开作出解释并向投资者道歉,并自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督。3) 积极提供补救方案提交公司股东大会审议,以避免或减少对投资者造成损失,如果因未履行相关公开承诺事项给投资者造成损失的,公司将积极采取措施依法向投资者赔偿相关损失。

(4) 公司将在定期报告中披露相关责任主体的公开承诺履行情况,和未履行承诺时的补救及改正情况。

(5) 对于公司上市后三年内新聘任的董事、高级管理人员,公司也将要求其履行公司发行上市时董事、高级管理人员作出的关于股价稳定预案的相关承诺。

（6）若相关责任主体因未履行公开承诺而受到监管机构的立案调查，或受到相关处罚，公司将积极协助和配合监管机构的调查，或协助执行相关处罚。

## **2、发行人控股股东双鱼互动承诺：**

（1）双鱼互动将严格履行在公司首次公开发行股票并上市过程中所做出的全部公开承诺事项中的各项义务和责任。

（2）若双鱼互动非因不可抗力原因未能完全、及时、有效地履行承诺事项中的各项义务或责任，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：1）双鱼互动应在未履行承诺的事实得到确认的次一交易日公告相关情况，及时披露未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因。2）双鱼互动将在中国证监会指定报刊上公开作出解释并向投资者道歉，并自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督。3）如因未履行已作出的承诺给公司或者其他投资者造成损失的，双鱼互动将向公司或者其他投资者依法承担赔偿责任。4）因双鱼互动违反承诺给发行人或投资者造成损失、并已由有权部门作出行政处罚或人民法院作出最终判决的，双鱼互动将依法对发行人或投资者进行赔偿，并按照下述程序进行赔偿：①将双鱼互动应得的现金分红由发行人直接用于执行未履行的承诺或用于赔偿因未履行承诺而给上市公司或投资者带来的损失；②若双鱼互动在赔偿完毕前进行股份减持，则减持所获资金交由上市公司董事会监管并专项用于履行承诺或用于赔偿，直至双鱼互动承诺履行完毕或弥补完上市公司、投资者的损失为止。

（3）如因不可抗力原因导致双鱼互动未能完全、及时、有效地履行承诺事项中的各项义务或责任，双鱼互动将及时在中国证监会指定的披露媒体上公开说明不可抗力的具体情形并尽快提出将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护投资者利益。

## **3、发行人实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊承诺：**

（1）本人将严格履行在公司首次公开发行股票并上市过程中所做出的全部公开承诺事项中的各项义务和责任。

（2）若本人非因不可抗力原因未能完全、及时、有效地履行承诺事项中的各项义务或责任，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕

或相应补救措施实施完毕：1）公司应在未履行承诺的事实得到确认的次一交易日公告相关情况，及时披露未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因。2）本人将在中国证监会指定报刊上公开作出解释并向投资者道歉，并自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督。3）如因未履行已作出的承诺给公司或者其他投资者造成损失的，本人将向公司或者其他投资者依法承担赔偿责任。4）因本人违反承诺给发行人或投资者造成损失、并已由有权部门作出行政处罚或人民法院作出最终判决的，本人将依法对发行人或投资者进行赔偿，并按照下述程序进行赔偿：①将本人应得的现金分红由发行人直接用于执行未履行的承诺或用于赔偿因未履行承诺而给上市公司或投资者带来的损失；②若本人在赔偿完毕前进行股份减持，则减持所获资金交由上市公司董事会监管并专项用于履行承诺或用于赔偿，直至本人承诺履行完毕或弥补完上市公司、投资者的损失为止。

（3）如因不可抗力原因导致本人未能完全、及时、有效地履行承诺事项中的各项义务或责任，本人将及时在中国证监会指定的披露媒体上公开说明不可抗力的具体情形并尽快提出将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护投资者利益。

#### **4、其他发行人董事（不含独立董事）、监事、高级管理人员承诺：**

（1）本人将严格履行在公司首次公开发行股票并上市过程中所做出的全部公开承诺事项中的各项义务和责任。

（2）若本人非因不可抗力原因未能完全、及时、有效地履行承诺事项中的各项义务或责任，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：1）公司应在未履行承诺的事实得到确认的次一交易日公告相关情况，及时披露未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因。2）向发行人及其投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护发行人及其投资者的权益；3）本人违反本人承诺所得收益将归属于发行人。因本人违反承诺给发行人或投资者造成损失、并已由有权部门作出行政处罚或人民法院作出最终判决的，将依法对该等实际损失进行赔偿。

（3）如因不可抗力原因导致本人未能完全、及时、有效地履行承诺事项中的各项义务或责任，本人将及时在中国证监会指定的披露媒体上公开说明不可抗

力的具体情形并尽快提出将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护投资者利益。

### **5、发行人独立董事承诺：**

（1）若本人未能完全且有效地履行承诺事项中的各项义务或责任，则本人承诺将在本人未履行相关承诺事项所造成的不利影响完全消除之前，本人不得以任何方式要求发行人增加薪酬或津贴，并且亦不得以任何形式接受发行人增加支付的薪酬或津贴。

（2）若本人未能完全且有效地履行本人在发行人首次公开发行股票并上市过程中已作出的涉及现金补偿的承诺，本人将根据由有权部门作出行政处罚或人民法院作出的最终判决依法对该等实际损失进行赔偿。

## **七、本次发行上市后的利润分配政策及股东分红回报规划**

公司于2017年6月30日召开2016年年度股东大会会议，审议通过了《公司章程（草案）》和《发行上市后三年股东分红回报规划》。根据《公司章程（草案）》和《发行上市后三年股东分红回报规划》，本次发行后的股利分配政策为：

### **1、利润分配原则**

公司应当遵循重视投资者的合理投资回报和有利于公司可持续发展的原则，在符合现金分红条件的前提下优先选择现金分红方式，并保持现金分红政策的一致性、合理性和稳定性，同时根据公司经营需要留存必要的未分配利润，保持公司持续经营能力。

公司利润分配的形式主要包括现金、股票、现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式分配利润；现金方式优先于股票方式。公司在符合利润分配的条件下，原则上每年度进行利润分配，可以进行中期现金分红。公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。确因特殊原因不能达到上述比例的，公司董事会应当向股东大会作特别说明。

### **2、公司现金分红的具体条件、比例和期间间隔**

如公司无重大资金支出发生，公司原则上每年度均应实施现金分红，可以进

行中期现金分红。公司实施现金分红时须同时满足下列条件：

- （1）公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值、且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；
- （2）审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；
- （3）公司累计可分配利润为正值。

公司董事会应当综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，按照公司章程的规定，提出差异化的利润分配政策：

- （1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；
- （2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；
- （3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以参照前项规定处理。

遵循上述差异化利润分配政策，公司拟定每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 10%，且最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。

注重股本扩张与业绩增长保持同步，如果公司营业收入增长快速，董事会认为公司股本情况与公司经营规模不匹配时，可以在满足每年最低现金分红的基础上进行股票股利分配。股票股利分配预案由董事会拟定，并提交股东大会表决。

### **3、公司利润分配方案的决策程序和机制**

（1）公司每年利润分配预案由公司管理层、董事会结合公司章程的规定、盈利情况、资金需求和股东回报规划提出、拟定，经董事会审议通过后提交股东大会批准。公司在制定现金分红具体方案时，董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接

提交董事会审议。独立董事应对利润分配预案独立发表意见并公开披露。董事会在决策和形成利润分配预案时，要详细记录管理层建议、参会董事的发言要点、独立董事意见、董事会投票表决情况等内容，并形成书面记录作为公司档案妥善保存。

（2）董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见。股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流（包括但不限于提供网络投票表决等），充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。分红预案应由出席股东大会的股东或股东代理人以过半数的表决权通过。

（3）公司年度盈利，管理层、董事会未提出拟定现金分红预案的，管理层需就此向董事会提交详细的情况说明，包括未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划，并由独立董事发表独立意见并公开披露；董事会审议通过后提交股东大会审议批准，并由董事会向股东大会做出情况说明。股东可以选择现场、网络或其他表决方式行使表决权。

（4）监事会应对董事会和管理层执行公司利润分配政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督，并应对年度内盈利但未提出利润分配的预案，就相关政策、规划执行情况发表专项说明和意见。

（5）公司应严格按照有关规定在年报、半年报中披露利润分配预案和现金分红政策执行情况，说明是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求，分红标准和比例是否明确和清晰，相关的决策程序和机制是否完备，独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用，中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分维护等。对现金分红政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。若公司年度盈利但未提出现金分红预案，应在年报中详细说明未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划。

（6）利润分配政策的调整：公司的利润分配政策将保持连续性和稳定性，如因外部经营环境或者自身经营状况发生较大变化而需要调整利润分配政策的，应



以股东权益保护为出发点，由公司董事会、监事会进行研究论证并在股东大会提案中结合行业竞争状况、公司财务状况、公司资金需求规划等因素详细论证和说明原因，有关调整利润分配政策的议案需经公司董事会审议、监事会审核后提交公司股东大会批准，独立董事应当对此发表独立意见，且调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和上海证券交易所的有关规定。公司召开股东大会审议该等议案时，应当提供网络投票表决方式为公众股东参加股东大会提供便利，该等议案需经出席股东大会的股东所持表决权的 2/3 以上通过。

股东大会审议通过利润分配具体方案后，由董事会负责实施，并应在规定的期限内完成。若存在股东违规占用公司资金情况的，公司在实施现金分红时应当减扣该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

#### **4、股东分红回报规划的调整**

公司至少每三年重新审议一次股东分红回报规划。根据公司实际生产经营情况、投资规划和长期发展的需要确需调整股东分红回报规划中确定的利润分配政策的，应当根据股东（特别是公众投资者）、独立董事和监事的意见作出适当且必要的修改。经调整后的《股东分红回报规划》不得违反坚持现金分红为主的原则。有关调整利润分配政策的议案需经公司董事会审议后提交公司股东大会审议决定。

## **八、本次发行前滚存利润分配**

根据公司 2017 年 6 月 30 日召开的 2016 年年度股东大会决议，鉴于公司拟申请首次公开发行股票并在上海证券交易所上市，公司截至本次首次公开发行股票前的滚存未分配利润由新老股东共享。在本次发行上市后，由公司全体新老股东按照本次发行后的股权比例共同享有公司在本次发行上市前剩余的滚存未分配利润。

## **九、中介机构关于申报材料的承诺**

1、保荐机构（主承销商）承诺：本机构严格履行法定职责，遵照本行业的业务标准和执业规范，对发行人的相关业务资料进行核查验证，确保所出具的相关专业文件真实、准确、完整。本机构为发行人首次公开发行股票制作、出具的

文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。

2、发行人律师承诺：如因本所为乐元素科技（北京）股份有限公司首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，经司法机关生效判决认定后，本所将依法赔偿投资者因本所制作、出具的文件所载内容有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏而遭受的损失。有权获得赔偿的投资者资格、损失计算标准、赔偿主体之间的责任划分和免责事由等，按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。本所将严格履行生效司法文书确定的赔偿责任，并接受社会监督，确保投资者合法权益得到有效保护。

3、发行人会计师承诺：本所承诺，因本所为乐元素科技（北京）股份有限公司首次公开发行 A 股股票出具的以下文件有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，从而给投资者造成损失的，本所将依法赔偿投资者损失：（1）于 2018 年 3 月 8 日出具的审计报告(报告编号：安永华明(2018)审字第 61201075\_B01 号)；（2）于 2018 年 3 月 8 日出具的内部控制审核报告(报告编号：安永华明(2018)专字第 61201075\_B01 号)；（3）于 2018 年 3 月 8 日出具的非经常性损益明细表专项说明(专项说明编号：安永华明(2018)专字第 61201075\_B03 号)。

4、发行人验资机构承诺：本机构严格履行法定职责，遵照本行业的业务标准和执业规范，对发行人的相关业务资料进行核查验证，确保所出具的相关专业文件真实、准确、完整。本机构为发行人本次发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本机构将依法赔偿投资者损失。

5、发行人资产评估机构承诺：本机构严格履行法定职责，遵照本行业的业务标准和执业规范，对发行人的相关业务资料进行核查验证，确保所出具的相关专业文件真实、准确、完整。本机构为发行人本次发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本机构将依法赔偿投资者损失。

## 十、特别风险因素

### （一）公司营业收入依赖于几款精品游戏的风险

报告期内，发行人营业收入主要来自历史研发的几款精品游戏：《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）。上述游戏作为发行人精心打造的优质游戏产品，上线以来运营表现优异。2015年、2016年及2017年，上述游戏营业收入合计分别为93,030.91万元、165,797.27万元及201,381.34万元，占发行人同期营业收入比重分别为83.10%、89.66%及88.94%。上述游戏在一段时间内仍将为发行人主要的收入来源。尽管上述游戏目前运营状况良好，但由于游戏产品存在一定的生命周期，如果发行人未来不能准确把握游戏产品的发展趋势、及时对游戏产品进行版本升级及系统优化，上述游戏可能提早出现用户流失、盈利减少的情形，对公司经营业绩及财务状况造成不利影响。

### （二）新游戏产品盈利水平不达预期的风险

网络游戏产品是文化创意类产品，其研发及运营过程涉及前期创意策划、程序编写、美术制作、游戏测试以及综合运营推广等多个环节。若发行人在游戏研发及运营过程中无法准确把握新技术的发展方向、市场需求及用户偏好的变化并及时响应调整，则研发的新游戏产品将可能面临适销性风险。此外，随着网络游戏行业的持续发展，行业竞争深化，各游戏研发厂商持续加大在游戏研发及运营领域的投入，精品游戏产品层出不穷。若发行人无法顺应行业发展趋势，在技术应用及游戏创意、玩法等方面积极创新并为用户提供优质的游戏内容及运营服务，则发行人的新游戏产品可能在行业竞争中居于不利地位，无法吸引足够的活跃用户，付费率、充值金额等运营指标不理想，盈利水平不达预期，发行人的盈利能力也将受到不利影响。

### （三）经营业绩波动的风险

网络游戏研发企业难以简单依靠已有的成功游戏产品长期保持稳定的业绩水平。若发行人无法对现有优质游戏产品进行有效的版本更新、功能调优并持续提供优质运营服务从而延长现有游戏生命周期；无法及时开发出盈利水平符合预期的新游戏产品以增加新盈利点，则发行人将难以维持整体业绩的稳定和增长，

经营业绩可能发生一定波动，企业的长期发展也将受到影响。

除上述原因外，公司的经营业绩还受本节列示的相关风险因素或其他不利因素影响，存在业绩波动的风险。

#### **（四）推广成本导致业绩波动的风险**

与游戏产品的版本更新、游戏运营活动等相配合，发行人也积极针对其在运营的游戏产品开展线上、线下游戏推广工作。2015年、2016年及2017年，发行人广告费用分别为17,290.91万元、25,718.99万元及33,894.32万元。虽然发行人致力于结合游戏类型向目标人群进行游戏推广，尽力提升推广效果、节约推广成本，但若发行人所处市场竞争环境发生重大变化，导致发行人对其游戏进行推广的价格及成本增加，可能会对发行人的盈利情况造成不利影响。

#### **（五）游戏运营维护成本上升等造成的经营风险**

发行人主要从事移动网络游戏产品的自主研发及运营业务。运营网络游戏产品在公司带来游戏充值分成收入的同时，也需要公司承担一定的运营成本，包含支付予参与游戏合作运营的游戏渠道/平台的分成、支付渠道手续费以及游戏运营维护相关的服务器费用等。发行人与主要游戏渠道/平台、支付渠道商等供应商已建立了长期、稳定、良好的合作关系，相关合作运营分成比例、支付手续费率、服务器类相关采购价格等相对稳定，但仍存在未来合作游戏渠道/平台提升分成比例、支付渠道商提升支付渠道手续费率等使得发行人游戏运营维护成本上升的风险。

#### **（六）市场竞争加剧的风险**

近年来，网络游戏市场发展逐渐成熟，行业竞争不断加剧，游戏精品化趋势凸显、游戏研发周期延长，优质游戏产品层出不穷；用户获取成本、渠道流量价格等游戏推广成本呈现上升趋势；行业内各厂商之间对人才、资源及市场的争夺日益激烈。

随着行业内竞争的不断加剧，如果发行人在未来无法准确把握用户偏好并持续提供能够满足用户需求的优质游戏产品及服务，则原有游戏产品的营收表现可能出现下滑、新开发的游戏产品可能无法如愿取得良好的市场表现，公司将难以在市场竞争中持续保证竞争优势，可能会对公司的经营业绩造成不利的影响。

## （七）政策监管风险

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营。网络游戏行业是互联网信息服务的子行业之一，受到文化部、工信部、国家新闻出版广电总局等主管机构的综合监督管理。近年来，相关主管机构对网络游戏行业的关注及重视程度逐渐提升，针对网络游戏行业的监管和立法不断加强，对游戏企业运营资质、游戏内容及设置等的要求也日趋严格。截至本招股说明书签署日，发行人及其子公司已取得了《电信与信息服务业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》等业务资质，正在积极进行《网络出版服务许可证》的申办工作。发行人当前在中国大陆地区运营的网络游戏均已依法履行了网络游戏文化部备案登记手续及游戏上线相关的国家新闻出版广电总局审批程序。

随着主管机构对网络游戏行业监管力度的持续加强，未来网络游戏行业相关资质及许可门槛可能进一步提高，若届时发行人无法按照主管机构的要求取得新的业务资质，则可能面临行政处罚风险。如发行人在开展业务的过程中，对监管法规的理解与主管机构存在偏差，也可能导致游戏产品的内容设置等不符合监管法规要求，从而面临被责令整改或处罚的风险。

# 目 录

发行概况 .....	1
声 明 .....	4
重大事项提示 .....	5
一、自愿锁定股份的承诺 .....	5
二、持股 5%以上股东的持股意向及减持意向 .....	8
三、发行人、控股股东及董事、高级管理人员关于稳定股价的预案 .....	11
四、发行人、控股股东、实际控制人及董事、监事、高级管理人员关于招股说明书及申报文件真实性、准确性和完整性及赔偿的承诺 .....	15
五、发行当年即期回报摊薄填补措施与相关承诺 .....	17
六、发行人、控股股东、实际控制人及董事、监事、高级管理人员关于未能履行承诺的约束措施 .....	17
七、本次发行上市后的利润分配政策及股东分红回报规划 .....	21
八、本次发行前滚存利润分配 .....	24
九、中介机构关于申报材料的承诺 .....	24
十、特别风险因素 .....	26
目 录 .....	29
第一节 释 义 .....	34
第二节 概 览 .....	39
一、发行人简介 .....	39
二、控股股东及实际控制人简要情况 .....	45
三、发行人主要财务数据及财务指标 .....	46
四、本次发行情况 .....	48
五、募集资金用途 .....	49
第三节 本次发行概况 .....	50
一、本次发行的基本情况 .....	50
二、本次发行的有关当事人 .....	50
三、发行人与本次发行有关的中介机构的关系 .....	53
四、本次发行上市的重要日期 .....	53
第四节 风险因素 .....	54
一、业务经营风险 .....	54
二、行业风险 .....	57

三、技术及合规风险 .....	58
四、财务风险 .....	60
五、募集资金投资风险 .....	61
<b>第五节 发行人基本情况 .....</b>	<b>63</b>
一、发行人基本情况 .....	63
二、发行人改制重组情况 .....	63
三、发行人设立以来股本的形成及其变化 .....	65
四、发行人设立以来的重大资产重组情况 .....	77
五、发行人历次验资情况 .....	79
六、发行人搭建境外红筹架构及拆除过程 .....	81
七、发行人的股权结构及组织架构情况 .....	98
八、发行人子公司、参股公司及分公司情况 .....	101
九、发起人、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人情况 .....	120
十、发行人股本情况 .....	132
十一、发行人内部职工股、工会持股、职工持股会持股、信托持股、委托持股或股东数量超过二百人的情况 .....	137
十二、发行人员工情况 .....	137
十三、持有 5%以上股份的主要股东以及作为股东的董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺及其履行情况 .....	150
<b>第六节 业务和技术 .....</b>	<b>152</b>
一、主营业务情况 .....	152
二、所处行业的基本情况和竞争状况 .....	341
三、发行人在行业中的竞争地位 .....	364
四、发行人销售情况与主要客户 .....	377
五、发行人采购情况与主要供应商 .....	403
六、发行人主要资产情况 .....	422
七、发行人经营许可及资质证书情况 .....	519
八、发行人的特许经营权情况 .....	535
九、发行人的研发和技术 .....	535
十、发行人的境外经营及境外资产情况 .....	544
十一、发行人冠名“科技”的依据 .....	555
十二、发行人维持持续盈利能力的相关措施 .....	556
<b>第七节 同业竞争与关联交易 .....</b>	<b>562</b>
一、独立经营情况 .....	562

二、同业竞争情况 .....	563
三、关联方、关联关系及关联交易情况 .....	565
<b>第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员 .....</b>	<b>587</b>
一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员简介 .....	587
二、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员及其近亲属持有发行人股份情况 .....	591
三、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员对外投资情况 .....	596
四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员薪酬情况 .....	597
五、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员兼职情况 .....	598
六、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间存在的亲属关系 .....	600
七、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员所签订的协议和承诺及其履行情况 .....	600
八、董事、监事、高级管理人员的任职资格 .....	601
九、董事、监事、高级管理人员在近三年内的变动情况 .....	601
<b>第九节 公司治理 .....</b>	<b>603</b>
一、发行人股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度的建立健全及运行情况 .....	603
二、发行人最近三年内合法合规情况 .....	612
三、发行人资金占用和对外担保情况 .....	612
四、发行人内部控制情况 .....	614
<b>第十节 财务会计信息 .....</b>	<b>619</b>
一、经审计的财务报表 .....	619
二、财务报表的编制基础及合并范围的变化 .....	626
三、报告期内主要采用的会计政策和会计估计 .....	627
四、主要税收政策、缴纳的主要税种及税率 .....	661
五、最近一年收购兼并情况 .....	665
六、非经常性损益情况 .....	665
七、最近一期末主要资产情况 .....	666
八、最近一期末主要负债情况 .....	667
九、股东/所有者权益变动情况 .....	669
十、报告期内现金流量情况 .....	673
十一、或有事项、资产负债表日后事项及其他重要事项 .....	673
十二、重要财务指标 .....	674
十三、发行人历次资产评估情况 .....	676
十四、发行人历次验资情况 .....	676



<b>第十一节 管理层讨论与分析</b> .....	<b>677</b>
一、财务状况分析 .....	677
二、盈利能力分析 .....	708
三、现金流量分析 .....	764
四、资本性支出分析 .....	766
五、对发行人财务状况与盈利能力有重大影响的因素分析 .....	767
六、公司未来分红回报规划 .....	770
七、发行当年每股收益变动分析及即期回报摊薄填补措施与相关承诺 .....	773
<b>第十二节 业务发展目标</b> .....	<b>777</b>
<b>第十三节 募集资金运用</b> .....	<b>782</b>
一、本次募集资金运用概况 .....	782
二、募集资金投资项目的具体情况 .....	787
三、募集资金运用对公司经营成果和财务状况的影响 .....	827
四、保荐机构、律师对募集资金投资项目出具的结论性意见 .....	828
<b>第十四节 股利分配政策</b> .....	<b>829</b>
一、发行前的股利分配政策 .....	829
二、公司最近三年的利润分配情况 .....	829
三、发行后的利润分配政策 .....	830
四、发行前滚存利润分配政策 .....	833
五、发行上市后三年分红回报规划 .....	833
<b>第十五节 其他重要事项</b> .....	<b>835</b>
一、信息披露和投资者关系情况 .....	835
二、重要合同 .....	835
三、银行借款合同 .....	841
四、对外担保情况 .....	841
五、发行人的诉讼或仲裁事项 .....	841
六、控股股东、实际控制人、控股子公司，董事、监事、高级管理人员和核心技术人员的重大诉讼或仲裁事项 .....	842
七、董事、监事、高级管理人员和核心技术人员涉及刑事诉讼的情况 .....	842
<b>第十六节 董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明</b> .....	<b>843</b>
一、发行人全体董事、监事、高级管理人员声明 .....	843
二、保荐机构（主承销商）声明 .....	844
三、发行人律师声明 .....	846

四、会计师事务所声明 .....	847
五、验资机构声明 .....	848
六、验资复核机构声明 .....	849
七、资产评估机构声明 .....	850
<b>第十七节 备查文件 .....</b>	<b>851</b>
一、备查文件 .....	851
二、文件查阅地址和时间 .....	851

## 第一节 释 义

在本招股说明书中，除非文中另有所指，下列词语或简称具有如下特定含义：

一、一般术语		
乐元素/乐元素股份/发行人/公司	指	乐元素科技（北京）股份有限公司
乐元素有限	指	乐元素科技（北京）有限公司，为发行人前身
乐风创想	指	乐风创想（北京）科技有限公司，为发行人前身，后更名为“乐元素科技（北京）有限公司”，整体变更后更名为“乐元素科技（北京）股份有限公司”
招股说明书	指	《乐元素科技（北京）股份有限公司首次公开发行股票招股说明书》
北京乐元素	指	北京乐元素文化发展有限公司，更名前名称为“北京乐元素游戏技术有限公司”，为发行人子公司
乐元互动	指	乐元互动（北京）游戏技术有限公司，为发行人子公司
上海乐响	指	上海乐响网络科技发展有限公司，为发行人子公司
上海乐擎	指	上海乐擎投资管理有限公司，为发行人子公司
天津乐浣	指	天津乐浣科技发展有限责任公司，为发行人子公司
天津乐翔	指	天津乐翔科技发展有限责任公司，为发行人子公司，现已更名为“天津乐爱豆科技发展有限责任公司”
天津乐爱豆	指	天津乐爱豆科技发展有限责任公司，为发行人子公司
海南乐煊	指	海南乐煊科技发展有限公司，为发行人子公司
创智汇聚	指	北京创智汇聚科技有限公司，为发行人子公司
乐元素控股（开曼）	指	Happy Elements Holdings Limited，为发行人子公司
乐元素控股（BVI）	指	Happy Elements Holdings Limited，为乐元素控股（开曼）的前身
乐元素香港	指	Happy Elements Limited，为发行人子公司
乐元素卢森堡	指	Happy Elements S.à r.l.，为发行人子公司
株式会社 Grimoire	指	株式会社グリモア，为发行人子公司
应龙互动	指	北京应龙互动科技有限公司，为发行人参股公司，目前正在办理注销
火翼科技	指	北京火翼科技有限公司，为发行人参股公司
上海绘界	指	上海绘界文化传播有限公司，为发行人参股公司
双鱼互动	指	北京双鱼互动咨询有限公司，更名前名称为“北京双鱼互动科技发展有限公司”，为发行人控股股东
天津乐清	指	天津乐清科技发展有限责任公司，为发行人股东
天津启瑞	指	天津启瑞企业管理咨询中心（有限合伙），为发行人股东
天津铼凯	指	天津铼凯企业管理咨询中心（有限合伙），为发行人股东
天津澎昱	指	天津澎昱企业管理咨询中心（有限合伙），为发行人股东
天津澎宸	指	天津澎宸企业管理咨询中心（有限合伙），为发行人股东
天津澎灏	指	天津澎灏企业管理咨询中心（有限合伙），为发行人股东
天津睿铼	指	天津睿铼企业管理咨询中心（有限合伙），为发行人股东

天津冠铄	指	天津冠铄企业管理咨询中心（有限合伙），为发行人股东
林芝永创	指	林芝永创信息科技有限公司，为发行人股东
招银拾肆号	指	招银成长拾肆号投资（深圳）合伙企业（有限合伙），为发行人股东
招银共赢	指	深圳市招银共赢股权投资合伙企业（有限合伙），为发行人股东
天津乐峰	指	天津乐峰资产管理合伙企业（有限合伙），为发行人股东
拉萨草根	指	拉萨经济技术开发区草根合创资产管理有限公司，为发行人股东，现已更名为“新希望投资集团有限公司”
新希望投资	指	新希望投资集团有限公司，更名前名称为“拉萨经济技术开发区草根合创资产管理有限公司”，为发行人股东
天津铄跃	指	天津铄跃企业管理咨询中心（有限合伙），为发行人股东
珠海悦熙	指	珠海悦熙股权投资企业（有限合伙），为发行人股东
华泰瑞麟基金	指	深圳市华泰瑞麟股权投资基金合伙企业（有限合伙），为发行人股东
古迪投资	指	北京古迪投资管理有限公司，为王海宁实际控制的公司
森普泰氦	指	北京森普泰氦投资管理有限公司，为徐辉实际控制的公司
多摩投资	指	北京多摩投资管理有限公司，为蒋赛骅实际控制的公司
耐必兴投资	指	北京耐必兴投资管理有限公司，为甘玉磊实际控制的公司
万家盈投资	指	北京万家盈投资管理有限公司，为凌聪实际控制的公司
上海帧擎	指	上海帧擎信息科技有限公司
拉萨铄睿	指	拉萨市铄睿企业管理有限公司
天津栩翊	指	天津栩翊企业管理咨询有限公司
天津冠智	指	天津冠智企业管理咨询有限公司
DCM	指	DCM V, L.P., DCM Affiliates Fund V, L.P, A-Fund, L.P.
LC	指	LC Fund V, L.P., LC Parallel Fund V, L.P.
THL N	指	THL N Limited
腾讯云计算	指	腾讯云计算（北京）有限责任公司
株式会社 Cyber Agent	指	株式会社サイバーエージェント
株式会社 Adways	指	株式会社アドウェイズ
株式会社角川	指	株式会社 Kadokawa
Kadokawa 株式会社	指	カドカワ株式会社
株式会社 TriFort	指	(株)トライフォート
株式会社 Movic Promote Service	指	株式会社ムービック・プロモート サービス
株式会社 Ultra Super Pictures	指	株式会社ウルトラスーパーピクチャーズ
株式会社 OLM Digital	指	株式会社オー・エル・エム・デジタル
E-Guardian 东北株式会社	指	イー・ガーディアン東北株式会社
文化部	指	中华人民共和国文化部

工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
广电总局、国家新闻出版广电总局	指	中华人民共和国国家新闻出版广电总局
GPC	指	中国音数协游戏工委
CNG	指	伽马数据，中新游戏研究
IDC	指	国际数据公司
CNNIC	指	中国互联网络信息中心
易观智库	指	北京易观智库网络科技有限公司
BI	指	Business Intelligence，发行人的数据分析部门，主要负责对企业现有数据进行整合、提供报表并提出决策依据，帮助企业进行经营决策
Bilibili	指	中国知名视频弹幕网站
ATX 频道	指	Animate Theatre-X 频道，为日本 ATX 株式会社与东京电视台合作专门放映动画片的频道
Merc Storia	指	メルクストーリア - 癒術士と鈴のしらべ，为发行人子公司 Happy Elements 株式会社自主研发的游戏产品
Ensemble Stars!	指	あんさんぶるスターズ！，为发行人子公司 Happy Elements 株式会社自主研发的游戏产品
Ensemble Girls!!	指	あんさんぶるガールズ!!，为发行人子公司 Happy Elements 株式会社自主研发的游戏产品
Last Period	指	ラストピリオド - 終わりなき螺旋の物語，为发行人子公司 Happy Elements 株式会社自主研发的游戏产品
Cat Busters	指	キャットバスターズ，为发行人子公司 Happy Elements 株式会社自主研发的游戏产品
Brave Sword Blaze Soul	指	ブレイブソード X ブレイズソウル，为发行人子公司株式会社 Grimoire 自主研发的游戏产品
BVI	指	英属维尔京群岛
中国证监会、证监会	指	中国证券监督管理委员会
保荐人、保荐机构、主承销商、华泰联合	指	华泰联合证券有限责任公司
发行人律师、律师	指	北京市金杜律师事务所
发行人会计师、会计师、安永华明	指	安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）
报告期	指	2015 年、2016 年和 2017 年
最近一年	指	2017 年
<b>二、专业术语</b>		
App Store	指	苹果应用商店
App Annie	指	专业的移动应用数据分析平台，提供移动应用相关的下载量、收入、排名等应用数据及市场数据分析
IP	指	知识产权（Intellectual Property），为权利人对其所创作的智力劳动成果所享有的财产权利和人身权利
二次元文化产品	指	动画、漫画、游戏、小说（包括且不限于轻小说）、虚拟偶像、特摄片、电视剧及其衍生同人创作、周边产品等

RPG	指	Role-Playing Game, 角色扮演类游戏
SLG	指	Simulation Game, 模拟类游戏, 包含策略游戏、战争游戏等
三消	指	一种益智类游戏类别, 用户游戏过程中主要是将一定量相同的游戏元素, 如水果、宝石、动物头像等, 使它们彼此相邻配对消除来获胜。通常是将三个同样的元素配对消除, 所以此类又称为三消类游戏
MOBA	指	Multiplayer Online Battle Arena, 多人在线战术竞技游戏
RTS	指	Real-Time Strategy Game, 即时战略游戏
Demo	指	游戏研发过程中, 用于演示游戏概念性设计的版本
声优	指	配音演员
活跃账户	指	当期至少登录 1 次的账户
付费账户	指	当期付费 1 次及以上的账户
ARPU	指	Average Revenue Per User, 即每活跃用户平均流水
ARPPU	指	Average Revenue Per Paying User, 即每付费用户平均流水
VR	指	虚拟现实技术 (Virtual Reality), 利用计算机生成一种模拟环境, 通过多源信息融合的、交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真使用户沉浸到该环境中
AR	指	增强现实技术 (Augmented Reality), 通过计算摄影机影像的位置及角度并加上相应图像、视频、3D 模型, 这种技术的目标是在屏幕上把虚拟世界套在现实世界并进行互动。
ACG	指	动画 (Animation)、漫画 (Comic)、游戏 (Game) 总称的缩写
AI	指	人工智能 (Artificial Intelligence), 是计算机科学的一个分支, 致力于研究人类智能实质并生产出一种新的能以与人类智能相似的方式做出反应的智能机器
CG	指	计算机动画 (Computer Graphics), 主要指以计算机为工具进行视觉设计和生产等。
自主开发运营模式	指	对一款游戏同时从事游戏开发和发行或运营平台的游戏运营模式
合作运营模式	指	自主开发运营模式-合作运营的简称, 自主开发运营模式中公司与游戏渠道/平台对公司自主研发的游戏产品进行合作运营的一种运营模式
独立运营模式	指	自主开发运营模式-独立运营的简称, 自主开发运营模式中公司独立运营、宣传并推广自主研发产品的一种运营模式
授权运营模式	指	对一款游戏仅从事游戏开发的游戏运营模式
代理运营模式	指	联合运营模式-代理运营的简称, 对一款游戏仅从事游戏发行或运营的游戏运营模式

特别说明:

1、本招股说明书部分表格中单项数据加总数与表格合计数可能存在微小差异, 均因计算过程中的四舍五入所形成。

2、本招股说明书中涉及的我国、我国经济以及行业的事实、预测和统计, 包括本公司的市场份额等信息, 来源于一般认为可靠的各种公开信息渠道。本公司从上述来源转载或摘录信息时, 已保持了合理的谨慎, 但是由于编制方法可能

存在潜在偏差，或市场管理存在差异，或基于其它原因，此等信息可能与国内或国外所编制的其他资料不一致。

## 第二节 概 览

本概览仅对招股说明书全文作扼要提示。投资者作出投资决策前，应认真阅读招股说明书全文。

### 一、发行人简介

#### （一）发行人概况

中文名称	乐元素科技（北京）股份有限公司
英文名称	Happy Elements Technology (Beijing) Limited
公司类型	其他股份有限公司(非上市)
注册资本	38,000 万元
法定代表人	王海宁
有限公司成立日期	2012 年 2 月 21 日
整体变更为股份公司日期	2017 年 2 月 20 日
统一社会信用代码	91110107590651101A
住所	北京市石景山区实兴大街 30 号院 7 号楼 9 层 912 室
营业范围	技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；组织文化艺术交流活动（不含演出）；承办展览展示活动；投资咨询、企业管理咨询、教育咨询；市场调查；企业策划、设计；销售计算机、软件及辅助设备、通讯器材、电子设备、文化体育用品、玩具、箱包、日用品、工艺品、礼品、服装鞋帽、针纺织品、办公用品、化妆品；电脑动画设计；网页设计；货物进出口、技术进出口；票务代理（机票除外）；互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械；含电子公告服务（互联网信息服务增值电信业务经营许可证有效期至 2019 年 10 月 30 日）；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）（网络文化经营许可证有效期至 2020 年 5 月 21 日）；出版物零售；文艺表演；演出经纪。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

#### （二）设立情况

本公司由双鱼互动等 17 名股东作为发起人，由乐元素有限整体变更为股份公司的方式设立，公司以经亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）审计的、乐元素有限截至 2016 年 11 月 30 日的净资产账面价值 915,817,890.39 元，折合



为 38,000 万股股本，每股面值人民币 1 元，其余部分计入股份公司的资本公积。2017 年 2 月 20 日，乐元素完成了股份公司设立的工商登记，取得北京市工商局石景山分局核发的《营业执照》（统一社会信用代码为 91110107590651101A）。

### （三）公司业务概况

乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营，同时开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。

公司自成立以来，持续推出了《开心消消乐》、《开心水族箱》、《海滨消消乐》、《Ensemble Stars!》及《Merc Storia》等深受欢迎的游戏产品，并成功打造了《Ensemble Stars!》虚拟偶像 IP 及“消消乐萌萌团”卡通形象，致力于创造更好的娱乐文化体验、让更多人感受到美好与欢乐。

乐元素的用户规模位居行业前列，其主打产品《开心消消乐》（移动版）2017 年月均活跃账户数约 1.21 亿，是 2017 年 12 月月活跃用户数第 2 大的移动网络游戏产品<sup>1</sup>，居于当前 A 股拟上市游戏企业领先地位。

乐元素各年的净利润规模、所得税费用及各项支付的税费<sup>2</sup>规模位居当前 A 股拟上市游戏企业前列，2017 年缴纳税费总额约 4.1 亿元。公司是 2017 年度北京市中关村科技园评定的石景山园区百强企业，同时也因多年来在文化创意产业方面所做出的突出贡献，获中关村科技园认定为文化创意产业代表企业。

乐元素在中国、日本均建立了具备成功经验的游戏研发及运营团队，是少有的在中国、日本这两个全球主要的游戏市场均位居领先地位的游戏公司。

乐元素主营业务概况如下：

#### 1、移动网络游戏业务

（1）中国地区——乐元素是中国地区最领先的专注于休闲益智游戏的游戏企业

<sup>1</sup> 据 QuestMobile 数据统计：截至 2017 年 12 月，《开心消消乐》（移动版）是中国月活跃用户数第 2 大的移动网络游戏，也是月活跃用户数最大的休闲益智游戏。

<sup>2</sup> 2017 年，乐元素净利润达 76,529.82 万元、所得税费用达 21,322.44 万元、支付的各项税费达 41,174.67 万元，在 A 股拟上市游戏企业中位居前列。

乐元素在中国地区以社交游戏起家，精品游戏产品《开心水族箱》（网页版）自公司成立之初运营至今。发行人通过成功打造多款原创游戏产品，在用户对于休闲益智游戏的心理需求、游戏乐趣、社会关系、美术设计、技术实现、付费设计等方面，积累了丰富的开发和运营经验及原创性的理论与实践，在休闲益智游戏行业处于领先地位。

如今，发行人已成为中国地区休闲益智游戏领域的领先企业，拥有《开心消消乐》、《开心水族箱》、《海滨消消乐》等多款精品游戏，游戏绿色、健康、益智并适宜广泛年龄群体。截至 2017 年 12 月 31 日，乐元素中国地区团队合计拥有正式员工 451 名。

2014-2017 年，发行人均跻身 App Annie 年度移动应用营业额<sup>3</sup>排行榜全球 52 强、中国 10 强之列，是中国地区领先的游戏企业。在上榜中国游戏公司中，发行人是唯一主要专注于休闲益智游戏的公司。

《开心消消乐》（移动版）于 2014 年上线，截至 2017 年 12 月 31 日累计注册账户数已达 8.70 亿，成为了最受中国大众欢迎的休闲益智游戏。2017 年，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数已达 1.21 亿、月均充值流水金额达 1.71 亿元。据 QuestMobile 数据统计：截至 2017 年 12 月，《开心消消乐》（移动版）是中国月活跃用户数第 2 大的移动网络游戏<sup>4</sup>，也是月活跃用户数最大的休闲益智游戏。

乐元素精品游戏产品《开心消消乐》（移动版）具备下述 4 个突出特点：

A. 《开心消消乐》（移动版）是一款绿色轻度的游戏

绝大多数用户在《开心消消乐》（移动版）中不需要付费也可体验游戏乐趣——报告期内，《开心消消乐》（移动版）月均付费率<sup>5</sup>平均约 5.91%，即各月活跃账户中，平均约 94%的账户未进行付费。

付费用户只需支付较低金额即可购买付费道具——2015-2017 年各年，过半付费账户在游戏中付费金额低于 6 元/年；超过 80%的付费账户在游戏中付费金

<sup>3</sup> 基于苹果应用商店与 Google Play 两个平台的游戏运营流水总和。

<sup>4</sup> 据 QuestMobile 数据统计：截至 2017 年 12 月，《开心消消乐》（移动版）是中国月活跃用户数第 2 大的移动网络游戏，也是月活跃用户数最大的休闲益智游戏。

<sup>5</sup> 月均付费率=当期各月付费率的算术平均值；月付费率=当月付费账户数/当月活跃账户数。

额低于 30 元/年。

利用碎片时间即可玩——《开心消消乐》（移动版）单局游戏时长极短，用户利用通勤、等待等碎片化时间即可获得畅快的游戏体验，以苹果应用商店版《开心消消乐》（移动版）为例，2017 年 12 月活跃用户平均单次游戏时长仅 6 分钟。游戏中还设置有精力值系统，防止用户在游戏中连续投入过多时间：系统每 5 分钟自动增加 1 点精力值，精力值储存达到 30 点上限之后不再增加。用户每进行一局游戏均需耗费 5 个精力值。在用户耗尽精力值后，需要经历一定的等待间隔时间才可再度获得免费生成的精力值。精力值设置延长了非付费用户的游戏间隔、提升了付费用户连续游戏的成本，降低了用户在游戏中沉迷的可能性。

#### B. 《开心消消乐》（移动版）是一款休闲益智游戏

《开心消消乐》（移动版）通过设置一定的简单逻辑和规则，使用户开动大脑，经过计算和思考完成游戏中的消除任务。《开心消消乐》（移动版）操作简单、易于上手，但每道关卡又有一定难度，通过持续的关卡研发和运营活动给用户带来了益智的游戏体验。《开心消消乐》（移动版）清新的藤蔓场景、明晰的画面设计、畅快的特效效果、萌动有趣的小动物卡通形象，则为用户带来了轻松休闲的游戏体验。

C. 《开心消消乐》（移动版）是一款深受全年龄段用户欢迎的全民游戏，未成年用户占比仅约为 8%

《开心消消乐》（移动版）用户年龄结构以老、中、青年人为主，用户年龄覆盖广泛，是深受全年龄段用户欢迎的国民游戏。

《开心消消乐》（移动版）未成年用户占比较低。为了解《开心消消乐》（移动版）用户群体特征，提升持续研发能力及游戏运营水平，发行人曾于 2017 年 4 月 12 日至 2017 年 4 月 21 日期间在《开心消消乐》（移动版）中开展游戏上线三周年主题问卷调研活动，对用户群体特征进行了调查。根据调查结果，参与调研的用户的年龄结构分布如下所示：

年龄	18 岁以下	18-25 岁	26-30 岁	31-40 岁	41-50 岁	50 岁以上
占比	8.0%	23.9%	19.7%	26.5%	14.9%	7.0%

问卷结果显示，《开心消消乐》（移动版）用户年龄分布广泛，其中 18 岁以

上用户占比约 92.0%，系该游戏的主要用户群体；未成年用户占比较低，仅约为 8.0%。

#### D. 《开心消消乐》（移动版）是一款熟人之间的社交游戏

《开心消消乐》（移动版）游戏的核心机制之一是鼓励用户之间的良性沟通和互帮互助、加强人与人之间的情感联系，正如用户在“开心消消乐”的贴吧中写道，“消消乐是我爸玩了三年的游戏，并且让我妈这种不玩游戏的人都开始玩了，于是我最近也下载来玩了”，《开心消消乐》（移动版）已成为用户亲情联系的纽带。

除《开心消消乐》外，发行人还拥有《开心水族箱》、《海滨消消乐》等深受用户喜爱的休闲益智游戏产品。《开心水族箱》（网页版）、《开心水族箱》（移动版）上线运营时间已超过 8 年、6 年，拥有广泛的用户基础。2017 年，乐元素的 3 款游戏《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）、《海滨消消乐》皆获华为应用市场评选“年度最佳休闲益智游戏”，印证了乐元素作为中国最领先的专注于休闲益智游戏的游戏企业的市场地位。

#### （2）日本地区——乐元素是日本领先的游戏企业

2010 年，乐元素在日本地区设立了 Happy Elements 株式会社。建立初期，乐元素日本团队主要在日本地区本地化发行中国团队研发的网页游戏产品，后续逐渐针对日本市场研发和运营移动网络游戏产品。发行人在日本地区组建了由日本当地员工构成的游戏研运团队，针对日本市场研发游戏产品并在当地运营。截至 2017 年 12 月 31 日，乐元素日本团队合计拥有正式员工 148 名。2017 年，乐元素日本地区营业收入 58,587.96 万元，占乐元素收入比重达 25.88%。

日本游戏市场是全球第 3 大游戏市场（2016 年）<sup>6</sup>，竞争激烈。乐元素以其植根日本当地的研运团队、在游戏行业多年的研发经验，在日本游戏市场取得了优异的成绩：

2014 年，《Merc Storia》上线并进入日本苹果应用商店畅销榜前 20 名，获 Google Play 评选为当年最佳幻想类游戏。

---

<sup>6</sup> 数据来源：Newzoo。

2015年,《Ensemble Stars!》上线,成为了深受日本市场欢迎的偶像类游戏产品,是首个获得日本地区苹果应用商店畅销榜第1名的中国公司游戏产品。《Ensemble Stars!》深受日本市场女性用户欢迎,是日本地区表现最好的偶像类游戏产品之一,目前已上线运营接近三年,仍位居 App Annie 日本地区 iOS 渠道及 Google Play 渠道年度畅销榜前30名。

乐元素是日本地区排名前20名的游戏企业,也是日本地区排名首位的中国游戏企业。日本游戏市场竞争激烈且相对封闭,排名前20的领先游戏公司主要以日本本土公司为主。乐元素自2010年设立日本子公司 Happy Elements 株式会社以来,即坚持雇佣日本当地优秀人才、尊重日本当地文化,持续在日本市场加大投入,在日本市场取得了优异的成绩,是中国互联网公司在日本当地建立研发机构的成功典范:

2017年,发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社同时获得 App Annie 日本地区2017年 iOS 渠道、Google Play 渠道发行商年度收入排名第19位,位居上榜的外国公司前列,且是唯一进入前20名的中国公司。

## 2、原创 IP 业务

报告期内,乐元素从游戏 IP 起家,基于游戏 IP 开发并提供游戏 IP 相关的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务,走通了从游戏产品打造经典 IP 的路径,拓宽了收入渠道并取得可观的收入;也通过动画、漫画等内容形态打造原创 IP,为用户提供多元化的文化娱乐产品。

在日本地区,《Ensemble Stars!》是一款成功的偶像类游戏产品:2017年,《Ensemble Stars!》月均活跃账户数约53.27万人;截至2018年3月23日,《Ensemble Stars!》Twitter 主页粉丝已达70.1万人。乐元素通过《Ensemble Stars!》游戏成功塑造了深受女性用户欢迎的虚拟偶像 IP。

乐元素对该虚拟偶像 IP 进行了成功的综合运营,取得了优异的运营成绩。根据发行人已确认的特许权使用收入、周边商品销售收入及其收取的 IP 特许权授权费率推算,2017年全年,《Ensemble Stars!》IP 相关周边商品销售额超过100亿日元。《Ensemble Stars!》IP 运营成绩具体如下:

《Ensemble Stars!》周边商品在日本地区线上线下广泛售卖,在日本地区最大

的动漫周边商品销售商场 Animate 属于最受欢迎/销量最高的游戏周边产品之一——2018年2月第3周,《Ensemble Stars!》的两张音乐 CD 销量分别位居 Animate 线上店铺第 4、第 5 名;《Ensemble Stars!》周边商品在日本亚马逊网站有超过 10,000 个搜索结果。

《Ensemble Stars!》虚拟偶像 IP 相关的音乐 CD、周年庆演出等也取得了优异的销售成绩——2015年10月-2017年1月发售的 18 张《Ensemble Stars!》游戏音乐单曲 CD 最高销售成绩均曾位居日本公信榜前 10 名。2017年10月,《Ensemble Stars!》首场 CG 演唱会在东京最大的 Live House TOYOSU PIT 举行,现场观众超千人;于 2017年10-12 月在日本东京、大阪、名古屋、仙台举行后续巡演,均获得了良好的反响,累计参与观众超过 3 万人。

在中国地区,乐元素围绕源自其精品游戏产品《开心消消乐》的原创 IP “消消乐萌萌团”,设计出了具备鲜明性格的 6 个主要卡通形象,衍生出了超百款卡通形象周边产品,并通过电商平台拓展零售业务。发行人还将中国原创的卡通 IP 形象“消消乐萌萌团”推广至海外市场,在日本札幌冰雪节、东京时装节 Girls Award、十一黄金周京都旅游季等时尚生活场景进行中国卡通形象的跨国宣传和展示输出。

## 二、控股股东及实际控制人简要情况

### （一）控股股东

双鱼互动持有公司 19,883.196 万股股份,占发行前总股本的 52.32%,为公司控股股东,其基本情况如下:

名称	北京双鱼互动咨询有限公司
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
住所	北京市海淀区中关村大街 18 号 12 层 1226-33
法定代表人	王海宁
注册资本	1,600 万元
经营范围	经济贸易咨询。（企业依法自主选择经营项目,开展经营活动;依法须经批准的项目,经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动;不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
成立日期	2009 年 6 月 3 日
经营期限	2009 年 6 月 3 日至 2029 年 6 月 2 日

股东构成	股东名称	持股比例
	王海宁	63.07%
	徐辉	0.64%
	古迪投资	5.11%
	森普泰氮	10.03%
	多摩投资	10.67%
	耐必兴投资	7.29%
	万家盈投资	3.18%

## （二）实际控制人

公司的实际控制人为王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊，截至本招股说明书签署日，四人通过双鱼互动、天津乐清、天津启瑞分别控制公司 52.32%、6.02%、1.76%的股份，合计控制公司 60.10%的股份。2017 年 2 月 4 日，王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊通过签署《一致行动协议》明确了一致行动关系，四人为公司的共同实际控制人。

此外，王海宁及其控制的企业古迪投资还通过天津冠铗持有公司 0.04%的股份、通过天津铗凯持有公司 2.95%的股份、通过天津澎昱持有公司 1.50%的股份，蒋赛骅还通过天津澎宸持有公司 0.03%的股份。

上述共同实际控制人的情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况\九、发起人、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人情况\（二）实际控制人基本情况”。

## 三、发行人主要财务数据及财务指标

在经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计并出具了（安永华明(2018)审字第 61201075\_B01 号）《审计报告》的合并财务报表中，公司最近三年的主要财务数据及财务指标如下：

### （一）资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2017.12.31	2016.12.31	2015.12.31
资产合计	222,874.64	182,431.50	119,470.00
负债合计	45,935.24	79,414.09	41,424.23
归属于母公司股东/所有者权益合	176,738.00	102,871.08	78,045.77

项目	2017.12.31	2016.12.31	2015.12.31
计			
股东/所有者权益合计	176,939.39	103,017.42	78,045.77

## （二）利润表主要数据

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72
营业利润	97,722.56	68,370.98	40,600.54
利润总额	97,852.27	69,452.15	41,766.80
净利润	76,529.82	51,695.83	33,548.45
归属于母公司股东/所有者的净利润	76,464.48	51,695.83	33,548.45
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	74,900.35	55,214.75	32,803.12

## （三）现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
经营活动产生的现金流量净额	63,321.67	74,436.10	39,991.93
投资活动产生的现金流量净额	36,571.63	-43,803.84	-3,925.03
筹资活动产生的现金流量净额	-12,999.68	-19,690.18	1,613.89
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-752.57	885.62	885.41
现金及现金等价物净增加额	86,141.05	11,827.69	38,566.20
期末现金及现金等价物余额	170,457.69	84,316.64	72,488.94

## （四）主要财务指标

项目	2017.12.31	2016.12.31	2015.12.31
流动比率（倍）	4.49	2.09	2.58
速动比率（倍）	4.47	2.09	2.58
资产负债率（母公司口径）	23.02%	33.35%	38.80%
无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）占净资产的比例	1.14%	1.05%	0.43%
归属公司普通股股东的每股净资产（元/股）	4.65	-	-
	<b>2017 年度</b>	<b>2016 年度</b>	<b>2015 年度</b>
应收账款周转率（次/年）	7.83	6.65	4.93
存货周转率（次）	-	-	-



项目	2017.12.31	2016.12.31	2015.12.31
息税折旧摊销前利润（万元）	99,321.50	70,284.59	42,430.86
利息保障倍数（倍）	-	-	-
归属发行人股东的净利润（万元）	76,464.48	51,695.83	33,548.45
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润（万元）	74,900.35	55,214.75	32,803.12
每股经营活动产生的净现金流量（元）	1.67	-	-
每股净现金流量（元）	2.27	-	-
基本每股收益（元/股）	2.01	-	-
稀释每股收益（元/股）	2.01	-	-
加权平均净资产收益率（扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润）（%）	53.58	91.99	138.54

注：1、公司报告期内存在少量的游戏 IP 形象衍生品销售，金额非常小，公司为以互联网游戏收入为主的轻资产公司，不计算存货周转率；

2、报告期内，公司仅 2016 年度存在少量利息费用，且各期净利息支出均为负数，因此不计算利息保障倍数；

3、2015 年度及 2016 年度计算扣除非经常性损益后净资产收益率时，为了可比性，分母中集团重组前除本公司、天津乐爱豆、天津乐浣、上海乐擎及 Happy Fan 以外的各公司的净资产从合并日的次月起进行加权。

#### 四、本次发行情况

股票种类	人民币普通股（A 股）
每股面值	人民币 1.00 元
发行股数	不超过 4,250 万股，占发行后总股本的 10.06%
每股发行价	通过向询价对象询价确定发行价格
市盈率	【】（以发行后股本、净利润以扣除非经常性损益后孰低计算）
发行后每股收益	【】元
发行前每股净资产	【】元
发行后每股净资产	【】元
市净率	【】（以发行后的股本计算）
发行方式	网下向询价对象配售与网上按市值申购相结合的方式，或中国证监会认可的其他方式。
发行对象	符合资格的询价对象和在上海证券交易所开立证券账户的境内投资者（国家法律、法规禁止购买者除外）。
承销方式	余额包销
预计募集资金金额	预计本次募集资金总额为【】万元，扣除发行费用后募集资金净额为【】万元。
发行费用概算	本次发行费用总额为【】万元，包括：保荐承销费【】万元、审计及验资费【】万元、律师费【】万元、评估费【】万元、登记托管及上市费【】万元、其他费用【】万元。

## 五、募集资金用途

公司本次拟向社会公开发行人民币普通股不超过 4,250 万股。本次募集资金将严格执行《乐元素科技（北京）股份有限公司募集资金管理办法》的相关规定，存放于董事会决定的专项账户集中管理，并与保荐机构、存放募集资金的商业银行签订募集资金专户存储三方监管协议。公司本次募集资金运用围绕主营业务进行，全部用于公司主营业务相关的项目及主营业务发展所需的营运资金，本次募集资金扣除发行费用后，将按轻重缓急顺序投入以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	总投资金额（万元）	拟投入募集资金（万元）
1	现有游戏升级及新游戏开发项目	140,142.81	140,142.81
2	技术研究及运营数据分析项目	19,668.65	19,668.65
3	支持系统建设及升级建设项目	11,059.82	11,059.82
4	补充营运资金	30,000.00	30,000.00
合计		<b>200,871.28</b>	<b>200,871.28</b>

### 第三节 本次发行概况

#### 一、本次发行的基本情况

股票种类	人民币普通股（A股）
每股面值	人民币 1.00 元
发行股数	不超过 4,250 万股，占发行后总股本的 10.06%
每股发行价	通过向询价对象询价确定发行价格
市盈率	【】（以发行后股本、净利润以扣除非经常性损益后孰低计算）
发行后每股收益	【】元
发行前每股净资产	【】元
发行后每股净资产	【】元
市净率	【】（以发行后的股本计算）
发行方式	网下向询价对象配售与网上按市值申购相结合的方式，或中国证监会认可的其他方式。
发行对象	符合资格的询价对象和在上海证券交易所开立证券账户的境内投资者（国家法律、法规禁止购买者除外）。
承销方式	余额包销
预计募集资金金额	预计本次募集资金总额为【】万元，扣除发行费用后募集资金净额为【】万元。
发行费用概算	本次发行费用总额为【】万元，包括：保荐承销费【】万元、审计及验资费【】万元、律师费【】万元、评估费【】万元、登记托管及上市费【】万元、其他费用【】万元。

#### 二、本次发行的有关当事人

（一）发行人：乐元素科技（北京）股份有限公司

法定代表人：王海宁

住 所：北京市石景山区实兴大街 30 号院 7 号楼 9 层 912 室

联系人：吴新辉

联系电话：010-52817739

传 真：010-52817771

（二）保荐人（主承销商）：华泰联合证券有限责任公司

法定代表人：刘晓丹

住 所：深圳市福田区中心区中心广场香港中旅大厦第五层（01A、02、

03、04）、17A、18A、24A、25A、26A

联系电话：010-56839300

传 真：010-56839500

保荐代表人：许楠、张鹏

项目协办人：樊欣

项目组其他成员：郜和平、杨阳、廖蔚铭、翟云飞、郭晓航、曹愚、孙大地

（三）发行人律师：北京市金杜律师事务所

负 责 人：王玲

住 所：北京市朝阳区东三环中路1号环球金融中心办公楼东楼20层

联系电话：010-58785588

传 真：010-58785588

经办律师：姜翼凤、孙及

（四）会计师事务所：安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）

法定代表人：毛鞍宁

住 所：北京市东城区东长安街1号东方广场安永大楼17层01-12室

联系电话：010-58153000

传 真：010-85188298

经办注册会计师：宋从越、韩睿

（五）股改验资机构：亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）

执行事务合伙人：王子龙

住 所：北京市西城区车公庄大街9号院1号楼(B2)座301室

联系电话：010-88312386

传 真：010-88312386

经办注册会计师：李孝念、周溢

（六）股改资产评估机构：北京中同华资产评估有限公司

法定代表人：李伯阳

住 所：北京市西城区金融大街 35 号 819 室

联系电话：010-68090001

传 真：010-68090099

经办评估师：徐兴宾、赵玉玲

（七）验资复核机构：安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）

法定代表人：毛鞍宁

住 所：北京市东城区东长安街 1 号东方广场安永大楼 17 层 01-12 室

联系电话：010-58153000

传 真：010-85188298

经办注册会计师：宋从越、阮小铖（已离职）

（八）股票登记机构：中国证券登记结算有限责任公司上海分公司

住 所：上海市浦东新区陆家嘴东路 166 号

联系电话：021-58708888

传 真：021-58899400

（九）收款银行：中国工商银行股份有限公司深圳分行振华支行

户 名：华泰联合证券有限责任公司

账 户：4000010209200006013

（十）申请上市证券交易所：上海证券交易所

住 所：上海市浦东南路 528 号证券大厦

联系电话：021-68808888

传 真：021-68807813

### 三、发行人与本次发行有关的中介机构的关系

华泰瑞麟基金为本公司股东（持股比例为 1.33%），华泰瑞麟基金普通合伙人及有限合伙人的追溯出资人包括华泰证券股份有限公司，为本公司聘请的保荐机构华泰联合证券有限责任公司的控股股东。

除上述股权关系外，本公司与本次发行有关的中介机构（保荐机构、证券服务机构等）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。

### 四、本次发行上市的重要日期

- 1、询价推介时间：【】年【】月【】日—【】年【】月【】日
- 2、定价公告刊登时间：【】年【】月【】日
- 3、申购日期和缴款日期：【】年【】月【】日
- 4、股票上市日期：【】年【】月【】日
- 5、本次股票发行结束后将尽快申请在证券交易所挂牌交易

## 第四节 风险因素

投资者在评价本公司此次发售的股票时，除本招股说明书提供的其他各项资料外，应特别认真地考虑下述各项风险因素。下列风险是根据重要性原则或可能影响投资者投资决策程度大小排序，但该排序并不表示风险因素会依次发生。

### 一、业务经营风险

#### （一）公司营业收入依赖于几款精品游戏的风险

报告期内，发行人营业收入主要来自历史研发的几款精品游戏：《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）。上述游戏作为发行人精心打造的优质游戏产品，上线以来运营表现优异。2015年、2016年及2017年，上述游戏营业收入合计分别为93,030.91万元、165,797.27万元及201,381.34万元，占发行人同期营业收入比重分别为83.10%、89.66%及88.94%。上述游戏在一段时间内仍将为发行人主要的收入来源。尽管上述游戏目前运营状况良好，但由于游戏产品存在一定的生命周期，如果发行人未来不能准确把握游戏产品的发展趋势、及时对游戏产品进行版本升级及系统优化，上述游戏可能提早出现用户流失、盈利减少的情形，对公司经营业绩及财务状况造成不利影响。

#### （二）新游戏产品盈利水平不达预期的风险

网络游戏产品是文化创意类产品，其研发及运营过程涉及前期创意策划、程序编写、美术制作、游戏测试以及综合运营推广等多个环节。若发行人在游戏研发及运营过程中无法准确把握新技术的发展方向、市场需求及用户偏好的变化并及时响应调整，则研发的新游戏产品将可能面临适销性风险。此外，随着网络游戏行业的持续发展，行业竞争深化，各游戏研发厂商持续加大在游戏研发及运营领域的投入，精品游戏产品层出不穷。若发行人无法顺应行业发展趋势，在技术应用及游戏创意、玩法等方面积极创新并为用户提供优质的游戏内容及运营服务，则发行人的新游戏产品可能在行业竞争中居于不利地位，无法吸引足够的活跃用户，付费率、充值金额等运营指标不理想，盈利水平不达预期，发行人的盈

利能力也将受到不利影响。

### （三）经营业绩波动的风险

网络游戏研发企业难以简单依靠已有的成功游戏产品长期保持稳定的业绩水平。若发行人无法对现有优质游戏产品进行有效的版本更新、功能调优并持续提供优质运营服务从而延长现有游戏生命周期；无法及时开发出盈利水平符合预期的新游戏产品以增加新盈利点，则发行人将难以维持整体业绩的稳定和增长，经营业绩可能发生一定波动，企业的长期发展也将受到影响。

除上述原因外，公司的经营业绩还受本节列示的相关风险因素或其他不利因素影响，存在业绩波动的风险。

截至招股说明书出具日，发行人营业收入主要来源于历史研发的几款精品游戏：《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版），上述游戏产品目前运营状况良好，发行人后续游戏产品的研发也在有序进行之中。

但发行人的业务经营受多方面因素影响，若未来市场竞争加剧，发行人无法对现有优质游戏产品进行有效的版本更新、功能调优并持续提供优质运营服务从而延长现有游戏生命周期；无法及时开发出盈利水平符合预期的新游戏产品以增加新盈利点；无法对核心团队人员进行有效激励从而导致核心人员的离职和流失；在业务经营开展的过程中未能有效规避侵犯他人知识产权或未能有效保护自有知识产权；或在开展业务过程中未能密切关注行业相关法律法规及监管要求的变化从而导致公司存在合规风险；或受天灾等不可抗力因素影响导致发行人无法正常从事业务经营，则发行人的经营业绩可能发生一定波动。

### （四）推广成本导致业绩波动的风险

与游戏产品的版本更新、游戏运营活动等相配合，发行人也积极针对其在运营的游戏产品开展线上、线下游戏推广工作。2015年、2016年及2017年，发行人广告费用分别为17,290.91万元、25,718.99万元及33,894.32万元。虽然发行人致力于结合游戏类型向目标人群进行游戏推广，尽力提升推广效果、节约推广成本，但若发行人所处市场竞争环境发生重大变化，导致发行人对其游戏进行推广的价格及成本增加，可能会对发行人的盈利情况造成不利影响。



### （五）游戏运营维护成本上升等造成的经营风险

发行人主要从事移动网络游戏产品的自主研发及运营业务。运营网络游戏产品在为公司带来游戏充值分成收入的同时，也需要公司承担一定的运营成本，包含支付予参与游戏合作运营的游戏渠道/平台的分成、支付渠道手续费以及游戏运营维护相关的服务器费用等。发行人与主要游戏渠道/平台、支付渠道商等供应商已建立了长期、稳定、良好的合作关系，相关合作运营分成比例、支付手续费率、服务器类相关采购价格等相对稳定，但仍存在未来合作游戏渠道/平台提升分成比例、支付渠道商提升支付渠道手续费率等使得发行人游戏运营维护成本上升的风险。

### （六）境外市场经营风险

截至本招股说明书签署日，发行人主要在中国大陆及日本地区开展业务经营，在东京、京都等地均设立有子公司。2015年、2016年及2017年，发行人来自中国大陆以外地区的营业收入分别为36,971.94万元、60,990.79万元及68,058.11万元，占同期营业收入的比重分别为33.03%、32.98%及30.06%。为提升境外业务经营水平和盈利能力，发行人在日本地区组建了独立的游戏研发及运营团队，上述团队主要由日本本土员工构成，对当地政治文化环境、行业情况、市场形态及消费者需求均有充分理解。

在境外开展业务和设立机构需要遵守所在国家和地区的法律法规，尽管公司长期以来积累了丰富的境外经营经验，但如果境外业务所在国家和地区的法律法规、税收政策或产业政策发生变化，将可能给公司境外业务的正常开展和持续增长带来不利影响。

### （七）实际控制人行动不一致和发行人控制权变动的风险

公司实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊为公司的联合创始人，拥有长期共事及合作的良好基础，并基于《一致行动协议》对发行人施加共同控制。若未来上述协议发生变化或不能得到有效执行，发行人将可能面临控制权变动的风险。

### （八）核心团队人员流失的风险

网络游戏行业是文化创意产业，人才是行业发展的核心推动力。优质、稳定

的人才队伍是游戏研发及运营企业维持领先优势的重要基础。长期以来，发行人高度重视人才队伍建设，在持续培育内部人才的同时，也不断吸引外部优质人才加入，目前已形成了具备多元文化背景及经验的高质量核心团队。与发行人对人才资源的高度重视相配合，发行人为员工提供了具备竞争力的薪酬架构和长期激励体系，并通过员工持股平台等安排进一步巩固人力资源优势、维持核心团队稳定。

尽管发行人采取了多项措施维持公司核心团队的稳定，但如果未来公司无法对核心团队人员进行有效激励以保证其工作积极性和创造热情，甚至导致核心人员的离职和流失，则发行人的游戏研发运营能力和业务经营管理水平均将面临不利影响。伴随着网络游戏行业的高速发展及公司业务的持续扩张，公司对各领域专业人才的需求量将持续增加，对人才的需求范围也将从游戏研发、运营领域扩展到游戏 IP 形象开发及综合运营、日常经营管理等各个方面。如果公司无法通过自身培养或外部引进等方式储备足够的研发、运营、管理人才，未来公司的产品质量、管理水平均将受到不利影响，公司的业务扩张及盈利增长将受到限制，公司的经营管理及业绩水平可能出现下滑。

### （九）经营场地租赁风险

发行人及其子公司的经营场所均通过租赁方式取得。公司属于轻资产企业，办公场所的选择和转移较为简单，但若出租方违约提高租金或收回租赁场地，公司可能需搬迁办公场所，短期内可能会对公司的正常运营造成影响。

## 二、行业风险

### （一）市场竞争加剧的风险

近年来，网络游戏市场发展逐渐成熟，行业竞争不断加剧，游戏精品化趋势凸显、游戏研发周期延长，优质游戏产品层出不穷；用户获取成本、渠道流量价格等游戏推广成本呈现上升趋势；行业内各厂商之间对人才、资源及市场的争夺日益激烈。

随着行业内竞争的不断加剧，如果发行人在未来无法准确把握用户偏好并持续提供能够满足用户需求的优质游戏产品及服务，则原有游戏产品的营收表现可

能出现下滑、新开发的游戏产品可能无法如愿取得良好的市场表现，公司将难以在市场竞争中持续保证竞争优势，可能会对公司的经营业绩造成不利的影响。

## （二）政策监管风险

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营。网络游戏行业是互联网信息服务的子行业之一，受到文化部、工信部、国家新闻出版广电总局等主管机构的综合监督管理。近年来，相关主管机构对网络游戏行业的关注及重视程度逐渐提升，针对网络游戏行业的监管和立法不断加强，对游戏企业运营资质、游戏内容及设置等的要求也日趋严格。截至本招股说明书签署日，发行人及其子公司已取得了《电信与信息服务业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》等业务资质，正在积极进行《网络出版服务许可证》的申办工作。发行人当前在中国大陆地区运营的网络游戏均已依法履行了网络游戏文化部备案登记手续及游戏上线相关的国家新闻出版广电总局审批程序。

随着主管机构对网络游戏行业监管力度的持续加强，未来网络游戏行业相关资质及许可门槛可能进一步提高，若届时发行人无法按照主管机构的要求取得新的业务资质，则可能面临行政处罚风险。如发行人在开展业务的过程中，对监管法规的理解与主管机构存在偏差，也可能导致游戏产品的内容设置等不符合监管法规要求，从而面临被责令整改或处罚的风险。

## 三、技术及合规风险

### （一）游戏运营系统安全性风险

互联网是网络游戏顺利运营的基础。互联网作为面向社会公众的开放性平台，存在着网络基础设施故障、软件漏洞、线路中断等系统性故障风险，部分不法分子还可能恶意利用游戏的程序缺陷或漏洞干扰网络游戏运行或非法侵入用户账户。如果公司在从事网络游戏研发及运营业务的过程中无法及时识别并排除程序缺陷及漏洞、阻止恶意干扰行为，或出现游戏运营维护失当的情形，则用户的信息安全及财产安全将无法得到保障，用户的使用体验将受到不利影响，用户的消费积极性将受到打击，发行人的游戏产品可能出现用户流失的情形，对公司的经营业绩产生不利影响。

## （二）知识产权侵权风险

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，业务过程涉及知识产权的开发及创造。游戏产品的研发过程涉及自有游戏人物名称、形象、情节、背景、音效的独立创造，也可能涉及使用他人创造的知识产权；游戏产品的运营过程则涉及宣传推广标识设计、注册商标申请等，亦属于知识产权范畴。据此，一款成功开发及运营的游戏产品可能集中计算机软件著作权、美术著作权、音乐著作权、文字著作权、注册商标等多项知识产权。在游戏研发及运营过程中，发行人高度重视保护自身知识产权并合法使用他人知识产权，但在日常经营中仍存在一定的知识产权侵权风险，主要体现在以下方面：

### 1、第三方提出的公司侵犯他人知识产权的风险

发行人已充分认识到尊重和保护知识产权的重要性，并在游戏研发及运营过程中对使用的素材等知识产权均会进行审慎评估，若涉及使用他人知识产权则会力争事先取得相关权利方的许可。但若公司在业务执行过程中出现遗漏及失误，则仍然存在被第三方提出侵犯他人知识产权的风险。若相关行为被司法机关认定为侵权行为，则发行人需要变更或停止使用相关内容、图案或开发程序，将对公司的正常经营及盈利产生不利影响。即使司法机关最终未将相关行为认定为侵权，公司仍可能额外耗费开支和精力，经营将受到不利影响。

### 2、公司自有知识产权遭受侵犯的风险

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，其日常经营依赖于各项知识产权相关的法律法规的保护。在经营过程中，公司申请了包括软件著作权、美术著作权、音乐著作权、商标等在内的各类相关知识产权，并与公司员工及业务合作伙伴等签订了相关保密协议，或在相关合作协议中对知识产权保护条款加以约定以保护公司的知识产权免受侵犯。

若出现第三方未经公司许可擅自使用公司知识产权的情形，则公司的正常经营将可能受到不利影响；公司为制止侵权也可能产生额外的费用，影响公司其他业务的正常开展。

提请投资者关注发行人日常经营中面临的知识产权侵权风险。

### （三）游戏未能获取批文或不能顺利发行等合规经营和业绩波动的风险

网络游戏行业受到文化部、工信部、国家新闻出版广电总局等机构的综合监督管理。近年来，相关监管部门对网络游戏行业的关注及重视程度逐渐提升，针对网络游戏行业的监管和立法不断加强，对于游戏企业的运营资质、游戏内容设置等要求也日趋严格。随着监管部门对网络游戏行业监管力度的持续加强，未来网络游戏行业相关资质及许可门槛可能进一步提高。若发行人不能密切关注监管政策变化，严格遵守主管部门及机构对游戏企业运营资质、游戏内容设置、防沉迷系统运行、游戏虚拟货币管理、游戏上线审批及备案、游戏推广方式等各方面的相关规定，并积极履行相关审批程序，则可能导致发行人研发的游戏产品无法及时获取批文甚至不能顺利发行上线，对发行人的业绩造成不利影响。若发行人不能依据网络安全及个人信息保护等相关法律法规要求合规经营，将可能面临行政处罚风险，对业绩造成不利影响。

目前，发行人已就网络游戏运营业务取得了包括《电信与信息服务业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》等应取得的业务资质，其正在中国大陆地区运营的游戏也均已办毕国家新闻出版广电总局的批复程序并履行了网络游戏备案登记手续。随着监管部门对网络游戏行业监管力度的持续加强，未来网络游戏行业相关资质要求及许可门槛可能进一步提高。虽然发行人当前在中国大陆地区运营的网络游戏均已依法履行了游戏上线相关的国家新闻出版广电总局审批程序及网络文化部备案登记手续，但是鉴于公司未来将按开发计划持续研发和运营各类游戏产品，新的游戏产品能否通过主管部门的前置审批存在不确定性。如发行人在研发过程中对游戏产品内容进行合规性审核时，与主管部门对监管法规的理解存在偏差，则可能出现游戏产品内容不符合现行监管法规，而被责令整改、处罚甚至终止运营的合规性风险，进而对公司业绩产生不利影响。

## 四、财务风险

### （一）无法持续享受税收优惠政策的风险

发行人于 2012 年取得《软件企业认定证书》和《软件产品登记证书》，并于北京市石景山区国家税务局办理了备案手续，自 2012 年度起享受所得税“两免三减半”的优惠政策，即 2012-2013 年免征企业所得税，2014-2016 年享受税率

减半即为 12.5% 的所得税优惠税率。发行人于 2016 年 12 月取得《高新技术企业证书》，有效期为三年，依据相关规定享受所得税率减至 15% 的优惠政策。2017-2018 年，发行人适用 15% 的所得税优惠税率。

若未来国家关于税收优惠的相关政策发生变化或发行人的高新技术企业资格等到期后无法通过复审，则公司将无法继续享受相应的税收优惠，从而对公司的盈利水平产生不利影响。

## （二）汇率波动风险

报告期内，发行人业务包含境外经营。2015 年、2016 年、2017 年，公司的汇兑损益分别为-367.25 万元、-274.74 万元及 33.03 万元，占公司税前利润比重分别为-0.88%、-0.40%及 0.03%，汇兑损益主要系各经营单位以其记账本位币以外的货币进行的销售或采购所致，若未来外币汇率出现大幅波动，可能导致公司出现汇兑损失，影响公司业绩。

## 五、募集资金投资风险

### （一）募集资金投资项目的实施风险

发行人本次募集资金拟投资于现有游戏升级及新游戏开发项目、技术研究及运营数据分析项目、支持系统建设及升级建设项目和补充营运资金，投资总额分别为 140,142.81 万元、19,668.65 万元、11,059.82 万元及 30,000.00 万元，拟用募集资金投资总额 200,871.28 万元。公司在进行项目选择及规划时已进行了审慎的可行性分析论证，但多个募集资金投资项目的同时实施对公司的组织和管理水平提出了较高的要求。随着募投项目的实施，公司的资产及业务规模将进一步扩大，管理、研发及运营团队将进一步增加，对人力资源、法律、财务等各方面的管理能力均提出了更高的要求。募集资金投资项目实施过程中的疏漏将可能导致公司募投项目不能按期完成及正常运行，最终可能对募投项目的效益及公司的经营业绩产生不利影响。

### （二）募集资金投资项目无法达到预期收益的风险

本次募集资金投资项目的可行性分析是基于公司的研发及运营能力并结合当前对网络游戏行业发展趋势、网络游戏用户需求变化趋势的判断做出的。公司

在对行业未来发展趋势做出合理判断的基础上，围绕募投项目进行了充分的市场调研和详尽的可行性研究，认为募投项目的实施有利于增加在研游戏储备、提升运营服务水平、增强技术实力、提升内部管理水平。但在募投项目具体实施的过程中，网络游戏行业的市场环境、用户需求、行业政策等均可能发生较大变化，导致募投项目存在无法按照可行性研究的假设条件实现预期收益的风险。

### （三）募投项目新增折旧、摊销及研发期间的资金投入影响公司业绩的风险

本次募集资金投资项目的实施将使得公司的服务器和网络设备等固定资产以及软件等无形资产数量增加，固定资产折旧、无形资产摊销以及相应的研发费用支出也将进一步增加。未来，如果募投项目未能实现预期收益，上述新增的折旧、摊销及研发费用将会给公司的净利润造成一定的压力，对公司经营业绩造成不利影响。

### （四）每股收益及净资产收益率下降的风险

公司本次拟公开发行不超过 4,250 万股新股。本次发行后，公司的净资产规模、股本规模均将出现一定程度的增长。由于募投项目从开始实施到产生效益需要一定时间，因此，短期内公司的净利润难以与净资产、股本规模保持同步增长，本次发行后公司的净资产收益率、每股收益相比发行前一年度均可能出现一定程度的下降。

## 第五节 发行人基本情况

### 一、发行人基本情况

中文名称	乐元素科技（北京）股份有限公司
英文名称	Happy Elements Technology (Beijing) Limited
公司类型	其他股份有限公司（非上市）
注册资本	38,000 万元
法定代表人	王海宁
有限公司成立日期	2012 年 2 月 21 日
整体变更为股份公司日期	2017 年 2 月 20 日
统一社会信用代码	91110107590651101A
注册地	北京市石景山区实兴大街 30 号院 7 号楼 9 层 912 室
邮政编码	100089
联系电话	010-52817739
传真	010-52817771
互联网网址	<a href="http://www.happyelements.com/">http://www.happyelements.com/</a>
电子信箱	IR@happyelements.com
负责信息披露和投资者关系的部门、负责人和电话号码	董事会办公室，吴新辉，联系电话：010-52817739

### 二、发行人改制重组情况

#### （一）设立方式

本公司由双鱼互动等 17 名股东作为发起人，由乐元素有限整体变更为股份公司的方式设立。

2017 年 1 月 14 日，乐元素有限召开股东会，审议通过乐元素有限整体变更为股份公司的相关议案。2017 年 2 月 4 日，公司召开创立大会暨 2017 年第一次临时股东大会，审议通过由乐元素有限原股东作为发起人，并以经亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）审计的乐元素有限截至 2016 年 11 月 30 日的净资产账面价值 915,817,890.39 元，折合为股份公司总股本 38,000 万股，每股面值人民币 1 元，其余超出部分计入股份公司的资本公积，乐元素有限整体变更为乐元素科技（北京）股份有限公司。

2017 年 2 月 20 日，乐元素完成了股份公司设立的工商登记，并取得北京市



工商局石景山分局核发的《营业执照》（统一社会信用代码为91110107590651101A）。

## （二）发起人

乐元素有限整体变更时在册的全体股东为公司的发起人，公司设立时的股权结构为：

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例（%）	出资方式
1	双鱼互动	19,883.196	52.32	净资产折股
2	林芝永创	3,373.602	8.88	净资产折股
3	招银拾肆号	3,243.262	8.53	净资产折股
4	天津乐清	2,286.916	6.02	净资产折股
5	天津铼凯	1,280.334	3.37	净资产折股
6	天津乐峰	1,140.418	3.00	净资产折股
7	新希望投资	1,140.000	3.00	净资产折股
8	天津澎昱	1,046.824	2.75	净资产折股
9	天津澎宸	983.592	2.59	净资产折股
10	天津铼跃	698.364	1.84	净资产折股
11	天津启瑞	667.622	1.76	净资产折股
12	珠海悦熙	608.152	1.60	净资产折股
13	华泰瑞麟基金	506.806	1.33	净资产折股
14	天津澎灏	381.444	1.00	净资产折股
15	天津睿铼	373.540	0.98	净资产折股
16	天津冠铼	285.190	0.75	净资产折股
17	招银共赢	100.738	0.27	净资产折股
合计		<b>38,000.000</b>	<b>100.00</b>	-

## （三）在改制设立发行人前后，主要发起人拥有的主要资产和实际从事的主要业务

公司的主要发起人为双鱼互动、天津乐清、天津启瑞、林芝永创、招银拾肆号和招银共赢，上述发起人拥有的主要资产在公司改制前后未发生重大变化。

双鱼互动、天津乐清和天津启瑞为实际控制人控制的持股平台，林芝永创、招银拾肆号和招银共赢的主营业务为股权投资及投资管理，上述发起人实际从事的主要业务在公司改制前后未发生重大变化。

#### （四）发行人成立时拥有的主要资产和实际从事的主要业务

公司系由乐元素有限整体变更设立，依法承继了乐元素有限的全部资产、负债及业务。

公司成立时拥有的主要资产包括货币资金、应收账款以及商标、软件著作权、域名等无形资产，均系与主营业务相关的经营性资产。公司成立时主要从事移动网络游戏的研发及运营。公司拥有的主要资产和实际从事的主要业务在公司整体变更前后未发生变化。

#### （五）改制前原企业的业务流程、改制后发行人的业务流程，以及原企业和发行人业务流程间的联系

公司系由乐元素有限整体变更设立，改制设立后公司的业务流程与改制前乐元素有限的业务流程一致，未发生变化。公司的具体业务流程请参见本招股说明书“第六节 业务与技术/一、公司主营业务情况/（四）主要产品及服务的流程图”。

#### （六）发行人成立以来，在生产经营方面与主要发起人的关联关系及演变情况

公司成立以来，拥有独立完整的生产经营体系，自主研发，独立运营，在生产经营方面未与主要发起人及其控制的其他企业存在重大关联关系。

#### （七）发起人出资资产的产权变更手续办理情况

发行人系由乐元素有限整体变更设立的股份有限公司，各发起人以其对乐元素有限出资形成的权益所对应的净资产折为其所拥有的发行人的股份。乐元素有限的资产、业务和债权债务全部由发行人承继，发行人为相关资产或权利权属证书的合法持有人。在发行人的名称由“乐元素科技（北京）有限公司”变更为“乐元素科技（北京）股份有限公司”后，发行人已为其拥有的主要资产办理了资产更名手续。

### 三、发行人设立以来股本的形成及其变化

公司的实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊于 2009 年创立双鱼互动和北京乐元素，最初以社交网页游戏起家，通过陆续打造多款精品游戏，在海内外游戏用户中积累了一定的知名度。2012 年，为把握中国移动网络游戏及泛娱

乐市场的快速发展机遇，王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊通过双鱼互动收购了发行人前身乐风创想，并面向中国用户大力发展移动端游戏，在移动端休闲益智游戏市场占据领先地位。

发行人自设立以来的历史沿革具体如下：

#### （一）2012年2月，乐风创想设立

2012年2月21日，乐风创想获得北京市工商局石景山分局核发的《企业法人营业执照》，乐风创想由此创立。

2012年2月14日，北京华澳诚会计师事务所（普通合伙）出具北华澳诚验字[2012]第12580号《验资报告》，经审验，截至2012年2月14日，乐风创想（筹）已收到全体股东以货币缴纳的注册资本100万元。

乐风创想设立时基本信息如下：

名称	乐风创想（北京）科技有限公司
住所	北京市石景山区八大处高科技园区西井路3号3号楼7585房间
法定代表人	马柏乐
注册资本	100万元
实收资本	100万元
公司类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
经营范围	许可经营项目：无 一般经营项目：技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；组织文化艺术交流活动（演出除外）；承办展览展示活动；投资咨询、企业管理咨询、教育咨询；市场调查；企业策划、设计；销售计算机、软件及辅助设备、通讯器材、电子设备、文化体育用品。
成立日期	2012年2月21日
经营期限	自2012年2月21日至2032年2月20日

乐风创想设立时的股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
1	任锋	53.30	53.30	货币
2	王虹宇	20.50	20.50	货币
3	贺芳	18.00	18.00	货币
4	马柏乐	8.20	8.20	货币
合计		100.00	100.00	-

## （二）2012年5月，第一次股权转让

### 1、基本情况

2012年5月31日，经乐风创想股东会决议，同意任锋、王虹宇、贺芳和马柏乐将其所持有的乐风创想的股权转让给双鱼互动。

就前述股权转让事宜，双鱼互动与任锋、王虹宇、贺芳和马柏乐分别签署了《股权转让协议书》，约定任锋将其所持乐风创想53.3%股权以53.3万元转让给双鱼互动；王虹宇将其所持乐风创想20.5%股权以20.5万元转让给双鱼互动；贺芳将其所持乐风创想18%股权以18万元转让给双鱼互动；马柏乐将其所持乐风创想8.2%股权以8.2万元转让给双鱼互动。

2012年7月20日，乐风创想完成本次工商变更并领取了新的营业执照。本次变更完成后，乐风创想的股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
1	双鱼互动	100.00	100.00	货币
	合计	100.00	100.00	-

### 2、本次股权转让的背景及合理性、价格确定依据及其公允性

由于乐风创想于2012年2月才成立，截至本次股权转让时存续时间较短，且并未实际运营，因此原股东出于商业安排将全部股权以100万元暨注册资本价格转让给双鱼互动。本次股权转让的定价情况如下：

序号	转让方	受让方	转让价格（万元）	对应注册资本（万元）	每股出资额对应价格（元）	定价依据或持股比例确定依据
1	任锋	双鱼互动	53.30	53.30	1.00	双方协商确定
2	王虹宇	双鱼互动	20.50	20.50	1.00	双方协商确定
3	贺芳	双鱼互动	18.00	18.00	1.00	双方协商确定
4	马柏乐	双鱼互动	8.20	8.20	1.00	双方协商确定

## （三）2012年11月，乐风创想第一次增资

### 1、基本情况

2012年10月18日，经乐风创想股东会决议，同意乐风创想注册资本由100万元增至1,000万元，增资部分全部由双鱼互动以货币出资。

2012年10月24日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具东

鼎字[2012]第 04-376 号《验资报告》，经审验，截至 2012 年 10 月 23 日，乐风创想已收到股东双鱼互动以货币方式缴纳的新增注册资本 900 万元；变更后的累计注册资本为 1,000 万元，实收资本为 1,000 万元。

2012 年 11 月 1 日，乐风创想完成本次工商变更并领取了新的营业执照。本次变更完成后，乐风创想的股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
1	双鱼互动	1,000.00	100.00	货币
合计		<b>1,000.00</b>	<b>100.00</b>	-

## 2、本次增资的背景及合理性、价格确定依据及其公允性

乐风创想注册资本由 100 万元增加至 1,000 万元，增资部分由其当时唯一股东双鱼互动缴纳。本次增资的背景系双鱼互动为扩大业务运营规模而对乐风创想增加投入，增资按照注册资本价格定价。

序号	增资方	增资额（万元）	对应注册资本（万元）	每元出资额对应价格（元）	定价依据或持股比例确定依据
1	双鱼互动	900.00	900.00	1.00	为扩大业务经营规模，按照注册资本价格增资

### （四）2016 年 5 月，乐风创想第二次增资

#### 1、基本情况

2016 年 3 月 1 日，乐风创想分别与双鱼互动、天津澎宸、天津澎灏、天津冠铄、天津铄凯签署《增资协议》，约定双鱼互动以 569.726 万元认购新增注册资本 569.726 万元；天津澎宸以 63.21 万元认购新增注册资本 63.21 万元；天津澎灏以 670 万元认购新增注册资本 30.114 万元；天津冠铄以 22.515 万元认购新增注册资本 22.515 万元；天津铄凯以 10.191 万元认购新增注册资本 10.191 万元。

2016 年 4 月 28 日，经乐风创想股东会决议，同意增加新股东天津澎宸、天津澎灏、天津冠铄、天津铄凯，与双鱼互动共同组成新的股东会；同意乐风创想注册资本由 1,000 万元增至 1,695.756 万元，增资部分由双鱼互动认缴新增注册资本 569.726 万元，天津澎宸认缴新增注册资本 63.21 万元，天津澎灏认缴新增注册资本 30.114 万元，天津冠铄认缴新增注册资本 22.515 万元，天津铄凯认缴新增注册资本 10.191 万元。

2016年5月4日，乐风创想完成本次工商变更并领取了新的营业执照。本次变更完成后，乐风创想的股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
1	双鱼互动	1,569.726	92.57	货币
2	天津澎宸	63.210	3.73	货币
3	天津澎灏	30.114	1.78	货币
4	天津冠铼	22.515	1.33	货币
5	天津铼凯	10.191	0.60	货币
合计		<b>1,695.756</b>	<b>100.00</b>	-

2017年7月12日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具鼎立会[2017]17-124号《验资报告》，经审验，截至2016年8月23日，公司已收到股东双鱼互动、天津澎宸、天津澎灏、天津冠铼、天津铼凯以货币方式缴纳的新增注册资本695.756万元，变更后的累计注册资本为1,695.756万元，实收资本为1,695.756万元。

## 2、本次增资的背景及合理性、价格确定依据及其公允性

天津澎宸、天津澎灏、天津冠铼、天津铼凯为发行人的境内核心员工持股平台。本次增资的背景、定价情况如下：

序号	增资方	增资额（万元）	对应注册资本（万元）	每股出资额对应价格（元）	定价依据或持股比例确定依据
1	双鱼互动	569.726	569.726	1.00	境外创始人股权及高管持股权益还原至境内
2	天津澎宸	63.210	63.210	1.00	员工持股平台，出资人均均为拆除红筹架构前在境外持有员工期权的公司员工
3	天津澎灏	670	30.114	22.25	天津澎灏以124.98元/股的公允价出资670万元，获得5.361万元出资额，其余出资额为红筹架构股权还原至境内所获的持股
4	天津冠铼	22.515	22.515	1.00	员工持股平台，出资人均均为拆除红筹架构前在境外持有员工期权的公司员工
5	天津铼凯	10.191	10.191	1.00	员工持股平台，出资人均均为拆除红筹架构前在境外持有员工期权的公司员工

本次增资中，天津澎灏系发行人高管吴新辉及其配偶李巧琳的持股平台，本次增资后持有发行人30.114万元出资额。作价方面，天津澎灏以124.98元/股的

公允价出资 670 万元，获得 5.361 万元出资额，其余出资额为红筹架构股权还原至境内所获的持股。前述 124.98 元/股的定价与同期红筹架构拆除境外投资人退出价格、境内公司新投资人的入股价格基本一致，增资定价公允、合理。

本次增资的其他股东均为员工持股平台，相关出资人均为拆除红筹架构前在境外通过员工期权已经持股的公司员工，相关股权系随着红筹架构拆除还原至境内持股，对应每元出资额 1.00 元/股。

#### **（五）2016 年 6 月，乐风创想名称变更**

2016 年 6 月 1 日，经乐风创想股东会决议，乐风创想名称变更为“乐元素科技（北京）有限公司”。2016 年 6 月 13 日，乐元素有限完成了本次工商变更并领取了新的营业执照。

#### **（六）2016 年 7 月，第三次增资**

##### **1、基本情况**

2016 年 3 月 18 日，天津乐峰与乐风创想签署《增资协议》，约定天津乐峰以 15,000 万元认购乐风创想新增注册资本 120.033 万元。2016 年 3 月 23 日，珠海悦熙与乐风创想签署《增资协议》，约定珠海悦熙以 6,000 万元认购乐风创想新增注册资本 48.012 万元。2016 年 3 月 25 日，华泰瑞麟基金、天津澎宸、天津睿铄和天津乐清分别与乐风创想签署《增资协议》，约定华泰瑞麟基金以 5,000 万元认购乐风创想新增注册资本 40.011 万元，天津澎宸以 14.442 万元认购乐风创想新增注册资本 14.442 万元，天津睿铄以 3,685 万元认购乐风创想新增注册资本 29.49 万元，天津乐清以 18,916 万元认购乐风创想新增注册资本 180.546 万元。2016 年 6 月 24 日，林芝永创与发行人签署《增资协议》，约定林芝永创以 34,125.54 万元认购发行人新增注册资本 266.337 万元。

2016 年 6 月 27 日，经乐元素有限股东会决议，同意增加新股东天津乐峰、珠海悦熙、华泰瑞麟基金、天津乐清、天津睿铄、林芝永创，同意乐元素有限注册资本由 1,695.756 万元增至 2,394.627 万元以及变更后的各股东出资情况。

2016 年 7 月 5 日，乐元素有限完成本次工商变更并领取了新的营业执照。本次变更完成后，乐元素有限的股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
1	双鱼互动	1,569.726	65.55	货币
2	林芝永创	266.337	11.12	货币
3	天津乐清	180.546	7.54	货币
4	天津乐峰	120.033	5.01	货币
5	天津澎宸	77.652	3.24	货币
6	珠海悦熙	48.012	2.01	货币
7	华泰瑞麟基金	40.011	1.67	货币
8	天津澎灏	30.114	1.26	货币
9	天津睿铄	29.490	1.23	货币
10	天津冠铄	22.515	0.94	货币
11	天津铄凯	10.191	0.43	货币
合计		<b>2,394.627</b>	<b>100.00</b>	-

2017年7月12日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具鼎立会[2017]17-125号《验资报告》，经审验，截至2016年8月23日，公司已收到股东天津澎宸、天津乐峰、珠海悦熙、华泰瑞麟基金、天津乐清、天津睿铄、林芝永创以货币方式缴纳的新增注册资本698.871万元，变更后的累计注册资本为2,394.627万元，实收资本为2,394.627万元。

## 2、本次增资的背景及合理性、价格确定依据及其公允性

本次增资中，天津乐清为创始人及高管持股平台，天津睿铄、天津澎宸为境内员工持股平台，天津乐峰、珠海悦熙、华泰瑞麟基金、林芝永创为外部投资人。

本次增资的原因、具体定价情况如下：

序号	增资方	身份	每元出资额对应价格（元）	增资原因、定价依据
1	天津乐峰	外部投资人	124.97	引进新的投资人，增资价格为公司与投资人的谈判结果
2	珠海悦熙	外部投资人	124.97	引进新的投资人，增资价格为公司与投资人的谈判结果
3	华泰瑞麟基金	外部投资人	124.97	引进新的投资人，增资价格为公司与投资人的谈判结果
4	林芝永创	外部投资人	128.13	引进新的投资人，增资价格为公司与投资人的谈判结果，与其他外部投资人的价格存在差异系受汇率波动的影响
5	天津澎宸	员工持股平台	1.00	伴随红筹架构拆除由境外还原至境内持股
6	天津睿铄	员工持股平台	124.96	员工增持，参考外部投资人增资价格出资



序号	增资方	身份	每元出资额对应价格（元）	增资原因、定价依据
7	天津乐清	创始人及高管持股平台	104.77	创始人及高管增持，参考外部投资人本次增资价格出资，差异部分作股份支付处理

### （七）2016年8月，第四次增资

#### 1、基本情况

2016年7月6日，天津启瑞、天津澎昱、天津铼跃、天津铼凯分别与发行人签署《增资协议》，约定天津启瑞以47,076万元认购发行人新增注册资本376.707万元，天津澎昱以82.644万元认购发行人新增注册资本82.644万元，天津铼跃以6,890万元认购发行人新增注册资本55.134万元，天津铼凯以90.888万元的对价认购发行人新增注册资本90.888万元。

2016年7月28日，经乐元素有限股东会决议，同意增加新股东天津启瑞、天津澎昱、天津铼跃，同意注册资本变更为3,000万元以及变更后的各股东出资情况。

2016年8月15日，乐元素有限完成了本次工商变更，并领取了新的营业执照。本次变更完成后，乐元素有限的股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
1	双鱼互动	1,569.726	52.33	货币
2	天津澎宸	77.652	2.59	货币
3	天津澎灏	30.114	1.00	货币
4	天津冠铼	22.515	0.75	货币
5	天津铼凯	101.079	3.37	货币
6	天津乐峰	120.033	4.00	货币
7	珠海悦熙	48.012	1.60	货币
8	华泰瑞麟基金	40.011	1.33	货币
9	林芝永创	266.337	8.88	货币
10	天津乐清	180.546	6.02	货币
11	天津睿铼	29.490	0.98	货币
12	天津启瑞	376.707	12.56	货币
13	天津澎昱	82.644	2.75	货币
14	天津铼跃	55.134	1.84	货币
合计		<b>3,000.000</b>	<b>100.00</b>	-

2017年7月12日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具鼎立会[2017]17-126号《验资报告》，经审验，截至2016年8月23日，公司已收到股东天津启瑞、天津澎昱、天津铼跃、天津铼凯以货币方式缴纳的新增注册资本605.373万元，变更后的累计注册资本为3,000.000万元，实收资本3,000.000万元。

此外，2016年9月9日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具鼎立会[2016]04-264号《验资报告》，经审验，截至2016年9月2日，乐元素有限已收到双鱼互动、天津澎宸、天津澎灏、天津冠铼、天津铼凯、天津乐峰、珠海悦熙、华泰瑞麟基金、天津乐清、天津睿铼、林芝永创、天津启瑞、天津澎昱、天津铼跃缴纳的新增注册资本合计2,000万元，股东以货币出资合计138,216.15万元。截至2016年9月2日，变更后的累计注册资本为3,000万元，实收资本为3,000万元。

## 2、本次增资的背景及合理性、价格确定依据及其公允性

本次增资中，天津启瑞为创始人平台，天津铼凯、天津澎昱为境内核心员工持股平台，天津铼跃为外部投资人。

本次增资的原因、具体定价情况如下：

序号	增资方	身份	每元出资额对应价格（元）	增资原因、定价依据
1	天津铼凯	员工持股平台	1.00	伴随红筹架构拆除由境外还原至境内持股
2	天津澎昱	员工持股平台	1.00	伴随红筹架构拆除由境外还原至境内持股
3	天津启瑞	创始人持股平台	124.97	创始人持股平台增持，参考外部投资人增资价格出资
4	天津铼跃	外部投资人	124.97	引进新的投资人，增资价格为公司与投资人谈判结果

## （八）2016年9月，第二次股权转让

### 1、基本情况

2016年8月29日，经乐元素有限股东会决议，同意增加新股东招银拾肆号和招银共赢，同意天津启瑞将其所持乐元素有限256.048万元出资转让给招银拾肆号，将其所持乐元素有限7.952万元出资转让给招银共赢，其他股东同意不行

使优先购买权。

2016年8月29日，王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、天津启瑞、乐元素有限、招银共赢、招银拾肆号共同签署《投资协议》，各方约定，同意天津启瑞以64,012万元的价格向招银拾肆号转让所持乐元素有限8.5349%股权（对应出资额256.048万元），以1,988万元的价格向招银共赢转让所持乐元素有限0.2651%股权（对应出资额7.952万元）。

2016年9月21日，乐元素有限完成了本次工商变更，并领取了新的营业执照。本次变更完成后，乐元素有限的股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
1	双鱼互动	1,569.726	52.33	货币
2	天津澎宸	77.652	2.59	货币
3	天津澎灏	30.114	1.00	货币
4	天津冠铌	22.515	0.75	货币
5	天津铌凯	101.079	3.37	货币
6	天津乐峰	120.033	4.00	货币
7	珠海悦熙	48.012	1.60	货币
8	华泰瑞麟基金	40.011	1.33	货币
9	林芝永创	266.337	8.88	货币
10	天津乐清	180.546	6.02	货币
11	天津睿铌	29.490	0.98	货币
12	天津启瑞	112.707	3.76	货币
13	天津澎昱	82.644	2.75	货币
14	天津铌跃	55.134	1.84	货币
15	招银拾肆号	256.048	8.53	货币
16	招银共赢	7.952	0.27	货币
合计		3,000.000	100.00	-

## 2、本次股权转让的背景及合理性、价格确定依据及其公允性

本次股权转让的目的是引入新的外部投资人，招银拾肆号、招银共赢看好游戏行业的发展前景、公司未来经营和管理团队，希望投资乐元素有限。本次股权转让的定价情况如下：

序号	转让方	受让方	转让价格（万元）	对应注册资本（万元）	每股出资额对应价格（元）	定价依据或持股比例确定依据
1	天津启	招银拾肆	64,012	256.048	250.00	双方谈判结果

序号	转让方	受让方	转让价格 (万元)	对应注册资 本(万元)	每元出资额对 应价格(元)	定价依据或持股 比例确定依据
	瑞	号				
2	天津启 瑞	招银共赢	1,988	7.952	250.00	双方谈判结果

发行人从 2015 年下半年启动了红筹架构拆除的相关计划及与境外退出股东的谈判工作，并与境内新增投资人确定了相关境内投资人投资公司时的整体估值，2016 年 5 月的第二次增资、2016 年 7 月的第三次增资以及 2016 年 8 月的第四次增资均为伴随红筹架构拆除，对境内公司进行的一系列股权调整，股权调整的作价均参考前述统一估值。

本次股权转让时估值与前期引进投资人时估值存在较大差异的原因为，2016 年 8 月，发行人完成了红筹架构拆除并确定了在国内 A 股资本市场上市的目标，红筹架构拆除期间发行人游戏活跃用户持续上升，实现了业绩的稳步增长，因此，整体估值进一步提高。在上述背景下，天津启瑞与投资人招银拾肆号、招银共赢协商确定了本次转让价格。

### （九）2016 年 11 月，第三次股权转让

#### 1、基本情况

2016 年 11 月 23 日，经乐元素有限股东会决议，同意增加新股东拉萨草根，同意天津启瑞将其持有的乐元素有限 60 万元出资转让给拉萨草根，同意天津乐峰将其持有的乐元素有限 30 万元出资转让给拉萨草根，其他股东同意不行使优先购买权。

2016 年 11 月 24 日，王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、天津启瑞、乐元素有限与拉萨草根签署《股权转让协议》，约定天津启瑞将其持有的乐元素有限 2% 的股权，对应注册资本 60 万元转让给拉萨草根，转让对价为 15,000 万元。

2016 年 11 月 24 日，天津乐峰与拉萨草根签署《股权转让协议》，约定天津乐峰将其持有的乐元素有限 1% 的股权，对应注册资本 30 万元转让给拉萨草根，转让对价为 7,500 万元。

2016 年 11 月 24 日，乐元素有限完成本次工商变更，并领取新的营业执照。本次变更完成后，乐元素有限的股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
1	双鱼互动	1,569.726	52.33	货币
2	天津澎宸	77.652	2.59	货币
3	天津澎灏	30.114	1.00	货币
4	天津冠铌	22.515	0.75	货币
5	天津铌凯	101.079	3.37	货币
6	天津乐峰	90.033	3.00	货币
7	珠海悦熙	48.012	1.60	货币
8	华泰瑞麟基金	40.011	1.33	货币
9	林芝永创	266.337	8.88	货币
10	天津乐清	180.546	6.02	货币
11	天津睿铌	29.490	0.98	货币
12	天津启瑞	52.707	1.76	货币
13	天津澎昱	82.644	2.75	货币
14	天津铌跃	55.134	1.84	货币
15	招银拾肆号	256.048	8.53	货币
16	招银共赢	7.952	0.27	货币
17	拉萨草根	90.000	3.00	货币
合计		3,000.000	100.00	-

## 2、本次股权转让的背景及合理性、价格确定依据及其公允性

本次股权转让的目的是引入新的外部投资人：拉萨草根看好游戏行业的发展前景、公司未来经营、管理团队，希望投资乐元素有限；天津乐峰出于投资结构调整考虑愿意出让部分股权给拉萨草根。本次股权转让的定价情况如下：

序号	转让方	受让方	转让价格（万元）	对应注册资本（万元）	每元出资额对应价格（元）	定价依据或持股比例确定依据
1	天津启瑞	拉萨草根	15,000	60	250.00	双方谈判结果
2	天津乐峰	拉萨草根	7,500	30	250.00	双方谈判结果

综上，发行人的历次股权转让及增资均具有合理的商业背景和理由，其定价具有公允性。

### （十）2017年2月，乐元素有限整体变更为乐元素股份

2017年1月14日，乐元素有限召开股东会，审议通过乐元素有限整体变更为股份公司的相关议案。

2017年2月4日，公司召开创立大会暨2017年第一次临时股东大会，审议

通过由乐元素有限原股东作为发起人，并以经亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）审计的乐元素有限截至 2016 年 11 月 30 日的净资产账面价值 915,817,890.39 元，折合为股份公司总股本 38,000 万股，每股面值 1 元，其余超出部分计入股份公司的资本公积，乐元素有限整体变更为乐元素科技（北京）股份有限公司。北京中同华资产评估有限公司对乐元素有限评估基准日 2016 年 11 月 30 日的净资产进行了评估。

2017 年 2 月 6 日，亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）出具《验资报告》（亚会 C 验字（2017）0004 号），对乐元素有限整体变更为股份公司的出资情况进行了审验。

2017 年 2 月 20 日，乐元素完成本次工商变更并领取了新的营业执照，公司注册资本变更为 38,000 万元。本次整体变更后，乐元素的股东及出资情况如下：

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例（%）	出资方式
1	双鱼互动	19,883.196	52.32	净资产折股
2	林芝永创	3,373.602	8.88	净资产折股
3	招银拾肆号	3,243.262	8.53	净资产折股
4	天津乐清	2,286.916	6.02	净资产折股
5	天津铼凯	1,280.334	3.37	净资产折股
6	天津乐峰	1,140.418	3.00	净资产折股
7	新希望投资	1,140.000	3.00	净资产折股
8	天津澎昱	1,046.824	2.75	净资产折股
9	天津澎宸	983.592	2.59	净资产折股
10	天津铼跃	698.364	1.84	净资产折股
11	天津启瑞	667.622	1.76	净资产折股
12	珠海悦熙	608.152	1.60	净资产折股
13	华泰瑞麟基金	506.806	1.33	净资产折股
14	天津澎灏	381.444	1.00	净资产折股
15	天津睿铼	373.540	0.98	净资产折股
16	天津冠铼	285.190	0.75	净资产折股
17	招银共赢	100.738	0.27	净资产折股
合计		<b>38,000.000</b>	<b>100.00</b>	-

#### 四、发行人设立以来的重大资产重组情况

公司于 2016 年通过架构调整，拆除了红筹架构。公司于 2016 年收购了 Happy

Fan Limited、乐元素控股（开曼）、北京乐元素游戏技术有限公司，从而完成了架构调整，拆除了红筹架构。

在经安永华明会计师事务所(特殊普通合伙)审计并出具的(安永华明(2018)审字第 61201075\_B01 号)《审计报告》合并财务报表中，Happy Fan Limited、乐元素控股（开曼）、北京乐元素游戏技术有限公司的财务报表，自报告期期初或企业在报告期内设立之时，便反映在合并财务报表中。

### （一）收购 Happy Fan Limited

2016 年，公司通过其子公司上海乐擎收购集团内乐元素控股（开曼）的香港子公司 Happy Fan Limited。Happy Fan Limited 为 2015 年 12 月 31 日设立，注册资本 1 港元，其 2015 年度资产总额、营业收入、利润总额均不超过乐元素相应项目的 20%。

### （二）收购乐元素控股（开曼）

2016 年，公司通过其子公司 Happy Fan Limited 收购集团内的乐元素控股(开曼)。收购乐元素控股（开曼）的具体情况，请见本招股说明书“第五节 发行人基本情况/六、发行人搭建境外红筹架构及拆除过程/（二）红筹架构的拆除”。

乐元素控股（开曼）被重组前一会计年度（2015 年度）经审定的合并利润表数据为：

单位：元

项目	2015 年度
<b>一、营业收入</b>	<b>489,394,581.03</b>
减：营业成本	73,086,231.49
税金及附加	575,034.63
销售费用	88,205,072.39
管理费用	287,357,235.24
财务费用	3,429,709.60
资产减值损失	7,472,161.28
<b>二、营业利润</b>	<b>29,269,136.40</b>
加：营业外收入	2,651.91
其中：非流动资产处置利得	-
减：营业外支出	192,403.86
其中：非流动资产处置损失	36,193.72

项目	2015 年度
三、利润总额	<b>29,079,384.45</b>
减：所得税费用	33,619,764.45
四、净利润	<b>(4,540,380.00)</b>
五、其他综合收益的税后净额	<b>15,035,902.65</b>
外币报表折算差额	15,035,902.65
六、综合收益总额	<b>10,495,522.65</b>

### （三）收购北京乐元素游戏技术有限公司

2016 年，公司按注册资本金额，向双鱼互动支付 1,000 万元转让对价，收购了北京乐元素游戏技术有限公司。北京乐元素 2015 年度的资产总额、营业收入、利润总额均不超过发行人相应项目的 20%。

### （四）集团内部重组，未导致被重组方关键财务指标比例超过 100%

2016 年，乐元素存在对同一控制下相同、类似或相关业务进行重组，按照《证券期货适用意见第 3 号》的要求计算相关财务指标，比例均不超过 100%。因此，内部重组未导致被重组方关键财务指标比例超过 100%。

## 五、发行人历次验资情况

### （一）首次设立出资

2012 年 2 月 14 日，北京华澳诚会计师事务所（普通合伙）出具北华澳诚验字[2012]第 12580 号《验资报告》，经审验，截至 2012 年 2 月 14 日，乐风创想（筹）已收到全体股东以货币缴纳的注册资本 100 万元。

### （二）第一次增资

2012 年 10 月 24 日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具东鼎字[2012]第 04-376 号《验资报告》，经审验，截至 2012 年 10 月 23 日，乐风创想已收到股东双鱼互动以货币方式缴纳的新增注册资本 900 万元，变更后的累计注册资本为 1,000 万元，实收资本为 1,000 万元。

### （三）第二次增资

2017 年 7 月 12 日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具鼎立会[2017]17-124 号《验资报告》，经审验，截至 2016 年 8 月 23 日，公司已收到



股东双鱼互动、天津澎宸、天津澎灏、天津冠铼、天津铼凯以货币方式缴纳的新增注册资本 695.756 万元，变更后的累计注册资本为 1,695.756 万元，实收资本为 1,695.756 万元。

#### （四）第三次增资

2017 年 7 月 12 日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具鼎立会[2017]17-125 号《验资报告》，经审验，截至 2016 年 8 月 23 日，公司已收到股东天津澎宸、天津乐峰、珠海悦熙、华泰瑞麟基金、天津乐清、天津睿铼、林芝永创以货币方式缴纳的新增注册资本 698.871 万元，变更后的累计注册资本为 2,394.627 万元，实收资本为 2,394.627 万元。

#### （五）第四次增资

2017 年 7 月 12 日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具鼎立会[2017]17-126 号《验资报告》，经审验，截至 2016 年 8 月 23 日，公司已收到股东天津启瑞、天津澎昱、天津铼跃、天津铼凯以货币方式缴纳的新增注册资本 605.373 万元，变更后的累计注册资本为 3,000.000 万元，实收资本 3,000.000 万元。

此外，2016 年 9 月 9 日，北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具鼎立会[2016]04-264 号《验资报告》，经审验，截至 2016 年 9 月 2 日，乐元素有限已收到双鱼互动、天津澎宸、天津澎灏、天津冠铼、天津铼凯、天津乐峰、珠海悦熙、华泰瑞麟基金、天津乐清、天津睿铼、林芝永创、天津启瑞、天津澎昱、天津铼跃缴纳的新增注册资本合计 2,000 万元，股东以货币出资合计 138,216.15 万元。截至 2016 年 9 月 2 日，变更后的累计注册资本为 3,000 万元，实收资本为 3,000 万元。

#### （六）2017 年 2 月，股份公司设立

2017 年 2 月 6 日，亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）出具《验资报告》（亚会 C 验字（2017）0004 号），经审验，截至 2017 年 1 月 20 日，全体发起人已按发起人协议、章程的规定，以其拥有的乐元素有限截至 2016 年 11 月 30 日经审计的净资产 915,817,890.39 元折股投入，其中 38,000 万元折合为股本，股本总额共计 38,000 万股，每股面值 1 元。净资产折合股本后的余额

535,817,890.39 元转为资本公积。

### （七）验资复核情况

2017年7月20日，安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）出具了安永华明(2017)专字第61201075\_B11号、安永华明(2017)专字第61201075\_B12号、安永华明(2017)专字第61201075\_B13号、安永华明(2017)专字第61201075\_B14号、安永华明(2017)专字第61201075\_B15号《验资复核报告》，分别对报告期内首次设立出资、第一次增资、第二次增资、第三次增资和第四次增资的验资报告作出验资复核，确认北京华澳诚会计师事务所（普通合伙）出具的北华澳诚验字[2012]第12580号《验资报告》、北京东审鼎立国际会计师事务所有限责任公司出具的东鼎字[2012]第04-376号、鼎立会[2017]第17-124号、鼎立会[2017]第17-125号和鼎立会[2017]第17-126号《验资报告》，恰当反映了原公司相关时点的新增注册资本及实收资本情况。

## 六、发行人搭建境外红筹架构及拆除过程

### （一）红筹架构的搭建过程

#### 1、乐元素控股（BVI）（后变更为乐元素控股（开曼））的设立及股权变动

##### （1）乐元素控股（BVI）设立

2009年9月9日，乐元素控股在英属维尔京群岛（BVI）注册成立，设立时的股权结构如下：

序号	股东	股份类型	股份数	持股比例
1	王海宁	普通股	34,000	85.00%
2	徐辉	普通股	6,000	15.00%
合计			<b>40,000</b>	<b>100.00%</b>

##### （2）乐元素控股（BVI）调整股本

2010年6月29日，乐元素控股（BVI）董事会及股东会决议调整股本，变更后的股权结构如下：

序号	股东	股份类型	股份数	持股比例
1	王海宁	普通股	3,400,000	85.00%
2	徐辉	普通股	600,000	15.00%
合计			<b>4,000,000</b>	<b>100%</b>

(3) 乐元素控股（BVI）股份转让、股份增发、设立员工股权激励计划和 A 轮融资

2010 年 7 月 9 日，乐元素控股（BVI）作出股东会决议，同意王海宁分别向甘玉磊、蒋赛骅转让 410,458 股、270,261 股普通股；同意乐元素控股（BVI）分别向蒋赛骅和徐辉增发 345,425 股、15,686 股普通股；同意预留 638,889 股普通股股份设立 2010 年员工股权激励计划；同意向 DCM V, L.P.、DCM Affiliates Fund V, L.P. 发行 1,355,806 股和 33,083 股 A 轮优先股。

(4) 乐元素控股（BVI）拆股

2010 年 11 月 1 日，乐元素控股（BVI）作出股东会决议，同意以 1:10 的比例对总股本进行了拆分，本次拆分后，乐元素控股（BVI）的总股本变更为 63,888,890 股，各股东持股比例不变。

(5) 乐元素控股（BVI）向 Osuke Honda 发行限制性股票

2011 年 5 月 12 日，乐元素控股（BVI）董事会决议根据 2010 年员工股权激励计划，向境外投资人 DCM 委派的董事 Osuke Honda 发行 127,778 股限制性股票。

前述变更完成后，乐元素控股（BVI）的股权结构如下：

序号	股东	股份类型	股份数	持股比例
1	王海宁	普通股	27,192,810	42.56%
2	徐辉	普通股	6,156,860	9.64%
3	蒋赛骅	普通股	6,156,860	9.64%
4	甘玉磊	普通股	4,104,580	6.42%
5	Osuke Honda	普通股	127,778	0.20%
6	员工期权	普通股	6,261,112	9.80%
7	DCM V, L.P.	A 轮优先股	13,558,060	21.22%
8	DCM Affiliates Fund V, L.P.	A 轮优先股	330,830	0.52%
合计			<b>63,888,890</b>	<b>100.00%</b>

(6) 乐元素控股（BVI）B 轮融资、回购及股份转让

2011年7月8日，乐元素控股（BVI）作出股东会决议，同意向 DCM V, L.P., DCM Affiliates Fund V, L.P., A-Fund, L.P., LC Fund V, L.P.以及 LC Parallel Fund V, L.P.分别发行 2,539,237 股、61,959 股、136,905 股、10,208,046 股和 744,335 股 B 轮优先股。

2012年1月9日，乐元素控股（BVI）作出股东会决议，同意向 THL N 发行 4,083,125 股 B 轮优先股及 4,083,125 股普通股。2012年10月31日，乐元素控股（BVI）作出董事会及股东会决议，同意回购 THL N 持有的 4,083,125 股普通股。

2012年10月31日，乐元素控股（BVI）作出董事会及股东会决议，同意王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊向其各自的境外持股平台<sup>7</sup>转让股份。

2012年11月1日，乐元素控股（BVI）作出董事会及股东会决议，王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊的境外持股平台合计向 THL N 转让 4,083,125 股普通股。

前述变更完成后，乐元素控股（BVI）的股权结构如下：

序号	股东	股份类型	股份数	持股比例
1	Magic Concept Holdings Limited	普通股	26,172,029	32.05%
2	Simple Tech Holdings Limited	普通股	5,136,079	6.29%
3	Motomoto Limited	普通股	5,136,078	6.29%
4	Milky Way Technology Limited	普通股	3,083,799	3.78%
5	THL N	普通股	4,083,125	5.00%
6	Osuke Honda	普通股	127,778	0.16%
7	员工期权	普通股	6,261,112	7.67%
8	DCM V, L.P.	A 轮优先股	13,558,060	16.60%
9	DCM V, L.P.	B 轮优先股	2,539,237	3.11%
10	DCM Affiliates Fund V, L.P.	A 轮优先股	330,830	0.41%
11	DCM Affiliates Fund V, L.P.	B 轮优先股	61,959	0.08%
12	A-Fund, L.P.	B 轮优先股	136,905	0.17%
13	LC Fund V, L.P.	B 轮优先股	10,208,046	12.50%

<sup>7</sup> Magic Concept Holdings Limited 为王海宁全资持有的 BVI 公司；Simple Tech Holdings Limited 为徐辉全资持有的 BVI 公司；Motomoto Limited 为蒋赛骅全资持有的 BVI 公司；Milky Way Technology Limited 为甘玉磊全资持有的 BVI 公司。

序号	股东	股份类型	股份数	持股比例
14	LC Parallel Fund V, L.P.	B 轮优先股	744,335	0.91%
15	THL N	B 轮优先股	4,083,125	5.00%
合计			<b>81,662,497</b>	<b>100.00%</b>

(7) 乐元素控股（BVI）向 Cloud Technology 发行股份

2012 年 5 月 10 日，乐元素控股（BVI）作出股东会决议，同意向 Cloud Technology 发行股份以购买其股东资产。2012 年 12 月 31 日，乐元素控股（BVI）向 Cloud Technology 合计发行了 3,621,137 股普通股。

(8) 乐元素控股（BVI）回购及股份转让

2014 年 3 月 18 日，乐元素控股（BVI）作出董事会决议，同意 Cloud Technology 向 Summer Palace Holdings Limited 转让 482,818 股普通股，同意回购 Cloud Technology 持有的 1,699,923 股普通股，同意以前述回购股份扩大员工期权股份数。

前述变更完成后，乐元素控股（BVI）的股权结构如下：

序号	股东	股份类型	股份数	持股比例
1	Magic Concept Holdings Limited	普通股	26,172,029	30.69%
2	Simple Tech Holdings Limited	普通股	5,136,079	6.02%
3	Motomoto Limited	普通股	5,136,078	6.02%
4	Milky Way Technology Limited	普通股	3,083,799	3.62%
5	THL N	普通股	4,083,125	4.79%
6	Osuke Honda	普通股	127,778	0.15%
7	Cloud Technology Limited	普通股	1,438,396	1.69%
8	Summer Palace Holdings Limited	普通股	482,818	0.57%
9	员工期权	普通股	7,961,035	9.33%
10	DCM V, L.P.	A 轮优先股	13,558,060	15.90%
11	DCM V, L.P.	B 轮优先股	2,539,237	2.98%
12	DCM Affiliates Fund V, L.P.	A 轮优先股	330,830	0.39%
13	DCM Affiliates Fund V, L.P.	B 轮优先股	61,959	0.07%
14	A-Fund, L.P.	B 轮优先股	136,905	0.16%
15	LC Fund V, L.P.	B 轮优先股	10,208,046	11.97%
16	LC Parallel Fund V, L.P.	B 轮优先股	744,335	0.87%
17	THL N	B 轮优先股	4,083,125	4.79%
合计			<b>85,283,634</b>	<b>100.00%</b>

### （9）乐元素控股（BVI）变更注册地

2014年4月2日，乐元素控股（BVI）作出董事会及股东会决议，乐元素控股（BVI）变更注册地至开曼。2014年6月26日，以存续方式成立乐元素控股（开曼）。2014年7月10日，乐元素控股（BVI）不再存续。

### （10）乐元素控股（开曼）境外员工行使期权、扩大员工期权股份数

2014年8月19日和2015年3月31日，境外员工行使员工期权，合计获发803,889股普通股。

2015年1月28日，乐元素控股（开曼）作出董事会决议，新增员工期权6,700,000股，乐元素控股（开曼）的全部股份数合计变更为91,983,634股。

前述变更完成后，乐元素控股（开曼）的股权结构如下：

序号	股东	股份类型	股份数	持股比例
1	Magic Concept Holdings Limited	普通股	26,172,029	28.45%
2	Simple Tech Holdings Limited	普通股	5,136,079	5.58%
3	Motomoto Limited	普通股	5,136,078	5.58%
4	Milky Way Technology Limited	普通股	3,083,799	3.35%
5	THL N	普通股	4,083,125	4.44%
6	Osuke Honda	普通股	127,778	0.14%
7	Cloud Technology Limited	普通股	1,438,396	1.56%
8	Summer Palace Holdings Limited	普通股	482,818	0.52%
9	境外员工	普通股	803,889	0.87%
10	员工期权	普通股	13,857,146	15.06%
11	DCM V, L.P.	A 轮优先股	13,558,060	14.74%
12	DCM V, L.P.	B 轮优先股	2,539,237	2.76%
13	DCM Affiliates Fund V, L.P.	A 轮优先股	330,830	0.36%
14	DCM Affiliates Fund V, L.P.	B 轮优先股	61,959	0.07%
15	A-Fund, L.P.	B 轮优先股	136,905	0.15%
16	LC Fund V, L.P.	B 轮优先股	10,208,046	11.10%
17	LC Parallel Fund V, L.P.	B 轮优先股	744,335	0.81%
18	THL N	B 轮优先股	4,083,125	4.44%
合计			<b>91,983,634</b>	<b>100.00%</b>

## 2、设立外商独资企业乐元互动

2010年3月26日，乐元素控股（BVI）设立乐元素香港。

2010年6月24日，北京市朝阳区商务委出具朝商复字[2010]1302号《关于乐元互动（北京）游戏技术有限公司章程及董事会人员组成的批复》；2010年6月25日，北京市人民政府颁发《台港澳侨投资企业批准证书》；2010年7月6日，乐元素香港设立乐元互动。

### 3、控制性协议的签订及其变更情况

#### （1）控制性协议的基本情况

2010年7月16日，乐元互动与双鱼互动及其四位股东王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊签署了一系列控制性协议，包括《独家咨询与服务协议》、《独家转股期权协议》、《股东表决权委托协议》、《知识产权质押框架协议》、《股权质押协议》以实现乐元素控股（BVI）通过乐元互动对双鱼互动的协议控制。2012年11月2日，因双鱼互动股东发生变化，乐元互动与双鱼互动及其变更后的六位股东王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、任锋、马柏乐对前述控制性协议进行了修订，签署了《修订的独家转股期权协议》、《修订的股东表决权委托协议》、《修订的知识产权质押框架协议》、《股权质押协议》及《修订的股权质押协议》，以继续实现乐元素控股（BVI）通过乐元互动对双鱼互动的协议控制。

2013年11月29日，因双鱼互动股东再次发生变化，乐元互动、双鱼互动及其变更后的两位股东王海宁、徐辉以及乐风创想签署了一系列新的控制性协议，以实现乐元素控股（BVI）通过乐元互动对双鱼互动和乐风创想的协议控制。本次协议控制具体安排、涉及的相关利益主体以及协议约定内容如下：

协议名称	签署时间	签订双方	主要内容
《借款合同》	2013.11.29	乐元互动与王海宁 乐元互动与徐辉	由乐元互动分别向王海宁和徐辉提供借款 990 万元和 10 万元，用于缴纳双鱼互动的注册资本
《独家业务合作协议》	2013.11.29	乐元互动与双鱼互动 乐元互动与乐风创想	双鱼互动委任乐元互动作为其独家服务提供者，为其提供独家技术支持和咨询服务，双鱼互动向乐元互动支付相关费用；乐风创想委任乐元互动作为其独家服务提供者，为其提供全面的技术支持和咨询服务，乐风创想向乐元互动支付相关费用
《独家购买权协议》	2013.11.29	乐元互动与王海宁 乐元互动与徐辉	王海宁和徐辉分别向乐元互动授予一项不可撤销的股权独家购买权，用于购买王海宁和徐辉持有的双鱼互动的全部股权

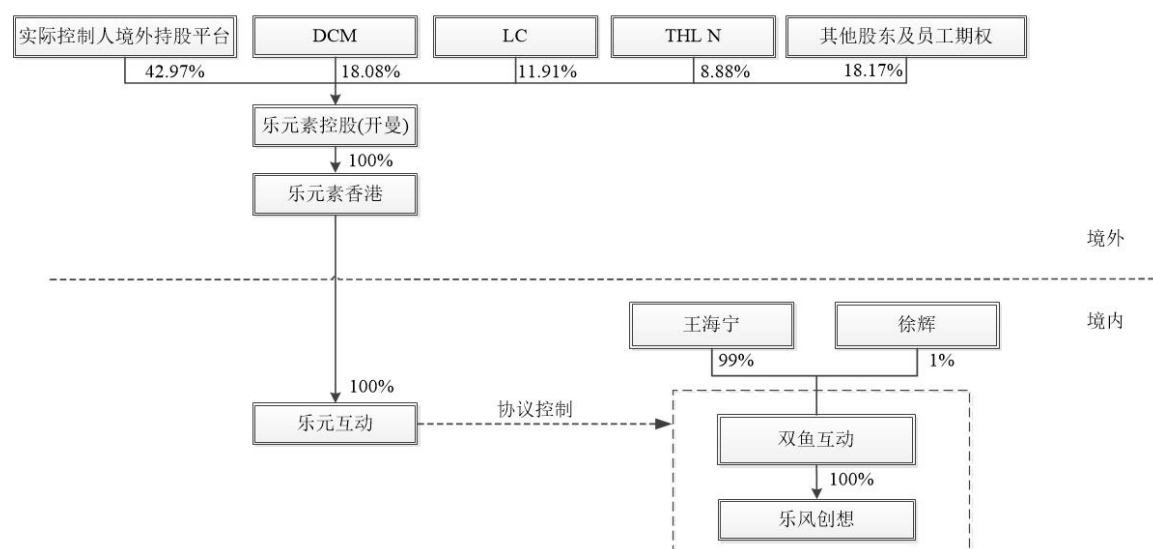
协议名称	签署时间	签订双方	主要内容
《授权委托书》	2013.11.29	乐元互动与王海宁 乐元互动与徐辉	王海宁、徐辉将各自持有的双鱼互动的股权对应的股东权利全部授权给乐元互动行使，包括但不限于如下权利：参加股东会，行使全部股东权和股东表决权，指定任命法定代表人、董事、监事、总经理及其他高级管理人员
《股权质押协议》	2013.11.29	乐元互动与王海宁 乐元互动与徐辉	王海宁和徐辉分别将其持有的双鱼互动的股权质押给乐元互动
《修订的知识产权质押框架协议》	2013.11.29	乐元互动与双鱼互动、 王海宁、徐辉	双鱼互动、王海宁、徐辉承诺将其目前拥有的以及未来可能拥有的全世界范围内全部知识产权（包括专利、商标和著作权，无论原始取得、受让取得或其他方式取得）质押给乐元互动

此外，2010年7月10日，乐元互动与北京前虹世纪科技有限公司（以下简称“前虹世纪”）及其四位股东王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊签署了一系列控制性协议，以实现乐元素控股（BVI）通过乐元互动对前虹世纪进行协议控制。2012年8月9日，因前虹世纪股东发生变化，乐元互动与前虹世纪及其变更后的六位股东王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、任锋、马柏乐对前述控制性协议进行了修订，签署了《修订的独家转股期权协议》、《修订的股东表决权委托协议》、《修订的知识产权质押框架协议》、《修订的股权质押协议》等，以继续实现乐元素控股（BVI）通过乐元互动对前虹世纪进行协议控制。鉴于前虹世纪并未实际开展任何经营，其签署的控制性协议也未实际履行，2014年底，前虹世纪注销后，前述控制性协议相应终止。

## （2）红筹架构及控制关系图

截至2015年12月，红筹架构及控制关系如下图所示：





注 1: 实际控制人境外持股平台包括王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊四家境外持股平台, 具体为 Magic Concept Holdings Limited、Simple Tech Holdings Limited、Motomoto Limited、Milky Way Technology Limited;

注 2: 其他股东及员工期权包括 Osuke Honda、Cloud Technology Limited、Summer Palace Holdings Limited、境外员工和员工期权;

注 3: 本图主要为体现红筹架构及控制关系, 未完整披露全部公司。

## (二) 红筹架构的拆除

2015 年底, 各方确定以乐风创想作为境内上市主体, 其后通过乐元素控股(开曼)股份转让、股份回购及注销、终止控制性协议等对红筹架构进行拆除。红筹架构拆除完毕后, 乐元素控股(开曼)成为上市主体的控股子公司。具体情况如下:

### 1、乐元素控股(开曼)股份转让

#### (1) 境外投资人 DCM、LC 退出

2016 年 2 月 3 日, 乐元素控股(开曼)作出董事会及股东会决议, DCM V, L.P.、DCM Affiliates Fund V, L.P.、A-Fund, L.P.、LC Fund V, L.P.、LC Parallel Fund V, L.P. 向 Happy Fan Limited 转让其所持有的乐元素控股(开曼)股份。

#### (2) 境外投资人 THL N 退出

2016 年 8 月 18 日, 乐元素控股(开曼)作出董事会及股东会决议, THL N 向 Happy Fan Limited 转让其所持有的乐元素控股(开曼)股份。

#### (3) DCM 委派董事 Osuke Honda 股份转让

2016年4月10日，Osuke Honda 向 Happy Fan Limited 转让其所持有的乐元素控股（开曼）股份。

## 2、乐元素控股（开曼）的股份回购及注销

2016年7月25日，乐元素控股（开曼）董事会及股东会决议回购并注销 Cloud Technology Limited、Summer Palace Holdings Limited 及其他已行权境外员工持有的股份。

2016年7月25日，乐元素控股（开曼）董事会及股东会决议注销四个实际控制人境外持股平台持有的股份。

2016年8月31日，乐元素控股（开曼）董事会及股东会决议回购并注销 Happy Fan Limited 持有的 A 轮和 B 轮优先股股份。

前述股份转让、股份回购和注销完成后，乐元素控股（开曼）的股权结构如下：

股东	股份类型	股份数	持股比例
Happy Fan Limited	普通股	4,210,903	100.00%

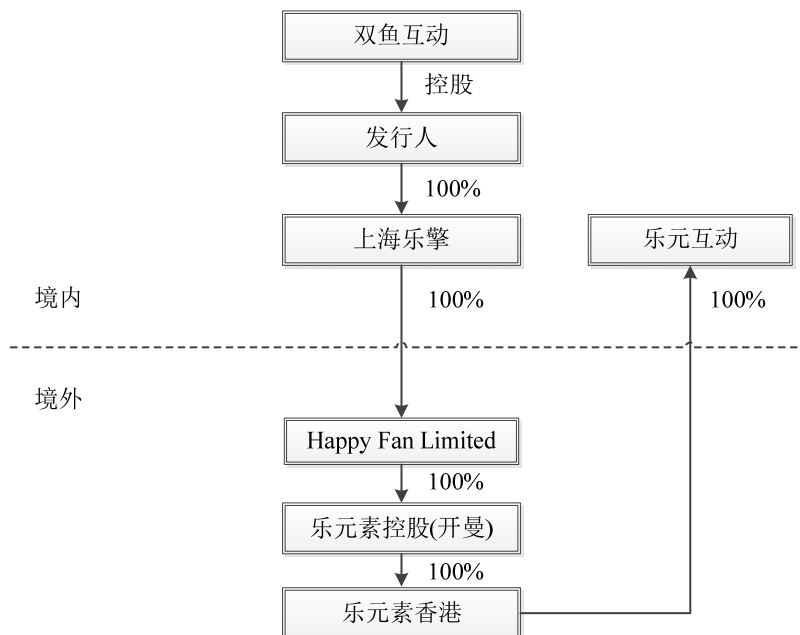
## 3、控制性协议的终止

2016年7月5日，乐元互动、双鱼互动及其股东、以及乐风创想等签署控制性协议的终止协议，终止各方于2013年11月29日签署的控制性协议，至此，乐元互动与双鱼互动及乐风创想不再具有协议控制关系。

## 4、红筹架构中的员工激励情况

红筹架构拆除过程中，乐元素控股（开曼）终止了乐元素控股（开曼）层面的员工股权激励计划，除已通过现金回购方式退出的员工股权激励计划激励对象外，其他股权激励对象通过境内员工持股平台持有境内乐风创想的股权，该等员工股权激励计划激励对象在乐元素控股（开曼）的原有权益转移至红筹架构拆除后的国内乐风创想层面予以体现。

## 5、红筹架构拆除完成后的股权关系图



注 1：本图主要为体现简要股权关系，未完整披露全部公司。

### （三）红筹架构搭建和拆除涉及的外汇登记及企业境外投资程序

#### 1、红筹架构搭建过程中涉及的境外返程投资外汇登记

由于王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、任锋、马柏乐均为中国居民，针对其进行红筹架构搭建过程中所涉及的境外投资事宜，根据国家外汇管理局《关于境内居民通过境外特殊目的公司融资及返程投资外汇管理有关问题的通知》（汇综发[2007]106号）和《国家外汇管理局关于境内居民通过特殊目的公司境外投融资及返程投资外汇管理有关问题的通知》（汇发[2014]37号），该等境内居民应当办理境外投资外汇登记手续。国家外汇管理局北京外汇管理部向王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、任锋、马柏乐核发了《境内居民个人境外投资外汇登记表》，该等境内居民已就乐元素控股（BVI）/乐元素控股（开曼）的历次权益变动、返程投资情况依照相关法规向外汇管理部门办理了外汇登记程序，登记文号分别为个字[2010]152B-B4、个字[2010]154B-B4、个字[2010]153B-B4、个字[2010]155B-B4、个字[2013]143-143B、个字[2013]144-144B。

#### 2、红筹架构拆除过程中涉及的境外返程投资外汇登记的注销

上述境内居民王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、任锋、马柏乐在境外设立的特殊目的公司均已办理完毕注销程序。王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、任锋、

马柏乐均已办理《境内居民个人境外投资外汇登记表》注销登记，注销登记文号分别为个字[2010]152B5、个字[2010]154B5、个字[2010]153B5、个字[2010]155B5、个字[2013]143B1、个字[2013]144B1。

### 3、相关出资资金来源及合法性

红筹架构拆除过程中，上海乐擎通过 Happy Fan Limited 向境外投资人收购其持有的乐元素控股（开曼）的股份。根据上海乐擎向 Happy Fan Limited 出资的外汇业务登记凭证、乐元素控股（开曼）与 Happy Fan Limited 的借款协议及银行转账凭证、乐风创想的 2016 年 7 月和 2016 年 8 月的增资协议等文件，Happy Fan Limited 收购乐元素控股（开曼）境外投资人的股份合计支付 206,209,433 美元<sup>8</sup>，主要来源于上海乐擎向 Happy Fan Limited 的出资，最终来源于境内发行人前身乐风创想的两次境内人民币股权融资。其中 2016 年 7 月发行人第三次增资融资约 8.3 亿元，2016 年 7 月发行人第四次增资融资约 5.4 亿元，合计约 13.7 亿元。就该等出资上海乐擎已办理了中方股东对外出资外汇业务登记。

红筹架构拆除过程中，根据乐元素控股（开曼）与相关主体签署的回购协议，乐元素控股（开曼）向 Magic Concept Holdings Limited 等 11 方境外股东以 7,437,859.5 美元回购了 42,253,088 股普通股股份，并予以注销。根据招商银行借款借据等相关资料，乐元素控股（开曼）向 Magic Concept Holdings Limited 等 11 方回购股权的资金主要来源于乐元素控股（开曼）的银行借款和自有经营所得，前述银行借款已于 2016 年 12 月全部归还。

### 4、资金进出境的过程及根据国家外汇管理等法律法规的有关规定履行的相关审批手续

红筹架构拆除过程中，上海乐擎就受让 Happy Fan Limited 股权的境外投资行为于 2016 年 1 月 15 日取得了中国（上海）自由贸易试验区管理委员会下发的《企业境外投资证书》（境外投资证第 N3109201600025 号），且就对 Happy Fan Limited 的增资取得了中国（上海）自由贸易试验区管理委员会于 2016 年 7 月 25 日下发的《企业境外投资证书》（N3109201600365 号），并已办理外汇登记程

---

<sup>8</sup>此处价格为根据 Happy Fan Limited 与境外投资人签署的股份收购协议扣除 DCM V, L.P.、DCM Affiliates Fund V, L.P.、A-Fund, L.P.、LC Fund V, L.P.及 LC Parallel Fund V, L.P.的股份收购对价预留用于缴税部分后的价格，实际股份收购对价总计为 223,449,600 美元。

序。

#### （四）红筹架构搭建、存续及拆除过程涉及的税收缴纳情况

红筹架构搭建、存续及拆除过程中，涉及的境内外主体为中国、香港、BVI/开曼、日本的有关公司。

##### 1、红筹架构搭建过程中涉及的相关中国税收事项

2009年，发行人开始搭建境外红筹架构。红筹架构的搭建包括以下主要步骤：发行人实际控制人设立境外融资主体乐元素控股（BVI），乐元素控股（BVI）设立乐元素香港，乐元素香港在境内设立外商独资企业乐元互动，乐元互动与双鱼互动及其股东签署一系列控制性协议。控制性协议签署完成后，发行人完成境外红筹架构的搭建。

发行人红筹架构的搭建属于相关方的资金投入，搭建过程中未产生收益，根据中国税收相关法律，不涉及乐元素控股（BVI）或相关境内外关联公司或创始人在中国境内的申报纳税事项。

##### 2、红筹架构存续过程中涉及的相关中国税收缴纳事项

发行人红筹架构的搭建和存续，主要是为了海外融资。红筹公司存续过程中，乐元素控股（BVI）共进行了3轮海外美元融资，除下述2012年通过存量股转让且转让方产生收益外，其余均采用增资方式，相关资金均进入乐元素控股（BVI）用于经营使用，根据中国税收相关法律，不涉及乐元素控股（BVI）或相关境内外关联公司或创始人在中国境内的申报纳税事项。

2012年11月乐元素相关股东向THL N转让所持乐元素控股（BVI）股权行为，不属于7号文明文规定的不具有合理商业目的、需履行中国所得税纳税义务的情形，有关主体不存在偷漏税或逃避纳税义务的违反税收法律、行政法规的税收违法行为。此外，2016年发行人解除红筹架构过程中，THL N为股权退出方，境内外商独资企业乐元互动为THL N代扣代缴所得税，在核算缴税投资成本时未扣除THL N于2012年11月在境外取得乐元素控股（BVI）相关股权的对价成本，主管税务机关已就乐元互动于红筹架构解除中代扣代缴税款，没有税款流失，并就乐元互动2012年度至今历年税款缴纳情况依法出具完税凭证。

### 3、红筹架构解除过程中涉及的相关中国税收事项

2015年12月，乐风创想被确定为境内融资及拟上市主体，并启动了红筹架构的解除。红筹架构的解除包括以下主要步骤：2016年2月起，乐风创想通过香港子公司 Happy Fan Limited 收购投资人持有的乐元素控股（开曼）股份，乐元素控股（开曼）开始回购境外员工等主体持有的乐元素控股（开曼）股份并收回创始人持有的乐元素控股（开曼）股份。2016年7月，乐元互动与双鱼互动及其股东、乐元素有限终止了 VIE 控制性协议。乐元素控股（开曼）成为发行人的子公司，至此，发行人的红筹架构完全解除。

发行人红筹架构的拆除，主要涉及乐元素控股（开曼）境外股东等相关方现金退出并在此过程中获得收益。根据 7 号文及前述境外股东退出之时相关财务数据，前述非居民企业间接股份转让所得中归属于中国居民企业股份的数额需在中国缴纳企业所得税，除此以外，不涉及乐元素控股（开曼）或相关境内外关联公司或创始人在中国境内的申报纳税事项。

#### （1）关于 DCM V, L.P.等境外股东股权退出的缴税情况

在发行人拆除红筹架构过程中，DCM V, L.P., DCM Affiliates Fund V, L.P., A Fund, L.P., LC Fund V, L.P., LC Parallel Fund V, L.P., THL N, Cloud Technology Limited 和 Summer Palace Holding Limited 等境外股东通过向香港公司 Happy Fan Limited 转让其持有的乐元素控股（开曼）的股份进行退出；或者由乐元素控股（开曼）对其股东持有的股份进行收回及注销。乐元互动为前述境外股东代扣代缴企业所得税金额合计 78,423,445.89 元，并取得了相关完税凭证。

#### （2）员工海外期权转让至信托计划的缴税情况

根据乐元素控股（开曼）员工海外期权授予文件、员工名单、海外员工期权信托计划及相关财务数据等文件，乐元素控股（开曼）部分被授予海外期权的员工于 2015 年将其期权转让给信托计划。双鱼互动、乐风创想、上海乐响、乐元互动为前述中国籍员工就期权转让代扣代缴境内个人所得税金额合计 568.4 万元，并取得了相关完税凭证。

### 4、红筹架构搭建、存续、拆除过程中涉及有关境外纳税事项

根据李伟斌律师行于 2018 年 3 月 26 日出具的法律意见书：根据香港税务局

于 2018 年 3 月 16 日出具之信函，截至该信函当日，乐元素香港在香港并无尚未缴纳的税项。

根据 Walkers 于 2017 年 7 月 19 日出具的法律意见书：根据 BVI 法律，对乐元素控股（BVI）的历次股份发行、转让及回购均不征收且将来也不会征收印花税。根据开曼群岛法律，对乐元素控股（开曼）的历次股份发行、转让及回购均不征收且将来也不会征收印花税。开曼群岛目前不存在任何形式的所得税、法人税或增值税，且不存在财产税、遗产税和赠与税。<sup>9</sup>

在发行人境外红筹架构拆除过程中，乐元素控股（开曼）的股份收购及回购导致间接转让了发行人日本子公司股份，根据 KPMG Tax Corporation 的说明，除日本公司为不动产公司的情形外，间接转让日本公司股份不会导致非日本股东承担日本资本利得税。

## 5、相关海外架构的拆除情况

2016 年 7 月 5 日，乐元互动、双鱼互动及其股东、以及乐元素有限等签署控制性协议的终止协议，终止各方于 2013 年 11 月 29 日签署的《独家业务合作协议》、《独家购买权协议》、《股权质押协议》、《借款合同》、《修订的知识产权质押框架协议》等控制性协议，乐元素控股（开曼）、乐元互动与双鱼互动及乐元素有限不再有协议控制关系。

于控制性协议终止时，根据北京市工商局出具的《股权出质注销登记通知书》，王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊持有的双鱼互动股权质押登记均已注销。上述《修订的知识产权质押框架协议》未实际履行，相关知识产权未办理质押登记。

红筹架构中境内居民王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、任锋、马柏乐在境外设立的特殊目的公司均已办理完毕注销程序。上述境内居民均已办理《境内居民个人境外投资外汇登记表》注销登记，注销登记文号分别为个字[2010]152B5、个字[2010]154B5、个字[2010]153B5、个字[2010]155B5、个字[2013]143B1、个

<sup>9</sup> 原文如下：“...there are no stamp duties now imposed, or which under the present laws of the British Virgin Islands could in the future become imposed, in relation to the Issue, Transfer and Repurchase of Shares...there are no stamp duties now imposed, or which under the present laws of the Cayman Islands could in the future become imposed, in connection with the Issue, Transfer and Repurchase of Shares...the Cayman Islands currently have no form of income, corporate or capital gains tax and no estate duty, inheritance tax or gift tax.”

字[2013]144B1。

截至 2016 年 8 月，Happy Fan Limited 已完成收购投资人持有的乐元素控股（开曼）股份，乐元素控股（开曼）已完成回购境外员工等主体持有的乐元素控股（开曼）股份并收回创始人持有的乐元素控股（开曼）股份。拆除红筹架构后，乐元素控股（开曼）成为发行人的子公司。

#### （五）红筹架构的拆除对公司控制权未产生影响

公司实际控制人在红筹架构拆除前后均为王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊，红筹架构的拆除未导致公司实际控制人发生变更。

鉴于公司境外游戏市场收入占比较大且发展潜力良好，发行人实际控制人基于筹划未来在境外融资的考虑设置海外架构。2009 年，发行人实际控制人在境外开始搭建海外红筹架构，并相继引入了 DCM V, L.P., DCM Affiliates Fund V, L.P., A-Fund, L.P., LC Fund V, L.P.以及 LC Parallel Fund V, L.P.和 THL N 等境外投资人。

根据发行人实际控制人出具的承诺函，其本人及其全资设立的境外特殊目的公司真实持有乐元素控股（BVI）及乐元素控股（开曼）股份，不存在委托持股、信托持股、代持等任何涉及其他第三方利益安排的情形。

2010 年 7 月 16 日乐元素控股（BVI）及相关方与 DCM V, L.P.以及 DCM Affiliates Fund V, L.P.签署的《A 轮优先股购买协议》（Series A Preferred Share Purchase Agreement）、2011 年 7 月 8 日乐元素控股（BVI）及相关方与 DCM V, L.P., DCM Affiliates Fund V, L.P., A-Fund, L.P., LC Fund V, L.P.以及 LC Parallel Fund V, L.P.签署的《B 轮优先股购买协议》（Series B Preferred Share Purchase Agreement）、2012 年 1 月 9 日乐元素控股（BVI）及相关方与 THL N 签署的《B 轮优先股购买协议》（Series B Preferred Share Purchase Agreement）等境外投资人投资乐元素控股（BVI）的协议，均不存在影响实际控制人控制权的约定。

#### （六）红筹架构搭建和拆除涉及的股权转让事宜、相关境外主体的设立及注销等事宜

1、发行人建立境外上市红筹架构至废止该等架构中涉及的全部股权转让事宜符合当地法律规定、不存在纠纷或潜在纠纷



### （1）乐元素控股（BVI）

根据 Walkers 出具的法律意见书：

乐元素控股（BVI）的历次股份发行、转让及回购无需任何当地行政或司法机关的批准或登记。经核查乐元素控股（BVI）的历次决议及公司章程，其历次股份发行、转让及回购均经公司的充分授权。<sup>10</sup>

### （2）乐元素控股（开曼）

根据 Walkers 出具的法律意见书：

乐元素控股（开曼）的股份发行、转让和回购无需任何开曼群岛政府或司法机关或机构的同意或批准、向其发送通知，或由其采取任何其他措施。基于境外律师对决议和组织大纲和章程的核查，乐元素控股（开曼）已合法授权股份发行、转让和回购。

## 2、相关境外主体的设立及注销等事宜符合当地法律规定、不存在纠纷或潜在纠纷

### （1）乐元素香港

根据李伟斌律师行出具的法律意见书：

乐元素香港为根据香港法律成立并有效存续的有限责任公司，截至该法律意见书出具之日，乐元素香港依据香港法律成立并有效存续，并由其董事确认其不存在正在进行或可预见的破产、重大到期债务、解散等导致其不能持续经营的情形或依据香港法律法规规定的其他需要终止的情形。依据于 2018 年 3 月 26 日以乐元素香港的中英文名称在香港所进行的清盘申请记录查核及公司董事的确认，乐元素香港于截至查册进行当日在香港并未有强制性清盘申请记录。

### （2）乐元素控股（BVI）

根据 Walkers 出具的法律意见书：

乐元素控股（开曼）的前身乐元素控股（BVI）为一家根据英属维尔京群岛

---

<sup>10</sup>原文如下：“The Issue, Transfer and Repurchase of Shares do not require the consent or approval of, the giving of notice to, or the registration with, or the taking of any other action in respect of any British Virgin Islands governmental or judicial authority or agency...the Company has duly authorised the Issue, Transfer and Repurchase of Shares.”

法律依法成立并于 2014 年 7 月 10 日在英属维尔京群岛注销的英属维尔京群岛商业公司。经核查法院诉讼登记信息，截止注销时，乐元素控股（BVI）不存在在高等法院被提起诉讼或其他司法程序的情形，且未进行任何破产、清算、重组的程序。<sup>11</sup>

### （3）乐元素控股（开曼）

根据 Walkers 出具的法律意见书：

乐元素控股（开曼）为一家根据开曼群岛法律依法有效存续的有限责任公司。经核查乐元素控股（开曼）的公司注册证，乐元素控股（开曼）于 2014 年 6 月 26 日以存续方式在开曼群岛登记设立。经核查法院诉讼登记信息，截止 2018 年 3 月 5 日，乐元素控股（开曼）不存在被提起诉讼或其他司法程序的情形，且不存在任何对其采取或将采取的强制其清算的措施。经核查乐元素控股（开曼）的会议记录，不存在任何自主决定清算公司的决议。

### （4）Happy Fan Limited

根据李伟斌律师行出具的法律意见书：

Happy Fan Limited 为根据香港法律成立并有效存续的有限责任公司，Happy Fan Limited 依据香港法律成立并有效存续。经 Happy Fan Limited 确认，Happy Fan Limited 在香港未曾受到香港政府的调查或指控，未曾涉及任何针对或能够对 Happy Fan Limited 或其资产产生重大不利影响的未决的或潜在的索赔、仲裁、诉讼或其他类似法律程序。

## （七）选择以乐风创想为上市主体的原因及合理性

报告期内，双鱼互动和乐风创想均从事网络游戏业务，发行人实际控制人选择以乐风创想为上市主体的原因如下：

1、自报告期初至发行人开始筹划境内上市之前，乐风创想作为境内游戏的主要实际运营主体，上线运营游戏包括《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）等重要游戏，该等游戏在报告期内实现收入占发行人营业收入的比例

<sup>11</sup>原文如下：“The Company was a company duly incorporated under the BVI Business Companies Act, 2004 (as amended) (the "BVI BCA") and was discontinued in the British Virgin Islands as a British Virgin Islands business company on 10 July 2014 (the "De-registration Date". Based solely on a search of the High Court database of issued proceedings...on the Search Date (9am on 17 July 2017), there are no actions, suits or proceedings pending against the Company before the High Court”

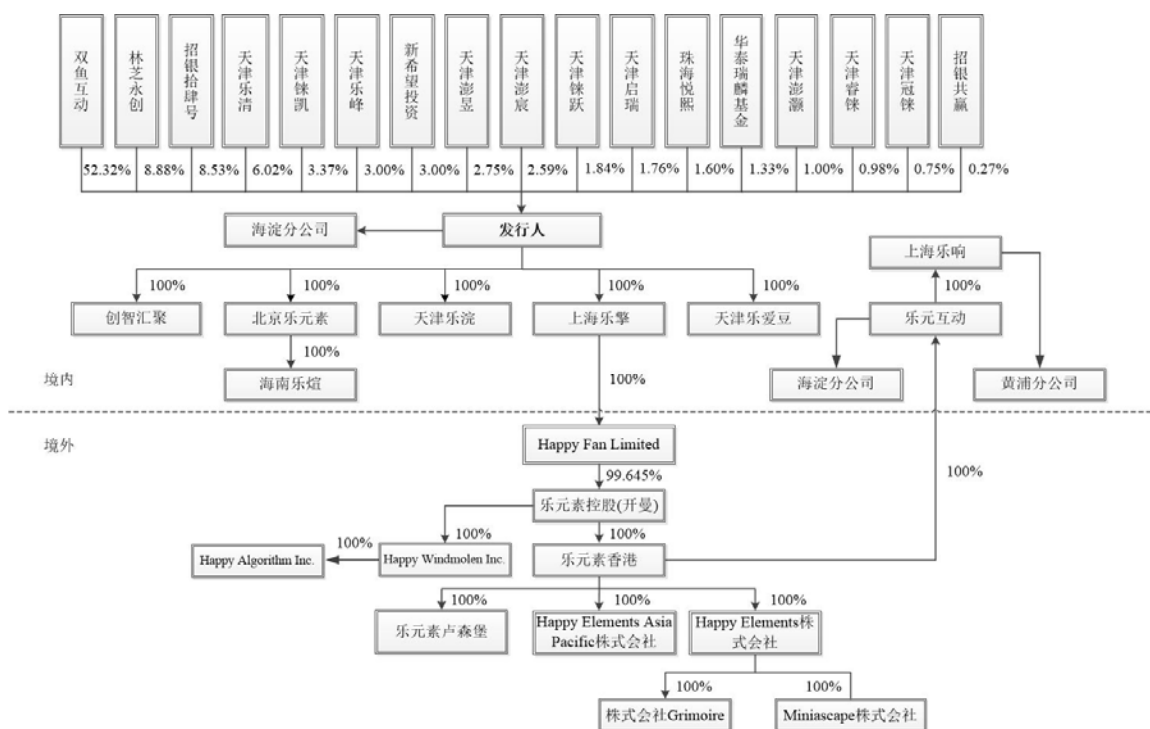
较高。

2、乐风创想持有与《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）等重要游戏相关的核心著作权等知识产权。

3、双鱼互动的 2014 年和 2015 年运营游戏数量较少且营业收入较低。因此，创始人基于运营和管理上的考虑，计划将双鱼互动作为发行人的股东平台。

## 七、发行人的股权结构及组织架构情况

### （一）发行人的股权结构



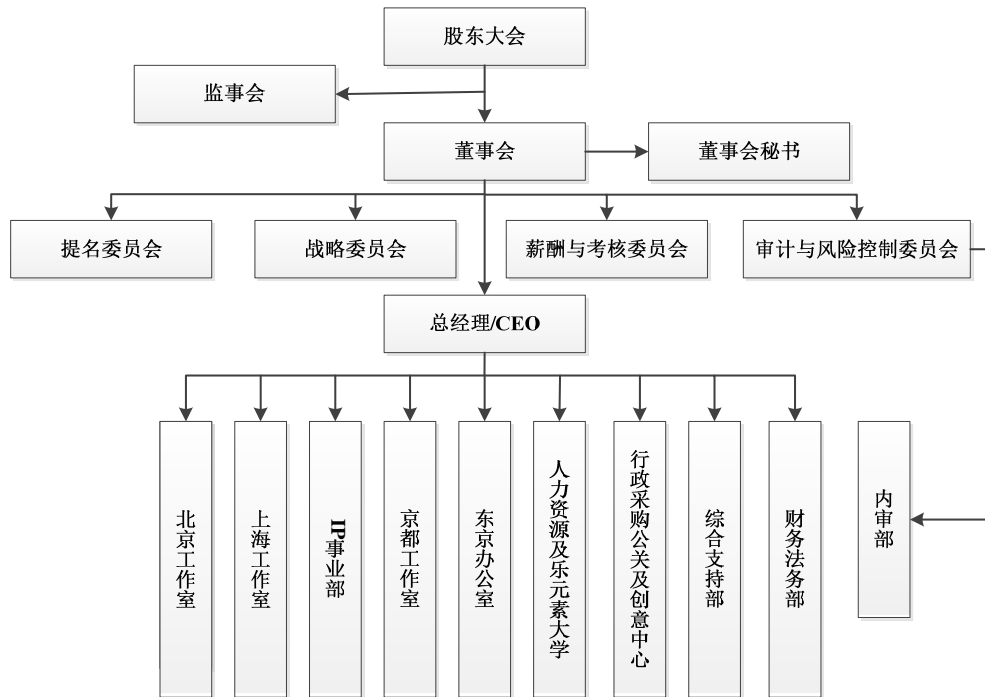
截至本招股说明书签署日，乐元素总股本为 38,000 万股，各股东持股情况如下：

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例
1	双鱼互动	19,883.196	52.32%
2	林芝永创	3,373.602	8.88%
3	招银拾肆号	3,243.262	8.53%
4	天津乐清	2,286.916	6.02%
5	天津铼凯	1,280.334	3.37%
6	天津乐峰	1,140.418	3.00%
7	新希望投资	1,140.000	3.00%

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例
8	天津澎昱	1,046.824	2.75%
9	天津澎宸	983.592	2.59%
10	天津铼跃	698.364	1.84%
11	天津启瑞	667.622	1.76%
12	珠海悦熙	608.152	1.60%
13	华泰瑞麟基金	506.806	1.33%
14	天津澎灏	381.444	1.00%
15	天津睿铼	373.540	0.98%
16	天津冠铼	285.190	0.75%
17	招银共赢	100.738	0.27%
合计		38,000.000	100.00%

## （二）发行人的组织架构

### 1、组织架构图



### 2、主要职能部门的职责情况

主要职能部门	主要职责
北京工作室	1、游戏项目研发管理； 2、游戏项目日常运营； 3、产品推广方案的制定和执行； 4、商务渠道开发及管理。

主要职能部门		主要职责
上海工作室		1、游戏项目研发管理； 2、游戏项目日常运营。
IP 事业部		1、卡通形象运营：打造源于自有游戏的卡通形象 IP； 2、利用中日合作打造源于动画、漫画等其他形式的 IP 内容。
京都工作室		日本地区游戏研发与制作工作室，负责： 1、日本当地移动网络游戏研发与运营； 2、游戏 IP 版权开发及业务的拓展。
东京办公室		1、日本业务的综合管理总部； 2、面向中日两国数字娱乐市场制作游戏、动漫等数字内容； 3、运营版权相关业务。
人力资源及乐元素大学		1、人事管理相关的业务，包括招聘、入职、离职、晋升、绩效等； 2、工资计算、社保等业务； 3、人才的培养和发展、组织架构的建立及优化等。
行政采购公关及创意中心	行政采购公关部	1、日常行政管理； 2、日常采购管理； 3、办公固定资产的管理； 4、其他行政事务(如捐赠等)； 5、建立并保持与政府对口部门、各种宣传媒介的良好关系； 6、树立公司的形象并不断打造品牌影响力； 7、危机公关的处理。
	创意中心	1、美术资源支持：对于项目组的美术的支持，公司整体对外宣传的美术风格的确定； 2、美术外包：美术外包资源汇总和分享；外包质量的跟进。
综合支持部	AI 部门	1、设计研发游戏关卡智能调优算法，提升用户体验； 2、使用分布式机器学习算法对海量数据进行分析建模，为游戏业务提供前沿技术支持； 3、长期布局人工智能领域，深度研究前沿人工智能算法及技术，寻找未来业务增长点。
	IT 信息部	1、计算机、网络、弱电系统的软件和硬件的采购和 IT 固定资产的管理； 2、各种 IT 系统的授权和维护； 3、内部 IT 系统的开发； 4、公司网络环境的维护； 5、公司所有数据、资料的备份和安全保密工作。
	BI 部	1、为项目组提供的日常运营报表查询，多维分析报告等； 2、为项目组提供专题性报告，例如运营活动的效果报告。
	线上广告部	1、线上广告方案的制定、广告投放； 2、效果监督、广告分析和反馈。
	运维部	1、服务器管理及网络运维； 2、开发游戏应用程序的核心组件； 3、对前沿技术的研究，为游戏项目提供技术支持。

主要职能部门		主要职责
财务法 务部	财务部	1、资金管理，包括现金头寸管理、财务收支管理、支票、汇票等银行票据的管理以及外汇相关事项； 2、与商业银行的日常业务以及项目融资、外汇管理等业务； 3、营运资本管理，包括应收账款管理、应付账款、存货管理等； 4、会计核算手册以及财务报告的编制、整理以及持续修订； 5、会计凭证的编制、汇总以及整理； 6、月度财务决算、以及定期财务决算报告的编制； 7、税务申报以及税务管理相关的业务； 8、与内部审计、外部审计机构的沟通和衔接； 9、年度预算、季度预算的编制和管理； 10、公司的红筹架构搭建、拆除以及上市筹备的相关事项； 11、公司财务专用章、公章、人名章等印鉴管理； 12、其他财务管理事项。
	法务部	1、研究经营相关法律法规政策，并建立健全集团法律合规和风险防范体系； 2、准备公司治理相关文件，包括公司章程、股东会决议以及董事会决议等； 3、协助处理跟进集团投融资以及重大商务合作； 4、协助制定和完善日常管理规章制度； 5、日常合同准备、审批、签署、存档管理； 6、负责知识产权的登记和维权，处理法律纠纷和诉讼； 7、管理证照、证书和合同用章； 8、协同处理与法律相关的对外沟通和联系。
	投资并购部	负责公司投前尽职调查、投中沟通谈判、投后管理。
内审部		1、制定公司内部审计管理制度并监督执行； 2、负责监督检查公司各部门经营活动和财务情况，监督、检查和评价公司内控制度，评估其执行的效果和效率； 3、提出审计意见或管理建议，监督进行整改工作。

## 八、发行人子公司、参股公司及分公司情况

### （一）子公司

#### 1、北京乐元素

##### （1）基本情况

名称	北京乐元素文化发展有限公司
类型	有限责任公司（法人独资）
住所	北京市朝阳区建国路 88 号院 8 号楼 12 层 1507
法定代表人	王海宁
注册资本	1,000 万元
统一社会信用代码	911101056976929230
经营范围	组织文化艺术交流活动（不含演出）；技术推广、技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；软件设计；计算机技术培训；销售计

	<p>计算机软件及辅助设备、通讯设备、机械设备、I类医疗器械、家用电器、电子产品、文具用品、体育用品、玩具、箱包、汽车配件、仪器仪表、照相器材、化工产品（不含危险化学品）、日用品、珠宝首饰、工艺品、服装、鞋帽、家具（不从事实体店经营）、针纺织品、化妆品；电脑动画设计；电脑图文设计；建筑工程用机械与设备租赁；汽车装饰；货物进出口、技术进出口；票务代理（不含航空机票销售代理）；设计、制作、代理、发布广告；会议服务；公共关系服务；翻译服务；承办展览展示活动；体育运动项目经营（高危险性体育项目除外）；企业管理咨询；经济贸易咨询；市场调查；教育咨询（不含出国留学咨询及中介服务）；企业策划；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；（网络文化经营许可证有效期至2021年03月15日）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）；互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械、电子公告服务（电信与信息服务业务经营许可证有效期至2020年4月29日）；广播电视节目制作；出版物零售；演出经纪；预包装食品销售，不含冷藏冷冻食品（食品经营许可证有效期至2023年01月17日）。</p> <p>（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）</p>	
股东及持股比例	股东	持股比例
	乐元素	100.00%
主营业务	IP及游戏开发	
成立日期	2009年11月27日	
营业期限	2009年11月27日至2029年11月26日	

## （2）最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017年度
总资产	5,314.47
净资产	937.82
净利润	-54.60

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 2、乐元互动

### （1）基本情况

名称	乐元互动（北京）游戏技术有限公司
类型	有限责任公司（台港澳法人独资）
住所	北京市朝阳区霞光里15号楼4层2单元505
法定代表人	王海宁
注册资本	1,200万美元
统一社会信用代码	91110105554801504C

<b>经营范围</b>	研发计算机软硬件、网络技术、通信技术及产品；销售自行开发产品；转让自有技术；提供技术服务、技术咨询、计算机技术培训；组织文化交流活动（演出除外）；投资咨询；企业管理咨询；教育咨询（不含出国留学咨询及中介服务）；企业策划、设计；计算机、软件及辅助设备、通信器材、电子设备、文化体育用品、玩具、箱包、日用品、工艺礼品、办公用品、服装鞋帽、针纺织品的批发；电脑动画设计、制作；网页设计；货物进出口；技术进出口（涉及配额许可证管理、专项规定管理的商品按照国家有关规定办理）。(1、不得以公开方式募集资金；2、不得公开交易证券类产品和金融衍生品；3、不得发放贷款；4、不得向所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益。依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。)	
<b>股东及持股比例</b>	<b>股东</b>	<b>持股比例</b>
	乐元素香港	100.00%
<b>主营业务</b>	游戏开发	
<b>成立日期</b>	2010年7月6日	
<b>营业期限</b>	2010年7月6日至2040年7月5日	

## (2) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017年度
总资产	23,754.87
净资产	14,443.99
净利润	-187.08

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 3、上海乐响

## (1) 基本情况

<b>名称</b>	上海乐响网络科技有限公司	
<b>类型</b>	一人有限责任公司（外商投资企业法人独资）	
<b>住所</b>	上海市杨浦区四平路1945号1646室	
<b>法定代表人</b>	王海宁	
<b>注册资本</b>	500万元	
<b>统一社会信用代码</b>	913101100729247636	
<b>经营范围</b>	网络科技、计算机软硬件、通信技术领域的技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让，计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品）、通信产品（除卫星电视广播地面接收设施）的销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	
<b>股东及持股比例</b>	<b>股东</b>	<b>持股比例</b>
	乐元互动	100.00%
<b>主营业务</b>	游戏开发	



成立日期	2013年7月5日
营业期限	2013年7月5日至2023年7月4日

## (2) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017年度
总资产	2,407.31
净资产	-2,012.77
净利润	128.79

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 4、上海乐擎

## (1) 基本情况

名称	上海乐擎投资管理有限公司	
类型	有限责任公司（自然人投资或控股的法人独资）	
住所	中国（上海）自由贸易试验区富特北路211号302部位368室	
法定代表人	王海宁	
注册资本	140,000万元	
统一社会信用代码	91310000MA1K35L6X3	
经营范围	投资管理，实业投资，资产管理，投资咨询，财务咨询、商务信息咨询，市场营销策划。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	
股东及持股比例	股东	持股比例
	乐元素	100.00%
主营业务	投资管理	
成立日期	2015年12月31日	
营业期限	2015年12月31日至2045年12月30日	

## (2) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017年度
总资产	160,624.16
净资产	146,994.16
净利润	-0.29

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 5、天津乐浣

## (1) 基本情况

名称	天津乐浣科技发展有限公司	
类型	有限责任公司（法人独资）	
住所	天津市武清区京滨工业园京滨睿城4号楼101室-87（集中办公区）	
法定代表人	王海宁	
注册资本	1,000 万元	
统一社会信用代码	91120222MA07H01888	
经营范围	软件开发、咨询服务、转让，从事广告业务，组织文化艺术交流活动，展览展示服务，企业管理咨询，市场调查，企业形象策划，计算机软件及辅助设备、通讯器材、电子产品、文化体育用品、玩具、箱包、日用百货、工艺品、服装鞋帽、针纺织品批发兼零售，计算机图文设计，货物及技术进出口，互联网信息服务。（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）	
股东及持股比例	股东	持股比例
	乐元素	100.00%
主营业务	投资管理、IP 管理	
成立日期	2016 年 2 月 2 日	
营业期限	2016 年 2 月 2 日至长期	

## (2) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	499.18
净资产	298.04
净利润	-362.16

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 6、天津乐爱豆

## (1) 基本情况

名称	天津乐爱豆科技发展有限公司
类型	有限责任公司（法人独资）
住所	天津市武清区京滨工业园京滨睿城3号楼501室
法定代表人	王海宁
注册资本	1,000 万元
统一社会信用代码	91120222MA05JEPQ54
经营范围	软件开发，软件技术推广服务，从事广告业务，组织文化艺术交流活动，展览展示服务，企业管理咨询，市场调查，企业形象策划，计算机、软件及辅助设备、通讯器材、电子产品、文化体育用品、玩具、箱包、日用百货、工艺品、服装鞋帽、针纺织品、办公用品、化妆品、出版物批发兼零售，食品销售，图书、报刊、音像制品批发兼零售，计算机图文设计，货物及技术进出口，互联网信息服务，文艺演出，演出经纪，票务代理。（依法须经批准的项目，经相关

	部门批准后方可开展经营活动)	
股东及持股比例	股东	持股比例
	乐元素	100.00%
主营业务	游戏周边运营	
成立日期	2016年4月11日	
营业期限	2016年4月11日至长期	

## (2) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017年度
总资产	980.04
净资产	928.59
净利润	20.07

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 7、海南乐焯

## (1) 基本情况

名称	海南乐焯科技发展有限公司	
类型	有限责任公司（非自然人投资或控股的法人独资）	
住所	海南省老城高新技术产业示范区海南生态软件园 A25 栋 301 室	
法定代表人	王海宁	
注册资本	1,000 万元	
统一社会信用代码	91469027MA5REW7Y7G	
经营范围	技术开发、技术推广、技术转让；软件设计；计算机技术培训；企业管理咨询；销售计算机软件及辅助设备、通讯器材、电子设备、文化体育用品、玩具、箱包、日用品、工艺品、礼品、服装鞋帽、针纺织品、办公用品、化妆品；游戏产品经营；增值电信业务中的信息服务业务；游戏出版服务。（一般经营项目自主经营，许可经营项目凭相关许可证或者批准文件经营）（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动。）	
股东及持股比例	股东	持股比例
	北京乐元素	100.00%
主营业务	游戏开发	
成立日期	2017年3月2日	
营业期限	2017年3月2日至长期	

## (2) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	997.85
净资产	996.95
净利润	-3.05

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 8、创智汇聚

### （1）基本情况

名称	北京创智汇聚科技有限公司	
类型	有限责任公司（法人独资）	
住所	北京市石景山区实兴大街 30 号院 8 号楼 7 层 815	
法定代表人	谢秀芳	
注册资本	300 万元	
统一社会信用代码	91110107MA018CGKXB	
经营范围	技术开发、技术转让、技术服务、技术推广、技术咨询；设计、制作、代理、发布广告；经济贸易咨询；企业管理；市场调查；企业管理咨询；教育咨询；旅游信息咨询；会议服务；企业策划；翻译服务；软件开发；计算机系统服务；电脑图文设计、制作；承办展览展示活动；组织文化艺术交流活动（不含演出）；文艺创作；公共关系服务。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动）	
股东及持股比例	股东	持股比例
	乐元素	100.00%
主营业务	技术服务、推广及广告	
成立日期	2017 年 10 月 25 日	
营业期限	2017 年 10 月 25 日至 2047 年 10 月 24 日	

### （2）自成立之日起至 2017 年 12 月 31 日的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	301.24
净资产	294.52
净利润	-5.48

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 9、Happy Fan Limited

### （1）基本情况

名称	Happy Fan Limited	
注册地	香港	
公司编号	2325726	
注册地址	Unit 402, 4th Floor, Fairmont House, No.8 Cotton Tree Drive, Admiralty, HONG KONG	
已发行股本	1 港元	
股份数目	1 股普通股	
股东及持股比例	股东	持股比例
	上海乐擎	100.00%
主营业务	投资管理	
成立日期	2015 年 12 月 31 日	

## (2) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	160,741.80
净资产	146,432.02
净利润	-54.87

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 10、乐元素控股（开曼）

## (1) 基本情况

名称	Happy Elements Holdings Limited	
注册地	开曼	
注册地址	Offshore Incorporations (Cayman) Limited Floor4, Willow House, Cricket Square, P O Box 2084, Grand Cayman KY1-1112, Cayman islands	
授权股本	150,000 美元分为 150,000,000 股	
已发行股本	4,225,903 股	
股东及持股比例	股东	持股比例
	Parkfield Resources Holdings Limited (徐平萍 100%持股)	0.355%
	Happy Fan Limited	99.645%
主营业务	投资管理和游戏运营	
成立日期	2009 年 9 月 9 日在英属维尔京群岛 (BVI) 注册成立，之后变更注册地至开曼，2014 年 6 月 26 日以存续方式成立乐元素控股(开曼)，乐元素控股 (BVI) 不再存续。	

## (2) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	28,357.40
净资产	15,864.86
净利润	-311.64

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 11、乐元素香港

### （1）基本情况

名称	Happy Elements Limited	
注册地	香港	
注册地址	Unit 402, 4th Floor, Fairmount House, No.8 Cotton Tree Drive, Admiralty, Hong Kong	
已发行股本	1 港元	
股份数目	1 股普通股	
股东及持股比例	股东	持股比例
	乐元素控股（开曼）	100.00%
主营业务	投资管理和游戏运营	
成立日期	2010 年 3 月 26 日	

### （2）最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	42,737.58
净资产	10,859.30
净利润	12,273.69

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 12、乐元素卢森堡

### （1）基本情况

名称	Happy Elements S.à r.l.	
注册地	卢森堡	
注册地址	39, Avenue John F. Kennedy, L-1855 Luxembourg	
已发行股本	25,000 美元分为 25,000 股	
股东及持股比例	股东	持股比例
	乐元素香港	100.00%
主营业务	游戏运营	
成立日期	2011 年 10 月 10 日	

## (2) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	8,388.56
净资产	-153.94
净利润	491.41

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 13、Happy Elements Asia Pacific 株式会社

## (1) 基本情况

名称	Happy Elements Asia Pacific 株式会社	
注册地	日本	
注册地址	东京都港区六本木一丁目 4 番 5 号	
资本金	47,600 万日元	
可发行股份数	1,000 万股	
已发行股份数	951,000 股	
股东及持股比例	股东	持股比例
	乐元素香港	100.00%
主营业务	日本地区综合管理及 IP 开发	
成立日期	2014 年 5 月 7 日	

## (2) 简要历史沿革

2014 年 5 月 7 日，赖嘉满设立了 Happy Elements Asia Pacific 株式会社，2014 年 5 月 8 日，赖嘉满将其持有的全部 1,000 股股份转让给乐元素香港，2014 年 6 月 9 日，Happy Elements Asia Pacific 株式会社向乐元素香港定向增发 50,000 股，2015 年 3 月 17 日，Happy Elements Asia Pacific 株式会社向乐元素香港定向增发 900,000 股。

赖嘉满系日本籍，由其设立相关主体再转让的方式与乐元素香港直接设立的方式相比，办理程序如开立账户、日元出资等操作更方便，所需时间更短。

境外律师已出具法律意见书，确认 Happy Elements Asia Pacific 株式会社“合法设立，设立程序、资格、条件、方式符合设立当时的法律、法规和规范性文件的规定”，“在设立后的股东变更合法、真实、有效”。

## (3) 最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	5,582.48
净资产	2,587.62
净利润	-1,101.09

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

#### 14、Happy Elements 株式会社

##### （1）基本情况

名称	Happy Elements 株式会社	
注册地	日本	
注册地址	东京都港区六本木一丁目 4 番 5 号	
资本金	5,000 万日元	
可发行股份总数	1,000 万股	
已发行股份总数	9,500 股	
股东及持股比例	股东名称	持股比例
	乐元素香港	100.00%
主营业务	游戏开发运营	
成立日期	2010 年 4 月 2 日	

##### （2）简要历史沿革

2010 年 4 月 2 日，Osuke Honda 设立 Happy Elements 株式会社，2010 年 4 月 20 日，Osuke Honda 将其持有的全部 5 股股份转让给了乐元素控股（BVI），2010 年 5 月 6 日，Happy Elements 株式会社向乐元素控股（BVI）定向增发 495 股，2010 年 11 月 10 日，Happy Elements 株式会社向乐元素控股（BVI）定向增发 5,000 股，2011 年 7 月 1 日，Happy Elements 株式会社吸收合并了电脑制作株式会社，2012 年 10 月 27 日，Happy Elements 株式会社向乐元素控股（BVI）定向增发 4,000 股，2012 年 11 月 30 日，乐元素控股（BVI）将其持有的 9,500 股股份转让给了乐元素香港。

Osuke Honda 系日本籍，由其设立相关主体再转让的方式与乐元素控股（BVI）直接设立的方式相比，办理程序如开立账户、日元出资等操作更方便，所需时间更短。

境外律师已出具法律意见书，确认 Happy Elements 株式会社“合法设立，设立程序、资格、条件、方式符合设立当时的法律、法规和规范性文件的规定”，



“在设立后的股东变更合法、真实、有效”。

### （3）最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	52,522.27
净资产	30,587.37
净利润	20,645.30

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 15、株式会社 Grimoire

### （1）基本情况

名称	株式会社 Grimoire	
注册地	日本	
注册地址	东京都港区六本木一丁目 4 番 5 号	
资本金	500 万日元	
可发行股份总数	400 股	
已发行股份总数	100 股	
股东及持股比例	股东名称	持股比例
	Happy Elements 株式会社	100.00%
主营业务	游戏开发运营	
成立日期	2014 年 3 月 17 日	

### （2）最近一年的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	1,497.93
净资产	-715.37
净利润	-993.36

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 16、Miniascape 株式会社

### （1）基本情况

名称	Miniascape 株式会社
注册地	日本
注册地址	东京都港区六本木一丁目 4 番 5 号
资本金	500 万日元

可发行股份总数	1,000 万股	
已发行股份总数	200 股	
股东及持股比例	股东名称	持股比例
	Happy Elements 株式会社	100.00%
主营业务	游戏开发运营	
成立日期	2017 年 10 月 2 日	

(2) 自成立之日起至 2017 年 12 月 31 日的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	598.05
净资产	-26.53
净利润	-87.88

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 17、Happy Windmolen Inc.

(1) 基本情况

名称	Happy Windmolen Inc.	
注册地	美国	
注册地址	3500 South Dupont Highway, in the City of Dover, DE, 19901, County of Kent	
授权股本	200 股普通股	
已发行股本	1 股普通股	
股东及持股比例	股东名称	持股比例
	乐元素控股（开曼）	100.00%
主营业务	游戏开发	
成立日期	2017 年 11 月 28 日	

(2) 自成立之日起至 2017 年 12 月 31 日的主要财务数据

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	-
净资产	-
净利润	-

注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## 18、Happy Algorithm Inc.

(1) 基本情况

名称	Happy Algorithm Inc.	
注册地	美国	
注册地址	2 Embarcadero Center 8th Floor, San Francisco, CA 94111	
授权股本	200 股普通股	
已发行股本	1 股普通股	
股东及持股比例	股东名称	持股比例
	Happy Windmolen Inc.	100.00%
主营业务	游戏开发	
成立日期	2018 年 1 月 2 日	

## （2）最近一年的主要财务数据

Happy Algorithm Inc.成立时间较短，尚无最近一年财务数据。

## （二）参股公司

截至本招股说明书签署日，发行人参股的 6 家企业基本情况如下：

序号	企业名称	法定代表人/执行事务合伙人	注册资本/出资额	参股/出资比例	主营业务
1	北京应龙互动科技有限公司	顾雷	142.65335 万元人民币	14.90%	游戏开发
2	北京火翼科技有限公司	孙剑锋	100.00 万元人民币	7.50%	游戏开发
3	上海绘界文化传播有限公司	李豪凌	164.6904 万元人民币	4.00%	动画制作
4	北京丹晟投资基金中心（有限合伙）	丹晟创业投资管理（北京）有限公司	95,959.60 万元人民币	1.56%	投资管理
5	Danhua Capital II, L.P.	Danhua Capital II GP,LLC	34,313.1331 万美元	0.87%	投资管理
6	北京沐梵文化传播有限公司	顾吟	266.66667 万元人民币	25.00%	IP 孵化及艺人经纪

### 1、北京应龙互动科技有限公司

名称	北京应龙互动科技有限公司
类型	有限责任公司（中外合资）
住所	北京市朝阳区霞光里 15 号楼 5 层 2 单元 607
法定代表人	顾雷
注册资本	142.65335 万元
注册号	110105017938192
经营范围	计算机软件、游戏软件的技术设计、开发；技术咨询、技术服务；转让自有技术；组织文化艺术交流活动（不含演出）；会议服务；投资咨询；经济贸易咨询；企业管理咨询；教育咨询（不含出国留学咨询

	及中介服务)；企业策划。(依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。)
成立日期	2014年9月24日
营业期限	2015年5月29日至2034年9月23日

截至本招股说明书签署日，应龙互动的股东包括顾雷、乐元素香港等，其中乐元素香港持有应龙互动14.90%的股权。

应龙互动正在办理注销，无2017年财务数据。

## 2、北京火翼科技有限公司

名称	北京火翼科技有限公司
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
住所	北京市朝阳区朝外大街乙6号6层0733
法定代表人	孙剑锋
注册资本	100万元
统一社会信用代码	911101053181028329
经营范围	技术推广服务；软件开发；产品设计；设计、制作、代理、发布广告；组织文化艺术交流活动（不含演出）；会议及展览服务；投资咨询；经济贸易咨询；企业管理咨询；教育咨询（不含出国留学咨询及中介服务）；市场调查；企业策划；销售计算机、软件及辅助设备、通讯设备、电子产品、文具用品、体育用品。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
成立日期	2014年10月29日
营业期限	2014年10月29日至2034年10月28日

截至本招股说明书签署日，火翼科技的股东包括孙剑锋、天津乐浣等，其中天津乐浣持有火翼科技7.5%的股权。

火翼科技最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017年度
总资产	1,157.38
净资产	-1,255.19
净利润	-834.14

注：以上数据未经审计。

## 3、上海绘界文化传播有限公司

名称	上海绘界文化传播有限公司
----	--------------

类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
住所	上海市静安区灵石路 697 号 13 幢 167 室
法定代表人	李豪凌
注册资本	164.6904 万元
统一社会信用代码	91310108332347676E
经营范围	为文化艺术交流活动提供筹备策划服务,设计、制作各类广告,动漫设计,广播电视节目制作,知识产权代理,玩具、工艺品(象牙及其制品除外)、数码电子产品、文具、塑料制品、五金交电、母婴用品销售,商务信息咨询,物业管理。【依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展经营活动】
成立日期	2015 年 03 月 11 日
营业期限	2015 年 03 月 11 日至 2045 年 03 月 10 日

截至本招股说明书签署日,上海绘界的股东包括李豪凌、乐元素等,其中乐元素持有上海绘界 4.00%的股权。

上海绘界最近一年的主要财务数据如下:

单位:万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	20,067.05
净资产	16,874.35
净利润	24.59

注:以上数据未经审计。

#### 4、北京丹晟投资基金中心（有限合伙）

名称	北京丹晟投资基金中心（有限合伙）
类型	有限合伙企业
主要经营场所	北京市昌平区回龙观镇东大街 338 号创客广场 C-01-0047
执行事务合伙人	丹晟创业投资管理（北京）有限公司（委派谷安佳为代表）
出资额	95,959.60 万元
统一社会信用代码	91110000MA009FJ248
经营范围	非证券业务的投资、投资管理、咨询；投资管理；资产管理；投资咨询；项目投资。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
成立日期	2016 年 11 月 10 日
合伙期限	2016 年 11 月 10 日至长期

截至本招股说明书签署日，乐元素持有北京丹晟投资基金中心（有限合伙）1.56%的份额。

北京丹晟投资基金中心（有限合伙）最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	33,693.48
净资产	32,751.05
净利润	-1,832.79

注：以上数据未经审计。

## 5、Danhua Capital II, L.P.

名称	Danhua Capital II, L.P.
注册地址	Corporation Trust Company, Corporation Trust Center, 1209 Orange Street, Wilmington, Delaware 19801
执行事务合伙人	Danhua Capital II GP, LLC
承诺出资额	34,313.1331 万美元
主营业务	投资管理
成立日期	2016 年 1 月 15 日

截至本招股说明书签署日，乐元素控股（开曼）持有 Danhua Capital II, L.P. 0.87% 的份额。

Danhua Capital II, L.P. 最近一年的主要财务数据如下：

单位：万美元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	12,420.62
净资产	12,219.05
净利润	-860.04

注：以上数据未经审计。

## 6、北京沐梵文化传播有限公司

名称	北京沐梵文化传播有限公司
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
住所	北京市通州区永乐店镇柴厂屯村东(联航大厦)1-1246 号
法定代表人	顾吟
注册资本	266.66667 万元

统一社会信用代码	91110112MA017PFBXC
经营范围	组织文化艺术交流活动；影视策划；动漫设计；摄影服务；软件开发；教育咨询；公共关系服务；礼仪服务；体育赛事活动策划；公关活动策划；承办展览展示；设计、制作、代理、发布广告；礼仪服务；企业形象设计；市场调查；翻译服务；电影摄制；广播电视节目制作；电影发行；演出经纪。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；演出经纪、电影摄制、广播电视节目制作、电影发行以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本区产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
成立日期	2017-09-19
营业期限	2017-09-19 至长期

截至本招股说明书签署日，北京沐梵文化传播有限公司的股东包括顾吟、高冰和天津乐浣，其中天津乐浣持有北京沐梵文化传播有限公司 25.00%的股权。

北京沐梵文化传播有限公司自成立之日起至 2017 年 12 月 31 日的主要财务数据：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	-
净资产	-13.90
净利润	-13.90

注：以上数据未经审计。

### （三）分公司

截至本招股说明书签署日，发行人 3 家分公司基本情况如下：

#### 1、乐元素科技（北京）股份有限公司海淀分公司

名称	乐元素科技（北京）股份有限公司海淀分公司
类型	其他股份有限公司分公司（非上市）
营业场所	北京市海淀区苏州街 29 号 21 层 2120
负责人	王海宁
统一社会信用代码	91110108MA00DGK68D
经营范围	技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；承办展览展示活动；企业管理咨询；教育咨询（中介服务除外）；市场调查；企业策划、设计；销售计算机、软件及辅助设备、通讯设备、电子设备、文化用品、体育用品、玩具、箱包、日用品、工艺品、礼品、服装鞋帽、针纺织品、化妆品；电脑动画设计；货物进出口、技术进出口；文艺演出票务代理；演出经纪；出版物零售；互联网信息服务。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；

	演出经纪、出版物零售、互联网信息服务以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
成立日期	2017年4月13日

## 2、乐元互动（北京）游戏技术有限公司海淀分公司

名称	乐元互动（北京）游戏技术有限公司海淀分公司
类型	分公司
营业场所	北京市海淀区苏州街29号维亚大厦20层2001-2020室
负责人	王海宁
统一社会信用代码	91110108MA018G9455
经营范围	研发计算机软硬件、网络技术、通信技术及产品；销售自行开发产品；转让自有技术；提供技术服务、技术咨询；组织文化交流活动（演出除外）；企业管理咨询；教育咨询（不含出国留学咨询及中介服务）；企业策划、设计；计算机、软件及辅助设备、通信器材、电子设备、文化体育用品、玩具、箱包、日用品、工艺礼品、办公用品、服装鞋帽、针纺织品的批发；电脑动画设计、制作；网页设计；货物进出口；技术进出口。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）
成立日期	2017年11月02日

## 3、上海乐响网络科技发展有限公司黄浦分公司

名称	上海乐响网络科技发展有限公司黄浦分公司
类型	有限责任公司分公司（外商投资企业法人独资）
营业场所	上海市黄浦区九江路288号27层2703、2704、2705、2706
负责人	王海宁
统一社会信用代码	91310101MA1FP9UW6B
经营范围	网络科技、计算机软硬件、通信技术领域的技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让，计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品）、通信产品（除卫星电视广播地面接收设施）的销售【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
成立日期	2018年2月9日

### （四）报告期内注销的子公司

#### 1、Happy Windmill Limited

##### （1）注销前的基本情况

名称	Happy Windmill Limited
注册地	香港
注册地址	Unit 402, 4th Floor, Fairmont House, No.8 Cotton Tree Drive, Admiralty, HONG KONG



已发行股本	1 港元	
股份数目	1 股普通股	
股东及持股比例	股东	持股比例
	乐元素控股（开曼）	100.00%
主营业务	投资管理	
成立日期	2016 年 2 月 5 日	

## （2）最近一年的主要财务数据

2017 年 9 月 15 日,Happy Windmill Limited 完成注销,最近一年无财务数据。

## 九、发起人、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人情况

### （一）发起人、持有本公司 5%以上股份的主要股东的基本情况

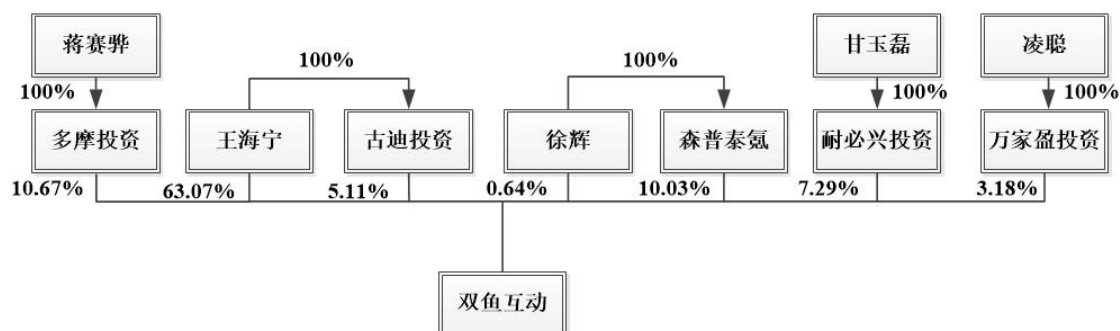
#### 1、控股股东及其一致行动人

##### （1）双鱼互动

双鱼互动持有公司 19,883.196 万股股份,占发行前总股本的 52.32%,为公司控股股东。

名称	北京双鱼互动咨询有限公司	
类型	有限责任公司（自然人投资或控股）	
住所	北京市海淀区中关村大街 18 号 12 层 1226-33	
法定代表人	王海宁	
注册资本	1,600 万元	
经营范围	经济贸易咨询。（企业依法自主选择经营项目,开展经营活动;依法须经批准的项目,经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动;不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）	
成立日期	2009 年 6 月 3 日	
经营期限	2009 年 6 月 3 日至 2029 年 6 月 2 日	
股东构成	股东名称	持股比例
	王海宁	63.07%
	徐辉	0.64%
	古迪投资	5.11%
	森普泰氩	10.03%
	多摩投资	10.67%
	耐必兴投资	7.29%
	万家盈投资	3.18%

双鱼互动股东追溯情况如下:



双鱼互动最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	2,457.77
净资产	2,321.15
净利润	-78.85

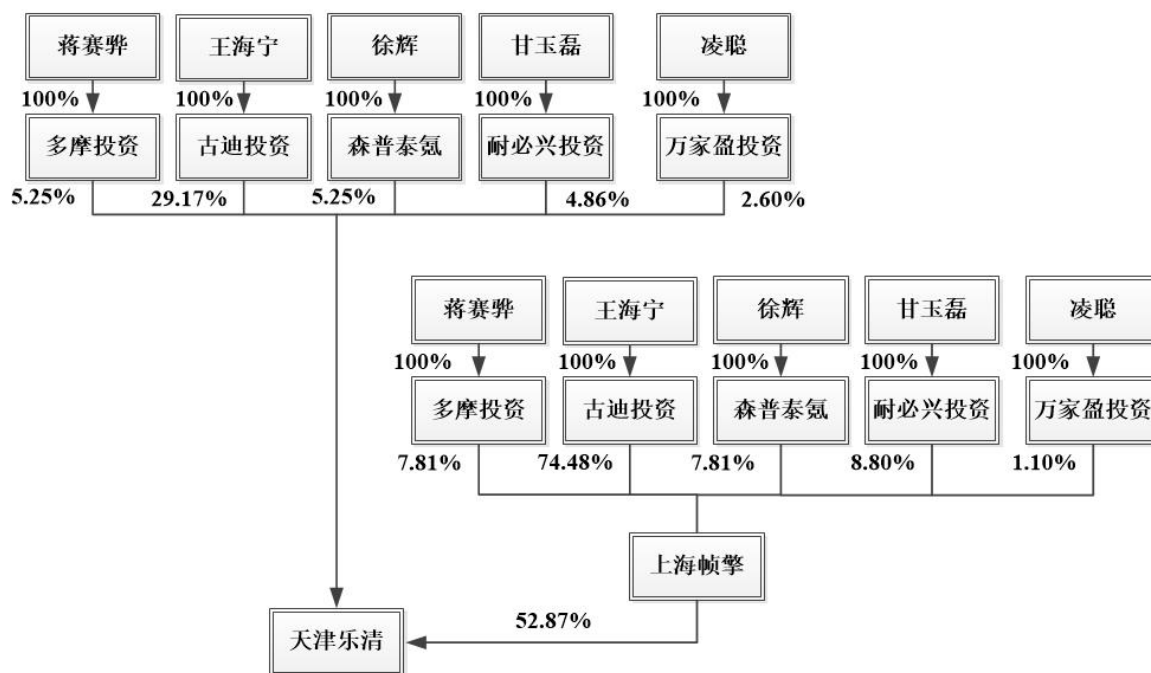
注：以上数据经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

## （2）天津乐清

天津乐清持有公司 2,286.916 万股股份，占发行前总股本的 6.02%。

名称	天津乐清科技发展有限公司	
类型	有限责任公司	
住所	天津市武清区京滨工业园京滨睿城 4 号楼 102 室-20（集中办公区）	
法定代表人	王海宁	
注册资本	1,000 万元	
经营范围	计算机软件技术开发、技术转让、咨询服务，从事广告业务，组织文化艺术交流活动，展览展示服务，企业管理咨询，教育信息咨询（培训除外），市场调查，企业形象策划、计算机图文设计，通信器材、电子设备、计算机软件及辅助设备、文化体育用品、日用百货、服装鞋帽、针纺织品、工艺品销售，货物及技术进出口。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	
成立日期	2016 年 3 月 4 日	
经营期限	2016 年 3 月 4 日至长期	
股东构成	股东名称	持股比例
	上海帧擎	52.87%
	森普泰氩	5.25%
	多摩投资	5.25%
	古迪投资	29.17%
	耐必兴投资	4.86%
	万家盈投资	2.60%

天津乐清股东追溯情况如下：



天津乐清最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	18,925.54
净资产	18,745.94
净利润	-0.30

注：以上数据未经审计。

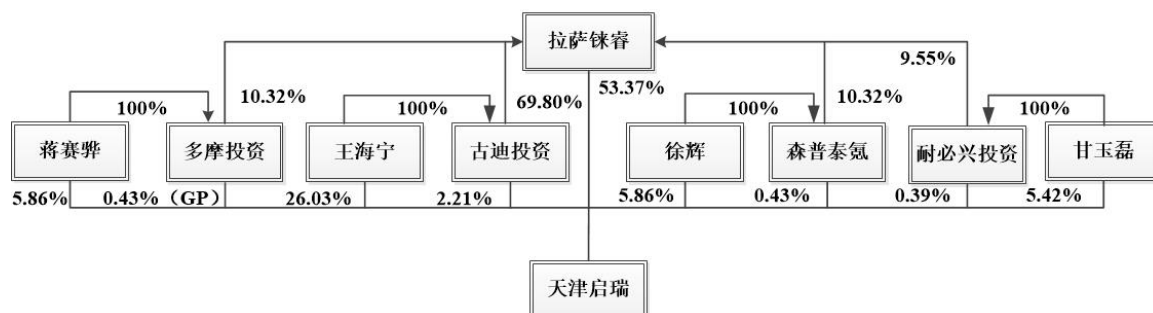
### （3）天津启瑞

天津启瑞持有公司 667.622 万股股份，占发行前总股本的 1.76%。

名称	天津启瑞企业管理咨询中心（有限合伙）	
类型	有限合伙企业	
主要经营场所	天津市武清区京滨工业园京滨睿城 4 号楼 102 室-19（集中办公区）	
执行事务合伙人	北京多摩投资管理有限公司（委派代表：张潇方）	
经营范围	企业管理咨询，计算机软硬件销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	
出资额	800 万元	
成立日期	2016 年 3 月 3 日	
经营期限	2016 年 3 月 3 日至 2036 年 3 月 2 日	
合伙人构成	合伙人名称	出资比例
	王海宁	26.03%
	徐辉	5.86%
	蒋赛骅	5.86%

	甘玉磊	5.42%
	古迪投资	2.21%
	森普泰氮	0.43%
	多摩投资	0.43%
	耐必兴投资	0.39%
	拉萨镭睿	53.37%

天津启瑞股东追溯情况如下：



天津启瑞最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	6,728.78
净资产	796.80
净利润	7,496.42

注：以上数据未经审计。2017 年度利润的主要来源为转让乐元素有限股权形成的股权转让所得。

## 2、林芝永创

林芝永创持有公司 3,373.602 万股股份，占发行前总股本的 8.88%。

名称	林芝永创信息科技有限公司	
类型	有限责任公司（非自然人投资或控股的法人独资）	
住所	西藏林芝市巴宜区八一镇林芝市生物科技产业园 201-4	
法定代表人	陶蕾	
注册资本	34,200 万元	
经营范围	计算机软硬件技术开发、销售；经济信息咨询、企业管理咨询；国内贸易；投资兴办实业。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	
成立日期	2015 年 10 月 26 日	
营业期限	2015 年 10 月 26 日至 2065 年 10 月 25 日	
股东构成	股东名称	持股比例

	林芝永信科技有限公司	100.00%
--	------------	---------

林芝永创最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	69,702.82
净资产	65,495.50
净利润	22.23

注：以上数据未经审计。

### 3、招银拾肆号及其一致行动人

招银拾肆号和招银共赢的执行事务合伙人均为深圳红树成长投资管理有限公司。其中招银拾肆号、招银共赢分别持有公司 8.53%、0.27%的股份，同时，招银共赢为招银拾肆号的有限合伙人，持有招银拾肆号 7.09%的合伙份额。

#### （1）招银拾肆号

招银拾肆号持有公司 3,243.262 万股股份，占发行前总股本的 8.53%。

名称	招银成长拾肆号投资（深圳）合伙企业（有限合伙）	
主体类型	有限合伙	
经营场所	深圳市福田区香蜜湖街道深南大道 7888 号东海国际中心 A 座 26 层	
执行事务合伙人	深圳红树成长投资管理有限公司（委派代表：王红波）	
经营范围	股权投资；投资咨询（不含限制项目）；股权投资基金/股权投资运营管理（不得以公开方式募集资金、不得从事公开募集基金管理业务）；创业投资业务；受托管理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	
出资额	70,500 万元	
成立日期	2016 年 4 月 25 日	
合伙人构成	合伙人名称	出资比例
	深圳红树成长投资管理有限公司	0.14%
	招银共赢	7.09%
	成长拾贰号投资（深圳）合伙企业（有限合伙）	92.77%

招银拾肆号最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	64,012.91
净资产	63,615.24

项目	2017.12.31/2017 年度
净利润	426.93

注：以上数据未经审计。

## （2）招银共赢

招银共赢持有公司 100.738 万股股份，占发行前总股本的 0.27%。

名称	深圳市招银共赢股权投资合伙企业（有限合伙）	
主体类型	合伙企业	
经营场所	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）	
执行事务合伙人	深圳红树成长投资管理有限公司（委派代表：曾兴海）	
经营范围	股权投资、投资咨询（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）；对未上市企业进行股权投资、开展股权投资和企业上市业务咨询、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）；创业投资咨询业务；受托管理创业投资企业等机构或个人的创业投资业务；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	
出资额	22,100 万元	
成立日期	2015 年 10 月 20 日	
合伙人构成	合伙人名称	出资比例
	深圳红树成长投资管理有限公司	0.45%
	许小松	13.57%
	余国铮	13.57%
	张春亮	13.57%
	王红波	45.25%
	周可祥	13.57%

招银共赢最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	12,743.29
净资产	12,742.04
净利润	14.41

注：以上数据未经审计。

## （二）实际控制人基本情况

公司的实际控制人为王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊，截至本招股说明书签署日，四人通过双鱼互动、天津乐清、天津启瑞分别控制发行人 52.32%、6.02%、1.76%的股份，合计控制发行人 60.10%的股份。2017 年 2 月 4 日，王海宁、徐

辉、蒋赛骅、甘玉磊通过签署《一致行动协议》明确了一致行动关系，四人为公司的共同实际控制人，该协议的主要内容如下：

（1）乐元素有限的创始人团队，具有一致的企业经营理念及共同的利益基础，为了保证乐元素有限经营的连续性和稳定性，保持各方共同对乐元素有限的控制权，各方均同意在协议签署之日起对乐元素有限的任何重要事项的决策保持一致意见，采取一致行动的方式共同保障创始人团队对乐元素有限的实际有效控制，确保乐元素有限的长期发展利益和公司治理的有效性。

（2）各方同意，自协议签署之日起，在各方和/或各方所控制的主体作为乐元素有限的股东期间，按照协议约定保持一致行动，共同保障创始人团队作为实际控制人的地位。

（3）《一致行动协议》约定协议的生效时间为该协议自各方签署之日起生效直至各方均不再以直接或间接方式持有公司股权或股份时终止，进一步保证了未来四人能够持续履行一致行动协议。

（4）各方同意，自协议签署之日起，就乐元素有限需要由股东会/股东大会审议之事项，各方将在知悉该事项的相关提案后及时沟通与协商，并在乐元素有限股东会/股东大会中就上述事项的表决保持一致意见。如就上述事项的表决，各方经充分沟通及协商后仍无法达成一致，则在上述事项的相关议案内容符合法律、法规、监管机构相关规定和乐元素有限公司章程的前提下，以各方中持有乐元素有限股权比例较高方的意见为准，其他方将无条件同意持股比例较高方的意见并在乐元素有限的股东会/股东大会中就上述事项的表决与持股比例较高方保持一致意见。

（5）各方承诺，就乐元素有限需要由董事会审议之事项，各方将在知悉该事项的相关提案后及时沟通与协商，并在乐元素有限董事会中促使由其自身或由其实际控制方提名进入乐元素有限董事会的董事就上述事项的表决保持一致意见。如就上述事项的表决，各方经充分沟通及协商后仍无法达成一致，则在上述事项的相关议案内容符合法律、法规、监管机构相关规定和乐元素有限章程的前提下，以各方中持有乐元素有限股权比例较高方的意见为准，其他方将无条件同意持股比例较高方的意见并在乐元素有限董事会中促使由其自身或由其实际控制方提

名进入乐元素有限董事会的董事就上述事项的表决与持股比例较高方提名进入乐元素有限董事会的董事保持一致意见。

(6) 乐元素有限的前身乐风创想于 2012 年 5 月 31 日被双鱼互动收购并成为双鱼互动的全资子公司。在 2012 年 5 月 31 日至 2016 年 7 月乐元素有限拆除控制性协议架构之前，创始人团队在境外共同直接或间接持有乐元素控股（开曼）股权并通过乐元素控股境内子公司乐元互动协议控制双鱼互动和乐元素有限。2016 年 7 月 5 日，乐元互动与双鱼互动、乐元素有限解除控制性协议后，创始人团队在境内共同间接控制乐元素有限。基于上述，创始人团队确认：自 2012 年 5 月 31 日双鱼互动收购乐元素有限以来至协议签署日，创始人团队作为乐元素有限的直接或间接的实际权益持有人，对乐元素有限股东会拟审议的事项及其他重大决策事项均事先进行了充分沟通与协商，并间接或直接地在乐元素有限股东会历次表决或其他重大事项决策过程中保持了一致行动。

此外，王海宁及其控制的企业古迪投资还通过天津冠铼持有公司 0.04% 的股份、通过天津铼凯持有公司 2.95% 的股份、通过天津澎昱持有公司 1.50% 的股份，蒋赛骅还通过天津澎宸持有公司 0.03% 的股份。

王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊在公司的持股情况具体如下图所示：



**王海宁先生**，1978 年 3 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，身份证号码为 61010319780318\*\*\*\*，住址为西安市碑林区南二环路东段\*号\*号楼\*单元\*号，现任发行人董事长兼总经理。

**徐辉先生**，1981 年 3 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历，身份证号码为 41130219810304\*\*\*\*，住址为北京市朝阳区光华里\*号三艾中心，



现任发行人董事兼副总经理。

蒋赛骅先生，1983年11月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，身份证号码为32068119831117\*\*\*\*，住址为辽宁省大连市沙河口区联合路\*号，现任发行人董事兼副总经理。

甘玉磊先生，1985年12月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，身份证号码为42011119851209\*\*\*\*，住址为武汉市洪山区洪山乡关家咀\*号，现任发行人副总经理。

实际控制人的简历详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员”相关内容。

### （三）控股股东和实际控制人控制的其他企业

双鱼互动、天津乐清和天津启瑞情况请参见本节“九、发起人、持有发行人5%以上股份的主要股东及实际控制人情况\（一）发起人、持有本公司5%以上股份的主要股东的基本情况\1、控股股东及其一致行动人”，控股股东和实际控制人控制的其他企业具体情况如下：

#### 1、古迪投资

名称	北京古迪投资管理有限公司	
类型	有限责任公司（自然人独资）	
住所	北京市海淀区温泉镇中央档案馆西侧平房（原北京护苗食品加工有限公司）A142号	
注册资本	10万元	
经营范围	投资管理；资产管理；会议服务；承办展览展示活动；市场调查；企业策划；翻译服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；摄影扩印服务；软件开发；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；演出门票销售代理。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）	
成立日期	2016年1月13日	
营业期限	2016年1月13日至2036年1月12日	
股东构成	股东名称	持股比例
	王海宁	100%

最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	23,404.59
净资产	17,817.99
净利润	-1.14

注：以上数据未经审计。

## 2、森普泰氦

名称	北京森普泰氦投资管理有限公司	
类型	有限责任公司（自然人独资）	
住所	北京市海淀区温泉镇中央档案馆西侧平房（原北京护苗食品加工有限公司）A138 号	
注册资本	10 万元	
经营范围	投资管理；资产管理；会议服务；承办展览展示活动；市场调查；企业策划；翻译服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；摄影扩印服务；软件开发；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；演出门票销售代理。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）	
成立日期	2016 年 1 月 4 日	
营业期限	2016 年 1 月 4 日至 2036 年 1 月 3 日	
股东构成	股东名称	持股比例
	徐辉	100%

最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	3,691.22
净资产	2,617.06
净利润	-0.51

注：以上数据未经审计。

## 3、多摩投资

名称	北京多摩投资管理有限公司
类型	有限责任公司（自然人独资）
住所	北京市海淀区温泉镇中央档案馆西侧平房（原北京护苗食品加工有限公司）A141 号
注册资本	10 万元

经营范围	投资管理；资产管理；项目投资；会议服务；承办展览展示活动；企业策划；翻译服务；建筑物清洁服务；工程勘察设计；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；摄影扩印服务；提供点子、创意服务；软件开发；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；演出门票销售代理。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）	
成立日期	2016年1月6日	
营业期限	2016年1月6日至2036年1月5日	
股东构成	股东名称	持股比例
	蒋赛骅	100%

最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017年度
总资产	3,704.70
净资产	2,572.24
净利润	-5.82

注：以上数据未经审计。

#### 4、耐必兴投资

名称	北京耐必兴投资管理有限公司	
类型	有限责任公司（自然人独资）	
住所	北京市海淀区温泉镇中央档案馆西侧平房（原北京护苗食品加工有限公司）A140号	
注册资本	10万元	
经营范围	投资管理；资产管理；会议服务；承办展览展示活动；市场调查；企业策划；翻译服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；摄影扩印服务；软件开发；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；演出门票销售代理。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）	
成立日期	2016年1月4日	
营业期限	2016年1月4日至2036年1月3日	
股东构成	股东名称	持股比例
	甘玉磊	100%

最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	3,299.69
净资产	2,419.89
净利润	-2.18

注：以上数据未经审计。

### 5、上海帧擎

名称	上海帧擎信息科技有限公司	
类型	其他有限责任公司	
住所	中国（上海）自由贸易试验区富特北路 211 号 302 部位 368 室	
注册资本	1,700 万元	
经营范围	信息技术、计算机领域内的技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让，计算机软件的销售，企业管理咨询，市场营销策划。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	
成立日期	2016 年 2 月 18 日	
营业期限	2016 年 2 月 18 日至 2046 年 2 月 17 日	
股东构成	股东名称	持股比例
	古迪投资	74.48%
	森普泰氩	7.81%
	多摩投资	7.81%
	耐必兴投资	8.80%
	万家盈投资	1.10%

最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	14,801.58
净资产	14,591.08
净利润	-0.70

注：以上数据未经审计。

### 6、拉萨铄睿

名称	拉萨市铄睿企业管理有限公司
类型	有限责任公司
住所	西藏拉萨市达孜县工业园区西藏珠峰实业有限公司 305-26 号房
注册资本	10 万元
经营范围	企业管理服务。（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）
成立日期	2016 年 7 月 29 日

<b>营业期限</b>	/长期	
<b>股东构成</b>	<b>股东名称</b>	<b>持股比例</b>
	古迪投资	69.80%
	森普泰氦	10.32%
	多摩投资	10.32%
	耐必兴投资	9.55%

最近一年的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度
总资产	19,707.39
净资产	19,668.07
净利润	-1.72

注：以上数据未经审计。

#### （四）公司控股股东和实际控制人直接或间接持有的公司股份质押或其他有争议的情况

截至本招股说明书签署日，控股股东和实际控制人直接或间接持有发行人的股份不存在质押或其他有争议的情况。

## 十、发行人股本情况

### （一）本次发行前后股本情况

本次发行前后，公司的股本结构如下：

序号	股东名称	发行前		发行后	
		股数（万股）	比例	股数（万股）	比例
1	双鱼互动	19,883.196	52.32%	19,883.196	47.06%
2	林芝永创	3,373.602	8.88%	3,373.602	7.98%
3	招银拾肆号	3,243.262	8.53%	3,243.262	7.68%
4	天津乐清	2,286.916	6.02%	2,286.916	5.41%
5	天津铼凯	1,280.334	3.37%	1,280.334	3.03%
6	天津乐峰	1,140.418	3.00%	1,140.418	2.70%
7	新希望投资	1,140.000	3.00%	1,140.000	2.70%
8	天津澎昱	1,046.824	2.75%	1,046.824	2.48%
9	天津澎宸	983.592	2.59%	983.592	2.33%
10	天津铼跃	698.364	1.84%	698.364	1.65%

序号	股东名称	发行前		发行后	
		股数（万股）	比例	股数（万股）	比例
11	天津启瑞	667.622	1.76%	667.622	1.58%
12	珠海悦熙	608.152	1.60%	608.152	1.44%
13	华泰瑞麟基金	506.806	1.33%	506.806	1.20%
14	天津澎灏	381.444	1.00%	381.444	0.90%
15	天津睿铄	373.540	0.98%	373.540	0.88%
16	天津冠铄	285.190	0.75%	285.190	0.68%
17	招银共赢	100.738	0.27%	100.738	0.24%
18	本次公开发行股份	-	-	4,250.000	10.06%
合计		<b>38,000.000</b>	<b>100.00%</b>	<b>42,250.000</b>	<b>100.00%</b>

## （二）前十名股东情况

本次发行前，本公司前十名股东及持股情况如下：

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例
1	双鱼互动	19,883.196	52.32%
2	林芝永创	3,373.602	8.88%
3	招银拾肆号	3,243.262	8.53%
4	天津乐清	2,286.916	6.02%
5	天津铄凯	1,280.334	3.37%
6	天津乐峰	1,140.418	3.00%
7	新希望投资	1,140.000	3.00%
8	天津澎昱	1,046.824	2.75%
9	天津澎宸	983.592	2.59%
10	天津铄跃	698.364	1.84%
合计		<b>35,076.508</b>	<b>92.30%</b>

## （三）前十名自然人股东及其在发行人处任职的情况

公司股东中无自然人。

## （四）发行人股东中的国有股东、外资股东和战略投资者持股及其简况

公司股东中无国有股东、外资股东和战略投资者股份。

## （五）本次发行前各股东之间的关联关系

公司的实际控制人为王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊，四人通过双鱼互动、天津乐清、天津启瑞分别控制公司 52.32%、6.02%、1.76%的股份，合计控制公

司 60.10%的股份。此外，王海宁及其控制的企业古迪投资还通过天津冠铼持有公司 0.04%的股份、通过天津铼凯持有公司 2.95%的股份、通过天津澎昱持有公司 1.50%的股份，蒋赛骅还通过天津澎宸持有公司 0.03%的股份。

公司股东招银拾肆号、招银共赢的执行事务合伙人均为深圳红树成长投资管理有限公司。招银拾肆号、招银共赢分别持有公司 8.53%、0.27%的股份，同时，招银共赢为招银拾肆号的有限合伙人，持有招银拾肆号 7.09%的合伙份额。

公司股东天津澎昱和天津冠铼的执行事务合伙人均为天津栩翊。天津澎昱和天津冠铼分别持有公司 2.75%和 0.75%的股份。

公司股东天津澎宸、天津澎灏和天津睿铼的执行事务合伙人均为天津冠智。天津澎宸、天津澎灏和天津睿铼分别持有公司 2.59%、1.00%和 0.98%的股份。

发行人员工持股平台的出资人大部分为发行人现任员工，少量为离职员工，部分平台之间存在员工重合情形。

#### **（六）本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺**

本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺请参见本招股说明书“重大事项提示\一、自愿锁定股份的承诺”。

#### **（七）发行人股东涉及的私募股权基金备案情况**

根据《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）》的相关规定，各类私募基金募集完毕，私募基金管理人应当根据基金业协会的规定，办理基金备案手续。其中，私募投资基金，指以非公开方式向合格投资者募集资金设立的投资基金，包括资产由基金管理人或者普通合伙人管理的以投资活动为目的设立的公司或者合伙企业。

发行人现有股东 17 名，均为机构股东。其中，双鱼互动、天津乐清、天津启瑞等 3 名股东为实际控制人等股东的持股平台，不涉及对外募集资金，不属于《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）》中规定的私募投资基金。天津铼凯、天津澎昱、天津澎宸、天津澎灏、天津睿铼、天津冠铼等 6 名股东为核心员工持股平台，不涉及对外募集资金，不属于《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）》中规定的私募投资基金。

发行人的外部投资人股东涉及私募投资基金事项的情况如下：

### **1、林芝永创**

根据林芝永创提供的说明及承诺，林芝永创的经营范围为“计算机软硬件技术开发、销售；经济信息咨询、企业管理咨询；国内贸易；投资兴办实业”，其并非以投资活动为目的设立的公司，不存在以非公开方式向合格投资者募集资金的情形，亦不存在担任私募投资基金管理人的情形。

因此，林芝永创不属于《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）》中规定的私募投资基金或私募基金管理人，不需要按照《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）》等相关法律法规履行登记或备案程序。

### **2、招银拾肆号**

招银拾肆号已办理私募基金备案，基金备案编号为 SM6545。招银拾肆号已按照《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》履行了私募投资基金备案程序。

### **3、招银共赢**

招银共赢已办理私募基金备案，基金备案编号为 SL6476。招银共赢已按照《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》履行了私募投资基金备案程序。

### **4、天津乐峰**

天津乐峰已办理私募基金备案，基金备案编号为 SN9425。天津乐峰已按照《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》履行了私募投资基金备案程序。

### **5、新希望投资集团**

根据新希望投资集团提供的说明及承诺，新希望投资集团的经营范围为“创业投资（不得从事担保和房地产业务；不得参与发起或管理公募或私募证券投资基金、投资金融衍生品）；股权投资（不得参与发起或管理公募或私募证券投资



基金、投资金融衍生品；不得为被投资企业以外的企业投资提供担保；不得从事房地产业务；投资管理（不含金融和经纪业务。不得向非合格投资者募集、销售、转让私募产品或者私募产品收益权）；资产管理（不含金融资产管理和保险资产管理）。（经营以上业务的，不得以公开方式募集资金、吸收公众存款、发放贷款；不得公开交易证券类投资产品或金融衍生产品；不得经营金融产品、理财产品和相关衍生业务）；企业管理咨询（不含投资管理和投资咨询业务）；经济贸易咨询；实业投资、项目投资（不得从事股权投资业务）（依法需经批准的项目，经相关部门批准后方可经营该项目）”，其设立是以投资活动为目的，但其不存在以非公开方式向合格投资者募集资金的情形，亦不存在担任私募投资基金管理人的情形。

因此，新希望投资集团不属于《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）》中规定的私募投资基金或私募基金管理人。

## **6、天津铼跃**

天津铼跃已办理私募基金备案，基金备案编号为 SL6019。天津铼跃已按照《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》履行了私募投资基金备案程序。

## **7、珠海悦熙**

珠海悦熙已办理私募基金备案，基金备案编号为 SL5770。珠海悦熙已按照《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》履行了私募投资基金备案程序。

## **8、华泰瑞麟基金**

华泰瑞麟基金已办理私募基金备案，基金备案编号为 SD4880。华泰瑞麟基金已按照《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》履行了私募投资基金备案程序。

## 十一、发行人内部职工股、工会持股、职工持股会持股、信托持股、委托持股或股东数量超过二百人的情况

截至本招股说明书签署日，发行人未发行过内部职工股，亦不存在工会持股、职工持股会持股、信托持股、委托持股或股东数量超过 200 人的情况。

## 十二、发行人员工情况

### （一）员工基本情况

截至 2015 年末、2016 年末和 2017 年末，本公司正式员工（未包含劳务派遣员工）总数分别为 571 人、575 人和 599 人。截至 2017 年 12 月 31 日，公司全体正式员工人员结构如下：

#### 1、员工专业结构

专业分类	人员数量（人）	占职工总人数比例
行政管理人员	114	19.03%
技术及研发人员	290	48.41%
运营支持	195	32.55%
合计	<b>599</b>	<b>100.00%</b>

#### 2、员工年龄结构

年龄分类	人员数量（人）	占职工总人数比例
28 岁及以下	216	36.06%
29 岁-35 岁	291	48.58%
36 岁以上	92	15.36%
合计	<b>599</b>	<b>100.00%</b>

#### 3、员工受教育程度结构

学历程度	人员数量（人）	占职工总人数比例
硕士	91	15.19%
本科	412	68.78%
大专及以下	96	16.03%
合计	<b>599</b>	<b>100.00%</b>

#### 4、劳务派遣情况

2017年12月31日，发行人通过持有《劳务派遣经营许可证》的中国国际技术智力合作公司（以下简称“中智公司”）聘用劳务派遣人员从事临时性、辅助性或替代性岗位，合计聘用劳务派遣人员2名，主要从事辅助性岗位工作，被派遣劳动者数量未超过发行人用工总量的10%，符合《劳动合同法》和《劳务派遣暂行规定》等相关法规的规定。

根据中智公司提供的资料，中智公司现持有北京市朝阳区人力资源与社会保障局于2016年7月8日核发的《劳务派遣经营许可证》（编号：（京）14781），许可经营事项：劳务派遣，有效期限自2016年8月27日至2019年8月26日。

根据中智公司提供的说明，中智公司已为上述2名劳务派遣人员按时、足额地缴纳了社会保险及住房公积金，不存在任何欠缴或需要补缴的情形，不存在任何违法违规情形。

发行人之日本子公司 Happy Elements Asia Pacific 株式会社与株式会社 Recruit Staffing 签署协议，截至2017年12月31日，株式会社 Recruit Staffing 向 Happy Elements Asia Pacific 派遣了1名员工。就前述事项，境外律师已出具法律意见书，认为“该基本协议和单项协议的内容符合劳动基准法、劳动者派遣法和其他日本的法律法规，是合法的。”

综上所述，发行人使用劳务派遣用工方式符合相关法律法规的规定，不会对发行人持续经营造成不利影响。

## （二）发行人执行社会保障制度、住房制度改革、医疗制度改革等情况

本公司及子公司已与员工依法签订劳动合同，并根据国家及所在地地方政府的相关规定，为员工办理了社会保险和住房公积金的缴存。

### 1、发行人及境内子公司社会保障情况

根据员工花名册、社保和住房公积金缴纳资料等相关文件，报告期内发行人及其子公司缴纳员工社保及住房公积金的具体情况如下：

#### （1）发行人

发行人自2014年10月开始为员工缴纳社保，自2014年11月起开始为员工缴纳住房公积金。发行人报告期内年度缴纳人数、金额及比例的具体情况如下：

## ①截至 2015 年 12 月 31 日

种类	应缴纳 总人数	实际缴 纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额 (元)	缴费比例 (%)		备注
					单位	个人	
养老保险	81	81	61 名员工按其上一年月平均工资为缴费基数, 其余 20 名员工以当年北京市规定的缴费基数上限 19,389 元为基数, 新入职员工按照入职工资为基数	2,034,197.71	20.0%	8.0%	/
医疗保险	81	81		1,265,033.56	10.0%	2%+3	/
工伤保险	81	81		52,691.48	0.5%	/	/
生育保险	81	81		86,869.00	0.8%	/	/
失业保险	81	81		124,386.11	1.0%	0.2%	/
住房公积金	81	79		1,201,021.13	12.0%	12.0%	2 名员工在原单位缴纳, 尚未迁移至发行人 (后迁移至发行人)

## ②截至 2016 年 12 月 31 日

种类	应缴纳 总人数	实际缴 纳人数	缴费基数	年度缴纳总金 额 (元)	缴费比例 (%)		备注
					单位	个人	
养老保险	302	302	223 名员工按其上一年月平均工资为缴费基数, 其余 79 名员工以当年北京市规定的缴费基数上限 21,258 元为基数, 新入职员工按照入职工资为基数	4,771,679.27	19.0%	8.0%	/
医疗保险	302	302		2,478,454.64	10.0%	2%+3	/
工伤保险	302	302		97,056.85	0.4%	/	/
生育保险	302	302		198,283.37	0.8%	/	/
失业保险	302	302		208,917.70	0.8%	0.2%	/
住房公积金	302	296		3,348,250.12	12.0%	12.0%	未缴纳住房公积金的 6 名员工中, 4 名为外籍员工, 目前无强制缴纳住房公积金要求且员工自愿放弃缴纳, 2 名员工系在原单位缴

							纳，尚未迁移至发行人（后迁移至发行人）
--	--	--	--	--	--	--	---------------------

③截至 2017 年 12 月 31 日

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
养老保险	329	328	230 名员工按其上一年月平均工资为缴费基数，其余 99 名员工以当年北京市规定的缴费基数上限 23,118 元为基数，新入职员工按照入职工资为基数	10,954,569.05	19.0%	8.0%	未缴纳社保的 1 名员工系在原单位缴纳，尚未迁移至发行人（现已迁移至发行人）
医疗保险	329	328		5,736,527.10	10.0%	2%+3	
工伤保险	329	328		230,563.07	0.4%	/	
生育保险	329	328		460,885.80	0.8%	/	
失业保险	329	328		457,330.94	0.8%	0.2%	
住房公积金	329	326		6,998,053.48	12.0%	12.0%	

根据北京市石景山区社会保险事业管理中心于 2017 年 5 月 31 日、2017 年 10 月 27 日、2018 年 2 月 6 日出具的《社会保险费缴纳证明》，报告期内，发行人在该中心依法参加社会保险（养老、医疗、失业、工伤、生育等五险），无欠缴，无违规。

根据北京住房公积金管理中心中关村管理部于 2017 年 5 月 31 日、2017 年 10 月 25 日、2018 年 1 月 26 日出具的《单位住房公积金缴存情况证明》，发行人于 2014 年 11 月 26 日办理单位住房公积金缴存登记，报告期内没有因住房公积金缴存违法违规行为受到行政处罚，不存在住房公积金违法违规行为。

## （2）乐元互动

根据员工花名册、社保及住房公积金缴纳资料等相关文件，乐元互动自 2012 年 9 月起开始为员工缴纳社保和住房公积金。

乐元互动在报告期内年度社保及住房公积金缴纳情况如下：

①截至 2015 年 12 月 31 日

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
养老保险	394	394	300 名员工按其上一年月平均工资为缴费基数，其余 94 名员工以当年北京市规定的缴费基数上限 19,389 元为基数，新入职员工按照入职工资为基数	9,418,143.28	20.0%	8.0%	/
医疗保险	394	394		5,872,680.25	10.0%	2%+3	/
工伤保险	394	394		248,830.32	0.5%	/	/
生育保险	394	394		398,111.44	0.8%	/	/
失业保险	394	394		586,294.98	1.0%	0.2%	/
住房公积金	394	393		5,588,052.24	12.0%	12.0%	1 名员工在原单位缴纳，尚未迁移至乐元互动（后迁移至乐元互动）

②截至 2016 年 12 月 31 日

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
养老保险	146	146	77 名员工按其上一年月平均工资为缴费基数，其余 69 名员工以当年北京市规定的缴费基数上限 21,258 元为基数，新入职员工按照入职工资为基数	9,989,131.62	19.0%	8.0%	/
医疗保险	146	146		5,081,868.82	10.0%	2%+3	/
工伤保险	146	146		162,288.92	0.2%	/	/
生育保险	146	146		402,520.11	0.8%	/	/
失业保险	146	146		454,155.88	0.8%	0.2%	/
住房公积金	146	146		5,738,999	12.0%	12.0%	/

③截至 2017 年 12 月 31 日

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额(元)	缴费比例(%)		备注
					单位	个人	
养老保险	95	95	47 名员工按其上一年月平均工资为缴费基数，其余 48 名员工以当年北京市规定的缴费基数上限 23,118 元为基数，新入职员工按照入职工资为基数	4,591,095.40	19.0%	8.0%	/
医疗保险	95	95		2,416,742.00	10.0%	2%+3	/
工伤保险	95	95		48,337.44	0.2%	/	/
生育保险	95	95		193,336.76	0.8%	/	/
失业保险	95	95		193,306.66	0.8%	0.2%	/
住房公积金	95	95		2,826,652.00	12.0%	12.0%	/

根据北京市朝阳区社会保险基金管理中心于 2017 年 6 月 26 日、2017 年 11 月 1 日、2018 年 2 月 9 日出具的《关于乐元互动（北京）游戏技术有限公司协查情况的复函》，乐元互动报告期内无社会保险稽核记录，无社会保险欠费记录。

根据北京住房公积金管理中心中关村管理部于 2017 年 5 月 31 日、2017 年 10 月 25 日、2018 年 1 月 26 日出具的《单位住房公积金缴存情况证明》，乐元互动于 2012 年 9 月 28 日办理单位住房公积金缴存登记，报告期内没有因住房公积金缴存违法违规行为受到行政处罚，不存在住房公积金违法违规行为。

### （3）上海乐响

根据员工花名册、社保及住房公积金缴纳资料等相关文件，上海乐响自 2013 年 9 月起开始为员工缴纳社保和住房公积金。

上海乐响在报告期内年度社保及住房公积金缴纳情况如下：

#### ①截至 2015 年 12 月 31 日

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额(元)	缴费比例(%)		备注
					单位	个人	
养老保险	26	26	17 名员工按其上一年月平均工资为缴费基数，其余 9 名员工以当年上海市规定的	735,292.21	21%	8%	/
医疗保险	26	26		446,633.03	11%	2%	/
工伤保险	26	26		18,116.00	0.5%	/	/

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
生育保险	26	25	缴费基数上限16,353元为基数，新入职员工按照入职工资为基数	33,528.80	1%	/	1名员工为外地农业户口，按照上海当时政策规定公司无需缴纳生育、失业保险
失业保险	26	25		66,874.70	1.5%	0.5%	
住房公积金	26	26		379,369.66	12%	12%	

②截至2016年12月31日

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
养老保险	24	24	15名员工按其上一年月平均工资为缴费基数，其余9名员工以当年上海市规定的缴费基数上限17,817元为基数，新入职员工按照入职工资为基数	735,548.60	20%	8%	/
医疗保险	24	24		366,335.20	10%	2%	/
工伤保险	24	24		4,536.00	0.2%	/	/
生育保险	24	24		36,423.60	1%	/	/
失业保险	24	24		36,421.90	1%	0.5%	/
住房公积金	24	24		431,291.00	12%	12%	/

③截至2017年12月31日

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
养老保险	19	19	12名员工按其上一年月平均工资为缴费基数，其余7名员工以当年上海市规定的缴费基数上限19,512元为基数，新入职员工按照入职工资为基数	770,758.00	20%	8%	/
医疗保险	19	19		368,915.68	9.5%	2%	/
工伤保险	19	19		7,722.30	0.2%	/	/
生育保险	19	19		38,550.20	1%	/	/
失业保险	19	19		19,279.19	0.5%	0.5%	/



种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
住房公积金	19	19		442,856.00	12%	12%	/

根据上海市社会保险事业管理中心于 2017 年 6 月 5 日、2017 年 10 月 20 日、2018 年 2 月 9 日出具的《单位参加城镇社会保险基本情况》，上海乐响于 2013 年 9 月参加社会保险登记，报告期内正常缴费，无欠款。

根据上海市公积金管理中心于 2017 年 6 月 7 日、2017 年 10 月 30 日、2018 年 2 月 1 日出具的《上海市单位住房公积金缴存情况证明》，上海乐响于 2013 年 9 月建立住房公积金账户，报告期内该账户处于正常缴存状态，上海乐响自建立账户以来未有在该中心的行政处罚记录。

#### （4）海南乐煊

根据员工花名册、社保及住房公积金缴纳资料等相关文件，海南乐煊于 2017 年 6 月办理了社保登记和住房公积金开户，自 2017 年 6 月起开始为员工缴纳社保及住房公积金，截至 2017 年 12 月 31 日的社保及住房公积金缴纳情况如下：

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
养老保险	1	1	按照入职工资为基数	7,164.01	19%	8%	/
医疗保险	1	1		2,778.67	8%	2%	/
工伤保险	1	1		111.14	0.4%	/	/
生育保险	1	1		138.94	0.5%	/	/
失业保险	1	1		277.78	0.5%	0.5%	/
住房公积金	1	1		2,652.00	5%	5%	/

根据澄迈县社会保险事业局于 2017 年 11 月 20 日、2018 年 1 月 23 日出具的《证明》，海南乐煊于 2017 年 6 月在该局登记参保，报告期内无在该局的处罚记录。

根据澄迈住房公积金管理局于 2017 年 10 月 17 日、2018 年 1 月 23 日出具的《单位住房公积金无违规证明》，海南乐焯自 2017 年 6 月在该局开设账户，报告期内没有因违法违规被该中心处罚的记录。

### （5）天津乐浣

根据员工花名册、社保及住房公积金缴纳资料等相关文件，天津乐浣于 2017 年 6 月办理了社保登记和住房公积金开户，自 2017 年 7 月起开始为员工缴纳社保及住房公积金，截至 2017 年 12 月 31 日的社保及住房公积金缴纳情况如下：

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
养老保险	1	1	按照入职工资为基数	5,117.58	19%	8%	/
医疗保险	1	1		2,724.02	11%	2%	/
工伤保险	1	1		75.84	0.4%	/	/
生育保险	1	1		94.80	0.5%	/	/
失业保险	1	1		189.60	0.5%	0.5%	/
住房公积金	1	1		3,164.00	11%	11%	/

根据天津市社会保险基金管理中心于 2017 年 10 月 16 日、2018 年 1 月 17 日出具的《天津市社会保险缴费证明》，天津乐浣于 2017 年 7 月开始参加社保，报告期内缴费状态为已实缴。

根据天津市住房公积金管理中心武清管理部于 2017 年 11 月 7 日、2018 年 2 月 1 日出具的《住房公积金缴存证明》，报告期内，天津乐浣自开户缴存以来未受到该中心的行政处罚。

### （6）天津乐爱豆

根据员工花名册、社保及住房公积金缴纳资料等相关文件，天津乐爱豆于 2017 年 6 月办理了社保登记和住房公积金开户，自 2017 年 7 月起开始为员工缴纳社保及住房公积金，截至 2017 年 12 月 31 日的社保及住房公积金缴纳情况如下：

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
养老保险	1	1	按照入职工资为基数	5,117.58	19%	8%	/
医疗保险	1	1		2,724.02	11%	2%	/
工伤保险	1	1		75.84	0.4%	/	/
生育保险	1	1		94.80	0.5%	/	/
失业保险	1	1		189.60	0.5%	0.5%	/
住房公积金	1	1		3,164.00	11%	11%	/

根据天津市社会保险基金管理中心于 2017 年 10 月 16 日、2018 年 1 月 17 日出具的《天津市社会保险缴费证明》，天津乐爱豆于 2017 年 7 月开始参加社保，报告期内缴费状态为已实缴。

根据天津市住房公积金管理中心武清管理部于 2017 年 11 月 7 日、2018 年 2 月 1 日出具的《住房公积金缴存证明》，报告期内，天津乐爱豆自开户缴存以来未受到该中心的行政处罚。

### （7）北京乐元素

根据员工花名册、社保及住房公积金缴纳资料等相关文件，北京乐元素于 2017 年 6 月办理了社保登记并开立了住房公积金账户，自 2017 年 7 月起开始为员工缴纳社保及住房公积金，截至 2017 年 12 月 31 日的社保及住房公积金缴纳情况如下：

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额（元）	缴费比例（%）		备注
					单位	个人	
养老保险	7	7	2 名员工按其上一年月平均工资为缴费基数，其余 5 名员工以当年北京市规定的缴费基数上限 23,118 元为基数，新入职员工按照	121,435.26	19.0%	8.0%	/
医疗保险	7	7		66,866.16	10.0%	2%+3	/
工伤保险	7	7		2,783.07	0.4%	/	/
生育保险	7	7		5,566.14	0.8%	/	/

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额 (元)	缴费比例 (%)		备注
					单位	个人	
失业保险	7	7	入职工资为基数	5,297.06	0.8%	0.2%	/
住房公积金	7	7		99,632.00	12.0%	12.0%	/

根据北京市朝阳区社会保险基金管理中心于 2017 年 11 月 6 日、2018 年 2 月 8 日出具的《关于北京乐元素游戏技术有限公司协查情况的复函》、《关于北京乐元素文化发展有限公司协查情况的复函》，北京乐元素报告期内无社会保险稽核记录，无社会保险欠费记录。

根据北京住房公积金管理中心中关村管理部于 2017 年 10 月 25 日、2018 年 1 月 26 日出具的《单位住房公积金缴存情况证明》，北京乐元素于 2017 年 6 月 19 日办理单位住房公积金缴存登记，报告期内没有因住房公积金缴存违法违规行为受到行政处罚，不存在住房公积金违法违规行为。

#### (8) 上海乐擎

根据员工花名册、社保及住房公积金缴纳资料等相关文件，上海乐擎于 2017 年 4 月办理了社保登记并开立了住房公积金账户，自 2017 年 9 月起开始为员工缴纳社保及住房公积金，截至 2017 年 12 月 31 日的社保及住房公积金缴纳情况如下：

种类	应缴纳总人数	实际缴纳人数	缴费基数	年度缴纳总金额 (元)	缴费比例 (%)		备注
					单位	个人	
养老保险	1	1	按照入职工资为 基数	6,555.60	20%	8%	/
医疗保险	1	1		2,692.80	9.5%	2%	/
工伤保险	1	1		75.00	0.32%	/	/
生育保险	1	1		234.60	1%	/	/
失业保险	1	1		235.20	0.5%	0.5%	/
住房公积金	1	1		2,400.00	12%	12%	/

根据上海市社会保险事业管理中心于 2017 年 10 月 20 日、2018 年 2 月 9 日

出具的《单位参加城镇社会保险基本情况》，上海乐擎于 2017 年 4 月参加社会保险登记，报告期内正常缴费，无欠款。

根据上海市公积金管理中心于 2017 年 10 月 30 日、2018 年 2 月 1 日出具的《上海市单位住房公积金缴存情况证明》，上海乐擎于 2017 年 4 月建立住房公积金账户，报告期内该账户处于正常缴存状态，自上海乐擎建立账户以来未有在该中心行政处罚记录。

### **（9）创智汇聚**

根据员工花名册、社保及住房公积金缴纳资料等相关文件，创智汇聚于 2018 年 1 月办理了社保登记和住房公积金开户，自 2018 年 1 月起开始为员工缴纳社保及住房公积金。

综上，经核查，保荐机构和发行人律师认为，发行人及其子公司的社保及住房公积金缴纳情况符合相关法律法规的规定，发行人及其子公司报告期内不存在欠缴情形。

## **2、发行人境外子公司社会保障情况**

截至 2017 年 12 月 31 日，发行人境外子公司正式员工合计 148 名，境外律师已分别出具法律意见书，确认发行人境外子公司已按照当地法律规定为其员工缴纳各项社会保障费用。

## **3、实际控制人关于社会保险、住房公积金缴纳情况的承诺函**

本公司实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅和甘玉磊已出具承诺函，承诺：“如乐元素及其下属子公司因社会保险、住房公积金事宜被员工或有关主管机关要求补缴、追缴或因此受到处罚，本人将承担乐元素及其子公司由此受到的一切损失和费用。以上承诺中，公司实际控制人的赔偿责任为连带责任。”

## **（三）员工薪酬**

### **1、公司员工薪酬制度**

为适应公司经营发展需要，更好地吸引、激励、开发和保留公司员工，充分调动员工的积极性和创造性，公司制定了《薪资管理制度》，为公司薪资管理提供全面的准则和依据。

## 2、各级别、各类岗位员工收入水平、大致范围

### （1）分级别

单位：万元

项目		2017 年度	2016 年度	2015 年度
总薪酬	高层	4,069.07	3,778.85	3,407.23
	中层	10,147.24	9,161.39	7,503.23
	普通	18,894.86	16,095.61	13,514.94
	全员整体	33,111.17	29,035.84	24,425.40
平均薪酬	高层	353.83	343.53	309.75
	中层	82.50	72.14	61.00
	普通	39.12	34.10	29.54
	全员整体	53.62	47.60	41.29

注：未考虑股份支付的金额；

### （2）分岗位

单位：万元

项目		2017 年度	2016 年度	2015 年度
总薪酬	管理层	4,069.07	3,778.85	3,407.23
	技术及研发人员	18,762.89	17,348.42	14,689.50
	发行及市场人员	2,547.72	2,199.20	1,705.81
	运营支持人员	3,398.66	2,546.69	2,142.71
	其他人员	4,332.83	3,162.68	2,480.15
	全员整体	33,111.17	29,035.84	24,425.40
平均薪酬	管理层	353.83	343.53	309.75
	技术及研发人员	50.71	44.60	37.86
	发行及市场人员	46.75	40.35	35.17
	运营支持人员	45.62	39.18	34.56
	其他人员	40.49	34.95	30.25
	全员整体	53.62	47.60	41.29

注：未考虑股份支付的金额；

发行人报告期内员工薪酬均呈增长趋势，增长幅度与公司发展情况相符。

## 3、当地平均水平的比较情况

发行人的员工主要集中在北京市及日本地区，相关地区的平均工资情况如下：

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
北京市职工平均工资（万元）	-	9.25	8.50
北京市信息传输、计算机服务和软件业城镇私营单位就业人员平均工资（万元）	-	11.07	9.07
日本职工平均工资（万元） <sup>12</sup>	-	25.79	21.72
日本信息通信业职工平均工资（万元）	-	35.17	29.72
公司（万元）	53.62	47.60	41.29

资料来源：国家统计局、北京市统计局、日本国税厅

注：截至本招股说明书出具日，2017 年度平均工资情况尚未公布。

对比上表员工平均薪酬数据，发行人员工平均工资薪酬明显高于发行人员工主要所在地的职工平均工资薪酬及同行业就业人员平均工资薪酬，具有较强的竞争优势。

#### 4、公司未来薪酬制度及水平变化趋势

在现有人力资源体系下，公司将逐步建立并不断完善具有市场竞争力的薪酬和福利体系，以助于公司吸引、培养、保留专业性人才，为公司未来发展打下坚实基础。未来公司将结合经营情况逐步提高员工薪酬待遇，使其继续保持在当地及行业内的较高水平。

### 十三、持有 5%以上股份的主要股东以及作为股东的董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺及其履行情况

#### （一）自愿锁定股份的承诺

本公司股东、董事和高级管理人员，对于其所直接或间接持有股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺详见本招股说明书“重大事项提示\一、自愿锁定股份的承诺”。

#### （二）稳定股价的承诺

发行人、控股股东及董事、高级管理人员关于上市后三年内稳定股价的承诺详见本招股说明书“重大事项提示\三、发行人、控股股东及董事、高级管理人员关于稳定股价的预案”。

<sup>12</sup> 已按照对应年份的平均汇率折算成人民币列示。

### （三）关于招股说明书及申报文件真实性、准确性和完整性及赔偿的承诺

发行人及控股股东、实际控制人和全体董事、监事、高级管理人员关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并为此承担赔偿责任、补偿责任或股份回购的承诺详见本招股说明书“重大事项提示\四、发行人、控股股东、实际控制人及董事、监事、高级管理人员关于招股说明书及申报文件真实性、准确性和完整性及赔偿的承诺”。

### （四）违反承诺事项约束措施

发行人、控股股东和全体董事、监事、高级管理人员关于未能履行承诺的约束措施详见本招股说明书“重大事项提示\六、发行人、控股股东、实际控制人及董事、监事、高级管理人员关于未能履行承诺的约束措施”。

### （五）避免同业竞争的承诺

公司控股股东、实际控制人作出了避免与本公司同业竞争的承诺，详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联关系\二、同业竞争情况\（二）避免同业竞争的承诺”。

### （六）规范和减少关联交易承诺

公司实际控制人以及持股 5%以上的股东、公司董事、监事、高级管理人员作出了规范和减少关联交易承诺，详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联关系\三、关联方、关联关系及关联交易情况\（七）规范和减少关联交易的措施\2、相关责任主体关于规范和减少关联交易承诺”。



## 第六节 业务和技术

### 一、主营业务情况

#### （一）发行人及其主营业务概述

##### 1、乐元素的主营业务概述

乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营，同时开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。

公司自成立以来，持续推出了《开心消消乐》、《开心水族箱》、《海滨消消乐》、《Ensemble Stars!》及《Merc Storia》等深受欢迎的游戏产品，并成功打造了《Ensemble Stars!》虚拟偶像 IP 及“消消乐萌萌团”卡通形象，致力于创造更好的娱乐文化体验、让更多人感受到美好与欢乐。

乐元素的用户规模位居行业前列，其主打产品《开心消消乐》（移动版）2017 年月均活跃账户数约 1.21 亿，是 2017 年 12 月月活跃用户数第 2 大的移动网络游戏产品<sup>13</sup>，居于当前 A 股拟上市游戏企业领先地位。

乐元素各年的净利润规模、所得税费用及各项支付的税费<sup>14</sup>规模位居当前 A 股拟上市游戏企业前列，2017 年缴纳税费总额约 4.1 亿元。公司是 2017 年度北京市中关村科技园评定的石景山园区百强企业，同时也因多年来在文化创意产业方面所做出的突出贡献，获中关村科技园认定为文化创意产业代表企业。

乐元素在中国、日本均建立了具备成功经验的游戏研发及运营团队，是少有的在中国、日本这两个全球主要的游戏市场均位居领先地位的游戏公司。

乐元素主营业务概况如下：

##### （1）移动网络游戏业务

<sup>13</sup> 据 QuestMobile 数据统计：截至 2017 年 12 月，《开心消消乐》（移动版）是中国月活跃用户数第 2 大的移动网络游戏，也是月活跃用户数最大的休闲益智游戏。

<sup>14</sup> 2017 年，乐元素净利润达 76,529.82 万元、所得税费用达 21,322.44 万元、支付的各项税费达 41,174.67 万元，在 A 股拟上市游戏企业中位居前列。

## ①中国地区——乐元素是中国地区最领先的专注于休闲益智游戏的游戏企业

乐元素在中国地区以社交游戏起家，精品游戏产品《开心水族箱》（网页版）自公司成立之初运营至今。发行人通过成功打造多款原创游戏产品，在用户对于休闲益智游戏的心理需求、游戏乐趣、社会关系、美术设计、技术实现、付费设计等方面，积累了丰富的开发和运营经验及原创性的理论与实践，在休闲益智游戏行业处于领先地位。

如今，发行人已成为中国地区休闲益智游戏领域的领先企业，拥有《开心消消乐》、《开心水族箱》、《海滨消消乐》等多款精品游戏，游戏绿色、健康、益智并适宜广泛年龄群体。截至 2017 年 12 月 31 日，乐元素中国地区团队合计拥有正式员工 451 名。

2014-2017 年，发行人均跻身 App Annie 年度移动应用营业额<sup>15</sup>排行榜全球 52 强、中国 10 强之列，是中国地区领先的游戏企业。在上榜中国游戏公司中，发行人是唯一主要专注于休闲益智游戏的公司。

2017 年 App Annie 全球移动应用营业额排行榜年度 52 强榜单中，中国游戏企业入榜情况及其主要代表游戏、主要游戏类型、主要游戏分类情况具体如下所示：

App Annie 2017 年 Top52 收入榜入围中国公司名单					
上榜中国公司内部排名	公司名称	主要代表游戏	主要游戏类型	主要游戏分类	苹果应用商店年龄分级
1	腾讯	王者荣耀、魂斗罗：归来、穿越火线	多人在线战术竞技游戏、射击类游戏、射击类游戏	重度	17+、17+、17+
2	网易	梦幻西游、倩女幽魂、阴阳师	多人在线角色扮演游戏、多人在线角色扮演游戏、二次元类游戏	重度	9+、9+、9+
3	IGG	王国纪元	策略类游戏	中重度	9+
4	巨人网络	征途、球球大作战	多人在线角色扮演游戏、休	重度、轻度	17+、4+

<sup>15</sup> 基于苹果应用商店与 Google Play 两个平台的游戏运营流水总和。

App Annie 2017 年 Top52 收入榜入围中国公司名单					
上榜中国公司内部排名	公司名称	主要代表游戏	主要游戏类型	主要游戏分类	苹果应用商店年龄分级
			闲竞技游戏		
5	智明星通	列王的纷争	策略类游戏	中重度	9+
6	百度	爱奇艺 (非游戏类 APP)	-	-	17+
7	FunPlus	阿瓦隆之王	策略类游戏	中重度	9+
8	三七互娱	永恒纪元	多人在线角色扮演游戏	重度	12+
9	 乐元素	开心消消乐、开心水族箱、海滨消消乐	休闲益智游戏、休闲益智游戏、休闲益智游戏	轻度	4+、4+、4+
10	游族网络	狂暴之翼	动作角色扮演游戏	重度	9+
11	龙图网络	热血江湖	多人在线角色扮演游戏	重度	12+

数据来源：App Annie、苹果应用商店

注：苹果应用商店年龄分级中，4+代表不含受限制内容，9+不适合未满9岁儿童，12+不适合未满12岁儿童，17+不适合未满17岁用户等。

《开心消消乐》（移动版）于2014年上线，截至2017年12月31日累计注册账户数已达8.70亿，成为了最受中国大众欢迎的休闲益智游戏。2017年，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数已达1.21亿、月均充值流水金额达1.71亿元。

据QuestMobile数据统计：截至2017年12月，《开心消消乐》（移动版）是中国月活跃用户数第2大的移动网络游戏，也是月活跃用户数最大的休闲益智游戏。

2017 年 12 月移动网络游戏月活跃用户数（iOS 及安卓平台合计）前 10 名				
排名	游戏产品名称	所属公司	游戏类型	2017 年 12 月月活跃用户数（QuestMobile 估算） (单位：万人)
1	王者荣耀	腾讯	多人在线战术竞技游戏	18,622.01
2	 开心消消乐	 乐元素	休闲益智游戏	12,046.28
3	荒野行动	网易	多人在线战术竞技游戏	7,385.60
4	欢乐斗地主	腾讯	棋牌类游戏	6,403.92

2017年12月移动网络游戏月活跃用户数（iOS及安卓平台合计）前10名				
排名	游戏产品名称	所属公司	游戏类型	2017年12月月活跃用户数（QuestMobile估算） （单位：万人）
5	穿越火线-枪战王者	腾讯	射击类游戏	5,078.92
6	终结者2	网易	射击类游戏	2,603.21
7	腾讯欢乐麻将全集	腾讯	棋牌类游戏	2,582.13
8	迷你世界	深圳市迷你玩科技有限公司	模拟经营类游戏	2,544.85
9	JJ斗地主	竞技世界（北京）网络技术有限公司	棋牌类游戏	2,413.19
10	天天爱消除	腾讯	休闲益智游戏	2,291.73

数据来源：QuestMobile

注：本部分月活跃用户数均为 QuestMobile 估算口径。

乐元素精品游戏产品《开心消消乐》（移动版）具备下述4个突出特点：

A. 《开心消消乐》（移动版）是一款绿色轻度的游戏

绝大多数用户在《开心消消乐》（移动版）中不需要付费也可体验游戏乐趣——报告期内，《开心消消乐》（移动版）月均付费率<sup>16</sup>平均约5.91%，即各月活跃账户中，平均约94%的账户未进行付费。

付费用户只需支付较低金额即可购买付费道具——2015-2017年各年，过半付费账户在游戏中付费金额低于6元/年；超过80%的付费账户在游戏中付费金额低于30元/年。报告期内，《开心消消乐》（移动版）付费账户年度充值金额分布情况详见下表：

当期充值金额 （元）	2017年		2016年		2015年	
	付费账户数 （万）	占比	付费账户数 （万）	占比	付费账户数 （万）	占比
0 <sup>17</sup> -6	2,243.08	54.76%	3,154.19	58.86%	1,923.54	49.15%
6-30	1,214.31	29.64%	1,507.13	28.13%	1,399.36	35.76%
30-500	566.11	13.82%	642.39	11.99%	556.38	14.22%
500-5,000	68.78	1.68%	52.03	0.97%	32.61	0.83%
>5,000	4.06	0.10%	2.88	0.05%	1.39	0.04%

<sup>16</sup> 月均付费率=当期各月付费率的算术平均值；月付费率=当月付费账户数/当月活跃账户数。

<sup>17</sup> 本部分统计不含充值金额为0，即未充值的用户情况。

当期充值金额 (元)	2017年		2016年		2015年	
	付费账户数 (万)	占比	付费账户数 (万)	占比	付费账户数 (万)	占比
合计	4,096.35	100.00%	5,358.62	100.00%	3,913.28	100.00%

利用碎片时间即可玩——《开心消消乐》（移动版）单局游戏时长极短，用户利用通勤、等待等碎片化时间即可获得畅快的游戏体验，以苹果应用商店版《开心消消乐》（移动版）为例，2017年12月活跃用户平均单次游戏时长仅6分钟。游戏中还设置有精力值系统，防止用户在游戏中连续投入过多时间：系统每5分钟自动增加1点精力值，精力值储存达到30点上限之后不再增加。用户每进行一局游戏均需耗费5个精力值。在用户耗尽精力值后，需要经历一定的等待间隔时间才可再度获得免费生成的精力值。精力值设置延长了非付费用户的游戏间隔、提升了付费用户连续游戏的成本，降低了用户在游戏中沉迷的可能性。

#### B. 《开心消消乐》（移动版）是一款休闲益智游戏

《开心消消乐》（移动版）通过设置一定的简单逻辑和规则，使用户开动大脑，经过计算和思考完成游戏中的消除任务。《开心消消乐》（移动版）操作简单、易于上手，但每道关卡又有一定难度，通过持续的关卡研发和运营活动给用户带来了益智的游戏体验。《开心消消乐》（移动版）清新的藤蔓场景、明晰的画面设计、畅快的特效效果、萌动有趣的小动物卡通形象，则为用户带来了轻松休闲的游戏体验。



图：《开心消消乐》（移动版）萌动有趣的小动物卡通形象及丰富多彩的运营活动、关卡设置



图：《开心消消乐》温馨、简单、明晰的游戏界面

C. 《开心消消乐》（移动版）是一款深受全年龄段用户欢迎的全民游戏，未成年用户占比仅约为 8%

《开心消消乐》（移动版）用户年龄结构以老、中、青年人为主，用户年龄覆盖广泛，是深受全年龄段用户欢迎的国民游戏。

《开心消消乐》（移动版）未成年用户占比较低。为了解《开心消消乐》（移动版）用户群体特征，提升持续研发能力及游戏运营水平，发行人曾于 2017 年 4 月 12 日至 2017 年 4 月 21 日期间在《开心消消乐》（移动版）中开展游戏上线三周年主题问卷调研活动，对用户群体特征进行了调查。根据调查结果，参与调研的用户的年龄结构分布如下所示：

年龄	18 岁以下	18-25 岁	26-30 岁	31-40 岁	41-50 岁	50 岁以上
占比	8.0%	23.9%	19.7%	26.5%	14.9%	7.0%

问卷结果显示，《开心消消乐》（移动版）用户年龄分布广泛，其中 18 岁以

上用户占比约 92.0%，系该游戏的主要用户群体；未成年用户占比较低，仅约为 8.0%。

D. 《开心消消乐》（移动版）是一款熟人之间的社交游戏

《开心消消乐》（移动版）游戏的核心机制之一是鼓励用户之间的良性沟通和互帮互助、加强人与人之间的情感联系，正如用户在“开心消消乐”的贴吧中写道，“消消乐是我爸玩了三年的游戏，并且让我妈这种不玩游戏的人都开始玩了，于是我最近也下载来玩了”，《开心消消乐》（移动版）已成为用户亲情联系的纽带。



图：《开心消消乐》（移动版）内促进用户良性沟通、互帮互助的社交机制



图：《开心消消乐》于湖南卫视 2018 年小年夜春节联欢晚会上宣传了“过年回家陪爸妈，消除代沟全靠它”

的口号

除《开心消消乐》外，发行人还拥有《开心水族箱》、《海滨消消乐》等深受用户喜爱的休闲益智游戏产品。《开心水族箱》（网页版）、《开心水族箱》（移动版）上线运营时间已超过 8 年、6 年，拥有广泛的用户基础。2017 年，乐元素的 3 款游戏《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）、《海滨消消乐》皆获华为应用市场评选“年度最佳休闲益智游戏”，印证了乐元素作为中国最领先的专注于休闲益智游戏的游戏企业的市场地位。



图：华为应用市场评选 2017 年度最佳休闲益智游戏

## ②日本地区——乐元素是日本领先的游戏企业

2010 年，乐元素在日本地区设立了 Happy Elements 株式会社。建立初期，乐元素日本团队主要在日本地区本地化发行中国团队研发的网页游戏产品，后续逐渐针对日本市场研发和运营移动网络游戏产品。发行人在日本地区组建了由日本当地员工构成的游戏研运团队，针对日本市场研发游戏产品并在当地运营。截至 2017 年 12 月 31 日，乐元素日本团队合计拥有正式员工 148 名。2017 年，乐元素日本地区营业收入 58,587.96 万元，占乐元素收入比重达 25.88%。

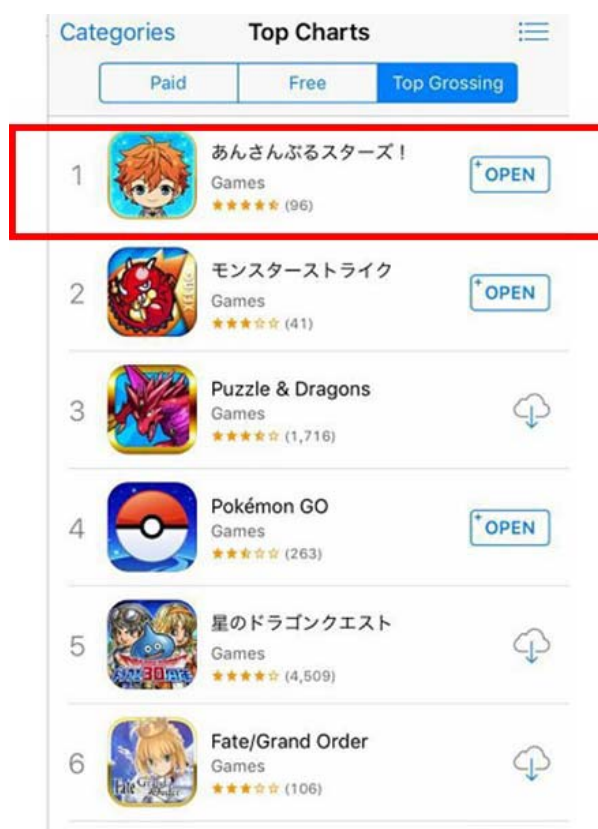
日本游戏市场是全球第 3 大游戏市场（2016 年）<sup>18</sup>，竞争激烈。乐元素以其植根日本当地的研运团队、在游戏行业多年的研发经验，在日本游戏市场取得了优异的成绩：

<sup>18</sup> 数据来源：Newzoo。



2014 年，《Merc Storia》上线并进入日本苹果应用商店畅销榜前 20 名，获 Google Play 评选为当年最佳幻想类游戏。

2015 年，《Ensemble Stars!》上线，成为了深受日本市场欢迎的偶像类游戏产品，是首个获得日本地区苹果应用商店畅销榜第 1 名的中国公司游戏产品。《Ensemble Stars!》深受日本市场女性用户欢迎，是日本地区表现最好的偶像类游戏产品之一，目前已上线运营接近三年，仍位居 App Annie 日本地区 iOS 渠道及 Google Play 渠道年度畅销榜前 30 名。



图：《Ensemble Stars!》曾获日本地区苹果应用商店畅销榜第 1 名

乐元素是日本地区排名前 20 名的游戏企业，也是日本地区排名首位的中国游戏企业。日本游戏市场竞争激烈且相对封闭，排名前 20 的领先游戏公司主要以日本本土公司为主。乐元素自 2010 年设立日本子公司 Happy Elements 株式会社以来，即坚持雇佣日本当地优秀人才、尊重日本当地文化，持续在日本市场加大投入，在日本市场取得了优异的成绩，是中国互联网公司在日本当地建立研发机构的成功典范：

2017 年，发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社同时获得 App Annie 日

本地区 2017 年 iOS 渠道、Google Play 渠道发行商年度收入排名第 19 位，位居上榜的外国公司前列，且是唯一进入前 20 名的中国公司。

2017 年 App Annie 日本地区游戏发行商年度收入排行榜情况具体如下：

App Annie 2017 年日本地区 iOS 渠道发行商收入排行榜		
排名	发行商	发行商所属国家
1	XFLAG, Inc.	日本
2	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.	日本
3	Aniplex Inc.	日本
4	GungHo Online Entertainment, Inc.	日本
5	SQUARE ENIX INC	日本
6	KONAMI	日本
7	LINE Corporation	日本
8	COLOPL, Inc.	日本
9	Cygames, Inc.	日本
10	Netmarble Games Corp.	韩国
11	DeNA Co., Ltd.	日本
12	SEGA CORPORATION	日本
13	Sumzap Inc.	日本
14	KLab Inc.	日本
15	Niantic, Inc.	美国
16	gumi Inc.	日本
17	Nintendo Co., Ltd.	日本
18	Ateam Inc.	日本
19	 Happy Elements 株式会社 (发行人日本子公司)	 中国
20	Craft Egg Inc.	日本

数据来源：App Annie

App Annie 2017 年日本地区 Google Play 渠道发行商收入排行榜		
排名	发行商	发行商所属国家
1	XFLAG, Inc.	日本
2	Aniplex Inc.	日本
3	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.	日本
4	LINE Corporation	日本
5	SQUARE ENIX INC	日本
6	GungHo Online Entertainment, Inc.	日本
7	KONAMI	日本

App Annie 2017 年日本地区 Google Play 渠道发行商收入排行榜		
排名	发行商	发行商所属国家
8	COLOPL, Inc.	日本
9	mobage	日本
10	SEGA CORPORATION	日本
11	Netmarble Games Corp.	韩国
12	DeNA Co., Ltd.	日本
13	Nintendo Co., Ltd.	日本
14	Niantic, Inc.	美国
15	gumi Inc.	日本
16	Ateam Inc.	日本
17	Wright Flyer Studios, Inc.	日本
18	KLab Inc.	日本
19	 Happy Elements 株式会社 (发行人日本子公司)	 中国
20	Marvelous Inc.	日本

数据来源：App Annie

## （2）原创 IP 业务

报告期内，乐元素从游戏 IP 起家，基于游戏 IP 开发并提供游戏 IP 相关的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务，走通了从游戏产品打造经典 IP 的路径，拓宽了收入渠道并取得可观的收入；也通过动画、漫画等内容形态打造原创 IP，为用户提供多元化的文化娱乐产品。

在日本地区，《Ensemble Stars!》是一款成功的偶像类游戏产品：2017 年，《Ensemble Stars!》月均活跃账户数约 53.27 万人；截至 2018 年 3 月 23 日，《Ensemble Stars!》Twitter 主页粉丝已达 70.1 万人。乐元素通过《Ensemble Stars!》游戏成功塑造了深受女性用户欢迎的虚拟偶像 IP。



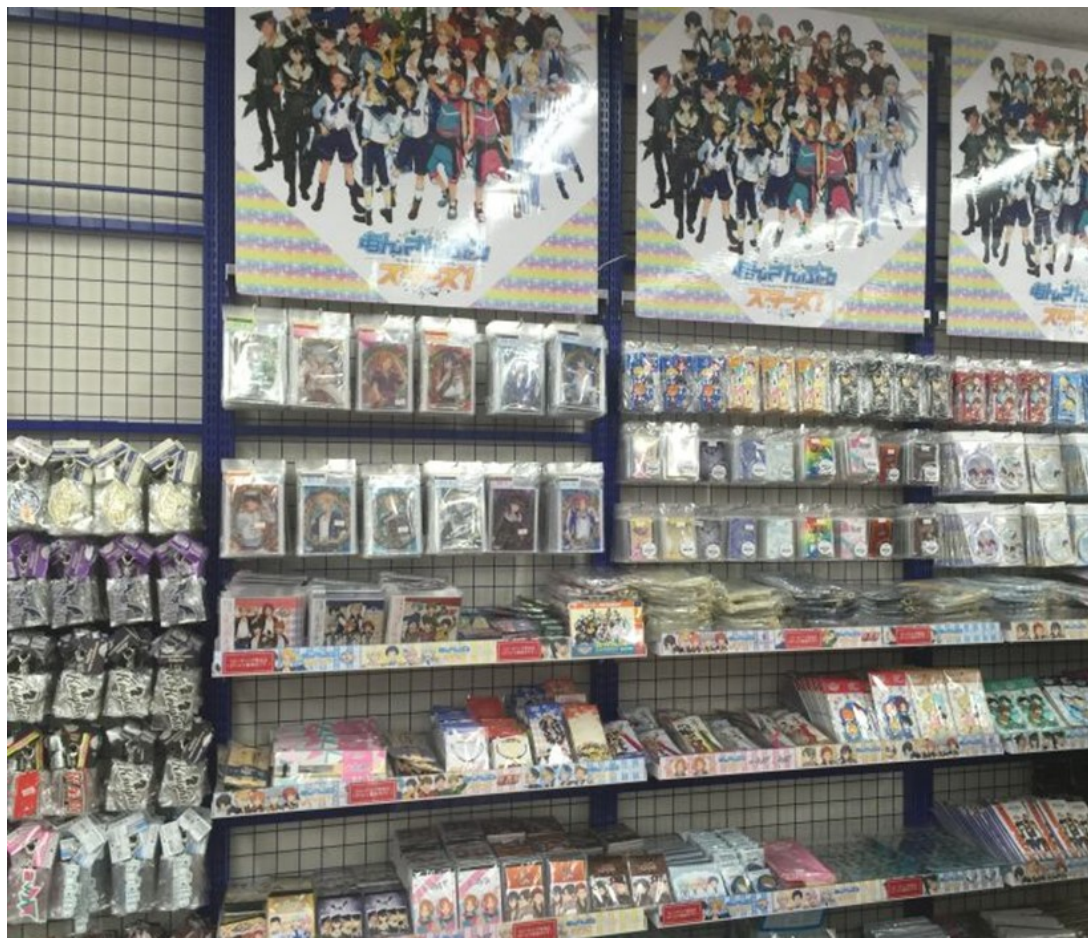
图：乐元素日本团队原创打造的《Ensemble Stars!》虚拟偶像 IP

乐元素对该虚拟偶像 IP 进行了成功的综合运营，取得了优异的运营成绩。根据发行人已确认的特许权使用收入、周边商品销售收入及收取的 IP 特许权授权费率推算，2017 年全年，《Ensemble Stars!》IP 相关周边商品销售额超过 100 亿日元。《Ensemble Stars!》IP 运营成绩具体如下：

《Ensemble Stars!》周边商品在日本地区线上线下广泛售卖，在日本地区最大的动漫周边商品销售商场 Animate 属于最受欢迎/销量最高的游戏周边产品之一——2018 年 2 月第 3 周，《Ensemble Stars!》的两张音乐 CD 销量分别位居 Animate 线上店铺第 4、第 5 名；《Ensemble Stars!》周边商品在日本亚马逊网站有超过 10,000 个搜索结果。



图：《Ensemble Stars!》IP 相关周边商品



图：《Ensemble Stars!》周边商品于日本最大的动漫商品销售商城 Animate 售出

《Ensemble Stars!》虚拟偶像 IP 相关的音乐 CD、周年庆演出等也取得了优异的销售成绩——2015 年 10 月-2017 年 1 月发售的 18 张《Ensemble Stars!》游戏音乐单曲 CD 最高销售成绩均曾位居日本公信榜前 10 名。2017 年 10 月，《Ensemble Stars!》首场 CG 演唱会在东京最大的 Live House TOYOSU PIT 举行，现场观众超千人；并于 2017 年 10-12 月在日本东京、大阪、名古屋、仙台举行后续巡演，获得了良好的反响，累计参与观众超过 3 万人。



图：《Ensemble Stars!》CG 演唱会

在中国地区，乐元素围绕源自其精品游戏产品《开心消消乐》的原创 IP “消消乐萌萌团”，设计出了具备鲜明性格的 6 个主要卡通形象，衍生出了超百款卡通形象周边产品，并通过电商平台拓展零售业务。发行人还将中国原创的卡通 IP 形象“消消乐萌萌团”推广至海外市场，在日本札幌冰雪节、东京时装节 Girls Award、十一黄金周京都旅游季等时尚生活场景进行中国卡通形象的跨国宣传和展示输出。



图：“消消乐萌萌团”周边商品

## 2、乐元素的定位——专注研发、运营绿色的休闲益智游戏

乐元素研运的休闲益智游戏产品的绿色度、健康度受到监管机构、同行的高度认可。乐元素积极倡导实行游戏分级和监管、保护青少年、开发绿色游戏。

乐元素持续打造了《开心消消乐》、《开心水族箱》、《海滨消消乐》等深受大众欢迎的休闲益智游戏产品，并通过“消消乐”等品牌建立起社会情感文化符号，结合持续的技术创新、丰富多元的创意内容向过亿用户持续宣导了休闲快乐、积极健康的生活方式。《开心消消乐》、《开心水族箱》、《海滨消消乐》等休闲益智游戏产品的绿色度、健康度也得到了监管机构及同行业的高度认可：

根据中国青少年网络协会发布的《专属网络内容绿色度测评依据》的测评，乐元素的主要休闲益智游戏产品《开心水族箱》、《开心消消乐》、《海滨消消乐》等均达到绿色度 6+、绿色度 12+水平<sup>19</sup>，适宜青少年人群。

根据《关于移动游戏出版服务管理的通知》规定，公司的主要休闲益智游戏产品在申请版号时均被国家新闻出版广电总局认定为“休闲益智类”国产移动游戏产品（不涉及政治、军事、民族、宗教等题材内容，且无故事情节或者情节简单），并按照简化程序进行版号办理。根据文化部游戏备案指南及游戏备案平

<sup>19</sup> 测评结果在 6+，12+，15+的游戏为绿色游戏，测评度在 18+的游戏为成人游戏



台系统公示，公司上述主要休闲益智游戏产品在办理游戏备案时，因游戏内容健康良好，均被文化部认定为“非棋牌休闲类”的国产移动游戏，成功进入绿色通道并按照简化后手续完成备案程序。

乐元素主要休闲益智游戏产品均获苹果应用商店分类为 4+类绿色游戏产品：乐元素的休闲益智游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）、《海滨消消乐》均获苹果应用商店按通用游戏分级标准（4+不包括受限制内容，9+不适合未满 9 岁儿童，12+不适合未满 12 岁儿童，17+不适合未满 17 岁用户等）评定为 4+类产品，即不含暴力、性暗示、模拟赌博等限制类内容的绿色游戏产品。

乐元素是共青团中央《走近游戏》首站到访企业：2017 年 5 月，由共青团中央网络影视中心“青年之声·直播厅”主导自制的、致力于展现当代优秀游戏企业风貌并传播绿色健康游戏理念的网络互动直播节目《走近游戏》正式开播，乐元素为该节目首站到访对象。

乐元素作为企业代表受邀参加中国绿色网络建设与青少年健康成长两会代表委员座谈会：2018 年 3 月，由团中央网络影视中心指导，由中国青年网、青年之声网络文化服务联盟主办，中青视讯手机电视、未来网协办的中国绿色网络建设与青少年健康成长两会代表委员座谈会在京举行。乐元素 CEO 王海宁应邀出席座谈会，并围绕如何做好未成年人网络保护、构建清朗网络空间等议题，与全国政协委员、专家学者、青少年及家长代表等一起进行了深度分析和探讨，并建议：通过游戏分级和监管，让青少年远离过于成人化的游戏，倡导游戏企业从自身做起，开发更多绿色游戏、从游戏机制上防止过度沉迷和过度付费，充分利用游戏的影响力弘扬正能量的游戏体验、正确引导青少年的网络价值观。

### **3、乐元素的社会责任和愿景**

#### **(1) 乐元素的社会责任**

恪守社会责任是乐元素企业文化的重要组成部分。除了持续努力为用户提供绿色、健康的游戏产品，乐元素也致力于通过更多途径回报社会、为更多的人带来欢乐。

自成立以来，乐元素先后向日本、四川雅安地震灾区、赵县希望儿童之家、

四川峨边县黑竹沟游爱希望小学和罕见病公益音乐会等项目提供捐助，从 2011 年至今捐赠金额累计超 200 万元。其中，乐元素自 2011 年起对赵县孤儿院进行持续捐赠，仅 2017 年对赵县孤儿院太阳能改造项目等捐赠金额即达 50 万元，曾受到河北电视台、中华慈善总会的专栏报道。

同时，作为互联网公益创新的践行者，乐元素也致力于借助互联网平台为公益合作项目服务，力争成为互联网公益先行者，通过轻松有趣的互动娱乐文化体验方式带动更多的人参与到公益活动中来：

2012 年 8 月，乐元素与联合国世界粮食计划署（WFP）合作，通过在线游戏活动开展“全民抗饥行动”，成功为老挝地区的学校提供了 30 万份儿童营养餐，为当地的教育事业提供帮助。

2016 年 7 月，乐元素携手国际公益组织野生救援 WildAid 推出了为期 8 天的《开心消消乐》公益特别活动，创新结合公益与游戏。8 天活动期内，用户与公益大使在游戏内互动超过 4.9 亿次，参与野生动物救援任务近 2.5 亿次，解救在游戏中遭遇危机的大象和犀牛超过 125 亿头，通过传播广泛、有趣轻松的游戏方式吸引大众关注濒危的大象与犀牛，号召大众调整消费行为、从源头保护大象和犀牛。



图：乐元素与 WildAid 合作，于《开心消消乐》（移动版）中开展的“‘救’等你来”保护大象犀牛主题活动

2017年初，乐元素凭借其在公益事业领域的持续努力和在“互联网+公益”创新领域所做出的突出贡献，荣获中国公益节“2016年度公益传播奖”。

## （2）乐元素的愿景

乐元素的使命和愿景是：创造更好的娱乐文化体验，让更多人感受美好与欢乐。乐元素认为，优秀的精神文化产品对人们的幸福、社会的发展至关重要。未来，乐元素将不忘初心，继续为大众提供优质的文化娱乐产品及体验。

在新一代信息技术革命、制造业与服务业融合发展的背景下，以现代信息技术广泛嵌入和深化应用为基础，以市场需求为根本导向，以技术创新、应用创新、模式创新为内核并相互融合的新型经济形态逐步发展起来。游戏行业也在新经济大潮中走出了自己独特的方向：大数据、云计算、人工智能等新兴技术快速发展，与游戏等文化娱乐行业深度结合，迸发了新的增长机遇；从游戏出发，与动漫、影视、文学等综合性文化产业生态联动发展，并以文化内容产业为龙头，带动了实体零售（文化相关周边、衍生品）、线下乐园、线下演出等业务的共同发展。此外，游戏行业已成为中国文化“走出去”获收入最丰的产业分支，也成为我国文化海外传播的主力。

乐元素作为游戏行业的领先企业，积极探索新技术研究、应用与发展，在新兴技术领域积极开展了前瞻性产业布局：目前，乐元素的游戏产品已积累下数亿用户群体，每天用户行为数据超过1.5TB，大量的用户行为记录提供了高价值的大数据集，为进一步的用户行为分析提供了宝贵的大数据分析基础。乐元素高度重视人工智能、机器算法等新兴技术，并于2018年1月2日设立了美国子公司Happy Algorithm Inc.，开始组建人工智能实验室及人工智能研究与应用团队，并聘请人工智能领域的优质人才，尝试从底层技术、算法角度入手，对用户数据进行更智能化的挖掘和分析，建立关卡优化模型，不断迭代、评估、优化算法，有针对性地提高用户留存率和用户经济总收益(LTV)，提升用户在移动端的产品使用体验，进一步寻求游戏产品在智力挑战性和用户流畅体验感之间的平衡；并尝试探索人工智能技术在新兴业务领域的应用，使公司逐步成为人工智能应用领域的领先公司。公司将尝试通过应用人工智能、机器算法等高新技术对自身业务提供先进的解决方案，并为我国人工智能生态建设和产业创新贡献力量。

为进一步完善及加强乐元素在前沿技术领域的布局，乐元素通过参股方式投资了由华人物理学家张首晟<sup>20</sup>创立的北京丹晟投资基金中心（有限合伙）及 Danhua Capital II, L.P.。上述两家基金专注于投资中美两国具有影响力的科技成果和商业创新性公司，其投资领域涵盖人工智能、虚拟/增强现实、大数据、区块链、企业级应用等新兴技术。乐元素希望通过参股投资上述基金，进一步参与海外市场投资与并购，分享新技术领域成果，促进境内外先进技术的落地与应用。

## （二）主要产品及服务

乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营，同时开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。根据《上市公司行业分类指引》及公司业务情况，公司所属行业为“164 互联网和相关服务”，具体细分行业为互联网领域的网络游戏行业。

报告期内，发行人营业收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏运营收入	221,226.83	97.71%	181,339.19	98.07%	111,087.14	99.23%
IP 特许权使用收入	3,099.61	1.37%	3,170.07	1.71%	620.30	0.55%
周边商品销售收入	2,087.03	0.92%	404.46	0.22%	237.28	0.21%
<b>合计</b>	<b>226,413.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>184,913.72</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,944.72</b>	<b>100.00%</b>

发行人的产品及服务情况如下所示：

### 1、游戏研运业务

#### （1）概述

报告期内，发行人主要在中国及日本地区开展游戏产品的研发及运营业务，针对中国地区，发行人研发并运营的主要系绿色、益智的休闲益智游戏产品，如《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）、《海滨消消乐》；针对日本地

<sup>20</sup> 张首晟，华人物理学家，美国斯坦福大学物理系、电子工程系和应用物理系终身教授，在“量子自旋霍尔效应”和“拓扑绝缘体”两大研究中均有重要贡献，曾获习近平主席颁发的中华人民共和国国际科技合作奖。

区，发行人研发并运营的主要系偶像类、RPG 类游戏产品，如《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》。

截至本招股说明书签署日，公司正在运营的网络游戏产品情况如下表所示：

游戏类型	游戏名称	上线时间	游戏题材	报告期内主要运营地区	来源
移动网络游戏	开心水族箱（移动版）	2011年9月	休闲益智	中国大陆、台湾	自主研发
	Merc Storia	2014年1月	RPG	日本、台湾	自主研发
	开心消消乐（移动版）	2014年2月	休闲益智	中国大陆	自主研发
	Ensemble Stars!	2015年4月	偶像类	日本	自主研发
	Brave Sword Blaze Soul <sup>21</sup>	2015年4月	RPG	日本	自主研发
	偶像梦幻祭	2016年5月	偶像类	中国大陆	自主研发
	Last Period	2016年5月	RPG	日本	自主研发
	Ensemble Girls!!	2016年10月	偶像类	日本	自主研发
	Cat Busters	2016年11月	RPG	日本	自主研发
	海滨消消乐	2017年1月	休闲益智	中国大陆	自主研发
网页游戏	开心水族箱（网页版）	2009年8月	休闲益智	台湾	自主研发
	开心消消乐（网页版）	2013年7月	休闲益智	中国大陆、台湾	自主研发

报告期内，发行人的营业收入主要来自自研精品游戏《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）。发行人游戏运营收入按运营模式及产品类别拆分情况如下所示：

项目	2017年		2016年		2015年	
	金额 (万元)	占营业收入 比重	金额 (万元)	占营业收入 比重	金额 (万元)	占营业收入 比重
一、自研游戏产品						
<b>1、移动网络游戏收入</b>	<b>218,255.13</b>	<b>96.40%</b>	<b>177,013.61</b>	<b>95.73%</b>	<b>101,779.11</b>	<b>90.92%</b>
开心消消乐（移动版）	145,817.58	64.40%	114,423.06	61.88%	65,147.15	58.20%
Ensemble Stars!	38,476.15	16.99%	31,038.46	16.79%	3,205.06	2.86%
Merc Storia	9,542.42	4.21%	12,458.39	6.74%	15,687.01	14.01%
开心水族箱（移动版）	7,545.18	3.33%	7,877.36	4.26%	8,991.69	8.03%
海滨消消乐	6,550.34	2.89%	-	-	-	-
其他移动网络游戏	10,323.45	4.56%	11,216.34	6.07%	8,748.20	7.81%

<sup>21</sup> 《Brave Sword Blaze Soul》由株式会社 Grimoire 研发，于 2015 年 4 月上线。2016 年 10 月 31 日，乐元素子公司 Happy Elements 株式会社收购株式会社 Grimoire 100% 股权，株式会社 Grimoire 成为体系内公司。

<b>2、网页游戏收入</b>	<b>2,971.70</b>	<b>1.31%</b>	<b>4,237.64</b>	<b>2.29%</b>	<b>6,633.04</b>	<b>5.93%</b>
开心水族箱（网页版）	1,992.47	0.88%	2,500.26	1.35%	3,197.71	2.86%
开心消消乐（网页版）	820.97	0.36%	1,354.44	0.73%	2,071.70	1.85%
其他网页游戏	158.27	0.07%	382.95	0.21%	1,363.63	1.22%
<b>自研游戏产品运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>97.71%</b>	<b>181,251.25</b>	<b>98.02%</b>	<b>108,412.15</b>	<b>96.84%</b>
<b>二、代理游戏产品</b>						
1、代理移动网络游戏收入	-	-	87.94	0.05%	19.63	0.02%
2、代理网页游戏收入	-	-	-	-	2,655.36	2.37%
<b>代理游戏产品运营收入合计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>87.94</b>	<b>0.05%</b>	<b>2,674.99</b>	<b>2.39%</b>
<b>游戏运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>97.71%</b>	<b>181,339.19</b>	<b>98.07%</b>	<b>111,087.14</b>	<b>99.23%</b>

## ①主要游戏产品的名称、分类，上线时间、游戏类型

项目	分类	上线时间	游戏类型
开心消消乐（移动版）	移动网络游戏	2014年2月	休闲益智
Ensemble Stars!	移动网络游戏	2015年4月	偶像类
Merc Storia	移动网络游戏	2014年1月	RPG
开心水族箱（移动版）	移动网络游戏	2011年9月	休闲益智

## ②主要游戏产品的充值金额

单位：万元

项目	2017年度		2016年度		2015年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
开心消消乐（移动版）	205,470.76	66.75%	180,287.07	62.59%	136,224.73	64.02%
Ensemble Stars!	47,320.05	15.37%	58,331.88	20.25%	16,544.79	7.77%
Merc Storia	13,074.01	4.25%	15,814.36	5.49%	19,121.61	8.99%
开心水族箱（移动版）	10,118.73	3.29%	10,964.64	3.81%	12,680.51	5.96%
<b>主要游戏合计</b>	<b>275,983.56</b>	<b>89.65%</b>	<b>265,397.95</b>	<b>92.13%</b>	<b>184,571.65</b>	<b>86.74%</b>
<b>总充值金额</b>	<b>307,838.98</b>	<b>100.00%</b>	<b>288,056.74</b>	<b>100.00%</b>	<b>212,797.14</b>	<b>100.00%</b>

## ③主要游戏产品在报告期内确认的营业收入金额

单位：万元

项目	2017年度		2016年度		2015年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
开心消消乐（移动版）	145,817.58	64.40%	114,423.06	61.88%	65,147.15	58.20%
Ensemble Stars!	38,476.15	16.99%	31,038.46	16.79%	3,205.06	2.86%
Merc Storia	9,542.42	4.21%	12,458.39	6.74%	15,687.01	14.01%

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
开心水族箱（移动版）	7,545.18	3.33%	7,877.36	4.26%	8,991.69	8.03%
<b>主要游戏收入</b>	<b>201,381.34</b>	<b>88.94%</b>	<b>165,797.27</b>	<b>89.66%</b>	<b>93,030.91</b>	<b>83.10%</b>
<b>营业收入</b>	<b>226,413.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>184,913.72</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,944.72</b>	<b>100.00%</b>

#### ④主要游戏上线至今收入金额情况

报告期内，发行人主要游戏产品上线时间及上线以来收入金额情况如下：

单位：万元

项目	上线时间	上线以来游戏运营收入总和	2017 年	2016 年	2015 年
开心消消乐（移动版）	2014 年 2 月	338,276.37	145,817.58	114,423.06	65,147.15
Ensemble Stars!	2015 年 4 月	72,719.68	38,476.15	31,038.46	3,205.06
Merc Storia	2014 年 1 月	50,757.01	9,542.42	12,458.39	15,687.01
开心水族箱（移动版）	2011 年 9 月	41,904.39	7,545.18	7,877.36	8,991.69

#### ⑤主要游戏的推广费用金额

报告期内，发行人主要游戏产品的推广费用包含线上推广费用以及线下推广费用。其中，月线上推广费用是指当月在互联网渠道对该游戏所发生的推广费用，包含品牌类和效果类广告等广告投放、游戏发行方或游戏平台产生的分成款（不含支付渠道手续费，不含 iOS、Google Play 及电信运营商的充值渠道分成款项）。在由游戏渠道/平台提供计费系统的自主开发-合作运营模式下，游戏渠道/平台负责收取用户的充值款并向发行人分成，对于该种模式，发行人通过自身所获分成款项、合同约定的分成比例等对游戏渠道/平台获取的分成款项进行了估算并计入线上推广费用。报告期内，发行人主要游戏产品的推广费用金额如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
开心消消乐（移动版）	56,120.69	82.84%	46,571.79	79.90%	19,587.57	76.37%
Ensemble Stars!	7,746.23	11.43%	8,353.21	14.33%	3,156.08	12.30%
Merc Storia	2,058.87	3.04%	1,950.53	3.35%	1,380.01	5.38%
开心水族箱（移动版）	1,819.79	2.69%	1,411.78	2.42%	1,525.58	5.95%
<b>主要游戏推广费合计</b>	<b>67,745.58</b>	<b>100.00%</b>	<b>58,287.31</b>	<b>100.00%</b>	<b>25,649.24</b>	<b>100.00%</b>

#### ⑥主要游戏的生命周期

截至本招股说明书签署日，发行人的主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）均处于持续运营期之中，发行人致力于综合采取多种措施维持并延长现有精品游戏产品的生命周期。

发行人具备开发并运营长生命周期的游戏产品的专业能力，其主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）上线至今运营已超过4年，在活跃用户数量、用户活跃程度及用户黏性方面仍位居中国休闲益智游戏前列，具备突出优势——《开心消消乐》（移动版）是2016年度中国地区活跃用户规模最大、用户活跃率最高、用户黏性最强的休闲益智游戏产品，截至2017年12月仍拥有超过1亿月活跃用户，展现出了较长的生命周期和出色的运营表现。发行人在日本地区的主要游戏产品《Ensemble Stars!》目前已上线运营接近3年，仍位居App Annie日本地区iOS渠道及Google Play渠道年度畅销榜前30名。

发行人主要游戏产品的上线时间、运营状态、已上线运营时间及截至本招股说明书签署日之时所处阶段如下：

游戏	上线时间	运营状态	已上线运营时间	目前所处阶段
开心消消乐（移动版）	2014年2月	运营中	50个月	持续运营期
Ensemble Stars!	2015年4月	运营中	36个月	持续运营期
Merc Storia	2014年1月	运营中	51个月	持续运营期
开心水族箱（移动版）	2011年9月	运营中	79个月	持续运营期

#### ⑦主要游戏产品的付费用户生命周期

游戏	付费用户生命周期
开心消消乐（移动版）	7个月
Ensemble Stars!	11个月
Merc Storia	7个月
开心水族箱（移动版）	4个月

注：《开心消消乐》（移动版）游戏中所销售的道具均为即时消耗型道具，因此公司在收入确认过程中未使用用户生命周期指标。

## （2）主要在中国大陆地区运营的主要游戏产品

### 1) 开心消消乐（移动版）

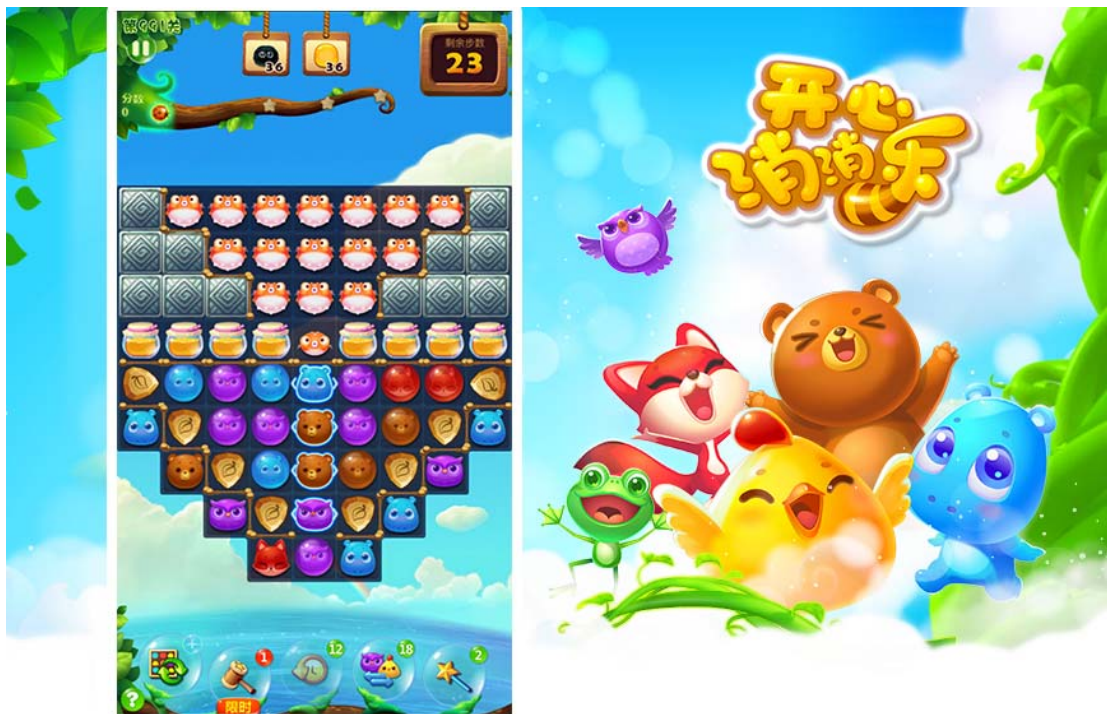
#### ①游戏介绍



《开心消消乐》是发行人自主研发的一款消除类休闲益智游戏。《开心消消乐》（网页版）于 2012 年底开始研发，2013 年上线；《开心消消乐》（移动版）于 2013 年开始研发，2014 年上线。与《开心消消乐》（网页版）相比，《开心消消乐》（移动版）在报告期内为发行人的营业收入做出了更大贡献，为《开心消消乐》游戏主要的盈利来源。

《开心消消乐》（移动版）为免费下载游戏，用户无需付费即可下载并畅玩该游戏。该游戏采用游戏内收费模式，在用户希望提升游戏体验、加快通关进程时可充值购买相应的游戏道具。





在《开心消消乐》（移动版）游戏过程中，用户需要将一定数量的游戏元素如动物头像等进行移动，使其满足一定的配对及排列规则从而将相同元素消除。《开心消消乐》（移动版）以其鲜明的游戏特点获得了广大用户的喜爱：①清新可爱的美术风格：游戏场景清新明丽、小动物形象生动可爱、游戏界面清晰直观；②简单的操作方式：游戏操作简捷、容易掌握，用户简单滑动手指即可获得直观的游戏体验，适宜不同年龄层用户，受众面较广；③创新性的玩法和体验：游戏在传统三消类游戏的玩法基础上添加了多种任务目标及丰富多彩的关卡类型，如在规定步数内击碎全部冰块、消除足够数量的特定小动物类别等，搭配精心设计的美术特效及音乐效果，为用户带来视觉和听觉结合的游戏体验；通过周赛玩法让不同层次的用户都可参与游戏比拼，获得游戏的成就感与乐趣。

发行人致力于游戏产品的精细化运营，《开心消消乐》（移动版）上线之后，研发团队持续进行新关卡、新元素研发和游戏内功能点及美术形象的优化调整，致力于为用户提供持续性的优质服务。《开心消消乐》（移动版）游戏关卡已由最初的 100 余关更新至超过 1,400 关，目前新关卡仍在持续研发之中。

得益于上线以来出色的运营表现，《开心消消乐》（移动版）受到了用户和业界的诸多肯定。截至本招股说明书签署日，《开心消消乐》（移动版）所获奖项、荣誉情况具体如下表所示：

序号	获评时间	颁发机构	奖项、荣誉情况
1	2018年	中国软IP大会	IP年度热度榜
2	2018年	华为应用市场	年度最佳休闲益智游戏
3	2018年	华为应用市场	年度十佳休闲益智游戏
4	2018年	魅族（魅族Flyme2017合作伙伴颁奖典礼）	最具生命力奖
5	2018年	金立软件商店	年度最佳游戏
6	2017年	中国音像与数字出版协会	2017年度中国“游戏十强”大奖——年度十大最受欢迎移动单机游戏奖
7	2017年	中国音像与数字出版协会	2017年度中国“游戏十强”大奖——年度十大最受欢迎原创移动单机游戏
8	2017年	硬核联盟、玩咖传媒	黑石奖——硬核年度人气游戏奖
9	2017年	百度游戏风云榜	2017年度百度十大风云手游
10	2017年	南方都市报	国民级游戏
11	2017年	今日头条	最具影响力游戏-2017年半年度
12	2017年	腾讯网	2016中国游戏风云榜——年度最佳休闲益智手机游戏
13	2017年	上方汇上方网	2016年度金苹果奖——最具人气游戏产品
14	2017年	QuestMobile	用户规模百强榜2016
15	2017年	GAMELOOK	年度最佳手游运营奖
16	2017年	新浪游戏、微博、炫耀党	2016微博玩家盛典人气游戏奖
17	2017年	安智网	2016年度最佳休闲益智游戏
18	2017年	卓易科技	瑞迪斯最聚人气奖
19	2017年	畅玩站群：18183手游网、特玩网、核弹头小游戏、页游天下	2016畅玩游戏风云榜最佳单机游戏
20	2017年	炫彩互动和环球网联合主办、UCCVR协办、卓盟科技赞助	中国原创游戏评选大赛2016年度最佳休闲益智游戏——第六届金鹏奖
21	2017年	2016年度咪咕互娱合作伙伴大会暨第四届“金叹号奖”	年度最佳消除类游戏——金叹号奖
22	2016年	中国音像与数字出版协会	2016年度中国“游戏十强”大奖——十大最受欢迎移动单机游戏
23	2016年	百度游戏风云榜	2016年度十大风云手游
24	2016年	《南方都市报》2016新世代权力榜	国民游戏奖
25	2016年	海南亚太游戏展 HaiFun	年度最佳休闲益智手机游戏——海角奖
26	2016年	全球移动游戏联盟（GMGC）	2016年度最佳移动游戏单机奖——天府奖
27	2016年	硬核联盟主办，玩咖传媒承办	第二届黑石奖——硬核十大人气游戏
28	2016年	汉威信恒、移动游戏企业家联盟	2016年度玩家最喜爱的移动单机游戏——金翎奖
29	2016年	OPPO	年度最佳游戏
30	2016年	Flyme	最具生命力手游奖

序号	获评时间	颁发机构	奖项、荣誉情况
31	2016年	金立软件商店	2016最佳人气手游奖
32	2016年	口袋巴士	2015年度第三届金口袋手机游戏评选盛典——年度十大热门游戏奖
33	2016年	新浪游戏	2015年度CGWR新浪中国游戏排行榜——年度最佳消除类手机游戏
34	2016年	1688玩	1688玩“金狼奖”2015年度精品单机手游奖
35	2016年	汉威信恒、移动游戏企业家联盟	2015年度玩家最喜爱的移动单机游戏——金翎奖
36	2016年	任玩堂	中国优秀手机游戏评选——星评选“2015年度十大经典手游”
37	2016年	2017泛游戏发展联盟峰会、咪咕互动娱乐有限公司	金叹号奖——年度最佳消除类游戏
38	2015年	搜狗	2015搜狗in全景·臻选礼in风尚大奖游戏类奖项
39	2015年	中国广告协会	中国广告长城奖广告主奖“2015年中国广告长城奖广告主奖——知名品牌奖”
40	2015年	上方汇、上方传媒	2014年度最具人气游戏——金苹果奖
41	2015年	硬核联盟	首届硬核黑石奖——十佳单机游戏奖
42	2015年	硬核联盟	首届硬核黑石奖——十佳人气游戏奖
43	2015年	有米广告	最佳合作伙伴奖
44	2015年	百度	P·L·A·Y2015百度移动游戏颁奖盛典“年度黑马单机手游奖”
45	2015年	中国音像与数字出版协会	2015年度中国“游戏十强”大奖——十大最受欢迎移动单机游戏
46	2015年	百度移动游戏	2015年度百度移动游戏年度颁奖——最具人气单机游戏奖
47	2015年	游戏狗	2015年度最佳手机单机游戏奖——金狗奖
48	2015年	360游戏	星耀360游戏全景颁奖盛典——2015年度最具人气移动游戏
49	2015年	GAMELOOK	2015年度最佳游戏手机游戏最佳运营奖
50	2015年	中国联通、小沃	2015年度中国联通小沃单机游戏奖
51	2015年	搞趣网、MGEC	2014年度最具影响力APP评选——热门单机游戏
52	2015年	咪咕互动娱乐有限公司	2014泛游戏发展联盟年度峰会金叹号奖——最佳三消游戏
53	2015年	腾讯应用宝	2014腾讯应用榜样——应用宝星App
54	2014年	卓易市场	2014年度卓易市场最佳消除奖
55	2014年	GAMELOOK	2014年度最佳移动休闲游戏
56	2014年	中国联通、小沃	2014年度中国联通沃商店——新锐游戏奖

序号	获评时间	颁发机构	奖项、荣誉情况
57	2014年	安智网	2014年度官方权威盘点——年度最佳休闲游戏
58	2014年	新浪游戏	2014年度CGWR新浪中国游戏排行榜——年度最佳休闲策略手游奖
59	2014年	口袋巴士	2014年度金口袋玩家庆典——十大单机手机游戏
60	2014年	ChinaJoy、MGEA、搞趣网	2014手游盛典年度大奖评选大赛——十大热门下载游戏
61	2014年	中国优秀游戏制作人评选大赛组委会	第六届中国优秀游戏制作人评选大赛——专业组最佳移动单机游戏制作奖优秀奖
62	2014年	DISCUZ!、微社区、腾讯云、创业家	2013-2014全球华语社区龙虎榜微社区评选——最具人气指数奖
63	2014年	小米互娱，金山云	2014年海角奖——十大最受欢迎手机游戏
64	2014年	小米互娱，金山云	2014年海角奖——年度最佳休闲手机游戏
65	2014年	中国优秀游戏制作人评选大赛组委会	第六届中国优秀游戏制作人评选大赛——专业组最佳移动单机游戏制作奖优秀奖
66	2014年	DISCUZ!、微社区、腾讯云、创业家	2013-2014全球华语社区龙虎榜微社区评选——最具人气指数奖

## ②游戏运营数据

报告期内，《开心消消乐》（移动版）运营数据如下所示：

### A.各季度的月均运营数据

2017年，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数达1.21亿、月均充值流水金额达1.71亿元。报告期内，《开心消消乐》（移动版）月度运营数据的各季度平均值具体如下所示：

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均ARPU值 (元)	月均ARPPU值 (元)
2015年1-3月	6,790.38	548.03	9,895.76	1.45	18.21
2015年4-6月	8,533.71	537.38	10,399.43	1.22	19.45
2015年7-9月	11,669.76	561.56	13,318.47	1.14	23.71
2015年10-12月	12,166.31	538.32	11,794.59	0.97	21.96
2016年1-3月	14,278.34	720.49	15,387.16	1.08	21.48
2016年4-6月	13,734.57	747.78	14,199.40	1.03	19.10
2016年7-9月	14,082.13	820.39	15,264.62	1.08	18.62
2016年10-12月	12,741.85	820.69	15,244.52	1.20	18.55
2017年1-3月	13,462.80	828.04	19,061.85	1.42	23.10

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2017 年 4-6 月	11,593.41	645.86	16,269.55	1.40	25.19
2017 年 7-9 月	12,098.60	757.56	17,097.99	1.41	22.61
2017 年 10-12 月	11,067.39	732.51	16,060.87	1.45	21.97

注：1、月均活跃账户数=当期各月活跃账户数的算术平均值。

2、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

3、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

4、月均 ARPU 值=当期各月 ARPU 值的算术平均值。

5、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

《开心消消乐》（移动版）自 2014 年上线以来展现出了优异的运营表现和较长的生命周期，其在各渠道均取得了骄人的运营成绩：

运营成绩排名情况	数据来源	游戏渠道/平台
2017 年 9 月为用户规模最大的国民级游戏之一，月活跃账户数超 1 亿。	QuestMobile 《2017 年秋季大报告》	全渠道
2016 年度 APP 用户规模百强榜游戏类 APP 第 1 名； 2016 年度 APP 活跃率百强榜游戏类 APP 第 1 名； 2016 年度 APP 用户黏性百强榜游戏类 APP 第 1 名。	QuestMobile 《2016 年度 APP 价值榜》	全渠道
2015 年十佳人气游戏、十佳单机游戏； 2016 年度硬核十大人气游戏。	硬核联盟 <sup>22</sup>	国内主要手机厂商渠道
中国地区： 2014 年 iOS 免费榜（免费软件下载量排行）第 2 名； 2015 年 iOS 免费榜（免费软件下载量排行）第 1 名； 2016 年 iOS 免费榜（免费软件下载量排行）第 4 名； 2017 年 iOS 免费榜（免费软件下载量排行）第 6 名。 2015 年 iOS 畅销榜（收入排行）第 10 名； 2016 年 iOS 畅销榜（收入排行）第 15 名； 2017 年 iOS 畅销榜（收入排行）第 16 名。 2015 年、2016 年 iOS APP 排行榜使用行为渗透率第 1 名； 2017 年 iOS APP 排行榜使用行为渗透率第 2 名。 2015 年、2016 年 iOS APP 排行榜月活跃用户数第 1 名； 2017 年 iOS APP 排行榜月活跃用户数第 2 名。	App Annie	iOS 渠道
2016 年 3 月-2018 年 2 月，稳定于每月单机游戏下载榜及单机游戏收入榜前 3 名，并连续数月蝉联双榜冠军。	腾讯应用宝各月游戏报告	腾讯应用宝渠道
2016 年度十佳单机游戏； 2016 年度最佳休闲益智游戏； 2017 年度十佳休闲益智游戏；	华为游戏中心月度游戏榜单	华为游戏中心

<sup>22</sup> 硬核联盟：中国主要手机厂商联盟，由玩咖传媒联合中国主要手机制造商 OPPO、vivo、酷派、金立、联想、华为、魅族组成。

运营成绩排名情况	数据来源	游戏渠道/平台
2017 年度最佳休闲益智游戏。 2016 年稳定于每月最受欢迎单机游戏第 1 名； 2017 年全年及 2018 年 1 月-2018 年 2 月，稳定于单机游戏畅销榜第 1 名。		
2017 年 4 月单机游戏收入龙虎榜第 1 名； 2017 年 3 月入选精细化运营案例。	vivo 开发者平台 月度游戏榜单	vivo 渠道
2016 年度单机游戏畅销榜第 1 名； 2016 年度单机游戏下载榜第 1 名。	360 游戏《2016 中国手游行业趋势报告》	360 游戏平台

上述数据均反映出《开心消消乐》（移动版）广泛的用户基础和优异的运营表现。《开心消消乐》（移动版）上线至今运营已超过 4 年，其在活跃账户数量、用户活跃程度及用户黏性方面仍具备突出优势，展现出较长的生命周期和出色的运营表现。

#### B. 付费特征数据

《开心消消乐》（移动版）是一款休闲益智游戏，在游戏时长及付费设计方面均秉持了“轻度”设计理念：

《开心消消乐》（移动版）单局游戏占用用户游戏时间较短，以苹果应用商店版《开心消消乐》（移动版）为例，2017 年 12 月活跃用户日均登录游戏的次数约为 8 次，单次游戏时长约 6 分钟。

《开心消消乐》（移动版）绝大多数用户在游戏中未进行过付费。报告期内，《开心消消乐》（移动版）月均付费率约 5.91%。2017 年，《开心消消乐》（移动版）月均付费率约 6.15%。报告期内，《开心消消乐》（移动版）各季度的月均付费率如下所示：

时间	月均付费率
2015 年 1-3 月	7.99%
2015 年 4-6 月	6.33%
2015 年 7-9 月	4.82%
2015 年 10-12 月	4.42%
2016 年 1-3 月	5.03%
2016 年 4-6 月	5.45%
2016 年 7-9 月	5.82%
2016 年 10-12 月	6.44%
2017 年 1-3 月	6.14%

时间	月均付费率
2017年4-6月	5.57%
2017年7-9月	6.26%
2017年10-12月	6.62%
<b>报告期平均月度付费率</b>	<b>5.91%</b>

注：1、月均付费率=当期各月付费率的算术平均值；月付费率=当月付费账户数/当月活跃账户数。

2、报告期平均月度付费率=报告期内所有月份付费率的算术平均值。

付费用户少量付费即可获得游戏畅玩体验：2015-2017年，《开心消消乐》（移动版）付费账户年度充值额主要集中于0-30元区间，各年充值金额位于该区间的账户数占当年付费账户数比重均超过80%；年度充值金额超过5,000元的账户极少，占当年付费账户数比重均不高于0.1%。《开心消消乐》（移动版）付费账户充值额分布情况如下所示：

当期充值金额（元）	2017年		2016年		2015年	
	付费账户数（万）	占比	付费账户数（万）	占比	付费账户数（万）	占比
0 <sup>23</sup> -6	2,243.08	54.76%	3,154.19	58.86%	1,923.54	49.15%
6-30	1,214.31	29.64%	1,507.13	28.13%	1,399.36	35.76%
30-500	566.11	13.82%	642.39	11.99%	556.38	14.22%
500-5,000	68.78	1.68%	52.03	0.97%	32.61	0.83%
>5,000	4.06	0.10%	2.88	0.05%	1.39	0.04%
<b>合计</b>	<b>4,096.35</b>	<b>100.00%</b>	<b>5,358.62</b>	<b>100.00%</b>	<b>3,913.28</b>	<b>100.00%</b>

注：上述充值金额分布数据来自发行人后台系统记录。

报告期内，《开心消消乐》（移动版）用户每笔付费订单的平均金额约为6元，与游戏中用户最常使用的道具“+5步”价格相当（参见下述“③主要道具情况”），充分展现了《开心消消乐》（移动版）轻度付费的设计理念。

### C. 用户地域分布情况

《开心消消乐》（移动版）的付费账户及注册账户均主要来自中国大陆地区：截至2017年12月31日，《开心消消乐》（移动版）注册账户中，约99%为中国大陆地区账户；2015年、2016年及2017年，付费账户中中国大陆地区账户占比均超过99%。

<sup>23</sup> 本部分统计不含充值金额为0，即未充值的用户情况。



### ③主要道具情况

报告期内，《开心消消乐》（移动版）游戏内大多数道具需要以游戏内的虚拟游戏币风车币兑换，风车币不可反向兑换为现实货币或在其他游戏中使用。报告期内，《开心消消乐》（移动版）主要道具简介如下所示：

序号	主要道具	简介
1	+5 步	在限定的动作步数使用完毕之后，用户使用“+5 步”可额外进行 5 步消除操作。
2	小木槌	在游戏中，用户可使用“小木槌”消除任意障碍或动物 1 次，每局限用 3 次。
3	魔法棒	在游戏中，用户可使用“魔法棒”将任一动物变为直线特效，消除具备直线特效属性的动物时可同时消除该动物所在的行/列。每局限用 1 次。
4	强制交换	在游戏中，用户可使用“强制交换”道具将相邻两个动物的位置交换，每局限用 2 次。
5	周赛次数	除常规关卡外，《开心消消乐》（移动版）会设置特色游戏运营活动，包含不同主题的周赛活动等，用户参加周赛活动可获赠奖励的银币及道具等。用户每天可获得 3 次免费周赛次数，也可购买额外周赛次数。

《开心消消乐》（移动版）道具单价较低，以苹果应用商店版游戏为例，上述道具标准单价分别约为 5.9 元、3.9 元、9.9 元、8.8 元、5 元，充分展现了《开心消消乐》（移动版）的轻度付费设计理念。

### ④运营服务情况

发行人始终坚持对自研游戏产品进行长期、精细化运营，从而持续为用户提供优质游戏体验。《开心消消乐》（移动版）的运营服务主要包含以下几个方面：

**A.版本更新：**在《开心消消乐》（移动版）游戏上线后，研运团队会持续进行游戏版本更新迭代以及游戏内配置和功能的优化。一方面，研发团队持续研发新元素、新关卡，不断为用户提供新鲜的游戏玩法：平均每 10 天更新约 15 个新关卡、每 90 关为用户提供一种新游戏元素。另一方面，研运团队持续对游戏关卡进行调优，不断优化用户的游戏体验：如通过运营数据监控分析并满足用户需求；在新调优方案上线前进行小规模用户分组测试，通过数据分析筛选最优方案等。

## 持续开发新元素



## 持续开发新关卡



图：《开心消消乐》（移动版）版本更新示例

**B.游戏运营：**《开心消消乐》（移动版）研运团队会在游戏中举办各类特色主题趣味活动：如季度周赛（春、夏、秋、冬四季周赛）以及节庆活动（春节、端午等节日定制关卡活动）、热点影视作品合作活动（如电视剧《翻译官》定制关卡等）等不同类型的活动以保持游戏趣味性，提升游戏时尚感及话题热度，持续为用户带来新鲜的游戏体验。此外，研运团队在游戏运营活动中引入了鼓励邀请及分享的机制，促进用户围绕游戏进行社交互动及传播分享。用户间的邀请和分

享帮助《开心消消乐》（移动版）树立并巩固了品牌和口碑，也帮助该游戏积累下更多活跃用户。

### 游戏运营

#### 周年探险寻宝活动

2017年4月13日---2017年4月22日



#### 端午节活动

2017年5月27日---2017年6月5日



#### 夏季周赛

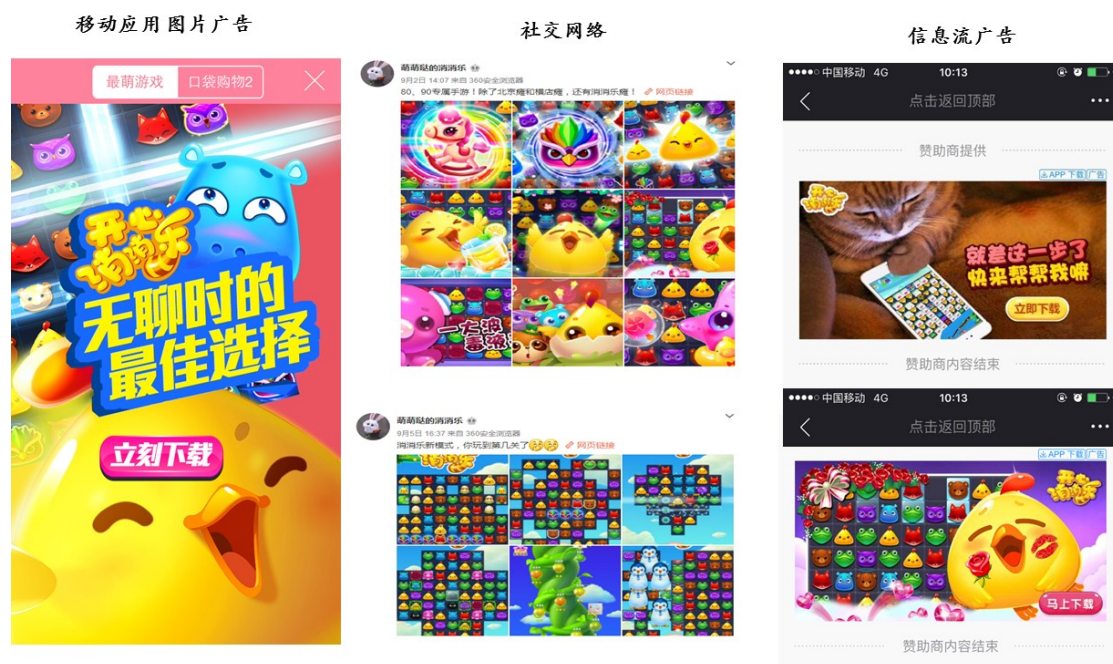
2017年6月26日---2017年9月



图：《开心消消乐》（移动版）游戏运营示例

C.游戏推广：与版本更新、游戏运营活动相配合，发行人也积极针对《开心消消乐》开展游戏推广工作，主要包含下述方面：

线上广告投放：选择优质并匹配游戏目标受众的媒体资源，进行付费广告投放，包含搜索引擎关键字购买、图片展示广告及信息流类广告投放、视频类及新闻类曝光型广告投放等。



图：《开心消消乐》（移动版）线上广告投放示例

线下广告投放：通过大规模、全方位的游戏曝光，辐射更多游戏用户，提升游戏的知名度和品牌形象，包含电视媒体广告投放、地铁公交广告投放、杂志及其他媒体广告投放、电视电影植入及广告投放，如在热播电视剧《小别离》中植入《开心消消乐》（移动版）相关情节，在暑期、春节等热点时间段在央视、湖南卫视、浙江卫视、东方卫视、安徽卫视、江苏卫视、北京卫视等主流电视媒体投放《开心消消乐》（移动版）广告等；也包含与其他合作方开展营销合作，如电影《美人鱼》合作宣传推广、浦发银行及可口可乐合作营销推广等。



图：《开心消消乐》（移动版）线下广告投放示例

渠道联运推荐：在与游戏渠道/平台合作进行《开心消消乐》（移动版）合作运营的过程中，争取渠道推荐，从而获取更多曝光度，提升游戏下载量和活跃度。



图：《开心消消乐》（移动版）渠道联运推荐示例

## 2) 开心水族箱（移动版）

### ①游戏介绍





《开心水族箱》（网页版）于2009年8月上线，2010年2月即积累下超过168万日活跃账户，位居DeveloperAnalytics.com 社交媒体应用排名全球第21名；《开心水族箱》（移动版）于2011年上线。《开心水族箱》（网页版）、《开心水族箱》（移动版）至今已分别运营超过8年、6年，展现出了较长的生命周期。

《开心水族箱》（移动版）为免费下载游戏，用户无需付费即可下载并畅玩该游戏。该游戏采用游戏内收费模式，在用户希望提升游戏体验、收集更多鱼类时可充值购买相应的游戏道具。报告期内，与《开心水族箱》（网页版）相比，《开心水族箱》（移动版）为发行人的营业收入做出了更大的贡献，为《开心水族箱》游戏主要的盈利来源。

《开心水族箱》（移动版）是一款模拟养鱼类社交游戏，用户可在游戏中挑选、收集喜欢的鱼类，进行买鱼、喂鱼、放生等一系列模拟养鱼操作，鱼类在成长过程中会孕育出宝物供用户收集。在《开心水族箱》（移动版）游戏中，用户可以访问好友的鱼缸、互赠鱼类、互相喂食对方的鱼，不同用户的鱼之间也可以进行趣味互动——社交属性较强的特色玩法增强了用户之间的交流互动、提升了游戏的趣味性和吸引力，有助于提升用户黏性；此外，用户之间的邀请、分享等社交传播也有助于游戏获取更多新增用户，提升活跃用户规模。

与关卡制游戏、对抗类游戏不同,《开心水族箱》(移动版)主要满足的是用户的收集爱好。截至2017年12月31日,《开心水族箱》(移动版)当月活跃账户平均持有游戏鱼类数量约1,000条。为满足全球各地游戏用户不同的需求及偏好,除现实中的鱼类外,发行人也设计了多种虚拟鱼类供用户收集和喂养,并持续开发迭代新游戏玩法、研发新鱼类品种。截至本招股说明书签署日,《开心水族箱》(移动版)游戏中已有约1,400种鱼类供用户选择,研发团队也仍在持续研发新鱼类品种和新游戏玩法,为用户带来持续、长期、优质的游戏体验。

## ②游戏运营数据——《开心水族箱》(移动版)

报告期内,《开心水族箱》(移动版)运营数据如下所示:

### A.各季度的月均运营数据

2017年,《开心水族箱》(移动版)月均活跃账户数达194.48万、月均充值流水达843.23万元。《开心水族箱》(移动版)各季度的月度运营数据平均值具体如下所示:

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2015年1-3月	300.91	15.73	1,125.69	3.72	71.06
2015年4-6月	303.25	12.63	1,063.32	3.53	83.62
2015年7-9月	341.24	13.35	1,061.60	3.11	79.93
2015年10-12月	277.63	12.46	976.23	3.55	78.58
2016年1-3月	256.72	13.51	873.00	3.45	65.73
2016年4-6月	283.34	10.83	867.76	3.05	79.32
2016年7-9月	295.51	12.15	940.62	3.21	78.34
2016年10-12月	226.78	8.93	973.51	4.29	109.37
2017年1-3月	231.05	8.89	924.83	4.02	104.23
2017年4-6月	187.53	6.41	807.09	4.31	127.43
2017年7-9月	200.12	6.41	883.84	4.76	139.14
2017年10-12月	159.23	4.65	757.15	4.88	162.87

注:1、月均活跃账户数=当期各月活跃账户数的算术平均值。

2、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

3、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

4、月均 ARPU 值=当期各月 ARPU 值的算术平均值。

5、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

## B. 付费特征数据

《开心水族箱》（移动版）是一款休闲益智游戏，付费特征较轻，绝大多数用户在游戏中未进行付费。报告期内各月，约 93%-98%的用户在游戏中未进行充值付费。2017 年，《开心水族箱》（移动版）月均付费率约 3.40%。报告期内，《开心水族箱》（移动版）各季度的月均付费率如下所示：

时间	月均付费率
2015 年 1-3 月	5.21%
2015 年 4-6 月	4.17%
2015 年 7-9 月	3.91%
2015 年 10-12 月	4.58%
2016 年 1-3 月	5.26%
2016 年 4-6 月	3.82%
2016 年 7-9 月	4.11%
2016 年 10-12 月	3.93%
2017 年 1-3 月	3.86%
2017 年 4-6 月	3.41%
2017 年 7-9 月	3.36%
2017 年 10-12 月	2.97%
<b>报告期平均月度付费率</b>	<b>4.05%</b>

注：1、月均付费率=当期各月付费率的算术平均值；月付费率=当月付费账户数/当月活跃账户数。

2、报告期平均月度付费率=报告期内所有月份付费率的算术平均值。

付费用户少量付费即可获得游戏畅玩体验：2015-2017 年，《开心水族箱》（移动版）付费账户年度充值额主要集中于 0-50 元区间，各年充值额处于该区间的账户数占当年付费账户数比重均超过 65%。各年充值额超过 5,000 元的账户极少，占当期付费账户数比重低于 2%。报告期内，《开心水族箱》（移动版）付费账户年度充值额分布情况具体如所示：

当期充值金额 (元)	2017 年		2016 年		2015 年	
	付费账户数 (万)	占比	付费账户数 (万)	占比	付费账户数 (万)	占比
0 <sup>24</sup> -6	8.17	23.66%	20.69	31.78%	26.50	36.02%
6-50	15.20	44.01%	27.69	42.54%	27.32	37.12%
50-5,000	10.74	31.09%	16.31	25.05%	19.31	26.24%

<sup>24</sup> 本部分统计不含充值金额为 0，即未充值的用户情况。



当期充值金额 (元)	2017年		2016年		2015年	
	付费账户数 (万)	占比	付费账户数 (万)	占比	付费账户数 (万)	占比
>5,000	0.43	1.24%	0.41	0.62%	0.45	0.61%
合计	34.55	100.00%	65.11	100.00%	73.58	100.00%

注：上述充值金额分布数据来自发行人后台系统记录。

报告期内，《开心水族箱》（移动版）用户每笔付费订单的平均金额约为 10 元，充分展现了《开心水族箱》（移动版）轻度付费的设计理念。

### C.用户地域分布数据

《开心水族箱》（移动版）的付费账户及注册账户主要来自中国大陆地区。截至 2017 年 12 月 31 日，《开心水族箱》（移动版）注册账户中，中国大陆地区账户占比 76.81%。2015 年、2016 年及 2017 年，各期付费账户中，中国大陆地区账户占比均超过 70%；另有部分付费账户为台湾地区账户，各期占比约 10%-25%。

### ③主要道具情况

报告期内，《开心水族箱》（移动版）游戏内大多数道具需要用户充值购买开心宝，再以开心宝兑换道具。在本游戏中通过充值购买或其他途径取得的开心宝仅可用于在游戏中兑换道具等，不可反向兑换为现实货币或在其他游戏中使用。报告期内《开心水族箱》（移动版）主要道具情况简介如下：

序号	主要道具	简介
1	鱼宝宝	用户达到一定等级后可开启鱼宝宝功能，购买不同类别的鱼宝宝，并与鱼宝宝进行互动、为其喂食，根据喂食的食物品种不同、互动类型不同可获取不同类别的鱼类。
2	鱼缸扩容	用户可通过支付开心宝为自己的鱼缸扩容，使得鱼缸可以容纳更多鱼类。
3	乐队鱼	用户达到一定等级后可购买乐队鱼，乐队鱼具备不同种类，与好友组成完整乐队所需的乐队鱼即可组队演奏。
4	海马	海马属于游戏中的宠物类别，可定期生产鱼食，帮助用户喂养鱼缸中的鱼类。
5	接吻鱼	拥有接吻鱼的用户可以通过游戏中的“摇一摇”功能寻找附近寻求接吻的鱼友进行配对，接吻鱼接吻成功后用户可获得道具及经验值奖励，还可添加配对成功的鱼友为好友。

### ④运营服务情况

《开心水族箱》（移动版）至今已运营超过 6 年，展现出了较长的生命周期和稳定的运营表现。《开心水族箱》（移动版）的长生命周期主要受益于发行人研运

团队持续提供的优质运营服务。《开心水族箱》（移动版）的运营服务主要包括下述几个方面：

A.版本更新：《开心水族箱》（移动版）上线后，发行人研运团队持续进行版本更新迭代并对游戏配置及功能进行优化。为满足全球不同地区用户的收集需求和偏好，研发团队持续研发新鱼类品种、新宠物品种、新道具类型及新场景装扮，并持续开发新游戏玩法，目前维持每季度约 50 个新内容的更新频率，平均每 2 天提供一次更新，每季度平均更新 36 条新鱼类、1-2 条新鱼宝宝、2 个新版本及 3 幅场景图片等。

截至本招股说明书签署日，《开心水族箱》（移动版）游戏中已有约 1,400 种鱼供用户选择。除现实中的鱼类品种外，研发团队也创造性地设计出诸多虚拟鱼类供用户选择，如 12 星座鱼、羊驼鱼等，并在游戏中针对特定鱼类品种开展限时售卖收集活动，增强游戏的趣味性、保持用户游戏新鲜感。

#### 持续开发新鱼类



#### 持续开发新宠物



图：《开心水族箱》（移动版）版本更新示例

B.游戏运营：为保持用户积极性、增强游戏趣味性，《开心水族箱》（移动版）游戏中设置了各类特色活动，平均每季度设置 12-15 个常规活动、18-20 个日常活动及节日活动。研运团队通过设置精妙有趣的运营活动为用户不断带来新鲜有趣的游戏体验，并在活动中引入鼓励用户互相邀请、分享的机制，促进用户围绕游戏进行社交互动及传播分享。用户之间的邀请和分享帮助《开心水族箱》（移

动版）树立并巩固了品牌和口碑，也帮助该游戏留存已有用户、获取新增用户。



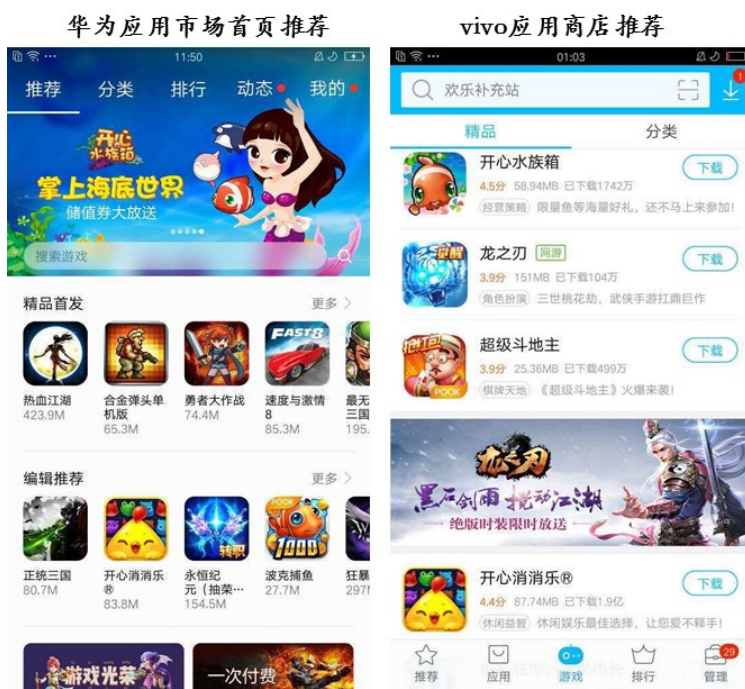
图：《开心水族箱》（移动版）游戏运营示例

C.游戏推广：与版本更新、游戏运营活动相配合，发行人也积极针对《开心水族箱》开展游戏推广工作，主要包含下述方面：

线下广告投放：通过大规模、多渠道对游戏进行曝光，辐射更多目标用户群体，提升游戏的知名度和品牌形象，包含电视广告投放、地铁公交广告投放、大型看板及灯箱广告、报刊广告等；也包含与合作方的商务拓展合作，如与饮料厂商开展营销合作，用户购买饮料可参与兑换获取游戏中道具等。

线上广告投放：包含其他应用软件内广告投放、视频广告投放、社交媒体广告投放等。

渠道联运推荐：在与游戏渠道/平台合作进行《开心水族箱》（移动版）合作运营的过程中，争取渠道推荐，从而获取更多曝光度，提升游戏下载量和活跃度。



图：《开心水族箱》（移动版）渠道联运推荐示例

游戏间相互推广：利用精品游戏积累的存量用户及用户间的社交关系、口碑传播等进行自研精品游戏间的互相推广，如在《开心消消乐》（移动版）中对《开心水族箱》（移动版）进行推广。



图：游戏间相互推广示例——《开心消消乐》（移动版）中推广《开心水族箱》（移动版）

### 3) 海滨消消乐

#### ①游戏介绍



《海滨消消乐》（曾用名“消消乐海滨假日”）是发行人自主研发的一款移动端消除类休闲益智游戏，为《开心消消乐》（移动版）的姊妹篇。《海滨消消乐》iOS版于2017年1月在苹果应用商店上线，获苹果应用商店官方“过年要精彩”专题唯一游戏类推荐；Android版于2017年2月上线，获得OPPO、vivo、华为、

金立、酷派、联想、应用宝、小米、百度、360 等多家游戏渠道/平台的首发推荐。此外，《海滨消消乐》还进入了国家新闻出版广电总局 2017 年“中国原创游戏精品出版工程”拟入选作品公示名单。

《海滨消消乐》为免费下载游戏，用户无需付费即可下载并畅玩该游戏。该游戏采用游戏内收费模式，在用户希望提升游戏体验、加快通关进程时可充值购买相应的游戏道具。

《海滨消消乐》继承了《开心消消乐》（移动版）上手简单、轻松有趣的游戏特点，沿用了《开心消消乐》中生动可爱的小动物形象“消消乐萌萌团”，并对小动物造型进行了重新描绘和精细调整，深度挖掘角色性格，在游戏棋盘上方的动画区域为用户展现“消消乐萌萌团”的生动演出，增强用户游戏的浸入感，提升用户游戏体验。

《海滨消消乐》游戏的特点主要为：①围绕海滨休闲主题设置了 6 大特色关卡类型（海边钓鱼关卡、攻打章鱼关卡、抓娃娃关卡、海底潜水关卡、冰淇淋制作关卡、饮品店关卡等）及软糖、寄居蟹、水果、海星等趣味玩法元素；②设置有“星图”收集系统：鼓励用户收集游戏星级，提升用户游戏积极性；③设计了冲浪板（可将所选的一行或一列上所有元素消除一层，每局限用 1 次）等与海滨主题相契合的游戏道具，提升用户游戏体验。

截至本招股说明书签署日，《海滨消消乐》获奖情况如下表所示：

序号	获评时间	颁发机构	奖项、荣誉情况
1	2018 年	北京市国有文化资产监督管理局办公室	2017 北京文化消费品牌榜十大文化创意产品提名
2	2018 年	金立软件商店	2017 年度最具人气手游奖
3	2018 年	华为应用市场	年度十佳新锐休闲游戏
4	2018 年	华为应用市场	年度最佳休闲益智游戏
5	2018 年	卓易科技	最佳新锐游戏
6	2018 年	安智市场、安智用户体验中心	安智年度游戏-2017 年度十大最受欢迎单机手机游戏
7	2017 年	ChinaJoy 主办方汉威公司、移动游戏企业家联盟(MGEA)、中国 VR\AR 娱乐产业联盟(VREIA)	2017 年度金翎奖——玩家最喜爱的移动单机游戏
8	2017 年	游戏陀螺	金陀螺奖——2017 年度最佳移动游戏单机奖

序号	获评时间	颁发机构	奖项、荣誉情况
9	2017年	QQ空间&QQ空间小游戏	年度最佳人气奖
10	2017年	全球移动游戏联盟（GMGC）	天府奖—最佳移动单机游戏
11	2017年	360游戏	星耀 360 游戏全景颁奖盛典——年度最具人气移动游戏奖
12	2017年	口袋巴士、电玩巴士、178、A9VG	2016 年度星游大赏暨第四届金口袋奖——最受期待奖

## ②游戏运营数据

### A.各季度的月均运营数据

《海滨消消乐》于2017年1月上线。2017年，《海滨消消乐》月均活跃账户数达1,268.46万，月均充值流水约920.92万元。报告期内，《海滨消消乐》各季度的月度运营数据平均值具体如下所示：

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2017年1-3月 <sup>25</sup>	688.77	10.04	390.17	0.48	37.67
2017年4-6月	1,019.49	21.35	741.78	0.73	34.62
2017年7-9月	2,108.38	44.73	1,272.12	0.63	28.77
2017年10-12月	1,257.19	43.52	1,279.62	1.02	29.56

注：1、月均活跃账户数=当期各月活跃账户数的算术平均值。

2、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

3、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

4、月均 ARPU 值=当期各月 ARPU 值的算术平均值。

5、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

### B.付费特征数据

《海滨消消乐》是一款休闲益智游戏，付费特征较轻，且该游戏上线时间较短，仍在活跃用户基础的建立及积累过程之中，现有的绝大多数用户在游戏中尚未进行付费。报告期内各月，约96%-99%的活跃账号在游戏中未进行充值付费。2017年，《海滨消消乐》月均付费率<sup>26</sup>约2.27%。

付费用户少量付费即可获得游戏畅玩体验：2017年，用户付费金额合计主要集中在0-30元区间，累计充值金额位于该区间的账户数占该期间付费账户数

<sup>25</sup> 《海滨消消乐》于2017年1月首次上线，故其运营数据自2017年1季度起

<sup>26</sup> 月均付费率=当期各月付费率的算术平均值；月付费率=当月付费账户数/当月活跃账户数。

的比重约 80.92%；充值金额超过 5,000 元的账户数极少，占比仅 0.09%。

当期充值金额（元）	2017 年	
	付费账户数（万）	占比
0 <sup>27</sup> -6	94.04	44.58%
6-30	76.64	36.34%
30-500	36.40	17.26%
500-5,000	3.67	1.74%
>5,000	0.18	0.09%
合计	<b>210.94</b>	<b>100.00%</b>

注：上述充值金额分布数据来自发行人后台系统记录。

报告期内，《海滨消消乐》用户每笔付费订单的平均金额约为 8 元，充分展现了《海滨消消乐》轻度付费的设计理念。

#### C.用户地域分布数据

报告期内，《海滨消消乐》在中国大陆地区运营，其注册账户及付费账户主要为中国大陆地区账户。

#### ③主要道具情况

报告期内，《海滨消消乐》游戏内大多数道具需要用户以风车币兑换。在本游戏中充值购买的风车币仅可用于在本游戏中兑换道具等，不可反向兑换为现实货币或在其他游戏中使用。报告期内，《海滨消消乐》主要道具情况如下所示：

序号	主要道具	简介
1	冲浪板	在游戏中，用户使用“冲浪板”可将所选的一行或一列上所有元素消除一层，每局限用 1 次。
2	爆炸熊	在游戏中，用户使用“爆炸熊”可将任意动物变为爆炸特效，用户消除具备爆炸特效的动物时，可将该动物周围一定区域内的动物一并消除。每局限用 1 次。
3	沙漏	游戏设置有“摇一摇”玩法，用户可免费收集摇动手机时游戏界面“掉落”的免费道具。使用“沙漏”可缩短用户等待“摇一摇”机会出现的时间。
4	小木槌	在游戏中，用户可使用“小木槌”消除任意障碍或动物 1 次，每局游戏限用 5 次。
5	+5 步	在限定的动作步数使用完毕之后，用户使用“+5 步”可额外进行 5 步消除操作。

#### ④运营服务情况

<sup>27</sup> 本部分统计不含充值金额为 0，即未充值的用户情况。



A.版本更新：《海滨消消乐》研运团队目前主要专注于包含关卡更新、游戏内配置和功能优化在内的版本更新工作，致力于积累活跃用户、延长用户留存。

B.游戏运营活动：《海滨消消乐》游戏中设置了各类主题趣味活动：如许愿星活动、周赛等，结合特色时令主题为用户提供新鲜的游戏体验。此外，研运团队在游戏运营活动中引入了鼓励用户之间邀请及分享的机制，促进游戏的社交传播及分享，帮助《海滨消消乐》吸引和积累活跃用户基础。



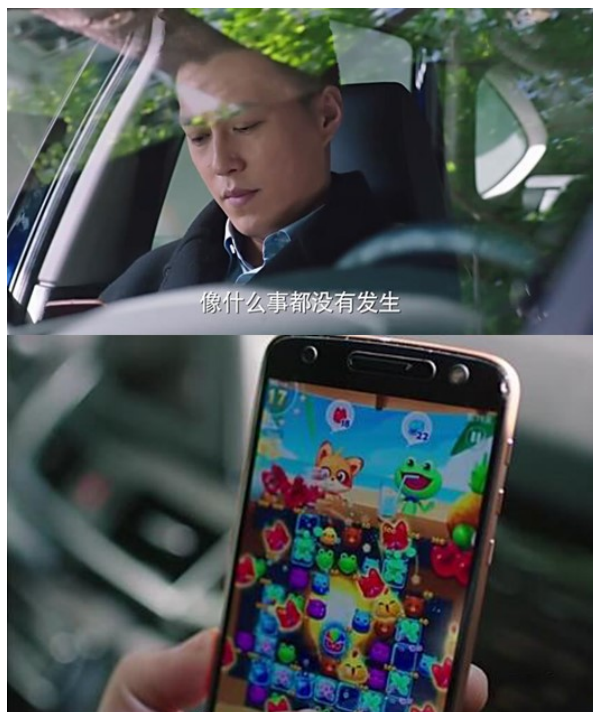
图：《海滨消消乐》游戏运营示例

C.游戏推广：《海滨消消乐》初登市场，为帮助其扩大影响力、建立用户规模基础，发行人积极展开与之相关的游戏推广工作，主要包含：

线上广告投放：选择优质并匹配游戏目标受众的媒体资源，进行付费广告投放，包含搜索引擎关键字购买、图片展示及信息流类广告投放、视频类及新闻类曝光型广告投放等。

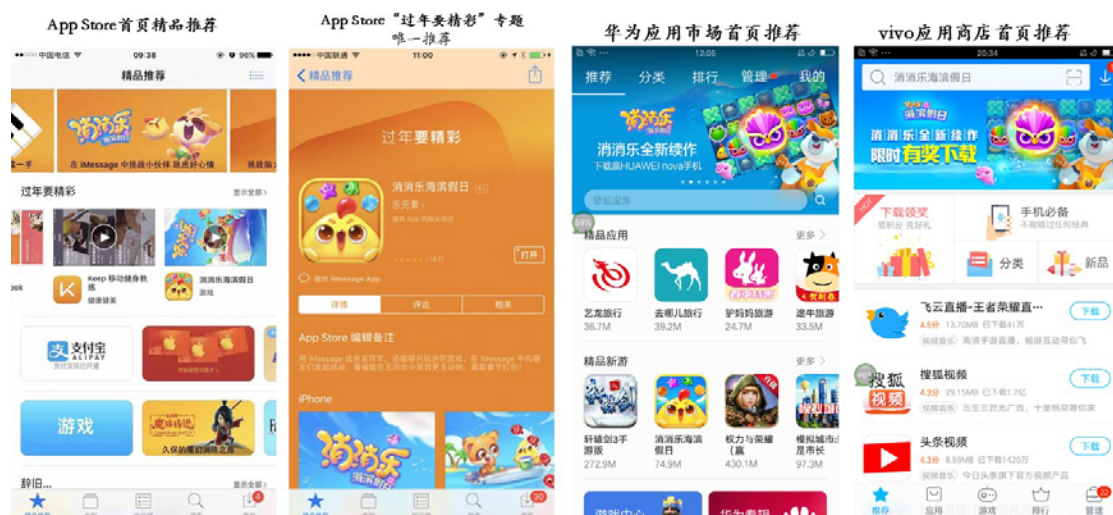
线下广告投放：通过大规模全方位进行游戏曝光，辐射更多游戏用户，提升游戏知名度和品牌形象，包含各类媒体广告投放、楼宇电梯广告投放、电视电影植入等，如在热播电视剧《我的前半生》、《外科风云》中植入《海滨消消乐》相关情节，在湖南卫视、浙江卫视、东方卫视、江苏卫视、安徽卫视等主流电视媒

体投放《海滨消消乐》电视广告，在线下广场 LED 屏投放《海滨消消乐》广告等；也包含与其他合作方开展营销合作，如在 OPPO R11 发布综艺晚会合作中植入《海滨消消乐》，与知名游乐园等线下景点合作联合推广等。



图：《海滨消消乐》线下广告投放示例——电视剧《我的前半生》情节植入（非代言类）

渠道联运推荐：在与游戏渠道/平台合作进行《海滨消消乐》合作运营的过程中，争取渠道推荐，从而获取更多曝光度，提升游戏下载量和活跃度。



图：《海滨消消乐》渠道联运推荐示例

游戏间相互推广：利用精品游戏积累的存量用户及用户间的社交关系、口碑

传播等进行自研精品游戏间的互相推广，如在《开心消消乐》（移动版）中对《海滨消消乐》进行推广。



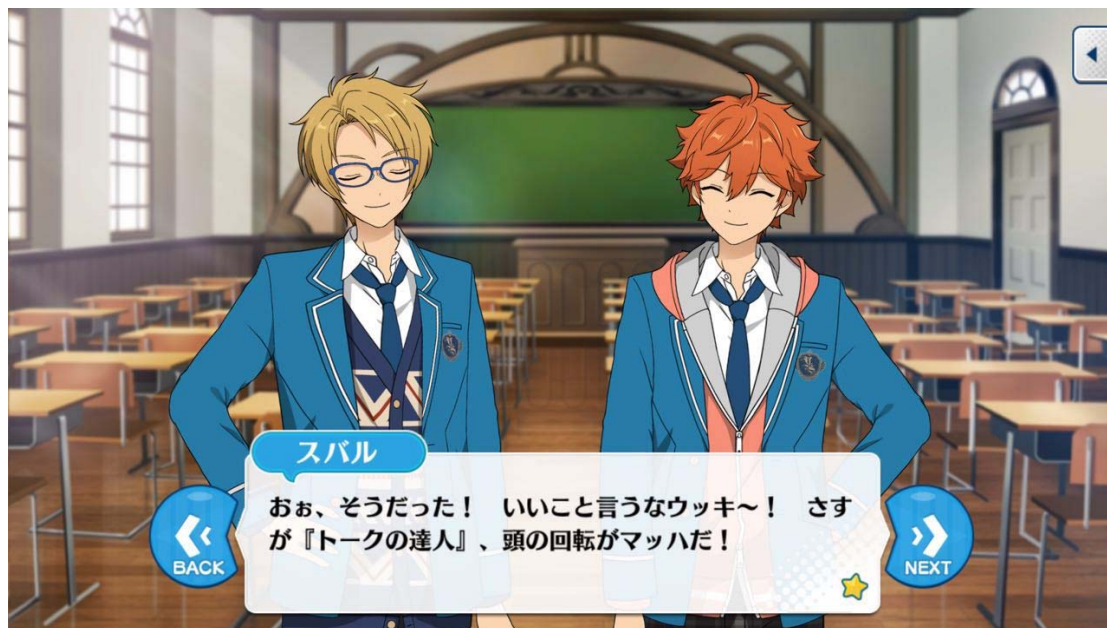
图：《海滨消消乐》游戏间相互推广示例——《开心消消乐》（移动版）中推广《海滨消消乐》

### （3）主要在日本地区运营的主要游戏产品

#### 1) Ensemble Stars!（あんさんぶるスターズ!）

##### ①游戏介绍





《Ensemble Stars!》是发行人子公司 Happy Elements 株式会社自主研发的一款主要针对女性受众的偶像类移动网络游戏，该游戏于 2015 年 4 月上线，主要于日本地区运营。

《Ensemble Stars!》为免费下载游戏，用户无需付费即可下载并畅玩该游戏。该游戏采用游戏内收费模式，在用户希望提升游戏体验、收集更多游戏角色时可充值购买相应的游戏道具。

在《Ensemble Stars!》游戏中，用户化身为偶像培养学校“私立梦之咲学院”唯一的一名制作科转校生，与学校里的 30 余位少年偶像练习生共同打造优秀的偶像组合。在游戏过程中，用户可以化身偶像制作人，全方位参与游戏中的虚拟偶像的培养过程，如参与偶像们的日常训练及比拼，并与偶像角色进行互动沟通等。该游戏的特点主要为：①细腻的美术风格和轻小说式的剧情发展：邀请日本著名轻小说撰写者 Akira 撰写了游戏中的轻小说脚本，用户在游戏过程中采取不同操作将触发不同的剧情发展及故事走向，提升用户与游戏角色的互动体验，有利于用户与游戏建立更深的情感联结，提升用户黏性；②类 3D 效果的 2D 游戏画面：研发团队在该游戏的开发过程中应用了“Live 2D”技术，对该游戏的 2D 画面进行了优化，使之呈现出与 3D 游戏相似的画面，美术效果更加精美；③著名动漫声优配音：游戏邀请了多位日本著名的动漫配音演员为游戏角色配音，为用户提供更好的听觉体验。

《Ensemble Stars!》在日本市场运营表现优异，为 App Annie 日本地区 2017 年度 iOS 畅销榜第 27 名、Google Play 畅销榜第 29 名；曾获日本《FAMITSU》杂志评选 2015 年度新秀奖；还曾取得日本地区苹果应用商店畅销榜第 1 名的出色成绩。该游戏在日本地区偶像类游戏中名列前茅，反映出 Happy Elements 株式会社对于细分游戏品类的深厚理解及对用户心理的扎实把握。

《Ensemble Stars!》游戏成功塑造了现已在日本地区具有一定影响力的虚拟偶像。Happy Elements 株式会社与株式会社角川<sup>28</sup>（证券代码：9468-东证一部）、万代南梦宫<sup>29</sup>（证券代码：7832-东证一部）等日本知名的出版企业及动漫周边商品出品企业合作，采取授权合作等方式对《Ensemble Stars!》游戏塑造的虚拟偶像 IP 进行了综合运营（具体参见“第六节 业务和技术\一、主营业务情况\（二）主要产品及服务\2、原创 IP 业务”）。

## ②游戏运营数据

报告期内，《Ensemble Stars!》运营数据具体如下所示：

### A.各季度的月均运营数据

2017 年，《Ensemble Stars!》月均活跃账户数约 53.27 万人，月均充值流水达 3,943.34 万元。报告期内，《Ensemble Stars!》各季度的月度运营数据平均值具体如下所示：

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2015 年 4-6 月 <sup>30</sup>	31.27	1.59	747.89	21.08	483.16
2015 年 7-9 月	31.09	2.95	1,578.39	50.78	529.34
2015 年 10-12 月	35.70	4.62	3,188.65	89.71	693.49
2016 年 1-3 月	39.74	5.86	4,023.88	101.42	686.50
2016 年 4-6 月	48.46	6.92	4,925.56	101.94	712.80
2016 年 7-9 月	51.15	7.24	5,053.89	98.35	700.37
2016 年 10-12 月	46.85	6.71	5,440.64	116.16	806.98
2017 年 1-3 月	47.84	6.94	5,088.36	106.59	733.59
2017 年 4-6 月	64.41	5.14	3,451.70	55.53	671.94

<sup>28</sup> 株式会社角川为东京证券交易所上市公司。

<sup>29</sup> 万代南梦宫为东京证券交易所上市公司。

<sup>30</sup> 《Ensemble Stars!》于 2015 年 4 月首次上线，故运营数据自 2015 年 2 季度起。

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2017 年 7-9 月	46.26	4.78	3,067.73	66.41	639.77
2017 年 10-12 月	54.59	5.85	4,165.56	78.31	710.12

注：1、月均活跃账户数=当期各月活跃账户数的算术平均值。

2、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

3、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

4、月均 ARPU 值=当期各月 ARPU 值的算术平均值。

5、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

## B. 付费特征数据

2015-2017 年,《Ensemble Stars!》付费账户年度充值额主要集中于 0-2,000 元区间,各年充值金额处于 0-2,000 元区间的账户数占当年付费账户数比重均超过 60%;各年充值金额低于 5,000 元的账户数占当年付费账户数比重均超过 80%;各年充值金额高于 1.5 万元的账户极少,占当年付费账户数比重均低于 5%。《Ensemble Stars!》付费账户年度充值具体分布情况如下所示:

当期充值金额 (元)	2017 年		2016 年		2015 年	
	付费账户数 (万)	占比	付费账户数 (万)	占比	付费账户数 (万)	占比
0 <sup>31</sup> -500	7.04	37.65%	7.45	36.78%	5.36	49.46%
500-2,000	5.54	29.60%	5.42	26.79%	3.01	27.78%
2,000-5,000	3.32	17.72%	3.56	17.60%	1.54	14.16%
5,000-15,000	2.33	12.44%	3.03	14.94%	0.84	7.70%
>15,000	0.49	2.59%	0.79	3.88%	0.10	0.90%
合计	18.71	100.00%	20.25	100.00%	10.84	100.00%

注：上述充值金额分布数据来自发行人后台系统记录。

## C. 用户地域分布

报告期内,《Ensemble Stars!》的注册账户及付费账户均以日本地区账户为主。

### ③主要道具情况

报告期内,《Ensemble Stars!》游戏内大多数道具需要以钻石兑换。在本游戏中通过充值购买或其他途径取得的钻石仅可用于在该游戏中兑换道具等,不可反向兑换为现实货币或在其他游戏中使用。《Ensemble Stars!》主要道具情况如下述

<sup>31</sup> 本部分统计不含充值金额为 0, 即未充值的用户情况。

所示：

序号	主要道具	简介
1	角色卡片	用户可在校园招募活动中消耗钻石获取不同角色卡片。通过收集不同角色卡片，用户可参与不同虚拟偶像的成长过程，获取更加丰富的游戏体验。
2	偶像才艺技能提升道具	用户可购买偶像才艺技能提升道具对偶像角色的才艺及技能进行提升和丰富，充分参与虚拟偶像的培养过程。
3	课程体力值恢复道具	用户在游戏行动需要消耗体力值，购买课程体力值恢复道具可以补充行动所消耗的体力值。
4	演唱会体力值恢复道具	用户在游戏中参加演唱会需要消耗体力值，购买演唱会体力值恢复道具可补充参加演唱会所消耗的体力值。
5	活动重现道具	用户可以使用活动重现道具重现过往游戏中的演唱会活动。

#### ④运营服务情况

《Ensemble Stars!》的运营服务主要包含以下几个方面：

A.版本更新：在《Ensemble Stars!》游戏上线后，研发团队持续进行游戏版本的迭代更新以及游戏内功能点及设置的优化，持续提升游戏的视觉效果及操作感；并持续研发新故事剧情、新角色卡牌等。

#### 持续更新新角色



图：《Ensemble Stars!》版本更新示例

B.游戏运营：《Ensemble Stars!》研运团队会在游戏中举办各种形式的特色运营活动，如：推出限时角色卡牌、鼓励用户参与特色活动比拼赢取卡牌奖励；举办节日限定的特色运营活动，如推出日本夏季“花火大会”主题活动并推出“花火大会”特色造型的偶像卡牌等；在游戏中虚拟偶像生日时，推出该偶像相关的游戏内特别活动及奖品等，通过各色游戏运营活动增添用户的游戏乐趣、增强游

戏与现实生活场景的联系，吸引用户参与活动并促进游戏的分享和传播。

**“花火大会”主题造型偶像卡牌**

2017年6月30日，推出契合日本当季花火大会的运营活动及节日特色装扮的角色人物卡牌



图：《Ensemble Stars!》游戏运营示例

C.游戏推广：与版本更新、游戏运营活动相配合，Happy Elements 株式会社积极针对《Ensemble Stars!》开展游戏推广工作，主要包括：

线下广告投放：通过大规模全方位进行游戏曝光，辐射更多游戏用户，提升游戏知名度和品牌形象，包含电视广告投放、航站楼大幅海报类广告投放等，如：邀请日本知名艺人三浦翔平等拍摄《Ensemble Stars!》电视广告，并通过日本电视台（NTV）、富士电视台（CX）、电视台东京（TX）、读卖电视台（YTV）、朝日放送（ABC）及每日放送（MBS）等知名电视媒体在东京、大阪、名古屋、仙台、新泻、广岛等地区进行电视广告投放等。

线上广告投放：选择优质并匹配游戏目标受众的媒体资源，进行付费广告投放，包含竞价排名广告购买、Twitter 和 Facebook 等社交媒体的广告投放及推送等；以及与其他合作方开展的宣传推广合作，如与 Line 平台合作推出《Ensemble Stars!》表情包等。



2017年6月1日，在Line平台推出第3款表情包



图：《Ensemble Stars!》线上广告投放示例

其他推广方式：通过授权合作及自主商品销售等方式对《Ensemble Stars!》游戏 IP 进行综合运营及塑造，树立游戏品牌，如举办《Ensemble Stars!》2周年纪念庆典活动等。

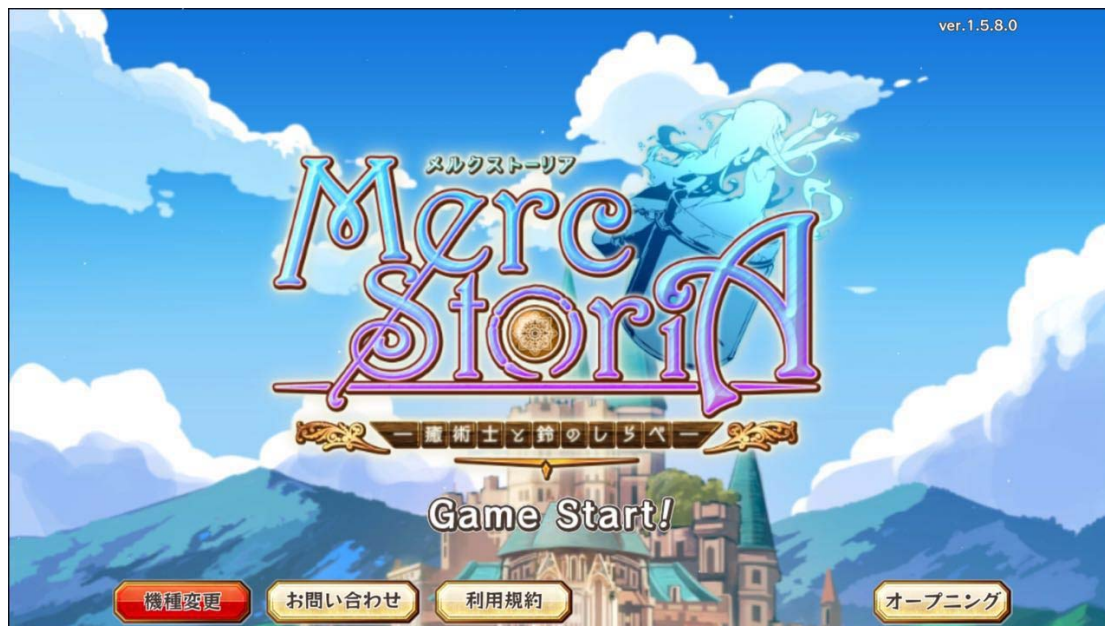
2017年4月15日，《Ensemble Stars!》2周年纪念庆典活动（线下）



图：《Ensemble Stars!》其他推广方式示例

## 2) Merc Storia（メルクストーリア - 癒術士と鈴のしらべ）

### ①游戏介绍



《Merc Storia》是发行人子公司 Happy Elements 株式会社自主研发的一款移动端即时性战略 RPG 游戏，于 2014 年 1 月上线，主要于日本地区运营，曾获 Google Play 评选日本地区“最佳幻想类游戏”。《Merc Storia》为免费下载游戏，用户无需付费即可下载并畅玩该游戏。该游戏采用游戏内收费模式，在用户希望进一步提升游戏体验时可充值购买相应的游戏道具。

《Merc Storia》融合了卡牌养成与横向动作类战斗元素，在游戏中，用户将在旅途中收集各式各样的“魔宠”，并组成最多 5 人的队伍进行冒险。游戏设置有超过 800 种角色，用户可选择不同角色进行职业搭配和技能释放，丰富的人物

角色和职业设定是该游戏的一大亮点。该游戏也引入了社交功能以提升用户游戏体验并增强用户黏性，用户可以通过游戏内的社交系统实现互动沟通并邀请好友一同参与实时公会战斗。

## ②游戏运营数据

报告期内，《Merc Storia》运营数据如下所示：

### A.各季度的月均运营数据

2017年，《Merc Storia》月均付费账户数约1.37万、月均充值流水为1,089.50万元。报告期内，《Merc Storia》各季度的月度运营数据平均值具体如下所示：

时间	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均ARPPU值 (元)
2015年1-3月	3.22	2,035.87	638.54
2015年4-6月	1.76	1,370.68	776.37
2015年7-9月	1.94	1,561.35	803.32
2015年10-12月	1.58	1,405.97	906.01
2016年1-3月	1.97	1,586.03	811.49
2016年4-6月	1.59	1,317.07	841.98
2016年7-9月	1.39	1,297.48	906.73
2016年10-12月	1.32	1,070.88	812.10
2017年1-3月	1.46	1,283.12	852.93
2017年4-6月	1.22	1,172.09	958.10
2017年7-9月	1.45	1,087.85	812.74
2017年10-12月	1.34	814.94	611.93

注：1、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

2、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

3、月均ARPPU值=当期各月ARPPU值的算术平均值。

### B.付费特征数据

2015-2017年，《Merc Storia》付费账户年度充值金额主要集中于0-2,000元区间，各年充值额处于该区间的账户数占当年付费账户数比重均超过70%。各年充值金额高于2万元的账户数极少，占当年付费账户数比重均低于3%。《Merc Storia》付费账户年度充值具体分布情况如下述图表所示：

当期充值金额（元）	2017年		2016年		2015年	
	付费 账户数（万）	占比	付费 账户数（万）	占比	付费 账户数（万）	占比
0 <sup>32</sup> -500	2.94	54.39%	3.04	48.66%	5.44	55.25%
500-2,000	1.34	24.84%	1.63	26.16%	2.40	24.41%
2,000-5,000	0.56	10.35%	0.76	12.13%	1.02	10.37%
5,000-20,000	0.49	9.11%	0.65	10.39%	0.80	8.17%
>20,000	0.07	1.32%	0.17	2.66%	0.18	1.79%
合计	5.40	100.00%	6.25	100.00%	9.85	100.00%

注：上述充值金额分布数据来自发行人后台系统记录。

### C.用户地域分布

《Merc Storia》主要于日本地区及台湾地区运营。报告期内，该游戏付费账户主要为日本地区账户，占各期付费账户数比重超过 80%。

#### ③主要道具情况

报告期内，《Merc Storia》游戏内大多数道具需要以钻石兑换。在本游戏中通过充值购买或其他途径取得的钻石仅可用于在游戏中兑换道具等，不可反向兑换为现实货币或在其他游戏中使用。《Merc Storia》主要道具情况如下表所示：

序号	主要道具	简介
1	招募活动角色获取	用户在招募活动中消耗钻石抽获取角色，游戏现已有 800 余种角色供用户收集和选择。
2	探险体力值恢复道具	用户需要消耗体力值进行探险，购买探险体力值恢复道具可补充在探险中消耗的体力值。
3	继续战斗	用户在探险中战斗失败时，可消耗钻石获取继续战斗机会。
4	稀有徽章	用户可以使用稀有徽章兑换角色造型、背景、音乐及其他道具等。
5	进化素材	用户可以使用进化素材对游戏同伴进行升级，提升游戏角色的稀有度、变换角色造型及人物属性。

#### ④运营服务情况

《Merc Storia》运营服务主要包含以下几个方面：

A.版本更新：《Merc Storia》游戏上线后，研发团队持续对游戏版本进行迭代更新并对游戏配置和功能点进行优化，不断推出新游戏角色及各角色的进化版本。目前游戏中的人物角色已达 800 余种，各人物角色均拥有其特有的形象设计、技能属性、职业设定和故事情节。用户可根据自己的喜好招募特定作战同伴并灵

<sup>32</sup> 本部分统计不含充值金额为 0，即未充值的用户情况。

活搭配战队成员的职业与属性。同时，各关卡中魔宠及游戏场景的持续更新也增添了游戏的可玩性与趣味性。

#### 持续开发新游戏角色



图：《Merc Storia》版本更新示例

**B.游戏运营：**《Merc Storia》研运团队平均每月会在游戏中举办 4 至 5 场特色主题活动，活动时长合计逾 20 天，基本覆盖全月大部分时间。各主题活动设计有不同的画面与故事情节，鼓励用户参与活动并赢取活动限定的游戏角色、道具及徽章等。此外，游戏中也会开展公会淘汰赛、珍稀徽章道具交换活动等用户间的互动运营活动，以增添游戏趣味性并促进用户间的社交互动和分享，帮助游戏留存已有用户、获取新增活跃用户。

**C.游戏推广：**与版本更新及游戏运营活动相配合，运营团队也积极开展《Merc Storia》游戏推广工作，主要包含：

**线下广告投放：**通过大规模全方位进行游戏曝光，辐射更多游戏用户，提升游戏知名度和品牌形象，包含电视广告投放、地铁广告投放、航站楼大幅海报类广告投放等，如：邀请畑正宪、优希美青等日本知名艺人拍摄《Merc Storia》电视广告，并在东京放送（TBS）、电视台东京（TX）、朝日放送（ABC）等主流媒体播放。

**线上广告投放：**选择优质并匹配游戏目标受众的媒体资源，进行付费广告投

放，主要包含竞价排名广告购买、Twitter 和 Facebook 等社交媒体的广告投放及推送。

其他推广形式，如在日本大型视频网站 Niconico 直播游戏角色原画设计过程、游戏战斗过程及游戏制作人员采访等。

## 2、原创 IP 业务

乐元素也开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社通过其自研游戏产品《Ensemble Stars!》成功塑造了现已在日本地区具有一定影响力的虚拟偶像并采取多种方式对游戏 IP 及虚拟偶像进行综合运营。发行人中国团队则主要围绕自研精品游戏产品《开心消消乐》原创的“消消乐萌萌团”卡通形象开展 IP 综合运营业务。

报告期内，发行人的原创 IP 业务处于快速发展阶段，最近一期占公司营业收入比重为 2.29%。原创 IP 业务收入具体金额及占报告期营业收入比重情况如下所示：

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
IP 特许权使用收入	3,099.61	1.37%	3,170.07	1.71%	620.30	0.55%
周边商品销售收入	2,087.03	0.92%	404.46	0.22%	237.28	0.21%
<b>合计</b>	<b>5,186.63</b>	<b>2.29%</b>	<b>3,574.53</b>	<b>1.93%</b>	<b>857.58</b>	<b>0.76%</b>
<b>营业收入</b>	<b>226,413.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>184,913.72</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,944.72</b>	<b>100.00%</b>

### （1）日本地区原创 IP 业务情况

在日本地区，发行人子公司 Happy Elements 株式会社采取了授权合作及自主商品销售等方式对《Ensemble Stars!》游戏中的虚拟偶像 IP 进行综合运营，目前已将《Ensemble Stars!》游戏中的虚拟偶像团体打造为在日本地区深受日本女性用户欢迎的虚拟偶像团体：《Ensemble Stars!》Twitter 官方主页粉丝数已达 70.1 万人<sup>33</sup>；《Ensemble Stars!》周边商品在日本地区线上线下广泛售卖，仅日本亚马逊网站即有超 10,000 个搜索结果，相关周边商品在日本地区最大的动漫周边商品销售商场 Animate 也有售出；《Ensemble Stars!》虚拟偶像 IP 相关的音乐 CD、

<sup>33</sup> 截至 2018 年 3 月 23 日。

周年庆演出等也取得了优异的销售成绩。发行人原创 IP 业务合作的优质合作方包含株式会社角川<sup>34</sup>（证券代码：9468-东证一部）、万代南梦宫<sup>35</sup>（证券代码：7832-东证一部）等日本知名的出版企业、动漫周边商品出品企业，《Ensemble Stars!》IP 周边商品获得了 Movic 等日本知名动漫游戏电商网站推荐。

发行人在日本地区对《Ensemble Stars!》IP 进行综合运营的具体形式包含：

①自营周边商品销售：发行人择优选择在日本地区知名的动画、漫画出版企业及周边商品设计及生产企业、演出活动举办企业等进行合作，联合举办《Ensemble Stars!》相关演出或合作设计、研发、生产《Ensemble Stars!》相关周边商品并由发行人自主售卖。2017 年 10 月，发行人与合作方合作，自主举办的《Ensemble Stars!》首场 CG 演唱会在东京最大的 Live House TOYOSU PIT 举行，现场观众超千人；并于 2017 年 10-12 月在日本东京、大阪、名古屋、仙台举行后续巡演，获得了良好的反响，累计参与观众超过 3 万人。

②IP 特许权的授权使用和经营：发行人授权第三方使用《Ensemble Stars!》IP 研发、生产《Ensemble Stars!》IP 相关商品、或组织相关演出并收取一定比例的授权费。授权范围包括流行商品授权，如服饰、饰品配件、美妆用品等；生活用品授权，如文具用品、生活杂货、玩偶等；出版物授权，如动画、漫画作品、小说、音乐 CD 及 DVD 等；演出经纪授权，如真人演唱会、舞台剧、CG 演唱会等。《Ensemble Stars!》相关线下演出录像带、音乐 CD、抱枕、徽章等周边商品已在日本知名周边商品销售商城 Animate 发售。2015 年 10 月-2017 年 1 月授权发售的 18 张《Ensemble Stars!》游戏音乐单曲 CD 也均取得了不俗的销售成绩，最高销售成绩均基本位居日本公信榜前 10 名。《Ensemble Stars!》两周年线下演出在 2017 年 4 月 15 日举办，演出活动分为昼夜两场，就事先准备的席位收到了 3 倍左右的预约购买数，最终以抽签形式决定席位归属。《Ensemble Stars!》舞台剧《あんさんぶるスターズ！ オン・ステージ》（Ensemble Stars! On Stage）分别于 2016 年 6 月和 2017 年 1 月举办了第一部及第二部公演；2017 年 9 月举办了第三部《あんさんぶるスターズ！ エクストラ・ステージ ～Judge of Knights～》

<sup>34</sup> 株式会社角川为东京证券交易所上市公司。

<sup>35</sup> 万代南梦宫为东京证券交易所上市公司。

公演。



图：《Ensemble Stars!》IP 特许权授权示例

## （2）中国地区原创 IP 业务情况

在中国地区，发行人围绕其原创的、衍生于精品游戏产品《开心消消乐》的卡通形象 IP “消消乐萌萌团”，研发创作了覆盖表情、漫画、插画、短视频等不同内容载体的周边产品，通过多种渠道打造“消消乐萌萌团”IP 形象品牌。

发行人通过多种内容载体形式，塑造了“消消萌萌团”的 6 个形象鲜明的角色：英雄般可靠的栗熊、开朗乐天的莱萌鸡、幽默帅气的爱逗蛙、喜欢逛街自拍的么么狐、擅长塔罗牌的紫咪、单纯善良的嘟嘟河马，通过“消消乐萌萌团”传达友情、亲情、关爱、陪伴等主旨，抒发互相帮助、共同成长的情感主题。



图：“消消乐萌萌团”卡通形象

在打造“消消乐萌萌团”IP 的同时，乐元素也积极与中外优秀的设计师合作，设计并生产“消消乐萌萌团”周边商品，如抱枕、毛绒玩具、文具、生活杂货（拖鞋、袜子、牙杯等）等并在各电商平台开设旗舰店，开展“消消乐萌萌团”周边商品的自营销售业务。通过不同载体形式的产品联动，使得《开心消消乐》



用户与“消消乐萌萌团”IP用户可互相转化，在为《开心消消乐》游戏用户、IP用户提供优质的文化娱乐内容、卡通形象周边产品、用户体验的同时，拓宽了发行人获取收入的渠道。



图：“消消乐萌萌团”周边商品

同时，乐元素也积极尝试将中国原创的“消消乐萌萌团”IP形象推广至更广泛的海外地区：

①参展日本札幌冰雪节：2017年2月6日-2017年2月12日，乐元素携“消消乐萌萌团”卡通形象参加了有“冰雪盛典”之称的日本北海道札幌雪祭。在札幌会场正中心设置的“消消乐萌萌团”卡通形象雪雕和线下体验咖啡店成功吸引了参与日本札幌雪祭的广大游客的关注，成功提升了中国原创IP“消消乐萌萌团”的境外影响力。

②参加东京时尚盛典“Girls Award”：2017年9月16日，“消消乐萌萌团”受邀成为日本“Girls Award”唯一合作的中国品牌。在东京时尚盛典“Girls Award”上，模特身着结合“消消乐萌萌团”形象设计的小礼裙走秀展示，多媒体的应用也为此次演出“Color Your Life”增添了光彩。



图：“消消乐萌萌团”在东京时尚盛典“Girls Award”上的合作展示

③与日本旅游业合作：乐元素与日本新宿周边最大的商圈 Lumine 就“消消乐萌萌团”相关事宜达成合作，于 2017 十一国庆假期期间，在当地举办了“萌萌团空降新宿”的活动，并结合国庆黄金周出游热潮，与 Willer Restaurant Bus、Tango Railway 合作推出“消消乐萌萌团”定制版时尚京都游专属路线，在十一黄金周为在日本旅行的国人派送乐元素精心准备的“消消乐萌萌团”节日礼包。

乐元素以其原创“消消乐萌萌团”IP 为起点，凭借精心制作的多载体形式 IP 文化内容，获得了海内外行业的关注和美誉，为中国原创 IP“走出去”做出了重要贡献。

### （三）主要经营模式

#### 1、游戏研运业务

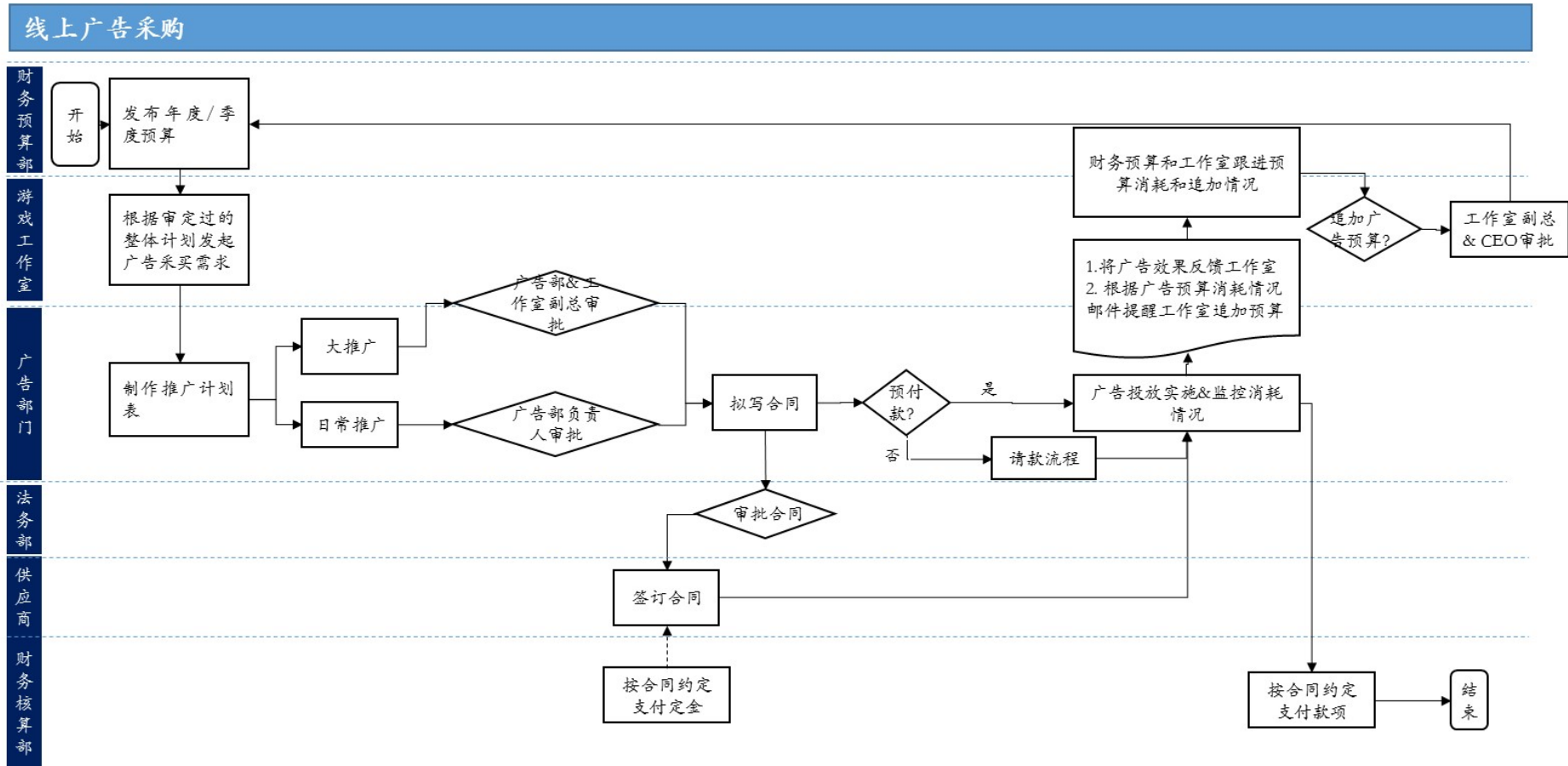
##### （1）采购模式

乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。发行人主要通过其研运团队自主研发并运营网络游戏产品。在网络游戏产品的研发及运营过程中，发行人采购的主要内容为：（1）支付部分游戏渠道/平台、游戏运营商的游戏分成款项；（2）采购游戏运营过程中所需的推广服务（线上、线下广告采购等）；（3）采购游戏

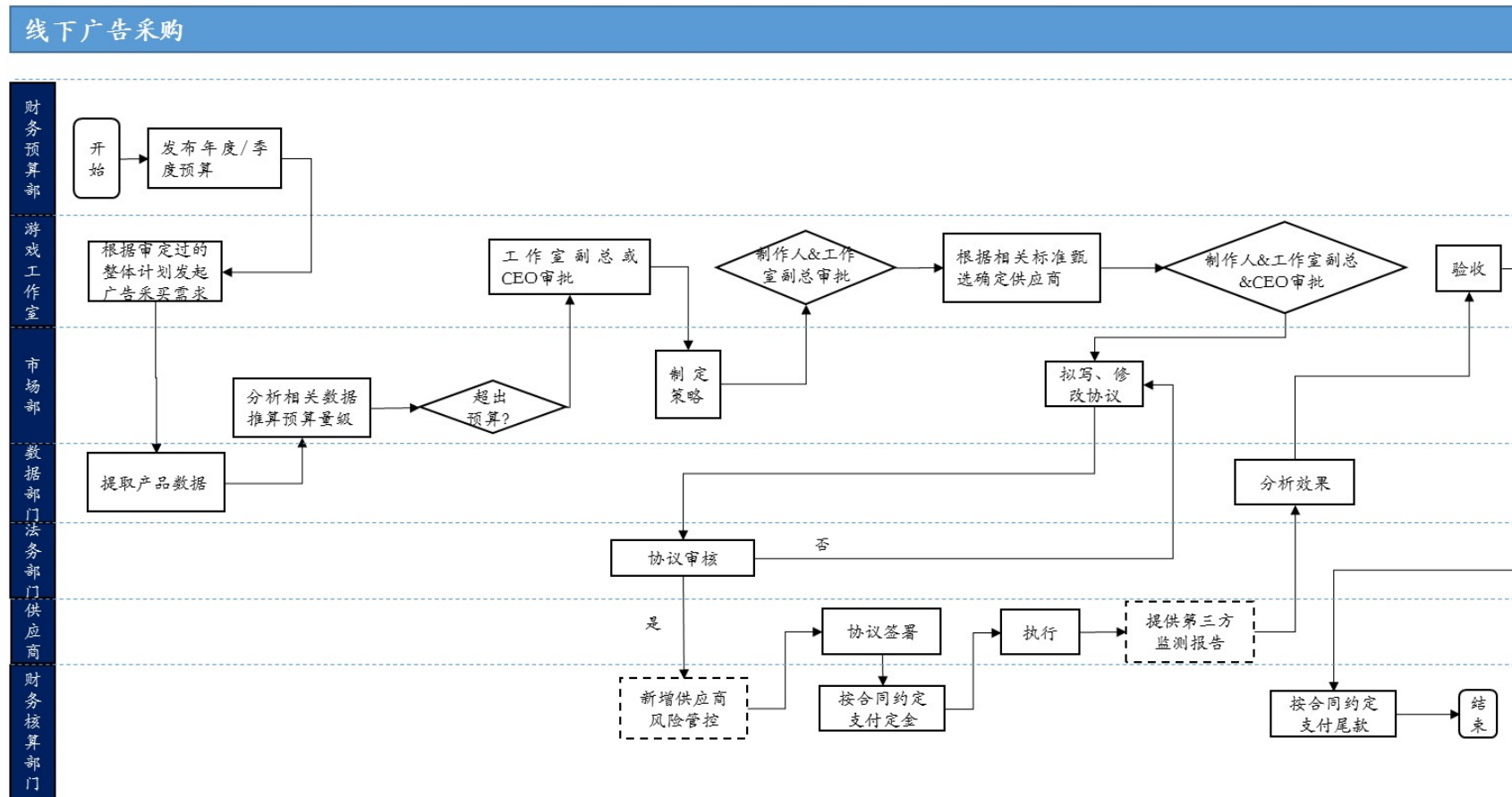
研发及运营过程相关的服务器租赁服务等。上述领域竞争充分，供应充足。针对研运过程中涉及的各项采购，发行人已建立了完善的采购管理制度及供应商管理制度，对采购流程及供应商选择等均设置了完善的规定。

发行人游戏研运业务主要采购流程具体如下所述所示：

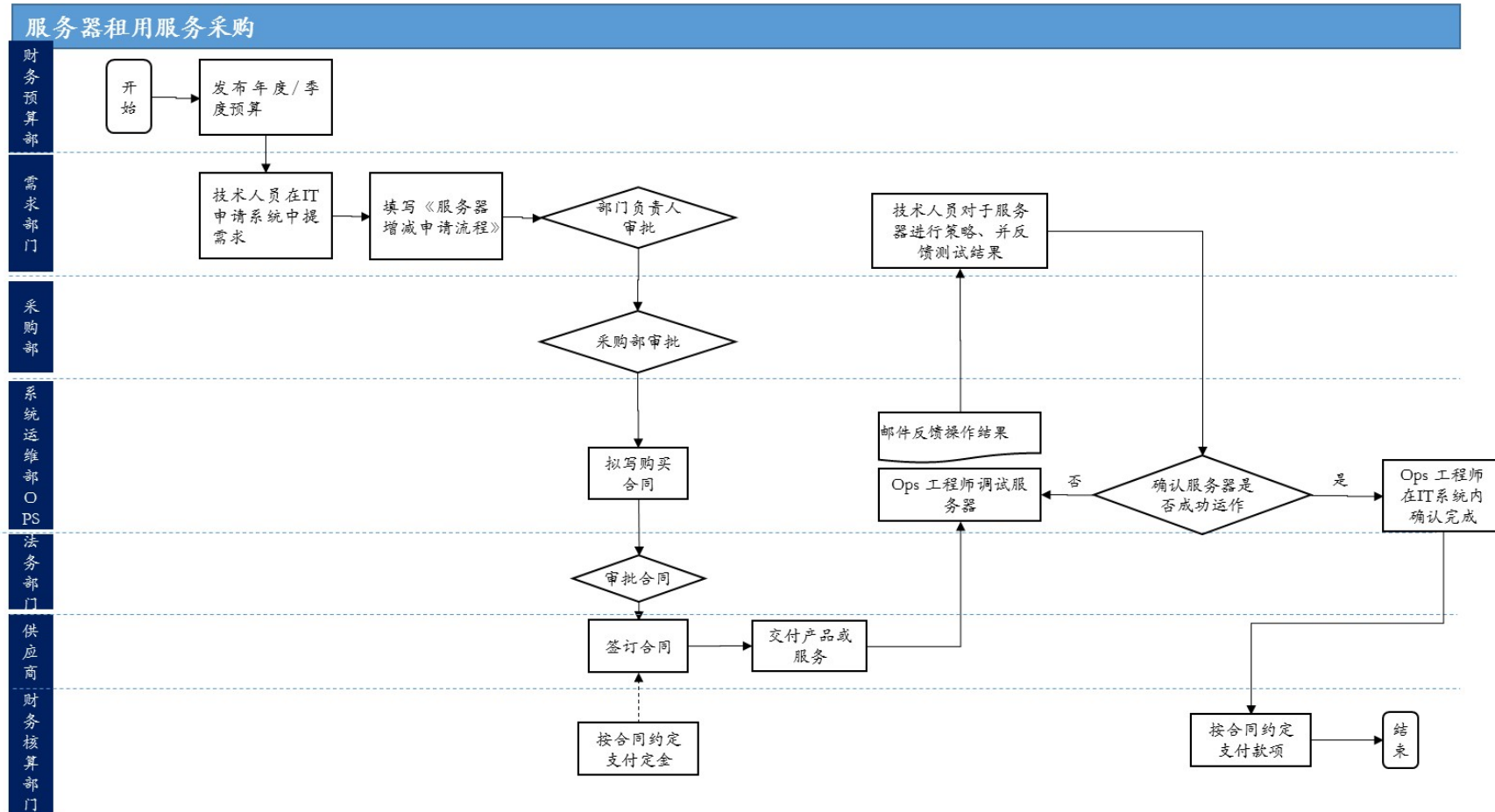
①线上广告采购——先由财务预算部门发布经公司内部决策程序审批通过的年度/季度采购预算,再由各游戏工作室根据审定过的整体计划发起广告采买需求,由广告部门等制定具体的广告推广计划并实施后续具体采购。线上广告采购具体流程如下所示:



②线下广告采购——先由财务预算部门发布经公司内部决策程序审批通过的年度/季度采购预算，再由各游戏工作室根据审定的整体计划发起广告采买需求，由数据部门、市场部门等根据具体产品数据推算预算量级并实施后续具体采购过程。线下广告采购具体流程如下所示：



③服务器租用服务采购：先由财务预算部门发布经公司内部决策程序审批通过的年度/季度采购预算，并由需求部门在系统中提起采购需求，经部门负责人、采购部等审批通过后实施采购。服务器租用服务具体采购流程如下所示：



## （2）研发模式

乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。网络游戏产品的生产过程即其研发过程。发行人网络游戏产品研发模式具体情况请参见“第六节 业务和技术\一、主营业务情况\（四）主要产品及服务的流程图”。

## （3）运营模式

发行人采取自主开发运营模式-合作运营、自主开发运营模式-独立运营、授权运营及联合运营模式-代理运营等业务模式对网络游戏产品进行运营，其中自主开发运营模式-合作运营是发行人最主要的游戏运营模式。各运营模式具体情况如下所示：

①自主开发运营模式-合作运营（以下简称“合作运营模式”）：公司主要与苹果应用商店、Google Play 等游戏渠道/平台对自主研发的游戏产品进行合作运营。在该模式下，用户通过游戏渠道/平台的宣传、介绍等了解发行人的网络游戏产品，并通过游戏渠道/平台提供的下载链接、入口等下载游戏软件，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。发行人负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务，游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道，按协议约定的分成比例与发行人就游戏收入进行分成。在具体业务实践过程中，发行人与部分游戏渠道/平台合作进行游戏的合作运营时也存在由发行人提供计费系统的情形。

②自主开发运营模式-独立运营（以下简称“独立运营模式”）：独立运营是指游戏用户直接通过公司的官方网站或自有渠道下载游戏，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。在独立运营模式下，公司独立完成游戏产品上线、维护、升级、客户服务、计费系统提供等运营工作并自主进行游戏的宣传推广工作。

③授权运营模式：授权运营是指公司有条件地与游戏发行商或游戏渠道/平台合作，授权其在指定地区全权代理并发行、运营公司的网络游戏产品。游戏渠道/平台负责各项推广及运营工作、承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的收入分成款项和授权金。

④联合运营模式-代理运营（以下简称“代理运营模式”）：代理运营模式是指部分游戏研发企业与公司合作，授权公司在指定渠道及指定地区代理推广运营其研发的游戏产品。

此外，为提升用户黏性、延长自研游戏产品的生命周期，发行人致力于自研游戏产品的精细化运营，从而为用户提供长期、可持续的优质运营服务。发行人对自研游戏产品的精细化运营举措包含：版本更新、游戏运营活动、游戏推广等。精细化运营举措的具体情况请参见本节“一、主营业务情况\（四）主要产品及服务的流程图”。

#### （4）盈利模式

公司移动网络游戏运营业务的盈利模式主要如下：公司运营的自研游戏产品或代理的第三方游戏产品主要采用“免费下载+游戏内付费”的模式，用户可以免费下载公司自主研发的网络游戏产品或代理的第三方网络游戏产品，注册成为游戏用户后，可充值获得游戏内的虚拟游戏币，并使用虚拟游戏币购买游戏内的虚拟道具以增加游戏技能、提升游戏体验。公司通过运营相应的网络游戏产品，获取虚拟道具销售收入分成，从而获得盈利。

游戏运营收入为公司报告期内最主要的收入来源。

## 2、原创 IP 业务

除研发及运营移动网络游戏外，乐元素也同时开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。原创 IP 业务相关经营模式如下：

#### （1）采购模式

在研发及运营原创 IP 相关内容产品的过程中，发行人采购的主要内容为：原创 IP 内容研发及运营所需的市场调研服务、推广服务（线上、线下广告采购等）以及 IP 衍生周边商品的工厂代工服务。上述领域竞争充分，供应充足。针对上述各项采购，发行人已建立了完善的采购管理制度及供应商管理制度，对采购流程及供应商选择等均设置了完善的规定。

#### （2）IP 开发模式



在原创 IP 内容开发方面，发行人的开发模式主要包括：①挖掘自有精品游戏产品中的 IP 形象，对游戏 IP 进行综合性地开发及塑造、深度探索并延伸相关游戏的文化内涵，开发打造动画短片、周边商品等，为用户提供多角度体验。②通过动漫、音乐、演唱会等多媒体载体形式构建自有 IP，通过创作动画、漫画等精品内容，传达该 IP 相关的世界观及主旨思想，培育该自建 IP 的受众群体；后续结合多种内容载体和形式为用户提供原创 IP 周边产品。

### （3）运营模式

原创 IP 业务的运营模式主要指以 IP 的内容宣发与粉丝运营，乐元素主要通过通过与国内外的动画、漫画、视频等内容平台公司合作，将公司创作的 IP 文化相关优质内容传递给广大受众；同时通过广告媒体、自媒体平台对 IP 文化内容进行宣传内容，积极组织线上、线运营活动，增进与 IP 内容受众群体的互动并逐步扩大 IP 的影响力，形成受众聚集。同时乐元素也尝试促进各载体形式 IP 文化内容产品用户之间的相互渗透和转化，促进单个载体产品的受众用户转化为整个 IP 的受众及用户，最终将 IP 打造为核心资产。

### （4）盈利模式

原创 IP 业务收入来源包含：

①IP 特许权使用收入：公司将 IP 形象授权予专业的出版机构或周边商品出品厂商，由其进行 IP 的综合运营及周边商品的开发、生产、出版及销售，或结合 IP 形象开展相关的演出、活动，公司依照合同约定比例从周边商品销售收入或活动收入中收取授权费分成收入。

②周边商品销售收入：公司联系第三方厂商开发、生产公司拥有的 IP 形象相关的周边产品，并由公司自行从事上述周边产品相关的销售，获取销售收入。

## （四）主要产品及服务的流程图

### 1、游戏研运业务

发行人高度重视移动网络游戏等网络游戏产品的自主研发和创新，始终致力于研发玩法新颖、品质精良、易用性好的网络游戏产品并通过长期精细化运营为用户提供优质游戏服务。公司内部划分为不同的事业部，以项目组为单位，采取

研运一体的体制研发并运营网络游戏产品。截至 2017 年 12 月 31 日，发行人游戏研发及运营团队人数共有 465 人。

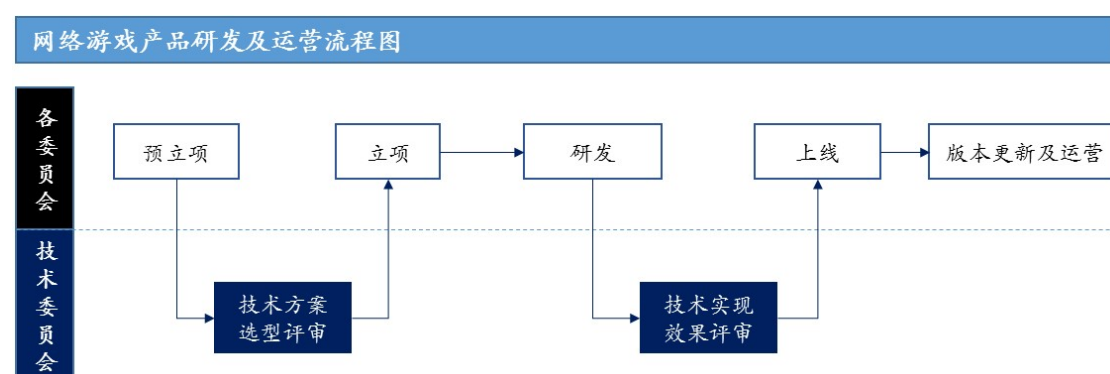
发行人高度重视员工成长及培养，核心技术人员均自公司创立之初即加入，对公司具备较高的认同感及较强的归属感，与公司文化、工作氛围较为契合。公司经营至今，核心技术人员保持稳定。

目前公司已形成网络游戏产品的流程化开发，后续优质产品供应稳定。公司设立了产品委员会及游戏研发阶段评审制度，已建立起一套以用户为导向、鼓励创新、切实可行的游戏产品研发制度。游戏研发及运营的具体流程主要包括预立项、立项、研发、上线、版本更新及运营五个阶段。

此外，公司还建立了游戏项目的孵化器制度，鼓励研发人员提出探索性、创新性的产品方向及构想，并为项目孵化提供所需的人力、财力、物力等多方面资源支持；公司的数据分析等运营支持部门，也会在游戏项目的早期孵化过程中为项目组提供行业、用户、产品数据分析支持。

在游戏产品研发过程中，公司会汇集内部专家组成产品、技术及美术委员会，在各个阶段对项目组提出的研发方案及研发的游戏产品进行多维度评审并提供反馈，经过反复多轮的评审、测试及优化来把控游戏产品品质。

公司网络游戏产品研发及运营流程具体如下：



### （1）预立项阶段

预立项阶段是整个网络游戏项目研发流程的开始。首先，由游戏孵化器中初步筹建的项目组（主要由制作人、策划人员、美术人员、前端技术人员组成）原创项目概念并形成策划报告提交产品委员会（主要由公司高管、产品及运营专家

组成，可根据实际情况邀请其他专家加入评审组）评审。策划报告须清晰说明项目目标，包括并不限于市场分析、目标用户、针对目标用户的具体需求、产品类型、题材、核心玩法，以及实现下一阶段立项所需的预算。

同时，项目组需要说明技术选型并提交技术委员会进行技术选型评审。

产品及技术委员会评审通过后，项目组开始独立核算费用，并进行下一阶段——项目立项。

## （2）立项阶段

进入立项阶段后，将根据项目组预算为项目组增加相应的策划、技术和美术人员。在这个阶段，项目组将形成游戏产品的完整策划案，详细策划实现预立项阶段项目目标的具体方案、用 Demo 展示为用户提供的核心体验、预估项目收益，并提交产品委员会申请立项评审。产品委员会将根据项目具体情况，从技术委员会、美术委员会邀请相关专家加入立项评审。

项目组通过立项评审后，评审委员会将与项目组共同明确下一阶段研发所需的时间和预算，并根据项目的实际情况明确研发阶段评审的重点。评审重点包括且不限于用户核心体验、项目亮点、风险点、难点等。通过立项评审后，项目组将从游戏孵化器中调出，正式独立运作。

## （3）研发阶段

根据研发进度，研发阶段可进一步分为研发、测试和调优三个环节，产品、技术、美术委员会、商业分析部门、数据分析部门将在各环节共同为项目组提供所需的专家和数据支持。

在研发过程中，项目组需要根据立项阶段评审通过的策划方案完成完整的 Demo。在完成 Demo 的过程中，项目组将检验整个研发管线，确保后续项目上线后能够根据用户和市场需求及时提供版本更新。同时，项目组需要明确下一阶段项目上线所需的预算并提交产品委员会申请研发评审。产品委员会将根据项目情况，从技术委员会、美术委员会邀请相关专家加入研发评审。

技术委员会将针对游戏项目进行独立的技术实现效果评审会，确保技术选型及实现能够支撑项目上线所需。

通过研发评审后，项目组开始进行封闭开发，全面实现游戏产品的完整功能设定和预期体验。游戏产品研发完成后，需在无任何前期推广的情况下进行不少于 15 天的线上测试，获得 2 日、7 日、15 日的用户留存数据及付费数据，以检验游戏产品的实现效果，项目组将根据具体数据对游戏产品进行调优；如有需要可多次进行线上测试，待测试数据达到预期后该款游戏项目的前期研发工作才宣告完成。项目组将提交产品委员会申请下一阶段的上线评审。

#### （4）上线阶段

根据游戏产品上线测试的结果，公司将决策游戏项目是否正式上线，对于可正式上线的游戏产品，公司将确定为其具体提供的推广资源之量级。项目组申请上线评审时，须提交包括并不限于完整游戏产品包、测试数据报告（含测试方式、结果、调优）、1 年运营方案、技术效果检验、上线后两个月的推广计划等在内的评审资料。通过评审后，项目组将进入正式上线筹备阶段，并启动小型推广计划，根据推广效果确定后续游戏推广安排。

#### （5）版本更新及运营

游戏上线后，公司运营、客服、数据分析部门将实时监控游戏的运营过程，即时收集游戏运营数据及用户反馈，并通过公司自主开发的用户数据分析系统对运营数据进行分析。项目组汇总运营、客服、数据分析部门反馈的相关问题和需求后，将有针对性地进行更新升级版本的开发，然后由项目组质量控制人员进行版本质量测试，测试通过后由项目制作人审批是否上线，通过后交由运营团队部署更新版本上线。

游戏上线后，发行人坚持围绕下述理念对游戏进行精细化运营：在不影响盈利的前提下，为付费用户和非付费用户提供长期服务，为用户持续提供优质游戏体验。运营团队在通过精细化运营提高用户活跃度、延长用户生命周期、实现新老用户之间的交叉传播从而吸引新用户、召回老用户等方面已形成了体系化的方法论，具体如下：

①版本更新：在游戏上线后，持续进行版本迭代、关卡增加，通过创新内容、增加功能为用户提供新鲜感。具体包含以下几方面：

A.关卡更新：持续地进行版本更新及迭代，研发新关卡、新玩法，增加新障碍物或游戏内卡通形象与角色。以《开心消消乐》（移动版）为例，研发团队通过持续研发新障碍、新关卡来不断为用户提供新鲜的游戏体验。

B.关卡调优：游戏上线后，游戏项目组仍会结合过关率数据及关卡体验分析等对关卡进行难度调整，并进行功能、美术优化，持续提升用户的游戏体验。发行人的研运团队主要通过积累的运营数据对用户意见进行分析：通过数据监控、数据分析把握用户需求，如在新调优方案上线前先选择小规模用户组分别对不同方案进行测试，通过数据分析筛选最优方案。

C.其他配置更改、功能点优化等。

②游戏运营：游戏运营活动是发行人游戏运营工作的重要组成部分。游戏研运团队会在已上线游戏中举办特色主题运营活动，提升用户参与游戏的积极性并促进用户之间的社交互动：以《开心消消乐》（移动版）为例，研运团队会在游戏中举办闯关活动、分享活动、关卡活动、推广活动、季度周赛（春、夏、秋、冬四季周赛）、节庆活动（春节、端午特色活动）、热点影视作品合作活动等不同类型的活动保持游戏的话题热度，增强游戏与用户生活的情感联结，提升游戏的时尚感，提升用户参与游戏的积极性，促进游戏的传播和分享，通过用户之间的传播及分享树立游戏口碑、帮助游戏获取新增活跃用户。

③游戏推广：通过持续进行推广投入对游戏产品进行宣传推广，主要包含：  
A.线上广告投放，包含视频广告投放、线上流量采购等；  
B.线下广告投放，包含电视广告投放、地铁公交广告投放、影视剧植入、杂志及其他媒体广告投放等；  
C.渠道联运推荐，在与游戏渠道/平台合作进行游戏合作运营时，争取获得渠道推荐，提升游戏下载；  
D.游戏间相互推广，利用公司已有精品游戏的存量用户及用户间的社交关系、口碑传播等对公司的游戏产品进行宣传推广。

通过持续进行版本更新、开展特色化的游戏运营活动、线上线下等多方式联动进行游戏推广等多种手段，发行人实现了游戏产品的精细化运营和有效的宣传推广，持续为用户提供长期优质服务，不断提升用户的游戏体验，提升用户黏性，延长游戏生命周期。

## 2、原创 IP 业务

IP 业务研发及运营流程图



### （1）IP 企划与立项阶段

在该阶段，发行人的原创 IP 业务团队将开展用户调研,明确市场的需求和趋势、确定相应 IP 的核心用户群和泛核心用户群；确定 IP 的内容框架结构，包括故事类型、内容载体、世界观、人物设定、美术风格等基础内容；确定对相应 IP 进行运营拟采用的商业模式、盈利模式。

### （2）IP 文化内容开发阶段

不同内容载体的 IP 文化内容产品对应不同的开发流程。在该阶段，发行人原创 IP 业务团队将根据 IP 企划和立项阶段确定的内容框架设定具体故事发展、明确内容载体形式，进而推出漫画、动画等对应形式的 IP 文化内容产品。

①动画开发流程：概念初创——确定动画作品的世界观设定、人物设定、故事构成；前期开发——完成动画作品对应的文字脚本创作、美术概念设计等；中期制作——画面制作、声音创作（音乐、配音、声效）；后期合成——完成动画作品相关的后期合成工作。

②漫画开发流程：确定漫画作品的故事构成、人物设定、世界观等；完成漫画作品相关的文字脚本创作及美术概念设计；完成漫画作品相关的脚本细化、分镜创作等；制作漫画作品线稿、完成漫画上色工作；从整体角度对漫画的线条、颜色及效果等进行修改和完善，达到更好的艺术效果。

### （3）内容宣传与发行阶段

该阶段内，发行人主要与各动画、漫画内容平台合作，与上述平台联合进行动画、漫画等 IP 文化内容产品的宣传、运营、推广，逐步提升 IP 文化内容影响力。

### （4）IP 文化内容的商品化与授权

对于已具有一定影响力的 IP，如发行人从自研精品游戏产品中衍生塑造的“消消乐萌萌团”及《Ensemble Stars!》中的虚拟偶像 IP；或是发行人通过其他手段塑造并建立了影响力的 IP，发行人将进一步推进其的商品化及授权，包含合作研发、自营销售 IP 衍生周边产品或围绕相应 IP 自主进行影视剧拍摄、系列游戏研发等商业化改编及运营；也可授权第三方使用发行人的成熟 IP 进行周边商品的开发、销售、影视剧及游戏改编等。

## （五）发行人主营业务、主要产品的演变情况

### 1、发行人主营业务、主要产品的演变情况概述

公司的实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊于 2009 年创立双鱼互动和北京乐元素，最初以社交网页游戏起家，通过陆续打造多款精品游戏，在海内外游戏用户中积累了一定的知名度。2012 年，为把握中国移动网络游戏及泛娱乐市场的快速发展机遇，王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊通过双鱼互动收购了发行人前身乐风创想，并面向中国用户大力发展移动端游戏，在移动端休闲益智游戏市场占据领先地位。2011 年，发行人自主研发的移动网络游戏《开心水族箱》（移动版）上线；2014 年，《开心消消乐》（移动版）上线并逐步发展成为深受广大用户欢迎的国民游戏，日本子公司 Happy Elements 株式会社研发的《Merc Storia》上线并进入日本 iOS 畅销榜前 20 名；2015 年，Happy Elements 株式会社研发的《Ensemble Stars!》上线并进入日本 iOS 畅销榜前 20 名。

报告期内，乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营，同时开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。发行人自设立以来即主要从事网络游戏的研发及运营，主营业务及主要产品及服务自设立以来未发生重大变化。

### 2、报告期内发行人主营业务未发生变更

#### （1）经营范围

报告期内，发行人的经营范围涵盖：互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币

发行)，技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；组织文化艺术交流活动（演出除外）等。

## （2）业务资质

报告期初，发行人前身乐风创想持有北京市通信管理局核发的京 ICP 证 140541 号《电信与信息服务业务经营许可证》。目前发行人持有北京市通信管理局换发的京 ICP 证 140541 号《电信与信息服务业务经营许可证》，有效期自 2017 年 5 月 12 日至 2019 年 10 月 30 日。

报告期初，发行人前身乐风创想持有北京市文化局核发的京网文[2014]0386-086 号《网络文化经营许可证》。目前发行人持有北京市文化局换发的京网文[2017]2582-304 号《网络文化经营许可证》，有效期至 2020 年 5 月 21 日。

## （3）业务开展情况

报告期内，乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营，同时开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。

## （4）重组前后同一控制情况及业务相关性

①发行人在报告期内同一控制权人下的重组情况如下：2016 年 1 月，发行人通过境内子公司上海乐擎向乐元素控股（开曼）收购其持有的 Happy Fan Limited 100% 的股权，并自 2016 年 2 月起，发行人通过香港子公司 Happy Fan Limited 收购投资人持有的乐元素控股（开曼）股份，乐元素控股（开曼）开始回购境外员工等主体持有的乐元素控股（开曼）股份并收回创始人持有的乐元素控股（开曼）股份；2016 年 4 月，发行人向双鱼互动收购其持有的北京乐元素 100% 的股权；2016 年 8 月拆除红筹架构后，双鱼互动将其持有的游戏相关的著作权以零对价转让给发行人及子公司，并将其已申请的网络游戏出版版号中记载的运营单位变更为发行人。

②发行人的实际控制人为王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊，且王海宁一直是持有、实际支配公司股份表决权比例最高的人，报告期内实际控制人未发生过变



更；发行人红筹架构设立及存续期间，王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊四人合计对红筹架构下的境外持股主体乐元素控股（开曼）的持股比例均超过 42.97%，并通过一系列控制性协议实现乐元素控股（开曼）对双鱼互动的协议控制。综上，报告期初乐元素控股（开曼）、双鱼互动与发行人的实际控制人均为王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊，符合《<首次公开发行股票并上市管理办法>第十二条发行人最近 3 年内主营业务没有发生重大变化的适用意见——证券期货法律适用意见第 3 号》（下称“《适用意见第 3 号》”）中被重组方应当自报告期期初起即与发行人受同一公司控制权人控制的规定。

③发行人通过乐元素控股（开曼）以合作运营形式在境外运营网络游戏产品及代理的第三方网络游戏产品，北京乐元素的主营业务为 IP 及游戏开发，双鱼互动转让给发行人的资产为游戏相关的著作权，前述被重组进入发行人的业务与资产均与重组前发行人主营的网络游戏业务具有相关性，符合《适用意见第 3 号》中被重组进入发行人的业务与发行人重组前的业务具有相关性的规定。

## （六）主要产品及服务的质量控制情况

### 1、游戏研运业务

发行人在网络游戏产品的立项、研发、测试、上线运营、客户服务等多个环节，均实施了严格的质量控制措施，形成了一套完善的质量控制体系，通过在游戏产品研发过程中的各个阶段对游戏产品质量进行把控，确保游戏产品品质高、易用性强；通过在游戏的版本更新及运营过程中持续优化游戏品质、为用户提供趣味性的游戏体验、提供高质量客户服务等对游戏运营质量进行把控，确保为用户持续提供优质游戏体验及服务。发行人游戏研运业务的质量控制情况具体如下所示：

#### （1）立项阶段的质量控制

立项对一款新游戏质量的优劣有着重要的影响，发行人的产品委员会通过审核新游戏立项申请文件，对新游戏的策划进行把控和完善。新游戏立项申请需经过预立项、立项两个阶段评审，经发行人产品委员会、技术委员会评审并通过后，才可以进入到开发阶段。产品委员会将针对拟开发的游戏项目的目标用户需求、产品类型、题材、核心玩法等进行审核和评判，技术委员会将对拟开发的游戏项

目的技术选型进行评审，共同在预立项及立项阶段对产品质量进行把控。

## （2）研发阶段的质量控制

正式立项后，项目组将根据立项阶段审核通过的策划案开发游戏的 Demo；并对研发管线进行检验，确保项目上线后能够及时更新，以保证游戏上线后的更新速度和产品质量。在游戏研发过程中，公司产品委员会、技术委员会、美术委员会、商业分析部门、数据分析部门等均将为项目组提供专家支持和数据支持，多维度把控游戏产品质量，如技术委员会将对游戏项目进行独立的技术实现效果评审会，在技术选型及技术效果实现角度把控游戏产品质量。

通过研发评审后，项目组将进行封闭开发，以全面实现产品的完整功能及体验。开发完成后，测试人员将对游戏产品进行内部测试以对游戏产品的程序漏洞及缺陷等进行排查和解决。随后，游戏产品需在无任何的推广下进行不少于 15 天的线上测试，根据测试期间获得的用户留存及 ARPU 数据进行调优，如有需要可多次进行线上测试，测试数据达到预期后才能进行上线评审。

## （3）版本更新、后期开发维护及上线后游戏运营

游戏产品通过上线评审正式上线后，各游戏项目组仍将持续进行游戏关卡调优、配置更改、功能点优化以及新关卡、新功能及新游戏角色的研发以不断提升游戏品质。公司的数据分析、客服部门也将多角度监控游戏运营过程、收集用户反馈并为项目组提供信息反馈支持：数据分析部门将即时收集游戏运营数据，并通过公司自主开发的用户数据分析系统对运营数据进行多维度分析并形成数据报表，在潜在功能挖掘、新市场及用户群开发角度为项目组提供建议；客服部门将在多个互动及宣传的渠道进行积极的回复与跟踪，积极对用户问题进行解决与答复，并收集整理用户的相关意见与建议反馈予项目组。项目组将汇总客服、数据分析部门等反馈的建议与意见，收集游戏调优反馈并进行更新升级版本的开发，在游戏产品上线后持续对游戏产品的质量进行把控和完善。

在运营服务质量控制方面，发行人的游戏研运团队通过持续进行版本更新、功能点及配置调优、新功能及新角色研发及开展特色化的游戏运营活动、线上线下联动进行游戏推广活动等多种手段持续为用户提供新的游戏体验，提升游戏的社交性和互动性，把控游戏上线后的运营服务质量。

#### （4）客户服务的质量控制

发行人成立有客户服务相关的专门部门：新媒体运营组、粉丝关怀组。粉丝关怀组下设用户社区及呼叫中心，通过社区互动、客服电话、服务邮箱等多种形式，向游戏客户提供咨询与支持服务，并解决游戏客户的建议和投诉。

为了保证客户服务的流程规范及服务质量，发行人客服部门建立有完善的客户服务管理制度，包含但不限于《后台使用指南》、《呼叫中心规章制度》、《呼叫中心录音质检规范》、《客服工具使用指南》和《社区抽检规则》等，并通过开展业务培训的方式不断提高服务人员的素质水平。

## 2、原创 IP 业务

发行人在 IP 文化业务的产品企划与立项、IP 内容开发、内容宣传与发行、商品化与授权等多个环节均实施了严格的质量控制措施，形成了一套完善的质量控制体系，发行人原创 IP 业务的质量控制情况具体如下所示：

#### （1）企划与立项阶段的质量控制

针对拟开发的 IP 项目的整体策划（载体类型、世界观、人物设定等几方面），IP 业务部门将通过市场目标用户采样调研的形式进行验证，并将调研结果反映在 IP 作品最终产出上，确保产品的设定符合目标用户的需求。

#### （2）内容开发阶段的质量控制

正式立项后，项目组将根据立项阶段审核通过的策划进行 IP 文化内容的制作。在 IP 文化内容开发制作过程中，IP 业务部门等公司内的多个部门均将为项目组提供专家支持和数据支持，多维度把控内容质量。

#### （3）内容宣发阶段

内容正式上线后，IP 业务部门将在多个互动及宣传的渠道进行积极的回复与跟踪，及时跟进收集 IP 文化内容的观看、阅读反响，在后继内容开发、受众运营、推广方式选择等角度相应调整策略。

#### （4）商品化与授权的质量控制

在商品化和授权阶段，发行人将通过严格筛选行业内知名的生产合作伙伴、

设定严格而详细的授权规则等来确保相关的产品质量符合公司质量的高标准质量要求、不会对公司的 IP 价值产生损害。

## （七）游戏运营相关绩效指标

### 1、主要游戏产品的游戏生命周期、用户生命周期情况

#### （1）主要游戏产品所处生命周期阶段情况/游戏生命周期的计算方法

发行人根据主要游戏产品于不同阶段的特征，将游戏产品生命周期自开发制作完成时点开始，划分为上线推广期、持续运营期、下线准备期三个阶段。游戏产品在完成开发制作后，会经历上线推广期、持续运营期、下线准备期，进而走完游戏的整个生命周期。游戏产品生命周期三个阶段的具体定义及特征情况如下：

**上线推广期：**新研发完成的游戏，经过测试调整后，当游戏运营指标达到上线标准时（如内容丰富度、短期留存率等），进行上线推广。主要目的是通过采取各类推广手段提升游戏产品的知名度，吸引用户注册及提高留存，使用户初步了解游戏玩法、建立游戏口碑。

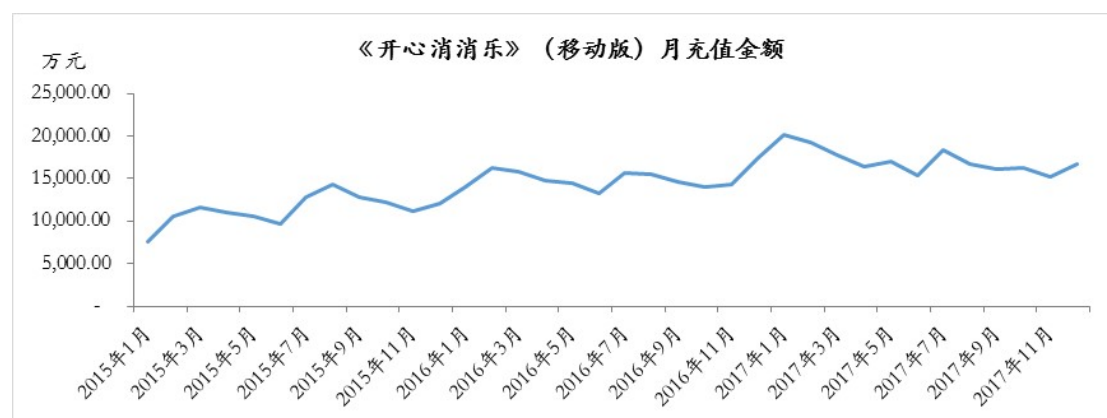
**持续运营期：**当游戏产品经历上线推广期后，用户对游戏玩法熟悉度、接受度提高并为游戏内容付费，游戏公司通过对游戏产品的迭代开发，不断更新游戏版本和游戏内容，从而持续经营游戏产品，获得游戏运营收益。

**下线准备期：**当游戏经营效益低于游戏公司持续迭代开发运营的标准，公司将停止对游戏产品的迭代开发、不再推出新的游戏内容或功能，并进而在停止游戏运营之前进行用户公示及补偿，关闭付费通道并最终停止游戏运营。

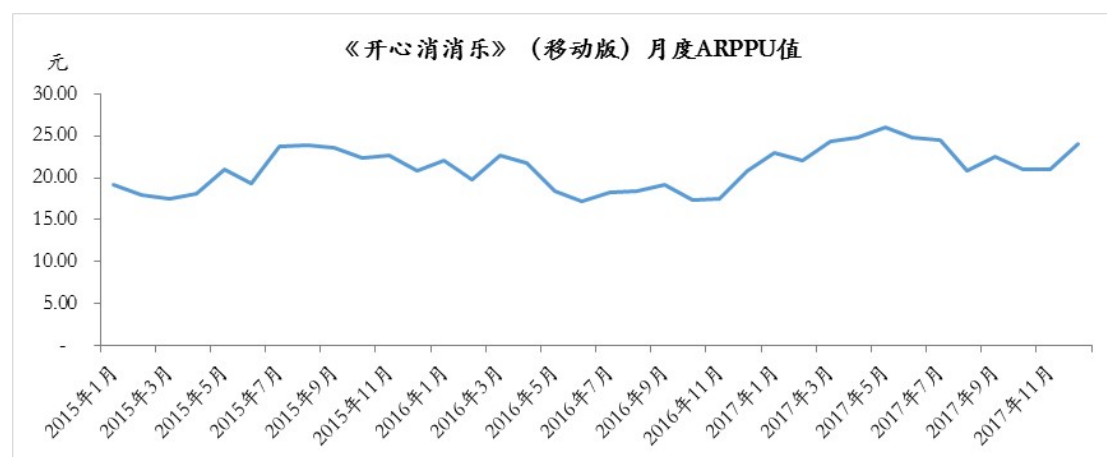
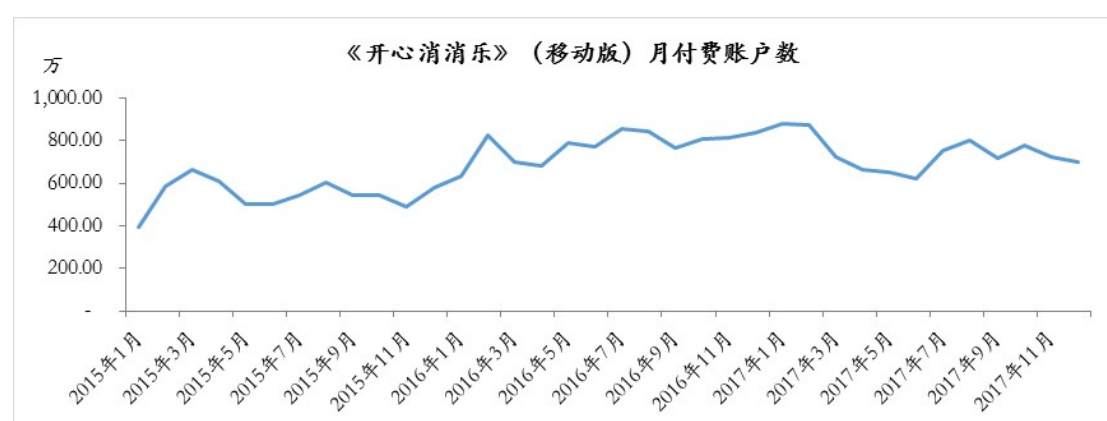
报告期内，发行人主要游戏产品的月付费账户数、月度 ARPPU 值、月充值流水数据的变动趋势及其所处生命周期阶段情况具体如下所示：

#### ① 《开心消消乐》（移动版）

截至 2017 年 12 月，《开心消消乐》（移动版）正处于持续运营期，月付费账户数、月充值流水增长速度放缓；月度 ARPPU 值相对稳定并有所波动。

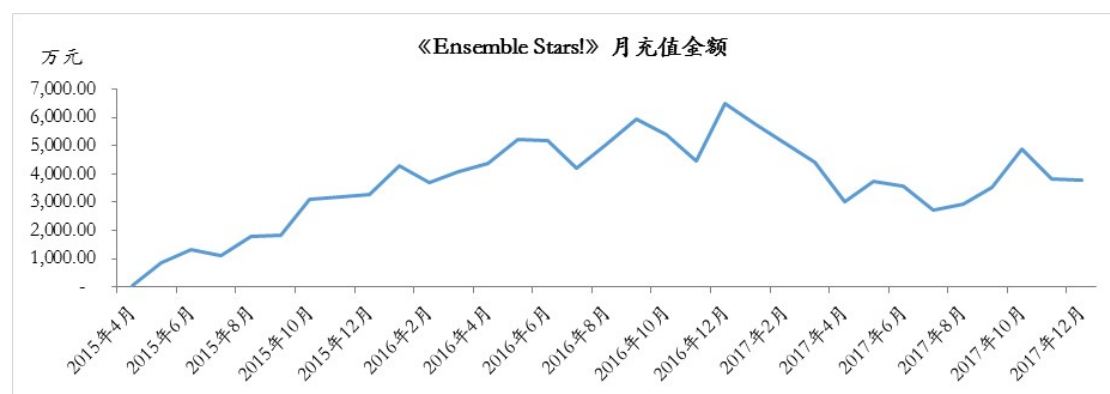


注：月充值金额系发行人合作渠道账单记录的用户充值金额。

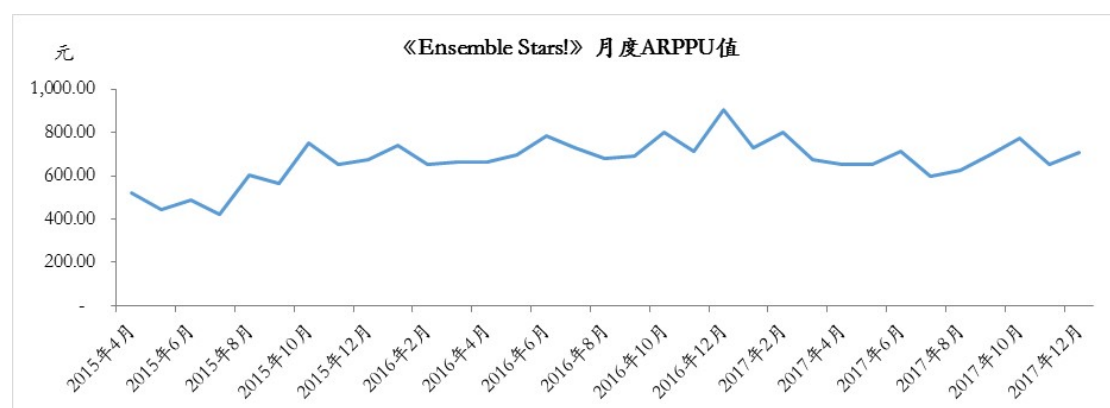
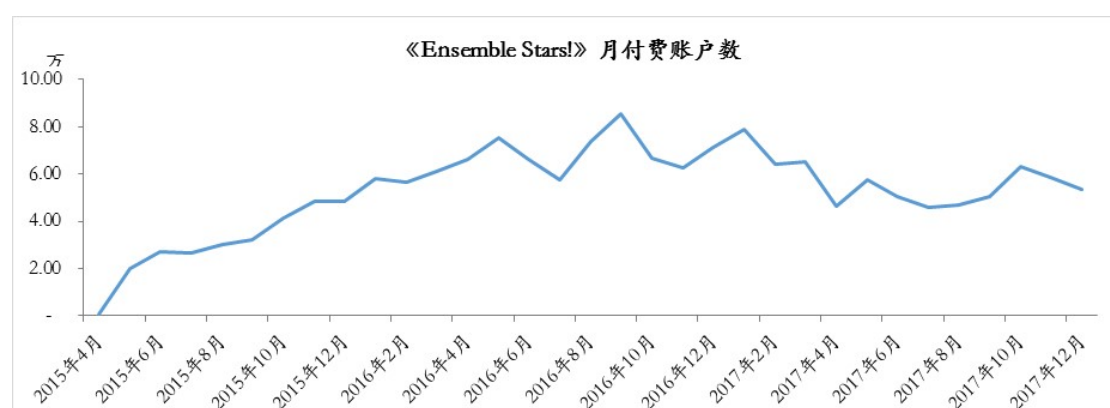


## ② 《Ensemble Stars!》

截至 2017 年 12 月，《Ensemble Stars!》正处于持续运营期，月付费账户数、月充值流水逐步达到峰值水平，相对稳定并有所波动；月度 ARPPU 值基本稳定。



注：月充值金额系发行人合作渠道账单记录的用户充值金额。

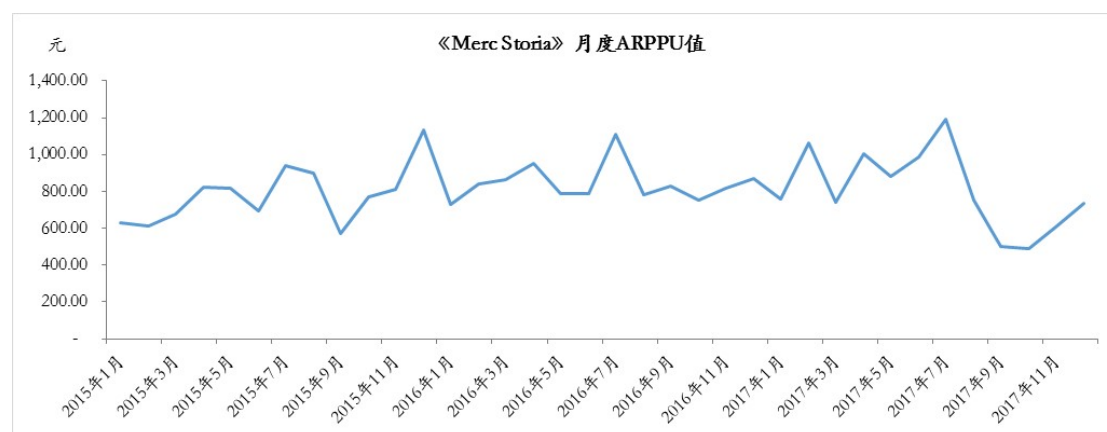
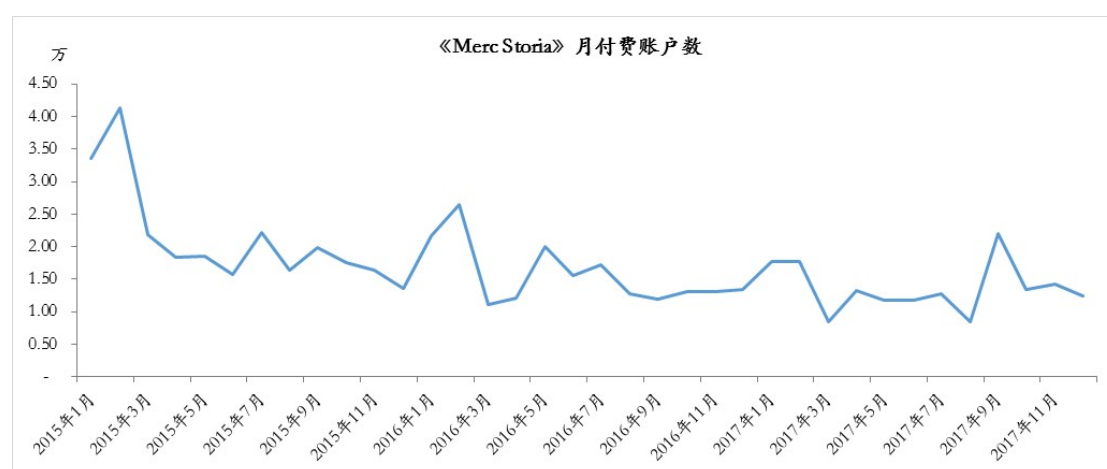


### ③ 《Merc Storia》

截至 2017 年 12 月，《Merc Storia》正处于持续运营期，月付费账户数、月充值流水呈现缓慢下降趋势；月度 ARPPU 值基本稳定。

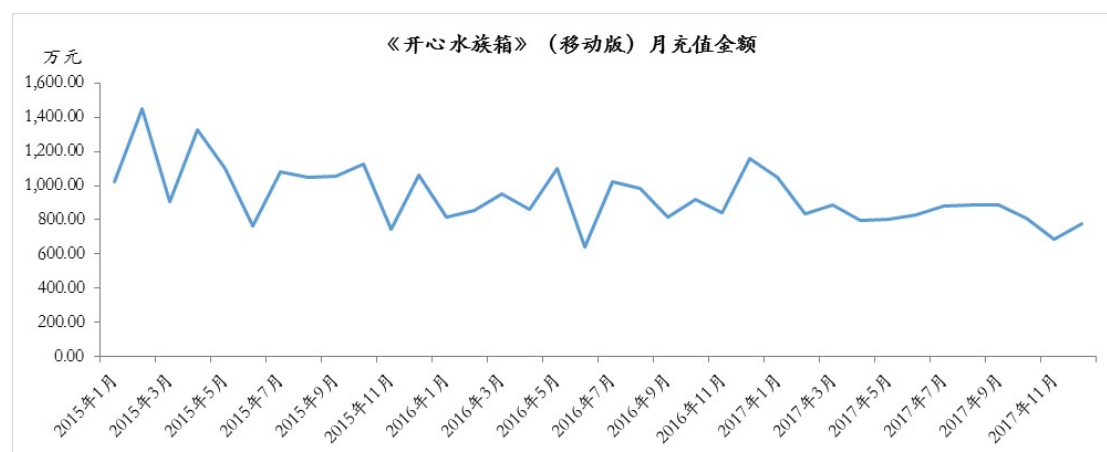


注：月充值金额系发行人合作渠道账单记录的用户充值金额。

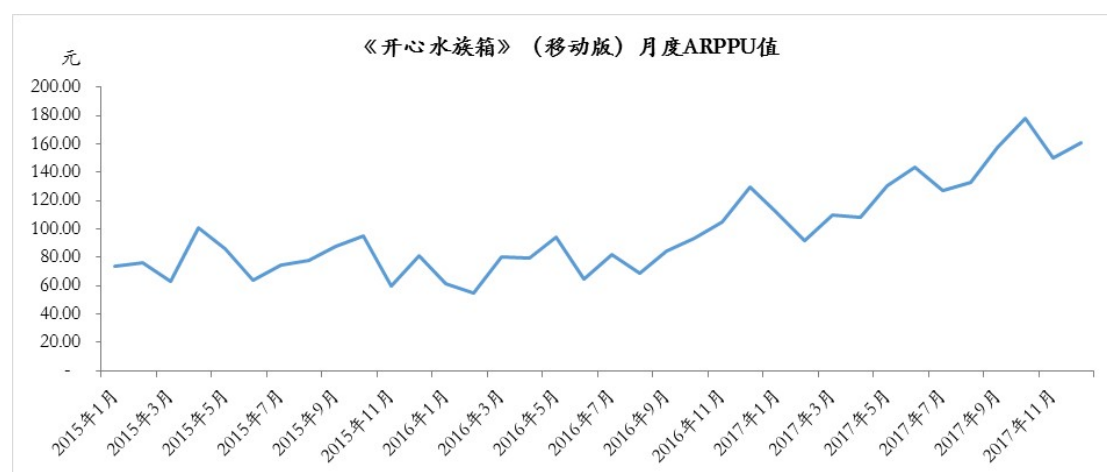
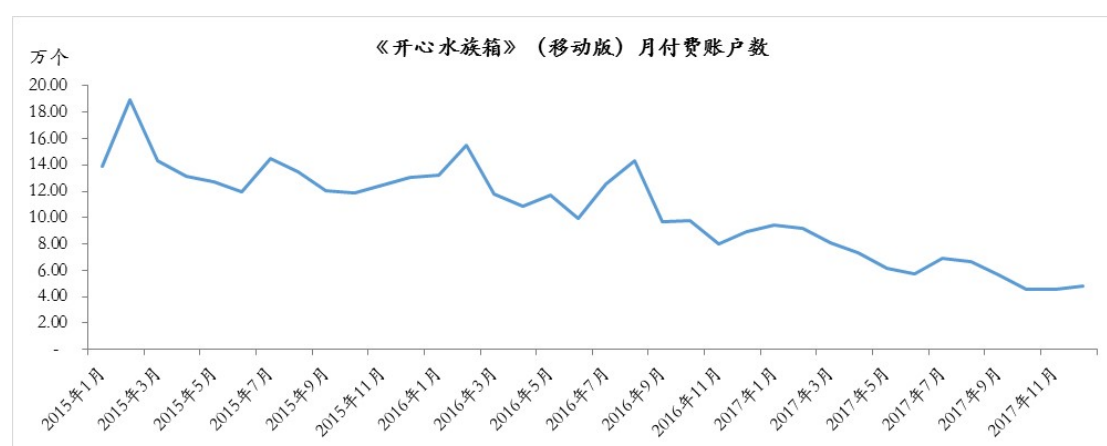


#### ④ 《开心水族箱》（移动版）

截至2017年12月，《开心水族箱》（移动版）正处于持续运营期，月充值流水缓慢下降、月付费账户数逐渐下降；游戏中留存有较多《开心水族箱》（移动版）的忠实用户，月度ARPPU值仍有所提升。



注：月充值金额系发行人合作渠道账单记录的用户充值金额。



## (2) 主要游戏产品用户生命周期计算方法

发行人在测算用户生命周期时，以每日首次充值用户群体为研究对象，以首次充值为起点，后续登录作为用户当日活跃的标志。基于日首次充值用户群体期后每天的登录情况绘制各用户群体留存率曲线，并通过加权平均拟合出整体付费用户从首次充值日开始计算的日留存率变动曲线。以每日付费用户留存率的累加



值计算整个游戏的用户生命周期。具体计算过程如下：

①按天统计每日首充用户群体人数，并追踪该用户群体在首充日期后每日的该群体剩余的登录人数。首充群体  $A_1$  的用户总人数为  $B_1$ ，当留存天数为  $m$  时，首充群体  $A_1$  的当日剩余登录用户人数为  $B_{1m}$ ；则当留存天数为  $m$  时，首充群体  $A_1$  的留存率为  $\xi_{1m}=B_{1m}/B_1$ 。

②根据步骤 1 计算的每个群体的每日的留存率，计算各首充用户群体在该留存天数时留存率的加权平均留存率，当留存天数为  $m$  时，计算游戏整体拟合留存率  $\lambda_m$  为：

$$\begin{aligned} &=(B_1*\xi_{1m}+B_2*\xi_{2m}+\dots)/(B_1+B_2+\dots) \\ &=(B_1*(B_{1m}/B_1)+B_2*(B_{2m}/B_2)+\dots)/(B_1+B_2+\dots) \\ &=(B_{1m}+B_{2m}+\dots)/(B_1+B_2+\dots) \\ &=\sum B_{nm}/\sum B_n \end{aligned}$$

③按照步骤 2 计算出各留存天数的加权平均留存率  $\lambda_m$ ，计算用户生命周期为：

$$\begin{aligned} E &= (100\%+\lambda_1) *1/2+ (\lambda_1+\lambda_2) *1/2+ (\lambda_2+\lambda_3) *1/2+\dots \\ &=1/2+\lambda_1+\lambda_2+\lambda_3+\dots \\ &=1/2+\sum\lambda_n \end{aligned}$$

即得到用户生命周期  $E$ 。

同行业可比上市公司及拟上市公司用户生命周期的计算方法和结果及其差异情况如下：

公司	用户生命周期计算方法
杭州电魂网络科技股份有限公司（“杭州电魂”）	<p>1.公司按如下方法评估一款游戏的用户生命周期：</p> <p>A、从游戏系统中获取每一位付费用户的如下信息：a、用户通过游戏平台注册进入每一款游戏的频率；b、用户充值游戏币或者消耗游戏币购买道具的数量和时间。</p> <p>B、公司评估一款特定游戏的用户生命周期时，根据：a、用户购买游戏币或将虚拟货币转换为道具的数据；b、预测用户的流失率；c、该款游戏预计的运营期限，这些记录是根据用户的使用情况由系统注意记录完成。</p> <p>C、公司考虑所有已知因素及相关信息后，以月度为周期对一款游戏的用户</p>

公司	用户生命周期计算方法
	<p>生命周期作出评价时点的最佳预期，然后将全部付费用户的结果平均，为每一款游戏预估一个最佳的用户生命周期。每一资产负债表日，公司根据最新的信息对每一款游戏的用户生命周期重新作出评价，所有因新信息导致用户生命周期发生变化产生的会计估计变更调整，均计入当期的营业收入。</p> <p>2.用户生命周期的计算方法和依据，其中对游戏预计用户流失率、预计运营期限的取值和依据</p> <p>A、尚未建立自身完善记录的游戏用户生命周期。公司参考自身或第三方公司的其他同类型游戏估计用户生命周期，直至新游戏建立其自身的记录后为止；</p> <p>B、已建立自身完善记录的游戏用户生命周期。公司根据自身完善的玩家记录及预计运营期限计算确认游戏的用户生命周期；</p> <p>C、游戏预计用户流失率、预计运营期限的取值和依据。a、预计用户流失率：预计用户流失率=（某月新增付费用户数-该批用户在游戏预计运营期限内每月的留存用户数）/某月新增付费用户数，根据公司游戏付费用户数据预测。b、游戏预计的运营期限：预计运营期限参考国内同类型游戏及公司自身历史数据确定为10年。</p>
广州多益网络股份有限公司（“多益网络”）	对于无限制使用期限的虚拟道具，在付费玩家平均生命周期内按比例确认收入。发行人分析特征相似的付费玩家，根据其历史使用模式及行为测试其生命周期。但未来付费玩家的使用模式及行为或不同于过往使用模式，因此，付费玩家的平均生命周期未来或会变动。
苏州蜗牛数字科技股份有限公司（“苏州蜗牛”）	苏州蜗牛采用各月第一周的新增付费用户群体作为观测整体，以其首次付费作为玩家出生、以用户登录作为玩家活跃标志，根据相关模型预测玩家生命周期。苏州蜗牛定期用用户实际登录情况和前期模型拟合出来的生命周期曲线进行比较，保证模型具备较高的拟合度。

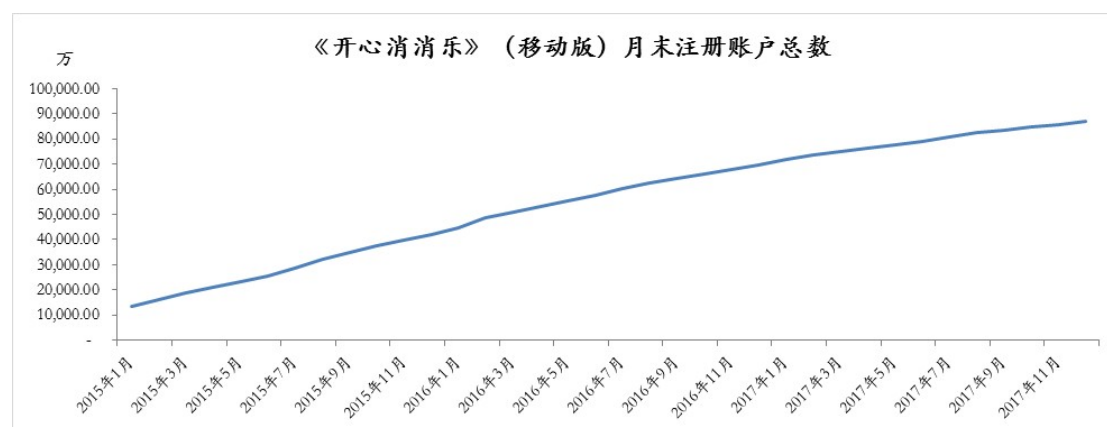
发行人计算用户生命周期的方法与同行业可比公司杭州电魂、多益网络和苏州蜗牛相比不存在显著差异，均是根据付费用户的历史使用模式及行为测试用户的生命周期，追踪用户的登录数据及购买记录，以用户的流失/留存情况为基础进行估算，并定期根据最新的信息对用户生命周期进行重新评估。

## 2、主要游戏的月注册账户数、月付费账户数、月活跃账户数、月新增注册账户数、月新增付费账户数

报告期内，发行人的主要游戏产品为《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）。各主要游戏产品的月注册账户数、月付费账户数、月活跃账户数、月新增注册账户数、月新增付费账户数如下所示：

### （1）《开心消消乐》（移动版）

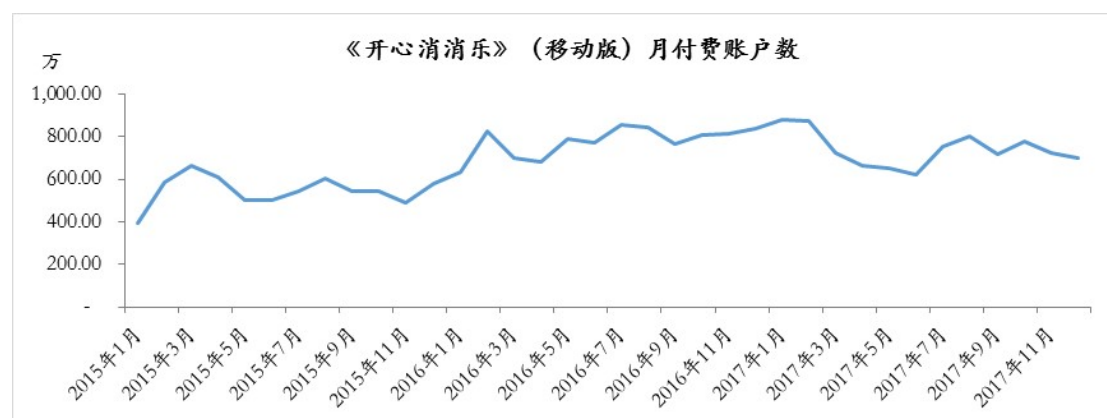
#### ①月注册账户数



注：《开心消消乐》（移动版）属休闲益智游戏，具备轻度特征，目标用户群体为最广泛的大众用户群体。为提升用户进入游戏的便捷性，《开心消消乐》（移动版）简化了用户进入游戏的注册流程，用户进入游戏时，《开心消消乐》（移动版）将识别用户登录游戏时使用的设备的唯一性识别号，为其分配对应的 User ID 作为注册账号，因此 User ID 可作为核查注册账户的主要方式。发行人将 User ID 认定为注册账户符合其游戏产品特点及业务实质，上述认定方式与行业通行的注册账户认定方式不存在重大差异。

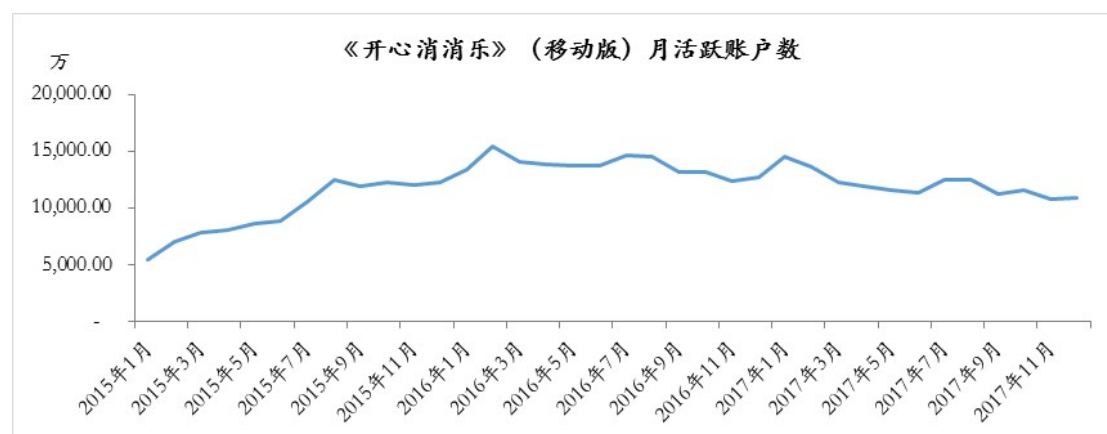
报告期内，《开心消消乐》（移动版）月末注册账户总数持续增长。截至 2017 年 12 月，《开心消消乐》（移动版）月末注册账户总数已达到约 8.70 亿个。

### ②月付费账户数



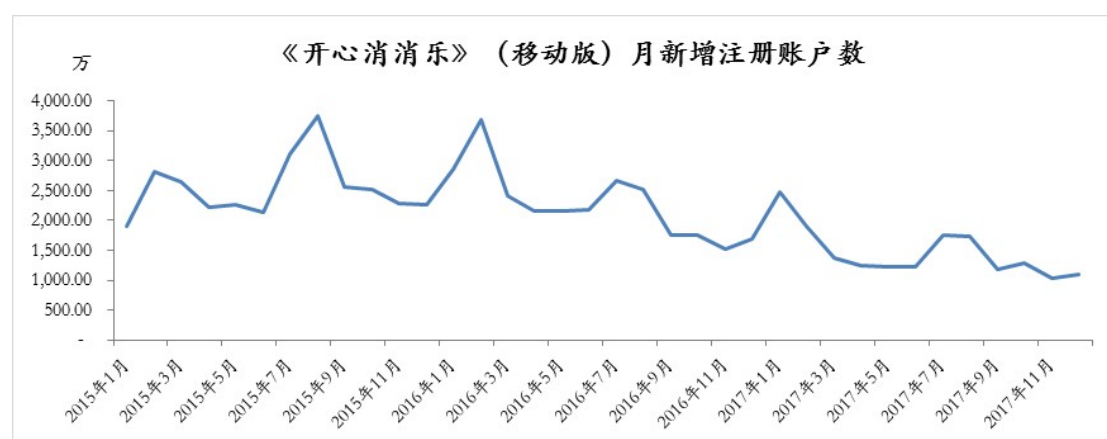
报告期内，随《开心消消乐》（移动版）的持续运营推广及支付方式的优化，其月付费账户数呈波动上升趋势。截至 2017 年 12 月，《开心消消乐》（移动版）月付费账户数达 698.31 万个。报告期内，各年 2 月付费账户数较高主要受《开心消消乐》（移动版）春节运营活动拉动所致。

### ③月活跃账户数



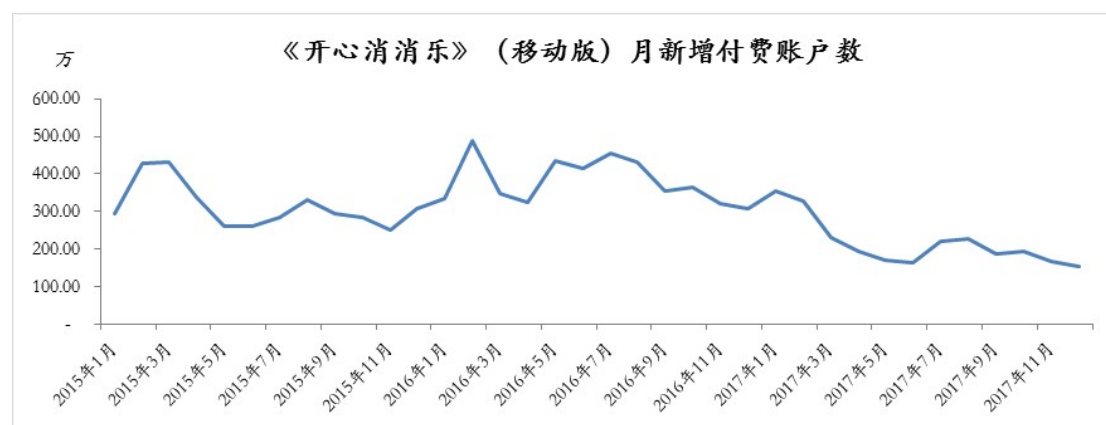
报告期内，随《开心消消乐》（移动版）的持续运营及推广，其月活跃账户数呈波动上升趋势，2017年3月后相对稳定。截至2017年12月，《开心消消乐》（移动版）月活跃账户数达1.09亿个。《开心消消乐》（移动版）月付费账户数波动趋势与月活跃账户数基本一致。

#### ④月新增注册账户数



报告期内，《开心消消乐》（移动版）月新增注册账户数整体呈现波动下降趋势，其中各年2月、8月前后月新增注册账户数较多，主要原因系《开心消消乐》（移动版）春节运营活动、暑期运营活动对用户间社交分享、口碑传播拉动作用较大所致。

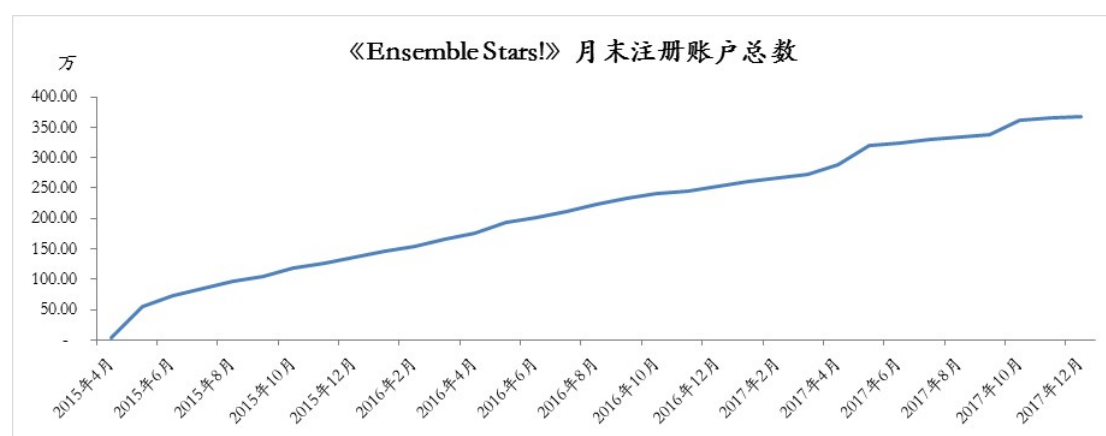
#### ⑤月新增付费账户数



报告期内，《开心消消乐》（移动版）月新增付费账户数整体呈现先波动上升后波动下降的趋势，其中各年2月前后月新增付费账户数较多，主要原因系《开心消消乐》（移动版）春节运营活动对用户间社交分享、口碑传播以及活跃用户付费参与度拉动作用较大所致。

## （2）《Ensemble Stars!》

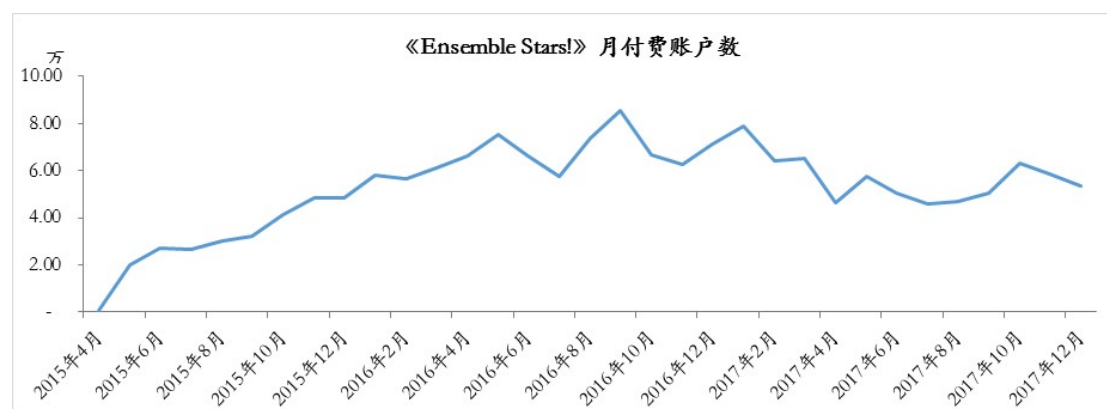
### ①月注册账户数



注：《Ensemble Stars!》主要在日本地区运营，用户主要使用 Google Play ID 或苹果公司 Game Center ID 登录游戏。用户进入游戏后，《Ensemble Stars!》将识别用户的 Google Play ID 或苹果公司 Game Center ID，为其分配对应的 User ID 作为注册账号。发行人将 User ID 认定为注册账户符合其游戏产品特点及业务实质，上述认定方式与行业通行的注册账户认定方式不存在重大差异。

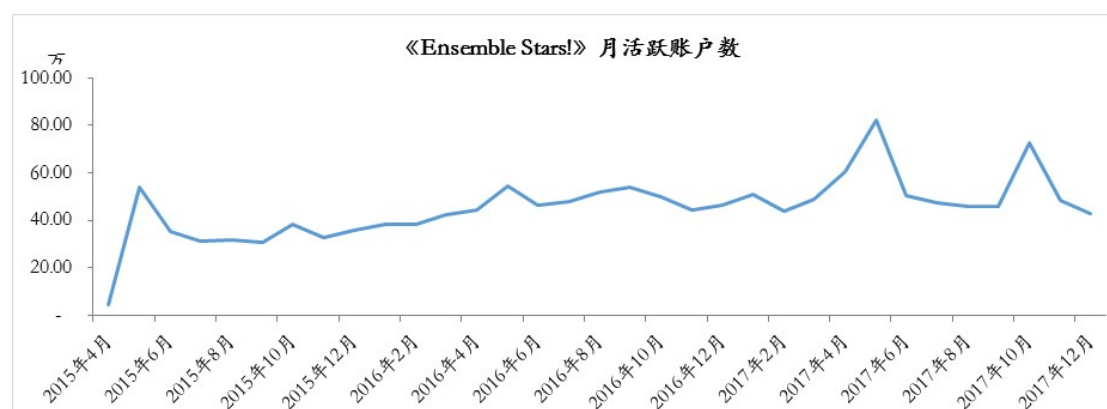
报告期内，《Ensemble Stars!》月末注册账户总数持续增长。截至 2017 年 12 月，《Ensemble Stars!》月末注册账户总数约为 367.67 万个。

### ②月付费账户数



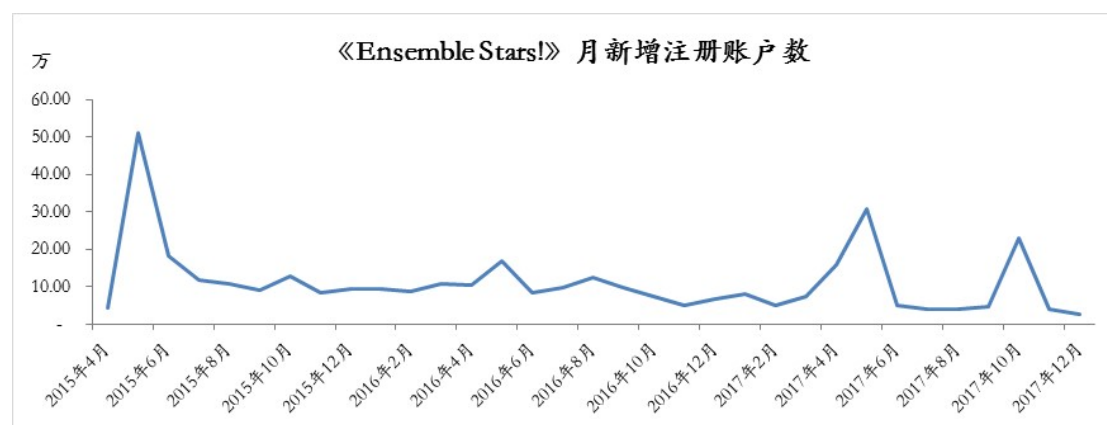
报告期内，随《Ensemble Stars!》的持续运营及推广，其月付费账户数呈先波动上升后相对稳定的趋势。截至2017年12月，《Ensemble Stars!》月付费账户数约5.36万个。

### ③月活跃账户数



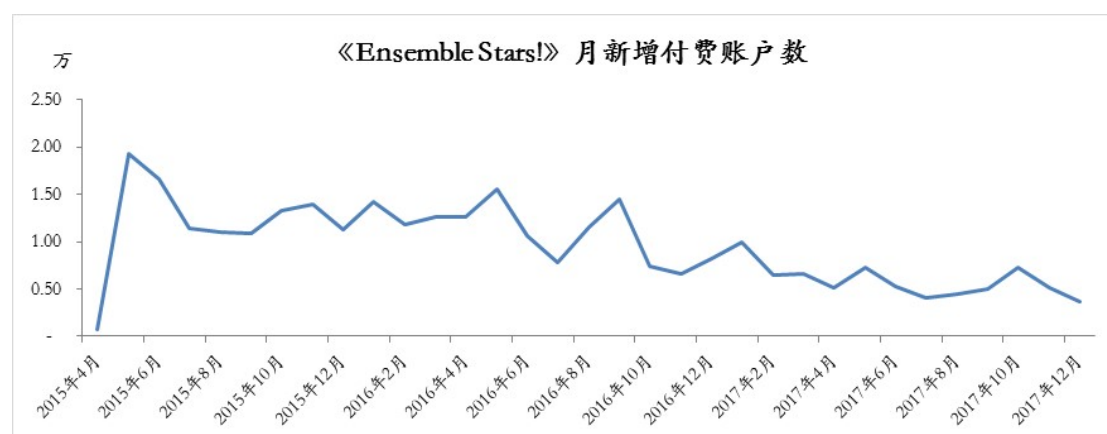
报告期内，随《Ensemble Stars!》的持续运营及推广，其月活跃账户数呈波动上升趋势。截至2017年12月，《Ensemble Stars!》月活跃账户数达42.82万个。《Ensemble Stars!》月付费账户数波动趋势与月活跃账户数基本一致。2017年5月月活跃账户数局部性增长较快主要系当月《Ensemble Stars!》周年祭活动拉升所致；2017年10月月活跃账户数较高主要系当期游戏内运营活动拉升所致。

### ④月新增注册账户数



报告期内,《Ensemble Stars!》月新增注册账户数在2015年5月(上线初期)及2017年5月前后较高,主要系《Ensemble Stars!》上线前期预热活动及上线初期推广活动、周年祭活动拉升所致;2017年10月月新增注册账户数较高,主要原因系发行人结合《Ensemble Stars!》秋季运营活动增加了线上视频广告投放,拉升了新增注册账户数所致。

#### ⑤月新增付费账户数

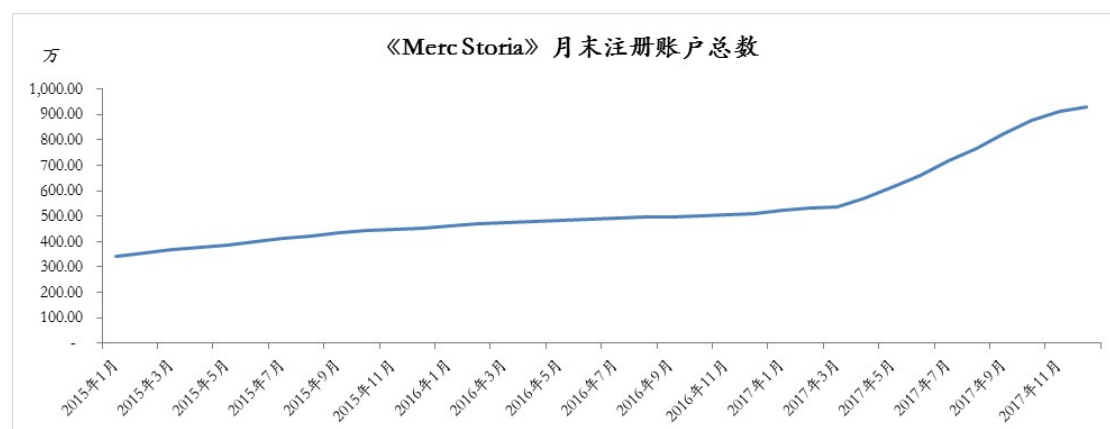


上线初期,《Ensemble Stars!》月付费账户数增长较快,月新增付费账户数较高,后续随着游戏的持续运营推广,《Ensemble Stars!》付费账户数逐步稳定,月新增付费账户数呈现下降趋势。

### (3) Merc Storia<sup>36</sup>

<sup>36</sup> 注:出于节省数据储存空间考虑,在《Merc Storia》前期运营过程中,发行人会定期对一段时期以前《Merc Storia》的注册账户数据、月活跃账户数据等进行覆盖。因此本部分图表分析中披露的2015年1月-2015年8月《Merc Storia》月活跃账户数据、月末注册账户总数及月新增注册账户数系第三方数据平台记载数据;2015年1月-2015年8月ARPU值也系引用上述第三方数据平台记载的月活跃账户数据计算。

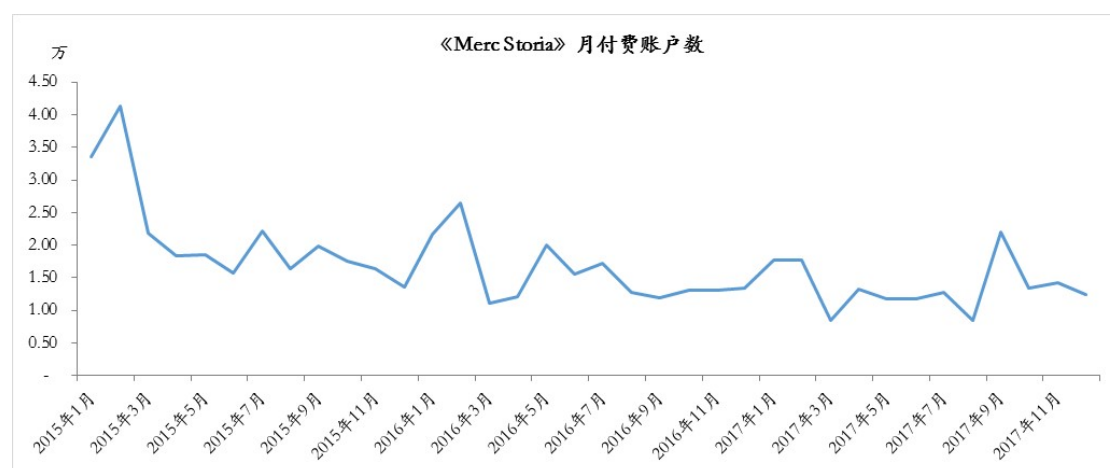
## ①月注册账户数



注：《Merc Storia》主要在日本地区运营，用户主要使用 Google Play ID 或苹果公司 Game Center ID 登录游戏。用户进入游戏后，《Merc Storia》将识别用户的 Google Play ID 或苹果公司 Game Center ID，为其分配对应的 User ID 作为注册账号。发行人将 User ID 认定为注册账户符合其游戏产品特点及业务实质，上述认定方式与行业通行的注册账户认定方式不存在重大差异。

《Merc Storia》由发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社自主研发，主要在日本地区运营。报告期内，《Merc Storia》月末注册账户总数持续增长。截至 2017 年 12 月，《Merc Storia》月末注册账户总数已达到约 928.18 万个。报告期内，《Merc Storia》注册账户规模持续增长。自 2017 年 4 月起，受游戏内运营活动推动，用户可以通过新注册账号抽取奖励，导致新增注册账户数迅速增长。

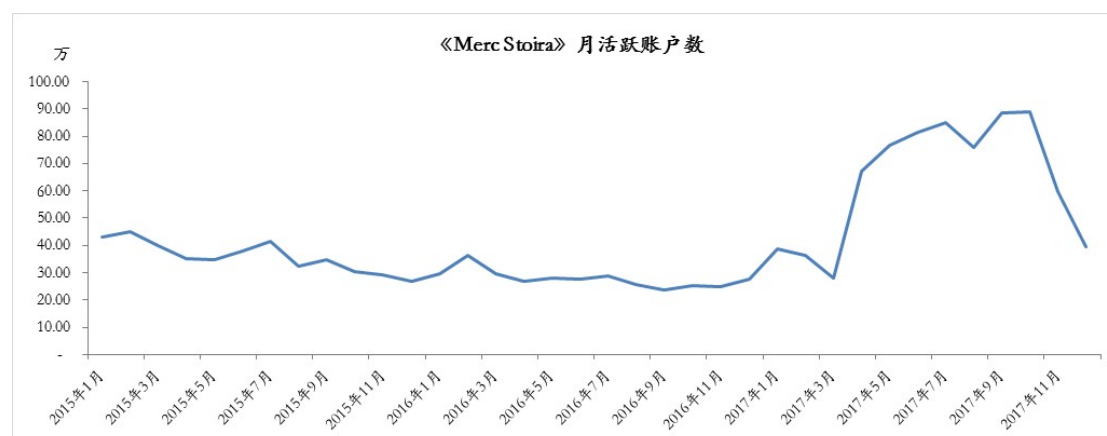
## ②月付费账户数



报告期内，《Merc Storia》月付费账户数呈现缓慢下降的趋势。2015 年 1-2 月、2016 年 1-3 月及 2017 年 7-9 月，《Merc Storia》的周年活动等运营活动对当期的月付费账户数起到了拉升作用。

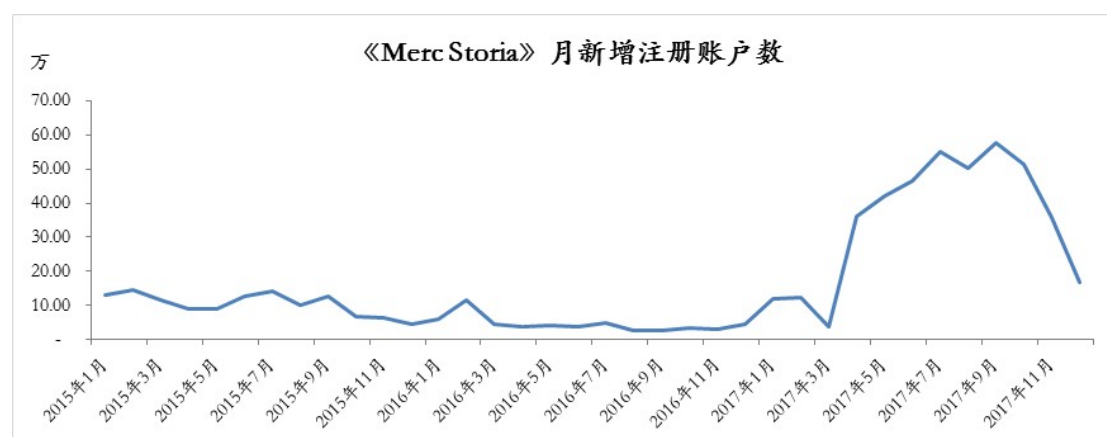


## ③月活跃账户数



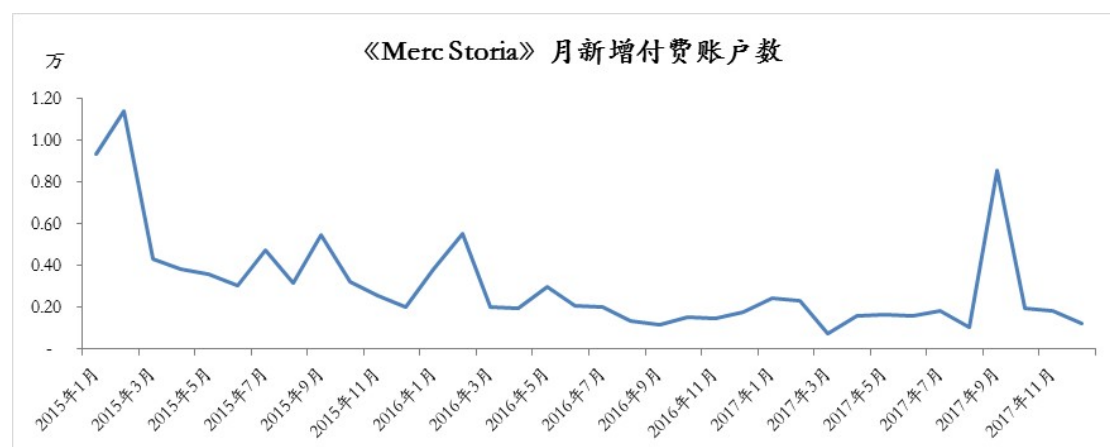
报告期前期,《Merc Storia》月活跃账户数相对稳定并有所波动。2017年4-9月,受《Merc Storia》游戏内运营活动推动,用户可以通过新注册账号抽取奖励,导致该月新增注册账户数、活跃账户数出现较大增长。

## ④月新增注册账户数



报告期前期,《Merc Storia》月新增注册账户数相对稳定并有所波动。2017年4-9月,《Merc Storia》游戏内推出抽卡牌等运营活动,用户可以通过新注册账号抽取奖励,导致该月新增注册账户数、活跃账户数出现较大增长。

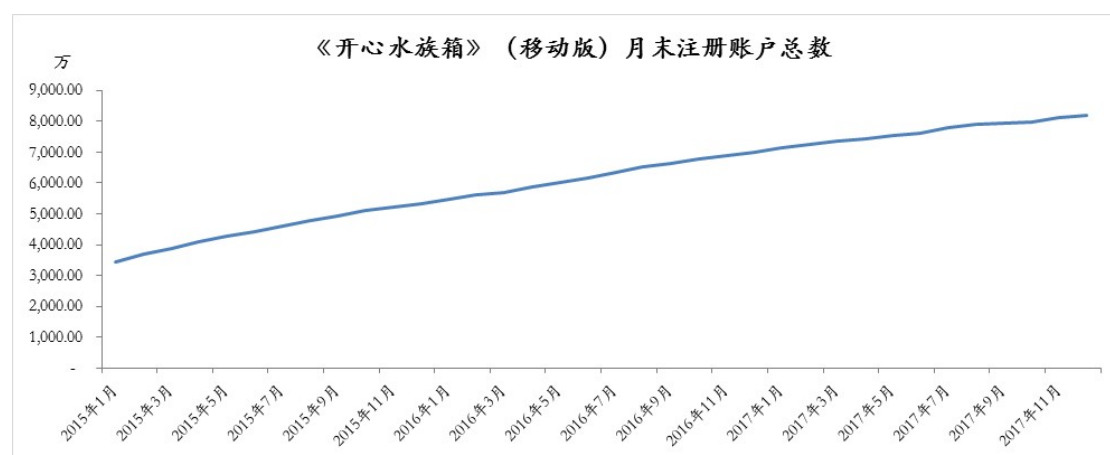
## ⑤月新增付费账户数



报告期前期,《Merc Storia》月新增付费账户数较高,后续有所下降并呈现波动趋势。2017年4-5月,《Merc Storia》月付费账户波动趋势与月活跃账户数出现一定背离的原因主要系:该段时间内,《Merc Storia》游戏内举办了运营活动,用户可以通过新注册账号免费抽取奖励。在奖励抽取结果不合意的情形下,用户使用新注册账号继续畅玩游戏并付费的可能性较低。2017年9月,《Merc Storia》月付费账户数较高,主要系当期运营活动推动所致。

#### (4) 开心水族箱

##### ①月注册账户数

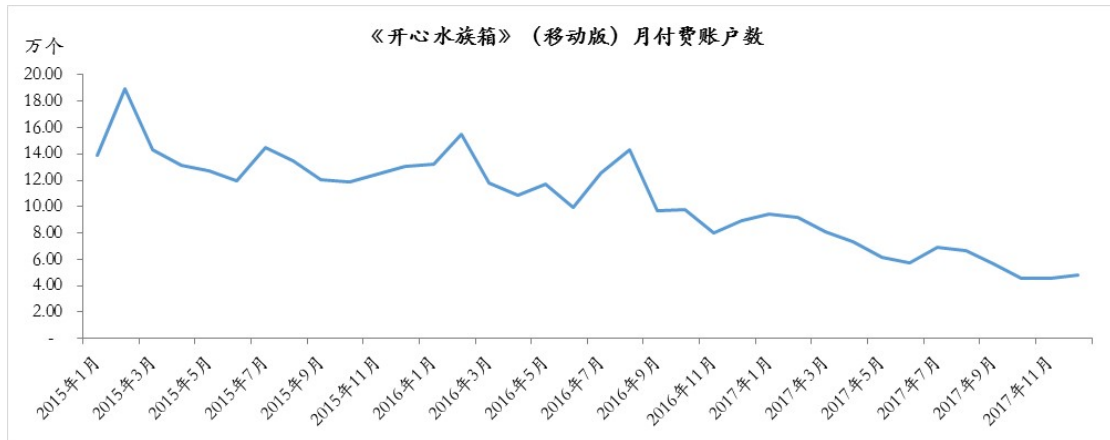


注:《开心水族箱》(移动版)属休闲益智游戏,具备轻度特征,目标用户群体为最广泛的大众用户群体。为提升用户进入游戏的便捷性,《开心水族箱》(移动版)简化了用户进入游戏的注册流程,用户进入游戏时,《开心水族箱》(移动版)将识别用户登录游戏时使用的设备的唯一性识别号,为其分配对应的 User ID 作为注册账号,因此 User ID 可作为核查注册账户的主要方式。发行人将 User ID 认定为注册账户符合其游戏产品特点及业务实质,上述认定方式与行业通行的注册账户认定方式不存在重大差异。

报告期内,《开心水族箱》(移动版)月末注册账户总数持续增长。截至 2017

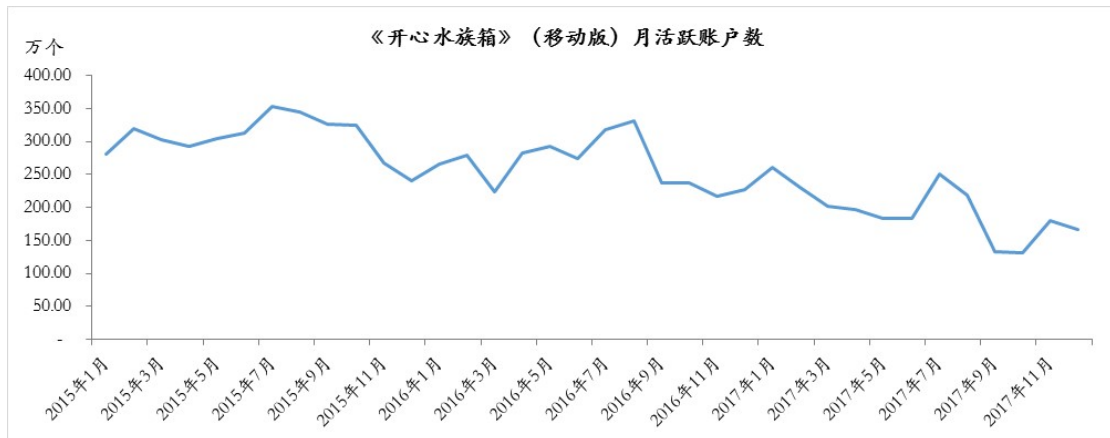
年 12 月，《开心水族箱》（移动版）月末注册账户总数已达到约 8,197.56 万个。

### ②月付费账户数



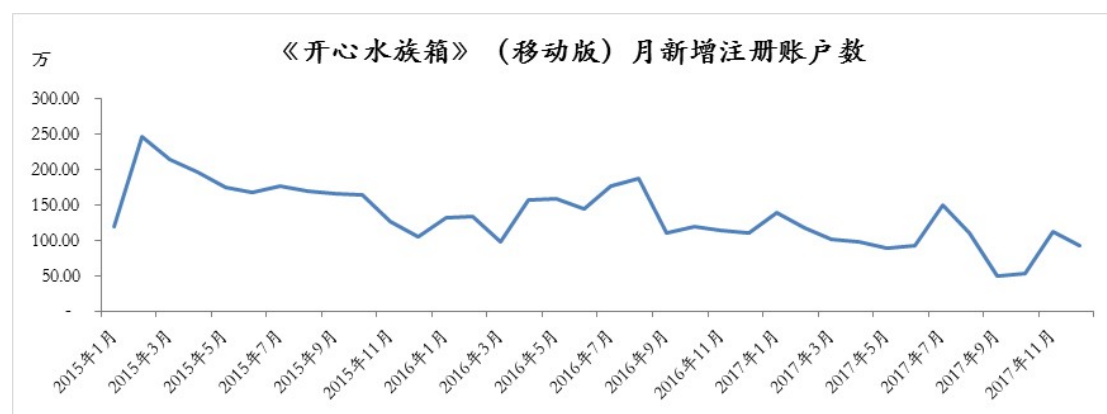
《开心水族箱》（移动版）于 2011 年 9 月上线，至今已运营较长时间，月付费账户数在报告期内呈现波动下降趋势。

### ③月活跃账户数



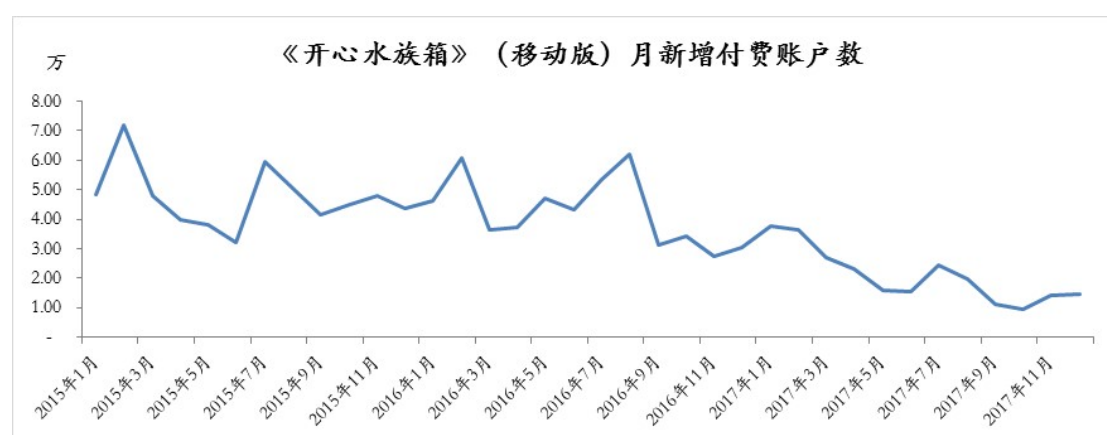
《开心水族箱》（移动版）于 2011 年 9 月上线，至今已运营较长时间，月活跃账户数在报告期内呈现缓慢下降趋势，与月付费账户数变动趋势基本一致。各年 8 月前后，《开心水族箱》（移动版）月活跃账户数较高，主要原因系受当期暑期运营活动推动，活跃账户有所提升所致。

### ④月新增注册账户数



报告期内，《开心水族箱》（移动版）月新增注册账户数呈波动趋势。各年2-3月、7-8月前后月新增注册账户数较高，与《开心水族箱》（移动版）运营活动开展节奏基本匹配。

#### ⑤月新增付费账户数



报告期内，《开心水族箱》（移动版）月新增付费账户数呈波动下降趋势；各年2-3月前后、7-8月前后月新增付费账户数较高，主要系游戏内春节、暑期运营活动拉动所致。

### 3、主要游戏的月下载量、月充值金额、月线上推广费用、月线下推广费用和月推广费用合计及搜索指数月度变化情况比对

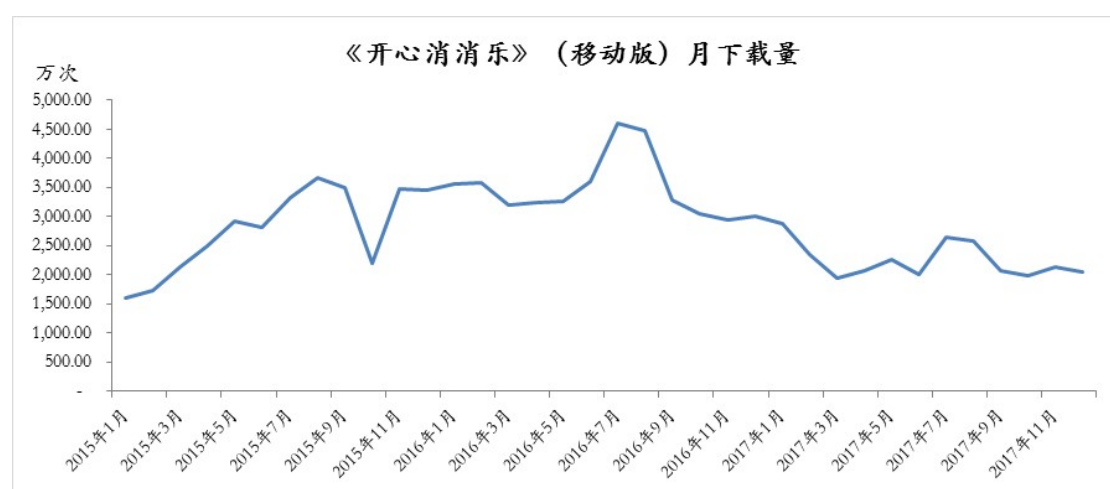
本部分所指月线上推广费用是指当月在互联网渠道对该游戏所发生的推广费用，包含品牌类和效果类广告等广告投放、游戏发行方或游戏平台产生的分成款（不含支付渠道手续费，不含iOS、Google Play及电信运营商的充值渠道分成款项）。在由游戏渠道/平台提供计费系统的自主开发-合作运营模式下，游戏渠道/平台负责收取用户的充值款并向发行人分成，对于该种模式，发行人通过自身

所获分成款项、合同约定的分成比例等对游戏渠道/平台获取的分成款项进行了估算并计入线上推广费用。月度推广费用为月线上推广费用及月线下推广费用的总和。

发行人主要游戏的月下载量、月充值金额、月线上推广费用、月线下推广费用和月推广费用及搜索指数月度变化情况如下所示：

### （1）开心消消乐（移动版）

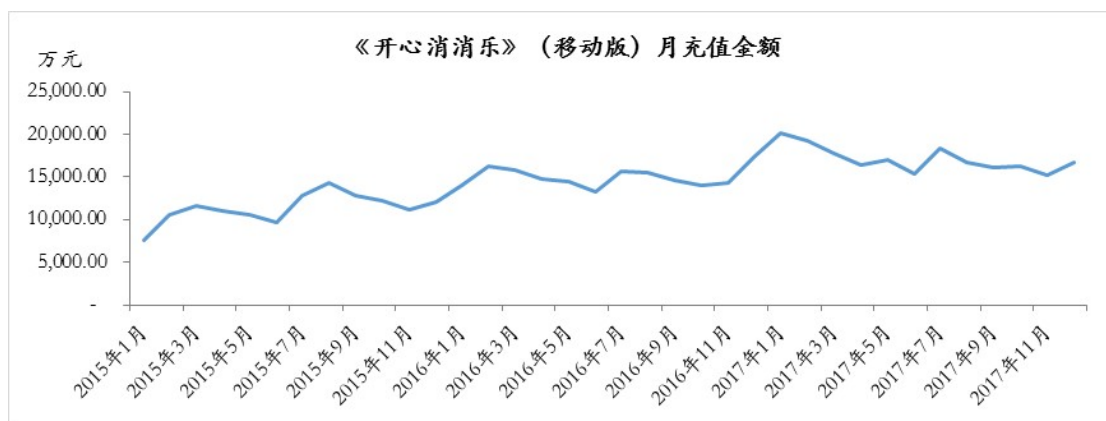
#### ①月下载量



数据来源：QuestMobile。《开心消消乐》（移动版）月下载量数据来自第三方数据平台 QuestMobile 公开记录，统计口径包含中国大陆地区 iOS 下载量及安卓平台下载量。

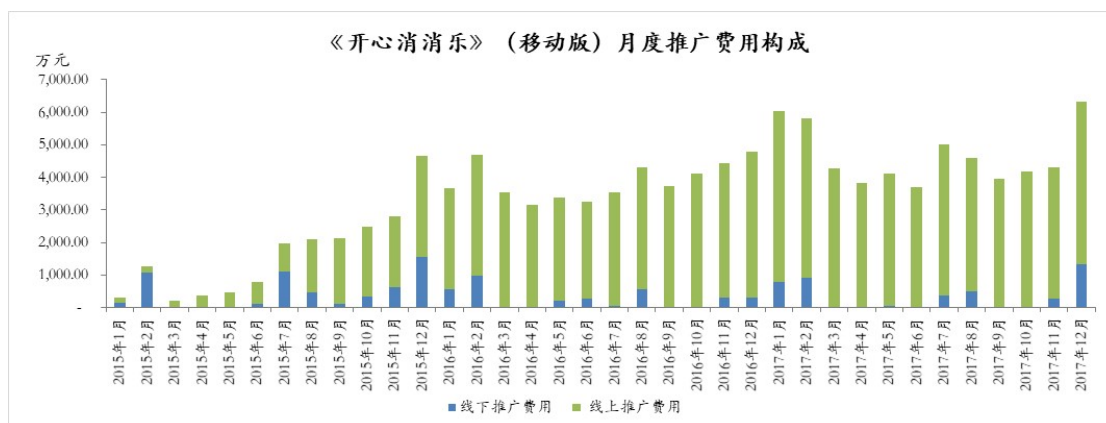
报告期初期，随着《开心消消乐》（移动版）的持续推广、支付方式完善以及游戏口碑的建立，《开心消消乐》（移动版）月下载量呈现出波动上升的趋势。后续随《开心消消乐》（移动版）累计注册用户规模的持续提高，《开心消消乐》（移动版）累计下载量增长放缓，月下载量有所回落。

#### ②月充值金额



报告期内，《开心消消乐》（移动版）月充值金额呈现波动上升的趋势。2017年12月，《开心消消乐》（移动版）月充值金额达16,741.33万元。

### ③月线上推广费用、月线下推广费用及月推广费用合计



报告期内，针对《开心消消乐》（移动版）这款精品自研游戏，发行人始终坚持对其进行长期、精细化运营，从而为用户提供优质的服务体验。其中，与版本更新、游戏运营活动相配合，发行人也积极针对《开心消消乐》（移动版）持续开展游戏推广工作。除上线首年为提升游戏知名度、建立游戏口碑而进行的推广投入外，在《开心消消乐》（移动版）后续运营的过程中，发行人也持续进行较大规模的推广投入。在《开心消消乐》（移动版）月度推广费用构成中，主要由游戏渠道/平台的分成款（不含支付渠道手续费，不含iOS、Google Play及电信运营商的充值渠道分成款项）构成的线上推广费用系主要构成部分。

### ④搜索指数（百度搜索指数）月度变化情况

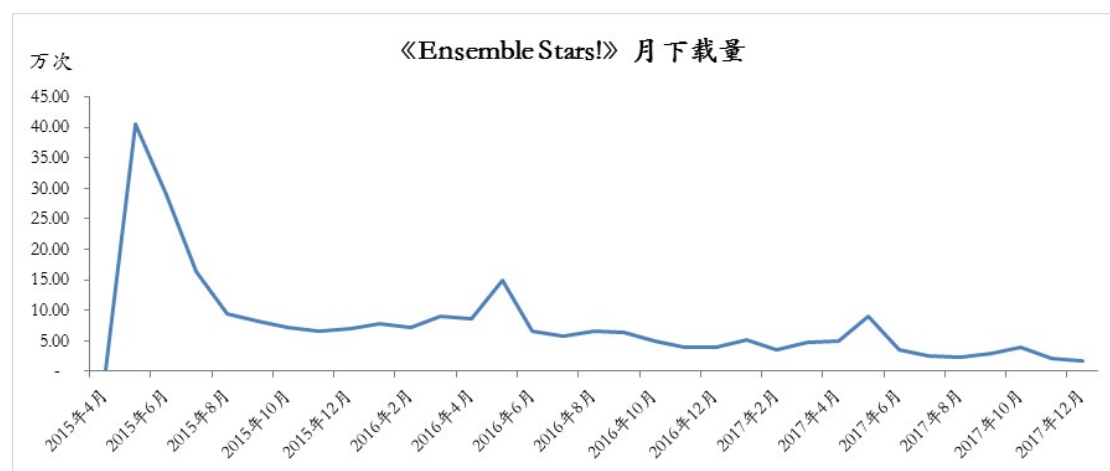


数据来源：<http://index.baidu.com>

报告期内，《开心消消乐》（移动版）的百度搜索指数变动趋势如上图所示。《开心消消乐》（移动版）的百度搜索指数变动趋势与其月推广费用、月下载量波动趋势基本一致。

## （2）Ensemble Stars!

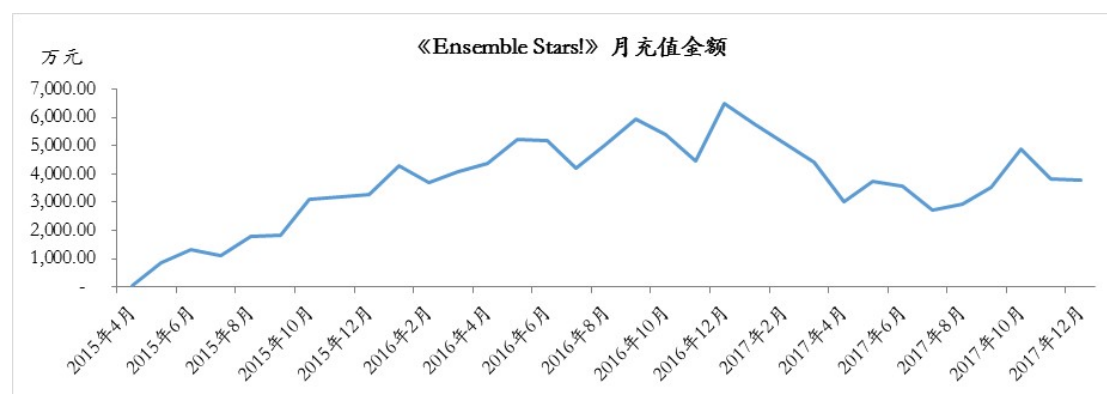
### ①月下载量



数据来源：App Annie。统计口径包含全球 iOS 及 Google Play 相关数据。

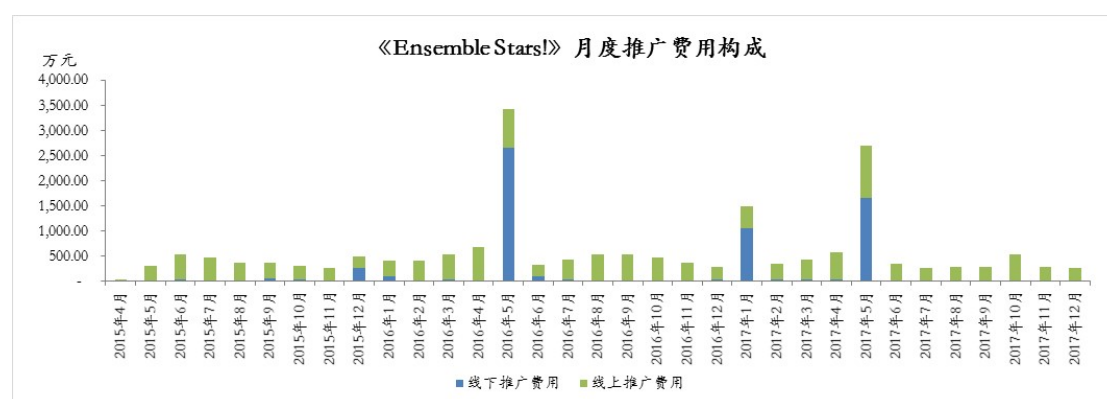
《Ensemble Stars!》于2015年4月首次上线，受上线前期预热活动及上线初期推广活动推动，《Ensemble Stars!》月下载量在2015年5月前后达到高峰，后续回落至相对稳定水平。

### ②月充值金额



上线初期至 2017 年 1 月前后，随着《Ensemble Stars!》的持续运营推广，其月充值金额呈现波动上升趋势，后续随游戏运营的逐步成熟月充值金额有所回落。

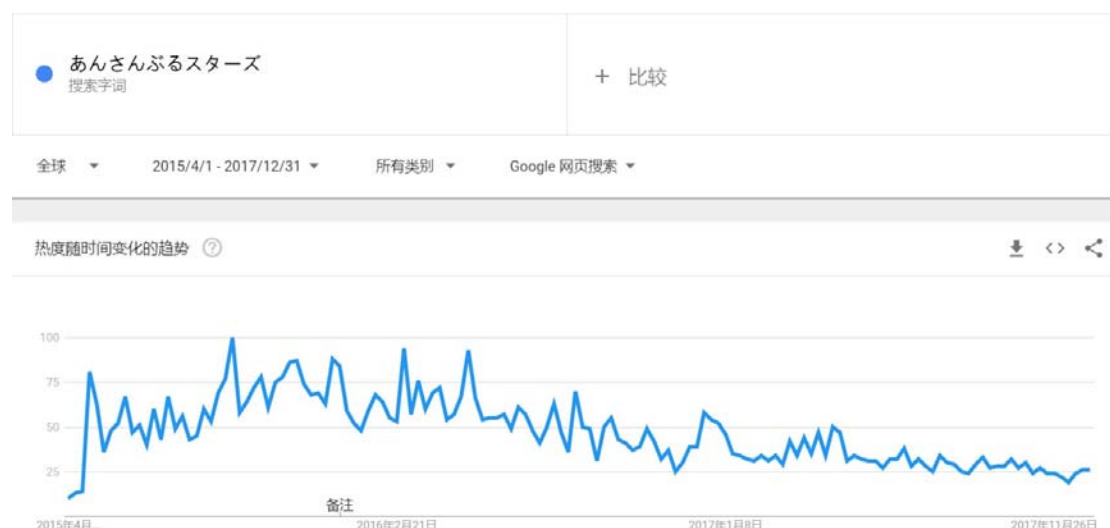
### ③月线上推广费用、月线下推广费用及月推广费用合计



除 2016 年 5 月、2017 年 1 月、2017 年 5 月外，《Ensemble Stars!》月度推广费用支出相对稳定，各月推广支出以线上推广费用支出为主。2016 年 5 月、2017 年 5 月线下推广费用、月度推广费用均较高主要系发行人为树立并扩大《Ensemble Stars!》IP 影响力，配合《Ensemble Stars!》周年祭活动加大推广支出所致；2017 年 1 月月度推广费用较高主要系发行人配合《Ensemble Stars!》运营活动增加电视广告投入所致。

### ④搜索指数（谷歌搜索指数）月度变化情况



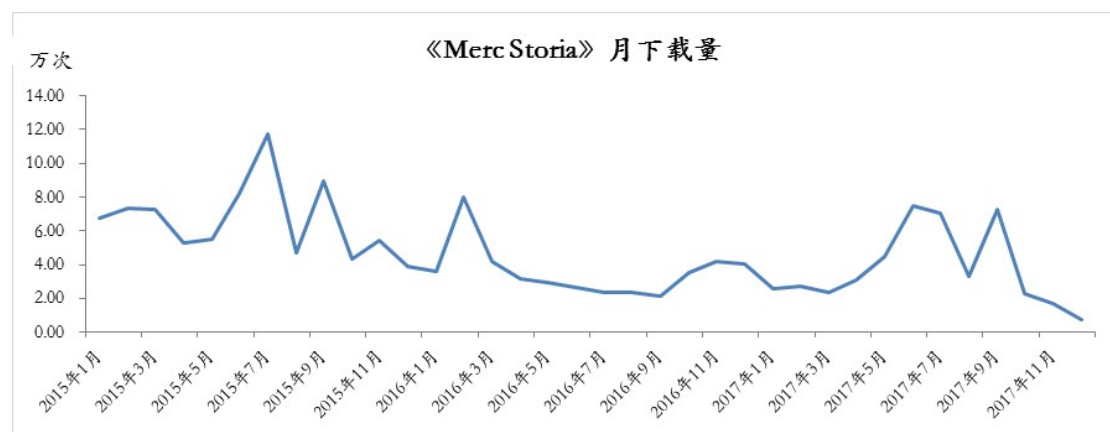


数据来源：<https://trends.google.com>

《Ensemble Stars!》搜索热度自上线初期开始快速提升，后续随持续运营推广有所回落，与《Ensemble Stars!》月下载量变动趋势基本一致。

### （3）Merc Storia

#### ①月下载量



数据来源：App Annie。统计口径包含全球 iOS 及 Google Play 相关数据。

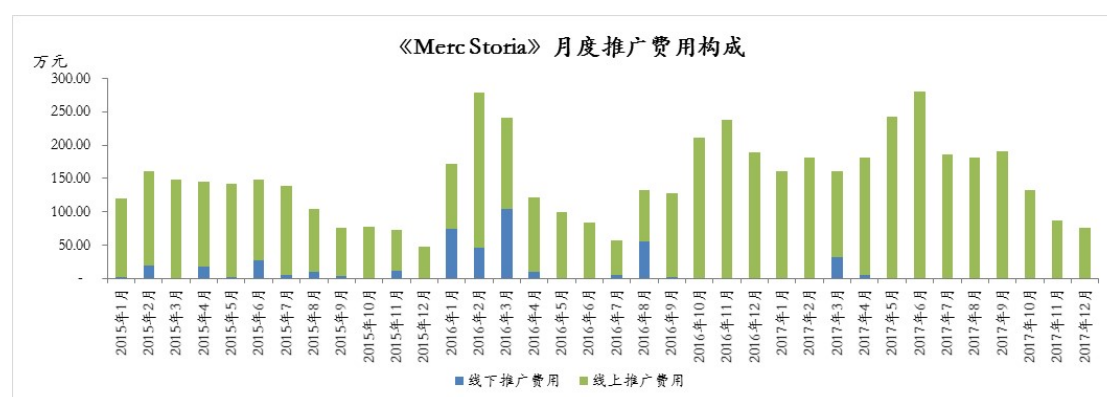
受益于前期预热活动及上线后的运营推广，《Merc Storia》月下载量在上线初期增长较快，后续逐步有所回落。2017年7-9月，《Merc Storia》月下载量有较大提升，主要系当期运营活动推动所致。

#### ②月充值金额



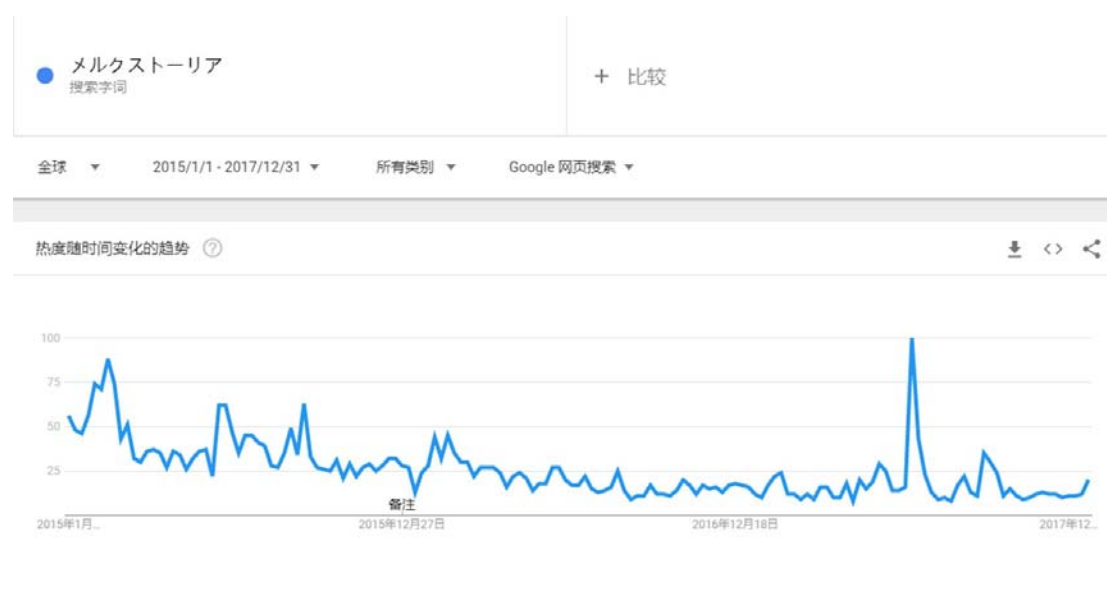
受益于前期预热活动及上线后的运营推广,《Merc Storia》在上线初期月充值金额增长较快,随游戏运营时间的增长和付费账户的逐步稳定,《Merc Storia》月充值金额后续逐步有所回落。

### ③月线上推广费用、月线下推广费用及月推广费用合计



报告期内,《Merc Storia》月度推广费用支出呈现波动趋势,各月推广费用支出主要以线上推广费用支出为主。2016年初,与《Merc Storia》周年祭活动配合,发行人也为《Merc Storia》投入了较高的线下推广支出。

### ④搜索指数（谷歌搜索指数）月度变化情况

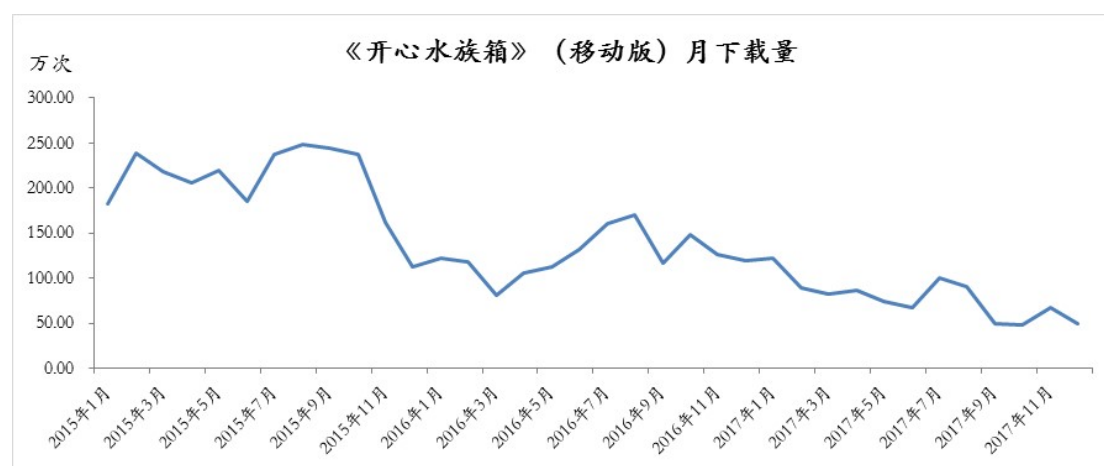


数据来源：<https://trends.google.com>

上线初期，《Merc Storia》搜索热度较高，后续逐步有所回落，与《Merc Storia》月度推广费用支出、月下载量波动趋势基本一致。2017年初搜索热度有所回升主要系当期运营活动推动所致。

#### （4）开心水族箱（移动版）

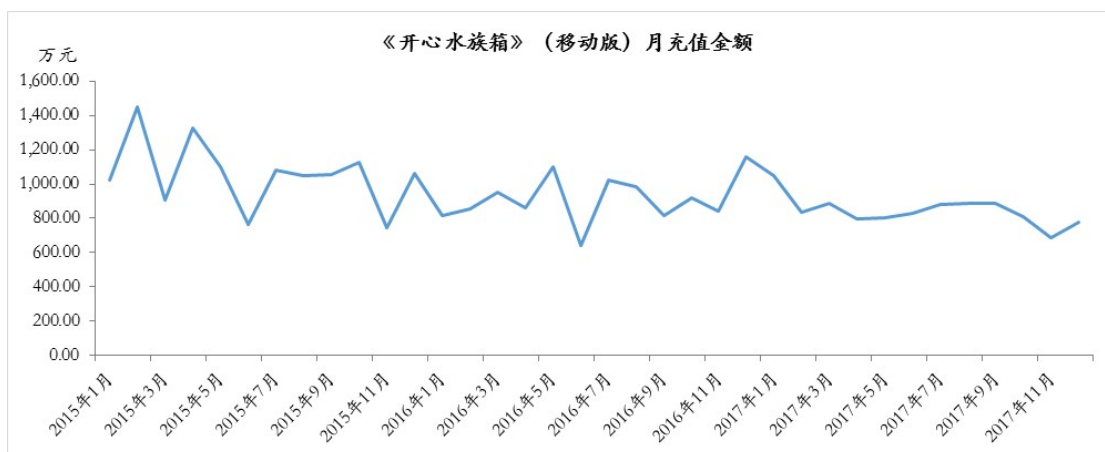
##### ①月下载量



数据来源：QuestMobile。《开心水族箱》（移动版）月下载量数据来自第三方数据平台 QuestMobile 公开记录，统计口径包含中国大陆地区 iOS 下载量及安卓平台下载量。

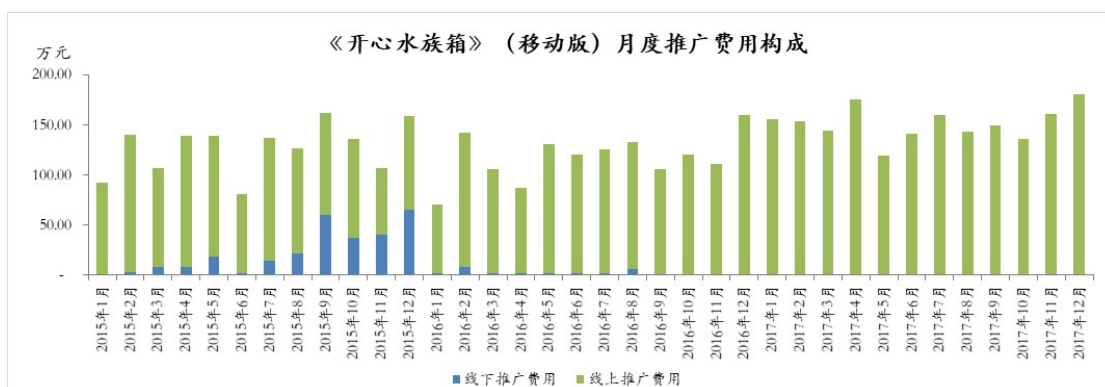
《开心水族箱》（移动版）于 2011 年 9 月上线，至报告期已运营较长时间。报告期内，《开心水族箱》（移动版）月下载量呈现波动下降趋势。

## ②月充值金额



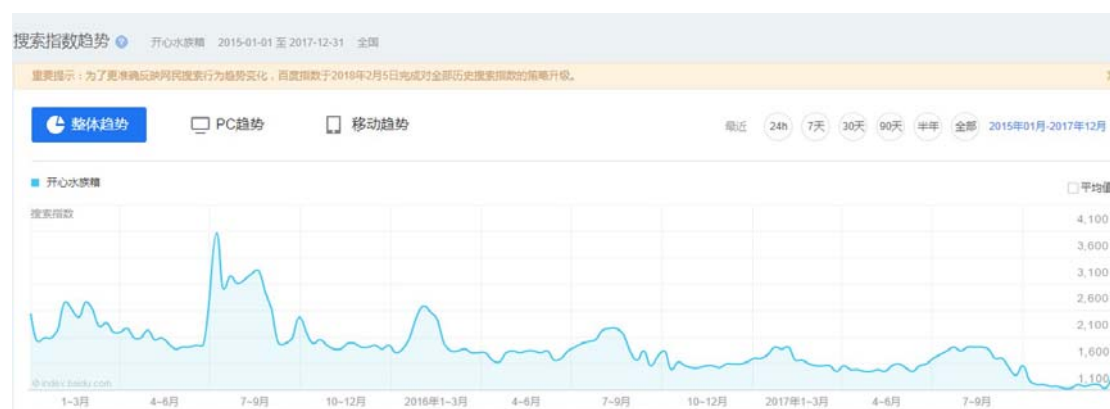
报告期内，《开心水族箱》（移动版）月充值金额呈现缓慢波动下降趋势。主要原因系：《开心水族箱》（移动版）于2011年9月上线，至今已运营较长时间，新增付费账户获取难度逐渐加大，后期游戏中留存的主要为《开心水族箱》（移动版）的忠实用户，月充值金额、付费账户数呈现缓慢下降趋势。

## ③月线上推广费用、月线下推广费用及月推广费用合计



《开心水族箱》（移动版）自2011年9月上线至今已运营较长时间，已树立了较好的游戏知名度及口碑，报告期内发行人针对其投入的线下推广费用较少，《开心水族箱》（移动版）月度推广费用主要为线上推广费用，主要系游戏渠道/平台的分成款（不含支付渠道手续费，不含iOS、Google Play及电信运营商的充值渠道分成款项）。

## ④搜索指数月度变化情况



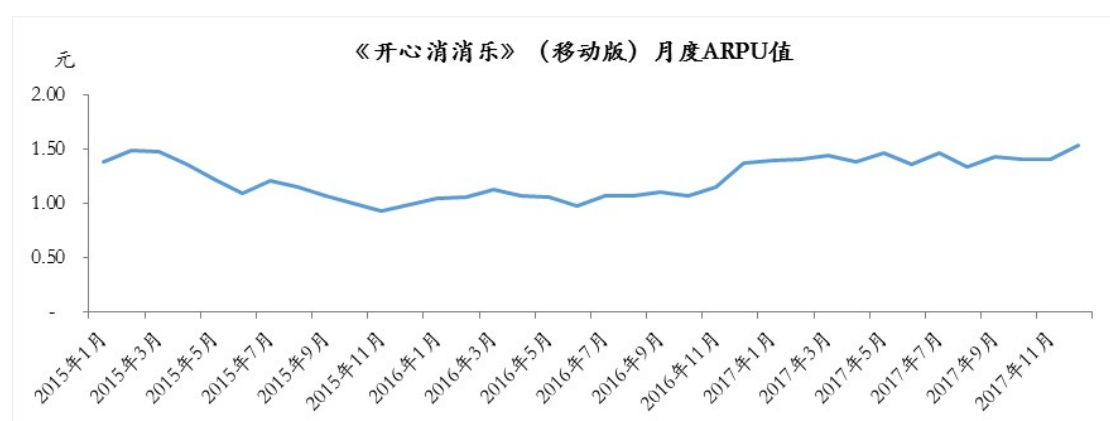
数据来源：<http://index.baidu.com>

报告期内，《开心水族箱》搜索热度呈现缓慢下降趋势，主要原因系：《开心水族箱》（网页版）、《开心水族箱》（移动版）均已运营较长时间，已树立了较高的知名度和游戏口碑，新增通过搜索了解游戏情况的用户较少。2015年1-3月、2015年7-9月、2016年1-3月、2016年7-9月、2017年1-3月及2017年7-9月，《开心水族箱》搜索热度局部较高，与该游戏春节、暑期运营活动开展节奏相匹配。

#### 4、主要游戏的月均每账户充值金额变化情况

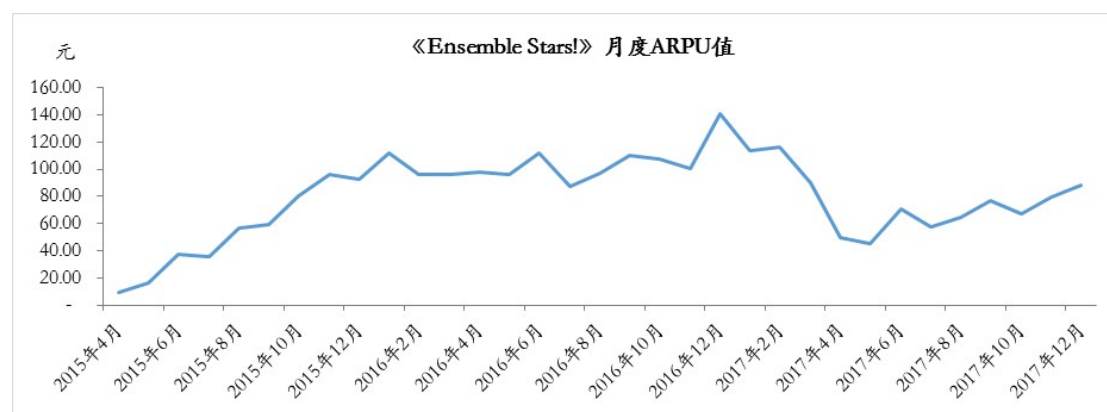
报告期内，发行人主要游戏产品的月均每账户充值金额（ARPU值）月度变化情况如下所示：

##### （1）开心消消乐（移动版）



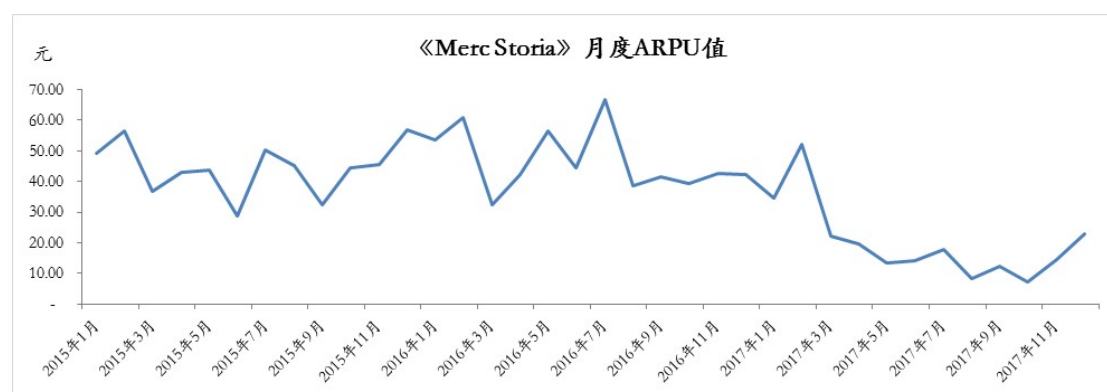
《开心消消乐》（移动版）具备轻度付费特征，其月均每账户充值金额（ARPU值）较低且相对稳定，报告期内月均每账户充值金额（ARPU值）均不高于2元。

##### （2）Ensemble Stars!



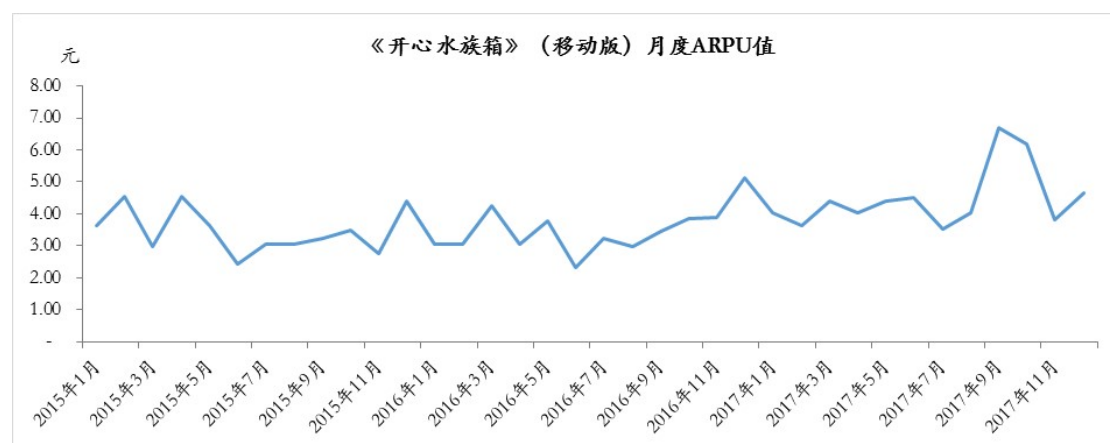
《Ensemble Stars!》于 2015 年 4 月上线，随着游戏的持续运营推广，《Ensemble Stars!》月活跃账户数呈现出波动上升趋势，因上线初期月活跃账户数增长速度快于月充值金额增长速度，《Ensemble Stars!》上线初期月均每账户充值金额较低，并随着游戏的持续运营推广逐步提升。后续随游戏运营状态逐步稳定，月充值流水有所回落，使得报告期内月均每账户充值金额呈现出先波动上升后逐步回落的趋势。

### (3) Merc Storia



报告期内，受游戏内运营活动影响，《Merc Storia》月均每账户充值金额呈现一定波动趋势。2017 年 4-9 月，《Merc Storia》月均每账户充值金额（ARPU 值）较低，主要原因系：随游戏运营时间的增长和付费账户数的逐步稳定，《Merc Storia》月充值金额呈现波动下降趋势；此外，受当期游戏内运营活动影响，《Merc Storia》月活跃账户数在该段时期出现较大增长。

### (4) 开心水族箱（移动版）

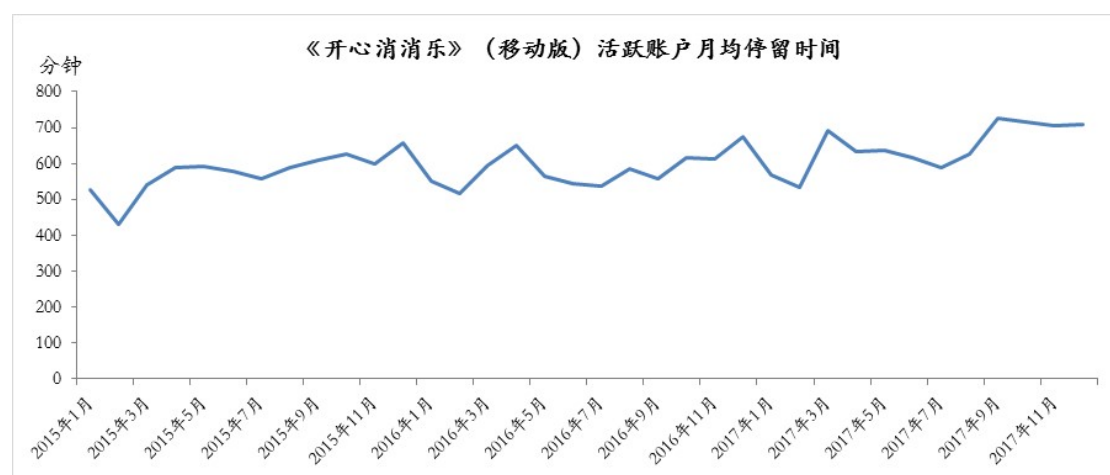


《开心水族箱》（移动版）于2011年9月上线，至今已运营较长时间，其月度每账户充值金额（ARPU值）较低且相对稳定，报告期内月均每账户充值金额（ARPU值）均不高于8元。

## 5、主要游戏的月均活跃账户游戏停留时间

报告期内，发行人主要游戏产品的月均活跃账户游戏停留时间的月度变化情况如下所示：

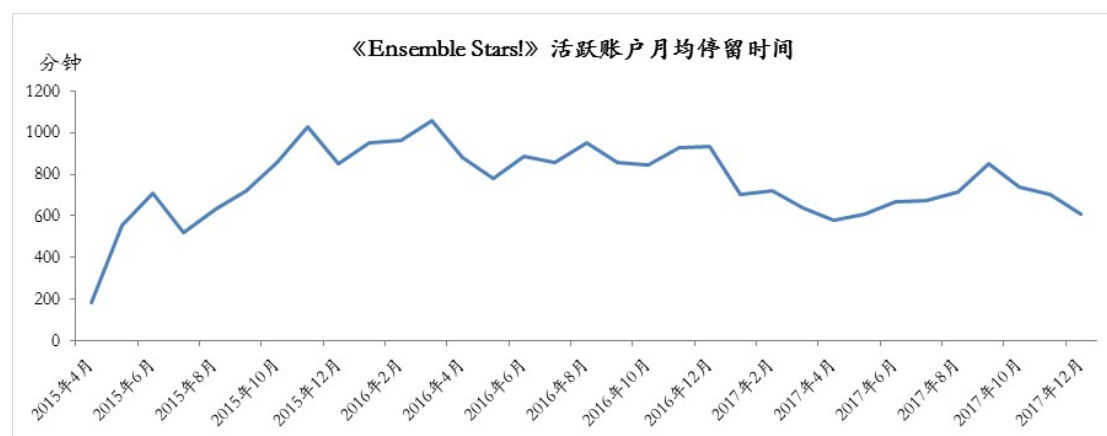
### （1）开心消消乐（移动版）



数据来源：发行人系统记录

《开心消消乐》（移动版）自2014年2月上线运营至今，已积累下较大规模的活跃用户群体。截至2017年12月，《开心消消乐》（移动版）活跃账户在游戏中的月均停留时间约708.46分钟。

### （2）Ensemble Stars!



数据来源：App Annie

报告期内，《Ensemble Stars!》活跃账户月均停留时间呈现出先波动上升后续有所回落的趋势。截至2017年12月，《Ensemble Stars!》活跃账户月均停留时间约为607.83分钟。

### (3) Merc Storia



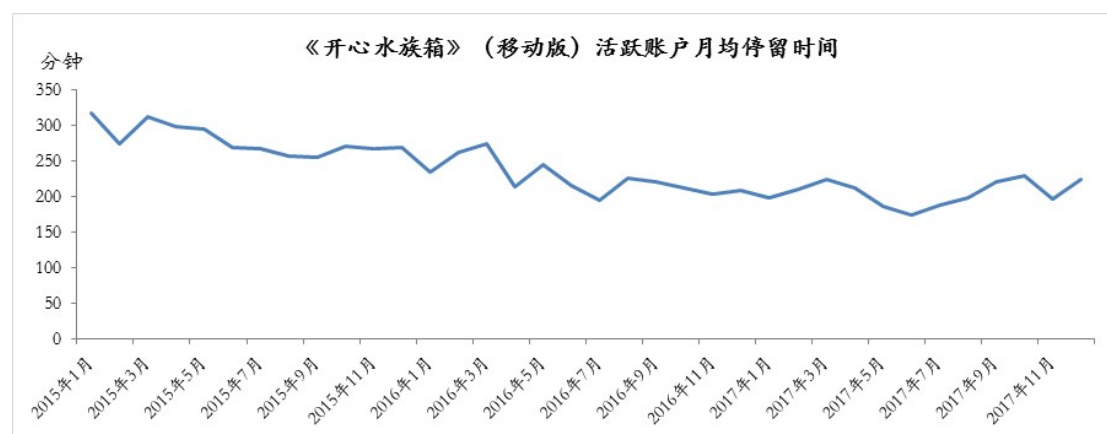
数据来源：App Annie

报告期内，《Merc Storia》活跃账户月均停留时间呈现出先波动上升后续有所回落的趋势。截至2017年12月，《Merc Storia》活跃账户月均停留时间约为603.85分钟。

### (4) 开心水族箱（移动版）<sup>37</sup>

<sup>37</sup>因《开心水族箱》（移动版）上线时间较早，发行人系统未记录活跃账户月均停留时间。《开心水族箱》（移动版）活跃账户月均停留时间来自第三方数据平台 QuestMobile 公开信息。





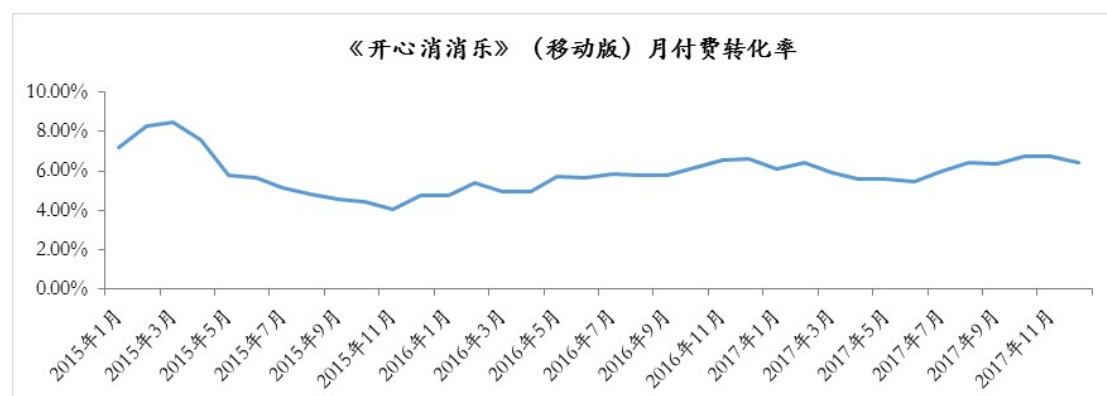
数据来源：QuestMobile

报告期内，《开心水族箱》（移动版）活跃账户月均停留时间呈现缓慢下降趋势。截至 2017 年 12 月，《开心水族箱》（移动版）活跃账户月均停留时间约为 224.80 分钟。

## 6、主要游戏的月付费转换率

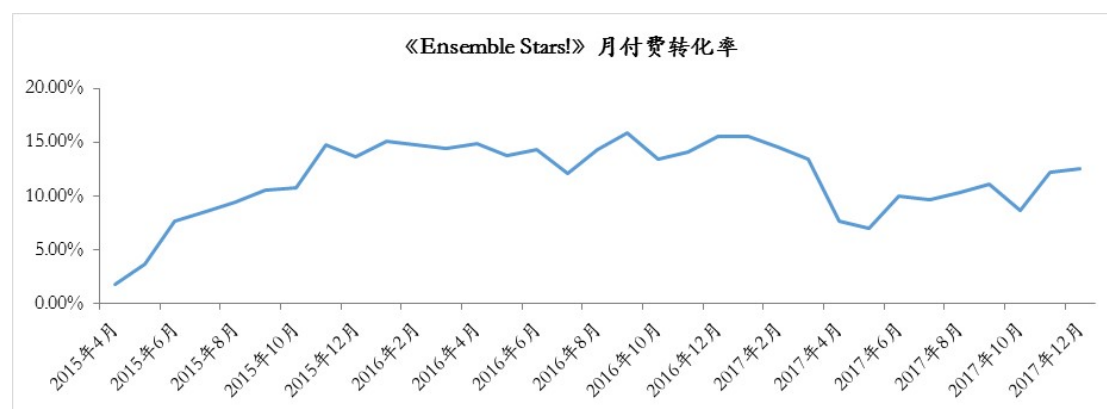
报告期内，发行人主要游戏产品的月付费转换率的月度变化情况如下所示：

### (1) 开心消消乐（移动版）



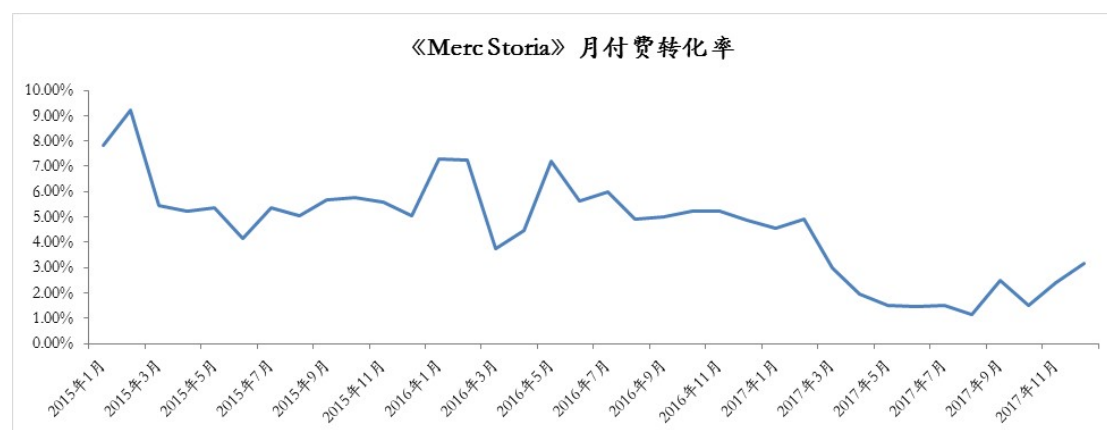
报告期内，《开心消消乐》（移动版）月付费转化率相对稳定并有所波动。

### (2) Ensemble Stars!



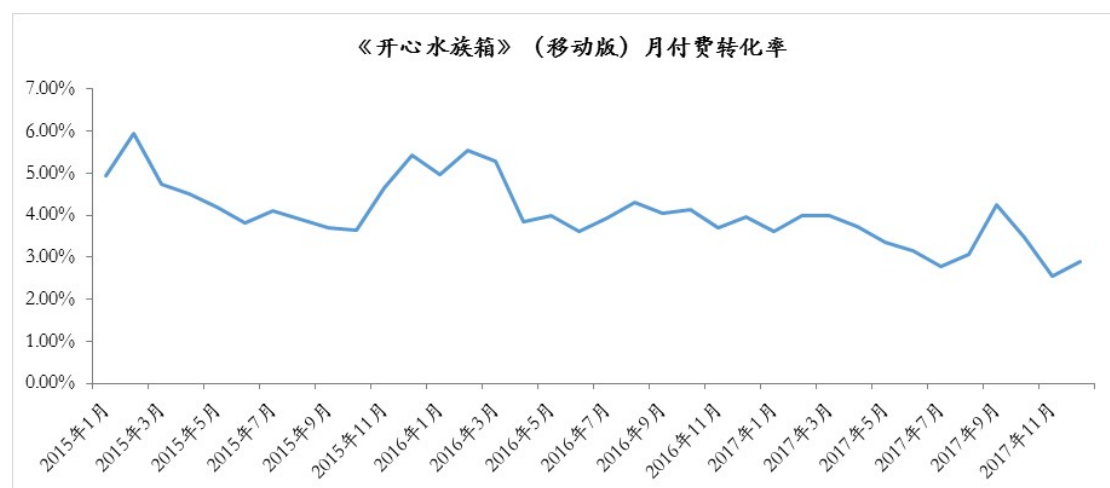
自上线以来,《Ensemble Stars!》月付费转化率稳步提升,后续达到较高水平并有所波动。

### (3) Merc Storia



报告期内,《Merc Storia》的月付费转化率呈现波动下降的趋势。2017年初以来,《Merc Storia》月付费转化率有所降低,主要原因系受当期举办的运营活动影响,使得当期月活跃用户大幅增加所致。

### (4) 开心水族箱（移动版）



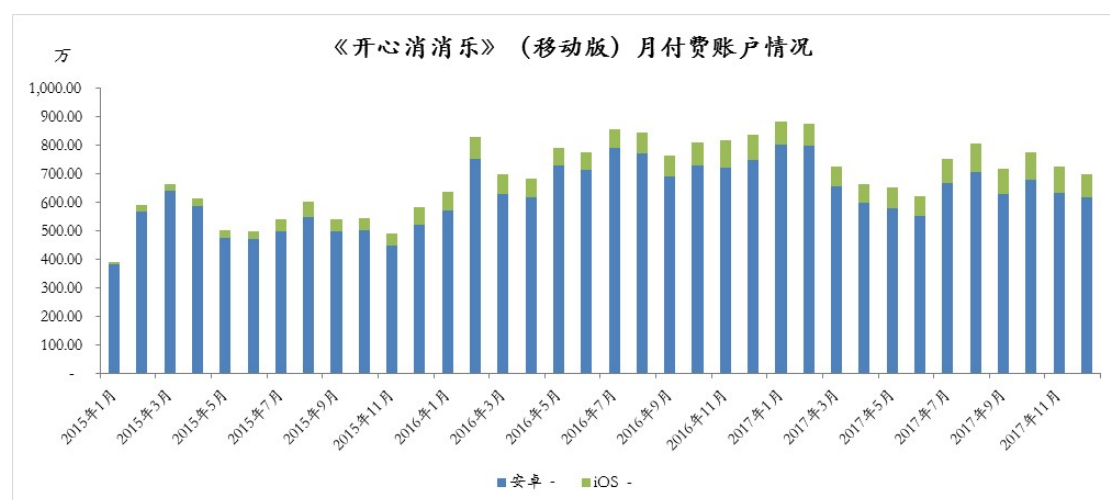
报告期内，《开心水族箱》（移动版）月付费转化率呈现波动下降趋势。

## 7、分 iOS 及安卓操作系统的分游戏、月付费账户数、月充值金额和月营业收入金额

报告期内，发行人各游戏区分 iOS 和安卓系统的月付费账户数、月充值金额及月营业收入金额情况如下：

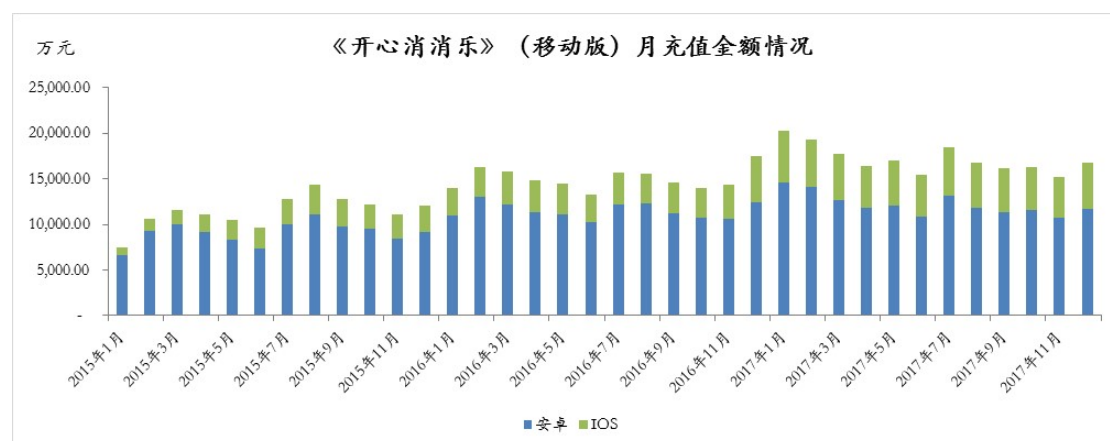
### （1）开心消消乐（移动版）

#### ①月付费账户数



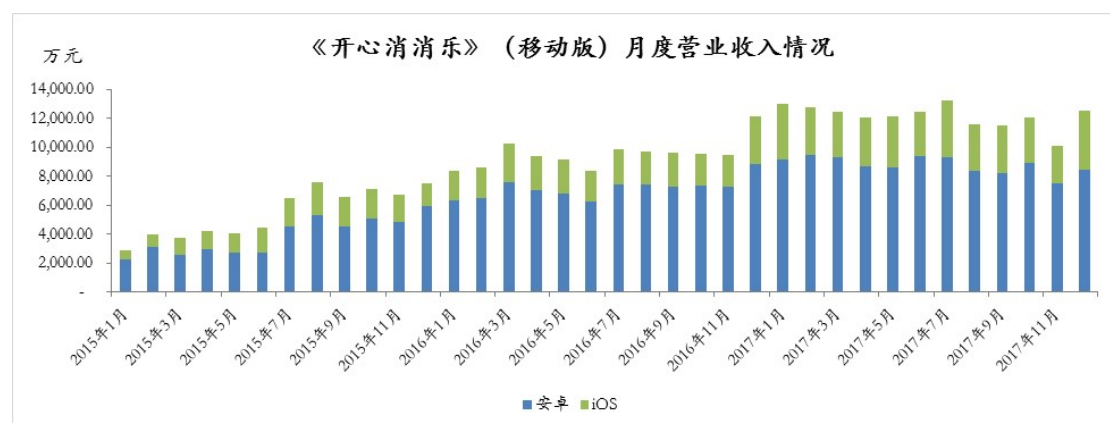
《开心消消乐》（移动版）于 2014 年 2 月首次上线，报告期内月付费账户数呈现波动上升趋势，随着累计付费账户群体的持续扩大，月付费账户数后续增长逐步放缓。发行人各月付费账户群体以安卓平台用户为主。

#### ②月充值金额



报告期内，《开心消消乐》（移动版）月充值金额呈现波动上升趋势。其中月充值金额主要来自安卓平台用户付费。

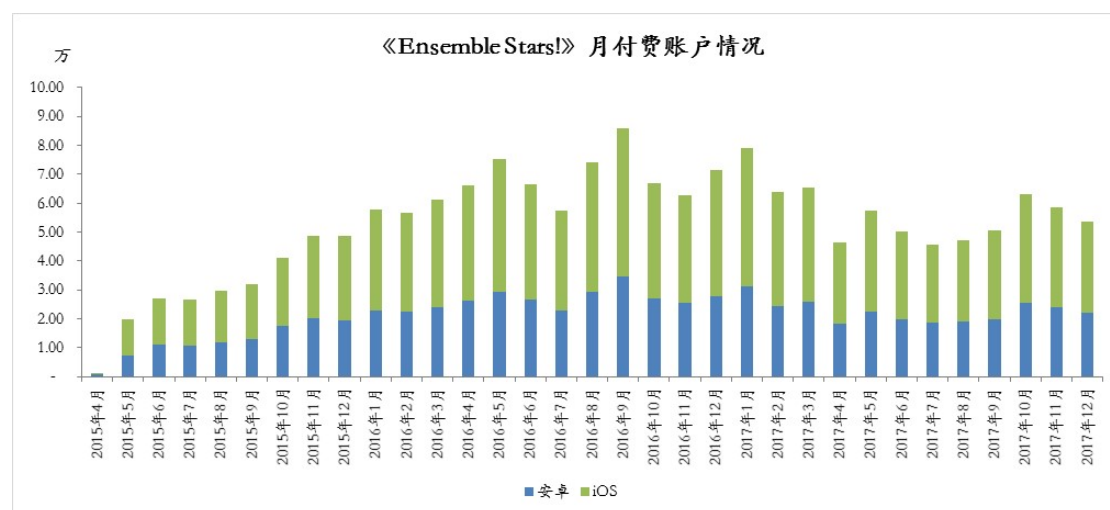
### ③月营业收入金额情况



报告期内，《开心消消乐》（移动版）月营业收入呈现波动上升趋势，其中各月营业收入主要来自于安卓平台用户付费。

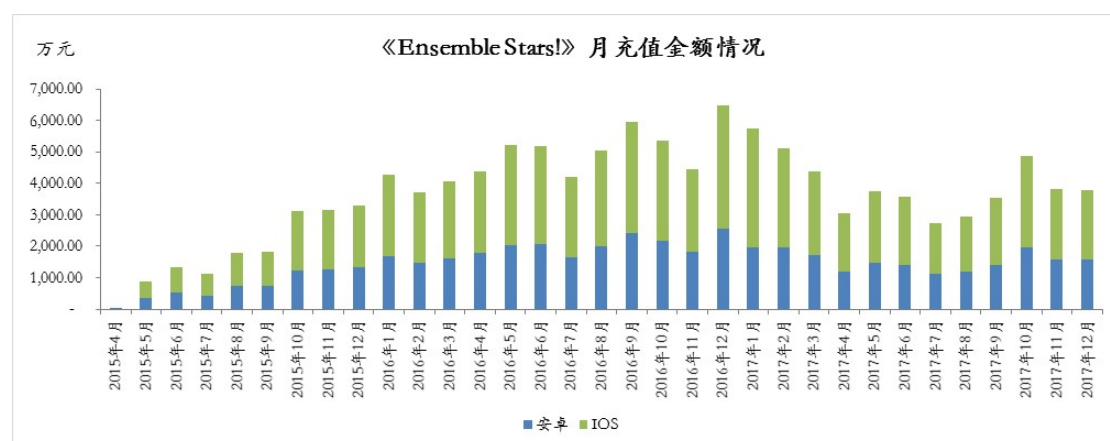
## (2) Ensemble Stars!

### ①月付费账户数



报告期内，《Ensemble Stars!》主要在日本地区运营，月付费账户先呈现上升趋势，后有所波动。《Ensemble Stars!》月付费账户以 iOS 账户为主。

### ②月充值金额



报告期内，《Ensemble Stars!》月充值金额先呈现上升趋势，后有所波动。《Ensemble Stars!》月充值金额主要来自 iOS 账户付费。

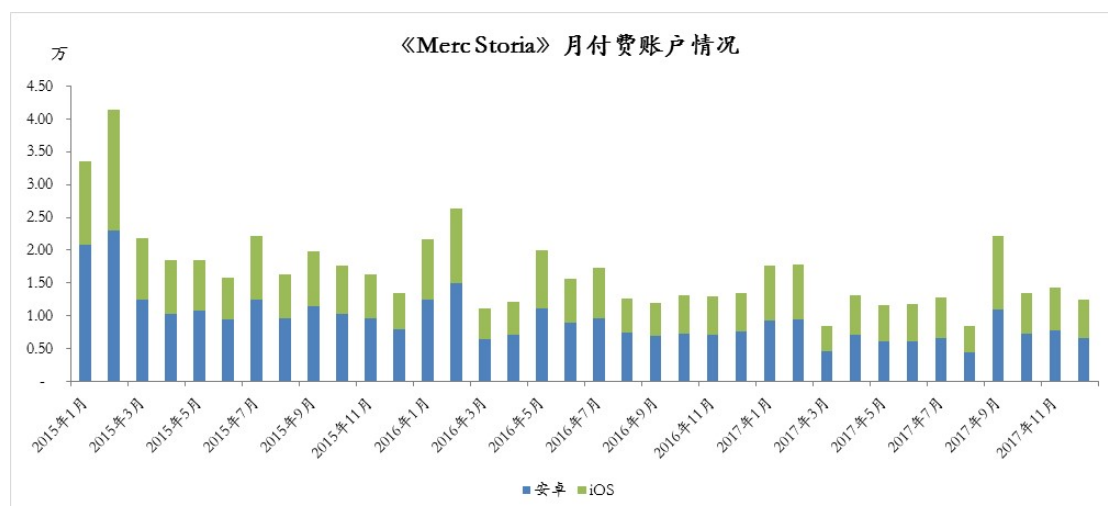
### ③月营业收入金额情况



报告期内，《Ensemble Stars!》月度营业收入呈现上升趋势，后有所波动。《Ensemble Stars!》月度营业收入主要来自 iOS 账户付费。

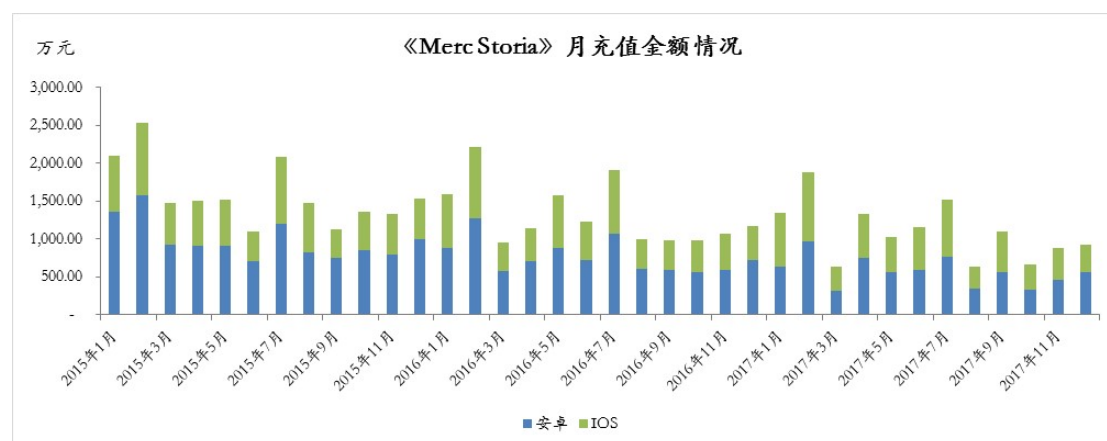
### (3) Merc Storia

#### ①月付费账户数



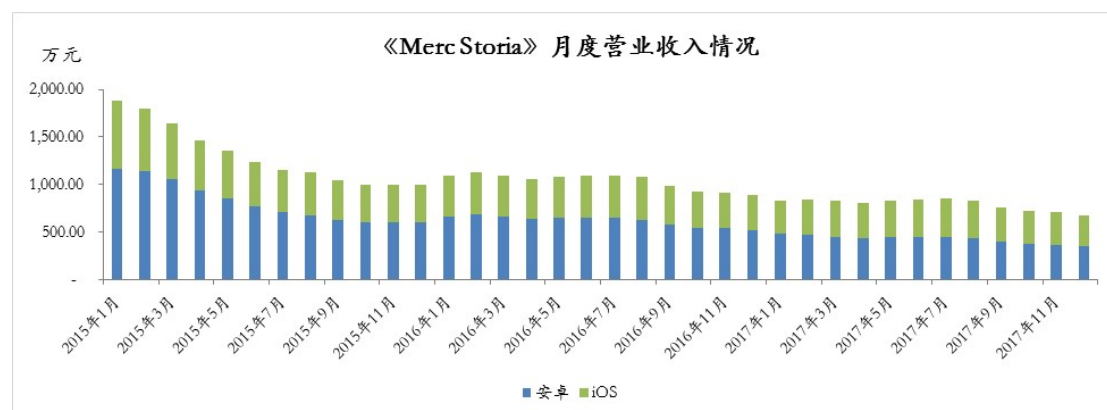
报告期内，《Merc Storia》主要在日本地区运营，月付费账户呈现波动下降趋势。《Merc Storia》月付费账户以安卓账户为主。

#### ②月充值金额



报告期内，《Merc Storia》月充值金额呈现波动下降趋势。《Merc Storia》月充值金额主要来自安卓账户付费。

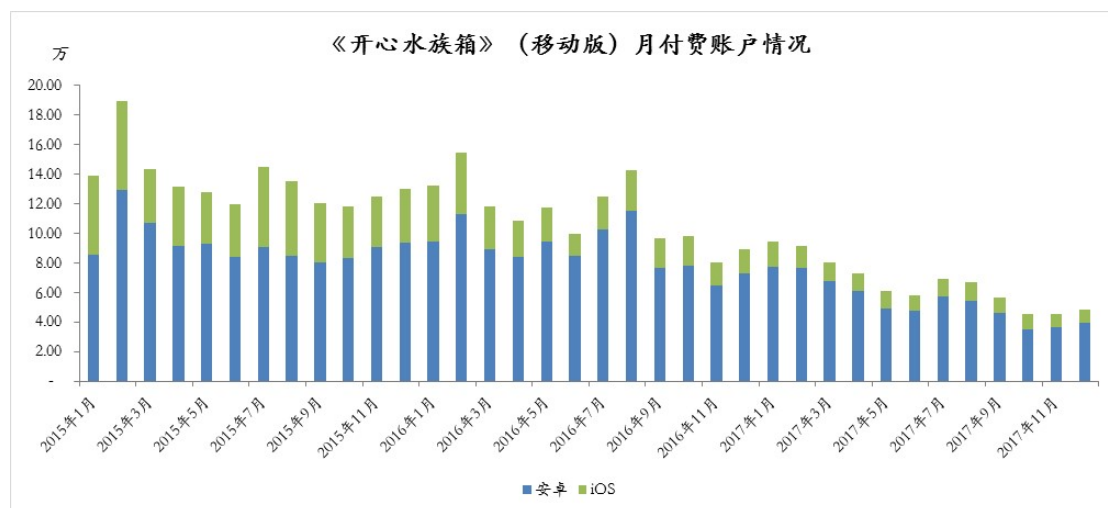
### ③月营业收入金额情况



报告期内，《Merc Storia》月度营业收入呈现波动下降趋势。《Merc Storia》月度营业收入主要来自安卓账户付费。

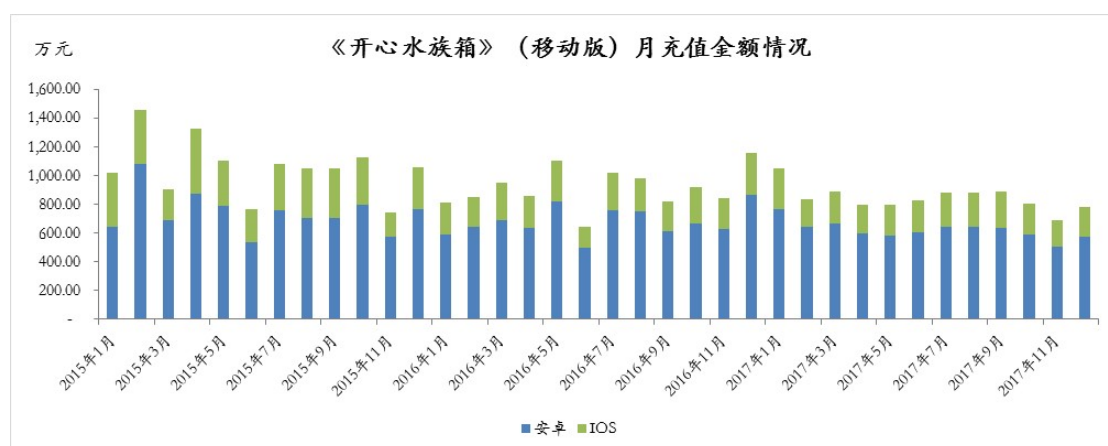
### (4) 开心水族箱（移动版）

#### ①月付费账户数



报告期内，《开心水族箱》（移动版）月付费账户数呈现波动下降趋势。《开心水族箱》（移动版）月付费账户数主要为安卓账户。

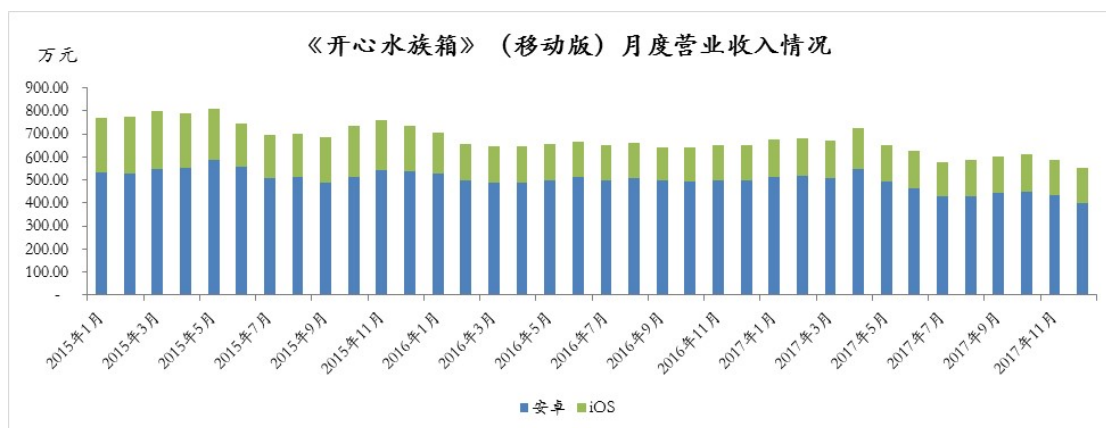
## ②月充值金额



报告期内，《开心水族箱》（移动版）月充值金额呈现波动下降趋势。《开心水族箱》（移动版）月充值金额主要来自安卓账户付费。

## ③月营业收入金额情况



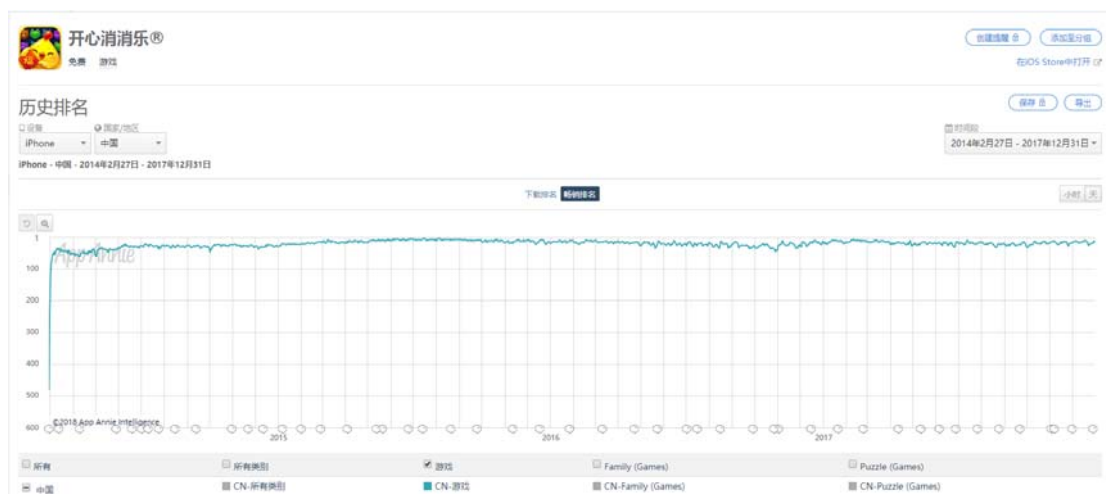


报告期内，《开心水族箱》（移动版）月度营业收入呈现波动下降趋势。《开心水族箱》（移动版）月度营业收入主要来自安卓账户付费。

## 8、主要游戏的排名情况

App Annie 是专业的移动应用数据分析平台，主要提供移动应用相关的下载量、收入、排名等应用数据及市场数据分析服务。保荐机构及申报会计师通过独立登录 App Annie 系统，查询并获取了发行人主要产品在 App Annie 相关排行榜的排名情况如下：

### (1) 开心消消乐（移动版）



《开心消消乐》（移动版）大陆地区 iOS-iPhone 游戏类应用畅销榜（每日）

数据来源：App Annie

《开心消消乐》（移动版）自 2014 年在大陆地区苹果应用商店上架以来，其游戏类应用畅销排名快速攀升至 50 名以内并长期保持在该水平，最高时曾取得

第 3 名的成绩。

## （2）Ensemble Stars!



《Ensemble Stars!》日本地区 iOS-iPhone 游戏类应用畅销榜（每日）



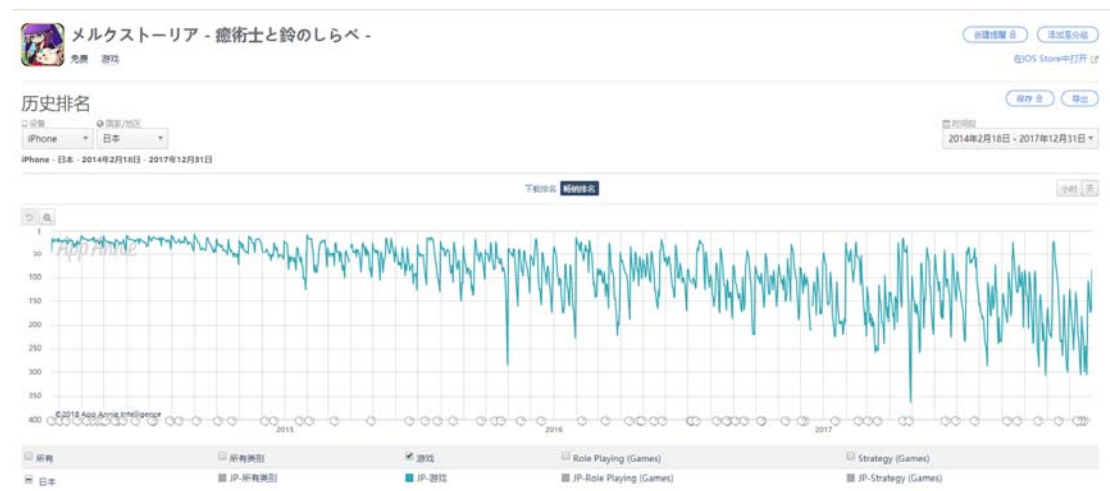
《Ensemble Stars!》日本地区 Google Play 游戏类应用畅销榜（每日）

数据来源：App Annie

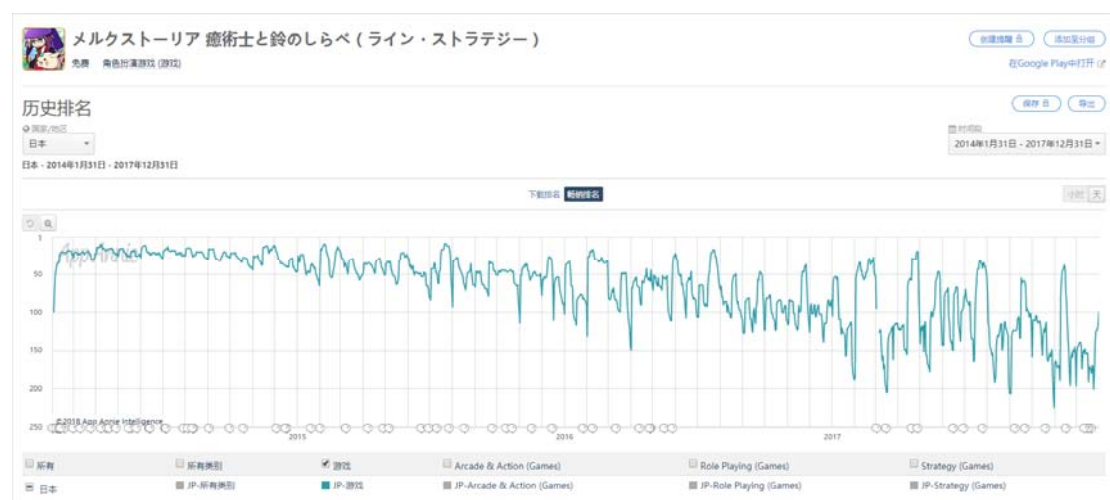
《Ensemble Stars!》自 2015 年在日本地区苹果应用商店及 Google Play Store 上架以来，除 2015 年 7 月及 2017 年 3 月有所异常以外<sup>38</sup>，其游戏类应用畅销排名长期稳定在 50 名以内，最高时曾取得第 1 名（iOS-iPhone）及第 9 名（Google Play）的成绩。

## （3）Merc Storia

<sup>38</sup> 因该游戏服务器停机维护造成的短时排名异常



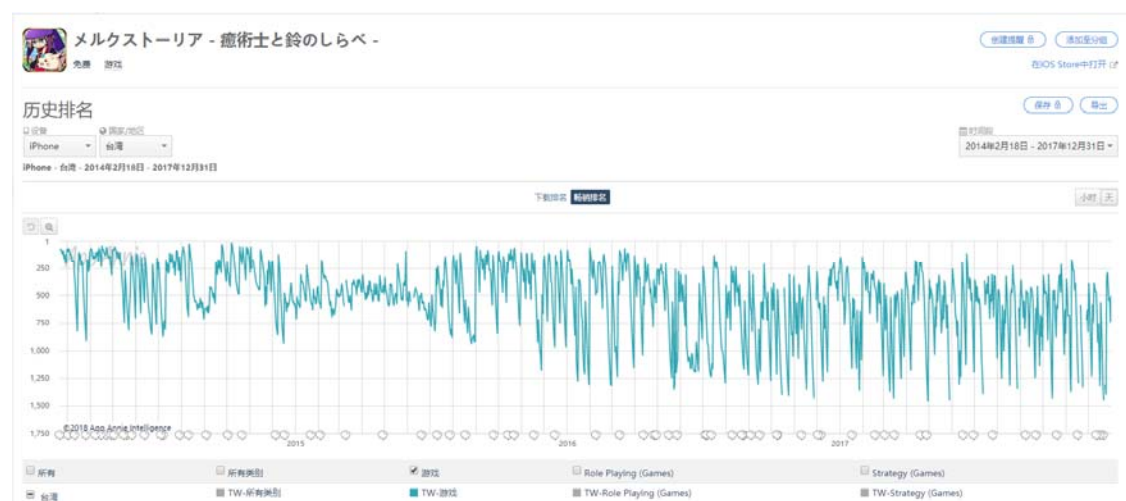
《Merc Storia》日本地区 iOS-iPhone 游戏类应用畅销榜（每日）



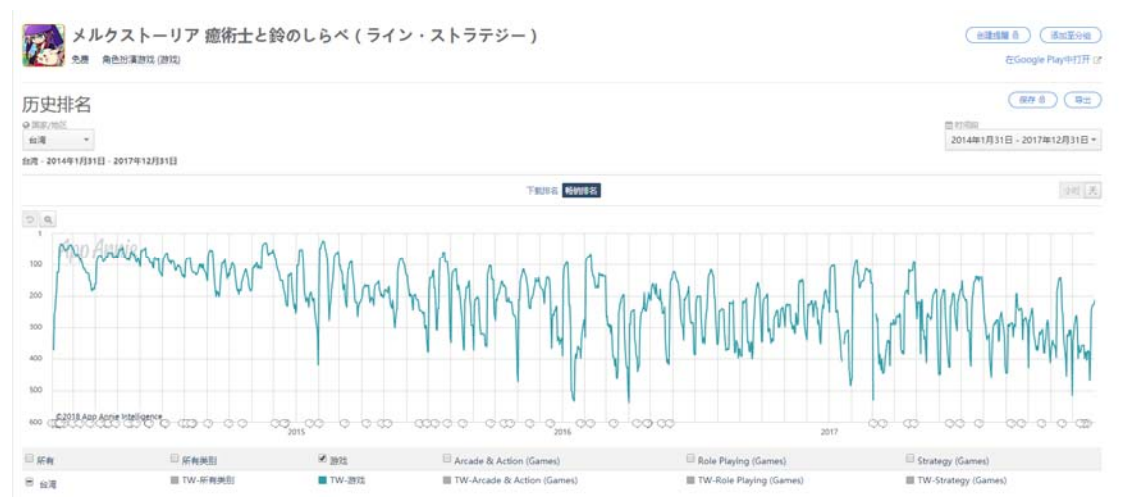
《Merc Storia》日本地区 Google Play 游戏类应用畅销榜（每日）

数据来源：App Annie

《Merc Storia》自 2014 年在日本地区苹果应用商店及 Google Play Store 上架以来，其游戏类应用畅销排名基本保持在 100 名以内，最高时曾取得第 6 名（iOS-iPhone）及第 9 名（Google Play）的成绩。随着游戏运营时间增长，游戏畅销排名数据呈现出波动下降的趋势。



《Merc Storia》台湾地区 iOS-iPhone 游戏类应用畅销榜（每日）

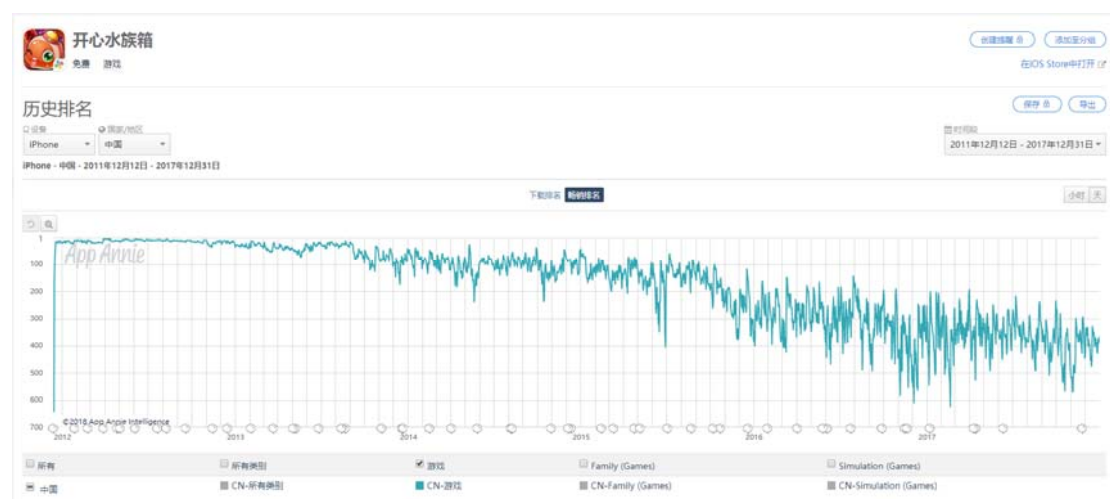


《Merc Storia》台湾地区 Google Play 游戏类应用畅销榜（每日）

数据来源：App Annie

《Merc Storia》自 2014 年在台湾地区苹果应用商店及 Google Play Store 上架以来，其游戏类应用畅销排名波动较大，最高时曾取得第 15 名（iOS-iPhone）及第 24 名（Google Play）的成绩。

#### （4）开心水族箱（移动版）



《开心水族箱》（移动版）大陆地区 iOS-iPhone 游戏类应用畅销榜（每日）

数据来源：App Annie

《开心水族箱》（移动版）2011 年在大陆地区苹果应用商店上架后，其游戏类应用畅销排名快速攀升至 50 名以内，并在 2014 年以前基本保持在该水平，最高时曾取得第 2 名（iOS-iPhone）的成绩。2014 年之后，《开心水族箱》（移动版）的大陆地区游戏类应用畅销排名呈现出波动下降的趋势。



《开心水族箱》（移动版）台湾地区 iOS-iPhone 游戏类应用畅销榜（每日）



《开心水族箱》（移动版）台湾地区 Google Play 游戏类应用畅销榜（每日）

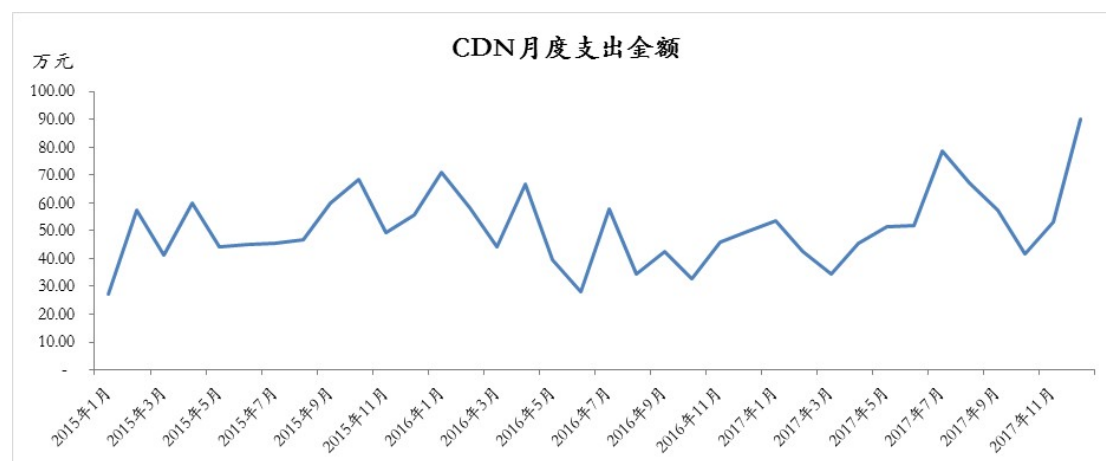
数据来源：App Annie

2015 年以前，《开心水族箱》（移动版）的游戏类应用畅销排名均基本保持在 50 名以内，最高时曾取得第 1 名（iOS-iPhone）及第 2 名（Google Play）的成绩。2015 年之后，《开心水族箱》（移动版）的台湾地区游戏类应用畅销排名均呈现出波动下降的趋势。

## 9、月度 CDN 支出金额

报告期内，发行人月度 CDN 支出金额如下所示：

单位：万元



发行人的游戏产品以弱联网类的休闲益智游戏及偶像类游戏产品为主，与强联网的重度游戏相比对 CDN 服务需求较小。CDN 主要用于用户客户端自动更新，使得用户在更新游戏时无需下载全部安装包，可在一定程度上可以改善用户的体

验。

## 10、主要游戏服务器使用数量情况

报告期内，发行人主要游戏产品服务器使用数量情况如下：

游戏	2017年	2016年	2015年
开心消消乐（移动版）	271	255	149
Ensemble Stars!	78	67	32
Merc Storia	56	55	52
开心水族箱（移动版）	58	60	55

注：本处披露的服务器数量指该期间内各月服务器使用数量的均值。主要游戏除使用上述游戏服务器外，还存在共用部分云服务器的情形。

## 11、引用第三方数据服务公司提供的游戏运营数据情况说明

发行人在计算游戏运营相关绩效指标时，采用了中国大陆地区及日本地区业内知名第三方数据服务公司提供的游戏运营数据，如 App Annie、QuestMobile 及株式会社 Adways 的统计数据。发行人承诺引用第三方数据服务公司提供的游戏运营数据真实、准确、完整并承担责任。

## 12、游戏运营相关绩效指标删减说明

结合实际经营情况，发行人删减的相关指标及删减原因如下：

（1）主网站、主要游戏网页的浏览量相关指标。主要原因系：报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》、《开心水族箱》（移动版）均为移动网络游戏产品。上述游戏产品的相关网页主要系发行人公司官网的产品简介页面等，不具备登录、注册、充值等与主要游戏产品运营情况直接相关的功能，浏览量等与主要游戏产品的运营情况不具备直接关联，不适用上述指标。

（2）CDN 带宽峰值、CDN 的月流量峰值指标。主要原因系：发行人的游戏产品以弱联网类的休闲益智游戏产品及偶像类游戏产品为主，与强联网的重度游戏相比对 CDN 服务需求较小。CDN 主要用于用户客户端自动更新，使得用户在更新游戏时无需下载全部安装包，可在一定程度上可以改善用户的体验。发行人主要游戏产品的弱联网特性使得 CDN 指标不能直接反映用户数量等游戏运营绩

效，因此公司未监测或保留 CDN 带宽峰值、CDN 月流量峰值等相关指标。经与 CDN 服务提供商沟通，CDN 服务后台目前仅可提取最近 3 个月的 CDN 服务相关数据，无法充分反映报告期内发行人使用 CDN 服务的相关信息，因而本处未披露年度 CDN 带宽峰值、CDN 的月流量峰值这两项指标。

### 13、主要游戏签订合同以来不存在对营运计划进行重大调整的情形

报告期内，发行人主要从事其自研游戏产品的研发及运营，对于自主研发的游戏产品，发行人将综合考虑游戏研发进度、测试情况、市场环境等，自主安排计划游戏营运计划，并根据与游戏渠道/平台等的合作对接情况进行调试。报告期内，对于主要游戏的运营，发行人签订合同以来不存在对营运计划进行重大调整的情形。

#### （八）游戏运营相关市场推广情况

##### 1、通过线上、线下推广方式获取注册账户、付费账户情况

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏产品的研发及运营，发行人运营的主要游戏产品以休闲益智游戏产品、偶像类游戏产品为主，主要通过用户之间的社交联系、口碑营销以及游戏渠道/平台主动推荐发行人游戏产品等方式获取新增注册账户及付费账户。

发行人依靠线上推广方式获取付费账户数量的具体情况如下：

单位：万个

时间	2017 年度	2016 年度	2015 年度
线上推广方式获取付费账户	114.90	202.40	113.60
当年新增全部付费账户	2,852.21	4,707.67	3,906.50
占比	4.03%	4.30%	2.91%

目前，同行业可比公司均未披露上述相关的数据，故发行人推广数据暂无法与同行业可比公司进行比较。

##### 2、主要游戏的月新增付费账户获取成本（线上）、月付费账户推广成本（线上）、月新增付费账户投入产出率（线上）、月推广效率（线上）

本部分的月线上推广费用是指当月在互联网渠道对该游戏所发生的推广费用，包含品牌类和效果类广告等广告投放、游戏发行方或游戏平台产生的分成款



（不含支付渠道手续费，不含 iOS、Google Play 及电信运营商的充值渠道分成款项）。在由游戏渠道/平台提供计费系统的自主开发-合作运营模式下，游戏渠道/平台负责收取用户的充值款并向发行人分成，对于该种模式，发行人通过自身所获分成款项、合同约定的分成比例等对游戏渠道/平台获取的分成款项进行了估算并计入线上推广费用。月度推广费用为月线上推广费用及月线下推广费用的总和。

报告期内，发行人与同行业公司米哈游和苏州蜗牛等的主要游戏产品在推广类指标方面差异较大。主要原因为发行人与米哈游、苏州蜗牛等已披露了相关推广类指标的同行业公司主要在游戏类型、目标用户方面均存在较大差异：发行人主要运营《开心消消乐》（移动版）等休闲益智游戏产品，休闲益智游戏产品操作简单、付费需求较低，因而发行人的主要游戏产品拥有更大的用户体量；米哈游主要运营二次元游戏产品、苏州蜗牛主要运营 RPG 类游戏产品，与发行人存在较大差异。主要游戏产品在游戏类型、付费特征、目标用户群体、生命周期等方面的差异使得发行人与米哈游、苏州蜗牛针对主要游戏产品实施的推广策略不同，导致各项推广指标存在较大差异。

报告期内，公司主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）的各项推广数据如下所示：

#### （1）开心消消乐（移动版）

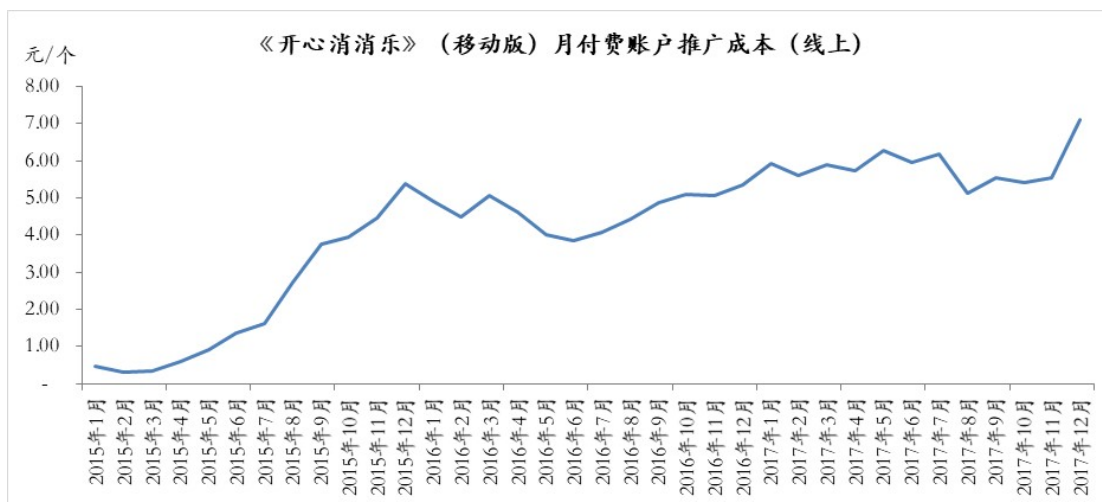
##### ①月新增付费账户获取成本（线上）



注：月新增付费账户获取成本（线上）=月线上推广费/月新增付费账户数

报告期内，《开心消消乐》（移动版）月新增付费账户获取成本（线上）随产品经营情况呈现波动上升趋势，主要原因系：在《开心消消乐》（移动版）持续运营的过程中，发行人为扩大活跃账户规模、增加付费账户体量、持续维持《开心消消乐》（移动版）的知名度、热度等综合采取了各类推广及引流手段，月线上推广投入呈现波动上升趋势；与此同时，随《开心消消乐》（移动版）持续运营，其累计付费账户规模持续增加，新增付费账户增加速度逐步放缓，月新增付费账户数波动下降。报告期内各年年末月新增付费账户获取成本（线上）较高，主要原因系：与元旦、春节等运营活动配合，发行人针对《开心消消乐》（移动版）投入的月线上推广费较高。

## ②月付费账户推广成本（线上）

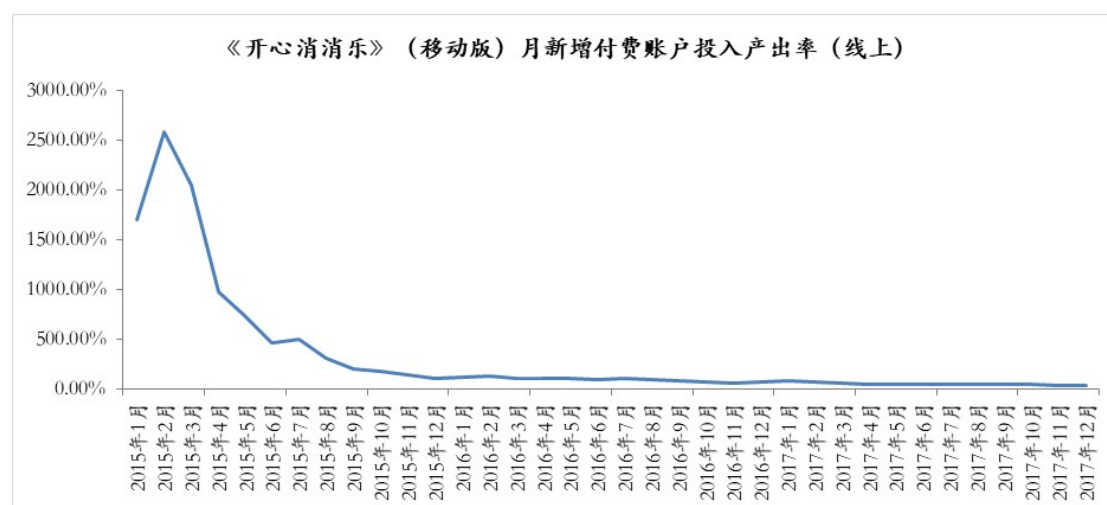


注：月付费账户推广成本（线上）=月线上推广费/月付费账户数

报告期内，《开心消消乐》（移动版）月付费账户推广成本（线上）随《开心消消乐》（移动版）持续经营先呈现波动上升趋势，后续逐步稳定，主要原因系：《开心消消乐》（移动版）前期运营过程中，发行人为扩大活跃账户规模、增加付费账户体量、维持《开心消消乐》（移动版）的知名度、热度等综合采取了各类推广及引流手段，月线上推广投入增加速度高于月付费账户增长速度，月付费账户推广成本呈现上升趋势；后续随《开心消消乐》（移动版）持续运营，月线上推广支出增加速度与月付费账户波动趋势相对一致，月付费账户推广成本（线上）相对稳定。2017年末，因与圣诞节、元旦等节日推广运营活动配合，月线上推广支出较高，月付费账户数波动较小，因而当期月付费账户推广成本（线上）较

高。

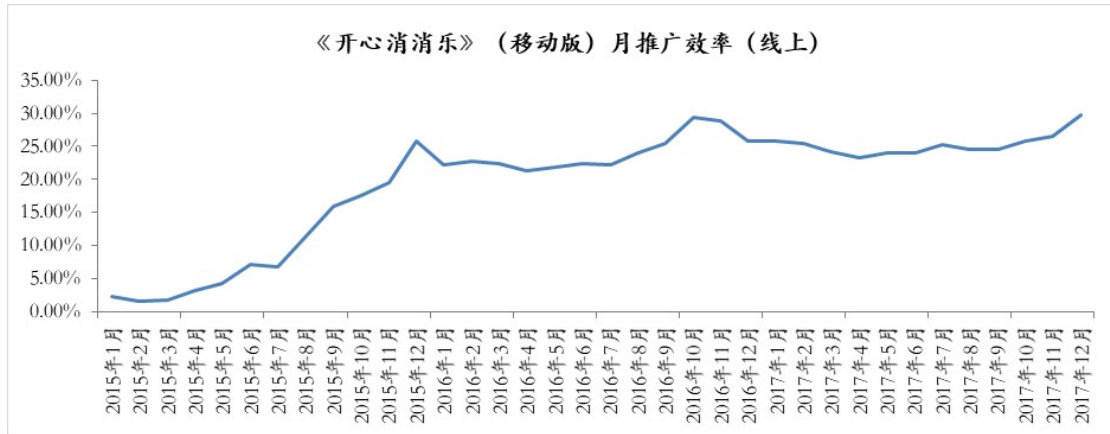
### ③月新增付费账户投入产出率（线上）



注：月新增付费账户投入产出率（线上）=月均新增付费账户充值金额/月新增付费账户获取成本（线上）

报告期内，除 2015 年 1-3 月《开心消消乐》（移动版）新增付费账户投入产出率较高外，《开心消消乐》（移动版）月新增付费账户投入产出率相对稳定，主要原因系：发行人于 2015 年 1-3 月期间在游戏内开展了春节运营活动，相关运营活动对《开心消消乐》（移动版）的社交传播、口碑营销产生了较大贡献，使得当月新增付费账户增多；同时上述期间的月线上推广费较低，使得月均新增付费账户获取成本较低，最终导致上述期间的月新增付费账户投入产出率（线上）较高。此后，在《开心消消乐》（移动版）后续运营过程中，发行人始终坚持为玩家提供优质的服务体验，配合版本更新、游戏运营活动，发行人逐渐提升并维持较大规模推广投入，月线上推广费用提升，因此月新增付费账户投入产出率趋于稳定。

### ④月推广效率（线上）

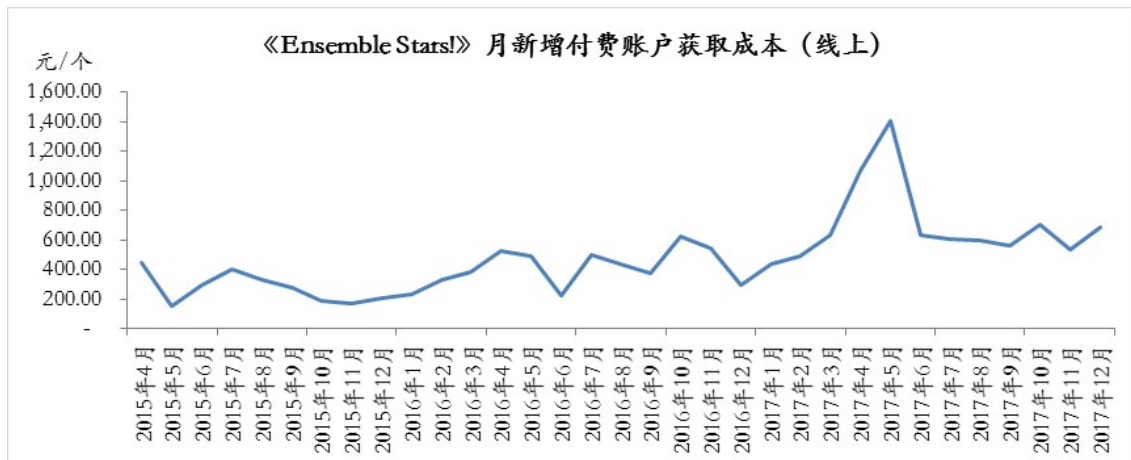


注：月推广效率（线上）=月线上推广费/月充值金额

报告期内，《开心消消乐》（移动版）月线上推广费用占月充值金额比重呈现先波动上升，后续相对稳定趋势，主要原因系：《开心消消乐》（移动版）前期运营过程中，发行人为扩大活跃账户规模、增加付费账户体量、维持《开心消消乐》（移动版）的知名度、热度等综合采取了各类推广及引流手段，月线上推广投入增加高于月充值金额增加速度，月线上推广费占月充值金额比重呈现上升趋势；后续随《开心消消乐》（移动版）持续运营，月线上推广支出增加速度与月充值金额波动趋势相对一致，月线上推广支出占月充值金额比重相对稳定。2015年末、2016年末、2017年末前后，因与圣诞节、元旦等节日推广运营活动配合，月线上推广支出较高，当期月线上推广费占月充值金额比重较高。

## （2）Ensemble Stars!

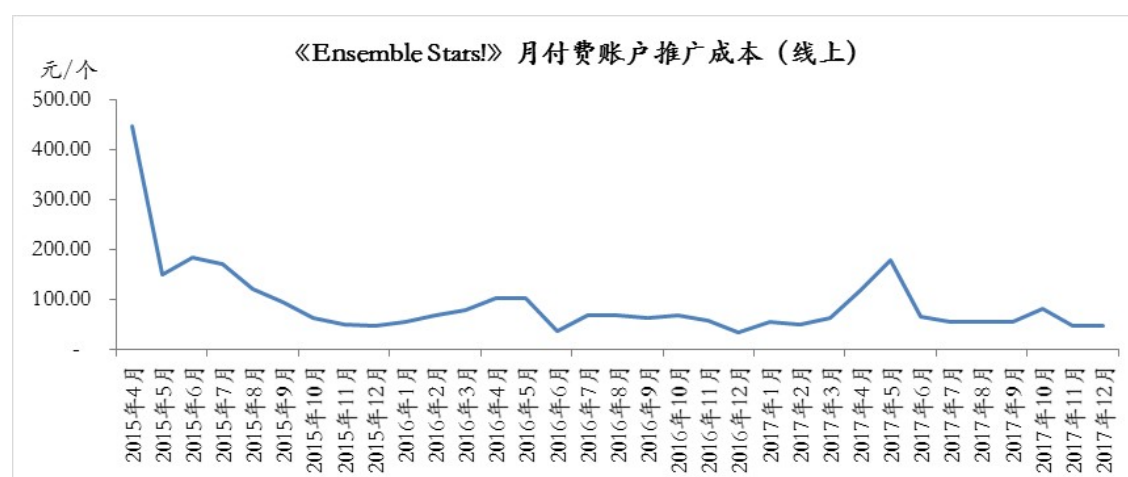
### ①月新增付费账户获取成本（线上）



注：月新增付费账户获取成本（线上）=月线上推广费/月新增付费账户数

《Ensemble Stars!》于 2015 年 4 月上线，除 2017 年 4-5 月新增付费账户获取成本较高外，《Ensemble Stars!》新增付费账户获取成本相对稳定。2017 年 4-5 月，与《Ensemble Stars!》两周年纪念活动配合，发行人加大了线上推广支出投入，导致短期内月新增付费账户获取成本较高。

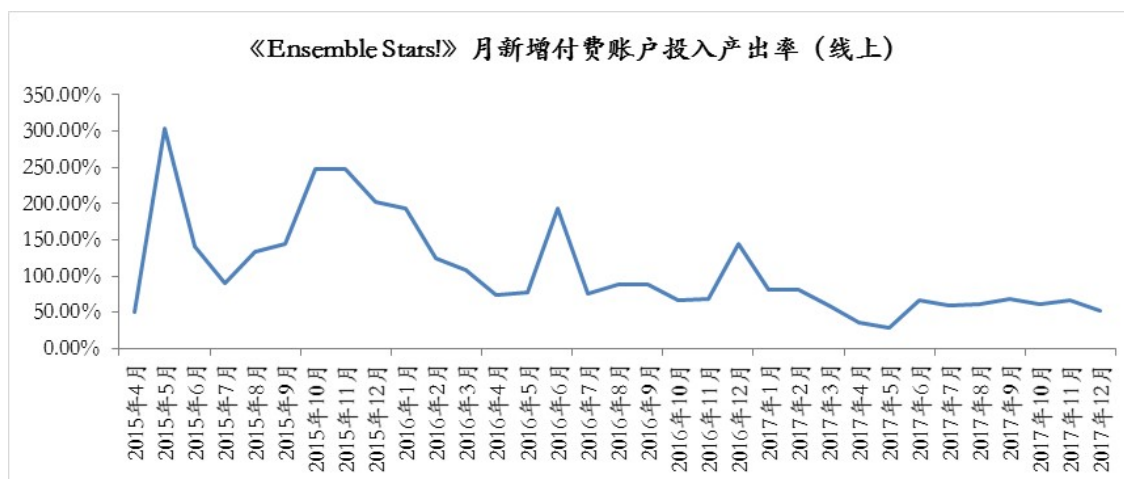
## ②月付费账户推广成本（线上）



注：月付费账户推广成本（线上）=月线上推广费/月付费账户数

《Ensemble Stars!》于 2015 年 4 月上线，与其上线及运营计划相配合，发行人在其临上线前和上线初期支付线上广告费开展推广及预热活动。因上线初期，《Ensemble Stars!》付费账户群体仍在积累过程中，付费账户规模较小，所以月付费账户推广成本较高。后续随游戏口碑的逐步建立、前期推广效果的逐步体现，《Ensemble Stars!》活跃用户基础、付费用户留存增加，月付费账户推广成本逐步有所回落；2017 年 4-5 月，因与《Ensemble Stars!》两周年纪念活动配合，发行人加大了线上推广支出投入，导致短期内月付费账户推广成本较高。

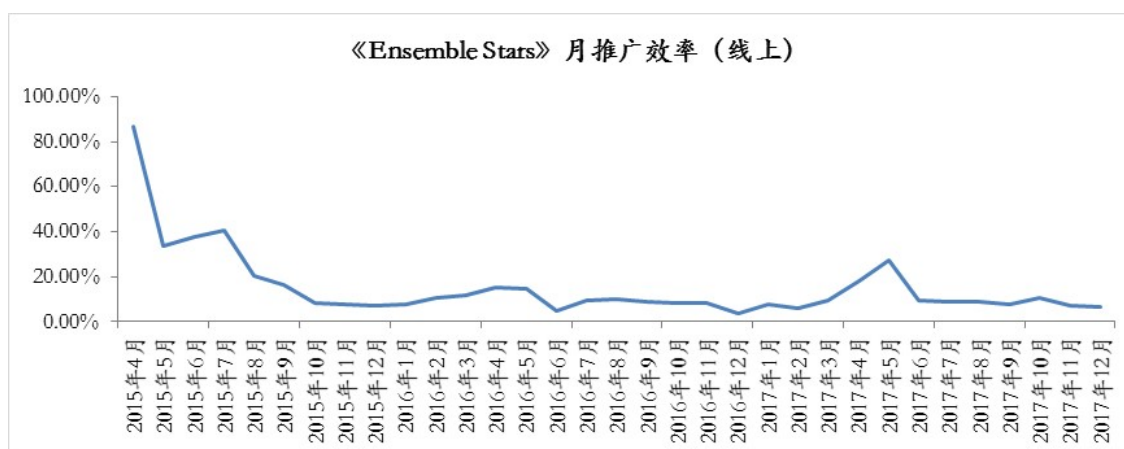
## ③月新增付费账户投入产出率（线上）



注：月新增付费账户投入产出率（线上）=月均新增付费账户充值金额/月新增付费账户获取成本（线上）

2015年5月，受前期游戏上线预热及推广活动影响，该月《Ensemble Stars!》付费账户大量增加，月新增付费账户获取成本较低，因而月新增付费账户产出率较高。2015年10-12月，《Ensemble Stars!》月新增付费账户投入产出率较高，主要原因系：《Ensemble Stars!》前期推广及运营效果显现，当期月新增付费账户数增加，而当期月线上推广费支出较低，使得月新增付费账户获取成本（线上）较低所致。此后，《Ensemble Stars!》月新增付费账户投入产出率有所下降，后续相对稳定并有所波动，主要系因：除个别期间外，《Ensemble Stars!》月新增付费账户获取成本（线上）相对稳定，月新增付费账户投入产出率（线上）随月均新增付费账户充值金额变化而有所波动。

#### ④月推广效率（线上）



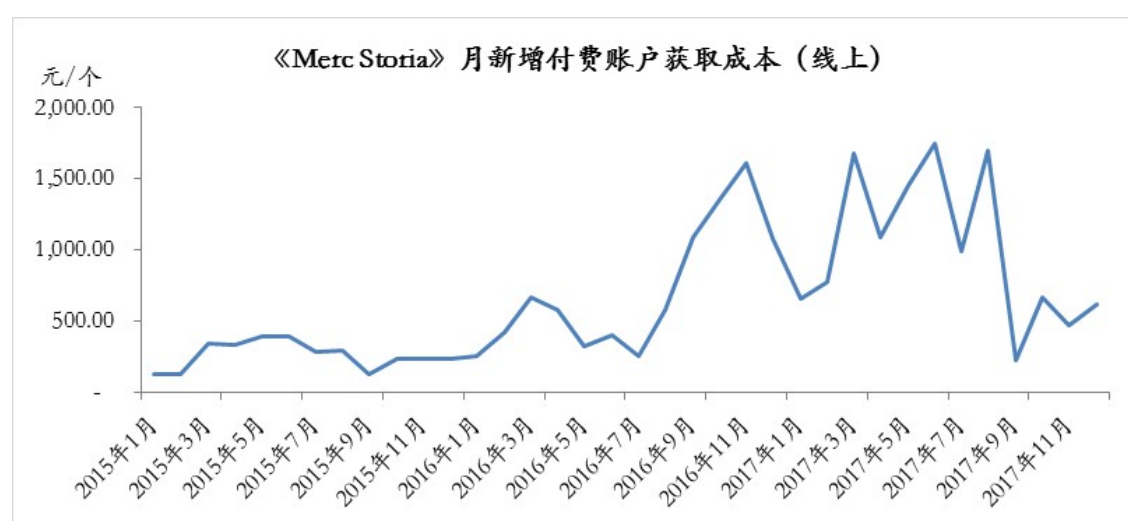
注：月推广效率（线上）=月线上推广费/月充值金额

临近上线前及上线初期，发行人针对《Ensemble Stars!》开展了上线预热和

前期推广活动，但该时期其活跃账户规模、付费账户数尚在前期积累过程中，规模较小，月充值金额较低，因而月线上推广费占月充值金额比重较高。后续随《Ensemble Stars!》活跃用户及付费用户规模的逐步扩大，月充值金额增加，月线上推广费用占月充值金额比重逐步回落并相对稳定。2017年5月，月线上推广费用占月充值金额比重较高，主要原因系：与《Ensemble Stars!》两周年纪念活动配合，发行人加大了线上推广支出投入，导致短期内月线上推广支出较高。

### （3）Merc Storia

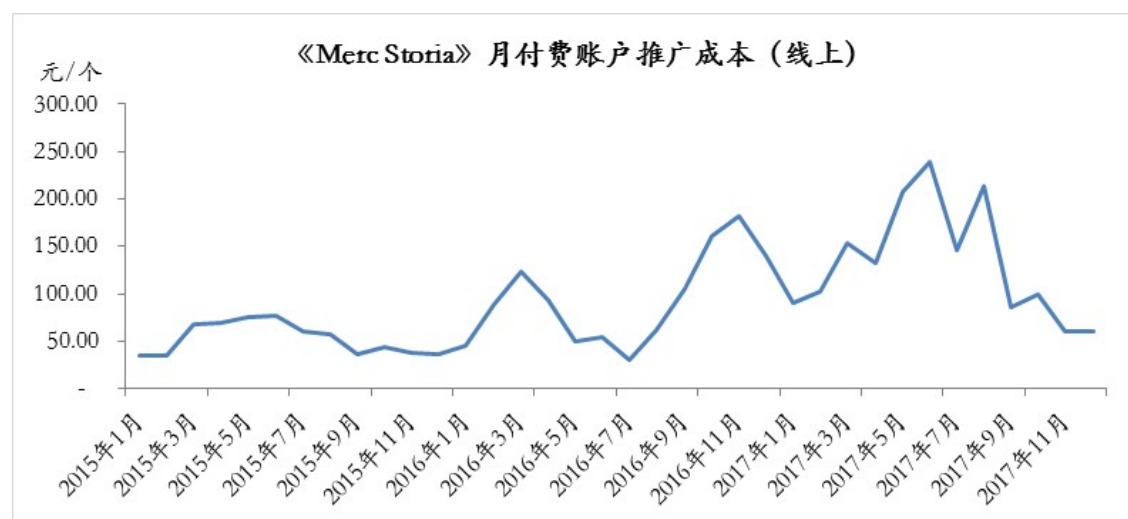
#### ①月新增付费账户获取成本（线上）



注：月新增付费账户获取成本（线上）=月线上推广费/月新增付费账户数

《Merc Storia》月新增付费账户获取成本（线上）基于其运营情况而波动。自《Merc Storia》上线以来，发行人持续对其进行运营和推广支出。2016年3月、2017年3月《Merc Storia》月新增付费账户获取成本（线上）较高，主要系因：2016年初、2017年初《Merc Storia》周年运营活动对游戏的付费账户增加及用户付费推动较大，活动结束后月新增付费账户下落较快所致。此外，发行人自2016年9月起加大了《Merc Storia》线上推广投入，整体投放节奏围绕周年运营活动等运营活动开展，使得月新增付费账户获取成本（线上）呈现一定的波动。

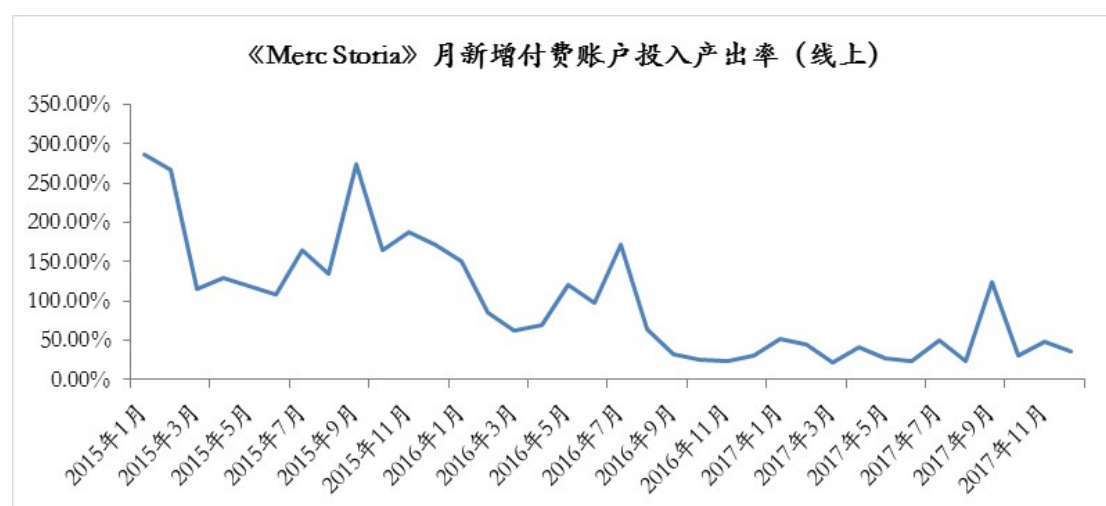
#### ②月付费账户推广成本（线上）



注：月付费账户推广成本（线上）=月线上推广费/月付费账户数

报告期内，《Merc Storia》月付费账户推广成本（线上）呈现波动上升趋势。2016年3月、2016年9-11月及2017年3-8月，《Merc Storia》月付费账户推广成本较高主要系因发行人围绕运营活动调整线上推广支出金额，且自2016年9月起，发行人加大了《Merc Storia》线上线下推广投入，从而使得上述期间投入的线上推广费增多所致。

### ③月新增付费账户投入产出率（线上）



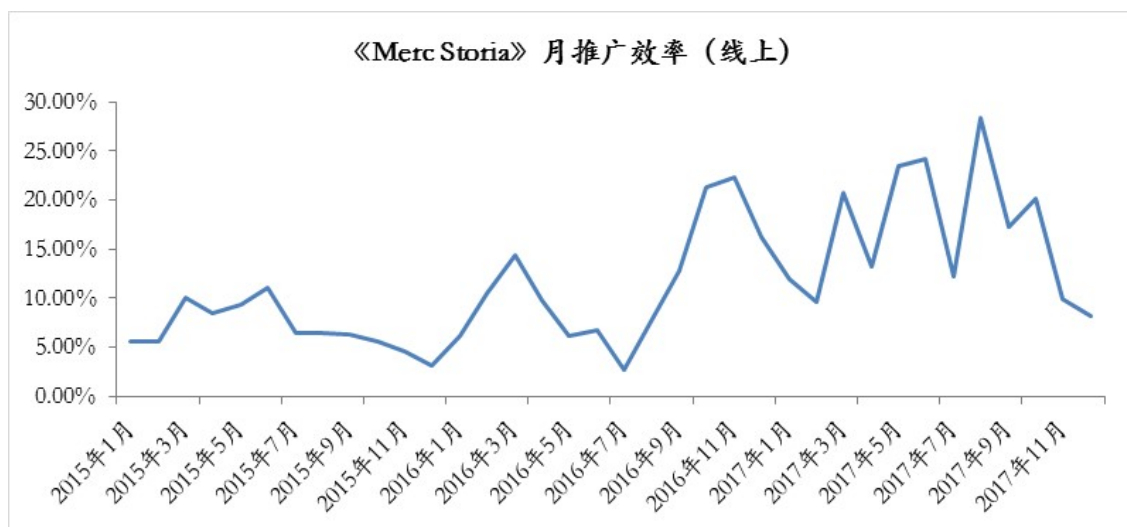
注：月新增付费账户投入产出率（线上）=月均新增付费账户充值金额/月新增付费账户获取成本（线上）

报告期内，《Merc Storia》月新增付费账户投入产出率呈波动下降趋势。主要原因系：随《Merc Storia》运营时间的增长，其付费账户增长速度放缓，新增付费账户获取难度加大，月新增付费账户获取成本增高。其中，2015年9月前



后、2017年9月前后，因受前期推广及运营活动等影响，当月新增付费账户数较多，使得当月新增付费账户获取成本较低，从而导致月新增付费账户投入产出率（线上）较高；2016年7月新增付费账户投入产出率（线上）较高，主要原因系：当月线上推广费用支出较低，使得当月新增付费账户获取成本（线上）较低所致。

#### ④月推广效率（线上）



注：月推广效率（线上）=月线上推广费/月充值金额

报告期内，《Merc Storia》月线上推广费占月充值金额比重呈波动上升趋势。2016年3月推广费投入占月充值金额比重较高，主要原因系：2016年初《Merc Storia》周年运营活动对游戏充值的拉升作用明显，而2016年3月活动结束后当月充值金额回落，导致当月推广费投入占月充值金额比重较高。此外，2016年9月后月推广费投入占月充值金额比重波动上升，主要系因发行人加大了《Merc Storia》线上推广投入，使得后续月线上推广费用占月充值金额比重较高。

#### （4）开心水族箱（移动版）

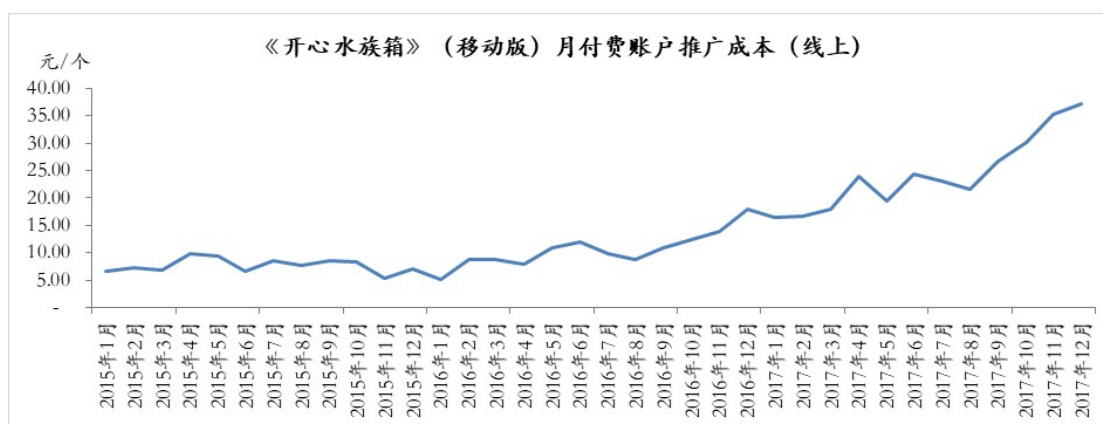
##### ①月新增付费账户获取成本（线上）



注：月新增付费账户获取成本（线上）=月线上推广费/月新增付费账户数

报告期内，《开心水族箱》（移动版）月新增付费账户获取成本（线上）呈现波动上升趋势，与其运营情况相匹配。2015年1月-2016年9月，《开心水族箱》（移动版）月新增付费账户获取成本（线上）相对稳定并有所波动；2016年9月起，《开心水族箱》（移动版）月新增付费账户获取成本（线上）呈现较快的上升趋势，主要原因系：《开心水族箱》（移动版）自2011年9月上线以来，至今已运营超过6年，长期稳定的运营使得游戏中留存的主要为《开心水族箱》（移动版）的忠实用户，而新增付费账户呈逐渐下降趋势；此外，伴随国内安卓平台（除电信运营商以外）充值流水的比例提升，计入《开心水族箱》（移动版）月度线上推广费用的游戏渠道/平台分成款呈现增长态势，从而导致月新增付费账户获取成本（线上）逐步增加。

## ②月付费账户推广成本（线上）

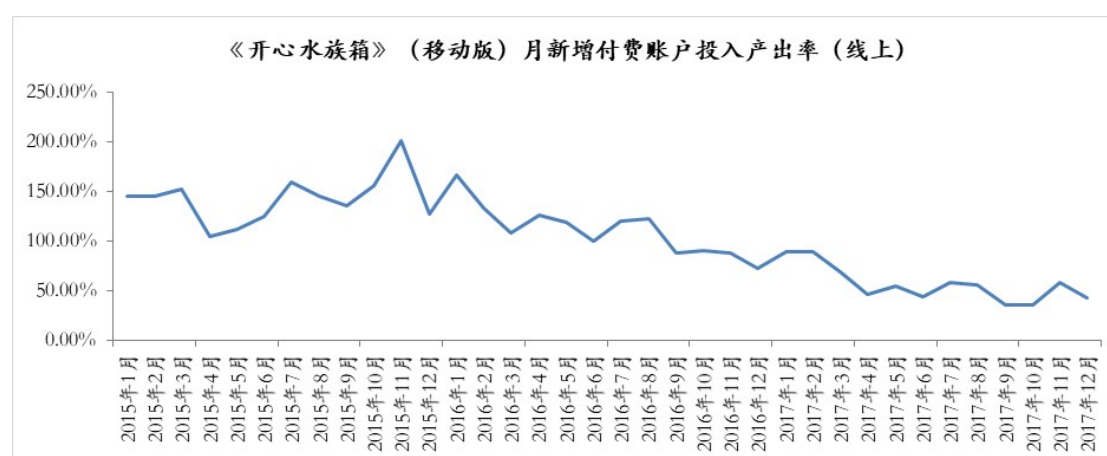


注：月付费账户推广成本（线上）=月线上推广费/月付费账户数

报告期内，《开心水族箱》（移动版）月付费账户推广成本（线上）与其运营

情况相匹配。2015年1月-2016年9月,《开心水族箱》(移动版)月付费账户推广成本(线上)相对稳定并有所波动;自2016年9月起,《开心水族箱》(移动版)月付费账户推广成本(线上)呈现较快增长趋势,主要原因系:《开心水族箱》(移动版)自2011年9月上线以来已运营超过6年,月付费账户数呈现缓慢下降趋势;此外,伴随国内安卓平台(除电信运营商以外)充值流水的比例提升,计入《开心水族箱》(移动版)月度线上推广费用的游戏渠道/平台分成款呈现增长态势,从而导致月付费账户推广成本(线上)增长较快。

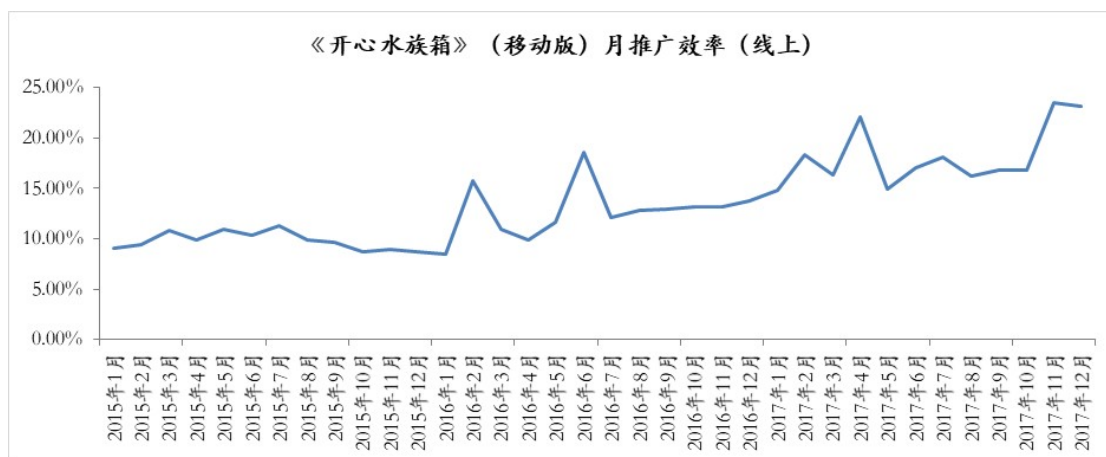
### ③月新增付费账户投入产出率(线上)



注:月新增付费账户投入产出率(线上)=月均新增付费账户充值金额/月新增付费账户获取成本(线上)

报告期内,《开心水族箱》(移动版)月新增付费账户投入产出率(线上)基于其经营情况呈波动下降趋势,主要原因系:《开心水族箱》(移动版)自2011年9月上线至今已运营超过6年,月新增付费账户获取成本(线上)自2016年9月起增长较快;同时月均新增付费账户充值金额相对稳定并有所波动,从而导致月新增付费账户投入产出率(线上)呈现出波动下降趋势。

### ④月推广效率(线上)



注：月推广效率（线上）=月线上推广费/月充值金额

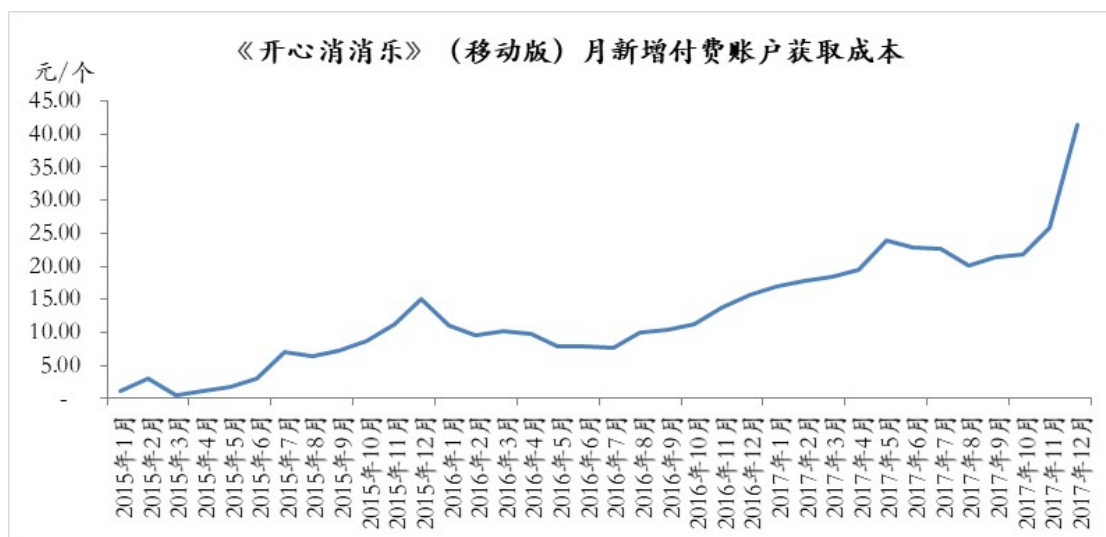
报告期内，《开心水族箱》（移动版）月线上推广费占月充值金额比重呈现波动增长态势，主要原因系：《开心水族箱》（移动版）于2011年9月上线至今已运营较长时间，月充值金额呈现波动下降趋势；此外，伴随国内安卓平台（除电信运营商以外）充值流水的比例提升，计入《开心水族箱》（移动版）月度线上推广费用的游戏渠道/平台分成款呈现增长态势，从而导致月线上推广费用占月充值金额比例持续提升。

### 3、主要游戏的月新增付费账户获取成本（线上+线下）、月付费账户推广成本（线上+线下）、月新增付费账户投入产出率（线上+线下）、月推广效率（线上+线下）

发行人根据报告期内推广费用总额（含线上推广费用及线下推广费用）计算了主要游戏产品的月新增付费账户获取成本、月付费账户推广成本、月新增付费账户投入产出率、月推广效率指标，具体如下所示：

#### （1）开心消消乐（移动版）

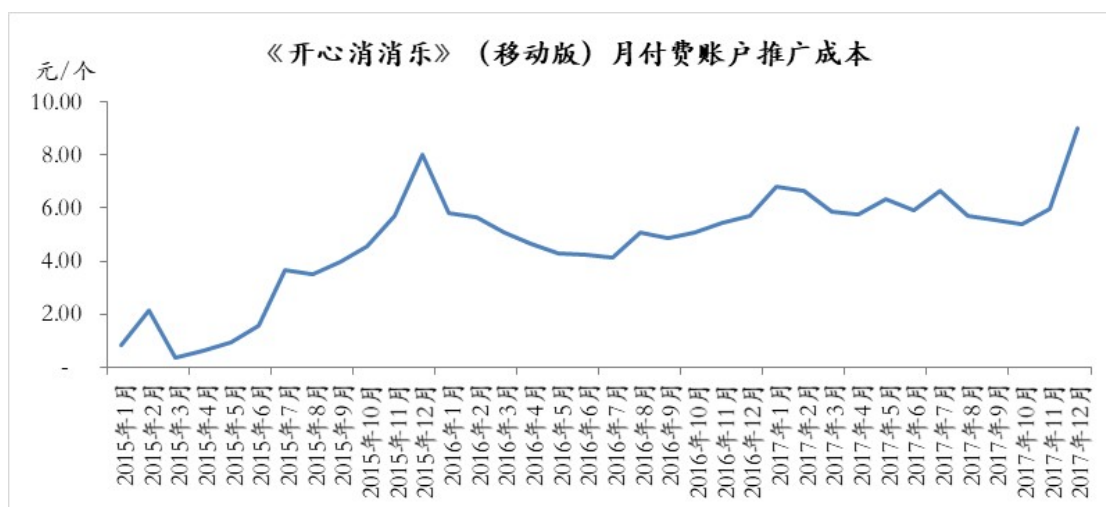
##### ①月新增付费账户获取成本



注：月新增付费账户获取成本=月推广费用总额/月新增付费账户数

报告期内，《开心消消乐》（移动版）月新增付费账户获取成本随产品经营情况呈现波动上升趋势，主要原因系：在《开心消消乐》（移动版）持续运营的过程中，发行人为扩大活跃账户规模、增加付费账户体量、持续维持《开心消消乐》（移动版）的知名度、热度等综合采取了各类推广及引流手段，月推广投入呈现波动上升趋势；与此同时，随《开心消消乐》（移动版）持续运营，其累计付费账户规模持续增加，新增付费账户增加速度逐步放缓，月新增付费账户数波动下降。报告期内各年年末月新增付费账户获取成本较高，主要原因系：与元旦、春节等运营活动配合，发行人针对《开心消消乐》（移动版）投入的月推广费用总额较高。

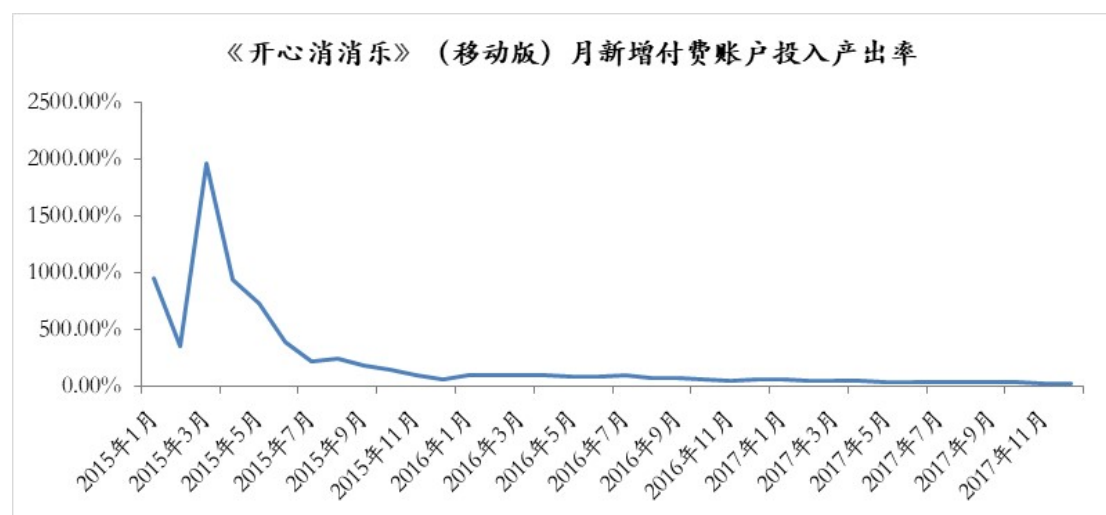
## ②月付费账户推广成本



注：月付费账户推广成本=月推广费用总额/月付费账户数

报告期内，《开心消消乐》（移动版）月付费账户推广成本随产品经营情况波动：2015年末前后、2016年末前后、2017年末前后，因与元旦、春节等游戏内运营活动相配合，《开心消消乐》（移动版）月推广费用支出较高，导致当期月付费账户推广成本较高。

### ③月新增付费账户投入产出率



注：月新增付费账户投入产出率=月均新增付费账户充值金额/月新增付费账户获取成本

报告期内，除2015年3月前后外《开心消消乐》（移动版）月新增付费账户投入产出率相对稳定，2015年3月前后《开心消消乐》（移动版）新增付费账户投入产出率较高，主要原因系：发行人于上述期间分别在游戏内开展了春节运营活动，相关运营活动对《开心消消乐》（移动版）的社交传播、口碑营销产生了较大贡献，使得当月新增付费账户增多；同时上述期间推广费支出较低，使得月均新增付费账户获取成本较低，最终导致上述期间的月新增付费账户投入产出率较高。

### ④月推广效率

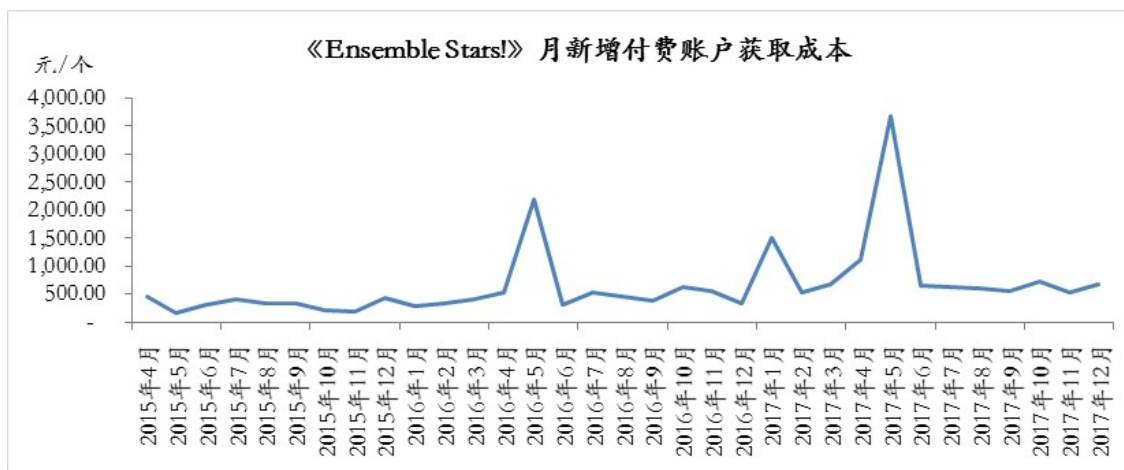


注：月推广效率=月推广费用总额/月充值金额

报告期内，《开心消消乐》（移动版）月推广费用总额占月充值金额比重呈现先波动上升，后续相对稳定趋势，主要原因系：《开心消消乐》（移动版）前期运营过程中，发行人为扩大活跃账户规模、增加付费账户体量、维持《开心消消乐》（移动版）的知名度、热度等综合采取了各类推广及引流手段，月推广投入增加速度高于月充值金额增加速度，月推广费占月充值金额比重呈现上升趋势；后续随《开心消消乐》（移动版）持续运营，月推广支出波动趋势与月充值金额波动趋势相对一致，月推广支出占月充值金额比重相对稳定。2015年末、2016年末、2017年末前后，因与圣诞节、元旦等节日推广运营活动配合，月推广支出较高，当期月推广费占月充值金额比重较高。

## （2）Ensemble Stars!

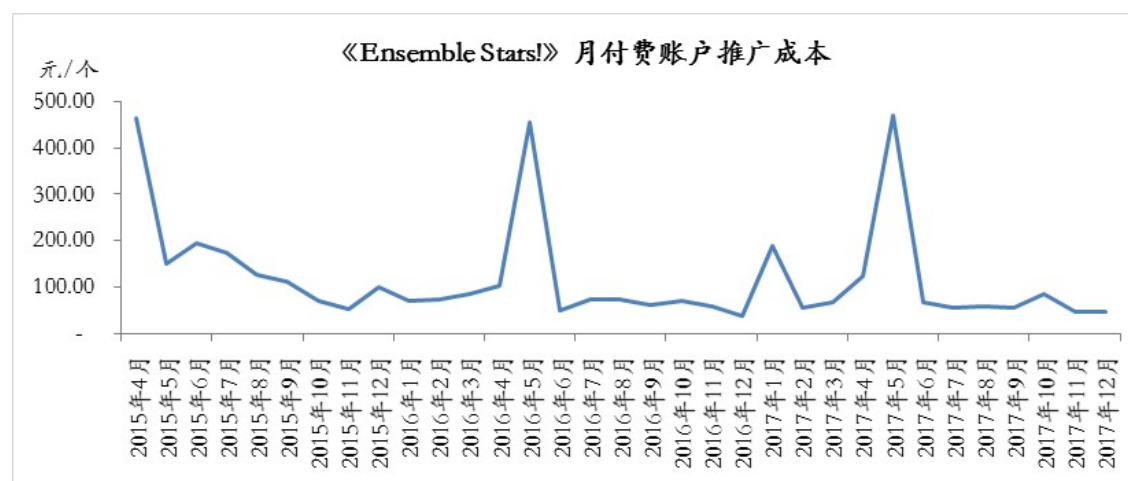
### ①月新增付费账户获取成本



注：月新增付费账户获取成本=月推广费用总额/月新增付费账户数

2016年5月、2017年5月前后《Ensemble Stars!》月新增付费账户获取成本较高，主要原因系：与《Ensemble Stars!》上线周年祭活动配合，发行人加大了线上线下推广投入，导致短期内月新增付费账户获取成本较高；报告期内其余时段，《Ensemble Stars!》月新增付费账户获取成本相对较低。

## ②月付费账户推广成本

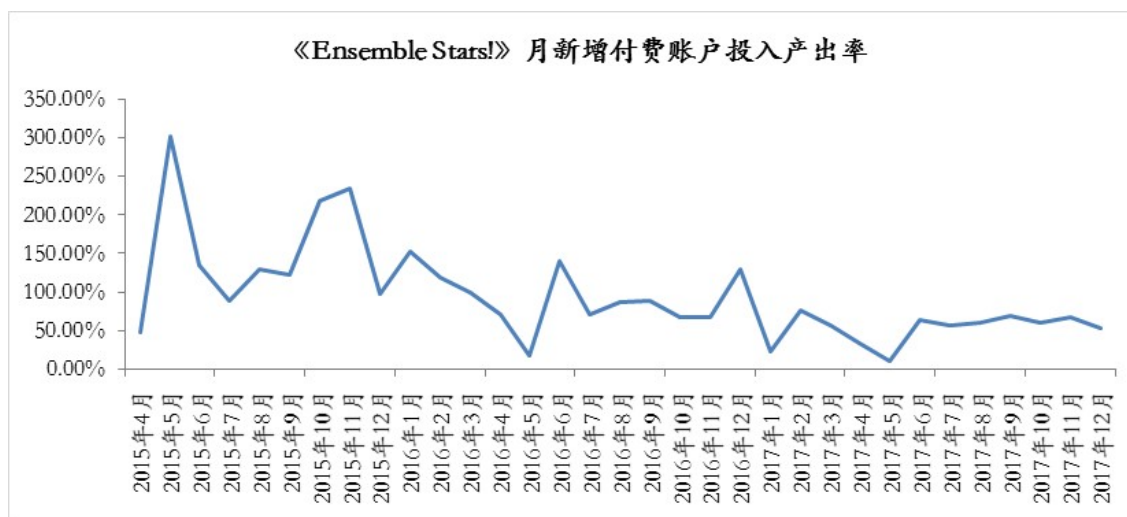


注：月付费账户推广成本=月推广费用总额/月付费账户数

《Ensemble Stars!》于2015年4月上线，与其上线及运营计划相配合，发行人在其临上线前和上线初期支付线上线下推广费用开展上线预热等推广活动。因上线初期，《Ensemble Stars!》付费账户群体仍在积累过程中，付费账户规模较小，所以月付费账户推广成本较高。后续随游戏口碑的逐步建立、前期推广效果的逐步体现，《Ensemble Stars!》活跃用户基础、付费用户留存增加，月付费账户推广成本逐步有所回落。2016年5月及2017年5月前后，因与《Ensemble Stars!》周年纪念活动配合，为进一步提升《Ensemble Stars!》IP的影响力，发行人加大了线上线下推广支出投入，导致短期内月付费账户推广成本较高。

## ③月新增付费账户投入产出率

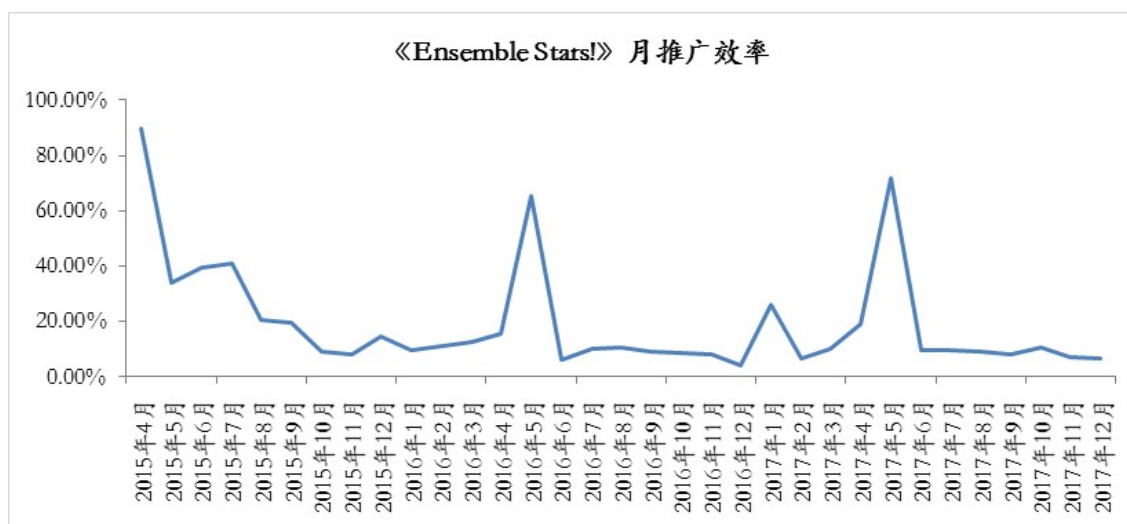




注：月新增付费账户投入产出率=月均新增付费账户充值金额/月新增付费账户获取成本

2015年5月，受前期游戏上线预热及推广活动影响，该月付费账户大量增加，月新增付费账户获取成本较低，因而月新增付费账户产出率较高。2015年10-12月新增付费账户投入产出率较高，主要原因系《Ensemble Stars!》前期推广及运营效果显现，月新增付费账户数增加，而当期月推广费支出较低，使得月新增付费账户获取成本较低所致。此后，《Ensemble Stars!》月新增付费账户投入产出率有所下降，后续相对稳定并有所波动，主要系因：除个别期间外，《Ensemble Stars!》月新增付费账户获取成本相对稳定，月新增付费账户投入产出率随月均新增付费账户充值金额变化而有所波动。

#### ④月推广效率

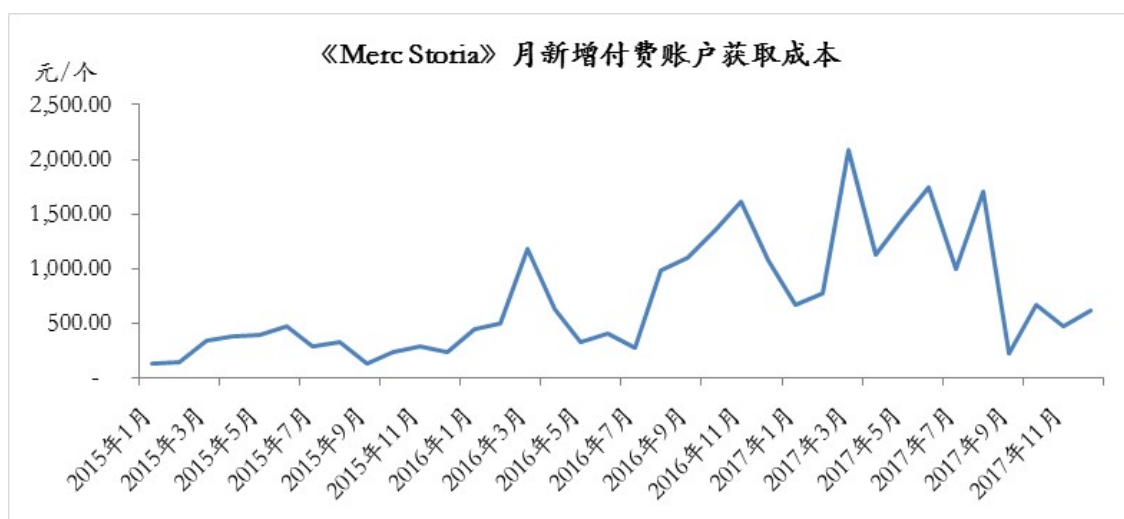


注：月推广效率=月推广费用总额/月充值金额

临近上线前及上线初期，发行人针对《Ensemble Stars!》开展了上线预热和前期推广活动，但该时期其活跃账户规模、付费账户数尚在前期积累过程中，规模较小，月充值金额较低，因而月推广费用总额占月充值金额比重较高。后续随《Ensemble Stars!》活跃用户及付费用户规模的逐步扩大，月充值金额增加，月推广费用总额占月充值金额比重逐步回落并相对稳定。其中，2016年5月、2017年5月前后，月推广费用总额占月充值金额比重较高，主要原因系，与《Ensemble Stars!》周年纪念活动配合，发行人加大了线上线下推广支出投入，导致短期内月推广支出较高，从而使得月推广费用总额占月充值金额比重较高。

### （3）Merc Storia

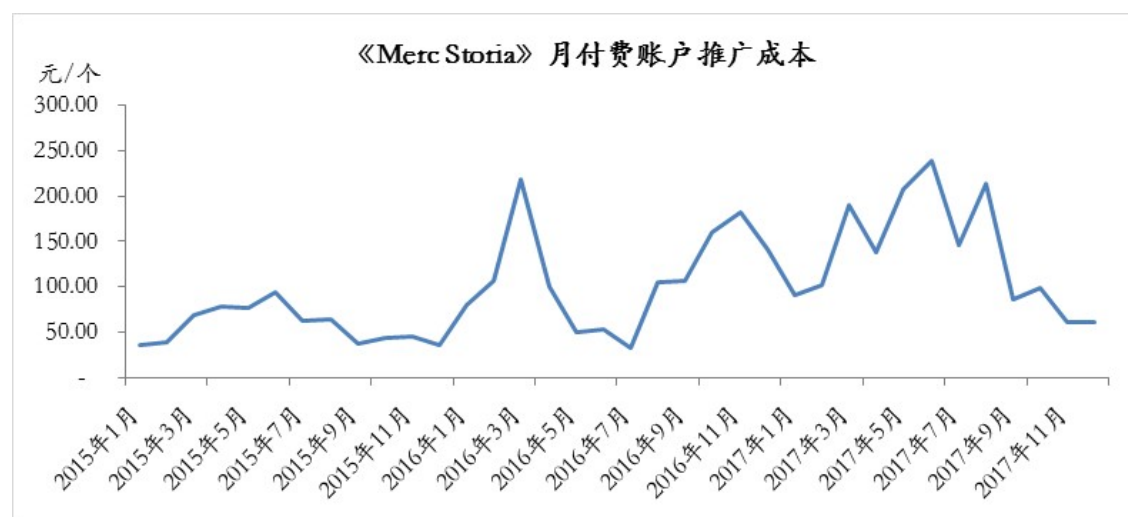
#### ①月新增付费账户获取成本



注：月新增付费账户获取成本=月推广费用总额/月新增付费账户数

报告期内，《Merc Storia》月新增付费账户获取成本基于其运营情况而波动。自《Merc Storia》上线以来，发行人持续对其进行运营和推广支出。2016年3月、2017年3月《Merc Storia》月新增付费账户获取成本较高，主要系因：2016年初、2017年初《Merc Storia》周年运营活动对游戏的付费账户增加及用户付费推动较大，活动结束后月新增付费账户下落较快所致。此外，发行人自2016年9月起加大了《Merc Storia》线上线下推广投入，整体投放节奏围绕运营活动开展，使得月新增付费账户获取成本呈现一定的波动。

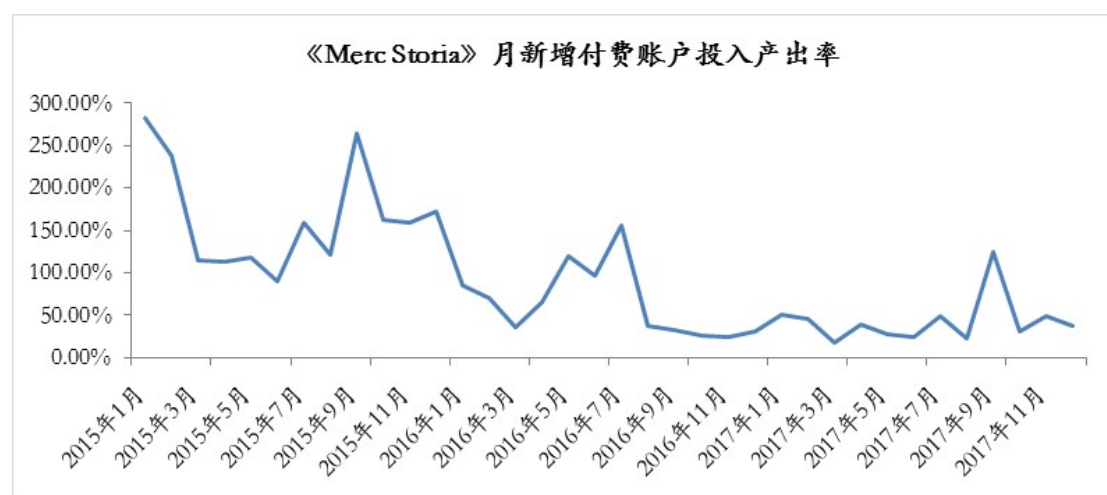
#### ②月付费账户推广成本



注：月付费账户推广成本=月推广费用总额/月付费账户数

报告期内，《Merc Storia》月付费账户推广成本呈波动趋势。2016年3月、2016年9月-11月及2017年3月-8月，《Merc Storia》月付费账户推广成本较高主要系因发行人围绕运营活动调整线上线下推广支出金额，且自2016年9月起，发行人加大了《Merc Storia》线上线下推广投入，从而使得上述期间投入的推广费用增多所致。

### ③月新增付费账户投入产出率

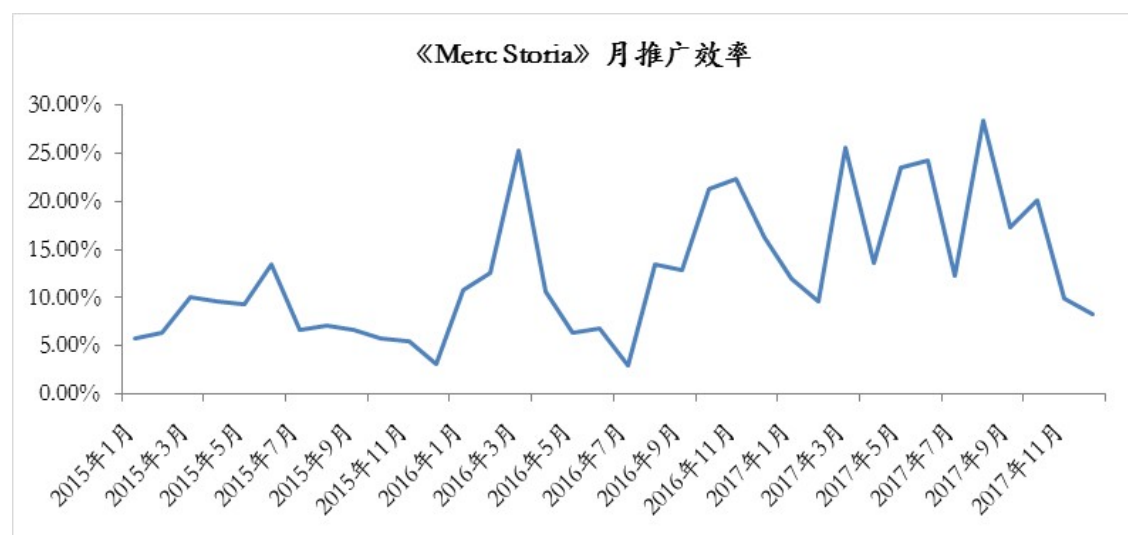


注：月新增付费账户投入产出率=月均新增付费账户充值金额/月新增付费账户获取成本

报告期内，《Merc Storia》月新增付费账户投入产出率呈波动下降趋势。主要原因系：随《Merc Storia》运营时间的增长，其付费账户增长速度放缓，新增付费账户获取难度加大，月新增付费账户获取成本增高。其中，2015年9月前后、2017年9月前后，因受前期推广及运营活动等影响，当月新增付费账户数

较多，使得当月新增付费账户获取成本较低，从而导致月新增付费账户投入产出率较高；2016年7月新增付费账户投入产出率较高，主要原因系：当月推广费用支出较低，使得当月新增付费账户获取成本较低所致。

#### ④月推广效率

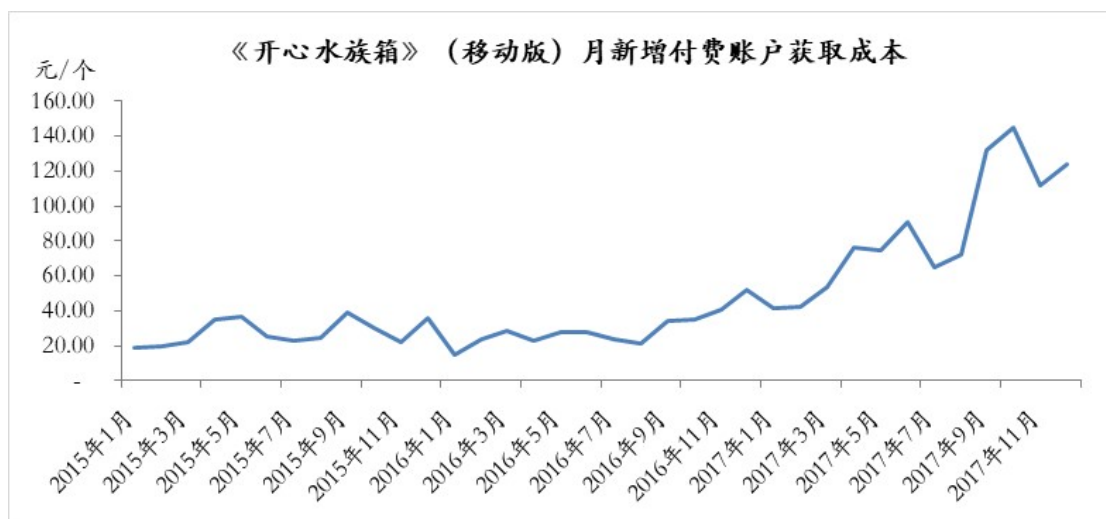


注：月推广效率=月推广费用总额/月充值金额

报告期内，《Merc Storia》月推广费用占月充值金额比例呈现波动上升趋势。2016年3月、2017年3月前后及2017年9月前后，与《Merc Storia》周年运营活动等运营活动配合，《Merc Storia》线上线下推广支出较高，当期推广费占月充值金额比重较高。此外，发行人自2016年9月起加大了《Merc Storia》线上推广投入，使得后续月推广费用总额占月充值金额比重较高。

#### (4) 开心水族箱（移动版）

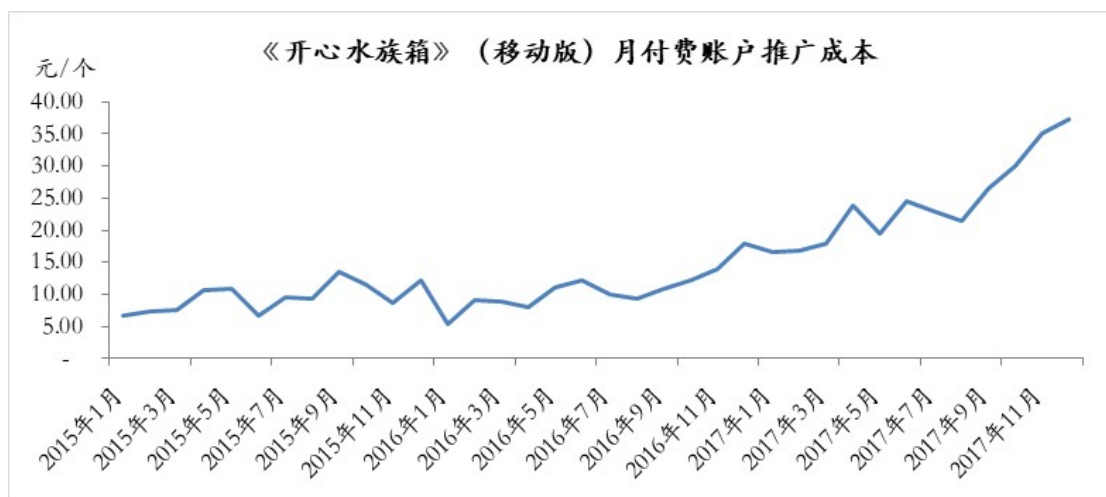
##### ①月新增付费账户获取成本



注：月新增付费账户获取成本=月推广费用总额/月新增付费账户数

报告期内，《开心水族箱》（移动版）月新增付费账户获取成本呈现波动上升趋势，与其运营情况相匹配。2015年1月-2016年9月，《开心水族箱》（移动版）月新增付费账户获取成本相对稳定并有所波动；2016年9月起，《开心水族箱》（移动版）月新增付费账户获取成本呈现较快的上升趋势，主要原因系：《开心水族箱》（移动版）自2011年9月上线以来，至今已运营超过6年，长期稳定的运营使得游戏中留存的主要为《开心水族箱》（移动版）的忠实用户，而新增付费账户呈逐渐下降趋势；此外，《开心水族箱》（移动版）线下推广费用投入较少，伴随国内安卓平台（除电信运营商以外）充值流水的比例提升，计入《开心水族箱》（移动版）线上推广费用的游戏渠道/平台分成款呈现增长态势，从而导致月新增付费账户获取成本逐步增加。

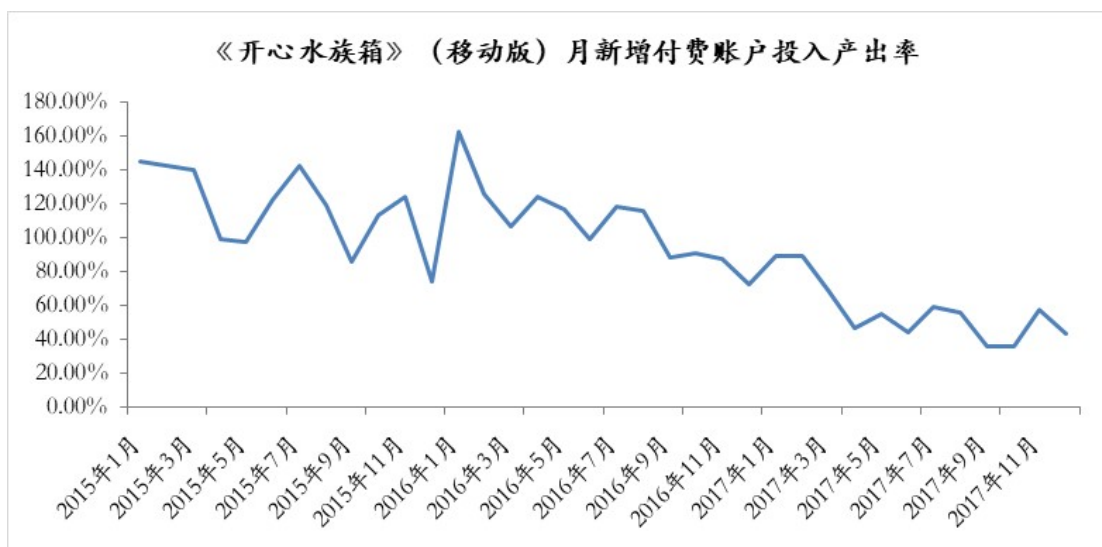
## ②月付费账户推广成本



注：月付费账户推广成本=月推广费用总额/月付费账户数

报告期内，《开心水族箱》（移动版）月付费账户推广成本与其运营情况相匹配。2015年1月-2016年9月，《开心水族箱》（移动版）月付费账户推广成本相对稳定并有所波动；自2016年9月起，《开心水族箱》（移动版）月付费账户推广成本呈现较快增长趋势，主要原因系：《开心水族箱》（移动版）自2011年9月上线以来已运营超过6年，月付费账户数呈现缓慢下降趋势；此外，《开心水族箱》（移动版）线下推广费用投入较少，伴随国内安卓平台（除电信运营商以外）充值流水的比例提升，计入《开心水族箱》（移动版）线上推广费用的游戏渠道/平台分成款呈现增长态势，从而导致月付费账户推广成本增长较快。

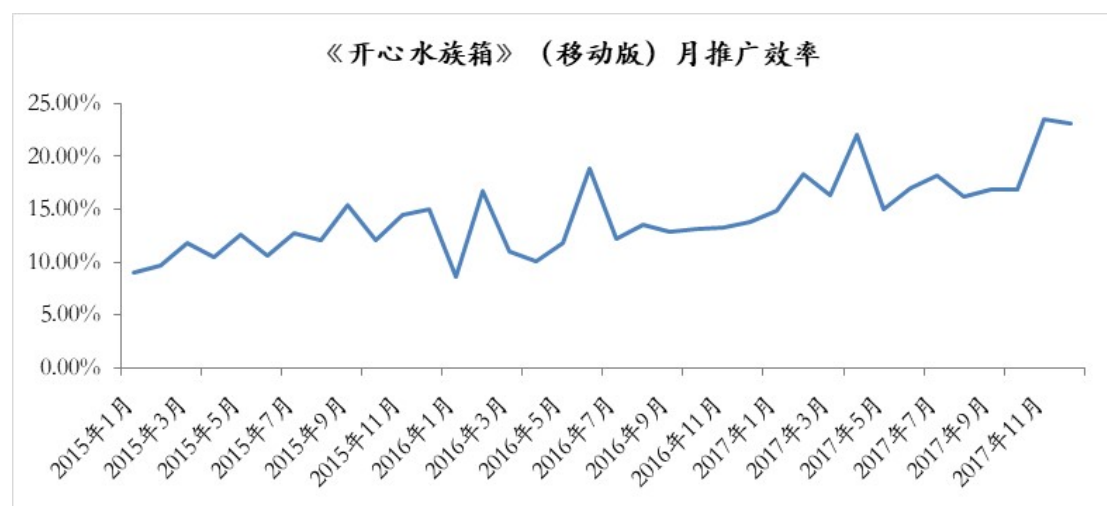
### ③月新增付费账户投入产出率



注：月新增付费账户投入产出率=月均新增付费账户充值金额/月新增付费账户获取成本

报告期内，《开心水族箱》（移动版）月新增付费账户投入产出率基于其经营情况呈波动下降趋势，主要原因系：《开心水族箱》（移动版）自2011年9月上线至今已运营超过6年，月新增付费账户获取成本自2016年9月起增长较快；同时月均新增付费账户充值金额相对稳定并有所波动，从而导致月新增付费账户投入产出率呈现出波动下降趋势。

### ④月推广效率



注：月推广效率=月推广费用总额/月充值金额

报告期内，《开心水族箱》（移动版）月推广费用总额占月充值金额比重呈现波动增长态势，主要原因系：《开心水族箱》（移动版）于2011年9月上线至今已运营较长时间，月充值金额呈现波动下降趋势；此外，《开心水族箱》（移动版）线下推广费用投入较少，而伴随国内安卓平台（除电信运营商以外）充值流水的比例提升，计入《开心水族箱》（移动版）线上推广费用的游戏渠道/平台分成款呈现增长态势，从而导致月推广费用总额占月充值金额比例持续提升。

#### 4、在 iOS 及安卓平台进行产品推广、流量获取的具体形式

##### （1）发行人进行产品推广、获取流量的具体模式

发行人在 iOS 及安卓平台均运营游戏产品，针对各游戏渠道/平台，发行人综合采取多种方式进行产品推广及流量获取，具体如下：

##### ①广告采购

与游戏版本更新、运营活动等互相配合，发行人也积极针对其精品游戏产品开展推广工作并进行相应的广告采购，主要包含：

A.线上广告采购：精准选择优质的游戏目标受众的互联网媒体资源，进行广告投放，包含搜索引擎关键字购买、图片展示广告及信息流类广告投放、视频类及新闻类曝光型广告投放等。

B.线下广告采购：通过大规模、全方位的游戏曝光，辐射更多游戏用户，提升游戏的知名度和品牌形象，包含电视媒体广告投放、地铁公交广告投放、杂志

及其他媒体广告投放、电视电影植入及广告投放，如在热播电视剧《小别离》中植入《开心消消乐》（移动版）相关情节，在暑期、春节等热点时间段在央视、湖南卫视、浙江卫视、东方卫视、安徽卫视、江苏卫视、北京卫视等主流电视媒体投放《开心消消乐》（移动版）广告等；也包含与其他合作方开展营销合作，如电影《美人鱼》合作宣传推广、浦发银行及可口可乐合作营销推广等。

## ②渠道合作运营推荐

在与游戏渠道/平台合作进行合作运营的过程中，发行人会争取渠道推荐，从而获取更多曝光度，提升游戏下载量和活跃度。发行人的《开心消消乐》（移动版）等多款精品游戏产品以其精良的游戏品质及优异的运营多次获取游戏渠道/平台的主动推荐，对发行人产品推广、流量获取起到了促进作用。

## ③通过粉丝活动及日常运营，现有用户/粉丝开展口碑营销

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏产品的研发及运营，发行人运营的主要游戏产品以休闲益智游戏产品、偶像类游戏产品为主，具备休闲、健康、绿色的属性，用户与其家庭成员、亲朋好友之间的社交联系、口碑传播等系发行人产品获得推广及获取新增流量的重要方式。因此，发行人综合采取了多种途径建立游戏沟通社区并进行用户维护：

A.设置专门团队经营主要游戏产品的用户社区，增强用户在游戏产品外的互动。发行人主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）等均建立有游戏内用户社区，用户可通过社区进行攻略分享、疑问解答以及实现与游戏客服团队、项目组的沟通等。目前发行人主要游戏产品的用户社区已获得了较好的经营效果，成为用户良好的交流互动平台，增强了用户在游戏产品内外的互动。

B.针对主要游戏产品组织不定期线上线下活动，增强忠实用户与游戏产品的情感联结，了解用户诉求、提升用户满意度。发行人主要游戏产品《开心消消乐》平均每季度举办一次用户见面活动、《开心水族箱》平均每年举办一次用户见面活动，集结游戏忠实用户，为用户及其亲友提供与游戏产品研发及运营团队等现场接触的机会，增强用户对游戏产品的了解及情感联结，为用户提供寓教于乐、轻松益智的亲子活动机会，帮助实现游戏产品的社交传播及口碑营销。



#### ④打造精品游戏 IP、提升游戏产品影响力

报告期内，发行人也通过授权合作或自主商品销售等方式针对《开心消消乐》、《Ensemble Stars!》等精品游戏产品的 IP 进行综合运营，围绕精品游戏 IP 开发周边产品，为最广泛的受众提供丰富多彩的文化产品，实现精品游戏 IP 与游戏品牌之间的有机联动，提升用户与游戏产品的联结、扩大游戏产品的影响力，从而进一步实现产品推广及流量获取。

#### （2）与同行业竞争对手进行比较分析

发行人进行产品推广及流量获取的方式均为行业内广泛采用的推广方式，行业内公司均会根据自身游戏产品特点、目标受众范围等对通行推广方式的具体实施情况进行调整，不同公司具体采取的推广策略有所差异。发行人的产品推广及流量获取方式与同行业公司不存在重大差异。

以拟上市企业米哈游为例，其进行产品推广、流量获取的方式主要包括：游戏 IP 下产品曝光联动、聚焦二次元网站进行营销、通过服务现有客户开展口碑营销、参与知名动漫展提升品牌形象、采购百度品牌专区服务、研发优质产品以争取合作游戏渠道/平台推荐、采购线上线下广告服务。发行人同样采用 IP 联动、口碑营销、线上线下广告采购、争取合作游戏渠道/平台推荐等方式进行产品推广及流量获取。

综上，发行人进行产品推广及流量获取的方式与同行业公司基本一致。

#### 5、在 iOS 平台不存在购买关键字、“刷榜”情形

报告期内，发行人在 iOS 渠道、安卓渠道均运营游戏产品，但不存在在苹果商店购买关键字或“刷榜”的情形。发行人的精品游戏产品曾获苹果应用商店主动推荐，主要是基于对发行人游戏品质及运营表现的肯定。

#### 6、主要线上推广方式情况

报告期内，发行人线上推广方式以效果类推广为主，其推广金额情况如下：

单位：万元

推广方式	2017年		2016年		2015年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
效果类推广	12,086.06	63.95%	11,039.97	63.50%	5,600.79	69.29%
品牌类推广	6,812.88	36.05%	6,345.78	36.50%	2,482.67	30.71%
<b>合计</b>	<b>18,898.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>17,385.75</b>	<b>100%</b>	<b>8,083.46</b>	<b>100%</b>

发行人在报告期内，结合游戏特点和推广目标综合采用效果类和品牌类广告。效果类广告可量化推广效果，品牌类广告增加产品及公司品牌的曝光度。

报告期内，发行人按展示时长付费（CPT）、按曝光量付费（CPM），按点击量付费（CPC）、按激活注册付费（CPA）、按收入分成付费（CPS）、按安装量付费（CPI）和按播放完成付费（CPV）的推广金额列示如下：

单位：万元

计费方式	2017年		2016年		2015年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
CPC	9,312.95	49.28%	9,565.70	55.02%	3,552.29	43.95%
CPI	2,258.23	11.95%	464.71	2.67%	535.71	6.63%
CPV	922.92	4.88%	2,624.12	15.09%	264.24	3.27%
CPA	810.01	4.29%	1,220.40	7.02%	1,032.11	12.77%
CPT	713.08	3.77%	804.30	4.63%	664.65	8.22%
CPM	2,525.19	13.36%	1,800.37	10.36%	1,872.84	23.17%
其他	2,356.56	12.47%	906.15	5.21%	161.62	2.00%
<b>合计</b>	<b>18,898.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>17,385.75</b>	<b>100.00%</b>	<b>8,083.46</b>	<b>100.00%</b>

自2015年始，公司逐步加强广告投放效果评测，综合采用不同计费方式的推广手段对游戏产品进行持续的运营推广，按激活注册付费（CPA）计费类的广告费支出占比减少，按点击量付费（CPC）计费等方式的推广支出比例较大。

报告期内，发行人投放的广告涵盖竞价类及非竞价类别，竞价类、非竞价类广告投放的具体情况如下表所示：

单位：万元

推广方式	2017年		2016年		2015年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
竞价	11,571.18	61.23%	9,947.07	57.21%	4,444.59	54.98%
非竞价	7,327.76	38.77%	7,438.67	42.79%	3,638.87	45.02%
<b>合计</b>	<b>18,898.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>17,385.75</b>	<b>100.00%</b>	<b>8,083.46</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司的线上推广以竞价类广告为主，2017年、2016年及2015年竞价类广告占比分别达到61.23%、57.21%及54.98%，非竞价类广告占比则相对较低。主要原因系：竞价类推广能通过竞价过程完成广告价值的合理发现，能够实现更精准的广告投放，因而近年来发行人针对竞价类广告的投入占比较高。同时为确保广告投入能更好地实现预期效果，公司也配合投入一定比例的非竞价类广告。

## 7、境内、外前十大主要媒体情况

报告期内，公司境内、外前十大主要媒体的情况如下：

### (1) 2017年度

媒体	合作模式	推广金额 (万元)	占全部 线上推 广费用 的比例	采购内容	定价机制	结算方式	
境内	今日头条	代理	3,409.96	18.04%	信息流	竞价	CPC
	百度	代理	1,345.94	7.12%	关键词/信息流	竞价/非竞价	CPC/CPT
	腾讯	代理	1,107.62	5.86%	信息流/视频贴片	竞价/非竞价	CPC/其他
	新浪	代理	600.29	3.18%	信息流/KOL	竞价/非竞价	CPC/CPA/其他
	神马搜索	代理	415.25	2.20%	关键词	竞价	CPC
	搜狗	代理	276.95	1.47%	关键词	竞价	CPC
	爱奇艺	代理	183.96	0.97%	视频贴片	非竞价	其他
	芒果tv	代理	164.15	0.87%	视频贴片	非竞价	其他
	Unity Ads	直客	162.95	0.86%	激励视频	非竞价	CPA
	AppLovin	直客	145.88	0.77%	激励视频	非竞价	CPA
境外	Twitter	代理	2,424.85	12.83%	Banner展示	非竞价	CPM
	i-mobile	代理	1,025.30	5.43%	信息流	竞价	CPC
	Google	代理	898.18	4.75%	信息流	竞价	CPM/CPC/CPA/CPV
	Nend	代理	848.72	4.49%	信息流	竞价	CPC
	Youtube	代理	763.65	4.04%	Banner展示	非竞价	CPV
	AppLovin	代理/直客	421.28	2.23%	激励视频	非竞价	CPI/CPA
	UnityAds	代理/直客	298.61	1.58%	激励视频	非竞价	CPI/CPA
	AMoAd	代理	254.63	1.35%	信息流	竞价	CPC
	Simeji	代理	221.45	1.17%	信息流	竞价	CPI

媒体	合作模式	推广金额 (万元)	占全部 线上推 广费用 的比例	采购内容	定价机制	结算方式
Appier	代理	181.39	0.96%	信息流	竞价	CPI

## (2) 2016 年度

媒体	合作模式	推广金额 (万元)	占全部线上 推广费用 的比例	采购内容	定价机 制	结算方式	
境内	腾讯	代理	2,010.87	11.57%	信息流	竞价	CPC
	今日头条	代理	1,581.31	9.10%	信息流	竞价	CPC
	百度	代理	1,399.40	8.05%	关键词/信息流	竞价/非竞价	CPC/CPT
	北京移端科技有限公司	直客	761.86	4.38%	Banner 展示	非竞价	CPA
	神马搜索	代理	222.54	1.28%	关键词	竞价	CPC
	新浪	代理	142.90	0.82%	信息流	竞价	CPC
			10.94	0.06%	KOL	非竞价	其他
	清理大师	代理	50.25	0.29%	Banner 展示	非竞价	CPA
	搜狐	代理	42.29	0.24%	信息流	竞价	CPC
	一图一数(北京)科技有限公司	直客	38.16	0.22%	Banner 展示	非竞价	CPA
	北京九苑信息技术有限公司	直客	34.36	0.20%	Banner 展示	非竞价	CPA
境外	Youtube	代理	2,149.62	12.36%	Banner 展示	非竞价	CPV
	Twitter	代理	1,710.72	9.84%	Banner 展示	非竞价	CPM
	Nend	代理	1,180.38	6.79%	信息流	竞价	CPC
	AMoAd	代理	854.28	4.91%	信息流	竞价	CPC
	i-mobile	代理	712.64	4.10%	信息流	竞价	CPC/CPI
	AppLovin	代理/直客	565.86	3.25%	激励视频	非竞价	CPI/CPA
	Google	代理	355.39	2.04%	信息流	竞价	CPC/CPA/CPV/CPM
	Zucks	代理	128.23	0.74%	信息流	竞价	CPC/CPI
	TAPONE	代理	45.99	0.26%	信息流	竞价	CPC
	Nex8	直客	40.34	0.23%	信息流	非竞价	CPM

## (3) 2015 年度

	媒体	合作模式	推广金额 (万元)	占全部线上 推广费用的 比例	采购内容	定价机制	结算方式
境内	腾讯	代理	1,307.71	16.18%	信息流/视频贴片	竞价/非竞价	CPC/C PM
	百度	代理/直客	458.47	5.67%	信息流/关键词	竞价/非竞价	CPC/C PT
	北京移动端科技有限公司	直客	418.98	5.18%	Banner 展示	非竞价	CPA
	爱奇艺	代理	158.10	1.96%	视频贴片	非竞价	CPM
	北京世通宝网络科技有限公司	直客	78.72	0.97%	Banner 展示	非竞价	CPA
	有米科技股份有限公司	直客	67.30	0.83%	Banner 展示	非竞价	CPC/C PA
	优酷	代理	53.07	0.66%	视频贴片	非竞价	CPM
	冲浪快讯	代理	41.10	0.51%	Banner 展示	非竞价	CPA
	北京智动果合移动网络科技有限责任公司	直客	31.76	0.39%	Banner 展示	非竞价	CPC
	北京万普世纪科技有限公司	直客	28.37	0.35%	Banner 展示	非竞价	CPC
境外	Twitter	代理	1,135.88	14.05%	Banner 展示	非竞价	CPM
	i-mobile	代理	709.12	8.77%	信息流/Banner 展示	竞价	CPC
	AMoAd	代理	715.71	8.85%	信息流	竞价	CPC
	Nend	代理	639.58	7.91%	信息流	竞价	CPC
	Facebook	代理/直客	484.80	6.00%	信息流	竞价/非竞价	CPA/C PC
	Google	代理	334.12	4.13%	信息流	竞价	CPC/C PA
	Youtube	代理	242.42	3.00%	Banner 展示	非竞价	CPV
	Chartboost	直客	115.26	1.43%	Banner 展示	非竞价	CPA
	Nex8	代理	74.17	0.92%	信息流	非竞价	CPM
	Zucks	代理	62.44	0.77%	信息流	竞价	CPC

## 8、线下广告情况及合理性

报告期内，发行人通过线下广告进行游戏推广的主要信息如下：

主要线下广告形式	主要推广游戏	推广媒介	推广时间段
户外广告	《开心消消乐》(移动版)、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》、《海滨消消乐》、《开心水族箱》(移动版)	包括地铁公交、高校校园、楼宇电梯、航站楼海报、大型看板及灯箱等，覆盖深圳、广州、南京、杭州、苏州、重庆、郑州、无锡等多个地市	报告期内持续推广
电视媒体广告、微电影	《开心消消乐》(移动版)、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》、《海滨消消乐》、《开心水族箱》(移动版)	国内：中央电视台、湖南卫视、浙江卫视、东方卫视、安徽卫视、江苏卫视、北京卫视等； 海外：日本电视台(NTV)、富士电视台(CX)、东京放送(TBS)、电视台东京(TX)、读卖电视台(YTV)、朝日放送(ABC)及每日放送(MBS)等	暑期、春节(国内)等热点时间段
电视电影植入及广告投放	《开心消消乐》(移动版)、《海滨消消乐》	电视剧《小别离》、《我的前半生》、《外科风云》、《亲爱的翻译官》等； 综艺节目《快乐大本营》、《亲爱的客栈》及湖南卫视跨年晚会等	电视剧播映期间
其他	《开心消消乐》(移动版)	2015年长沙草莓音乐节期间现场活动； 浦发银行联名信用卡推广活动等	相关活动期间

发行人致力于为最广泛的大众用户群体提供丰富多彩的网络游戏产品，发行人的主要产品以休闲益智游戏等轻度游戏为代表，具有操作简单、更易上手，单次游戏时间占用少的特点，适合于受教育程度、年龄跨度广泛的用户群体，男女老少皆可随时畅玩，受众范围广泛。

近年来，随着互联网技术的快速发展与内容的日益丰富，互联网用户的数量快速增长。受此冲击，电视观众及平面媒体读者有所下降。但对于潜在用户群体巨大的休闲益智游戏，采用线下广告进行推广、宣传仍具有以下优势：

（1）接受方便、覆盖量大：以户外广告为例，广告受众不需依赖于任何设备即可接收广告，在客流量巨大的地铁公交站、航站楼等地点进行宣传，可有效覆盖大量受众，符合轻度游戏用户群体范围广泛的特点；

（2）广告场景与游戏特点契合：休闲益智游戏具有单局用时较短、弱联网等特点，以苹果应用商店版《开心消消乐》（移动版）为例，2017年12月活跃用户单次游戏时长平均约6分钟。线下广告的投放可以覆盖丰富的生活场景，用户可利用通勤、等待等碎片化时间获得畅快的游戏体验；

（3）灵活选择广告时点，提升推广效率：公司通过选择在暑期、春节等收视率较高的热点时间段投放电视媒体广告或是在热播电视剧中进行情节植入的方式，可以有效提升广告的传播力度的推广效率；

（4）有效覆盖“非用户群体”：休闲益智游戏受众广泛，适合于受教育程度、年龄跨度广泛的用户群体。以《开心消消乐》（移动版）为例，其2017年月均活跃账户数达1.21亿。这就要求公司的推广方式不仅要覆盖已经形成一定游戏习惯的互联网用户，也要覆盖到可以转化为用户的“非用户群体”，促进用户数量的增加。

因此，报告期内，发行人通过多种线下广告形式对主要游戏产品及相关形象进行推广，与发行人主要产品类型及业务发展目标相契合，符合正常的商业逻辑。

## **9、报告期内通过授权运营的产品情况及推广运营模式**

报告期内，发行人报告期内通过游戏开发模式（即授权运营模式）运营的产

品为《偶像梦幻祭》，该游戏于 2016 年上线，由腾讯计算机在中国大陆地区独家代理运营，截至目前，该游戏全部采用上述模式推广运营。

#### 10、报告期内游戏内互相推广情况

报告期内，发行人不存在与其他游戏研运企业在游戏内互相推广的情形。

#### 11、聘请明星为游戏代言的情况

报告期内，发行人不存在聘请明星代言游戏产品的情况。

2017 年 12 月，发行人与上海何年何月影视文化工作室签署《策划服务合同》，聘请何炅在 2018 年 1 月 5 日起担任发行人手机游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《海滨消消乐》独家形象代言人。

### （九）主要游戏的充值渠道情况

#### 1、主要游戏的充值渠道情况

报告期内，发行人主要游戏产品为《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）。主要游戏产品的充值方式主要为 Apple Inc.、Google Inc.、中移互联网有限公司及咪咕互动娱乐有限公司等游戏渠道/平台的支付渠道，以及支付宝（中国）网络技术有限公司（支付宝渠道）、财付通支付科技有限公司（微信支付、QQ 钱包渠道）等支付渠道。

2017 年、2016 年及 2015 年，发行人主要游戏产品通过前五大充值渠道获得的充值金额占主要游戏总充值金额的比例分别达到 83.58%、84.71%及 86.37%。具体情况如下：

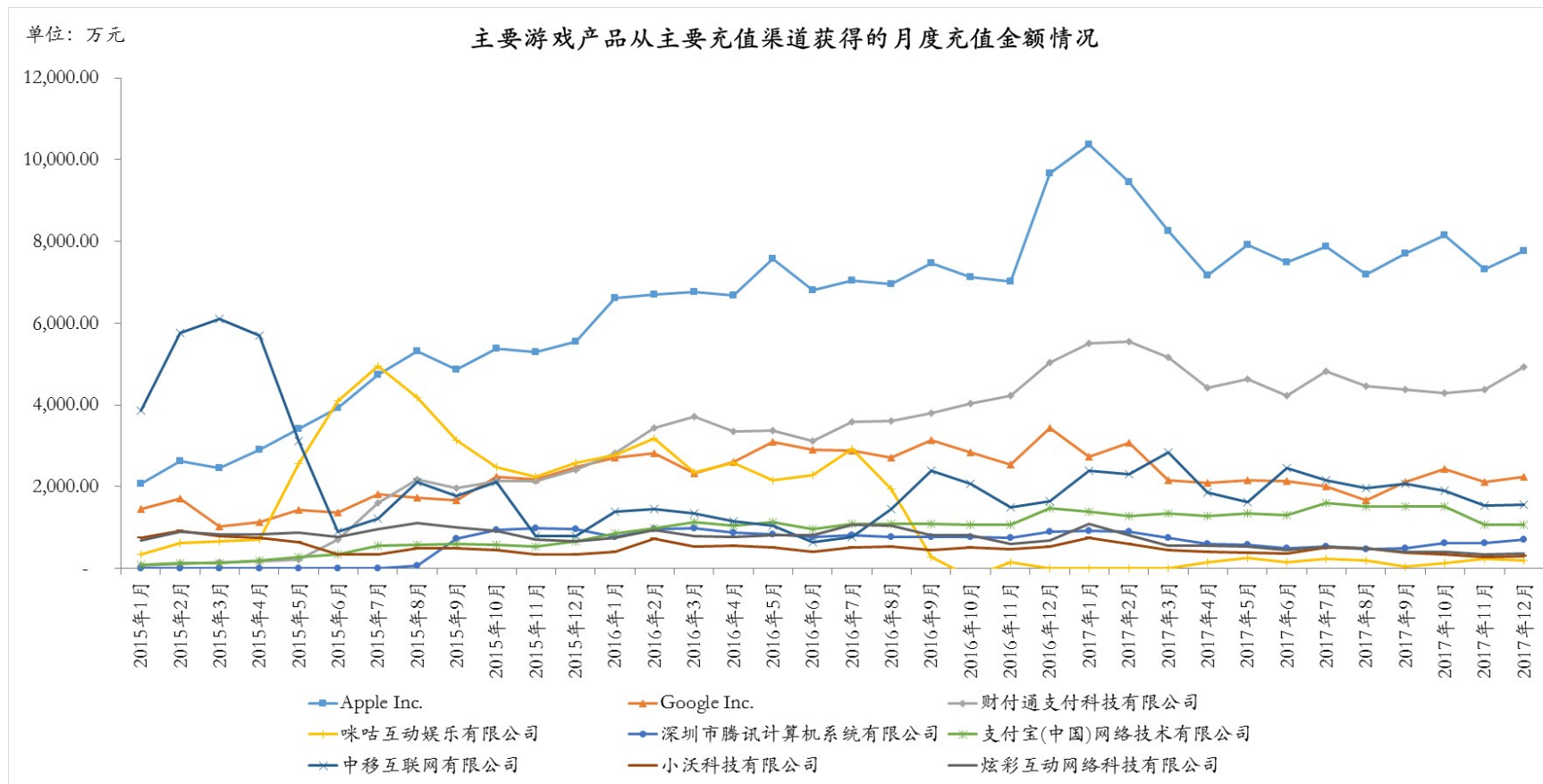
2017 年				
序号	充值渠道	充值金额 (万元)	占主要游戏充值 金额合计的比例	充值渠道类别
1	Apple Inc.	96,645.47	35.02%	游戏渠道/平台
2	财付通支付科技有限公司	64,675.21	23.43%	支付渠道
	深圳市腾讯计算机系统有限公司			游戏渠道/平台
3	Google Inc.	26,902.83	9.75%	游戏渠道/平台
4	中移互联网有限公司	26,252.63	9.51%	游戏渠道/平台
	咪咕互动娱乐有限公司			游戏渠道/平台



5	支付宝(中国)网络技术有限公司	16,183.45	5.86%	支付渠道
<b>合计</b>		<b>230,659.60</b>	<b>83.58%</b>	-
<b>2016 年</b>				
<b>序号</b>	<b>充值渠道</b>	<b>充值金额 (万元)</b>	<b>占主要游戏充值 金额合计的比例</b>	<b>充值渠道类别</b>
1	Apple Inc.	86,406.41	32.56%	游戏渠道/平台
2	财付通支付科技有限公司	54,047.94	20.36%	支付渠道
	深圳市腾讯计算机系统有限公司			游戏渠道/平台
3	咪咕互动娱乐有限公司	37,308.79	14.06%	游戏渠道/平台
	中移互联网有限公司			游戏渠道/平台
4	Google Inc.	34,029.37	12.82%	游戏渠道/平台
5	支付宝（中国）网络技术有限公司	13,033.30	4.91%	支付渠道
<b>合计</b>		<b>224,825.82</b>	<b>84.71%</b>	-
<b>2015 年</b>				
<b>序号</b>	<b>充值渠道</b>	<b>充值金额 (万元)</b>	<b>占主要游戏充值 金额合计的比例</b>	<b>充值渠道类别</b>
1	中移互联网有限公司	62,817.31	34.03%	游戏渠道/平台
	咪咕互动娱乐有限公司			游戏渠道/平台
2	Apple Inc.	48,553.94	26.31%	游戏渠道/平台
3	Google Inc.	20,261.89	10.98%	游戏渠道/平台
4	财付通支付科技有限公司	17,531.29	9.50%	支付渠道
	深圳市腾讯计算机系统有限公司			游戏渠道/平台
5	炫彩互动网络科技有限公司	10,255.77	5.56%	游戏渠道/平台
<b>合计</b>		<b>159,420.20</b>	<b>86.37%</b>	-

## 2、通过主要充值渠道获得的充值金额情况

报告期内, 发行人的主要游戏产品通过各主要充值渠道获得的月度充值金额情况如下图所示:



### 3、与主要充值渠道的分成比例及金额、手续费比例及金额

报告期内，发行人主要游戏产品的主要充值渠道为第三方游戏渠道/平台及支付渠道商。发行人与主要充值渠道的分成比例及金额、手续费比例及金额情况如下：

名称	支付渠道性质	渠道/平台分成比例（发行人：渠道/平台）或支付渠道手续费比例	报告期内游戏渠道/平台所获分成金额或支付渠道所获的手续费金额（万元）
Apple Inc.	游戏渠道/平台	Apple Inc.在留存需代扣缴的税费后，将用户充值款按照 70%: 30%的比例进行分成	71,759.04
Google Inc.	游戏渠道/平台	Google Inc.在留存需代扣缴的税费后，将用户充值款按照 70%: 30%的比例进行分成	24,407.36
中移互联网有限公司	游戏渠道/平台	中移互联网有限公司代发行人向用户代收代扣信息费，在扣除增值税及核减费用后与发行人进行分成，分成比例具体按照各单项服务协议约定执行	51,935.27
咪咕互动娱乐有限公司	游戏渠道/平台	渠道合作模式： 咪咕互动娱乐有限公司代发行人向用户代收代扣信息费，在扣除增值税、核减费用后，按照不低于 30%、不高于 70%的分成比例作为应结信息服务费支付给发行人	33,432.95
深圳市腾讯计算机系统有限公司	游戏渠道/平台	移动网络游戏产品： 将充值流水扣除 25%的固定渠道成本后，深圳市腾讯计算机系统有限公司收取剩余部分的 40% 网页游戏产品：阶梯分成	11,717.60
小沃科技有限公司	游戏渠道/平台	以扣除包括不限于坏账、运营商通道费（联通通道费除外）、第三方支付手续费等费用后小沃科技有限公司收到的实际收入作为分成基数； 联通账户：不涉及与合作渠道分成的，小沃科技有限公司按照 40%向发行人进行分成；需要与合作渠道分成	12,023.90

名称	支付渠道性质	渠道/平台分成比例(发行人:渠道/平台)或支付渠道手续费比例	报告期内游戏渠道/平台所获分成金额或支付渠道所获的手续费金额(万元)
		的,按照30%向发行人分成; 移动及电信账户:不涉及合作渠道分成的,按照57.15%向发行人分成;需要与合作渠道分成的,按照42.85%向发行人分成; 第三方账户:按照50%向发行人分成	
炫彩互动网络科技有限公司	游戏渠道/平台	以扣除包括不限于坏账、运营商通道费(联通通道费除外)、第三方支付手续费等费用后炫彩互动网络科技有限公司收到的实际收入作为分成基数; 手机游戏业务-渠道合作模式: 通过短代支付的,炫彩互动网络科技有限公司按照不高于70%向发行人分成; 通过第三方支付的,按照不高于90%向发行人分成	18,148.92
财付通支付科技有限公司	支付渠道	微信:无分成,扣取1%交易服务费(2016年8月之前微信支付服务费为2%) QQ钱包:无分成,支付服务费为2%	1,556.65
支付宝(中国)网络技术有限公司	支付渠道	无分成,扣取1%交易服务费(2015年10月之前,100万以下为2%,100万以上为1.8%)	365.71

#### 4、使用微信支付、支付宝和银行卡支付以外的支付渠道充值金额较大的合理性

报告期内,发行人主要游戏产品的充值通道主要包含:(1) Apple Inc.(苹果应用商店渠道)、Google Inc.(Google Play 渠道)、腾讯计算机等第三方游戏渠道/平台提供予用户的充值通道;(2) 财付通支付科技有限公司(微信支付渠道、QQ 钱包渠道)、支付宝(中国)网络技术有限公司(支付宝渠道)等第三方支付服务商提供的充值通道。报告期内,发行人来自微信支付、支付宝以外的支付渠道的充值金额比例较大,主要原因系:

发行人主要与游戏渠道/平台合作对游戏产品进行合作运营,从而为最终用户提供网络游戏产品及服务。在该模式下,用户通过游戏渠道/平台的宣传、介绍等了解网络游戏产品,并通过游戏渠道/平台提供的下载链接、入口等下载游戏软件,注册后进入游戏,在游戏中购买道具等虚拟物品。游戏运营商负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务,游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道,游戏研发商、游戏发行商、游戏渠道/平台各方按事先约定的分成比例与游戏运营商就游戏收入进行分成。在具体业务实践过程中,苹果应用商店、Google Play 等游戏渠道/平台整合了便利的支付系统,进一步提升了用户充值消费的便利程度,由游戏渠道/平台为用户提供充值通道及计费系统的情形为行业内的常见情况,具备商业合理性。

#### (十) 主要游戏运营模式相关情况

##### 1、自主开发运营模式情况

报告期内,发行人的营业收入主要来自自研精品游戏《开心消消乐》(移动版)、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》(移动版),2015年、2016年及2017年,以上四款游戏的游戏运营收入之和占营业收入的比重分别为83.10%、89.66%及88.94%。

上述四款游戏的运营模式均为自主开发运营模式,相关情况如下:

##### (1) 主要游戏研发的人力和资金投入

单位:人/万元

序号	游戏名称	研发人员数量 <sup>39</sup>			研发费用		
		2017年	2016年	2015年	2017年	2016年	2015年
1	开心消消乐 (移动版)	31	39	44	1,882.60	2,221.91	2,655.90
2	Ensemble Stars!	24	15	15	2,435.82	1,651.37	823.98
3	Merc Storia	22	15	12	1,064.46	852.16	1,443.22
4	开心水族箱 (移动版)	29	32	37	1,301.64	1,172.01	1,228.72

##### (2) 运营模式相关情况

<sup>39</sup> 按照相应期间的月平均人数四舍五入取整后列示。

序号	游戏名称	是否存在委托开发的情形	是否拥有完整、有效的知识产权,且不存在争议	合同约定发行人和渠道/平台的主要权利和义务	合同约定的游戏授权金,是否为独家授权	目前工作进展	签订合同以来游戏运营商是否对上线时间进行调整	上线时间	合作期间	是否存在不能如期上线或无法上线的情形
1	开心消消乐(移动版)	否	是	发行人负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务,游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道,按协议约定的分成比例与发行人就游戏收入进行分成。	不适用	已上线	否	2014年2月	由发行人与游戏渠道/平台签署的协议具体约定	否
2	Ensemble Stars!	否	是		不适用	已上线	否	2015年4月		否
3	Merc Storia	否	是		不适用	已上线	否	2014年1月		否
4	开心水族箱(移动版)	否	是		不适用	已上线	否	2011年9月		否

## (3) 游戏上线以来的收入情况

单位:万元

序号	游戏名称	发行人收取的分成比例	上线以来游戏运营收入总和	报告期内游戏运营收入		
				2017年	2016年	2015年
1	开心消消乐(移动版)	30%-70%	338,276.37	145,817.58	114,423.06	65,147.15
2	Ensemble Stars!		72,719.68	38,476.15	31,038.46	3,205.06
3	Merc Storia		50,757.01	9,542.42	12,458.39	15,687.01
4	开心水族箱(移动版)		41,904.39	7,545.18	7,877.36	8,991.69

## 2、自主开发运营模式下与主要支付平台、合作运营商合作协议的主要内容、充值分成情况

(1) 与主要支付平台、合作运营商合作协议的主要内容:

### ①主要支付平台

序号	支付平台名称	主要合同名称	合同内容	合同期限	支付手续费费率	计费与结算方式
1	财付通支付科技有限公司	微信支付服务协议及其合作变更三方协议、补充协议	财付通支付科技有限公司提供货币资金转移服务并收取微信支付手续费	以商户平台确认时间为准,有效期一年;双方均未要求终止的,自动延期一年,延期次数不限	2016年8月前:2%; 2016年8月后:1%	结算方式:财付通支付科技有限公司以网上电子划款转账的方式,将相应的交易款扣除相应手续费,划转到发行人指定账户中
2		QQ钱包支付服务协议	由财付通支付科技有限公司提供QQ钱包支付服务并收取QQ钱包支付手续费	2016年5月27日-2017年5月26日;未要求终止的,自动延期一年,延期次数不限	2%	结算方式:财付通支付科技有限公司将从商户的每笔交易中扣除一定费率的支付手续费;财付通扣除掉相应的手续费之后,具体以商户平台核准记录的结算周期将交易资金划转到商户的账户当中
3	支付宝(中国)网络技术有限公司	支付宝服务合同	对方提供“支付宝”软件系统、支付宝账户及相关款项收付服务并收取手续费	服务开通之日起生效,有效期一年;双方均未要求终止的,自动延期一年,延期次数不限	2015年10月前:100万以下2%,100万以上1.8%; 2015年10月后:1%	由支付宝在代扣指令完成时自代扣款项中即时扣取

## ②主要合作运营商

序号	合作运营商名称	主要合同名称	合同内容	合同期限	分成比例(发行人: 渠道/平台)	计费与结算方式
1	Apple Inc.	1. Apple Developer Program License Agreement Schedule 2; 2. Apple Developer Program License Agreement Schedule 3	用户可以通过 Apple 及其渠道体验游戏、购买产品并付费, Apple 收取一定比例的渠道费	-	Apple Inc.在留存需代扣缴的税费后, 将用户充值款按照 70%: 30%的比例进行分成	Apple Inc.通过银行汇付的方式支付给发行人, 结算周期一般为 Apple 收到用户付费当月结束后 45 日之内
2	Google Inc.	Google Play デベロッパー販売/配布契約書	用户可以通过 Google Play 及其渠道体验游戏、购买产品并付费, Google Play 收取一定比例的渠道费	-	Google Inc.在留存需代扣缴的税费后, 将用户充值款按照 70%: 30%的比例进行分成	Google Inc.通过银行汇付的方式支付给发行人



序号	合作运营商名称	主要合同名称	合同内容	合同期限	分成比例(发行人: 渠道/平台)	计费与结算方式
3	Facebook Ireland Ltd.	1.服务条款; 2. Facebook 开发者支付条款	用户可以通过 Facebook 及其渠道体验游戏、购买产品并付费, Facebook 收取一定比例的渠道费	-	Facebook Ireland Ltd. 在留存需代扣缴的税费后, 将用户充值款按照 70%: 30%的比例进行分成	Facebook Ireland Ltd. 通过银行汇付的方式支付给发行人, 结算周期一般为交易发生的一月两次的周期(每月 1 号到 15 号或 16 号到月末)结束后约 21 天
4	东莞市讯怡电子科技有限公司	乐元素与东莞市讯怡电子科技有限公司分成合作协议	对方在其渠道平台上推广并运营游戏《开心消消乐》, 双方依据合作收益进行收入分成	2016 年 10 月 24 日 -2018 年 10 月 23 日	双方按照 50%: 50% 的分成比例对扣除相关费用之后的实际收入进行分成	双方按月结算
		游戏推广合作协议	对方在其渠道平台上推广并运营游戏《海滨消消乐》, 双方依据合作收益进行收入分成	2017 年 2 月 8 日-2018 年 2 月 8 日; 合同到期后双方均未要求终止的, 自动顺延, 顺延期间双方均有权书面通知对方终止合同, 下架产品	双方按照 50%: 50% 的分成比例对扣除相关费用之后的实际收入进行分成	双方按月结算

序号	合作运营商名称	主要合同名称	合同内容	合同期限	分成比例(发行人:渠道/平台)	计费与结算方式
		游戏推广合作协议	对方在其渠道平台上推广并运营游戏《开心水族箱》，双方依据合作收益进行收入分成	2016年9月28日-2017年9月27日；合同到期后双方均未要求终止的，自动顺延，顺延期间双方均有权书面通知对方终止合同，下架产品	双方按照 50%: 50% 的分成比例对扣除相关费用之后的实际收入进行分成，	双方按月结算
5	广东天宸网络科技有限公司	广东步步高与乐风创想(北京)科技有限公司游戏业务推广合作协议、关于增加第三方支付的补充协议、主体变更协议、补充协议二、续签补充协议(三)	对方依托其资源推广符合其要求的游戏产品并收取服务费用	2014年10月25日-2019年12月31日	双方按照以下分成比例对扣除相关费用之后的实际收入进行分成： 50%: 50% (微信、支付宝)	双方按月结算
		单款游戏联运业务合作协议	对方依托其资源推广游戏产品《海滨消消乐》并收取服务费用	自协议生效日至协议到期日(2019年3月1日)	广东天宸网络科技有限公司在扣除相关费用后，按照 50%: 50% 的分成比例进行分成	双方按月结算
		单款游戏联合业务合作协议	对方依托其资源推广游戏产品《开心水族箱》并收取服务费用	自协议生效日至协议到期日(2018年5月30日)	广东天宸网络科技有限公司在扣除相关费用后，按照 50%: 50% 的分成比例进行分成	双方按月结算

序号	合作运营商名称	主要合同名称	合同内容	合同期限	分成比例(发行人: 渠道/平台)	计费与结算方式
6	中移互联网有限公司	中移互联网有限公司服务协议	对方作为各类业务平台的建设运营方,提供通信承载、互联网产品或服务的测试、适配与展示、促销活动、计费资源并代向用户收费计费等有偿服务	2016年8月24日-2017年8月23日; 双方均未要求终止的,自动延期一年,延期次数不限	中移互联网有限公司代发行人向用户代收代扣信息费,在扣除相关费用后与发行人进行分成,分成比例具体按照各单项服务协议约定执行	中移互联网有限公司通过银行汇付的方式结算给发行人,结算周期一般为次月16日至次月最后一日
7	咪咕互动娱乐有限公司	游戏业务合作协议书	我方通过咪咕游戏业务平台放置游戏,咪咕提供业务接入、平台支撑等有偿服务	2017年4月1日-2018年5月31日, 如双方在协议到期前无书面异议,有效期自动顺延一年,顺延次数不超过2次	渠道合作模式: 咪咕互动娱乐有限公司代发行人向用户代收代扣信息费,在扣除相关费用后,按照不低于30%、不高于70%的分成比例作为应结信息服务费支付给发行人	咪咕互动娱乐有限公司按自然月每月统计并通过银行汇付的方式向发行人进行结算

序号	合作运营商名称	主要合同名称	合同内容	合同期限	分成比例(发行人:渠道/平台)	计费与结算方式
8	天津多酷紫桐科技有限公司(曾用名“天津百度紫桐科技有限公司”)	百度移动游戏单机游戏推广分成协议及相关游戏授权书	对方在其无线搜索引擎和其他相关移动互联网渠道上对《开心消消乐》、《开心水族箱》、《海滨消消乐》等游戏进行推广、运营、下载和销售,双方依据合作收益进行收入分成	2016年12月1日-2018年11月30日	双方按照50%:50%的分成比例对扣除相关费用后的实际结算收入进行分成	双方按月结算
9	深圳市腾讯计算机系统有限公司	《开心消消乐》腾讯移动网络游戏合作协议、《开心水族箱》腾讯移动网络游戏合作协议、《海滨消消乐》腾讯移动网络游戏合作协议	我方通过腾讯提供的移动游戏产品运营系统、服务器、与运营商及用户的接口、系统维护、和部分客户服务等,双方共同合作运营协议约定的游戏,依据合作收益进行收入分成	12个月,自合作产品商业化运营之日起开始计算,期满发行人未要求终止的,自动延期一年	深圳市腾讯计算机系统有限公司在扣除渠道成本(实际收入的25%)之后,按照60%:40%的比例进行分成	深圳市腾讯计算机系统有限公司在M+2月的第15个工作日之前提供收入报告,发行人在10个工作日内进行对账,并在15个工作日内将结算通知单和发票提供给腾讯计算机,腾讯计算机收到发票后20个工作日内安排付款。

序号	合作运营商名称	主要合同名称	合同内容	合同期限	分成比例(发行人: 渠道/平台)	计费与结算方式
		腾讯开放平台开发者协议、腾讯开放平台开发者应用收益协议	我方通过腾讯开放平台向用户提供游戏类服务,双方共同运营《开心消消乐》(网页版)并依据合作收益进行收入分成	2017年7月1日-2018年6月30日,若期限届满前一个月内,任何一方均未提出书面终止要求的,则有效期顺延一年,顺延次数不限	阶梯分成比例: 100%: 0% (月应用收益不超过 100,000 元的部分); 70%: 30%; (月应用收益大于 100,000 元,不超过 1,000,000 元的部分) 50%: 50% (月应用收益大于 1,000,000 元,不超过 10,000,000 元的部分) 40%: 60% (月应用收益大于 10,000,000 元,不超过 30,000,000 元的部分) 30%: 70% (月应用收益大于 30,000,000 元的部分)	深圳市腾讯计算机系统有限公司在每自然月结束后 20 个工作日内向发行人提供结算报表,并在收到发行人发票及确认的对账单后 30 个工作日内,通过银行转账的方式向发行人结算

## (2) 报告期内用户的充值款和具体分成金额:

①报告期内,来自主要支付平台的用户充值款、发行人与主要支付平台的分成金额以及“合作运营模式-由公司提供计费系统”下发行人与主要合作运营商的分成金额

序号	主要支付平台名称	报告期内用户充值款(万元)	报告期内发行人收到的充值款(万元)	报告期内支付平台收取的手续费(万元)	报告期内实际分成比例(发行人:支付平台)	主要合作运营商名称	报告期内发行人与合作运营商的分成基数金额(万元)	报告期内发行人的分成金额(万元)	报告期内合作运营商的分成金额(万元)	报告期内实际分成比例(发行人:合作运营商)
1	财付通支付科技有限公司	115,901.70	114,333.22	1,568.48	99%:1%	1、东莞市讯怡电子科技有限公司	36,828.13	18,414.06	18,414.06	50%:50%
						2、广东天宸网络科技有限公司	27,173.86	13,586.93	13,586.93	50%:50%
						3、天津多酷紫桐科技有限公司(曾用名“天津百度紫桐科技有限公司”)	11,686.43	5,843.21	5,843.21	50%:50%

序号	主要支付平台名称	报告期内用户充值款(万元)	报告期内发行人收到的充值款(万元)	报告期内支付平台收取的手续费(万元)	报告期内实际分成比例(发行人:支付平台)	主要合作运营商名称	报告期内发行人与合作运营商的分成基数金额(万元)	报告期内发行人的分成金额(万元)	报告期内合作运营商的分成金额(万元)	报告期内实际分成比例(发行人:合作运营商)
2	支付宝(中国)网络技术有限公司	34,365.26	33,995.17	370.09	99%:1%	1、东莞市讯怡电子科技有限公司	10,552.87	5,276.44	5,276.44	50%:50%
						2、广东天宸网络科技有限公司	7,864.77	3,932.39	3,932.39	50%:50%
						3、天津多酷紫桐科技有限公司(曾用名“天津百度紫桐科技有限公司”)	3,348.68	1,674.34	1,674.34	50%:50%

②报告期内,“合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统”下来自主要合作运营商的用户充值款、发行人与主要合作运营商的分成金额

序号	主要合作运营商名称	报告期内用户充值款 (万元)	报告期内发行人的分成金额 (万元)	报告期内合作运营商的分成金额 (万元)	报告期内实际分成比例 (发行人:合作运营商)
1	Apple Inc.	254,389.12	175,599.15	78,789.97	69%:31% <sup>40</sup>
2	中移互联网有限公司	76,704.00	24,149.62	52,554.38	31%:69% <sup>41</sup>
	咪咕互动娱乐有限公司	50,623.79	17,190.71	33,433.08	34%:66%
3	Google Inc.	94,792.93	66,300.49	28,492.44	70%:30%
4	深圳市腾讯计算机系统有限公司	30,543.97	14,128.67	16,415.30	46%:54% <sup>42</sup>
5	Facebook Ireland Limited	11,903.24	8,307.95	3,595.29	70%:30%

<sup>40</sup> Apple Inc.留存30%的渠道费及代扣缴的税费后向发行人支付分成款,因此发行人的实际分成比例略低于70%。

<sup>41</sup> 发行人与中移互联网有限公司的合作模式及发行人与咪咕互动娱乐有限公司的合作模式中,均存在多种渠道合作方式,且分成比例受到合作运营商核减费用的影响。

<sup>42</sup> 对于移动网络游戏,深圳市腾讯计算机系统有限公司在扣除渠道成本25%之后,向发行人支付60%的分成款,发行人实际获得的分成比例约为45%;对于网页版游戏,双方采取阶梯分成的分成方式,实际分成比例高于45%。



### 3、自主开发运营模式-独立运营模式情况

#### （1）独立运营的基本情况

独立运营是指游戏用户直接通过公司的官方网站或自有渠道下载游戏，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。在独立运营模式下，公司独立完成游戏产品上线、维护、升级、客户服务、计费系统提供等运营工作并自主进行游戏的宣传推广工作。报告期内，发行人通过独立运营模式收入获取的游戏运营收入较少，占比较低，具体金额如下：

单位：万元

项目	2017 年		2016 年		2015 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
独立运营模式	8,542.92	3.86%	8,954.29	4.94%	3,593.01	3.23%
<b>游戏运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>100.00%</b>	<b>181,339.19</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,087.14</b>	<b>100.00%</b>

#### （2）与第三方支付方的结算模式以及经销商销售情形

独立运营模式下，第三方支付服务商为发行人提供支付服务，发行人在其游戏产品中整合、嵌入第三方支付服务商相关的支付 SDK 或代码，使得发行人游戏产品的用户可通过微信服务、支付宝等第三方支付方式在游戏中进行充值消费。第三方支付服务商通常采取从每笔交易中直接扣除手续费后再与发行人进行结算的方式，不存在经销商销售情形。

#### 4、授权运营模式情况

##### (1) 授权运营的基本情况、授权游戏名称、授权运营商主要情况及分成比例

在授权运营模式下，公司有条件地与游戏发行商或游戏渠道/平台合作，授权其在指定地区全权代理并发行、运营公司的网络游戏产品。通常由游戏渠道/平台负责各项推广及运营工作、承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的收入分成款项和授权金。报告期内，授权运营模式非发行人收入的主要来源，发行人游戏产品主要采用自主开发—合作运营模式进行运营，授权运营模式收入占比极低，具体金额及占比情况如下所示：

项目	2017年		2016年		2015年	
	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比
授权运营模式	1,830.06	0.83%	1,178.05	0.65%	-	-
<b>游戏运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>100.00%</b>	<b>181,339.19</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,087.14</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，发行人授权运营的主要情况具体如下所示：

序号	游戏名称	授权运营商	授权地区	游戏运营的渠道/平台	授权运营商主要情况	分成比例(发行人:授权运营商)	授权期限	合同运行情况
1	偶像梦幻祭	深圳市腾讯计算机系统有限公司	中国大陆地区	腾讯移动游戏平台等	腾讯系中国领先的游戏运营商及发行平台。根据 App Annie 数据，在 iOS 系统，腾讯系全球游戏畅销排行榜中排名第一的发行商；根据 QuestMobile，腾讯旗下应用宝在中国所有安卓应用商店中排名第一（按月活跃账户计）	iOS 平台：基于授权运营商与苹果公司的实际结算金额以一定比例分配； Android 平台：基于用户充值金额扣除渠道成本后按约定比例分成	2016年2月1日起至商业化运行满3年之日（到期双方无异议则自动续期1年）	正常运行中

## (2) 报告期内，授权运营的主要游戏产品收取的授权金及分成款项情况

序号	授权运营游戏产品	游戏类别	报告期内收取的授权金	报告期内收取的分成款项（万元）
1	偶像梦幻祭	移动版	无	3,249.46

## 5、代理运营模式情况

## (1) 代理运营模式基本情况

代理运营模式是指部分企业与发行人合作，授权发行人在指定渠道及指定地区为其代理推广运营游戏产品。报告期内，发行人的收入主要来源于自有游戏产品运营，通过代理运营第三方公司游戏产品获取的游戏运营收入较少。发行人现已停止经营代理运营游戏产品业务，最近一期营业收入中已无代理运营模式收入。

报告期内，发行人代理运营模式收入情况如下：

单位：万元

项目	2017年		2016年		2015年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
代理运营模式	-	-	87.94	0.05%	2,674.99	2.41%
游戏运营收入合计	221,226.83	100.00%	181,339.19	100.00%	111,087.14	100.00%

## (2) 代理运营模式合同主要条款及合作模式

从事代理运营游戏业务时，合作方授权发行人在特定的地区或游戏渠道/平台代理运营其游戏产品。发行人与合作方的主要合作模式系：合作方负责提供授权发行人代理运营的游戏产品并为发行人代理运营该游戏产品提供必要的技术支持；发行人负责协助相应游戏产品实现本地化，并承担协议约定的与代理运营游戏产品相关的游戏推广、计费系统提供、客户服务等工作。

发行人与合作方签署的代理运营业务合同主要系发行人拟定的格式化合同，合同涉及的主要条款及主要信息情况介绍如下：

序号	合同主要条款	主要条款约定/列示的主要信息
1	合作方	合作方名称、联系人、地址、联系方式、银行名称、银行账号、银行代码等
2	项目	双方合作的主要内容，如约定发行人以某种语言方式，在约定的游戏渠道/平台或地区向用户发行合作方的应用程序或本地化应用程序

序号	合同主要条款	主要条款约定/列示的主要信息
3	期间	合同生效日期、有效期间；自动续约条款、不续约通知期；独家代理起始日期、独家代理期限等
4	合作方应用程序概况	合作方委托发行人代理运营的应用程序的具体情况
5	合作方的责任与义务	合作方应当承担的责任及义务，包含为发行人改进合作方应用程序提供必要的技术支持，持续性开发、改进、维护应用程序，提供合理的新功能更新、产品延伸等； 及时为发行人完成应用程序本地化提供支持帮助； 确保发行人获得所有履行合作协议义务所必需的应用程序数据及信息； 接入发行人的全球发行平台，将此作为向用户收费及接入约定游戏渠道/平台的统一接口； 接入发行人的数据中心或提供发行人对游戏数据的查看权限； 为项目应用程序的市场活动向发行人提供必要的图表及材料
6	乐元素的责任与义务	在合作方的配合下，在商业上尽合理努力，以双方共同接受并认为合适于应用程序的语言，为可接入应用程序的本地化选择和支持，使其成为本地化应用程序； 为项目应用程序安排必要的服务器托管和 CDN； 在乐元素合理判断下，将项目应用程序推广至现存的平台用户； 为项目应用程序的支付问题提供合理的客户支持； 作为唯一收费方，为项目应用程序提供全球发布平台以及向客户收费的接口； 为应用程序的综合报告收集应用数据
7	定义条款	协议中相关用语的含义约定，如乐元素、应用程序、保密信息、衍生产品、持续性开发、改进程序、维护程序、知识产权、净收入、商业秘密等
8	项目合作条款	对项目义务、在线广告、线下推广、用户数据库、下线安排等方面进行具体约定
9	授权条款	合作方授权、知识产权所有权授权、无他授权
10	分成条款	合作方收入的计算方法：包含分成比例、分成基础、合作方收入的具体计算公式； 付款条款：款项支付周期、支付方式、费用承担情况、汇率约定
11	陈述与保证条款	合作方的陈述与保证：知识产权不侵权保证、遵守平台政策保证、未决或潜在事项保证、合法性保证、授权材料许可保证以及合法授权保证； 乐元素的陈述与保证：持续性遵守协议约定、适用的法律、行政法规及规范性文件；保证拥有签署协议及履行协议项下义务的必要权利及授权
12	赔偿条款	合作方的赔偿责任、乐元素的赔偿责任
13	责任限制条款	约定除赔偿条款中约定的事项外的赔偿性责任分担处理原则
14	合同期间与终止条款	初始有效期及续约、终止原因、终止效力、义务违反、单方停止持续性开发改进的情形

## 6、不同运营模式下发行人的主要工作内容

运营模式	发行人工作内容
合作运营	与游戏渠道/平台合作进行游戏产品的合作运营。主要负责游戏的维护、升级、

运营模式	发行人工作内容
	客户服务等游戏运营及推广服务；在与部分游戏渠道/平台合作进行游戏合作运营时也负责提供计费系统
独立运营	负责游戏产品的上线、维护、升级、客户服务、计费系统提供等运营工作并独立进行游戏的宣传推广工作
授权运营	负责向游戏发行商或代理发行人游戏产品的游戏渠道/平台提供研发完成的游戏产品并提供必要的技术支持
代理运营	负责在指定渠道或指定地区代理发行、运营第三方游戏企业的游戏产品，负责代理游戏产品的各项推广及运营工作

## （十一）游戏研运业务经营合规性

### 1、关于产品内容是否存在涉赌、涉黄内容的核查

关于网络游戏运营中可能涉及赌博的规定，2005年1月，国家新闻出版总署下发的《关于禁止利用网络游戏从事赌博活动的通知》（新出音[2005]25号）中规定：“各网络游戏研发、出版运营机构不得研发、出版运营各类赌博游戏或变相赌博游戏；各网络游戏出版运营单位不得以任何名义、任何形式为各类网络赌博游戏以及其他赌博活动提供平台、工具或服务；各网站不得为各种赌博游戏或变相赌博游戏软件提供下载服务，不得登载或链接任何有关宣扬赌博游戏或变相赌博游戏的信息和广告”。2007年1月，公安部、信息产业部、文化部、新闻出版总署下发的《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》（公通字[2007]3号）中，则进一步明确要求：“规范网络游戏行业经营行为。要监督网络游戏服务单位依法开展经营活动，要求其不得收取或以‘虚拟货币’等方式变相收取与游戏输赢相关的佣金；开设使用游戏积分押输赢、竞猜等游戏的，要设置用户每局、每日游戏积分输赢数量，不得提供游戏积分交易、兑换或以‘虚拟货币’等方式变相兑换现金、财物的服务，不得提供用户间赠予、转让等游戏积分转账服务，严格管理，防止为网络赌博活动提供便利条件”。

根据《网络游戏管理暂行办法》、《网络出版服务管理规定》等相关规定，网络游戏不得含有宣扬淫秽、色情、赌博的内容。

经保荐机构和发行人律师核查发行人正在运营的游戏的内容、玩法、道具性质、消费模式，发行人在境内运营的游戏产品系以休闲益智游戏为主的轻度游戏，具有益智、健康的游戏特点，游戏产品中未发现存在涉赌、涉黄等内容。

### 2、发行人正在运营的境内游戏产品已全部通过国家新闻出版广电总局的前

## 置审批

根据国家新闻出版广电总局网站刊载的出版国产网络游戏审批事项服务指南（<http://www.sapprft.gov.cn/sapprft/contents/10820/336367.shtml>），申请出版的游戏作品中如含有宣扬淫秽、赌博、暴力或者教唆犯罪等内容，国家新闻出版广电总局将不予批准其出版。

根据《网络游戏管理暂行办法》的规定，国务院文化行政部门负责网络游戏内容审查，并聘请有关专家承担网络游戏内容审查、备案与鉴定的有关咨询和事务性工作。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。

截至本招股说明书签署日，发行人正在运营的境内游戏均已通过上述前置审批及游戏内容审查程序，均已取得国家新闻出版广电总局核发的同意游戏出版批复并已办理文化部游戏运营备案，因此游戏中不存在涉赌、涉黄的内容。

### 3、发行人已建立相关制度对游戏产品内容进行自审

发行人目前已依据《网络文化经营单位内容自审管理办法》（文市发〔2013〕39 号）及《网络游戏内容审核工作指引》的相关规定制定了《网络游戏自审制度》，该制度具体内容包括：审核人员对游戏运营内容进行严格审核，以确保游戏中不含有宣扬淫秽、色情、赌博、暴力，或者教唆犯罪的内容；审核人员对游戏运营行为进行严格审核，以确保游戏运营行为符合下列要求：不得收取或以“虚拟货币”等方式变相收取与游戏输赢相关的佣金；开设使用游戏积分押输赢、竞猜等游戏的，要设置用户每局、每日游戏积分输赢数量；不得提供游戏积分交易、兑换或以“虚拟货币”等方式变相兑换现金、财物的服务，不得提供用户间赠予、转让等游戏积分转账服务；严格管理，防止为网络赌博活动提供便利条件；不得以随机抽取等偶然方式，诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取游戏产品和服务；不得直接或间接利用虚拟货币进行网络赌博或从事其他违法犯罪活动等。

为了更好地执行上述游戏自审制度，发行人设立了专门的游戏自审团队，配备了内容审核人，经保荐机构和发行人律师核查，该等员工均已参加文化主管部门组织的培训并考核合格，持有《内容审核人员证书》。经保荐机构和发行人律

师项目组成员访谈负责内容审核的相关员工，自成立以来，游戏自审团队较好地完成了相关职责。

#### 4、公司运营符合网络游戏虚拟货币的有关规定

根据《网络游戏管理暂行办法》，网络游戏虚拟货币是指由网络游戏经营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具。

发行人在《开心消消乐》等主要游戏产品中设置了风车币、钻石等游戏币，该等游戏币由用户以法定货币购买取得后，存在于每款游戏程序内部，用于兑换游戏内的道具或服务，无法超出单个游戏程序用于各款游戏间通用兑换。

根据文化部下发的《关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》（文市发[2016]32号）的相关规定，网络游戏运营企业发行的，用户以法定货币直接购买、使用网络游戏虚拟货币购买或者按一定兑换比例获得，且具备直接兑换游戏内其他虚拟道具或者增值服务功能的虚拟道具，按照网络游戏虚拟货币有关规定进行管理。

发行人已依照《文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》的相关规定，对参照虚拟货币监管的虚拟道具的发行和管理进行规范，包括：发行人未向用户提供虚拟道具兑换法定货币的服务；发行人增加虚拟道具种类、调整虚拟道具功能和使用期限时，在该游戏的官方主页或者游戏内显著位置均公示了所涉及虚拟道具的名称、功能、定价、兑换比例、有效期限等信息；发行人采取随机抽取方式提供虚拟道具和增值服务时，未要求用户以直接投入法定货币的方式参与，且及时在该游戏的官方网站或游戏内公示了可能抽取或者合成的所有虚拟道具和增值服务的名称、性能、内容、数量及抽取或者合成概率；发行人在游戏的官方网站或者游戏内显著位置公布了参与用户的随机抽取结果，并保存了相关记录，且公布随机抽取结果时已采取隐去手机尾号等措施保护用户隐私；以随机抽取方式提供虚拟道具时，已同时为用户提供了其他虚拟道具兑换等其他获得相同性能虚拟道具的方式。

#### 5、相关主管部门的合法合规意见

根据北京市文化市场行政执法总队于 2018 年 3 月 23 日出具的证明，自 2014 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日，发行人没有因违反文化（含网络文化、网络游戏等）方面行政管理相关法律法规受到该单位及住所地文化委员会行政处罚的记录，不存在重大违法违规情形。

根据北京市文化市场行政执法总队于 2017 年 6 月 8 日、2017 年 10 月 23 日及 2018 年 1 月 15 日出具的证明，自 2014 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日，北京乐元素没有因违反文化（含互联网文化、网络游戏等）方面行政管理相关法律法规受到该单位及住所地文化委员会行政处罚的记录。

根据保荐机构和发行人律师于 2018 年 1 月 18 日对北京市新闻出版广电局相关负责人进行的访谈，该负责人表示，自 2014 年 1 月 1 日以来，该局未发现发行人存在违法违规情况，未对发行人做出过行政处罚或采取行政措施。

## （十二）发行人对主要游戏产品的依赖情况、维持及延长主要游戏产品生命周期的相关措施

### 1、发行人对《开心消消乐》（移动版）等几款主要游戏存在一定程度的依赖

报告期内，发行人营业收入主要来自历史研发的几款精品游戏：《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）。上述游戏作为发行人精心打造的优质游戏产品，上线以来运营表现优异。2015 年、2016 年及 2017 年，上述游戏营业收入合计分别为 93,030.91 万元、165,797.27 万元及 201,381.34 万元，占发行人同期营业收入比重分别为 83.10%、89.66%及 88.94%，收入占比逐年上升。

目前，《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）等几款主要游戏运营表现良好，预计在未来的一段时间内仍将为发行人贡献可观收入，系发行人主要的收入来源，发行人当前盈利对上述几款主要游戏存在一定的依赖。

### 2、维持及延长生命周期的措施及有效性

以《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）为代表的精品游戏产品在报告期内运营表现良好，预计在未来的一段时间内仍将继续为发行人贡献可观收入，系发行人重要的收入来源。发行



人将根据其已上线精品游戏产品的具体特点，有针对性地采取各项可行措施，切实维持并延长精品游戏产品的生命周期。具体措施及相关措施的合理性、可行性、有效性分析如下：

（1）发行人的游戏产品类型健康益智、有利于长期经营

发行人游戏产品类型以休闲益智游戏及偶像类游戏等轻度游戏为主。休闲益智游戏玩法简单，适合于受教育程度、年龄跨度广泛的用户群体，受众范围广泛。休闲益智游戏单局用时较短，用户利用通勤、等待等碎片化时间即可获得畅快的游戏体验。此外，休闲益智游戏通常设计有一定的简单逻辑或规则，要求用户进行适当的计算和思考以完成游戏任务，给用户带来了益智健康的游戏体验。偶像类游戏则通常以努力、成长的主题为游戏主线，游戏的核心目标和任务通常是通过不懈训练、层层比赛关卡培养优质的虚拟偶像或偶像组合。该类游戏通常设计有性格鲜明的游戏角色，并为角色赋予追求梦想、不懈努力，力争成为最强偶像的人物属性，结合游戏中设置的日常训练、团队合作及竞争比拼等正能量情节，充分揭示虚拟偶像的多维度角色魅力，给用户带来不一样的游戏体验。

发行人的休闲益智游戏及偶像类游戏产品核心玩法简单、经典、健康、益智，在游戏时长及付费设置等方面均具备“小而美”的轻度特征，对用户时间、精力占用较少。以《开心消消乐》（移动版）为例，该游戏采用持续通关模式，单局/单个关卡游戏占用时长较短，并引入精力值系统设置，阻碍用户在游戏中连续投入过多时间，减缓用户对游戏产生审美疲劳或厌烦情绪。此外，发行人通过持续研发新关卡类型、新游戏元素等方式持续为用户提供新鲜的游戏体验，有利于维持并延长游戏生命周期。

（2）发行人具备研发及运营长生命周期精品游戏产品的经验和能力

乐元素在休闲益智游戏市场深耕多年，目前已拥有《开心消消乐》、《开心水族箱》等跨移动端、网页端的优秀休闲益智游戏产品：《开心消消乐》（移动版）为深受广大用户喜爱的国民游戏<sup>43</sup>，是2016年度活跃用户规模最大、用户活跃率最高、用户黏性最强的休闲益智游戏产品<sup>44</sup>。《开心水族箱》（移动版）上线运营

<sup>43</sup> 《开心消消乐》获评2016年、2017年《南方都市报》“国民游戏奖”。

<sup>44</sup> 根据QuestMobile2016年度APP价值榜：《开心消消乐》活跃用户数规模、用户活跃率均位居2016年度APP用户规模百强榜中游戏类APP第1名。

已超过 8 年，《开心消消乐》（移动版）上线运营也已超过 4 年，均展现出了较长的生命周期。上述成功事例均反映出，发行人具备开发并运营长生命周期的精品休闲益智游戏的专业能力。

经过在游戏领域多年的经营和探索，发行人对休闲益智游戏、偶像类游戏用户的需求形成了深刻的洞见，并由此形成了游戏研发及长期运营相关的方法论，在游戏关卡玩法设计、游戏挑战难度与成就感的平衡、用户社交关系的构建及加强、付费点设置、研发更新节奏把握、用户关怀等游戏研发及长期运营相关的专业领域拥有独到理解，对于游戏产品的长期运营已积累下深厚优势及成功经验。

在当前网络游戏行业持续发展、市场逐步进入成熟期、市场集中度持续提升、“强者愈强”的马太效应凸显的行业背景下，具备强大研发能力、对用户心理具备深刻理解的游戏厂商在市场中将占据有利地位。发行人具备突出的研发实力，在休闲益智游戏、偶像类游戏等领域具备深厚优势和成功经验。发行人发挥其技术能力积淀及成功经验积累维持并延长主要游戏产品的生命周期具备合理性和可行性。

(3) 发行人将针对现有主要游戏产品开展持续的后续研发及长期经营，维持并延长游戏生命周期、挖掘付费率提升潜力、探索包括激励广告变现在内的多样化流量变现渠道

①通过动态监测游戏上线运营情况、持续研发新关卡及新元素、持续对游戏进行调优、持续开展游戏内运营活动等方式维持并延长游戏生命周期

对于已上线的主要游戏产品，发行人将持续动态监测其运营情况，有针对性地开发更新升级版本。游戏上线后，公司运营、客服、数据分析部门将实时监控游戏的运营过程，即时收集游戏运营数据及用户反馈，并通过公司自主开发的用户数据分析系统对运营数据进行分析。项目组汇总运营、客服、数据分析部门反馈的相关问题和需求后，将有针对性地进行更新升级版本的开发，然后由项目组质量控制人员进行版本质量测试，测试通过后由项目制作人审批是否上线，通过后交由运营团队部署更新版本上线。

在游戏上线后，发行人仍持续对已上线游戏开展后续研发，包含版本迭代、关卡增加等，通过创新内容、增加功能为用户持续提供新鲜感。具体包含以下几

方面：持续研发新关卡、新玩法，增加新障碍物或游戏内卡通形象、游戏角色等，为用户持续提供新鲜游戏挑战。以《开心消消乐》（移动版）为例，研发团队通过持续研发新障碍、新关卡来不断为用户提供新鲜的游戏体验，平均每 10 天更新约 15 个新关卡、每 90 关为用户提供一种新游戏元素。《开心消消乐》（移动版）游戏关卡已由上线初期的 100 余关更新至超过 1,400 关。此外，游戏上线后，游戏项目组仍会结合不同关卡的过关率数据及关卡体验分析等对关卡进行难度调整，并持续进行配置、功能点、美术方面的优化，持续提升用户的游戏体验、减少用户流失。在部署新调优方案时，发行人将通过数据监控、数据分析把握用户需求，并在新调优方案上线前选择小规模用户分组对不同调优方案进行测试，通过数据分析筛选最优方案。

对于已上线的经典游戏，发行人会在对其持续精细化运营的同时，持续对其进行线上线下多角度的宣传推广，持续维持游戏的曝光热度、增强游戏产品与用户生活的联结，提升游戏讨论度与关注度，助力发行人的精品游戏持续获取新用户、维系老用户。

②挖掘主要游戏产品的付费潜力，提升主要游戏产品的获利深度；优化主要游戏产品的用户体验，防止用户流失

发行人现有的主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》等已运营较长时间，月活跃账户数、付费账户数、用户充值总金额等相对稳定。通过几款精品游戏产品的成功运营，发行人已积累下庞大的用户基础，然而《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）等主要游戏产品的付费率较低，其付费情况仍具备较大的发展空间。2017 年，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数达 1.21 亿、月均付费率仅 6.15%。在发行人主要游戏产品月活跃账户数相对稳定的情况下，只要发行人能够有效提高活跃用户的付费率，就可能获得较为可观的营收增长。发行人拟通过下述手段，积极挖掘《开心消消乐》（移动版）等现有精品游戏产品的付费潜力，提升用户付费率，提升主要游戏产品的获利深度：

针对付费用户，发行人将通过持续研发新关卡及新元素并加快新关卡研发速度、持续改进和调优游戏功能点及关卡设计、持续开展各色游戏内运营活动等方式，持续维持并提升主打精品游戏对付费用户的吸引力，并配合付费模式的优化，

使得付费用户在游戏中可以获取更好的游戏体验，提升其对游戏的忠诚度及付费积极性。

针对非付费用户，发行人将积极为其提供优质服务体验，促进其向付费用户转化，提升游戏付费率：如为非付费用户提供通过观看激励性广告获取游戏币的途径，鼓励其利用所获游戏币尝试付费道具体验，从而提升用户游戏体验、减少用户流失，并挖掘其未来付费的可能。

### ③通过激励广告等方式丰富变现渠道、增加收入来源

截至本招股说明书签署日，发行人运营的主要游戏产品以休闲益智游戏及偶像类游戏产品等轻度游戏为主，秉持简单、轻度的付费设计，不强制用户付费，主要游戏产品各月活跃账户以非付费账户为主。以发行人精品游戏《开心消消乐》（移动版）为例，报告期内平均每月有约 1.1 亿活跃账户未在游戏中付费。

针对上述大规模非付费活跃账户群体，发行人已探索出通过激励广告丰富变现渠道、增加收入来源的途径：结合用户的付费特征及活跃特征，发行人有针对性地为非付费用户开放激励广告，为其提供通过观看激励广告获取付费道具的途径，优化用户体验、提升用户留存。

发行人激励广告业务自 2017 年开展小范围测试以来发展良好，在仅向少量用户开放的情况下，已通过激励广告方式获取了可观的游戏运营收入。发行人拟在 2018 年进一步有针对性扩大激励广告推送范围，预计将为发行人带来新的盈利增长点。

发行人的激励性广告具有如下特点：

#### A.良好的用户体验

《开心消消乐》（移动版）的激励广告入口在游戏中几乎是零打扰的设置，加之观看的次数限制，紧密且合理地使推广和游戏交互融合到一起，提升了推广形式的趣味性。并且用户对于是否观看拥有充足的主动选择权，有效降低了对用户体验的损伤。

#### B.提升非付费用户留存率，促进非付费用户向付费用户的转化

非付费用户通过观看广告可以免费获得游戏道具，从而有助于提升关卡通过

率，提高非付费用户的黏性和留存率，减少用户流失，并增进非付费用户向付费用户的转化。

### C.丰富变现渠道

发行人拟通过在《开心消消乐》（移动版）等主要精品游戏产品插入激励广告的方式，利用公司已有精品游戏的存量用户及用户间的社交关系、对广告主进行宣传推广，从而拓展自有主要游戏产品的变现渠道，增加收入来源。

综上：发行人将持续发挥其突出的研发能力以及在休闲益智游戏、偶像类游戏领域积累的深厚洞见及成功经验，针对现有的主要精品游戏产品持续开展游戏上线后的后续研发及长期经营，维持并延长主要游戏产品的生命周期，并挖掘已上线游戏的付费潜力，探索激励广告等多样化流量变现渠道，提升主要游戏产品的获利深度，加强持续盈利能力。

## 3、如果无法维持或者延长主要游戏的生命周期对发行人持续盈利能力的影响

报告期内，发行人营业收入主要来自历史研发的几款精品游戏：《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）。上述游戏作为发行人精心打造的优质游戏产品，上线以来运营表现优异。上述游戏在一段时间内仍将为发行人主要的收入来源。尽管上述游戏目前运营状况良好，但由于游戏产品存在一定的生命周期，如果发行人未来不能准确把握游戏产品的发展趋势、及时对游戏产品进行版本升级及系统优化，上述游戏可能提早出现用户流失、盈利减少的情形，对公司经营业绩及财务状况造成不利影响。

为降低上述风险对发行人持续盈利的可能影响，发行人将综合采取多种措施保证持续盈利能力：对于现有主要游戏产品，发行人将致力于持续的后续研发及长期经营，维持并延长其生命周期、挖掘付费率提升潜力、探索包括激励广告变现在内的多样化变现渠道；对于新游戏产品，发行人将密切关注市场需求变动，增加在研游戏储备、确保新游戏产品持续推出。此外，发行人还将通过拓展 IP 运营业务、加强渠道合作及市场营销、加大海外业务拓展力度等辅助方式拓展盈利来源、提升持续盈利能力。

## 二、所处行业的基本情况和竞争状况

乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营，同时开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。根据《上市公司行业分类指引》及公司业务情况，公司所属行业为“164 互联网和相关服务”，具体细分行业为互联网领域的网络游戏行业。

### （一）行业主管部门、行业监管体制、行业主要法律法规及政策等

#### 1、行业主管部门及监管体制

网络游戏行业属于互联网信息服务的子行业之一，受到相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。行业行政主管单位包括文化部、工信部、国家新闻出版广电总局等部门，以上相关部门在各自职责范围内依法对涉及特定领域或内容的互联网信息服务实施监督管理。本行业自律机构包括中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会和中国软件行业协会游戏软件分会。

文化部主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展；对网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易服务等形式的经营活动进行监管（不含网络游戏的出版前置审批）。

工信部主要负责拟订游戏产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规；依法对电信与信息服务市场进行监管，实行必要的经营许可制度以及进行服务质量的管理。

国家新闻出版广电总局主要负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批和游戏软件著作权的登记管理。

中国软件行业协会游戏软件分会是隶属于工信部的全国性行业组织，主要职责是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理。中国音像与数字出版协会游戏工作委员会是游戏相关产业单位自愿组成的全国性行业组织，其宗旨是维护游戏出版经营单位的合法权益，促进本行业的产业发展、学术交流、技术

进步。

## 2、行业主要法律法规及政策

网络游戏行业主要法律法规及政策如下表所示：

序号	发布时间	发布机构/部门	法律法规、政策名称	主要内容
1	2005 年 3 月	财政部、海关总署、国家税务总局	《财政部、海关总署、国家税务总局关于文化体制改革试点中支持文化产业发展若干税收政策问题的通知》	规定对政府鼓励的包括动漫制作、网络游戏软件制作在内的文化企业在所得税、进出口、增值税等提供一系列优惠政策。
2	2005 年 7 月	文化部、信息产业部	《文化部 信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见》	首次明确网络游戏享受软件产业优惠政策、重点支持原创网络游戏的创作和研发。明确提出支持网络游戏产业健康发展，支持民族原创网络游戏产业的发展，使内容健康向上、形式丰富多彩的网络游戏产品居于国内市场的主流，民族原创网络游戏产品尽快占据国内市场主导地位，打造一批具有中国风格和国际影响的民族原创网络游戏品牌。
3	2009 年 3 月	工信部	《电信业务经营许可管理办法》（工业和信息化部令第 5 号）	规定了申请电信业务经营许可证的条件、所需文件及程序，并明确指出使用许可证的要求及电信业务经营者必须遵守的行为规范。根据电信许可办法，增值电信业务申请人应当符合下列条件：（1）经营者为依法设立的公司；（2）有与开展经营活动相适应的资金和专业人员；（3）有为用户提供长期服务的信誉或者能力；（4）在省、自治区、直辖市范围内经营的，注册资本最低限额为 100 万元人民币；在全国或者跨省、自治区、直辖市范围经营的，注册资本最低限额为 1,000 万元人民币；（5）有必要的场地、设施及技术方案；（6）公司及其主要出资者和主要经营管理人员三年内无违反电信监督管理制度的违法记录；（7）国家规定的其他条件。电信业务经营许可实行年检制度，电信业务经营者应当在报告年的次年第一季度向原发证机关报送年检材料。
4	2009 年 6 月	文化部、商务部	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（文市发[2009]20 号）	对虚拟货币进行了明确的定义，并且明确指出同一家企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易，虚拟货币不得用以支付、购买实物产品，或兑换其他企业的任何产品和服务，防止网络游戏虚拟货币对现实金融秩序可能产生的冲击。

序号	发布时间	发布机构/部门	法律法规、政策名称	主要内容
5	2009年9月	国务院办公厅	《文化产业振兴规划》	指出动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。
6	2009年9月	文化部	《关于加快文化产业发展的指导意见》	要求：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
7	2009年9月	国家新闻出版总署	《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13号）	规定：将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批；在中国境内提供进口网络游戏（指经境外著作权人授权的互联网游戏作品）运营服务须按照法规履行前置审批；禁止外商以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务、变相控制和参与网络游戏运营业务。
8	2010年2月	商务部、中共中央宣传部、财政部、文化部、中国人民银行、海关总署、国家税务总局、国家广播电视总局、新闻出版总署、国家外汇管理局	《商务部、中共中央宣传部、财政部、文化部、中国人民银行、海关总署、国家税务总局、国家广播电视总局、新闻出版总署、国家外汇管理局关于进一步推进国家文化出口重点企业和项目目录相关工作的指导意见》	提出支持并鼓励文化企业参加国家重点支持的文化展会，通过中国（深圳）国际文化产业博览交易会、中国国际广播影视博览会、中国国际动漫节、中国国际动漫游戏博览会、北京国际图书博览会等推动文化出口。支持文化企业参加境外演艺交易会、艺术博览会、图书展、影视展、音像展艺术节、双年展、动漫游戏节等国际大型展会和文化活动，进一步扩大文化企业国际影响力。
9	2010年3月	中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部、广电总局、新闻出版总署、银监会、证监会、保监会	《中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部、广电总局、新闻出版总署、银监会、证监会、保监会关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	要求：对于动漫、游戏，出版内容的采集、加工、制作、存储等相关设备的企业，可发放融资租赁贷款。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。各金融机构应积极培育文化产业消费信贷市场，通过消费信贷产品创新，不断满足文化产业多层次的消费信贷需求。可通过开发分期付款等消费信贷品种，扩大对动漫游戏、数字产品、创意设计等消费信贷投放。



序号	发布时间	发布机构/部门	法律法规、政策名称	主要内容
10	2010 年 6 月	文化部	《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第 49 号，2010 年 8 月 1 日起施行）	首次系统地对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为和法律責任作出明确规定，首次确认了从事网络游戏活动的基本原则，明确了使用范围及“网络游戏”、“网络游戏上网运营”、“网络游戏虚拟货币”等概念，同时对网络游戏内容管理、未成年人保护、经营行为、虚拟货币等有关网络游戏市场的热点话题作出了明确的制度安排。
11	2011 年 7 月	新闻出版总署、公安部、工业和信息化部、中华全国妇女联合会等	《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联〔2011〕10 号）	要求网络游戏运营企业：（1）认真做好本企业应承担的网络游戏用户注册信息识别等工作；（2）按流程及时报送需验证的用户身份信息；（3）严格将经实名认证证明是提供了虚假身份信息的用户纳入网络游戏防沉迷系统，全力做好网络游戏防沉迷实名验证的各项相关工作。
12	2011 年 11 月	中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议	《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》	提出到 2020 年，文化产业将成为国民经济支柱产业，整体实力和国际竞争力亦显著增强。要在重点领域实施一批重大项目，推进文化产业结构调整，发展壮大出版发行、影视制作、印刷、广告、演艺、娱乐和会展等传统文化产业，加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体和动漫游戏等新兴文化产业。
13	2011 年 12 月	国务院办公厅	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	提出：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。
14	2012 年 4 月	财政部	《文化产业发展专项资金管理暂行办法》（2012 年 4 月修订）	进一步规范文化产业发展专项资金使用办法，规定专项资金用于推进文化体制改革、培育骨干文化企业、构建现代文化产业体系、促进金融资本和文化资源对接、推进文化科技创新和文化传播体系建设、推动文化企业“走出去”等。
15	2012 年 5 月	文化部	《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》	提出：要积极协调有关部门，逐步完善文化产业各门类政策，改造提升演艺、娱乐、文化旅游、工艺美术等传统文化产业，加快发展动漫、游戏、网络文化、数字文化服务等新兴文化产业，构建结构合理、门类齐全、科技含量高、竞争力强的现代文化产业体系，形成各行业百花齐放、共同繁荣的良好局面，推动文化产业跨越式发展。

序号	发布时间	发布机构/部门	法律法规、政策名称	主要内容
16	2012 年 9 月	文化部	《文化部“十二五”文化科技发展规划》	提出：要加快发展文化装备制造业，以先进技术支撑文化装备、软件、系统研制和自主发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平；发展面向公共文化服务与传播渠道建设的文化资源处理装备、展演展映展播展览装备和流动服务装备与系统平台。
17	2013 年 2 月	国家发改委	《产业结构调整指导目录（2011 年本）》（2013 年修订）（中华人民共和国发展和改革委员会 2013 年第 21 号令，2013 年 5 月 1 日起施行）	将“增值电信业务平台建设”、“数字音乐、手机媒体、动漫游戏等数字内容产品的开发系统”列入国家鼓励类产业。
18	2014 年 2 月	国务院	《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	要求：大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。
19	2014 年 3 月	文化部、中国人民银行、财政部	《关于深入推进文化金融合作的意见》	提出：要鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。探索开展艺术品、工艺品资产托管，鼓励发展文化消费信贷。鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合，促进文化领域的信息消费。
20	2014 年 7 月	广电总局	《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新广出发[2014]72 号）	巩固了网络游戏防沉迷系统实施工作，加强对未成年人身心健康的保护。该通知要求将网络游戏防沉迷系统实施工作适用于移动网络游戏之外的所有网络游戏。
21	2014 年 11 月	财政部、海关总署、国家税务总局	《关于继续实施支持文化企业发展若干税收政策的通知》	为支持文化企业发展，对符合条件的文化企业提供税收优惠政策。

序号	发布时间	发布机构/部门	法律法规、政策名称	主要内容
22	2016年2月	广电总局、工信部	《网络出版服务管理规定》（2016年3月10日起施行）	规定从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报广电总局审批。
23	2016年5月	广电总局	《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出发[2016]44号，2016年7月1日起施行）	要求实施移动网络游戏分类审批管理，特别是对数量众多的休闲益智类国产移动网络游戏，采取游戏出版服务单位负责内容把关，出版行政管理部门对把关结果进行审查，有别其他类型游戏的前置内容审查，最大限度压缩时限，提高审批效率。
24	2016年9月	文化部	《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》	提出：鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等技术；支持打造区域性、全国性乃至国际性游戏游艺竞技赛事，带动行业发展；全面放开游戏游艺设备的生产和销售，全面取消游艺娱乐场所总量和布局要求。
25	2016年12月	文化部	《文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》（文市发〔2016〕32号，2017年5月1日起施行）	明确了网络游戏运营范围，提出规范网络游戏虚拟道具发行服务、加强网络游戏用户权益保护、加强网络游戏运营事中事后监管。

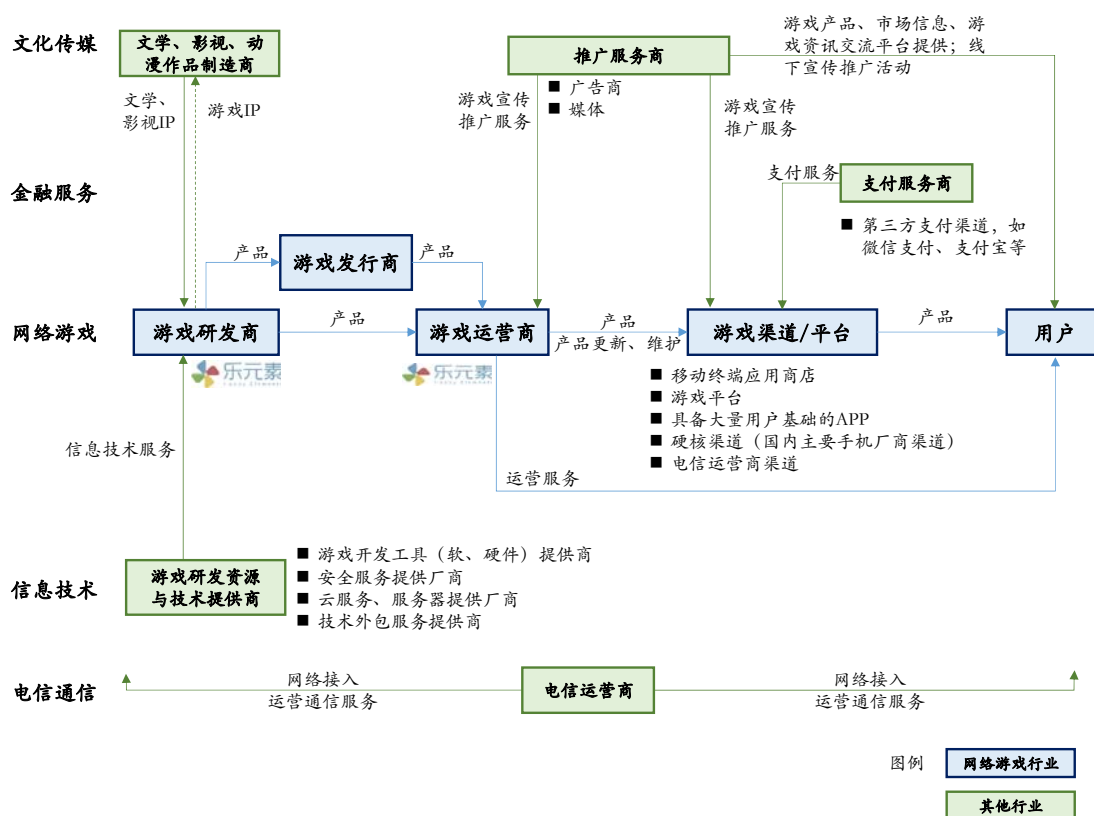
## （二）行业发展概况及竞争情况

乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营，同时开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。根据《上市公司行业分类指引》及公司现阶段业务情况，公司所属行业为“164 互联网和相关服务”，公司所属行业为“164 互联网和相关服务”，具体细分行业为互联网领域的网络游戏行业。网络游戏行业情况如下：

### 1、网络游戏行业产业链

网络游戏行业的主要参与者包括游戏研发商、游戏发行商、游戏运营商、游戏渠道/平台及用户等；文化传媒行业、金融服务行业、信息技术行业及电信通信行业等网络游戏研发及运营资源提供方也为网络游戏行业的发展提供了基础

（参见本节“二、所处行业的基本情况和竞争状况\（二）行业发展概况及竞争情况\2、网络游戏行业与上、下游行业之间的关联性”）。网络游戏行业产业链如下图所示：



（1）游戏研发商：游戏研发商位于网络游戏产业链最上游，主要负责网络游戏产品的研发。游戏研发商通过拟定游戏开发计划，组织策划、美术、程序开发人员等各类专业人员按照游戏研发流程完成网络游戏产品的前期策划及研发工作，经过内外部多轮测试、调优等过程逐步完善并形成正式的游戏产品。

（2）游戏运营商及游戏发行商：游戏运营商主要负责游戏上线以后的游戏运营工作，包含客户服务、游戏日常维护、游戏运营活动开展以及游戏的宣传推广等。游戏发行商主要负责网络游戏产品的代理发行和推广。游戏运营商及游戏发行商在网络游戏产业链中充当了连接游戏研发商和游戏渠道/平台的纽带。部分规模较小的游戏研发商自主发行及运营能力较弱，为提升日常经营效率、强化自研游戏的推广发行，该类游戏研发商通常专注于游戏研发工作，将自研游戏交由第三方游戏发行商及游戏运营商进行代理发行及运营。随着网络游戏行业的发展和市场竞争的深化，产业链各参与者也不断谋求产业链的拓展，行业出现了研运

一体化的变革趋势：部分优秀的游戏研发企业加强了自有游戏运营团队的建设，自主承担游戏运营、游戏宣传推广等多项运营工作，自行对接游戏渠道/平台甚至用户；游戏渠道/平台等逐步崛起，部分强势游戏渠道/平台也开始高度重视自身游戏研发实力的培养和提高。

（3）游戏渠道/平台：游戏渠道/平台主要负责游戏产品与最终用户之间的对接，其负责对游戏产品进行宣传介绍并协助相关游戏的推广工作、为用户提供游戏产品的下载入口、搭建游戏收费渠道等。在行业实践中，也存在由游戏研发商或游戏运营商自行搭建计费渠道的情形。在网络游戏行业，游戏渠道/平台主要包含：苹果应用商店、Google Play 等独立移动终端应用商店，微信、手机 QQ 等具备大量用户基础的移动终端应用渠道，中国移动、中国联通、中国电信三大运营商渠道，以华为、OPPO、vivo 等中国主要手机厂商为代表的硬核渠道，及其他网络游戏平台如应用宝、360 手机游戏、豌豆荚等。

就网络游戏行业产业链自身而言：游戏研发商是产业链的起始处，其研发的网络游戏产品质量将直接影响终端用户的使用体验及付费意愿，对整个产业链的利润水平具有重大影响。游戏发行商、游戏运营商和游戏渠道/平台等则主要参与游戏的发行、运营和推广，它们利用自身积累的用户资源，协助游戏产品触及大规模用户群体、帮助网络游戏产品提升用户规模，提升产业链整体收益。

## 2、网络游戏行业与上、下游行业之间的关联性

### （1）上游行业

网络游戏行业的上游行业主要为网络游戏研发及运营相关资源的提供方，包含文化传媒行业、金融服务行业、信息技术行业及电信通信行业等，具体如下：

文化传媒行业中的文学、影视、动漫作品制造商为游戏研发商提供了可供开发为游戏产品的 IP 资源，广告商、媒体等推广服务商则为游戏运营商、游戏渠道/平台等提供了游戏宣传推广相关服务。金融服务行业中的支付服务商，如财付通支付科技有限公司（微信支付）、支付宝（中国）网络技术有限公司（支付宝）等为网络游戏提供了第三方支付服务，使得用户在游戏中充值消费的便捷程度大幅提升。信息技术行业中的游戏研发资源与技术提供商，包含游戏开发工具（软、硬件）提供商、安全服务提供商、云服务及服务器提供厂商、技术外包服

务提供商等，为网络游戏研发及运营提供了必要的资源与技术服务基础。电信通信行业的电信运营商则为网络游戏产业链中的各个参与者提供了网络接入及运营通信服务。

网络游戏上游行业的发展有助于提升网络游戏产品的开发技术及品质、为网络游戏的顺利研发及成功运营提供必要的基础条件，并有助于优化用户游戏体验，促进网络游戏市场的发展与繁荣。

## （2）下游行业

网络游戏行业的下游行业主要为文化传媒行业。网络游戏行业在受益于文化传媒行业提供的文学、影视 IP 素材及游戏宣传推广服务的同时，也反过来促进了文化传媒行业的发展。世界观完整、故事架构清晰且具备广泛用户基础的游戏 IP 也具备较高的改编价值，文学、影视、动漫作品制造商可利用该游戏 IP 改编出文学、影视、动漫作品，如改编自《仙剑奇侠传》游戏的系列电视剧、改编自《魔兽争霸：人类与兽人》游戏的电影《魔兽》等。此外，玩具、挂件等周边商品生产厂商也可从网络游戏行业的发展中受益：部分具备较高影响力的游戏 IP 形象广受用户喜爱，相应游戏 IP 衍生出的周边商品市场广阔。

## 3、市场发展概况及竞争情况

（1）中国、日本游戏市场规模全球领先，移动网络游戏细分市场前景良好

Newzoo 数据显示，2016 年，中国、日本分别系亚洲最大的两个游戏市场，并且分别为全球第 1 大、第 3 大游戏市场，占据全球市场份额的 24.5%及 12.4%。

①中国移动网络游戏市场持续高速发展，现已成为规模最大、增速最快的细分市场

根据 GPC、CNG、IDC 发布的统计数据：2014 年、2015 年、2016 年及 2017 年，中国网络游戏市场规模分别为 1,144.8 亿元、1,407.0 亿元、1,655.7 亿元及 2036.1 亿元，市场规模持续增长。其中，受益于移动支付手段便捷性的不断提高、手机等移动终端的普及率的不断提升和功能的持续完善，移动网络游戏增速尤为迅猛：2014 年、2015 年、2016 年及 2017 年，移动网络市场规模分别达到 274.9 亿元、514.6 亿元、819.2 亿元及 1,161.2 亿元。2012 年至 2017 年，中国移动网络游戏市场规模数据如下所示：

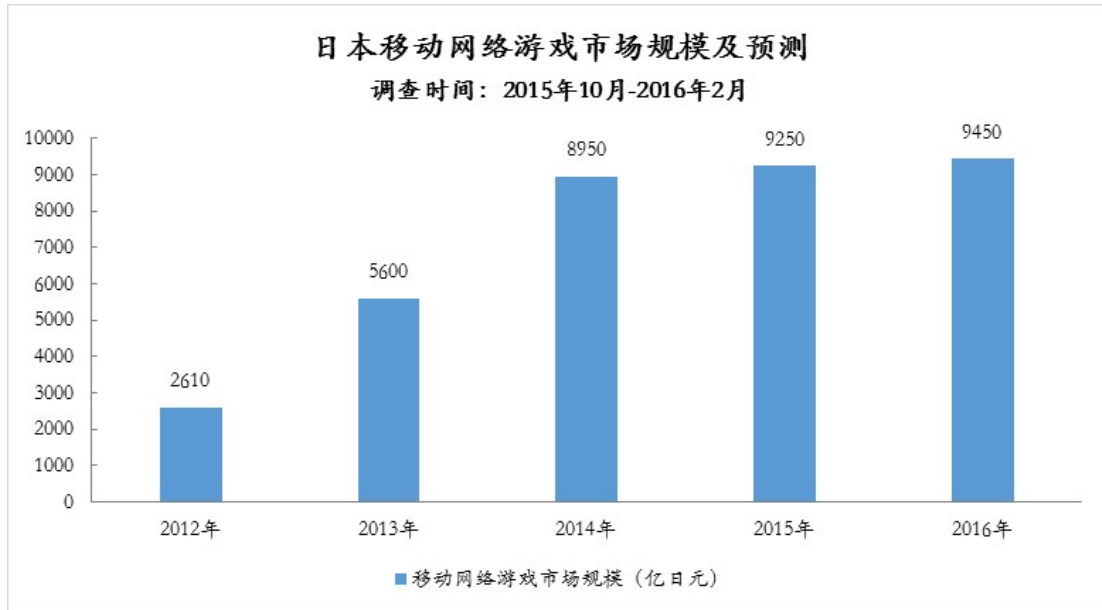


数据来源：GPC、CNG、IDC《2017年中国游戏产业报告》

游戏类型的不断丰富、移动网络游戏门槛的降低、智能手机等移动终端的普及、移动终端功能的不断完善和网络等基础设施的优化推动了了移动网络游戏用户的持续增长。2017年，中国移动网络游戏用户数达到5.54亿，同比增长4.9%。在各细分市场中，移动网络游戏已成为规模最大的细分市场。

## ②日本移动网络游戏市场规模较大且持续增长

根据GPC及CNG统计数据，日本移动网络游戏市场收入规模较大，且保持逐年增长：2014年、2015年、2016年，日本移动网络游戏市场规模分别为8,950亿日元、9,250亿日元、9,450亿日元。2012年-2016年日本移动网络游戏市场规模具体如下所示：



数据来源：矢野研究所、CNG

(2) 轻度游戏受众广泛，是移动网络游戏中用户规模最大的游戏类型之一

与重度游戏相比，休闲益智游戏等轻度游戏操作简单、更易上手，单次游戏时间占用少，适用的用户范围更广。根据 TalkingData 《2016 年移动游戏行业报告》，2016 年 12 月，中国轻度游戏（以休闲益智游戏为主）月活跃用户占据整体移动网络游戏月活跃用户数的 47.4%，系移动网络游戏形态分布中占据月活跃用户最多的游戏形态。

另外，休闲益智游戏付费机制设计较轻，用户少量付费或者不付费即可获得较好的游戏体验，总体人均付费金额较低。

广泛的覆盖、较高的用户活跃度表明，休闲益智游戏是游戏市场的重要组成部分，广大用户对休闲益智游戏产品具备较大需求。

(3) 游戏市场集中度提升，“强者愈强”的马太效应明显

随着中国网络游戏行业持续发展，市场逐步进入成熟期，对游戏产品的精细化研发及运营提出了更高的要求，单款游戏在内容质量、用户数量、盈利水平方面的深度逐渐提升。头部游戏企业通过对游戏类型、游戏玩法进行持续的投入和创新获取了巨大的市场份额，“强者愈强”的马太效应显著。

在重度游戏领域，单个用户付费水平较高，吸引了大量游戏厂商投入重金进行研发，近年来竞争愈发明显。腾讯、网易、完美等传统端游厂商转型移动网络



游戏后，延续端游经营优势，在重度游戏类型如 RPG、MMORPG、MOBA、FPS 等细分市场展开激烈竞争，行业集中度逐渐提升。

休闲益智游戏领域也具有类似的效应。在休闲益智游戏领域，玩法新颖、深刻掌握用户心理、具备较高运营水平的休闲益智游戏可留存较大规模用户群体，能够获得优异的营收表现。已积累下可观用户规模的休闲益智游戏研发商，通过服务大规模游戏用户积累了丰富的运营经验、用户数据和较高的知名度，同时可利用其存量用户和用户社交关系推广后续休闲益智游戏产品，具有一定先发优势。乐元素、巨人网络等休闲益智游戏市场领先公司，均留存有巨大规模用户。

(4) VR、AR、LBS 等新兴技术的兴起为游戏行业提供了新的发展空间，游戏行业与 VR、AR 等新兴技术行业互相促进，实现发展共赢

随着科技的发展，网络速度、手机等移动终端的计算能力等迅速提升，智能手机摄像头及 GPS、加速计等手机微机电系统（MEMS）传感器快速发展，为原有游戏行业提供了新的发展方向和发展空间。2016 全球爆款游戏《Pokémon Go》即是在移动网络技术提升的大背景下，将传统卡通形象 IP 与 LBS、AR 技术融合从而研发出的创新之作。

游戏是 VR、AR 等新兴技术应用较为广泛的领域。据 2017FMI 发布的《FMI 全球 AR 和 VR 市场报告》，2017 年游戏行业有望占据 AR 和 VR 应用领域的三分之一。报告显示，2016 年全球 AR 和 VR 市场规模达到 5.176 亿美元，年复合增长率预计为 42.2%，到 2025 年市场规模将达到 1,200 亿美元。AR、VR 等新兴技术为游戏产品提供了新的人机交互方式，提升了游戏产品的沉浸感和真实感，重塑了游戏产品的表现形式和发展方向。而游戏、娱乐、媒体、智能手机及科技公司对 AR 和 VR 等新兴技术的应用也推动了相关技术的迅速发展。

(5) 游戏、动画、漫画、影视等娱乐产业展现融合趋势

近年来，游戏、动画、漫画、影视等文化娱乐产业展现出融合趋势，各行业领先企业的产业链横向扩张举措增多。当前，全球 IP 相关产业链主要存在下述运营模式：①以某个 IP 的单载体（如小说、漫画）为起点，衍生出其他形式 IP 产品。这种方式在日本发展时间较长，日本 ACG 产业链中即存在围绕同一 IP 创作、生产的不同载体的 IP 内容及衍生产品。②在 IP 创作之初即构架出一个总体

的大世界观或故事背景，然后在该框架内分别创作漫画、动画、游戏、小说等各种载体的作品。虽然 IP 产业链运营模式有所差异，但是核心均为通过不同载体形式塑造优质 IP，围绕 IP 创作游戏、动漫、影视、小说等不同载体的内容，在为用户提供优质精神食粮及丰富感官体验的同时实现 IP 价值变现，反哺前期 IP 塑造阶段的创作投入，形成产业闭环。

借鉴美国、日本等较成熟市场的经验，随着游戏、动画、漫画、影视行业的融合，行业内的领先企业也常常通过组成企业联合（如日本的“制作委员会”模式），或向上下游扩张的方式形成跨产业链巨头（如万代南梦宫、株式会社角川、Disney）等方式，形成合纵连横，打通 IP 全产业链。

#### 4、进入行业的主要壁垒

##### （1）准入壁垒

近年来，主管机构对网络游戏行业的关注及重视程度逐渐提升，针对网络游戏行业的监管和立法不断加强和完善，针对游戏企业运营资质、游戏内容设置等方面的要求也日趋严格。工信部、国家新闻出版广电总局、文化部等相关部门均有权颁布及实施监管网络游戏行业的规章规范，内容包含电信通信、软件版权、出版前置审批、产品内容审查及备案、互联网信息安全、未成年人保护等众多领域。依法开展业务经营要求网络游戏企业取得一系列必要的行政许可及经营资质，这对拟开展网络游戏运营业务的新进入者构成了较高的行业准入壁垒。

##### （2）人才壁垒

网络游戏公司不仅需要游戏研发、游戏运营、市场推广及客户服务等各领域的专项人才，也需要从业经验丰富、市场理解深刻并对产品具备敏锐直觉的高水平管理人才。当前，行业龙头企业在行业中深耕已久，一般已建立起具备竞争力的人才引进机制、激励机制及薪酬体系。大量优秀人才主要集中于行业龙头企业，新进入者面临较高的人才壁垒。

##### （3）技术壁垒

网络游戏行业是技术密集型行业。行业内优秀游戏研发商通常在特定领域具备较强的技术优势，部分能力较为全面的游戏研发商甚至在各技术领域均有深厚的技术积累。此外，网络游戏行业技术发展及更新速度较快，VR、AR 等新兴技

术不断兴起并应用至网络游戏行业，要求游戏研发商具备迅速跟踪并掌握新技术的能力。行业内优秀的游戏研发商通常已建立起了技术实力较强的研发及运营团队，能够更快地掌握并应用新兴技术。行业的新进入者在技术积累、新技术掌握及应用速度方面往往面临较高壁垒。

#### （4）优质游戏产品研发及运营壁垒

网络游戏产品覆盖多种细分品类，不同品类游戏产品的目标用户需求、技术应用类型等均存在差异。研发精品游戏要求游戏研发商对具体游戏品类具备充分理解，行业新进入者在具体品类游戏的研发经验不足，在用户需求把握、技术应用等领域相比行业中的领先者往往存在较大差距，面临较高的进入壁垒。

#### （5）用户规模及 IP 壁垒

此外，部分在行业中深耕已久的领先游戏企业通过历史上多款精品游戏的成功研发及运营已积累下较大规模的用户群体，可利用其存量用户及用户间的社交关系以较低成本推广后续游戏产品，具备先发优势。

此外，一些领先的游戏企业还积累下了具备广泛忠实用户基础的游戏 IP，为其后续研发系列化游戏产品、拓展游戏 IP 运营业务等打下坚实基础。当前拟进入网络游戏行业的企业在用户规模、IP 领域也面临较高的进入壁垒。

### 5、行业利润水平变动趋势及其原因

网络游戏行业是资本密集、技术密集和人才密集的行业，具有高附加值、高利润率的特征。近几年来，行业平均利润仍保持在较高水平，但随着人力成本的上升、竞争的加剧及市场推广费用的增长，行业平均利润水平略有下降的趋势。

#### （三）影响行业发展的有利和不利因素

##### 1、有利因素

##### （1）政策环境：国家政策大力支持，推动网络游戏行业快速发展

我国政府高度重视信息化对促进经济结构转型和产业结构升级的重要作用，充分鼓励互联网及移动互联网在我国更快更好地发展。网络游戏产业作为互联网信息产业和文化产业中的重要组成部分，已经成为政策鼓励的重要发展行业。近年来，国家先后出台一系列措施，支持、鼓励网络游戏行业发展，相关政策如下

表所示：

序号	时间	部门	政策/法规/意见	相关内容
1	2009 年 9 月	国务院办公厅	《文化产业振兴规划》	指出动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。
2	2009 年 9 月	文化部	《关于加快文化产业发展的指导意见》	要求：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
3	2010 年 2 月	商务部、中共中央宣传部、财政部、文化部、中国人民银行、海关总署、国家税务总局、国家广播电视总局、国家新闻出版总署、国家外汇管理局	《商务部、中共中央宣传部、财政部、文化部、中国人民银行、海关总署、国家税务总局、国家广播电视总局、新闻出版总署、国家外汇管理局关于进一步推进国家文化出口重点企业及项目目录相关工作的指导意见》	提出支持并鼓励文化企业参加国家重点支持的文化展会，通过中国（深圳）国际文化产业博览交易会、中国国际广播影视博览会、中国国际动漫节、中国国际动漫游戏博览会、北京国际图书博览会等推动文化出口。支持文化企业参加境外演艺交易会、艺术博览会、图书展、影视展、音像展艺术节、双年展、动漫游戏节等国际大型展会和文化活动，进一步扩大文化企业国际影响力。
4	2010 年 3 月	中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部、广电总局、新闻出版总署、银监会、证监会、保监会	《中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部、广电总局、新闻出版总署、银监会、证监会、保监会关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	要求：对于动漫、游戏，出版内容的采集、加工、制作、存储等相关设备的企业，可发放融资租赁贷款。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。各金融机构应积极培育文化产业消费信贷市场，通过消费信贷产品创新，不断满足文化产业多层次的消费信贷需求。可通过开发分期付款等消费信贷品种，扩大对动漫游戏、数字产品、创意设计等消费信贷投放。

序号	时间	部门	政策/法规/意见	相关内容
5	2011 年 11 月	中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议	《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》	提出到 2020 年，文化产业将成为国民经济支柱产业性产业，整体实力和国际竞争力亦显著增强。要在重点领域实施一批重大项目，推进文化产业结构调整，发展壮大出版发行、影视制作、印刷、广告、演艺、娱乐和会展等传统文化产业，加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体和动漫游戏等新兴文化产业。
6	2011 年 12 月	国务院办公厅	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	提出：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。
7	2012 年 4 月	财政部	《文化产业发 展专项资金管理暂行办法》 (2012 年 4 月修订)	进一步规范文化产业发展专项资金使用办法，规定专项资金用于推进文化体制改革、培育骨干文化企业、构建现代文化产业体系、促进金融资本和文化资源对接、推进文化科技创新和文化传播体系建设、推动文化企业“走出去”等。
8	2012 年 5 月	文化部	《文化部“十二 五”时期文化 改革发展规划》	提出：要积极协调有关部门，逐步完善文化产业各门类政策，改造提升演艺、娱乐、文化旅游、工艺美术等传统文化产业，加快发展动漫、游戏、网络文化、数字文化服务等新兴文化产业，构建结构合理、门类齐全、科技含量高、竞争力强的现代文化产业体系，形成各行业百花齐放、共同繁荣的良好局面，推动文化产业跨越式发展。
9	2012 年 9 月	文化部	《文化部“十二 五”文化科技 发展规划》	提出：要加快发展文化装备制造业，以先进技术支撑文化装备、软件、系统研制和自主发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平；发展面向公共文化服务与传播渠道建设的文化资源处理装备、展演展映展播展览装备和流动服务装备与系统平台。

序号	时间	部门	政策/法规/意见	相关内容
10	2013 年 2 月	国家发改委	《产业结构调整指导目录（2011 年本）》（2013 年修订）（中华人民共和国发展和改革委员会 2013 年第 21 号令，2013 年 5 月 1 日起施行）	将“增值电信业务平台建设”、“数字音乐、手机媒体、动漫游戏等数字内容产品的开发系统”列入国家鼓励类产业。
11	2013 年 11 月	中国共产党第十八届中央委员会第三次全体会议	《中共中央关于全面深化改革若干重大问题的决定》	“十一、推进文化体制机制创新”提出：鼓励各类市场主体公平竞争、优胜劣汰，促进文化资源在全国范围内流动。继续推进国有经营性文化单位改制，加快公司制、股份制改造。对按规定转制的重要国有传媒企业探索实行特殊管理股制度。推动文化企业跨地区、跨行业、跨所有制兼并重组，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。建立多层次文化产品和要素市场，鼓励金融资本、社会资本、文化资源相结合。完善文化经济政策，扩大政府文化资助和文化采购，加强版权保护。健全文化产品评价体系，改革评奖制度，推出更多文化精品。
12	2014 年 2 月	国务院	《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	要求：大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。
13	2014 年 3 月	文化部、中国人民银行、财政部	《关于深入推进文化金融合作的意见》	提出：要鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。探索开展艺术品、工艺品资产托管，鼓励发展文化消费信贷。鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合，促进文化领域的信息消费。
14	2014 年 11 月	财政部、海关总署、国家税务总局	《关于继续实施支持文化企业发展若干税收政策的通知》	为支持文化企业发展，对符合条件的文化企业提供税收优惠政策。

序号	时间	部门	政策/法规/意见	相关内容
15	2016 年 4 月	国家发改委等	《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》	指出：在做好知识产权保护和对青少年引导的前提下，以企业为主体，举办全国性或国际性电子竞技游戏游艺赛事活动。
16	2016 年 9 月	文化部	《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》	提出：鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等技术；支持打造区域性、全国性乃至国际性游戏游艺竞技赛事，带动行业发展；全面放开游戏游艺设备的生产和销售，全面取消游艺娱乐场所总量和布局要求。

### （2）技术环境：网络游戏行业相关基础设施、技术等迅速发展

互联网普及率的快速提升及互联网基础设施的改善为网络游戏行业快速发展提供了基础。各地 4G 网络、城市 wifi 等基础设施的覆盖范围持续扩大，智能手机等移动终端设备逐步普及且性能不断提升，网络游戏相关开发技术水平不断提高，为网络游戏行业的发展提供了有利条件。

另一方面，随着网络游戏行业逐步步入成熟期、行业竞争深化，网络游戏产品呈现出精品化趋势。用户面临的网络游戏产品增多，对精品网络游戏产品的需求逐步提升，优质网络游戏研发企业为求在竞争中占据领先地位，均不断力争提升研发技术以提供给用户更稳定流畅、身临其境的游戏体验。研发端的需求促进了行业技术水平的持续提升。

此外，VR、AR、AI 等新兴技术发展迅速：VR、AR 等技术的发展及应用为游戏产品提供了新的表现形式，拓宽了网络游戏产品的发展空间，在人机交互、视觉感受等方面为用户提供了新的游戏体验，提升了游戏的真实感及沉浸感。AI 技术不断发展并应用到游戏角色设置、游戏测试、反作弊系统等领域，提升了游戏的可玩性、趣味性。

### （3）用户需求：游戏用户群体呈现出广泛化趋势，对游戏产品需求进一步提升

随着网络游戏行业的充分发展，行业技术水平与技术能力迅速升级；游戏产品供给在数量和质量上均迅速提升。经过长时间的市场培育，游戏用户群体人数迅速扩充，用户对游戏产品的使用和需求逐步普及化——用户群体呈现出广泛化

趋势，用户对游戏产品数量、质量的需求不断提升，推动了行业的进一步升级和深化发展。

（4）游戏渠道/平台的发展为游戏产品的国际化运营和便捷支付创造了有利条件

随着网络游戏行业的发展，产业链条分工逐步专业化、成熟化。苹果应用商店、Google Play 等全球化游戏渠道/平台的崛起重塑并改进了游戏产品的发布及消费方式：游戏研发企业可以通过游戏渠道/平台便捷地向全球用户发布游戏产品、更新游戏内容及特性；苹果应用商店、Google Play 等游戏渠道/平台整合了便利的支付系统，进一步提升了用户充值消费的便利程度。

（5）第三方支付服务商的发展培养了人们的支付习惯，也提升了用户付费的便利程度

近年来，微信支付、支付宝等第三方支付服务商逐步崛起，移动支付的渗透率不断提高、覆盖的生活场景不断增多，在便利人们生活的同时也逐步培养了人们的付费习惯。支付服务商为网络游戏行业提供了便利的第三方支付服务，使得用户在游戏中充值消费的便捷程度大幅提升，促进了游戏行业充值用户群体的扩大及充值金额的增加。

## 2、不利因素

（1）市场竞争加剧，头部效应明显

随着中国网络游戏行业持续发展，市场逐步进入成熟期，对游戏产品的精细化研发及运营提出了更高的要求，单款游戏在内容质量、用户数量、盈利水平方面的深度逐渐提升。头部游戏企业通过对游戏类型、游戏玩法进行持续的投入和创新，“强者愈强”的马太效应显著，行业领先的企业占据巨大的市场份额和用户规模。

同时，随着中国网络游戏行业人口红利的逐渐消失，游戏运营的推广成本提升，尚未积累下可观用户规模的企业将面临着用户获取及游戏运营成功的难度增加的挑战。

（2）网络游戏行业综合型人才相对缺乏



网络游戏是集创意策划、软件技术、营销推广和用户管理于一体的产品，其成功研发及运营需要一批拥有策划、编程、美术、运营和市场营销等多方面知识的综合性人才。当前国内熟悉游戏产品策划、设计开发与市场运作的综合性人员数量较少，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。随着国内网络游戏行业的快速发展，对综合性人才的需求不断增加。若行业内不能建立起有效的人才培养机制，行业的持续性发展将受到一定影响。

### （3）行业法律政策风险

网络游戏行业是互联网信息服务的子行业之一，受到文化部、工信部、国家新闻出版广电总局等部门的综合监督管理。近年来，相关监管部门对网络游戏行业的关注及重视程度逐渐提升，针对网络游戏行业的监管和立法不断加强，对于游戏企业的运营资质、游戏内容设置等要求也日趋严格。随着监管部门对网络游戏行业监管力度的持续加强，未来网络游戏行业相关资质及许可门槛可能进一步提高，网络游戏行业企业需密切关注监管政策变化，严格依照相关法规、政策要求进行自我约束及合规经营，否则将可能面临行政处罚风险。

### （四）行业技术水平及技术特点、行业特有的经营模式、行业的周期性、区域性或季节性特征等；

#### 1、行业技术水平及技术特点

##### （1）行业技术特点

网络游戏行业技术主要体现在游戏研发技术和游戏运营技术两个方面。具体如下：

##### ①游戏研发技术

网络游戏研发技术主要包含游戏策划、程序编写、美术制作、测试调优等多个方面：游戏研发团队需要根据目标用户的需求设计新颖的游戏玩法，策划游戏的角色、社交功能等，并平衡游戏的易玩度和挑战性；需要在编程过程中灵活应用网络游戏编程技术使得游戏满足稳定性、高效性和表现性等各方面的要求；需要持续进行版本更新及功能优化以不断丰富游戏功能，使游戏产品能够保持新颖性和吸引力；需要在美术、音乐制作中综合考虑角色、特效、场景等各类美术效果的实现及其与音乐的配合，满足用户对游戏创意性和畅玩度的要求。

## ②游戏运营技术

网络游戏产品的运营技术主要体现在市场推广技术、游戏用户数据分析技术、运维安全技术和客户服务技术等方面。营销推广支出往往是网络游戏企业最主要的运营支出之一。游戏运营商需要具备一定的推广渠道和推广效果分析技术，并对目标用户群体、推广效果、推广成本等进行综合分析，从而科学、有效地进行市场推广。游戏研发商及游戏运营商还需要对游戏用户数据等进行分析，侧面掌握用户偏好、游戏难度及功能点设置合理性等信息，为游戏的优化及后续游戏的研发提供参考并提升游戏运营效率、挖掘潜在盈利机会点。运维安全技术是游戏运营的重要技术，游戏运营商需要掌握该项技术以识别系统漏洞、恶意攻击等，并及时采取措施修复程序漏洞、应对恶意攻击，以保证游戏运营稳定、顺畅；需要建立数据库备份体系，防止突发事件造成的数据丢失影响用户游戏体验。游戏运营商还需要具备持续为客户提供及时、优质客户服务的能力。用户的游戏体验及付费意愿直接影响游戏的盈利能力，因此客户服务能力水平对网络游戏的成功运营具备重要影响。

### （2）行业技术发展水平及发展趋势

随着网络游戏行业的持续发展，行业基础设施、开发工具等游戏研发及运营相关的基础资源不断普及并持续完善；手机等移动终端设备功能的不断增强使得移动网络游戏可实现更优质的表现效果、搭载更复杂的游戏功能，甚至能与客户端游戏相媲美。近年来，VR、AR、AI等新兴技术的发展及应用也改变了网络游戏产品的表现形式及发展方向，改变了网络游戏产品的人机交互方式，提升游戏的真实感及沉浸感，拓宽了网络游戏产品的发展空间。

## 2、行业特有的经营模式

### （1）运营模式

网络游戏行业从属于互联网行业，与传统实物生产销售行业不同，网络游戏企业主要通过信息网络为用户提供产品或服务，通常不涉及向用户销售、交割或运输实物。网络游戏产品的运营模式包含合作运营模式、独立运营模式及授权运营模式、代理运营模式四种。

①合作运营模式：游戏运营商与苹果应用商店、Google Play等游戏渠道/平

台合作对游戏产品进行合作运营，从而为最终用户提供网络游戏运营服务。在该模式下，用户通过游戏渠道/平台的宣传、介绍等了解网络游戏产品，并通过游戏渠道/平台提供的下载链接、入口等下载游戏软件，注册后进入游戏，在游戏中购买道具等虚拟物品。游戏运营商负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务，游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道，游戏研发商、游戏发行商、游戏渠道/平台各方按事先约定的分成比例与游戏运营商就游戏收入进行分成。在具体业务实践过程中，游戏运营商与部分游戏渠道/平台合作进行游戏的合作运营时也存在由游戏运营商提供计费系统的情形。部分优质游戏研发商自身也具备较强的游戏运营能力，在产业链中也扮演游戏运营商的角色，承担自研游戏产品的游戏运营及推广、支付渠道搭建等运营工作。

②独立运营模式：独立运营是指游戏研发商同时承担游戏运营商职责，完全自主承担游戏的运营及推广工作。在该种模式下，游戏用户直接通过游戏研发商（也是游戏运营商）的官方网站或自有渠道下载游戏，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。在独立运营模式下，游戏研发商兼任游戏运营商，独立完成游戏产品上线、维护、升级、客户服务、计费系统提供等运营工作并自主进行游戏的宣传推广工作。

③授权运营模式：授权运营是指游戏研发商对一款游戏仅从事游戏开发的业务模式。授权运营模式下，游戏研发商在许可区域和许可范围内授权特定的被授权方，如游戏发行商、游戏运营商或游戏渠道/平台等负责相关游戏产品的各项推广及运营工作、承担运营成本并取得运营收入，同时按协议收取一定比例的收入分成款项和授权金。

④代理运营模式：代理运营是指游戏发行商、游戏运营商或游戏渠道/平台仅对一款游戏产品仅从事发行业务或运营业务。代理运营模式下，游戏发行商、游戏运营商或游戏渠道/平台获得游戏研发商的授权许可，在许可区域和许可范围内负责相关游戏产品的各项推广及运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议支付一定比例的收入分成款项和授权金。

## （2）收费及盈利模式

网络游戏行业企业依靠网络游戏产品进行商业化变现的模式主要包含有偿

增值服务模式及流量变现模式。

①有偿增值模式：在该模式下，游戏研发商、游戏发行商、游戏运营商、游戏渠道/平台主要通过合作/单独为最终用户提供网络游戏服务并获取充值收入分成取得盈利。网络游戏增值服务可以以下述形式出现：免费下载+游戏内付费——用户可免费下载并获取游戏，但在游戏中需要支付一定费用才可获得额外的娱乐时间、技能强化、以及关卡解锁等强化功能，游戏研发商、游戏发行商、游戏运营商、游戏渠道/平台等收取用户付费收入并按合同或协议等事先确定的比例进行分成获取盈利；付费下载——用户需支付费用才可下载并获取此类游戏，游戏研发商、游戏发行商、游戏运营商、游戏渠道/平台等收取用户付费下载收入并按事先确定的比例进行分成获取盈利。

②流量变现模式：游戏研发商、游戏发行商、游戏运营商、游戏渠道/平台等网络游戏企业在游戏运营的过程中均可能积累下大量用户群体。各游戏企业积聚的用户规模越大，其广告平台的推广能力越强、流量价值越明显。广告主可直接或间接（通过广告代理商）与网络游戏企业进行商业合作，向其支付推广服务费用，网络游戏企业可从此获取流量变现收入。

### 3、行业周期性或季节性特征

#### （1）周期性

网络游戏用户的消费能力受经济周期影响较小，行业不存在明显的周期性特点。

#### （2）区域性

网络游戏行业与地区网络基础设施、移动终端等密切相关，因此网络游戏行业的区域性分布主要受当地互联网基础设施、智能手机及电脑等终端的普及程度、经济发达程度以及居民收入水平影响。总体来看，网络游戏的普及程度与地区经济发展情况相关，一方面原因是经济发达国家或地区的居民具有更强的消费能力和更强的娱乐市场需求；另一方面是在经济发达国家或地区，智能手机、电脑等终端更为普及。

#### （3）季节性

受网络游戏用户行为特点影响，节假日期间网络游戏的运营收入增长比例一般略有增大，但无明显的季节性特征。

### 三、发行人在行业中的竞争地位

#### （一）发行人在行业中的竞争地位

##### 1、发行人整体行业地位——发行人为全球领先的游戏研发及运营企业

公司自成立以来即专注于网络游戏研发及运营业务，核心研发团队长期从事网络游戏研发及运营相关工作，尤其在移动端休闲益智游戏领域具备深厚经验和突出优势，已积累下大量级、高黏性的用户群体。发行人在中日两地均具备成功的游戏研发及运营经验，在跨境经营及游戏 IP 的综合运营领域具备成功经验。发行人已与游戏渠道\平台等合作伙伴建立起了良好的合作关系，在移动网络游戏研发及运营领域行业地位突出，具有较强的核心竞争力。

发行人 2014-2017 年均跻身 App Annie 年度移动应用营业额<sup>45</sup>排行榜全球 52 强、中国 10 强之列。在上榜中国公司中，发行人作为收入主要来自于自研游戏运营的公司，连续 4 年上榜，体现出公司在移动网络游戏领域较强的研发实力和竞争力。

2014 年-2017 年 App Annie 全球移动应用营业额排行榜年度 52 强榜单中中国公司入榜排名具体情况如下所示：

年份	序号	公司名称	股票代码	排名
2017	1	腾讯	0700.HK	1
	2	网易	NTES.O	2
	3	IGG	0799.HK	21
	4	巨人网络	002558.SZ	22
	5	智明星通	600373.SH <sup>46</sup>	23
	6	百度	BIDU.O	29
	7	FunPlus	-	31
	8	三七互娱	002555.SZ	41

<sup>45</sup> 基于苹果应用商店与 Google Play 两个平台的游戏运营流水总和。

<sup>46</sup> 智明星通已被中文传媒（600373.SH）收购，为中文传媒体系内公司，此处列示中文传媒股票代码。

App Annie 2014-2017 年 Top52 收入榜入围中国公司名单				
年份	序号	公司名称	股票代码	排名
	<b>9</b>	<b>乐元素</b>	-	<b>45</b>
	10	游族网络	002174.SZ	49
	11	龙图网络	-	50
2016	1	腾讯	0700.HK	1
	2	网易	NTES.O	3
	3	智明星通	600373.SH <sup>47</sup>	15
	4	IGG	0799.HK	27
	5	完美世界	002624.SZ	28
	<b>6</b>	<b>乐元素</b>	-	<b>33</b>
	7	苏州蜗牛	-	34
	8	百度	BIDU.O	37
	9	吉比特	603444.SH	47
	10	昆仑万维	300418.SZ	49
	11	龙创悦动	-	50
2015	1	腾讯	0700.HK	6
	2	网易	NTES.O	9
	3	智明星通	002517.SZ	16
	4	IGG	0799.HK	34
	<b>5</b>	<b>乐元素</b>	-	<b>42</b>
	6	昆仑万维	300418.SZ	44
	7	多益网络	-	48
	8	龙图网络	-	50
	9	恺英网络	002517.SZ	51
2014	1	腾讯	0700.HK	5
	2	IGG	0799.HK	29
	3	昆仑万维	300418.SZ	36
	4	龙图网络	-	39
	<b>5</b>	<b>乐元素</b>	-	<b>44</b>
	6	Tap4Fun（尼毕鲁）	-	45
	7	完美世界	002624.SZ	52

数据来源：App Annie

此外，2017 年 App Annie 首度公布了“中国出海全球十大公司榜单”，根据 2016 年中国大陆地区之外的苹果应用商店及 Google Play 综合收入对来自中国大陆的移动应用企业进行排名，上榜的 10 家公司均为移动网络游戏企业，乐元素

<sup>47</sup> 智明星通已被中文传媒（600373.SH）收购，为中文传媒体系内公司，此处列示中文传媒股票代码。

位居第 3 名，体现了发行人较强的境外经营实力。该榜单具体排名情况如下所示：

App Annie2016 年中国出海收入十大公司	
排名	公司名称
1	智明星通
2	IGG
3	乐元素
4	龙创悦动
5	昆仑万维
6	易幻网络
7	龙腾中东
8	Tap4Fun（尼毕鲁）
9	FunPlus
10	掌趣科技

数据来源：App Annie

## 2、发行人细分市场地位

Newzoo 数据显示，2016 年，中国、日本分别系亚洲最大的两个游戏市场，并且分别为全球第 1 大、第 3 大游戏市场。发行人在中日两地均系领先的游戏研发企业，具体如下：

### （1）发行人是中国最优秀的休闲益智游戏移动网络游戏研发企业之一

发行人是中国最优秀的休闲益智移动网络游戏研发企业之一，在网络游戏行业深耕多年，自主研发出了包含《开心消消乐》、《开心水族箱》等在内的知名精品游戏产品。

《开心消消乐》（移动版）为深受广大用户喜爱的国民游戏，是 2016 年度活跃用户规模最大、用户活跃率最高、用户黏性最强的休闲益智游戏产品<sup>48</sup>。《开心水族箱》（网页版）上线运营已超过 8 年，展现出了较长的生命周期。（《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）具体运营成绩和获奖情况请参见“第六节 业务和技术\一、主营业务情况\（二）主要产品及服务\1、游戏研运业务”）。

公司凭借优质的游戏产品及出色的运营表现，在经营过程中收获了行业各方

<sup>48</sup> 根据 QuestMobile2016 年度 APP 价值榜：《开心消消乐》（移动版）活跃用户数规模、用户活跃率均位居 2016 年度 APP 用户规模百强榜中游戏类 APP 第 1 名。

的诸多肯定。截至本招股说明书签署日，发行人所获奖项如下所示：

序号	获评时间	颁发机构	奖项、荣誉情况
1	2018年	咪咕游戏	年度最佳贡献奖
2	2018年	努比亚	2017年度游戏最佳合作伙伴
3	2018年	App Annie	App Annie 2016年应用发行商 52 强--第 45 名
4	2017年	OPPO	最佳合作伙伴
5	2017年	腾讯应用宝（2017 腾讯全球合作伙伴大会）	最佳合作伙伴
6	2017年	中国国家漫画节动漫游戏展组委会	资深合作伙伴
7	2017年	北京动漫游戏产业协会	理事会员
8	2017年	全球移动游戏联盟（GMGC）	天府奖—最佳移动游戏公司
9	2017年	北京市通信行业协会	北京市通信行业协会-会员单位
10	2017年	爱游戏中国电信游戏基地	2016年度优秀原创合作奖
11	2017年	第六届中国公益节组委会	2016年度公益传播奖
12	2017年	联通小沃	2016年度中国联通小沃战略合作奖
13	2017年	炫彩互动和环球网联合主办、UCCVR 协办、卓盟科技赞助	第六届金鹏奖——中国原创游戏评选大赛 2016 年度最佳原创厂商
14	2017年	App Annie	App Annie 2016 年应用发行商 52 强--第 33 名
15	2017年	App Annie	中国出海全球十大公司——第三位
16	2017年	2016 年度咪咕互娱合作伙伴大会暨第四届“金叹号奖”	年度最佳贡献奖——金叹号奖
17	2016年	App Annie	App Annie 2015 年应用发行商 52 强--第 42 名
18	2016年	腾讯开放平台、腾讯应用宝	一路同行奖
19	2016年	腾讯（2016 腾讯全球合作伙伴大会）	腾飞奖
20	2016年	testin	最佳研发商
21	2016年	炫彩互动、人民网和环球网联合主办	第五届“金鹏奖”中国原创 Android 游戏大赛--五星原创手游厂商
22	2016年	炫彩互动、人民网和环球网联合主办	第五届“金鹏奖”中国原创 Android 游戏大赛--五周年特别贡献奖
23	2016年	App Annie	App Annie 2015 年应用发行商 52 强——第 42 名
24	2016年	中国电信游戏基地	2015 最佳原创合作奖
25	2016年	2017 泛游戏发展联盟峰会、咪咕互动娱乐有限公司	金叹号奖——年度最佳内容合作伙伴
26	2015年	App Annie	App Annie 2014 年应用发行商 52 强--第 44 名
27	2015年	腾讯	腾讯腾飞奖——优秀合作伙伴奖



序号	获评时间	颁发机构	奖项、荣誉情况
28	2015年	中国文化部中华社会文化发展基金会、手机游戏海外发展联盟	最佳海外移动游戏发行商——郑和奖
29	2015年	App Annie	App Annie 2014年应用发行商 52强——第44位
30	2014年	上方汇，上方传媒	2014年度最受用户欢迎研发商
31	2014年	腾讯	2014年度腾讯优秀合作伙伴

(2) 发行人子公司 Happy Elements 株式会社系日本市场领先的游戏企业及优质虚拟偶像 IP 的开发者

发行人主要通过子公司 Happy Elements 株式会社在日本当地从事游戏的研发及运营业务。据 App Annie 数据统计，Happy Elements 株式会社位居 2014-2017 各年日本地区 iOS 游戏企业年度排行榜及 Google Play 游戏企业年度排行榜前 25 名，是日本地区领先的游戏研发企业。

Happy Elements 株式会社在 App Annie 日本地区 2014-2017 年各年度 iOS 发行商排行榜及 Google Play 发行商排行榜排名情况具体如下表所示：

项目	2017年度	2016年度	2015年度	2014年度
日本地区 iOS 发行商排行榜	19	16	19	21
日本地区 Google Play 发行商排行榜	19	17	18	18

数据来源：App Annie

Happy Elements 株式会社代表游戏作品包含《Ensemble Stars!》及《Merc Storia》等，其中《Ensemble Stars!》曾取得日本地区 iOS 畅销榜第 1 名的优异成绩，并多次进入 iOS 畅销榜前 20 名。《Ensemble Stars!》优异的运营成绩体现了 Happy Elements 株式会社对于用户心理的充分把握和在偶像类游戏这一细分领域较强的竞争能力。（《Ensemble Stars!》及《Merc Storia》具体运营成绩请参见“第六节 业务和技术\一、主营业务情况\（二）主要产品及服务\1、游戏研运业务”）。

Happy Elements 株式会社擅长以塑造人物角色为特色的游戏类型研发，在游戏 IP 的塑造及综合运营领域具备成功经验，其通过自研偶像类游戏产品《Ensemble Stars!》塑造的虚拟偶像现已在日本地区具备一定的影响力。Happy Elements 株式会社因此成为了优质虚拟偶像 IP 的开发者及拥有者，并与株式会

社角川、万代南梦宫等日本知名企业合作，对上述虚拟偶像 IP 进行了成功的综合运营（具体参见“第六节 业务和技术\一、主营业务情况\（二）主要产品及服务\2、原创 IP 业务”），在游戏 IP 的综合运营领域具备成功经验及突出优势。

## （二）发行人主要竞争对手的简要情况<sup>49</sup>

### 1、厦门吉比特网络技术股份有限公司（已上市）

吉比特网络于 2004 年 3 月成立，是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的软件企业。主要游戏产品包括《问道》、《逍遥 Online》、《问道外传》等。2017 年 1 月，该公司在上海证券交易所上市，股票代码 603444.SH。吉比特网络 2016 年营业收入为 130,542.86 万元、净利润为 70,354.57 万元。

### 2、杭州电魂网络科技股份有限公司（已上市）

电魂网络于 2008 年 9 月成立，是一家集创意策划、美术设计、产品开发、游戏推广、海外合作等为一体的网络游戏研发及运营企业。游戏产品代表作包括网络游戏《梦三国》、《梦塔防》及移动网络游戏《梦梦爱三国》、《梦三国手游》等。2016 年 10 月，该公司在上海证券交易所上市，股票代码 603258.SH。电魂网络 2016 年营业收入为 49,441.49 万元、净利润为 27,846.56 万元。

### 3、北京昆仑万维科技股份有限公司（已上市）

昆仑万维于 2011 年 6 月 8 日成立，是一家立足于综合性互联网增值服务的综合性互联网企业，主要从事互联网游戏的开发和全球发行、软件应用商店的运营等业务。自研游戏产品包含网页游戏《三国风云 1,2》、《千军破 1,2》和《武侠风云》，社交网页游戏《猛将无双》，以及移动网页游戏《风云三国》等；代理运营的主要游戏产品包含网页游戏《傲视天地》，客户端游戏《仙境传说》以及移动网络游戏《啪啪三国》、《英雄战魂》和《忘仙》等。2015 年 1 月 21 日，该公司在深圳交易所上市，股票代码 300418.SZ。昆仑万维 2016 年营业收入为 242,467.06 万元、净利润为 54,525.09 万元。

### 4、游族网络股份有限公司（已上市）

游族网络于 2009 年成立，是一家立足游戏研发、全球发行及相关产业经营

<sup>49</sup> 竞争对手信息来源于各公司官网及公开报道资料。

发展的互动娱乐企业。移动网络游戏代表作有《女神联盟》、《四大萌捕》和《萌江湖》等。2014年5月，该公司以借壳方式在深圳证券交易所上市，股票代码002174.SZ。游族网络2016年营业收入为253,011.04万元、净利润为59,707.55万元。

### 5、上海米哈游网络科技股份有限公司（拟上市）

米哈游于2012年2月成立，主营业务是基于原创“崩坏”IP开发和运营游戏、漫画、动画和轻小说等互联网文化产品。主要游戏产品为《崩坏学园》、《崩坏学园2》和《崩坏3》。米哈游2015年度营业收入17,479.99万元、净利润12,726.57万元。

### 6、KLab Inc.（已上市）

Klab于2000年成立，主营移动网络游戏的开发及运营、手机应用工具开发、系统技术支援等业务。公司的移动网络游戏代表作品包含《Love Live!》（学园偶像祭）等。公司已在东京证券交易所上市，股票代码为3656-东证一部。Klab 2016年营业收入为1,959,972.90万日元（折合人民币约116,796.75万元）、净利润为-81,412.40万日元（折合人民币约-4,851.45万元）。

### 7、King Digital Entertainment plc（曾上市，现已退市）

King于2003年成立，主营移动网络游戏开发、发行及运营，是领先的移动互动娱乐产品提供商。公司的移动网络游戏代表作包括消除类移动网络游戏产品《糖果粉碎传奇》（Candy Crush Saga）、《宠物拯救传奇》（Pet Rescue Saga）、《农场超级传奇》（Farm Heroes Saga）、《帕帕弹珠传奇》（Papa Pear Saga）和《泡泡魔女传奇》（Bubble Witch Saga）。2014年3月，该公司于纽约证券交易所挂牌上市，股票代码KING.N。2016年2月，动视暴雪宣布完成对该公司的收购，该公司于2016年2月摘牌退市。

## （三）发行人的竞争优势

### 1、大规模用户基础

（1）经过多年经营，发行人已积累下了大规模用户基础，构筑起重要的竞争壁垒

以发行人的精品游戏《开心消消乐》（移动版）为例，2017年，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数达1.21亿。《开心消消乐》（移动版）用户年龄、职业各异，遍布中国各市县，覆盖多种手机类型、游戏渠道\平台。广泛的活跃用户基础是发行人多年来持续进行研发升级、市场营销投入及精细化运营的成果。发行人在活跃用户规模、总用户规模领域具备突出优势，竞争对手欲获得同样规模和活跃程度的用户需要付出可观的人力、物力和时间成本，面临较高的用户规模壁垒。

## （2）大规模用户基础使发行人建立了有力的营销推广渠道

长期以来，发行人通过持续为广大用户提供高品质的游戏产品及精细化的运营服务积累下大量长期留存用户，并在用户群体中树立了良好的口碑。发行人可充分利用其存量用户基础及用户之间的社交关系发行、推广未来研发的新游戏产品，并通过用户之间的口碑效应对新游戏产品进行社会化传播，不断获取新增活跃用户。在游戏行业竞争加剧、用户获取成本逐渐上升的行业背景下，上述先发优势使得发行人能以较低的成本为新游戏获取用户，有利于发行人迅速把握网络游戏领域潜在的增长机会。

## 2、发行人是中国休闲益智类移动网络游戏市场的领导者，在该领域具备突出的专业化优势

发行人在游戏行业深耕多年，尤其在休闲益智类移动网络游戏研发领域具备扎实基础和突出经验。根据 TalkingData《2016年移动游戏行业报告》，2016年12月，休闲益智游戏等轻度游戏是移动网络游戏形态分布中占据月活跃用户最多的游戏形态。休闲益智游戏是游戏市场的重要组成部分，用户对休闲益智游戏产品具备较大需求。

### （1）乐元素具备开发长生命周期、大用户量级、高用户活跃度的精品休闲益智游戏的专业能力

乐元素在休闲益智游戏市场深耕多年，目前已拥有《开心消消乐》、《开心水族箱》等跨移动端、网页端的优秀休闲益智游戏产品：《开心消消乐》（移动版）为深受广大用户喜爱的国民游戏<sup>50</sup>，是2016年度活跃用户规模最大、用户活跃

<sup>50</sup> 《开心消消乐》获评2016年《南方都市报》2016新世代权力榜“国民游戏奖”。

率最高、用户黏性最强的休闲益智游戏产品<sup>51</sup>。《开心水族箱》（网页版）上线运营已超过 8 年，展现出了较长的生命周期。上述成功事例均反映出，发行人具备开发长生命周期、大用户量级、高用户活跃度的精品休闲益智游戏的专业能力。

（2）乐元素拥有在休闲益智游戏领域成功经营多年所积累下的行业理解及实践经验，难以被其他竞争对手所复制

经过在休闲益智游戏领域多年的经营和探索，发行人对休闲益智游戏用户的用户需求形成了深刻的洞见，并由此形成了休闲益智游戏研发相关的方法论，在游戏关卡玩法设计、游戏挑战难度与成就感的平衡、用户社交关系的构建及加强、付费点设置、研发更新节奏把握、用户关怀等游戏研运领域拥有独到理解，致力于为用户持续提供高品质的游戏体验和优质的运营服务。发行人可在已掌握的休闲益智游戏核心玩法基础上锐意进取、不断创新，推出系列化游戏产品并探索新的游戏运营推广方式。发行人在休闲益智游戏领域成功经营多年所积累下的行业理解及实践经验难以被其他竞争对手所复制。

### 3、中日两地成功的运营经验及经营优势

Newzoo 数据显示，2016 年，中国、日本分别系亚洲最大的两个游戏市场，并且分别为全球第 1 大、第 3 大游戏市场。发行人在中日两地均建立了独立的、具备成功经营经验的游戏研发及运营团队，主要在中国、日本这两个重要的游戏市场积极开展业务。

2010 年起，发行人在日本建立了游戏研发及运营团队，是较早进行跨境布局及经营的游戏企业之一。根据 App Annie 2016 年中国出海全球收入十大公司排行榜，乐元素于中国大陆地区以外的国家及地区取得的收入（iOS 及 Google Play 综合收入）名列出境经营的中国游戏企业第 3 名，反映了发行人优秀的跨地区经营能力。

中日两地成功的运营经验使得发行人具备独特的竞争优势：

（1）中日两地经营布局丰富了发行人的收入来源

发行人在中国、日本这两个亚洲最大的游戏市场开展游戏业务经营，针对两

---

<sup>51</sup> 根据 QuestMobile2016 年度 APP 价值榜：《开心消消乐》活跃用户数规模、用户活跃率均位居 2016 年度 APP 用户规模百强榜中游戏类 APP 第 1 名。

地市场特点及用户需求分别研发游戏产品并进行运营。与局限于单一区域或市场的企业相比，发行人的业务布局使其能够从中日两个规模较大的市场分别获取收入，对单一市场依赖程度较低，对单一市场风险具备较强的抵御能力。

### （2）可提供休闲益智游戏、偶像类游戏等不同类型的游戏产品

乐元素在中日两地均建立了独立的网络游戏研运团队，在休闲益智游戏、偶像类游戏等细分游戏领域具备成功经验：消除类休闲益智游戏《开心消消乐》（移动版）自 2014 年上线以来畅销不衰，已成为深受广大用户喜爱的国民游戏；社交类休闲益智游戏《开心水族箱》（网页版）、《开心水族箱》（移动版）自上线以来运营时间分别超过 8 年、6 年，至今仍拥有广泛的用户基础，展现了较长的生命周期及较为稳定的运营表现；偶像类游戏《Ensemble Stars!》是深受日本市场欢迎的虚拟偶像养成游戏，该游戏塑造的虚拟偶像在日本地区已具备一定的影响力。

中日两地研发及运营团队在当地市场精耕细作多年，对两地用户需求及品味具备深厚理解和扎实把握，具备研发不同主题类型游戏产品的综合能力，为发行人持续吸引并留存中日两地用户建立了基础。

### （3）中日两地的人力资源优势

发行人在中日两地均招募了大量优秀人才，建立了稳定、优质的游戏人才队伍，尤其在休闲益智游戏、偶像类游戏的研发及运营领域具备人才储备优势，并通过中日两地优秀人才的紧密合作，形成了独特的人力资源优势，目前已培育出了具备多元文化背景及经验的高质量人才梯队。与发行人的国际化运营视野及布局相契合，发行人高度重视人才队伍建设，为员工提供了具备竞争力的薪酬体系，有助于进一步巩固人力资源优势。

### （4）借鉴日本市场在 IP 运营领域的先进经验，可在中国打造具备影响力的游戏 IP

日本游戏市场发展成熟，在游戏 IP 综合运营领域已形成了成熟的产业链，代表了亚洲地区 IP 运营产业化的领先实践。发行人子公司 Happy Elements 株式会社是日本领先的游戏研发企业，在游戏 IP 综合运营领域也具备成功经验（具体情况请参见“第六节 业务和技术\一、主营业务情况\（二）主要产品及服务\2、

原创 IP 业务”）。

借鉴日本团队游戏 IP 运营的成功经验，乐元素中国团队也在探索精品游戏《开心消消乐》等游戏 IP 的综合运营，现已建立 IP 事业部并推出了源于《开心消消乐》游戏的卡通形象“消消乐萌萌团”，探索异业合作、线下体验活动、线上电商运营等卡通形象的综合运营及推广举措，致力于实现游戏用户、卡通形象粉丝圈层的多元互动。未来，乐元素将有望在中国市场复制日本团队通过游戏塑造 IP 并成功进行 IP 综合运营的经验，拓展多样化商业变现渠道，提升公司盈利能力。

#### 4、品牌优势及优质 IP 形象积累

发行人系中国休闲益智类移动网络游戏市场的领导者，在该领域具备突出优势。经过多年精耕细作，发行人已积累下包含《开心消消乐》、《海滨消消乐》在内的精品消除类休闲益智游戏，并通过持续的精细化运营和长期的宣传推广，树立了“消消乐”相关品牌的知名度和美誉度。未来，发行人可利用“消消乐”品牌优势及用户基础，持续研发并运营系列化游戏产品，为用户提供持续性优质服务。

此外，通过休闲益智游戏《开心消消乐》及偶像类游戏《Ensemble Stars!》的成功运营，发行人积累下了深受欢迎的游戏卡通形象“消消乐萌萌团”及虚拟偶像 IP，并通过对游戏 IP 进行开发、推广，打造具有乐元素特色的精品 IP，实现了游戏用户和 IP 形象粉丝圈层的多元互动。未来，发行人可利用上述 IP 的知名度及影响力，研发系列游戏产品，提升后续系列游戏研运的成功率、增强整体盈利能力、进一步提升公司的品牌效应。

#### 5、研运一体的游戏经营模式

研发和运营一体化是发行人坚持的游戏产品经营策略。发行人具备较强的自主游戏研发能力及游戏运营能力，在产业链中同时承担游戏研发商及游戏运营商职责。与仅从事游戏运营或游戏研发业务的游戏企业相比，研运一体的经营模式使得发行人可以：（1）深入网络游戏研发环节，从产业链源头掌握主动权，把控游戏产品品质、优化用户体验，提高用户付费意愿，提升产业链利润水平；（2）深入网络游戏运营环节，及时掌握终端游戏用户品味和需求的变化，在研发过程

中可更具针对性地调整游戏研发方向，开发满足用户新兴需求的游戏产品；（3）降低游戏研发及运营环节的沟通成本和配合失误风险；（4）在产业链中占据更重要的地位，获取产业链上更多环节利润，提升利润水平及盈利能力。

## 6、健康的游戏研发理念

自成立以来，发行人始终秉持“Make The World Happy!（让世界更欢乐）”的经营宗旨以及“做让每个人都喜欢玩的游戏”的创业理想，致力于开发出健康益智、适应更广泛用户群体的游戏产品。这一研发理念的优势主要体现在：

### （1）休闲益智游戏能够为更广大用户提供轻度、健康的游戏体验

休闲益智游戏玩法简单，适合于受教育程度、年龄跨度广泛的用户群体，男女老少皆可随时畅玩，受众范围广泛。单局休闲益智游戏用时较短，用户可利用通勤、等待等碎片化时间获得畅快的游戏体验。此外，休闲益智游戏通常设计有一定的简单逻辑或规则，要求用户进行适当的计算和思考以完成游戏任务，给用户带来了益智健康的游戏体验。

### （2）偶像类游戏以努力、成长为核心主线为用户提供快乐

偶像类游戏通常以努力、成长的主题为游戏主线，游戏目标核心通常是虚拟偶像或偶像组合的培养过程。该类游戏通常设计有乐观积极的游戏角色，并为角色赋予追求梦想、不懈努力最终成为最强偶像的人物属性，结合游戏中的日常训练、团队合作及竞争比拼等正能量情节，充分揭示虚拟偶像的多维度角色魅力，给用户带来不一样的游戏体验。

## 7、专业的产品研运流程

发行人已设立专业的游戏研运流程制度（具体参见本节“一、主营业务情况\（四）主要产品及服务的流程图），对于网络游戏产品的立项、开发、版本更新及运营等方面均建立了明确的流程规范，充分确保网络游戏产品的流程化开发和后续优质网络游戏产品的稳定供应。发行人还设置了游戏项目孵化器制度，鼓励新的产品创意并提供新游戏项目孵化所需的人力、财力、物力等资源支持以及商业分析、数据分析部门的数据分析支持。新游戏项目在游戏孵化器中发展成熟并通过立项评审后，即可从游戏孵化器中移出，正式立项，获得增加的预算及人员，成立正式项目组。“孵化器→正式项目组”的研发制度为新的游戏产品创意提供



了发展的空间，在游戏研发项目孵化的前期过程中，商业分析、数据分析部门提供的支持也为新产品创意的茁壮成长提供了坚实的后盾，有利于公司持续保持创造活力，为广大用户不断提供具备创新性的优质精品游戏产品。

## **8、大量数据积累及强大的数据分析能力**

### **（1）大量用户数据积累**

2017年，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数达1.21亿，每天用户行为数据超过1.5TB。大量的用户行为记录提供了高价值的大数据集合，提供了具备宝贵价值的大数据分析基础。

### **（2）强大的数据分析团队**

发行人设置有独立的数据分析部门BI部门（BI部门具体介绍请参见本节“九、发行人的研发和技术\（三）发行人的研发实力\4、技术优势”），并建立起完善的“后台分析→研发”反馈机制，BI部门负责根据成熟的数据分析框架对线上运营游戏的运营情况进行持续监测，对游戏竞技系统、关卡用户流失点、游戏留存情况等进行跟踪分析，并及时将相应情况反馈予研发部门；研发部门则负责依据BI反馈的情况对游戏进行相应的修改，以优化游戏体验、提升用户留存、延长游戏生命周期。强大的BI系统及“后台分析→研发”反馈机制使得研发部门可在游戏运营过程中对游戏进行有针对性的动态修改，更加贴近用户偏好及需求，有利于维持及延长游戏生命周期。

### **（四）发行人的竞争劣势**

#### **1、与行业巨头相比，公司规模较小**

目前，中国游戏行业已涌现出腾讯、网易等行业巨头，上述巨头在游戏行业内已有多年的积累，现已拥有较为全面的产品类型（覆盖客户端游戏、网页游戏等多游戏类型，涉及RPG、SLG、MOBA等多游戏题材）、深厚的技术储备和雄厚的资金实力，在全球市场上具备明显的规模优势。发行人虽在休闲益智游戏、偶像类游戏等细分领域具备优势，但与业内巨头相比，规模偏小、业务范围偏窄，在资金实力和整体人才储备领域稍显薄弱。

#### **2、与同行业上市公司相比，资金实力和融资能力较弱**

发行人身处轻资产、重人才的网络游戏行业，充裕的资金对于发行人的发展至关重要。发行人需要在网络游戏研发阶段持续进行资金投入，具体表现在：（1）人才需求：发行人需要持续提供具备竞争力的薪酬体系以激励优秀的人才；（2）软件及设备需求：发行人需要投入资金购买先进的游戏研发设备及软件、采购优质 IP；（3）技术研发及升级需求：发行人需要在技术研发领域持续进行资金投入，跟踪并掌握行业新兴技术、促进内部技术创新。发行人也需要在网络游戏运营阶段持续进行资金投入：在当前市场竞争深化、用户获取难度和成本提升的背景下，发行人需要持续投入资金进行游戏产品的营销推广活动，以扩大游戏产品的影响力、获取并留存更多游戏用户。此外，发行人业务规模的持续扩大对其经营管理效率提出了更高的要求，发行人需要持续投入资金对内部运营支持系统进行升级建设以提升经营管理效率、适应经营管理发展需求。

同时，发行人为轻资产型公司，可用于抵押的固定资产有限，制约了发行人通过银行贷款等渠道进行融资的能力。

目前，中国大多数处于市场领先地位的网络游戏公司均通过公开发行上市的途径进行了股权融资，扩大了业务规模。发行人虽然在专业化、国际化、协同布局、产品研运等方面具有较强的竞争优势，但是资金实力及融资能力均弱于已上市网络游戏公司，在一定程度上制约了公司的快速发展。

## 四、发行人销售情况与主要客户

### （一）主要产品和服务的规模及收入情况

#### 1、主要产品和服务的规模

报告期内，公司网络游戏业务的规模情况（包括公司主要网络游戏产品及其注册账户数量、活跃账户数量等游戏运营数据的统计情况等）详见本节“一、主营业务情况\（二）主要产品及服务”。

#### 2、主要产品和服务的销售收入

##### （1）公司主营业务收入按业务类别及产品分类

项目	2017年		2016年		2015年	
	金额 (万元)	占营业收入 比重	金额 (万元)	占营业收入 比重	金额 (万元)	占营业收入 比重
<b>一、自研游戏产品</b>						
<b>1、移动网络游戏收入</b>	<b>218,255.13</b>	<b>96.40%</b>	<b>177,013.61</b>	<b>95.73%</b>	<b>101,779.11</b>	<b>90.92%</b>
开心消消乐（移动版）	145,817.58	64.40%	114,423.06	61.88%	65,147.15	58.20%
Ensemble Stars!	38,476.15	16.99%	31,038.46	16.79%	3,205.06	2.86%
Merc Storia	9,542.42	4.21%	12,458.39	6.74%	15,687.01	14.01%
开心水族箱（移动版）	7,545.18	3.33%	7,877.36	4.26%	8,991.69	8.03%
海滨消消乐	6,550.34	2.89%	-	-	-	-
其他移动网络游戏	10,323.45	4.56%	11,216.34	6.07%	8,748.20	7.81%
<b>2、网页游戏收入</b>	<b>2,971.70</b>	<b>1.31%</b>	<b>4,237.64</b>	<b>2.29%</b>	<b>6,633.04</b>	<b>5.93%</b>
开心水族箱（网页版）	1,992.47	0.88%	2,500.26	1.35%	3,197.71	2.86%
开心消消乐（网页版）	820.97	0.36%	1,354.44	0.73%	2,071.70	1.85%
其他网页游戏	158.27	0.07%	382.95	0.21%	1,363.63	1.22%
<b>自研游戏产品运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>97.71%</b>	<b>181,251.25</b>	<b>98.02%</b>	<b>108,412.15</b>	<b>96.84%</b>
<b>二、代理游戏产品</b>						
1、代理移动网络游戏收入	-	-	87.94	0.05%	19.63	0.02%
2、代理网页游戏收入	-	-	-	-	2,655.36	2.37%
<b>代理游戏产品运营收入合计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>87.94</b>	<b>0.05%</b>	<b>2,674.99</b>	<b>2.39%</b>
<b>游戏运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>97.71%</b>	<b>181,339.19</b>	<b>98.07%</b>	<b>111,087.14</b>	<b>99.23%</b>

## （2）公司游戏运营收入按运营模式及产品类别分类

乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。发行人游戏运营收入按运营模式及产品类别分类如下：

单位：万元

项目	2017年		2016年		2015年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
合作运营模式	210,853.85	95.31%	171,118.91	94.36%	104,819.14	94.36%
独立运营模式	8,542.92	3.86%	8,954.29	4.94%	3,593.01	3.23%
授权运营模式	1,830.06	0.83%	1,178.05	0.65%	-	-
代理运营模式	-	-	87.94	0.05%	2,674.99	2.41%
<b>游戏运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>100.00%</b>	<b>181,339.19</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,087.14</b>	<b>100.00%</b>

## （二）报告期前五大游戏渠道/平台销售额情况

公司主要通过与合作游戏渠道/平台合作运营的方式运营游戏产品。在该模式下，

用户通过游戏渠道/平台的宣传、介绍等了解发行人的网络游戏产品，并通过游戏渠道/平台提供的下载链接、入口等下载游戏软件，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。公司负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务，游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道，按协议约定的分成比例与公司就游戏收入进行分成。在具体业务实践过程中，公司与部分游戏渠道/平台合作进行游戏的合作运营时也存在由公司提供计费系统的情形。

游戏渠道/平台为公司游戏运营业务的重要合作方，报告期内，公司游戏收入来源排名前五的游戏渠道/平台，列表如下：

2017 年度				
序号	渠道	与发行人关系	金额（万元）	占比
1	Apple Inc.	非关联方	77,255.55	34.12%
2	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	29,624.32	13.08%
3	Google, Inc.	非关联方	25,561.16	11.29%
4	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	21,219.45	9.37%
5	中移互联网有限公司	非关联方	9,573.91	4.23%
	咪咕互动娱乐有限公司	非关联方		
合计			<b>163,234.38</b>	<b>72.10%</b>
营业收入			<b>226,413.46</b>	<b>100.00%</b>
2016 年度				
序号	渠道	与发行人关系	金额（万元）	占比
1	Apple Inc.	非关联方	59,864.07	32.37%
2	Google Inc.	非关联方	23,646.37	12.79%
3	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	15,546.82	8.41%
4	咪咕互动娱乐有限公司	非关联方	12,052.97	6.51%
	中移互联网有限公司	非关联方		
5	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	11,737.83	6.35%
合计			<b>122,848.06</b>	<b>66.44%</b>
营业收入			<b>184,913.72</b>	<b>100.00%</b>
2015 年度				
序号	渠道	与发行人关系	金额（万元）	占比
1	Apple Inc.	非关联方	33,227.98	29.68%
2	中国移动通信集团广东有限公司 (后业务由中移互联网有限公司承接)	非关联方	19,355.98	17.29%
	中移互联网有限公司	非关联方		

	咪咕互动娱乐有限公司	非关联方		
3	Google Inc.	非关联方	13,795.26	12.32%
4	Facebook Ireland Limited	非关联方	6,904.15	6.17%
5	天津百度紫桐科技有限公司	非关联方	4,859.92	4.34%
合计			<b>78,143.29</b>	<b>69.81%</b>
营业收入			<b>111,944.72</b>	<b>100.00%</b>

注：中移互联网有限公司和咪咕互动娱乐有限公司，为中国移动控制的企业，其中中移互联网有限公司为中国移动设立的互联网业务子公司，承接了原属于中国移动通信集团广东有限公司的互联网业务。

报告期内，公司不存在从单个渠道取得收入比例超过发行人营业收入的 50% 的情况；不存在发行人董事、监事、高级管理人员和其他核心技术人员、主要关联方或持有发行人 5% 以上股份的股东在上述主要渠道中持有权益的情况。

## (三) 主要游戏渠道/平台的基本情况

游戏渠道/平台	备注	成立时间	注册资本	主营业务	经营规模	股权结构
Apple Inc.	苹果应用商店渠道	1977年1月3日	126,000 美元	设计、生产和销售移动通讯设备、媒体设备和个人电脑，并且销售一系列相关的软件、服务、附件、社交解决方案及第三方数字内容和应用。	系美股上市公司（股票代码：AAPL），2017财年净利润483.51亿美元。	100%流通股；截至2016年12月31日，The Vanguard Group 持股6.43%；BlackRock Inc. 持股6.15%。
Google Inc	Google Play 渠道	1998年9月7日	1,500 万美元	致力于开发并提供大量基于互联网的产品与服务，包括互联网搜索、云计算、广告技术服务等领域。	系美股上市公司（股票代码：GOOG），2017年净利润194.78亿美元。	93.23%流通股；截至2016年12月31日，Lawrence E. Page 持股5.80%；Sergey Brin 持股5.63%。
中移互联网有限公司 <sup>52</sup>	中国移动渠道	2015年10月30日	300,000.00 万人民币	增值电信业务（业务种类以《增值电信业务经营许可证》载明内容为准）；网络音乐服务；网上图片服务；计算机零售；计算机零配件零售；软件零售；通信设备零售；电子产品零售；互联网商品零售（许可审批类商品除外）；充值卡销售；软件开发；信息系统集成服务；计算机房维护服务；信息技术咨询服务；数据处理和存储服务；计算机及通讯设备租赁；广告业；会议及展览服务；	中移互联网有限公司、中国移动通信集团广东有限公司、咪咕互动娱乐有限公司均系港股上市公司中国移动有限公司（股票代码：0941）100%控制的附属公司。	股东为：中国移动通信有限公司（系港股上市公司中国移动有限公司（股票代码：0941）全资子公司）

<sup>52</sup> 中移互联网有限公司和咪咕互动娱乐有限公司，为中国移动控制的企业，其中中移互联网有限公司为中国移动设立的互联网业务子公司，承接了原属于中国移动通信集团广东有限公司的互联网业务。

游戏渠道/平台	备注	成立时间	注册资本	主营业务	经营规模	股权结构
中国移动通信集团广东有限公司		1998年01月13日	559,484.00万人民币	<p>在公司所在省经营移动通信业务(包括话音、数据、多媒体等); IP电话及互联网接入服务; 从事移动通信、IP电话和互联网等网络的设计、投资和建设; 移动通信、IP电话和互联网等设施的安装、工程施工和维修; 经营与移动通信、IP电话和互联网业务相关的系统集成、漫游结算、技术开发、技术服务, 设备销售等; 出售、出租移动电话终端设备、IP电话设备、互联网设备及其零配件, 并提供售后服务; 卫星国际专线业务, 因特网数据传送业务, 国际数据通信业务; 国内通信设施服务业务; 国内甚小口径终端地球站(VSAT)通信业务、网络托管业务; 在线数据处理与交易处理业务、国内因特网虚拟专用网业务、因特网数据中心业务; 信息服务业务(含移动信息服务和互联网信息服务, 互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械、电子公告服务等内容); 固定网本地电话业务, 固定网国内长途电话业务, 固定网国际长途业务, 公众电报和用户电报业务, 无线接入专业(含26GHz无线接入业务, 3.5GHz无线接入业务, 其中3.5GHz无线接入业务覆盖范围不含广州)(上述涉及许可经营的凭许可证经营); 设计、制作、发布、代理国内外各类广告; 代收水电煤燃气费; 票务代理; 销售: 百货, 家用电器, 电子产品, 电子计算机及配件, 穿戴设备, 通讯设备及配件等; 提供专业培训(不含学历教育及职业培训); 提供会务服务; 场地租赁, 自有房屋租赁, 柜台租赁; 餐饮服务: 制售中餐、西餐等配套服务; 旅店业服务: 提供住宿等配套服务和其他商务服务。</p>	<p>中国移动有限公司系中国内地最大的通信服务提供商, 拥有全球最多的移动客户及全球最大规模的移动通信网络。2016年12月31日, 中国移动有限公司及其子公司员工总数达460,647人, 拥有8.49亿移动客户及7,762万有线宽带客户, 年收入超过人民币7,000亿元。</p>	<p>股东为: 中国移动通信有限公司(系港股上市公司中国移动有限公司(股票代码: 0941)全资子公司)</p>

游戏渠道/平台	备注	成立时间	注册资本	主营业务	经营规模	股权结构
咪咕互动娱乐有限公司		2014年12月18日	90,000.00万人民币	游戏、动漫及周边产品的开发和运营；音乐、电子图书、视频的开发和制作；娱乐性展览；软件技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；设计、制作、代理、发布广告；数据处理及存储服务；自有设备租赁，体育设备、器材租赁；会议及展览服务；国内贸易；自营和代理各类商品和技术的进出口业务，餐饮服务，预包装食品的销售，咖啡用具的销售；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；增值电信业务（具体见许可证）；房屋租赁；体育文化艺术活动的组织和策划；网上商品销售；体育设施的建设和维护、管理；知识产权代理；知识产权、文化娱乐、影视、教育、体育、健康信息咨询服务；出版物的批发、零售（凭许可证经营）；各类群体性体育培训、辅导。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）		股东为：咪咕文化科技有限公司（咪咕文化科技有限公司股东为中国移动通信有限公司，系港股上市公司中国移动有限公司（股票代码：0941）全资子公司）
东莞市讯怡电子科技有限公司	OPPO 渠道	2013年07月09日	10,000.00万人民币	研发、销售：电子产品、数码产品、手机、手机周边产品及零配件、手机饰品，平板电脑及其周边产品、零配件；计算机软硬件、互联网和移动互联网软件产品的技术开发与销售；手机及其周边产品软件、电子产品软件及办公管理系统软件的开发、销售及技术转让；设计、制作、发布、代理国内外各类广告。	近年来，国产品牌手机崛起，并在2017年保持增长趋势。截至2017年9月，国产四大品牌OPPO、华为、vivo及小米占据新增活跃设备超过90%份额，其中OPPO、vivo渠道占据了超过60%的安卓新增活跃设备。2017年9月，OPPO占据中国移动互联网月度活跃设备15.8%。 <sup>53</sup>	股东为：东莞市永盛通信科技有限公司工会委员会，欧普拉斯企业管理咨询（重庆）有限公司

<sup>53</sup> 数据来源：QuestMobile《2017秋季大报告》。



游戏渠道/平台	备注	成立时间	注册资本	主营业务	经营规模	股权结构
广东天宸网络科技有限公司	vivo 渠道	2014年02月24日	1,000.00 万人民币	计算机软硬件技术开发与销售；互联网和移动互联网软件产品的技术开发与销售；移动通讯设备及软件的设计、技术开发与销售；销售：电子产品，计算机及周边设备，移动电话手机，手机周边产品及零配件，手机饰品，平板电脑及其周边产品、零配件，锂离子电池，电源，数码产品；通信产品信息咨询与技术服务；通信产品维修；通讯设备租赁、互联网信息服务。	近年来，国产品牌手机崛起，并在2017年保持增长趋势。截至2017年9月，国产四大品牌OPPO、华为、vivo及小米占据新增活跃设备超过90%份额，其中OPPO、vivo渠道占据了超过60%的安卓新增活跃设备。2017年9月，vivo占据中国移动互联网活跃设备13.5%。 <sup>54</sup>	股东为：东莞市天宸通信科技有限公司工会委员会
Facebook Ireland Limited	Facebook 渠道	2004年7月	54,846 美元	主要提供互联网社交平台服务、网站和应用程序以及网络广告平台，致力于为为用户、开发者、广告商提供工具和便利。	系美股上市公司（股票代码：FB），2016年净利润123.68亿美元	82.07%流通股；截至2016年12月31日，马克·扎克伯格持股16.05%；The Vanguard Group 持股5.23%
天津多酷紫桐科技有限公司 <sup>55</sup>	百度渠道	2014年04月25日	1,000.00 万人民币	技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；计算机系统服务；销售自行开发后的产品；设计、制作、代理、发布广告；商务咨询服务；市场信息咨询与调查。（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）	多酷游戏的前身是百度游戏，完成更名之后的“多酷游戏”继承了与百度各重要流量入口的合作关系，聚合多方势能，从独代发行、研运一体、全球精品、IP多元化等维度全力出击，打造覆盖全产业链的生态圈。	股东为：百度移信网络技术（北京）有限公司

<sup>54</sup> 数据来源：QuestMobile《2017秋季大报告》。

<sup>55</sup> 曾用名：天津百度紫桐科技有限公司，现已更名为天津多酷紫桐科技有限公司。

## (四) 对主要游戏渠道/平台的销售情况

游戏渠道/平台	合作运营的主要游戏产品	结算方式	主要合同条款	
			合作内容	分成比例(发行人:渠道/平台)
Apple Inc.	《开心消消乐》(移动版)、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》《开心水族箱》(移动版)、《海滨消消乐》	Apple Inc.通过银行汇付的方式支付给发行人,结算周期一般为Apple收到用户付费当月结束后45日之内	用户可以通过Apple及其渠道体验游戏、购买产品并付费,Apple收取一定比例的渠道费	Apple Inc.在留存需代扣缴的税费后,将用户充值款按照70%:30%的比例进行分成
Google Inc.	《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》	Google Inc.通过银行汇付的方式支付给发行人	用户可以通过Google Play及其渠道体验游戏、购买产品并付费,Google Play收取一定比例的渠道费	Google Inc.在留存需代扣缴的税费后,将用户充值款按照70%:30%的比例进行分成
中移互联网有限公司 <sup>56</sup>	《开心消消乐》(移动版)、《开心水族箱》(移动版)、《海滨消消乐》	中移互联网有限公司通过银行汇付的方式结算给发行人,结算周期一般为次月16日至次月最后一日	对方作为各类业务平台的建设运营方,提供通信承载、互联网产品或服务的测试、适配与展示、促销活动、计费资源并代向用户收费计费等有偿服务	中移互联网有限公司代发行人向用户代收代扣信息费,在扣除相关费用后与发行人进行分成,分成比例具体按照各单项服务协议约定执行
咪咕互动娱乐有限公司	《开心消消乐》(移动版)	咪咕互动娱乐有限公司按自然月每月统计并通过银行汇付的方式向发行人进行结算	发行人通过咪咕游戏业务平台放置游戏,咪咕提供业务接入、平台支撑等有偿服务	渠道合作模式: 咪咕互动娱乐有限公司代发行人向用户代收代扣信息费,在扣除相关费用后,按照不低于30%、不高于70%的分成比例作为应结信息服务费支付给发行人
东莞市讯怡电子科技有限公司	《开心消消乐》(移动版)	双方按月结算	对方在其渠道平台上推广并运营游戏,双方依据合作收益进行收入分成	双方按照50%:50%的分成比例对扣除相关费用之后的实际收入进行分成

<sup>56</sup> 中移互联网有限公司和咪咕互动娱乐有限公司,为中国移动控制的企业,其中中移互联网有限公司为中国移动设立的互联网业务子公司,承接了原属于中国移动通信集团广东有限公司的互联网业务。

游戏渠道/平台	合作运营的主要游戏产品	结算方式	主要合同条款	
			合作内容	分成比例(发行人:渠道/平台)
	《开心水族箱》(移动版)、《海滨消消乐》	双方按月结算	对方在其渠道平台上推广并运营游戏《海滨消消乐》,双方依据合作收益进行收入分成	双方按照 50%:50% 的分成比例对扣除相关费用之后的实际收入进行分成
广东天宸网络科技有限公司	《开心消消乐》(移动版)	双方按月结算	对方依托其资源推广符合其要求的游戏产品并收取服务费用	双方按照以下分成比例对扣除相关费用之后的实际收入进行分成: 50%:50%(微信、支付宝)
	《开心水族箱》(移动版)、《海滨消消乐》	双方按月结算	对方依托其资源推广发行人的特定游戏产品并收取服务费用	广东天宸网络科技有限公司在扣除相关费用后,按照 50%:50% 的分成比例
Facebook Ireland Limited	《开心水族箱》(网页版)	Facebook Ireland Ltd.通过银行汇付的方式支付给发行人,结算周期一般为交易发生的一月两次的周期(每月1号到15号或16号到月末)结束后约21天	用户可以通过 Facebook 及其渠道体验游戏、购买产品并付费,Facebook 收取一定比例的渠道费	Facebook Ireland Ltd.在留存需代扣缴的税费后,将用户充值款按照 70%:30% 的比例进行分成
天津多酷紫桐科技有限公司 <sup>57</sup>	《开心消消乐》(移动版)、《开心水族箱》(移动版)、《海滨消消乐》	双方按月结算	对方在其无线搜索引擎和其他相关移动互联网渠道上对发行人的特定游戏产品进行推广、运营、下载和销售,双方依据合作收益进行收入分成	双方按照 50%:50% 的分成比例对扣除相关费用后的实际结算收入进行分成

<sup>57</sup> 曾用名:天津百度紫桐科技有限公司,现已更名为天津多酷紫桐科技有限公司。

发行人主要通过和游戏渠道/平台合作运营的方式运营游戏产品。在该模式下，用户通过游戏渠道/平台的宣传、介绍等了解发行人的网络游戏产品，并通过游戏渠道/平台提供的下载链接、入口等下载游戏软件，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。公司负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务，游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道，按协议约定的分成比例与公司就游戏收入进行分成。在具体业务实践过程中，公司与部分游戏渠道/平台合作进行游戏的合作运营时也存在由公司提供计费系统的情形。游戏渠道/平台为公司游戏运营业务的重要合作方。

就网络游戏行业产业链自身而言：游戏研发商是产业链的起始处，其研发的网络游戏产品质量将直接影响终端用户的使用体验及付费意愿，对整个产业链的利润水平具有重大影响。游戏发行商、游戏运营商和游戏渠道/平台等则主要参与游戏的发行、运营和推广，它们利用自身积累的用户资源，协助游戏产品触及大规模用户群体、帮助网络游戏产品提升用户规模，提升产业链整体收益。在网络游戏产业链中，发行人作为游戏研发商及游戏运营商，与各游戏渠道/平台展开合作，双方通过合作运营发行人的游戏产品获取用户充值分成收入，建立了互惠互利的合作关系。

发行人在网络游戏行业已深耕多年，与包括苹果应用商店、Google Play 等应用商店、东莞市讯怡电子科技有限公司（OPPO 渠道）及广东天宸网络科技有限公司（vivo 渠道）等手机厂商渠道、中移互联网有限公司及咪咕互动娱乐有限公司（中国移动渠道）等电信运营商渠道在内的诸多游戏渠道/平台均建立了长期、良好的业务合作关系。报告期内，发行人获得了各合作游戏渠道/平台的诸多肯定，如中国联通渠道颁发的“2016 年度中国联通小沃战略合作奖”、中国移动渠道颁发的“年度最佳贡献奖”、中国电信渠道颁发的“五周年特别贡献奖”、腾讯开放平台及应用宝渠道颁发的“一路同行奖”等。发行人以其表现突出的网络游戏产品、良好的商业信誉为各游戏渠道/平台贡献了优异的游戏运营分成收入，也使自身成为主要游戏渠道/平台的优质合作伙伴，双方具备未来继续合作的利益一致性及意愿，发行人与主要游戏渠道/平台的交易具备可持续性。

#### （五）对主要游戏渠道/平台的依赖情况

##### 1、发行人对主要渠道/平台不存在依赖

报告期内，发行人与众多游戏渠道/平台合作游戏运营，各年来自主要游戏渠道/平台的收入金额及占比等情况请参见本招股说明书“第六节 业务和技术\四、发行人销售情况与主要客户\（二）报告期前五大游戏渠道/平台销售额情况”。

## 2、与主要游戏渠道/平台的合作期限、剩余期限

报告期内，发行人与主要游戏渠道/平台签署的主要合同情况期限及剩余期限情况如下：

游戏渠道/平台	备注	合同名称	合同期限	剩余期限
Apple Inc.	苹果应用商店渠道	1. Apple Developer Program License Agreement Schedule 2; 2. Apple Developer Program License Agreement Schedule 3	-	格式条款，在线点击签署，不约定具体合作期限。
Google Inc.	Google Play 渠道	Google Play デベロッパー販売/配布契約書	-	格式条款，在线点击签署，不约定具体合作期限。
中移互联网有限公司 <sup>58</sup>	中国移动渠道	中移互联网有限公司服务协议	2016年8月24日-2017年8月23日； 双方均未要求终止的，自动延期一年， 延期次数不限	自动延期中
咪咕互动娱乐有限公司		游戏业务合作协议书	2017年4月1日-2018年5月31日	66天
东莞市讯怡电子科技有限公司	OPPO 渠道	乐元素与东莞市讯怡电子科技有限公司分成合作协议	2016年10月24日-2018年10月23日	211天
		游戏推广合作协议	2017年2月8日-2018年2月8日； 合同到期后双方均未要求终止的，自动顺延，顺延期间双方均有权书面通知对方终止合同， 下架产品	自动延期中
		游戏推广合作协议	2016年9月28日-2017年9月27日； 合同到期后双方均未要求终止的，自动顺延，顺延期间双方均有权书面通知对方终止合同， 下架产品	自动延期中
广东天宸网络科技有限公司	vivo 渠道	广东步步高与乐风创想（北京）科技有限公司游戏业务	2014年10月25日-2019年12月31日	645天

<sup>58</sup> 中移互联网有限公司和咪咕互动娱乐有限公司，为中国移动控制的企业，其中中移互联网有限公司为中国移动设立的互联网业务子公司，承接了原属于中国移动通信集团广东有限公司的互联网业务。

游戏渠道/平台	备注	合同名称	合同期限	剩余期限
		推广合作协议、关于增加第三方支付的补充协议、主体变更协议、补充协议二、续签补充协议（三）		
		单款游戏联运业务合作协议	自协议生效日至协议到期日（2019年3月1日）	340天
		单款游戏联合业务合作协议	自协议生效日至协议到期日（2018年5月30日）	65天
Facebook Ireland Limited	Facebook 渠道	1.服务条款; 2. Facebook 开发者支付条款	-	格式条款, 在线点击签署, 不约定具体合作期限。
天津多酷紫桐科技有限公司 <sup>59</sup>	百度渠道	百度移动游戏单机游戏推广分成协议	2016年12月1日-2018年11月30日	249天

### 3、与主要渠道/平台签署合作协议的期限到期后的续约安排

发行人与部分主要游戏渠道/平台签署的合作协议附有到期双方无异议则自动延期的约定；对于合作协议中不含自动延期选项的游戏渠道/平台，发行人将积极展开商务谈判，争取延长双方合作期限。

发行人在网络游戏行业已深耕多年，与包括苹果应用商店、Google Play 等应用商店、东莞市讯怡电子科技有限公司（OPPO 渠道）及广东天宸网络科技有限公司（vivo 渠道）等手机厂商渠道、中移互联网有限公司及咪咕互动娱乐有限公司（中国移动渠道）等电信运营商渠道在内的诸多游戏渠道/平台均建立了长期、良好的业务合作关系。报告期内，发行人也获得了合作游戏渠道/平台的诸多肯定，如中国联通渠道颁发的“2016 年度中国联通小沃战略合作奖”、中国移动渠道颁发的“年度最佳贡献奖”、中国电信渠道颁发的“五周年特别贡献奖”、腾讯开放平台及应用宝渠道颁发的“一路同行奖”等。发行人以其表现突出的网络游戏产品、良好的商业信誉为各游戏渠道/平台贡献了优异的游戏运营分成收入，成为主要游戏渠道/平台的优质合作伙伴，双方具备未来继续合作的利益一致性及良好的持续合作意愿，合作协议期限到期后续约不存在重大障碍。

### 4、与主要渠道/平台签署合作协议若无法续约将对发行人的运营构成一定不利影响

<sup>59</sup> 曾用名：天津百度紫桐科技有限公司，现已更名为天津多酷紫桐科技有限公司。

iOS 渠道：主要游戏渠道/平台中，苹果应用商店渠道（即 iOS 渠道）收入系发行人游戏运营收入的重要组成部分，2017 年、2016 年及 2015 年，发行人来自该渠道的营业收入占比分别为 34.12%、32.37%及 29.68%。受限于 iOS 渠道的特殊性，发行人仅可采取与苹果应用商店合作进行合作运营的方式向苹果手机用户提供游戏产品及游戏运营服务，该情形系行业普遍情况。若合作协议到期后，发行人无法与苹果应用商店续约，其游戏运营收入将受到一定不利影响。

Android 渠道：除苹果应用商店外，发行人不存在单一收入贡献占比超过 20% 的游戏渠道/平台。Android 类渠道不存在单一垄断的游戏渠道/平台，若有某一 Android 游戏渠道/平台与发行人终止合作，发行人仍可选择独立运营游戏产品或与其他游戏渠道/平台合作进行游戏产品的合作运营。单一 Android 游戏渠道/平台合作协议到期无法续约不会对发行人收入产生重大不利影响。

综上，与某一主要游戏渠道/平台合作协议到期无法续约将对发行人收入产生一定不利影响，但因发行人合作的游戏渠道/平台众多，与某一游戏渠道/平台无法续约不会对发行人收入产生重大不利影响。报告期内，发行人与诸多游戏渠道/平台建立了长期、稳定、友好的合作关系，与主要游戏渠道/平台签署的合作协议到期无法续约的可能性较小。

#### （六）主要客户的年龄结构、防沉迷系统的运营情况及经营合规性说明

**1、《开心消消乐》（移动版）用户系发行人的主要客户，该游戏具备轻度、益智等特点，用户年龄结构中以老、中、青年人为主**

发行人的主要游戏产品包含《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版），其中《Ensemble Stars!》及《Merc Storia》系发行人日本研发团队研发，主要在日本等境外地区运营；《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）系发行人境内研发团队研发，主要在中国大陆地区运营，需遵守国家法律法规关于防沉迷系统的相关运营规定。发行人在中国大陆地区运营的两款主要游戏产品均系轻度休闲益智游戏，《开心消消乐》（移动版）自上线以来深受用户欢迎，系发行人主要游戏产品中活跃用户规模最大的游戏产品，其用户群体系发行人的主要客户。

《开心消消乐》（移动版）具备下述突出特点：

(1) 《开心消消乐》（移动版）是深受国民喜爱的绿色游戏

自成立以来，发行人始终秉持“Make The World Happy!（让世界更快乐）”的理念以及“做让每个人都喜欢玩的游戏”的创业理想，致力于开发出健康益智、适应更广泛用户群体的游戏产品。与上述理念相适应，《开心消消乐》（移动版）设计有简单、轻松的游戏规则，要求用户在游戏时进行适当的计算和思考以获得益智、健康的绿色游戏体验。

《开心消消乐》（移动版）以其简单、健康、益智的玩法设计赢得了用户的喜爱：根据 QuestMobile 2016 年度 APP 价值榜，《开心消消乐》（移动版）活跃用户数规模、用户活跃率均位居 2016 年度 APP 用户规模百强榜中游戏 APP 第 1 名；还曾获评 2016 年《南方都市报》2016 新世代权力榜“国民游戏奖”。

(2) 《开心消消乐》（移动版）在游戏时长及付费方面均秉持了“轻度”设计理念，不易使用户沉迷

《开心消消乐》（移动版）单局游戏占用用户游戏时间极短，以苹果应用商店版《开心消消乐》（移动版）为例，2017 年 12 月活跃用户单次游戏时长平均仅 6 分钟。轻度时长特征使得《开心消消乐》（移动版）用户只需利用通勤、等待等碎片化时间即可获得畅快的游戏体验。

此外，《开心消消乐》（移动版）特别设计有防止用户沉迷的精力值系统设置：系统每 5 分钟自动增加 1 点精力值，精力值储存达到 30 点上限之后不再增加。用户每进行一局游戏均需耗费 5 个精力值。在用户耗尽精力值后，需要经历一定的等待间隔时间才可再度获得免费生成的精力值。精力值设置延长了非付费用户的游戏间隔、提升了付费用户连续游戏的成本，有助于降低用户在游戏中沉迷的可能性。

《开心消消乐》（移动版）在付费方面也具备轻度特征。绝大多数用户在游戏中未进行过付费：报告期内，《开心消消乐》（移动版）月均付费率<sup>60</sup>约 5.91%。2017 年，《开心消消乐》（移动版）月均付费率约 6.15%。大多数付费用户在游戏中付费金额较低：2015 年-2017 年，《开心消消乐》（移动版）付费账户年度充值额主要集中于 0-30 元区间，各年充值金额低于 30 元的账户数占当年付费账户数

<sup>60</sup> 月均付费率=当期各月付费率的算术平均值；月付费率=当月付费账户数/当月活跃账户数。



比重均超过 80%。报告期内，《开心消消乐》（移动版）付费账户年度充值金额分布情况详见下表：

当期充值 金额（元）	2017 年		2016 年		2015 年	
	付费账户数 （万）	占比	付费账户数 （万）	占比	付费账户数 （万）	占比
0 <sup>61</sup> -6	2,243.08	54.76%	3,154.19	58.86%	1,923.54	49.15%
6-30	1,214.31	29.64%	1,507.13	28.13%	1,399.36	35.76%
30-500	566.11	13.82%	642.39	11.99%	556.38	14.22%
500-5,000	68.78	1.68%	52.03	0.97%	32.61	0.83%
>5,000	4.06	0.10%	2.88	0.05%	1.39	0.04%
合计	<b>4,096.35</b>	<b>100.00%</b>	<b>5,358.62</b>	<b>100.00%</b>	<b>3,913.28</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，《开心消消乐》（移动版）用户每笔付费订单的平均金额约为 6 元，与游戏中用户最常使用的道具“+5 步”（参见下图示例）价格相当，充分展现了《开心消消乐》（移动版）轻度付费的设计理念。



（图：用户在《开心消消乐》（移动版）单局游戏限定步数即将使用完毕时可以通过购买“+5 步”道具增加剩余步数，帮助过关）

（3）《开心消消乐》用户年龄结构以老、中、青年人为主，未成年人用户占比较低

为了解《开心消消乐》（移动版）用户群体特征，提升持续研发能力及游戏运营水平，发行人曾于 2017 年 4 月 12 日至 2017 年 4 月 21 日期间在《开心消消

<sup>61</sup> 本部分统计不含充值金额为 0，即未充值的用户情况。

乐》（移动版）中开展游戏上线三周年主题问卷调研活动，对用户群体特征进行了调查。根据调查结果，参与调研的用户的年龄结构分布如下所示：

年龄	18岁以下	18-25岁	26-30岁	31-40岁	41-50岁	50岁以上
占比	8.0%	23.9%	19.7%	26.5%	14.9%	7.0%

问卷结果显示，《开心消消乐》（移动版）用户年龄分布广泛，其中18岁以上用户占比约92.0%，系该游戏的主要用户群体；未成年用户占比较低，约为8.0%。

此外，《开心消消乐》（网页版）游戏已根据国家法律法规要求完成防沉迷系统设置。2017年12月25日，根据用户绑定身份证信息获取的《开心消消乐》（网页版）用户年龄结构分布情况如下所示：

年龄	18岁以下	18-30岁	31-40岁	41-50岁	50岁以上
占比	8.8%	39.2%	22.3%	18.1%	11.7%

《开心消消乐》（网页版）用户年龄分布与《开心消消乐》（移动版）基本一致：用户年龄分布较为广泛，18岁以上用户占比约91.2%，系该游戏的主要用户群体；未成年用户占比较低，约为8.8%。

## 2、发行人防沉迷系统的运营情况符合国家法律法规规定

### （1）国家法律法规关于防沉迷系统的相关规定：

法规名称	颁布时间	颁布部门	主要内容
《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》（新出联〔2007〕5号）	2007年4月	新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、信息产业部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会	网络游戏产品需按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》和《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》进行开发部署。
《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联〔2011〕10号）	2011年9月	新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、信息产业部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会	各网络游戏运营企业应切实实施网络游戏防沉迷实名验证工作，抓紧做好所有在线使用的网络游戏（不含手机网络游戏）的防沉迷实名验证工作。

法规名称	颁布时间	颁布部门	主要内容
《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新广出办发[2014]72号）	2014年7月	国家新闻出版广电总局办公厅	各互联网出版机构、网络游戏运营企业应深入落实关于网络游戏防沉迷实名验证工作要求。网络游戏防沉迷系统实施工作适用于除移动网络游戏之外的所有网络游戏。受硬件及技术等因素限制，网络游戏防沉迷系统实施工作暂不适用于移动网络游戏。
《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发[2016]44号）	2016年5月	国家新闻出版广电总局办公厅	申请出版非本通知第三条范围内（指不涉及政治、军事、民族、宗教等题材内容，且无故事情节或者情节简单的消除类、跑酷类、飞行类、棋牌类、解谜类、体育类、音乐舞蹈类等休闲益智国产移动游戏）的国产移动游戏按照《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》的要求办理。

根据《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》（新出联〔2007〕5号）、《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联〔2011〕10号）、《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新广出办发〔2014〕72号）、《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发〔2016〕44号）等法律法规要求，非移动端网络游戏产品均需按照法律法规要求设置网络游戏防沉迷系统；网络游戏防沉迷系统设置相关要求暂不适用于不涉及政治、军事、民族、宗教等题材内容，且无故事情节或者情节简单的消除类、跑酷类、飞行类、棋牌类、解谜类、体育类、音乐舞蹈类等休闲益智国产移动游戏。

## （2）防沉迷系统的运营情况

移动网络游戏产品层面：截至本招股说明书签署日，发行人在中国大陆地区运营的移动网络游戏产品包括《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）、《海滨消消乐》及《偶像梦幻祭》，上述游戏均不涉及政治、军事、民族、宗教等题材内容，且均系无故事情节或情节简单的消除类、音乐舞蹈类等休闲益智国产移动游戏，不属于法律法规强制要求实施防沉迷系统设置的游戏品类。对于上述移动网络游戏产品，发行人在游戏中主动添加了提示用户适度游戏的健康游戏提示，提醒用户“抵制不良游戏 拒绝盗版游戏 注意自我保护 谨防受骗上当 适度游戏益脑 沉迷游戏伤身 合理安排时间 享受健康生活”，避免沉迷。

网页游戏产品层面：发行人目前唯一在中国大陆地区运营的网页游戏产品

《开心消消乐》（网页版）已按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》和《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》等相关法律法规要求完成防沉迷系统设置，并经新闻出版广电总局验收合格，用户需绑定身份证账号才可登录并使用《开心消消乐》（网页版）。未满 18 岁的用户将受到防沉迷系统的相关限制：游戏过程中定期提示累计在线时间及相应提示，如“您累计在线时间已满 1 小时，祝您游戏愉快！”、“您累计在线时间已满 3 小时，您已经进入疲劳游戏时间，您在游戏内的所有收益将降为正常值的 50%，请您尽快下线休息，做适当身体活动。”。用户累计游戏时间超过 3 小时，则其精力值恢复速度、游戏过关获取的银币奖励收益下降为正常值的 50%；累计游戏时间达 5 小时以上则精力值、银币等收益下降为 0，直至累计下线时间满 5 小时后才恢复正常。

公司层面：发行人积极响应《文化部等部门关于印发<“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案>的通知》，主动参与“未成年人家长监护工程”建设，并在公司网站公示（<http://www.happyelements.com/site/familysafety>）。家长提供合法的监护人资质证明、游戏账号以及对限制子女游戏强度的诉求等信息后可对子女游戏账号采取限制措施：如限制子女每日游戏时间区间、长度，甚至完全禁止等。

### （3）发行人游戏产品的防沉迷系统设置符合国家规定

根据《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》（新出联〔2007〕5 号）、《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联〔2011〕10 号）、《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新广出办发〔2014〕72 号）、《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发〔2016〕44 号）等法律法规要求，截至本招股说明书签署日，发行人在中国大陆地区运营的游戏产品中，仅《开心消消乐》（网页版）需按照相关法律法规要求设置防沉迷系统。《开心消消乐》（网页版）已按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》和《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》等相关法律法规要求完成防沉迷系统设置，发行人游戏产品的防沉迷系统设置符合国家规定。

此外，尽管发行人在中国大陆地区运营的移动网络游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）、《偶像梦幻祭》、《海滨消消乐》均不属于国家法规强制要求设置防沉迷系统的游戏品类，发行人仍主动在上述游戏的启动页面设置了提醒用户适度游戏的健康游戏提示，避免用户沉迷。且在游戏产品研发

设计之初，发行人就主要选择了以休闲益智游戏、偶像类游戏为主的轻度游戏品类，在游戏时长及付费设计方面均呈现出“轻度”特征，对用户时间的占用较少，较不易使用户沉迷。

### 3、相关主管部门的合法合规意见

根据北京市文化市场行政执法总队于2018年3月23日出具的证明，自2014年1月1日至2017年12月31日，发行人没有因违反文化（含网络文化、网络游戏等）方面行政管理相关法律法规受到该单位及住所地文化委员会行政处罚的记录，不存在重大违法违规情形。

根据北京市文化市场行政执法总队于2017年6月8日、2017年10月23日及2018年1月15日出具的证明，自2014年1月1日至2017年12月31日，北京乐元素没有因违反文化（含互联网文化、网络游戏等）方面行政管理相关法律法规受到该单位及住所地文化委员会行政处罚的记录。

根据保荐机构与发行人律师于2018年1月18日对北京市新闻出版广电局相关负责人进行的访谈，该负责人表示，自2014年1月1日以来，该局未发现发行人存在违法违规情况，未对发行人做出过行政处罚或采取行政措施。

综上，发行人在游戏运营方面符合防沉迷的相关法律、法规要求。

#### （七）主要游戏产品充值前五大账户情况

##### 1、开心消消乐（移动版）

期间	排名	游戏账号	充值金额（万元）
2017年	1	81400****	19.24
	2	8473****	19.07
	3	137315****	17.27
	4	8000057622****	16.06
	5	148683****	14.69
2016年	1	8000057622****	64.89
	2	8473****	19.41
	3	10039****	18.91
	4	42039****	18.34
	5	26832****	13.13
2015年	1	8473****	17.67

期间	排名	游戏账号	充值金额（万元）
	2	286****	11.48
	3	5236****	10.98
	4	1802****	9.71
	5	48348****	9.54

## 2、Ensemble Stars!

期间	排名	游戏账号	充值金额（万元）
2017年	1	5f4ce28a-beaa-11e5-a351-17519fa8****	29.51
	2	9516b236-9110-11e6-b981-5b23fa0d****	19.40
	3	47055d12-fca2-11e4-8fed-0b62655e****	17.49
	4	280e2432-6987-11e5-b1e3-4f3c4970****	14.20
	5	1e956ade-e3d2-11e6-a537-0bc3c582****	13.75
2016年	1	5f4ce28a-beaa-11e5-a351-17519fa8****	32.61
	2	247354bc-caf0-11e5-a845-2b5938e6****	23.27
	3	748bfcd2-ed9d-11e4-9e15-1527afc7****	17.69
	4	da8eb7e4-3880-11e5-b37c-43a3d445****	14.20
	5	76716266-5fa9-11e5-94fc-39edb5f9****	13.76
2015年	1	a65e2186-efeb-11e4-afa7-51e010a0****	14.59
	2	233bf7b6-edab-11e4-8da0-3500f05b****	13.63
	3	12c89272-ed9c-11e4-a4eb-095bf887****	9.56
	4	56682c64-2e23-11e5-922b-192dc06f****	8.72
	5	748bfcd2-ed9d-11e4-9e15-1527afc7****	8.17

## 3、Merc Storia

期间	排名	游戏账号	充值金额（万元）
2017年	1	52c880b1-1d27-4665-8dbc-793981bc4****	15.50
	2	61c3773e-0cad-4cba-9233-a7a2231e****	13.85
	3	c40cb642-8fc2-48e2-9909-26ff1b529****	12.66
	4	c1b1325a-b963-4ca1-be3d-6dce2b31****_	12.11
	5	d0cf23f30ab977cc44112e436d91038b9b30****	12.07
2016年	1	6bd2e184-7df0-470f-9326-c03b156f9****	21.01
	2	56a9e377-bf7b-4c7b-88de-9cb5ad801****	18.47
	3	fca64580-f9d0-4e35-872c-e294879d4****	15.13
	4	64884b82-10e8-40f1-99b2-7887190a****	14.87
	5	6b2df335-e321-442e-a4bc-70596fe8****	14.24
2015年	1	ebc52507f7855d3d70eb23af60b916d7328f****	19.49

期间	排名	游戏账号	充值金额（万元）
	2	f95ef87d82cda74e3b42e6861ac0d7b2ed28****	17.42
	3	24d8b6aa715585aecfe8efb1046ecefde9f4****	17.00
	4	c6861ed2-f9a3-4d98-81c2-933ddc07****	15.85
	5	d3ee8f37-79ae-4352-8c5d-cc85ddf0****	13.55

#### 4、开心水族箱（移动版）

期间	排名	游戏账号	充值金额（万元）
2017年	1	105017***	16.00
	2	3705***	14.91
	3	3558***	14.84
	4	4987***	13.85
	5	1650***	13.62
2016年	1	105017***	17.84
	2	4008***	13.58
	3	3364***	13.54
	4	4092***	13.11
	5	118***	11.50
2015年	1	3364***	15.58
	2	4823***	13.93
	3	4092***	13.70
	4	4008***	13.60
	5	3037***	13.45

#### （八）海外<sup>62</sup>客户的开拓情况

报告期内，发行人来自中国大陆以外的收入分类情况如下：

收入类型	2017年度		2016年度		2015年度	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
游戏运营收入	63,402.67	93.16%	57,584.14	94.41%	36,115.39	97.68%
IP运营相关收入	4,655.44	6.84%	3,406.65	5.59%	856.55	2.32%
合计	<b>68,058.11</b>	<b>100.00%</b>	<b>60,990.79</b>	<b>100.00%</b>	<b>36,971.94</b>	<b>100.00%</b>

#### 1、游戏运营类

报告期内，发行人海外游戏运营的主要游戏渠道/平台如下：

<sup>62</sup> “海外”指中国大陆以外的国家及地区。

序号	渠道/平台	与发行人关系	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
			金额 (万元)	占比	金额 (万元)	占比	金额 (万元)	占比
1	Apple Inc.	非关联方	33,346.65	52.60%	29,102.51	50.54%	12,173.38	33.71%
2	Google Inc.	非关联方	25,561.16	40.32%	23,646.37	41.06%	13,795.26	38.20%
3	Facebook Ireland Limited	非关联方	2,100.71	3.31%	2,346.83	4.08%	6,904.15	19.12%
合计			<b>61,008.52</b>	<b>96.22%</b>	<b>55,095.71</b>	<b>95.68%</b>	<b>32,872.79</b>	<b>91.02%</b>
海外游戏运营收入			<b>63,402.67</b>	<b>100.00%</b>	<b>57,584.14</b>	<b>100.00%</b>	<b>36,115.39</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，发行人海外游戏运营类主要客户保持稳定，为 Apple Inc.、Google Inc.以及 Facebook Ireland Limited 等知名应用平台或社交网站。发行人作为游戏开发者在上述渠道/平台上架游戏并持续改进、更新版本，渠道/平台则为发行人的上架游戏提供推广展示、计费收款等相关服务，双方根据约定的比例对用户充值款进行分成，相关合同信息如下：

序号	渠道/平台名称	合同名称	合同内容	合同期限	分成比例 (发行人： 渠道/平台)	计费与结算方式
1	Apple Inc.	1. Apple Developer Program License Agreement Schedule 2; 2. Apple Developer Program License Agreement Schedule 3	用户可以通过 Apple 及其渠道体验游戏、购买产品并付费，Apple 收取一定比例的渠道费	-	Apple Inc. 在留存需代扣缴的税费后，将用户充值款按照 70%: 30% 的比例进行分成	Apple Inc. 在留存渠道费及代扣缴的税费后，将用户充值款项通过银行汇付的方式支付给发行人，结算周期一般为 Apple 收到用户付费当月结束后 45 日之内
2	Google Inc.	Google Play デベロッパー販売/配布契約書	用户可以通过 Google Play 及其渠道体验游戏、购买产品并付费，Google Play 收取一定比例的渠道费	-	Google Inc. 在留存需代扣缴的税费后，将用户充值款按照 70%: 30% 的比例进行分成	Google Inc. 在留存渠道费及代扣缴的税费后，将用户充值款项通过银行汇付的方式支付给发行人



序号	渠道/平台名称	合同名称	合同内容	合同期限	分成比例（发行人：渠道/平台）	计费与结算方式
3	Facebook Ireland Ltd.	1.服务条款； 2. Facebook 开发者支付条款	用户可以通过 Facebook 及其渠道体验游戏、购买产品并付费，Facebook 收取一定比例的渠道费	-	Facebook Ireland Ltd.在留存需代扣缴的税费后，将用户充值款按照 70%：30% 的比例进行分成	Facebook Ireland Ltd.在留存渠道费及代扣缴的税费后，将用户充值款项通过银行汇付的方式支付给发行人，结算周期一般为交易发生的一月两次的周期（每月 1 号到 15 号或 16 号到月末）结束后约 21 天

2015 年至 2017 年各期，发行人来自主要海外客户的收入金额占海外游戏运营收入金额的比例分别为 91.02%、95.68%以及 96.22%。2016 年，发行人日本子公司主要游戏《Ensemble Stars!》表现优异，进一步提升了来自主要渠道/平台 Apple Inc.及 Google Inc.的收入金额。

## 2、IP 运营类

报告期内，发行人在海外地区主要采取授权合作及自主商品销售等方式对自研游戏中的 IP 形象进行综合运营：

（1）发行人委托株式会社 G-CREWS 等公司制作、保管并在线上发售游戏周边产品，双方根据约定的比例对销售收入进行分成；

（2）发行人与株式会社 MARVELOUS 等公司共同出资、制作并运营《Ensemble Stars!》相关舞台剧项目等线下活动，各方根据约定的比例对活动收入进行分成。

## 3、海外客户占比下降原因

2015 年，《开心消消乐》（移动版）在中国大陆地区表现优异，使得大陆地区的收入增长明显，因此虽然公司海外收入金额较上一年度保持稳定增长，但收入占比仍有所下降。

### （九）海外客户销售的游戏内容及变动原因<sup>63</sup>

<sup>63</sup> “海外”指中国大陆以外国家及地区。

报告期内，发行人向海外客户销售的主要游戏包括《Ensemble Stars!》（主要海外运营地区：日本）、《Merc Storia》（主要海外运营地区：日本、台湾）以及《开心水族箱》（移动版）（主要海外运营地区：台湾）。报告期内，《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）的收入金额及占比逐步下滑，而《Ensemble Stars!》自 2015 年上线以来，收入金额及占比快速增长。报告期内，三款主要游戏的海外收入金额占海外游戏运营收入的比例均超过 60%：

项目	游戏类型	2017 年		2016 年		2015 年	
		金额 (万元)	占海外 游戏运 营收入 比例	金额 (万元)	占海外 游戏运 营收入 比例	金额 (万元)	占海外 游戏运 营收入 比例
Ensemble Stars!	偶像类	38,476.15	60.69%	31,038.46	53.90%	3,205.06	8.87%
Merc Storia	RPG	9,542.42	15.05%	12,458.39	21.64%	15,687.01	43.44%
开心水族箱（移动版）	休闲益智	3,388.48	5.34%	3,730.05	6.48%	5,888.73	16.31%
合计		<b>51,407.05</b>	<b>81.08%</b>	<b>47,226.90</b>	<b>82.01%</b>	<b>24,780.80</b>	<b>68.62%</b>
海外游戏运营收入		<b>63,402.67</b>	<b>100.00%</b>	<b>57,584.14</b>	<b>100.00%</b>	<b>36,115.39</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，随着发行人日本子公司推出《Ensemble Stars!》并取得巨大成功，发行人主要的海外运营游戏内容由以《Merc Storia》为代表的 RPG 类游戏以及以《开心水族箱》（移动版）为代表的休闲益智游戏逐步转变为以《Ensemble Stars!》为代表的偶像类游戏，三款游戏在海外地区的主要运营数据如下：

### 1. 《Ensemble Stars!》

报告期内各季度，《Ensemble Stars!》月均活跃账户数及月均付费账户数基本保持增长趋势：

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2015 年 4-6 月 <sup>64</sup>	31.27	1.59	747.89	21.08	483.16
2015 年 7-9 月	31.09	2.95	1,578.39	50.78	529.34
2015 年 10-12 月	35.70	4.62	3,188.65	89.71	693.49
2016 年 1-3 月	39.74	5.86	4,023.88	101.42	686.50
2016 年 4-6 月	48.46	6.92	4,925.56	101.94	712.80
2016 年 7-9 月	51.15	7.24	5,053.89	98.35	700.37
2016 年 10-12 月	46.85	6.71	5,440.64	116.16	806.98
2017 年 1-3 月	47.84	6.94	5,088.36	106.59	733.59

<sup>64</sup> 《Ensemble Stars!》于 2015 年 4 月首次上线，故运营数据自 2015 年 2 季度起。

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2017 年 4-6 月	64.41	5.14	3,451.70	55.53	671.94
2017 年 7-9 月	46.26	4.78	3,067.73	66.41	639.77
2017 年 10-12 月	54.59	5.85	4,165.56	78.31	710.12

注：1、月均活跃账户数=当期各月活跃账户数的算术平均值。

2、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

3、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

4、月均 ARPU 值=当期各月 ARPU 值的算术平均值。

5、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

## 2. 《Merc Storia》

报告期内各季度，《Merc Storia》的月均付费账户数呈现下降波动下降趋势：

时间	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPPU 值 (元)
2015 年 1-3 月	3.22	2,035.87	638.54
2015 年 4-6 月	1.76	1,370.68	776.37
2015 年 7-9 月	1.94	1,561.35	803.32
2015 年 10-12 月	1.58	1,405.97	906.01
2016 年 1-3 月	1.97	1,586.03	811.49
2016 年 4-6 月	1.59	1,317.07	841.98
2016 年 7-9 月	1.39	1,297.48	906.73
2016 年 10-12 月	1.32	1,070.88	812.10
2017 年 1-3 月	1.46	1,283.12	852.93
2017 年 4-6 月	1.22	1,172.09	958.10
2017 年 7-9 月	1.45	1,087.85	812.74
2017 年 10-12 月	1.34	814.94	611.93

注：1、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

2、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

3、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

## 3. 《开心水族箱》（移动版）

报告期内各季度，《开心水族箱》（移动版）在海外地区的月均活跃账户数及月均付费账户数呈现波动下降趋势：

时间	月均活跃账户数（万）	月均付费账户数（万）	月均充值流水（万元）	月均 ARPU 值（元）	月均 ARPPU 值（元）
2015 年 1-3 月	74.74	7.52	716.00	9.54	94.12
2015 年 4-6 月	62.28	6.51	699.81	11.19	108.22
2015 年 7-9 月	59.67	5.71	588.80	9.95	104.03
2015 年 10-12 月	44.56	4.44	526.84	11.80	118.89
2016 年 1-3 月	41.78	4.53	433.16	10.39	96.18
2016 年 4-6 月	36.91	3.28	446.54	12.08	134.54
2016 年 7-9 月	36.40	3.07	449.72	12.35	148.22
2016 年 10-12 月	26.99	1.96	471.82	17.53	242.61
2017 年 1-3 月	25.87	1.57	414.96	16.01	263.39
2017 年 4-6 月	23.70	1.47	393.87	16.62	269.71
2017 年 7-9 月	25.05	1.45	427.18	17.30	295.38
2017 年 10-12 月	19.60	1.18	390.69	19.88	329.12

注：1、月均活跃账户数=当期各月活跃账户数的算术平均值。

2、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

3、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

4、月均 ARPU 值=当期各月 ARPU 值的算术平均值。

5、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

## 五、发行人采购情况与主要供应商

### （一）主要原材料采购情况

报告期内，乐元素主要在中国和日本从事移动网络游戏的研发及运营，同时开发与提供基于原创 IP 的周边商品、动画、漫画、音乐和线下演出等产品及服务。报告期内，乐元素的营业收入主要来源于移动网络游戏产品及服务。报告期内，发行人采购的主要内容为：（1）支付部分游戏渠道/平台、游戏运营商、支付服务商的游戏分成款项；（2）采购游戏运营过程中所需的推广服务（线上、线下广告采购等）；（3）采购游戏研发及运营过程相关的服务器租赁服务等。

### （二）主要供应商

报告期内，公司前五大供应商的具体情况如下：

单位：万元

2017年					
序号	供应商	与发行人关系	采购内容	采购金额	占比
1	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	合作运营服务	14,436.65	17.08%
2	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	合作运营服务	10,237.42	12.11%
3	株式会社 Cyber Z	非关联方	广告	7,744.31	9.16%
	株式会社 Cyber Agent	非关联方	广告		
4	聚心（天津）文化传播有限公司	非关联方	广告	5,113.55	6.05%
5	腾讯云计算（北京）有限责任公司	关联方	云服务	4,547.02	5.38%
	财付通支付科技有限公司	关联方	支付服务		
合计				<b>42,078.95</b>	<b>49.79%</b>
采购总额				<b>84,507.24</b>	<b>100.00%</b>
2016年					
序号	供应商	与发行人关系	采购内容	采购金额	占比
1	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	合作运营服务	7,751.43	12.02%
2	株式会社 Cyber Agent	非关联方	广告	6,122.96	9.50%
	株式会社 Cyber Z	非关联方	广告		
3	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	合作运营服务	5,882.89	9.12%
4	腾讯云计算（北京）有限责任公司	关联方	云服务	3,708.14	5.75%
	财付通支付科技有限公司	关联方	支付服务		
5	天津百度紫桐科技有限公司	非关联方	合作运营服务	3,697.29	5.73%
合计				<b>27,162.71</b>	<b>42.13%</b>
采购总额				<b>64,472.09</b>	<b>100.00%</b>
2015年					
序号	供应商	与发行人关系	采购内容	采购金额	占比
1	株式会社 Cyber Z	非关联方	广告	3,338.52	9.46%
	株式会社 Cyber Agent	非关联方	广告		
2	蓝鲸数位股份有限公司	非关联方	广告	2,918.45	8.27%
3	腾讯云计算（北京）有限责任公司	关联方	云服务	2,029.28	5.75%
	财付通支付科技有限公司	关联方	支付服务		
4	天津百度紫桐科技有限公司	非关联方	合作运营服务	1,651.28	4.68%
5	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	合作运营服务	1,502.42	4.26%
合计				<b>11,439.95</b>	<b>32.42%</b>
采购总额				<b>35,288.24</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司不存在向单个供应商的采购比例超过发行人采购总额的 50% 的情况；除腾讯云计算（北京）有限责任公司、财付通支付科技有限公司为发行人关联方外，不存在发行人董事、监事、高级管理人员和其他核心技术人员、主

要关联方或持有发行人 5%以上股份的股东在上述供应商中占有权益的情况。

## (三) 主要供应商的基本情况

发行人主要供应商的基本情况如下:

序号	供应商名称	成立时间	注册资本	主营业务/经营规模	股权结构	是否存在除购销外的任何关系
1	东莞市讯怡电子科技有限公司	2013-07-09	10,000 万元人民币	基于 Oppo 手机终端、官方网站或线下助手等渠道的互联网增值服务, 包括游戏合作运营等。近年来, 国产品牌手机崛起, 并在 2017 年保持增长趋势。截至 2017 年 9 月, 国产四大品牌 OPPO、华为、vivo 及小米占据新增活跃设备超过 90% 份额, 其中 OPPO、vivo 渠道占据了超过 60% 的安卓新增活跃设备。2017 年 9 月, OPPO 占据中国移动互联网月度活跃设备 15.8%。	东莞市永盛通信科技有限公司工会委员会; 欧普拉斯企业管理咨询(重庆)有限公司	否
2	广东天宸网络科技有限公司	2014-02-24	1,000 万元人民币	基于 vivo 手机终端、具有合法运营权的软件、网站等渠道的互联网增值服务, 包括游戏合作运营等。近年来, 国产品牌手机崛起, 并在 2017 年保持增长趋势。截至 2017 年 9 月, 国产四大品牌 OPPO、华为、vivo 及小米占据新增活跃设备超过 90% 份额, 其中 OPPO、vivo 渠道占据了超过 60% 的安卓新增活跃设备。2017 年 9 月, vivo 占据中国移动互联网活跃设备 13.5%。	东莞市天宸通信科技有限公司工会委员会	否

序号	供应商名称	成立时间	注册资本	主营业务/经营规模	股权结构	是否存在除购销外的任何关系
3	株式会社 Cyber Agent	1998-03-18	72 亿 300 万日元	公司于 2014 年 9 月登陆东京证券交易所第一部上市, 股票代码: 4751, 主要从事互联网广告代理业务、传媒和游戏制作发行业务, 互联网广告代理业务营业收入位居全日本首位。公司在 2016 年 10 月至 2017 年 9 月 30 日截止的会计年度, 营业收入为 3,713 亿日元, 净利润为 40 亿日元	前十大股东: 藤田晋, 20.5% 日本 Trust Service 信托银行株式会社(信托口), 4.7% 日本 Master Trust 信托银行株式会社(信托口), 3.3% NORTHERN TRUST CO.(AVFC) SUB A/C NON TREATY, 3.5% JP Morgan Chase Bank, 3.3% STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001, 2.6% MSIP CLIENT SECURITIES, 1.7% 日本 TRUSTEE SERVICE 那拓银行株式会社(信托口 5), 1.9% THE BANK OF NEW YORK 133524, 2.2% J.P.MORGAN BANK LUXEMBOURG S.A. 1.7%	否
4	株式会社 Cyber Z	2009-04-01	4000 万日元	智能手机端口的广告代理业务、智能设备技术以及智能手机传媒业务等	株式会社 Cyber Agent, 100%	否
5	株式会社 Asatsu DK	1956-03-19	375 亿 8136 万 6100 日元	公司于 1987 年 10 月 29 日在东京证券交易所第一部上市, 证券代码 9747, 主要从事综合性的广告代理; 电视、传媒等的战略咨询等业务。公司在 2016 年 1 月至 12 月 31 日截止的会计年度, 营业收入为 3,526 亿日元, 净利润为 26 亿日元	前十大股东: WPP International Holding BV, 24.74% NORTHERN TRUST CO.(AVFC) RE SILCHESTER INTERNATIONAL INVESTORS INTERNATIONAL VALUE EQUITY TRUST, 7.46% NORTHERN TRUST COMPANY (AVFC) RE US TAX, 4.43% 日本 Master Trust 信托银行株式会社, 2.96% NORTHERN TRUST CO. (AVFC) ACCOUNT NON TREATY, 2.63% NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE IEDU UCITS CLIENTS NON LENDING 15 PCT TREATY ACCOUNT, 2.55% 日本 Trustee Service 信托银行株式会社(信托口), 2.51% THE BANK OF NEW YORK MELLON SANB 10, 2.12% 日本 Master Trust 信托银行株式会社(退职金信托口、三菱商事株式会社口), 1.83% 日本 Trustee Service 信托银行株式会社(信托口 5), 1.5%	否
6	腾讯云计算(北京)有限责任公司	2010-10-21	12,000 万元人民币	云服务提供商	深圳市世纪凯旋科技有限公司; 北京英克必成科技有限公司	除招股说明书已披露的关联关系外, 其他无



序号	供应商名称	成立时间	注册资本	主营业务/经营规模	股权结构	是否存在除购销外的任何关系
7	财付通支付科技有限公司	2006-08-25	100,000 万元人民币	微信支付服务	深圳市腾讯计算机系统有限公司； 深圳市世纪凯旋科技有限公司	除招股说明书已披露的关联关系外，其他无
8	天津多酷紫桐科技有限公司(曾用名:天津百度紫桐科技有限公司)	2014-04-25	1,000 万元人民币	互联网媒体与服务提供商, 在自有渠道及相关关联公司渠道(包括但不限于百度网讯、百度在线、百度中国)推广网络游戏。多酷游戏的前身是百度游戏, 完成更名之后的“多酷游戏”继承了与百度各重要流量入口的合作关系, 聚合多方势能, 从独代发行、研运一体、全球精品、IP 多元化等维度全力出击, 打造覆盖全产业链的生态圈。	百度移信网络技术(北京)有限公司	否
9	蓝鲸数位股份有限公司*	2013-06-28 至 2017-10-23	5,000 万新台币	代理游戏在台湾地区的发行和运营	经查询台湾财政部税务入口网( <a href="https://www.etax.nat.gov.tw/">https://www.etax.nat.gov.tw/</a> ), 蓝鲸数位股份有限公司已于 2017 年 10 月 23 日解散	否
10	株式会社 Adways	2001-02-28	16 亿 500 万日元	公司于 2006 年 6 月在东京证券交易所创业板上市, 股票代码: 2489, 主要从事智能手机端口的广告代理业务等。公司在 2016 年 4 月至 2017 年 3 月 31 日截止的会计年度, 营业收入为 423 亿日元, 净利润为-1.3 亿日元	前十大股东: 冈村 阳久, 19.5% 伊藤忠商事株式会社, 9.6% 株式会社 SBI 证券, 1.0% 楽天証券株式会社, 0.7% BNY GCM ACCOUNTS M NOM, 0.7% Morgan Stanley MUFG 証券株式会社, 0.6% BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC), 0.4% 松井证券株式会社, 0.3% BNYM SA/NV FOR BNYM FOR BNYM GCM CLIENT ACCTS M ILM FE, 0.3% GMO CLICK 証券株式会社, 0.2%	否

序号	供应商名称	成立时间	注册资本	主营业务/经营规模	股权结构	是否存在除购销外的任何关系
11	聚心(天津)文化传播有限公司	2017年1月2日	500万元人民币	组织文化艺术交流活动, 电脑图文设计、制作, 从事广告业务, 园林绿化设计, 市场调查, 商务信息咨询, 会议服务, 企业管理咨询, 展览展示服务, 公共关系服务。(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)	汪海; 李明强	否

#### （四）主要供应商变动情况及对主要供应商的依赖情况

##### 1、前五名供应商变化的原因及单个供应商采购占比变化的原因以及发行人向其采购的价格与原供应商相比的变化情况

2015年，发行人采购总额为35,288.24万元，较2014年增长68.26%，与发行人业务扩张、营收增长趋势相匹配；发行人向前五大供应商采购金额合计11,439.95万元，占比32.42%，各主要供应商采购金额及变化原因如下：

2015年					
序号	供应商	采购内容	采购金额(万元)	占比	变动原因
1	株式会社 Cyber Z	广告	3,338.52	9.46%	发行人向该供应商采购的主要系日本地区的广告投放服务，发行人在日本地区主要与业内知名资深广告公司合作，各年具体供应商选择、向供应商采购占比受当年具体推广计划安排、广告形式、投放媒体、目标受众等的影响发生变化。
	株式会社 Cyber Agent	广告			
2	蓝鲸数位股份有限公司	广告	2,918.45	8.27%	发行人向该供应商采购的主要系《开心水族箱》等游戏产品在台湾地区的广告投放服务，发行人向其采购金额受游戏产品具体推广计划、广告投放媒体、广告投放形式、具体受众等影响而发生变化。
3	腾讯云计算（北京）有限责任公司	云服务	2,029.28	5.75%	发行人向该供应商采购的主要系云服务器租赁服务，采购需求量受游戏研发、运营中的具体数据存储、读写需求影响而发生变动。
	财付通支付科技有限公司	支付服务			
4	天津百度紫桐科技有限公司	合作运营服务	1,651.28	4.68%	发行人《开心消消乐》（移动版）等明星游戏产品于2014年上线后，游戏用户充值金额、营收规模逐步提升，发行人与百度渠道合作游戏合作运营而支付给百度渠道的充值收入分成款及采购占比增加。
5	东莞市讯怡电子科技有限公司	合作运营服务	1,502.42	4.26%	发行人《开心消消乐》（移动版）等明星游戏产品于2014年上线后，游戏用户充值金额、营收规模逐步提升，发行人与OPPO渠道合作游戏合作运营而支付给OPPO渠道的充值收入分成款及采购占比增加。

2016年，发行人采购总额为64,472.09万元，较2015年增长82.70%，与发行人业务持续扩张、营收持续增长的趋势相匹配；发行人向前五大供应商采购金额27,162.71万元，占比42.13%，发行人向各主要供应商采购金额及其变化原因如下：

2016年					
序号	供应商	采购内容	采购金额 (万元)	占比	变动原因
1	东莞市讯怡电子科技有限公司	合作运营服务	7,751.43	12.02%	近年来OPPO等国产品牌手机市场占有率增加，OPPO渠道的用户规模、市场地位、重要性提升。发行人与该渠道合作进行游戏合作运营合作，向其支付的用户充值收入分成规模逐年提升。
2	株式会社 Cyber Agent	广告	6,122.96	9.50%	发行人向该供应商采购的主要系日本地区的广告投放服务，发行人在日本地区主要与业内知名资深广告公司合作，各年具体供应商选择、向供应商采购占比受当年具体推广计划安排、广告形式、投放媒体、目标受众等的影响发生变化。
	株式会社 Cyber Z	广告			
3	广东天宸网络科技有限公司	合作运营服务	5,882.89	9.12%	近年来vivo等国产品牌手机市场占有率增加，vivo渠道的用户规模、市场地位、重要性提升。发行人与该渠道合作进行游戏合作运营合作，向其支付的用户充值收入分成规模逐年提升。
4	腾讯云计算(北京)有限责任公司	云服务	3,708.14	5.75%	发行人向该供应商采购的主要系云服务器租赁服务，采购需求量受游戏研发、运营中的具体数据存储、读写需求影响发生变动。 发行人向该供应商采购的主要系微信支付、QQ钱包渠道的支付服务，发行人向其支付的手续费及手续费占采购总额比重占比受支付渠道手续费率及发行人游戏产品用户选择该渠道进行充值的具体金额影响而发生变动。
	财付通支付科技有限公司	支付服务			
5	天津百度紫桐科技有限公司	合作运营服务	3,697.29	5.73%	发行人《开心消消乐》（移动版）等明星游戏产品于2014年上线后，游戏用户充值金额、营收规模逐步提升，发行人与百度渠道合作游戏合作运营而支付给百度渠道的充值收入分成款及采购占比增加。

2017年，发行人采购总额为84,507.24万元，前五大供应商采购金额合计为42,078.95万元，占比49.79%。各供应商采购金额及其变化原因如下：

2017年					
序号	供应商	采购内容	采购金额 (万元)	占比	变动原因
1	东莞市讯怡电子科技有限公司	合作运营服务	14,436.65	17.08%	近年来OPPO等国产品牌手机市场占有率增加，OPPO渠道的用户规模、市场地位、重要性提升。发行人与该渠道合作进行游戏合作运营合作，向其支付的用户充值收入分成规模逐年提升。
2	广东天宸网络科技有限公司	合作运营服务	10,237.42	12.11%	近年来vivo等国产品牌手机市场占有率增加，vivo渠道的用户规模、市场地位、重要性提升。发行人与该渠道合作进行游戏合作运营合作，向其支付的用户充值收入分成规模逐年提升。
3	株式会社 Cyber Z	广告	7,744.31	9.16%	发行人向该供应商采购的主要系日本地区的广告投放服务，发行人在日本地区主要与业内知名资深广告公司合作，各年具体供应商选择、向供应商采购占比受当年具体推广计划安排、广告形式、投放媒体、目标受众等的影响发生变化。
	株式会社 Cyber Agent	广告			
4	聚心（天津）文化传播有限公司	广告	5,113.55	6.05%	发行人向该供应商采购的主要系中国大陆地区的卫视广告投放服务。发行人在中国大陆地区与多家广告代理商合作，各年具体供应商选择、向供应商采购的金额及占比受当年推广计划安排、广告形式、投放媒体、目标受众等的影响而发生

2017年					
序号	供应商	采购内容	采购金额 (万元)	占比	变动原因
					变化。
5	腾讯云计算（北京）有限责任公司	云服务	4,547.02	5.38%	发行人向该供应商采购的主要系云服务器租赁服务，采购需求量受游戏研发、运营中的具体数据存储、读写需求影响发生变动。
	财付通支付科技有限公司	支付服务			发行人向该供应商采购的主要系微信支付、QQ钱包渠道的支付服务，发行人向其支付的手续费及手续费占采购总额比重占比受支付渠道手续费率及发行人游戏产品用户选择该渠道进行充值的具体金额影响而发生变动。

报告期内，历年新增主要供应商情况如下：

2016年前五大供应商较2015年新增情况						
序号	供应商名称	成立时间	注册资本	发行人向其 采购金额 (万元)	发行人向 其采购金 额占采购 总额比例	发行人向其采购价格与原供 应商相比的变化情况
1	广东天宸网络科技有限公司	2014年	1,000万元 人民币	5,882.89	9.12%	广东天宸网络科技有限公司系发行人合作进行游戏产品合作运营的众多游戏渠道/平台之一。报告期内，发行人与各游戏渠道/平台持续维持合作关系，与各渠道/平台合作的分成比例基本稳定。广东天宸网络科技有限公司与发行人合作的主要境内游戏渠道/平台的分成比例基本相当。
2017年前五大供应商较2016年新增情况						
序号	供应商名称	成立时间	注册资本	发行人向其 采购金额 (万元)	发行人向 其采购金 额占采购 总额比例	发行人向其采购价格与原供 应商相比的变化情况
1	聚心（天津）文化传播有限公司	2017年	500万元 人民币	5,113.55	6.05%	发行人主要向聚心（天津）文化传播有限公司采购卫视广告投放服务。广告行业竞争程度充分，发行人购买广告资源的价格依据各卫视制定的具体广告刊例价格确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准，采购价格公允。

自2015年起，发行人前五大供应商较为稳定，各期变动较小。各年发行人前五大主要供应商的变动主要原因系：

(1) 发行人境内精品游戏产品《开心消消乐》（移动版）等营收持续增长及游戏渠道/平台类、支付服务类供应商所在行业内部市场竞争导致发行人向部分供应商采购的金额及占比增加：

合作运营服务领域：对于合作运营服务类采购，发行人与主要游戏渠道/平台已建立了长期、稳定、良好的合作关系，报告期内与主要游戏渠道/平台进行游戏产品合作运营的分成比例不存在重大变化，采购金额及占比变化主要系发行人收入来源结构变动及相应游戏渠道/平台之间内部竞争的结果。报告期内，发行人主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）等境内精品游戏营收持续增长，使得发行人与部分境内游戏渠道/平台进行境内精品游戏产品的合作运营时需要支付的游戏运营收入分成款项增加。在发行人需要支付游戏运营分成款项的境内主要游戏渠道/平台中，因近年来 OPPO、vivo 等境内手机厂商的市场占有率持续增加，OPPO、vivo 对应的硬核渠道所占有的用户规模、市场地位上升，使发行人向其支付的合作运营分成占采购总额比重逐步提升。

支付服务领域：支付宝、微信支付等第三方支付渠道具备突出的行业地位，上述支付渠道培育了中国大陆地区市场的付费习惯、构建了行业生态。发行人主要在中国大陆地区向上述优质支付渠道采购支付服务，符合行业普适情况及商业规律，也是发行人择优合作的结果。报告期内，发行人主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）等境内精品游戏营收持续增长，用户选择境内第三方支付方式支付的充值收入增加，发行人支付予财付通、支付宝等境内支付服务商的手续费金额增加。用户选择财付通、支付宝支付的具体金额及比例则是财付通、支付宝等支付服务商行业内部竞争的结果。

（2）发行人根据实际需求择优选择供应商使得各年采购推广服务的主要广告商及采购金额有所变动：广告行业竞争充分，发行人在进行供应商选择时将根据其具体推广计划安排、拟推广渠道、目标受众，以及各供应商提供的广告投放价格、比稿情况等综合选择性价比较高的供应商合作进行广告投放，各年主要广告供应商及采购金额、采购金额占比的变动系发行人动态计划及选择的结果。

（3）发行人根据实际业务运营情况及需求进行采购使得部分类别的采购量、采购金额有所变动：对于云服务类采购，发行人与腾讯云计算长期合作，已建立了长期、稳定、良好的合作关系，发行人向其采购金额及占比变动主要受各年业务运营中的实际需求影响。报告期内，发行人向其采购价格受腾讯云市场公示价格及发行人依采购规模所获折扣影响，报告期内采购价格不存在重大变化。

## 2、报告期内向前五名供应商采购比例呈上升趋势的原因

2015年、2016年及2017年，发行人向各年前五大供应商采购的比例分别为32.42%、42.13%及49.79%。自2015年起，发行人向前五大供应商采购比例呈上升趋势的原因主要系：（1）发行人主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）等境内精品游戏营收持续增长，且OPPO、vivo等境内游戏渠道/平台市场占有率提升，发行人与OPPO、vivo等境内游戏渠道/平台合作进行合作运营需要支付予OPPO、vivo等渠道的分成款项增加；（2）发行人根据实际需求择优选择供应商、依据具体业务需求决定采购量，导致向部分供应商的采购量、采购金额有所变动。

### 3、结合行业状况、主要供应商的行业地位等分析主要供应商的稳定性和可持续性

东莞市讯怡电子科技有限公司、广东天宸网络科技有限公司、天津百度紫桐科技有限公司<sup>65</sup>均系发行人合作从事游戏产品合作运营的游戏渠道/平台，其中东莞市讯怡电子科技有限公司为OPPO渠道签约主体、广东天宸网络科技有限公司为vivo渠道签约主体、天津百度紫桐科技有限公司为百度渠道签约主体，上述游戏渠道/平台均为我国知名游戏渠道/平台，拥有良好的用户流量积累和市场地位，具备优秀的游戏合作运营能力，且上述游戏渠道/平台已与发行人就精品游戏产品的合作运营建立了长期、稳定、良好的合作关系，作为发行人的主要供应商具备稳定性及可持续性。

腾讯云计算主要为发行人提供云服务相关服务，系国内云服务领域知名公司，与发行人合作已久，具备良好的服务能力，双方已建立良好的合作关系。财付通（微信支付渠道、QQ钱包渠道）系目前我国市场上最主要的支付服务提供商之一，在第三方支付行业市场地位位居前列。腾讯云计算、财付通均已与发行人建立了长期、稳定、良好的合作关系，作为发行人的主要供应商具备稳定性和可持续性。

株式会社 Cyber Agent 系日本从事互联网广告代理业务、传媒及游戏制作领域的知名公司，成立于1998年，已于东京证券交易所上市，证券代码：4751，株式会社 Cyber Z 系株式会社 Cyber Agent 全资子公司。株式会社 Asatsu DK 系日本三大广告公司之一，成立于1956年，系日本首家上市的广告公司，系国际

<sup>65</sup> 现已更名为天津多酷紫桐科技有限公司

三大传播集团 WPP 成员。上述广告供应商在日本地区具备较长的经营历史和突出的行业地位，发行人已与上述供应商建立了良好的合作关系，上述供应商作为发行人的主要供应商具备稳定性及可持续性。

蓝鲸数位股份有限公司主要在台湾地区为发行人提供游戏运营相关的广告投放及推广服务，在报告期内与发行人建立了良好的合作关系。目前，发行人已与蓝鲸数位股份有限公司停止合作，并选择了其他供应商合作进行台湾地区广告投放。发行人台湾地区业务收入占比较小，最近一年占比仅 3.93%。台湾地区广告投放供应商的变动对发行人业务的正常经营不会产生重大不利影响。

#### 4、是否存在对重大供应商的依赖

报告期内，发行人不存在自单一供应商采购金额占当期采购总额比例超过 20% 的情形，发行人对单一供应商不存在重大依赖。

合作运营服务领域，发行人就其游戏产品的合作运营与行业内的主要游戏渠道/平台均建立了良好的合作关系，报告期内主要游戏渠道/平台的变动主要系发行人收入结构动态变化及游戏渠道/平台内部竞争的结果，发行人对主要游戏渠道/平台不存在依赖。广告服务领域，该行业竞争充分，发行人在进行供应商选择时将根据其具体推广计划安排、拟推广渠道、目标受众，以及各供应商提供的广告投放价格、比稿情况等综合选择性价比较高的供应商合作进行广告投放，各年主要广告供应商的变动系发行人动态计划及选择的结果，发行人对其主要广告供应商不存在依赖。支付服务领域：支付宝、财付通（微信支付渠道、QQ 钱包渠道）等第三方支付服务商具备突出的行业地位，培育了市场付费习惯、构建了行业生态，发行人与上述优质支付渠道合作符合行业普适情况及商业规律，也是发行人择优合作的结果；支付渠道以收取手续费形式提供支付渠道服务，双方互惠互利，发行人对其不存在依赖。服务器相关采购领域：市场上存在不同的云服务提供商，发行人综合考虑不同供应商提供的云服务适用客户类型及服务价格，选择腾讯云计算为主要采购方，双方已建立长期、稳固、良好的合作关系，发行人对其不存在依赖。

### （五）分类别主要供应商情况

#### 1、分类别前五大供应商及关联关系情况



按采购内容分类，报告期内发行人各类采购前五大供应商、采购金额、发行人与其关联关系情况如下所示：

(1) 合作运营服务

2017 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	14,436.65
2	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	10,237.42
3	天津多酷紫桐科技有限公司	非关联方	2,168.99
4	三星(中国)投资有限公司	非关联方	1,547.53
5	珠海市魅族通讯设备有限公司	非关联方	1,229.85
2016 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	7,751.43
2	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	5,882.89
3	天津百度紫桐科技有限公司	非关联方	3,697.29
4	珠海市魅族通讯设备有限公司	非关联方	993.22
5	三星（中国）投资有限公司	非关联方	739.62
2015 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	天津百度紫桐科技有限公司	非关联方	1,651.28
2	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	1,502.42
3	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	1,398.99
4	珠海市魅族通讯设备有限公司	非关联方	263.24
5	北京联想调频科技有限公司	非关联方	203.95

(2) 广告类采购

2017 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 Cyber Z	非关联方	7,744.31
	株式会社 Cyber Agent	非关联方	
2	聚心（天津）文化传播有限公司	非关联方	5,113.55
3	北京景美广告有限公司	非关联方	2,942.92
4	株式会社 Asatsu DK	非关联方	2,603.16
5	株式会社 Adways	非关联方	1,618.56
2016 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 Cyber Agent	非关联方	6,122.96

	株式会社 Cyber Z	非关联方	
2	株式会社博報堂	非关联方	3,471.63
3	北京真龙广告有限公司	非关联方	1,956.99
4	北京景美广告有限公司	非关联方	1,392.14
5	北京派瑞威行广告有限公司	非关联方	1,229.12
<b>2015 年</b>			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 Cyber Z	非关联方	3,338.52
	株式会社 Cyber Agent	非关联方	
2	蓝鲸数位股份有限公司	非关联方	2,918.45
3	上海迈尔广告有限公司	非关联方	1,433.49
4	华视传媒集团有限公司	非关联方	985.58
5	北京真龙广告有限公司	非关联方	906.39

(3) 外包服务<sup>66</sup>

<b>2017 年</b>			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	Marza Animation Planet 株式会社	非关联方	736.93
2	株式会社 Movic Promote Service	非关联方	607.01
3	株式会社 Ultra Super Pictures	非关联方	427.37
4	E-Guardian 东北株式会社	非关联方	323.24
5	株式会社 OLM Digital	非关联方	174.90
<b>2016 年</b>			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 A-1 Pictures	非关联方	764.72
2	株式会社 Seven · Arcs	非关联方	658.75
3	株式会社 OLM Digital	非关联方	430.09
4	双鱼互动	关联方	297.02
5	株式会社 Ultra Super Pictures	非关联方	260.98
<b>2015 年</b>			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	双鱼互动	关联方	1,000.00
2	株式会社 Mynet	非关联方	581.46
3	株式会社 HAND	非关联方	490.88
4	株式会社 Seven · Arcs	非关联方	331.37

<sup>66</sup> 注：本部分中与广告投入相关的外包费用（如发行人委托第三方为其制作广告片等）纳入广告类采购计算及披露。本部分外包服务分类中不包含此类外包采购。

5	CloverLab 株式会社	非关联方	320.39
---	----------------	------	--------

## (4) 服务器相关采购

2017 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	腾讯云计算（北京）有限责任公司	关联方	3,966.81
2	中华电信股份有限公司数据通信分公司（台湾）	非关联方	1,277.44
3	NHN Techorus 株式会社	非关联方	1,075.93
4	Amazon Web Services, Inc.	非关联方	333.06
5	北京世纪互联宽带数据中心有限责任公司	非关联方	181.70
2016 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	腾讯云计算（北京）有限责任公司	关联方	2,981.39
2	中华电信股份有限公司数据通信分公司（台湾）	非关联方	907.27
3	NHN Techorus 株式会社	非关联方	711.75
4	网宿科技股份有限公司	非关联方	184.34
5	北京世纪互联宽带数据中心有限责任公司	非关联方	183.58
2015 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	腾讯云计算（北京）有限责任公司	关联方	1,767.76
2	中华电信股份有限公司数据通信分公司（台湾）	非关联方	602.37
3	NHN Techorus 株式会社	非关联方	523.62
4	网宿科技股份有限公司	非关联方	231.08
5	北京世纪互联宽带数据中心有限责任公司	非关联方	195.78

## (5) 支付服务

2017 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	财付通支付科技有限公司	关联方	580.21
2	支付宝（中国）网络技术有限公司	非关联方	163.42
2016 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	财付通支付科技有限公司	关联方	726.76
2	支付宝（中国）网络技术有限公司	非关联方	134.53
2015 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）

1	财付通支付科技有限公司	关联方	261.52
2	支付宝（中国）网络技术有限公司	非关联方	72.15

## 2、采购价格公允性情况

报告期内，发行人向各类别主要供应商采购的价格公允性情况具体如下：

### （1）合作运营服务采购

本部分合作运营服务采购指合作运营模式下由发行人提供支付服务时的合作运营服务采购。在该模式下，发行人与游戏渠道/平台合作开展游戏产品的合作运营，由发行人提供计费系统，并按照双方合作运营服务协议约定的分成比例，向游戏渠道/平台支付游戏运营分成款项。发行人向东莞市讯怡电子科技有限公司（OPPO 渠道）、广东天宸网络科技有限公司（vivo 渠道）、天津百度紫桐科技有限公司/北京百度多酷科技有限公司/天津多酷紫桐科技有限公司（百度渠道）、珠海市魅族通讯设备有限公司、三星（中国）投资有限公司、北京联想调频科技有限公司支付游戏运营分成款项的分成比例由双方依据市场情况约定，发行人向上述游戏渠道/平台支付的分成比例相当，约为充值流水的 30%-50%。经查阅上市公司重组、IPO 反馈答复等公开市场案例中部分游戏公司披露的合作运营模式分成比例情况，上述分成比例约定为行业正常水平，交易价格公允。

### （2）广告类采购

发行人向中国大陆地区及台湾地区主要广告供应商进行广告类采购的具体情况、定价方式、定价公允性情况如下表所示：

广告供应商	代理媒体/投放渠道	定价方式及依据	定价是否公允
北京真龙广告有限公司	腾讯智汇推、新浪扶翼、陌陌等渠道	广告投放单价根据市场情况制定及调整，且因发行人采取预充值方式结算，供应商将根据不同广告投放媒体平台的具体政策给予发行人返点优惠	是
上海迈尔广告有限公司	湖南、江苏、深圳、安徽、东方、山东等卫视广告	发行人购买广告资源的价格依据各卫视制定的具体广告刊例价格确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准；供应商将依据发行人投放情况提供一定的折扣	是
华视传媒集团有限公司	地铁、公交广告	广告投放价格依据具体投放媒体广告的刊例价确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准；供应商将依据发行人投放情况提供一定的赠送或折扣	是
蓝鲸数位股	线下（捷运、公	依据蓝鲸数位实际投放支付的广告费成本加	是

广告供应商	代理媒体/投放渠道	定价方式及依据	定价是否公允
份有限公司	交广告)	成 5%确定	
北京景美广告有限公司	百度 SEM、百度专区等百度渠道广告	根据发行人在指定媒体提交信息被点击的次数及百度排名系统规则约定的点击单价确定，点击单价上限为发行人事先限定的最优点击价格；或根据百度制定的具体推广刊例价确定	是
北京九合互动文化传播有限公司	浙江卫视、江苏卫视、湖南卫视广告	广告投放价格依据具体投放媒体广告的刊例价确定，以双方确认的排期订单为准；供应商将依据发行人投放情况提供一定的赠送或折扣	是
北京派瑞威行广告有限公司	微信朋友圈广告、微信公众平台广告、网易平台、今日头条、UC 头条等	微信渠道、今日头条：广告投放单价依据投放媒体反馈的投放价格制定，供应商将根据发行人储值账户实际消耗情况给予返点优惠；网易平台：网易新闻客户端信息流广告费以固定 CPC 方式结算	是
杭州聚欣广告有限公司	湖南、浙江、江苏、东方、安徽、山东、北京、湖北、黑龙江、四川等卫视广告	发行人购买广告资源的价格依据各卫视制定的具体广告刊例价格确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准；供应商将依据发行人投放情况提供一定的折扣	是
聚心（天津）文化传播有限公司	湖南、浙江、江苏、东方、安徽等卫视广告以及 CCTV-6 等	发行人购买广告资源的价格依据各卫视制定的具体广告刊例价格确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准。	是

发行人在日本地区主要向当地知名的广告供应商进行广告类采购。其中：株式会社博報堂<sup>67</sup>与株式会社 Asatsu DK<sup>68</sup>同属日本三大广告公司，发行人向上述公司采购广告服务的价格由双方基于市场价格定价，交易价格公允。株式会社博報堂系日本上市广告公司博報堂 DY Holdings 集团全资子公司；株式会社 Cyber Agent<sup>69</sup>系日本从事互联网广告代理业务及传媒、游戏制作业务的知名公司，株式会社 Cyber Z 为其全资子公司；株式会社 Adways、株式会社 Asatsu DK 也均系日本上市广告公司。发行人向株式会社博報堂、株式会社 Cyber Agent、株式会社 Cyber Z、株式会社 Adways 及株式会社 Asatsu DK 采购广告服务的价格均由双方参照市场价格确定，报告期内价格基本稳定，且与上述公司提供予其他客户

<sup>67</sup> 株式会社博報堂：隶属日本三大广告公司，其母公司博報堂 DY Holdings 集团已于东京证券交易所上市，证券代码：2433。

<sup>68</sup> 株式会社 Asatsu DK：系日本三大广告公司之一，系日本首家上市的广告公司，系国际三大传播集团 WPP 成员。

<sup>69</sup> 株式会社 Cyber Agent：成立于 1998 年，互联网广告代理业务收入在公司整体业务收入占比过半，其营业收入位居日本广告公司首位，已于东京证券交易所上市，证券代码：4751

的价格不存在重大差异，定价公允。

### （3）外包服务采购

报告期内，发行人曾向控股股东双鱼互动采购外包服务，主要原因系：发行人曾搭建过红筹架构，双鱼互动与发行人同属红筹架构体系下的公司，发行人存在从双鱼互动处采购游戏研发相关的技术支持服务并按照成本加成向双鱼互动支付服务费的情形。拆除红筹架构并明确境内上市主体后，为解决同业竞争事项并梳理规范发行人及其控股股东的治理架构、业务范围，发行人及控股股东双鱼互动均对各自的内部人员、业务架构进行了调整，双鱼互动中从事游戏业务的相关人员已全部与双鱼互动解除了劳动合同并与发行人或其子公司签署了劳动合同，调整入发行人及其子公司体系。双鱼互动作为发行人控股股东，仅保留持股功能，不再从事游戏相关业务。发行人向双鱼互动采购游戏研发相关的外包服务系双方同属红筹架构下特定时期内集团内部的正常业务经营往来，发行人现已停止向双鱼互动采购外包服务，双方全部往来款项余额均已结清。原双鱼互动下的研发人员已调整入发行人及其子公司体系内，发行人规范并保留了原经营范围内与其业务经营相关的人力及资产，持续经营能力及独立性不受影响。发行人向双鱼互动采购技术服务，已按成本加成模式向其支付了服务费；且经安永审计，2015年及2016年双鱼互动扣除投资收益外的营业利润均系微盈状态，不存在双鱼互动为发行人承担费用的情形，相关外包服务价格定价公允。

发行人向 Marza Animation Planet 株式会社、株式会社 Movic Promote Service、株式会社 Ultra Super Pictures、株式会社 OLM Digital、E-Guardian 东北株式会社、株式会社 A-1 Pictures、株式会社 Seven · Arcs、株式会社 Mynet、株式会社 HAND、Clover Lab 株式会社等外包服务商为发行人提供包括游戏、动漫美术外包在内的外包服务的价格主要由双方以市场价格为基础，结合具体采购的外包服务相关的服务难易度、人工成本、原材料成本等商定，定价公允。

### （4）支付服务采购

发行人向支付宝（中国）网络技术有限公司采购支付服务的价格系支付宝以其针对特定行业商户制定的市场统一费率为基础制定，定价公允。发行人向其关联方财付通支付科技有限公司（微信支付渠道、QQ 钱包渠道）采购支付服务的

价格系财付通根据其按商户类别制定的市场统一费率为基础制定，定价公允。

#### （5）服务器类采购

发行人进行服务器类相关采购的主要供应商均系业内知名企业，具备较强的业务实力及较高的公信力，发行人向其采购服务情况、定价方式、定价公允性情况具体如下表所示：

供应商	采购内容	定价方式及依据	定价是否公允
腾讯云计算	云服务	以双方合同签署生效时腾讯云官网（www.qcloud.com）公布的价格为准，并结合双方长期合作情况及发行人各年采购量给予一定折扣。发行人获得价格优惠及折扣系因其采购量较大，属腾讯云计算华北地区重要客户所致，与双方关联关系无关。	是
中华电信股份有限公司数据通信分公司（台湾）	服务器租用	根据中华电信公司核定并公告的统一费率、优惠政策制定及调整	是
网宿科技股份有限公司	网页加速服务等	根据市场价格，结合发行人采购及使用服务的体量情况、付款方式、付款信誉度及客户行业地位等方式确定	是
北京世纪互联宽带数据中心有限责任公司	数据中心托管服务等	根据托管服务所涉的具体托管空间、托管带宽、托管数据中心数量、机柜数量、带宽等确定具体月度服务费。其中机柜产品价格为全国统一售价，带宽产品根据带宽使用总量阶梯计价，价格以世纪互联官方网站（www.21vianet.com）公示为准。	是
NHN Techorus 株式会社	服务器租用	依据租用服务器特性（CPU、内存、硬盘）及具体采购数量确定价格，并结合与发行人子公司的业务情况给予一定折扣。定价及折扣均依据行业标准确定。	是
Amazon Web Services, Inc.	云存储、数据转换、弹性计算及支持服务	以亚马逊云服务 AWS 官网公示的，不同服务类型在各地区的具体价格为准。	是

## 六、发行人主要资产情况

### （一）发行人主要固定资产情况

截至 2017 年 12 月 31 日，公司固定资产情况如下：

单位：万元

项目	原值	累计折旧	账面价值
一、电子设备	1,970.58	1,287.43	683.15

项目	原值	累计折旧	账面价值
二、办公家具	957.45	352.08	605.37
三、运输设备	542.24	138.98	403.26

报告期内，公司的固定资产主要为电子设备、办公家具及运输设备等。公司的固定资产均为公司合法取得，权属关系明晰，不存在任何产权纠纷或潜在纠纷。

## （二）发行人主要无形资产情况

### 1、商标




截至 2017 年 12 月 31 日，发行人及其子公司共拥有 1,462 项注册商标，具体情况如下：

#### （1）中国境内注册商标

##### ①天津乐浣拥有的中国境内注册商标

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1	我的王国	9384026	9	2022.05.13
2	我的王国	9384025	28	2024.01.06
3	我的王国	9384024	35	2022.05.13
4	我的王国	9384023	41	2022.05.13
5	开心水族箱	9384030	9	2022.05.13
6	开心水族箱	9384029	28	2022.05.27
7	开心水族箱	9384028	35	2022.05.13
8	开心水族箱	9384027	41	2022.05.13
9		9384038	9	2022.05.13
10		9384037	28	2024.06.06
11		9384036	35	2024.06.13
12		9384035	41	2024.04.20
13	乐元素	9384247	9	2022.05.13
14	乐元素	9384246	28	2022.05.27
15	乐元素	9384245	35	2022.05.13
16	乐元素	9384244	41	2022.05.13



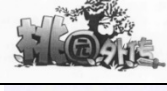





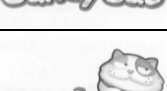

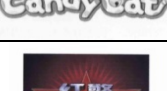




序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
17	乐元素	9384243	42	2022.06.27
18	Happy Elements	9384251	9	2022.05.13
19	Happy Elements	9384250	28	2022.05.27
20	Happy Elements	9384249	35	2022.05.13
21	Happy Elements	9384248	41	2022.06.20
22	乐元素游戏	9384252	41	2022.05.13
23		10622707	9	2023.05.13
24		10622706	28	2023.05.13
25		10622705	35	2023.06.13
26		10622724	41	2023.05.13
27		10622723	9	2023.05.13
28		10622722	28	2023.06.20
29		10622721	35	2023.06.20
30		10622720	41	2023.07.13
31	你画我猜	10765432	28	2024.04.13
32	你画我猜 <sup>70</sup>	10765431	35	2023.07.20
33	我画你猜 <sup>71</sup>	11016667	35	2023.10.06
34	英雄之王	10935016	9	2024.06.13
35	英雄之王	10935014	35	2024.06.13
36	英雄之王	10935013	41	2024.04.06

<sup>70</sup> 发行人拟将该商标对外转让，已于 2017 年 11 月 2 日签署《商标转让协议》，商标转让手续正在办理过程中。

<sup>71</sup> 发行人拟将该商标对外转让，已于 2017 年 11 月 2 日签署《商标转让协议》，商标转让手续正在办理过程中。





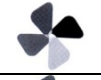
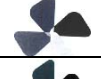

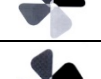
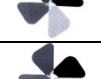
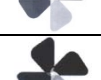

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
37		11136313	9	2023.11.20
38		11042820	28	2023.10.20
39		11042819	35	2023.10.20
40		11042818	41	2023.10.20
41		11136314	9	2023.11.20
42		11042823	28	2023.10.20
43		11042822	35	2023.10.20
44		11042821	41	2023.10.20
45		11042826	28	2023.10.13
46		11042829	28	2023.10.20
47		11042828	35	2023.10.20
48		11042827	41	2023.10.20
49		11136315	9	2023.11.20
50		11042832	28	2023.10.20
51		11042831	35	2023.10.20
52		11042830	41	2023.10.20





















序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
53	铁血红警	11042958	9	2023.10.20
54	铁血红警	11042951	28	2023.10.20
55	铁血红警	11042834	35	2023.10.20
56	铁血红警	11042833	41	2023.10.20
57		11042954	28	2023.10.13
58		11042953	35	2023.10.20
59		11042952	41	2023.10.13
60		11136317	9	2023.11.20
61		11042957	28	2023.10.20
62		11042956	35	2023.10.20
63		11042955	41	2023.10.20
64		11136667	9	2023.11.20
65		11136666	28	2023.11.20
66		11136665	35	2024.07.27
67		11136664	41	2024.07.27
68		11181805	28	2024.02.27
69		11181804	35	2024.02.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
70		11181803	41	2024.04.13
71		11199094	9	2024.07.13
72		11199093	28	2024.10.06
73		11199091	41	2024.04.13
74	开心泡泡猫	11454604	9	2024.02.06
75	开心泡泡猫	11454603	28	2024.06.20
76	开心泡泡猫	11454601	41	2024.04.20
77	开心海洋馆	11769493	9	2024.05.20
78	开心海洋馆	11769492	28	2024.05.20
79	开心海洋馆	11769491	35	2024.05.20
80	开心海洋馆	11769490	41	2024.05.20
81	飞天传说	11803731	9	2024.07.13
82	飞天传说	11803730	28	2024.07.13
83	飞天传说	11803728	41	2024.07.13
84		11873924	28	2024.05.27
85		11874123	35	2024.06.20
86	演义群侠	12154069	9	2024.07.27
87	演义群侠	12154068	28	2024.07.27
88	演义群侠	12154067	35	2024.07.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
89	演义群侠	12154066	41	2024.07.27
90	降魔录	12261834	9	2024.10.06
91	降魔录	12261833	28	2025.04.06
92	降魔录	12261832	35	2024.08.20
93	降魔录	12261831	41	2025.04.06
94	侠王	12545401	9	2024.10.06
95	侠王	12545400	35	2024.10.06
96	侠王	12545599	41	2024.10.06
97	神王	12545598	9	2025.04.06
98	神王	12545648	41	2024.10.06
99	混乱武林	12684180	9	2024.10.20
100	混乱武林	12684179	28	2024.10.20
101	混乱武林	12684178	35	2024.10.20
102	混乱武林	12684177	41	2024.10.20
103	开心大联萌	12848048	9	2024.10.27
104	开心大联萌	12848047	28	2024.10.27
105	开心大联萌	12848046	35	2024.12.20
106	开心大联萌	12848045	41	2024.10.27
107	指尖英雄	12892859	9	2024.12.06
108	指尖英雄	12892858	28	2024.11.27
109	指尖英雄	12892857	35	2025.01.13
110	指尖英雄	12892856	41	2024.11.27
111	开心消消乐	13365365	9	2025.01.13
112	开心消消乐	13365364	28	2025.01.20
113	开心消消乐	13365363	35	2025.01.20
114	开心消消乐	13365362	41	2025.03.13
115	武侠保卫战	13525342	9	2025.02.13
116	武侠保卫战	13525341	28	2025.02.27
117	武侠保卫战	13525340	35	2025.02.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
118	武侠保卫战	13525339	41	2025.02.13
119	战姬天下	13701704	9	2025.04.13
120	战姬天下	13701703	28	2025.04.13
121	战姬天下	13701702	35	2025.02.20
122	战姬天下	13701701	41	2025.12.06
123	星之召唤	13761838	9	2025.02.13
124	星之召唤	13761837	28	2025.02.13
125	星之召唤	13761836	35	2025.03.06
126	星之召唤	13761835	41	2025.02.13
127		13852681	9	2025.03.13
128		13852680	28	2025.04.20
129		13852679	35	2025.08.06
130		13852678	41	2025.08.20
131	开心环游记	14863980	9	2025.09.13
132	开心环游记	14863979	28	2025.09.13
133	开心环游记	14863978	35	2025.09.13
134	开心环游记	14863977	41	2025.09.13
135	梅露可物语	15512241	9	2025.11.27
136	梅露可物语	15512240	28	2025.11.27
137	梅露可物语	15512239	35	2025.11.27
138	梅露可物语	15512238	41	2025.11.27
139		15530165	9	2027.06.27
140		15530164	28	2027.11.06



序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
141		15530163	35	2027.06.27
142		15530162	41	2026.12.06
143	消消乐	15530169	9	2025.12.06
144	消消乐	15530168	28	2025.12.06
145	消消乐	15530167	35	2025.12.06
146	消消乐	15530166	41	2025.12.06
147		18446950	3	2027.01.06
148		18446951	6	2027.01.06
149		18446952	8	2027.01.06
150		16561098	9	2027.05.27
151		16561065	20	2027.09.06
152		16561066	21	2026.08.13
153		18446957	22	2027.01.06
154		16561067	24	2026.08.13
155		16821217	42	2027.07.27
156	乐元素	16561068	9	2026.06.06
157	乐元素	16561069	16	2026.06.06
158	乐元素	16561070	18	2026.06.06
159	乐元素	16561071	20	2026.06.06
160	乐元素	16561072	21	2026.06.06
161	乐元素	16561073	24	2026.06.06
162	乐元素	16821210	38	2026.06.20
163	乐元素	16821211	45	2026.06.27
164	Happy Elements	17248292	9	2026.08.27
165	Happy Elements	16821212	16	2026.06.20
166	Happy Elements	18324368	18	2026.12.20















序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
167	Happy Elements	18324370	21	2026.12.20
168	Happy Elements	17248293	41	2026.08.13
169	Happy Elements	16821213	38	2026.06.20
170	Happy Elements	16821214	42	2026.06.27
171	Happy Elements	16821215	45	2026.06.20
172		16821221	28	2026.06.27
173		16821222	35	2026.06.27
174		16821223	38	2026.06.20
175		16821224	41	2026.06.20
176		16821225	42	2026.06.27
177		18445090	3	2027.01.06
178		18445091	6	2027.01.06
179		18445092	8	2027.01.06
180		17011928	9	2027.09.27
181		18445093	10	2027.01.06
182		18445094	11	2027.01.06
183		18445095	14	2027.01.06
184		18445096	15	2027.01.06
185		17011927	16	2026.07.27
186		18445097	18	2027.01.06
187		18445098	20	2027.01.06
188		18445099	21	2027.01.06
189		18445100	22	2027.01.06
190		18445101	24	2027.01.06
191		18445102	25	2027.01.06




序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
192	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	18445103	26	2027.01.06
193	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	18445104	27	2027.01.06
194	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	17011926	28	2026.07.27
195	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	18445105	29	2027.01.06
196	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	18445106	30	2027.01.06
197	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	18445107	32	2027.01.06
198	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	17011925	35	2026.07.27
199	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	17011769	38	2026.07.27
200	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	17011768	41	2026.08.13
201	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	17011767	42	2026.07.27
202	<b>神威启示录</b> KAMUY / ANKALUPH	18445108	45	2027.01.06
203	梅露可物语	17071702	9	2026.07.27
204	梅露可物语	17071703	16	2026.07.27
205	梅露可物语	17071704	28	2026.07.27
206	梅露可物语	17071705	38	2026.07.27
207	梅露可物语	17071706	41	2026.07.27
208	梅露可物语	17071707	42	2026.07.27
209	战姬天下	18445040	3	2027.01.06
210	战姬天下	18445041	6	2027.01.06
211	战姬天下	18445042	8	2027.01.06
212	战姬天下	17071708	9	2026.07.27
213	战姬天下	18445043	10	2027.01.06
214	战姬天下	18445044	11	2027.01.06
215	战姬天下	18445045	14	2027.01.06
216	战姬天下	18445046	15	2027.01.06
217	战姬天下	17071709	16	2026.07.27
218	战姬天下	18445047	18	2027.01.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
219	战姬天下	18445048	20	2027.01.06
220	战姬天下	18445049	21	2027.01.06
221	战姬天下	18445050	22	2027.01.06
222	战姬天下	18445051	24	2027.01.06
223	战姬天下	18445052	25	2027.01.06
224	战姬天下	18445053	26	2027.01.06
225	战姬天下	18445054	27	2027.01.06
226	战姬天下	18445055	29	2027.01.06
227	战姬天下	17071710	28	2026.07.27
228	战姬天下	18445056	30	2027.01.06
229	战姬天下	18445057	32	2027.01.06
230	战姬天下	17071711	38	2026.07.27
231	战姬天下	17071712	41	2026.07.27
232	战姬天下	17071713	42	2026.07.27
233	战姬天下	18445058	45	2027.01.06
234	开心消消乐	17071714	9	2026.07.27
235	开心消消乐	17071715	16	2026.07.27
236	开心消消乐	17071716	28	2026.07.27
237	开心消消乐	17071717	38	2026.07.27
238	开心消消乐	17071718	41	2026.07.27
239	开心消消乐	17071719	42	2026.07.27
240	开心水族箱	18445059	3	2027.01.06
241	开心水族箱	18445060	6	2027.01.06
242	开心水族箱	18445061	8	2027.01.06
243	开心水族箱	17071720	9	2026.08.20
244	开心水族箱	18445062	10	2027.01.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
245	开心水族箱	18445063	11	2027.01.06
246	开心水族箱	18445064	14	2027.01.06
247	开心水族箱	18445065	15	2027.01.06
248	开心水族箱	17071721	16	2026.07.27
249	开心水族箱	18445066	18	2027.01.06
250	开心水族箱	18445067	20	2027.01.06
251	开心水族箱	18445068	21	2027.01.06
252	开心水族箱	18445069	22	2027.01.06
253	开心水族箱	18445070	24	2027.01.06
254	开心水族箱	18445071	25	2027.01.06
255	开心水族箱	18445072	26	2027.01.06
256	开心水族箱	18445073	27	2027.01.06
257	开心水族箱	17071722	28	2026.07.27
258	开心水族箱	17072364	38	2026.08.13
259	开心水族箱	17072365	41	2026.08.13
260	开心水族箱	17072366	42	2026.08.13
261	开心水族箱	18445077	45	2027.01.06
262	乐元素	17248291	41	2026.08.27
263	消消乐	18324372	9	2026.12.20
264	消消乐	18324374	28	2026.12.20
265	消消乐	18324375	38	2026.12.20
266	消消乐	18324376	41	2026.12.20
267	消消乐	18324377	42	2026.12.20
268		18444990	3	2027.01.06
269		18444991	6	2027.01.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
270		18444992	8	2027.01.06
271		16821219	9	2027.12.20
272		18444993	10	2027.01.06
273		18444996	15	2027.01.06
274		16821220	16	2027.12.20
275		18444997	18	2027.03.20
276		18445000	22	2027.01.06
277		18445001	24	2027.01.06
278		18445002	25	2027.01.06
279		18445004	27	2027.01.06
280		18445005	29	2027.01.06
281		18445006	30	2027.01.06
282		18445007	32	2027.01.06
283		18445008	45	2027.01.06
284	Happy Elements	18445009	3	2027.01.06
285	Happy Elements	18445010	6	2027.01.06
286	Happy Elements	18445011	8	2027.01.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
287	Happy Elements	18445012	10	2027.01.06
288	Happy Elements	18445015	15	2027.01.06
289	Happy Elements	18445016	22	2027.01.06
290	Happy Elements	18445017	26	2027.01.06
291	 Happy Elements	18445013	11	2027.10.06
292	 Happy Elements	18445020	30	2027.10.27
293	 Happy Elements	18445021	32	2027.10.06
294	乐元素	19743625	1	2027.09.06
295	乐元素	19743626	2	2027.06.13
296	乐元素	18445022	3	2027.01.06
297	乐元素	19743627	4	2027.06.13
298	乐元素	19743628	5	2027.09.06
299	乐元素	18445023	6	2027.01.06
300	乐元素	19743629	7	2027.06.13
301	乐元素	18445024	8	2027.01.06
302	乐元素	18445025	10	2027.01.06
303	乐元素	19743630	12	2027.06.13
304	乐元素	19743631	13	2027.06.13
305	乐元素	18445027	14	2027.01.06
306	乐元素	18445028	15	2027.01.06
307	乐元素	21376248	16	2027.11.13
308	乐元素	19743632	17	2027.06.13
309	乐元素	19743633	19	2027.06.13
310	乐元素	21376249	20	2027.11.13
311	乐元素	18445029	22	2027.01.06
312	乐元素	19743634	23	2027.06.13
313	乐元素	18445031	26	2027.01.06
314	乐元素	18445032	27	2027.01.06










序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
315	乐元素	19743635	31	2027.06.13
316	乐元素	19743636	34	2027.06.13
317	乐元素	19743637	36	2027.06.13
318	乐元素	19743638	37	2027.06.13
319	乐元素	19743639	39	2027.06.13
320	乐元素	19743640	40	2027.06.13
321	乐元素	19743642	44	2027.06.13
322	 乐元素 Happy Elements	18445035	32	2027.10.06
323	梅露可物语	18445109	3	2027.01.06
324	梅露可物语	18445110	6	2027.01.06
325	梅露可物语	18445111	8	2027.01.06
326	梅露可物语	18445112	10	2027.01.06
327	梅露可物语	18445113	11	2027.01.06
328	梅露可物语	18445114	14	2027.01.06
329	梅露可物语	18445115	15	2027.01.06
330	梅露可物语	18445116	18	2027.01.06
331	梅露可物语	18445117	20	2027.01.06
332	梅露可物语	18445118	21	2027.01.06
333	梅露可物语	18445119	22	2027.01.06
334	梅露可物语	18445120	24	2027.01.06
335	梅露可物语	18445121	25	2027.01.06
336	梅露可物语	18445122	26	2027.01.06
337	梅露可物语	18445123	27	2027.01.06
338	梅露可物语	18445124	29	2027.01.06
339	梅露可物语	18445125	30	2027.01.06
340	梅露可物语	18445126	32	2027.01.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
341	梅露可物语	18445127	45	2027.01.06
342	消消乐	18446965	6	2027.01.06
343	消消乐	18446966	8	2027.01.06
344	消消乐	18446967	10	2027.01.06
345	消消乐	18446968	11	2027.01.06
346	消消乐	18446969	14	2027.01.06
347	消消乐	18446970	15	2027.01.06
348	消消乐	18446971	18	2027.01.06
349	消消乐	18446972	20	2027.01.06
350	消消乐	18446973	21	2027.01.06
351	消消乐	18446974	22	2027.01.06
352	消消乐	18446975	24	2027.01.06
353	消消乐	18446976	26	2027.01.06
354	消消乐	18446977	27	2027.01.06
355	消消乐	18446978	29	2027.01.06
356	消消乐	18446979	45	2027.01.06
357	开心消消乐	18446980	3	2027.01.06
358	开心消消乐	18446981	6	2027.01.06
359	开心消消乐	18446982	8	2027.01.06
360	开心消消乐	18446983	10	2027.01.06
361	开心消消乐	18446984	11	2027.01.06
362	开心消消乐	18446985	14	2027.01.06
363	开心消消乐	18446986	15	2027.01.06
364	开心消消乐	18446987	18	2027.01.06
365	开心消消乐	18446988	20	2027.01.06
366	开心消消乐	18446989	21	2027.01.06
367	开心消消乐	18446990	22	2027.01.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
368	开心消消乐	18446991	24	2027.01.06
369	开心消消乐	18446992	25	2027.01.06
370	开心消消乐	18446993	26	2027.01.06
371	开心消消乐	18446994	27	2027.01.06
372	开心消消乐	18446996	45	2027.01.06
373	星梦手记	18960858	3	2027.02.27
374	星梦手记	18960859	6	2027.02.27
375	星梦手记	18960860	8	2027.02.27
376	星梦手记	18960851	9	2027.02.27
377	星梦手记	18960861	10	2027.02.27
378	星梦手记	18960862	11	2027.02.27
379	星梦手记	18960863	14	2027.02.27
380	星梦手记	18960864	15	2027.02.27
381	星梦手记	18960852	16	2027.02.27
382	星梦手记	18960865	18	2027.02.27
383	星梦手记	18960866	20	2027.02.27
384	星梦手记	18960867	21	2027.02.27
385	星梦手记	18960868	22	2027.02.27
386	星梦手记	18960869	24	2027.02.27
387	星梦手记	18960870	25	2027.02.27
388	星梦手记	18960871	26	2027.02.27
389	星梦手记	18960872	27	2027.02.27
390	星梦手记	18960853	28	2027.02.27
391	星梦手记	18960873	29	2027.02.27



序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
392	星梦手记	18960874	30	2027.02.27
393	星梦手记	18960875	32	2027.02.27
394	星梦手记	18960854	35	2027.02.27
395	星梦手记	18960855	38	2027.02.27
396	星梦手记	18960856	41	2027.02.27
397	星梦手记	18960857	42	2027.02.27
398		19011802	3	2027.03.06
399		19011803	6	2027.03.06
400		19011804	8	2027.03.06
401		19011827	9	2027.03.06
402		19011805	10	2027.03.06
403		19011806	11	2027.03.06
404		19011807	14	2027.03.06
405		19011808	15	2027.03.06
406		19011828	16	2027.03.06
407		19011809	18	2027.03.06
408		19011810	20	2027.03.06
409		19011811	21	2027.03.06
410		19011812	22	2027.03.06
411		19011813	24	2027.03.06
412		19011814	25	2027.03.06
413		19011816	27	2027.03.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
414		19011829	28	2027.03.06
415		19011817	29	2027.03.06
416		19011818	30	2027.03.06
417		19011819	32	2027.03.06
418		19011830	35	2027.03.06
419		19011831	38	2027.03.06
420		19011832	41	2027.03.06
421		19011801	42	2027.03.06
422		19011820	45	2027.03.06
423	右转先生	19055080	9	2027.03.13
424	右转先生	19055079	28	2027.03.13
425	右转先生	19055078	35	2027.03.13
426	右转先生	19055077	41	2027.03.13
427	火锅达人	19055084	9	2027.03.13
428	火锅达人	19055083	28	2027.03.13
429	火锅达人	19055082	35	2027.03.13
430	果冻滚滚	19181203	9	2027.04.06
431	果冻滚滚	19181191	28	2027.04.06
432	果冻滚滚	19181192	35	2027.04.06
433	果冻滚滚	19181193	41	2027.04.06
434	<b>最后终止符</b>	19692823	3	2027.06.06
435	<b>最后终止符</b>	19692824	6	2027.06.06
436	<b>最后终止符</b>	19692825	8	2027.06.06
437	<b>最后终止符</b>	19692816	9	2027.06.06
438	<b>最后终止符</b>	19692826	10	2027.06.06
439	<b>最后终止符</b>	19692827	11	2027.06.06
440	<b>最后终止符</b>	19692828	14	2027.06.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
441	<b>最后终止符</b>	19692829	15	2027.06.06
442	<b>最后终止符</b>	19692817	16	2027.06.06
443	<b>最后终止符</b>	19692830	18	2027.06.06
444	<b>最后终止符</b>	19692784	20	2027.06.06
445	<b>最后终止符</b>	19692785	21	2027.06.06
446	<b>最后终止符</b>	19692786	22	2027.06.06
447	<b>最后终止符</b>	19692787	24	2027.06.06
448	<b>最后终止符</b>	19692788	25	2027.06.06
449	<b>最后终止符</b>	19692789	26	2027.06.06
450	<b>最后终止符</b>	19692790	27	2027.06.06
451	<b>最后终止符</b>	19692818	28	2027.06.06
452	<b>最后终止符</b>	19692791	29	2027.06.06
453	<b>最后终止符</b>	19692792	30	2027.06.06
454	<b>最后终止符</b>	19692793	32	2027.06.06
455	<b>最后终止符</b>	19692819	35	2027.06.06
456	<b>最后终止符</b>	19692820	38	2027.06.06
457	<b>最后终止符</b>	19692821	41	2027.06.06
458	<b>最后终止符</b>	19692822	42	2027.06.06
459	<b>最后终止符</b>	19692794	45	2027.06.06
460	开心消消乐	19744300	1	2027.09.06
461	开心消消乐	19744301	2	2027.06.13
462	开心消消乐	19744302	4	2027.06.13
463	开心消消乐	19744303	5	2027.09.06
464	开心消消乐	19744304	7	2027.06.13
465	开心消消乐	19744305	12	2027.06.13
466	开心消消乐	19744306	13	2027.06.13
467	开心消消乐	19744307	17	2027.06.13
468	开心消消乐	19744308	19	2027.06.13
469	开心消消乐	19744309	23	2027.06.13
470	开心消消乐	19744310	31	2027.06.13
471	开心消消乐	19744312	34	2027.06.13
472	开心消消乐	19744313	36	2027.06.13

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
473	开心消消乐	19744314	37	2027.06.13
474	开心消消乐	19744315	39	2027.06.13
475	开心消消乐	19744316	40	2027.06.13
476	开心消消乐	19744317	43	2027.06.13
477	开心消消乐	19743624	44	2027.06.13
478	Happy Elements	19743643	1	2027.09.06
479	Happy Elements	19743644	2	2027.06.13
480	Happy Elements	19743645	4	2027.06.13
481	Happy Elements	19743647	7	2027.06.13
482	Happy Elements	19743648	12	2027.06.13
483	Happy Elements	19743649	13	2027.06.13
484	Happy Elements	19743650	17	2027.06.13
485	Happy Elements	19743651	23	2027.06.13
486	Happy Elements	19743652	31	2027.06.13
487	Happy Elements	19743653	33	2027.06.13
488	Happy Elements	19743654	34	2027.06.13
489	Happy Elements	19743655	36	2027.06.13
490	Happy Elements	19743656	37	2027.06.13
491	Happy Elements	19743657	39	2027.06.13
492	Happy Elements	19743659	43	2027.06.13
493	Happy Elements	19743660	44	2027.06.13
494	Anipop Club	20240257	1	2027.07.27
495	Anipop Club	20240258	2	2027.07.27
496	Anipop Club	20240259	3	2027.07.27
497	Anipop Club	20240260	4	2027.07.27
498	Anipop Club	20240261	5	2027.10.20
499	Anipop Club	20240262	6	2027.07.27
500	Anipop Club	20240263	7	2027.07.27
501	Anipop Club	20240264	8	2027.07.27
502	Anipop Club	20240265	9	2027.07.27
503	Anipop Club	20240266	10	2027.07.27
504	Anipop Club	20240267	11	2027.07.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
505	Anipop Club	20240268	12	2027.07.27
506	Anipop Club	20240269	13	2027.07.27
507	Anipop Club	20240270	14	2027.07.27
508	Anipop Club	20240271	15	2027.07.27
509	Anipop Club	20240272	16	2027.07.27
510	Anipop Club	20240273	17	2027.07.27
511	Anipop Club	20240274	18	2027.07.27
512	Anipop Club	20240275	19	2027.07.27
513	Anipop Club	20240276	20	2027.07.27
514	Anipop Club	20240277	21	2027.07.27
515	Anipop Club	20240278	22	2027.07.27
516	Anipop Club	20240279	23	2027.07.27
517	Anipop Club	20240280	24	2027.07.27
518	Anipop Club	20240281	25	2027.07.27
519	Anipop Club	20240283	27	2027.07.27
520	Anipop Club	20240284	28	2027.07.27
521	Anipop Club	20240285	29	2027.07.27
522	Anipop Club	20240286	30	2027.07.27
523	Anipop Club	20240287	31	2027.07.27
524	Anipop Club	20240288	32	2027.07.27
525	Anipop Club	20240289	33	2027.07.27
526	Anipop Club	20240290	34	2027.07.27
527	Anipop Club	20240291	35	2027.07.27
528	Anipop Club	20240292	36	2027.07.27
529	Anipop Club	20240293	37	2027.07.27
530	Anipop Club	20240294	38	2027.07.27
531	Anipop Club	20240295	39	2027.07.27
532	Anipop Club	20240296	40	2027.07.27
533	Anipop Club	20240297	41	2027.07.27
534	Anipop Club	20240298	42	2027.07.27
535	Anipop Club	20240299	43	2027.07.27
536	Anipop Club	20240300	44	2027.07.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
537	Anipop Club	20240301	45	2027.07.27
538	Animal Pop Club	20240307	1	2027.07.27
539	Animal Pop Club	20240308	2	2027.07.27
540	Animal Pop Club	20240309	3	2027.07.27
541	Animal Pop Club	20240310	4	2027.07.27
542	Animal Pop Club	20240311	5	2027.07.27
543	Animal Pop Club	20240312	6	2027.07.27
544	Animal Pop Club	20240313	7	2027.07.27
545	Animal Pop Club	20240314	8	2027.07.27
546	Animal Pop Club	20240315	9	2027.07.27
547	Animal Pop Club	20240316	10	2027.07.27
548	Animal Pop Club	20240317	11	2027.07.27
549	Animal Pop Club	20240318	12	2027.07.27
550	Animal Pop Club	20240319	13	2027.07.27
551	Animal Pop Club	20240320	14	2027.07.27
552	Animal Pop Club	20240321	15	2027.07.27
553	Animal Pop Club	20240322	16	2027.07.27
554	Animal Pop Club	20240323	17	2027.07.27
555	Animal Pop Club	20240324	18	2027.07.27
556	Animal Pop Club	20240325	19	2027.07.27
557	Animal Pop Club	20240326	20	2027.07.27
558	Animal Pop Club	20240327	21	2027.07.27
559	Animal Pop Club	20240328	22	2027.07.27
560	Animal Pop Club	20240329	23	2027.07.27
561	Animal Pop Club	20240330	24	2027.07.27
562	Animal Pop Club	20240331	25	2027.07.27
563	Animal Pop Club	20240332	26	2027.07.27
564	Animal Pop Club	20240333	27	2027.07.27
565	Animal Pop Club	20240334	28	2027.07.27
566	Animal Pop Club	20240335	29	2027.07.27
567	Animal Pop Club	20240336	30	2027.07.27
568	Animal Pop Club	20240337	31	2027.07.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
569	Animal Pop Club	20240338	32	2027.07.27
570	Animal Pop Club	20240339	33	2027.07.27
571	Animal Pop Club	20240340	34	2027.07.27
572	Animal Pop Club	20240341	35	2027.07.27
573	Animal Pop Club	20240342	36	2027.07.27
574	Animal Pop Club	20240343	37	2027.07.27
575	Animal Pop Club	20240344	38	2027.07.27
576	Animal Pop Club	20240345	39	2027.07.27
577	Animal Pop Club	20240346	40	2027.07.27
578	Animal Pop Club	20240347	41	2027.07.27
579	Animal Pop Club	20240348	42	2027.07.27
580	Animal Pop Club	20240349	43	2027.07.27
581	Animal Pop Club	20240350	44	2027.07.27
582	Animal Pop Club	20240351	45	2027.07.27
583	消消乐萌萌团	20240986	1	2027.07.27
584	消消乐萌萌团	20240987	2	2027.07.27
585	消消乐萌萌团	20240988	3	2027.07.27
586	消消乐萌萌团	20240989	4	2027.07.27
587	消消乐萌萌团	20240990	5	2027.07.27
588	消消乐萌萌团	20240991	6	2027.07.27
589	消消乐萌萌团	20240992	7	2027.07.27
590	消消乐萌萌团	20240993	8	2027.07.27
591	消消乐萌萌团	20240994	9	2027.07.27
592	消消乐萌萌团	20240995	10	2027.07.27
593	消消乐萌萌团	20240996	11	2027.07.27
594	消消乐萌萌团	20240997	12	2027.07.27
595	消消乐萌萌团	20240998	13	2027.07.27
596	消消乐萌萌团	20240999	14	2027.07.27
597	消消乐萌萌团	20241000	15	2027.07.27
598	消消乐萌萌团	20241001	16	2027.07.27
599	消消乐萌萌团	20241002	17	2027.07.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
600	消消乐萌萌团	20241003	18	2027.07.27
601	消消乐萌萌团	20241004	19	2027.07.27
602	消消乐萌萌团	20241005	20	2027.07.27
603	消消乐萌萌团	20241006	21	2027.07.27
604	消消乐萌萌团	20241007	22	2027.07.27
605	消消乐萌萌团	20241008	23	2027.07.27
606	消消乐萌萌团	20241009	24	2027.07.27
607	消消乐萌萌团	20241010	25	2027.07.27
608	消消乐萌萌团	20241011	26	2027.07.27
609	消消乐萌萌团	20241012	27	2027.07.27
610	消消乐萌萌团	20241013	28	2027.07.27
611	消消乐萌萌团	20241014	29	2027.07.27
612	消消乐萌萌团	20241015	30	2027.07.27
613	消消乐萌萌团	20241016	31	2027.07.27
614	消消乐萌萌团	20241017	32	2027.07.27
615	消消乐萌萌团	20241018	33	2027.07.27
616	消消乐萌萌团	20241019	34	2027.07.27
617	消消乐萌萌团	20241020	35	2027.07.27
618	消消乐萌萌团	20241021	36	2027.07.27
619	消消乐萌萌团	20241022	37	2027.07.27
620	消消乐萌萌团	20241023	38	2027.07.27
621	消消乐萌萌团	20241024	39	2027.07.27
622	消消乐萌萌团	20241025	40	2027.07.27
623	消消乐萌萌团	20241026	41	2027.07.27
624	消消乐萌萌团	20241027	42	2027.07.27
625	消消乐萌萌团	20241028	43	2027.07.27
626	消消乐萌萌团	20241029	44	2027.07.27
627	消消乐萌萌团	20241030	45	2027.07.27
628	口袋大航海	20259216	9	2027.07.27
629	口袋大航海	20259217	28	2027.07.27



序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
630	口袋大航海	20259218	35	2027.07.27
631	口袋大航海	20259219	41	2027.07.27
632	缤纷假日	20454149	6	2027.08.13
633	缤纷假日	20454148	8	2027.08.13
634	缤纷假日	20454156	9	2027.08.13
635	缤纷假日	20454147	15	2027.08.13
636	缤纷假日	20454155	16	2027.10.20
637	缤纷假日	20454146	18	2027.08.13
638	缤纷假日	20454145	21	2027.08.13
639	缤纷假日	20454144	22	2027.08.13
640	缤纷假日	20454143	24	2027.10.20
641	缤纷假日	20454142	26	2027.08.13
642	缤纷假日	20454171	27	2027.08.13
643	缤纷假日	20454154	28	2027.08.13
644	缤纷假日	20454170	29	2027.10.20
645	缤纷假日	20454169	30	2027.08.13
646	缤纷假日	20454168	32	2027.11.27
647	缤纷假日	20454152	38	2027.08.13
648	缤纷假日	20454151	41	2027.08.13
649	缤纷假日	20454150	42	2027.08.13
650	缤纷假日	20454167	45	2027.08.13
651	缤纷消消乐	20562781	3	2027.08.27
652	缤纷消消乐	20562782	6	2027.08.27
653	缤纷消消乐	20562783	8	2027.08.27
654	缤纷消消乐	20562784	9	2027.08.27
655	缤纷消消乐	20562785	10	2027.08.27
656	缤纷消消乐	20562786	11	2027.08.27
657	缤纷消消乐	20562787	14	2027.08.27
658	缤纷消消乐	20562788	15	2027.08.27
659	缤纷消消乐	20562789	16	2027.08.27
660	缤纷消消乐	20562790	18	2027.08.27
661	缤纷消消乐	20562791	20	2027.08.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
662	缤纷消消乐	20562792	21	2027.08.27
663	缤纷消消乐	20562793	22	2027.12.13
664	缤纷消消乐	20562796	26	2027.12.13
665	缤纷消消乐	20562797	27	2027.12.13
666	缤纷消消乐	20562800	30	2027.11.06
667	缤纷消消乐	20562805	32	2027.08.27
668	缤纷消消乐	20562806	45	2027.12.20
669	彩虹消消乐	20562836	3	2027.08.27
670	彩虹消消乐	20562835	6	2027.08.27
671	彩虹消消乐	20562834	8	2027.08.27
672	彩虹消消乐	20562833	9	2027.08.27
673	缤纷假期	20562837	6	2027.08.27
674	缤纷假期	20562838	8	2027.08.27
675	缤纷假期	20562839	9	2027.08.27
676	缤纷假期	20562840	10	2027.08.27
677	缤纷假期	20562841	14	2027.08.27
678	缤纷假期	20562842	15	2027.08.27
679	缤纷假期	20562843	16	2027.08.27
680	缤纷假期	20562844	18	2027.08.27
681	缤纷假期	20562845	21	2027.08.27
682	缤纷假期	20562846	22	2027.08.27
683	缤纷假期	20562847	24	2027.10.20
684	缤纷假期	20562848	25	2027.08.27
685	缤纷假期	20562849	26	2027.08.27
686	缤纷假期	20562850	27	2027.08.27
687	缤纷假期	20562851	28	2027.08.27
688	缤纷假期	20562852	29	2027.10.20
689	缤纷假期	20562853	30	2027.08.27
690	缤纷假期	20562854	32	2027.08.27
691	缤纷假期	20562855	38	2027.08.27
692	缤纷假期	20562856	41	2027.08.27
693	缤纷假期	20562857	42	2027.08.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
694	缤纷假期	20562858	45	2027.08.27
695	缤纷度假	20562859	3	2027.08.27
696	缤纷度假	20562860	6	2027.08.27
697	缤纷度假	20562861	8	2027.08.27
698	缤纷度假	20562862	9	2027.08.27
699	缤纷度假	20562863	10	2027.08.27
700	缤纷度假	20562864	11	2027.08.27
701	缤纷度假	20562865	14	2027.08.27
702	缤纷度假	20562866	15	2027.08.27
703	缤纷度假	20562867	16	2027.08.27
704	缤纷度假	20562868	18	2027.08.27
705	缤纷度假	20562869	20	2027.08.27
706	缤纷度假	20562870	21	2027.08.27
707	缤纷度假	20562871	22	2027.08.27
708	缤纷度假	20562872	24	2027.08.27
709	缤纷度假	20562873	25	2027.08.27
710	缤纷度假	20562874	26	2027.08.27
711	缤纷度假	20562875	27	2027.08.27
712	缤纷度假	20562876	28	2027.08.27
713	缤纷度假	20562877	29	2027.08.27
714	缤纷度假	20562878	30	2027.08.27
715	缤纷度假	20562879	32	2027.08.27
716	缤纷度假	20562880	35	2027.08.27
717	缤纷度假	20562881	38	2027.08.27
718	缤纷度假	20562882	41	2027.08.27
719	缤纷度假	20562883	42	2027.08.27
720	缤纷度假	20562884	45	2027.08.27
721	缤纷海岛	20562885	3	2027.08.27
722	缤纷海岛	20562886	6	2027.08.27
723	缤纷海岛	20562887	8	2027.08.27
724	缤纷海岛	20562888	9	2027.08.27
725	缤纷海岛	20562889	10	2027.08.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
726	缤纷海岛	20562890	11	2027.08.27
727	缤纷海岛	20562891	14	2027.08.27
728	缤纷海岛	20562892	15	2027.08.27
729	缤纷海岛	20562893	16	2027.11.06
730	缤纷海岛	20562894	18	2027.08.27
731	缤纷海岛	20562895	20	2027.08.27
732	缤纷海岛	20562896	21	2027.11.06
733	缤纷海岛	20562897	22	2027.08.27
734	缤纷海岛	20562898	24	2027.08.27
735	缤纷海岛	20562899	25	2027.08.27
736	缤纷海岛	20562900	26	2027.08.27
737	缤纷海岛	20562901	27	2027.08.27
738	缤纷海岛	20562902	28	2027.08.27
739	缤纷海岛	20562903	29	2027.08.27
740	缤纷海岛	20562904	30	2027.08.27
741	缤纷海岛	20562905	32	2027.08.27
742	缤纷海岛	20562906	35	2027.08.27
743	缤纷海岛	20562907	38	2027.08.27
744	缤纷海岛	20562908	41	2027.08.27
745	缤纷海岛	20562909	42	2027.08.27
746	缤纷海岛	20562910	45	2027.08.27
747	嘟嘟河马	20578098	3	2027.08.27
748	嘟嘟河马	20578099	6	2027.08.27
749	嘟嘟河马	20578100	8	2027.08.27
750	嘟嘟河马	20578101	9	2027.08.27
751	嘟嘟河马	20578102	10	2027.08.27
752	嘟嘟河马	20578103	11	2027.08.27
753	嘟嘟河马	20578104	14	2027.08.27
754	嘟嘟河马	20578105	15	2027.08.27
755	嘟嘟河马	20578106	16	2027.08.27
756	嘟嘟河马	20578107	18	2027.08.27
757	嘟嘟河马	20578108	20	2027.08.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
758	嘟嘟河马	20578109	21	2027.08.27
759	嘟嘟河马	20578110	22	2027.08.27
760	嘟嘟河马	20578111	24	2027.08.27
761	嘟嘟河马	20578112	26	2027.08.27
762	嘟嘟河马	20578113	27	2027.08.27
763	嘟嘟河马	20578114	28	2027.08.27
764	嘟嘟河马	20578115	29	2027.08.27
765	嘟嘟河马	20578116	30	2027.08.27
766	嘟嘟河马	20578117	32	2027.08.27
767	嘟嘟河马	20578118	35	2027.08.27
768	嘟嘟河马	20578119	38	2027.08.27
769	嘟嘟河马	20578120	41	2027.08.27
770	嘟嘟河马	20578121	42	2027.08.27
771	嘟嘟河马	20578122	45	2027.08.27
772	爱逗蛙	20578324	3	2027.08.27
773	爱逗蛙	20578123	6	2027.08.27
774	爱逗蛙	20578124	8	2027.08.27
775	爱逗蛙	20578125	9	2027.08.27
776	爱逗蛙	20578126	10	2027.08.27
777	爱逗蛙	20578127	11	2027.08.27
778	爱逗蛙	20578128	14	2027.08.27
779	爱逗蛙	20578129	15	2027.08.27
780	爱逗蛙	20578130	16	2027.08.27
781	爱逗蛙	20578131	18	2027.08.27
782	爱逗蛙	20578132	20	2027.08.27
783	爱逗蛙	20578133	21	2027.08.27
784	爱逗蛙	20578134	22	2027.08.27
785	爱逗蛙	20578135	24	2027.08.27
786	爱逗蛙	20578136	25	2027.08.27
787	爱逗蛙	20578137	26	2027.08.27
788	爱逗蛙	20578138	27	2027.08.27
789	爱逗蛙	20578139	28	2027.08.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
790	爱逗蛙	20578140	29	2027.08.27
791	爱逗蛙	20578141	30	2027.08.27
792	爱逗蛙	20578142	32	2027.08.27
793	爱逗蛙	20578143	35	2027.08.27
794	爱逗蛙	20578144	38	2027.08.27
795	爱逗蛙	20578145	41	2027.08.27
796	爱逗蛙	20578146	42	2027.08.27
797	爱逗蛙	20578147	45	2027.08.27
798	紫咪小鹰	20578251	3	2027.08.27
799	紫咪小鹰	20578252	6	2027.08.27
800	紫咪小鹰	20578253	8	2027.08.27
801	紫咪小鹰	20578254	9	2027.08.27
802	紫咪小鹰	20578255	10	2027.08.27
803	紫咪小鹰	20578256	11	2027.08.27
804	紫咪小鹰	20578257	14	2027.08.27
805	紫咪小鹰	20578258	15	2027.08.27
806	紫咪小鹰	20578259	16	2027.08.27
807	紫咪小鹰	20578260	18	2027.08.27
808	紫咪小鹰	20578261	20	2027.08.27
809	紫咪小鹰	20578262	21	2027.08.27
810	紫咪小鹰	20578263	22	2027.08.27
811	紫咪小鹰	20578264	24	2027.08.27
812	紫咪小鹰	20578265	25	2027.08.27
813	紫咪小鹰	20578266	26	2027.08.27
814	紫咪小鹰	20578267	27	2027.08.27
815	紫咪小鹰	20578268	28	2027.08.27
816	紫咪小鹰	20578269	29	2027.08.27
817	紫咪小鹰	20578270	30	2027.08.27
818	紫咪小鹰	20578271	32	2027.08.27
819	紫咪小鹰	20578272	35	2027.08.27
820	紫咪小鹰	20578273	38	2027.08.27
821	紫咪小鹰	20578274	41	2027.08.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
822	紫咪小鹰	20578275	42	2027.08.27
823	紫咪小鹰	20578276	45	2027.08.27
824	栗雄	20578277	3	2027.08.27
825	栗雄	20578278	6	2027.08.27
826	栗雄	20578279	8	2027.08.27
827	栗雄	20578280	9	2027.08.27
828	栗雄	20578281	10	2027.08.27
829	栗雄	20578282	11	2027.08.27
830	栗雄	20578283	14	2027.08.27
831	栗雄	20578284	15	2027.08.27
832	栗雄	20578285	16	2027.08.27
833	栗雄	20578286	18	2027.08.27
834	栗雄	20578287	20	2027.08.27
835	栗雄	20578288	21	2027.08.27
836	栗雄	20578289	22	2027.08.27
837	栗雄	20578290	24	2027.08.27
838	栗雄	20578291	25	2027.08.27
839	栗雄	20578292	26	2027.08.27
840	栗雄	20578293	27	2027.08.27
841	栗雄	20578294	28	2027.08.27
842	栗雄	20578295	29	2027.08.27
843	栗雄	20578296	30	2027.08.27
844	栗雄	20578297	32	2027.08.27
845	栗雄	20578348	35	2027.08.27
846	栗雄	20578349	38	2027.08.27
847	栗雄	20578350	41	2027.08.27
848	栗雄	20578351	42	2027.08.27
849	栗雄	20578352	45	2027.08.27
850	莱萌鸡	20578298	3	2027.08.27
851	莱萌鸡	20578299	6	2027.08.27
852	莱萌鸡	20578300	8	2027.08.27
853	莱萌鸡	20578301	9	2027.08.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
854	莱萌鸡	20578302	10	2027.08.27
855	莱萌鸡	20578303	11	2027.08.27
856	莱萌鸡	20578304	14	2027.08.27
857	莱萌鸡	20578305	15	2027.08.27
858	莱萌鸡	20578306	16	2027.08.27
859	莱萌鸡	20578307	18	2027.08.27
860	莱萌鸡	20578308	20	2027.08.27
861	莱萌鸡	20578309	21	2027.08.27
862	莱萌鸡	20578310	22	2027.08.27
863	莱萌鸡	20578311	24	2027.08.27
864	莱萌鸡	20578312	25	2027.08.27
865	莱萌鸡	20578313	26	2027.08.27
866	莱萌鸡	20578314	27	2027.08.27
867	莱萌鸡	20578315	28	2027.08.27
868	莱萌鸡	20578316	29	2027.08.27
869	莱萌鸡	20578317	30	2027.08.27
870	莱萌鸡	20578318	32	2027.08.27
871	莱萌鸡	20578319	35	2027.08.27
872	莱萌鸡	20578320	38	2027.08.27
873	莱萌鸡	20578321	41	2027.08.27
874	莱萌鸡	20578322	42	2027.08.27
875	莱萌鸡	20578323	45	2027.08.27
876	么么狐	20578248	3	2027.08.27
877	么么狐	20578249	6	2027.08.27
878	么么狐	20578250	8	2027.08.27
879	么么狐	20578325	9	2027.08.27
880	么么狐	20578326	10	2027.08.27
881	么么狐	20578327	11	2027.08.27
882	么么狐	20578328	14	2027.08.27
883	么么狐	20578329	15	2027.08.27
884	么么狐	20578330	16	2027.08.27
885	么么狐	20578331	18	2027.08.27



序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
886	么么狐	20578332	20	2027.08.27
887	么么狐	20578333	21	2027.08.27
888	么么狐	20578334	22	2027.08.27
889	么么狐	20578335	24	2027.08.27
890	么么狐	20578336	25	2027.08.27
891	么么狐	20578337	26	2027.08.27
892	么么狐	20578338	27	2027.08.27
893	么么狐	20578339	28	2027.08.27
894	么么狐	20578340	29	2027.08.27
895	么么狐	20578341	30	2027.08.27
896	么么狐	20578342	32	2027.08.27
897	么么狐	20578343	35	2027.08.27
898	么么狐	20578344	38	2027.08.27
899	么么狐	20578345	41	2027.08.27
900	么么狐	20578346	42	2027.08.27
901	么么狐	20578347	45	2027.08.27
902	栗子熊	20578353	3	2027.08.27
903	栗子熊	20578354	6	2027.08.27
904	栗子熊	20578355	8	2027.08.27
905	栗子熊	20578356	9	2027.08.27
906	栗子熊	20578357	10	2027.08.27
907	栗子熊	20578358	11	2027.08.27
908	栗子熊	20578359	14	2027.08.27
909	栗子熊	20578360	15	2027.08.27
910	栗子熊	20578361	16	2027.08.27
911	栗子熊	20578362	18	2027.08.27
912	栗子熊	20578363	20	2027.08.27
913	栗子熊	20578364	21	2027.08.27
914	栗子熊	20578365	22	2027.08.27
915	栗子熊	20578366	24	2027.08.27
916	栗子熊	20578367	25	2027.08.27
917	栗子熊	20578368	26	2027.08.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
918	栗子熊	20578369	27	2027.08.27
919	栗子熊	20578370	28	2027.08.27
920	栗子熊	20578371	29	2027.08.27
921	栗子熊	20578372	30	2027.08.27
922	栗子熊	20578373	32	2027.08.27
923	栗子熊	20578374	38	2027.08.27
924	栗子熊	20578375	41	2027.08.27
925	栗子熊	20578376	42	2027.08.27
926	栗子熊	20578377	45	2027.08.27
927	开心萌萌团	20596845	3	2027.09.06
928	开心萌萌团	20596846	6	2027.08.27
929	开心萌萌团	20596847	8	2027.08.27
930	开心萌萌团	20596848	9	2027.09.06
931	开心萌萌团	20596849	10	2027.08.27
932	开心萌萌团	20596850	11	2027.08.27
933	开心萌萌团	20596851	14	2027.09.06
934	开心萌萌团	20596852	15	2027.09.06
935	开心萌萌团	20596853	16	2027.08.27
936	开心萌萌团	20596854	18	2027.08.27
937	开心萌萌团	20596855	20	2027.08.27
938	开心萌萌团	20596856	21	2027.08.27
939	开心萌萌团	20596857	22	2027.08.27
940	开心萌萌团	20596858	24	2027.09.06
941	开心萌萌团	20596859	25	2027.09.06
942	开心萌萌团	20596860	26	2027.08.27
943	开心萌萌团	20596861	27	2027.09.06
944	开心萌萌团	20596862	28	2027.08.27
945	开心萌萌团	20596866	35	2027.09.06
946	开心萌萌团	20596867	38	2027.09.06
947	开心萌萌团	20596868	41	2027.08.27
948	开心萌萌团	20596869	42	2027.08.27
949	开心萌萌团	20596870	43	2027.09.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
950	开心萌萌团	20596871	45	2027.09.06
951	消消乐萌友	20597049	6	2027.11.20
952	消消乐萌友	20597050	8	2027.11.20
953	消消乐萌友	20597052	10	2027.11.20
954	消消乐萌友	20597053	11	2027.11.20
955	消消乐萌友	20597054	14	2027.11.20
956	消消乐萌友	20597055	15	2027.11.27
957	消消乐萌友	20597057	18	2027.11.27
958	消消乐萌友	20597059	21	2027.12.27
959	消消乐萌友	20597061	24	2027.12.27
960	消消乐萌友	20597063	26	2027.11.27
961	消消乐萌友	20597064	27	2027.11.27
962	消消乐萌友	20597067	30	2027.11.06
963	消消乐萌友	20597068	32	2027.11.27
964	消消乐萌友	20597072	42	2027.10.06
965	消消乐萌友	20597073	43	2027.08.27
966	萌萌团	20597076	6	2027.08.27
967	萌萌团	20597078	10	2027.08.27
968	萌萌团	20597079	14	2027.08.27
969	萌萌团	20597080	15	2027.08.27
970	萌萌团	20597081	16	2027.08.27
971	萌萌团	20597082	20	2027.09.06
972	萌萌团	20597083	21	2027.08.27
973	萌萌团	20597084	22	2027.09.06
974	萌萌团	20597085	24	2027.09.06
975	萌萌团	20597086	26	2027.09.06
976	萌萌团	20597087	27	2027.08.27
977	萌萌团	20597088	28	2027.08.27
978	萌萌团	20597089	32	2027.09.06
979	萌萌团	20597090	42	2027.09.06
980	萌萌团	20597091	43	2027.08.27
981	萌萌团	20597092	45	2027.09.06

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
982		20640711	9	2027.09.06
983		20640710	11	2027.09.06
984		20640709	18	2027.09.06
985		20640708	25	2027.09.06
986		20640707	29	2027.09.06
987		20640706	30	2027.09.06
988		20640705	35	2027.11.06
989		20640704	38	2027.09.06
990		20640703	41	2027.09.06
991	开心偷着乐	20672764	6	2027.09.13
992	开心偷着乐	20672765	8	2027.09.13
993	开心偷着乐	20672766	9	2027.09.13
994	开心偷着乐	20672767	10	2027.09.13
995	开心偷着乐	20672768	14	2027.09.13
996	开心偷着乐	20672769	15	2027.09.13
997	开心偷着乐	20672770	16	2027.09.13
998	开心偷着乐	20672771	18	2027.09.13
999	开心偷着乐	20672772	20	2027.09.13
1000	开心偷着乐	20672773	21	2027.09.13
1001	开心偷着乐	20672774	22	2027.09.13
1002	开心偷着乐	20672775	24	2027.09.13
1003	开心偷着乐	20672776	26	2027.09.13
1004	开心偷着乐	20672777	27	2027.09.13
1005	开心偷着乐	20672778	28	2027.09.13
1006	开心偷着乐	20672779	35	2027.09.13
1007	开心偷着乐	20672780	38	2027.09.13
1008	开心偷着乐	20672781	41	2027.09.13
1009	开心偷着乐	20672782	42	2027.09.13
1010	开心偷着乐	20672783	45	2027.09.13
1011	超级消消乐	20672807	6	2027.12.20
1012	超级消消乐	20672806	8	2027.12.20
1013	超级消消乐	20672804	10	2027.12.20

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1014	超级消消乐	20672803	11	2027.12.20
1015	超级消消乐	20672802	14	2027.12.20
1016	超级消消乐	20672801	15	2027.12.20
1017	超级消消乐	20672799	18	2027.12.20
1018	超级消消乐	20672796	22	2027.12.20
1019	超级消消乐	20672795	24	2027.12.20
1020	超级消消乐	20672794	26	2027.12.20
1021	超级消消乐	20672790	30	2027.09.13
1022	超级消消乐	20672789	32	2027.09.13
1023	开心叠叠消	20830329	3	2027.09.20
1024	开心叠叠消	20830829	6	2027.09.27
1025	开心叠叠消	20830872	8	2027.09.20
1026	开心叠叠消	20831242	9	2027.09.20
1027	开心叠叠消	20831592	10	2027.09.27
1028	开心叠叠消	20831852	11	2027.09.20
1029	开心叠叠消	20832049	14	2027.09.27
1030	开心叠叠消	20832221	15	2027.09.20
1031	开心叠叠消	20832330	16	2027.09.20
1032	开心叠叠消	20832732	18	2027.09.27
1033	开心叠叠消	20833024	20	2027.09.27
1034	开心叠叠消	20833199	21	2027.09.27
1035	开心叠叠消	20833373	22	2027.09.20
1036	开心叠叠消	20833445	24	2027.09.20
1037	开心叠叠消	20833660	25	2027.09.20
1038	开心叠叠消	20833823	26	2027.09.20
1039	开心叠叠消	20834012	27	2027.09.20
1040	开心叠叠消	20834656	28	2027.09.20
1041	开心叠叠消	20834923	35	2027.09.27
1042	开心叠叠消	20835095	38	2027.09.20
1043	开心叠叠消	20835035	41	2027.09.20
1044	开心叠叠消	20835139	42	2027.09.20
1045	开心叠叠消	20835207	45	2027.09.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1046	开心叠叠乐	20830424	3	2027.09.27
1047	开心叠叠乐	20830561	6	2027.09.20
1048	开心叠叠乐	20830947	8	2027.09.20
1049	开心叠叠乐	20831285	9	2027.09.27
1050	开心叠叠乐	20831633	10	2027.09.27
1051	开心叠叠乐	20831831	11	2027.09.27
1052	开心叠叠乐	20832063	14	2027.09.20
1053	开心叠叠乐	20832199	15	2027.09.20
1054	开心叠叠乐	20832352	16	2027.09.20
1055	开心叠叠乐	20832718	18	2027.09.20
1056	开心叠叠乐	20832913	20	2027.09.20
1057	开心叠叠乐	20833229	21	2027.09.20
1058	开心叠叠乐	20833350	22	2027.09.20
1059	开心叠叠乐	20833642	24	2027.09.27
1060	开心叠叠乐	20833632	25	2027.09.20
1061	开心叠叠乐	20833856	26	2027.09.20
1062	开心叠叠乐	20833906	27	2027.09.20
1063	开心叠叠乐	20834796	28	2027.09.27
1064	开心叠叠乐	20834953	35	2027.09.27
1065	开心叠叠乐	20834973	38	2027.09.20
1066	开心叠叠乐	20835200	41	2027.09.20
1067	开心叠叠乐	20835103	42	2027.09.20
1068	开心叠叠乐	20835350	45	2027.09.27
1069	叠叠乐	20830486	3	2027.11.20
1070	叠叠乐	20830583	6	2027.09.20
1071	叠叠乐	20830988	8	2027.09.20
1072	叠叠乐	20831060	9	2027.09.20
1073	叠叠乐	20831691	10	2027.09.20
1074	叠叠乐	20831790	11	2027.09.27
1075	叠叠乐	20832114	14	2027.09.20
1076	叠叠乐	20832162	15	2027.09.20
1077	叠叠乐	20832763	18	2027.09.20

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1078	叠叠乐	20832891	20	2027.11.20
1079	叠叠乐	20833268	21	2027.09.20
1080	叠叠乐	20833334	22	2027.09.27
1081	叠叠乐	20833550	24	2027.11.20
1082	叠叠乐	20833853	26	2027.09.20
1083	叠叠乐	20833926	27	2027.09.27
1084	叠叠乐	20834770	28	2027.09.20
1085	叠叠乐	20834751	29	2027.11.29
1086	叠叠乐	20834879	32	2027.09.27
1087	叠叠乐	20835142	42	2027.09.27
1088	叠叠乐	20835242	45	2027.09.27
1089	叠叠消	20834885	3	2027.09.20
1090	叠叠消	20834898	6	2027.09.27
1091	叠叠消	20834939	8	2027.09.20
1092	叠叠消	20834969	9	2027.09.20
1093	叠叠消	20834992	10	2027.09.20
1094	叠叠消	20835109	11	2027.09.20
1095	叠叠消	20835061	14	2027.09.27
1096	叠叠消	20835107	15	2027.09.20
1097	叠叠消	20835153	16	2027.09.20
1098	叠叠消	20835223	18	2027.09.20
1099	叠叠消	20835359	20	2027.09.27
1100	叠叠消	20835300	21	2027.09.27
1101	叠叠消	20835368	22	2027.09.20
1102	叠叠消	20835407	24	2027.09.27
1103	叠叠消	20835457	25	2027.09.20
1104	叠叠消	20835660	26	2027.09.20
1105	叠叠消	20835565	27	2027.09.27
1106	叠叠消	20835719	28	2027.09.20
1107	叠叠消	20835658	29	2027.09.27
1108	叠叠消	20835716	30	2027.09.20
1109	叠叠消	20835769	32	2027.09.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1110	叠叠消	20835813	35	2027.09.27
1111	叠叠消	20835890	38	2027.09.27
1112	叠叠消	20835963	41	2027.09.20
1113	叠叠消	20836034	42	2027.09.20
1114	叠叠消	20836092	45	2027.09.20
1115	Blue Dudu	21096353	3	2027.10.27
1116	Blue Dudu	21066999	6	2027.10.20
1117	Blue Dudu	21067000	8	2027.10.20
1118	Blue Dudu	21066993	9	2027.10.20
1119	Blue Dudu	21067001	11	2027.10.20
1120	Blue Dudu	21067002	14	2027.10.20
1121	Blue Dudu	21066994	16	2027.10.20
1122	Blue Dudu	21067003	18	2027.10.20
1123	Blue Dudu	21067004	20	2027.10.20
1124	Blue Dudu	21067005	21	2027.10.20
1125	Blue Dudu	21067006	22	2027.10.20
1126	Blue Dudu	21067007	24	2027.10.20
1127	Blue Dudu	21067008	25	2027.10.20
1128	Blue Dudu	21067009	26	2027.10.20
1129	Blue Dudu	21067010	27	2027.10.20
1130	Blue Dudu	21066995	28	2027.10.20
1131	Blue Dudu	21096352	29	2027.10.27
1132	Blue Dudu	21067011	30	2027.10.20
1133	Blue Dudu	21067012	32	2027.10.20
1134	Blue Dudu	21066996	35	2027.10.20
1135	Blue Dudu	21243477	38	2027.11.06
1136	Blue Dudu	21066997	41	2027.10.20
1137	Blue Dudu	21066998	42	2027.10.20
1138	Blue Dudu	21067013	45	2027.10.20
1139	Green Idol	21096351	3	2027.10.27
1140	Green Idol	21067020	6	2027.12.27
1141	Green Idol	21067021	8	2027.10.20



序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1142	Green Idol	21067014	9	2027.12.27
1143	Green Idol	21067022	11	2027.10.20
1144	Green Idol	21067023	14	2027.10.20
1145	Green Idol	21067015	16	2027.10.20
1146	Green Idol	21067024	18	2027.10.20
1147	Green Idol	21067025	20	2027.10.20
1148	Green Idol	21067026	21	2027.10.20
1149	Green Idol	21067027	22	2027.10.20
1150	Green Idol	21067028	24	2027.10.20
1151	Green Idol	21067029	25	2027.10.20
1152	Green Idol	21067030	26	2027.10.20
1153	Green Idol	21067031	27	2027.10.20
1154	Green Idol	21067016	28	2027.10.20
1155	Green Idol	21096350	29	2027.10.27
1156	Green Idol	21067032	30	2027.10.20
1157	Green Idol	21067033	32	2027.10.20
1158	Green Idol	21067017	35	2027.10.20
1159	Green Idol	21243475	38	2027.11.06
1160	Green Idol	21067018	41	2027.10.20
1161	Green Idol	21067034	45	2027.10.20
1162	Purple Amy	21096349	3	2027.10.27
1163	Purple Amy	21067105	6	2027.10.20
1164	Purple Amy	21067106	8	2027.10.20
1165	Purple Amy	21067099	9	2027.10.20
1166	Purple Amy	21067107	11	2027.10.20
1167	Purple Amy	21067108	14	2027.10.20
1168	Purple Amy	21067100	16	2027.10.20
1169	Purple Amy	21067109	18	2027.10.20
1170	Purple Amy	21067110	20	2027.10.20
1171	Purple Amy	21067111	21	2027.10.20
1172	Purple Amy	21067112	22	2027.10.20
1173	Purple Amy	21067113	24	2027.10.20

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1174	Purple Amy	21067114	25	2027.10.20
1175	Purple Amy	21067115	26	2027.10.20
1176	Purple Amy	21067116	27	2027.10.20
1177	Purple Amy	21067101	28	2027.10.20
1178	Purple Amy	21096348	29	2027.10.27
1179	Purple Amy	21067117	30	2027.10.20
1180	Purple Amy	21067118	32	2027.10.20
1181	Purple Amy	21067102	35	2027.10.20
1182	Purple Amy	21243473	38	2027.11.06
1183	Purple Amy	21067103	41	2027.10.20
1184	Purple Amy	21067104	42	2027.10.20
1185	Purple Amy	21067119	45	2027.10.20
1186	Rosy Mona	21096347	3	2027.10.27
1187	Rosy Mona	21067126	6	2027.10.20
1188	Rosy Mona	21067127	8	2027.10.20
1189	Rosy Mona	21067120	9	2027.10.20
1190	Rosy Mona	21067128	11	2027.10.20
1191	Rosy Mona	21067129	14	2027.10.20
1192	Rosy Mona	21067121	16	2027.10.20
1193	Rosy Mona	21067130	18	2027.10.20
1194	Rosy Mona	21067131	20	2027.10.20
1195	Rosy Mona	21067132	21	2027.10.20
1196	Rosy Mona	21067133	22	2027.10.20
1197	Rosy Mona	21067134	24	2027.10.20
1198	Rosy Mona	21067135	25	2027.12.20
1199	Rosy Mona	21067136	26	2027.10.20
1200	Rosy Mona	21067137	27	2027.10.20
1201	Rosy Mona	21067122	28	2027.10.20
1202	Rosy Mona	21096346	29	2027.10.27
1203	Rosy Mona	21067138	30	2027.10.20
1204	Rosy Mona	21067139	32	2027.10.20
1205	Rosy Mona	21067123	35	2027.10.20

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1206	Rosy Mona	21243472	38	2027.11.06
1207	Rosy Mona	21067124	41	2027.10.20
1208	Rosy Mona	21067125	42	2027.10.20
1209	Rosy Mona	21067140	45	2027.10.20
1210	Coffee Lot	21096345	3	2027.10.27
1211	Coffee Lot	21067175	6	2027.10.20
1212	Coffee Lot	21067176	8	2027.10.20
1213	Coffee Lot	21067169	9	2027.10.20
1214	Coffee Lot	21067177	11	2027.10.20
1215	Coffee Lot	21067178	14	2027.10.20
1216	Coffee Lot	21067170	16	2027.10.20
1217	Coffee Lot	21067179	18	2027.10.20
1218	Coffee Lot	21067180	20	2027.10.20
1219	Coffee Lot	21067181	21	2027.10.20
1220	Coffee Lot	21067182	22	2027.10.20
1221	Coffee Lot	21067183	24	2027.10.20
1222	Coffee Lot	21067184	25	2027.10.20
1223	Coffee Lot	21067185	26	2027.10.20
1224	Coffee Lot	21067186	27	2027.10.20
1225	Coffee Lot	21067171	28	2027.10.20
1226	Coffee Lot	21067172	35	2027.10.20
1227	Coffee Lot	21243476	38	2027.11.06
1228	Coffee Lot	21067173	41	2027.10.20
1229	Coffee Lot	21067174	42	2027.10.20
1230	Coffee Lot	21067189	45	2027.10.20
1231	Lemon Remon	21096343	3	2027.10.27
1232	Lemon Remon	21067298	6	2027.10.20
1233	Lemon Remon	21067310	8	2027.10.20
1234	Lemon Remon	21067292	9	2027.10.20
1235	Lemon Remon	21067311	11	2027.10.20
1236	Lemon Remon	21067141	14	2027.10.20
1237	Lemon Remon	21067293	16	2027.10.20

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1238	Lemon Remon	21067142	18	2027.10.20
1239	Lemon Remon	21067143	20	2027.10.20
1240	Lemon Remon	21067144	21	2027.10.20
1241	Lemon Remon	21067145	22	2027.10.20
1242	Lemon Remon	21067146	24	2027.10.20
1243	Lemon Remon	21067148	26	2027.10.20
1244	Lemon Remon	21067237	27	2027.10.20
1245	Lemon Remon	21067294	28	2027.10.20
1246	Lemon Remon	21096342	29	2027.10.27
1247	Lemon Remon	21067238	30	2027.10.20
1248	Lemon Remon	21067239	32	2027.10.20
1249	Lemon Remon	21067295	35	2027.10.20
1250	Lemon Remon	21243474	38	2027.11.06
1251	Lemon Remon	21067296	41	2027.10.20
1252	Lemon Remon	21067297	42	2027.10.20
1253	Lemon Remon	21067240	45	2027.10.20
1254	消消乐海滨假日	21487400	1	2027.11.20
1255	消消乐海滨假日	21487563	2	2027.11.20
1256	消消乐海滨假日	21487712	3	2027.11.20
1257	消消乐海滨假日	21488022	4	2027.11.20
1258	消消乐海滨假日	21487962	5	2027.11.27
1259	消消乐海滨假日	21488281	6	2027.11.27
1260	消消乐海滨假日	21488343	7	2027.11.20
1261	消消乐海滨假日	21488558	8	2027.11.27
1262	消消乐海滨假日	21488819	9	2027.11.20
1263	消消乐海滨假日	21488853	10	2027.11.20
1264	消消乐海滨假日	21488979	11	2027.11.20
1265	消消乐海滨假日	21489032	12	2027.11.20
1266	消消乐海滨假日	21489260	13	2027.11.20
1267	消消乐海滨假日	21489453	14	2027.11.27
1268	消消乐海滨假日	21489476	15	2027.11.20
1269	消消乐海滨假日	21489645	16	2027.11.20

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1270	消消乐海滨假日	21489735	17	2027.11.20
1271	消消乐海滨假日	21489974	18	2027.11.20
1272	消消乐海滨假日	21489962	19	2027.11.27
1273	消消乐海滨假日	21490063	20	2027.11.20
1274	消消乐海滨假日	21490144	21	2027.11.20
1275	消消乐海滨假日	21490269	22	2027.11.20
1276	消消乐海滨假日	21490315	23	2027.11.20
1277	消消乐海滨假日	21490401	24	2027.11.20
1278	消消乐海滨假日	21490431	25	2027.11.20
1279	消消乐海滨假日	21490450	26	2027.11.20
1280	消消乐海滨假日	21490549	27	2027.11.20
1281	消消乐海滨假日	21490593	28	2027.11.27
1282	消消乐海滨假日	21490623	29	2027.11.20
1283	消消乐海滨假日	21490683	30	2027.11.20
1284	消消乐海滨假日	21490649	31	2027.11.27
1285	消消乐海滨假日	21490742	32	2027.11.20
1286	消消乐海滨假日	21490776	33	2027.11.27
1287	消消乐海滨假日	21490827	34	2027.11.20
1288	消消乐海滨假日	21490903	35	2027.11.27
1289	消消乐海滨假日	21491040	37	2027.11.27
1290	消消乐海滨假日	21491091	38	2027.11.27
1291	消消乐海滨假日	21491084	39	2027.11.20
1292	消消乐海滨假日	21491167	40	2027.11.20
1293	消消乐海滨假日	21491246	41	2027.11.20
1294	消消乐海滨假日	21491356	42	2027.11.27
1295	消消乐海滨假日	21491324	43	2027.11.20
1296	消消乐海滨假日	21491377	44	2027.11.20
1297	消消乐海滨假日	21491491	45	2027.11.20
1298	假日消消乐	21493795	3	2027.11.27
1299	假日消消乐	21493971	6	2027.11.27
1300	假日消消乐	21494068	8	2027.11.27
1301	假日消消乐	21494232	9	2027.11.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1302	假日消消乐	21494231	10	2027.11.27
1303	假日消消乐	21494374	11	2027.11.20
1304	假日消消乐	21494504	14	2027.11.20
1305	假日消消乐	21494626	15	2027.11.27
1306	假日消消乐	21494776	16	2027.11.27
1307	假日消消乐	21494818	18	2027.11.20
1308	假日消消乐	21498465	20	2027.11.27
1309	假日消消乐	21498572	21	2027.11.27
1310	假日消消乐	21498604	22	2027.11.27
1311	假日消消乐	21498822	24	2027.11.27
1312	假日消消乐	21498828	25	2027.11.27
1313	假日消消乐	21499008	26	2027.11.27
1314	假日消消乐	21498682	27	2027.11.27
1315	假日消消乐	21499143	28	2027.11.27
1316	假日消消乐	21499361	29	2027.11.27
1317	假日消消乐	21499352	30	2027.11.27
1318	假日消消乐	21499588	32	2027.11.27
1319	假日消消乐	21499692	35	2027.11.27
1320	假日消消乐	21499735	38	2027.11.27
1321	假日消消乐	21499773	41	2027.11.27
1322	假日消消乐	21499922	42	2027.11.27
1323	假日消消乐	21500031	45	2027.11.27
1324	海滨消消乐	21500789	3	2027.11.27
1325	海滨消消乐	21500885	6	2027.11.27
1326	海滨消消乐	21501209	8	2027.11.27
1327	海滨消消乐	21501345	9	2027.11.27
1328	海滨消消乐	21501434	10	2027.11.27
1329	海滨消消乐	21501556	11	2027.11.27
1330	海滨消消乐	21501672	14	2027.11.27
1331	海滨消消乐	21501752	15	2027.11.27
1332	海滨消消乐	21501802	16	2027.11.27
1333	海滨消消乐	21502156	18	2027.11.27

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至
1334	海滨消消乐	21502172	20	2027.11.27
1335	海滨消消乐	21502396	21	2027.11.27
1336	海滨消消乐	21502289	22	2027.11.27
1337	海滨消消乐	21502642	24	2027.11.27
1338	海滨消消乐	21502859	25	2027.11.27
1339	海滨消消乐	21503018	26	2027.11.27
1340	海滨消消乐	21502803	27	2027.11.27
1341	海滨消消乐	21503094	28	2027.11.27
1342	海滨消消乐	21503014	29	2027.11.27
1343	海滨消消乐	21503279	30	2027.11.27
1344	海滨消消乐	21503542	32	2027.11.27
1345	海滨消消乐	21503535	35	2027.11.27
1346	海滨消消乐	21503502	38	2027.11.27
1347	海滨消消乐	21503577	41	2027.11.27
1348	海滨消消乐	21503855	42	2027.11.27
1349	海滨消消乐	21503792	45	2027.11.27
1350	萌萌贴	21243471	3	2027.11.06
1351	萌萌贴	21243470	35	2027.11.06
1352	萌萌贴	21243469	38	2027.11.06
1353	萌萌贴	21243468	42	2027.11.06
1354	萌萌贴	21243467	45	2027.11.06
1355	彩虹消消乐	20562830	14	2027.12.13
1356	彩虹消消乐	20562821	26	2027.12.20
1357	彩虹消消乐	20562820	27	2027.12.20
1358	氩元素	21506304	35	2027.11.27
1359	氩元素	21506516	38	2027.11.27
1360	氩元素	21506444	41	2027.11.27
1361	氩元素	21506582	42	2027.11.27
1362	氩元素	21506665	45	2027.11.27

(2) 境外注册商标

①乐风创想拥有的境外注册商标

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
1		3226730	9、28、35、41	2026.03.31	印度

## ②天津乐浣拥有的境外注册商标

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
1	消消樂萌萌團	01833704	3、6、8、9、10、11、14、15、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、43、45	2027.03.31	台湾
2	萌萌團	01833705	3、6、8、9、10、11、14、15、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、43、45	2027.03.31	台湾
3	animal pop club	01833706	3、6、8、9、10、11、14、15、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、43、45	2027.03.31	台湾
4	animal pop club	01833707	3、6、8、9、10、11、14、15、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、43、45	2027.03.31	台湾
5	Blue Dudu	01846001	3、6、8、9、11、14、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、41、42、45	2027.05.31	台湾
6	Blue Dudu	01845230	38	2027.05.31	台湾
7	Coffee Lot	01845997	3、6、8、9、11、14、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、41、42、45	2027.05.31	台湾
8	Coffee Lot	01845226	38	2027.05.31	台湾
9	Green Idol	01846000	3、6、8、9、11、14、16、18、20、21、22、	2027.05.31	台湾

<sup>72</sup> 发行人拟将该商标转让予子公司天津乐浣，相关转让手续正在办理过程中。



序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
			24、25、26、27、28、 29、30、32、35、41、 42、45		
10	Green Idol	01845229	38	2027.05.31	台湾
11	Lemon Remon	01845996	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、41、 42、45	2027.05.31	台湾
12	Lemon Remon	01845225	38	2027.05.31	台湾
13	Purple Amy	01845999	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、41、 42、45	2027.05.31	台湾
14	Purple Amy	01845228	38	2027.05.31	台湾
15	Rosy Mona	01845998	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、41、 42、45	2027.05.31	台湾
16	Rosy Mona	01845227	38	2027.05.31	台湾
17	愛逗蛙	01845967	3、6、8、9、10、11、 14、15、16、18、20、 21、22、24、25、26、 27、28、29、30、32、 35、38、41、42、45	2027.05.31	台湾
18	菜萌雞	01845965	3、6、8、9、10、11、 14、15、16、18、20、 21、22、24、25、26、 27、28、29、30、32、 35、38、41、42、45	2027.05.31	台湾
19	嘟嘟河馬	01845966	3、6、8、9、10、11、 14、15、16、18、20、 21、22、24、25、26、 27、28、29、30、32、 35、38、41、42、45	2027.05.31	台湾
20	栗熊	01845968	3、6、8、9、10、11、 14、15、16、18、20、 21、22、24、25、26、 27、28、29、30、32、 35、38、41、42、45	2027.05.31	台湾
21	栗子熊	01845969	3、6、8、9、10、11、 14、15、16、18、20、 21、22、24、25、26、 27、28、29、30、32、 35、38、41、42、45	2027.05.31	台湾

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
22	么么狐	01845971	3、6、8、9、10、11、14、15、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、45	2027.05.31	台湾
23	麼麼狐	01845972	3、6、8、9、10、11、14、15、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、45	2027.05.31	台湾
24	萌萌贴	01846021	3、35、38、42、45	2027.05.31	台湾
25	紫咪小鷹	01845970	3、6、8、9、10、11、14、15、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、45	2027.05.31	台湾
26	Happy Elements	登録第 5440326 号	9	2021.09.22	日本
27	Happy Elements	登録第 5440327 号	41	2021.09.22	日本
28		登録第 5440328 号	9	2021.09.22	日本
29		登録第 5440329 号	41	2021.09.22	日本
30	HAPPY ELEMENT	登録第 5507776 号	35	2022.07.13	日本
31		登録第 5507777 号	35	2022.07.13	日本
32		登録第 5899161 号	9、14、16、18、20、24、25、26、28、41	2026.11.25	日本
33	菜萌鸡	登録第 5980089 号	3、6、8、9、11、14、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、45	2027.09.15	日本
34	栗雄	登録第 5980090 号	3、6、8、9、11、14、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、32、35、38、41、42、45	2027.09.15	日本

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
35	么么狐	登録第 5980091 号	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、38、 41、42、45	2027.09.15	日本
36	紫咪小鹰	登録第 5980092 号	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、38、 41、42、45	2027.09.15	日本
37	爱逗蛙	登録第 5980093 号	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、38、 41、42、45	2027.09.15	日本
38	嘟嘟河马	登録第 5980094 号	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、38、 41、42、45	2027.09.15	日本
39	L e m o n R e m o n	登録第 5980095 号	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、38、 41、42、45	2027.09.15	日本
40	C o f f e e L o t	登録第 5980096 号	3、6、9、11、14、16、 18、20、21、22、24、 25、26、27、28、29、 30、32、35、38、41、 42、45	2027.09.15	日本
41	R o s y M o n a	登録第 5980097 号	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、38、 41、42、45	2027.09.15	日本
42	P u r p l e A m y	登録第 5980098 号	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、38、 41、42、45	2027.09.15	日本
43	G r e e n I d o l	登録第 5980099 号	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、 29、30、32、35、38、 41、42、45	2027.09.15	日本
44	B l u e D u d u	登録第 5980100 号	3、6、8、9、11、14、 16、18、20、21、22、 24、25、26、27、28、	2027.09.15	日本

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
			29、30、32、35、38、41、42、45		
45	消消乐萌萌团	登録第5968755号	3、6、8、9、10、11、14、15、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、45	2027.08.04	日本
46	Anipop Club	登録第5968756号	3、6、8、9、10、11、14、15、16、18、20、21、22、24、25、26、27、28、29、30、32、35、38、41、42、45	2027.08.04	日本
47	么么狐	登録第5972760号	9、16、28、35、41、42	2027.08.18	日本
48	萌萌贴	303899774	3、35、38、42、45	2026.12.09	香港
49	樂元素	01498307	9、28、35、41	2021.12.31	台湾
50	樂元素	01758353	16、38、42、45	2026.02.28	台湾
51	開心水族箱	01498306	9、28、35、41	2021.12.31	台湾
52	開心水族箱	01747037	16	2025.12.31	台湾
53	我的王國	01498305	9、28、35、41	2021.12.31	台湾
54		01498304	9、28、35、41	2021.12.31	台湾
55	Happy Elements	01532872	9、28、35、41	2022.08.15	台湾
56	Happy Elements	01758352	16、38、42、45	2026.02.28	台湾
57	梅露可物語	01713841	9、28、35、41	2025.06.15	台湾
58	梅露可物語	01747038	16	2025.12.31	台湾
59		01713842	9、28、35、41	2025.06.15	台湾
60		01747039	16	2025.12.31	台湾
61	癒術士與鈴之旋律	01713843	9、28、35、41	2025.06.15	台湾
62	癒術士與鈴之旋律	01747040	16	2025.12.31	台湾
63		01713844	9、28、35、41	2025.06.15	台湾
64		01747041	16	2025.12.31	台湾
65		01713845	9、28、35、41	2025.06.15	台湾
66		01747042	16	2025.12.31	台湾


序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
67		01758354	9、16、28、35、38、41、42、45	2026.02.28	台湾
68		01758421	9、16、28、35、41	2026.02.28	台湾
69	星夢手記	01796934	9、16、28、35、41	2026.09.30	台湾
70	偶像日記 Idol Memories	01796935	9、16、28、35、41	2026.09.30	台湾
71		01809919	9、16、28、35、41	2026.11.30	台湾
72		01809929	9、16、28、35、41	2026.11.30	台湾
73		30201710 6689	9、35、38、41、42、45	2027.07.31	德国
74		17437209 6	9、35、38、41、42、45	2027.06.28	法国
75		UK00003 239645	9、35、38、41、42、45	2027.6.26	英国
76		01695664 1	9、35、38、41、42、45	2027.07.05	欧盟

③Happy Elements 株式会社拥有的境外注册商标

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
1	あんさんぶるガールズ！	登録第 5680749 号	9	2024.06.27	日本
2	あんさんぶるスターズ！	登録第 5779802 号	9	2025.07.17	日本
3	あんさんぶるガールズ！	登録第 5693081 号	42	2024.08.08	日本
4	あんスタ！	登録第 5779803 号	9	2025.07.17	日本
5	メルクストーリア	登録第 5719706 号	9	2024.11.21	日本
6	メルスト	登録第 5719707 号	9	2024.11.21	日本
7	ラストピリオド	登録第 5779804 号	9	2025.07.17	日本
8	ラスピリ	登録第 5779805 号	9	2025.07.17	日本
9	マジョカ†マジョルナ	登録第 5688393 号	42	2024.07.25	日本
10	マジョカ†マジョルナ	登録第 5680750 号	9	2024.06.27	日本

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
11	マジョカ†マジョルナ	登録第 5837857 号	28	2026.04.08	日本
12	ラストピリオド	登録第 5900438 号	16	2026.11.25	日本
13	あんさんぶるスターズ！	登録第 5900439 号	14	2026.11.25	日本
14	あんさんぶるスターズ！	登録第 5900440 号	16	2026.11.25	日本
15	あんさんぶるスターズ！	登録第 5900441 号	28	2026.11.25	日本
16	あんさんぶるガールズ！	登録第 5900442 号	16	2026.11.25	日本
17	ラストピリオド	登録第 5900823 号	41	2026.11.25	日本
18	ラストピリオド	登録第 5900824 号	42	2026.11.25	日本
19	あんさんぶるスターズ！	登録第 5900825 号	41	2026.11.25	日本
20	あんさんぶるスターズ！	登録第 5900826 号	42	2026.11.25	日本
21	あんさんぶるガールズ	登録第 5900827 号	41	2026.11.25	日本
22	あんスタ	登録第 5972207 号	41	2027.08.10	日本

## ④株式会社 Grimoire 拥有的境外注册商标

序号	商标内容	注册号	类别	有效期至	注册地
1	 BraveSword BlazeSoul <small>ブレイブソード×ブレイズソウル</small>	登録第 5783185 号	9	2025.07.31	日本

## 2、软件著作权

截至 2017 年 12 月 31 日，发行人及其子公司在中国境内共拥有 76 项计算机软件著作权，具体情况如下表所示：

### （1）发行人登记的软件著作权

序号	软件名称	登记号	取得方式	权利范围	开发完成日期	首次发表日期
1	开心消消乐游戏软件 V1.0	2013SR095758	原始取得	全部权利	2013.06.29	2013.07.12
2	海滨消消乐游戏软件 V2.0	2016SR168456	原始取得	全部权利	2016.06.24	未发表
3	开心弹弹乐游戏软件 V1.0	2017SR106456	原始取得	全部权利	2016.03.20	2016.06.25
4	神威启示录游戏软件 V1.0	2015SR087803	原始取得	全部权利	2015.04.30	2015.05.15
5	偶像梦幻祭游戏软件 V1.0	2015SR079221	原始取得	全部权利	2015.04.25	2015.05.01
6	火锅达人游戏软件 V1.0	2016SR031141	原始取得	全部权利	2016.01.18	2016.01.27
7	右转先生游戏软件 V1.2	2016SR031160	原始取得	全部权利	2015.12.06	2015.12.09
8	桃园外传网络游戏软件 1.0	2012SR030213	原始取得	全部权利	2012.03.12	2012.03.14
9	红警兄弟连网络游戏软件 1.0	2012SR032001	原始取得	全部权利	2012.03.29	2012.03.30
10	铁血红警游戏软件 1.0	2012SR065168	原始取得	全部权利	2012.04.15	2012.04.16
11	重返二战网络游戏软件 1.0	2012SR041107	原始取得	全部权利	2012.03.12	2012.03.13
12	巨龙传说游戏软件 V1.0	2012SR100422	原始取得	全部权利	2012.06.04	2012.06.22
13	演义三国网络游戏软件 V2.0	2012SR083997	原始取得	全部权利	2012.07.15	2012.08.10
14	开心泡泡猫网络游戏软件 V1.0	2012SR083995	原始取得	全部权利	2012.05.01	2012.06.01
15	开心海洋馆游戏软件 V1.0	2013SR008297	原始取得	全部权利	2012.11.05	2012.11.06
16	巨龙传说：起源手机游戏软件 V1.0	2013SR006050	原始取得	全部权利	2012.12.05	未发表
17	开心水族箱手机游戏软件 V1.0	2012SR101447	原始取得	全部权利	2012.05.29	2012.08.02

序号	软件名称	登记号	取得方式	权利范围	开发完成日期	首次发表日期
18	王者联盟游戏软件 V2.0	2012SR100443	原始取得	全部权利	2012.10.12	未发表
19	英雄之王游戏软件 V2.0	2012SR100425	原始取得	全部权利	2012.10.11	未发表
20	演义群侠游戏软件 V1.0	2013SR020810	原始取得	全部权利	2013.01.22	未发表
21	飞天传说游戏软件 V1.0	2012SR110318	原始取得	全部权利	2012.10.29	未发表
22	侠王游戏软件 V1.0	2013SR086175	原始取得	全部权利	2013.06.26	未发表
23	武侠守卫战游戏软件 V1.0	2013SR158745	原始取得	全部权利	2013.11.07	未发表
24	演义江湖游戏软件 V1.0	2013SR051471	原始取得	全部权利	2013.05.20	未发表
25	开心泡泡猫手机游戏软件 V1.0	2013SR030188	原始取得	全部权利	2013.02.21	未发表
26	黑月传说游戏软件 V1.0	2013SR155730	原始取得	全部权利	2013.08.18	2013.08.30
27	六道传奇游戏软件 V1.0	2014SR018512	原始取得	全部权利	2013.12.18	2013.12.23
28	星之召唤游戏软件 V1.0	2014SR017559	原始取得	全部权利	2013.08.18	2013.08.30
29	金箍棒传说游戏软件 V1.0	2014SR007505	原始取得	全部权利	2013.11.04	未发表
30	英雄战记游戏软件 V1.0	2013SR095681	原始取得	全部权利	2013.02.05	2013.07.17
31	天书残魂谱游游戏软件 V1.0	2013SR101494	原始取得	全部权利	2013.07.26	未发表
32	指尖英雄 Android 游戏软件 V1.0	2013SR087143	原始取得	全部权利	2013.02.01	未发表
33	神王游戏软件 V1.0	2013SR085811	原始取得	全部权利	2013.06.04	未发表
34	“我画你猜”手机游戏软件 V1.0	2012SR080497	原始取得	全部权利	2012.06.25	2012.07.12
35	英魂传说手机游戏软件 V1.0	2013SR031112	原始取得	全部权利	2013.02.21	未发表
36	降魔录手机游戏软件 V1.0	2013SR031110	原始取得	全部权利	2013.02.21	未发表
37	梅露可物语游戏软件 V2.0	2014SR140134	原始取得	全部权利	2014.05.21	2014.07.14
38	琅琊榜游戏软件（移动版）V1.0	2014SR164480	原始取得	全部权利	2014.09.09	2014.09.09
39	开心环游记游戏软件 V1.0	2014SR186237	原始取得	全部权利	2014.08.15	2014.08.25



序号	软件名称	登记号	取得方式	权利范围	开发完成日期	首次发表日期
40	开心消消乐手机游戏软件 V1.0	2014SR187192	原始取得	全部权利	2014.04.30	2014.05.01
41	螺旋物语：最后终止符游戏软件 V1.0	2016SR102115	原始取得	全部权利	2016.04.19	未发表
42	果冻滚滚游戏软件 V1.0	2016SR047923	原始取得	全部权利	2016.02.20	2016.02.25
43	星梦练习生游戏软件 V1.0	2016SR197423	原始取得	全部权利	2016.07.15	未发表
44	《幻想酒吧》网络游戏软件 V1.0	2016SR053988	受让	全部权利	2010.03.15	2010.03.16
45	《我的王国》网络游戏软件 V1.0	2016SR053989	受让	全部权利	2010.10.11	2010.10.12
46	《我的传奇》网络游戏软件 V1.0	2016SR053996	受让	全部权利	2011.12.07	未发表
47	《兔子来了》网络游戏软件 V1.0	2016SR053995	受让	全部权利	2012.03.02	未发表
48	《熊猫快点》网络游戏软件 V1.0	2016SR053993	受让	全部权利	2012.05.11	未发表
49	指尖英雄 IOS 游戏软件 V1.0	2016SR053991	受让	全部权利	2013.02.01	未发表
50	“开心水族箱”社交网络游戏软件 V1.0	2016SR010159	受让	全部权利	2009.05.22	2009.05.25
51	腾讯 QQ 服装店软件 V1.0 <sup>73</sup>	2017SR266620	受让	全部权利	2012.07.20	2012.07.24
52	演义三国网络游戏软件 V1.0	2013SR013828	受让	全部权利	2010.05.28	未发表
53	三国帮纸牌网络游戏 V1.0	2013SR013774	受让	全部权利	2009.01.20	2009.01.31
54	五分钟王者联盟网页游戏软件 V1.0	2012SR102499	受让	全部权利	2012.05.07	未发表
55	火龙国游戏软件 V1.0	2016SR047345	受让	全部权利	2013.06.25	2013.06.27
56	魔幻宠物游戏软件 V1.0	2017SR275656	受让	全部权利	2012.10.15	2012.10.15
57	消消乐助手应用软件 V1.0	2017SR299198	原始取得	全部权利	2017.04.20	2017.04.20
58	开心消消乐编辑器应用软件 V2.0	2017SR490944	原始取得	全部权利	2016.01.20	2016.01.20
59	松松总动员游戏软件 V1.0	2017SR466705	原始取得	全部权利	2017.08.10	未发表

<sup>73</sup> 该项软件著作权为深圳市腾讯计算机系统有限公司与发行人共有。

## (2) 北京乐元素登记的软件著作权

序号	软件名称	登记号	取得方式	权利范围	开发完成日期	首次发表日期
1	开心弹弹球游戏软件 V1.0	2017SR343455	原始取得	全部权利	2017.06.23	未发表

## (3) 乐元互动登记的软件著作权

序号	软件名称	登记号	取得方式	权利范围	开发完成日期	首次发表日期
1	《英雄之王》网络游戏软件 V1.0	2012SR082763	原始取得	全部权利	2012.05.25	未发表
2	Boss 维加斯游戏软件 V1.0	2012SR124167	原始取得	全部权利	2012.01.04	2012.03.15
3	Happy Slot 游戏软件 V1.0	2012SR128331	原始取得	全部权利	2012.04.18	2012.04.20
4	全球集成平台系统软件 V1.0	2012SR128455	原始取得	全部权利	2011.11.25	未发表
5	Data Center 报表系统软件 V1.0	2012SR128459	原始取得	全部权利	2011.10.12	未发表
6	客服系统软件 V1.0	2012SR124170	原始取得	全部权利	2012.04.10	未发表
7	梅露可物语游戏软件 V1.0	2014SR108159	原始取得	全部权利	2014.01.31	2014.01.31
8	战姬天下游戏软件 V1.0	2014SR104754	原始取得	全部权利	2013.11.20	2013.11.22
9	YY 大英雄游戏软件 V1.0	2014SR104814	原始取得	全部权利	2013.07.15	2013.12.16

## (4) 上海乐响登记的软件著作权

序号	软件名称	登记号	取得方式	权利范围	开发完成日期	首次发表日期
1	婚礼追逐记游戏软件 V1.0	2015SR231616	原始取得	全部权利	2013.10.17	2013.10.18
2	开心跳山沟游戏软件 V1.0	2015SR231952	原始取得	全部权利	2013.11.11	2013.11.13
3	拍死那蚊子游戏软件 V1.0	2015SR231622	原始取得	全部权利	2014.09.10	2014.09.15

序号	软件名称	登记号	取得方式	权利范围	开发完成日期	首次发表日期
4	神奇太空漫游者 Space Rover 游戏软件 V1.0	2015SR232415	原始取得	全部权利	2014.11.14	2014.11.21
5	水桶跳跃游戏软件 V1.0	2015SR232410	原始取得	全部权利	2015.09.22	2015.09.23
6	贪吃的跳跃者游戏软件 V1.0	2015SR232403	原始取得	全部权利	2015.10.08	2015.10.09
7	跳跃太阳系游戏软件 V1.0	2015SR232392	原始取得	全部权利	2015.10.09	2015.10.09

### 3、美术著作权

截至 2017 年 12 月 31 日，发行人及其子公司共拥有 119 项美术作品著作权，具体情况如下所示：

#### （1）发行人登记的美术著作权

序号	作品名称	登记号	完成日期	首次发表日期	登记日期
1	小 Q 鸡作品设计图	国作登字-2017-F-00367599	2015.07.28	2015.08.01	2017.05.08
2	小黄鸡手捂设计图	国作登字-2017-F-00367598	2014.01.18	2014.02.14	2017.05.08
3	暮光幻影	国作登字-2017-F-00403704	2017.09.01	—	2017.11.08

#### （2）天津乐浣登记的美术作品著作权

序号	作品名称	登记号	完成日期	首次发表日期	登记日期	备注
1	开心水族箱（手机版）logo	国作登字-2016-F-00321313	2011.07.01	2011.10.26	2016.11.08	—
2	开心水族箱 logo	国作登字-2016-F-00321312	2009.06.17	2009.06.17	2016.11.08	—
3	小黄鸡颈枕设计图	国作登字-2017-F-00367597	2016.12.10	2016.12.23	2017.05.08	—
4	《消消乐萌萌团》中英文名称 logo 设计图	国作登字-2016-F-00309520	2016.08.24	2016.08.25	2016.09.30	—

序号	作品名称	登记号	完成日期	首次发表日期	登记日期	备注
5	Happy Enjoyments 蒲公英造型标志	国作登字-2017-F-00475668	2017.04.21	2017.04.21	2017.06.16	—
6	乐爱豆 蒲公英造型标志	国作登字-2017-F-00475669	2017.04.21	2017.04.21	2017.06.16	—
7	《消消樂萌萌團》圖像作品集	證字第 D-10-81-1050002	2016.02.22	—	2016.08.31	登记地为台湾
8	《消消樂萌萌團》中文名稱 logo 設計圖	證字第 D-10-81-1050001	2016.07.01	—	2016.08.31	登记地为台湾
9	《星夢手記》人物圖像作品集	證字第 D-09-03-1050002	2016.03.25	—	2016.08.31	登记地为台湾
10	《星夢手記》圖像作品集	證字第 D-09-03-1050001	2016.06.15	—	2016.08.31	登记地为台湾
11	爱逗蛙衍生形象作品	国作登字-2017-F-00387819	2017.02.10	—	2017.09.12	—
12	么么狐衍生形象作品	国作登字-2017-F-00387820	2017.02.10	—	2017.09.12	—
13	紫咪小鹰衍生形象作品	国作登字-2017-F-00387821	2017.02.10	—	2017.09.12	—
14	栗雄衍生形象作品	国作登字-2017-F-00387822	2017.02.10	—	2017.09.12	—
15	嘟嘟河马系列形象作品	国作登字-2017-F-00387823	2017.02.10	—	2017.09.12	—
16	莱萌鸡衍生形象作品	国作登字-2017-F-00387824	2017.02.10	—	2017.09.12	—
17	“樂”系列设计作品	国作登字-2017-F-00387825	2016.05.04	2016.05.31	2017.09.12	—
18	Summer Pop Logo	国作登字-2017-F-00387826	2017.06.01	2017.06.16	2017.09.12	—
19	海滨消消乐大地图	国作登字-2017-F-00427942	2016.10.25	2017.01.12	2017.10.19	—
20	海滨消消乐登录页	国作登字-2017-F-00427943	2017.03.15	2017.05.25	2017.10.19	—
21	海滨消消乐 icon	国作登字-2017-F-00427944	2017.03.25	2017.05.25	2017.10.19	—
22	海滨消消乐系列 logo	国作登字-2017-F-00427945	2017.03.20	2017.05.25	2017.10.19	—
23	海滨消消乐白熊系列	国作登字-2017-F-00427946	2016.06.25	2017.01.12	2017.10.19	—
24	海滨消消乐熊系列	国作登字-2017-F-00427947	2016.08.09	2017.01.12	2017.10.19	—
25	海滨消消乐狐狸系列	国作登字-2017-F-00427948	2016.08.18	2017.01.12	2017.10.19	—
26	海滨消消乐河马系列	国作登字-2017-F-00427949	2016.08.15	2017.01.12	2017.10.19	—

序号	作品名称	登记号	完成日期	首次发表日期	登记日期	备注
27	海滨消消乐猫头鹰系列	国作登字-2017-F-00427950	2016.08.09	2017.01.12	2017.10.19	—
28	海滨消消乐浣熊系列	国作登字-2017-F-00427951	2016.08.30	2017.01.12	2017.10.19	—
29	海滨消消乐章鱼系列	国作登字-2017-F-00427952	2016.08.19	2017.01.12	2017.10.19	—
30	海滨消消乐青蛙系列	国作登字-2017-F-00427953	2016.08.19	2017.01.12	2017.10.19	—
31	海滨消消乐小黄鸡系列	国作登字-2017-F-00427954	2016.08.05	2017.01.12	2017.10.19	—
32	海滨消消乐星座图系列	国作登字-2017-F-00427955	2016.12.10	2017.01.12	2017.10.19	—
33	UNDEAD 组合 logo	国作登字-2017-F-00488201	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.09	—
34	Trick star 组合 logo	国作登字-2017-F-00488202	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.09	—
35	Ra*bits 组合 logo	国作登字-2017-F-00488203	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.09	—
36	Knights 组合 logo	国作登字-2017-F-00488204	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.09	—
37	fine 组合 logo	国作登字-2017-F-00488205	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.09	—
38	2WinK 组合 logo	国作登字-2017-F-00488206	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.09	—
39	《星梦手记》logo	国作登字-2017-F-00488207	2016.06.15	2016.06.20	2017.08.09	—
40	《消消乐萌萌团》中文名称 logo 设计图	国作登字-2017-F-00488208	2016.07.01	2016.07.10	2017.08.09	—
41	消消乐海滨假日	国作登字-2017-F-00488209	2016.12.09	2017.01.12	2017.08.09	—
42	“消消乐海滨假日”游戏开始界面	国作登字-2017-F-00488210	2016.12.07	2017.01.12	2017.08.09	—
43	消消乐海滨假日海滨地图	国作登字-2017-F-00488211	2016.12.03	2017.01.12	2017.08.09	—
44	“消消乐海滨假日”游戏图标	国作登字-2017-F-00488212	2016.12.25	2017.01.12	2017.08.09	—
45	红月 组合 logo	国作登字-2017-F-00488213	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.09	—
46	流星队 组合 logo	国作登字-2017-F-00488214	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.09	—
47	“梅露可物语”中文 logo	国作登字-2017-F-00488215	2014.06.14	2014.06.14	2017.08.09	—
48	战姬天下 logo	国作登字-2017-F-00488216	2014.03.24	2014.03.24	2017.08.10	—

序号	作品名称	登记号	完成日期	首次发表日期	登记日期	备注
49	风车 logo	国作登字-2017-F-00488217	2014.05.10	2014.06.05	2017.08.10	—
50	偶像梦幻祭 logo	国作登字-2017-F-00488218	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.10	—
51	Anipop	国作登字-2017-F-00488219	2014.05.20	2014.06.20	2017.08.10	—
52	“开心消消乐”游戏藤蔓图	国作登字-2017-F-00488220	2014.01.20	2014.02.26	2017.08.10	—
53	毒液章鱼	国作登字-2017-F-00488221	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.10	—
54	魔力鸟	国作登字-2017-F-00488222	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.10	—
55	小狐狸全身	国作登字-2017-F-00488223	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.10	—
56	“开心消消乐”游戏开始画面	国作登字-2017-F-00488224	2014.02.20	2014.02.26	2017.08.10	—
57	梦之咲 学院 logo	国作登字-2017-F-00488225	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.10	—
58	魔女阵营 神威状态	国作登字-2017-F-00488226	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.10	—
59	骑士学园校徽 Logo	国作登字-2017-F-00488227	2015.03.28	2015.06.12	2017.08.10	—
60	神威启示录 Logo	国作登字-2017-F-00488228	2015.03.28	2015.06.12	2017.08.10	—
61	DIVA 人物眼睛图集	国作登字-2017-F-00488261	2016.03.25	2016.04.05	2017.08.16	—
62	Candy Cat（贪吃猫）	国作登字-2017-F-00488262	2012.01.29	2012.07.04	2017.08.16	—
63	星七海	国作登字-2017-F-00488263	2016.03.25	2016.04.05	2017.08.16	—
64	早川心樱	国作登字-2017-F-00488264	2016.03.25	2016.04.05	2017.08.16	—
65	梶原未来	国作登字-2017-F-00488265	2016.03.25	2016.04.05	2017.08.16	—
66	罗雨照	国作登字-2017-F-00488266	2016.03.25	2016.04.05	2017.08.16	—
67	林薇薇	国作登字-2017-F-00488267	2016.03.25	2016.04.05	2017.08.16	—
68	服部惺娜	国作登字-2017-F-00488268	2016.03.25	2016.04.05	2017.08.16	—
69	《星梦手记》动画岛屿场景图	国作登字-2017-F-00488269	2016.06.10	2016.06.15	2017.08.16	—
70	2WinK 团队人物造型（校服）	国作登字-2017-F-00488270	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—

序号	作品名称	登记号	完成日期	首次发表日期	登记日期	备注
71	2WinK 团队人物造型（演出服）	国作登字-2017-F-00488271	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
72	fine 团队人物造型（演出服）	国作登字-2017-F-00488272	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
73	fine 团队人物造型（校服）	国作登字-2017-F-00488273	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
74	Knights 团队人物造型（校服）	国作登字-2017-F-00488274	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
75	Knights 团队人物造型（演出服）	国作登字-2017-F-00488275	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
76	Ra*bits 团队人物造型（演出服）	国作登字-2017-F-00488276	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
77	骑士学园 二年级组（校服）	国作登字-2017-F-00488277	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.16	—
78	骑士学园 一年级组（校服）	国作登字-2017-F-00488278	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.16	—
79	《星梦手记》动画华音学园校园场景图	国作登字-2017-F-00488279	2016.06.10	2016.06.15	2017.08.16	—
80	Ra*bits 团队人物造型（校服）	国作登字-2017-F-00488280	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
81	Trick star 团队人物造型（演出服）	国作登字-2017-F-00488281	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
82	Trick star 团队人物造型（校服）	国作登字-2017-F-00488282	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
83	UNDEAD 团队人物造型（演出服）	国作登字-2017-F-00488283	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
84	UNDEAD 团队人物造型（校服）	国作登字-2017-F-00488284	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
85	红月 团队人物造型（演出服）	国作登字-2017-F-00488285	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
86	红月 团队人物造型（校服）	国作登字-2017-F-00488286	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
87	流星队 团队人物造型（演出服）	国作登字-2017-F-00488287	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
88	流星队 团队人物造型（校服）	国作登字-2017-F-00488288	2015.03.28	2015.04.28	2017.08.16	—
89	前传角色	国作登字-2017-F-00488289	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.16	—
90	军方阵营 神威状态	国作登字-2017-F-00488290	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.16	—
91	骑士学园 二年级组 神威状态	国作登字-2017-F-00488291	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.16	—
92	魔女阵营	国作登字-2017-F-00488292	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.16	—

序号	作品名称	登记号	完成日期	首次发表日期	登记日期	备注
93	军方阵营（军服）	国作登字-2017-F-00488293	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.16	—
94	骑士学园 一年级组 神威状态	国作登字-2017-F-00488294	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.16	—
95	小黄鸡系列	国作登字-2017-F-00488295	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
96	小浣熊系列	国作登字-2017-F-00488296	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
97	小狐狸系列	国作登字-2017-F-00488297	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
98	小熊系列	国作登字-2017-F-00488298	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
99	猫头鹰系列	国作登字-2017-F-00488299	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
100	小青蛙系列	国作登字-2017-F-00488300	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
101	小河马系列	国作登字-2017-F-00488301	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
102	小青蛙全身系列	国作登字-2017-F-00488302	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
103	小河马全身系列	国作登字-2017-F-00488303	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
104	风车 logo 组图系列	国作登字-2017-F-00488304	2014.05.10	2014.06.05	2017.08.16	—
105	开心消消乐	国作登字-2017-F-00488305	2014.01.20	2014.02.26	2017.08.16	—
106	蜗牛系列	国作登字-2017-F-00488306	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
107	萌萌兔系列	国作登字-2017-F-00488307	2013.05.01	2013.07.01	2017.08.16	—
108	小狐狸系列卡通形象作品	国作登字-2017-F-00488308	2016.02.22	2016.02.25	2017.08.16	—
109	小鸡系列卡通形象作品	国作登字-2017-F-00488309	2016.02.22	2016.02.25	2017.08.16	—
110	熊系列卡通形象作品	国作登字-2017-F-00488310	2016.02.22	2016.02.25	2017.08.16	—
111	消消乐萌萌团	国作登字-2017-F-00488311	2016.02.22	2016.02.25	2017.08.16	—
112	猫头鹰系列卡通形象作品	国作登字-2017-F-00488312	2016.02.22	2016.02.25	2017.08.16	—
113	青蛙系列卡通形象作品	国作登字-2017-F-00488313	2016.02.22	2016.02.25	2017.08.16	—
114	小河马系列卡通形象作品	国作登字-2017-F-00488314	2016.02.22	2016.02.25	2017.08.16	—



序号	作品名称	登记号	完成日期	首次发表日期	登记日期	备注
115	前传角色 神威状态	国作登字-2017-F-00488315	2015.04.20	2015.06.12	2017.08.16	—
116	偶像梦幻祭大吉系列	国作登字-2017-F-00400473	—	—	2017.12.07	—

#### 4、电影作品著作权

截至 2017 年 12 月 31 日，发行人及其子公司共拥有 1 项电影作品著作权，该著作权内容为发行人授权第三方制作的《消消乐萌萌团》宣传短视频，主要用于在发行人拥有的微信公众号等宣传渠道使用。具体情况如下所示：

序号	著作权人	作品名称	登记号	创作完成日期	首次发表日期	登记日期
1	天津乐浣	消消乐萌萌团	国作登字-2017-I-00379158	2017.03.01	-	2017.03.31

#### 5、文字作品著作权

截至 2017 年 12 月 31 日，发行人及其子公司共拥有 1 项文字作品著作权，该著作权内容为消消乐萌萌团剧本，具体情况如下所示：

序号	著作权人	作品名称	登记号	创作完成日期	首次发表日期	登记日期
1	天津乐浣	消消乐萌萌团剧本	国作登字-2017-A-00367964	2016.05.01	-	2017.05.04

#### 6、音乐作品著作权

截至 2017 年 12 月 31 日，发行人及其子公司共拥有 6 项音乐作品著作权。具体情况如下所示：

##### （1）发行人登记的音乐著作权：

序号	作品名称	登记号	创作完成日期	首次发表日期	登记日期
1	《开心消消乐》春节背景音乐	国作登字-2017-B-00364499	2016.01.20	2016.02.03	2017.05.15
2	《开心消消乐》关卡内背景音乐	国作登字-2017-B-00367838	2013.06.18	2013.07.18	2017.05.16
3	《开心消消乐》奖励文本	国作登字-2017-B-00367839	2013.06.18	2013.07.18	2017.05.16
4	《开心消消乐》特效	国作登字-2017-B-00367840	2013.06.18	2013.07.18	2017.05.16
5	《开心消消乐》消除音效	国作登字-2017-B-00367841	2013.06.18	2013.07.18	2017.05.16
6	《开心消消乐》大藤蔓背景音乐	国作登字-2017-B-00367842	2013.06.18	2013.07.18	2017.05.16

#### 7、域名

截至 2017 年 12 月 31 日，发行人共持有 128 个境内域名、42 个境外域名，具体情况如下：

##### （1）境内域名

序号	注册人	域名	到期日
1	发行人	happyelements.cn	2018.08.30
2		happyelements.com	2019.08.30
3		happyelements.net	2019.08.30
4		lefengchuangxiang.com	2019.11.28
5		qijee.com	2020.04.01
6		happywindgames.com	2020.05.06
7		happywindgames.cn	2020.05.06
8		hfish.cn	2020.09.06
9		estarscn.com	2020.09.09
10		kxxxl.com	2020.09.10
11		anipopclub.com	2021.06.03
12		happyelements.game	2018.05.25
13		happyelements.games	2021.09.23
14		开心消消乐.mobi	2021.12.12
15		乐元素.mobi	2021.06.29
16	北京乐元素	leyuansu.com	2018.09.15
17		leyuansu.cn	2019.09.06
18		happyelementsgame.com	2019.10.31
19	天津乐浣	happyelements.ltd	2022.10.26
20		乐元素.ltd	2022.10.26
21		happyelement.ltd	2022.11.11
22		happyelement.game	2018.11.14
23		leyuansu.game	2018.11.14
24		xxl.game	2018.11.14
25		xxl.games	2018.11.14
26		happyelements.asia	2022.11.29
27		happyelementsmail.com	2018.06.08
28		anipop.cc	2018.10.21
29		anipop.game	2018.10.21
30		anipop.games	2018.10.21
31		anipop.mobi	2018.10.21
32		anipop.tv	2018.10.21
33		happyelements.cc	2018.10.21
34		happyelements.tv	2018.10.21
35		anipop.com.cn	2018.10.21
36		happyelement.com.cn	2018.10.26
37		ensemblestars.cn	2020.03.27
38	ensemblestars.com.cn	2020.03.27	

序号	注册人	域名	到期日
39		hegames.cn	2020.03.27
40		hegames.com.cn	2020.03.27
41		kamuy.cn	2020.03.27
42		kamuy.com.cn	2020.03.27
43		momocastudio.cn	2020.03.27
44		momocastudio.com.cn	2020.03.27
45		happyelements.org	2020.08.02
46		estarscn.cn	2020.09.09
47		ihappyelements.com	2020.09.30
48		lehuan-inc.com	2021.03.31
49		lehuan-inc.cn	2021.03.31
50		lehuan-inc.com.cn	2021.03.31
51		idolmoreis.cn	2021.05.26
52		idolmemories.cn	2021.05.26
53		animalpop.cn	2021.06.03
54		animalpopclub.cn	2021.06.03
55		animal-pop-club.cn	2021.06.03
56		anipop.cn	2021.06.03
57		anipopclub.cn	2021.06.03
58		anipop-club.cn	2021.06.03
59		开心消消乐.net	2021.10.20
60		乐元素.cn	2021.10.20
61		开心消消乐.games	2021.11.08
62		leyuansu.games	2021.11.11
63		leyuansu.ltd	2021.11.11
64		乐元素.games	2021.11.11
65		消消乐.games	2021.11.11
66		海滨消消乐.games	2022.04.14
67		海滨消消乐.net	2022.04.14
68		海滨消消乐.cn	2022.04.14
69		estarts.com.cn	2025.07.27
70		乐元素.集团	2018.08.30
71		happyelements.集团	2018.08.30
72		2fishes.com	2020.03.15
73		animalpop.club	2021.06.03
74		animalpopclub.com	2021.06.03
75		animal-pop-club.com	2021.06.03
76		anipop.club	2021.06.03

序号	注册人	域名	到期日	
77		anipop-club.com	2021.06.03	
78		faya.com	2020.02.10	
79		happybubblecat.com	2021.12.06	
80		happye.cn	2019.03.25	
81		happyelement.cn	2021.02.17	
82		happyelements.com.cn	2021.08.24	
83		happyelements-inc.cn	2020.05.04	
84		happyelements-inc.com	2020.05.04	
85		hhero.cn	2019.03.25	
86		hwuxia.com	2019.03.25	
87		idol-memories.cn	2021.05.26	
88		kxppm.com	2020.09.10	
89		kxppm.net	2020.09.10	
90		kxxx1.net	2020.09.10	
91		momocastudio.com	2020.03.27	
92		zhanjitianxia.com	2021.12.06	
93		zhaoxianhope.com	2020.05.28	
94		乐元素.com	2020.09.06	
95		天津乐爱豆	happyxiang.cn	2021.04.06
96			happyenjoyment.com	2022.05.05
97			happyenjoyment.ltd	2022.05.05
98			happyenjoyment.net	2022.05.05
99			happyenjoyments.com	2022.05.05
100			happyenjoyments.ltd	2022.05.05
101	happyenjoyments.net		2022.05.05	
102	happyidol.ltd		2022.05.05	
103	happyidol.net		2022.05.05	
104	leaidou.com		2022.05.05	
105	leaidou.ltd		2022.05.05	
106	leaidou.net		2022.05.05	
107	leidol.club		2022.05.05	
108	leidol.ltd		2022.05.05	
109	leidol.net		2022.05.05	
110	乐爱豆.club		2022.05.05	
111	乐爱豆.com		2022.05.05	
112	乐爱豆.ltd		2022.05.05	
113	乐爱豆.net		2022.05.05	
114	happyenjoyment.cn		2022.05.05	

序号	注册人	域名	到期日	
115		happyenjoyment.com.cn	2022.05.05	
116		happyenjoyments.cn	2022.05.05	
117		happyenjoyments.com.cn	2022.05.05	
118		happyidol.cn	2022.05.05	
119		happyidol.com.cn	2022.05.05	
120		leaidou.cn	2022.05.05	
121		leaidou.com.cn	2022.05.05	
122		leidol.com.cn	2022.05.05	
123		乐爱豆.cn	2022.05.05	
124		leaidou.club	2022.05.09	
125		海南乐煊	lexuan-inc.com	2022.03.10
126			lexuan-inc.cn	2022.03.10
127		创智汇聚	sigmob.com	2020.07.13
128			sigmob.cn	2022.11.23

## (2) 境外域名

序号	域名注册人	域名	到期日
1	发行人	HE-GAMES.COM	2023.05.28
2	天津乐浣	dreamcake.tw	2019.02.24
3		SENKI.TW	2022.03.28
4		HAPPYFISHBOWL.COM	2019.04.14
5		idol-memories.com	2021.05.26
6		idol-memories.net	2021.05.26
7		idolmemoreis.com	2021.05.26
8		idolmemories.com	2021.05.26
9		idolmemories.net	2021.05.26
10		HE-GAME.COM	2023.05.28
11		AVATARDRIVE.TW	2019.06.10
12		happyelements.com.tw	2019.06.11
13		HEGAMES.TW	2019.06.11
14		animal-pop-club.tw	2021.06.12
15		animalpop.tw	2021.06.12
16		animalpopclub.tw	2021.06.12
17		anipop-club.tw	2021.06.12
18		anipop.tw	2021.06.12
19		anipopclub.tw	2021.06.12
20		MSTORIA.TW	2019.07.18

序号	域名注册人	域名	到期日	
21		HFISH.TW	2021.07.24	
22		helloman.tw	2019.07.29	
23		majo.tw	2018.10.29	
24		estars.tw	2021.11.03	
25		langya.tw	2020.11.09	
26		webestars.tw	2021.11.10	
27		happyelement.games	2021.11.11	
28		happyelement.tw	2021.11.11	
29		Happy Elements 株式会社	HAPPYELEMENTSKK.JP	2018.02.27
30			HEKK.JP	2018.02.27
31	HAPPYELEMENTSKK.COM		2025.02.28	
32	ANIMAL-POP-CLUB.JP		2018.06.29	
33	ANIMALPOP.JP		2018.06.29	
34	ANIMALPOPCLUB.JP		2018.06.29	
35	ANIPOP-CLUB.JP		2018.06.29	
36	ANIPOP.JP		2018.06.29	
37	ANIPOPCLUB.JP		2018.06.29	
38	happyelements.co.jp		2026.05.29	
39	cacalia.jp		2018.10.31	
40	hekk.org		2026.04.04	
41	cacalia.org		2026.05.16	
42	Miniascape 株式会社		miniascape.co.jp	2018.04.27

## 8、关于报告期内部分无形资产转让的说明

发行人在经营初期，由于主要业务在海外，且存在境外融资的计划，所以将商标、著作权登记在乐元素有限、乐元素控股（开曼）等主体名下，以便管理。

报告期内，随着发行人业务重心逐步转移至中国大陆，且商标、著作权的数量增长较快，发行人对知识产权的保护意识不断增强，保护自有知识产权、防范知识产权侵权的内控措施也不断完善。配合拆除红筹计划，同时借鉴世界 500 强公司对于知识产权进行垂直化和一体化管理的经验，乐元素有限、乐元素控股（开曼）及发行人遂安排将相应商标、著作权转让给天津乐浣持有。

天津乐浣作为发行人 IP 管理的独立主体，对商标、著作权进行统一管理，一方面，由天津乐浣在办理商标、著作权的注册登记、更名、续期等手续时更加便捷，有助于提高管理效率，充分发挥集中管理优势；另一方面，也方便对内部

商标、著作权的精细化管理，有利于进一步加强权益保护、防范侵权行为和法律风险，提高发行人知识产权内控措施的有效性。

截至本招股说明书签署日，除一项印度商标（注册号：3226730）尚在转让过程中外，其他商标、著作权已经全部转让完毕。

## 9、关于时尚蛋糕店社交游戏软件转让情况的说明

发行人及控股股东双鱼互动与北京柠檬微趣科技股份有限公司（以下简称“柠檬微趣”）之间涉及时尚蛋糕店社交游戏软件 V1.0 和 V2.0 两项计算机软件著作权的转让，具体情况如下：

### （1）软件著作权转让的基本情况

2012 年 9 月 20 日，双鱼互动与北京柠檬微趣科技有限公司（柠檬微趣的前身）签署了《<时尚蛋糕店>计算机软件著作权转让合同》，无偿受让了时尚蛋糕店社交游戏软件 V1.0 的软件著作权。2017 年 2 月，双鱼互动及发行人与柠檬微趣签署了《<时尚蛋糕店>计算机软件著作权转让合同解除及后续版本转让合同》，将前述软件著作权无偿转让予柠檬微趣，发行人将时尚蛋糕店社交游戏软件 V2.0 无偿转让予柠檬微趣。

时尚蛋糕店社交游戏软件 V1.0 的软件著作权系柠檬微趣因游戏运营需要转让予双鱼互动。在准备运营的过程中，乐风创想（发行人前身）对软件进行了后续开发并就《时尚蛋糕店社交游戏软件 V2.0》进行了软件著作权登记。2012 年 10 月至 2013 年 11 月期间，双鱼互动曾按照双方约定对时尚蛋糕店游戏短暂运营。

2017 年初，因发行人和柠檬微趣均在筹划首次公开发行，故对各自知识产权进行了梳理，经友好协商，将该款游戏所涉的全部软件著作权无偿转让予柠檬微趣。

### （2）软件著作权的转让定价及公允性

前述转让系双鱼互动及发行人与柠檬微趣协商确认，上述转让价格公允。

柠檬微趣确认针对上述转让不存在异议，与双鱼互动及发行人不存在法律纠



纷。

### （3）软件著作权的转让进度

2017年9月26日，《时尚蛋糕店社交游戏软件 V2.0》登记在柠檬微趣名下，相关转让已经完成。

## 10、关于防范侵犯他人知识产权及保护自有知识产权的相关措施

在业务运营过程中，发行人已经充分认识到尊重和保护知识产权的重要性，注意自觉遵守相关知识产权授权及使用的法律法规，并注重在经营过程中采取多项措施防范侵犯他人知识产权及保护自有知识产权。

发行人主要从如下方面防范侵犯他人知识产权：（1）发行人始终坚持以自主研发为主，合作研发游戏、代理游戏数量很少。（2）发行人法务部门对在游戏研发及运营中使用的素材等知识产权会提前进行审慎评估，若涉及使用他人知识产权时，会事先取得相关权利方的许可。（3）发行人法务部门设置了知识产权专员，定期组织公司员工尤其是研发部门员工参加知识产权知识培训，普及知识产权法律法规，强调知识产权保护的重要性，严格要求公司员工注意自觉遵守知识产权相关法律法规及公司规章制度，预防侵犯他人知识产权。

发行人主要从如下方面保护自有知识产权：（1）发行人法务部门设置了知识产权专员，并且聘请了外部代理机构，专门负责处理知识产权申请、日常管理等有关事宜。（2）发行人制定了《乐元素游戏业务合规指引》，对在游戏研发过程中涉及的著作权、商标等知识产权的申请、变更、续展以及注销作出了详细的规定，在研发游戏上线之前，发行人法务部门会定期要求研发团队提交在立项文件中明确的拟开发产品的名称/图形、核心人物/要素名称/图形、游戏源代码等知识产权申请相关资料，以便及时申请商标、作品著作权、软件著作权等知识产权。正是基于上述制度的有效实施及发行人的高度重视，近年来，发行人申请登记或注册的知识产权在数量和地域方面均出现较大幅度增长和扩展。发行人及其子公司在2015年、2016年及2017年分别申请取得52项、82项、1,205项注册商标，且商标申请地区不局限于中国大陆，地域覆盖至中国香港、台湾、日本、印度、德国、法国、英国及欧盟等国家或地区。（3）发行人与其员工及业务合作伙伴等签订了相关保密协议或保密条款，以保护发行人的知识产权免受侵犯。（4）发行

人知识产权专员配合外部代理机构对软件著作权、美术著作权以及商标等在内的各类知识产权进行定期监控和管理，并通过网上检索等方式确认发行人的各类知识产权是否存在被侵犯情况，一旦确认存在被侵权情况，法务部门将及时做出应对预案，通过在游戏运营平台投诉、与侵权方交涉要求其立即停止侵权、向有关主管机关举报等方式，有效维护自身知识产权。

## 11、主要游戏产品的版权获取方式

### （1）报告期内主要产品的版权获取方式

报告期内，发行人的主要产品为《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》、《开心水族箱》（移动版），均为发行人或其子公司 Happy Elements 株式会社自主研发的游戏产品。经核查发行人目前持有的《计算机软件著作权证书》，《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）的软件著作权均登记于发行人名下，权利取得方式为原始取得。根据金杜律师事务所·外国法共同事业于 2018 年 3 月 1 日出具的法律意见书，《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》均为 Happy Elements 株式会社持有的作品，根据日本著作权法规定，作品完成时自动产生著作权，无需任何手续。

### （2）报告期内不存在侵权产品换皮上线的情形，不存在侵权纠纷或潜在纠纷

发行人在报告期内存在 4 起产品权利纠纷案件，截至本招股说明书签署日，该等案件均已结案，具体情况如下：

序号	原告	被告	案情	状态
1.	乐元素有限	北京柠檬微趣科技股份有限公司（以下简称“柠檬微趣”）	乐元素有限诉称柠檬微趣在运营游戏《宾果消消乐》的过程中侵犯了其注册商标专用权并实施了虚假宣传等不正当竞争行为，违反了反不正当竞争法的相关规定，要求北京市西城区人民法院判令柠檬微趣停止侵权及不正当竞争行为，在指定网站媒体上发表声明消除不良影响，赔偿乐元素有限经济损失 1,000 万元并承担诉讼合理支出 55 万元。	和解后撤诉
2.	柠檬微趣	乐元素有限	柠檬微趣诉称乐元素有限在尚未取得有效司法裁决的情况下向渠道商发送柠檬微趣涉嫌商标侵权的函件以阻止其推广游戏《宾果消消乐》的行为违反了诚实信用原则和公认的商业道德，侵害了其商业利益和合法权利，构成不	和解后撤诉

序号	原告	被告	案情	状态
			正当竞争，要求北京市石景山区人民法院判令乐元素有限停止不正当竞争行为，在指定媒体和网站上发表声明消除不良影响，赔偿柠檬微趣经济损失 903.92 万元并承担诉讼合理支出 11.068 万元及全部诉讼费用。	
3.	乐风创想	浙江古川科技股份有限公司（以下简称“古川公司”）	乐风创想诉称古川公司在运营相关被控侵权游戏的过程中侵犯了其著作权、商标权并实施了多项不正当竞争行为，违反了商标法、著作权法及反不正当竞争法的相关规定，要求北京市海淀区人民法院判令古川公司停止侵权及不正当竞争行为，在指定媒体和网站上发表声明消除影响，赔偿乐风创想经济损失 300 万元及合理费用 26.7646 万元。	原告胜诉
4.	深圳敦骏科技有限公司（以下简称“敦骏公司”）	发行人	敦骏公司诉称发行人未经其许可，在正在运营中的游戏“开心消消乐”网页版中实施了侵犯其拥有的 ZL200610167277.9 号发明专利的专利权的行为，要求北京知识产权法院判令发行人立即停止侵权行为，撤下“开心消消乐”游戏，并判令发行人承担本案诉讼费用。	原告撤诉

经查询全国法院被执行人信息查询网站（<http://zhixing.court.gov.cn/search/>）、中国裁判文书网（<http://www.court.gov.cn/zgcpwsw/>），截至本招股说明书签署日，发行人及其境内子公司不存在作为被告或被申请人的尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁案件。

综上，发行人报告期内主要产品不存在侵权产品换皮上线的情形，报告期内存在的产品权利纠纷均获解决。截至本招股说明书签署日，发行人及其境内子公司不存在作为被告或被申请人的尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁案件。

## 12、主要游戏产品知识产权的完整性、有效性情况

《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）为发行人的主要游戏产品。其中《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）由发行人境内团队研发，主要在中国大陆地区运营；《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》由发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社研发，主

要在日本地区运营。

《中华人民共和国著作权法》第十一条规定：“如无相反证明，在作品上署名的公民、法人或者其他组织为作者。”《计算机软件保护条例》第五条及第九条规定：“中国公民、法人或者其他组织对其所开发的软件，不论是否发表，依照本条例享有著作权。外国人、无国籍人的软件首先在中国境内发行的，依照本条例享有著作权。外国人、无国籍人的软件，依照其开发者所属国或者经常居住地国同中国签订的协议或者依照中国参加的国际条约享有的著作权，受本条例保护”、“如无相反证明，在软件上署名的自然人、法人或者其他组织为开发者”。

日本著作权法规定，作品完成时自动产生著作权，无需任何手续。

发行人已就其主要游戏产品在境内办理了相应的著作权登记（发行人对其主要游戏产品登记的软件著作权情况如下表所示），并在其网站上及游戏产品内就主要游戏产品进行了署名且注册了主要游戏产品相关的商标及美术著作权、域名等。

主要游戏产品	软件著作权	登记号	权利范围	取得方式
《开心消消乐》 （移动版）	开心消消乐手机游戏软件 V1.0	2014SR187192	全部权利	原始取得
《开心水族箱》 （移动版）	开心水族箱手机游戏软件 V1.0	2012SR101447	全部权利	原始取得

发行人持有主要游戏产品的知识产权，上述知识产权不存在重大权属纠纷或潜在纠纷，不存在抵押、质押或其他可能导致知识产权受到限制的情形。发行人对其主要游戏产品拥有完整、有效的知识产权。

### （三）租赁房产情况

#### 1、租赁房产情况及租赁用途及法定用途说明

##### （1）境内租赁

截至本招股说明书签署日，发行人及其境内子公司正在使用的租赁房产共 18 处，该等房产的租赁用途及法定用途情况具体如下：

序号	承租人	出租人	房屋坐落	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租赁用途	法定/证载用途	租赁期限
1	发行人	北京创业公社投资发展有限公司	北京市石景山区实兴大街30号院7号楼9层912室	60	办公	石景山区人民政府于2012年6月10日出具的《关于为西山汇新媒体基地非科技类型企业办理工商注册登记的通知》，同意在处所为符合该区产业发展方向的企业办理工商注册登记	2017.07.18-2018.07.17
2	发行人	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京市海淀区苏州街29号维亚大厦9楼911-912室	275	办公	非住宅	2017.08.01-2019.05.15
3	发行人	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京市海淀区苏州街29号维亚大厦15楼1516-1520室	787.04	办公	非住宅	2016.05.16-2019.05.15
4	发行人	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京市海淀区苏州街29号维亚大厦21楼2120室	213.31	办公	非住宅	2016.05.16-2019.05.15
5	发行人	张斌	北京市海淀区万柳万泉新新家园16号楼2单元102室	319.66	员工公寓	住宅	2017.12.05-2018.12.04
6	天津乐浣	天津京滨工业园开发有限公司	武清区京滨工业园京滨睿城4号楼101室-87（集中办公区）	190	登记住所地	天津京滨工业园开发有限公司出具《房屋产权证明》，同意承租人在该住所从事经营活动	2018.01.29-2020.01.28
7	天津乐爱豆	天津京滨工业园开发有限公司	武清区京滨工业园京滨睿城4号楼104室-12（集中办公区）	190	办公	天津京滨工业园开发有限公司出具《房屋产权证明》，同意承租人在该住所从事经营活动	2016.04.01-2018.03.31
8	天津乐爱豆	天津京滨工业园开发有限公司	武清区京滨工业园京滨睿城3号楼501室	190	登记住所地	天津京滨工业园开发有限公司出具《房屋产权证明》，同意承租人在该住所从事经营活动	2018.03.09-2019.03.08

序号	承租人	出租人	房屋坐落	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租赁用途	法定/证载用途	租赁期限
9	乐元互动	王微	北京市朝阳区霞光里15号楼4层2单元505	30	办公	办公	2017.06.11-2018.06.10
10	乐元互动	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京市海淀区苏州街29号维亚大厦15楼1505-1509室、20楼2001-2020室和21楼2101-2119室	5773.18	办公	非住宅	2016.05.16-2019.05.15
11	乐元互动	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京市海淀区苏州街29号维亚大厦22楼顶层	471.07	办公	非住宅	2015.12.01-2019.05.15
12	上海乐擎	上海外高桥保税区联合发展有限公司	中国（上海）自由贸易试验区富特北路211号302部位368室	/	登记住所地	上海自贸试验区报税区域企业住所集中登记点	2015.12.25-2018.12.24
13	上海乐响	上海杨浦中央社区发展有限公司	上海市杨浦区淞沪路398号301-310室	2,094.83	办公	办公	2015.03.01-2018.03.31
14	上海乐响	上海五角场浦环经济咨询有限公司	杨浦区四平路1945号1646室	20	登记住所地	商业用途	2018.01.19-2019.01.18
15	上海乐响	上海宏伊置业有限公司	上海市黄浦区九江路288号, 宏伊国际广场第27层03, 04, 05, 06室	994.05	办公	办公	2018.03.01-2021.02.28
16	海南乐煊	海南云众创信息咨询服务有限公司	海南省澄迈县老城镇海南生态软件园A25栋301室	10	办公	写字楼	2018.03.01-2019.02.28
17	北京乐元素	李霞	朝阳区建国路88号院8号楼12层1507	143.02	办公	办公	2017.09.19-2018.09.18

序号	承租人	出租人	房屋坐落	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租赁用途	法定/证载用途	租赁期限
18	创智汇聚	孙培高	北京市石景山区实兴大街30号院8号楼7层815	78.12	办公	石景山区人民政府于2012年6月10日出具《关于为西山汇新媒体基地非科技类型企业办理工商注册登记的通知》，同意在处所为符合该区产业发展方向的企业办理工商注册登记	2017.09.28-2018.09.27

综上，发行人及其境内子公司正在使用的18处租赁房产的实际租赁用途与法定用途一致，并不存在因租赁用途违法违规被行政处罚的风险。

## （2）境外租赁

### ①日本子公司

根据金杜律师事务所·外国法共同事业于2018年2月1日出具的法律意见书：发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社、Happy Elements Asia Pacific 株式会社、株式会社 Grimoire 正在使用的租赁房产共5处，该等房产的租赁用途及法定用途情况具体如下：

序号	承租人	出租人	房屋坐落	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租赁用途	法定/证载用途	租赁期限
1	Happy Elements 株式会社	森信托株式会社	京都市下京区四条通高仓西入立卖西町82番地	1726.18	办公及游戏开发	事务所	2016年9月20日至2019年2月19日
2	Happy Elements 株式会社	HEMMI 计算尺株式会社	东京都目黑区下目黑二丁目23番15号	109.58	游戏开发及运营	事务所	2017年8月1日至2020年7月31日
3	Happy Elements Asia Pacific 株式会社	森大厦株式会社	东京都港区六本木1丁目4番5号	325.70	办公	事务所、店铺、停车场	2017年5月1日至2018年4月30日

序号	承租人	出租人	房屋坐落	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租赁用途	法定/证 载用途	租赁期限
4	Happy Elements Asia Pacific 株式会社	近文商事株式会社	东京都港区赤坂6丁目14番3号	258.47	办公	事务所	2017年5月20日至2020年5月19日
5	株式会社 Grimoire	SUN FRONTIER 不动产株式会社	东京都目黑区青叶台三丁目6番16号	394.52	办公	事务所、共同住宅	2017年6月15日至2019年6月14日

根据金杜法律事务所·外国法共同事业出具的法律意见书，Happy Elements 株式会社、Happy Elements Asia Pacific 株式会社以及株式会社 Grimoire 租赁的上述不动产的使用状况均与登记上的记载一致，在此方面无违法的情况。Happy Elements 株式会社、Happy Elements Asia Pacific 株式会社以及株式会社 Grimoire 使用上述不动产的行为，无受到行政处罚的风险，符合日本的法律规定。

## ②卢森堡子公司

根据 GSK Luxembourg SA 于 2018 年 3 月 14 日出具的法律意见书，发行人卢森堡子公司乐元素卢森堡正在使用的租赁房产共 1 处，该房产的租赁用途及法定用途情况具体如下：

序号	承租人	出租人	房屋坐落	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租赁用途	法定用途	租赁期限
1	乐元素卢森堡	Euraudit Consult S.A.	26B, Boulevard Royal, L-2449 Luxembourg	10	办公	商业用途	自 2011 年 10 月 10 日起每年自动续期

根据 GSK Luxembourg SA 出具的法律意见书，境外律师认为，乐元素卢森堡租赁办事处的实际用途符合卢森堡市的地区规划法规，并且不存在违反适用的卢森堡政府法律法规的风险。使用上述租赁办事处在卢森堡也不会引起任何行政处罚。

## 2、租赁房产的产权及租金情况

### (1) 境内租赁

截至本招股说明书签署日，发行人及其境内子公司正在使用的租赁房产的产权及租金情况具体如下：



序号	承租人	出租人	产权人	房产证号	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租金	租赁期限	备注
1	发行人	北京创业公社投资发展有限公司	北京华美天祥投资管理公司	X京房权证石字第144887号	60	59,130.00元/年	2017.07.18-2018.07.17	产权人已同意转租
2	发行人	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京海淀区教育委员会	京海全字第02525号	275	54,369.79元/月	2017.08.01-2019.05.15	产权人已同意转租
3	发行人	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京海淀区教育委员会	京海全字第02525号	787.04	155,604.37元/月	2016.05.16-2019.05.15	产权人已同意转租
4	发行人	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京海淀区教育委员会	京海全字第02525号	213.31	42,173.16元/月	2016.05.16-2019.05.15	产权人已同意转租
5	发行人	张斌	张斌	京房权证海私字第045634号	319.66	首年43,000.00元/月；次年48,000元/月	2017.12.05-2018.12.04	/
6	天津乐浣	天津京滨工业园开发有限公司	天津京滨工业园开发有限公司	房地证津字第122051100918号	190	免费	2018.01.29-2020.01.28	/
7	天津乐爱豆	天津京滨工业园开发有限公司	天津京滨工业园开发有限公司	房地证津字第122051100918号	190	免费	2016.04.01-2018.03.31	/
8	天津乐爱豆	天津京滨工业园开发有限公司	天津京滨工业园开发有限公司	房地证津字第122051400090号	190	10,000元/年	2018.03.09-2019.03.08	/
9	乐元互动	王微	王微	X京房权证朝字第1151659号	30	30,000.00元/年	2017.06.11-2018.06.10	/
10	乐元互动	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京海淀区教育委员会	京海全字第02525号	5773.18	1,141,405.80元/月	2016.05.16-2019.05.15	产权人已同意转租
11	乐元互动	维亚东方物业管理（北京）有限公司	北京海淀区教育委员会	京海全字第02525号	471.07	80,238.92元/月	2015.12.01-2019.05.15	产权人已同意转租

序号	承租人	出租人	产权人	房产证号	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租金	租赁期限	备注
12	上海乐擎	上海外高桥保税区联合发展有限公司	上海外高桥保税区联合发展有限公司	沪房地浦字(2008)第077247号	/	免费	2015.12.25-2018.12.24	/
13	上海乐响	上海杨浦中央社区发展有限公司	上海杨浦中央社区发展有限公司	沪房地杨字(2010)第024748号	2,094.83	286,729.9元/月	2015.03.01-2018.03.31	/
14	上海乐响	上海五角场浦环经济咨询有限公司	上海市杨浦区人民政府五角场街道办事处	沪房地杨字(2001)第082605号	20	免费	2018.01.19-2019.01.18	产权人已同意转租
15	上海乐响	上海宏伊置业有限公司	上海宏伊置业有限公司	沪房地黄字(2008)第003605号	994.05	257,003.34元/月	2018.03.01-2021.02.28	/
16	海南乐煊	海南云众创众创信息服务有限公司	路慧	澄房权证老城私字第06043号	10	免费	2018.03.01-2019.02.28	产权人已同意转租
17	北京乐元素	李霞	李霞	京(2017)朝不动产权第0089481号	143.02	360,000.00元/年	2017.09.19-2018.09.18	/
18	创智汇聚	孙培高	孙培高	X京房权证石字第128508号	78.12	9,760.00元/月	2017.09.28-2018.09.27	/

上述租赁物业的出租方均已提供合法产权证明，出租方系房屋所有权人的，已经取得房屋所有权证，出租方系房屋转租人的，已经取得房屋所有权人出具的转租同意函。

经通过国家企业信息信用公示系统 (<http://www.gsxt.gov.cn/index.html>) 查询上述机构出租方的基本情况，上述出租方与发行人不存在投资、控制等任何关联

关系。

根据中国（上海）自由贸易试验区管理委员会保税区管理局出具的《中国（上海）自由贸易试验区保税区域实施企业住所集中登记点公示》，上海乐擎承租的租赁物业系保税区提供的企业住所集中登记点，租金免费。

根据海南云众创信息咨询服务有限公司与海南乐焯签订的《企业孵化与综合服务框架协议书》、《海南企业孵化服务补充协议》等相关资料，海南云众创信息咨询服务有限公司向海南乐焯提供企业孵化综合服务，其中包括提供注册地址并办理租赁备案，海南乐焯向海南云众创信息咨询服务有限公司缴纳服务费，故海南乐焯无需就承租的物业单独支付租金。

根据上海乐响与上海五角场浦环经济咨询有限公司签订的《房屋租赁协议》，就上海乐响承租的位于上海市杨浦区四平路 1945 号 1646 室的物业，为扶持企业，免于支付租金。

根据天津京滨工业园区的相关招商引资优惠政策，天津乐浣可以无偿使用位于武清区京滨工业园京滨睿城 4 号楼 101 室-87（集中办公区）的房产，天津乐爱豆可以无偿使用位于武清区京滨工业园京滨睿城 4 号楼 104 室-12（集中办公区）的房产。

除上述上海乐擎、海南乐焯、上海乐响、天津乐浣以及天津乐爱豆五家子公司存在无偿使用租赁物业的情况外，经保荐机构和发行人律师访谈发行人负责房屋租赁的工作人员，并公开查询 58 同城、赶集网、好租网等发布居住及办公楼租赁信息的网络平台，对比北京、天津、上海以及海南省其他同等或类似条件的租赁房产的租金价格，发行人及其境内子公司租赁上述房屋的租金系参考当地同类房产的市场价格或根据相关的优惠条件，平等协商确定，并根据市场情况和实际使用情况进行调整。

综上，出租方与发行人之间不存在关联关系，发行人及其境内子公司租赁上述房屋的租金定价与当地平均租金标准及租赁优惠条件不存在明显差异，符合市场化定价原则，定价公允。

## （2）境外租赁

## ①日本子公司

根据金杜律师事务所·外国法共同事业于2018年2月1日出具的法律意见书，发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社、Happy Elements Asia Pacific 株式会社、株式会社 Grimoire 正在使用的租赁房产的产权及租金情况具体如下：

序号	承租人	出租人	产权人	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租金	租赁期限	备注
1	Happy Elements 株式会社	森信托株式会社	三菱 UFJ 信托银行	1726.18	6,788,210 日元/月	2016年9月20日至2019年2月19日	产权人已同意转租
2	Happy Elements 株式会社	HEMMI 计算尺株式会社	HEMMI 计算尺株式会社	109.58	314,925 日元/月	2017年8月1日至2020年7月31日	/
3	Happy Elements Asia Pacific 株式会社	森大厦株式会社	三菱 UFJ 信托银行	325.70	3,546,873 日元/月	2017年5月1日至2018年4月30日	产权人已同意转租
4	Happy Elements Asia Pacific 株式会社	近文商事株式会社	近文商事株式会社	258.47	938,280 日元/月	2017年5月20日至2020年5月19日	/
5	株式会社 Grimoire	SUN FRONTIER 不动产株式会社	三菱 UFJ 信托银行	394.52	2,028,780 日元/月	2017年6月15日至2019年6月14日	产权人已同意转租

根据金杜律师事务所·外国法共同事业出具的法律意见书，发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社、Happy Elements Asia Pacific 株式会社以及株式会社 Grimoire 租赁上述不动产已签订了合法有效的租赁合同。上述不动产的出租人或是作为不动产登记簿上的所有人而有权出租上述不动产，或是已取得了不动产登记簿上的所有人的同意而有权出租上述不动产。上述不动产租赁合同的租赁价格与相邻近的同类型的不动产的租赁价格相近，在市场价格范围以内。

根据金杜律师事务所·外国法共同事业提供的出租方的公司基本情况、公司股东以及公司管理层等信息，并经保荐机构和发行人律师核查，出租方与发行人不存在关联关系。

## ②卢森堡子公司

根据 GSK Luxembourg SA 于 2018 年 3 月 14 日出具的法律意见书，发行人卢森堡子公司乐元素卢森堡正在使用的租赁房产的产权及租金情况具体如下：

序号	承租人	出租人	产权人	租赁面积(m <sup>2</sup> )	租金	租赁期限	备注
1	乐元素卢森堡	Euraudit Consult S.A.	Construction Royale S.A.	10	1,000 欧元/月	自 2011 年 10 月 10 日起每年自动续期	产权人已同意转租

根据 GSK Luxembourg SA 出具的法律意见书，境外律师认为，租赁办事处的产权结构清晰，乐元素卢森堡与出租方签署租赁协议不会导致任何重大经营风险。乐元素卢森堡与出租方约定的租赁办事处的租金是目前卢森堡商业地产市场上的公允市场价格。

根据 GSK Luxembourg SA 出具的法律意见书中提供的出租方的公司基本情况、公司业务、公司股东以及公司管理层等信息，并经保荐机构和发行人律师核查，出租方与发行人之间不存在关联关系。

### 3、房屋租赁备案情况

截至本招股说明书签署日，发行人及其子公司承租的 6 处房屋对应的房屋租赁合同未办理房屋租赁备案手续。具体如下：

序号	承租人	出租人	房屋坐落	租赁面积(m <sup>2</sup> )	租赁期限	租赁备案登记	备注
1	发行人	张斌	北京市海淀区万柳万泉新新家园 16 号楼 2 单元 102 室	319.66	2017.12.05-2018.12.04	否	暂未办理
2	上海乐擎	上海外高桥保税区联合发展有限公司	中国（上海）自由贸易试验区富特北路 211 号 302 部位 368 室	/	2015.12.25-2018.12.24	否	暂未办理
3	海南乐焯	海南云众创信息咨询有限公司	海南省澄迈县老城镇海南生态软件园 A25 栋 301 室	10	2018.03.01-2019.02.28	否	暂未办理
4	北京乐元素	李霞	朝阳区建国路 88 号院 8 号楼 12 层 1507	143.02	2017.09.19-2018.09.18	否	尚未办理完毕

序号	承租人	出租人	房屋坐落	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租赁期限	租赁备案登记	备注
5	上海乐响	上海五角场浦环经济咨询有限公司	杨浦区四平路 1945 号 1646 室	20	2018.01.19-2019.01.18	否	暂未办理
6	天津乐爱豆	天津京滨工业园开发有限公司	武清区京滨工业园京滨睿城 3 号楼 501 室	190	2018.03.09-2019.03.08	否	暂未办理

#### ①未办理房屋租赁备案手续不影响租赁合同效力

根据最高人民法院于 2009 年 7 月 30 日颁布的《关于审理城镇房屋租赁合同纠纷案件具体适用法律若干问题的解释》第四条规定：“当事人以房屋租赁合同未按照法律、行政法规规定办理登记备案手续为由，请求确认合同无效的，人民法院不予支持。当事人约定以办理登记备案手续为房屋租赁合同生效条件的，从其约定。但当事人一方已经履行主要义务，对方接受的除外。”

经审阅发行人及其子公司与出租方签署的租赁房产合同，上述合同均未约定以办理租赁备案登记作为房屋租赁合同的生效条件，因此，上述 6 处房屋租赁合同未办理完毕租赁备案登记手续不会影响相关房屋租赁合同的法律效力。

#### ②未办理房屋租赁备案手续存在罚款风险

根据《商品房屋租赁管理办法》的相关规定，单位逾期不办理租赁房屋备案，可能面临 1,000 元以上 10,000 元以下罚款。

根据发行人实际控制人出具的《关于房屋、员工社保等有关事项的承诺函》：“如因乐元素及其下属子公司租赁房屋的出租方未就出租房屋办理租赁房屋备案导致乐元素及其子公司受到任何损害、罚款或者需要变更办公场所的，本人将承担乐元素及其子公司由此产生的全部损失及费用。”

因此，上述房屋租赁合同未办理房屋租赁备案登记存在法律瑕疵，但该等瑕疵不影响上述房屋租赁合同的法律效力，不会对发行人及其境内子公司对上述租赁房屋的合法使用造成不利影响。此外，上述房屋租赁合同未办理房屋租赁备案登记存在被处以罚款的行政处罚风险，但是发行人实际控制人已出具相关承诺函，承诺将承担发行人及其子公司因房屋租赁可能产生的全部损失及费用，因此，

上述问题不会对发行人的生产经营造成重大不利影响。

#### （四）发行人许可他人使用自有资产或被许可使用他人资产的情况

报告期内，发行人及其子公司存在获许可使用他人著作权及许可他人使用著作权的情况，主要情况如下：

##### 1、发行人在中国境内主要的著作权许可和被许可使用情况

序号	许可方	被许可方	许可内容	许可使用费	许可性质	许可期限
1	某知名电影、动画制作及卡通形象运营公司	发行人	许可方将其拥有的某知名卡通形象系列授权发行人研发一款互动游戏软件，并进行该游戏的数字化发行及营销推广工作。	发行人或其代表通过利用该作品的所有版本所得净收入的18%，以及开发商收到的第三方承包商支付的与该作品的利用有关的任何附加款项的18%	非独家许可	自2016年12月7日起至双方约定的“目标发表日期”或“修订发表日期”（如有）孰早后5年，届满无异议则自动续期1年
2	掌上纵横信息技术（北京）有限公司	发行人	许可方拥有《琅琊榜》手游改编权，许可方独家授权发行人进行《琅琊榜》手游的研发事宜	许可双方按比例共享发行所获收益，被许可方无须另行支付授权金。	独家许可	2014年8月13日-2017年8月13日
3	北京梦之城文化股份有限公司	发行人	许可方将其拥有的罗小黑系列形象授权发行人植入到发行人运营的游戏产品《偶像梦幻祭》的游戏内置虚拟卡牌中	150,000元	非独家许可	2017年3月1日至2017年11月30日
4	天津乐爱豆	北京春秋永乐互娱文化有限公司	独家授权被许可方在中国大陆地区发行人运营的游戏产品《偶像梦幻祭》的落地表演作品改编权、演出权	每部落地表演作品所有渠道内销售额的一定比例	独家许可	2017年2月28日至2020年2月27日

经核查，上述某知名电影、动画制作及卡通形象运营公司系外商法人独资企

业，为某国际知名电影、动画制作及卡通形象运营公司在华设立的全资子公司；掌上纵横信息技术（北京）有限公司及北京梦之城文化股份有限公司则是分别于2015年及2016年在全国中小企业股份转让系统挂牌的新三板公司；北京春秋永乐互娱文化有限公司是2016年在全国中小企业股份转让系统挂牌的北京春秋永乐文化传播股份有限公司的控股子公司。经核查上述许可方及被许可方的股东信息及董事、监事、高级管理人员信息，上述许可方及被许可方与发行人之间不存在关联关系。

上述许可方及被许可方均为行业内知名企业或挂牌企业，在行业内具有显著地位，且和发行人之间保持着友好合作的关系。上述许可使用费的确定或以直接约定具体金额，或以约定某一收益分成比例，该等定价乃基于市场价格，并经许可双方友好协商确定，定价公允。

天津乐爱豆将《偶像梦幻祭》的落地表演作品改编权、演出权独家授权予北京春秋永乐互娱文化有限公司，截至本招股说明书签署日，尚未完成任何改编落地表演作品，并未产生任何收入，并且对外授权游戏产品的改编权及演出权不影响游戏产品的正常运营。因此，上述许可他人使用发行人资产对发行人经营的并无重大不利影响。

上述某知名电影、动画制作及卡通形象运营公司授权使用的某知名卡通形象系列系用于研发一款互动游戏软件，截至本招股说明书签署日，该游戏软件尚在研发过程中，并未产生任何运营收入。掌上纵横信息技术（北京）有限公司独家授权研发的手游《琅琊榜》曾于2016年短暂上线，但由于运营不佳，上线之后很快下线。北京梦之城文化股份有限公司许可将其拥有的罗小黑系列形象授权发行人植入到发行人运营的移动网络游戏《偶像梦幻祭》中，该款游戏于2016年5月上线，目前仍在运营当中，但该游戏于报告期内的运营收入占发行人总营业收入的比例不超过5%。上述许可协议相关的游戏产品或尚在研发过程中并未产生任何收入，或已经下线停止运营，或虽然在运营中，但占发行人营业收入的比例较低，因此，如果上述许可合同到期，对发行人经营并无重大不利影响。

## 2、发行人子公司在日本主要的著作权许可使用情况

发行人日本子公司部分收入来源于利用游戏中的IP形象，通过授权IP形象



以及直接出售 IP 形象衍生产品的方式，产生特许权使用收入及商品销售收入。根据金杜律师事务所·外国法共同事业于 2018 年 3 月 1 日出具的法律意见书，发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社存在许可他人使用著作权的情况，主要情况如下：

序号	许可方	被许可方	许可内容	许可性质	许可使用费	许可期限
1	Happy Elements 株式会社	株式会社藤商事	许可方向被许可方排他许可使用《魔法少女露娜》中的登场人物等在日本国内生产并销售弹球式游戏机之权利。	排他许可	1,000 日元/台（最低保证台数 10,000 台）	自 2015 年 4 月 14 日起 4 年
2	Happy Elements 株式会社	株式会社 BROCCOLI	就《Ensemble Stars!》的作品或商标，许可方非排他许可被许可方在日本国内制造、销售使用该作品或商标的商品（具体内容在个别协议中规定）。不可再许可。	非排他许可	生产数量×建议零售价×一定比例	自 2015 年 10 月 1 日起 1 年。但每年自动更新 1 次
3	Happy Elements 株式会社	株式会社 HACOSTA	许可方对被许可方进行非排他许可，许可被许可方使用关于《Ensemble Stars!》的权利，在日本国内进行珍珠奶茶等商品化的权利。	非排他许可	标准零售价的一定比例×生产数量	2015 年 10 月 31 日至 2016 年，但每年自动更新 1 次。
4	Happy Elements 株式会社	株式会社角川	许可方非排他许可被许可方生产使用《Ensemble Stars!》的角色等的作品的书籍（小说《Ensemble Stars! 青春狂想曲》）以及电子书籍，在日本国内外销售。可再许可。	非排他许可	(1) 书籍本体价格（700 日元）×一定比例×生产的书本数量 (2) 电子书籍销售总额×一定比例	自 2015 年 11 月 1 日起 3 年。但每年自动更新 1 次
5	Happy Elements 株式会社	株式会社角川	许可方非排他许可被许可方生产使用《Ensemble Stars!》人物等作品的书籍（小说《Ensemble Stars! 革命儿的凯歌》）以及电子书籍，在日本国内外销售。可再许可。	非排他许可	(1) 书籍本体价格（700 日元）×一定比例×生产的书本数量 (2) 电子书籍销售总额×一定比例	自 2015 年 11 月 1 日起 3 年。但每年自动更新 1 次
6	Happy Elements 株式会社	株式会社角川	许可方非排他许可被许可方生产使用《Ensemble Stars!》人物等作品的书籍（小说《Ensemble Stars! 皇帝的归还》）以及电子书籍，在日本国内外销售。可再许可。	非排他许可	(1) 书籍本体价格（650 日元）×一定比例×生产的书本数量 (2) 电子书籍销售总额×一定比例	自 2016 年 7 月 1 日起 3 年。但每年自动更新 1 次

序号	许可方	被许可方	许可内容	许可性质	许可使用费	许可期限
7	Happy Elements 株式会社	株式会社角川	许可出版电子书籍《Ensemble Stars! Magazine vol.1 1 Trickstar》的排他性权利（包括宣传、广告）。可有再许可权。	排他许可	销售额×一定比例	自 2016 年 9 月 1 日起 3 年。但每三年自动更新 1 次。
8	Happy Elements 株式会社	Kadokawa 株式会社	许可方向被许可方进行非排他许可，被许可方可基于《Merc Storia》的剧本等制作书籍和电子书籍。书籍的许可地区为日本国内。电子书籍的许可地区为全世界。	非排他许可	(1) 书籍本体价格（3,500 日元）销售价格×一定比例×生产的书本数量 (2) 电子书籍销售价格×一定比例×发布的数量	自 2016 年 3 月 31 日起至 2019 年 3 月 30 日为止。但每年自动更新 1 次
9	Happy Elements 株式会社	株式会社 SEGA HOLDINGS	许可方非排他许可被许可方在与被许可方隶属同一集团的兄弟公司所运营的东京 JOYPOLIS 的游乐设施中使用《Ensemble Stars!》的作品以及制作和发布纪念商品。	非排他许可	销售额的一定比例	至 2019 年 3 月 31 日为止
10	Happy Elements 株式会社	株式会社角川	许可方排他许可被许可方在日本国内将许可方创作的原稿出版为杂志书《Ensemble Stars! Magazine vol.9 Switch》。	排他许可	书籍本体价格（1200 日元）的一定比例×发行的杂志数量	至 2020 年 3 月 31 日，期满可自动更新 1 次
11	Happy Elements 株式会社	株式会社角川	许可方排他许可被许可方在日本国内将许可方创作的原告出版为杂志书《Ensemble Stars! Magazine vol.10 fine》。	排他许可	书籍本体价格（1200 日元）的一定比例×发行的杂志数量	至 2020 年 4 月 30 日，期满可自动更新 1 次
12	Happy Elements 株式会社	Kadokawa 株式会社	许可方非排他许可被许可方基于《Ensemble Stars!》的剧本等制作销售或者发布书籍和电子书籍。书籍的许可地域为日本国内。电子书籍的许可地域为全世界。	非排他许可	(1) 书籍本体价格（3700 日元）的一定比例×发行的杂志数量 (2) 电子书籍销售总额×一定比例	至 2020 年 5 月 30 日，期满后无异议则每年自动延长 1 年

序号	许可方	被许可方	许可内容	许可性质	许可使用费	许可期限
13	Happy Elements 株式会社	乐天株式会社	许可方非排他许可被许可方使用《Ensemble Girls!!》的标题、设计、登场人物的造型等，生产销售用于被许可方网站上销售的商品	非排他许可	销售总额×一定比例	至 2018 年 3 月 31 日，期满可自动更新 1 次
14	Happy Elements 株式会社	株式会社 Good Smile Company	许可方非排他许可被许可方使用《Ensemble Stars!》而制作的商品，在全世界范围内销售、发布，并且将本作品用于该商品的广告宣传。不可再许可。	非排他许可	零售价格×一定比例×生产数量	2017 年 9 月 4 日起 2 年。期满之日的 3 个月之前双方对更新未有异议的，延长一年，以此类推。
15	Happy Elements 株式会社	株式会社 MarkWood	许可方非排他许可被许可方生产销售基于《Ensemble Stars!》而制作的商品。许可地域为日本国内、以及根据协议另行确定的部分海外地域。	非排他许可	商品价格×一定比例	自 2017 年 3 月 21 日起 1 年。每 1 年自动更新 1 次。

序号	许可方	被许可方	许可内容	许可性质	许可使用费	许可期限
16	Happy Elements 株式会社	株式会社 Marvelous	许可方排他许可被许可方以智能手机端游戏应用《Ensemble Stars!》为原作，制作和公演戏剧作品（“Ensemble Stars! Extra Stage” ~Judge of Knights~）以及本戏剧的二次使用。 许可地域为日本国内。	排他许可	<p>(1) 脚本创作、制作及上演（公演票的销售价格（不含消费税）-销售手续费）×一定比例×销售数量</p> <p>(2) 上映（演出收入（不含消费税）-销售手续费）×一定比例</p> <p>(3) 出版物及公演纪念品的生产、销售（表演收入（不含消费税）-销售手续费-会场手续费）×一定比例×销售数量</p> <p>(4) 针对第三人的商品化权使用许可本戏剧使用费×一定比例×一定比例</p> <p>(5) 录音录像产品的生产、销售价格（不含消费税）×一定比例×销售数量×一定比例</p> <p>(6) 录音产品的生产、销售价格（不含消费税）×一定比例×销售数量×一定比例</p> <p>(7) 节目销售 总收入中扣除①窗口手续费(总收入的一定比例)、②权利处理费、③必要经费后一定比例金额</p> <p>(8) 自动公众传输 自动公众传输利用收入扣除①窗口手续费（利用收入的一定比例）②权利处理费、③必要经费后一定比例金额</p>	2017年7月1日至2018年6月30日。但对本戏剧的自动公众传输、促进宣传和销售，到2020年6月30日截止

序号	许可方	被许可方	许可内容	许可性质	许可使用费	许可期限
17	株式会社 Grimoire	株式会社角川	该协议为关于制造销售使用了《Brave Sword×Blaze Soul》的剧情、角色等的商品（挂毯、手机吊坠）的协议。被许可方在日本国内拥有排他制造销售上述商品的权利。	排他许可	商品零售价格的一定比例	2015年12月1日至2016年9月1日。每年自动更新1次
18	株式会社 Grimoire	株式会社角川	该协议为关于制造销售使用了《Brave Sword×Blaze Soul》的剧情、角色等的商品（挂毯）的协议。被许可方在日本国内拥有排他制造销售上述商品的权利。	排他许可	商品零售价格的一定比例	2016年9月21日至2017年3月31日。每6个月自动更新1次
19	株式会社 Grimoire	株式会社 MILLE FEUILLE PLUS	该协议为，许可生产销售使用了《Brave Sword×Blaze Soul》的著作权的商品。许可地区为日本国内。	非排他许可	商品零售价格的一定比例	截至2016年9月3日。但每年自动更新
20	株式会社 Grimoire	株式会社角川	该协议为，关于制作出版使用了《Brave Sword×Blaze Soul》的剧情、角色等的漫画的协议。许可地区为日本国内。漫画作品电子出版时，被许可方有优先权，关于外文版的出版也应与被许可方协商。	排他许可（电子出版时）	销售价格（790日元）的一定比例×发行数量	2015年9月1日至首次发行日，及首次发行日后满3年。但每年自动更新

序号	许可方	被许可方	许可内容	许可性质	许可使用费	许可期限
21	株式会社 Grimoire	株式会社角川	<p>该协议规定了关于使用了《Brave Sword×Blaze Soul》的剧情、角色等的漫画作品，即《Brave Sword×Blaze Soul 电击 Comic anthology》的电子出版条件。</p> <p>许可地区为全世界。</p> <p>被许可方排他拥有电子出版上述漫画的权利。也可以对第三方进行再许可。</p>	排他许可	作品销售额的一定比例	2015年9月1日至 2020年8月31日。 但每年自动更新

根据金杜律师事务所·外国法共同事业出具的法律意见书，上述许可合同的许可费是在考虑了原价比例、监修成本、与交易对方的关系等因素的基础上，按照行业惯例，根据适当的方法确定的，各许可费的价格公允。上述许可合同对 Happy Elements 株式会社及株式会社 Grimoire 的业务存续均无重大影响。

根据金杜律师事务所·外国法共同事业提供的被许可方的公司基本情况、公司股东以及公司管理层等信息，并经保荐机构和发行人律师核查，上述被许可方与发行人之间不存在关联关系。

## 七、发行人经营许可及资质证书情况

### （一）业务资质证书

截至本招股说明书签署日，发行人及其子公司取得的业务资质证书情况如下：

公司名称	资质名称	编号	颁发机构	有效期至
发行人	网络文化经营许可证	京网文（2017）2582-304号	北京市文化局	2020年5月21日
	电信与信息服务业务经营许可证	京ICP证140541号	北京市通信管理局	2019年10月30日
	出版物经营许可证	新出发京零字第石160026号	北京市石景山区文化委员会	2022年4月30日
	高新技术企业证书	GR201611005999	北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局、北京市地方税务局	2019年12月21日
	软件企业认定证书	京R-2013-0077	北京市经济和信息化委员会	-
	海关报关单位注册登记证书	1107960978	北京海关	长期有效
北京乐元素	网络文化经营许可证	京网文[2018]1590-142号	北京市文化局	2021年3月15日
	电信与信息服务业务经营许可证	京ICP证150327号	北京市通信管理局	2020年4月29日
	广播电视节目制作经营许可证	（京）字第05602号	北京市新闻出版广电局	2019年11月15日
	营业性演出许可证	京演（机构）（2017）3228号	北京市文化局	2019年5月2日
	食品经营许可证	JY11105011635320	北京市朝阳区食品药品监督管理局	2023年1月17日



公司名称	资质名称	编号	颁发机构	有效期至
			局	
乐元互动	软件企业认定证书	京 R-2013-0083	北京市经济和信息化委员会	-
上海乐响	高新技术企业证书	GR201631000415	上海市科学技术委员会、上海市财政局、上海市国家税务局、上海市地方税务局	2019 年 11 月 23 日
海南乐焯	网络文化经营许可证	琼网文（2017）2423-048 号	海南省文化广电出版体育厅	2020 年 3 月 30 日

乐元互动于 2014 年 12 月 12 日取得高新技术企业证书，有效期三年，该证书已于 2017 年 12 月 11 日期限届满，目前已不再续期。2015 年和 2016 年，乐元互动按应纳税所得额的 15% 计缴所得税，2017 年乐元互动按应纳税所得额的 25% 计缴所得税。报告期内，乐元互动主要从事游戏开发业务，与发行人存在一定的业务往来，红筹架构拆除后，乐元互动的业务和人员逐步调整至发行人，未来业务规模较小。2015 年和 2016 年乐元互动优惠税率对发行人所得税费用的影响分别为 179.02 万元、411.06 万元，占比发行人同期利润总额的比例均不超过 1%。因此，乐元互动未来不再持有高新技术企业资质，不会对发行人经营和财务状况构成重大影响。

就发行人游戏研发和运营业务，发行人已经取得如下有关主体和产品的必备业务资质且截至本招股说明书签署日合规化运营：

#### ① 电信与信息服务业务经营许可证

根据《中华人民共和国电信条例》及《互联网信息服务管理办法》等相关规定，从事经营性互联网信息服务，应当向省、自治区、直辖市电信管理机构或者国务院信息产业主管部门申请办理互联网信息服务增值电信业务经营许可证。

报告期初，发行人前身持有《电信与信息服务业务经营许可证》，发行人现持有北京市通信管理局于 2017 年 5 月 12 日核发的京 ICP 证 140541 号《电信与信息服务业务经营许可证》，业务种类：第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务），有效期自 2017 年 5 月 12 日至 2019 年 10 月 30 日。该许可证目前已经通过 2016 年年检。

北京乐元素现持有北京市通信管理局于 2017 年 12 月 13 日换发的《电信与信息服务业务经营许可证》（经营许可证编号：京 ICP 证 150327 号），业务种类：第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务），有效期自 2017 年 12 月 13 日至 2020 年 4 月 29 日。证载网址为 happyelementsgame.com，服务项目为互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械、电子公告服务。该许可证目前已经通过 2016 年年检。

根据保荐机构与发行人律师于 2018 年 1 月 19 日对北京市通信管理局电信管理处相关负责人进行的访谈，该处负责人表示，根据相关规定及申请要求，公司申请取得增值电信业务经营许可证要求三年内不存在违法违规记录。自发行人和北京乐元素取得增值电信业务经营许可证以来，在日常运营方面没有违法违规情况，该局未对发行人和北京乐元素进行过任何行政处罚或采取过任何行政措施。

## ②网络文化经营许可证

根据文化部颁发的《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第 49 号）等相关规定，从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应取得《网络文化经营许可证》；网络游戏上网运营是指通过信息网络，使用用户系统或者收费系统向公众提供游戏产品和服务的经营行为。

报告期初，发行人前身持有《网络文化经营许可证》。发行人现持有北京市文化局于 2017 年 5 月 3 日核发的京网文[2017]2582-304 号《网络文化经营许可证》，经营范围：利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行），有效期至 2020 年 5 月 21 日。

北京乐元素现持有北京市文化局于 2018 年 2 月 5 日换发的京网文[2018]1590-142 号《网络文化经营许可证》，经营范围：利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行），有效期至 2021 年 3 月 15 日。

海南乐焯现持有海南省文化广电出版体育厅于 2017 年 3 月 31 日核发的琼网文[2017]2423-048 号《网络文化经营许可证》，经营范围：利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行），有效期至 2020 年 3 月 30 日。

根据北京市文化市场行政执法总队于 2018 年 3 月 23 日出具的证明，自 2014 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日，发行人没有因违反文化（含网络文化、网络游戏等）方面行政管理相关法律法规受到该单位及住所地文化委员会行政处罚的记录，不存在重大违法违规情形。

根据北京市文化市场行政执法总队于 2017 年 6 月 8 日、2017 年 10 月 23 日及 2018 年 1 月 15 日出具的证明，自 2014 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日，北京乐元素没有因违反文化（含互联网文化、网络游戏等）方面行政管理相关法律法规受到该单位及住所地文化委员会行政处罚的记录。

根据海南省文化市场行政执法总队于 2018 年 1 月 23 日出具的证明，经核查，海南乐焯自 2017 年 3 月成立以来无违反《互联网文化管理暂行规定》有关规定，无处罚记录。

## （二）发行人在运营游戏的备案及审批情况

报告期内，公司运营的游戏产品（包含自研游戏及代理游戏）运营地区含中国大陆地区及部分境外国家及地区。根据《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13 号），未经新闻出版总署前置审批的网络游戏，一律不得上网，电信运营企业也不得为其提供互联网接入服务。否则新闻出版管理部门将依法予以取缔，同时通知电信管理部门取消其相应增值电信业务经营许可证，通知工商行政管理部门依法变更登记或注销登记。对经新闻出版总署前置审批过的网络游戏，可以上网使用，任何部门不再重复审查，文化、电信等管理部门应严格按新闻出版总署前置审批的内容管理。因此，在中国大陆上线运营的游戏上线运营需经国家新闻出版广电总局审批并完成文化部备案。

截至本招股说明书签署日，发行人在运营游戏产品（中国大陆地区）均完成了文化部备案并取得了国家新闻出版广电总局审批许可，具体情况如下：

序号	游戏名称	版号	备案号
1	开心消消乐（移动版）	新广出审[2014]1407 号	文网游备字 [2014]M-CSG120 号
2	开心水族箱（移动版）	新广出审[2014]1424 号	文网游备字 [2014]M-CSG119 号

序号	游戏名称	版号	备案号
3	偶像梦幻祭	新广出审[2015]1221号	文网游备字 [2015]M-CSG0572号
4	海滨消消乐	新广出审[2017]5279号 <sup>74</sup>	文网游备字[2016]M-CSG8059 号
5	开心消消乐（网页版）	新广出审（2017）7950号	文网游备字[2016]W-CSG1286 号

上表中，《开心消消乐》（网页版）存在未获批准先行上线运行的情形，就前述事项，具体分析如下：

### 1、网络游戏未获得批准先行上线运营的行政主管部门

根据《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13号），未经新闻出版总署前置审批上网运营或审批后擅自改变内容的网络游戏，新闻出版总署将通知有关地方新闻出版管理部门责令其停止运营服务，并依法予以查处。

又根据《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署<“三定”规定>中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》（中央编办发[2009]35号），在文化部的统一管理下，新闻出版总署负责“网络游戏的网上出版前置审批”。“网络游戏的网上出版”是指网络游戏的出版物，“前置审批”是指在经工业和信息化部门许可通过互联网向上网用户提供服务之前由新闻出版总署对网络游戏出版物进行审批。一旦上网，完全由文化部管理。对经新闻出版总署前置审批过的网络游戏，文化部应允许上网，不再重复审查，并在管理中严格按新闻出版总署前置审批的内容管理；网络游戏出版物未经新闻出版总署前置审批擅自上网的，由文化部负责指导文化市场执法队伍进行查处，新闻出版总署不直接对上网的网络游戏进行处理。

自2010年8月1日起实施并于2017年12月15日修订的《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号）第三条规定：“国务院文化行政部门是网络游戏的主管部门，县级以上人民政府文化行政部门依照职责分工负责本行政区域内网络

<sup>74</sup> 《海滨消消乐》曾用名《消消乐海滨假日》，发行人于2016年12月26日取得版号（新广出审[2016]4922号），并于游戏更名之后取得了新的版号（新广出审[2017]5279号）。

游戏的监督管理。”第三十六条规定：“本办法所称文化市场综合执法机构是指依照国家有关法律、法规和规章的规定，相对集中地行使文化领域行政处罚权以及相关监督检查权、行政强制权的行政执法机构。”第三十八条规定：“网络游戏的网上出版前置审批和出版境外著作权人授权的互联网游戏作品的审批，按照《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》（中央编办发〔2009〕35号）的规定，由有关部门依据相关法律法规管理。”

有鉴于此，就网络游戏未获得批准先行上线运营行为的行政主管部门，保荐机构和发行人律师主要采取了下列核查方式：（1）经保荐机构和发行人律师在广电总局网站（<http://www.sapprft.gov.cn>）、北京市新闻出版广电局网站（<http://www.bjpprft.gov.cn/>）的检索，其法定职责均不包括对网络游戏运营企业直接进行处罚；（2）根据北京市文化市场行政执法总队网站公示的行政处罚权力清单（[http://www.bjwhzf.gov.cn/bjwhzf/zhzz/2016-09/18/content\\_1011651.shtml](http://www.bjwhzf.gov.cn/bjwhzf/zhzz/2016-09/18/content_1011651.shtml)），清单中列明其有权“对未经批准，擅自从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行或者网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的行为进行处罚”；（3）根据《北京市人民政府办公厅关于印发北京市文化市场行政执法总队（北京市“扫黄打非”办公室）主要职责内设机构和人员编制规定的通知》（京政办发〔2005〕26号），北京市文化市场行政执法总队是负责本市文化市场综合行政执法工作的市政府直属行政执法机构，负责集中行使法律、法规、规章规定应由省级文化、广播电视、新闻出版（版权）等行政主管部门行使的行政处罚职责及相关的行政强制、监督检查职责；（4）2018年3月21日中共中央印发的《深化党和国家机构改革方案》第（五十二）条明确规定，“整合组建文化市场综合执法队伍。将旅游市场执法职责和队伍整合划入文化市场综合执法队伍，统一行使文化、文物、出版、广播电视、电影、旅游市场行政执法职责。由文化和旅游部指导。”

综上，网络游戏未获得批准先行上线运营行为的行政主管部门为北京市文化市场行政执法总队。

## 2、发行人的法律责任

就《开心消消乐》（网页版）在报告期内存在的未获得批准先行上线运营的

情形，发行人采取下列措施积极消除行政处罚风险：

（1）《开心消消乐》（网页版）已于 2017 年 9 月 18 日取得广电总局核发的同意游戏出版批复。

（2）根据北京市文化市场行政执法总队于 2018 年 3 月 23 日出具的证明，自 2014 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日，发行人没有因违反文化（含网络文化、网络游戏等）方面行政管理相关法律法规受到该单位及住所地文化委员会行政处罚的记录，不存在重大违法违规情形。

（3）保荐机构和发行人律师查询了北京市文化市场行政执法总队网站和中国文化市场网“文化市场黑名单”等文化部和北京市文化市场执法信息，发行人不存在被立案查处或纳入文化市场黑名单的情形。

综上，经核查，保荐机构和发行人律师认为，就历史上存在的网络游戏未获得批准先行上线运营行为，发行人采取了《开心消消乐》（网页版）补办广电总局同意游戏出版批复的措施积极消除行政处罚风险，北京市文化市场行政执法总队作为有权主管部门已出具相关合规证明，上述事项不构成重大违法违规，不会对发行人本次发行上市构成实质性法律障碍。

此外，《开心消消乐》（网页版）在 2015 年度、2016 年度及 2017 年度的营业收入占发行人同期营业收入的比例分别为 1.85%、0.73%、0.36%，占比逐年降低，截至本招股说明书签署日，占比不超过 1%，对发行人的业绩及持续经营影响较小。

### （三）其他情况说明

#### 1、发行人采取合作出版模式从事游戏运营业务

发行人与拥有《电子出版物许可证》或《互联网出版许可证》的出版社合作出版其研发运营的游戏，该合作出版模式在同行业中具有普遍性，符合《关于移动游戏出版服务管理的通知》、《国家新闻出版广电总局关于出版国产网络游戏作品的审批指引》等规定及前置审批程序的要求，同行业上市公司也普遍采取该模式，具体分析如下：

### ①在境内从事游戏运营业务的上市公司普遍采取合作出版模式

根据保荐机构和发行人律师通过原国家新闻出版广电总局（现已更名为“国家广播电视总局”）网站（<http://www.sapprft.gov.cn>）、巨潮网（<http://www.cninfo.com.cn/cninfo-new/index>）、香港交易所披露易（[http://www.hkexnews.hk/index\\_c.htm](http://www.hkexnews.hk/index_c.htm)）、美国证券交易委员会（U.S. Securities and Exchange Commission）官方网站（<http://www.sec.gov/index.htm>）等公开渠道查询的信息，在境内从事游戏运营业务的上市公司普遍采取合作出版模式，不仅从事游戏运营业务的上市公司存在未取得网络出版许可通过合作出版模式开展业务的情形，且已取得网络出版许可的上市公司在取得网络出版许可之后仍存在通过合作出版模式开展业务的情形。除采用合作出版模式的情形外，也有取得网络出版许可的上市公司以自行出版方式从事游戏运营业务。

### ②主管部门评选的精品游戏普遍采取合作出版模式

2016年11月，广电总局发布《关于实施“中国原创游戏精品出版工程”的通知》（新广出办发[2016]98号），“为进一步引导游戏企业培育精益求精的工匠精神，增强创新能力，提高游戏品质，创建优质品牌，扩大原创游戏精品市场供给，提升民族游戏产业竞争力，促进民族游戏产业持续健康繁荣发展，满足广大人民群众特别是青少年不断提升的精神文化需求”，决定在2016—2020年期间，实施“中国原创游戏精品出版工程”，进一步加强游戏出版内容建设，引导游戏企业打造更多传播中国价值观念、体现中华文化精神、反映中国人审美追求的游戏精品，为广大人民群众特别是青少年提供昂扬向上、丰富多彩、寓教于乐的精神食粮。

根据广电总局网站的公示信息，经各省级新闻出版广电部门申报推荐，广电总局组织论证评审并公示的2016年度“中国原创游戏精品出版工程”作品、2017年度“中国原创游戏精品出版工程”拟入选作品中的部分游戏也普遍采用了合作出版模式，作品名单如下：

#### I、2016年度“中国原创游戏精品出版工程”作品

2016年“中国原创游戏精品出版工程”作品名单					
序号	作品名称	类别	研发企业或团队	出版单位	运营企业
1	列王的纷争	移动游戏	北京沐星科技有限公司	北京智明星通科技股份有限公司	北京智明星通科技股份有限公司
2	球球大作战	移动游戏	巨人移动科技有限公司	上海巨人网络科技有限公司	上海巨人网络科技有限公司
3	放开那三国2	移动游戏	海南巴别时代科技有限公司	天津电子出版社有限公司	海南巴别时代科技有限公司
4	剑侠世界	移动游戏	珠海西山居移动游戏科技有限公司	成都西山居世游科技有限公司	北京瓦力网络科技有限公司
5	吹来吹趣	移动游戏	武汉市多比特信息科技有限公司	华中科技大学音像出版社	武汉市多比特信息科技有限公司
6	暗黑黎明 II	移动游戏	乐道互动（天津）科技有限公司	天津电子出版社有限公司	乐道互动（天津）科技有限公司
7	三国杀移动版	移动游戏	杭州游卡网络技术有限公司	杭州边锋网络技术有限公司	杭州边锋网络技术有限公司
8	梦三国手机网络游戏	移动游戏	杭州勺子网络科技有限公司	杭州电魂网络科技股份有限公司	杭州电魂网络科技股份有限公司
9	九州·天空城	网页游戏	深圳市第七大道科技有限公司	深圳市第七大道科技有限公司	深圳市第七大道科技有限公司
10	保卫萝卜3	移动游戏	厦门飞信网络科技有限公司	天津电子出版社有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司
11	幻城	网页游戏	上海君夏网络科技有限公司	上海众源网络有限公司	北京爱奇艺科技有限公司
12	爸爸去哪儿全明星	移动游戏	湖南快乐芒果互娱科技有限公司	天津电子出版社有限公司	湖南快乐芒果互娱科技有限公司
13	传奇世界手游	移动游戏	传世工作室	上海数龙科技有限公司（盛大游戏）	上海数龙科技有限公司（盛大游戏）
14	菲动大主宰	网页游戏	广州市菲动软件科技有限公司	广州市菲音信息科技有限公司	趣游时代（北京）科技有限公司
15	地下城堡	移动游戏	厦门淘金互动网络股份有限公司	厦门雷霆互动网络有限公司	厦门雷霆互动网络有限公司



2016年“中国原创游戏精品出版工程”作品名单					
序号	作品名称	类别	研发企业或团队	出版单位	运营企业
16	蜀山战纪	网页游戏	广州酷游信息科技有限公司	上海众源网络科技有限公司	北京爱奇艺科技有限公司
17	太极熊猫2	移动游戏	苏州蜗牛数字科技股份有限公司	苏州蜗牛数字科技股份有限公司	苏州蜗牛数字科技股份有限公司
18	斗破苍穹	移动游戏	上海玄霆娱乐信息科技有限公司	上海同济大学电子音像出版社有限公司	上海玄霆娱乐信息科技有限公司
19	奇迹重生	网页游戏	上海塔人网络科技有限公司	华东理工大学电子音像出版社	上海塔人网络科技有限公司
20	横扫千军	移动游戏	心动网络股份有限公司	上海隐志网络科技有限公司	心动网络股份有限公司
21	屠龙决战沙城	移动游戏	无锡蛮荒网络科技有限公司	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海盛浪信息咨询有限公司
22	迷之国度	移动游戏	上海炙星网络科技有限公司	河北冠林数字出版有限公司	南京魔力多网络科技有限公司
23	热血三国3	网页游戏	杭州乐港科技有限公司	杭州乐港科技有限公司	杭州乐港科技有限公司
24	猪猪侠之五灵酷跑	移动游戏	深圳市谷大网络科技有限公司	广州市菲音信息科技有限公司	广州凌鑫达实业有限公司
25	明珠三国2	移动游戏	北京掌上明珠科技股份有限公司	三辰影库音像出版社有限公司	北京掌上明珠科技股份有限公司
26	探墓风云	移动游戏	丛云（北京）科技有限公司	互爱互动（北京）科技有限公司	互爱互动（北京）科技有限公司
27	刀塔西游	移动游戏	云南天之游科技股份有限公司	上海同济大学电子音像出版社有限公司	上海炫际网络科技有限公司
28	大头儿子大冒险	移动游戏	合肥乐堂动漫信息技术有限公司	安徽新华电子音像社	合肥乐堂动漫信息技术有限公司
29	花千骨	移动游戏	成都天象互动数字娱乐有限公司	天津电子出版社有限公司	天津天象互动科技有限公司
30	梦想世界	客户端游戏	广州多益网络股份有限公司	天津电子出版社有限公司	广州多益网络股份有限公司

根据上表，原创精品游戏中采取与有出版资质的出版社合作出版模式的游戏

有 14 款，此外，采取与有出版资质的公司合作出版模式的游戏有 6 款。

II、2017 年度“中国原创游戏精品出版工程”拟入选作品（广电总局数字出版公司通知的公示期自 2018 年 3 月 9 日至 3 月 15 日）

2017 年度“中国原创游戏精品出版工程”拟入选作品名单						
序号	作品名称	类别	申报企业	研发企业 (团队、个人)	出版单位	运营企业
1	新天龙八部—武意纵横	客户端游戏	北京畅游时代数码技术有限公司	北京畅游时代数码技术有限公司	北京畅游时代数码技术有限公司	北京畅游时代数码技术有限公司
2	海滨消消乐	移动游戏	乐元素科技（北京）股份有限公司	乐元素科技（北京）股份有限公司	三辰影库音像出版社有限公司	乐元素科技（北京）股份有限公司
3	热血江湖手游	移动游戏	北京中清龙图网络技术有限公司	北京乐天派软件有限公司	北京中清龙图网络技术有限公司	北京中清龙图网络技术有限公司
4	全民主公	移动游戏	北京漫游谷信息技术有限公司	北京漫游谷信息技术有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司	深圳市腾讯计算机系统有限公司
5	空战争锋	移动游戏	北京畅元国讯科技有限公司	湖南省沃尔信息技术有限公司	北京畅元国讯科技有限公司	湖南省沃尔信息技术有限公司
6	《超级幻影猫》游戏软件 V2.0	移动游戏	厦门游力信息科技有限公司	厦门微沃时刻科技有限公司	厦门游力信息科技有限公司	厦门游力信息科技有限公司
7	武当剑	移动游戏	深圳中青宝互动网络股份有限公司	深圳中青宝互动网络股份有限公司	深圳中青宝互动网络股份有限公司	深圳中青宝互动网络股份有限公司
8	全民弹弹堂	移动游戏	深圳第七大道科技有限公司	姜龙	三辰影库音像出版社有限公司	深圳第七大道科技有限公司
9	九州天空城 3D	移动游戏	方圆电子音像出版社有限责任公司	祖龙（天津）科技有限公司	方圆电子音像出版社有限责任公司	祖龙（天津）科技有限公司
10	《太极熊猫 3：猎龙》手游	移动游戏	苏州蜗牛数字科技股份有限公司	苏州蜗牛数字科技股份有限公司	苏州蜗牛数字科技股份有限公司	苏州蜗牛数字科技股份有限公司

2017 年度“中国原创游戏精品出版工程”拟入选作品名单						
序号	作品名称	类别	申报企业	研发企业 (团队、个人)	出版单位	运营企业
11	美职篮梦之队 3	移动游戏	上海萤决网络科技有限公司	上海萤决网络科技有限公司	上海蛙扑网络技术有限公司	上海蛙扑网络技术有限公司
12	大掌门 2	移动游戏	华东师范大学电子音像出版社有限公司	上海骏梦网络科技有限公司	华东师范大学电子音像出版社有限公司	北京玩蟹科技有限公司
13	五行天手游	移动游戏	天津电子出版社有限公司	深圳市创梦天地科技有限公司	天津电子出版社有限公司	深圳市创梦天地科技有限公司
14	野蛮人大作战	移动游戏	杭州电魂网络科技有限公司	杭州电魂网络科技有限公司	杭州电魂网络科技有限公司	杭州电魂网络科技有限公司
15	射雕英雄传手游	移动游戏	合肥完美世界网络技术有限公司	星云工作室	合肥完美世界网络技术有限公司	合肥完美世界网络技术有限公司
16	熊出没 4 丛林冒险	移动游戏	合肥乐堂动漫信息技术有限公司	程瑞秉	安徽新华电子音像出版社	合肥乐堂动漫信息技术有限公司
17	剑侠情缘贰网页版游戏软件	网页游戏	北京新娱兄弟网络科技有限公司	海南腾鼎科技有限公司	北京新娱兄弟网络科技有限公司	北京新娱兄弟网络科技有限公司
18	奔跑吧！赛尔号	移动游戏	北京幻方朗睿软件科技有限公司	深圳华彩云通科技有限公司	北京幻方朗睿软件科技有限公司	广州凌鑫达实业有限公司
19	胡莱三国 2	移动游戏	互爱互动（北京）科技有限公司	互爱（北京）科技股份有限公司	互爱互动（北京）科技有限公司	互爱互动（北京）科技有限公司
20	全民斩仙	移动游戏	互爱互动（北京）科技有限公司	广州互爱信息科技有限公司	互爱互动（北京）科技有限公司	互爱互动（北京）科技有限公司
21	九阳神功：起源	移动游戏	苏州蜗牛数字科技股份有限公司	苏州蜗牛数字科技股份有限公司	苏州蜗牛数字科技股份有限公司	苏州蜗牛数字科技股份有限公司

2017 年度“中国原创游戏精品出版工程”拟入选作品名单						
序号	作品名称	类别	申报企业	研发企业 (团队、个人)	出版单位	运营企业
22	剑与家园	移动游戏	上海莉莉丝网络科技有限公司	瀚述网络科技有限公司(上海)有限公司	上海科学技术文献出版社有限公司	上海莉莉丝网络科技有限公司
23	醉玲珑	移动游戏	上海众源网络科技有限公司	千层塔	上海众源网络有限公司	上海众源网络有限公司
24	梦想世界 3D 手游	移动游戏	天津电子出版社有限公司	广东利为网络科技有限公司	天津电子出版社有限公司	广东利为网络科技有限公司
25	《龙王传说-斗罗大陆 3（正版）》手机游戏软件 V1.0	移动游戏	北京掌趣科技股份有限公司	成都奇侠互娱科技有限公司	北京掌趣科技股份有限公司	北京掌趣科技股份有限公司
26	卧虎藏龙贰	移动游戏	北京神奇时代网络有限公司	北京神奇时代网络有限公司	金报电子音像出版中心	北京神奇时代网络有限公司
27	推拉英雄游戏软件 V1.0	移动游戏	厦门游力信息科技有限公司	厦门飞信网络科技有限公司	厦门游力信息科技有限公司	厦门游力信息科技有限公司
28	琅琊榜：风起长林	移动游戏	方圆电子音像出版社有限责任公司	祖龙（天津）科技有限公司	方圆电子音像出版社有限责任公司	祖龙（天津）科技有限公司
29	青云诀	移动游戏	上海游爱之星信息科技有限公司	海南元游信息技术有限公司	三辰影库音像出版社有限公司	上海游爱之星信息科技有限公司

根据上表，原创精品游戏中采取与有出版资质的出版社合作出版模式的游戏有 11 款，此外，采取与有出版资质的公司合作出版模式的游戏有 2 款。

其中，发行人的原创游戏《海滨消消乐》也列入精品工程公示名单。根据新广出发[2016]98 号文，对作品入选“游戏精品工程”的研发企业，总局和各地出版行政主管部门在其所研发游戏作品申报出版审批以及从事游戏运营业务申办网络出版服务许可时，提供优先安排，给予专门指导；时限为相关作品入选“游戏精品工程”公布之日起 2 年内。各级出版行政主管部门要通过多种渠道，大力宣传“游戏精品工程”及其入选作品、相关企业，扩大游戏精品影响力和工程示范作用。

### ③合作出版模式符合相关法律规定及前置审批程序

I、《关于移动游戏出版服务管理的通知》中广电总局关于游戏出版服务的具体要求

移动游戏出版服务，是指将移动游戏通过信息网络向公众提供下载或者在线交互使用等上网出版运营服务行为。本通知所称游戏出版服务单位是指取得广电总局网络出版服务许可，具有游戏出版业务范围的网络出版服务单位。

申请出版不涉及政治、军事、民族、宗教等题材内容，且无故事情节或者情节简单的消除类、跑酷类、飞行类、棋牌类、解谜类、体育类、音乐舞蹈类等休闲益智国产移动游戏，按照以下要求办理：

(i) 游戏出版服务单位按照《出版管理条例》、《网络出版服务管理规定》等要求，参照中国音像与数字出版协会制定的《移动游戏内容规范》，审核申请出版的移动游戏内容，填写《出版国产移动游戏作品申请表》，并在预定上网出版（公测，下同）运营至少 20 个工作日前，将此表及相关证照的复印件（一式两份）报送属地省级出版行政主管部门。

(ii) 省级出版行政主管部门收到申请材料后 5 个工作日内应完成下列工作：1.审核申请材料的完备性和准确性。2.符合要求的，一份申请材料和省级出版行政主管部门审核意见报广电总局，另一份由省级出版行政主管部门存档。3.不符合要求的，申请材料退回申请者并书面说明理由。

(iii) 广电总局收到省级出版行政主管部门报送材料 10 个工作日内，作出是否批准的决定，并将决定通知省级出版行政主管部门。省级出版行政主管部门接到广电总局批复意见后的 3 个工作日内，通知游戏出版服务单位。

(iv) 游戏出版服务单位取得批复文件后，应按批复文件要求，组织游戏上网出版运营，并在游戏上网出版运营后 7 个工作日内，向属地省级出版行政主管部门书面报告上网出版运营时间、可下载的地址、运营机构数量及主要运营机构名称和是否开放充值等出版运营情况；超过预定上网出版运营时间 20 个工作日仍不能上网出版的，应及时向属地省级出版行政主管部门书面说明理由。

根据上述规定，游戏出版服务单位取得批复文件后，应按批复文件要求，组

织游戏上网出版运营，并在游戏上网出版运营后 7 个工作日内，向属地省级出版行政主管部门书面报告运营机构数量及主要运营机构名称等出版运营情况，游戏出版服务单位与运营机构可为不同主体。

## II、广电总局关于出版国产网络游戏作品的审批指引

根据广电总局网站刊载的出版国产网络游戏作品的审批程序 (<http://www.sapprft.gov.cn/sapprft/contents/7063/293283.shtml>)，申请出版国产网络游戏作品的许可条件如下：

(i) 申报单位须具有电子出版物出版资质或互联网游戏出版资质；

(ii) 所申报的国产网络游戏作品已办理著作权登记手续或相关公证，或者能够提交游戏程序源代码，游戏原始著作权人须为中国公民或内资独资企业；

(iii) 游戏运营单位须具有《电信与信息服务业务经营许可证》（ICP 证）；

(iv) 游戏运营单位须具有《完备网络游戏防沉迷系统实名验证手续证明》（移动游戏、通过网络下载的单机游戏可不提交）。

根据上述规定，申请出版国产网络游戏作品时，申报单位需具备电子出版物出版资质或互联网游戏出版资质，游戏运营单位需提交《电信与信息服务业务经营许可证》（ICP 证），审批机关未要求游戏运营单位同时具备电子出版物出版资质或互联网游戏出版资质，游戏出版申报单位和运营单位可为不同主体。

根据保荐机构与发行人律师于 2018 年 1 月 18 日对北京市新闻出版广电局相关负责人员进行的访谈，其表示目前发行人通过与出版社合作的模式申请游戏版号，这种模式为行业里常见的业务模式，符合游戏出版及运营的相关规定，目前该业务合作模式仍可以持续。自 2014 年 1 月 1 日以来，该局未发现发行人存在违法违规情况，未对发行人做出过行政处罚或采取行政措施。

综上，发行人游戏上线运营已经取得必备资质，发行人就其游戏业务采取的合作出版模式在同行业上市公司中具有普遍性，在主管部门评选的中国原创精品游戏中具有普遍性，合作出版模式不违反《关于移动游戏出版服务管理的通知》、《国家新闻出版广电总局关于出版国产网络游戏作品的审批指引》等相关法规及游戏前置审批程序的要求。

## 2、发行人自行办理《网络出版服务许可证》的情况

虽然发行人与出版方保持了长期友好的合作关系，由出版方和发行人共同申报游戏的前置审批，但是为了进一步完善发行人自身的网络游戏产业链并减少对相关出版方的依赖性，发行人正在自行申办《网络出版服务许可证》。2017年10月25日国家新闻出版广电总局行政受理中心出具《行政许可申请受理通知书》（新出政许综[2017]1262号），发行人《网络出版服务许可证》的申请已通过形式审查。2017年11月23日，国家新闻出版广电总局下发新广出[2017]第396号批复，因发行人不符合《网络出版服务管理规定》第九条第四款规定的“有从事网络出版服务所需的内容审校制度”，未同意发行人的上述申请。发行人目前正在积极完善从事网络出版服务所需的内容审校制度，并承诺尽快再次向主管部门申请办理《网络出版服务许可证》。

根据保荐机构和发行人律师于2018年1月18日对北京市新闻出版广电局相关负责人进行的访谈，该负责人表示，自2014年1月1日以来，该局未发现发行人存在违法违规情况，未对发行人做出过行政处罚或采取行政措施。

综上，发行人游戏上线运营已经取得必备资质，发行人自身不具备《互联网出版许可证》，系委托有资质的出版机构对网络游戏内容进行共同审核，并将审读报告等申请文件报送省级出版管理部门，省级出版管理部门组织专家审读通过后上报请示到新闻出版总局审批，新闻出版总局核准出版后，配发游戏版号，发行人委托有资质的出版机构提供出版服务未违反《关于移动游戏出版服务管理的通知》的强制规定，发行人未自行取得《网络出版服务许可证》不影响现有业务。

### （四）主要合作方的相关情况

根据合作方提供的部分资料或保荐机构和发行人律师通过公开渠道查询的信息，发行人主要游戏的渠道合作方及其取得与公司合作相关的经营资质情况如下：

合作方	合作平台名称	增值电信业务经营许可证	网络文化经营许可证
东莞市讯怡电子科技有限公司	OPPO	粤 B2-20140205	粤网文 [2017]2820-441号
广东天宸网络科技有限公司	vivo	粤 B2-20150324	粤网文

合作方	合作平台名称	增值电信业务经营许可证	网络文化经营许可证
公司			[2017]6526-1577号
中移互联网有限公司	移动 MM	A2.B1.B2-20100001	粤网文 [2016]2664-539号
咪咕互动娱乐有限公司	咪咕游戏	苏 B2-20160260	苏网文 [2016]1274-038
天津多酷紫桐科技有限公司（曾用名“天津百度紫桐科技有限公司”）	百度	津 B2-20160019	津网文 [2017]5584-078号
深圳市腾讯计算机系统有限公司	腾讯	粤 B2-20090059	粤网文 [2017]6138-1456号

经查询信用中国（<http://www.creditchina.gov.cn/>）、国家企业信用信息公示系统（<http://www.gsxt.gov.cn/index.html>）、中国裁判文书网（<http://www.court.gov.cn/zgcpwsw>）、全国法院被执行人信息查询网站（<http://zhixing.court.gov.cn/search/>），截至本招股说明书签署日，上述合作方与发行人进行的游戏合作运营等业务没有违法违规记录，对发行人经营不存在重大不利影响。

## 八、发行人的特许经营权情况

截至本招股说明书签署日，发行人无特许经营权。

## 九、发行人的研发和技术

### （一）发行人的在研产品及进展情况

发行人坚持进行游戏的精品化自主研发。截至本招股说明书签署日，发行人共有 10 款在研游戏产品，具体情况如下：

序号	游戏产品代号	游戏类型	研发进展及简介	预计研发周期	预计研发完成时间
1	Hex	休闲益智类	该游戏为创新品类的休闲益智游戏，目前已经通过项目的预立项阶段，正在进一步丰富核心玩法，并就美术、技术世界观等方面做进一步打磨。	1-2 年	2018 年
2	Yummy	休闲益智类	该游戏为创新品类的休闲益智游戏，目前已经通过项目的立项阶段（包括基本的游戏世界观、人物设定、场景和玩法），	1-2 年	2018-2019 年



序号	游戏产品代号	游戏类型	研发进展及简介	预计研发周期	预计研发完成时间
			正在进一步打磨。		
3	Cupid	休闲益智类	该游戏目前已通过项目的预立项阶段，正在进一步丰富核心玩法，并就美术、技术世界观等方面做进一步打磨。	1-2 年	2018-2019 年
4	Reverse	RPG	该游戏正处于企划构想当中，将会是一款充分体现 Grimore 特色的 RPG 游戏。该游戏将由株式会社 Grimoire 开发，由 Happy Elements 株式会社进行发行。	1-2 年	2018-2019 年
5	TT	休闲益智类	该游戏为结合某知名卡通形象的休闲游戏。正在持续完善游戏基本玩法及世界观、建立角色、构建主要地图场景的过程中。目前已完成 Demo，正在测试调试中。	1-2 年	2018 下半年
6	Rhythm	休闲益智类	针对喜欢音乐和节奏类的群体设计的休闲益智游戏，核心玩法正在进一步打磨中。	6 个月	2018 下半年
7	Chef	休闲益智类	创新品类中国美食文化题材社交休闲游戏，该项目已经通过立项阶段，核心玩法、游戏系统和美术风格已经确定，正在开发中。	6 个月	2018 下半年
8	Meow	休闲益智类	针对年轻女性群体设计研发的创新品类休闲益智游戏，该项目目前在前期设计阶段，核心玩法已经确定，正在打磨故事背景和人物设定。	1-2 年	2019 年
9	JAM	RPG	该游戏为主要针对 20-30 岁男性用户的角色养成类 RPG 游戏，将继续延续发扬 HEKK 在 2D 插图及脚本制作方面的优势。目前正处于雏形开发阶段。	1-2 年	2019 年
10	chouchou	偶像类	该游戏为完全针对女性用户的游戏新作，以英雄为主题，主要面向轻量用户，将在吸收《Ensemble Stars!》架构和优点的基础上，探索向更高年龄层用户群体拓展的游戏产品。目前正处于核心玩法打磨阶段。	1-2 年	2019 年

## （二）最近三年研发费用占营业收入比例情况

报告期内，发行人的研发费用构成及占营业收入的比例如下表所示：

单位：万元

项目	2017 年	2016 年	2015 年
<b>研发费用构成</b>			
职工薪酬相关	12,932.13	12,249.90	10,391.61
外包费用	1,973.90	4,150.91	2,597.52
折旧和摊销	589.63	283.20	152.20

项目	2017年	2016年	2015年
差旅费	267.79	261.89	142.46
服务器租赁费用	46.25	21.76	15.12
办公费	217.80	211.53	44.52
其他	243.21	193.28	167.40
<b>研发费用合计（万元）</b>	<b>16,270.71</b>	<b>17,372.47</b>	<b>13,510.83</b>
<b>营业收入（万元）</b>	<b>226,413.46</b>	<b>184,913.72</b>	<b>111,944.72</b>
<b>研发费用占营业收入比例</b>	<b>7.19%</b>	<b>9.39%</b>	<b>12.07%</b>

报告期内，发行人收入主要来源于自研游戏产品运营，其高度重视游戏产品的自主研发，研发费用投入逐年提升。2015年、2016年及2017年，发行人研发费用分别为13,510.83万元、17,372.47万元及16,270.71万元；报告期内研发费用主要为相关职工薪酬、外包费用、折旧和摊销、服务器租赁费用等。发行人在研发领域持续进行高投入，有助于提升公司的核心竞争力、保证公司的持续盈利能力。

### （三）研发费用的项目情况

发行人按照游戏项目分类的研发费用情况如下：

单位：万元

游戏项目	上线时间	2017年	2016年	2015年
开心消消乐（移动版）	2014年2月	1,882.60	2,221.91	2,655.90
Ensemble Stars!	2015年4月	2,435.82	1,651.37	823.98
Merc Storia	2014年1月	1,064.46	852.16	1,443.22
开心水族箱（移动版）	2011年9月	1,301.64	1,172.01	1,228.72
海滨消消乐	2017年1月	1,391.33	741.45	-
其他	-	8,194.87	10,733.57	7,359.01
<b>研发费用合计</b>		<b>16,270.71</b>	<b>17,372.47</b>	<b>13,510.83</b>

发行人主要游戏项目均为已上线游戏，游戏上线后研发团队持续进行游戏版本的迭代更新、游戏内功能点及设置的优化以及新功能、新角色的研发，以保证游戏内容、视觉效果以及操作感的持续提升。报告期内，发行人主要游戏项目研发费用与收入、运营数据的配比情况如下：

游戏名称	项目	2017年度	2016年度	2015年度
开心消消乐（移动版）	研发费用（万元）	1,882.60	2,221.91	2,655.90
	游戏收入（万元）	145,817.58	114,423.06	65,147.15

游戏名称	项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
	月均付费账户数（万）	740.99	777.34	546.32
Ensemble Stars!	研发费用（万元）	2,435.82	1,651.37	823.98
	游戏收入（万元）	38,476.15	31,038.46	3,205.06
	月均付费账户数（万）	5.68	6.68	3.05
Merc Storia	研发费用（万元）	1,064.46	852.16	1443.22
	游戏收入（万元）	9,542.42	12,458.39	15,687.01
	月均付费账户数（万）	1.37	1.57	2.13
开心水族箱（移动版）	研发费用（万元）	1,301.64	1,172.01	1,228.72
	游戏收入（万元）	7,545.18	7,877.36	8,991.69
	月均付费账户数（万）	6.59	11.35	13.54

报告期内，《开心消消乐》（移动版）的收入金额稳定增加，月均付费账户数量上升后趋于稳定，发行人根据游戏实际需求对研发投入进行调整，研发费用呈现下降趋势；

《Ensemble Stars!》的收入金额以及研发费用均呈现增长态势，月均付费账户数快速增长后基本稳定在较高水平；

《Merc Storia》的收入金额及月均付费账户数均逐步下降，为了不断丰富游戏内容、将游戏打造成新的 IP，发行人相应增加了部分研发投入；

《开心水族箱》（移动版）的收入金额及月均付费账户数均逐步下降，研发费用基本保持稳定。

#### （四）发行人的研发实力

发行人专注于移动网络游戏的研发及运营，现已建立起稳定、优秀的研发及运营团队。公司的研运团队在网络游戏研发和运营领域具备丰富经验。截至 2017 年 12 月 31 日，公司员工总数 599 人，其中游戏研发及运营团队人员 465 人，占比 77.63%。

发行人已建立起专业的研发流程，形成了网络游戏产品的流程化开发制度。发行人的研发及运营体系具体情况如下所示：

##### 1、研发及运营体系设置

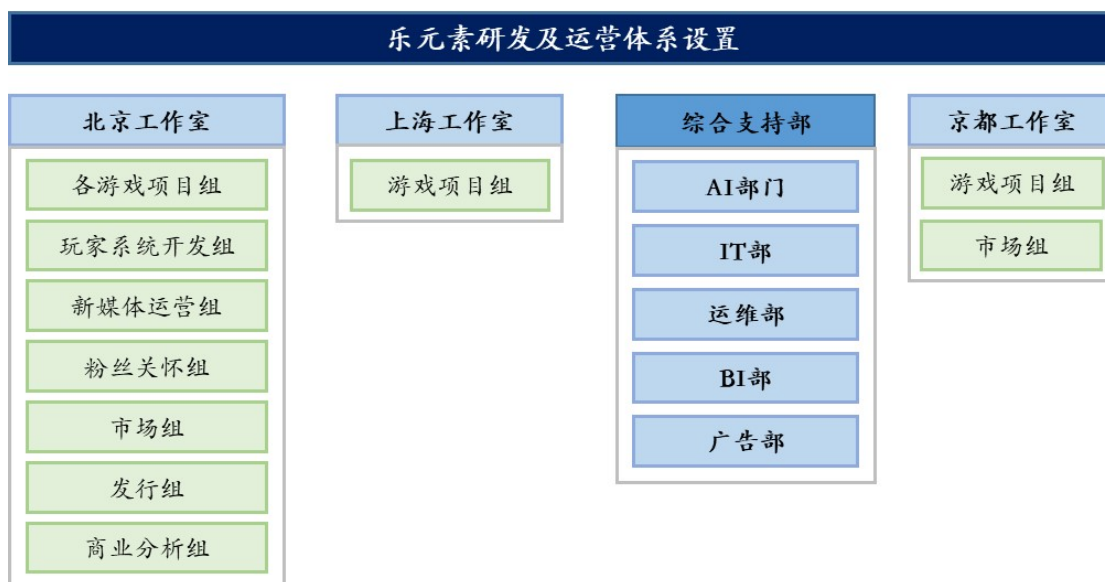
发行人的研运体系由中国研运团队及日本研运团队构成。中国研运团队主要由中国游戏研运专业人员构成，主要从事休闲益智游戏的开发及运营；日本研运

团队由日本当地的游戏研运人员组成，主要从事偶像类游戏、RPG 的开发。

公司根据自身组织结构、产品特点、目标用户特征，确定了研运一体的研发架构。研运一体的组织架构使得发行人的游戏研发人员及运营人员能够建立良性、共赢的协作及互动机制：游戏运营团队可以充分参与产品策划、制作、推广、上线运营等游戏前期研发过程，获取对游戏产品本身的充分理解；游戏研发团队可以及时从游戏运营团队处获取用户的建议与意见等反馈，并根据上述反馈及时对游戏进行优化和调整，提升用户游戏体验。

发行人的中国团队下设有不同游戏工作室，工作室下设有各游戏项目组。游戏项目组负责具体游戏的研发及运营，通常下设前端研发小组、后端研发小组及测试小组等；游戏工作室下还设有新媒体运营组、粉丝关怀组、市场组、发行组、商业分析组等支持组。游戏工作室外设有综合支持部，综合支持部下设 AI 部门、IT 部、运维部、BI 部、广告部等支持性部门。发行人的日本团队也依据游戏下设不同项目组，在项目组内部实行研运一体的设置形式；项目组外另有市场组等支持团队。

发行人研发体系架构详情如下图所示：



## 2、研发制度

公司现已建立专业的游戏产品研发流程（具体流程请参见本节“一、主营业务情况\（三）主要经营模式\1、游戏研运业务”），形成了游戏产品的流程化开发，

保证后续游戏产品的稳定供应。公司建立了游戏项目孵化器制度，鼓励新的产品创意并提供新游戏项目孵化所需的人力、财力、物力等资源支持；并设有商业分析、数据分析部门，为项目孵化提供行业、用户、产品数据分析。新游戏项目在孵化器中发展成熟并通过立项评审后，即可从孵化器中移出，正式立项，获得增加的预算及人员，成立正式项目组。

“孵化器→正式项目组”的研发制度为新的产品创意提供了发展的空间，在游戏研发项目孵化的前期过程中，商业分析、数据分析部门提供的支持也为新产品创意的茁壮成长提供了坚实的后盾，有利于公司持续为广大用户提供具备创新性的优质精品游戏。

### 3、核心技术人员情况

发行人已建立起稳定的研运团队，设立了良好的人才储备机制。发行人的核心技术人员主要来源于公司内部培养，在游戏研运领域均具备深厚经验。根据核心技术人员提供的简历调查表及其说明与承诺，核心技术人员均自公司创立之初即加入，均任职7年以上，部分核心研发团队成员为公司创始团队成员，对公司具备较高的认同感及较强的归属感，与公司文化、工作氛围较为契合。报告期内，公司的核心技术人员保持稳定，未发生变化。

核心技术人员情况具体如下所示：

序号	姓名	国籍	性别	出生年月	学历	任职公司	职位	任职时间
1	凌聪	中国	男	1977年3月	本科	发行人	副总经理，首席技术官	7年
2	甘玉磊	中国	男	1985年12月	本科	发行人	副总经理	7年
3	张启智	中国	男	1986年2月	本科	发行人	监事会主席	7年

凌聪、甘玉磊及张启智的任职情况等简要介绍请参见“第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员\一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员简介\（四）核心技术人员”。根据发行人上述核心技术人员出具的承诺，发行人核心技术人员均已从原单位离职，其与原单位不存在劳动争议、纠纷或潜在纠纷。

### 4、技术优势

发行人深耕网络游戏研发领域多年，尤其在休闲益智游戏领域具备深厚经验

和突出优势。发行人的技术优势主要体现在：

#### （1）健康的游戏研发理念

自成立以来，发行人始终秉持“Make The World Happy!（让世界更欢乐）”的经营宗旨以及“做让每个人都喜欢玩的游戏”的创业理想，致力于开发出健康益智、适应更广泛用户群体的游戏产品。这一研发理念的优势主要体现在：

##### ①休闲益智游戏能够为更广大用户提供轻度、健康的游戏体验

休闲益智游戏玩法简单，适合于受教育程度、年龄跨度广泛的用户群体，男女老少皆可随时畅玩，受众范围广泛。单局休闲益智游戏用时较短，用户可利用通勤、等待等碎片化时间获得畅快的游戏体验。此外，休闲益智游戏通常设计有一定的简单逻辑或规则，要求用户进行适当的计算和思考以完成游戏任务，给用户带来了益智健康的游戏体验。

##### ②偶像类游戏以努力、成长为核心主线为用户提供快乐

偶像类游戏通常以努力、成长的主题为游戏主线，游戏目标核心通常是虚拟偶像或偶像组合的培养过程。该类游戏通常设计有乐观积极的游戏角色，并为角色赋予追求梦想、不懈努力最终成为最强偶像的人物属性，结合游戏中的日常训练、团队合作及竞争比拼等正能量情节，充分揭示虚拟偶像的多维度角色魅力，给用户带来不一样的游戏体验。

#### （2）专业的产品研发流程

发行人已设立专业的游戏研运流程制度（具体参见本节“一、主营业务情况\（四）主要产品及服务的流程图\1、游戏研运业务），对于网络游戏产品的立项、开发、版本更新及运营等方面均建立了明确的流程规范，充分确保网络游戏产品的流程化开发和后续优质网络游戏产品的稳定供应。发行人还建立了游戏孵化器制度，鼓励新的产品创意并提供新游戏项目孵化所需的人力、财力、物力等资源支持以及商业分析、数据分析部门的数据分析支持。新游戏项目在游戏孵化器中发展成熟并通过立项评审后，即可从游戏孵化器中移出，正式立项，获得增加的预算及人员，成立正式项目组。“孵化器→正式项目组”的研发制度为新的游戏产品创意提供了发展的空间，在游戏研发项目孵化的前期过程中，商业分析、数

据分析部门提供的支持也为新产品创意的茁壮成长提供了坚实的后盾，有利于公司持续保持创造活力，为广大用户不断提供具备创新性的优质精品游戏产品。

### （3）休闲益智游戏领域的技术积淀

发行人在游戏行业深耕多年，尤其在移动端休闲益智游戏研发领域具备扎实基础和突出经验。根据 TalkingData《2016 年移动游戏行业报告》，2016 年 12 月，休闲益智游戏等轻度游戏是移动网络游戏形态分布中占据月活跃用户最多的游戏形态。休闲益智游戏是游戏市场的重要组成部分，用户对休闲益智游戏产品具备较大需求。

①乐元素具备开发长生命周期、大用户量级、高用户活跃度的精品休闲益智游戏的专业能力：乐元素在休闲益智游戏市场深耕多年，目前已拥有《开心消消乐》、《开心水族箱》等跨移动端、网页端的优秀休闲益智游戏产品：《开心消消乐》（移动版）为深受广大用户喜爱的国民游戏，是 2016 年度活跃用户规模最大、用户活跃率最高、用户黏性最强的休闲益智游戏产品。《开心水族箱》（网页版）上线运营已超过 8 年，展现出了较长的生命周期。上述成功事例均反映出，发行人具备开发长生命周期、大用户量级、高用户活跃度的精品休闲益智游戏的专业能力。

②乐元素拥有在休闲益智游戏领域成功经营多年所积累下的行业理解及实践经验，难以被其他竞争对手所复制：经过在休闲益智游戏领域多年的经营和探索，发行人对休闲益智游戏用户的用户需求形成了深刻的洞见，并由此形成了休闲益智游戏研发相关的方法论，在游戏关卡玩法设计、游戏挑战难度与成就感的平衡、用户社交关系的构建及加强、付费点设置、研发更新节奏把握、用户关怀等游戏研运领域拥有独到理解，致力于为用户持续提供高品质的游戏体验和优质的运营服务。发行人可在已掌握的休闲益智游戏核心玩法基础上锐意进取、不断创新，推出系列化游戏产品并探索新的游戏运营推广方式。发行人在休闲益智游戏领域成功经营多年所积累下的行业理解及实践经验难以被其他竞争对手所复制。

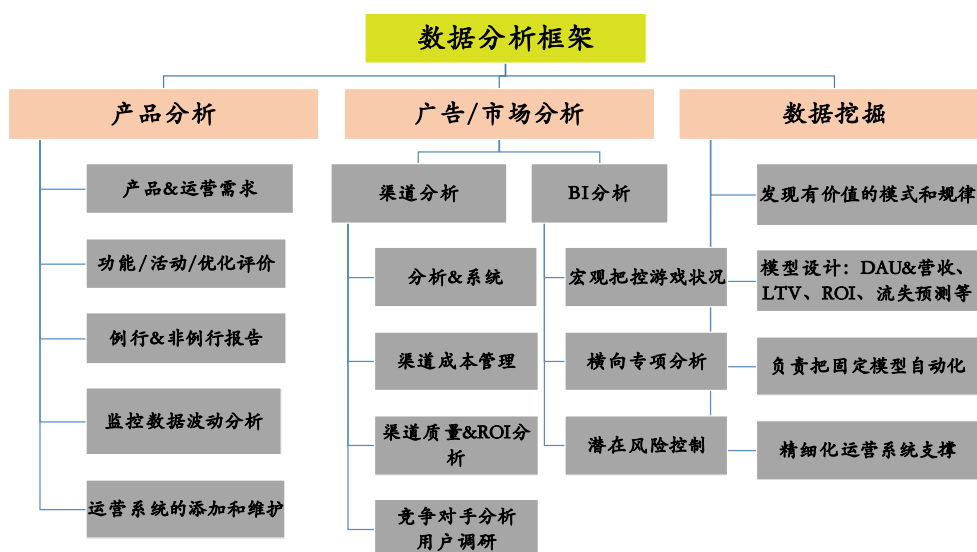
### （4）大量数据积累

2017 年，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数达 1.21 亿，每天用户行

为数据超过 1.5TB。大量的用户行为记录提供了高价值的大数据集合，提供了具备宝贵价值的大数据分析基础。

### （5）强大的后台数据分析能力

发行人设置有独立的数据分析部门 BI 部门，能够为游戏研运提供多维度的数据分析，为游戏项目组在游戏研运过程中进行决策提供专业的技术支持。发行人的 BI 部门已建立起全面、有效的数据分析框架，具体如下所示：



BI 部门可围绕产品分析、广告/市场分析、数据挖掘 3 个维度为游戏研发提供数据分析支持：（1）产品分析：根据游戏产品或运营过程的具体需求，对产品功能实现及优化情况、运营活动效果进行评价；实时监控产品数据波动并进行分析，为游戏运营系统的添加和维护提供决策参考；（2）广告/市场分析：针对不同渠道进行分析，分析内容包含渠道成本、渠道管理、渠道质量以及竞争对手分析等；同时也进行宏观层面分析：宏观把握游戏状况、针对相关主题进行专项分析，提示潜在风险；（3）数据挖掘：对各游戏、关卡节点等积累下的运营数据进行挖掘分析，引入活跃用户数、营业收入、流失预测等多因子模型，探索发现有价值的模式及规律，为项目组研发提供参考与启发。



## 十、发行人的境外经营及境外资产情况

### （一）境外经营的情况

报告期内，发行人的营业收入按地域分类如下所示：

单位：万元

地区	2017年		2016年		2015年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
中国大陆	158,355.36	69.94%	123,922.93	67.02%	74,972.78	66.97%
日本	58,587.96	25.88%	49,397.44	26.71%	20,853.83	18.63%
台湾地区	8,894.82	3.93%	10,850.30	5.87%	15,225.61	13.60%
其他	575.33	0.25%	743.05	0.40%	892.50	0.80%
<b>合计</b>	<b>226,413.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>184,913.72</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,944.72</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，境外业务主要通过日本子公司 Happy Elements 株式会社、Happy Elements Asia Pacific 株式会社开展。发行人的境外营业收入主要来自日本地区；来自其余境外地区的营业收入占比较低。

Happy Elements 株式会社主要在日本当地从事网络游戏研发及运营，Happy Elements Asia Pacific 株式会社为发行人日本业务的管理总部，主要从事日本地区综合管理及 IP 开发业务。其余境外子公司具体经营情况请参见本节“十、发行人的境外经营及境外资产情况\（三）境外业务开展的具体模式”。

### （二）境外资产的情况

报告期内，发行人的境外资产主要为境外子公司的货币资金及电子设备、办公家具等固定资产、软件等无形资产。

### （三）境外业务开展的具体模式

公司境外业务开展具体模式主要包括：

#### 1、境外网络游戏产品的研发及运营、游戏 IP 的综合运营

发行人子公司 Happy Elements 株式会社及株式会社 Grimoire 主要在日本当地从事移动网络游戏产品的自主研发及运营，主要通过苹果应用商店及 Google

Play 应用商店向用户发布游戏产品，其业务的盈利模式与中国境内网络游戏产品的盈利模式相同，均主要为游戏运营收入，盈利模式具体情况请参见“第六节 业务和技术\一、主营业务情况\（三）主要经营模式\1、游戏研运业务”。

此外，Happy Elements 株式会社也对其自研游戏产生的 IP（《Ensemble Stars!》虚拟偶像 IP）进行综合运营，盈利模式包含 IP 特许权使用收入、周边商品销售收入等，盈利模式具体情况请参见“第六节 业务和技术\一、主营业务情况\（三）主要经营模式\2、原创 IP 业务”。

## 2、境内网络游戏产品的境外发行及运营

发行人通过乐元素香港、乐元素控股（开曼）、乐元素卢森堡在境外发行代理的第三方网络游戏产品。该业务模式下，发行人通过在境外代理发行第三方研发的网络游戏产品获取游戏运营收入，盈利模式具体情况请参见“第六节 业务和技术\一、主营业务情况\（三）主要经营模式\1、游戏研运业务”。

根据境外律师出具的法律意见书，发行人在境外的业务经营符合当地的法律规定，具体内容如下：

截至本招股说明书签署日，发行人日本子公司 Happy Elements 株式会社及株式会社 Grimoire 主要在日本当地从事移动网络游戏产品的自主研发及发行运营，Happy Elements 株式会社也从事对其自研游戏产生的 IP（《Ensemble Stars!》虚拟男子偶像团体）综合运营，发行人通过乐元素香港、乐元素控股（开曼）、乐元素卢森堡以授权运营和合作运营等形式在境外发行及运营发行人中国团队研发的网络游戏产品及代理的第三方网络游戏产品。

根据金杜律师事务所·外国法共同事业于 2018 年 3 月 1 日出具的法律意见书，Happy Elements 株式会社已合法履行资金结算法项下的备案程序，该等程序合法，除此之外没有针对 Happy Elements 株式会社主要从事业务的特别的监管部门，也不存在为开展主要从事业务所必需的许可、核准、审批等特殊手续。Happy Elements 株式会社经营范围内的业务符合日本法律规定且符合合规要求。

根据金杜律师事务所·外国法共同事业于 2018 年 3 月 1 日出具的法律意见书，关于株式会社 Grimoire 进行的主要业务不存在所需许可、核准、审批等特殊手

续。株式会社 Grimoire 经营范围内的业务符合日本法律规定且符合合规要求。

根据金杜律师事务所·外国法共同事业于2018年3月1日出具的法律意见书，Happy Elements Asia Pacific 株式会社开展主要业务无需许可、核准、审批等特殊手续。Happy Elements Asia Pacific 株式会社经营范围内的业务符合日本法律规定且符合合规要求。

根据李伟斌律师行于2018年3月26日出具的法律意见书，乐元素香港拥有完全的权利、能力和行为能力，其所从事的经营活动符合香港法律的规定，就该等经营活动，无需额外获得香港政府的其他授权、审批、许可、登记、备案。

根据 Walkers 于2018年3月6日出具的法律意见书，根据开曼群岛法律规定，乐元素控股（开曼）经营业务无需获得任何开曼群岛的政府机构的同意或许可。

根据 GSK Luxembourg SA 于2018年3月14日出具的法律意见书，境外律师从乐元素卢森堡的确认函中了解到，除了经营许可证所授权的活动之外，乐元素卢森堡未参与任何其他商业活动或工艺活动。境外律师认为，乐元素卢森堡已经取得在卢森堡合法经营其确认函所述业务所必要的经营许可证。

根据金杜律师事务所·外国法共同事业于2018年3月1日出具的法律意见书：Miniascape 株式会社主要从事的业务不存在许可、核准、审批等特殊手续。Miniascape 株式会社的经营范围中的事项符合日本法律法规且符合合规要求。

根据 Jun Wang & Associates, P.C. 于2018年3月1日出具的法律意见书，截至该法律意见出具日，据境外律师实际所知的情形，Happy Windmolen Inc. 尚未实际开展业务，因此并不存在所需的业务许可或批准。

根据 Jun Wang & Associates, P.C. 于2018年2月8日出具的法律意见书，Happy Algorithm Inc. 未开展任何实际业务，因此公司无需办理任何特许权、许可证、执照以及任何类似授权。

#### （四）境外市场经营风险

截至本招股说明书签署日，发行人主要在中国大陆及日本地区开展业务经营，在东京、京都等地均设立有子公司。2015年、2016年及2017年，发行人来

自中国大陆以外地区的营业收入分别为 36,971.94 万元、60,990.79 万元及 68,058.11 万元，占同期营业收入的比重分别为 33.03%、32.98%及 30.06%。为提升境外业务经营水平和盈利能力，发行人在日本地区组建了独立的游戏研发及运营团队，上述团队主要由日本本土员工构成，对当地政治文化环境、行业情况、市场形态及消费者需求均有充分理解。

在境外开展业务和设立机构需要遵守所在国家和地区的法律法规，尽管公司长期以来积累了丰富的境外经营经验，但如果境外业务所在国家和地区的法律法规、税收政策或产业政策发生变化，将可能给公司境外业务的正常开展和持续增长带来不利影响。

#### （五）保荐机构、申报会计师执行的境外收入真实性核查情况

针对发行人的境外收入情况，保荐机构、申报会计师采取下述方法对发行人境外收入真实性进行了核查：

报告期内，发行人中国大陆以外地区的收入主要来源于游戏运营业务，具体收入分类情况如下所示：

收入类型	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额 (万元)	占比	金额 (万元)	占比	金额 (万元)	占比
游戏运营收入	63,402.67	93.16%	57,584.14	94.41%	36,115.39	97.68%
IP 运营相关收入	4,655.44	6.84%	3,406.65	5.59%	856.55	2.32%
<b>中国大陆以外地区收入合计</b>	<b>68,058.11</b>	<b>100.00%</b>	<b>60,990.79</b>	<b>100.00%</b>	<b>36,971.94</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，发行人的游戏运营收入主要来自于《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）四款游戏，上述游戏作为发行人精心打造的优质游戏产品，上线以来运营表现优异。2015 年、2016 年及 2017 年，上述游戏营业收入合计分别为 93,030.91 万元、165,797.27 万元及 201,381.34 万元，占发行人同期营业收入比重分别达到 83.10%、89.66% 及 88.94%。上述四款主要游戏产品中，《Ensemble Stars!》及《Merc Storia》由发行人的日本子公司 Happy Elements 株式会社自主研发，主要在日本地区进行运营；《开心消消乐》（移动版）及《开心水族箱》（移动版）由发行人境内团队研发，主要在中国大陆地区进行运营，来自中国大陆以外地区的收入较少。结合上

述情况，中介机构主要针对《Ensemble Stars!》及《Merc Storia》两款游戏产品对发行人境外收入的真实性执行了核查程序，具体如下：

核查手段及获取证据说明	具体核查对象/核查范围	核查结论
一、通过实地走访等手段，核查《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》相关的境外主要经营实体的实际经营情况		发行人的境外主要经营实体经营情况良好、真实；报告期内税收、社保缴纳情况正常；与主要供应商等合作方的合作关系具备商业合理性，合作情况良好、真实
1、走访实际经营场所，核查 Happy Elements 株式会社日常经营情况。	走访地点：《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》的研发及运营主体——Happy Elements 株式会社位于日本京都的实际经营场所	报告期内，Happy Elements 株式会社日常经营情况良好、真实
2、通过访谈了解 Happy Elements 株式会社业务经营情况、管理流程、发展前景等，并对其财务管理流程、内部控制制度等相关情况进行核查了解。	访谈对象：Happy Elements 株式会社 CEO 新井元基、财务管理人员	报告期内，Happy Elements 株式会社日常经营情况良好、真实，财务管理流程、内部控制制度情况良好、有效
3、走访日本法务局，开具 Happy Elements 株式会社在法务局登记的工商经营资料，对其设立情况、业务经营情况及管理层设置等情况进行核查。	走访地点：日本法务局	报告期内，Happy Elements 株式会社日常经营情况良好、真实
4、走访 Happy Elements 株式会社开户的商业银行，获取其报告期内的银行流水，对其资金流动情况、业务经营真实性进行核查及验证。	走访地点：Happy Elements 株式会社日本开户银行	报告期内，Happy Elements 株式会社日常经营情况良好、真实
5、获取 Happy Elements 株式会社报告期内的纳税资料及相关凭证，对纳税资料记载的营收状况、缴税情况、实际税率等进行核查。	获取日本税务署出具的《纳税证明书》	报告期内，Happy Elements 株式会社在日本地区均按当地法律法规及税率规定缴纳税金，实际缴纳的消费税率为 8%、企业所得税率则达到约 33.8%，整体赋税率超过 40%
6、获取 Happy Elements 株式会社报告期内为员工在日本当地缴纳社会保险的相关资料凭证，对 Happy Elements 株式会社实际雇用员工情况进行核查及验证。	日本公司员工社保缴纳资料、日本员工工资薪酬情况	报告期内，Happy Elements 株式会社报告期内雇佣员工情况真实
7、走访日本法务局，开具 Happy Elements 株式会社主要供应商及合作伙伴的工商登记资料；走访 Happy Elements	走访地点：日本法务局及主要供应商、业务合作伙伴的经营场所	报告期内，Happy Elements 株式会社业务真实、良好，主要供应商多为业内知名公司，具备良

核查手段及获取证据说明	具体核查对象/核查范围	核查结论
株式会社的主要供应商、业务合作伙伴等，对 Happy Elements 株式会社的业务真实性以及与主要供应商、业务合作伙伴的合作情况进行核查及验证。	访谈对象：株式会社 Cyber Agent、株式会社 Cyber Z、株式会社 Asatsu DK、株式会社博報堂、株式会社 Adways、NHN Techorus 株式会社等	好的公信力和行业地位；Happy Elements 株式会社与主要供应商、业务合作伙伴的合作关系具备商业合理性，双方合作及业务开展情况真实、良好
8、走访《Ensemble Stars!》IP 周边衍生品的线下销售场所，核查《Ensemble Stars!》IP 在日本当地的影响力。	走访地点：位于日本东京池袋地区的 Animate 商场等各类线下动漫产品销售场所。	《Ensemble Stars!》IP 周边衍生品在 Animate 等日本动漫产品专门销售机构均有售出，其周边商品展销柜台具有一定规模，选购相关周边商品的客户主要系该游戏 IP 的目标用户——日本女性群体。《Ensemble Stars!》IP 在日本当地具备一定的影响力
9、独立进入日本线上购票系统购票并实地参与《Ensemble Stars!》二周年纪念线下演出，核查《Ensemble Stars!》在日本地区的影响力。	走访地点：于日本千叶县海滨幕张的 Makuhari Messe 场馆举办的《Ensemble Stars!》二周年纪念线下演出现场	《Ensemble Stars!》二周年纪念线下演出门票销售火爆，采用线上认购并随机摇号配售的方式进行售票。保荐机构、审计师等中介机构登记认购 10 余张门票，最终获配 2 张。中介机构现场参与了《Ensemble Stars!》近 8,000 人参加的二周年纪念线下演出活动，验证了《Ensemble Stars!》在日本女性用户群体中的突出影响力
<b>二、会计账务处理核查</b>		<b>发行人与境外收入相关的会计账务处理准确、真实</b>
1、了解、测试并审核发行人的内部控制流程。	申报会计师对发行人日本公司进行内控测试；对日本公司的 IT 系统控制进行测试。	安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）出具了安永华明（2018）专字第 61201075_B01 号《内部控制审核报告》，认为发行人于 2017 年 12 月 31 日在上述内部控制评估报告中所述与财务报表相关的内部控制所有重大方面有

核查手段及获取证据说明	具体核查对象/核查范围	核查结论
		效地保持了《企业内部控制基本规范》(财会[2008]7号)建立的与财务报表相关的内部控制
2、结合发行人境外收入对应的业务模式,核查其收入确认政策的合理性。	了解发行人境外收入、特别是游戏收入的情况,合作模式,道具类型,同行业公司的收入确认政策	发行人收入确认政策合理
3、就发行人境外收入相关的各期发生额实施函证程序,对于不回复函证的 Apple Inc.、Google Inc.等 Happy Elements 株式会社主要合作的游戏渠道/平台执行替代程序,登录上述游戏渠道/平台的数据对账后台,获取其每月提供予 Happy Elements 株式会社的对账结算数据,与 Happy Elements 株式会社的银行流水、会计记账凭证等相互核对;抽查境外来自境外主要游戏渠道\平台销售收入的收款凭证及收款银行流水,对来自主要游戏渠道\平台的销售收入回款情况进行核查,并与账载收入进行核对。	对境外主要客户进行函证、登录平台对账系统检查核对,核对会计记账及发行人银行流水	Apple Inc.、Google Inc.等主要游戏渠道/平台具备较好的公信力,并且为其合作的各游戏运营商均提供了完善的后台业务数据查询系统,分成款项也按固定周期自动结算,后台系统数据真实可靠。Apple Inc.、Google Inc.均根据对账金额向发行人实际支付分账款项,发行人的会计记录与对账情况一致,会计记录准确、真实
4、查阅发行人及 Happy Elements 株式会社等子公司与境外业务相关的主要业务合同或合作协议,复核分成结算等合同约定条款与合作的游戏渠道/平台提供的对账单据、发行人账载收入是否一致。	对发行人境外收入进行复算验证	发行人的会计记录与对账情况一致,与业务合同、合作协议中约定的分成比例一致,会计记录准确、真实
<b>三、IT 系统核查</b>		<b>发行人收入记录可靠</b>
1、访谈了解并获取发行人与 IT 系统相关制度和流程文档的方式,对公司主要运营系统和财务系统的 IT 内控管理流程执行穿行测试和控制测试,对发行人 IT 内控制度设计的有效性及管理流程执行的有效性进行测试。	具体测试的管理流程包括且不限于:程序变更管理、操作系统和数据库变更管理、密码管理、特权账号管理、账号权限管理、数据修改管理、物理访问管理、IT 一般运维管理	发行人的 IT 内控制度设置及管理流程执行均具备有效性
2、获取相关数据和文档,对发行人主要运营系统和财务系	具体测试的应用控制点包括且不限于:运营	发行人的主要运营系统和财务系统能够有效支



核查手段及获取证据说明	具体核查对象/核查范围	核查结论
统关键的 IT 应用控制进行功能测试,对发行人主要运营系统和财务系统支持相关业务及财务流程开展的有效性进行测试机验证。	系统能否准确记录关键运营数据、运营系统间能否完整准确地传输运营数据、运营系统能否准确统计收入确认所需的运营数据、运营系统的关键业务权限设置是否适当	持相关业务及财务流程的开展
3、访谈了解并获取相关制度和流程文档,对公司已实施的数据质量管控体系执行穿行测试和控制测试。	具体测试的管理流程包括但不限于:游戏系统根据终端设备号信息限制用户异常注册行为的管理流程;游戏系统自动与第三方平台交互以效验订单真实性的管理流程;公司通过数据挖掘等方式执行排查,确认后通过广告部内部审批流程对渠道商执行扣款或对违规用户执行账号封停的管理流程;公司根据既定规则每天执行数据质量监控,对存在异常的数据进行跟进处理的管理流程	公司已实施的数据质量相关管控体系及管理流程具备有效性
4、使用专用核查账号独立进入后台数据库进行核查,对游戏运营数据、财务数据等进行数据分析。	具体执行的数据分析包括且不限于:指标异常波动分析;数据间匹配性分析;数据趋势分析;充值金额分布、地域分布和方式分布分析;第三方指标匹配性分析;运维数据分析	发行人的游戏运营数据及财务数据具备合理性
<b>四、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》运营情况及用户真实性核查</b>		报告期内,《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》的月付费账户数、月活跃账户数等运营数据的波动趋势与其月度充值流水数据波动趋势基本匹配;付费用户具备真实性
1、通过 App Annie 等游戏行业第三方数据监测机构或行业报告等公开信息查询及验证游戏产品在报告期内的运营情	游戏产品:《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》	《Ensemble Stars!》为 App Annie 日本地区 2016 年度 iOS 畅销榜第 15 名;曾获日本《FAMITSU》

核查手段及获取证据说明	具体核查对象/核查范围	核查结论
况。		杂志评选 2015 年度新秀奖; 还曾取得日本地区苹果应用商店畅销榜第 1 名的成绩; 《Merc Storia》曾获 Google Play 评选日本地区“最佳幻想类游戏”
2、取得游戏产品的运营数据, 核查月充值流水与月活跃账户数、月付费账户数等运营数据的匹配关系, 核查月充值流水、ARPU 值、ARPPU 值等是否存在异常波动情况。	游戏产品: 《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》 核查范围: 《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》 月度运营数据, 包含月末累计注册账户数、月活跃账户数、月付费账户数、月充值流水、ARPU 值、ARPPU 值等	《Ensemble Stars!》及《Merc Storia》的月充值流水变动趋势与月活跃账户数、月付费账户数变动趋势基本匹配, 不存在突增、突降等异常变化情况; ARPU 值、ARPPU 值等有所波动但不存在异常变化情况; 《Ensemble Stars!》及《Merc Storia》的游戏数据质量、完整性较好
3、使用专用核查账号独立进入后台数据库进行核查, 对包括《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》在内的主要游戏产品的付费用户行为进行数据分析。筛选出风险较高的目标用户样本池, 并进行后续分析。	具体分析包括且不限于: 对于目标样本池账户数量占整体付费账户数比例进行分析, 对于目标样本池账户的累计充值金额与累计登录天数、虚拟货币留存与累计充值金额、用户游戏等级与累计登录天数进行散点图分析, 查看是否存在显著偏离; 对于样本池用户充值时间段分布复核是否符合正常用户充值行为; 对于目标样本池用户是否存在充值一致性和聚集性进行分析	风险较高的目标用户样本池中的用户行为系正常用户行为
4、获取充值金额位居前列的账户名单、客服记录(第三方客服外包服务公司的游戏账户客服记录)、行为数据信息, 并核查是否存在异常情况, 获取的游戏行为数据包含: 历次充值时间、金额、订单号等。	游戏产品: 《Ensemble Stars!》核查范围: 《Ensemble Stars!》充值前 1,000 大账户的客服记录或行为数据情况。	高充值用户不存在异常, 其高充值行为主要因参与游戏内运营活动等, 具备真实性及合理动机

核查手段及获取证据说明	具体核查对象/核查范围	核查结论
	《Merc Storia》核查范围：《Merc Storio》充值前 500 大账户的客服记录或行为数据情况。	
5、第三方客服系统记录验真：获取自第三方外包客服公司的客服系统中抓取的客服记录，将客服系统中记录的、曾与客服互动并沟通游戏相关问题的账户 ID 与游戏付费账户 ID 进行比对验真。	游戏产品：《Ensemble Stars!》 核查范围：自第三方客服外包公司 Zendesk <sup>75</sup> 的客服系统中抓取的客服记录	截至 2017 年 5 月，有过客服咨询记录的《Ensemble Stars!》付费账户充值金额占该游戏总充值的比例约达 31%

<sup>75</sup> Zendesk 成立于 2007 年，主要为客户提供 SaaS 客服平台等服务，已于纽约证券交易所上市，股票代码 ZEN。

综上，经核查，保荐机构、申报会计师、律师认为：发行人的境外主要经营实体经营情况良好、真实；报告期内税收、社保缴纳情况正常；与主要供应商等合作方的合作关系具备商业合理性，合作情况良好、真实。发行人与境外收入相关的会计账务处理准确、真实，收入记录可靠；境外运营的主要游戏产品《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》的月付费账户数、月活跃账户数等运营数据的波动趋势与其月度充值流水数据波动趋势具备匹配性，付费用户具备真实性。根据境外律师出具的法律意见书，发行人在境外的业务经营合法合规。

#### （六）运营数据缺失的相关情况

除发行人日本子公司游戏产品《Merc Storia》在申报期内，存在 2015 年 8 月以前的部分新增注册用户和活跃用户运营数据的缺失外，其余发行人主要游戏的运营数据均进行了保存。

《Merc Storia》申报期期初数据缺失，缺失原因为《Merc Storia》在日本上线运营之初，发行人按照当地行业习惯，对于非核心运营数据，并未做长期保存，而是保存一定时间后，后续数据会覆盖前期数据，滚动保存一定期间的非核心运营数据，满足发行人游戏项目组运营游戏的分析需求即可。《Merc Storia》报告期期初缺失的数据，有第三方数据平台记录的相应数据予以补充，且《Merc Storia》的核心运营数据——用户充值数据，发行人报告期内均予以记录保存。

发行人报告期期初《Merc Storia》部分非核心运营数据的缺失，不影响财务报表的可靠性，不构成原始凭证的遗失，不表明发行人内部控制制度存在重大缺陷。

## 十一、发行人冠名“科技”的依据

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，现已具备较强的自主研发及运营能力，已经成为领先的移动网络游戏研运企业。自成立以来，发行人及其子公司持续重视技术创新能力的保持和发展，在技术创新和产品开发上取得了多项成果。截至 2017 年 12 月 31 日，公司已拥有 76 项计算机软件著作权、119 项美术作品著作权；公司的竞争优势及地位请参见本节“三、发行人在行业中的竞争地位”。因此，公司名称冠名“科技”字样。

## 十二、发行人维持持续盈利能力的相关措施

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营。2015年、2016年及2017年，发行人游戏运营收入占其营业收入比重分别达99.23%、98.07%及97.71%，游戏运营收入系发行人最主要的收入来源，广大游戏用户即发行人的主要客户。发行人主要通过业内主要游戏渠道/平台合作开展游戏产品合作运营的形式为广大游戏用户提供优质游戏产品和服务。

自成立以来，发行人始终秉持“Make The World Happy!（让世界更欢乐）”的经营宗旨以及“做让每个人都喜欢玩的游戏”的创业理想，致力于开发出健康益智、适应更广泛用户群体的游戏产品，因此报告期内发行人的游戏产品以休闲益智游戏及偶像类游戏等轻度游戏产品为主，用户群体受教育程度、年龄跨度广泛。

当前网络游戏行业持续发展，市场逐步进入成熟期，集中度进一步提升，“强者愈强”的马太效应显著。具备强大研发能力、对用户心理具备深刻理解的游戏厂商在市场中将占据有利地位。发行人具备突出的研发实力，在休闲益智游戏、偶像类游戏等领域具备深厚优势和成功经验。发行人已采取多重措施维持公司持续盈利的能力，相关措施具备合理性和可行性。具体分析如下：

### （一）发行人的游戏产品类型健康益智、有利于长期经营

发行人游戏产品类型以休闲益智游戏及偶像类游戏等轻度游戏为主。休闲益智游戏玩法简单，适合于受教育程度、年龄跨度广泛的用户群体，男女老少皆可随时畅玩，受众范围广泛。休闲益智游戏单局用时较短，用户利用通勤、等待等碎片化时间即可获得畅快的游戏体验。此外，休闲益智游戏通常设计有一定的简单逻辑或规则，要求用户进行适当的计算和思考以完成游戏任务，给用户带来了益智健康的游戏体验。偶像类游戏则通常以努力、成长的主题为游戏主线，游戏的核心目标和任务通常是通过不懈训练、层层比赛培养虚拟偶像或偶像组合。该类游戏通常设计有性格鲜明的游戏角色，并为角色赋予追求梦想、不懈努力，力争成为最强偶像的人物属性，结合游戏中设置的日常训练、团队合作及竞争比拼等正能量情节，充分揭示虚拟偶像的多维度角色魅力，给用户带来不一样的游戏体验。

发行人的休闲益智游戏产品及偶像类游戏产品核心玩法简单、经典、健康、益智，在游戏时长及付费设置等方面均具备“小而美”的轻度特征，对用户时间、精力占用较少。以《开心消消乐》（移动版）为例，该游戏采用单局游戏占用时长较短的持续通关模式，并通过精力值等设置阻碍用户在游戏中连续投入过多时间，减缓用户对游戏产生审美疲劳或厌烦情绪。此外发行人通过持续研发新关卡类型、新游戏元素等方式持续为用户提供新鲜的游戏体验，有利于维持并延长游戏生命周期。

## （二）发行人具备研发及运营长生命周期精品游戏产品的经验和能力

乐元素在休闲益智游戏市场深耕多年，目前已拥有《开心消消乐》、《开心水族箱》等跨移动端、网页端的优秀休闲益智游戏产品：《开心消消乐》（移动版）为深受广大用户喜爱的国民游戏<sup>76</sup>，是 2016 年度活跃用户规模最大、用户活跃率最高、用户黏性最强的休闲益智游戏产品<sup>77</sup>。《开心水族箱》（移动版）上线运营已超过 8 年，《开心消消乐》（移动版）上线运营也已超过 4 年，均展现出了较长的生命周期。上述成功事例均反映出，发行人具备开发并运营长生命周期的精品休闲益智游戏的专业能力。

经过在游戏领域多年的经营和探索，发行人对休闲益智游戏、偶像类游戏用户的需求形成了深刻的洞见，并由此形成了游戏研发及长期运营相关的方法论，在游戏关卡玩法设计、游戏挑战难度与成就感的平衡、用户社交关系的构建及加强、付费点设置、研发更新节奏把握、用户关怀等游戏研发及长期运营领域拥有独到理解，对于游戏产品的长期运营已积累下深厚优势及成功经验。

## （三）发行人采取了多种措施以保证公司的持续经营能力

**1、针对现有游戏产品：致力于持续的后续研发及长期经营，维持并延长游戏生命周期、挖掘付费率提升潜力、探索包括激励广告变现在内的多样化流量变现渠道**

（1）通过动态监测游戏上线运营情况、持续研发新关卡及新元素、持续对游

<sup>76</sup> 《开心消消乐》获评《南方都市报》2016 年、2017 年新生代权力榜“国民游戏奖”。

<sup>77</sup> 根据 QuestMobile2016 年度 APP 价值榜：《开心消消乐》活跃用户数规模、用户活跃率均位居 2016 年度 APP 用户规模百强榜中游戏类 APP 第 1 名。

戏进行调优、持续开展游戏内运营活动等方式维持并延长游戏生命周期

对于已上线的主要游戏产品，发行人将持续动态监测其运营情况，有针对性地开发更新升级版本。游戏上线后，公司运营、客服、数据分析部门将实时监控游戏的运营过程，即时收集游戏运营数据及用户反馈，并通过公司自主开发的用户数据分析系统对运营数据进行分析。项目组汇总运营、客服、数据分析部门反馈的相关问题和需求后，将有针对性地进行更新升级版本的开发，然后由项目组质量控制人员进行版本质量测试，测试通过后由项目制作人审批是否上线，通过后交由运营团队部署更新版本上线。

在游戏上线后，发行人仍持续对已上线游戏开展后续研发，包含版本迭代、关卡增加等，通过创新内容、增加功能为用户持续提供新鲜感。具体包含以下几方面：持续研发新关卡、新玩法，增加新障碍物或游戏内卡通形象、游戏角色等，为用户持续提供新鲜游戏挑战。以《开心消消乐》（移动版）为例，研发团队通过持续研发新障碍、新关卡来不断为用户提供新鲜的游戏体验，平均每 10 天更新约 15 个新关卡、每 90 关为用户提供一种新游戏元素。《开心消消乐》（移动版）游戏关卡已由上线初期的 100 余关更新至超过 1,400 关。此外，游戏上线后，游戏项目组仍会结合不同关卡的过关率数据及关卡体验分析等对关卡进行难度调整，并持续进行配置、功能点、美术方面的优化，持续提升用户的游戏体验、减少用户流失。在部署新调优方案时，发行人将通过数据监控、数据分析把握用户需求，并在新调优方案上线前选择小规模用户分组对不同调优方案进行测试，通过数据分析筛选最优方案。

对于已上线的经典游戏，发行人会在对其持续精细化运营的同时，持续对其进行线上线下的多角度的宣传推广，持续维持游戏的曝光热度、增强游戏产品与用户生活的联结，提升游戏讨论度与关注度，助力发行人的精品游戏持续获取新用户、维系老用户。

## （2）挖掘现有精品游戏产品的付费潜力，提升主要游戏产品的获利深度

发行人现有的主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》等已运营较长时间，月活跃账户数、付费账户数、用户充值总金额等相对稳定。通过几款精品游戏产品的成功运营，发行人已积累下庞大的用户基础。然而《开心

消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）等主要游戏产品的付费率较低，其付费情况仍具备较大的发展空间。2017年，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数达1.21亿人次、月均付费率6.15%。在发行人主要游戏产品月活跃账户数相对稳定的情况下，只要发行人能够有效提高活跃用户的付费率，就可能获得较为可观的营收增长。发行人拟通过下述手段，积极挖掘《开心消消乐》（移动版）等现有精品游戏产品的付费潜力，提升用户付费率，提升主要游戏产品的获利深度：

针对付费用户，发行人将通过持续研发新关卡及新元素并加快新关卡研发速度、持续改进和调优游戏功能点及关卡设计、持续开展各色游戏内运营活动等方式，持续维持并提升主打精品游戏对付费用户的吸引力，并配合付费模式的优化，使得付费用户在游戏中可以获取更好的游戏体验，提升其对游戏的忠诚度及付费积极性。

针对非付费用户，发行人将积极为其提供优质服务体验，促进其向付费用户转化，提升游戏付费率：如为非付费用户提供通过观看激励广告获取游戏币的途径，鼓励其利用所获游戏币尝试付费道具体验，从而提升用户游戏体验、减少用户流失，并挖掘其未来付费的可能。

### （3）通过激励广告等方式丰富变现渠道、增加收入来源

截至本招股说明书签署日，发行人运营的主要游戏产品以休闲益智游戏及偶像类游戏等轻度游戏产品为主，秉持简单、轻度的付费设计，不强制用户付费，主要游戏产品各月活跃账户以非付费账户为主。以发行人精品游戏《开心消消乐》（移动版）为例，报告期内平均每月有约1.1亿活跃账户未在游戏中付费。

针对上述大规模非付费活跃账户群体，发行人已探索出通过激励广告丰富变现渠道、增加收入来源的途径：结合用户的付费特征及活跃特征，发行人有针对性地为非付费用户开放激励广告，为其提供通过观看激励广告获取付费道具的途径，优化用户体验、提升用户留存。

发行人激励广告业务自2017年开展小范围测试以来发展良好，在仅向少量用户开放的情况下，已通过激励广告方式获取了可观的游戏运营收入。发行人拟在2018年进一步有针对性扩大激励广告推送范围，预计将为发行人带来新的



盈利增长点。

发行人的激励性广告具有如下特点：

①良好的用户体验

《开心消消乐》（移动版）的激励广告入口在游戏中几乎是零打扰的设置，加之观看的次数限制，紧密且合理地使推广和游戏交互融合到一起，提升了推广形式的趣味性。并且用户对于是否观看拥有充足的主动选择权，有效降低了对用户体验的损伤。

②提升非付费用户留存率，促进非付费用户向付费用户的转化

非付费用户通过观看广告可以免费获得游戏道具，从而有助于提升关卡通过率，提高非付费用户的黏性和留存率，减少用户流失，并增进非付费用户向付费用户的转化。

③丰富变现渠道

发行人拟通过在《开心消消乐》（移动版）等主要精品游戏产品插入激励广告的方式，利用公司已有精品游戏的存量用户及用户间的社交关系、对广告主进行宣传推广，从而拓展自有主要游戏产品的变现渠道，增加收入来源。

## **2、针对新游戏产品：致力于密切关注市场需求变动、增加在研游戏储备，保证新游戏产品的推出节奏**

在致力于延伸现有游戏的生命周期、提升其付费率、探索多样化变现渠道的同时，发行人也在不断加强其研发储备，促进新游戏产品持续推出，为公司提供新的盈利来源和收入增长点。

发行人将持续对移动网络游戏市场开展深入调研，持续对境内外用户偏好、细分市场用户偏好进行分析研究，从而针对各细分人群提供优质的游戏产品服务，持续创新并研发出具备长期运营潜力的精品游戏。未来发行人仍将继续深耕网络游戏业务，专注于休闲益智游戏、偶像类游戏等优势领域，并拓展更多细分类别游戏产品的研发及运营，丰富公司产品类别，完善产品梯队。

截至本招股说明书签署日，发行人已储备有多款在研游戏，其中包含一款获得某著名传媒娱乐企业 IP 授权的游戏产品，该产品已完成 Demo 制作，正在测

试过程中。

### **3、针对 IP 塑造及运营等相关业务：发行人将通过游戏等多种形式塑造 IP 并尝试 IP 的综合运营**

在持续发展游戏研发及运营业务的同时，发行人也将进一步发掘自研精品游戏中塑造的 IP，深度探索并延伸相关游戏的文化内涵，开发打造动画短片、周边产品等，积极扩大精品游戏影响力，深度挖掘精品游戏 IP 价值，促进用户与精品游戏 IP 及游戏产品本身产生更深层的情感联结，延长精品游戏产品的生命周期，探索更多的 IP 变现渠道，在内容付费、音乐、周边衍生品及演出活动等渠道拓展其他盈利点。

除通过自研游戏产生 IP 外，发行人还将扩大 IP 来源，尝试通过动画、漫画等多媒体形式塑造 IP，对 IP 形象等进行自主培育，持续拓展自创 IP 的用户规模和种类，致力于提供满足大众群体、女性群体、二次元文化群体等不同细分品味的用户需求的 IP 及相关产品，并适时选择适合开发游戏的自创 IP 开发对应的游戏产品，从而为最广泛的大众群体提供多样化的互动娱乐产品。

### **4、辅助措施：加强渠道合作及市场营销，尝试加大海外业务拓展力度**

发行人将继续稳固与游戏行业各市场参与者的战略合作关系，持续深化、拓展与游戏渠道/平台、推广服务商等的合作关系，加大商务及市场营销领域投入，不断积累在社区运营、商务战略合作、IP 运营及媒介推广等各领域的经验，完善研运一体的综合能力。在巩固日本地区游戏市场竞争地位及竞争优势的同时，发行人也将尝试加大海外业务及海外市场的拓展力度，在全球范围发行更多精品自研游戏，为全球用户提供长期、可持续的优质游戏体验。

## 第七节 同业竞争与关联交易

### 一、独立经营情况

公司在业务、资产、人员、机构和财务等方面与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业相互独立，具有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力。本公司在业务、资产、人员、机构和财务等方面的独立运行情况如下：

#### （一）资产完整

公司拥有独立的经营场所、注册商标、计算机软件著作权、域名、经营性网站以及其他资产的合法所有权或使用权，具备独立完整的研发、运营系统及配套设施。公司资产产权清晰，业务和生产经营必需资产的权属完全由公司独立享有，不存在资产、资金被股东占用而损害公司利益的情况。

#### （二）人员独立

公司人员与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业分开。公司的总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领薪；公司的财务人员不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。

#### （三）财务独立

公司设立了独立的财务会计部门，配备了专职的财务会计人员和财务负责人并建立了独立完整的会计核算制度和管理体系。公司拥有独立的银行账户，不与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户。公司作为独立纳税人，履行独立纳税义务。

#### （四）机构独立

公司依法设立了股东大会、董事会、监事会以及总经理领导下的各个职能部门等机构，独立运行。公司具有独立的经营场所，独立办公，与控股股东和实际控制人及其控制的其他企业间不存在机构混同的情形。

## （五）业务独立

公司具有独立的业务经营体系和直接面向市场独立经营的能力，包括建立了独立完整的技术研发、产品运营等体系，合法取得了从事网络游戏研发与运营所需的业务资质或许可文件等。公司的业务独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争或者显失公平的关联交易。

## （六）保荐机构对于独立性的核查意见

保荐机构认为：发行人在资产、人员、财务、机构、业务等方面与公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业相互独立，具有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力。发行人前述与独立性相关的内容真实、准确、完整。

## 二、同业竞争情况

### （一）本公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争

截至本招股说明书签署日，本公司实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅和甘玉磊控制的企业为双鱼互动、天津乐清、天津启瑞、古迪投资、多摩投资、森普泰氩、耐必兴投资、上海帧擎、拉萨镭睿。截至本招股说明书签署日，上述公司实际控制人控制的企业，均系为直接、间接持有本公司股份而存在，不实际从事其他业务。因此，公司不存在与实际控制人及其控制的其他企业从事相同或相似业务的情形，不存在同业竞争情况。

### （二）避免同业竞争的承诺

为避免同业竞争，本公司的控股股东双鱼互动向本公司出具了《避免同业竞争的承诺函》。承诺内容如下：

“1、截至本承诺函出具之日，本公司在中国境内或境外未直接或间接以任何形式从事或参与任何与公司构成竞争或可能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，本公司与公司之间不存在同业竞争。

2、自本承诺函出具之日起，本公司不会在中国境内或境外以任何方式（包

括但不限于单独经营、通过合资经营或拥有另一家公司或企业的股份以及其他权益）直接或间接参与对公司构成竞争的任何业务或活动。

3、自本承诺函出具之日起，如本公司及本公司控制的企业进一步拓展产品和业务范围，本公司及本公司控制的企业将不与公司及其下属企业拓展后的产品或业务相竞争；若与公司及其下属企业拓展后的产品或业务产生竞争，则本公司及本公司控制的企业将以停止生产或经营相竞争的业务或产品、或者将相竞争的业务纳入到公司经营的方式、或者将相竞争的业务转让给无关联关系的第三方等合法方式避免同业竞争。

4、如有任何违反上述承诺的事项发生，本公司承担因此给公司造成的一切损失。

本承诺函自本公司出具之日起生效，在公司于交易所上市且本公司为公司控股股东期间持续有效，一经做出即为不可撤销。”

为避免同业竞争，本公司的实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊均向本公司出具了《避免同业竞争的承诺函》。承诺内容如下：

“1、截至本承诺函出具之日，本人在中国境内或境外未直接或间接以任何形式从事或参与任何与公司构成竞争或可能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，本人与公司之间不存在同业竞争。

2、自本承诺函出具之日起，本人不会在中国境内或境外以任何方式（包括但不限于单独经营、通过合资经营或拥有另一家公司或企业的股份以及其他权益）直接或间接参与对公司构成竞争的任何业务或活动。

3、自本承诺函出具之日起，如本人及本人控制的企业进一步拓展产品和业务范围，本人及本人控制的企业将不与公司及其下属企业拓展后的产品或业务相竞争；若与公司及其下属企业拓展后的产品或业务产生竞争，则本人及本人控制的企业将以停止生产或经营相竞争的业务或产品、或者将相竞争的业务纳入到公司经营的方式、或者将相竞争的业务转让给无关联关系的第三方等合法方式避免同业竞争。

4、如有任何违反上述承诺的事项发生，本人承担因此给公司造成的一切损

失。

本承诺函自本人出具之日起生效，在公司于交易所上市且本人作为公司实际控制人期间持续有效，一经做出即为不可撤销。”

### 三、关联方、关联关系及关联交易情况

根据《公司法》、《企业会计准则》、《上市公司信息披露管理办法》的规定，截至本招股说明书签署日，本公司的关联方及关联关系如下：

#### （一）关联自然人

##### 1、实际控制人

关联方	关联关系
王海宁	公司实际控制人、董事长、总经理
徐辉	公司实际控制人、董事、副总经理
蒋赛骅	公司实际控制人、董事、副总经理
甘玉磊	公司实际控制人、副总经理

##### 2、公司董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员

本公司的董事、监事、高级管理人员均为本公司的关联自然人。除担任董事、高管的公司四名实际控制人之外，公司其余的董事、监事、高管如下：

关联方	关联关系
赖嘉满	董事
范钧	独立董事
王锦	独立董事
白云峰	独立董事
张启智	监事会主席
王璇	监事
梁春伟	监事
凌聪	副总经理
吴新辉	董事会秘书、副总经理兼财务总监

除上述人员外，发行人之关联自然人还包括上述人员关系密切的家庭成员，包括其配偶、父母、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母。

## （二）关联法人

### 1、控股股东及其一致行动人

关联方	关联关系
双鱼互动	持有公司 52.3242%股份，实际控制人控制的企业，公司控股股东
天津乐清	持有公司 6.0182%股份，实际控制人控制的企业，控股股东双鱼互动的一致行动人
天津启瑞	持有公司 1.7569%股份，实际控制人控制的企业，控股股东双鱼互动的一致行动人

### 2、持股 5%以上的其他主要股东及其一致行动人

关联方	关联关系
林芝永创	持有公司 5%以上股份的股东
招银拾肆号	持有公司 5%以上股份的股东
招银共赢	持有公司 0.2651%股份，为招银拾肆号的一致行动人

### 3、控股股东、实际控制人控制或施加重大影响的其他企业

本公司实际控制人控制或施加重大影响的其他企业情况如下：

关联方	关联关系
天津铼凯	持有公司 3.3693%股权的股东，实际控制人施加重大影响的企业
天津澎昱	持有公司 2.7548%股权的股东，实际控制人施加重大影响的企业
古迪投资	实际控制人控制的企业
多摩投资	实际控制人控制的企业
森普泰氮	实际控制人控制的企业
耐必兴投资	实际控制人控制的企业
上海帧擎	实际控制人控制的企业
拉萨铼睿	实际控制人控制的企业
Magic Concept Holdings Limited	实际控制人控制的企业，报告期内已注销
Simple Tech Holdings Limited	实际控制人控制的企业，报告期内已注销
Milky Way Technology Limited	实际控制人控制的企业，报告期内已注销
Motomoto Limited	实际控制人控制的企业，报告期内已注销

本公司控股股东双鱼互动控制或实施重大影响的其他企业情况如下：

关联方	关联关系
北京多萌互动科技有限公司	控股股东双鱼互动存在重大影响的公司，报告期内已注销
热玩（北京）科技发展有限公司	控股股东双鱼互动报告期内曾存在重大影响的公司，

关联方	关联关系
	报告期内已注销

#### 4、公司之子公司及参股公司

关联方	关联关系
北京乐元素	公司之子公司
天津乐浣	公司之子公司
天津乐爱豆	公司之子公司
上海乐擎	公司之子公司
海南乐焯	公司之子公司
乐元互动	公司之子公司
上海乐响	公司之子公司
Happy Fan Limited	公司之子公司
乐元素控股（开曼）	公司之子公司
乐元素香港	公司之子公司
乐元素卢森堡	公司之子公司
Happy Windmill Limited	公司之子公司，报告期内已注销
Happy Elements Asia Pacific 株式会社	公司之子公司
Happy Elements 株式会社	公司之子公司
株式会社 Grimoire	公司之子公司
Miniascape 株式会社	公司之子公司
创智汇聚	公司之子公司
Happy Windmolen Inc.	公司之子公司
Happy Algorithm Inc.	公司之子公司
上海绘界文化传播有限公司	公司之参股公司
北京火翼科技有限公司	公司之参股公司
北京应龙互动科技有限公司	公司之参股公司，正在办理注销中
北京丹晟投资基金中心（有限合伙）	公司之参股企业
北京沐梵文化传播有限公司	公司之参股企业，赖嘉满担任其董事

#### 5、其他关联法人

关联方	关联关系
DCM	报告期内曾为乐元素控股（开曼）持股 5%以上的股东
LC	报告期内曾为乐元素控股（开曼）持股 5%以上的股东
THL N	报告期内曾为乐元素控股（开曼）持股 5%以上的股东
深圳市腾讯计算机系统有限公司	与报告期内曾为乐元素控股（开曼）持股 5%以上股



关联方	关联关系
	东的 THLN 存在关联关系
腾讯云计算（北京）有限责任公司	与深圳市腾讯计算机系统有限公司存在关联关系
财付通支付科技有限公司	与深圳市腾讯计算机系统有限公司存在关联关系
北京墨迹风云科技股份有限公司	公司实际控制人、董事长、总经理王海宁任职独立董事的公司
好未来教育集团 (TAL Education Group)	公司独立董事白云峰任职总裁的公司
北京世纪好未来教育科技有限公司	公司独立董事白云峰任职董事的公司
鹏信未来控股（北京）有限公司	公司独立董事白云峰施加重大影响的公司
蓬莱华录金宇健康养老发展有限公司	公司独立董事王锦任职董事长、总经理的企业
华录健康养老发展有限公司	公司独立董事王锦任职董事、总经理的企业
北京瑞智金达投资合伙企业（有限合伙）	公司独立董事王锦控制且任职执行事务合伙人的企业
华录健康养老服务南通有限公司	公司独立董事王锦任职董事长的企业
北京万合天宜影视文化有限公司	公司独立董事范钧控制和任职董事长、经理的公司
南京万合天宜影视文化有限公司	公司独立董事范钧控制和任职执行董事的公司
北京永远天长投资咨询中心（有限合伙）	本公司独立董事范钧任职执行事务合伙人的企业
上海万合影业有限公司	公司独立董事范钧控制和任职执行董事的企业
上海合亚影视传媒有限公司	公司独立董事范钧任职董事长的企业，正在注销
上海万合品欢影视文化有限公司	公司独立董事范钧控制和任职执行董事的企业
上海万合天宜影视文化有限公司	公司独立董事范钧控制和任职执行董事的企业
北京万合互娱文化传媒有限公司	公司独立董事范钧控制和任职执行董事的企业
北京万合漫旅信息技术有限公司	公司独立董事范钧任职执行董事、经理的企业，报告期内已注销
北京万合天下一文化传媒有限公司	公司独立董事范钧任职董事长的企业
南京万合天宜体育科技有限公司	公司独立董事范钧控制和过去十二个月内任职执行董事的企业
北京杞梓清源文化传媒有限公司	公司独立董事范钧控制和任职执行董事、经理的企业
万合量子（杭州）影视文化有限公司	公司独立董事范钧任职董事的企业，报告期内已注销
杭州万合云深文化传播有限公司	公司独立董事范钧控制和任职董事长的企业
黑龙江异想天开影视文化有限责任公司	公司独立董事范钧任职执行董事、总经理的企业
霍尔果斯异想天开影视文化有限公司	公司独立董事范钧控制和任职执行董事、总经理的企业
北京艺乐传媒文化有限公司	公司独立董事范钧过去十二个月内控制和任职董事长的企业
北京万家盈投资管理有限公司	公司副总经理凌聪控制且任职执行董事、经理的公司
天津冠智企业管理咨询有限公司	公司董事会秘书、副总经理兼财务总监吴新辉控制且任职执行董事、经理的公司
天津澎灏企业管理咨询中心（有限合伙）	公司董事会秘书、副总经理兼财务总监吴新辉控制的公司

关联方	关联关系
天津澎宸企业管理咨询中心（有限合伙）	公司董事会秘书、副总经理兼财务总监吴新辉控制的公司
天津睿铄企业管理咨询中心（有限合伙）	公司董事会秘书、副总经理兼财务总监吴新辉控制的公司
天津琨祺企业管理咨询有限公司	公司董事会秘书、副总经理兼财务总监吴新辉配偶李巧琳控制且任职执行董事、经理的公司
天津晟翌企业管理咨询有限公司	公司监事会主席张启智控制且任职执行董事、经理的公司
天津煦宸企业管理咨询有限公司	公司监事王璇控制且任职执行董事、经理的公司

其他关联方除上述主要关联法人外，还包括发行人的实际控制人、发行人的董事、监事和高级管理人员关系密切的家庭成员，包括配偶、父母、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母及该等关系密切家庭成员控制的或施加重大影响的企业。

### （三）报告期内的关联交易

#### 1、经常性的关联交易

##### （1）关联服务交易

单位：万元

关联方	项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
深圳市腾讯计算机系统有限公司	游戏运营分成款	6,896.12	9,852.84	4,855.40

公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称“腾讯计算机”）之间的交易，包括公司与腾讯计算机合作运营游戏产品，以及公司授权腾讯计算机运营游戏产品两种模式。

在公司与腾讯计算机合作运营游戏产品时，公司通过腾讯游戏平台推广游戏、获得用户下载并运营游戏，腾讯计算机收取用户游戏充值款后，将属于公司的游戏运营分成款支付给公司。

在公司授权腾讯计算机运营游戏产品时，公司将游戏产品授权腾讯计算机在指定地区全权代理并发行、运营公司的游戏产品，腾讯计算机向公司支付游戏运营分成款。

上表为报告期内，公司与腾讯计算机之间通过游戏合作运营和授权运营，基于腾讯计算机对账单确认的、公司获得的游戏运营分成款（含税）。

在腾讯计算机对账单数据基础上，公司按照收入确认原则，考虑收入递延影响后，再确认为公司报告期内的营业收入。公司收入确认的具体原则，请参见“第十节 财务会计信息/三 报告期内主要采用的会计政策和会计估计/（一）收入确认原则”。

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
来自于腾讯计算机的收入	6,717.13	9,056.18	4,353.28
营业收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72
占比	<b>2.97%</b>	<b>4.90%</b>	<b>3.89%</b>

## （2）自关联方接受服务

单位：万元

关联方	2017 年度	2016 年度	2015 年度
腾讯云计算（北京）有限责任公司	3,966.81	2,981.39	1,767.76
财付通支付科技有限公司	580.21	726.76	261.52
双鱼互动	-	297.02	1,000.00

公司运营游戏产品，需要使用服务器资源，公司向腾讯云计算（北京）有限责任公司租赁使用腾讯云服务，并支付服务器租赁费用。

财付通支付科技有限公司为公司提供了基于微信及 QQ 的支付服务，报告期内公司通过财付通支付科技有限公司收取用户的游戏充值款。公司按照与财付通支付科技有限公司签署的协议向其支付手续费。

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
采购腾讯云服务	3,966.81	2,981.39	1,767.76
支付财付通支付科技有限公司的手续费	580.21	726.76	261.52
小计	<b>4,547.02</b>	<b>3,708.15</b>	<b>2,029.28</b>
营业成本	<b>50,848.11</b>	<b>36,150.35</b>	<b>18,158.70</b>
占比	<b>8.94%</b>	<b>10.26%</b>	<b>11.18%</b>

此外，报告期内双鱼互动曾向公司提供软件开发及技术支持服务，公司向双鱼互动支付费用。历史上，公司搭建了红筹架构，双鱼互动与公司同为红筹架构下的企业，随着公司拆除红筹架构，双鱼互动将业务、人员转到公司，只作为公司的股东、以持股目的存在。红筹架构拆除后，公司与双鱼互动不再发生技术支持服务交易。

2015 年度、2016 年度和 2017 年度，公司向双鱼互动的采购金额分别为 1,000.00 万元、297.02 万元和 0 万元，占同期营业成本的比例较低。

双鱼互动成立于 2009 年 6 月 3 日，系原红筹架构下被协议控制的公司之一，曾从事网络游戏业务并拥有如下业务资质：

序号	资质名称	编号	服务项目	颁发机构	有效期
1	电信与信息服务业务经营许可证	京 ICP 证 110139 号	除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械和 BBS 以外的内容	北京市通信管理局	2012 年 03 月 31 日至 2016 年 03 月 21 日
2	网络文化经营许可证	京 网 文 [2014]0776-176 号	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	北京市文化局	2014 年 9 月 29 日至 2017 年 12 月 31 日

注：上述两项资质均于 2016 年 1 月注销。

2017 年之前，应发行人业务需要和要求，双鱼互动为发行人提供了游戏软件开发及技术支持服务，如游戏软件的产品设计、研发、测试、运营保障，技术支持，客户服务，以及专业技术人员培训等服务，发行人向双鱼互动支付服务费。目前，双鱼互动除持有公司股权外，无实际经营业务。

报告期内，除 2016 年度因乐元素有限现金分红原因利润较高外，其他年度双鱼互动基本处于微利或微亏状态，其主要财务数据情况如下：

单位：万元

项目	2017.12.31/2017 年度	2016.12.31/2016 年度	2015.12.31/2015 年度
总资产	2,457.77	2,467.26	3,763.28
净资产	2,321.15	2,400.00	894.78
营业收入	-	297.02	1,003.56
净利润	-78.85	16,510.40	256.15

双鱼互动在为发行人提供前述服务期间，拥有相应资质及能力。

### （3）董事、监事及高级管理人员薪酬

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
薪酬支出金额（不含股份支付）	2,572.78	1,979.34	2,302.97
股份支付	-	4,841.21	903.56

### （4）代垫费用

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
<b>备用金借出金额</b>			
王海宁	73.70	86.73	74.53
徐辉	13.43	27.68	32.61
蒋赛骅	-	-	9.00
甘玉磊	0.39	-	-
<b>备用金报销金额</b>			
王海宁	93.76	112.19	66.48
徐辉	14.37	26.74	37.11
蒋赛骅	0.69	-	9.00
甘玉磊	0.39	-	-
<b>期末余额</b>			
王海宁	-	20.06	45.52
徐辉	-	0.94	-
蒋赛骅	-	0.69	0.69
甘玉磊	-	-	-

公司实际控制人任公司高管，代垫费用为公司实际控制人因公司业务开展，所借用的备用金。

## 2、偶发性关联交易

### (1) 资金拆借

发行人报告期内存在的关联方资金拆借及履行内部程序情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
<b>资金拆出</b>			
双鱼互动	-	1,395.88	336.57
<b>资金拆入</b>			
双鱼互动	-	2,747.50	914.69
王海宁	-	990.00	-
徐辉	-	10.00	-

红筹架构拆除前，双鱼互动与发行人前身乐风创想均为乐元素境内经营主体，发行人与双鱼互动历史上存在的资金拆借为乐元素各经营主体之间在日常经营中的资金往来，未计提利息。2016 年红筹架构拆除后，乐风创想成为境内上市主体，双鱼互动作为上市主体的控股股东未纳入发行人上市体系，导致上述资

金往来体现为关联方资金拆借。截至 2016 年 12 月 31 日，发行人与双鱼互动已经结清所有资金往来余额。

为了实现搭建红筹架构，完成红筹架构协议中的《借款合同》，王海宁和徐辉向乐元互动借款共计 1,000 万元作为双鱼互动的出资款。根据还款凭证，2016 年发行人拆除红筹架构，王海宁和徐辉已经归还了欠款且未计提利息。

就上述资金拆借情况，发行人履行的内部决策程序如下：

2017 年 6 月 30 日，发行人召开 2016 年年度股东大会审议通过了《关于确认公司 2014 年 1 月 1 日至 2017 年 3 月 31 日关联交易事项及预计 2017 年度关联交易的议案》，对公司 2014 年 1 月 1 日至 2017 年 3 月 31 日关联交易事项进行了确认。

发行人独立董事已对公司在 2014 年 1 月 1 日至 2017 年 3 月 31 日发生的关联交易进行了审核，并发表了意见。

## （2）集团重组，拆除红筹架构

公司于 2016 年通过集团内重组，拆除了红筹架构。

公司于 2016 年收购了乐元素控股（开曼）、Happy Fan Limited、北京乐元素游戏技术有限公司，从而完成了架构调整，拆除了红筹架构。具体请见本招股说明书“第五节 发行人基本情况/六、发行人搭建境外红筹架构及拆除过程/（二）红筹架构的拆除”。

## （3）受让火翼科技参股权

2016 年发行人子公司天津乐浣以 600 万元作价向双鱼互动收购其持有的火翼科技 7.5% 股权，作价金额为双鱼互动出资火翼科技的出资金额。

## （4）质押担保

2015 年 12 月 31 日，公司实际控制人、乐元素控股（开曼）分别与 DCM 和 LC（以下合称为“出售方”）签署《意向函》（《Term Sheet》），按照《意向函》的约定，实际控制人被授权采取向银行融资的方式，获取拆除红筹架构的集团重组所需资金来源。实际控制人与出售方达成一致共识，实际控制人按照中国法律、法规的要求，搭建必要的交易结构，设立一家或者更多的由实际控制人直接或者

间接控制的公司，以履约完成重组中相关的股份收购以及资金交割环节。

2016年2月3日，乐元素控股（开曼）董事会作出决议，全体董事一致同意进行重组并拆除红筹架构及与之有关的全部事项，并授权实际控制人包括但不限于针对重组安排设计必要的交易结构、签署并具体履行《股份购买协议》（《Share Purchase Agreement》）、设立实际控制人直接或者间接控制的公司、执行实际控制人的银行融资安排，以促成外汇资金出境所必须履行的各种前置性审批、核准程序（包括但不限于取得中国（上海）自由贸易试验区管理委员会核发的《企业境外投资证书》）等。

2016年3月，公司实际控制人之一王海宁所控制的天津启瑞、天津乐清、上海帧擎作为债务人，分别与招商银行股份有限公司上海张杨支行签署《授信协议》，并分别取得47,076.00万元、8,916.00万元、10,000.00万元的授信额度。为取得前述授信，于签署《授信协议》的同时：

①公司实际控制人以其当时直接、间接持有的公司股权为相关授信提供了担保，王海宁及其配偶为相关授信出具了个人无限连带责任保证函。

②公司、天津启瑞与招商银行股份有限公司上海张杨支行签署最高额质押合同，公司以存单人民币51,610.00万元为天津启瑞47,076.00万元授信提供质押担保，担保期限为2016年3月29日至2018年3月28日。

③乐元素香港以持有的1,595.00万美元为天津乐清8,916.00万元授信提供质押担保，担保期限为2016年3月29日至2018年3月28日。

上述②、③构成关联交易。

2016年10月，天津启瑞、天津乐清、上海帧擎归还授信协议项下全部借款。相应的，与上述授信相关的质押、担保均已解除。

上述②、③项关联交易事项，经公司第一届董事会第三次会议及2016年年度股东大会审议确认，公司独立董事也对上述关联交易发表了独立意见。截至本招股说明书签署日，公司不存在为其他方提供担保、质押的情况。

#### （5）其他关联交易

报告期内，公司通过集团重组拆除了红筹架构，双鱼互动遂将其持有的与公

公司业务相关的著作权以零对价转让给公司及子公司。双鱼互动向公司及其子公司天津乐浣共转让完成软件著作权 8 项，美术作品著作权 2 项，具体情况如下所示：

序号	转让方	受让方	著作权名称	登记号
1	双鱼互动	公司	《幻想酒吧》网络游戏软件 V1.0	2016SR053988
2	双鱼互动	公司	《我的王国》网络游戏软件 V1.0	2016SR053989
3	双鱼互动	公司	《我的传奇》网络游戏软件 V1.0	2016SR053996
4	双鱼互动	公司	《兔子来了》网络游戏软件 V1.0	2016SR053995
5	双鱼互动	公司	《熊猫快点》网络游戏软件 V1.0	2016SR053993
6	双鱼互动	公司	指尖英雄 IOS 游戏软件 V1.0	2016SR053991
7	双鱼互动	公司	“开心水族箱”社交网络游戏软件 V1.0	2016SR010159
8	双鱼互动	公司	腾讯 QQ 服装店软件 V1.0	2017SR266620
9	双鱼互动	天津乐浣	开心水族箱（手机版）logo	国作登字-2016-F-00321313
10	双鱼互动	天津乐浣	开心水族箱 logo	国作登字-2016-F-00321312

### 3、关联方应收款项余额

#### (1) 应收账款

单位：万元

项目	2017年 12月31日	2016年 12月31日	2015年 12月31日
深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,138.14	3,402.30	2,524.26
财付通支付科技有限公司	1,231.70	1,065.80	270.60
双鱼互动	-	-	4.65

注：此处列示应收账款扣除坏账准备前的账面余额，在独立运营模式以及与部分游戏渠道/平台合作运营、由公司提供计费系统的模式下，公司通过使用微信支付、支付宝支付等支付服务，向游戏用户收款，并支付相关手续费。表中财付通支付科技有限公司所对应的应收账款余额，即为公司通过财付通支付科技有限公司向游戏用户收取但财付通支付科技有限公司尚未向公司支付的充值流水余额。



## (2) 预付款项

单位：万元

项目	2017年 12月31日	2016年 12月31日	2015年 12月31日
腾讯云计算（北京）有限责任公司	93.85	103.67	67.11

## (3) 其他应收款

单位：万元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
THL N	-	1,712.78	-
双鱼互动	-	-	2,620.18
王海宁	-	20.06	45.52
徐辉	-	0.94	-
蒋赛骅	-	0.69	0.69

2016年12月31日，公司应收 THL N 款项，为公司拆除红筹架构时，代垫 THL N 缴纳股权转让所得税款所致。

## (4) 长期应收款

单位：万元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
王海宁	-	-	990.00
徐辉	-	-	10.00

## 4、关联方应付款项余额

## (1) 其他应付款

单位：万元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
DCM	-	3,083.43	-
LC	-	2,031.09	-

公司应付 DCM、LC 款项，为公司拆除红筹架构时，预留部分转让对价款代缴 DCM、LC 的股权转让所得税款后，结余的尚需支付的对价款。

## （2）应付股利

单位：万元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
招银拾肆号	-	1,706.98	-

## （四）最近三年关联交易对财务状况和经营成果的影响

报告期内，公司与腾讯计算机之间通过游戏合作运营和授权运营合作，从腾讯计算机处获取收入。公司来源于腾讯计算机的收入占公司营业收入的比重较低，2015年、2016年和2017年，公司确认的来源于腾讯计算机的收入，占公司营业收入的比重如下：

单位：万元

项目	2017年度	2016年度	2015年度
来源于腾讯计算机的收入	6,717.13	9,056.18	4,353.28
营业收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72
占比	<b>2.97%</b>	<b>4.90%</b>	<b>3.89%</b>

除来源于腾讯计算机的游戏运营分成收入外，报告期内，公司向腾讯云计算（北京）有限责任公司采购腾讯云服务来满足服务器需求；通过支付手续费，使用财付通支付科技有限公司提供的第三方支付服务，在游戏中提供游戏充值服务。腾讯云计算（北京）有限责任公司向市场提供腾讯云服务，财付通支付科技有限公司也向市场提供第三方支付服务，公司采购其服务花费金额占公司成本的比例较低。

单位：万元

项目	2017年度	2016年度	2015年度
采购腾讯云服务	3,966.81	2,981.39	1,767.76
支付财付通支付科技有限公司的手续费	580.21	726.76	261.52
<b>小计</b>	<b>4,547.02</b>	<b>3,708.15</b>	<b>2,029.28</b>
营业成本	50,848.11	36,150.35	18,158.70
占比	<b>8.94%</b>	<b>10.26%</b>	<b>11.18%</b>

腾讯公司作为互联网行业的领先企业，其游戏平台业务、云服务业务等均在各自细分领域具有优势。公司与腾讯公司之间的交易均按照公允价格进行，且公司与腾讯交易的金额在收入和成本两端占比均较小。

报告期内，公司存在从双鱼互动处采购软件开发及技术支持服务，向双鱼互

动支付服务款的交易。2015年度、2016年度和2017年度，交易金额分别为1,000.00万元、297.02万元和0万元。目前，双鱼互动除持有公司股权外，无实际经营业务。

报告期内，公司通过经常性关联交易向关联方采购服务的金额较小，且占营业成本的比例呈下降趋势。

报告期内，公司的主要经常性关联交易占比较低，对公司财务状况和经营成果不构成重大影响。

### （五）规范关联交易的制度安排

本公司为保护广大投资者特别是中小投资者的利益，已尽量避免不必要的关联交易。公司在《公司章程（草案）》和《关联交易管理办法》等规定中对有关关联交易的决策权力与程序作出了严格规定，股东大会、董事会表决关联交易事项时，关联股东、关联董事对关联交易应执行回避制度，以确保关联交易决策的公允性。

#### 1、《公司章程》的有关规定

（1）《公司章程（草案）》第八十一条规定：

股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议的公告应当充分披露非关联股东的表决情况。

股东大会审议关联交易事项之前，公司应当依照国家的有关法律、法规确定关联股东的范围。关联股东或其授权代表可以出席股东大会，并可以依照大会程序向到会股东阐明其观点，但在投票表决时应当回避表决。

股东大会决议有关关联交易事项时，关联股东应主动回避，不参与投票表决；关联股东未主动回避表决，参加会议的其他股东有权要求关联股东回避表决。关联股东回避后，由其他股东根据其所持表决权进行表决，并依据公司章程之规定通过相应的决议；关联股东的回避和表决程序由股东大会主持人通知，并载入会议记录。

股东大会对关联交易事项做出的决议必须经出席股东大会的非关联股东所

持表决权的过半数通过，方为有效。但是，该关联交易事项涉及公司章程规定的需要以特别决议通过的事项时，股东大会决议必须经出席股东大会的非关联股东所持表决权的三分之二以上通过，方为有效。

关联股东违反本条规定参与投票表决的，其表决票中对于有关关联交易事项的表决无效。

(2)《公司章程（草案）》第一百零九条规定：

董事会行使下列职权：

……（八）在股东大会授权范围内，决定公司对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易等事项；……

(3)《公司章程（草案）》第一百一十二条规定：

董事会应当确定对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易的权限，应当建立严格的审查和决策程序。重大项目应当组织有关专家、专业人员进行评审，并报股东大会批准。

(4)《公司章程（草案）》第一百二十一条规定：

董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足 3 人的，应将该事项提交股东大会审议。

## 2、《关联交易管理办法》的有关规定

根据《关联交易管理办法》的相关规定，董事会及股东大会对关联交易的决策权限如下：

(1) 公司拟与关联人发生的关联交易（公司提供担保、获赠现金资产、单纯减免公司义务的债务除外）金额在 3,000 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 5% 以上的，须由董事会审议通过后，提交股东大会审议。

上述关联交易应聘请具有执行证券、期货相关业务资格的中介机构对交易标的进行评估或审计，但与日常经营相关的关联交易所涉及的交易标的，可以不进行审计或评估。

(2) 公司与关联法人发生的交易金额在 300 万元以上且占公司最近一期经审计净资产的 0.5% 以上的关联交易，或者与关联自然人发生的交易金额在 30 万元以上的关联交易，应由董事会审议批准。

(3) 公司与关联法人之间的交易金额低于 300 万元或占公司最近一期经审计净资产绝对值低于 0.5%，或与关联自然人发生的交易金额低于 30 万元的关联交易，由总经理决定，但总经理本人或者其近亲属为关联交易对象的除外。总经理需向董事会报告后方可实施由其批准的关联交易。

(4) 公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议批准。公司为持股 5% 以下的股东提供担保的，参照本条规定执行，有关股东应当在股东大会上回避表决。

(5) 公司拟与关联人达成的交易总额高于 300 万元或高于公司最近经审计净资产值 5% 的关联交易，应由独立董事认可后提交董事会讨论。独立董事做出判断前，可以聘请中介机构出具独立财务顾问报告，作为其判断的依据。独立董事行使上述职权应当取得全体独立董事的二分之一以上同意。

(6) 公司与关联自然人发生的交易金额在 30 万元以上的关联交易，以及公司与关联法人发生的交易金额在 300 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5% 以上的关联交易，独立董事应当对此发表独立意见。独立董事发表的独立意见类型包括同意、保留意见及其理由、反对意见及其理由和无法发表意见及其障碍，所发表的意见应当明确、清楚。

(7) 公司审计与风险控制委员会应当对公司的重大关联交易事项进行审核，形成书面意见，提交董事会审议，并报告监事会。审计与风险控制委员会可以聘请独立财务顾问出具报告，作为其判断的依据。

(8) 公司监事会应当对关联交易的审议、表决、披露、履行等情况进行监督并在年报中发表意见。

上述指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。

在连续十二个月内发生交易标的相关的同类交易，应当按照累计计算的原则适用上述规定，已按照前款规定履行相关审议程序的，不再纳入相关的累计计算范围。

## （六）报告期内关联交易所履行的程序

本公司独立董事已对报告期内的关联交易情况进行了审核，并发表意见如下：

1、公司在2014年1月1日至2017年3月31日发生的关联交易遵循了平等、自愿、等价、有偿原则，关联交易的定价以维护公司和股东利益为基本点，交易价格公允、合理，公司决策程序合法有效，遵循市场规律，按照公开、公平、公正的原则确定的，不存在损害公司和中小股东利益的情形。

我们认为董事会在召集、召开董事会会议及作出决议的程序上符合有关法律、行政法规及《公司章程》的规定。因此，我们同意公司历史上的关联交易，并同意提交公司2016年年度股东大会审议。

2017年6月9日召开的第一届董事会第三次会议审议通过了《关于确认公司2014年1月1日至2017年3月31日关联交易事项及预计2017年度关联交易的议案》，2017年6月30日，公司2016年度股东大会审议通过了《关于确认公司2014年1月1日至2017年3月31日关联交易事项及预计2017年度关联交易的议案》，确认报告期历史关联交易符合正常商业条款及公平原则，交易条件及定价公平、公允，不存在损害公司及公司股东利益情况。

2、就2017年半年度审计报告中公司截至2017年6月30日的关联交易更新情况，相关关联交易遵循了平等、自愿、等价、有偿原则，关联交易的定价以维护公司和股东利益为基本点，交易价格公允、合理，公司决策程序合法有效，遵循市场规律，按照公开、公平、公正的原则确定的，不存在损害公司和中小股东利益的情形。

我们认为董事会在召集、召开董事会会议及作出决议的程序上符合有关法律、行政法规及《公司章程》的规定。因此，我们同意公司截至2017年6月30日的关联交易。

2017年10月30日召开的公司第一届董事会第五次会议审议通过了《关于审议公司2017年半年度审计报告的议案》，针对2017年半年度审计报告中公司截至2017年6月30日的关联交易更新情况进行了审议，确认关联交易符合正常商业条款及公平原则，交易条件及定价公平、公允，不存在损害公司及公司股东

利益的情况。

3、本公司独立董事已对公司 2017 年度关联交易进行了审核，并发表意见如下：

公司在 2017 年度发生的关联交易遵循了平等、自愿、等价、有偿原则，关联交易的定价以维护公司和股东利益为基本点，交易价格公允、合理，公司决策程序合法有效，遵循市场规律，按照公开、公平、公正的原则确定的，不存在损害公司和中小股东利益的情形。

我们认为董事会在召集、召开董事会会议及作出决议的程序上符合有关法律、行政法规及《公司章程》的规定。因此，我们同意公司 2017 年度的关联交易，并同意提交公司股东大会审议。

2018 年 3 月 8 日召开的公司第一届董事会第六次会议审议通过了《关于确认公司 2017 年度关联交易的议案》。2018 年 3 月 23 日，发行人召开 2018 年第一次临时股东大会审议通过了《关于确认公司 2017 年度关联交易的议案》，确认公司 2017 年度关联交易符合正常商业条款及公平原则，交易条件及定价公平、公允，不存在损害公司及公司股东利益的情况。

## （七）规范和减少关联交易的措施

### 1、公司治理对于减少关联交易的措施安排

公司股改以后，对于在公司生产经营过程中，根据业务需要与关联方进行的关联交易，公司将严格按照《公司章程》和有关法律法规对关联交易的有关规定进行，价格将按照公允价格制定。公司已制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《独立董事工作制度》、《关联交易管理办法》、《对外担保管理办法》等规章制度，对关联交易的决策权力和程序作出了详细的规定，有利于公司规范和减少关联交易。

目前，本公司董事会由 7 名成员组成，其中有 3 名独立董事，有利于公司董事会的独立性和公司治理机制的完善，独立董事将在避免同业竞争、规范和减少关联交易方面发挥重要作用，积极保护公司和中小投资者的利益。

### 2、相关责任主体关于规范和减少关联交易承诺

为尽量减少关联交易，本公司实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊以及持股 5%以上的股东及其一致行动人、公司董事、监事、高级管理人员已向本公司出具了《减少并规范关联交易承诺函》。

本公司实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊主要承诺内容如下：

本人、本人所控制的公司及关联方将尽最大努力减少或避免与公司之间的关联交易。在进行确属必要且无法规避的关联交易时，保证按市场化原则和公允定价原则进行公平操作，签署关联交易协议，关联交易的价格原则上应不偏离市场独立第三方的价格或收费的标准，并按相关法律法规、规范性文件规定履行交易程序及信息披露义务。

本人作为公司实际控制人，保证将按照法律法规、规范性文件和公司章程的规定，在审议涉及与公司的关联交易事项时，切实遵守公司董事会、股东大会进行关联交易表决时的回避程序；严格遵守公司关联交易的决策制度，确保不损害公司和其他股东的合法利益；保证不利用在公司的地位和影响，通过关联交易损害公司以及其他股东的合法权益。

本人将促使本人控制及关联的企业遵守上述承诺，如本人或本人控制及关联的企业违反上述承诺而导致公司或其他股东的权益受到损害，本人将依法承担由此产生的全部责任，充分赔偿或补偿由此给公司造成的一切实际损失。在本人作为公司实际控制人期间，上述承诺持续有效且不可撤销。

本公司董事、监事、高级管理人员主要承诺内容如下：

本人及本人所控制或担任董事、监事、高级管理人员的公司将尽最大努力减少或避免与公司之间的关联交易。在进行确属必要且无法规避的关联交易时，保证按市场化原则和公允定价原则进行公平操作，关联交易的价格原则上应不偏离市场独立第三方的价格或收费的标准，并按相关法律法规以及规范性文件的规定履行交易程序及信息披露义务。

本人作为公司的董事、监事、高级管理人员，保证将按照法律法规、规范性文件和公司章程的规定，在审议涉及与公司的关联交易事项时，切实遵守公司董事会、股东大会进行关联交易表决时的回避程序；严格遵守公司的关联交易的决策制度，确保不损害公司的利益；保证不利用在公司的地位和影响，通过关联交



易损害公司的合法权益。

本人将促使本人及本人控制的企业遵守上述承诺，如本人或本人控制的企业违反上述承诺而导致公司或其他股东的权益受到损害，本人将依法承担由此产生的全部责任，充分赔偿或补偿由此给公司造成的一切实际损失。在作为公司董事、监事、高级管理人员期间，上述承诺持续有效且不可撤销。

本公司持股 5%以上的股东及其一致行为主要承诺内容如下：

本公司及本公司所控制的企业将尽最大努力减少与公司之间的关联交易。对于有合理原因或无法避免的关联交易，将按市场化原则和公允定价原则进行交易。

本公司作为公司持股 5%以上的股东及其一致行动人，保证将按照法律法规、规范性文件和公司章程的规定，在审议涉及与公司的关联交易事项时，切实遵守公司董事会、股东大会进行关联交易表决时的回避程序；遵守公司的关联交易的决策制度，不通过关联交易损害公司及其他股东的合法权益。

在本公司作为公司持股 5%以上股东及其一致行动人期间，上述承诺持续有效且不可撤销。

### **3、相关责任主体关于避免公司资金占用的承诺**

公司实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊及控股股东双鱼互动已向本公司出具了《关于关联关系及不占用资金的承诺》，主要承诺内容如下：

本人及本人拥有控制权的公司、企业（本公司及本公司拥有控制权的公司、企业）承诺不以借款、代偿债务、代垫款项或者其他方式占用乐元素资金和资产，也不要求乐元素为本人及本人拥有控制权的公司、企业（本公司及本公司拥有控制权的公司、企业）提供违规担保。

## **（八）关联交易的公允性**

### **1、与腾讯计算机的游戏运营合作**

发行人与腾讯计算机合作运营游戏产品，并获取相应的收益分成。发行人主要游戏产品与腾讯计算机的合作分成比例如下：

运营模式	游戏名称	上线平台	发行人获得游戏流水的比例
合作运营	开心消消乐（移动版） 开心水族箱（移动版）	腾讯应用宝	充值流水×45%
合作运营	开心消消乐（移动版）	微信游戏中心	充值流水×37.5%
合作运营	开心消消乐（网页版）	QQ空间/腾讯游戏大厅	阶梯分成+DAU奖励
授权运营	偶像梦幻祭	安卓、iOS	充值流水×约定比例

发行人与除腾讯计算机以外的游戏运营平台合作，双方分成比例如下：

序号	游戏平台	发行人获得游戏流水的比例
1	东莞市讯怡电子科技有限公司（OPPO手机游戏平台）	充值流水扣除支付渠道费后的50% （支付渠道费率为1%-5%）
2	广东天宸网络科技有限公司（vivo手机游戏平台）	充值流水扣除支付渠道费后50% （支付渠道费率为1%-5%）
3	华为软件技术有限公司 （华为手机游戏平台）	充值流水扣除支付渠道费后50% （支付渠道费率为1%-5%）
4	中移互联网有限公司	获得充值流水的30%
5	咪咕互动娱乐有限公司	获得充值流水的30%-40%

注：发行人与中移互联网有限公司、咪咕互动娱乐有限公司合作时，存在少量由发行人负责向合作链条上的其他第三方支付分成款的，则发行人获得充值流水的70%，中移互联网有限公司和咪咕互动娱乐有限公司获得充值流水的30%。

发行人与腾讯计算机合作获取的游戏流水分成比例，与发行人和其他主要游戏运营平台合作获取的流水分成比例，无明显差异。

## 2、支付服务采购

发行人与财付通支付科技有限公司合作，在游戏中使用其提供的支付功能服务。发行人支付给财付通的手续费率情况如下：

支付渠道	手续费率
财付通（微信支付）	充值流水的1%（2016年8月之前为2%）

支付宝和微信支付是最重要的两种支付服务，发行人与支付宝也保持长期合作，发行人向支付宝支付手续费的费率如下：

支付渠道	手续费率
支付宝	充值流水的1%（2015年10月之前，100万以下为2%，100万以上为1.8%）

发行人向其关联方财付通支付科技有限公司采购支付服务的价格，与发行人支付给支付宝的价格相同。财付通微信支付的手续费率，系根据商户类型制定的

市场标准费率。

### 3、云服务采购

发行人向关联方腾讯云计算（北京）有限责任公司采购云服务的价格，以双方合同签署生效时腾讯云官网（[www.qcloud.com](http://www.qcloud.com)）公布的价格为准，并结合双方长期合作情况及发行人各年采购量给予一定折扣。发行人所获折扣为腾讯云按照其客户政策，向长期及采购量较大的客户提供的标准折扣，该折扣也向非关联方企业提供。发行人采购腾讯云计算支付的采购价格定价公允。

## 第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员

### 一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员简介

#### （一）董事

本公司董事会由7名成员组成，其中3名为独立董事。董事任期3年，任期届满连选可以连任，独立董事每届任期与其他董事相同，任期届满，连选可以连任，连任时间不得超过六年。董事列表如下：

姓名	职位	国籍	任期	提名人
王海宁	董事长、总经理	中国	2017年2月4日至2020年2月3日	双鱼互动
徐辉	董事、副总经理	中国	2017年2月4日至2020年2月3日	双鱼互动
蒋赛骅	董事、副总经理	中国	2017年2月4日至2020年2月3日	双鱼互动
赖嘉满	董事	日本	2017年2月4日至2020年2月3日	双鱼互动
王锦	独立董事	中国	2017年2月4日至2020年2月3日	双鱼互动
范钧	独立董事	中国	2017年2月4日至2020年2月3日	双鱼互动
白云峰	独立董事	中国	2017年2月4日至2020年2月3日	双鱼互动

截至本招股说明书签署日，本公司董事在股东大会选聘时，均获全票通过。本公司董事的简要情况如下：

**王海宁先生**，1978年3月出生，中国国籍，无境外永久居留权，2000年毕业于武汉大学，本科学历。2000年供职于ChinaRen.com，2000年10月Sohu.com收购ChinaRen.com，加入Sohu.com（NASDAQ:SOHU）；2001年至2004年担任IBM中国有限公司咨询业务代表；2004年至2005年担任Oracle高科技行业经理；2005年至2007年担任SAP贸易零售高科技行业经理；2007年至2009年担任人人网（NYSE:RENN）高级总监。2009年创立双鱼互动，后加入发行人，曾任执行董事，现任发行人董事长兼总经理。

**徐辉先生**，1981年3月出生，中国国籍，无境外永久居留权，2003年毕业于华中科技大学，2006年毕业于Imperial College London，硕士学历。2006年至2009年历任人人网（NYSE:RENN）产品经理、高级产品经理。2009年创立双鱼互动，后加入发行人，至今担任副总经理，现任发行人董事兼副总经理。

**蒋赛骅先生**，1983年11月出生，中国国籍，无境外永久居留权，2005年毕

业于大连海事大学，本科学历。2005年至2006年担任北京天元网络技术有限公司工程师，2006年至2008年担任北京搜畅网络技术有限公司高级工程师，2008年至2009年担任人人网（NYSE:RENN）技术主管。2009年创立双鱼互动，后加入发行人，历任技术经理、技术总监、经理，现任发行人董事兼副总经理。

**赖嘉满女士**，1976年10月出生，日本国籍，先后毕业于日本国际基督教大学、IE Business School和萨拉戈萨麻省理工学院，硕士学历。1999年至2006年担任罗盛软件公司国际项目管理和解决方案经理，2010年至2011年担任摩立特集团项目经理，2011年至2014年担任DCM株式会社投资副总裁。2014年加入发行人，担任Happy Elements Asia Pacific株式会社CEO、Happy Elements株式会社董事，现任发行人董事。

**王锦先生**，1973年4月出生，中国国籍，无境外永久居留权，中国注册会计师非执业会员，2001年毕业于北京大学，硕士学历。1995年8月至1999年7月担任人民卫生出版社会计；2000年8月至2001年4月担任SK中国分析员；2001年5月至2002年6月担任普华永道管理咨询（上海）有限公司北京分公司咨询顾问；2002年7月至2009年5月担任国际商业机器全球服务（中国）有限公司副合伙人；2009年6月至2009年11月担任威普管理咨询（上海）有限公司合伙人；2010年1月至2011年5月担任毕博管理咨询（上海）有限公司北京分公司总监；2011年6月至2015年12月担任德勤管理咨询（上海）有限公司北京分公司合伙人；2016年至今担任华录健康养老发展有限公司总经理；现任发行人独立董事。

**范钧先生**，1970年5月出生，中国国籍，无境外永久居留权，2003年毕业于法国INSEAD商学院，硕士学历。2006年至2010年担任土豆网销售部副总经理；2011年至今担任北京万合天宜影视文化有限公司董事长、经理；现任发行人独立董事。

**白云峰先生**，1981年9月出生，中国国籍，无境外永久居留权，2012年毕业于中欧国际商学院，硕士学历。2010年至今任职好未来教育集团（NYSE:TAL），担任集团总裁；2012年至今担任北京世纪好未来教育科技有限公司董事；现任发行人独立董事。

## （二）监事

本公司监事会由3名成员组成，其中1名为职工监事，监事任期3年，任期届满连选可以连任。监事列表如下：

姓名	职位	国籍	任职期间	提名人
张启智	监事会主席	中国	2017年2月4日至2020年2月3日	双鱼互动
王璇	监事	中国	2017年2月4日至2020年2月3日	天津乐清
梁春伟	监事	中国	2017年2月4日至2020年2月3日	职工

截至本招股说明书签署日，本公司股东代表监事在股东大会选举时，均获全票通过。本公司监事的简要情况如下：

**张启智先生**，1986年2月出生，中国国籍，无境外永久居留权，2008年毕业于北京交通大学，本科学历。2008年至2009年担任麦斯风（北京）科技发展有限公司前端开发工程师。2009年加入双鱼互动，后加入发行人，担任北京工作室高级制作人、Principal 软件工程师；现任发行人监事会主席。

**王璇女士**，1978年4月出生，中国国籍，无境外永久居留权，1998年毕业于对外经济贸易大学，本科学历。2003年至2006年担任八亿时空集团（中关村在线）招聘培训经理；2006年至2009年担任人人网（NYSE:RENN）人力资源部经理。2010年加入双鱼互动，后加入发行人，历任人力资源及行政高级总监、副总裁；现任发行人监事。

**梁春伟女士**，1979年7月出生，中国国籍，无境外永久居留权，2005年毕业于对外经济贸易大学，硕士学历。2005年至2010年担任德勤华永会计师事务所高级审计师；2010年至2012年担任上海医药分销控股有限公司财务总部高级经理。2012年加入发行人，担任内审高级经理；现任发行人监事。

## （三）高级管理人员

公司高级管理人员情况如下：

姓名	职务	国籍
王海宁	董事长、总经理	中国
徐辉	董事、副总经理	中国
蒋赛骅	董事、副总经理	中国
甘玉磊	副总经理	中国

姓名	职务	国籍
凌聪	副总经理	中国
吴新辉	董事会秘书、副总经理兼财务总监	中国

**王海宁先生**，具体情况参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员简介\（一）董事”。

**徐辉先生**，具体情况参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员简介\（一）董事”。

**蒋赛骅先生**，具体情况参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员简介\（一）董事”。

**甘玉磊先生**，1985年12月出生，中国国籍，无境外永久居留权，2008年毕业于华中师范大学，本科学历。2008年至2009年担任人人网（NYSE:RENN）前端工程师及游戏制作人。2009年创立双鱼互动，后加入发行人，历任游戏制作人、产品高级总监、副总经理，现任发行人副总经理。

**凌聪先生**，1977年3月出生，中国国籍，无境外永久居留权，1999年毕业于复旦大学，本科学历。1999年至2002年担任广东省电信科学研究院工程师；2002年至2007年担任微软（中国）高级顾问；2007年至2010年担任 My Space（中国）首席技术官。2010年加入双鱼互动，后加入发行人，担任首席技术官、副总经理，现任发行人副总经理。

**吴新辉先生**，1978年9月出生，中国国籍，无境外永久居留权，2000年毕业于中国人民大学，本科学历。2001年1月至2010年3月任职于普华永道中天会计师事务所审计部，曾任高级经理；2011年7月至2013年3月担任 LA MIU（兰缪）副总裁；2013年6月至9月，担任万达信息科技有限公司财务部总经理；2013年9月至2015年8月担任北京乐动卓越信息技术有限公司财务副总裁兼公司联席秘书。2015年加入发行人，历任财务法务副总裁、副总经理及财务总监；现任发行人董事会秘书、副总经理兼财务总监。

#### （四）核心技术人员

公司核心技术人员情形如下：

姓名	职务
凌 聪	副总经理
甘玉磊	副总经理
张启智	监事会主席

凌聪先生，具体情况参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员简介\（三）高级管理人员”。

甘玉磊先生，具体情况参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员简介\（三）高级管理人员”。

张启智先生，具体情况参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员简介\（二）监事”。

## 二、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员及其近亲属持有发行人股份情况

### 1、直接持股情况

截至本招股说明书签署日，发行人董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属不存在直接持股情况。

### 2、间接持股情况

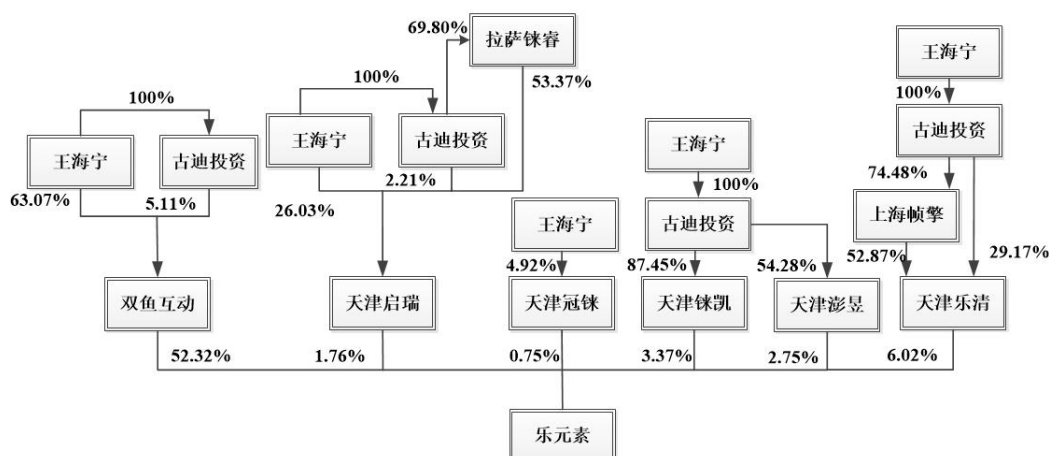
截至报告期各期末及本招股说明书签署日，发行人董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属间接持有发行人股份变动情况如下：

姓名	职务/亲属关系	本招股说明书签署日	2017.12.31	2016.12.31	2015.12.31
王海宁	董事长、总经理	45.43%	45.43%	45.33%	99.00%
徐辉	董事、副总经理	6.36%	6.36%	6.36%	1.00%
蒋赛骅	董事、副总经理	6.38%	6.38%	6.38%	-
张启智	监事会主席、核心技术人员	0.69%	0.69%	0.69%	-
王璇	监事	0.17%	0.17%	0.17%	-
梁春伟	监事	0.05%	0.05%	0.05%	-
甘玉磊	副总经理、核心技术人员	4.58%	4.58%	4.58%	-
凌聪	副总经理、核心技术人员	1.86%	1.86%	1.96%	-

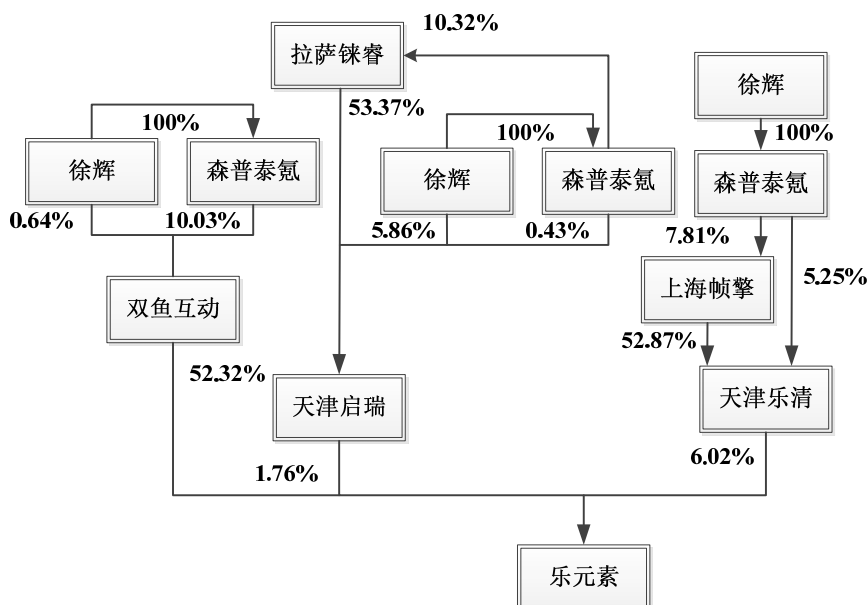


姓名	职务/亲属关系	本招股说明书签署日	2017.12.31	2016.12.31	2015.12.31
吴新辉	董事会秘书、副总经理兼财务总监	0.58%	0.58%	0.58%	-
李巧琳 <sup>78</sup>	吴新辉配偶	0.43%	0.43%	0.43%	-

截至本招股说明书签署日，公司董事长、总经理王海宁，通过直接或间接持有双鱼互动、天津乐清、天津启瑞、天津冠铄、天津铄凯、天津澎昱的股份，间接持有发行人 45.43%的股份，具体情况如下：

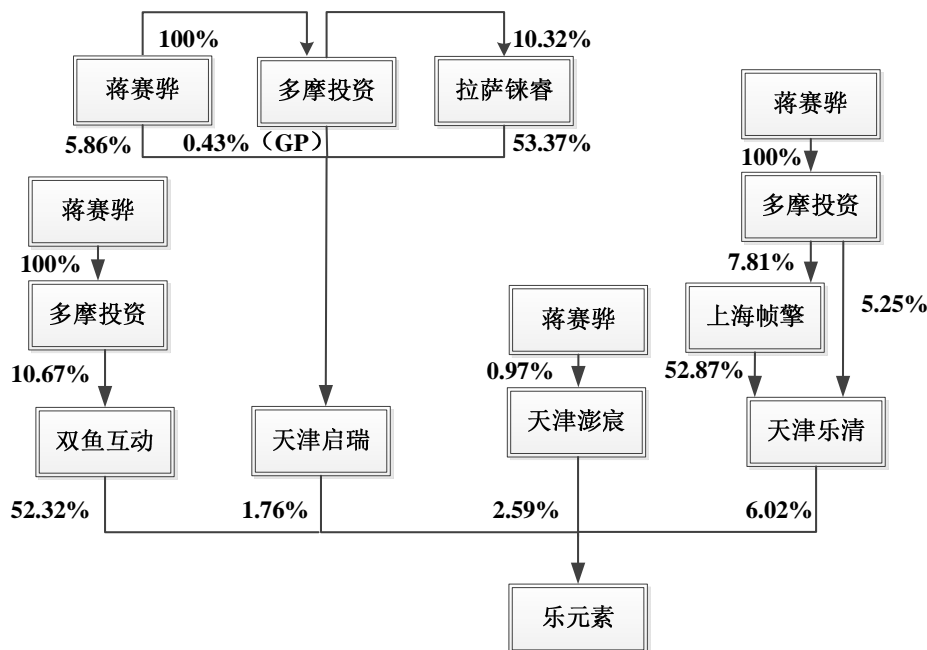


截至本招股说明书签署日，公司董事、副总经理徐辉，通过直接或间接持有双鱼互动、天津乐清、天津启瑞的股份，间接持有发行人 6.36%的股份，具体情况如下：

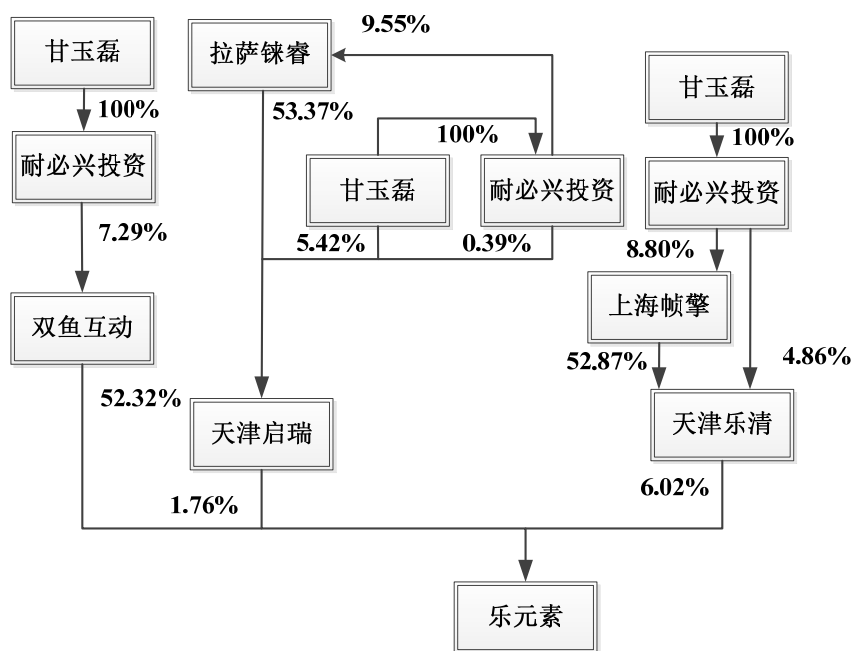


<sup>78</sup>2015年9月之前任发行人前身乐风创想财务总监。

截至本招股说明书签署日，公司董事、副总经理蒋赛骅，通过直接或间接持有双鱼互动、天津乐清、天津启瑞、天津澎宸的股份，间接持有发行人 6.38% 的股份，具体情况如下：

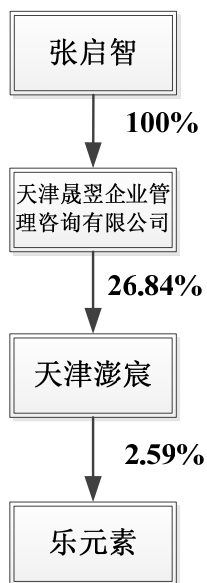


截至本招股说明书签署日，公司董事、副总经理、核心技术人员甘玉磊，通过直接或间接持有双鱼互动、天津乐清、天津启瑞的股份，间接持有发行人 4.58% 的股份，具体情况如下：

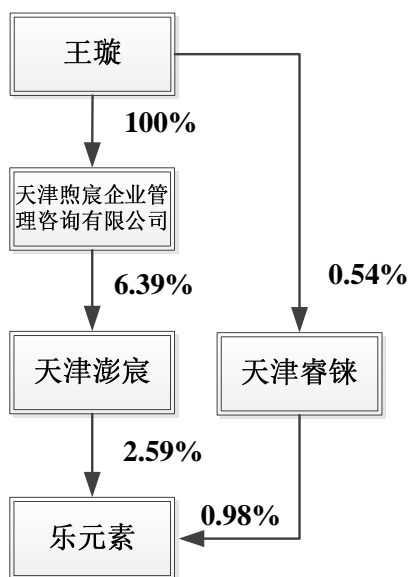


截至本招股说明书签署日，公司监事会主席、核心技术人员张启智，通过天

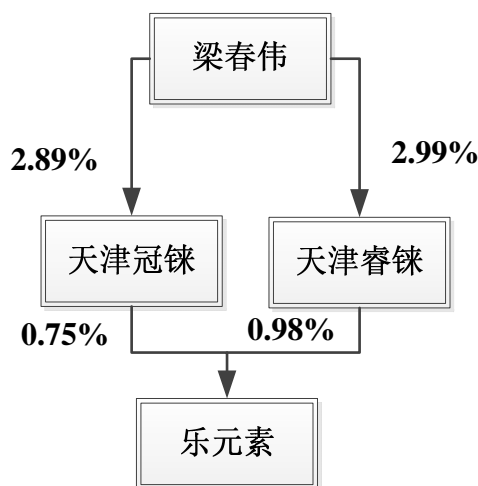
津澎宸间接持有公司 0.69%股份，具体情况如下：



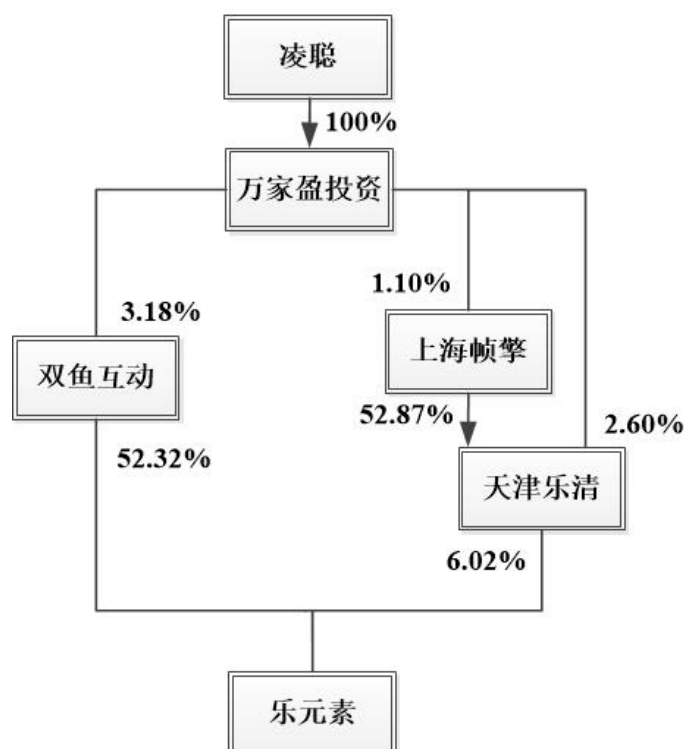
截至本招股说明书签署日，公司监事王璇，通过天津澎宸、天津睿铄间接持有公司 0.17%股份，具体情况如下：



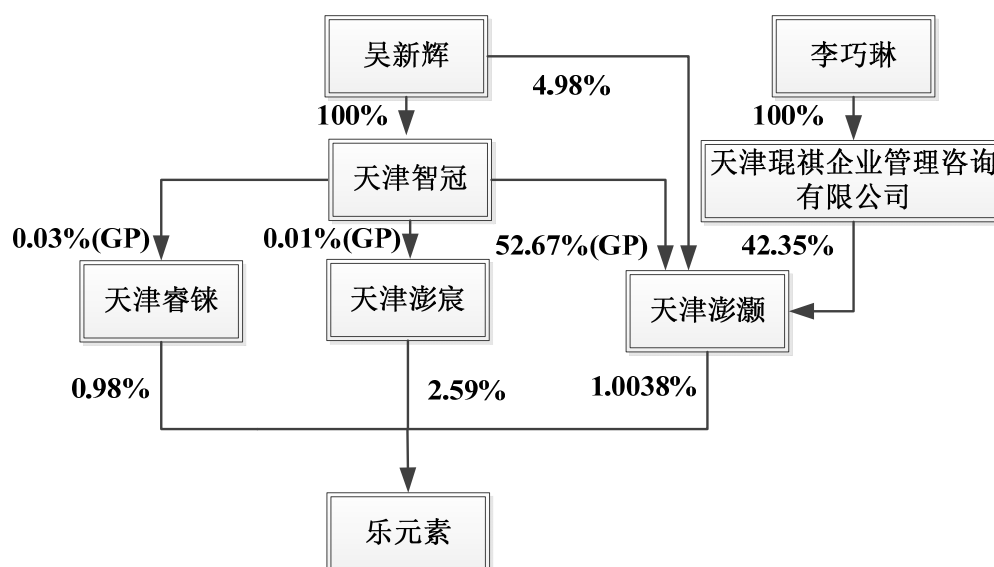
截至本招股说明书签署日，公司监事梁春伟，通过天津冠铄、天津睿铄间接持有公司 0.05%股份，具体情况如下：



截至本招股说明书签署日，公司副总经理、核心技术人员凌聪，通过直接或间接持有双鱼互动、天津乐清的股份，间接持有发行人 1.86% 的股份，具体情况如下：



截至本招股说明书签署日，公司董事会秘书、副总经理兼财务总监吴新辉，通过直接或间接持有天津睿铄、天津澎宸、天津澎灏的股份，间接持有发行人 0.58% 的股份；其配偶李巧琳通过天津澎灏间接持有发行人 0.43% 的股份，具体情况如下：



### 三、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员对外投资情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员除本公司及子公司之外的其他主要直接对外投资情况如下：

姓名	与本公司关系	投资企业名称	注册资本/出资额	持股比例
王海宁	董事长、 总经理	双鱼互动	1,600 万元	63.07%
		天津启瑞	800 万元	26.03%
		天津冠铄	22.515 万元	4.92%
		古迪投资	10 万元	100.00%
		北京星云创盟投资中心（有限合伙）	2,280 万元	1.32%
徐辉	董事、副 总经理	双鱼互动	1,600 万元	0.64%
		天津启瑞	800 万元	5.86%
		森普泰氮	10 万元	100.00%
蒋赛骅	董事、副 总经理	多摩投资	10 万元	100.00%
		天津启瑞	800 万元	5.86%
		天津澎宸	77.652 万元	0.97%
王锦	独立董事	北京瑞智金达投资合伙企业（有限合伙）	810 万元	81.00%
范钧	独立董 事	北京万合天宜影视文化有限公司	362.3189 万元	50.34%
		北京水远天长投资咨询中心（有限合伙）	20 万元	50.00%
		南京万合天宜影视文化有限公司	500 万元	40.00%
		黑龙江异想天开影视文化有限责任公司	300 万元	50.00%
白云峰	独立董 事	好未来教育集团（TAL Education Group）	100 万美元	2.10%
		北京学而思教育科技有限公司	5,000 万元	7.50%
		北京学而思网络科技有限公司	300 万元	7.50%

姓名	与本公司关系	投资企业名称	注册资本/出资额	持股比例
张启智	监事会主席	鹏信未来控股（北京）有限公司	5,000 万元	25.00%
		天津晟翌企业管理咨询有限公司	10 万元	100.00%
		北京银河创想信息技术有限公司	2,000 万元	10.00%
王璇	监事	天津睿铼	3,685 万元	0.54%
		天津煦宸企业管理咨询有限公司	10 万元	100.00%
梁春伟	监事	天津冠铼	22.515 万元	2.89%
		天津睿铼	3,685 万元	2.98%
甘玉磊	副总经理	天津启瑞	800 万元	5.42%
		耐必兴投资	10 万元	100.00%
凌聪	副总经理	万家盈投资	10 万元	100.00%
		嘉兴乐享情投资管理合伙企业（有限合伙）	282.5 万元	0.71%
吴新辉	董事会秘书、副总经理兼财务总监	天津冠智	10 万元	100.00%
		天津澎灏	2,500 万元	4.98%

前述投资企业中，部分系本公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员间接持有公司股份的持股平台，详见本节之“二、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员及其近亲属持有发行人股份情况\2、间接持股情况”。

#### 四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员薪酬情况

公司现任董事、监事、高级管理人员及核心技术人员 2017 年度在本公司领取的税后薪酬（包括工资、奖金及其他福利）情况如下：

单位：万元

姓名	职务	薪酬（万元）	是否在本公司领薪
王海宁	董事长、总经理	253.76	是
徐辉	董事、副总经理	102.27	是
蒋赛骅	董事、副总经理	242.34	是
赖嘉满	董事	106.98	是
王锦	独立董事	-	否
范钧	独立董事	19.00	是
白云峰	独立董事	19.00	是
张启智	监事会主席	58.17	是
王璇	监事	96.91	是
梁春伟	监事	56.09	是
甘玉磊	副总经理	230.29	是

姓名	职务	薪酬（万元）	是否在本公司领薪
凌聪	副总经理	210.41	是
吴新辉	董事会秘书、副总经理兼财务总监	142.09	是

备注：独立董事范钧和白云峰于 2017 年 2 月起在公司领薪。

除此之外，公司还为上述在本公司任职的董事（独立董事除外）、监事、高级管理人员与核心技术人员缴纳社会保险和住房公积金。

除上述情况外，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员均不存在在公司及关联企业处领取其他收入或享受其他待遇和退休金计划等情况。

## 五、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的兼职情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员在发行人合并报表范围主体以外的主要兼职情况如下：

姓名	公司职务	兼职单位	兼职职务	兼职单位与发行人关系
王海宁	董事长、总经理	双鱼互动	执行董事	发行人的控股股东
		天津乐清	执行董事	发行人 5%以上的股东
		古迪投资	执行董事	发行人实际控制人控制的其他企业
		北京墨迹风云科技股份有限公司	独立董事	发行人实际控制人任职的企业
		火翼科技	董事	发行人间接参股公司
		应龙互动	董事	发行人间接参股公司
徐辉	董事、副总经理	森普泰氮	执行董事	发行人实际控制人控制的其他企业
		拉萨镭睿	监事	发行人实际控制人控制的其他企业
		上海帧擎	执行董事	发行人实际控制人控制的其他企业
蒋赛骅	董事、副总经理	多摩投资	执行董事	发行人实际控制人控制的其他企业
		上海帧擎	监事	发行人实际控制人控制的其他企业
		拉萨镭睿	执行董事	发行人实际控制人控制的其他企业
赖嘉满	董事	北京沐梵文化传播有限公司	董事	发行人间接参股公司
王锦	独立董事	蓬莱华录金宇健康养老发展有限公司	董事长兼总经理	关联自然人任职的企业
		华录健康养老发展有限公司	董事、总经理	关联自然人任职的企业

姓名	公司职务	兼职单位	兼职职务	兼职单位与发行人关系
		北京瑞智金达投资合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	关联自然人控制的企业
		华录健康养老服务南通有限公司	董事长	关联自然人任职的企业
范钧	独立董事	上海万合影业有限公司	执行董事	关联自然人控制的企业
		上海合亚影视传媒有限公司 <sup>79</sup>	董事长	关联自然人任职的企业
		上海万合品欢影视文化有限公司	执行董事	关联自然人控制的企业
		上海万合天宜影视文化有限公司	执行董事	关联自然人控制的企业
		北京万合互娱文化传媒有限公司	执行董事	关联自然人控制的企业
		北京万合天宜影视文化有限公司	董事长、经理	关联自然人控制的企业
		北京杞梓清源文化传媒有限公司	执行董事、经理	关联自然人控制的企业
		南京万合天宜影视文化有限公司	执行董事	关联自然人控制的企业
		杭州万合云深文化传播有限公司	董事长	关联自然人控制的企业
		北京永远天长投资咨询中心（有限合伙）	执行事务合伙人	关联自然人控制的企业
		北京万合天下一文化传媒有限公司	董事长	关联自然人任职的企业
		黑龙江异想天开影视文化有限责任公司	执行董事、总经理	关联自然人任职的企业
		霍尔果斯异想天开影视文化有限公司	执行董事、总经理	关联自然人控制的企业
白云峰	独立董事	好未来教育集团（TAL Education Group）	总裁	关联自然人任职的企业
		北京世纪好未来教育科技有限公司	董事	关联自然人任职的企业
张启智	监事会主席	双鱼互动	监事	发行人的控股股东
		天津晟翌企业管理咨询有限公司	执行董事、经理	间接持有发行人股份
王璇	监事	天津煦宸企业管理咨询有限公司	执行董事、经理	间接持有发行人股份
甘玉磊	副总经理	耐必兴投资	执行董事	发行人实际控制人控制的其他企业
凌聪	副总经理	万家盈投资	执行董事	间接持有发行人股份
		天津乐清	监事	发行人5%以上的股东

<sup>79</sup> 目前正在办理注销中。



姓名	公司职务	兼职单位	兼职职务	兼职单位与发行人关系
吴新辉	董事会秘书、副总经理兼财务总监	天津琨祺企业管理咨询有限公司	监事	间接持有发行人股份
		天津冠智	执行董事、经理	间接持有发行人股份

## 六、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间存在的亲属关系

发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员之间不存在亲属关系。

## 七、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员所签订的协议和承诺及其履行情况

### （一）公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员所签订的协议及履行情况

截至本招股说明书签署日，发行人及相关子公司与目前担任具体职务的董事（外籍董事赖嘉满和独立董事除外）、监事、高级管理人员及核心技术人员均已签订劳动合同和保密、竞业禁止及知识产权保护协议，与外籍董事赖嘉满已签订就职任命书，且在有效履行中。

根据王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、赖嘉满、凌聪、吴新辉各自出具的承诺，其与原单位不存在劳动争议、纠纷或潜在纠纷，其亦未收到过原单位给予的竞业限制期限内按月给予的劳动者经济补偿。

根据《劳动合同法》的相关规定，在解除或者终止劳动合同后，竞业限制人员到与本单位生产或者经营同类产品、从事同类业务的有竞争关系的其他用人单位，或者自己开业生产或者经营同类产品、从事同类业务的竞业限制期限，不得超过二年。王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、赖嘉满、凌聪、吴新辉等人从原单位的离职时间均已超过上述竞业限制期限。

根据《民法总则》的相关规定，请求保护民事权利的诉讼时效期间为自权利人知道或者应当知道权利受到损害以及义务人之日起三年。王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊均已于2009年与原单位终止劳动关系，凌聪已于2010年与原单位终止劳动关系，如前述人员与原单位存在竞业限制义务，其竞业限制义务最迟于

2011 年底或 2012 年底已经届满，截至本招股说明书签署日，前述届满日期距今均已超过三年以上，在诉讼时效期间内，王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、凌聪的原单位在其离职之后未曾提出任何有关其违反竞业禁止义务的主张，且原单位未向其支付竞业禁止补偿金，在没有发生导致诉讼时效期间中断或中止的事由的情形下，截至目前原单位向王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、凌聪提起任何有关其违反竞业禁止义务的诉讼已过诉讼时效期间。

此外，根据王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、赖嘉满、凌聪、吴新辉提供的简历调查表、与发行人签署的《劳动合同》、王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、赖嘉满、凌聪、吴新辉提供的说明与承诺并经保荐机构和发行人律师核查，发行人上述董事、高级管理人员目前未投资或从事违反其目前与发行人签署的竞业禁止或者利益冲突条款。

## （二）董事、监事、高级管理人员及核心技术人员作出的重要承诺及履行情况

董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况\十三、持有 5%以上股份的主要股东以及作为股东的董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺及其履行情况”。

## 八、董事、监事、高级管理人员的任职资格

截至本招股说明书签署日，公司现任董事、监事、高级管理人员均不存在《公司法》第一百四十六条不得担任公司董事、监事、高级管理人员的情形，其聘任均符合公司章程所规定的程序，符合法律法规规定的任职资格。

## 九、董事、监事、高级管理人员在近三年内的变动情况

2017 年 2 月发行人整体变更之前，发行人前身为有限责任公司，其公司董事、监事、高级管理人员的设置较为精简。2017 年 2 月 4 日，发行人召开股份公司创立大会暨 2017 年第一次临时股东大会选举产生了公司第一届董事会、第一届监事会，同日召开第一届董事会第一次会议聘任了高级管理人员。

### （一）董事的变化情况

报告期初，发行人前身未设董事会，仅设一名执行董事，由王海宁担任，截

至整体变更为股份有限公司，执行董事无变化。2017年2月4日，发行人召开创立大会暨2017年第一次临时股东大会，选举王海宁、徐辉、蒋赛骅、赖嘉满、王锦、范钧、白云峰为发行人第一届董事会董事，其中王锦、范钧、白云峰为独立董事。同日，发行人召开第一届董事会第一次会议，选举王海宁为董事长。截至本招股说明书签署日，发行人的董事未再发生变化。

## （二）监事的变化情况

报告期初，发行人前身未设监事会，仅设一名监事，由张启智担任，截至整体变更为股份有限公司，监事无变化。2017年1月14日，乐元素有限召开职工代表大会，选举梁春伟为发行人第一届监事会职工代表监事。2017年2月4日，发行人召开创立大会暨2017年第一次临时股东大会，选举张启智、王璇为股东代表监事，与发行人职工代表大会选举产生的职工代表监事梁春伟共同组成发行人第一届监事会。同日，发行人召开第一届监事会第一次会议，选举张启智为公司第一届监事会主席。截至本招股说明书签署日，发行人的监事未再发生变化。

## （三）高级管理人员的变化情况

自报告期初至整体变更为股份有限公司期间，发行人前身的经理为蒋赛骅，副总经理为徐辉、甘玉磊和凌聪，2015年9月吴新辉加入发行人前身之前，财务总监为其配偶李巧琳，之后变更为吴新辉。2017年2月4日，发行人召开第一届董事会第一次会议，聘任王海宁为公司总经理，聘任徐辉、蒋赛骅、甘玉磊、凌聪为公司副总经理，聘任吴新辉为公司董事会秘书、副总经理兼财务总监。截至本招股说明书签署日，发行人的高级管理人员未再发生变化。

发行人的董事和高级管理人员的变动主要系发行人根据业务发展和完善公司治理结构的需要进行合理调整所致，发行人的日常经营未因上述调整受到不利影响；因此，发行人最近三年董事、高级管理人员的变化不构成重大变化，不会对本次发行上市造成不利影响。

## 第九节 公司治理

### 一、发行人股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度的建立健全及运行情况

#### （一）股东大会制度的建立健全及运行情况

##### 1、股东大会制度的建立

根据《公司章程》和《股东大会议事规则》，股东大会是公司的权力机构。公司应当严格按照《公司法》、《证券法》、《公司章程》和《股东大会议事规则》的规定召开股东大会，保证股东能够依法行使权利。

##### 2、股东的权利和义务

公司股东享有下列权利：（1）依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式的利益分配；（2）依法请求、召集、主持、参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权；（3）对公司的经营进行监督，提出建议或者质询；（4）依照法律、行政法规及公司章程的规定转让、赠与或质押其所持有的股份；（5）查阅公司章程、股东名册、公司债券存根、股东大会会议记录、董事会会议决议、监事会会议决议、财务会计报告；（6）公司终止或者清算时，按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配；（7）对股东大会作出的公司合并、分立决议持异议的股东，要求公司收购其股份；（8）法律、行政法规、部门规章或公司章程规定的其他权利。

公司股东承担下列义务：（1）遵守法律、行政法规和公司章程；（2）依其所认购的股份和入股方式缴纳股金；（3）除法律、法规规定的情形外，不得退股；（4）不得滥用股东权利损害公司或者其他股东的利益；不得滥用公司法人独立地位和股东有限责任损害公司债权人的利益。公司股东滥用股东权利给公司或者其他股东造成损失的，应当依法承担赔偿责任。公司股东滥用公司法人独立地位和股东有限责任，逃避债务，严重损害公司债权人利益的，应当对公司债务承担连带责任。（5）法律、行政法规及公司章程规定应当承担的其他义务。

##### 3、股东大会的职权

股东大会是公司的权力机构，依法行使下列职权：（1）决定公司的经营方针和投资计划；（2）选举和更换董事、非由职工代表担任的监事，决定有关董事、监事的报酬事项；（3）审议批准董事会的报告；（4）审议批准监事会报告；（5）审议批准公司的年度财务预算方案、决算方案；（6）审议批准公司的利润分配方案和弥补亏损方案；（7）对公司增加或者减少注册资本作出决议；（8）对发行公司债券或者其他有价证券及上市作出决议；（9）对公司合并、分立、解散、清算或者变更公司形式作出决议；（10）修改《公司章程》；（11）对公司聘用、解聘会计师事务所作出决议；（12）审议批准规则第五条规定的担保事项和第六条规定的交易事项；（13）审议批准公司与关联人发生的交易（公司提供担保、获赠现金资产、单纯减免公司义务的债务除外）金额在 3,000 万元人民币以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 5%以上的关联交易；（14）审议股权激励计划；（15）审议批准变更募集资金用途事项；（16）审议法律、行政法规、部门规章或《公司章程》规定应当由股东大会决定的其他事项。

上述股东大会的职权不得通过授权的形式由董事会或其他机构和个人代为行使。

#### 4、股东大会的议事规则

##### （1）股东大会的召集

股东大会分为年度股东大会和临时股东大会。年度股东大会每年召开 1 次，并应于上一会计年度结束后的 6 个月内举行。

独立董事有权向董事会提议召开临时股东大会。监事会有权向董事会提议召开临时股东大会，并应当以书面形式向董事会提出。单独或者合计持有公司 10% 以上股份的股东有权向董事会请求召开临时股东大会，并应当以书面形式向董事会提出。

##### （2）股东大会的提案与通知

公司召开股东大会，董事会、监事会以及单独或者合并持有公司 3% 以上股份的股东，有权向公司提出提案。

单独或者合计持有公司 3% 以上股份的股东，可以在股东大会召开 10 日前提出临时提案并书面提交召集人。召集人应当在收到提案后 2 日内发出股东大会补

充通知，说明并公告临时提案的内容。

股东大会召集人应于年度股东大会召开 20 日前通知各股东；临时股东大会应于会议召开 15 日前通知各股东。

### （3）股东大会的召开

公司召开股东大会，全体董事、监事和董事会秘书应当出席会议，高级管理人员应当列席会议。

股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数。股东大会审议影响中小投资者利益的重大事项时，对中小投资者的表决应当单独计票。单独计票结果应当及时公开披露。股东大会就选举或者更换股东代表董事、独立董事、股东代表监事进行表决时，应当实行累积投票制。除累积投票制外，股东大会对所有提案应当逐项表决，对同一事项有不同提案的，应当按提案提出的时间顺序进行表决。

### （4）股东大会决议

股东大会决议分为普通决议和特别决议。股东大会作出普通决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的过半数通过。股东大会作出特别决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的 2/3 以上通过。

## 5、股东大会运行情况

自公司设立至今共召开了 4 次股东大会，历次股东大会在召集方式、会议出席、议事程序、表决方式和决议内容等方面均符合《公司法》等有关法律、法规和《公司章程》的规定。

本公司股东大会运行规范，股东严格按照《公司章程》和《股东大会议事规则》的规定行使自己的权利。

## （二）董事会制度的建立健全及运行情况

### 1、董事会制度安排

根据《公司章程》和《董事会议事规则》，公司设董事会，对股东大会负责。公司董事会由 7 名董事组成，其中 3 名董事为独立董事。董事会设董事长 1

人。

## 2、董事会的职权

董事会行使下列职权：（1）召集股东大会，并向股东大会报告工作；（2）执行股东大会的决议；（3）决定公司的经营计划和投资方案；（4）制订公司的年度财务预算方案、决算方案；（5）制订公司的利润分配方案和弥补亏损方案；（6）制订公司增加或者减少注册资本、发行债券或其他证券及上市方案；（7）拟订公司重大收购、收购本公司股票或者合并、分立、解散及变更公司形式的方案；（8）在股东大会授权范围内，决定公司对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易等事项；（9）决定公司内部管理机构的设置；（10）聘任或者解聘公司总经理、董事会秘书；根据总经理的提名，聘任或者解聘公司副总经理、财务负责人等高级管理人员，并决定其报酬事项和奖惩事项；（11）制订公司的基本管理制度；（12）制订公司章程的修改方案；（13）管理公司信息披露事项；（14）向股东大会提请聘请或更换为公司审计的会计师事务所；（15）听取公司总经理的工作汇报并检查总经理的工作；（16）法律、行政法规、部门规章或公司章程授予的其他职权。

超过股东大会授权范围的事项，应当提交股东大会审议。

## 3、董事会议事规则

董事会会议应有过半数的董事出席方可举行。董事会每年度至少召开两次会议，由董事长召集，于会议召开 10 日以前书面通知全体董事和监事。

会议主持人应当逐一提请出席董事会会议的董事对各项提案发表明确的意见。对于根据规定需要独立董事事前认可的提案，会议主持人应当在讨论有关提案前，指定 1 名独立董事宣读独立董事达成的书面认可意见。

董事会决议的表决，实行一人一票。董事会决议表决方式为：记名投票表决或举手表决。董事会作出决议，必须经全体董事的过半数通过。法律、行政法规和《公司章程》规定董事会形成决议应当取得更多董事同意的，从其规定。董事会根据《公司章程》的规定，在其权限范围内对担保事项作出决议，应当取得出席董事会会议的三分之二以上董事同意。

## 4、董事会的运行情况

公司第一届董事会成立于 2017 年 2 月 4 日，自公司设立至今共召开了 6 次会议，历次董事会会议在召集方式、会议出席、议事程序、表决方式和决议内容等方面均符合《公司法》等有关法律、法规和《公司章程》的规定。

本公司董事会运行规范，董事严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使自己的权利。

### （三）监事会制度的建立健全及运行情况

#### 1、监事会制度安排

根据《公司章程》和《监事会议事规则》，公司设监事会。监事会由 3 名监事组成，监事会设主席 1 人，其中股东代表监事 2 名，职工代表监事 1 名。

#### 2、监事会的职权

监事会对股东大会负责，行使下列职权：（1）向股东大会报告工作；（2）应当对董事会编制的公司定期报告进行审核并提出书面审核意见；（3）检查公司财务；（4）对董事、高级管理人员执行公司职务的行为进行监督，对违反法律、行政法规、公司章程或者股东大会决议的董事、高级管理人员提出罢免的建议；（5）当董事、高级管理人员的行为损害公司的利益时，要求董事、高级管理人员予以纠正；（6）提议召开临时股东大会，在董事会不履行《公司法》规定的召集和主持股东大会职责时召集和主持股东大会；（7）向股东大会提出提案；（8）依照《公司法》第一百五十一条的规定，对董事、高级管理人员提起诉讼；（9）发现公司经营情况异常，可以进行调查；必要时，可以聘请会计师事务所、律师事务所等专业机构协助其工作，费用由公司承担。

#### 3、监事会议事规则

监事会会议分为定期会议和临时会议。定期监事会会议每 6 个月至少召开一次，由监事会主席召集。监事可以提议召开监事会临时会议。

监事会会议应当由过半数监事出席方可举行，每名监事享有一票表决权。监事会形成决议应当全体监事过半数同意。

#### 4、监事会运行情况

公司第一届监事会成立于 2017 年 2 月 4 日，自公司设立至今共召开了 3 次



会议，历次监事会会议在召集方式、会议出席、议事程序、表决方式和决议内容等方面均符合《公司法》有关法律、法规和《公司章程》的规定。

本公司监事会运行规范，监事会成员严格按照《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使自己的权利。

#### （四）独立董事制度的建立健全及运行情况

##### 1、独立董事制度安排

本公司独立董事 3 人，公司独立董事人数不少于董事会人数三分之一，其中一名为会计专业人士，符合有关规定。公司制定了《独立董事工作制度》、《独立董事年报工作制度》。

##### 2、独立董事的职责

为充分发挥独立董事的作用，独立董事除具有国家相关法律、法规赋予董事的职权外，还具有以下特别职权：（1）公司拟与关联人达成的交易总额高于 300 万元或高于公司最近经审计净资产值 5%的关联交易，应由独立董事认可后，提交董事会讨论；独立董事作出判断前，可以聘请中介机构出具独立财务顾问报告，作为其判断的依据。（2）向董事会提议聘用或解聘会计师事务所；（3）向董事会提请召开临时股东大会；（4）提议召开董事会；（5）独立聘请外部审计机构和咨询机构；（6）在股东大会召开前公开向股东征集投票权。

独立董事行使前述第（5）项职权应当取得全体独立董事同意，行使其他上述职权应当取得全体独立董事的二分之一以上同意。

独立董事除履行上述职责外，还应当对以下重大事项发表独立意见：（1）提名、任免董事；（2）聘任或解聘高级管理人员；（3）公司董事、高级管理人员的薪酬；（4）需经董事会或者股东大会审议通过的关联交易；（5）独立董事认为可能损害中小股东权益的事项；（6）法律、行政法规、部门规章及《公司章程》规定需发表意见的其他事项。

独立董事年报工作职责：独立董事应对公司拟聘的年度审计会计师事务所是否具有证券、期货相关业务资格，以及为公司提供年度审计的注册会计师的从业资格进行核查。经二分之一以上的独立董事同意后可向董事会提议聘用或解聘会

计师事务所。在年审会计师进场前，独立董事应当会同审计与风险控制委员会，沟通了解年度审计工作安排及其他相关资料。其中，应当特别关注公司的业绩预告及业绩预告更正情况。在年审会计师进场后，独立董事应及时与年审会计师进行沟通，了解审计工作的进度及审计工作中所发现的问题，并根据需要对所涉及的重大问题进行核查。在年审会计师出具初步审计意见后、公司召开董事会会议审议年度报告前，公司应根据独立董事的要求，至少安排一次独立董事与年审会计师的见面会，沟通审计过程中发现的问题，及时与公司管理层进行沟通与交流，独立董事应履行见面的职责。

### **3、独立董事制度的运行情况**

公司独立董事自聘任以来均能勤勉尽责，充分发挥了其在公司运作中的作用，对公司重大事项和关联交易事项的决策，对公司法人治理结构的完善起到了积极的作用，独立董事所具备的丰富的专业知识和勤勉尽责的职业道德在董事会制定公司发展战略、发展计划和经营决策，以及确定募集资金投资项目等方面发挥了良好的作用，有力的保障了公司经营决策的科学性和公正性。

#### **（五）董事会秘书制度的建立健全及运行情况**

##### **1、董事会秘书制度安排**

根据《公司章程》及《董事会秘书工作细则》，公司设董事会秘书一名，由董事长提名，董事会聘任或解聘，对董事会负责。

##### **2、董事会秘书的职责**

董事会秘书的主要职责：（1）负责公司信息披露事务，协调公司信息披露工作，组织制订公司信息披露事务管理制度，督促公司及相关信息披露义务人遵守信息披露相关规定；（2）负责公司投资者关系管理、股东资料管理和公司文件保管等工作，协调公司与证券监管机构、股东及实际控制人、证券服务机构、媒体等之间的信息沟通；（3）组织筹备董事会会议和股东大会，参加股东大会、董事会会议、监事会会议及高级管理人员相关会议，负责股东大会和董事会会议记录工作并签字确认；（4）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，及时向证券交易所报告并公告；（5）关注公共媒体报道并主动求证真实情况，督促董事会及时披露或澄清；（6）组织董事、监事和高级管理人员进行证券

法律法规及相关规定的培训，协助前述人员了解上市公司的相关监管要求；（7）督促董事、监事和高级管理人员遵守证券法律法规、证券交易所股票上市规则、证券交易所其他相关规定及《公司章程》，切实履行其所作出的承诺；在知悉公司作出或者可能作出违反有关规定的决议时，应当予以提醒；（8）《公司法》、《证券法》及其他法律、法规、规范性文件、中国证监会和证券交易所要求履行的其他职责。

### 3、董事会秘书制度的运行情况

公司现任董事会秘书自受聘以来，严格按照法律、法规和公司章程的规定开展工作、筹备历次董事会会议及股东大会会议，确保公司董事会会议和股东大会会议的顺利召开，有效地促进了公司法人治理机制的完善，在公司规范运作方面发挥了重要作用。

#### （六）董事会专门委员会的设置

公司董事会下设战略委员会、审计与风险控制委员会、提名委员会和薪酬与考核委员会四个专门委员会，并制定相应的工作细则规定其具体工作职责及工作方式等内容。

##### 1、战略委员会

战略委员会成员由三名董事组成。战略委员会委员应符合《公司法》、《公司章程》及相关规定对任职资格的要求。战略委员会委员由董事长或全体董事的三分之一以上提名，并由董事会选举产生。战略委员会设主任委员（召集人）一名，由公司董事长担任，负责主持战略委员会工作。

公司战略委员会现由王海宁、赖嘉满、蒋赛骅组成，召集人由王海宁担任。

战略委员会的主要职责权限为：（1）对公司长期发展战略规划进行研究并提出建议；（2）对公司的经营战略包括但不限于产品战略、市场战略、营销战略、研发战略、人才战略进行研究并提出建议；（3）对《公司章程》规定须经董事会批准的重大投资、融资方案进行研究并提出建议；（4）对《公司章程》规定须经董事会批准的重大资本运作、资产经营项目进行研究并提出建议；（5）对其他影响公司发展的重大事项进行研究并提出建议；（6）对以上事项的实施进行检查；（7）董事会授权的其他事项。

战略委员会对董事会负责。战略委员会对前款所述事项进行审议后，应形成战略委员会会议决议并将相关议案提交董事会审议决定。

## 2、审计与风险控制委员会

审计与风险控制委员会由三名公司董事组成，其中独立董事占多数，委员中至少一名独立董事为会计专业人士。审计与风险控制委员会委员由董事长或者全体董事的三分之一以上提名，并由董事会选举产生。审计与风险控制委员会设主任委员（召集人）一名，由独立董事担任，负责主持委员会工作。

公司审计与风险控制委员会现由王锦、范钧、徐辉组成，召集人现由王锦担任。

审计与风险控制委员会的主要职责包括如下方面：（1）提议聘请或更换外部审计机构，监督及评估外部审计机构工作；（2）指导公司的内部审计工作；（3）审阅公司的财务报告及其披露并对其发表意见；（4）评估公司内控制度的有效性；（5）协调管理层、内部审计部门及相关部门与外部审计机构的沟通；（6）公司董事会授予的其他事宜及相关法律法规中涉及的其他事项。

## 3、提名委员会

提名委员会由三名董事组成，其中独立董事占多数。提名委员会委员由董事长、二分之一以上独立董事或者全体董事的三分之一以上提名，并由董事会选举产生。提名委员会设主任委员一名，由独立董事委员担任，负责召集并主持提名委员会工作。主任委员由提名委员会委员选举，并报请董事会批准产生。

公司提名委员会现由范钧、白云峰、王海宁组成，召集人由范钧担任。

提名委员会的主要职责权限为：（1）根据公司经营活动情况、资产规模和股权结构对董事会的规模和构成向董事会提出建议；（2）研究董事、总经理、副总经理及其他高级管理人员的选择标准和程序并提出建议；（3）广泛搜寻合格的董事、总经理及其他高级管理人员的人选；（4）对董事候选人、总经理及其他高级管理人员候选人进行审查并提出建议；（5）董事会授权的其他事宜。

提名委员会对董事会负责。提名委员会的提案提交董事会审议决定。

提名委员会应将所有研究讨论情况、材料和信息，以报告、建议或总结等形

式向董事会提供，供董事会研究和决策。

#### 4、薪酬与考核委员会

薪酬与考核委员会成员由三名董事组成。其中独立董事占多数。薪酬与考核委员会委员由董事长或者全体董事的三分之一以上提名，并由董事会过半数选举产生。薪酬与考核委员会设主任委员（召集人）一名，由独立董事担任，负责主持委员会工作，由董事会过半数选举产生。召集人由薪酬与考核委员会委员选举，并报请董事会批准产生。

公司薪酬与考核委员会现由白云峰、王锦、蒋赛骅组成，召集人由白云峰担任。

薪酬与考核委员会的主要职责权限为：（1）根据董事及高级管理人员岗位的主要职责、范围、重要性以及社会相关岗位的薪酬水平制定薪酬计划或方案；（2）薪酬计划或方案主要包括但不限于绩效评价标准、程序及主要评价体系，奖励和惩罚的主要方案和制度等；（3）研究董事及高级管理人员考核标准并向董事会提出建议，审查公司董事及高级管理人员的履行职责情况并对其进行年度绩效考评；（4）负责对公司薪酬细则执行情况进行监督；（5）董事会授权的其他事宜。

## 二、发行人最近三年内合法合规情况

本公司最近三年内无重大违法违规行为。

报告期内，发行人子公司乐元互动曾因未按照规定期限办理纳税申报和报送纳税资料，于2017年5月15日被北京市朝阳区国家税务局第一税务所处以100元罚款。上述处罚事项情节轻微，且发行人已采取措施予以改正并缴纳了罚款，该行为不构成重大违法违规事项，相关行政处罚不属于重大行政处罚，不会对发行人的经营产生重大不利影响。

## 三、发行人资金占用和对外担保情况

### （一）发行人资金占用情况

除本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易/三、关联方、关联关系及关联交易情况/（三）报告期内的关联交易/2、偶发性关联交易”所披露的本公司与

股东之间的资金往来以外，本公司近三年不存在其他资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或其他方式占用的情形。

根据 1996 年 8 月 1 日起正式实施的《贷款通则》第二十一条规定，“贷款人必须经中国人民银行批准经营贷款业务，持有中国人民银行颁发的《金融机构法人许可证》或《金融机构营业许可证》，并经工商行政管理部门核准登记。”第六十一条规定，“各级行政部门和企事业单位、供销合作社等合作经济组织、农村合作基金会和其他基金会，不得经营存贷款等金融业务。企业之间不得违反国家规定办理借贷或者变相借贷融资业务”。

根据 2015 年 9 月 1 日起实施的《最高人民法院关于审理民间借贷案件适用法律若干问题的规定》第一条之规定，“本规定所称的民间借贷，是指自然人、法人、其他组织之间及其相互之间进行资金融通的行为。”第十一条之规定，“法人之间、其他组织之间以及它们相互之间为生产、经营需要订立的民间借贷合同，除存在合同法第五十二条、本规定第十四条规定的情形外，当事人主张民间借贷合同有效的，人民法院应予支持。”第十四条之规定，“具有下列情形之一，人民法院应当认定民间借贷合同无效：（一）套取金融机构信贷资金又高利转贷给借款人，且借款人事先知道或者应当知道的；（二）以向其他企业借贷或者向本单位职工集资取得的资金又转贷给借款人牟利，且借款人事先知道或者应当知道的；（三）出借人事先知道或者应当知道借款人借款用于违法犯罪活动仍然提供借款的；（四）违背社会公序良俗的；（五）其他违反法律、行政法规效力性强制性规定的。”

就发行人与双鱼互动历史上存在的资金拆借行为，根据《贷款通则》第七十三条，行政部门、企事业单位、股份合作经济组织、供销合作社、农村合作基金会和其他基金会擅自发放贷款的；企业之间擅自办理借贷或者变相借贷的，由中国人民银行对出借方按违规收入处以 1 倍以上至 5 倍以下罚款，并由中国人民银行予以取缔。发行人与双鱼互动间的资金拆借行为违反了《贷款通则》的上述规定，但是鉴于发行人报告期内和关联方之间拆借资金没有约定利息或拆借方也未取得收入，且根据《最高人民法院关于审理民间借贷案件适用法律若干问题的规定》的相关规定，企业间为生产、经营需要进行的借贷，除规定情形以外，当事人主张民间借贷合同有效的，人民法院应予支持，发行人不会被依据《贷款通则》

处以罚款。

## （二）发行人对外担保情况

公司近三年来不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业违规担保的情况。

发行人建立了《关联交易管理办法》、《规范与关联方资金往来管理制度》等资金管理制度，公司章程及三会议事规则详细规定了涉及关联交易的决策程序，发行人独立董事对关联交易事项发表了意见，内控措施执行情况良好。

发行人实际控制人王海宁、徐辉、蒋赛骅、甘玉磊及控股股东双鱼互动已出具了《关于关联关系及不占用资金的承诺》，承诺：“本人及本人拥有控制权的公司、企业（本公司及本公司拥有控制权的公司、企业）承诺不以借款、代偿债务、代垫款项或者其他方式占用乐元素资金和资产，也不要求乐元素为本人及本人拥有控制权的公司、企业（本公司及本公司拥有控制权的公司、企业）提供违规担保。”

## 四、发行人内部控制情况

### （一）公司内部控制的自我评价

公司董事会认为：“本公司按照《中华人民共和国公司法》、《公司章程》及其他相关法律法规和财政部、证监会、审计署、银监会、保监会制定的《企业内部控制基本规范》，建立的内部控制基本完整、合理，在所有重大方面得到了有效执行，防范和化解了各类风险，保障了公司财务信息准确和公司资产的完整安全”。

### （二）注册会计师对公司内部控制制度的评价

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）对公司内部控制制度进行了审核，并出具了安永华明(2018)专字第 61201075\_B01 号《内部控制审核报告》，认为发行人于 2017 年 12 月 31 日在上述内部控制评估报告中所述与财务报表相关的内部控制在所有重大方面有效地保持了《企业内部控制基本规范》(财会[2008]7 号)建立的与财务报表相关的内部控制。

### （三）发行人为保证数据系统安全性和有效性所采取的相关内部控制措施及有效性

发行人为保证数据系统的安全性和有效性，制定了相关的内部控制措施，并有效进行执行。

发行人相关内控措施设置及执行情况如下：

#### 1、信息系统一般控制之变更管理

##### ①中国信息系统

公司对于中国运营系统和中国财务系统程序变更管理制定了正式的流程和制度，以规范变更管理中的申请、授权、测试、审批和上线环节。中国方面具体信息系统变更管理控制程序如下：

公司制定了《内部信息系统应用手册》，以规范中国运营系统和中国财务系统程序变更管理、数据变更管理、变更权限管理流程；

中国运营系统和财务系统变更须经过需求部门负责人的授权；

中国运营系统程序变更在上线前须经过测试人员的测试，并记录测试结果。中国财务系统程序变更在上线前须经过财务部用户的测试，并记录测试结果；

中国运营系统程序变更在上线前须经过需求部门负责人的审批。中国财务系统程序变更在上线前须经过财务部负责人的审批；

中国运营系统机房服务器操作系统和数据库管理系统变更须经过运营部负责人的授权，同时在线上前须经过运维组安全管理员的测试，并记录测试结果，再由经过运维主管的审批后执行上线。中国财务系统服务器操作系统和数据库管理系统变更须经过财务部负责人的授权，在线上前须经过系统管理员的测试，并记录测试结果，再经过财务系统主管的审批后执行上线。

##### ②日本信息系统

日本方面具体信息系统变更管理控制程序如下：

公司制定了《系统管理规定》，以规范日本运营系统程序变更管理、数据变更管理、变更权限管理流程；



日本运营系统和财务系统变更须经过需求部门负责人的授权；

日本运营系统变更须经过运营部门负责人的授权，再由游戏项目组负责人的测试，并记录测试结果，最后经过运营部门负责人的审批后执行上线；

日本运营系统服务器操作系统和数据库管理系统使用亚马逊云服务器，操作系统和数据库版本为云服务器的标准配置，不允许修改云服务器标准版本的安全配置信息；

日本运营系统仅各游戏项目组运维人员拥有变更发布权限；公司管理层定期对已发布的变更进行监控复核，确保运维人员对生产环境的程序修改合理。

## 2、信息系统一般控制之逻辑访问管理

公司对于中国运营系统、中国财务系统、日本运营系统和日本财务系统的逻辑访问管理制定了正式的流程和制度，以规范访问管理中的密码策略、特权账号、账号管理、账号定期审阅等环节。

### ①中国信息系统

用户通过满足公司系统安全管理要求的认证机制完成登录认证后，方可访问相应的中国运营系统。中国财务系统通过账号和密码管理访问。

公司制定了《OPS 初始化系统》，以规范中国运营系统的服务器操作系统的配置基线；

公司制定了《MySQL 基线配置规范》，以规范中国运营系统的数据库管理系统的配置基线；

中国运营系统通过密码管理系统进行单点登录。系统的账号密码安全保护依赖密码管理系统的密码策略。密码策略设置符合公司系统安全管理要求。财务用户通过账号与密码直接登入中国财务系统。密码策略设置符合公司系统安全管理要求；

中国运营系统和中国财务系统的服务器操作系统和数据库管理系统进行了适当的安全性配置；

公司针对中国运营系统和中国财务系统制定了正式的账号新建/账号权限变更流程。对于中国运营系统，由用户本人申请创建账号或申请权限变更。并由部

门负责人授权后，将审批结果转至运营系统管理员按需执行操作。对于中国财务系统，由用户填写《财务系统账号权限申请表》，并通过财务部负责人审批后由系统管理员在中国财务系统中为用户开设账号及添加权限；

公司针对中国运营系统和中国财务系统制定了正式的账号禁用流程。对于中国运营系统，用户离职时，由其本人提交申请，通过由运营负责人确认用户离职并审批后，由运营系统管理员在系统中为用户进行账号删除操作。对于中国财务系统，用户离职时，填写《员工离职清单》，通过由财务负责人在《员工离职清单》中确认用户离职并审批后，由系统管理员在中国财务系统中注销该用户账号。

## ②日本信息系统

公司制定了《信息安全条例》，以规范日本运营系统和日本财务系统逻辑访问安全和物理安全、用户账号的添加、修改及删除控制、用户账号的定期审阅、职责分工控制；

用户通过满足公司系统安全管理要求的认证机制完成登录认证后，方可访问相应的日本运营系统和日本财务系统；

日本运营系统和日本财务系统通过密码管理系统进行单点登录。系统的账号密码安全保护依赖密码管理系统的密码策略。密码策略设置符合公司系统安全管理要求；

日本运营系统和日本财务系统的服务器操作系统和数据库管理系统进行了适当的安全性配置；

日本运营系统和财务系统设置了严格的特权账号管理，且特权账号密码同时进行了严格设定；

公司针对日本运营系统和日本财务系统制定了正式的账号新建以及账号权限变更流程。对于日本运营系统，由用户本人申请创建账号或申请权限变更，通过项目组负责人授权后，将审批结果转至运营系统管理员按需执行操作。对于日本财务系统，由用户本人申请创建账号或申请权限变更；由财务部负责人授权，并将审批结果转至财务系统管理员按需执行操作；

公司针对日本运营系统和日本财务系统制定了正式的账号禁用流程。对于日

本运营系统，由用户离职时，由其本人提交申请；由日本运营负责人确认用户离职并审批；运营系统管理员在系统中为用户进行账号删除操作。对于日本财务系统，由用户离职时，填写《离职通知单》；由财务负责人在《离职通知单》中确认用户离职并审批；财务系统管理员在日本财务系统中注销该用户账号。

### 3、信息系统一般控制之 IT 运维管理

公司对于中国运营系统、中国财务系统、日本运营系统和日本财务系统的 IT 运维管理制定了正式的流程和制度，以规范 IT 运维管理中的本地备份、异地备份、备份恢复性测试和定时任务管理等环节。

#### ①中国地区

公司制定了《数据库系统管理规范》，以规范中国运营系统和中国财务系统的数据备份和批处理控制；

公司每年会对中国运营系统和中国财务系统进行定期备份恢复性测试，并记录测试结果；

公司已实现对于中国运营系统计划任务的自动监控。若计划任务未在预设时间运行或执行失败，会触发警告。运维组人员会对触发的警告进行实时处理，并手工恢复执行，并保存处理记录。

#### ②日本地区

公司制定了《公司内部信息管理手册》，以规范日本运营系统的数据备份和批处理控制；

公司已实现对于日本运营系统计划任务的自动监控。若计划任务未在预设时间运行或执行失败，会触发警告。运维组人员会对触发的警告进行实时处理，并手工恢复执行，并保存处理记录。

## 第十节 财务会计信息

本节的财务会计数据及有关分析说明，反映了公司报告期内经审计的财务状况、经营业绩及现金流量。除特别说明，本节引用的公司财务报表相关数据均引自经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计的财务报表及附注的内容，若无特别说明，按合并财务报表口径披露。

### 一、经审计的财务报表

#### （一）审计意见

安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审计了乐元素科技（北京）股份有限公司的财务报表，包括 2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日及 2017 年 12 月 31 日的合并及公司的资产负债表，2015 年度、2016 年度和 2017 年度的合并及公司的利润表、股东/所有者权益变动表和现金流量表以及财务报表附注，并出具了“安永华明（2018）审字第 61201075\_B01 号”标准无保留意见的《审计报告》。

#### （二）合并会计报表

##### 1、合并资产负债表

单位：元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
<b>流动资产：</b>			
货币资金	1,704,576,864.44	1,168,166,352.30	724,889,418.99
应收账款	260,711,714.01	312,850,072.81	238,182,515.47
预付款项	30,266,068.79	24,522,539.34	35,864,219.71
应收利息	215,768.09	3,939,114.48	-
其他应收款	4,099,424.42	26,084,125.45	39,963,839.58
存货	7,032,512.35	1,750,811.32	241,827.98
其他流动资产	24,918,568.60	99,428,493.85	28,980,373.34
<b>流动资产合计</b>	<b>2,031,820,920.70</b>	<b>1,636,741,509.55</b>	<b>1,068,122,195.07</b>
<b>非流动资产：</b>			
可供出售金融资产	33,897,200.00	20,000,000.00	20,000,000.00
长期应收款	25,052,318.24	21,882,974.47	21,231,023.61
长期股权投资	4,777,967.35	5,403,568.74	-

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
固定资产	16,917,762.67	10,782,381.41	11,205,602.64
无形资产	20,224,453.29	10,802,932.76	3,330,600.74
商誉	7,035,284.99	7,242,880.77	-
长期待摊费用	17,170,852.22	9,225,553.58	4,352,452.63
递延所得税资产	71,849,600.81	102,233,215.05	66,458,095.79
<b>非流动资产合计</b>	<b>196,925,439.57</b>	<b>187,573,506.78</b>	<b>126,577,775.41</b>
<b>资产总计</b>	<b>2,228,746,360.27</b>	<b>1,824,315,016.33</b>	<b>1,194,699,970.48</b>

单位：元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
<b>流动负债：</b>			
应付账款	109,916,320.57	130,738,930.39	101,165,605.13
预收款项	2,613,680.00	-	-
应付职工薪酬	64,962,358.48	53,791,956.27	48,438,092.13
应交税费	45,548,237.70	245,705,855.57	90,513,436.96
应付股利	-	17,069,800.00	-
其他应付款	12,556,792.10	64,575,737.66	4,514,539.43
递延收益	217,130,525.78	272,224,529.77	169,068,593.15
<b>流动负债合计</b>	<b>452,727,914.63</b>	<b>784,106,809.66</b>	<b>413,700,266.80</b>
<b>非流动负债</b>			
预计负债	2,747,176.95	2,014,716.53	541,987.84
递延所得税负债	3,877,348.64	8,019,327.84	-
<b>非流动负债合计</b>	<b>6,624,525.59</b>	<b>10,034,044.37</b>	<b>541,987.84</b>
<b>负债总计</b>	<b>459,352,440.22</b>	<b>794,140,854.03</b>	<b>414,242,254.64</b>
<b>股东/所有者权益：</b>			
股本/实收资本	380,000,000.00	30,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	494,960,646.73	247,870,311.26	361,714,726.73
其他综合收益	-3,936,983.26	22,038,587.82	-3,100,626.30
盈余公积	64,675,554.74	15,000,000.00	5,000,000.00
未分配利润	831,680,794.68	713,801,904.06	406,843,615.41
归属于母公司股东/所有者权益合计	1,767,380,012.89	1,028,710,803.14	780,457,715.84
少数股东权益	2,013,907.16	1,463,359.16	-
<b>股东/所有者权益合计</b>	<b>1,769,393,920.05</b>	<b>1,030,174,162.30</b>	<b>780,457,715.84</b>
<b>负债和股东/所有者权益总计</b>	<b>2,228,746,360.27</b>	<b>1,824,315,016.33</b>	<b>1,194,699,970.48</b>

## 2、合并利润表

单位：元

项目	2017年度	2016年度	2015年度
<b>一、营业收入</b>	<b>2,264,134,630.98</b>	<b>1,849,137,212.73</b>	<b>1,119,447,184.37</b>
减：营业成本	508,481,117.08	361,503,469.45	181,586,975.35
税金及附加	9,084,477.14	7,128,293.28	5,532,958.01
销售费用	401,611,780.39	310,206,137.71	196,920,372.31
管理费用	398,384,643.09	485,019,774.17	320,219,141.17
财务费用	-11,020,547.82	-3,415,064.79	3,412,704.29
资产减值损失	-3,180,512.82	2,617,879.57	7,622,581.57
加：投资收益	2,794,772.08	-460,320.15	1,893,195.58
其中：对联营企业的投资损失	-625,601.39	-596,431.26	-
<b>资产处置收益</b>	<b>-161,877.54</b>	<b>-1,906,632.17</b>	<b>-40,281.78</b>
其他收益	13,819,000.00	-	-
<b>二、营业利润</b>	<b>977,225,568.46</b>	<b>683,709,771.02</b>	<b>406,005,365.47</b>
加：营业外收入	1,926,632.08	11,053,430.70	11,856,859.76
减：营业外支出	629,525.25	241,730.39	194,220.14
<b>三、利润总额</b>	<b>978,522,675.29</b>	<b>694,521,471.33</b>	<b>417,668,005.09</b>
减：所得税费用	213,224,446.85	177,563,182.68	82,183,548.18
<b>四、净利润</b>	<b>765,298,228.44</b>	<b>516,958,288.65</b>	<b>335,484,456.91</b>
<b>其中：持续经营净利润</b>	<b>765,298,228.44</b>	<b>516,958,288.65</b>	<b>335,484,456.91</b>
归属于母公司股东/所有者的净利润	764,644,780.83	516,958,288.65	335,484,456.91
少数股东损益	653,447.61	-	-
<b>五、其他综合收益的税后净额</b>	<b>-26,078,470.69</b>	<b>25,139,214.12</b>	<b>15,301,302.75</b>
外币报表折算差额	-25,975,571.08	25,139,214.12	15,301,302.75
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额	-102,899.61	-	-
<b>六、综合收益总额</b>	<b>739,219,757.75</b>	<b>542,097,502.77</b>	<b>350,785,759.66</b>
归属于母公司股东/所有者的综合收益总额	738,669,209.75	542,097,502.77	350,785,759.66
归属于少数股东的综合收益总额	550,548.00	-	-
<b>七、每股收益</b>			
基本每股收益	2.01	不适用	不适用

注：根据财政部 2017 年 12 月 25 日发布的《关于修订印发一般企业财务报表格式的通知》，新增“资产处置收益”行项目，反映企业出售划分为持有待售的非流动资产（金融工具、长期股权投资和投资性房地产除外）或处置组时确认的处置利得或损失，以及处置未划分为持有待售的固定资产、在建工程、生产性生

物资产及无形资产而产生的处置利得或损失；新增“（一）持续经营净利润”行项目，反映净利润中与持续经营相关的净利润。

### 3、合并现金流量表

单位：元

项目	2017年度	2016年度	2015年度
<b>一、经营活动产生的现金流量</b>			
销售商品、提供劳务收到的现金	2,421,848,419.33	2,021,089,975.85	1,242,383,681.60
收到的税费返还	-	-	10,354,207.85
收到的其他与经营活动有关的现金	26,464,809.65	12,391,643.69	2,284,996.62
经营活动现金流入小计	2,448,313,228.98	2,033,481,619.54	1,255,022,886.07
购买商品、接受劳务支付的现金	555,169,407.97	333,528,462.80	174,598,630.55
支付给职工以及为职工支付的现金	316,935,031.13	347,891,734.61	214,184,148.43
支付的各项税费	411,746,660.55	229,248,287.42	155,574,780.13
支付的其他与经营活动有关的现金	531,245,436.46	378,452,136.45	310,746,035.33
经营活动现金流出小计	<b>1,815,096,536.11</b>	<b>1,289,120,621.28</b>	<b>855,103,594.44</b>
经营活动产生的现金流量净额	<b>633,216,692.87</b>	<b>744,360,998.26</b>	<b>399,919,291.63</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量</b>			
收回投资所收到的现金	1,278,480,144.28	243,177,536.20	241,893,195.58
处置固定资产、无形资产和其他长期资产所收回的现金	128,300.16	774,369.89	180,430.98
投资活动现金流入小计	1,278,608,444.44	243,951,906.09	242,073,626.56
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	38,994,912.15	14,610,443.74	13,873,912.45
投资支付的现金	873,897,200.00	650,000,000.00	260,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	17,379,859.31	7,450,000.00
投资活动现金流出小计	<b>912,892,112.15</b>	<b>681,990,303.05</b>	<b>281,323,912.45</b>
投资活动产生的现金流量净额	<b>365,716,332.29</b>	<b>-438,038,396.96</b>	<b>-39,250,285.89</b>
<b>三、筹资活动产生的现金流量</b>			
吸收投资收到的现金		1,382,161,538.63	9,900,000.00
取得借款所收到的现金	-	14,792,382.92	-
收到其他与筹资活动有关的现金	17,127,827.24	37,475,084.64	9,604,524.34
筹资活动现金流入小计	17,127,827.24	1,434,429,006.19	19,504,524.34
偿还债务支付的现金	-	14,978,044.47	-
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	17,069,800.00	182,930,200.00	-
支付其他与筹资活动有关的现金	130,054,873.92	1,433,422,611.03	3,365,652.49
筹资活动现金流出小计	<b>147,124,673.92</b>	<b>1,631,330,855.50</b>	<b>3,365,652.49</b>
筹资活动产生的现金流量净额	<b>-129,996,846.68</b>	<b>-196,901,849.31</b>	<b>16,138,871.85</b>
<b>四、汇率变动对现金及现金等价物的影响</b>	<b>-7,525,666.34</b>	<b>8,856,181.32</b>	<b>8,854,133.89</b>

项目	2017年度	2016年度	2015年度
五、现金及现金等价物净增加额	861,410,512.14	118,276,933.31	385,662,011.48
加：期初现金及现金等价物余额	843,166,352.30	724,889,418.99	339,227,407.51
六、期末现金及现金等价物余额	1,704,576,864.44	843,166,352.30	724,889,418.99

### （三）母公司会计报表

#### 1、资产负债表

单位：元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
<b>流动资产：</b>			
货币资金	1,092,859,612.07	630,168,006.80	379,457,950.92
应收账款	158,860,968.11	223,815,180.22	143,245,392.66
预付款项	27,273,198.22	17,485,951.50	12,789,145.60
应收利息	9,722.22	3,928,900.17	-
其他应收款	288,263,566.66	75,924,933.19	88,687,643.20
存货	4,552,066.87	1,286,969.28	159,888.88
其他流动资产	8,792,595.66	86,592,476.27	5,237,719.60
<b>流动资产合计</b>	<b>1,580,611,729.81</b>	<b>1,039,202,417.43</b>	<b>629,577,740.86</b>
<b>非流动资产：</b>			
可供出售金融资产	26,000,000.00	20,000,000.00	20,000,000.00
长期应收款	703,486.33	703,486.33	531,448.77
长期股权投资	385,206,709.88	382,206,709.88	-
固定资产	9,053,269.71	4,554,604.20	4,509,426.31
无形资产	17,178,104.23	5,631,705.18	2,954,073.88
长期待摊费用	4,123,117.64	51,909.83	104,522.56
递延所得税资产	6,757,638.00	9,887,957.00	7,825,764.15
<b>非流动资产合计</b>	<b>449,022,325.79</b>	<b>423,036,372.42</b>	<b>35,925,235.67</b>
<b>资产总计</b>	<b>2,029,634,055.60</b>	<b>1,462,238,789.85</b>	<b>665,502,976.53</b>

单位：元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
<b>流动负债：</b>			
应付账款	85,901,266.11	264,494,048.38	185,005,724.08
预收款项	-	-	-
应付职工薪酬	31,414,568.74	18,273,329.14	4,029,888.29
应交税费	17,045,732.96	45,826,278.05	36,877,211.22
应付股利	-	17,069,800.00	-



项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
其他应付款	295,647,545.53	106,834,577.51	6,133,548.47
递延收益	37,119,029.88	35,195,576.62	26,159,205.21
<b>流动负债合计</b>	<b>467,128,143.22</b>	<b>487,693,609.70</b>	<b>258,205,577.27</b>
<b>负债总计</b>	<b>467,128,143.22</b>	<b>487,693,609.70</b>	<b>258,205,577.27</b>
<b>股东/所有者权益：</b>			
股本/实收资本	380,000,000.00	30,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	535,817,890.39	288,727,554.92	13,254,927.93
盈余公积	64,675,554.74	15,000,000.00	5,000,000.00
未分配利润	582,012,467.25	640,817,625.23	379,042,471.33
<b>股东/所有者权益合计</b>	<b>1,562,505,912.38</b>	<b>974,545,180.15</b>	<b>407,297,399.26</b>
<b>负债和股东/所有者权益总计</b>	<b>2,029,634,055.60</b>	<b>1,462,238,789.85</b>	<b>665,502,976.53</b>

## 2、利润表

单位：元

项目	2017年度	2016年度	2015年度
<b>一、营业收入</b>	<b>1,565,349,405.00</b>	<b>1,236,787,780.96</b>	<b>745,775,821.25</b>
减：营业成本	404,390,724.70	277,932,465.94	114,717,532.01
税金及附加	6,918,953.77	5,440,670.42	4,957,635.38
销售费用	221,400,674.77	130,657,579.25	108,715,299.92
管理费用	277,984,982.49	296,121,591.64	145,589,126.23
财务费用	-11,854,797.03	-9,195,779.59	-15,369.48
资产减值损失	-2,922,960.30	3,011,196.48	145,771.09
加：投资收益	3,420,373.47	136,111.11	1,893,195.58
资产处置收益	-24.61	-18,161.55	-4,088.06
其他收益	13,819,000.00	-	-
<b>二、营业利润</b>	<b>686,671,175.46</b>	<b>532,938,006.38</b>	<b>373,554,933.62</b>
加：营业外收入	1,420,250.02	10,400,567.86	11,854,207.85
减：营业外支出	550,000.00	7,153.85	38,010.00
<b>三、利润总额</b>	<b>687,541,425.48</b>	<b>543,331,420.39</b>	<b>385,371,131.47</b>
减：所得税费用	99,580,693.25	71,556,266.49	48,563,099.64
<b>四、净利润</b>	<b>587,960,732.23</b>	<b>471,775,153.90</b>	<b>336,808,031.83</b>
其中：持续经营净利润	587,960,732.23	471,775,153.90	336,808,031.83
<b>五、综合收益总额</b>	<b>587,960,732.23</b>	<b>471,775,153.90</b>	<b>336,808,031.83</b>

## 3、现金流量表

单位：元

项目	2017年度	2016年度	2015年度
<b>一、经营活动产生的现金流量</b>			
销售商品、提供劳务收到的现金	1,733,118,066.09	1,240,837,886.00	797,703,446.62
收到的税费返还	-	-	10,354,207.85
收到的其他与经营活动有关的现金	24,481,366.82	10,406,865.77	1,807,685.96
经营活动现金流入小计	1,757,599,432.91	1,251,244,751.77	809,865,340.43
购买商品、接受劳务支付的现金	740,663,099.10	378,649,462.78	150,344,677.01
支付给职工以及为职工支付的现金	140,039,086.37	58,594,743.46	24,082,120.12
支付的各项税费	181,154,197.24	114,215,323.74	74,336,363.10
支付的其他与经营活动有关的现金	245,769,738.72	141,413,379.09	113,163,217.79
<b>经营活动现金流出小计</b>	<b>1,307,626,121.43</b>	<b>692,872,909.07</b>	<b>361,926,378.02</b>
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>449,973,311.48</b>	<b>558,371,842.70</b>	<b>447,938,962.41</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量</b>			
收回投资所收到的现金	1,278,480,144.28	243,177,536.20	241,893,195.58
处置固定资产、无形资产和其他长期资产所收回的现金	18,317.27	67,012.35	70,954.42
投资活动现金流入小计	1,278,498,461.55	243,244,548.55	241,964,150.00
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	25,676,063.60	5,713,143.56	6,644,338.63
投资支付的现金	866,000,000.00	650,000,000.00	260,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	3,000,000.00	382,206,709.88	-
<b>投资活动现金流出小计</b>	<b>894,676,063.60</b>	<b>1,037,919,853.44</b>	<b>266,644,338.63</b>
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>383,822,397.95</b>	<b>-794,675,304.89</b>	<b>-24,680,188.63</b>
<b>三、筹资活动产生的现金流量</b>			
吸收投资收到的现金	-	1,382,161,538.63	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	33,905,439.23	2,348,368.23
筹资活动现金流入小计	-	1,416,066,977.86	2,348,368.23
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	17,069,800.00	182,930,200.00	-
支付其他与筹资活动有关的现金	29,034,304.16	1,071,123,259.79	70,379,244.41
<b>筹资活动现金流出小计</b>	<b>46,104,104.16</b>	<b>1,254,053,459.79</b>	<b>70,379,244.41</b>
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-46,104,104.16</b>	<b>162,013,518.07</b>	<b>-68,030,876.18</b>
<b>四、现金及现金等价物净变动额</b>	<b>787,691,605.27</b>	<b>-74,289,944.12</b>	<b>355,227,897.60</b>
加：期初现金及现金等价物余额	305,168,006.80	379,457,950.92	24,230,053.32
<b>五、期末现金及现金等价物余额</b>	<b>1,092,859,612.07</b>	<b>305,168,006.80</b>	<b>379,457,950.92</b>

## 二、财务报表的编制基础及合并范围的变化

### （一）财务报表的编制基础

公司财务报表按照财政部颁布的《企业会计准则—基本准则》以及其后颁布及修订的具体会计准则、应用指南、截至本招股说明书签署日颁布的所有解释公告以及其他相关规定（统称“企业会计准则”）编制。公司财务报表以持续经营为基础列报。编制公司财务报表时，除某些金融工具外，均以历史成本为计价原则。资产如果发生减值，则按照相关规定计提相应的减值准备。

### （二）合并财务报表范围及变化情况

#### 1、财务报表合并范围的确认原则

公司合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，包括本公司及全部子公司截至 2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日及 2017 年 12 月 31 日止的年度财务报表。子公司指被公司控制的主体（含企业、被投资单位中可分割的部分，以及本公司所控制的结构化主体等）。

#### 2、合并范围内的子公司

名称	类型	注册地	注册资本/已发行股本	主营业务
北京乐元素	全资子公司	中国北京	1,000 万元	IP 及游戏开发
乐元互动	控股子公司	中国北京	1,200 万美元	游戏开发
上海乐响	控股子公司	中国上海	500 万元	游戏开发
上海乐擎	全资子公司	中国上海	140,000 万元	投资管理
天津乐浣	全资子公司	中国天津	1,000 万元	投资管理、IP 管理
天津乐爱豆	全资子公司	中国天津	1,000 万元	游戏周边运营
海南乐煊	全资子公司	中国海南	1,000 万元	游戏开发
Happy Fan Limited	全资子公司	中国香港	1 港元	投资管理
乐元素控股（开曼）	控股子公司	开曼	4,225.90 美元	投资管理、游戏运营
乐元素香港	控股子公司	中国香港	1 港元	投资管理、游戏运营
Happy Windmill Limited	控股子公司	中国香港	1 港元	投资管理
乐元素卢森堡	控股子公司	卢森堡	25,000 美元	游戏运营
Happy Elements Asia Pacific 株式会社	控股子公司	日本	47,600 万日元	日本地区综合管理及 IP 开发

名称	类型	注册地	注册资本/已发行股本	主营业务
Happy Elements 株式会社	控股子公司	日本	5,000 万日元	游戏开发运营
株式会社 Grimoire	控股子公司	日本	500 万日元	游戏开发运营
Miniascape 株式会社	控股子公司	日本	500 万日元	游戏开发运营
创智汇聚	控股子公司	中国北京	300 万元	技术服务、推广及广告
Happy Windmolen Inc.	控股子公司	美国	1 股普通股（无面值）	游戏开发

### 3、合并范围的变化情况

#### （1）2015 年度

2015 年 12 月，出资设立上海乐擎，当年将其纳入合并报表范围。

2015 年 12 月，出资设立 Happy Fan Limited，当年将其纳入合并报表范围。

#### （2）2016 年度

2016 年 2 月，出资设立天津乐浣，当年将其纳入合并报表范围。

2016 年 2 月，出资设立 Happy Windmill Limited，当年将其纳入合并报表范围。

2016 年 4 月，出资设立天津乐爱豆，当年将其纳入合并报表范围。

2016 年 10 月，收购了株式会社 Grimoire，当年将其纳入合并报表范围。

#### （3）2017 年度

2017 年 3 月，出资设立海南乐焯，当年将其纳入合并报表范围。

2017 年 9 月，Happy Windmill Limited 完成注销，不再列入合并报表范围。

2017 年 10 月，出资设立 Miniascape 株式会社，当年将其纳入合并报表范围。

2017 年 10 月，出资设立创智汇聚，当年将其纳入合并报表范围。

2017 年 11 月，出资设立 Happy Windmolen Inc.，当年将其纳入合并报表范围。

### 三、报告期内主要采用的会计政策和会计估计

报告期内，发行人根据会计准则及实际情况，制定相应的会计政策和会计估

计，与可比上市公司相比不存在重大差异。

## （一）收入确认原则

收入在经济利益很可能流入发行人、且金额能够可靠计量，并同时满足下列条件时予以确认。

### 1、游戏运营收入

#### （1）收入的确认原则

游戏运营模式包括合作运营、独立运营、授权运营及代理运营，其中主要为游戏渠道/平台合作运营。收入在有充分证据证明游戏玩家与发行人之间存在相关协议、发行人已经依据上述协议向游戏玩家提供了相应的服务、与服务相关的交易价格可以确定或已经约定和相关的经济利益很可能流入发行人时予以确认。

#### （2）收入主要责任方和代理方的确定

合作运营模式是指发行人与苹果应用商店、Google Play 等游戏渠道/平台对自主研发的游戏产品进行合作运营。在该模式下，玩家通过游戏渠道/平台的宣传、介绍等了解发行人的网络游戏产品，并通过游戏渠道/平台提供的下载链接、入口等下载游戏软件，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。发行人负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务，游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道，按协议约定的分成比例与发行人就游戏收入进行分成。在具体业务实践过程中，发行人与部分游戏渠道/平台合作进行游戏的合作运营时也存在由发行人提供计费系统的情形。

独立运营模式是指游戏玩家直接通过发行人的官方网站或自有渠道下载游戏，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。在独立运营模式下，发行人独立完成游戏产品上线、维护、升级、客户服务、计费系统提供等运营工作并自主进行游戏的宣传推广工作。

发行人在这两种运营模式下均构成主要责任方，收入应来自于最终玩家的收入总额确认。但是，在由游戏渠道/平台提供支付服务的模式下，玩家充值资金直接支付给游戏渠道/平台，游戏渠道/平台按照与发行人的合作协议，向发行人支付游戏分成款。由于发行人无法确认玩家支付给游戏渠道/平台的充值资

金准确金额（游戏渠道/平台可能提供充值折扣等发行人不承担成本的优惠活动），故发行人以游戏渠道/平台向发行人支付的游戏分成款作为收入确认的基础；在由发行人提供支付服务的合作运营和独立运营模式下，玩家充值资金直接支付给发行人，发行人按照与游戏渠道/平台的合作协议，向游戏渠道/平台支付游戏分成款。由于发行人直接获取玩家的充值资金，能够准确计量玩家充值资金的金额，故发行人以玩家支付的充值总金额作为收入确认的基础，将分成给游戏渠道/平台的游戏分成款确认为成本。

授权运营是指发行人有条件地与游戏发行商或游戏渠道/平台合作，授权其在指定地区全权代理并发行、运营发行人的网络游戏产品。游戏渠道/平台负责各项推广及运营工作、承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向发行人支付一定比例的收入分成款项和授权金。

代理运营是指部分游戏研发企业与发行人合作，授权发行人在特定渠道（如 Facebook）或指定地区（主要为境外地区）代理推广运营其研发的游戏产品。

### （3）运营收入的确认方式

发行人主要运营网络游戏（包括移动网络游戏和少量的网页游戏）。用户可购买虚拟货币获得在线游戏物品及高级功能（通常被称为虚拟道具），以增强其畅玩游戏的体验。用户可利用不同的支付平台对其购买的虚拟货币和道具进行付款。

发行人在出售虚拟货币时不确认收入，虚拟货币用于购买虚拟道具。虚拟道具可于预先指定期间或整个游戏周期内提供，具体方式为：按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具和永久型道具两种类型；对于即时型道具，在付费用户使用道具时确认收入；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

## 2、游戏 IP 特许权使用收入

发行人将自研游戏形成的 IP 形象或发行人自行开发的 IP 形象授权予周边产品生产厂商，由其进行 IP 形象周边产品的开发、生产及销售，发行人从周边产品销售收入中收取一定比例的授权费分成收入。发行人在与交易相关的未来经济利益很可能流入发行人和收入能够可靠计量时确认收入，即自周边产品生产厂商

收到授权费分成账单时确认收入。

### 3、周边商品销售收入

发行人已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，并不再对该商品保留通常与所有权相联系的继续管理权和实施有效控制，且相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量，确认为收入的实现。销售商品收入金额，按照从购货方已收或应收的合同或协议价款确定。

### 4、利息收入

按照他人使用发行人货币资金的时间和实际利率计算确定。

### 5、收入确认时点、依据和方法

#### （1）游戏运营收入的确认原则及确认时点

游戏运营收入按不同业务类型分为自主开发运营模式、授权运营模式、联合运营模式-代理运营（以下简称代理运营模式），具体收入确认原则如下：

##### ①自主开发运营模式

自主开发运营是指公司对一款游戏同时从事游戏开发和游戏运营的业务模式。自主开发运营模式下，公司向玩家销售可在游戏中使用的虚拟道具和虚拟游戏币。

虚拟游戏币用于购买虚拟道具，公司在出售虚拟游戏币时不确认收入。

虚拟道具按照在游戏内的使用生命周期，公司将虚拟道具分为即时型道具和永久型道具两种类型。即时型道具特点为，游戏玩家购买该种道具后，该道具只在使用道具一瞬间发挥作用。永久型道具特点为，游戏玩家购买该种道具后，道具发挥作用时间为玩家使用道具期间。

自主开发运营模式下，公司确认收入的时点为：对于即时型道具，在付费用户使用道具时确认收入；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

对于付费用户生命周期的计算。公司在测算用户生命周期时，以每日首次充值玩家群体为研究对象，以首次充值为起点，后续登录作为用户当日活跃的标志。

基于日首次充值玩家群体，在以后期间的每天登录情况，绘制玩家群体留存率曲线，并通过加权平均拟合出整体付费玩家从首次充值日开始计算的日留存率变动曲线。以每日付费玩家留存率的累加值计算整个游戏的付费用户生命周期。

## ②授权运营模式

授权运营是指公司对一款游戏仅从事游戏开发的业务模式。授权运营模式下公司在许可区域及许可范围内向特定的被授权方授予游戏产品的销售权，被授权方负责后续相关游戏产品的销售并按照双方约定进行分成。

被授权方取得玩家充值金额后，按协议约定计算应支付本集团的游戏运营充值款。由于本集团实际负责游戏内道具的提供和维护，本集团根据道具使用生命周期的特点对于即时消耗型道具，在付费用户使用道具时确认收入；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

## ③代理运营模式

代理运营模式是指其他游戏研发企业与公司合作，授权公司在特定渠道或指定地区代理推广、运营其研发的游戏产品。

公司收到代理游戏的游戏充值款，并按协议约定计算公司所获分成金额，将公司实际获得的分成部分确认为营业收入。

### （2）游戏运营收入确认采用总额法或净额法的说明

公司自主开发运营模式分为自主开发运营-独立运营（以下简称“独立运营”模式）和自主开发运营-合作运营（以下简称“合作运营”模式）。

自主开发运营-独立运营模式下，公司采用总额法进行收入确认。

自主开发运营-合作运营模式下，由公司提供计费系统的，采用总额法进行收入确认；由游戏渠道/平台提供计费系统的，采用净额法进行收入确认。

授权运营模式和代理运营模式，公司均采用净额法进行收入确认。

#### ①独立运营模式下，采用总额法收入确认的原因和依据

在独立运营模式下，公司作为游戏推广和运营的主要责任人，承担充值手续费、推广费等成本费用，享有单独决定产品和服务价格的权利以及选择充值环节



供应商的权利，直接承担了玩家购买虚拟货币的退货风险和应收账款信用风险。因此，公司在独立运营模式下按照总额法进行收入确认，具体分析如下：

**A.主要责任人：**

独立运营是指公司不依赖于其他游戏运营企业，自主研发并独立运营产品的一种经营模式。在独立运营模式下，公司负责产品的研发、发布、推广和维护更新，同时为玩家提供云服务器和运营服务，玩家的充值通过支付宝、微信支付等充值平台直接流向公司。因此在独立运营模式下，公司承担主要的运营责任，是游戏的主要责任人。

**B.承担的费用：**

独立运营模式下，玩家充值款的来源为玩家通过发行人推广渠道下载游戏并在游戏内进行充值，充值款公司无需向其他游戏平台支付分成费，仅需要承担充值相关的手续费等费用。此外，公司还需要承担游戏产品的推广活动费以及研发、运营以及维护产生的相关成本费用等。

**C.决定产品和服务价格：**

在独立运营模式下，公司有权独立决定游戏中的虚拟道具的价格，因此公司单独享有产品和服务的定价权。

**D.选择渠道商或供应商：**

在独立运营模式下，公司有权选择为公司产品提供渠道推广服务及其他相关服务的渠道商或供应商。

**E.承担风险：**

在独立运营模式下，公司直接向游戏玩家收取充值款，因此通常情况下，玩家购买虚拟货币的退货风险、应收账款的信用风险等充值环节的主要风险均由公司独立承担。

**②合作运营模式下，采用总额法或净额法进行收入确认的原因和依据**

合作运营模式是指公司与苹果应用商店、Google Play 等游戏渠道/平台对自主研发的游戏产品进行合作运营。在该模式下，玩家通过游戏渠道/平台的宣传、介绍等了解公司的网络游戏产品，并通过游戏渠道/平台提供的下载链接、入口

等下载游戏软件，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。公司负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务，游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道，按协议约定的分成比例与公司就游戏收入进行分成。在具体业务实践过程中，公司与部分游戏渠道/平台合作进行游戏的合作运营时也存在由公司提供计费系统的情形。

#### A.主要责任人：

合作运营模式下公司主要负责游戏产品的研发、运营、推广以及维护，同时为玩家游戏提供客服服务，游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道。因此在合作运营模式下，公司承担运营责任，构成游戏的主要责任人。

#### B.承担的费用：

在合作运营模式下，在由游戏渠道/平台提供计费系统的，公司承担游戏的研发、运营以及维护产生的相关成本费用，游戏渠道/平台协助集团产品的推广活动以及收取玩家的充值款。游戏渠道/平台将玩家充值金额按约定比例向公司支付分成款。公司承担游戏产品的推广费以及研发、运营以及维护产生的相关成本费用等。

在合作运营模式下，由公司提供计费系统的，玩家充值金额通过支付宝和微信支付等支付服务商流入公司，公司根据和游戏渠道/平台约定的比例支付游戏渠道/平台分成款。渠道/平台分成费、支付渠道手续费税费、游戏产品的推广费以及研发、运营以及维护产生的相关成本费用均计入公司的成本费用科目。

#### C.决定产品和服务价格：

在合作运营模式下，公司有权决定游戏中的虚拟货币与真实货币的兑换价格。因此公司享有产品和服务的定价权。

但合作模式下且由游戏渠道/平台提供计费系统的，由于玩家充值资金直接支付给游戏渠道/平台，游戏渠道/平台可能会提供充值折扣等发行人不承担成本的优惠活动。

#### D.选择供应商：

在合作运营模式下，公司有权选择合作的渠道/平台。

#### E.承担风险：

在合作运营模式下，由游戏渠道/平台提供计费系统的，公司不会直接向游戏玩家收取充值款，玩家充值资金直接支付给游戏渠道/平台。

在合作运营模式下，由公司提供计费系统的，公司承担充值环节的主要风险。

在由游戏渠道/平台提供计费系统的模式下，玩家充值资金直接支付给游戏渠道/平台，游戏渠道/平台按照与公司的合作协议，向公司支付游戏分成款。由于公司无法确认玩家支付给游戏渠道/平台的充值资金准确金额（游戏渠道/平台可能提供充值折扣等公司不承担成本的优惠活动），故公司以游戏渠道/平台向公司支付的游戏分成款作为收入确认的基础，采用净额法确认收入。

在由公司提供计费系统的合作运营模式下，玩家充值资金直接支付给公司，公司按照与游戏渠道/平台的合作协议，向游戏渠道/平台支付游戏分成款。由于公司直接获取玩家的充值资金，能够准确计量玩家充值资金的金额，故公司以玩家支付的充值总金额作为收入确认的基础，采用总额法进行收入确认。

#### ③授权运营按照净额法进行收入确认的原因和依据

授权运营是指公司有条件地与游戏发行商或游戏渠道/平台合作，授权其在指定地区全权代理并发行、运营公司的网络游戏产品。游戏渠道/平台负责各项推广及运营工作、承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向本集团支付一定比例的收入分成款项和授权金。

公司在授权运营模式下按净额法确认收入。

#### A.主要责任人：

在授权运营模式下，公司在许可区域及许可范围内向特定的被授权方授权其在指定地区全权代理并发行、运营公司的网络游戏产品。公司作为游戏开发商主要负责产品研发，及游戏内道具提供和维护。授权运营模式下，公司的客户为被授权方。

#### B.承担的费用：

在授权运营模式下，公司作为游戏开发商主要负责产品研发，因此公司主要承担游戏的研发费用，不承担游戏运营、维护、充值以及推广产生的相关费用。

#### C.决定产品和服务价格：

在授权运营模式下，游戏中的虚拟货币与真实货币的兑换价格由授权运营商决定，公司并不享有产品和服务的定价权。

#### D.选择充值服务供应商：

在授权运营模式下，由授权运营商负责向玩家收取充值款，因此授权运营商均有权决定游戏玩家充值时可选的充值平台，公司并不享有选择提供充值平台服务的供应商的权利。

#### E.承担风险：

在授权运营模式下，公司不会直接向游戏玩家收取充值款，因此通常情况下，玩家购买虚拟货币的退货风险、应收账款的信用风险等风险均由合作运营商承担，公司并不承担充值环节的主要风险。

#### ④代理运营模式按照净额法进行收入确认的原因和依据

代理运营模式是指部分游戏研发企业与公司合作，授权公司在特定渠道（如Facebook）或指定地区（主要为境外地区）代理推广运营其研发的游戏产品。

公司在代理运营模式下按净额法确认收入。

#### A.主要责任人：

在代理运营模式下，游戏开发商负责游戏产品的研发、运营以及维护，公司主要负责游戏的推广，因此在代理运营模式下，游戏开发商主要承担运营责任，构成游戏的主要责任人。

#### B.承担的费用：

在代理运营模式下，游戏开发商承担游戏产品的研发、推广、运营以及维护的费用。

#### C.决定产品和服务价格：

在代理运营模式下，游戏中的虚拟货币与真实货币的兑换价格由游戏开发商决定，公司并不享有产品和服务的定价权。

#### D.选择供应商：

在代理运营模式下，公司享有选择提供充值平台服务的供应商的权利。

#### E.承担风险：

在代理运营模式下，渠道和平台承担充值环节的主要风险。

#### （3）游戏运营收入递延确认与行业惯例同，符合《会计准则》

根据《企业会计准则第 14 号——收入》的规定，销售商品收入同时满足下列条件的，才能予以确认：（一）企业已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；（二）企业既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；（三）收入的金额能够可靠地计量；（四）相关的经济利益很可能流入企业；（五）相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

发行人将虚拟道具分为即时型道具和永久型道具两种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

同行业公司收入确认方法列示如下：

可比公司	收入确认方法
冰川网络	<p>公司运营的游戏采用道具收费模式，玩家进入游戏无需向公司缴纳任何费用，公司依靠向玩家销售特殊用途的虚拟物品以及提供其他增值服务向玩家收取费用。公司将道具分为一次性道具、有使用期限的道具和永久性道具三类，公司对不同的道具类型采用不同的收入确认方法，具体确认原则为：一次性道具，公司在道具使用当月确认收入；有使用期限的道具，公司在道具的使用期限内确认收入；永久性道具，公司在预计的玩家生命周期内确认收入。</p> <p>公司对收取的授权金，在被授权方正式商业运营后，按照双方约定的授权期间内分期摊销确认收入。</p>
电魂网络	<p>1、自主运营收入的确认原则、方式</p> <p>即时型道具</p> <p>销售即时型道具所取得的收入在相关道具所有权上的主要风险和报酬转移前提下，于道具交付时确认营业收入。</p> <p>固定使用期限道具</p> <p>销售固定使用期限道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买道具后，按照道具的有效使用期递延确认营业收入。</p> <p>无固定使用期限道具</p> <p>销售可多次使用道具和可永久使用道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买道具后，在公司评估的该款游戏的玩家生命周期内按直线法摊销确认营</p>

可比公司	收入确认方法
	<p>业收入。如道具性质无法准确区分，则统一按该款游戏的玩家生命周期分期确认收入</p> <p>2、授权经营收入的确认原则、方式</p> <p>公司与授权运营商签订合作运营网络游戏协议，由公司为其提供游戏版本和约定的后续服务，对一次性收取的版权金于协议约定的受益期间内按直线法摊销确认营业收入；对授权运营商将其在游戏运营中取得的收入按协议约定的比例分成给公司部分，在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入。</p> <p>3、联合运营收入的确认原则、方式</p> <p>公司与游戏开发商或运营商签订合作运营网络游戏协议，由公司或运营商对联合运营游戏在授权运营区域内进行推广和运营。公司采用基于玩家生命周期的收入确认方法，将玩家兑换游戏币的金额扣除分成给游戏开发商后的余额或者取得的分成款项按照游戏的玩家生命周期摊销确认收入。</p>
米哈游	<p>1、自主开发运营</p> <p>自主开发运营是指本公司对一款游戏同时从事游戏开发和游戏运营的业务模式。自主开发运营模式下，本公司向玩家销售可在游戏中购买虚拟道具的虚拟货币。一旦玩家充值获取虚拟货币，通过支付平台获取的玩家充值款，公司将应收的玩家充值款总额计入预收款项，通过游戏平台获取的玩家充值款，公司将与游戏平台对账后确认的分成金额计入预收款项。</p> <p>一旦玩家使用虚拟货币购买虚拟道具，对应的款项即计列于其他流动负债。公司根据玩家道具消耗情况确认营业收入，对于一次性道具，于游戏道具消耗时一次性确认为收入。对于耐用型道具，在道具预计使用周期内分期平均分摊确认为营业收入。</p> <p>2、授权运营</p> <p>授权运营是指本公司对一款游戏仅从事游戏开发的业务模式。授权运营模式下本公司在许可区域及许可范围内向特定的被授权方授予游戏产品的独占销售权，被授权方负责后续相关游戏产品的销售并按照双方约定进行分成。</p> <p>授权运营中，本公司对于向被授权方授予独占使用权而产生的一次性版权金收入作为递延收益，在协议约定的受益期间内按照直线法进行摊销；对于后续游戏产品分成，本公司在取得被授权方提供的按协议约定计算的数据后，按实际分成结果确认归属于公司部分的营业收入。</p>

发行人按照付费玩家生命周期模型在玩家使用永久型道具的受益期内分摊确认收入的方法，符合发行人在游戏中向游戏玩家交付道具及提供服务的情况，因为在付费玩家生命周期结束之前，其潜在风险和报酬并未完全从公司转移至玩家，原因是玩家购买后公司仍然需要在系统中维护该虚拟商品，且玩家的受益期也应当是玩家生命周期结束之前的一段期间。

对于即时性道具，需要在玩家使用道具时发行人才实现向游戏玩家的交付，

因此应在使用道具时确认收入；对于永久性道具，在玩家的整个受益期限内，公司需要在运营上确保在一定时间段内该道具能够在网络环境中正常使用，因此，销售虚拟道具获得的收入，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

发行人使用递延收益科目核算玩家已充值未消耗道具的方法符合《企业会计准则》的相关规定，与同行业公司会计处理一致。

#### （4）IP 特许权使用收入的确认原则及确认时点

公司将自研游戏形成的 IP 形象或公司自行开发的 IP 形象授权予周边产品生产厂商，由其进行 IP 形象周边产品的开发、生产及销售，公司从周边产品销售收入中收取一定比例的授权费分成收入。公司在与交易相关的未来经济利益很可能流入公司和收入能够可靠计量时确认收入，即自周边产品生产厂商收到授权费分成账单时确认收入。

#### （5）周边商品销售收入的确认原则及确认时点

公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，并不再对该商品保留通常与所有权相联系的继续管理权和实施有效控制，且相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量，确认为收入的实现。销售商品收入金额，按照从购货方已收或应收的合同或协议价款确定。

发行人收入确认方法及时点恰当、依据充分，符合《企业会计准则》相关规定，符合合同条款的约定。

## （二）企业合并

企业合并，是指将两个或两个以上单独的企业合并形成一个报告主体的交易或事项。企业合并分为同一控制下企业合并和非同一控制下企业合并。

### 1、同一控制下企业合并

参与合并的企业在合并前后均受同一方或相同的多方最终控制，且该控制并非暂时性的，为同一控制下的企业合并。同一控制下的企业合并，采用权益结合法进行计量。在合并日取得对其他参与合并企业控制权的一方为合并方，参与合并的其他企业为被合并方。合并日，是指合并方实际取得对被合并方控制权的日期。

合并方在同一控制下企业合并中取得的资产和负债（包括最终控制方收购被合并方而形成的商誉），按合并日在最终控制方财务报表中的账面价值为基础进行相关会计处理。合并方取得的净资产账面价值与支付的合并对价的账面价值的差额，调整资本公积中的股本溢价，不足冲减的则调整留存收益。

## 2、非同一控制下企业合并

参与合并的企业在合并前后不受同一方或相同的多方最终控制的，为非同一控制下的企业合并。非同一控制下的企业合并，在购买日取得对其他参与合并企业控制权的一方为购买方，参与合并的其他企业为被购买方。购买日，是指为购买方实际取得对被购买方控制权的日期。

非同一控制下企业合并中所取得的被购买方可辨认资产、负债及或有负债在收购日以公允价值计量。

支付的合并对价的公允价值与购买日之前持有的被购买方的股权的公允价值之和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，并以成本减去累计减值损失进行后续计量。支付的合并对价的公允价值与购买日之前持有的被购买方的股权的公允价值之和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，首先对取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值以及支付的合并对价的公允价值及购买日之前持有的被购买方的股权的公允价值的计量进行复核，复核后支付的合并对价的公允价值与购买日之前持有的被购买方的股权的公允价值之和仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益。

### （三）合并财务报表

合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，包括本公司及全部子公司截至2015年12月31日、2016年12月31日以及2017年12月31日止的年度期间的财务报表。子公司指被本公司控制的主体（含企业、被投资单位中可分割的部分，以及本公司所控制的结构化主体等）。

编制合并财务报表时，子公司采用与本公司一致的会计年度和会计政策，对子公司可能存在的与本公司不一致的会计政策，已按照本公司的会计政策调整一致。发行人内部各公司之间的所有交易产生的资产、负债、权益、收入、费用和



现金流量于合并时全额抵销。

对于通过非同一控制下的企业合并取得的子公司，被购买方的经营成果和现金流量自发行人取得控制权之日起纳入合并财务报表，直至发行人对其控制权终止。在编制合并财务报表时，以购买日确定的各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值为基础对子公司的财务报表进行调整。

对于通过同一控制下的企业合并取得的子公司，被合并方的经营成果和现金流量自合并当期年初纳入合并财务报表。编制比较合并财务报表时，对前期财务报表的相关项目进行调整，视同合并后形成的报告主体自最终控制方开始实施控制时一直存在。

如果相关事实和情况的变化导致对控制要素中的一项或多项发生变化的，发行人重新评估是否控制被投资方。

#### **（四）现金及现金等价物**

现金，是指发行人的库存现金以及可以随时用于支付的存款；现金等价物，是指发行人持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额的现金、价值变动风险很小的投资。

#### **（五）外币业务和外币报表折算**

发行人对于发生的外币交易，将外币金额折算为记账本位币金额。

外币交易在初始确认时，采用交易发生日的即期近似汇率将外币金额折算为记账本位币金额，该即期近似汇率指交易发生日当月初的汇率。

于资产负债表日，对于外币货币性项目采用资产负债表日即期汇率折算。由此产生的结算和货币性项目折算差额，除属于与购建符合资本化条件的资产相关的外币专门借款产生的差额按照借款费用资本化的原则处理之外，均计入当期损益。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近似汇率折算，不改变其记账本位币金额。

对于境外经营，发行人在编制财务报表时将其记账本位币折算为人民币：对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，股东/所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期近似汇率折

算；利润表中的收入和费用项目，采用交易发生当期平均汇率折算。按照上述折算产生的外币财务报表折算差额，确认为其他综合收益。

外币现金流量以及境外子公司的现金流量，采用现金流量发生当期平均汇率折算。汇率变动对现金的影响额作为调节项目，在现金流量表中单独列报。

## （六）金融工具

金融工具，是指形成一个企业的金融资产，并形成其他单位的金融负债或权益工具的合同。

### 1、金融工具的确认和终止确认

发行人于成为金融工具合同的一方时确认一项金融资产或金融负债。

满足下列条件的，终止确认金融资产（或金融资产的一部分，或一组类似金融资产的一部分），即从其他账户和资产负债内予以转销：

（1）收取金融资产现金流量的权利届满；

（2）转移了收取金融资产现金流量的权利，或在“过手”协议下承担了及时将收取的现金流量全额支付给第三方的义务；并且（a）实质上转让了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，或（b）虽然实质上既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但放弃了对该金融资产的控制。

如果金融负债的责任已履行、撤销或届满，则对金融负债进行终止确认。如果现有金融负债被同一债权人以实质上几乎完全不同条款的另一金融负债所取代，或现有负债的条款几乎全部被实质性修改，则此类替换或修改作为终止确认原负债和确认新负债处理，差额计入当期损益。

以常规方式买卖金融资产，按交易日会计进行确认和终止确认。常规方式买卖金融资产，是指按照合同条款的约定，在法规或通行惯例规定的期限内收取或交付金融资产。交易日，是指发行人承诺买入或卖出金融资产的日期。

### 2、金融资产分类和计量

发行人的金融资产于初始确认时分类为：贷款和应收款项和可供出售金融资产。金融资产在初始确认时以公允价值计量。金融资产相关交易费用计入其初始确认金额。

### （1）贷款和应收款项

贷款和应收款项，是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产。对于此类金融资产，采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量，其摊销或减值产生的利得或损失，均计入当期损益。

### （2）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，以及除上述金融资产类别以外的金融资产。对于此类金融资产，采用公允价值进行后续计量。其折价或溢价采用实际利率法进行摊销并确认为利息收入或费用。除减值损失及外币货币性金融资产的汇兑差额确认为当期损益外，可供出售金融资产的公允价值变动作为其他综合收益确认，直到该金融资产终止确认或发生减值时，其累计利得或损失转入当期损益。与可供出售金融资产相关的股利或利息收入，计入当期损益。

对于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，按成本计量。

## 3、金融负债分类和计量

发行人的金融负债于初始确认时分类为：其他金融负债。金融负债的相关交易费用计入其初始确认金额。

对于其他金融负债，采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量。

## 4、金融工具抵销

同时满足下列条件的，金融资产和金融负债以相互抵销后的净额在资产负债表内列示：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；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。

## 5、金融资产减值

发行人于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，计提减值准备。表明金融资产发生减值的客观证据，是指金融资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预计未来现金流量有影响，且企业能够对该影响进行可靠计量的事项。金融资产发生减值的客观证据，包括发

行人或债务人发生严重财务困难、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)、债务人很可能倒闭或进行其他财务重组，以及公开的数据显示预计未来现金流量确已减少且可计量。

#### （1）以摊余成本计量的金融资产

发生减值时，将该金融资产的账面通过备抵项目价值减记至预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值，减记金额计入当期损益。预计未来现金流量现值，按照该金融资产原实际利率（即初始确认时计算确定的实际利率）折现确定，并考虑相关担保物的价值。减值后利息收入按照确定减值损失时对未来现金流量进行折现采用的折现率作为利率计算确认。

对单项金额重大的金融资产单独进行减值测试，如有客观证据表明其已发生减值，确认减值损失，计入当期损益。对单项金额不重大的金融资产，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或单独进行减值测试。单独测试未发生减值的金融资产（包括单项金额重大和不重大的金融资产），包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。已单项确认减值损失的金融资产，不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。

发行人对以摊余成本计量的金融资产确认减值损失后，如有客观证据表明该金融资产价值已恢复，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金融资产在转回日的摊余成本。

#### （2）可供出售金融资产

如果有客观证据表明该金融资产发生减值，原计入其他综合收益的因公允价值下降形成的累计损失，予以转出，计入当期损益。该转出的累计损失，为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销金额、当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。

可供出售权益工具投资发生减值的客观证据，包括公允价值发生严重或非暂时性下跌。“严重”根据公允价值低于成本的程度进行判断，“非暂时性”根据公允价值低于成本的期间长短进行判断。存在发生减值的客观证据的，转出的累计损失，为取得成本扣除当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。可供

出售权益工具投资发生的减值损失，不通过损益转回，减值之后发生的公允价值增加直接在其他综合收益中确认。

在确定何谓“严重”或“非暂时性”时，需要进行判断。发行人根据公允价值低于成本的程度或期间长短，结合其他因素进行判断。

对于可供出售债务工具投资，其减值按照与以摊余成本计量的金融资产相同的方法评估。不过，转出的累计损失，为摊余成本扣除当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。减值后利息收入按照确定减值损失时对未来现金流量进行折现采用的折现率作为利率计算确认。

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

### （3）以成本计量的金融资产

如果有客观证据表明该金融资产发生减值，将该金融资产的账面价值，与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失，计入当期损益。发生的减值损失一经确认，不再转回。

### （4）金融资产转移

发行人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的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，不终止确认该金融资产。

发行人既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，分别下列情况处理：放弃了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产并确认产生的资产和负债；未放弃对该金融资产控制的，按照其继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

## （七）应收款项

### 1、应收账款

#### （1）单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款

发行人将金额人民币 100 万元以上的应收账款确认为单项金额重大的应收

账款。发行人对单项金额重大的应收账款单独进行减值测试。如有客观证据表明该应收账款发生减值的，发行人根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，计入当期损益。单独测试未发生减值的单项重大的应收账款，应包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。

(2) 按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款

发行人以账龄作为信用风险特征确定应收账款组合，发行人对应收账款采用账龄分析法计提坏账准备，计提比例如下：

项目	坏账准备计提比例（%）
3个月以内	-
3个月至1年	5
1年至2年	10
2年至3年	50
3年以上	100

(3) 单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款

单项期末金额为人民币 100 万元以下的应收账款，如有迹象表明某项应收账款的可收回性与该账龄段其他应收账款存在明显差别，导致该项应收账款如果按照既定比例计提坏账准备，无法真实反映其可收回金额的，采用个别认定法计提坏账准备。单独测试未发生减值的单项不重大的应收账款，应包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。

(4) 同行业公司坏账准备计提情况

报告期内，公司同行业公司坏账准备计提比例如下：

账龄	应收账款计提比例（%）						
	乐元素	多益网络	米哈游	吉比特	昆仑万维	游族网络	电魂网络
3个月以内	0	0	0	5	5	5	5
3个月-1年	5	5	3-6个月： 0 6个月-1 年：2	5	5	5	5
1-2年	10	10	20	10	10	10	10
2-3年	50	50	50	30	20	50	20
3-4年	100	100	100	50	100	100	100

账龄	应收账款计提比例（%）						
	乐元素	多益网络	米哈游	吉比特	昆仑万维	游族网络	电魂网络
4-5年	100	100	100	80	100	100	100
5年以上	100	100	100	100	100	100	100

对比同行业公司，对于3个月以内账龄的应收账款，公司与多益网络、米哈游的坏账准备计提比例一致；对于3个月以上账龄的应收账款，公司基本采取了同行业公司中较为谨慎的坏账准备计提比例。

对于账期在3个月以内的应收账款，由于公司对应的付款方主要为Apple Inc.、深圳市腾讯计算机系统有限公司、Google Inc.、华为软件技术有限公司和中移互联网有限公司等知名度较高的大型公司，发生坏账的概率极低；同时根据历史经验，公司账龄3个月以内应收账款未发生坏账。因此，公司对于账期3个月以内的应收账款，按0%计提坏账准备符合公司实际情况。

对比同行业公司披露的应收账款坏账计提政策，公司应收账款计提政策为同行业中相对谨慎的，应收账款坏账准备的实际计提情况也符合计提政策对风险的体现，与同行业公司不存在显著明显差异。

## 2、其他应收款

于资产负债表日，发行人对其他应收款账面价值进行逐一检查，存在客观证据表明其他应收款发生减值的，根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间的差额确认减值损失，计入当期损益。

### （八）存货

存货为库存商品。

存货按照成本进行初始计量。存货成本包括采购成本。发出存货，采用加权平均法确定其实际成本。

存货的盘存制度采用永续盘存制。

于资产负债表日，存货按照成本与可变现净值孰低计量，对成本高于可变现净值的，计提存货跌价准备，计入当期损益。如果以前计提存货跌价准备的影响因素已经消失，使得存货的可变现净值高于其账面价值，则在原已计提的存货跌

价准备金额内，将以前减记的金额予以恢复，转回的金额计入当期损益。

可变现净值，是指在日常活动中，存货的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用以及相关税费后的金额。计提存货跌价准备时，库存商品按单个存货类别计提。

## （九）长期股权投资

长期股权投资包括对子公司和联营企业的权益性投资。

长期股权投资在取得时以初始投资成本进行初始计量。按权益结合法取得的长期股权投资，以合并日取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为初始投资成本；初始投资成本与合并对价账面价值之间差额，调整资本公积（不足冲减的，冲减留存收益）；合并日之前的其他综合收益，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，因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的股东/所有者权益，在处置该项投资时转入当期损益；其中，处置后仍为长期股权投资的按比例结转，处置后转换为金融工具的则全额结转。

通过非同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，以合并成本作为初始投资成本（通过多次交易分步实现非同一控制下的企业合并的，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初始投资成本），合并成本包括购买方付出的资产、发生或承担的负债、发行的权益性证券的公允价值之和；购买日之前持有的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，因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的股东/所有者权益，在处置该项投资时转入当期损益；其中，处置后仍为长期股权投资的按比例结转，处置后转换为金融工具的则全额结转；除企业合并形成的长期股权投资以外方式取得的长期股权投资，按照下列方法确定初始投资成本：支付现金取得的，以实际支付的购买价款及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作为初始投资成本；发行权益性证券取得的，以发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

发行人能够对被投资单位实施控制的长期股权投资，在发行人个别财务报表



中采用成本法核算。控制，是指拥有对被投资方的权力，通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资方的权力影响回报金额。

采用成本法时，长期股权投资按初始投资成本计价。追加或收回投资的，调整长期股权投资的成本。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。

发行人对被投资单位具有重大影响的，长期股权投资采用权益法核算。重大影响，是指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。

采用权益法时，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，归入长期股权投资的初始投资成本；长期股权投资的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，其差额计入当期损益，同时调整长期股权投资的成本。

采用权益法时，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，分别确认投资损益和其他综合收益并调整长期股权投资的账面价值。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可辨认资产等的公允价值为基础，按照发行人的会计政策及会计期间，并抵销与联营企业之间发生的内部交易损益按照应享有的比例计算归属于投资方的部分（但内部交易损失属于资产减值损失的，应全额确认），对被投资单位的净利润进行调整后确认，但投出或出售的资产构成业务的除外。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。发行人确认被投资单位发生的净亏损，以长期股权投资的账面价值以及其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限，发行人负有承担额外损失义务的除外。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股东/所有者权益。

## （十）固定资产

固定资产仅在与有关的经济利益很可能流入发行人，且其成本能够可靠地计量时才予以确认。与固定资产有关的后续支出，符合该确认条件的，计入固定资产成本，并终止确认被替换部分的账面价值；否则，在发生时计入当期损益。

固定资产按照成本进行初始计量。购置固定资产的成本包括购买价款，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。

固定资产折旧采用年限平均法计提，各类固定资产的使用寿命、预计净残值及年折旧率如下：

项目	使用年限	预计净残值率	年折旧率
电子设备	3-6 年	0%-5%	16%-33%
办公家具	2-5 年	0%-5%	19%-50%
运输设备	4 年	5%	23.75%

发行人至少于每年年度终了，对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核，必要时进行调整。

#### （十一）无形资产

无形资产仅在与有关的经济利益很可能流入发行人，且其成本能够可靠地计量时才予以确认，并以成本进行初始计量。但非同一控制下企业合并中取得的无形资产，其公允价值能够可靠地计量的，即单独确认为无形资产并按照公允价值计量。

无形资产按照其能为发行人带来经济利益的期限确定使用寿命，无法预见其为发行人带来经济利益期限的作为使用寿命不确定的无形资产。

各项无形资产的使用寿命如下：

项目	摊销期限
游戏软件著作权及软件使用权	2-5 年

使用寿命有限的无形资产，在其使用寿命内采用直线法摊销。发行人至少于每年年度终了，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核，必要时进行调整。

发行人将内部研究开发项目的支出，区分为研究阶段支出和开发阶段支出。研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。开发阶段的支出，只有在同时满足下列条件时，才能予以资本化，即：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；具有完成该无形资产并使用或出售的意图；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，能够证明其有用性；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；归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出，于发生时计入当期损益。

## （十二）资产减值

发行人对除递延所得税资产、金融资产、存货外的资产减值，按以下方法确定：

发行人于资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象，存在减值迹象的，发行人将估计其可收回金额，进行减值测试。对因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，至少于每年末进行减值测试。

可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。发行人以单项资产为基础估计其可收回金额；难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。资产组的认定，以资产组产生的主要现金流入是否独立于其他资产或者资产组的现金流入为依据。

当资产或资产组的可收回金额低于其账面价值时，发行人将其账面价值减记至可收回金额，减记的金额计入当期损益，同时计提相应的资产减值准备。

就商誉的减值测试而言，对于因企业合并形成的商誉的账面价值，自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，将其分摊至相关的资产组组合。相关的资产组或者资产组组合，是能够从企业合并的协同效应中受益的资产组或者资产组组合，且不大于发行人确定的报告分部。

对包含商誉的相关资产组或者资产组组合进行减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，首先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，确认相应的减值损失。然后对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较其账面价值与可收回金额，如可收回金额低于账面价值的，减值损失金额首先抵减分摊至资产组或者资产组组合中商

誉的账面价值，再根据资产组或者资产组组合中除商誉之外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值。

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

### （十三）长期待摊费用

长期待摊费用采用直线法摊销，摊销期如下：

项目	摊销期限
经营租入固定资产改良支出	3-5 年

### （十四）职工薪酬

职工薪酬，指发行人为获得职工提供的服务而给予的除股份支付以外各种形式的报酬。职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利。发行人提供给职工配偶、子女、受赡养人、已故员工遗属及其他受益人等的福利，也属于职工薪酬。

#### 1、短期薪酬

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

#### 2、离职后福利（设定提存计划）

发行人的职工参加由当地政府管理的养老保险和失业保险，相应支出在发生时计入相关资产成本或当期损益。

### （十五）预计负债

除了非同一控制下企业合并中的或有对价及承担的或有负债之外，当与或有事项相关的义务同时符合以下条件，发行人将其确认为预计负债：

- （1）该义务是发行人承担的现时义务；
- （2）该义务的履行很可能导致经济利益流出发行人；
- （3）该义务的金额能够可靠地计量。

预计负债按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数进行初始计量，并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。每个资产负债表日对预计负债的账面价值进行复核。有确凿证据表明该账面价值不能反映当前

最佳估计数的，按照当前最佳估计数对该账面价值进行调整。

## （十六）股份支付

股份支付，为以权益结算的股份支付。以权益结算的股份支付，是指发行人为获取服务以股份或其他权益工具作为对价进行结算的交易。

以权益结算的股份支付换取职工提供服务的，以授予职工权益工具的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日按照公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积；完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的，在等待期内每个资产负债表日，发行人根据最新取得的可行权职工人数变动、是否达到规定业绩条件等后续信息对可行权权益工具数量作出最佳估计，以此为基础，按照授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，相应增加资本公积。权益工具的公允价值采用二项式模型估算确定。

在满足业绩条件或服务期限条件的期间，应确认以权益结算的股份支付的成本或费用，并相应增加资本公积。可行权日之前，于每个资产负债表日为以权益结算的股份支付确认的累计金额反映了等待期已届满的部分以及发行人对最终可行权的权益工具数量的最佳估计。

对由于未满足非市场条件和服务期限条件而最终未能行权的股份支付，不确认成本或费用。股份支付协议中规定了市场条件或非可行权条件的，无论是否满足市场条件或非可行权条件，只要满足所有其他业绩条件或服务期限条件，即视为可行权。

如果修改了以权益结算的股份支付的条款，至少按照未修改条款的情况确认取得的服务。此外，增加所授予权益工具公允价值的修改，或在修改日对职工有利的变更，均确认取得服务的增加。

如果取消了以权益结算的股份支付，则于取消日作为加速行权处理，立即确认尚未确认的金额。职工或其他方能够选择满足非可行权条件但在等待期内未满足的，作为取消以权益结算的股份支付处理。但是，如果授予新的权益工具，并在新权益工具授予日认定所授予的新权益工具是用于替代被取消的权益工具的，则以与处理原权益工具条款和条件修改相同的方式，对所授予的替代权益工具进行处理。

## （十七）政府补助

政府补助在能够满足其所附的条件并且能够收到时，予以确认。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；公允价值不能可靠取得的，按照名义金额计量。

政府文件规定用于购建或以其他方式形成长期资产的，作为与资产相关的政府补助；政府文件不明确的，以取得该补助必须具备的基本条件为基础进行判断，以购建或以其他方式形成长期资产为基本条件的作为与资产相关的政府补助，除此之外的作为与收益相关的政府补助。

与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益；用于补偿已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。与资产相关的政府补助，确认为递延收益，在相关资产使用寿命内平均分配，计入损益。相关资产在使用寿命结束前被出售、转让、报废或发生毁损的，尚未分配的相关递延收益余额转入资产处置当期的损益。

根据 2017 年 6 月 12 日起施行的《企业会计准则第 16 号——政府补助》，对 2017 年 1 月 1 日起收到的与企业日常活动相关的政府补助，按照经济业务的实质计入其他收益或者冲减相关成本费用。

## （十八）所得税

所得税包括当期所得税和递延所得税。除由于企业合并产生的调整商誉，或与直接计入股东/所有者权益的交易或者事项相关的计入股东/所有者权益外，均作为所得税费用或收益计入当期损益。

发行人对于当期和以前期间形成的当期所得税负债或资产，按照税法规定计算的预期应交纳或返还的所得税金额计量。

发行人根据资产与负债于资产负债表日的账面价值与计税基础之间的暂时性差异，以及未作为资产和负债确认但按照税法规定可以确定其计税基础的项目的账面价值与计税基础之间的差额产生的暂时性差异，采用资产负债表债务法计提递延所得税。

各种应纳税暂时性差异均据以确认递延所得税负债，除非：

（1）应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：商誉的初始确认，或者具有以下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且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。

（2）对于与子公司和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。

对于可抵扣暂时性差异、能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，发行人以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认由此产生的递延所得税资产，除非：

（1）可抵扣暂时性差异是在以下交易中产生的：该交易不是企业合并，并且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。

（2）对于与子公司和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。

发行人于资产负债表日，对于递延所得税资产和递延所得税负债，依据税法规定，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量，并反映资产负债表日预期收回资产或清偿负债方式的所得税影响。

于资产负债表日，发行人对递延所得税资产的账面价值进行复核，如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，减记递延所得税资产的账面价值。于资产负债表日，发行人重新评估未确认的递延所得税资产，在很可能获得足够的应纳税所得额可供所有或部分递延所得税资产转回的限度内，确认递延所得税资产。

同时满足下列条件时，递延所得税资产和递延所得税负债以抵销后的净额列示：拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利；递延所得税资产和递延所得税负债是与同一税收征管部门对同一应纳税主体征收的所得税相关或者对不同的纳税主体相关，但在未来每一具有重要性的递延所得税资产和递延所得税负债转回的期间内，涉及的纳税主体意图以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债或是同时取得资产、清偿债务。

## （十九）重大会计判断和估计

编制财务报表要求管理层作出判断、估计和假设，这些判断、估计和假设会影响收入、费用、资产和负债的列报金额及其披露，以及资产负债表日或有负债的披露。然而，这些假设和估计的不确定性所导致的结果可能造成对未来受影响的资产或负债的账面金额进行重大调整。

以下为于资产负债表日有关未来的关键假设以及估计不确定性的其他关键来源，可能会导致未来会计年度资产和负债账面金额重大调整。

### 1、收入确认

发行人按照道具生命周期确认自研游戏收入，按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具和永久型道具两种类型。对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。本公司分析特征相似的付费用户，根据其历史使用模式及行为测算其生命周期。但未来付费用户的使用模式及行为或不同于过往使用模式，因此，付费用户的平均用户生命周期未来或会变动。

发行人在测算用户生命周期时，以每日首次充值玩家群体为研究对象，以首次充值为起点，后续登录作为用户当日活跃的标识。基于日首次充值玩家群体期后每天的登录情况绘制各玩家群体留存率曲线，并通过加权平均拟合出整体付费玩家从首次充值日开始计算的日留存率变动曲线。以每日付费玩家留存率的累加值计算整个游戏的玩家生命周期。

### 2、除金融资产之外的非流动资产减值（除商誉外）

发行人于资产负债表日对除金融资产之外的非流动资产判断是否存在可能发生减值的迹象。其他除金融资产之外的非流动资产，当存在迹象表明其账面金额不可收回时，进行减值测试。当资产或资产组的账面价值高于可收回金额，即公允价值减去处置费用后的净额和预计未来现金流量的现值中的较高者，表明发生了减值。公允价值减去处置费用后的净额，参考公平交易中类似资产的销售协议价格或可观察到的市场价格，减去可直接归属于该资产处置的增量成本确定。预计未来现金流量现值时，管理层必须估计该项资产或资产组的预计未来现金流量，并选择恰当的折现率确定未来现金流量的现值。

### 3、无形资产的可使用寿命



无形资产的预计可使用寿命，以过去性质及功能相似的无形资产的实际使用寿命为基础，按照历史经验进行估计，并考虑这些无形资产适用的合同性权利或其他法定权利的期限。

如果该些无形资产的可使用寿命缩短或延长，则对于可使用寿命有限的无形资产，应改变其摊销年限；对于可使用寿命不确定的无形资产，如果有证据表明其使用寿命是有限的，应当估计其使用寿命并按照使用寿命有限的无形资产的处理原则进行处理。

#### **4、递延所得税资产**

在很可能有足够的应纳税所得额用以抵扣可抵扣亏损的限度内，应就所有尚未利用的可抵扣亏损确认递延所得税资产。这需要管理层运用大量的判断来估计未来取得应纳税所得额的时间和金额，结合纳税筹划策略，以决定应确认的递延所得税资产的金额。

#### **5、股份支付**

发行人以权益结算的股份支付换取职工提供服务的，以授予职工权益工具的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日按照公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积；完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的，在等待期内每个资产负债表日，发行人根据最新取得的后续信息对可行权权益工具数量作出最佳估计，以此为基础，按照授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，相应增加资本公积。

#### **6、研发费用属于研究阶段或开发阶段的区分标准**

针对游戏研发的特点，发行人对于游戏研发产生的研发费用于发生时全部计入当期损益。

发行人将内部研究开发项目的支出，区分为研究阶段支出和开发阶段支出。研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。开发阶段的支出，只有在同时满足下列条件时，才能予以资本化，即：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；具有完成该无形资产并使用或出售的意图；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，能够证明其有用性；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；归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出，于发生时计入当期损益。

发行人认为游戏项目研发的开发阶段时间较短，且游戏项目上线后未来的表现具有一定的不确定性。因此，发行人对于游戏研发产生的研发费用不进行资本化。

## **7、虚拟货币发行及使用相关会计处理、返点等赠品的公允价值确认**

发行人的虚拟物品发行包括收费发行和免费赠送，对于发行虚拟物品收到的款项（即玩家充值款），每月根据第三方平台的账单金额将其确认为递延收入。对于付费玩家来说，由于其付费获取的虚拟物品和获赠的虚拟物品在游戏中使用时均具有价值，因此发行人将向付费玩家收费发行的虚拟物品和免费赠送的虚拟物品均纳入收入确认系统，在虚拟物品消耗时根据虚拟物品消耗的数量和每月计算出的虚拟物品加权平均价格进行收入确认，即将已消耗的虚拟物品的价值从递延收入结转为主营业务收入。而向非付费玩家免费赠送的虚拟物品，未纳入收入确认系统核算，在发行和使用均不进行会计处理。

发行人对于免费赠送给付费玩家的虚拟物品，其公允价值根据相同的收费道具的公允价值确认，进而影响虚拟物品加权平均价格计算。

## **8、一次性消耗性道具、有限期间使用道具和永久性道具的判断依据**

一次性消耗性道具（也称即时消耗型道具）是指玩家通过某一特定操作，能够一次性完全消耗掉其使用价值的虚拟商品。

永久性道具是指玩家在使用该虚拟商品后，持续且永久地享受该商品带来的使用价值。

有限期间使用道具是指玩家在使用该虚拟商品后的特定时间段内，持续享受该商品带来的使用价值，且该持续时间在游戏内唯一确定，不可被修改。发行人的游戏中不存在有限期间使用道具。

## **9、用户生命周期**

报告期内，各主要游戏的付费用户生命周期如下：

单位：月

游戏产品	付费用户生命周期
开心消消乐（移动版）	7
Ensemble Stars!	11
Merc Storia	7
开心水族箱（移动版）	4

《开心消消乐》（移动版）的游戏道具均为一次性消耗性道具，因此在会计确认收入时，不采用付费用户生命周期的概念，而是在付费用户使用道具时确认收入。《开心水族箱》（移动版）、《Merc Storia》及《Ensemble Stars!》的游戏道具均为永久性道具，因此需要在付费用户生命周期内分摊确认收入。

在测算用户生命周期时，以每日首次充值用户群体为研究对象，以首次充值为起点，后续登录作为用户当日活跃的标识。基于日首次充值用户群体期后每天的登录情况绘制各用户群体留存率曲线，并通过加权平均拟合出整体付费用户从首次充值日开始计算的日留存率变动曲线。以每日付费用户留存率的累加值计算整个游戏的用户生命周期。具体计算过程如下：

(1) 按天统计每日首充用户群体人数，并追踪该用户群体在首充日期后每日的该群体剩余的登录人数。首充群体 A1 的用户总人数为 B1，当留存天数为 m 时，首充群体 A1 的当日剩余登录用户人数为  $B_1^m$ ；则当留存天数为 m 时，首充群体 A1 的留存率为  $\xi_1^m=B_1^m/B1$

(2) 根据步骤 1 计算的每个群体的每日的留存率，计算各首充用户群体在该留存天数时留存率的加权平均留存率，当留存天数为 m 时，计算游戏整体拟合留存率  $\lambda^m$  为：

$$\begin{aligned} &=(B_1*\xi_1^m+B_2*\xi_2^m+...)/(B_1+B_2+...) \\ &=(B_1*(B_1^m/B_1)+B_2*(B_2^m/B_2)+...)/(B_1+B_2+...) \\ &=(B_1^m+B_2^m+...)/(B_1+B_2+...) \\ &=\sum B_n^m/\sum B_n \end{aligned}$$

(3) 按照步骤 2 计算出各留存天数的加权平均留存率  $\lambda^m$ ，计算用户生命周期为：

$$E=(100\%+\lambda^1)*1/2+(\lambda^1+\lambda^2)*1/2+(\lambda^2+\lambda^3)*1/2+...$$

$$=1/2+\lambda^1+\lambda^2+\lambda^3+\dots$$

$$=1/2+\sum\lambda^n$$

即得到用户生命周期 E。

每半年末，公司根据最新信息对每一款游戏的用户生命周期重新作出评价，因新信息导致的用户生命周期发生的变化作为会计估计变更，在当期计算游戏收入时使用。

## 10、游戏生命周期

截至本招股说明书签署日，发行人的主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）均处于持续运营期之中，发行人致力于综合采取多种措施维持并延长现有精品游戏产品的生命周期。

游戏产品在完成开发制作后，会经历上线推广期、持续运营期、下线准备期三个阶段，进而走完游戏的整个生命周期。游戏生命周期各阶段具体情况如下：

**上线推广期：**新研发完成的游戏，经过测试调整后，当游戏运营指标达到上线标准时（如内容丰富度、短期留存率等），进行上线推广。主要目的是通过采取各类推广手段提升游戏产品的知名度，吸引用户注册及提高留存，使用户初步了解游戏玩法、建立游戏口碑。

**持续运营期：**当游戏产品经历上线推广期后，用户对游戏玩法熟悉度、接受度提高并为游戏内容付费，游戏公司通过对游戏产品的迭代开发，不断更新游戏版本和游戏内容，从而持续经营游戏产品，获得游戏运营收益。

**下线准备期：**当游戏经营效益低于游戏公司持续迭代开发运营的标准，公司将停止对游戏产品的迭代开发、不再推出新的游戏内容或功能，并进而在停止游戏运营之前进行用户公示及补偿，关闭付费通道并最终停止游戏运营。

截至本招股说明书签署日，发行人的主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》（移动版）均处于持续运营期之中，发行人致力于综合采取多种措施维持并延长现有精品游戏产品的生命周期，无准确估算游戏生命周期的计算公式。

公司主要游戏产品	游戏生命周期
开心消消乐（移动版）	持续运营期
开心水族箱（移动版）	持续运营期
Ensemble Stars!	持续运营期
Merc Storia	持续运营期

### 11、超过信用期未收到应收分成款项的坏账计提、长时间未上线或明显未达运营目标或者呈下降趋势的授权金减值计提依据

发行人收款周期一般都在三个月以内，因此发行人认为账期在三个月以内的应收账款都在合理信用期之内。发行人对超过3个月的应收账款，按照账龄计提了坏账准备。

报告期内，发行人应收账款账龄分布如下，并对超过3个月的应收账款分账龄计提了坏账准备：

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
<b>应收账款余额：</b>						
3个月内	25,028.07	95.78%	24,718.49	78.04%	21,659.69	90.47%
3个月至1年	1,077.56	4.12%	6,343.74	20.03%	2,086.18	8.71%
1年至2年	17.60	0.07%	613.60	1.94%	196.33	0.82%
2年至3年	7.16	0.03%	-	-	-	-
<b>应收账款余额合计</b>	<b>26,130.39</b>	<b>100%</b>	<b>31,675.82</b>	<b>100.00%</b>	<b>23,942.19</b>	<b>100.00%</b>
<b>坏账准备：</b>						
按信用风险特征组合计提坏账准备	59.22	100%	377.23	96.52%	123.94	100.00%
单项金额不重大但单独计提坏账准备	-	-	13.58	3.48%	-	-
<b>坏账准备合计</b>	<b>59.22</b>	<b>100%</b>	<b>390.82</b>	<b>100.00%</b>	<b>123.94</b>	<b>100.00%</b>
<b>应收账款账面净额</b>	<b>26,071.17</b>	<b>100%</b>	<b>31,285.01</b>	<b>100.00%</b>	<b>23,818.25</b>	<b>100.00%</b>

发行人应收账款的坏账计提标准合理、依据恰当、金额准确，应收账款回款正常，无大规模无法回收的风险。

报告期内，发行人参考同行业可比公司的坏账计提政策，对于应收账款依据账龄进行了一般坏账计提。由于发行人主要合作平台都为国内外知名公司，发行人认为后续收回该平台的应收分成款不存在重大困难。申报会计师核查了各主要平台的期后收款，认为发行人的判断合理。

报告期内，发行人未发生因长时间未上线或明显未达运营目标或者呈下降趋势的授权金减值计提的情况。

## 12、“死亡账户”

报告期内，《开心消消乐》（移动版）的游戏道具均为一次性消耗性道具，发行人在付费用户使用道具时确认收入。

《开心水族箱》（移动版）、《Merc Storia》及《Ensemble Stars!》的游戏道具均为永久性虚拟道具，发行人按照用户生命周期对收入进行摊销，发行人的递延收益摊销方法中未定义“死亡账户”，而是全部按照用户生命周期进行摊销。

### （二十）报告期内会计政策变更、会计差错更正对公司的影响

报告期内，公司无重要会计政策变更事项。

报告期内，公司无重要会计差错更正事项。

## 四、主要税收政策、缴纳的主要税种及税率

### （一）公司主要税种和税率

税种	计税依据及税率
增值税	本公司在中国境内的游戏运营收入，2015年7月1日以前按17%的税率计缴增值税，自2015年7月1日后按6%的税率计缴增值税。本公司的商品销售收入按17%计缴增值税。本公司的增值税按扣除当期允许抵扣的进项税额后的差额计缴。
消费税	本公司之日本子公司的游戏运营在日本境内的收入，按8%的税率计缴消费税。
城市维护建设税	海南乐焯科技发展有限公司（“海南乐焯”）按实际缴纳的流转税的5%计缴。上海乐擎投资管理有限公司（“上海乐擎”）按实际缴纳的流转税的1%计缴。除海南乐焯和上海乐擎外，本公司及其他中国子公司按实际缴纳的流转税的7%计缴。
教育费附加	本公司及中国子公司按实际缴纳的流转税的3%计缴。
地方教育费附加	本公司及中国子公司按实际缴纳的流转税的2%计缴。
企业所得税	2017年度，本公司按应纳税所得额的15%计缴（本公司2015-2016年度：12.5%）。 2017年度，中国境内子公司乐元互动、北京乐元素、创智汇聚按应纳税所得额的25%计缴（乐元互动2015-2016年度：15%；北京乐元素2015-2016年度：20%）。 2015-2017年度，上海乐擎、天津乐浣、天津乐翔企业所得税按应纳税所得额的25%计缴，海南乐焯企业所得税按应纳税所得额的20%计缴。 2016-2017年度，上海乐响企业所得税按应纳税所得额的15%计缴，2015年度按应纳税所得额的25%计缴。

税种	计税依据及税率
	<p>2017 年度, 日本子公司 Happy Elements 株式会社按应纳税所得额的有效税率 33.80% 计缴 (2016 年度: 34.33%; 2015 年度: 35.32%)。</p> <p>2017 年度, 日本子公司 Happy Elements Asia Pacific 株式会社按应纳税所得额的有效税率 29.97% 计缴 (2016 年度: 32.11%; 2015 年度: 33.10%)。</p> <p>2017 年度, 日本子公司株式会社 Grimoire、Miniascape 株式会社按应纳税所得额的有效税率 33.80% 计缴 (株式会社 Grimoire 2016 年度: 33.80%)。</p> <p>2017 年度, 卢森堡子公司乐元素卢森堡按应纳税所得额的 27.08% 计缴 (2015-2016 年度: 29.22%)。</p> <p>2015-2017 年度, 中国香港子公司 Happy Fan Limited、乐元素香港、Happy Windmill Limited 按应纳税所得额的 16.5% 计缴。</p> <p>2015-2017 年度, 开曼子公司乐元素控股 (开曼) 按照当地法律无企业所得税。</p>

## (二) 境内公司税收优惠及批文

### 1、本公司

本公司于 2012 年度取得《软件企业认定证书》和《软件产品登记证书》，符合软件企业所得税优惠政策的要求。根据财税[2012]27 号《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》、国家税务总局公告 2012 年第 19 号《国家税务总局关于软件和集成电路企业认定管理有关问题的公告》以及国家税务总局公告 2013 年第 43 号《国家税务总局关于执行软件企业所得税优惠政策有关问题的公告》等规定，本公司已于北京市石景山区国家税务局办理备案手续，从 2012 年度起开始享受所得税“两免三减半”的优惠政策，即 2012-2013 年免征企业所得税，2014-2016 年享受税率减半即为 12.5% 的优惠税率。

本公司于 2016 年 12 月取得《高新技术企业证书》，有效期为三年。依据科技部、财政部、国家税务总局 2016 年 1 月 29 日联合颁布的修订后《高新技术企业认定管理办法》及《国家重点支持的高新技术领域》，高新技术企业可以依照 2008 年 1 月 1 日起实施的《企业所得税法》及其实施条例、《中华人民共和国税收征收管理法》及《中华人民共和国税收征收管理法实施细则》等有关规定享受减至 15% 的税率征收企业所得税优惠政策，即 2017 至 2018 年适用 15% 的所得税优惠税率。

### 2、乐元互动

乐元互动于 2014 年 12 月取得《高新技术企业证书》，有效期为三年。依据

科技部、财政部、国家税务总局 2016 年 4 月 29 日联合颁布的修订后《高新技术企业认定管理办法》及《国家重点支持的高新技术领域》，高新技术企业可以依照 2008 年 1 月 1 日起实施的《企业所得税法》及其《实施条例》、《中华人民共和国税收征收管理法》及《中华人民共和国税收征收管理法实施细则》等有关规定享受减至 15% 的税率征收企业所得税税收优惠政策，即 2015 至 2016 年适用 15% 的所得税优惠税率。2017 年乐元互动的所得税税率为 25%。

### 3、上海乐响

上海乐响于 2016 年 11 月取得《高新技术企业证书》，有效期为三年。依据科技部、财政部、国家税务总局 2016 年 4 月 29 日联合颁布的修订后《高新技术企业认定管理办法》及《国家重点支持的高新技术领域》，高新技术企业可以依照 2008 年 1 月 1 日起实施的《企业所得税法》及其实施条例、《中华人民共和国税收征收管理法》及《中华人民共和国税收征收管理法实施细则》等有关规定享受减至 15% 的税率征收企业所得税税收优惠政策，即 2016 至 2018 年适用 15% 的所得税优惠税率。2015 年上海乐响的所得税税率为 25%。

### 4、北京乐元素及海南乐煊

根据《中华人民共和国企业所得税法》（主席令第 64 号）、《中华人民共和国企业所得税法实施条例》（国务院令第 512 号）、《财政部、国家税务总局关于小型微利企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税〔2014〕34 号）及《财政部、国家税务总局关于扩大小型微利企业所得税优惠政策范围的通知》（财税〔2017〕43 号）的相关规定，自 2014 年 1 月 1 日至 2016 年 12 月 31 日，对年应纳税所得额低于 10 万元（含 10 万元）的小型微利企业，其所得减按 50% 计入应纳税所得额，按 20% 的税率缴纳企业所得税；自 2017 年 1 月 1 日至 2019 年 12 月 31 日，对年应纳税所得额低于 50 万元（含 50 万元）的小型微利企业，其所得减按 50% 计入应纳税所得额，按 20% 的税率缴纳企业所得税。其中，小型微利企业，指从事国家非限制和禁止行业，并符合下列条件的企业：（一）工业企业，年度应纳税所得额不超过 50 万元，从业人数不超过 100 人，资产总额不超过 3,000 万元；（二）其他企业，年度应纳税所得额不超过 50 万元，从业人数不超过 80 人，资产总额不超过 1,000 万元。



报告期内，北京乐元素（2015年、2016年）和海南乐炫（2017年）年度应纳税所得额不超过50万元，从业人数不超过80人，资产总额不超过1,000万元，于相应年度享受所得税按20%缴纳的小微企业所得税优惠政策。

### （三）报告期内发行人实际纳税情况及对业绩的影响

2015年度、2016年度和2017年度，优惠税率对发行人业绩的影响金额分别为4,638.15万元、6,381.44万元和6,888.29万元，占公司利润总额的百分比分别为11.10%、9.19%和7.04%。

### （四）境内外公司纳税情况

报告期内，发行人子公司乐元互动曾因未按照规定期限办理纳税申报和报送纳税资料，于2017年5月15日被北京市朝阳区国家税务局第一税务所处以100元罚款。上述处罚事项情节轻微，且发行人已采取措施予以改正并缴纳了罚款，该行为不构成重大违法违规事项，相关行政处罚不属于重大行政处罚，不会对发行人的经营产生重大不利影响。

除上述事项外，乐元素及其下属境内子公司不存在被税务部门行政处罚的情形。

发行人的海外子公司海外纳税情况如下<sup>80</sup>：

税种	计税依据及税率	每年缴纳金额（元人民币）
<b>日本子公司</b>		
消费税	日本子公司的游戏运营在日本境内的收入，按8%的税率计缴消费税	2017年：53,112,348.69 2016年：27,464,955.99 2015年：22,155,187.42
企业所得税	2017年度，日本子公司 Happy Elements 株式会社按应纳税所得额的有效税率 33.80%计缴（2016年度：34.33%；2015年度：35.32%） 2017年度，日本子公司 Happy Elements Asia Pacific 株式会社按应纳税所得额的有效税率 29.97%计缴（2016年度：32.11%；2015年度：33.10%）； 2017年度，日本子公司株式会社 Grimoire、Miniascape 株式会社按应纳税所得额的有效税率 33.80%计缴（株式会社 Grimoire 2016年度：33.80%）	2017年：162,089,536.68 2016年：65,544,834.00 2015年：48,346,685.48
<b>卢森堡子公司</b>		

<sup>80</sup> “海外”指中国大陆以外的国家及地区。

税种	计税依据及税率	每年缴纳金额（元人民币）
企业所得税	2017 年度，乐元素卢森堡按应纳税所得额的 27.08% 计缴（2015-2016 年度：29.22%）	2017 年：2,542,177.77 2016 年：585,310.90 2015 年：1,582,853.98
<b>中国香港子公司</b>		
企业所得税	中国香港子公司按应纳税所得额的 16.5% 计缴	2017 年：2,017,956.98 2016 年：207,991.77

另外，乐元素控股的收入为免税收入，且金额很小。

发行人境外公司已按照当地税务法规要求缴纳税款，发行人境外日常经营活动对公司境内缴税不存在影响。

但发行人境外公司如向境内母公司汇回经营收益时，境内母公司仍需按照境内税法规定缴纳税款。

根据境外律师出具的《法律意见书》和日本税务机构出具的纳税证明书，报告期内，乐元素下属境外子公司不存在被税务机关予以处罚的情形。

## 五、最近一年收购兼并情况

最近一年，发行人不存在收购兼并情况。

## 六、非经常性损益情况

按照中国证监会《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号—非经常性损益（2008）》的要求，公司报告期内非经常性损益及扣除非经常性损益后的净利润如下：

单位：元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
非流动资产处置损益	-161,877.54	-1,908,260.09	-4,088.06
计入当期损益的政府补助	13,819,000.00	9,434,000.00	11,854,207.85
理财产品投资收益	3,420,373.47	136,111.11	1,893,195.58
集团重组*	-	-43,620,169.50	-4,538,872.32
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	1,297,106.83	1,589,493.43	-38,010.00
<b>非经营性损益项目合计</b>	<b>18,374,602.77</b>	<b>-34,368,825.05</b>	<b>9,166,433.05</b>
减：所得税影响数	2,733,760.31	820,376.37	1,713,163.17
减：少数股东权益影响数（税后）	-453.2	-	-

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
非经常性损益影响净额	15,641,295.65	-35,189,201.42	7,453,269.88
归属于母公司股东的净利润	<b>764,644,780.83</b>	<b>516,958,288.65</b>	<b>335,484,456.91</b>
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	<b>749,003,485.18</b>	<b>552,147,490.07</b>	<b>328,031,187.03</b>

\* 集团重组系 2015 年度及 2016 年度中集团重组前除发行人母公司、天津乐爱豆、天津乐浣、上海乐擎及 Happy Fan Limited 以外的各公司确认在合并财务报表中的净损益。

## 七、最近一期末主要资产情况

### （一）固定资产

截至 2017 年 12 月 31 日，公司固定资产情况如下：

单位：元

项目	原值	累计折旧	账面价值
一、电子设备	19,705,754.89	12,874,295.75	6,831,459.14
二、办公家具	9,574,486.06	3,520,788.61	6,053,697.45
三、运输设备	5,422,383.19	1,389,777.11	4,032,606.08

### （二）对外投资情况

#### 1、长期股权投资

截至 2017 年 12 月 31 日，公司长期股权投资情况如下：

单位：元

被投资公司名称	股权比例	期末账面余额	期末减值准备	期末账面价值	核算方法
火翼科技	7.5%	4,777,967.35	-	4,777,967.35	权益法
应龙互动	14.9%	7,450,000.00	7,450,000.00	-	权益法

#### 2、可供出售金融资产

公司在报告期内，持有的可供出售金融资产为按成本计量的可供出售金融资产。

单位：元

时间	账面余额	减值准备	账面价值
2015 年 12 月 31 日	20,000,000.00	-	20,000,000.00
2016 年 12 月 31 日	20,000,000.00	-	20,000,000.00
2017 年 12 月 31 日	33,897,200.00	-	33,897,200.00

截至 2017 年 12 月 31 日，公司持有的按成本计量的可供出售权益工具为：

单位：元

被投资公司名称	股权比例	账面余额	期末减值准备	期末账面价值
上海绘界	4%	20,000,000.00	-	20,000,000.00
北京丹晟投资基金中心（有限合伙）	1.56%	6,000,000.00	-	6,000,000.00
Danhua Capital II, L.P.	0.87%	7,897,200.00	-	7,897,200.00

### （三）无形资产

截至 2017 年 12 月 31 日，公司无形资产情况如下：

单位：元

项目	原值	累计摊销	无形资产减值	净值
软件使用权	8,770,771.48	2,022,790.49	-	6,747,980.99
游戏软件著作权	42,031,247.25	15,682,528.93	24,639,535.78	1,709,182.54
游戏形象特许权	13,562,300.06	1,795,010.30	-	11,767,289.76

公司于 2014 年及以前年度，对无形资产中的软件著作权“演义三国”累计计提了 24,639,535.78 元的无形资产减值准备。

截至 2017 年 12 月 31 日，公司无形资产中存在游戏形象特许权原值 13,562,300.06 元，是公司支付的 IP 形象特许权使用款。

## 八、最近一期末主要负债情况

### （一）应付账款

截至 2017 年 12 月 31 日，公司应付账款如下：

单位：元

项目	金额	占比
渠道分成费	69,060,347.40	62.83%
广告费	29,339,312.71	26.69%
服务器费用	3,758,164.31	3.42%
外包服务费	7,518,575.35	6.84%
其他	239,920.80	0.22%
合计	<b>109,916,320.57</b>	<b>100.00%</b>

### （二）应付职工薪酬

截至 2017 年 12 月 31 日，公司应付职工薪酬如下：

单位：元

项目	金额	占比
<b>短期薪酬</b>	<b>59,594,507.95</b>	<b>91.74%</b>
其中：工资、奖金、津贴和补贴	55,619,594.35	85.62%
职工福利费	-	-
社会保险费	3,358,313.29	5.17%
住房公积金	-	-
工会经费和职工教育经费	616,600.31	0.95%
<b>离职后福利（设定提存计划）</b>	<b>5,367,850.53</b>	<b>8.26%</b>
其中：基本养老保险费	4,928,152.36	7.59%
失业保险费	439,698.17	0.68%
<b>合计</b>	<b>64,962,358.48</b>	<b>100.00%</b>

### （三）应交税费

截至 2017 年 12 月 31 日，公司应交税费如下：

单位：元

税种	金额	占比
企业所得税	28,911,684.39	63.47%
代扣缴税金	-	-
增值税	4,645,082.35	10.20%
消费税	-	-
个人所得税	8,787,063.54	19.29%
城市维护建设税	815,379.44	1.79%
教育费附加	553,408.52	1.21%
其他	1,835,619.46	4.03%
<b>合计</b>	<b>45,548,237.70</b>	<b>100.00%</b>

### （四）递延收益

截至 2017 年 12 月 31 日，公司递延收益如下：

单位：元

项目	金额
游戏充值收入递延	217,130,525.78

## 九、股东/所有者权益变动情况

### (一) 合并股东权益变动表

#### 1、2017 年度

单位：元

项目	归属于母公司股东/所有者权益						少数股东权益	股东/所有者 权益合计
	实收股本/资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	小计		
一、本期期初余额	30,000,000.00	247,870,311.26	22,038,587.82	15,000,000.00	713,801,904.06	1,028,710,803.14	1,463,359.16	1,030,174,162.30
二、本期增减变动金额								
(一) 综合收益总额	-	-	-25,975,571.08	-	764,644,780.83	738,669,209.75	550,548.00	739,219,757.75
(二) 利润分配	-	-	-	64,675,554.74	-64,675,554.74	-	-	-
(三) 股东权益内部结转	350,000,000.00	247,090,335.47	-	-15,000,000.00	-582,090,335.47	-	-	-
三、本期期末余额	380,000,000.00	494,960,646.73	-3,936,983.26	64,675,554.74	831,680,794.68	1,767,380,012.89	2,013,907.16	1,769,393,920.05

#### 2、2016 年度

单位：元

项目	归属于母公司所有者权益						少数股东权益	所有者 权益合计
	实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	小计		
一、本年年初余额	10,000,000.00	361,714,726.73	-3,100,626.30	5,000,000.00	406,843,615.41	780,457,715.84	-	780,457,715.84
二、本年增减变动金额								

项目	归属于母公司所有者权益						少数股东权益	所有者 权益合计
	实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	小计		
(一) 综合收益总额	-	-	25,139,214.12	-	516,958,288.65	542,097,502.77	-	542,097,502.77
(二) 所有者投入和减少资本	20,000,000.00	1,420,009,780.58	-	-	-	1,440,009,780.58	-	1,440,009,780.58
(三) 利润分配	-	-	-	10,000,000.00	-210,000,000.00	-200,000,000.00	-	-200,000,000.00
(四) 其他	-	-1,533,854,196.05	-	-	-	-1,533,854,196.05	1,463,359.16	-1,532,390,836.89
三、本年年末余额	30,000,000.00	247,870,311.26	22,038,587.82	15,000,000.00	713,801,904.06	1,028,710,803.14	1,463,359.16	1,030,174,162.30

### 3、2015 年度

单位：元

项目	2015 年度					
	实收资本	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	合计
一、本年年初余额	10,000,000.00	314,674,023.43	-18,401,929.05	5,000,000.00	71,359,158.50	382,631,252.88
二、本期增减变动金额						
(一) 综合收益总额	-	-	15,301,302.75	-	335,484,456.91	350,785,759.66
(二) 股东/所有者投入和减少资本	-	47,040,703.30	-	-	-	47,040,703.30
三、本年年末余额	10,000,000.00	361,714,726.73	-3,100,626.30	5,000,000.00	406,843,615.41	780,457,715.84

## （二）股东/所有者权益变动分析

报告期各期末，公司股东/所有者权益主要项目情况如下：

单位：元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
股本/实收资本	380,000,000.00	30,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	494,960,646.73	247,870,311.26	361,714,726.73
其他综合收益	-3,936,983.26	22,038,587.82	-3,100,626.30
盈余公积	64,675,554.74	15,000,000.00	5,000,000.00
未分配利润	831,680,794.68	713,801,904.06	406,843,615.41
归属于母公司 股东/所有者权益合计	1,767,380,012.89	1,028,710,803.14	780,457,715.84
少数股东权益	2,013,907.16	1,463,359.16	-
股东/所有者权益合计	1,769,393,920.05	1,030,174,162.30	780,457,715.84

### 1、股本变动说明

报告期内，公司股本/实收资本规模增长是由于股东增资和股改导致的。2016年经过股东增资，公司实收资本从1,000万增长到3,000万；2017年2月公司进行了股改，由有限责任公司整体变更为股份有限公司，以有限责任公司2016年11月30日经审计的净资产为基准进行折股，股本规模从3,000万增长到38,000万。

### 2、资本公积变动说明

报告期内，导致资本公积发生变动的主要原因如下：

2015年资本公积增加人民币47,040,703.30元，主要系：（1）因股份支付导致资本公积增加人民币36,683,109.28元；（2）北京乐元素增资，增资金额人民币9,900,000.00元，合并财务报表的资本公积相应增加人民币9,900,000.00元；（3）2名员工以对价人民币457,594.02元对于乐元素控股（开曼）授予的263,889份股票期权进行行权，资本公积相应增加457,594.02元。

2016年资本公积减少人民币113,844,415.47元，主要系：（1）因股份支付导致资本公积增加人民币128,789,324.44元；（2）公司经过股东增资，共增资1,382,161,538.63元，其中人民币2,000万元计入股本，剩余金额计入资本公积，导致资本公积增加人民币1,362,161,538.63元；（3）经乐元素控股（开曼）董事会批准，以名义对价15美元授予一名管理人员15,000股乐元素控股（开曼）股



票。在合并财务报表中，该股份以授予当日乐元素控股（开曼）及其子公司的合并账面净资产对应股权比例确认为少数股东权益，金额为人民币 1,463,359.16 元，冲减资本公积；（4）2016 年，进行集团架构重组，公司取得了乐元素控股（开曼）和北京乐元素的 100% 股份，交易对价分别为人民币 1,522,390,836.89 元和人民币 10,000,000.00 元，合并财务报表冲减资本公积人民币 1,532,390,836.89 元；（5）经乐元素控股（开曼）董事会批准，公司对于前期授予的股票期权进行了现金回购，支付人民币 70,941,082.49 元，导致资本公积减少 70,941,082.49 元。

2017 年，资本公积增加人民币 247,090,335.47 元，主要系公司股改所致。2017 年 1 月 14 日，根据发起人协议、股东会决议和公司章程的规定，公司通过发起设立方式，将有限责任公司依法整体变更为股份有限公司。全体发起人以其拥有的原有限责任公司经审计的 2016 年 11 月 30 日净资产人民币 915,817,890.39 元（其中资本公积人民币 288,727,554.92 元）折股，折成的股份有限公司股份数为 380,000,000 股，每股面值人民币 1 元，转为实收资本计人民币 380,000,000.00 元，其余部分转作资本公积。

### 3、其他综合收益的变动说明

报告期内，公司其他综合收益变动均是由外币财务报表折算差额导致的。

### 4、盈余公积的变动说明

公司盈余公积金为法定盈余公积金，公司每年按照净利润的 10% 提取法定盈余公积金，法定盈余公积金累计额为注册资本 50% 以上时，可不再提取。报告期内公司按规定计提法定盈余公积金。

### 5、未分配利润的变动说明

2015 年至 2016 年公司未分配利润增长较多，主要受公司报告期内净利润的快速增长影响。2017 年 2 月公司从有限责任公司整体变更为股份有限公司，因为存在净资产折股，使得未分配利润减少。

单位：元

项目	2017 年 12 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
期初未分配利润	713,801,904.06	406,843,615.41	71,359,158.50

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
归属于母公司所有者/普通股股东本期净利润	764,644,780.83	516,958,288.65	335,484,456.91
减：提取法定盈余公积	64,675,554.74	10,000,000.00	-
减：分配股利	-	200,000,000.00	-
减：净资产折股	582,090,335.47	-	-
期末未分配利润	831,680,794.68	713,801,904.06	406,843,615.41

## 十、报告期内现金流量情况

报告期内，公司现金流量构成如下：

单位：元

项目	2017年度	2016年度	2015年度
经营活动产生的现金流量净额	633,216,692.87	744,360,998.26	399,919,291.63
投资活动产生的现金流量净额	365,716,332.29	-438,038,396.96	-39,250,285.89
筹资活动产生的现金流量净额	-129,996,846.68	-196,901,849.31	16,138,871.85
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-7,525,666.34	8,856,181.32	8,854,133.89
现金及现金等价物净增加额	861,410,512.14	118,276,933.31	385,662,011.48
期初现金及现金等价物余额	843,166,352.30	724,889,418.99	339,227,407.51
期末现金及现金等价物余额	1,704,576,864.44	843,166,352.30	724,889,418.99

报告期内，发行人不存在不涉及现金收支的重大投资和筹资活动的情形。

## 十一、或有事项、资产负债表日后事项及其他重要事项

### （一）或有事项

截至审计报告签署日，本公司不存在需要披露的对公司存在重大影响的或有事项。

### （二）承诺事项

截至审计报告签署日，本公司不存在需要披露的对公司存在重大影响的承诺事项。

### （三）期后事项

于2018年3月8日，本公司第一届董事会召开第六次会议，批准2017年度

利润分配预案，分配现金股利人民币 199,880,000.00 元。

#### （四）其他重要事项

截至审计报告签署日，本公司不存在需要披露的对公司存在重大影响的其他重要事项。

## 十二、重要财务指标

### （一）基本财务指标

项目	2017年 12月31日	2016年 12月31日	2015年 12月31日
流动比率（倍）	4.49	2.09	2.58
速动比率（倍）	4.47	2.09	2.58
资产负债率（母公司口径）	23.02%	33.35%	38.80%
无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）占净资产的比例	1.14%	1.05%	0.43%
归属公司普通股股东的每股净资产（元/股）	4.65	-	-
项目	2017年度	2016年度	2015年度
应收账款周转率（次/年）	7.83	6.65	4.93
存货周转率（次）	-	-	-
息税折旧摊销前利润（万元）	99,321.50	70,284.59	42,430.86
利息保障倍数（倍）	-	-	-
归属发行人股东/所有者的净利润（万元）	76,464.48	51,695.83	33,548.45
扣除非经常性损益后归属公司普通股股东的净利润（万元）	74,900.35	55,214.75	32,803.12
每股经营活动产生的净现金流量（元）	1.67	-	-
每股净现金流量（元）	2.27	-	-

注：公司报告期内存在少量的游戏 IP 形象衍生品销售，金额非常小，公司为以互联网游戏运营收入为主的轻资产公司，不计算存货周转率；报告期内，公司仅 2016 年度当期存在少量利息费用，且各期净利息支出均为负，因此不计算利息保障倍数。

上述各指标计算公式如下：

- 1、流动比率=流动资产/流动负债
- 2、速动比率=(流动资产-存货)/流动负债
- 3、资产负债率=总负债/总资产，母公司口径
- 4、无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）占净资产的比例=期末无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）/期末净资产
- 5、归属公司普通股股东的每股净资产=归属于母公司股东的权益/总股本
- 6、应收账款周转率=营业总收入/应收账款平均账面余额
- 7、息税折旧摊销前利润=税前利润+利息费用+折旧费用+摊销费用
- 8、每股经营活动产生的净现金流量=经营活动产生的现金流量净额/总股本
- 9、每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额/总股本。

报告期内，发行人营业收入稳定增长，2016 年相比 2015 年增长 65.18%，2017

年相比 2016 年增长 22.44%，主要与发行人《开心消消乐》、《Ensemble Stars!》等主打游戏产品运营情况良好、游戏用户数量稳定增长有关。同时，得益于营业收入的稳定增长，发行人营业毛利、净利润也呈现出增长态势：营业毛利方面，2016 年相比 2015 年增长 58.62%，2017 年相比 2016 年增长 18.02%；净利润方面，2016 年相比 2015 年增长 54.09%，2017 年相比 2016 年增长 48.04%。其中，2017 年相比 2016 年净利润的增长幅度高于营业收入的增长幅度，主要原因是发行人游戏产品获得用户欢迎，游戏运营收入增长较快，而营业成本、销售费用、管理费用的增长幅度低于收入的增长幅度所致；2016 年相比 2015 年净利润的增长幅度略低于营业收入的增长，主要原因是为发行人 2016 年在拆除红筹架构过程中，对员工激励计划进行了加速行权，确认了较多股份支付成本所致。

## （二）净资产收益率和每股收益

根据《公开发行证券公司信息披露编报规则第 9 号——净资产收益率和每股收益的计算及披露（2010 年修订）》计算的报告期内公司净资产收益率及每股收益如下表：

年度	财务指标	加权平均 净资产收益率 (%)	每股收益（元/股）	
			基本	稀释
2017 年	归属于公司普通股股东的净利润	54.69	2.01	2.01
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	53.58	1.97	1.97
2016 年	归属于公司普通股股东的净利润	64.84	-	-
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	91.99	-	-
2015 年	归属于公司普通股股东的净利润	57.27	-	-
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	138.54	-	-

指标计算公式：

（1）加权平均净资产收益率

$$\text{加权平均净资产收益率} = P_0 / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0 \pm E_k \times M_k \div M_0)$$

其中：P<sub>0</sub> 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为归属于公司普通股股东的净利润；E<sub>0</sub> 为归属于公司普通股股东的期初净资产；E<sub>i</sub> 为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产；E<sub>j</sub> 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产；M<sub>0</sub> 为报告期月份数；M<sub>i</sub> 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数；M<sub>j</sub> 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数；E<sub>k</sub> 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动；M<sub>k</sub> 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

报告期发生同一控制下企业合并的，计算加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从报告期期初起进行加权；计算扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方

的净资产从合并日的次月起进行加权。计算比较期间的加权平均净资产收益率时，被合并方的净利润、净资产均从比较期间期初起进行加权；计算比较期间扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产不予加权计算（权重为零）。

(2) 基本每股收益

$$\text{基本每股收益} = P0 \div S$$

$$S = S0 + S1 + Si \times Mi \div M0 - Sj \times Mj \div M0 - Sk$$

其中：P0 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润；S 为发行在外的普通股加权平均数；S0 为期初股份总数；S1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；Si 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；Sj 为报告期因回购等减少股份数；Sk 为报告期缩股数；M0 为报告期月份数；Mi 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数；Mj 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

(3) 稀释每股收益

稀释每股收益 =  $P1 / (S0 + S1 + Si \times Mi \div M0 - Sj \times Mj \div M0 - Sk + \text{认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

其中，P1 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润，并考虑稀释性潜在普通股对其影响，按《企业会计准则》及有关规定进行调整。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股对归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润和加权平均股数的影响，按照其稀释程度从大到小的顺序计入稀释每股收益，直至稀释每股收益达到最小值。

(4) 2015 年度及 2016 年度计算扣除非经常性损益后净资产收益率时，为了可比性，分母中集团重组前除本公司、天津乐爱豆、天津乐浣、上海乐擎及 Happy Fan 以外的各公司的净资产从合并日的次月起进行加权。

### 十三、发行人历次资产评估情况

2017 年 1 月 26 日，北京中同华资产评估有限公司出具中同华评报字（2017）第 42 号《资产评估报告书》，对乐元素有限拟整体变更为股份有限公司所涉及的公司净资产价值做出评估。该次评估以持续经营和公开市场为前提，结合评估对象实际情况，采用资产基础法对乐元素有限净资产进行评估。经评估，乐元素有限基于 2016 年 11 月 30 日的净资产账面价值为 91,581.79 万元、评估值为 95,607.86 万元，评估增值 4,026.07 万元，增值率为 4.40%。

### 十四、发行人历次验资情况

有关历次验资情况参见“第五节 发行人基本情况\五、发行人历次验资情况”。

## 第十一节 管理层讨论与分析

### 一、财务状况分析

#### （一）资产情况分析

报告期内，公司资产结构如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产	203,182.09	91.16%	163,674.15	89.72%	106,812.22	89.41%
非流动资产	19,692.54	8.84%	18,757.35	10.28%	12,657.78	10.59%
<b>资产总计</b>	<b>222,874.64</b>	<b>100.00%</b>	<b>182,431.50</b>	<b>100.00%</b>	<b>119,470.00</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司流动资产占总资产的比例较高。2015年末、2016年末及2017年末流动资产占总资产的比例分别为89.41%、89.72%及91.16%。公司流动资产占总资产比例较高的情况，符合公司从事以移动网络游戏为主的网络游戏研发与运营业务的特征，符合“轻资产”行业的特征。公司以流动资产为主的资产总额持续增长，与公司营业收入持续增长的趋势相一致。

#### 1、流动资产构成及变动分析

报告期内，公司流动资产构成情况如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	170,457.69	83.89%	116,816.64	71.37%	72,488.94	67.87%
应收账款	26,071.17	12.83%	31,285.01	19.11%	23,818.25	22.30%
预付款项	3,026.61	1.49%	2,452.25	1.50%	3,586.42	3.36%
应收利息	21.58	0.01%	393.91	0.24%	-	-
其他应收款	409.94	0.20%	2,608.41	1.59%	3,996.38	3.74%
存货	703.25	0.35%	175.08	0.11%	24.18	0.02%
其他流动资产	2,491.86	1.23%	9,942.85	6.07%	2,898.04	2.71%
<b>流动资产合计</b>	<b>203,182.09</b>	<b>100.00%</b>	<b>163,674.15</b>	<b>100.00%</b>	<b>106,812.22</b>	<b>100.00%</b>

#### （1）货币资金

报告期内，公司货币资金构成如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
库存现金	9.34	0.01%	6.50	0.01%	5.07	0.01%
银行存款	170,448.34	99.99%	116,810.13	99.99%	72,483.87	99.99%
合计	<b>170,457.69</b>	<b>100.00%</b>	<b>116,816.64</b>	<b>100.00%</b>	<b>72,488.94</b>	<b>100.00%</b>

2015年末、2016年末及2017年末，公司货币资金余额分别占当期期末流动资产的比例为67.87%、71.37%和83.89%。

报告期内，公司货币资金余额增长较多，主要是因为公司业务发展良好，公司游戏产品获得了用户的喜爱，在营业收入增长的同时，公司保持了良好的收现能力，使得经营活动产生的净现金流也不断增加，导致报告期各期末，公司货币资金余额增长较快。

另一方面，公司业务的发展要求公司保持一定规模的货币。公司持续研发新游戏的投入、游戏推广和维护运营，均需要货币资金予以及时结算，故公司需要保持一定规模的货币资金储备。

2017年12月31日公司货币资金相比2016年年末增长较快，除因公司经营及收现良好外，也受公司将持有的短期理财产品赎回造成货币资金增加影响。截至2017年12月31日，公司不再持有短期理财产品。

## （2）应收账款

报告期内，公司应收账款账龄分布、坏账准备计提情况如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
<b>应收账款余额：</b>						
3个月内	25,028.07	95.78%	24,718.49	78.04%	21,659.69	90.47%
3个月至1年	1,077.56	4.12%	6,343.74	20.03%	2,086.18	8.71%
1年至2年	17.60	0.07%	613.60	1.94%	196.33	0.82%
2年至3年	7.16	0.03%	-	-	-	-
应收账款余额合计	<b>26,130.39</b>	<b>100.00%</b>	<b>31,675.82</b>	<b>100.00%</b>	<b>23,942.19</b>	<b>100.00%</b>
<b>坏账准备：</b>						

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
按信用风险特征组合计提坏账准备	59.22	100.00%	377.23	96.52%	123.94	100.00%
单项金额不重大但单独计提坏账准备	-	-	13.58	3.48%	-	-
<b>坏账准备合计</b>	<b>59.22</b>	<b>100.00%</b>	<b>390.82</b>	<b>100.00%</b>	<b>123.94</b>	<b>100.00%</b>
<b>应收账款账面净额</b>	<b>26,071.17</b>	<b>100.00%</b>	<b>31,285.01</b>	<b>100.00%</b>	<b>23,818.25</b>	<b>100.00%</b>

单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款情况如下：

2016年12月31日	账面余额	坏账准备	计提比例	计提理由	款项性质
北京支点联游科技有限公司	13.58万元	13.58万元	100%	逾期未收回，时间较长	游戏分成款

按信用风险特征组合计提坏账准备的情况：

公司采用账龄分析法计提坏账准备，报告期内坏账准备的计提比率如下：

项目	2017年 12月31日	2016年 12月31日	2015年 12月31日
按信用风险特征组合计提的坏账准备，占应收账款余额的比例	0.23%	1.19%	0.52%

2015年末、2016年末及2017年末，公司应收账款账面值分别占当期期末流动资产的比例为22.30%、19.11%和12.83%。

2015年末、2016年末及2017年末，1年以内的应收账款占应收账款的比例分别为99.18%、98.06%和99.91%。公司应收账款基本为1年以内账款，账龄结构良好，回收风险较低。

#### ① 发行人对主要客户的信用政策

报告期内，公司主要通过游戏渠道/平台合作运营的方式运营游戏产品。发行人与主要的游戏渠道/平台并不会明确约定收款信用期及信用额度，发行人每月按时会与游戏渠道/平台核对上月的账单。双方核对无误后，发行人会向对方开具发票并提起付款，对方在收到发票后会及时安排付款，付款周期一般都在三个月以内。因此，发行人认为账期在三个月以内的应收账款都在合理信用期之内，并对超过信用期的应收账款计提了一般坏账准备。

公司应收账款前五名为行业内知名企业，与公司紧密合作，应收账款回款风险较低。报告期内各期末，应收账款余额前五单位的情况如下：



2017 年末				
应收账款前五名	期末金额 (万元)	占应收账款 比例 (%)	合同有效期	信用期
Apple Inc.	12,176.67	46.60	报告期内一直有效	45 天 <sup>注</sup>
Google Inc.	2,326.01	8.90	报告期内一直有效	注
深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,138.14	8.18	报告期内一直有效	20 天
华为技术有限公司	1,517.12	5.81	报告期内一直有效	10 天
财付通支付科技有限公司	1,231.70	4.71	报告期内一直有效	按周提现
<b>合计</b>	<b>19,389.65</b>	<b>74.20</b>	-	-
2016 年末				
应收账款前五名	期末金额 (万元)	占应收账款 比例 (%)	合同有效期	信用期
Apple Inc.	10,860.51	34.29	报告期内一直有效	45 天 <sup>注</sup>
中移互联网有限公司	4,083.42	12.89	报告期内一直有效	45 天
深圳市腾讯计算机系统有限公司	3,402.30	10.74	报告期内一直有效	20 天
Google Inc.	3,083.95	9.74	报告期内一直有效	注
华为技术有限公司	2,318.77	7.32	报告期内一直有效	10 天
<b>合计</b>	<b>23,748.95</b>	<b>74.98</b>	-	-
2015 年末				
应收账款前五名	期末金额 (万元)	占应收账款 比例 (%)	合同有效期	信用期
Apple Inc.	8,590.92	35.88	报告期内一直有效	45 天 <sup>注</sup>
深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,524.26	10.54	报告期内一直有效	20 天
Google Inc.	2,042.51	8.53	报告期内一直有效	注
咪咕互动娱乐有限公司	1,710.24	7.14	2015.1.1-2015.12.31	20 天
支付宝（中国）网络技术有限公司	1,275.09	5.33	报告期内一直有效	支付宝应在收到该提现要求后第二个工作日向银行发送支付（“提现”）要求
<b>合计</b>	<b>16,143.02</b>	<b>67.42</b>	-	-

注：中移互联网有限公司和咪咕互动娱乐有限公司，为中国移动通信有限公司的子公司，运营中国移动旗下的移动互联网各项增值业务。

注：信用期天数是指双方对账开票后结算款项的期限，Apple Inc.及 Google Inc.的信用期与开立发票时间无关，Apple Inc.合同约定在出具结算单后 45 日内付款，Google Inc.通常在出具结算单后一个月内付款。

## ②报告期内应收账款超过信用期的情况

由于发行人在经营过程中并不会明确约定收款信用期，发行人收款周期一般都在三个月以内，因此发行人认为账期在三个月以内的应收账款都在合理信用期之内。发行人对超过 3 个月的应收账款，按照账龄计提了坏账准备。

③报告期内各期应收账款的期后回款情况、回款人情况、是否存在第三方回款

报告期内，发行人各期主要应收账款的期后回款情况如下：

单位：万元

2017年12月31日				
序号	名称	期末余额 (万元)	占应收账款余额 比重 (%)	截至招股说明书 签署日回款金额
1	Apple Inc.	12,176.67	46.60	12,176.67
2	Google Inc.	2,326.01	8.90	2,326.01
3	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,138.14	8.18	1,447.26
4	华为技术有限公司	1,517.12	5.81	1,517.12
5	财付通支付科技有限公司	1,231.70	4.71	1,231.70
合计		<b>19,389.65</b>	<b>74.20</b>	<b>18,698.76</b>
2016年12月31日				
序号	名称	期末余额 (万元)	占应收账款余额 比重 (%)	截至招股说明书 签署日回款金额
1	Apple Inc.	10,860.51	34.29	10,860.51
2	中移互联网有限公司	4,083.42	12.89	4,083.42
3	深圳市腾讯计算机系统有限公司	3,402.30	10.74	3,402.30
4	Google Inc.	3,083.95	9.74	3,083.95
5	华为技术有限公司	2,318.77	7.32	2,318.77
合计		<b>23,748.95</b>	<b>74.98</b>	<b>23,748.95</b>
2015年12月31日				
序号	名称	期末余额 (万元)	占应收账款余额 比重 (%)	截至招股说明书 签署日回款金额
1	Apple Inc.	8,590.92	35.88	8,590.92
2	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2,524.26	10.54	2,524.26
3	Google Inc.	2,042.51	8.53	2,042.51
4	咪咕互动娱乐有限公司	1,710.24	7.14	1,710.24
5	支付宝(中国)网络技术有限公司	1,275.09	5.33	1,275.09
合计		<b>16,143.02</b>	<b>67.42</b>	<b>16,143.02</b>

发行人报告期 2015 年年末和 2016 年年末主要应收账款均能在期后收回，2017 年年末主要应收账款截至本招股说明书签署日已经回收 96.44%。回款由应付款人予以支付，不存在第三方回款的情况。

④结合期后回款情况分析披露应收账款的坏账准备计提标准是否合理、依据是否恰当、金额是否准确、是否有回收风险

报告期内，发行人按信用风险特征组合计提应收账款的坏账准备。发行人将账龄作为信用风险特征确定应收账款组合，并按照以下标准计提坏账准备：

项目	坏账准备计提比例（%）
3个月以内	-
3个月至1年	5
1年至2年	10
2年至3年	50
3年以上	100

发行人业务的合作方主要为知名游戏平台公司和支付渠道商，报告期每期末的前五大客户应收账款余额占比基本超应收账款余额的70%，报告期2015年年末和2016年年末主要应收账款均能在期后收回，2017年年末主要应收账款截至本招股说明书签署日已经回收96.44%。

另一方面，根据发行人报告期内的应收账款账龄表，发行人应收账款主要集中在为3个月以内的账款，1年以上的应收账款从绝对金额到占应收账款的比例均很小。发行人应收账款状况良好。

发行人应收账款的坏账计提标准合理、依据恰当、金额准确，应收账款回款正常，无大规模无法回收的风险。

### （3）预付款项

报告期内，公司预付款项按照账龄分析如下表：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比（%）	金额	占比（%）	金额	占比（%）
1年以内	2,831.42	93.55	2,402.35	97.96	3,569.42	99.53
1年至2年	183.20	6.05	32.82	1.34	17.00	0.47
2年至3年	10.34	0.35	17.09	0.70	-	-
3年以上	1.65	0.05	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>3,026.61</b>	<b>100.00</b>	<b>2,452.25</b>	<b>100.00</b>	<b>3,586.42</b>	<b>100.00</b>

预付账款主要是预先支付的广告费、第三方服务费和房租等。

2015年末、2016年末及2017年末，公司预付款项占流动资产的比例，分别为3.36%、1.50%和1.49%，占比很小。

报告期内，发行人存在向某著名传媒娱乐企业的支付游戏形象特许权授权

金。发行人将其在预付账款中核算，之后确认为无形资产。

#### （4）其他应收款

报告期内，公司其他应收款账龄分布如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
3个月内	150.03	36.60%	640.03	24.54%	1,244.51	31.14%
3个月至1年	227.47	55.49%	1,941.26	74.42%	827.78	20.71%
1年至2年	5.15	1.26%	27.13	1.04%	1,923.79	48.14%
2年至3年	27.30	6.66%	-	-	-	-
3年以上	-	-	-	-	0.30	0.01%
<b>合计</b>	<b>409.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>2,608.41</b>	<b>100.00%</b>	<b>3,996.38</b>	<b>100.00%</b>

对于其他应收款，公司在资产负债表日对其他应收款账面价值进行逐一检查，若存在客观证据表明其他应收款发生减值的，根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间的差额确认减值损失，计入当期损益。报告期内，未存在客观证据表明其他应收款发生减值。

报告期内，公司其他应收款按照性质分析如下表：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
资金拆借	-	-	-	-	2,620.18	65.56%
集团重组代扣缴税金	-	-	1,712.78	65.66%	-	-
员工借支	24.88	6.07%	132.26	5.07%	1,213.56	30.37%
业务押金	208.72	50.91%	240.60	9.22%	36.55	0.91%
应收退税款	69.44	16.94%	-	-	-	-
其他	106.90	26.08%	522.78	20.04%	126.10	3.16%
<b>合计</b>	<b>409.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>2,608.41</b>	<b>100.00%</b>	<b>3,996.38</b>	<b>100.00%</b>

公司2015年年末，存在较大规模的资金拆借导致的其他应收款，均为应收公司控股股东双鱼互动的款项。公司在早期搭建了红筹架构，双鱼互动作为直接被乐元互动通过协议控制的主体，与公司之间存在借用资金的情况。随着红筹架构的拆除，双鱼互动向公司归还了拆借的资金。

公司2016年末，存在一笔集团重组代扣缴税金，该笔代扣缴税金，为公司在拆除红筹架构时，代垫THL N缴纳股权转让所得税款所致。

公司 2015 年末员工借支金额增加较多，主要为公司应收日本员工 Motoki Arai 的员工借款 1,083.13 万元所致。2016 年在公司拆除红筹架构过程中，乐元素控股（开曼）回购了 Motoki Arai 持有的乐元素控股（开曼）的股份，应收 Motoki Arai 的员工借款 1,083.13 万元冲抵了部分回购价款。

除了上述其他应收款项外，公司其余其他应收款为日常员工小额借支、业务押金等，金额较小。

## （5）存货

报告期内，公司的存货为库存商品，为公司游戏 IP 形象开发制作的周边衍生商品。截至 2017 年 12 月 31 日，公司存货金额为 703.25 万元，占流动资产的比例仅为 0.35%。

## （6）其他流动资产

报告期内，公司其他流动资产情况如下表：

单位：万元

项目	2017 年 12 月 31 日		2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
可供出售金融资产——短期理财产品	-	-	8,500.00	85.49%	-	-
待摊费用	2,239.35	89.87%	1,122.84	11.29%	2,516.99	86.85%
待抵扣增值税进项税	252.51	10.13%	320.01	3.22%	381.04	13.15%
合计	<b>2,491.86</b>	<b>100.00%</b>	<b>9,942.85</b>	<b>100.00%</b>	<b>2,898.04</b>	<b>100.00%</b>

2015 年末、2016 年末及 2017 年末，公司其他流动资产占流动资产的比例，分别为 2.71%、6.07%和 1.23%。2016 年末，其他流动资产的大幅增加主要是公司为提高资金收益率而购买了银行短期理财产品所导致。该类短期理财产品均属于低风险、短周期的理财产品。

## 2、非流动资产构成及变动分析

报告期内，公司非流动资产的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2017 年 12 月 31 日		2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
可供出售金融资产	3,389.72	17.21%	2,000.00	10.66%	2,000.00	15.80%
长期应收款	2,505.23	12.72%	2,188.30	11.67%	2,123.10	16.77%

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
长期股权投资	477.80	2.43%	540.36	2.88%	-	-
固定资产	1,691.78	8.59%	1,078.24	5.75%	1,120.56	8.85%
无形资产	2,022.45	10.27%	1,080.29	5.76%	333.06	2.63%
商誉	703.53	3.57%	724.29	3.86%	-	-
长期待摊费用	1,717.09	8.72%	922.56	4.92%	435.25	3.44%
递延所得税资产	7,184.96	36.49%	10,223.32	54.50%	6,645.81	52.50%
<b>合计</b>	<b>19,692.54</b>	<b>100.00%</b>	<b>18,757.35</b>	<b>100.00%</b>	<b>12,657.78</b>	<b>100.00%</b>

### （1）可供出售金融资产

报告期内，公司可供出售金融资产情况如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日			2016年12月31日			2015年12月31日		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
可供出售权益工具——按成本计量	3,389.72	-	3,389.72	2,000	-	2,000	2,000	-	2,000

报告期内，公司的可供出售金融资产为对上海绘界文化传播有限公司、北京丹晟投资基金中心（有限合伙）以及 Danhua Capital II, L.P. 的投资。截至本招股说明书签署日，公司持有上海绘界文化传播有限公司 4% 的股权、北京丹晟投资基金中心（有限合伙）1.56% 的份额以及 Danhua Capital II, L.P. 0.87% 的份额。

### （2）长期应收款

报告期内，公司长期应收款构成情况如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏运营保证金	1,036.11	41.36%	875.99	40.03%	269.50	12.69%
房屋租赁押金	1,469.13	58.64%	1,312.31	59.97%	853.60	40.21%
资金拆借	-	-	-	-	1,000.00	47.10%
<b>合计</b>	<b>2,505.23</b>	<b>100.00%</b>	<b>2,188.30</b>	<b>100.00%</b>	<b>2,123.10</b>	<b>100.00%</b>

2015 年末、2016 年末及 2017 年末，公司长期应收款占非流动资产的比例，分别为 16.77%、11.67% 和 12.72%。

公司 2015 年末存在的应收拆借资金，为应收实际控制人王海宁和徐辉的合

计 1,000 万元借款。公司历史上为搭建红筹架构，按照协议控制模式中的借款协议，双鱼互动当时的股东王海宁和徐辉从乐元互动借款 1,000 万元，作为出资双鱼互动的出资款。2016 年公司拆除红筹架构后，王海宁和徐辉归还了该笔借款。

游戏运营保证金，主要系公司之日本子公司 Happy Elements 株式会社根据日本法规要求，为保证在发布运营游戏产品后，能够持续维护游戏运营、保护用户权利，需存放一定的保证金于日本法务局。随着 Happy Elements 株式会社游戏业务的增长，该存放的保证金余额也相应增长。

随着公司业务快速发展，公司租赁的办公用房也相应有所增加，导致公司房屋租赁押金出现一定程度的增长。

### （3）长期股权投资

截至 2017 年末，公司的长期股权投资情况如下：

单位：万元

被投资公司名称	股权比例	期末账面余额	期末减值准备	期末账面价值	核算方法
火翼科技	7.5%	477.80	-	477.80	权益法
应龙互动	14.9%	745.00	745.00	-	权益法

应龙互动由于经营不善，发行人于 2015 年全额计提了该笔投资的减值准备。

### （4）固定资产

报告期内，公司固定资产的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2017 年 12 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
<b>原值</b>			
电子设备	1,970.58	1,533.20	1,372.77
办公家具	957.45	641.76	545.76
运输设备	542.24	128.17	128.17
<b>合计</b>	<b>3,470.26</b>	<b>2,303.13</b>	<b>2,046.69</b>
<b>减：累计折旧</b>			
电子设备	1,287.43	966.94	688.31
办公家具	352.08	206.24	216.54
运输设备	138.98	51.71	21.27
<b>合计</b>	<b>1,778.49</b>	<b>1,224.90</b>	<b>926.13</b>
<b>账面价值</b>			

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
电子设备	683.15	566.26	684.45
办公家具	605.37	435.52	329.21
运输设备	403.26	76.45	106.89
<b>合计</b>	<b>1,691.78</b>	<b>1,078.24</b>	<b>1,120.56</b>

公司固定资产主要为电子设备、办公家具和运输设备等办公所需资产，报告期内，随着公司业务的发展，公司办公所需资产也有一定的增加。

公司为网络游戏研发及运营公司，为“轻资产”型互联网企业，经营过程中所需固定资产主要为办公所需的电子设备、办公家具及一定的办公运输车辆。公司办公用房采用租赁方式获取，公司游戏运营中所需的服务器资源也主要通过租赁方式获取，因此公司固定资产金额较低。

### （5）无形资产

报告期内，公司无形资产的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
<b>原值</b>			
软件使用权	877.08	712.47	345.37
游戏软件著作权	4,203.12	4,220.86	3,602.05
游戏形象特许权	1,356.23	-	-
<b>合计</b>	<b>6,436.43</b>	<b>4,933.33</b>	<b>3,947.42</b>
<b>减：累计摊销</b>			
软件使用权	202.28	117.54	43.43
游戏软件著作权	1,568.25	1,271.54	1,106.98
游戏形象特许权	179.50	-	-
<b>合计</b>	<b>1,950.03</b>	<b>1,389.09</b>	<b>1,150.41</b>
<b>减：减值准备</b>			
软件使用权	-	-	-
游戏软件著作权	2,463.95	2,463.95	2,463.95
游戏形象特许权	-	-	-
<b>合计</b>	<b>2,463.95</b>	<b>2,463.95</b>	<b>2,463.95</b>
<b>账面价值</b>			
软件使用权	674.80	594.93	301.94
游戏软件著作权	170.92	485.37	31.12
游戏形象特许权	1,176.73	-	-



项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
合计	2,022.45	1,080.29	333.06

软件使用权 2016 年末较 2015 年末增幅较大，是因为集团购置 Oracle 财务系统软件使用权所致。游戏软件著作权 2016 年末较 2015 年末增幅较大，是因为公司之日本子公司 Happy Elements 株式会社于 2016 年收购了一家游戏开发企业——株式会社 Grimoire，因收购株式会社 Grimoire 导致公司合并财务报表中游戏软件著作权账面值增加了 685.48 万元。

截至 2017 年 12 月 31 日，无形资产新增游戏形象特许权，是公司支付的 IP 形象特许权使用款。

无形资产中游戏软件著作权的减值准备，为公司于 2014 年及以前年度，对无形资产中的游戏软件著作权“演义三国”累计计提了 2,463.95 万元的无形资产减值准备。

#### （6）商誉

报告期内的商誉，为公司于 2016 年 10 月溢价收购株式会社 Grimoire 所产生。公司以现金 22,675.00 万日元（折合人民币 1,496.82 万元），取得了株式会社 Grimoire 的 100% 股权，同时因购买产生商誉人民币 802.33 万元。公司在 2016 年末和 2017 年末的商誉金额，为收购株式会社 Grimoire 形成的商誉受汇率变动影响后的金额。

#### （7）长期待摊费用

报告期内，公司长期待摊费用情况如下表：

单位：万元

项目	2017年 12月31日	2016年 12月31日	2015年 12月31日
经营租入固定资产改良支出	1,717.09	922.56	435.25

公司的长期待摊费用为经营租入固定资产改良支出，系经营租赁房屋的改良性装修费用。报告期内，公司经营规模迅速扩大，为满足人员办公需求，公司租赁的房屋也随之增加，装修支出也相应增长。

#### （8）递延所得税资产

报告期内，公司递延所得税资产的构成情况如下表：

单位：万元

递延所得税资产产生原因	2017年 12月31日	2016年 12月31日	2015年 12月31日
应收款坏账准备	10.47	65.45	27.01
无形资产减值及摊销	-	408.23	449.37
应付职工薪酬	290.93	328.49	-
递延收益	6,547.24	8,374.58	5,028.71
预提费用	336.33	1,046.57	1,140.72
<b>合计</b>	<b>7,184.96</b>	<b>10,223.32</b>	<b>6,645.81</b>

2015年末、2016年末及2017年末，公司递延所得税资产占非流动资产的比例，分别为52.50%、54.50%和36.49%。

① 递延收益产生的递延所得税资产

A. 形成情况和原因

公司游戏运营收入并非在获得游戏充值收入时确认为收入，对于即时消耗型道具是在付费用户使用道具时确认收入，对于永久性虚拟道具是在付费用户生命周期内分摊确认收入，因而公司会产生一定规模的递延收益。

B. 递延收益产生的递延所得税资产的计算

2017年度（单位：万元）			
主体	2017年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
乐元素	3,711.90	15%	556.79
北京乐元素	79.79	25%	19.95
Happy Elements 株式会社	17,271.27	33.59%	5,801.42
乐元素卢森堡	650.09	26.01%	169.09
<b>合计</b>	<b>21,713.05</b>	<b>-</b>	<b>6,547.24</b>
2016年度（单位：万元）			
主体	2016年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
乐元素	3,519.56	15%	527.93
Happy Elements 株式会社	21,248.62	33.8%	7,182.03
乐元素卢森堡	2,454.27	27.08%	664.62
<b>合计</b>	<b>27,222.45</b>	<b>-</b>	<b>8,374.58</b>
2015年度（单位：万元）			
主体	2015年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
乐元素	2,615.92	12.5%	326.99

Happy Elements 株式会社	10,291.73	34.33%	3,533.15
乐元素卢森堡	3,999.21	29.22%	1,168.57
<b>合计</b>	<b>16,906.86</b>	<b>-</b>	<b>5,028.71</b>

公司主要游戏《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》运营表现优异，导致递延收益较大，进而形成较多递延所得税资产。

### ②预提费用产生的递延所得税资产

#### A. 形成情况和原因

预提费用为公司计提的、但尚未实际支付的费用。因预提费用产生可抵扣暂时性差异，进而形成公司的递延所得税资产。

#### B. 预提费用产生的递延所得税资产的计算

2017 年度（单位：万元）			
主体	2017 年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
乐元素	748.20	15%	112.23
Happy Elements 株式会社	667.15	33.59%	224.10
<b>合计</b>	<b>1,415.35</b>	<b>-</b>	<b>336.33</b>
2016 年度（单位：万元）			
主体	2016 年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
Happy Elements 株式会社	3,096.36	33.80%	1,046.57
<b>合计</b>	<b>3,096.36</b>	<b>-</b>	<b>1,046.57</b>
2015 年度（单位：万元）			
主体	2015 年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
Happy Elements 株式会社	3,322.80	34.33%	1,140.72
<b>合计</b>	<b>3,322.80</b>	<b>-</b>	<b>1,140.72</b>

### ③应付职工薪酬产生的递延所得税资产

#### A. 形成情况和原因

应付职工薪酬为公司计提的、但尚未实际支付的工资费用。因应付职工薪酬产生可抵扣暂时性差异，进而形成公司的递延所得税资产。

#### B. 应付职工薪酬产生的递延所得税资产的计算

2017年度（单位：万元）			
主体	2017年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
Happy Elements 株式会社	866.11	33.59%	290.93
<b>合计</b>	<b>866.11</b>	<b>-</b>	<b>290.93</b>
2016年度（单位：万元）			
主体	2016年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
Happy Elements 株式会社	944.84	33.80%	328.49
<b>合计</b>	<b>944.84</b>	<b>-</b>	<b>328.49</b>

## ④ 应收款坏账准备产生的递延所得税资产

## A. 形成情况和原因

应收款坏账准备为发行人按照会计准则计提的应收款坏账准备而按照税法要求，应收款在实际发生坏账时允许税前抵扣，因此产生可抵扣暂时性差异，进而形成公司的递延所得税资产。

## B. 应收款坏账准备产生的递延所得税资产的计算

2017年度（单位：万元）			
主体	2017年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
乐元素	44.98	15%	6.75
北京乐元素	9.15	25%	2.29
Happy Elements 株式会社	1.42	33.59%	0.48
乐元素卢森堡	3.67	26.01%	0.95
<b>合计</b>	<b>59.22</b>	<b>-</b>	<b>10.47</b>
2016年度（单位：万元）			
主体	2016年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
乐元素	350.93	15%	52.64
Happy Elements 株式会社	29.89	33.8%	10.10
乐元素卢森堡	10.00	27.08%	2.71
<b>合计</b>	<b>390.82</b>	<b>-</b>	<b>65.45</b>
2015年度（单位：万元）			
主体	2015年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
乐元素	64.31	12.5%	8.04
Happy Elements 株式会社	30.30	34.33%	10.40
乐元素卢森堡	29.33	29.22%	8.57
<b>合计</b>	<b>123.94</b>	<b>-</b>	<b>27.01</b>

## ⑤ 无形资产减值及摊销产生的递延所得税资产

## A. 形成情况和原因

无形资产减值及摊销为公司按照会计准则计提的无形资产减值准备。按照税法要求，无形资产需要在使用寿命内进行直线法摊销，因此产生可抵扣暂时性差异，进而形成公司的递延所得税资产。

## B. 无形资产减值及摊销产生的递延所得税资产的计算

2016 年度（单位：万元）			
主体	2016 年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
乐元素	1,921.10	15%-25%	408.23
<b>合计</b>	<b>1,921.10</b>	-	<b>408.23</b>
2015 年度（单位：万元）			
主体	2015 年末可抵扣暂时性差异	未来期间适用税率	递延所得税资产
乐元素	2,250.18	15%-25%	449.37
<b>合计</b>	<b>2,250.18</b>	-	<b>449.37</b>

## ⑥ 税务机构的认可情况

取得了国内公司税收主管机构出具的合规证明文件、境外律师出具的《法律意见书》和日本税务机构出具的纳税证明书，确认发行人及子公司在报告期内的纳税情况合法合规。

## （二）负债情况分析

### 1、报告期内公司负债总体情况

单位：万元

项目	2017 年 12 月 31 日		2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债	45,272.79	98.56%	78,410.68	98.74%	41,370.03	99.87%
非流动负债	662.45	1.44%	1,003.40	1.26%	54.20	0.13%
<b>负债合计</b>	<b>45,935.24</b>	<b>100.00%</b>	<b>79,414.09</b>	<b>100.00%</b>	<b>41,424.23</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，随着总资产规模的不断扩大，发行人负债总量总体呈上升趋势。2017 年末，发行人负债总量较上年末下降明显，主要受流动负债中部分应交税费项目（包括企业所得税、代扣缴税金、增值税、消费税等）余额下降影响。公司负债主要为流动负债。

### 2、流动负债构成及变动情况分析

报告期内，公司流动负债构成如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	10,991.63	24.28%	13,073.89	16.67%	10,116.56	24.45%
预收款项	261.37	0.58%	-	-	-	-
应付职工薪酬	6,496.24	14.35%	5,379.20	6.86%	4,843.81	11.71%
应交税费	4,554.82	10.06%	24,570.59	31.34%	9,051.34	21.88%
应付股利	-	-	1,706.98	2.18%	-	-
其他应付款	1,255.68	2.77%	6,457.57	8.24%	451.45	1.09%
递延收益	21,713.05	47.96%	27,222.45	34.72%	16,906.86	40.87%
<b>流动负债合计</b>	<b>45,272.79</b>	<b>100.00%</b>	<b>78,410.68</b>	<b>100.00%</b>	<b>41,370.03</b>	<b>100.00%</b>

### （1）应付账款

报告期内，公司应付账款按照性质分类如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
渠道/平台分成费	6,906.03	62.83%	8,245.67	63.07%	6,627.50	65.51%
广告费	2,933.93	26.69%	2,486.22	19.02%	2,860.07	28.27%
服务器费用	375.82	3.42%	301.19	2.30%	176.35	1.74%
外包服务费	751.86	6.84%	1,985.06	15.18%	442.62	4.38%
其他	23.99	0.22%	55.75	0.43%	10.02	0.10%
<b>合计</b>	<b>10,991.63</b>	<b>100.00%</b>	<b>13,073.89</b>	<b>100.00%</b>	<b>10,116.56</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，占发行人应付账款比例较大的应付款项为渠道/平台分成费、外包服务费和广告费。

#### ①渠道/平台分成费

公司应付账款主要为应付给游戏渠道/平台的分成费。在公司与游戏渠道/平台合作运营游戏的过程中，存在用户使用公司提供的游戏充值服务进行充值的情况。公司在通过微信支付和支付宝支付收取用户的游戏充值款后，需要按照协议向游戏渠道/平台进行游戏分成。由于公司向游戏渠道/平台分成存在支付账期，从而导致存在公司应付游戏渠道/平台的分成费。

单位：万元

应付渠道/平台分成费	2017年12月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
东莞市讯怡电子科技有限公司	2,589.22	37.49%	1,171.61	14.21%	330.28	4.98%
广东天宸网络科技有限公司	972.08	14.08%	871.36	10.57%	481.14	7.26%
天津多酷紫桐科技有限公司	245.16	3.55%	1,609.27	19.52%	1,750.36	26.41%
其他	3,099.57	44.88%	4,593.43	55.70%	4,065.72	61.35%
<b>应付渠道/平台分成费</b>	<b>6,906.03</b>	<b>100%</b>	<b>8,245.67</b>	<b>100%</b>	<b>6,627.50</b>	<b>100%</b>

报告期内，以东莞市讯怡电子科技有限公司（OPPO 渠道）、广东天宸网络科技有限公司（vivo 渠道）为代表的手机厂商渠道的崛起，也导致应付手机厂商渠道的分成款增加。

报告期内，发行人应付渠道/平台分成费的应付款与采购金额的配比情况如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
期末应付渠道/平台分成费	6,906.03	8,245.67	6,627.50
渠道/平台分成费	32,093.44	22,755.46	8,188.42
<b>比例</b>	<b>21.52%</b>	<b>36.24%</b>	<b>80.94%</b>

报告期期初，由于公司存在一些代理运营模式的游戏业务，即发行人代理其他游戏开发商的游戏产品在特定地区和渠道进行推广。对于代理运营模式，虽然发行人收到游戏运营款后，还需向游戏开发商进行分成，但按照收入确认原则，发行人不承担主要责任，故对于代理运营模式发行人按照自己实际所得的游戏分成款净额确认收入。由于代理运营模式按净额确认收入，即支付给游戏开发商的分成款不在成本中体现，但代理运营模式下的应付分成款仍需在应付账款中体现，从而导致 2015 年末应付款占渠道/平台分成费的比例较高。

另一方面，随着游戏业务的快速发展公司资金实力增强，公司与游戏渠道/平台的合作加深，公司及时向合作渠道/平台进行结算，因此出现虽然渠道/平台分成费持续增加，但报告期各期末应付渠道/平台分成费的占比却持续下降。

## ② 外包服务费

2016 年末比 2015 年末公司应付的外包服务费用增长较多，主要系公司日本

子公司 Happy Elements Asia Pacific 株式会社和 Happy Elements 株式会社，因业务发展需求，增加了美术、音乐等外包服务的采购所致。

报告期内，发行人通过应付账款科目记录的主要外包服务费的交易对方情况如下：

2017 年度			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	Marza Animation Planet 株式会社	非关联方	961.76
2	株式会社 Movic Promote Service	非关联方	607.01
3	株式会社 Ultra Super Pictures	非关联方	427.37
4	株式会社电通	非关联方	276.57
5	株式会社博報堂	非关联方	243.05
2016 年度			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 A-1 Pictures	非关联方	764.72
2	株式会社博報堂	非关联方	730.87
3	株式会社 Seven · Arcs	非关联方	658.75
4	株式会社 OLM Digital	非关联方	430.09
5	株式会社 AsatsuDK	非关联方	397.66
2015 年度			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	双鱼互动	关联方	1,000.00
2	株式会社 Mynet	非关联方	581.46
3	株式会社 HAND	非关联方	490.88
4	株式会社 Seven · Arcs	非关联方	331.37
5	CloverLab 株式会社	非关联方	320.39

发行人向 Marza Animation Planet 株式会社、株式会社 Movic Promote Service、株式会社 Ultra Super Pictures、株式会社 OLM Digital、株式会社 A-1 Pictures、株式会社 Seven · Arcs、株式会社 Mynet、株式会社 HAND、Clover Lab 株式会社等外包服务商为发行人提供包括游戏、动漫美术外包在内的外包服务。

报告期内，发行人应付外包服务费与采购金额的配比情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 12 月 31 日 /2017 年度	2016 年 12 月 31 日 /2016 年度	2015 年 12 月 31 日 /2015 年度
应付外包服务费	751.86	1,985.06	442.62



项目	2017年12月31日 /2017年度	2016年12月31日 /2016年度	2015年12月31日 /2015年度
外包服务费（含研发费用中的外包服务费）	5,000.26	6,335.13	3,008.40
比例	15.04%	31.33%	14.71%

由于2016年公司日本子公司 Happy Elements Asia Pacific 株式会社和 Happy Elements 株式会社，因业务发展需求，增加了美术、音乐等外包服务的采购，导致2016年末应付外包服务费较高。

### ③广告费用

发行人报告期内，为了推广自己的游戏产品，在境内外通过广告供应商购买了游戏产品的推广广告服务。发行人报告期广告服务的主要采购对象如下：

2017年度			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 Cyber Z	非关联方	7,744.31
	株式会社 Cyber Agent	非关联方	
2	聚心（天津）文化传播有限公司	非关联方	5,113.55
3	北京景美广告有限公司	非关联方	2,942.92
4	株式会社 Asatsu DK	非关联方	2,469.68
5	株式会社 Adways	非关联方	1,618.56
2016年度			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 Cyber Agent	非关联方	6,122.96
	株式会社 Cyber Z	非关联方	
2	株式会社博報堂	非关联方	2,740.76
3	北京真龙广告有限公司	非关联方	1,956.99
4	北京景美广告有限公司	非关联方	1,392.14
5	北京派瑞威行广告有限公司	非关联方	1,229.12
2015年度			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 Cyber Z	非关联方	3,338.52
	株式会社 Cyber Agent	非关联方	
2	蓝鲸数位股份有限公司	非关联方	2,918.45
3	上海迈尔广告有限公司	非关联方	1,433.49
4	华视传媒集团有限公司	非关联方	985.58
5	北京真龙广告有限公司	非关联方	906.39

发行人向中国大陆地区及台湾地区主要广告供应商采购广告投放服务情况：

广告供应商	代理媒体/投放渠道	定价方式及依据
北京真龙广告有限公司	腾讯智汇推、新浪扶翼、陌陌等渠道	广告投放单价根据市场情况制定及调整，且因发行人采取预充值方式结算，供应商将根据不同广告投放媒体平台的具体政策给予发行人返点优惠
上海迈尔广告有限公司	湖南、江苏、深圳、安徽、东方、山东等卫视广告	发行人购买广告资源的价格依据各卫视制定的具体广告刊例价格确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准；供应商将依据发行人投放情况提供一定的折扣
华视传媒集团有限公司	地铁、公交广告	广告投放价格依据具体投放媒体广告的刊例价确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准；供应商将依据发行人投放情况提供一定的赠送或折扣
蓝鲸数位股份有限公司	线下（捷运、公交广告）	依据蓝鲸数位实际投放支付的广告费成本加成5%确定
北京景美广告有限公司	百度 SEM、百度专区等百度渠道广告	根据发行人在指定媒体提交信息被点击的次数及百度排名系统规则约定的点击单价确定，点击单价上限为发行人事先限定的最优点击价格；或根据百度制定的具体推广刊例价确定
北京派瑞威行广告有限公司	微信朋友圈广告、微信公众平台广告、网易平台、今日头条、UC 头条等	微信渠道、今日头条：广告投放单价依据投放媒体反馈的投放价格制定，供应商将根据发行人储值账户实际消耗情况给予返点优惠；网易平台：网易新闻客户端信息流广告费以固定 CPC 方式结算
聚心（天津）文化传播有限公司	湖南、浙江、江苏、东方、安徽等卫视广告以及 CCTV-6 等	发行人购买广告资源的价格依据各卫视制定的具体广告刊例价格确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准。

发行人主要的日本广告供应商中，株式会社博報堂<sup>81</sup>与株式会社 Asatsu DK<sup>82</sup>同属日本三大广告公司；株式会社 Cyber Agent<sup>83</sup>系日本从事互联网广告代理业务、传媒及游戏制作领域的知名公司，株式会社 Cyber Z 系株式会社 Cyber Agent 全资子公司；株式会社 Adways、株式会社 Asatsu DK 均系日本上市广告公司。

报告期内，发行人应付广告费与采购金额的配比情况如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日 /2017年度	2016年12月31日 /2016年度	2015年12月31日 /2015年度
应付广告费	2,933.93	2,486.22	2,860.07

<sup>81</sup> 株式会社博報堂：隶属日本三大广告公司，其母公司博報堂 DY Holdings 集团已于东京证券交易所上市，证券代码：2433。

<sup>82</sup> 株式会社 Asatsu DK：系日本三大广告公司之一，系日本首家上市的广告公司，系国际三大传播集团 WPP 成员。

<sup>83</sup> 株式会社 Cyber Agent：成立于 1998 年，互联网广告代理业务收入在公司整体业务收入占比过半，其营业收入位居日本广告公司首位，已于东京证券交易所上市，证券代码：4751。

项目	2017年12月31日 /2017年度	2016年12月31日 /2016年度	2015年12月31日 /2015年度
广告费	33,894.32	25,718.99	17,290.91
比例	8.66%	9.67%	16.54%

发行人应付广告费金额与广告费用匹配。

#### ④应付账款与总采购额的配比情况

报告期内，公司应付账款与总采购的配比如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日 /2017年度	2016年12月31日 /2016年度	2015年12月31日 /2015年度
应付账款余额	10,991.63	13,073.89	10,116.56
采购总额	84,507.24	64,472.09	35,288.24
比例	13.01%	20.28%	28.67%

报告期内，随着代理运营模式规模的减小，发行人资金实力的提升，发行人应付账款占当年采购总额的比例也相应减小。发行人应付账款与采购总额配比合理。

#### ⑤公司的付款政策及政策执行情况、供应商给发行人的信用政策情况

公司按照与具体供应商签署合同中约定的结算周期并参考行业结算惯例，及时向供应商支付款项。

报告期内，公司与前五大供应商的信用及结算政策分析如下：

单位：万元

2017年度						
序号	供应商	信用政策	采购内容	采购金额	占比	是否按期支付
1	东莞市讯怡电子科技有限公司	20天	合作运营服务	14,436.65	17.08%	是
2	广东天宸网络科技有限公司	10天	合作运营服务	10,237.42	12.11%	是
3	株式会社 CyberZ	当月账单次月结算	广告	7,744.31	9.16%	是
	株式会社 Cyber Agent	当月账单次月结算	广告			是
4	聚心（天津）文化传播有限公司	在播前、播中、播后分三次支付	广告	5,113.55	6.05%	是
5	腾讯云计算（北京）有限责任公司	主要采用预付费方式	云服务	4,547.02	5.38%	是
	财付通支付科技有限公司	直接从每笔交易中扣除手续费	支付服务			是
合计				42,078.95	49.79%	-

采购总额				84,507.24	100.00%	-
<b>2016 年度</b>						
序号	供应商	信用政策	采购内容	采购金额	占比	是否按期支付
1	东莞市讯怡电子科技有限公司	20 天	合作运营服务	7,751.43	12.02%	是
2	株式会社 CyberAgent	当月账单次月结算	广告	6,122.96	9.50%	是
	株式会社 CyberZ	当月账单次月结算	广告			是
3	广东天宸网络科技有限公司	10 天	合作运营服务	5,882.89	9.12%	是
4	腾讯云计算（北京）有限责任公司	主要采用预付费方式	云服务	3,708.14	5.75%	是
	财付通支付科技有限公司	直接从每笔交易中扣除手续费	支付服务			是
5	天津百度紫桐科技有限公司	15 天	合作运营服务	3,697.29	5.73%	是
合计				27,162.71	42.13%	-
采购总额				64,472.09	100.00%	-
<b>2015 年度</b>						
序号	供应商	信用政策	采购内容	采购金额	占比	是否按期支付
1	株式会社 CyberZ	当月账单次月结算	广告	3,338.52	9.46%	是
	株式会社 CyberAgent	当月账单次月结算	广告			是
2	蓝鲸数位股份有限公司	60 天	广告	2,918.45	8.27%	是
3	腾讯云计算（北京）有限责任公司	主要采用预付费方式	云服务	2,029.28	5.75%	是
	财付通支付科技有限公司	直接从每笔交易中扣除手续费	支付服务			是
4	天津百度紫桐科技有限公司	10 天	合作运营服务	1,651.28	4.68%	是
5	东莞市讯怡电子科技有限公司	10 天	合作运营服务	1,502.42	4.26%	是
合计				11,439.95	32.42%	-
采购总额				35,288.24	100.00%	-

注：信用期天数是指双方对账或收到发票后支付的期限

报告期内，发行人现金流情况良好。

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
经营活动现金流入小计	244,831.32	203,348.16	125,502.29
营业收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72
经营活动现金流入小计/营业收入	108.13%	109.97%	112.11%
经营活动产生的现金流量净额	63,321.67	74,436.10	39,991.93
净利润	76,529.82	51,695.83	33,548.45

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
经营活动产生的现金流量净额/净利润	82.74%	143.99%	119.21%

报告期内，发行人经营活动现金流入占营业收入的比例、以及经营活动的现金流量净额占净利润的比例均很高，说明公司现金流状况良好，不存在因为现金流问题而延迟付款或改变结算方式的情况。

## （2）应付职工薪酬

报告期内，公司应付职工薪酬如下表：

单位：万元

项目	2017 年 12 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
短期薪酬	5,959.45	4,896.80	4,552.88
其中：工资、奖金、津贴和补贴	5,561.96	4,516.25	4,246.76
职工福利费	-	28.19	-
社会保险费	335.83	325.56	260.11
其中：医疗保险费	311.37	297.73	251.24
工伤保险费	14.88	19.87	4.14
生育保险费	9.58	7.96	4.74
住房公积金	-	-	-
工会经费和职工教育经费	61.66	26.79	46.01
其他短期薪酬	-	-	-
离职后福利（设定提存计划）	536.79	482.40	290.93
其中：基本养老保险费	492.82	421.31	282.43
失业保险费	43.97	61.09	8.50
<b>合计</b>	<b>6,496.24</b>	<b>5,379.20</b>	<b>4,843.81</b>

2015 年末、2016 年末及 2017 年末，应付职工薪酬占流动负债的比例，分别为 11.71%、6.86%和 14.35%。报告期内，随着公司业务规模扩大，员工人数增多，公司薪酬水平相应增长，期末应付职工薪酬余额有所上升。

## （3）应交税费

报告期内，公司应交税费如下表：

单位：万元

项目	2017 年 12 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
企业所得税	2,891.17	12,791.95	6,038.55

项目	2017年 12月31日	2016年 12月31日	2015年 12月31日
代扣缴税金	-	8,062.36	205.95
增值税	464.51	826.58	1,043.04
消费税	-	1,763.26	724.24
个人所得税	878.71	973.04	747.74
城市维护建设税	81.54	80.65	110.88
教育费附加	55.34	57.61	79.20
其他	183.56	15.14	101.74
<b>合计</b>	<b>4,554.82</b>	<b>24,570.59</b>	<b>9,051.34</b>

报告期内，发行人各年末应交税费主要受应交企业所得税和代扣缴税金的影响。应交企业所得税由于在各年末受调增、抵减事项的影响，导致出现波动。发行人2016年末代扣缴税金相比2015年末增幅较大，是由于在2016年拆除红筹架构过程中，溢价退出的股东需缴纳所得税7,842.34万元，公司存在代扣缴义务。公司于2017年按照规定支付了需代扣缴的税金。

#### （4）应付股利

2016年9月20日公司召开股东大会，决议派发现金股利2亿元。该次利润分配为向特定股东的定向分配，2016年末存在尚未支付的1,706.98万元利润分配款。

#### （5）其他应付款

报告期内，公司其他应付款如下表：

单位：万元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
未付集团重组对价	-	5,163.14	-
应付残疾人保障金	231.34	314.96	-
报销款	72.36	286.73	33.75
技术服务费	258.66	244.86	287.16
中介费用	409.51	158.81	7.51
商标注册费	-	144.18	-
租金	4.95	66.86	37.18
其他	278.86	78.03	85.86
<b>合计</b>	<b>1,255.68</b>	<b>6,457.57</b>	<b>451.45</b>

公司2016年末，其他应付款相比以往增长较大，主要是因为存在未付集团

重组对价所致。在 2016 年拆除红筹架构时，公司预留部分转让对价款代缴股东的股权转让所得税款，缴纳税款后结余的尚需继续向股东支付的对价款构成了未付集团重组对价。

#### （6）递延收益

报告期内，公司递延收益情况如下表：

单位：万元

项目	2017 年 12 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
游戏充值递延收益	21,713.05	27,222.45	16,906.86
<b>合计</b>	<b>21,713.05</b>	<b>27,222.45</b>	<b>16,906.86</b>

公司游戏运营业务，在出售虚拟货币时不确认收入。虚拟货币用于购买虚拟道具，按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具和永久型道具两种类型：对于即时型道具，在付费用户使用道具时确认收入；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊确认收入。故公司确认的递延收益，为公司收到的游戏用户充值分成款中，尚未结转确认为收入的部分。

##### ①递延收益形成的原因

报告期各期末，发行人递延收益的金额分别为 16,906.86 万元、27,222.45 万元和 21,713.05 万元，占各期主营业务收入的比例分别为 15.10%、14.72%和 9.59%。发行人游戏运营业务，在出售虚拟货币时不确认收入。虚拟货币用于购买虚拟道具，按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为即时型道具和永久型道具两种类型：对于即时型道具，在付费用户使用道具时确认收入；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊确认收入。故发行人确认的递延收益，为收到的游戏用户充值分成款中，尚未结转确认为收入的部分。具体来说，发行人递延收益的主要包括：

##### A. 付费用户生命周期递延

递延收益是指付费用户已购买的永久型道具，按照付费用户生命周期摊销结转收入后，尚未摊销的部分。

##### B. 即时消耗型道具递延

递延收益是用户已购买但尚未使用的即时消耗型道具的金额。

报告期内各期末，按付费用户生命周期递延和即时消耗型道具递延的递延收益金额如下：

单位：万元

项目	2017年12月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
递延收益——按付费用户生命周期递延	18,668.40	24,850.21	15,180.51
递延收益——即时消耗型道具递延	3,044.65	2,372.24	1,726.35
<b>合计</b>	<b>21,713.05</b>	<b>27,222.45</b>	<b>16,906.86</b>

随着公司游戏收入及游戏用户数量的增加，递延的已购买道具余额相应增加。

## ②报告期内增加及确认的金额

报告期内，用户当期购买道具的金额与当期确认收入金额和计入当期递延收益金额的累计数的明细如下：

单位：万元

期间	期初递延收益余额 (a)	本期新增金额 (b)	本期确认收入金额 (c)	期末递延收益余额 (d=a+b-c)
2017年	27,222.45	215,717.43	221,226.83	21,713.05
2016年	16,906.86	191,654.79	181,339.19	27,222.45
2015年	10,303.59	117,690.41	111,087.14	16,906.86

通过上表可以看出，报告期内用户当期购买道具的金额与当期确认收入金额和计入当期新增递延收益金额的累计数是匹配的。

## ③是否符合《企业会计准则》的相关规定

根据《企业会计准则第14号——收入》的规定，销售商品收入同时满足下列条件的，才能予以确认：（一）企业已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；（二）企业既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；（三）收入的金额能够可靠地计量；（四）相关的经济利益很可能流入企业；（五）相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

### 发行人收入确认的方法：

发行人将虚拟道具分为即时型道具和永久型道具两种类型；对于即时型道具，在道具使用时确认收入；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。



同行业公司收入确认方法列示如下：

可比公司	收入确认方法
冰川网络	<p>公司运营的游戏采用道具收费模式，玩家进入游戏无需向公司缴纳任何费用，公司依靠向玩家销售特殊用途的虚拟物品以及提供其他增值服务向玩家收取费用。公司将道具分为一次性道具、有使用期限的道具和永久性道具三类，公司对不同的道具类型采用不同的收入确认方法，具体确认原则为：一次性道具，公司在道具使用当月确认收入；有使用期限的道具，公司在道具的使用期限内确认收入；永久性道具，公司在预计的玩家生命周期内确认收入。</p> <p>公司对收取的授权金，在被授权方正式商业运营后，按照双方约定的授权期间内分期摊销确认收入。</p>
电魂网络	<p>1、自主运营收入的确认原则、方式</p> <p>即时型道具</p> <p>销售即时型道具所取得的收入在相关道具所有权上的主要风险和报酬转移前提下，于道具交付时确认营业收入。</p> <p>固定使用期限道具</p> <p>销售固定使用期限道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买道具后，按照道具的有效使用期递延确认营业收入。</p> <p>无固定使用期限道具</p> <p>销售可多次使用道具和可永久使用道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买道具后，在公司评估的该款游戏的玩家生命周期内按直线法摊销确认营业收入。如道具性质无法准确区分，则统一按该款游戏的玩家生命周期分期确认收入</p> <p>2、授权经营收入的确认原则、方式</p> <p>公司与授权运营商签订合作运营网络游戏协议，由公司为其提供游戏版本和约定的后续服务，对一次性收取的版权金于协议约定的受益期间内按直线法摊销确认营业收入；对授权运营商将其在游戏运营中取得的收入按协议约定的比例分成给公司部分，在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入。</p> <p>3、联合运营收入的确认原则、方式</p> <p>公司与游戏开发商或运营商签订合作运营网络游戏协议，由公司或运营商对联合运营游戏在授权运营区域内进行推广和运营。公司采用基于玩家生命周期的收入确认方法，将玩家兑换游戏币的金额扣除分成给游戏开发商后的余额或者取得的分成款项按照游戏的玩家生命周期摊销确认收入。</p>
米哈游	<p>1、自主开发运营</p> <p>自主开发运营是指本公司对一款游戏同时从事游戏开发和游戏运营的业务模式。自主开发运营模式下，本公司向玩家销售可在游戏中购买虚拟道具的虚拟货币。</p> <p>一旦玩家充值获取虚拟货币，通过支付平台获取的玩家充值款，公司将应收的玩家充值款总额计入预收款项，通过游戏平台获取的玩家充值款，公司将与游戏平台对账后确认的分成金额计入预收款项。</p>

可比公司	收入确认方法
	<p>一旦玩家使用虚拟货币购买虚拟道具，对应的款项即计列于其他流动负债。公司根据玩家道具消耗情况确认营业收入，对于一次性道具，于游戏道具消耗时一次性确认为收入。对于耐用型道具，在道具预计使用周期内分期平均分摊确认为营业收入。</p> <p>2、授权运营</p> <p>授权运营是指本公司对一款游戏仅从事游戏开发的业务模式。授权运营模式下本公司在许可区域及许可范围内向特定的被授权方授予游戏产品的独占销售权，被授权方负责后续相关游戏产品的销售并按照双方约定进行分成。</p> <p>授权运营中，本公司对于向被授权方授予独占使用权而产生的一次性版权金收入作为递延收益，在协议约定的受益期间内按照直线法进行摊销；对于后续游戏产品分成，本公司在取得被授权方提供的按协议约定计算的数据后，按实际分成结果确认归属于公司部分的营业收入。</p>

发行人按照付费玩家生命周期模型在玩家使用永久型道具的受益期内分摊确认收入的方法符合发行人在游戏中向游戏玩家交付道具及提供服务的情况，因为在付费玩家生命周期结束之前，其潜在风险和报酬并未完全从公司转移至玩家，原因是玩家购买后公司仍然需要在系统中维护该虚拟商品，且玩家的受益期也应当是玩家生命周期结束之前的一段期间。对于即时性道具，需要在玩家使用道具时发行人才实现向游戏玩家的交付，因此应在使用道具时确认收入；对于永久性道具，在玩家的整个受益期限内，公司需要在运营上确保在一定时间段内该道具能够在网络环境中正常使用，因此，销售虚拟道具获得的收入，按照付费用户的用户生命周期进行分摊。

发行人使用递延收益科目核算玩家已充值未消耗道具的金额符合《企业会计准则》的相关规定，与冰川网络、电魂网络、米哈游等同行业公司会计处理一致。

### 3、非流动负债构成及变动情况分析

报告期内，公司非流动负债构成如下：

单位：万元

项目	2017年 12月31日	2016年 12月31日	2015年 12月31日
预计负债	274.72	201.47	54.20
递延所得税负债	387.73	801.93	-
<b>合计</b>	<b>662.45</b>	<b>1,003.40</b>	<b>54.20</b>

公司的预计负债为预计的房屋租赁恢复费用。

2016 年末递延所得税负债较大，主要是因为计提日本子公司股利分配产生的递延所得税负债所致。

### （三）偿债能力分析

项目	2017 年 12 月 31/ 2017 年度	2016 年 12 月 31 日/ 2016 年度	2015 年 12 月 31 日/ 2015 年度
流动比率（倍）	4.49	2.09	2.58
速动比率（倍）	4.47	2.09	2.58
资产负债率 （母公司口径）	23.02%	33.35%	38.80%
资产负债率 （合并口径）	20.61%	43.53%	34.67%
息税折旧摊销前利润（万元）	99,321.50	70,284.59	42,430.86
利息保障倍数（倍）	-	-	-

注：除 2016 年外，公司利息费用为零，且报告期内各期净利息支出为负，不计算利息保障倍数；

上述各指标计算公式如下：

- 1、流动比率=流动资产/流动负债
- 2、速动比率=(流动资产-存货)/流动负债
- 3、资产负债率=总负债/总资产
- 4、息税折旧摊销前利润=税前利润+利息费用+折旧费用+摊销费用
- 5、利息保障倍数=息税前利润/净利息支出

报告期内，公司流动资产占总资产比例较高，且货币资金占流动资产比例较高，公司流动比率及速动比率较高。报告期内，除 2016 年乐元素控股（开曼）发生 230 万美元借款外，公司未发生利息费用支出，2016 年末该笔借款已经归还。公司现金储备较为充分，偿债风险较小。

报告期内，公司与可比同行业公司偿债指标对比情况如下：

单位：万元

项目	公司	2017 年 12 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
流动比率（倍）	电魂网络	6.27	5.39	2.20
	游族网络	1.08	1.10	2.33
	昆仑万维	0.92	0.87	1.57
	吉比特	4.24	3.76	4.31
	平均值	<b>3.13</b>	<b>2.78</b>	<b>2.60</b>
	乐元素	<b>4.49</b>	<b>2.09</b>	<b>2.58</b>
速动比率（倍）	电魂网络	6.27	5.39	2.20
	游族网络	1.08	1.10	2.33

项目	公司	2017年 12月31日	2016年 12月31日	2015年 12月31日
	昆仑万维	0.92	0.87	1.57
	吉比特	4.24	3.76	4.31
	平均值	<b>3.13</b>	<b>2.78</b>	<b>2.60</b>
	乐元素	<b>4.47</b>	<b>2.09</b>	<b>2.58</b>
资产负债率 (合并口径)	电魂网络	12.78%	15.78%	35.74%
	游族网络	48.12%	42.17%	25.19%
	昆仑万维	46.00%	49.56%	31.08%
	吉比特	22.49%	22.32%	20.75%
	平均值	<b>32.35%</b>	<b>32.46%</b>	<b>28.19%</b>
	乐元素	<b>20.61%</b>	<b>43.53%</b>	<b>34.67%</b>

注：截至本招股说明书签署日，上述可比公司尚未公告 2017 年年报，这里选取半年报数据计算、对比。

通过上表比对，可发现高流动比率、高速动比率、低资产负债率是公司所在互联网游戏行业的普遍特征。2017 年末，公司各项偿债能力指标较上年末均有所提升。

#### （四）资产周转能力分析

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
应收账款周转率（次）	7.83	6.65	4.93
流动资产周转率（次）	1.23	1.37	1.35
总资产周转率（次）	1.12	1.22	1.21

报告期内，公司经营状况稳定，业绩持续增长，经营活动产生的现金净流量充足，整体资产周转能力好。公司应收账款周转率持续增加，流动资产和总资产周转率基本保持稳定。

2017 年度，公司与同行业可比公司的资产周转能力指标对比如下：

公司	应收账款周转率	流动资产周转率	总资产周转率
电魂网络	172.66	0.30	0.24
游族网络	4.84	1.62	0.64
昆仑万维	6.50	1.68	0.50
吉比特	6.96	0.68	0.54
平均值	<b>47.74</b>	<b>1.07</b>	<b>0.48</b>
乐元素	<b>7.83</b>	<b>1.23</b>	<b>1.12</b>

注：截至本招股说明书签署日，上述可比公司尚未公告 2017 年年报，这里选取半年报数据进行年化处理后

计算、对比。

公司 2017 年度的流动资产周转率、总资产周转率均优于同行业可比上市公司平均值。公司 2017 年度的应收账款周转率低于同行业可比上市公司平均值，但依然优于可比公司游族网络、昆仑万维和吉比特。公司资产周转情况良好，资产利用率较高。

## 二、盈利能力分析

### （一）营业收入分析

报告期内，公司营业收入结构如下表所示：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
主营业务收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72
合计	<b>226,413.46</b>	<b>184,913.72</b>	<b>111,944.72</b>

#### 1、营业收入构成

报告期内，公司的营业收入构成如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏运营收入	221,226.83	97.71%	181,339.19	98.07%	111,087.14	99.23%
IP 特许权使用收入	3,099.61	1.37%	3,170.07	1.71%	620.30	0.55%
周边商品销售收入	2,087.03	0.92%	404.46	0.22%	237.28	0.21%
合计	<b>226,413.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>184,913.72</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,944.72</b>	<b>100.00%</b>

公司收入主要来源于游戏运营收入，2015 年度、2016 年度及 2017 年度，游戏运营收入占营业收入的比例分别为 99.23%、98.07%及 97.71%。报告期内，公司游戏运营收入增长迅速，2016 年游戏运营收入相比 2015 年增长 63.24%，2017 年游戏运营收入相比 2016 年增长 22.00%。

报告期内，除游戏运营业务外，发行人也从事 IP 运营业务，对游戏 IP 进行综合运营，收入来源包含：

（1）IP 特许权使用收入：公司将自研游戏形成的 IP 形象授权予专业的出版

机构或周边商品出品厂商，由其进行游戏 IP 的综合运营及游戏周边商品的开发、生产、出版及销售，公司依照合同约定比例从游戏周边商品销售收入或活动收入中收取授权费分成收入。

（2）周边商品销售收入：公司联系第三方厂商开发、生产公司拥有的游戏 IP 形象相关的周边产品，并由公司自主从事上述周边产品相关的销售，获取销售收入。

经过多年成功运营，公司现已拥有《开心消消乐》、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》等精品游戏。其中，受益于日本市场成熟化的周边产品开发及运营体系，《Ensemble Stars!》游戏成功塑造了现已在日本地区具备一定影响力的虚拟偶像，并对该虚拟偶像 IP 进行了成功的综合运营：游戏周边商品在线下广泛售卖，虚拟偶像 IP 相关的音乐 CD、周年庆线下演唱会等也取得了优异的销售成绩。

借鉴日本团队游戏 IP 运营的成功经验，乐元素中国团队也在探索精品游戏《开心消消乐》等游戏 IP 的综合运营，现已建立 IP 事业部并推出了源于《开心消消乐》游戏的卡通形象“消消乐萌萌团”。

发行人的 IP 运营业务尚处起步阶段，受益于公司精品游戏稳定良好的表现及用户影响力的不断提升，报告期内发行人的 IP 运营收入金额及占比均稳定上升。其中，游戏周边商品销售收入 2017 年度增长明显：一方面，随着 IP 形象周边产品逐步畅销，发行人开始更多地自主从事周边产品的线上及线下销售；另一方面，为庆祝《Ensemble Stars!》上线两周年，发行人日本子公司在 2017 年进行了大量的推广活动，也促进了周边产品的销售。

## 2、公司游戏运营收入的确认方法

公司游戏运营模式包括合作运营、独立运营、授权运营和代理运营，其中主要为游戏渠道/平台合作运营。收入在有充分证据证明游戏玩家与公司之间存在相关协议、公司已经依据上述协议向游戏玩家提供了相应的服务、与服务相关的交易价格可以确定或已经约定，相关的经济利益很可能流入公司时予以确认。

### （1）收入主要责任方和代理方的确定

①合作运营模式是指公司与苹果应用商店、Google Play 等游戏渠道/平台对

公司自主研发的游戏产品进行合作运营。在该模式下，玩家通过游戏渠道/平台的宣传、介绍等了解公司的网络游戏产品，并通过游戏渠道/平台提供的下载链接、入口等下载游戏软件，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。公司负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务，游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道，按协议约定的分成比例与公司就游戏收入进行分成。在具体业务实践过程中，公司与部分游戏渠道/平台合作进行游戏的合作运营时，也存在由公司提供计费系统的情形。

②独立运营模式是指游戏玩家直接通过公司的官方网站或自有渠道下载游戏，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。在独立运营模式下，公司独立完成游戏产品上线、维护、升级、客户服务、计费系统提供等运营工作并自主进行游戏的宣传推广工作。

公司在这两种运营模式下均构成主要责任方，收入应按照来自于最终玩家的收入总额确认。但是，在由游戏渠道/平台提供支付服务的合作运营细分模式下，玩家充值资金直接支付给游戏渠道/平台，游戏渠道/平台按照与公司的合作协议，向公司支付游戏分成款。由于公司无法确认玩家支付给游戏渠道/平台的充值资金准确金额（游戏渠道/平台可能提供充值折扣等公司不承担成本的优惠活动），故公司以游戏渠道/平台向公司支付的游戏分成款作为收入确认的基础。

在由公司提供支付服务的合作运营细分模式以及独立运营模式下，玩家充值资金直接支付给公司，公司按照与游戏渠道/平台的合作协议，向游戏渠道/平台支付游戏分成款。由于公司直接获取玩家的充值资金，能够准确计量玩家充值资金的金额，故公司以玩家支付的充值总金额作为收入确认的基础，将分成给游戏渠道/平台的游戏分成款确认为成本。

③授权运营是指公司有条件地与游戏发行商或游戏渠道/平台合作，授权其在指定地区全权代理并发行、运营公司的网络游戏产品。游戏渠道/平台负责各项推广及运营工作、承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的收入分成款项和授权金。

④代理运营是指部分游戏研发企业与公司合作，授权公司在特定渠道或指定地区代理推广运营其研发的游戏产品。

## （2）游戏运营收入的确认方式

公司主要运营网络游戏（包括移动网络游戏和少量的网页游戏）。玩家可购买游戏内虚拟货币获得在线游戏物品及高级功能（通常被称为虚拟道具），以增强其畅玩游戏的体验。

公司在出售游戏内虚拟货币时不确认收入，虚拟货币用于购买游戏内的虚拟道具。公司游戏内的虚拟道具分为即时型道具和永久型道具两种类型；对于即时型道具，在付费用户使用道具时确认收入；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊确认收入。

## 3、游戏运营收入细分

### （1）按照游戏类别划分的游戏运营收入

公司产品按类别可分为移动网络游戏、网页游戏。报告期内，公司各类别产品实现收入情况如下：

单位：万元

项目	2017年		2016年		2015年	
	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重
<b>一、自研游戏产品</b>						
<b>1、移动网络游戏收入</b>	<b>218,255.13</b>	<b>96.40%</b>	<b>177,013.61</b>	<b>95.73%</b>	<b>101,779.11</b>	<b>90.92%</b>
开心消消乐（移动版）	145,817.58	64.40%	114,423.06	61.88%	65,147.15	58.20%
Ensemble Stars!	38,476.15	16.99%	31,038.46	16.79%	3,205.06	2.86%
Merc Storia	9,542.42	4.21%	12,458.39	6.74%	15,687.01	14.01%
开心水族箱（移动版）	7,545.18	3.33%	7,877.36	4.26%	8,991.69	8.03%
海滨消消乐	6,550.34	2.89%	-	-	-	-
其他移动网络游戏	10,323.45	4.56%	11,216.34	6.07%	8,748.20	7.81%
<b>2、网页游戏收入</b>	<b>2,971.70</b>	<b>1.31%</b>	<b>4,237.64</b>	<b>2.29%</b>	<b>6,633.04</b>	<b>5.93%</b>
开心水族箱（网页版）	1,992.47	0.88%	2,500.26	1.35%	3,197.71	2.86%
开心消消乐（网页版）	820.97	0.36%	1,354.44	0.73%	2,071.70	1.85%
其他网页游戏	158.27	0.07%	382.95	0.21%	1,363.63	1.22%
<b>自研游戏产品运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>97.71%</b>	<b>181,251.25</b>	<b>98.02%</b>	<b>108,412.15</b>	<b>96.84%</b>
<b>二、代理游戏产品</b>						
<b>1、代理移动网络游戏收入</b>	-	-	<b>87.94</b>	<b>0.05%</b>	<b>19.63</b>	<b>0.02%</b>
<b>2、代理网页游戏收入</b>	-	-	-	-	<b>2,655.36</b>	<b>2.37%</b>
<b>代理游戏产品运营收入合计</b>	-	-	<b>87.94</b>	<b>0.05%</b>	<b>2,674.99</b>	<b>2.39%</b>



项目	2017年		2016年		2015年	
	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重
游戏运营收入合计	221,226.83	97.71%	181,339.19	98.07%	111,087.14	99.23%

公司以自研游戏产品为主，营业收入主要来自于自研的移动网络游戏产品的运营。报告期内，公司收入主要来自于《开心消消乐》、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》、《开心水族箱》等主打游戏。

2015年、2016年和2017年，《开心消消乐》（移动版）占报告期内营业收入的比例分别为58.20%、61.88%和64.40%。随着《开心消消乐》的成功推出、游戏的持续运营、游戏用户数量不断增长，使得《开心消消乐》成为公司报告期内最重要的游戏产品和收入来源。2017年，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数达1.21亿，已经发展成为一款国民级游戏产品。

## （2）按照游戏产品运营的业务类型划分

单位：万元

项目	2017年		2016年		2015年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
合作运营模式	210,853.85	95.31%	171,118.91	94.36%	104,819.14	94.36%
独立运营模式	8,542.92	3.86%	8,954.29	4.94%	3,593.01	3.23%
授权运营模式	1,830.06	0.83%	1,178.05	0.65%	-	-
代理运营模式	-	-	87.94	0.05%	2,674.99	2.41%
游戏运营收入合计	221,226.83	100.00%	181,339.19	100.00%	111,087.14	100.00%

公司游戏收入主要来自于合作运营模式。合作运营模式下，公司可以将一款游戏与不同的游戏渠道/平台合作运营，最大化的利用各个游戏渠道/平台的渠道优势，使得公司游戏产品能够尽可能的充分接触用户群体，从而获得更多数量的用户，获取更多的收入。

## 4、营业收入按照地域划分

报告期内，公司的营业收入按地域分类如下：

单位：万元

地区	2017年度		2016年度		2015年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
中国大陆	158,355.36	69.94%	123,922.93	67.02%	74,972.78	66.97%

地区	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
日本	58,587.96	25.88%	49,397.44	26.71%	20,853.83	18.63%
台湾地区	8,894.82	3.93%	10,850.30	5.87%	15,225.61	13.60%
其他	575.33	0.25%	743.05	0.40%	892.50	0.80%
合计	<b>226,413.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>184,913.72</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,944.72</b>	<b>100.00%</b>

公司在中国和日本两地拥有研发团队，分别针对中国市场和日本市场开发游戏产品，并在中日两个市场都取了成功。报告期内，公司游戏收入主要来源于中国大陆、日本和台湾地区。

报告期内，《开心消消乐》游戏的成功运营，促进了中国大陆地区的收入增长；《Ensemble Stars!》游戏的成功运营，促进了日本地区的收入增长。

### 5、营业收入按游戏渠道/平台分类

公司主要通过游戏渠道/平台合作运营的方式运营游戏产品。在该模式下，用户通过游戏渠道/平台的宣传、介绍等了解发行人的网络游戏产品，并通过游戏渠道/平台提供的下载链接、入口等下载游戏软件，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。公司负责游戏的维护、升级、客户服务等游戏运营及推广服务，游戏渠道/平台协助游戏推广并搭建收费渠道，按协议约定的分成比例与公司就游戏收入进行分成。在具体业务实践过程中，公司与部分游戏渠道/平台合作进行游戏的合作运营时也存在由公司提供计费系统的情形。

游戏渠道/平台为公司游戏运营业务的重要合作方，报告期内，公司游戏收入来源排名前五的游戏渠道/平台，列表如下：

2017 年				
序号	渠道	与发行人关系	金额（万元）	占比
1	Apple Inc.	非关联方	77,255.55	34.12%
2	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	29,624.32	13.08%
3	Google Inc.	非关联方	25,561.16	11.29%
4	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	21,219.45	9.37%
5	中移互联网有限公司	非关联方	9,573.91	4.23%
	咪咕互动娱乐有限公司	非关联方		
合计			<b>163,234.38</b>	<b>72.10%</b>
营业收入			<b>226,413.46</b>	<b>100.00%</b>

2016 年度				
序号	渠道	与发行人关系	金额（万元）	占比
1	Apple Inc.	非关联方	59,864.07	32.37%
2	Google Inc.	非关联方	23,646.37	12.79%
3	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	15,546.82	8.41%
4	咪咕互动娱乐有限公司	非关联方	12,052.97	6.51%
	中移互联网有限公司	非关联方		
5	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	11,737.83	6.35%
合计			<b>122,848.06</b>	<b>66.44%</b>
营业收入			<b>184,913.72</b>	<b>100.00%</b>
2015 年度				
序号	渠道	与发行人关系	金额（万元）	占比
1	Apple Inc.	非关联方	33,227.98	29.68%
2	中国移动通信集团广东有限公司 (后业务由中移互联网有限公司承接)	非关联方	19,355.98	17.29%
	中移互联网有限公司	非关联方		
	咪咕互动娱乐有限公司	非关联方		
3	Google Inc.	非关联方	13,795.26	12.32%
4	Facebook Ireland Limited	非关联方	6,904.15	6.17%
5	天津百度紫桐科技有限公司	非关联方	4,859.92	4.34%
合计			<b>78,143.29</b>	<b>69.81%</b>
营业收入			<b>111,944.72</b>	<b>100.00%</b>

注：中移互联网有限公司和咪咕互动娱乐有限公司，为中国移动控制的企业，其中中移互联网有限公司为中国移动设立的互联网业务子公司，承接了原属于中国移动通信集团广东有限公司的互联网业务。

报告期内，公司游戏收入主要结算来源于苹果应用商店、Google Play、东莞市讯怡电子科技有限公司、广东天宸网络科技有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司等具有品牌知名度的渠道/平台。

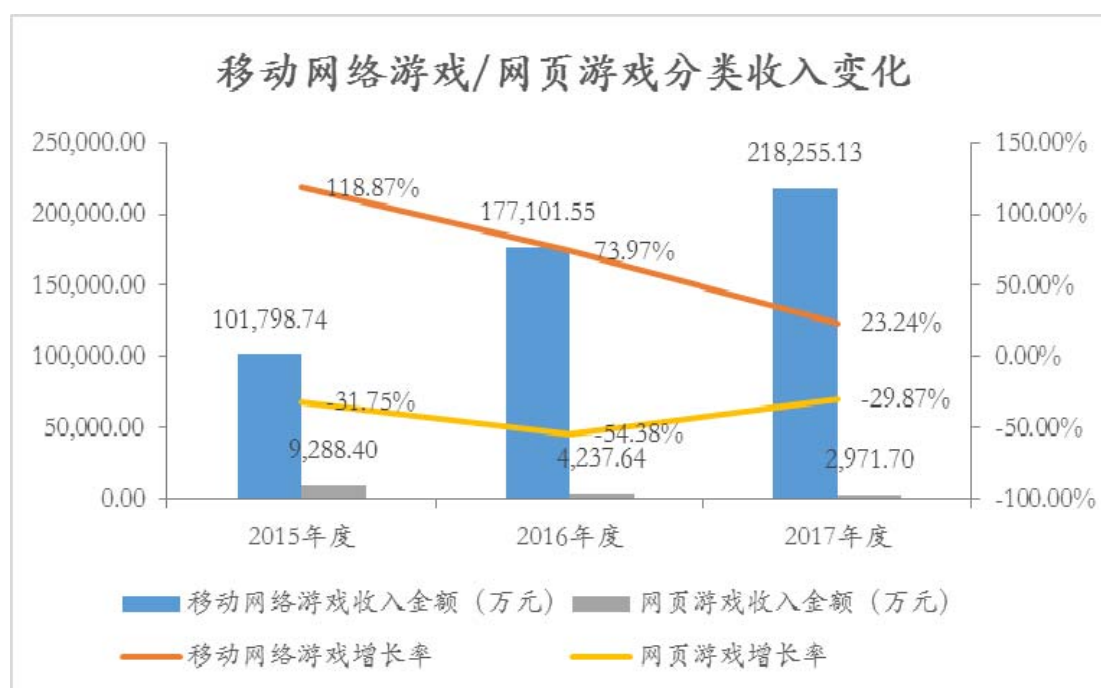
## 6、游戏运营收入按游戏类型分类

报告期内，公司按照移动网络游戏/网页游戏的分类收入变化如下：

单位：万元

项目	2017 年度			2016 年度			2015 年度		
	金额	占营业收入比重	增长率	金额	占营业收入比重	增长率	金额	占营业收入比重	增长率
一、移动	218,255.13	96.40%	23.24%	177,101.55	95.78%	73.97%	101,798.74	90.94%	118.87%

项目	2017 年度			2016 年度			2015 年度		
	金额	占营业收入比重	增长率	金额	占营业收入比重	增长率	金额	占营业收入比重	增长率
网络游戏									
二、网页游戏	2,971.70	1.31%	-29.87%	4,237.64	2.29%	-54.38%	9,288.40	8.30%	-31.75%
游戏运营收入合计	221,226.83	97.71%	22.00%	181,339.19	98.07%	63.24%	111,087.14	99.23%	84.77%



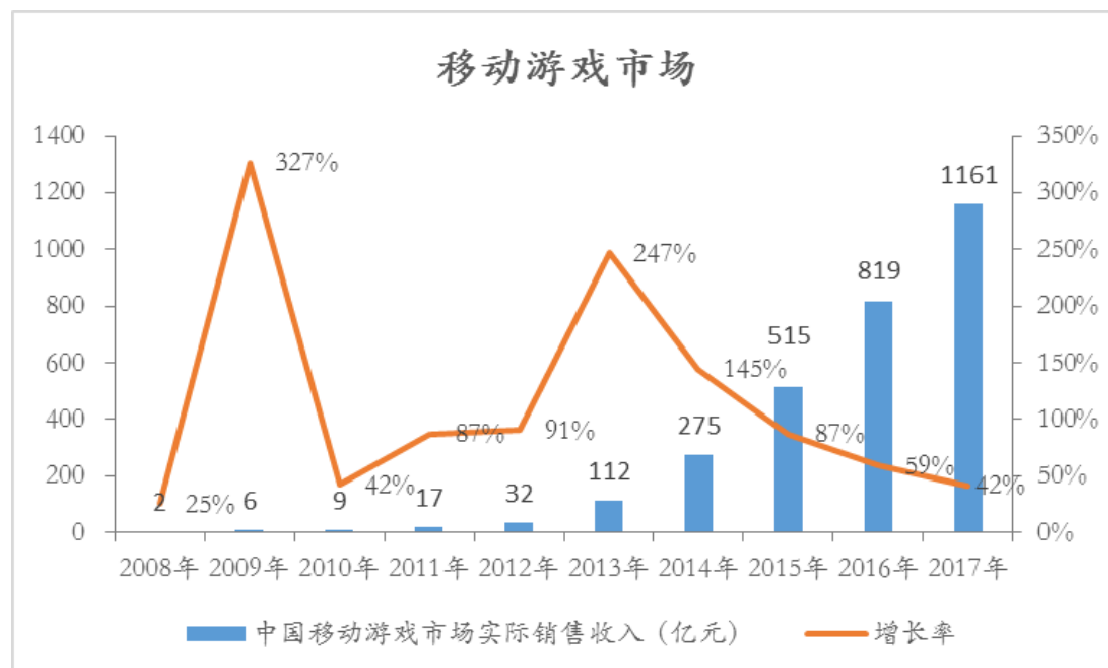
报告期内，公司移动网络游戏的收入金额及占比均呈现稳定上升趋势，而网页游戏的收入金额及占比均有所下降，这一趋势与游戏行业的整体发展趋势相符。

### （1）移动游戏

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（GPC）、伽马数据（CNG）、国际数据公司（IDC）2017年12月19日联合发布的《2017年中国游戏产业报告》，移动游戏市场与网页游市场近年来呈现出两种完全不同的发展态势。

其中，移动游戏市场2014年至2017年实际销售收入分别达到275亿元、515

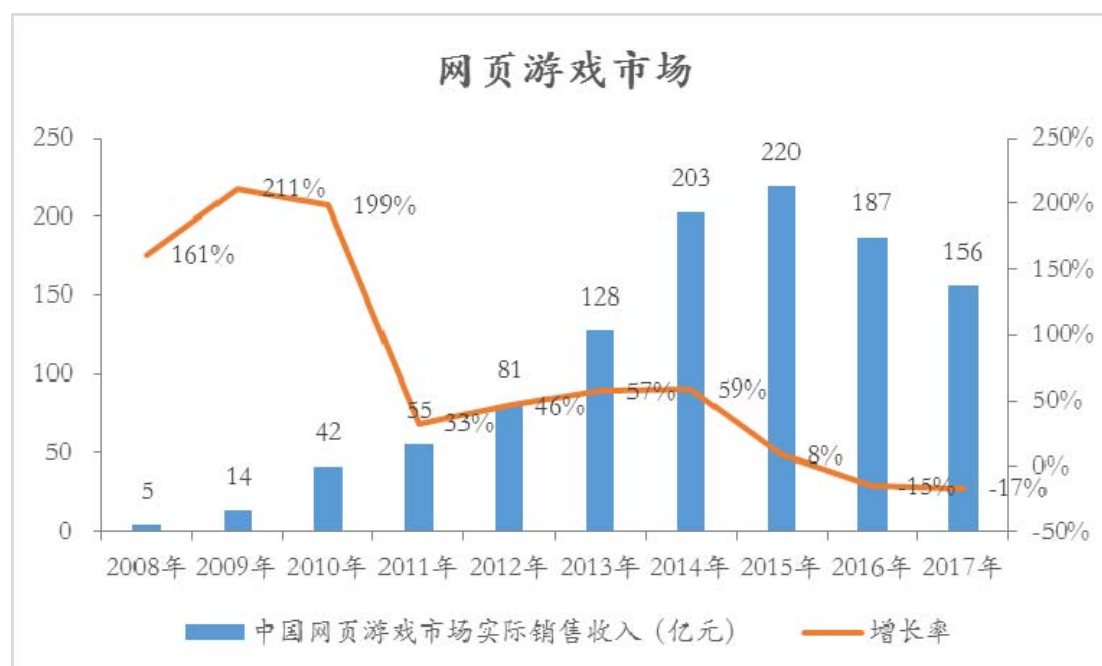
亿元、819 亿元以及 1161 亿元，增长率分别为 145%、87%、59%以及 42%，市场整体处于高速发展阶段但增长有所放缓。



来源：《2017 年中国游戏产业报告》

## （2）网页游戏

相比之下，网页游戏市场 2014 年至 2017 年实际销售收入分别达到 203 亿元、220 亿元、187 亿元以及 156 亿元，增长率分别为 59%、8%、-15%以及-17%，市场整体处于衰减阶段，连续两年出现负增长。



来源：《2017年中国游戏产业报告》

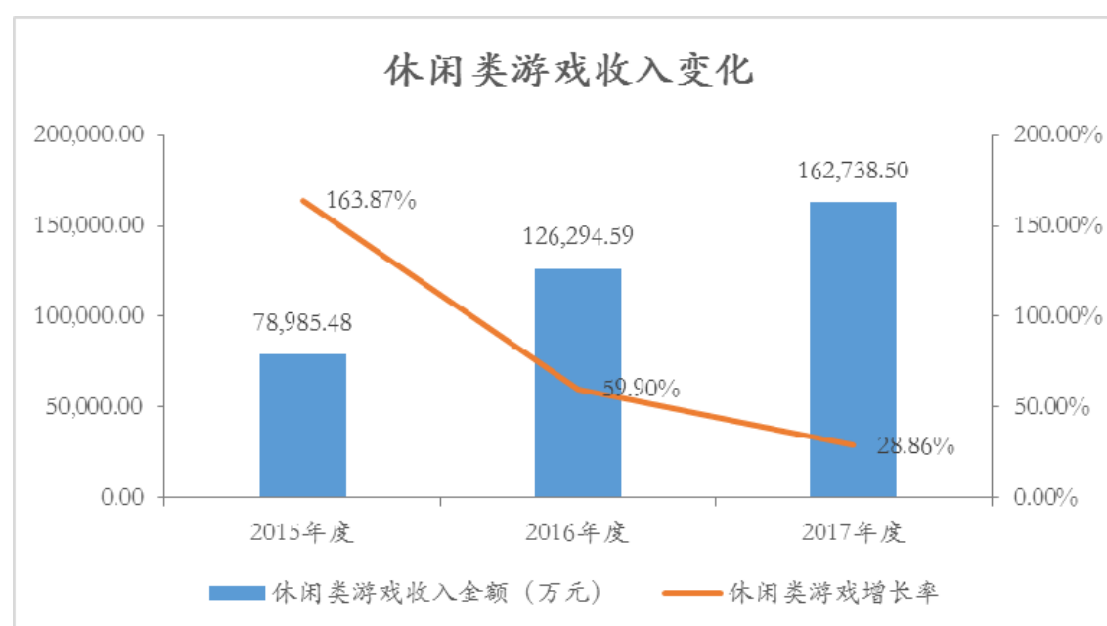
## 7、游戏运营收入按游戏题材分类

公司游戏产品按照游戏题材主要可以分为休闲类、偶像类及RPG类。其中，休闲类游戏主要在中国大陆及台湾地区运营，包括《开心消消乐》（移动版）、《开心水族箱》（移动版）等；偶像类游戏及RPG类游戏主要在日本等中国大陆以外地区运营，包括《Ensemble Stars!》以及《Merc Storia》等。报告期内，各类题材游戏的分类收入变化如下：

单位：万元

项目	2017年度			2016年度			2015年度		
	金额	占营业收入比重	增长率	金额	占营业收入比重	增长率	金额	占营业收入比重	增长率
一、休闲类	162,738.50	71.88%	28.86%	126,294.59	68.30%	59.90%	78,985.48	70.56%	163.87%
二、偶像类	40,939.17	18.08%	24.54%	32,871.19	17.78%	596.35%	4,720.47	4.22%	92.93%
三、RPG	17,549.16	7.75%	-20.85%	22,173.41	11.99%	-19.02%	27,381.18	24.46%	-1.29%
<b>游戏运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>97.71%</b>	<b>22.00%</b>	<b>181,339.19</b>	<b>98.07%</b>	<b>63.24%</b>	<b>111,087.14</b>	<b>99.23%</b>	<b>84.77%</b>

### (1) 休闲类



报告期内，发行人休闲类游戏的收入金额持续稳定上升，增长幅度逐步放缓。发行人休闲类游戏主要运营地区为中国大陆及台湾地区，主要产品包括《开心消消乐》（移动版）及《开心水族箱》（移动版），其主要运营数据、付费特征情况如下：

## ①主要运营数据

报告期内各季度，《开心消消乐》（移动版）月均活跃账户数及月均付费账户数基本保持增长趋势：

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2015 年 1-3 月	6,790.38	548.03	9,895.76	1.45	18.21
2015 年 4-6 月	8,533.71	537.38	10,399.43	1.22	19.45
2015 年 7-9 月	11,669.76	561.56	13,318.47	1.14	23.71
2015 年 10-12 月	12,166.31	538.32	11,794.59	0.97	21.96
2016 年 1-3 月	14,278.34	720.49	15,387.16	1.08	21.48
2016 年 4-6 月	13,734.57	747.78	14,199.40	1.03	19.10
2016 年 7-9 月	14,082.13	820.39	15,264.62	1.08	18.62
2016 年 10-12 月	12,741.85	820.69	15,244.52	1.20	18.55
2017 年 1-3 月	13,462.80	828.04	19,061.85	1.42	23.10
2017 年 4-6 月	11,593.41	645.86	16,269.55	1.40	25.19
2017 年 7-9 月	12,098.60	757.56	17,097.99	1.41	22.61
2017 年 10-12 月	11,067.39	732.51	16,060.87	1.45	21.97

注：1、月均活跃账户数=当期各月活跃账户数的算术平均值。

2、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

3、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

4、月均 ARPU 值=当期各月 ARPU 值的算术平均值。

5、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

报告期内各季度，《开心水族箱》（移动版）的月均活跃账户数及月均付费账户数呈现波动下降趋势：

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2015 年 1-3 月	300.91	15.73	1,125.69	3.72	71.06
2015 年 4-6 月	303.25	12.63	1,063.32	3.53	83.62
2015 年 7-9 月	341.24	13.35	1,061.60	3.11	79.93
2015 年 10-12 月	277.63	12.46	976.23	3.55	78.58
2016 年 1-3 月	256.72	13.51	873.00	3.45	65.73
2016 年 4-6 月	283.34	10.83	867.76	3.05	79.32
2016 年 7-9 月	295.51	12.15	940.62	3.21	78.34
2016 年 10-12 月	226.78	8.93	973.51	4.29	109.37
2017 年 1-3 月	231.05	8.89	924.83	4.02	104.23

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2017 年 4-6 月	187.53	6.41	807.09	4.31	127.43
2017 年 7-9 月	200.12	6.41	883.84	4.76	139.14
2017 年 10-12 月	159.23	4.65	757.15	4.88	162.87

注：1、月均活跃账户数=当期各月活跃账户数的算术平均值。

2、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

3、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

4、月均 ARPU 值=当期各月 ARPU 值的算术平均值。

5、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

## ② 付费特征情况

报告期内，《开心消消乐》（移动版）付费账户的付费特征基本稳定，年度充值额主要集中于 0-30 元区间，各年充值金额位于该区间的账户数占当年付费账户数比重均超过 80%；年度充值金额超过 5,000 元的账户极少，占当年付费账户数比重均不超过 0.1%。《开心消消乐》（移动版）付费账户充值额分布情况如下所示：

当期充值 金额(元)	2017 年		2016 年		2015 年	
	付费 账户数(万)	占比	付费 账户数(万)	占比	付费 账户数(万)	占比
0 <sup>84</sup> -6	2,243.08	54.76%	3,154.19	58.86%	1,923.54	49.15%
6-30	1,214.31	29.64%	1,507.13	28.13%	1,399.36	35.76%
30-500	566.11	13.82%	642.39	11.99%	556.38	14.22%
500-5,000	68.78	1.68%	52.03	0.97%	32.61	0.83%
>5,000	4.06	0.10%	2.88	0.05%	1.39	0.04%
合计	<b>4,096.35</b>	<b>100.00%</b>	<b>5,358.62</b>	<b>100.00%</b>	<b>3,913.28</b>	<b>100.00%</b>

注：上述充值金额分布数据来自发行人后台系统记录。

报告期内，《开心水族箱》（移动版）付费账户的付费特征稳定，年度充值额主要集中于 0-50 元区间，各年充值额处于该区间的账户数占当年付费账户数比重均超过 65%。各年充值额超过 5,000 元的账户极少，占当期付费账户数比重低于 2%。此外，《开心水族箱》（移动版）的运营时间较长，随着游戏的月均活跃账户数及月均付费账户数逐步下降，付费账户的充值分布也相应发生变化：其中，

<sup>84</sup> 本部分统计不含充值金额为 0，即未充值的用户情况。



充值金额在 6 元以下的付费账户数量占比下降，而 6 元以上各充值区间相对占比均有所上升。

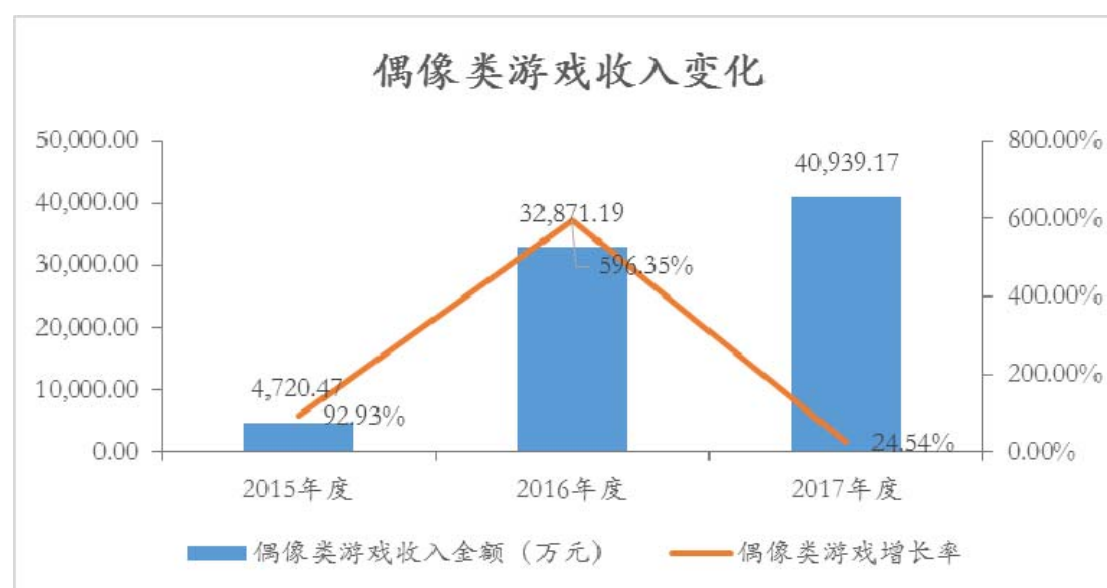
《开心水族箱》（移动版）付费账户年度充值额分布情况具体如所示：

当期充值金额（元）	2017 年		2016 年		2015 年	
	付费账户数（万）	占比	付费账户数（万）	占比	付费账户数（万）	占比
0 <sup>85</sup> -6	8.17	23.66%	20.69	31.78%	26.50	36.02%
6-50	15.20	44.01%	27.69	42.54%	27.32	37.12%
50-5,000	10.74	31.09%	16.31	25.05%	19.31	26.24%
>5,000	0.43	1.24%	0.41	0.62%	0.45	0.61%
合计	<b>34.55</b>	<b>100.00%</b>	<b>65.11</b>	<b>100.00%</b>	<b>73.58</b>	<b>100.00%</b>

注：上述充值金额分布数据来自发行人后台系统记录。

此外，鉴于报告期内发行人休闲类游戏产品的道具定价稳定，发行人与主要合作运营商、支付平台的分成比例稳定，因此主要游戏《开心消消乐》（移动版）付费用户数量的上升，是休闲类游戏收入总体持续稳定上升的主要原因。

## （2）偶像类



报告期内，发行人偶像类游戏的收入金额在 2016 年取得了明显增长，主要原因为发行人主要产品《Ensemble Stars!》上线运营后的优异表现。发行人偶像类游戏主要运营地区为日本，主要产品《Ensemble Stars!》的主要运营数据、付

<sup>85</sup> 本部分统计不含充值金额为 0，即未充值的用户情况。

费特征情况如下：

### ①主要运营数据

报告期内各季度，《Ensemble Stars!》月均活跃账户数及月均付费账户数基本保持增长趋势：

时间	月均活跃账户数 (万)	月均付费账户数 (万)	月均充值流水 (万元)	月均 ARPU 值 (元)	月均 ARPPU 值 (元)
2015 年 4-6 月 <sup>86</sup>	31.27	1.59	747.89	21.08	483.16
2015 年 7-9 月	31.09	2.95	1,578.39	50.78	529.34
2015 年 10-12 月	35.70	4.62	3,188.65	89.71	693.49
2016 年 1-3 月	39.74	5.86	4,023.88	101.42	686.50
2016 年 4-6 月	48.46	6.92	4,925.56	101.94	712.80
2016 年 7-9 月	51.15	7.24	5,053.89	98.35	700.37
2016 年 10-12 月	46.85	6.71	5,440.64	116.16	806.98
2017 年 1-3 月	47.84	6.94	5,088.36	106.59	733.59
2017 年 4-6 月	64.41	5.14	3,451.70	55.53	671.94
2017 年 7-9 月	46.26	4.78	3,067.73	66.41	639.77
2017 年 10-12 月	54.59	5.85	4,165.56	78.31	710.12

注：1、月均活跃账户数=当期各月活跃账户数的算术平均值。

2、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

3、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

4、月均 ARPU 值=当期各月 ARPU 值的算术平均值。

5、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

### ②付费特征情况

报告期内，《Ensemble Stars!》付费账户的付费特征稳定，年度充值额主要集中于 0-2,000 元区间，各年充值金额处于 0-2,000 元区间的账户数占当年付费账户数比重均超过 60%；各年充值金额低于 5,000 元的账户数占当年付费账户数比重均超过 80%；各年充值金额高于 1.5 万元的账户极少，占当年付费账户数比重均低于 5%。《Ensemble Stars!》付费账户年度充值具体分布情况如下所示：

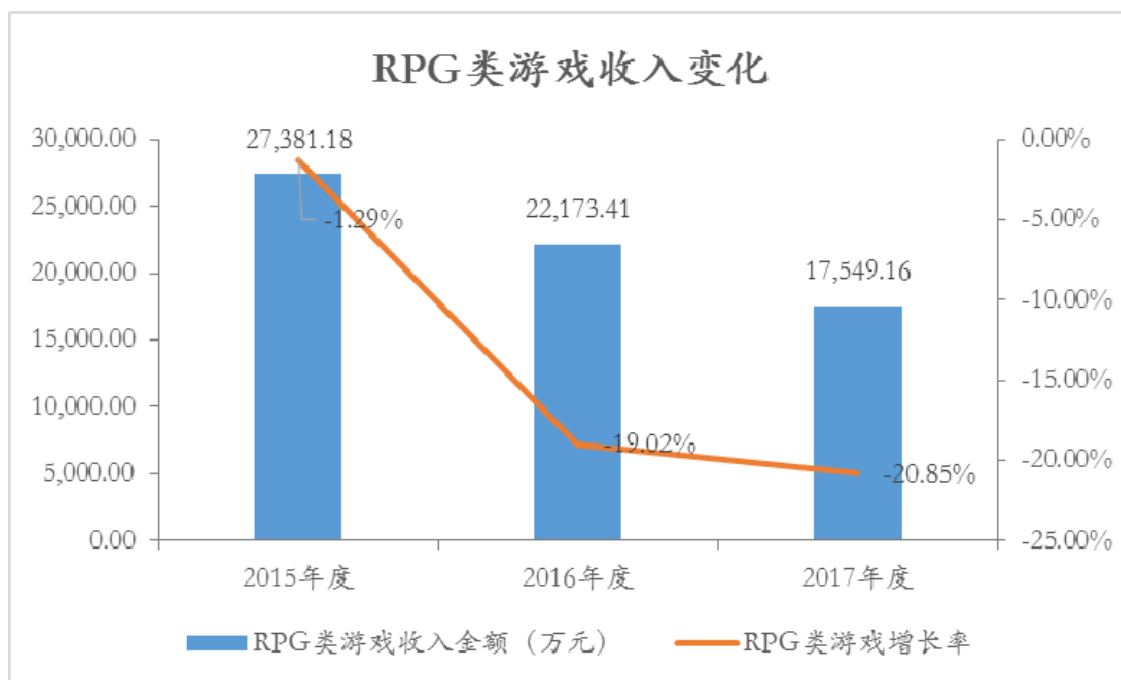
<sup>86</sup> 《Ensemble Stars!》于 2015 年 4 月首次上线，故运营数据自 2015 年 2 季度起。

当期充值金额（元）	2017年		2016年		2015年	
	付费账户数（万）	占比	付费账户数（万）	占比	付费账户数（万）	占比
0 <sup>87</sup> -500	7.04	37.65%	7.45	36.78%	5.36	49.46%
500-2,000	5.54	29.60%	5.42	26.79%	3.01	27.78%
2,000-5,000	3.32	17.72%	3.56	17.60%	1.54	14.16%
5,000-15,000	2.33	12.44%	3.03	14.94%	0.84	7.70%
>15,000	0.49	2.59%	0.79	3.88%	0.10	0.90%
合计	18.71	100.00%	20.25	100.00%	10.84	100.00%

注：上述充值金额分布数据来自发行人后台系统记录。

此外，鉴于报告期内发行人偶像类游戏产品的道具定价稳定，发行人与主要合作运营商、支付平台的分成比例稳定，因此主要游戏《Ensemble Stars!》付费用户数量的上升，是偶像类游戏收入总体持续稳定上升的主要原因。

### （3）RPG



报告期内，发行人 RPG 类游戏的收入金额持续下降，且下降幅度增加。发行人 RPG 类游戏主要运营地区为日本、台湾等中国大陆以外地区，主要产品为《Merc Storia》，其主要运营数据、付费特征情况如下：

#### ① 主要运营数据

<sup>87</sup> 本部分统计不含充值金额为 0，即未充值的用户情况。

报告期内，《Merc Storia》的月均付费账户数于较低区间内波动：

时间	月均付费账户数（万）	月均充值流水（万元）	月均 ARPPU 值（元）
2015 年 1-3 月	3.22	2,035.87	638.54
2015 年 4-6 月	1.76	1,370.68	776.37
2015 年 7-9 月	1.94	1,561.35	803.32
2015 年 10-12 月	1.58	1,405.97	906.01
2016 年 1-3 月	1.97	1,586.03	811.49
2016 年 4-6 月	1.59	1,317.07	841.98
2016 年 7-9 月	1.39	1,297.48	906.73
2016 年 10-12 月	1.32	1,070.88	812.10
2017 年 1-3 月	1.46	1,283.12	852.93
2017 年 4-6 月	1.22	1,172.09	958.10
2017 年 7-9 月	1.45	1,087.85	812.74
2017 年 10-12 月	1.34	814.94	611.93

注：1、月均付费账户数=当期各月付费账户数的算术平均值。

2、月均充值流水=当期各月发行人合作渠道账单记录的用户充值金额的算术平均值。

3、月均 ARPPU 值=当期各月 ARPPU 值的算术平均值。

## ②付费特征情况

报告期内，《Merc Storia》付费账户的付费特征稳定，年度充值金额主要集中在 0-2,000 元区间，各年充值额处于该区间的账户数占当年付费账户数比重均超过 70%。各年充值金额高于 2 万元的账户数极少，占当年付费账户数比重均低于 3%。《Merc Storia》付费账户年度充值具体分布情况如下述图表所示：

当期充值金额（元）	2017 年		2016 年		2015 年	
	付费 账户数（万）	占比	付费 账户数（万）	占比	付费 账户数（万）	占比
0 <sup>88</sup> -500	2.94	54.39%	3.04	48.66%	5.44	55.25%
500-2,000	1.34	24.84%	1.63	26.16%	2.40	24.41%
2,000-5000	0.56	10.35%	0.76	12.13%	1.02	10.37%
5,000-20,000	0.49	9.11%	0.65	10.39%	0.80	8.17%
>20,000	0.07	1.32%	0.17	2.66%	0.18	1.79%
合计	<b>5.40</b>	<b>100.00%</b>	<b>6.25</b>	<b>100.00%</b>	<b>9.85</b>	<b>100.00%</b>

注：上述充值金额分布数据来自发行人后台系统记录。

<sup>88</sup> 本部分统计不含充值金额为 0，即未充值的用户情况。

此外，鉴于报告期内发行人 RPG 类游戏产品的道具定价稳定，发行人与主要合作运营商、支付平台的分成比例稳定，因此主要游戏《Merc Storia》付费用户数量的下降，是 RPG 类游戏收入总体持续下滑的主要原因。

#### 8、报告期内虚拟货币发行金额、已使用和未使用的金额及影响当期损益金额、返点等赠品初始确认金额、变动金额及对业绩的影响

报告期内，发行人虚拟游戏币的发行金额、已使用和未使用的金额及影响当期损益金额如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
虚拟游戏币发行金额	215,717.43	191,654.79	117,690.41
已使用虚拟游戏币金额	215,732.22	191,067.36	116,975.16
未使用虚拟游戏币金额	2,102.30	2,117.09	1,529.67
当期确认收入金额	221,226.83	181,339.19	111,087.14

注：表中虚拟游戏币发行金额为充值流水净额；当期确认收入金额为考虑虚拟物品递延后当期确认的收入。

发行人对于给予付费用户的返点等赠品作为对付费用户的赠送，将其纳入收入确认系统，并根据道具消耗的情况按照每月计算出的虚拟道具加权平均价格进行收入确认。对于非付费用户，由于其未纳入收入确认系统核算，对于赠送的返点等赠品不进行会计处理。

递延收益主要为游戏用户充值后尚未摊销结转确认收入的部分。公司按每月获取的各平台当月充值收入总额为基础计算递延收益；每月根据收入确认原则确认本月收入时，借记递延收益，贷记营业收入。

## （二）营业成本分析

### 1、营业成本构成

报告期内公司营业成本构成如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
主营业务成本	50,848.11	36,150.35	18,158.70
合计	<b>50,848.11</b>	<b>36,150.35</b>	<b>18,158.70</b>

报告期内，公司的主营业务成本按类别分类如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
渠道/平台分成费	32,093.44	63.12%	22,755.46	62.95%	8,188.42	45.09%
支付渠道手续费	743.63	1.46%	861.28	2.38%	333.66	1.84%
职工薪酬	5,830.76	11.47%	5,098.52	14.10%	4,297.89	23.67%
服务器费用	7,448.43	14.65%	5,492.02	15.19%	3,816.52	21.02%
外包费用	1,649.80	3.24%	328.36	0.91%	170.24	0.94%
服务费	40.99	0.08%	176.59	0.49%	648.45	3.57%
办公费	727.47	1.43%	654.07	1.81%	137.66	0.76%
差旅费	97.13	0.19%	124.52	0.34%	67.73	0.37%
折旧和摊销	325.12	0.64%	43.23	0.12%	31.99	0.18%
其他	1,891.35	3.72%	616.30	1.70%	466.13	2.57%
<b>合计</b>	<b>50,848.11</b>	<b>100.00%</b>	<b>36,150.35</b>	<b>100%</b>	<b>18,158.70</b>	<b>100%</b>

### （1）游戏渠道/平台分成费

公司在与部分游戏渠道/平台合作运营游戏产品时，由公司负责在游戏中提供用户充值的计费系统。公司在收到用户充值款后，再按照合作运营协议，将属于游戏渠道/平台的分成金额支付给游戏渠道/平台。由于在此种模式下，用户直接将游戏充值金额支付给公司，公司能够对用户支付的资金总额进行验证，因此公司按照用户支付的充值总金额作为收入确认的基础，支付给渠道/平台的分成款确认为公司的营业成本。

报告期内，发行人渠道/平台分成费的主要交易对方如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
东莞市讯怡电子科技有限公司	14,436.65	44.98%	7,751.43	34.06%	1,502.42	18.35%
广东天宸网络科技有限公司	10,237.42	31.90%	5,882.89	25.85%	1,398.99	17.08%
天津多酷紫桐科技有限公司	2,168.99	6.76%	3,697.29	16.25%	1,651.28	20.17%
其他平台	5,250.38	16.36%	5,423.85	23.84%	3,635.73	44.40%
<b>合计</b>	<b>32,093.44</b>	<b>100.00%</b>	<b>22,755.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>8,188.42</b>	<b>100.00%</b>
<b>游戏运营收入</b>	<b>221,226.83</b>		<b>181,339.19</b>		<b>111,087.14</b>	
<b>平台成本占游戏运营收入比例</b>	<b>14.51%</b>		<b>12.55%</b>		<b>7.37%</b>	

发行人与渠道/平台合作，最先主要以渠道/平台提供支付渠道，发行人按照

渠道/平台向发行人支付的游戏分成款净额确认收入，由于是净额则不确认成本。报告期内，由于发行人的《开心消消乐》（移动版）等游戏产品受用户的欢迎，发行人在与部分渠道/平台进行合作时，采用了公司提供充值计费的运营模式，导致随着公司收入确认的增加，相应的需确认游戏渠道/平台的分成金额进入营业成本。因此，发行人报告期内，渠道/平台分成费出现较快增长。

另一方面，按照总额法确认收入并记录渠道/平台分成费的合作平台中，东莞市讯怡电子科技有限公司（OPPO 手机渠道）、广东天宸网络科技有限公司（vivo 手机渠道），随着近年来，OPPO 手机和 vivo 手机的热卖，与其结算的平台分成款也逐步上升。

## （2）服务器及 CDN 费用

报告期内，公司营业成本中服务器费用（含 CDN 加速服务费）主要明细如下：

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
<b>主要服务器提供方</b>						
腾讯云计算（北京）有限责任公司	3,550.80	47.67%	2,612.83	47.58%	1,577.17	41.32%
中华电信股份有限公司数据通信分公司（台湾）	1,277.44	17.15%	907.27	16.52%	602.37	15.78%
NHN Techorus 株式会社	1,075.93	14.45%	711.75	12.96%	523.62	13.72%
北京世纪互联宽带数据中心有限责任公司	181.70	2.44%	183.58	3.34%	195.78	5.13%
<b>主要 CDN 加速服务提供方</b>						
网宿科技股份有限公司	169.28	2.27%	184.34	3.36%	231.08	6.05%
腾讯云计算（北京）有限责任公司	416.01	5.59%	368.56	6.71%	190.59	4.99%
北京蓝汛通信技术有限公司	-	-	-	-	178.39	4.67%
阿里云计算有限公司	81.67	1.10%	16.99	0.31%	-	-
其他	695.61	9.34%	506.70	8.40%	317.52	8.72%
<b>合计</b>	<b>7,448.43</b>	<b>100.00%</b>	<b>5,492.02</b>	<b>100.00%</b>	<b>3,816.52</b>	<b>100.00%</b>
<b>游戏运营收入</b>	<b>221,226.83</b>		<b>181,339.19</b>		<b>111,087.14</b>	
<b>服务器及 CDN 成本占游戏运营收入比例</b>	<b>2.69%</b>		<b>3.03%</b>		<b>3.45%</b>	

由于公司提供的主要产品和服务为移动网络游戏的运营，目前游戏所需的服务器均采用租赁云服务器的方式解决。与传统的租赁物理服务器相比，云服务器

具备可以实现主机服务配置与业务规模根据需要进行灵活的配置、调整，可以实现快速供应、快速部署，可以随时进行远程维护的优点。

### ①服务器费用

服务器费用是公司向第三方租赁各项游戏服务所需的服务器成本。报告期内，发行人服务器费用占游戏收入的比重有所下降主要原因为：

A、技术进步：随着技术进步、机器型号不断升级，单位服务器租金逐步下降，而且从 2014 年下半年起公司对服务器费用的支付从后付费改为预付费，并且逐步提高了预付费模式的比例，以获得更高的价格优惠，使得平均价格逐步下降。

B、技术提升和优化：公司游戏开始采用前后端分离技术将用户访问请求的前端服务器和储存用户数据的后端服务器分离，并采用模块化管理模式；同时，新游戏采用新的编程语言，由于新编程语言的并发处理效率较高，使得单个服务器的用户承载能力大幅提升，在公司收入及利润不断增长的情况下，相对减少了对服务器的数量需求。

报告期内，公司所使用的服务器数量情况如下：

单位：台

期间	2017 年	2016 年	2015 年
服务器数量	1,841	1,531	1,555

报告期内，公司的收入随着游戏活跃账户的数量的增加而不断增长，故公司对于服务器数量的需求也有所上升。

### ②CDN 费用

CDN 主要用于用户客户端自动更新，用户在更新游戏时无需下载全部安装包，在一定程度上可以改善用户的体验；但整体而言，CDN 指标并不能直接反映用户数量等游戏运营绩效。

报告期内，公司主要使用的 CDN 加速服务情况如下：

#### A.境内 CDN 加速服务情况



项目	花费金额（万元）	月均静态流量（GB）	静态单价（元/G）	花费金额（万元）	月均静态流量（GB）	静态单价（元/G）	花费金额（万元）	月均静态流量（GB）	静态单价（元/G）
	CDN 供应商：北京蓝汛通信技术有限公司			CDN 供应商：腾讯云计算（北京）有限责任公司			CDN 供应商：阿里云计算有限公司		
2015 年	171.25	370,324.48	0.38	190.59	1,114,057.39	0.19	-	-	-
2016 年	-	-	-	368.56	1,990,700.37	0.15	16.99	408,944.64	0.20
2017 年	-	-	-	416.01	2,719,230.29	0.13	81.67	365,085.87	0.20

### B.境外 CDN 加速服务情况

项目	花费金额（万元）	月均静态流量（GB）	单价（元/G）	花费金额（万元）	月均静态流量（GB）	单价（元/G）
	CDN 供应商：北京蓝汛通信技术有限公司			CDN 供应商：网宿科技股份有限公司		
2015 年	7.14	19,063.47	0.31	231.08	314,900.48	0.6
2016 年	-	-	-	184.34	256,552.96	0.6
2017 年	-	-	-	169.28	229,802.67	0.6

除上述成本费用外，公司营业成本中还包括职工薪酬、办公费、外包费用等项目。

### （3）支付渠道手续费

支付渠道手续费为公司使用微信支付、支付宝支付等支付服务，为游戏内用户提供充值支付服务时，需支付的手续费用。

## 2、营业成本变化与营业收入变化的趋势的配比关系

报告期内，发行人营业收入的增长趋势如下：

项目 (单位：万元)	2017 年度	2016 年度	2015 年度	变动幅度	变动幅度
	A	B	C	A/B-1	B/C-1
营业收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72	22%	65%

报告期发行人营业收入增长较快，主要受发行人游戏运营收入增长较快影响所致。报告期内，随着发行人《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》等主打游戏产品的上线运营，发行人游戏运营收入增长迅速，2016 年游戏运营收入相比 2015 年增长 63.24%，2017 年游戏运营收入相比 2016 年增长 22.00%。

报告期内，发行人营业成本的增长趋势如下：

项目 (单位: 万元)	2017 年度	2016 年度	2015 年度	变动幅度	变动幅度
	A	B	C	A/B-1	B/C-1
营业成本	50,848.11	36,150.35	18,158.70	41%	99%

报告期内，随着发行人游戏运营收入的增长，相应的成本费用也出现上升。发行人营业成本在报告期内的增幅比例，快于营业收入的增幅比例。

报告期内，发行人营业成本的变化趋势与营业收入的变化趋势相同。

项目	2017 年度比 2016 年度	2016 年度比 2015 年度
营业成本增速	41%	99%
营业收入增速	22%	65%

报告期内，发行人的营业成本按类别分如下：

项目 (单位: 万元)	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
渠道/平台分成费	32,093.44	63.12%	22,755.46	62.95%	8,188.42	45.09%
支付渠道手续费	743.63	1.46%	861.28	2.38%	333.66	1.84%
职工薪酬	5,830.76	11.47%	5,098.52	14.10%	4,297.89	23.67%
服务器费用	7,448.43	14.65%	5,492.02	15.19%	3,816.52	21.02%
外包费用	1,649.80	3.24%	328.36	0.91%	170.24	0.94%
服务费	40.99	0.08%	176.59	0.49%	648.45	3.57%
办公费	727.47	1.43%	654.07	1.81%	137.66	0.76%
差旅费	97.13	0.19%	124.52	0.34%	67.73	0.37%
折旧和摊销	325.12	0.64%	43.23	0.12%	31.99	0.18%
其他	1,891.35	3.72%	616.30	1.70%	466.13	2.57%
<b>合计</b>	<b>50,848.11</b>	<b>100.00%</b>	<b>36,150.35</b>	<b>100.00%</b>	<b>18,158.70</b>	<b>100.00%</b>

发行人在与部分游戏渠道/平台合作运营游戏产品时，由发行人负责在游戏中提供用户充值的计费系统。发行人在收到用户充值款后，再按照合作运营协议，将属于游戏渠道/平台的分成金额支付给游戏渠道/平台。由于在此种模式下，用户直接将游戏充值金额支付给发行人，发行人能够对用户支付的资金总额进行验证，因此发行人按照用户支付的充值总金额作为收入确认的基础，支付给渠道/平台的分成款确认为发行人的营业成本。

发行人与渠道/平台合作，最先主要以渠道/平台提供计费系统，发行人按照渠道/平台向发行人支付的游戏分成款净额确认收入，由于是净额则不确认成本。报告期内，由于发行人的《开心消消乐》（移动版）等游戏产品受用户的欢迎，

发行人在与部分渠道/平台进行合作时，采用了公司提供计费系统的运营模式，导致随着公司收入确认的增加，相应需确认的支付给渠道/平台的分成款增加。因此，报告期内，发行人营业成本增速高于营业收入增速。

### 3、成本分类变动情况

①报告期内，发行人按照不同游戏类别对应的成本如下：

#### A. 移动网络游戏/网页游戏

单位：万元

游戏类别	2017年		2016年		2015年	
	金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重
移动网络游戏	48,142.59	94.68%	35,104.31	97.11%	16,346.08	90.02%
网页游戏	309.29	0.61%	383.93	1.06%	1,729.49	9.52%
合计	<b>48,451.89</b>	<b>95.29%</b>	<b>35,488.24</b>	<b>98.17%</b>	<b>18,075.57</b>	<b>99.54%</b>

#### B. 按照游戏题材分类

单位：万元

游戏类别	2017年		2016年		2015年	
	金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重
休闲类游戏	42,058.07	82.71%	29,491.02	81.58%	14,360.42	79.08%
偶像类游戏	2,495.99	4.91%	2,568.97	7.11%	799.10	4.40%
RPG 游戏	3,897.83	7.67%	3,428.24	9.48%	2,916.06	16.06%
合计	<b>48,451.89</b>	<b>95.29%</b>	<b>35,488.24</b>	<b>98.17%</b>	<b>18,075.57</b>	<b>99.54%</b>

②报告期内，发行人按照不同的运营类型对应的成本如下：

单位：万元

运营类型	2017年		2016年		2015年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
合作运营模式	47,653.38	93.72%	34,653.63	95.86%	17,505.32	96.40%
独立运营模式	586.67	1.15%	609.51	1.69%	308.42	1.70%
授权运营模式	211.83	0.42%	217.76	0.60%	-	-
代理运营模式	-	-	7.33	0.02%	261.84	1.44%
游戏运营营业成本合计	<b>48,451.89</b>	<b>95.29%</b>	<b>35,488.24</b>	<b>98.17%</b>	<b>18,075.57</b>	<b>99.54%</b>

### 4、成本的主要核算方法和核算过程

发行人营业成本主要为支付的渠道/平台分成费、服务器费用和职工薪酬。

#### ①渠道/平台分成费的核算

在自主开发运营模式-合作运营下，发行人与其他游戏平台合作运营发行人的游戏产品。其中，存在由发行人提供用户支付渠道，在发行人获得用户充值后，由发行人向渠道/平台支付游戏分成款的情况。发行人将支付的渠道/平台分成款计入营业成本。

在具体核算时，发行人按照与渠道/平台合作协议的约定，在协议约定期内（一般为次月）将上月游戏的充值运营数据与渠道/平台进行对账确认，并按照合作协议约定的分成比例将渠道/平台的分成金额计入营业成本。对于期末，发行人按照合作协议约定的分成比例、利用当月游戏充值数据暂估渠道/平台的分成款并计入营业成本，期后完成对账后，再按对账确认金额予以调整。

#### ②服务器费用的核算

发行人的游戏业务，需要使用服务器提供商提供的服务器资源，发行人每月与服务器提供商进行对账，确认每月应该确认的服务器费用进入成本。

#### ③职工薪酬的核算

由发行人人力资源部根据员工每月的考勤和绩效计算工资，并提交财务部进行账务处理。

#### ④成本归集

在成本归集的过程中，发行人根据不同的游戏确定不同的成本中心，并将与之相关的成本归集于该成本中心。因此，发行人可以按照具体的游戏对成本进行归类。

发行人的游戏业务运营模式，大类可分为三类，即自主开发运营模式、授权运营模式、联合运营模式-代理运营。发行人运营的每个游戏产品，都归于一种运营模式，故发行人可以按照运营类别清晰归类成本。

### **5、成本的归集和结转与收入的确认配比关系、成本的变化与收入变化的趋势配比关系**

发行人营业成本主要为渠道/平台分成费、服务器费用和职工薪酬。发行人收入主要为游戏的运营收入。发行人营业成本的归集和结转与发行人收入的确认

配比情况如下：

#### ①渠道/平台分成费与游戏运营收入配比

渠道/平台分成费与游戏运营收入的确认，存在总额法和净额法两种方式。总额法下，发行人以用户充值金额为基础确认收入，将渠道/平台的分成费确认为成本。净额法下，发行人以用户充值金额扣除渠道/平台分成金额的部分为基础确认收入，不再确认渠道/平台分成费为成本。

无论是总额法还是净额法，其都满足成本和收入的配比，都能够充分、合理的反应发行人游戏经营业务对公司的影响。

总额法下，发行人在确认渠道/平台分成费和游戏收入时，同月的成本和收入在同月确认，不存在成本和收入确认不同步的情况。

#### ②服务器费用与游戏运营收入配比

发行人游戏运营，会产生服务器费用。同月的游戏运营收入和服务器费用在同月确认，不存在确认不同步的情况。

#### ③职工薪酬与游戏运营收入配比

职工薪酬由发行人人力资源部根据员工每月的考勤和绩效计算工资，与发行人包括营业收入在内的经营情况相关。职工薪酬费用确认与收入配比。

#### ④成本变化趋势与收入变化趋势配比

报告期内，发行人营业收入的增长趋势如下：

项目 (单位：万元)	2017 年度	2016 年度	2015 年度	变动幅度	变动幅度
	A	B	C	A/B-1	B/C-1
营业收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72	22%	65%

报告期内，发行人营业成本的增长趋势如下：

项目 (单位：万元)	2017 年度	2016 年度	2015 年度	变动幅度	变动幅度
	A	B	C	A/B-1	B/C-1
营业成本	50,848.11	36,150.35	18,158.70	41%	99%

报告期内，随着发行人游戏运营收入的增长，相应的成本费用也出现上升。

### （三）毛利率分析

#### 1、毛利构成及占比分析

报告期内，公司综合毛利如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72
营业成本	50,848.11	36,150.35	18,158.70
毛利	175,565.35	148,763.37	93,786.02
毛利率	77.54%	80.45%	83.78%

#### 2、毛利率与同行业可比公司的比较

可比公司	2017 年度	2016 年度	2015 年度
电魂网络	92.25%	92.81%	95.06%
游族网络	47.07%	47.62%	58.02%
昆仑万维	78.00%	52.99%	60.95%
吉比特	91.43%	95.99%	96.44%
平均值	<b>77.19%</b>	<b>72.35%</b>	<b>77.62%</b>
乐元素	<b>77.54%</b>	<b>80.45%</b>	<b>83.78%</b>

注：截至本招股说明书签署日，上述可比公司尚未公告 2017 年年报，这里选取半年报数据作为对比。

公司毛利率水平与同行业可比上市公司平均值基本相当。

公司业务以运营自研游戏产品为主，在产业链中扮演游戏研发商和游戏运营商的角色，并以与渠道/平台合作运营游戏为主要运营模式。

公司以运营自研游戏产品为主，无需将所获得的游戏运营收益再向游戏研发企业分成；同时，公司自研游戏所使用的 IP 资源也为公司自主原创打造，无需再向 IP 资源授权方支付费用或分成，因此，公司的毛利率相对较高。

昆仑万维以代理运营模式为主，游戏运营收益还需向游戏研发企业分成，故公司报告期内毛利率比昆仑万维高。游族网络的游戏推广广告费用计入营业成本，与公司计入销售费用存在列示差异。

公司不仅自研游戏产品，还承担自研游戏产品的游戏运营业务。运营自研游戏，在为公司带来属于游戏运营方的利益同时，也需公司承担相应的运营成本费用，从而影响了公司的毛利率。其中，在合作运营模式下，公司与部分渠道/平

台合作时，由公司负责在游戏中提供用户的充值款支付服务，公司在收到用户充值款后，再按照合作运营协议，将属于游戏渠道/平台的分成金额支付给游戏渠道/平台。公司按照用户支付的充值总金额作为收入确认的基础，支付给渠道/平台的分成款确认为公司的营业成本，从而影响了公司的毛利率。

公司的毛利率低于吉比特、电魂网络，是因为吉比特的游戏运营方式主要为授权运营模式，电魂网络的运营模式主要为独立运营模式。在授权运营下，吉比特授权被授权方运营游戏，不承担游戏运营相关的运营成本，故毛利率较高。在独立运营下，电魂网络无需再进行游戏分成，不存在分成成本，故毛利率较高。

公司毛利率水平与同行业可比上市公司平均值基本相当，与具体可比公司的毛利率差异主要系业务模式、会计科目列示差异所导致。

### 3、按游戏类别分类的毛利率情况

（1）报告期内，公司按照移动网络游戏/网页游戏分类的游戏运营收入毛利率变化情况如下：

毛利率	2017 年度	2016 年度	2015 年度
移动网络游戏	77.94%	80.18%	83.94%
网页游戏	89.59%	90.94%	81.38%
游戏业务毛利率	78.10%	80.43%	83.73%
<b>综合毛利率</b>	<b>77.54%</b>	<b>80.45%</b>	<b>83.78%</b>

#### ①移动网络游戏

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	218,255.13	177,101.55	101,798.74
营业成本	48,142.59	35,104.31	16,346.08
毛利	170,112.54	141,997.24	85,452.66
<b>毛利率</b>	<b>77.94%</b>	<b>80.18%</b>	<b>83.94%</b>

报告期内，公司移动网络游戏的毛利构成了公司营业毛利总额的主要组成部分。移动网络游戏的运营模式以合作运营为主：在合作运营模式下，分为由公司提供计费系统和由游戏渠道/平台提供计费系统两种细分方式。

由公司提供计费系统的，用户充值资金直接支付给公司，公司按照与游戏渠

道/平台的合作协议，向游戏渠道/平台支付游戏分成款，收入成本在会计上按照全额法记账；由游戏渠道/平台提供计费系统的，公司并不承担充值环节的主要风险，以游戏渠道/平台向公司支付的游戏分成款作为收入确认的基础，收入成本在会计上按照净额法记账。

合作运营存在两种细分模式，进而分别做全额法和净额法的会计处理，由于全额法会计处理下毛利率远低于净额法会计处理，随着报告期内由公司提供计费系统这一使用全额法会计处理细分模式的收入金额及占比逐步提高，因此公司移动网络游戏的毛利率呈下降态势。

## ②网页游戏

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	2,971.70	4,237.64	9,288.40
营业成本	309.29	383.93	1,729.49
毛利	2,662.41	3,853.71	7,558.91
毛利率	<b>89.59%</b>	<b>90.94%</b>	<b>81.38%</b>

报告期内，发行人在移动网络游戏上做重点投入，网页游戏非发行人经营的重点。故导致网页游戏的营业收入以及营业成本投入，均出现快速下滑。由于营业成本的收缩快于营业收入的下降，导致毛利率报告期内出现提高。

网页游戏毛利对发行人营业毛利总额的影响很小。

(2)报告期内，公司按照游戏题材分类的游戏运营收入毛利率变化情况如下：

毛利率	2017 年度	2016 年度	2015 年度
休闲类	74.16%	76.65%	81.97%
偶像类	93.90%	92.18%	83.07%
RPG	77.79%	84.54%	89.09%
游戏业务毛利率	78.10%	80.43%	83.73%
综合毛利率	<b>77.54%</b>	<b>80.45%</b>	<b>83.78%</b>

## ①休闲类

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	162,738.50	126,294.59	79,642.27



项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业成本	42,058.07	29,491.02	14,360.42
毛利	120,680.43	96,803.57	65,281.85
毛利率	<b>74.16%</b>	<b>76.65%</b>	<b>81.97%</b>

报告期内，发行人休闲类游戏营业收入和毛利出现快速增长，并成为发行人营业毛利总额的最重要组成，主要是受到《开心消消乐》（移动版）游戏在报告期内运营成果的影响。

以《开心消消乐》（移动版）为主的休闲类移动游戏，在报告期内发行人主要以合作运营的模式运营。在合作运营模式下，存在由公司提供计费系统进而全额法记账、以及渠道/平台提供计费系统进而净额法记账两种细分模式。由于全额法会计处理下毛利率远低于净额法会计处理，随着报告期内由公司提供计费系统这一使用全额法会计处理细分模式的收入金额及占比逐步提高，因此公司以移动网络游戏为主的休闲类游戏，毛利率呈下降态势。

## ②偶像类

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	40,939.17	32,871.19	4,720.47
营业成本	2,495.99	2,568.97	799.10
毛利	38,443.18	30,302.22	3,921.37
毛利率	<b>93.90%</b>	<b>92.18%</b>	<b>83.07%</b>

报告期内，发行人偶像类游戏的运营模式以合作运营模式下由游戏渠道/平台提供计费系统这一细分模式为主，不存在向游戏渠道/平台进一步支付分成款的情形。偶像类游戏的营业成本以运营人员的职工薪酬、服务器的租赁费用及外包费用为主，该类成本增长幅度有限且一般低于游戏收入的增幅，因此偶像类游戏毛利率在报告期内呈现出增长态势。

## ③RPG

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	17,549.16	22,173.41	26,724.40
营业成本	3,897.83	3,428.24	2,916.06
毛利	13,651.33	18,745.17	23,808.34

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
毛利率	77.79%	84.54%	89.09%

《Merc Storia》作为发行人 RPG 类占比较高的游戏，报告期内毛利率从期初的 93.19% 回落到 89.60%，主要是受游戏收入下降，同时为了不断丰富游戏内容、将游戏打造成新的 IP，发行人增加了游戏的人员及资金投入，从而游戏成本出现增长所致。发行人 RPG 类游戏报告期毛利率下降，除受《Merc Storia》毛利率下降影响外，还受其他游戏以全额法确认收入的运营方式经营，毛利率较低的影响。

(3) 报告期内，发行人主要游戏的业务模式都属于自主开发运营模式。其对应的营业收入、毛利、毛利率如下：

单位：万元

游戏名称	2017 年			2016 年			2015 年		
	营业收入	毛利	毛利率	营业收入	毛利	毛利率	营业收入	毛利	毛利率
开心消消乐（移动版）	145,817.58	106,266.44	72.88%	114,423.06	86,538.12	75.63%	65,147.15	53,650.63	82.35%
Ensemble Stars!	38,476.15	36,628.89	95.20%	31,038.46	28,988.39	93.40%	3,205.06	2,647.76	82.61%
Merc Storia	9,542.42	8,550.34	89.60%	12,458.39	11,070.74	88.86%	15,687.01	14,618.22	93.19%
开心水族箱（移动版）	7,545.18	6,578.90	87.19%	7,877.36	6,624.90	84.10%	8,991.69	7,441.34	82.76%
合计	201,381.34	158,024.57	78.47%	165,797.27	133,222.17	80.35%	93,030.92	78,357.95	84.23%

#### ① 《开心消消乐》（移动版）

报告期内，《开心消消乐》（移动版）游戏的营业收入和毛利出现快速增长，并成为发行人最重要的游戏产品。《开心消消乐》（移动版）在报告期内发行人主要以合作运营的模式运营。在合作运营模式下，存在由公司提供计费系统进而全额法记账、以及渠道/平台提供计费系统进而净额法记账两种细分模式。由于全额法会计处理下毛利率远低于净额法会计处理，随着报告期内由公司提供计费系统这一使用全额法会计处理细分模式的收入金额及占比逐步提高，因此毛利率呈下降态势。

#### ② 《Ensemble Stars!》

报告期内，《Ensemble Stars!》仅采用合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计

费系统这一净额法进行会计确认的细分模式运营，因此毛利率较高。同时受游戏收入在报告期不断上升的影响，相应运营人员成本、服务器成本等成本增幅慢于收入增幅，导致毛利率水平上升。

### ③ 《Merc Storia》

报告期内，《Merc Storia》仅采用合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统这一净额法进行会计确认的细分模式运营，因此毛利率较高。《Merc Storia》游戏收入报告期内出现下降，为了不断丰富游戏内容、将游戏打造成新的 IP，发行人增加了游戏的人员及资金投入，从而游戏成本出现一些增长，导致报告期内毛利率水平有所下滑。

### ④ 《开心水族箱》（移动版）

报告期内，发行人《开心水族箱》（移动版）收入和成本出现一定程度的下降，由于成本降幅快于收入的降幅，导致发行人《开心水族箱》（移动版）毛利率出现增加。

## 4、按运营方式类别分类的毛利率情况

报告期内，游戏运营收入为发行人最主要的收入来源。发行人采取合作运营、独立运营、授权运营及代理运营的业务模式对网络游戏产品进行运营，其中合作运营模式是发行人最主要的游戏运营模式。

合作运营模式下，又可分为由公司提供计费系统和由游戏渠道/平台提供计费系统两种细分模式。在不同的细分模式下，公司的收入、成本确认及毛利率出现差异。

报告期内，发行人按照运营方式分类的毛利率情况如下：

毛利率	2017年	2016年	2015年
合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统	92.34%	92.89%	91.00%
合作运营模式-由公司提供计费系统	44.39%	45.55%	40.72%
独立运营模式	93.13%	93.19%	91.42%
授权运营模式	88.43%	81.52%	-
代理运营模式	-	91.67%	90.21%
游戏业务毛利率	78.10%	80.43%	83.73%
综合毛利率	77.54%	80.45%	83.78%

### （1）合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统

在合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统这一细分模式下，公司的收入为游戏渠道/平台向公司支付的游戏分成款。由于公司无法确认用户支付给游戏渠道/平台的充值资金准确金额（游戏渠道/平台可能提供充值折扣等公司不承担成本的优惠活动），故公司以游戏渠道/平台向公司支付的游戏分成款作为收入确认的基础，采用净额法确认收入。实际中，公司与 Apple Inc.、Google Inc.等渠道/平台均采用此类运营方式进行合作运营。

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	145,137.25	123,626.70	88,763.01
营业成本	11,110.36	8,793.69	7,987.09
毛利	134,026.89	114,833.01	80,775.92
毛利率	92.34%	92.89%	91.00%

报告期内，发行人合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统下的毛利率基本稳定。

### （2）合作运营模式-由公司提供计费系统

在合作运营模式-由公司提供计费系统这一细分模式下，用户充值资金直接支付给公司，公司按照与游戏渠道/平台的合作协议，向游戏渠道/平台支付游戏分成款。由于公司直接获取用户的充值资金，能够准确计量用户充值资金的金额，故公司以用户支付的充值总金额作为收入确认的基础，采用总额法进行收入确认。

实际中，公司在与东莞市讯怡电子科技有限公司、广东天宸网络科技有限公司以及天津多酷紫桐科技有限公司（曾用名“天津百度紫桐科技有限公司”）等渠道合作运营时，存在上述由公司提供计费系统并通过第三方支付服务提供商（微信、支付宝等）向用户直接收款的模式。

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	65,716.60	47,492.20	16,056.13
营业成本	36,543.03	25,859.94	9,518.23
毛利	29,173.58	21,632.27	6,537.91

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
毛利率	44.39%	45.55%	40.72%

报告期内，发行人合作运营模式-由公司提供计费系统下的毛利率在一定区间内有所波动。

### （3）独立运营模式

独立运营是指游戏用户直接通过公司的官方网站或自有渠道下载游戏，注册后进入游戏，并在游戏中购买道具等虚拟物品。在独立运营模式下，公司独立完成游戏产品上线、维护、升级、客户服务、计费系统提供等运营工作并自主进行游戏的宣传推广工作。

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	8,542.92	8,954.29	3,593.01
营业成本	586.67	609.51	308.42
毛利	7,956.24	8,344.78	3,284.59
毛利率	93.13%	93.19%	91.42%

报告期内，发行人独立运营模式的毛利率基本稳定。

### （4）授权运营模式

授权运营是指公司有条件地与游戏发行商或游戏渠道/平台合作，授权其在指定地区全权代理并发行、运营公司的网络游戏产品。游戏渠道/平台负责各项推广及运营工作、承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的收入分成款项和授权金。授权运营模式，公司采用净额法进行收入确认。

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	1,830.06	1,178.05	-
营业成本	211.83	217.76	-
毛利	1,618.23	960.29	-
毛利率	88.43%	81.52%	-

2016 年开始，公司尝试通过授权运营模式运营部分自研游戏，报告期内，授权运营模式的毛利率有所上升。

### （5）代理运营模式

代理运营模式是指部分游戏研发企业与公司合作，授权公司在指定渠道及指定地区代理推广运营其研发的游戏产品。公司收到代理游戏的游戏充值款，并按协议约定计算公司所获分成金额，将公司实际获得的分成部分确认为营业收入，即代理运营模式，公司采用净额法进行收入确认。

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	-	87.94	2,674.99
营业成本	-	7.33	261.84
毛利	-	80.61	2,413.15
毛利率	-	91.67%	90.21%

2015 年以前，公司存在通过代理运营模式运营非自研游戏的情形；2016 年开始，随着自研游戏收入的快速增长，公司逐步停止了代理运营。报告期内，公司代理运营模式的毛利率基本保持稳定。

## 5、综合毛利率的变化情况

报告期内，公司综合毛利如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72
营业成本	50,848.11	36,150.35	18,158.70
毛利	175,565.35	148,763.37	93,786.02
综合毛利率	77.54%	80.45%	83.78%

报告期内，游戏运营收入为发行人最主要的收入来源。发行人采取合作运营、独立运营、授权运营及代理运营的业务模式对网络游戏产品进行运营，其中合作运营模式是发行人最主要的游戏运营模式。而合作运营模式中，由公司提供计费系统这一细分模式下的毛利率明显低于由游戏渠道/平台提供计费系统的毛利率。

2015 年至 2017 年各期，由公司提供计费系统这一细分模式的收入金额分别为 16,056.13 万元、47,492.20 万元以及 65,716.60 万元，占同期营业收入的比例分别为 14.34%、25.68%以及 29.03%，均呈现出增长态势。这一趋势与第三方支

付技术的成熟，以及 vivo、OPPO 等手机<sup>89</sup>的销售、普及存在一定的相关性。因此，报告期内发行人毛利率水平整体呈下降态势，是发行人业务结构调整的自然呈现。

## 6、与同行业可比公司毛利率的对比分析

报告期内，公司与同行业可比公司主营业务毛利率对比情况如下：

可比公司	2017 年度	2016 年度	2015 年度
电魂网络	92.25%	92.81%	95.06%
吉比特	91.43%	95.99%	96.44%
苏州蜗牛	49.67%	47.87%	52.66%
中青宝	56.01%	61.70%	43.08%
<b>平均值</b>	<b>72.34%</b>	<b>74.59%</b>	<b>71.81%</b>
<b>乐元素</b>	<b>77.54%</b>	<b>80.45%</b>	<b>83.78%</b>

注：对于 2017 年度的毛利率，上述可比公司中：苏州蜗牛为拟上市公司，已经公开披露的财务数据更新至 2017 年 9 月 30 日；电魂网络、吉比特截至本招股说明书签署日尚未公告 2017 年年报，这里选取半年报数据计算、对比。

报告期内，公司综合毛利率不同于同行业可比公司毛利率，主要系公司游戏运营模式、收入确认方法及收入结构与同行业可比公司存在一定差异所致。

公司与同行业可比公司按照游戏运营模式列示的 2016 年度主营业务收入结构及毛利率情况如下：

可比公司	按运营模式分类		
	游戏运营模式	收入占比	毛利率
电魂网络 <sup>90</sup>	自主运营	91.53%	95.36%
	授权运营	6.45%	99.34%
	联合运营	2.02%	41.94%
吉比特	自主运营	25.65%	95.04%
	授权运营	17.49%	98.04%
	联合运营	54.66%	95.66%

<sup>89</sup> 主要对应广东天宸网络科技有限公司、东莞市讯怡电子科技有限公司等与公司存在由公司提供计费系统的合作运营模式的游戏渠道/平台。

<sup>90</sup> 由于电魂网络上市后不再按照游戏运营模式披露毛利率的具体情况，这里使用电魂网络招股说明书中披露的 2016 年上半年数据作为替代。

可比公司	按运营模式分类		
	游戏运营模式	收入占比	毛利率
苏州蜗牛	自主运营（含联合运营） <sup>91</sup>	61.16%	58.51%
	授权运营	20.12%	53.22%
中青宝	自主运营	58.69%	74.29%
	联合运营	28.97%	36.61%
乐元素	合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统	<b>66.86%</b>	<b>92.89%</b>
	合作运营模式-由公司提供计费系统	<b>25.68%</b>	<b>45.55%</b>
	独立运营	<b>4.84%</b>	<b>93.19%</b>
	授权运营	<b>0.64%</b>	<b>81.52%</b>
	代理运营	<b>0.05%</b>	<b>91.67%</b>

公司与同行业可比公司按照游戏运营模式列示的 2015 年度主营业务收入结构及毛利率情况如下：

可比公司	按运营模式分类		
	游戏运营模式	收入占比	毛利率
电魂网络	自主运营	96.89%	95.11%
	授权运营	1.29%	100.00%
	联合运营	1.82%	89.90%
吉比特	自主运营	15.15%	87.92%
	授权运营	75.06%	99.22%
	联合运营	0.91%	8.88% <sup>92</sup>
苏州蜗牛	自主运营（含联合运营）	69.41%	56.47%
	授权运营	13.99%	81.29%
中青宝	自主运营	25.04%	28.73%
	联合运营	48.16%	47.15%
乐元素	合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统	<b>79.29%</b>	<b>91.00%</b>
	合作运营模式-由公司提供计费系统	<b>14.34%</b>	<b>40.72%</b>
	独立运营	<b>3.21%</b>	<b>91.42%</b>
	授权运营	-	-
	代理运营	<b>2.39%</b>	<b>90.21%</b>

根据上述公司公开披露资料，公司在游戏运营模式与收入结构上与同行业公

<sup>91</sup> 根据公开披露文件，苏州蜗牛的自主运营模式及联合运营模式均采用自主运营的收入确认方法，在此处合并列示。

<sup>92</sup> 2016 年开始，吉比特联合运营模式下的收入大幅增长，2015 年收入金额较小，参考性有限。



司存在一定差异，同时在部分成本费用的核算上也存在差异，例如中青宝将满足无形资产确认条件的开发阶段的支出资本化，无形资产摊销费用计入营业成本，而公司将研发费用全部费用化计入管理费用。

具体而言，公司的合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统这一细分模式，与吉比特的联合运营模式相似，均以从游戏渠道/平台取得的游戏分成款作为收入确认的基础，承担的成本主要为游戏运营维护相关的服务器费用及相关人员薪酬，毛利率水平较高。

公司的合作运营模式-由公司提供计费系统这一细分模式，与苏州蜗牛的联合运营模式相似，在收到用户充值款后，均需按照与游戏渠道/平台的合作协议，向游戏渠道/平台支付游戏分成款并作为主营业务成本进行核算，因此毛利率水平较低。

公司的独立运营模式与电魂网络、吉比特的自主运营模式相似，通过自有网站/平台发布游戏后从用户处直接获得充值款并确认收入，不存在游戏分成支出，但需要承担支付渠道手续费、游戏运营维护相关的服务器费用及相关人员薪酬等。

公司的授权模式与电魂网络、吉比特、苏州蜗牛的授权模式相似，主要以从被授权方获得分成款确认营业收入，承担的成本主要为游戏运营维护相关的服务器费用及相关人员薪酬，毛利率水平较高。

公司主要在 2015 年以前存在部分代理运营模式下的游戏运营收入，在该模式下，公司按照收到的分成款确认收入，且仅支付部分运维员工的职工薪酬，毛利率较高。

## **7、毛利率计算的依据和合规性**

报告期内，根据网络游戏行业业务特点及成本费用构成情况，将在合作运营中，由公司提供计费系统的模式下，乐元素向合作渠道支付的游戏分成款在营业成本中分游戏归集；与公司游戏推广相关的支出，如广告费、销售人员薪酬、市场推广费等支出在销售费用中归集；与公司游戏研究开发相关的支出，如研发人员薪酬、研发软件摊销、音乐美术外包等支出在研发费用中分游戏归集；与公司日常组织和管理企业经营等发生的，如行政管理、财务及后勤部门人员薪酬、业

务招待费、中介服务等支出在管理费用中归集。公司建立了健全的成本、费用归集和分配核算体系，严格按照《企业会计准则》的规定进行成本费用的归集和分配，严格按核算规定执行。

## 8、分类型披露毛利金额的构成情况及各类产品毛利金额的占比情况

### ①按游戏类别分类的毛利金额构成及收入金额构成

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
<b>毛利金额构成</b>						
移动网络游戏	170,112.54	98.46%	141,997.67	97.36%	85,452.66	91.87%
网页游戏	2,662.41	1.54%	3,853.28	2.64%	7,558.91	8.13%
<b>毛利总额</b>	<b>172,774.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>145,850.96</b>	<b>100.00%</b>	<b>93,011.57</b>	<b>100.00%</b>
<b>收入金额构成</b>						
移动网络游戏	218,255.13	98.66%	177,101.55	97.66%	101,798.74	91.64%
网页游戏	2,971.70	1.34%	4,237.64	2.34%	9,288.40	8.36%
<b>游戏运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>100.00%</b>	<b>181,339.19</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,087.14</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司按照移动网络游戏/网页游戏分类的毛利金额与收入金额基本配比。

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
<b>毛利金额构成</b>						
休闲类	120,680.43	69.85%	96,803.57	66.37%	65,281.85	70.19%
偶像类	38,443.18	22.25%	30,302.22	20.78%	3,921.37	4.22%
RPG	13,651.33	7.90%	18,745.17	12.85%	23,808.34	25.60%
<b>毛利总额</b>	<b>172,774.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>145,850.96</b>	<b>100.00%</b>	<b>93,011.57</b>	<b>100.00%</b>
<b>收入金额构成</b>						
休闲类	162,738.50	73.56%	126,294.59	69.65%	79,642.27	71.69%
偶像类	40,939.17	18.51%	32,871.19	18.13%	4,720.47	4.25%
RPG	17,549.16	7.93%	22,173.41	12.23%	26,724.40	24.06%
<b>游戏运营收入合计</b>	<b>221,226.83</b>	<b>100.00%</b>	<b>181,339.19</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,087.14</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司按照游戏题材分类的毛利金额与收入金额基本配比。

### ②按运营模式分类的毛利金额构成及收入金额构成

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
<b>毛利金额构成</b>						
合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统	134,026.89	77.57%	114,833.01	78.73%	80,775.92	86.85%
合作运营模式-由公司提供计费系统	29,173.58	16.89%	21,632.27	14.83%	6,537.91	7.03%
独立运营模式	7,956.24	4.60%	8,344.78	5.72%	3,284.59	3.53%
授权运营模式	1,618.23	0.94%	960.29	0.66%	-	-
代理运营模式	-	-	80.61	0.06%	2,413.15	2.59%
<b>游戏运营毛利总额</b>	<b>172,774.94</b>	<b>100.00%</b>	<b>145,850.96</b>	<b>100.00%</b>	<b>93,011.57</b>	<b>100.00%</b>
<b>收入金额构成</b>						
合作运营模式-由游戏渠道/平台提供计费系统	145,137.25	65.61%	123,626.70	68.17%	88,763.01	79.90%
合作运营模式-由公司提供计费系统	65,716.60	29.71%	47,492.20	26.19%	16,056.13	14.45%
独立运营模式	8,542.92	3.86%	8,954.29	4.94%	3,593.01	3.23%
授权运营模式	1,830.06	0.83%	1,178.05	0.65%	-	-
代理运营模式	-	-	87.94	0.05%	2,674.99	2.41%
<b>游戏运营收入总额</b>	<b>221,226.83</b>	<b>100.00%</b>	<b>181,339.19</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,087.14</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司按照运营方式分类的毛利金额与收入金额基本配比。

#### （四）期间费用分析

报告期内，期间费用金额及占营业收入的比例情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	40,161.18	17.74%	31,020.61	16.78%	19,692.04	17.59%
管理费用	39,838.46	17.60%	48,501.98	26.23%	32,021.91	28.61%
财务费用	-1,102.05	-0.49%	-341.51	-0.18%	341.27	0.30%
<b>期间费用合计</b>	<b>78,897.59</b>	<b>34.85%</b>	<b>79,181.08</b>	<b>42.82%</b>	<b>52,055.22</b>	<b>46.50%</b>
<b>营业收入</b>	<b>226,413.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>184,913.72</b>	<b>100.00%</b>	<b>111,944.72</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司期间费用总计占营业收入的比重，从 2015 年度的 46.50%，下降到 2016 年的 42.82% 和 2017 年的 34.85%，主要是受公司营业收入快速增长所致。

公司营业收入 2016 年比 2015 年增长 65.18%，销售费用随之增长了 57.53%；营业收入 2017 年比 2016 年增长 22.44%，销售费用随之增长了 29.47%。伴随着

报告期内公司主打游戏的上线，公司花费的销售费用随收入规模的增长而相应增加。

报告期内，公司管理费用增长较快，一方面随着公司业务规模的增加，公司人员增加和薪酬待遇有所提升，另一方面，也受到公司员工激励的股份支付影响。2015年、2016年和2017年，公司确认在管理费用中的股份支付成本分别为3,668.31万元、12,878.93万元和0万元。扣除股份支付成本，2015年、2016年和2017年公司的管理费用分别为28,353.60万元、35,623.04万元和39,838.46万元。

## 1、销售费用

### （1）销售费用明细分析

报告期内，公司销售费用的具体构成及变动情况如下所示：

单位：万元

项目	2017年度		2016年度		2015年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
广告费	33,894.32	84.40%	25,718.99	82.91%	17,290.91	87.81%
职工薪酬	2,547.72	6.34%	2,199.20	7.09%	1,705.81	8.66%
外包费用	1,376.56	3.43%	1,855.86	5.98%	240.64	1.22%
办公费用	656.89	1.64%	472.35	1.52%	81.02	0.41%
其他	1,685.70	4.20%	774.21	2.50%	373.65	1.90%
<b>合计</b>	<b>40,161.18</b>	<b>100.00%</b>	<b>31,020.61</b>	<b>100.00%</b>	<b>19,692.04</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司销售费用主要为广告费，2015年、2016年和2017年公司广告费用占销售费用的比例分别为87.81%、82.91%和84.40%。随着报告期内公司主打游戏的推出和游戏运营收入的增长，公司为游戏产品的宣传和推广，进行了线上和线下的广告宣传，花费的广告费用也出现增加。

#### ①广告费

报告期内，发行人销售费用主要为广告费。游戏运营中，需要投入宣传推广费用用来推广游戏产品，使得更多的用户可以了解到发行人的游戏，从而增加用户数量，进而获得更多的游戏运营收益。报告期内，随着发行人主要游戏产品《开心消消乐》（移动版）和《Ensemble Stars!》的上线运营，发行人增加投入广告宣传费对游戏产品进行推广。

报告期内，发行人广告费变动情况如下：

项目 (单位：万 元)	2017 年度	2016 年度	2015 年度	变动幅度	变动幅度
	A	B	C	A/B-1	B/C-1
广告费	33,894.32	25,718.99	17,290.91	31.79%	48.74%

由于报告期发行人游戏产品受用户的广泛欢迎，发行人广告费和游戏运营收入均增长。

报告期，发行人的前五大广告服务提供商如下：

2017 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 Cyber Z	非关联方	7,744.31
	株式会社 Cyber Agent	非关联方	
2	聚心（天津）文化传播有限公司	非关联方	5,113.55
3	北京景美广告有限公司	非关联方	2,942.92
4	株式会社 Asatsu DK	非关联方	2,469.68
5	株式会社 Adways	非关联方	1,618.56
2016 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 Cyber Agent	非关联方	6,122.96
	株式会社 Cyber Z	非关联方	
2	株式会社博報堂	非关联方	2,740.76
3	北京真龙广告有限公司	非关联方	1,956.99
4	北京景美广告有限公司	非关联方	1,392.14
5	北京派瑞威行广告有限公司	非关联方	1,229.12
2015 年			
序号	供应商	与发行人关系	采购金额（万元）
1	株式会社 Cyber Z	非关联方	3,338.52
	株式会社 Cyber Agent	非关联方	
2	蓝鲸数位股份有限公司	非关联方	2,918.45
3	上海迈尔广告有限公司	非关联方	1,433.49
4	华视传媒集团有限公司	非关联方	985.58
5	北京真龙广告有限公司	非关联方	906.39

发行人向中国大陆地区及台湾地区主要广告供应商进行广告类采购的具体情况、定价方式、定价公允性情况如下表所示：

广告供应商	代理媒体/投放渠道	定价方式及依据	定价是否公允
北京真龙广告有限公司	腾讯智汇推、新浪扶翼、陌陌等渠道	广告投放单价根据市场情况制定及调整，且因发行人采取预充值方式结算，供应商将根据不同广告投放媒体平台的具体政策给予发行人返点优惠	是
上海迈尔广告有限公司	湖南、江苏、深圳、安徽、东方、山东等卫视广告	发行人购买广告资源的价格依据各卫视制定的具体广告刊例价格确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准；供应商将依据发行人投放情况提供一定的折扣	是
华视传媒集团有限公司	地铁、公交广告	广告投放价格依据具体投放媒体广告的刊例价确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准；供应商将依据发行人投放情况提供一定的赠送或折扣	是
蓝鲸数位股份有限公司	线下（捷运、公交广告）	依据蓝鲸数位实际投放支付的广告费成本加成 5% 确定	是
北京景美广告有限公司	百度 SEM、百度专区等百度渠道广告	根据发行人在指定媒体提交信息被点击的次数及百度排名系统规则约定的点击单价确定，点击单价上限为发行人事先限定的最优点击价格；或根据百度制定的具体推广刊例价确定	是
北京派瑞威行广告有限公司	微信朋友圈广告、微信公众平台广告、网易平台、今日头条、UC 头条等	微信渠道、今日头条：广告投放单价依据投放媒体反馈的投放价格制定，供应商将根据发行人储值账户实际消耗情况给予返点优惠；网易平台：网易新闻客户端信息流广告费以固定 CPC 方式结算	是
聚心（天津）文化传播有限公司	湖南、浙江、江苏、东方、安徽等卫视广告以及 CCTV-6 等	发行人购买广告资源的价格依据各卫视制定的具体广告刊例价格确定，以双方盖章确认的排期订单价格为准。	是

发行人在日本地区主要向当地知名的广告供应商进行广告类采购。其中：株式会社博報堂<sup>93</sup>与株式会社 Asatsu DK<sup>94</sup>同属日本三大广告公司，发行人向上述公司采购广告服务的价格由双方基于市场价格定价，交易价格公允。株式会社博報堂系日本上市广告公司博報堂 DY Holdings 集团全资子公司；株式会社 Cyber Agent<sup>95</sup>系日本从事互联网广告代理业务及传媒、游戏制作业务的知名公司，株式会社 Cyber Z 为其全资子公司；株式会社 Adways、株式会社 Asatsu DK 也均系日本上市广告公司。发行人向株式会社博報堂、株式会社 Cyber Agent、株式会社 Cyber Z、株式会社 Adways 及株式会社 Asatsu DK 采购广告服务的价格均由

<sup>93</sup> 株式会社博報堂：隶属日本三大广告公司，其母公司博報堂 DY Holdings 集团已于东京证券交易所上市，证券代码：2433。

<sup>94</sup> 株式会社 Asatsu DK：系日本三大广告公司之一，系日本首家上市的广告公司，系国际三大传播集团 WPP 成员。

<sup>95</sup> 株式会社 Cyber Agent：成立于 1998 年，互联网广告代理业务收入在公司整体业务收入占比过半，其营业收入位居日本广告公司首位，已于东京证券交易所上市，证券代码：4751

双方参照市场价格确定，报告期内价格基本稳定，且与上述公司提供予其他客户的价格不存在重大差异，定价公允。

## ②外包费用

报告期内，销售费用中的外包费明细项主要系发行人为进行推广而采购的与制作宣传广告相关的动画制作和音乐制作服务费。主要供应商如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
E-Guardian 东北株式会社	323.24	23.48%	278.79	15.02%	204.32	84.91%
株式会社电通	276.57	20.09%	-	-	-	-
株式会社博報堂	243.05	17.66%	730.87	39.38%	-	-
Marza Animation Planet 株式会社	224.83	16.33%	-	-	-	-
株式会社 AsatsuDK	133.48	9.70%	397.66	21.43%	-	-
其他	175.39	12.74%	448.54	24.17%	36.32	15.09%
<b>销售费用—外包费合计</b>	<b>1,376.56</b>	<b>100.00%</b>	<b>1,855.86</b>	<b>100%</b>	<b>240.64</b>	<b>100%</b>
<b>营业收入</b>	<b>226,413.46</b>		<b>184,913.72</b>		<b>111,944.72</b>	
<b>占比</b>	<b>0.61%</b>		<b>1.00%</b>		<b>0.21%</b>	

发行人销售费用中的外包费主要供应商均为日本企业。发行人日本子公司为在日本当地宣传推广自己的游戏产品，采购了与制作宣传广告相关的动画制作和音乐制作服务。报告期内，发行人日本子公司向上述主要日本外包供应商采购的主要内容如下：

销售费用中的外包商	采购内容
Marza Animation Planet 株式会社	动画及音乐制作
E-Guardian 东北株式会社	用户支持服务的业务委托
株式会社博報堂	动画及音乐制作
株式会社 AsatsuDK	动画及音乐制作
株式会社电通	动画制作及活动运营

日本对提供音乐制作、动画制作的企业，无特殊资质限制要求。

发行人的销售费用-外包费占营业收入的比重非常小，主要是日本子公司为制作宣传推广材料，外包购买动画和音乐制作服务。发行人销售费用-外包费在2016年和2017年较2015年多，是由于发行人日本子公司主要游戏《Ensemble Stars!》在2015年推出后，在2016年和2017年均结合周年活动，进行了一定的

推广活动，使得广告制作的外包费用增长。

由于日本市场提供动画制作、音乐制作的供应商数量充足，发行人选择优秀供应商的选择面较大，发行人结合广告的推广合作伙伴，选择合适的供应商提供外包服务，因此销售费用中的外包提供商存在一定变动。

## （2）公司销售费用率与同行业可比公司的比较

可比公司	2017 年度	2016 年度	2015 年度
电魂网络	17.75%	11.42%	14.20%
游族网络	7.45%	7.24%	7.15%
昆仑万维	22.22%	26.35%	38.13%
吉比特	12.23%	12.44%	8.64%
平均值	<b>14.91%</b>	<b>14.36%</b>	<b>17.03%</b>
平均值（剔除游族网络）	<b>17.40%</b>	<b>16.74%</b>	<b>20.32%</b>
乐元素	<b>17.74%</b>	<b>16.78%</b>	<b>17.59%</b>

注：截至本招股说明书签署日，上述可比公司尚未公告 2017 年年报，这里选取半年报数据计算、对比。

报告期内，公司销售费用主要为广告费用，2015 年、2016 年和 2017 年公司销售费用率分别为 17.59%、16.78%和 17.74%。

公司销售费用率比同行业可比上市公司平均值略高。可比公司中，由于游族网络将推广广告费用放入营业成本，使得游族网络销售费用率较低。剔除游族网络后，公司报告期内销售费用率与平均值基本相当。

## （3）销售费用变化与销售的匹配情况

报告期内，发行人销售费用、营业收入的变动情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度	变动幅度	变动幅度
	A	B	C	A/B-1	B/C-1
销售费用	40,161.18	31,020.61	19,692.04	29.47%	57.53%
营业收入	226,413.46	184,913.72	111,944.72	22.44%	65.18%

报告期内，由于发行人主要游戏产品上线运营，导致收入快速增长，相应的销售费用也增长。

报告期内，发行人的销售费用主要为广告费。销售费用分类情况如下：

单位：万元



项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
广告费	33,894.32	84.40%	25,718.99	82.91%	17,290.91	87.81%
职工薪酬	2,547.72	6.34%	2,199.20	7.09%	1,705.81	8.66%
外包费用	1,376.56	3.43%	1,855.86	5.98%	240.64	1.22%
办公费用	656.89	1.64%	472.35	1.52%	81.02	0.41%
其他	1,685.70	4.20%	774.21	2.50%	373.65	1.90%
<b>合计</b>	<b>40,161.18</b>	<b>100.00%</b>	<b>31,020.61</b>	<b>100.00%</b>	<b>19,692.04</b>	<b>100.00%</b>

报告期内销售费用占营业收入的比重情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	40,161.18	17.74%	31,020.61	16.78%	19,692.04	17.59%
营业收入	226,413.46	100.00%	184,913.72	100.00%	111,944.72	100.00%

报告期内，销售费用占营业收入的比重基本稳定。

## 2、管理费用

### （1）管理费用明细分析

报告期内，公司的管理费用的构成及变动情形如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度		2015 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
研发费用（含研发人员薪酬， 以及与研发相关的外包费用、 折旧摊销）	16,270.71	40.84%	17,372.47	35.82%	13,510.83	42.19%
职工薪酬	11,800.56	29.62%	9,488.22	19.56%	8,030.09	25.08%
股份支付	-	0.00%	12,878.93	26.55%	3,668.31	11.46%
专业服务费	4,354.02	10.93%	2,627.50	5.42%	1,780.38	5.56%
房租和物业费	3,237.00	8.13%	2,764.31	5.70%	2,350.88	7.34%
办公费	1,168.43	2.93%	966.90	1.99%	863.79	2.70%
折旧与摊销	530.77	1.33%	468.30	0.97%	470.22	1.47%
差旅费	742.89	1.86%	423.58	0.87%	467.58	1.46%
招聘费	420.30	1.05%	231.60	0.48%	278.86	0.87%
其他	1,313.79	3.30%	1,280.16	2.64%	600.98	1.88%
<b>合计</b>	<b>39,838.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>48,501.98</b>	<b>100.00%</b>	<b>32,021.91</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司的管理费用以研发费用、职工薪酬、股份支付费用、专业服

务费、房租和物业费为主。公司管理费用在 2016 年度增长较大，主要是因为 2016 年度确认了较多的股份支付成本所致。

报告期内，公司研发费用投入较高。游戏上线后，持续的迭代更新要求公司保持较高的研发人力和资源投入，以支持公司业务的发展，满足用户对公司游戏不断提高的游戏体验需求。自主研发能力是游戏公司的核心竞争力，公司在休闲益智游戏领域具有领先优势，在激烈的行业竞争中，公司为实现持续发展，将保持较高的研发投入水平，巩固自己的竞争优势。

报告期内，随着公司业务规模在报告期内的快速增长，公司人员及相应的薪酬支出也出现增长。

报告期内，公司在 2015 年和 2016 年分别确认了股份支付成本 3,668.31 万元、12,878.93 万元。2016 年公司解除红筹架构，将之前设置的员工激励期权计划进行了调整和加速行权，导致 2016 年股份支付成本增加较快。

专业服务费主要为公司聘请专业中介机构为公司进行服务的费用，由于公司规模增加，相应专业机构服务费用金额也有所增加。

随着报告期内公司业务规模的增加，公司租赁的办公场所也相应增加，导致房屋租赁费用的提高。

#### ①研发费用（含研发人员薪酬，以及与研发相关的外包费用、折旧摊销）

报告期内，发行人的研发费用主要由游戏研发人员的职工薪酬和游戏开发相关的外包费用构成。发行人的研发费用构成及占营业收入的比例如下表所示：

单位：万元

项目	2017 年	2016 年	2015 年
<b>研发费用构成</b>			
职工薪酬相关	12,932.13	12,249.90	10,391.61
外包费用	1,973.90	4,150.91	2,597.52
折旧和摊销	589.63	283.20	152.20
差旅费	267.79	261.89	142.46
服务器租赁费用	46.25	21.76	15.12
办公费	217.80	211.53	44.52
其他	243.21	193.28	167.40
<b>研发费用合计（万元）</b>	<b>16,270.71</b>	<b>17,372.47</b>	<b>13,510.83</b>
<b>营业收入（万元）</b>	<b>226,413.46</b>	<b>184,913.72</b>	<b>111,944.72</b>

项目	2017年	2016年	2015年
研发费用占营业收入比例	7.19%	9.39%	12.07%

研发费用中的职工薪酬情况如下：

项目	2017年	2016年	2015年
研发人员期间月末平均人数	251	266	268
研发费用人工成本（万元）	12,932.13	12,249.90	10,391.61
其中：研发费用人工成本计入管理费用金额（万元）	12,932.13	12,249.90	10,391.61
其中：研发费用人工成本资本化金额（万元）	-	-	-
期间人均薪酬（万元）	51.52	46.05	38.77

注：为更加准确的计算研发人员人均薪酬，故采用期间各月末的平均人数计算

## ②内部研发项目支出

### A. 报告期内公司内部研发项目支出的金额

2015年度、2016年度及2017年度，发行人内部研发项目支出的金额分别为13,510.83万元、17,372.47万元和16,270.71万元。

B. 发行人的研发管理流程、研发支出核算及区分研究阶段、开发阶段的标志事件及符合开发支出资本化条件的判断标准

根据《企业会计准则第6号-无形资产》的规定，企业内部研究开发项目的支出，应当区分研究阶段支出与开发阶段支出。研究是指为获取并理解新的科学或技术知识而进行的独创性的有计划调查；开发是指在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等。企业内部研究开发项目研究阶段的支出，应当于发生时计入当期损益。企业内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能确认为无形资产：（一）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；（二）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；（三）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，应当证明其有用性；（四）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；（五）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。根据《企业会计准则讲解2010》对上述规定的解读，判断满足资本化条件需要企业有相关资料和文件予以支持。

针对游戏研发的特点，发行人认为游戏项目研发的开发阶段时间较短，且游戏项目上线后未来的表现具有一定的不确定性。因此，发行人对于游戏研发产生的研发费用不进行资本化，于发生时全部计入当期损益。

### C. 报告期内公司研发费用占销售收入的比例

2015 年度、2016 年度及 2017 年度，发行人研发费用占销售收入的比例分别为 12.07%、9.39%和 7.19%。

#### (2) 公司管理费用率与同行业可比公司的比较情况如下：

可比公司	2017 年度	2016 年度	2015 年度
电魂网络	37.53%	32.09%	32.53%
游族网络	15.96%	17.43%	21.16%
昆仑万维	16.30%	18.29%	12.90%
吉比特	21.19%	21.21%	26.16%
平均值	<b>22.75%</b>	<b>22.26%</b>	<b>23.19%</b>
乐元素	<b>17.60%</b>	<b>26.23%</b>	<b>28.61%</b>
乐元素（剔除股份支付影响）	<b>17.60%</b>	<b>19.26%</b>	<b>25.33%</b>

注：截至本招股说明书签署日，上述可比公司尚未公告 2017 年年报，这里选取半年报数据计算、对比。

报告期内，公司管理费用率呈下降趋势。由于公司目前在运营的主力游戏《开心消消乐》（移动版）、《Ensemble Stars!》报告期内陆续上线并取得了较好的运营业绩，虽然管理费用在报告期为增加状态，但收入的较快增长，使得管理费用率成下降趋势。

#### (3) 股份支付的会计处理情况

此外，发行人于报告期内股份支付的会计处理情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
股份支付费用	-	12,878.93	3,668.31

历史上，发行人曾主要以股票期权和受限制股份的形式进行了人员激励。

##### ①股票期权

2010 年 10 月，由红筹架构下的发行人当时的母公司乐元素控股，实施了一项股份期权授予计划（以下称“2010 年股权激励计划”），该计划授予的股份期权

为乐元素控股的股份，符合授予条件的人士包括管理人员以及其他职工。

自 2010 年 12 月 30 日至 2016 年 3 月 31 日，乐元素控股分十批次，共授予了 11,265,759 股股票期权给发行人高管和员工。股票期权发放时间、评估公允价值及解锁期间等信息列示如下：

批次	发放时间	发放股数	每期权评估公允价值 (美元)	解锁期间
1	2010/12/30	2,763,198	0.20	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
2	2011/2/28	638,889	0.31	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
	2011/4/1	127,778	0.31	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
3	2012/1/1	962,016	0.47	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
4	2012/1/1	191,525	0.43	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
	2012/3/1	244,986	0.42	行权期 3 年：自授予日 1 年半后 50%，之后每月 1/36
	2012/6/1	346,000	0.50	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
	2012/7/1	40,000	0.50	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
5	2013/1/1	35,000	0.58	行权期 3 年：自授予日 1 年半后 50%，之后每月 1/36
	2013/1/1	578,943	0.61	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
6	2014/1/1	571,637	1.61	行权期 3 年：自授予日 1 年半后 50%，之后每月 1/36
7	2014/6/1	1,888,660	2.26	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
	2014/6/1	170,567	2.13	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
8	2014/12/31	907,836	3.52	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
9	2015/3/31	1,240,789	3.73	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
10	2015/9/30	557,935	5.89	行权期 4 年：自授予日 2 年后 50%，之后每月 1/48
发放数量合计		<b>11,265,759</b>	-	-

发行人按照权益结算的股份支付对于上述股权激励计划进行会计处理，根据被授予股票期权的员工所属的发行人体系具体公司，将相关期权费用计入对应公司。

授予的以权益结算的股份期权于授予日的公允价值，采用二项式期权定价模型，结合授予股份期权的条款和条件，进行估值。发行人聘请了专业评估机构对历次授予时点的期权公允价值进行了评估，该评估结果经过发行人申报会计师企业价值评估团队和金融工具评估团队的复核。

在具体计算股份支付时，按照授予日的期权评估价，乘以授予期权的数量得出总体金额，并考虑等待期内的员工离职估计比率，在等待期中进行分摊，确认相关费用。

2016年发行人进行架构调整，拆除红筹架构。乐元素控股通过股东会决议，对于前期授予的股票期权进行了相应处理，其中，对于部分股票期权进行了股份回购；对于另一部分股票期权进行了置换，通过设立员工持股平台对发行人增资持股。

A. 对于股份回购的部分，乐元素控股与相关员工签署了期权取消确认函。发行人对于相关股票期权按照授予日的公允价值，尚未摊销的股份支付费用确认了加速行权，并计入了发行人体系内相关公司的费用。

B. 对于股份置换的部分，乐元素控股与相关员工签署了期权取消确认函，同时相关员工出资成立持股平台公司向发行人增资。增资后，相关员工通过股份置换间接持有发行人股份的比例，与假设行权后持有乐元素控股的比例一致。进行股份置换的员工分别通过员工持股平台天津澎宸、天津澎灏、天津冠铄、天津铄凯和天津澎昱，于2016年通过增资发行人的方式完成了置换。

置换后的新权益工具没有行权期，因此所有费用会于替换日予以确认。发行人比较了该权益工具的公允价值与原权益工具在替换日2016年3月31日经评估的公允价值。由于新权益工具价值高于原权益工具，除确认原股票期权按照授予日的公允价值尚未摊销的部分外，新权益工具高出的部分也同时于替换日确认费用。新权益工具的价值参照2016年发行人拆除红筹架构，境内投资人如华泰瑞麟基金、天津乐峰等对发行人增资时的发行人估值确定。

根据《企业会计准则讲解》第十二章股份支付第五条（三），如果企业在等待期内取消了所授予的权益工具或结算了所授予的权益工具（因未满足可行权条件而被取消的除外），企业应当：

A.将取消或结算作为加速可行权处理，立即确认原本应在剩余等待期内确认的金额。

B.在取消或结算时支付给职工的所有款项均应作为权益的回购处理，回购支付的金额高于该权益工具在回购日公允价值的部分，计入当期费用。

C.如果向职工授予新的权益工具，并在新权益工具授予日认定所授予的新权益工具是用于替代被取消的权益工具的，企业应以处理原权益工具条款和条件修改相同的方式，对所授予的替代权益工具进行处理。权益工具公允价值的增加是指，在替代权益工具的授予日，替代权益工具公允价值与被取消的权益工具净公允价值之间的差额。被取消的权益工具净公允价值是指，其在取消前立即计量的公允价值减去因取消原权益工具而作为权益回购支付给职工的款项，如果企业未将新授予的权益工具认定为替代权益工具，则应将其作为一项新授予的股份支付进行处理。

发行人上述对原股票期权进行股份回购和股份置换的会计处理，符合企业会计准则的要求。

## ②受限制股份

历史上存在如下限制性股票的授予：

2011年5月，乐元素控股授予发行人的一位管理人员若干限制性股票，按照限制性股票行权安排，只要被授予者持续成为发行人公司的雇员，则该限制性股权应当根据下面的时间表被行权且自回购权中释放：在生效日之后的第二个周年日，百分之五十的该限制性股权应当从回购权中解除，并因此成为已行权股权而当不再被认为是限制性股权；余下的部分应当在接下来的二十四个月内，按月平均分期获得行权。

2012年5月，乐元素控股授予发行人两位管理人员若干限制性股票，按照限制性股票行权安排，只要被授予者持续成为发行人的雇员，则该限制性股权应当根据下面的时间表被行权且自回购权中释放：在生效日之后的第一个周年日，百分之二十五的该限制性股权应当从回购权中解除，并因此成为已行权股权而当不再被认为是限制性股权；余下的部分应当在接下来的三十六个月内，按月平均分期获得行权。

限制性股票的估值：

发放时间	受限制股份数量	全部受限制股份评估公允价值	摊销方法
2011年5月	127,778	40,888.96 美元	第一年摊销 50%，余下的部分应当在接下来的 24 个月内，按月平均摊销
2012年5月	3,621,138	3,331,446.96 美元	第一年摊销 25%，余下的部分应当在接下来的 36 个月内，按月平均摊销

发行人在授予时点聘请了专业评估机构对限制性股票的公允价值进行了评估，该评估结果已经过申报会计师企业价值评估团队和金融工具评估团队的复核。

报告期，发行在外的限制性股票数量变动如下：

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
年初	-	50,284	184,302
作废	-	-	-
行权	-	50,284	134,018
年末	-	-	50,284

发行人依据受限制股份的评估价值，对于上述限制性股票进行股份支付的会计处理，将相关期权费用计入管理费用。

### ③其他股份支付事项

2016 年，发行人创始人及高管持股平台天津乐清，经发行人董事会批准，以低于公允价值的价格对发行人增资。发行人参照 2016 年发行人拆除红筹架构，境内投资人如华泰瑞麟基金、天津乐峰等，与天津乐清同时增资发行人时的估值，确认公允价，并计算股份支付费用，计入管理费用中。

2016 年拆除红筹架构后，发行人的子公司乐元素控股，经其董事会批准，对一名员工进行了股权激励，授予的子公司乐元素控股股权经评估的价值作为公允值，超出该员工支付的部分计算股份支付费用，计入管理费用中。

综上所述，发行人的会计处理符合《企业会计准则》的规定。

### 3、财务费用

报告期内，公司财务费用的构成及变动情形如下：



单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
利息收入	-1,121.75	-698.05	-49.56
利息费用	-	18.57	-
金融机构手续费	52.73	63.24	23.58
汇兑损益	-33.03	274.74	367.25
合计	<b>-1,102.05</b>	<b>-341.51</b>	<b>341.27</b>

2015 年、2016 年和 2017 年，公司财务费用占营业收入的比例分别为 0.30%、-0.18%和-0.49%。报告期内公司财务费用金额较少，主要为公司存款产生的利息收入和汇兑损益。

## （五）利润表其他项目分析

### 1、资产减值损失

报告期内，公司资产减值损失变动情形如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
应收账款坏账损失	-318.05	261.79	17.26
长期股权投资减值损失	-	-	745.00
合计	<b>-318.05</b>	<b>261.79</b>	<b>762.26</b>

报告期内，公司的资产减值损失主要为按照账期计提的应收账款坏账准备。公司资产减值损失金额较小，对经营成果的影响较小。

2015 年的长期股权投资减值，为对公司投资的北京应龙互动科技有限公司 14.9%股权的减值。由于北京应龙互动科技有限公司经营不善，公司于 2015 年全额计提了该笔投资的减值准备。

2017 年，公司存在应收账款坏账转回，主要系公司 2017 年回款情况良好，应收账款余额下降所致。

### 2、投资收益

报告期内，公司投资收益构成及变动情形如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
权益法核算的长期股权投资收益	-62.56	-59.64	-

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
短期理财产品的投资收益	342.04	13.61	189.32
<b>合计</b>	<b>279.48</b>	<b>-46.03</b>	<b>189.32</b>

报告期内，公司的投资收益主要为公司进行现金管理，购买短期银行理财产品产生的收益，金额较小，对经营成果影响较小。

权益法核算的长期股权投资损益，系公司 2016 年投资 600 万元人民币，取得 7.5% 股权的北京火翼科技有限公司所产生。公司对该投资使用权益法进行核算，于 2016 年度和 2017 年分别计提损失 59.64 万元和 62.56 万元。

### 3、营业外收支

报告期内公司营业外收入和营业外支出的构成情况如下：

单位：万元

科目	项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
营业外收入	政府补助	-	943.40	1,185.42
	诉讼赔款	132.00	88.00	-
	其他	60.66	73.94	0.27
	<b>合计</b>	<b>192.66</b>	<b>1,105.34</b>	<b>1,185.69</b>
营业外支出	滞纳金	0.01	0.75	0.32
	公益性捐赠支出	55.00	20.00	6.00
	其他	7.94	3.42	13.10
	<b>合计</b>	<b>62.95</b>	<b>24.17</b>	<b>19.42</b>

注 1：根据 2017 年 6 月 12 日起施行的《企业会计准则第 16 号——政府补助》，公司对 2017 年 1 月 1 日起收到的与企业日常活动相关的政府补助，按照经济业务的实质计入其他收益。

注 2：根据财政部 2017 年 12 月 25 日发布的《关于修订印发一般企业财务报表格式的通知》，新增“资产处置收益”行项目，非流动资产处置损失不再于营业外支出中反映。

报告期内，公司营业外收入占营业收入的比例分别为 1.06%、0.60% 和 0.09%，营业外收入金额较小，对公司经营成果影响较小。公司营业外收入主要为政府补助，情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
《关于促进中关村科技园区石景山园产业集聚和企业发展的办法》	-	943.40	150.00
《财政部、国家税务总局关于软件产品增值税政策的通知》(财税〔2011〕100号)等规定	-	-	1,035.42

报告期内，公司营业外支出的金额很小。

#### 4、其他收益

根据 2017 年 6 月 12 日起施行的《企业会计准则第 16 号——政府补助》，公司对 2017 年 1 月 1 日起收到的与企业日常活动相关的政府补助，按照经济业务的实质计入其他收益。

根据中关村科技园区石景山园管理委员会《石景山关于促进中关村石景山园高端产业集聚发展的办法》及《关于兑现 2016 年度规模企业技术改造和技术创新政策》，公司于 2017 年 6 月收到中关村石景山管理委员会的 2016 年的税收补贴款人民币 13,819,000.00 元，计入其他收益。

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
政府补助	1,381.90	-	-
合计	<b>1,381.90</b>	-	-

#### （六）主要税项分析

##### 1、税金及附加

报告期内，公司税金及附加的构成情况如下表：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
城建税	372.23	323.82	322.76
教育费附加	265.88	231.23	230.54
印花税	103.62	157.34	-
文化事业建设费	136.50	-	-
其他	30.23	0.44	-
合计	<b>908.45</b>	<b>712.83</b>	<b>553.30</b>

2015 年、2016 年和 2017 年，公司税金及附加占同期营业收入的比重，分别为 0.49%、0.39%和 0.40%。公司税金及附加金额较小，占营业收入的比重基本稳定。

##### 2、所得税费用

报告期内，公司所得税费用的情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
当期所得税费用	18,698.28	20,707.59	10,703.82
递延所得税费用	2,624.16	-2,951.27	-2,485.46
<b>合计</b>	<b>21,322.44</b>	<b>17,756.32</b>	<b>8,218.35</b>

公司所得税费用与利润总额的关系如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
利润总额	97,852.27	69,452.15	41,766.80
按法定税率计算的所得税费用(25%)	24,463.07	17,363.04	10,441.70
某些子公司适用不同税率的影响	2,495.07	2,544.86	1,199.41
所得税优惠的影响	-6,888.29	-6,381.44	-4,638.15
不可抵扣的费用	606.09	2,449.61	722.48
递延所得税资产税率变化的影响	331.73	328.18	19.70
利用以前年度可抵扣亏损	-25.63	-	-
当期未确认由税务亏损和可抵扣暂时性差异产生的递延所得税资产	497.57	788.93	473.22
研发费用加计扣除	-487.12	-	-
境外公司代扣代缴股利支付的所得税	329.96	663.16	-
<b>合计</b>	<b>21,322.44</b>	<b>17,756.32</b>	<b>8,218.35</b>

报告期内，公司税收优惠详见本招股说明书“第十节 财务会计信息/四、主要税收政策、缴纳的主要税种及税率/（二）境内公司税收优惠及批文”。

### （七）非经常性损益分析

报告期内，非经常性损益的情况如下：

单位：元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
非流动资产处置损益	-161,877.54	-1,908,260.09	-4,088.06
计入当期损益的政府补助	13,819,000.00	9,434,000.00	11,854,207.85
理财产品投资收益	3,420,373.47	136,111.11	1,893,195.58
集团重组*	-	-43,620,169.50	-4,538,872.32
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	1,297,106.83	1,589,493.43	-38,010.00
非经营性损益项目合计	18,374,602.77	-34,368,825.05	9,166,433.05
减：所得税影响数	2,733,760.31	820,376.37	1,713,163.17
减：少数股东权益影响数（税后）	-453.2	-	-
非经常性损益影响净额	15,641,295.65	-35,189,201.42	7,453,269.88

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
归属于母公司股东的净利润	764,644,780.83	516,958,288.65	335,484,456.91
非经常性损益占归母净利润的比重	2.05%	-6.81%	2.22%

注：集团重组系 2015 年度、2016 年度中集团重组前除发行人母公司、天津乐爱豆、天津乐浣、上海乐擎及 Happy Fan Limited 以外的各公司确认在合并财务报表中的净损益。

报告期内，公司非经常性损益占净利润的比例较低，主要是由政府补助及集团重组原因产生的，对公司的经营不构成重大影响。

报告期内，公司政府补助产生的非经常性损益情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
《关于促进中关村科技园区石景山园产业集聚和企业发展的办法》	-	943.40	150.00
《财政部、国家税务总局关于软件产品增值税政策的通知》（财税〔2011〕100 号）等规定	-	-	1,035.42
《石景山关于促进中关村石景山园高端产业集聚发展的办法》及《关于兑现 2016 年度规模企业技术改造和技术创新政策》	1,381.90		

根据 2017 年 6 月 12 日起施行的《企业会计准则第 16 号——政府补助》，公司对 2017 年 1 月 1 日起收到的与企业日常活动相关的政府补助，按照经济业务的实质计入其他收益。依据《石景山关于促进中关村石景山园高端产业集聚发展的办法》及《关于兑现 2016 年度规模企业技术改造和技术创新政策》，公司于 2017 年 6 月收到的中关村石景山管理委员会的税收补贴款 1,381.90 万元，公司将其计入其他收益。

### 三、现金流量分析

报告期内，公司现金流量总体情形如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
经营活动产生的现金流量净额	63,321.67	74,436.10	39,991.93
投资活动产生的现金流量净额	36,571.63	-43,803.84	-3,925.03
筹资活动产生的现金流量净额	-12,999.68	-19,690.18	1,613.89
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-752.57	885.62	885.41
现金及现金等价物净增加额	86,141.05	11,827.69	38,566.20

### （一）经营活动现金流量变动情况

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
经营活动产生的现金流量净额	63,321.67	74,436.10	39,991.93
净利润	76,529.82	51,695.83	33,548.45
经营活动产生的现金流量净额/净利润	82.74%	143.99%	119.21%

2015 年、2016 年和 2017 年，公司经营活动产生的现金流净额占当期净利润的比重，分别为 119.21%、143.99%和 82.74%。

公司主要运营网络游戏（包括移动网络游戏和少量的网页游戏）。用户可购买游戏内虚拟货币获得在线游戏物品及高级功能（通常被称为虚拟道具），以增强其畅玩游戏的体验。公司在出售游戏内虚拟货币时不确认收入，虚拟货币用于购买游戏内的虚拟道具。公司游戏内的虚拟道具分为即时型道具和永久型道具两种类型；对于即时型道具，在付费用户使用道具时确认收入；对于永久型道具，按照付费用户的用户生命周期进行分摊确认收入。因为公司确认递延收益，导致公司存在经营活动收到的游戏分成流水超过公司当年确认的经营收入的可能，从而导致公司经营活动产生的现金流净额超过当年净利润。另一方面，公司在 2015 年、2016 年确认了一定金额的股份支付费用，也降低了当年的净利润。

公司经营活动产生的现金流量净额与净利润相当，公司保持了良好的经营收现能力。

### （二）投资活动产生的现金流量净额

单位：万元

项目	2017 年度	2016 年度	2015 年度
收回投资所收到的现金	127,848.01	24,317.75	24,189.32
处置固定资产、无形资产和其他长期资产所收回的现金	12.83	77.44	18.04
<b>投资活动现金流入小计</b>	<b>127,860.84</b>	<b>24,395.19</b>	<b>24,207.36</b>
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	3,899.49	1,461.04	1,387.39
投资支付的现金	87,389.72	65,000.00	26,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	1,737.99	745.00
<b>投资活动现金流出小计</b>	<b>91,289.21</b>	<b>68,199.03</b>	<b>28,132.39</b>
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>36,571.63</b>	<b>-43,803.84</b>	<b>-3,925.03</b>

报告期内，公司投资活动的现金流入和流出，主要为“收回投资所收到的现

金”和“投资支付的现金”，均为公司购买和赎回银行理财产品和3个月以上定期存款产生的现金流。报告期内，公司主营业务收现情况良好，在满足正常业务需要的前提下进行现金管理，公司所投资的产品均为保本、流动性好的品种，因此报告期内，“收回投资所收到的现金”和“投资支付的现金”两项投资活动现金流量金额较大。

### （三）筹资活动产生的现金流量净额

报告期内，公司筹资活动产生的现金流量变动具体情况及原因如下：

单位：万元

项目	2017年度	2016年度	2015年度
吸收投资收到的现金	-	138,216.15	990.00
取得借款所收到的现金	-	1,479.24	-
收到其他与筹资活动有关的现金	1,712.78	3,747.51	960.45
<b>筹资活动现金流入小计</b>	<b>1,712.78</b>	<b>143,442.90</b>	<b>1,950.45</b>
偿还债务支付的现金	-	1,497.80	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	1,706.98	18,293.02	-
支付其他与筹资活动有关的现金	13,005.49	143,342.26	336.57
<b>筹资活动现金流出小计</b>	<b>14,712.47</b>	<b>163,133.09</b>	<b>336.57</b>
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-12,999.68</b>	<b>-19,690.18</b>	<b>1,613.89</b>

报告期内，公司筹资活动收到现金，主要为吸收投资收到的投资款。公司在2016年定向分配现金股利20,000万元，并于2016年度及2017年度分别支付了18,293.02万元和1,706.98万元，列示于“分配股利、利润或偿付利息支付的现金”。公司2016支付的其他与筹资活动有关的现金中的141,946.38万元及2017年支付的13,005.49万元为公司为拆除红筹架构进行集团重组支付的对价。

## 四、资本性支出分析

2015年、2016年和2017年，公司购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金分别为1,387.39万元、1,461.04万元和3,899.49万元。

截至本招股说明书签署日，在未来期间，除本次发行募集资金有关投资外，公司无可预见的重大资本性支出计划。具体投资计划及影响详见“第十三节 募集资金运用”部分。

## 五、对发行人财务状况与盈利能力有重大影响的因素分析

### （一）财务状况未来趋势的分析

发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，移动网络游戏产品及服务为发行人的主要产品及服务。公司具备移动网络游戏行业普遍的“轻资产、高现金储备”的特点。报告期内，公司流动资产占总资产的比例较高，资产负债率较低，资产结构合理，经营现金流较好，整体偿债能力较强。

本次发行募集资金到位后，公司的资产规模、资本实力将大幅度提升，随着募集资金投资项目的逐步实施，公司的游戏产品数量、种类、品质及整体游戏研发、运营能力将有明显的提升。

### （二）盈利能力的未来趋势

#### 1、中国、日本游戏市场规模全球领先，移动网络游戏细分市场前景良好

Newzoo 数据显示，2016 年，中国、日本分别系亚洲最大的两个游戏市场，并且分别为全球第 1 大、第 3 大游戏市场，占据全球市场份额的 24.5%及 12.4%。

（1）中国移动网络游戏市场持续高速发展，现已成为规模最大、增速最快的细分市场

根据 GPC、CNG、IDC 发布的统计数据：2014 年、2015 年、2016 年及 2017 年，中国网络游戏市场规模分别为 1,144.8 亿元、1,407.0 亿元、1,655.7 亿元及 2036.1 亿元，市场规模持续增长。其中，受益于移动支付手段便捷性的不断提高、手机等移动终端的普及率的不断提升和功能的持续完善，移动网络游戏增速尤为迅猛：2014 年、2015 年、2016 年及 2017 年，移动网络市场规模分别达到 274.9 亿元、514.6 亿元、819.2 亿元及 1,161.2 亿元。2012 年至 2017 年，中国移动网络游戏市场规模数据如下所示：



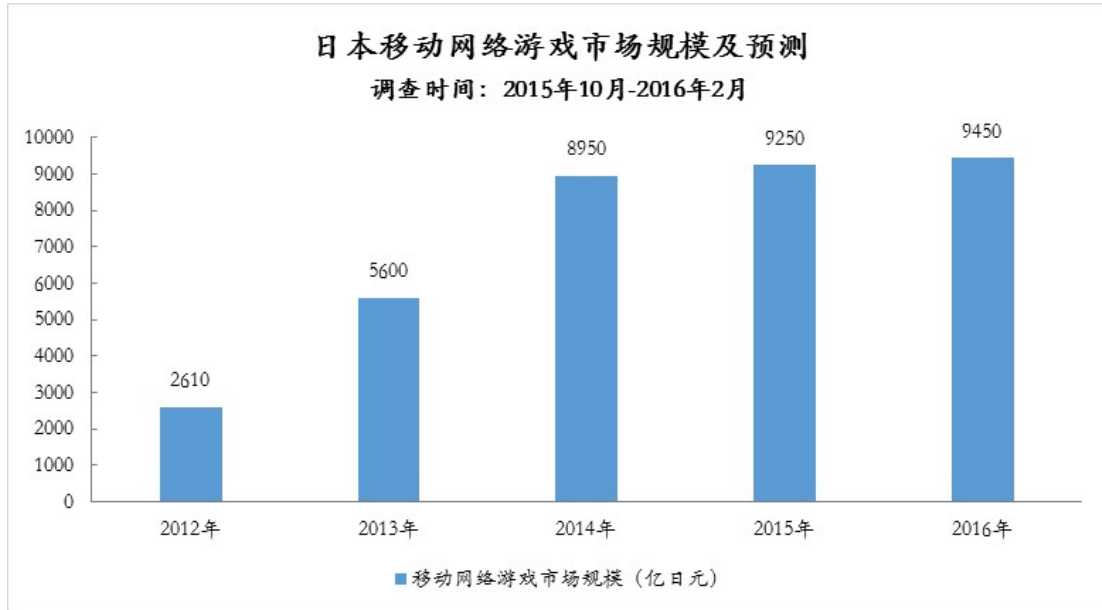


数据来源：GPC、CNG、IDC《2017年中国游戏产业报告》

游戏类型的不断丰富、移动网络游戏门槛的降低、智能手机等移动终端的普及、移动终端功能的不断完善和网络等基础设施的优化推动了了移动网络游戏用户的持续增长。2017年，中国移动网络游戏用户数达到5.54亿，同比增长4.9%。在各细分市场中，移动网络游戏已成为规模最大的细分市场。

## （2）日本移动网络游戏市场规模较大且持续增长

根据GPC及CNG统计数据，日本移动网络游戏市场收入规模较大，且保持逐年增长：2014年、2015年、2016年，日本移动网络游戏市场规模分别为8,950亿日元、9,250亿日元、9,450亿日元。2012年-2016年日本移动网络游戏市场规模具体如下所示：



数据来源：矢野研究所、CNG

## 2、轻度游戏受众广泛，是移动网络游戏中用户规模最大的游戏类型之一

与重度游戏相比，休闲益智游戏等轻度游戏操作简单、更易上手，单次游戏时间占用少，适用的用户范围更广。根据 TalkingData 《2016 年移动游戏行业报告》，2016 年 12 月，我国轻度游戏（以休闲益智游戏为主）月活跃用户占据整体移动网络游戏月活跃用户数的 47.4%，系移动网络游戏形态分布中占据月活跃用户最多的游戏形态。

另外，休闲益智游戏付费机制设计较轻，用户少量付费或者不付费即可获得较好的游戏体验，总体人均付费金额较低。

广泛的覆盖、较高的用户活跃度表明，休闲益智游戏是游戏市场的重要组成部分，广大用户对休闲益智游戏产品具备较大需求。

## 3、公司盈利能力有望进一步增强

公司自成立以来即专注于游戏研发及运营业务，核心研发团队长期从事移动网络游戏研发及运营相关工作，尤其在轻度移动网络游戏领域具备深厚经验和突出优势。公司具有稳定的研发及运营团队、多年专注于轻度游戏研发及运营的技术经验、中日两地跨境经营能力及游戏 IP 综合运营的成功经验等众多优势，并且已与游戏发行合作伙伴建立起了良好的合作关系，在移动网络游戏研发领域行业地位突出，具有较强的核心竞争力。发行人 2014-2017 年均跻身 App Annie 全

球移动应用营业额年度排行榜 52 强之列。发行人连续 4 年上榜，体现出公司在移动网络游戏领域较强的研发实力和竞争力。

本次发行募集资金实施后，将有利于提升现有游戏用户的长期留存，并拓展丰富移动端休闲益智游戏产品线、提升游戏质量及用户体验，增加公司整体的研发及运营能力，由此进一步提高公司盈利水平。

## 六、公司未来分红回报规划

### （一）公司报告期内的分红情况

公司报告期内的分红情况，请见本招股说明书“第十四节 股利分配政策/二、公司最近三年的利润分配情况”

### （二）本次发行前滚存利润的分配

根据公司 2017 年 6 月 30 日召开的 2016 年年度股东大会，公司本次发行前的滚存未分配利润归本次发行上市后的新老股东共享。

### （三）本次发行上市后的股利分配政策及具体规划

公司于 2017 年 6 月 30 日召开 2016 年年度股东大会，审议通过了《公司章程（草案）》和《发行上市后三年股东分红回报规划》。根据《公司章程（草案）》和《发行上市后三年股东分红回报规划》，本次发行后的股利分配政策为：

#### 1、利润分配原则

公司应当遵循重视投资者的合理投资回报和有利于公司可持续发展的原则，在符合现金分红条件的前提下优先选择现金分红方式，并保持现金分红政策的一致性、合理性和稳定性，同时根据公司经营需要留存必要的未分配利润，保持公司持续经营能力。

公司利润分配的形式主要包括现金、股票、现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式分配利润；现金方式优先于股票方式。公司在符合利润分配的条件下，原则上每年度进行利润分配，可以进行中期现金分红。公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。确因特殊原因不能达到上述比例的，公司董事会应当向股东大会作特别说明。

## 2、公司现金分红的具体条件、比例和期间间隔

如公司无重大资金支出发生，公司原则上每年度均应实施现金分红，可以进行中期现金分红。公司实施现金分红时须同时满足下列条件：

- （1）公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值、且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；
- （2）审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；
- （3）公司累计可分配利润为正值。

公司董事会应当综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，按照公司章程的规定，提出差异化的利润分配政策：

- （1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；
- （2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；
- （3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以参照前项规定处理。

遵循上述差异化利润分配政策，公司拟定每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 10%，且最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。

注重股本扩张与业绩增长保持同步，如果公司营业收入增长快速，董事会认为公司股本情况与公司经营规模不匹配时，可以在满足每年最低现金分红的基础上进行股票股利分配。股票股利分配预案由董事会拟定，并提交股东大会表决。

## 3、公司利润分配方案的决策程序和机制

（1）公司每年利润分配预案由公司管理层、董事会结合公司章程的规定、盈利情况、资金需求和股东回报规划提出、拟定，经董事会审议通过后提交股东大会

会批准。公司在制定现金分红具体方案时，董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。独立董事应对利润分配预案独立发表意见并公开披露。董事会在决策和形成利润分配预案时，要详细记录管理层建议、参会董事的发言要点、独立董事意见、董事会投票表决情况等内容，并形成书面记录作为公司档案妥善保存。

(2) 董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见。股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流（包括但不限于提供网络投票表决等），充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。分红预案应由出席股东大会的股东或股东代理人以过半数的表决权通过。

(3) 公司年度盈利，管理层、董事会未提出拟定现金分红预案的，管理层需就此向董事会提交详细的情况说明，包括未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划，并由独立董事发表独立意见并公开披露；董事会审议通过后提交股东大会审议批准，并由董事会向股东大会做出情况说明。股东可以选择现场、网络或其他表决方式行使表决权。

(4) 监事会应对董事会和管理层执行公司利润分配政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督，并应对年度内盈利但未提出利润分配的预案，就相关政策、规划执行情况发表专项说明和意见。

(5) 公司应严格按照有关规定在年报、半年报中披露利润分配预案和现金分红政策执行情况，说明是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求，分红标准和比例是否明确和清晰，相关的决策程序和机制是否完备，独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用，中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分维护等。对现金分红政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。若公司年度盈利但未提出现金分红预案，应在年报中详细说明未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划。

（6）利润分配政策的调整：公司的利润分配政策将保持连续性和稳定性，如因外部经营环境或者自身经营状况发生较大变化而需要调整利润分配政策的，应以股东权益保护为出发点，由公司董事会、监事会进行研究论证并在股东大会提案中结合行业竞争状况、公司财务状况、公司资金需求规划等因素详细论证和说明原因，有关调整利润分配政策的议案需经公司董事会审议、监事会审核后提交公司股东大会批准，独立董事应当对此发表独立意见，且调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和上海证券交易所的有关规定。公司召开股东大会审议该等议案时，应当提供网络投票表决方式为公众股东参加股东大会提供便利，该等议案需经出席股东大会的股东所持表决权的 2/3 以上通过。

股东大会审议通过利润分配具体方案后，由董事会负责实施，并应在规定的期限内完成。若存在股东违规占用公司资金情况的，公司在实施现金分红时应当减扣该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

#### 4、股东分红回报规划的调整

公司至少每三年重新审阅一次股东分红回报规划。根据公司实际生产经营情况、投资规划和长期发展的需要确需调整股东分红回报规划中确定的利润分配政策的，应当根据股东（特别是公众投资者）、独立董事和监事的意见作出适当且必要的修改。经调整后的股东分红回报规划不得违反坚持现金分红为主的原则。有关调整利润分配政策的议案需经公司董事会审议后提交公司股东大会审议决定。

### 七、发行当年每股收益变动分析及即期回报摊薄填补措施与相关承诺

为降低首次公开发行摊薄本公司即期回报的影响，根据《国务院关于进一步促进资本市场健康发展的若干意见》（国发[2014]17号）、《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发[2013]110号）以及中国证监会《首次公开发行股票并上市管理办法》（2015年修订）、《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（证监会公告[2015]31号）等相关规定，公司就本次发行对即期回报摊薄的影响进行了认真的分析，并拟定了填补即期回报措施。

## （一）本次发行对公司主要财务指标的影响

### 1、本次发行对公司每股收益的影响

本次发行完成后，随着募集资金的到位，公司的股本和净资产规模都有较大幅度的增加，但募集资金投资项目逐步投入并产生效益需要一定的过程和时间，在募集资金项目产生效益之前，公司的利润实现和股东回报仍主要依赖公司现有业务。在公司总股本和净资产均增加的情况下，每股收益和加权平均净资产收益率等指标有可能在短期内出现一定幅度的下降。请投资者注意公司即期回报被摊薄的风险。

### 2、董事会选择本次融资的必要性和合理性

参见本招股说明书“第十三节 募集资金运用\二、募集资金投资项目的具体情况”。

### 3、本次募集资金投资项目与发行人现有业务的关系，发行人从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

参见本招股说明书“第十三节 募集资金运用\二、募集资金投资项目的具体情况”。

## （二）关于填补被摊薄即期回报的具体措施

本次股票发行后，公司的总股本和净资产将有较大幅度增加，公司每股收益和加权平均净资产收益率等股东即期回报可能被摊薄，公司承诺将通过以下措施以填补回报。

### 1、加强募集资金运用管理，实现预期效益

本次募集资金投资项目围绕公司主营业务，包括现有游戏升级及新游戏开发项目、技术研究及运营数据分析项目、支持系统建设及升级建设项目和与主营业务相关的补充营运资金。募投项目的实施将使公司提升游戏的研发和运营实力、增强人才吸引力、抵御市场竞争风险、提高综合竞争实力。公司已对上述募投项目进行了可行性研究论证，符合行业发展趋势，若募投项目顺利实施，将有助于提高公司的盈利能力。公司将加快募投项目实施，提升投资回报，降低上市后即期回报被摊薄的风险。

为规范募集资金的管理和使用，公司将根据相关法律、法规和规范性文件的规定以及《乐元素科技（北京）股份有限公司募集资金使用管理办法》的要求，将募集资金存放于公司董事会决定的专项账户集中管理，做到专款专用、使用规范，并接受保荐机构、开户银行、证券交易所和其他有权部门的监督。保证募集资金合理规范使用，合理防范募集资金使用风险。

## **2、重视投资者回报，增加公司投资价值**

为了明确本次发行后对新老股东权益分红的回报，进一步细化《公司章程(草案)》中关于股利分配原则的条款，增加政策透明度和可操作性，便于股东对公司经营和利润分配进行监督，根据中国证监会《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》、《上市监管指引第3号—上市公司现金分红》等相关文件，结合公司实际情况制定了供公司上市后使用的《股东未来三年分红回报规划》。公司将在严格遵守上述约定的基础上，在符合利润分配条件的情况下，根据公司的经营业绩积极推动对股东的利润分配，加大落实对投资者持续、稳定、科学的回报，从而切实保护公众投资者的合法权益。

## **3、增强研发能力，保持并发展现有业务**

强大的技术研发能力是公司保持并发展业务的基本保障。公司将加强技术研发的投入，同时采取有效的激励措施吸引优秀的游戏行业技术人才加盟，进一步提升研发水平与游戏产品的开发能力。

## **4、进一步加强经营管理及内部控制，提升经营业绩**

公司将进一步优化治理结构、加强内部控制，完善并强化投资决策程序，提升资金使用效率，在保证满足公司业务快速发展对流动资金需求的前提下，节省公司的各项费用支出，全面有效地控制公司经营和资金管控风险。

上述填补回报措施的实施，有利于增强公司的核心竞争力和持续盈利能力，增厚未来收益，填补股东回报，但发行人制定上述填补回报措施不等于对公司未来利润做出保证。

### **（三）董事和高级管理人员的相关承诺**

公司董事、高级管理人员对关于摊薄即期回报填补措施切实履行，作出如下



**承诺：**

“本人承诺不会无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；本人承诺对本人日常的职务消费行为进行约束；本人承诺不动用公司资产从事与自身履行职责无关的投资、消费活动；本人承诺在自身职责和权限范围内，全力促使公司董事会、薪酬与考核委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；若公司未来实施股权激励，本人承诺在自身职责和权限范围内，全力促使公司拟公布的股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

承诺函出具日后至公司本次发行实施完毕前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，且本人上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

本人承诺严格履行所作出的上述承诺事项，确保公司填补回报措施能够得到切实履行。如果本人违反所作出的承诺或拒不履行承诺，本人将按照《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（证监会公告[2015]31号）等相关规定履行解释、道歉等相应义务，并同意中国证券监督管理委员会、上海证券交易所和中国上市公司协会依法作出的监管措施或自律监管措施；给公司或者股东造成损失的，本人愿意依法承担相应补偿责任。”

## 第十二节 业务发展目标

自成立以来，乐元素始终致力于为最广泛的大众用户群体提供丰富多彩的网络游戏产品。“Make The World Happy!”（让世界更欢乐）是乐元素的经营宗旨，“做让每个人都喜欢玩的游戏”是乐元素的产品理念。乐元素致力于不断为用户提供精心打造的优质游戏产品，并围绕游戏产品为用户提供持续的服务，给用户带来轻松、快乐的游戏体验，使游戏融入用户生活，成为用户生活的调剂而非扰乱用户的正常生活。

未来，乐元素的发展目标及战略是：坚持游戏研发及运营这一核心主营业务，巩固并不断扩大乐元素在游戏领域的优势；并从自研游戏及动漫产品等多角度培育受用户喜爱的 IP，实现精品游戏与游戏 IP 的相互支持与促进；围绕游戏 IP 开发周边产品，为最广泛的受众提供丰富多彩的互动娱乐产品，将自身建设成为综合性的领先互动娱乐产品提供商。

### 一、驱动因素及实现基础

“Make The World Happy!”（让世界更欢乐）的经营宗旨及“做让每个人都喜欢玩的游戏”的产品理念是乐元素发展的驱动因素，推动着乐元素不断进取，积极尝试为广大用户提供有趣、易用的游戏产品。在网络游戏行业精耕细作多年，发行人的中国和日本团队在休闲益智游戏、偶像类游戏、IP 内容创作及运营领域已积攒下强大的人才储备、深厚的技术积累、产品的深刻洞见。乐元素自身也建立起了一支富有创意并不断追求卓越的管理团队，构建了完善的内部管理体制。深厚的专业能力及经验储备、完善的管理体系均为乐元素业务发展目标的实现奠定了扎实的基础。

发行人坚信创造出高品质的产品固然重要，能够组建并长期运营一家能够不断“创造更好的娱乐文化体验，让更多人感受美好与欢乐”的企业更具意义。这样的企业必须有自己独特的核心理念，核心理念是能够保证其基业长青、永不止步的源动力。发行人的核心理念包含战略、产品、人才和文化四个部分。

（1）战略：发行人专注于业务经营的长期成功。在核心及优势业务领域不断深耕；并着眼未来，大胆探索市场新机会、新领域。

（2）产品：发行人秉承“有机会在该领域做到最好”、“可长期运营”、“有足够新颖的体验/高品质/有社交性”、“轻度化设计思维”的产品理念。

（3）人才：发行人认为招募、培养和留住最优秀的人才才是长期成功的基础，致力于不断吸引有强烈事业心、与乐元素文化契合、快速学习、深度思考的人才加入，为优秀的人才提供有价值有挑战的工作，更具每位人才的能力和对组织的贡献赋薪，提供具市场竞争力的薪酬回报。

（4）文化：发行人倡导“以用户体验为中心”、“创作热情”、“深度思考”、“开放自省”、“团队协作”、“追求更高标准”、“感性素质”的价值观。

## 二、战略目标及具体实现举措

### （一）持续深耕游戏领域，巩固并不断扩大乐元素在游戏领域的优势

根据第三方数据统计机构 Newzoo 统计及预测，2016 年中日两国分别是亚洲最大的两个游戏市场，且仍将持续快速发展。伴随着网络游戏相关基础设施的完善、手机等游戏终端的升级及技术水平的迭代升级，网络游戏品质不断提升、种类持续丰富，网络游戏用户覆盖范围也持续拓展。

通过精品游戏产品的成功研发及运营，发行人已积累下较大规模的用户基础，并在休闲益智游戏、偶像类游戏领域具备突出的专业化优势。未来乐元素仍将继续深耕网络游戏业务，专注于休闲益智游戏、偶像类游戏，并拓展其他游戏等细分类别游戏产品的研发及运营。发行人将在用户覆盖、游戏类型、地域开拓等各方面继续积极投入，巩固并扩大公司在网络游戏行业的竞争优势。具体举措包括：

#### 1、持续以用户喜好及习惯为导向，专注于扩大用户覆盖

中国游戏市场仍然具备巨大的用户及收入发展前景：CNNIC 和 GPC 数据显示：2017 年中国移动网络游戏用户人数达到 5.54 亿，同比增长 4.9%。

乐元素将持续对移动网络游戏市场开展深入调研，持续对境内外用户偏好、细分市场用户偏好进行分析研究，从而针对各细分人群提供优质的游戏产品服务，持续创新并研发出具备长期运营潜力的精品游戏。

## 2、不断丰富品类布局、完善产品梯队

根据 TalkingData 《2016 年移动游戏行业报告》，2016 年 12 月，中国轻度游戏（以休闲益智游戏为主）月活跃用户占据整体移动网络游戏月活跃用户数的 47.4%，系月活跃用户最多的游戏形态，可见用户对休闲益智游戏等轻度游戏产品具备较高需求。

此外，给人带来正能量的“偶像”话题在年轻人群热度不减。在偶像游戏发达的日本市场，偶像类移动网络游戏不断涌现，并与偶像企划、音乐作品等形式结合，呈现出了多样的表现形态和产业形式。总体而言，休闲益智游戏产品、偶像游戏产品具备广阔的市场空间和发展潜力。

因此，发行人将在具备优势的休闲益智游戏、偶像类游戏领域持续投入布局。其次，发行人将在细分领域不断探索创新，并探索开拓其他更丰富的游戏类型，丰富公司产品类别，完善产品梯队。

## 3、加大海外地区业务拓展力度

海外游戏市场仍然存在较大的发展空间。Newzoo 数据显示，海外诸多国家的游戏市场仍存在较大的市场机遇：美国、日本、印度、俄罗斯、巴西、东南亚等市场过去几年市场保持持续增长。

因此，在巩固日本地区游戏市场竞争地位及竞争优势的同时，公司将加大海外业务及海外市场的拓展力度，在全球范围发行更多精品自研游戏，为全球用户提供长期、可持续的优质游戏体验。

## 4、加强渠道合作及市场营销

公司将继续稳固与游戏行业各市场参与者的战略合作关系，持续深化、拓展与游戏渠道/平台、推广服务商等的合作关系，加大商务及市场营销领域投入，不断积累在社区运营、商务战略合作、IP 运营及媒介推广等各领域的经验，完善研运一体的综合能力。

**（二）塑造受大众欢迎的 IP 并提供丰富的周边产品：精品游戏 IP 的综合运营及原创 IP 的自主培育**

## 1、通过游戏打造深受欢迎的 IP

经过多年成功运营，公司现已拥有《开心消消乐》、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》及《开心水族箱》等精品游戏。其中，受益于日本市场成熟化的周边产品开发及运营体系，《Ensemble Stars!》游戏成功塑造了现已在日本地区具备一定影响力的虚拟偶像，并对该虚拟偶像 IP 进行了成功的综合运营：游戏周边商品在线下广泛售卖，虚拟偶像 IP 相关的音乐 CD、周年庆线下演唱会等也取得了优异的销售成绩（具体参见“第六节 业务与技术\一、主营业务情况\（二）主要产品及服务\2、原创 IP 业务”）。

为进一步对公司通过精品游戏产生的 IP 进行综合运营，实现 IP 的创造及品牌的树立，公司目前已建立 IP 事业部，负责在中国对自有精品游戏产生的 IP 进行综合运作，尝试将在日本市场积累的 IP 运营的成功经验应用到中国市场。截至本招股说明书签署日，公司已发布精品游戏《开心消消乐》相关卡通形象“消消乐萌萌团”并开始对该卡通形象进行综合运营。

未来公司将进一步发掘自研精品游戏中的 IP 形象，深度探索及延伸相关游戏的文化内涵，开发打造动画短片、周边产品等，积极扩大精品游戏影响力，深度挖掘精品游戏 IP 价值，促进用户与精品游戏 IP 及游戏产品本身产生更深层的情感联结，延长精品游戏产品的生命周期，拓展变现渠道、丰富盈利来源。

## 2、通过其他形式创造 IP

吸收日本市场在通过动漫、音乐等文化产品塑造 IP 及 IP 综合化运营领域的成熟经验，公司已开始尝试在动漫、音乐等二次元文化产品、游戏业务的协同领域进行初步探索及布局：

（1）公司将扩大 IP 来源，除通过自研游戏产生 IP 外，也将尝试通过动画、漫画、音乐、演唱会等多媒体产品载体塑造全新自创 IP，对 IP 形象等进行自主培育。

（2）公司将持续拓展自创 IP 的用户规模和种类，致力于提供满足大众群体、女性群体、二次元文化群体等不同细分品味的用户需求的 IP 及相关产品。

（3）公司将选择适合开发游戏的自创 IP 开发对应的游戏产品。该 IP 将成为

游戏产品获取用户的重要因素，也将成为用户情感体验的重要载体，有利于提升用户与游戏产品的情感联结、增强用户黏性，增长游戏生命周期。除了游戏这一重要变现方式，乐元素也将探索更多的 IP 变现渠道，在内容付费、音乐、周边衍生品及演出活动等渠道拓展其他盈利点。

（4）目前，乐元素日本子公司 Happy Elements 株式会在 IP 运营领域已有成功经验，在业务发展过程中已与日本业内诸多优秀的动画工作室、漫画家、商品制作方等建立起良好的合作关系，将为中国 IP 运营业务探索提供有利的供应商基础。乐元素也将在未来进一步继续提升与业界各优秀企业合作的深度与广度。

综上，乐元素将力争将自身建立为立足游戏、整合动漫及二次元领域的综合型互动娱乐产品提供商。

## 第十三节 募集资金运用

### 一、本次募集资金运用概况

#### （一）本次募集资金金额及使用计划

经第一届董事会第三次会议和 2016 年度股东大会审议通过，公司本次拟向社会公开发行人民币普通股不超过 4,250 万股。本次募集资金将严格执行《乐元素科技（北京）股份有限公司募集资金管理办法》的相关规定，存放于董事会决定的专项账户集中管理，并与保荐机构、存放募集资金的商业银行签订募集资金专户存储三方监管协议。公司本次募集资金运用围绕主营业务进行，全部用于公司主营业务相关的项目及主营业务发展所需的营运资金，本次募集资金扣除发行费用后，将按轻重缓急顺序投入以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	总投资金额	拟投入募集资金
1	现有游戏升级及新游戏开发项目	140,142.81	140,142.81
2	技术研究及运营数据分析项目	19,668.65	19,668.65
3	支持系统建设及升级建设项目	11,059.82	11,059.82
4	补充营运资金	30,000.00	30,000.00
合计		<b>200,871.28</b>	<b>200,871.28</b>

#### （二）募集资金运用项目的资金投入进度及项目备案情况

除补充营运资金外，本次募集资金投资项目的资金投入时间进度计划如下：

单位：万元

序号	项目名称	第 1 年投入	第 2 年投入	第 3 年投入
1	现有游戏升级及新游戏开发项目	36,515.80	45,098.70	58,528.30
2	技术研究及运营数据分析项目	6,293.82	6,286.67	7,088.17
3	支持系统建设及升级建设项目	3,996.81	3,887.26	3,175.76
合计		<b>46,806.43</b>	<b>55,272.63</b>	<b>68,792.23</b>

在本次公开发行股票募集资金到位前，公司将根据项目进度的实际情况，暂以自有资金或负债方式筹集资金，先行投入。本次发行股票募集资金到位后，再予以置换。

本次发行募集资金投向涉及的项目备案及环评情况如下：

序号	项目名称	项目备案情况	项目环评情况
1	现有游戏升级及新游戏开发项目	京海淀发改（备）[2017]206号	该项目不属于环保法规规定的建设项目，不需要进行项目环境影响评价
2	技术研究及运营数据分析项目	京海淀发改（备）[2017]207号	该项目不属于环保法规规定的建设项目，不需要进行项目环境影响评价
3	支持系统建设及升级建设项目	京海淀发改（备）[2017]208号	该项目不属于环保法规规定的建设项目，不需要进行项目环境影响评价
4	补充营运资金	-	该项目不属于环保法规规定的建设项目，不需要进行项目环境影响评价

### （三）本次募集资金专户存储及投资管理安排

公司已依法制定了《乐元素科技（北京）股份有限公司募集资金管理办法》。公司将遵照上述募集资金管理办法，将募集资金存放于经董事会决定的专户集中管理，严格履行募集资金使用的相关审批程序，做到专款专用。同时，公司将制定科学完善的项目投资管理体系，在科学测算和合理调度的基础上，合理安排项目投资的进度和金额，保障募集资金的安全、高效使用。

### （四）董事会对募集资金运用的意见

公司董事会对本次募集资金投资项目进行了分析，认为：本次募集资金投资于现有游戏升级及新游戏开发项目、技术研究及运营数据分析项目、支持系统建设及升级建设项目及补充营运资金项目。募集资金投资项目均围绕公司主营业务展开，是对公司现有业务体系的发展和完善，符合公司的发展战略，有利于提高公司盈利能力和核心竞争力，增强公司的可持续发展能力。本次募集资金投资项目具有可行性。本次募集资金数额和投资项目与公司现有经营规模、财务状况、技术水平和管理能力相适应，具体分析如下：

#### 1、经营规模

发行人自设立以来即专注于网络游戏的研发及运营，在网络游戏行业深耕多年，积累了丰富的研发和运营经验，已成功研发出多款具备出色运营表现和市场影响力的网络游戏产品，如《开心消消乐》、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》、《开心水族箱》等。本次募集资金投资项目与公司主营业务密切相关，有利于进一步树立巩固公司游戏品牌、提升公司影响力；有助于公司丰富产品线、完善业务布局；有利于公司进一步提高技术水平和研发能力、加强前沿技术储备，实现可持续发展。结合项目实施计划、公司现有主要产品的运营情况及公司业务发展



目标综合分析，上述募集资金投资项目与公司经营规模相适应。

## 2、财务状况

发行人目前资产质量良好、经营性现金流量正常，具备较强的盈利能力，有能力支撑本次募集资金投资项目的顺利实施及后续经营。

## 3、技术水平

发行人在游戏行业深耕多年，在移动端网络游戏，尤其是休闲益智游戏研发领域具备扎实基础和突出经验。本次募集资金投资项目中技术相关部分主要是基于公司现有技术水平进行的、与公司主营业务密切相关的技术与升级，本次募集资金投资项目与公司现有技术水平相适应。

## 4、管理能力

发行人已建立起稳定、优质的管理团队，管理团队成员大多在网络游戏行业从业多年，对该行业具备深刻洞见及丰富经验。发行人已建立了规范的法人治理结构及内部控制体系，形成了切实可行、权责清晰、与发行人行业特色及经营实践相适应的业务流程，能够保证发行人的日常业务经营有序、高效运行。本次募集资金投资项目与公司现有管理能力相适应。

具体募集资金投资项目的可行性分析请参见本节“二、募集资金投资项目的具体情况”。

### （五）本次募投项目的必要性、合理性情况

#### 1、必要性

##### （1）发行人主营业务高速扩张，日常运营所需资金迅速增长

近年来，发行人主营业务规模持续扩大，营业收入快速增长，2015年、2016、2017年公司营业收入分别达到111,944.72万元、184,913.72万元及226,413.46万元，复合增长率达42.22%。发行人业务的高速扩张使其日常运营所需资金也迅速增长：2017年发行人经营活动现金流出即达约18.15亿元，发行人需要储备充足资金以应对经营性现金流出需求。

发行人身处轻资产、重人才的游戏研发行业，充裕的资金储备对于发行人的

可持续发展至关重要。2015年、2016年及2017年，发行人研发费用投入分别为13,510.83万元、17,372.47万元及16,270.71万元，年均复合增长率达9.74%，发行人需要储备充足的资金以应对持续增长的研发投入需求，以维持并提升公司的核心竞争力，确保公司新旧游戏产品可有效接续，保证公司的持续盈利能力。2015年、2016年、2017年，发行人员工薪酬总支出<sup>96</sup>分别达24,425.40万元、29,035.84万元及33,111.17万元，年均复合增长率达16.43%，发行人需要储备充足资金以应对日常经营中人员薪酬支出的相关需求，从而维持具备竞争力的薪酬水平，有效激励原有人才队伍并持续吸引高水平人才加入。此外，伴随着行业的发展，我国移动网络游戏行业的营销成本逐渐提升，游戏运营企业的用户获取成本增加。发行人致力于自研精品游戏的长期运营，为持续维护在运营游戏的用户量、曝光度及品牌美誉度，发行人持续针对在运营游戏进行宣传推广投入。2015年、2016年及2017年，发行人的广告费用分别达17,290.91万元、25,718.99万元及33,894.32万元。其中，以发行人经典游戏产品《开心消消乐》（移动版）为例，自该游戏上线以来，发行人持续对其进行营销推广投入，并自2015年起开始进行大规模推广。随着营销推广力度的加强及营销推广成本的提升，发行人的推广支出逐年增加，发行人需要储备充足资金以应对其游戏产品日常运营中的宣传推广需求。

（2）本次公开募集资金是公司提高核心竞争力和持续发展的必要需求

发行人本次公开发行股票募集资金将用于“现有游戏升级及新游戏开发项目”、“技术研究及运营数据分析项目”、“支持系统建设及升级建设项目”及“补充营运资金”项目。上述项目均紧密围绕公司主营业务展开，有助于公司进一步建设研发团队、运营团队、管理团队，提升公司研发、运营、管理能力及效率，为公司快速成长、持续发展提供资金保证。上述募集资金拟投资项目与公司研发新游戏、升级现有游戏、对现有精品游戏卡通形象进行综合运营，探索创新技术、升级运营数据分析平台，建设并升级公司内部运营支持系统，以及储备营运资金等综合性发展计划相符合，发行人本次募集资金是其提高核心竞争力、实现持续发展的必要需求。

---

<sup>96</sup> 本部分员工薪酬总支出包含计入营业成本、销售费用、管理费用的全部职工薪酬支出。

## 2、合理性

### （1）发行人本次发行上市符合国家产业战略发展方向

2014年2月，国务院出台《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》，要求深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。2016年9月，文化部出台《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》，提出鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等技术。发行人作为网络游戏行业的优质企业，符合国家支持文化创意发展、支持文化娱乐行业升级的产业战略发展方向。

### （2）发行人作为细分行业龙头企业上市，与中国经济创新驱动趋势相契合

2016年-2017年10月底的新上市企业中，高新企业共475家，占比达82%，许多细分行业的龙头企业已纷纷上市，拥有一定创新能力的企业逐渐成为资本市场的生力军。报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，现已具备较强的自主研发及运营能力，系行业内领先的移动网络游戏研运企业。自成立以来，发行人及其子公司持续重视技术创新能力的保持和发展，在技术创新和产品开发上取得了多项成果：截至2017年12月31日，公司已拥有超过70项计算机软件著作权、超过110项美术作品著作权。发行人作为具有创新能力的细分行业龙头企业上市，与中国经济创新驱动趋势一致、与资本市场优化资源配置并服务经济发展的导向相符合。

### （3）募集资金投资项目与发行人经营规模相适应，发行人具备实施募投项目的实力

发行人自设立以来即专注于网络游戏的研发及运营，在网络游戏行业深耕多年，积累了丰富的研发和运营经验，已成功研发出多款具备出色运营表现和市场影响力的网络游戏产品，如《开心消消乐》、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》、《开心水族箱》等。发行人本次公开发行股票募集资金将用于“现有游戏升级及新游戏开发项目”、“技术研究及运营数据分析项目”、“支持系统建设及升级建设项目”及“补充营运资金”4个募投项目。上述项目均紧密围绕发行人主营业务展开，有助于发行人进一步建设研发团队、运营团队、管理团队，提升发行人研发、运营、管理能力及效率，加强前沿技术储备，实现可持续发展；有利于发行人丰富

产品线、完善业务布局；有利于发行人进一步树立、巩固品牌，提升公司影响力。结合项目实施计划、公司现有主要产品的运营情况及公司业务发展目标综合分析，上述募集资金投资项目与公司经营规模相适应。

## 二、募集资金投资项目的具体情况

### （一）现有游戏升级及新游戏开发项目

#### 1、项目概况及建设内容

本项目主要包括 3 方面内容，分别为现有游戏升级、新游戏开发及消消乐萌萌团卡通形象运营。通过该项目的建设，公司将进一步优化游戏产品的设计品质，丰富精品休闲益智游戏储备，吸引新进用户、提升现有用户留存，进一步提高公司的市场占有率。同时公司将对游戏卡通形象进行开发、推广，打造具有乐元素特色的精品 IP，实现游戏用户和卡通形象粉丝圈层的多元互动，在增强休闲益智游戏板块整体盈利能力及提高后续品牌系列游戏研发成功率的同时，进一步提升公司的品牌效应。

该项目计划对现有游戏《开心消消乐》（移动版）的姊妹篇《海滨消消乐》进行持续升级，并在 3 年内研发上线 10 款新的高品质移动端休闲益智游戏，总投资额为 140,142.81 万元，主要用于房产租赁及装修、设备及宽带购置、软件及版权购置、人员工资支付、流量采购及推广和消消乐萌萌团卡通形象运营等。预计该项目建成后的税后投资收益率将达到 53.79%。

本项目具体建设内容如下：

#### （1）现有产品升级

现有游戏产品升级将主要着眼于旗舰游戏《开心消消乐》（移动版）的姊妹篇——《海滨消消乐》。该游戏在《开心消消乐》（移动版）消除类玩法的基础上，在美术风格、动画特效、剧情设计、消除机制、关卡设计、社交性等方面进行了全面创新，构建立体生动的游戏卡通形象和更加多元的玩法规则体系。发行人将继续践行在休闲益智游戏领域的开发及运营理念，致力于建立广泛的用户规模、增强用户黏性、延长游戏生命周期，并持续对《海滨消消乐》进行技术升级和运

营推广。

《海滨消消乐》的升级和运营内容主要包括：功能更新、关卡更新、美术优化、运营活动与市场推广等。具体如下表所示：

《海滨消消乐》游戏升级和运营内容		
更新模块	更新方向	更新内容
功能优化	支付方式多样化 支付接口的功能更新	根据各平台不同的付费接入要求，持续优化支付流程，提升用户付费转化率和付费成功率。
	市场新增移动设备的适配性测试	针对市场不断出现的移动设备的新机型，持续完善不同机型的优化配置（包括内存优化、开发语言优化等）。
	新手引导	优化和完善游戏的引导流程，持续提升游戏的易用性，在道具使用、关卡设计、剧情等方面，引导新手用户快速向活跃度高、黏着度高的忠实用户转化。
	游戏内社交功能	通过优化游戏内社区交流、好友排名、用户炫耀展示等社交互动分享功能，增强用户在游戏内的社交属性，提升用户互动乐趣。
	系统优化	针对系统中的 bug，快速定位并修复。完善游戏平衡性方面的规则和数值策划。
关卡开发	新增关卡更新	进一步健全游戏关卡的更新机制（包括更新频次、更新节奏等），持续研发新颖的消除障碍和玩法内容。
	关卡难度调整	根据用户付费、留存等行为数据，持续调整优化关卡难度，提升用户体验。
美术优化	用户界面(UI)的优化	面向大众用户，进一步提升游戏的易操作性和易懂性，通过丰富的特效、立体生动的游戏卡通形象的设计，持续给用户带来视觉上的趣味性。
	游戏内卡通形象的优化	
	图标设计(Icon)的优化	
	动画特效的优化	
精细化运营	周赛/月赛	根据游戏日常运营数据的波动规律，结合春节、暑期等重大时间结点，不断挖掘多种推广方式（包括线上推广、影视植入、线下活动等），制定渠道推广和游戏运营相关活动，从而提升和保持用户的高活跃度和黏性。
	线下运营活动 (如粉丝见面会、产品体验展等)	
	节假日限时新增任务	
	影游联动 (如电视剧、电影、综艺节目的植入；动漫制作和播放)	
	推广 (如地铁公交广告、卫视 TVC 广告、异业合作、线上广告等)	

## (2) 新游戏开发

在新游戏开发部分，公司计划在未来 3 年内陆续研发并上线 10 款精品休闲

益智游戏，将在消除类游戏的基础上融入更多新鲜玩法并拓展新游戏类型。上述新游戏将延续乐元素精品游戏的特点，研发团队将对游戏进行持续性精细打磨，不断完善游戏品质，创造符合公司核心理念的产品。截至本招股说明书签署日，上述 10 款精品休闲益智游戏研发规划中，已经有 1 款游戏完成了 Demo 版本研发，正在测试调试中；另有 6 款游戏已通过预立项阶段，正在就美术、技术、世界观等方面做进一步打磨；其余游戏产品正在持续性探索和开发之中。

该项目的实施有助于公司把握移动网络游戏市场特别是休闲益智游戏这一细分市场的发展趋势，满足大众用户的需求、丰富完善休闲益智游戏产品布局，进一步提高和稳固公司在休闲益智游戏市场的盈利能力及核心竞争力。

### （3）消消乐萌萌团卡通形象运营

发行人致力于为用户打造长期的全方位优质体验，并希望在线上游戏及线下卡通形象等诸多领域与用户展开多元化互动，提升游戏 IP 的知名度和影响力。本项目旨在以精品游戏产品为核心，打造游戏相关的卡通形象并加以运营，挖掘自有游戏的 IP 资源、吸纳更多 IP 粉丝，更广泛地提升游戏用户群体的转化率，借助 IP 业务对线上游戏的反哺机制，夯实公司在游戏业务中积累的用户基础、增强用户黏性。

随着公司精品游戏《开心消消乐》的成功运营，目前公司正式发布推出了源于游戏中的卡通形象“消消乐萌萌团”。“消消乐萌萌团”由 6 个动物卡通形象组成，分别为“菜萌鸡”、“么么狐”、“栗雄”、“爱逗蛙”、“嘟嘟河马”、和“紫咪小鹰”。“消消乐萌萌团”受众定位为 18-26 岁的白领以及亲子群体，意在让虚拟形象走出游戏，成为有血有肉、性格鲜明且充满故事的立体人物。

“消消乐萌萌团”的正式发布为公司进行游戏卡通形象的开发及推广带来了契机。目前，公司游戏周边产品的开发推广主要通过线上媒体及线下品牌体验展同时进行。而随着本募投项目的实施，公司将通过多渠道进一步深化“消消乐萌萌团”卡通形象的推广，包括在中国、日本等亚洲地区开展线下活动及品牌体验展实施游戏品牌推广、消消乐主题动画片的制作和播放与游戏进行互相推广宣传等。游戏卡通形象的开发及推广将在极大程度上宣传公司游戏品牌、提升公司影响力，为游戏产品吸引更多用户，通过线下反哺线上机制，推动增强游戏产品的

盈利能力。

本项目的实施主体为发行人，本项目的实施不会新增同业竞争或者对发行人的独立性产生不利影响。

## 2、项目建设的必要性

（1）有利于持续升级和丰富现有游戏内容，提升现有游戏用户的长期留存

根据 TalkingData 《2016 移动游戏行业报告》，截至 2016 年第四季度，中国移动网络游戏活跃设备规模已达到 11.3 亿，中国移动网络游戏用户存量已经趋于稳定，对存量用户进行精细化运营将成为中国移动网络游戏行业的主流趋势。同时，提升游戏品质及交互体验将成为吸引用户的重要方向。经过一段时间的市场培育，大量新生代中国移动网络游戏用户逐步进入成熟阶段，其付费能力和对游戏玩法、美术风格、交互体验等的甄选能力等均有所提高，对中国移动网络游戏研发商的研发能力及市场需求把握能力提出了进一步要求，也促使中国移动网络游戏研发商不断提升其研发实力与运营服务水平。

公司致力于开发运营长生命周期的移动端休闲益智游戏，不断为用户提供优质游戏内容。截至 2017 年 12 月，公司出品的精品游戏《开心消消乐》（移动版）月活跃账户数超过 1 亿。庞大的用户基础是公司的宝贵资源，也为公司持续盈利提供了有力保障。维系现有用户群体，提升其忠实度和长期留存，需要公司进一步加强技术能力，持续完善游戏内容、关卡玩法、视听效果等，并不断提升游戏的稳定性和可玩性，给用户带来新颖的游戏体验。

为保障游戏的精细化运营效率，加快游戏的功能迭代和版本升级的速度、进一步提高游戏产品质量，公司在技术研发、美术、产品策划、市场、渠道、客服、数据分析等各类研发及运营资源领域持续进行大规模投入具备必要性。

（2）有利于公司拓展丰富移动端休闲益智游戏产品线、进一步提高公司在中国移动网络游戏细分领域的市场占有率

App Annie 及 QuestMobile 统计的移动网络游戏逐月日均活跃用户数据显示：2016 年，中国移动网络游戏活跃设备数量趋于稳定，每天约有 2.7 亿的移动设备打开中国移动网络游戏，其中约 2 亿用户选择休闲益智游戏，约占所有中国移动网络游戏

用户的 75%——休闲益智游戏市场仍拥有巨大的市场空间。目前中国重度游戏市场竞争异常激烈，巩固并扩大公司在休闲益智游戏细分市场的竞争优势是公司未来的战略方向之一。

为稳固并进一步提升公司在移动端休闲益智游戏市场的占有率，公司需要打造更加丰富的产品组合以增强对用户的吸引力、进一步扩大公司的用户基础，稳固公司在移动端休闲益智游戏领域的领先地位。

公司拟开发 10 款休闲益智游戏产品，在消除类游戏的基础上融入更多玩法并拓展游戏类型、扩充研发题材，进一步满足用户的多元化需求；公司也将充分利用自身在技术创新和内容创意领域的优势，打造差异化、精品化的优质游戏产品。本项目的实施有利于公司丰富休闲益智游戏产品布局，实现游戏产品之间的聚集效应，触达更多用户并充分利用大规模用户资源增强规模化经营优势、降低运营成本，挖掘盈利点，进一步提升公司的盈利能力，巩固并扩大公司在休闲益智游戏领域的竞争优势。

(3) 优质游戏产品及游戏卡通形象的开发及推广有利于提高公司现有的市场影响力和知名度，进一步提升公司品牌价值

随着游戏市场的快速发展，市场竞争不断深化。品牌竞争及用户争夺已成为游戏研发商之间的重要竞争领域。游戏周边产品及周边推广活动对游戏流量具备提升效果。配合游戏产品进行游戏周边产品的开发及推广活动有利于为游戏产品及其研发企业赢取较高曝光度，提升公司品牌的影响力。

随着公司精品游戏《开心消消乐》在用户中的影响力逐渐提升，公司开始着手打造以“消消乐萌萌团”为核心的游戏卡通形象，并结合公司在中国市场的游戏品牌资源与日本市场的周边商品运营经验对该卡通形象进行开发及推广。公司希望通过周边产品推广、线下粉丝活动、展会、动画片播出等形式进一步提升已有用户的黏性与付费率，并对公司游戏品牌进行宣传推广，通过品牌效应吸引更多的用户流量、提升公司形象，扩大公司品牌的市场认知度，进一步吸引精英人才，提升公司的市场竞争力。

### 3、项目建设的可行性



（1）外部条件：宏观政策及市场发展趋势推动该募投项目的实施

近年来，中国互联网行业持续快速发展，国家已出台一系列扶持政策，为互联网行业的发展营造了一个健康的政策环境。针对移动网络游戏行业这一互联网行业的重要一个分支，各政府部门、机关亦在 2016 年出台多项鼓励政策，促进移动网络游戏行业的健康发展及优秀移动网络游戏企业的壮大。

同时，随着中国移动网络游戏行业人口红利的逐渐消失，过去以量取胜的竞争方式已不再适用于未来的行业发展态势，越来越多的移动网络游戏企业开始转而提升产品质量与用户体验。乐元素自创立起就致力于研发、运营长生命周期优质游戏产品，现已建立了属于自己的核心竞争优势。通过本次募投项目的实施，公司可进一步加强产品的精细化运营、提升游戏用户体验，符合行业发展及竞争的规律。

因此，从宏观政策及市场发展趋势角度来说，该项目符合国家法律法规，属产业政策引导及支持的细分行业，且市场前景可观，具备客观可行性。

（2）内部条件：公司庞大的用户基础、丰富的休闲益智游戏开发和运营经验为募投项目的实施提供了有力保障

公司自成立以来，一直专注于休闲益智游戏的开发和运营，曾研发出多款在各自的细分游戏类别中占据领先地位的休闲益智游戏产品：《开心消消乐》（移动版）自 2014 年上线以来畅销不衰，已成为深受广大用户喜爱的国民游戏；《开心水族箱》（网页版）、《开心水族箱》（移动版）自上线以来运营时间分别超过 8 年、6 年，至今仍拥有广泛的用户基础，展现了较长的生命周期及较为稳定的运营表现。经过多年的开发和运营，公司已经对休闲益智游戏的产品特点及用户心理具备深刻洞见，并掌握了大量的休闲益智游戏运营技巧和推广经验，在研发及运营精品休闲益智游戏、维持游戏产品的长生命周期及为大规模用户提供长期优质的运营服务方面取得了丰富经验和突出优势。

公司目前拥有较大规模的用户群体，大规模高黏度的用户群体显示出了用户对公司游戏产品较高的品牌认同感。公司后续研发的新游戏产品将可通过在已有精品游戏中开展推送、奖励活动等方式进行用户导流，降低用户获取成本，为公司持续经营和保持良好的盈利能力提供了强有力的保障，也为公司未来进一步扩

大业务范围提供了有力支撑。

同时，公司拥有的大规模用户群体每天可产生超过 1.5TB 的用户数据。公司的运营分析团队在大数据分析领域也已积累下丰富经验，并建立了完善的综合性运营管理分析机制，为公司的精细化运营提供了有力保障。

（3）内部条件：独特的中日协同效应，为公司拓展卡通形象业务、提升游戏品牌建设能力提供了资源支持

公司在日本市场深耕细作多年，经过多款成功的游戏和周边商品运营案例，已经在日本建立了良好的声誉和品牌认知度。在本募投项目的建设过程中，公司过去在日本市场获得的周边商品运营经验都将为项目的顺利实施提供支持。目前公司已经与多家日本知名动漫厂商和卡通形象设计运营厂商如三丽鸥、日本电通等开展了合作，共同开发中国市场，充分保证公司卡通形象运营工作质量。

目前，公司已经多次举办线下品牌展活动，如日本札幌冰雪节与北京王府井 in88 线下体验展活动，均吸引了众多用户的参与，获得了良好的推广效果，也成功积累了线下活动的举办经验。

由此，从公司游戏品牌的市场认可度及公司卡通形象试推广的成效而言，该募投项目具备客观可行性。

#### 4、项目实施方案

##### （1）项目产品介绍

现有游戏升级及新游戏开发项目拟持续升级公司现有产品《海滨消消乐》并进行 10 款新移动网络游戏产品的研发及运营推广。新游戏的开发将在消除类游戏的基础上融入更多的新鲜玩法并拓展新的游戏类型，秉持公司休闲益智游戏的运营理念，吸引全年龄段休闲益智游戏用户。

##### （2）项目主要实施方案

###### ①项目立项

首先确定项目团队成员，整体确定项目建设目标，调研同类产品市场表现，分析目标客户群体行为及消费习惯，同时结合公司内部运营经验及开发优势，初

步确定新游戏产品的研发方向。然后根据项目资金预算和研发周期计划，与研发、美术、运营等部门进一步确定新游戏产品的特性、风格、玩法、市场运作模式等，提出立项申请。随后，公司内部将对项目总体设计进行审核及评价，结合产品细分市场的发展前景与公司在项目中的执行能力进行评估，评估完成后正式立项并落地实施。

### ②项目人员配置

项目正式实施阶段，公司将新招募研发（包括前端开发、后端开发、测试等）、产品（包括策划、编剧等）、美术（包括 2D、3D、平面设计和商品设计等）及发行运营（包括渠道商务、媒体运营、市场、客服、IP 内容创作和运营等）四类主要人员，以充实项目人才队伍，与公司现有员工一起组成完整的项目团队。团队由项目制作人进行统筹，下设各功能组别，由各自负责人（如主程、主美、主策等）负责各小组日常工作。

### ③项目硬件及软件配置

为保证各游戏产品的顺利研发运营，公司将购置一批高性能的知名品牌软硬件设备，主要情况如下：

募投项目硬件配置		
序号	名称	功能描述
1	高性能服务器	高性能嵌入式服务器，基于高性能网络服务处理芯片设计，用于网络数据处理、搭建网络应用服务等领域
2	服务器	管理信息资源并为用户提供服务
3	CDN 服务器	优化网络传输过程中可能出现的影响网络稳定性的阻塞或瓶颈等问题
4	交换机	物理编址、网络拓扑结构、错误校验、帧序列以及流控
5	防火墙、负载均衡	依照特定的规则，允许或是限制传输的数据通过
6	笔记本电脑	-
7	高性能笔记本电脑	用于游戏核心内容的研发及高频数据计算
8	工作站	为了单用户使用并提供比个人计算机更强大的性能，尤其是在图形处理能力，任务并行方面的能力
9	手写板	-
10	测试手机	内部测试游戏研发内容
11	高性能测试手机	内部测试对硬件需求较高的游戏研发内容
12	台式主机	-
13	显示器	-

募投项目软件配置		
序号	名称	功能描述
1	Windows	操作系统
2	Unity3D	游戏 3D 建模
3	Autodesk 3DS max 简体中文版	游戏 3D 建模及 3D 动画制作
4	Autodesk maya 简体中文版	游戏 3D 建模及 3D 动画制作
5	Photoshop CS6 简体中文版	图像处理
6	Flash Pro CS6 简体中文版	动画制作
7	Flash Builder Std 简体中文版	搭建游戏研发环境
8	Illustrator CS6 简体中文版	矢量图像处理
9	Acrobat Professional 简体中文版	PDF 文件编辑
10	特许经营权采购	-

#### ④游戏上线前内部测试

在新游戏产品开发完成后，公司会先对其进行内部测试，以发现游戏内可能存在的问题并及时进行相应的更新修正。公司将专门的测试人员对游戏进行多方面的测试，同时也会邀请部分忠实用户参与到测试过程中，多种渠道对游戏进行测试并收集反馈及数据，在游戏正式上线前对产品进行尽可能的优化和调试。

#### ⑤游戏运营推广

项目进入游戏运营阶段，公司将组织自有运营团队进行运营支持。在该募投项目的实施过程中，除了传统的线上推广方式以外，公司还将通过线下活动和展会、线下广告推广及电商运营等形式，进一步深化公司品牌形象，从而吸引更多用户。在游戏的运营过程中，公司将收集分析各类运营数据及用户行为数据，实时调整运营策略，有针对性地对游戏内容进行持续优化和升级。

### 5、项目实施计划及进度

#### （1）项目实施进度

本项目计划对现有游戏《开心消消乐》（移动版）的姊妹篇《海滨消消乐》进行持续升级，并且在 3 年内研发上线 10 款高品质的移动端休闲益智游戏，具体实施进度安排如下表所示：

阶段	项目建设内容		预计完成时间
项目启动	项目目标确认，落实责任部门，正式启动		项目基期
第一阶段	整体目标	完善项目概念计划阶段，进行市场调研、新技术研究，整体设计和初步原型搭建	0~18个月
	现有游戏升级	定期进行关卡升级和运营活动推广，设计更多玩法，优化游戏体验	0~18个月
	新游戏开发	完成前期5款游戏的制作及初步推广，完成后期5款游戏的概念设计	0~18个月
	萌萌团卡通形象运营	进行“消消乐萌萌团”周边产品的推广，举办各类线下品牌展	0~18个月
第二阶段	目标	进一步完善现有游戏升级及新游戏开发的整体架构与能力，基本实现募投项目预期	18~36个月
	现有游戏升级	继续进行常规升级，同时与新开发游戏进行互动推广	18~36个月
	新游戏开发	完成后期5款游戏的发行，正式进入持续运营阶段	18~36个月
	萌萌团卡通形象运营	将“消消乐萌萌团”游戏周边推广渠道进行整合，获得规模效应，为游戏产品带来更多流量	18~36个月

## （2）募集项目资金使用进度安排

本项目预计第一年投资 36,515.80 万元，第二年投资 45,098.70 万元，第三年投资 58,528.30 万元，三年合计投资 140,142.81 万元。主要投资和建设进度的时间计划如下表所示：

单位：万元

项目	T	T+1	T+2	合计
租赁及装修	2,576.85	1,220.85	1,220.85	5,018.56
设备及带宽	5,835.60	4,211.30	3,665.40	13,712.30
软件及版权	4,588.00	4,524.50	504.00	9,616.50
人员工资	10,015.35	15,142.05	18,638.05	43,795.45
流量采购及推广	10,000.00	16,500.00	31,000.00	57,500.00
萌萌团卡通形象运营	3,500.00	3,500.00	3,500.00	10,500.00
<b>合计</b>	<b>36,515.80</b>	<b>45,098.70</b>	<b>58,528.30</b>	<b>140,142.81</b>

## 6、项目投资概算

本项目计划投资 140,142.81 万元，具体投资概算如下：

序号	项目	总投资金额（万元）	占比
1	租赁及装修	5,018.56	3.58%
2	设备及带宽	13,712.30	9.78%
3	软件及版权	9,616.50	6.86%
4	人员工资	43,795.45	31.25%
5	流量采购及推广	57,500.00	41.03%
6	萌萌团卡通形象运营	10,500.00	7.49%
<b>总投资金额</b>		<b>140,142.81</b>	<b>100.00%</b>

本次募集资金将存放于董事会决定的专项账户集中管理。公司将严格按照《乐元素科技（北京）股份有限公司募集资金管理办法》对募集资金进行管理，以保证高效使用募集资金并有效控制风险。本次募集资金到位后，公司将根据所投资项目的建设进度逐步投入上述资金。如实际募集资金少于项目所需资金，不足部分将由公司自筹解决。

各项目明细如下：

### （1）房产投资

本项目房产投资主要为办公楼租赁及装修费用（含装修固定资产），租赁费用 3,662.56 万元，分 3 年进行投入；装修费用（含装修固定资产）1,356.00 万元，于第一年一次性投入。具体投资情况如下表所示：

房产租赁估算：

单位：万元

序号	名称	面积（平方米）	单价（平方米/年）	T <sup>97</sup>	T+1	T+2	投资总额
1	房产租赁	4,520.00	0.27	1,220.85	1,220.85	1,220.85	3,662.56
合计				<b>1,220.85</b>	<b>1,220.85</b>	<b>1,220.85</b>	<b>3,662.56</b>

房屋装修估算：

单位：万元

序号	名称	面积（平方米）	单价（平方米）	投资总额
1	房屋装修	4,520.00	0.30	1,356.00
合计				<b>1,356.00</b>

(2) 设备及带宽

本部分投资主要包含服务器、交换机、防火墙等设备购置支出，具体如下：

T 年设备投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	高性能服务器	Dell R730XD	300	6.00	1,800.00
2	服务器	Dell R720	400	4.00	1,600.00
3	CDN 服务器	Dell R720	12	3.00	36.00
4	交换机	-	70	2.00	140.00
5	防火墙、负载均衡	-	4	20.00	80.00
6	笔记本电脑	-	100	0.80	80.00
7	高性能笔记本电脑	-	149	1.20	178.80
8	工作站	-	45	2.50	112.50
9	手写板	-	100	0.40	40.00
10	测试手机	-	150	0.30	45.00
11	高性能测试手机	-	50	0.70	35.00
12	台式主机	-	149	0.50	74.50
13	显示器	-	249	0.20	49.80
合计					<b>4,271.60</b>

T+1 年设备投资估算：

<sup>97</sup> 本表及后续图表中 T 的定义为募集资金到位，募投项目正式开始建设当年；T+1 年为项目建设第 2 年，以此类推。

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	高性能服务器	Dell R730XD	150	6.00	900.00
2	服务器	Dell R720	250	4.00	1,000.00
3	交换机	-	40	2.00	80.00
4	防火墙、负载均衡	-	2	20.00	40.00
5	笔记本电脑	-	49	0.80	39.20
6	高性能笔记本电脑	-	73	1.20	87.60
7	工作站	-	30	2.50	75.00
8	手写板	-	49	0.40	19.60
9	测试手机	-	80	0.30	24.00
10	高性能测试手机	-	30	0.70	21.00
11	台式主机	-	73	0.50	36.50
12	显示器	-	122	0.20	24.40
合计					<b>2,347.30</b>

T+2 年设备投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	高性能服务器	Dell R730XD	100	6.00	600.00
2	服务器	Dell R720	150	4.00	600.00
3	交换机	-	25	2.00	50.00
4	防火墙、负载均衡	-	2	20.00	40.00
5	笔记本电脑	-	32	0.80	25.60
6	高性能笔记本电脑	-	49	1.20	58.80
7	工作站	-	15	2.50	37.50
8	手写板	-	32	0.40	12.80
9	测试手机	-	50	0.30	15.00
10	高性能测试手机	-	30	0.70	21.00
11	台式主机	-	49	0.50	24.50
12	显示器	-	81	0.20	16.20
合计					<b>1,501.40</b>

宽带及机房租赁估算：

单位：万元

序号	名称	数量	单价	T	T+1	T+2	投资总额
1	IDC 带宽	T=4, T+1=6, T+2=8	150.00/Gbps/年	600.00	900.00	1,200.00	2,700.00



序号	名称	数量	单价	T	T+1	T+2	投资总额
2	CDN 宽带	20.00	14.00/Gbps/年	280.00	280.00	280.00	840.00
3	机房租赁	114.00	机柜 6.00/个	684.00	684.00	684.00	2,052.00
合计				<b>1,564.00</b>	<b>1,864.00</b>	<b>2,164.00</b>	<b>5,592.00</b>

### （3）软件及版权

本部分投资主要包含采购美术软件、系统软件等正版研发软件的费用，具体如下：

T 年软件及版权投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	Windows	10 professional	249	0.50	124.50
2	Unity3D	Unity Pro 5.x	132	1.00	132.00
3	Autodesk 3DS max 简体中文版	-	43	1.50	64.50
4	Autodesk maya 简体中文版	-	43	1.50	64.50
5	Photoshop CS6 简体中文版	-	135	0.30	40.50
6	Flash Pro CS6 简体中文版	-	135	0.30	40.50
7	Flash Builder Std 简体中文版	-	135	0.30	40.50
8	Illustrator CS6 简体中文版	-	135	0.30	40.50
9	Acrobat Professional 简体中文版	-	135	0.30	40.50
10	特许经营权采购	-	2	2,000.00	4,000.00
合计					<b>4,588.00</b>

T+1 年软件及版权投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	Windows	10 professional	122	0.50	61.00
2	Unity3D	Unity Pro 5.x	132	1.00	132.00
3	Autodesk 3DS max 简体中文版	-	43	1.50	64.50
4	Autodesk maya 简体中文版	-	43	1.50	64.50
5	Photoshop CS6 简体中文版	-	135	0.30	40.50
6	Flash Pro CS6 简体中文版	-	135	0.30	40.50
7	Flash Builder Std 简体中文版	-	135	0.30	40.50
8	Illustrator CS6 简体中文版	-	135	0.30	40.50
9	Acrobat Professional 简体中文版	-	135	0.30	40.50

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
10	特许经营权采购	-	2	2000.00	4,000.00
合计					<b>4,524.50</b>

T+2 年软件及版权投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	Windows	10 professional	81	0.50	40.50
2	Unity3D	Unity Pro 5.x	132	1.00	132.00
3	Autodesk 3DS max 简体中文版	-	43	1.50	64.50
4	Autodesk maya 简体中文版	-	43	1.50	64.50
5	Photoshop CS6 简体中文版	-	135	0.30	40.50
6	Flash Pro CS6 简体中文版	-	135	0.30	40.50
7	Flash Builder Std 简体中文版	-	135	0.30	40.50
8	Illustrator CS6 简体中文版	-	135	0.30	40.50
9	Acrobat Professional 简体中文版	-	135	0.30	40.50
合计					<b>504.00</b>

#### （4）人员成本估算

本募投项目计划分 3 年共计花费募集资金中的 43,795.45 万元进行项目所需人员的招募。3 年后本项目招募人员所需经费均由项目运营产生的收益和现金流进行补充，不包含在募集资金支出的范围内。具体人员的招募数量及成本估算情况如下表所示：

序号	部门	岗位	项目累计新增员工数 (T 期)	项目累计新增员工数 (T+1 期)	项目累计新增员工数 (T+2 期)
1	研发人员	前端开发	33	53	68
2		后端开发	24	49	64
3		测试	22	32	42
4	产品	产品	39	54	64
5		编剧	2	3	3
6	美术	2D 美术	23	33	38
7		3D 美术	28	33	43
8		平面设计	8	11	13
9		商品设计	6	8	8
10	发行运营	产品&渠道运营	7	10	12
11		媒体运营	7	10	12

序号	部门	岗位	项目累计新增 员工数 (T期)	项目累计新增 员工数 (T+1期)	项目累计新增 员工数 (T+2期)
12		市场	11	16	21
13		商务拓展	8	12	15
14		用户关怀	15	25	25
15		IP 产品运营	8	11	13
16		仓储与物流管理	2	3	3
17		商品运营	6	8	8
员工人数合计			<b>249</b>	<b>371</b>	<b>452</b>
总薪酬合计（万元）			<b>10,015.35</b>	<b>15,142.05</b>	<b>18,638.05</b>

## 7、项目与发行人现有主要业务之间的关系

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，公司代表游戏产品为《开心消消乐》、《开心水族箱》等移动端休闲益智游戏。此次现有游戏升级及新游戏开发项目是在持续升级和运营公司现有游戏产品的同时，开发 10 款新的移动端休闲益智游戏，并通过游戏卡通形象的运营，对公司游戏品牌进行更深层次的推广。因此该项目的实施是公司主营业务的正常运营和必要扩张，未使公司主营业务发生重大改变，与公司主营业务高度相关。

### （二）技术研究及运营数据分析项目

#### 1、项目概况及建设内容

本项目旨在通过对游戏开发技术进行深入研究并对运营数据进行更深层次的分析，以提升公司旗下各游戏的开发运营效率及用户体验，进一步提升用户黏性与公司核心竞争力。该项目由两个主要模块组成，分别为游戏创新探索及技术升级和运营数据分析平台。

该项目计划在 3 年内投资 19,668.65 万元完成建设，项目资金主要用于房产租赁及装修、设备及宽带购置、软件购置、人员工资支付及人员培训。

本项目具体建设内容如下：

#### （1）游戏创新探索及技术升级

为了快速理解市场需求，响应市场变化，乐元素在公司设立了游戏项目的孵化器制度，建立了游戏孵化中心，致力于新游戏、新技术的探索性升级与开发。

目前，公司游戏孵化中心人员数量相对较少，通过本募投项目的实施，公司将招募更多人才进入游戏孵化中心，在未来的运营中主要进行承担以下两方面的工作：

第一，升级后的游戏孵化中心将继续探索现有市场的用户诉求，延伸游戏细分品类并进行玩法创新及融合，打造能够迎合用户需求、提供多样化体验的高品质游戏，以创新思路丰富旗下游戏产品。

第二，游戏孵化中心也将在技术储备方面深入探索，研究新兴技术在游戏中的运用，为公司的游戏产品提供支持。游戏孵化中心将在游戏策划、程序编写和美术制作三个核心技术领域对公司现有的技术能力进行持续性升级，也将对一些新兴技术进行探索性尝试，以期将能够提升公司游戏品质、优化游戏开发效率的技术融入产品开发过程中。目前正在进行探究尝试的技术包括渲染引擎技术以及 Docker 虚拟化技术。

## （2）运营数据分析平台

发行人通过旗下的精品游戏产品累积下了较大规模的用户群体，大规模用户群体在每天的日常运营中会产生超过 1.5TB 的用户数据。目前，公司 BI (Business Intelligence) 团队的数据分析体系主要包括产品分析、广告分析和数据挖掘三个领域，分析结果主要用于辅助公司游戏运营管理。通过本募投项目的实施，公司将进一步强化现有 BI 团队，对用户数据进行更智能化的挖掘与分析，打造一套完善的数据分析体系。在数据挖掘方面，本项目将对现有的运营支撑体系进行精细化升级，使功能模块自动化、智能化程度更高，尽力发挥公司运营数据的最大价值；在产品分析方面，将通过人工智能算法对上线游戏体验进行自动评测并调优，更快捷和迅速的发现用户痛点、指导游戏研发，把握实时变化的市场需求与用户偏好，从而有针对性地对公司游戏产品进行持续优化，进一步优化用户游戏体验；在广告分析方面，将结合广告分析获得的结果，对不同类型的用户形成特定的用户画像，以实现运营活动、营销广告的精准投放。本项目的建设有利于发行人实现运营数据的整合利用，为公司运营决策提供支撑。

本项目的实施主体为发行人，本项目的实施不会新增同业竞争或者对发行人的独立性产生不利影响。

## 2、项目建设的必要性

（1）行业竞争加剧，研发技术及运营水平升级是提高开发效率、提升用户体验的必然要求

中国移动网络游戏市场竞争日趋激烈，移动网络游戏行业中的领先者开始逐步获得更多的市场份额。移动网络游戏市场已呈现出精品化趋势，游戏用户对游戏品质以及内容差异化的要求越来越高，更多的移动网络游戏企业开始着眼于提升用户体验和产品质量，而非单纯依靠游戏数量的堆叠来吸引用户。

激烈的市场竞争对乐元素的技术开发及运营能力都提出了更高的要求。随着本项目的实施，公司将对“渲染引擎技术”、“Docker 虚拟化技术”等前沿性的课题开展研究，从而不断提升游戏品质，为用户带来更好的视听以及操作体验。同时，本项目有助于公司掌握领先技术，在游戏研发过程中更好地控制成本、缩短产品开发周期，根据市场需求迅速推出符合行业发展方向的产品，占领市场先机，巩固公司在休闲益智游戏细分领域的领先地位。

（2）持续进行游戏产品的探索性开发是公司适应市场需求，巩固盈利能力的必要基础

本项目将通过游戏孵化中心持续进行公司游戏产品的探索性升级。公司将在游戏孵化中心进行各类创新想法与思路的尝试性研发和测试，以期为现有游戏或未来的新游戏产品融入更多玩法和游戏体验。经过人工、计算机等多项测试筛选出的、与公司产品及文化相适配的玩法或元素都将被正式应用到公司游戏产品的研发与升级过程中，增加公司游戏产品的多元化体验，从而吸引更多用户。

本项目的实施有助于公司利用累积的研发及运营经验，进一步提升公司的技术水平，深度挖掘用户需求；并根据自身特点，构造以市场为导向的快速反应机制，打造满足用户需求的优质产品，为公司未来继续发展壮大和持续盈利提供支持和保障。

（3）技术研究及运营数据分析项目的实施有助于公司巩固核心优势

经过多年运营，公司已形成了一套成熟的数据分析系统及营销体系，能够对所运营的游戏进行数据监测，及时收集相关运营数据并进行精准化比对分析、及

时且客观地评估游戏运营状况并制定最佳的营销策略。随着公司各大游戏产品运营时间的增长以及用户规模的扩张，公司运营产生的数据量持续增加，同时，市场同类产品带来的竞争压力也对公司的运营能力提出了更加精细化的要求，公司有必要进一步提升自身的数据分析平台和运营能力。

本项目的实施有助于公司搭建起更加自动化、智能化的分析平台，深度分析用户特性并不断完善各业务模型，提升公司提供的各类用户服务的品质、满足用户即时的个性需求，提升公司效益。同时，公司将可通过人工智能算法对上线游戏体验进行自动评测并调优，从而更快捷和迅速地发现用户痛点，指导公司游戏的研发过程，提升公司游戏研发效率，快速优化用户游戏体验。基于上述拓展方向，公司将有效把握自身的核心优势，充分挖掘长期以来累积的大量用户数据，进行高效精准的统计分析，对市场变化及时迅速地做出判断并进行调整，最大限度确保数据支持运营的有效性和高效性。

综上所述，本项目有利于进一步巩固公司的核心优势，具备客观必要性。

### 3、项目建设的可行性

#### （1）外部条件：宏观政策及市场发展趋势推动该募投项目的实施

近年来，中国互联网行业持续快速发展，国家已出台一系列扶持政策，为互联网行业的发展营造了一个健康的政策环境。针对移动网络游戏行业这一互联网行业的重要一个分支，各政府部门、机关亦在 2016 年出台多项鼓励政策，促进移动网络游戏行业的健康发展及优秀移动网络游戏企业的壮大。

同时，随着中国移动网络游戏行业人口红利的逐渐消失，过去以量取胜的竞争方式已不再适用于未来的行业发展态势，越来越多的移动网络游戏企业开始转而提升产品质量与用户体验。乐元素自创立起就致力于研发、运营长生命周期优质游戏产品，现已建立了属于自己的核心竞争优势。通过本次募投项目的实施，公司可进一步加强产品的精细化运营、提升游戏用户体验，符合行业发展及竞争的规律。

因此，从宏观政策及市场发展趋势角度来说，该项目符合国家法律法规，属产业政策引导及支持的细分行业，且市场前景可观，具备客观可行性。

（2）内部条件：公司庞大的用户基础、强大的数据分析能力为该项目的成功实施奠定基础

经过在中国游戏市场的多年运营，乐元素已积累下可观的用户规模和知名度。公司已积累下多个精品游戏：《开心消消乐》（移动版）自 2014 年上线以来畅销不衰，已成为深受广大用户喜爱的国民游戏；《开心水族箱》（网页版）、《开心水族箱》（移动版）自上线以来运营时间分别超过 8 年、6 年，至今仍拥有广泛的用户基础，展现了较长的生命周期及较为稳定的运营表现。大用户规模、高用户活跃度，使公司每天可积累下超过 1.5TB 的用户行为数据。目前公司已针对全部游戏用户进行了日常行为和基本信息的收集。多样性的数据存储架构使得公司能够存储、融合大量的异构数据。公司通过自有游戏软件收集用户相关数据；同时也通过网络爬虫、第三方数据交换、移动端获取等方式收集行业相关数据，并能够实现大量异构数据的并行化处理。公司强大的运营数据规模和优异的数据处理能力为该募投项目的实施提供了重要的保障。

（3）公司强大的研发能力与项目团队为该项目的实施提供支撑

一方面，乐元素经过多年的技术研发，已掌握了多项技术，包括 Mobile2D 引擎技术、GPU 特效技术、后端服务部署系统、CDN 资源部署系统、支付云切换技术、消除游戏的基础算法库、客户端加密技术、运维管理系统以及自动化服务器监控引擎等。上述技术为本募投项目的顺利实施奠定了基础。

另一方面，自推出第一款游戏《开心水族箱》以来，乐元素已陆续推出并持续运营了《开心消消乐》、《Ensemble Stars!》、《Merc Storia》等多款主打游戏，均取得了优异的运营表现。在过去数年的发展中，乐元素已经具备了较强的研发实力及长期的游戏升级运营经验。公司现有的数据分析团队在数据分析领域均具备丰富的工作经验，团队成员秉持“后台分析辅佐服务研发”的反馈机制，在获取分析结果后及时反馈研发部门，使得公司研发部门及时获得游戏产品的方向性修改建议，有效地延长了公司产品的生命周期。

公司在长期发展中组建了一支高效率的技术服务及运营分析团队，积累了丰富的游戏开发及数据分析经验，也能够为新招募的团队成员提供相应的培训和指导。因此，从研发能力与团队成员的角度来看，该募投项目具备其客观可行性。

## 4、项目技术方案

### （1）游戏孵化中心目标技术

#### ①渲染引擎技术

当前，移动终端技术飞速发展，用户对移动端应用的展示形式和用户体验要求不断提升。移动平台渲染引擎可为提供高效流畅的图形渲染能力，满足用户对于游戏画质的需求。

当前公司所用的渲染引擎主要包括两种：

a.基于 Cocos2d-x 引擎开发的 Mobile2D 引擎，该引擎核心优势在于允许开发人员利用 C++、Lua 及 Javascript 来进行游戏开发，并支持跨平台部署，覆盖平台包括 iOS、Android、Windows Phone 及 Tizen 等。

b.基于 Unity3D 引擎完善的 Mobile3D 引擎，其中引入了公司自研 2D 引擎的多项特性，能够基于该引擎开发各类 3D 及 2D 游戏。该引擎具备较为全面完善的配套工具链，易于开发人员上手，但是二次开发的空间较为有限。

因此，为了适应未来游戏开发 3D 化的趋势，同时保证公司能够对引擎底层代码有足够的控制力，及时解决引擎自身引入的各类问题，提升针对特定游戏类型的渲染效率。公司计划从头搭建自有 3D 引擎，助益后续项目研发。

#### ②Docker 虚拟化技术

Docker 是一种新兴的虚拟化方式，与传统的虚拟化方式相比具有众多的优势：可提供更高效的系统资源利用效果、更快速的启动时间、更一致的运行环境，可实现持续交付和部署、更轻松的迁移以及更轻松的维护和扩展。

对于新游戏项目而言，单个游戏的活跃用户数在不断地增长，单台服务器的负载存在上限，需要通过负载均衡技术对服务器集群进行横向扩展才能够支持数据存取需求。当前服务器采用的传统虚拟化方式完成初始化新系统环境、部署服务端代码到加入集群系统服务的整个流程需要数十分钟甚至数小时。在应用 Docker 技术后，上述过程用时可有效缩短。此外 Docker 技术可从底层保证应用运行环境一致，避免环境不一致导致的各类问题。



## （2）运营数据分析主要技术

运营数据分析模块将基于 hadoop yarn、kerberos、hive、presto、azkaban、hbase、druid 等开源框架自主改造搭建适合于公司自己的 OLTP 系统、OLAP 系统，日常运营和分析系统，广告投放管理和分析系统，运营、财务、市场分析及预测服务系统，渠道数据报告系统，客服数据服务等一系列商业智能服务系统，每日处理大量数据和计算任务。该体系将辅助游戏运营、市场、广告投放、财务及公司其他拓展项目提高工作效率并利用大数据优势给予趋势预测。以数据指导决策，给公司各个部门提供完整、规范、准确、有效的数据服务。

## 5、项目实施计划及进度

### （1）项目实施计划

阶段	项目建设内容		预计完成时间
项目启动	项目目标确认，落实责任部门，正式启动		项目基期
第一阶段	整体目标	完善项目概念计划阶段，进行市场调研、新技术研究，整体设计和初步原型搭建	0~18 个月
	游戏孵化中心	完成购置设备的安装调试与人员的招募及培训	0~18 个月
	运营数据分析	招募更多专业分析人员，升级数据分析体系架构	0~18 个月
第二阶段	目标	进一步完善技术研究及运营数据分析项目的整体架构与能力，基本实现募投项目预期	18~36 个月
	游戏孵化中心	持续对公司产品进行功能及玩法的探索性研发，引入更多核心技术	18~36 个月
	运营数据分析	实现公司运营数据的深度挖掘与统一整合，为公司运营决策提供支撑	18~36 个月

### （2）募投项目资金使用进度安排

本募投项目预计第一年投资 6,293.82 万元，第二年投资 6,286.67 万元，第三年投资 7,088.17 万元。主要投资和建设进度的时间计划如下表所示：

单位：万元

项目	T	T+1	T+2	合计
房屋租赁及装修	655.62	310.62	310.62	<b>1,276.85</b>
设备及带宽	2,189.45	1,227.35	922.25	<b>4,339.05</b>
软件购买	486.50	472.00	470.00	<b>1,428.50</b>
人员工资	2,662.25	3,976.70	5,085.30	<b>11,724.25</b>
培训项目	300.00	300.00	300.00	<b>900.00</b>

项目	T	T+1	T+2	合计
合计	6,293.82	6,286.67	7,088.17	19,668.65

## 6、项目投资概算

本项目拟募集资金合计 19,668.65 万元。其中房屋租赁及装修费用 1,276.85 万元，设备购置及宽带费用 4,339.05 万元，软件投资费用 1,428.50 万元，人员成本 11,724.25 万元，培训费 900.00 万元。项目概算如下所示：

序号	项目	总投资金额（万元）	占比
1	房屋租赁及装修	1,276.85	6.49%
2	设备及带宽	4,339.05	22.06%
3	软件购买	1,428.50	7.26%
4	人员工资	11,724.25	59.61%
5	培训项目	900.00	4.58%
总投资金额		19,668.65	100.00%

公司本次募集资金将存放于董事会决定的专项账户集中管理。公司将严格按照《乐元素科技（北京）股份有限公司募集资金管理办法》对募集资金进行管理，从而保证高效使用募集资金并有效控制募集资金风险。本次募集资金到位后，公司将根据所投资项目的建设进度逐步投入上述资金。如本次实际募集资金少于项目所需资金，不足部分将由公司自筹解决。

各项目明细如下：

### （1）房产投资

本项目房产投资主要为办公楼租赁及装修费用（含装修固定资产），租赁费用 931.85 万元，分 3 年进行投入；装修费用（含装修固定资产）345.00 万元，于第一年一次性投入。具体投资情况如下表所示：

单位：万元

序号	名称	面积（平方米）	单价（平方米/年）	T	T+1	T+2	投资总额
1	房产租赁	1,150.00	0.27	310.62	310.62	310.62	931.85
合计				310.62	310.62	310.62	931.85

注 1：本表及后续图表中 T 的定义为募集资金到位，募投项目正式开始建设当年；T+1 年为项目建设第 2 年，以此类推。

单位：万元

序号	名称	面积（平方米）	单价（平方米）	投资总额
1	房屋装修	1,150.00	0.30	345.00
合计				<b>345.00</b>

## (2) 设备及带宽

T 年设备投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	高性能服务器	Dell R730XD	240	6.00	1,440.00
2	核心交换机	-	2	12.00	24.00
3	交换机	-	20	2.00	40.00
4	防火墙、负载均衡	-	2	20.00	40.00
5	高性能笔记本电脑	-	59	1.20	70.80
6	工作站	-	30	2.50	75.00
7	台式主机	-	59	0.50	29.50
8	显示器	-	59	0.20	11.80
9	测试手机	-	200	0.30	60.00
10	高性能测试手机	-	50	0.70	35.00
11	路由器	-	1	0.35	0.35
12	无线 AP	-	30	0.50	15.00
合计					<b>1,841.45</b>

T+1 年设备投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	高性能服务器	Dell R730XD	100	6.00	600.00
2	核心交换机	-	1	12.00	12.00
3	交换机	-	10	2.00	20.00
4	防火墙、负载均衡	-	1	20.00	20.00
5	高性能笔记本电脑	-	30	1.20	36.00
6	工作站	-	30	2.50	75.00
7	台式主机	-	30	0.50	15.00
8	显示器	-	30	0.20	6.00
9	测试手机	-	150	0.30	45.00
10	高性能测试手机	-	50	0.70	35.00
11	路由器	-	1	0.35	0.35

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
12	无线 AP	-	30	0.50	15.00
合计					<b>879.35</b>

T+2 年设备投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	高性能服务器	Dell R730XD	60	6.00	360.00
2	核心交换机	-	1	12.00	12.00
3	交换机	-	10	2.00	20.00
4	防火墙、负载均衡	-	1	20.00	20.00
5	高性能笔记本电脑	-	26	1.20	31.20
6	工作站	-	15	2.50	37.50
7	台式主机	-	26	0.50	13.00
8	显示器	-	26	0.20	5.20
9	测试手机	-	100	0.30	30.00
10	高性能测试手机	-	50	0.70	35.00
11	路由器	-	1	0.35	0.35
12	无线 AP	-	20	0.50	10.00
合计					<b>574.25</b>

宽带及机房租赁估算：

单位：万元

序号	名称	数量	单价	T	T+1	T+2	投资总额
1	IDC 带宽	1	150.00/Gbps/年	150.00	150.00	150.00	450.00
2	机房租赁	33	机柜 6.00/个	198.00	198.00	198.00	594.00
合计				<b>348.00</b>	<b>348.00</b>	<b>348.00</b>	<b>1,044.00</b>

(3) 软件投资

T 年软件投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	Windows	10 professional	59	0.50	29.50
2	Unity3D	Unity Pro 5.x	18	1.00	18.00
3	Autodesk 3DS max 简体中文版	-	13	1.50	19.50
4	Autodesk maya 简体中文版	-	13	1.50	19.50
5	全球游戏市场及渠道数据库	-	1	300.00	300.00

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
6	中国游戏市场及渠道数据库	-	1	100.00	100.00
合计					<b>486.50</b>

T+1 年软件投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	Windows	10 professional	30	0.50	15.00
2	Unity3D	Unity Pro 5.x	18	1.00	18.00
3	Autodesk 3DS max 简体中文版	-	13	1.50	19.50
4	Autodesk maya 简体中文版	-	13	1.50	19.50
5	全球游戏市场及渠道数据库	-	1	300.00	300.00
6	中国游戏市场及渠道数据库	-	1	100.00	100.00
合计					<b>472.00</b>

T+2 年软件投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	Windows	10 professional	26	0.50	13.00
2	Unity3D	Unity Pro 5.x	18	1.00	18.00
3	Autodesk 3DS max 简体中文版	-	13	1.50	19.50
4	Autodesk maya 简体中文版	-	13	1.50	19.50
5	全球游戏市场及渠道数据库	-	1	300.00	300.00
6	中国游戏市场及渠道数据库	-	1	100.00	100.00
合计					<b>470.00</b>

(4) 培训项目

项目培训费用估算：

单位：万元

序号	名称	T	T+1	T+2
1	职业能力培训	200.00	200.00	200.00
2	语言专项培训	100.00	100.00	100.00
合计		<b>300.00</b>	<b>300.00</b>	<b>300.00</b>

(5) 人员成本估算

该募投项目计划分 3 年共计花费募集资金中的 11,724.25 万元进行项目所需人员的招募。3 年后本项目招募人员所需经费均由项目运营产生的收益和现金流

进行补充，不包含在募集资金支出的范围内。具体人员的招募数量及成本估算情况如下表所示：

序号	部门	岗位	项目累计新增员工数 (T期)	项目累计新增员工数 (T+1期)	项目累计新增员工数 (T+2期)
1	研发团队	前端开发	1	5	10
2		后端开发	1	2	2
3		测试	0	2	5
4		产品	2	3	3
5	美术设计	2D 美术	2	2	3
6		3D 美术	2	3	5
7	数据分析	数据分析	20	30	35
8		广告投放及分析	5	10	15
9		翻译	1	2	2
10	运维团队	系统开发	15	18	20
11		运维人员	10	12	15
员工人数合计			<b>59</b>	<b>89</b>	<b>115</b>
总薪酬合计（万元）			<b>2,662.25</b>	<b>3,976.70</b>	<b>5,085.30</b>

## 7、项目与发行人现有主要业务之间的关系

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，公司代表游戏产品为《开心消消乐》、《开心水族箱》等移动端休闲益智游戏。此次技术研究及运营数据分析项目在公司原有基础上进行了人员扩充及技术升级，旨在为公司产品提供更多创新思路及数据分析与运营支持。该项目的实施有助于公司提升技术水平及运营能力，是对公司主营业务的有效支撑，与公司主营业务高度相关。

### （三）支持系统建设及升级建设项目

#### 1、项目概况及建设内容

本项目旨在完善公司现有的内部运营支持系统，全面提升公司的经营管理效率。本项目主要系统升级的方向包括财务系统、人力资源（HR）系统及业务 ERP 系统。本项目计划在 3 年内投资 11,059.82 万元完成建设，项目资金主要用于房产租赁及装修、设备及宽带购置、软件及版权购置及人员工资支付。

财务系统方面，目前公司的财务系统以 Oracle 系统为核心，主要功能包括

报表管理、绩效考核、单体游戏利润表制作等。但集团合并报表的制作以及相关财务指标分析仍主要由财务部门人工进行。人力资源管理系统方面，公司目前的 HR 系统已经实现打卡、考勤、绩效评估等基本功能，但工资计算、人事信息记录等工作均由人工方式完成。业务 ERP 系统方面，随着公司游戏周边产品推广的布局，公司内部的业务 ERP 系统已经搭建起初步的架构，主要包括订单系统和物流系统等，但尚未与 Oracle 系统实现对接。

通过本募投项目的实施，首先公司将在现有财务系统的基础上，新增智能化分析模块，实现财务报表的自动化制作、智能分析、历史指标比对等功能，并结合公司现有 Oracle 架构进行二次研发，新建一个预算系统，让数据收集、管理和分析自始至终贯穿公司运营过程；其次，公司将进一步对 HR 系统进行智能化升级，实现公司人事信息的整体统一管理、员工档案的自动化更新以及相关业绩数据的系统处理，以适应公司未来的人员规模扩张；最后，公司将升级现有业务 ERP 系统，开发库存和成本核算功能，并与 Oracle 系统进行对接，实现公司后台支持系统的全面统一管理。

本项目的实施主体为发行人，本项目的实施不会新增同业竞争或者对发行人的独立性产生不利影响。

## 2、项目建设的必要性

### （1）行业竞争激烈，提高经营管理效率势在必行

随着中国移动网络游戏行业高速发展，行业竞争不断深化，市场集中度有所提升，行业龙头企业开始获取更多收入。根据 GPC、CNG 及 IDC 联合发布的《2016 年中国游戏产业报告》，2016 年，在中国移动网络游戏市场销售收入中，腾讯、网易两家公司的移动网络游戏收入占比接近 70%。

由此，为了在激烈的市场竞争中巩固自身地位，企业经营效率至关重要。尤其是在快节奏的移动网络游戏行业，想要更加积极地争取市场份额，就需要进一步提升现有工作管理效率、降低自身管理运营成本。目前，发行人已经搭建起了适应自身当前业务特性的财务系统、HR 系统及基础业务 ERP 系统架构，但考虑到公司未来发展趋势和业务规模的持续扩张，仍有必要进一步对公司各支持系统进行升级以实现自动化和智能化。

## （2）升级现有支持系统有助于公司进一步实现降本增效

目前，公司的 Oracle 系统主要功能包括报表管理、绩效考核、单体游戏利润表制作等。伴随本募投项目的实施，公司将新建预算系统，该系统将集业务预算、资本预算、薪酬预算、财务预算功能于一体，配合升级后的 Oracle 系统的财务分析能力，整体管控公司的资源配置，提升公司运行质量、改善经营效益、加强风险管控。升级后的支持系统将能更好地实现整合性、功能化的财务数据搜集及整理功能，提高财务数据处理的及时性、准确性，为实现财务管理的事前预算、事中控制、事后分析提供一手材料，同时可自动形成直观的财务分析报告，便于管理层及时了解企业运营状况信息。

升级后的人力资源系统则将实现公司人力资源体系的统一管理，可实现组织规划、招聘管理、人事在职离职档案、员工履历、劳动合同、奖惩管理、办公用品、保险福利、调动管理、培训管理、绩效管理、考勤管理、工资管理、员工自助、领导审批等人力资源相关的信息的统一整合。升级该系统将有助于提升工作效率和数据准确度，减少人工处理可能造成的误差、实现员工整体绩效的系统性评价以及人力资源相关事务的自动化处理。

此外，伴随公司以“消消乐萌萌团”为核心的游戏卡通形象运营推广工作的逐步展开，各渠道的线下运营活动也将逐渐增加，公司有必要对现有的基础业务 ERP 系统进行持续的升级，并与财务系统进行对接，以辅助游戏卡通形象的相关运营工作，便于公司收入成本的统一核算管理。同时，公司还将开发包括周边产品、动画、动漫在内的其他卡通形象相关业务，ERP 系统也将同步满足这些业态的运营需求。

待乐元素的各类支持系统逐渐升级建设完成后，公司还将构建各系统之间的接口、整合各支持系统，形成支持系统管理闭环，进一步提升公司支持系统的整体运营效率。

## 3、项目建设的可行性

### （1）外部条件：宏观政策及市场发展趋势推动该募投项目的实施

近年来，中国互联网行业持续快速发展，国家已出台一系列扶持政策，为互



联网行业的发展营造了一个健康的政策环境。针对移动网络游戏行业这一互联网行业的重要一个分支，各政府部门、机关亦在 2016 年出台多项鼓励政策，促进移动网络游戏行业的健康发展及优秀移动网络游戏企业的壮大。

同时，随着中国移动网络游戏行业人口红利的逐渐消失，过去以量取胜的竞争方式已不再适用于未来的行业发展态势，越来越多的移动网络游戏企业开始转而提升产品质量与用户体验。乐元素自创立起就致力于研发、运营长生命周期优质游戏产品，现已建立了属于自己的核心竞争优势。通过本次募投项目的实施，公司可进一步加强产品的精细化运营、提升游戏用户体验，符合行业发展及竞争的规律。

因此，从宏观政策及市场发展趋势角度来说，该项目符合国家法律法规，属产业政策引导及支持的细分行业，且市场前景可观，具备客观可行性。

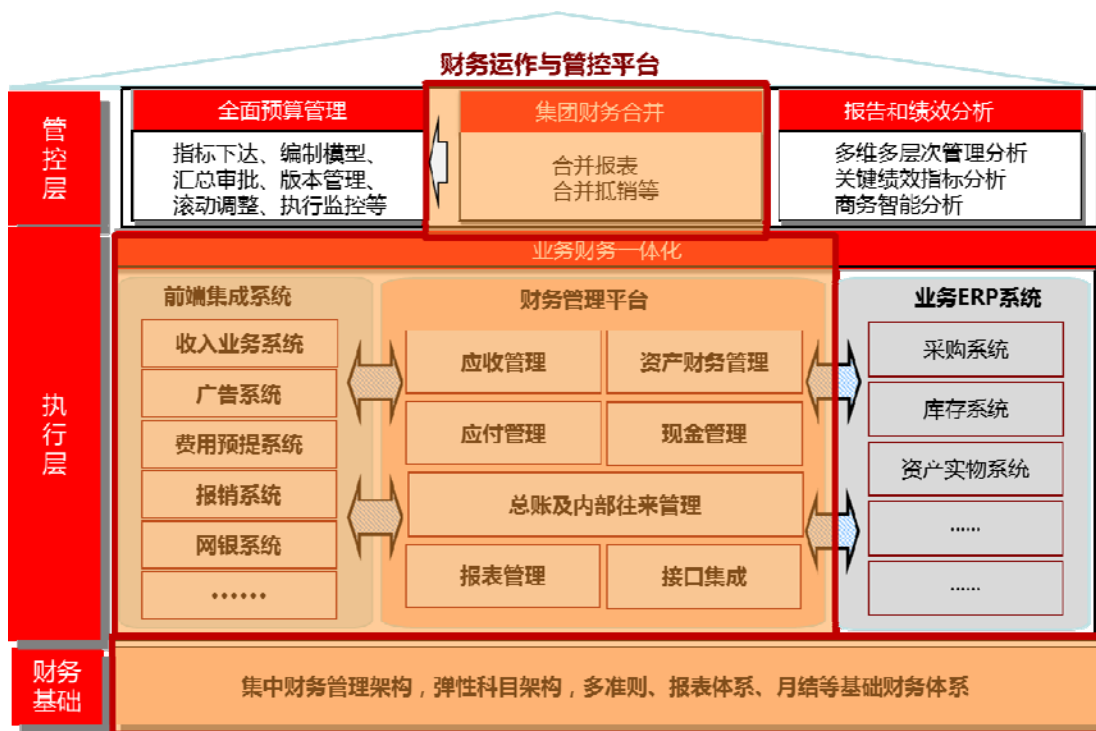
#### （2）内部条件：公司的人才储备及研发实力支撑项目的实施

发行人现有多名系统建设开发人员，所有成员学历均在本科以上，并具有多年系统开发经验，为该项目的实施奠定坚实基础。

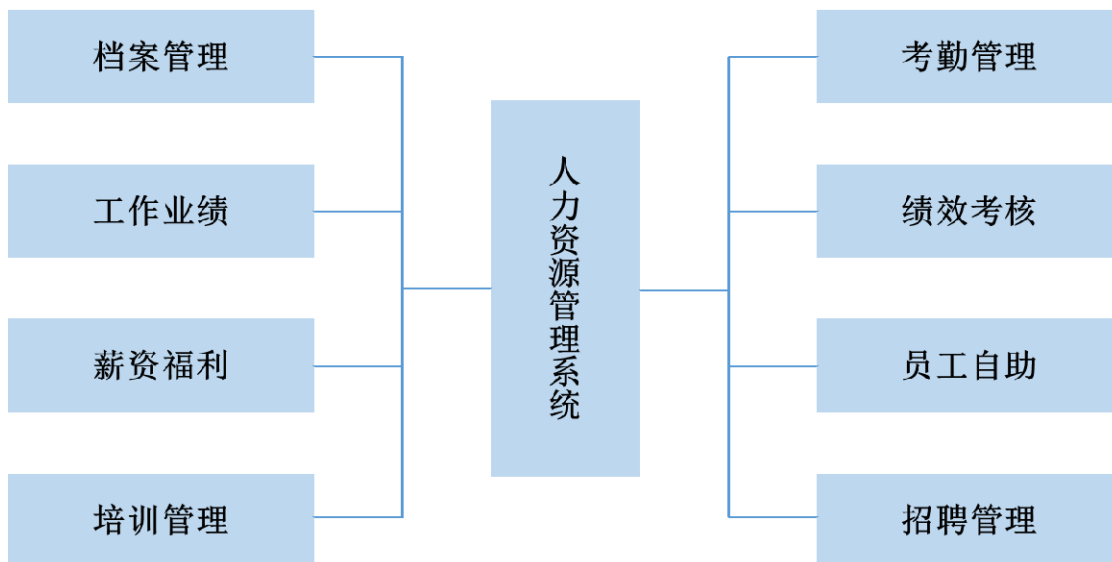
在支持系统研发方面，公司目前使用的 Oracle 系统及业务 ERP 系统均是公司在采购底层应用后根据自身业务特性进行二次开发的成果，可更好地适配公司的业务模式。公司的 IT 部门在信息化系统的研发与整合方面已具备成功经验。此外，公司也有能力配备相应项目管理人员实时跟踪项目进展，确保支持系统建设及升级建设的顺利进行和系统功能的完善。

#### 4、项目实施方案

本项目整体架构如下图所示。目前，公司已经自主研发整合并投入使用的模块包括底层财务基础模块、执行层中的前端集成系统与财务管理平台以及管控层财务合并模块。通过本项目的实施，公司将进一步升级已有构架并搭建包括业务 ERP 系统、前端集成系统、财务管理平台在内，具备全面预算管理、报告和绩效分析功能的财务运作及管控平台。



人力资源系统方面，公司将搭建完整的人事信息管理系统，实现系统管理、档案管理、手续办理、机构编制、职工异动等事务的记录及处理，同时实现人事档案、工作业绩及岗位考评相关的信息留存和数据分析。具体功能如下图所示：



总体而言，本项目的建设路线将主要分为下述两个步骤，首先为基础搭建，旨在更好地完善公司现有财务系统，进一步提升系统运营效率；然后进行提升优化，完成各个新功能模块的开发，实现支持系统的一体化整合和升级。项目建设完成后，集团后台信息将可实现共享，有助于加强公司内部沟通效率、提升公司

的运营能力。本项目的建设路线及目标如下图所示：



## 5、项目实施计划及进度

### (1) 募投项目实施进度安排

阶段	项目建设内容		预计完成时间
项目启动	项目目标确认, 落实责任部门, 正式启动		项目基期
第一阶段	整体目标	完善项目概念计划阶段, 进行市场调研、新技术研究, 整体设计和初步原型搭建	0~18 个月
	财务系统	升级现有财务系统的分析能力, 完成预算系统底层应用的选择与购置	0~18 个月
	人力资源系统	确定升级版人力资源系统的功能设计, 完成底层架构的搭建	0~18 个月
	业务 ERP 系统	开发库存、成本核算等功能, 开发适配公司 Oracle 系统的接口	0~18 个月
第二阶段	目标	进一步完善支持系统建设及升级建设的整体架构与能力, 基本实现募投项目预期	18~36 个月
	财务系统	完成预算系统的整合研发, 实现 Oracle 系统的整体升级	18~36 个月
	人力资源系统	完成人力资源系统的整体升级, 实现公司人力资源事务的统一自动化管理	18~36 个月
	业务 ERP 系统	完成业务 ERP 系统与 Oracle 系统的对接, 实现公司后台支持系统的统一运营管理	18~36 个月

### (2) 募投项目资金使用进度安排

本募投项目预计第一年投资 3,996.81 万元，第二年投资 3,887.26 万元，第三年投资 3,175.76 万元，三年合计投资 11,059.82 万元。主要投资和建设进度的时间计划如下表所示：

单位：万元

项目	T	T+1	T+2	合计
房屋租赁及装修	319.26	151.26	151.26	621.77
设备及带宽	285.40	201.10	164.80	651.30
软件购买	1,618.50	908.50	1.00	2,528.00
人员工资	1,773.65	2,626.40	2,858.70	7,258.75
合计	<b>3,996.81</b>	<b>3,887.26</b>	<b>3,175.76</b>	<b>11,059.82</b>

## 6、项目投资概算

本项目拟募集资金合计 11,059.82 万元。其中房屋租赁及装修费用 621.77 万元，设备购置及宽带费用 651.30 万元，软件投资费用 2,528.00 万元，人员成本 7,258.75 万元。具体如下所示：

单位：万元

序号	项目	总投资金额	占比
1	房屋租赁及装修	621.77	5.62%
2	设备及带宽	651.30	5.89%
3	软件购买	2,528.00	22.86%
4	人员工资	7,258.75	65.63%
总投资金额		<b>11,059.82</b>	<b>100.00%</b>

本次募集资金将存放于董事会决定的专项账户集中管理。公司将严格按照《乐元素科技（北京）股份有限公司募集资金管理办法》对募集资金进行管理，从而保证高效使用募集资金并有效控制募集资金风险。本次募集资金到位后，公司将根据所投资项目的建设进度逐步投入上述资金。如本次实际募集资金少于项目所需资金，不足部分将由公司自筹解决。

各项目明细如下：

#### （1）房产投资

本项目房产投资主要为办公楼租赁及装修费用（含装修固定资产），租赁费用 453.77 万元，分 3 年进行投入，装修费用（含装修固定资产）168.00 万元，第一年一次性投入。具体投资情况如下表所示：

##### ①房产投资估算：

单位：万元

序号	名称	面积（平方米）	单价（平方米/年）	T	T+1	T+2	投资总额
1	房产租赁	560.00	0.27	151.26	151.26	151.26	453.77
合计				<b>151.26</b>	<b>151.26</b>	<b>151.26</b>	<b>453.77</b>

注 1：本表及后续图表中 T 的定义为募集资金到位，募投项目正式开始建设当年；T+1 年为项目建设第 2 年，以此类推。

##### ②房屋装修估算：

单位：万元

序号	名称	面积（平方米）	单价（平方米）	投资总额
1	房屋装修	560.00	0.30	168.00
合计				<b>168.00</b>

## (2) 设备及宽带

T 年设备投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	服务器	Dell R720	20	4.00	80.00
2	交换机	-	2	2.00	4.00
3	防火墙、负载均衡	-	1	20.00	20.00
4	笔记本电脑	-	37	0.80	29.60
5	台式主机	-	19	0.50	9.50
6	显示器	-	37	0.20	7.40
7	会议电话	-	3	0.30	0.90
8	视频会议主机	-	3	6.00	18.00
9	电视	-	3	1.00	3.00
10	不间断供电电源	-	4	5.00	20.00
合计					<b>192.40</b>

T+1 年设备投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	服务器	Dell R720	10	4.00	40.00
2	交换机	-	1	2.00	2.00
3	防火墙、负载均衡	-	1	20.00	20.00
4	笔记本电脑	-	17	0.80	13.60
5	台式主机	-	9	0.50	4.50
6	显示器	-	17	0.20	3.40
7	会议电话	-	2	0.30	0.60
8	视频会议主机	-	2	6.00	12.00
9	电视	-	2	1.00	2.00
10	不间断供电电源	-	2	5.00	10.00
合计					<b>108.10</b>

T+2 年设备投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	服务器	Dell R720	10	4.00	40.00
2	交换机	-	1	2.00	2.00
3	防火墙、负载均衡	-	1	20.00	20.00

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
4	笔记本电脑	-	2	0.80	1.60
5	台式主机	-	1	0.50	0.50
6	显示器	-	2	0.20	0.40
7	会议电话	-	1	0.30	0.30
8	视频会议主机	-	1	6.00	6.00
9	电视	-	1	1.00	1.00
合计					<b>71.80</b>

宽带及机房租赁估算：

单位：万元

序号	名称	数量/面积	单价	T	T+1	T+2	投资总额
1	IDC 带宽	0.50	150.00/Gbps/年	75.00	75.00	75.00	225.00
2	机房租赁	3.00	机柜 6.00/个	18.00	18.00	18.00	54.00
合计				<b>93.00</b>	<b>93.00</b>	<b>93.00</b>	<b>279.00</b>

(3) 软件投资

T 年软件投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	Windows	10 professional	37	0.50	18.50
2	财务集团合并及报表 ERP 系统	Oracle EBS&Hyperion HFM	-	-	200.00
3	周边商品核算 ERP 系统	Oracle EBS&EC system	-	-	300.00
4	人力资源管理系统	Peoplesoft	-	-	500.00
5	预算管理系统	Hyperion planning	-	-	300.00
6	财务数据分析 ERP 系统	BIEE	-	-	300.00
合计					<b>1,618.50</b>

T+1 年软件投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	Windows	10 professional	17	0.50	8.50
2	周边商品核算 ERP 系统	Oracle EBS&EC system	-	-	200.00
3	人力资源管理系统	Peoplesoft	-	-	500.00
4	预算管理系统	Hyperion planning	-	-	200.00
合计					<b>908.50</b>

## T+2 年软件投资估算：

单位：万元

序号	名称	品牌型号	数量	单价	总金额
1	Windows	10 professional	2	0.50	1.00
合计					<b>1.00</b>

## (4) 人员成本估算

该募投项目计划分3年共计花费募集资金中的7,258.75万元进行项目所需人员的招募。3年后本项目进一步扩张招募人员所需经费均由项目运营产生的收益和现金流进行补充，不包含在募集资金支出的范围内。具体人员的招募数量及成本估算情况如下表所示：

序号	岗位	项目累计新增员工数（T期）	项目累计新增员工数（T+1期）	项目累计新增员工数（T+2期）
1	基层技术人员	8	12	12
2	中层技术人员	25	35	35
3	管理人员	3	5	5
4	高级管理人员	1	2	4
员工人数合计		<b>37</b>	<b>54</b>	<b>56</b>
总薪酬合计（万元）		<b>1,773.65</b>	<b>2,626.40</b>	<b>2,858.70</b>

## 7、项目与发行人现有主要业务之间的关系

报告期内，发行人主要从事移动网络游戏的研发及运营，公司代表游戏产品为《开心消消乐》、《开心水族箱》等移动端休闲益智游戏。此次支持系统建设及升级建设项目是对公司原有支持系统的功能扩充及技术升级，旨在提升公司的整体运营效率并降低管理成本。该项目所涉产品与服务均与公司当前主营业务一致，商业模式未发生重大改变，与公司主营业务高度相关。

## (四) 补充营运资金

## 1、补充营运资金的必要性

网络游戏行业存在行业波动较大、市场竞争激烈、融资渠道相对较窄等特点。公司正处于高速成长期，为了紧抓行业发展的历史机遇，公司计划募集资金30,000.00万元用于补充其他与主营业务相关的营运资金，根据公司发展战略需



要和网络游戏行业特点，该部分资金将用于投资参股或收购控股同行业优质公司。

随着网络游戏行业的发展，行业竞争加剧，用户需求也更趋多样性，产品迭代周期快，公司需要投入大量营运资金，不断地对现有游戏进行更新以及推出新的游戏产品以满足用户不断增长的娱乐需求。而通过投资参股或并购行业内优质的游戏公司，可以实现：（1）降低新游戏产品开发风险：相对于开发新的网络游戏，已经实现商业化运营的网络游戏产品具有更准确翔实的运营指标参考，其市场反响、用户分布、更新需求及未来的增长空间等具有更高的可预测性，投资或收购该类企业/项目作为公司发展战略的一种补充，可以有效降低研发新的游戏项目带来的不确定性风险；（2）进一步增强自身的技术研发实力：通过投资或收购与公司具有较强互补性的优秀游戏公司及团队，可以实现资源整合和优势互补，壮大公司的游戏研发团队，进一步增强公司的技术研发实力；（3）进一步提升公司的盈利水平：通过投资或收购优质的游戏公司及游戏项目，可整合公司研发能力、用户群体、渠道运营等资源，能够从多方面完善和促进产品的研发和推广，从而提高公司的盈利水平。

公司作为行业内领先的网络游戏研发商，已累积下多年研发经验及技术和庞大的用户基础，在网络游戏行业，尤其是休闲益智游戏领域树立了较强的品牌影响力。公司将积极把握行业发展的历史机遇，依托自身品牌影响力，将部分募集资金用于参股或收购行业内的优质公司，增强公司的研发能力、经营及盈利能力，实现公司综合实力和竞争能力的提升。

## 2、补充营运资金的测算依据

流动资金占用金额主要受经营性流动资产和经营性流动负债的影响，发行人预测了2018年末和2019年末的经营性流动资产和经营性流动负债，并分别计算了各年末的经营性流动资金占用金额（即经营性流动资产和经营性流动负债的差额）。发行人新增流动资金需求即为2019年末和2017年末流动资金占用金额的差额，计算公式如下：新增流动资金缺口=2019年末流动资金占用金额-2017年末流动资金占用金额。

### ①营业收入预测

发行人 2014-2017 年营业收入保持高速增长态势，年均复合增长率 55.52%，具体情况如下：

项目	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年
营业收入（万元）	60,195.88	111,944.72	184,913.72	226,413.46
增长率	-	85.97%	65.18%	22.44%
平均增长率	57.86%			
复合增长率	55.52%			
测算用增长率	20.00%			

发行人 2014-2017 年营业收入的复合增长率为 55.52%、算数平均增长率为 57.86%。以 2014-2017 年为历史期，发行人的历史期平均增长率均高于 50%。预计发行人 2018-2019 年营业收入年复合增长率不低于 20%。

以 2017 年营业收入为基数、年复合增长率 20%测算，发行人 2018-2019 年营业收入预计金额分别为 271,696.16 万元和 326,035.39 万元。

## ②经营性流动资产及经营性流动负债预测

计算 2014-2017 年末除货币资金外的其他各主要科目占营业收入的比重,并以各年前述比重加权平均为基础,预测除货币资金外其他各科目在 2018 年末和 2019 年末的金额:

单位:万元

项目(万元)	2014 年末实际数		2015 年末实际数		2016 年末实际数		2017 年末实际数		平均占比	2018 年至 2019 年预计经营资产及经营负债数额		2019 年期末预计数-2017 年末实际数
	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重		2018 年(预计)	2019 年(预计)	
营业收入	60,195.88	100.00%	111,944.72	100.00%	184,913.72	100.00%	226,413.46	100.00%	-	271,696.16	326,035.39	99,621.92
应收账款	21,403.44	35.56%	23,818.25	21.28%	31,285.01	16.92%	26,071.17	11.51%	21.32%	57,916.57	69,499.88	43,428.71
预付账款	608.80	1.01%	3,586.42	3.20%	2,452.25	1.33%	3,026.61	1.34%	1.72%	4,671.84	5,606.21	2,579.60
存货	-	-	24.18	0.02%	175.08	0.09%	703.25	0.31%	0.11%	289.96	347.95	-355.30
<b>经营性流动资产合计</b>	<b>22,012.24</b>	<b>36.57%</b>	<b>27,428.86</b>	<b>24.50%</b>	<b>33,912.34</b>	<b>18.34%</b>	<b>29,801.03</b>	<b>13.16%</b>	-	<b>62,878.37</b>	<b>75,454.04</b>	<b>45,653.01</b>
应付账款	6,723.93	11.17%	10,116.56	9.04%	13,073.89	7.07%	10,991.63	4.85%	8.03%	21,825.44	26,190.53	15,198.90
预收账款	168.54	0.28%	-	0.00%	-	0.00%	261.37	0.12%	0.10%	268.59	322.31	60.94
<b>经营性流动负债合计</b>	<b>6,892.48</b>	<b>11.45%</b>	<b>10,116.56</b>	<b>9.04%</b>	<b>13,073.89</b>	<b>7.07%</b>	<b>11,253.00</b>	<b>4.97%</b>	-	<b>22,094.04</b>	<b>26,512.84</b>	<b>15,259.84</b>
<b>流动资金占用额(经营资产-经营负债)</b>	<b>15,119.76</b>	<b>25.12%</b>	<b>17,312.30</b>	<b>15.47%</b>	<b>20,838.45</b>	<b>11.27%</b>	<b>18,548.03</b>	<b>8.19%</b>	-	<b>40,784.33</b>	<b>48,941.20</b>	<b>30,393.17</b>

经测算,发行人 2019 年末流动资金占用金额预计为 48,941.20 万元,2017 年末流动资金占用金额 18,548.03 万元;新增流动资金需求=2019 年末流动资金占用金额-2017 年末流动资金占用金额= 30,393.17 万元。据此,发行人拟以本次发行募集资金约 3 亿元补充流动资金具备合理性。

### 3、补充营运资金的具体安排

综合考虑公司报告期内各项营运资本以及未来业务增长等情况，公司拟安排30,000.00万元补充营运资金。公司已建立《乐元素科技（北京）股份有限公司募集资金管理办法》，募集资金将存放于董事会决定的专项账户。公司董事会将确保该制度的有效实施。募集资金专户不得存放非募集资金或用作其他用途。公司将在募集资金到位后一个月内与保荐机构、存放募集资金的商业银行签订三方监管协议，并严格执行中国证监会及证券交易所有关募集资金使用的规定。

公司在营运资金的具体使用过程中，将根据公司业务发展进程，在科学测算和合理调度的基础上，合理安排该部分资金投放的进度和金额，保障募集资金的安全和高效使用。在具体资金支付环节，严格按照公司财务管理制度和资金审批权限进行使用。

## 三、募集资金运用对公司经营成果和财务状况的影响

### （一）对总资产规模、净资产规模及每股净资产的影响

本次发行前，公司资产规模的增长主要依靠经营活动积累。本次发行完成后，公司总资产规模、净资产规模将显著增长，每股净资产亦将有所增加，有利于公司迅速提升资金实力和整体规模，增强业务拓展能力和抵御风险能力，保障公司的持续经营和市场竞争力。

### （二）对净资产收益率及每股收益的影响

本次发行完成后，公司净资产和股本规模会出现较大增长，将导致净资产收益率和每股收益在短期内有所下降。随着募集资金投资项目的实施，公司的研发及运营实力将得到进一步增强，公司的盈利能力将随着项目预期收益的实现而显著增强，净资产收益率和每股收益有望逐渐上升，最终强化公司长期的持续盈利能力和市场竞争力。

### （三）对资本结构的影响

本次发行完成后，公司将引入较大比例的社会公众股东，实现公司投资者的多元化，有利于进一步完善公司的法人治理结构，规范公司经营活动，增强公司经营决策的合理性。

#### 四、保荐机构、律师对募集资金投资项目出具的结论性意见

公司募集资金投资项目已完成所需备案程序。本次募集资金投资项目不会对环境造成污染，根据《中华人民共和国环境影响评价法》第十六条和《建设项目环境影响评价分类管理名录》的规定，本次募集资金投资项目均不属于环保法规规定的建设项目，不需要进行项目环境影响评价，亦不需要取得主管环保部门对上述项目的审批文件。发行人本次公开发行股票募集资金将全部运用于公司主营业务发展，符合国家产业政策、环境保护、土地管理以及其他法律、法规和规章规定。

经核查，保荐人和发行人律师认为：发行人募集资金投资项目符合国家产业政策、环境保护、土地管理以及其他法律、法规和规章规定。

## 第十四节 股利分配政策

### 一、发行前的股利分配政策

根据 2017 年 2 月 4 日，经乐元素科技（北京）股份有限公司创立大会暨 2017 年第一次临时股东大会审议通过的《公司章程》，公司现行的股利分配政策如下：

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

公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但公司章程规定不按持股比例分配的除外。

股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。

公司持有的本公司股份不参与分配利润。

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

### 二、公司最近三年的利润分配情况

报告期内，公司进行了 1 次利润分配，具体情况如下：

2016 年 9 月 20 日，公司召开 2016 年临时股东会，审议通过向股东派发现金红利合计 20,000.00 万元。此次为向特定股东的定向分配，于 2017 年 3 月全部实施完毕。

截至本招股说明书签署日，公司于 2018 年 3 月 23 日召开 2018 年第一次临时股东大会，审议通过了派发 19,988.00 万元现金红利的利润分配议案。

### 三、发行后的利润分配政策

2017年6月30日，公司召开2016年度股东大会审议通过了《关于审议公司首次公开发行股票并上市后适用的<公司章程（草案）>的决议》。公司发行后的利润分配政策如下：

#### （一）利润分配原则

公司应当遵循重视投资者的合理投资回报和有利于公司可持续发展的原则，在符合现金分红条件的前提下优先选择现金分红方式，并保持现金分红政策的一致性、合理性和稳定性，同时根据公司经营需要留存必要的未分配利润，保持公司持续经营能力。

公司利润分配的形式主要包括现金、股票、现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式分配利润；现金方式优先于股票方式。公司在符合利润分配的条件下，原则上每年度进行利润分配，可以进行中期现金分红。公司利润分配不得超过累计可供分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。确因特殊原因不能达到上述比例的，公司董事会应当向股东大会作特别说明。

#### （二）公司现金分红的具体条件、比例和期间间隔

如公司无重大资金支出发生，公司原则上每年度均应实施现金分红，可以进行中期现金分红。公司实施现金分红时须同时满足下列条件：

- 1、公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值、且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；
- 2、审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；
- 3、公司累计可供分配利润为正值。

公司董事会应当综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，按照公司章程的规定，提出差异化的利润分配政策：

- 1、公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到80%；

2、公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

3、公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以参照前项规定处理。

遵循上述差异化利润分配政策，公司拟定每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 10%，且最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。

注重股本扩张与业绩增长保持同步，如果公司营业收入增长快速，董事会认为公司股本情况与公司经营规模不匹配时，可以在满足每年最低现金分红的基础上进行股票股利分配。股票股利分配预案由董事会拟定，并提交股东大会表决。

### （三）公司利润分配方案的决策程序和机制

1、公司每年利润分配预案由公司管理层、董事会结合公司章程的规定、盈利情况、资金需求和股东回报规划提出、拟定，经董事会审议通过后提交股东大会批准。公司在制定现金分红具体方案时，董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。独立董事应对利润分配预案独立发表意见并公开披露。董事会在决策和形成利润分配预案时，要详细记录管理层建议、参会董事的发言要点、独立董事意见、董事会投票表决情况等内容，并形成书面记录作为公司档案妥善保存。

2、董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见。股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流（包括但不限于提供网络投票表决等），充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。分红预案应由出席股东大会的股东或股东代理人以过半数的表决权通过。

3、公司年度盈利，管理层、董事会未提出拟定现金分红预案的，管理层需



就此向董事会提交详细的情况说明，包括未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划，并由独立董事发表独立意见并公开披露；董事会审议通过后提交股东大会审议批准，并由董事会向股东大会做出情况说明。股东可以选择现场、网络或其他表决方式行使表决权。

4、监事会应对董事会和管理层执行公司利润分配政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督，并应对年度内盈利但未提出利润分配的预案，就相关政策、规划执行情况发表专项说明和意见。

5、公司应严格按照有关规定在年报、半年报中披露利润分配预案和现金分红政策执行情况，说明是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求，分红标准和比例是否明确和清晰，相关的决策程序和机制是否完备，独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用，中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分维护等。对现金分红政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。若公司年度盈利但未提出现金分红预案，应在年报中详细说明未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划。

6、利润分配政策的调整：公司的利润分配政策将保持连续性和稳定性，如因外部经营环境或者自身经营状况发生较大变化而需要调整利润分配政策的，应以股东权益保护为出发点，由公司董事会、监事会进行研究论证并在股东大会提案中结合行业竞争状况、公司财务状况、公司资金需求规划等因素详细论证和说明原因，有关调整利润分配政策的议案需经公司董事会审议、监事会审核后提交公司股东大会批准，独立董事应当对此发表独立意见，且调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和上海证券交易所的有关规定。公司召开股东大会审议该等议案时，应当提供网络投票表决方式为公众股东参加股东大会提供便利，该等议案需经出席股东大会的股东所持表决权的 2/3 以上通过。

股东大会审议通过利润分配具体方案后，由董事会负责实施，并应在规定的期限内完成。若存在股东违规占用公司资金情况的，公司在实施现金分红时应当减扣该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

#### （四）股东分红回报规划的调整

公司至少每三年重新审议一次股东分红回报规划。根据公司实际生产经营情况、投资规划和长期发展的需要确需调整股东分红回报规划中确定的利润分配政策的，应当根据股东（特别是公众投资者）、独立董事和监事的意见作出适当且必要的修改。经调整后的《股东分红回报规划》不得违反坚持现金分红为主的原则。有关调整利润分配政策的议案需经公司董事会审议后提交公司股东大会审议决定。

#### 四、发行前滚存利润分配政策

根据公司 2017 年 6 月 30 日召开的 2016 年年度股东大会决议，鉴于公司拟申请首次公开发行股票并在上海证券交易所上市，公司截至本次首次公开发行股票前的滚存未分配利润由新老股东共享。在本次发行上市后，由公司全体新老股东按照本次发行后的股权比例共同享有公司在本次发行上市前剩余的滚存未分配利润。

#### 五、发行上市后三年分红回报规划

经 2017 年 6 月 30 日召开的公司 2016 年度股东大会审议通过，公司本次发行上市后三年分红回报规划如下：

##### （一）现金分红的比例

公司董事会应当综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，按照公司章程的规定，提出差异化的利润分配政策：

1、公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

2、公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

3、公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以参照前项规定处理。

遵循上述差异化利润分配政策，公司拟定每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 10%，且最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。

## （二）现金分红的条件

如公司无重大资金支出发生，公司原则上每年度均应实施现金分红，可以进行中期现金分红。公司实施现金分红时须同时满足下列条件：

- 1、公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值、且现金流充裕，实施现金分红不会影响公司后续持续经营；
- 2、审计机构对公司该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；
- 3、公司累计可供分配利润为正值。

## （三）股票股利分配的条件

注重股本扩张与业绩增长保持同步，如果公司营业收入增长快速，董事会认为公司股本情况与公司经营规模不匹配时，可以在满足每年最低现金分红的基础上进行股票股利分配。股票股利分配预案由董事会拟定，并提交股东大会表决。

## （四）子公司现金股利分配

在满足相关法律、法规要求和子公司正常生产经营及进一步发展的资金需求情况下，公司将通过相应的决策程序统一要求子公司进行现金股利分配，保证公司有能力实施当年的现金分红方案。

## （五）未分配利润的用途

为进一步提升公司业务能力和迎接市场机遇，迅速提升公司的核心竞争能力，公司每年留存的未分配利润将用于公司日常业务运营、业务扩张以及重大项目投资。

## 第十五节 其他重要事项

### 一、信息披露和投资者关系情况

为了加强公司与投资者之间的信息沟通，完善公司治理结构，切实保护投资者特别是社会公众投资者的合法权益，根据《公司法》、《证券法》、中国证监会《上市公司与投资者关系工作指引》、《上海证券交易所股票上市规则》、公司章程及其他有关法律、法规的规定，公司制定了《乐元素科技（北京）股份有限公司信息披露管理办法》。

本公司负责信息披露和协调投资者关系的部门为董事会办公室，联系方式如下：

董事会秘书：	吴新辉
联系地址：	北京市海淀区苏州街 29 号维亚大厦 21 楼
邮政编码：	100080
投资者关系电话：	010-52817739
传真：	010-52817771
电子邮箱：	IR@happyelements.com

### 二、重要合同

截至本招股说明书签署日，公司及控股子公司正在履行的交易金额在 2,000 万元以上或者虽未达到前述标准但对生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同如下：

## (一) 游戏、业务等收入类合同

序号	合同名称	我方	对方	合同内容	合同期限
1	1. Apple Developer Program License Agreement Schedule 2; 2. Apple Developer Program License Agreement Schedule 3	发行人及其子公司	Apple Inc.	用户可以通过 Apple 及其渠道体验游戏、购买产品并向发行人的银行账户付费, Apple 收取一定比例的渠道费	-
2	《开心消消乐》腾讯移动网络游戏合作协议	发行人	深圳市腾讯计算机系统有限公司	我方通过腾讯提供的移动游戏产品运营系统、服务器、与运营商及用户的接口、系统维护、和部分客户服务等, 双方共同合作运营《开心消消乐》, 依据合作收益进行收入分成	12 个月, 自合作产品商业化运营之日起开始计算, 期满发行人未要求终止的, 自动延期一年
3	Google Play デベロッパ一販売/配布契約書	发行人及其子公司	Google Inc.	用户可以通过 Google Play 及其渠道体验游戏、购买产品并向发行人的银行账户付费, Google Play 收取一定比例的渠道费	-
4	游戏业务合作协议书	发行人	咪咕互动娱乐有限公司	我方通过咪咕游戏业务平台放置游戏, 咪咕提供业务接入、平台支撑等有偿服务	2017 年 4 月 1 日-2018 年 5 月 31 日, 如双方在协议到期前无书面异议, 有效期自动顺延一年, 顺延次数不超过 2 次
5	1.服务条款; 2. Facebook 开发者支付条款	发行人及其子公司	Facebook Ireland Ltd.	用户可以通过 Facebook 及其渠道体验游戏、购买产品并向发行人的银行账户付费, Facebook 收取一定比例的渠道费	-
6	游戏业务合作合同	发行人	炫彩互动网络科技有限公司	对方作为平台提供商提供业务接入和运营支撑服务, 由对方负责收入结算并按约定比例支付给我方结算费用	2018 年 1 月 1 日-2018 年 12 月 31 日; 合同期满, 如双方均无异议, 则自动续展, 续展期一年, 续展次数一次

序号	合同名称	我方	对方	合同内容	合同期限
7	小沃科技有限公司与内容提供商的自渠道内容购置及联合合作协议	发行人	小沃科技有限公司	对方作为平台提供商提供业务接入和运营支撑服务,由对方负责收入结算并按约定比例支付给我方结算费用	有效期至2017年12月31日;双方均未要求终止的,自动顺延至2018年12月31日
8	游戏联合运营协议	乐元素有限	北京瓦力网络科技有限公司	由发行人与对方合作运营移动游戏产品《开心消消乐™》并依据合作收益进行收入分成	2017年1月1日-2018年12月31日
9	360 移动开放平台合作协议	发行人	北京世界星辉科技有限责任公司	我方提供合作游戏《开心消消乐》并负责具体运营,双方共同推广游戏并就合作运营游戏的收入进行分成	自双方盖章之日(2017年12月1日)起生效,至合作游戏从平台下线之日止
10	网路支援服务合约	发行人卢森堡	Gash Plus (Hong Kong) Company Limited	我方通过对方提供的平台放置游戏, Gash 提供平台及支付清算等有偿服务	2014年9月1日-2015年8月31日;双方均未要求终止的,自动延期一年,延期次数不限
11	inTouch 全球游戏合作分成协议(仅中国内地合作伙伴)	乐风创想	华为技术有限公司	对方提供《开心消消乐》的市场拓展及业务运营服务,双方依据合作收益进行收入分成	2015年7月31日至2018年7月30日;若协议双方未在合同终止前60日发出终止协议的书面通知,自动延期一年
12	中移互联网有限公司服务协议	乐元素有限	中移互联网有限公司	对方作为各类业务平台的建设运营方,提供通信承载、互联网产品或服务的测试、适配与展示、促销活动、计费资源并代向用户收费计费等有偿服务	2016年8月24日-2017年8月23日;双方均未要求终止的,自动延期一年,延期次数不限
13	Publishing Agreement	发行人	某国际知名电影、动画制作及卡通形象运营公司	对方将某知名卡通形象系列授权予发行人,并授权发行人基于授权合同约定的范围研发一款互动游戏软件并进行该软件的数字化发行及营销推广工作,双方依据合作收益进行收入分成	自合同生效之日(2016年12月7日)起至双方约定的“目标发表日期”及“修订发表日期”(如有)孰早者后5年,届满无异议自动续期1年

序号	合同名称	我方	对方	合同内容	合同期限
14	1.Terms of Use Agreement 2.Publisher Insertion Order (IO)	乐元素卢森堡、北京乐元素	AppLovin Corporation	对方在在我方提供的移动产品内容中进行广告展示,双方按照约定比例对净广告收益进行分成	最新 IO 的起始日期为 2018 年 1 月 1 日,终止日期未具体约定

## （二）游戏、业务等采购类合同

序号	合同名称	我方	对方	合同内容	合同期限
1	乐元素与东莞市讯怡电子科技有限公司分成合作协议	发行人	东莞市讯怡电子科技有限公司	对方在其渠道平台上推广并运营游戏《开心消消乐》，双方依据合作收益进行收入分成	2016年10月24日-2018年10月23日
2	广东步步高与乐风创想（北京）科技有限公司游戏业务推广合作协议、关于增加第三方支付支付的补充协议、主体变更协议、补充协议二、续签补充协议（三）	发行人及其前身	广东天宸网络科技有限公司	对方依托其资源推广符合其要求的游戏产品并收取服务费用	2014年10月25日-2019年12月31日
3	百度移动游戏单机游戏推广分成协议	乐元素有限	天津百度紫桐科技有限公司	对方在其无线搜索引擎和其他相关移动互联网渠道上对《开心消消乐》、《开心水族箱》等游戏进行推广、运营、下载和销售，双方依据合作收益进行收入分成	2016年12月1日-2018年11月30日
4	腾讯云服务协议	乐元素有限	腾讯云计算（北京）有限责任公司	对方提供云系统服务等各类技术服务并相应收取服务费用	2015年10月1日-2017年9月30日；双方均未要求终止的，自动延期一年，延期次数不限
5	主机代管服务契约书及其附加条款	乐元素卢森堡	中华电信股份有限公司数据通信分公司（台湾）	承租对方网络网路资料中心（IDC）及相关业务（主要包括带宽、服务器及机房），以建置网站服务	2012年12月1日-2013年11月30日；双方均未要求终止的，自动延期一年，延期次数不限
6	广告发布框架协议及其补充协议	发行人	北京真龙广告有限公司	委托对方在特定投放平台/渠道上发布网络广告，由对方承诺给予相应的返点政策	2018年3月27日-2019年3月26日
7	广告发布合同书及其补充附件	发行人	聚心（天津）文化传播有限公司	委托对方在卫视频道投放广告	2018年1月1日-2018年12月31日



序号	合同名称	我方	对方	合同内容	合同期限
8	ForceOperationX サービス利用規約	Happy Elements 株式会社、株式会社 Grimoire	株式会社 Cyber Z	利用 CyberZ 株式会社提供的 Force OperationX 服务，投放智能手机广告并对应用流量、使用频率、广告效果进行统计与监测	-
9	PartyTrack 利用規約	Happy Elements 株式会社	株式会社 Adways	利用 Adways 株式会社提供的 Party Track 系统，投放智能手机广告并对广告效果进行监测	-
10	乐风创想与魅族游戏业务 CPS 合作协议、补充协议一、补充协议二	发行人及其前身	珠海市魅族通讯设备有限公司	对方在自有合法渠道推广并运营《开心消消乐》、《开心水族箱》、《海滨消消乐》等游戏，双方根据协议约定进行利润分配	2015 年 6 月 1 日-2019 年 5 月 31 日；双方未提前三个月通知终止的，自动延期一年
11	游戏软件合作协议、合作产品说明	发行人及其前身	三星（中国）投资有限公司	授权对方在其下属的三星应用商店发布“开心消消乐”、“海滨消消乐”并进行推广，双方按照协议约定的方式进行收益分成	2016 年 8 月 5 日-2018 年 8 月 4 日；双方均未要求终止的，期满后自动顺延一年，以此类推

### （三）支付服务合同

序号	合同名称	我方	对方	合同内容	合同期限
1	微信支付服务协议及其合作变更三方协议	乐风创想、乐元素有限	深圳市腾讯计算机系统有限公司、财付通支付科技有限公司	财付通支付科技有限公司提供货币资金转移服务并收取微信支付手续费	以商户平台确认时间为准，有效期一年；双方均未要求终止的，自动延期一年，延期次数不限
2	QQ 钱包支付服务协议	乐风创想	深圳市腾讯计算机系统有限公司、财付通支付	由财付通支付科技有限公司提供 QQ 钱包支付服务并收取 QQ 钱包支付手续费	2016 年 5 月 27 日-2017 年 5 月 26 日；未要求终止的，自动延期一年，延期次

序号	合同名称	我方	对方	合同内容	合同期限
			科技有限公司		数不限
3	支付宝服务合同	乐元素有限	支付宝（中国）网络技术有限公司	对方提供“支付宝”软件系统、支付宝账户及相关款项收付服务并收取手续费	服务开通之日起生效，有效期一年；双方均未要求终止的，自动延期一年，延期次数不限

### 三、银行借款合同

截至本招股说明书签署日，本公司及控股子公司不存在对外借入银行款项事项。

### 四、对外担保情况

截至本招股说明书签署日，本公司及控股子公司不存在对外担保事项。

### 五、发行人的诉讼或仲裁事项

2017年5月23日，深圳敦骏科技有限公司（原告，以下简称“敦骏公司”）向北京知识产权法院提起发明专利侵权诉讼，诉称发行人未经其许可，在正在运营中的游戏“开心消消乐”网页版中实施了侵犯其拥有的 ZL200610167277.9 号发明专利的专利权的行为，敦骏公司因此要求法院判令发行人立即停止侵权行为，撤下“开心消消乐”游戏，并判令发行人承担本案诉讼费用。

根据北京知识产权法院于 2017 年 11 月 10 日出具的《民事裁定书》（（2017）京 73 民初 482 号），敦骏公司起诉发行人“开心消消乐”网页版侵犯发明专利权纠纷一案已经完结，敦骏公司于 2017 年 11 月 9 日向北京知识产权法院书面申请撤回起诉，根据《中华人民共和国民事诉讼法》第一百四十五条第一款第（五）项之规定，北京知识产权法院裁定准许敦骏公司撤回对发行人的起诉。截至本招股说明书签署日，该案件已结案。

《开心消消乐》（网页版）在 2015 年度、2016 年度及 2017 年度的营业收入分别为 2,071.70 万元、1,354.44 万元、820.97 万元，占发行人同期营业收入的比

例分别为 1.85%、0.73%、0.36%，占比逐年降低，截至本招股说明书签署日，敦骏公司已撤回对发行人的起诉，该案件已结案，不会对网页版游戏后续经营产生影响。

此外，鉴于该诉讼案件仅针对《开心消消乐》(网页版)，不涉及移动端游戏，因此，不会对发行人移动端游戏的经营产生影响。2017 年 6 月 28 日，发行人聘请的北京天达共和律师事务所赵立辉律师就前述案件出具了《关于敦骏公司诉乐元素公司专利案侵权风险法律意见》，北京天达共和律师事务所认为，网页版游戏的侵权诉讼结果不会延展到移动端游戏，不会对移动端游戏“开心消消乐”产生任何影响。

经查询全国法院被执行人信息查询网站（<http://zhixing.court.gov.cn/search/>）、中国裁判文书网（<http://www.court.gov.cn/zgcpwsw/>），截至本招股说明书签署日，发行人及其境内子公司不存在其他对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景可能产生较大影响的作为被告或被申请人的尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁案件。

## 六、控股股东、实际控制人、控股子公司，董事、监事、高级管理人员和核心技术人员的重大诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署日，公司控股股东或实际控制人、控股子公司，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员均不存在作为一方当事人的重大诉讼、仲裁事项。

公司控股股东、实际控制人最近三年无重大违法违规行为。

## 七、董事、监事、高级管理人员和核心技术人员涉及刑事诉讼的情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心技术人员没有受到刑事诉讼的情况。

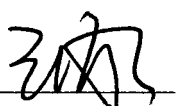
报告期内，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心技术人员没有受到重大行政处罚的情况。

## 第十六节 董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明

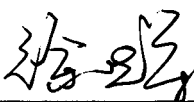
### 一、发行人全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股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。

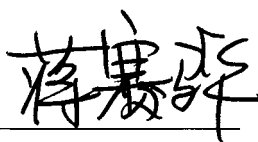
董事：




王海宁



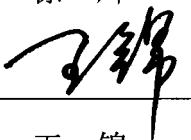
徐辉



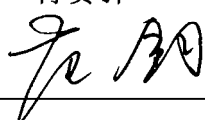
蒋赛骅



赖嘉满



王锦

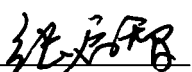


范钧

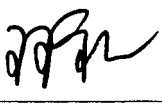


白云峰

监事：



张启智




王璇



梁春伟

除董事、监事外  
的高级管理人  
员：



甘玉磊



凌聪



吴新辉



乐元素科技（北京）股份有限公司

2018年3月26日

## 二、保荐机构（主承销商）声明

本公司已对招股说明书及其摘要进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目协办人：

樊欣

保荐代表人：


许楠



张鹏

总经理：


江禹

董事长、法定代表人：

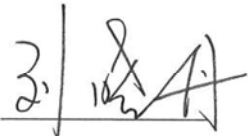
刘晓丹



本人已认真阅读乐元素科技（北京）股份有限公司招股说明书的全部内容，确认招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对招股说明书真实性、准确性、完整性、及时性承担相应法律责任。

保荐机构总经理： 

江 禹

保荐机构董事长： 

刘晓丹


华泰联合证券有限责任公司  
2018 年 3 月 26 日



### 三、发行人律师声明

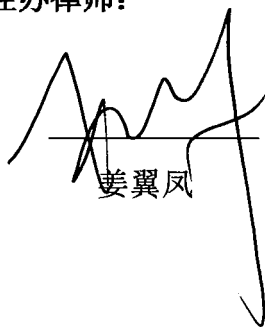
本所及经办律师已阅读招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对招股说明书及其摘要引用的法律意见书和律师工作报告的内容的真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

单位负责人：

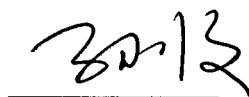


王玲

经办律师：



姜翼凤



孙及



二〇一八年三月二十六日



Ernst & Young Hua Ming LLP  
 Level 16, Ernst & Young Tower  
 Oriental Plaza  
 No. 1 East Chang An Avenue  
 Dong Cheng District  
 Beijing, China 100738

安永华明会计师事务所(特殊普通合伙)  
 中国北京市东城区东长安街1号  
 东方广场安永大楼16层  
 邮政编码: 100738

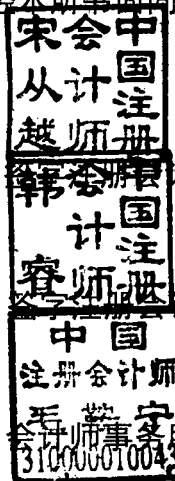
Tel 电话: +86 10 5815 3000  
 Fax 传真: +86 10 8518 8298  
 ey.com

### 关于招股说明书及其摘要 引用审计报告及其他报告和专项说明的会计事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读乐元素科技(北京)股份有限公司首次公开发行股票招股说明书(申报稿)(“招股说明书”)及其摘要,确认招股说明书及其摘要中引用的经审计的财务报表、经审核的内部控制评估报告、非经常性损益明细表的内容,与本所出具的审计报告(报告编号:安永华明(2018)审字第 61201075\_B01 号)、内部控制审核报告(报告编号:安永华明(2018)专字第 61201075\_B01 号)及非经常性损益明细表的专项说明(专项说明编号:安永华明(2018)专字第 61201075\_B03 号)的内容无矛盾之处。

本所及签字注册会计师对乐元素科技(北京)股份有限公司在招股说明书及其摘要中引用的本所出具的上述报告和专项说明的内容无异议,确认招股说明书及其摘要不致因完整准确地引用本所出具的上述报告和专项说明而在相应部分出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对本所出具的上述报告和专项说明的真实性、准确性和完整性根据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

本声明仅供乐元素科技(北京)股份有限公司本次向中国证券监督管理委员会申请首次公开发行A股股票使用;未经本所书面同意,不得做其他用途使用。



宋从越

注册会计师:宋从越

韩睿

注册会计师:韩睿

毛鞍宁

会计师事务所负责人:毛鞍宁

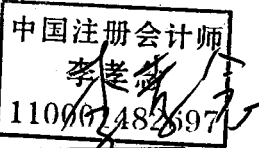


安永华明会计师事务所(特殊普通合伙)

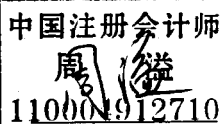


### 五、验资机构声明

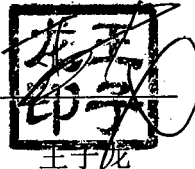
本机构及签字注册会计师已阅读乐元素科技（北京）股份有限公司的招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本机构出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册会计师： 中国注册会计师  
李孝念  
110002482697

李孝念

 中国注册会计师  
周溢  
11000912710

周溢

验资机构负责人： 王子龙

亚太（集团）会计师事务所（特殊普通合伙）  
2018年 月 26日  




Ernst & Young Hua Ming LLP  
Level 16, Ernst & Young Tower  
Oriental Plaza  
No. 1 East Chang An Avenue  
Dong Cheng District  
Beijing, China 100738

安永华明会计师事务所(特殊普通合伙)  
中国北京市东城区东长安街1号  
东方广场安永大楼16层  
邮政编码: 100738

Tel 电话: +86 10 5815 3000  
Fax 传真: +86 10 8518 8298  
ey.com

### 关于招股说明书及其摘要 引用验资复核报告的会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读乐元素科技(北京)股份有限公司首次公开发行股票招股说明书(申报稿)(“招股说明书”)及其摘要,确认招股说明书及其摘要中引用的验资复核报告的内容,与本所出具的验资复核报告(报告编号:安永华明(2017)专字第61201075\_B11号、安永华明(2017)专字第61201075\_B12号、安永华明(2017)专字第61201075\_B13号、安永华明(2017)专字第61201075\_B14号、安永华明(2017)专字第61201075\_B15号)的内容无矛盾之处。

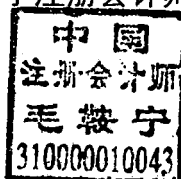
本所及签字注册会计师对乐元素科技(北京)股份有限公司在招股说明书及其摘要中引用的本所出具的验资复核报告的内容无异议,确认招股说明书不致因完整准确地引用本所出具的验资复核报告而在相应部分出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对本所出具的上述报告的真实性和完整性根据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

本声明仅供乐元素科技(北京)股份有限公司本次向中国证券监督管理委员会申请首次公开发行A股股票使用;未经本所书面同意,不得作其他用途使用。

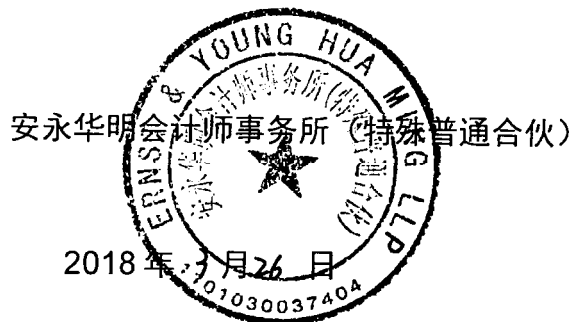
注:验资复核报告签字注册会计师阮小铨已离职。



签字注册会计师:宋从越



会计师事务所负责人:毛鞍宁



## 七、资产评估机构声明

本机构及签字资产评估师已阅读乐元素科技（北京）股份有限公司的招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处，本机构及签字资产评估师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字资产评估师： 徐兴宾

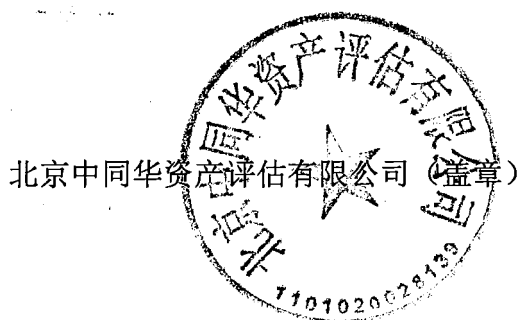
徐兴宾

赵玉玲

赵玉玲

资产评估机构负责人： 李伯阳

李伯阳



2018 年 3 月 26 日

## 第十七节 备查文件

### 一、备查文件

- （一）发行保荐书；
- （二）财务报表及审计报告；
- （三）内部控制鉴证报告；
- （四）经注册会计师核验的非经常性损益明细表；
- （五）法律意见书及律师工作报告；
- （六）公司章程（草案）；
- （七）中国证监会核准本次发行的文件；
- （八）其他与本次发行有关的重要文件。

### 二、文件查阅地址和时间

（一）**发行人：乐元素科技（北京）股份有限公司**

办公地址：北京市海淀区苏州街29号院维亚大厦21层

查阅时间：承销期内每个工作日上午 9：00—11：30，下午 2：00—5：00

联系人：吴新辉

电话：010-52817739

（二）**保荐机构（主承销商）：华泰联合证券有限责任公司**

办公地址：北京市西城区丰盛胡同 22 号丰铭国际大厦 A 座六层

查阅时间：承销期内每个工作日上午 9：00—11：30，下午 2：00—5：00

联系人：许楠、张鹏

电话：010-56839300