

**完美环球娱乐股份有限公司发行股份购买
资产项目所涉及的上海完美世界网络技术有
限公司股东全部权益价值
评估说明**

中企华评报字(2015)第 1426 号
(共一册, 第一册)

**北京中企华资产评估有限责任公司
二〇一六年一月五日**

目 录

第一部分	关于评估说明使用范围的声明	1
第二部分	企业关于进行资产评估有关事项的说明	2
第三部分	资产评估说明	3
第一章	评估对象与评估范围说明	3
一、	评估对象与评估范围	3
二、	企业申报的实物资产情况	3
三、	企业申报的无形资产情况	4
四、	企业申报的表外资产情况	5
五、	引用其他机构报告结论所涉及的相关资产	5
第二章	资产核实情况总体说明	5
一、	资产核实人员组织、实施时间和过程	5
二、	影响资产核实的事项及处理方法	7
三、	核实结论	7
第三章	收益法评估技术说明	7
一、	被评估单位概况	7
二、	主营业务发展情况	67
三、	行业概况	92
四、	公司在行业中的竞争地位	126
五、	标的公司财务状况及盈利能力	133
六、	评估方法	140
七、	收益预测的假设条件	142
八、	盈利预测及估值	144
第四章	市场法评估技术说明	165
一、	评估方法及实施过程	165
二、	交易案例比较法	167
三、	上市公司比较法	186
四、	市场法评估结果	197
第五章	评估结论及分析	197

一、 评估结论.....	197
二、 评估结论与账面价值比较变动情况及原因.....	199
释义:	201
评估说明附件	203
附件一、关于进行资产评估有关事项的说明.....	203

第一部分 关于评估说明使用范围的声明

本评估说明仅供相关监管机构和部门使用。除法律法规规定外，材料的全部或者部分内容不得提供给其他任何单位和个人，不得见诸公开媒体。

第二部分 企业关于进行资产评估有关事项的说明

本部分内容由委托方和被评估单位编写、单位负责人签字、加盖单位公章并签署日期，内容见附件：《关于进行资产评估有关事项的说明》。

第三部分 资产评估说明

第一章 评估对象与评估范围说明

一、评估对象与评估范围

(一)委托评估对象与评估范围

评估对象是上海完美世界网络技术有限公司(以下简称“完美世界”)的股东全部权益价值。

评估范围是完美世界的全部资产及负债。

(二)委托评估的资产类型与账面金额

评估范围内的资产、负债包括流动资产、长期股权投资、固定资产、在建工程、无形资产，以及负债等，评估基准日，完美世界母公司账面总资产为 285,901.88 万元，负债为 95,210.60 万元，净资产 190,691.28 万元。

评估基准日，完美世界合并报表账面总资产为 189,117.21 万元，负债 179,434.62 万元，所有者权益 9,682.60 万元，归属于母公司所有者权益 2,913.34 万元。

评估基准日，评估范围内的资产、负债账面价值业经立信会计师事务所(特殊普通合伙)审计，并发表了无保留意见审计报告。

本评估说明中除特别说明外所有数值保留两位小数，若出现各分项数值之和与总数尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

(三)委托评估的资产权属状况

评估范围内的资产和负债权属清晰，权属证明完善。

二、企业申报的实物资产情况

纳入评估范围的实物资产主要包括：房屋建筑物、设备类资产。实物资产的类型及特点如下：

纳入评估范围的房屋建筑物主要为购买的自用办公、研发场所，设备类资产包括运输设备和其他设备，主要购置于 2004 年至 2015 年之间，

分别位于完美世界本部及其各子公司办公区内。实物类资产基本概况如下:

1.房屋建筑物

房屋建筑物共计 25 项,主要用于办公、研发等,所有权人为完美世界子公司重庆互动科技及成都完美软件,建筑面积共计 26,160.67 平方米,权属清晰。

2.运输设备

运输设备共四辆,用于日常办公,主要购置于 2012 年,其车辆行驶证至评估基准日在年检有效期内,证载权利人为完美世界。目前车辆正常使用、维护保养状况良好。

3.其他设备

其他设备主要包括服务器、台式电脑、笔记本电脑、打印机及办公家具等。以上设备陆续购置并启用于 2004 年至 2015 年间,设备均有专人进行维护和保养,使用状况良好,截至评估基准日全部设备均能正常使用,可满足日常办公需要。

三、企业申报的无形资产情况

纳入评估范围的无形资产为土地使用权、计算机软件著作权、商标、域名及软件等其他无形资产。

1.土地使用权

纳入评估范围内的土地使用权共 9 项,宗地面积 1,388.58 平方米。均为出让所得,证载权利人为成都完美软件。

2.计算机软件著作权

纳入评估范围的计算机软件著作权共计 225 项,其中原始取得计算机软件著作权 174 项,受让取得计算机软件著作权 51 项。上述 225 项计算机软件著作权均取得软件著作权证书,其中受让取得软件著作权均签署受让合同。

截至本报告书签署日,正在从关联方向完美世界转让申请过程但尚未完成转让手续的软件著作权 9 项。

3.商标

纳入评估范围的商标共计 143 项,其中已注册或已转让至完美世界

的商标 23 项，正在转让商标 120 项。

4.域名

纳入评估范围的域名共计 348 项，由完美世界及其子公司持有，权属清晰。

5.其他软件

企业申报的纳入评估范围的其他软件包括：外购的微软 EA 办公软件、PFS 系统、JAVA BASED COMPONENT PLATFORM、CUBASE 7 等软件，各项软件均用于企业研发人员游戏产品的开发及办公系统。

四、企业申报的表外资产情况

无。

五、引用其他机构报告结论所涉及的相关资产

未引用其他机构报告。

第二章 资产核实情况总体说明

一、资产核实人员组织、实施时间和过程

评估人员于 2015 年 10 月 26 日至 2015 年 12 月 31 日对评估对象涉及的资产和负债进行了必要的清查核实，对被评估单位的经营管理状况等进行了必要的尽职调查。

1.流动资产的清查

主要通过核对企业财务总账、各科目明细账、会计凭证，对非实物性流动资产进行清查。对货币资金、应收账款、预付账款、其他应收款等科目的重要记账凭证进行了重点核验。

2.固定资产的清查

对于公司的房产、主要设备进行了查看，了解了其购买时间、使用状况，以及相关产权证书等。

3.无形资产的清查

对于公司的无形资产及其使用情况进行调查，查看其相关权利状况、技术水平、运用情况及相关产权证书等。

4. 各类负债的清查

主要通过核对企业财务总账、各科目明细账、会计凭证，对各类负债进行清查。我们对应付账款、预收账款、应付职工薪酬、应交税费、其他应付款、递延所得税负债、递延收益等科目的重要记账凭证进行重点核验，并重点向财务或相关当事人了解申报评估的应付款项是否为基准日实际存在的债务，是否有确定的债权人等。

5. 业务经营情况

按照评估准则的要求，指导企业清查资产，提供评估相关的资料，包括企业历史沿革、现状和前景，以及历史财务资料和收入、成本、费用等财务预测资料。

评估人员了解了企业的资产、负债、权益、盈利、利润分配、现金流等财务状况，对企业提供的历史数据资料、财务预测资料进行了核查，收集了可能影响企业生产经营状况的宏观、区域经济因素，以及行业发展状况及前景等方面的资料。

6. 市场法资料收集情况

明确被评估企业的基本情况，包括评估对象及其相关权益状况，如企业性质、资本规模、业务范围、营业规模、市场份额，成长潜力等。

选择与被评估企业进行比较分析的交易案例、可比公司，包括业务范围、主要目标市场、收入构成、公司规模、盈利能力等方面。通过对这些交易案例标的公司、可比公司的业务情况和财务情况的分析比较，以选取具有可比性的交易案例、可比公司。

对所选择的交易案例、可比公司的业务和财务情况进行分析，与被评估企业的情况进行比较、分析，并做必要的调整。首先收集交易案例的业务及财务信息，如与交易相关的交易报告书、独立财务顾问报告、审计报告、评估报告、盈利预测审核报告、行业统计数据、上市公司公告、研究机构的行业研究报告等。对上述从公开渠道获得的业务、财务信息进行分析调整，以使交易案例的财务信息尽可能准确及客观，使其与被评估企业的财务信息具有可比性。

选择、计算、调整价值比率。在对交易案例财务数据进行分析调整后，需要选择合适的价值比率，并根据以上工作对价值比率进行必要的分析和调整。

二、影响资产核实的事项及处理方法

无。

三、核实结论

经过清查核实，资产核实结果与被评估单位的账面记录相一致。纳入评估范围内的资产产权清晰，权属证明文件齐全，所持有的游戏 IP 授权或合作真实、合法、有效。

第三章 收益法评估技术说明

一、被评估单位概况

(一)基本情况

公司名称：上海完美世界网络技术有限公司

企业性质：有限责任公司（国内合资）

注册地址：上海市杨浦区四平路 2500 号 22 楼 C-26 室

办公地址：北京市朝阳区北苑路 86 号完美世界大厦

法定代表人：池宇峰

注册资本：1,333.00 万人民币

实收资本：1,333.00 万人民币

成立日期：2008 年 11 月 14 日

经营范围：网络技术服务；网络游戏研发；软件开发；从事货物及技术进出口业务；百货、服装、饰品、文化用品的销售；利用互联网经营游戏产品；第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务，不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械的互联网信息服务和互联网电子公告服务）；实业投资、项目投资、资产管理。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

(二)历史沿革

2008 年 10 月 30 日，北京完美时空网络技术有限公司（后更名为完美世界（北京）网络技术有限公司，以下简称“完美网络技术”）签署《上海完美世界网络技术有限公司章程》，章程载明上海完美世界网络技术

有限公司（以下简称“完美世界”）注册资本为人民币 1,000 万元，其中北京完美时空网络技术有限公司以货币形式出资人民币 1,000 万元。

2008 年 11 月 14 日，完美世界经上海市工商行政管理局杨浦分局核准成立，并取得注册号为 310110000474175 的《企业法人营业执照》。

2014 年 5 月 22 日，完美世界股东会通过决议，同意完美世界网络技术有限公司将其持有的完美世界 100% 公司股权转让给完美世界(北京)数字科技有限公司（以下简称“完美数字科技”），并修改相应章程。完美世界网络技术有限公司与完美数字科技就上述转让事项签订《股权转让协议》，转让价格为 1,000 万元人民币。

2015 年 7 月 7 日，完美世界股东会通过决议，同意公司注册资本由 1,000 万元增至 1,333 万元，新增的 333 万元全部由石河子市骏扬股权投资合伙企业(有限合伙)认缴并以货币方式出资（认缴金额 8 亿元，其中 333 万元计入注册资本，79,667 万元计入资本公积），并相应修订公司章程。完美数字科技与石河子骏扬就上述增资扩股事项签订《增资扩股协议》。根据石河子骏扬提供的招商银行《收款回单》，其已于 2015 年 7 月 22 日向完美世界缴纳了全部上述新增注册资本。

2015 年 7 月 20 日，上海市工商行政管理局杨浦分局核准本次变更，并核发变更后的《企业法人营业执照》。

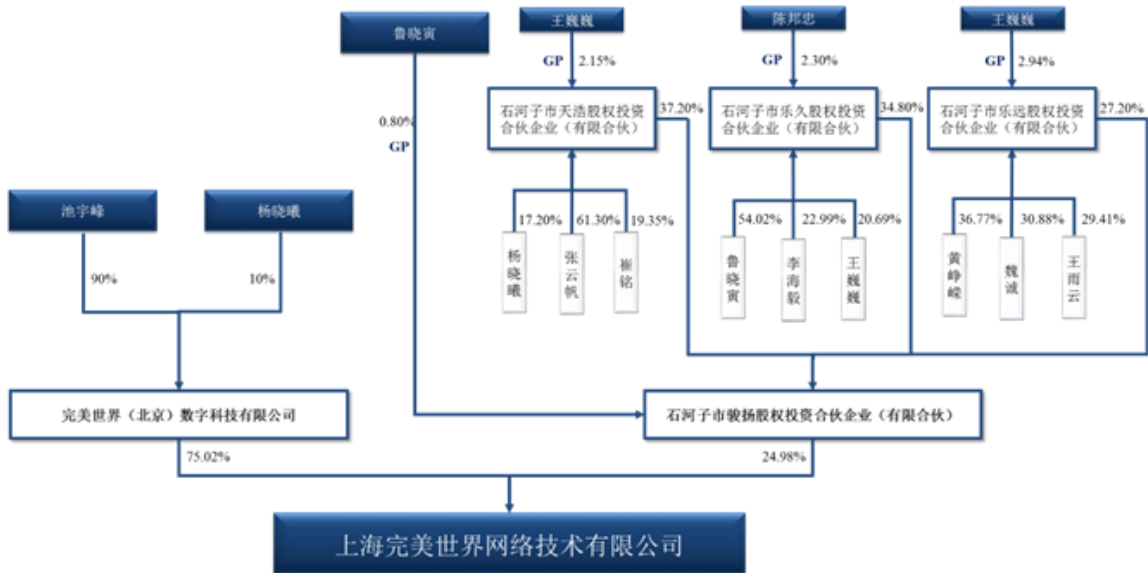
该次增资完成后，完美世界股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界(北京)数字科技有限公司	1,000.00	75.02
石河子市骏扬股权投资合伙企业(有限合伙)	333.00	24.98
合计	1,333.00	100.00

(三) 股权结构及控制关系情况

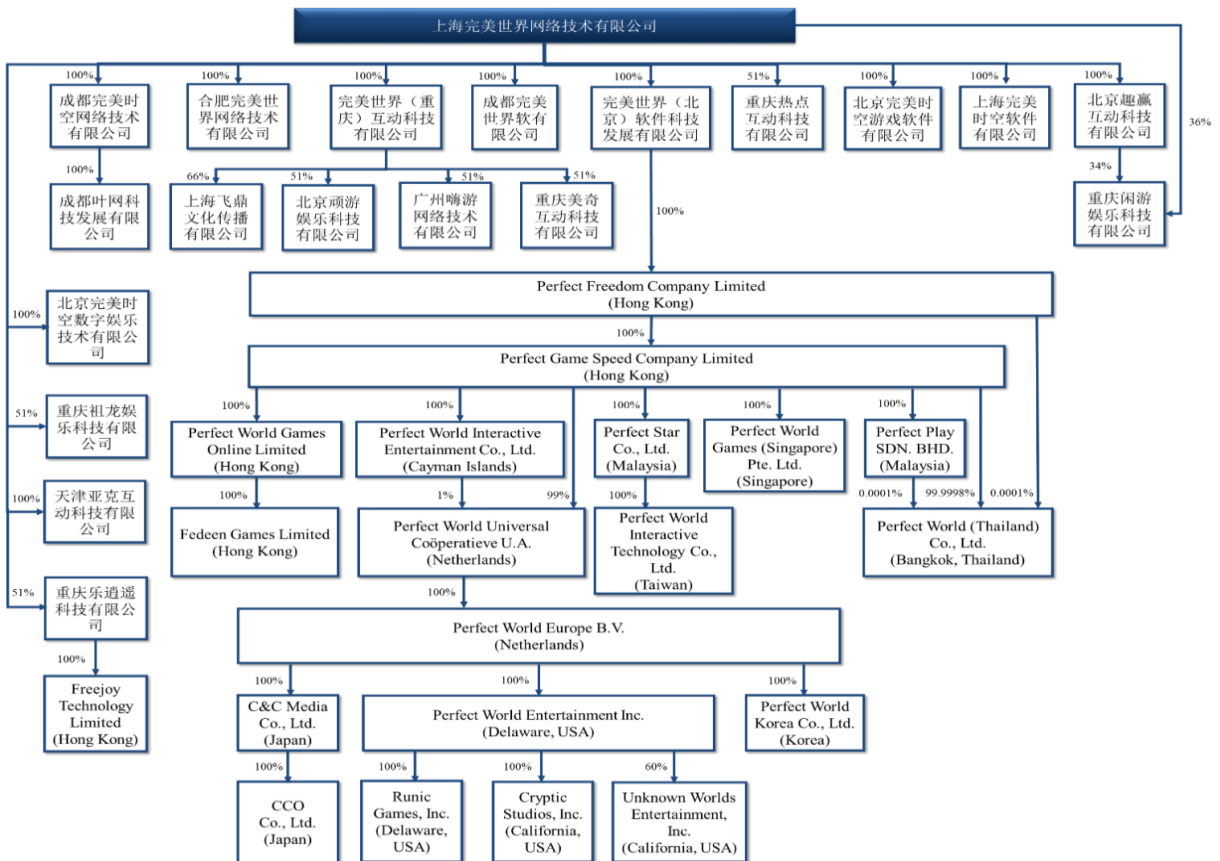
截至报告书签署日，完美世界的股权结构如下图所示：



(四) 子公司及联营、合营企业情况

1. 子公司基本情况

截至评估报告日，完美世界控股子公司示意图如下：



(1) 完美世界(北京)软件科技发展有限公司

1) 基本情况

公司名称：完美世界(北京)软件科技发展有限公司
 企业性质：有限责任公司(法人独资)
 注册地址：北京市海淀区上地东路1号院5号楼7层701-14
 法定代表人：张云帆
 实收资本：1,000万元人民币
 成立日期：2014年10月23日

经营范围：技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；基础软件服务；应用软件开发；软件开发；软件咨询；技术进出口、代理进出口；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、文化用品；从事互联网文化活动。（从事互联网文化活动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。）

2)历史沿革

2014年10月20日，完美世界(北京)软件有限公司(以下简称“完美北京”)签署《完美世界(北京)软件科技发展有限公司章程》，章程载明完美世界(北京)软件科技发展有限公司(以下简称“完美软件科技”)注册资本为人民币1,000万元，其中完美北京以货币形式认缴人民币1,000万元。

2015年3月6日，完美软件科技股东作出决定，同意完美北京将其持有的完美软件科技100%股权转让给完美世界，并修改相应章程。完美软件科技与完美世界就上述转让事项签订《出资转让协议书》。

截止评估基准日，完美软件科技股权结构如下：

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	1,000.00	100.00
合计	1,000.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至2014年12月31日，完美软件科技的总资产、净资产分别为147.94万元、147.94万元，2014年度的净利润为-6,275.62万元。截至2015年9月30日，完美软件的总资产、净资产分别为99,790.87万元、23,035.81万元，2015年度前三季度累计

实现净利润-39,080.48 万元。

(2) 成都完美时空网络技术有限公司

1)基本情况

公司名称：成都完美时空网络技术有限公司

企业性质：有限责任公司(自然人投资或控股的法人独资)

注册地址：成都高新区天华二路 219 号 8 栋 1 层 103 号

法定代表人：鲁晓寅

实收资本：6,000.00 万元人民币

成立日期：2009 年 02 月 18 日

经营范围：软件技术开发；货物进出口及技术进出口(法律、法规禁止的除外，法律、法规限制的取得许可后方可经营)；销售：玩具、服装鞋帽、电子产品、文具用品、体育用品及器械、日用品、工艺品；游戏产品运营、网络游戏虚拟货币发行(凭网络文化经营许可证在有效期内从事经营)。

2)历史沿革

2009 年 2 月 5 日，完美网络签署《成都完美时空网络技术有限公司章程》，章程载明成都完美时空网络技术有限公司(以下简称“成都完美网络”)注册资本为人民币 4,000 万元，其中完美网络以货币形式认缴人民币 4,000 万元。

2009 年 12 月 10 日，成都完美网络股东作出决定，同意公司注册资本由 4,000 万元增至 6,000 万元，新增的 2,000 万元全部由完美网络认缴并以货币方式出资，并相应修订公司章程。

2013 年 9 月 2 日，成都完美网络股东作出决定，同意完美网络将其持有的成都完美网络 100% 公司股权转让给完美数字科技，并修改相应章程。完美网络与完美数字科技就上述转让事项签订《股权转让协议》。

2015 年 7 月 23 日，成都完美网络股东作出决定，同意完美数字科技将其持有的成都完美网络 100% 公司股权转让给完美世界，并修改相应章程。完美数字科技与完美世界就上述转让事项签订《股权转让协议》。

截止评估基准日，成都完美网络股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	6,000.00	100.00
合计	6,000.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2013 年 12 月 31 日，成都完美网络的总资产、净资产分别为 36,111.02 万元、-12,398.48 万元，2013 年度的净利润为-6,699.20 万元。截至 2014 年 12 月 31 日，成都完美网络的总资产、净资产分别为 44,777.84 万元、395.52 万元，2014 年度的净利润为 12,271.21 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，成都完美网络的总资产、净资产分别为 57,733.38 万元、16,711.84 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润 5,642.98 万元。

(3)合肥完美世界网络技术有限公司

1)基本情况

公司名称：合肥完美世界网络技术有限公司

企业性质：有限责任公司(自然人投资或控股的法人独资)

注册地址：合肥市高新区望江西路 800 号创新产业园 A2 座 510 室

法定代表人：张云帆

实收资本：1,000 万元人民币

成立日期：2011 年 1 月 4 日

经营范围：互联网游戏、手机游戏出版；第二类增值电信业务中的信息服务业务；互联网信息技术研发；网络游戏开发，技术开发、咨询、服务和转让；设计、制作、发布广告；经济贸易咨询；计算机、软件及辅助设备、用品的销售；自营和代理各类商品及技术的进出口业务(国家禁止或限定的除外)。(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)。

2)历史沿革

2010 年 12 月 28 日，完美网络签署《合肥完美世界网络技术有限公司章程》，章程载明合肥完美世界网络技术有限公司(以下简称“合肥完美”)注册资本为人民币 1,000 万元，其中完美网络以货币形式认缴人民

币 1,000 万元。

2013 年 9 月 2 日，合肥完美股东作出决定，同意完美网络将其持有的合肥完美 100% 公司股权转让给完美数字科技，并修改相应章程。完美网络与完美数字科技就上述转让事项签订《股权转让协议》。

2015 年 7 月 28 日，合肥完美股东会通过决议，同意完美数字科技将其持有的合肥完美 100% 公司股权转让给完美世界，并修改相应章程。完美数字科技与完美世界就上述转让事项签订《股权转让协议》。

截止评估基准日，合肥完美股权结构如下：

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	1,000.00	100.00
合计	1,000.00	100.00

3) 主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2013 年 12 月 31 日，合肥完美的总资产、净资产分别为 12,350.42 万元、-614.60 万元，2013 年度的净利润为-1,610.71 万元。截至 2014 年 12 月 31 日，合肥完美的总资产、净资产分别为 30,535.86 万元、18,302.95 万元，2014 年度的净利润为 18,553.62 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，合肥完美的总资产、净资产分别为 30,032.83 万元、24,990.09 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润 3,426.29 万元。

(4) 北京完美时空数字娱乐技术有限公司

1) 基本情况

公司名称：北京完美时空数字娱乐技术有限公司

企业性质：有限责任公司(法人独资)

注册地址：北京市石景山区实兴大街 30 号院 3 号楼 2 层 B-0085 房间

法定代表人：张云帆

实收资本：3,000 万元人民币

成立日期：2009 年 09 月 21 日

经营范围：技术开发、技术咨询、技术中介服务、技术转让；货物

进出口、代理进出口；经济信息咨询；设计、制作、代理、发布广告；劳务派遣；销售计算机、软件及辅助设备、文化用品。因特网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）。（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）。

2)历史沿革

2009年9月10日，完美网络签署《北京完美时空数字娱乐技术有限公司章程》，章程载明北京完美时空数字娱乐技术有限公司(以下简称“完美数字”)注册资本为人民币1,000万元，其中完美网络以货币形式出资人民币1,000万元。

2011年5月12日，完美数字股东作出决定，同意公司注册资本由1,000万元增至3,000万元，新增的2,000万元全部由完美网络认缴并以货币方式出资，并相应修订公司章程。

2014年8月11日，完美数字股东作出决议，同意完美网络将其持有的完美数字100%公司股权转让给完美数字科技，并修改相应章程。完美网络与完美数字科技就上述转让事项签订《股权转让协议》。

2015年7月16日，完美数字股东会通过决议，同意完美数字科技将其持有的完美数字100%公司股权转让给完美世界，并修改相应章程。完美数字科技与完美世界就上述转让事项签订《出资转让协议书》。

截止评估基准日，完美数字股权结构如下：

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	3,000.00	100.00
合计	3,000.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至2013年12月31日，完美数字的总资产、净资产分别为34,151.64万元、14,045.19万元，2013年度的净利润为7,394.03万元。截至2014年12月31日，完美数字的总资产、净资产分别为20,014.69万元、10,445.76万元，2014年度的净利润为6,220.69万元。截至2015年9月30日，完美数字的总资产、净资产分

别为 12,597.72 万元、8,018.07 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润-2,637.26 万元。

(5)北京完美时空游戏软件有限公司

1)基本情况

公司名称：北京完美时空游戏软件有限公司

企业性质：有限责任公司(法人独资)

注册地址：北京市石景山区八大处高科技园区西井路 3 号 3 号楼
5465 房间

法定代表人：张云帆

实收资本：1,338.24 万元人民币

成立日期：2010 年 08 月 17 日

经营范围：研究、开发游戏软件；提供技术转让、技术咨询、技术服务；销售自行开发产品。(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。)

2)历史沿革

2010 年 7 月 1 日，完美在线控股有限公司(以下简称“完美在线”)签署《北京完美时空游戏软件有限公司章程》，章程载明北京完美时空游戏软件有限公司(以下简称“北京完美时空”)注册资本为美元 200 万元，其中完美在线控股有限公司以货币形式认缴美元 200 万元。

2015 年 9 月 6 日，北京完美时空股东作出决定，同意完美在线将其所持有的北京完美时空 100%公司股权转让给完美世界；同意北京完美时空由外商独资企业变更为内资有限责任公司，注册资本由 200 万美元折算为 1,338.24 万元，并修改相应章程。完美在线与完美世界就上述转让事项签订《股权转让协议》。

2015 年 9 月 11 日，北京市石景山区商务委员会出具《关于北京完美时空游戏软件有限公司转制为内资企业的批复》(石商务批[2015]93 号)，批准完美在线转让北京完美时空的全部股权给完美世界；同意北京完美时空由外商独资企业依法变更为内资企业。

截止评估基准日，北京完美时空股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	1,338.24	100.00
合计	1,338.24	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2013 年 12 月 31 日，北京完美时空的总资产、净资产分别为 24,080.63 万元、22,985.03 万元，2013 年度的净利润为 20,502.40 万元。截至 2014 年 12 月 31 日，北京完美时空的总资产、净资产分别为 56,439.56 万元、56,436.40 万元，2014 年度的净利润为 29,127.23 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，北京完美时空的总资产、净资产分别为 20,023.23 万元、17,042.21 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润 8,793.06 万元。

(6)完美世界(重庆)互动科技有限公司

1)基本情况

公司名称：完美世界(重庆)互动科技有限公司

企业性质：有限责任公司(法人独资)

注册地址：重庆市渝北区洪湖西路 24 号

法定代表人：张云帆

实收资本：1,000 万元人民币

成立日期：2014 年 04 月 02 日

经营范围：软件技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；技术进出口、货物进出口；设计、制作、代理、发布广告；经济贸易咨询；为国内劳务企业提供派遣服务；销售计算机、软件及辅助设备、文化用品(以上经营范围国家法律、法规禁止的不得经营；法律、法规限制的取得许可或审批后方可经营)。

2)历史沿革

2014 年 3 月 25 日，完美数字科技签署《完美世界(重庆)互动科技有限公司章程》，章程载明完美世界(重庆)互动科技有限公司(以下简称“重庆互动科技”)注册资本为人民币 1,000 万元，其中完美数字科技以货币形式认缴 1,000 万元。

2015 年 3 月 30 日，重庆互动科技股东作出决定，同意完美数字科

技将其持有的重庆互动科技 100% 公司股权转让给完美世界，并修改相应章程。完美数字科技与完美世界就上述转让事项签订《股权转让协议》。

截至于评估基准日，重庆互动科技股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	1,000.00	100.00
合计	1,000.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2014 年 12 月 31 日，重庆互动科技的总资产、净资产分别为 13,060.43 万元、-4,067.66 万元，2014 年度的净利润为-5,251.14 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，重庆互动科技的总资产、净资产分别为 33,073.19 万元、464.45 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润-7,415.41 万元。

(7) 重庆美奇互动科技有限公司

1)基本情况

公司名称：重庆美奇互动科技有限公司

企业性质：有限责任公司

注册地址：重庆市渝北龙兴镇迎龙大道 19 号

法定代表人：张云帆

实收资本：1,000 万元人民币

成立日期：2014 年 7 月 10 日

经营范围：软件技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；技术进出口、货物进出口；设计、制作、代理、发布国内外广告；经营性互联网信息服务业务（取得相关行政许可后方可经营）；利用互联网销售计算机软件。（法律、法规禁止的，不得从事经营；法律、法规限制的，取得相关审批和许可后，方可经营）

2)历史沿革

2014 年 7 月 3 日，完美世界(重庆)互动科技有限公司(以下简称“重庆互动科技”)与北京世界星辉科技有限责任公司(以下简称“北京世界星

辉”)共同签署《重庆美奇互动科技有限公司章程》，章程载明重庆美奇互动科技有限公司(以下简称“美奇互动”)注册资本为人民币 1,000 万元，其中重庆互动科技以货币形式认缴人民币 510 万元，北京世界星辉以货币形式认缴人民币 490 万元。

截至评估基准日，重庆美奇互动股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
重庆互动科技	510.00	51.00
北京世界星辉	490.00	49.00
合计	1,000.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2014 年 12 月 31 日，美奇互动的总资产、净资产分别为 5,657.38 万元、-4,489.32 万元，2014 年度的净利润为-5,489.32 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，美奇互动的总资产、净资产分别为 3,739.60 万元、-2,894.64 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润 1,594.68 万元。

(8) 重庆祖龙娱乐科技有限公司

1)基本情况

公司名称：重庆祖龙娱乐科技有限公司

企业性质：有限责任公司

注册地址：重庆市渝北区洪湖西路 26 号 5 幢一层

法定代表人：李青

实收资本：1,000 万元人民币

成立日期：2014 年 09 月 22 日

经营范围：游戏软件的研究、开发、销售；动漫设计；计算机软件的技术转让、技术咨询、技术服务；货物及技术进出口业务(以上经营范围国家法律、法规禁止的不得经营；法律、法规限制的取得许可或审批后方可经营)。

2)历史沿革

2014 年 9 月 16 日，李青、张羽、向楠、白玮四人共同签署《重庆

祖龙娱乐科技有限公司章程》，章程载明重庆祖龙娱乐科技有限公司(以下简称“祖龙娱乐”)注册资本为人民币 100 万元，其中李青认缴人民币 81.96 万元，张羽认缴人民币 6.94 万元，向楠认缴人民币 5.55 万元，白玮认缴人民币 5.55 万元，上述四位自然人股东均以货币形式认缴。

2014 年 11 月 3 日，祖龙娱乐股东会通过决议，同意吸收北京祖龙游科技有限公司(以下简称“祖龙游”)与完美世界成为公司股东；同意李青将其持有的祖龙娱乐 81.96%股权转让给祖龙游；同意张羽将其持有的祖龙娱乐 6.94%股权转让给祖龙游；同意向楠将其持有的祖龙娱乐 5.55%股权转让给祖龙游；同意白玮将其持有的祖龙娱乐 5.55%股权转让给祖龙游。原四位自然人股东李青、向楠、白玮、张羽就上述事项分别与祖龙游签订《股权转让协议》，并修改相应章程。

祖龙娱乐股东会于同日决定将注册资本由 100 万元增加至 1,000 万元。增加的注册资本 900 万元，其中北京祖龙游科技有限公司认缴 390 万元，完美世界认缴 510 万元(出资金额 7500 万元，其中 510 万元计入注册资本，6990 万元计入资本公积)，并修改相应章程。祖龙娱乐全体股东与完美世界就上述增资扩股事项签订《增资及补充协议》。

截至评估基准日，祖龙娱乐股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	510.00	51.00
祖龙游	490.00	49.00
合计	1,000.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2014 年 12 月 31 日，祖龙娱乐的总资产、净资产分别为 7,972.46 万元、7,887.90 万元，2014 年度的净利润为-3,527.20 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，祖龙娱乐的总资产、净资产分别为 2,833.24 万元、1,453.56 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润-6,434.35 万元。

(9) 重庆乐逍遥科技有限公司

1)基本情况

公司名称：重庆乐逍遥科技有限公司

企业性质：有限责任公司

注册地址：重庆市渝北区洪湖西路 26 号 5 幢一层

法定代表人：金日花

实收资本：20.41 万元人民币

成立日期：2014 年 09 月 24 日

经营范围：游戏软件的研究、开发、销售；动漫设计；计算机软件的技术转让、技术咨询、技术服务；货物及技术进出口业务(以上经营范围国家法律、法规禁止的不得经营；法律、法规限制的取得许可或审批后方可经营)

2)历史沿革

2014 年 9 月 16 日，金日花、姜大龙两人共同签署《重庆乐逍遥科技有限公司章程》，章程载明重庆乐逍遥科技有限公司(以下简称“重庆乐逍遥”)注册资本为人民币 10 万元，其中金日花认缴人民币 5 万元，姜大龙认缴人民币 5 万元，上述两位自然人股东均以货币形式出资。

2014 年 11 月 3 日，重庆乐逍遥股东会通过决议，同意吸收北京乐逍遥科技有限公司(以下简称“北京乐逍遥”)与完美数字科技为公司股东；同意金日花将其持有的重庆乐逍遥 50%股权转让给北京乐逍遥；同意姜大龙将其持有的重庆乐逍遥 50%股权转让给北京乐逍遥。原两位自然人股东金日花、姜大龙就上述事项分别与北京乐逍遥签订《股权转让协议》，并修改相应章程。

重庆乐逍遥股东会于同日决定将公司注册资本由人民币 10 万元增加至人民币 20.41 万元。增加的注册资本 10.41 万元，全部由完美数字科技认缴(认缴金额 7,370 万元中包括现金出资 6,000 万与知识产权出资 1,370 万，其中 10.41 万元计入注册资本，7,359.59 万元计入资本公积)，并修改相应章程。重庆乐逍遥全体股东与完美数字科技就上述增资扩股事项签订《增资协议》及《补充协议》。

2015 年 5 月 4 日，重庆乐逍遥股东会通过决议，同意完美数字科技将其持有的重庆乐逍遥 51%公司股权转让给完美世界，并修改相应章程。完美数字科技与完美世界就上述转让事项签订《股权转让协议》。

截至评估基准日，重庆乐逍遥股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	10.41	51.00
北京乐逍遥	10.00	49.00
合计	20.41	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2014 年 12 月 31 日，重庆乐逍遥的总资产、净资产分别为 7,328.00 万元、7,968.56 万元，2014 年度的净利润为-3,719.70 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，重庆乐逍遥的总资产、净资产分别为 5,397.83 万元、2,601.26 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润-5,149.43 万元。

(10)成都完美世界软件有限公司

1)基本情况

公司名称：成都完美世界软件有限公司

企业性质：有限责任公司(非自然人投资或控股的法人独资)

注册地址：成都高新区拓新东街 81 号天府软件园 C 区 8 号楼西侧 8 楼

法定代表人：鲁晓寅

实收资本：4,250 万元人民币

成立日期：2007 年 11 月 22 日

经营范围：计算机网络技术、数码技术及软件的开发、制作；生产计算机软硬件；销售本公司自产产品；计算机网络工程(涉及许可经营的凭许可证经营)；货物进出口、技术进出口(法律、法规禁止的除外；法律、法规限制的待取得许可后方可经营)；教育咨询(不含出国留学咨询及中介服务)；房屋租赁(以上经营项目中工业项目另设分支机构或另择经营场地经营；依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动)。

2)历史沿革

2007 年 11 月 3 日，昱泉信息技术(上海)有限公司(以下简称“上海昱泉”)签署《成都昱泉信息技术有限公司章程》，章程载明成都昱泉信息

技术有限公司(后更名为成都完美世界软件有限公司,以下简称“成都完美软件”)注册资本为人民币 250 万元,其中上海昱泉以货币形式认缴人民币 250 万元。

2009 年 6 月 12 日,成都完美软件股东作出决定,同意公司注册资本由 250 万元增至 650 万元,新增的 400 万元全部由上海昱泉认缴并以货币方式出资,并相应修订公司章程。

2010 年 8 月 6 日,成都完美软件股东作出决定,同意上海昱泉将其持有的成都完美软件 100% 公司股权转让给完美软件,并修改相应章程。上海昱泉与完美软件就上述转让事项签订《股权转让协议》。

2011 年 7 月 28 日,成都完美软件股东作出决定,同意公司注册资本由 650 万元增至 4,250 万元,新增的 3,600 万元全部由完美软件认缴并以货币方式出资,并相应修订公司章程。

2015 年 7 月 23 日,成都完美软件股东作出决定,同意完美软件将其持有的成都完美软件 100% 股权转让给完美世界,并修改相应章程。完美软件与完美世界就上述转让事项签订《股权转让协议》。

截至评估基准日,成都完美软件股权结构如下:

金额单位: 万元		
股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	4,250.00	100.00
合计	4,250.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表,截至 2013 年 12 月 31 日,成都完美软件的总资产、净资产分别为 11,018.33 万元、3,852.08 万元,2013 年度的净利润为-263.52 万元。截至 2014 年 12 月 31 日,成都完美软件的总资产、净资产分别为 11,531.34 万元、3,725.49 万元,2014 年度的净利润为-154.09 万元。截至 2015 年 9 月 30 日,成都完美软件的总资产、净资产分别为 9,455.26 万元、3,514.44 万元,2015 年度前三季度累计实现净利润-652.50 万元。

(11)重庆热点互动科技有限公司

1)基本情况

公司名称：重庆热点互动科技有限公司
 企业性质：有限责任公司
 注册地址：重庆市渝北区洪湖西路 26 号 5 幢一层
 法定代表人：腾鹤
 实收资本：20.41 万元人民币
 成立日期：2014 年 09 月 22 日

经营范围：游戏软件的研究、开发、销售；动漫设计；计算机软件的技术转让、技术咨询、技术服务；货物及技术进出口业务(以上经营范围国家法律、法规禁止的不得经营；法律、法规限制的取得许可或审批后方可经营)

2)历史沿革

2014 年 9 月 16 日，自然人腾鹤、刘冰签署《重庆热点互动科技有限公司章程》，章程载明重庆热点互动科技有限公司(以下简称“热点互动”)注册资本为人民币 10 万元，其中腾鹤以货币形式认缴人民币 9.65 万元，刘冰以货币形式认缴人民币 0.35 万元。

2014 年 11 月 3 日，热点互动股东会通过决议，同意腾鹤将其持有热点互动 96.5% 公司股权转让给北京云麟互动科技有限公司(以下简称“云麟互动”)；同意刘冰将其持有热点互动 3.5% 公司股权转让给云麟互动，并修改相应章程。腾鹤、刘冰分别与云麟互动就上述转让事项签订《股权转让协议书》。

热点互动股东会于同日决定将公司注册资本由人民币 10 万元增加至人民币 20.41 万元。增加的注册资本 10.41 万元，全部由完美世界认缴认缴，认缴金额 7,500 万元(其中 10.41 万元计入注册资本，7,489.59 万元计入资本公积)。热点互动全体股东与完美世界就上述增资扩股事项签订《增资及补充协议》。

截至评估基准日，热点互动股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	10.41	51.00
云麟互动	10.00	49.00
合计	20.41	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至2014年12月31日，热点互动的总资产、净资产分别为7,388.77万元、7,322.91万元，2014年度的净利润为-3,856.99万元。截至2015年9月30日，热点互动的总资产、净资产分别为6,371.07万元、4,673.46万元，2015年度前三季度累计实现净利润-3,025.30万元。

(12)天津亚克互动科技有限公司

1)基本情况

公司名称：天津亚克互动科技有限公司

企业性质：有限责任公司(法人独资)

注册地址：天津滨海高新区滨海科技园日新道188号1号楼1411号

法定代表人：张晓宜

实收资本：1,000万元人民币

成立日期：2014年11月04日

经营范围：信息传输、软件和信息技术服务业；科学研究和技术服务业；批发和零售业；货物及技术进出口业务。(依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动)

2)历史沿革

2014年10月28日，完美数字科技签署《天津亚克科技有限公司章程》，章程载明天津亚克科技有限公司(后更名为天津亚克互动科技有限公司，以下简称“亚克互动”)注册资本为人民币1,000万元，其中完美数字科技以货币形式认缴人民币1,000万元。

2015年4月2日，亚克互动股东会通过决议，同意完美数字科技将其持有的亚克互动100%公司股权转让给完美世界。完美数字科技与完美世界就上述转让事项签订《股权转让协议》，并修改相应章程。

截至评估基准日，亚克互动股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	1,000.00	100.00
合计	1,000.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2014 年 12 月 31 日，亚克互动的总资产、净资产分别为 1,000.00 万元、277.32 万元，2014 年度的净利润为-722.68 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，亚克互动的总资产、净资产分别为 1,403.69 万元、-288.41 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润-805.62 万元。

(13)上海完美时空软件有限公司

1)基本情况

公司名称：上海完美时空软件有限公司

企业性质：有限责任公司(法人独资)

注册地址：上海市杨浦区四平路 2500 号 22C-15 室

法定代表人：XIAO HONG

实收资本：1,365.28 万元人民币

成立日期：2009 年 12 月 11 日

经营范围：计算机软件的制作、研发并提供相应的技术开发、技术咨询、技术转让和技术服务。(依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动)

2)历史沿革

2009 年 11 月 10 日，完美在线控股有限公司(以下简称“完美在线”)签署《上海完美时空软件有限公司章程》，章程载明上海完美时空软件有限公司(以下简称“上海完美时空”)注册资本为 200 万美元，其中完美在线以货币形式认缴 200 万美元。

2015 年 8 月 17 日，上海完美时空股东作出决定，同意完美在线将其持有的上海完美时空 100.00% 股权(出资额 200 万美元，折合人民币 1,365.28 万元)转让给完美世界，并修改相应章程。完美在线与完美世界就上述转让事项签订《股权转让协议》。

同日，上海市杨浦区商务委员会出具杨商外资[2015]88 号《关于同意上海完美时空软件有限公司股权转让、变更企业性质的批复》，同意完美在线将其持有的上海完美时空 100% 股权转让给完美世界，并同意

上海完美时空由台港澳法人独资转为内资企业。

截至评估基准日，上海完美时空股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	1,365.28	100.00
合计	1,365.28	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2013 年 12 月 31 日，上海完美时空的总资产、净资产分别为 27,773.04 万元、-2,234.95 万元，2013 年度的净利润为 283.80 万元。截至 2014 年 12 月 31 日，上海完美时空的总资产、净资产分别为 36,219.84 万元、-3,541.47 万元，2014 年度的净利润为-1,393.01 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，上海完美时空的总资产、净资产分别为 31,004.24 万元、-7,363.09 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润-4,728.15 万元。

(14)北京趣赢互动科技有限公司

1)基本情况

公司名称：北京趣赢互动科技有限公司

企业性质：有限责任公司(法人独资)

注册地址：北京市海淀区上地东路 1 号院 1 号楼 E701-1

法定代表人：刘永基

实收资本：10 万元人民币

成立日期：2014 年 09 月 10 日

经营范围：技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；技术进出口、货物进出口、代理进出口；设计、制作、代理、发布广告；经济贸易咨询；销售计算机、软件及辅助设备、文化用品。(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)。

2)历史沿革

2014 年 8 月 26 日，崔铭、杨岑共同签署《北京趣赢互动科技有限公司章程》，章程载明北京趣赢互动科技有限公司(以下简称“趣赢互动”)注册资本为人民币 10 万元，其中崔铭以货币形式认缴人民币 9 万元，

杨岑以货币形式认缴人民币 1 万元。

2015 年 8 月 1 日，趣赢互动股东会通过决议，同意崔铭将其持有的趣赢互动 90% 股权转让给完美世界；同意杨岑将其持有的趣赢互动 10% 股权转让给完美世界，并修改相应章程。崔铭、杨岑两位自然人股东与完美世界就上述转让事项签订《出资转让协议》。

截至评估基准日，趣赢互动股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	10.00	100.00
合计	10.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2015 年 9 月 30 日，趣赢互动的总资产、净资产分别为 10 万元、10 万元，报告期内尚无收入。

(15)成都叶网科技发展有限公司

1)基本情况

公司名称：成都叶网科技发展有限公司

企业性质：有限责任公司(自然人投资或控股的法人独资)

办公地址：成都市锦江区红星路一段 35 号附 1 号

法定代表人：鲁晓寅

实收资本：1,000 万元人民币

成立日期：2008 年 9 月 23 日

经营范围：网络设备、计算机软硬件及零部件的开发、销售及技术咨询；计算机平面设计、网页设计；代理、制作、发布国内各类广告；市场信息咨询；网络工程设计(以上经营范围不含国家法律、行政法规、国务院决定禁止或限制的项目，依法须批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动)。

2)历史沿革

2008 年 9 月 20 日，何泽甫与刘栩灿共同签署《成都叶网科技发展有限公司章程》，章程载明成都叶网科技发展有限公司(以下简称“叶网科技”)注册资本为人民币 100 万元，其中何泽甫以货币形式认缴人民币 33 万元，

刘栩灿以货币形式认缴人民币 67 万元。

2008 年 12 月 8 日，叶网科技股东会通过决议，同意刘栩灿将其持有的叶网科技 67% 公司股权即出资额 67 万元中的 66 万元转让给刘明涛，并将出资额 67 万元中的 1 万元转让给何泽甫，并修改相应章程。刘栩灿分别与刘明涛、何泽甫就上述转让事项签订《股权转让协议》。

2009 年 4 月 20 日，叶网科技股东会通过决议，同意吸收成都完美网络为公司新股东；同意刘明涛将其持有的叶网科技 3.17% 公司股权转让给成都完美网络；同意何泽甫将其持有的叶网科技 1.63% 公司股权转让给成都完美网络。刘明涛、何泽甫分别与成都完美网络就上述转让事项签订《股权转让协议》，并修改相应章程。

叶网科技股东会于同日决定将注册资本由 100 万元增加至 136 万元。增加的注册资本 36 万元，全部由成都完美网络认缴(认缴金额 1,500 万元，其中 36 万元计入注册资本，1,464 万元计入资本公积)，并修改相应章程。叶网科技全体股东与成都完美网络就上述增资扩股事项签订《增资及补充协议》。

2009 年 5 月 25 日，叶网科技股东会通过决议，同意公司注册资本由 136 万元增至 1,000 万元，新增的注册资本 864 万元全部由公司的资本公积转增。其中刘明涛转增 399.17 万元，何泽甫转增 205.63 万元，成都完美时空网络技术有限公司转增 259.20 万元，并相应修订公司章程。

2010 年 12 月 8 日，叶网科技股东会通过决议，同意吸收成都易腾博远商务咨询有限公司(以下简称“易腾博远”)为公司新股东；同意刘明涛将其持有的叶网科技 46.20% 公司股权即出资额 462 万元中的 330 万元转让给易腾博远；同意何泽甫将其持有的叶网科技 23.80% 公司股权即出资额 238 万元中的 170 万元转让给易腾博远，并修改相应章程。

2010 年 12 月 22 日，叶网科技股东会通过决议，同意易腾博远将其持有的叶网科技 50% 公司股权全部转让给成都完美网络，并修改相应章程。易腾博远与成都完美网络就上述转让事项签订《股权转让协议》。

2012 年 7 月 25 日，叶网科技股东会通过决议，同意刘明涛将其持有的叶网科技 13.20% 公司股权全部转让给成都完美网络；同意何泽甫将其持有的叶网科技 6.80% 公司股权全部转让给成都完美网络，并修改

相应章程。刘明涛、何泽甫与成都完美网络就上述转让事项签订《股权转让协议》。

截至评估基准日，叶网科技股权结构如下：

股东名称	出资金额	持股比例(%)
成都完美网络	1,000.00	100.00
合计	1,000.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2013 年 12 月 31 日，叶网科技总资产、净资产分别为 360.54 万元、-88.62 万元，2013 年度的净利润为 11.97 万元。截至 2014 年 12 月 31 日，叶网科技的总资产、净资产分别为 340.40 万元、-101.64 万元，2014 年度的净利润为-13.03 万元。截至 2015 年 9 月 30 日，叶网科技的总资产、净资产分别为 343.48 万元、-98.25 万元，2015 年度前三季度累计实现净利润为 3.40 万元。

(16)上海飞鼎文化传播有限公司

1)基本情况

公司名称：上海飞鼎文化传播有限公司

企业性质：有限责任公司(国内合资)

注册地址：上海市杨浦区四平路 2500 号 22 楼 D-05 室

法定代表人：张云帆

实收资本：1,000 万元人民币

成立日期：2014 年 6 月 9 日

经营范围：文化艺术交流活动策划，软件开发，设计、制作、代理、发布广告，电脑图文制作；计算机科技领域内的技术咨询、技术服务、技术转让；从事货物与技术的进出口业务；经济信息咨询，商务咨询(以上咨询不得从事经纪)，财务咨询(不得从事代理记账)，市场信息咨询与调查(不得从事社会调查、社会调研、民意调查、民意测验)，会务服务，企业形象设计和策划；计算机、软件及辅助设备(除计算机信息系统安全专用产品)、文化用品销售。(依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动)

2)历史沿革

2014年5月28日，重庆互动科技与夏露共同签署《上海飞鼎文化传播有限公司章程》，章程载明上海飞鼎文化传播有限公司(以下简称“上海飞鼎”)注册资本为人民币10万元，其中重庆互动科技以货币形式认缴人民币6.6万元，夏露以货币形式认缴人民币3.4万元。

2014年10月16日，上海飞鼎股东会通过决议，全体股东同意将公司人民币990万元资本公积转增注册资本。上述资本公积转增后，公司注册资本由人民币10万元增加至人民币1,000万元，其中重庆互动科技出资额由6.6万元增加至660万元，自然人股东夏露出资额由3.4万元增加至340万元，并相应修订公司章程。上述出资已于2014年9月30日缴足。

截至评估基准日，上海飞鼎股权结构如下：

股东名称	出资金额	持股比例(%)
重庆互动科技	660.00	66.00
夏露	340.00	34.00
合计	1000.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至2014年12月31日，上海飞鼎的总资产、净资产分别为1,686.51万元、1,522.81万元，2014年度的净利润为-277.19万元。截至2015年9月30日，上海飞鼎的总资产、净资产分别为810.36万元、801.22万元，2015年度前三季度累计实现净利润-721.58万元。

(17)北京顽游娱乐科技有限公司

1)基本情况

公司名称：北京顽游娱乐科技有限公司

企业性质：其他有限责任公司

注册地址：北京市石景山区实兴大街30号院3号楼2层A-1147房间

法定代表人：马睿

注册资本：100 万元

成立日期：2015 年 08 月 25 日

经营范围：技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；软件开发；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、电子元器件；影视策划；网页设计；组织文化艺术交流活动(演出除外)；承办展览展示活动；代理进出口、技术进出口、货物进出口；技术检测(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。)

2)历史沿革

2015 年 8 月 14 日，重庆互动科技、北京颢豆互动科技股份有限公司签署《北京顽游娱乐科技有限公司章程》，章程载明北京顽游娱乐科技有限公司章程(以下简称“顽游娱乐”)注册资本为人民币 100 万元，其中重庆互动科技以货币形式认缴人民币 51 万元，北京颢豆互动科技股份有限公司以货币形式认缴人民币 49 万元。

截至评估基准日，顽游娱乐的股权结构如下表：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
重庆互动科技	51.00	51.00
颢豆互动	49.00	49.00
合计	100.00	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至 2015 年 9 月 30 日，顽游娱乐的总资产、净资产分别为 100 万元、100 万元，报告期尚未产生收入。

(18)重庆闲游娱乐科技有限公司

1)基本情况

公司名称：重庆闲游娱乐科技有限公司

企业性质：有限责任公司

注册地址：重庆市渝北区洪湖西路 26 号 5 幢一层

法定代表人：萧泓

注册资本：29.155 万元人民币

成立日期：2014 年 9 月 22 日

经营范围：游戏软件的研究、开发、销售；动漫设计；计算机软件的技术转让、技术咨询、技术服务；货物及技术进出口业务。（以上经营范围国家法律、法规禁止的不得经营；法律、法规限制的取得许可或审批后方可经营）

2)历史沿革

2014年9月16日，自然人崔铭、杨岑签署《重庆闲游娱乐科技有限公司章程》，章程载明重庆闲游娱乐科技有限公司章程(以下简称“闲游娱乐”)注册资本为人民币10万元，其中崔铭以货币形式认缴人民币9万元，杨岑以货币形式认缴人民币1万元。

2014年11月3日，闲游娱乐股东会通过决议，同意崔铭将其持有闲游娱乐90%公司股权转让给北京趣赢互动科技有限公司(以下简称“北京趣赢互动”)，约定转让价格为9万元人民币；同意杨岑将其持有闲游娱乐10%公司股权转让给北京趣赢互动，约定转让价格为1万元人民币。崔铭及杨岑分别与北京趣赢互动就上述转让事项签订《股权转让协议》，并修改相应章程。

闲游娱乐股东会于同日决定将公司注册资本由人民币10万元增加至人民币20.41万元。增加的注册资本10.41万元，全部由完美世界认缴(认缴金额1,700万元，其中10.41万元计入注册资本，1,689.59万元计入资本公积)，并修改相应章程。闲游娱乐全体股东与完美世界就上述增资扩股事项签订《增资及补充协议》。

2015年9月18日，闲游娱乐股东会通过决议，同意公司注册资本由20.41万元增至29.155万元，新增的8.745万元全部由新股东北京淘趣互娱科技有限公司以货币形式认缴，并相应修订公司章程。

截至评估基准日，闲游娱乐股权结构如下：

金额单位：万元

股东名称	出资金额	持股比例(%)
完美世界	10.41	35.71
北京趣赢互动	10.00	34.30
北京淘趣互娱科技有限公司	8.745	29.99
合计	29.155	100.00

3)主要财务状况

根据经立信审计的财务报表，截至2014年12月31日，闲游娱乐的总资产、净资产分别为1,716.15万元、1,705.69万元，2014年度的净利润为-832.21万元。截至2015年9月30日，闲游娱乐的总资产、净资产分别为1,938.80万元、831.97万元，2015年度前三季度累计实现净利润-882.47万元。

(19)海外控股子公司基本情况如下：

序号	公司名称	注册资本	成立时间	注册地	主营业务	持股比例
1	Perfect World Entertainment Inc.	30 美元	2007 年 12 月	美国特拉华州 (Delaware, USA)	游戏运营	Perfect World Europe B.V.持股 100%
2	Perfect Star Co., Ltd.	1 万美元	2009 年 1 月	马来西亚 (Malaysia)	网络游戏业务	Perfect Game Speed Company Limited 持股 100%
3	Perfect World Interactive Entertainment Co., Ltd.	5 万美元	2009 年 3 月	开曼群岛 (Cayman Islands)	投资控股	Perfect Game Speed Company Limited 持股 100%
4	Perfect World Interactive Technology Co., Ltd.	1.09123 亿新台币	2009 年 11 月	中国台湾 (Taiwan, China)	在线游戏及手机游戏之技术研发，与提供客制化游戏内容与技术支持	Perfect Star Co., Ltd.持股 100%
5	Perfect World Universal Cooperatieve U.A.	-	2009 年 12 月	荷兰 (Netherlands)	投资控股	Perfect Games Speed Company Limited 持股 99%； Perfect World Interactive Entertainment Co., Ltd.持股 1%
6	Perfect World Europe B.V.	9 万欧元	2010 年 1 月	荷兰 (Netherlands)	网络游戏出版和经销	Perfect World Universal Cooperatieve U.A. 持股 100%
7	C&C Media Co., Ltd.	3.3241 亿日元	2010 年 4 月 收购	日本 (Japan)	在线游戏分销	Perfect World Europe B.V.持股 100%
8	CCO Co., Ltd.	1400 万日元	2010 年 4 月 收购	日本 (Japan)	投资控股	C&C Media Co., Ltd. 持股 100%
9	Runic Games, Inc.	3,150 美元	2010 年 5 月 收购	美国特拉华州 (Delaware, USA)	游戏开发	Perfect World Entertainment Inc.持股 74.47%
10	Cryptic Studios, Inc.	1 万美元	2011 年	美国加州	游戏开发	Perfect World

序号	公司名称	注册资本	成立时间	注册地	主营业务	持股比例
			8月收购	(California, USA)		Entertainment Inc.持股 100%
11	Perfect World Games Online Limited	1000 港元	2011 年 9 月	中国香港 (Hong Kong, China)	移动游戏发行	Perfect Game Speed Company Limited 持股 100%
12	Perfect World Korea Co., Ltd.	20 亿韩元	2011 年 11 月	韩国 (Korea)	在线移动游戏软件开发和分销	Perfect World Europe B.V.持股 100%
13	Perfect Play SDN.BHD.	100 万马来西亚令吉	2012 年 11 月	马来西亚 (Malaysia)	网络游戏出版、研发	Perfect Game Speed Company Limited 持股 100%
14	Unknown Worlds Entertainment, Inc.	554.8435 美元	2013 年 2 月收购	美国加州 (California, USA)	游戏开发	Perfect World Entertainment Inc.持股 60%
15	Perfect World (Thailand) Co., Ltd.	1 亿泰铢	2013 年 9 月	泰国曼谷 (Bangkok, Thailand)	在线支付卡和移动游戏出版	Perfect Play SDN.BHD.持股 0.0001% Perfect Game Speed Company Limited 持股 99.9998%, Perfect Freedom Company Limited 持股 0.0001%
16	Perfect World Games (Singapore) Pte. Ltd.	20 万新元	2014 年 6 月	新加坡 (Singapore)	在线游戏的开发、出版和运营	Perfect Game Speed Company Limited 持股 100%
17	Fedeen Games Limited.	100 万港元	2014 年 9 月	中国香港 (Hong Kong, China)	移动游戏出版	Perfect World Games Online Limited 持股 100%
18	Perfect Freedom Company Limited	1 港元	2015 年 7 月	中国香港 (Hong Kong, China)	投资控股	完美世界(北京)软件科技发展有限公司持股 100%
19	Perfect Game Speed Company Limited	100 万港元	2015 年 7 月	中国香港 (Hong Kong, China)	游戏运营	Perfect Freedom Company Limited 持股 100%
20	Hong Kong Freejoy Technology Limited (Hong Kong)	1 万港元	2015 年 10 月	中国香港 (Hong Kong, China)	投资控股	重庆乐逍遥科技有限公司持股 100%

2. 联营、合营企业情况

序号	公司名称	注册资本	经营范围	持股比例
1	苏州天魂网络科技股份有限公司	500 万人民币	软件设计与开发、系统集成、承接网络工程；企业管理咨询、商务信息咨询、电子商务；计算机专业领域内的技术咨询、技术服	完美世界持股 10%

序号	公司名称	注册资本	经营范围	持股比例
			务、技术开发、技术转让；平面设计、网页设计。（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）	
2	长城人寿保险股份有限公司	235,209.9359 万元	人寿保险、健康保险、意外伤害保险等各类人身保险业务；上述业务的再保险业务；国家法律、法规允许的保险资金运用业务；经中国保监会批准的其他业务。（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。）	完美世界持股 1.15%
3	上海星麟网络科技有限公司	12.82 万人民币	网络科技（不得从事科技中介），软件开发；从事货物及技术进出口业务；百货、服装、饰品、文化用品的销售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后开展经营活动】	完美软件科技持股 22.00%
4	北京鲸目峰网络科技有限公司	4.1667 万人民币	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；经济贸易咨询；销售计算机、软件及辅助设备、文化用品。（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。）	完美软件科技持股 18.00%
5	成都大神科技有限公司	65.36 万人民币	研发、销售计算机软硬件并提供技术转让、技术服务；网络技术开发、技术咨询、技术转让；动画设计；销售计算机外围设备、通信设备（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）、电子产品、电子元器件、工业自动化控制设备、安防产品（国家有专项规定的除外）、机械设备、办公用品。	完美软件科技持股 8.51%
6	天津艺龙网络科技有限公司	3.3333 万人民币	计算机软件及网络技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机图文设计；网页设计；计算机系统集成；计算机网络工程设计、施工及维护；展览展示；会议服务；计算机及附属设备、办公用品、五金交电、工艺品批发兼零售；从事广告业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后开展经营活动。）	完美软件科技持股 10.00%
7	成都哆可梦网络科技股份有限公司	2,000 万人民币	网络技术服务；电脑游戏软件开发。计算机、软件及辅助设备销售。第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务）。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后开展经营活动】	完美软件科技持股 8.45%
8	北京方舟互联科技有限公司	12.50 万人民币	技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；技术进出口、货物进出口、代理进出口；设计、制作、代理、发布广告；经济贸易咨询；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、通讯设备、工艺品、日用品、首饰、文化用品。（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。）	完美软件科技持股 10.00%
9	广州天牛网络科技有限公司	13.8408 万人民币	网络技术的研究、开发；数据处理和存储服务；软件开发；计算机技术开发、技术服务；数字动漫制作；游戏设计制作	完美软件科技持股 12.75%

序号	公司名称	注册资本	经营范围	持股比例
10	长沙乐通数码科技有限公司	70.596 万人民币	数码产品、计算机软硬件的研发、销售。（涉及行政许可的凭许可证经营）	完美软件科技持股 22.51%
11	深圳奥乐艺界计算机科技有限公司	4.4119 万人民币	计算机软件研发与销售；计算机技术服务与技术咨询、平面及立体设计制作。	完美软件科技持股 12.00%
12	祖龙(天津)科技有限公司	1,000 万人民币	计算机软件技术开发、转让，计算机软件批发兼零售，货物及技术进出口，动漫设计。（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）	完美世界持股 30.00%
13	Double Damage Games Inc.	500 美元	游戏研发	Perfect World Entertainment Inc.持股 32.50%
14	Art + Craft Entertainment, Inc.	2,630.44 美元	游戏研发	Perfect World Entertainment Inc.持股 15.00%
15	TiKL Inc.	18,757.47 美元	语音软件	Perfect World Entertainment Inc.持股 8.297%
16	DC Perfect Co., Ltd.	4,000,000 泰铢	游戏研发、运营	Perfect World(Thailand) Co., Ltd.持股 49.00%

(五)主要财务数据

根据立信会计师事务所(特殊普通合伙)出具的《审计报告》，完美世界最近二年一期的主要财务数据如下：

完美世界评估基准日及前两年资产负债表如下：

金额单位：人民币万元

	2013年	2014年	2015年9月30日
流动资产	147,345.35	198,797.75	96,049.76
非流动资产	103,709.76	70,478.14	93,067.46
资产总计	251,055.10	269,275.89	189,117.21
流动负债	115,410.44	119,996.25	173,482.07
非流动负债	6,187.80	3,627.07	5,952.54
负债合计	121,598.24	123,623.32	179,434.62
归属于母公司所有者权益	126,353.17	131,689.59	2,913.34
少数股东权益	3,103.69	13,962.98	6,769.26
所有者权益合计	129,456.86	145,652.57	9,682.60

完美世界评估基准日及前两年利润表如下：

金额单位：人民币万元

	2013年	2014年	2015年1-9月
营业收入	302,900.02	374,570.69	282,592.98

	2013年	2014年	2015年1-9月
减： 主营业务成本	58,405.09	89,326.58	84,385.64
其他业务成本	43.84	263.47	790.15
主营业务税金及附加	12,211.07	13,636.01	7,287.19
营业费用	68,408.05	72,638.05	41,466.96
管理费用	110,731.59	140,133.66	183,412.41
财务费用	1,376.11	-3,283.72	-1,117.24
资产减值损失	8,725.36	24,296.14	523.94
加： 投资收益	8,640.32	10,606.51	8,940.13
营业利润	51,639.24	48,167.01	-25,215.95
加： 营业外收入	4,222.64	6,810.35	5,376.89
减： 营业外支出	487.92	985.06	845.11
利润总额	55,373.96	53,992.30	-20,684.17
减： 所得税费用	5,234.46	9,596.79	6,650.64
净利润	50,139.50	44,395.51	-27,334.81
少数股东损益	157.78	-1,692.55	-7,245.34
归属于母公司所有者的净利润	49,981.73	46,088.05	-20,089.46

注：合并报表数据

(六)主要资产、负债状况

1.概况

截至 2015 年 9 月 30 日，完美世界总资产 189,117 万元，其中：流动资产 96,050 万元，非流动资产 93,067 万元。非流动资产中，主要为可供出售金融资产、长期股权投资、固定资产、在建工程、无形资产、商誉、长期待摊费用、递延所得税资产及其他非流动资产等。

2.主要固定资产

截至 2015 年 9 月 30 日，完美世界主要固定资产情况如下表：

金额单位：万元

编号	科目名称	账面价值	
		原值	净值
1	房屋建筑物类合计	17,159	15,698
1-1	固定资产--房屋建筑物	17,159	15,698
2	设备类合计	37,278	15,368
2-1	固定资产--运输设备	232	119
2-2	固定资产--其他设备	37,046	15,249

从上表可以看出，完美世界固定资产主要是由房屋建筑物、其他设备、运输设备构成，完美世界办公场所为自有房产或通过租赁方式取得，土地均为自有土地，具体情况如下：

截至评估基准日，完美世界及其子公司的主要自有房屋情况如下：

序号	权利所有人	房屋产权证号	坐落	用途	建筑面积(M ²)
1	重庆互动科技	115房地证2015字第19867号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢1-1	工业用房	978.08
2	重庆互动科技	115房地证2015字第19868号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢1-2	工业用房	791.23
3	重庆互动科技	115房地证2015字第19866号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢2-1	工业用房	1,026.45
4	重庆互动科技	115房地证2015字第19859号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢2-2	工业用房	1018.82
5	重庆互动科技	115房地证2015字第19877号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢3-1	工业用房	1,026.18
6	重庆互动科技	115房地证2015字第19881号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢3-2	工业用房	1,026.18
7	重庆互动科技	115房地证2015字第19883号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢4-1	工业用房	1,026.18
8	重庆互动科技	115房地证2015字第19886号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢4-2	工业用房	1,026.18
9	重庆互动科技	115房地证2015字第19887号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢5-1	工业用房	1,026.18
10	重庆互动科技	115房地证2015字第19890号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢5-2	工业用房	1,026.18
11	重庆互动科技	115房地证2015字第19893号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢6-1	工业用房	1,026.18
12	重庆互动科技	115房地证2015字第19895号	重庆市渝北区洪湖西路26号5、6幢6-2	工业用房	1,026.18
13	成都完美软件	成房权证监证字第3920931号	成都市高新区天华二路219号8栋1层102-103号	科研、办公	941.73
14	成都完美软件	成房权证监证字第3920935号	成都市高新区天华二路219号8栋2层201-204号	科研、办公	1,215.82
15	成都完美软件	成房权证监证字第3920934号	成都市高新区天华二路219号8栋3层301-304号	科研、办公	1,626.85
16	成都完美软件	成房权证监证字第3920936号	成都市高新区天华二路219号8栋4层401-404号	科研、办公	1,626.85
17	成都完美软件	成房权证监证字第3920939号	成都市高新区天华二路219号8栋5层501-503号	科研、办公	1,427.97
18	成都完美软件	成房权证监证字第3920937号	成都市高新区天华二路219号8栋6层601-603号	科研、办公	1,438.21
19	成都完美软件	成房权证监证字第3920938号	成都市高新区天华二路219号8栋7层701-703号	科研、办公	1,438.21
20	成都完美软件	成房权证监证字第3920933号	成都市高新区天华二路219号8栋8层801-804号	科研、办公	1,626.85
21	成都完美软件	成房权证监证字第3920932号	成都市高新区天华二路219号8栋9层901-904号	科研、办公	1,330.27
22	成都完美软件	成房权证监证字第3991784号	成都市高新区天华二路219号8栋	车位	326.89
23	成都完美软件	成房权证监证字第3991799号		车位	379.00
24	成都完美软件	成房权证监证字第3991786号		车位	379.00
25	成都完美软件	成房权证监证字第3991793号		车位	379.00

截至评估基准日，完美世界及其子公司的主要自有土地使用权情况如下：

序号	权利人	土地使用权证号	坐落	用途	面积(M ²)
1	成都完美软件	成高国用(2014)第30224号	成都市高新区天华二路219号8栋1层102、103号	科研设计用地	106.60
2	成都完美软件	成高国用(2014)第30225号	成都市高新区天华二路219号8栋2层201-204号	科研设计用地	137.64
3	成都完美软件	成高国用(2014)第30226号	成都市高新区天华二路219号8栋3层301-304号	科研设计用地	138.16
4	成都完美软件	成高国用(2014)第30227号	成都市高新区天华二路219号8栋4层401-404号	科研设计用地	184.16
5	成都完美软件	成高国用(2014)第30228号	成都市高新区天华二路219号8栋5层501-503号	科研设计用地	161.65
6	成都完美软件	成高国用(2014)第30229号	成都市高新区天华二路219号8栋6层601-603号	科研设计用地	162.81
7	成都完美软件	成高国用(2014)第30230号	成都市高新区天华二路219号8栋7层701-703号	科研设计用地	162.81
8	成都完美软件	成高国用(2014)第30231号	成都市高新区天华二路219号8栋8层801-804号	科研设计用地	184.16
9	成都完美软件	成高国用(2014)第30232号	成都市高新区天华二路219号8栋9层901-904号	科研设计用地	150.59

截至评估基准日，完美世界及其子公司的主要租赁房屋情况如下：

序号	承租方	出租方	位置	租赁面积(平方米)	租赁期
1	完美世界	上海陆家嘴金融贸易区开发股份有限公司	峨山路91弄61号软件园10号楼14层	1,550	2013.6.6-2016.6.5
2	完美软件科技	完美世界(北京)软件有限公司	北京市朝阳区北苑路86号院完美世界大厦306号楼、307楼2层、B区7号楼、8号楼	23,148.15	2015.11.1-2020.10.31
3	合肥完美	合肥高新创业园管理有限公司	合肥创新产业园A2楼510	234.12	2015.8.1-2016.12.31
4	合肥完美	合肥高新创业园管理有限公司	合肥高新技术产业开发区望江西路800号合肥创新产业园B3楼6层南跨	1,318.98	2014.1.1-2016.12.31
5	热点互动	中房物业管理有限公司	北京市朝阳区南沙滩2号院4号楼	1,619.06	2014.10.10-2017.12.9
6	亚克互动	天津南开允公集团有限公司	天津滨海高新区华苑产业区开华道20号(南开科技大厦辅楼)	3,935.54	2015.3.10-2020.3.9
7	上海完美时空	上海陆家嘴金融贸易区开发股份有限公司	上海市峨山路91弄61号软件园10号楼15-17层	4,650	2013.6.6-2016.6.5
8	上海飞鼎	上海锦和商业经营管理股份有限公司	上海市徐汇区田林路140号28号楼3F-06	190.71	2015.5.1-2017.4.30
9	成都完美时空网络技术	成都完美世界软件有限公司	成都高新区天华二路219号8栋1-5层103、302、402、502	1,753.11	2014.7.1-2016.6.3

序号	承租方	出租方	位置	租赁面积 (平方米)	租赁期
	有限公司		号房间		0
10	Cryptic Studio, Inc	BR3 Partner	970/980 University Avenue, Los Gatos, CA	46,871	2006.11.1-2016.7.31
11	Perfect World Entertainment, Inc.	101 Redwood Shore LLC	101 Redwood Shores Parkway Redwood City, California	4,866.08	2012.3.1 - 2019.2.28
12	Perfect World Entertainment, Inc.	101 Redwood Shore LLC	101 Redwood Shores Parkway Redwood City, California	2,433.04	2012.9.1 - 2019.2.28
13	Perfect World Entertainment, Inc.	101 Redwood Shore LLC	101 Redwood Shores Parkway Redwood City, California	1,067.27	2013.6.1 - 2019.2.28

3. 主要无形资产

截至评估报告日，完美世界主要无形资产情况如下：

(1) 软件著作权：

截至评估报告日，完美世界及其子公司计算机软件著作权情况如下：

序号	证书编号	著作权人	软件名称	登记号	登记日期
1	软著登字第1155340号	完美世界	Sefe 服务器引擎软件 V2.0	2015SR268254	2015.12.19
2	软著登字第1148342号	完美世界	Ark 游戏引擎软件 V1.2	2015SR261256	2015.12.15
3	软著登字第1148329号	完美世界	Ark 游戏引擎软件 V2.0	2015SR261243	2015.12.15
4	软著登字第1131227号	完美世界	《格斗宝贝》移动平台游戏软件 V2.0	2015SR244141	2015.12.4
5	软著登字第1128150号	完美世界	基于行为树的新手教程 AI 系统 V1.0	2015SR241064	2015.12.3
6	软著登字第1116899号	完美世界	《神鬼传奇-双神纪元》网络游戏软件 V1.0	2015SR229813	2015.11.23
7	软著登字第1115817号	完美世界	一个可快速开发的灵活的界面逻辑系统 V1.0	2015SR228731	2015.11.23
8	软著登字第1114651号	完美世界	一个易扩展的游戏服务端分布式系统 V1.0	2015SR227565	2015.11.20
9	软著登字第1114646号	完美世界	面向动态环境的集群寻路系统 V1.0	2015SR227560	2015.11.20
10	软著登字第0948032号	完美世界	《永夜君王》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR060946	2015.4.9
11	软著登字第0943656号	完美世界	《最终兵器》Xbox 游戏软件 V1.0	2015SR056570	2015.3.30
12	软著登字第0750127号	完美世界	游唐网络《这就是战争OL》游戏软件 V1.0.0	2014SR080883	2014.6.18

13	软著登字第0715835号	完美世界	《无冬 OL》Xbox 游戏软件 V1.0	2014SR046591	2014.4.21
14	软著登字第0653981号	完美世界	《最终兵器》游戏软件 V1.0	2013SR148219	2013.12.17
15	软著登字第0588375号	完美世界	完美《射雕英雄传 ZERO》网络游戏软件 V2.0	2013SR082613	2013.8.9
16	软著登字第0587775号	完美世界	完美《玫瑰骑士团》网页游戏软件 V3.0	2013SR082013	2013.8.7
17	软著登字第0586208号	完美世界	完美《降龙之剑·修罗刹》网络游戏软件 V1.0	2013SR080446	2013.8.5
18	软著登字第0586024号	完美世界	完美《神鬼幻想》移动平台游戏软件 V1.0	2013SR080262	2013.8.5
19	软著登字第0570228号	完美世界	《神鬼传奇·战神降临》网络游戏软件 V1.0	2013SR064466	2013.7.11
20	软著登字第0570226号	完美世界	ArkEditor 软件 V1.0	2013SR064464	2013.7.11
21	软著登字第0570224号	完美世界	Cube3D 游戏引擎软件 V3.0	2013SR064462	2013.7.11
22	软著登字第0570430号	完美世界	基于 cache 机制的安全、高效数据服务系统 V1.0	2013SR064668	2013.7.11
23	软著登字第0570431号	完美世界	一个灵活的用户界面控制系统 V1.0	2013SR064669	2013.7.11
24	软著登字第0570427号	完美世界	一种可编辑实现关卡的网络游戏关卡系统 V1.0	2013SR064665	2013.7.11
25	软著登字第0570120号	完美世界	《神鬼传奇-众神之王》网络游戏软件 V1.0	2013SR064358	2013.7.10
26	软著登字第0570162号	完美世界	Athena 3D 实时渲染动画编辑器软件 V1.0	2013SR064400	2013.7.10
27	软著登字第0570160号	完美世界	用户自适应多层次多策略人工智能决策系统 V1.0	2013SR064398	2013.7.10
28	软著登字第0492448号	完美世界	Cube3D 地图编辑器软件 V1.0	2012SR124412	2012.12.14
29	软著登字第0157748号	完美世界	完美 RaiderEngine 游戏引擎软件 V1.0	2009SR030749	2009.8.4
30	软著登字第121102号	完美世界	完美神鬼传奇网络游戏软件 V1.1	2008SR33923	2008.12.12
31	软著登字第0145044号	完美世界	Cube 游戏引擎软件 V1.1	2009SR018045	2009.5.15
32	软著登字第0143838号	完美世界	完美世界2网络游戏软件 V1.0	2009SR016839	2009.5.7
33	软著登字第121089号	完美世界	完美世界2网络游戏软件 V1.1	2008SR33910	2008.12.12
34	软著登字第1148353号	完美软件科技	ERA 跨平台 3D 游戏引擎系统 V1.0	2015SR261267	2015.12.15
35	软著登字第1093735号	完美软件科技	Angelica 游戏引擎软件 V1.0	2015SR206649	2015.10.26
36	软著登字第1093734号	完美软件科技	XEVS 版本发布与更新系统 V3.0	2015SR206648	2015.10.26
37	软著登字第1093733号	完美软件科技	完美世界网络游戏软件 V1.1	2015SR206647	2015.10.26

38	软著登字第1093732号	完美软件科技	Windows 平台上基于 Microsoft DirectX 9.0c 的游戏引擎系统 V1.0	2015SR206646	2015.10.26
39	软著登字第1093731号	完美软件科技	基于 LUA 脚本语言的网络游戏宠物系统 V1.0	2015SR206645	2015.10.26
40	软著登字第1093730号	完美软件科技	ModMud 引擎场景管理系统 V1.0	2015SR206644	2015.10.26
41	软著登字第1093729号	完美软件科技	多样化渲染系统 V1.0	2015SR206643	2015.10.26
42	软著登字第1093728号	完美软件科技	Complex Interactions 引擎系统 V1.0	2015SR206642	2015.10.26
43	软著登字第1093727号	完美软件科技	基于空间虚拟移动技术的多服务器 pvp 系统 V1.0	2015SR206641	2015.10.26
44	软著登字第1093726号	完美软件科技	基于三维模型渲染的图形验证码系统 V1.0	2015SR206640	2015.10.26
45	软著登字第1093725号	完美软件科技	Echoles 大型 3DMMO 引擎开发系统 V1.0	2015SR206639	2015.10.26
46	软著登字第1091906号	完美软件科技	《暗黑君王》移动平台游戏软件 V2.0	2015SR204820	2015.10.23
47	软著登字第1091905号	完美软件科技	《老虎游戏》游戏资讯软件 V1.0	2015SR204819	2015.10.23
48	软著登字第1091800号	完美软件科技	《TOUCH 辣舞手机版》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR204714	2015.10.23
49	软著登字第1091798号	完美软件科技	《快到碗里来》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR204712	2015.10.23
50	软著登字第1091795号	完美软件科技	AngelicaES 游戏开发引擎系统 V1.0	2015SR204709	2015.10.23
51	软著登字第1091792号	完美软件科技	《东邪西毒》游戏软件 V1.0	2015SR204706	2015.10.23
52	软著登字第1073642号	完美软件科技	《诛仙》网络游戏软件 V1.0	2015SR186556	2015.9.24
53	软著登字第1073632号	完美软件科技	《热舞派对》网络游戏软件 V1.0	2015SR186546	2015.9.24
54	软著登字第1073626号	完美软件科技	《口袋西游》网络游戏软件 V1.0	2015SR186540	2015.9.24
55	软著登字第1073604号	完美软件科技	《完美世界》网络游戏软件 V1.0	2015SR186518	2015.9.24
56	软著登字第1127754号	完美软件科技	《圣斗士星矢 Online》针对大型游戏复杂交互下的帮助和指引系统 V1.0	2015SR240668	2015.12.02
57	软著登字第1127750号	完美软件科技	2D 网络游戏角色飞行系统 V1.0	2015SR240664	2015.12.02
58	软著登字第1127752号	完美软件科技	Eparch 引擎系统 V1.0	2015SR240666	2015.12.02
59	软著登字第1127749号	完美软件科技	大型 3D 多人在线游戏载体系统 V1.0	2015SR240663	2015.12.02
60	软著登字第1127746号	完美软件科技	基于 hook 技术的内存监控系统 V1.0	2015SR240660	2015.12.02
61	软著登字第1127739号	完美软件科技	神器与炼器的设计与实现系统 V1.0	2015SR240653	2015.12.02
62	软著登字第1127744号	完美软件科技	游戏平台化 SSO 系统	2015SR240658	2015.12.02

63	软著登字第1148334号	成都完美网络	Datefriends 游戏数据分析系统 V3.0	2015SR261248	2015.12.25
64	软著登字第1120082号	成都完美网络	《圣斗士星矢 Online》网络游戏软件 V3.0	2015SR232996	2015.11.25
65	软著登字第1120081号	成都完美网络	《赤壁》网络游戏软件 V4.0	2015SR232995	2015.11.25
66	软著登字第1120080号	成都完美网络	《触动》网络游戏软件 V3.0	2015SR232994	2015.11.25
67	软著登字第0321819号	成都完美网络	《倚天屠龙记》网络游戏软件 V2.0	2011SR058145	2011.8.17
68	软著登字第0325504号	成都完美网络	《笑傲江湖 OL》网络游戏软件 V2.0	2011SR061830	2011.8.30
69	软著登字第1064054号	成都完美网络	《神魔大陆》网络游戏软件 V4.0	2015SR176968	2015.9.11
70	软著登字第1003602号	成都完美网络	《诛仙世界》网络游戏软件 V1.0	2015SR116516	2015.6.26
71	软著登字第1001378号	成都完美网络	《武林外传》网络游戏软件 V4.0	2015SR114292	2015.6.24
72	软著登字第1000939号	成都完美网络	《梦幻诛仙》网络游戏软件 V4.0	2015SR113853	2015.6.24
73	软著登字第0724331号	成都完美网络	《TOUCH 辣舞手机版》移动平台游戏软件 V2.0	2014SR055087	2014.5.6
74	软著登字第0707541号	成都完美网络	神魔大陆移动版游戏软件 V3.0	2014SR038297	2014.4.3
75	软著登字第0706817号	成都完美网络	《神鬼幻想》移动网络游戏软件 V2.0	2014SR037573	2014.4.2
76	软著登字第0702770号	成都完美网络	《神雕侠侣》移动平台游戏软件 V2.0	2014SR033526	2014.3.24
77	软著登字第0702219号	成都完美网络	《不败战神》移动平台游戏软件 V2.0	2014SR032975	2014.3.21
78	软著登字第0604235号	成都完美网络	《圣王》网络游戏软件 V2.0	2013SR098473	2013.9.10
79	软著登字第0483508号	成都完美网络	基于 2D 视觉场景上的网络游戏轻功效果表现系统 V1.0	2012SR115472	2012.11.28
80	软著登字第0483492号	成都完美网络	降龙之剑微型客户端系统 V1.0	2012SR115456	2012.11.28
81	软著登字第0460022号	成都完美网络	《神雕侠侣》网络游戏软件 V2.0	2012SR091986	2012.9.26
82	软著登字第0176719号	成都完美网络	《降龙之剑》网络游戏软件 V2.0	2009SR049720	2009.10.29
83	软著登字第0687103号	合肥完美	《暗黑君王》移动平台游戏软件 V1.0	2014SR017859	2014.2.14
84	软著登字第0595906号	合肥完美	《神雕侠侣》(国际版)移动游戏软件 V1.1	2013SR090144	2013.8.27
85	软著登字第0595903号	合肥完美	《完美世界楚汉传奇卡牌版》(国际版)移动游戏软件 V1.1	2013SR090141	2013.8.27
86	软著登字第0593977号	合肥完美	《三国小伙伴》移动平台游戏软件 V1.0	2013SR088215	2013.8.21
87	软著登字第0582258号	合肥完美	完美《国王万岁》(国际版)移动游戏软件 V1.1	2013SR076496	2013.7.29

88	软著登字第0582260号	合肥完美	《玫瑰骑士团》(国际版)移动游戏软件 V1.1	2013SR076498	2013.7.29
89	软著登字第0564896号	合肥完美	完美《冰火破坏神》网络游戏软件 V1.0	2013SR059134	2013.7.24
90	软著登字第0556995号	合肥完美	完美《国王万岁》移动平台游戏软件 V1.0	2013SR051233	2013.5.29
91	软著登字第0539669号	合肥完美	《完美世界楚汉传奇卡牌版》移动平台游戏软件 V1.0	2013SR033907	2013.4.15
92	软著登字第0539667号	合肥完美	《神雕侠侣》移动平台游戏软件 V1.0	2013SR033905	2013.8.8
93	软著登字第0527510号	合肥完美	完美《屠OL》网页游戏软件 V1.0	2013SR021748	2013.3.8
94	软著登字第0515563号	合肥完美	完美《倚天屠龙记》网页游戏软件 V1.0	2013SR009801	2013.6.5
95	软著登字第0509651号	合肥完美	完美《Rise of Empire》手机游戏软件 V1.0	2013SR003889	2013.1.14
96	软著登字第0509315号	合肥完美	完美《天降美食》智能机游戏软件 V1.0	2013SR003553	2013.1.11
97	软著登字第0509302号	合肥完美	完美《Rise of Europe》网页游戏软件 V1.0	2013SR003540	2013.1.11
98	软著登字第0509209号	合肥完美	完美《Knights Of The Rose》手机游戏软件 V1.0	2013SR003447	2013.1.11
99	软著登字第0508234号	合肥完美	完美《玫瑰骑士团》手机游戏软件 V1.0	2013SR002472	2013.1.9
100	软著登字第0495887号	合肥完美	完美《冰火世纪》手机游戏软件 V1.0	2012SR127851	2012.12.19
101	软著登字第0495054号	合肥完美	《完美世界楚汉传奇》网页游戏软件 V1.0	2012SR127018	2013.2.5
102	软著登字第0487349号	合肥完美	完美《帝国霸业》移动平台游戏软件 V1.0	2012SR119313	2013.3.29
103	软著登字第0487298号	合肥完美	完美《猎魂者》移动平台游戏软件 V1.0	2012SR119262	2013.1.14
104	软著登字第0487294号	合肥完美	《玫瑰骑士团》SNS游戏软件 V2.0	2012SR119258	2012.12.5
105	软著登字第0479290号	合肥完美	《战·三国》网页游戏软件 V2.0	2012SR111254	2012.11.20
106	软著登字第0466190号	合肥完美	《皇家骑士团》SNS游戏软件 V1.0	2012SR098154	2012.10.18
107	软著登字第0437085号	合肥完美	完美《隐龙变》网页游戏软件 V2.0	2012SR069049	2012.7.31
108	软著登字第0436471号	合肥完美	完美世界《英豪》网页游戏软件 V1.0	2012SR068435	2012.8.29
109	软著登字第0407494号	合肥完美	《生死战场 2.5D》网络游戏软件 V1.0	2012SR039458	2012.5.15
110	软著登字第0351005号	合肥完美	《Fish Pop Bop》游戏软件 V1.4	2011SR087331	2011.11.25
111	软著登字第0344691号	合肥完美	《天空庄园 2D》SNS游戏软件 V1.0	2011SR081017	2011.11.9
112	软著登字第0342316号	合肥完美	完美世界(3D)推币达人:狂欢者的盛宴游戏软件 V1.0	2011SR078642	2011.10.31

113	软著登字第0341917号	合肥完美	完美世界(2D) 海底鱼枪游戏软件 V1.0	2011SR078243	2011.10.28
114	软著登字第0339933号	合肥完美	完美世界 3D 熊猫猎金者游戏软件 V1.0	2011SR076259	2011.10.24
115	软著登字第0334824号	合肥完美	完美世界 2Dfishstar 游戏软件 V1.1	2011SR071150	2011.9.29
116	软著登字第0334362号	合肥完美	《跑商帝国》网络游戏软件 V1.0	2011SR070688	2011.9.28
117	软著登字第0334307号	合肥完美	《疯狂通关》网络游戏软件 V1.0	2011SR070633	2011.9.28
118	软著登字第0331180号	合肥完美	《通天巨塔》网络游戏软件 V1.0	2011SR067506	2011.9.20
119	软著登字第0327732号	合肥完美	《圣光之城》2D 网络游戏软件 V1.0	2011SR064058	2011.9.7
120	软著登字第0594447号	完美数字	《触动》(国际版)网页游戏软件 V1.0	2013SR088685	2013.8.23
121	软著登字第0555475号	完美数字	《触动》网络游戏软件 V2.0	2013SR049713	2013.5.24
122	软著登字第0554757号	完美数字	《圣斗士星矢 Online》网络游戏软件 V2.0	2013SR048995	2013.5.23
123	软著登字第0495633号	完美数字	《武林外传·桃花奇缘》网络游戏软件 V1.0	2012SR127597	2012.12.19
124	软著登字第0495629号	完美数字	《赤壁·五虎将》网络游戏软件 V1.0	2012SR127593	2012.12.19
125	软著登字第0495626号	完美数字	《神魔大陆·暮光之城》网络游戏软件 V1.0	2012SR127590	2012.12.19
126	软著登字第0495621号	完美数字	《新梦幻诛仙·完美人生》网络游戏软件 V1.0	2012SR127585	2012.12.19
127	软著登字第0476357号	完美数字	《美食猎人》2D 网页游戏软件 V2.0	2012SR108321	2012.11.12
128	软著登字第0287557号	完美数字	《神魔大陆》网络游戏软件 V3.0	2011SR023883	2011.4.27
129	软著登字第0272839号	完美数字	神魔大陆网络游戏软件 V2.0	2011SR009165	2011.2.25
130	软著登字第0272836号	完美数字	武林外传网络游戏软件 V3.0	2011SR009162	2011.2.25
131	软著登字第0272834号	完美数字	梦幻诛仙网络游戏软件 V3.0	2011SR009160	2011.2.25
132	软著登字第0272832号	完美数字	赤壁网络游戏软件 V3.0	2011SR009158	2011.2.25
133	软著登字第0258455号	完美数字	赤壁网络游戏软件 V1.0	2010SR070182	2010.12.18
134	软著登字第0256831号	完美数字	武林外传网络游戏软件 V1.1	2010SR068558	2010.12.14
135	软著登字第0224514号	完美数字	《新三国》网络游戏软件 V1.0	2010SR036241	2010.7.22
136	软著登字第0211995号	完美数字	GXWindow 梦幻诛仙客户端 UI 系统 V1.0	2010SR023722	2010.5.20
137	软著登字第0202501号	完美数字	《武林外传》网络游戏软件 V2.0	2010SR014228	2010.3.30
138	软著登字第0202500号	完美数字	《赤壁》网络游戏软件 V2.0	2010SR014227	2010.3.30

139	软著登字第0189004号	完美数字	《梦幻诛仙》网络游戏软件 V2.0	2010SR000731	2010.1.6
140	软著登字第0915981号	北京完美时空	跨服天梯竞技场系统 V1.0	2015SR028901	2015.2.10
141	软著登字第0914567号	北京完美时空	大型多人在线副本战场系统 V1.0	2015SR027487	2015.2.6
142	软著登字第0913457号	北京完美时空	玩家自定义游戏歌曲编辑工具软件 V1.0	2015SR026377	2015.2.5
143	软著登字第0913398号	北京完美时空	大型多单位全场景战斗系统 V1.0	2015SR026318	2015.2.5
144	软著登字第0913375号	北京完美时空	游戏任务编辑及发布系统 V1.0	2015SR026295	2015.2.5
145	软著登字第0913355号	北京完美时空	基于 Unity3D 开发的 3D 页游反外挂系统 V1.0	2015SR026286	2015.2.5
146	软著登字第0792737号	北京完美时空	《圣王》跨服交互系统 V1.0	2014SR123494	2014.8.19
147	软著登字第0791411号	北京完美时空	梦幻诛仙网页端与客户端游戏互通系统 V1.0	2014SR122168	2014.8.18
148	软著登字第0791394号	北京完美时空	回合制网络游戏玩家战斗辅助系统之侠客系统 V1.0	2014SR122151	2014.8.18
149	软著登字第0791389号	北京完美时空	基于 Cluster 改进的 A 星寻径算法的优化与应用系统 V1.0	2014SR122146	2014.8.18
150	软著登字第0791362号	北京完美时空	针对大型游戏复杂 UI 的用户指引系统 V1.0	2014SR122119	2014.8.18
151	软著登字第0665885号	北京完美时空	《梦幻诛仙 OL》移动平台游戏软件 V3.0	2013SR160123	2013.12.27
152	软著登字第0637961号	北京完美时空	《圣王》Echoles 引擎深度优化策略及实现系统 V1.0	2013SR132199	2013.11.25
153	软著登字第0637956号	北京完美时空	《触动》服装 DIY 系统 V1.0	2013SR132194	2013.11.25
154	软著登字第0637952号	北京完美时空	神雕侠侣坐享骑乘资料片坐骑系统 V1.0	2013SR132190	2013.11.25
155	软著登字第0631813号	北京完美时空	圣斗士·《银河激斗篇》网络游戏软件 V1.0	2013SR126051	2013.11.14
156	软著登字第0631595号	北京完美时空	笑傲江湖 OL·《风云再起》网络游戏软件 V1.0	2013SR125833	2013.11.14
157	软著登字第0631593号	北京完美时空	基于 Attribute 的数据自动验证和调试系统 V1.0	2013SR125831	2013.11.14
158	软著登字第0597928号	北京完美时空	《笑傲江湖 OL》(国际版)网络游戏软件 V2.0	2013SR092166	2013.8.29
159	软著登字第0493792号	北京完美时空	基于预渲染器的高性能复杂矢量角色渲染系统 V1.0	2012SR125756	2012.12.17
160	软著登字第0478040号	北京完美时空	2D 图像和 3D 模型渲染相结合的游戏引擎系统 V1.0	2012SR110004	2012.11.16
161	软著登字第0247636号	北京完美时空	PFS 文件管理同步系统 V1.0	2010SR059363	2010.11.8
162	软著登字第1148340号	重庆互动科技	《八荒战纪》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR261254	2015.12.15

163	软著登字第1124788号	重庆互动科技	《天帝传说》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR237702	2015.11.30
164	软著登字第1095068号	重庆互动科技	《华山论剑》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR207982	2015.10.28
165	软著登字第1086912号	重庆互动科技	《侠之大者》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR199826	2015.10.19
166	软著登字第1073758号	重庆互动科技	《遮天 3D》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR186672	2015.9.24
167	软著登字第1057764号	重庆互动科技	《决战光明顶》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR170678	2015.9.1
168	软著登字第1052524号	重庆互动科技	《射雕英雄传 3D》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR165438	2015.8.25
169	软著登字第1048513号	重庆互动科技	《倚天屠龙记》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR161427	2015.8.20
170	软著登字第1033266号	重庆互动科技;乐逍遥	《圣斗士星矢 Online 3D mobile》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR146180	2015.7.29
171	软著登字第0959143号	重庆互动科技	《完美英雄》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR072057	2015.4.30
172	软著登字第0951049号	重庆互动科技	《全民大主宰》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR063963	2015.4.16
173	软著登字第0942528号	重庆互动科技	《软妹天国》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR055442	2015.3.27
174	软著登字第0829661号	重庆互动科技	《魔力宝贝移动版》移动平台游戏软件 V2.0	2014SR160424	2014.10.24
175	软著登字第0826927号	重庆互动科技	《魔力宝贝》(国际版)移动平台游戏软件 V1.0	2014SR157690	2014.10.22
176	软著登字第0791378号	重庆互动科技	《格斗宝贝》移动平台游戏软件 V1.0	2014SR122135	2014.8.18
177	软著登字第0782522号	重庆互动科技	《TOUCH 舞动全城手机版》移动平台游戏软件 V1.0	2014SR113278	2014.8.5
178	软著登字第0776377号	重庆互动科技	《神雕侠侣》移动平台游戏软件 V3.0	2014SR107133	2014.7.28
179	软著登字第0776376号	重庆互动科技	《超能布丁》移动平台游戏软件 V2.0	2014SR107132	2015.1.22
180	软著登字第0776371号	重庆互动科技	《神魔大陆》移动游戏软件 V1.0	2014SR107127	2014.7.28
181	软著登字第0772260号	重庆互动科技	《纵横世界》移动平台游戏软件 V1.0	2014SR103016	2014.7.23
182	软著登字第0776372号	重庆互动科技	《笑傲江湖 OL》移动平台游戏软件 V2.0	2014SR107128	2014.7.28
183	软著登字第1027513号	美奇互动	《亢龙有悔 3D》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR140427	2015.8.12
184	软著登字第0895392号	美奇互动	《笑傲江湖 OL》移动平台游戏软件 V3.0	2015SR008310	2015.1.14
185	软著登字第0893459号	美奇互动	《神雕侠侣·天下无双》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR006377	2015.1.12
186	软著登字第1114040号	乐逍遥	《最终幻想:觉醒》网页游戏软件 V1.0	2015SR226954	2015.11.19
187	软著登字第1093082号	乐逍遥	《灰烬之战》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR205996	2015.10.26

188	软著登字第0948039号	乐逍遥	乐逍遥数据文件搜索工具软件 V1.0	2015SR060953	2015.4.9
189	软著登字第0948035号	乐逍遥	乐逍遥舞蹈游戏模式编辑器系统 V1.0	2015SR060949	2015.4.9
190	软著登字第0902218号	乐逍遥	《倚天屠龙记 online》移动游戏软件 V1.0	2015SR015136	2015.1.26
191	软著登字第0899196号	乐逍遥	火炬之光手游软件 V1.0	2015SR012114	2015.1.21
192	软著登字第0483490号	成都完美软件	AVATAR 脚本工具软件 V1.0	2012SR115454	2012.11.28
193	软著登字第0343296号	成都完美软件	Nitrogen 3D 编辑器软件 V1.0	2011SR079622	2011.11.3
194	软著登字第1042853号	热点互动	《星之公主》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR155767	2015.8.12
195	软著登字第1033287号	热点互动	《指尖争霸》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR146201	2015.7.29
196	软著登字第0980916号	热点互动	重庆热点组合动作模型编辑器系统 V1.0	2015SR093830	2015.5.29
197	软著登字第0934171号	热点互动	热点互动配置数据的代码生成器系统 V1.0	2015SR047085	2015.3.17
198	软著登字第1083778号	亚克互动	《神鬼传奇 3D》移动平台游戏软件 V1.0	2015SR196692	2015.10.14
199	软著登字第0981598号	亚克互动	《无冬 online》网络游戏软件 V2.0	2015SR094512	2015.6.1
200	软著登字第0944852号	亚克互动	《冰火破坏神》网页游戏软件 V1.0	2015SR057766	2015.3.31
201	软著登字第0887826号	亚克互动	ARC 游戏平台 V1.0	2015SR000744	2015.1.5
202	软著登字第0873540号	上海完美时空	ArkEditor 游戏编辑器软件 V1.5	2014SR204307	2014.12.22
203	软著登字第0870565号	上海完美时空	Unity3D 游戏引擎软件 V1.0	2014SR201332	2014.12.19
204	软著登字第0286063号	上海完美时空	完美时空神鬼世界网络游戏软件 V2.15	2011SR022389	2011.4.21
205	软著登字第0241127号	上海完美时空	完美时空神鬼世界网络游戏软件 V2.01	2010SR052854	2010.10.12
206	软著登字第0233085号	上海完美时空	完美时空神鬼传奇2网络游戏软件 V2.0	2010SR044812	2010.8.30
207	软著登字第0419366号	叶网科技	乱斗三国游戏软件 V1.0	2012SR051330	2012.6.15
208	软著登字第0349394号	叶网科技	神剑诛天游戏软件 V1.0	2011SR085720	2011.11.22
209	软著登字第0328607号	叶网科技	蹦蹦堂游戏软件 V1.0	2011SR064933	2011.9.9
210	软著登字第0324032号	叶网科技	《剑笑九州》游戏软件 V1.0	2011SR060358	2011.8.24
211	软著登字第0321852号	叶网科技	诛仙世界游戏软件 V1.0	2011SR058178	2011.8.17
212	软著登字第0202117号	叶网科技	口袋精灵 2 游戏软件 V1.0	2010SR013844	2010.3.26
213	软著登字第0198922号	叶网科技	飘渺仙剑游戏软件 V1.0	2010SR010649	2010.3.10





214	软著登字第0170608号	叶网科技	洪荒圣传游戏软件 V1.0	2009SR043609	2009.9.29
215	软著登字第0163336号	叶网科技	热血英雄游戏软件 V1.0	2009SR036337	2009.9.2
216	软著登字第0163333号	叶网科技	妖姬无双游戏软件 V1.0	2009SR036334	2009.9.2
217	软著登字第0150835号	叶网科技	天外圣传游戏软件 V1.0	2009SR023836	2009.6.19
218	软著登字第0150834号	叶网科技	欢乐江湖游戏软件 V1.0	2009SR023835	2009.6.19
219	软著登字第135442号	叶网科技	Web 枪炮玫瑰游戏软件 V1.0	2009SR09263	2009.3.9
220	软著登字第134546号	叶网科技	WEB 幻想游戏软件 V1.0	2009SR08367	2009.3.3
221	软著登字第134545号	叶网科技	口袋精灵游戏软件 V1.0	2009SR08366	2009.3.3
222	软著登字第134544号	叶网科技	艾泽拉斯游戏软件 V1.0	2009SR08365	2009.3.3
223	软著登字第134543号	叶网科技	Webgame 通行证平台软件 V1.0	2009SR08364	2009.3.3
224	软著登字第134542号	叶网科技	漫画大乱斗游戏软件 V1.0	2009SR08363	2009.3.3
225	软著登字第0848307号	祖龙娱乐	《国战无双》移动平台游戏软件 V1.0	2014SR179071	2014.12.30

截至评估报告日，正在从关联方向完美世界转让申请过程但尚未完成转让手续的软件著作权具体情况如下：

序号	证书编号	软件名称	登记日期	登记号
1	软著登字第0658160号	《笑傲江湖 OL》网络游戏软件 V3.0	2013.12.20	2013SR152398
2	软著登字第0658088号	神魔大陆移动版游戏软件 V2.0	2013.12.20	2013SR152326
3	软著登字第0664657号	《神雕侠侣》网络游戏软件 V3.0	2013.12.26	2013SR158895
4	软著登字第0682905号	《不败战神》移动游戏软件 V1.0	2014.1.29	2014SR013661
5	软著登字第0694890号	《笑傲江湖》移动游戏软件 V1.0	2014.8.5	2014SR025646
6	软著登字第0704320号	《魔力宝贝移动版》移动平台游戏软件 V1.0	2014.3.28	2014SR035076
7	软著登字第0858110号	《辰东小说-完美世界卡牌》移动平台游戏软件 V1.0	2015.6.2	2014SR188874
8	软著登字第0483667号	《诛仙 2·时光之书》网络游戏软件 V1.0	2012.11.28	2012SR115631
9	软著登字第0615782号	《诛仙 3》网络游戏软件 V1.0	2013.10.17	2013SR110020

(2) 商标

截至评估报告日，完美世界及其境内子公司共取得 23 项注册商标，具体情况如下：

序号	申请地区	商标	注册号	商标所有人	取得方式	注册有效期限
1	中国		10852964	合肥完美	原始取得	2013.7.28-2023.7.27
2	中国		11433039	合肥完美	原始取得	2014.2.7-2024.2.6
3	中国	楚汉传奇	11879208	合肥完美	原始取得	2014.5.28-2024.5.27
4	中国		12171838	合肥完美	原始取得	2014.7.28-2024.7.27
5	中国	冰火世纪	12522185	合肥完美	原始取得	2014.10.7-2024.10.6
6	中国	骑士信条	12522188	合肥完美	原始取得	2014.10.7-2024.10.6
7	中国	屠 OL	12522186	合肥完美	原始取得	2014.10.7-2024.10.6
8	中国	骑士信条	12522189	合肥完美	原始取得	2014.10.7-2024.10.6
9	中国		13253632	合肥完美	原始取得	2015.2.14-2025.2.13
10	中国	完美世界楚汉传奇	13834759	合肥完美	原始取得	2015.3.7-2025.3.6
11	中国	完美世界楚汉传奇	13834760	合肥完美	原始取得	2015.3.7-2025.3.6
12	中国	神雕侠侣	13544678	合肥完美	原始取得	2015.4.7-2025.4.6
13	中国		13253633	合肥完美	原始取得	2015.4.7-2025.4.6
14	中国		7218414	叶网科技	原始取得	2010.10.28-2020.10.27
15	中国		7387000	叶网科技	原始取得	2010.12.14-2020.12.13
16	中国		7386995	叶网科技	原始取得	2010.12.14-2020.12.13
17	中国	天外圣域	7387003	叶网科技	原始取得	2010.12.14-2020.12.13
18	中国	妖姬	7433997	叶网科技	原始取得	2011.1.28-2021.1.27
19	中国	神之苏醒	7611450	叶网科技	原始取得	2011.2.28-2021.2.27
20	中国	飘渺仙剑	7788007	叶网科技	原始取得	2011.3.21-2021.3.20
21	中国		9359961	叶网科技	原始取得	2012.5.7-2022.5.6
22	中国		9667510	叶网科技	原始取得	2012.8.7-2022.8.6
23	中国	神剑	10141298	叶网科技	原始取得	2013.2.28-2023.2.27

截至评估报告日，正在从关联方转让至完美软件科技的已注册成功的商标共计 120 个，相关主管部门已受理转让申请，详细情况如下：

序号	申请地区	商标	注册号	状态	注册有效期限/申请日期
1	中国	完美世界	4057077	转让中	2006.10.7-2016.10.6
2	中国		4315295	转让中	2007.4.7-2017.4.6

序号	申请地区	商标	注册号	状态	注册有效期限/申请日期
3	中国		4057075	转让中	2007.8.7-2017.8.6
4	中国		4057074	转让中	2007.9.14-2017.9.13
5	中国		4315296	转让中	2008.2.7-2018.2.6
6	中国		4315292	转让中	2008.9.21-2018.9.20
7	中国		5240235	转让中	2009.4.21-2019.4.20
8	中国		5437451	转让中	2009.9.14-2019.9.13
9	中国		5324995	转让中	2010.3.28-2020.3.27
10	中国		6580797	转让中	2010.4.28-2020.4.27
11	中国		6208830	转让中	2010.6.14-2020.6.13
12	中国		6580796	转让中	2010.8.7-2020.8.6
13	中国		6978444	转让中	2010.10.7-2020.10.6
14	中国		7455678	转让中	2010.12.7-2020.12.6
15	中国		7549644	转让中	2010.12.28-2020.12.27
16	中国		5324994	转让中	2011.1.7-2021.1.6
17	中国		6621540	转让中	2011.1.7-2021.1.6
18	中国		7455679	转让中	2011.1.14-2021.1.13
19	中国		7549643	转让中	2011.2.14-2021.2.13
20	中国		7557265	转让中	2011.2.14-2021.2.13
21	中国		7557267	转让中	2011.2.14-2021.2.13
22	中国		7557271	转让中	2011.2.21-2021.2.20
23	中国		9870537	转让中	2012.10.21-2022.10.20
24	中国		9870539	转让中	2012.10.21-2022.10.20
25	中国		9870540	转让中	2012.10.28-2022.10.27
26	中国		9870541	转让中	2012.10.28-2022.10.27
27	中国		9870538	转让中	2012.12.21-2022.12.20
28	中国		9870542	转让中	2013.1.28-2023.1.27
29	中国		10255128	转让中	2013.2.7-2023.2.6
30	中国		10255129	转让中	2013.2.7-2023.2.6
31	中国		10014310	转让中	2013.2.14-2023.2.13
32	中国		10958999	转让中	2013.9.7-2023.9.6
33	中国		10959000	转让中	2013.9.7-2023.9.6

序号	申请地区	商标	注册号	状态	注册有效期限/申请日期
34	中国	圣王	10958998	转让中	2013.9.28-2023.9.27
35	新加坡		T1402655I	转让中	2014.2.24-2024.2.23
36	新加坡		T1402652D	转让中	2014.2.24-2024.2.23
37	新加坡		T1402654J	转让中	2014.2.24-2024.2.23
38	新加坡		T1402651F	转让中	2014.2.24-2024.2.23
39	中国	无冬之夜	11741867	转让中	2014.4.21-2024.4.20
40	中国	无冬之夜OL	11741864	转让中	2014.4.21-2024.4.20
41	中国	无冬之夜OL	11741865	转让中	2014.4.21-2024.4.20
42	中国	无冬OL	11741862	转让中	2014.4.21-2024.4.20
43	中国	无冬OL	11741863	转让中	2014.4.21-2024.4.20
44	中国	无冬之夜	11741866	转让中	2014.4.21-2024.4.20
45	菲律宾		4/2014/0000209 1	转让中	2014.5.15-2024.5.15
46	菲律宾		4/2014/0000209 0	转让中	2014.5.15-2024.5.15
47	中国	守卫遗迹	12022849	转让中	2014.6.28-2024.6.27
48	中国	守卫遗迹	12022850	转让中	2014.6.28-2024.6.27
49	中国	完美跑跑总动员	12900489	转让中	2014.12.14-2024.12.13
50	中国	跑跑总动员	12900490	转让中	2014.12.14-2024.12.13
51	中国	完美跑跑总动员	12900491	转让中	2014.12.14-2024.12.13
52	中国	跑跑总动员	12900492	转让中	2014.12.14-2024.12.13
53	中国	跑跑总动员 ZIPI RACING	12900493	转让中	2014.12.14-2024.12.13
54	中国	跑跑总动员 ZIPI RACING	12900494	转让中	2014.12.14-2024.12.13
55	中国		12930641	转让中	2014.12.14-2024.12.13
56	中国	辣舞	13163410	转让中	2014.12.21-2024.12.20
57	中国		13216414	转让中	2014.12.28-2024.12.27
58	中国	辣舞	13163582	转让中	2014.12.28-2024.12.27
59	中国		13216419	转让中	2015.1.7-2025.1.6
60	中国		13216423	转让中	2015.1.7-2025.1.6
61	中国		13247850	转让中	2015.1.7-2025.1.6
62	中国		13247851	转让中	2015.1.7-2025.1.6
63	中国		13247852	转让中	2015.1.7-2025.1.6
64	中国		13247854	转让中	2015.1.7-2025.1.6

序号	申请地区	商标	注册号	状态	注册有效期限/申请日期
65	中国		13247855	转让中	2015.1.7-2025.1.6
66	中国		13247859	转让中	2015.1.7-2025.1.6
67	中国		13247860	转让中	2015.1.7-2025.1.6
68	中国		13247862	转让中	2015.1.7-2025.1.6
69	中国		13247873	转让中	2015.1.7-2025.1.6
70	中国		13247874	转让中	2015.1.7-2025.1.6
71	中国		13247869	转让中	2015.1.14-2025.1.13
72	中国		13247858	转让中	2015.1.14-2025.1.13
73	中国		13247856	转让中	2015.1.14-2025.1.13
74	中国		13247864	转让中	2015.1.21-2025.1.20
75	中国		13216413	转让中	2015.1.28-2025.1.27
76	韩国		45-0053839	转让中	2015.2.3-2025.2.3
77	韩国		45-0053840	转让中	2015.2.3-2025.2.3
78	中国	ZIPI 跑车	13163583	转让中	2015.2.7-2025.2.6
79	中国	ZIPI 赛车	13163588	转让中	2015.2.7-2025.2.6
80	中国	诛仙	13476993	转让中	2015.2.7-2025.2.6
81	中国		13476991	转让中	2015.2.14-2025.2.13
82	中国	最终兵器	13940254	转让中	2015.3.14-2025.3.13
83	中国	最终兵器	13940255	转让中	2015.3.14-2025.3.13
84	中国		13247872	转让中	2015.3.28-2025.3.27
85	中国	第三把剑	14045814	转让中	2015.3.28-2025.3.27
86	中国	第三把剑	14045813	转让中	2015.3.28-2025.3.27
87	中国		12522187	转让中	2015.3.28-2025.3.27
88	中国		13247861	转让中	2015.3.28-2025.3.27
89	中国	诛仙	12930640	转让中	2015.4.7-2025.4.6
90	中国	PERFECT WORLD	12840321	转让中	2015.4.7-2025.4.6
91	中国	射雕英雄传 ZERO	12820656	转让中	2015.4.7-2025.4.6
92	中国	完美世界电竞联赛	12675902	转让中	2015.4.7-2025.4.6
93	中国	完美世界电竞	12675904	转让中	2015.4.7-2025.4.6
94	中国		13216417	转让中	2015.4.7-2025.4.6

序号	申请地区	商标	注册号	状态	注册有效期限/申请日期
95	中国		13247853	转让中	2015.4.7-2025.4.6
96	中国		13247857	转让中	2015.4.7-2025.4.6
97	中国		13247865	转让中	2015.4.7-2025.4.6
98	中国		13247866	转让中	2015.4.7-2025.4.6
99	中国		13247868	转让中	2015.4.7-2025.4.6
100	中国		13247870	转让中	2015.4.7-2025.4.6
101	中国	ZIPI 跑车	13163584	转让中	2015.4.7-2025.4.6
102	中国	不败战神	14107081	转让中	2015.4.14-2025.4.13
103	中国		13216418	转让中	2015.4.28-2025.4.27
104	中国		13247871	转让中	2015.5.7-2025.5.6
105	中国		13216426	转让中	2015.5.7-2025.5.6
116	中国	ZIPI 跑车	13163584	转让中	2015.4.7-2025.4.6
117	中国	不败战神	14107081	转让中	2015.4.14-2025.4.13
118	中国		13216418	转让中	2015.4.28-2025.4.27
119	中国		13247871	转让中	2015.5.7-2025.5.6
120	中国		13216426	转让中	2015.5.7-2025.5.6

(3)域名

截至评估报告日，完美世界及其子公司持有的域名情况如下：

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
1	完美软件科技	热舞派对 2.cn	2010.3.15	2016.3.15
2	完美软件科技	诛仙 2.cn	2010.3.15	2016.3.15
3	完美软件科技	热舞派对.cn	2010.3.15	2016.3.15
4	完美软件科技	神鬼传奇.cn	2010.3.15	2016.3.15
5	完美软件科技	神魔大陆.cn	2010.3.15	2016.3.15
6	完美软件科技	完美前传.cn	2010.3.15	2016.3.15
7	完美软件科技	新武林外传.cn	2010.3.15	2016.3.15
8	完美软件科技	诛仙二.com	2010.3.15	2016.3.15
9	完美软件科技	新武林外传.com	2010.3.15	2016.3.15
10	完美软件科技	完美前传.com	2010.3.15	2016.3.15
11	完美软件科技	神魔大陆.com	2010.3.15	2016.3.15

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
12	完美软件科技	热舞派对 2.com	2010.3.15	2016.3.15
13	完美软件科技	热舞派对.中国	2010.3.15	2016.3.15
14	完美软件科技	神鬼传奇.中国	2010.3.15	2016.3.15
15	完美软件科技	神魔大陆.中国	2010.3.15	2016.3.15
16	完美软件科技	完美前传.中国	2010.3.15	2016.3.15
17	完美软件科技	新武林外传.中国	2010.3.15	2016.3.15
18	完美软件科技	热舞派对 2.中国	2010.3.15	2016.3.15
19	完美软件科技	诛仙 2.中国	2010.3.15	2016.3.15
20	完美软件科技	神魔大陆.网址	2015.1.5	2016.4.5
21	完美软件科技	诛仙二.网址	2015.1.5	2016.4.5
22	完美软件科技	热舞派对 2.网址	2015.1.5	2016.4.5
23	完美软件科技	pwr.com.vn	2010.4.8	2016.4.8
24	完美软件科技	pwr.vn	2010.4.8	2016.4.8
25	完美软件科技	pwr.com.ph	2010.4.17	2016.4.16
26	完美软件科技	pwr.ph	2010.4.17	2016.4.16
27	完美软件科技	完美国际.网址	2015.1.5	2016.5.5
28	完美软件科技	神魔世界.cn	2011.1.7	2017.1.7
29	完美软件科技	神魔世界.中国	2011.1.7	2017.1.7
30	完美软件科技	热舞派对.com	2011.1.7	2017.1.7
31	完美软件科技	完美世界.com	2011.1.7	2017.1.7
32	完美软件科技	神魔世界.net	2011.1.7	2017.1.7
33	完美软件科技	神魔世界.com	2011.1.7	2017.1.7
34	完美软件科技	口袋西游.com	2011.1.7	2017.1.7
35	完美软件科技	梦幻诛仙.com	2011.1.7	2017.1.7
36	完美软件科技	武林外传.net	2011.1.7	2017.1.7
37	完美软件科技	赤壁.net	2011.1.7	2017.1.7
38	完美软件科技	完美世界国际版.com	2011.1.7	2017.1.7
39	完美软件科技	口袋西游.net	2011.1.7	2017.1.7
40	完美软件科技	梦幻诛仙.net	2011.1.7	2017.1.7
41	完美软件科技	神鬼传奇.net	2011.1.7	2017.1.7
42	完美软件科技	zhuxian2.com.cn	2007.1.18	2017.1.18
43	完美软件科技	duobaoqb.net.cn	2008.1.24	2017.1.24
44	完美软件科技	duobaoqb.org	2008.1.24	2017.1.24
45	完美软件科技	duobaoqb.net	2008.1.24	2017.1.24

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
46	完美软件科技	duobaoqb.com	2008.1.24	2017.1.24
47	完美软件科技	mytvgame.cn	2015.1.26	2017.1.26
48	完美软件科技	mytvgame.com.cn	2015.1.26	2017.1.26
49	完美软件科技	mytvgame.com	2015.1.26	2017.1.26
50	完美软件科技	mytvgame.net	2015.1.26	2017.1.26
51	完美软件科技	神魔世界.网址	-	2017.2.5
52	完美软件科技	倚天屠龙记.网址	-	2017.2.5
53	完美软件科技	梦幻诛仙.网址	-	2017.2.5
54	完美软件科技	wanmei.net	2005.2.6	2017.2.6
55	完美软件科技	pwmol.com	2012.2.22	2017.2.22
56	完美软件科技	pwol.com	2004.2.24	2017.2.24
57	完美软件科技	wanmei-sh.com	2009.3.3	2017.3.3
58	完美软件科技	wanmei-cd.com	2009.3.3	2017.3.3
59	完美软件科技	riseofempire.cn	2013.3.5	2017.3.5
60	完美软件科技	knightsoftherose.cn	2013.3.5	2017.3.5
61	完美软件科技	zhuxian.mobi	2007.3.15	2017.3.15
62	完美软件科技	wmsk.mobi	2007.3.15	2017.3.15
63	完美软件科技	完美国际.net	2012.3.16	2017.3.16
64	完美软件科技	rewufan.com.cn	2009.3.17	2017.3.17
65	完美软件科技	rewufan.com	2009.3.17	2017.3.17
66	完美软件科技	wmsk.com.cn	2006.3.23	2017.3.23
67	完美软件科技	zhurl.cn	2011.3.23	2017.3.23
68	完美软件科技	pwrld.asia	2008.3.24	2017.3.25
69	完美软件科技	wanmei.asia	2011.11.29	2017.3.25
70	完美软件科技	mengsj.com	2006.3.31	2017.3.31
71	完美软件科技	mengsj.com.cn	2006.4.1	2017.4.1
72	完美软件科技	pwrld.so	2011.4.1	2017.4.1
73	完美软件科技	wanmei.so	2011.4.1	2017.4.1
74	完美软件科技	meng2.com	2006.4.3	2017.4.3
75	完美软件科技	world1.com.cn	2006.4.4	2017.4.4
76	完美软件科技	meng2.com.cn	2006.4.4	2017.4.4
77	完美软件科技	完美世界国际版.net	2007.4.4	2017.4.4
78	完美软件科技	完美世界国际版.网址	-	2017.4.5

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
79	完美软件科技	wmsj.com.cn	2004.4.6	2017.4.6
80	完美软件科技	wmsj.cn	2004.4.6	2017.4.6
81	完美软件科技	xljz.com.cn	2011.4.7	2017.4.7
82	完美软件科技	world2.cn	2004.4.8	2017.4.8
83	完美软件科技	world2.com.cn	2004.4.8	2017.4.8
84	完美软件科技	duobaoqibing.com.cn	2007.4.8	2017.4.8
85	完美软件科技	duobaoqibing.cn	2007.4.8	2017.4.8
86	完美软件科技	perfectworld.tw	2010.4.8	2017.4.8
87	完美软件科技	pwr.com.tw	2010.4.8	2017.4.8
88	完美软件科技	perfectworld.com.tw	2010.4.8	2017.4.8
89	完美软件科技	mengsj.cn	2006.4.12	2017.4.12
90	完美软件科技	zhnsw.com	2011.4.20	2017.4.20
91	完美软件科技	t3sword.com	2014.4.24	2017.4.24
92	完美软件科技	thirdblade.com	2014.4.24	2017.4.24
93	完美软件科技	tthirdsword.com	2014.4.24	2017.4.24
94	完美软件科技	ttsword.com	2014.4.24	2017.4.24
95	完美软件科技	disanbajian.com	2014.4.24	2017.4.24
96	完美软件科技	thethirdsword.com	2014.4.24	2017.4.24
97	完美软件科技	d3bj.com	2014.4.24	2017.4.24
98	完美软件科技	sdxlonline.cn	2012.5.2	2017.5.2
99	完美软件科技	sdxlonline.com.cn	2012.5.2	2017.5.2
100	完美软件科技	sdxlol.com.cn	2012.5.2	2017.5.2
101	完美软件科技	sdxlol.cn	2012.5.2	2017.5.2
102	完美软件科技	sdxlonline.com	2012.5.2	2017.5.2
103	完美软件科技	sdxlol.com	2012.5.2	2017.5.2
104	完美软件科技	wmzw.com.cn	2007.5.14	2017.5.14
105	完美软件科技	zhuxian2.com	2009.5.16	2017.5.16
106	完美软件科技	xsgol.com.cn	2010.5.27	2017.5.27
107	完美软件科技	x3g.com.cn	2010.5.27	2017.5.27
108	完美软件科技	shenguichuanqi.com.cn	2008.5.30	2017.5.30
109	完美软件科技	shenguichuanqi.cn	2008.5.30	2017.5.30
110	完美软件科技	shenguichuanqi.com	2008.5.30	2017.5.30
111	完美软件科技	zhuxian.cn	2005.6.9	2017.6.9

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
112	完美软件科技	zhuxian.net	2005.6.9	2017.6.9
113	完美软件科技	zhuxian.com	2005.6.9	2017.6.9
114	完美软件科技	5irwpd.com	2010.6.9	2017.6.9
115	完美软件科技	降龙之剑.cn	2009.6.10	2017.6.10
116	完美软件科技	降龙之剑 ol.cn	2009.6.10	2017.6.10
117	完美软件科技	降龙之剑.中国	2009.6.10	2017.6.10
118	完美软件科技	xlzjol.cn	2009.6.10	2017.6.10
119	完美软件科技	降龙之剑 ol.中国	2009.6.10	2017.6.10
120	完美软件科技	降龙之剑 ol.com	2009.6.10	2017.6.10
121	完美软件科技	降龙之剑.com	2009.6.10	2017.6.10
122	完美软件科技	xlzjol.com	2009.6.10	2017.6.10
123	完美软件科技	无冬 ol.com	2014.6.11	2017.6.11
124	完美软件科技	neverwinterol.com	2014.6.11	2017.6.11
125	完美软件科技	wmwm.com	2004.6.12	2017.6.13
126	完美软件科技	hotdanceparty.com	2007.6.15	2017.6.15
127	完美软件科技	hdpar.com	2007.6.15	2017.6.15
128	完美软件科技	sdycz.cn	2011.6.16	2017.6.16
129	完美软件科技	sdycz.com.cn	2011.6.16	2017.6.16
130	完美软件科技	wulin2.com	2006.6.19	2017.6.19
131	完美软件科技	无冬 ol.cn	2014.6.19	2017.6.19
132	完美软件科技	neverwinterol.cn	2014.6.19	2017.6.19
133	完美软件科技	neverwinterol.com.cn	2014.6.19	2017.6.19
134	完美软件科技	wulwz.cn	2006.6.20	2017.6.20
135	完美软件科技	wulwz.com.cn	2006.6.20	2017.6.20
136	完美软件科技	wulin2.cn	2006.6.20	2017.6.20
137	完美软件科技	wulin2.com.cn	2006.6.20	2017.6.20
138	完美软件科技	wulwz.com	2006.6.20	2017.6.20
139	完美软件科技	xdance.mobi	2007.6.22	2017.6.22
140	完美软件科技	perfectworldinternationalonline.com	2008.6.22	2017.6.22
141	完美软件科技	perfectplanetglobal.com	2008.6.22	2017.6.22
142	完美软件科技	perfectworldinternational.net	2008.6.22	2017.6.22
143	完美软件科技	perfectworldinternational.com	2008.6.22	2017.6.22
144	完美软件科技	perfectworldglobal.com	2008.6.22	2017.6.22

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
145	完美软件科技	pwel.com.cn	2013.6.24	2017.6.24
146	完美软件科技	xdance.com.cn	2007.7.2	2017.7.2
147	完美软件科技	xdance.cn	2007.7.2	2017.7.2
148	完美软件科技	hdpar.cn	2007.7.2	2017.7.2
149	完美软件科技	hdpar.com.cn	2007.7.2	2017.7.2
150	完美软件科技	hotdanceparty.cn	2007.7.2	2017.7.2
151	完美软件科技	hdpar.net	2007.7.2	2017.7.2
152	完美软件科技	hdpar.mobi	2007.7.2	2017.7.2
153	完美软件科技	hotdanceparty.net	2007.7.2	2017.7.2
154	完美软件科技	hotdanceparty.mobi	2007.7.2	2017.7.2
155	完美软件科技	hotdanceparty.com.cn	2007.7.2	2017.7.2
156	完美软件科技	chibi2.cn	2007.7.10	2017.7.10
157	完美软件科技	chibi2.com.cn	2007.7.10	2017.7.10
158	完美软件科技	chibi2.mobi	2007.7.10	2017.7.10
159	完美软件科技	pwgls.com	2011.7.12	2017.7.12
160	完美软件科技	chinagba.com	2002.7.12	2017.7.12
161	完美软件科技	圣斗士星矢 ol.com	2010.7.13	2017.7.13
162	完美软件科技	pwiep.com	2011.7.15	2017.7.15
163	完美软件科技	xiaobaojianghu2.com	2009.7.20	2017.7.20
164	完美软件科技	xiaobaojianghu2.cn	2009.7.20	2017.7.20
165	完美软件科技	xiaobaojianghu2.net	2009.7.20	2017.7.20
166	完美软件科技	xajh2.net	2009.7.20	2017.7.20
167	完美软件科技	xiaobaojianghu2.com.cn	2009.7.20	2017.7.20
168	完美软件科技	sdsol.com.cn	2010.7.22	2017.7.22
169	完美软件科技	megame.cn	2012.7.23	2017.7.23
170	完美软件科技	chibionline.com.cn	2007.7.25	2017.7.25
171	完美软件科技	chibionline.cn	2007.7.25	2017.7.25
172	完美软件科技	yechang.net	2007.7.25	2017.7.25
173	完美软件科技	chibionline.net	2007.7.25	2017.7.25
174	完美软件科技	chibionline.mobi	2007.7.25	2017.7.25
175	完美软件科技	arcgame.cn	2013.7.30	2017.7.30
176	完美软件科技	arcgame.tw	2013.7.30	2017.7.30
177	完美软件科技	arcgames.cn	2013.8.5	2017.8.5

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
178	完美软件科技	pwrld.网址	-	2017.8.5
179	完美软件科技	perfectworld.网址	-	2017.8.5
180	完美软件科技	wanmei.网址	-	2017.8.5
181	完美软件科技	完美时空.网址	-	2017.8.5
182	完美软件科技	arcgames.net	2013.8.6	2017.8.6
183	完美软件科技	arcgames.asia	2013.8.6	2017.8.6
184	完美软件科技	arcgame.com.cn	2013.8.7	2017.8.7
185	完美软件科技	kdxxy.tw	2008.8.7	2017.8.7
186	完美软件科技	chibiol.cn	2007.8.8	2017.8.8
187	完美软件科技	chibiol.net	2007.8.8	2017.8.8
188	完美软件科技	chibiol.mobi	2007.8.8	2017.8.8
189	完美软件科技	arcgame.asia	2013.8.8	2017.8.8
190	完美软件科技	chibigame.com.cn	2007.8.9	2017.8.9
191	完美软件科技	chibigame.com	2007.8.9	2017.8.9
192	完美软件科技	chibigame.net	2007.8.9	2017.8.9
193	完美软件科技	chibigame.mobi	2007.8.9	2017.8.9
194	完美软件科技	tongtianzhilu.com	2010.8.10	2017.8.10
195	完美软件科技	webmhzx.com	2012.8.13	2017.8.13
196	完美软件科技	maskgirl.cn	2012.8.15	2017.8.15
197	完美软件科技	soushenol.com	2008.8.18	2017.8.18
198	完美软件科技	tongtianzhilu.cn	2010.8.19	2017.8.19
199	完美软件科技	xlzj.mobi	2009.8.20	2017.8.20
200	完美软件科技	rwpd.mobi	2009.8.20	2017.8.20
201	完美软件科技	mhzx.mobi	2009.8.20	2017.8.20
202	完美软件科技	sgcq.mobi	2009.8.20	2017.8.20
203	完美软件科技	完美时空.网络	2012.2.24	2017.8.20
204	完美软件科技	完美世界国际版.网络	2012.2.24	2017.8.20
205	完美软件科技	完美世界.网络	2012.2.24	2017.8.20
206	完美软件科技	完美世界.公司	2012.2.24	2017.8.20
207	完美软件科技	诛仙.网络	2012.2.24	2017.8.20
208	完美软件科技	诛仙.公司	2012.2.24	2017.8.20
209	完美软件科技	武林外传.网络	2012.2.24	2017.8.20
210	完美软件科技	武林外传.公司	2012.2.24	2017.8.20

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
211	完美软件科技	完美世界国际版.公司	2012.2.24	2017.8.20
212	完美软件科技	完美国际.公司	2012.3.16	2017.8.20
213	完美软件科技	完美国际.网络	2012.3.16	2017.8.20
214	完美软件科技	tjqx.com.cn	2007.8.23	2017.8.23
215	完美软件科技	pwr.com.cn	2012.8.24	2017.8.24
216	完美软件科技	mnyol.cn	2008.8.27	2017.8.27
217	完美软件科技	mnyol.com.cn	2008.8.27	2017.8.27
218	完美软件科技	mnyol.com	2008.8.27	2017.8.27
219	完美软件科技	world2.mobi	2009.9.2	2017.9.2
220	完美软件科技	mslr.mobi	2012.9.7	2017.9.7
221	完美软件科技	173.com	1998.9.9	2017.9.8
222	完美软件科技	mhsdxl.cn	2011.9.13	2017.9.13
223	完美软件科技	mhsdxl.com.cn	2011.9.13	2017.9.13
224	完美软件科技	mhsdxl.com	2011.9.13	2017.9.13
225	完美软件科技	pwie.com	2009.9.17	2017.9.17
226	完美软件科技	yxsousou.com	2012.9.20	2017.9.20
227	完美软件科技	mhzxol.com.cn	2008.10.7	2017.10.7
228	完美软件科技	mhzxol.com.cn	2008.10.7	2017.10.7
229	完美软件科技	zhuxianq.com.cn	2008.10.7	2017.10.7
230	完美软件科技	mhzxol.com	2008.10.7	2017.10.7
231	完美软件科技	pwr.news	2015.10.15	2017.10.15
232	完美软件科技	wanmei.news	2015.10.16	2017.10.15
233	完美软件科技	wanmeishijie.news	2015.10.16	2017.10.16
234	完美软件科技	wanmei-sjs.com	2009.10.16	2017.10.16
235	完美软件科技	trueworld.com.cn	2009.10.19	2017.10.19
236	完美软件科技	smqsl.cn	2009.10.22	2017.10.22
237	完美软件科技	smqsl.com.cn	2009.10.22	2017.10.22
238	完美软件科技	smqsl.com	2009.10.22	2017.10.22
239	完美软件科技	w2i.com.cn	2006.10.23	2017.10.23
240	完美软件科技	playradio.cn	2010.10.23	2017.10.23
241	完美软件科技	pwr.net.cn	2007.11.2	2017.11.2
242	完美软件科技	pwr.org.cn	2007.11.2	2017.11.2
243	完美软件科技	pwr.cc	2007.11.2	2017.11.2

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
244	完美软件科技	pwrdbiz	2007.11.2	2017.11.1
245	完美软件科技	perfectworld.tm	-	2017.11.6
246	完美软件科技	chibi.tm	-	2017.11.6
247	完美软件科技	zhuxian.tm	-	2017.11.6
248	完美软件科技	pwrdbiz	-	2017.11.6
249	完美软件科技	wanmei.tm	-	2017.11.6
250	完美软件科技	pwrdbiz	2007.11.6	2017.11.6
251	完美软件科技	wanmei.tw	2007.11.6	2017.11.6
252	完美软件科技	zhuxian.tw	2007.11.6	2017.11.6
253	完美软件科技	chibi.tw	2007.11.6	2017.11.6
254	完美软件科技	完美国际.com	2006.11.8	2017.11.8
255	完美软件科技	飘渺之旅.com	2006.11.8	2017.11.8
256	完美软件科技	diguobiz.com.cn	2005.11.8	2017.11.8
257	完美软件科技	完美国际.cn	2006.11.9	2017.11.9
258	完美软件科技	飘渺之旅.cn	2006.11.9	2017.11.9
259	完美软件科技	完美国际.中国	2006.11.9	2017.11.9
260	完美软件科技	飘渺之旅.中国	2006.11.9	2017.11.9
261	完美软件科技	yttlj.cn	2010.11.10	2017.11.10
262	完美软件科技	yttlj.com.cn	2010.11.10	2017.11.10
263	完美软件科技	yttl.com.cn	2010.11.15	2017.11.15
264	完美软件科技	sgsj.com	2001.11.17	2017.11.17
265	完美软件科技	gosugamers.com.cn	2013.11.18	2017.11.18
266	完美软件科技	gosugamer.cn	2013.11.18	2017.11.18
267	完美软件科技	gosugamer.com.cn	2013.11.18	2017.11.18
268	完美软件科技	gosugamer.net.cn	2013.11.18	2017.11.18
269	完美软件科技	gosugamers.net.cn	2013.11.18	2017.11.18
270	完美软件科技	zhuxian.com.cn	2006.12.7	2017.12.7
271	完美软件科技	wanmeilink.com	2010.12.8	2017.12.8
272	完美软件科技	xdonline.com.cn	2010.12.13	2017.12.13
273	完美软件科技	brotheronline.com.cn	2010.12.13	2017.12.13
274	完美软件科技	shenmodalu.com	2009.12.17	2017.12.17
275	完美软件科技	xlzj.com	2007.12.22	2017.12.22
276	完美软件科技	zhuxiangame.cn	2006.12.25	2017.12.25

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
277	完美软件科技	zhuxiangame.com.cn	2006.12.25	2017.12.25
278	完美软件科技	zhuxiangame.com	2006.12.25	2017.12.25
279	完美软件科技	shenmodalu.com.cn	2009.12.29	2017.12.29
280	完美软件科技	shenmodalu.cn	2009.12.29	2017.12.29
281	完美软件科技	wanmeibao.net	2009.12.31	2017.12.31
282	完美软件科技	wanmeibao.org	2009.12.31	2017.12.31
283	完美软件科技	wanmeibao.com	2009.12.31	2017.12.31
284	完美软件科技	wmzw.net.cn	2008.1.3	2018.1.3
285	完美软件科技	wmzw.net	2008.1.3	2018.1.3
286	完美软件科技	mhzx.com.cn	2007.1.4	2018.1.4
287	完美软件科技	duobaoqibing.net	2008.1.24	2018.1.24
288	完美软件科技	wulin2.mobi	2008.2.1	2018.2.1
289	完美软件科技	yechang.mobi	2008.2.1	2018.2.1
290	完美软件科技	zhuxiangame.mobi	2008.2.1	2018.2.1
291	完美软件科技	wmzw.mobi	2008.2.1	2018.2.1
292	完美软件科技	zhuxian2.mobi	2008.2.1	2018.2.1
293	完美软件科技	duobaoqibing.mobi	2008.2.1	2018.2.1
294	完美软件科技	duobaoqb.mobi	2008.2.1	2018.2.1
295	完美软件科技	mengsj.mobi	2008.2.1	2018.2.1
296	完美软件科技	meng2.mobi	2008.2.1	2018.2.1
297	完美软件科技	wulwz.mobi	2008.2.1	2018.2.1
298	完美软件科技	bbxiyou.cn	2008.2.25	2018.2.25
299	完美软件科技	bbxiyou.net	2008.2.25	2018.2.25
300	完美软件科技	bbxiyou.com	2008.2.25	2018.2.25
301	完美软件科技	bbxiyou.com.cn	2008.2.25	2018.2.25
302	完美软件科技	rewupaidui.net	2008.2.25	2018.2.25
303	完美软件科技	rewupd.com	2008.2.25	2018.2.25
304	完美软件科技	rewupd.cn	2008.2.25	2018.2.25
305	完美软件科技	rewupd.com.cn	2008.2.25	2018.2.25
306	完美软件科技	rewupd.net	2008.2.25	2018.2.25
307	完美软件科技	xjcq.net	2008.2.27	2018.2.27
308	完美软件科技	sgcq.com.cn	2007.3.17	2018.3.17
309	完美软件科技	pwr.com	2002.3.18	2018.3.18

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
310	完美软件科技	aifang.com.cn	2007.4.17	2018.4.17
311	完美软件科技	perfectworld.asia	2013.5.16	2018.5.16
312	完美软件科技	haitun.com.cn	2006.5.29	2018.5.29
313	完美软件科技	mslr.com.cn	2012.5.29	2018.5.29
314	完美软件科技	rwpd.com	2004.5.30	2018.5.30
315	完美软件科技	kdxh.hk	2008.8.4	2018.8.4
316	完美软件科技	chibi.hk	2007.11.2	2018.11.2
317	完美软件科技	pwrh.hk	2007.11.2	2018.11.2
318	完美软件科技	wanmei.hk	2007.11.2	2018.11.2
319	完美软件科技	zhuxian.hk	2007.11.2	2018.11.2
320	完美软件科技	kdxh.com	2003.11.23	2018.11.23
321	完美软件科技	chibi.com	1998.2.1	2019.1.31
322	完美软件科技	koudaixy.cn	2008.3.25	2019.3.25
323	完美软件科技	koudaixy.com	2008.3.25	2019.3.25
324	完美软件科技	koudaixy.com.cn	2008.3.25	2019.3.25
325	完美软件科技	降龙之剑.网址	2015.1.5	2020.2.5
326	完美软件科技	神鬼传奇.网址	2015.1.5	2020.2.5
327	完美软件科技	口袋西游.网址	2015.1.5	2020.2.5
328	完美软件科技	热舞派对.网址	2015.1.5	2020.2.5
329	完美软件科技	新武林外传.网址	2015.1.5	2020.2.5
330	完美软件科技	完美前传.网址	2015.1.5	2020.2.5
331	完美软件科技	诛仙.网址	2015.1.5	2020.2.5
332	完美软件科技	haitun.cn	2005.3.14	2020.3.14
333	完美软件科技	rewufan.cn	2009.3.17	2020.3.17
334	完美软件科技	shenguiqc.com	2008.5.30	2020.5.30
335	完美软件科技	shenguiqc.cn	2008.5.30	2020.5.30
336	完美软件科技	shenguiqc.com.cn	2008.5.30	2020.5.30
337	完美软件科技	完美世界.net	2010.8.17	2020.8.17
338	完美软件科技	mhzhuxian.com	2008.10.7	2020.10.7
339	完美软件科技	wanmei.com	2001.11.18	2021.11.19
340	成都完美网络	dota2.com.cn	2010.8.19	2017.8.19
341	成都完美网络	dota2.cn	2010.8.19	2017.8.19
342	成都完美网络	cdpwrh.net	2014.12.23	2017.12.23

序号	注册人	域名	注册日期	到期日期
343	重庆互动科技	chongqinghudong.com	2014.8.20	2017.8.20
344	美奇互动	meiqihudong.com	2014.8.20	2017.8.20
345	祖龙娱乐	zlfun.com	2014.8.13	2017.8.13
346	亚克互动	arcgames.com.cn	2013.8.6	2017.8.6
347	叶网科技	139p.com	2006.5.15	2017.5.15
348	叶网科技	webgame.com.cn	2004.8.4	2017.8.4

4. 对外担保情况

截至评估报告日，处于抵押担保状态的标的公司土地房产及对外担保的子公司股权情况如下：

1) 处于抵押担保状态的标的公司房产情况如下：

序号	权利人	房屋产权证号	坐落	建筑面积(M ²)
1	成都完美软件	成房权证监证字第3920931号	成都市高新区天华二路219号8栋1层102-103号	941.73
2	成都完美软件	成房权证监证字第3920935号	成都市高新区天华二路219号8栋2层201-204号	1,215.82
3	成都完美软件	成房权证监证字第3920934号	成都市高新区天华二路219号8栋3层301-304号	1,626.85
4	成都完美软件	成房权证监证字第3920936号	成都市高新区天华二路219号8栋4层401-404号	1,626.85
5	成都完美软件	成房权证监证字第3920939号	成都市高新区天华二路219号8栋5层501-503号	1,427.97
6	成都完美软件	成房权证监证字第3920937号	成都市高新区天华二路219号8栋6层601-603号	1,438.21
7	成都完美软件	成房权证监证字第3920938号	成都市高新区天华二路219号8栋7层701-703号	1,438.21
8	成都完美软件	成房权证监证字第3920933号	成都市高新区天华二路219号8栋8层801-804号	1,626.85
9	成都完美软件	成房权证监证字第3920932号	成都市高新区天华二路219号8栋9层901-904号	1,330.27
10	成都完美软件	成房权证监证字第3991784号	成都市高新区天华二路219号8栋	326.89
11	成都完美软件	成房权证监证字第3991799号		379.00
12	成都完美软件	成房权证监证字第3991786号		379.00
13	成都完美软件	成房权证监证字第3991793号		379.00

2) 处于抵押担保状态的标的公司土地情况如下：

序号	权利人	土地使用权证号	坐落	面积(M ²)
1	成都完美	成高国用(2014)第	成都市高新区天华二路219号8栋1	106.60

序号	权利人	土地使用权证号	坐落	面积(M ²)
	软件	30224号	层102、103号	
2	成都完美软件	成高国用(2014)第30225号	成都市高新区天华二路219号8栋2层201-204号	137.64
3	成都完美软件	成高国用(2014)第30226号	成都市高新区天华二路219号8栋3层301-304号	138.16
4	成都完美软件	成高国用(2014)第30227号	成都市高新区天华二路219号8栋4层401-404号	184.16
5	成都完美软件	成高国用(2014)第30228号	成都市高新区天华二路219号8栋5层501-503号	161.65
6	成都完美软件	成高国用(2014)第30229号	成都市高新区天华二路219号8栋6层601-603号	162.81
7	成都完美软件	成高国用(2014)第30230号	成都市高新区天华二路219号8栋7层701-703号	162.81
8	成都完美软件	成高国用(2014)第30231号	成都市高新区天华二路219号8栋8层801-804号	184.16
9	成都完美软件	成高国用(2014)第30232号	成都市高新区天华二路219号8栋9层901-904号	150.59

3)对外担保的子公司股权情况如下:

序号	质押方	被质押股权	质押银行
1	上海完美世界网络技术有限公司	成都完美世界软件有限公司100%	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
2	上海完美世界网络技术有限公司	成都完美时空网络技术有限公司100%	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
3	上海完美世界网络技术有限公司	北京完美时空数字娱乐技术有限公司100%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
4	上海完美世界网络技术有限公司	合肥完美世界网络技术有限公司100%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
5	上海完美世界网络技术有限公司	完美世界(重庆)互动科技有限公司100%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
6	上海完美世界网络技术有限公司	上海完美时空软件有限公司100%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
7	上海完美世界网络技术有限公司	完美世界(北京)软件科技发展有限公司100%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
8	成都完美时空网络技术有限公司	成都叶网科技发展有限公司100%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
9	完美世界(重庆)互动科技有限公司	上海飞鼎文化传播有限公司66%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
10	完美世界(重庆)互动科技有限公司	重庆美奇互动科技有限公司51%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
11	上海完美世界网络技术有限公司	重庆祖龙娱乐科技有限公司51%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
12	上海完美世界网络技术有限公司	重庆热点互动科技有限公司51%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
13	上海完美世界网络技术有限公司	重庆闲游娱乐科技有限公司35.71%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行

序号	质押方	被质押股权	质押银行
14	上海完美世界网络技术有限公司	重庆乐逍遥科技有限公司 51%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
15	上海完美世界网络技术有限公司	天津亚克互动科技有限公司 100%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行
16	完美世界(重庆)互动科技有限公司	北京顽游娱乐科技有限公司 51%股权	招商银行股份有限公司北京双榆树支行

5. 主要负债情况

截至评估基准日，完美世界主要负债情况如下：

截至 2015 年 9 月 30 日，完美世界总负债 179,435 万元，其中：流动负债 173,482 万元，非流动负债 5,953 万元。

单位：人民币万元

项目	2013 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2015 年 9 月 30 日
应付帐款	7,974	15,949	21,025
预收款项	10,013	6,344	5,487
应付职工薪酬	9,579	10,366	10,673
应交税费	6,560	4,337	6,573
其他应付款	5,457	1,689	42,878
递延收入	75,828	81,311	86,845
递延所得税负债	3,684	363	771
长期递延收入	2,504	3,264	5,182

二、 主营业务发展情况

(一) 完美世界的主营业务

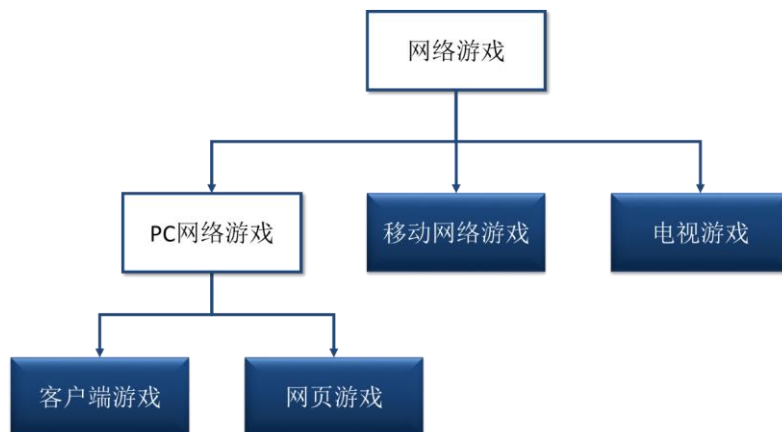
1. 完美世界所处行业

完美世界的主营业务为网络游戏的开发、发行和运营，属于网络游戏行业。网络游戏是指由软件程序和息数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

按照游戏运行载体划分，网络游戏具体可以分为 PC 端网络游戏、移动网络游戏（手游）和电视游戏三大类，其中 PC 端网络游戏又可分为客户端游戏（端游）和网页游戏（页游）。客户端游戏是指用户需要自互联网下载游戏客户端，通过客户端进入游戏的网络游戏；网页游戏

是基于网页开发技术，以标准协议为基础传输形式的、于互联网浏览器上实现运行的网络游戏；移动游戏是指以手机或其他移动终端为载体的网络游戏，包括通过移动互联网接入游戏服务器进行多人同时在线互动的网络游戏等；电视游戏是指使用电视屏幕为显示器，在电视上执行家用主机的游戏。

完美世界从事的业务在网络游戏行业中的分类情况如下图所示：



网络游戏产业在国内是一个年轻而又快速发展的行业。根据中国音像与数字出版业游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）和中新游戏研究（CNG）联合发布的《2014 年中国游戏产业报告（市场版）》数据显示，2014 年中国游戏市场实际销售收入达到 1,144.8 亿元人民币，相较 2013 年的 831.7 亿元人民币增长了 37.7%。而根据《2015 年 1-6 月中国游戏产业报告》数据显示，2015 年上半年中国网络游戏市场销售收入达到 579.2 亿元人民币，同比增长 22.53%。与此同时，我国自主研发的网络游戏（包括客户端游戏、移动游戏、网页游戏）也在不断开拓海外市场。根据《2014 年中国游戏产业海外市场报告》数据显示，2014 年中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达到 30.76 亿美元，比 2013 年增长了 69.02%。

2. 完美世界主营业务概况

完美世界的业务包括网络游戏的开发、发行和运营，具体涵盖了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏和电视游戏。参照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），网络游戏业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I64 互联

网和相关服务”。

公司成立之初，主要致力于客户端网络游戏的发展和运营。2006年，公司的首款大型多人在线全三维网络游戏《完美世界》正式进入商业化运营。此后，完美世界独立自主研发了《诛仙》、《赤壁》、《武林外传》、《神鬼传奇》、《神魔大陆》、《圣斗士星矢 Online》、《神雕侠侣》、《笑傲江湖 OL》等 21 款客户端网络游戏，并主要采用独立运营模式进行经营，积累了丰富的端游开发及运营经验。在客户端游戏代理业务方面，2012 年完美世界获得了全球精品游戏大作《DOTA2》在中国地区的独家运营代理权。

2012 年，公司开始将业务拓广至网页游戏。同年，完美世界发布了网页游戏《欧洲崛起》，另外也自主研发并运营了《Touch》、《冰火破坏神》等网页游戏。目前，完美世界自研产品《Touch》等已成功在多个海外市场发行并运营。

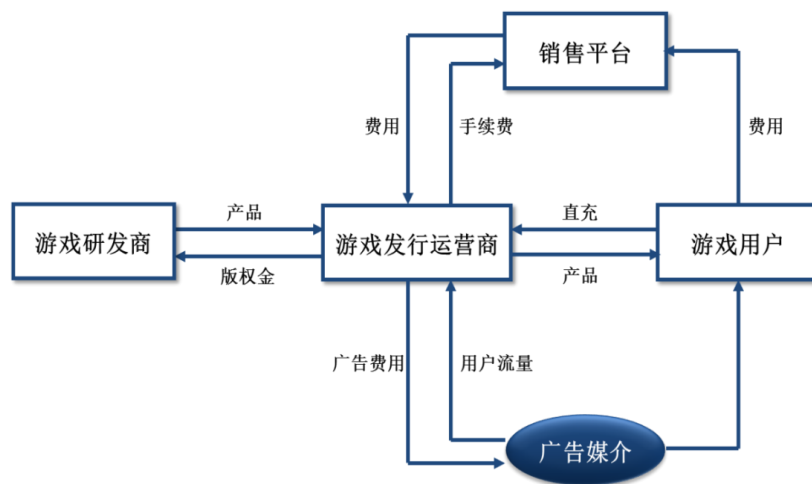
2013 年，公司亦将业务拓展至在移动网络游戏领域，同年 5 月，完美世界发布了其首款移动网络游戏《完美世界楚汉传奇卡牌版》。截至评估报告日，完美世界已自主研发并运营了《神雕侠侣》、《神鬼幻想》、《神魔大陆》、《魔力宝贝》、《TOUCH 舞动全城》、《不败战神》、《圣斗士星矢》等 12 款移动网络游戏，同时代理了《美姬爱作战》、《全民爱祖玛》等近 14 款手游，并将《魔力宝贝》、《神雕侠侣》等 8 款游戏向海外出口发行。

公司在 2013 年开始涉足电视游戏领域。2014 年，完美世界与微软公司达成战略合作，其首款电视游戏作品《无冬 OL》Xbox 版成为了微软电视游戏设备 Xbox One 正式入华后首发阵容中唯一一款第三方游戏产品。2015 年，《无冬 OL》Xbox 版面向全世界发布，该产品依托于微软研发的 Xbox 平台，在欧美各类网络游戏范围内率先采用了道具收费制，并取得了成功，完美世界也成为了电视游戏道具收费模式的开拓者。

截至评估报告日，完美世界共有 23 款客户端游戏、27 款移动网络游戏、4 款网页游戏和 2 款电视游戏正在运营。

在扎实的网络游戏研发与运营基础上，自 2013 年起，完美世界积极开拓电子竞技类游戏市场，利用其热门 MOBA 类游戏《DOTA2》先

后参与举办了 2014 年 DOTA2 次级职业联赛、2015 年 DOTA2 亚洲邀请赛、2015 年 TI5 中国区预选赛、2015 年联想杯 DOTA2 完美世界高校联赛、2015 年 DOTA2 辉夜杯赛等电子竞技比赛。其中，DOTA2 亚洲邀请赛是亚洲地区规模最大、最隆重的比赛之一，其奖金高达 305 万美元。未来，完美世界还将主办更多具有国际影响力的电子竞技比赛，并通过该类比赛提升其在重度网络游戏行业中的竞争力。



完美世界在技术自主研发方面处于行业领先地位，拥有完全独立自主的游戏引擎开发能力和强大的服务器程序研发实力。在游戏引擎开发方面，完美世界拥有多个自主研发的图形引擎，可分别适用于移动网络游戏、PC 端游戏和主机游戏的开发，为玩家提供卓越的体验和视觉表现。

完美世界产品不仅采用了业界领先的技术，还在产品创意上有着实质性的突破。例如，由自研引擎 Angelica 3D 开发的经典之作《完美世界》首创了飞行系统和形象自定义系统，允许角色自由地飞行，并在连续不断变化的地形和环境无缝地移动，而不必像在许多其他的网络游戏一样等待场景的变化。

3. 完美世界在产业链中的位置

(1) 客户端游戏产业链

对于客户端游戏，其产业链从上游至下游依次包括游戏研发商、游戏运营商、销售平台和游戏用户，其示意图为：

➤ 游戏研发商

即设计并研发游戏产品的厂商，是处于行业产业链上游的内容提供者。游戏研发商根据市场需求、自身研发实力及游戏市场的发展趋势，

组织策划、美工、程序开发人员等开发游戏，再经过多轮测试并调整完善后形成最终的游戏产品，并于作品完成后适时向游戏发行运营商推出。

➤ 游戏发行运营商

游戏发行运营商负责将研发成型的游戏投放到市场上，并自主进行运营，同时通过广告媒介推广游戏产品。运营过程中，运营商负责游戏的运营、维护，并通过销售平台完成用户充值和收益结算等业务。

➤ 销售平台

在客户端游戏领域，一方面，销售平台通过其销售渠道为用户提供线下的服务，如网吧充值等；另一方面，销售平台也为用户提供线上服务，如游戏虚拟货币的出售等。当收取用户的充值费用后，销售平台将充值费用交由发行运营商，并提取一定的分成。

➤ 游戏用户

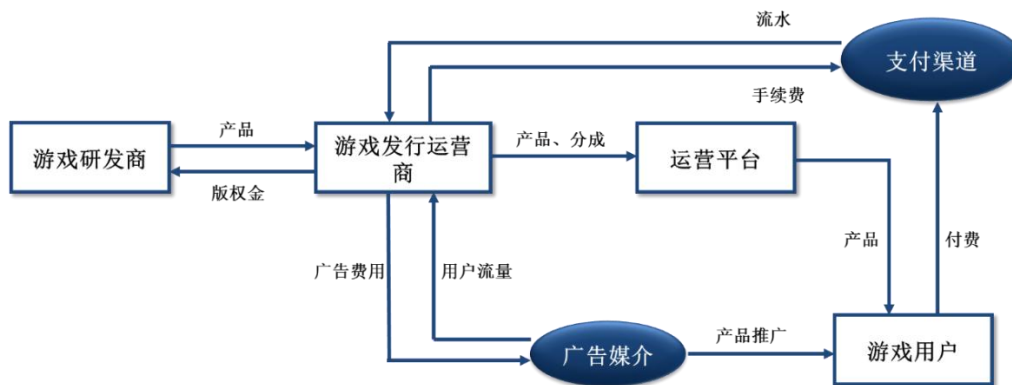
用户作为产业链的终端，是游戏的使用者，同时也为产品的改善提供建议，并通过各种支付渠道进行支付。

目前客户端网络游戏市场较为普遍的运作流程为：游戏运营商在研发商将游戏开发完成后，将产品发布，通过广告媒介进行产品的宣传推广，并在游戏上线后负责产品的运营工作。在产生付费需求时，用户通过销售平台完成支付，销售平台再将所得流水转交给运营商并领取一定的佣金。

完美世界在客户端游戏产业链中担任游戏研发商和发行运营商的角色。在国内市场，完美世界主要进行客户端游戏的自主研发并运营，并对少数自研产品进行联合运营，同时充分利用公司的发行优势进行海外优质产品的代理。在部分重点海外区域市场，完美世界的海外子公司也可完成产品的独立发行运营与代理。而对于其他地区，完美世界则采用代理发行的方式，利用海外发行商的优质资源进行游戏的推广与运营。

(2) 网页游戏产业链

对于网页游戏，其产业链示意图为：



► 游戏研发商

同客户端游戏研发商类似，网页游戏研发商负责网页游戏的创意、策划和开发工作。

► 游戏发行运营商

游戏发行运营商与运营平台达成协议，将研发成型的游戏投放到市场上，并与运营平台进行联合运营，同时通过广告媒介推广游戏产品。运营过程中，运营商将进行游戏的运营、维护，并通过支付平台完成用户充值和收益结算等业务。

► 运营平台

页游运营平台是用户的导入环节，向用户提供进入游戏及付费的接口。通过这种方式，运营平台取得发行运营商的分成。

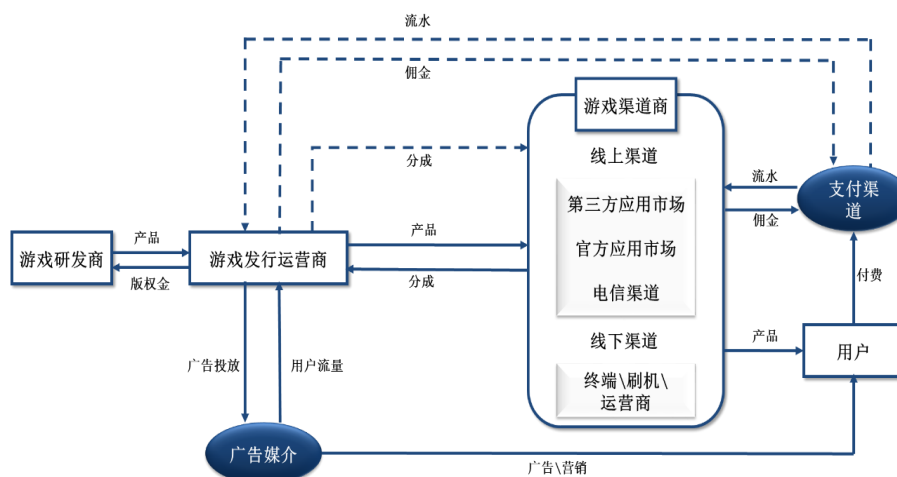
► 用户

网页游戏的用户通过网络浏览器直接进入游戏界面，并通过支付渠道进行充值消费。

完美世界在网页游戏产业链中担任游戏研发商和发行运营商的角色。在海内外市场上，完美世界均实现了其自研产品的独立与联合运营，并对于优质的页游产品进行代理。在部分市场，完美世界也将其产品进行海外授权，从而保证更有效的用户推广与接入。

(3) 移动网络游戏产业链

对于移动网络游戏，其产业链示意图为：



► 游戏研发商

同客户端游戏研发商类似，移动网络游戏研发商负责手游的创意、策划和开发工作。

► 游戏发行运营商

与客户端游戏发行运营商相比，移动网络游戏发行运营商除进行游戏的推广外，还需要与渠道商接洽，利用渠道商的流量资源将产品推向用户。

► 游戏渠道商

移动网络游戏渠道商的主要业务为在其自身推广渠道(包括门户或社区网站、应用商店等)上向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、进入链接等。推广渠道主要可以分为线上渠道和线下渠道两大类。线上渠道主要包括第三方应用市场(如百度移动游戏、腾讯应用宝等)、官方应用市场(如 App Store、Google Play 等)、以及传统的电信运营商渠道；线下渠道主要包括终端厂商、刷机预装和实体门店等。

► 用户

用户作为产业链的终端，是游戏的使用者，同时也为产品的改善提供建议，并通过各种支付渠道进行支付。

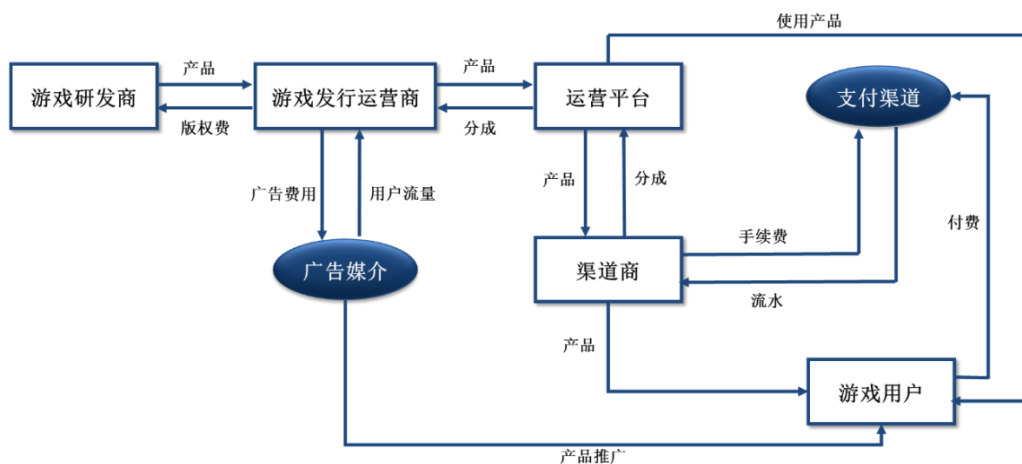
目前移动网络游戏市场较为普遍的运作流程为：游戏开发商与游戏发行运营商签订游戏代理协议，发行运营商凭借自己的渠道资源和运营经验优势，与渠道商接洽。发行运营商再通过渠道商将游戏产品推广到最终的游戏玩家。游戏渠道商通过支付渠道，完成对游戏玩家的收费，并与发行运营商完成收入分成结算，此后由发行运营商将版权费付与研发商。当渠道商规模较小时，游戏运营商也可直接通过支付渠道进行收

费，再由其完成对渠道商和研发商的分成。

完美世界在移动网络游戏产业链中同样担任游戏研发商和发行运营商的角色。与客户端游戏不同的是，对于移动网络游戏，完美世界通常采用与渠道商联合运营的模式，双方进行部分运营数据的分享。在国内市场，完美世界主要进行移动网络游戏的自主研发与联合运营，同时充分利用公司的发行优势进行海外优质产品的代理。在部分重点海外区域市场，完美世界的海外子公司也可完成产品的代理。而对于其他地区，完美世界则采用海外授权的方式，利用海外发行商的优质资源进行游戏的推广与运营。

(4)电视游戏产业链

对于电视游戏产业，其产业链自上而下包括研发商、发行运营商、运营平台、渠道商和游戏用户，其示意图如下：



► 游戏研发商

同客户端游戏研发商类似，电视游戏研发商负责电视游戏的创意、策划和开发工作。

► 游戏发行运营商

与客户端游戏发行运营商类似，电视游戏发行运营商将研发成型的游戏投放到市场上，并通过广告媒介推广游戏产品。不同的是，电视游戏发行运营商需要与运营平台接洽，负责产品上线时期的运维，而不直接提取运营数据。

► 运营平台

运营平台是用户使用产品所需的载体，当从发行运营商处取得产品后，运营平台将其发布。由于硬件设备的限制，用户只有在运营平台上

才能进行游戏。目前，全球电视游戏的运营平台可分为两类：第一类是微软 Xbox、索尼 PS4、任天堂 Wii 等适用于大型重度游戏的专业电视游戏设备，第二类是兼具互联网电视和游戏功能的电视盒子产品，包括 Google TV、Apple TV 等海外产品和小米盒子、乐视盒子等国内产品。

►渠道商

渠道商是游戏产品与用户之间的接口，通过渠道商，用户可以对于产品进行初步了解并购买。当用户通过支付渠道进行游戏产品或产品内道具的购买时，支付渠道将流水交由渠道商，由渠道商、运营平台和发行运营商进行分成。

通常来说，游戏渠道商包括运营平台自身、线上渠道和线下渠道三类。运营平台包括微软 Xbox、索尼 PS4 等，可直接为用户提供产品销售服务；线上渠道包括如京东商城等电商平台，可为用户提供在线的消费渠道；线下渠道包括 Bestbuy、Costco、Walmart 等零售渠道，可以通过出售光盘的形式方便用户进行产品的购买。

►用户

电视游戏用户在购买了硬件设备后，可在电视设备上使用游戏产品，并通过渠道商进行产品或产品内道具的购买。

目前电视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协议，发行运营商凭借自己的平台资源和运营经验优势，将产品发布到运营平台上。运营平台为用户提供了使用产品的载体，用户可以购买配套设备，并在运营平台上进行游戏。为了购买产品或产品内道具，玩家可以在渠道商处获得产品并进行支付。此后，由渠道商、运营平台和发行运营商进行产品营业流水的分成。

完美世界在电视游戏产业链中扮演了游戏研发商和发行运营商的角色，在完成了游戏产品的开发和发行后，完美世界寻找适合的广告媒体进行游戏的推广宣传，并将产品交由运营平台进行发布。目前，完美世界在海内外市场上的全部电视游戏产品均由自主研发，并与运营平台进行联合运营。

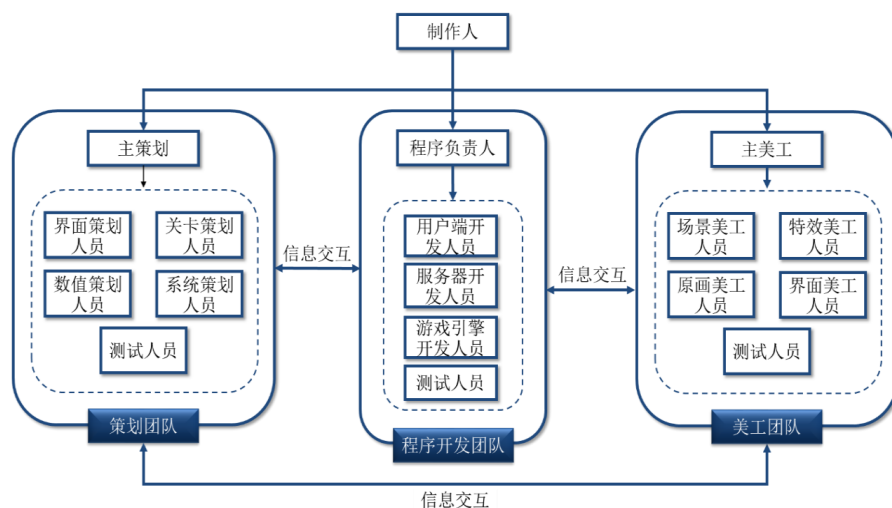
(二)完美世界的业务模式

1.完美世界的研发模式

完美世界凭借多项自主研发的游戏引擎技术，可独立完成游戏产品的设计和开发工作。公司的研发工作采用项目组制的模式，各个产品项目组的职责包括游戏产品的开发和上线后的版本更新，受游戏生命周期影响，项目团队的运作周期一般为 2-10 年。

完美世界游戏产品的研发需要各职能人员的协同运作，其研发体系项目组的组织结构见图。

项目组中，在制作人的协调和把控下，策划、程序开发和美工团队分别开展其研发工作。策划团



队由主策划与界面、关卡、系统、数值策划人员及测试人员构成，负责游戏内容的策划及测试。程序开发团队由团队负责人与各类开发人员及测试人员组成，负责完成用户端、服务器和游戏引擎的开发与测试。美工团队由主美工与场景、特效、原画、界面等美工人员及测试人员构成，负责游戏的美工设计与相关测试。

为了保证各方设计工作的一致性，策划、程序开发与美工团队之间建立了良好的信息交互机制。通过及时的信息交互，团队间的设计方案与进展相关信息可以进行有效的传达。由于完美世界的研发工作常常由不同国家或地区的团队协同完成，因此其间的信息交互渠道发挥了重要的作用，极大程度上提升了公司跨地域协同开发的效率。

公司完备的研发体系有力地支撑了产品的开发，可高效地开发出优质的游戏产品。近年来，完美世界开发一款客户端游戏或主机游戏的平均周期为 12-36 个月，而由于移动网络游戏具有较强的时效性，其平均研发周期为 6-18 个月。

2.完美世界及其游戏产品盈利方式

目前我国网络游戏市场中主要存在按虚拟道具收费、按时间收费、

按下载收费这三类基本的盈利方式。同时，市场上还存在广告收费、IP 授权再开发、IP 衍生品销售等类型的其他盈利模式。

按虚拟道具收费是指游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验（不包括因下载而产生的数据流量费用），而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。按时间收费模式是指游戏玩家按照游戏时间支付费用，可以按照小时等时间单位计费，也可以包月计费。按下载收费模式是指游戏玩家通过相关平台下载游戏或应用时，向平台支付相应的费用。

目前，在完美世界的全球客户端游戏、网页游戏和移动网络游戏中，《完美世界》采取按时间收费的模式，而其他游戏均采用按虚拟道具收费的模式。

除前述盈利方式之外，部分网络游戏公司也会通过游戏内置广告的形式收费。另外，通过将成功作品的 IP 授权再开发，或利用成功作品的 IP 开发小说、影视、周边产品等方式获取收益。

3.完美世界游戏产品的运营模式

目前，市场上网络游戏的运营模式包括自主运营、联合运营和代理运营三种方式。

(1)自主经营模式

自主运营模式是指游戏研发商通过自有游戏平台发布并运营游戏产品。在自主运营模式下，游戏研发商全面负责自主研发游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作并提供代理游戏的运营服务。玩家可以通过游戏的官方网站或综合性平台进行客户端游戏安装包的下载，或通过其自营或第三方平台进入网页游戏页面。运营过程中，游戏研发商独立进行各种后台支持和数据提取，并独立完成产品版本的更新。当需要进行付费时，玩家通过支付渠道直接付费给完美世界。

自主运营模式的优点在于，游戏研发商直接从游戏玩家处取得收入，资金回收周期较快，玩家的忠诚度较高。结合一定的市场宣传推广手段，游戏产品可取得较高的覆盖率。

(2)联合运营模式

联合运营模式是指游戏研发商与游戏平台类公司合作，即与腾讯、360、37wan 等网络游戏平台商共同联合运营的网络游戏运营方式。对

于移动网络游戏和电视游戏，玩家需要注册成为上述网络游戏平台商的用户，在网络游戏平台商的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币，再在游戏中购买虚拟道具。对于网页游戏，玩家可在运营平台上进行游戏，并通过相应的链接接口进入运营商的充值界面进行充值。在联合运营模式下，游戏平台公司负责网络游戏平台的提供和网络游戏的推广、充值服务以及计费系统的管理，研发商负责版本更新、技术支持和维护，并提供部分客户服务。

联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势，降低运营风险。同时游戏研发商可以将一款网络游戏产品交付给多个网络游戏平台商，充分利用各游戏平台的资源运营游戏，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。

(3)代理的运营模式

代理运营模式主要指代理商以版权金或预付款的形式获得产品的代理权，在发行商所获资质的平台上发行，由代理商负责游戏的发行推广、游戏运营收入的结算，而游戏研发商主要负责提供游戏产品、相关的软件及技术支持。

代理运营的优势在于能够使产品以较低的成本进入代理商所获资质的平台，有利于进行网络游戏产品的海外推广，而其劣势在于网络游戏运营商能力将在一定程度上决定产品在相关平台上的推广程度。

完美世界的业务领域包括客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏和电视游戏。对于客户端游戏，完美世界均采用自主运营的模式。对于网页游戏、移动网络游戏和电视游戏，完美世界主要采取联合运营的模式，与各大渠道商或运营平台合作，利用其客户资源最大限度地提高产品的覆盖度。在部分海外市场，完美世界凭借其海外子公司的资源，同样可以完成客户端游戏的自主运营和其他种类游戏产品的联合运营。在部分其他的海外市场，完美世界将其自主研发的产品版权对外授权，进行代理运营。

(三)完美世界主要游戏产品

完美世界的主要游戏产品包括客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏和电视游戏。

1.在线运营的主要游戏产品

(1) 诛仙（大陆地区）



游戏类型：客户端游戏

发行时间：2007年5月(公测)

运营模式：自主运营

游戏简介：《诛仙》是由完美世界自主研发的3DMMORPG玄幻网游，突破了原有的故事构架，打造出原著小说的纯正续作。该游戏在六大门派的基础上，增加了神裔与天脉两大种族概念，并在其基础上衍生出16大职业，大大增强了对用户的吸引力。

《诛仙》屡次获奖，包括2010-2012年金翎奖“玩家最喜爱的网络游戏”、2010-2011年游戏风云榜“十大最受欢迎网络游戏”、2010-2011年游戏产业年会“十大最受欢迎的民族网络游戏”和“十大最受欢迎网络游戏”、2008年百度游戏风云榜“百度十大风云网游”、2009年17173风云盛典“最受欢迎的十大网络游戏”等多项殊荣。

(2) 完美世界国际版（大陆地区）



游戏类型：客户端游戏

发行时间：2006年11月(公测)

运营模式：自主运营

游戏简介：《完美世界国际版》是由完美世界开发的一款3D

MMORPG。游戏以盘古开天地为引子，在中国上古神话传说的基础上营造了一个独特的历史空间，具有史诗般的背景和波澜壮阔的剧情，为玩家展现一个古老神秘、充满未知的奇幻世界。

《完美世界国际版》中包含了众多中国第一乃至世界首创的创新元素。超大无缝连接地图彻底消除游戏世界的地域局限，全种族全职业飞行状态的实现让真正的立体战争成为可能，大型帮会自建基地功能让玩家能享受到创造游戏的快感。

(3) DOTA2（中国大陆地区）



游戏类型：客户端游戏

发行时间：2013年12月(公测)

运营模式：独家授权运营

游戏简介：《DOTA2》是美国 Valve 公司使用 Source 引擎研发的多人联机对抗竞技游戏，其主要玩法基于上一代作品《DOTA》。2012年，Valve 公司授权完美世界在中国大陆地区独家运营该游戏。

《DOTA2》曾获得中国游戏产业年会 2014 年度“年度十大最受欢迎客户端网络游戏”、中国动漫游戏行业年会 2014 年“年度优秀网络游戏”等多项殊荣。

(4) 笑傲江湖 OL（大陆地区）



游戏类型：客户端游戏

发行时间：2013年6月(公测)

运营模式：自主运营

游戏简介：《笑傲江湖 OL》是完美世界以全新国际级引擎制作的大型武侠网游，游戏囊括了养成、经营、团队角色扮演等经典元素，再现原著中恢弘与自由的江湖世界。《笑傲江湖 OL》的战斗系统运行流畅且具有打击感，且通过招式组合降低了格斗操作的难度。游戏的轻功系统可用于实战内外，为格斗环节增添了策略性，电影级的画质为用户带来了极佳的乐趣体验。

该游戏曾荣获 2011 年度游戏风云榜“十大最受期待网络游戏”、2011 年中国游戏产业年会“十大最期待网游”、2013 年游戏风云榜“十大新锐网络游戏”等多项荣誉。

(5) 神魔大陆（大陆地区）



游戏类型：客户端游戏

发行时间：2013年6月(公测)

运营模式：自主运营

游戏简介：

《神魔大陆》是由完美世界开发的一款 3D MMORPG 游戏。该游戏采用奇幻游戏题材，创新性地应用了“玩家行为改变世界”理念。《神魔大陆》架构了一个名为“克兰蒙多(Grand Mundo)”的奇幻世界，并拥有时间法则、空间法则、魔法、神等众多精彩元素。该游戏在庞大世界观架构下独有编年史体系，使得服务器中的纪元年代、星辰运转、神祇诞生等核心游戏内容都能由玩家意志影响。

该游戏曾获得 2011 年金翎奖“最佳 3D 网络游戏”、2010 年金翎奖“最佳原创网络游戏”和 2010 年游戏风云榜“十大新锐网游”。

(6) 武林外传（大陆地区）



游戏类型：客户端游戏

发行时间：2006年9月(公测)

运营模式：自主运营

产品简介：《武林外传》是一款旗舰级Q版3D武侠网游。游戏取材于同名古装情景喜剧，在秉承原作轻松、幽默风格的基础上，采用了Angelica3D引擎，以精美华丽的画面、生动亲切的剧情、幽默搞笑的风格和动感灵活的Q版造型等独具创意的诸多玩点，为玩家展示一个更广阔、内容更丰富的喜剧武侠新世界。

《武林外传》自推出以来屡获殊荣，曾获包括2006金翎奖“玩家最期待的十大网络游戏”、“最佳原创网络游戏”和“最佳Q版网络游戏”、2007年度游戏产业年会“十大最受欢迎的网络游戏”、“十大最受欢迎的民族网络游戏”等多项荣誉。

(7) Touch 页游（大陆地区）



游戏类型：网页游戏

发行时间：2013年3月(公测)

运营模式：自主运营及联合运营

产品简介：《Touch》是一款四维无界交互音乐社区游戏。该游戏由Unity3D引擎开发而成，使用了大量次世代技术，不仅拥有高质量的画质和舞台灯光效果，还提供了丰富的人物表情、交互动作等。由于加入了物理引擎，游戏中的人物在舞蹈过程中，头发和裙摆的飘逸更加真实自然。另外，用户无需安装客户端，即可享受到精美的画面品质。

(8) 圣斗士星矢 Online（大陆地区）



游戏类型：客户端游戏

发行时间：2013 年 4 月(公测)

运营模式：自主运营

产品简介：《圣斗士星矢 Online》是由 SEGA 正版授权、完美世界自主研发的一款 MMORPG 网络游戏，于 2013 年 5 月 16 日在中国大陆正式运营。该游戏由 Angelica3D 引擎强化 DX 版开发而成，具有丰富的材质调节能力和动态光影贴图效果，表现出逼真写实的远近距离感。动作实体捕捉技术的应用使游戏中的技能渲染强化打击感增强，为三维可视化领域提供了一个全新的渲染和操作方式。

《圣斗士星矢 Online》获得 2011 年游戏风云榜“十大最受期待网络游戏”、2012 年金翎奖“最佳 3D 效果网络游戏”、2013 年新浪中国游戏排行榜“年度最佳动漫题材游戏”等众多荣誉奖项。

(9) 神鬼传奇（大陆地区）



游戏类型：客户端游戏

发行时间：2009年4月(公测)

运营模式：自主运营

产品简介：《神鬼传奇》是完美世界2009年倾力推出的年度神秘探险网游。《神鬼传奇》由专门为2.5D游戏量身定制的Cube2.5D引擎开发而成，可以实现丰富的层次效果，其中智能地表图素生成系统能够让画面产生无限的随机感，使画面内容无重复，令玩家置身于奇妙的游戏世界中。同时，游戏具备了魄力十足的装备变形动画系统，令玩家身上每个部位的装备都能够实现任意复杂的动画，将画面表现力提升到了空前的高度。

(10) 神雕侠侣（大陆地区）



游戏类型：客户端游戏

发行时间：2012年9月(公测)

运营模式：自主运营

产品简介：《神雕侠侣》是一款自主研发的 2D 回合制 MMORPG，由金庸同名武侠小说《神雕侠侣》授权改编，以《神雕侠侣》书中故事为背景，讲述了小说中的游戏、情节，并加入了一些轻功、历练、经脉等玩法。

《神雕侠侣》曾荣获 2012 年游戏风云榜“最佳回合网游”、“十大新锐网络游戏”等多项殊荣。

(11) 神雕侠侣手游（大陆地区）



游戏类型：移动网络游戏

发行时间：2013 年 8 月(公测)

运营模式：联合运营

产品简介：《神雕侠侣》是由金庸独家授权改编、完美世界自主研发并运营的武侠题材 2D 回合制手游。该游戏凭借精制的游戏画面、多样的技能组合、富有创意的人物形象和甜蜜温馨的专属家园，为玩家提供了前所未有的游戏官能体验。

《神雕侠侣》曾获 2013 年金翎奖“玩家最喜爱的手机游戏”、2013 年小米“最佳角色扮演游戏”、魔方网 2014 年度“睿智题材奖”、电玩巴士 2015 年度“十大玩家最期待手游”等。截至目前，《神雕侠侣》仍拥有数十万日活跃用户，保持着千万级的月流水，是市场上一款生命周期长、收益高的精品移动网络游戏。

(12) 魔力宝贝（大陆地区）



游戏类型：移动网络游戏

发行时间：2014年7月(公测)

运营模式：联合运营

产品简介：《魔力宝贝》是完美世界在2014年推出的一款经典回合制手机游戏，游戏获得了日本 SQUAREENIX 公司的正版 IP 授权，采用 Q 版风格，还原了《魔力宝贝》客户端游戏的经典宠物、怪物，并在原先的故事剧情上进行了延展。该游戏提供了紧凑的故事剧情和激烈的战斗闯关，并通过完美世界领先的游戏研发技术和美术能力，秉承延续十多年经典魔力的理念，为玩家带来了卓越的视觉和手感盛宴。

《魔力宝贝》在上线后斩获了2014年金翎奖“玩家最喜爱的网络移动游戏”、2014年中国动漫游戏行业年会“优秀手机游戏奖”，2014年度安智“最具影响力网游”等多项荣誉。截止目前，《魔力宝贝》依然是手机游戏市场中生命周期最长、收益最稳定、玩家口碑最高的移动网络游戏产品之一。

(13) 神魔大陆手游（大陆地区）



游戏类型：移动网络游戏

发行时间：2014年6月(公测)

运营模式：联合运营

产品简介：《神魔大陆》手游版是完美世界面向移动平台推出的西方魔幻题材 3D 大地图 MMORPG 游戏。该游戏采用游戏内道具收费模式，凭借其精美的画面、丰富的剧情、多样而富有激情的玩法系统、精准的营销定位以及持续稳定的版本资料更新，自 2014 年 6 月上线推出后深受玩家喜爱。

(14) 无冬 OL Xbox 版（全球，不含中国大陆）



游戏类型：主机游戏

发行时间：2014 年 9 月(国内)

运营模式：自主运营

产品简介：《无冬 OL》Xbox 版是完美世界在 XboxOne 平台上发布的第一款道具收费制 MMORPG 游戏，该游戏于 2014 年 9 月 29 日在中国市场发布，并于 2015 年 3 月 31 日面向全世界发布。《无冬 OL》Xbox 版由完美世界的美国团队开发，是一款西方幻想题材大型多人在线角色扮演游戏，该游戏使用了 Wizards of the Coast LLC 授权的 Dungeons&Dragons 知识产权，并通过其中的 Forgotten Realms 设定，允许玩家与其他角色进行互动，并与富有传奇色彩的怪兽进行战斗。

2.在研的主要游戏产品

目前完美世界正在研发的包括多款客户端游戏、主机游戏、移动网络游戏。主要研发情况如下所示：

游戏名称	游戏类型	状态	预计上线时间
射雕英雄传	手游	研发中	2016年第1季度
大主宰	手游	研发中	2016年第2季度
火炬之光	手游	研发中	2016年第2季度
倚天屠龙记	手游	研发中	2016年第2季度
HEX	端游	研发中	2016年第2季度
世界大战	手游	研发中	2016年第2季度
最终兵器	端游	研发中	2016年第2季度
遮天	手游	研发中	2016年第3季度
最终幻想	手游	研发中	2016年第3季度
神鬼传奇3D	手游	研发中	2016年第3季度

游戏名称	游戏类型	状态	预计上线时间
无冬PS4	电视游戏	研发中	2016年第3季度
梦幻诛仙卡牌	手游	研发中	2016年第3季度
封神	手游	研发中	2016年第3季度
Airmech	端游	研发中	2016年第3季度
星际战甲PS4	电视游戏	研发中	2016年第3季度
最终幻想	页游	研发中	2016年第3季度
三国无双	手游	研发中	待定
完美国际	手游	研发中	待定
最终兵器	电视游戏	研发中	待定
Free style	电视游戏	研发中	待定
圣战	手游	研发中	待定
黑暗之门	手游	研发中	待定
火炬之光卡牌	手游	研发中	待定
名称待定	端游	研发中	待定
名称待定	端游	研发中	待定

(四)完美世界主要技术情况

1.游戏开发技术

(1)游戏开发引擎

完美世界拥有完全独立自主的游戏引擎开发能力，其引擎开发技术一直是国内网络游戏行业的标杆。

完美世界拥有多个自主研发的图形引擎，可分别用于移动网络游戏、PC 端游戏和主机游戏的开发，适用于多种游戏环境，能够为玩家提供卓越的性能和视觉表现。公司自主研发的 Angelica3D 游戏引擎是用于客户端游戏开发的三维图形引擎，可以创造出卓越的 3D 图像与震撼的视觉效果，真实地呈现出人物活动的场景。该游戏引擎创新性地允许玩家体验自由飞行的角色视角，甚至定制个性化的虚拟内容和角色，其拟真感和细致度迈出了网游行业历史性的一步。完美世界自主研发的 ARK3D 引擎适用于电视游戏的开发，该引擎利用先进的技术创造出了富有吸引的视觉效果，包括静态混合光影 HDR、高动态范围光照渲染、逼真的屏幕空间环境光遮蔽、有效的抗混叠和动态天气等，可以为玩家提供顶级的画面品质。公司的自研第三代引擎 ERA 专为移动网络游戏开发而设计，可以在手机等智能移动终端上表现出电影级的画质与高频剧场动画，通过对于细节品质的追求达到了国内移动网络游戏市场上的顶级画质。与此同时，完美世界开发的每款图形引擎都具有其独属的内

部工具和工具链，可以为开发人员提供场景、关卡、界面等编辑器，通过模块化的形式完成产品的开发，大幅提高了开发效率。

除此之外，完美世界还开发了 EPARCH 2D 引擎等多款图形引擎，为低端设备提供了友好的用户界面，具备了较高的兼容性，增强游戏运行的平滑性和稳定性。

另外，由于掌握了图形引擎的开发技术，完美世界可以根据产品性质的不同为其进行专门的引擎平台改编，体现出高端自研游戏引擎在使用过程中柔性。完美世界甚至还可以在商业引擎的使用过程中对其进行修改，以提升其使用性能，充分发挥了其在引擎开发技术上的优势。

(2)服务器程序

完美世界在服务器程序开发方面具有丰富的经验和长期的技术积累。目前，公司拥有三个不同的服务器程序框架，可适用于回合式、卡牌式等多种不同的游戏类型，同时覆盖了轻度、中度和重度游戏，是国内首屈一指的自研服务器程序系统框架。

公司的服务器程序框架使服务器具有较高的承载能力，可容纳大规模数量的玩家同时在线，保障了压力情况下服务器运行的稳定性。另外，该程序带来了服务器性能的改善，从而提高了用户上线期间游戏运行的流畅性。同时，该服务器程序增强了运营数据的安全性，可大幅提升用户的娱乐体验，令其游戏产品在激烈的市场竞争中脱颖而出。

2.相关业务的应用系统

(1)游戏管理发布系统

完美世界运营了数十款游戏，具有分布在多个地区的数以千计的服务器，该系统可以有效自动地将制定的游戏发布到指定的机器和服务器分组上，大大降低发布出错的概率。该系统能够管理各款游戏从上线以来的所有版本信息，并支持版本回退、差异比对、多版本共存等管理的功能，使得游戏的灰度发布和 A/B 测试变得十分便利。

(2)用户行为识别系统

面对公司几十款游戏产品在运营期间产生的海量数据，完美世界自建了用户行为识别系统，利用深入的数据挖掘技术，从用户行为日志大数据中提炼出用户行为模型，从而掌握用户的娱乐习惯、产品偏好等信息。在大数据挖掘的基础上，完美世界利用用户行为和状态数据分析模

型，不断优化游戏的数值系统，改善产品中活动的模式，并及时发现用户行为的异常信息，间接辅助了游戏营业收入的提升。

(3)企业云系统

完美世界具有自研的企业云服务系统，可以灵活地进行配置服务，正在不增加物理服务器的条件下，可以方便地增加虚拟机数量，大幅降低运维成本。该系统采用了基于 B/S 架构的云主机管理系统，可以进行虚拟机的快速配置，使得部署一组游戏新服务器的所需时间从一周变为几个小时。同时，该系统还引入了新的动态迁移技术，可以将虚拟机在物理机之间进行无缝迁移，使得物理机在硬件更换过程中无需停止相应的服务，对用户完全透明。

3.未来技术储备

(1)次时代图形引擎

为了保持完美世界游戏引擎开发技术在国内的领先地位，同时追赶国际业界顶级的先进技术水平，公司目前正致力于次时代图形引擎的研发。

一方面，公司将研发具有更复杂渲染能力游戏引擎，开发即时光影、延迟渲染、动态光照、全局光照等技术，实现柔体、布料等画面元素的渲染，达到国际一流水平的拟真效果，填补国内市场在复杂场景渲染上的不足。另一方面，公司将研制跨平台游戏引擎，从 PC 端与电视端的共同开发发展到移动终端、PC 端与电视端的三重结合，逐渐实现同一引擎在不同平台上同一 IP 的同时开发。

(2)随硬件功能的提升做出更新

完美世界的产品更新紧跟硬件设备发展潮流。例如当苹果 IOS8 系统新的 Metal API 推出后不久，完美世界便率先在 ERA 引擎中进行了接入工作，直接提升了 15% 的产品性能。

公司未来的研发工作仍将配合硬件设备功能的提升，不断推出与之相匹配的接口。通过率先更新现有技术的方式，完美世界可以抢占硬件新版本下的用户群，为新设备用户带来更好的用户体验。

(3)更高性能的服务器程序

完美世界致力于研发次时代服务器程序，强调服务器性能对于不同网络环境的兼容，令玩家在较差的网络环境仍能够享受及时的游戏数据

传输和流畅的画面，提升产品的用户体验。

更高性能的服务器程序意味着玩家可在不同的软硬件情况下体验游戏的乐趣，有助于公司扩展其用户群，从而扩大产品的影响力和营业效益。

截至目前，完美世界的核心技术具体如下：

序号	核心技术名称	技术功能	来源
1	Angelica3D 游戏引擎	Angelica 是一款跨平台的 3D 图形引擎，支持开发任何类型的游戏，拥有完整的工具链和开发流程，在此引擎基础上开了十数款成功的游戏，是国内最成熟的游戏引擎之一。	自研
2	Cube 2.5D 游戏引擎	Cube 2.5D 游戏引擎，能生成高清的 3D 背景、游戏道具和人物，且与 3D 游戏相比，基于 Cube 引擎开发的游戏对硬件的要求较低。Cube2.5 D 引擎采用角度锁定技术，通过在游戏场景中避免天空和远距离物体降低了成像的技术难度。	自研
3	Echoles3D 游戏引擎	Echoles 设计为高效快速地渲染大批量静态和动态三维对象而生。为了保证各个开发人员之间独立工作，本系统采用高内聚、低耦合的模块化设计原则，将各模块的关联性降到最低。Echoles 核心引擎只提供最基本的渲染和管理架构，提供底层 API，设计抽象，易用性和扩展性强。	自研
4	ERA 游戏引擎	ERA 是完美世界自主研发的跨平台游戏引擎。全新的渲染构架，基于次世代物理渲染的概念（Physically based rendering），打造最丰富的材质表现力。静态光照动态光照，混合处理，节省计算量的同时，可以大幅降低发热。引擎为大规模同屏优化，可应对数百人同屏，千人进行逻辑更新的国战级别的压力。	自研
5	ARK3D 游戏引擎	Ark 引擎是完美世界开发的一款跨平台三维引擎，目标平台为 PC 和 Console 平台。Ark 引擎的在提供一流画面的同时，给玩家带来流畅的操作和充分的画面感，针对 Console 平台进行了特殊优化。	自研
6	EPARCH 2D 游戏引擎	针对 PC 平台的二维游戏引擎，针对依然数目广大的二维游戏用户群体，完美世界开发了 Eparch2D 游戏引擎，在二维游戏中引入了维技术，画面表现力更强，并充分利用了硬件性能。	自研
7	PWGS 框架	PWGS 是完美世界自主开发的服务器框架，是完美世界应用最多的框架之一，目前已有大约 13 款采用 PWGS 服务器框架的游戏上线运营。PWGS 框架成熟稳定，性能强大，有很高的扩展性。	自研
8	XDB 框架	XDB 是完美世界自主开发的服务器框架，也是完美世界应用较多的通用服务器框架。XDB 的设计目标是安全、快速开发、平衡成本与性能；开创性引入了新的数据访问模式，成为健壮鲁棒的游戏服务器框架。	自研
9	PWSL	PWSL 是完美世界自研的网络底层库，高效高速，易于使用。同时支持多种语言：C/C++、JAVA、C#、Python 等，是可跨平台的网络库。服务器和客户端均可使用，PWGS 和 XDB 服务器框架均使用了 PWSL 网络库。	自研
10	WDB	WDB 是完美世界自研的 NoSQL 数据库系统，针对游戏访问进行了特殊优化，针对游戏开发有很高的性能。XDB 服务器框	自研

序号	核心技术名称	技术功能	来源
		架充分利用了 WDB 数据库的特性。	
11	ARC 平台	ARC 是完美世界自研的游戏开放式游戏分发平台, 包含了账号接入、游戏分发、游戏启动、电竞宣传、充值活动、跨游戏联动等诸多功能。	自研
12	PWAU	PWAU 是完美世界内部使用的账号和付费系统, 在多年的使用过程中提供了稳定高效的服务。	自研
13	游戏发布管理系统	完美世界自己内部使用的游戏发布系统, 可以随时回退到之前的任一版本, 并比对任意两个版本的异同。	自研
14	BI 系统	完美自己的 BI 系统, 可以为完美的运营、开发方向提供指导性的信息, 并可以即时发现一些可能的事故。	自研
15	企业云系统	完美自己的企业云服务器, 可以灵活地配置服务, 在不增加物理服务器的条件下, 可以方便的增加虚拟机, 开展新业务。	自研
16	Datafriends 游戏数据分析系统	Datafriends 产品秉着为研发、运营等游戏项目相关人员提供行之有效的游戏分析系统为目的, 针对不同阶段的游戏运营需求, 为游戏开发运营等相关部门提供数据支持。	自研

(五)完美世界开发实力情况

完美世界自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。通过多年的游戏研发和运营, 完美世界已经建立了一支高效多产的研发团队。截至 2015 年 12 月 31 日, 完美世界总员工人数为 3,721 人, 其中本科及以上学历 2,642 人, 占比 71.00%; 研发人员 2,487 人, 占比 66.84%。其中核心技术研发人员情况如下:

序号	姓名	性别	出生年月	学历	从事游戏行业时间	任职
1	张云帆	男	1979.02	硕士	2005 至今	副总经理
2	鲁晓寅	男	1979.03	硕士	2001.11 至今	副总经理
3	黄峥嵘	男	1971.11	硕士	2009.03 至今	副总经理
4	崔铭	男	1976.09	硕士	2001 年至今	子公司副总经理

三、行业概况

(一)网络游戏行业的基本情况

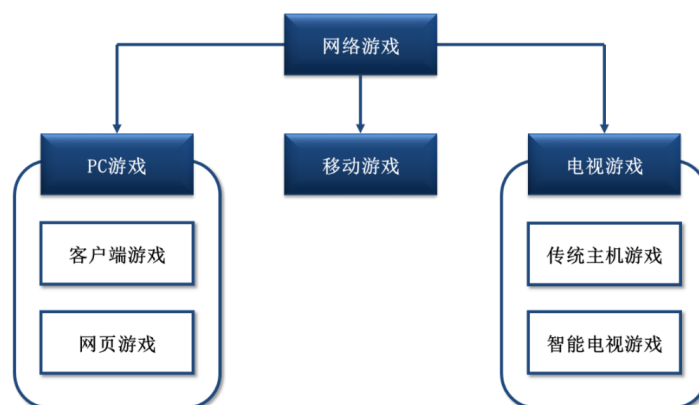
完美世界的主营业务为网络游戏的开发、发行和运营, 其业务涵盖了客户端游戏、网页游戏、移动游戏和电视游戏。参照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》(2012 年修订), 网络游戏业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I64 互联网和相关服务”。

1. 网络游戏行业概述

网络游戏是指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机、手机、电视等为处理终端，以游戏的客户端软件或互联网浏览器、手机 APP 等为信息交互窗口的个体性多人在线游戏，旨在实现娱乐、休闲、交流和取得成就的目标。

按照游戏运行终端的不同，网络游戏可以分为 PC 游戏、移动游戏、电视游戏三类。其中，PC 游戏按照进入游戏的端口差异可分为客户端游戏和网页游戏；移动游戏运行于手机、平板电脑等移动设备；电视游戏通常使用电视

网络游戏行业细分情况



屏幕作为显示器，需借助一定的专用设备运行，例如传统主机 Xbox、PlayStation、Wii 等，以及新兴设备如安卓游戏盒子等。

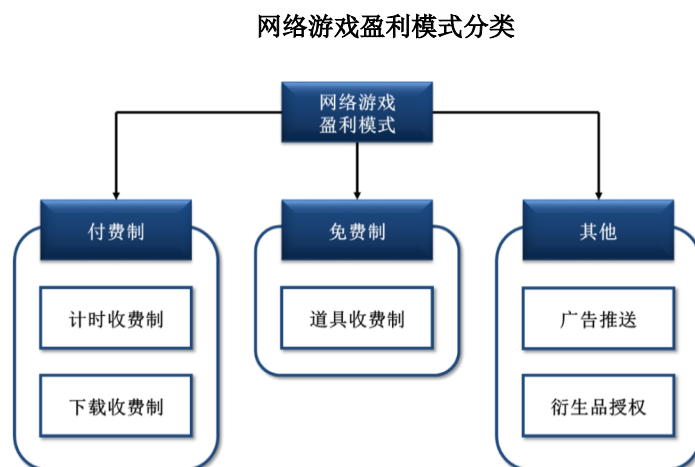
由于不同终端游戏的用户受众不同、各终端的性能配置不同，不同终端游戏差异明显。一般地，客户端游戏、电视游戏的画面渲染能力、数据处理能力较强，开发难度和成本较高，对终端配置的要求较高；网页游戏、移动游戏的画面质量和游戏复杂程度相对较弱，开发难度和成本较低，对运行终端配置的要求不高。各类游戏的特点对比如下：

		电视	PC		移动端
			端游	页游	
游戏性	画面质量	高	中	低	低
	复杂度	高	高	低	低
	社交性	中	强	强	强
用户	需要时间	完整	完整	完整/碎片	碎片
	年龄分布	中	中	高	低
研发	团队人数	多	多	中	少

		电视	PC		移动端
			端游	页游	
	研发周期	长	长	中	短
	成本	高	高	中	少
	生命周期	长	长	中	短
运营	盈利模式	软件销售、内付费	时卡点卡、内付费	内付费	下载收费、内付费
	运营模式	买断、代理	代理	联运、代理	联运、代理

2. 网络游戏行业的盈利模式

按照游戏收费项目的不同，网络游戏又可以分为付费制和免费制两种，而付费制游戏又可进一步分为计时收费制和下载收费制游戏，免费制则通常专指下载免费、道具收费制游戏。其中，计时收费制是指游戏玩家按照游戏时间支付费用，可以按照小时等时间单位计费，也可以包月计费；下载收费制是指游戏玩家需要在下载或购买游戏时支付一定的费用，从而获得产品全部或部分内容的使用权；道具收费制是指游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验，而玩家可以选择付费并购买其中的虚拟道具。



除了免费制及付费制模式外，网络游戏厂商还能够通过其他方式获得盈利。当网络游戏积累一定的活跃用户后，网络游戏将集聚大量的用户流量，从而使网络游戏自身成为一种有效的广告媒介。网络游戏可以通过内置广告、外部广告链接等方式进行广告推送，进行流量的有效变现，从而对广告主进行收费。同时，网络游戏作为文化传媒行业的一个细分子行业，与其他文化产业具有比较强的联动效应。优质的网络游戏可以成为优质的文化 IP，进行多层次、多维度的开发。当网络游戏授权其他主体进行自身 IP 的衍生开发时，可向其收取授权

金。

目前，由于不同地区网络游戏行业发展路径存在差异，不同的游戏收费模式在各地区的规模也存在差异。道具收费制模式最早起源于亚洲，因此，在该地区，道具收费模式是网络游戏市场上的主流盈利模式。而在欧美地区，由于其网络游戏行业发展起步较早，传统的付费制盈利模式具备了较大规模的用户基础。当新兴的道具收费制进入该市场，用户对其逐渐认可并接受，因此，欧美市场的道具收费制产品收入规模逐年扩大，但目前收费制模式仍是主流。

(二)行业监管体系、主要法律法规及政策

1.网络游戏行业管理体制及主管部门

网络游戏行业属于互联网信息服务业的子行业之一，受到相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。行业行政主管单位包括工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局、国家版权局、国家互联网信息办公室等部门，以上相关部门在各自职责范围内依法对涉及特定领域或内容的互联网信息服务实施监督管理。

除行政主管部门外，行业还有中国互联网协会、中国软件行业协会游戏软件分会、中国出版工作者协会游戏工作委员会等自律性组织。

中国互联网协会成立于2001年5月25日，由国内从事互联网行业的网络运营商、服务提供商、设备制造商、系统集成商以及科研、教育机构等70多家互联网从业者共同发起成立，是由中国互联网行业及与互联网相关的企事业单位自愿结成的行业性的全国性的非营利性的社会组织。协会宗旨是团结互联网行业的相关企业、事业单位和学术团体，组织制定行约、行规，维护行业整体利益，保护互联网用户的合法权益，加强企业与政府的交流与合作，促进相关政策与法规的实施，提高互联网应用水平，普及互联网知识，积极参与国际互联网领域的合作、交流，促进中国互联网健康发展。

中国软件行业协会游戏软件分会成立于1993年9月，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。

中国出版工作者协会游戏工作委员会是中国游戏领域规模最大的自律性组织,于2003年7月23日正式成立。其成立的主要目的是为了改善游戏出版业,规范游戏出版物市场,消除产业发展中的不良因素,使游戏出版业更加健康和繁荣。游戏工作委员会是每年游戏产业年会的主要组织者。

2.行业主要法律法规及自律规则

我国网络游戏行业的法律法规监管体系主要包括了《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。

3.网络游戏行业相关政策

随着网络经济的持续增长,网络游戏成为互联网行业和文化传媒行业中的重要组成部分。随着国家经济结构的优化和发展战略的调整,文化娱乐行业成为国家重点支持对象。相关部门先后制定政策规划,为游戏产业健康发展提供有利的政策环境,鼓励和保护行业发展。完美世界主营的网络游戏研发和运营业务迎合了当下大文化产业的市場导向,也符合国家大力扶持网络游戏行业发展的政策方向。网络游戏行业的相关法规政策如下:

网络游戏行业相关政策

序号	政策名称	发布时间	发布机关	主要内容
1	《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》	2004.8	国家新闻出版广电总局	增强网络游戏企业的创新能力,提高中国民族网络游戏产业的竞争力
2	《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》	2009.9	文化部	增强游戏产业的核心竞争力,推动民族原创网络游戏的发展
3	《国家文化产业振兴规划》	2009.9	国务院办公厅	提出加快发展文化创意等重点文化产业,对新兴文化业

序号	政策名称	发布时间	发布机关	主要内容
				态发展提出指导性意见；推动跨地区、跨行业联合或重组，促进资源整合和结构调整，着力培育一批骨干文化企业和战略投资者，提高产业集中度
4	《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	2010.3	中央宣传部、中国人民银行、财政部以及证监会	加强适合于创业板市场的中小文化企业项目的筛选和储备，支持其中符合条件的企业上市
5	《中华人民共和国国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》	2011.3	国务院	要推动文化产业成为国民经济支柱产业，增强文化产业整体实力和竞争力
6	《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》	2011.11	中国共产党第十届中央委员会第六次全体会议	提出到2020年，文化产业成为国民经济支柱性行业，整体实力和国际竞争力显著增强。加快发展动漫游戏等新兴文化产业
7	《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》	2012.2	中共中央办公厅、国务院办公厅	提出加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。加快科技创新成果转化，提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫游戏等领域技术装备水平，增强文化产业核心竞争力
8	《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	2013.8	国务院办公厅	提出要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费
9	《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	2014.2	国务院	推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。
10	《关于深入推进文化金融合作的意见》	2014.3	文化部、中国人民银行、财政部	鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提

序号	政策名称	发布时间	发布机关	主要内容
				升文化消费便利水平，完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。
11	《中国(上海)自由贸易试验区文化市场开放项目实施细则》	2014.3	上海市政府	允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏游艺设备可面向国内市场销售。

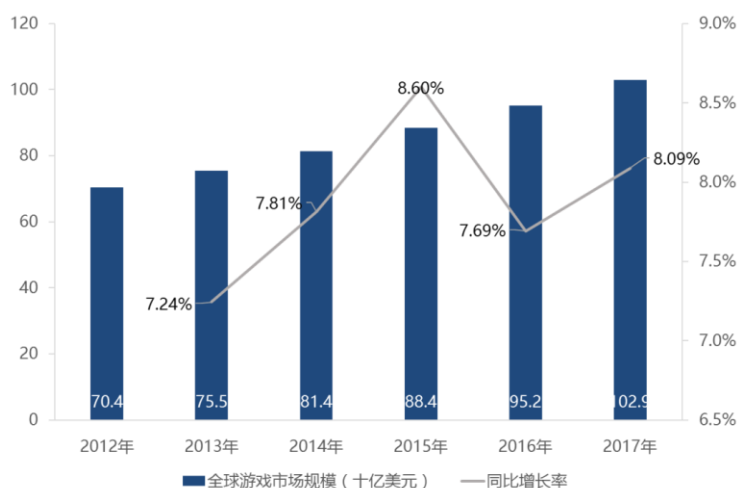
(三) 网络游戏总体发展情况

1. 全球市场

(1) 网络游戏行业市场规模

近年来，海外游戏市场发展呈现总体稳定、局部增长的态势。根据专业国际游戏市场研究公司 Newzoo 的数据显示，2014 年，全球游戏行业营业收入达到 814 亿美元，较 2013 年增长 7.8%，全球游戏市场用户规模超过 17 亿人。根据 Newzoo 的预测，2015 年全球游戏市场规模将达到 884 亿美元，同比增长 9%。

全球游戏市场规模增长情况



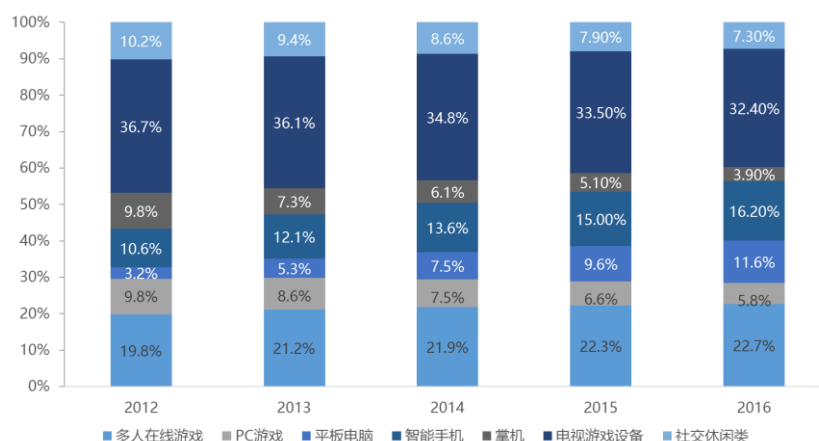
数据来源：Newzoo

从全球游戏市场看，电视游戏是世界主流游戏。自 1975 年第一代主机雅达利 Pong 诞生以来，目前主机设备已经诞生了八代，发展历史悠久，目前仍是市场占比最高的游戏类型。但随着个人计算机和移动设备的进步，PC 游戏和移动游戏对电视游戏市场造成了较大的冲击。

在欧美地区，由于欧美发达国家游戏市场发展时间较长、商业模

式成熟，且市场规模较大。其中，美国市场是全球游戏领域中规模最大的市场，而作为与北美地区规模相当的成熟网络游戏产品发行及消费市场，欧洲市场也是网络游戏产业中消费额贡献最大的市场之一。

全球市场不同游戏类型市场份额



数据来源：Newzoo

与欧美市场相比，拉美地区是相对较为新兴的游戏市场，2014年，其游戏市场的销售收入超过30亿美元，相较2013年增幅超过了10%。其中，随着墨西哥、阿根廷、智利等国家的硬件及设备性能迅速增长，其游戏产业将维持其繁荣且迅速发展的局面。在此背景下，该类市场将逐渐认可对硬件设备有一定要求的重度游戏，从而为大型端游及手游打开行业天花板。

亚洲网络游戏市场在过去的几年中迎来了迅速的发展，在移动、道具收费制游戏等细分领域内的发展程度甚至超越了欧美地区等成熟市场。日本及韩国市场作为亚洲历史最悠久的游戏消费市场，其用户消费能力较强，对于游戏的题材、品质和玩法具有较高的要求。因此，具有知名IP的优质游戏产品在日韩地区具有较大的市场空间。而越南、东南亚等市场的互联网渗透率则相对较低，其游戏开发产业尚处于发展初级阶段，因此其互联网用户对于我国出口的优质游戏产品较为追捧。根据IDC数据显示，越南是我国重要的游戏产品出口国家，自2004年以来，我国出口的游戏产品一度覆盖越南超过80%的市场份额。未来，随着互联网渗透率的提高，我国的游戏厂商在该类市场的市场规模仍将不断扩大。

(2)各类型游戏的市场份额

由于游戏市场发展阶段及成熟度的不同，不同地区网络游戏行业的

细分领域格局存在较大差异。

在美国市场，电视游戏占据了最大的市场份额，51%的美国家庭拥有电视游戏设备。同时，移动网络游戏成为近年来的增长最为迅速的游戏类别，根据 Newzoo 估算，2013-2017 年间，其市场收入复合增长率将达到 15.2%。此外，美国用户对于道具收费制游戏的认可程度也在逐步提高，在此趋势下，美国网络游戏市场上的道具收费制游戏厂商将逐渐扩大其市场份额。

在欧洲市场，客户端游戏及移动网络游戏在德国、西班牙、东欧等国家及地区均占据了较高的市场份额。与此同时，欧洲游戏用户对于道具收费制同样青睐有加，2014 年底，欧洲市场的道具收费制多人在线游戏的销售收入超过 20 亿美元，根据数据统计分析公司 SuperData 的预测显示，该销售收入将在 2015、2016 及 2017 年保持 5% 左右的增长率。同时由于欧洲各地区的文化差异较大，针对不同市场进行相应内容改编的道具收费制游戏产品将能够更好地吸引当地用户。

在拉丁美洲市场，由于巴西等国家进口关税的限制，其个人电脑个电视游戏主机的购置成本较高，因此，移动网络游戏仍然是该地区规模最大的网络游戏细分市场，占据了 43% 的市场份额。

在亚洲市场，移动及道具收费制网络游戏产品的创收额度超越了欧洲、北美等成熟的传统游戏市场，引领了该类别游戏的发展。由于智能手机的渗透率不断提高，2014 年亚洲移动游戏消费总收入超过 100 亿美元，占据全球市场超过 10% 的份额，年增长率接近 30%。SuperData 调研数据显示，2014 年道具收费制多人在线游戏类型全球贡献收入达到 79 亿美元，其中作为该类游戏产品起源地的亚洲市场占据了 33 亿美元，占整体市场收入的 41.77%。因此，以道具收费制为主要经营模式的移动网络游戏厂商将继续保持其迅猛的业绩增长。

(4) 中国网络游戏在海外市场的出口情况

近年来，随着中国经济与文化国际影响力的提高，以及国内游戏企业研发、发行能力的增强，中国网络游戏产业出口规模快速增长。在海外市场拓展的实践中，中国网络游戏企业创作出一系列符合海外市场特性、适应海外市场需求的网络游戏产品，中国游戏在全球市场的地位逐渐提高。2014 年，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达到

30.76 亿美元，同比增长 69.01%。

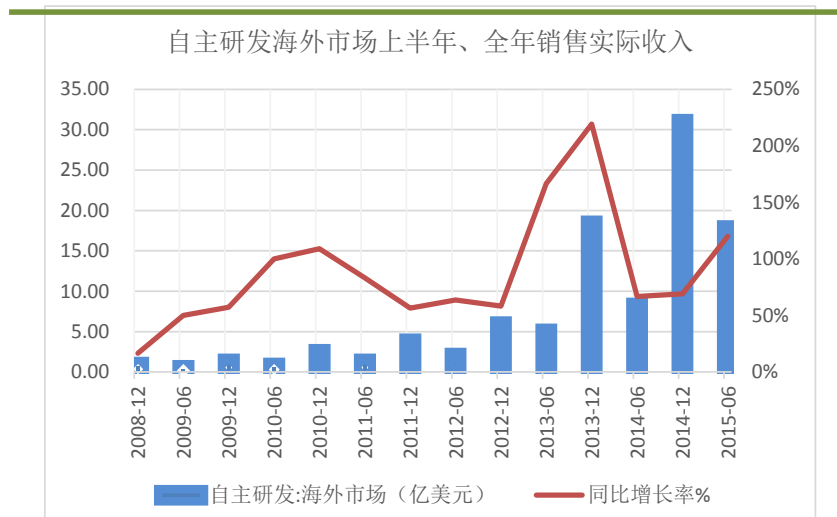
目前，移动游戏占中国出口游戏的比重最高，已经超过 40%。从游戏类型来看，客户端游戏、网页游戏、移动游戏占中国网络游戏出口比例差别不大，各细分类别海外市场规模均有比较稳定的增长。

如今，部分中国企业随着出口规模的不断扩大，已在海外通过收购、设立子公司的方式建立了其研发、发行及运营中心。例如，完美世界在美国、欧洲、东南亚、韩国等地建立了全资子公司，并收购了日本游戏运营公司 C&C Media 和美国 Runic Games 及 Cryptic Studios 研发工作室，逐步构建了其海外布局。在此基础上，完美世界可以在海外进行本土化研发及销售，利用其 FTP 模式产品的开发优势，直接参与全球竞争。

2.国内市场

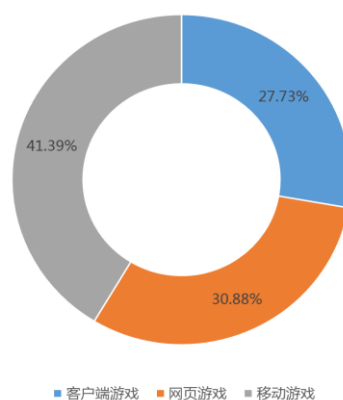
(1)网络游戏行业市场规模

中国自主研发网络游戏海外市场销售实际收入



数据来源：GPC、IDC、CNG

中国自主研发网络游戏出口产品类型构成比例



数据来源：GPC、IDC、CNG

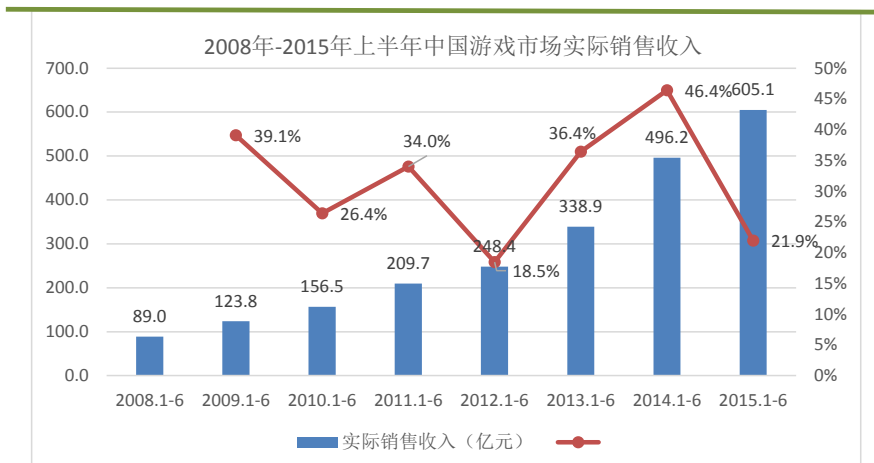
近年来，中国网络游戏市场整体保持快速增长。2015年1-6月，中国网络游戏市场(包括客户端游戏、移动游戏、网页游戏)销售收入为579.2亿元人民币，同比增长22.53%。从2008年上半年至2015年上半年，网络游戏市场年均复合增长率(CAGR)为30.7%。

从游戏用户数量角度衡量，中

国游戏用户规模近年来保持快速增长，2008年至2014年年均复合增长率为40.57%。游戏用户规模持续扩大主要原因在于：第一，随着网络通信技术的进步以及电脑、智能手机终端的普及，中国的网民总数持续增长；第二，由于网络游戏游戏性、游戏效果的不断提升，网民中的游戏玩家比例进一步提高。最近两年，随着游戏用户规模的增长，整体用户基数已经达到较高水平，因而造成用户增长率放缓。但随着移动游戏的逐渐普及，以及电视游戏政策解禁带来的广阔市场，未来游戏市场用户数量仍将有一定的增长空间。

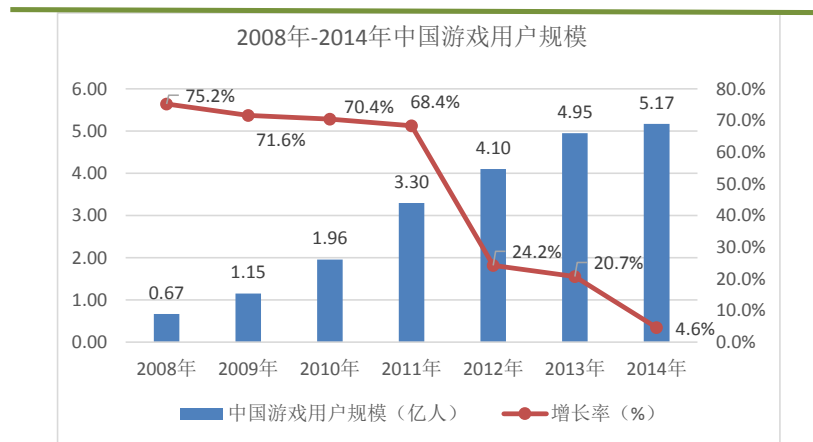
(2)各类型游戏的市场份额

中国网络游戏市场销售收入



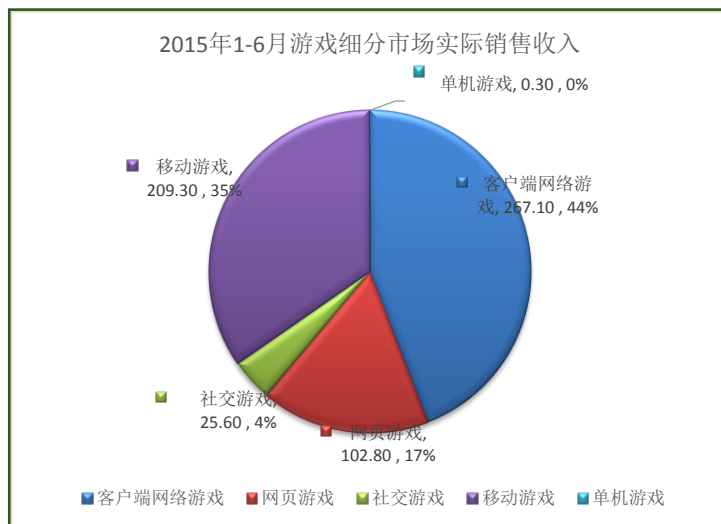
数据来源：GPC、IDC、CNG

中国游戏用户规模



数据来源：GPC、IDC、CNG

我国网络游戏市场主要由客户端游戏、网页游戏、移动游戏组成。由于受国家监管政策的限制，我国电视游戏市场发展十分缓慢。在细分游戏领域中，我国客户端游戏市场占比最高，但增长速度放缓趋势明显。近年来，网



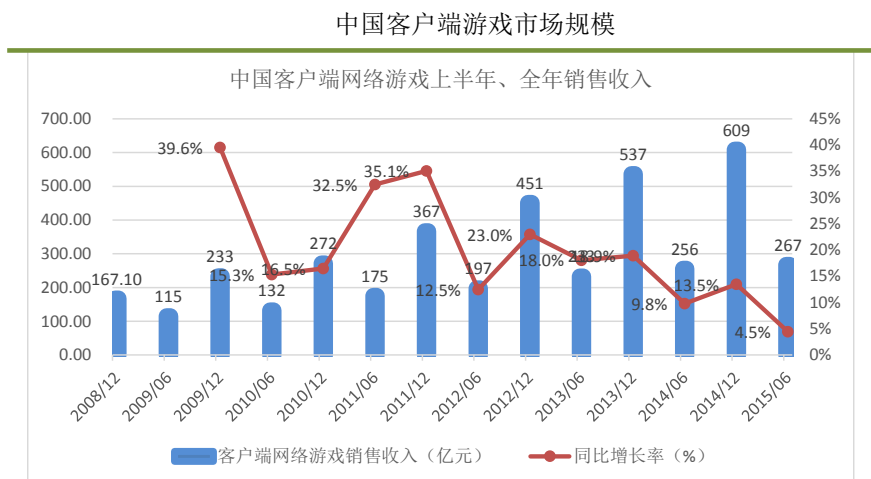
页游戏和移动游戏增长速度较快，尤其是移动游戏增长速度明显高于其他细分领域，市场份额已经超过网页游戏成为我国第二大的网络游戏市场。

(四)PC 端网络游戏行业发展概况

1. 客户端游戏行业发展概况

(1) 市场规模、用户数量增速放缓，进入平稳发展阶段

目前，中国客户端游戏市场增速放缓，进入平稳阶段。2015年1-6月，中国客户端网络游戏市场实际销售收入达 267.1 亿元人民币，同比增长为 4.46%。经

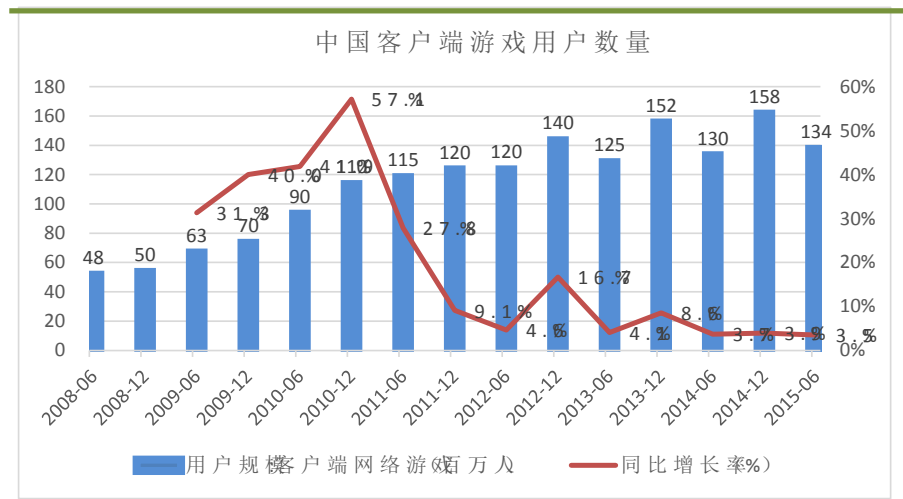


数据来源：GPC、IDC、CNG

过前一阶段的快速增长，客户端游戏近年来增速有了明显回落，市场进入平稳增长的新阶段。

从用户数量角度看，截至 2015 年 1-6 月中国客户端游戏用户数量达到 1.34 亿人，同比增长 3.5%。经过高速增长之后，客户端游戏已经

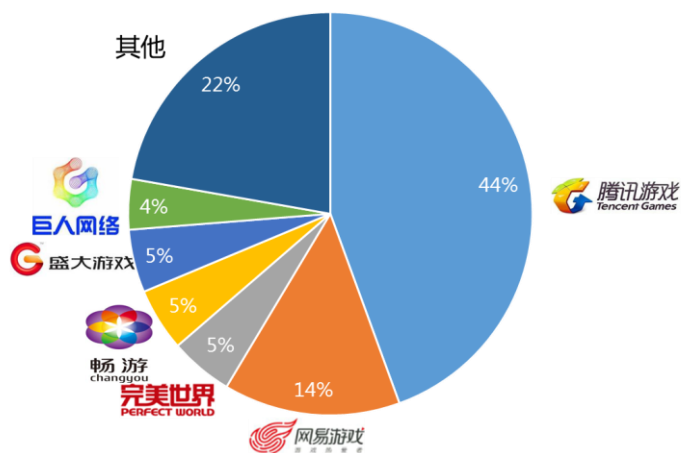
积累大量用户，新用户增长空间有限。同时页游、移动端游戏分流大量的玩家用户，对客户端游戏用户增长造成一定冲击。



(2)端游市场竞争格局比较稳定，市场集中度较高

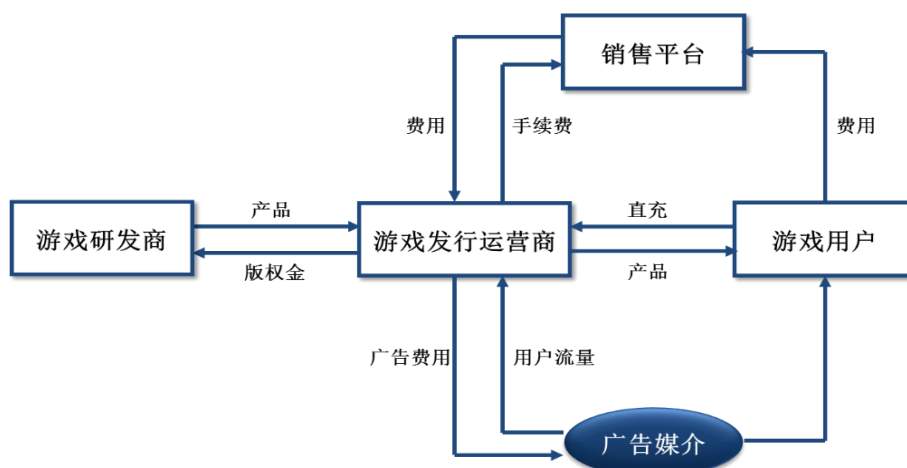
端游市场产业链主要由游戏研发商、游戏发行运营商、销售平台等构成。其中，游戏开发商负责游戏服务器端、客户端软件的开发工作，通过拟定游戏开发计划，组织策划、文案、美工、编程等各种资源完成网络游戏的开发，并进行游戏测试以对产品进行完善；游戏发行运营商在取得游戏版权后，架设服务器组、安装服务器端软件，提供客户端的接口或软件

客户端游戏市场竞争格局



数据来源：艾瑞咨询

客户端游戏产业链



的下载链接，负责对游戏进行推广、运营维护以及销售游戏点数、开展客户服务等；销售平台包括游戏支付渠道商、电信运营商等第三方。

目前随着市场的逐步发展，客户端游戏从产品前期研发投入、产品团队规模、产品研发周期、后期市场推广费用等维度来看，市场进入门槛已达到较高水平。市场逐步由少数厂商所主导，腾讯、网易、完美世界、畅游、盛大游戏、巨人网络占据市场领先地位。

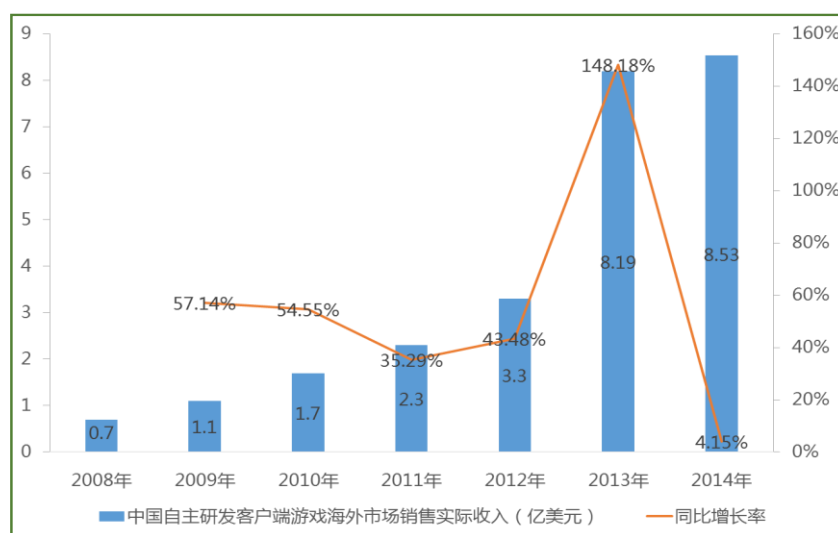
(3) 客户端游戏海外出口增长迅速，集中度较高

由于 10 多年的海外拓展和经验积累，在自主研发客户端网络游戏品质不断提升的同时，中国本土自主研发网络游戏企业的价值得到认可，其对

游戏等文化出口的作用也越来越重要。2008 年至 2014 年，中国自主研发客户端游戏海外收入年均复合增长率为 51.70%。2014 年，App Store、Google Play 等国际平台及中小开发者推动了移动游戏等新兴市场的快速成长，导致自主研发客户端网络游戏的产出数量出现缩减，增长率下降至 4.15%。

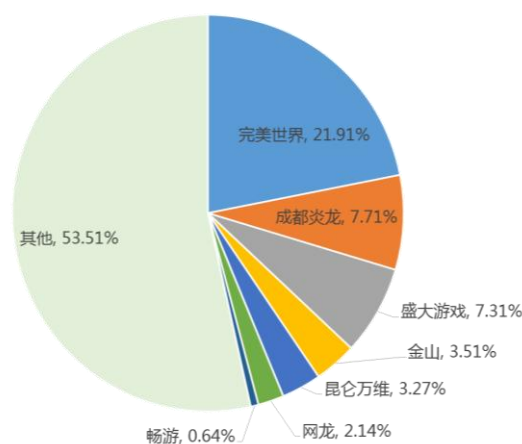
目前客户端游戏出口企业的集中度较高。2014 年，在中国自主研发客户端网络游戏海

自主研发客户端游戏海外市场销售收入



数据来源：GPC、IDC、CNG

中国客户端游戏海外市场收入份额



数据来源：GPC、IDC、CNG

外市场收入中，完美世界收入占比 21.91%，位居领先地位。完美世界、成都炎龙、盛大游戏、金山、昆仑万维、网龙和畅游 7 家企业合计贡献 46.49% 的海外收入，集中度较高。

(4) 客户端游戏发展的有利因素与不利因素

① 有利因素

● 经典游戏和新兴竞技类游戏共同维系市场规模。

在客户端游戏市场中，休闲竞技类游戏是推动市场收入增长的重要因素。目前市场收入增长来自两方面，第一、来自休闲竞技类游戏，与角色扮演类相比，休闲竞技类游戏更受新一代用户的欢迎。同时，竞技类游戏的线下比赛活动影响力日益扩大，游戏产品因线下竞技赛事的火爆而带来收入和用户数量的双增长。第二、来自部分经典老游戏的资料片或其续作，而部分经典客户端游戏的用户总量中 50% 以上都是付费用户，平均水平超过其他各细分市场。

● 用户付费习惯稳定，付费渠道发展成熟

相对于其他细分市场，客户端游戏发展时间较长，已经形成了比较稳定的商业模式和比较成熟的客户群体。客户端游戏用户的付费习惯已经形成，主动付费型用户成为稳定核心用户群体，带动活跃型付费用户、围观型付费用户数量增长，用户付费意愿和消费能力普遍较强。同时，支付渠道已经发展成熟，用户通过各类线上、线下交易平台，可在家庭、网吧等各类游戏地点进行消费，从而增加了付费用户的付费机会，提升了客户端游戏市场的整体付费率。

● 研发运营持续投入、创新，游戏性与表现力提升

客户端网络游戏公司的策略已经更为理性和成熟，不仅敢于投入，而且能够持续进行创新，保持用户黏性。大多数企业的游戏投入成本保持增长态势，总体上投入占游戏收入比例不低于三分之一。在创新方面，客户端网络游戏研发一方面以改善原创产品质量为目标，创新游戏的玩法，结合线上线下的娱乐形式，增强体感等新技术的应用，向主机游戏的质量看齐，进一步开发射击类、MOBA 等休闲竞技游戏细分市场，细化不同游戏间的难度层级，催生深度、重度、休闲等多层次玩法，满足不同用户群体的游戏喜好和需求；另一方面对画面风格、打击效果等影响用户体验的内容或者技术提高投入力度。

②不利因素

●用户增长放缓

目前，受增量用户和存量用户的双重影响，中国客户端游戏的用户增长速度较慢。增量用户角度，由于新一代用户受到移动游戏等其他娱乐方式吸引，PC使用时间逐渐减少，对于客户端游戏的使用也相应减少。在存量用户方面，由于客户端游戏偏向于重度娱乐，需要玩家消耗大量时间，70后和80后两大用户群体，正伴随着年龄增长带来的生活压力，挤占游戏时间，形成自然流失。两种因素共同作用，导致用户增速放缓，从而对端游市场的增长造成不利影响。

●研发门槛高，产品开发周期长，难以迅速应对市场环境变化

一款客户端网络游戏的开发、运营成本投入动辄高达四五千万元以上、开发团队超过百人、开发周期两年以上，从而导致客户端网络游戏行业投入高、见效慢、风险大，成为了游戏产业中的“高门槛”。此外，客户端网络游戏行业目前处于新老产品交替时期，获取新用户的难度也超过网页游戏与移动游戏。上述因素导致企业增长数量远远滞后于其他细分市场。

●推广成本高

相对于网页游戏与移动游戏，客户端网络游戏的推广成本更高。涉及传统广告、网络广告、网吧推广和公关活动等多个层面。推广成本巨大，消耗企业营业利润与现金流，影响企业对新产品和新业务的投入。网页游戏与移动游戏的兴起，抬高了客户端网络游戏在网络推广方面的成本，降低了新用户获取的效果。同时，由于推广手段相对固化，网吧推广和公关活动成本快速攀升。传统广告如电视广告、地铁广告、公交广告、楼宇广告费用高昂，选择媒体限制较多，效果难以评估，因此推广成本问题是客户端网络游戏现阶段发展中需解决的重要问题。

(5)客户端游戏发展的未来趋势

①客户端高品质和重度化的特点决定其短期内不可被替代

在网页游戏、移动游戏的冲击下，客户端游戏的增速虽然放缓，但由于其天然的品质、游戏属性，端游在一定时间内仍具有不可替代性。端游由于其游戏品质、系统性、复杂性处于领先，具备移动游戏

和网页游戏难以呈现的画面和操作效果，因此仍将是重度游戏玩家的优先选择。

②线下赛事的兴起将催生新的运营模式

竞技类客户端游戏的发展给市场的未来发展提供了方向。为保证赛事能够长期、健康正规化发展，多项举措正在实施，如赛事引入了教练与青训机制，推出全国巡回赛、设计合理赛程等。可以预计，客户端游戏的线上游戏与线下活动结合的现象将越来越普遍，在运营方法上也会越来越精细化，比如针对不同用户推出不同服务，整合游戏直播、电视节目、游戏语音等形成新的产业链条，催生新的运营模式。

③端游 IP 开发将进一步深化

客户端游戏发展时间较长，部分优质游戏已经积累了大量用户，具备了一定的网络影响力，优质端游已经成为市场上的稀缺 IP。近年来，随着移动游戏兴起和 IP 开发力度的增强，大量游戏厂商开始利用端游 IP 进行移动端的开发，部分海内外优质端游在手游化之后取得了成功，例如网易的《梦幻西游》、完美世界的《神雕侠侣》等作品均已成功手游化。未来，市场的一线端游研发商将成为市场强 IP 的储备方，可以通过自行研发或者授权开发的方式对既有作品进行价值的深度挖掘。

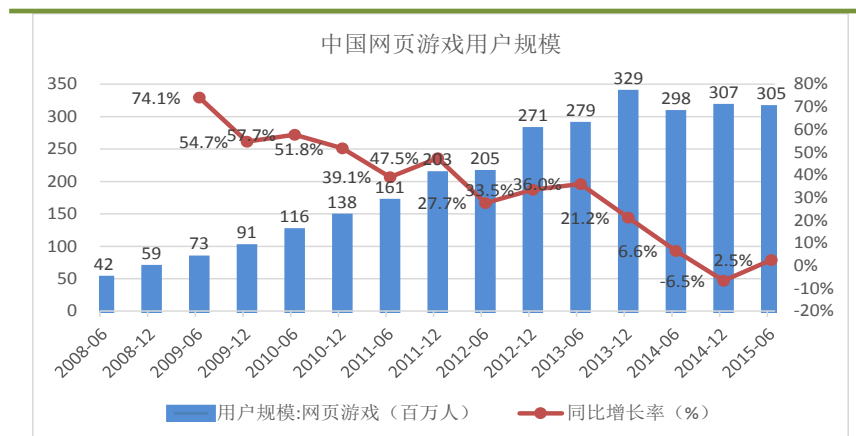
④端游企业将谋求向其他细分领域的转型

随着智能手机的普及以及通信技术的进步，我国移动互联网用户快速增长，移动游戏近年来保持高速增长态势；在这一市场背景下，端游企业同时也拥有向其他领域转型的机遇和优势。首先，端游企业拥有大量的存量用户，企业开发其他终端产品时，会吸引一部分用户尝试企业的新产品，因而企业转型具备较好的用户基础，能够降低企业的转型风险。其次，传统端游企业具备更强的研发实力，在移动游戏逐渐走向重度化的趋势下，端游企业具备研发高品质移动游戏的技术优势。第三，受政策影响，电视游戏市场解禁也为市场上的游戏企业提供了广阔的空间。端游与电视游戏相近，都是偏向于重度化的游戏类型，端游企业转型进入电视游戏市场的技术支撑最强。综合上述因素，未来市场端游企业具备很强的转型机遇。

(五) 网页游戏行业发展概况

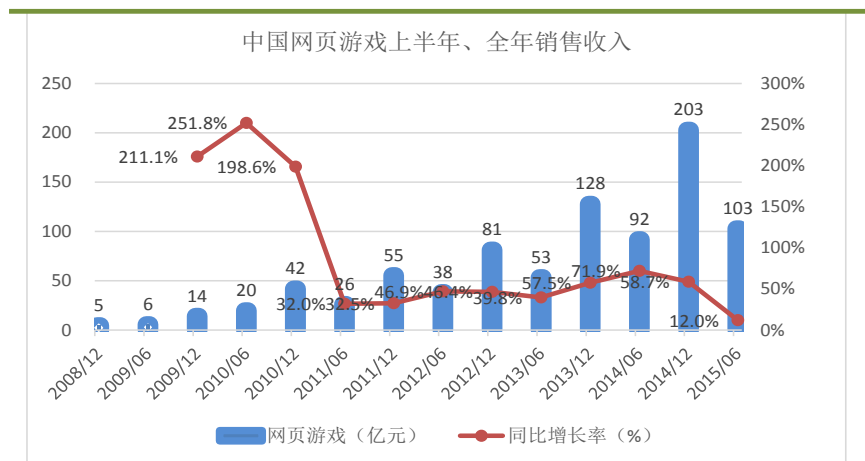
1. 网页游戏市场规模

网页游戏通过牺牲画面质量以及3D效果来压缩游戏容量，从而使得客户端云化、在线化。网页游戏玩家无需下载和安装客户端，通过网络即时传输游戏就可以进行游戏。网页游戏凭借其便利性、易玩



数据来源: GPC、IDC、CNG

中国网页游戏市场规模



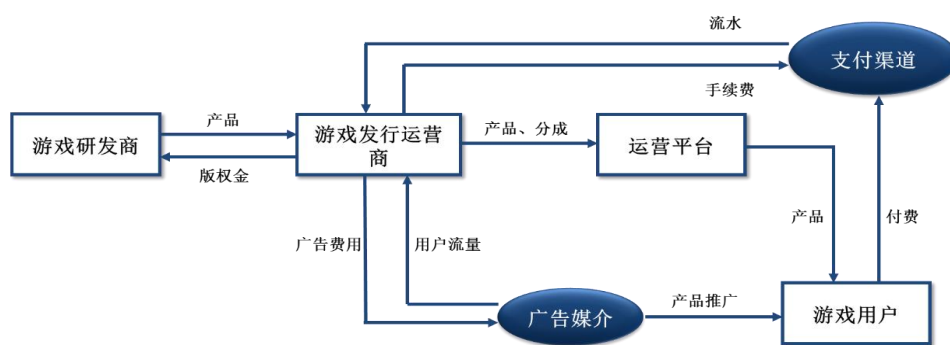
性，弥补其画质与游戏品质上的不足，对传统端游造成了一定的冲击。自2008年以来，我国网页游戏市场保持较快增速，市场规模迅速扩大。2015年上半年，我国网页游戏市场实际销售收入102.8亿元，同比增长11.98%。2008年上半年至2015年上半年，网页游戏市场规模年均复合增长率(CAGR)为72.09%。

2. 页游市场产业链

页游行业产业链主要由游戏研发商、发行运营商、运营平台构成。其中网页游戏研发商负责游戏产品的开发，将游戏产品输出给网页游戏的运营商，同时根据市场反馈，为游戏产品提供版本更新和技术支持；游戏发行运营商从事网页游戏的销售和推广，包括研究用户

需求、反馈指导开发、规范游戏内容并按照规定向政府主管部门报备报批游戏、

网页游戏行业产业链

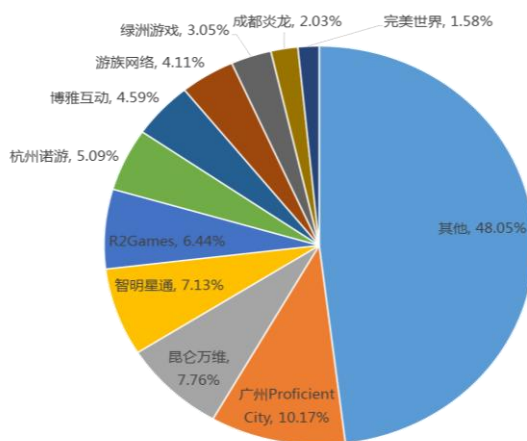


选择合适的运营平台、制定开服计划、提供客服服务、开发游戏的其他商业价值等；页游运营平台是用户的导入环节，提供用户进入游戏的接口。另外还有其他支撑环节包括支付渠道、电信运营商和服务器供应商等。

3. 网页游戏出口格局

相对于国际市场发展比较成熟的主机游戏和客户端游戏，在网页游戏市场，中国企业具备更强的国际竞争力。2014年，中国自主研发的网页游戏海外市场实际销售为9.5亿美元，2009年2014年年均复合增长率为216%。从出口企业格局来看，市场集中度较高，前十大页游出口企业占比超过50%，已经具备比较稳定的市场地位。

中国网页游戏企业海外市场收入份额



数据来源：GPC、IDC、CNG

4. 网页游戏发展的有利因素和不利因素

(1) 有利因素

● 网络传输速度的提升有利于提高用户体验

网页游戏是基于 Web 浏览器的网络在线多人互动游戏，其优势在于无需下载大容量的客户端，直接利用网页浏览器、通过网络即时传输数据便可进行游戏。因此，网页游戏的游戏体验与网络传输速度高度相关，网速提升有利于页游研发商开发出更加高品质的游戏来冲击

传统端游市场。近年来，随着互联网技术和计算机终端的进步，我国网速保持着高速增长，但距离网游高度发达的国家仍有一定差距。未来，我国网络速度仍有一定的提升空间，受此条件影响，我国页游的市场规模将会进一步扩大。

●精品化促进页游市场进一步增长

精品化成为促进网页游戏市场增长的主要推动力。第一，在运营方面，网页游戏企业通过前期市场调查将用户群体进行细分，然后针对目标用户的实际需求进行按需研发，并在推广期间利用游戏特色进行宣传，这种精细化的运营策略不仅增加了用户数量，还提升了用户转化率。第二，在研发方面，游戏企业基于对用户行为数据的采集和分析工作，细致研究用户登录时间、社交属性等内容，将用户在付费能力和付费意愿上作进一步细分，这种精品化的研发理念有利于优化用户体验，提高产品品质，进而获得更高的市场收入。

●页游国际竞争力较强，具备开拓国际市场潜力

我国网页游戏市场具备一定的国际竞争力，具备开拓国际市场潜力。首先，我国网页游戏研发技术在世界处于领先水平，有着完善的研发运营体系，而很多区域海外市场页游仍处于空白或萌芽状态，因此对于中国页游公司存在一定的市场机会；其次，部分网页游戏企业已经完成了海外市场的初期探索布局，转而通过设立子公司、投资等方式铺设海外运营体系；第三，一些在海外取得成功的企业，通过代理等方式帮助国内其他企业的精品游戏实现出口，进而促进了网页游戏市场的整体增长。

(2)不利因素

●移动游戏分流网页游戏用户

近两年，移动游戏的快速发展对网页游戏造成了一定的发展压力。相对于端游，页游的优势在于其便利性、易玩性，相对于端游更为轻度。而移动游戏由于其终端的便携性和普及型，可以更加碎片化地利用用户时间，游戏开启、运行更加便利，因而网页游戏在线时间受到移动游戏挤压。同时，移动游戏的重度化趋势，使得移动游戏的表现力、游戏性与页游的差距缩小，对于页游的替代性更强。

●产品同质化程度高，产品研发模式固化

自 2008 年网页游戏出现并且快速增长，大量网络游戏创业团队纷纷涌现。由此聚集了众多中小规模的开发团队，市场竞争异常激烈。激烈的竞争导致众多游戏开发商倾向于快速模仿当期的热销游戏产品，造成市场上游戏产品同质化、跟风抄袭、题材狭窄等问题，大量经典的人物形象、故事情节等被过度重复利用，产品创新不足，不利于行业长远健康发展。

●传统获取用户方式失灵带来相应成本攀升

长期以来，网页游戏运营商游戏推广的对象主要为新游戏用户，因此使得人口红利被快速透支。对游戏行业了解较少的新用户数量减少，用户逐渐成熟，对游戏的需求更高，而不再容易受弹窗广告、贴片广告等网页游戏常用的用户获取方式引导。这将增大流量转化为用户的难度，对于主要依靠流量获得用户的网页游戏运营商，成本与风险都将提高。

●综合性人才相对缺乏

当前国内熟悉游戏产品策划、设计开发与市场运作的综合性人员数量较少，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。国内网络游戏市场的快速发展，对综合性人才的需求日趋突出。若行业内不能建立起有效的人才培养机制，行业的持续性发展将受到一定影响。

5. 网页游戏发展的未来趋势

(1) 行业进入稳定发展阶段

随着收入总量基数越来越大，未来市场将难以出现更快速增长，同比增长率已呈现下降趋势。网页游戏市场产业链逐步健全，盈利模式与市场格局也已基本稳定，未来市场几乎不会出现较大波动。网页游戏用户群体特征已经清晰，用户获取方式相对固定，细分市场内用户横向流动的迹象逐渐明显。因此，优化用户游戏体验、提高用户留存概率、挖掘用户付费能力，将是网页游戏市场今后发展的主要方向。

(2) 独代逐渐成为主流的运营模式

随着市场集中度的提高，一线平台商为高额回报所吸引，将逐渐采用独代模式。独代方式下平台商在获得高额的分成收益的同时，能

够构建强大的竞争壁垒，并且增强对上游研发商的控制力。在此背景下，独代模式对于代理商的要求将有所提高，但由于独代模式的盈利能力较强，大型代理平台将努力推动该模式的推广。因此，代理行业将进行洗牌，大平台的优势得到进一步显现。

(3)页游将逐渐走向精品化

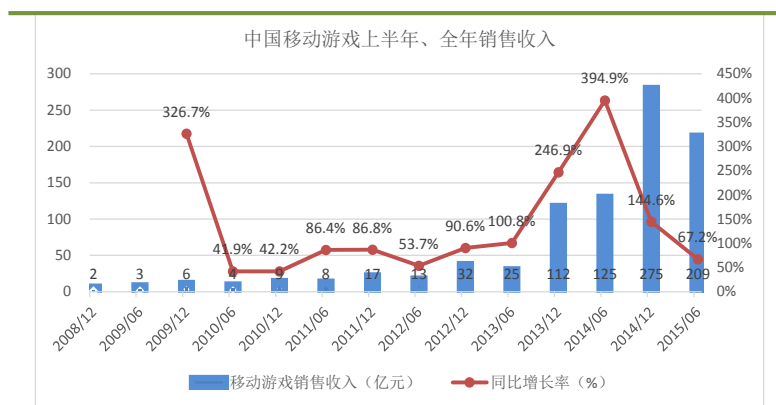
目前页游研发市场竞争格局分散，市场存在大量同质化产品。传统页游与端游相比，游戏品质较低，可复制性更强。在移动游戏增长迅速、页游市场增速放缓的大背景下，市场优质资源必定将向优质的页游厂商集中，只有具备良好游戏性和表现力的游戏作品才能吸引游戏用户，推动页游市场的进一步发展。页游市场将逐渐走向精品化和重度化，而市场竞争格局也将淘汰大量研发能力较弱的企业，逐渐走向集中。

(六)移动游戏行业发展概况

1.移动游戏市场增长迅速，成为游戏市场发展的驱动核心

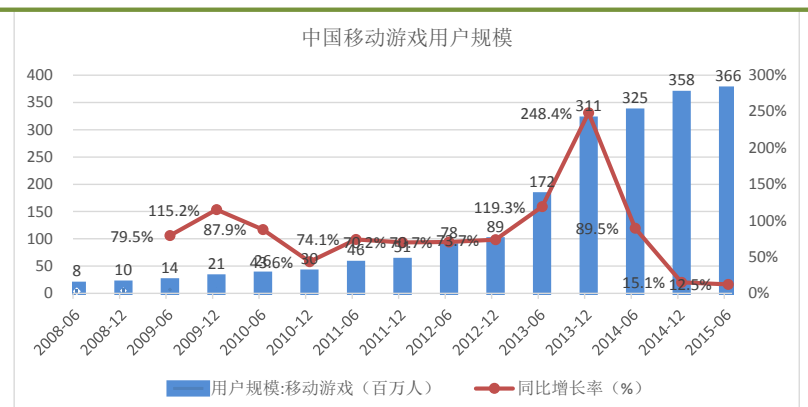
近年来，中国移动游戏市场增长迅速。根据中国音数协游戏工委(GPC)、GNG中心游戏研究(伽马数据)和国际数据公司(IDC)联合发布的《2015年1-6月中国游戏产业报告》，2015年1-6月，中国移动游戏市场实际销售收入为209.3亿元人民币，同比增长

中国移动游戏市场实际销售收入



数据来源：GPC、IDC、CNG

中国移动游戏用户规模



数据来源：GPC、IDC、CNG

67.2%。2008年至2014年，中国移动游戏市场的复合增长率(CAGR)为138.33%。

由于移动游戏操作简单容易上手，适合碎片化时间使用且内容多样，近几年移动游戏市场得到快速发展，市场份额、销售收入和用户数量都有大幅增长，且增长速度远大于客户端游戏、网页游戏等其它细分市场，领跑游戏行业。截至2015年6月，移动游戏用户规模达到3.66亿人、移动游戏市场占有率为34.6%，保持上升趋势。

2008-2015年中国移动游戏市场占有率

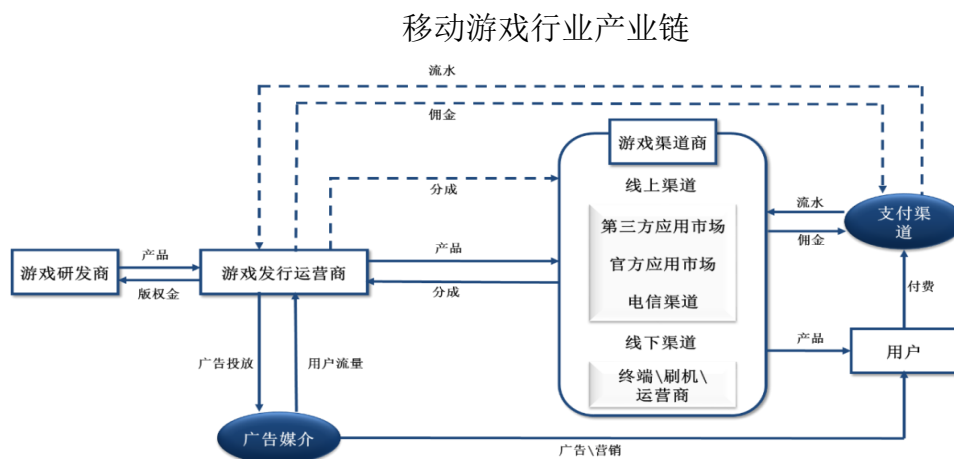


数据来源: GPC、IDC、CNG

2. 移动游戏产业链

按照职能区分，移动游戏产业链主要包括研发商、发行运营商、渠道商，此外还包括支付渠道、广告媒介等参与者。游戏研发商根据市场形势和需求制定产品的研发计划，投入人力和资源进行游戏研发，并经过内外部

测试后形成最终产品；游戏发行运营商负责游戏产品的推广，使



移动游戏产品可以接入适当的推广渠道，同时负责移动游戏上线后的运营，利用自有资源并协调游戏开发商、游戏推广服务商和充值支付渠道等各种资源进行游戏产品的发行、维护、结算等业务；游戏渠道商利用自身推广渠道向游戏最终用户提供游戏介绍以及下载入口。目前在行业中，产业链中的不同职能主体互有交叉，单个游戏企业可能会承担多种职能。移动游戏产业链构成及运行模式如图所示。

3. 移动游戏发展的有利因素与不利因素

(1) 有利因素

● 智能手机逐渐普及

随着移动设备生产技术的进步，智能手机市场逐步兴盛，在用户中渗透率稳步提高，功能机用户的加速换机需求促使智能手机的出货量及保有量不断提高。根据工信部的数据显示，2014年中国智能手机出货量达3.9亿部，增长率为21.9%，目前智能手机的市场占有率已经超过85%。相对于传统功能机，智能手机系统功能更为强大，可以搭载更加丰富的移动应用，为移动游戏的高增长奠定了硬件终端基础。

● 移动通信技术革新速度加快

近年来通信网络技术革新速度加快，增强了移动游戏的体验。2014年以来，随着4G牌照的下发，4G手机出货量呈现爆发式增长趋势，以4G和3G为代表的智能终端渗透率迅速提升。同时，在移动通信技术发展的基础上，WiFi基础设施建设进一步发展，部分运营商尝试WiFi商业模式创新，增加了WiFi热点的建设数量和覆盖场所。无线网络通信技术的革新进一步打破了移动网络带宽瓶颈，降低了一部分用户使用移动互联网的成本，提高了用户利用碎片时间游戏的体验，扩大了移动游戏的用户规模。

● 碎片化时间增加了用户使用移动游戏的机会

现代社会的快节奏带来的时间碎片化趋势较为明显，智能手机较好地适应了这一趋势，能够帮助用户更好的利用碎片化时间。根据CNNIC的调查数据显示，用户使用智能手机多在休息时段或不固定的碎片化时段。移动游戏可以较好地满足用户对于碎片化时间的娱乐需求。碎片化时段利用增加了用户对于手机游戏的使用频率，2014年

每天使用多次手机游戏用户的比例达到 44.8%，手机游戏在手机游戏玩家的生活中所扮演的地位更加重要。

(2)不利因素

●潜在用户规模缩小

随着移动游戏的发展，移动游戏用户数量增速放缓，人口红利及换机红利逐渐消耗完毕，移动游戏潜在的用户规模缩小，这对于移动游戏市场规模增长带来一定的阻碍作用。潜在用户规模缩小使得市场规模增长仅能依靠现有存量用户，这就要求提升现有用户的付费率与 ARPPU 值，运营难度相应加大，游戏投入也随之增高。同时，在缺少增量用户的情况下，企业只能立足于存量用户，这将导致对用户流量的争夺更加激烈，间接提升游戏用户获取成本。

●产品同质化严重

由于手游研发门槛较低、产品开发周期较短，大量研发能力不强的企业进入市场。在极度分散的市场格局下，部分手游厂商将研发重心集中在少数盈利较好的产品以及产品类型，跟风仿制现象严重。这一现象带来的阻碍效果主要表现在热门领域产品饱和，出现过度竞争的状况，产品同质化严重，单一作品的生命周期较短，从而造成移动游戏研发市场环境恶化，精品游戏数量较少。

●游戏终端与网络环境影响移动游戏用户体验

受移动游戏终端与网络环境等影响，移动游戏用户体验仍然略显不足。移动游戏终端配置水平差异较大会对游戏研发造成影响，研发商必须在流畅与精品中做出取舍，甚至因此舍弃一部分用户。另外一方面，移动游戏对流量的依赖也限制着行业的发展。由于流量价格昂贵，用户普遍在 wifi 环境下载和运行游戏，从而对用户的体验场景造成了一定的限制。此外，部分区域网络环境的不稳定也将使得用户面临卡顿、掉线等现象，新用户留存率因此下降。

4.移动游戏行业的发展趋势

(1)移动游戏有望走向重度化、精品化

随着智能手机性能提高，移动游戏玩家的游戏时长呈明显上升趋势，移动游戏的重度化和精品化具备了一定的终端和用户基础。此

外，多个游戏引擎的更新优化也为重度移动游戏的推出提供了研发基础，保证了重度移动游戏的品质。相对于同质化严重的轻度游戏，重度游戏首先在研发层面对投入和技术的门槛较高，从而淘汰了大量研发能力较差的手游研发商。重度游戏能够带给玩家更好的游戏体验，可以提升用户粘性。为了提升盈利能力，移动游戏研发商开始转向重度游戏作品，角色扮演类、即时战略类、动作类移动游戏占比上升，移动游戏呈现出重度化趋势。

(2)移动游戏行业将继续加大对其他 IP 的开发力度

近年来，知名 IP 资源的商业价值已受到移动游戏企业的高度重视。知名 IP 拥有大量高忠诚度粉丝群体，能够使游戏产品的用户获取方式从海量导入转变为精准营销，有效降低游戏用户转化成本。以知名 IP 改编的游戏产品更容易引起用户共鸣，能够在游戏运营初期迅速累积用户规模。除了快速聚拢用户的作用外，知名 IP 还能够延长相关游戏产品的生命周期，对于成就游戏精品具有重要的促进作用。手机游戏对于动漫、影视、综艺节目、端游、单机游戏等优质 IP 开发力度不断加大，优质 IP 已经成为市场上的稀缺资源，储备优质 IP 的企业将占据竞争中的优势地位。

(3)精品移动游戏将加快海外拓展力度

对于移动游戏企业，进入海外市场将成为发展的一个重要趋势。第一，这是来自于游戏企业盈利的需求。游戏企业业绩压力的增大提升了对盈利增长的需求。同时国内市场人口红利消失，行业竞争激烈，拓展海外市场寻求新的增长点是很多游戏企业面临的方向。第二，相对于主机游戏、客户端游戏，更为轻度的网页游戏和移动游戏是中国游戏企业更为擅长的领域，研发水平也处于较高的水平，特别是一些精品移动游戏，本身具备一定的市场潜力，为游戏出海提供了品质支撑。最后，随着多年对海外市场的开拓，中国游戏企业已经积累了丰富的海外发行经验，对游戏的本地化处理、海外市场的用户需求都有较多了解，并且在海外实现了发行与研发体系的构建，为游戏海外淘金提供了硬件支持。未来，具备较强研发能力、国际化运作经验丰富的企业将在海外市场竞争中占据优势地位。

(4)内容研发资源逐渐向少数企业集中

目前由于移动游戏市场的高增长以及研发技术难度较低，大量研发商进入研发市场，市场格局较为分散，尚未有公司与行业内其他公司拉开差距。随着市场的发展和游戏用户的逐渐成熟，市场资源将逐渐向具备强研发能力的优质厂商集中，并将大量研发能力较弱的开发商淘汰，市场集中度逐渐提高。

(七)电视游戏行业发展概况

1.全球电视游戏产业发展情况

(1)所占份额较大，主要贡献源于欧美市场

从游戏终端分类来看，电视游戏发展历程最久，在全球具备最为成熟的商业模式。目前世界硬件主机市场由微软、索尼、任天堂三大主机厂商主导，主机不断更新换代，每世代主机的更迭都推动着电视游戏市场的稳定发展。以电视游戏设备为载体的产品可分为单机型和联网型两种，通常来说，由于网络电视游戏的的市场份额较大，游戏内容更新及发展空间较大，此处主要关注网络电视游戏市场。

主机更新换代历程



在全球市场中，各地区的电视游戏业务发展差异较大。其中，北美市场规模最大，而欧洲市场在全球位居第二。与此相比，拉丁美洲、亚洲及其他地区综合市场规模均明显较小。在这种地域发展程度不均的背景下，亚洲、拉美等新兴市场将跟随欧美成熟市场的步伐，

通过先进设备的引入与电视游戏研发经验的学习，在不断放开的政策环境中迎来迅速的发展。

(2)美国市场道具收费制游戏呈增长态势，亚洲游戏厂商优势明显

由于道具收费制商业模式能够较为有效地吸引玩家，并充分挖掘玩家的付费能力，在美国市场，玩家和游戏厂商对于该模式的认可程度均不断提高。

与之相对应的，亚洲游戏厂商已在十余年的道具收费制产品开发中积累了丰富的经验，其在美国市场上推广发行的《无冬 OL》Xbox 版等产品也得到了用户的认可。未来，亚洲电视游戏厂商将通过合理而有效的货币化设计和具有区域针对性的游戏内容开发，在美国市场上进一步发挥其优势。

2. 中国电视游戏产业发展情况

(1)受监管政策影响，中国电视游戏市场发展长期处于停滞状态

电视游戏是指以电视屏幕作为显示终端，通过连接游戏主机或其他设备进行的游戏方式。受到国家监管政策影响，中国电视游戏产业发展缓慢。根据国务院 2000 年《关于开展电子游戏经营场所专项治理意见的通知》，文化部、国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局共同制定《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》，明确规定“各地立即停止审批新的电子游戏经营场所，面向国内的电子游戏设备及其零附件生产、销售即行停止”，国内电视游戏市场受到严格限制。

(2)主机游戏销售政策放开，打开国内市场发展闸门

2014 年 1 月 6 日，国务院发布《全国人民代表大会常务委员会关于授权国务院在中国（上海）自由贸易试验区暂时调整有关法律规定的行政审批的决定》，第 32 条明确规定，在上海自贸区内“允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏游艺设备可面向国内市场销售。”至此，长达 13 年的游戏主机禁令宣告解除，打开中国电视主机游戏发展闸门。

2014 年 9 月 29 日，微软 XboxOne 国行版通过中国内地 37 个城市 4,000 多家零售店正式发售，同时还有 10 款游戏随主机一起销售，为：

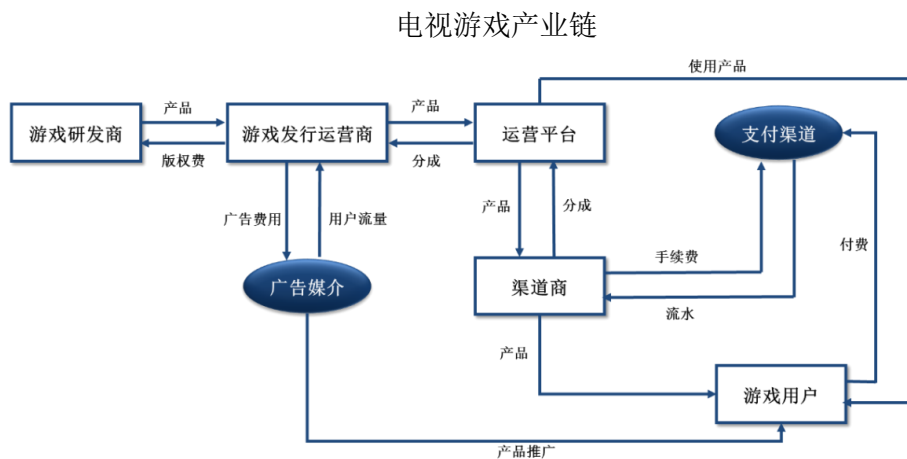
《极限竞速 5》、《Kinect 体育竞技》、《明星高尔夫》、《动物园大亨》、《麦克斯：兄弟魔咒》、《舞动全身：夺目焦点》、《无冬 OL》Xbox 版、《雷曼传奇》、《特技摩托：聚变》、《决战喵星》。2015 年 3 月 20 日索尼 PS4 国行也于国内正式发售。

3. 电视游戏产业链与商业模式

受到政策影响，国内电视游戏企业发展仍然处于起步状态，产业链处于探索阶段。以海外比较成熟的电视游戏市场形态为参考，电视游戏产业链中的主要参与者包括游戏研发商、游戏发行运营商、运营平台、游戏渠道商等。其中硬件厂商负责终端主机的研发、生产与销售，同时作为游戏的运营平台完成游戏上线后的运营；研发商负责游戏的设计、测试；发行运营商负责投资游戏、形成产品需求、游戏宣传、对接渠道，处于电视游戏制作的核心环节；渠道商提供用户获得游戏的最终途径，包括线上渠道和线下渠道两种方式。

目前电视游戏的成熟商业模式是由游戏研发商、发行商和渠道商通过以向消费

者提供游戏产品从而获取收入；而终端硬件厂商通过向消费者销售游戏主机获取收入，并以收取授权费的形式允许游戏开发商和发行商开发在本主机平台上运行的产品。



4. 电视游戏发展的有利因素与不利因素

(1) 有利因素

● 具备广泛的用户群体

90 年代初，我国曾是世界第二大游戏机市场，市场曾经被培育过，当时小霸王游戏机国内市场销量仅次于红白机，成为全球第二大

游戏机产品。建立在中国市场的人口基数之上，中国电视游戏行业拥有大量的潜在用户，这将成为电视游戏市场爆发的驱动力。同时，在欧美市场上，拥有专业电视游戏设备的家庭占据了超过 50% 的比例，而随着游戏内容及玩法的创新，该比例仍有望进一步升高。因此，电视游戏设备较高的预期推广率为电视游戏的发行提供了具有一定规模的用户基础，有助于电视游戏产品盈利能力的提升。

● 大量资源向电视游戏行业聚集

随着电视游戏起步，技术、资金等资源开始注入电视游戏领域，为产业发展提供了支持。首先，由于其他游戏细分市场激烈，而电视游戏为市场提供了新的机会，致使客户端游戏、网页游戏、移动游戏等领域的多家企业已经展开电视游戏布局，并投入人力、物力，对这一市场进行开拓。此外，部分企业联合进入电视游戏领域，全国范围内多个电视游戏联盟诞生，各企业将资源进行互补，共同注入电视游戏领域。另外，海外主机制造商进入国内市场后陆续建立针对独立游戏研发团队的扶持项目，用于提高国内研发水平，如微软的 ID@XBOX 项目和索尼的 Play Station 游戏开发者大赛，帮助研发者的成长。

● 商业模式多元化

在亚洲市场，道具收费制和下载及计时收费制并存的现象长期以来存在，其多元化的商业模式背景有效地驱动了游戏内容及玩法的创新。然而，在欧美市场上，由于其电视游戏市场发展较为成熟，对于传统计时模式的依赖程度较高，缺乏道具收费制等创新性的商业模式。随着《无冬 OL》Xbox 版在美国电视游戏市场上的推出并不断推广，该地区的电视游戏商业模式逐渐产生变革。目前，FTP 模式已在欧美市场占据了一定的市场地位，推动了全球市场的商业模式多元化发展，为将来的电视游戏产品创新提供了条件。

● 我国市场政策管制取消

2014 年 1 月 6 日，国务院办公厅发布一系列关于上海自贸区法规文件调整的决定，其中第三十二条为“允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏游艺设备可面向国内市场销售”。国内电视游戏机禁令得到解除，国内相关公司如完美世

界、百视通、东方明珠等积极与国际主机游戏厂商进行合作，中国电视游戏市场将迎来广阔的市场空间。

● 知识产权保护加强

我国知识产权保护逐渐加强。近年来，政府对于打击游戏盗版监管不断加强。2014年6月，国家版权局、国家网信办、工信部、公安部联合发布《关于开展打击网络侵权盗版“剑网2014”专项行动的通知》，要求重点围绕游戏等作品的数字版权保护，加大监管力度。同时，消费者、近年拥有版权的游戏企业维权意识明显提升。知识产权意识的逐渐普及将有效地保护新兴的电视游戏市场。

(2) 不利因素

● 电视游戏面临其他平台激烈竞争

由于国内电视游戏市场刚刚起步、主机市场过去十年一片空白，大部分玩家已分散到其他平台如客户端游戏、网页游戏、移动游戏，从而提高了电视游戏发展的门槛。同时，电视游戏产业链配套发展程度不够，产业生态尚未形成。由于用户基数处于初始发展期，吸引力不足，因此从设计策划、技术开发到发行、推广、运营，整条产业链资源配备尚不足，直接表现在中小研发商参与意愿并不强烈。虽然有部分独立游戏开发团队通过微软、索尼的扶持项目参与主机游戏研发，但这些研发商仍是以网络游戏为主业，并非专业的主机游戏研发商。

● 水货市场对于正版软件市场造成较大压力

虽然主机游戏市场刚刚解禁，但市场上销售的水货产品已经拥有一定用户，从硬件破解到软件盗版，建立起一条完整的产业链，满足了用户低成本购买需求。部分用户形成了购买水货和盗版的消费习惯，从而对电视游戏厂商的正常经营造成一定的业绩压力。

● 传统主机硬件市场进入壁垒较高

全球主机游戏市场经过40年的发展，已经形成了比较稳定的竞争格局。在硬件市场方面，微软、索尼、任天堂引领主机游戏市场的发展，形成三足鼎立的竞争格局。目前三大厂商均已发布了第八世代游戏主机，市场销量稳定。国内厂商无论在研发能力、品牌影响力方面，均不具备与三大厂商竞争的实力。对于国内厂商而言，电视游戏

的市场空间主要体现在软件市场以及相关的衍生市场方面。

5. 中国电视游戏产业发展的未来趋势

(1) 我国市场将迎来爆发式增长

受监管政策影响，中国电视游戏市场在过去近乎空白。政策解禁后，较小的市场基数将带来极高的发展速度。根据现有的游戏市场规模以及世界市场电视游戏占比来测算，中国电视游戏市场将释放近百亿的市场空间。

(2) 发展早期即呈现集中化发展态势

主机游戏的开发成本远高于其他终端游戏。IbisCapital 的研究显示，开发一款 Xbox360 或 PS3 游戏，平均需要花费 1,500-3,000 万美元，这其中包括美术、程序、策划人员工资和各类开销。对于一款成本 1,500 万美元的游戏，需要卖出至少 50 万套才能保持收支平衡。另外，随着游戏主机的换代升级，其游戏开发的成本也在呈几何级数增长。高昂的成本决定了只有市场上的少数企业才有能力进行主机游戏的研发，市场呈现集中化的发展态势。

(3) MMORPG 将成为主要发展方向

一方面，随着互联网通讯能力及电视游戏硬件设备性能的不不断提升，MMORPG 的运行效果将有所改善，用户体验不断增强，这一趋势增强了 MMORPG 对于电视游戏用户的吸引力，用户对该类游戏的关注度也将有所提高。另一方面，基于在客户端游戏领域的偏好，用户对于电视游戏社交及组队的需求会相应提高，MMORPG 能够更好的适应用户的喜好，因此将具有较强的竞争优势。在此背景下，具有 MMORPG 客户端游戏开发经验的网络游戏厂商将在技术和游戏内容玩法设计方面具有较强的竞争力。

(4) FTP 模式将保持其高增长态势

随着 FTP 模式在欧美市场的兴起，其市场份额将有望进一步提升。由于道具收费制可通过试玩体验从最大程度上挖掘潜在用户，并通过多档位的道具收费为玩家提供定制化的消费服务，其对于各地域用户均具有较强的吸引力。因此，经验丰富的 FTP 网络游戏研发商将凭借其货币化开发经验占据先发优势。

(八)网络游戏行业进入壁垒

1. 资质壁垒

网络游戏行业主要受到工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局及国家版权局的监管。根据《中华人民共和国电信条例》的规定，经营增值电信业务须经国务院信息产业主管部门或地方电信管理机构审查批准并取得《增值电信业务经营许可证》，同时还需要获得文化部审批的《网络文化经营许可证》。从业企业需要达到一定标准才能获得这些经营资质，准入资格构成了进入本行业的重要壁垒之一。

2. 人才壁垒

游戏产品的开发从策划、程序、美术、测试、运营等环节均具有自身的一套技术要求和标准，需要配备游戏策划、开发、测试、运营和客户服务等各方面的高素质专业化人才，这些人才的培育需要较长的周期。另外，我国游戏行业发展时间相对较短，且短时间内涌入了大量的游戏开发企业，从而更加剧了人才的稀缺状况。目前大量规模较小的游戏开发企业由于受到品牌、资金实力的制约，无法吸引、留存、培养高素质的移动游戏研发运营人才，不具备同时研发储备多款游戏、持续研发高质量移动游戏的能力。高素质从业人员的稀缺，构成了进入本行业较高的人才壁垒。

3. 技术壁垒

网络游戏的开发是系统性的工程，对开发中设计的策划、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。网络游戏开发商需要具备专业的技术开发实力，且需保持对新技术的持续跟踪，才能不断更新、优化器游戏开发技术，开发出符合市场发展趋势、受到游戏玩家广泛认可的游戏产品。

成功的网络游戏开发商已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，从而缩短研发的周期，使得游戏能够以适当的节奏推向市场。具有成熟移动游戏运营经验的开发商，能够利用自身的技术对游戏用户的行为进行识别、分类，统计，从而为游戏内容的策划提供参考，在游戏中加入有利于留住客户的内容，延长

游戏的生命周期。网络游戏市场的潜在进入者在短期内难以完成各环节的技术积累，因此，游戏开发技术是进入本行业的主要壁垒之一。

4. 资金壁垒

网络游戏的开发、推广、运营均需要一定的资金投入。随着行业竞争激烈程度的增加，质地精良的网络游戏产品需要投入的开发和运营人员成本越来越大，同时市场推广成本也日益上升，从而对企业造成一定的资金壁垒。由于行业发展速度较快，竞争激烈，游戏研发企业对各类人才需求旺盛，使从业员工工资水平持续增长，研发成本不断上升。另一方面，随着玩家对游戏产品品质的要求提升，研发一款游戏需要的程序、美工、音乐音效等人才的数量以及游戏研发时间都在不断增加，上述因素导致游戏研发总成本不断上涨。

另外，新研发的游戏需要依靠大量推广才能获得市场，目前网络游戏的推广费用，包括网络广告的点击费用以及其他各类媒体的投放费用，与前几年相比已有显著上涨。联合运营模式下，游戏运营涉及大量网盟平台，运营体系的推广、维护以及沟通等关键环节都需要专门人员处理，这也就要求网络游戏公司组建专门的运营团队。综上，任何一款优秀网络游戏的诞生和运营必须有大量资金做保证，对于新进入者而言，游戏研发及运营所需的巨大资金投入构成了较高的资金壁垒。

(九) 网络游戏行业的周期性、季节性或区域性特征

1. 网络游戏行业的周期性

我国国民经济已进入持续稳定增长、经济结构快速升级、城市化水平迅速提升的新阶段，社会消费结构将向教育、科技、文化、旅游等领域转移，为文化产业发展提供了更广泛的市场需求。受益于国民经济增长、人均收入的提高以及人民群众文化娱乐消费支出比重的增加，网络游戏行业能够在国民经济高速增长时保持同步增长。网络游戏行业具有内容轻松、类型丰富、受众广泛的特点，提供了一种性价比较高的娱乐休闲方式，能够在经济快速增长时缓解人们的工作压力。在国内经济增速放缓以来，网络游戏行业体现出一定的抗衰退特征。

2. 网络游戏行业的季节性

网络游戏的消费主要为个人休闲娱乐消费，网游收入可能会因多种因素而波动。受到游戏玩家消费习惯和游戏厂商营销策略的影响，通常在传统节日和法定假日期间用户对网络游戏产品拥有更多的消费需求。由于下半年节假日相对较多，通常下半年网络游戏行业收入略高于上半年。除此以外，网络游戏行业整体并无明显的季节性特征。

3. 网络游戏行业的区域性

作为通过网络传播的游戏形态，网络游戏并无区域限制，其运营范围覆盖全国各个省市地区甚至扩展至全球范围。但由于网络游戏以互联网为传播基础，仍受到各地区互联网以及3G、4G移动网络设施普及程度的影响。在我国，直辖市、省会城市、东部沿海地区等经济发达地区，互联网基础设施建设较为完善，互联网普及程度较高，同时这些地区人均可支配收入较高，消费能力较强，网络游戏消费较为旺盛。因此，我国网络游戏行业的收入主要来源于上述地区。

四、公司在行业中的竞争地位

(一) 标的公司的行业地位

完美世界自成立以来，一直致力于成为具有全球化视野的综合性网络游戏厂商，目前，公司已发展成为业务遍布全球的各类网络游戏研发、发行和运营商，并凭借其技术、发行、IP资源、运营等各方面优势占据了行业领先地位。

2004年，完美世界成立并专注于客户端游戏的开发，并在2012年将业务拓展至网页游戏，逐步占据了PC端网络游戏领域中第一梯队的席位。完美世界具有国内客户端游戏行业首屈一指的技术实力，成功研发了Angeilca 3D等多款大规模商业化的3D网络游戏引擎并达到国内领先水平，有效保障了其游戏产品的视觉效果，并实现了高效的开发与运作。同时，完美世界把握了《诛仙》、《笑傲江湖》等大量的优质IP资源，并代理了《DOTA2》等国际明星游戏，使其产品具有了天然的用户基础。2012年，完美世界发布了网页游戏《欧洲崛起》，随后又开发了《Touch》页游版、《冰火破坏神》等热门页游产品，并已将

部分产品成功推广至香港、东南亚等地区。

2013年，完美世界将业务拓展至移动网络游戏，公司高度重视该类细分市场的发展机遇，凭借强大的技术实力，完美世界以传统重度客户端网络游戏厂商的身份迅速占据了移动网络游戏行业的领先地位。依托自身在客户端游戏方面的技术优势，完美世界开发了电影级画质水平的Era 3D引擎，通过对于细节品质的追求，达到了国内移动网络游戏市场上的顶级画质。通过《圣斗士星矢》、《神雕侠侣》等明星IP的开发和其他优秀产品的代理，完美世界在移动网络游戏行业奠定了一定的地位。

2013年，公司开始涉足电视游戏领域，是我国电视游戏行业的开拓者和先驱者。2014年，中国电视游戏市场全面放开后，完美世界在同年ChinaJoy期间与微软达成战略合作，将其热门客户端游戏产品《无冬online》改编为依托于微软高端主机平台Xbox的《无冬OL》Xbox版，成为了微软主机Xbox One正式入华后首发游戏中的唯一一款第三方产品。

在国际市场上，完美世界已具备了一定的知名度，从2007年起，公司连续7年在中国网络游戏出口市场收入中排名第一，是中国网络游戏出口的中坚力量。在建立出口业务的基础上，完美世界在全球数十个国家或地区拥有其全资子公司，部署了其在各海外市场的采购、研发、发行和运营团队。在游戏产品生命周期的各个阶段，完美世界实现了全球团队的业务协同，建立了各业务条线的全球一体化布局。

目前，完美世界已成为覆盖了各个细分领域的综合性网络游戏厂商，并成为了研发实力出众、IP资源储备丰富的行业领先企业。未来，完美世界将致力于研发与国际领先水平接轨的次时代引擎技术，引入国际创新理念，不断提升其产品的质量与吸引力。同时，公司将以全球化和泛娱乐化为目标，进一步巩固其全球化布局，依托海外资源挖掘更多明星IP，并通过跨文化领域开发与周边产品开发等方式发挥这些IP资源的最大价值，保障盈利水平的快速稳定提升。

(二)主要竞争对手

1.腾讯

腾讯成立于 1998 年 11 月，于 2004 年 6 月在香港联交所上市，股票代码 00700。公司主要于国内提供互联网增值服务、移动及电信增值服务以及网络广告服务。公司旗下的腾讯游戏平台主要从事网络游戏研发、运营。产品包括《逆战》、《剑灵》、《英雄联盟》、《怪物猎人 Online》、《天涯明月刀》等。

2. 网易公司

网易成立于 1997 年 6 月，是中国领先的互联网技术公司，于 2000 年 6 月在美国纳斯达克上市，股票代码 NTES。网易作为中国领先的游戏开发公司，主要从事网络游戏研发、代理、运营，其主要产品包括：自主研发端游类游戏《大话西游 2》、《梦幻西游 2》；代理运营端游类游戏《炉石传说》、《风暴英雄》；自主研发手游类游戏《乱斗西游》、《梦幻西游》、《天下 HD》等。

3. 盛大游戏

盛大游戏成立于 1999 年 11 月，于 2009 年 9 月在美国纳斯达克上市，股票代码 GAME。公司主要从事网络游戏的开发、运营和发行。盛大游戏成立至今先后开发和运营了 70 多款差异化游戏产品。运营的游戏产品包括大型网络游戏《热血传奇》、《传奇世界》等；休闲游戏《泡泡堂》、《冒险岛》等；手机游戏《百万亚瑟王》、《龙之谷》等。

4. 巨人网络

巨人网络成立于 2004 年 11 月，于 2007 年 11 月在纽交所上市，股票代码 GA，目前已从纽交所退市。巨人网络是一家以网络游戏为发展起点，集研发、运营、销售为一体的综合性互动娱乐企业。公司旗下运营端游、手游、页游多款产品，包括《征途》、《征途 2》、《征途 2 经典版》、《绿色征途》、《光荣使命 OL》、《苍空》、《黄金国度》等。

5. 畅游

畅游前身是 2002 年 7 月成立的搜狐公司游戏事业部，2009 年 4 月在纳斯达克全球精选市场上市，股票代码 CYOU。公司主要从事开发、运行和特许大型的多人在线角色扮演游戏业务。公司目前正在运营的游戏还有《鹿鼎记》、《古域》、《刀剑英雄》、《九鼎传说》（原《刀剑英雄 2》）、《大话水浒》、《中华英雄》、《剑仙》等。

6.掌趣科技

掌趣科技成立于2004年8月，2012年5月公司在深圳证券交易所创业板挂牌上市，股票代码300315。公司是国内领先的移动终端游戏开发商、发行商和运营商。主营业务为游戏的开发、发行与运营，主要包括移动终端游戏、互联网页面游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护等。公司的主要产品包括《拳皇98终极之战OL》、《石器时代2-3D 正版》、《终极车神2》、《饥饿鲨：进化》、《疯狂出租车》等。

(三)标的公司的核心竞争力

1.领先的游戏研发能力

完美世界拥有强大的自主研发能力，自成立以来，其自研的游戏引擎和服务端程序等技术便使其产品凭借出众的视觉效果和运行性能获得了市场的青睐。截止至评估报告日，完美世界已拥有了200余项软件著作权，包含了游戏引擎、用户端框架等多项技术。

完美世界拥有多个自主研发的图形引擎，公司在战略发展的不同阶段，均开发出了相应的游戏引擎，以适应不同种类产品的开发和不同的游戏环境，并为玩家提供卓越的性能和视觉表现。公司在全力进行客户端游戏研发的时期，自主开发了Angelica 3D图形引擎，该引擎是用于客户端游戏开发的三维图形引擎，可以创造出卓越的3D图像与震撼的视觉效果，真实地呈现出人物活动的场景。由于掌握了图形引擎的开发技术，完美世界可以根据产品性质的不同为其进行专门的引擎平台改编，体现出高端自研游戏引擎在使用过程中柔性。完美世界甚至还可以在商业引擎的使用过程中对其进行修改，以提升其使用性能，充分发挥了其在引擎开发技术上的优势。

完美世界在服务器程序开发方面具有丰富的经验和长期的技术积累。目前，公司拥有三个不同的服务器程序框架，可适用于回合式、卡牌式等多种不同的游戏类型，同时覆盖了轻度、中度和重度游戏。公司的服务器程序框架使服务器具有较高的承载能力，可容纳大规模数量的玩家同时在线，保障了压力情况下服务器运行的稳定性。另外，该程序带来了服务器性能的改善，从而提高了用户上线期间游戏

运行的流畅性。同时，该服务器程序增强了运营数据的安全性，可大幅提升用户的娱乐体验，令其游戏产品在激烈的市场竞争中脱颖而出。

2. 丰富的 IP 资源储备和强大的 IP 开发能力

完美世界具有全球化的 IP 资源挖掘团队，利用公司在各国家地区的品牌优势，网罗了诸多优质的国际 IP 资源，其载体涵盖了小说、电影、电视剧等多种文化形式，具有广泛的用户基础。完美世界设有专业的全球商务拓展团队，该团队与研发部门积极配合，成功取得了诸多海内外精品 IP 版权。在国内市场上，公司挖掘了“笑傲江湖”、“诛仙”、“神雕侠侣”和“射雕英雄传”等多个武侠题材的知名 IP；在海外市场上，公司也积极网罗了“星际迷航”、“无冬之夜”、“圣斗士星矢”等海外优质 IP 资源。凭借丰富的 IP 资源储备，完美世界的较多游戏产品都具备了天然的用户基础，从而大幅提高了其市场竞争力。

在 IP 资源储备的基础上，完美世界凭借其扎实的技术基础不断提高其 IP 资源开发能力，充分挖掘了 IP 题材中的热门人物或情节，成功实现了用户资源的导入，具备了较好的盈利能力。完美世界的以 IP 资源为基础研发而成的作品《诛仙》上线逾 8 年仍保持着较为稳定的收入，而移动网络游戏《魔力宝贝》和《神雕侠侣》均曾实现季度充值额过亿。同时，在海外市场上，完美世界的《Star Trek Online》、《无冬之夜》等作品也获得了市场的认可，平均月度消费额超过了百万美元。

完美世界具有敏锐的市场洞察力，能够较为精准地把握市场上的潜在 IP 资源，同时其市场品牌认可度高，在 IP 资源获取的过程中也具备了较为明显的优势。借助于强大的开发实力，完美世界的 IP 资源储备往往能够被开发成为具有较强盈利能力的作品。因此，完美世界在 IP 资源获取与开发利用上均处于市场领先地位，有着突出的行业优势。

3. 多元化、立体化、全球化的多维度战略布局

完美世界作为国内一流的网络游戏综合性厂商，在产品种类、业务板块和跨地域市场上不断扩展，逐渐成型了产品多元化、战略立体化、布局全球化的三维立方式战略布局。

(1)产品多元化

公司的核心管理层具有较强的市场前瞻性与洞察力，紧跟市场潮流，积极实现了业务板块的拓展。2006 年公司创立之初，完美世界致力于客户端游戏的研发，打稳了客户端游戏的基础；随着 2013 年移动智能设备的兴起，公司将业务拓展至移动网络游戏领域并迅速成长为该领域的领跑者；同年，公司还开展了网页游戏领域的业务，并实现了同一题材的跨平台研发；2014 年，完美世界与微软达成战略合作，在我国电视游戏市场解禁后，完美世界利用作为微软高端主机设备 Xbox 进军中国市场的唯一一款首发第三方游戏《无冬 OL》Xbox 版，抢先布局了电视游戏市场。完美世界成功捕捉到了各游戏细分市场上的机遇，成为了国内少有的集客户端游戏、移动网络游戏、网页游戏和电视游戏为一体的网络游戏综合性厂商。

同时，公司还积极丰富其游戏内容，确保了创意的综合性，最大程度地扩大了市场用户的规模。目前，完美世界产品覆盖了轻度、重度的游戏类型，涉及了西方魔幻、传统武侠、东方玄幻等多种题材，成功开发了 MOBA、MMORPG 等各类游戏模式，并举办了 DOTA 2 亚洲邀请赛等多项国际重大电竞赛事，在业务领域多元化的基础上实现了产品内容的多元化。同时，完美世界一直是行业中的未来技术与概念的先行者，公司目前已经开始研究并研发“可穿戴”、“体感”等类型的游戏，进一步拓展其游戏内容的创意性和综合性，引领并推动行业发展。

(2)战略立体化

完美世界在游戏产业细分领域上具有较强的前瞻性，在游戏产业横切面上形成了多元化的格局。与此同时，以其产品数量规模为基础，公司有能力构建纵深式的业务条线，包揽了研发、发行、运营等业务，占据了产业链上的强势地位。凭借广阔的细分市场横切面和纵深式的战略布局，公司有效保证了其在发行规模上的优势，从而确保了收益的稳定性和增长性。

完美世界作为国内少有的集客户端游戏、移动网络游戏、网页游戏和电视游戏为一体的网络游戏综合性厂商，在多个业务板块上成功展开经营，凝聚成螺旋式推进业务品质提升的独特经营优势。随着完

美世界在游戏产业的二维矩阵式布局的逐渐形成和扩大，其业务规模优势将愈发明显。

(3)布局全球化

在二维矩阵式布局的基础上，完美世界积极落实“中国文化走出去”战略，努力进行海外市场的开拓与布局，形成了涵盖地域维度的三维式立体布局。2007年完美世界连续7年在中国网络游戏出口市场收入中排名第一，是中国网络游戏出口的中坚力量。

完美世界的在诸多海外市场上都已形成了一定的知名度。例如，在欧美市场上，完美世界将亚洲所流行的道具收费制商业模式引入美国电视市场，其产品《无冬 Xbox》是欧美市场上第一个采用该商业模式的电视游戏，如今也是 Xbox 平台上排名第一的道具收费式 MMORPG 产品。道具收费制商业模式的引入带来了欧美具有最大市场分额的电视游戏市场的变革，目前，道具收费形式得到了欧美消费者的不断接受与认可，在未来具有较大的发展空间，完美世界作为该商业模式下的领跑者，也将迎来新的利润增长点。

4.高管参与的矩阵式协同管理

完美世界经过了多年的探索与发展，形成了其特有的完备管理体系。公司凭借广泛的海外市场布局和纵向业务拓展，在管理层人员的参与下，采用了地域层面与业务层面共同构成的矩阵式协同管理。

5.精品文化企业品牌

经过近十年的发展，完美世界在海内外均形成了文化行业的较强品牌影响力，其诸多产品得到了市场的肯定。2010-2012年，《诛仙》连续被评为金翎奖“玩家最喜爱的网络游戏”，该游戏还在2010及2011年中国游戏产业年会上被评为“十大最受欢迎的民族网络游戏”和“十大最受欢迎网络游戏”；2012年，《完美世界》获得中国游戏产业年会“中国十大最受欢迎网络游戏”和“中国十大最受欢迎原创网络游戏”两项殊荣；手游《神雕侠侣》于2013年金翎奖获得“玩家最喜爱的手机游戏”；《DOTA2》被评为中国游戏产业年会“2014年度中国十大最受欢迎客户端网络游戏”；《无冬 online》在2014年金翎奖评选中获得“最佳境外网络游戏”。

6.精英人才团队

完美世界具有经验丰富的管理团队，其高层管理人员大多在互联网相关行业有着10年以上的从业经验，或有着10年以上的职业经理人的工作经验。完美世界的管理团队对于网络游戏行业具备着敏锐的洞察力和判断力，能够为公司制定合理的战略发展路径，并为公司建立合理有效的协同机制，充分发挥各团队的最大效能。

随着公司不断发展壮大，完美世界也愈发注重精英人才的引入和培养，建立了内部推荐的招聘制度，鼓励员工通过引荐的方式帮助公司寻找更为优质的人才，有效地锁定了精英团体。公司对于新员工的筛选标准也非常严格，保证了团队的整体水平，同时公司通过较高的薪酬水平吸引技术专业人才，确保了开发队伍的精英化和专业化。此外，公司还搭建了以全球高校为基础的人才培养和储备机制。

通过长期的沟通协作，完美世界构建了“快乐完美”的开放性企业文化，为员工搭建了文化创意、技术创新的良性互动平台，为公司的持续发展提供了强有力的人才保障。另外，完美公司设有员工关系团队，致力于打造优秀的雇主品牌，通过提高福利、改善工作环境等方式保障人才队伍的稳定性。

经验丰富的管理团队、完备的人才队伍建设机制和良好健康的企业文化为完美世界持续开发新产品奠定了强有力的基石，使完美世界具备了较强的研发能力，构建了持续高效的运作体系，进而形成了完美世界的核心竞争力。

五、 标的公司财务状况及盈利能力

(一) 资产负债结构分析

根据立信会计师事务所(特殊普通合伙)出具的《审计报告》，完美世界最近两年一期的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2015年9月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
货币资金	31,787.15	28,947.98	57,756.85
应收账款	33,391.46	31,227.00	17,304.21
预付账款	7,182.51	6,843.94	15,723.31
应收利息	0.00	562.94	100.34
其他应收款	1,608.67	78,262.70	20,723.48
存货	549.19	544.20	466.68

项目	2015年9月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
其他流动资产	21,530.77	52,408.98	35,270.47
流动资产合计	96,049.76	198,797.75	147,345.35
可供出售金融资产	8,994.80	4,466.82	0.00
长期股权投资	7,088.26	2,751.84	2,376.96
固定资产	31,065.52	26,732.29	27,740.41
在建工程	6,787.62	81.84	1,360.87
无形资产	19,374.48	21,154.65	29,413.31
商誉	11,060.60	11,060.60	31,857.52
长期待摊费用	2,644.16	1,286.44	685.65
递延所得税资产	4,654.02	1,828.11	9,881.60
其他非流动资产	1,398.01	1,115.55	393.44
非流动资产合计	93,067.46	70,478.14	103,709.76
总资产	189,117.21	269,275.89	251,055.10
应付账款	21,025.10	15,948.64	7,974.18
预收账款	5,487.39	6,344.07	10,012.73
应付职工薪酬	10,673.50	10,366.16	9,578.59
应交税费	6,572.99	4,337.10	6,559.78
其他应付款	42,878.04	1,689.07	5,457.12
其他流动负债	86,845.05	81,311.21	75,828.04
流动负债合计	173,482.07	119,996.25	115,410.44
递延所得税负债	770.65	362.59	3,683.88
其他非流动负债	5,181.89	3,264.48	2,503.92
非流动负债合计	5,952.54	3,627.07	6,187.80
总负债	179,434.62	123,623.32	121,598.24
所有者权益	9,682.60	145,652.57	129,456.86

2015年9月30日、2014年末和2013年末，完美世界总资产分别为189,117.21万元、269,275.89万元和251,055.10万元。从资产结构来看，完美世界流动资产占比超过50%，主要由货币资金、应收账款、其他应收款、其他流动资产构成。非流动资产主要由可供出售金融资产、长期股权投资、固定资产及在建工程、无形资产、商誉组成。

应收账款：各报告期末，完美世界的应收账款净额分别为33,391.46万元、31,227.00万元、17,304.21万元。应收账款呈上升趋势，主要原因是完美世界2014年度开拓手游业务，手游业务结算方式和端游有所不同，一般在其发行平台收到款项后2~3个月左右向公司付款，其特有的模式导致其产生的应收账款规模较传统端游大。随着公司手游业务的快速发展和收入占比的增加，2015年9月末和2014年末应收账款规模增幅较大。

预付款项：2015年9月末、2014年末和2013年末，完美世界的预

付款项余额分别为 7,182.51 万元、6,843.94 万元、15,723.31 万元，占总资产的比重分别为 3.80%、2.54%、6.26%，主要构成是各项采购款项。

其他应收款：2015 年 9 月末、2014 年末和 2013 年末，完美世界其他应收款的账面价值分别为 1,608.67 万元、78,262.70 万元、20,723.48 万元，占总资产的比重分别为 0.85%、29.06%、8.25%。报告期内波动较大，主要原因为在原美国上市体系 Perfect World 体系内部施行资金集中归集的政策，标的公司日常运营过程中会将闲置资金划入完美世界（北京）软件有限公司进行归集，并统一购买定期存款、理财产品等短期投资产品。2015 年 1-9 月份，完美世界进行了一系列的同一控制下企业合并，其他应收款与股权购买款全部对冲从而导致应收关联方金额降为零。

可供出售金融资产：2015 年 9 月末、2014 年末，完美世界可供出售金融资产余额分别为 8,994.80 万元、4,466.82 万元。

其他流动资产：报告期各期末，完美世界的其他流动资产的账面余额分别为 21,530.77 万元、52,408.98 万元、35,270.47 万元，其他流动资产占总资产的比重分别为 11.38%、19.46%、14.05%。其他流动资产主要是与递延收入对应的递延分成款，递延成本为联合运营业务的平台分成成本，按照收入的摊销确认同时摊销结转相应的成本。

固定资产：报告期内，完美世界固定资产账面价值分别为 31,065.52 万元、26,732.29 万元、27,740.41 万元，占总资产的比重分别为 16.43%、9.93%、11.05%。固定资产主要为房屋和建筑物、游戏设备和办公设备。

无形资产：2015 年 9 月末、2014 年末和 2013 年末，完美世界的无形资产的账面余额分别为 19,374.48 万元、21,154.65 万元、29,413.31 万元，无形资产占总资产的比重分别为 10.24%、7.86%、11.72%。无形资产主要为版权、游戏软件和商标。

长期股权投资：2015 年 9 月末，完美世界长期股权投资的余额为 7,088.26 万元，占总资产的比例为 3.75%。具体情况如下：

单位：万元

被投资单位	账面余额	持股比例
上海星麟网络技术有限公司	92.85	22%

被投资单位	账面余额	持股比例
苏州天魂网络科技股份有限公司	133.33	10%
广州天牛网络科技有限公司	48.11	12.75%
长沙乐通数码科技有限公司	229.78	22.51%
北京鲸目峰娱网络科技有限公司	115.56	18%
天津市队友科技有限公司	88.77	12%
Double Damage Games, Inc.	432.63	32.50%
成都大神科技有限公司	69.18	8.51%
DC PERFECT CO., LTD	28.39	49.00%
北京方舟互联科技有限公司	220.38	10.00%
祖龙（天津）科技有限公司	4,535.63	30.00%
天津艺龙网络科技有限公司	186.32	10.00%
成都哆可梦网络科技股份有限公司	907.33	8.44%
合计	7,088.26	

商誉：报告期期末，完美世界的商誉构成情况如下：

单位：万元

项目	账面余额	减值准备	账面净额
CrypticStudios Inc.	18,463.67	18,463.67	-
Global InterServ (Cayman) Inc.	11,060.60	-	11,060.60
Unknown Worlds Entertainment .Inc	1,224.78	1,224.78	-
C&C Media Co., Ltd.	12,055.18	12,055.18	-
Runic Games .Inc	1,183.92	1,183.92	-
合计	43,988.15	32,927.55	11,060.60

完美世界在 2010 年和 2011 年收购了美国游戏开发商 Runic Games 和 CrypticStudios Inc.；2010 年在日本收购了游戏开发、发行及分销公司 C&C Media Co., Ltd.；2013 年收购 Unknown Worlds；2010 年原美国上市公司 Perfect World 体系收购 Global InterServ (Cayman) Inc.（后 Global InterServ (Cayman) Inc. 在中国的资产组及员工全部转入完美世界，相应商誉同时转移），以上收购均构成非同一控制下企业合并，收购价款超过可辨认净资产的部分分别确认为商誉。

完美世界每个会计年度末对商誉进行减值测试，对发生减值迹象的商誉计提减值准备，确认减值损失，综合考虑被收购主体运营情况及其北京中企华资产评估有限责任公司

资产负债情况，Runic Games、Cryptic、C&C Media Co., Ltd.、Unknown Worlds 商誉已全额计提减值准备；截至 2015 年 9 月 30 日，Global InterServ (Cayman) Inc. 所产生商誉无减值迹象。

递延所得税资产：2015 年 9 月末、2014 年末、2013 年末，完美世界递延所得税资产的余额分别为 4,654.02 万元、1,828.11 万元、9,881.60 万元。完美世界的递延所得税资产主要由折旧摊销、可抵扣亏损、递延收益、预提费用导致的可抵扣暂时性差异形成。

应付账款：各报告期末，完美世界的应付账款的账面余额分别为 21,025.10 万元、15,948.64 万元、7,974.18 万元，应付账款占总负债的比重分别为 11.72%、12.90%、6.56%。2014 年应付账款增加的主要原因是公司拓展手游业务力度较大，市场费用增加。2015 年应付账款增加是由于手游代理分成的应付帐款增加较多。

预收款项：报告期各期期末，完美世界的预收款项余额分别为 5,487.39 万元、6,344.07 万元、10,012.73 万元。预收款项为端游业务已售出但尚未充值点卡，在充值完成后转入递延收入。

其他应付款：报告期内，完美的其他应付款的账面余额分别为 42,878.04 万元、1,689.07 万元、5,457.12 万元，其他应付款占总负债的比重分别为 23.90%、1.37%及 4.49%。2015 年 9 月末关联方往来款余额 41,528.39 万元，主要为同一控制下企业合并应付 Perfect World Co.,Ltd (24,320.27 万元) 及 Perfect Online Holding Limited(Hong Kong) (14,910.00 万元) 的款项。

其他流动负债：报告期内，完美世界的其他流动负债均为递延收入，账面余额分别为 86,845.05 万元、81,311.21 万元和 75,828.04 万元，占总负债的比重为 48.4%、65.77%、62.36%。游戏玩家在购买点卡充值或购买道具后，相应金额计入递延收入，之后按照各游戏收入确认政策摊销确认收入。虽然大额的递延收入提高了标的公司的资产负债率，但递延收入本身无偿还压力，而是在以后运营中结转，整体来看完美世界偿债风险较小。

(二) 盈利能力分析

根据立信会计师事务所(特殊普通合伙)出具的《审计报告》，报告

期各期末，完美世界经审计的利润表情况如下：

1. 利润表主要数据

单位：万元

项目	2015年1-9月	2014年	2013年
营业收入	282,593	374,571	302,900
减：营业成本	85,176	89,590	58,449
营业税金及附加	7,287	13,636	12,211
营业费用	41,467	72,638	68,408
管理费用	183,412	140,134	110,732
财务费用	-1,117	-3,284	1,376
资产减值损失	524	24,296	8,725
加：投资收益	8,940	10,607	8,640
营业利润	-25,216	48,167	51,639
加：营业外收入	5,377	6,810	4,223
减：营业外支出	845	985	488
利润总额	-20,684	53,992	55,374
减：所得税费用	6,651	9,597	5,234
净利润	-27,335	44,396	50,140
归属于母公司所有者的净利润	-7,245	-1,693	158
少数股东损益	-20,089	46,088	49,982

2. 营业收入

报告期内，完美世界营业收入分别为 282,592.98 万元、374,570.69 万元、302,900.02 万元。其中来自游戏的主营业务收入分别为 279,420.05 万元、370,831.49 万元、301,015.66 万元，占比 99%。

完美世界的主营业务为网络游戏产品的研发、发行和运营。目前公司的客户端游戏基本采用独立运营的模式，而其他网络游戏主要采用联合运营的模式，因此其主营业务收入来自于客户端游戏运营期间的用户充值收入和其他网络游戏运营期间与运营平台或渠道商的收入分成。

2013 年起完美世界将业务拓展至移动网络游戏领域，同年 5 月，完美世界发布了其首款移动网络游戏《完美世界楚汉传奇卡牌版》。截至评估报告日，完美世界已自主研发并运营了《神雕侠侣》、《神鬼幻想》、《神魔大陆》、《魔力宝贝》、《TOUCH 舞动全城》、《不败战神》、《圣斗士星矢》等 12 款移动网络游戏，同时代理了《美姬爱作战》、《全民爱祖玛》等近 14 款手游，并将《魔力宝贝》、《神雕侠侣》等 8 款游戏向海外出口发行。《神雕侠侣》、《魔力宝贝》均已

在 2014 年实现了季度充值收入过亿。

2014 年，完美世界与微软达成战略合作，其首款电视游戏作品《无冬 OL》Xbox 版成为了微软主机 Xbox One 正式入华后首发阵容中唯一一款第三方游戏产品，在欧美各类网络游戏范围内率先采用了道具收费制，上线至今，欧美地区的收入规模已经超过 3,000 万美元，电视游戏的发展为公司提供了新的利润增长点。

因此，凭借稳定且较高的利润水平、强大的研发与运营实力，完美世界将保持稳定的盈利能力。

3. 营业成本

报告期内，完美世界营业成本分别为 85,175.79 万元、89,590.05 万元、58,448.93 万元，占收入比例分别为 30.14%、23.92%、19.30%。营业成本主要为渠道分成、代理成本、工资、IDC 费用和折旧摊销等。报告期内由于手游收入增长较快，支付给手游发行平台的渠道成本增长较快。

报告期内，完美世界毛利率分别为 69.86%、76.08%、80.70%，毛利率维持在较高的水平，近三年略有下降，主要是因为公司于 2014 年开始手游业务发力，收入占比逐年上升，而手游业务采用联运的模式导致毛利率较端游相对较低。

4. 期间费用

销售费用：报告期内，完美世界的销售费用分别为 41,466.96 万元、72,638.05 万元、68,408.05 万元。主要为市场推广费用、职工薪酬和网关手续费。市场费用主要为公司进行游戏宣传推广而产生的费用，网关手续费主要为第三方支付平台的手续费。

管理费用：报告期内，完美世界管理费用分别为 183,412.41 万元、140,133.66 万元、110,731.59 万元，占收入比例分别为 64.90%、37.41%、36.56%。职工薪酬占管理费用比重较大，主要是公司研发人员薪酬支出较大，完美世界自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。通过多年的游戏研发和运营，完美世界已经建立了一支高效多产的研发团队。

完美世界 2015 年 1~9 月管理费用增加较多，主要原因是原美国上市公司 Perfect World Co., Ltd. 实行期权计划，以及私有化和高管持股平

台入资完美世界时发生的股份支付费用金额较大。

4. 净利润

报告期内，完美世界实现的净利润分别为-27,334.81 万元、44,395.51 万元、50,139.50 万元，加权平均净资产收益率分别为-20.70%、36.10%、31.60%。2015 年 1~9 月，完美世界私有化和高管持股平台入资完美世界时发生了较大金额的股份支付费用，因此 2015 年 1-9 月的加权平均净资产收益率为负。

六、评估方法

(一) 收益法具体方法

本次采用收益法对完美世界股东全部权益进行评估，即以未来若干年度内的企业自由现金流量作为依据，采用适当折现率折现后加总计算得出营业性资产价值，然后再加上溢余资产价值、非经营性资产、负债价值、长期股权投资价值，减去有息债务和少数股东权益价值得出股东全部权益价值。

完美世界及其下属企业主营业务基本相同，各子公司均依赖完美世界的相关业务资源，完美世界在游戏发行运营过程中遵循全球协同的战略布局，子公司之间相互协作，共同完成游戏的研发、发行与运营，故本次采用合并方式进行盈利预测。

(二) 模型的选择

本评估报告选用现金流量折现法中的企业自由现金流折现模型。企业自由现金流折现模型计算过程如下：

股东全部权益价值=企业整体价值-付息债务价值-少数股东权益价值

1. 企业整体价值

企业整体价值是指股东全部权益价值和付息债务价值之和。根据被评估单位的资产配置和使用情况，企业整体价值的计算公式如下：

企业整体价值=经营性资产价值+溢余资产价值+非经营性资产负债价值+长期股权投资价值

(1) 经营性资产价值

经营性资产是指与被评估单位生产经营相关的，评估基准日后企业自由现金流量预测所涉及的资产与负债。经营性资产价值的计算公式如下：

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{F_i}{(1+r)^i} + \frac{F_n \times (1+g)}{(r-g) \times (1+r)^n}$$

其中：P：评估基准日的企业经营性资产价值；

F_i ：评估基准日后第*i*年预期的企业自由现金流量；

F_n ：预测期末年预期的企业自由现金流量；

r：折现率(此处为加权平均资本成本 WACC)；

n：明确预测期；

i：预测期第*i*年；

g：明确预测期后永续期增长率。

其中，企业自由现金流量计算公式如下：

企业自由现金流量=息前税后净利润+折旧与摊销-资本性支出-营运资金增加额

其中，折现率(加权平均资本成本，WACC)计算公式如下：

$$WACC = K_e \times \frac{E}{E+D} + K_d \times (1-t) \times \frac{D}{E+D}$$

其中： k_e ：权益资本成本；

k_d ：付息债务资本成本；

E：权益的市场价值；

D：付息债务的市场价值；

t：所得税率。

其中，权益资本成本 k_e 采用资本资产定价模型(CAPM)计算。计算公式如下：

$$K_e = r_f + MRP \times \beta_L + r_c$$

其中： r_f ：无风险收益率；

MRP：市场风险溢价；

β_L ：权益的系统风险系数；

r_c ：企业特定风险调整系数。

(2)溢余资产价值

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产。溢余资产单独分析和评估。

(3)非经营性资产、负债价值

非经营性资产、负债包括其他应收款中与企业经营无关的往来款、其他应付款中与企业经营无关的往来款，以及可供出售金融资产等。非经营性资产、负债市值一般与账面值一致，按核实后的账面值确认为评估值。

(4)长期股权投资价值

对于完美世界采用合并口径数据进行盈利预测，合并范围与合并报表范围一致，为完美世界和其子公司。未纳入合并范围的联营企业，单独分析和评估，按评估后的股东全部权益价值乘以持股比例确定该类股权投资的评估值。

2.付息债务价值

付息债务是指评估基准日被评估单位需要支付利息的负债。完美世界评估基准日无有息负债。

3.少数股东权益价值

以被投资单位评估后的股东全部权益价值乘以少数股东持股比例确定少数股东权益价值。

(三)收益期和预测期的确定

1.收益期的确定

由于评估基准日被评估单位经营正常，企业持续经营的核心资产的使用年限，企业生产经营期限、投资者所有权期限等没有限制，或者上述限制可以解除，并可以通过延续方式永续使用。故本评估报告假设被评估单位评估基准日后永续经营，相应的收益期为无限期。

2.明确预测期的确定

由于企业近期的收益可以相对合理地预测，预计被评估单位于 2020 年达到稳定经营状态，故明确预测期自 2015 年 10 月至 2020 年底。

七、收益预测的假设条件

本评估报告收益预测的假设条件如下：

(一)一般假设

- 1.假设评估基准日后被评估单位持续经营；
- 2.假设评估基准日后被评估单位所处国家和地区的政治、经济和社会环境无重大变化；
- 3.假设评估基准日后国家宏观经济政策、产业政策和区域发展政策无重大变化；
- 4.假设和被评估单位相关的利率、汇率、赋税基准等评估基准日后不发生重大变化；
- 5.假设被评估单位完全遵守所有相关的法律法规；
- 6.假设评估基准日后无不可抗力对被评估单位造成重大不利影响。

(二) 特殊假设

- 1.假设评估基准日后被评估单位采用的会计政策和编写本评估报告时所采用的会计政策在重要方面保持一致；
- 2.本次评估的价值类型是市场价值，不考虑本次评估目的所涉及的经济行为对企业经营情况的影响；
- 3.本次评估假设委托方及被评估企业提供的基础资料和财务资料真实、准确、完整；
- 4.根据《中华人民共和国企业所得税法》和国科发火[2008]362号《科学技术部 财政部 国家税务总局关于印发<高新技术企业认定管理工作指引>的通知》，完美世界于2013年11月获得了《高新技术企业证书》，有效期三年，自2014年起享受高新技术企业15%所得税优惠政策；合肥完美于2013年7月获得了《高新技术企业证书》，有效期三年，尚未开始享受高新技术企业15%所得税优惠政策。

根据财税[2008]1号《财政部 国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》、财税〔2012〕27号《财政部 国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》、信部联产〔2000〕968号《软件企业认定标准及管理办法》和工信部联软[2013]64号关于印发《软件企业认定管理办法的通知》，软件企业经认定后，从获利年度起享受两免三减半税收优惠政策。合肥完美及北京完美时空经认定后2013年和2014年免缴企业所得税，2015年到2017年所得税减按12.5%计缴；成都完美时空经认定后2014年和2015年免缴企业所得

税，2016年到2018年所得税减按12.5%计缴；上海完美时空、成都完美世界经认定为软件企业，但报告期内尚未进入符合免税条件的获利年度。

本次评估假设高新技术企业认证有效期满后，完美世界和合肥完美仍能持续获得高新技术企业认证并享受相关税收优惠；北京完美时空等软件企业优惠期满后，可申请取得高新技术企业认证并享受相关税收优惠。

本评估报告收益法评估结论在上述假设条件下在评估基准日时成立，当上述假设条件发生较大变化时，签字注册资产评估师及本评估机构将不承担由于假设条件改变而推导出不同评估结论的责任。

八、盈利预测及估值

对企业的未来收益预测是以企业2013年度至2015年1-9月的经营业绩为基础，遵循我国现行的有关法律、法规，根据宏观经济状况及行业发展趋势，以及企业的发展规划和经营计划、优势、劣势、机遇及风险等，尤其是企业所面临的市场环境和未来的发展前景及潜力，对未来年度的收益进行预测。

(一) 营业收入

1. 历史年度营业收入

完美世界的业务包括网络游戏的开发、发行和运营，主要业务为客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏和电视游戏。完美世界历史年度营业收入情况见下表。

金额单位：人民币万元

项 目	2015年1-9月	2014年度	2013年度
主营业务	279,420	370,831	301,016
其他业务	3,173	3,739	1,884
合计	282,593	374,571	302,900

报告期内，完美世界营业收入分别为282,592.98万元、374,570.69万元、302,900.02万元。其中来自游戏的主营业务收入分别为279,420.05万元、370,831.49万元、301,015.66万元，占比99%。其他业务收入主要为房租收入、技术服务收入及游戏周边产品其他收入。主营业务收入

按产品划分情况如下:

金额单位: 人民币万元

	2013年	2014年	2015年1-9月
主营业务收入	301,015.66	370,831.49	279,420.05
国内客户端游戏	204,629.04	219,132.51	138,970.33
国内手游游戏	9,153.16	78,543.83	78,692.08
全球主机游戏	0.00	0.00	11,819.60
海外客户端及手机游戏收入	70,924.42	57,315.52	33,327.72
版权收入	14,161.99	13,731.80	13,610.40
其他收入	2,147.05	2,107.83	2,999.92

公司成立之初, 主要致力于客户端网络游戏的发展和运营。2006年, 公司的首款大型多人在线全三维网络游戏《完美世界》正式进入商业化运营。此后, 完美世界独立自主研发了《诛仙》、《赤壁》、《武林外传》、《神鬼传奇》、《神魔大陆》、《圣斗士星矢 Online》、《神雕侠侣》、《笑傲江湖 OL》等 21 款客户端网络游戏, 并主要采用独立运营模式进行经营, 积累了丰富的端游开发及运营经验。在客户端游戏代理业务方面, 2012 年完美世界获得了全球精品游戏大作《DOTA2》在中国大陆地区的独家运营代理权。

2012 年, 公司开始将业务拓广至网页游戏。同年, 完美世界发布了网页游戏《欧洲崛起》, 另外也自主研发并运营了《Touch》、《冰火破坏神》等网页游戏。目前, 完美世界自研产品《Touch》等已成功在多个海外市场发行并运营。

2013 年, 公司亦将业务拓展至在移动网络游戏领域, 同年 5 月, 完美世界发布了其首款移动网络游戏《完美世界楚汉传奇卡牌版》。截至评估报告日, 完美世界已自主研发并运营了《神雕侠侣》、《神鬼幻想》、《神魔大陆》、《魔力宝贝》、《TOUCH 舞动全城》、《不败战神》、《圣斗士星矢》等 12 款移动网络游戏, 同时代理了《美姬爱作战》、《全民爱祖玛》等近 14 款手游, 并将《魔力宝贝》、《神雕侠侣》等 8 款游戏向海外出口发行。

公司在 2013 年开始涉足电视游戏领域。2014 年, 完美世界与微软公司达成战略合作, 其首款电视游戏作品《无冬 OL》Xbox 版成为了微软电视游戏设备 Xbox One 正式入华后首发阵容中唯一一款第三方游戏产品。2015 年, 《无冬 OL》Xbox 版面向全世界发布, 该产品依托于

微软研发的 Xbox 平台，在欧美各类网络游戏范围内率先采用了道具收费制，并取得了成功，完美世界也成为了电视游戏道具收费模式的开拓者。

随着游戏业务的多元化，完美世界的营业收入稳步增长。截至评估报告日，完美世界共有 23 款客户端游戏、27 款移动网络游戏、4 款网页游戏和 2 款电视游戏正在运营。

2. 运营模式

对于客户端游戏，完美世界主要采用自主运营的模式，用户可直接在运营平台充值并在游戏中购买道具消费，完美世界可直接获得相应充值收入；

对于网页游戏、移动网络游戏和电视游戏，完美世界主要采取联合运营的模式，与各大渠道商或运营平台合作，利用其客户资源最大限度地提高产品的覆盖度，游戏平台公司负责网络游戏平台的提供和网络游戏的推广、充值服务以及计费系统的管理，完美世界负责版本更新、技术支持和维护，并提供部分客户服务，用户在各运营平台充值并在游戏中购买道具消费，完美世界获得相应收入。

在部分海外市场，完美世界凭借其海外子公司的资源，同样可以完成客户端游戏的自主运营和其他种类游戏产品的联合运营。而在公司较为陌生的、或政策限制较为严格的海外市场，完美世界将其自主研发的产品版权对外授权，获得版权授权收入。

3. 未来年度营业收入预测

客户端游戏主要采用自主营运方式，营业收入来源于完美世界自主研发或代理游戏产品在自有平台运营产生的充值收入；

网页游戏、移动网络游戏和电视游戏主要采用联合运营方式，完美世界与各大渠道商或运营平台合作，用户在各运营平台充值，完美世界根据各运营平台充值金额确认营业收入；

针对部分海外市场，完美世界将其自主研发的产品版权授权，获得版权授权收入。

(1) 企业战略发展目标及未来上线运营产品

目前，企业正在运营的游戏主要有自研游戏《诛仙》、《完美世界国际版》、《神魔大陆》、《笑傲江湖 OL》、《Touch》、《神鬼传奇》、

《圣斗士星矢 Online》、《神雕侠侣》、《神雕侠侣》手游版、《神魔大陆》手游版、《魔力宝贝》手游版、《无冬 OL》 Xbox 版以及代理游戏《DOTA2》。对于目前正在运营的游戏，完美世界通过不断补充、更新游戏版本、创造新的玩法、设定新的游戏模式来保持游戏的吸引力和生命力。

目前《诛仙》、《完美世界国际版》在国内已运营近 9 年，其注册用户数量和充值金额仍维持在季度充值近亿水平；

代理游戏《DOTA2》自 2013 年上线至今，用户数量及充值金额持续增长，为完美世界未来年度主要游戏产品之一。其余游戏注册用户数量和充值金额仍有可观数据。

另一方面完美世界不断加强研发储备，保证新游戏产品推出节奏，完美世界目前已有多款在研游戏及多款新游戏的研发计划，游戏布局覆盖客户端游戏、移动网络游戏及电视游戏，在研项目包括《最终兵器》、《大主宰》等，预计将在 2016 年及以后年度陆续上线。届时，完美世界的游戏产品运营数量将相应增加，收入结构将更加完善。

未来年度完美世界将积极开发精品客户端游戏、移动网络游戏及电视游戏，形成产品数量化，完成产品系列化，提高市场占有率，保证公司业绩持续稳步增长。

由于网络游戏具有一定的生命周期性，随着老游戏的逐渐下线，新产品须保证研发和发行节奏。根据企业的发展规划，企业每年都将推出十数款新产品，未来销售收入预测是基于目前在线运营的产品和新开发产品上线及推广计划，未来年度上线运营新产品参考目前在线产品的运营模式、运营指标的变化趋势，以及行业内的经验数据，分别计算确定未来年度各种运营产品的单品运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

将未来拟开发游戏产品纳入预测范围，主要在于：

A. 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

完美世界未来开发的新游戏为游戏开发企业的生产产品，是完美世界获得收益的基础产品，如完美世界停止开发新的游戏产品，则表明完美世界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。在推出游戏后无法假设企业不继续开发游戏，继续生产。

客户端游戏、电视游戏和移动网络游戏存在固有的生命周期，客户端游戏、电视游戏的生命周期大约在四到八年左右，移动网络游戏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，则完美世界将无收入来源，经营终止，则与持续经营性假设相违背。

B.将未来拟开发游戏产品纳入收益法评估范围符合完美世界业务特点

完美世界未来能够开发出的游戏产品，基本不受外界环境因素变化的影响。开发新游戏产品是完美世界自身内部的生产过程，在正常持续经营下，新游戏开发过程受外界环境因素影响较小，无法持续开发新产品的可能性极低，故使得预测未来游戏的开发具有可行性和可靠性。

C.完美世界具有可持续开发产品的能力

完美世界自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。通过多年的游戏研发和运营，完美世界已经建立了一支高效多产的研发团队。截至2015年12月31日，完美世界总员工人数为3,721人，其中本科及以上学历2,642人，占比71.00%；研发人员2,487人，占比66.84%。其中大多数成员拥有多款成功产品的研发经验，是一支具有竞争力和创造力的研发团队。目前完美世界下设置多个项目组，每个项目组具备同时研发多款高质量游戏产品的研发能力，均具有成功项目的研发经验。研发团队的价值体现为其具有持续开发出优秀产品的能力。

D.完美世界持有众多知名IP的游戏合作以及拥有IP的取得渠道资源

截至评估基准日，完美世界先后与正版IP授权方达成合作，在网络游戏同质化现象越来越严重的当下，优质IP无疑是一款游戏最快吸引用户的方式之一，市场上对IP的竞争愈演愈烈，拥有IP的游戏可以利用其知名度迅速抓住玩家，帮助导入用户，迅速实现营收。完美世界与知名IP授权商保持良好的合作关系，具有持续获得IP资源的能力，这些都推动着完美世界未来开发游戏的持续性和精品化发展，是其未来

发展的重要保障。

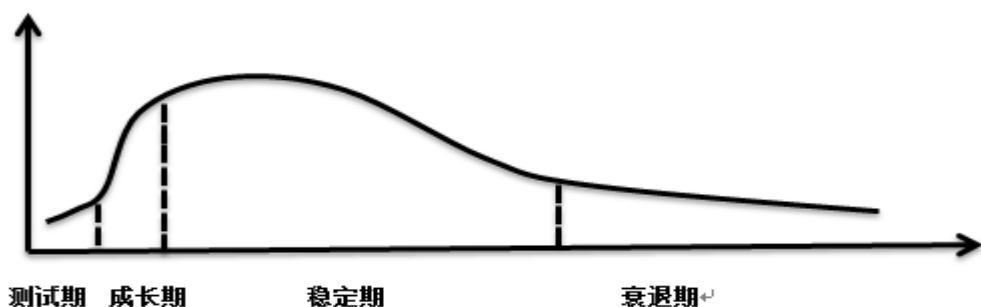
E.未未来拟开发游戏产品的预测是结合其历史产品研发及未来研发规划作出

根据企业的发展规划，完美世界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，分别计算确定未来年度各种运营产品的单品运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

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。因此将未来已开发及未来拟开发游戏产品纳入收益预测具有合理性。

(2)相关参数的确认原则

A.RPG 类游戏的生命周期(网络游戏)



测试期(考察期): 是玩家初次接触网络游戏的认识期。

在这个阶段，游戏给予玩家的第一印象相当重要，让玩家一见钟情是最高境界。游戏背景的介绍要精彩，画面及音乐要有真实感，场面要有震撼力，这些都是能否吸引玩家的重要因素。

成长期(形成期): 成长期是玩家对网络游戏的熟悉期，是比较关键的阶段。

在这个阶段，玩家不仅要继续熟悉游戏规则，而且开始与其他玩家进行互动，攀比心理开始出现，一些级别较高的玩家开始享受成就感，

并开始对虚拟世界产生依赖感；一些级别较低的玩家会因为没有成就感开始放弃或者转向其他游戏。

稳定期(成熟期): 成熟期是玩家对网络游戏的完全参与期，也是该游戏生命周期最长的时期，该时期是游戏运营商创收的最关键期，也是最容易出问题的时期。运营商是否赚钱、赚多少钱都由这个阶段来决定。

退化期(衰退期): 是玩家对网络游戏的厌烦期，这也是很自然的，无论一个游戏多么出色，人也会产生厌倦情绪，或者因为自己的年龄成长或因为某些外在影响，玩家会彻底离开这个游戏世界。

完美世界所研发的游戏大多属于 **RPG** 类型游戏，为中重度游戏，该类型游戏用户覆盖和占有率广，创新玩法适合各种不同类型人群；

从运营的角度来看，主要特点有：游戏初期用户数量扩张较迅猛，玩家受众较高、可持续运营性较强。

我们对完美世界目前运营的所有游戏品种的历史年度业务指标逐一进行了比较分析，得出其游戏流水的变化趋势与游戏的生命周期的各阶段变化趋势基本一致，其中客户端游戏、电视游戏的生命周期大约在四到八年左右，移动网络游戏生命周期大约在一至三年左右。

B.游戏流水计算公式

月游戏流水=月付费用户×ARPPU 值

月付费用户=月活跃登陆用户×付费率

(3)历史年度主要游戏产品运营指标

●总注册用户

即自游戏上线以来，所有注册且登录过的用户。

●月活跃登陆用户

在当月时间范围内，有过登录、登出动作或者保持心跳的用户。完美世界的主要游戏产品上线初期呈增长趋势，至高位之后开始逐步下降，与游戏生命周期曲线较为接近。

●付费率

付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率。一般游戏产品付费率在 0%-15%之间波动，当游戏达到稳定期后曲线较为稳定。

付费率=付费用户/活跃用户

●付费用户

付费用户=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月活跃用户数=上月老用户的月留存+本月新增注册用户数

历史年度完美世界游戏推出后，在测试期、成长期充值额增长较快，在这一时期，公司进行较大规模的用户推广，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，维持相对较平稳的收入，然后随着活跃用户数量减少，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。

●ARPPU 值

ARPPU 值即每个付费用户的平均消费水平。

能够影响 ARPPU 值的因素很多，游戏质量的好坏、运营活动的力度、大 R(一次性充值较大金额或累计充值金额较大)影响、用户群特征的吻合度以及用户付费能力是其中最为重要的几个因素，也是游戏从始至终都会起作用的因素。

游戏初期 ARPPU 值较低，主要因用户对游戏的尝试心理、初期运营活动的特征、以及大 R 尚未出现等。随着推广以及活跃用户的增多，用户逐渐对游戏认可，大 R 用户逐渐出现，因此 ARPPU 值也逐渐提升。越到游戏后期，随着付费人数的减少，导致留存中深度玩家较多，是 ARPPU 值升高的主要因素。游戏衰退后由于玩家减少，付费意愿降低，ARPPU 值逐渐平缓或降低，另外付费用户的逐渐流失也是一项重要因素。

影响 ARPPU 值的因素可归类为四点：游戏质量、运营、用户、发展阶段。对以上四点进行影响因素分析，游戏所处不同时期，所占权重比例不同，并对以上四点影响因素进行评价测算，得出不同游戏时期的 ARPPU 值。

本次评估对完美世界现有游戏以及未来开发游戏的各项运营指标预测时，主要根据已运营游戏的历史数据，参考市场上同类游戏的 ARPPU，并结合企业的运营理念，依据游戏所处的生命周期做出合理的判断。

(4)营业收入测算结果

由于游戏具有生命周期的特性，在预测 2015 年 10-12 月至 2020 年

的游戏收入时，对于正在运营的游戏，参考历史经营情况结合预计剩余生命周期逐个预测，对于未来拟研发运营的游戏依据企业的游戏研发计划结合已运营游戏及市场同类游戏水平进行预测。

本次评估根据游戏运营业务数据和财务数据整理分析，以历史数据为基础，同时综合考虑行业的未来发展趋势、企业研发实力及研发计划、核心竞争力、经营状况以及目前持有的授权 IP 等因素，预测未来年度的销售收入情况如下：

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
营业收入	93,818	479,417	599,650	716,498	838,320	949,010
主营业务	93,558	478,417	598,650	715,498	837,320	948,010
国内客户端游戏	47,137	200,722	218,532	232,809	246,665	253,470
国内手机游戏	20,641	172,131	236,716	283,264	325,826	364,084
全球主机游戏	6,781	21,742	45,810	87,735	137,988	187,954
海外客户端及手机游戏收入	11,500	54,157	63,274	73,902	85,817	99,020
版权收入	6,500	24,664	29,318	32,788	36,024	38,482
其他收入	1,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000
其他业务	260	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000

通过以上测算，2016-2020 年收入稳定持续增长，增长率分别为 27%、25%、19%、17%、13%。

(二) 营业成本

营业成本主要包括运营维护人员的工资、奖金、社保、其他福利费、IDC 费用、折旧费、摊销费、手游渠道分成、主机渠道分成、IP 及代理分成、房租及其他成本。

员工成本：对于员工成本的预测，根据历史年度游戏运营情况和行业发展趋势，结合未来开发游戏数量、上线游戏数量的增长情况，预计所需运营人员数量及其工资水平，测算员工成本；

IDC 费用：主要包括 IDC、CDN 带宽以及云服务器费用，随着运营规模的扩大，IDC 费用相应增加，按 IDC 费用占游戏业务营业收入的比例测算；

折旧、摊销费的预测：除了现有存量资产外，以后各年为了维持正常经营，随着业务的增长，需要每年投入资金新增资产或对原有资产进行更新，根据企业未来资本性支出情况结合存量资产来测算未来

年折旧额和摊销额；

手游渠道成本、主机渠道成本：本次评估以预测的未来游戏所确认收入为基础、根据管理层的预测并参考历史年度相应渠道成本比例数据对未来年度该部分成本进行预测；

IP 及代理分成款：主要为取得 IP 授权成本和代理运营分成成本。IP 授权成本主要根据现有已签订的 IP 授权合同，及考虑新游戏需要获取的 IP 授权进行预测。代理运营分成成本主要为公司代理运营的游戏产品按照合同约定的分成比例支付给被代理方的分成金，本次评估以预测的未来游戏所确认收入为基础、参考历史年度 IP 及代理分成款占收入的比例数据，对未来年度该部分成本进行预测；

房屋租金：对于房屋租金，租赁合同期内按合同约定确定租金，租赁合同期后年度租金水平考虑适当的的增长；

对于其他成本根据未来预测期收入，按照收入的一定比例预测；

经过上述分析测算，未来年度主营业务成本预测如下：

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
主营业务成本	28,273	151,370	199,662	246,278	295,080	341,408
员工成本	2,699	10,985	12,605	14,367	16,306	18,420
IDC	2,433	11,960	14,966	17,887	20,933	23,700
折旧费	1,864	7,635	8,647	9,505	10,515	11,701
摊销费	1,256	4,631	5,541	5,322	5,864	6,560
手游渠道分成	7,224	60,246	82,851	99,142	114,039	127,429
主机渠道分成	2,034	6,523	13,743	26,320	41,396	56,386
IP及代理分成款	9,356	43,058	53,878	64,395	75,359	85,321
房租	472	1,982	2,081	2,185	2,294	2,409
其他	936	4,350	5,350	7,155	8,373	9,480

(三)营业税金及附加

营业税金及附加包括城市维护建设税、教育费附加、地方教育费附加，城建税按流转税税额的7%缴纳，教育费附加按流转税税额的3%缴纳，地方教育费附加按流转税税额的2%缴纳。

历史年度，由于地区差异及流转税营改增变化，境内公司不同类型游戏收入分别缴纳增值税及营业税，税率也有所不同，营改增前按5%、3%缴纳营业税，营改增后按6%、17%缴纳增值税。未来年度完美世界及各子公司涉及的业务增值税税率分别为6%、17%；营业税税率为5%。

根据《国务院关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若

干政策的通知》(国发[2011]4号)及《关于软件产品增值税政策的通知》(财税[2011]100号)的有关规定,对增值税一般纳税人销售其自行开发生生产的软件产品,按17%的法定税率征收后,对其增值税实际税负超过3%部分实行即征即退政策。

北京完美时空、成都完美软件、上海完美时空主要提供软件技术开发服务,营改增前均按5%缴纳营业税,2012年9月营改增试点开始后均按6%缴纳增值税,并根据财税[2013]37号《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》,享受增值税免税优惠。

对于营业税金及附加,按不同的游戏类型、运营方式产生的营业税、增值税,测算营业税和营业税、增值税产生的附加税金。

经过分析测算,未来年度营业税金及附加预测如下:

金额单位:人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
营业税金及附加	3,323	9,731	10,591	11,478	12,602	13,637
营业税	2,686	7,868	8,563	9,280	10,190	11,026
城建税	353	1,035	1,126	1,220	1,340	1,450
教育税附加	151	443	483	523	574	621
地方教育费附加	101	296	322	349	383	414
其他	30	89	97	105	115	125

(四)营业费用

营业费用主要包括销售人员的工资、奖金、社保、其他福利费、广告宣传费、网关手续费、折旧费、摊销费、房租及其他成本。

员工成本:参考企业人事部门提供的未来年度人工需求量,并考虑行业平均工资的增长水平,预测未来年度员工人数、工资总额;

折旧、摊销费:除了现有存量资产外,以后各年为了满足正常经营及业务增长的需要,每年需投入资金新增资产或对原有资产进行更新,根据企业未来资本性支出情况结合存量资产来测算未来年折旧额和摊销额;

广告宣传费及网关手续费:本次评估以预测的未来游戏所确认收入为基础,根据管理层的预测并参考历史年度广告宣传费及网关手续费占收入的比例,对未来年度该部分费用进行预测;

房屋租金:租赁合同期内按合同约定确定租金,租赁合同期后年度

租金水平考虑适当的增长；

对于其他成本根据未来预测期收入按一定比例测算。

经过上述分析测算，未来年度营业费用预测如下：

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
营业费用合计	26,519	82,591	99,939	117,821	136,535	154,119
员工成本	4,590	19,468	21,716	24,911	28,324	31,936
广告宣传费	18,712	47,842	59,865	71,550	83,732	94,801
网关手续费	1,871	9,568	11,973	14,310	16,746	18,960
折旧	26	126	151	176	201	224
摊销	13	49	59	57	62	70
房租	652	2,738	2,875	3,019	3,169	3,328
其他	655	2,800	3,300	3,800	4,300	4,800

(五)管理费用

管理费用主要包括管理人员及研发人员的工资、奖金、社保、其他福利费、专业服务费、折旧费、摊销费、房租、委托开发费及其他费用等。

员工成本：参考企业人事部门提供的未来年度人工需求量，并考虑行业平均工资的增长水平，预测未来年度员工人数、工资总额；

折旧、摊销费：除了现有存量资产外，以后各年为了满足正常经营及业务增长的需要，每年需投入资金新增资产或对原有资产进行更新，根据企业未来资本性支出情况结合存量资产来测算未来年折旧额和摊销额；

委托开发费：本次评估以预测的未来游戏所确认收入为基础、根据管理层的预测并参考历史年度相应委托开发费占营业收入的比例数据，对未来年度该部分费用进行预测；

房屋租金：租赁合同期内按合同约定确定租金，租赁合同期后年度租金水平考虑适当的增长；

对于其他成本根据未来预测期收入按照收入的一定比例预测；

经过上述分析测算，未来年度管理费用预测如下：

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
管理费用合计	33,927	147,485	172,441	198,342	226,400	254,872
员工成本	3,905	16,222	17,963	20,548	23,359	26,374
折旧	204	984	1,184	1,376	1,576	1,754
摊销	218	805	963	925	1,020	1,141

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
房租	1,066	4,477	4,701	4,936	5,183	5,442
其他	1,871	8,612	10,776	12,879	15,072	17,064
研发费用	26,663	116,385	136,853	157,678	180,192	203,098

研发费用的各项费用预测与管理费用预测方法一致。未来年度研发费用预测如下：

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
研发费用合计	26,663	116,385	136,853	157,678	180,192	203,098
员工成本	19,170	79,643	91,957	105,134	119,468	134,856
折旧	224	1,081	1,301	1,513	1,732	1,927
摊销	334	1,233	1,475	1,417	1,561	1,747
房租	1,135	4,765	5,003	5,254	5,516	5,792
委托开发费	4,678	23,921	29,932	35,775	41,866	47,400
其他	1,123	5,741	7,184	8,586	10,048	11,376

(六) 财务费用

评估基准日公司没有有息负债，历史年度财务费用包括利息收入、汇兑收益等。预计未来年度不会增加有息负债，没有利息支出。

(七) 营业外收支

营业外收支主要为固定资产处置净收益、政府补助收入及其他。

历史年度完美世界及子公司取得部分政府补助收入。根据《国务院关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》，完美世界及各子公司可申请得到相应增值税即征即退；另完美世界及子公司享受当地政府补助、补贴及各地区招商引资政策款等。参照历史年度完美世界的政府补助收入情况，预测未来年度由于享受增值税即征即退优惠而可以取得的营业外收入。

(八) 企业所得税

根据《中华人民共和国企业所得税法》和国科发火[2008]362号《科学技术部 财政部 国家税务总局关于印发〈高新技术企业认定管理工作指引〉的通知》，完美世界于2013年11月获得了《高新技术企业证书》，有效期三年，自2014年起享受高新技术企业15%所得税优惠政策；合肥完美于2013年7月获得了《高新技术企业证书》，有效期三年，尚

未开始享受高新技术企业 15% 所得税优惠政策。

根据财税[2008]1 号《财政部 国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》、财税〔2012〕27 号《财政部 国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》、信部联产〔2000〕968 号《软件企业认定标准及管理办法》和工信部联软[2013]64 号关于印发《软件企业认定管理办法的通知》，软件企业经认定后，从获利年度起享受两免三减半税收优惠政策。合肥完美及北京完美时空经认定后 2013 年和 2014 年免缴企业所得税，2015 年到 2017 年所得税减按 12.5% 计缴；成都完美时空经认定后 2014 年和 2015 年免缴企业所得税，2016 年到 2018 年所得税减按 12.5% 计缴；上海完美时空、成都完美世界经认定为软件企业，但报告期内尚未进入符合免税条件的获利年度。

本次评估假设高新技术企业认证有效期满后，完美世界和合肥完美仍能持续获得高新技术企业认证并享受相关税收优惠；北京完美时空等软件企业优惠期满后，可申请取得高新技术企业认证并享受相关税收优惠。

综合考虑完美世界及其子公司的企业所得税优惠，本次评估按各公司的加权平均税率作为合并盈利预测的平均税率，经测算 2015 年至 2020 年，各年度平均税率分别为 12.1%、15.0%、15.0%、15.7%、16.3%、16.3%。另外根据所得税法，公司符合规定的研发费用可以加计 50% 扣除。所得税预测见下表。

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
所得税费用合计	245	11,790	15,800	20,223	24,724	27,166
利润总额	2,026	90,240	119,017	144,578	169,703	186,974
平均税率	12.1%	15.0%	15.0%	15.7%	16.3%	16.3%
所得税	245	13,536	17,853	22,699	27,662	30,477
研发费用加计扣除	0	-1,746	-2,053	-2,476	-2,937	-3,311
平均税负	12.1%	13.1%	13.3%	14.0%	14.6%	14.5%

(九) 损益表

以上对主营业务收入、主营业务成本、营业费用、管理费用、营业外收支、所得税等均进行了预测。

利润总额 = 营业收入 - 营业成本 - 营业税金及附加 - 营业和管理费用 -

财务费用+营业外收支净额

净利润 = 利润总额 - 所得税

根据上述假设，未来年度损益表预测如下：

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
营业收入	93,818	479,417	599,650	716,498	838,320	949,010
主营业务收入	93,558	478,417	598,650	715,498	837,320	948,010
其他业务收入	260	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
减：营业总成本	92,042	391,177	482,633	573,920	670,618	764,036
主营业务成本	28,273	151,370	199,662	246,278	295,080	341,408
其他业务成本	0	0	0	0	0	0
主营业务税金及附加	3,323	9,731	10,591	11,478	12,602	13,637
营业费用	26,519	82,591	99,939	117,821	136,535	154,119
管理费用	33,927	147,485	172,441	198,342	226,400	254,872
营业利润	1,776	88,240	117,017	142,578	167,703	184,974
加：营业外收入	250	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000
减：营业外支出	0	0	0	0	0	0
利润总额	2,026	90,240	119,017	144,578	169,703	186,974
减：所得税费用	245	11,790	15,800	20,223	24,724	27,166
净利润	1,781	78,450	103,217	124,355	144,978	159,808
少数股东损益	-1,371	2,974	4,551	4,601	3,923	2,532
归属于母公司所有者的净利润	3,152	75,477	98,667	119,754	141,055	157,275

(十)资本支出与折旧与摊销

公司的固定资产主要包括房产、游戏业务设备和其他设备。未来年度公司没有房地产购置计划，办公场所需求增加主要通过租赁解决。游戏业务设备和公司业务规模有关，游戏业务规模增加，设备规模、各期折旧相应增加。

根据评估基准日公司的资产配置情况、未来年度新游戏上线计划，以及原有资产的更新等，测算未来各年度的资本性支出。

根据公司固定资产折旧年限、残值率、无形资产的摊销方式等，测算原有固定资产、新增固定资产的折旧；根据现有无形资产及新增无形资产，测算无形资产摊销。将测算的折旧及摊销分摊至主营业务成本、营业费用和管理费用。

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
固定资产支出	1,773	11,416	13,823	15,401	17,309	18,467
当期折旧	1,813	8,757	10,534	12,249	14,024	15,606
营业成本	1,359	6,566	7,899	9,184	10,515	11,701
研发费用	224	1,081	1,301	1,513	1,732	1,927
营业费用	26	126	151	176	201	224

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
管理费用	204	984	1,184	1,376	1,576	1,754
无形资产支出	1,064	6,067	6,702	7,472	8,070	8,325
当期摊销	1,821	7,040	8,859	8,478	8,768	7,075
营业成本	1,256	4,852	6,106	5,844	6,044	4,877
研发费用	334	1,292	1,626	1,556	1,609	1,299
营业费用	13	52	65	62	64	52
管理费用	218	844	1,062	1,016	1,051	848
长期待摊费用摊销	505	1,069	749	321	0	0
资本支出合计	2,837	17,482	20,525	22,873	25,379	26,792

(十一) 营运资金

营运资金等于营业流动资产减去无息负债。营运资金包括公司经营所使用或需要的所有流动资产，如货币资金、应收账款、预付账款及存货等，以及相关负债，如应付账款、预收账款、应付职工薪酬、应交税费、递延收入等。

营运资金一般和企业营业收入、营业成本有一定的比例关系，本次估值根据完美世界以前年度的营运资金、可比公司正常经营所需营运资金数额，确定完美世界正常经营所需的营运资金。其中：

应收账款周转天数：客户端游戏10天，手机游戏约90天，主机游戏约60天；

其他流动资产：主要是与递延收入对应的待结转分成成本，根据客户端游戏、手机游戏、电视游戏等游戏类型以及分成成本的性质，按照递延收入的一定比例测算。

应付账款周转天数约70天，预收账款周转天数约11天；

递延收入：按公司收入确认标准，客户端游戏、主机游戏充值平均在180天内确认收入，手机游戏充值平均在90天内确认收入，结转收入后的充值金额即为递延收入。

未来年度营运资金追加额预测如下：

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
流动资产	79,291	98,889	126,401	153,961	182,872	210,479
货币资金	17,567	14,694	17,334	20,167	23,168	26,234
应收帐款	34,409	50,054	66,147	81,348	97,037	111,883
预付账款	8,000	9,000	10,000	11,000	12,000	13,000
其他应收款	2,178	2,248	2,318	2,388	2,458	2,528
其他流动资产	17,137	22,894	30,602	39,058	48,208	56,834

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
流动负债	125,094	156,334	190,848	226,168	265,195	297,925
应付帐款	13,711	16,450	20,041	23,492	27,153	30,643
预收款项	5,778	6,133	6,677	7,114	7,537	7,745
应付职工薪酬	17,181	25,193	31,087	36,627	41,933	46,575
应交税费	6,000	8,000	10,000	12,000	16,000	17,000
其他应付款	1,970	2,470	2,970	3,470	3,970	4,470
递延收入	80,455	98,088	120,073	143,466	168,602	191,492
营运资金	-45,803	-57,445	-64,447	-72,207	-82,323	-87,446
营运资金增加额	-271	-11,642	-7,002	-7,760	-10,116	-5,123

(十二) 企业自由现金流量

根据预计的息前税后营业利润、资本性支出、营运资金变化、各期折旧摊销等，编制现金流量表。现金流量预测见下表。

金额单位：人民币万元

	2015年10-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
利润总额	2,026	90,240	119,017	144,578	169,703	186,974
加：利息支出	0	0	0	0	0	0
减：投资收益	0	0	0	0	0	0
息税前利润	2,026	90,240	119,017	144,578	169,703	186,974
减：所得税	245	11,790	15,800	20,223	24,724	27,166
息前税后营业利润	1,781	78,450	103,217	124,355	144,978	159,808
加：折旧	1,813	8,757	10,534	12,249	14,024	15,606
摊销	2,327	8,109	9,607	8,799	8,768	7,075
减：资本支出	2,837	17,482	20,525	22,873	25,379	26,792
营运资本增加	-271	-11,642	-7,002	-7,760	-10,116	-5,123
自由现金流量	3,354	89,476	109,836	130,290	152,508	160,820

(十三) 折现率

本次评估收益额口径为企业自由现金流量，则折现率选取加权平均资本成本(WACC)。

$$WACC = K_e \times \frac{E}{E + D} + K_d \times (1 - t) \times \frac{D}{E + D}$$

1. 权益资本成本 K_e 的确定

(1) 无风险报酬率 R_f 的确定

国债收益率通常被认为是无风险的，根据 wind 金融资讯终端数据，10 年期国债在评估基准日的到期年收益率为 3.24%，故无风险收益率 R_f 取 3.24%。

(2) 企业风险系数 β

查阅可比上市公司的有财务杠杆风险系数，根据各对应上市公司

的资本结构将其还原为无财务杠杆风险系数。

本次评估选取了游族网络、拓维信息、天神娱乐、顺荣三七、互动娱乐、中青宝、顺网科技、掌趣科技、游久游戏等可比公司，通过 wind 金融资讯终端，查询出可比公司截至到评估基准日 1 年的有财务杠杆的 β 系数，通过公式： $\beta_l = [1 + D/E]\beta_u$ (β_l 为有财务杠杆的风险系数， β_u 为无财务杠杆的风险系数)，将各可比公司有财务杠杆 β 系数转换成无财务杠杆 β 系数，并取其平均值 0.9541 作为被评估单位的 β_u 值。

代码	公司名	有息负债	权益E	资本结构	税率	β_l	β_u
002174.SZ	游族网络	49,600	2,209,631	0.022	15%	1.1787	1.1528
002261.SZ	拓维信息	0	1,114,120	0.000	15%	1.0678	1.0678
002354.SZ	天神娱乐	30,580	1,488,749	0.021	15%	1.1937	1.1697
002555.SZ	顺荣三七	2,442	3,038,916	0.001	15%	1.2316	1.2306
300043.SZ	互动娱乐	90,548	1,734,547	0.052	15%	1.0864	1.0325
300052.SZ	中青宝	25,655	607,990	0.042	15%	0.7607	0.7299
300113.SZ	顺网科技	0	1,220,769	0.000	15%	0.6506	0.6506
300315.SZ	掌趣科技	39,818	2,597,968	0.015	15%	1.2570	1.2380
600652.SH	游久游戏	50,800	3,159,060	0.016	15%	0.3197	0.3146
	平均	32,160	1,907,972	0.000	15%	0.9541	0.9541

截至评估基准日，完美世界无借款，未来年度也没有借款计划，资本结构 D/E 为 0。

$$\beta_l = [1 + D/E]\beta_u = 0.9541。$$

完美世界的贝塔系数为 0.9541。

(3) 市场风险溢价 MRP 的确定

由于国内证券市场是一个新兴而且相对封闭的市场。一方面，历史数据较短，并且在市场建立的前几年中投机气氛较浓，市场波动幅度很大；另一方面，目前国内对资本项目下的外汇流动仍实行较严格的管制，再加上国内市场股权割裂的特有属性，因此，直接通过历史数据得出的股权风险溢价不具有可信度；而在成熟市场中，由于有较长的历史数据，市场总体的股权风险溢价可以直接通过分析历史数据得到；因此国际上新兴市场的风险溢价通常也可以采用成熟市场的风险溢价进行调整确定。

市场风险溢价 = 成熟股票市场的基本补偿额 + 国家风险补偿额

式中：成熟股票市场的基本补偿额取 1928-2014 年美国股票与国债的算术平均收益差 6.25%；国家风险补偿额取 0.90%。

$$\begin{aligned} \text{则：MRP} &= 6.25\% + 0.90\% \\ &= 7.15\% \end{aligned}$$

评估市场风险溢价 MRP 取 7.15%。

(4) 企业特定风险调整系数 Rc 的确定

由于测算风险系数时选取的为上市公司，相应的证券或资本在资本市场上可流通，而纳入本次评估范围的资产为非上市资产，与同类上市公司比，该类资产的权益风险要大于可比上市公司的权益风险。结合企业的规模、行业地位、经营能力、抗风险能力等因素，本次对完美世界的权益个别风险溢价取值为 3.0%。

(5) 权益资本成本的确定

根据上述确定的参数，则完美世界的权益资本成本计算如下：

$$\begin{aligned} \text{Ke} &= \text{Rf} + \beta \text{u} \times \text{MRP} + \text{Rc} \\ &= 3.24\% + 7.15\% \times 0.9541 + 3.0\% \\ &= 13.1\% \end{aligned}$$

2. 加权资本成本 WACC 的确定

完美世界没有有息负债。

$$\begin{aligned} \text{WACC} &= \text{Ke} \times \text{E} / (\text{D} + \text{E}) + \text{Kd} \times \text{D} / (\text{D} + \text{E}) \times (1 - \text{T}) \\ &= 13.1\% \end{aligned}$$

(十四) 企业终值

企业终值为明确预测期后的价值。明确预测期为 2015 年 10 月至 2020 年，对明确预测期 2020 年后永续价值的估计采用永续增长模型。

$$\text{企业终值} = \frac{\text{明确预测期后第一年现金流}}{(\text{WACC} - g)}$$

其中：g - 明确预测期后息前税后营业利润年增长率

WACC - 加权平均资本成本

综合考虑到完美世界的行业地位、研发实力、市场布局、全球战略竞争优势、历史业绩，根据完美世界未来营业收入、利润测算情况，2020 年后公司收入、成本、利润基本稳定，增长率 g 约 2%。

明确预测期 2020 年后第一年 2021 年现金流为 162,783.27 万元，按永续增长模型，企业终值为 1,466,515.92 万元。

(十五) 收益法评估结果

1. 非经营性资产和负债

非经营性资产、负债是指与被评估单位生产经营无关的，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债。被评估单位的非经营性资产、负债包括可供出售金融资产、其他流动资产中的定期存款及退税款、其他非流动资产及其他应付款中与经营无关的关联方往来款等。非经营性资产、负债市场价值与账面值基本一致，按合适后的账面值确认为评估值。

金额单位：万元

	账面值	评估值
可供出售金融资产		
被投资项目名称		
长城人寿保险股份有限公司	4,860.00	4,860.00
Art + Craft Entertainment, Inc.	954.15	954.15
TikL Inc.	3,180.65	3,180.65
合计	8,994.80	8,994.80
其他流动资产		
定期存款	1,257.10	1,257.10
即征即退税款	2,669.03	2,669.03
合计	3,926.13	3,926.13
其他非流动资产		
预付股权款	770.00	770.00
合计	770.00	770.00
其他应付款		
Perfect Online Holding Limited(Hong Kong)	14,910.00	14,910.00
完美世界（北京）软件有限公司	1,778.01	1,778.01
Perfect World Co., Ltd	24,320.27	24,320.27
合计	41,008.28	41,008.28
非经营资产、负债合计	-27,317.35	-27,317.35

2. 长期股权投资

长期股权投资为未纳入收益法合并预测范围的股权投资，由于持股比例较低，且多数投资时间较短，公司采用权益法核算，账面值基本能反映其股权投资价值，其中天津市队友科技有限公司评估基准日后已转让，按转让价格 250 万元确定评估值。

金额单位：万元

被投资单位名称	持股比例	账面值	评估值
上海星麟网络技术有限公司	22.00%	92.85	92.85
苏州天魂网络科技有限公司	10.10%	133.33	133.33
广州天牛网络科技有限公司	12.75%	48.11	48.11
长沙乐通数码科技有限公司	22.51%	229.78	229.78
北京鲸目峰娱网络科技有限公司	18.00%	115.56	115.56
天津市队友科技有限公司	12.00%	88.77	250.00
Double Damage	32.50%	432.63	432.63
成都大神科技有限公司	8.51%	69.18	69.18
DC PERFECT CO., LTD	49.00%	28.39	28.39
北京方舟互联科技有限公司	10.00%	220.38	220.38
祖龙(天津)科技有限公司	30.00%	4,535.63	4,535.63
上海火麟网络科技有限公司	15.00%	0.00	0.00
天津艺龙网络科技有限公司	10.00%	186.32	186.32
成都哆可梦网络科技有限公司	8.89%	907.33	907.33
合计		7,088.26	7,249.50

3.付息债务

评估基准日，完美世界无付息债务。

4.少数股东权益

以被投资单位评估后的股东全部权益价值乘以少数股东持股比例确定少数股东权益价值。存在少数股东持股的子公司，纳入了合并盈利预测范围，根据预期的 2016 年净利润，以及完美世界整体评估对应的动态市盈率，确定各公司的股东全部权益价值，各公司的股东全部权益价值乘以少数股权比例，即为少数股东权益价值。

金额单位：万元

子公司名称	持股比例	2016年净利润	PE	子公司评估值	少数股东权益
Runic Games, Inc. (Delaware, USA)	74.47%	101.38	15.9	1,611.89	411.51
Unknown Worlds Entertainment, Inc. (California, USA)	60.00%	89.11	15.9	1,416.82	566.73
重庆美奇互动科技有限公司	51.00%	1,302.02	15.9	20,702.06	10,144.01
上海飞鼎文化传播有限公司	66.00%	651.01	15.9	10,351.03	3,519.35
重庆祖龙娱乐科技有限公司	51.00%			1,453.56	712.24
重庆乐逍遥科技有限公司	51.00%	976.51	15.9	15,526.55	7,608.01
重庆热点互动科技有限公司	51.00%	976.51	15.9	15,526.55	7,608.01
重庆闲游娱乐科技有限公司	70.01%	1,627.52	15.9	25,877.58	7,760.68
北京顽游娱乐科技有限公司	51.00%	976.51	15.9	15,526.55	7,608.01
合计					45,938.55

5.权益价值

根据上述估算的自由现金流、折现率、企业终值，以及非经营性资产负债、付息债务、少数股东权益等，计算完美世界的股东全部权益价值，计算过程如下：

金额金额：人民币万元

年度	自由现金流	折现期(年)	折现率	折现系数	自由现金流现值
2015年10-12月	3,354.42	0.13	13.1%	0.9847	3,303.20
2016年	89,476.11	0.75	13.1%	0.9118	81,584.96
2017年	109,836.19	1.75	13.1%	0.8062	88,549.46
2018年	130,289.90	2.75	13.1%	0.7128	92,872.81
2019年	152,508.23	3.75	13.1%	0.6303	96,118.84
2020年	160,819.68	4.75	13.1%	0.5573	89,617.29
企业终值	1,466,515.92			0.5573	817,220.79
经营价值					1,269,267.36
加：未合并子公司					7,249.50
非营业性资产、负债					-27,317.35
企业价值					1,249,199.50
减：付息债务					0.00
少数股东权益					45,938.55
权益价值					1,203,260.95

采用收益法评估，完美世界的股东全部权益价值为 1,203,260.95 万元。

第四章 市场法评估技术说明

一、评估方法及实施过程

(一)评估方法

市场法，是指将评估对象与参考企业、在市场上已有交易案例的企业、股东权益、证券等权益性资产进行比较以确定评估对象价值的评估思路。市场法中常用的两种方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

上市公司比较法是指通过对资本市场上与被评估企业处于同一或类似行业的上市公司的经营和财务数据进行分析，计算适当的价值比率或经济指标，在与被评估企业比较分析的基础上，得出评估对象价值的方法。

交易案例比较法是指通过分析与被评估企业处于同一或类似行业的公司的买卖、收购及合并案例，获取并分析这些交易案例的数据资料，计算适当的价值比率或经济指标，在与被评估企业比较分析的基础上，得出评估对象价值的方法。

市场法常用的价值比率包括市盈率、企业价值/盈利能力指标（例如，息税前利润和税息折旧及摊销前利润）、市净率、市值/其他参数（通常是针对特定行业的经营指标如资源储量、产量等）。

本次市场法评估价值比率选择企业价值(EV)倍数：

$EV/EBITDA = \text{企业价值} / \text{税息折旧及摊销前利润}$

采用EV/EBITDA，可以消除资本结构、税率优惠、资本密集度和折旧方法不同对价值倍数的影响。

企业价值倍数(EV/EBITDA)与市盈率类似，但侧重于衡量企业价值。有四个因素驱动企业价值与EBITDA之比的倍数：公司的盈利增长率、投入资本回报率、税率和资本成本。在多数情况下，行业内各公司一般面对相同的税收政策并承担相近的经营风险，税率和资本成本差异不大。投入资本回报率和增长率不具有这样的相似性，对企业价值倍数影响较大。

(二)评估实施过程

1.选择可比企业

(1)选择资本市场

在明确被评估企业的基本情况(包括评估对象及其相关权益状况，如企业性质、资本规模、业务范围、营业规模、市场份额、成长潜力等)，选择A股市场作为选择交易案例及可比公司的资本市场；

(2)选择准可比交易案例及可比公司

在明确资本市场后，选择与被评估单位属于同一行业、从事相同或相似的业务、交易类型一致、时间跨度接近、受相同经济因素影响的交易实例作为准可比交易案例及可比公司；

(3)选择可比交易案例、可比公司

对准参考可比交易案例及可比公司的具体情况进行详细的研究分析，包括主要经营业务范围、主要目标市场、业务结构、经营模式、公司规模、盈利能力、所处经营阶段等方面。通过对这些准参考案例的业

务情况和财务情况的分析比较，以选取具有可比性的参考案例、可比公司。

2.分析调整财务报表

对所选择的参考案例、可比公司的业务和财务情况与被评估企业的情况进行比较、分析，并做必要的调整。首先收集参考案例的各项信息，如与交易相关的交易报告书、独立财务顾问报告、审计报告、评估报告、盈利预测审核报告、行业统计数据、上市公司公告、研究机构的研究报告等。对上述从公开渠道获得的市场、业务、财务信息进行分析、调整，以使参考企业的财务信息尽可能准确及客观，使其与被评估企业的财务信息具有可比性。

3.选择、计算、调整价值比率

在对参考案例、可比公司的财务数据进行分析调整后，需要选择合适的价值比率，并根据以上工作对价值比率进行必要的分析和调整。

4.运用价值比率

在计算并调整参考案例、可比公司的价值比率后，与评估对象相应的财务数据或指标相乘，计算得到需要的权益价值或企业价值。

5.其他因素调整

其他因素调整包括非经营性资产价值、货币资金和付息债务等的调整。

二、交易案例比较法

(一)选择可比公司

2013年至今，游戏行业巨大的市场规模和快速增长，吸引了众多A股上市公司的进入，游戏行业并购交易频繁，交易较为活跃。

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如下：

- (A)同处一个行业，受相同经济因素影响；
- (B)企业业务结构和经营模式类似；
- (C)企业规模、成长性及盈利能力尽可能相当；
- (D)交易类型类似；

(E)交易基准日较近。

根据上述原则，围绕网络游戏业务，同时考虑交易类型等因素，通过公开信息搜集了 A 股市场上市公司通过发行股份购买资产收购游戏类公司的交易案例，选择其中交易金额在 8 亿元以上的交易案例作为可比案例。

1. 完美世界主营业务情况

完美世界的业务包括网络游戏的开发、发行和运营，具体涵盖了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏和电视游戏。

公司成立之初，主要致力于客户端网络游戏的开发和运营。2006 年，标的公司的首款大型多人在线全三维网络游戏《完美世界》正式进入商业化运营。此后，完美世界独立自主研发了《武林外传》、《诛仙》、《赤壁》、《神鬼传奇》、《神魔大陆》、《神雕侠侣》、《笑傲江湖 OL》、《圣斗士星矢 Online》等 20 余款客户端网络游戏，并主要采用独立运营模式进行经营，积累了丰富的端游开发及运营经验。在客户端游戏代理业务方面，2012 年完美世界获得了全球精品游戏大作《DOTA 2》中国大陆地区的独家运营代理权。

2012 年，公司开始将业务拓广至网页游戏。同年，完美世界发布了网页游戏《欧洲崛起》，另外也自主研发并运营了《Touch》、《冰火破坏神》等网页游戏。目前，完美世界自研产品《Touch》等已成功在多个海外市场发行并运营。

2013 年，公司亦将业务拓展至在移动网络游戏领域，同年 5 月，完美世界发布了其首款移动网络游戏《完美世界楚汉传奇卡牌版》。截至本报告书签署日，完美世界自主研发并运营了《神雕侠侣》、《神鬼幻想》、《神魔大陆》、《魔力宝贝》、《TOUCH 舞动全城》、《不败战神》、《圣斗士星矢》等 12 款移动网络游戏，同时代理了《美姬爱作战》、《全民爱祖玛》等近 14 款手游，并将《魔力宝贝》、《神雕侠侣》等 8 款游戏向海外出口发行。

公司在 2013 年开始涉足电视游戏领域。2014 年，完美世界与微软公司达成战略合作，其首款电视游戏作品《无冬 OL》Xbox 版成为了微软电视游戏设备 Xbox One 正式入华后首发阵容中唯一一款第三方游戏

产品。2015年,《无冬OL》Xbox版面向全世界发布,该产品依托于微软研发的Xbox平台,在欧美各类网络游戏范围内率先采用了道具收费制,并取得了成功,完美世界也成为了电视游戏道具收费模式的开拓者。目前,完美世界正在研发《最终兵器》等电视游戏产品,近期即将登陆全球领先的电视游戏平台。

截至评估报告日,完美世界共有23款客户端游戏、27款移动网络游戏、4款网页游戏和2款电视游戏正在运营。

2.完美世界游戏产品盈利方式

目前我国网络游戏市场中主要存在按虚拟道具收费、按时间收费、按下载收费这三类基本的盈利方式。同时,市场上还存在按广告收费、IP授权再开发、IP衍生品销售等类型的其他盈利模式。

按虚拟道具收费是指游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验(不包括因下载而产生的数据流量费用),而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。按时间收费模式是指游戏玩家按照游戏时间支付费用,可以按照小时等时间单位计费,也可以包月计费。按下载收费模式是指,游戏玩家通过相关平台下载游戏或应用时,向平台支付相应的费用。

目前,在完美世界的全球客户端游戏、网页游戏和移动网络游戏中,《完美世界》采取按时间收费的模式,而其他游戏均采用按虚拟道具收费的模式。

除前述盈利方式之外,网络游戏公司也会通过游戏内置广告的形式收费。另外,通过将成功作品的IP授权再开发,或利用成功作品的IP开发小说、影视、纪念品等周边衍生品的方式,同样可以实现盈利。

3.完美世界游戏产品的运营模式

目前,市场上网络游戏的运营模式包括自主运营、联合运营和代理运营三种方式。

完美世界的业务领域包括客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏和电视游戏。对于客户端游戏,完美世界主要采用自主运营的模式,也存在少数产品以联合运营的方式进行运营维护。对于网页游戏、移动网络

游戏和电视游戏，完美世界主要采取联合运营的模式，与各大渠道商或运营平台合作，利用其客户资源最大限度地提高产品的覆盖度。在部分海外市场，完美世界凭借其海外子公司的资源，同样可以完成客户端游戏的自主运营和其他种类游戏产品的联合运营。在部分其他的海外市场，完美世界将其自主研发的产品版权对外授权，进行代理运营。

(二)可比交易案例基本情况

在上市公司通过发行股份购买资产并购案例中，收集到的与完美世界有类似业务、交易金额在 8 亿元以上的交易案例 24 个。

1.交易概况

24 个交易按案例的交易情况见下表。

公告日期	收购方	标的企业	交易对方	交易情况
2013/02/05	掌趣科技	动网先锋	宋海波、王贵青、李锐、李智超、张浩、陈嘉庆、韩常春、广州联动、广州肯瑞、澄迈锐杰	掌趣科技发行股份及支付现金购买资产，收购动网先锋100%股权，以2012年12月31日为评估基准日，评估后的股东全部权益价值为83,772.02万元，根据公司与交易对方签署的各项协议，动网先锋100%股权作价81,009.00万元。
2013/11/06	大唐电信	要玩娱乐	周浩、陈勇、叶宇斌、陈灵、康彦尊、黄勇、弘帆创投、世宝投资、海通开元	大唐电信发行股份及支付现金购买资产，收购要玩娱乐100%股权，以2013年3月31日为评估基准日，评估后的股东全部权益价值为83,772.02万元，经国资委备案、交易各方协商同意，要玩娱乐100%股权的最终估值和交易作价为168,074.43万元。
2013/09/04	华谊兄弟	广州银汉	刘长菊、摩奇创意、腾讯计算机	华谊兄弟发行股份及支付现金购买资产，收购广州银汉50.88%的股权，以2013年6月30日为评估基准日，评估后的股权全部权益价值67,516.30万元，交易各方经友好协商，确定标的资产的最终作价为67,161.60万元。
2013/09/07	神州泰岳	天津壳木	李毅、李章晶、天津骆壳科技信息咨询合伙企业（有限合伙）、高宇扬、戴志康	神州泰岳发行股份及支付现金购买资产，收购天津壳木100.00%的股权。以2013年6月30日为评估基准日的评估值为122,093.74万元，期后事项调减评估值392万元。神州泰岳与天津壳木的全体股东协商确定标的资产的交易价格为12.15亿元
2013/08/27	天舟文化	神奇时代	李桂华、王玉刚、林丹、李广欣、杨锦、储达平、张环宇和神奇博信	天舟文化拟非公开发行股份和支付现金，购买神器时代100.00%股权。以2013年6月30日为基准日，神奇时代100%股权的评估值为125,413.31万元。经各方友好协商，神奇时代100%股权的交易价格为125,400.00万元。
2013/11/14	顺荣股份	三七玩	李卫伟、曾开天	顺荣股份发行股份及支付现金，购买三七玩60%股权。以2013年7月31日为评估基准日，三七玩60%的股东权益的评估价值为192660.00万元。根据《发行股份及支付现金购买资产协议之补充协议》，本次交易的交易价格确定为192,000.00万元

公告日期	收购方	标的企业	交易对方	交易情况
2013/10/16	掌趣科技	玩蟹科技	叶凯、胡磊万城、欧阳刘彬、尹力炜、吴世春、陈麒麟、分播时代、亿辉博远	掌趣科技发行股份及支付现金，购买玩蟹科技100%股权。以2013年6月30日为评估基准日，玩蟹科技100%的股东全部权益的评估价值为174,336.34万元。根据上市公司与交易对方签署的各项协议，玩蟹科技100%股权作价173,900万元。
2013/10/16	掌趣科技	上游信息	刘智君、田寒松、朱晔、马晓光和至高投资	掌趣科技发行股份及支付现金，购买上游信息70%股权。以2013年6月30日为评估基准日，上游信息70%的股东权益的评估价值为86,018.21万元。根据上市公司与交易对方签署的各项协议，上游信息70%股权作价81,400万元。
2013/10/29	星辉车模	天拓科技	黄挺、郑泽峰、张锦喜、宁波天德、深圳聚兰德、珠海厚朴及天拓科技	星辉车模发行股份及支付现金，购买天拓科技100%股权。以2013年9月30日为评估基准日，天拓科技100%的股东全部权益的评估价值为81,272.89万元。星辉车模与上述交易对方协商确定上述股权的交易价格为81,200.00万元。
2013/10/23	梅花伞	上海游族	林奇、朱伟松、上海一骑当先、上海畅麟焯阳、李竹、苏州松禾成长二号、上海敬天爱人、崔荣	梅花伞拟以非公开发行股份的方式，购买上海游族100%股权。以2013年8月31日为评估基准日，上海游族100%的股东全部权益的评估价值为3,866,967,300万元。根据《发行股份购买资产协议》，经交易各方友好协商，游族信息100%股权作价3,866,967,300万元。
2014/03/19	世纪华通	七酷网络	邵恒、蔡伟青、天神互动	世纪华通以发行股份和支付现金的方式，购买七酷网络100%股权。以2013年12月31日为评估基准日，七酷网络100%的股东全部权益的评估价值为86,231.66万元。交易双方协商确定上述股权交易价格为85,000.00万元。
2014/03/19	世纪华通	上海天游软件	王佶、汤奇青、任向晖	世纪华通以发行股份和支付现金的方式，购买天游软件100%股权。以2013年12月31日为评估基准日，天游软件100%的股东全部权益的评估价值为95,471.26万元。交易双方协商确定上述股权交易价格为95,000.00万元。
2014/04/04	爱使股份	游久时代	刘亮、代琳、大连卓皓	爱使股份拟以发行股份和支付现金的方式，购买游久时代100%股权。以2013年12月31日为评估基准日，游久时代100%的股东全部权益的评估价值为118,200.35万元。经交易各方协商确认为118,000.00万元。
2014/04/12	中青宝	中科奥	孙建、李治国、李娅、胡炜	中青宝以发行股份和支付现金的方式，购买中科奥100%股权。以2013年12月31日为评估基准日，中科奥100%的股东全部权益的评估价值为85,839.00万元。经交易各方协商确认为74,000万元。
2014/06/19	拓维信息	火溶信息	王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资和朱剑凌	拓维信息拟以非公开发行股份和支付现金的方式，购买火溶信息90%股权。以2014年4月30日为评估基准日，火溶信息90%的股东权益的评估价值为81,503.66万元。经交易双方友好协商，本次交易的交易金额为81,000.00万元。
2014/05/23	巨龙管业	艾格拉斯	日照义聚、日照银杏树、日照众聚、上海喜仕达、北京康海天达、北京泰腾博越、北京中民银发、北京正阳富时等	巨龙管业拟非公开发行股份及支付现金方式，购买艾格拉斯100%股权。以2014年6月30日为评估基准日，艾格拉斯100%的股东全部权益的评估价值为250,100万元。经交易双方友好协商，本次交易的交易金额为250,000万元。
2014/06/24	中文传媒	智明星通	唐彬森、谢贤林、周	中文传媒拟发行股份及支付现金方式，购买智

公告日期	收购方	标的企业	交易对方	交易情况
			雨、吴凌江、高志勇、舒圣林、王安妮、涂智炜、枫杰投资、沐森投资、深圳利通、创新工场和贝眉鸿等	明星通100%股权。以2014年3月31日为评估基准日，智明星通100%的股东全部权益的评估价值为266,000.00万元。经交易各方参考前述评估价值，协商确定标的资产的交易价格为266,000.00万元。
2014/12/03	富春通信	骏梦网络	上海力珩投资中心、上海力麦投资中心、上海睿临投资管理合伙企业、苏州工业园区禾源北极光创业投资合伙企业等	富春通信以发行股份及支付现金的方式，购买上海骏梦100%股权。以2014年7月31日为评估基准日，上海骏梦100%的股东全部权益的评估价值为94,000.00万元。经各方友好协商，上海骏梦100%股权交易价格为90,000万元
2015/02/15	掌趣科技	天马时空	刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资	掌趣科技拟发行股份及支付现金的方式，购买天马时空80%股权。以2015年5月31日为评估基准日，天马时空80%的股东权益的评估价值为268,034.97万元。经各方友好协商，天马时空80%股权交易价格为267,760万元
2015/03/24	天神娱乐	雷尚科技	王萌、皮定海、董磊、陈中伟	天神娱乐拟发行股份及支付现金的方式，购买雷尚科技100%股权。以2014年10月31日为评估基准日，雷尚科技100%的股东全部权益的评估价值为88,018.50万元。经各方友好协商，雷尚科技100%股权交易价格为88,000万元
2015/05/26	泰亚股份	恺英网络	王悦、冯显超、赵勇、王政、海通开元、上海海桐开元兴息股权、经纬创达、上海骐飞、上海圣杯等	泰亚股份通过资产置换及发行股份对的方式，购买恺英网络100%股权。以2015年2月28日为评估基准日。恺英网络100%的股东全部权益价值为632,706.87万元。经交易双方友好协商，本次交易中置入资产作价630,000.00万元。
2014/07/12	德力股份	武神世纪	刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪	德力股份拟通过向特定对象发行股份及支付现金的方式，购买武神世纪100%股权。以2014年4月30日为评估基准日。武神世纪100%的股东全部权益价值为93,000.00万元。经交易各方协商，标的资产作价93,000万元。
2015/09/06	凯撒股份	天上友嘉	何啸威、张强、刘自明、翟志伟、丁辰灵、深圳市深港产学研创业投资	凯撒股份拟发行股份及支付现金的方式，购买天上友嘉100%股权。以2015年4月30日为评估基准日，天上友嘉100%的股东全部权益的评估价值为121,532.25万元。经各方友好协商，天上友嘉100%股权交易价格为121,500.00万元
2015/09/25	德力股份	广州创思	黄小刚、李晓丽、陆涛、唐琨	德力股份拟发行股份及支付现金的方式，购买广州创思100%股权。以2015年4月30日为评估基准日，广州创思100%的股东全部权益的评估价值为251,159.25万元。经交易各方友好协商，本次交易中置入资产交易作价251,100.00万元。

2. 利润承诺情况

收购游戏企业交易案例中，均有交易对方的利润承诺。选取的 24 个交易案例利润承诺情况见下表。

金额单位：万元

标的企业	评估基准日	100%股权	承诺利润
------	-------	--------	------

		收购价格	第1年	第2年	第3年
动网先锋	2012/12/31	81,009	7,485	9,343	11,237
要玩娱乐	2013/3/31	168,074	12,934	16,563	20,255
广州银汉	2013/6/30	132,000	14,300	18,590	18,565
天津壳木	2013/6/30	121,500	8,000	11,000	15,000
神奇时代	2013/6/30	125,400	12,010	15,015	16,572
37wan	2013/7/31	320,000	30,000	36,000	43,200
玩蟹科技	2013/6/30	173,900	12,000	16,000	20,000
上游信息	2013/6/30	116,286	7,500	12,500	15,600
天拓科技	2013/9/30	81,200	6,000	8,000	9,700
上海游族	2013/8/31	386,697	28,572	38,696	45,131
七酷网络	2013/12/31	85,000	9,000	12,400	16,400
上海天游软件	2013/12/31	95,000	9,000	11,000	14,000
游久时代	2013/12/31	118,000	10,000	12,000	14,400
中科奥	2013/12/31	74,000	7,000	9,100	11,000
火溶信息	2014/4/30	90,000	6,000	7,800	9,750
艾格拉斯	2014/6/30	250,000	17,887	29,993	40,138
智明星通	2014/3/31	266,000	15,100	20,200	25,100
骏梦网络	2014/7/31	90,000	6,400	8,370	11,300
天马时空	2015/5/31	334,700	21,100	25,900	33,000
雷尚科技	2014/10/31	88,000	6,300	7,875	9,844
恺英网络	2015/2/28	630,000	46,193	57,108	70,179
武神世纪	2014/4/30	93,000	6,000	7,800	10,140
天上友嘉	2015/4/30	121,500	8,550	11,460	14,330
广州创思	2015/4/30	251,100	18,000	22,500	28,200

3. 交易案例标的企业主营业务情况

标的企业主要从事移动网络游戏、网页游戏的研发及发行业务，部分企业通过自有游戏平台进行自有游戏和代理游戏运营，为玩家及研发商提供专业的游戏平台支持服务。各标的企业的主营业务情况见下表。

标的企业	主营业务情况	主要产品
动网先锋	动网先锋的主营业务为网页游戏产品的开发与运营。动网先锋设立之初主要从事互联网论坛软件和技术服务，后利用其丰富的互联网行业经验转型进入网页游戏研发领域；在游戏发行、运营渠道方面，动网先锋通过自有网页游戏平台优玩游戏平台和DOVOGAME游戏平台自主运营游戏，还通过与腾讯开放平台、360游戏中心、开心网、云起游戏等国内外优秀网页游戏运营平台合作进行联合运营。	动网先锋自主研发的网页游戏中《商业大亨OnLine》、《寻侠》和《三分天下》三款网页游戏累计充值金额超过1亿元；《富人国》、《海岛大亨》和《武道破天》三款网页游戏累计充值金额超过7,000万元。

标的企业	主营业务情况	主要产品
要玩娱乐	要玩娱乐主要从事网页游戏运营和移动网络游戏的研发及发行业务，属于网页游戏运营商和移动网络游戏研发商及发行商。要玩娱乐自主研发了多款网页游戏，并通过自有游戏平台进行自有游戏和代理游戏的网页运营模式，为网页游戏玩家及研发商提供专业的游戏平台支持服务。同时，对于自有游戏和取得独家代理权的网页游戏，公司再授权与其他第三方游戏平台运营商联合运营。	玩娱乐具有独立自主产权的主要产品《富豪传奇》、《商业人生》、《大富豪》、《金钱帝国》，其中《富豪传奇》获得百度游戏风云榜“十大风云手机游戏”的荣誉。其他自主研发的手机游戏如《歪歪西游》、《乱世英雄》上线发行并陆续形成收入。
广州银汉	广州银汉主营业务为移动网络游戏的研发、运营服务。银汉是中国最早专注于提供移动增值服务和移动网络游戏开发与运营服务的企业之一，以WAP网页游戏为起点，从KJAVA移动网游逐步发展到智能终端移动网游的完整变迁历程，依靠强大的策划、研发与运营实力，在移动网游领域始终位居业界重要地位	广州银汉研发的《天地剑心》、《幻想西游》、《幻想武林》、《西游Online》和《梦回西游》等多款热门移动网游产品，深受玩家好评。2013年银汉成功研发并上线移动网游《时空猎人》，跻身月营收千万级别的移动网游公司之列。
天津壳木	壳木软件的主营业务为移动游戏的开发与运营，拥有包括基于LBS的策略类移动网络游戏《小小帝国（LittleEmpire）》以及益智休闲类游戏《SpacePhysics》、《BlowUp》和竞速类游戏《MXMoto》等十二款游戏产品，取得了游戏玩家的广泛认可。	壳木软件主要游戏产品为《小小帝国》，《小小帝国》游戏在全球的注册用户数已达到1,070万，游戏玩家分布在200多个国家和地区，月活跃用户数过百万
神奇时代	神奇时代的主营业务为移动网游戏的开发与运营。作为移动网游戏开发商，神奇时代在对游戏开发方案的技术可行性、商业可行性以及成本预算等进行充分论证的基础上，制订具体的游戏开发计划，组织策划、文案、编程、美工、测试等各种资源完成一款移动网游戏的开发	神奇时代主要开发的游戏产品为《忘仙》、《三国时代》、《潜龙》、《最游记》和《天天世界杯》等
三七玩	三七玩目前主要从事网页游戏平台运营，属于网络游戏的细分行业，旗下拥有三七玩、6711等国内知名网页游戏运营平台，截至2013年12月末，三七玩旗下平台累计注册用户已突破3亿人次，报告期内三七玩自有平台代理运营的游戏超200款，囊括国内主要热门网页游戏，周开新服300组以上，日活跃用户近200万。三七玩业务覆盖中国大陆、港澳台及东南亚市场	三七玩旗下平台运营的游戏，《神曲》、《秦美人》、《龙将2》、《武尊》、《攻城掠地》和《女神联盟》等多款游戏深受玩家追捧
玩蟹科技	玩蟹科技的主营业务为移动网络游戏的开发和运营，玩蟹科技凭借其自主研发的精品移动网络游戏，在游戏玩家和行业内树立了自身的口碑和品牌，并建立了与北纬通信、91手机助手、苹果AppStore、腾讯游戏等优秀游戏代理商、联运平台的良好且密切的合作关系。	玩蟹科技主要产品为《大掌门》，累计注册玩家数量超过870万，累计充值金额达到4.3亿元，创造单日充值金额超过1,000万元的记录
上游信息	上游信息及子公司北京上游的主营业务为网页游戏和移动网络游戏的开发和运营，已与腾讯开放平台、苹果AppStore、91平台、PP助手、同步推等游戏联运平台以及育骏、易幻等优秀游戏代理商建立了良好且密切的合作关系。优秀游戏平台对玩家的覆盖能力增强了上游信息游戏产品的覆盖范围，提升了其游戏产品的盈利能力。	上游信息主要游戏产品为《塔防三国志》，累计注册玩家近6,000万人，累计充值金额超过2.8亿元

标的企业	主营业务情况	主要产品
天拓科技	天拓科技游戏主营业务可概括为内容制作和发行运营两个方面：在内容制作上，精品网页游戏和移动游戏分步推进、轮动发行，构建优秀制作人经营平台；在发行运营上，基于十多年在线广告的营销推广优势，游戏上线发行主打腾讯市场，多角度切入发展联运市场和海外市场，构建精品游戏服务平台，并发展互联网广告的推广与服务，协助游戏的发行与运营。	天拓科技自主研发的网页游戏《倚天》、《山海传说》、《群侠射雕》等累计充值金额超5.4亿元，其中《倚天》单月最高流水超4,000万元。
上海游族	游族信息的主营业务为网页网络游戏、移动网络游戏的研发和运营。游族信息凭借强大的研发和创新能力，通过自主平台运营和联运平台运营相结合的方式，发展成为国内领先的集研发和运营于一体的网络游戏厂商之一	游族信息研发及运营的游戏产品主要有十四款，其中网页网络游戏十款，移动网络游戏四款，游戏账户数累计超过1亿，游戏累计开服总数超16,000组。主要产品为《三十六计》、《大侠传》、《大将军》、《女神联盟》。
七酷网络	七酷网络目前主要从事的网页、手机游戏开发业务，属于网络游戏的细分行业。七酷网络网页游戏开发业务纵向推进与手游开发业务的横向拓展相结合，当前产品市场爆发与储备游戏项目有序持续推出组合，构建了良好的业务发展势头和业绩增长前景。	七酷网络主要游戏产品《热血战纪》、《天神传奇》、《传奇国度》等。其中《热血战纪》在金翎奖2013年度优秀游戏评选大赛中被评为玩家最喜爱的网页游戏。
上海天游软件	天游软件目前主要从事运动休闲竞技类客户端游戏平台运营，属于网络游戏细分行业。天游软件是中国领先的运动休闲竞技类网络游戏平台运营商，旗下拥有国内知名游戏运营平台T2CN。	天游软件游戏产品《街头篮球》、《热血海贼王》、《水煮篮球》、《神仙道》、《欧冠足球》及《龙将》等页游联运游戏，其中《街头篮球》累计注册用户超过1.15亿人，游戏总流水超过10亿元
游久时代	游久时代的主营业务为游戏的研发与运营，并拥有游戏行业一流的媒体资讯网站——游久网，系网络游戏领域为数不多的集媒体属性与游戏研发、运营为一体的企业。目前主要是以端游、页游和手游的代理发行业务为核心，兼顾手游研发，并全方位提供游戏资讯服务。	游久时代主要产品为《征途2》的移动端版本《千军》及首款手游产品《刀塔女神》。
中科奥	中科奥所处的移动设备网络游戏行业属于网络游戏的一种，致力于小奥游戏的品牌建设与移动终端游戏的开发。	中科奥主要游戏产品包括《3D终极狂飙》系列、《3D暴力摩托》和小奥棋牌游戏系列等移动休闲游戏
火溶信息	火溶信息的主营业务为移动网络游戏的研发，是网络游戏的细分子行业。火溶信息凭借其自主研发的精品移动网络游戏及深厚的3D研发实力，在游戏玩家和行业内树立了良好的口碑和品牌。此外，火溶信息与北京飞流九天、掌中地带、昆仑在线等优秀游戏代理商、运营平台建立了紧密良好的合作关系。	火溶信息主要产品《啪啪三国》，累计玩家数量超过480万人，累计充值达14,729.12万元
艾格拉斯	艾格拉斯主营业务是从事移动终端游戏开发和运营。艾格拉斯拥有一支经验丰富、技术精湛、人员稳定的移动终端游戏开发、运营团队，已成为国内领先的移动终端游戏开发商。	艾格拉斯主要产品包括《赤壁》、《誓魂》等MMORPG类游戏。其中《誓魂》当年的游戏充值额为394.24万元，《赤壁》当年的游戏充值额为137.53万元，跻身移动终端游戏开发商前列。

标的企业	主营业务情况	主要产品
智明星通	智明星通是一家专注于国际化的互联网综合平台企业。智明星通以免费安全软件和导航网站为切入点，通过搭建游戏运营发行平台（337.com）和电商服务平台（行云）实现流量变现，将游戏产品作为利润的重要突破点，成功打造了面向海外市场的“流量入口——平台——游戏与应用产品”的闭环互联网产品生态系统。	智明星通成功自主研发或代理运营了包括《开心农场》（自主研发）、《AgeofWarringEmpire》（自主研发）、《BattleAlert》（自主研发）、《世界争霸》（自主研发）、《弹弹堂》、《悍将三国》、《比武招亲》等产品
骏梦网络	上海骏梦主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发和运营，凭借强大的研发和创新能力，通过自主运营、联运运营和代理运营相结合的方式，逐渐发展成为国内优秀的集研发和运营于一体的网络游戏厂商之一。同时，上海骏梦也是一家着眼于全球互动娱乐市场，专注于网页网络游戏和移动网络游戏的新锐互动娱乐公司	上海骏梦主要产品包括《小小忍者》、《萌三国》（页游）、《小小阿狸》、《火影无双》、《秦时明月SNS》、《新仙剑奇侠传Online》、《指上谈兵》、《秦时明月Mobile》
天马时空	天马时空的主营业务为移动网络游戏的开发。设立之初主要从事网页游戏的研发。网页游戏是基于网页开发技术、以标准协议为基础传输形式的、无客户端或基于浏览器内核的微客户端网络游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏。在天马时空从事网页游戏业务的这一历史阶段，其收入、利润规模不高，但在产品定位、游戏研发方面积累了丰富的经验，为其开发移动网络游戏奠定了基础。	天马时空主要游戏产品为《全民奇迹》。累计注册玩家数量超过2,486万，累计充值金额达到15.67亿元。
雷尚科技	雷尚科技的主营业务为移动网游和网页网游的研发和发行。雷尚科技的游戏产品主要集中于军事类SLG策略游戏。军事类SLG策略游戏的主要玩法为通过在游戏中建立军事基地，通过建设资源采集设施、生产建造设施、科技研发设施等基础设施，以消耗资源的方式建立玩家指挥的军队，并通过各兵种之间的搭配，有针对性的发挥不同游戏兵种的长处，针对对方玩家的排兵布阵制定相应的进攻策略、防守策略等，以获得与对方玩家交战的胜利。	雷尚科技主要游戏产品为《火力全开HD》、《坦克风云》等。其中《坦克风云》游戏累计充值额达到31,380.99万元，月付费用户突破86,457人
恺英网络	恺英网络是一家拥有移动互联网流量入口、集平台运营与产品研发于一体的互联网企业，旗下拥有多款互联网平台型产品。恺英网络始终坚持“用户至上、流量为王”的经营策略，通过打造多个互联网平台型产品并积极开拓海外市场来快速获取流量，并以用户需求为导向、通过向用户提供包括自主研发在内的丰富的互联网产品内容和精细、高效的互联网运营服务来经营流量，最终实现流量的变现。恺英网络目前以网络游戏和移动应用产品分发作为流量变现的主要方式，成功打造了“流量获取（建设流量入口）--流量经营（多平台运营）--流量变现（提供包括自主研发在内的丰富的互联网产品和服务）”的闭环互联网生态系	自研网页游戏《蜀山传奇》、《炎黄传奇》，合作开发了《全民奇迹》，代理《保卫萝卜2》、《时空猎人》、《我叫MT》、《天龙八部3D》、《刀塔传奇》等

标的企业	主营业务情况	主要产品
武神世纪	武神世纪的主要业务包括客户端游戏与移动网络游戏的开发和运营。在客户端游戏方面，武神世纪为国内少数几家拥有自主研发并大规模商业化的3D网络游戏引擎和独立快速开发3D网络游戏能力的公司之一，拥有AVE3D游戏引擎系统和MeEngine图形引擎开发套件。在移动网络游戏方面，武神世纪具备基于手游Cocos2D-X、Unity3D等引擎的研发能力，拥有多种游戏编辑器/引擎套件，并可以利用自主端游引擎技术，灵活完成高清晰3D手游的制作。	武神世纪端游主要产品《武神》、《神话》、《水浒无双》、《烽火大唐》、《白蛇传说》、《最游记》和《九鼎天下》，主要移动游戏产品为《三国裂》
天上友嘉	天上友嘉的主营业务为移动网络游戏的研发和运营，是网络游戏的细分子行业。设立之初主要从事网页游戏的研发和运营。网页游戏是基于网页开发技术、以标准协议为基础传输形式的、无客户端或基于浏览器内核的微客户端网络游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏，后结合其网页游戏研发经验专注于移动网络游戏的研发。	天上友嘉主要游戏产品为《植物大战僵尸OL》、《星座女神》、《净化》和《新仙剑奇侠传3D》，等。其中《新仙剑奇侠传3D》累计注册用户超过465万人，游戏充值流水超过了5,000万元
广州创思	广州创思目前主要从事网页游戏研发与平台运营，以及移动网络游戏的研发与发行业务，属于网络游戏的细分子行业。广州创思旗下9377.com平台是国内知名度较高的专业网页游戏平台之一，运营国内各类热门的网页游戏，涵盖RPG、ARPG、SLG、SIM、PUZ等多种游戏类型，涉及神话、武侠、三国等不同题材。	广州创思主要产品为9377.com平台，平台的注册用户数79,304,261人，最近12个月月均活跃用户数1,983,533人、月均充值额5,218.48万元

4. 交易案例标的企业盈利方式

目前我国网络游戏市场中主要存在按虚拟道具收费、按时间收费、按下载收费这三类基本的盈利方式。同时，市场上还存在按广告收费、IP 授权再开发、IP 衍生品销售等类型的其他盈利模式。标的企业的盈利模式及运营模式见下表。

标的企业	盈利方式	运营模式
动网先锋	动网先锋游戏产品采用的是按虚拟道具收费模式。	根据游戏运营平台的所有权划分，动网先锋的游戏运营模式包括自主运营和联合运营两种。
要玩娱乐	要玩娱乐游戏运营的收费方式为游戏内虚拟道具收费	按照运营平台的不同划分，要玩娱乐的网页游戏运营模式分为在自有平台自主运营和与第三方网页游戏平台联合运营两种运营模式。手机游戏的运营模式为联合运营
广州银汉	银汉游戏产品目前采用的是按虚拟道具收费模式。	银汉运营模式包括自主运营、联合运营与代理运营三种方式

标的企业	盈利方式	运营模式
天津壳木	壳木软件盈利模式为按虚拟道具收费模式。	壳木软件采用联合运营模式，即游戏开发商、游戏运营商、游戏渠道商等多方合作运营与推广游戏产品的商业模式
神奇时代	神奇时代游戏产品主要采用按虚拟道具收费模式。	神奇时代的运营模式分为自主运营模式和联合运营模式
三七玩	三七玩盈利模式主要是通过获取其所运营的游戏内销售虚拟道具来获取相应收入，同时将取得的收入分成一定比例给游戏研发商后并支付相关推广费用后取得经营利润。	根据游戏运营平台的所有权划分，目前三七玩的运营模式主要包括自有平台运营和第三方平台联合运营两种运营模式。
玩蟹科技	玩蟹科技游戏产品采用的是虚拟道具销售收费模式。	玩蟹科技运营模式包括联合运营与代理运营二种方式
上游信息	上游信息游戏产品采用的是按虚拟道具收费模式。	上游信息运营模式包括联合运营与代理运营二种方式
天拓科技	天拓科技的游戏产品采用的是按虚拟道具收费模式	天拓科技游戏业务的经营模式为自研游戏产品的发行运营及代理游戏产品的发行运营两种
上海游族	游族信息所有游戏产品均采用按虚拟道具收费的盈利模式	按照游戏玩家导入方式，游族信息运营模式主要分为自主平台运营模式和联运平台运营模式。
七酷网络	七酷网络自主完成游戏开发的立项、策划、制作等开发流程，完成产品开发后，安排游戏在游戏运营商平台上运营，并从游戏运营商处获得一定的营运收入分成。	七酷网路专注于精品网页游戏开发业务，将开发完成的游戏直接或间接委托给运营商运营，并以从运营商处获得游戏运营收入分成为主要运营模式
上海天游软件	天游软件目前主要采用按虚拟道具收费的盈利模式，辅以部分游戏内置广告收费	天游软件的运营模式主要包括自主平台运营模式及第三方平台联合运营模式
游久时代	游久时代盈利模式主要是通过获取其所运营的游戏内销售虚拟道具来获取相应收入，作为平台商为其提供专业游戏广告和宣传推广服务并收取广告服务费	游久时代的运营模式为自有平台运营、联合运营模式以及内容运营模式。内容运营模式包括对游戏资讯内容原创及整合、游戏资讯数据库构建和发动游戏社区服务三大运营模式
中科奥	移动游戏市场中主要存在虚拟道具收费和下载收费两种类型的盈利模式，中科奥的移动游戏产品全部采用下载免费、虚拟道具收费的盈利模式	中科奥根据三大基础电信运营商（移动、联通、电信）的角色，主要采用联合运营模式
火溶信息	火溶信息的游戏产品采用的是虚拟道具销售收费模式。	火溶信息目前主要运营方式采用代理方式

标的企业	盈利方式	运营模式
艾格拉斯	艾格拉斯游戏产品采用的是虚拟道具收费模式。	艾格拉斯开发的游戏在境内区域主要采取自主发行的方式，在境外区域主要采用代理发行的方式。
智明星通	搜索引擎分流：通过在网址导航页面上嵌入合作搜索引擎搜索框，将有搜索需求的用户分流至合作搜索引擎，获得搜索引擎分流收入；广告及推广：通过链接客户网站或软件，引导用户上网行为，增加客户网站访问量，获得互联网推广与营销收入。	智明星通互联网业务的运营模式为：通过安全软件及网址导航的免费服务，获取互联网用户，基于用户流量为下游客户提供分流服务及互联网广告服务。
骏梦网络	上海骏梦所有游戏产品均采用按虚拟道具收费的盈利模式	上海骏梦运营模式包括自主运营、联合运营与代理运营三种方式
天马时空	天马时空游戏产品采用的是虚拟道具销售收费模式。	天马时空目前在运营游戏产品的主要运营模式为代理模式
雷尚科技	雷尚科技游戏产品采用的是按虚拟道具收费（FreetoPay, FTP）模式	雷尚科技游戏运营模式包括授权运营、联合运营及代理发行三种模式
恺英网络	市场广告接入和游按虚拟道具收费模式实现盈利，其中市场广告接入的主要盈利模式包括CPA（Cost Per Action）、CPT（Cost Per Time）和CPS（Cost Per Sales）三种方式；	恺英网络业务主要涉及移动互联网平台业务、网络游戏研发及运营两个环节，业务模式包括自主运营、自主联合运营与代理联合运营三种
武神世纪	武神世纪的端游和手游产品均采用按虚拟道具收费模式	武神世纪的主要业务包括端游和手游的开发和运营，业务模式包括自主运营、自主联合运营与代理联合运营三种
天上友嘉	天上友嘉游戏产品采用的是虚拟道具销售收费模式	天上友嘉目前主要运营方式采用联合运营模式
广州创思	广州创思网页游戏运营的收费方式为游戏内虚拟道具收费	根据游戏运营平台的所有权划分，公司游戏产品的运营模式主要分为自有平台运营和第三方平台联运两种运营模式。

5. 财务及经营状况

交易案例中标的企业两年一期净利润及评估基准日账面总资产、净资产见下表。

金额单位：万元

标的企业	评估基准日	2年1期净利润			评估基准日账面		
		前2年	前1年	当期	总资产	负债	净资产
动网先锋	2012/12/31		1,463	5,708	9,506	4,283	5,222
要玩娱乐	2013/3/31	531	2,540	3,040	16,051	5,598	10,453

标的企业	评估基准日	2年1期净利润			评估基准日账面		
		前2年	前1年	当期	总资产	负债	净资产
广州银汉	2013/6/30	63	621	5,305	10,357	2,008	8,349
天津壳木	2013/6/30	15	1,567	3,355	6,618	277	6,342
神奇时代	2013/6/30	-760	3,038	4,302	9,459	3,794	5,665
三七玩	2013/7/31	-94	6,946	11,429	29,978	16,163	13,815
玩蟹科技	2013/6/30	-251	-4	6,967	7,966	1,981	5,985
上游信息	2013/6/30		349	2,814	3,530	666	2,864
天拓科技	2013/9/30	-208	1,491	5,025	9,335	3,732	5,603
上海游族	2013/8/31	1,266	3,747	16,306	21,683	9,702	11,981
七酷网络	2013/12/31		-705	1,741	6,453	801	5,652
上海天游软件	2013/12/31		3,937	6,043	12,177	5,055	7,122
游久时代	2013/12/31		-1,140	3,941	6,692	4,790	1,901
中科奥	2013/12/31		-144	4,176	6,881	2,438	4,443
火溶信息	2014/4/30	-7	70	1,769	3,820	958	2,863
艾格拉斯	2014/6/30	676	12,402	3,659	17,409	1,992	15,417
智明星通	2014/3/31	1,363	7,582	2,362	26,932	16,838	10,094
骏梦网络	2014/7/31	-1,356	-3,913	3,666	13,148	6,326	6,822
天马时空	2015/5/31	-14	-601	9,944	14,147	4,172	9,975
雷尚科技	2014/10/31	18	50	4,018	5,865	2,725	3,139
恺英网络	2015/2/28	2,548	4,543	13,182	95,273	66,957	28,317
武神世纪	2014/4/30	6,453	2,318	1,672	16,774	6,341	10,433
天上友嘉	2015/4/30	-145	172	1,921	4,089	1,280	2,809
广州创思	2015/4/30	18,665	19,216	3,452	27,656	6,372	21,284
完美世界	2015/9/30	50,140	44,396	-27,335	189,117	179,435	9,683

(三)交易案例比较

(1)可比案例销售规模

可比案例交易基准日及前两年的营业收入及增长率见下表。

金额单位：万元

标的企业	评估基准日	营业收入			增长率
		前2年	前1年	当期	
动网先锋	2012/12/31		8,360	15,205	81.9%
要玩娱乐	2013/3/31	17,102	25,661	12,385	50.0%
广州银汉	2013/6/30	2,115	4,278	9,518	102.3%
天津壳木	2013/6/30	75	2,223	4,118	2855.4%
神奇时代	2013/6/30	344	6,575	9,345	1813.8%
三七玩	2013/7/31	107	58,720	81,315	54788.4%
玩蟹科技	2013/6/30	58	459	9,669	690.8%
上游信息	2013/6/30		707	3,674	419.7%
天拓科技	2013/9/30	3,170	8,274	13,536	161.0%
上海游族	2013/8/31	8,615	17,352	39,523	101.4%
七酷网络	2013/12/31		988	4,093	314.4%
上海天游软件	2013/12/31		17,646	19,827	12.4%

标的企业	评估基准日	营业收入			增长率
		前2年	前1年	当期	
游久时代	2013/12/31		6,533	20,264	210.2%
中科奥	2013/12/31		1,004	10,942	989.6%
火溶信息	2014/4/30		521	2,887	454.7%
艾格拉斯	2014/6/30	1,693	16,072	5,008	849.0%
智明星通	2014/3/31	27,720	61,834	21,849	123.1%
骏梦网络	2014/7/31	9,536	12,034	9,957	26.2%
天马时空	2015/5/31	338	762	13,855	125.7%
雷尚科技	2014/10/31	696	1,513	6,593	117.4%
恺英网络	2015/2/28	40,869	72,780	37,067	78.1%
武神世纪	2014/4/30	21,594	11,311	3,771	-47.6%
天上友嘉	2015/4/30	1,393	1,798	3,280	29.1%
广州创思	2015/4/30	47,873	83,968	22,677	75.4%
完美世界	2015/9/30	302,900	374,571	282,593	23.7%

交易案例中标的企业交易基准日前两年亏损或盈利较少，交易基准日当年收入和盈利水平基本都有大幅度增长，随着国内游戏行业的爆发式增长，各游戏研发企业其主打精品游戏产品的陆续上线带来业绩的大幅增长，公司业绩迎来集中爆发期，基准日后三年各公司的业务增长率多数在 20%-30% 左右。

(2) 盈利能力

可比案例交易基准日前一完整年度的营业收入、成本及利润见下表。

金额单位：万元

标的企业	评估基准日	评估基准日前完整年度		
		营业收入	净利润	销售净利率
动网先锋	2012/12/31	15,205	5,708	37.5%
要玩娱乐	2013/3/31	25,661	2,540	9.9%
广州银汉	2013/6/30	4,278	621	14.5%
天津壳木	2013/6/30	2,223	1,567	70.5%
神奇时代	2013/6/30	6,575	3,038	46.2%
三七玩	2013/7/31	58,720	6,946	11.8%
玩蟹科技	2013/6/30	459	-4	-0.8%
上游信息	2013/6/30	3,674	2,814	76.6%
天拓科技	2013/9/30	8,274	1,491	18.0%
上海游族	2013/8/31	17,352	3,747	21.6%
七酷网络	2013/12/31	4,093	1,741	42.5%
上海天游软件	2013/12/31	19,827	6,043	30.5%
游久时代	2013/12/31	20,264	3,941	19.4%
中科奥	2013/12/31	10,942	4,176	38.2%
火溶信息	2014/4/30	2,887	70	2.4%
艾格拉斯	2014/6/30	16,072	12,402	77.2%

标的企业	评估基准日	评估基准日前完整年度		
		营业收入	净利润	销售净利率
智明星通	2014/3/31	61,834	7,582	12.3%
骏梦网络	2014/7/31	12,034	-3,913	-32.5%
天马时空	2015/5/31	762	-601	-78.9%
雷尚科技	2014/10/31	1,513	50	3.3%
恺英网络	2015/2/28	72,780	4,543	6.2%
武神世纪	2014/4/30	11,311	2,318	20.5%
天上友嘉	2015/4/30	1,798	172	9.6%
广州创思	2015/4/30	83,968	19,216	22.9%
完美世界	2015/9/30	374,571	44,396	11.9%

移动网络游戏行业近些年均处于快速发展阶段，而且由于行业技术要求较高，游戏研发需要较长的时间，因此前期需要一定的积累，收益相对较小，为行业发展过程中的一个显著特点。

(3)增长潜力

交易案例中交易对方均有利润承诺，各案例中承诺利润及完美世界盈利预测情况见下表。

金额单位：万元

标的企业	评估基准日	承诺利润前1年净利润	承诺利润			增长率		
			第1年	第2年	第3年	第1年	第2年	第3年
动网先锋	2012/12/31	5,708	7,485	9,343	11,237	31%	25%	20%
要玩娱乐	2013/3/31	2,540	12,934	16,563	20,255	409%	28%	22%
广州银汉	2013/6/30	10,979	14,300	18,590	18,565	30%	30%	0%
天津壳木	2013/6/30	1,567	8,000	11,000	15,000	411%	38%	36%
神奇时代	2013/6/30	8,504	12,010	15,015	16,572	41%	25%	10%
三七玩	2013/7/31	21,849	30,000	36,000	43,200	37%	20%	20%
玩蟹科技	2013/6/30	-4	12,000	16,000	20,000	314236%	33%	25%
上游信息	2013/6/30	349	7,500	12,500	15,600	2051%	67%	25%
天拓科技	2013/9/30	1,491	6,000	8,000	9,700	302%	33%	21%
上海游族	2013/8/31	3,747	28,572	38,696	45,131	663%	35%	17%
七酷网络	2013/12/31	1,741	9,000	12,400	16,400	417%	38%	32%
上海天游软件	2013/12/31	6,043	9,000	11,000	14,000	49%	22%	27%
游久时代	2013/12/31	3,941	10,000	12,000	14,400	154%	20%	20%
中科奥	2013/12/31	4,176	7,000	9,100	11,000	68%	30%	21%
火溶信息	2014/4/30	70	6,000	7,800	9,750	8415%	30%	25%
艾格拉斯	2014/6/30	7,816	17,887	29,993	40,138	129%	68%	34%
智明星通	2014/3/31	7,582	15,100	20,200	25,100	99%	34%	24%
骏梦网络	2014/7/31	-3,913	6,400	8,370	11,300	264%	31%	35%
天马时空	2015/5/31	-601	21,100	25,900	33,000	3608%	23%	27%
雷尚科技	2014/10/31	5,054	6,300	7,875	9,844	25%	25%	25%
恺英网络	2015/2/28	4,543	46,193	57,108	70,179	917%	24%	23%
武神世纪	2014/4/30	2,318	6,000	7,800	10,140	159%	30%	30%
天上友嘉	2015/4/30	172	8,550	11,460	14,330	4865%	34%	25%

标的企业	评估基准日	承诺利润前 1年净利润	承诺利润			增长率		
			第1年	第2年	第3年	第1年	第2年	第3年
广州创思	2015/4/30	19,216	18,000	22,500	28,200	-6%	25%	25%
完美世界	2015/9/30	-16,938	75,477	98,667	119,754	545.6%	30.7%	21.4%

交易案例中标的企业交易基准日前两年亏损或盈利较少，交易基准日当年收入和盈利水平基本都有大幅度增长，承诺利润的三年各公司的业务增长率多数在 20%-30% 左右。

(四) 企业价值倍数

1. 企业价值及息税折旧、摊销前利润

根据交易案例的收购价及收购股权比例，测算其权益市值。权益价值加付息债务即为企业价值。

各公司有非经营性资产、负债，为便于各公司之间的比较，对非经营性资产、负债进行调整。调整后交易案例中标的企业的企业价值及息税折旧摊销前利润见下表。

金额单位：万元

标的企业	100%股权 收购价格	有息负债	企业价值	调整后企业价值(扣除 货币资金及其他非经 营性资产)	承诺利润第一年息税 折旧摊销前利润
动网先锋	81,009	0	81,009	77,193	9,947
要玩娱乐	168,074	0	168,074	160,915	15,749
广州银汉	132,000	0	132,000	125,494	17,007
天津壳木	121,500	0	121,500	117,133	8,082
神奇时代	125,400	0	125,400	118,177	14,575
37wan	320,000	0	320,000	312,266	31,460
玩蟹科技	173,900	0	173,900	170,114	11,976
上游信息	116,286	0	116,286	115,095	7,507
天拓科技	81,200	0	81,200	78,738	7,310
上海游族	386,697	0	386,697	376,683	32,981
七酷网络	85,000	0	85,000	81,269	12,382
上海天游软件	95,000	0	95,000	85,778	11,153
游久时代	118,000	0	118,000	116,501	10,104
中科奥	74,000	0	74,000	71,477	8,172
火溶信息	90,000	0	90,000	89,068	7,954
艾格拉斯	250,000	0	250,000	237,289	20,481
智明星通	266,000	1,300	267,300	259,931	18,961
骏梦网络	90,000	0	90,000	81,807	6,207
天马时空	334,700	0	334,700	328,044	21,108
雷尚科技	88,000	0	88,000	83,431	7,251
恺英网络	630,000	27,817	657,817	612,187	52,106
武神世纪	93,000	0	93,000	89,953	7,184
天上友嘉	121,500	0	121,500	119,929	9,342

标的企业	100%股权收购价格	有息负债	企业价值	调整后企业价值(扣除货币资金及其他非经营性资产)	承诺利润第一年息税折旧摊销前利润
广州创思	251,100	0	251,100	247,284	21,994

2.影响价值倍数的因素调整

企业价值倍数(EV/EBITDA)侧重于衡量企业价值。有四个因素驱动企业价值与 EBITDA 之比的倍数:公司的盈利增长率、投入资本回报率、税率和资本成本。在多数情况下,行业内各公司一般面对相同的税收政策并承担相近的经营风险,同行业的公司税率和资本成本差异不大。投入资本回报率和增长率不具有这样的相似性,对企业价值倍数影响较大。

游戏行业为轻资产行业,公司的技术、人力资源、品牌等对盈利影响较大的无形资产没有在账面值中反映,公司账面资产普遍较低,与资产相关的盈利指标可比性较差,影响企业价值的主要因素是预期盈利增长率和盈利规模。因此本次评估只对盈利预期增长率对企业价值倍数的影响进行调整。

采用预期盈利增长率对企业价值倍数进行调整,测算完美世界的企业价值倍数,结果如下:

标的企业	调整后企业价值	承诺利润第一年息税折旧摊销前利润	EV/EBITDA	增长率	增长率调整系数	调整后EV/EBITDA
动网先锋	77,193	9,947	7.8x	24.8%	1.17	9.1x
要玩娱乐	160,915	15,749	10.2x	28.1%	1.07	10.9x
广州银汉	125,494	17,007	7.4x	30.0%	1.02	7.5x
天津壳木	117,133	8,082	14.5x	37.5%	0.87	12.7x
神奇时代	118,177	14,575	8.1x	25.0%	1.16	9.4x
37wan	312,266	31,460	9.9x	20.0%	1.38	13.7x
玩蟹科技	170,114	11,976	14.2x	33.3%	0.95	13.4x
上游信息	115,095	7,507	15.3x	66.7%	0.62	9.5x
天拓科技	78,738	7,310	10.8x	33.3%	0.95	10.2x
上海游族	376,683	32,981	11.4x	35.4%	0.91	10.4x
七酷网络	81,269	12,382	6.6x	37.8%	0.87	5.7x
上海天游软件	85,778	11,153	7.7x	22.2%	1.27	9.8x
游久时代	116,501	10,104	11.5x	20.0%	1.38	15.9x
中科奥	71,477	8,172	8.7x	30.0%	1.02	8.9x
火溶信息	89,068	7,954	11.2x	30.0%	1.02	11.4x
艾格拉斯	237,289	20,481	11.6x	67.7%	0.62	7.2x
智明星通	259,931	18,961	13.7x	33.8%	0.94	12.8x
骏梦网络	81,807	6,207	13.2x	30.8%	1.00	13.2x

标的企业	调整后企业价值	承诺利润第一年息税折旧摊销前利润	EV/EBITDA	增长率	增长率调整系数	调整后EV/EBITDA
天马时空	328,044	21,108	15.5x	22.7%	1.25	19.4x
雷尚科技	83,431	7,251	11.5x	25.0%	1.16	13.4x
恺英网络	612,187	52,106	11.7x	23.6%	1.21	14.2x
武神世纪	89,953	7,184	12.5x	30.0%	1.02	12.7x
天上友嘉	119,929	9,342	12.8x	34.0%	0.93	12.0x
广州创思	247,284	21,994	11.2x	25.0%	1.16	13.0x
完美世界				30.7%		
最低1/3均值			8.3x			8.4x
最高1/3均值			14.0x			14.5x
中值			11.5x			11.7x
平均值			11.2x			11.5x

24 个可比交易案例，企业价值倍数最高的 1/3 均值为 14 倍，最低的 1/3 均值为 8.3 倍，中值 11.5 倍，均值 11.2 倍；按增长率调整后，企业价值倍数最低的 1/3 均值为 8.4 倍，最高的 1/3 均值为 14.6 倍，中值为 11.7 倍，均值为 11.5 倍。

(五)交易案例比较法估值结果

完美世界 2016 年预测的息税折旧、摊销前利润为 107,106.81 万元。与收益法计算程序基本一致，计算经营性资产价值，非经营资产的价值，包括货币资金、未进入合并报表的子公司，以及其他权益性投资。把企业的经营性资产的价值与企业的非经营性资产的价值相加，得到企业价值。从企业价值中扣除付息债务、少数股东权益等，即为公司的权益价值。权益价值测算见下表。

金额单位：万元

	中值	最低	最高
EBITDA	107,106.81	107,106.81	107,106.81
EV/EBITDA 倍数	11.7	8.4	14.5
经营性资产价值	1,253,149.73	899,697.24	1,553,048.81
加：未合并子公司	7,249.50	7,249.50	7,249.50
非经营性资产	4,469.80	4,469.80	4,469.80
企业价值	1,264,869.03	911,416.54	1,564,768.11
减：付息债务	0.00	0.00	0.00
少数股东权益	45,938.55	45,938.55	45,938.55
权益价值	1,218,930.48	865,477.99	1,518,829.56

三、上市公司比较法

(一)选择可比公司

A股上市公司中，主营业务为游戏、与完美世界有类似业务、具有可比性的公司包括游族网络、拓维信息、天神娱乐、顺荣三七、互动娱乐、中青宝、顺网科技、掌趣科技、昆仑万维、游久游戏等 10 家。有完整数据的公司有天神娱乐、顺荣三七、互动娱乐、顺网科技、掌趣科技、昆仑万维等 6 家。

1.天神娱乐

公司 2014 年完成了重大资产重组工作。重组完成后，公司主营业务由“地板及其他木制品的加工、制造及销售”变更为“网页网游和移动网游的研发与发行”。公司始终坚持研发“精品游戏”的理念，进一步增强了公司的市场竞争力，保持了公司经营业绩的快速增长。2014 年公司实现营业收入 47,554.12 万元，比上年同期增长了 54.29%；利润总额为 25,552.89 万元，比上年同期增长了 68.78%，归属于母公司所有者净利润 23,174.25 万元，比上年同期增长了 66.15%。

在网络游戏方面，公司的明星产品《傲剑》、《飞升》流水保持稳定，依然占据一定市场份额。《傲剑 2》在继承其前作优秀经验基础上，通过对玩法的革新，吸引了大批用户，为公司提供了成功的产品经验和稳定的收入来源。《苍穹变》作为首款登陆腾讯 3D 微端网页游戏，在 2014 年，获得国内各项殊荣，并成为 WCA 比赛正式项目，目前产品流水稳定在 3000 万元人民币以上。在移动网络游戏方面，公司于 2014 年底推出的一款重点移动游戏产品《全民破坏神》，自上线以来，获得市场和用户的强烈关注，目前也已达到千万级别收入，此外公司正在对《苍穹变手游》上线进行积极准备，相信在《苍穹变》现用户积累基础上，也会取得较好的成绩。

2.顺荣三七

2014 年公司完成了重大资产重组工作，并从 2014 年 12 月份起将三七互娱（上海）科技有限公司纳入合并范围（以下简称“三七互娱”）。重组完成后，公司将由单一的汽车塑料燃油箱制造企业转变为先进生产制造与现代文化创意并行的双主业上市公司，上市公司多元化发展

战略初步实现。报告期内，公司实现营业总收入 59,823 万元，同比增长 132.67%，归属于上市公司股东的净利润 3,821 万元，同比增长 938.08%。主要原因为公司重大资产重组实施完成，三七互娱 12 月份财务数据纳入公司合并报表范围，公司盈利能力大幅提升。

三七互娱坚持“巩固国内网页游戏平台运营优势，游戏运营与游戏研发并行，扩张海外游戏市场，全力布局移动游戏”的发展战略。其发展计划是贮备国内外知名的 IP 资源，联合精品游戏开发商，通过全方位、多层次的营销和发行渠道，提升公司精细化运营水平、研发能力和发行能力。目标是打造优秀的管理团队，成为全球领先的网页游戏和移动网络游戏的运营商、开发商和发行商。

在国内网页游戏运营方面，三七互娱旗下拥有 37.com、6711.com 两个国内知名网页游戏运营平台。截至 2014 年 12 月 31 日，国内运营平台累计注册用户为 3.8 亿，月均新增付费用户达到 15 万人次，国内运营平台的注册用户数不断提升。公司于 2014 年 12 月国内开服数超过 2000 组，月充值流水达 2 亿元。在游戏研发方面，三七互娱的自主研发产品《大天使之剑》与《传奇霸业》的收入持续增长，市场份额逐渐扩大。《大天使之剑》在《奇迹》正版授权的基础上进行改编，继承其前作精髓，并通过玩法的革新，吸引了大批用户，为公司提供了成功的产品经验和稳定的收入来源。

截至 2014 年 12 月 31 日，除已上线的《大天使之剑》和《传奇霸业》以外，公司已立项并且正在自主研发 3 款网页游戏和 3 款移动网络游戏，其中包括手游自研产品《热血高校》。这些自主研发游戏有望于 2015 年推出市场。在海外市场方面，三七互娱对海外市场的渠道推广和用户资源等方面均有了较为丰富的了解，海外市场的拓展路线已经由港澳台辐射到东南亚市场、韩国市场，以及土耳其语市场、法语市场和英语市场。截至 2014 年 12 月 31 日，海外市场已上线游戏 78 款，累计注册用户达到 3000 万，月均新增付费用户达到 2 万人。公司于 2014 年 12 月海外市场开服数超过 200 组，充值流水达到 1700 万元。在移动网络游戏方面，截至 2014 年 12 月 31 日，三七互娱已运营超过 100 款产品，同时储备了诸多款产品将于 2015 年发行，如《苍翼之

刃》、《天将雄师》、《霸道天下》、《热血仙境》、《秦美人》等。公司致力于进一步提升国内外市场份额，延长产业链，以实现更高的企业价值。

3.互动娱乐

2014 年公司完成了对星辉天拓的并购重组工作，进一步拓展了公司的互联网游戏板块业务。与此同时，我们剥离了原有的原材料业务，将精力集中在互动娱乐产业领域。另一方面，公司通过战略投资春天融和，介入成熟且快速发展的影视行业，与公司的玩具、游戏业务形成协同效应，深化公司互动娱乐战略布局。

未来，公司旗下将涵盖玩具、游戏、影视等多个互动娱乐实体业务，致力为客户提供包括网络游戏、玩具、影视等在内的多元化、高品质综合互动娱乐体验。在拓展游戏、影视等实体产业的同时，公司制定了“产业+投资”发展战略，计划通过产业孵化、产业助推和产业并购的发展模式，推进互动娱乐产业布局，进一步增强公司的核心发展动力。

截至 2014 年底公司投资各类游戏研发、发行项目达 29 项，投资金额合计约 1.89 亿元。在总体经营方面，2014 年公司实现营业收入 251,768.44 万元，较上年同期增长 13.45%；实现营业利润 29,976.31 万元、利润总额 30,865.15 万元、归属于母公司所有者的净利润 25,707.96 万元，较上年同期分别增长 82.32%、85.04%、91.48%。

在游戏业务方面，公司注重对游戏业务的持续投入，通过不断加大在游戏领域尤其是移动游戏研发方面的投资力度积极把握未来移动游戏的市场机遇。

第一，深挖腾讯平台页游手游合作，打造更多游戏精品。2014 年度，公司在腾讯平台所有在线运营的页游产品数量达 23 款，全年流水合计超过 6.2 亿元。其中已运营 2 年多的页游项目《倚天》年流水合计达到 3.3 亿元多；《龙骑士传》作为 2014 年新品重点页游持续发力，在下半年同样实现正式接入 QQ 大厅正式区与腾讯进行独代合作，年流水合计超过 6500 万元，并在当年 12 月份达到接近 2000 万的月流水且持续增长中；《枪林弹雨》、《剑与地下城》当年度实现正式接入 QQ 大

厅正式区与腾讯进行独代合作，其中《枪林弹雨》目前已达千万流水级别；公司已有的页游产品包括《山海传说》、《群侠射雕》、《水浒风云》、《再世仙缘》、《伏魔西游》当年度均为公司带来稳定的流水收入。

第二，借助 IP 资源优势，积极加快研发进度并陆续推出自主研发产品。2014 年度，星辉天拓自研产品项目达 36 款，已在线运营自研产品共计 20 款，其中页游 12 款、手游 8 款。

第三，突破海外、联运发行市场形成新增长点。2014 年度公司积极拓展国内联运市场和重点的海外市场发行渠道，并与美洲、东南亚、港澳台等发行团队建立了良好的合作伙伴关系，通过增资参股等合作方式，积极开展海外游戏运营平台建设以及发行业务。

第四，抓住游戏行业快速发展机遇，加快产业投资布局，构建游戏业务核心竞争力。2014 年，公司进一步加快了产业投资的力度。在游戏领域，我们围绕页游、手游、端游的研发及发行领域进行持续投资，构筑未来的持续领先和竞争力。

4. 顺网科技

2014 年度公司积极贯彻互联网娱乐平台的发展战略，稳步推进公司重点产品线的运营工作，深入做大做强广告及推广、互联网增值业务、游戏运营等主营业务。2014 年，公司主营业务保持了持续良好的发展势头，经营业绩较上年同期大幅增长。公司实现营业收入 64,902.98 万元，较去年同期增长 87.08%；实现归属上市公司股东的净利润 15,683.55 万元，较去年同期增长 53.01%。

2014 年 1 月，上海新浩艺等三家公司正式合并进入公司；2014 年 6 月，公司参与中国电信集团旗下炫彩互动的混合所有制改革，以 2.2 亿增资炫彩互动，发力移动游戏和电视游戏端；2014 年 9 月，公司完成对于休闲游戏平台浮云科技 80% 股权的收购，采用线上流量、线下电竞等孵化方式，迅速促进了浮云科技的爆发式增长。

2014 年游戏运营共计实现收入 16,299.74 万元，相比上年同期增长幅度达 172.65%。公司游戏平台自研、独代产品近 20 款，平台联运游戏总数 180 款。至报告期末，平台开服总数达 10,782 组，开服数业内排

名前五，2014年平台新增注册用户数逾4000万人，平台付费用户数超过80万。

5. 掌趣科技

公司作为国内网络游戏行业的龙头企业，对行业格局和市场趋势有着深刻清晰的认识。2014年5月，公司提出未来三年战略目标和发展规划。2014年度，公司实现营业收入77,476.42万元，比上年同期增长103.62%；利润总额为36,850.18万元，比上年同期增长113.63%；归属于公司普通股股东的净利润为33,059.19万元，比上年同期增长115.20%。2014年是公司整合和布局的一年。公司集团化布局初步完成，动网先锋、玩蟹科技、上游信息加入掌趣大家庭，公司产品矩阵优势显现。截至2014年底，公司推出了自研及代理手游产品有《3D坦克争霸》、《3D终极车神》、《大掌门》、《忍将》、《塔防三国志》、《寻侠》、《功夫》、《石器时代2》、《热血足球经理》等，自研及代理的页游产品《塔防三国志》、《战龙三国》、《屠龙战神》等。同时，公司集团内部深化业务整合，集中品牌优势获取优质IP，发行和渠道资源充分共享，充分发挥集团协同效应和规模效应。2014年，公司围绕游戏行业产业链进行外延式发展，公司投资参股iOS发行商筑巢新游及海外发行商NOX MOBILE；投资参股欢瑞世纪，间接获取优质IP；参与投资华泰瑞联产业并购基金、冠润基金以及专注于TMT行业早期投资的掌趣创享，为公司储备更多的项目资源和并购标的；投资参股Unity，迈出海外投资布局第一步，并将与unity深入开展业务协同合作。

6. 昆仑万维

公司致力于发展成为全球领先的互联网综合服务提供商。公司围绕这一长期战略目标，巩固并进一步增强了移动网络游戏市场的竞争优势，不断完善网络游戏运营的全球化布局。于此同时，公司大力发展平台化系统建设和市场开发，积累了大批港澳台、东南亚、日韩等海外用户。2014年公司实现营业收入193,414.58万元，同比增长28.09%；实现扣非后净利润32,105.91万元，同比增长29.85%。

2014年公司发行游戏共24款，具有代表性的产品有：《啪啪三国》、

《海岛奇兵》、《放开那三国》、《剑魂之刃》等，其中：手机游戏业务收入 134,3971 万元，较上年同期增长 89.84%，主要原因为国内市场以《海岛奇兵》、《剑魂之刃》为代表，在港澳台、日韩、东南亚市场以《啪啪三国》、《放开那三国》等为代表的手机游戏表现良好。网页游戏业务收入 45,976 万元，较上年同期降低 29.80%。主要原因是原有产品的生命周期以及新产品战略重点向移动端的转移。客户端游戏收入 9,775 万元，较上年同期增长 2.12%。主要原因为代理引进游戏《神谕之战》（又名《TERA》）在八月的推出。

2014 年，全球多个国家和地区同时出现智能手机出货量快速增长、移动游戏下载量高速增长、付费用户持续增加的情形。公司凭借在港澳台、日韩、东南亚以及欧美等地的发行运营网络和本地化技术团队，在从网页游戏向移动游戏发行业务转型的过程中，不断强化产品发行速度、数量优势和运营经验，迅速打开海外市场，多款产品在海外市场的 AppStore 和 GooglePlay 中高居排行榜前位。

(二)可比公司比较

(1)公司销售规模

可比公司 2012 年至 2014 年及 wind 一致性预测营业收入及营业收入增长率，以及完美世界营业收入、营业收入增长率见下表。

金额单位：百万元

	2012A	2013A	2014A	2015E	2016E	2017E
营业收入						
游族网络	825	920	844	1,130	1,517	1,658
拓维信息	433	559	658	822	1,211	1,456
天神娱乐	369	405	476	1,214	1,834	2,321
顺荣三七	309	257	598	4,867	6,641	8,966
互动娱乐	1,118	2,219	2,518	1,541	1,938	2,799
中青宝	185	324	490	--	--	--
顺网科技	274	347	649	1,110	1,578	1,905
掌趣科技	225	381	775	1,120	1,452	1,828
昆仑万维	806	1,510	1,934	2,435	3,091	3,973
游久游戏	2,130	1,858	1,675			
完美世界	2,816	3,029	3,746	3,764	4,794	5,996
收入增长率						
游族网络	169.8%	11.4%	-8.3%	34.0%	34.2%	9.3%
拓维信息	16.5%	29.3%	17.6%	24.9%	47.4%	20.2%
天神娱乐	-13.8%	9.7%	17.5%	155.2%	51.1%	26.5%
顺荣三七	-8.6%	-16.8%	132.7%	713.5%	36.5%	35.0%
互动娱乐	151.7%	98.4%	13.5%	-38.8%	25.8%	44.4%

	2012A	2013A	2014A	2015E	2016E	2017E
中青宝	40.1%	75.4%	50.9%			
顺网科技	58.6%	26.7%	87.1%	71.0%	42.2%	20.7%
掌趣科技	22.7%	68.8%	103.6%	44.5%	29.7%	25.9%
昆仑万维	25.5%	87.3%	28.1%	25.9%	27.0%	28.5%
游久游戏	0.7%	-12.8%	-9.8%			
完美世界		7.5%	23.7%	0.5%	27.4%	25.1%

可比公司中，营业收入规模最大的是互动娱乐，2014年，公司实现营业收入251,768.44万元，营业成本201,977.32万元，较上年同期分别增长13.45%、4.30%，主要原因是公司非同一控制下合并星辉天拓相应增加报告期营业收入、成本。

天神娱乐2014年共实现主营业务收入47,554.12万元，比上年同期增加16,733.30万元，增加54.29%，收入增加主要是因为报告期内新上线游戏业绩突出以及前期上线游戏业绩保持稳定。

顺荣三七2014年实现营业总收入59,823万元，同比增长132.67%，收入增加的主要原因一是第四季度公司汽车塑料燃油箱新产品销量上升较快；二是公司重大资产重组实施完成，三七互娱12月份财务数据纳入公司合并报表范围，公司盈利能力大幅提升。

顺网科技2014年主营业务保持了持续良好的发展势头，经营业绩较去年同期大幅增长。公司实现营业收入64,902.98万元，较去年同期增长87.08%。

完美世界成立之初，主要致力于客户端网络游戏的研究、发行和运营。2014年，完美世界的客户端游戏在中国市场实现了22.29亿元的营业收入。2013年，公司开始将业务拓广至网页游戏。同年，完美世界发布了网页游戏《欧洲崛起》，另外也自主研发并运营了《Touch》、《冰火破坏神》等网页游戏。2013年，公司亦将业务拓展至移动网络游戏领域，同年5月，完美世界发布了其首款移动网络游戏《完美世界楚汉传奇卡牌版》。公司在2013年开始涉足电视游戏领域。截至2015年9月30日，完美世界共运营23款客户端游戏、27款移动网络游戏、4款网页游戏和1款电视游戏。

2013年度、2014年度完美世界的主营业务收入分别为302,900万元及374,571万元，收入规模持续增长。主要系《DOTA2》等多款客户端

游戏及多款移动网络游戏得到了玩家积极响应和市场好评，使得完美世界 2014 年度的营业收入获得较大的增长。

(2) 盈利能力

可比公司及完美世界 2012 年-2014 年及 wind 一致性预测利润见下表。

金额单位：百万元

	2012A	2013A	2014A	2015E	2016E	2017E
归属于母公司股东净利润						
游族网络	5	-20	415	548	765	886
拓维信息	36	40	56	245	319	364
天神娱乐	21	11	232	527	727	943
顺荣三七	13	4	38	516	781	1,005
互动娱乐	107	134	257	393	522	755
中青宝	17	51	-22			
顺网科技	92	103	157	262	409	566
掌趣科技	82	154	331	473	654	861
昆仑万维	218	436	326	423	562	693
游久游戏	198	4	-137			
完美世界	270	499	461	-167	755	987
净利润增长率						
游族网络	155.7%	-515.0%	40.3%	32.3%	39.6%	15.7%
拓维信息	-45.2%	9.0%	42.3%	335.2%	30.1%	14.2%
天神娱乐	-19.1%	-48.4%	66.2%	127.3%	38.0%	29.7%
顺荣三七	-68.4%	-71.4%	938.1%	1251.6%	51.2%	28.6%
互动娱乐	32.2%	25.2%	91.5%	53.0%	32.8%	44.4%
中青宝	15.1%	205.7%	-143.2%			
顺网科技	44.7%	11.2%	53.0%	67.0%	56.2%	38.4%
掌趣科技	47.8%	86.7%	115.2%	43.1%	38.2%	31.7%
昆仑万维	20.2%	99.6%	-25.1%	29.6%	32.8%	23.3%
游久游戏	774.8%	-97.7%	-3168.4%			
完美世界		84.8%	-7.6%	-136.3%	550.9%	30.7%

可比公司及完美世界主要指标如下：

	ROE(摊薄)(%)				ROA(%)			
	2014A	2015E	2016E	2017E	2014A	2015E	2016E	2017E
游族网络	45.8%	38.4%	33.6%	29.4%	41.4%	31.2%	31.2%	26.0%
拓维信息	5.2%	14.2%	17.6%	18.0%	6.4%	11.4%	13.8%	14.2%
天神娱乐	35.0%	35.9%	34.8%	32.6%	27.3%	8.7%	13.8%	13.9%
顺荣三七	1.4%	12.4%	15.0%	17.0%	2.8%	6.7%	9.6%	11.7%
互动娱乐	13.5%	16.7%	17.6%	20.8%	11.6%	10.2%	13.5%	18.6%
中青宝	-2.4%				0.4%			
顺网科技	15.2%	21.0%	25.3%	24.5%	12.4%	15.9%	18.4%	19.4%
掌趣科技	8.3%	11.3%	13.7%	16.5%	10.1%	9.0%	10.9%	13.2%
昆仑万维	32.3%	19.7%	21.3%	20.5%	24.0%			
游久游戏	-6.9%				-5.5%			
完美世界	36.10%	-85.4%	145.4%	125.1%	16.5%	-11.2%	27.4%	29.5%

ROE(摊薄)(%)				ROA(%)			
2014A	2015E	2016E	2017E	2014A	2015E	2016E	2017E

近两年网络游戏行业发展迅速，尤其是移动网络游戏、网页游戏产业更是迅猛发展。各游戏公司营业收入呈增长趋势，其营业利润亦呈快速增长态势，随着国内游戏行业的爆发式增长，公司业绩迎来集中爆发期，wind 一致性预测各公司盈利增长率约在 20%-40% 左右。

2013 年度、2014 年度与 2015 年 1-9 月，完美世界实现的归属于母公司股东的净利润分别为 49,981.72 万元、46,088.06 万元、-20,089.46 万元，净利率分别为 16.6%、11.9%、-9.7%，呈逐年降低的趋势，主要原因是管理费用的上升。2015 年 1~9 月，完美世界私有化和高管持股平台入资完美世界时发生了较大金额的股份支付费用，因此 2015 年 1-9 月的加权平均净资产收益率为负。

(三)企业价值倍数估值

1. 息税折旧、摊销前利润

根据可比公司公布的 2014 年年报，以及完美世界 2014 年度审计报告，可比公司及完美世界 2014 年度息税折旧、摊销前利润及 wind 一致性预测，各公司 2014 年至 2017 年息税折旧摊销前利润如下：

金额单位：万元

	EBITDA			
	2014A	2015E	2016E	2017E
游族网络	36,158			
拓维信息	8,028			
天神娱乐	25,890	48,300	96,300	109,200
顺荣三七	10,175	72,933	92,867	111,600
互动娱乐	42,613	51,932	68,879	103,490
中青宝	12,535			
顺网科技	17,446	24,600	38,500	
掌趣科技	41,270	59,550	78,400	103,350
昆仑万维	40,212	44,051	55,813	59,364
游久游戏	-4,760			
完美世界	62,604	-11,001	107,107	139,159

考虑到股票价格基本能反映企业未来预期盈利水平，本次企业价值倍数中的息税折旧摊销前利润采用动态数据，即采用 wind 一致性预

测的 2016 年数据。

2. 测算企业价值

按评估基准日 2015 年 9 月 30 日可比公司股票收盘价，测算其权益市值。权益价值加付息债务、少数股东权益即为企业价值。

各公司有非经营性资产、负债，为便于各公司之间的比较，对非经营性资产、负债进行调整，企业价值及调整后的企业价值见下表。

金额单位：万元

	权益市值	付息债务	少数股东权益	企业价值	货币资金	其他非经营性资产	调整后企业价值
游族网络	2,468,431	49,600	-1,344	2,516,687	21,907	40,684	2,454,096
拓维信息	1,192,395	0	2,301	1,194,697	38,190	12,644	1,143,862
天神娱乐	1,673,080	30,580	-300	1,703,360	11,783	64,418	1,627,159
顺荣三七	3,176,009	2,442	50,586	3,229,037	94,849	42,391	3,091,797
互动娱乐	1,740,634	90,548	18,654	1,849,836	20,372	50,094	1,779,370
中青宝	572,000	25,655	7,198	604,853	11,929	8,208	584,716
顺网科技	1,283,378	0	2,399	1,285,776	42,276	43,630	1,199,870
掌趣科技	2,709,432	17,937	5,943	2,733,313	50,869	64,512	2,617,931
昆仑万维	2,797,200	24,361	0	2,821,561	91,554	77,573	2,652,435
游久游戏	3,039,368	50,800	54,128	3,144,295	16,921	47,887	3,079,487

3. 影响价值倍数的因素调整

企业价值倍数(EV/EBITDA)侧重于衡量企业价值。有四个因素驱动企业价值与 EBITDA 之比的倍数：公司的盈利增长率、投入资本回报率、税率和资本成本。在多数情况下，行业内各公司一般面对相同的税收政策并承担相近的经营风险，同行业的公司税率和资本成本差异不大。投入资本回报率和增长率不具有这样的相似性，对企业价值倍数影响较大。

游戏行业为轻资产行业，公司的技术、人力资源、品牌等对盈利影响较大的无形资产没有在账面中反映，公司账面资产普遍较低，与资产相关的盈利指标可比性较差，影响企业价值的主要因素是预期盈利增长率和盈利规模。因此本次评估只对预期盈利增长率对企业价值倍数的影响进行调整。

采用预期盈利增长率对企业价值倍数进行调整，测算完美世界的企业价值倍数，结果如下：

	调整后企业价值	EBITDA	EV/EBITDA	增长率	调整系数	调整后EV/EBITDA
游族网络	2,454,096	N/A	N/A	15.7%	1.67	
拓维信息	1,143,862	N/A	N/A	14.2%	1.82	
天神娱乐	1,627,159	96,300	16.9x	29.7%	1.02	17.3x
顺荣三七	3,091,797	92,867	33.3x	28.6%	1.05	35.0x
互动娱乐	1,779,370	68,879	25.8x	44.4%	0.78	20.3x
中青宝	584,716	N/A	N/A	0.0%	0.00	
顺网科技	1,199,870	38,500	31.2x	38.4%	0.86	26.8x
掌趣科技	2,617,931	78,400	33.4x	31.7%	0.98	32.7x
昆仑万维	2,652,435	55,813	47.5x	23.3%	1.22	58.1x
游久游戏	3,079,487	N/A	N/A	0.0%	0.00	
完美世界				30.7%		
最高			47.5x			58.1x
最低			16.9x			17.3x
平均值			31.4x			31.7x
中位数			32.2x			29.7x

取调整后的可比公司企业价值倍数最高 58.1 倍，最低 17.3 倍，平均值 31.7 倍，中位数 29.7 倍。

4. 流动性折扣的影响

市场流动性是指在某特定市场迅速地以低廉的交易成本买卖证券而不受阻的能力。市场流动性折扣(DLOM)是相对于流动性较强的投资，流动性受损程度的量化。一定程度或一定比例的市场流动性折扣应该从该权益价值中扣除，以此反映市场流动性的缺失。

A 股上市公司中的游戏公司，PE 平均倍数约 50 倍，近两年游戏行业并购案例中，PE 倍数平均约 18 倍，考虑到控股权溢价，流动性折扣取 57%。

(四)上市公司比较法估值结果

采用上市公司比较法测算，完美世界企业价值倍数最高 58.1 倍，最低 17.3 倍，平均值 31.7 倍，中位数 29.7 倍。

预计完美世界 2016 年息税折旧、摊销前利润 107,106.81 万元。

与收益法计算过程基本一致，计算出经营性资产价值后，计算非经营资产的价值，如货币资金、未进入合并报表的子公司，以及其他权益性投资。把企业的经营性资产的价值与企业的非经营性资产的价

值相加，就得到企业价值。从企业价值中扣除付息债务、少数股东权益等，即为公司的权益价值。

金额单位：万元

	中值	最低	最高
EBITDA	107,106.81	107,106.81	107,106.81
EV/EBITDA倍数	29.7	17.3	58.1
经营性资产价值	3,185,033.45	1,853,984.87	6,218,790.80
减：付息债务	0.00	0.00	0.00
少数股东权益	45,938.55	45,938.55	45,938.55
权益初步价值	3,139,094.90	1,808,046.32	6,172,852.25
减：流动性折扣	1,789,284.09	1,030,586.40	3,518,525.78
折扣后权益价值	1,349,810.81	777,459.92	2,654,326.47
加：未合并子公司	7,249.50	7,249.50	7,249.50
非经营性资产	4,469.80	4,469.80	4,469.80
权益价值	1,361,530.11	789,179.22	2,666,045.77

四、市场法评估结果

采用交易案例比较法，完美世界股东权益评估值最高 1,518,829.56 万元，最低 865,477.99 万元，中值 1,218,930.48 万元；

采用上市公司比较法，完美世界股东权益评估值最高 2,666,045.77 万元，最低 789,179.22 万元，中值 1,361,530.11 万元。

采用上市公司比较法，需要用到可比公司评估基准日的价值比率，涉及到评估基准日市场对这些公司的评价，有可能高估或低估。近一段时间上市公司市值波动幅度较大。如果选择这些公司作为可比公司，价值比率也将相应波动，估值会受到市场可能出现的错误评价影响。交易案例比较法采用公司并购中的价值倍数，并购中的倍数不像股票市场的价格倍数，随着时间有较大波动。因此本次市场法评估采用交易案例比较法中的评估结果，即：

采用市场法评估，完美世界股东全部权益价值评估值在 865,477.99 万元~1,518,829.56 万元之间。

第五章 评估结论及分析

一、评估结论

北京中企华资产评估有限责任公司受完美环球娱乐股份有限公司的委托，根据有关法律、法规和资产评估准则，遵循独立、客观、公正的原则，采用收益法和市场法两种方法，按照必要的评估程序，对完美世界的股东全部权益在 2015 年 9 月 30 日的市场价值进行了评估。根据以上评估工作，得出如下评估结论：

(一)收益法评估结果

完美世界评估基准日母公司账面总资产为 285,901.88 万元，负债为 95,210.60 万元，净资产 190,691.28 万元，采用收益法评估后的股东全部权益价值为 1,203,260.95 万元，评估增值 1,012,569.67 万元，增值率为 531.00%。

(二)市场法评估结果

完美世界评估基准日母公司账面总资产为 285,901.88 万元，负债为 95,210.60 万元，净资产 190,691.28 万元，采用市场法评估后的股东全部权益价值在 865,477.99 万元~1,518,829.56 万元之间。

(三)评估结论

收益法评估后的股东全部权益价值为 1,203,260.95 万元，市场法评估后的股东全部权益价值在 865,477.99 万元~1,518,829.56 万元之间。

收益法是在对企业未来收益预测的基础上计算评估价值的方法，不仅考虑了各分项资产是否在企业中得到合理和充分利用、组合在一起时是否发挥了其应有的贡献等因素对企业股东全部权益价值的影响，也考虑了企业所享受的各项优惠政策、运营资质、行业竞争力、公司的管理水平、人力资源、要素协同作用等因素对股东全部权益价值的影响。鉴于本次评估的目的，交易双方更看重的是被评估企业未来的经营状况和获利能力，并且交易对方根据收益法评估中的盈利预测做了利润承诺，收益法更适用于本次评估目的，因此选用收益法评估结果，即：

完美世界评估基准日母公司账面总资产为 285,901.88 万元，负债为 95,210.60 万元，净资产 190,691.28 万元，采用收益法评估后的股东全部权益价值为 1,203,260.95 万元，评估增值 1,012,569.67 万元，增值率为 531.00%。

二、评估结论与账面价值比较变动情况及原因

1. 网络游戏行业发展迅速

完美世界的主营业务为网络游戏的开发、发行和运营，具体涵盖了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏和电视游戏。近年来，中国网络游戏市场整体保持快速增长。2015年1-6月，中国网络游戏市场（包括客户端游戏、移动游戏、网页游戏）销售收入为579.2亿元人民币，同比增长22.53%。从2008年上半年至2015年上半年，网络游戏市场年均复合增长率（CAGR）为30.7%。从游戏用户数量角度衡量，中国游戏用户规模近年来保持快速增长，2008年至2014年年均复合增长率为40.57%。最近两年，随着游戏用户规模的增长，整体用户基数已经达到较高水平，因而造成用户增长率放缓。但随着移动游戏的逐渐普及，以及电视游戏政策解禁带来的广阔市场，未来游戏市场用户数量仍将有一定的增长空间。

2. 完美世界领先的行业地位

完美世界自成立以来，一直致力于成为具有全球化视野的综合性网络游戏厂商，目前，公司已发展成为业务遍布全球的各类网络游戏研发、发行和运营商，并凭借其技术、发行、IP资源、运营等各方面优势占据了行业领先地位。

完美世界自2004年成立以来，专注于客户端游戏的开发，成功研发了Angelica 3D等多款大规模商业化的3D网络游戏引擎并达到国内领先水平，与此同时，完美世界把握了《诛仙》、《武林外传》、《笑傲江湖》等大量的优质IP资源，并代理了《DOTA2》等国际明星游戏，使其产品具有了天然的用户基础。凭借各方面的优势，完美世界在产品获得了多项殊荣。

3. 完美世界的多元化产品

2013年，完美世界将业务拓展至移动网络游戏，依托自身在客户端游戏方面的技术优势，开发了电影级画质水平的ERA 3D引擎，通过《圣斗士星矢》、《神雕侠侣》等明星IP的开发和其他优秀产品的代理，完美世界在移动网络游戏行业奠定了一定的地位。

同年，完美世界还将其业务拓展至网页游戏领域，开发了《Touch》页游版、《冰火破坏神》等热门页游产品，并已将部分产品成功推广至香港、东南亚等地区。

2013年，公司开始涉足电视游戏领域。2014年，中国电视游戏市场全面放开后，完美世界在同年 ChinaJoy 期间与微软达成战略合作，将其热门客户端游戏产品《无冬 online》改编为依托于微软高端主机平台 Xbox 的《无冬 OL》Xbox 版，成为了微软主机 Xbox One 正式入华后首发游戏中的唯一一款第三方产品。

4.完美世界全球化布局

在国际市场上，完美世界已具备了一定的知名度，从 2007 年至今，公司连续 7 年在中国网络游戏出口市场收入中排名第一，是中国网络游戏出口的中坚力量。在建立出口业务的基础上，完美世界在全球数十个国家或地区拥有其全资子公司，部署了其在各海外市场的采购、研发、发行和运营团队。

5.领先的游戏研发能力

完美世界拥有强大的自主研发能力，自成立以来，其自研的游戏引擎和服务程序等技术便使其产品凭借出众的视觉效果和运行性能获得了市场的青睐。截止至评估报告日，完美世界已拥有了 200 余项软件著作权，包含了游戏引擎、用户端框架等多项技术。

6.精品文化企业品牌

经过近十年的发展，完美世界在海内外均形成了文化行业的较强品牌影响力。2010-2012 年，《诛仙》连续被评为金翎奖“玩家最喜爱的网络游戏”，该游戏还在 2010 及 2011 年中国游戏产业年会上被评为“十大最受欢迎的民族网络游戏”和“十大最受欢迎网络游戏”；2012 年，《完美世界》获得中国游戏产业年会“中国十大最受欢迎网络游戏”和“中国十大最受欢迎原创网络游戏”两项殊荣；手游《神雕侠侣》于 2013 年金翎奖获得“玩家最喜爱的手机游戏”；《DOTA2》被评为中国游戏产业年会“2014 年度中国十大最受欢迎客户端网络游戏”；《无冬 online》在 2014 年金翎奖评选中获得“最佳境外网络游戏”。

完美世界的凭借高水准的游戏产品的大规模的用户群体以“全球化”和“精品化”著称，在市场上享有了广泛的知名度。品牌化的优势赋予其产品更高的曝光率，而产品的畅销又同时提升了公司的品牌知名度，形成了市场声誉与商业收益之间的良性循环。

7.精英人才团队

完美世界具有经验丰富的管理团队，其高层管理人员大多在互联网相关行业有着10年以上的从业经验，或有着10年以上的职业经理人工作经验。完美世界的管理团队对于网络游戏行业具备着敏锐的洞察力和判断力，能够为公司制定合理的战略发展路径，并为公司建立合理有效的协同机制，充分发挥各团队的最大效能。

经验丰富的管理团队、完备的人才队伍建设机制和良好健康的企业文化为完美世界持续开发新产品奠定了强有力的基石，使完美世界具备了较强的研发能力，构建了持续高效的运作体系，进而形成了完美世界的核心竞争力。

8.账面资产不能全面反映其真实价值

完美世界具有“轻资产”的特点，其固定资产投资相对较小，账面值不高，企业除了固定资产、营运资金等有形资产之外，还拥有管理经验、运营经验、服务能力、人力资源、营销渠道、客户群、品牌等要素，其产生的协同作用在企业账面价值无法体现，同时也无法体现企业未来的发展能力，但是对股东全部权益价值却具有重要影响。

收益法通过对被评估企业未来的经营状况和获利能力进行分析，更能反映企业股东全部权益的市场价值，该价值内涵包含了企业全部的经营成果和发展能力的市场价值。故评估结果相对于账面成本有较大程度的增值。

释义：

完美环球	指	完美环球娱乐股份有限公司
完美世界	指	上海完美世界网络技术有限公司
标的公司子公司及相关公司		
完美软件科技	指	完美世界（北京）软件科技发展有限公司

成都完美网络	指	成都完美时空网络技术有限公司
合肥完美	指	合肥完美世界网络技术有限公司
完美数字	指	北京完美时空数字娱乐技术有限公司
北京完美时空	指	北京完美时空游戏软件有限公司
重庆互动科技	指	完美世界（重庆）互动科技有限公司
祖龙游	指	北京祖龙游科技有限公司
美奇互动	指	重庆美奇互动科技有限公司
祖龙娱乐	指	重庆祖龙娱乐科技有限公司
重庆乐逍遥	指	重庆乐逍遥科技有限公司
北京乐逍遥	指	北京乐逍遥科技有限公司
成都完美软件	指	成都完美世界软件有限公司
成都昱泉	指	成都昱泉信息技术有限公司
热点互动	指	重庆热点互动科技有限公司
亚克互动	指	天津亚克互动科技有限公司
上海完美时空	指	上海完美时空软件有限公司
趣赢互动	指	北京趣赢互动科技有限公司
叶网科技	指	成都叶网科技发展有限公司
易腾博远	指	成都易腾博远商务咨询有限公司
上海飞鼎	指	上海飞鼎文化传播有限公司
顽游娱乐	指	北京顽游娱乐科技有限公司
闲游娱乐	指	重庆闲游娱乐科技有限公司
标的公司关联公司		
完美网络	指	完美世界（北京）网络技术有限公司，原名北京完美时空网络技术有限公司
完美在线	指	Perfect Online Holding Limited，中文译名完美在线控股有限公司
上海昱泉	指	昱泉信息技术（上海）有限公司
PWRD	指	原美国上市公司Perfect World Co., Ltd.
专业词汇		
网游	指	网络游戏
端游	指	客户端游戏
页游	指	网页游戏
手游	指	移动网络游戏
主机	指	家用游戏主机
货币化	指	免费游戏货币化，即道具收费制游戏中的付费体系设计
IP	指	知识产权（intellectual property），也称其为“知识财产权”，指“权利人对其所创作的智力劳动成果所享有的财产权利”，一般只在有限时间期内有效
运维	指	互联网运维，即软件测试交付后的发布和管理
带宽	指	单位时间能通过链路的数据量，通常以bps来表示，即每秒可传输之位数
IDC机房	指	互联网数据中心（Internet Data Center），是电信部门利用已有的互联网通信线路、带宽资源，建立标准化的电信专业级机房环境，为企业、政府提供服务器托管、租用以及相关增值等方面的全方位服务
游戏引擎	指	已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件

联运	指	联合运营
Demo	指	Demonstration, 即演示版原型产品
HDR	指	高动态范围图像 (high-dynamic range), 相比普通的图像, 可以提供更多的动态范围和图像细节
ARPU	指	用户平均消费值 (average revenue per user), 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
ARPPU	指	付费用户平均消费值 (average revenue per paying user), 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
App Store	指	由苹果公司为iPhone和iPod Touch、iPad以及Mac创建的应用程序在线发布平台
Google Play	指	由谷歌公司为Android设备开发的在线应用程序商店
GPC	指	中国版协游戏工委, 即中国出版者协会游戏工作委员会
CNG	指	中新游戏研究 (伽马新媒), 即中新游戏研究中心, 国家新闻出版总署游戏工委《中国游戏产业报告》独家内容制作方
MMORPG	指	大型多人在线角色扮演类网络游戏 (massive multi-player online role-playing game)
MOBA	指	多人联机在线竞技游戏 (multiplayer online battle arena games)
Unity 3D	指	由 Unity Technologies 开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具, 是一个全面整合的专业游戏引擎
FTP	指	即道具收费制盈利模式 (free-to-play)
艾瑞咨询	指	艾瑞市场咨询有限公司
内测	指	面向一定数量用户进行的内部网络游戏测试, 多用于检测游戏压力和功能有无漏洞
公测	指	对所有用户公开的开放性网络游戏测试
重度游戏	指	结构复杂、系统庞大、玩家之间互动性强、同时收费能力比较强的游戏, 其特点是玩家认知和接受程度高, ARPU值比较高, 而且用户群固定忠实, 游戏生命周期长
轻度游戏	指	操作简单、节奏感强、玩家之间互动要求较少的游戏, 其特点是弱互联网性、易于上手, 但生命周期较短
虚拟货币	指	由网络游戏运营商发行, 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

评估说明附件

附件一、关于进行资产评估有关事项的说明