

## 恺英网络股份有限公司

### 关于深圳证券交易所问询函的回复

本公司及董事会全体成员保证公告内容真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

恺英网络股份有限公司（以下简称“公司”或“恺英网络”）于近期收到深圳证券交易所中小板公司管理部下发的《关于对恺英网络股份有限公司的问询函》（中小板问询函【2018】第 488 号，以下简称“《问询函》”）。要求公司就相关问题作出说明。根据问询函的要求，公司对相关事项进行了认真核查，现对问询函所涉及问题回复如下：

**问题 1、你公司披露，标的公司股东全部权益价值估值为 15.2 亿元，你公司本次收购部分对应交易对价为 10.64 亿元。请补充披露本次交易对价的定价依据、估值的主要参数及过程，结合标的资产所处行业发展情况、业务开展、未在账面反映的核心价值资产等情况，说明确认相关定价依据、估值过程及结论的原因及合理性，是否将未开发项目纳入估值范围及其原因，并针对相关重要参数对标的公司估值影响进行敏感性分析。**

回复：

#### 1、行业发展情况

根据中国文化产业行业协会信息中心发布的《2017 年中国游戏行业发展报告》，2017 年，中国游戏行业整体保持稳健发展。移动游戏进入存量市场阶段，增幅有所回落，对行业整体增长仍有较大带动作用。社会对游戏娱乐消费支出不断增加，有效带动了游戏游艺及家用游戏机行业高速发展，整体来看，2017 年游戏行业营业收入平稳提升。

2017 年，中国游戏行业整体营业收入约为 2,189.6 亿元，同比增长 23.1%。

其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大(前三季度营业收入达到 1,513.2 亿元),全年营业收入同比增长 23.1%。

随着硬件技术的提升,以及用户游戏习惯的转变,网络游戏内部结构有较大分化,根据游戏类型主要体现在以下方面。

#### 客户端游戏:

2017 年,中国客户端游戏产业发展速度较快,全年营业收入总计约为 696.6 亿元,同比上升 18.2%,占网络游戏市场比重为 34.6%。影响收入的主要因素为:第一,随着游戏品质和消费观念的升级,核心用户占总体比例不断增加,玩家人均消费大幅提高;第二,电子竞技的发展带动玩家消费热情;第三,传统热门游戏借鉴改进今年风靡的游戏玩法,有效增加玩家活跃度。

#### 移动游戏

2017 年,中国移动游戏全年营收约为 1,122.1 亿元,同比增长 38.5%,占网络游戏的市场份额达 55.8%。经典游戏的长线运营能力较强,经典游戏的泛娱乐化运营有效保持了玩家的活跃度和产品生命力;游戏玩法的新模式逐渐完善,得到主流市场的认可;二次元题材的游戏受到用户的青睐,二次元平台成为新兴的移动游戏渠道。

#### 网页游戏

2017 年,中国网页游戏营收显著下滑,全年营业收入约为 192.3 亿元,同比下降 15.0%,占网络游戏市场总份额的 9.6%。

H5 游戏作为移动端页游,是一种网络通用超文本标记语言(HTML)的第五次重大修改,2014 年 10 月完成标准规范制定。H5 技术相对于传统手游和页游具有跨平台,快速迭代、持续交互,开源生态系统,流量成本低的优点:

据中商产业研究院发布的《2017-2022 年中国游戏行业市场前景及投资机会研究报告》数据显示,2017 年中国移动游戏用户规模达到 5.54 亿人,同比增长 4.9%,大量的移动游戏用户规模为 H5 游戏发展打下了良好的基础,预计 2017 年 H5 游戏市场规模将超 300 亿元。

## 2、标的公司业务发展情况

浙江九翎网络科技有限公司(下称“浙江九翎”、“标的公司”或“目标公司”)成立于 2017 年 4 月,是一家专注于 H5 游戏研发与发行的综合性互联网企业,

拥有国内资深的游戏研发团队和具备丰富经验的优秀运营团队。该公司目前拥有经验丰富高度专业化的大规模研发团队，核心人员都具有多年的开发运营经验，具备完善的开发体系，成熟的研发技术，对市场游戏风格的把握度较高。公司着力于研发 HTML5 游戏，通过公司主打产品《传奇来了》等游戏在国内市场的成功运营，且目前公司与贪玩、1377、玩吧等国内知名的游戏平台建立了密切的合作关系。《传奇来了》自 2017 年 4 月上线以来，月均流水在超千万。目前该公司另有多款游戏正处于研发阶段，会在近期投入运营。

标的公司研发的游戏属于网络游戏中的 H5 游戏，该类游戏具有“高传播、高流量、低留存、低转化、低 ARPU”的特点，相比手游仍有较大市场增长空间。从游戏类型来看，以休闲益智类为主，呈现多元化趋势，中重度游戏将是未来研发商的重点方向。标的公司研发的 H5 游戏均为免费游戏，注册即玩；主要依靠游戏商城道具收费，玩家可以自行选择如何消费。

H5 技术相对于传统手游和页游有以下优点：

**跨平台：**开发者用 H5 语言制造的页面可以跨越不同硬件设备和浏览器，大大提升开发效率，减少工作量。

**快速迭代、持续交互：**运用 H5 技术开发的应用无需提交应用商店审核，可以实时更新、即时响应，快速满足用户需求，试错成本低。

**开源生态系统：**H5 前端是开放的正反馈循环生态系统，大量开源库可以使用，开发应用更轻松、敏捷，加快迭代速度，降低开成本。

**导流入口多样：**大型 APP、搜索引擎、应用市场、浏览器都是 H5 的流量入口，基于 H5 开发的应用更易传播、爆发。

**流量成本低：**2014 年微信朋友圈风靡一时的《围住神经猫》上线 3 日 PV 达到 2 亿，大型 APP、尤其是社交 APP 对 H5 应用能带来大量低成本流量。

和传统手游比，H5 游戏可以点开即玩，也可以打包成<5M 的游戏 APP。相较于传统手游大于 500M 的 APP 包来说，让玩家可以随时随地点击即玩，游戏程序可以在手机后台挂机，充分利用了玩家的碎片时间，不占用工作学习的时间即可享受游戏的乐趣。

H5 游戏产业链包括研収、渠道、平台等方面，收入来源目前主要是广告和玩家充值。H5 游戏产业链包括研収、渠道、平台，涉及引擎厂商、游戏研发商、

游戏发行商、分收渠道、支付渠道、游戏媒体、用户等环节。根据 DataEye 数据显示，H5 游戏中依靠广告收入的占比 32.6%，依靠玩家充值收入占比 39%，广告收入、玩家充值两种形式占比 28.4%。我们预计未来 H5 游戏会开启道具收费等多元化商业模式盈利，单纯通过广告变现和玩家充值的厂商比例会减少。

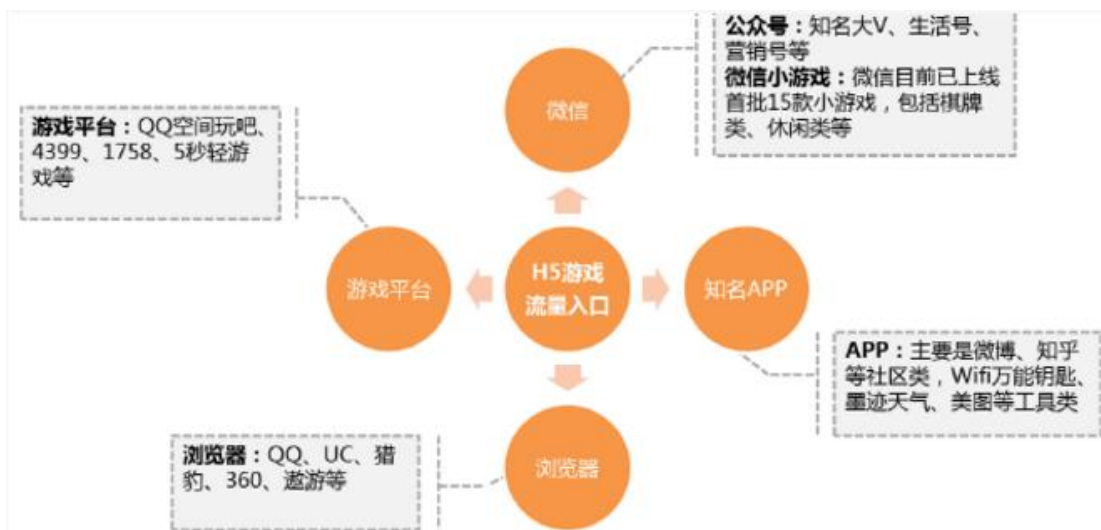
图 1 H5 游戏产业链包括研发商、渠道商及平台



资料来源：<https://www.tianinfo.com/jcbg/n18101084.html>

H5 流量入口依赖社交传播渠道。H5 游戏由于其即点即玩以及跨平台性，不需要像传统手游争夺应用下载中心等少量发行渠道，其流量入口主要包括：1) 微信公众号。微信公众号买量是 H5 游戏主要的渠道，除垂直类游戏公众号外，休闲类游戏也通常会选择情感类、生活类大号进行投放，目前转化率在千分之四左右。微信目前本身也已推出小游戏功能，试水 H5 游戏宣传推广。2) 工具类 APP。工具类 APP 如手机 QQ、墨迹天气、爱奇艺、美图秀秀等，也进行 H5 分发推广业务。3) 浏览器、游戏平台等。H5 厂商也与各大浏览器、游戏平台、应用商店合作，如玩吧、萝卜玩、爱微游、鱼丸互动等，甚至开收线下渠道，让 H5 游戏获得更大的曝光率。

图 2 H5 游戏流量入口示意图



资料来源：<https://www.tianinfo.com/jcbg/n18101084.html>

目前，H5 游戏的产业链已经相当完善，基于不同引擎，研发出产品后交于发行商，再分发至不同渠道，最后被用户获取。H5 游戏的跨平台性和可移植性，使其拥有众多的流量入口。随着微信小游戏的上线，小程序将会成为 H5 游戏新的平台，为 H5 游戏的发展带来新的机会。H5 游戏显著降低了产品的研发成本，其盈利模式也更多元化。在游戏开发上，H5 游戏与 IP 的结合会愈加紧密，逐步形成泛娱乐生态链。从 H5 游戏行业发展来看，其市场容量巨大，行业发展快速，尤其是微信平台的强社交属性和整体生态完善，解决了 H5 游戏留存率差的痛点以及游戏类型和盈利模式的痛点。

### 3. 本次交易对价的定价依据、估值的主要参数及过程

本次收购聘用了沃克森（北京）国际资产评估有限公司，出具了沃克森评报字（2018）第 0687 号评估报告。本次评估采用了资产基础法和收益法两种方法，最终采用了收益法评估的股东全部权益价值 165,138.63 万元作为本次收购的参考估值。经各方协商最终确定此次收购使用的股东全部权益价值为 152,000 万元，此次收购估值与评估估值差异主要为：交易各方约定 2017 年的未分配利润由原股东享有，交易各方最终确认的估值已经将 2017 年的未分配利润从估值中剔除所致。综合分析两种评估方法、评估结果及评估目的，收益法评估结果能较客观反映被评估单位股东全部权益在评估基准日所表现的市场价值。评估专业人员认为收益法评估结论更能够比较完整、合理的体现标的公司的股东全部权益的市场价值，因此本次评估以收益法的初步评估结论作为最终评估结论。

#### (1)、折现率选取的合理性分析



近年市场可比交易案例折现率取值的情况统计如下：

序号	收购方	收购标的	基准日	折现率
1	三七互娱	墨鸮科技	2016年4月30日	13.82%
2	三七互娱	智铭网络	2016年4月30日	13.52%
3	天舟文化	游爱网络	2015年12月31日	13.46%
4	王子新材	飞流九天	2015年12月31日	12.97%
5	世纪华通	中手游移动	2015年12月31日	13.15%
6	天神娱乐	幻想悦游	2015年12月31日	13.10%
7	完美环球	完美世界	2015年9月30日	13.10%
8	世纪游轮	巨人网络	2015年9月30日	13.29%
9	凯撒股份	天上友嘉	2015年9月30日	14.01%
10	帝龙新材	美生元	2015年9月30日	14.28%
平均		13.47%		
中位数		13.38%		

数据来源：Wind 资讯

本次评估折现率的取值为 13.38%，与近年市场可比交易案例折现率平均数基本持平，与近年市场可比交易案例折现率中位数保持一致，折现率取值的情况符合行业情况，具有合理性。

### （2）收益年限的合理性分析

标的公司属于网络游戏开发企业，自成立至基准日，公司发展状况良好，未来有较好的经营前景，评估基准日及至评估报告出具日，没有确切证据表明标的公司在未来某个时间终止经营。最终，我们确定标的公司收益期为无限期，预测期为 2018 年 4 月至 2023 年度。

### （3）游戏收入评估的合理性分析

目前标的公司的游戏产品主要以代理及联运的形式授权给游戏运营商运营，在运营商的平台上或者运营商授权的第三方平台发行运营，由网络游戏运营商负责游戏的发行推广、活动策划、客服服务、运营结算。标的公司主要负责提供游戏产品的版本维护、技术支持等服务。在该种运营模式下，企业根据网络游戏运营商将其在游戏中取得的收入扣除相关费用后按协议约定的比例分成给标的公司。

评估师通过了解行业资料，判断手游平均存续生命周期大概为 3 年左右，标的公司研发的游戏属于 H5 移动版页游游戏，主要属于手游放置类游戏，但也同时满足网页游戏的运行条件，此次预测的生命周期采用 3 年。根据标的公司现有的预算方式及搜索游戏行业的测算口径后，此次评估测算采用的计算模型如下：

月分成流水=月游戏流水 X 分成比例

月游戏流水=月付费用户数 X 月付费用户 ARPU 值

月付费用户数=月活跃登录用户数 X 月均付费率

通过历史年度数据了解到，标的公司在游戏运行初期在测试期、成长期爆发较快，随着用户的增加，付费用户数量增加也把游戏的收入逐步推到高点。在测试期、成长期推到用户高点后，按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，游戏在生命周期的稳定期，维持相对较平稳的收入，然后随着推广用户数量减少，付费用户数量的逐渐下降，游戏进入退化期流水开始逐步下降最终退出运营。运营平台流水分成是指按游戏流水一定比例分给合作方。分成比例参考企业与运营平台签订的历史协议数据确定。通过以上相关资料，评估师对标的公司未来收益期实现的收入进行了估算。

基于以上相关数据，本次评估的资产组组合的权益可回收价值在基准日的评估结果如下：资产组组合价值=资产组组合整体价值-有息债务=经营性资产价值+溢余资产价值-溢余负债价值+非经营性资产负债净值-有息债务=165,138.63 万元。

结合行业规模增长情况、企业经营情况，标的公司价值评估的参数选取及评估过程具有合理性。

#### 4、未在账面反映的核心价值资产

标的公司所拥有的其他无形资产包括八项软件著作权及七个注册域名资产未在账面反映。标的公司属于“轻资产”行业，其固定资产投资相对较小，账面价值不高，该企业的主要价值除了固定资产、往来款项、营运资金等有形资产之外，还包含了著作权、域名、以及企业所拥有的研发人才、管理经验等重要的无形资产，上述无形资产并未通过量化体现在标的公司的资产负债表中。

#### 5、将未开发项目纳入估值范围及其原因

根据评估师出具的评估报告，其将未来拟开发游戏产品纳入预测范围，主要在于：

(1) 将未来拟开发游戏产品纳入收益法评估范围是持续经营假设的前提。游戏公司持续经营，主要依赖于市场认知、新产品、游戏新玩法的不断开发。对游戏公司进行收益预测，近期预测需要考虑在研及已上线的游戏产品；远期预测，要充分考虑被评估企业发展战略和发展目标相匹配的人才储备规模，这都是

影响企业持续收益能力的重要因素。

标的公司未来开发的新游戏为游戏开发企业获得收益的基础产品，如标的公司停止开发新的游戏产品，则表明该公司生产的停止和经营的结束。故从企业持续运营假设的角度考虑，需要将未来开发的产品纳入收益法评估范围。在推出游戏后不能假设企业不继续开发游戏，继续生产。移动网络游戏存在固有的生命周期，其生命周期大约在一至三年左右，如在收益法评估时不考虑未开发的游戏，则在数年后当现有和正在开发的游戏生命周期结束，则公司将无收入来源，经营终止，则与持续经营性假设相违背。

### （2）标的公司具有可持续开发产品的能力

标的公司是一家专注于 H5 游戏研发与发行的综合性互联网企业，拥有国内资深的游戏研发团队和具备丰富经验的优秀运营团队。公司目前拥有经验丰富高度专业化的大规模研发团队，核心人员都具有多年的开发运营经验，具备完善的开发体系，成熟的研发技术，对市场游戏风格的把握度较高。因此，标的公司有能力在未来研发出多款游戏满足玩家需求。

### （3）未来拟开发游戏产品的预测是结合其历史产品研发及未来研发规划做出

根据发展规划，标的公司每年都将推出多款产品，未来销售收入预测正是基于目前运营产品及新开发产品推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品、参考已上线产品运营指标的变化趋势得出的。本次收益预测考虑了已上线产品、在研产品及企业未来规划产品。对于未来上线新产品，通过对管理层访谈，并对历史年度游戏研发成功情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的成功情况。同时，未来发展需要的研发人员、研发实力而带来的研发费用的增加，在一定程度上保证了未来开发游戏数量的增长和研发成功并上线游戏数量的增长。

因此将未来拟开发游戏产品纳入收益预测具有合理性。

## 6、针对相关重要参数对标的公司估值影响的敏感性分析

### （1）收入变动敏感性分析

收入变动敏感性分析是以收入变动为准，假设未来各期资本性支出、折现率不变，考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产



减值损失、企业所得税、营运资金追加等联动。收入变动对于标的公司估值影响影响额的敏感性分析如下：

单位：万元

收入变动率	5%	3%	1%	0%	-1%	-3%	-5%
评估值	175,571.68	171,398.46	167,225.24	165,138.63	163,052.02	158,878.79	154,705.57
评估值变动额	10,433.05	6,259.83	2,086.61	-	2,086.61	6,259.84	10,433.06
评估值变动率	6.32%	3.79%	1.26%	0.00%	-1.26%	-3.79%	-6.32%

## (2) 折现率变动敏感性分析

折现率变动敏感性分析是以折现率波动为准，收入不进行变动，对现金流进行折现。折现率变动对于标的公司估值影响影响额的敏感性分析如下：

单位：万元

折现率变动率	5.00%	3.00%	1.00%	0%	-1.00%	-3.00%	-5.00%
评估值	158,314.57	160,967.99	163,781.12	165,138.63	166,676.88	169,682.96	172,721.08
评估值变动额	6,824.06	4,170.64	1,357.51	-	1,538.25	4,544.33	7,582.45
评估值变动率	-4.13%	-2.53%	-0.82%	0.00%	0.93%	2.75%	4.59%

标的公司营业收入与股东全部权益价值存在正相关变动关系，以收入变动为准，假设未来各期资本性支出、折现率不变，考虑营业收入、营业税金及附加、销售费用、管理费用、财务费用、资产减值损失、企业所得税、营运资金追加等联动。

标的公司折现率与股东全部权益价值存在反相关变动关系，假设除折现率变动外，其他条件不变，对现金流进行折现。

**问题 2：你公司披露，周瑜、黄燕、李思韵及张敬作为业绩承诺方，承诺标的公司 2018 年至 2020 年每年度实现的合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司净利润（以下简称“扣非净利润”）分别不低于 1.9 亿元、2.2 亿元、2.9 亿元。请补充披露以下内容：**

**(1) 请结合标的公司的历史财务数据，行业竞争情况等因素，补充披露上述业绩承诺的具体依据及合理性，并分析上述利润承诺的可实现性；**

回复：

根据交易双方签署的《股权转让协议》，业绩承诺方（即转让方）承诺：标的公司 2018 年度、2019 年度和 2020 年度预估净利润分别不低于人民币 1.9 亿元、2.2 亿元和 2.9 亿元。根据评估机构的相关评估数据，标的公司 2018 年 4-12 月、2019 年度、2020 年度按照收益法评估预测实现的净利润分别为 1.85 亿元、

2.92 亿元、2.60 亿元。虽然标的公司所处的移动游戏行业前景较好，具有较长生命周期，尤其是 H5 游戏为该行业的新兴领域，更具有较强的爆发力，但基于谨慎性原则并考虑到互联网游戏行业的市场规模与市场容量不断扩大可能导致的竞争加剧，交易双方经协商一致，将承诺净利润金额定位暂低于评估机构的预测净利润金额（注：根据交易双方约定的现金补偿金额公式，超出每年度承诺数额的净利润可结转到下个年度继续计算，故 2020 年评估预测数据低于承诺金额也不会影响业绩承诺方完成业绩承诺）。上述业绩承诺的合理性及可实现性如下：

①标的公司所处行业前景发展良好

伴随着移动互联网快速发展，H5 技术凭借其流量成本低、跨平台、持续交互、开原生态完整、更易传播等特点，使 H5 游戏迅速占领了移动游戏市场。H5 游戏的跨平台性和可移植性，使其拥有众多的流量入口，如即时通讯微信和 QQ 都早已开通了 H5 小游戏的入口。随着微信小游戏的上线，小程序将会成为 H5 游戏新的平台，为 H5 游戏的发展带来新的机会。此外新浪微博、今日头条等拥有大流量的客户端及应用商店等也成为小游戏的重要分发渠道，H5 游戏不同于传统 APP 原生手游，点开即玩，一键分享，非常适合玩家之间互相传播。据中商产业研究院发布的《2017-2022 年中国游戏行业市场前景及投资机会研究报告》数据显示，2017 年中国移动游戏用户规模达到 5.54 亿人，同比增长 4.9%，大量的移动游戏用户规模为 H5 游戏发展打下了良好的基础。

目前 H5 游戏的产业链发展非常迅猛，自 H5 游戏概念开始出现在大众视野，其凭借无需下载、即点即玩的游戏体验迅速吸引了玩家大量目光；H5 游戏具有极强用户获取能力，伴随着三端互通及网络社交模式不断完善，行业逐渐形成赚钱效应。

H5 游戏将在 2018 年实现快速发展：1) 引擎的发展能够支撑游戏呈现更加多样化的玩法。引擎是为 H5 游戏的研发商、发行商和渠道商提供服务的前提，是产业链中的基础。从过去的只能开发轻量型游到现在完全支持重度游戏的开发，引擎技术已经趋于成熟，促使 H5 游戏能够添加更多的动画效果和特效，有效提升用户体验；2) 原生 APP 手游竞争格局基本稳定，产品壁垒抬高，各厂商寻找新机会，开发者和渠道商对 H5 游戏的投入不断增加；3) 游戏产品品质大幅提升，推广方面从原本依赖社交 APP 或渠道传播到跨端买量模式，研发商和发行

商自主权提升。

②标的公司具有成熟、高效、专业的研发团队，完善的研发体系和较强的研发技术

浙江九翎自成立伊始就定位于研发型企业，其核心人员均具有多年的互联网从业经验，具有丰富的游戏开发与运营经验。截至到 2018 年 3 月，浙江九翎研发人员数量已达 76 人，占公司员工总数的 84%，形成了完整的技术团队、美术团队、测试团队和策划团队。公司核心团队保持稳定，同时，公司亦一贯注重人才队伍的建设和培养，大部分骨干员工完整地参与了《传奇来了》及其他优秀产品的开发，在此过程中积累了网络游戏策划、程序、美术、运营、市场、运维、客服等方面的成功经验。随着浙江九翎研发团队的日益壮大与成熟，研发协作能力不断加强，研发水平不断提高，市场拓展能力快速提高，浙江九翎管理运营与市场定价能力逐步显现，已完全能够满足每年多款新游戏的持续开发。成熟、高效、专业的研发团队为浙江九翎未来发展奠定了坚实的基础。

③标的公司具有丰富的产品储备

浙江九翎除了目前已将正式上线运营的产品外，预计在 2018 年 8 月前有 3 款 H5 游戏会正式投入运营，另有一款恋爱类 H5 游戏及数款微信小游戏正在研发测试中，近期也会正式投入运营。

综上所述，业绩承诺方做出的业绩承诺具备合理性及可实现性。

**(2) 补充披露业绩承诺方是否具有完成上述承诺业绩的履约能力，并充分提示可能存在的相关履约风险，详细说明当触发补偿义务时，你公司为确保业绩承诺方履行业绩补偿协议拟采取的保障措施，并请律师对该利润补偿方案及保障措施的合理性、可行性发表专业意见；**

回复：

根据交易双方签订的《股权转让协议》及《补充协议》约定：经各方认可的第三方机构审计后，如标的公司于考核期间内经审计的净利润未达到基准业绩，则转让方同意在收到受让方书面通知后 5 个工作日内，按照如下计算方式确定补偿总额后返还至受让方指定银行账户，并按照中国人民银行同期利率支付利息。

现金补偿金额=（考核期间当年及前一年累计承诺净利润金额-考核期间当年及前一年累计实现净利金额）×106,400 万元÷70,000 万元-转让方于考核期

间已补偿现金金额

①业绩承诺方是否具备完成业绩承诺的履约能力说明

本次交易的业绩承诺期为 2018 年度、2019 年和 2020 年度，承诺业绩分别为 1.9 亿元、2.2 亿元和 2.9 亿元。本次交易对方李思韵、黄燕、周瑜和张敬作为补偿义务人（即业绩承诺方），若业绩承诺期内经审计净利润未达承诺业绩，补偿义务人将以现金进行补偿。根据交易双方签订的《股权转让协议》及《补充协议》约定，补偿义务人支付的补偿总额不超过其在本本次交易中获得的对价总额，即不超过 10.64 亿元。由此可见，补偿义务人通过本次交易所获得的交易对价足以覆盖其业绩补偿责任，其未来承诺业绩的履约能力较强；

根据中国人民银行征信中心出具的征信报告，补偿义务人李思韵、黄燕、周瑜和张敬的个人信誉良好，不存在大额逾期未清偿债务，且通过本次交易获得相应现金对价，有能力履行补偿承诺。

②业绩承诺方相关履约风险提示如下

本次交易的标的公司评估值是基于对标的公司未来的经营业绩进行的预测。业绩预测基于互联网游戏市场继续保持稳定增长，标的公司预测各项收入及成本保持相对稳定。伴随着我国网络游戏市场的不断发展及精准细化，如果行业内参与者不断扩张以及潜在的新进入者导致整个市场环境的竞争将不断加剧，使得未来标的公司实现的净利润收入将低于预测水平；随着光纤网络及 5G 技术的不断发展，网络游戏种类及形式的不断丰富，玩家用户对精品游戏内容的要求不断提升，使得未来网络游戏产品的研发及运营成本可能会高于原有预测水平，从而导致标的公司未来的实际收入、盈利能力不及本次交易所做的盈利预测。

③业绩承诺方的履约保障措施

根据《股权转让协议》的约定，本次交易对方将在本次股权转让完成后 12 个月内按照法律规定的合法方式投入不低于 5 亿元的资金购买恺英网络的股票，并且按照下述约定进行锁定：

时间	承诺不转让的股份
本次股权转让完成后 18 个月内	全部增持股份
本次股权转让完成后 18 个月后至 30 个月满	全部增持股份的 64%
本次股权转让完成后 30 个月后至 42 个月满	全部增持股份的 32%

根据《补充协议》的约定，为确保盈利预测补偿的及时、有效、足额支付，交易对方同意在考核期间《审计报告》出具之前且每期盈利预测补偿完成前，不得转让其对应的增持股份。交易对方取得的增持股份因恺英网络实施配股、送红股或转增股本等除权事项而孳息的股份，亦遵照《股权转让协议》和《补充协议》约定的锁定期进行锁定。未经上海恺英网络科技有限公司（下称“上海恺英”）书面同意，交易对方亦不得将增持股份质押给第三方或在增持股份上设定其他任何权利限制。

若交易对方违反《股权转让协议》和《补充协议》的约定，未及时、足额地向上海恺英支付现金补偿的，则每逾期一日，应向上海恺英支付相当于应付未付总额万分之五的违约金；逾期超过二十日的，上海恺英有权处置交易对方持有的对应的增持股份（即交易对方按照《股权转让协议》约定以合法形式购入的恺英网络股票，包括增持股份因恺英网络实施配股、送红股或转增股本等除权事项而孳息的股份），若处置完毕前述增持股票后仍不足支付现金补偿金额的，上海恺英有权处置交易对方持有的目标公司剩余 30% 股权，以使上海恺英所受到的损失得到足额赔偿。

本次交易中，补偿义务人被锁定的股票可提供较高比例的履约保障，本次交易对股份锁定的安排进一步强化了业绩承诺的履约保障。

律师对该利润补偿方案及保障措施合理性、可行性发表了专业意见，具体内容请详见巨潮资讯网。

**3) 请以举例的方式说明业绩承诺期内各期应补偿的金额及对应的补偿方式。**

回复：

根据交易双方签订的《补充协议》：1) 转让方向受让方支付的补偿总额不超过转让方在本次交易中获得的对价总额，即不超过 10.64 亿元；2) 转让方之间按照本次交易前其在目标公司的出资比例计算各自应当补偿的金额。

现假设目标公司每个业绩承诺期净利润均为 0 元，均以现金方式进行补偿；则各期应补偿的金额如下：

业绩承诺期	补偿金额（万元）	
2018 年度	周瑜	18,930.84
	黄燕	4,983.48
	李思韵	3,566.68



	张敬	1,444.00
小 计	28,880.00	
2019 年度	周瑜	21,919.92
	黄燕	5,718.24
	李思韵	4,129.84
	张敬	1,672.00
小 计	33,440.00	
2020 年度	周瑜	28,894.44
	黄燕	7,537.68
	李思韵	5,443.88
	张敬	2,204.00
小 计	44,080.00	
合 计	106,400.00	

3、你公司披露，本次股权购买完成后公司将会确认较大额度的商誉。请补充披露交易预计将形成商誉的具体金额，本次商誉的确认依据及对上市公司未来经营业绩的影响，以及交易完成后你公司商誉减值计提的会计政策、计算依据和方法。

回复：

1、交易预计将形成商誉的具体金额

根据《企业会计准则第 20 号——企业合并》规定，购买方在购买日应当对合并成本进行分配，购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应当确认为商誉。商誉在持有期间不予摊销，但需要于每个报告期终了进行减值测试。

基于相关评估和财务资料，本次收购形成的商誉预计如下：

公司拟以 10.64 亿元（交易各方协商一致的全部股东权益价值 15.20 亿元\*70%=10.64 亿元）对价收购标的公司股权，截止 2018 年 3 月 31 日（基准日）标的公司对应股份可辨认净资产的公允价值为 152,976,204.52 元，公司合并成本大于合并中取得的标的公司在交割日可辨认净资产公允价值份额的差额 911,023,795.48 元=（1,064,000,000-152,976,204.52）元，应当确认为商誉。本次交易完成后，公司将会确认较大金额的商誉，需在未来每年年度终了时进行减值

测试。

2、本次商誉的确认依据及对上市公司未来经营业绩的影响。

本次收购标的公司形成的商誉系按照《企业会计准则--企业合并》确认，由于商誉难以独立产生现金流量，其对上市公司未来经营业绩的影响主要体现在其发生减值时。商誉一旦发生减值将使得公司的资产减值损失同金额增加，相应地使得公司营业利润及利润总额同金额减少。

3、交易完成后公司商誉减值计提的会计政策、计算依据和方法。

根据《企业会计准则第8号——资产减值》第二十三条规定，企业合并所形成的商誉，至少应当在每年年度终了进行减值测试之规定。如果未来期间标的公司经营所处的经济、技术或者法律等环境以及所处的市场发生重大变化从而对企业产生不利影响，或经济绩效已经低于或者将低于预期等情况，导致包含分摊商誉的标的公司资产组合的公允价值净额和资产组合预计未来现金流量的现值低于账面价值的，应当在当期确认商誉减值损失。

对于因企业合并形成的商誉的账面价值，自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，将其分摊至相关的资产组组合。在将商誉的账面价值分摊至相关的资产组或者资产组组合时，按照各资产组或者资产组组合的公允价值占相关资产组或者资产组组合公允价值总额的比例进行分摊。公允价值难以可靠计量的，按照各资产组或者资产组组合的账面价值占相关资产组或者资产组组合账面价值总额的比例进行分摊。在对包含商誉的相关资产组或者资产组组合进行减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，并与相关账面价值相比较，确认相应的减值损失。再对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较这些相关资产组或者资产组组合的账面价值（包括所分摊的商誉的账面价值部分）与其可收回金额，如相关资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认商誉的减值损失。

鉴于商誉对于集团整体的重要性，针对商誉减值测试，本集团主要采用以下方法：

(1) 密切关注标的公司的游戏上线和运营情况，识别可能影响商誉减值的任何迹象；

(2) 每年年末根据准则要求聘请的外部评估专家讨论商誉减值测试的方法，包括与商誉相关的资产组的认定，进行商誉减值测试时采用的关键假设和方法等；

(3) 根据业务运营情况更新减值测试所依据的基础数据，包括每个资产组的未来预测收益、现金流折现率等假设的合理性及每个资产组盈利状况的判断和评估；

(4) 对于商誉减值进行准确确认、计量及列报。

**4、你公司披露，标的公司成立于2017年4月，2017年、2018年1-3月的营业收入分别为2.04亿元和1.01亿元，净利润分别为1.22亿元和0.57亿元。请结合你公司及标的公司主要业务和行业竞争情况，补充披露你公司拟收购标的公司的原因、背景、是否具有协同效应等，并补充披露标的公司成立年至今营业收入和净利润变化的原因，说明2017年及2018年1-3月利润的主要来源、可能影响盈利能力连续性和稳定性的主要因素，并提示相关风险。**

回复：

#### 1、行业竞争情况

近年来，随着互联网、移动互联网技术的兴起和快速发展，互联网基础设施越来越完善，互联网用户规模迅速增长。受益于整个互联网产业的爆炸式增长，我国网络游戏产业呈现出飞速发展的态势，网络游戏整体用户规模持续扩大，根据游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）和中新游戏研究（CNG，伽马数据）（简称“GPC、IDC&CNG”）联合发布的《2017 年中国游戏产业报告》相关数据，2008 年我国游戏用户规模为 0.67 亿人，到了 2017 年我国游戏用户规模增长至 5.83 亿人，复合增长率达 27.17%。随着我国游戏用户规模的不断增加，我国游戏行业发展迅速，市场规模快速扩大。根据《2017 年中国游戏产业报告》数据显示，我国游戏行业实际销售收入从 2008 年的 185.60 亿元增长至 2017 年的 2,036.10 亿元，复合年增长率达到 30.49%，呈迅猛增长态势。

#### （1）游戏市场竞争为高强度差异化竞争

近年来，资本大潮涌入带动国内网络游戏的迅速崛起同时也催生大量泡沫。一方面，众多小团队成立，同质化加剧，市场出现产能过剩、供过于求的局面。另一方面，随着新用户增速下降，收入向巨头聚集，产品死亡率提升，市场进入存量竞争阶段。在市场竞争日益激烈的情况下，中小型企业由于在资金、用户、

产品等方面无法形成规模效应，综合运营实力欠佳，可持续发展能力较弱，生存空间将受到较大限制。此外，大型厂商凭借强大的研发能力、丰富的发行渠道等优势，囤积大量 IP，进一步挤压着中小创业者和新进入者的生存空间。目前一些中小型网络游戏企业正在逐步淡出竞争激烈的运营市场，转向研发、外包等领域，以中小型研发企业为标的的兼并收购案例也将不断增多，网络游戏行业将面临整合趋势，市场集中度将进一步提高。

## （2）竞争地位挤压研发商生产力与创新力

在研发商与渠道商、发行商的竞合关系中，由于平台或渠道拥有较为明显的用户资源优势，研发商处于弱势地位，而且这样的态势短期内较难扭转。平台、渠道、发行公司先后通过投资、并购、培养研发团队的方式争取市场竞争的主动权，加上产品研究的精品化程度不足以支撑研发商聚拢大量用户等因素，研发商对渠道平台的依赖进一步增加，议价权再度被削弱。在研发商与资本市场的合作中，也体现了同样的弱势特征，由于研发需要大量的资金支持，而大部分的研发商现有资金往往不足以支撑整个环节或后继工程，因此也需要通过多种的融资渠道进行资本融入。

2、本公司及标的公司主要业务和行业竞争情况，补充披露你公司拟收购标的公司的原因、背景、是否具有协同效应

据中商产业研究院发布的《2017-2022 年中国游戏行业市场前景及投资机会研究报告》数据显示，2017 年中国移动游戏用户规模达到 5.54 亿人，同比增长 4.9%，大量的移动游戏用户规模为 H5 游戏发展打下了良好的基础，预计 2017 年 H5 游戏市场规模将超 300 亿元。

标的公司专注于 H5 游戏研发与发行，拥有国内资深的游戏研发团队和成熟的研发技术，对市场游戏风格的把握度较高。通过公司主打产品《传奇来了》等游戏在国内市场的成功运营，与贪玩、1377、玩吧等国内知名的游戏平台建立了密切的合作关系。

恺英网络主营业务包括：网页游戏与手机游戏等精品娱乐内容的研发和运营；网页游戏平台与移动应用分发平台的运营以及互联网高科技业务的布局。公司旗下拥有业内领先的多款互联网平台型产品，如网页游戏平台 XY 游戏、应用分发平台 XY 苹果助手以及生活服务平台等。公司致力于深度挖掘和发展游戏业务，

围绕主业延伸积极实现创新和突破。公司在研发和运营精品游戏的同时，也积极储备优秀 IP 资源，力争最大限度的获得和提升 IP 的品牌价值。

通过本次股权收购，恺英网络将获得标的公司的优秀制作团队和研发团队的优质资源，并利用本公司多年游戏运营经验，进一步向产业链纵深发展，同时也能够帮助公司迅速切入 H5 游戏市场领域，完善产业链布局。恺英网络将充分发挥其在网络游戏行业多年运营经验、强化网络游戏自主研发能力，增强公司核心竞争力。在游戏发行领域，标的公司与本集团在渠道资源、业务环节、产品类型等方面能形成协同互补，形成覆盖游戏研发、发行、运营三大环节的研运发一体化游戏公司，通过研运发结合，研发部门在产品立项阶段就能获得运营部门支持，在故事情节、玩法设计、道具装备、画面音乐等环节设置更贴近市场；同时，在游戏运营发行阶段，研发部门能够取得一手运营数据，通过大数据分析结合一线运营同事的反馈，反向指导游戏升级迭代，保证游戏品质的提高及生命周期的延续。

此次收购对于恺英网络和标的公司主营业务势必会产生显著的协同效应，使各方资源得到更加有效的配置。

### 3、2017 年及 2018 年 1-3 月营业收入和净利润变化的原因和利润的主要来源

目前标的公司的游戏产品主要以代理及联运的形式授权给游戏运营商运营，在运营商的平台上或者运营商授权的第三方平台发行运营，由网络游戏运营商负责游戏的发行推广、活动策划、客服服务、运营结算。标的公司主要负责提供游戏产品的版本维护、技术支持等服务。

2017 年同行业年报中披露的销售毛利率、营收增长率、净利率等比率如下表所示。

证券代码	证券简称	销售毛利率	净利润/营业总收入
300052.SZ	中青宝	56.0052	15.71
300315.SZ	掌趣科技	58.9727	16.5269
002174.SZ	游族网络	52.1719	20.5258
002624.SZ	完美世界	57.3605	18.4104
002354.SZ	天神娱乐	65.3847	39.9927
002555.SZ	三七互娱	68.5207	29.6744
300418.SZ	昆仑万维	79.7883	41.2845
002517.SZ	恺英网络	70.6997	53.7831
002558.SZ	巨人网络	76.0386	47.153
603444.SH	吉比特	90.8655	50.9923



行业平均比率	67.5808	33.4053
--------	---------	---------

资料来源：Wind 资讯

标的公司的 2017 年及 2018 年 1-3 月营业收入和净利润相关资料如下：

年度	营业收入（元）	净利润（元）	销售毛利率%	净利润/营业总收入%
2017 年度	204,313,521.17	122,941,288.58	78.48%	60.17%
2018 年 1-3 月	101,385,641.00	57,294,152.11	85.18%	56.51%

注：同行业上市公司大部分都有自己的运营平台，需要投入较多的平台运营费等，标的公司的销售较为单一，主要是游戏的研发与运营平台合作分成，成本主要为租赁服务器费用，故毛利高于同行业上市公司。

2017 年标的公司营业收入为 20,431.35 万元，2018 年 1-3 月营业收入为 10,138.56 万元，2017 年净利润金额为 12,244.24 万元，2018 年 1-3 月净利润金额为 5,729.67 万元。标的公司营业收入和净利润的变动主要与公司多款游戏项目运营和上线相关。自公司成立以来，上线多个游戏项目，其中游戏项目《传奇来了》于 2017 年 4 月正式上线运营，截止评估基准日（2018 年 3 月 31 日）已经运营 12 个月，上线首月流水即超千万元，为标的公司贡献营收和净利润。

4、可能影响盈利能力连续性和稳定性的主要因素及相关风险提示如下：

（1）标的公司主要从事 H5 游戏产品的研发及运营，若标的公司无法持续开发出符合行业发展特点及受用户玩家欢迎的游戏产品，或无法成功运营已有的 IP 资源，则标的公司的运营业绩将受到影响。

（2）游戏行业的核心竞争力之一就是核心研发人员。如果公司的核心研发人员不稳定和研发骨干的离职会对公司未来盈利能力的连续性和稳定性产生不利影响。

（3）伴随着我国网络游戏市场的不断发展及精准细化，如果行业内参与者不断扩张以及潜在的新进入者导致整个市场环境的竞争将不断加剧，使得未来标的公司实现的净利润收入将低于预测水平；随着光纤网络及 5G 技术的不断发展，网络游戏种类及形式的不断丰富，玩家用户对精品游戏内容的要求不断提升，使得未来网络游戏产品的研发及运营成本可能会高于原有预测水平，从而导致标的公司未来的实际收入、盈利能力不及本次交易所做的盈利预测。

5、请你公司补充披露本次交易的资金来源，直至披露到来源于相关主体的自有资金（除股东投资入股款之外）、经营活动所获资金或银行贷款，并按不同

资金来源途径分别列示资金融出方名称、金额、资金成本、期限、担保和其他重要条款，以及后续还款计划（如尚无计划的，应制定明确的还款计划）。

回复：

截至本问询函回复日，上海恺英已使用自有资金向交易对手方支付了第一笔款项，上海恺英拟采用自有资金及外部融资相结合的方式筹集资金支付本次交易的剩余对价。目前，上海恺英正同相关融资机构积极洽谈贷款事宜，如本次贷款未能在约定的时间内成功获批，上海恺英将以自有资金支付本次交易的剩余对价。

6、请你公司补充披露是否就标的公司的运营模式、产品数量、玩家分布、盈利能力进行专项核查，如何确保核心数据的真实性、准确性，包括但不限于主要游戏账户的充值消费比和在线时长等数据、主要游戏账户的充值情况、标的资产游戏产品主要装备、道具等的价格信息，以及主要游戏玩家对装备、道具的购买和消费情况等。并结合后续收购完成后的内部控制措施，说明如何确保避免标的资产工作人员进行自我充值消费等行为。

回复：

一、标的公司的运营模式、产品数量、玩家分布情况

1、运营模式及产品情况

报告期内，标的公司的营业收入主要来自于自主研发的两款 H5 游戏，运营模式为联合运营：标的公司负责游戏的开发、后续维护更新、游戏运营环境、服务器构建维护等方面工作，运营方负责产品推广、运营及客服事宜，并搭建收费系统，游戏玩家在运营方处注册、充值。

标的公司 2017 年和 2018 年 1 至 3 月的营业收入构成如下：

单位：人民币万元

游戏类别	2018 年 1-3 月			2017 年度		
	充值流水	分成款	营业收入	充值流水	分成款	营业收入
传奇 H5 游戏	8,759.34	2,472.66	2,246.35	35,855.25	9,888.89	8,988.34
武侠 H5 游戏	32,545.80	8,666.80	7,892.21	48,589.20	12,566.89	11,443.01
合计	41,305.14	11,139.45	10,138.56	84,444.45	22,455.78	20,431.35

注：充值流水及分成款为含税金额，营业收入为不含税金额。

标的公司游戏收入确认政策与本公司联运模式下的收入确认正常一致。在联

合运营模式下，本公司自主研发游戏的收入确认方法为：根据与第三方联合运营方合作协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误后确认营业收入，报告期末，根据玩家消费的金额（游戏币购买道具），计算充值消耗比，即充值消耗比=累计消耗/累计充值，若充值消耗比小于 100%，冲销上期累计递延收入，确认截止到报告期末累计递延收入，即截止报告期末累计递延收入=截止报告期末累计收入\*（1-充值消耗比）。

## 2、玩家分布情况

根据玩家注册 IP 地址，对自游戏上线日至 2018 年 4 月 30 日止累计充值金额前 1,000 名玩家分布情况进行汇总，具体情况如下：

地区	玩家数	玩家数占比	充值金额（万元）	充值金额占比
广东省	133	13.30%	1,529.88	11.25%
浙江省	119	11.90%	2,191.39	16.11%
江苏省	84	8.40%	1,171.13	8.61%
山东省	79	7.90%	864.07	6.35%
上海市	48	4.80%	666.10	4.90%
北京市	43	4.30%	688.11	5.06%
福建省	43	4.30%	639.72	4.70%
湖北省	39	3.90%	485.32	3.57%
四川省	33	3.30%	621.58	4.57%
辽宁省	24	2.40%	433.67	3.19%
其他地区	355	35.50%	4,311.70	31.69%
前 1,000 名玩家小计	1,000	100.00%	13,602.67	100.00%

以上数据显示，游戏充值玩家分布较为分散，占比较大的地区包括广东、浙江、山东、江苏、北京、上海等沿海发达城市，符合游戏用户地域分布规律；玩家分布情况与充值金额规模基本相匹配。

二、主要游戏账户的充值消费比和在线时长等数据、主要游戏账户的充值情况、标的资产游戏产品主要装备、道具等的价格信息，以及主要游戏玩家对装备、道具的购买和消费情况

### 1、主要游戏账户充值情况等

自游戏上线日至 2018 年 3 月 31 日止，累计充值金额达到前 100 名玩家的相关情况如下：

(1) 传奇 H5 游戏

编号	用户账号	充值次数	充值总额 (人民币)	消费比	累计在线小时
1	1000000422181603	393	144,430	99.90%	300.57
2	1000000865220203	221	144,040	99.98%	224.29
3	1000000530155703	220	143,610	99.98%	194.91
4	1000000574049803	228	143,506	99.97%	287.54
5	1000000780043403	395	143,364	99.82%	241.67
6	1000001015219503	268	143,290	99.81%	331.40
7	1000000284251403	291	142,984	99.91%	162.41
8	1000000782043716	203	142,602	99.84%	980.80
9	1000000480062803	407	142,576	99.92%	227.24
10	1000000756033616	335	142,360	91.41%	520.63
11	1000000551001903	279	141,054	99.95%	257.38
12	1000000461139503	287	140,538	99.98%	511.33
13	1000000124120003	405	140,158	99.98%	146.16
14	1000000790101903	311	139,226	99.95%	278.75
15	1000000746152003	228	138,918	99.89%	202.27
16	1000000054261903	93	137,736	97.36%	551.42
17	1000000669102103	278	137,518	100.00%	501.76
18	1000000509235003	257	137,162	99.75%	203.85
19	1000000496109303	395	137,056	96.98%	538.58
20	1000000878045816	133	132,966	97.84%	480.11
21	1000000917048116	176	132,394	99.72%	171.87
22	1000000253040716	300	129,000	99.54%	960.90
23	1000000708023716	299	128,638	100.00%	169.63
24	1000000077019616	324	126,370	99.95%	226.08
25	1000000185041316	628	126,222	99.96%	401.50
26	1000001069029216	208	124,730	99.72%	369.71
27	1000000813028616	546	124,378	99.88%	428.35
28	1000000211012616	436	122,284	99.65%	450.47
29	1000000133029416	301	121,328	99.58%	490.05
30	1000000189054316	55	120,066	99.97%	228.50
31	1000000357002716	477	118,622	99.41%	220.57
32	1000000810001016	505	118,092	99.97%	392.66
33	1000000811001216	210	117,894	99.99%	488.60
34	1000001030027216	536	116,318	99.91%	172.29
35	1000000013029416	321	114,758	99.98%	406.47
36	1000000727042616	144	112,334	100.00%	343.19

37	1000000602026916	259	111,750	99.93%	409.03
38	1000000331012516	156	110,076	99.57%	620.70
39	1000000377036916	275	108,580	96.19%	167.07
40	1000000028042616	169	108,002	99.83%	372.21
41	1000000884005716	273	107,124	99.86%	477.30
42	1000000265013016	290	105,296	99.99%	119.27
43	1000001014011916	342	104,178	100.00%	152.39
44	1000000015039616	206	103,812	100.00%	350.34
45	1000000467019616	241	102,936	99.96%	168.29
46	1000000364027816	234	102,320	99.95%	219.51
47	1000000208056516	55	100,128	99.95%	424.23
48	1000000002015816	340	100,106	99.77%	437.56
49	1000000704003016	362	100,034	99.88%	500.56
50	1000000439031816	92	99,212	99.92%	304.89
51	1000000026043116	144	97,886	100.00%	447.44
52	1000000446039816	257	95,662	98.62%	573.38
53	1000000553001816	413	95,322	99.11%	449.81
54	1000000676053916	115	93,156	99.95%	532.86
55	1000001017009616	334	93,104	99.96%	172.26
56	1000000571028916	242	90,388	99.95%	176.41
57	1000000032057816	53	89,086	99.70%	181.90
58	1000001042049316	94	88,826	99.83%	523.20
59	1000000496038116	288	88,450	99.02%	101.67
60	1000000804036116	394	88,130	99.95%	275.36
61	1000000378045316	170	87,464	99.80%	26.63
62	1000000692056316	70	87,406	99.99%	450.45
63	1000000912055316	130	87,116	99.39%	204.43
64	1000000405011716	306	86,110	99.82%	352.03
65	1000000477027816	578	84,072	99.99%	391.29
66	1000000785039516	240	83,732	100.00%	588.37
67	1000000471044116	218	83,676	97.50%	473.42
68	1000000224025716	285	83,478	99.97%	214.56
69	1000000579036916	537	82,872	99.98%	254.63
70	1000000422043016	239	82,474	99.74%	188.77
71	1000000613001216	275	81,748	99.99%	529.90
72	1000000330032616	306	81,660	99.97%	490.71
73	1000000747000116	268	81,412	99.66%	512.36
74	1000000466044316	155	80,886	99.56%	254.75
75	1000000460051416	204	80,416	99.88%	278.73



76	1000000361044316	189	79,904	100.00%	573.74
77	1000000066004816	492	79,794	99.99%	100.36
78	1000001092030416	227	79,562	99.74%	348.18
79	1000003544020716	157	79,330	99.42%	558.54
80	1000000080001916	297	78,884	99.66%	495.67
81	1000000209039216	274	78,342	99.90%	333.68
82	1000000239028016	386	78,228	99.88%	205.06
83	1000000756048716	113	77,656	98.35%	122.37
84	1000000064033916	204	77,306	99.88%	256.89
85	1000000764047616	129	77,174	99.99%	478.56
86	1000000170045716	169	77,044	99.91%	283.71
87	1000000646014516	298	76,836	99.59%	434.44
88	1000000509027316	265	76,628	99.96%	380.33
89	1000000702005716	326	76,204	99.94%	310.36
90	1000000488027516	138	75,560	99.98%	504.83
91	1000000017030416	157	75,474	99.78%	578.40
92	1000000505052116	116	75,166	100.00%	315.86
93	1000000435039416	286	74,732	99.92%	495.22
94	1000000109034516	415	74,512	99.99%	500.57
95	1000000638034516	269	74,380	100.00%	513.69
96	1000000819022516	510	74,278	99.99%	189.39
97	1000000855030116	246	73,870	98.27%	394.84
98	1000002150021816	225	73,768	99.86%	300.75
99	1000000771049416	208	73,396	99.96%	192.12
100	1000000750024516	288	73,118	97.99%	500.89

(2) 武侠 H5 游戏

编号	用户账号	充值次数	充值总额 (人民币)	消费比	累计在线小时
1	1000001155049203	538	586,226	99.96%	267.52
2	1000000241032916	575	523,138	99.94%	490.70
3	1000000836103203	1,019	513,416	99.99%	294.68
4	1000000093071803	400	498,966	99.99%	463.11
5	1000000528020403	633	477,954	99.86%	436.04
6	1000001222055103	325	439,086	99.49%	381.18
7	1000000785029803	288	400,244	99.18%	503.71
8	1000000696015803	683	397,562	99.07%	271.73
9	1000001002134603	164	386,078	99.97%	519.32
10	1000000806001603	555	372,180	99.98%	520.18
11	1000001019072103	351	365,886	100.00%	355.96

12	1000000278103003	443	312,858	100.00%	324.88
13	1000000335115703	408	306,166	97.95%	587.29
14	1000000298171603	255	290,890	99.93%	257.93
15	1000001125150403	270	281,678	99.36%	235.87
16	1000000680185603	316	277,360	100.00%	399.14
17	1000000605238603	296	274,792	99.88%	170.55
18	1000000300045303	642	269,736	99.84%	179.53
19	1000000257110603	283	266,318	99.82%	198.88
20	1000000134242403	348	262,832	99.96%	379.68
21	1000000892063803	314	259,766	100.00%	512.20
22	1000000442004216	406	417,514	93.72%	760.29
23	1000001347026016	493	406,440	100.00%	163.33
24	1000000539054316	297	281,696	99.62%	246.04
25	1000000242115103	484	256,856	99.88%	338.00
26	1000000848225603	301	247,890	99.98%	680.64
27	1000000664207403	110	245,244	99.87%	499.05
28	1000000007228103	376	245,172	99.95%	402.16
29	1000000373029603	365	242,964	100.00%	470.06
30	1000000564024316	375	239,838	99.97%	245.86
31	1000000366036216	279	233,380	99.88%	318.52
32	1000000812139303	338	227,748	99.65%	372.53
33	1000000389005703	566	226,400	99.96%	588.66
34	1000000231037616	660	225,590	99.21%	210.38
35	1000000394038803	496	225,234	99.94%	200.88
36	1000000591192603	262	222,680	99.87%	485.88
37	1000000257102603	376	217,808	99.99%	545.92
38	1000000785084203	325	214,638	100.00%	129.30
39	1000000821007516	421	209,984	100.00%	563.89
40	1000000198134703	412	203,804	100.00%	360.16
41	1000000305098003	467	201,856	99.96%	427.77
42	1000000855054403	337	201,018	99.84%	79.45
43	1000000059193203	340	200,820	100.00%	278.99
44	1000000785108503	248	200,476	99.84%	850.76
45	1000000988035103	531	199,806	99.99%	374.87
46	1000000918001903	577	195,480	99.66%	110.53
47	1000000051184303	83	195,374	99.99%	267.89
48	1000001152020403	396	193,962	99.96%	160.79
49	1000000778176303	171	193,958	100.00%	630.83
50	1000000453027716	263	192,060	99.97%	142.91

51	1000000873038316	332	191,362	99.96%	350.92
52	1000000015220503	501	189,322	99.93%	500.55
53	1000000948187603	258	188,752	99.91%	377.87
54	1000000870190203	242	187,920	99.69%	276.00
55	1000000878224003	239	185,800	99.04%	269.43
56	1000000186010416	462	185,626	99.85%	296.96
57	1000001308200903	537	184,542	99.95%	426.67
58	1000000924113903	82	183,846	99.83%	151.56
59	1000000841150703	508	183,618	100.00%	880.57
60	1000000115022903	393	182,320	99.92%	179.88
61	1000000492068503	265	181,386	99.98%	395.17
62	1000000120205503	324	179,290	99.96%	850.27
63	1000000899171703	312	177,480	99.87%	248.01
64	1000000533038016	284	175,620	99.70%	433.06
65	1000001088044503	391	174,754	99.34%	190.48
66	1000000810166403	184	173,860	100.00%	352.85
67	1000000735212003	387	173,762	100.00%	131.87
68	1000000943012716	849	173,114	99.96%	548.85
69	1000000798050103	405	172,716	99.99%	152.03
70	1000001075124503	544	172,676	99.78%	100.64
71	1000000627220103	331	172,040	98.12%	344.42
72	1000000695044403	218	171,256	99.93%	112.25
73	1000000483052916	77	168,486	99.98%	800.87
74	1000000401061803	384	168,246	99.93%	572.44
75	1000000185076203	518	168,006	99.91%	117.91
76	1000000983157503	451	166,880	100.00%	100.72
77	1000000385230703	241	161,080	99.90%	361.93
78	1000000246126403	208	160,588	99.96%	396.09
79	1000000960203203	408	160,540	99.86%	587.90
80	1000000176025816	407	160,098	99.94%	507.44
81	1000000305117003	415	160,056	99.96%	177.14
82	1000000273158103	576	159,338	99.79%	78.05
83	1000000625029716	431	159,128	99.97%	207.81
84	1000000213130303	233	159,018	99.90%	129.96
85	1000000867049716	205	158,474	99.33%	113.52
86	1000001088070703	376	158,346	99.80%	156.18
87	1000000729058803	363	155,356	99.99%	215.83
88	1000000802166903	246	154,970	99.41%	121.81
89	1000000202208803	378	154,910	99.96%	453.85

90	1000000481223103	367	154,720	99.93%	287.71
91	1000000177002403	371	153,974	99.93%	198.03
92	1000000466073803	201	153,956	100.00%	219.34
93	1000000191102703	337	149,876	99.99%	459.50
94	1000000591229003	241	149,562	97.60%	319.07
95	1000000501218503	297	149,452	99.97%	570.79
96	1000001015106303	202	149,406	99.98%	457.15
97	1000000167145803	290	149,090	100.00%	180.27
98	1000000963244903	251	148,722	99.62%	340.94
99	1000000204221003	331	148,050	99.85%	660.30
100	1000001231011203	218	145,844	99.98%	254.05

## 2、游戏产品主要装备、道具等的价格信息

标的公司游戏产品主要通过产生元宝消耗从而确认收入，其道具的价格（均以元宝计）情况如下：

序号	道具名称	价格	序号	道具名称	价格
1	强化石	10	45	炫彩宝箱	30000
2	宝石碎片	50	46	高级轮回丹	1000
3	灵魂之光	20	47	超级轮回丹	10000
4	橙装碎片	10	48	梵天装备类	60000-150000
5	经脉丹	100	49	装备箱类	4000-150000
6	羽毛	50	50	圣诞时装类	20000-40000
7	炎龙之魂	6000	51	圣诞帽	100
8	转生丹类	1000-10000	52	圣诞袜	500
9	装备栏碎片类	50-1000	53	高级材料礼盒	500
10	传世装备类	10000-100000	54	突破丹	300
11	圣器类	10000-50000	55	星月圣宝箱类	5000-25000
12	公会 BOSS 令类	500-8000	56	称号类	100000
13	盛世碎片	1000	57	限时超值礼盒类	10000-50000
14	心法宝盒类	1000-30000	58	公会宝箱令类	3600-13500
15	心法类	1000-50000	59	春节特殊道具	100-500
16	成就令	100	60	年兽宝箱类	960-4800
17	高级礼包类	100-1200	61	情人节玫瑰	100
18	材料礼盒	75	62	主城宝箱类	200-950
19	惊奇礼盒	500	63	公会宝箱类	190-950
20	羽翼直升丹	3000	64	缤纷材料宝箱	10000
21	寻宝图	500	65	七彩缤纷烟花	100
22	特殊装备类	40000-80000	66	春节预热宝箱	500
23	宝石袋类	500-10000	67	元宵汤圆	100
24	主宰宝箱类	50010000	68	魔法树苗	50
25	元宝福袋	500	69	魔法树丛	250

26	龙鳞礼盒	1000	70	回归礼包类	3000-15000
27	城主时装	100000	71	节日礼包	10000-12000
28	装备宝箱类	6000-10000	72	欢乐币	100
29	神羽碎片	500	73	炫彩宝箱	30000
30	精石箱类	25000-75000	74	突破礼盒	30000
31	改名卡	9980	75	墓室宝盒类	672-640
32	传奇币	100	76	石墓秘宝类	3240-12000
33	神羽礼包类	10000-810000	77	残卷类	800-5000
34	神羽宝箱	4000	78	觉醒书类	8000-100000
35	炫彩神羽礼包	120000	79	玛法魔方	400
36	全民礼包	1000	80	周末欢乐礼包	150
37	缤纷礼包	10000	81	技能宝箱类	10000-24000
38	威望礼包	10000	82	神装礼包	15000-70000
39	特殊时装类	10000-40000	83	突破礼包类	20000-30000
40	鼓舞药水	288	84	愚人节小捣蛋	300
41	复仇药水	288	85	幸运骰子	400
42	缤纷主宰礼包	60000	86	月卡	2800
43	战纹箱类	200-250000	87	首冲	600
44	精华丹类	1500-15000	88	单次寻宝	500

### 3、主要游戏玩家对装备道具购买和消费情况

传奇 H5 游戏			
玩家总充值获得元宝	玩家实际获得元宝数量(按总充值元宝的 1.6 倍计算)	玩家寻宝消耗元宝	寻宝占比
1, 031, 775, 400	1, 650, 840, 640	1, 196, 147, 160	72%
武侠 H5 游戏			
玩家总充值获得元宝	玩家实际获得元宝数量(按总充值元宝的 1.6 倍计算)	玩家寻宝消耗元宝	寻宝占比
2, 287, 605, 600	3, 660, 168, 960	2, 383, 875, 000	65%

备注：消费前 100 名玩家总充值元宝为人民币 1:100, 但实际游戏中有首充, 活动以及游戏系统产生的额外元宝, 总获得游戏元宝数按照充值数约 1.6 倍计算。其中, 寻宝占比游戏元宝总消耗最大, 占比 70%左右。

公司结合标的公司经营游戏的自身特点, 根据标的公司的运营模式、产品数量、玩家分布、盈利能力等因素并借助第三方中介机构出具的相关报告开展了专项核查, 核心数据的获取通过对标的公司业务系统调取以及数据库进行抽样核对; 对于充值玩家的真实性, 则是通过实地走访标的公司多家合作方, 当场对合作方的数据库进行充值用户的抽样核对, 匹配标的公司测试的数据进行核对用户 ID、IP 地址、付费通道及充值订单等工作, 认为: 标的公司的业务信息系统及从该系统中提取的数据真实、准确、完整, 其主要收入确实来源于正常的游戏行为,

确认其收入真实性；另外，公司根据充值系统筛选出重点账户，对该账户的充值消费比进行核查，从而确认玩家的真实性，进而也确保了标的公司业绩的真实性。

三、后续收购完成后的内部控制措施，如何确保避免标的资产工作人员进行自我充值消费等行为。

收购完成后，根据公司的管理要求，通过派驻相关职能部门负责人，推动公司一体化管理，帮助公司进行管理提升和风险控制。针对重要决策事项，建立责权手册，并建立定期会议机制，增加经营决策的全面性和科学性。同时，为提升平台的经营能力，进行深度的业务协同，与标的公司的业务整合，提升版权的开发和变现能力。

我们通过以下途径核查并避免标的公司员工运营游戏中的自我充值消费情况：

- 1、获取报告期内员工信息，包括但不限于员工姓名、手机号，在主要游戏产品用户的数据库中进行搜索匹配，获取手机号码相匹配的游戏账号和充值情况。
- 2、获取相关客服部门记录的员工及客服游戏账号及其在游戏中的充值情况。
- 3、通过各部门向全体员工调查，请有充值行为的员工在调查表上对充值行为和金额进行签字确认。

**7、请结合 H5 游戏行业目前的竞争情况，说明标的公司的核心管理人员是否与标的公司签署了包含服务年限、竞业禁止等条款的协议，如有，请披露协议的主要内容并分析对标的公司未来发展的影响。**

回复：

1、标的公司核心管理人员与公司签署了《知识产权、保密及竞业限制协议》，该协议中关于服务年限及竞业禁止的主要内容如下：

- 1) 甲方：标的公司；乙方：核心管理人员
- 2) 甲乙双方解除或者终止劳动合同后，乙方应当承担竞业限制义务。
- 3) 竞业限制是指乙方在离职之后不得到与甲方生产或者经营同类产品、从事同类业务的有竞争关系的其他用人单位工作，或者自己开生产或者经营同类产品、从事同类业务。竞业限制的企业，是指与甲方生产或者经营同类产品、从事同类业务的有竞争关系的其他企业。
- 4) 竞业限制的期限为两年。



5) 甲方需按月向乙方支付经济补偿, 经济补偿的金额为乙方离开甲方时的月薪的 50% 计算。乙方应当于每月 10 日, 前往甲方所在地领取经济补偿, 并在领取前以书面形式向甲方报告工作单位及工作内容。若乙方未按期领取经济补偿的, 由甲方代为保管乙方应得的经济补偿, 但乙方仍应承担竞业限制义务。若乙方未依约向甲方报告工作单位或工作内容的, 或乙方提供虚假信息的, 视为乙方违反竞业限制义务。

6) 乙方违反竞业限制的规定, 应该向甲方支付违约金。违约金的金额为 200 万元。

7) 本协议所指聘用期间 (含试用期), 聘用期间以甲乙双方形成劳动关系的期限为准。聘用期间包括乙方在正常工作时间以外加班的时间, 而无论加班场所是否在甲方工作场所内。

2、核心管理人员是目标公司未来业务发展、业绩实现的关键, 协议中对核心管理人员的任职期限、竞业禁止进行了详细约定, 该安排对核心管理人员形成激励和约束, 有利于目标公司未来长期稳定的发展, 同时亦对目标公司实现业绩承诺形成了有力支撑。

**8、你公司披露, 标的公司核心游戏为 H5 游戏《传奇来了》, 请补充披露该游戏占其营业收入的比重, 目前主要游戏产品的研发情况, 各游戏的产品周期, 如存在相关 IP 的, 请补充披露相关 IP 的名称、有效期、所有权等详细信息。**

回复:

标的公司 H5 游戏《传奇来了》2017 年占其营业收入比重为 30.29%, 2018 年占其营业收入比重为 22.16%。

标的公司预计在 2018 年 8 月前上线 3 款 H5 游戏, 另有一款恋爱类 H5 游戏及数款微信小游戏正在研发中。浙江九翎为 H5 游戏和微信小游戏研发的互联网企业, 主要以自主研发为主。根据目前整个游戏行业特点, 游戏生命周期大致分为四个阶段: 考察期 (测试期)、形成期 (成长期)、稳定期 (成熟期) 及退化期 (衰退期); 通过了解行业数据, 目前对于手游的平均存续生命周期大概为 3 年左右, 浙江九翎属于 H5 移动版页游游戏, 主要为手游放置类游戏, 但是也同时满足网页游戏的运行条件, 故整个 H5 游戏运营周期大约维持在 3 年左右。随着手机硬件和网络环境的提升, 以及社会整体对网络社交投入的不断加大, H5 游

戏凭借体验便捷打开即玩以及多客户端共享的特性，将不断延长生命运行周期。

标的公司目前持有的 IP 名称为：Legend of Mir2，授权方为：ChuanQi IP Co., Ltd.,，授权内容：授权方授权标的公司使用该 IP 制作 HTML5 类型游戏（即 H5 游戏），授权期限：自 2017 年 11 月 22 日起，有效期为 2 年。

**9、请补充披露标的公司主要游戏的具体收费情况，并分游戏或运营方式，补充披露标的公司与游戏发行商、运营商、渠道商获取收益的方式及分成比例，以列表方式统计并披露标的公司主要游戏产品中上述各方的收入及分成比例。**

回复：

标的公司已上线游戏均可以在手机端与电脑端用相同帐号登录游戏。主要以联合运营方式运营，由各联运方自行搭建收费系统收取玩家游戏充值款，标的公司根据协议约定的分成比例向联运方收取分成。

主要环节获取收益的方式及分成比例情况如下：

分类	获取收益的方式及分成比例
联运商	目标公司联运商众多，根据合作的广告投放量与用户体量不同，分成比例分为 25%-30% 几个档次。服务器成本由目标公司承担。分成比例为目标公司分取游戏充值流水的 25%-30%，联运商分取游戏充值流水的 70%-75%
支付渠道	目标公司的支付渠道由苹果支付、微信支付、支付宝支付构成，由联运方自行承担支付渠道成本。
游戏发行	目标公司的游戏均获得国家广电总局颁发的游戏版号，并通过游戏出版发行资质的公司出版发行，不产生分成费用。

**10、请补充披露标的公司管理团队在游戏行业的从业经历，并披露标的公司在策划、游戏研发、营销等核心部门的员工数量及具体岗位分工。**

回复：

**1、标的公司管理团队在游戏行业的从业经历**

李思韵，女，本科学历。2010 年至 2011 年，任职于要玩网络，担任市场经理一职，负责要玩平台旗下网络游戏的推广工作；2011 年 7 月至 2013 年，任职于盛浪信息咨询有限公司，担任市场总监一职，负责公司市场总体推广及媒体活动等运营活动；2014 年至 2015 年，任职于无锡七酷网络科技有限公司，担任商务总监一职；2015 年至 2016 年，任职于无锡蛮荒网络科技有限公司，担任项目总监一职；2017 年至今，任职于杭州九翎网络科技有限公司，任职 CEO。

沈浩杰，男，本科学历。2011年-2014月，任职于上海骏梦网络，担任运营经理一职，负责公司旗下页游项目运营工作（小小忍者 1、2，新仙剑），2014年10月-2016年，任职上海盛酷网络，担任运营经理一职，负责公司旗下多款页游手游运营&市场推广相关工作。2016年5月-2017年任职于上海久游网络，担任运营经理一职，负责旗下劲舞团线上运营、线下地推等相关工作内容。2017年7月入职浙江九翎，任运营总监一职。

周超，男，本科学历。2011年-2016年，任职于无锡七酷网络科技有限公司，担任前端主程一职，参与了页游《三国Q传》、《三国列传》，负责《蛮将三国》、《萌仙》、《大圣快点》等项目的前端技术和人员管理。2016年-2017年，任职于无锡信天翁网络科技有限公司，担任前端主程一职，负责公司的H5游戏开发。2017年4月入职浙江九翎，任技术总监一职，负责九翎公司前端技术管理。

## 2、标的公司策划、游戏研发、营销等部门员工数量及具体岗位分工

序号	岗位	人数
1	前端程序部	18
2	后端程序部	14
3	策划部	24
4	运营部	15
5	测试部	3
6	美术部	18
7	技术对接部	6
8	商务市场部	4
9	运维部	6

**11、根据协议，转让方承诺于本次股权转让完成后12个月期间届满前按照法律规定的合法方式投入不低于人民币5亿元的资金购买恺英网络股票。请补充披露设置上述条款的背景、原因及合理性，相关事项对你公司的影响，相关条款是否为强制性条款，如是，请补充披露未履行的具体违约责任，以及你公司确保相关股权购买及锁定的具体措施。**

回复：

1、上海恺英在与转让方签署的《股权转让协议》中设置上述条款，主要原因、背景及合理性如下：转让方作为浙江九翎创始团队成员及核心管理人员，凭借对互联网游戏行业的敏锐观察及多年的创业探索，在以网页游戏及移动游戏APP为主的游戏市场中，确立了专注H5游戏和微信小游戏研发及运营为主的发

展方向，并建立了多样化的盈利模式，逐渐奠定了浙江九翎在 H5 游戏领域不可替代的市场地位。本次股权交易完成后，转让方将继续在浙江九翎任职，仍需对浙江九翎未来的经营管理负责，参与公司的经营管理和战略规划决策。故设置转让方投入资金购买上市公司股票条款，一方面转让方成为上市公司股东后，能增强其与上市公司凝聚力及融入感，从而更能有效推动浙江九翎与公司业务整合，有利于浙江九翎优质高效的完成业绩承诺；另一方面也可促使转让方及其团队持续保持研发优质游戏的积极性，创造更多利润增长点。

2、本次股权交易对公司的影响：恺英网络作为一家网络游戏行业的龙头企业及全方位的互联网综合服务提供商，旗下拥有国内知名的网页游戏运营平台 XY.COM 及移动游戏内容运营等多个互联网平台型产品；浙江九翎为专注于 H5 游戏研发与发行的综合性互联网企业，拥有经验丰富且高度专业化的大规模研发团队，可以持续稳定的为公司平台运营提供高品质游戏产品，通过本次交易可以有效促进二者之间的整合，完善公司游戏产业链的布局。公司通过本次股权交易控股浙江九翎，一来可以有效吸收行业领先研发团队和制作团队的丰富经验，增加不同类型的游戏项目储备，对公司整个游戏产业链的延伸及完善起到很好的补充作用；二来能够保证未来浙江网络研发的高品质游戏，公司有独家代理的优先选择权，这不仅可以降低 IP 开发成本及用户推广成本，同时也进一步提高了公司的市场影响力和市场占有率，进而提升了公司盈利水平和持续经营能力，保证了上市公司及全体股东的合法权益。

3、关于“转让方投入资金购买上市公司股票”条款是否为强制性条款的说明：转让方投入资金购买上市公司股票为强制性条款，根据交易双方签署的《股权转让协议之补充协议》（下称“补充协议”）约定了具体违约责任：如转让方未在约定时间内及时、足额地购买恺英网络股票，则每逾期一日，应向受让方支付相当于未购买金额万分之五的违约金；逾期超过二十日的，则受让方有权处置转让方持有的浙江九翎剩余 30% 股权。

4、关于确保“转让方投入资金购买上市公司股票”及锁定的具体措施：补充协议约定，转让方应在该协议生效后 10 日内办理完毕其持有的浙江九翎剩余 30% 股权的质押登记。根据沃克森（北京）国际资产评估有限公司出具的审计报告显示：本次收购采用了资产基础法和收益法两种方法同时进行了评估，最终采

用收益法形成的评估值为 165,138.63 万元；经交易各方协商一致最终确定浙江九翎全部股东权益价值为 152,000 万元，则浙江九翎剩余 30% 股权的股东权益价值为 45,600 万元；如转让方未在约定时间内购买或未在约定时间内买足约定金额的恺英网络公司股票，则受让方有权要求转让方根据补充协议要求，处置其持有的浙江九翎剩余 30% 股权，并利用该处置款项进行购买；若前述措施仍无法保证买足约定的金额，则受让方有权要求转让方使用其其他自有资产进行购买。

转让方依约买足恺英公司股票后，公司将及时向中国登记结算有限公司深圳分公司提出锁定申请；如该锁定申请与监管机构的最新监管要求不符，转让方同意根据监管机构的最新监管意见进行相应调整，并按照相关规定严格执行。

**12、你公司披露，标的公司成为 2017 年以及 2018 年 H5 游戏的行业标杆，并获得 2017 年年度最佳 H5 游戏奖项。请补充披露上述论述的具体依据。**

回复：

1、引擎是为 H5 游戏研发商、发行商和渠道商提供服务的前提，随着引擎技术不断趋于成熟，能促使 H5 游戏添加更多动画效果及特效，有效提升了用户体验；白鹭引擎目前是面向 H5 游戏开发者的三大主流引擎之一，目标公司是白鹭引擎第一批合作者之一。目标公司借助与白鹭引擎的合作，有效提升了游戏程序的稳定性，实现了更多种类的玩法。

2、目标公司与国内领先的 H5 游戏发行平台，如：腾讯、爱微游、疯狂游乐场及贪玩游戏等长期保持着良好合作。目标公司凭借优秀的大数据分析能力及精良游戏产品的研发能力，能随时准确把握 H5 游戏市场动向并调整出更受玩家青睐的玩法，保证用户粘性不断增强。

3、目标公司注重优秀 IP 的储备。移动端游戏已经进入产品为王时代，对于渠道多元化的 H5 游戏而言，渠道作用被进一步弱化，游戏研发商重新掌握主动权，成为产业链上的主导者；H5 游戏的“快消”、用户曝光时间短等特点决定其对 IP 的要求更高，故超级 IP 储备及强大 IP 运营实力将成为打造爆款产品的关键。目标公司目前已经获得“传奇类”IP，后续将继续引进日本、美国等地区的经典 IP。依托优秀 IP 储备和目标公司本身优秀的游戏研发能力，能更好的提高用户转化率并增强用户体验度，借此推动 H5 游戏的推广。

4、获奖情况：标的公司荣获 2017 年由游戏陀螺、VR 陀螺、陀螺电竞主办，



南方都市报协办的第二届“金陀螺”奖，“年度最佳 H5 奖”奖项。同时获得年度最具影响力游戏等奖项的有腾讯游戏的“王者荣耀”，网易游戏的“梦幻西游”等（参考地址：<http://www.youxituoluo.com/jintuoluo2017/list.html>）。

综上所述，目标公司以优秀的引擎技术为依托，凭借自身强大研发能力及 IP 储备能力，再加上同经验丰富的渠道商积极合作，目前已成为了 H5 游戏行业的标杆企业之一。

**13、请补充披露本次交易对手方与你公司、你公司董事、监事和高级管理人员及其关系密切的家庭成员、你公司主要股东之前是否存在关联关系和其他利益关系。**

回复：

本次股权收购交易发生前，交易对手方与公司、公司董事、监事和高级管理人员及其关系密切的家庭成员、公司主要股东之间不存在关联关系，也不存在其他利益关系。

**14、请补充披露本次交易除股权转让协议外，你公司与交易对手方是否存在其他利益安排。**

回复：

本次交易除股权转让外，公司与交易对手方不存在其他利益安排；日后公司如与交易对手方发生任何达到相应披露标准的事项，公司将严格按照相关法律法规规定履行审议程序并披露相关信息。

**15、请结合本所《股票上市规则》及你公司《公司章程》等内容，说明本次交易是否充分履行相关审议程序和信息披露义务。**

回复：

本次股权收购交易事项已经 2018 年 5 月 29 日公司召开的第三届董事会第三十一次会议审议通过，本次事项属于董事会审议范围，无需提交公司股东大会审议；根据《股票上市规则》及《公司章程》等相关规定，公司已充分履行了相关审议程序和信息披露义务；如有后续进展，公司将严格按照相关法律法规及时披露相关信息。

**16、其他你认为应当说明的事项。**

回复：



公司暂无其他应当说明的事项。

恺英网络股份有限公司

董事会

2018年7月4日