

# 国众联资产评估房地产土地估价有限公司关于 杭州高新橡塑材料股份有限公司 深圳证券交易所现金收购问询函的回复

## 深圳证券交易所创业板公司管理部：

我们接受杭州高新橡塑材料股份有限公司（以下简称“杭州高新”）的委托，按照资产评估准则执行了资产评估工作，于2019年2月28日出具了《杭州高新橡塑材料股份有限公司拟收购所涉及的厦门市快游网络科技有限公司股东全部权益价值资产评估报告》。2019年3月18日收到贵部下发的《关于对杭州高新橡塑材料股份有限公司的问询函》（创业板问询函【2019】第115号），根据问询函的要求，我们组建了专门的核查组，对杭州高新拟现金收购标的公司—厦门市快游网络科技有限公司评估项目进行了专项核查，现特此出具本专项核查意见书。

我们未授权任何单位或个人对本专项核查意见书作任何解释或说明。

本专项核查意见书仅供杭州高新为本次意见回复之目的使用，不得用作任何其他目的。

基于以上所述，我们现出具专项核查意见书如下：

问题三、本次交易采用市场法评估，选取的可比交易案例包括：中南文化收购上海极光网络科技有限公司（以下简称“极光网络”）、三七互娱收购上海墨鹍数码科技有限公司（以下简称“墨鹍数码”）、赛维智能收购北京开心人信息技术有限公司（以下简称“开心人信息”）、富春通信收购成都摩奇卡卡科技有限责任公司（以下简称“摩奇卡卡”）、山东矿机收购北京麟游互动科技有限公司（以下简称“麟游互动”）、中文在线收购上海晨之科信息技术有限公司（以下简称“晨之科”）。

（1）快游科技主要从事PC端网游及移动端游戏研发，开心人信息主要从事游戏和社交平台运营，麟游互动主要从事游戏代理发行及联合运营，晨之科主要从事二次元游戏代理发行及游戏社区业务，快游科技与开心人信息、麟游互动、晨之科的业务类型存在显著差异；（2）可比交易案例的评估基准日处于2016年4月至2017年5月期间，前述期间至今宏观经济条件、行业状况、监管政策出现了较大变化。

请详细说明本次交易市场法评估所选取交易案例在行业环境、业务类型、

运营模式、盈利规模、游戏运营水平和研发能力、游戏排名和 IP 影响力等方面的可比性、以及内外部因素对评估参数的影响。相关评估措施能够消除案例间差异的依据和合理性，市场法评估结果是否准确。请评估机构发表明确意见。

回复：

#### （一）本次评估的可比案例选择原则

根据《资产评估准则-企业价值》的要求，市场法评估应当选择与被评估企业有可比性的公司或者案例。本次评估确定的可比案例选择原则为：

- ①同处一个行业，受相同经济因素影响；
- ②企业业务结构和经营模式类似；
- ③企业规模和成长性可比，盈利能力相当；
- ④交易行为性质类似。

本次评估，围绕以游戏业务为核心、兼顾研发能力的价值评价体系，同时考虑交易性质等因素，通过公开信息搜集了 2016 年 12 月—2018 年 2 月完成交易的 6 个案例作为可比案例。

#### （二）所选取案例主营业务分析和对应的调整系数分析

本次评估在修正系数选取方面主要考虑了同行业业绩预期增长对比因素、外部市场因素以及企业内部因素。

其中：预期增长对比因素即预期增长率修正系数，横向比较可比案例与被评估企业的业绩增长情况进行打分。

外部市场因素包括交易日期修正系数、宏观经济及行业修正系数及交易方式和交易条件修正系数，该因素已充分考虑被评估单位外部的影响因素。由于可比交易标的及标的公司属于相同行业，其经营的业务相近并均设立于国内，所处的宏观经济条件、行业状况的变化基本一致，竞争能力和技术水平已反映在各种价值比率之中。由于所选案例均为发行股份购买资产且均对未来三年利润进行承诺，并设定相应的补偿方式，故在交易方式和交易条件上基本不存在差异。因此，本次评估未考虑交易方式和交易条件因素调整。

企业内部因素包括厂商背景系数、运营模式、自有平台与渠道系数、题材与游戏性系数、游戏品质系数及运营数据系数。每个系数又有各自的细分项目，细分项目汇总打分后才能得出调整系数，具体影响因素如下表所示：

影响因素	项目
厂商背景	公司品牌
	公司营收规模
	产品数量
	研发能力

营运模式、自有平台与渠道	
题材与游戏性	题材独特性
	玩法创新性
游戏品质	系统兼容性
	画质精细度
	新手指引
	游戏体验感
运营数据	留存率
	付费率
	ARPPU 值
	注册转化率

上述细分项目将企业从游戏产品到企业整体进行全面打分，能充分反映企业内部竞争力。

综上所述，本次评估中权重指标参照同行业可比交易案例，可以基本涵盖影响交易价格的各个方面。因此，本次评估通过同行业业绩预期增长对比因素、外部市场因素以及企业内部因素分别从三个维度对被评估单位和可比案例进行了修正，修正加权后的市盈率水平可以合理完整地体现被评估单位的价值。

### （三）可比案例选择的关键因素在于行业，产业链位置对于估值影响较小

通过查询评估基准日在 2015 年 1 月 1 日之后的游戏行业并购案例，根据标的公司主营业务归属产业链位置将其分类，将专门从事研发或代理发行业务的标的公司挑选出，具体情况如下表所示：

序号	上市公司	标的公司	标的公司主营业务	首年动态市盈率
1	富春通信	摩奇卡卡	游戏研发	13.97
2	中南文化	极光网络	游戏研发	13.5
3	三七互娱	墨鹍科技	游戏研发	13.52
4	掌趣科技	天马时空	游戏研发	15.86
	平均值			14.21
序号	上市公司	标的公司	标的公司主营业务	首年动态市盈率
1	山东矿机	麟游互动	游戏发行运营	12.5
2	金科文化	杭州哲信	游戏发行运营	17.06
3	宝通科技	易幻网络	游戏发行运营	12.16
4	中南重工	值尚互动	游戏发行运营	14.5
	平均值			14.06
序号	上市公司	标的公司	标的公司主营业务	首年动态市盈率
1	深圳惠程	哆可梦	游戏研发及发行运营	12.30
	世纪游轮	巨人网络	游戏研发及发行运营	13.10

2	世纪华通	盛跃网络	游戏研发及发行运营	14.52
	平均值			13.31

不论游戏研发还是游戏代理业务都同时属于游戏行业，游戏行业的盈利模式也基本一致，差别在于处于产业链不同位置，所获得的分成比例、负担的成本存在差异，本身市场对于行业的估值、发展前景、业绩增速等估值关键指标并没有那么明显的差异。

综上所述，快游科技虽然主要从事游戏研发业务，与可比案例部分不同，但是归属于游戏行业，所处产业链条位置对交易估值水平影响并不大。此外在市场法可比案例参数调整过程中，已经将具体所处产业链位置的不同考虑在参数调整过程中，最大程度上削弱了同行业可比公司主营业务不同对估值造成的影响。

#### （四）可比交易案例的评估基准日不同，本次市场法通过对交易时间进行修正

本次评估选取的可比交易案例评估基准日均在 2016 年—2017 年，实际交割时间均发生在 2016 年—2018 年，与本次评估的评估基准日和实施时间有所差异。鉴于二级市场股票价格波动会在一定程度上影响评估值，所以需要根据市场情况对可比案例对应的市盈率水平进行修正。

交易日期修正系数计算方法如下：

交易日期修正系数=标的公司交易日期修正系数（100）×可比案例评估基准日当天对应上市公司所在版块指数/本次交易评估基准日相应版块指数）

另外，据统计在近期可比交易案例的评估基准日区间，虽然宏观经济条件、行业状况、监管政策出现了较大变化，A 股游戏行业上市公司的市盈率水平出现较大下滑，但近期可比交易案例的市盈率水平基本保持平稳，波动幅度远小于同期同行业上市公司市盈率的波动幅度，二者之间变动趋势的相关性较弱。可比交易案例及本次交易标的资产的定价是由企业自身经营能力决定的客观市场价值，与二级市场的交易价格性质存在差异，且二者之间相关性较弱。

#### （五）中介机构核查意见

经核查，我们认为，本次市场法修正系数评估措施能够消除案例间差异，市场法评估结果准确。

问题五、收购公告显示，交易对方承诺快游科技 2019 年、2020 年、2021 年扣非后净利润不低于 3600 万元、4500 万元、5500 万元。回函显示，快游科技上线游戏所处生命周期为衰退和成熟期，2018 年只上线 1 款游戏。快游科技计划 2019 年、2020 年上线 5 款新产品，2021 年上线 5 至 8 款新产品，并实现独代发行业务 2000 万收入增长。

请补充说明（1）快游科技上线游戏生命期、题材影响力、排名等方面的市场竞争优势；（2）测试或在研游戏的成熟度，研发能力是否支持新产品计划上线速度，发行渠道的稳定性，在当前监管环境、行业背景下，新产品是否能够按计划上线，上线后是否能够实现预计收入；（3）开展发行业务的投入、人才储备和渠道积累情况、未来投入计划，2021年独代发行业务2000万收入增长的可行性；（4）业绩补偿能否覆盖交易对价，交易对方的履约能力，履行业绩补偿的具体保障措施。请评估机构发表明确意见。

回复：

（一）关于快游科技上线游戏生命期、题材影响力、排名等方面的市场竞争优势

### 1、快游科技上线游戏生命期

游戏产品的生命周期受游戏类别、游戏品质、推广投入等因素影响，不同游戏的生命周期存在较大差异。标的公司的游戏主打仙侠、武侠类RPG游戏，国内同类型游戏生命周期基本在2年以内，绝大多数游戏流水发生在游戏上线运营的1.5年以内，之后游戏进入衰退期，游戏流水迅速下滑，个别爆款游戏生命周期相对较长。

快游科技已上线运营的游戏共有7款，各款游戏生命周期情况如下：

序号	游戏名称	游戏类别	上线时间	所处生命周期
1	《魔域永恒》	2D 魔幻题材 MMORPG 网页游戏	2017年6月	成熟期
2	《刺秦秘史》	2D 武侠题材 MMORPG 网页游戏	2017年5月	成熟期
3	《鸿蒙天尊》	2D 仙侠题材 MMORPG 网页游戏	2017年12月	衰退期
4	《九剑魔龙传》	3D 仙侠题材 MMORPG 手机游戏	2017年12月	成熟期
5	《画狐》	2D 仙侠题材 MMORPG 手机游戏	2018年5月	成熟期
6	《桃源灵境》	3D 武侠题材 RPG 手机游戏	2017年10月	衰退期
7	《御剑萌仙传》	3D 仙侠题材 MMORPG 网页游戏	2017年7月	衰退期

从上表可以看出，快游科技已上线游戏中，基本符合同类型游戏产品生命周期规律，个别游戏生命周期相对较长，例如《魔域永恒》在17年下半年上线，已上线约20个月，单月流水仍然有900万左右，预计未来将保持一段时间的稳定成熟期。总体而言，快游科技的已上线游戏产品与同类型游戏在生命周期上不存在较大差异。

### 2、快游科技题材影响力

快游科技专注于仙侠、武侠等题材类型游戏的开发和运行，在仙侠和武侠题材类游戏领域积累了丰富的开发经验。仙侠和武侠游戏是我国游戏领域的传统题

材，从 1995 年《仙剑奇侠传》诞生开始，武侠和仙侠类游戏即成为我国最重要的游戏题材类型之一，游戏受众累计较多，国内该题材类型的游戏也层出不穷。快游科技在武侠和仙侠题材游戏领域拥有较深的研发底蕴，尤其是页游市场，快游科技具备较好的竞争优势，形成了一定的竞争壁垒。

快游科技主要游戏简介如下：

序号	游戏名称	游戏简介
1	《魔域永恒》	《魔域永恒》是一款基于端游魔域开发的网页 ARPG 游戏，游戏倡导“荣誉、正义”的正能量核心设计理念，玩家在游戏中扮演救世主身份，带领“幻兽”，对抗混乱恶魔，平息战争，抵抗魔族大军的侵犯。游戏中可选择战士、法师、异能者，职业不同属性和技能不同。游戏中通过鼠标点击移动，每个职业有 7 个技能，使用鼠标左键或者 TAB 键选中目标后点击技能可释放技能攻击目标，按快捷键 Z 可自动挂机，自动选中目标进行攻击。魔域特有的多幻兽作战系统，最多可携带 3 只幻兽，并拥有出战及合体模式，还拥有水、火、土、风等元素属性，拥有极高的可玩性。
2	《刺秦秘史》	《刺秦秘史》是一款以战国末至秦朝为故事背景的网页游戏，玩家在游戏中将扮演因一己之过导致宗门覆灭的罪人。游戏中通过鼠标点击移动，有 5 个技能，使用鼠标左键或者 TAB 键选中目标后点击技能可释放技能攻击目标，按快捷键 Z 可自动挂机，自动选中目标进行攻击。玩家将在游戏中一一邂逅聂政，廉颇等历史名人，亲眼见证诸子百家在乱世中的毅力与绽放，亲身体验与强秦的殊死对抗。游戏以历史为背景，并引入稗史趣闻，令剧情真实的同时，更增加了丰富的可塑性。特色的机甲墨宠，背饰等特色系统，更让玩家行走乱世时不再是一位孤零零的独行侠。
3	《鸿蒙天尊》	《鸿蒙天尊》是一款东方仙侠题材的 ARPG 页游。主角秦宇少时丹田缺陷被迫习武，一人独闯妖海，巧遇神界倾世公主姜璃，两人暗生情愫。奈何仙凡有别，两人被迫分开，不得厮守，而《鸿蒙天尊》故事也由此展开。经历和爱人的分离后，秦宇开始修习仙法，只为逆天改命，和姜璃再续前缘。最终秦宇历经重重磨难，飞升神界，逆袭成功的游戏世界观、逍遥飘逸的仙侠风、超清细腻的画质、霸气无双的坐骑、至尊无上的神兵、还有精彩绝伦的技能组合玩法，助你执掌鸿蒙！游戏中通过鼠标点击移动，鸿蒙独创特殊技能将技能玩法，数十种技能，玩家可自由搭配，产生不同类型的技能效果：群攻、单攻、控制、辅助、生存、减益。
4	《九剑魔龙传》	《魔君》是一款仙侠题材的 ARPG 手机游戏。使用手机摇杆控制角色移动，选中目标后，点击技能快捷键释放技能，6 大技能，每个技能附带不同攻击效果。游戏围绕一套完善的剧情系统，宏大的世界观，配合游戏流畅、清晰的画风，环环相扣的培育系统，丰富多样的特色玩法，掌中豪情配合默契团战，灵活精妙的微细操作走向超神之路！重新感受动作手游内涵。创新性开发的星蕴系统、御剑系统等让游戏内容变得更加丰富，体验更上一层楼。游戏战斗多视角任意切换，流畅爽快，使每一位玩家都能在游戏中体验到战斗快感！
5	《画狐》	《画狐》一款玄幻仙侠战斗 RPG 手游，游戏展现了 2D 精致的游戏画面，精心打造完美仙侠修真世界，让玩家畅游精彩绝伦的仙侠冒险，丰富的职业角色选择，完善的角色养成系统，华丽百变时装，演绎浪漫情缘故事。神器霸气外露，远古坐骑震撼登场。海量副本热血对战。游戏中通过手机摇杆控制角色移动，选中目标后，

		点击技能快捷键释放技能，技能搭配千变万化，酣畅淋漓战斗体验。
6	《桃源灵境》	《桃源灵境》是一款新国风 Q 版回合制 RPG 手游。皇宫内乱太子流亡民间的过程中发现了许多怪事都和一个叫“灵木先生”的人有关，一段旷世奇遇就此展开...游戏力求脱离过往回合制 RPG 偏向于重度氪金的特点，实现真正意义上的自由交易、无 VIP、全材料副本产出致力打造可全民零消费的寻梦回合。通过任务提升等级，使用手机摇杆控制角色移动，遇到怪物后进入副本挑战，点击技能快捷键释放技能。《桃源灵境》秉承简单易上手，在经典回合玩法上进行创新，宝宝随心打书，装备轻松打造，资源超高产出体验高自由度。
7	《御剑萌仙传》	《御剑萌仙传》是一款仙侠 Q 版网页游戏。故事背景为天下五绝第一绝——“剑皇”失踪 2 年后的一天，其孙女谭花磷在剑皇的屋舍习武并遭受袭击，对方的目标是“伏魔花灵剑”。花磷怀疑爷爷的失踪跟这把剑牵连，为了寻找答案她毅然闯入江湖，走进武林世界。一日，在被人追杀中认识了新朋友、青年武士——韩飞官，故事由此展开。游戏中拥有大量萌宠物，时装等，给玩家提供了高自由度的外观搭配玩法。

### 3、关于快游科技产品市场排名

快游科技游戏产品主要以页游为主，已上线游戏质量较高，拥有良好的市场和玩家的接受度。标的公司主打游戏产品《魔域永恒》，自 2017 年 6 月份上线开始，一直处于页游市场开服排名前 10 名，同时《刺秦秘史》和《鸿蒙天尊》上线以来，也处于页游市场开服排名前 20 名；通常游戏玩家越多，为满足玩家需求，相应服务器开服量越多，因此页游开服排行能够较好的反映游戏的受欢迎程度。鉴于我国页游市场同质化现象较为严重，热门题材存在较大的跟风问题，快游科技已上线游戏能够取得较好的市场排名，说明快游科技的游戏质量相对较有保证。

综上所述，快游科技的游戏产品生命周期与同类型产品不存在较大差异，同时在游戏题材上拥有一定的竞争优势，已上线游戏取得了相对较好的市场排名，因此，快游科技的游戏产品具有良好的市场竞争优势。

**（二）测试或在研游戏的成熟度，研发能力是否支持新产品计划上线速度，发行渠道的稳定性，在当前监管环境、行业背景下，新产品是否能够按计划上线，上线后是否能够实现预计收入**

#### 1、快游科技在研游戏开发进度

快游科技 2019 年规划上线 5 款游戏，目前均按照预期进度稳步推进，具体进度情况如下表所示：

序号	游戏名称	进度安排
1	《天涯群侠》	已在 YY 平台进行第一轮测试，并根据测试反馈进一步优化产品。预计在 2019 年 4 月中旬进行第二轮测试，规划 2019 年 4 月下旬正式上线。

2	《荡神志》	已完成内部开发及内部测试阶段，正在筹备第一轮对外测试，预计在 2019 年 4 月初进行对外测试。
3	《神魔战域》	已完成内部开发及内部测试阶段，预计在 2019 年 4 月中下旬进行第一轮对外测试。
4	《乱世祭》	已处于内部开发收尾阶段，预计能够在规划的档期内如期测试、上线。
5	《起航远征》	已处于内部开发收尾阶段，预计能够在规划的档期内如期测试、上线。

## 2、快游科技发行渠道的稳定性

标的公司与国内主流的游戏发行平台建立了良好的合作关系，如欢聚时代（流水占比 11.7%）、三七互娱（流水占比 21%）、腾讯（流水占比 17.4%）、360（流水占比 3.1%）、金山猎豹（流水占比 3.9%）等。其中，快游科技与欢聚时代的合作非常深入，双方的运营人员、技术人员、平台数据接入及服务器协调上都有了较深的了解，双方沟通成本降低，沟通及时，能根据市场用户情况做出相应调整，为玩家带来较为稳定、健康的游戏环境。2017 年快游科技的《刺秦秘史》和《鸿蒙天尊》两款游戏上线，欢聚时代均给与了较大的推广力度，连续两款均为季度主推产品，这也为快游科技上述两款游戏的成功打下了良好的基础。

## 3、当前监管环境对快游科技游戏上线的影响

网络游戏行业受到文化部、国家新闻出版广电总局、工业和信息化部等部门的监管，在中国境内从事网络游戏运营业务需要取得该等部门的许可。随着网络游戏行业的快速发展，政府对网络游戏行业的监管标准及措施不断完善，尤其是对运营商的资质、游戏内容、游戏经营场所等多方面进行了更规范、更严格的要求，行业准入标准将持续提高。

2018 年 4 月后网络游戏主管单位进行机构调整，网络游戏版号审批工作出现了一段时间的暂停。随着主管单位机构调整的完成，国内游戏版号申请逐步恢复，标的公司版号审批工作有序开展。当前监管环境相比 2018 年已有较大改善，标的公司在国家政策允许的范围内积极申请新游戏版号，力争完成预定上线游戏的数量。

综上，快游科技已自主研发多款游戏产品，游戏研发已经有了较为深厚的技术和人员积累，并与 YY、三七互娱等大型网络平台达成长期合作关系，未来将按照预定计划上线运营多款游戏产品，产品数量和类型将不断丰富，预计能够继续提升盈利能力，保持盈利的持久性及稳健性。快游科技历来重视对游戏内容的审查，制定了严格的审查制度。在相关部门加强对网络游戏行业的监督和规范的背景下，快游科技的产品不存在重大合规风险，不会对公司持续盈利能力产生重

大负面影响。实现预计收入可能性相对较高。

### (三)开展发行业务的投入、人才储备和渠道积累情况、未来投入计划, 2021年独代发行业务 2000 万收入增长的可行性

发行业务在移动游戏市场较为普遍的运作流程为: 游戏开发商与游戏发行运营商签订游戏代理协议, 发行运营商凭借自己的渠道资源, 与游戏运营平台接洽沟通, 发行运营商再通过游戏运营平台将游戏产品推广到最终的游戏玩家。游戏运营平台通过搭建运营服务器、支付渠道及其他运营体系, 完成对游戏玩家的收费及向游戏玩家提供服务, 并与发行运营商进行收入分成结算, 此后由发行运营商向开发商支付版权金。

#### 1、快游科技对发行业务的投入:

发行业务在移动游戏市场较为普遍的运作流程为: 游戏开发商与游戏发行运营商签订游戏代理协议, 发行运营商凭借自己的渠道资源, 与游戏运营平台接洽沟通, 发行运营商再通过游戏运营平台将游戏产品推广到最终的游戏玩家。游戏运营平台通过搭建运营服务器、支付渠道及其他运营体系, 完成对游戏玩家的收费及向游戏玩家提供服务, 并与发行运营商进行收入分成结算, 此后由发行运营商向开发商支付版权金。发行运营主要的投入是人力成本、游戏版权金。

2019 年-2021 年预计发行投入: 单位: 人民币元

年度	代理项目	全年版权成本	2019 发行人员成本 (12 人/年)	2020 发行人员成本 (15/年)	2021 发行人员成本 (17/年)	合计
2019	内部项目 1		1,440,000			1,440,000
2020	内部项目 1	2,000,000		1,950,000		3,950,000
	外部项目 1					
	内部项目 2					
2021	外部项目 1	4,000,000			2,448,000	6,448,000

#### 2、快游科技发行业务的人才储备

快游科技自设立以来高度重视人才储备及培养, 目前已建立起 10 人的发行团队, 平均从业 7 年左右, 负责为标的公司发行方面的业务, 人员大部分拥有大专及以上学历, 在发行领域经验丰富。针对公司未来的市场发行方向, 公司计划引进培养一批市场开拓骨干不断为员工队伍补充新鲜血液, 确保公司的持续创新能力。

#### 3、快游科技发行渠道的积累情况

目前公司已尝试发行了公司研发的《画狐》、《桃源灵境》两款游戏，积累起了福建萝卜网络、北京奇域网络、西安易都网络、上海玄藏网络等部分发行渠道的业务关系，《画狐》累计流水已超过 6,000 万，《桃源灵境》累计流水已超过 3,500 万，公司从事发行业务已取得相对较好的业绩。此外，快游科技此前也已与欢聚时代、三七互娱、腾讯、360 等国内主流平台建立了合作关系，为标的公司未来拓展发行业务打下了良好的基础。

#### 4、快游科技未来发行业务投入计划

行业内大部分游戏开发企业由于缺乏资金实力与发行运营经验，商务合作资源和游戏推广能力有限，因此大多游戏开发企业专注于游戏的开发工作，将游戏产品交由专门的游戏发行商代理发行和推广，完成游戏在各个平台、渠道上的推广和运营。

快游科技在游戏开发的基础上，进一步拓展了游戏发行业务，目前已建立起了 10 人的发行业务团队，成功发行了《画狐》、《桃源灵境》两款游戏，未来将把发行业务作为发展的重要方向。

2019 年，快游科技将继续扩大发行团队，并将页游渠道的合作伙伴扩展至手游业务的合作；快游科技准备在 2019 年自主发行第一款手机游戏，2020 年预计自主发行二款手机游戏，未来随着发行经验及发行渠道的积累，预计自主研发的游戏产品自主发行的数量将继续增加。

此外，快游科技在发行渠道不断发展的同时，也加强与外部游戏研发厂商的合作，增加外部发行产品线，通过对接优秀的研发团队，争取获得全渠道或部分渠道的发行权，进一步扩大发行业务。

#### **（四）业绩补偿能否覆盖交易对价，交易对方的履约能力，履行业绩补偿的具体保障措施**

上市公司与交易对方在《关于支付现金购买资产的协议》（以下简称“资产购买协议”）里约定了业绩补偿条款和资产减值补偿条款，业绩承诺方向上市公司支付的业绩补偿额与资产减值补偿总计不超过 2.5 亿元，而公司收购快游科技的价格为 2.5 亿元，即交易对方的补偿总额未超过其收到的现金对价。业绩承诺方在互联网服务领域已深耕多年，有了一定的财富积累，具备对上市公司的业绩补偿能力。

上市公司与交易对方签署的资产购买协议明确约定了业绩承诺方需要履行的补偿义务、补偿金额、方式等相关安排。公司第三届董事会第九次会议审议通过《关于收购厦门市快游网络科技有限公司 100% 股权的议案》后，公司认真听取了各方意见，与交易对方进行了充分的讨论沟通，公司拟对收购快游科技的交

易对象、交易价格、收购比例等作出变更，届时公司将与交易对方重新签订协议，进一步约定业绩补偿的履约保障措施。

#### **（五）中介机构核查意见**

经核查，我们认为，快游科技研发能力能够支持新产品计划上线速度，新产品能够按计划上线，上线后能够实现预计收入；2021 年独代发行业务 2000 万收入增长可行；业绩补偿能够覆盖交易对价。

国众联资产评估土地房地产估价有限公司

2019 年 4 月 3 日