



## 关于《深圳证券交易所关于对浙江巨龙管业股份有限公司的重组 问询函（需行政许可）》中小板重组问询函【2016】第 28 号 资产评估相关问题的答复

深圳证券交易所：

根据贵会 2016 年 4 月 12 日下发的中小板重组问询函【2016】第 28 号《深圳证券交易所关于对浙江巨龙管业股份有限公司的重组问询函》的要求，中联评估技术支持中心组织评估项目组对反馈意见进行了认真的研究和分析，并就资产评估相关问题出具了本答复。现将具体情况汇报如下：

3、根据《报告书》，2014 年北京拇指玩运营的大型游戏的数量为 7 个，分成收入为 1,132.68 万元，2015 年 1-10 月运营的大型游戏数量为 6 个，分成收入为 689 万元。北京拇指玩在进行收益法评估时，预测 2016 年运营大型游戏数量为 15 个，分成收入为 2,265 万元；2017 年运营大型游戏数量为 18 个，分成收入为 2,990 万元；2018 年运营大型游戏 22 个，分成收入 4,020 万元。请补充披露北京拇指玩 2014 年、2015 年运营的大型游戏的具体名称、各自的收入金额以及游戏数量和分成收入呈下降趋势的原因。同时，请说明“在运营数量方面，预测首年（2016 年）按照 2015 年的数量的两倍预测，大型游戏未来每年增长 3-4 款，中型游戏增长 8-10 款”的数据来源和预测依据，并请结合北京拇指玩 2014、2015 年运营的游戏数量及增长情况，说明 2016 年至 2018 年运营大型游戏数量大幅增长的合理性。请独立财务顾问和评估机构对上述事项发表专业意见。

答复：

一、北京拇指玩 2014 年、2015 年运营的大型游戏的具体名称、各自的收入金额。



根据北京拇指玩推广的单个游戏月流水，分为大中小三种类型游戏，按照单个游戏在拇指玩平台产生 50,000 元以上流水即定义为大型游戏，5,000 元-50,000 元为中型游戏，5,000 元以下为小型游戏。

由于北京拇指玩的游戏推广模式分为 SDK 模式和 CPS 模式，对于 SDK 游戏，北京拇指玩有明确的运营数据，对 CPS 游戏，是由游戏运营商对北京拇指玩直接进行结算，只能通过结算额反推总流水，因此对游戏的划分和统计有一定的差异，对大型和中型游戏无法准确区分，首先根据能独立划分的 SDK 游戏确定游戏数量，然后对流水金额公共部分按照比例进行划分，能独立划分 SDK 的大型游戏数据如下

	游戏名称	付费总金额（元）
大型	乱斗西游	1,064,473.00
	全民枪战	894,480.00
	三剑豪	634,363.20
	格斗江湖	586,089.12
	秦时明月	565,263.06
	三国战神	545,460.04
	龙珠 Q 传	529,500.40

2015 年的运营的 SDK 大型游戏的具体名称、各自的收入金额如下

	游戏名称	付费总金额（元）
大型	全民枪战	4,202,992.00
	乱斗西游	2,991,964.00
	梦幻西游	2,315,474.00
	自由之战	936,926.00
	全民奇迹	683,875.00
	十万个冷笑话	619,651.00

## 二、游戏数量和分成收入呈下降趋势的原因。

根据披露的数据，北京拇指玩推广的大型游戏 2014 年为 7 款，2015 年为 6 款，数量的减少主要是由于北京拇指玩为游戏平台类公司，在 2015 年为扩大与游戏厂商的合作范围，其推广资源侧重于中小型游戏，因此中小型游戏数量增长幅



度均超过 100%。在资源总额一定的情况下，北京拇指玩大型游戏的收入有一定程度的下降，但从总的推广资源利用率上，总流水从 2014 年的 2,081.07 万元增长到 2015 年的 2,584.31 万元。

三、在大型游戏运营数量方面，预测首年（2016 年）按照 2015 年的数量的两倍预测的原因以及 2016 年至 2018 年运营大型游戏数量大幅增长的原因及合理性。

从经营历史角度而言，2015 年北京拇指玩未对大型游戏推广进行重点营销，故大型游戏数量基本保持不变。从整体规划上看，北京拇指玩平台至今定位为发展用户阶段，所以商业化程度较低，仅开放了少量的资源在用于游戏的运营。根据未来的发展计划，北京拇指玩会通过增加开放推广的位置，包括拇指玩游戏平台和一系列工具化产品等，增加合作游戏的数量。

根据官方宣传数据、AppStore 排行榜、下载量等相关数据，统计了 1-9 月发行的月流水过千万的手游，共计 53 款。从北京拇指玩报告期内合作推广的游戏来看，包括全民枪战、乱斗西游、梦幻西游、自由之战和全民奇迹等游戏均为流水过千万的移动游戏，由此可见，北京拇指玩与知名厂商的合作能力较强，同时游戏运营商及发行商对游戏推广的需求也在不断加强。综合以上因素，在北京拇指玩推广位置增加 1 倍以上后，对于其未来游戏数量增长量的预测是较为合理的。

对于 2016 年以后，尽管从增长率上看，北京拇指玩大型游戏的数量增长幅度在 2017 年和 2018 年为 20%，但是实际数量上，2017 年只增加了 3 款，2018 年增加了 4 款，在考虑到未来游戏市场年增长率约为 20% 以及千万级别手游大幅增长的情况下，未来大型游戏增长率和增长数量均是较为审慎的。

#### 四、中型游戏增长 8-10 款的原因及合理性。

根据本次评估对中型游戏的定义，单个游戏在拇指玩平台产生 5,000 元 -50,000 元的为中型游戏，报告期内该流水区间的游戏有数千款。在拇指玩平台的



资源范围内，该部分游戏的增长数量相对于整个市场的比例较小，因此具有较强的可实现性。

### 五、评估机构核查意见

经核查，评估师认为，在充分考虑了北京拇指玩的业务形式，历史的运营状况以及未来的运营策略的情况下，结合宏观市场的千万级游戏数量的统计，在此基础上，对北京拇指玩未来推广的游戏数量的增长数量和增长幅度是较为审慎合理的。

4、根据《报告书》，北京拇指玩的游戏发行（手游）收入为公司的新业务，2015年对应的收入为5.05万元。预测北京拇指玩2016年至2018年游戏发行（手游）收入分别为1,080万元、1,188万元和1,306万元，2016年较2015年同比增长215倍。根据报告书的披露，2016-2018年中国移动游戏市场规模的增长率已经由2013-2014年的70%-80%下降为20%-30%。请结合上述情况说明北京拇指玩预测游戏发行（手游）收入增长较大的合理性，并请独立财务顾问和评估机构发表专业意见。

答复：

#### 一、拇指玩2016年预测的合理性

作为游戏推广平台，北京拇指玩利用自有渠道优势帮助中小游戏开发商做测试及发行工作。具体采用以下两种模式：联合发行及独家代理发行。具体操作上的区别在于渠道的划分不同。截至本答复出具之日，北京拇指玩共测试了5款联合发行的游戏，可以保证10-20%的利润空间，如果是独家代理发行模式，在玩家充值流水和利润方面具有更加明显的优势。通过上述两种模式，北京拇指玩将实现产品量的累积及产品品质的爆发或延伸，在发行的每个产品的整个生命周期中，持续的收益会不断的累积叠加。



独立发行游戏，与游戏推广不同，需要对游戏进行各种后期运作，且新游戏需要培育期，而北京拇指玩借助平台积累的客户量，从 2015 年 12 月才开始进入该领域，是一个从无到有的过程，因此 2016 年的增长率较高。

从实际发行情况看，目前的发行状况如下：

渠道	上线时间	流水（元）
罪恶之城	2015/11/12	205,140.48
坦克突击	2016/1/28	91,426.00
CBA 传奇	2016/2/4	29,833.00
东方不败	2016/4/8	16,995.00

从发行数量上看，北京拇指玩已经达到预测水平。以上几款游戏均为联合发行的产品，北京拇指玩只负责少量中小型渠道的发行任务，且这几款游戏属于北京拇指玩试水发行业务，选择产品的评级均不高，所以流水较低。根据计划，2016 年北京拇指玩将陆续选择级别较高前景较好的游戏进行联合发行。

北京拇指玩将有两款独家代理发行的产品，预计将在 2016 年下半年发行。

根据目前的游戏市场情况，游戏月流水在 150 万左右的游戏数量较多，属于具有一定推广资源的游戏，因此本次对北京拇指玩 2016 年只预测 4 款游戏，每款月流水在 150 万左右是较为审慎的。

## 二、拇指玩 2017 年-2018 年预测的合理性

根据市场研究报告，2016-2018 年中国移动游戏市场规模的增长率约为 20%-30%，将北京拇指玩 2017 年-2018 年游戏发行收入的增长率确定为 10% 是较为合理的。

## 三、整体预测实现的合理性

对于 2016 年，本次评估，北京拇指玩的发行产品数量保守预测为 4 款游戏，单款每月 150 万元流水。但是在实际运营中，北京拇指玩发行游戏数量预计约为 6-8 款，在此情况下，单款每月流水只要达到 70-80 万元即可，实现性较大。



同时从整体而言，考虑到 2016 年的发行业务为新增收入，因此 2017 年-2018 年只考虑按照行业增长的 50%（2017-2018 年的行业增长率为 20%，未来预测按照 10%）以下考虑，从总体实现性上也是较为合理的。

#### 四、评估机构核查意见

经核查，评估师认为，在考虑北京拇指玩发行业务的运营模式和实际实现情况，并结合行业的发展趋势分析，对未来发行业务的预测是较为合理和审慎的。



(此页无正文，仅为《深圳证券交易所关于对浙江巨龙管业股份有限公司的重组问询函（需行政许可）》中小板重组问询函【2016】第 28 号》的签字盖章页)

