

北京麒麟网文化股份有限公司

麒麟网文化
公开转让说明书
(申报稿)

主办券商



中信建投证券股份有限公司
CHINA SECURITIES CO., LTD.

二零一五年十一月

声明

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

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

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

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

重大事项提示

特别提醒投资者注意“风险因素”中的下列风险

本节扼要披露特别提醒投资者注意的风险因素。投资者应认真阅读公开转让说明书“第四节 公司财务”之“十、风险因素”的全部内容，充分了解本公司所披露的风险因素。

（一）政策风险

我国的网络游戏行业受到政府的严格监管，包括工信部、文化部、国家新闻出版总署、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。公司目前已就业务合法经营取得了所有应取得的批准、许可及相关备案登记手续，包括：《电信与信息服务业务经营许可证》、《互联网出版许可证》、《网络文化经营许可证》和《电子公告服务栏目批复》。若公司未能维持目前已取得的相关批准和许可、或者未能取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，对公司的业务产生不利影响。目前，国家在政策上大力支持网络游戏产业的健康发展，但如果未来国家支持网络游戏产业发展的政策环境发生重大变化，对游戏企业的经营准入增加新的资质要求，则可能对游戏企业产生不利影响。若公司未能维持目前已取得的相关批准和许可、或者未能取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，对公司的业务产生不利影响。此外，公司新开发的游戏产品需在相关部门进行备案，若无法通过备案审核，则可能存在新游戏无法顺利上线的风险。在产品的运营过程中，若公司违反有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

应对措施：公司将密切关注并加强对相关政策的学习和研究，做好已取得的相关批准和许可的管理，并做好准备努力取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，确保不出现罚款甚至限制或终止运营的处罚。此外，公司新开发的游戏产品会严格遵守相关部门进行备案要求，确保新游戏顺利上线。

（二） 市场风险

我国游戏行业相对较新，并处在不断演变过程中，随着市场的逐步细分，竞争也变得异常激烈。行业内如腾讯、网易、盛大、完美世界等大型网络游戏厂商，不论是经营规模还是市场占有率均存在优势。上述公司均已上市并且建立了通畅的资本市场融资渠道，具备雄厚的资金实力，拥有丰富的网络游戏开发及运营经验。除上述大型网游厂商，其他中小型网络游戏企业众多，每年推出数百款新产品，市场竞争日益激烈，若中小游戏公司如果不能持续推出有影响力的网络游戏产品，不能进一步提高运营管理水平 and 效率，可能会影响公司经营业绩的增长，进而影响公司的盈利水平和行业地位。

应对措施：通过挂牌，公司将增加资本市场融资渠道，在适当的时候进一步引入资金和人才，进一步提高公司的网络游戏开发及运营能力；公司已逐步加大研发力度，持续不断开发新产品，提高产品的市场竞争力，提升公司的盈利能力。

（三） 行业风险

网络游戏行业属于依托于网络形成的信息文化传播领域，具有虚拟经济属性。该行业所依赖的盈利模式与实体经济、消费领域密切相关，同时又与其它游戏等服务领域的发展密切相关。近年来，随着宏观经济和信息文化需求的不断增长，人们对游戏产品的需求也呈现不断增长态势，行业发展与宏观经济状况呈现一定的相关性。因此，如果宏观经济出现波动，经济增长减速，将带动游戏类产品和服务的需求出现一定的波动，将会影响整个网络游戏行业的发展，进而影响行业内企业的业务和经营。

应对措施：公司将时刻关注网络游戏行业的变化，加快业务拓展，紧跟行业变化趋势，以市场为导向，合理增加项目储备，应对经济波动的风险。

（四） 公司治理风险

股份公司设立前，公司依法建立了基本的治理结构，设立了股东会、董事会和监事。但在实际执行中，公司治理存在不规范的情况，例如存在会议届次不清、未按时召开定期会议、部分“三会”材料不完整等问题。

股份公司设立后，公司按照《公司法》、《公司章程》等法律法规的要求成

立了股东大会、董事会和监事会（以下简称“三会”），建立了规范的公司治理结构。同时，公司制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等制度，对股东大会、董事会和监事会的权力范围、成员资格、召开、表决程序等事项进行了进一步的规定。随着公司的快速发展，经营规模不断扩大，市场范围不断扩展，人员不断增加，对公司治理将会提出更高的要求，因此，公司未来经营中可能存在因内部管理不适应发展需要而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。

应对措施：公司建立健全法人治理结构，制订完善的内部控制制度，并保证得到有效的执行。

（五） 经营风险

公司主要从事网络游戏的研发与运营，核心竞争优势来自于各类型游戏的开发能力。公司成立之初，以历史史诗题材的游戏为主，目前已成功拓展了东方魔幻系列系列游戏，产品类型不断丰富。若公司不能及时对正在运营的游戏进行改良升级，以保持其对玩家的持续吸引力，同时，若不能及时推出新类型、新题材的游戏，或公司在游戏的研发及运营过程中对市场偏好的理解出现偏差、对新技术的发展方向不能及时准确把握，都可能对公司的经营业绩产生不利影响。

应对措施：公司已加大业务研发，深入挖掘现有系列游戏的价值和优势，增加产品类型，不断拓宽游戏产品的运营渠道，增加移动游戏产品，此外，公司将依托自有游戏平台，代理运营游戏和联合运营其他公司游戏产品，降低自有研发产品数量较少的风险。

（六） 业绩季节性分布不均的风险

公司的游戏产品研发周期较长，项目推向市场的时间可能受到审批周期、制作周期等因素的影响而具有一定的不确定性。鉴于此，公司经营业绩可能存在年内各个季度分布不均或者年度之间有所波动的风险。游戏推出并逐步趋于成熟后，可能存在业绩增长放缓的情况。虽然公司实现了系列化、品牌化开发和运营，能够做到项目的连续开发和推出，但仍然存在新旧游戏之间的衔接未如预期，进而影响业绩表现的风险。

应对措施：应对行业季节性，公司将加大新游戏项目研发，合理选择新游

戏的发布时间，做好新旧游戏的衔接工作，加大新游戏提供，确保不出现空档期，并进行适当的市场推广。

（七） 核心技术人员流失和不足的风险

作为自主研发的网络游戏企业，拥有稳定、高素质的游戏开发人才队伍是公司保持技术领先优势的重要保障。本公司注重人力资源管理，制定了合理的员工薪酬方案，建立了有效的绩效管理体系。同时引入核心管理与技术人员成为本公司股东，实现个人利益与公司整体利益紧密联系。随着公司规模扩大，公司需要继续吸引并挽留技术熟练、经验丰富的游戏开发人员以维持公司的竞争力。如果本公司不能有效保持核心技术人员的激励机制并根据环境变化而不断完善，将会影响到核心技术人员积极性、创造性的发挥。如果本公司不能从外部引进并保留与公司发展所需密切相关的技术及运营人才，本公司的经营运作、发展空间及盈利水平将会受到不利的影响。

应对措施：针对人才流失风险，公司采用股权激励制度，且结合严格的竞业禁止协议，以防患人才流失，此外，随着挂牌后资本实力的扩充，公司将从外部引进与公司发展所需密切相关的技术及运营人才，促进发展空间及盈利水平的提升。

（八） 现有游戏盈利能力下降的风险

公司近年来自研发并运营了《成吉思汗》系列、《水浒传》、《画皮世界》、《狐仙》、《梦幻聊斋》等多款大型游戏，并推出了《孙悟空大闹天宫》等移动网络游戏产品。

2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-6 月，公司的收入分别达到 1.99 亿元、1.08 亿元和 0.40 亿元。网络游戏产品本身存在生命周期，若公司不能及时对现有游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，或游戏玩家的需求发生了变化，导致目前作为主要收入和利润来源的主力游戏产品进入生命周期的衰退期，且公司后续研发或代理的游戏产品尚未获得良好的市场表现，则可能导致公司整体营收状况下降，对公司未来的经营业绩造成不利影响。

应对措施：公司已加大研发投入，在原有系列化品牌的基础上，不断推出新产品，提高产品的市场竞争力，提升公司的盈利能力。

（九） 新游戏领域的拓展风险

互联网行业和网络游戏行业发展迅速，游戏类型和用户需求处于持续发展、演变的过程。在此背景下，为保证经营业绩的可持续快速增长，公司需不断发掘市场增长潜力，开拓游戏领域，推出更丰富、更多元化的游戏产品组合，适应外部环境的变化趋势。

公司在创立初期主要业务集中于客户端游戏的研发和运营，现公司计划进行新的移动网络游戏和客户端游戏的研发，保证游戏业务的均衡化发展，寻找新的业务增长点。由于网页游戏、移动网络游戏、客户端游戏产品在游戏研发、市场推广、游戏运营等多个方面存在一定差异，公司以往积累的研发和运营经验可能无法完全适用于新的游戏领域。而且，产品线的丰富和业务的拓展尚需一定时间，若公司对新游戏领域的拓展没有达到预期效果，或前期的高成本投入没有获得理想的市场回报，会对公司未来的经营业绩和成长潜力造成不利影响。

应对措施：公司将加大在新游戏领域的研发力度，推出更丰富、更多元化的游戏产品组合，以应对外部环境的变化，目前，公司正在研发的游戏产品大部分为移动游戏。

（十） 与业务合作伙伴的合作风险

在网络游戏和互联网产品的开发运营过程中，公司需要与其他业务合作伙伴保持紧密的合作关系。在游戏运营方面，公司与炫彩互动网络、中国电信广东增值业务平台运营中心、游久时代（北京）、IMI CO.,LTD 等国内外知名的游戏平台供应商合作，联合运营本公司研发的产品；在支付渠道方面，公司与支付宝、通融通、环讯电子、交通银行等第三方支付渠道供应商紧密合作。

虽然报告期内公司与上述合作伙伴始终保持良好的合作关系，未发生重大的纠纷或争议，但是如果未来公司在与相关合作方的合作过程中发生重大的纠纷或争议，并无法得到妥善处理和解决，则可能影响公司未来的正常经营，对未来的经营业绩造成不利影响。

应对措施：公司将做好合作伙伴的信息收集筛选和管理工作，避免发生重大的纠纷或争议，如果未来公司在与相关合作方的合作过程中发生重大的纠纷或争议，公司将通过合法合规的方式解决相关问题；此外，公司拟以正在研发的游戏产品为契机，拓展更多的业务合作伙伴。

（十一） 营业收入和净利率持续下降的风险

报告期内，公司营业收入及净利润均有所下滑，主要原因为 2014 年及 2015 年 1-6 月公司游戏产品处于新老交替的过渡期。公司前期开发的游戏，诸如《成吉思汗》怀旧版、《画皮世界》等游戏在此阶段均进入了游戏后期阶段，受市场玩家欢迎程度有所下降，导致游戏收入减少。目前，公司致力开发的新游戏，诸如《新成吉思汗 3D》，《画皮世界 2》等还未正式上线，并未大规模产生收入。如未来新的游戏没有得到市场的认可，可能会导致公司利润水平持续下降。

应对措施：公司已做好新老产品的优势和玩家行为的挖掘工作，将最大限度的以玩家体验为导向，做好新产品的研发和测试工作，将通过良好的宣传工作择机将新产品投放到市场，争取持续扩大利润水平。

（十二） 税收优惠到期的风险

本公司于 2013 年 12 月取得国家规划布局内重点软件企业证书，根据财政部、国家税务总局《关于进一步鼓励软件企业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）文件规定，本公司 2013 年度至 2014 年度企业所得税减按 10%征收。

本公司经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局和北京市地方税务局批准，于 2013 年 12 月 5 日取得《高新技术企业证书》（证书编号：GF201311000925），有效期三年。依照 2008 年 1 月 1 日起实施的新《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，2015 年企业所得税减按高新技术企业 15%征收。

若公司未来不能获得其他方面企业所得税税收优惠政策，可能恢复执行 25%的企业所得税税率，将给公司的经营业绩带来一定程度影响。

应对措施：公司将积极进行产品布局，扩大市场份额，提高营业收入和营业利润，降低税收优惠对公司的影响。

（十三） 货币资金管理的风险

截至 2015 年 6 月 30 日，公司货币资金余额约为 1.426 亿元，占公司资产总额的比例为 65.39%，符合互联网行业资金密集型的特点。充足的现金储备有利

于公司持续进行研发投入、不断丰富产品种类和运营模式，同时抵御行业盈利模式和产品技术快速变革的风险。但是，高额的货币资金储备如果没有及时投入到公司的研发和运营活动中，会降低公司资金利用率，影响净资产收益率。如果公司未来不能持续提高自身的货币资金管理能力和货币资金的安全性、流动性和收益性将无法得到保证。

应对措施：公司将根据公司的运营和研发加大项目投入，并合理进行对外投资，如股权投资等，法务和内控部门做好投资项目的投后管理；公司财务部做好内部预算工作，保证公司现金安全和充裕的情况下，尽可能提高现金利用率。

（十四） 融资渠道相对单一的风险

互联网行业的“轻资产”特点使得业内公司的可抵押资产少，固定资产占总资产的比例偏低，难以获得银行贷款，融资渠道相对狭窄。截至 2015 年 6 月 30 日，公司短期、长期借款余额均为零。未来如果公司在经营过程中面临资金短缺，可能较难通过间接融资等方式取得资金。

应对措施： 公司挂牌后将加快资本市场的融资，拓展融资方式，如定向增发，增加银行贷款，中小企业私募债等新的融资方式，增加公司的债务融资能力和股权融资能力。

（十五） 互联网系统安全性的风险

网络游戏的运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与本公司服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件和软件效率息息相关。由于互联网作为面向公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞及黑客攻击等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据丢失的风险，降低玩家的满足感。如果公司不能及时发现并阻止这种外部干扰，可能会对公司的经营业绩造成不利影响。此外，如果本公司的服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，本公司所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。尽管本公司将在不同的地区租用新的服务器及增加对网络带宽等网站系统的投入，但仍无法完全避免上述风险。

应对措施：公司将在不同的地区分散租用服务器以避免自然灾害或认为灾害。同时，增加对网络带宽等网站系统的投入以及游戏产品运营的安全防护。

（十六） 知识产权保护风险

网络游戏的研发需要大量的人力、物力等资源投入，研发成功之后，公司会申请相关的技术专利和软件著作权证书，但从研发开始到取得著作权证书的周期较长，一旦研发过程中的重要资料丢失或者被竞争对手获取，公司面临核心技术外泄的风险。

政府有关部门近年来通过逐步完善知识产权保护体系、加强打击盗版的执法力度，在保护知识产权方面取得了明显成效。但由于游戏行业的“外挂”、“私服”以及影视行业的盗版现象长期存在，打击盗版侵权、规范市场秩序是一个长期的过程，本公司在一定时期内仍将面临产品知识产权被侵害的风险。

应对措施：公司已有员工负责申请相关的技术专利和软件著作权证书，同时公司与技术人员签订保密协议，将在平时工作中增强员工知识产权保护意识，并加强打击盗版的力度。

（十七） 实际控制人股份比例较低的风险

目前本公司总股本为 9,000 万股，共有 5 名自然人股东和 14 家机构股东，实际控制人郭力持有公司 30.07%的股份，为本公司的控股股东和实际控制人。本公司股权相对分散，在一定程度上会降低股东大会对于重大事项的决策效率，且如果发生公司被收购等情况造成本公司控制权发生变化，可能会给本公司生产经营和未来发展带来潜在风险。

应对措施：公司通过资本市场引入资金时，将注意保持实际控制人的控股比例，注意控制公司外部管理者参与公司的治理结构，确保公司实际控制人的股权不受威胁，不出现控制权的变化。

（十八） 游戏产品尚未及时取得所需证照及批准的风险

麒麟文化的主营业务为网络游戏的开发与运营。我国乃至全球网络游戏行业处于快速发展的过程中，伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系也正处于不断发展和完善的过程中。一方面，网络游戏行业面临工业和信息化部、国家新闻出版广电总局、文化部及国家版权局等多个部门的监管，监管政策在不断调整、变化；另一方面，有关网络游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识产权保护等相关法律实践和监管要求也在不断发展。

根据《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室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）等有关规定，网络游戏上线运营必须取得新闻出版广电总局的前置审批，未经新闻出版广电总局前置审批的网络游戏，一律不得上网。另外，根据《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》、《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》等有关规定，国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续，已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。

办理前置审批并申请版号、完成文化部备案需要待游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定后方可进行，且需要一定的审批流程和办理时间。截至本公开转让说明书签署日，麒麟文化绝大部分游戏产品已通过新闻出版广电总局的前置审批并在文化部完成备案，但麒麟文化授权北京游龙腾信息科技有限公司运营的《狐仙》游戏产品仍正在申请新闻出版广电总局的前置审批和游戏版号、文化部备案，该等游戏产品涉及的证照及批准能否及时取得存在一定不确定性。**根据麒麟文化与运营方北京游龙腾信息科技有限公司的约定，北京游龙腾须负责办理《狐仙》游戏相关的审批及备案手续，因未办理该等手续而被政府部门追究的将由其自行承担责任。截至本反馈意见出具之日，北京游龙腾未能提供《狐仙》游戏运营相关的审批和备案文件。**

为了应对潜在风险，麒麟文化实际控制人、控股股东郭力就授权北京游龙腾独家运营《狐仙》网络游戏，目前尚未提供该款游戏运营所需审批或备案文件事宜承诺：“1、本公司一直以来均按照相关法律法规的要求办理国内网络游戏运营所需的审批或备案；针对合作运营的网络游戏《狐仙》，本人将尽快督促合作公司提供该款游戏运营所需审批或备案文件；2、如北京游龙腾公司未进行备案，本人将督促北京游龙腾尽快自行或委托具有相应资质的第三方单位向国家新闻出版广电总局申请办理相关游戏的前置审批并申请版号，并在完成后及时办理文化部备案；3、若本公司因网络游戏《狐仙》未办理前置审批和游戏版号、文化部备案等事宜而遭受政府主管部门的处罚或造成任何损失的，本人将承担赔偿责任。”

应对措施：为了应对潜在风险，公司设置专岗人员做好公司游戏备案和管

理工作，出现问题问责到人，承担赔偿责任。公司管理人员尽快督促合作公司提供该款游戏运营所需审批或备案文件；合作游戏公司将督促合作方尽快自行或委托具有相应资质的第三方单位向国家新闻出版广电总局申请办理相关游戏的前置审批并申请版号，并在完成后及时办理文化部备案。

（十九） 境外市场的合作风险

公司游戏涉及地域范围较广，部分游戏将交由海外运营公司代理运营。各个国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异，如果公司对当地政局风险的把握不够，对相关法律法规、税务要求的了解不够全面，可能会面临境外合作的产品无法满足当地监管政策要求的风险，导致代理运营游戏的合作无法上线，公司无法收回相关款项。另外，各个国家的文化背景和市场情况也各有不同，用于对于网络游戏类型和题材的不同偏好可能导致在境内运营成功的产品不能很好的适应境外市场。公司在与境外代理商合作时，如果对部分国家或者地区的网络游戏推广模式不够了解，导致前期投入的研发资金不能达到预想的效果，可能造成相关款项无法收回，如果公司不能对应收账款实施有效的管理，应收账款将进一步增加，从而增加资金占用，降低公司运营效率。

应对措施：公司对应收账款实施有效完善的管理制度，建立控制不良应收账款的制度保证体系。对项目收入实施全过程控制，防止不良应收账款的产生。

目 录

声明	1
重大事项提示	2
(一) 政策风险	2
(二) 市场风险	3
(三) 行业风险	3
(四) 公司治理风险	3
(五) 经营风险	4
(六) 业绩季节性分布不均的风险	4
(七) 核心技术人员流失和不足的风险	5
(八) 现有游戏盈利能力下降的风险	5
(九) 新游戏领域的拓展风险	6
(十) 与业务合作伙伴的合作风险	6
(十一) 营业收入和净利率持续下降的风险	7
(十二) 税收优惠到期的风险	7
(十三) 货币资金管理的风险	7
(十四) 融资渠道相对单一的风险	8
(十五) 互联网系统安全性的风险	8
(十六) 知识产权保护风险	9
(十七) 实际控制人股份比例较低的风险	9
(十八) 游戏产品尚未及时取得所需证照及批准的风险	9
(十九) 境外市场的合作风险	11
释 义	18
第一节 基本情况	23
一、 公司基本情况	23
二、 本次挂牌情况	24
(一) 挂牌股票情况:	24
(二) 股票限售安排:	25
三、 公司股权结构图	28
四、 公司控股股东、实际控制人及主要股东情况	28
(一) 控股股东及实际控制人基本情况	28
(二) 主要股东情况	29
(三) 机构投资者引入情况	30
(四) 员工持股平台情况	33

(五) 公司控参股公司情况	35
五、 公司历史沿革	53
(一) 有限公司成立(2007年9月), 注册资本2,000万元	53
(二) 有限公司第一次股权转让(2008年9月)	54
(三) 有限公司第一次增资扩股(2009年5月), 注册资本增至2,222.2222万元	55
(四) 有限公司第二次股权转让(2009年9月)	55
(五) 有限公司第一次变更经营范围(2011年7月)	56
(六) 有限公司第三次股权转让(2011年10月)	57
(七) 有限公司第二次增资和第四次股权转让(2011年12月), 注册资本2,525.2525万元	58
(八) 有限公司整体变更为股份公司(2012年3月)	60
(九) 股份公司第一次增资(2012年6月), 注册资本9,000万	62
(十) 股份公司第一次股权转让(2015年4月)	63
六、 公司董事、监事和高级管理人员情况	64
(一) 董事基本情况	64
(二) 监事基本情况	65
(三) 高级管理人员	66
七、 最近两年一期主要会计数据和财务指标	67
八、 与本次挂牌有关的机构	69
(一) 主办券商: 中信建投证券股份有限公司	69
(二) 律师事务所: 北京市君合律师事务所	69
(三) 会计师事务所: 信永中和会计师事务所(特殊普通合伙)	69
(四) 证券登记结算机构	69
(五) 申请挂牌证券交易场所	70
第二节 公司业务	71
一、 公司主要业务及产品和服务的情况	71
(一) 主营业务情况	71
(二) 主要产品及服务及用途	71
(三) 主要产品的基本情况	71
(四) 研发阶段的游戏产品	77
二、 公司组织结构及主要运营流程	77
(一) 组织结构	77
(二) 主要运营流程	82
三、 公司主要技术、资产和资质情况	85
(一) 公司核心技术	85

(二) 公司主要资产情况.....	86
(三) 业务许可和资质情况.....	101
四、 公司员工情况	104
(一) 员工结构.....	104
(二) 核心技术人员情况.....	105
五、 销售及采购情况	106
(一) 销售情况.....	106
(二) 采购情况.....	108
(三) 报告期内对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况.....	109
六、 商业模式	111
(一) 采购模式.....	111
(二) 开发模式.....	112
(三) 研发模式.....	112
(四) 运营模式.....	116
(五) 盈利模式.....	117
七、 公司所处行业情况	117
(一) 行业概况.....	117
(二) 行业监管体制	122
(三) 行业发展现状	123
(四) 行业发展趋势	128
(五) 进入网络游戏行业的主要壁垒	130
(六) 行业基本特征	132
(七) 影响行业发展的主要因素	133
(八) 公司面临的主要竞争状况	135
第三节 公司治理	142
一、 股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况	142
(一) 股东大会制度建立健全及运行情况	142
(二) 董事会制度建立健全及运行情况	142
(三) 监事会制度建立健全及运行情况	143
二、 公司投资者权益保护情况	143
三、 公司及控股股东、实际控制人报告期内违法违规情况	144
四、 公司独立情况	145
(一) 业务独立情况.....	145
(二) 资产独立情况.....	145
(三) 人员独立情况.....	145
(四) 财务独立情况.....	146

(五) 机构独立情况.....	146
五、 同业竞争	146
(一) 同业竞争情况.....	146
(二) 避免同业竞争的承诺.....	146
六、 公司报告期内资金占用和对外担保情况	147
(一) 资金占用和对外担保情况.....	147
(二) 公司为了防止股东及其关联方占用或转移公司资金采取的具体安排.....	147
七、 董事、监事、高级管理人员	148
(一) 董事、监事、高级管理人员及其直系亲属持股情况.....	148
(二) 董事、监事、高级管理人员之间存在的亲属关系.....	149
(三) 公司与董事、监事、高级管理人员的相关协议、承诺及履行情况.....	149
(四) 董事、监事、高级管理人员的兼职情况.....	150
(五) 董事、监事、高级管理人员的对外投资情况.....	151
(六) 董事、监事、高级管理人员的违法违规情况.....	152
(七) 董事、监事、高级管理人员报告期内的变动情况.....	152
第四节 公司财务	155
一、最近两年一期的财务会计报表	155
(一) 合并财务报表.....	155
(二) 母公司财务报表.....	168
二、最近两年一期财务会计报告的审计意见	180
(一) 最近两年一期财务会计报告的审计意见.....	180
(二) 合并报表范围.....	180
三、报告期内采用的主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响	180
(一) 报告期内采用的主要会计政策、会计估计.....	180
(二) 主要会计政策、会计估计变更情况和对公司利润的影响.....	200
四、报告期主要财务指标比较以及利润形成的有关情况	202
(一) 营业收入及毛利率的主要构成、变化趋势及原因分析.....	202
(二) 期间费用分析.....	209
(三) 报告期内重大投资收益情况.....	213
(四) 报告期非经常性损益情况.....	213
(五) 适用的主要税收政策.....	214
五、财务状况分析	216
(一) 资产的主要构成及减值准备.....	216

(二) 负债的主要构成及其变化.....	236
(三) 所有者权益.....	244
(四) 管理层对公司最近两年一期财务状况、经营成果和现金流量状况的分析.....	245
六、关联方、关联方关系及关联交易	251
(一) 关联方和关联关系.....	251
(二) 报告期的关联交易.....	254
(三) 关联交易制度及决策程序执行情况.....	256
(四) 减少和消除关联交易的承诺和措施.....	256
七、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项	257
(一) 股东个税代垫款收回.....	257
(二) 子公司注销事项.....	257
八、报告期内资产评估情况	257
九、报告期内股利分配政策、实际股利分配情况及公开转让后的股利分配政策	257
(一) 报告期内股利分配政策	257
(二) 报告期内公司的股利分配情况	258
十、风险因素	260
(一) 政策风险	260
(二) 市场风险	260
(三) 行业风险	261
(四) 公司治理风险	261
(五) 经营风险	262
(六) 业绩季节性分布不均的风险	262
(七) 核心技术人员流失和不足的风险	262
(八) 现有游戏盈利能力下降的风险	263
(九) 新游戏领域的拓展风险	263
(十) 与业务合作伙伴的合作风险	264
(十一) 营业收入和净利率持续下降的风险.....	264
(十二) 税收优惠到期的风险.....	265
(十三) 货币资金管理的风险.....	265
(十四) 融资渠道相对单一的风险.....	266
(十五) 互联网系统安全性的风险.....	266
(十六) 知识产权保护风险.....	266
(十七) 实际控制人股份比例较低的风险.....	267
(十八) 游戏产品尚未及时取得所需证照及批准的风险.....	267

（十九） 境外市场的合作风险	269
第五节 有关声明	270
一、申请挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明	270
二、申请挂牌公司主办券商声明	271
三、申请挂牌公司律师事务所声明	272
四、申请挂牌公司会计师事务所声明	273
第六节 附件	274

释 义

在本公开转让说明书中，除非另有所指，下列词语具有如下含义：

麒麟文化、本公司、股份公司、公司	指	北京麒麟网文化股份有限公司
麒麟有限	指	公司前身，北京麒麟网信息科技有限公司
麒麟影视	指	麒麟网（北京）影视文化传媒有限公司
麒麟互动	指	麒麟互动（北京）科技有限公司
麒麟资产	指	北京麒麟网资产管理有限公司
指尖玩	指	北京指尖玩信息科技有限公司
老虎网	指	北京老虎网信息科技有限公司
麒麟天下	指	成都麒麟天下网络科技有限公司
祥意麒麟	指	北京祥意麒麟影业投资有限公司
香港麒麟	指	麒麟网（香港）有限公司
麒麟卓越	指	深圳市麒麟卓越投资管理有限公司
麒麟无双	指	北京麒麟无双信息技术有限公司
麒麟乾坤	指	北京麒麟乾坤信息技术有限公司
爱斯米乐	指	北京爱斯米乐科技有限公司，麒麟资产的参股子公司
科美乐	指	北京科美乐软件有限公司，麒麟资产的参股子公司
天趣互动	指	北京天趣互动科技发展有限公司，麒麟资产的参股子公司
娱游天下	指	北京娱游天下科技有限公司，麒麟资产的参股子公司
蓝海方舟	指	青岛蓝海方舟创业投资基金合伙企业（有限合伙），麒麟资产持有出资份额的有限合伙企业
恐龙时代	指	北京恐龙时代科技文化有限公司，麒麟资产的参股子公司（正在办理增资的工商变更）
天龙互动	指	北京天龙互动科技有限公司，麒麟资产的参股子公司
红土鑫洲	指	北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）
灵璧哲信	指	哲信（灵璧）股权投资基金合伙企业（有限合伙）
天津哲信	指	哲信（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙），灵璧哲信的前身
清科共创	指	上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）
诚鑫同创	指	北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）
盛鑫同创	指	北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）
新荣拓展	指	北京新荣拓展投资管理有限公司
嘉源兴业	指	深圳市嘉源兴业创业投资企业（有限合伙）
报告期	指	2013 年度、2014 年度及 2015 年度 1-6 月
各报告期末	指	2013.12.31、2014.12.31、2015.6.30

《公司章程》	指	最近一次由股东大会会议通过的《北京市麒麟网文化股份有限公司章程》
股东大会	指	北京麒麟网文化股份有限公司股东大会
董事会	指	北京麒麟网文化股份有限公司董事会
监事会	指	北京麒麟网文化股份有限公司监事会
《股东大会议事规则》	指	公司 2012 年 3 月 24 日创立大会审议通过并现行有效的公司股东大会议事规则
《股东大会议事规则（草案）》	指	公司 2012 年第四次临时股东大会审议通过并于挂牌后适用的公司股东大会议事规则
《董事会议事规则》	指	公司 2012 年 3 月 24 日创立大会审议通过并现行有效的公司董事会议事规则
《董事会议事规则（草案）》	指	公司 2012 年第四次临时股东大会审议通过并于挂牌后适用的公司董事会议事规则
《监事会议事规则》	指	公司 2012 年 3 月 24 日创立大会审议通过并现行有效的公司监事会议事规则
《监事会议事规则（草案）》	指	公司 2012 年第四次临时股东大会审议通过并于挂牌后适用的公司监事会议事规则
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
新闻出版广电总局	指	中华人民共和国新闻出版广电总局
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
全国股份转让系统	指	全国中小企业股份转让系统
中信建投、保荐机构、主承销商	指	中信建投证券股份有限公司
君合律师	指	北京市君合律师事务所
信永中和	指	信永中和会计师事务所(特殊普通合伙)
元	指	人民币元

专业术语

CNNIC	指	中国互联网络信息中心，是经国家主管部门批准，于 1997 年 6 月 3 日组建的管理和服务机构，主要行使互联网地址资源注册管理、互联网调查与相关信息服务、目录数据库服务、互联网寻址技术研发、国际交流与政策调研等职责。
游戏工委	指	中国出版工作者协会游戏工作委员会，从事游戏作品出版、开发、制作、分销、代理、运营的单位，以及相关的学术研究机构、培训机构、技术研发单位、设备制造商、电信运营商、产品加工制造商、外延产品开发生产企业、专业媒体等自愿组成的全国性行业组织，为非营利性社会团体。游戏工委隶属于中国出版工作者协会，接受新闻出版总署的业务指导和监督管理。

2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，二维
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，三维
2.5D	指	3D 人物与 2D 场景，或 3D 场景与 2D 人物
PCU	指	“Peak Concurrent Users”的缩写，最高同时在线玩家人数
ACU	指	“Average Concurrent Users”的缩写，平均同时在线玩家数量
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写，即用户平均消费值，是衡量运营商运营水平、盈利能力、发展前景的重要指标之一
APA	指	“Active Paying Accounts”的缩写，活跃付费用户(账户)
FTP	指	“Free To Play”的缩写，按道具收费模式，又称“免费模式”
PTP	指	“Pay To Play”的缩写，按时间收费模式，又称“收费模式”
ISP	指	“Internet Service Provider”的缩写，互联网服务提供商，即向广大用户综合提供互联网接入业务、信息业务和增值业务的电信运营商，是经国家主管部门批准的正式运营企业，享受国家法律保护
ICP	指	“Internet Content Provider”的缩写，互联网内容提供商
IDC、通信机房	指	“Internet Data Center”的缩写，互联网数据中心，它通过与骨干网高速连接，借助丰富的网络资源向网站企业提供大规模、高质量、安全可靠的专业化服务器托管、空间租用等业务
IGA	指	“In-Game Advertising”的缩写，游戏内置广告
IP	指	国际互联网协议（Internet Protocol）的英文缩写，是通过网络间信息地址定位具体计算机的方式之一
Mbps	指	Million Bits Per Second 的缩写，用来描述传输速度。
MMORPG	指	“Massively Multiplayer Online Role PlayingGame”的缩写，即大型多人在线角色扮演类网络游戏，涉及大量玩家同时参与同一角色扮演游戏
TCP/IP	指	“Transmission Control Protocol/Internet Protocol”的缩写，传输控制协议/网际协议,又叫网络通讯协议
封测	指	包括删档封测和不删档封测，删档封测由筛选出来的代表性玩家进行游戏可玩性测试，对游戏产品进行初步验证，删档封测一般不开放充值服务；不删档封测由更大规模数量的玩家进行游戏可玩性测试，该阶段后期会增开服务器和增发激活码
内测	指	即内部测试，本阶段会在控制规模的前提下，面对更多游戏用户进行测试，后期会发放更多的激活码或者取消激活码，目的是在大规模宣传之前进一步的吸取

		玩家的意见进行必要的修改，为公测进行准备
公测	指	对所有用户开放的游戏测试
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具的全称，所有游戏中的道具都是虚拟的，只能存在游戏世界中，没有实际物体存在
虚拟货币	指	由网络游戏运营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换游戏企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具。
麒麟币，麒麟一卡通	指	麒麟文化发行的网络游戏虚拟币
游戏引擎	指	用于控制所有游戏功能的主程序，从计算碰撞、物理系统和物体的相对位置，到接受玩家的输入，以及按照正确的音量输出声音等等。由多个子系统共同构成的复杂系统，从建模、动画到光影、粒子特效，从物理系统、碰撞检测到文件管理、网络特性，还有专业的编辑工具和插件，几乎涵盖了开发过程中的所有重要环节。
游戏编辑器	指	用于制作和编辑游戏中特效、模型、场景和关键帧动画，优化美术资源制作流程
端游	指	互联网客户端游戏
页游	指	互联网页面游戏
微端技术	指	传统客户端游戏，玩家需下载大量初始资源才能进入游戏，而微端技术在不影响游戏质量的前提下，能够使玩家只需下载极少量初始资源就能快速进入游戏
画皮世界引擎	指	公司自主研发的一套客户端游戏渲染引擎
画皮世界页游引擎	指	公司自主研发的一套网页游戏渲染引擎
K-ogre 引擎	指	公司自主研发的一套客户端游戏渲染引擎
Kworld 引擎	指	公司自主研发的一套客户端游戏渲染引擎
成吉思汗页游引擎	指	公司自主研发的一套网页游戏渲染引擎
雪狐工作室编辑器	指	公司自主研发的一套游戏编辑器
K-ogre 编辑器	指	公司自主研发的一套游戏编辑器
Kworld 编辑器	指	公司自主研发的一套游戏编辑器
麒麟页游插件	指	公司自主研发的一套使客户端游戏能无缝的运行在网页浏览器的技术
注册用户	指	填写了身份资料并且获得了游戏账号的用户
付费用户	指	向游戏运营商购买了游戏时间或者游戏道具的用户
带宽	指	在固定的时间可传输的资料数量，即在传输通道中可以传递数据的能力
资料片	指	在原有游戏基础上开发、增加剧情、增加游戏任务并对原游戏进行适当的修正和升级后形成的新版本
防火墙	指	由软件或硬件设备组合，在内部网和外部网之间构造

		的保护屏障，从而保护内部网免受非法用户的侵入，主要由服务访问规则、验证工具、包过滤和应用网关4个部分组成
自主运营	指	游戏开发商自主运营其开发的网络游戏产品
联合运营	指	游戏开发商与平台运营商合作，共同推广、运营游戏开发商开发的网络游戏产品；平台运营商的用户成为联合运营的游戏产品的潜在玩家。游戏开发商与平台运营商之间按一定比例进行收入分成。
授权第三方代理运营	指	指游戏开发商与平台运营商合作，游戏开发商负责按照运营商的需求提供个性化的游戏版本，平台运营商全面负责该版本游戏的推广、服务器组架设、客户服务、以及相关运营维护工作。

特别说明：本公开转让说明书除特殊情况外财务数据均保留两位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

第一节 基本情况

一、公司基本情况

中文名称：北京麒麟网文化股份有限公司

英文名称：Beijing Kylin Culture Co. Ltd

法定代表人：郭力

有限公司设立日期：2007 年 9 月 25 日

股份公司设立日期：2012 年 5 月 3 日

注册号：110108010514720

注册资本：9,000 万元人民币

实收资本：9,000 万元人民币

住所：北京市海淀区黑泉路 8 号宝盛广场 D 座八层 8001、8002、8019-8021
九层 9001-9021 号

企业类型：股份有限公司（非上市）

邮编：100191

电话：010 - 62309700 - 8031

传真：010 - 62309701

网址：<http://www.70yx.com>

邮箱：qilinwenhua@70yx.com

信息披露负责人：方明

所属行业：根据中国证监会《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》规定，公司属于大类“I 信息传输、软件和信息技术服务业”，具体属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的子类“I64 互联网和相关服务”。根据国家统计局发布的《国民经济行业分

类与代码》，公司属于大类“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的子类“I6420 互联网信息服务”。根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业属于“I-64-互联网和相关服务”，细分行业属于“6420-互联网信息服务”。根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所处行业属于“17-信息技术”，细分行业属于“17101212-家庭娱乐软件”。

经营范围：许可经营项目：互联网游戏出版；互联网信息服务业务（除新闻、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）。一般经营项目：技术推广；计算机技术培训；计算机系统服务；数据处理；组织文化艺术交流活动；承办展览展示活动；会议服务；经济贸易咨询；企业管理咨询；投资咨询；市场调查；企业策划、设计；家庭劳务服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；销售五金、交电、金属材料、建筑材料、文化用品、体育用品、工艺品、机械设备、计算机、软件及辅助设备、日用品、通讯设备，货物进出口、技术进出口、代理进出口。（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。）

主营业务：麒麟文化以中国传统历史文化为背景从事网络游戏的研发和运营，现已成为国内领先的网络游戏研发和运营商。麒麟文化曾参与影视剧的投资、制作和推广，但 2013 年以来已逐步减少影视业务，现专注于网络游戏业务。

二、本次挂牌情况

（一）挂牌股票情况：

股票代码：【】

股票简称：【麒麟文化】

股票种类：人民币普通股

每股面值：1.00 元

股票总量：90,000,000 股

挂牌日期：2015 年【】月【】日

挂牌后股票转让方式：协议转让

(二) 股票限售安排：

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

《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》2.8 条规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人在挂牌前直接或间接持有的股份分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。

挂牌前十二个月以内控股股东及实际控制人直接或间接持有的股票进行过转让的，该股票的管理按照前款规定执行，主办券商为开展做市业务取得的做市初始库存股票除外。

因司法裁决、继承等原因导致有限售期的股票持有人发生变更的，后续持有人应继续执行股票限售规定。”

《公司章程》第二十八条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起 1 年内不得转让。

公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的 25%；上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。”

公司股东已出具承诺，承诺将按照上述规定履行股份锁定义务。除此之外，公司股东对其所持股份未作出其他自愿锁定的承诺。除上述情况，公司全体股东

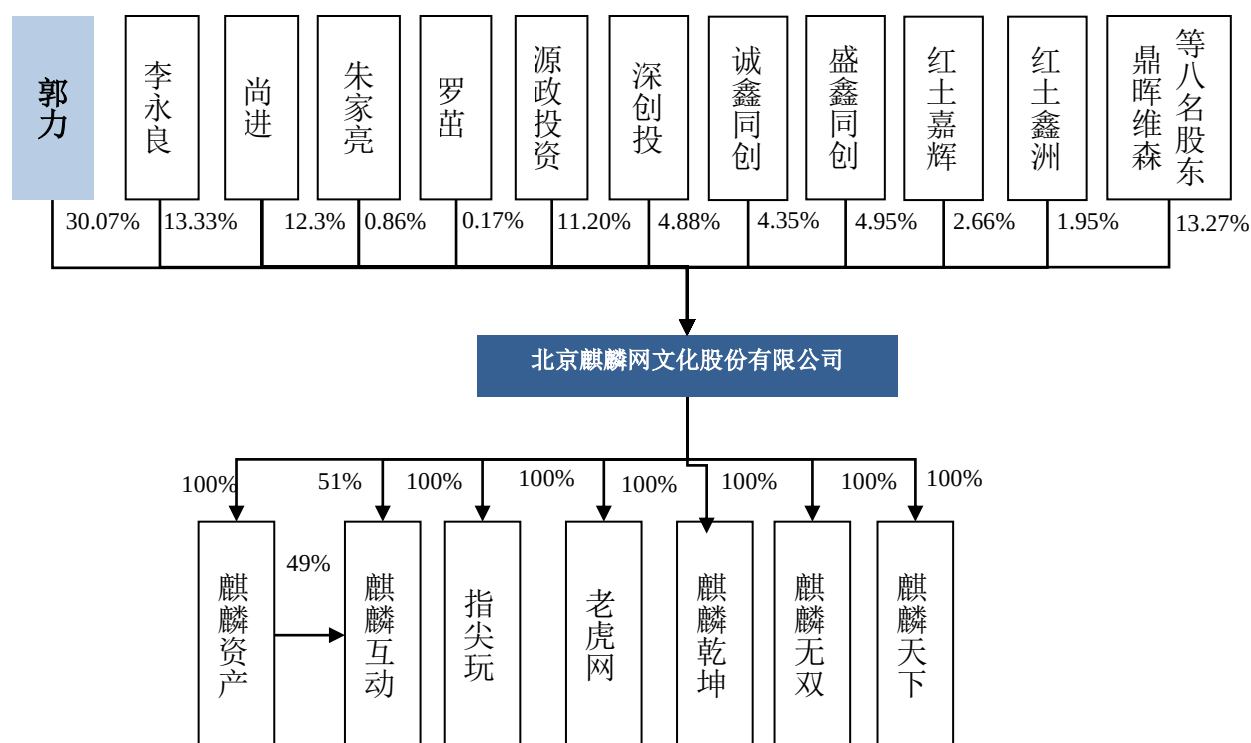
所持股份无质押或冻结等转让受限情况。

麒麟文化股东所持股份限售情况如下：

序号	股东名称或姓名	持股数量 (股)	持股比例	有限售条件 股份(股)	无限售条件 股份(股)	限售原因
1	郭力	27,064,872	30.07%	20,298,654	6,766,218	挂牌公司控股股东及实际控制人在挂牌前直接或间接持有的股票分三批解除转让限制,每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一,解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年;公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况,在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的 25%;上述人员离职后半年内,不得转让其所持有的本公司股份。
2	尚进	11,066,760	12.30%	-	11,066,760	-
3	李永良	11,993,652	13.33%	-	11,993,652	-
4	朱家亮	773,784	0.86%	-	773,784	-
5	罗茁	154,757	0.17%	-	154,757	-
6	源政投资	10,081,944	11.20%	-	10,081,944	-
7	深创投	4,393,159	4.88%	-	4,393,159	-
8	诚鑫同创	3,916,512	4.35%	-	3,916,512	-
9	盛鑫同创	4,456,512	4.95%	360,000	4,096,512	“挂牌公司控股股东及实际控制人在挂牌前直接或间接持有的股份分

						三批解除转让限制, 每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一, 解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。 挂牌前十二个月以内控股股东及实际控制人直接或间接持有的股票进行过转让的, 该股票的管理按照前款规定执行。
10	红土嘉辉	2,395,037	2.66%	-	2,395,037	-
11	鼎晖维鑫	2,075,148	2.31%	-	2,075,148	-
12	信义泰	1,758,600	1.95%	-	1,758,600	-
13	红土鑫洲	1,758,600	1.95%	-	1,758,600	-
14	清科共创	1,758,600	1.95%	-	1,758,600	-
15	新荣拓展	1,758,600	1.95%	-	1,758,600	-
16	鼎晖维森	1,442,052	1.60%	-	1,442,052	-
17	启迪明德	1,392,811	1.55%	-	1,392,811	-
18	灵璧哲信	879,300	0.98%	-	879,300	-
19	嘉源兴业	879,300	0.98%	-	879,300	-
合计		90,000,000	100%	20,658,654	69,341,346	

三、公司股权结构图



注：报告期内，麒麟文化已将其投资的麒麟影视的股权全部转让，目前不再持有麒麟影视的股份；子公司麒麟香港已经于 2015 年 5 月 22 日注销完毕；子公司麒麟卓越已经于 2015 年 9 月 8 日注销完毕；麒麟乾坤和麒麟无双正在办理注销手续。

四、公司控股股东、实际控制人及主要股东情况

（一）控股股东及实际控制人基本情况

截至本公开转让说明书签署日，本公司的控股股东、实际控制人为郭力，郭力直接持有本公司 27,064,872 股股份，占公司总股本的 30.07%，现任公司董事长，实际控制公司的经营决策，因此认定为公司的控股股东、实际控制人。

郭力先生，1962 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于中央美术学院，获学士学位；清华经管学院 EMBA。1987 年至 1998 年，在中央戏剧学院任教；1998 年至 2003 年，任北京天月轮投资公司董事长兼 CEO；2003 年至 2007 年，任深圳市源政房地产发展有限公司执行董事、副总裁；2010 年至 2013 年创立麒麟网（北京）影视文化传媒有限公司，并出任董事长；2007 年 9 月至

今，创立北京麒麟网信息科技有限公司（已更名为北京麒麟网文化股份有限公司），现任公司董事长，兼任麒麟互动（北京）科技有限公司董事、北京老虎网信息科技有限公司执行董事。

报告期内，郭力先生一直担任公司的董事长，直接参与公司重大经营决策，履行公司的实际经营管理权。郭力是公司的实际控制人，其实际控制公司经营管理的状况，近两年一期未发生变化。因此，报告期内公司实际控制人未发生变更。

（二）主要股东情况

本公司前十名股东及其持股情况如下：

排名	股东名称	持股数（股）	出资比例	股东性质
1	郭力	27,064,872	30.07%	自然人
2	李永良	11,993,652	13.33%	自然人
3	尚进	11,066,760	12.30%	自然人
4	深圳市源政投资发展有限公司	10,081,944	11.20%	法人
5	北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）	4,456,512	4.95%	合伙企业
6	深圳市创新投资集团有限公司	4,393,159	4.88%	法人
7	北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）	3,916,512	4.35%	合伙企业
8	北京红土嘉辉创业投资有限公司	2,395,037	2.66%	法人
9	北京鼎晖维鑫创业投资中心（有限合伙）	2,075,148	2.31%	合伙企业
10	上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）	1,758,600	1.95%	合伙企业
10	北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）	1,758,600	1.95%	合伙企业
10	上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）	1,758,600	1.95%	合伙企业
10	北京新荣拓展投资管理有限公司	1,758,600	1.95%	法人
合计		84,477,996	93.85%	

持股比例 5%以上股东情况如下：

1、郭力（持股 30.07%）

郭力先生持有本公司股份总数为 27,064,872 股，持股比例为 30.07%。郭力为中国公民，无境外永久居留权，是麒麟文化董事长，也是本公司控股股东和实际控制人，除持有本公司股份外，不存在控制其他企业的情况。

2、李永良（持股 13.33%）

李永良先生持有本公司股份总数为 11,993,652 股，持股比例为 13.33%。李永良为中国公民，无境外永久居留权，未在麒麟文化及其下属公司任职。

3. 尚进（持股 12.3%）

尚进先生持有本公司股份总数为 11,066,760 股，直接持有本公司 12.3%的股

份，为中国公民，无境外永久居留权，未在麒麟文化及其下属公司任职。

4、深圳源政投资发展有限公司（持股 11.2%）

成立日期：1994 年 6 月 30 日

企业类型：有限责任公司

营业执照：440301103201651

法定代表人：杨向阳

注册资本：10,000 万元

实收资本：10,000 万元

住所地：深圳市南山区第五工业区郎山路源政综合楼 502

经营范围：从事高科技项目投资与管理；投资咨询；二类 6821 医用电子仪器设备的研发、销售（医疗器械经营企业许可证有效期至 2015 年 11 月 30 日）；国内贸易（不含专营、专控、专卖商品）；自有物业租赁。

深圳源政投资发展有限公司的实际控制人为杨向阳，其股权结构如下所示：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
杨向阳	7,000	70.00%	货币
陈芳	3,000	30.00%	货币
合计	10,000	100.00%	—

注：该公司股东杨向阳与陈芳为夫妻关系。

（三）机构投资者引入情况

公司历史上共发生过两轮机构投资者引进，具体的定价依据、协议签署情况如下所述：

1、2009 年 11 月增资至 2,222.2222 万元

2008 年 12 月 9 日，深圳市创新投资集团有限公司（以下简称“深创投”）和华汇通创业投资公司（以下简称“华汇通”，与深创投合称“投资人”）及深圳市源政投资发展有限公司（以下简称“源政投资”）、小象创投合伙企业（有限合伙）（以下简称“小象创投”）、郭力、尚进、李永良、曾鹏翔、邢山虎、朱家亮（以下简称“创始人”）和北京麒麟网信息科技有限公司（以下简称“麒麟有限”）签署《北京麒麟网信息科技有限公司增资扩股协议》（以下简称“《增资扩股协议》”），约定由投资人共同认购麒麟有限 222.2222 万元增资额；其中，小象创投以 1700

万元认购增资金额 107.9365 万元，深创投以 1,100 万元认购增资金额 69.8413 万元，华汇通以 700 万元认购增资金额 44.4444 万元。

2009 年 5 月 5 日，以上各方及北京红土嘉辉创业投资有限公司（以下简称“红土嘉辉”）、北京启迪明德创业投资有限公司（以下简称“启迪明德”）、罗茁共同签署《增资扩股协议之补充协议》，约定华汇通放弃《增资扩股协议》项下认购麒麟有限增资的权利及义务，并增加红土嘉辉、启迪明德及罗茁作为投资人认购麒麟有限增资金额，减少小象创投的增资金额；启迪明德以 630 万元认购增资金额 39.99996 万元，罗茁以 70 万元认购增资金额 4.44444 万元，红土嘉辉以 1000 万元认购增资金额 63.4921 万元，小象创投在《增资扩股协议》项下的认购增资金额减至 44.4444 万元，认购价格为 700 万元。

根据上述协议，本轮增资的认购价格约为 15.75 元/每元注册资本。根据公司提供的说明，基于公司的预期盈利水平，并参照同行业的 PE 倍数水平，经各方协商一致，商定本轮增资的投后估值为 3.5 亿元，因此本轮增资的认购价格为投后估值 3.5 亿元/增资后的注册资本 2,222.2222 万元=15.75 元/每元注册资本。

根据《增资扩股协议》，如果麒麟有限于 2009 年 4 月 1 日网络游戏《成吉思汗》公测后一年期内净利润少于人民币 8000 万元，则麒麟有限原股东应向各投资人无条件以麒麟有限部分股权作为补偿。

根据深创投、红土嘉辉、启迪明德、罗茁及源政投资分别于 2012 年 9 月 12 日出具的确认函，由于麒麟有限在约定期限的利润未达到上述业绩要求，应按照业绩要求执行估值调整，但各投资人考虑到麒麟有限正处于业务发展的关键阶段，并且其利润未达到业绩要求是受到当年游戏产业市场环境等客观因素影响，承诺不可撤销地不执行《增资扩股协议》中的对赌安排，不向麒麟有限原股东主张任何权利及赔偿请求，并且与原股东之间就上述事宜不存在任何纠纷或争议。

2、2011 年 12 月股权转让、增资至 2,525.2525 万元

根据麒麟有限 2011 年 12 月 20 日通过的股东会决议，股东一致同意公司注册资本增至 2525.2525 万元，相关各方签署了《增资协议书》及《股东协议》。根据《增资协议书》，本轮增资以麒麟有限估值 9.77 亿元为基准，增资价格为

每 1 元出资额 38.69 元。其中，原股东深创投以 1954 万元认缴增资 50.5051 万元，占增资后注册资本 2%；新股东信义泰（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）以 1954 万元认缴增资 50.5051 万元，占增资后注册资本 2%；北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）以 1954 万元认购增资 50.5051 万元，占增资后注册资本 2%；北京鼎晖维森创业投资中心（有限合伙）以 1602.28 万元认缴增资 41.4141 万元，占增资后注册资本 1.64%；北京鼎晖维鑫创业投资中心（有限合伙）以 2305.72 万元认缴增资 59.5959 万元，占增资后注册资本 2.36%；哲信（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）以 977 万元认缴增资 25.2525 万元，占增资后注册资本 1%；清科共创以 977 万元认缴增资 25.2525 万元，占增资后注册资本 1%。《增资协议书》以及麒麟有限股东签署的《股东协议》中同时约定了对赌补偿安排以及麒麟有限或麒麟有限原股东在特定条件下回购投资方股份的义务。

根据上述协议，本轮增资的认购价格约为 38.69 元/每元注册资本。根据公司提供的说明，基于公司的预期盈利水平，并参照同行业的 PE 倍数水平，经各方协商一致，商定本轮增资的投后估值为 9.77 亿元，因此本轮增资的认购价格为投后估值 9.77 亿元/增资后的注册资本 2,525.2525 万元=38.69 元/每元注册资本。

根据相关股东会决议，麒麟有限股东同意股东源政投资、诚鑫同创、盛鑫同创将其所持麒麟有限部分出资分别转让给北京新荣拓展投资管理有限公司（以下简称“新荣拓展”）、上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）（以下简称“清科共创”）、深圳市嘉源兴业创业投资企业（有限合伙）（以下简称“嘉源兴业”）及李永良。根据以上各方于 2011 年 12 月 24 日签署的《股权转让协议》，源政投资将其所持麒麟有限 50.5050 万元出资（即 2%股权）作价 1954 万元转让给新股东新荣拓展，11.1111 万元出资（即 0.44%股权）作价 429.88 万元转让给李永良；诚鑫同创将其所持麒麟有限 12.6263 万元出资（即 0.5%股权）作价 488.5 万元转让给清科共创，12.6263 万元出资（即 0.5%股权）作价 488.5 万元转让给新股东嘉源兴业；盛鑫同创将其所持麒麟有限 12.6263 万元出资（即 0.5%股权）作价 488.5 万元转让给清科共创，12.6263 万元出资（即 0.5%股权）作价 488.5 万元转让给嘉源兴业。

根据相关价款支付凭证，清科共创、嘉源兴业已分别向诚鑫同创和盛鑫同创全额支付了股权转让对价。新荣拓展也已向源政投资全额支付了股权转让对价。李永良未向源政投资支付股权转让价款。根据源政投资及李永良分别于2012年9月12日出具的确认函，由于源政投资在历史上与李永良存在资金往来且尚存部分债务未清偿，因此，双方同意将股权转让协议项下标的股权的价款债权与历史债务抵消，源政投资未向李永良收取股权转让价款。根据上述确认函，源政投资与李永良不存在任何委托持股关系，双方对上述股权转让及债务抵消事宜不存在任何法律纠纷。

麒麟有限股东已分别于2012年11月23日及2012年2月15日签署了补充协议，一致同意终止《增资协议书》及《股东协议》中约定的对赌补偿安排；并约定麒麟有限或其原股东回购投资方股份的义务在公司挂牌申报期间中止履行。

（四）员工持股平台情况

公司股东中存在两个员工持股平台，即北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）（以下简称“诚鑫同创”）和北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）（以下简称“盛鑫同创”）。

1、诚鑫同创

名称：北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）

成立日期：2011年10月11日

企业类型：有限合伙企业

营业执照：110107014306503

执行事务合伙人：魏峰

主要经营场所：北京市石景山区实兴大街30号院3号楼2层D-0114房间

经营范围：投资管理，经济信息咨询，代理、制作、发布广告；承办展览展示；物业管理；销售建筑材料、五金交电、日用品（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）。

合伙期限自2011年10月11日至2021年10月10日。

根据诚鑫同创提供的有限合伙协议，诚鑫同创的合伙人出资情况如下：

序号	合伙人姓名	认缴出资额（万元）	出资比例	在麒麟文化职务
----	-------	-----------	------	---------

1	魏峰	421.8546	42.14%	总经理
2	方明	106.4592	10.64%	副总经理兼董事会秘书
3	贾庆丰	129.3246	12.92%	副总经理兼财务总监
4	庞洪	148.3255	14.82%	公司顾问
5	杨晓涛	31.4627	3.14%	公司顾问
6	王本超	43.4492	4.34%	副总经理
7	王剑峰	43.4492	4.34%	副总经理
8	王立早	46.0050	4.60%	首席设计官
9	梁锡群	20.4467	2.04%	行政部总监
10	凡玉清	10.2233	1.02%	美术技术总监
合计		1,001.0000	100.00%	-

2、盛鑫同创

名称：北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）

成立日期：2011年10月11日

企业类型：有限合伙企业

营业执照：110107014306511

执行事务合伙人：魏峰

主要经营场所：北京市石景山区实兴大街30号院3号楼2层D-0117房间

经营范围：投资管理，经济信息咨询，设计、制作、代理、发布广告；承办展览展示；物业管理；销售建筑材料、五金交电、日用品（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）。

合伙期限自2011年10月11日至2021年10月10日。

根据盛鑫同创提供的有限合伙协议，盛鑫同创的合伙人出资情况如下：

序号	合伙人姓名	认缴出资额（万元）	出资比例	在麒麟文化职务
1	方明	231.0476	23.08%	副总经理兼董事会秘书
2	魏峰	49.1366	4.91%	总经理
3	贾庆丰	127.9674	12.79%	副总经理兼财务总监
4	盖延玲	136.4559	13.63%	公司顾问
5	朱明	11.2307	1.12%	高级运营总监
6	张文韬	11.2307	1.12%	产品总监
7	唐鹏	69.5218	6.95%	麒麟互动首席执行官
8	王青	13.4769	1.35%	人力资源部总监
9	郭君鹏	15.723	1.57%	运营中心副总经理
10	叶翌楠	11.2307	1.12%	美术中心副总经理

11	方小琴	10.1076	1.01%	资金主管
12	李南	15.723	1.57%	行政部总监
13	梅杨	15.723	1.57%	董办审计部门总监
14	耿冬梅	12.3538	1.23%	资金经理
15	刘思杨	33.6921	3.37%	美术中心总经理
16	杨萍萍	13.4769	1.35%	会计经理
17	鲍晓雨	10.4282	1.04%	麒麟互动美术总监
18	陈博	6.9524	0.69%	测试经理
19	郝嘉伟	15.723	1.57%	技术中心副总经理
20	任丽艳	29.1998	2.92%	董办证券部门总监
21	甘霖潮	17.9691	1.80%	制作人
22	陈珏	17.9691	1.80%	制作人
23	田旭	6.7384	0.67%	助理制作人
24	齐芳	11.2307	1.12%	审计高级经理
25	周彦宏	7.8615	0.79%	董办法务部副总监
26	谭悦	29.1998	2.92%	麒麟互动公司总裁
27	洪涛	11.2307	1.12%	行政经理
28	张卜凡	6.7384	0.67%	数据监控高级经理
29	王爽	8.9846	0.90%	会计主管
30	宋炳坤	11.2307	1.12%	主美
31	夏鑫	11.2307	1.12%	市场总监
32	玉崎正	6.7384	0.67%	助理制作人
33	张钦盛	6.7384	0.67%	客户端主程
34	齐亮	6.7384	0.67%	助理制作人
合计		1,001	100.00%	

公司实际控制人及董事、监事、高管分别出具承诺，除公司部分董事、监事、高级管理人员在北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）、北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）两家员工持股平台持有权益、以及盛鑫同创出资人之一李南为实际控制人郭力之配偶的哥哥外，其他股东、董事、监事、高级管理人员与其他非自然人股东的出资人均不存在关联关系。

（五）公司控参股公司情况

截至本公开转让说明书签署日，公司拥有 6 家全资子公司，1 家控股子公司，无参股子公司，麒麟无双和麒麟乾坤根据公司经营需要正在办理工商注销手续中。

报告期内，公司下属企业的具体情况如下：

1. 北京麒麟网资产管理有限公司

根据北京市工商行政管理局海淀分局于 2015 年 7 月 2 日发的《企业法人营业执照》（注册号：110108012524550），麒麟资产的基本信息如下：

成立时间：2009 年 12 月 30 日

注册资本：3,000 万元

法人代表：郭力

住所：北京市海淀区学院路 39 号唯实大厦 604

经营范围：资产管理；投资管理；企业管理咨询；投资咨询；技术推广；计算机技术培训；计算机系统服务；数据处理；组织文化艺术交流活动；承办展览展示活动；会议服务；市场调查；企业策划；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计。（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）。

麒麟资产系公司的全资子公司，截至本公开转让说明书签署日，麒麟资产股权结构未发生变更。

麒麟资产对外投资了 7 家公司，具体情况如下：

（1）北京娱游天下科技有限公司（以下简称“娱游天下”）

成立日期：2013 年 12 月 30 日

注册资本：505 万元

注册地址：北京市石景山区实兴大街 30 号院 3 号楼八层 8179 房间

法定代表人：姜威

经营范围：技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；销售计算机软件及辅助设备、电子产品、电子元器件、摄影器材、仪器仪表、机械电器设备；经济信息咨询；图文设计、制作；设计、制作、代理、发布广告；计算机技术培训。

增资原因：网络游戏行业有广阔的发展前景，北京娱游天下公司拥有良好商业模式、优秀的管理层团队和游戏制作团队人员，研发的游戏产品风格突出、表现效果良好，预计投资可以获得较高投资收益。

随着娱游天下研发产品的上线，2014 年娱游天下实现营业收入是 283,171.53 元，2015 年 1-6 月实现营业收入是 1,592,763.36 元，公司收入情况显著提升。

增资价格：麒麟资产和北京娱游天下于 2014 年 3 月 10 日签订了增资协议，麒麟文化出资 100 万人民币，持有娱游天下 30.3 万元出资额，占总股本 6%。本次入股对应北京娱游天下的整体估值 1666.667 万元，预计未来两年平均每年每

1 元出资额对应收益 0.275 元作为估值基础。公司根据游戏行业一级市场 10-20 倍的市盈率区间，经双方协商后，以 12 倍市盈率进行投资。

本次增资后的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	出资比例
北京麒麟网资产管理有限公司	30.3000	6%
北京微创投创业投资中心（有限合伙）	121.2021	24%
郝俊杰	20.1494	3.99%
杨振	30.4008	6.02%
姜威	302.9477	59.99%
合计	505.0000	100.00%

（2）北京爱斯米乐科技有限公司（以下简称“爱斯米乐”）

成立日期：2013 年 12 月 30 日

注册资本：100 万元

注册地址：北京市朝阳区南磨房路 37 号 1701-1703 室(华腾北塘集中办公区 17953 号)

法定代表人：黄跃军

经营范围：技术推广服务、计算机系统服务、经济贸易咨询。计算机网络技术开发、服务；应用软件开发；游戏开发、设计、维护。（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。）

增资原因：公司看好游戏行业的发展前景，认为北京爱斯米乐拥有优秀的管理层团队和游戏制作团队人员，研发的游戏产品市场潜力巨大，预计可以获得丰厚的投资报酬。

北京爱斯米乐科技有限公司创始人团队由黄跃军、刘爽和陈罡等核心成员为代表的业界资深的专业人士组成，团队成员都拥有超过 5 年以上的移动网络游戏开发和管理经验。爱斯米乐拥有自主研发的游戏引擎和游戏开发平台、富有创新游戏设计理念的研发团队。爱斯米乐 2013 年初成功成为中国电信合作伙伴，2014 年初成为中国移动基地网游合作伙伴。黄跃军，爱斯米乐首席执行管，2004 年-2005 年在北京空中网担任高级工程师；2005 年-2007 年在千橡人人网担任技术总监；2007 年-2012 年在上海灵禅担任首席技术官；2013 年至今担任爱斯米乐首席执行管；2005 年主力开发空中网《功夫》项目，在中国移动评选为年度优秀新游戏，并长期排行榜第一；在人人网任职期间，带领团队开发多款成功移动游戏；

刘爽，爱斯米乐美术总监，2004 年-2012 年担任数字顽石美术总监；2012 年至今担任爱斯米乐美术总监；在数字顽石任职期间曾参与包括《契约》网游在内等多个成功项目的开发；

陈罡，爱斯米乐主策划，2004 年-2006 担任龙迹天地网游策划；2006 年-2012 年担任中泽北邮主策划；2013 年至今担任爱斯米乐主策划；其 2011 年主导《九州 online》游戏开发，是国内第一款重度成功手游，月流水也取得了当前重度手游之最，月流水破千万。

爱斯米乐主营业务收入情况：2014 年实现营业收入是 303398.05 元，2015 年 1-6 月实现营业收入是 533949.2 元，爱斯米乐收入情况显著提升。增资价格：麒麟资产和北京爱斯米乐签订的增资扩股协议，第一次增资前爱斯米乐注册资本为 50 万元，整体估值为 450 万元，2014 年 2 月 14 日，麒麟资产第一次增资入股，出资 100 万元人民币，认购 11.1104 万元出资额，占总股本 18.18%。以预计未来两年平均每年每 1 元出资额对应股收益 0.6 元为估值基础，公司根据游戏行业一级市场行业 10-20 倍的市盈率区间，经双方协商，最终以 15 倍市盈率进行投资。

第一次增资后爱斯米乐的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
罗斐	14.2857	23.38%	货币
北京麒麟网资产管理有限公司	11.1104	18.18%	货币
黄跃军	35.7143	58.44%	货币
合计	61.1104	100.00%	—

麒麟资产入股以来，爱斯米乐业务发展状况良好，麒麟资产决定对其增资，以期在未来获得更大的收益。麒麟资产于 2014 年 10 月 15 日进行了第二次增资，出资 100 万人民币，认购 11.1104 万元出资额，本次增资完成后，麒麟资产占爱斯米乐 30.77%的出资比例。本次增资价格与前次增资价格一致。

第二次增资后爱斯米乐的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
北京麒麟网资产管理有限公司	22.2208	30.77%	货币
黄跃军	50.00	69.23%	货币
合计	72.2208	100.00%	—

爱斯米乐公司目前股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
------	---------	------	------

王月莹	6.5	6.50%	货币
郑长水	6.5	6.50%	货币
北京麒麟网资产管理有限公司	30.77	30.77%	货币
黄跃军	56.23	56.23%	货币
合计	100.00	100.00%	—

(3) 北京天趣互动科技发展有限公司（以下简称“天趣互动”）

成立日期：2014 年 3 月 10 日

注册资本：164.8352 万元

注册地址：北京市朝阳区南磨房路 37 号 1701-1703 室(华腾北塘集中办公区 172688 号)

法定代表人：朱克学

经营范围：技术推广服务；版权贸易；软件开发；经济贸易咨询；电脑动画设计；设计、制作、代理、发布广告；应用软件开发（不含医用软件）；基础软件服务；数据处理；计算机系统服务。（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。）

增资原因：公司看好游戏行业的发展前景，北京天趣互动拥有优秀的管理层团队和游戏制作团队人员，研发的游戏产品市场潜力巨大，预计可以获得丰厚的投资报酬。

根据麒麟资产和天趣互动签订增资扩股协议，合计存在 2 次增资入股行为。根据麒麟资产于 2014 年 5 月 26 日签订的第一次增资扩股协议，增资入股后天趣互动整体估值为 1,000 万元，注册资本 142.285714 万元，其中麒麟文化出资 100 万人民币，认购 14.285714 万元出资额，占总股本 10%，以预计未来 2 年平均每年每 1 元出资对应收益 0.5385 元为估值基础，公司根据游戏行业一级市场行业 10-20 倍的市盈率区间，经双方协商，以 13 倍市盈率进行投资。

第一次增资后天趣互动的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
周华杰	56.000000	39.20%	货币
朱克学	37.901429	26.53%	货币
北京麒麟网资产管理有限公司	14.285714	10.00%	货币
阮霏	10.670000	7.47%	货币
马剑	14.285714	10.00%	货币
刘行	7.142857	5.00%	货币
郭勤贵	2.571429	1.8%	货币
合计	142.857143	100.00%	

麒麟资产入股以来，天趣互动业务发展状况良好，麒麟资产决定对其增资，以期在未来获得更大的收益。经双方友好协商，麒麟资产于 2014 年 11 月 26 日与天趣互动签订第二次增资协议，增资后天趣互动的整体估值 1,500 万元，注册资本增加至 164.835165 万元，其中麒麟文化出资 125 万人民币，认购 13.736264 万出资额，占总股本 7%，本次增资，以预计未来 2 年平均每年每 1 元出资对应股收益是 0.7 元，仍然以 13 倍市盈率进行投资。本次增资完成后，麒麟资产合计认购天趣互动 28.021978 万出资额，占总股本 17%。

第二次增资后天趣互动的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
机客帮合伙	8.241758	5%	货币
朱克学	55.330000	33.57%	货币
北京麒麟网资产管理有限公司	28.021978	17.00%	货币
阮霏	22.098572	13.41%	货币
马剑	7.142857	4.33%	货币
刘行	7.142857	4.33%	货币
郭勤贵	2.571429	1.8%	货币
天天有喜	34.285714	20.80	货币
合计	164.835165	100.00%	—

天趣互动目前股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
厦门极客帮股权投资合伙企业（有限合伙）	8.241758	5.00%	货币
阮霏	5.615054	3.41%	货币
朱克学	67.780551	41.12%	货币
马剑	7.142857	4.33%	货币
北京麒麟网资产管理有限公司	28.021978	17.00%	货币
北京天天有喜科技发展有限公司	20.010989	12.14%	货币
代军礼	16.483516	10.00%	货币
王阳	11.538462	7.00%	货币
合计	164.835165	100.00%	—

（4）北京科美乐软件有限公司（以下简称“科美乐”）

成立日期：2014 年 9 月 12 日

注册资本：3.1579 万元

注册地址：北京市海淀区高里掌路 1 号院 2 号楼 1 层 101-249

法定代表人：王炜

经营范围：软件开发；软件咨询；技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机系统服务，基础软件服务；应用软件开发。（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）

增资原因：公司看好游戏行业的发展前景，认为北京科美乐拥有优秀的管理层团队和游戏制作团队人员，研发的游戏产品市场潜力巨大，预计可以获得丰厚的投资报酬。

科美乐主创人员基本情况如下：

王炜：1997 年加盟金山软件西山居工作室，作为主程序在国内率先制作了 ARPG 游戏《剑侠情缘 II》，并参与开发了《月影传说》《新剑侠情缘》《剑侠情缘网络版》等多款游戏。2004 年创办北京游戏巅峰软件，先后研发了《仙侣奇缘》《仙侣奇缘 2》《仙侣奇缘 3》等系列产品，并与金山、畅游等公司合作运营，将产品成功推向市场，取得了广泛好评。2014 年创办北京科美乐软件。

潘智捷：1998 年加盟金山软件西山居工作室，任游戏美术设计师。先后参与研发《剑仙情缘 II》《月影传说》《新剑仙情缘》等多款产品。2002 年加盟金山软件烈火工作室任美术总监，研发了《封神榜 OL》。2007 年加盟北京游戏巅峰，研发《仙侣奇缘》系列产品。2014 年和王炜共同创办科美乐。

夏萍：2000 年加盟金山软件西山居工作室，任游戏美术设计师。先后参与研发《剑仙情缘 II》《月影传说》《新剑仙情缘》等多款产品。2004 年和王炜共同创办北京游戏巅峰软件，研发了《仙侣奇缘》系列产品，并成功推向市场。2014 年和王炜共同创办科美乐。

增资价格：根据麒麟资产和科美乐于 2014 年 11 月 10 日签订的增资协议，本次增资完成后科美乐整体估值为 1,000 万元，注册资本为 3.1579 万元，其中麒麟资产出资 50 万人民币，认购 0.1579 万元出资额，占总股本 5%。公司根据游戏行业一级市场行业 10-20 倍的市盈率区间，以预计科美乐 2015 年实现净利润 100 万元作为估值基础，经双方协商，最终给 10 倍市盈率进行投资。

增资后科美乐的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
王炜	2.4000	51.50%	货币
潘智捷	0.6000	23.50%	货币
北京麒麟网资产管理有限公司	0.1579	5.00%	货币
合计	3.1579	100.00%	—

(5) 青岛蓝海方舟创业投资基金合伙企业（有限合伙）（以下简称“青岛蓝海方舟”）

成立日期：2014 年 12 月 25 日

注册地址：青岛市黄岛区滨海大道路 1888 号 1 栋 1 单元-101

合伙期限：2014 年 12 月 25 日至 2021 年 12 月 25 日

执行事务合伙人：青岛迪凯投资管理有限公司（委托代表：康培强）

经营范围：从事对未上市企业的投资(不得以任何方式公开募集和发行基金)（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

增资原因：青岛蓝海方舟基金总规模 1 亿元人民币，期限为 5+2 年，专注于 TMT、蓝色经济等高新技术领域天使及初创期项目的股权投资。该基金是由北京斗牛士网络科技有限公司与山东康大恒远资本作为基金管理人共同发起，青岛市发改委、科技局、知名互联网企业、社会出资人等共同参与的设立的政府引导基金。该基金为青岛市规模最大的专注 TMT 领域的天使投资基金，同时也是青岛西海岸首只天使投资基金。

蓝海方舟基金管理团队均有从事 TMT 行业 10 余年的经验，管理基金规模 17 亿人民币，过往完成投资项目 40 余个，已上市或退出项目 11 个，为股东带来了满意的回报。团队对于 TMT 产业发展趋势、成功商业模式有独到的见解及洞悉能力，有充分的产业资源可以对创业团队调研、组织有成功经验的创业团队，有能力为创业团队寻找最有价值的战略资源，协助创业团队站在营销及品牌公关的至高点，为投资企业提供商业模式、战略资源、营销公关、财务融资的全方位增值服务。

麒麟资产看好该基金的普通合伙人青岛迪凯投资管理有限公司的投资管理、运营管理经验，看好基金主要投资蓝色海洋产业、高新技术等中具有良好商业模式、稳健的盈利能力、稳健的财务状况和优秀的管理层团队等优质品质的高成长性目标公司的方向，预计可以获得丰厚的投资报酬。根据麒麟资产和青岛蓝海方舟于 2014 年 12 月 23 日签订的合伙协议，合伙协议总金额 10000 万元，首期实缴出资额 3000 万元，2016 年 12 月 31 日为完成缴付出资期限，其中麒麟文化认购出资额为 500 万人民币，首期实缴出资额 150 万元，占总出资额的 5%，承担有限责任。

增资时的出资结构如下：

股东名称	认缴出资额 (万元)	首期缴付出 资额(万元)	出资比例	出资 方式
青岛迪凯投资管理有限公司	100	30	1.00%	货币
青岛凯来创投基金企业(有限合伙)	3,400	670	34.00%	货币
北京麒麟网资产管理有限公司	500	150	5.00%	货币
山东康大恒远投资管理有限公司	1,000	300	10.00%	货币
北京乐动卓越科技有限公司	500	150	5.00%	货币
成都星艺互动网络科技有限公司	1,000	300	10.00%	货币
崔镇	1,000	300	10.00%	货币
青岛高创投资管理有限公司	500	150	5.00%	货币
青岛市市级创业投资引导基金管理 中心	2,000	600	20.00%	货币
合计	10,000	3,000	100.00%	-

蓝海方舟于 2014 年 12 月 23 日签署的有限合伙协议，其最新出资结构如上表所示。

(6) 北京恐龙时代科技文化有限公司（以下简称“恐龙时代”）

成立日期：2014 年 9 月 10 日

注册资本：80 万元

注册地址：北京市海淀区西北旺德政路南茉莉园甲 19 号楼 1 层 A-1181 号

法定代表人：杨凯

经营范围：组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；电脑动画设计；承办展览展示活动；应用软件服务；技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务。（依法经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）

增资原因：公司看好游戏行业的发展前景，认为恐龙时代拥有优秀的管理层团队和游戏制作团队人员，研发的游戏产品市场潜力巨大，预计可以获得丰厚的投资报酬。

增资价格：根据麒麟资产和恐龙时代于 2015 年 4 月 4 日签订的增资协议，本次增资完成后恐龙时代整体估值为 1,500 万元，注册资本为 92.30 万元，其中麒麟资产出资 200 万人民币，认购 12.30 万元出资额，占总股本 13.33%。公司根据游戏行业一级市场行业 10-20 倍的市盈率区间，以预计恐龙时代 2015 年实现净利润 20 万元作为估值基础，经双方协商，最终给 10 倍市盈率进行投资。

增资后恐龙时代的股权结构如下：

股东名称	出资额(万元)	出资比例	出资方式
杨凯	60.00	65.00%	货币

陈小军	20.00	21.67%	货币
北京麒麟网资产管理有限公司	12.30	13.33%	货币
合计	92.30	100.00%	—

截至本公开转让说明书出具之日，公司针对恐龙时代的增资工商变更尚未完成，仍处于办理阶段。

(7) 北京天龙互动科技有限公司（以下简称“天龙互动”）

成立日期：2015 年 5 月 4 日

注册资本：6.25 万元

注册地址：北京市海淀区西四环中路 19 号 1 号楼 5 层—602

法定代表人：刘冲

经营范围：技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；软件开发；电脑动画设计；产品设计；基础软件服务；计算机系统服务。（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。）

增资原因：公司看好游戏行业的发展前景，认为天龙互动拥有优秀的管理团队和游戏制作团队人员，研发的游戏产品市场潜力巨大，预计可以获得丰厚的投资报酬。

增资价格：根据麒麟资产和天龙互动于 2015 年 5 月 25 日签订的增资协议，本次增资完成后天龙互动整体估值为 2,000 万元，注册资本为 6.25 万元，其中麒麟资产出资 400 万人民币，认购 1.25 万元出资额，占总股本 20%。公司根据游戏行业一级市场行业 10-20 倍的市盈率区间，以预计恐龙时代 2015 年实现净利润 25 万元作为估值基础，经双方协商，最终给 16 倍市盈率进行投资。

增资后天龙互动的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
刘冲	3.50	56.00%	货币
吴大宁	0.50	8%	货币
谷力	0.50	8%	货币
史亮	0.25	4%	货币
王振刚	0.25	4%	货币
北京麒麟网资产管理有限公司	1.25	20%	货币
合计	6.25	100.00%	—

上述 7 家公司的其他股东与公司、股东、董事、监事、高级管理人员不存在关联关系。

2. 北京指尖玩信息科技有限公司

根据北京市工商行政管理局石景山分局于 2015 年 7 月 8 日核发的《企业法人营业执照》（注册号：110107016960656），指尖玩基本信息如下：

企业名称：北京指尖玩信息科技有限公司

成立时间：2014 年 4 月 1 日

注册资本：100 万元

法人代表：魏峰

住所：北京市石景山区实兴大街 30 号院 3 号楼 8 层 8468 房间

经营范围：技术推广；计算机技术培训；计算机系统服务；数据处理；组织文化艺术交流活动（演出除外）；承办展览展示活动；会议服务；经济贸易咨询；企业管理咨询；投资咨询；市场调查；企业策划、设计；家庭劳务服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；销售五金、交电、金属材料、建筑材料、文化用品、体育用品、工艺品、机械设备、计算机、软件及辅助设备、日用品、通讯设备。（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）

指尖玩系麒麟文化的全资子公司，截至本公开转让说明书签署日，指尖玩股权结构未发生变更。

3. 成都麒麟天下网络科技有限公司

根据成都市高新工商局于 2014 年 11 月 12 日核发的《企业法人营业执照》（注册号：510109000503492），麒麟天下基本信息如下：

企业名称：成都麒麟天下网络科技有限公司

成立时间：2014 年 11 月 12 日

注册资本：250 万元

法人代表：魏峰

住所：成都高新区天府三街 69 号 1 栋 8 层 816、817 号

经营范围：网络技术研发；研发、销售计算机软硬件并提供技术咨询、技术转让、技术服务；设计、销售玩具；计算机信息技术咨询。（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）。

麒麟天下系麒麟文化的全资子公司，截至本公开转让说明书签署日，麒麟

天下股权结构未发生变更。

4. 北京老虎网信息科技有限公司

根据北京市工商行政管理局石景山分局于 2012 年 9 月 18 日核发的《企业法人营业执照》（注册号：110105012630781），老虎网基本信息如下：

成立时间：2010 年 2 月 9 日

注册资本：100 万元

法人代表：郭力

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 7525 房间

经营范围：一般经营范围：技术推广服务；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、通讯器材、机械设备；计算机系统服务。

老虎网系麒麟文化的全资子公司，截至本公开转让说明书签署日，老虎网股权结构未发生变更。

根据海淀区工商局于 2012 年 9 月 20 日核发的《营业执照》（注册号 110108015251430），老虎网于 2012 年 9 月 20 日设立了海淀分公司，营业场所为北京市海淀区学院路 39 号唯实大厦 702，负责人为郭力，经营范围为：技术推广服务；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、通讯器材、机械设备；计算机系统服务。

2014 年 12 月 5 日，麒麟文化第一届董事会第十三次会议同意注销该分公司，2014 年 12 月 5 日老虎网召开股东会决议同意注销海淀分公司，且之后公司办理了解散申请注销登记手续，2015 年 03 月 04 日，北京市工商行政管理局海淀分局准予注销通知。

5. 麒麟互动（北京）科技有限公司

根据北京市工商行政管理局石景山分局于 2013 年 5 月 30 日核发的《企业法人营业执照》（注册号：110107013918530），麒麟互动（北京）科技有限公司基本信息如下：

企业名称：麒麟互动（北京）科技有限公司

成立时间：2011 年 5 月 31 日

注册资本：2,000 万元

法人代表：魏峰

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8791房间

经营范围：技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；基础软件服务；应用软件开发；计算机系统设计与集成、安装、调试和管理；销售电子产品。货物进出口、技术进出口、代理进出口。（领取本执照后，应到市商务委备案；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）

麒麟互动系麒麟文化的全资子公司，设立时的注册资本为2,000万元，其中麒麟有限认缴出资1,020万元，占51%，麒麟资产认缴出资980万元，占49%。截至本公开转让说明书签署日，麒麟互动股权结构未发生变更。

根据海淀区工商局于2012年9月27日核发的《营业执照》（注册号110108015270362），麒麟互动于2012年9月27日设立了海淀分公司，营业场所为北京市海淀区学院路39号1幢6层607室，负责人为尚进，经营范围为：技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；基础软件服务；应用软件开发；计算机系统服务；销售电子产品。

2014年12月5日，麒麟文化第一届董事会第十三次会议同意注销该分公司，2014年12月5日麒麟互动召开股东会决议同意注销海淀分公司，且之后公司办理了解散申请注销登记手续，2015年2月11日，北京市工商行政管理局海淀分局准予注销通知。

6. 深圳市麒麟卓越投资管理有限公司（已注销）

根据深圳市市场监督管理局前海注册科于2014年12月16日核发的《企业法人营业执照》（注册号：440301109554251），麒麟卓越基本信息如下：

企业名称：深圳市麒麟卓越投资管理有限公司

成立时间：2014年6月11日

注册资本：2,000万元

法人代表：盖延玲

住所：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）

经营范围：投资管理、受托资产管理（不含金融资产）；企业管理咨询、投资咨询；提供计算机系统服务、计算机培训，数据处理；文化艺术交流策划、承办展览展示活动；提供会议服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设

计。（以上经营范围法律、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）。

麒麟卓越系麒麟文化的全资子公司，截至本公开转让说明书签署日，麒麟卓越已经注销完毕。

2014年9月12日，麒麟文化第一届董事会第十二次会议决议同意注销该公司，2014年9月25日，麒麟卓越签订内资公司注销协议书，并于2015年2月6日提交了清算组备案申请至深圳市市场监督管理局予以备案，2015年9月8日，麒麟卓越已经完成注销手续。

7. 北京麒麟乾坤信息技术有限公司

根据北京市工商行政管理局石景山分局于2014年3月13日核发的《企业法人营业执照》（注册号：110107016858593），麒麟乾坤基本信息如下：

企业名称：北京麒麟乾坤信息技术有限公司

成立时间：2014年3月13日

注册资本：100万元

法人代表：盖延玲

住所：北京市石景山区实兴大街30号院3号楼8层8467房间

经营范围：技术推广；计算机技术培训；计算机系统服务；数据处理；组织文化艺术交流活动（演出除外）；承办展览展示活动；会议服务；经济贸易咨询；企业管理咨询；投资咨询；市场调查；企业策划、设计；家庭劳务服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；销售五金交电、金属材料、建筑材料、文化体育用品、工艺品、机械设备、计算机、软件及辅助设备、日用品、通讯设备。

麒麟乾坤系麒麟文化的全资子公司，截至本公开转让说明书签署日，麒麟乾坤股权结构未发生变更。

2014年9月12日，麒麟文化第一届董事会第十二次会议决议同意注销公司，并于2015年2月6日提交了清算组备案申请至北京市工商行政管理局石景山分局予以备案，目前正在办理注销手续过程中。

8. 北京麒麟无双信息技术有限公司

根据北京市工商行政管理局石景山分局于2014年3月13日核发的《企业

法人营业执照》（注册号：110107016858593），麒麟乾坤基本信息如下：

企业名称：北京麒麟无双信息技术有限公司

成立时间：2014 年 3 月 13 日

注册资本：100 万元

法人代表：盖延玲

住所：北京市石景山区实兴大街 30 号院 3 号楼 8 层 8469 房间

经营范围：技术推广；计算机技术培训；计算机系统服务；数据处理；组织文化艺术交流活动；承办展览展示；会议服务；经济贸易咨询；企业管理咨询；投资咨询；市场调查；企业形象策划；家庭劳务服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；销售五金交电、金属材料、建筑材料、文化用品、体育用品、工艺品、机械设备、计算机、软件及辅助设备、日用品、通讯设备。

麒麟无双系麒麟文化的全资子公司，截至本公开转让说明书签署日，麒麟无双股权结构未发生变更。

2014 年 9 月 12 日，麒麟文化第一届董事会第十二次会议决议同意注销该公司，并于 2015 年 2 月 6 日提交了清算组备案申请至北京市工商行政管理局石景山分局予以备案，目前正在办理注销手续过程中。

9. 麒麟网（北京）影视文化传媒有限公司（已转让）

根据北京市工商管理局海淀分局于 2015 年 08 月 28 日核发的《企业法人营业执照》（注册号：110108012598050），麒麟影视基本信息如下：

成立时间：2010 年 1 月 28 日

注册资本：2,000 万元

法人代表：庞洪

住所：北京市海淀区学院路 39 号唯实大厦 602

经营范围：动画片、专题片、电视综艺，不得制作时政新闻及同类专题、专栏等广播电视节目（广播电视节目及电视剧制作许可证有效期至 2016 年 07 月 31 日）；摄制电影片，复制本单位影片，按规定发行国产影片及其复制品（摄制电影许可证有效期至 2016 年 07 月 10 日）；国产影片发行；组织文化艺术交流活动；技术推广；设计、制作、代理、发布广告；企业策划、设计；文化咨询；机械设备租赁；版权转让、版权代理、版权贸易。（国产影片发行以及依法

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。)

报告期内，公司曾持有麒麟影视的股份，2014年12月5日，麒麟文化第一届董事会第十三次会议决议同意出售麒麟文化持有的麒麟影视19%股权，2015年4月27日，麒麟文化和庞洪签署了股份转让协议，麒麟文化将持有麒麟影视的19%的股权转让给庞洪，股份转让完成后，麒麟文化将不再持有麒麟影视的股份。麒麟影视历史沿革如下：

(1) 2010年1月，设立

公司于2010年1月28日以货币出资300万元，独资设立麒麟影视。北京中联信会计师事务所（普通合伙）于2010年1月28日出具了《验资报告》（中联信验字[2010]第S-102号）。北京市工商局海淀分局于2010年1月28日向麒麟影视核发了《企业法人营业执照》。

(2) 2010年9月，增资至2,000万元

2010年6月1日，麒麟影视第一届第一次股东决议，批准麒麟有限向麒麟影视增资1,700万元，增资后麒麟有限仍持有麒麟影视100%的股权。北京中联信会计师事务所（普通合伙）于2010年8月26日出具了《验资报告》（中联信验字[2010]第Z-101号），2010年9月8日，麒麟影视取得北京市工商局海淀分局换发的《企业法人营业执照》。

(3) 2011年7月，第一次股权转让

2011年7月7日，麒麟影视第二届第二次股东会决议，批准麒麟有限将其持有的麒麟影视400万货币出资转让给北京金卓恒邦科技有限公司，麒麟有限将其持有的麒麟影视100万货币出资转让给杨晓涛，麒麟有限将其持有的麒麟影视470万货币出资转让给庞洪。本次股权转让完成后，麒麟影视的股权结构为：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
北京麒麟网信息科技有限公司	1,030	51.50%	货币
庞洪	470	23.50%	货币
杨晓涛	100	5.00%	货币
北京金卓恒邦科技有限公司	400	20.00%	货币
合计	2,000	100.00%	—

麒麟影视随后办理了相应的工商变更手续。2011年7月8日，麒麟影视取得海淀区工商局换发的《企业法人营业执照》。

(4) 2013 年 11 月，第二次股权转让

2013 年 11 月 20 日，麒麟影视股东会决议，批准麒麟文化将其持有的麒麟影视 20 万货币出资转让给北京老虎数字传媒有限公司，麒麟文化将其持有的麒麟影视 630 万货币出资转让给庞洪；北京金卓恒邦科技有限公司将其持有的麒麟影视 400 万货币出资转让给庞洪，不在持有麒麟影视股份。本次股权转让完成后，麒麟影视的股权结构为：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
庞洪	1,500	75.00%	货币
北京麒麟网信息科技有限公司	380	19.00%	货币
杨晓涛	100	5.00%	货币
北京老虎数字传媒有限公司	20	1.00%	货币
合计	2,000	100.00%	—

麒麟影视随后办理了相应的工商变更手续。2013 年 12 月 25 日，麒麟影视取得海淀区工商局换发的《企业法人营业执照》。

(5) 2015 年 3 月，第三次股权转让

2015 年 3 月 20 日，麒麟影视股东会决议，批准庞洪将其持有的麒麟影视 200 万货币出资转让给彭本平，批准庞洪将其持有的麒麟影视 200 万货币出资转让给杨鹏，批准庞洪将其持有的麒麟影视 200 万货币出资转让给刘晓平，杨晓涛将其持有的麒麟影视 100 万货币出资转让给庞洪，不在持有麒麟影视股份。本次股权转让完成后，麒麟影视的股权结构为：

股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
庞洪	1,000	50.00%	货币
北京麒麟网信息科技有限公司	380	19.00%	货币
彭本平	200	10.00%	货币
杨鹏	200	10.00%	货币
刘晓平	200	10.00%	货币
北京老虎数字传媒有限公司	20	1.00%	货币
合计	2,000	100.00%	—

麒麟影视随后办理了相应的工商变更手续。2015 年 5 月 6 日，麒麟影视取得海淀区工商局换发的《企业法人营业执照》。

(6) 2015 年 4 月，第四次股权转让

2014 年 12 月 5 日，麒麟文化第一届董事会第十三次会议决议同意出售麒麟文化持有的麒麟影视的 19% 股权，2015 年 4 月 27 日，麒麟文化和庞洪签署了

股份转让协议，麒麟文化将持有麒麟影视的 19%的股权转让给庞洪，股份转让完成后，麒麟文化将不再持有麒麟影视的股份。

截至本公开转让说明书签署日，麒麟影视已经完成相应的工商变更手续。

报告期内，公司下属子公司的具体情况：

序号	子公司名称	公司持股情况	资质证书	是否存在股票发行或转让行为	麒麟网文化股东、董事、监事及高级管理人员与子公司的关联关系	主营业务
1	麒麟资产	100%	-	否	郭力：担任其执行董事及经理 尚进：担任其监事	资产管理、投资管理
2	麒麟互动	直接及通过麒麟资产持股 100%	《电信与信息服务业务经营许可证》	否	魏峰：担任其董事长 郭力：担任其董事 李南：担任其监事	网络游戏研发
3	麒麟乾坤	100%	-	否	魏峰：担任其经理	网络游戏研发，清算中
4	麒麟无双	100%	-	否	无	网络游戏研发，清算中
5	老虎网	100%	-	否	郭力：担任其执行董事 方明：担任其监事	未实际开展业务
6	指尖玩	100%	-	否	魏峰：担任其执行董事 刘思杨：担任其经理 李南：担任其监事	网络游戏研发
7	麒麟天下	100%	-	否	魏峰：担任其执行董事 王本超：担任其监事	游戏产品研发

报告期内，麒麟文化母公司各年度营业收入占公司合并报表范围营业收入的比重均在 90% 以上，具体如下：

公司名称	2013 年营业收入	占合并报表主营业务收入比例	2014 年营业收入	占合并报表主营业务收入比例	2015 年 1-6 月营业收入	占合并报表主营业务收入比例
麒麟文化（母公司）	188,017,027.69	94.47%	101,271,058.24	93.90%	39,734,031.56	99.21%

报告期内，麒麟文化各子公司各年度营业收入占公司合并报表范围营业收入的比重均未达到 10%，具体如下：

公司名称	2013 年 营业收入	占合并 报表主 营业务 收入比 例	2014 年 营业收入	占合并 主营业 务收入 比例	2015 年 1-6 月 营业收入	占合并 主营业 务收入 比例
麒麟互动	7,297,724.07	3.67%	6,981,945.47	6.47%	413,736.73	1.03%
麒麟影视	4,762,656.35	2.39%				
麒麟资产						
老虎网						
麒麟无双			7,585,346.27	7.03%		
麒麟天下						
麒麟乾坤			4,914,875.43	4.56%		
麒麟网香港						
合并报表	199,025,924.27	100%	107,847,422.25	100%	40,050,503.98	100%

公司各子公司的业务均不属于小贷、担保、融资性租赁、城商行、投资机构等金融或类金融业务。

根据网络游戏行业的相关法律法规的规定，麒麟文化母公司开展网络游戏运营业务已取得业务所需的相关资质、许可及认证，公司全资、控股子公司开展网络游戏研发等业务不需要特殊资质或许可。经核查，公司及子公司的各项业务资质齐备，开展各项业务合法合规，报告期内遵守国家法律法规的要求，不存在因违反相关法律法规而被政府主管部门给予重大行政处罚的情形。

五、公司历史沿革

（一）有限公司成立（2007 年 9 月），注册资本 2,000 万元

公司前身是北京麒麟网信息科技有限公司，成立于 2007 年 9 月 25 日。有限公司设立时注册资本为人民币 2,000 万元，全部由深圳市源政投资发展有限公司以货币形式出资；法定代表人为郭力；住所为北京市海淀区双清路清华大学东门外清华国际科技交流中心五层，经营范围为法律、行政法规、国务院决定禁止的，不得经营；法律、行政法规、国务院决定规定应经许可的，经审批机关批准并经工商行政管理机关登记注册后方可经营；法律、行政法规、国务院决定未规定许可的，自主选择经营项目开展经营活动。

2007 年 7 月 31 号，北京中仁信会计师事务所有限责任公司出具《开业登记验资报告书》（中仁信验字(2007)第 048 号）验证，经验证，截至 2007 年 7 月 31 日止，有限公司已收到深圳市源政投资发展有限公司的注册资本（实收资本）

合计人民币 2,000 万元，出资方式为货币。

2007 年 9 月 25 日，有限公司取得了北京市工商行政管理局海淀分局（以下对各工商局统称“工商局”）核发的《企业法人营业执照》，注册号：110108010514720。

北京麒麟网信息科技有限公司设立时的股本结构为：

股东姓名或名称	出资额（万元）	出资形式	出资比例
深圳市源政投资发展有限公司	2,000	货币	100%
合计	2,000	-	100.00%

（二）有限公司第一次股权转让（2008 年 9 月）

2008 年 9 月 19 日，有限公司召开股东会，经公司股东会决议，同意吸收深圳市小象创投合伙企业（有限合伙）、李永良、尚进、邢山虎、曾鹏翔、朱家亮为新股东：深圳市源政投资发展有限公司将其所持有的 133.3333 万元出资转让给深圳市小象创投合伙企业（有限合伙），将 733.3334 万元出资转让给郭力，将 266.6667 万元出资转让给李永良，将 511.1111 万元出资转让给尚进，将 33.3333 万元出资转让给邢山虎，将 33.3333 万元出资转让给曾鹏翔，将 22.2222 万元出资转让给朱家亮。同日，上述股权转让各方分别签订了《股权转让协议》。

公司于 2008 年 10 月 15 日，有限公司完成了工商变更登记手续，取得了北京市工商行政管理局海淀分局核发的上述变更完成后的《企业法人营业执照》，注册号为 110108010514720。

本次变更后，公司股权结构为：

股东姓名或名称	出资额（万元）	出资形式	出资比例
深圳市源政投资发展有限公司	266.6667	货币	13.33%
深圳市小象创投合伙企业（有限合伙）	133.3333	货币	6.67%
郭力	733.3334	货币	36.67%
李永良	266.6667	货币	13.33%
尚进	511.1111	货币	25.56%
邢山虎	33.3333	货币	1.67%
曾鹏翔	33.3333	货币	1.67%
朱家亮	22.2222	货币	1.11%
合计	2,000.0000	货币	100.00%

（三）有限公司第一次增资扩股（2009 年 5 月），注册资本增至 2,222.2222 万元

2009 年 5 月 15 日，有限公司召开第一届第三次股东会，经公司股东会决议，同意吸收深圳市创新投资集团有限公司、罗茁、北京启迪明德创业投资有限公司、北京红土嘉辉创业投资有限公司为新股东，公司申请增加注册资本人民币 222.2222 万元，由新股东深圳市创新投资集团有限公司以货币资金 69.8413 万元增资、新股东罗茁以货币资金 4.4444 万元增资、新股东北京启迪明德创业投资有限公司以货币资金 40.0000 万元增资、新股东北京红土嘉辉创业投资有限公司以货币资金 63.4921 万元增资、股东深圳市小象创投合伙企业（有限合伙）以货币资金 44.4444 万元增资，同意对公司章程进行相应修改。增资后公司的注册资本为人民币 2,222.2222 万元。

2009 年 8 月 21 日，北京中联信会计师事务所(普通合伙)出具了（(2009)中仁信验字第 102 号）《北京麒麟网信息科技有限公司验资报告书》，经验证截至 2009 年 5 月 27 日止，变更后累计注册资本为人民币 2,222.2222 万元，实收资本为人民币 2,222.2222 万元。

本次变更后公司股权结构为：

股东姓名或名称	出资额（万元）	出资形式	出资比例
深圳市源政投资发展有限公司	266.6667	货币	12.00%
深圳市小象创投合伙企业（有限合伙）	177.7777	货币	8.00%
郭力	733.3334	货币	33.00%
李永良	266.6667	货币	12.00%
尚进	511.1111	货币	23.00%
邢山虎	33.3333	货币	1.50%
曾鹏翔	33.3333	货币	1.50%
朱家亮	22.2222	货币	1.00%
深圳市创新投资集团有限公司	69.8413	货币	3.14%
罗茁	4.4444	货币	0.20%
北京启迪明德创业投资有限公司	40.0000	货币	1.80%
北京红土嘉辉创业投资有限公司	63.4921	货币	2.86%
合计	2,222.2222	-	100.00%

（四）有限公司第二次股权转让（2009 年 9 月）

2009 年 9 月 15 日，有限公司召开第二届第二次股东会，经公司股东会决议，

同意公司股东深圳市小象创投合伙企业（有限合伙）将其持有的 177.7777 万元出资全部分别转让给深圳市源政投资发展有限公司（受让注册资本出资 111.1111 万元）和李永良（受让注册资本出资为 66.6666 万元），同意对公司章程进行相应修改。同日，上述股权转让各方分别签订了《股权转让协议》。本次股权转让完成后，深圳市小象创投合伙企业（有限合伙）不再持有麒麟网股权。股权转让后，公司注册资本仍为 2,222.2222 万元。

本次变更后公司股权结构为：

股东姓名或名称	出资额（万元）	出资形式	出资比例
深圳市源政投资发展有限公司	377.7778	货币	17.00%
郭力	733.3334	货币	33.00%
李永良	333.3333	货币	15.00%
尚进	511.1111	货币	23.00%
邢山虎	33.3333	货币	1.50%
曾鹏翔	33.3333	货币	1.50%
朱家亮	22.2222	货币	1.00%
深圳市创新投资集团有限公司	69.8413	货币	3.14%
罗茁	4.4444	货币	0.20%
北京启迪明德创业投资有限公司	40.0000	货币	1.80%
北京红土嘉辉创业投资有限公司	63.4921	货币	2.86%
合计	2,222.2222	-	100.00%

（五）有限公司第一次变更经营范围（2011 年 7 月）

公司 2011 年 6 月 25 号股东会决议同意变更经营范围且全体股东签署了章程修正案，同意经营范围变更为：许可经营项目：互联网游戏出版；互联网信息服务业务（除新闻、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）；一般经营项目：技术推广；计算机技术培训；计算机系统服务；数据处理；组织文化艺术交流活动；承办展览展示活动；会议服务；经济贸易咨询；企业管理咨询；投资咨询；市场调查；企业策划；营销策划；家庭劳务服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；销售五金交电、金属材料、建筑材料、文化用品、体育用品（不含弩）、工艺品、机械设备、计算机、软件及辅助设备、日用品、通讯设备。

2011 年 6 月 29 号，公司向北京市工商局海淀分局申请经营范围变更手续。

有限公司已办理完毕工商变更登记程序并于 2007 年 7 月 05 日领取了北京市工商局海淀分局核准换发的《企业法人营业执照》。

（六）有限公司第三次股权转让（2011 年 10 月）

2011 年 10 月 20 日，有限公司召开第三届第一次股东会，经公司股东会决议，同意吸收北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）、北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）为新股东，同意公司股东尚进分别将其持有的 88.8889 万元出资转让给北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）和将其持有的 88.8889 万元出资转让给北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙），同意公司股东曾鹏翔其持有的 33.3333 万元出资转让给北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙），同意公司股东邢山虎其持有的 33.3333 万元出资转让给北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙），同意公司股东深圳市源政投资发展有限公司分别将其持有的 5.82 万元出资转让给深圳市创新投资集团有限公司和将其持有的 5.2911 万元出资转让给北京红土嘉辉创业投资有限公司。同日，上述股权转让各方分别签订了《股权转让协议》。本次股权转让完成后，邢山虎、曾鹏翔不再持有公司股权。股权转让后，公司注册资本仍为 2,222.2222 万元。

本次变更后公司股权结构为：

股东姓名或名称	出资额（万元）	出资形式	出资比例
深圳市源政投资发展有限公司	366.6667	货币	16.50%
郭力	733.3334	货币	33.00%
李永良	333.3333	货币	15.00%
尚进	333.3333	货币	15.00%
朱家亮	22.2222	货币	1.00%
深圳市创新投资集团有限公司	75.6613	货币	3.40%
罗茁	4.4444	货币	0.20%
北京启迪明德创业投资有限公司	40.0000	货币	1.80%
北京红土嘉辉创业投资有限公司	68.7832	货币	3.10%
北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）	122.2222	货币	5.50%
北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）	122.2222	货币	5.50%
合计	2,222.2222	-	100.00%

（七）有限公司第二次增资和第四次股权转让（2011 年 12 月），注册资本 2,525.2525 万元

2011 年 12 月 20 日，有限公司召开第三届第二次股东会，经公司股东会决议，同意吸收信义泰（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）、北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）、北京鼎晖维森创业投资中心（有限合伙）、北京鼎晖维鑫创业投资中心（有限合伙）、哲信（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）、上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）、北京新荣拓展投资管理有限公司、深圳市嘉源兴业创业投资企业（有限合伙）为新股东，公司申请增加注册资本人民币 303.0303 万元，由股东深圳市创新投资集团有限公司以货币资金 50.5051 万元增资、新股东信义泰（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）以货币资金 50.5051 万元增资、新股东北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）以货币资金 50.5051 万元增资、新股东北京鼎晖维森创业投资中心（有限合伙）以货币资金 41.4141 万元增资、新股东北京鼎晖维鑫创业投资中心（有限合伙）以货币资金 59.5959 万元增资、新股东哲信（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）以货币资金 25.2525 万元增资、新股东上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）以货币资金 25.2525 万元增资。同时，根据公司股东会决议和修改后的公司章程规定，同意公司股东深圳市源政投资发展有限公司分别将其持有的 50.5050 万元出资转让给北京新荣拓展投资管理有限公司和将其持有的 11.1111 万元出资转让给李永良、同意公司股东北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）分别将其持有的 12.6263 万元出资转让给上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）和将其持有的 12.6263 万元出资转让给深圳市嘉源兴业创业投资企业（有限合伙）、同意公司股东北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）分别将其持有的 12.6263 万元出资转让给上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）和将其持有的 12.6263 万元出资转让给深圳市嘉源兴业创业投资企业（有限合伙）。同日，上述股权转让各方分别签订了《股权转让协议》。本次增资及股权转让后，公司注册资本为 2,525.2525 万元。

根据相关价款支付凭证，清科共创、嘉源兴业已分别向诚鑫同创和盛鑫同创全额支付了股权转让对价。新荣拓展也已向源政投资全额支付了股权转让对价。

根据麒麟文化的确认及相关资料核查,李永良未向源政投资支付股权转让价款。根据源政投资及李永良分别于2012年9月12日出具的确认函,由于源政投资在历史上与李永良存在资金往来且尚存部分债务未清偿,因此,双方同意将股权转让协议项下标的股权的价款债权与历史债务抵消,源政投资未向李永良收取股权转让价款。根据上述确认函,源政投资与李永良不存在任何委托持股关系,双方对上述股权转让及债务抵消事宜不存在任何法律纠纷。

2011年12月23日,北京信永中和会计师事务所有限责任公司出具“XYZH/2011A4048”的《验资报告》,确认截至2011年12月23日,变更后的累计注册资本人民币2,525.2525万元,实收资本人民币2,525.2525万元。

2011年12月27日,公司取得工商局核发的变更登记后的《企业法人营业执照》。

本次增资及股权转让后,公司股权结构如下:

股东姓名或名称	出资额(万元)	出资形式	出资比例
深圳市源政投资发展有限公司	305.0506	货币	12.08%
郭力	733.3334	货币	29.04%
李永良	344.4444	货币	13.64%
尚进	333.3333	货币	13.20%
朱家亮	22.2222	货币	0.88%
深圳市创新投资集团有限公司	126.1664	货币	5.00%
罗茁	4.4444	货币	0.18%
北京启迪明德创业投资有限公司	40.0000	货币	1.58%
北京红土嘉辉创业投资有限公司	68.7832	货币	2.72%
北京盛鑫同创创业投资中心(有限合伙)	96.9696	货币	3.84%
北京诚鑫同创创业投资中心(有限合伙)	96.9696	货币	3.84%
信义泰(天津)股权投资基金合伙企业(有限合伙)	50.5051	货币	2.00%
北京鼎晖维森创业投资中心(有限合伙)	41.4141	货币	1.64%
北京鼎晖维鑫创业投资中心(有限合伙)	59.5959	货币	2.36%
北京红土鑫洲创业投资中心(有限合伙)	50.5051	货币	2.00%
哲信(天津)股权投资基金合伙企业(有限合伙)	25.2525	货币	1.00%
上海清科共创投资合伙企业(有限合伙)	50.5051	货币	2.00%
北京新荣拓展投资管理有限公司	50.5050	货币	2.00%
深圳市嘉源兴业创业投资企业(有限合伙)	25.2526	货币	1.00%

合计	2,525.2525	货币	100.00%
----	------------	----	---------

（八）有限公司整体变更为股份公司（2012 年 3 月）

2012 年 3 月 2 日，信永中和会计师事务所出具了“XYZH/2011A4059-1”《审计报告》，确认截至 2011 年 12 月 31 日，有限公司经审计的净资产为人民币 185,325,439.60 元。

2012 年 3 月 2 日，中和资产评估有限公司出具了“中和评报字[2012]第 BJV1003 号”《评估报告》，确认截至 2011 年 12 月 31 日，有限公司净资产评估价值为 18,550.71 万元。

2012 年 3 月 9 日，有限公司召开临时股东大会，经股东会决议，同意公司变更经营范围为：许可经营项目：互联网游戏出版；互联网信息服务业务（除新闻、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）；一般经营项目：技术推广；计算机技术培训；计算机系统服务；数据处理；组织文化艺术交流活动；承办展览展示活动；会议服务；经济贸易咨询；企业管理咨询；投资咨询；市场调查；企业策划、设计；家庭劳务服务；设计、制作、代理、发布广告；电脑动画设计；销售五金、交电、金属材料、建筑材料、文化用品、体育用品、工艺品、机械设备、计算机、软件及辅助设备、日用品、通讯设备；货物进出口、技术进出口、代理进出口（未取得行政许可的项目除外）；同意以 2011 年 12 月 31 日为基准日，以发起设立的形式，以审计的净资产出资为方式并折股；将公司整体变更为股份有限公司，公司名称变更为“北京麒麟网文化股份有限公司”；同意修改公司章程；同意公司董事、监事、经理任职期限至北京麒麟网文化股份公司召开股东大会选举董事、监事、经理后自动终止职权。

2012 年 3 月 18 日，有限公司 19 名股东共同签署了《北京麒麟网文化股份有限公司发起人协议》，各方一致同意以发起设立的方式设立麒麟文化，麒麟文化的股份总数为 87,930,000 股，每股面值 1 元，股本总额为 87,930,000 元，以麒麟有限截至 2011 年 12 月 31 日经审计的净资产进行折股，折股后剩余净资产计入麒麟文化的资本公积金；各方以各自拥有的麒麟有限经审计的净资产出资。

2012 年 3 月 23 日，信永中和会计师事务所出具的《验资报告》

(XYZH/2011A4059-2)，麒麟文化的各发起人以麒麟有限 2011 年 12 月 31 日经审计的净资产 185,325,439.60 元进行出资，折合成股本 87,930,000 元；截至 2012 年 3 月 22 日，麒麟文化已收到与全体股东投入股本相关的审计净资产总额为 185,325,439.60 元，评估净资产总额为 185,507,158.90 元，折合注册资本为 87,930,000 元，其余出资额 97,395,439.60 元作为股本溢价计入资本公积。

2012 年 3 月 24 日，股份公司全体发起人依法召开了股份公司创立大会，同意以有限公司经审计的以 2011 年 12 月 31 日为基准日的公司账面净资产 185,325,439.60 元，按照 1:0.4745 的比例折股后确定股份有限公司的股本总额为 87,930,000.00 元（其中净资产人民币 185,325,439.60 元中的 87,930,000.00 元计入股份有限公司实收资本，其余 97,395,439.60 元计入股份有限公司资本公积金），每股面值人民币 1 元；审议通过成立股份有限公司以及公司章程等议案，选举了第一届董事会成员及第一届监事会非职工代表监事成员，并审核了公司筹办情况的报告。

2012 年 3 月 23 日，信永中和会计师事务所出具了“XYZH/2011A4059-2”的《验资报告》，审验确认了上述整体变更事项。

2012 年 5 月 3 日，股份公司取得北京市工商行政管理局核发的注册号为 110108010514720 的《企业法人营业执照》，注册资本为 8,793 万元。

股份公司设立时，股东及其持股情况如下：

股东姓名或名称	持股数（股）	出资形式	持股比例（%）
郭力	25,534,872	净资产折股	29.040%
李永良	11,993,652	净资产折股	13.640%
尚进	11,606,760	净资产折股	13.200%
深圳市源政投资发展有限公司	10,621,944	净资产折股	12.080%
深圳市创新投资集团有限公司	4,393,159	净资产折股	4.996%
北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）	3,376,512	净资产折股	3.840%
北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）	3,376,512	净资产折股	3.840%
北京红土嘉辉创业投资有限公司	2,395,037	净资产折股	2.724%
北京鼎晖维鑫创业投资中心（有限合伙）	2,075,148	净资产折股	2.360%
上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）	1,758,600	净资产折股	2.000%
信义泰（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）	1,758,600	净资产折股	2.000%

北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）	1,758,600	净资产折股	2.000%
北京新荣拓展投资管理有限公司	1,758,600	净资产折股	2.000%
北京鼎晖维森创业投资中心（有限合伙）	1,442,052	净资产折股	1.640%
北京启迪明德创业投资有限公司	1,392,811	净资产折股	1.584%
哲信（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）	879,300	净资产折股	1.000%
深圳市嘉源兴业创业投资企业（有限合伙）	879,300	净资产折股	1.000%
朱家亮	773,784	净资产折股	0.880%
罗茁	154,757	净资产折股	0.176%
合计	87,930,000	-	100.000%

（九）股份公司第一次增资（2012 年 6 月），注册资本 9,000 万

2012 年 5 月 8 日，股份公司召开 2012 年第一次临时股东大会，经过股东会决议，股东一致同意郭力以 600 万元认购麒麟文化增发 2,070,000 股，每股价格 2.899 元。增资完成后，郭力所持麒麟文化股份增至 27,604,872 股，麒麟文化总股本增至 9,000 万股。

2012 年 5 月 31 日，信永中和会计师事务所有限责任公司出具“XYZH/2011A4059-7”的《验资报告》，确认截至 2012 年 5 月 31 日，公司收到股东郭力缴纳新增出资额为人民币 600 万，其中计入实收资本人民币 207 万元，其余人民币 393 万元作为资本溢价计入资本公积，该股东全部以货币出资；变更后的累计注册资本人民币 9000 万元，实收资本人民币 9000 万元。

2012 年 6 月 29 日，公司取得北京工商局海淀分局核发的变更登记后的《企业法人营业执照》。

本次增资后，公司股权结构如下：

股东姓名或名称	持股数（股）	出资形式	持股比例（%）
郭力	25,534,872	净资产	30.67%
	2,070,000	货币	
李永良	11,993,652	净资产	13.33%
尚进	11,066,760	净资产	12.90%
深圳市源政投资发展有限公司	10,621,944	净资产	11.80%
深圳市创新投资集团有限公司	4,393,159	净资产	4.88%
北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）	3,376,512	净资产	3.75%
北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）	3,376,512	净资产	3.75%
北京红土嘉辉创业投资有限公司	2,395,037	净资产	2.66%

北京鼎晖维鑫创业投资中心（有限合伙）	2,075,148	净资产	2.31%
上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）	1,758,600	净资产	1.95%
信义泰（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）	1,758,600	净资产	1.95%
北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）	1,758,600	净资产	1.95%
北京新荣拓展投资管理有限公司	1,758,600	净资产	1.95%
北京鼎晖维森创业投资中心（有限合伙）	1,442,052	净资产	1.60%
北京启迪明德创业投资有限公司	1,392,811	净资产	1.55%
哲信（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）	879,300	净资产	0.98%
深圳市嘉源兴业创业投资企业（有限合伙）	879,300	净资产	0.98%
朱家亮	773,784	净资产	0.86%
罗茁	154,757	净资产	0.17%
合计	90,000,000	-	100.00%

（十）股份公司第一次股权转让（2015 年 4 月）

2015 年 4 月 7 日，郭力转让持有的 0.6%股份，即 54 万股给北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙），尚进转让持有的 0.6%股份，即 54 万股给北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）；深圳市源政投资发展有限公司转让持有的 0.6%股份，即 54 万股给北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）；本次股份转让交易各方分别签署了股份转让协议，交易价格是 2.67 元/股，交易各方全额支付了股权转让对价。本次股份转让后，郭力的持股比例是 30.07%，尚进的持股比例是 12.3%，深圳市源政投资发展有限公司的持股比例是 11.2%，北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）持股比例是 4.95%，北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）持股比例是 4.35%，公司总股本不变。

本次股权转让后，公司股权结构如下：

股东姓名或名称	持股数（股）	持股比例(%)
郭力	27,064,872	30.07%
李永良	11,993,652	13.33%
尚进	11,066,760	12.30%
深圳市源政投资发展有限公司	10,081,944	11.20%
北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）	4,456,512	4.95%
深圳市创新投资集团有限公司	4,393,159	4.88%
北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）	3,916,512	4.35%
北京红土嘉辉创业投资有限公司	2,395,037	2.66%
北京鼎晖维鑫创业投资中心（有限合伙）	2,075,148	2.31%

上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）	1,758,600	1.95%
信义泰（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）	1,758,600	1.95%
北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）	1,758,600	1.95%
北京新荣拓展投资管理有限公司	1,758,600	1.95%
北京鼎晖维森创业投资中心（有限合伙）	1,442,052	1.60%
北京启迪明德创业投资有限公司	1,392,811	1.55%
哲信（灵璧）股权投资基金合伙企业（有限合伙）	879,300	0.98%
深圳市嘉源兴业创业投资企业（有限合伙）	879,300	0.98%
朱家亮	773,784	0.86%
罗茁	154,757	0.17%
合计	90,000,000	100.00%

六、公司董事、监事和高级管理人员情况

（一）董事基本情况

郭力先生，董事长，具体情况详见“第一节 基本情况”之“四、公司控股股东、实际控制人及主要股东情况”之“（一）控股股东及实际控制人基本情况”。

魏峰先生，董事，1981 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于上海东华大学，获学士学位。2001 年 7 月至 2002 年 1 月，任上海久隆信息工程有限公司软件工程师；2002 年 2 月至 2004 年 4 月，任峰业信息技术（上海）有限公司项目经理；2004 年 5 月至 2006 年 5 月，任上海神话网络信息技术有限公司技术部经理；2006 年 5 月至 2007 年 4 月，任上海软金游戏公司技术部总监；2007 年 5 月至 2007 年 7 月，任腾仁信息技术(上海)公司技术中心总监；2007 年 7 月至 2008 年 6 月，任杭州天畅网络科技有限公司信息技术中心总监；2008 年 6 月至今，历任北京麒麟网信息科技有限公司技术中心总监、副总经理，现任公司董事和总经理，兼任北京指尖玩信息科技有限公司执行董事、麒麟互动（北京）科技有限公司董事长、诚鑫同创执行事务合伙人和盛鑫同创执行合伙人，间接持有本公司 2.08%的股份。

方明先生，董事，1966 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，1994 年 7 月毕业于中央戏剧学院舞台美术设计专业，获文学学士学位，中欧国际商学院 13 级 EMBA 在读，二级美术设计师职称。1994 年 8 月起任中央歌舞团美术设计

师；2002 年至 2004 年，任北京世纪广银广告公司董事总经理；2004 年至 2005 年，任中央电视台广而告之广告公司总裁助理兼媒介营销中心总监；2007 年至 2010 年任中国东方演艺集团国家二级美术设计师；2010 年 8 月至 2011 年任北京麒麟网文化股份有限公司董事长助理、董事会秘书、副总裁；现任公司董事、董事会秘书、副总经理；北京天趣互动科技发展有限公司董事，间接持有本公司 1.61%的股份。

刘纲先生，董事，1968 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，工商管理硕士学历；2006 年 4 月至今任深圳市创新投资集团华北区及北京公司总经理，现任中博农牧科技股份有限公司董事、东田时尚（北京）文化传播有限公司董事、昭仪新天地股份有限公司董事、北京红土嘉辉创业投资有限公司董事、红土嘉业创业投资管理顾问（北京）有限公司董事、北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、深创新投资管理顾问（北京）有限公司董事、红土嘉智投资管理顾问（北京）有限公司董事、红土景山投资管理顾问（北京）有限公司董事、河北红土创业投资有限公司董事、石家庄红土冀深创业投资有限公司、北京智美红土文化投资管理中心（有限合伙）执行事务合伙人委派代表、北京多牛互动传媒股份有限公司董事、北京天工异彩影视科技有限公司董事、北京星云梦科技有限公司董事、成都市康华药业股份有限公司董事、北京康乐卫士生物技术股份有限公司董事；现任本公司董事，为公司股东红土鑫洲委派代表，未持有公司股份。

王明宇先生，董事，1983 年出生，中国国籍，加拿大永久居留权，英国巴斯大学、硕士学历。2008 年 10 月至 2011 年 4 月任职汉能投资集团投资银行经理；2011 年 4 月至今任职鼎晖创业投资公司，现任副总裁职务；兼任 QIRR HOLDINGS INC.董事、CDG HOLDINGS LIMITED 董事、Aigo Electronics Technology Co., Ltd.董事、Emar Networks Incorporation 董事、1000CHI International Holding Limited 董事、北京同城必应科技有限公司董事、北京摩卡移动汽车技术有限公司董事、上海黑桃互动网络科技有限公司监事；现任本公司董事，未持有公司股份。

（二）监事基本情况

卢平先生，监事会主席，1972 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕

业于中国人民大学，硕士学历。2000年至2008年，任职于商务部中国国际电子商务中心；2008年至今任深圳市创新投资集团有限公司河北公司副总经理；兼职担任晨光生物科技集团公司董事、北京江南天安科技有限公司董事、大连百傲化学股份有限公司董事；现任公司监事会主席；未持有公司股份。

李南先生，监事，1961年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于大专学历。2007年1月至2008年3月任北京建峰装饰工程公司经理；2008年3月至今任北京麒麟网文化股份有限公司行政部总监。现任公司监事；兼任北京指尖玩信息科技有限公司监事、麒麟互动（北京）科技有限公司监事，间接持有本公司0.078%的股份。

耿冬梅女士，职工监事，1975年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于北京大学财务管理学专业，本科学历，会计从业资格证，中级会计师职称。2005年至2007年11月任深圳嘉信装饰工程有限公司北京分公司财务主管；2007年12月至今任北京麒麟网文化股份有限公司资金主管、税务经理；现任本公司职工监事，间接持有本公司0.061%的股份。

（三）高级管理人员

魏峰先生，董事、总经理，具体情况详见“第一节 基本情况”之“六、公司董事、监事和高级管理人员情况”之“（一）董事基本情况”。

方明先生：董事、副总经理，董事会秘书，具体情况详见“第一节 基本情况”之“六、公司董事、监事和高级管理人员情况”之“（一）董事基本情况”。

贾庆丰先生，副总经理、财务总监，1977年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，2004年毕业于北京交通大学，获管理学学士学位。北京大学光华管理学院EMBA在读，拥有会计、证券从业资格、董事会秘书资格。2006年至2007年，任北京协进科技有限公司财务部经理；2007年至2008年任北京中文在线数字出版股份有限公司财务部经理；2008年年至今在北京麒麟网文化股份有限公司任首席财务官、高级副总裁。现任公司副总经理、财务总监，主管财务部门工作，间接持有本公司1.19%的股份。

刘思杨先生，副总经理，1982年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于北京印刷学院，本科学历。2007年至今历任北京麒麟网文化股份有限公司

美术总监、副总裁职务；现任公司副总经理，主管美术中心部门工作；兼任北京指尖玩信息科技有限公司总经理，间接持有本公司 0.167%的股份。

王本超先生，副总经理、运营中心总经理，1983 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于长春师范大学，本科学历；2006 年 1 月至 2006 年 12 月任搜狐游戏事业部华北地区推广经理；2008 年 7 月至 2014 年 3 月历任北京麒麟网文化股份有限公司推广部总监职务、副总裁职务；2014 年 4 月至 2014 年 9 月在北京麒麟乾坤信息科技有限公司任副总裁职务；现任公司副总经理及运营中信总经理，主管运营中心部门工作，间接持有本公司 0.189%的股份。

王剑峰先生，副总经理，技术中心总经理，1979 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，首都科技大学，本科学历；2008 年 9 月至 2014 年 10 月在北京麒麟网文化股份有限公司担任技术部总监；现任公司副总经理及技术中心总经理，主管技术中心部门工作；间接持有本公司 0.189%的股份。

七、最近两年一期主要会计数据和财务指标

财务指标	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
总资产（元）	218,159,359.90	247,830,682.02	252,046,972.45
股东权益合计（元）	201,557,009.13	227,264,584.02	225,107,316.47
归属于母公司股东的股东权益合计（元）	201,557,009.13	227,264,584.02	225,107,316.47
每股净资产（元）	2.24	2.53	2.50
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	2.24	2.53	2.50
资产负债率（%）	7.61	8.30	10.69
流动比率（倍）	11.63	10.98	8.66
速动比率（倍）	8.91	9.52	7.59
财务指标	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
营业收入（元）	40,050,503.98	107,847,422.25	199,025,924.27
净利润（元）	2,892,425.11	2,157,267.55	-29,973,398.66
归属于申请挂牌公司股东的净利润（元）	2,892,425.11	2,157,267.55	-16,137,480.09
扣除非经常性损益后的净利润（元）	-2,598,282.10	369,950.51	-35,319,497.74
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益	-2,598,282.10	369,950.51	-21,483,579.17

后的净利润（元）			
毛利率（%）	89.28	86.34	74.99
净资产收益率（%）	1.26	0.95	-7.00
扣除非经常性损益后的净资产收益率（%）	-1.14	0.16	-9.32
每股收益（元）	0.03	0.02	-0.18
扣除非经常性损益后的每股收益（元）	-0.03	0.00	-0.24
稀释每股收益（元）	0.03	0.02	-0.18
应收账款周转率（次）	25.68	33.76	4.03
经营活动产生的现金流量净额（元）	-37,730.00	-26,007.97	20,418,133.95
每股经营活动产生的现金流量净额（元）	-0.00	-0.00	0.23

注：1、毛利率按照“（当期营业收入-当期营业成本）/当期营业收入”计算；

2、净资产收益率按照“当期净利润/加权平均净资产”计算；

3、扣除非经常性损益后的净资产收益率按照“当期扣除非经常性损益后的净利润/加权平均净资产”计算。

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

5、存货周转率按照“当期营业成本/((期初存货+期末存货)/2)”计算。

6、基本每股收益按照“当期净利润/加权平均股本”计算；报告期内，公司未发行可转换债券、认股权等潜在普通股，稀释每股收益同基本每股收益。

7、每股经营活动产生的现金流量净额按照“当期经营活动产生的现金流量净额/期末实收资本”计算；

8、每股净资产按照“期末净资产/期末实收资本”计算；

9、归属于母公司的每股净资产按照“归属于母公司的期末净资产/期末实收资本”计算；

10、资产负债率按照“当期负债/当期总资产”计算；

11、流动比率按照“当期流动资产/当期流动负债”计算；

12、速动比率按照“（当期流动资产-预付账款-当期存货-当期其他流动资产）/当期流动负债”计算；

八、与本次挂牌有关的机构

（一）主办券商：中信建投证券股份有限公司

法定代表人：王常青

注册地址：北京市朝阳区安立路66号4号楼

办公地址：北京市东城区朝内大街188号

联系电话：86（010）85130588

传 真：86（010）65185227

项目负责人：董军峰

项目组成员：曾宏耀、李盛杰、王一浩、王寻、张玲

（二）律师事务所：北京市君合律师事务所

法定代表人：肖微

联系地址：北京市东城区建国门北大街8号华润大厦20层

联系电话：86-10-85191300

传 真：86-10-85191350

经办律师：石铁军、易宜松

（三）会计师事务所：信永中和会计师事务所(特殊普通合伙)

法定代表人：叶韶勋

联系地址：北京市东城区朝阳门北大街8号富华大厦A座8层

联系电话：（010）65542288

传 真：（010）65547190

经办注册会计师：马传军、宋刚

（四）证券登记结算机构

名 称：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

联系地址： 北京市西城区金融大街26号金阳大厦5层

联系电话： （010） 58598980

传 真： （010） 58598977

（五）申请挂牌证券交易场所

名 称： 全国中小企业股份转让系统有限责任公司

法定代表人： 杨晓嘉

联系地址： 北京市西城区金融大街丁26号

联系电话： （010） 63889512

邮 编： 100033

第二节 公司业务

一、公司主要业务及产品和服务的情况

（一）主营业务情况

麒麟文化以中国传统历史文化为背景从事网络游戏的研发和运营，现已成为国内领先的网络游戏研发和运营商。麒麟文化曾参与影视剧的投资、制作与推广，但 2013 年以来已逐步减少影视业务，现专注于网络游戏业务。

公司目前已自主研发并运营多款网络游戏，涉及客户端游戏、移动网络游戏等游戏品类，已初步形成了历史史诗、东方魔幻两个不同题材的系列化产品。

（二）主要产品及服务及用途

公司正在运营的游戏产品情况如下表所示：

序号	游戏系列	游戏类别	游戏名称	备注
1	历史史诗系列	客户端游戏	《成吉思汗》怀旧版	自主研发并运营
2		客户端游戏	《成吉思汗 III》	自主研发并运营
3		客户端游戏	《成吉思汗 II》军饷版	由《成吉思汗 II》升级，自主研发并运营
4		客户端游戏	《水浒传》	自主研发并运营
5	东方魔幻系列	客户端游戏	《画皮世界》	自主研发并运营
6		客户端游戏	《狐仙》	自主研发并授权北京游龙腾信息科技有限公司运营
7		客户端游戏	《梦幻聊斋》	自主研发并运营
8		移动网络游戏	《孙悟空大闹天宫》	自主研发并运营

本公司自 2013 年以来，一直致力于网络游戏的开发、运营，主营业务未发生变更。

（三）主要产品的基本情况

1、历史史诗系列

（1）《成吉思汗》怀旧版



《成吉思汗》是公司自主研发的第一款 MMORPG 游戏，集历史、战争、PK、冒险于一体，开创了中国大型历史战争网络游戏的先河。游戏风格以写实为主，带有浓郁的中国风情和蒙古草原色彩，带领玩家了解和探索元朝的历史文化和民族风情。玩家能够体验古代大规模战役，感受成吉思汗驰骋天下的风采。游戏的骑乘系统玩法，能够带领玩家感受真实的马背人生。游戏独创的音乐剧、世界杯、密道竞技等玩法，为玩家带来网游世界的奇趣和惊喜。自 2009 年 4 月正式上线运营至今，《成吉思汗》一直采用按道具收费模式（FTP）。为了不断改善游戏体验，公司相继对《成吉思汗》进行了改版升级和资料片发布。

2010 年 8 月，《成吉思汗 II》推出，但为满足《成吉思汗》忠实玩家的需求，公司于 2010 年 12 月推出《成吉思汗》怀旧版。《成吉思汗》获得业界和玩家的高度评价，曾连续 3 年获得由文化部、新闻出版总署科技部、工信部、国家版权局等单位共同举办的博览会、年会授予的 10 多个奖项，2009 年《成吉思汗》入选“中国民族网游出版工程”。

（2）《成吉思汗 III》



1) 游戏简介

2010年9月《成吉思汗 II》正式上线运营至2012年3月。《成吉思汗 II》一直采用按道具收费模式（FTP）。为了不断改善游戏体验，公司相继对《成吉思汗 II》进行了改版升级和资料片发布。

2012年3月公司推出《成吉思汗 III》游戏，该游戏由《成吉思汗 II》的升级为《成吉思汗 III》。游戏版图扩大16倍，玩法更加多样，技术更先进，引入了大量的休闲玩法，例如家园系统、浮屠塔副本、那达慕赛马等，让玩家在紧张的PK之余，能彻底放松身心。

《成吉思汗 II》、《成吉思汗 III》连续三年获得由新闻出版总署、科技部、工信部、体育总局、中国国际贸易促进委员会、国家版权局和上海市人民政府共同举办举办的ChinaJoy年度优秀游戏评选大赛颁发的多个奖项。

（3）《成吉思汗 2》军饷版



2013年10月，公司从细分市场的运营的角度考虑，为了更好地满足对《成吉

思汗 II》的忠实用户需求，原《成吉思汗 II》升级改造成为了《成吉思汗 II》军饷版并采用时长收费模式。

自 2013 年 10 月正式上线运营至今，《成吉思汗 2》军饷版一直采用无商城、无现金的运营模式，玩家以购买时长包月，返还游戏内货币（军饷）的形式进行游戏。并且，为了不断改善玩家的游戏体验，公司相继对《成吉思汗 2》军饷版也进行了改版升级和资料片发布。

（4）《水浒传》



《水浒传》是公司以中国四大古典名著之一的《水浒传》为蓝本开发的 MMORPG 游戏，游戏以忠、义为主线演绎梁山好汉的精彩故事。《水浒传》是首款与电视剧同期开发的网游，通过植入电视剧戏内、戏外的影视元素，完成电视剧从电视到网游的过渡。制作团队将新版《水浒传》电视剧的精彩剧情全部引入游戏。在场景方面，复刻了八百里水泊梁山、繁华的东京汴梁城等全景风貌；在人物设方面，从服装到武器，从脸型到动作，均依据电视剧中的演员风格设定。2011 年 7 月正式上线运营至今，《水浒传》一直采用按道具收费模式（FTP）。为了不断改善游戏体验，游戏上线以来公司相继对《水浒传》进行了改版升级和资料片发布。

2、东方魔幻系列

（1）《画皮世界》游戏



《画皮世界》客户端游戏以中国古典小说《聊斋志异》为背景，展现了民族历史上一段如梦如幻、可歌可泣的故事。游戏采用了服务器动态负载均衡、客户端全局光照、实时阴影等大量高新技术，推出独具特色的“挑战副本”、“领地争夺战”、“面具系统”、“轻功系统”等玩法。玩家通过华丽的战斗体验，震撼炫目的武功招式不仅体验到 3D MMORPG 的全新操作模式，还能在游戏中通过任务与答题等方式了解和学习丰富的中国历史、地理、民俗等知识，并通过和其他玩家交流，真正实现“以游戏得快乐，以快乐长学识”的游戏宗旨。自 2012 年 9 月正式上线运营至今，《画皮世界》一直采用的是道具收费模式（FTP）。为了不断提升玩家游戏感受，优化游戏玩法机制，公司相继对《画皮世界》进行了多次改版升级并发布多个大型资料片。

（2）《狐仙》



《狐仙》是在《画皮世界》基础上开发出的 MMORPG 游戏，同样以中国古典小说《聊斋志异》为背景，集悬疑、神秘为一体，展现了一个基于中华优秀传统文化的东方魔幻世界。游戏以实景变换的新技术，在同一个场景中描绘出相隔的两

个不同世界。游戏的“封神录”、“占星术”、“战火星宫”等新鲜玩法让玩家体验到丰富的传统文化知识。游戏丰富的社交玩法设计，包括家族系统、帮派系统、联盟系统等，让玩家之间可以实现丰富的交流交互。自 2013 年 1 月上线运营至今，《狐仙》一直采用按道具收费模式（FTP）。为了不断改善游戏体验，公司相继对《狐仙》进行了改版升级，公司已将《狐仙》授权北京游龙腾信息科技有限公司运营。

（3）《梦幻聊斋》



《梦幻聊斋》是公司打造的首款东方魔幻系列休闲类游戏，背景取材于蒲松龄先生的短篇小说《聊斋异志》，力求再现原作中的人物形象。该作品不仅展现了浓郁的中国文化，更将民间的神话传说和网络游戏巧妙结合，以经典的回合制角色扮演模式让玩家有机会体验绚丽多变的诸界众生相。3D 引擎的应用，透视、流光旋影、360 度位角等渲染技术首次进入休闲类回合制网游，给玩家带来美好的视觉体验。

（4）《孙悟空大闹天宫》



《孙悟空大闹天宫》是一款移动端产品，也是此类手机游戏在市场的巅峰之

作，从开服至今，已经吸引了数百万玩家参与游戏，代表了卡牌游戏的最高水准。该游戏是一款具有世界级暗黑风格卡牌的网游，画面精美绝伦、玩法丰富。游戏剧情为《西游记》经典桥段“孙悟空大闹天宫”！混沌初开，齐天大圣、如来佛祖、玉皇大帝、各路妖鬼神佛悉数登场，大气磅礴的游戏剧情邀你乱战天庭。游戏玩法全面创新，集人物养成和 BOSS 组合对战、家园、爬塔、城战、家族、运镖等多种玩法于一体。

（四）研发阶段的游戏产品

本公司目前正在开发的游戏产品如下：

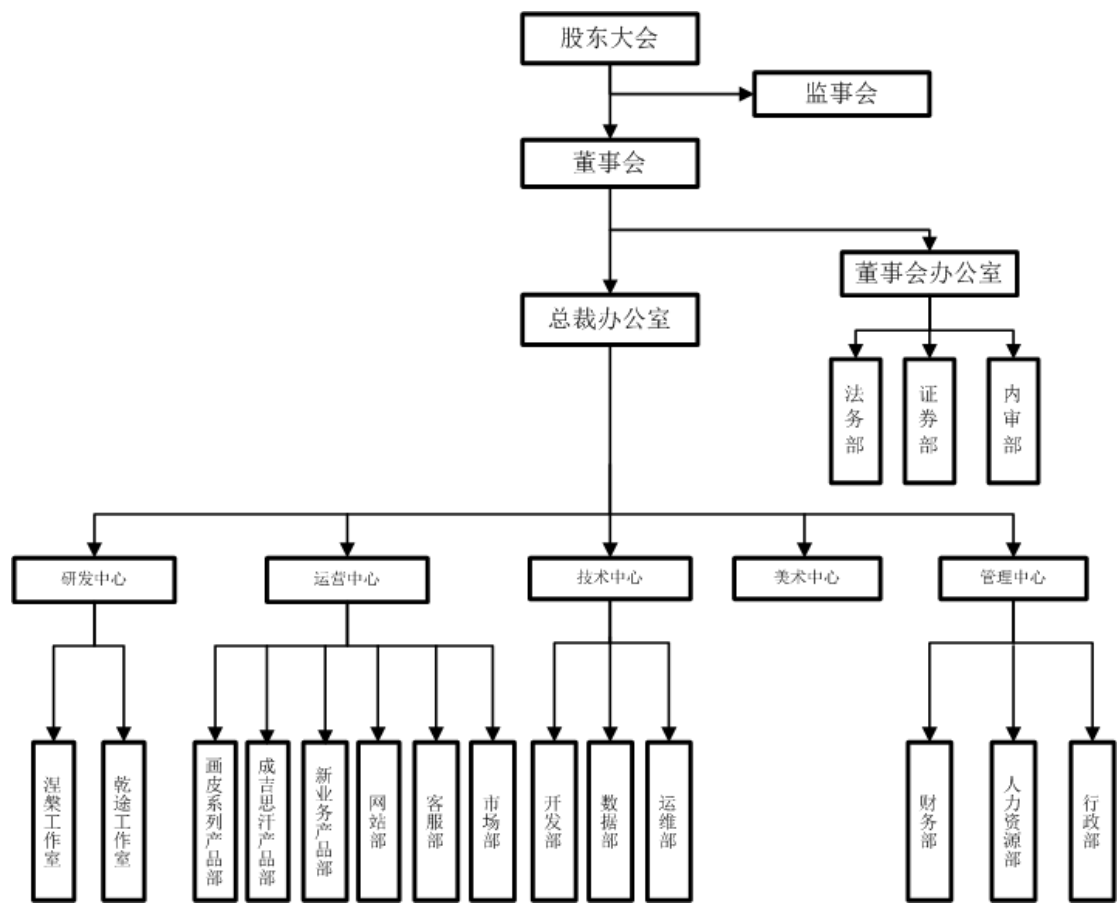
序号	游戏名称	所属系列	所处阶段	类型
1	《画皮世界 2》（暂名）	历史史诗系列	研发阶段	客户端游戏
2	《新成吉思汗 3D》（暂名）	历史史诗系列	研发阶段	移动网络游戏
3	《三国决》（暂名）	动作游戏	研发阶段	移动网络游戏
4	《太平洋战争》（暂名）	休闲射击类	研发阶段	移动网络游戏

注：上述游戏名称均为暂定名。

二、公司组织结构及主要运营流程

（一）组织结构

公司内部组织结构图如下所示：



各部门职责如下：

1、董事会办公室

组织公司的股票发行、上市及管理等工作；负责与证券监管部门和各中介机构的联系和沟通；协助召开公司股东大会、董事会；负责公司股票发行上市后的信息披露和投资者关系管理事务；关注证券市场及公司股票波动状况和各种突发事件；协调公司与股东之间的相关事宜。董事会办公室下设内审部、法务部和证券部。

（1）内审部

对本公司各内部机构、控股子公司的内部控制制度的完整性、合理性及其实施的有效性进行检查和评估；对本公司各内部机构、控股子公司的会计资料及其他有关经济资料，以及所反映的财务收支及有关的经济活动的合法性、合规性、真实性和完整性进行审计，包括但不限于财务报告、业绩快报、自愿披露的预测性财务信息等；协助建立健全反舞弊机制，确定反舞弊的重点领域、关键环节和主要内容，并在内部审计过程中合理关注和检查可能存在的舞弊行为;至少每季

度向审计委员会报告一次，内容包括但不限于内部审计计划的执行情况以及内部审计工作中发现的问题。

（2）法务部

负责拟订公司经营的管理制度和规章；负责按规定组织经理办公会并进行会议的记录；督促和检查经理办公会决议和决定事项的落实情况；负责对日常合同文本及对外发文进行审核。

（3）证券部

根据法律、法规、上市规则的要求和投资者关系管理的相关规定及时、准确地进行信息披露；根据公司实际情况，通过举行说明会及路演等活动，与投资者进行沟通；通过电话、电子邮件、传真、接待来访等方式回答投资者的咨询；制作和披露定期及临时报告；负责年度股东大会、临时股东大会、董事会的筹备和组织工作；建立和维护与监管部门及中介机构等单位良好的公共关系；完成董事会及领导交办的其他工作，协助董事会依法行使职权，督办董事会相关决议的执行和落实。

2、管理中心

负责公司内部事务。负责行政部、人力资源部、财务部的具体工作和事务。负责综合经营开发管理以及规划、协调、指导和监督。负责资金计划、资金调度和控制管理。控制公司内部成本。

（1）行政部

对各部门的工作提供行政支持与配合。协助起草、修订公司各项管理规章制度，进行日常行政工作的组织与管理。负责公司后勤工作的全面协调管理（办公环境的管理、车辆管理、保安保洁管理、绿化管理、饮用水管理）。负责公司资产的管理。负责公司印章及合同档案的管理。负责对前台岗位的管理（公文流转、传真收发、信件收发、订餐、订房、订票等）。负责公司接待工作的安排与协调，参与配合公司重大活动的组织。

（2）人力资源部

根据公司发展战略和经营计划，设计人力资源管理制度，为公司发展提供人力资源支持。组织管理：结合公司经营目标和人力资源现状，参与设置及调整组织机构，优化公司业务流程。薪酬福利管理：建立薪酬体系、制订薪酬管理制度，提高公司核心竞争力。绩效考核管理：结合公司的业务特点，参与制订公司员工

绩效管理制度及考核指标，实现对员工的有效激励。培训管理：根据公司人力资源战略、公司发展战略和经营目标，制订公司培训管理制度，规范员工培训工作，制订公司招聘管理制度，规范招聘工作。结合公司经营目标和业务需求，制订招聘计划和实施方案，并组织完成。劳动关系管理：根据劳动法及其他相关国家法规和公司人力资源战略，负责制订《劳动合同》、《保密及竞业禁止协议》及劳动关系管理制度，规范公司劳动用工。负责《劳动合同》的签订、变更、解除和终止，负责《保密及竞业禁止协议》的签订，明确员工和公司的权利及义务。企业文化建设：通过内部宣传栏、内部杂志、各种活动等，进行企业文化的宣传，提高公司凝聚力。

（3）财务部

负责建立并不断完善公司会计核算制度和体系；按期做好年、季、月度财务报表，做到账表相符、账证相符、账账相符；按期做好纳税、统计签署工作，确保时效性、准确性。建立并推进公司全面预算管理，负责编制公司的月度、季度、年度财务预算，及时跟进各业务线运营情况，进行绩效考核。负责月度预算执行情况分析，年终决算。负责成本、费用控制和现金流控制。不断完善公司的财务管理制度，加强内部控制，建立并推行一套适合公司业务特点的内部报表和财务分析报表，并充分利用国家的税收优惠政策,进行纳税筹划，为管理层决策提供支持。根据公司资金运作情况，合理调配资金，并对各部门资金使用计划进行审核和对使用情况实施监督。负责与投资者沟通,对公司重大的投资、融资、并购等经营活动制定方案和提供决策建议，负责潜在收购对象的尽职调查，风险评估。

3. 技术中心

技术中心包含开发部、数据部、运维部三个下属部门。开发部主要负责公司的运营平台、后台系统、销售系统、数据分析系统、游戏接口、平台接口、支付系统、联运接口等对内对外各种系统的开发和后续维护工作。数据部主要负责游戏数据库的维护、优化、游戏数据的提取、汇总、收集、分析、商业智能的建设等。运维部负责公司的外部 IDC 机房网络和安全基础建设，游戏环境的架设和维护，游戏的日常更新，例行维护，紧急维护，游戏的 24 小时监控等。

4. 研发中心

研发中心负责统筹游戏产品的设计、研发和制作等工作，并将具体项目分派至下设的成吉思汗团队和画皮团队。2 个工作团队作为具体游戏产品的设计、研

发和制作的业务单元，各自独立承做项目。

5. 美术中心

美术中心负责游戏项目中所有涉及视觉效果方面的工作，包括项目美术风格的制定，以及所有视觉元素的制作和最终整体的把控，包括美术原画、3D 制作、动作、特效、UI、关卡等设计。

6. 运营中心

运营中心包含成吉思汗产品部、画皮产品部、网站部、客服部、新业务产品部和市场部。承担了公司的产品运营、运维、销售、推广、平台开发、网站开发、网站与平面设计、数据维护、客户服务等多方面工作；是公司面向玩家的接口部分，也是将公司自研产品和代理产品进行产品化并推向市场，以及收费、后续服务等整个运营流程的实施单位。

（1）涅槃工作室和乾途工作室

涅槃工作室 和乾途工作室主要负责公司自研产品和代理产品，运营平台、联运、效果投放、网站设计制作等工作。是公司产品运营的对外部门，负责制定产品的上线计划、运营计划、宣传计划、文案、网站功能和结构设计、网站平面设计等工作，并负责产品数据的整理和分析，运营情况的分析和对应策略的整理和制定等。

（2）网站部

网站部负责建设和维护公司的官方网站；建设和维护公司游戏各个产品官网、专题及论坛；网站部还承担着公司市场传播素材制作及材料设计；并设计及维护公司及公司各游戏的产品后台。

（3）客服部

客服部负责公司自研产品和代理产品的玩家客户服务工作和 BUG、意见收集、数据核查等工作。对 VIP 用户实行客户经理负责制，玩家有专属客户经理的联系方式，可以 24 小时获得服务。同时对所有玩家都实行全年无间断客服系统、论坛服务和无间断呼叫中心服务。同时为发生的 BUG 等实际问题收集、数据核查等工作，和产品部一起制定应急方案等。

（4）新业务产品部

新业务产品部主要负责公司自研产品（端游及手游）的海外代理运营、国内联运、商务合作等工作。是公司产品运营的对外部门，负责制定产品的海外上线

计划、代理产品的本地化、运营计划、宣传计划等工作，并负责产品数据的整理和分析，运营情况的分析和对应策略的整理和制定以及和海外合作伙伴的沟通等。

（5）市场部

负责公司各款产品的营销策略制定实施包括新闻传播，广告投放，品牌推广及媒体关系维护等。负责组织公司品牌策略、计划的拟定、实施和改进；针对企业需求，制定公司营销策略，提出阶段性推广、公关及活动计划；负责公司营销经费的预算和控制；制定广告传播预算与投放计划，设计制作各类传播性内容物料，对各项广告投放及活动进行监测与评估；关注行业信息及品牌动态，对各种突发性行业事件作出及时反应；协调公司各产品的营销需求，整合资源为各产品品牌制定相应策略及方案并组织实施；建立危机公关机制，对各类事件做到及时、迅速、有效应对。

（二）主要运营流程

公司主要业务是网络游戏的研发与运营。

公司的PC端网络游戏的运营模式主要为公司自主运营、与游戏平台联合运营和授权第三方运营商代理运营三种模式。

1. 公司自主运营模式

自主运营模式指公司独立宣传推广、运营、更新升级游戏产品，负责游戏服务器的架设和维护及提供客户服务。游戏玩家通过公司的推广宣传，了解游戏产品，在公司官方网站下载游戏客户端，注册完成后通过客户端登录游戏（客户端游戏）或无需下载客户端，直接在官方网站完成注册并直接登录游戏（网页游戏）。游戏玩家可以从公司的游戏点卡经销商处购得游戏点卡，并通过公司官方网站将游戏点卡充值到指定游戏或充值到用户中心再划拨至指定游戏。游戏玩家也可从公司的官方运营网站上通过银行卡、支付宝、手机支付等方式对指定游戏或用户中心进行充值。公司通过在网络游戏中出售虚拟游戏装备及附加功能的方式取得在线网络游戏运营收入。

在公司自主运营模式下，公司的发卡系统、计费系统以及游戏玩家账户数据库等全部由公司自行管理。除了对极少数的点卡经销商有一定的赊账期外，大多数通过点卡经销商的销售都是先收款后发卡，且发卡后不予退款；通过官

方网站销售点卡同样是先收款后发卡；公司发卡给经销商后，玩家在从麒麟文化官方网站或点卡经销商处购得点卡后充值到游戏账户中，点卡的面值即按规定的比例兑换成游戏虚拟货币。

2. 联合运营模式

①与游戏平台联合运营公司自主研发的游戏

公司与百度、中国电信广东增值业务平台运营中心、风行网等多家大型网络游戏平台签订合作运营网络游戏协议，联合运营公司研发的网络游戏。在与游戏平台联合运营模式下，平台运营商的注册用户通过联合运营的游戏平台注册并登录公司的游戏，平台运营商负责对注册用户的信息和账户进行维护和管理，确保其账户安全，并同时向公司提供计费系统接口以便核对交易数据。公司负责架设服务器、租赁带宽、提供游戏版本的更新及技术支持和维护，平台运营商予以协助。游戏玩家首先购买平台运营商发行的虚拟货币，再通过平台运营商网站中的兑换页面兑换成联合运营的网络游戏中的虚拟货币，每个月双方根据兑换接口产生的兑换记录进行核对，平台运营商按经双方确认的平台虚拟货币的消耗数以约定的分成比例计算分成，并折合成人民币支付给麒麟文化，公司确认营业收入。公司与各游戏平台企业之间的分成比例由双方签订的合作运营网络游戏协议中约定，而协议的有效期通常为1至3年。在协议有效期内，公司与各游戏平台企业之间的分成比例保持不变。

虽然该模式下的游戏玩家是平台运营商的注册用户，但公司架设的服务器能准确记录这部分游戏玩家消耗公司虚拟货币用于购买虚拟道具的数据。公司与游戏平台联合运营的历史记录表明，未曾有游戏玩家主张退还虚拟货币的事件发生；公司与平台运营商以双方虚拟货币兑换数据为准进行收益的分成。

②公司作为游戏运营平台，联合运营外部游戏产品

近年来，公司的游戏运营平台从专门运营公司自研网络游戏开始，逐步拓展联合运营外部网络游戏，成为综合性网络游戏运营平台。联合运营外部游戏产品是指公司作为游戏运营平台，联合运营其他游戏公司开发的网络游戏产品。

公司与多家网络游戏开发商签订联合运营网络游戏协议，在该运营模式下，公司的注册用户通过公司的游戏运营平台登录外部游戏厂商的游戏，公司负责对注册用户的信息和账户进行维护和管理，确保其账户安全，并向外部游

戏厂商提供计费系统接口以便核对交易数据。外部游戏厂商公司负责架设服务器、租赁带宽、提供游戏版本的更新及技术支持和维护，公司予以协助。公司和外部游戏厂商按经双方确认的平台虚拟货币消耗数以约定的分成比例计算分成，并折合成人民币支付给外部游戏厂商。公司与各游戏厂商之间的分成比例由双方签订的合作运营网络游戏协议中约定，协议的有效期通常为1至3年。

3. 授权第三方代理运营模式（独家运营）

公司负责按照第三方运营商的需求提供个性化的游戏版本，第三方运营商全面负责该版本游戏的推广、服务器组架设、客户服务、以及相关运营维护工作。第三方运营商主要包括游龙腾、海外游戏代理运营商等。该模式使公司能够充分利用第三方运营商的销售渠道推广游戏，大大降低了公司游戏的推广成本。

在该运营模式下，第三方运营商负责游戏的发卡、计费、充值、玩家账户数据库的管理并同时向公司提供接口以便核对交易数据，公司只负责提供游戏版本的更新。游戏玩家是第三方运营商的用户，通过第三方运营商的各种支付渠道付费并充值到在第三方运营商网站的游戏注册账户中，有效充值金额即可兑换成游戏中的虚拟货币。每个月双方对计费系统中的交易记录进行核对，第三方运营商按游戏玩家在其游戏账户中的充值数和约定的分成比例计算分成，并折合成美元或人民币支付给公司，公司按从第三方运营商分得的款项予以确认分成收入。此外，公司通常会向第三方运营商一次性收取网络游戏产品的版权费等费用。

4. 移动端游戏运营模式

移动终端游戏的运营方式分为官方应用商店的合作运营模式和联合运营模式。

①与苹果官方应用商店（APP Store）合作模式

在该模式下，公司申请苹果官方应用商店（APP Store）游戏开发者资质，并将开发或者独家代理的游戏客户端程序提交给苹果公司，苹果公司根据其制定的游戏开发技术规范对游戏客户端程序审核，审核通过后，公司的游戏即在苹果应用商店上线。苹果手机、平板电脑的用户登入苹果游戏商店购买或免费下载游戏至苹果手机或平板电脑中使用。游戏的盈利模式可以分为免费下载（道具收费）、收费下载（道具免费）和收费下载（道具收费），公司根据市场状况

等因素制定具体收费模式。用户购买游戏或对游戏的虚拟货币充值必须通过苹果公司的支付平台完成支付。苹果公司负责对注册用户的信息和账户进行维护和管理，确保其账户安全并同时向公司提供计费系统接口以便核对交易数据。麒麟文化负责对游戏进行推广、架设服务器、租赁带宽、提供游戏版本的更新及技术支持和客户服务。双方根据兑换接口产生的兑换记录定期进行核对，苹果公司按经双方确认的游戏运营收入以约定的分成比例计算分成，并以美元支付给麒麟文化，公司确认营业收入。麒麟文化与苹果公司之间的分成比例由苹果公司制定，双方签订协议，在协议有效期内，麒麟文化与苹果公司之间的分成比例保持不变。

②与第三方游戏运营平台的联合运营模式

在该模式下，公司与第三方游戏运营平台签订合作协议，并将开发或者独家代理的游戏客户端程序提交给第三方运营平台，双方根据协议进行分成。用户登入第三方游戏平台免费下载游戏客户端至移动终端，并成为公司游戏的用户后即可登入游戏。公司负责对游戏注册用户的信息和账户进行维护和管理、负责架设服务器、租赁带宽、提供游戏版本的更新及技术支持和客户服务。游戏的收费模式为游戏免费下载，游戏内道具收费模式。用户通过与麒麟文化合作的支付平台对游戏账户充值，并使用虚拟货币购买道具。公司通过玩家在游戏中购买虚拟游戏道具的方式取得游戏运营收入。

三、公司主要技术、资产和资质情况

（一）公司核心技术

截至本公开转让说明书签署日，本公司已获得 46 项软件著作权，并拥有一项发明专利：“一种基于 GPU 加速的环境光遮挡图像绘制方法及系统”。

本公司核心技术主要应用的产品、技术水平和所处阶段情况如下表所示：

核心技术	应用产品	技术水平	来源
画皮世界引擎	基于 shader 渲染的全 3D 引擎、集成 Nvidia PhysX 物理引擎，支持超大场景，使游戏画面、场景、动作效果达到次世代水平	国内领先	自主研发
雪狐工作室编辑器	用于制作和编辑游戏中特效、模型、场景和关键帧动画，优化美术资源制作流程	国内领先	自主研发
K-ogre 编辑器	利用强大的图形界面，和高度集成化的功能，帮助开发人员快速制作出特效、动画、场景等游戏内容	国内领先	自主研发

核心技术	应用产品	技术水平	来源
K-ogre 引擎	基于 DX10.1 的 2.5D 引擎, 支持异步加载, 具备优秀的硬件兼容性	国内领先	自主研发
Kworld 编辑器	采用统一架构设计, 囊括了所有项目资源以及策划逻辑的制作, 大幅优化了项目制作流程, 极大地提高了项目开发效率	国内领先	自主研发
Kworld 引擎	基于并行渲染的次世代全 3D 引擎, 在渲染效率、画面质量和架构可扩展性方面达到国内一流水平	国内领先	自主研发
成吉思汗页游引擎	基于最新的 Flash 平台, 在渲染效率优化, 和工具集方面达到国内一流水平, 另外还具备稳定且扩展性强的服务器端, 使其形成一整套先进的页游解决方案。	国内领先	自主研发
麒麟页游插件	采用自主研发的页游插件技术, 使客户端游戏能无缝的运行在网页浏览器中, 能大幅降低玩家进入游戏的门槛	国内领先	自主研发
麒麟微端技术	基于异步下载和加载机制, 使玩家只需下载极少量初始资源就能快速进入游戏	国内领先	自主研发

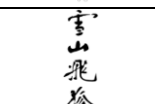
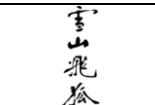
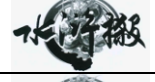
(二) 公司主要资产情况

1. 主要无形资产

(1) 商标

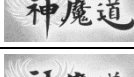
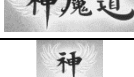
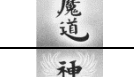
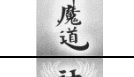
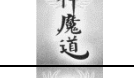
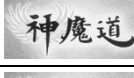
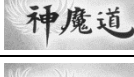
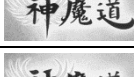
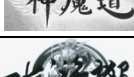
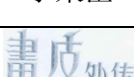
截至本公开转让说明书签署日, 本公司及下属公司拥有 213 项注册商标, 具体情况如下表所示:

序号	商标	注册号	有效期	类别	注册人
1		8697544	2011.10.07 至 2021.10.06	9	麒麟文化
2	lz.70yx.com	8908692	2011.12.14 至 2021.12.13	9	麒麟文化
3	lz.70yx.com	8908742	2012.02.28 至 2022. 02.27	41	麒麟文化
4	lz.70yx.com	8908762	2012.02.28 至 2022. 02.27	42	麒麟文化
5	xs.70yx.com	8904310	2011.12.28 至 2021.12.27	9	麒麟文化
6	xs.70yx.com	8904325	2012.03.07 至 2022.03.06	41	麒麟文化
7	xs.70yx.com	8904330	2012.03.07 至 2022.03.06	42	麒麟文化
8	Han.70yx.com	8904138	2011.12.14 至 2021.12.13	9	麒麟文化
9	Han.70yx.com	8904173	2012.03.07 至 2022.03.06	41	麒麟文化
10	Han.70yx.com	8904212	2012.01.14 至 2022.01.13	42	麒麟文化

11	70yx.com	8903863	2011.12.14 至 2021.12.13	9	麒麟文化
12	70yx.com	8903985	2012.02.28 至 2022.02.27	41	麒麟文化
13	70yx.com	8904057	2011.12.28 至 2021.12.27	42	麒麟文化
14		8688994	2011.10.07 至 2021.10.06	9	麒麟文化
15		8689016	2012.02.07 至 2022.02.06	41	麒麟文化
16		8689033	2011.10.07 至 2021.10.06	42	麒麟文化
17	岳飞	9698029	2013.02.21 至 2023.02.20	9	麒麟文化
18		8688923	2012.02.07 至 2022.02.06	41	麒麟文化
19		8692669	2011.10.07 至 2021.10.06	9	麒麟文化
20		8692678	2012.02.07 至 2022.02.06	41	麒麟文化
21		10650139	2013.05.14 至 2023.05.13	9	麒麟文化
22		10650143	2013.05.14 至 2023.05.13	16	麒麟文化
23		10650141	2013.05.14 至 2023.05.13	38	麒麟文化
24		10650142	2013.05.14 至 2023.05.13	41	麒麟文化
25		10650140	2013.05.14 至 2023.05.13	42	麒麟文化
26		40-0913290 (韩国)	2012.04.02 至 2022.04.02	9	麒麟文化
27		41-0226224 (韩国)	2012.02.10 至 2022.02.10	41	麒麟文化
28		41-0226225 (韩国)	2012.02.10 至 2022.02.10	42	麒麟文化
29	紫川	11384316	2014.01.21 至 2024.01.20	42	麒麟文化
30	紫川王国	11384317	2014.01.21 至 2024.01.20	41	麒麟文化

31	婴宁	11357370	2014.01.21 至 2024.01.20	38	麒麟文化
32	红玉	11357369	2014.01.21 至 2024.01.20	38	麒麟文化
33	胭脂	11357367	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
34	娇娜	11357366	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
35	辛十四娘	11357365	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
36	云萝公主	11357363	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
37	画马	11357362	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
38	画壁	11357360	2014.01.21 至 2024.01.20	38	麒麟文化
39	聂小倩	11357333	2014.01.21 至 2024.01.20	38	麒麟文化
40	封三娘	11357332	2014.01.21 至 2024.01.20	38	麒麟文化
41	云萝公主	11357319	2014.01.21 至 2024.01.20	38	麒麟文化
42	画壁	11357316	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
43	封三娘	11357313	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
44	莲花公主	11357309	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
45	青梅	11357306	2014.01.21 至 2024.01.20	41	麒麟文化
46	青凤	11357305	2014.01.21 至 2024.01.20	41	麒麟文化
47	封三娘	11357302	2014.01.21 至 2024.01.20	41	麒麟文化
48	婴宁	11357299	2014.01.21 至 2024.01.20	41	麒麟文化
49		11166510	2014.01.21 至 2024.01.20	42	麒麟文化
50		11166515	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
51		11077321	2013.10.28 至 2023.10.27	28	麒麟文化
52		11077323	2013.10.28 至 2023.10.27	28	麒麟文化
53		11077332	2013.10.28 至 2023.10.27	28	麒麟文化
54		11077335	2013.10.28 至 2023.10.27	28	麒麟文化

55		11021941	2013.10.14 至 2023.10.13	28	麒麟文化
56		11021945	2013.10.14 至 2023.10.13	9	麒麟文化
57	青娥	11357326	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
58	绿衣人	11357327	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
59	胭脂	11357328	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
60	娇娜	11357329	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
61	小翠	11357330	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
62	狐仙	11357368	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
63	画马	11357325	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
64	狐女	11357324	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
65	木雕美人	11357323	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
66	凤仙	11357322	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
67	狐梦	11357321	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
68	婴宁	11357317	2014.01.14 至 2024.01.13	9	麒麟文化
69	辛十四娘	11357318	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
70	莲花公主	11357320	2014.01.14 至 2024.01.13	38	麒麟文化
71	小翠	11357294	2014.01.14 至 2024.01.13	9	麒麟文化
72	木雕美人	11357308	2014.01.14 至 2024.01.13	9	麒麟文化
73	辛十四娘	11357307	2014.01.14 至 2024.01.13	41	麒麟文化
74	娇娜	11357304	2014.01.14 至 2024.01.13	41	麒麟文化
75	小翠	11357303	2014.01.14 至 2024.01.13	41	麒麟文化
76	燕赤霞	11357296	2014.01.14 至 2024.01.13	41	麒麟文化
77	狐梦	11357295	2014.01.14 至 2024.01.13	9	麒麟文化
78	青娥	11357311	2014.01.14 至 2024.01.13	9	麒麟文化

79	狐女	11357364	2014.01.14 至 2024.01.13	9	麒麟文化
80	绿衣人	11357310	2014.01.14 至 2024.01.13	9	麒麟文化
81	岳飞传	10779082	2014.01.14 至 2024.01.13	9	麒麟文化
82		11077555	2013.12.14 至 2023.12.13	16	麒麟文化
83		11077554	2013.12.14 至 2023.12.13	16	麒麟文化
84		11077553	2013.12.14 至 2023.12.13	16	麒麟文化
85		11077552	2013.12.14 至 2023.12.13	16	麒麟文化
86		11166504	2013.11.28 至 2023.11.27	38	麒麟文化
87		11166506	2013.11.28 至 2023.11.27	28	麒麟文化
88		11166512	2013.11.28 至 2023.11.27	35	麒麟文化
89		11166514	2013.11.28 至 2023.11.27	16	麒麟文化
90		11166513	2013.11.28 至 2023.11.27	28	麒麟文化
91		11166511	2013.11.28 至 2023.11.27	38	麒麟文化
92		11166507	2013.11.28 至 2023.11.27	16	麒麟文化
93		11166505	2013.11.28 至 2023.11.27	35	麒麟文化
94		11166508	2014.01.21 至 2024.01.20	9	麒麟文化
95		11166503	2014.01.21 至 2024.01.20	42	麒麟文化
96		10650138	2013.09.21 至 2023.09.20	28	麒麟文化
97	宁采臣	11357298	2014.01.21 至 2024.01.20	41	麒麟文化
98		11166362	2014.01.21 至 2024.01.20	16	麒麟文化
99		11166500	2014.02.07 至 2024.02.06	16	麒麟文化
100	紫川世界	11512808	2014.02.21 至 2024.02.20	9	麒麟文化
101	紫川世界	11512809	2014.02.21 至 2024.02.20	41	麒麟文化

102	千国王朝	11512810	2014.02.21 至 2024.02.20	9	麒麟文化
103	千国王朝	11512811	2014.02.21 至 2024.02.20	41	麒麟文化
104	紫川	11518824	2014.02.21 至 2024.02.20	38	麒麟文化
105	紫川	11518825	2014.02.21 至 2024.02.20	28	麒麟文化
106	万国王朝	11512804	2014.02.21 至 2024.02.20	9	麒麟文化
107	万国王朝	11512805	2014.02.21 至 2024.02.20	41	麒麟文化
108	天国王朝	11384318	2014.02.28 至 2024.02.27	41	麒麟文化
109	天朝王国	11512806	2014.02.21 至 2024.02.20	41	麒麟文化
110	天朝王国	11512807	2014.02.21 至 2024.02.20	9	麒麟文化
111		8688882	2014.04.21 至 2024.04.20	9	麒麟文化
112	狐仙世界 HUXIAN WORLD	12202228	2014.08.07 至 2024.08.06	38	麒麟文化
113	鬼域魔城	12202133	2014.08.07 至 2024.08.06	41	麒麟文化
114	鬼域魔城	12202091	2014.08.07 至 2024.08.06	38	麒麟文化
115	鬼域魔城	12201951	2014.08.07 至 2024.08.06	9	麒麟文化
116	绿茶妹 LVCHAMEI	12730923	2014.11.21 至 2024.11.20	35	麒麟文化
117	绿茶妹 LVCHAMEI	12730866	2014.10.28 至 2024.10.27	28	麒麟文化
118	小囧 XIAOJIONG	12645988	2014.10.21 至 2024.10.20	28	麒麟文化
119	太囧	12645924	2014.10.21 至 2024.10.20	28	麒麟文化
120	太囧	12645847	2014.10.21 至 2024.10.20	9	麒麟文化
121	楼兰游戏	12187989	2014.08.07 至 2024.08.06	41	麒麟文化
122	楼兰之王	12187968	2014.08.07 至 2024.08.06	41	麒麟文化
123	楼兰页游	12187920	2014.08.21 至 2024.08.20	41	麒麟文化
124	楼兰手游	12187713	2014.08.07 至 2024.08.06	41	麒麟文化
125	金刀驸马	12187375	2014.08.07 至 2024.08.06	9	麒麟文化

126	金刀驸马	12187337	2014.08.07 至 2024.08.06	41	麒麟文化
127	金刀驸马	12187266	2014.08.07 至 2024.08.06	28	麒麟文化
128	麒麟文化	12184961	2014.08.07 至 2024.08.06	42	麒麟文化
129	麒麟文化	12184880	2014.08.07 至 2024.08.06	38	麒麟文化
130	麒麟文化	12184754	2014.08.07 至 2024.08.06	35	麒麟文化
131	麒麟文化	12184700	2014.08.07 至 2024.08.06	16	麒麟文化
132	麒麟文化	12184633	2014.08.07 至 2024.08.06	28	麒麟文化
133	话皮世界 HUAPI WORLD	12202873	2014.08.07 至 2024.08.06	9	麒麟文化
134	话皮世界 HUAPI WORLD	12202899	2014.08.07 至 2024.08.06	38	麒麟文化
135	话皮世界 HUAPI WORLD	12202924	2014.08.07 至 2024.08.06	41	麒麟文化
136	话皮	12202498	2014.08.07 至 2024.08.06	41	麒麟文化
137	话皮	12202543	2014.08.07 至 2024.08.06	38	麒麟文化
138	话皮	12202816	2014.08.07 至 2024.08.06	9	麒麟文化
139	画心 HUAXIN	12202312	2014.08.07 至 2024.08.06	38	麒麟文化
140	画心 HUAXIN	12202435	2014.10.07 至 2024.10.06	41	麒麟文化
141	逆火	12174728	2014.08.07 至 2024.08.06	9	麒麟文化
142	逆火	12174727	2014.08.07 至 2024.08.06	41	麒麟文化
143	逆火	12174726	2014.08.07 至 2024.08.06	42	麒麟文化
144	金刚王	12187386	2014.10.07 至 2024.10.06	16	麒麟文化
145	宅男女神	12291738	2014.08.28 至 2024.08.27	41	麒麟文化
146	宅男女神	12291737	2014.08.28 至 2024.08.27	42	麒麟文化
147	街头铁拳	12127474	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
148	街头铁拳	12127473	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
149	街头功夫	12127455	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
150	街头功夫	12127456	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化

151	街头功夫	12127457	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
152	街头金刚	12127439	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
153	街头金刚	12127440	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
154	街头金刚	12127441	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
155	街头战争	12127461	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
156	街头战争	12127445	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
157	街头战争	12127446	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
158	街头除霸	12127458	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
159	街头除霸	12127460	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
160	街头除霸	12127459	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
161	街头历险记	12127485	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
162	街头历险记	12126614	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
163	街头历险记	12126613	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
164	街头风云	12127449	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
165	街头风云	12127448	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
166	街头风云	12127447	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
167	画皮世界	12190101	2014.08.07 至 2024.08.06	42	麒麟文化
168	画皮世界	12190102	2014.08.07 至 2024.08.06	41	麒麟文化
169	画皮世界	12190100	2014.08.07 至 2024.08.06	9	麒麟文化
170		11166493	2014.04.14 至 2024.04.13	16	麒麟文化
171		11166369	2014.04.14 至 2024.04.13	16	麒麟文化
172	匈奴演义	12242849	2014.08.14 至 2024.08.13	9	麒麟文化
173	匈奴演义	12242851	2014.08.14 至 2024.08.13	42	麒麟文化
174	匈奴演义	12242850	2014.08.14 至 2024.08.13	41	麒麟文化
175	匈奴秘史	12242854	2014.08.14 至 2024.08.13	42	麒麟文化

176	匈奴秘史	12242852	2014.08.14 至 2024.08.13	9	麒麟文化
177	钱规则	12731677	2014.11.28 至 2024.11.27	28	麒麟文化
178	绿茶妹 LVCHAMEI	12731311	2014.12.07 至 2024.12.06	42	麒麟文化
179	绿茶妹 LVCHAMEI	12731003	2015.01.21 至 2025.01.20	9	麒麟文化
180	绿茶妹 LVCHAMEI	12731157	2014.12.07 至 2024.12.06	41	麒麟文化
181	江湖囍途	12127478	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
182	江湖囍途	12127480	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
183	江湖囍途	12127479	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
184	疯狂囍途	12127465	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
185	疯狂囍途	12127466	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
186	疯狂囍途	12127484	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
187	人在囍途	12242846	2014.08.14 至 2024.08.13	9	麒麟文化
188	人在囍途	12242847	2014.08.14 至 2024.08.13	42	麒麟文化
189	囍途	12208365	2014.08.07 至 2024.08.06	42	麒麟文化
190	太囍	12645946	2014.10.14 至 2024.10.13	35	麒麟文化
191	街头侠客	12126618	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
192	街头侠客	12127438	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
193	街头侠客	12127475	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
194	大明宗师	12127467	2014.07.28 至 2024.07.27	42	麒麟文化
195	大明宗师	12127469	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
196	大明宗师	12127468	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
197	致青春 online	12601149	2014.10.14 至 2024.10.13	9	麒麟文化
198	致青春 online	12601152	2014.10.14 至 2024.10.13	28	麒麟文化
199	致青春 online	12601151	2014.10.14 至 2024.10.13	42	麒麟文化

200	青春逆袭 online	12601145	2014.10.14 至 2024.10.13	28	麒麟文化
201	青春逆袭 online	12601148	2014.10.14 至 2024.10.13	42	麒麟文化
202	青春逆袭 online	12601146	2014.10.14 至 2024.10.13	9	麒麟文化
203	青春逆袭 online	12601147	2014.10.14 至 2024.10.13	41	麒麟文化
204		12184808	2014.10.07 至 2024.10.06	36	麒麟文化
205	忽必烈传奇	12786563	2014.10.28 至 2024.10.27	9	麒麟文化
206	疯狂屌丝传	12127483	2014.07.28 至 2024.07.27	9	麒麟文化
207	疯狂屌丝传	12127482	2014.07.28 至 2024.07.27	41	麒麟文化
208		11021944	2014.06.07 至 2024.06.06	16	麒麟文化
209	小囡 OL	1696473	2015.03.21 至 2025.03.20	42	麒麟文化
210	小囡 OnLine	12696085	2015.03.28 至 2025.03.27	42	麒麟文化
211	太囡	12645959	2015.03.21 至 2025.03.20	42	麒麟文化
212	画心 HUAXIN	12202184	2015.03.21 至 2025.03.20	9	麒麟文化
213	小囡 XIAOJIONG	12646011	2015.03.21 至 2025.03.20	42	麒麟文化

(2) 专利

截至本公开转让说明书签署日，本公司已拥有 1 项发明专利，具体情况如下：

序号	名称	专利号	类型	专利权人	申请日期	专利期限
1	一种基于 GPU 加速的环境光遮挡图像绘制方法及系统	ZL201110215371.8	发明专利	麒麟文化	2011 年 7 月 29 日	二十年

(3) 软件著作权

截至本公开转让说明书签署日，本公司拥有软件著作权 46 项，具体情况如下表所示：

序号	软件著作权名称	登记号	首次发表日期	著作权人	取得方式
1	画皮 IIweb 版网络游戏软件 V1.0	2012SR025404	未发表	麒麟有限	原始取得

序号	软件著作权名称	登记号	首次发表日期	著作权人	取得方式
2	麒麟游戏客服工作流平台系统 V1.0	2009SR049898	2009.01.01	麒麟有限	原始取得
3	麒麟游戏多服务器页面发布系统 V1.0	2009SR049896	2009.01.16	麒麟有限	原始取得
4	麒麟游戏服务器管理与监控系统 V1.0	2009SR049897	2009.02.01	麒麟有限	原始取得
5	麒麟游戏场景编辑器系统 V1.0	2009SR050200	2009.02.14	麒麟有限	原始取得
6	麒麟游戏特效编辑器系统 V1.0	2009SR050161	2009.02.14	麒麟有限	原始取得
7	麒麟游戏动画编辑器系统 V1.0	2009SR050157	2009.02.14	麒麟有限	原始取得
8	麒麟游戏人物编辑器系统 V1.0	2009SR050159	2009.02.14	麒麟有限	原始取得
9	画皮 II 网络游戏软件 V1.0	2012SR011475	未发表	麒麟有限	原始取得
10	聊斋 Online 网络游戏软件 V1.0	2009SR014194	2009.03.03	麒麟有限	原始取得
11	梦幻聊斋网络游戏软件 V1.0	2010SR006818	2009.12.30	麒麟有限	原始取得
12	成吉思汗 II 网络游戏软件 V1.0	2010SR009804	2010.01.12	麒麟有限	原始取得
13	成吉思汗 III 网络游戏软件 V1.0	2012SR011472	未发表	麒麟有限	原始取得
14	书剑恩仇录网络游戏软件 V1.0	2011SR005754	2010.12.09	麒麟有限	原始取得
15	麒麟游戏 KWorld 引擎软件 V1.0	2011SR015104	2011.02.21	麒麟有限	原始取得
16	雪山飞狐网络游戏软件 V1.0	2010SR054549	未发表	麒麟有限	原始取得
17	画皮网络游戏软件 V1.0	2012SR007497	未发表	麒麟文化	原始取得
18	水浒传网络游戏软件 V1.0	2011SR000103	2010.10.30	麒麟文化	原始取得
19	麒麟游戏大区推广考核系统 V1.0	2009SR049899	2009.03.01	麒麟文化	原始取得
20	成吉思汗 Online 游戏软件 V1.0	2008SRBJ1284	2008.04.10	麒麟文化	原始取得
21	红花会之方世玉网络游戏软件 V1.0	2012SR062764	未发表	麒麟文化	原始取得
22	天国王朝网络游戏软件 V1.0	2012SR084640	未发表	麒麟文化	原始取得
23	聊斋网络游戏软件 V1.0	2012SR107634	未发表	麒麟文化	原始取得
24	成吉思汗 5 网络游戏软件 V1.0	2013SR084398	未发表	麒麟文化	原始取得
25	梦幻聊斋 2 网络游	2013SR084394	未发表	麒麟文化	原始取得

序号	软件著作权名称	登记号	首次发表日期	著作权人	取得方式
	戏软件 V1.0				
26	鬼狐传网络游戏软件 V1.0	2013SR080619	未发表	麒麟文化	原始取得
27	天朝王国网络游戏软件 V2.0	2013SR041299	未发表	麒麟文化/ 麒麟互动	原始取得
28	匈奴演义网络游戏软件 1.0	2013SR037168	未发表	麒麟文化	原始取得
29	狐仙网络游戏软件 V1.0	2013SR013327	未发表	麒麟文化	原始取得
30	画皮世界 2 网络游戏软件 V1.0	2014SR185633	未发表	麒麟文化	原始取得
31	盗火雄兵网络游戏软件 V1.0	2014SR161230	未发表	麒麟文化	原始取得
32	The Stans 手机游戏软件 V1.0	2015SR028306	未发表	麒麟互动	原始取得
33	拳皇联盟手机游戏软件 V1.0	2015SR027622	未发表	麒麟互动	原始取得
34	三国拳王手机游戏软件 V1.0	2014SR185866	未发表	麒麟互动	原始取得
35	暗黑三国神手机游戏软件 V1.0	2014SR064021	未发表	麒麟互动	原始取得
36	孙悟空大闹天宫手机游戏软件 V1.0	2014SR021456	未发表	麒麟互动	原始取得
37	绿茶妹手机网络游戏软件 V1.0	2013SR138642	未发表	麒麟互动	原始取得
38	白富美大战贪官网络游戏软件 V1.0	2013SR097792	未发表	麒麟互动	原始取得
39	屌丝逆袭手机游戏软件 V1.0	2013SR079662	未发表	麒麟互动	原始取得
40	盗火雄兵网络游戏软件 V1.0	2013SR038123	未发表	麒麟互动	原始取得
41	金刀驸马手机游戏软件 V1.0	2013SR037203	2012.12.12	麒麟互动	原始取得
42	逆火网络游戏软件 V1.0	2013SR029358	未发表	麒麟互动	原始取得
43	天地会 Online 网络游戏软件 V1.0	2012SR099300	未发表	麒麟互动	原始取得
44	画皮 2 移动版手机游戏软件 V1.0	2012SR062765	未发表	麒麟互动/ 北京进步思 创数码科技 有限公司	原始取得
45	疯狂囧途网络游戏软件 V1.0	2013SR033363	未发表	老虎网	原始取得
46	神道魔网页游戏软件 V1.0	2012SR062763	未发表	老虎网	原始取得

根据国务院颁布的《计算机软件保护条例》，上述软件著作权的保护期为

50 年，自首次发表日起算，截止于软件首次发表后第 50 年的 12 月 31 日。

(4) 域名

截至本公开转让说明书签署日，公司已取得的域名注册证书 43 项，具体情况如下表所示：

序号	域名	注册期	届满期	权利人
1.	70yx.com	2008.05.27	2019.05.27	麒麟文化
2.	70yx.net	2008.05.27	2018.05.27	麒麟文化
3.	70yx.org	-	2015.12.26	麒麟文化
4.	70qk.com	2014.04.03	2017.04.03	麒麟文化
5.	51wenjia.com	2012.07.09	2016.07.09	麒麟文化
6.	70yyw.net	2012.08.06	2016.08.06	麒麟文化
7.	51wenjia.net	2012.07.09	2016.07.09	麒麟文化
8.	70yyw.com	2012.08.06	2016.08.06	麒麟文化
9.	麒麟网.net	2009.08.05	2016.08.05	麒麟文化
10.	70dp.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
11.	70dz.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
12.	70cw.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
13.	70nx.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
14.	70sy.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
15.	70dx.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
16.	70ly.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
17.	70qc.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
18.	70tb.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
19.	70wb.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
20.	70hw.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
21.	70hd.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
22.	70hs.com	2011.07.06	2016.07.06	麒麟文化
23.	7oyx.com	-	2016.05.30	麒麟文化
24.	7oyx.com.cn	2008.05.30	2016.05.30	麒麟文化
25.	iqilin.net	2008.05.30	2016.05.30	麒麟文化
26.	iqilin.com	2008.05.30	2016.05.30	麒麟文化
27.	7oyx.net	2008.05.30	2016.05.30	麒麟文化
28.	麒麟游戏.net	2009.06.04	2016.06.04	麒麟文化
29.	麒麟游戏.com	2009.06.04	2016.06.04	麒麟文化
30.	麒麟游戏.公司	2014.08.20	2016.08.20	麒麟文化
31.	麒麟游戏.网络	2014.08.20	2016.08.20	麒麟文化
32.	70wx.biz	2010.12.27	2015.12.26	麒麟文化
33.	70mv.com	2009.12.17	2015.12.17	麒麟文化

序号	域名	注册期	届满期	权利人
34.	70mv.net	2009.12.17	2015.12.17	麒麟文化
35.	70mv.org	2009.12.17	2015.12.17	麒麟文化
36.	老虎游戏.com	2011.09.22	2016.09.22	麒麟文化
37.	70tx.org	2010.08.31	2016.08.31	麒麟文化
38.	70tx.net	2010.08.31	2016.08.31	麒麟文化
39.	70wx.cn	2010.12.23	2015.12.23	麒麟文化
40.	kylingames.com	2010.11.25	2015.11.25	麒麟文化
41.	70w.com	2002.05.28	2022.05.28	麒麟无双
42.	tigergame.cn	2011.09.09	2016.09.09	老虎网
43.	tigergame.com.cn	2011.09.09	2016.09.09	老虎网

截至公开转让说明书签署日，麒麟网文化未能提供上述域名的注册证书。根据麒麟网文化的确认，麒麟网文化及其下属机构为上述域名的合法所有权人，享有对上述域名的占有、使用、处分和收益的权利；上述域名不存在转让或授权他人使用的情况，也未设置任何抵押、质押及其他担保。

2. 固定资产

公司拥有的固定资产主要包括运输设备、机器设备、其他等。

(1) 租赁房产

租赁方	出租方	房屋所有权证号	使用期限	用途	地址	租金
北京麒麟网文化股份有限公司、麒麟网（北京）影视文化传媒有限公司	北京唯实酒店管理有限公司	京房权证海国字第01933号	2011.12.1-2014.11.30	办公	北京市海淀区学院路39号唯实大厦第六层至七层	4.2元/建筑平方米/日
北京麒麟网文化股份有限公司、麒麟互动（北京）科技有限公司	北京唯实酒店管理有限公司	京房权证海国字第01933号	2010.10.17-2013.10.31	办公	北京市海淀区学院路39号唯实大厦地下一层	2010.10.17-2012.10.31每月8.07万元；2012.11.01-2013.10.31上浮或下调至多5%
麒麟互动（北京）科技有限公司	北京崇新现代通信设备厂	京房权证石股字第00064号	2012.5.30-2013.5.29	办公	北京市石景山区八大处高科技园区西井路3号3号楼8791房间	每年1万元
北京老虎网信息科技有限公司	北京崇新现代通信设备厂	京房权证石股字第00064号	2012.9.1-2013.8.31	办公	北京市石景山区八大处高科技园区西井路3号3号楼7525房间	每年1万元
北京麒麟网文化	北京康健宝	房产证办	2014.11.25-	办公	北京市海淀区清	前三年3.3

租赁方	出租方	房屋所有权证号	使用期限	用途	地址	租金
股份有限公司	盛商业管理有限责任公司	理中	2019.11.24		河黑泉路 8 号康健宝盛广场 D 座八层 8001、8002、8019-8021 九层 9001-9021 号	元/平方米, 即 3154585 元/年; 第四年和第五年 3.5 元/平方米/天, 即 3345772 元/年.
北京麒麟网文化股份有限公司	刘翠菊	无	2014.06.01-2029.06.01	员工活动中心	北京市昌平区十三陵镇麻峪房村	土地 52000 元/年, 房屋租金 40000 元/年
麒麟天下	刘丽萍	成房权证监证字第 3219494 号	2014.11.1-2015.10.31	办公	成都市高新区天府三街 69 号新希望国际 1 栋 8 层 816-817	246,816 元/年

注：员工活动中心租赁房产北京市昌平区十三陵镇麻峪房村已于 2015 年 4 月 1 日转让给北京老虎数字传媒有限公司。

麒麟天下租赁房产，出租方刘丽萍已取得房屋所有权证书，出租方对外出租该等房产的行为拥有及/或取得有效授权，该租赁合法有效。根据公司提供的证明文件，上述麒麟文化现租赁房产由北京市海淀区兴华农工商公司拥有并授权四川省德阳市康健有限公司管理，四川省德阳市康健有限公司同意北京康健宝盛商业管理有限责任公司将房屋出租给北京君天首业商贸有限公司，协议执行期内北京君天首业商贸有限公司有权对该房屋进行出租。出租方未能提供其出租房产的权属证明，该租赁房产的权属状况不能确定，若出租方无权出租该房产，公司对该房产的租赁关系存在被认定为无效的风险。对此，公司控股股东及实际控制人郭力已出具承诺函，内容如下：“若因该租赁房产产权事宜影响公司的正常运营，将由本人及其他承诺方共同承担因此造成的全部损失。”

上述房屋租赁均未办理备案登记手续。根据《商品房屋租赁管理办法》第十四条第一款的规定，房屋租赁合同订立后三十日内，房屋租赁当事人应当到租赁房屋所在地直辖市、市、县人民政府建设（房地产）主管部门办理房屋租赁登记备案。同时，根据《中华人民共和国合同法》及最高人民法院《关于适用〈中华人民共和国合同法〉若干问题的解释（一）》的规定，法律、行政法规规定合同应当办理登记手续，但未规定登记后生效的，当事人未办理登记手续不影响合同

的效力，合同标的物所有权及其他物权不能转移，故未办理租赁登记的房屋租赁合同不会因为未办理租赁登记而无效。因此，如果上述麒麟文化租赁房产的出租方已获得房屋所有权人有效授权对外出租该房产，前述房屋租赁合同的效力不会因是否办理备案登记手续而受到影响。据此，公司未就其房屋租赁相应办理登记备案，不会对公司的生产经营产生重大风险，对公司本次挂牌不构成实质性法律障碍。

（2）主要设备

截至 2015 年 6 月 30 日，麒麟文化固定资产的具体情况如下：

单位：万元

固定资产	折旧年限	账面原值	累计折旧	账面净值	成新率
机器设备	5 年	3,748.26	3,220.31	527.95	14.09%
运输设备	5 年	268.56	183.36	85.20	31.72%
其他设备	5 年	246.58	160.19	86.38	35.03%
合计		4,263.40	3,563.87	699.53	-

（三）业务许可和资质情况

1. 公司业务经营资质

截至本公开转让说明书签署日，本公司拥有的经营资质情况如下表所示：

序号	证书名称	证书编号	颁发日期	有效期	被许可人	颁发单位
1	电信与信息服务业务经营许可证	京 ICP 证 080206 号	2013.08.06	2013.08.06 至 2018.08.06	麒麟文化	北京市通信管理局
2	软件企业认定证书	京 R-2008-0312 号	2013.05.17	--	麒麟文化	北京市经济和信息化委员会
3	网络文化经营许可证	京网文 [2015]0178-108 号	2015.02.26	2015.02.26 至 2018.02.25	麒麟文化	北京市文化局
4	电信与信息服务业务经营许可证	京 ICP 证 140552 号	2014.10.29	2014.10.29 至 2019.07.16	麒麟互动	北京市通信管理局
5	互联网出版许可证	新出网证（京）字 071 号	2010.10.22	2010.08.11 至 2016.12.31	麒麟文化	中华人民共和国新闻出版广电总局
6	高新技术企业证书	GF201311000825 号	2013.12.5	2013.12.5 至 2016.12.5	麒麟文化	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

2. 运营的游戏产品已取得的资质和许可

根据麒麟文化提供的资料，麒麟文化运营的游戏产品已取得的资质和许可如下，部分许可仍在办理过程中：

序号	游戏产品名称	新闻出版总署审批	网络游戏 ISBN 号	文化部备案
1	书剑恩仇录	科技与数字 [2011]458 号	978-7-89989-241-1	文网游备字 [2012]C-RPG083 号
2	水浒传	科技与数字 [2011]351 号	978-7-89989-202-2	文网游备字 [2012]C-RPG084 号
3	梦幻聊斋	科技与数字 [2011]027 号	978-7-900648-49-5	文网游备字 [2011]C-RPG026 号
4	成吉思汗	京新出音 [2009]136 号	978-7-900648-29-7	文网游备字 [2010]C-RPG010 号
5	成吉思汗 II	科技与数字 [2010]381 号	978-7-990648--47-1	文网游备字 [2011]C-RPG010 号
6	成吉思汗 III	科技与数字 [2012]170 号	978-7-89989-332-6	文网游备字 [2012]C-RPG067 号
7	画皮 II web 版	科技与数字 [2012]367 号	978-7-89989-409-5	文网游备字 [2012]W-RPG166 号
8	画皮世界	新出审字 [2013]1162 号	978-7-89989-759-1	文网游备字 [2012]C-RPG077 号
9	画皮世界 2	科技与数字 [2012]383 号	978-7-89989-412-5	无
10	天国王朝	新出审字 [2013]492 号	978-7-89989-662-4	无

上表中的《画皮世界 2》与《天国王朝》目前仅取得新闻出版广电总局的前置审批，尚未履行文化部备案程序，原因是这两款游戏目前未正式上网运营，后续实际上网运营时公司将依法及时办理备案。

除此以外，《狐仙》游戏是一款由公司开发并授权第三方独家运营的游戏。2013 年 1 月 1 日，麒麟网文化与三六零游久（北京）科技有限公司（以下简称“北京游久”，于 2013 年 11 月 19 日更名为“游久时代（北京）科技有限公司”）签署《网络游戏合作运营协议》（以下简称“原协议”），双方约定：（1）由麒麟网文化提供《狐仙》的软件使用权，有偿授权三六零在中国大陆地区独家运营，有效期限至 2017 年 12 月 31 日；（2）麒麟网文化承诺对《狐仙》游戏享有完整合法的著作权；（3）北京游久承诺具有运营网络游戏的资质，如因其不具备运营网络游戏的资质或未办理《狐仙》游戏的审批和备案而被政府部门追究的，由其自行承担责任。2014 年 4 月 1 日，麒麟网文化、北京游久及北京

游龙腾信息技术有限公司（以下简称“北京游龙腾”）就原协议签署《补充协议》，各方约定：自2014年4月1日起，北京游久在原协议项下的权利义务全部转让给北京游龙腾。

根据上述协议的规定，北京游龙腾须负责办理《狐仙》游戏相关的审批及备案手续，因未办理该等手续而被政府部门追究的将由其自行承担。根据公司提供的资料及说明，截至本反馈意见出具之日，北京游龙腾未能提供《狐仙》游戏运营相关的审批和备案文件。

根据《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室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》第2条的规定，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。未经新闻出版总署前置审批并获得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证，任何机构和个人不得从事网络游戏运营服务。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。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。根据《网络游戏管理暂行办法》第13条、第34条的规定，国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。网络游戏运营企业违反前述规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20,000元以下罚款。

据此，运营方运营未经审批及备案的网络游戏，将存在吊销相关业务资质、罚款等风险。若《狐仙》未办理相关审批及备案手续，相关运营方存在被吊销相关业务资质、罚款等风险。但是，公司与运营方在相关协议中已明确约定，运营方负责办理《狐仙》游戏相关的审批及备案手续，因未办理该等手续而被政府部门追究的，由运营方自行承担；因此，公司不会因《狐仙》未办理相关审批及备案手续遭受任何行政处罚，仅存在所研发的游戏下线从而影响公司盈利能力的风险。

报告期内，《狐仙》游戏在公司业务收入中的占比极小，具体比例如下：

年度	《狐仙》当期收入	占主营业务收入比例
2013 年	8,300,071.15	4.17%
2014 年	2,689,853.60	2.49%
2015 年 1-6 月	364,610.75	0.91%

因此,《狐仙》项目的停运对公司业务经营不会造成实质性的影响。

经核查,公司在《画皮世界 2》与《天国王朝》两款游戏后续实际运营时办理文化部备案不存在实质性障碍;《狐仙》游戏的运营方未提供审批及备案文件不会导致公司被监管机关处以行政处罚;上述情形对公司持续经营不存在影响,公司的经营活动合法合规,符合“合法合规经营”的挂牌条件。

此外,公司实际控制人、控股股东郭力就此出具承诺:“1、本公司一直以来均按照相关法律法规的要求办理国内网络游戏运营所需的审批或备案;针对合作运营的网络游戏《狐仙》,本人将尽快督促合作公司提供该款游戏运营所需审批或备案文件;2、如北京游龙腾公司未进行备案,本人将督促北京游龙腾尽快自行或委托具有相应资质的第三方单位向国家新闻出版广电总局申请办理相关游戏的前置审批并申请版号,并在完成后及时办理文化部备案;3、若本公司因网络游戏《狐仙》未办理前置审批和游戏版号、文化部备案等事宜而遭受政府主管部门的处罚或造成任何损失的,本人将承担赔偿责任。”

四、公司员工情况

(一) 员工结构

截至 2015 年 6 月 30 日,公司共有员工 271 人,具体员工岗位结构、受教育程度、年龄结构见下表:

构成情况如下:

1、岗位结构

公司管理人员 21 人,人事行政人员 11 人,财务人员 6 人,运营人员 38 人,客服人员 26 人,技术人员 135 人,美术人员 34 人,具体情况如下表所示:

岗位结构	人数	占员工总数比例
管理人员	21	7.75%
人事行政人员	11	4.06%

财务人员	6	2.21%
运营人员	38	14.02%
客服人员	26	9.59%
技术人员	135	49.82%
美术人员	34	12.55%
合计	271	100.00%

2、学历结构

公司员工中具有硕士及以上学历4人，本科学历135人，大专学历及以下132人，具体情况如下表所示：

学历结构	人数	占员工总数比例
硕士及以上	4	1.48%
本科	135	49.82%
大专及以下	132	48.71%
合计	271	100.00%

3、年龄结构

公司员工中 30 岁以下员工 168 人，30-39 岁员工 91 人，40-49 岁员工 7 人，50 岁及以上员工 5 人，具体情况如下表所示：

年龄结构	人数	占员工总数比例
30 岁以下	168	61.99%
30—39 岁	91	33.58%
40—49 岁	7	2.58%
50 岁以上	5	1.85%
合计	271	100.00%

（二）核心技术人员情况

作为国内网络游戏研发领域的领军企业，本公司拥有一支以魏峰、陈珏、甘霖潮、郝嘉伟、郭君鹏等技术人员为核心的、研发能力突出的研发和运营队伍。

魏峰先生，董事、总经理，具体情况详见“第一节 基本情况”之“六、公司董事、监事和高级管理人员情况”之“（一）董事基本情况”。

陈珏先生，核心技术人员，现任本公司制作人职务，1980 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于对外经济贸易大学，本科学历，获金融理财师 AFP 证书。2010 年 12 月至 2012 年 8 月为公司风云工作室数值策划；2012 年 8 月至 2013 年 1 月为公司猛犸工作室数值策划主管；2013 年 1 月至 2013 年 10 月

为公司海盗工作室数值策划主管；2013年10月至2014年7月为公司高级总监担任画皮系列产品主策划；2014年7月至今为公司乾途工作室负责人兼成吉思汗系列产品制作人；现任公司制作人职务。

甘霖潮先生，核心技术人员，现任本公司制作人职务，1982年出生，中国国籍，无境外永久居留权。毕业于西北民族大学，本科学历。2010年4月至2012年8月为公司风云工作室剧情策划；2012年8月至2013年4月为公司猛犸工作室核心制作人员；2013年4月至2013年10月为公司海盗工作室核心制作人员；2013年10月至2014年10月为画皮团队核心制作人员；2014年10月至今为画皮世界团队制作人。

郝嘉伟先生，核心技术人员，现任本公司技术中心副总经理，1981年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于沈阳建筑大学，本科学历，2004年9月至2009年3月任北京华夏赛科技发展有限公司运维信息管理工程师；2009年4月至今任本公司运维总监，负责公司运维技术工作。

郭君鹏先生，核心技术人员，现任本公司运营中心副总经理，1977年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于中国农业大学，本科学历，2000年10月至2001年06月任家庭电脑世界杂志编辑；2001年8月至2003年4月任游戏时代杂志编辑工作；2003年5月至2003年12月任北京电视台节目主编兼主持人；2004年1月至2005年11月任腾讯科技有限公司游戏频道编辑工作；2005年12月至2007年12月任千橡科技猫扑网游戏频道编辑；2007年12月至今任北京麒麟网文化游戏股份有限公司运营工作，现任运营中心副总经理。

五、销售及采购情况

（一）销售情况

1、按产品及服务分类

报告期内，本公司业务收入分业务类型构成情况如下表所示：

单位：元，%

业务类型	2015年1-6月		2014年度		2013年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
网络游戏收入	39,770,503.98	99.30	105,447,422.25	97.77	194,517,984.90	97.73
影视剧及衍生业务收入	280,000.00	0.70	2,400,000.00	2.23	4,507,939.37	2.27

合计	40,050,503.98	100.00	107,847,422.25	100.00	199,025,924.27	100.00
----	---------------	--------	----------------	--------	----------------	--------

各项收入的性质和变动分析请见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“四、报告期主要财务指标比较以及利润形成的有关情况”之“（一）营业收入、利润及毛利率的主要构成、变化趋势及原因分析”。

2、按客户所在地区分类

单位：元，%

地区名称	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
国内	39,265,454.53	98.04	103,912,369.05	96.00	190,569,227.72	96.00
国外	785,409.45	1.96	3,935,053.20	4.00	8,456,696.55	4.00
合计	40,050,503.98	100.00	107,847,422.25	100.00	199,025,924.27	100.00

3、主要客户群体

报告期内，根据公司的商业模式，公司主要是网络游戏的开发商和运营商，游戏产品的客户群体包括最终消费群体和结算客户，其中最终消费群体是广大的游戏玩家，其数量众多，单个用户的支付金额较小，且均通过支付服务商支付游戏费用；公司的结算客户主要为支付服务商，客户类型及客户集中度符合行业特点。

4. 报告期内主要客户销售情况

单位：元，%

年份	客户名称	营业收入	占比
2015 年 1-6 月	上海鑫合信息技术有限公司	12,108,525.79	30.23
	支付宝（中国）网络技术有限公司	9,393,046.21	23.45
	北京通融通信息技术有限公司	6,992,302.01	17.46
	迅付信息科技有限公司	6,178,897.64	15.43
	交通银行股份有限公司北京分行	1,340,993.62	3.35
	合计	36,013,765.27	89.92
2014 年度	上海鑫合信息技术有限公司	23,506,426.35	21.80
	北京通融通信息技术有限公司	19,650,284.94	18.22
	迅付信息科技有限公司	19,027,024.75	17.64
	支付宝（中国）网络技术有限公司	16,491,893.76	15.29
	北京神州付科技有限公司	4,809,051.70	4.46

年份	客户名称	营业收入	占比
	合计	83,484,681.50	77.41
2013 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	84,990,387.22	42.70
	上海鑫合信息技术有限公司	50,523,153.91	25.39
	北京通融通信息技术有限公司	15,074,310.20	7.57
	北京神州付科技有限公司	7,970,306.84	4.00
	三六零游久（北京）科技有限公司	7,969,562.30	4.00
	合计	166,527,720.47	83.66

（二）采购情况

根据公司的商业模式，公司主营业务为网络游戏的研究与运营，属于非生产型企业，不存在加工再生产的过程，无原材料、能源供应，即不存在一般意义上的“原材料供应商”，公司的对外采购主要为购置用于网络游戏研发及运营所需的服务器、电脑等硬件设备，程序编写等开发软件以及租赁机柜、带宽等，发行人根据产品价格是否合理、服务是否优良选择最适当的供应商。此外，公司还采购文学作品、影视内容资源的游戏开发版权用于改编开发成游戏产品。

1、主营业务成本情况

单位：元

项目	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	金额（元）	比例（%）	金额（元）	比例（%）	金额（元）	比例（%）
IDC 成本	2,915,440.95	67.93	9,166,236.88	62.21	18,857,117.37	37.89
技术服务费	124,711.42	2.91	454,386.59	3.08	289,296.69	0.58
折旧	943,070.02	21.97	3,965,355.02	26.91	4,256,602.91	8.55
特许使用费	2,523.37	0.06	24,026.93	0.16	32,206.01	0.06
服务器-租赁	5,339.00	0.12	742,072.26	5.04	62,544.26	0.13
分成成本	279,387.80	6.51	-	-	48,758.02	0.10
其他成本	21,608.53	0.5	382,117.34	2.59	26,223,052.71	52.69
合计	4,292,081.09	100	14,734,195.02	100.00	49,769,577.97	100.00

2、报告期内向前五名供应商采购情况

单位：元

年份	供应商名称	采购金额	比例
2015 年 1-6 月	北京君天首业商贸有限公司	1,868,696.37	11.90%
	北京翰翔志天建筑装饰工程有限公司	1,752,300.00	11.16%
	北京森华易腾通信技术有限公司	1,694,170.92	10.79%
	北京北航科技园有限公司	993,314.00	6.33%
	北京迅安联创网络科技有限公司	641,249.03	4.08%
	合计	6,949,730.32	44.26%
2014 年 度	北京北航科技园有限公司	6,165,765.60	12.69%
	北京森华易腾通信技术有限公司	4,119,310.17	8.48%
	北京昆仑联通科技发展有限公司	2,930,000.00	6.03%
	郑州齐虹游科技有限公司	2,288,402.60	4.71%
	北京中湾智地物业管理有限公司	2,112,775.34	4.35%
	合计	17,616,253.71	36.27%
2013 年 度	北京臻域合众广告有限公司	10,344,749.80	7.56%
	北京唯实酒店管理有限公司	8,694,561.51	6.35%
	北京森华易腾通信技术有限公司	7,025,666.07	5.13%
	北京世纪互联宽带数据中心有限公司	5,869,636.68	4.29%
	北京创世奇迹广告有限公司	5,507,510.00	4.02%
	合计	37,442,124.06	27.35%

注：采购比例=采购金额/（管理费用+销售费用+主营业务成本-工资薪酬）

（三）报告期内对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

1. 充值服务协议

序号	合同名称	签署日期	合作方	合同内容	履行情况
1	《支付宝服务合同》及《补充协议》	2009 年 3 月	支付宝（中国）网络技术有限公司	支付服务	正 在 履行
2	《麒麟游戏一卡通全国销售商合作协议》及《补充协议》	2008 年 12 月	上海鑫和信息技术有限公司	麒麟游戏一卡通全国销售合作	正 在 履行
3	《易宝支付服务协议》	2009 年 4 月	北京通融通信息	支付服务	正 在 履行

序号	合同名称	签署日期	合作方	合同内容	履行情况
	及《补充协议》		技术有限公司		履行
4	《神州付平台合作协议》及《补充协议》	2012 年 4 月	北京神州付科技有限公司	销售公司运营游戏的账户虚拟货币, 为用户提供直充服务	正在履行
5	《支付服务协议补充协议》及《补充协议》	2009 年 7 月	讯付信息科技有限公司	支付服务	正在履行
6	《通道服务合作协议—麒麟游戏》及《补充协议》	2011 年 4 月	北京畅天游科技有限公司	短信增值服务	正在履行
7	《渠道销售合作协议》及《补充协议》	2010 年 11 月	北京盛峰远景文化传播有限公司	销售充值卡	正在履行
8	《商户合作充值卡兑换协议书》及《补充协议》	2011 年 8 月	北京高阳捷迅信息技术有限公司	神州行充值卡、联通一卡充兑换业务	正在履行

2、游戏合作协议

序号	合同名称	签署日期	合作方	合同内容	履行情况
1	《网游合作运营协议—《成吉思汗 3》项目》	2012 年 4 月	炫彩互动网络科技有限公司	联合运营游戏《成吉思汗 3》	正在履行
2	《网络游戏合作运营协议》	2013 年 1 月	北京游龙腾信息科技有限公司	中国大陆地区独家运营游戏《狐仙》	正在履行
3	《Exclusive Operation Agreement for Korea》	2012 年 10 月	IMI CO.,LTD	韩国区独家运营《画皮 2》游戏	正在履行

3、广告及宣传协议

序号	合同名称	签署日期	合作方	合同内容	履行情况
1	《网络广告发布框架协议》	2013 年 4 月	北京臻域合众广告有限公司	营销推广服务	履行完毕
2	《网络广告发布框架协议》	2013 年 4 月			履行完毕
3	《网络广告发布合同》	2015 年 4 月			履行完毕
4	《网络广告发布合同》	2015 年 5 月			履行完毕
5	《网吧星传媒合同》	2013 年 2 月	杭州顺网科技股份有限公司	营销推广服务	履行完毕
6	《网吧星传媒合同》	2014 年 3 月			履行完毕
7	《网吧星传媒合同》	2015 年 1 月			正在履行

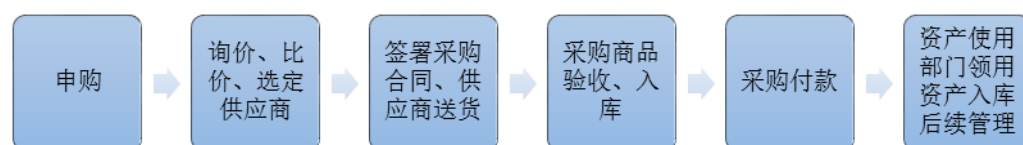
序号	合同名称	签署日期	合作方	合同内容	履行情况
8	《网吧星传媒合同》	2015 年 4 月			正在履行
9	《网络广告发布框架协议》	2013 年 1 月	湖北盛天网络科技股份有限公司	营销推广服务	履行完毕
10	《网络广告发布框架协议》	2013 年 1 月	北京思恩客广告有限公司	营销推广服务	履行完毕
11	《网络广告发布框架协议》	2013 年 4 月	北京创世奇迹广告有限公司	营销推广服务	履行完毕

六、商业模式

（一）采购模式

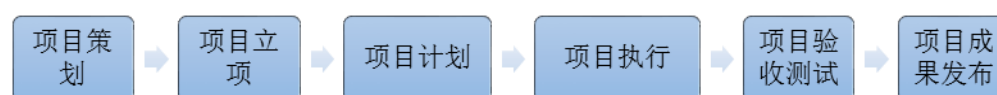
公司的游戏业务对外采购主要为购置网络游戏开发和运营中所需的服务器、电脑等硬件设备，程序编写等开发软件以及租赁机柜、带宽等，此外，公司还引进文学作品、影视等内容资源开发版权类游戏产品，公司向内容资源提供商购买授权。公司采购了《书剑恩仇录》、《雪山飞狐》和《紫川》三部文学作品的游戏改编权以及《画皮世界》电影的游戏改编权用于开发游戏产品。

各部门根据需要提出采购需求并填写《资产申购单》，依次提交给部门负责人、工作室负责人或副总裁签字后，交给采购经办人，采购经办人汇总《资产申购单》后提交业务单元负责人和总经理审批。与公司发生采购业务的所有供货方均需从《供应商名录》中选取，《供应商名录》由公司根据《供应商评价》程序严格考核评价后制定。《资产申购单》完成审批后，采购经办人对所要采购的物品在《供应商名录》中同类别供应商中进行多方询价、比价、议价，依据质优价廉原则选定供应商。采购的商品由采购验收岗进行验收，并通知资产使用部门领用。



（二）开发模式

公司主要进行网络游戏的自主研发，在游戏的开发过程中采用严格的项目管理模式，针对新游戏开发和老游戏升级成立项目团队，负责该游戏项目的开发工作。公司游戏的开发流程主要包括项目策划、项目立项、项目计划、项目执行和项目验收测试等阶段。公司建立了严密可行的整套开发管理流程，确保项目全过程的可控性。对于游戏海外版本的开发，公司同样采用严格的项目管理模式，由专门的项目团队负责游戏的开发、升级工作。项目团队参照游戏出口地区的法律法规、民俗风情对游戏版本进行相应调整，并同样需要按照公司游戏的开发流程执行。



（三）研发模式

1、产品的立项和研发

公司成立了项目评估委员会，目前，该委员会成员共 9 人，由三部分人员组成：董事会成员；负责网络游戏业务的策划负责人、研发负责人、运营负责人；负责移动端游戏业务的负责人。

该委员会负责公司项目的策划和立项审批工作，并在项目执行过程中负责各产品之间的沟通和协调。其主要职能体现在三个环节：

（1）项目策划和立项环节

首先，由游戏业务部门提出未来的产品规划以及产品的题材类型、技术特点、目标用户等详细的计划；而后在项目立项委员会上，对项目规划进行充分的讨论和论证，着重研究是否符合公司发展的战略方向、是否可以基于不同终端开发同主题、同题材的产品。审核通过后，即进入项目执行阶段。

（2）项目执行环节

项目立项后进入执行环节，会根据产品的复杂程度，合理安排开发制作周期。一般情况下，会按照时间计划推出，个别情况下，推出的时机会有差异。

（3）游戏产品的研发流程

经过多年的积累，公司已经掌握了包括游戏策划、程序编写、美术设计及游戏测试等全面的游戏开发能力，也制订了科学高效的游戏开发管理流程。此外，公司为保证现有游戏对玩家持续的吸引力，会根据当前运营目标及市场情况不定期地对现有游戏进行改版升级，对此公司也制定了相应的业务流程。以新游戏的研发为例，研发流程说明如下：

1) 新游戏开发流程

新游戏开发的流程分为项目策划、项目立项、项目计划、项目执行及项目测试验收等阶段。各阶段的流程概述如下：

①项目策划阶段

首先，每周由公司游戏研发和运营部门的人员将开发新游戏的提案汇总至总裁室的专员，每周在总裁室的例会，公司游戏研发部门、运营部门、财务部的领导及产品专家组成的游戏项目委员会项目评估委员会将就游戏开发提案进行审议，对该游戏的类型、定位和预算概算是否符合公司的整体战略进行表决。通过的提案将进入项目立项阶段，未通过的提案退回相关人员重新策划再次提交审核或终止提案。

②项目立项阶段

通过总裁室例会的游戏开发提案将转入运营部和研究部（即工作室）对提案进行立项评估。运营部将从产品的目标市场定位对提案进行市场可行性分析，研究部将从公司的研发能力对提案进行技术可行性分析，并分别将市场分析报告和技术分析报告提交至游戏项目委员会和项目评估委员会审批。委员会将根据两份报告的结论做出是否通过的决策，若审批未通过，该项目将终止。审批通过的项目进入项目计划阶段。

③项目计划阶段

通过立项审批的项目将由总裁室指派工作室组织项目团队，并由财务部协助制定具体的《项目工作计划》，包括详细的项目预算、项目里程碑计划、项目运营计划时间表、项目营销思路以及项目团队中美术、策划、程序各小组在整个项目周期的分工和时间安排、责任人等等。游戏项目委员会将对《项目工作计划》进行审批，如审批通过，该项目即进入执行阶段，如审批未通过，委员会将提出反馈意见由项目团队修改后重新提交审批，直至符合要求并通过审批。

④项目执行阶段

本阶段，项目团队根据《项目工作计划》的要求，完成游戏各功能模块的开发。策划小组对游戏各功能模块的开发提出制作要求，程序小组进行功能规划设计，美术小组完成游戏人物，场景，界面设计，测试人员负责对游戏模块和各游戏版本进行测试。项目负责人负责协调各小组间的组织合作，并定期提交项目进度报告给总裁室审批，由总裁室做出是否调整项目进度的决策，并由项目团队执行进度计划，直至产品开发完成。

⑤项目测试验收阶段

本阶段，项目团队对开发完成的游戏进行严密的分步式版本测试，依次包含公司内部测试、封测、内测和公测。

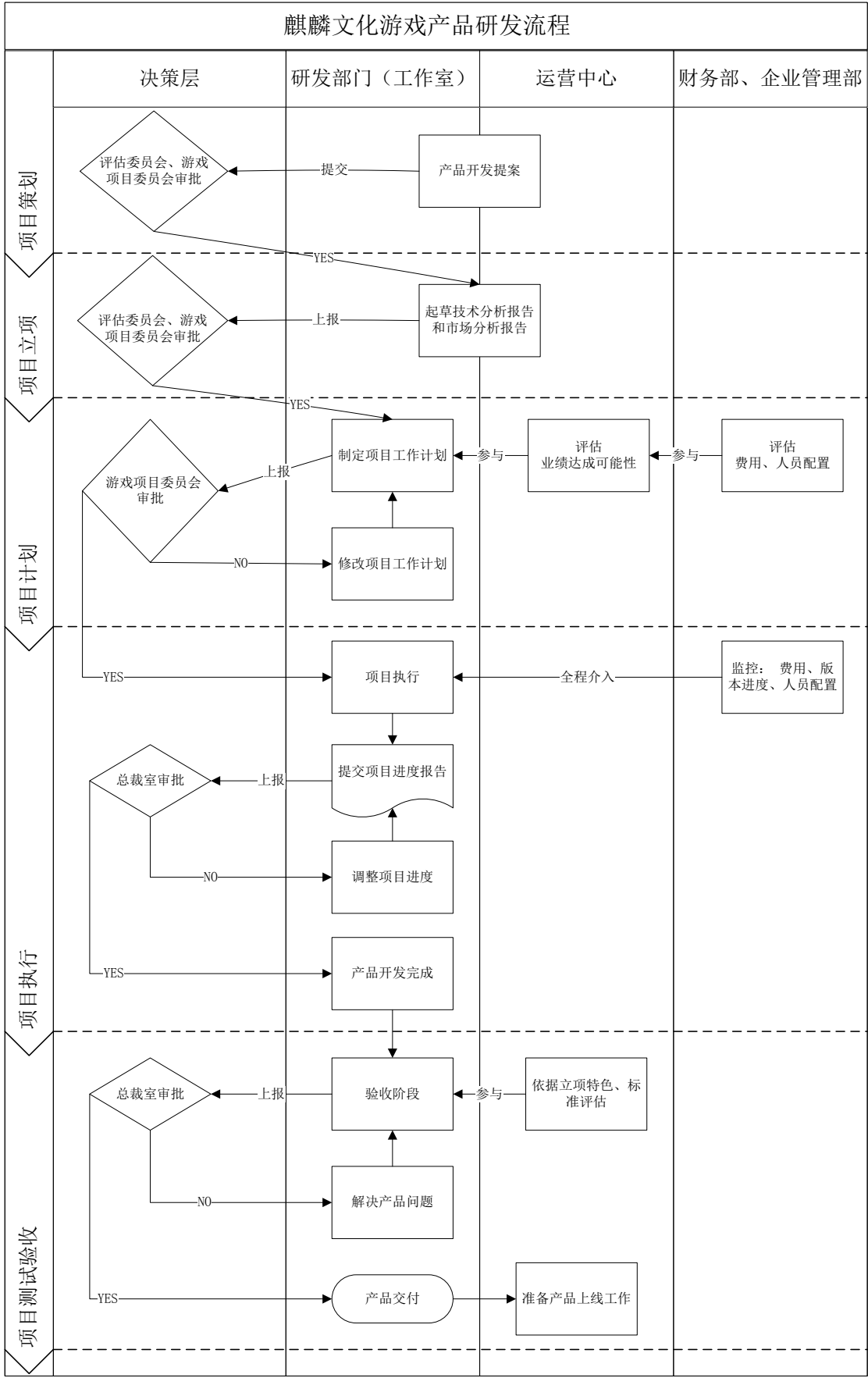
公司内部测试，公司质量监控小组将对游戏进行测试验收，验收不通过的内容则制定近期完成的时间规划。测试结束后会请级别较高的玩家参加问题总结会议并提出修改建议。

封测包括删档封测和不删档封测，删档封测由筛选出来的代表性玩家进行游戏可玩性测试并向公司反馈意见或建议，由产品组汇总问题，由工作室进行功能修改，一般需要使用激活码进入。为保证玩家利益，删档封测一般不开放充值服务，游戏内发放货币来测试道具销售，或者充值后全额返还给玩家，不计算公司收入；不删档封测由更大规模数量的玩家进行游戏可玩性测试，该阶段后期会增开服务器和增发激活码，同时开始为游戏的后续阶段做各种准备。

内测一般会发放更多的激活码或者取消激活码，目的是在大规模宣传之前进一步的吸取玩家的意见进行必要的修改，为公测进行准备。

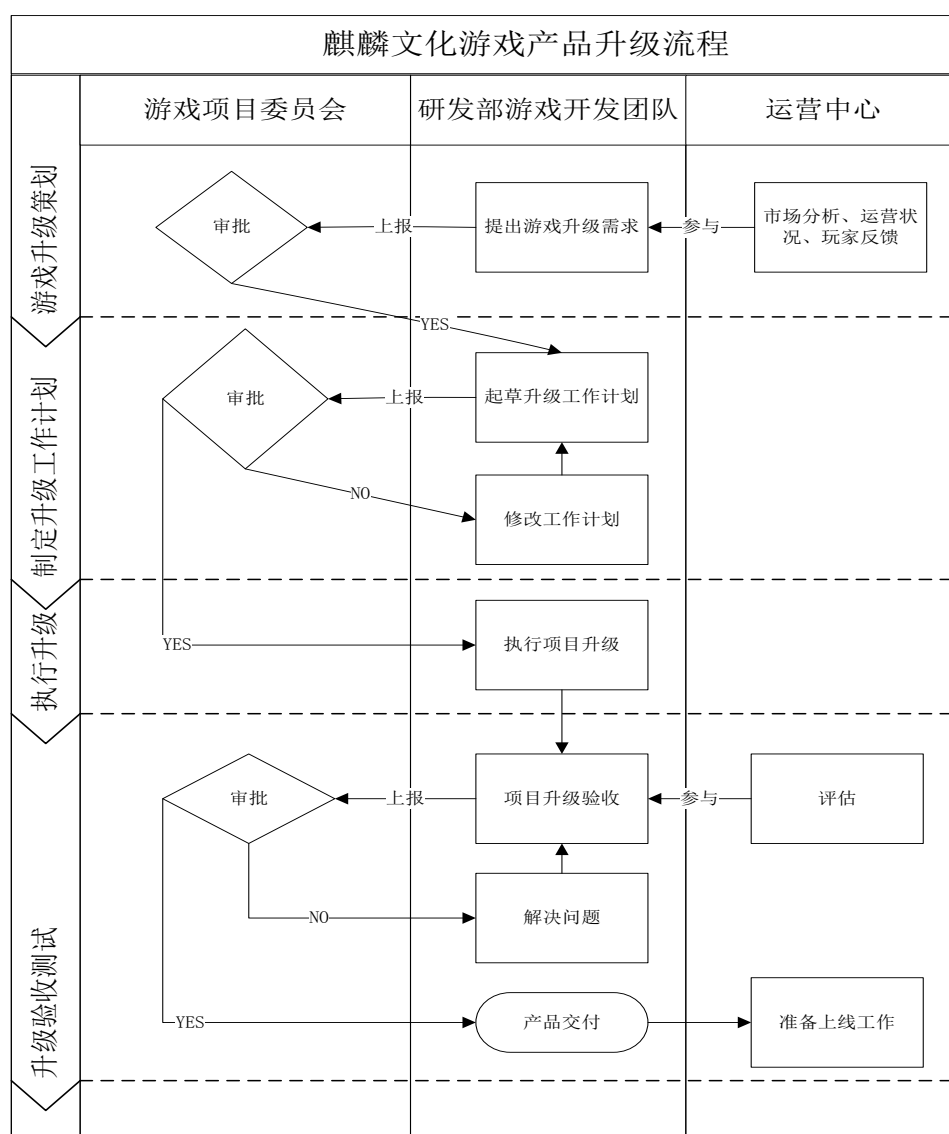
公测即游戏对所有用户开放实名制注册。公测后标志着游戏开发的初步完成，但游戏研发团队仍将配合运营团队服务客户、解决各种用户的游戏异常，并进行后续功能和版本的开发，最大程度保障用户权益。

公司项目开发管理流程如下图所示：



2) 游戏升级流程

对于公司已运营项目的后续改版和升级，公司的游戏运营部门和研发部门每季度根据游戏运营状况、玩家行为分析报告和玩家反馈意见，提出版本修改、升级和资料片开发计划。资料片中通常会通过易用性调整，增加游戏地图，增加职业或技能，增加装备和道具，增加游戏后期玩法和竞赛，增加社交游戏内容等方式来延长游戏寿命，增加游戏收入。如下图所示，游戏升级流程首先由运营部门或游戏项目开发团队的策划人员提出需求，项目团队根据新需求形成开发计划并获游戏评审委员会对项目需求、项目开发计划的评审通过后，组织程序、美术、测试等人员实施，最终完成验收。



(四) 运营模式

具体情况详见 “第二节 公司业务” 之 “二、公司组织结构及主要运营流

程”之“（二）主要运营流程”。

（五）盈利模式

公司的主营业务为网络游戏的研发和运营，公司的网络游戏产品主要采用虚拟道具收费的模式盈利。

虚拟道具收费模式：游戏玩家可以免费登陆游戏，在游戏过程中可以选择购买一些道具来增加经验或技能，以提升娱乐体验，公司的收益来自于游戏内虚拟道具的销售。

报告期内，公司客户端游戏和移动端游戏均实现了较好的盈利效果。未来，公司将不断加强游戏产品的研发能力、不断提升游戏产品的运营能力，在公司营业收入实现逐步增长的同时，不断强化自身的盈利能力。

七、公司所处行业情况

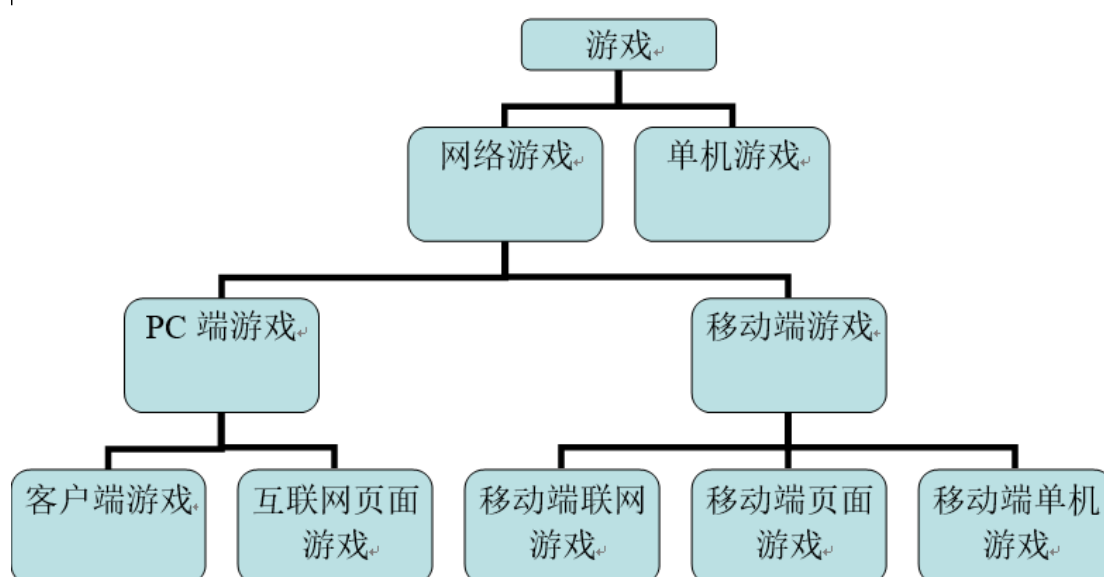
（一）行业概况

1. 公司的行业分类

根据中国证监会《上市公司行业分类指引（2012年修订）》规定，公司属于大类“I 信息传输、软件和信息技术服务业”，具体属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的子类“I64 互联网和相关服务”。根据国家统计局发布的《国民经济行业分类与代码》，公司属于大类“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的子类“I6420 互联网信息服务”。挂牌主体所在的行业属于国家重点鼓励支持的领域。根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业属于“I-64-互联网和相关服务”，细分行业属于“6420-互联网信息服务”。根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所处行业属于“17-信息技术”，细分行业属于“17101212-家庭娱乐软件”。

2. 网络游戏产品分类

根据中国网络游戏的主要载体类型，一般将网络游戏分为PC端游戏和移动端游戏。而PC端游戏又分为客户端游戏（端游）和互联网页面游戏（页游），移动端游戏分为移动端联网游戏、移动端页面游戏和移动端单机游戏。如下图所示：



1) PC 端游戏

PC 端游戏分为客户端游戏和互联网页面游戏，其中客户端游戏是以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口，旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的多人在线游戏。互联网页面游戏又称为“页游”，是基于网站开发技术，以标准 HTTP 协议为基础传输形式，一般无客户端或是具备基于浏览器内核的微客户端游戏。

2) 移动端游戏

移动端游戏是指运行在手机、平板电脑等移动终端上的游戏，分为移动端联网游戏、移动端页面游戏和移动端单机游戏。其中移动端联网游戏是指在移动终端上运行的，在使用过程中需要通过客户端程序，利用移动通信网络与游戏网络服务器或其他客户端发生互动的游戏，不包括仅用联网实现激活、上传积分等功能的游戏。移动端页面游戏指在移动终端上运行的，不需利用游戏客户端程序，可通过 WAP 页面直接联网使用的游戏。移动端单机游戏指在移动终端上运行的，在使用过程中不需要利用移动通信网络的游戏，但包括仅以产品激活、计费、上传积分等为目的而触发联网的游戏。

除上述分类外，中国网络游戏还可以根据游戏特点以及网络游戏内容分为多人在线角色扮演类网络游戏（MMORPG）、休闲网络游戏、棋牌网络游戏三大类。

1) 多人在线角色扮演类网络游戏（MMORPG）

在多人在线角色扮演类网络游戏中，所有的用户都存在于一个大的虚拟世界中，用户可以使用拥有不同特点的角色体验虚拟生活，游戏本身是持续发展的。通常用户创造和操控一个游戏主角，游戏主角通过赢得战斗、完成任务累积一定的经验值后提升等级，获得金钱和高级装备，同时游戏主角学习到新的魔法和技能，属性增强，能力由弱变强，用户融入游戏情节中，视自己为游戏故事的一部分。角色的属性通常包括生命、魔法值及力量等。典型代表有：《魔兽世界》、《梦幻西游》、《成吉思汗》系列等游戏。

2) 休闲网络游戏

休闲网络游戏与 MMORPG 的主要区别在于采用平台竞技方式进行游戏，游戏以“局”的形式存在，每局游戏参与的用户数量相对较少。一局游戏在一段时间内结束，此类游戏以纯粹娱乐为主，不强调剧情。通常游戏用户不需要为玩游戏而付费，但游戏中的虚拟物品需要花钱购买。此类游戏主要包括休闲竞技类、体育竞技类和音乐舞蹈类等。典型代表有：《QQ 飞车》、《街头篮球》、《跑跑卡丁车》等游戏。

3) 棋牌网络游戏

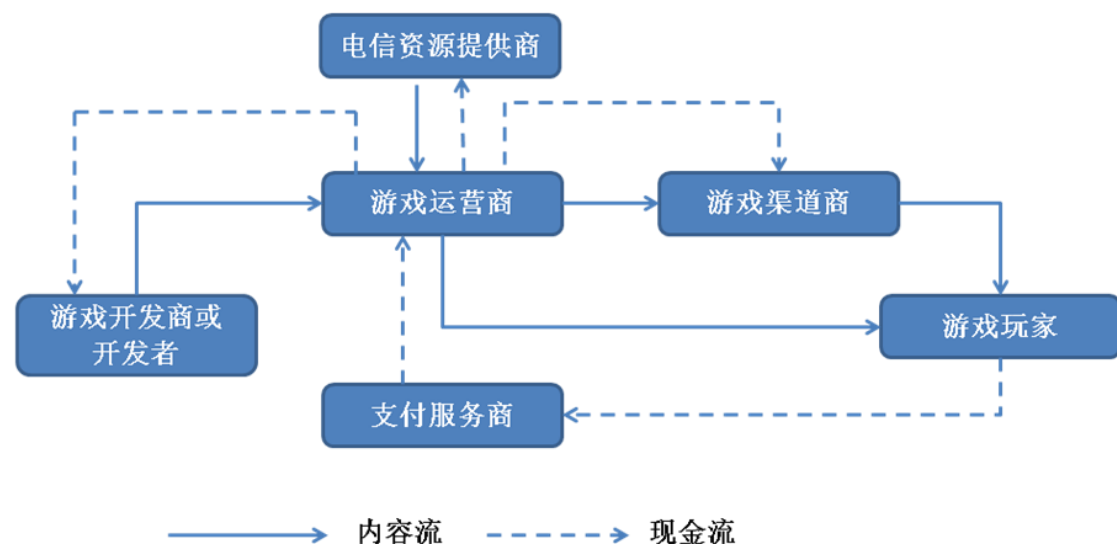
棋牌网络游戏通过社区的特性，将一些线下或者单机类别的游戏整合到一起，为玩家在网上寻找其他玩家共同玩游戏提供平台。棋牌游戏本属于休闲游戏，但是由于棋牌游戏将生活中的棋牌类游戏移植到网络上，在中国市场上已形成了独特的一个网络游戏分支，因此棋牌网络游戏成为单独的一个网络游戏分类。目前，棋牌网络游戏的代表作有联众游戏平台及 QQ 游戏平台。

除上述主流分类外，网络游戏还可以根据游戏中的地图或人物平面或立体分为三种类型：2D 网络游戏，指游戏中所有图形元素都是以平面图片的形式制作的、所有的游戏进行动作都是在一个平面进行的；3D 网络游戏，指游戏中所有物体都是以立体的形式制作的、所有的游戏进行动作都是在一个三维空间进行的；2.5D 网络游戏，指游戏同时具备了 2D 与 3D 游戏特点，3D 的地图和 2D 的人物、或 2D 的地图和 3D 的人物。

3. 网络游戏产业链

在网络游戏市场，游戏产品经开发商或者独立的游戏开发人员研发出来后委

托给运营商进行运营，运营商在电信资源提供商提供网络资源的基础上通过自身运营平台向玩家推介游戏产品，同时委托游戏渠道商向玩家提供游戏资讯，玩家通过运营平台进行游戏体验，形成游戏的产业链。具体分工如下图所示：



1) 游戏开发商根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的初步开发，再经过多轮测试并调试完善后形成正式的游戏产品。

2) 游戏运营商负责提供游戏产品的运营平台，利用自有资源并协调游戏开发商、游戏渠道商和支付服务商等各种资源进行游戏产品的发行推广、运营维护、数据分析、收益结算以及客户服务等工作。游戏的运营模式主要包括开发商自主运营、开发商与运营商联合运营、授权第三方代理运营等。

3) 游戏渠道商主要利用其自身推广渠道（包括网络门户或社区、WAP¹站点、移动终端应用软件和平面媒体等）向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、下载链接或登陆页面等，协助游戏运营商一起进行产品的推广。

4) 支付服务商负责向游戏玩家提供游戏产品消费行为的计费支付渠道，包括传统的方式：游戏点卡、手机话费、手机充值卡以及银行卡等，以及随着第三方支付兴起而出现的第三方支付平台，例如支付宝、易宝等支付渠道，近年来，玩家通过第三方支付平台充值的比例逐年上升。

¹WAP (Wireless Application Protocol) 为无线应用协议，是一项全球性的网络通信协议；通过 WAP 这种技术，就可以将互联网的大量信息及各种各样的业务引入到移动电话、Ipad 等无线终端之中。WAP 站点指支持通过移动设备访问的互联网资源。

4. 网络游戏行业的运营模式

网络游戏主要分为自主运营和联合运营两种运营模式。自主运营模式指网络游戏厂商独立完成游戏产品的研发、运营以及推广。联合运营模式指网络游戏开发商与运营商合作运营的商业模式,以实现资源互补。网络游戏开发商提供产品,网络游戏运营商主要提供运营服务以及用户资源的支持。

5. 网络游戏行业的盈利模式

网络游戏行业的盈利模式主要可以分为以下三类:

1) 一次性收费模式

是指针对游戏玩家收取一次性的费用,针对互联网游戏可能是在玩家下载客户端时收取,通过序列号绑定游戏账号的模式实现,也可能是试玩后收取一次性费用,针对移动游戏一般是下载付费模式。

2) 按娱乐时间收费模式

玩家可免费注册账号,但需要购买点卡、月卡为游戏角色充值时间才能进行游戏。大多以秒为单位计算,也有包月形式的。

3) 游戏免费,道具收费模式

又称为“FTP”(Free to Pay)模式,玩家可以免费注册账号并进行游戏,运营商通过出售游戏中的道具来获取利润。这些道具通常有强化角色、着装及交流等方面的作用。

除了三种主流的盈利模式外,游戏市场上还有创新型的盈利模式,例如广告盈利模式,一般是通过在游戏中植入广告的形式向广告客户收费,或者是大型企业定制的游戏,比如在一款赛车类游戏中使用同一家赞助商的赛车。

网络游戏市场上,一款游戏的盈利模式有时候是多种方式共存的,一个MMORPG游戏可能既有按时间收费,又有道具收费,还有广告植入等盈利模式,例如《魔兽世界》、《梦幻西游》。

一款网络游戏盈利模式的确定受到游戏类型、玩家消费习惯等因素的影响。一般而言,不同类型的游戏盈利模式的侧重有所不同,网络游戏主流盈利模式系时间收费或FTP模式;目前,国内网络游戏主流盈利模式系FTP模式。

随着智能手机普及和网络基础设施的不断完善,手机网络游戏成为众多公司的战略重点,参照互联网游戏的盈利模式的发展趋势,依靠道具和增值服务收费,

可能逐渐发展成为手机网络游戏盈利的主流模式。另一方面，移动广告赢利模式逐步得到关注。随着我国 3G 通信网络速度及手机数据处理能力的大幅提升，游戏广告的导入时间也越来越短。在游戏中植入与移动网络游戏内容相互结合的广告，用户在游戏过程中可看到广告或与广告直接互动，将越来越具有可行性。

（二）行业监管体制

1. 网络游戏行业的主管部门

我国网络游戏行业的行政主管部门为工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局。

上述各主管部门与网络游戏行业相关的主要职能如下表所示：

主管部门名称	与网络游戏行业相关的主要职能
工信部	主要负责制定并组织实施工业、通信业的行业发展规划、产业政策、技术标准和规范，依法对电信与信息服务市场进行监管，指导推进信息化建设，承担通信网络安全及相关信息安全管理责任
文化部	主要负责拟订文化艺术方针政策，起草文化艺术法律法规草案；拟订文化艺术事业发展规划并组织实施；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）
国家新闻出版广电总局	主要负责起草新闻出版、著作权管理的法律法规草案，拟订新闻出版业的方针政策，制定新闻出版、著作权管理的规章并组织实施；监管出版活动；负责对互联网出版活动和开办手机书刊、手机文学业务进行审批和监管；负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理
国家版权局	主要负责游戏软件著作权的登记管理工作

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

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

目前，我国网络游戏行业的相关管理体制较为完善，该行业正逐步步入健康

发展的轨道。

2. 网络游戏行业的主要法律法规及政策

我国网络游戏行业的法律法规监管体系主要包括《中华人民共和国电信条例》、《互联网信息服务管理办法》、《互联网文化管理暂行规定》、《互联网出版管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》和《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》等规定。上述法律法规及规章，对经营网络游戏的企业从资质获取、经营管理，到游戏发行前的前置审批、游戏内容和宣传方式等方面，都进行了规范。《中国游戏行业自律公约》则从行业经营行为规范、行业竞争行为规范、知识产权行为规范等方面，明确了相关的自律措施。

目前游戏行业较为重要的法律法规和政策如下：

发布机构	法律法规名称	主要内容
国务院	《中华人民共和国电信条例》和《互联网信息服务管理办法》	从事经营性互联网信息服务的企业，应当办理取得增值电信业务经营许可证
文化部	《互联网文化管理暂行规定》	申请设立经营性互联网文化单位，应当向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门提出申请，由省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门审核批准，即办理取得网络文化经营许可证
文化部、商务部	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	对网络游戏企业发行虚拟货币行为进行了规范
文化部	《网络游戏管理暂行办法》	对网络游戏的内容审查、网络游戏的研发生产、上网运营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范
中国软件行业协会游戏软件分会拟定，游戏业界成员签署	《中国游戏行业自律公约》	涉及游戏开发、运营、培训等多个游戏领域，规范经营行为，加强行业自律，加强社会责任感，本着向社会负责、向广大消费者负责任的态度，端正思想，守法经营

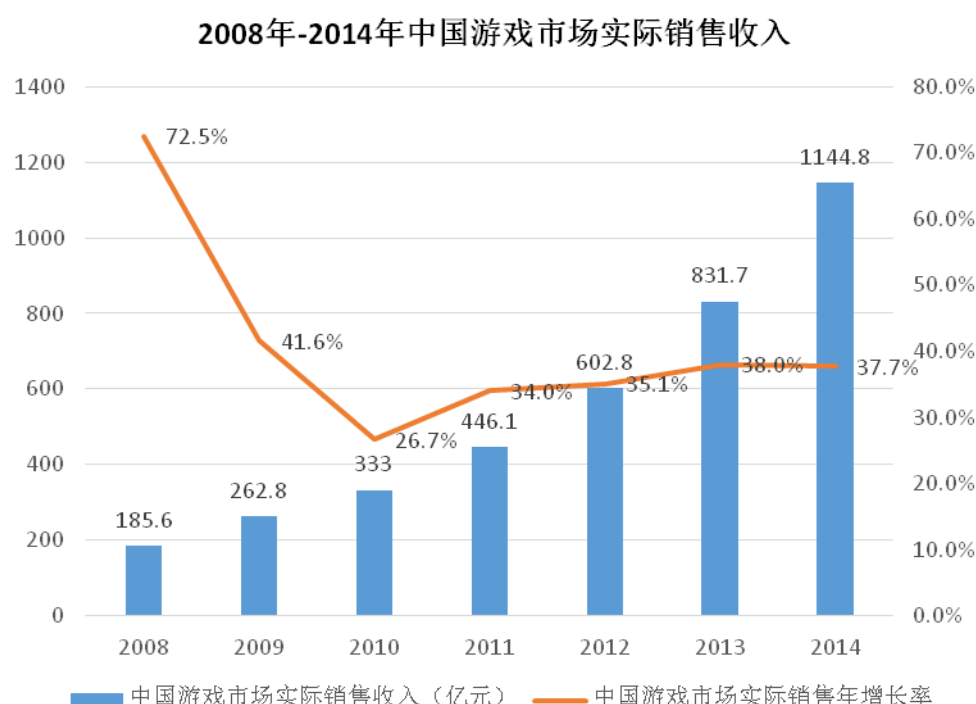
（三）行业发展现状

1. 游戏市场规模平稳增长较快

2014 年，中国游戏产业虽然受到人口红利下陈、客户端网络游戏市场增速放缓的影响，但新兴细分市场如网页游戏、移动游戏市场规模增幅明显，市场收入规模进一步扩大。2014 年，游戏产业企业加快新产品的研发，产品数量翻倍增长、企业竞争力明显增强、海外市场增长势头强劲、游戏覆盖范围不断延展。电视、主机游戏市场前景广阔，微软、索尼加快进入中国市场步伐，越来越多的

游戏企业期望通过家用游戏主机、游戏盒子和电视盒子等平台通道涌入主机、电视游戏市场。互联网和游戏联合发展，如 TCL 联手京东等互联网企业进军电视游戏市场，360、百度、阿里巴巴等国内互联网巨擘积极布局游戏产业。

2008 年至 2014 年，中国游戏的市场实际销售收入从 185.6 亿元快速增长至 1,144.8 亿元，年均复合增长率达 40.8%。如下图所示：



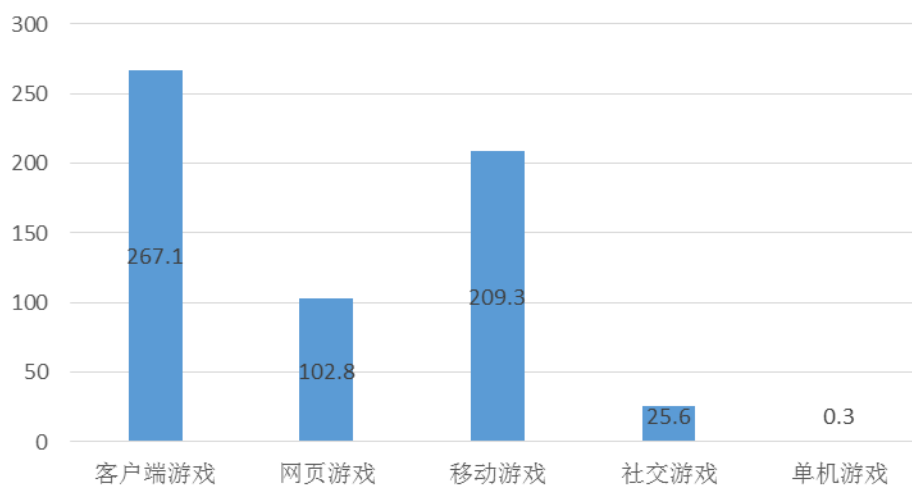
数据来源：GPC IDC and CNG《2014 年中国游戏产业报告》

根据《中国游戏产业报告 2015 年 1-6 月》，2015 年上半年中国游戏的市场实际销售收入已达 605.1 亿元。

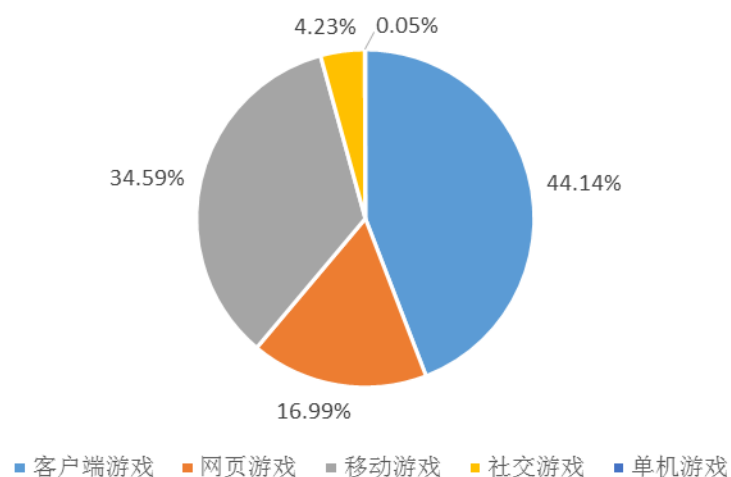
2. 客户端网络游戏仍是市场主流，但移动网络游戏增长最快速

2015 年 1-6 月，中国游戏细分市场的主要构成及市场份额如下：客户端网络游戏是市场主流，实际销售收入 267.1 亿元，市场份额占比高达 44.14%；移动游戏市场实际销售收入 209.3 亿元，市场占比为 34.59%。网页游戏、社交游戏和单机游戏 2015 年 1-6 月分别实现 102.8 亿元、25.6 亿元、0.3 亿元销售收入，市场份额分别为 16.99%、4.23%和 0.05%。

2015年1-6月中国游戏细分市场实际销售收入(亿元)

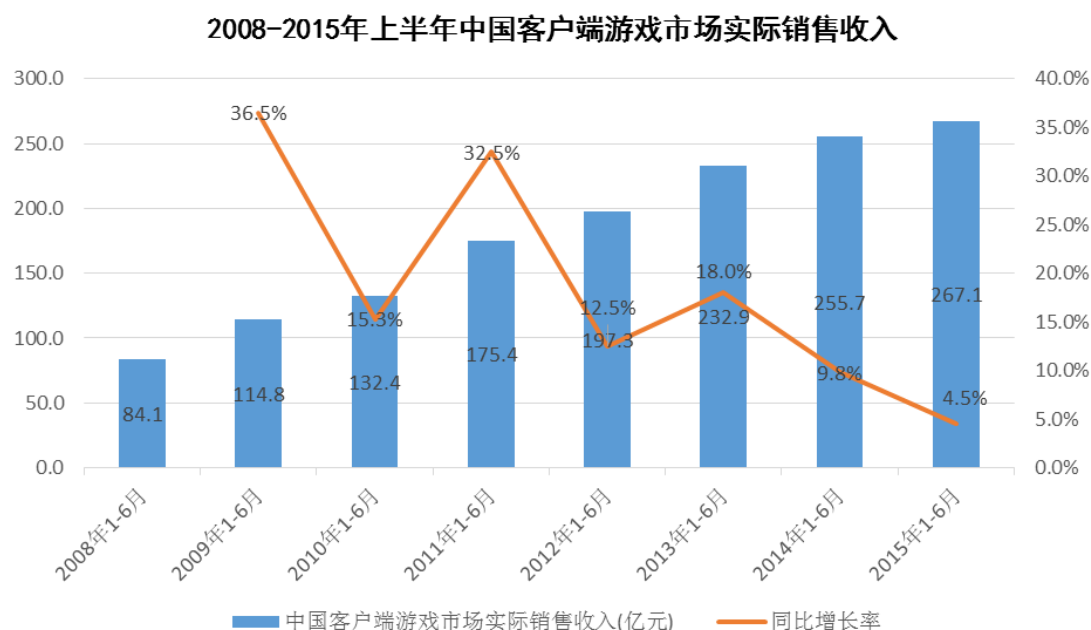


2015年1-6月中国游戏细分市场份额



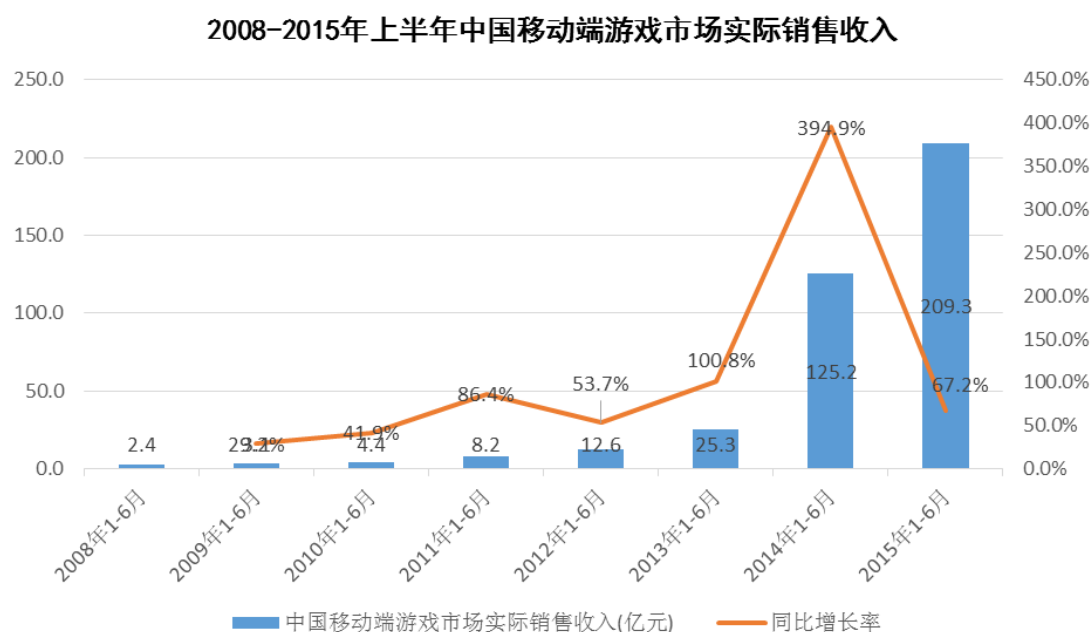
数据来源：GPC CNG and IDC《中国游戏产业报告 2015 年 1-6 月》

在国内游戏市场中，客户端网络游戏的市场规模一直在保持增长，2015 年 1-6 月，中国客户端网络游戏客户数量约达到 1.34 亿人，同比增长 3.5%，保持增长，但增速持续下降。2015 年 1-6 月，客户端游戏市场实际销售收入达到 267.1 亿元人民币，同比增长 4.5%，客户端游戏市场实际销售收入占 44.1%，同比下降 7.4 个百分点。虽然市场占有率呈下降趋势，但在目前的游戏市场，客户端网络游戏仍是市场主流。

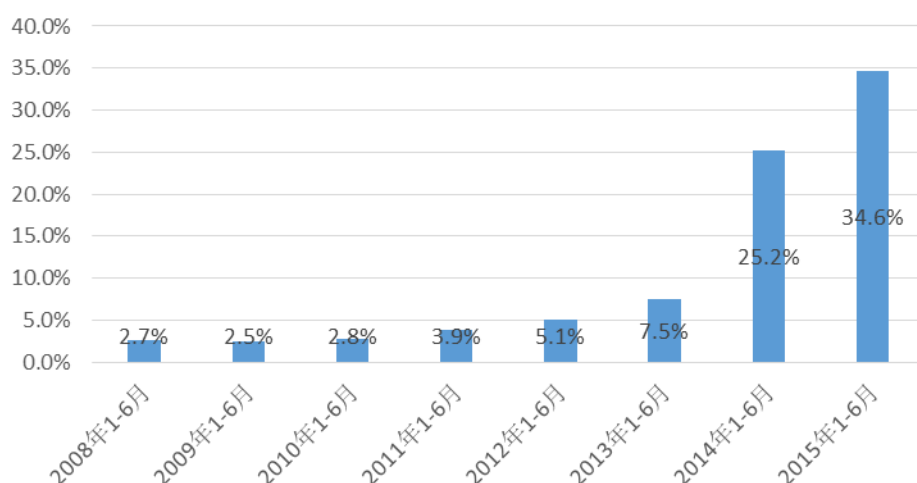


数据来源： GPC CNG and IDC 《中国游戏产业报告 2015 年 1-6 月》

随着智能移动终端设备的普及，移动端网络游戏近年来显著增长，市场规模逐年增长。2015 年 1-6 月，中国移动端游戏的用户规模达到 3.66 亿人，同比增长 12.5%。2015 年 1-6 月， 中国移动游戏市场实际销售收入达到 209.3 亿元人民币，同比增长 67.2%，复合增长率达到 89.33%，增长迅猛。2015 年 1-6 月，中国移动游戏市场实际销售收入占中国游戏市场总销售收入的 34.6%，并保持连续上涨的趋势。



2008-2015年上半年中国移动端游戏市场占有率

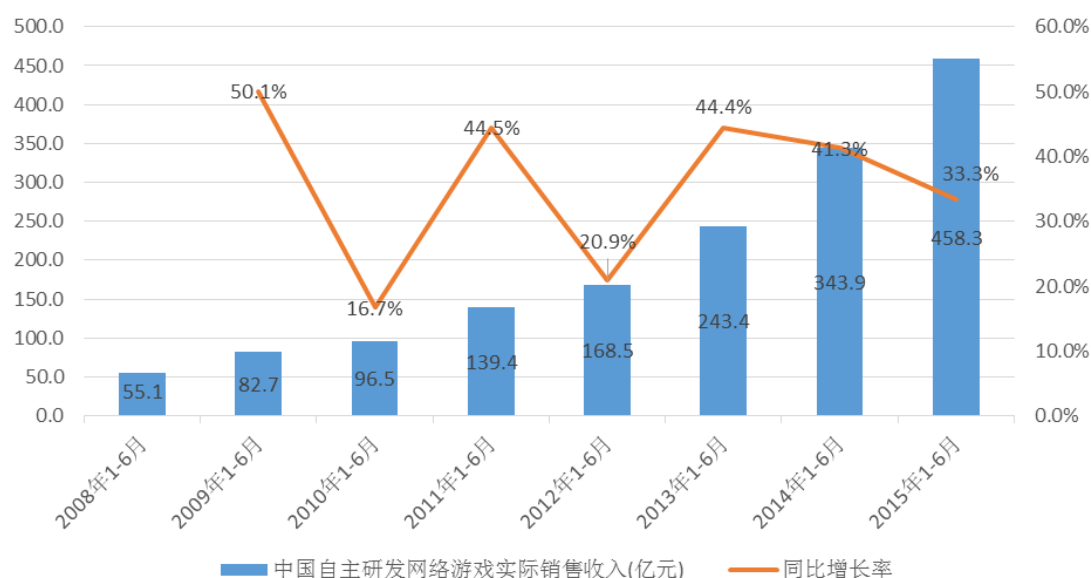


数据来源：GPC CNG and IDC《中国游戏产业报告 2015 年 1-6 月》

3. 自主研发网络游戏成为市场发展的主导力量

2015 年 1-6 月，经国家新闻出版广电总局批准出版的网络游戏达到 355 款，其中自主研发产品数量占 88.7%，自主研发网络游戏产品占据主要份额。中国自主研发网络游戏市场销售收入达到 458.3 亿元人民币，同比增长 33.3%。占到中国游戏市场总销售收入的 75.74% 的份额，成为我国游戏市场发展的主导力量。

2008-2015年上半年中国自主研发网络游戏实际销售收入



数据来源：GPC CNG and IDC《中国游戏产业报告 2015 年 1-6 月》

在国产原创网游方面，以中国传统文化为根基，如武侠功夫类、历史名著类等游戏类型，从结合国内玩家的消费习惯和需求为游戏产品创意的核心理念出

发，结合先进的网络游戏开发技术和本土运营经验，相继涌现出了一批拥有较强自主研发实力的优秀企业。

（四）行业发展趋势

1. 通过精品游戏作品形成市场口碑、打造行业品牌的趋势

较高的增长速度和良好的发展趋势使得网络游戏行业对于资本的吸引力大幅增加，随着资金的涌入，大量中小规模的网游企业新设成立，各类制作粗糙、相似相仿的游戏产品被批量的推向市场。在该市场背景下，网游行业产品数量激增，但整体的产品存活率较低，产品运营周期不长。

与之相对的，市场上也存在着少量文化内涵丰富、核心玩法创新、运用技术领先的游戏作品，该类作品在众多的游戏产品中脱颖而出，具有较强的市场号召力和统治力。该类游戏作品的研发商也因此收获了玩家赞誉的口碑和行业认可的地位，自身的品牌影响力逐渐放大。

越来越多具备行业洞悉能力的企业已经开始意识到市场口碑和行业品牌的战略意义，并逐步将企业的资源进行更合理的布置，更侧重于企业的内部治理、人才培育和版权管理。精耕细作的治企理念开始萌芽，网游行业通过推出优质游戏作品形成市场口碑、打造行业品牌的前行趋势正在显现。

2. 游戏类型多样化、客户市场细分，技术融合趋势明显

随着网络游戏行业的快速发展，网络游戏厂家开发出不同类型的游戏以满足不同类型游戏用户的需求，例如：休闲类网页游戏主要为了满足用户利用碎片时间进行轻度的娱乐体验，而大型 MMORPG 游戏给用户之间带来较深的互动与情感交流。随着用户需求个性化和多样化的趋势，单款游戏难以满足全网游用户的各项需求，因此，游戏厂商需要推出多种类型的游戏产品满足不同用户的需求。

此外，游戏的跨终端、跨平台趋势明显。从国外经验来看，一款游戏在某一游戏终端（例如 PC 端）获得成功后往往促使开发商推出在手机、Pad、Xbox 等终端运营的同款游戏，以最大限度的提高游戏的知名度和市场影响力，继而提高游戏厂商的盈利水平。

随着技术的快速发展，传统的客户端游戏与网页游戏的界限越来越模糊，表现在客户端游戏出现微端化趋势，网页游戏的画面质量大幅提升，越来越注重用

户之间的互动与情感交流。

3. 新业务、新区域、新玩法推动游戏市场增长

中国游戏产业在移动游戏、电视游戏、海外市场、竞技类游戏等领域还存在较大增长空间。第一、根据《第 36 次中国互联网络发展状况统计报告》显示，中国手机网民规模达 5.94 亿。据中国游戏产业报告数据显示，中国移动游戏用户规模 3.66 亿，差距超过 2 亿。从游戏用户规模来看，市场还处在启动前期。从用户角度来说，中国游戏产业依然存在增长空间。第二，在海外市场，中国游戏产业表现将越来越出色。2015 年 1-6 月，中国自主研发网络游戏的海外销售收入同比大幅增长，市场收入超过 2014 年同期的 2 倍，预计全年有望超过 200 亿元。第三，部分游戏类型依然存在增长空间，以竞技类游戏为例，经常性观看与参与全球电子竞技赛事的观众数量都较为庞大。因此，竞技类游戏将能够帮助企业增多用户获取方式，提升用户参与度，提升品牌知名度，并藉此实现营收的增长。

4. 游戏公司从健全国内资本市场体系进程中受益

资本市场与游戏行业的联动作用将进一步加速行业整合，并为游戏企业的发展、游戏产品的研发提供帮助。第一，游戏行业收、并购需求仍然存在，一些新兴领域的快速发展将使得更多优秀中小企业崭露头角，大企业通过收购这些中小企业可迅速提升自己的综合实力，并切入特定行业。同时，游戏行业激烈的竞争也将加速行业的收购、并购，一些企业将可能以被收购的方式退出市场，一些强势企业则可通过收购提升自己的竞争优势。第二，国内创业板、新三板将为游戏企业资金提供融资渠道，尤其是新三板，相比主板和创业板，门槛低，企业更容易在新三板寻求融资，2015 年 1-6 月，已经有英雄互娱、紫荆动漫等多家游戏企业计划挂牌新三板，此前，上海绿岸、汇元科技已成功登陆新三板。在创业板层面，苏州蜗牛与冰川网络也已经公布招股书。第三，国内新兴的互联网金融模式同样能够缓解游戏企业资金短缺的困境，比如摩点网、筹趣网、追梦网等都拥有各自平台，以众筹方式助推中小游戏开发团队的成长。综合来看，在具体投资领域方面，游戏产业依然存在众多的投资机会，像 Html5，移动游戏硬件，电视游戏，引擎，美术外包，sdk 技术，源代码交易，游戏评测，游戏视频，游戏语音，海外发行等都有可能成为下一个“风口”，并带动游戏产业的增长。

5. 云计算技术和硬件进步给消费者提供更佳游戏体验

移动端加速、跨平台、可穿戴设备、云计算技术、增强现实技术、虚拟现实技术的发展与应用将成为未来游戏技术发展的重要方向。在移动端加速层面，迅游已经计划将上亿元资金投入智慧云加速平台（SCAP）优化与升级技术改造项目上，并成立控股公司，专门进行移动互联网加速系统的研发。在跨平台方面，因为 Html5 具有即点即玩、不限平台等特性，用户无需下载即可使用，游戏开发者在同一环境下开发的游戏也可以跨越 iOS、Android 等不同平台的限制。目前基于 Html5，打造的游戏引擎已经开始应用，未来基于此项技术的游戏将越来越多。在云计算技术层面由于用户对游戏内容、画面的要求不断攀升，对硬件的容量、运算能力都充满挑战，云计算则可以将游戏的运算嫁接在云端，用户端不需要准备高性能的硬件，降低了用户的使用门槛。对游戏运营来讲，成熟的云服务也可以带来快速、稳定、适应性强、低成本的运营支撑。可穿戴设备的开展则是在游戏终端层面的一个革新，借助可穿戴设备如智能眼镜/虚拟头盔/智能跑鞋等，通过更接近场景的体感互动方式体验，尤其是运动与游戏的结合，可以使用户摆脱单纯的屏幕游戏，获得更健康的游戏方式。具体来看，虚拟现实设备未来可为游戏产业带来至少两方面影响，一方面，可以作为独立于 PC 端、移动端的崭新终端，为游戏市场提供新的拓展空间。另一方面，配合增强现实技术可以作为现有的 PC、手机和电视的补充设备，与原有终端的游戏内容产生互动，使用户获得更为精良有趣的体验。

（五）进入网络游戏行业的主要壁垒

网络游戏行业具有较强的综合性，是集文化创意、美术动画、软件编程等为一体的行业，网络游戏研发需要优秀的创意策划、美术造型和软件编程能力，网络游戏发行需要优秀的数据收集、量化分析、市场营销和客户服务能力，这给行业新进入者设立了较高的门槛。进入本行业的主要壁垒包括行业资质、技术、资金和人才等，具体如下：

1. 品牌壁垒

游戏研发商在长期的行业历练和实战试错过程中得以对自身的发展战略不断修正，能够在掌握游戏用户需求偏好的情况下确定最契合企业当前发展阶段的

前进方向，逐步完善业务流程，形成一套成熟的运营体系。该等运营体系为企业优质游戏的诞生提供支撑，为游戏产品的稳定运营提供保障，为用户体验的升级添加助力，最终在市场长期的检验中树立行业口碑和企业品牌，沉淀出一批忠实的游戏用户群体。当品牌美誉度建立并逐步强化后，企业品牌不但是其稳定收入的有力保障，亦是产品品质的保障，形成了新进企业较难逾越的进入壁垒。

品牌壁垒的另一方面体现在其渠道优势，即知名开发商在面对游戏运营平台时经验优势、谈判地位和议价能力。相较于行业的新进入者，已推出过优质游戏作品的行业领先者由于更了解用户需求，能够制定适合游戏特点的发行推广策略，因此，能够选择更加合适的运营平台并制定运营策略，在面对游戏运营平台时具有较多的话语权和谈判优势。

2. 人才壁垒

在网络游戏产品的整个研发过程中，从策划、程序、美术、测试以及后续的版本更新和运营等环节均具有一定的技术要求和标准，既需要具备美工和技术功底复合型人才，亦需要熟悉游戏策划与运营，掌握各产品特点、电信与互联网增值业务模式、用户心理及消费行为等多方面知识的综合型人才。

一方面，我国网络游戏相关的教育培训市场尚未成熟，行业新进入者仅能招聘动漫或计算机专业的学生，并通过一段时间的业务实战训练将其逐步培育成能满足企业业务需求的人才，培训和试错成本构成了新进入者企业需要负担的隐性成本。

另一方面，随着网络游戏行业的高速增长，大量资本涌入行业，直接导致行业对专业人才的需求进一步提高，加剧了人才稀缺的状况。一些规模较小的游戏研发商由于受到品牌、技术和资金实力的制约，无法吸引、留存高素质的游戏研发人才。专业人才的重要地位及其稀缺现状构成了行业新进入者的人才壁垒。

3. 技术壁垒

作为一项系统性的工程，网络游戏的研发对策划、程序、美术、测试、运营等各环节均有较高的技术要求，任何一个环节的技术缺失都会影响游戏产品的最终质量。网络游戏行业的技术发展和更新速度较快，随着行业内竞争的日趋激烈，当前网络游戏产品的品质已经上升至较高的水准，游戏企业不仅需要具备专业的技术开发实力，且需同时具备对新技术的持续跟踪和研发能力，不断更新、优化

其技术，才能满足市场发展的需求。

行业中具备领先地位的游戏研发商已经积累了一定的游戏引擎和开发工具，可提高后续游戏产品研发的效率，从而缩短整个研发的周期，使得游戏产品能够以适当的节奏推向市场。而行业的新进企业则难以在短时间内完成上述的各项技术积累。

4. 资金壁垒

网游产品只有实际投入运营并且有玩家付费充值时才会产生收入，在此之前的各个研发环节均需要资金的不断投入，需要企业有一定的资金实力给予支持。随着网游行业竞争激烈程度的增加和对技术应用升级的侧重，制作高质量网游所需投入的研发成本逐步升高，产品上线运营后的后续更新和维护成本亦日益增加，继而对游戏研发商的资金充足情况提出了更高要求。因此，资金需求构成行业新进入者的一道壁垒。

（六）行业基本特征

1. 周期性

网络游戏行业受经济环境的影响较小。游戏产品具有内容轻松、类型丰富、受众广泛的特点，为公众提供了一种性价比较高的娱乐休闲体验，能够在经济快速发展时缓解人们的工作压力，在经济不景气时缓解人们的心理压力。从最近几年来看，内有经济增速放缓，外有全球经济形势动荡，但网络游戏行业依旧保持了快速的发展速度，体现出一定的抗衰退特征。

虽然网络游戏行业受外部经济环境影响较小，但由于游戏产品本身具有明显的生命周期性，因此产品数量较少企业的发展仍会呈现出一定的波动性。

对于具备行业领先度的网游企业来说，成功的游戏产品通过推出系列化产品，实现品牌化运营，吸引了忠实游戏玩家的长期关注，能够大幅延续游戏的运营期限，减缓游戏收入水平的下滑，呈现出一定的抗周期性的特点。

2. 区域性

网络游戏运营以互联网为基础，其发展与互联网基础设施建设的发展有很大的关联性，互联网发展快的地区，网络游戏的发展也相对快些。在东部沿海地区、省会城市和其他经济发展水平较高的城市，居民收入和消费能力相对较高，其互

联网基础设施建设较为完善，网络游戏市场的发展也较为迅速。

同时，对于网络游戏企业来说，人才是企业的核心竞争力，无论是游戏产品的策划人员、技术人员、运营人员还是高端管理人员，都是游戏企业争夺的焦点。因此从地域分布上看，游戏企业都分布在人才集中的城市和地区，如北京、上海、广州、深圳、成都等城市。因此，网络游戏企业主要集中在一线城市。

3. 季节性

从网络游戏市场的分季度数据来看，由于传统节日等因素，下半年网络游戏的收入一般都要高于上半年。

（七）影响行业发展的主要因素

1. 行业发展的有利因素

（1）国家政策支持，推动网络游戏行业快速发展

国务院办公厅于 2011 年 12 月 12 日发布了《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发【2011】58 号），提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。

2013 年 8 月 14 日国务院办公厅发布的《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，明确提出大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫、网络游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。

2015 年政府工作报告中提出要积极发展文化事业和文化产业，酝酿多项改革，这为游戏产业的发展创造了一个良好的政策环境，主要体现在：继 2014 年夏季达沃斯论坛之后，2015 年李光强总理在政府工作报告再次提出：“大众创业，万众创新”。在游戏产业中，目前移动游戏行业游戏创业团队超过 10,000 家，大众创业、万众创新，既可以扩大游戏行业解决就业的规模，又可以增加就业者收入。

此外，各地纷纷出台相关政策，规范和鼓励网络游戏产业的健康发展。在重视网络游戏内容研发的基础上，着力完善服务流程、优化服务环节、注重服务质量、提高用户满意度，促进网络游戏行业健康快速发展。

（2）国家监管政策日益完善，促进行业健康发展

随着中国互联网的快速发展，网络游戏已成为新的网络文化业态，是广大人民群众在互联网上消费娱乐的重要文化产品。自 2002 年以来，文化部依据《互联网文化管理暂行规定》（文化部第 32 号令）等法律法规，依法对网络游戏进行了管理。

2004 年，《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》（文市发〔2004〕14 号）明确了文化部实施进口网络游戏内容审查和国产网络游戏备案管理的程序、要求，并设立了进口网络游戏产品内容审查委员会。2009 年 7 月 13 日，新闻出版总署就加强对进口网络游戏审批管理的工作发布了最新《关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》。2010 年 6 月 22 日，文化部出台我国第一部专门针对网络游戏管理和规范的部门规章《网络游戏管理暂行办法》。

在管理中，我国逐步建立起了主体资格准入、进口网络游戏产品内容审查、国产网络游戏产品备案、网络游戏虚拟货币发行及交易规范、日常巡查监管等基本制度，在规范和引导行业健康发展方面起到了积极的作用。

（3）用户基础规模庞大，市场发展空间巨大

随着网络基础设施建设的完善以及移动互联网的快速发展，中国互联网用户的规模和互联网普及率稳步提升。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）的统计数据，截至 2015 年 6 月底，国内互联网用户总数达到 6.68 亿人，互联网普及率攀升至 48.8%，新增网民 1,894 万人。

互联网用户数量的增加也带来了网络游戏用户数的增长，网络游戏在互联网用户中的普及率飞速上升。

（4）文学及影视作品为网络游戏创意提供了有力的支撑

网络游戏与其他内容产业的结合程度日益紧密，其中文学与影视行业表现尤为突出，原创文学与影视作品已经成为网络游戏题材的重要来源。《天龙八部》、《书剑恩仇录》、《诛仙》、《仙逆》、《吞噬星空》、《佣兵天下》等优秀原创文学作品纷纷改编成网络游戏，与《倩女幽魂》、《赤壁》、《十面埋伏》等影视作品对应的网络游戏产品也纷纷面世。

部分企业也意识到原创文学、影视作品对网络游戏的支撑作用，例如：完美

世界投资组建影视公司；盛大游戏从盛大文学中挖掘优秀作品进行产品开发，同时通过游戏运营大力推广其他衍生产品。

2. 行业发展的不利因素

（1）网游产品同质化严重且质量参差不齐

网络游戏市场现已初具规模且竞争较为激烈，在行业领先的游戏研发商形成先发优势的同时，其竞争对手或规模较小的游戏研发商为实现短期利益最大化而推出同样题材或者类似玩法的网游产品，造成短时间内相同类型的网游产品充斥市场。参差不齐的制作水准对优质创新的网游产品产生冲击，不利于行业创新环境的形成，亦不利于行业的健康有序发展。

（2）人才缺乏制约发展

中国网游行业近几年发展迅速，势头强劲。众多网游企业虽想进一步扩张，但无人才作为基础，导致企业很难实现长期稳定发展。具体而言，网游产品研发中的策划、程序、美术、测试，以及后期运营等均有专业性要求，需要大量高素质的专业人才。同时基于网游的特性，曾从事其他相关工作的人才在短期内胜任网游产品研发的难度较大。此外，国内与之相关的培训和教育市场尚未成熟，人才储备不足，加之近年来网游行业的快速发展，进一步加剧了人才紧缺程度。随着中国网游产业规模的不断扩大，人才问题将对产业的可持续发展带来一定的制约。

（3）过度营销和追逐利益推高各项成本

网络游戏行业的竞争日趋激烈，部分游戏运营商在为了短期利益过度使用营销手段，从而对游戏生命周期产生不利影响。另一方面，网游行业的其他方在网游市场蓬勃发展的势态下急于获得更大利益，从而调高游戏运营商所需承担的相关费用。在上述两种因素的共同作用下，游戏运营的各项成本被推高，继而在一定程度上影响行业的整体盈利能力。

（八）公司面临的主要竞争状况

1. 行业竞争格局

我国网络游戏行业内企业数量较多，市场竞争较为激烈，但经过多年的发展

已形成了相对清晰的市场竞争格局。中国网络游戏企业可分为两大类，第一类包括腾讯、网易、搜狐畅游、完美世界、巨人网络、金山软件等大型企业；第二类是具有一定规模，并具备成熟的技术研发能力的网络游戏企业，如掌趣科技、昆仑万维、天神娱乐、乐动卓越、中清龙图、游族网络、游久游戏、麒麟文化、武神世纪、苏州蜗牛、梦工厂等企业，第二类网络游戏企业的实力比较均衡，各具优势。

从企业技术研发比重上看，网络游戏企业可被划分为三类：以研发为主、以运营为主和研运一体为主的网络游戏企业。公司在网络游戏方面一直坚持研运一体模式。整体而言，中国网络游戏企业自身的研发能力正在不断提升，但研运一体的模式更具发展潜力。以运营为主的游戏企业将研发重点放在运营工具和电子商务建设方面；研运一体的游戏企业以及以研发为主的游戏企业，则不断积累产品研发经验，从画面效果、稳定性、可管理性等多方面提升产品研发水平。从中国网络游戏长远发展趋势和现有环境看，以研运一体为主的游戏企业更具发展潜力和竞争力，更符合国家促进自主研发的政策导向，并且通过独立运营可以很好的控制运营和推广成本，从而获得更大的盈利空间。

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

2. 本公司在国内的市场地位

自成立以来，公司始终秉承“弘扬中国优秀历史文化”的经营理念，通过创新的游戏设计，一直走在国产原创网络游戏的潮流前端。公司自主研发的网络游戏的题材取自传统历史、武侠等名著，坚持思想性、艺术性与商业性的有效结合，作品深受玩家好评，取得了较好的社会影响力。随着公司对业务线的不断拓展以及对产品研发力度的持续加大，公司的行业地位将得到巩固和进一步提升。

麒麟文化近年来所获主要奖项如下表所示：

获奖产品	获奖时间	荣誉名称	授予单位/举办单位
《成吉思汗》	2008 年	2008（第六届）中国国际网络文化博览会“最佳原创网络游戏奖”、“玩家最期待的十大网络游戏奖”	文化部联合科技部、广电总局、新闻出版总署、国务院新闻办公室、共青团

获奖产品	获奖时间	荣誉名称	授予单位/举办单位
			中央和北京市人民政府共同举办
《成吉思汗》	2008 年	2008（第六届）中国游戏行业年会“2009 年最受期待网游奖”	中国软件行业协会游戏软件分会
《成吉思汗》	2009 年	“中国民族网络游戏出版工程”	新闻出版总署
《成吉思汗》	2009 年	2009 年 ChinaJoy 年度优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“2009 年最受玩家喜爱网络游戏”奖	新闻出版总署、科技部、工信部、体育总局、中国国际贸易促进委员会、国家版权局和上海市人民政府共同举办
《成吉思汗》	2009 年	2009（第六届）中国游戏产业年会“2009 年度十大最受欢迎的网络游戏”和“2009 年度十大最受欢迎的民族网络游戏”	新闻出版总署支持、中国出版工作者协会举办
《成吉思汗 II》	2010 年	2010 年 ChinaJoy 年度优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“2010 年玩家最喜爱的十大网络游戏”奖	新闻出版总署、科技部、工信部、体育总局、中国国际贸易促进委员会、国家版权局和上海市人民政府共同举办
《成吉思汗 II》	2011 年	2011 年 ChinaJoy 优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“2011 年最受玩家喜爱网络游戏”奖	
《成吉思汗 III》	2012 年	2012 年 ChinaJoy 优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“2012 年最佳原创网络游戏”奖	
《梦幻聊斋》	2009 年	2009（第七届）中国游戏行业年会“2010 年中国游戏行业最受期待网络游戏奖”	中国软件行业协会游戏软件分会
《梦幻聊斋》	2009 年	2009（第六届）中国游戏产业年会“2009 年度十大最受期待的网络游戏”	新闻出版总署支持、中国出版协会举办
《梦幻聊斋》	2010 年	2010 年 ChinaJoy 年度优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“最佳 Q 版网络游戏”奖	新闻出版总署、科技部、工信部、体育总局、中国国际贸易促进委员会、国家版权局和上海市人民政府共同举办
《水浒传》	2010 年	2010 年 ChinaJoy 年度优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“2010 年玩家最期待的十大网络游戏”奖	
《水浒传》	2011 年	2011 年 ChinaJoy 年度优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“2011 年最佳原创网络游戏”奖	
《书剑恩仇录》	2010 年	2010 年中国游戏产业年会“2011 年最受期待的网络游戏奖”	新闻出版总署支持、中国出版协会举办
《书剑恩仇录》	2011 年	2011 年中国游戏产业年会“2011 年度十大最受欢迎的民族网络游戏”	
《画皮 II web 版》	2012 年	2012 年度“中国最具运营价值 WEBGAME”	中国互联网协会
《画皮 II》	2012 年	“中国民族网络游戏出版工程”	新闻出版总署
《画皮 II》	2012 年	中国游戏十强“2012 年度十大最受欢迎的原创网络游戏”	中国出版协会

获奖产品	获奖时间	荣誉名称	授予单位/举办单位
《画皮 II》	2012 年	中国游戏十强“2012 年度十大最受欢迎的网络游戏”	
《画皮 II》	2012 年	2012 年 ChinaJoy 优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“2012 年玩家最喜爱的十大网络游戏”奖	新闻出版总署、科技部、工信部、体育总局、中国国际贸易促进委员会、国家版权局和上海市人民政府共同举办
《画皮 II 移动版》	2012 年	2012 年 ChinaJoy 优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“2012 年最佳移动平台网络游戏”奖	
《天国王朝》	2012 年	2012 年 ChinaJoy 优秀游戏评选大赛“金翎奖”——“2012 年玩家最期待的十大网页游戏”奖	
《天国王朝》	2012 年	中国游戏十强“2013 年度十大最期待网页游戏”	中国出版协会
《天国王朝》	2012 年	2012 年度中国最期待 WEBGAME	中国互联网协会
《成吉思汗 3》	2013 年	中国游戏风云榜 2013 十大最受欢迎网络游戏	腾讯网
《成吉思汗 3》	2013 年	新浪《游戏十年》评选最受期待网络游戏成员	新浪游戏
《成吉思汗 3》	2013 年	客户端游戏类二等奖	民族原创动漫形象大赛组委会
《画皮世界》	2014 年	2013 年度金翎奖最佳原创网络游戏画皮世界（附带纸质证书）	中国国际数码互动娱乐展览会组委会（国家新闻出版广电总局、工信部、贸促会）
《成吉思汗 3》	2014 年	2013 年度最具用户体验十大优秀网络游戏称号	中国电子商会
《成吉思汗 3》	2014 年	2013 年度 CGWR 新浪中国游戏排行榜年度最佳历史题材游戏奖成吉思汗 3	新浪游戏
《成吉思汗 3》	2014 年	最具民族特色网游奖成吉思汗 3	顺网星传媒
《画皮世界》	2014 年	画皮世界 2014 年度玩家最期待的网络游戏（金翼奖）	动漫游戏博览会组委会
《画皮世界》	2014 年	2014 中国网络游戏原创奖	中国国际网络文化博览会组委会（文化部）
《画皮世界》	2014 年	荣获动漫北京第二届民族原创动漫形象大赛客户端游戏类第二名	北京市文化局
《成吉思汗 3》	2015 年	金翎奖玩家最喜爱的网络游戏	中国国际数码互动娱乐展览会组委会（国家新闻出版广电总局、工信部、贸促会）会组委会（国家新闻出版广电总局、工信部、

3. 本公司的竞争优势

（1）领先的系列化、品牌化运营模式提升品牌影响力，降低项目风险，良

好的产品口碑有效提高用户的消费黏性

经过几年的发展，公司已从单一产品运营阶段向系列化、品牌化运营阶段过渡，陆续推出了两大题材的游戏产品：历史史诗题材系列和东方魔幻系列，适合不同性别、年龄的玩家。公司品牌化、系列化运营以来，重点打造的历史史诗系列《成吉思汗》品牌已经发展到第三代产品，深受业内人士和玩家好评；新推出的东方魔幻系列《画皮世界》系列游戏均受到市场的追捧。

产品的系列化、品牌化运营有效地降低、甚至避免了单一项目运营带来的风险，为公司的持续增长打下了深厚的基础。公司打造的《成吉思汗》游戏，已在用户中形成了较高的品牌认知度，其系列产品的推出受到用户的广泛认可，为公司带来了持续可靠的收益。《画皮 II》电影的巨大成功，为公司打造了东方魔幻产品品牌，《画皮世界》游戏的推出将进一步提升该品牌的影响力。公司将紧紧围绕系列化、品牌化运营模式，滚动开发新产品，不断为用户提供深度的综合娱乐体验通过系列化、品牌化运营，公司的游戏产品形成了良好的市场口碑和用户消费黏性。

（2）科学理性的立项决策制度保证产品的提供，同时提升项目的风险管理水平

为控制经营风险、优化和完善游戏的投资决策机制，公司设立了投资决策机构“项目评估委员会”，该投资决策机构由公司游戏核心研发团队、运营团队策划制作团队的核心人员构成。该机构负责同题材、同系列、同品牌的游戏的立项审批，选择适合同步同题材开发的游戏。同时，在游戏产品的后续开发、宣传等各个环节给予各团队指导和管理。此外，其下设的游戏项目委员会对具体的游戏进行立项审批。

公司对游戏项目制定了科学的开发管理流程，分为项目策划、项目立项、项目计划、项目实施与执行及项目验收测试等阶段，每个阶段由公司相关决策层进行评审和系统测试，最终完成验收。对于已运营项目，公司运营部门根据游戏运营状况、玩家行为分析和玩家反馈意见，提出游戏改版和升级计划，并通过相关评审后，组织程序、美术、测试等人员实施，最终完成游戏改版或升级。公司的“评估委员会”项目管理制度能够有效保证公司在源头上的风险控制。

（3）公司搭建了国内金牌团队，保证了游戏产品的艺术性和商业性

公司搭建了能够平衡综合性娱乐产品的艺术性和商业性的管理团队。公司董

事长郭力以其深厚的艺术素养、丰富的商业经验以及敏锐的市场洞察力，对公司产品的艺术性和市场定位把握准确；总经理魏峰是国内资深的游戏制作人，曾参与多款成功游戏的开发，带领公司团队先后成功研发了《成吉思汗》系列网游产品，囊括多项行业大奖，并成功出口海外十多个国家和地区，本人也多次获得行业大奖。

公司的游戏管理层和研发团队骨干大部分来自国内外知名游戏运营商与开发商，拥有丰富的研发经验和市场运营经验。研发团队人员超过 160 人，其中 80% 以上的研发人员均拥有成功开发过 2 款以上游戏的经验。上述人力优势奠定了麒麟文化在技术研发领域与游戏制作方面的雄厚实力。游戏运营方面，公司游戏产品运营团队的核心骨干都拥有 6 年以上丰富的产品运营经验。公司注重发掘培养人才的同时，也建立了一整套完善、有效的激励机制，激发各团队的创新能力，有效保证了核心人才队伍的稳定，保障公司的稳步发展。

(4) 公司打造了强大的自主研发体系，作品集文化性和创新性于一体，广受社会好评

为了向游戏玩家传递健康的、向上的文化理念，公司的游戏产品均以中国优秀历史文化题材为背景，推出了以历史史诗和东方魔幻两大系列游戏，体现了中华民族悠久历史和绚烂文化。历史史诗系列弘扬了不同民族融合共存的主旋律，东方魔幻体现了唯美的爱情观。

为了提升各种题材游戏产品的吸引力和影响力，公司打造了一支强大而稳定的技术研发团队，自主研发了一系列领先的核心技术，为不同类型游戏的成功推出和拓展升级打下了坚实的基础。目前，公司拥有包括 Kworld 等游戏核心引擎、编辑器在内的 46 款自主研发软件先后获得了计算机软件著作权证书，并拥有一项自主研发的发明专利：“一种基于 GPU 加速的环境光遮挡图像绘制方法及系统”。同时，公司紧跟行业技术发展趋势，技术重点从传统的客户端游戏向微端化、网页化方向发展，例如，公司研发团队研发的游戏引擎 Kworld 解决方案，不仅在游戏画面、游戏体验、创新玩法等方面实现了重大突破，也更好地满足了当今网游市场的技术发展趋势，为公司后续网游产品的发展提供了基础技术支持。

(5) 积累了丰富的游戏运营经验，与业内知名运营平台建立长期稳定的合作，打造游戏自主运营平台的影响力

经过多年的游戏自主研发和运营，公司积累了丰富的游戏运营经验。公司建立了用户数据的综合统计分析系统，该系统能够及时了解玩家的需求和喜好，进行统计分析，进而及时开发新游戏或改善现有游戏。

公司不仅与包括百度、新浪等综合媒体建立长期合作关系，更与腾讯、网易游戏网、52PK 游戏网、多玩游戏网、u9 游戏网、太平洋游戏网、5617 游戏网等游戏平台建立了深度合作关系，通过资源互换、优势互补，有效推进公司品牌化、系列化游戏产品的线上推广与宣传，公司的产品在上述平台上进行推广和联合运营，进一步拓展了运营渠道，能够最大限度的提升游戏产品和影视产品的影响力。

另外，公司利用良好的用户基础，开始通过自主搭建的游戏运营网站联合运营其他企业开发的游戏，为用户提供更加多样化的娱乐产品选择，提高游戏运营平台的影响力。

3. 本公司的竞争劣势

（1）公司资本规模较小，自主研发并运营的游戏数量偏少

公司受自身资本规模的制约，目前自主研发并运营的游戏仅有八款，经营规模及市场占有率与已上市的网络游戏公司有着一定差距。由于网络游戏具有一定的生命周期，公司需要不断推出新的游戏产品，丰富产品线以化解主要产品进入生命周期的衰退阶段所带来的负面影响。公司拟通过本次公开发行股票并上市，增加资本规模、招募更多的优秀人才，加大对游戏研发的投入，丰富产品线以降低游戏生命周期的风险。

（2）与业内先行企业相比，公司产品国际化程度仍有提升空间

近年来，国产网络游戏产品逐步推向海外市场，网络游戏的海外销售收入逐渐成为国内网游企业重要的收入来源。公司经过海外市场拓展，已将旗下 4 款游戏产品销往 10 多个国家和地区，但与业内先行企业相比，公司产品的国际化程度仍需进一步提高。

公司将继续加大引进国际化人才的力度，完善公司的人才结构，持续推动公司品牌和产品的国际化。

第三节 公司治理

一、 股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况

2012年5月4日，股份公司成立，公司按照《公司法》、《公司章程》等法律法规的要求成立了股东大会、董事会和监事会（以下简称“三会”），建立了规范的公司治理结构。同时制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《经理人员工作细则》、《关联交易制度》、《对外投资制度》、《对外担保制度》等制度，对股东大会、董事会和监事会的权力范围、成员资格、召开、表决程序等事项进行了进一步的规定。股份公司成立以来，公司按规定召开三会，并按照三会议事规则和关联交易管理制度等公司制度规范运行，决策程序、决策内容合法有效，三会运行情况良好。

（一）股东大会制度建立健全及运行情况

1、股东大会制度建立健全情况

根据《公司章程》规定，股东大会是本公司的最高权力机构，依法决定公司的经营方针和投资计划，对公司增加或者减少注册资本、发行公司债券、公司合并、分立、解散、清算或者变更公司形式等重大事项作出决议以及法律、行政法规、部门规章或章程授予的其他职权。

2、股东大会制度运行情况

自股份公司设立以来，股东大会根据《公司法》、《公司章程》、《股东大会议事规则》等的规定规范运作。截至本公开转让说明书签署之日，公司共召开了8次股东大会，近2年开了3次股东大会。

（二）董事会制度建立健全及运行情况

1、董事会制度建立健全情况

根据《公司章程》规定，公司设董事会，对股东大会负责；董事会由5名董事组成，设董事长1名。董事由股东大会选举产生，任期三年。公司董事会决定公司的经营计划和投资方案，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、关联交易等事项以及法律、行政法规、部门规章或章程授予的其他职权。

2、董事会制度运行情况

自股份公司设立以来，历次董事会的通知、召开、审议程序、表决均符合《公司法》、《公司章程》、《董事会议事规则》等规定，会议记录、会议档案完整，董事会制度运行规范、有效。截至本公开转让说明书签署之日，公司共召开了16次董事会会议，近2年共召开了10次。

（三）监事会制度建立健全及运行情况

1、监事会制度建立健全情况

根据《公司章程》规定，公司设监事会，由3名监事组成，其中有1名职工监事，由职工代表大会选举产生，监事会设主席1人。公司监事会依法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，检查公司财务等法律、行政法规、部门规章或章程授予的其他职权。

2、监事会制度运行情况

自股份公司设立以来，监事会的通知、召开、审议程序、表决均符合《公司法》、《公司章程》、《监事会议事规则》等规定，会议记录、会议档案完整，监事会制度运行规范、有效。截至本公开转让说明书签署之日，本公司共召开了7次监事会会议，近2年召开4次监事会会议。

二、 公司投资者权益保护情况

公司根据《公司法》、《证券法》、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》等有关法律法规的规定，制订了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作细则》等重大规章制度，明确了股东大会、董事会、监事会及经理层的权责范围和工作程序，公司成立以来股东大会、董事会、监事会的召开、重大决策等行为合法、合规、真实、有效，保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

公司将严格按照《公司法》、《证券法》、中国证监会及全国中小企业股份转让系统有限责任公司关于信息披露的有关要求，认真履行信息披露义务。依据

《公司章程》中有关信息披露和投资者关系的制度，公司将通过定期报告与临时公告、年度报告说明会、股东大会、公司网站、电话咨询、现场参观和路演等多种方式与投资者及时、深入和广泛地沟通，并且以充分披露信息、合规披露信息、投资者机会均等、高效低耗和互动沟通等原则，保障投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策和选择管理者等权利。

三、 公司及控股股东、实际控制人报告期内违法违规情况

报告期内，公司接受过 1 笔行政处罚，具体情况如下：

2014 年 9 月，公司因存在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网络游戏产品和服务的行为，而被北京市文化市场行政执法总队认定为违反《网络游戏管理暂行办法》第十八条第（三）项的规定，于 2014 年 09 月 18 日收到北京市文化市场行政执法总队出具的京文执罚【2014】第 40362 号《行政处罚决定书》，具体处罚为：责令公司立即改正违法行为，并作出如下行政处罚：1.没收违法所得人民币伍佰伍拾贰元玖角；2. 罚款人民币壹万元整。公司已于 2014 年 10 月 23 日缴纳了上述罚款。

2015 年 8 月 24 日，北京市文化市场行政执法总队为公司出具了证明，根据《北京市实现行政处罚程序若干规定》第十五条、第十六条，以及《北京市行政处罚听证程序实施办法》第二条的规定，公司上述违法行为不属于重大违法违规行为。

公司报告期内不存在重大违法违规行为，也不存在重大诉讼、仲裁、行政处罚及未决诉讼、仲裁事项。2015 年 9 月 16 日，公司出具《关于违法违规等情况的书面声明》郑重承诺：公司最近两年不存在重大违法违规行为，且公司目前不存在尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁及行政处罚案件的情况。

公司控股股东、实际控制人郭力最近二年不存在重大违法违规行为，也不存在重大诉讼、仲裁、行政处罚及未决诉讼、仲裁事项。2015 年 9 月 16 日，郭力出具声明，郑重承诺：最近两年内本人没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等收到刑事、民事、行政处罚或纪律处分。

四、 公司独立情况

（一）业务独立情况

公司拥有开展生产经营活动必要的资质；拥有独立的研发、采购和销售业务体系；独立从事《营业执照》经营范围中的业务，独立面对市场开展经营活动，拥有完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力。其业务独立于股东及其控制的其他企业，与股东及其控制的其他企业之间不存在同业竞争、重大依赖或显失公平的关联交易。

综上，目前本公司具有完全独立的业务运作系统，不存在对公司控股股东、实际控制人或者第三方重大依赖的情形，与控股股东、实际控制人不存在同业竞争。

（二）资产独立情况

麒麟文化整体变更为股份公司后，有限公司的资产和人员全部进入股份公司。整体变更后，公司依法办理相关资产和产权的变更登记，公司拥有与生产经营有关的固定资产以及专利、商标及软件著作权的所有权或使用权，具有独立的采购和销售系统。公司独立拥有上述资产，资产完整，产权清晰，独立于股东及其他关联方，不存在被控股股东占用资金、资产及其他资源的情形，不存在被其他关联方占用资产的情况。

（三）人员独立情况

公司已经按照国家有关法律规定建立了独立的劳动、人事和分配管理制度，设立了独立的人力资源管理部门，独立进行劳动、人事及工资管理。公司的董事、监事、高级管理人员均依照《公司法》及《公司章程》等有关规定产生，不存在股东超越公司董事会和股东大会作出人事任免决定的情况。公司总经理、财务负责人等高级管理人员专职在公司工作并领取报酬，不存在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业兼任除董事之外其他职务及领取薪酬的情形。公司财务人员不存在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业兼职的情形。

（四）财务独立情况

公司设立了独立的财务部门，配备了专职的财务人员并进行了适当的分工授权，拥有比较完善的财务管理制度与会计核算体系并依法独立纳税。公司已开立了独立的银行基本账户，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情况，公司根据生产经营需要独立作出财务决策。公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他关联方干预资金使用的情况。公司在财务独立性方面不存在严重缺陷。

（五）机构独立情况

公司具有健全的组织结构，已建立了股东大会、董事会、监事会等完备的法人治理结构。公司具有完备的内部管理制度，设有研发、采购、工程、财务、综合管理等职能部门。公司拥有独立的生产经营和办公场所，不存在与控股股东和实际控制人混合经营、合署办公的情况。公司具有健全的组织机构，各机构能够依法履行职责，独立于控股股东、实际控制人及其他关联方。

五、 同业竞争

（一）同业竞争情况

截至本公开转让说明书签署日，本公司控股股东和实际控制人郭力除持有本公司股份外，不存在控制其他企业的情况，亦未以任何形式直接或间接从事与本公司相同或相似的业务，因此，本公司与控股股东、实际控制人之间不存在同业竞争的情况。

（二）避免同业竞争的承诺

2015年9月16日，为避免同业竞争，维护公司及全体股东的利益，公司控股股东及实际控制人郭力，出具了《避免同业竞争的承诺函》，主要内容如下：

“截至本承诺函出具之日，本人除持有麒麟网文化股份外，未持有其他任何公司股份，未控制其他任何企业，也不存在通过投资关系、协议或者其他安排控制其他企业的情形，与麒麟网文化不存在同业竞争的情况。

在持有麒麟网文化股份期间，本人将不直接或间接从事与麒麟网文化相同或

相竞争的业务。若本人控制的其他企业与麒麟网文化的产品或业务产生竞争，本人将以立即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或产品纳入到麒麟网文化，或者将相竞争的业务或产品转让给无关联关系的第三方的方式避免同业竞争。”

同时，公司董事、监事、高级管理人员也出具了《避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“自本承诺出具之日起，本人将不在中国境内外直接或间接从事或参与任何在商业上对麒麟网文化构成竞争的业务及活动，或拥有与麒麟网文化存在竞争关系的任何经济实体、机构经济组织的权益，或以其他任何形式取得该经营实体、机构、经济组织的控制权，或在该经营实体、机构、经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员。”

六、 公司报告期内资金占用和对外担保情况

（一）资金占用和对外担保情况

报告期内，控股股东郭力及股东尚进因为代扣代缴个人所得税存在向公司借款 23.76 万元、21.816 万元，并已于 2015 年 9 月 16 日将上述借款一次性偿还公司，且公司控股股东、实际控制人郭力已做出不发生资金占用及非经营性资金往来的承诺。

除此之外，报告期内，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用，或者为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

（二）公司为防止股东及其关联方占用或转移公司资金采取的具体安排

为防止股东及其关联方占用或转移公司资金，公司所采取的具体制度安排如下：

公司在《公司章程》和《对外担保管理办法》中明确了对外担保的审批权限和审议程序，其中公司下列重大担保行为，须经股东大会审议通过。

（1）本公司及本公司控股子公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计净资产的 50%以后提供的任何担保；

(2) 公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计总资产的 30%以后提供的任何担保；

(3) 为资产负债率超过 70%的担保对象提供的担保；

(4) 单笔担保额超过最近一期经审计净资产 10%的担保；

(5) 对股东、实际控制人及其关联方提供的担保；

(6) 法律、行政法规、部门规章或本章程规定应当由股东大会决定的其他担保。

除上述规定外，公司的其他对外担保事项应当经董事会批准，取得出席董事会会议的三分之二以上董事同意。未经董事会或股东大会批准，公司不得对外提供担保。

七、 董事、监事、高级管理人员

(一) 董事、监事、高级管理人员及其直系亲属持股情况

截至本公开转让说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属直接或间接持有公司股份的情况，如下表所示：

姓名	任职情况	持股数量（股）	间接股东	持股形式	持股比例
郭力	董事长	2706.49	-	直接持股	30.07%
魏峰	董事、总经理	165.06	诚鑫同创	间接持股	1.83%
		21.88	盛鑫同创	间接持股	0.24%
方明	董事、董秘、副总经理	41.65	诚鑫同创	间接持股	0.46%
		102.86	盛鑫同创	间接持股	1.14%
贾庆丰	副总经理、财务总监	50.60	诚鑫同创	间接持股	0.56%
		56.97	盛鑫同创	间接持股	0.63%
刘纲	董事	-	-	-	-
王明宇	董事	-	-	-	-
卢平	监事会主席	-	-	-	-
李南	监事	7.00	盛鑫同创	间接持股	0.078%
耿冬梅	职工监事	5.50	盛鑫同创	间接持股	0.061%
刘思杨	副总经理	15.00	盛鑫同创	间接持股	0.167%
王本超	副总经理	17.00	诚鑫同创	间接持股	0.189%
王剑峰	副总经理	17.00	诚鑫同创	间接持股	0.189%
陈珏	核心人员	8.00	盛鑫同创	间接持股	0.089%
甘霖潮	核心人员	8.00	盛鑫同创	间接持股	0.089%

郝嘉伟	核心人员	7.00	盛鑫同创	间接持股	0.078%
郭君鹏	核心人员	7.00	盛鑫同创	间接持股	0.078%
合计		3,236.82	-	-	35.95%

除上述持股情况外，公司董事、监事、高级管理人员及其亲属未持有公司股份。上述董事、监事、高级管理人员持有公司的股份不存在质押、冻结或权属不清的情况。

（二）董事、监事、高级管理人员之间存在的亲属关系

本公司监事李南为本公司董事长郭力之配偶的兄长。本公司其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之间不存在亲属关系。

（三）公司与董事、监事、高级管理人员的相关协议、承诺及履行情况

本公司与高级管理人员和核心人员之间签订有《劳动合同》、《聘任书》和《竞业、保密和保护知识产权协议》，就上述人员的诚信义务，特别是知识产权和商业秘密方面的义务作了详细规定。

姓名	职务	协议签署对象	相关协议
郭力	董事长	北京麒麟网文化股份有限公司	保密和竞业禁止
魏峰	董事、总经理	北京麒麟网文化股份有限公司	保密和竞业禁止
方明	董事、董秘、副总经理	北京麒麟网文化股份有限公司	保密和竞业禁止
贾庆丰	副总经理、财务总监	北京麒麟网文化股份有限公司	保密协议
耿冬梅	职工监事	北京麒麟网文化股份有限公司	保密协议
李南	监事	北京麒麟网文化股份有限公司	保密和竞业禁止
王本超	副总经理	北京麒麟网文化股份有限公司	保密协议
王剑峰	副总经理	北京麒麟网文化股份有限公司	保密协议
刘思杨	副总经理	北京麒麟网文化股份有限公司	保密和竞业禁止
陈珏	核心员工	北京麒麟网文化股份有限公司	保密和竞业禁止
甘霖潮	核心员工	北京麒麟网文化股份有限公司	保密和竞业禁止
郝嘉伟	核心员工	北京麒麟网文化股份有限公司	保密协议
郭君鹏	核心员工	北京麒麟网文化股份有限公司	保密协议

截至公开转让说明书签署之日，麒麟文化与董事、监事、高管人员及其他核心人员均签署了聘用合同，除此之外，未签署其他协议。

(四) 董事、监事、高级管理人员的兼职情况

截至本公开转让说明书签署日，麒麟文化董事、监事、高级管理人员、其他核心人员在其他企业任职及任职企业与麒麟文化的关联关系情况如下表：

姓名	在本公司职务	兼职单位	兼职职务	与公司关联关系
郭力	董事长	麒麟互动（北京）科技有限公司	董事	子公司
		北京老虎网信息科技有限公司	执行董事	子公司
魏峰	董事、总经理	诚鑫同创	执行合伙人	公司股东
		盛鑫同创	执行合伙人	公司股东
		北京指尖玩信息科技有限公司	执行董事	子公司
		麒麟互动（北京）科技有限公司	董事长	子公司
方明	董事、董秘、副总经理	北京天趣互动科技发展有限公司	董事	关联方
刘纲	董事	中博农牧科技股份有限公司	董事	无关联
		深圳市创新投资集团华北区及北京公司	总经理	公司股东 下属公司
		昭仪新天地股份有限公司	董事	无关联
		北京红土嘉辉创业投资有限公司	董事	公司股东
		红土嘉业创业投资管理顾问（北京）有限公司	董事	无关联
		北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	公司股东
		东田时尚（北京）文化传播有限公司	董事	无关联
		深创新投资管理顾问（北京）有限公司	董事	无关联
		红土嘉智投资管理顾问（北京）有限公司	董事	无关联
		红土景山投资管理顾问（北京）有限公司	董事	无关联
		河北红土创业投资有限公司	董事	无关联
		石家庄红土冀深创业投资有限公司	董事	无关联
		北京智美红土文化投资管理中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	无关联
		北京多牛互动传媒股份有限公司	董事	无关联
		北京天工异彩影视科技有限公司	董事	无关联
		北京星云梦科技有限公司	董事	无关联
		成都市康华药业股份有限公司	董事	无关联
		北京康乐卫士生物技术股份有限公司	董事	无关联
王明宇	董事	鼎晖创业投资公司	副总裁	无关联
		QIRR HOLDINGS INC.	董事	无关联
		CDG HOLDINGS LIMITED	董事	无关联
		Aigo Electronics Technology Co., Ltd.	董事	无关联
		Emar Networks Incorporation	董事	无关联

		1000CHI International Holding Limited	董事	无关联
		北京同城必应科技有限公司	董事	无关联
		北京摩卡移动汽车技术有限公司	董事	无关联
		上海黑桃互动网络科技有限公司	监事	无关联
		北京来舍坤晖投资咨询有限责任公司	法人代表 兼执行董事	无关联
卢平	监事会主席	深圳市创新投资集团有限公司河北公司	副总经理	公司股东 下属公司
		晨光生物科技集团股份有限公司	董事	无关联
		北京江南天安科技有限公司	董事	无关联
		大连百傲化学股份有限公司	董事	无关联
李南	监事	北京指尖玩信息科技有限公司	监事	子公司
		麒麟互动（北京）科技有限公司监事	监事	子公司
耿冬梅	监事	北京晶点视界科技有限公司	法定代表 人及执行 董事	无关联
刘思杨	副总经理	北京指尖玩信息科技有限公司	总经理	子公司

除此之外，公司其它董事、监事、高级管理人员未在除本公司外的其他单位兼职。

（五）董事、监事、高级管理人员的对外投资情况

除持有本公司股份外，公司董事、监事、高管人员及其核心人员存在的其他对外投资情况如下：

姓名	所持股份的公司	注册资本 (万元)	投资所占比例	与公司的关联
魏峰	诚鑫同创	1,001	42.14%	公司股东
	盛鑫同创	1,001	4.91%	公司股东
王剑峰	诚鑫同创	1,001	4.34%	公司股东
王本超	诚鑫同创	1,001	4.34%	公司股东
刘思杨	盛鑫同创	1,001	3.37%	公司股东
李南	盛鑫同创	1,001	1.57%	公司股东
贾庆丰	诚鑫同创	1,001	12.92%	公司股东
	盛鑫同创	1,001	12.79%	公司股东
郝嘉伟	盛鑫同创	1,001	1.57%	公司股东
郭君鹏	盛鑫同创	1,001	1.57%	公司股东
	北京阿岚姐文化传播有限公司	6	50%	非关联方
耿冬梅	盛鑫同创	1,001	1.23%	公司股东

	北京晶点视界科技有限公司	30	96.67%	非关联方
甘霖潮	盛鑫同创	1,001	1.80%	公司股东
方明	诚鑫同创	1,001	10.64%	公司股东
	盛鑫同创	1,001	23.08%	公司股东
	北京必虎投资中心（有限合伙）	150	66.67%	非关联方
陈珏	盛鑫同创	1,001	1.80%	公司股东
王明宇	北京来舍坤晖投资咨询有限责任公司	10	60%	非关联方

上述董事、监事虽然存在对外投资情况，但与公司不构成同业竞争。除上述情况外，其他公司董事、监事、高级管理人员不存在对外投资的情况。

（六）董事、监事、高级管理人员的违法违规情况

公司董事、监事、高级管理人员最近两年未受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责。

公司董事、监事、高级管理人员出具了关于诚信状况的书面声明如下：

“1、最近两年内，本人不存在因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分的情况；

2、本人不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形；

3、最近两年内，本人不存在对于所任职（包括现任职和曾任职）的公司因重大违法违规行为而被处罚负有责任的情形；

4、本人不存在负有数额较大债务到期未清偿的情形；

5、本人不存在欺诈或其它不诚实行为等情况。”

公司已查询中国人民银行征信系统并取得了董事、监事、高级管理人员的个人信用报告，未发现异常情况。

（七）董事、监事、高级管理人员报告期内的变动情况

1、报告期内董事的变动情况

麒麟文化设立前，郭力、尚进、杨向阳、罗茁和陶志红为麒麟有限董事。

2012年3月24日，根据麒麟文化发起人的提名，公司创立大会审议同意选举郭力、尚进、杨向阳、陶志红、陈文江、方明为公司董事，同意选举董安生、王秀丽、张雅欣为公司独立董事，以上9人共同组成股份公司第一届董事会，任期三年，自股份公司成立之日起算。

2012年4月5日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举郭力为第一届董事会董事长。

2012年7月6日，公司召开第一届股东大会第二次会议，审议同意杨向阳辞去董事职务，增选盖延玲为公司董事。

2015年3月20日，公司召开2015年第一次临时股东大会，审议同意尚进、盖延玲、陶志红、陈文江辞去董事职务，董安生、王秀丽、张雅欣辞去独立董事职务，增选魏峰、刘纲、王明宇为公司董事，组成新一届董事会成员，任期同其他第一届董事会成员。

2015年4月30日，麒麟文化召开第二届董事会第一次会议并作出决议，同意郭力、魏峰、刘纲、王明宇、方明组成第二届董事会，同意选举郭力为董事长。

上述董事变化符合《公司法》及《公司章程》的规定，履行了必要的法律程序。除此之外，报告期内公司董事无变化。

2. 报告期内监事变动情况

麒麟文化设立前，卢平和李永良为麒麟有限监事。

2012年3月24日，公司召开创立大会，审议通过成立股份有限公司以及公司章程等议案，并决议成立监事会，选举倪正东、卢平为股东监事，与2012年4月5日召开的职工代表大会选举的职工监事王立早组成本公司第一届监事会。

2012年8月20日，公司召开职工代表大会，同意王立早辞去职工监事职务，并选举耿冬梅为公司职工监事。

2012年10月25日，经公司2012年第三次临时股东大会批准，同意倪正东辞去监事职务，并选举李南为公司监事。同日，公司召开第一届监事会第二次会议，选举卢平为第一届监事会主席。

上述监事的变化符合《公司法》及《公司章程》的规定，履行了必要的法律

程序。

报告期内监事未发生变化。

3. 报告期内高级管理人员变动情况

麒麟股份设立前，尚进为麒麟有限总经理。

2012 年 4 月 5 日，公司召开第一届董事会第一次会议，全体董事一致同意聘任尚进为总经理，盖延玲、魏峰、林恩为公司副总经理，方明为公司副总经理、董事会秘书，贾庆丰为公司财务负责人。以上人员任期均为三年。

2015 年 3 月 5 日，公司召开第一届董事会第十四次会议，全体董事一致同意尚进辞去总经理职务，聘任魏峰为总经理；聘任王本超、刘思杨、王剑峰为公司副总经理，方明为公司副总经理、董事会秘书，贾庆丰为公司副总经理、公司财务负责人。以上人员任期均为三年。

本公司上述新增高级管理人员多年来在各自岗位上勤恳工作，为公司的发展作出了突出贡献。公司高级管理人员情况如下：

姓名	职务	进入公司时间	分管工作
魏峰	董事、总经理	2008 年 6 月	公司总事务，主抓产品研发
方明	董事、董秘、副总经理	2010 年 8 月	法务、资本运作及投资者关系等相关工作
贾庆丰	副总经理、财务总监	2008 年 9 月	财务、投融资工作
王本超	副总经理	2008 年 7 月	运营中心工作
刘思杨	副总经理	2007 年 9 月	美术中心工作
王剑峰	副总经理	2008 年 9 月	技术中心工作

本公司将上述人员聘任或提拔为高级管理人员，有利于培养职业经理人团队，实现公司的长期、稳定、持续发展。

除此之外，报告期内公司高级管理人员无变化。

第四节 公司财务

一、最近两年一期的财务会计报表

(一) 合并财务报表

1、合并资产负债表

单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金	142,649,751.84	186,385,262.66	160,385,359.48
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	1,220,751.73	1,898,584.89	4,489,733.43
预付款项	41,369,931.20	27,629,912.42	26,731,149.28
应收利息	90,064.02	714,792.32	908,523.03
应收股利	-	-	-
其他应收款	1,591,514.83	2,628,663.85	32,546,796.59
存货	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	2,986,952.36	1,767,743.93	1,167,999.89
流动资产合计	189,908,965.98	221,024,960.07	226,229,561.70
非流动资产：			
可供出售金融资产	7,250,000.00	9,402,388.68	4,152,388.68
持有至到期投资	-	-	-
长期应收款	-	-	-
长期股权投资	5,765,576.84	1,858,009.15	2,033,451.99
投资性房地产	-	-	-
固定资产	6,995,306.82	8,130,228.89	14,796,996.37

在建工程	-	-	-
工程物资	-	-	-
固定资产清理	-	-	-
生产性生物资产	-	-	-
油气资产	-	-	-
无形资产	4,979,627.29	5,977,999.77	3,391,100.58
开发支出	-	-	-
商誉	-	-	-
长期待摊费用	1,962,836.30	307,523.84	245,666.67
递延所得税资产	1,297,046.67	1,129,571.62	1,197,806.46
其他非流动资产	-	-	-
非流动资产合计	28,250,393.92	26,805,721.95	25,817,410.75
资产总计	218,159,359.90	247,830,682.02	252,046,972.45

合并资产负债表（续）

单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动负债：			
短期借款	-	-	-
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款	3,561,210.42	2,801,796.09	7,548,303.86
预收款项	221,585.00	221,585.00	221,585.00
应付职工薪酬	831,028.56	3,434,345.94	868,503.05
应交税费	650,658.57	712,965.26	1,152,971.84
应付利息	-	-	-
应付股利	-	-	-
其他应付款	247,826.25	258,499.75	985,991.35
一年内到期的非流动负债	436,908.83	623,106.13	1,205,602.12
其他流动负债	10,386,504.02	12,085,321.30	14,130,875.17
流动负债合计	16,335,721.65	20,137,619.47	26,113,832.39

非流动负债：			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-
长期应付款	-	-	-
专项应付款	-	-	-
预计负债	-	-	-
递延收益	266,629.12	428,478.53	825,823.59
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
非流动负债合计	266,629.12	428,478.53	825,823.59
负债合计	16,602,350.77	20,566,098.00	26,939,655.98
股东权益：			
股本	90,000,000.00	90,000,000.00	90,000,000.00
资本公积	91,099,952.44	91,099,952.44	91,099,952.44
减：库存股	-	-	-
专项储备	-	-	-
盈余公积	7,920,920.83	7,131,138.14	6,124,716.93
未分配利润	12,536,135.86	39,033,493.44	37,882,647.10
外币报表折算差额	-	-	-
归属于母公司股东权益合计	201,557,009.13	227,264,584.02	225,107,316.47
少数股东权益	-	-	-
股东权益合计	201,557,009.13	227,264,584.02	225,107,316.47
负债和股东权益总计	218,159,359.90	247,830,682.02	252,046,972.45

2、合并利润表

单位：元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	40,050,503.98	107,847,422.25	199,025,924.27
其中：营业收入	40,050,503.98	107,847,422.25	199,025,924.27
二、营业总成本	43,510,799.66	106,790,069.57	231,854,164.24
其中：营业成本	4,292,081.09	14,734,195.02	49,769,577.97
营业税金及附加	2,255,948.81	5,714,526.31	11,391,294.68
销售费用	10,122,271.92	34,283,843.39	81,907,341.72
管理费用	27,652,191.54	60,229,170.66	89,809,945.44
财务费用	-791,605.85	-6,887,237.70	-3,635,845.68
资产减值损失	-20,087.85	-1,284,428.11	2,611,850.11
加：公允价值变动收益 (损失以“－”号填列)			
投资收益(损失以 “－”号填列)	3,849,179.01	824,557.16	3,813,627.66
其中：对联营企业 和合营企业的投资收益	-92,432.31	824,557.16	-225,814.44
三、营业利润(亏损以“－” 号填列)	388,883.33	1,881,909.84	-29,014,612.31
加：营业外收入	2,602,090.29	1,108,544.25	2,762,229.63
其中：非流动资产处置 利得	-	4,305.65	-
减：营业外支出	27,435.60	309,235.18	647,899.94
其中：非流动资产处 置损失	27,314.34	294,583.29	244,055.94
四、利润总额(亏损总额以 “－”号填列)	2,963,538.02	2,681,218.91	-26,900,282.62
减：所得税费用	71,112.91	523,951.36	3,073,116.04
五、净利润(净亏损以“－” 号填列)	2,892,425.11	2,157,267.55	-29,973,398.66
归属于母公司股东的 净利润	2,892,425.11	2,157,267.55	-16,137,480.09
少数股东损益	-	-	-13,835,918.57
六、每股收益：			

（一）基本每股收益	0.03	0.02	-0.18
（二）稀释每股收益	0.03	0.02	-0.18
七、其他综合收益	-	-	2,702,787.78
八、综合收益总额	2,892,425.11	2,157,267.55	-27,270,610.88
其中：归属于母公司股东的综合收益总额	2,892,425.11	2,157,267.55	-13,434,692.31
归属于少数股东的综合收益总额	-	-	-13,835,918.57

3、合并现金流量表

单位：元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	38,476,915.05	105,365,250.27	254,201,910.00
收到的税费返还	-	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	5,081,146.28	1,564,076.10	55,127,706.81
经营活动现金流入小计	43,558,061.33	106,929,326.37	309,329,616.81
购买商品、接受劳务支付的现金	3,326,817.32	11,325,004.79	44,869,871.14
支付给职工以及为职工支付的现金	29,127,308.92	58,339,198.81	85,477,555.92
支付的各项税费	3,735,773.29	6,641,934.06	23,132,481.14
支付其他与经营活动有关的现金	7,405,891.80	30,649,196.68	135,431,574.66
经营活动现金流出小计	43,595,791.33	106,955,334.34	288,911,482.86
经营活动产生的现金流量净额	-37,730.00	-26,007.97	20,418,133.95
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金	115,030,788.21	112,651,186.48	55,159,105.58
取得投资收益收到的现金	5,789,714.41	9,040,931.55	2,286,565.32
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	19,649.96	212,764.00	42,120.00
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	7,713,001.04
收到其他与投资活动有关的现金	3,500,000.00	72,000,000.00	-
投资活动现金流入小计	124,340,152.58	193,904,882.03	65,200,791.94
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	2,209,444.75	7,480,735.80	4,955,812.96
投资支付的现金	6,513,795.76	131,661,634.37	90,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	20,000,000.00	45,500,000.00	20,000,000.00
投资活动现金流出小计	28,723,240.51	184,642,370.17	114,955,812.96
投资活动产生的现金流量净额	95,616,912.07	9,262,511.86	-49,755,021.02
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	-	-	-

其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	-
取得借款收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	-	-
偿还债务支付的现金	-	-	10,000,000.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	28,600,000.00	-	357,566.65
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	28,600,000.00	-	10,357,566.65
筹资活动产生的现金流量净额	-28,600,000.00	-	-10,357,566.65
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-117.05	3,151.40	-51,396.76
五、现金及现金等价物净增加额	66,979,065.02	9,239,655.29	-39,745,850.48
加：期初现金及现金等价物余额	52,770,619.80	43,530,964.51	83,276,814.99
六、期末现金及现金等价物余额	119,749,684.82	52,770,619.80	43,530,964.51

4、合并所有者权益变动表

(1) 2015 年 1-6 月合并所有者权益变动表

单位：元

项目	2015 年 1-6 月									
	归属于母公司股东权益									少数 股东权 益
	股本	资本公积	减： 库存 股	专 项 储 备	盈余公积	一般风险 准备	未分配利润	其他	小计	
一、上年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			7,131,138.14		39,033,493.44		227,264,584.02	
加：会计政策变更										
前期差错更正										
其他										
二、本年初余额	90,000,000.00	91,099,952.44			7,131,138.14		39,033,493.44		227,264,584.02	
三、本年增减变动 金额（减少以“-”号 填列）					789,782.69		-26,497,357.58		-25,707,574.89	
（一）综合收益总 额							2,892,425.11		2,892,425.11	
（二）股东投入和 减少资本										
1. 股东投入资本										
2. 股份支付计入股 东权益的金额										
3. 其他										
（三）利润分配					789,782.69		-29,389,782.69		-28,600,000.00	
1. 提取盈余公积					789,782.69		-789,782.69			

2. 对股东的分配							-28,600,000.00		-28,600,000.00		-28,600,000.00
3. 其他											
（四）股东权益内部结转											
1. 资本公积转增股本											
2. 盈余公积转增股本											
3. 盈余公积弥补亏损											
4. 其他											
（五）专项储备											
1. 本年提取											
2. 本年使用											
四、本年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			7,920,920.83		12,536,135.86		201,557,009.13		201,557,009.13

(2) 2014 年度合并所有者权益变动表

单位：元

项目	2014 年度									
	归属于母公司股东权益									少数 股东权 益
	股本	资本公积	减： 库存 股	专项 储备	盈余公积	一般风险 准备	未分配利润	其他	小计	
一、上年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			6,124,716.93		37,882,647.10		225,107,316.47	
加：会计政策变更										
前期差错更正										
其他										
二、本年初余额	90,000,000.00	91,099,952.44			6,124,716.93		37,882,647.10		225,107,316.47	
三、本年增减变动金 额（减少以“-”号填 列）					1,006,421.21		1,150,846.34		2,157,267.55	
（一）综合收益总额							2,157,267.55		2,157,267.55	
（二）股东投入和减 少资本										
1. 股东投入资本										
2. 股份支付计入股 东权益的金额										
3. 其他										
（三）利润分配					1,006,421.21		-1,006,421.21			
1. 提取盈余公积					1,006,421.21		-1,006,421.21			
2. 对股东的分配										
3. 其他										
（四）股东权益内部										

结转											
1. 资本公积转增股本											
2. 盈余公积转增股本											
3. 盈余公积弥补亏损											
4. 其他											
（五）专项储备											
1. 本年提取											
2. 本年使用											
四、本年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			7,131,138.14		39,033,493.44		227,264,584.02		227,264,584.02

(3) 2013 年度合并所有者权益变动表

单位：元

项目	2013 年度										
	归属于母公司股东权益									少数股东权益	所有者权益合计
	股本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	其他	小计		
一、上年年末余额	90,000,000.00	88,397,164.66			5,422,389.41		54,722,454.71		238,542,008.78	24,435,437.05	262,977,445.83
加：会计政策变更											
前期差错更正											
其他											
二、本年初余额	90,000,000.00	88,397,164.66			5,422,389.41		54,722,454.71		238,542,008.78	24,435,437.05	262,977,445.83
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）		2,702,787.78			702,327.52		-16,839,807.61		-13,434,692.31	-24,435,437.05	-37,870,129.36
（一）综合收益总额		2,702,787.78					-16,137,480.09		-13,434,692.31	-13,835,918.57	-27,270,610.88
（二）股东投入和减少资本										-10,599,518.48	-10,599,518.48
1. 股东投入资本											
2. 股份支付计入股东权益的											

金额											
3. 其他										-10,599,518.48	-10,599,518.48
(三) 利润分配					702,327.52		-702,327.52				
1. 提取盈余公积					702,327.52		-702,327.52				
2. 对股东的分配											
3. 其他											
(四) 股东权益内部结转											
1. 资本公积转增股本											
2. 盈余公积转增股本											
3. 盈余公积弥补亏损											
4. 其他											
(五) 专项储备											
1. 本年提取											
2. 本年使用											
四、本年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			6,124,716.93		37,882,647.10		225,107,316.47		225,107,316.47

(二) 母公司财务报表

1. 母公司资产负债表

单位：元

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动资产：			
货币资金	137,631,615.98	178,988,727.65	155,557,052.32
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	1,045,890.26	1,088,730.35	3,471,859.16
预付款项	41,338,614.42	27,516,385.27	26,600,221.55
应收利息	444,517.29	863,554.06	908,523.03
应收股利	-	-	-
其他应收款	9,247,331.65	8,629,509.01	35,506,661.41
存货	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	2,488,334.09	1,304,478.51	1,036,416.21
流动资产合计	192,196,303.69	218,391,384.85	223,080,733.68
非流动资产：			
可供出售金融资产	-	3,800,000.00	3,800,000.00
持有至到期投资	-	-	-
长期应收款	-	-	-
长期股权投资	46,700,000.00	46,707,914.00	21,207,914.00
投资性房地产	-	-	-
固定资产	6,501,383.44	7,640,191.17	14,373,741.40
在建工程	-	-	-
工程物资	-	-	-
固定资产清理	-	-	-
生产性生物资产	-	-	-
油气资产	-	-	-

无形资产	4,979,627.29	5,977,999.77	3,391,100.58
开发支出	-	-	-
商誉	-	-	-
长期待摊费用	1,958,409.65	296,457.17	245,666.67
递延所得税资产	1,297,046.67	1,129,571.62	1,197,806.46
其他非流动资产	-	-	-
非流动资产合计	61,436,467.05	65,552,133.73	44,216,229.11
资产总计	253,632,770.74	283,943,518.58	267,296,962.79

母公司资产负债表（续）

单位：元

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动负债：			
短期借款	-	-	-
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款	3,299,993.74	2,351,964.47	6,432,344.60
预收款项	221,585.00	221,585.00	221,585.00
应付职工薪酬	625,897.21	3,269,842.94	772,765.89
应交税费	588,303.33	626,692.41	1,104,846.73
应付利息	-	-	-
应付股利	-	-	-
其他应付款	6,589,041.99	12,596,276.39	1,172,853.23
一年内到期的非流动负债	266,549.28	301,803.03	846,564.51
其他流动负债	10,273,550.04	11,972,056.54	14,130,875.17
流动负债合计	21,864,920.59	31,340,220.78	24,681,835.13
非流动负债：			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-
长期应付款	-	-	-
专项应付款	-	-	-

预计负债	-	-	-
递延收益	58,689.36	191,964.00	268,005.96
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
非流动负债合计	58,689.36	191,964.00	268,005.96
负债合计	21,923,609.95	31,532,184.78	24,949,841.09
股东权益：			
股本	90,000,000.00	90,000,000.00	90,000,000.00
资本公积	91,099,952.44	91,099,952.44	91,099,952.44
减：库存股	-	-	-
专项储备	-	-	-
盈余公积	7,920,920.83	7,131,138.14	6,124,716.93
未分配利润	42,688,287.52	64,180,243.22	55,122,452.33
外币报表折算差额	-	-	-
股东权益合计	231,709,160.79	252,411,333.80	242,347,121.70
负债和股东权益总计	253,632,770.74	283,943,518.58	267,296,962.79

2. 母公司利润表

单位：元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	39,734,031.56	101,271,058.24	188,017,027.69
其中：营业收入	39,734,031.56	101,271,058.24	188,017,027.69
二、营业总成本	38,020,124.09	91635155.97	188,549,610.08
其中：营业成本	4,198,517.95	13,757,213.23	29,747,854.52
营业税金及附加	2,255,396.01	5,500,091.95	10,298,150.40
销售费用	9,901,515.65	27,760,421.73	74,466,656.33
管理费用	22,643,742.87	52,973,747.09	79,758,005.89
财务费用	-970,430.61	-7,099,663.65	-7,852,724.31
资产减值损失	-8,617.78	-1,256,654.38	2,131,667.25
加：公允价值变动收益 (损失以“－”号填列)			

投资收益(损失以“—”号填列)	4,284,874.35	-	7,345,000.00
其中:对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
三、营业利润(亏损以“—”号填列)	5,998,781.82	9,635,902.27	6,812,417.61
加: 营业外收入	2,563,644.40	1,039,074.40	2,205,277.71
其中: 非流动资产处置利得	-	4305.65	-
减: 营业外支出	594,585.71	299,177.77	592,992.72
其中: 非流动资产处置损失	20,585.71	288,624.87	189,148.72
四、利润总额(亏损总额以“—”号填列)	7,967,840.51	10,375,798.90	8,424,702.60
减: 所得税费用	70,013.52	311,586.80	1,401,427.40
五、净利润(净亏损以“—”号填列)	7,897,826.99	10,064,212.10	7,023,275.20
六、每股收益:			
(一) 基本每股收益			
(二) 稀释每股收益			
七、其他综合收益			
八、综合收益总额	7,897,826.99	10,064,212.10	7,023,275.20

3. 母公司现金流量表

单位：元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	37,784,793.52	101,469,965.95	182,068,644.46
收到的税费返还	-	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	5,056,231.96	1,643,183.15	10,371,062.35
经营活动现金流入小计	42,841,025.48	103,113,149.10	192,439,706.81
购买商品、接受劳务支付的现金	3,204,503.50	10,466,940.35	25,093,658.64
支付给职工以及为职工支付的现金	24,546,400.83	40,163,459.53	73,581,819.39
支付的各项税费	3,693,192.76	5,392,181.69	13,080,723.88
支付其他与经营活动有关的现金	13,563,356.14	22,435,270.56	78,659,714.12
经营活动现金流出小计	45,007,453.23	78,457,852.13	190,415,916.03
经营活动产生的现金流量净额	-2,166,427.75	24,655,296.97	2,023,790.78
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金	113,450,788.21	107,620,827.11	67,004,305.58
取得投资收益收到的现金	5,779,706.04	9,019,538.92	2,286,565.32
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	16,000.06	212,764.00	40,420.00
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	3,500,000.00	72,000,000.00	37,000,000.00
投资活动现金流入小计	122,746,494.31	188,853,130.03	106,331,290.90
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	2,101,748.35	7,450,502.80	4,714,687.98
投资支付的现金	305,785.19	145,580,241.74	90,007,914.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	21,583,709.60	51,500,000.00	30,000,000.00
投资活动现金流出小计	23,991,243.14	204,530,744.54	124,722,601.98
投资活动产生的现金流量净额	98,755,251.17	-15,677,614.51	-18,391,311.08
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	-	-	-

其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	-
取得借款收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	-	-
偿还债务支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	28,600,000.00	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	28,600,000.00	-	-
筹资活动产生的现金流量净额	-28,600,000.00	-	-
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-3,348.68	-5,221.76	-51,396.76
五、现金及现金等价物净增加额	67,985,474.74	8,972,460.70	-16,418,917.06
加：期初现金及现金等价物余额	48,701,020.29	39,728,559.59	56,147,476.65
六、期末现金及现金等价物余额	116,686,495.03	48,701,020.29	39,728,559.59

4. 母公司所有者权益变动表

(1) 2015 年 1-6 月母公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2015 年 1-6 月								
	股本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	其他	所有者权益合计
一、上年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			7,131,138.14		64,180,243.22		252,411,333.80
加：会计政策变更									
前期差错更正									
其他									
二、本年初余额	90,000,000.00	91,099,952.44			7,131,138.14		64,180,243.22		252,411,333.80
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）					789,782.69		-21,491,955.70		-20,702,173.01
（一）综合收益总额							7,897,826.99		7,897,826.99
（二）股东投入和减少资本									
1. 股东投入资本									
2. 股份支付计入股东权益的金额									
3. 其他									
（三）利润分配					789,782.69		-29,389,782.69		-28,600,000.00
1. 提取盈余公积					789,782.69		-789,782.69		
2. 对股东的分配							-28,600,000.00		-28,600,000.00
3. 其他									
（四）股东权益内部结转									

1. 资本公积转增股本									
2. 盈余公积转增股本									
3. 盈余公积弥补亏损									
4. 其他									
（五）专项储备									
1. 本年提取									
2. 本年使用									
四、本年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			7,920,920.83		42,688,287.52		231,709,160.79

(2) 2014 年度母公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2014 年度								
	股本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	其他	所有者权益合计
一、上年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			6,124,716.93		55,122,452.33		242,347,121.70
加：会计政策变更									
前期差错更正									
其他									
二、本年初余额	90,000,000.00	91,099,952.44			6,124,716.93		55,122,452.33		242,347,121.70
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）					1,006,421.21		9,057,790.89		10,064,212.10
（一）综合收益总额							10,064,212.10		10,064,212.10
（二）股东投入和减少资本									
1. 股东投入资本									
2. 股份支付计入股东权益的金额									
3. 其他									
（三）利润分配					1,006,421.21		-1,006,421.21		
1. 提取盈余公积					1,006,421.21		-1,006,421.21		
2. 对股东的分配									
3. 其他									
（四）股东权益内部结转									
1. 资本公积转增股本									

2. 盈余公积转增股本									
3. 盈余公积弥补亏损									
4. 其他									
（五）专项储备									
1. 本年提取									
2. 本年使用									
四、本年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			7,131,138.14		64,180,243.22		252,411,333.80

(3) 2013 年度母公司所有者权益变动表

单位：元

项目	2013 年度								
	股本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	其他	所有者权益合计
一、上年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			5,422,389.41		48,801,504.65		235,323,846.50
加：会计政策变更									
前期差错更正									
其他									
二、本年初余额	90,000,000.00	91,099,952.44			5,422,389.41		48,801,504.65		235,323,846.50
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）					702,327.52		6,320,947.68		7,023,275.20
（一）综合收益总额							7,023,275.20		7,023,275.20
（二）股东投入和减少资本									
1. 股东投入资本									
2. 股份支付计入股东权益的金额									
3. 其他									
（三）利润分配					702,327.52		-702,327.52		
1. 提取盈余公积					702,327.52		-702,327.52		
2. 对股东的分配									
3. 其他									
（四）股东权益内部结转									
1. 资本公积转增股本									

2. 盈余公积转增股本									
3. 盈余公积弥补亏损									
4. 其他									
（五）专项储备									
1. 本年提取									
2. 本年使用									
四、本年年末余额	90,000,000.00	91,099,952.44			6,124,716.93		55,122,452.33		242,347,121.70

二、最近两年一期财务会计报告的审计意见

（一）最近两年一期财务会计报告的审计意见

公司2013年度、2014年度、2015年1至6月的财务会计报告已经信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并由其出具了XYZH/2015BJA40065号标准无保留意见审计报告。

（二）合并报表范围

名称	是否纳入合并范围		
	2013 年	2014 年	2015 年 1-6 月
北京麒麟网文化股份有限公司	是	是	是
麒麟互动（北京）科技有限公司	是	是	是
北京麒麟网资产管理有限公司	是	是	是
北京老虎网信息科技有限公司	是	是	是
麒麟网（香港）有限公司	是	是	是
麒麟网（北京）影视文化传媒有限公司	是	否	否
北京麒麟无双信息技术有限公司	否	是	是
成都麒麟天下网络科技有限公司	否	是	是
北京麒麟乾坤信息技术有限公司	否	是	是
北京指尖玩信息科技有限公司	否	是	是
深圳市麒麟卓越投资管理有限公司	否	是	是

合并财务报表范围内子公司情况详见本公开转让说明书；“第一节基本情况”之“四（三）公司控参股公司情况”。

三、报告期内采用的主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响

（一）报告期内采用的主要会计政策、会计估计

1、遵循企业会计准则的声明

本公司编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了本公

司及本公司的财务状况、经营成果和现金流量等有关信息。

2、会计期间

本公司的会计期间为公历 1 月 1 日至 12 月 31 日。

3、记账本位币

本公司以人民币为记账本位币。

4、同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

本公司作为合并方，在同一控制下企业合并中取得的资产和负债，在合并日按被合并方在最终控制方合并报表中的账面价值计量。取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

在非同一控制下企业合并中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。合并成本为本公司在购买日为取得对被购买方的控制权而支付的现金或非现金资产、发行或承担的负债、发行的权益性证券等的公允价值以及在企业合并中发生的各项直接相关费用之和（通过多次交易分步实现的企业合并，其合并成本为每一单项交易的成本之和）。合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，首先对合并中取得的各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值、以及合并对价的非现金资产或发行的权益性证券等的公允价值进行复核，经复核后，合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，将其差额计入合并当期营业外收入。

5、合并财务报表的编制方法

本公司将所有控制的子公司纳入合并财务报表范围。

在编制合并财务报表时，子公司与本公司采用的会计政策或会计期间不一致的，按照本公司的会计政策或会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。

合并范围内的所有重大内部交易、往来余额及未实现利润在合并报表编制时予以抵销。子公司的所有者权益中不属于母公司的份额以及当期净损益、其他综合收益及综合收益总额中属于少数股东权益的份额，分别在合并财务报表“少数

股东权益、少数股东损益、归属于少数股东的其他综合收益及归属于少数股东的综合收益总额”项目列示。

对于同一控制下企业合并取得的子公司，其经营成果和现金流量自合并当期期初纳入合并财务报表。编制比较合并财务报表时，对上年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控制时点起一直存在。

对于非同一控制下企业合并取得子公司，经营成果和现金流量自本公司取得控制权之日起纳入合并财务报表。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。

本公司在不丧失控制权的情况下部分处置对子公司的长期股权投资，在合并财务报表中，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本溢价或股本溢价，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

本公司因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资方的控制权的，在编制合并财务报表时，对于剩余股权，按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资损益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益等，在丧失控制权时转为当期投资损益。

本公司通过多次交易分步处置对子公司股权投资直至丧失控制权的，如果处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，应当将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的投资损益。

6、合营安排分类及共同经营会计处理方法

本公司的合营安排包括共同经营和合营企业。对于共同经营项目，本公司作为共同经营中的合营方确认单独持有的资产和承担的负债，以及按份额确认持有的资产和承担的负债，根据相关约定单独或按份额确认相关的收入和费用。与共

同经营发生购买、销售不构成业务的资产交易的，仅确认因该交易产生的损益中归属于共同经营其他参与方的部分。

7、现金及现金等价物

本公司现金流量表之现金指库存现金以及可以随时用于支付的存款。现金流量表之现金等价物指持有期限不超过 3 个月、流动性强、易于转换为已知金额现金且价值变动风险很小的投资。

8、外币业务和外币财务报表折算

（1）外币交易

本公司外币交易按交易发生日的即期汇率将外币金额折算为人民币金额。于资产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日的即期汇率折算为人民币，所产生的折算差额除了为购建或生产符合资本化条件的资产而借入的外币专门借款产生的汇兑差额按资本化的原则处理外，直接计入当期损益。

（2）外币财务报表的折算

外币资产负债表中资产、负债类项目采用资产负债表日的即期汇率折算；所有者权益类项目除“未分配利润”外，均按业务发生时的即期汇率折算；利润表中的收入与费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。上述折算产生的外币报表折算差额，在其他综合收益项目中列示。外币现金流量采用现金流量发生日的即期汇率折算。汇率变动对现金的影响额，在现金流量表中单独列示。

9、金融资产和金融负债

本公司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。

（1）金融资产

1) 金融资产分类、确认依据和计量方法

本公司按投资目的和经济实质对拥有的金融资产分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、持有至到期投资、应收款项及可供出售金融资产。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，包括交易性金融资产和

在初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。本公司将满足下列条件之一的金融资产归类为交易性金融资产：取得该金融资产的目的是为了在短期内出售；属于进行集中管理的可辨认金融工具组合的一部分，且有客观证据表明公司近期采用短期获利方式对该组合进行管理；属于衍生工具，但是，被指定且为有效套期工具的衍生工具、属于财务担保合同的衍生工具、与在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生工具除外。本公司将只有符合下列条件之一的金融工具，才可在初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产：该指定可以消除或明显减少由于该金融工具的计量基础不同所导致的相关利得或损失在确认或计量方面不一致的情况；公司风险管理或投资策略的正式书面文件已载明，该金融工具组合以公允价值为基础进行管理、评价并向关键管理人员报告；包含一项或多项嵌入衍生工具的混合工具，除非嵌入衍生工具对混合工具的现金流量没有重大改变，或所嵌入的衍生工具明显不应当从相关混合工具中分拆；包含需要分拆但无法在取得时或后续的资产负债表日对其进行单独计量的嵌入衍生工具的混合工具。本公司对此类金融资产，采用公允价值进行后续计量。公允价值变动计入公允价值变动损益；在资产持有期间所取得的利息或现金股利，确认为投资收益；处置时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资损益，同时调整公允价值变动损益。

持有至到期投资，是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且本公司有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产。持有至到期投资采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量，其摊销或减值以及终止确认产生的利得或损失，均计入当期损益。

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。以应收的合同或协议价款作为初始确认金额；具有融资性质的，按其现值进行初始确认。收回或处置时，将取得的价款与该应收款项帐面价值之间的差额计入当期损益。

可供出售金融资产，是指初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及未被划分为其他类的金融资产。这类资产中，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资以及与该权益工具挂钩并须通过交付

该权益工具结算的衍生金融资产，按成本进行后续计量，持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益；其他存在活跃市场报价或虽没有活跃市场报价但公允价值能够可靠计量的，按公允价值计量，公允价值变动计入其他综合收益，对于此类金融资产采用公允价值进行后续计量，除减值损失及外币货币性金融资产形成的汇兑损益外，可供出售金融资产公允价值变动直接计入其他综合收益，待该金融资产终止确认时，原直接计入权益的公允价值变动累计额转入当期损益。

2) 金融资产转移的确认依据和计量方法

金融资产满足下列条件之一的，予以终止确认：①收取该金融资产现金流量的合同权利终止；②该金融资产已转移，且本公司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；③该金融资产已转移，虽然本公司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，但是放弃了对该金融资产控制。

企业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，且未放弃对该金融资产控制的，则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。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产的账面价值，与因转移而收到的对价及原计入其他综合收益的公允价值变动累计额之和的差额计入当期损益。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将因转移而收到的对价及应分摊至终止确认部分的原计入其他综合收益的公允价值变动累计额之和，与分摊的前述账面金额的差额计入当期损益。

3) 金融资产减值的测试方法及会计处理方法

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

以摊余成本计量的金融资产发生减值时，按预计未来现金流量(不包括尚未发生的未来信用损失)现值低于账面价值的差额，计提减值准备。如果有客观证

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，但该转回的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该金融资产在转回日的摊余成本。

当可供出售金融资产发生减值，原直接计入其他综合收益的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入当期损益。对已确认减值损失的可供出售债务工具投资，在期后公允价值上升且客观上与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回并计入当期损益。对已确认减值损失的可供出售权益工具投资，期后公允价值上升直接计入所有者权益。

（2）金融负债

1）金融负债分类、确认依据和计量方法

本公司的金融负债于初始确认时分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债和其他金融负债。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，包括交易性金融负债和初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债。按照公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失以及与该金融负债相关的股利和利息支出计入当期损益。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。

2）金融负债终止确认条件

当金融负债的现时义务全部或部分已经解除时，终止确认该金融负债或义务已解除的部分。公司与债权人之间签订协议，以承担新金融负债方式替换现存金融负债，且新金融负债与现存金融负债的合同条款实质上不同的，终止确认现存金融负债，并同时确认新金融负债。公司对现存金融负债全部或部分的合同条款作出实质性修改的，终止确认现存金融负债或其一部分，同时将修改条款后的金融负债确认为一项新金融负债。终止确认部分的账面价值与支付的对价之间的差额，计入当期损益。

（3）金融资产和金融负债的公允价值确定方法

本公司以主要市场的价格计量金融资产和金融负债的公允价值，不存在主要

市场的，以最有利市场的价格计量金融资产和金融负债的公允价值，并且采用当时适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术。公允价值计量结果所属的层次，由对公允价值计量整体而言具有重大意义的输入值所属的最低层次决定。

10、应收款项坏账准备

本公司将下列情形作为应收款项坏账损失确认标准：债务单位撤销、破产、资不抵债、现金流量严重不足、发生严重自然灾害等导致停产而在可预见的时间内无法偿付债务等；债务单位逾期未履行偿债义务超过 3 年；其他确凿证据表明确实无法收回或收回的可能性不大。

对可能发生的坏账损失采用备抵法核算，年末单独或按组合进行减值测试，计提坏账准备，计入当期损益。对于有确凿证据表明确实无法收回的应收款项，经本公司按规定程序批准后作为坏账损失，冲销提取的坏账准备。

（1）单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	将单项金额超过 100 万元的应收款项视为重大应收款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，计提坏账准备

（2）按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

确定组合的依据	
账龄组合	以应收款项的账龄为信用风险特征划分组合
押金、保证金及备用金组合	应收的押金、保证金及备用金等款项
集团内部应收款	应收集团内部各单位之间款项
按组合计提坏账准备的计提方法	
账龄组合	按账龄分析法计提坏账准备
押金、保证金及备用金组合	不计提坏账准备
集团内部应收款	不计提坏账准备

1) 采用账龄分析法的应收款项坏账准备计提比例如下：

应收账款按账龄划分组合的坏账准备计提比例如下：

账龄	计提比例
1 年以内	5%

1-2 年	10%
2-3 年	20%
3 年以上	100%

其他应收款按账龄划分组合的坏账准备计提比例如下：

账龄	计提比例
1 年以内	5%
1-2 年	10%
2-3 年	20%
3 年以上	100%

2) 采用其他方法的应收款项坏账准备计提：

受最终控制方控制的 关联方及合营、联营企业	当存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回所有款项时，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备
保证金、备用金、押金	

(3) 单项金额虽不重大但单独计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由	单项金额不重大且按照组合计提坏账准备不能反映其风险特征的应收款项
坏账准备的计提方法	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

11、存货

本公司存货主要为影视作品及低值易耗品等，影视作品包括原材料、在产品和库存商品。

原材料指公司为拍摄影视剧购买或创作完成的剧本支出，在影视剧投入拍摄时转入在拍影视剧。在制品指尚在摄制中或已摄制完成尚未取得《电影片公映许可证》或《电视剧发行许可证》的影视剧产品。库存商品指完成摄制并已取得《电影片公映许可证》或《电视剧发行许可证》的影视剧产品。外购的影视剧也做为库存商品核算，

存货按照实际成本进行初始计量。从事与境内外其他单位合作摄制影片业务的，按以下方法确认制作成本：公司负责摄制成本核算的，在收到合作方按合同约定预付的制片款项时，先通过“预收账款—预收制片款”科目进行核算，列报时按照影片制作进度及与合作方合同约定的投资比例，将应归属于合作方的制作成本与预收制片款冲抵后，按应归属于本公司的制作成本确认存货成本，当影视

剧完成摄制结转入库时，将预收制片款转作影视剧库存成本的备抵，并在结转销售成本时予以冲抵。其他合作方负责摄制成本核算的，公司按合同约定支付合作方的制片款，先通过“预付账款—预付制片款”科目进行核算，当影视剧完成摄制并收到其他合作方出具的经审计或双方确认的有关成本、费用结算凭据或报表时，按实际结算金额将该款项转作影视剧成本。

影视作品的发出采用个别计价法，自符合收入确认条件之日起，按以下方法和规定结转销售成本：①一次性卖断国内全部著作权的，在确认收入时，将全部实际成本一次性结转销售成本；采用分期收款销售方式的，按企业会计准则的规定执行。②采用按票款、发行收入等分账结算方式，或采用多次、局部（特定院线或一定区域、一定时期内）将发行权、放映权转让给部分电影院线（发行公司）或电视台等，且仍可继续向其他单位发行、销售的影视剧，应在符合收入确认条件之日起，不超过 24 个月的期间内（以下简称销售期间），采用计划收入比例法将其全部实际成本逐笔（期）结转销售成本。销售期间结束公司尚拥有影片、电视片著作权时，在“库存商品”中象征性保留 1 元余额。

低值易耗品领用和发出采用一次转销法进行摊销。

库存商品、在产品和用于出售的材料等直接用于出售的商品存货，其可变现净值按该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额确定；用于生产而持有的材料存货，其可变现净值按所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定。

12、划分为持有待售资产

本公司划分为持有待售的资产主要包括固定资产。将其划分为持有待售资产的依据是：该项资产在当前状态下仅根据出售此类资产的通常和惯用条款即可立即出售，本公司已经就处置该组成部分作出决议、与受让方签订了不可撤销的转让协议并且该项转让将在一年内完成。

13、长期股权投资

本公司长期股权投资主要是对子公司的投资、对联营企业的投资和对合营企业的投资。

本公司对共同控制的判断依据是所有参与方或参与方组合集体控制该安排，

并且该安排相关活动的政策必须经过这些集体控制该安排的参与方一致同意。

本公司直接或通过子公司间接拥有被投资单位 20%（含）以上但低于 50% 的表决权时，通常认为对被投资单位具有重大影响。持有被投资单位 20% 以下表决权的，还需要综合考虑在被投资单位的董事会或类似权力机构中派有代表、或参与被投资单位财务和经营政策制定过程、或与被投资单位之间发生重要交易、或向被投资单位派出管理人员、或向被投资单位提供关键技术资料等事实和情况判断对被投资单位具有重大影响。

对被投资单位形成控制的，为本公司的子公司。通过同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，在合并日按照取得被合并方在最终控制方合并报表中净资产的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。被合并方在合并日的净资产账面价值为负数的，长期股权投资成本按零确定。

通过多次交易分步取得同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并的，应在取得控制权的报告期，补充披露在母公司财务报表中的长期股权投资的处理方法。例如：通过多次交易分步取得同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并，属于一揽子交易的，本公司将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于一揽子交易的，在合并日，根据合并后享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。初始投资成本与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整资本公积，资本公积不足冲减的，冲减留存收益。

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。

通过多次交易分步取得非同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并的，应在取得控制权的报告期，补充披露在母公司财务报表中的长期股权投资成本处理方法。通过多次交易分步取得非同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并，属于一揽子交易的，本公司将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于一揽子交易的，按照原持有的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。购买日之前持有的股权采用权

益法核算的，原权益法核算的相关其他综合收益暂不做调整，在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。购买日之前持有的股权在可供出售金融资产中采用公允价值核算的，原计入其他综合收益的累计公允价值变动在合并日转入当期投资损益。

除上述通过企业合并取得的长期股权投资外，以支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为投资成本；以发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为投资成本；投资者投入的长期股权投资，按照投资合同或协议约定的价值作为投资成本。

本公司对子公司投资采用成本法核算，对合营企业及联营企业投资采用权益法核算。

后续计量采用成本法核算的长期股权投资，在追加投资时，按照追加投资支付的成本额公允价值及发生的相关交易费用增加长期股权投资成本的账面价值。被投资单位宣告分派的现金股利或利润，按照应享有的金额确认为当期投资收益。

后续计量采用权益法核算的长期股权投资，随着被投资单位所有者权益的变动相应调整增加或减少长期股权投资的账面价值。其中在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位各项可辨认资产等的公允价值为基础，按照本公司的会计政策及会计期间，并抵销与联营企业及合营企业之间发生的内部交易损益按照持股比例计算归属于投资企业的部分，对被投资单位的净利润进行调整后确认。

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期投资收益。采用权益法核算的长期股权投资，因被投资单位除净损益以外所有者权益的其他变动而计入所有者权益的，处置该项投资时将原计入所有者权益的部分按相应比例转入当期投资损益。

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权改按可供出售金融资产核算，剩余股权在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直

接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。

因处置部分长期股权投资丧失了对被投资单位控制的，处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按权益法核算，处置股权账面价值和处置对价的差额计入投资收益，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按可供出售金融资产的有关规定进行会计处理，处置股权账面价值和处置对价的差额计入投资收益，剩余股权在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期投资损益。

本公司对于分步处置股权至丧失控股股权的各项交易不属于一揽子交易的，对每一项交易分别进行会计处理。属于“一揽子交易”的，将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理，但是，在丧失控制权之前每一次交易处置价款与所处置的股权对应的长期股权投资账面价值之间的差额，确认为其他综合收益，到丧失控制权时再一并转入丧失控制权的当期损益。

14、固定资产

本公司固定资产是指同时具有以下特征，即为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用年限超过一年的有形资产。

固定资产在与其有关的经济利益很可能流入本公司、且其成本能够可靠计量时予以确认。本公司固定资产包括房屋及建筑物、机器设备、运输设备、其他设备等。除已提足折旧仍继续使用的固定资产和单独计价入账的土地外，本公司对所有固定资产计提折旧。计提折旧时采用平均年限法。本公司固定资产的分类折旧年限、预计净残值率、折旧率如下：

序号	类别	折旧年限(年)	预计残值率(%)	年折旧率(%)
1	房屋建筑物	30	5	3.17
2	机器设备	5	5	19.00
3	运输设备	5	5	19.00
4	其他设备	5	5	19.00

本公司于每年年度终了，对固定资产的预计使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核，如发生改变，则作为会计估计变更处理。

融资租入固定资产以租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值两者中

的较低者作为租入资产的入账价值。租入资产的入账价值与最低租赁付款额之间的差额作为未确认融资费用。

融资租入的固定资产采用与自有固定资产相一致的折旧政策。能够合理确定租赁期届满时将取得租入资产所有权的，租入固定资产在其预计使用寿命内计提折旧；否则，租入固定资产在租赁期与该资产预计使用寿命两者中较短的期间内计提折旧。

15、在建工程

在建工程在达到预定可使用状态之日起，根据工程预算、造价或工程实际成本等，按估计的价值结转固定资产，次月起开始计提折旧，待办理了竣工决算手续后再对固定资产原值差异进行调整。

16、借款费用

发生的可直接归属于需要经过 1 年以上的购建或者生产活动才能达到预定可使用或者可销售状态的固定资产、投资性房地产和存货等的借款费用，在资产支出已经发生、借款费用已经发生、为使资产达到预定可使用或可销售状态所必要的购建或生产活动已经开始时，开始资本化；当购建或生产符合资本化条件的资产达到预定可使用或可销售状态时，停止资本化，其后发生的借款费用计入当期损益。如果符合资本化条件的资产在购建或者生产过程中发生非正常中断、且中断时间连续超过 3 个月，暂停借款费用的资本化，直至资产的购建或生产活动重新开始。

专门借款当期实际发生的利息费用，扣除尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额予以资本化；一般借款根据累计资产支出超过专门借款部分的资产支出加权平均数乘以所占用一般借款的资本化率，确定资本化金额。资本化率根据一般借款加权平均利率计算确定。

17、无形资产

本公司无形资产包括土地使用权、著作权、游戏产品及计算机软件等，按取得时的实际成本计量，其中，购入的无形资产，按实际支付的价款和相关的其他支出作为实际成本；投资者投入的无形资产，按投资合同或协议约定的价值确定实际成本，但合同或协议约定价值不公允的，按公允价值确定实际成本；对非同

一控制下合并中取得被购买方拥有的但在其财务报表中未确认的无形资产，在对被购买方资产进行初始确认时，按公允价值确认为无形资产。

本公司土地使用权从出让起始日起，按其出让年限平均摊销；著作权按协议约定的年限摊销，协议未约定年限的，按不高于 5 年的期限摊销；计算机软件及自主开发的游戏产品按 5 年摊销；其他无形资产按预计使用年限、合同规定的受益年限和法律规定的有效年限三者中最短者分期平均摊销。摊销金额按其受益对象计入相关资产成本和当期损益。

18、研究与开发

本公司的研究开发支出根据其性质以及研发活动最终形成无形资产是否具有较大不确定性，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，同时满足下列条件的，确认为无形资产：

- (1) 完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；
- (2) 具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- (3) 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；
- (4) 有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；
- (5) 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

不满足上述条件的开发阶段的支出，于发生时计入当期损益。前期已计入损益的开发支出在以后期间不再确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定可使用状态之日起转为无形资产列报。

鉴于自主开发游戏产品固有风险较大，研发过程中对是否能最终形成可用于商业化运营的产品的判断具有较大的不确定性，故本公司遵循谨慎性原则对研发支出不进行资本化，在发生时计入当期管理费用。

19、长期资产减值

本公司于每一资产负债表日对长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产等项目进行检查，当存在

减值迹象时，本公司进行减值测试。对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，每年末均进行减值测试。

减值测试后，若该资产的账面价值超过其可收回金额，其差额确认为减值损失，上述资产的减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

20、长期待摊费用

本公司的长期待摊费用包括场地改造工程、房屋装修等费用。该等费用在受益期内平均摊销，如果长期待摊费用项目不能使以后会计期间受益，则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

21、职工薪酬

本公司职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期福利。

短期薪酬主要包括职工工资、社会保险等，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，并按照受益对象计入当期损益或相关资产成本。

离职后福利主要包括基本养老保险费等，按照公司承担的风险和义务，分类为设定提存计划。对于设定提存计划在根据在资产负债表日为换取职工在会计期间提供的服务而向单独主体缴存的提存金确认为负债，并按照受益对象计入当期损益或相关资产成本。

辞退福利是由于在职工劳动合同到期之前决定解除与职工的劳动关系，或为鼓励职工自愿接受裁减而提出给予补偿的建议产生，在辞退日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益，其中对超过一年予以支付补偿款，按折现率折现后计入当期损益。

22、预计负债

当与对外担保、商业承兑汇票贴现、未决诉讼或仲裁、产品质量保证等或有事项相关的业务同时符合以下条件时，本公司将其确认为负债：该义务是本公司承担的现时义务；该义务的履行很可能导致经济利益流出企业；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。货币时间价值影响重大的，通过对相关未来现金流出进行折现后确定最佳估计数。每个资产负债表日对预计负债的账面价值进行复核，如有改变则对账面价值进行调整以反映当前最佳估计数。

23、股份支付

用以换取职工提供服务的以权益结算的股份支付，以授予职工权益工具在授予日的公允价值计量。该公允价值的金额在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的情况下，在等待期内以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础，按直线法计算计入相关成本或费用，相应增加资本公积。

以现金结算的股份支付，按照本公司承担的以股份或其他权益工具为基础确定的负债的公允价值计量。如授予后立即可行权，在授予日以承担负债的公允价值计入相关成本或费用，相应增加负债；如需完成等待期内的服务或达到规定业绩条件以后才可行权，在等待期的每个资产负债表日，以对可行权情况的最佳估计为基础，按照本公司承担负债的公允价值金额，将当期取得的服务计入成本或费用，相应调整负债。

在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

本公司在等待期内取消所授予权益工具的（因未满足可行权条件而被取消的除外），作为加速行权处理，即视同剩余等待期内的股权支付计划已经全部满足可行权条件，在取消所授予权益工具的当期确认剩余等待期内的所有费用。

24、收入确认原则和计量方法

本公司的营业收入主要包括游戏产品运营收入、影视作品收入、提供劳务收入、让渡资产使用权收入，收入确认原则如下：

（1）游戏运营收入

根据游戏产品的运营方式不同，收入的确认方法如下：

1) 自主运营收入

本公司游戏充值卡销售渠道分为由分销商代售及通过第三方支付平台直销，

游戏玩家通过该两种渠道购买游戏充值点卡，以用于在本公司的游戏产品中购买虚拟道具或附加功能。本公司在将游戏充值卡交付给分销商或通过第三方支付平台购买充值卡的玩家时，将实际收款或应收款（扣除给分销商的折扣后的净收款额）确认为递延收益，在游戏玩家以充值的游戏点数购买虚拟道具或附加功能并在游戏中使用后做为收入确认的时点，按照当期游戏玩家实际消耗的道具或使用附加功能的金额计算销售收入，从递延收益结转至营业收入。对于按次使用的道具或附加功能，在游戏玩家使用后按照道具虚拟售价折合的金额作为本期消耗金额，对于限时使用的道具，按照玩家本期实际使用天数分摊的道具售价折合的金额作为本期消耗金额，其他方式使用的道具或附加功能，在使用后按照道具或附加功能的售价折合的金额作为本期消耗金额。

2) 联合运营收入

本公司与网络游戏运营商签订合作运营网络游戏协议，运营商将其运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给本公司，本公司在与对方数据核对无误后，经双方确认后确认营业收入。

3) 版权使用费收入

本公司与网络游戏运营商（主要为海外运营商）签订版权使用许可协议，运营商授权在约定的区域、约定的期限内运营本公司的产品，对于收取的固定许可费，在约定期限内平均计入营业收入；对于按运营商的运营收入收取的许可费，参照联合运营方式确认收入。

（2）影视作品收入

主要包括电影片制作发行及其衍生收入、电视剧制作发行及其衍生收入等。

1) 电影片票房分账收入

电影票房分账收入在电影片完成摄制并经电影电视行政主管部门审查通过取得《电影片公映许可证》，于电影片在院线、影院上映后按双方确认的实际票房统计及相应的分账方法所计算的金额确认。

2) 电视剧销售收入

电视剧销售收入在电视剧完成摄制并经电影电视行政主管部门审查通过取

得国产《电视剧发行许可证》，电视剧播映带和其他载体转移给购货方并取得收款权利，在同时满足准则所规定条件时，按从购货方已收或应收的合同或协议价款的金额确认销售商品收入

电影、电视剧完成摄制前采取全部或部分卖断，或者承诺给予影片首（播）映权等方式，预售影片发行权、放（播）映权或其他权利所取得的款项，等电影、电视剧完成摄制并按合同约定提供给预付款人使用时，确认销售收入实现。

3) 影视作品著作权衍生权利转让收入按照让渡资产使用收入原则确认。

（3）提供劳务收入

本公司在劳务收入能够可靠地计量、受托劳务经委托方验收通过且与劳务相关的经济利益很可能流入本公司时确认劳务收入的实现。

（4）让渡资产使用权收入

本公司在与交易相关的经济利益很可能流入、收入的金额能够可靠地计量时，确认让渡资产使用权收入的实现。

25、政府补助

政府补助是指本公司从政府无偿取得货币性资产或非货币性资产。政府补助在本公司能够满足其所附的条件以及能够收到时予以确认。

政府补助为货币性资产的，按照实际收到的金额计量，对于按照固定的定额标准拨付的补助，或对年末有确凿证据表明能够符合财政扶持政策规定的相关条件且预计能够收到财政扶持资金时，按照应收的金额计量；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(1 元)计量。

本公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助为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当期损益。除与资产相关的政府补助之外的政府补助为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。

26、递延所得税资产和递延所得税负债

本公司递延所得税资产和递延所得税负债根据资产和负债的计税基础与其账面价值的差额(暂时性差异)计算确认。对于按照税法规定能够于以后年度抵减应纳税所得额的可抵扣亏损,确认相应的递延所得税资产。对于商誉的初始确认产生的暂时性差异,不确认相应的递延所得税负债。对于既不影响会计利润也不影响应纳税所得额(或可抵扣亏损)的非企业合并的交易中产生的资产或负债的初始确认形成的暂时性差异,不确认相应的递延所得税资产和递延所得税负债。于资产负债表日,递延所得税资产和递延所得税负债,按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量。

本公司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,确认递延所得税资产。

27、租赁

本公司作为融资租赁承租方时,在租赁开始日,按租赁开始日租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值两者中较低者,作为融资租入固定资产的入账价值,将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值,将两者的差额记录为未确认融资费用。

本公司作为经营租赁承租方的租金在租赁期内的各个期间按直线法计入相关资产成本或当期损益。

28、所得税的会计核算

所得税的会计核算采用资产负债表债务法。所得税费用包括当年所得税和递延所得税。除将与直接计入股东权益的交易和事项相关的当年所得税和递延所得税计入股东权益,以及企业合并产生的递延所得税调整商誉的账面价值外,其余的当年所得税和递延所得税费用或收益计入当期损益。

当年所得税是指企业按照税务规定计算确定的针对当年发生的交易和事项,应缴纳给税务部门的金额,即应交所得税;递延所得税是指按照资产负债表债务法应予确认的递延所得税资产和递延所得税负债在期末应有的金额相对于原已确认金额之间的差额。

29、终止经营

终止经营是指本公司已被处置或被划归为持有待售的、在经营和编制财务报表时能够单独区分的组成部分，该组成部分按照本公司计划将整体或部分进行处置。

同时满足下列条件的本公司组成部分被划归为持有待售：本公司已经就处置该组成部分作出决议、本公司已经与受让方签订了不可撤销的转让协议以及该项转让将在一年内完成。

30、金融资产转移和非金融资产证券化业务的会计处理方法

金融资产发生转移的，根据相关金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的转移情况进行判断：已经全部转移的，终止确认相应的金融资产；没有转移且保留了相关金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，不予终止确认；既没有转移也没有保留相关金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，根据对该项金融资产控制的涉及程度决定是否终止确认：放弃了对该项金融资产控制的，终止确认该项金融资产；未放弃对该项金融资产控制的，按照对其继续涉入该项金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认相关负债。金融资产符合整体终止确认的，转移所收到的对价与相应的账面价值的差额，计入当期损益，原直接计入所有者权益的相关金融资产的公允价值累积变动额，也一并转入当期损益；满足部分转移终止确认条件的，将涉及转移金融资产整体的账面价值在终止确认部分与未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，以分摊后的账面价值作为基础比照整体转移对部分转移的部分进行处理。不符合终止确认条件的，将收到的对价确认为一项金融负债。

（二）主要会计政策、会计估计变更情况和对公司利润的影响

1、会计政策变更及其影响

2014年1月至7月，财政部制定了《企业会计准则第39号—公允价值计量》、《企业会计准则第40号—合营安排》、《企业会计准则第41号—在其他主体中权益的披露》；修订了《企业会计准则第30号—财务报表列报》、《企业会计准则第9号—职工薪酬》、《企业会计准则第33号—合并财务报表》、《企业会计准则第2号—长期股权投资》、《企业会计准则第37号—金融工具列报》以及《企业会计准则—基本准则》。上述9项会计准则除修订后的《企业会计准

则第 37 号—金融工具列报》以及《企业会计准则—基本准则》以外均自 2014 年 7 月 1 日起施行，修订后的《企业会计准则—基本准则》自 2014 年 7 月 23 日起施行，修订后的《企业会计准则第 37 号—金融工具列报》自 2014 年度及以后期间财务报告中执行。本公司在编制报告期财务报表时，执行了上述 9 项会计准则，并按照相关的衔接规定进行了处理。

1) 会计政策变更影响汇总如下表

项目	对 2015 年 6 月 30 日财务报表的影响	对 2014 年 12 月 31 日财务报表的影响	对 2013 年 12 月 31 日财务报表的影响
可供出售金融资产	7,250,000.00	9,402,388.68	4,152,388.68
长期股权投资	-7,250,000.00	-9,402,388.68	-4,152,388.68
一年内到期的非流动负债	436,908.83	623,106.13	1,205,602.12
递延收益	266,629.12	428,478.53	825,823.59
其他非流动负债	-703,537.95	-1,051,584.66	-2,031,425.71

2) 会计政策变更说明

a.可供出售金融资产、长期股权投资

在 2014 年 7 月 1 日以前，本公司对于被投资单位不具有共同控制或重大影响，并且在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益性投资确认为长期股权投资，采用成本法核算。根据财政部 2014 年修订的《企业会计准则第 2 号—长期股权投资》的规定，对被投资单位不具有共同控制或重大影响，并且在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益性投资，应适用于《企业会计准则第 22 号—金融工具确认和计量》。因而本公司在资产负债表中将上述权益性投资确认为可供出售金融资产，并进行了追溯调整。

b.财务报表列报

依据《企业会计准则第 30 号—财务报表列报》要求，将递延收益单独列报。本公司根据该准则要求编制了报告期财务报表，同时，本公司按照该准则其他披露要求就相关的财务信息进行了披露。

c.其他会计准则的采用

除上述《企业会计准则第 2 号—长期股权投资》、《企业会计准则第 30 号—财务报表列报》的变化及影响外，本公司根据其他新修订或颁布准则要求编

制了报告期财务报表,变化后的会计政策已在本附注相关会计政策部分修订与披露。采用这些准则未对本公司财务状况和经营成果产生任何重大影响。

2、会计估计变更

本期公司主要会计估计未发生变更。

四、报告期主要财务指标比较以及利润形成的有关情况

(一) 营业收入及毛利率的主要构成、变化趋势及原因分析

1、营业收入的主要类别及收入确认的具体方法

公司的营业收入主要包括游戏产品运营收入及影视作品收入,收入确认原则如下:

(1) 游戏运营收入

根据游戏产品的运营方式不同,收入的确认方法如下:

1) 自主运营收入

本公司游戏充值卡销售渠道分为由分销商代售及通过第三方支付平台直销,游戏玩家通过该两种渠道购买游戏充值点卡,以用于在本公司的游戏产品中购买虚拟道具或附加功能。本公司在将游戏充值卡交付给分销商或通过第三方支付平台购买充值卡的玩家时,将实际收款或应收款(扣除给分销商的折扣后的净收款额)确认为递延收益,在游戏玩家以充值的游戏点数购买虚拟道具或附加功能并在游戏中使用后做为收入确认的时点,按照当期游戏玩家实际消耗的道具或使用附加功能的金额计算销售收入,从递延收益结转至营业收入。对于按次使用的道具或附加功能,在游戏玩家使用后按照道具虚拟售价折合的金额作为本期消耗金额,对于限时使用的道具,按照玩家本期实际使用天数分摊的道具售价折合的金额作为本期消耗金额,其他方式使用的道具或附加功能,在使用后按照道具或附加功能的售价折合的金额作为本期消耗金额。

2) 联合运营收入

本公司与网络游戏运营商签订合作运营网络游戏协议,运营商将其运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给本公司,本公司在与对方数据核对无误

后，经双方确认后确认营业收入。

3) 版权使用费收入

本公司与网络游戏运营商（主要为海外运营商）签订版权使用许可协议，运营商授权在约定的区域、约定的期限内运营本公司的产品，对于收取的固定许可费，在约定期限内平均计入营业收入；对于按运营商的运营收入收取的许可费，参照联合运营方式确认收入。

（2）影视作品收入

主要包括电影片制作发行及其衍生收入、电视剧制作发行及其衍生收入等。

1) 电影片票房分账收入

电影票房分账收入在电影片完成摄制并经电影电视行政主管部门审查通过取得《电影片公映许可证》，于电影片在院线、影院上映后按双方确认的实际票房统计及相应的分账方法所计算的金额确认。

2) 电视剧销售收入

电视剧销售收入在电视剧完成摄制并经电影电视行政主管部门审查通过取得国产《电视剧发行许可证》，电视剧播映带和其他载体转移给购货方并取得收款权利，在同时满足准则所规定条件时，按从购货方已收或应收的合同或协议价款的金额确认销售商品收入

电影、电视剧完成摄制前采取全部或部分卖断，或者承诺给予影片首（播）映权等方式，预售影片发行权、放（播）映权或其他权利所取得的款项，等电影、电视剧完成摄制并按合同约定提供给预付款人使用时，确认销售收入实现。

3) 影视作品著作权衍生权利转让收入按照让渡资产使用收入原则确认。

2、游戏计费系统在收入实现过程中的运行流程

公司的游戏运营方式主要分自主运营和联合运营两种：

1) 官方运营（自主运营模式）

公司自主运营是指游戏玩家直接通过公司的推广宣传，了解产品，直接通过官方网站下载游戏客户端，注册完成后直接登录游戏。游戏玩家可以从公司的游

戏点卡经销商处购得游戏点卡，也可以从公司的官方运营网站上通过银行借记卡、信用卡、手机支付以及银行转账等方式购得游戏点卡。公司通过游戏玩家在网络游戏中用虚拟货币购买虚拟游戏装备、某些特殊游戏功能模块或为游戏在线时间支付费用的方式取得在线网络游戏运营收入。

在公司自主运营模式下，麒麟文化的发卡系统、计费系统以及游戏玩家账户数据库等全部由麒麟文化自行管理。除 2011 年之前对极少数的点卡经销商有一定的赊账期外，2012 年之后通过点卡经销商的销售均为先收款后发卡，且发卡后不予退款；通过官方网站销售点卡同样是先收款后发卡。玩家在从麒麟文化官方网站或点卡经销商处购得点卡后充值到游戏账户中，点卡的面值即按规定的比例兑换成游戏虚拟货币（目前麒麟文化官方运营的游戏中的虚拟货币已统一为“现金”），当游戏玩家用虚拟货币购买虚拟道具时并在游戏中使用消耗后，按照当期游戏玩家实际消耗的道具或附加功能的金额计算销售收入，麒麟文化将被消耗的虚拟货币折合成人民币并扣除折扣后予以确认收入。

收入计算方法为：

当期营业收入=本期道具消耗额×综合折扣率

其中：本期道具消耗额=游戏计费系统统计各自主运营游戏道具消耗量

综合折扣率=1-（期初累计折扣余额+本期折扣额）/（期初系统内游戏币存量+本期售卡面值）

本期折扣额=本期售卡面值-实际收款额

2) 与游戏平台联合运营

公司与以百度、风行为代表的网络游戏平台签订合作运营网络游戏协议，联合运营公司的网络游戏。在与游戏平台联合运营模式下，平台运营商负责提供游戏的充值服务、计费系统的管理并同时向麒麟文化提供接口以便核对交易数据；麒麟文化负责架设服务器、租赁带宽、提供游戏版本的更新及技术支持和维护，平台运营商予以协助。游戏玩家都是平台运营商的注册用户，通过联合运营的游戏平台进行注册、登录游戏。玩家首先购买平台运营商发行的虚拟货币，再通过平台运营商网站中的兑换页面兑换成与麒麟文化联合运营的网络游戏中的虚拟货币，每个月双方根据兑换接口产生的兑换记录进行核对，平台运营商按经双方

确认的平台虚拟货币的消耗数以约定的分成比例计算分成，并折合成人民币支付给麒麟文化，公司确认营业收入。公司与各游戏平台企业之间的分成比例由双方签订的合作运营网络游戏协议约定，而协议的有效期限通常为两年或者三年。在协议有效期内，公司与各游戏平台企业之间的分成比例保持不变。因此，申报期内，公司与游戏平台的分成比例年度间的波动较小，但其分成金额随着联合运营游戏收入的增加而增加。由于该种模式下的游戏玩家是平台运营商的注册用户，麒麟文化要取得游戏玩家消耗了多少虚拟货币购买虚拟道具的数据，需要平台运营商的协助提供，且各平台运营商拥有众多的服务器，收集相关的数据耗时较长，麒麟文化不能在记账日方便快捷地获得相应数据。麒麟文化与游戏平台联合运营的历史记录表明，未曾有游戏玩家主张退还虚拟货币的事件发生；申报期内，玩家购买虚拟道具所消耗的麒麟文化虚拟货币的数值（从各个服务器统计汇总），与玩家兑换的麒麟文化虚拟货币数值（从平台接口中取得）的差异微小；麒麟文化与平台运营商以双方虚拟货币兑换数据为准进行了收益的分成。

3) 收入核算流程

1) 自主运营网络游戏

a.取得第三方支付平台当期充值收入和分销商销售收入后确认递延收益

b.计算当期消耗收入，从递延收益结转至主营业务收入

2) 联合运营网络游戏（含海外运营收入）

每期按经双方核对确认的充值收入与合同约定的分成比例，确认当期主营业务收入。

3、营业收入的主要构成、变动趋势及原因

（1）按业务性质分类

报告期内，公司营业收入的分类汇总情况如下：

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月		2014 年度			2013 年度	
	金额	占比(%)	金额	增长率(%)	占比(%)	金额	占比(%)

网络游戏	39,770,503.98	99.30	105,447,422.25	-45.79	97.77	194,517,984.90	97.73
影视剧及衍生	280,000.00	0.70	2,400,000.00	-46.76	2.23	4,507,939.37	2.27
合计	40,050,503.98	100.00	107,847,422.25	-45.81	100.00	199,025,924.27	100.00

报告期内，公司主营业务明确，营业收入主要来自网络游戏业务。公司游戏业务收入2015年1-6月、2014年度及2013年度占营业收入比例分别为99.30%、97.77%和97.73%，始终占营业收入的主导地位，占比突出且发展情况良好。公司2015年1-6月、2014年度及2013年度影视业务收入占比分别为0.7%、2.23%和2.27%，相关收入逐年减少，主要原因是公司自2013年起决定全力发展游戏业务，逐步减少影视剧方面投资。

报告期内，公司游戏业务收入有所下滑。2014年度较比2013年度下降45.79%，主要原因为2014年公司游戏业务处于转型期。公司前期开发的游戏，诸如《成吉思汗》怀旧版、《画皮世界》等游戏在2014年度进入了游戏后期阶段，游戏收入减少。公司致力开发的新游戏，诸如《新成吉思汗3D》，《画皮世界2》等还未正式上线，尚未大规模产生收入。所以，2014年度公司游戏收入出现一定程度的下滑。2015年1-6月公司游戏收入与2014年1-6月基本相当。另外，从行业季节性因素来看，游戏行业的收入下半年均高于上半年，一般在每年第四季度会达到一年的峰值。目前，公司正全力推出新游戏，随着新游戏在今年下半年的陆续推出，收入有望实现较大幅度的增长。

（2）主营业务收入按地区分布情况

单位：元

地区名称	2015年1-6月		2014年度		2013年度	
	营业收入	占比(%)	营业收入	占比(%)	营业收入	占比(%)
国内	39,265,454.53	98.04	103,912,369.05	96.00	190,569,227.72	96.00
国外	785,049.45	1.96	3,935,053.20	4.00	8,456,696.55	4.00
合计	40,050,503.98	100.00	107,847,422.25	100.00	199,025,924.27	100.00

从主营业务收入的地区构成来看，公司主营业务收入主要来源于国内。2015年1-6月、2014年度和2013年度来源于国内的营业收入占营业收入总额的比重分别为98.04%、96.00%和96.00%，比例一直较为稳定。

(3) 按销售模式分类

单位：元

渠道	2015 年 1-6 月	占比(%)	2014 年	占比(%)	2013 年	占比(%)
第三方充值平台直冲	23,905,239.48	63.42	59,548,801.34	65.84	108,004,032.50	63.53
分销商代售	13,789,420.44	36.58	30,892,399.57	34.16	62,006,717.37	36.47
合计	37,694,659.92	100.00	90,441,200.91	100.00	170,010,749.87	100.00

4、毛利率分析

单位：元

2015 年 1-6 月				
项 目	营业收入	营业成本	营业毛利	毛利率(%)
网络游戏业务收入	39,770,503.98	4,292,081.09	35,478,422.89	89.21
影视剧及衍生业务收入	280,000.00	0.00	280,000.00	100
合 计	40,050,503.98	4,292,081.09	35,758,422.89	89.28
2014 年度				
项 目	营业收入	营业成本	营业毛利	毛利率(%)
网络游戏业务收入	105,447,422.25	14,734,195.02	90,713,227.23	86.03
影视剧及衍生业务收入	2,400,000.00	0.00	2,400,000.00	100.00
合 计	107,847,422.25	14,734,195.02	93,113,227.23	86.34
2013 年度				
项 目	营业收入	营业成本	营业毛利	毛利率(%)
网络游戏业务收入	194,517,984.90	23,915,047.71	170,602,937.19	87.71
影视剧及衍生业务收入	4,507,939.37	25,854,530.26	-21,346,590.89	-473.53
合 计	199,025,924.27	49,769,577.97	149,256,346.30	74.99

报告期内，公司 2013 年度，2014 年度 2015 年 1-6 月游戏业务毛利率分别为 87.71%、86.03%及 89.21%。公司整体毛利率水平较高，其主要原因是：公司网络游戏成本主要包括自主运营涉及的服务器托管费、服务器折旧。相比网络游戏巨大的营收能力，游戏运营过程中的直接成本较低，故而报告期内，公司网

络游戏毛利率均高于 85%且基本保持稳定。2015 年 1-6 月，公司新游戏尚未上线运营前，为节约成本，公司减少搭建服务器架构，故而相关服务器托管费用降低，导致 2015 年 1-6 月网络游戏毛利率较 2014 年度有所提高。

相比网络游戏稳定的毛利，报告期内公司影视剧业务毛利率波动明显。这与影视剧企业以单个影视剧为基础的项目制业务特征紧密相关，单个项目的毛利率受投资规模、收入规模等多方面因素影响差异较大，进而导致影视剧整体毛利率呈明显波动状态。

报告期内，毛利率相对较低的影视剧业务占收入和利润的比例持续减少，引致综合毛利率略有上升，且处于较高水平。

5、利润情况

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率 (%)	金额
营业收入	40,050,503.98	107,847,422.25	-45.81	199,025,924.27
营业总成本	43,510,799.66	106,790,069.57	-53.94	231,854,164.24
营业利润	388,883.33	1,881,909.84	-106.49	-29,014,612.31
利润总额	2,963,538.02	2,681,218.91	-109.97	-26,900,282.62
净利润	2,892,425.11	2,157,267.55	-107.20	-29,973,398.66

报告期内，公司营业收入呈下降趋势，主要是因为公司游戏产品处于新老接替的过渡阶段，公司业务收入减少，使得公司经营业绩受到影响；但公司营业利润及净利润呈现上升趋势，主要原因是公司自 2013 年起决定全力发展游戏业务，逐步减少影视剧方面投资，也由于 2013 年年末开始陆续转出其持有的麒麟影视股权，避免了较大的影视业务收入波动，2013 年、2014 年及 2015 年，公司处置长期股权投资产生的投资收益分别为 403.94 万元、106.34 万元及 394.16 万元。

(1) 公司2013年出现亏损，其主要原因是公司当时合并报表范围内的控股子公司麒麟网（北京）影视文化传媒有限公司（麒麟影视）因作为执行制片方投资制作的《金刚王》等影片票房不佳，出现亏损达2,852.77万元。2013年，公司合并报表财务数据及子公司麒麟影视财务数据如下表所示：

单位：元

项目	2013年合并报表数	2013年麒麟影视	2013年合并报表数（如剔除麒麟影视）
营业收入	199,025,924.27	4,762,656.35	194,263,267.92
营业成本	49,769,577.97	19,854,530.26	29,915,047.71
净利润	-29,973,398.66	-28,527,667.16	-1,445,731.50

如剔除麒麟影视的影响，2013年公司自身仅亏损144.57万元。公司已于2013年起决定专注于网络游戏业务，逐步减少影视方面的投资，同时也于2013年年末开始陆续转出其持有的麒麟影视股权（2014年起，麒麟影视已不再是麒麟文化的控股子公司），截至目前，麒麟文化不再持有麒麟影视的股权。因此，收入波动较大的影视业务对公司业绩的影响已逐步减少，公司2013年度的巨额亏损不具有持续性。

（2）2014年公司营业收入出现较大幅度下滑，主要原因为2014年公司游戏业务处于转型期。公司前期开发的游戏，诸如《成吉思汗》怀旧版、《画皮世界》等游戏在2014年度进入了游戏生命周期的中后期，公司未对原有游戏投入过多的宣传推广，游戏收入减少。目前公司全力投入新游戏产品《成吉思汗3D》版移动游戏及《画皮世界2》的研发，该等游戏还未正式上线，尚未产生收入。所以，2014年度公司游戏收入出现一定程度的下滑。2015年开始，公司经营状况逐步开始回升，2015年1-6月，公司营业利润是38.89万元，相比2014年同期亏损453.17万元，已经有较为明显的改善，且由于公司下半年业绩一般高于上半年的季节性特点，预计2015年全年的经营业绩将比2014年有较大幅度增长。

由于公司多年来已经形成强大的品牌影响力并积累了庞大的用户，特别是旗下《成吉思汗》、《画皮世界》等明星系列化产品有显著的市场影响力，公司今年下半年将推出的该等系列的新产品容易迅速聚拢人气，为公司带来良好收益，公司收入有望实现较快速度的迅速增长，且随着网络游戏行业的持续高速增长，公司的业务将有广阔的发展空间。

公司2013年出现较大幅度亏损、2014年出现业绩大幅下滑的情形为阶段性的情形，均不具有持续性。

（二）期间费用分析

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率 (%)	金额
销售费用	10,122,271.92	34,283,843.39	-58.14	81,907,341.72
管理费用	27,652,191.54	60,229,170.66	-32.94	89,809,945.44
财务费用	-791,605.85	-6,887,237.70	89.43	-3,635,845.68
期间费用合计	36,982,857.61	87,625,776.35	-47.87	168,081,441.48
销售费用占营业收入比重 (%)	25.27	31.79		41.15
管理费用占营业收入比重 (%)	69.04	55.85		45.12
财务费用占营业收入比重 (%)	-1.98	-6.39		-1.83
期间费用占营业收入比重 (%)	92.34	81.25		84.45

公司2014年度期间费用合计0.88亿元，相比2013年度费用1.68亿元下降了47.87个百分点，主要是由于随着公司业务收入逐步减少，相应的销售费用、管理费用等均有所下降。另外，报告期内，期间总费用占营业收入的比重较高，主要原因是游戏研发支出较大导致管理费用较高所致。

1、报告期内销售费用明细情况如下：

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率 (%)	金额
广告宣传费	1,465,490.04	9,800,617.72	-80.48	50,207,663.18
工资薪酬	5,760,975.40	14,399,398.76	-26.90	19,697,859.58
房租物业费	907,547.60	2,081,563.12	-45.25	3,802,117.89
技术服务费	477,339.26	2,971,341.27	46.98	2,021,572.17
办公及差旅费	154,755.71	621,219.07	-42.45	1,079,455.12
折旧费	429,691.84	1,482,712.10	-22.14	1,904,379.61
水电费	95,977.79	304,848.75	-12.29	347,580.06
其他	830,494.28	2,622,142.60	-7.89	2,846,714.11
合计	10,122,271.92	34,283,843.39	-58.14	81,907,341.72

公司销售费用主要包括广告宣传费、销售人员工资、房租物业费等。报告期

内，销售费用呈现下降趋势，与营业收入的变动趋势相一致。2015年1-6月、2014年度相比2013年度，公司销售费用的变化主要由广告宣传费造成。2013年度公司为快速提升游戏的品牌知名度，提高游戏在线人数，进行了较大规模的广告投放。2014年度公司基于自身战略需要、行业发展规律以及游戏和公司发展现状调整了营销运营策略，减少了广告投放，致使广告费用减少，销售费用下降。

2013年公司广告宣传费金额较大，其包含的主要内容为：

游戏名称	2013 年度发生额（元）	占总额比例
《画皮世界》	36,572,809.60	72.84%
《成吉思汗 3》	3,605,658.52	7.18%
《狐仙》	2,519,320.00	5.02%
其他游戏	7,509,875.06	14.96%
合计	50,207,663.18	100.00%

公司自主研发游戏产品《画皮世界》于2012年9月上线，公司为推广该款游戏，广告宣传投入力度较大，广告宣传费上升。经过公司大力推广，使公司业绩提升明显，对公司业务发展起到了积极作用。

2、报告期内管理费用明细情况如下：

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率 (%)	金额
研发支出	16,041,182.30	36,443,526.41	-30.09	52,125,822.74
工资薪酬	7,480,931.45	15,485,621.09	-26.88	21,178,177.84
装修费及维修费	440,591.65	662,401.23	-55.04	1,473,423.46
办公费、差旅费等	520,272.83	1,443,775.31	-37.71	2,317,823.11
审计、律师、咨询费	348,194.34	564,769.25	-86.87	4,302,012.19
房租物业费	490,261.76	1,152,263.57	-34.01	1,746,149.23
业务招待费	267,128.84	784,395.15	-49.57	1,555,328.28
低值易耗品摊销	272,994.80	177,938.32	-81.26	949,280.37
会议费	109,000.00	48,696.00	-84.61	316,340.19
折旧费	392,705.54	1,057,012.55	-16.01	1,258,442.56
税金	18,309.08	109,595.75	-32.75	162,966.14
无形资产摊销	395,119.06	872,692.18	339.61	198,516.89

其他	875,499.89	1,426,483.85	-35.91	2,225,662.44
合计	27,652,191.54	60,229,170.66	-32.94	89,809,945.44

公司管理费用主要包括研发支出（研发人员工资薪酬列于研发支出中）、除营销人员外的职工薪酬及福利、对应的房租物业、水电费、折旧摊销以及其他开支等。报告期内，2014年度研发支出费用较2013年度下降30.09%，其主要原因是2014年公司优化了研发人员结构，精简相关人员，致使研发费用有所下降。同时，由于公司业务量有所下滑，相关会议费、业务招待费、办公差旅费等均有减少，导致整体管理费用下降。

2013年公司研发支出金额较大，其包含的主要内容如下：

单位：元

费用类型	人工成本	房租物业水电	折旧摊销	其他费用	合计
成吉思汗系列	12,731,213.0	1,626,812.71	562,839.06	277,896.68	15,198,761.49
画皮系列	12,149,983.7	1,665,951.65	366,195.08	415,281.71	14,597,412.18
其他游戏	7,990,092.57	898,301.12	531,289.20	250,328.29	9,670,011.18
游戏引擎	10,863,187.2	1,257,840.74	258,473.87	280,136.00	12,659,637.89
合计	43,734,476.63	5,448,906.22	1,718,797.21	1,223,642.68	52,125,822.74

由上表可以看出研发支出中主要为研发人员的人工成本，占比84%。主要研发项目为公司主打产品成吉思汗系列游戏（包括成吉思汗怀旧版、成吉思汗2、成吉思汗3和成吉思汗外传）和画皮系列游戏（包括画皮世界、画皮Q传和画皮2网游），占比约分别为29%和28%。此外，游戏引擎的研发占比约为25%。

公司加大广告投放及研发支出，给公司带来了积极影响。成吉思汗、画皮等公司加大投入的系列游戏产品为公司贡献了高达90%以上的营业收入。由于以上游戏较好的市场口碑，也为公司带来了更多的游戏用户。截至2015年6月30日，公司注册用户总数累计超过6,847万人，累计付费用户数超过286万人。产品的系列化、品牌化运营有效地降低、甚至避免了单一项目运营带来的风险，为公司后续产品的推出、以及业绩的持续增长打下了深厚的基础。

3、报告期内财务费用明细情况如下：

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率 (%)	金额
利息支出	0.00	0.00	-100.00	283,949.98
减：利息收入	799,344.88	6,874,957.95	67.73	4,098,935.51
加：汇兑损失	3,751.25	-21,964.03	-113.53	162,306.75
加：其他支出	3,987.78	9,684.28	-42.47	16,833.10
合计	-791,605.85	-6,887,237.70	89.43	-3,635,845.68

公司财务费用主要包括利息支出、利息收入、汇兑损益及其他支出。公司现金流充沛，现金持续保有量金额较大，存在较大金额利息收入。

（三）报告期内重大投资收益情况

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
权益法核算的长期股权投资收益	-92,432.31	-238,863.26	-225,814.44
处置长期股权投资产生的投资收益	0.00	1,063,420.42	4,039,442.10
处置可供出售金融资产取得的投资收益	3,941,611.32	0.00	0.00
合计	3,849,179.01	824,557.16	3,813,627.66

（四）报告期非经常性损益情况

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
政府补助	2,099,292.42	978,585.79	2,539,964.11
非流动资产处置损失	3,914,296.98	773,142.78	3,795,386.16
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	502,676.61	111,000.92	-181,578.48
非经常性损益合计（影响利润总额）	6,516,266.01	1,862,729.49	6,153,771.79
减：所得税影响额	1,025,558.80	75,412.45	565,172.71
非经常性损益净额（影响净利润）	5,490,707.21	1,787,317.04	5,346,099.08

归属于母公司股东的净利润	2,892,425.11	2,157,267.55	-16,137,480.09
归属于母公司股东、扣除非经常性损益后的净利润	-2,598,282.10	369,950.51	-21,483,579.17
非经常损益占归属于母公司股东该净利润的比率(%)	189.83	82.85	-33.13

注：“计入当期损益的政府补助”明细如下：

项目	2015年1-6月	2014年度	2013年度	来源和依据
文化发展专项补助资金	60,718.02	121,436.04	121,436.04	关于办理2011年度海淀区文化发展专项资金拨付事宜的通知
文化创意产业专项资金	2,000,000.00	300,000.00		北京市关于支持网络游戏产业发展的实施办法
中关村技术创新能力建设专项资金	10,000.00			中关村国家自主创新示范区技术创新能力建设专项资金管理办法
文化创新发展专项资金		500,000.00	1,250,000.00	京财文【2012】1440号
成吉思汗网络游戏终端项目资金	28,574.40	57,149.75	47,278.07	石景山区文化创意项目专项补助
辅导期支持资金			500,000.00	海淀区政府辅导期支持资金
重点培育企业资金奖励			600,000.00	中关村科技园区管理委员会
参展补贴款			2,000.00	中关村科技园区管理委员会
境外参展补贴			19,250.00	中关村论坛协会
合计	2,099,292.42	978,585.79	2,539,964.11	—

（五）适用的主要税收政策

1、公司的主要税种、税率

税种	计税依据	税率(%)
增值税	技术开发及技术转让收入、代理非自有游戏网络运营收入	6%
营业税	游戏产品运营收入、影视作品著作权转让收入等	5%
城建税	应交增值税、应交营业税	7%

教育费附加	应交增值税、应交营业税	3%
地方教育费附加	应交增值税、应交营业税	2%
企业所得税	应纳税所得额	25%

公司流转税缴纳情况：

(1) 自主运营收入：依据以京地税营〔2008〕21 号“关于网络游戏业务有关营业税问题的通知”：对通过搭建支持网络游戏运行的服务器，完成游戏运行的单位和个人取得的游戏消费卡销售收入，应按“娱乐业——其他游艺”税目征收营业税。

公司据此对自主运营网络游戏收入按 5%缴纳营业税。

(2) 联合运营收入：根据财税[2012]71 号“关于在北京等 8 省市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知”，财税[2011]110 号“关于印发《营业税改征增值税试点方案》的通知”、财税[2012]86 号“关于交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点应税服务范围等若干税收政策的补充通知”：网站对非自有的网络游戏提供的网络运营服务按照“信息系统服务”征收增值税；北京市应当于 2012 年 9 月 1 日完成新旧税制转换，自 2012 年 9 月开始缴纳增值税。

公司据此对非自有的网络游戏联合运营网络游戏收入按 6%缴纳增值税。

2、税收优惠情况

(1) 本公司于 2013 年 12 月取得国家规划布局内重点软件企业证书，根据财政部、国家税务总局《关于进一步鼓励软件企业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）文件规定，本公司 2013 年度至 2014 年度企业所得税减按 10%征收。

本公司经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局和北京市地方税务局批准，于 2013 年 12 月 5 日取得《高新技术企业证书》（证书编号：GF201311000925），有效期三年。依照 2008 年 1 月 1 日起实施的新《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，2015 年企业所得税减按高新技术企业 15%征收。

本公司及子公司麒麟互动公司来源于境外的应纳税所得额适用 25%的所得税税率，境外所得在境外实际缴纳的所得税额经税务机关审核后直接抵免应纳税

额。

(2) 根据财政部、国家税务总局关于支持文化企业发展若干税收政策问题的通知(财税〔2009〕31号),广播电影电视行政主管部门(包括中央、省、地市及县级)按照各自职能权限批准从事电影制片、发行、放映的电影公司(含成员企业)、电影制片厂及其他电影企业取得的销售电影拷贝收入、转让电影版权收入、电影发行收入以及在农村取得的电影放映收入免征营业税。该优惠政策执行期限为2009年1月1日至2013年12月31日,故麒麟影视在2009年1月1日至2013年12月31日取得的电影片制作发行收入及版权转让收入免征营业税。

根据财政部、国家税务总局《关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点税收政策的通知》(财税[2013]37号)文件规定,麒麟影视的广播影视服务收入自2013年8月1日起改征增值税。同时规定在2013年12月31日之前,广播电影电视行政主管部门(包括中央、省、地市及县级)按照各自职能权限批准从事电影制片、发行、放映的电影集团公司(含成员企业)、电影制片厂及其他电影企业转让电影版权、发行电影以及在农村放映电影等所取得的收入免征增值税。故麒麟影视2013年8月1日至2013年12月31日取得的电影片制作发行收入及版权转让收入免征增值税。

(3) 根据财政部、国家税务总局财税[2011]131号文件规定,本公司向境外单位提供的技术转让服务、技术咨询服务收入免征增值税。

五、财务状况分析

(一) 资产的主要构成及减值准备

1、流动资产分析

单位：元

项目	2015年6月30日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
货币资金	142,649,751.84	75.11	186,385,262.66	84.33	160,385,359.48	70.89
应收账款	1,220,751.73	0.64	1,898,584.89	0.86	4,489,733.43	1.98

预付款项	41,369,931.20	21.78	27,629,912.42	12.50	26,731,149.28	11.82
应收利息	90,064.02	0.05	714,792.32	0.32	908,523.03	0.40
其他应收款	1,591,514.83	0.84	2,628,663.85	1.19	32,546,796.59	14.39
其他流动资产	2,986,952.36	1.57	1,767,743.93	0.80	1,167,999.89	0.52
合计	189,908,965.98	100.00	221,024,960.07	100.00	226,229,561.70	100.00

(1) 货币资金

单位：元

项 目	2015 年 6 月 30 日			2014 年 12 月 31 日		
	外币金额	折算率	人民币金额	外币金额	折算率	人民币金额
现金			71,652.58			61,587.94
人民币	28,999.52	1.00	28,999.52	16,630.50	1.00	16,630.50
美元	1,427.00	6.1136	8,724.11	1,427.00	6.119	8,731.81
澳元	7,220.00	4.6993	33,928.95	7,220.00	5.0174	36,225.63
银行存款			142,578,099.26			186,323,674.72
人民币	141,318,376.58	1.00	141,318,376.58	185,145,912.24	1.00	185,145,912.24
美元	206,052.52	6.1136	1,259,722.68	192,476.30	6.119	1,177,762.48
合计			142,649,751.84			186,385,262.66

(续)

项 目	2013 年 12 月 31 日		
	外币金额	折算率	人民币金额
现金			62,080.40
人民币			1,981.00
美元	3,427.00	6.0969	20,894.08
澳元	7,220.00	5.4301	39,205.32
银行存款			160,323,279.08
人民币			160,018,434.08
美元	50,000.00	6.0969	304,845.00
合计			160,385,359.48

公司货币资金包括库存现金和银行存款两类。报告期内，公司各期末货币资金趋于稳定，变化幅度不大。

(2) 应收账款

①报告期内应收账款分类及坏账准备情况

单位：元

2015年6月30日				
类别	账面余额		坏账准备	
	金额	比例（%）	金额	计提比例（%）
账龄组合	3,621,199.82	81.99	2,400,448.09	66.29
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款	795,546.17	18.01	795,546.17	100.00
合计	4,416,745.99	—	3,195,994.26	—
2014年12月31日				
类别	账面余额		坏账准备	
	金额	比例（%）	金额	计提比例（%）
账龄组合	4,365,485.08	84.58	2,466,900.19	56.51
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款	796,125.19	15.42	796,125.19	100.00
合计	5,161,610.27	—	3,263,025.38	—
2013年12月31日				
类别	账面余额		坏账准备	
	金额	比例（%）	金额	计提比例（%）
账龄组合	6,233,482.16	89.00	1,743,748.73	27.97
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款	793,755.46	11.00	793,755.46	100.00
合计	7,027,237.62	—	2,537,504.19	—

按账龄分析法计提坏账准备的应收账款：

单位：元

2015年6月30日				
账龄	账面余额		坏账准备	账面净值
	金额	比例（%）		
1年以内(含1年)	1,102,716.62	30.45	55,135.83	1,047,580.79
1-2年(含2年)	150,179.49	4.15	15,017.95	135,161.54
2-3年(含3年)	47,511.76	1.31	9,502.36	38,009.40
3年以上	2,320,791.95	64.09	2,320,791.95	0.00
合计	3,621,199.82	100.00	2,400,448.09	1,220,751.73
2014年12月31日				
账龄	账面余额		坏账准备	账面净值
	金额	比例（%）		
1年以内(含1年)	1,895,984.68	43.43	94,799.22	1,801,185.46

1-2 年（含 2 年）	101,910.42	2.33	10,191.04	91,719.38
2-3 年（含 3 年）	7,100.06	0.16	1,420.01	5,680.05
3 年以上	2,360,489.92	54.07	2,360,489.92	0.00
合计	4,365,485.08	100.00	2,466,900.19	1,898,584.89

2013 年 12 月 31 日

账龄	账面余额		坏账准备	账面净值
	金额	比例（%）		
1 年以内（含 1 年）	3,873,508.53	62.14	193,675.43	3,679,833.10
1-2 年（含 2 年）	45,564.52	0.73	4,556.45	41,008.07
2-3 年（含 3 年）	961,115.32	15.42	192,223.06	768,892.26
3 年以上	1,353,293.79	21.71	1,353,293.79	0.00
合计	6,233,482.16	100.00	1,743,748.73	4,489,733.43

单项金额虽不重大但单独计提坏账准备的应收账款：

单位：元

单位名称	2015 年 6 月 30 日		计提比例	计提原因
	账面余额	坏账金额		
马来西亚 GOLDCREST SYNERGY SDN BHD	795,546.17	795,546.17	100.00%	对方停止运营,收回可能性较小
单位名称	2014 年 12 月 31 日		计提比例	计提原因
	账面余额	坏账金额		
马来西亚 GOLDCREST SYNERGY SDN BHD	796,125.19	796,125.19	100.00%	对方停止运营,收回可能性较小
单位名称	2013 年 12 月 31 日		计提比例	计提原因
	账面余额	坏账金额		
马来西亚 GOLDCREST SYNERGY SDN BHD	793,755.46	793,755.46	100.00%	对方停止运营,收回可能性较小

截至 2015 年 6 月 30 日，公司应收款余额为 1,220,751.73 元。所计提的坏帐主要是是公司将游戏交由海外运营公司代理运营，因与海外公司需要一定的结算周期而形成的。其中，公司与越南 Leve19 Asia Pte Ltd、新游娱乐（香港）有限公司、马来西亚 GOLDCREST SYNERGY SDN BHD 公司应收账款金额较大且账龄较长，导致截至 2015 年 6 月 30 日，公司 64.09% 应收款的账龄在 3 年以上。公司与越南 Leve19 Asia Pte Ltd 及新游娱乐（香港）有限公司尚未结清应收款项的主要原因是对方对游戏的预期与公司提供的游戏有所差异，导致相关款项迟迟未予了结；公司与马来西亚 GOLDCREST SYNERGY SDN BHD 尚未结清应收款项的主要原因是对方停止运营。公司采用备抵法核算其他应收款的坏账，期末按账龄分析法并结合个别认定法计提坏账准备，公司与此三家公司的应收账款均全部计提坏账准备，计入当期损益。

报告期内，公司应收账款余额有所下降。公司所有销售业务均签订销售合同或订单，并在合同中明确约定款项结算时间和方式。公司重视账款回收的管理，定期核对往来款项，有效的降低了款项无法收回的风险。

②各报告期末应收账款余额前五名债务人情况

截至 2015 年 6 月 30 日，公司应收账款前五名客户情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例(%)
Leve19 Asia Pte Ltd(越南)	非关联方	1,394,658.88	2-3 年 37,614.83 元 3 年以上 1,357,044.05 元	31.58
新游娱乐（香港）有限公司	非关联方	963,747.90	3 年以上	21.82
马来西亚 GOLDCREST SYNERGY SDN BHD	非关联方	795,546.17	2-3 年 151,137.90 元 3 年以上 644,408.27 元	18.01
北京世界星辉科技有限责任公司	非关联方	329,460.80	1 年以内	7.46
宇晟娱乐有限公司	非关联方	163,441.60	1 年以内	3.70
合计		3,646,855.35		82.57

截至 2014 年 12 月 31 日，公司应收账款前五名客户情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例(%)
Leve19 Asia Pte Ltd(越南)	非关联方	1,395,890.76	2-3 年 37,472.76 元 3 年以上 1,358,418.00 元	27.04
新游娱乐（香港）有限公司	非关联方	964,599.16	3 年以上	18.69
马来西亚 GOLDCREST SYNERGY SDN BHD	非关联方	796,125.19	2-3 年 151,137.90 元 3 年以上 644,987.29 元	15.42
北京小米移动软件有限公司	非关联方	510,793.76	1 年以内	9.90
北京游龙腾信息技术有限公司	非关联方	280,392.00	1 年以内	5.43
合计		3,947,800.87		76.48

截至 2013 年 12 月 31 日，公司应收账款前五名客户情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例(%)
------	--------	----	----	---------------

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例(%)
Leve19 Asia Pte Ltd(越南)	非关联方	1,390,849.22	1-2 年 37,555.43 元 3 年以上 1,353,293.79 元	19.79
三六零游久(北京)科技有限公司	非关联方	1,282,650.95	1 年以内	18.25
IMI Co., Ltd	非关联方	991,984.59	1 年以内	14.12
新游娱乐(香港)有限公司	非关联方	961,115.32	2-3 年	13.68
GOLDCREST SYNERGY (马来西亚)	非关联方	793,755.46	1-2 年 151,294.85 元 2-3 年 642,460.61 元	11.30
合计		5,420,355.54		77.14

③截至2015年6月30日，应收账款余额中无应收持有本公司5%（含5%）以上表决权的股东欠款情况。

④截至2015年6月30日，应收账款余额中应收关联方款项如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	金额	账龄	占应收账款总额的比例(%)
北京瓦力网络科技有限公司	股东尚进之妻刘泱控制的企业	联合运营款	72,060.64	1 年以内	1.63
合计			72,060.64		

（3）预付款项

①最近两年一期的预付款项按账龄披露情况表：

单位：元

账 龄	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
1 年以内	40,984,421.90	99.06	27,451,912.42	99.36	26,658,149.28	99.73
1-2 年	362,509.30	0.88	105,000.00	0.38	20,000.00	0.07
2-3 年	20,000.00	0.05	20,000.00	0.07	53,000.00	0.20
3 年以上	3,000.00	0.01	53,000.00	0.19		
合 计	41,369,931.20	100.00	27,629,912.42	100.00	26,731,149.28	100.00

公司预付款项主要为影视剧相关预付款、广告发布合同保证金及房屋租金、装修物业费等。公司预付款项整体账龄较短，报告期各期末，预付款项账龄主要为一年以内。

②截至2015年6月30日，公司预付账款金额前五名单位情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	账面余额	账龄	占预付款项余额的比例(%)	款项性质
北京老虎数字传媒有限公司	非关联方	40,000,000.00	1年以内	96.69	影片投资款
北京潮流无限广告有限公司	非关联方	275,000.00	1年以内	0.66	广告费
北京臻域合众广告有限公司	非关联方	200,000.00	1年以内	0.48	框架合同订金
KYLINKOREA	非关联方	179,284.59	1年以内	0.43	洪吉童来了
北京森华易腾通信技术有限公司	非关联方	178,636.20	1年以内	0.43	框架合同订金
合计	—	40,832,920.79	—	98.69%	—

截至2014年12月31日，公司预付账款金额前五名单位情况如下：

单位名称	与本公司关系	账面余额	账龄	占预付款项余额的比例(%)	款项性质
北京老虎数字传媒有限公司	非关联方	20,000,000.00	1年以内	72.39	影片投资款
北京如意吉祥影视策划有限公司	非关联方	3,500,000.00	1年以内	12.67	影片投资款
北京君天首业商贸有限公司	非关联方	1,408,385.33	1年以内	5.10	房租物业费
翰翔志天建筑装饰工程	非关联方	640,000.00	1年以内	2.32	预付装修款
北京北航科技园有限公司	非关联方	447,950.00	1年以内	1.62	房租物业费
合计		25,996,335.33		94.10	

截至2013年12月31日，公司预付账款金额前五名单位情况如下：

单位名称	与本公司关系	账面余额	账龄	占预付款项余额的比例(%)	款项性质
北京老虎数字传媒有限公司	非关联方	20,000,000.00	1年以内	74.82	影片投资款
睿德成诚传媒有限公司	非关联方	3,600,000.00	1年以内	13.47	广告保证金
上海和辰信息技术有限公司	非关联方	947,500.39	1年以内	3.54	软件使用费
北京唯实酒店管理有限公司	非关联方	500,470.00	1年以内	1.87	房租物业费
北京思恩客广告有限公司	非关联方	400,000.00	1年以内	1.50	广告保证金
合计		25,447,970.39		95.20	

③截至2015年6月30日，预付账款余额中无预付持有本公司5%（含5%）以

上表决权股东的款项。

④截至 2015 年 6 月 30 日，预付款项余额中无预付关联方款项。

(4) 应收利息

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
麒麟影视			249,999.99
定期存款利息	90,064.02	714,792.32	658,523.04
合计	90,064.02	714,792.32	908,523.03

(5) 其他应收款

①其他应收款按种类披露

单位：元

2015 年 6 月 30 日				
类别	账面余额		坏账准备	
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)
账龄组合	1,220,608.25	68	203,530.42	16.67
保证金、备用金、押金	574,437.00	32	0	0
合计	1,795,045.25	100	203,530.42	11.34
2014 年 12 月 31 日				
类别	账面余额		坏账准备	
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)
账龄组合	276,243.00	9.92	156,587.15	56.68
保证金、备用金、押金	2,509,008.00	90.08	0.00	0.00
合计	2,785,251.00	100.00	156,587.15	5.62
2013 年 12 月 31 日				
类别	账面余额		坏账准备	
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)
账龄组合	32,483,729.04	93.58	2,166,536.45	6.67
保证金、备用金、押金	2,229,604.00	6.42	0.00	0.00
合计	34,713,333.04	100.00	2,166,536.45	6.24

组合中，按账龄分析法计提坏账准备的其他应收款：

单位：元

2015 年 6 月 30 日				
账龄	账面余额		坏账准备	账面净值
	金额	比例 (%)		
1 年以内 (含 1 年)	1,070,608.25	87.71	53,530.42	1,017,077.83

1-2 年（含 2 年）	0.00		0.00	
2-3 年（含 3 年）	0.00		0.00	
3 年以上	150,000.00	12.29	150,000.00	0.00
合计	1,220,608.25	100.00	203,530.42	1,017,077.83

2014 年 12 月 31 日

账龄	账面余额		坏账准备	账面净值
	金额	比例（%）		
1 年以内（含 1 年）	120,743.00	43.71	6,037.15	114,705.85
1-2 年（含 2 年）	5,500.00	1.99	550.00	4,950.00
2-3 年（含 3 年）				
3 年以上	150,000.00	54.30	150,000.00	0.00
合计	276,243.00	100.00	156,587.15	119,655.85

2013 年 12 月 31 日

账龄	账面余额		坏账准备	账面净值
	金额	比例（%）		
1 年以内（含 1 年）	22,196,729.04	68.33	1,109,836.45	21,086,892.59
1-2 年（含 2 年）	10,007,000.00	30.81	1,000,700.00	9,006,300.00
2-3 年（含 3 年）	280,000.00	0.86	56,000.00	224,000.00
3 年以上				
合计	32,483,729.04	100.00	2,166,536.45	30,317,192.59

组合中，采用其他方法计提坏账准备的其他应收款：

单位：元

组合名称	2015 年 6 月 30 日		
	其他应收款	坏账准备	计提比例（%）
押金、保证金及备用金组合	574,437.00	0.00	0.00
组合名称	2014 年 12 月 31 日		
	其他应收款	坏账准备	计提比例（%）
押金、保证金及备用金组合	2,509,008.00	0.00	0.00
组合名称	2013 年 12 月 31 日		
	其他应收款	坏账准备	计提比例（%）
押金、保证金及备用金组合	2,229,604.00	0.00	0.00

截至 2015 年 6 月 30 日，公司其他应收款余额为 179.5 万元，主要是公司相关房产的租赁保证金等。公司大部分其他应收款的账龄在 1 年以内，其中账龄 1 年以内的其他应收款占总余额的比例为 87.71%。公司采用备抵法核算其他应收款的坏账，期末按账龄分析法并结合个别认定法计提坏账准备，计入当期损益。

截至 2015 年 6 月 30 日，公司存在控股股东及其他关联方占用公司资金、资产或其他资源的情形，于 2015 年 9 月 16 日还款。

②各报告期末其他应收款余额前五名债务人情况

截至2015年6月30日，公司其他应收款前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	账面余额	账龄	占其他应收款总额的比例(%)	性质或内容
北京君天首业商贸有限公司	非关联方	554,069.00	1 年以内	30.87	房租押金
尚进	公司股东	237,600.00	1 年以内	13.24	个人所得税
郭力	公司股东	218,160.00	1 年以内	12.15	个人所得税
王立早	公司员工	207,431.64	1 年以内	11.56	商务借款
谭悦	公司员工	200,000.00	1 年以内	11.14	商务借款
合 计		1,417,260.64		78.96	

截至2014年12月31日，公司其他应收款前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	账面余额	账龄	占其他应收款总额的比例(%)	性质或内容
北京北航科技园有限公司	非关联方	1,453,836.00	1 年以内	52.20	房租押金
北京君天首业商贸有限公司	非关联方	553,869.00	1 年以内	19.89	房租押金
北京中湾智地物业管理有限公司	非关联方	270,348.00	3 年以上	9.71	房租押金
北京唯实酒店管理有限公司	非关联方	210,387.00	3 年以上	7.55	房租押金
洪涛	非关联方	150,000.00	3 年以上	5.39	商务借款
合 计		2,638,440.00		94.74	

截至2013年12月31日，公司其他应收款前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	账面余额	账龄	占其他应收款总额的比例(%)	性质或内容
麒麟影视	关联方	30,000,000.00	1 年以 20,000,000.00 元 1-2 年 10,000,000.00 元	86.42	借款
北京唯实酒店管理有限公司	非关联方	1,696,142.00	2-3 年 145,382.00 元	4.89	房租押

			3 年以上 1,550,760.00 元		金
庞洪	非关联方	1,999,800.00	1 年以内	5.76	股权转让
北京中湾智地物业管理有限公司	非关联方	323,075.00	3 年以上	0.93	物业押金
北京北航科技园有限公司	非关联方	210,387.00	1 年以内	0.61	房租押金
合 计		34,229,404.00		98.61	

③截至2015年6月30日，其他应收账款余额中存在应收持有本公司5%（含5%）以上表决权的股东欠款情况。

单位名称	与公司关系	款项性质	余额	账龄	占其他应收账款余额比例	坏账准备期末余额
尚进	股东	个税代垫款	237,600.00	1 年以内	13.24%	11,880.00
郭力	股东	个税代垫款	218,160.00	1 年以内	12.15%	10,908.00
合计	—	—	455,760.00	—	25.39%	22,788.00

报告期内，控股股东郭力及股东尚进因为代扣代缴个人所得税存在向公司借款 23.76 万元、21.816 万元，并已于 2015 年 9 月 16 日将上述借款一次性偿还公司，且公司控股股东、实际控制人郭力已做出不发生资金占用及非经营性资金往来的承诺。

（6）其他流动资产

最近两年的其他流动资产分类明细情况表：

单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
期末留抵增值税	1,133,466.53	1,000,672.22	0.00
预缴所得税	1,853,485.83	767,071.71	1,167,999.89
合计	2,986,952.36	1,767,743.93	1,167,999.89

2、非流动资产

单位：元

项目	2015年6月30日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
可供出售金融资产	7,250,000.00	25.66	9,402,388.68	35.08	4,152,388.68	16.08
长期股权投资	5,765,576.84	20.41	1,858,009.15	6.93	2,033,451.99	7.88
固定资产	6,995,306.82	24.76	8,130,228.89	30.33	14,796,996.37	57.31
无形资产	4,979,627.29	17.63	5,977,999.77	22.30	3,391,100.58	13.13
长期待摊费用	1,962,836.30	6.95	307,523.84	1.15	245,666.67	0.95
递延所得税资产	1,297,046.67	4.59	1,129,571.62	4.21	1,197,806.46	4.64
合计	28,250,393.92	100.00	26,805,721.95	100.00	25,817,410.75	100.00

(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见下表：

单位：元

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
企业（非上市）股权投资	7,250,000.00	9,402,388.68	4,152,388.68
合计	7,250,000.00	9,402,388.68	4,152,388.68

可供出售金融资产全部为非上市公司的股权投资。截至2015年6月30日，公司可供出售金融资产详细情况如下：

项目	投资成本	2015年6月30日账面价值	份额(%)
麒麟网（北京）影视文化传媒有限公司	4,152,388.68	0.00	19.00
北京天趣互动科技发展有限公司	2,250,000.00	2,250,000.00	17.00
北京恐龙时代科技文化有限公司	2,000,000.00	2,000,000.00	13.33
青岛蓝海方舟创业投资基金合伙企业	1,500,000.00	1,500,000.00	5.00
北京娱游天下科技有限公司	1,000,000.00	1,000,000.00	6.00
北京科美乐软件有限公司	500,000.00	500,000.00	5.00

合计	11,402,388.68	7,250,000.00	
----	---------------	--------------	--

截至2015年6月30日，公司无已经计提减值准备的可供出售金融资产。

(2) 长期股权投资

报告期内，长期股权投资的情况如下所示：

单位：元

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
对联营企业投资	5,765,576.84	1,858,009.15	2,033,451.99
小计	5,765,576.84	1,858,009.15	2,033,451.99
减：长期股权投资减值准备	0.00	0.00	0.00
合计	5,765,576.84	1,858,009.15	2,033,451.99

公司长期股权投资为公司对联营企业的投资。长期股权投资明细如下：

单位：元

被投资单位	投资成本	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日	持股比例
北京天龙互动科技有限公司	4,000,000.00	3,981,156.13	0	0	20.00%
北京祥意麒麟影业投资有限公司	3,000,000.00	0	0	2,033,451.99	30.00%
北京爱斯米乐科技有限公司	2,000,000.00	1,784,420.71	1,858,009.15		30.77%
合计	9,000,000	5,765,576.84	1,858,009.15	2,033,451.99	

(3) 固定资产

①报告期内的固定资产原值、折旧、净值等见下表：

2015年1-6月固定资产变动情况如下所示：

单位：元

项目	机器设备	运输设备	其他设备	合计
1. 账面原值				
(1) 年初余额	37,404,081.21	2,685,601.00	2,159,568.39	42,249,250.60
(2) 本期增加金额	485,196.95	0.00	343,554.32	828,751.27
—购置	485,196.95	0.00	343,554.32	828,751.27

(3) 本期减少金额	406,668.00	0.00	37,336.15	444,004.15
—处置或报废	406,668.00	0.00	37,336.15	444,004.15
(4) 期末余额	37,482,610.16	2,685,601.00	2,465,786.56	42,633,997.72
2. 累计折旧				
(1) 年初余额	30,945,327.43	1,654,408.81	1,519,285.47	34,119,021.71
(2) 本期增加金额	1,629,892.02	179,223.60	115,257.12	1,924,372.74
—计提	1,629,892.02	179,223.60	115,257.12	1,924,372.74
(3) 本期减少金额	372,105.91	0.00	32,597.64	404,703.55
—处置或报废	372,105.91	0.00	32,597.64	404,703.55
(4) 期末余额	32,203,113.54	1,833,632.41	1,602,136.79	35,638,690.90
3. 减值准备				-
(1) 年初余额				-
(2) 本期增加金额				-
—计提				-
(3) 本期减少金额				-
—处置或报废				-
(4) 期末余额				-
4. 账面价值				-
(1) 期初账面价值	6,458,753.78	1,031,192.19	640,282.92	8,130,228.89
(2) 期末账面价值	5,279,496.62	851,968.59	863,841.61	6,995,306.82

2014年度固定资产变动情况如下表所示：

单位：元

项 目	机器设备	运输设备	其他设备	合计
1. 账面原值				
(1) 年初余额	40,359,238.26	2,255,601.00	2,944,951.38	45,559,790.64
(2) 本期增加金额	395,672.84	430,000.00	111,828.00	937,500.84
—购置	395,672.84	430,000.00	111,828.00	937,500.84
(3) 本期减少金额	3,350,829.89	0.00	897,210.99	4,248,040.88
—处置或报废	3,350,829.89	0.00	897,210.99	4,248,040.88
(4) 期末余额	37,404,081.21	2,685,601.00	2,159,568.39	42,249,250.60
2. 累计折旧				

(1) 年初余额	27,729,012.05	1,225,847.99	1,807,934.23	30,762,794.27
(2) 本期增加金额	6,246,884.45	428,560.82	429,876.52	7,105,321.79
—计提	6,246,884.45	428,560.82	429,876.52	7,105,321.79
(3) 本期减少金额	3,030,569.07	0.00	718,525.28	3,749,094.35
—处置或报废	3,030,569.07	0.00	718,525.28	3,749,094.35
(4) 期末余额	30,945,327.43	1,654,408.81	1,519,285.47	34,119,021.71
3. 减值准备				-
(1) 年初余额				-
(2) 本期增加金额				-
—计提				-
(3) 本期减少金额				-
—处置或报废				-
(4) 期末余额				-
4. 账面价值				-
(1) 期初账面价值	12,630,226.21	1,029,753.01	1,137,017.15	14,796,996.37
(2) 期末账面价值	6,458,753.78	1,031,192.19	640,282.92	8,130,228.89

2013年度固定资产变动情况如下表所示：

单位：元

项 目	机器设备	运输设备	其他设备	合计
1. 账面原值				
(1) 年初余额	38,940,084.85	2,127,634.00	3,689,417.51	44,757,136.36
(2) 本期增加金额	1,727,896.00	127,967.00	241,604.78	2,097,467.78
—购置	1,727,896.00	127,967.00	241,604.78	2,097,467.78
(3) 本期减少金额	308,742.59	0.00	986,070.91	1,294,813.50
—处置或报废	308,742.59	0.00	986,070.91	1,294,813.50
(4) 期末余额	40,359,238.26	2,255,601.00	2,944,951.38	45,559,790.64
2. 累计折旧				
(1) 年初余额	20,528,977.50	793,936.77	1,750,366.90	23,073,281.17
(2) 本期增加金额	7,439,615.94	431,911.22	668,620.02	8,540,147.18
—计提	7,439,615.94	431,911.22	668,620.02	8,540,147.18
(3) 本期减少金额	239,581.39	0.00	611,052.69	850,634.08

—处置或报废	239,581.39	0.00	611,052.69	850,634.08
(4) 期末余额	27,729,012.05	1,225,847.99	1,807,934.23	30,762,794.27
3. 减值准备				
(1) 年初余额				
(2) 本期增加金额				
—计提				
(3) 本期减少金额				
—处置或报废				
(4) 期末余额				
4. 账面价值				
(1) 期初账面价值	18,411,107.35	1,333,697.23	1,939,050.61	21,683,855.19
(2) 期末账面价值	12,630,226.21	1,029,753.01	1,137,017.15	14,796,996.37

②截至 2015 年 6 月 30 日，公司各项固定资产使用状态良好，不存在减值迹象，故未计提固定资产减值准备。

③报告期内，无通过融资租赁租入的固定资产。

④截至 2015 年 6 月 30 日，无持有待售的固定资产。

(4) 无形资产

报告期内的无形资产情况如下表：

2015 年 1-6 月无形资产的变动情况如下：

单位：元

项目	著作权	计算机软件	合计
一、账面原值			
1. 2014 年 12 月 31 日余额	3,991,669.20	10,450,355.42	14,442,024.62
2. 本期增加金额	0.00	254,188.04	254,188.04
(1) 购置	0.00	254,188.04	254,188.04
3. 本期减少金额	0.00	0.00	0.00
(1) 处置	0.00	0.00	0.00
4. 2015 年 6 月 30 日余额	3,991,669.20	10,704,543.46	14,696,212.66
二、累计摊销			
1. 2014 年 12 月 31 日余额	3,966,344.89	4,497,679.96	8,464,024.85

项目	著作权	计算机软件	合计
2.本期增加金额	25,324.31	1,227,236.21	1,252,560.52
(1) 计提	25,324.31	1,227,236.21	1,252,560.52
3.本期减少金额	0.00	0.00	0.00
(1)处置	0.00	0.00	0.00
4. 2015 年 6 月 30 日余额	3,991,669.20	5,724,916.17	9,716,585.37
三、减值准备			
1. 2014 年 12 月 31 日余额	0.00	0.00	0.00
2.本期增加金额	0.00	0.00	0.00
(1) 计提	0.00	0.00	0.00
3.本期减少金额	0.00	0.00	0.00
(1)处置	0.00	0.00	0.00
4. 2015 年 6 月 30 日余额	0.00	0.00	0.00
四、账面价值			
期初账面价值	25,324.31	5,952,675.46	5,977,999.77
期末账面价值	0.00	4,979,627.29	4,979,627.29

2014 年无形资产变动情况如下所示：

单位：元

项目	著作权	计算机软件	合计
一、账面原值			
1. 2013 年 12 月 31 日余额	3,991,669.20	5,556,328.18	9,547,997.38
2.本期增加金额	0.00	4,894,027.24	4,894,027.24
(1)购置	0.00	4,894,027.24	4,894,027.24
3.本期减少金额	0.00	0.00	0.00
(1)处置	0.00	0.00	0.00
4. 2014 年 12 月 31 日余额	3,991,669.20	10,450,355.42	14,442,024.62
二、累计摊销			
1. 2013 年 12 月 31 日余额	3,872,598.85	2,284,297.95	6,156,896.80
2.本期增加金额	93,746.04	2,213,382.01	2,307,128.05
(1) 计提	93,746.04	2,213,382.01	2,307,128.05
3.本期减少金额	0.00	0.00	0.00
(1)处置	0.00	0.00	0.00
4. 2014 年 12 月 31 日余额	3,966,344.89	4,497,679.96	8,464,024.85
三、减值准备			
1. 2013 年 12 月 31 日余额	0.00	0.00	0.00
2.本期增加金额	0.00	0.00	0.00

项目	著作权	计算机软件	合计
(1) 计提	0.00	0.00	0.00
3.本期减少金额	0.00	0.00	0.00
(1)处置	0.00	0.00	0.00
4. 2014 年 12 月 31 日余额	0.00	0.00	0.00
四、账面价值			
期初账面价值	119,070.35	3,272,030.23	3,391,100.58
期末账面价值	25,324.31	5,952,675.46	5,977,999.77

2013 年无形资产变动情况如下所示：

项目	著作权	计算机软件	合计
一、账面原值			
1. 2012 年 12 月 31 日余额	3,991,669.20	4,080,571.00	8,072,240.20
2.本期增加金额	0.00	1,480,757.18	1,480,757.18
(1)购置	0.00	0.00	0.00
3.本期减少金额	0.00	5,000.00	5,000.00
(1)处置	0.00	0.00	0.00
4. 2013 年 12 月 31 日余额	3,991,669.20	5,556,328.18	9,547,997.38
二、累计摊销			
1. 2012 年 12 月 31 日余额	3,632,320.35	1,366,839.99	4,999,160.34
2.本期增加金额	240,278.50	920,791.16	1,161,069.66
(1) 计提	240,278.50	920,791.16	1,161,069.66
3.本期减少金额	0.00	3,333.20	3,333.20
(1)处置	0.00	3,333.20	3,333.20
4. 2013 年 12 月 31 日余额	3,872,598.85	2,284,297.95	6,156,896.80
三、减值准备			
1. 2012 年 12 月 31 日余额	0.00	0.00	0.00
2.本期增加金额	0.00	0.00	0.00
(1) 计提	0.00	0.00	0.00
3.本期减少金额	0.00	0.00	0.00
(1)处置	0.00	0.00	0.00
4. 2013 年 12 月 31 日余额	0.00	0.00	0.00
四、账面价值			
期初账面价值	359,348.85	2,713,731.01	3,073,079.86
期末账面价值	119,070.35	3,272,030.23	3,391,100.58

公司无形资产主要为计算机软件及著作权。截至 2015 年 6 月 30 日，本公司无形资产净值为 497.96 万元。公司无形资产使用状况良好，不存在减值迹象。

(5) 长期待摊费用

2015 年 1-6 月长期待摊费用的变化情况如下所示：

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本年增加	本年摊销	本期其他减少	2015 年 6 月 30 日
装修费	307,523.84	2,153,700.00	207,091.72	291,295.82	1,962,836.30

2014 年度长期待摊费用的变化情况如下所示：

项目	2013 年 12 月 31 日	本年增加	本年摊销	2014 年 12 月 31 日
装修费	245,666.67	585,940.00	524,082.83	307,523.84

2013 年度长期待摊费用的变化情况如下所示：

单位：元

项目	2012 年 12 月 31 日	本期 增加	本期 摊销	2013 年 12 月 31 日
装修款	942,459.70	268,000.00	964,793.03	245,666.67

2013 年末、2014 年末以及 2015 年 6 月底，公司长期待摊费用账面净值分别为 21.96 万元、30.75 万元和 196.28 万元，全部为装修费用。

(6) 递延所得税资产

报告期内，已确认的递延所得税资产明细表：

单位：元

项 目	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
坏账准备	3,363,818.55	504,572.78	3,372,436.33	337,243.62
无形资产摊销	2,311,925.76	346,788.86	1,877,557.35	187,755.74
未付工资	0.00	0.00	2,717,464.97	271,746.50
预收境外运营收入	221,585.00	55,396.25	221,585.00	55,396.25
递延收益-政府补助	172,034.19	25,805.13	232,752.21	23,275.22
递延收益-自主运营收入	2,174,550.27	326,182.54	1,889,005.68	188,900.58
递延收益-特许权使用费	153,204.45	38,301.11	261,014.82	65,253.71
合 计	8,397,118.22	1,297,046.67	10,571,816.36	1,129,571.62

续上表

项 目	2013 年 12 月 31 日	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
坏账准备	4,629,090.71	462,909.07
无形资产摊销	1,093,300.59	109,330.06
未付工资	14,532.09	1,453.21
预收境外运营收入	981,967.22	245,491.81
递延收益-政府补助	354,188.25	35,418.83
递延收益-自主运营收入	3,432,034.76	343,203.48
合 计	10,505,113.62	1,197,806.46

(1) 未确认递延所得税资产暂时性差异项目

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日
可抵扣暂时性差异-广告宣传费	66,695,790.91	71,233,237.27
可抵扣亏损	23,886,238.10	18,655,667.85
坏账准备	35,706.13	47,176.20
合 计	90,617,735.14	89,936,081.32

说明 1: 根据《企业所得税法》规定, 本公司广告宣传费的税前抵扣限额为营业收入的 15%, 超额部分可以无限期结转以后年度抵扣, 因本公司可结转以后年度抵扣的广告宣传费用未来年度的抵扣情况存在较大的不确定性, 故未确认递延所得税资产。

说明 2: 可抵扣亏损为子公司 2011 年度-2015 年 6 月产生的经营亏损。

(2) 未确认递延所得税资产的可抵扣亏损将于以下年度到期

年份	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日
2016 年	3,366,813.67	3,366,813.67
2017 年	6,466,435.12	6,466,435.12
2018 年	2,677,714.49	2,677,714.49
2019 年	6,144,704.57	6,144,704.57
2020 年	5,230,570.25	0.00
合 计	23,886,238.10	18,655,667.85

2020 年可抵扣亏损为 2015 年上半年未确认递延所得税资产的各公司亏损额。

公司递延所得税资产主要由计提的坏账准备、自主运营收入, 及无形资产摊销等所产生的计税基础和会计基础之间的可抵扣暂时性差异造成的。报告期各期末, 递延所得税资产余额较小, 在资产总额中所占比例较低, 对公司财务状况影响较小。

3、资产减值准备实际计提及转回情况

报告期内，资产减值准备情况如下表所示：

单位：元

项 目	2014.12.31	本期增加	本期减少	2015.6.30
坏账准备	3,419,612.53	-20,087.85	0.00	3,399,524.68
合 计	3,419,612.53	-20,087.85	0.00	3,399,524.68

单位：元

项 目	2013.12.31	本期增加	本期减少	2014.12.31
坏账准备	4,704,040.64	0.00	1,284,428.11	3,419,612.53
合 计	4,704,040.64	0.00	1,284,428.11	3,419,612.53

单位：元

项 目	2012.12.31	本期增加	本期减少	2013.12.31
坏账准备	7,309,103.94	2,611,850.11	5,216,913.41	4,704,040.64
合 计	7,309,103.94	2,611,850.11	5,216,913.41	4,704,040.64

坏账准备依据公司制定的坏账政策统一计提，固定资产、无形资产不存在减值迹象，未计提减值准备。

（二）负债的主要构成及其变化

1、流动负债分析

单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
应付账款	3,561,210.42	21.80	2,801,796.09	13.91	7,548,303.86	28.91
预收款项	221,585.00	1.36	221,585.00	1.10	221,585.00	0.85
应付职工薪酬	831,028.56	5.09	3,434,345.94	17.05	868,503.05	3.33
应交税费	650,658.57	3.98	712,965.26	3.54	1,152,971.84	4.42
应付股利	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
其他应付	247,826.25	1.52	258,499.75	1.28	985,991.35	3.78

款						
一年内到期的非流动负债	436,908.83	2.67	623,106.13	3.09	1,205,602.12	4.62
其他流动负债	10,386,504.02	63.58	12,085,321.30	60.01	14,130,875.17	54.11
合计	16,335,721.65	100.00	20,137,619.47	100.00	26,113,832.39	100.00

(1) 应付账款

①公司应付款账及账龄情况如下：

单位：元

账 龄	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
1 年以内	3,012,325.05	84.59	2,495,550.32	89.07	7,473,024.37	99.00
1-2 年	472,108.9	13.26	231,508.08	8.26	8,989.18	0.12
2-3 年	3375.42	0.09	8,989.18	0.32	57,302.76	0.76
3 年以上	73401.05	2.06	65,748.51	2.35	8,987.55	0.12
合 计	3,561,210.42	100.00	2,801,796.09	100.00	7,548,303.86	100.00

公司应付账款主要系应付广告宣传费、服务器托管费用等。

②报告期内，各期末应付账款余额前五单位情况如下：

截至2015年6月30日，应付账款余额前五单位情况：

单位：元

单位名称	与公司关系	款项性质	账面余额	年 限	占总额的比例 (%)
北京森华易腾通信技术有限公司	非关联方	IDC	441,952.88	1 年以内	12.41
游久时代（北京）科技有限公司	非关联方	广告费	314,694.08	1 年以内	8.84
广州爱九游信息技术有限公司	非关联方	分成款	294,111.45	1 年以内	8.26
北京臻域合众广告有限公司	非关联方	广告费	264,000.00	1 年以内	7.41
北京君天首业商贸有限公司	非关联方	房租	262,211.04	1 年以内	7.36
合计			1,183,134.08		44.28

截至2014年12月31日，应付账款余额前五名单位情况：

单位：元

单位名称	与公司关系	款项性质	账面余额	年 限	占总额的比例 (%)
游久时代（北京）科技有限公司	非关联方	广告费	451,757.24	1 年以内	16.12
北京臻域合众广告有限公司	非关联方	广告费	297,343.00	1 年以内	10.61
信永中和会计师事务所有限责任公司	非关联方	审计费	250,000.00	1 年以内	8.92
北京森华易腾通信技术有限公司	非关联方	IDC	214,494.52	1 年以内	7.66
北京创世奇迹广告有限公司	非关联方	广告费	202,000.00	1 至 2 年	7.21
合计			1,415,594.76		50.52

截至2013年12月31日，应付账款余额前五名单位情况：

单位：元

单位名称	与公司关系	款项性质	账面余额	年 限	占总额的比例 (%)
北京臻域合众广告有限公司	非关联方	IDC	819,212.00	1 年之内	10.85
北京创世奇迹广告有限公司	非关联方	广告费	761,900.00	1 年之内	10.09
尊岸广告（上海）有限公司	非关联方	广告费	590,000.00	1 年之内	7.82
北京迅安联创网络科技有限公司	非关联方	IDC	580,812.26	1 年之内	7.69
中信建投证券股份有限公司	非关联方	保荐费	500,000.00	1 年之内	6.62
合 计			3,251,924.26		43.08

③截至 2015 年 6 月 30 日，无应付持有公司 5%（含 5%）以上股份的股东的款项。

④截至 2015 年 6 月 30 日，应付账款余额中应付关联方款项情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	款项性质	账面余额	年 限	占总额的比例 (%)
北京爱斯米乐科技有限公司	联营企业	联合运营成本	986.58	一年以内	0.03

合 计			986.58		
-----	--	--	--------	--	--

(2) 预收款项

①公司预收账款账龄结构如下：

单位：元

账 龄	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
2-3 年	-	-	-	-	221,585.00	100.00
3 年以上	221,585.00	100.00	221,585.00	100.00		
合 计	221,585.00	100.00	221,585.00	100.00	221,585.00	100.00

报告期内，公司预收账款为预收客户货款。公司就自主研发游戏向海外代理商收取一定预收款以保证公司利益。公司与阿拉伯 JOYGAME INTERACTIVE SERVICES LTD 预收款项形成原因主要是阿拉伯语言翻译问题导致目前游戏无法上线。

②报告期内，各期末预收款项金额前五名单位情况

截至2015年6月30日，预收账款余额前五名单位情况如下表：

单位：元

单位名称	与公司关系	款项性质	账面余额	年 限	占总额的比例 (%)
JOYGAME INTERACTIVE SERVICES LTD(阿拉伯)	非关联方	技术开发费	221,585.00	3 年以上	100.00
合 计			221,585.00		100.00

截至2014年12月31日，预收账款余额前五名单位情况如下表：

单位：元

单位名称	与公司关系	款项性质	账面余额	年 限	占总额的比例 (%)
JOYGAME INTERACTIVE SERVICES LTD(阿拉伯)	非关联方	技术开发费	221,585.00	3 年以上	100.00

合 计			221,585.00		100.00
-----	--	--	------------	--	--------

截至2013年12月31日，预收账款余额前五名单位情况如下表：

单位：元

单位名称	与公司关系	款项性质	账面余额	年 限	占总额的比例 (%)
JOYGAME INTERACTIVE SERVICES LTD(阿拉伯)	非关联方	技术开发费	221,585.00	2 至 3 年	100.00
合 计			221,585.00		100.00

③截至 2014 年 12 月 31 日，无持有公司 5%（含 5%）以上股份的股东预收款项。

④截至 2014 年 12 月 31 日，预收款项余额中无预收关联方款项。

（3）应付职工薪酬

报告期内应付职工薪酬分类情况如下表：

单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
短期薪酬			
工资、奖金、津贴和补贴	317,630.13	2,970,311.31	218,801.91
职工福利费	0.00	0.00	0.00
社会保险费	191,496.30	171,352.13	242,891.87
其中：医疗保险费	165,653.30	148,077.40	209,973.80
补充医疗保险费	0.00	0.00	0.00
工伤保险费	12,590.44	11,428.28	16,120.61
生育保险费	13,252.56	11,846.45	16,797.46
住房公积金	2,376.00	4,405.00	0.00
短期薪酬合计	511,502.43	3,146,068.44	461,693.78
离职后福利-设定提存计划			
基本养老保险	304,310.60	274,550.00	387,437.40

失业保险费	15,215.53	13,727.50	19,371.87
离职后福利-设定提存计划合计	319,526.13	288,277.50	406,809.27
应付职工薪酬合计	831,028.56	3,434,345.94	868,503.05

报告期内，公司应付职工薪酬为应付工资、社保和公积金等，公司不存在拖欠职工薪酬的情形。

（4） 应交税费

单位：元

项 目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
增值税	0.00	0.00	-97,197.07
营业税	323,666.70	400,828.26	514,599.16
个人所得税	287,930.30	203,760.85	667,602.87
城市维护建设税	22,656.66	28,057.97	36,677.97
教育费附加	9,709.99	12,024.84	15,719.21
地方教育费附加	6,694.92	8,247.12	11,119.59
企业所得税	0.00	38,551.04	0.00
其他税费	0.00	21,495.18	4,450.11
合 计	650,658.57	712,965.26	1,152,971.84

公司按规定缴纳各种税费，不存在违规情况。

（5） 应付股利

报告期内，公司应付股利的情況如下：

单位：元

项 目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
普通股股利	0.00	0.00	0.00
合 计	0.00	0.00	0.00

报告期内公司的股利分配具体情况详见“第四节公司财务”之“九 报告期内股利分配政策、实际股利分配情况及公开转让后的股利分配政策”之“（二）报告期内公司股利分配情况”。

（6） 其他应付款

①报告期内，其他应付款明细表：

单位：元

账 龄	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
1 年以内	43,844.58	17.70	54,318.08	20.94	952,976.35	96.65
1-2 年	170,466.67	68.78	170,666.67	66.02	32,115.00	3.26
2-3 年	32,115.00	12.96	32,115.00	12.42	500.00	0.05
3 年以上	1,400.00	0.56	1,400.00	0.54	400.00	0.04
合 计	247,826.25	100.00	258,499.75	100.00	985,991.35	100.00

②报告期内，各期末其他应付款余额前五名单位情况如下：

截至2015年6月30日，其他应付款余额前五单位情况如下表：

单位：元

名称	与公司关系	款项性质	金额	年 限	占总额的比例 (%)
云起游戏代理有限公司台湾分公司	非关联方	预收分成金	166,916.67	1-2 年	67.35
北京百度网讯科技有限公司	非关联方	联运代收款	32,137.20	1 年以内 4,672.20 2-3 年 27,465.00	12.97
金昕	非关联方	医疗保险	22530.86	1 年以内	9.09
中关村科技园区海淀园管理委员会	非关联方	党建工作活动经费	17,800.00	1 年以内 8,500.00 1-2 年 3,250.00 2-3 年 4,650.00 3 年以上 1400.00	7.18
王雅静	非关联方	代垫款	4,352.12	1 年以内	1.76
合计			243,736.85		98.35

截至2014年12月31日，其他应付款余额前五单位情况如下表：

单位：元

名称	与公司关系	款项性质	金额	年 限	占总额的比例
----	-------	------	----	-----	--------

					(%)
云起游戏代理有限公司台湾分公司	非关联方	预收分成款	166,916.67	1-2 年	64.57
北京百度网讯科技有限公司	非关联方	联运代收款	30,955.50	1 年以内 3,490.50 2-3 年 27,465.00	11.98
上海心动企业发展有限公司	非关联方	联运代收款	29,979.60	1 年以内	11.60
中关村科技园区海淀园管理委员会	非关联方	党建工作活动经费	13,800.00	1 年以内 4,500.00 1-2 年 3,250.00 2-3 年 4,650.00 3 年以上 1,400.00	5.34
刘畅	非关联方	代垫款	3,934.00	1 年以内	1.52
合计			245,585.77		95.00

截至 2013 年 12 月 31 日，其他应付款余额前五单位情况如下表：

单位：元

名称	与公司关系	款项性质	金额	账龄	占总额的比例 (%)
尚进	股东	海淀区人才发展专项资金	461,200.00	1 年以内	46.78
云起游戏代理有限公司台湾分公司	非关联方	预收分成金	166,916.67	1 年以内	16.93
北京百度网讯科技有限公司	非关联方	联运代收款	106,046.40	1 年以内 78,581.40 1-2 年 27,465.00	10.76
苑逸	非关联方	借款	53,783.00	1 年以内	5.45
上海创文信息技术有限公司	非关联方	联运代收款	40,540.80	1 年以内	4.11
合计			828,486.87		84.03

③截至 2015 年 6 月 30 日，其他应付账款余额中无应付持本公司 5%以上（含 5%）表决权股份股东的款项。

④截至 2015 年 6 月 30 日，其他应付账款余额中无应付关联方款项。

(7) 一年内到期的非流动负债

单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
一年内结转的递延收益	436,908.83	623,106.13	1,205,602.12
其中：海外版权收益	258,322.67	444,520.34	1,027,016.33
政府补助收益	178,586.16	178,585.79	178,585.79

(8) 其他流动负债

单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
一年内结转的递延收益	10,386,504.02	12,085,321.30	14,130,875.17
其中：自主运营游戏未消耗的充值结余	10,386,504.02	12,085,321.30	14,130,875.17

报告期内，公司其他流动负债主要指自主运营游戏未消耗的充值结余，包括游戏玩家尚未使用的充值额和尚未消耗的道具余额。

2、递延收益

单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
递延收益	266,629.12	428,478.53	825,823.59
其中：海外版权收益	258,537.91	80,647.83	299,407.10
政府补助收益	8,091.21	347,830.70	526,416.49

(三) 所有者权益

单位：元

项 目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
实收资本（或股本）	90,000,000.00	90,000,000.00	90,000,000.00
资本公积	91,099,952.44	91,099,952.44	91,099,952.44
盈余公积	7,920,920.83	7,131,138.14	6,124,716.93
未分配利润	12,536,135.86	39,033,493.44	37,882,647.10
合 计	201,557,009.13	227,264,584.02	225,107,316.47

1、实收资本

报告期内，本公司股本情况未发生变化。有关本公司的股本演变情况具体情

况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“五、历史沿革”部分。

2、资本公积

项目	2012年12月31日	本期增加	本期减少	2013年12月31日
股本溢价	88,397,164.66	0.00	-2,702,787.78	91,099,952.44
项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
股本溢价	91,099,952.44	0.00	0.00	91,099,952.44
项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年6月30日
股本溢价	91,099,952.44	0.00	0.00	91,099,952.44

公司资本公积在 2013 年减少的原因主要是：公司于 2013 年 12 月将所持子公司麒麟影视 32.50%的股权进行转让，转让后持股比例为 19.00%，丧失对其控制权。根据《企业会计准则解释第 4 号》（财会〔2010〕15 号）文件规定，在合并财务报表中将原计入资本公积的 2011 年度股权转让价格与相应子公司净资产之间的差额-2,702,787.78 元转入当期投资收益。

3、盈余公积

本公司按照净利润的 10%的比例计提法定盈余公积。

4、未分配利润

报告期内未分配利润的变动情况如下表所示：

单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
本期期初余额	39,033,493.44	37,882,647.10	54,722,454.71
加：本期归属于母公司所有者的净利润	2,892,425.11	2,157,267.55	-16,137,480.09
减：提取法定盈余公积	789,782.69	1,006,421.21	702,327.52
减：分配普通股股利	28,600,000.00	0.00	0.00
本期期末余额	12,536,135.86	39,033,493.44	37,882,647.10

（四）管理层对公司最近两年一期财务状况、经营成果和现金流量状况的分析

财务指标	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
总资产（元）	218,159,359.90	247,830,682.02	252,046,972.45

股东权益合计（元）	201,557,009.13	227,264,584.02	225,107,316.47
归属于母公司股东的股东权益合计（元）	201,557,009.13	227,264,584.02	225,107,316.47
每股净资产（元）	2.24	2.53	2.50
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	2.24	2.53	2.50
资产负债率（%）	7.61	8.30	10.69
流动比率（倍）	11.63	10.98	8.66
速动比率（倍）	8.91	9.52	7.59
财务指标	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
营业收入（元）	40,050,503.98	107,847,422.25	199,025,924.27
净利润（元）	2,892,425.11	2,157,267.55	-29,973,398.66
归属于申请挂牌公司股东的净利润（元）	2,892,425.11	2,157,267.55	-16,137,480.09
扣除非经常性损益后的净利润（元）	-2,598,282.10	369,950.51	-35,319,497.74
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（元）	-2,598,282.10	369,950.51	-21,483,579.17
毛利率（%）	89.28	86.34	74.99
净资产收益率（%）	1.26	0.95	-7.00
扣除非经常性损益后的净资产收益率（%）	-1.14	0.16	-9.32
每股收益（元）	0.03	0.02	-0.18
扣除非经常性损益后的每股收益（元）	-0.03	0.00	-0.24
稀释每股收益（元）	0.03	0.02	-0.18
应收账款周转率（次）	25.68	33.76	4.03
经营活动产生的现金流量净额（元）	-37,730.00	-26,007.97	20,418,133.95
每股经营活动产生的现金流量净额（元）	-0.00	-0.00	0.23

注：计算上述指标时，所用公式如下：

- 1、毛利率按照“（营业收入-营业成本）/营业收入”计算；
- 2、净资产收益率按照“当期净利润/加权平均净资产”计算；
- 3、扣除非经常性损益后的净资产收益率按照“当期扣除非经常性损益的净利润/加权平均净资产”计算；
- 4、基本每股收益按照“当期净利润/加权平均股本”计算；报告期内，公司未发行可转

换债券、认股权等潜在普通股，稀释每股收益同基本每股收益；

5、扣除非经常性损益后的每股收益按照“当期扣除非经常性损益的净利润/加权平均股本”计算；

6、每股经营活动产生的现金流量净额按照“当期经营活动产生的现金流量净额/加权平均股本”计算；

7、每股净资产按照“期末净资产/期末股本总额”计算；

8、资产负债率按照“当期负债/当期资产”计算；

9、流动比率按照“流动资产/流动负债”计算；

10、速动比率按照“（流动资产-存货-预付账款-其他流动资产）/流动负债”计算

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

1、盈利能力分析

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
营业收入（元）	40,050,503.98	107,847,422.25	199,025,924.27
净利润（元）	2,892,425.11	2,157,267.55	-29,973,398.66
毛利率（%）	89.28	86.34	74.99
净资产收益率（%）	1.26	0.95	-7.00
基本每股收益（元/股）	0.03	0.02	-0.18
稀释每股收益（元/股）	0.03	0.02	-0.18

报告期内，2015 年 1-6 月、2014 年、2013 年公司净利润分别为 2,892,425.11 元、2,157,267.55 元和 -29,973,398.66 元；毛利率分别为 89.28%、86.34% 和 74.99%，公司营业收入及净利润均有所下滑，主要原因为 2014 年及 2015 年 1-6 月公司游戏业务处于过渡期。公司前期开发的游戏，诸如《成吉思汗》怀旧版、《画皮世界》等游戏在此阶段均进入了游戏后期阶段，游戏收入减少。另外，公司致力开发的新游戏，诸如《新成吉思汗 3D》，《画皮世界 2》等还未正式上线，并未大规模产生收入。所以，导致报告期内公司利润水平下降，净资产收益率及每股收益均相对较低。

报告期内，公司整体毛利率水平较高，且呈上升趋势。其主要原因是：公司网络游戏成本主要包括自主运营涉及的服务器托管费、服务器折旧。相比网络游戏巨大的营收能力，游戏运营过程中的直接成本较低，所以网络游戏毛利率均保持较高水平。公司毛利率有所上升的主要原因是公司新游戏尚未上线运营前，为节约成本，公司减少搭建服务器架构，故而相关服务器托管费用降

低；且毛利率相对较低的影视剧业务占收入和利润的比例持续减少，导致综合毛利率略有上升。

2、偿债能力分析

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产负债率（%）	7.61	8.30	10.69
流动比率（倍）	11.63	10.98	8.66
速动比率（倍）	8.91	9.52	7.59

报告期内，2013 年末、2014 年末及 2015 年第 1-6 月末公司资产负债率分别为 10.69%、8.3%和 7.61%。总体来看，公司整体资产负债率较低，资金充裕，暂未做大量债权融资，经营活动现金流较好，长期偿债能力较强。

报告期内，2013 年末、2014 年末及 2015 年第 1-6 月末流动比率、速动比率均高于 1，反映出公司具有较强的短期偿债能力。公司具有充足的现金储备，符合互联网行业资金密集的特点。

3、营运能力分析

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
应收账款周转率（倍）	25.68	33.76	4.03

报告期内，2013 年末、2014 年末及 2015 年第 1-6 月末公司应收账款周转率分别为 4.03、33.76 和 25.68，除 2013 年外，应收账款周转率均保持较高水平，主要源于公司大部分客户账期总体较短，回款情况良好。公司 2013 年末应收账款周转率相对较低主要是因为 2012 年、2013 年公司海外客户较多，与海外公司结算需要一定的周期，且公司与越南 Leve19 Asia Pte Ltd 及新游娱乐（香港）有限公司等相关大额合同因对方原因暂时无法收回相关款项，导致期末应收账款净值较大，进而造成应收账款周转率较低。

4、获取现金流能力分析

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
经营活动现金流入	43,558,061.33	106,929,326.37	309,329,616.81
经营活动现金流出	43,595,791.33	106,955,334.34	288,911,482.86

经营活动产生的现金流量净额	-37,730.00	-26,007.97	20,418,133.95
投资活动产生的现金流量净额	95,616,912.07	9,262,511.86	-49,755,021.02
筹资活动产生的现金流量净额	-28,600,000.00	-	-10,357,566.65
现金及现金等价物净增加额	66,979,065.02	9,239,655.29	-39,745,850.48
期末现金及现金等价物余额	119,749,684.82	52,770,619.80	43,530,964.51

公司 2015 年 1-6 月份现金及现金等价物净增加额 6,697.90 万元，其中经营活动现金流量净额为-3.77 万元，投资活动现金流量净额为 9,561.69 万元，公司 2015 年 1-6 月筹资活动产生的现金流量净额为-2,860 万元。截至 2015 年 6 月 30 日公司经营活动产生的现金流量净额为负主要是因为公司处于业务过渡期，销售商品产生的现金流较少，但公司人员团队保持稳定，支付给职工的现金流出金额较大，所以导致经营活动产生的现金流量净额为负。筹资活动产生的现金流净额为负主要是公司支付了现金股利 2,860 万元。投资活动产生的现金净流入主要为 2015 年 1-6 月投资收回的现金较多。

公司 2014 年度现金及现金等价物净增加额为 923.97 万元，其中经营活动现金流量净额为-2.6 万元，投资活动产生的现金流量净额为 926.251 万元，公司 2014 年无筹资活动产生的现金流。与 2015 年 1-6 月相似，公司 2014 年经营活动产生的现金净额为负主要是因为公司 2014 年营业收入出现下滑，但人员成本及相关费用支出并未同比例下滑，所以导致经营活动现金流量净额为负。投资活动产生的现金流净额虽为正，但金额较小主要原因是公司于 2014 年对外投资北京爱斯米乐科技有限公司所致。

公司 2013 年度现金及现金等价物净增加额-3,974.59 万元，其中经营活动现金流量净额为 2,041.81 万元，投资活动产生的现金流量净额为-4,975.50 万元，筹资活动产生的现金流量净额为-1,035.76 万元。经营活动的现金流净额较大主要是公司 2013 年产品销售较好营业收入较大。投资活动产生的现金流净额为负主要是公司投资支付现金较多但收回现金较少。公司偿还借款本金及利息导致筹资活动产生的净额为负。

公司最近一年一期经营活动现金流量净额为负，具体情况如下：

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度
一、经营活动产生的现金流量：		
销售商品、提供劳务收到的现金	38,476,915.05	105,365,250.27
处置以公允价值计量且其变动计入当期损益的		
收到的税费返还		
收到其他与经营活动有关的现金	5,081,146.28	1,564,076.10
经营活动现金流入小计	43,558,061.33	106,929,326.37
购买商品、接受劳务支付的现金	3,326,817.32	11,325,004.79
支付给职工以及为职工支付的现金	29,127,308.92	58,339,198.81
支付的各项税费	3,735,773.29	6,641,934.06
支付其他与经营活动有关的现金	7,405,891.80	30,649,196.68
经营活动现金流出小计	43,595,791.33	106,955,334.34
经营活动产生的现金流量净额	-37,730.00	-26,007.97

公司最近一年一期经营活动现金流量为负数的主要原因是最近一年一期收入下降，造成销售商品、提供劳务收到的现金减少。公司 2014 年处于游戏业务转型期，公司前期开发的游戏，诸如《成吉思汗》怀旧版、《画皮世界》等游戏在 2014 年度进入了游戏后期阶段，游戏玩家的投入达到相对饱和状态，故游戏充值收入减少，导致销售商品提供劳务收到的现金有所降低。同时，公司在此期间继续投入大量研发成本，开发新游戏，诸如《新成吉思汗 3D》，《画皮世界 2》等，但研发的游戏还未正式上线，尚未大规模产生收入。所以，在主营收入现金流入相对减少的情况下，研发活动支出包括支付给职工以及为职工支付的现金继续保持大量流出，致使近一年一期经营活动现金流量为负数。另外，从行业季节性因素来看，游戏行业的收入下半年均高于上半年，一般在每年第四季度会达到一年的峰值，而最近的申报期为上半年，属于游戏充值的淡季，导致经营活动现金流量入不敷出。随着新游戏在今年下半年的陆续推出，经营活动产生的现金流量状况有望实现一定的改善。

虽然公司一年一期经营活动现金流量为负数，但是公司储备了大量的现金，截至 2015 年 6 月 30 日麒麟文化货币资金余额 14,264 万元。经营活动现金流量为负数，并不影响公司的后续研发投入以及持续经营能力。随着公司后续新产品

的上市，经营活动现金流量会得到有效改善。

六、关联方、关联方关系及关联交易

（一）关联方和关联关系

1、关联方的认定标准

根据《公司法》、《企业会计准则第 36 号—关联方披露》和中国证券监督管理委员会第 40 号《上市公司信息披露管理办法》，公司关联方认定标准以是否存在控制、共同控制或重大影响为前提条件，并遵循实质重于形式的原则，即判断一方有权决定一个企业的财务和经营政策，并能据以从该企业的经营活动中获取利益，及按照合同约定对某项经济活动所共有的控制，仅在与该项经济活动相关的重要财务和生产经营决策需要分享控制权的投资方一致同意时存在，或对一个企业的财务和经营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，均构成关联方。关联方包括关联法人和关联自然人。

2、控股股东、实际控制人及持股 5%以上的股东

序号	关联方名称	与本公司的关联关系
1	郭力	控股股东、实际控制人、持有本公司30.07%的股份，担任本公司董事长
2	李永良	股东，持有本公司13.33%的股份
3	尚进	股东，持有本公司12.30%的股份
4	深圳市源政投资发展有限公司	股东，持有本公司11.20%的股份

控股股东、实际控制人及持股 5%以上的股东的基本情况详见本公开转让说明书；“第一节基本情况”之“四、公司控股股东、实际控制人及主要股东情况”。

3、控股股东、实际控制人及其关联方控制或有重大影响的除本公司以外的其他企业

公司控股股东、实际控制人为郭力，除本公司外，无控制或有重大影响的其他企业。

4、本公司控股子公司及参股公司

公司的子公司及参股公司具体情况参见“第一节基本情况”之“四、公司控股股东、实际控制人及主要股东情况”之“（四）公司控参股公司情况”。

5、本公司的联营企业

企业名称	主要经营地	注册资本	业务性质	持股比例	
				直接	间接
北京爱斯米乐科技有限公司	北京市	100 万元	网络服务	30.77%	0.00%
北京祥意麒麟影业投资有限公司	北京市	1000 万元	影视投资	30.00%	0.00%
北京天龙互动科技有限公司	北京市	6.25 万元	网络股份	20.00%	0.00%

2014 年，公司将持有的北京祥意麒麟影业投资有限公司全部 30%股权，以 300 万元对价转让给自然人贺岭。

6、董事、监事及高级管理人员

公司的董事、监事及高级管理人员具体情况参见“第一节基本情况”之“六、董事、监事和高级管理人员情况”。

7、公司持股 5%以上的股东及董事、监事、高级管理人员或与其关系密切的家庭成员直接或间接控制的，或担任董事、高级管理人员的其他企业

关联方名称	与本公司之间的关系
北京秋景彬南科技有限公司	尚进之妻刘泱控制的公司
北京瓦力网络科技有限公司	尚进之妻刘泱控制的公司、本公司股东尚进在该公司担任总经理
北京黑方金圆文化传媒有限公司	本公司股东尚进在该公司担任董事
米乐互动科技（北京）有限公司	本公司股东尚进在该公司担任董事
广州星想软件科技有限公司	本公司股东尚进在该公司担任董事
杭州萌米科技有限公司	本公司股东尚进在该公司担任董事
天津金星投资有限公司	本公司股东尚进在该公司担任董事
广东喜之郎集团有限公司	李永良及其亲属控制的公司
南京和瑞房地产开发有限公司	李永良及其亲属控制的公司
深圳市泰瑞百盛投资有限公司	李永良及其亲属控制的公司
深圳市优农尚品投资有限公司	李永良及其亲属控制的公司
深圳市盈丰投资有限公司	李永良及其亲属控制的公司
深圳市喜之郎食品有限公司	李永良及其亲属控制的公司

关联方名称	与本公司之间的关系
阳东优农商品农业发展有限公司	李永良及其亲属控制的公司
阳江喜之郎果冻制造有限公司	李永良及其亲属控制的公司
河北喜之郎食品有限公司	李永良及其亲属控制的公司
深圳市喜之郎食品研发中心有限公司	李永良及其亲属控制的公司
江门良骏兆业发展有限公司	李永良及其亲属控制的公司
北京喜之郎商贸有限责任公司	李永良及其亲属控制的公司
南京喜之郎海苔食品有限公司	李永良及其亲属控制的公司
南京喜之郎食品有限公司	李永良及其亲属控制的公司
阳江美好时光海苔有限公司	李永良及其亲属控制的公司
阳江喜之郎食品有限公司	李永良及其亲属控制的公司
阳江市境泰投资有限公司	李永良及其亲属控制的公司
隆运国际有限公司	李永良及其亲属控制的公司
伟力高国际（香港）公司	李永良及其亲属控制的公司
深圳市汇金海拓实业投资有限公司	李永良及其亲属控制的公司
深圳市源兴生物医药科技有限公司	深圳源政投资发展有限公司控制的公司
深圳市源兴基因城发展有限公司	深圳源政投资发展有限公司控制的公司
深圳益世康宁生物科技有限公司	深圳源政投资发展有限公司控制的公司
深圳源正细胞医疗技术有限公司	深圳源政投资发展有限公司控制的公司
北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）	本公司董事、总经理魏峰在该公司担任执行合伙人
北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）	本公司董事、总经理魏峰在该公司担任执行合伙人
北京天趣互动科技发展有限公司	本公司董事、董事会秘书、副总经理方明在该公司担任董事
北京必虎投资中心（有限合伙）	本公司董事、董事会秘书、副总经理方明在该公司担任有限合伙人
中博农牧科技股份有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
昭仪新天地股份有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
北京红土嘉辉创业投资有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
红土嘉业创业投资管理顾问（北京）有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）	本公司董事刘纲在该公司担任执行事务合伙人委派代表
东田时尚（北京）文化传播有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
深创新投资管理顾问（北京）有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
红土嘉智投资管理顾问（北京）有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
红土景山投资管理顾问（北京）有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
河北红土创业投资有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事

关联方名称	与本公司之间的关系
石家庄红土冀深创业投资有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
北京智美红土文化投资管理中心（有限合伙）	本公司董事刘纲在该公司担任执行事务合伙人委派代表
北京多牛互动传媒股份有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
北京天工异彩影视科技有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
北京星云梦科技有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
成都市康华药业股份有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
北京康乐卫士生物技术股份有限公司	本公司董事刘纲在该公司担任董事
QIRR HOLDINGS INC.	本公司董事王明宇在该公司担任董事
CDG HOLDINGS LIMITED	本公司董事王明宇在该公司担任董事
Aigo Electronics Technology Co., Ltd.	本公司董事王明宇在该公司担任董事
Emar Networks Incorporation	本公司董事王明宇在该公司担任董事
1000CHI International Holding Limited	本公司董事王明宇在该公司担任董事
北京同城必应科技有限公司	本公司董事王明宇在该公司担任董事
北京摩卡移动汽车技术有限公司	本公司董事王明宇在该公司担任董事
北京来舍坤晖投资咨询有限责任公司	本公司董事王明宇控制的公司
大连百傲化学股份有限公司	本公司监事会主席卢平在该公司担任董事
晨光生物科技集团股份有限公司	本公司监事会主席卢平在该公司担任董事
北京江南天安科技有限公司	本公司监事会主席卢平在该公司担任董事
北京晶点视界科技有限公司	本公司职工监事耿冬梅控制的公司
北京阿岚姐文化传播有限公司	本公司核心员工郭君鹏控制的公司

（二）报告期的关联交易

1、关联方交易

（1）购销商品、提供和接受劳务的关联交易

①接受劳务的关联交易

单位：元

关联方	关联交易内容	定价原则	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
			金额	占比(%)	金额	占比(%)	金额	占比(%)
北京爱斯米乐科技有限公司	联合运营成本	协议定价	986.58	0.02	-	-	-	-

②提供劳务的关联交易

单位：元

关联方	关联交易内容	定价原则	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
			金额	占比(%)	金额	占比(%)	金额	占比(%)
北京瓦力网络科技有限公司	联合运营收入	协议定价	4,492.02	0.01	544,894.87	0.51	-	-

(2) 关联方资金往来

报告期内，关联方资金往来情况如下：

单位：万元

关联方名称	拆入/拆出	拆借金额	起始日	到期日	备注
麒麟网（北京）影视文化传媒有限公司	拆出	2,000.00	2013/11/15	2014/11/15	计息10%
	拆出	2,150.00	2014/1/03	2014/10/2	计息 8%

2、关联方应收应付款项

公司各报告期末对关联方的往来余额如下所示：

单位：元

项目名称	关联方	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
应收账款	北京瓦力网络科技有限公司	72,060.641	544,894.87	
其他应收款	盖延玲	0.00	5,000.00	
	麒麟影视	0.00	0.00	30,000,000.00
	尚进	237,600.00	0.00	461,200.00
	郭力	218,160.00	0.00	
应付款项	北京爱斯米乐科技有限公司	986.58		

报告期内，控股股东郭力及股东尚进因为代扣代缴个人所得税存在向公司借款 23.76 万元、21.816 万元，并已于 2015 年 9 月 16 日将上述借款一次性偿还公司，且公司控股股东、实际控制人郭力已做出不发生资金占用及非经营性资金往来的承诺。

除此之外，报告期内，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用，或者为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

3、关联交易对公司财务状况和经营成果的影响

公司发生的关联交易属于本公司业务正常经营的需要,对本公司的财务状况和经营成果不构成重大影响。

(三) 关联交易制度及决策程序执行情况

公司在《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》中对关联交易决策作出规定,且还专门制定了《关联交易管理办法》,严格规范关联交易行为。公司积极的清理关联方往来款项余额。

(四) 减少和消除关联交易的承诺和措施

为减少和消除公司与关联方的关联交易,麒麟文化持股5%以上的法人股东源政投资出具了《规范和减少关联交易承诺函》,该承诺函主要内容如下:

“一、本单位将尽量避免与麒麟文化之间产生关联交易事项,对于不可避免发生的关联业务往来或交易,将在平等、自愿的基础上,按照公平、公允和等价有偿的原则进行,交易价格将按照市场公认的合理价格确定。二、本单位将严格遵守麒麟文化章程及关联交易管理制度中关于关联交易事项的回避规定,所涉及的关联交易均将按照麒麟文化关联交易决策程序进行,并将履行合法程序,敦促麒麟文化及时对关联交易事项进行披露。三、本单位保证不会利用关联交易转移麒麟文化利润,不会通过影响麒麟文化的经营决策来损害麒麟文化及其他股东的合法权益。”

麒麟文化持股5%以上自然人股东,麒麟文化全体董事、监事及其高级管理人员出具了《规范和减少关联交易承诺函》,承诺如下:

“一、本人将尽量避免与麒麟文化之间产生关联交易事项,对于不可避免发生的关联业务往来或交易,将在平等、自愿的基础上,按照公平、公允和等价有偿的原则进行,交易价格将按照市场公认的合理价格确定。二、本人将严格遵守麒麟文化章程及关联交易管理制度中关于关联交易事项的回避规定,所涉及的关联交易均将按照麒麟文化关联交易决策程序进行,并将履行合法程序,敦促麒麟文化及时对关联交易事项进行披露。三、本人保证不会利用关联交易转移麒麟文化利润,不会通过影响麒麟文化的经营决策来损害麒麟文化及其他股东的合法权益。”

七、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项

（一） 股东个税代垫款收回

本公司已于 2015 年 9 月 16 日收回其他应收款—尚进、郭力欠款，共计 455,760.00 元。

（二） 子公司注销事项

依据 2014 年 9 月 12 日的第一届董事会第十二次会议决议，公司拟于 2015 年清算注销 4 家子公司，经深圳市市场监督管理局核准，深圳市麒麟卓越投资管理有限公司于 2015 年 9 月 8 日完成工商注销登记。另外 2 家分公司麒麟无双公司和麒麟乾坤公司还在注销过程中。

八、报告期内资产评估情况

报告期内，公司未进行过资产评估。

九、报告期内股利分配政策、实际股利分配情况及公开转让后的股利分配政策

（一） 报告期内股利分配政策

根据股份公司最新的《公司章程》规定，公司现行的和公开转让后的股利分配政策如下：

1. 公司分配当年税后利润时，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。
2. 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。
3. 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。

4. 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。

5. 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。

6. 公司持有的本公司股份不参与分配利润。

7. 公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金将不用于弥补公司的亏损。

8. 法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的25%。

9. 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）报告期内公司的股利分配情况

公司报告期内进行了股利分配，依据本公司2015年3月20日召开的第一次临时股东大会会议，审议并通过《关于公司利润分配方案的议案》，向本公司10名股东分配现金股利2,860.00万元，具体如下：

股东	出资额	股权比例	分配股利	分红比例
郭力	27,604,872.00	30.67%	0.00	0.00%
李永良	11,993,652.00	13.33%	0.00	0.00%
尚进	11,606,760.00	12.90%	0.00	0.00%
深圳市源政投资发展有限公司	10,621,944.00	11.80%	0.00	0.00%
深圳市创新投资集团有限公司	4,393,159.00	4.88%	3,933,334.00	13.75%
北京诚鑫同创创业投资中心（有限合伙）	3,376,512.00	3.75%	1,500,000.00	5.24%
北京盛鑫同创创业投资中心（有限合伙）	3,376,512.00	3.75%	1,500,000.00	5.24%
北京红土嘉辉创业投资有限公司	2,395,037.00	2.66%	0.00	0.00%
北京鼎晖维鑫创业投资中心（有限合伙）	2,075,148.00	2.31%	4,641,333.00	16.23%
上海清科共创投资合伙企业（有限合伙）	1,758,600.00	1.95%	2,966,667.00	10.37%
信义泰（天津）股权投资基金合伙企	1,758,600.00	1.95%	3,933,333.00	13.75%

股东	出资额	股权比例	分配股利	分红比例
业（有限合伙）				
北京红土鑫洲创业投资中心（有限合伙）	1,758,600.00	1.95%	3,933,333.00	13.75%
北京新荣拓展投资管理有限公司	1,758,600.00	1.95%	0.00	0.00%
北京鼎晖维森创业投资中心（有限合伙）	1,442,052.00	1.60%	3,225,333.00	11.28%
北京启迪明德创业投资有限公司	1,392,811.00	1.55%	0.00	0.00%
深圳市嘉源兴业创业投资企业（有限合伙）	879,300.00	0.98%	1,000,000.00	3.50%
哲信（天津）股权投资基金合伙企业（有限合伙）	879,300.00	0.98%	1,966,667.00	6.88%
朱家亮	773,784.00	0.86%	0.00	0.00%
罗茁	154,757.00	0.17%	0.00	0.00%
合计	90,000,000.00	100.00%	28,600,000.00	100.00%

经审阅相关交易文件并根据公司的说明，本次分红的背景如下：

（1）就深创投、红土鑫洲、鼎晖维森、鼎晖维鑫、信义泰、清科共创和天津哲信（以下统称“投资方”）向麒麟有限投资的事宜，投资方和麒麟有限及麒麟有限届时的其他股东于2011年12月签署了《关于北京麒麟网信息科技有限公司的增资协议书》和《关于北京麒麟网信息科技有限公司之股东协议》（以下简称《股东协议》）。根据《股东协议》，各方约定了对麒麟有限2011-2012年和2012-2013年的业绩考核指标，并依据该指标决定是否向各投资方支付现金补偿（以下简称“对赌安排”）

（2）前述各方于2012年11月23日签署了《关于北京麒麟网文化股份有限公司之股东协议之补充协议》，约定共同地、不可撤销地终止对赌安排的履行。

（3）尽管对赌安排已终止，鉴于麒麟有限未能完成2011-2012年和2012-2013年的业绩考核指标，并且公司未能实现此前向投资方承诺的、于2014年12月31日前完成首次公开发行并上市的目标，经公司全体股东协商一致，拟向各投资方和嘉源兴业、诚鑫同创、盛鑫同创合计分红2,860万元。

在本次分红前，公司不存在法定公积金不足以弥补以前年度亏损的情况，且已依法提取了法定公积金。尽管本次分红未按照全体股东的持股比例分配，但有

其特殊背景和合理的发生理由，且经全体股东在协商后一致书面同意；不参与分红的股东系自愿放弃分配，本次分红未对其股东权利造成实质性损害。

十、风险因素

（一）政策风险

我国的网络游戏行业受到政府的严格监管，包括工信部、文化部、国家新闻出版总署、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。公司目前已就业务合法经营取得了所有应取得的批准、许可及相关备案登记手续，包括：《电信与信息服务业务经营许可证》、《互联网出版许可证》、《网络文化经营许可证》和《电子公告服务栏目批复》。若公司未能维持目前已取得的相关批准和许可、或者未能取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，对公司的业务产生不利影响。目前，国家在政策上大力支持网络游戏产业的健康发展，但如果未来国家支持网络游戏产业发展的政策环境发生重大变化，对游戏企业的经营准入增加新的资质要求，则可能对游戏企业产生不利影响。若公司未能维持目前已取得的相关批准和许可、或者未能取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，对公司的业务产生不利影响。此外，公司新开发的游戏产品需在相关部门进行备案，若无法通过备案审核，则可能存在新游戏无法顺利上线的风险。在产品的运营过程中，若公司违反有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

应对措施：公司将密切关注并加强对相关政策的学习和研究，做好已取得的相关批准和许可的管理，并做好准备努力取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，确保不出现罚款甚至限制或终止运营的处罚。此外，公司新开发的游戏产品会严格遵守相关部门进行备案要求，确保新游戏顺利上线。

（二）市场风险

我国游戏行业相对较新，并处在不断演变过程中，随着市场的逐步细分，竞争也变得异常激烈。行业内如腾讯、网易、盛大、完美世界等大型网络游戏厂商，不论是经营规模还是市场占有率均存在优势。上述公司均已上市并且建立了通畅的资本市场融资渠道，具备雄厚的资金实力，拥有丰富的网络游戏开

发及运营经验。除上述大型网游厂商，其他中小型网络游戏企业众多，每年推出数百款新产品，市场竞争日益激烈，若中小游戏公司如果不能持续推出有影响力的网络游戏产品，不能进一步提高运营管理水平 and 效率，可能会影响公司经营业绩的增长，进而影响公司的盈利水平和行业地位。

应对措施：通过挂牌，公司将增加资本市场融资渠道，在适当的时候进一步引入资金和人才，进一步提高公司的网络游戏开发及运营能力；公司已逐步加大研发力度，持续不断开发新产品，提高产品的市场竞争力，提升公司的盈利能力。

（三） 行业风险

网络游戏行业属于依托于网络形成的信息文化传播领域，具有虚拟经济属性。该行业所依赖的盈利模式与实体经济、消费领域密切相关，同时又与其它游戏等服务领域的发展密切相关。近年来，随着宏观经济和信息文化需求的不断增长，人们对游戏产品的需求也呈现不断增长态势，行业发展与宏观经济状况呈现一定的相关性。因此，如果宏观经济出现波动，经济增长减速，将带动游戏类产品和服务的需求出现一定的波动，将会影响整个网络游戏行业的发展，进而影响行业内企业的业务和经营。

应对措施：公司将时刻关注网络游戏行业的变化，加快业务拓展，紧跟行业变化趋势，以市场为导向，合理增加项目储备，应对经济波动的风险。

（四） 公司治理风险

股份公司设立前，公司依法建立了基本的治理结构，设立了股东会、董事会和监事。但在实际执行中，公司治理存在不规范的情况，例如存在会议届次不清、未按时召开定期会议、部分“三会”材料不完整等问题。

股份公司设立后，公司按照《公司法》、《公司章程》等法律法规的要求成立了股东大会、董事会和监事会（以下简称“三会”），建立了规范的公司治理结构。同时，公司制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等制度，对股东大会、董事会和监事会的权力范围、成员资格、召开、表决程序等事项进行了进一步的规定。随着公司的快速发展，经营规模不断扩大，市场范围不断扩展，人员不断增加，对公司治理将会提出更高的要求，因此，公司未来经营中可能存在因内部管理不适应发展需要而影响公司持

续、稳定、健康发展的风险。

应对措施：公司建立健全法人治理结构，制订完善的内部控制制度，并保证得到有效的执行。

（五）经营风险

公司主要从事网络游戏的研发与运营，核心竞争优势来自于各类型游戏的开发能力。公司成立之初，以历史史诗题材的游戏为主，目前已成功拓展了东方魔幻系列游戏，产品类型不断丰富。若公司不能及时对正在运营的游戏进行改良升级，以保持其对玩家的持续吸引力，同时，若不能及时推出新类型、新题材的游戏，或公司在游戏的研发及运营过程中对市场偏好的理解出现偏差、对新技术的发展方向不能及时准确把握，都可能对公司的经营业绩产生不利影响。

应对措施：公司已加大业务研发，深入挖掘现有系列游戏的价值和优势，增加产品类型，不断拓宽游戏产品的运营渠道，增加移动游戏产品，此外，公司将依托自有游戏平台，代理运营游戏和联合运营其他公司游戏产品，降低自有研发产品数量较少的风险。

（六）业绩季节性分布不均的风险

公司的游戏产品研发周期较长，项目推向市场的时间可能受到审批周期、制作周期等因素的影响而具有一定的不确定性。鉴于此，公司经营业绩可能存在年内各个季度分布不均或者年度之间有所波动的风险。游戏推出并逐步趋于成熟后，可能存在业绩增长放缓的情况。虽然公司实现了系列化、品牌化开发和运营，能够做到项目的连续开发和推出，但仍然存在新旧游戏之间的衔接未如预期，进而影响业绩表现的风险。

应对措施：应对行业季节性，公司将加大新游戏项目研发，合理选择新游戏的发布时间，做好新旧游戏的衔接工作，加大新游戏提供，确保不出现空档期，并进行适当的市场推广。

（七）核心技术人员流失和不足的风险

作为自主研发的网络游戏企业，拥有稳定、高素质的游戏开发人才队伍是公司保持技术领先优势的重要保障。本公司注重人力资源管理，制定了合理的员

工薪酬方案，建立了有效的绩效管理体系。同时引入核心管理与技术人员成为本公司股东，实现个人利益与公司整体利益紧密联系。随着公司规模扩大，公司需要继续吸引并挽留技术熟练、经验丰富的游戏开发人员以维持公司的竞争力。如果本公司不能有效保持核心技术人员的激励机制并根据环境变化而不断完善，将会影响到核心技术人员积极性、创造性的发挥。如果本公司不能从外部引进并保留与公司发展所需密切相关的技术及运营人才，本公司的经营运作、发展空间及盈利水平将会受到不利的影响。

应对措施：针对人才流失风险，公司采用股权激励制度，且结合严格的竞业禁止协议，以防患人才流失，此外，随着挂牌后资本实力的扩充，公司将从外部引进与公司发展所需密切相关的技术及运营人才，促进发展空间及盈利水平的提升。

（八） 现有游戏盈利能力下降的风险

公司近年来自主研发并运营了《成吉思汗》系列、《水浒传》、《画皮世界》、《狐仙》、《梦幻聊斋》等多款大型游戏，并推出了《孙悟空大闹天宫》等移动网络游戏产品。

2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-6 月，公司的收入分别达到 1.99 亿元、1.08 亿元和 0.40 亿元。网络游戏产品本身存在生命周期，若公司不能及时对现有游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，或游戏玩家的需求发生了变化，导致目前作为主要收入和利润来源的主力游戏产品进入生命周期的衰退期，且公司后续研发或代理的游戏产品尚未获得良好的市场表现，则可能导致公司整体营收状况下降，对公司未来的经营业绩造成不利影响。

应对措施：公司已加大研发投入，在原有系列化品牌的基础上，不断推出新产品，提高产品的市场竞争力，提升公司的盈利能力。

（九） 新游戏领域的拓展风险

互联网行业和网络游戏行业发展迅速，游戏类型和用户需求处于持续发展、演变的过程。在此背景下，为保证经营业绩的可持续快速增长，公司需不断发掘市场增长潜力，开拓游戏领域，推出更丰富、更多元化的游戏产品组合，适应外部环境的变化趋势。

公司在创立初期主要业务集中于客户端游戏的研发和运营，现公司计划进

行新的移动网络游戏和客户端游戏的研发，保证游戏业务的均衡化发展，寻找新的业务增长点。由于网页游戏、移动网络游戏、客户端游戏产品在游戏研发、市场推广、游戏运营等多个方面存在一定差异，公司以往积累的研发和运营经验可能无法完全适用于新的游戏领域。而且，产品线的丰富和业务的拓展尚需一定时间，若公司对新游戏领域的拓展没有达到预期效果，或前期的高成本投入没有获得理想的市场回报，会对公司未来的经营业绩和成长潜力造成不利影响。

应对措施：公司将加大在新游戏领域的研发力度，推出更丰富、更多元化的游戏产品组合，以应对外部环境的变化，目前，公司正在研发的游戏产品大部分为移动游戏。

（十） 与业务合作伙伴的合作风险

在网络游戏和互联网产品的开发运营过程中，公司需要与其他业务合作伙伴保持紧密的合作关系。在游戏运营方面，公司与炫彩互动网络、中国电信广东增值业务平台运营中心、游久时代（北京）、IMI CO.,LTD 等国内外知名的游戏平台供应商合作，联合运营本公司研发的产品；在支付渠道方面，公司与支付宝、通融通、环讯电子、交通银行等第三方支付渠道供应商紧密合作。

虽然报告期内公司与上述合作伙伴始终保持良好的合作关系，未发生重大的纠纷或争议，但是如果未来公司在与相关合作方的合作过程中发生重大的纠纷或争议，并无法得到妥善处理 and 解决，则可能影响公司未来的正常经营，对未来的经营业绩造成不利影响。

应对措施：公司将做好合作伙伴的信息收集筛选和管理工作，避免发生重大的纠纷或争议，如果未来公司在与相关合作方的合作过程中发生重大的纠纷或争议，公司将通过合法合规的方式解决相关问题；此外，公司拟以正在研发的游戏产品为契机，拓展更多的业务合作伙伴。

（十一） 营业收入和净利率持续下降的风险

报告期内，公司营业收入及净利润均有所下滑，主要原因为 2014 年及 2015 年 1-6 月公司游戏产品处于新老交替的过渡期。公司前期开发的游戏，诸如《成吉思汗》怀旧版、《画皮世界》等游戏在此阶段均进入了游戏后期阶段，受市场玩家欢迎程度有所下降，导致游戏收入减少。目前，公司致力开发的新游戏，

诸如《新成吉思汗 3D》，《画皮世界 2》等还未正式上线，并未大规模产生收入。如未来新的游戏没有得到市场的认可，可能会导致公司利润水平持续下降。

应对措施：公司已做好新老产品的优势和玩家行为的挖掘工作，将最大限度的以玩家体验为导向，做好新产品的研发和测试工作，将通过良好的宣传工作择机将新产品投放到市场，争取持续扩大利润水平。

（十二） 税收优惠到期的风险

本公司于 2013 年 12 月取得国家规划布局内重点软件企业证书，根据财政部、国家税务总局《关于进一步鼓励软件企业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）文件规定，本公司 2013 年度至 2014 年度企业所得税减按 10%征收。

本公司经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局和北京市地方税务局批准，于 2013 年 12 月 5 日取得《高新技术企业证书》（证书编号：GF201311000925），有效期三年。依照 2008 年 1 月 1 日起实施的新《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，2015 年企业所得税减按高新技术企业 15%征收。

若公司未来不能获得其他方面企业所得税税收优惠政策，可能恢复执行 25%的企业所得税税率，将给公司的经营业绩带来一定程度影响。

应对措施：公司将积极进行产品布局，扩大市场份额，提高营业收入和营业利润，降低税收优惠对公司的影响。

（十三） 货币资金管理的风险

截至 2015 年 6 月 30 日，公司货币资金余额约为 1.426 亿元，占公司资产总额的比例为 65.39%，符合互联网行业资金密集型的特点。充足的现金储备有利于公司持续进行研发投入、不断丰富产品种类和运营模式，同时抵御行业盈利模式和产品技术快速变革的风险。但是，高额的货币资金储备如果没有及时投入到公司的研发和运营活动中，会降低公司资金利用率，影响净资产收益率。如果公司未来不能持续提高自身的货币资金管理能力，则货币资金的安全性、流动性和收益性将无法得到保证。

应对措施：公司将根据公司的运营和研发加大项目投入，并合理进行对外投资，如股权投资等，法务和内控部门做好投资项目的投后管理；公司财务部做好内部预算工作，保证公司现金安全和充裕的情况下，尽可能提高现金利用率。

（十四） 融资渠道相对单一的风险

互联网行业的“轻资产”特点使得业内公司的可抵押资产少，固定资产占总资产的比例偏低，难以获得银行贷款，融资渠道相对狭窄。截至 2015 年 6 月 30 日，公司短期、长期借款余额均为零。未来如果公司在经营过程中面临资金短缺，可能较难通过间接融资等方式取得资金。

应对措施： 公司挂牌后将加快资本市场的融资，拓展融资方式，如定向增发，增加银行贷款，中小企业私募债等新的融资方式，增加公司的债务融资能力和股权融资能力。

（十五） 互联网系统安全性的风险

网络游戏的运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与本公司服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件和软件效率息息相关。由于互联网作为面向公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞及黑客攻击等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据丢失的风险，降低玩家的满足感。如果公司不能及时发现并阻止这种外部干扰，可能会对公司的经营业绩造成不利影响。此外，如果本公司的服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，本公司所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。尽管本公司将在不同的地区租用新的服务器及增加对网络带宽等网站系统的投入，但仍无法完全避免上述风险。

应对措施：公司将在不同的地区分散租用服务器以避免自然灾害或认为灾害。同时，增加对网络带宽等网站系统的投入以及游戏产品运营的安全防护。

（十六） 知识产权保护风险

网络游戏的研发需要大量的人力、物力等资源投入，研发成功之后，公司会申请相关的技术专利和软件著作权证书，但从研发开始到取得著作权证书的周期较长，一旦研发过程中的重要资料丢失或者被竞争对手获取，公司面临核

心技术外泄的风险。

政府有关部门近年来通过逐步完善知识产权保护体系、加强打击盗版的执法力度，在保护知识产权方面取得了明显成效。但由于游戏行业的“外挂”、“私服”以及影视行业的盗版现象长期存在，打击盗版侵权、规范市场秩序是一个长期的过程，本公司在一定时期内仍将面临产品知识产权被侵害的风险。

应对措施：公司已有员工负责申请相关的技术专利和软件著作权证书，同时公司与技术人员签订保密协议，将在平时工作中增强员工知识产权保护意识，并加强打击盗版的力度。

（十七） 实际控制人股份比例较低的风险

目前本公司总股本为 9,000 万股，共有 5 名自然人股东和 14 家机构股东，实际控制人郭力持有公司 30.07%的股份，为本公司的控股股东和实际控制人。本公司股权相对分散，在一定程度上会降低股东大会对于重大事项的决策效率，且如果发生公司被收购等情况造成本公司控制权发生变化，可能会给本公司生产经营和未来发展带来潜在风险。

应对措施： 公司通过资本市场引入资金时，将注意保持实际控制人的控股比例，注意控制公司外部管理者参与公司的治理结构，确保公司实际控制人的股权不受威胁，不出现控制权的变化。

（十八） 游戏产品尚未及时取得所需证照及批准的风险

麒麟文化的主营业务为网络游戏的开发与运营。我国乃至全球网络游戏行业处于快速发展的过程中，伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系也正处于不断发展和完善的过程中。一方面，网络游戏行业面临工业和信息化部、国家新闻出版广电总局、文化部及国家版权局等多个部门的监管，监管政策在不断调整、变化；另一方面，有关网络游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识产权保护等相关法律实践和监管要求也在不断发展。

根据《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室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）等有关规定，网络游戏上线运营必须取得新闻出版广电总局的前置审批，未经新闻出版广电总

局前置审批的网络游戏，一律不得上网。另外，根据《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》、《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》等有关规定，国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续，已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。

办理前置审批并申请版号、完成文化部备案需要待游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定后方可进行，且需要一定的审批流程和办理时间。截至本公开转让说明书签署日，麒麟文化绝大部分游戏产品已通过新闻出版广电总局的前置审批并在文化部完成备案，但麒麟文化授权北京游龙腾信息科技有限公司运营的《狐仙》游戏产品仍正在申请新闻出版广电总局的前置审批和游戏版号、文化部备案，该等游戏产品涉及的证照及批准能否及时取得存在一定不确定性。根据麒麟文化与运营方北京游龙腾信息科技有限公司的约定，北京游龙腾须负责办理《狐仙》游戏相关的审批及备案手续，因未办理该等手续而被政府部门追究的将由其自行承担责任。截至本反馈意见出具之日，北京游龙腾未能提供《狐仙》游戏运营相关的审批和备案文件。

为了应对潜在风险，麒麟文化实际控制人、控股股东郭力就授权北京游龙腾独家运营《狐仙》网络游戏，目前尚未提供该款游戏运营所需审批或备案文件事宜承诺：“1、本公司一直以来均按照相关法律法规的要求办理国内网络游戏运营所需的审批或备案；针对合作运营的网络游戏《狐仙》，本人将尽快督促合作公司提供该款游戏运营所需审批或备案文件；2、如北京游龙腾公司未进行备案，本人将督促北京游龙腾尽快自行或委托具有相应资质的第三方单位向国家新闻出版广电总局申请办理相关游戏的前置审批并申请版号，并在完成后及时办理文化部备案；3、若本公司因网络游戏《狐仙》未办理前置审批和游戏版号、文化部备案等事宜而遭受政府主管部门的处罚或造成任何损失的，本人将承担赔偿责任。”

应对措施：为了应对潜在风险，公司设置专岗人员做好公司游戏备案和管理工作，出现问题问责到人，承担赔偿责任。公司管理人员尽快督促合作公司提供该款游戏运营所需审批或备案文件；合作游戏公司将督促合作方尽快自行或委托具有相应资质的第三方单位向国家新闻出版广电总局申请办理相关游戏的前置审批并申请版号，并在完成后及时办理文化部备案。

（十九） 境外市场的合作风险

公司游戏涉及地域范围较广，部分游戏将交由海外运营公司代理运营。各个国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异，如果公司对当地政局风险的把握不够，对相关法律法规、税务要求的了解不够全面，可能会面临境外合作的产品无法满足当地监管政策要求的风险，导致代理运营游戏的合作无法上线，公司无法收回相关款项。另外，各个国家的文化背景和市场情况也各有不同，用于对于网络游戏类型和题材的不同偏好可能导致在境内运营成功的产品不能很好的适应境外市场。公司在与境外代理商合作时，如果对部分国家或者地区的网络游戏推广模式不够了解，导致前期投入的研发资金不能达到预想的效果，可能造成相关款项无法收回，如果公司不能对应收账款实施有效的管理，应收账款将进一步增加，从而增加资金占用，降低公司运营效率。

应对措施：公司对应收账款实施有效完善的管理制度，建立控制不良应收账款的制度保证体系。对项目收入实施全过程控制，防止不良应收账款的产生。

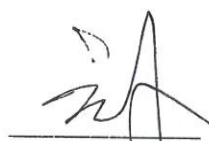
第五节有关声明

一、挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明

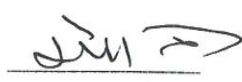
本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

全体董事：


郭力


魏峰

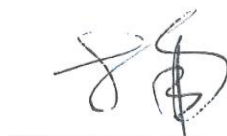

方明

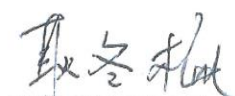

刘纲


王明宇

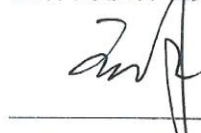
全体监事：


卢平

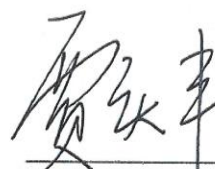

李南


耿冬梅

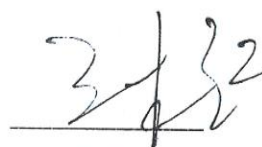
全体高级管理人员：

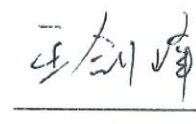

魏峰


方明


贾庆丰


刘思杨


王本超


王剑峰

北京麒麟网文化股份有限公司（公章）

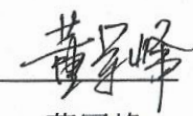
2015年 11月 24日



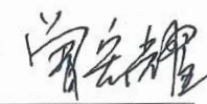
二、申请挂牌公司主办券商声明

本公司已对公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目负责人签字：


董军峰

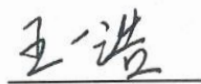
项目小组成员签字：



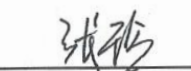
曾宏耀



李盛杰



王一浩



张玲



王寻

法定代表人签字：



王常青

中信建投证券股份有限公司（盖章）

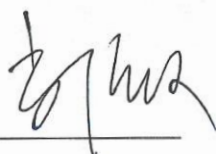


2015年11月24日

三、申请挂牌公司律师事务所声明

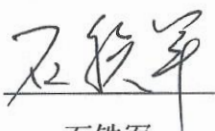
本所及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的法律意见书无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人签字：

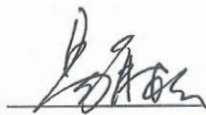


肖微

经办律师签字：



石铁军



易宜松

北京市君合律师事务所（公章）

2015年11月04日

四、申请挂牌公司会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的审计报告无矛盾之处。本所及签字注册会计师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的审计报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人签字：

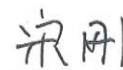


叶韶勋

签字注册会计师签名：



马传军



宋刚

信永中和会计师事务所(特殊普通合伙) (公章)



第六节 附件

- 一、主办券商推荐报告；
- 二、财务报表及审计报告；
- 三、法律意见书；
- 四、公司章程；
- 五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见；
- 六、其他与公开转让有关的重要文件。