

证券代码：300364

证券简称：中文在线

上市地点：深圳证券交易所



中文在线数字出版集团股份有限公司

发行股份及支付现金购买资产

暨关联交易报告书（草案）

购买资产交易对方			
1	朱明	5	上海优美缔股权投资基金合伙企业（有限合伙）
2	上海海通数媒创业投资管理中心	6	王小川
3	上海贝琛网森创业投资合伙企业（有限合伙）	7	孙宝娟
4	深圳朗泽稳健一号产学研投资合伙企业（有限合伙）	8	上海国鸿智臻投资合伙企业（有限合伙）

独立财务顾问



中德证券有限责任公司
Zhong De Securities Co., Ltd.

二〇一七年八月

公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员保证本报告书的内容真实、准确和完整,不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,并对本报告书中的虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏承担个别或连带的法律责任。如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的,在案件调查结论明确之前,本公司全体董事、监事、高级管理人员将暂停转让在本公司拥有权益的股份。

本公司财务负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证本报告书中财务会计资料真实、完整。

审批机关对于本次交易相关事项所做的任何决定或意见,均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或保证。

本次交易完成后,本公司经营与收益的变化,由本公司自行负责;因本次交易行为引致的投资风险,由投资者自行负责。

投资者若对本报告书存在任何疑问,应咨询自己的股票经纪人、律师、专业会计师或其他专业顾问。

发行股份购买资产的交易对方声明

本次交易发行股份购买资产的交易对方朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻承诺如下：

本人/企业及晨之科已向中文在线及为本次交易提供审计、评估、法律及财务顾问专业服务的中介机构提供了有关本次交易的全部相关信息和文件。本人/企业保证，为本次交易所提供的有关信息资料均为真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任；

本人/企业及晨之科所提供之信息和文件的所有复印件、扫描件均与原件一致，所有信息和文件所附之印章和签字均为真实，该等文件的签署人已获合法授权并系有效签署该等文件。

如本次交易因涉嫌所提供或披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确以前，本人/企业不得转让在中文在线拥有权益的股份。

本人/企业保证，若本人/企业或晨之科违反上述任一承诺内容，本人/企业将承担由此引起的一切法律责任和后果，并就该等行为对中文在线或其投资者造成的损失承担赔偿责任。

中介机构承诺

中德证券承诺：如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本公司未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任，如能证明无过错的除外。

华商律师承诺：如本所未能勤勉尽责，导致出具法律意见书存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的，将承担连带赔偿责任，如能证明无过错的除外。

信永中和会计师承诺：如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本所未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任，如能证明无过错的除外。

东洲评估师承诺：如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本公司未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任，如能证明无过错的除外。

重大事项提示

本部分所述的词语或简称与本报告书“释义”中所定义的词语或简称具有相同的涵义。

一、本次交易方案概述

本次拟收购标的公司晨之科系上市公司持有 20% 股权的参股公司，其主营业务为经营国内较早的专业二次元文化交流社区 G 站，并以该社区为基础，通过自营或联合研发的方式，经营具有泛二次元属性的移动网络游戏业务，同时兼营 G 站广告业务，并为直播平台提供二次元相关的直播内容设计、策划及培训等服务。

本次上市公司拟以发行股份和支付现金相结合的方式分别向朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻购买其持有的标的公司 80% 的股权，收购完成后标的公司将成为上市公司的全资子公司。

本次交易中晨之科采用市场法评估结果，其 100% 股权的评估值为 186,030.00 万元。经友好协商，晨之科 80% 股权的交易价格为 147,260.00 万元，其中以现金方式支付 44,956.03 万元；以发行股份方式支付 102,303.97 万元，发行股份数为 64,020,004 股。本次交易对象朱明承诺标的公司 2017 年度、2018 年度和 2019 年度净利润（扣除非经常损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 1.50 亿元、2.20 亿元和 2.64 亿元。

二、本次交易构成重大资产重组和关联交易

晨之科目前为中文在线的参股公司，本次交易前中文在线持有晨之科 20% 的股权。根据《重组管理办法》相关规定，上市公司在 12 个月内连续对同一或者相关资产进行购买、出售的，以其累计数分别计算相应数额。由于中文在线于 2016 年 12 月对晨之科增资及收购因没有构成重大资产重组而未按照《重组管理办法》的规定编制并披露重大资产重组报告书，故需与本次交易合并计算。根据经审计的上市公司截至 2015 年 12 月 31 日的财务数据及经审计的晨之科截至 2015 年 12 月 31 日的财务数据，本次交易相关财务比例计算如下：

单位：万元

交易标的	资产总额与成交金额孰高	2015年营业收入	资产净额与交易价格孰高
晨之科80%股权	147,260.00	2,058.78	147,260.00
2016年12月对晨之科增资	25,000.00		25,000.00
合计	172,260.00		172,260.00
上市公司	2015年末资产总额	2015年营业收入	2015年末归属母公司资产净额
中文在线	87,899.68	39,024.62	51,180.86
本次交易占上市公司财务数据比例%	195.97	5.28	336.57

由上表可见，根据《重组管理办法》的规定，本次交易构成重大资产重组，并且由于本次交易涉及发行股份购买资产，需提交并购重组委审核。

本次交易中发行股份及支付现金购买资产部分的交易对方为朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻。本次交易前朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻与中文在线不存在关联关系。本次交易后，朱明持有的中文在线股份比例超过5%。根据《上市规则》的相关规定，朱明成为上市公司关联方。因此，本次交易中发行股份及支付现金购买资产部分构成关联交易。

三、本次交易不构成借壳上市

截至本报告签署日，童之磊直接持有上市公司 111,379,416 股，占公司总股本的 15.65%，通过持有上海文睿 76.08% 的股份间接控制上市公司 5.90% 的股份。童之磊直接和间接控制上市公司 21.55% 的股份，为公司实际控制人。

本次交易完成后，童之磊直接控制上市公司股权比例约为 14.36%，上海文睿持有上市公司的股权比例约为 5.41%。童之磊直接和间接控制上市公司 19.77% 的股份，仍为公司实际控制人。本次交易不会导致上市公司控制权的变化。

此外，童之磊与朱明签署了《一致行动协议》，约定本次交易中中文在线向朱明发行的股份完成股份过户登记手续之日起，各方自愿就持有中文在线股份及行使相应股东、董事权利事项达成一致行动。

综上所述，本次交易不会导致上市公司控制权的变化，不构成借壳上市。

四、发行股份购买资产

（一）发行股份的定价依据

按照中国证监会《重组管理办法》对重大资产重组中发行均价计算的有关规定，上市公司发行股份价格不得低于市场参考价的 90%，市场参考价为本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日、60 个交易日或 120 个交易日的公司股票交易均价之一。

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行定价基准日为中文在线审议本次发行股份及支付现金购买资产事宜的第三届董事会第三次会议决议公告日。经交易双方协商，本次发行价格为人民币 15.98 元/股，该发行价格系在本次交易定价基准日前 20 个交易日中文在线 A 股股票平均交易价格（董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价 = 决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总额 / 决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总量）的 90% 的基础上，考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后计算确定。定价基准日至发行日期间，若公司股票有派息、送股、转增股本等除权、除息的，发行价格亦将按照中国证监会及深交所的相关规则作相应调整。

本次交易选择定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价作为本次发行股份购买资产发行股份价格的市场参考价是交易各方基于上市公司停牌前股价走势等因素，在符合《重组管理办法》相关规定的基礎上，根据市场化定价原则，经过交易各方友好协商确定的。前 20 个交易日均价较前 60 日或 120 日均价更能反映公司股票近阶段的市场价格走势。

（二）发行价格调整方案

为应对整体资本市场波动以及上市公司所处行业 A 股上市公司资本市场表现变化等市场及行业因素造成的上市公司股价下跌对本次交易可能产生的不利影响，本次交易引入发行价格调整方案如下：

1、价格调整机制的生效条件

本次交易中价格调整机制的生效条件为中文在线股东大会审议通过本次价格调整机制。

2、可调价期间

可调价期间为自中文在线审议同意本次交易的股东大会决议公告日至本次交易获得中国证监会核准之日期间。

3、触发条件

以下两项条件任一项得到满足，则中文在线有权以任一条件满足之日后第一个交易日作为调价基准日，在调价基准日出现后 30 日内召开董事会会议审议决定是否将本次交易中发行股份的价格调整为调价基准日前 20 个交易日中文在线股票交易均价的 90%：

①创业板综合指数（399102）收盘点数在可调价期间内任一交易日前的连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日较中文在线因本次交易停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日相应指数收盘点数 2,524.56 点跌幅达到或超过 30%；且中文在线（股票代码：300364）股票于本次交易复牌后连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日收盘价较停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日收盘价经考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后确定的价格 14.89 元/股跌幅达到或超过 30%；

②文化传媒指数（886041.WI）收盘点数在可调价期间内任一交易日前的连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日较中文在线因本次交易停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日相应指数收盘点数 3,728.16 点跌幅达到或超过 30%；且中文在线（股票代码：300364）股票于本次交易复牌后连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日收盘价较停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日收盘价经考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后确定的价格 14.89 元/股跌幅达到或超过 30%。

上述调价基准日前 20 个交易日股票交易均价的计算方式为：调价基准日前 20 个交易日股票交易总额/调价基准日前 20 个交易日股票交易总量

4、调价基准日

满足“3、触发条件”约定的触发条件后的第一个交易日。

5、价格调整方案

可调价期间内，中文在线董事会可以对本次交易发行股份价格进行一次调整，如该期间中文在线董事会审议决定不调整发行股份价格，则可调价期间过后不再调整发行股份价格。

中文在线董事会审议决定调整本次交易发行股份价格的，本次交易价格进行调整，发行股份数量根据调整后发行价格进行相应调整。

6、调价基准日至发行日期间除权、除息事项

在调价基准日至发行日期间，中文在线如发生派息、送股、资本公积金转增股本、配股、股份合并、股份拆细等除权、除息事项的，应按照深圳证券交易所的相关规定对股份发行价格、发行数量作相应调整。

（三）发行数量、发行对象及认购方式

根据评估机构出具的东洲评报字【2017】第 0580 号《评估报告》，并经各方协商，本次晨之科 80% 股权的交易价格确定为 147,260.00 万元，上市公司购买标的公司需发行股份总数量预计为 64,020,004 股。由于计算发行股份数量时取整造成的本次发行的股份数量乘以发行价格的金额低于对应的标的公司价格的差额部分，转让方同意免除中文在线的支付义务。最终发行数量将以中国证监会核准的发行数量及上述约定的计算方法而确定。在定价基准日至发行日期间，本公司如出现派息、送股、转增股本等除权、除息事项，本次发行数量将作相应调整。具体发行股份情况如下：

序号	交易对方	股份支付对价（万元）	发行股份数量（股）
1	朱明	80,714.71	50,509,831
2	海通数媒	6,142.50	3,843,868
3	贝琛网森	4,286.25	2,682,260
4	朗泽稳健	4,531.25	2,835,576
5	优美缔	2,673.00	1,672,716
6	王小川	1,694.25	1,060,232
7	孙宝娟	1,546.50	967,773
8	国鸿智臻	715.50	447,748
合计		102,303.97	64,020,004

（四）股份锁定期

朱明和朗泽稳健以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起 36 个月内不得转让；王小川、孙宝娟、海通数媒、贝琛网森、优美缔和国鸿智臻以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起 12 个月内不得转让。

锁定期内，如因上市公司实施送股、转增股本事项而增持的上市公司股份，亦遵守上述锁定期限的约定。若证券监管部门的监管意见或相关规定要求的锁定期长于上述锁定期，则根据相关证券监管部门的监管意见和相关规定进行相应调

整。

五、支付现金购买资产

本次交易中，中文在线须支付的现金对价总额为人民币 44,956.03 万元，其中向朱明支付 24,313.29 万元现金对价，向海通数媒支付 6,142.50 万元现金对价，向贝琛网森支付 4,286.25 万元现金对价、向朗泽稳健支付 4,531.25 万元现金对价，向优美缔支付 2,673.00 万元现金对价，向王小川支付 1,694.25 万元现金对价，向孙宝娟支付 600.00 万元现金对价，向国鸿智臻支付 715.50 万元现金对价。

中文在线本次发行股份及支付现金购买资产的现金对价如下：

序号	交易对方	现金对价金额（万元）
1	朱明	24,313.29
2	贝琛网森	4,286.25
3	海通数媒	6,142.50
4	朗泽稳健	4,531.25
5	优美缔	2,673.00
6	王小川	1,694.25
7	孙宝娟	600.00
8	国鸿智臻	715.50
合计		44,956.03

中文在线应付海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻的现金对价，在海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻完成标的资产交割之日起 10 个工作日内，由中文在线分别向其全额支付。

根据《购买资产协议》约定，中文在线应付朱明的现金对价分四期支付，支付时点如下：

朱明完成标的资产交割（即办理完毕股权转让的工商变更登记手续，下同）之日起 30 日内，中文在线应向朱明支付现金对价 110,810,000.00 元；标的公司完成 2017 年度业绩承诺后，中文在线应向朱明支付现金对价 66,160,000.00 元；标的公司完成 2018 年度业绩承诺后，中文在线应向朱明支付现金对价 44,107,000.00 元；标的公司完成 2019 年度业绩承诺后，中文在线应向朱明支付全部剩余现金对价；第二至四期现金对价的具体支付时间以中文在线和朱明另行

签署的补偿协议为准。

六、交易标的评估情况及作价

根据评估机构出具的东洲评报字【2017】第 0580 号《评估报告》，截至评估基准日 2017 年 5 月 31 日，标的公司晨之科的股东全部权益账面价值为 29,594.08 万元，采用市场法评估的价值为 186,030.00 万元，增值率为 528.61%；采用收益法的评估价值为 186,400.00 万元，增值率为 529.86%。评估结论采用市场法评估结果，晨之科 80% 股权评估值为 148,824.00 万元。本次交易标的作价参考东洲资产评估师出具的评估结果，经交易各方友好协商，确定晨之科 80% 股权交易对价为 147,260.00 万元。

交易评估具体情况参见本报告书“第五节 交易标的评估情况”和东洲评估师出具的相关评估报告。

七、业绩承诺及业绩补偿安排

（一）业绩承诺及业绩补偿

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》及《业绩承诺补偿协议》，朱明作为业绩补偿义务人，承诺标的公司 2017 年度、2018 年度和 2019 年度实现的净利润（扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润）分别不低于 1.50 亿元、2.20 亿元和 2.64 亿元，合计不低于 6.34 亿元。

具体补偿安排参见本报告书“第一节 本次交易概述/三、本次交易具体方案/(二) 发行股份及支付现金购买资产/5、交易对方的业绩承诺及业绩补偿安排”。

（二）减值测试

2019 年度届满后，中文在线应聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所出具当年度财务报告时对标的资产进行减值测试，并出具专业报告，如：标的资产期末减值额 $>$ 已补偿股份总数 \times 本次发行股份价格 + 已补偿现金，则补偿义务人应对中文在线另行补偿。补偿义务人应当于减值测试报告在指定媒体披露后的 10 个工作日内向中文在线支付补偿。补偿时，补偿义务人应优先以本次交易取得的尚未出售的股份进行补偿，不足部分以现金补偿。

八、本次交易对上市公司的影响简要介绍

（一）本次交易对上市公司主营业务的影响

中文在线以“数字传承文明”为企业使命，顺应文化产业发展趋势，在国家相关政策的指引下，坚持以数字出版为中心，以数字阅读产品、数字出版运营服务、数字内容增值服务、教育服务为核心业务模式，充分整合和发挥公司内外部资源，强化公司产品的内容质量，挖掘公司强大 IP 资源的附加价值，致力于打造全内容、全流程、全媒体的线上泛文化服务平台。

本次重组交易将进一步促进公司布局泛娱乐产业战略的实施，通过优质资源整合，上市公司将打造以优质 IP 运营为载体、以内容创新为核心，集游戏、文学、动漫、直播、教育等为一体的泛娱乐内容服务业务，拓宽中文在线在泛娱乐领域的业务范围，打通 IP 链条的一体化开发模式，为最终客户提供多品类、多层次的娱乐体验和增值服务，满足最终客户日益增长的多元化的精神需求，实现数字出版业务衍生价值的快速增值。

（二）本次交易对上市公司的股权结构的影响

本次交易上市公司拟向朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、孙宝娟和国鸿智臻发行 64,020,004 股股份，同时支付部分现金的方式购买其持有的晨之科 80% 股权。本次交易完成前后上市公司的股权结构如下：

序号	股东	本次交易前		本次交易后	
		持股数（股）	持股比例%	持股数（股）	持股比例%
1	童之磊	111,379,416	15.65%	111,379,416	14.36%
2	上海文睿（一致行动人）	41,965,205	5.90%	41,965,205	5.41%
3	启迪华创	80,490,900	11.31%	80,490,900	10.38%
4	朱明	-	-	50,509,831	6.51%
5	海通数媒	-	-	3,843,868	0.50%
6	贝琛网森	-	-	2,682,260	0.35%
7	朗泽稳健	-	-	2,835,576	0.37%
8	优美缔	-	-	1,672,716	0.22%
9	王小川	-	-	1,060,232	0.14%

10	孙宝娟	-	-	967,773	0.12%
11	国鸿智臻	-	-	447,748	0.06%
12	其他公众股东	477,818,560	67.14%	477,818,560	61.60%
合计		711,654,081	100.00%	775,674,085	100.00%

（三）本次交易对上市公司盈利能力的影响

本次交易完成后，公司将持有晨之科 100% 的股权，公司的资产规模将扩大，收入结构将得到进一步优化，财务状况将得到改善，盈利能力也将得到增强。

根据信永中和会计师出具的 XYZH/2017BJA10625 号《备考审阅报告》，上市公司最近一期主要财务数据比较如下：

单位：万元

项目	2017年5月31日/2017年1-5月 实际数	2017年5月31日/2017年1-5月 备考数
总资产	281,731.23	447,077.60
总负债	24,684.56	80,527.29
归属于母公司所有者 权益合计	256,439.83	365,943.47
营业收入	23,371.66	33,253.98
营业利润	1,214.07	3,326.98
利润总额	1,419.02	3,528.71
归属于母公司所有者 的净利润	758.98	2,969.31
资产负债率%	8.76	18.01
基本每股收益（元/股）	0.03	0.09

本次交易完成后，上市公司的资产总额、所有者权益均有较大幅度增加，营业收入、净利润水平以及基本每股收益均显著增加。本次交易有利于增强本公司的持续盈利能力，符合本公司全体股东的利益。

对上市公司影响具体情况参见本报告书“第一节 本次交易概述/七、本次交易对上市公司的影响”和“第九节 管理层讨论与分析/四、本次交易完成后上市公司财务状况、盈利能力分析，五、本次交易对上市公司持续经营能力的影响及六、本次交易对上市公司未来发展前景影响的分析”。

九、本次交易已履行的和尚需履行的程序

（一）已履行的程序

2017年8月8日，晨之科召开股东会，审议通过了本次交易的交易对方将所持有晨之科合计80%股权转让给中文在线。在此之前，交易对方中的有限合伙企业已通过内部决策程序，通过了上述股权转让事宜。

2017年8月9日，上市公司已召开第三届董事会第三次会议，审议通过了本次重大资产重组相关议案。上市公司已与交易对方签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》、《业绩承诺补偿协议》等。

（二）尚需履行的程序

截至本报告书出具日，本次交易尚需履行的程序包括但不限于：上市公司股东大会审议通过关于本次重大资产重组的相关议案、中国证监会审核通过本次交易。

本次重组方案的实施以取得中国证监会核准为前提，未取得前述核准前不得实施。

本次交易能否获得上述相关的核准，以及获得相关核准的时间，均存在不确定性，提请广大投资者注意投资风险。

十、本次交易相关方作出的重要承诺

（一）中文在线及其全体董事、监事以及高级管理人员出具的承诺

承诺人	承诺内容
中文在线、控股股东、实际控制人、全体董事、监事、高级管理人员	《关于所提供资料真实、准确、完整的承诺函》
中文在线、全体董事	《关于本次交易申请文件真实、准确、完整的承诺函》
控股股东、实际控制人	《关于保证中文在线数字出版集团股份有限公司独立性的承诺函》
控股股东、实际控制人	《关于避免同业竞争的承诺函》
控股股东、实际控制人	《关于减少与规范关联交易的承诺函》
控股股东、实际控制人	《关于与本次交易对方不存在关联关系的承诺函》
控股股东、实际控制人、全体董事、监事、高级管理人员	《关于未泄露内幕信息及未进行内幕交易的承诺函》
控股股东、实际控制人、全体董事、监事、高级管理人员	《关于本人无违法违规的承诺函》

控股股东、实际控制人、全体董事、高级管理人员	《关于填补被摊薄即期回报措施的承诺函》
中文在线	《关于公司符合发行股份及支付现金购买资产条件的承诺函》
中文在线	《关于公司合法合规的承诺函》

（二）本次交易的交易对方及交易标的出具的承诺

承诺人	承诺内容
朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻	《关于所提供资料真实、准确、完整的承诺函》
朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻	《关于拟交易资产权属的承诺函》
朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻	《关于持有中文在线股票限售安排的承诺函》
朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻	《关于减少与规范关联交易的承诺函》
朱明	《关于避免同业竞争的承诺函》
朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻	《关于未泄露内幕信息及未进行内幕交易的承诺函》
朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻	《关于五年内无违法违规的承诺函》
朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻	《关于与中文在线控股股东及实际控制人不存在关联关系的承诺函》
朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻	《关于避免资金占用的承诺函》
朱明	《关于〈18 梦境异闻录〉〈铁甲舰队〉未取得网络游戏出版物号情况的承诺函》
朱明	《关于承担公司游戏出版相关责任的承诺函》
朱明	《关于承担晨之科行政处罚相关补偿责任的承诺函》
晨之科、全体董事、监事、高级管理人员	《关于五年内无违法违规的承诺函》

十一、本次交易中保护投资者合法权益的措施

（一）严格履行上市公司信息披露义务

本次交易中的标的公司经过了具有从事证券期货相关业务资格的会计师事

务所和评估机构的审计和评估；上市公司聘请了独立财务顾问、法律顾问对本次交易出具了《独立财务顾问报告》和《法律意见书》。在本次重大资产重组方案报批以及实施过程中，中文在线将根据有关规定，及时、完整的披露相关信息，严格履行法定的信息披露程序义务。

（二）确保本次交易定价公平、公允

对于本次交易，公司已聘请独立财务顾问、法律顾问、审计机构、评估机构等证券服务机构，对本次交易出具专业意见。公司独立董事已对本次交易涉及的标的公司评估定价、关联交易等事项发表独立意见。公司将确保本次关联交易定价公允、公平、合理，不损害其他股东的利益。

（三）股份锁定的承诺

朱明、朗泽稳健以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起 36 个月内不得转让；王小川、孙宝娟、海通数媒、贝琛网森、优美缔和国鸿智臻以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起 12 个月内不得转让。

锁定期内，如因上市公司实施送股、转增股本事项而增持的上市公司股份，亦遵守上述锁定期限的约定。

若上述股份锁定的安排与监管机构的最新监管意见不符，则根据监管机构的最新监管意见进行股份锁定。股份锁定期满后，股份转让按照相关法律法规、中国证监会、深交所的相关规定执行。

（四）提供股东大会网络投票平台

在审议本次交易的股东大会上，本公司将严格按照《关于加强社会公众股股东权益保护的若干规定》等有关规定，通过交易所交易系统和互联网投票系统向全体流通股股东提供网络形式的投票平台，流通股股东可以通过交易所交易系统和互联网投票系统参加网络投票，切实保护流通股股东的合法权益。

（五）本次并购重组不会导致上市公司即期每股收益被摊薄

本次交易前，公司 2016 年度基本每股收益 0.14 元/股，本次交易完成后，晨之科整体进入上市公司。根据假设本次交易于 2016 年 1 月 1 日完成的备考报表，

本次交易后上市公司 2017 年 1-5 月基本每股收益由 0.03 元/股增加到 0.09 元/股。因此，本次交易将有利于增厚上市公司的每股收益，提高公司未来盈利能力。本次交易完成后上市公司不存在因本次交易而导致即期每股收益被摊薄的情况。

本次交易对上市公司每股收益指标分析具体情况参见本报告书“第九节 管理层讨论与分析/七、本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标和非财务指标影响的分析/（一）本次交易对上市公司每股收益等财务指标分析”。

（六）过渡期损益安排

过渡期间为评估基准日至标的资产交割日期间。本次交易完成后的 15 个工作日内，上市公司将聘请具有证券期货相关审计业务资格的会计师事务所，根据中国企业会计准则及相关规定对标的资产进行专项审计，并出具审计报告，以确定标的资产在过渡期间的损益情况。于交易完成日，标的资产在过渡期间产生的利润或净资产的增加均归上市公司享有。标的资产在过渡期间若发生亏损或损失或净资产的减少，则由补偿义务人朱明向中文在线以现金方式补足，该现金补偿应当在会计师事务所出具专项审计报告后 10 个工作日内支付给上市公司。

（七）关于业绩承诺补偿的安排

根据上市公司与朱明签署的《业绩承诺补偿协议》的约定，晨之科 2017 年度、2018 年度和 2019 年度的净利润（扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润）分别不低于人民币 1.50 亿元、2.20 亿元和 2.64 亿元，并同意就晨之科实际净利润数不足承诺净利润数的部分进行补偿。

业绩承诺补偿安排具体情况参见本报告书“第一节 本次交易概述/三、本次交易具体方案/（二）发行股份及支付现金购买资产/5、交易对方的业绩承诺及业绩补偿安排”。

重大风险提示

投资者在评价本公司本次发行股份及支付现金购买资产的事项时，除本报告书提供的其他各项资料外，应特别认真考虑下述各项风险因素。

一、本次交易相关风险

（一）本次交易的审批风险

本次交易尚需满足多项交易条件方可实施，包括但不限于需获得中国证监会核准。截至本报告书签署日，该审批事项尚未完成。能否获得中国证监会的核准以及获得相关的核准时间均存在不确定性，因此本次重大资产重组方案能否顺利实施存在不确定性，提请广大投资者注意审批风险。

（二）本次交易可能终止的风险

公司制定了严格的内幕信息管理制度，公司在本次交易进行过程中，以及与交易对方协商确定本次交易的过程中，在保证交易正常进行的情况下尽量缩小内幕信息知情人员的范围，减少内幕信息泄露的可能性。但仍无法排除有关机构和个人利用关于本次交易内幕信息进行内幕交易的行为，公司存在因股价异常波动或异常交易可能涉嫌内幕交易而暂停、终止或取消本次交易的风险。

本次交易方案尚需取得中国证监会的核准。在本次交易审核过程中，监管机构的审核要求也可能对交易方案产生影响，如交易双方无法就完善交易方案的措施达成一致，则本次交易存在终止或取消的可能。

此外，若本次交易标的盈利水平和盈利能力出现重大不利变化，则本次交易可能将无法按期进行，提请投资者注意。

（三）交易标的的估值风险

本次交易拟购买资产为晨之科 80%的股权。根据评估机构出具的东洲评报字【2017】第 0580 号《评估报告》，截至评估基准日 2017 年 5 月 31 日，标的公司晨之科的股东全部权益账面价值为 29,594.08 万元，采用市场法评估的价值为 186,030.00 万元，增值率为 528.61%；采用收益法的评估价值为 186,400.00 万元，增值率为 529.86%。评估结论采用市场法评估结果，晨之科 80%股权评估值为

148,824.00 万元。本次交易标的作价参考东洲资产评估师出具的评估结果，经交易各方友好协商，确定晨之科 80% 股权交易对价为 147,260.00 万元。上述评估具体情况参见本报告书“第五节 交易标的评估情况”和上海东洲评估师出具的相关评估报告。

虽然评估机构在评估过程中严格按照评估相关规定，履行了勤勉、尽职的义务，但由于评估机构在进行资产评估时需要基于一定的假设基础，而上述假设情况发生变化时评估价值将存在较大差异。如未来出现预期之外的重大变化，可能导致资产估值与实际情况不符的情形。另外，虽然本次交易的评估机构在评估过程中对于标的公司未来经营的具体情况及其可行性等方面进行了仔细核查，在收益法预测中对上述经营计划进行了审慎预测。但是，如果未来外部环境发生较大变化或者标的公司自身经营情况发生变化，均有可能对标的公司生产经营的实际情况产生影响。综上，本次交易的标的资产评估增值率较大，提请投资者注意本次交易的评估增值风险。

（四）标的公司业绩承诺无法实现的风险

标的公司实际控制人朱明已就标的公司 2017 年-2019 年的经营业绩作出业绩承诺，上述承诺具体情况参见本报告书“第一节 本次交易概述/三、本次交易具体方案/（二）发行股份及支付现金购买资产/5、交易对方的业绩承诺及业绩补偿安排”。

标的公司实际控制人朱明及管理层将勤勉经营，尽最大努力确保上述盈利承诺实现。但是，业绩承诺期内包括但不限于经济环境和产业政策及意外事件等诸多因素的变化均可能给标的公司的经营管理造成不利影响。如果标的公司经营情况未达预期，可能导致业绩承诺无法实现，进而造成上市公司合并报表层面商誉的减值并对上市公司的整体经营业绩和盈利水平造成影响，提请投资者关注标的公司承诺业绩无法实现的风险。

（五）商誉减值风险

根据《企业会计准则》规定，上市公司收购晨之科 80% 股权为非同一控制下的企业合并，收购价格高于标的公司可辨认净资产公允价值的差额将计入商誉，且所形成的商誉不做摊销处理，但需要在未来每年年终进行减值测试。

由于标的公司本次资产评估增值较大，本次交易完成后上市公司合并财务报

表中需确认大额商誉。本次交易完成后，上市公司将新增商誉 139,160.18 万元，交易完成后上市公司商誉占上市公司 2017 年 5 月 31 日备考总资产比例 31.52%。虽然晨之科目前经营业绩良好，但是依然存在未来标的公司经营状况不佳，商誉发生减值的风险，从而对上市公司当期损益造成不利影响，提请投资者注意相关风险。

（六）现金补偿不足的风险

本次交易中，上市公司与交易对方经过协商，在《发行股份及支付现金购买资产协议》及《业绩承诺补偿协议》中约定了标的公司在承诺期内若未能实现承诺业绩时交易对方对上市公司的补偿方案，若 2017-2019 年晨之科每年分别实现的净利润（扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润）不足 1.5 亿元、2.2 亿元和 2.64 亿元，则朱明需依据《业绩承诺补偿协议》中的约定向上市公司对未完成业绩部分进行补偿。虽然上市公司为了应对业绩补偿承诺实施的违约风险，设计了明确的违约责任和股份锁定安排，但依然存在现金补偿不足的风险，提请投资者注意。

（七）收购整合风险

本次交易前，晨之科为上市公司持股 20.00% 的参股公司，本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的全资子公司。

晨之科拥有的管理团队和技术人才队伍在行业内具有多年的经验。经营管理团队和核心人员保持稳定是标的公司持续高速增长的重要保障，也是影响本次交易成功后整合效果的重要因素。根据上市公司目前的规划，本次交易后的标的公司仍将由原来核心管理团队进行具体的业务运营，上市公司负责对各项业务进行统一的战略规划和资源调配，以更好的发挥本次交易的协同效应。

虽然上市公司已经就后续整合做好充分的安排，但本次交易完成后，能否通过整合保证上市公司对标的公司的控制力并保持标的公司原有竞争优势、充分发挥并购整合的协同效应具有不确定性，提请投资者注意相关风险。

（八）利润补偿承诺的违约风险

本次交易中，上市公司与交易对方经过协商，在《发行股份及支付现金购买资产协议》及《业绩承诺补偿协议》中约定了标的公司在承诺期内若未能实现承

诺业绩时补偿义务人优先采用股份补偿，股份数不足以支付全部补偿金额的，以现金形式进行补偿。虽然上市公司为了应对业绩补偿承诺实施的违约风险，设计了明确的违约责任和股份锁定安排，但依然存在补偿义务人补偿不足的风险，提请投资者注意。

二、本次交易标的相关风险

（一）政策风险

网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国乃至全球网络游戏行业处于快速发展的过程中。伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管也正处于不断发展和完善的过程中。一方面，网络游戏行业面临工业和信息化部、国家新闻出版广电总局、文化部及国家版权局等多个部门的监管，监管政策在不断调整、变化；另一方面，有关网络游戏的相关法律实践和监管要求也在不断发展。若国家对互联网和网络游戏行业监管政策发生不利变化，可能会对公司的经营业绩产生一定的不利影响。若本公司出现以下情形：1、未能持续拥有已取得的相关批准和许可；2、未能对已取得的相关批准和许可进行及时更新；3、未能及时取得新的批准或许可；4、未能符合相关主管部门未来提出的新的监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对标的公司的经营发展产生不利影响。

（二）经济环境风险

随着我国社会主义市场经济的快速发展和人民对精神文化生活日益增长的需求，手游市场需求呈现快速增长趋势。另外，我国经济正在逐步从金融危机中复苏，在稳定、良好的国家宏观环境下，各种投资基金十分活跃。游戏行业由于进入门槛相对不高，投资少且收益高，近两年吸引了大量的门户网站、电信系、广电系公司或者创业型公司纷纷进入。同时，由于游戏市场同质化严重，游戏行业开始面临市场洗牌的局面，一些缺乏核心竞争力的游戏开发商和运营商将逐渐被市场淘汰。标的公司将随时根据市场变化，更多地调用标的公司的优秀资源，及时调整市场策略，有效管控成本，尽可能降低经济环境对标的公司产品开发和营销带来的不利影响。

（三）市场竞争加剧的风险

伴随着互联网经济的快速发展，国内的游戏市场也日益扩大。尽管项目产品在技术研发和专业人才等方面具有较高的进入壁垒，且标的公司的系列产品以其庞大的用户量和领先的用户忠诚度形成了强大的品牌竞争力，但随着市场参与者不断增加和技术升级速度的逐步加快，行业同质化竞争加剧，项目产品面临的市场竞争环境日趋激烈。

标的公司将充分发挥领先的技术、品牌和营销渠道优势，加大产品开发投入，突出产品一贯的贴近客户需求的特点，以形成差异化竞争力，使得标的公司的产品在市场竞争中取得优势地位。

（四）产品类型、市场定位风险

从目前游戏行业的发展情况来看，产品类型及市场定位某种程度上决定了产品成功的几率。例如，目前国内手游类型同质化情况比较严重，较易出现市场饱和及恶性竞争的问题。针对类似的风险，标的公司的策略是，在充分做好市场调查、研究的前提下，注重产品的去同质化、引入一线品牌的 IP 知识产权来支撑产品的新进、留存情况，从根源上规避类似的产品层面的风险。

（五）市场变化过快的风险

较短的生命周期是移动游戏的特征之一，行业内往往会出现立项阶段比较热门的题材或类型，研发完成后，该题材可能或已经呈现出较多同类型产品或不再是热点题材的情况，类似的风险对于相关产品的成功推出是一种潜在的威胁。为此，标的公司将通过集中资源、加快产品迭代、强化企业协同等方式使产品快速完成开发、数据调试，以争取市场先机。

（六）新产品和新技术的开发风险

在自研游戏方面，标的公司一直高度重视产品研发和技术创新，还自主研发了一系列具有代表性的研发技术。在代理游戏方面，标的公司积极开发其他研发商的游戏，成功代理运营了多款游戏产品，使标的公司的收入规模和盈利能力得到了快速增长。未来，标的公司将继续保持对新产品和新技术的研发投入，同时保持与其他游戏开发商的密切合作。但是，手游领域涉及新产品数量众多，开发周期较长，市场变化较快，如果标的公司不能准确把握技术、产品及市场的发展

趋势，成功研发或代理运营符合市场需求的新产品；或标的公司对产品和市场需求的把握出现偏差、不能及时调整产品的研发或开发方向；或因各种原因造成研发和开发进度的拖延，将会使标的公司丧失产品和市场优势，对标的公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

（七）新游戏领域的拓展风险

互联网行业和手游行业发展迅速，游戏类型和用户需求处于持续发展、演变的过程。在此背景下，为保证经营业绩的可持续快速增长，标的公司需要不断发掘市场增长潜力，开拓游戏领域，推出更丰富、更多元化的游戏产品组合，适应外部环境的变化趋势。标的公司在初创期主要业务集中于代理游戏的运营，近年来开始进入研发游戏市场。未来，标的公司计划投资新的二次元手游项目，保证游戏业务的均衡发展。由于二次元类型手游产品在游戏研发、市场推广、游戏运营等多个方面存在一定差异，标的公司以往积累的研发和运营经验可能无法完全适用于新的领域。而且，产品线的丰富和业务拓展尚需一定时间，若标的公司对新游戏的领域的拓展没有达到预期效果，或前期的高成本投入没有获得理想的市场回报，会对标的公司未来的经营业绩和成长潜力造成不利影响。

（八）知识产权侵权风险

虽然经过各方面的协同努力，我国在知识产权保护方面取得了长足发展，但是由于国家的相关法律体系还不够完善，企业各自的版权保护意识不强烈，保护方式也不够专业，知识产权保护在整体上存在众多隐患。鉴于游戏产品的易模仿等特性，标的公司产品和技术存在被盗版和仿造的风险。如果标的公司产品遭到较大范围的盗版、仿冒或非法利用，将会对标的公司盈利水平和品牌推广产生不利影响。

（九）人员风险

人员风险主要集中在项目人员的流动上。人员是项目实施的核心依托，但是，由于受到人员自身能力、人员流动、人员可承受的工作压力等客观因素的影响，项目实施中也会面临如下风险：例如，个别团队成员能力不足，不能很好地完成岗位职能；团队关键成员变动，使项目沟通和交接工作成为影响项目进一步实施的关键；业务需求方人员是否在直接工作时间外有足够时间参与需求调研，将影

响项目需求的确认和反复。

（十）税收优惠风险

根据《财政部、国家税务总局、发展改革委、工业和信息化部关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税〔2016〕49号）（以下简称《通知》），软件、集成电路企业应从企业的获利年度起计算定期减免税优惠期。同时，根据《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠征收管理有关问题解答》，软件和集成电路企业资格认定取消后，企业可根据《通知》的规定，自行判断是否符合享受软件和集成电路企业税收优惠政策的条件。2016年度晨之科获得“双软认证”，并在2016年获利，随后晨之科自行判断未来2017年也将符合《通知》中软件企业的条件，预计可免征企业所得税，最终晨之科2017年度能否免征企业所得税尚需在该年度汇算清缴时向主管税务机关备案。如晨之科上述税收优惠备案无法办理，将需要按25%的税率计缴企业所得税，对标的公司的经营成果产生一定影响。

（十一）少数重点产品依赖的风险

移动游戏的生命周期较短的特点决定了游戏开发企业无法简单依靠一到两款成功的游戏在较长时期内保持稳定的业绩水平。晨之科成立以来，上线运营了《白猫计划》、《哥斯拉来袭》、《飞猪历险记》、《新花千骨》、《暴走喵星人》、《战场双马尾》等多款移动游戏产品。

报告期内，晨之科游戏业务营业收入主要来自于《白猫计划》、《新花千骨》和《战场双马尾》，截至本报告书签署日上述三款游戏产品中仅有《战场双马尾》仍在线运行。

尽管目前晨之科的移动游戏产品运营状况良好，且自研游戏储备较为丰富，但现阶段其经营业绩仍较为依赖少数重点游戏产品，如果未来晨之科主要游戏产品运营状况出现变化导致游戏产品生命周期缩短或盈利能力大幅下降，将对晨之科的经营业绩产生重大影响。

（十二）新游戏产品盈利水平未达预期的风险

随着移动游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈。游戏企业必须不断推出玩法新颖，画面精美的高品质游戏产

品才能为市场所认可。但是游戏开发是一项系统工程，涉及到策划、程序、美术和测试等多个环节，若晨之科在游戏的研发及运营过程中对玩家需求不能做出及时反应，对新技术的发展方向不能及时准确把握，将直接影响游戏产品的最终品质，导致新游戏产品的盈利水平不能达到预期，进而对标的公司经营业绩造成不利影响。

（十三）产品研发风险

标的公司近年来积极谋求向产业链上游布局，自 2016 年下半年来加大对自研游戏投入，多款游戏已经进入测试阶段并将于 2017 年下半年上线。但是游戏研发工作对研发团队的专业性、标的公司整体资源协调程度、运营服务部门的支持提出来了较高要求，需要一定的时间沉淀积累研发经验，且移动网络游戏生命周期较短，若标的公司无法及时开发出符合预期盈利水平的新游戏，或者在研发过程中对新技术发展方向及玩家需求偏好理解出现偏差，均会对标的公司经营业绩的提升产生不利影响。

（十四）游戏产品生命周期较短可能导致业绩波动的风险

移动游戏行业具有产品更新换代快、用户偏好变化快、生命周期较短的特点。标的公司具有多年的游戏运营和开发经验，但若不能及时对目前运营的主打游戏进行改良升级，增强玩家粘性以尽可能延长游戏产品生命周期；或者不能及时推出有竞争力的新游戏以实现产品的更新换代，则可能导致晨之科业绩出现波动。

（十五）游戏联运环境变化的风险

标的公司主要联合运营平台包括苹果公司的 App Store、谷歌公司的 Google Play、Bilibili 游戏中心等。标的公司通过第三方应用平台向终端客户推广产品，若标的公司不能与第三方应用平台维持良好的合作关系或者标的公司产品及产品更新不能通过第三方应用平台的审核，产品的运营将可能受到重大影响。联合运营模式下第三方应用平台分成比例相对较高，其中 App Store 的分成比例为 30%，国内其他安卓平台分成比例通常在 50% 左右。若移动游戏市场分成比例发生重大不利变化，标的公司盈利能力将可能受到不利影响。

（十六）直播内容设计业务分成比例下降及未来政策不确定性风险

标的公司所从事的二次元直播内容设计业务为向意向构建二次元垂直直播主题的直播平台提供主播培训及内容规划服务，若未来晨之科所合作的直播平台进行业务转型，则晨之科可能面临与直播平台无法如期续约的情形；再者，随着直播平台内容搭建日趋成熟，则晨之科该项业务的分成比例可能会降低，对标的公司盈利能力产生一定影响。此外，直播业务主管部门对直播平台的监管态度尚不明确，若相关部门在未来加强牌照监管和发放，则直播业务产业链上各参与主体将整体面临不确定的发展风险，标的公司存在未来直播内容设计业务无法合规持续经营的政策风险。

（十七）持续获取 IP 授权的相关风险

当前游戏市场对于热门 IP 资源的抢夺日益激烈，优秀 IP 资源的商业价值已受到各市场主体的高度重视。若标的公司在后期的 IP 储备经营过程中不能准确把握二次元用户的偏好变化并持续推出二次元用户喜爱的内容，亦或是标的公司无法持续不断地获得优质 IP 资源授权，将导致咕噜品牌对用户的吸引力下降，可能造成现有产品用户流失和盈利能力下降，对标的公司现有及未来的业绩产生不利影响。

（十八）IP 或游戏授权成本上升带来的风险

标的公司未来主营业务是移动游戏的代理及自研，在移动游戏产业链中，晨之科需要向上游供应商采购 IP 资源及游戏版权。知名 IP 和游戏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，迅速累积用户规模，延长游戏产品的生命周期。IP 以及游戏的授权金和收益分成是晨之科移动游戏产品的重要成本之一。核心 IP 资源的争夺使得 IP 价格不断攀升，可能导致标的公司购入新的优质 IP 的成本将上升，进而对经营业绩与财务状况带来不利影响。

（十九）游戏产品未能及时办理版号的风险

根据《网络出版服务管理规定》的相关规定，网络游戏上网出版前，必须向

所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。

晨之科所运营的《18 梦境异闻录》在 2016 年 12 月 31 日前未办理完成上述游戏的出版审批手续，同时，晨之科所运营的《铁甲舰队》亦未在运营前办理完成游戏出版审批手续。晨之科已于 2017 年 5 月 31 日对《18 梦境异闻录》采取停服处理，于 2017 年 6 月 20 日对《铁甲舰队》采取停服处理。除此之外，截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科处于运营状态的游戏均已取得文化部国产网络游戏备案文号及国家新闻出版广电总局出版许可文号。

因申请版号需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定，同时，办理游戏产品的版号需一定时间，因此不排除未来晨之科有上线运营但未及时取得版号的游戏被监管部门责令下线的风险，进而对晨之科日常经营产生不利影响，提请投资者关注相关风险。

（二十）合规经营风险

报告期内，标的公司曾因经营性互联网文化单位提供未经文化部批准进口的互联网文化产品及以随机抽取等偶然方式，诱导网络游戏用户采取投入网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务，受到相关主管部门处罚的情形。虽然截至本报告签署日，相关不规范行为已纠正或整改，且相关处罚部门已出具标的公司无其他行政处罚记录的证明，但由于标的公司在研、代理和联运多款游戏，仍不能排除在合规经营方面受到处罚，并对标的公司的经营业绩产生影响的风险。

（二十一）晨之科正在运营的游戏产品合作期限到期的风险

目前晨之科正在运营的游戏产品主要通过授权方式取得，相关游戏授权均有期限，如果晨之科不能与合作伙伴续约或及时推出有影响力的游戏新作，则晨之科的业绩可能出现下滑的风险。

（二十二）广告收入下降的风险

晨之科的广告业务主要依托于 G 站，毛利率较高，虽然收入占比较小，却是晨之科毛利的主要贡献业务之一。晨之科广告业务的议价能力主要取决于 G 站的用户的活跃程度，G 站活跃用户数量越多，客户在 G 站上投放的广告效果越好，愿意与晨之科开展广告业务的客户也就越多。未来可能存在 G 站活跃用

户数量减少，导致晨之科广告客户流失，广告业务收入下降，从而影响公司盈利水平的情况。提请广大投资者关注晨之科广告收入下降的风险。

（二十三）无法通过第三方进行网络出版的风险

截至报告书出具日，晨之科尚未取得《网络出版服务许可证》，因此晨之科代理运营的游戏产品均通过委托具有资质的第三方代为办理，目前，未取得《网络出版服务许可证》不会对晨之科生产经营构成实质影响。但是，存在有关部门加大监管力度，不允许通过第三方代为进行网络出版的情况。晨之科可能因为无法通过第三方进行网络出版而导致游戏不能正常上线运行，带来盈利的大幅减少。提请广大投资者注意在未来监管逐渐严格的情况下晨之科存在无法通过第三方进行网络出版导致盈利下滑的风险。

（二十四）应收账款账面价值较高的风险

报告期内，晨之科截至 2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日及 2017 年 5 月 31 日应收账款账面价值分别为 568.48 万元、5,598.97 万元和 6,142.55 万元。截至本报告签署日，晨之科的应收账款均处于信用期内，但是如果未来发生客户延期支付款项的事项，将会对晨之科的现金流造成影响。未收回的应收账款存在减值甚至无法收回的风险，另一方面由于现金无法及时回流，对晨之科的日常经营支出将造成不利影响，最终可能导致晨之科的盈利水平下降。

三、本次交易其他风险

（一）股价波动风险

股票市场投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受上市公司盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经济政策调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。本次交易需要有关部门审批且需要一定的时间周期方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波动。

股票的价格波动是股票市场的正常现象。为此，上市公司提醒投资者应当具有风险意识，以便作出正确的投资决策。本次交易完成后，上市公司将继续严格按照《上市规则》的规定，及时、充分、准确地进行信息披露，以利于投资者做出正确的投资决策。提请投资者注意股票市场价格波动带来的投资风险。

（二）其他风险

公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可控因素带来不利影响的可能性。

本报告书披露后，公司将继续按照相关法规的要求，及时、准确地披露公司重组的进展情况，敬请广大投资者注意投资风险。

目 录

公司声明.....	2
发行股份购买资产的交易对方声明.....	3
中介机构承诺.....	4
重大事项提示.....	5
一、本次交易方案概述.....	5
二、本次交易构成重大资产重组和关联交易.....	5
三、本次交易不构成借壳上市.....	6
四、发行股份购买资产.....	6
五、支付现金购买资产.....	10
六、交易标的评估情况及作价.....	11
七、业绩承诺及业绩补偿安排.....	11
八、本次交易对上市公司的影响简要介绍.....	12
九、本次交易已履行的和尚需履行的程序.....	13
十、本次交易相关方作出的重要承诺.....	14
十一、本次交易中保护投资者合法权益的措施.....	15
重大风险提示.....	18
一、本次交易相关风险.....	18
二、本次交易标的相关风险.....	21
三、本次交易其他风险.....	28
目 录.....	30
释 义.....	35
第一节 本次交易概述.....	39
一、本次交易的背景及目的.....	39
二、本次交易已履行的和尚需履行的程序.....	42

三、本次交易具体方案	43
四、本次交易构成重大资产重组和关联交易	49
五、本次交易不构成借壳上市	50
六、交易标的评估情况及作价	50
七、本次交易对上市公司的影响	50
第二节 上市公司基本情况	58
一、上市公司基本情况	58
二、历史沿革及股本变动情况	59
三、上市公司控股股东及实际控制人概况	66
四、上市公司控股权变动情况	66
五、最近三年的重大资产重组情况	67
六、上市公司主营业务发展情况	67
七、上市公司最近两年及一期的主要财务数据	75
八、最近三年合法经营情况	75
第三节 交易对方基本情况	76
一、购买资产交易对方的基本情况	76
二、其他事项说明	99
第四节 交易标的基本情况	102
一、晨之科基本情况	102
二、晨之科历史沿革	102
三、标的公司自成立以来增资、股权转让的背景及估值情况	112
四、晨之科股权控制关系及组织结构	113
五、晨之科控股、参股公司	114
六、晨之科主要资产权属状况、资产抵押情况和主要负债情况	119
七、晨之科的业务情况	127
八、晨之科主要财务状况	185
九、行政处罚、刑事处罚及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁的情	

况	186
十、交易标的为股权的说明	188
十一、本次重组涉及的债权债务转移	188
十二、本次重组涉及的职工安置情况	189
十三、晨之科重要会计政策及相关会计处理	189
第五节 交易标的评估情况	203
一、交易标的评估情况	203
二、评估假设	204
三、收益法评估情况	205
四、市场法评估情况	234
五、董事会对标的资产评估合理性及定价公允性的分析	254
六、独立董事对标的资产评估合理性及定价公允性的分析	260
第六节 发行股份的基本情况	262
一、本次交易方案的主要内容	262
二、发行股份基本情况以及定价的合理性分析	262
三、本次发行前后上市公司股权结构变化	265
四、上市公司发行股份前后主要财务数据的变化情况	266
第七节 本次交易合同的主要内容	267
一、发行股份及支付现金购买资产协议的主要内容	267
二、业绩承诺补偿协议	280
第八节 本次交易的合规性分析	286
一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条的相关规定	286
二、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条的相关规定	289
三、独立财务顾问和律师关于本次交易是否符合《重组管理办法》等相关规定的结论性意见	292
第九节 管理层讨论与分析	293

一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果讨论与分析	293
二、标的公司行业特点及经营情况的讨论与分析	298
三、标的公司财务状况及盈利能力分析	318
四、本次交易完成后上市公司财务状况、盈利能力分析	334
五、本次交易对上市公司持续经营能力的影响	339
六、本次交易对上市公司未来发展前景影响的分析	341
七、本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标和非财务指标影响的分析	344
第十节 财务会计信息	349
一、标的公司财务会计信息	349
二、本次交易模拟实施后上市公司备考财务信息	352
第十一节 同业竞争和关联交易	357
一、本次交易对上市公司同业竞争的影响	357
二、报告期内标的公司关联交易情况	359
三、本次交易构成关联交易	362
四、本次交易完成后关联交易情况	363
第十二节 风险因素	366
一、本次交易相关风险	366
二、本次交易标的相关风险	369
三、本次交易其他风险	376
第十三节 其他重要事项	378
一、本次交易完成后，上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形，以及为实际控制人及其关联人提供担保的情形	378
二、上市公司负债结构是否合理，是否存在因本次交易大量增加负债（包括或有负债）的情况	378
三、上市公司最近十二个月内发生购买、出售、置换资产情况的说明	379

四、利润分配政策与股东回报规划	381
五、公司股票连续停牌前股价未发生异动说明	385
六、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况	386
七、关于不存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组情况的说明	387
八、本次交易中保护投资者合法权益的措施	387
第十四节 独立董事及中介机构对本次交易的意见	389
一、独立董事意见	389
二、独立财务顾问结论性意见	390
三、法律顾问结论性意见	392
第十五节 本次交易相关证券服务机构	393
一、独立财务顾问	393
二、法律顾问	393
三、上市公司审阅机构	393
四、标的公司审计机构	393
五、资产评估机构	394
第十六节 公司及相关中介机构声明	395
一、上市公司的相关声明	395
二、独立财务顾问声明	398
三、法律顾问声明	399
四、审计机构声明	400
五、评估机构声明	401
六、备考审阅机构声明	402
第十七节 备查文件	404
一、备查文件	404
二、备查地点	404

释 义

本报告中除另有说明，下列简称具有如下含义：

晨之科、标的公司、被评估企业	指	上海晨之科信息技术有限公司
上市公司、中文在线、本公司、公司	指	中文在线数字出版集团股份有限公司
中文在线有限	指	中文在线数字出版集团股份有限公司前身
贝琛网森	指	上海贝琛网森创业投资合伙企业（有限合伙）
海通数媒	指	上海海通数媒创业投资管理中心
朗泽稳健	指	深圳朗泽稳健一号产学研投资合伙企业（有限合伙）
优美缔	指	上海优美缔股权投资基金合伙企业（有限合伙）
国鸿智臻	指	上海国鸿智臻投资合伙企业（有限合伙）
上海乐纷	指	上海乐纷数码科技有限公司
上海饼喵	指	上海饼喵文化传播有限公司
北京爆炸兔	指	北京爆炸兔科技有限公司
交易对方	指	朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻
标的资产	指	朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻持有的上海晨之科信息技术有限公司 80%股权
本次交易、本次重大资产重组、本次发行股份购买资产、本次发行、本次重组	指	中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易
本报告、本报告书、草案	指	中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）
A 股	指	每股面值 1.00 元人民币普通股
定价基准日	指	中文在线第三届董事会第三次会议决议公告日
评估基准日	指	2017 年 5 月 31 日
过渡期	指	评估基准日至交割日期间
元、万元、亿元	指	人民币元、万元、亿元
报告期、两年及一期	指	2015 年、2016 年、2017 年 1-5 月
业绩承诺期	指	2017 年、2018 年、2019 年
独立财务顾问、中德证券	指	中德证券有限责任公司
律师事务所、华商律师	指	广东华商律师事务所
审计机构、信永中和会计师	指	信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）
评估机构、东洲评估师、东	指	上海东洲资产评估有限公司

洲评估		
中国证监会、证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所、交易所	指	深圳证券交易所
上海文睿	指	上海文睿投资有限公司
《发行股份及支付现金购买资产协议》、《购买资产协议》	指	公司分别与朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻签署的《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议书》
《业绩承诺补偿协议》	指	公司与朱明签署的《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产业绩承诺补偿协议》
《审计报告》	指	信永中和会计师出具两年及一期的《上海晨之科信息科技有限公司审计报告》（XYZH/2017SHA20209号）
《备考审阅报告》	指	信永中和会计师出具一年及一期的《中文在线数字出版集团股份有限公司备考审阅报告》（XYZH/2017BJA10625号）
《资产评估报告》、《评估报告》	指	东洲评估师出具的《中文在线数字出版集团股份有限公司拟发行股份及支付现金购买上海晨之科信息技术有限公司 80% 股权所涉及的股东全部权益价值评估报告》（东洲评报字【2017】第 0580 号）
本次评估	指	东洲评估师对上海晨之科信息技术有限公司 80% 股权所涉及的股东全部权益价值进行的评估
补偿义务人	指	朱明
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《重组管理办法》、《重组办法》	指	《上市公司重大资产重组管理办法(2016年修订)》
《创业板发行管理办法》	指	《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》
《准则第 26 号》	指	《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 26 号——上市公司重大资产重组（2014 年修订）》
《上市规则》	指	《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2014 年修订）》
海通创意	指	海通创意资本管理有限公司
上海上池	指	上海上池企业管理事务所（普通合伙）
上海文睿	指	上海文睿投资有限公司
上海亿嘉轮	指	上海亿嘉轮网络科技有限公司
宁波亿嘉轮	指	宁波亿嘉轮网络科技有限公司
海通创意	指	海通创意资本管理有限公司
上海上池	指	上海上池企业管理事务所（普通合伙）
贝琛创业	指	上海贝琛创业投资管理有限公司

深圳朗泽	指	深圳朗泽资产管理有限公司
山南优美缔	指	山南优美缔投资咨询管理有限公司
国鸿创业	指	上海国鸿智臻创业投资有限公司
乐多数码	指	乐多数码科技（上海）有限公司
珠海库洛	指	珠海库洛科技有限公司
中南文化	指	中南红文化集团股份有限公司
极光网络	指	上海极光网络科技有限公司
三七互娱	指	芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司
墨鹍科技	指	上海墨鹍数码科技有限公司
赛为智能	指	深圳市赛为智能股份有限公司
富春股份	指	富春通信股份有限公司
摩奇卡卡	指	成都摩奇卡卡科技有限责任公司
天神娱乐	指	大连天神娱乐股份有限公司
幻想悦游	指	北京幻想悦游网络科技有限公司
弹幕科技	指	广州弹幕网络科技有限公司
ACGN、二次元	指	Animation、Comic、Game and Novel 的缩写，即动画、漫画、游戏和小说
网页网络游戏、页游	指	一种基于网页浏览器的在线游戏，通常无须下载客户端，用户可以直接通过互联网浏览器玩的网络游戏，使用普通浏览器即可完成游戏的全部内容
官服	指	在 G 站平台或游戏发布官网为游戏玩家提供晨之科独家代理游戏下载服务的渠道
联合运营、联运	指	游戏代理商与其他游戏运营企业（称为联合运营商）共同运营某款游戏的合作模式
安卓联运	指	游戏代理商通过合作伙伴的安卓平台进行运营
移动网络游戏、移动游戏、手游	指	一种以移动终端为载体，以移动互联网为媒介接入游戏网络服务器并支持多人同时在线互动的网络游戏
G 站	指	晨之科自主研发的二次元文化服务社区，旗下包括二次元玩家社区“咕噜咕噜”和二次元游戏发行平台“咕噜游戏”
A 站	指	AcFun，是中国大陆的一家主要关于动画、游戏的弹幕式视频分享网站。
B 站	指	Bilibili 网站，现为国内最大的年轻人潮流文化娱乐社区，该网站于 2009 年 6 月 26 日创建
PGC	指	Professional Generated Content 的缩写，互联网术语。指专业生产内容（视频网站）、专家生产内容（微博）；用来泛指内容个性化、视角多元化、传播民主化、社会关系虚拟化
Colopl	指	日本手游公司 COLOPL, Inc
IP	指	Intellectual Property 的缩写，指知识产权、版权

IP 地址	指	Internet Protocol Address 的缩写，指互联网协议地址。IP 协议要求所有参加 Internet 的网络节点要有一个统一规定格式的地址，简称 IP 地址
CP	指	Content Provider 的缩写，指游戏研发商
APP	指	Applicant 的缩写，指手机应用软件
IDC	指	Internet Data Center 的缩写，即互联网数据中心
FTP	指	Free To Play 的缩写，即按虚拟道具收费，是游戏为玩家提供移动网游的免费下载和免费的游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售和付费的增值服务的一种盈利模式
SDK	指	Software Development Kit 的缩写，即软件开发包
流水	指	某款游戏或直播平台上的用户在一定时期内累计充值金额
ARPG	指	Action Role Playing Game 的缩写，指动作角色扮演游戏。ARPG 起源于 RPG 游戏（角色扮演游戏）
ARPPU	指	Average Revenue Per Paying User 的缩写，即付费用户平均营收，是一项重要的运营业务收入指标
MMORPG	指	Massively Multiplayer Online Role Playing Game 的缩写，指大型多人在线角色扮演游戏
Unity3d	指	一款跨平台的游戏开发工具，支持包括 iOS、ANDROID、PC、WEB、PS3、XBOX 等多个平台的发布
独代	指	独家代理
SLG	指	Simulation Game 的缩写，指模拟游戏的总称
MMO	指	Massive Multiplayer Online 的缩写，指大型多人在线
AR	指	Augmented Reality 的缩写，指增强现实技术
VR	指	Virtual Reality 的缩写，指虚拟现实技术
iOS	指	是苹果公司为移动设备所开发的封闭操作系统，所支持的设备包括 iPhone、iPod touch 和 iPad

注：本报告中部分合计数与各数直接相加之和在尾数上如有差异，该差异系四舍五入造成

第一节 本次交易概述

一、本次交易的背景及目的

（一）本次交易的背景

1、符合上市公司既定战略布局

中文在线以“数字传承文明”为企业使命，顺应文化产业发展趋势，在国家相关政策的指引下，坚持以数字出版为中心，以数字阅读产品、数字出版运营服务、数字内容增值服务、教育服务为核心业务模式，充分整合和发挥公司内外部资源，强化公司产品的内容质量，挖掘公司强大 IP 资源的附加价值，致力于打造全内容、全流程、全媒体的线上泛文化服务平台。

2015 年以来，国内文化消费领域进入 IP 资源争夺的黄金时期，IP 衍生价值开发成为驱动泛娱乐发展的重要引擎。随着横跨影视、游戏、文学、动漫等领域的互动娱乐内容逐渐增多，IP 资源呈现出巨大的变现能力和拓展空间，因此中文在线敏锐地把握市场契机：自 2016 年以来，公司入股国内最大的 IP 宣发平台新浪阅读，强化 IP 宣发能力；公司分别与奥飞娱乐、华策影视、唐德影视、万达影视、浙江冰峰科技有限公司等公司签订战略合作协议，全方位开发 IP 衍生品；公司与咪咕文化签订战略合作协议，由单一阅读产品合作全面升级提升为共同打造 IP 泛娱乐生态、运营商业务及新兴领域合作业务；公司联合投资重量级 IP 电视剧《凰权》。

中文在线除了以合作、投资的形式广泛涉足娱乐产业，也积极布局在文化细分领域的深度开发，以期取得行业话语权，而二次元正是中国未来十年最具想象力的文化领域之一。艾瑞研究显示，2017 年核心二次元用户规模预计可达 8,199 万人，泛二次元用户规模有望达 3 亿人。中信证券研究报告显示，二次元爱好者整体消费总市场规模在 2,000-2,500 亿元，有望成长为超 5,000 亿元规模的超级市场。二次元文化领域是代表年轻人的新兴市场，爱好二次元的年轻人会是未来 IP 的主要消费人群。因此布局二次元成为中文在线重要的战略之一：2016 年 11 月公司分别以 2.5 亿元战略投资二次元文化发源地门户网 AcFun 和在二次元移动游戏领域有成熟运营经验的晨之科，三方基于“内容+宣发+变现”形成战略级协

同，中文在线作为 IP 源头携手双方布局二次元产业链。公司从“IP 原创”到“IP 宣发”再到“IP 变现”，覆盖 IP 上下游全产业链，泛娱乐生态蓝图初显。

随着国内文化娱乐消费升级，泛娱乐产业已经进入竞争加剧的高度商业化市场格局。中国泛娱乐产业进入“IP 为王”时代，IP 展现出极高的内容价值、粉丝价值、营销价值。移动互联网加快了 IP 在泛娱乐产业的扩张和变现速度。公司不断探索围绕 IP 为核心的泛娱乐产业发展的新路径，把握 IP 制高点，开创“文化+”模式，实施超级 IP2.0 战略，平台化打造超级 IP，驱动规模化、一体化开发。

本次重组交易将进一步促进公司布局泛娱乐产业战略的实施，通过优质资源整合，上市公司将打造以优质 IP 运营为载体、以内容创新为核心，集游戏、文学、动漫、直播等为一体的泛娱乐内容服务业务，拓宽中文在线在泛娱乐领域的业务范围，打通 IP 链条的一体化开发模式，为最终客户提供多品类、多层次的娱乐体验和增值服务，满足最终客户日益增长的多元化的精神需求，实现数字出版业务衍生价值的快速增值。

2、晨之科拥有成熟的移动游戏研发、发行、运营经验

晨之科是国内较早从事二次元游戏及游戏社区业务的公司。通过日本二次元手游《白猫计划》、中国二次元手游《战场双马尾》等产品的成功发行、日本二次元 IP《Fate/stay night》、腾讯动漫 IP《妖怪名单》的游戏授权研发、国内较早开始二次元游戏社区咕噜咕噜的平台建设，晨之科作为二次元厂商，在国内二次元游戏用户和文化群体中建立了很高的知名度和美誉度。同时晨之科在中日二次元文化产业界建立了良好的专业口碑，成为业内主要的 IP 方、游戏研发团队、游戏发行公司愿意合作的二次元业务平台，这也使得公司能够很快、很广泛地接触到二次元 IP、游戏等优质产业资源。

咕噜咕噜社区发展至今，已经成为较为专业的二次元游戏社区，聚集了大量二次元核心粉丝，同时吸引了大量泛二次元年轻用户。由于晨之科旗下咕噜游戏自身的二次元游戏厂商身份，在业务过程中，能够广泛深入地接触、掌握二次元游戏行业的各类信息，进而加工转化成为极具吸引力的咕噜咕噜社区独占或首发内容，此类内容对二次元用户极具吸引力。咕噜咕噜社区的优质独家内容优势，通过二次元用户的网络口碑传播，独占内容提供，优质 KOL(Key Opinion Leader) 内容输出成为不断产生用户新增和维持用户高活跃度的最大保障。与此同时，通

过游戏内宣传、游戏礼包发放等与游戏强关联的运营手段，标的公司将大量的二次元游戏用户向咕噜咕噜社区进行用户导量，由于社区内容是游戏内容的天然衍生，并且能够极大程度地满足二次元用户在游戏内意犹未尽的游戏体验，用户在游戏之外登陆咕噜咕噜社区进行二次元文化内容的二次创作、拓展获取，成为了高频行为。因此，咕噜咕噜社区能够与标的公司的游戏业务发展取得良好的协同效应，保持用户新增规模和活跃用户规模的长期增长。

3、国家大力支持新兴文化产业发展，近年来游戏行业高速发展

随着中国经济不断发展，居民收入水平不断提高，国内产业结构不断调整，我国人民群众对文化娱乐产品的需求愈发旺盛。2013年8月，国务院发布的《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》（国发[2013]32号）中提出：“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。”《中华人民共和国国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》也明确了“扩大文化和引导文化消费”、“加快发展网络视听、移动多媒体、数字出版、动漫游戏等新兴产业”和“推进文化业态创新，大力发展创意文化产业，促进文化与科技、信息、旅游、体育、金融等产业融合发展，推动文化企业兼并重组”等发展方向，为我国游戏产业在“十三五”期间的高速发展奠定了政策基础。

根据中国音数协游戏工委、伽马数据及 IDC 发表的《2015 年中国游戏产业报告》，截至 2015 年末，中国游戏市场用户数量约达到 5.34 亿人，比 2014 年末水平增长 3.30%。中国游戏市场实际销售收入达到 1,407.00 亿元，较 2014 年同期水平增长了 22.90%。其中，2015 年中国移动游戏市场整体规模达到 514.60 亿元，较 2014 年水平增长 87.20%，实现了移动游戏产业的超高速发展。根据艾瑞咨询公布的《2016 年中国移动游戏行业研究报告》，中国网络游戏市场规模将保持较高的增长率，市场空间持续扩张、高速发展，预计 2017 年市场规模突破 2,000 亿元。其中，移动游戏将成为推动网络游戏行业增长的主要动力，相关的移动游戏研发、发行和运营企业面临良好的发展机遇。

近年来，中国自主研发网络游戏所占国内游戏市场份额持续上升。根据中国音数协游戏工委、伽马数据及 IDC 发表的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年度中国自主研发网络游戏市场销售收入达到 986.7 亿元，同比增长 35.8%。其占中国游戏市场实际销售收入的比例自 2011 年的 60.86% 增长至 2015 年的

70.13%，占比逐年上升。此外，中国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入亦大幅增加，从2011年的3.6亿美元增长至53.1亿美元，复合增长率高达95.97%。我国自主研发游戏企业获益于快速增长的收入和资本市场的青睐，研发投入与研发能力迅速积累，游戏产品品质和推广能力大幅提升，带动产业高速扩张发展。依靠优秀的游戏质量和资本的支持，部分企业向日韩、东南亚地区甚至欧美地区输出高品质游戏并取得了良好的回报，中国自主研发游戏在海外市场的认可程度迅速提升。

（二）本次交易的目的

本次重大资产重组以有利于上市公司和全体股东利益为原则，通过进一步强化公司“文化+”战略布局，打造二次元文化生态，在行业内建立较强的竞争优势，从而改善上市公司的资产质量和持续盈利能力。

通过本次重组，标的公司晨之科将成为本公司全资子公司。晨之科控股股东朱明承诺在2017年度、2018年度和2019年度分别实现净利润1.50亿元、2.20亿元和2.64亿元。承诺利润如能按期实现，本次交易将为上市公司培养稳定的业绩增长点，显著增强公司的整体盈利能力。

二、本次交易已履行的和尚需履行的程序

（一）已履行的程序

2017年8月8日，晨之科召开股东会，审议通过了本次交易的交易对方将所持有晨之科合计80%股权转让给中文在线。在此之前，交易对方中的有限合伙企业已通过内部决策程序，通过了上述股权转让事宜。

2017年8月9日，上市公司已召开第三届董事会第三次会议，审议通过了本次重大资产重组相关议案。上市公司已与交易对方签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》、《业绩承诺补偿协议》等。

（二）尚需履行的程序

截至本报告书出具日，本次交易尚需履行的程序包括但不限于：上市公司股东大会审议通过关于本次重大资产重组的相关议案、中国证监会审核通过本次交易。

本次重组方案的实施以取得中国证监会核准为前提，未取得前述核准前不得实施。

三、本次交易具体方案

（一）交易概述

本次交易为发行股份及支付现金购买资产，即中文在线拟通过发行股份及支付现金的方式购买朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻持有的晨之科 80% 股权。

（二）发行股份及支付现金购买资产

1、拟购买资产及交易对方

公司采用发行股份及支付现金的方式购买标的公司晨之科 80% 的股权，具体包括朱明持有的晨之科 50.43% 股权、海通数媒持有的晨之科 9.10% 股权、贝琛网森持有的晨之科 6.35% 股权、朗泽稳健持有的晨之科 5% 股权、优美缔持有的晨之科 3.96% 股权、王小川持有的晨之科 2.51% 股权、孙宝娟持有的晨之科 1.59% 股权和国鸿智臻持有的晨之科 1.06% 股权。

交易对方的基本情况参见本报告书“第三节 交易对方基本情况/一、购买资产交易对方的基本情况”。

本次交易前，中文在线持有晨之科 20% 的股权。本次交易完成后，晨之科将成为公司的全资子公司。

2、标的公司的交易价格及支付方式

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》，本次交易价格以经具有从事证券期货相关业务资格的资产评估机构出具的评估报告所确定的标的公司的评估值为依据，经交易双方协商确定。东洲资产评估师采用市场法和收益法对标的公司进行评估，并以市场法评估结果作为最终评估结论。

根据东洲评报字【2017】第 0580 号《资产评估报告》，以 2017 年 5 月 31 日为评估基准日，对晨之科 80% 股权的评估结果为 148,824.00 万元，经交易双方协商一致，晨之科 80% 股权的作价为 147,260.00 万元。其中中文在线拟向交易对方朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻支付股票对价 102,303.97 万元，支付现金对价 44,956.03 万元。

根据上述交易价格及支付方式，按照 15.98 元/股的发行价格，交易对方朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻根据各自对标的公司的持股比例获得的具体对价情况如下表所示：

单位：万元

交易对方	持股比例	现金对价		股票对价			合计金额
		金额	占对价比	金额	发行股份数 (股)	占对价比	
朱明	50.43%	24,313.29	76.85%	80,714.71	50,509,831	23.15%	105,028.00
海通数媒	9.10%	6,142.50	50.00%	6,142.50	3,843,868	50.00%	12,285.00
贝琛网森	6.34%	4,286.25	50.00%	4,286.25	2,682,260	50.00%	8,572.50
朗泽稳健	5.00%	4,531.25	50.00%	4,531.25	2,835,576	50.00%	9,062.50
优美缔	3.96%	2,673.00	50.00%	2,673.00	1,672,716	50.00%	5,346.00
王小川	2.51%	1,694.25	50.00%	1,694.25	1,060,232	50.00%	3,388.50
孙宝娟	1.59%	600.00	72.05%	1,546.50	967,773	27.95%	2,146.50
国鸿智臻	1.06%	715.50	50.00%	715.50	447,748	50.00%	1,431.00
合计	80.00%	44,956.03	-	102,303.97	64,020,004	-	147,260.00

3、股份发行方案

(1) 发行股票的类型和面值

境内上市人民币普通股（A股），每股面值为人民币 1.00 元，本次发行的股份均在深圳证券交易所上市。

(2) 发行方式

本次股票的发行全部采取向特定对象非公开发行的方式。

(3) 发行股份的价格和数量

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行定价基准日为中文在线审议本次发行股份及支付现金购买资产事宜的第三届董事会第三次会议决议公告日。经交易双方协商，本次发行价格为人民币 15.98 元/股，该发行价格系在本次交易定价基准日前 20 个交易日中文在线 A 股股票平均交易价格（董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价 = 决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总额 / 决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总量）的 90% 的基础上，考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后计算确定。定价基准日至发行日期间，若公司股票有派息、送股、转增股本等除权、除息的，发行价格亦将按照中国证监会及深交所的相关规则作相应调整。

根据上述发行价格，按照标的公司交易价格中所需支付的股票对价为102,303.97万元计算，本次向交易对方拟发行股数合计为64,020,004股。

（4）发行股份的锁定安排

根据《重组办法》第四十六条规定，特定对象取得本次发行的股份时，对其用于认购股份的资产持续拥有权益的时间不足12个月的，36个月内不得转让；同时，交易对方朱明就本次交易作出业绩承诺并承担相应的补偿义务，业务承诺及补偿期间为从2017年到2019年3年。本次交易发行股份的锁定安排如下：

朗泽稳健和朱明以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起36个月内不得转让；王小川、孙宝娟、海通数媒、贝琛网森、优美缔和国鸿智臻以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起12个月内不得转让。

锁定期内，如因上市公司实施送股、转增股本事项而增持的上市公司股份，亦遵守上述锁定期限的约定。若证券监管部门的监管意见或相关规定要求的锁定期长于上述锁定期，则根据相关证券监管部门的监管意见和相关规定进行相应调整。

4、现金支付方案安排

本次交易现金对价金额为44,956.03万元，具体包括：

序号	交易对方	现金对价金额（万元）
1	朱明	24,313.29
2	贝琛网森	4,286.25
3	海通数媒	6,142.50
4	朗泽稳健	4,531.25
5	优美缔	2,673.00
6	王小川	1,694.25
7	孙宝娟	600.00
8	国鸿智臻	715.50
合计		44,956.03

中文在线应付海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻的现金对价，在海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻完成标的资产交割之日起10个工作日内，由中文在线分别向其

全额支付。

根据《购买资产协议》约定，中文在线应付朱明的现金对价分四期支付，支付时点如下：

朱明完成标的资产交割（即办理完毕股权转让的工商变更登记手续，下同）之日起 30 日内，中文在线应向朱明支付现金对价 110,810,000.00 元；标的公司完成 2017 年度业绩承诺后，中文在线应向朱明支付现金对价 66,160,000.00 元；标的公司完成 2018 年度业绩承诺后，中文在线应向朱明支付现金对价 44,107,000.00 元；标的公司完成 2019 年度业绩承诺后，中文在线应向朱明支付全部剩余现金对价；第二至四期现金对价的具体支付时间以中文在线和朱明另行签署的补偿协议为准。

5、业绩承诺及利润补偿安排

（1）业绩承诺

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》及《业绩承诺补偿协议》，朱明作为利润补偿义务人，承诺标的公司 2017 年度、2018 年度和 2019 年度实现的净利润（扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润）分别不低于 1.50 亿元、2.20 亿元和 2.64 亿元，合计不低于 6.34 亿元。

（2）利润补偿安排

①利润补偿期

本次交易利润补偿期为 2017 年度、2018 年度和 2019 年度。

②利润补偿方

朱明为本次交易的利润补偿方。

③实际净利润数与承诺净利润数差异的确定

中文在线和朱明确认，在业绩补偿测算期间，中文在线应当在每年的年度审计时聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所对标的资产的净利润实现数与净利润预测数之间的差异情况进行补偿测算，并出具专项核查意见。

④补偿方式

朱明承诺，根据标的资产实际净利润数与承诺净利润数差异之专项核查意见所确认的结果，如在业绩承诺期内，标的公司截至当期期末累计实现净利润数低于截至当期期末累计承诺净利润数，则朱明应当在当年度《专项审核报告》在指定媒体披露后的十个工作日内，向中文在线支付补偿。具体补偿方式如下所述：

当期应补偿金额=(截至当期期末累计承诺净利润数-截至当期期末累计实现净利润数)÷业绩补偿承诺期限内各年的承诺净利润数总和×标的资产的交易价格 147,260.00 万元-已补偿金额。

在各年计算的应补偿金额少于或等于 0 时,按 0 取值,已经补偿的金额不冲回。

如朱明当期需向中文在线支付补偿的,朱明应优先以本次交易取得的股份对价进行补偿。具体补偿方式如下:

a、以股份对价补偿

由朱明以本次交易取得的股份对价进行补偿的,具体补偿公式如下:

当期应补偿股份数=(本次交易总价 147,260.00 万元÷中文在线普通股发行价格)×[(截至当期期末累积承诺净利润数-截至当期期末累积实现净利润数)÷业绩补偿承诺期限内各年承诺净利润数总和]-以前年度已补偿的股份数量

1) 中文在线实施转增或股票股利分配

中文在线在业绩补偿承诺期内实施转增股本或股票股利分配的,则补偿股份数量相应调整为:

补偿股份数量(调整后)=当年应补股份数×(1+转增或送股比例)

2) 中文在线分配现金股利

中文在线在业绩补偿承诺期内已分配的现金股利应作相应返还,计算公式为:

返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利(以税前金额为准)×当年应补偿股份数量

以上所补偿的股份由中文在线以 1 元/股回购并注销,朱明应予以配合。若中文在线上述应补偿股份回购并注销事宜因未能获得股东大会审议通过或因未获得相关债权人认可等原因而无法实施的,则朱明承诺在上述情形发生后的 60 日内,将该等股份向中文在线股东大会授权董事会确定的股权登记日登记在册的中文在线其他股东补偿,除朱明之外的其他股东按照股权登记日其持有的股份数量占扣除交易对方持有的股份数后中文在线的股本数量的比例获赠股份。

b、以支付现金方式补偿

由朱明以本次交易取得的现金对价进行补偿的，补偿公式如下：

$$\text{当年应补偿现金数} = (\text{截至当期期末累计承诺净利润数} - \text{截至当期期末累计实现净利润数}) \div \text{业绩补偿承诺期限内各年承诺净利润数总和} \times \text{本次交易总价} - 147,260.00 \text{ 万元} - \text{累计已补偿金额}$$

如朱明须根据本协议约定履行现金补偿义务的，中文在线应在当年度《专项审核报告》在指定媒体披露后的 10 个工作日内书面通知朱明，由朱明按照中文在线书面通知内容在 10 个工作日内按照本协议约定以银行转账方式支付到中文在线指定账户，或由中文在线从根据《购买资产协议书》应向朱明支付的现金对价中扣除等值于朱明当年度应补偿现金金额部分款项，中文在线有权要求朱明通过单独或同时使用该两种方式履行现金补偿义务。

⑤补偿总额

朱明向中文在线支付的股份补偿与现金补偿总计不超过本次交易朱明所取得对价。

⑥其他

各方一致同意，如根据本协议约定朱明不负有补偿义务或朱明已履行完毕所有补偿义务的，在朱明所持有的中文在线股份可以解除锁定后，中文在线应当根据朱明要求协助办理相关解除股份锁定的手续（如需要）。

如根据标的资产实际净利润数与承诺净利润数差异之专项核查意见，本次交易的业绩补偿测算期间内，标的公司已完成 2017 年、2018 年、2019 年的业绩承诺的，中文在线应自针对当年度的专项核查意见正式出具之日起 30 日内根据《购买资产协议书》约定向朱明支付本次交易现金对价。

6、过渡期间损益安排

过渡期间为评估基准日至标的资产交割日期间。本次交易完成后的 15 个工作日内，上市公司将聘请具有证券期货相关审计业务资格的会计师事务所，根据中国企业会计准则及相关规定对标的资产进行专项审计，并出具审计报告，以确定标的资产在过渡期间的损益情况。于交易完成日，标的资产在过渡期间产生的利润或净资产的增加均归上市公司享有。标的资产在过渡期间若发生亏损或损失或净资产的减少，则由补偿义务人朱明向中文在线以现金方式补足，该现金补偿应当在会计师事务所出具专项审计报告后 10 个工作日内支付给上市公司。

（三）本次发行前的滚存未分配利润安排

截至本次交易完成日中文在线滚存的未分配利润，由本次交易完成后的全体新老股东按照在本次交易完成后的持股比例共享。

四、本次交易构成重大资产重组和关联交易

晨之科目前为中文在线的参股公司，本次交易前中文在线持有晨之科 20% 的股权。根据《重组管理办法》相关规定，上市公司在 12 个月内连续对同一或者相关资产进行购买、出售的，以其累计数分别计算相应数额。由于中文在线于 2016 年 12 月对晨之科增资因没有构成重大资产重组而未按照《重组管理办法》的规定编制并披露重大资产重组报告书，故需与本次交易合并计算。根据经审计的上市公司截至 2015 年 12 月 31 日的财务数据及经审计的晨之科截至 2015 年 12 月 31 日的财务数据，本次交易相关财务比例计算如下：

单位：万元

交易标的	资产总额与成交金额孰高	2015年营业收入	资产净额与交易价格孰高
晨之科80%股权	147,260.00	2,058.78	147,260.00
2016年12月对晨之科增资	25,000.00		25,000.00
合计	172,260.00		172,260.00
上市公司	2015年末资产总额	2015年营业收入	2015年末归属母公司资产净额
中文在线	87,899.68	39,024.62	51,180.86
本次交易占上市公司财务数据比例%	195.97	5.28	336.57

由上表可见，根据《重组管理办法》的规定，本次交易构成重大资产重组，并且由于本次交易涉及发行股份购买资产，需提交并购重组委审核。

本次交易中发行股份及支付现金购买资产部分的交易对方为朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻。本次交易前朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻与中文在线不存在关联关系。本次交易后，朱明持有的中文在线股份比例超过 5%。根据《上市规则》的相关规定，朱明成为上市公司关联方。因此，本次交易中发行股份及支付现金购买资产部分构成关联交易。

五、本次交易不构成借壳上市

截至本报告签署日，童之磊直接持有上市公司 111,379,416 股，占公司总股本的 15.65%，通过持有上海文睿 76.08% 的股份间接控制上市公司 5.90% 的股份。童之磊直接和间接控制上市公司 21.55% 的股份，为公司实际控制人。

本次交易完成后，童之磊直接控制上市公司股权比例约为 14.36%，上海文睿持有上市公司的股权比例约为 5.41%。童之磊直接和间接控制上市公司 19.77% 的股份，仍为公司实际控制人。本次交易不会导致上市公司控制权的变化。

此外，童之磊与朱明签署了《一致行动协议》，约定本次交易中文在线向朱明发行的股份完成股份过户登记手续之日起，各方自愿就持有中文在线股份及行使相应股东、董事权利事项达成一致行动。

综上所述，本次交易不会导致上市公司控制权的变化，不构成借壳上市。

六、交易标的评估情况及作价

根据评估机构出具的东洲评报字【2017】第 0580 号评估报告，截至评估基准日 2017 年 5 月 31 日，标的公司晨之科的股东全部权益账面价值为 29,594.08 万元，采用市场法评估的价值为 186,030.00 万元，增值率为 528.61%；采用收益法的评估价值为 186,400.00 万元，增值率为 529.86%。评估结论采用市场法评估结果，晨之科 80% 股权评估值为 148,824.00 万元。本次交易标的作价参考东洲资产评估师出具的评估结果，经交易各方友好协商，确定晨之科 80% 股权交易对价为 147,260.00 万元。

七、本次交易对上市公司的影响

（一）本次交易对上市公司主营业务的影响

中文在线以“数字传承文明”为企业使命，顺应文化产业发展趋势，在国家相关政策的指引下，坚持以数字出版为中心，以数字阅读产品、数字出版运营服务、数字内容增值服务、教育服务为核心业务模式，充分整合和发挥公司内外部资源，强化公司产品的内容质量，挖掘公司强大 IP 资源的附加价值，致力于打造全内容、全流程、全媒体的线上泛文化服务平台。

随着国内文化娱乐消费升级，泛娱乐产业已经进入竞争加剧的高度商业化市

场格局。中国泛娱乐产业进入“IP为王”时代，IP展现出极高的内容价值、粉丝价值、营销价值。移动互联网加快了IP在泛娱乐产业的扩张和变现速度。公司不断探索围绕IP为核心的泛娱乐产业发展的新路径，把握IP制高点，开创“文化+”模式，实施超级IP2.0战略，平台化打造超级IP，驱动规模化、一体化开发。

本次重组交易将进一步促进公司布局泛娱乐产业战略的实施，通过优质资源整合，上市公司将打造以优质IP运营为载体、以内容创新为核心，集游戏、文学、动漫、直播等为一体的泛娱乐内容服务业务，拓宽中文在线在泛娱乐领域的业务范围，打通IP链条的一体化开发模式，为最终客户提供多品类、多层次的娱乐体验和增值服务，满足最终客户日益增长的多元化的精神需求，实现数字出版业务衍生价值的快速增值。

（二）本次交易对上市公司盈利能力的影响

本次交易完成后，公司将持有晨之科100%的股权，公司的资产规模将扩大，收入结构将得到进一步优化，财务状况将得到改善，盈利能力也将得到增强。

根据信永中和会计师出具的XYZH/2017BJA10625号《备考审阅报告》，上市公司最近一期主要财务数据比较如下：

单位：万元

项目	2017年5月31日/2017年1-5月 实际数	2017年5月31日/2017年1-5月 备考数
总资产	281,731.23	447,077.60
总负债	24,684.56	80,527.29
归属于母公司所有者 权益合计	256,439.83	365,943.47
营业收入	23,371.66	33,253.98
营业利润	1,214.07	3,326.98
利润总额	1,419.02	3,528.71
归属于母公司所有者 的净利润	758.98	2,969.31
资产负债率%	8.76	18.01
基本每股收益（元/股）	0.03	0.09

本次交易完成后，上市公司的资产总额、所有者权益均有较大幅度增加，营业收入、净利润水平以及基本每股收益均显著增加。本次交易有利于增强本公司

的持续盈利能力，符合本公司全体股东的利益。

（三）本次交易对上市公司治理机制的影响

本次交易完成前，本公司已按照《公司法》、《证券法》、《公司章程》等法规及规章的规定建立了规范的法人治理结构和独立运营的公司管理体制，做到了业务独立、资产独立、财务独立、机构独立、人员独立。同时，上市公司根据相关法律、法规的要求结合公司实际工作需要，制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》和《信息披露管理制度》，建立了相关的内部控制制度。上述制度的制定与实行，保障了上市公司治理的规范性。

本次交易完成后，本公司的控股股东以及实际控制人未发生变化。本公司将依据有关法律法规的要求进一步完善公司法人治理结构，继续完善公司《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等规章制度的建设与实施，维护上市公司及中小股东的利益。

（四）本次交易对上市公司同业竞争的影响

本次交易完成前，晨之科为上市公司的参股公司，上市公司持有其 20% 的股权。晨之科的主营业务为游戏运营，与中文在线存在部分相似业务。本次交易完成后，上市公司将持有晨之科 100% 的股权，晨之科将成为中文在线的全资子公司。

本次交易完成前，本公司与控股股东及实际控制人或其控制的其他企业之间不存在同业竞争。本次交易完成后，上市公司的控股股东及实际控制人未发生变化，仍为童之磊。童之磊控制的除本公司之外的其他企业的主营业务均与晨之科不同，故本次交易完成后，不存在新增同业竞争的情形。

为了避免本次重组后产生同业竞争，维护中文在线及其控股子公司和中小股东的合法权益，本次交易对方朱明已出具《关于避免同业竞争承诺函》，承诺如下：

“1.本人自身及关联方不存在与晨之科同业竞争或违反竞业禁止的情形。

2.本次交易完成后，未经中文在线同意，本人及关联方不以任何方式（包括但不限于单独经营、合资或合伙经营、持有其他公司企业的股权或投资人权益）和任何主体名义从事、参与、协助他人从事任何与晨之科主营业务有直接或间接竞争关系的业务。

3.本次交易完成后，未经中文在线同意，本人及关联方不得以自身或他人名义直接或间接投资于任何与晨之科主营业务有直接或间接竞争关系的经济实体，不得在同晨之科存在相同或类似主营业务的公司企业任职或者担任任何形式的顾问。如本人及关联方获得的商业机会与晨之科主营业务将发生或可能发生同业竞争的，应立即通知晨之科并将该等商业机会让予晨之科，以确保晨之科及其股东利益不受损害。

4.本承诺函自签字之日起生效。”

中文在线控股股东、实际控制人童之磊已出具《关于避免同业竞争承诺函》，承诺如下：

“1.本人及本人所控制的其他公司、企业或经营实体不得以任何方式（包括但不限于单独经营、合资或合伙经营、持有其他公司企业的股权或投资人权益）从事、参与、协助他人或以他人名义从事任何与中文在线及其下属子公司、分支机构的主营业务有直接或间接竞争关系的业务

2.本人及本人所控制的其他公司、企业或经营实体不得以自身或他人名义直接或间接投资于任何与中文在线及其下属子公司、分支机构的主营业务有直接或间接竞争关系的经济实体，不得在与中文在线及其下属子公司、分支机构存在相同或类似主营业务的公司企业任职或者担任任何形式的顾问。

3.如本人及本人所控制的其他公司、企业或经营实体获得的商业机会与中文在线及其下属子公司、分支机构主营业务将发生或可能发生同业竞争的，应立即通知中文在线并将该等商业机会让予中文在线，以确保中文在线及其股东利益不受损害。

4.本承诺函自签字之日起生效。”

（五）本次交易对上市公司关联交易的影响

本次交易前，2016年11月上市公司对晨之科增资1.20亿元，除此之外，不存在其他关联交易。

本次交易中发行股份及支付现金购买资产的交易对方为朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻，本次交易前其与中文在线不存在关联关系。本次交易后，朱明持有的中文在线股份比例超过5%。根据《上市规则》的相关规定，朱明成为上市公司关联方。因此，本次交易中发行

股份及支付现金购买资产部分构成关联交易。

本次交易标的公司经过具有证券业务资格的会计师事务所和资产评估机构审计和评估，作价客观、公允，不会损害上市公司及非关联股东的利益。根据相关规定，本次交易还需经中国证监会核准后方可实施。

本次交易完成后，公司将严格按照《公司章程》及相关法律、法规的规定，进一步完善和细化关联交易决策制度，加强公司治理，维护上市公司及广大中小股东的合法权益。

为了减少和规范关联交易，保护上市公司及中小股东的合法权益，本次交易对方朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻，上市公司控股股东、实际控制人童之磊均出具了《关于减少与规范关联交易的承诺函》。

本次交易对方朱明、王小川、孙宝娟出具的《关于减少与规范关联交易的承诺函》如下：

“1.本人在担任中文在线股东期间，本人及本人控制的其他公司、企业或经济组织将尽量减少并规范与中文在线及其控制的其他公司、企业或经济组织之间的关联交易；在进行确有必要且无法避免的关联交易时，本人及本人控制的其他公司、企业或经济组织将遵循市场化原则，以公允价格进行公平操作，并按照有关法律、法规及规范性文件、中文在线公司章程及相关制度规章的规定履行关联交易决策程序，依法履行信息披露义务并办理有关报批程序，保证不通过关联交易损害中文在线及其他股东的合法权益。

2.本人不得利用中文在线的股东地位，损害中文在线及其他股东的合法利益。

3.本人将杜绝一切非法占用上市公司资金资产的行为，在任何情况下不得要求中文在线及其下属企业向本人及本人控股或参股的其他企业提供任何形式的担保或资金支持。

4.本承诺函自签字之日起生效。

本人同意，因本人违反上述承诺导致中文在线其他股东、中文在线及其控制的其他公司、企业或经济组织产生的一切损失，由本人承担损失赔偿责任。”

本次交易对方海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔和国鸿智臻出具的《关于减少与规范关联交易的承诺函》如下：

“1.本企业在担任中文在线股东期间，本企业及本企业控制的其他公司、企

业或经济组织将尽量减少并规范与中文在线及其控制的其他公司、企业或经济组织之间的关联交易；在进行确有必要且无法避免的关联交易时，本企业及本企业控制的其他公司、企业或经济组织将遵循市场化原则，以公允价格进行公平操作，并按照有关法律、法规及规范性文件、中文在线公司章程及相关制度规章的规定履行关联交易决策程序，依法履行信息披露义务并办理有关报批程序，保证不通过关联交易损害中文在线及其他股东的合法权益。

2.本企业不得利用中文在线的股东地位，损害中文在线及其他股东的合法利益。

3.本企业将杜绝一切非法占用上市公司资金资产的行为，在任何情况下不得要求中文在线及其下属企业向本企业及本企业控股或参股的其他企业提供任何形式的担保或资金支持。

4.本承诺函自盖章之日起生效。

本企业同意，因本企业违反上述承诺导致中文在线其他股东、中文在线及其控制的其他公司、企业或经济组织产生的一切损失，由本企业承担损失赔偿责任。”

上市公司控股股东、实际控制人童之磊出具的《关于减少与规范关联交易的承诺函》如下：

“1.本人在担任中文在线股东期间，本人、本人控制的其他公司企业及其他关联方将尽量减少并规范与中文在线及其控制的其他公司、企业或经济组织之间的关联交易；在进行确有必要且无法避免的关联交易时，本人、本人控制的其他公司企业及其他关联方将遵循市场化原则，以公允价格进行公平操作，并按照有关法律、法规及规范性文件、中文在线公司章程及相关制度规章的规定履行关联交易决策程序，依法履行信息披露义务并办理有关报批程序，保证不通过关联交易损害中文在线及其他股东的合法权益。

2.本人不得利用中文在线的股东地位，损害中文在线及其他股东的合法利益。

3.本人将杜绝一切非法占用上市公司资金资产的行为，在任何情况下不得要求中文在线及其下属企业向本人、本人控制的其他公司企业及其他关联方提供任何形式的担保或资金支持。

4.本承诺函自签字之日起生效。

本人同意，因本人违反上述承诺导致中文在线及其股东产生的损失，由本人承担损失赔偿责任。”

（六）本次交易对上市公司股权结构的影响

本次交易上市公司拟向朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻发行 64,020,004 股股份购买其持有的晨之科 80% 股权。本次交易完成前后公司的股权结构如下：

序号	股东	本次交易前		本次交易后	
		持股数（股）	持股比例%	持股数（股）	持股比例%
1	童之磊	111,379,416	15.65%	111,379,416	14.36%
2	上海文睿（一致行动人）	41,965,205	5.90%	41,965,205	5.41%
3	启迪华创	80,490,900	11.31%	80,490,900	10.38%
4	朱明	-	-	50,509,831	6.51%
5	海通数媒	-	-	3,843,868	0.50%
6	贝琛网森	-	-	2,682,260	0.35%
7	朗泽稳健	-	-	2,835,576	0.37%
8	优美缔	-	-	1,672,716	0.22%
9	王小川	-	-	1,060,232	0.14%
10	孙宝娟	-	-	967,773	0.12%
11	国鸿智臻	-	-	447,748	0.06%
12	其他公众股东	477,818,560	67.14%	477,818,560	61.60%
合计		711,654,081	100.00%	775,674,085	100.00%

（七）本次交易对上市公司负债结构的影响

根据上市公司的财务报表和 XYZH/2017BJA10625 号备考财务报表，本次交易完成后，上市公司负债结构变化情况如下：

单位：万元

项目	实际报表（2017/05/31）		备考报表（2017/05/31）	
	金额	比例%	金额	比例%
流动负债	22,809.56	92.40	31,099.23	38.62
非流动负债	1,875.00	7.60	49,428.06	61.38
负债合计	24,684.56	100.00	80,527.29	100.00
资产负债率%	8.76	-	18.01	-

根据备考报表出具的情况，本次交易完成后，本公司的负债总额由 24,684.56 万元上升到 80,527.29 万元，上升 226.23%。资产负债率由 8.76% 上升到 18.01%。

具体内容请参见“第九节 管理层讨论与分析/四、本次交易完成后上市公司财务状况、盈利能力分析，五、本次交易对上市公司持续经营能力的影响及六、本次交易对上市公司未来发展前景影响的分析”。

第二节 上市公司基本情况

一、上市公司基本情况

中文在线以版权机构、作者为正版数字内容来源，进行内容的聚合和管理，向手机、手持终端、互联网等媒体提供数字阅读产品；通过版权衍生产品等方式提供数字内容增值服务，包括 IP 运营及衍生开发；为教育机构提供基础教育服务；为数字出版和发行机构提供数字出版运营服务等。公司基本情况如下：

公司名称（中文）	中文在线数字出版集团股份有限公司
公司名称（英文）	Chinese All Digital Publishing Group Co., Ltd.
股票简称	中文在线
股票代码	300364
股票上市时间	2015 年 1 月 21 日
股票上市地	深圳证券交易所
法定代表人	童之磊
董事会秘书	王京京
注册资本	711,654,081 元
注册地址	北京市东城区安定门东大街 28 号 2 号楼 9 层 905 号
办公地址	北京市东城区东总布胡同 58 号天润财富中心 13-14 层
统一社会信用代码	91110000802044347C
邮政编码	100007
电话号码	86-10-84195757
传真号码	86-1084195550
公司网址	www.chineseall.com
电子信箱	ir@chineseall.com
经营范围	出版互联网图书、互联网文学、互联网期刊、互联网教育出版物出版、手机出版；互联网游戏、手机游戏出版；图书、期刊、电子出版物、批发、零售、网上销售；利用互联网经营游戏产品、动（漫）画等其他文化产品、从事互联网文化产品的展览、比赛活动；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）；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）；制作，发行动画片、专题片、电视综艺，不得制作时政新闻及同类专题、专栏等广播电视节目（广

播电视节目制作经营许可证有效期至 2017 年 11 月 24 日)；组织文化艺术交流活动；技术开发、转让、咨询、服务、培训；信息源技术服务；零售开发后的产品；经济信息咨询（除中介服务）；投资咨询；图文电脑设计；承办展览展示活动；代理发布广告；货物进出口、技术进出口、代理进出口。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；动画片、专题片、电视综艺，不得制作时政新闻及同类专题、专栏等广播电视节目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；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

二、历史沿革及股本变动情况

（一）2011 年 4 月，中文在线设立

公司是由北京中文在线文化发展有限公司整体变更设立的股份公司。公司前身中文在线有限成立于 2000 年 12 月 19 日。2011 年 3 月 5 日，中文在线有限召开股东会，全体股东一致同意中文在线有限整体变更为股份有限公司；2011 年 3 月 22 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，决议在中文在线有限的基础上，采用整体变更的方式发起设立北京中文在线数字出版股份有限公司。根据信永中和 2011 年 3 月 5 日出具的《审计报告》（XYZH/2009A1046 号），中文在线有限截至 2010 年 12 月 31 日的账面净资产为 12,032.54 万元，按照 1:0.7480 的比例折合股份 9,000 万股，每股面值 1 元，折股后剩余金额 3,032.54 万元计入公司资本公积金。变更完成后，中文在线有限全部资产、负债、业务及人员均由变更后的股份公司承继。

中文在线设立时的股东及出资情况如下：

序号	股东名称	出资金额（元）	出资比例
1	童之磊	22,426,110	24.917900%
2	启迪华创	16,811,081	18.678979%
3	文睿投资	8,449,643	9.388493%
4	王秋虎	5,031,630	5.590700%
5	华睿海越创投	4,654,742	5.171936%
6	胡松挺	4,277,994	4.753327%
7	开物投资	3,970,588	4.411764%
8	陈耀杰	3,962,102	4.402336%
9	博发投资	2,501,924	2.779915%

10	德同长通	2,095,870	2.328744%
11	世纪泓慧	2,051,472	2.279413%
12	讯安达科技	1,939,478	2.154975%
13	掌中达信息	1,588,236	1.764707%
14	东方泓石	1,267,016	1.407795%
15	华慧创投	992,647	1.102941%
16	李大鹏	969,738	1.077487%
17	徐田庆	969,738	1.077487%
18	薛军	926,474	1.029415%
19	启迪孵化器	825,385	0.917094%
20	东翰高投	661,767	0.735297%
21	蔡东青	529,412	0.588236%
22	高安投资	529,412	0.588236%
23	姚宝珍	426,686	0.474096%
24	麦刚	412,386	0.458207%
25	张自明	387,894	0.430993%
26	容银投资	387,894	0.430993%
27	关宇	290,922	0.323247%
28	弘帆创投	264,706	0.294118%
29	金信祥泰创投	132,351	0.147057%
30	张向东	132,351	0.147057%
31	顾浩	132,351	0.147057%
合计		90,000,000	100.000000%

（二）2015年1月，首次公开发行股票并上市

根据公司2012年1月18日第一次临时股东大会审议，2014年4月9日第三次临时股东大会审议和2014年12月23日第七次临时股东大会审议，经中国证券监督管理委员会《关于核准北京中文在线数字出版股份有限公司首次公开发行股票的批复》（证监许可[2015]23号）核准，公司获准公开发行人民币普通股（A股）30,000,000股，每股面值1元，发行价为人民币6.81元，本次发行后公

司注册资本变更为人民币 12,000 万元。公司股票于 2015 年 1 月 21 日在深圳证券交易所上市，股票代码为 300364。

首次公开发行股票并上市后中文在线的股东及出资情况如下：

股份性质	股份数量（股）	比例（%）
一、限售 A 股	90,000,000	75.00
二、流通 A 股（参与网上发行投资者持股）	30,000,000	25.00
三、股份总数	120,000,000	100.00

（三）上市后股本变动情况

1、2016 年 5 月，实施股权激励

经公司 2016 年 4 月 29 日召开的第二届董事会第三十次会议审议通过的《关于向激励对象授予第三期股票期权和限制性股票的议案》，2016 年 4 月 12 日分别召开了第二届董事会第二十七次会议和第二届监事会第十七次会议，审议通过了《关于〈公司第三期股票期权与限制性股票激励计划（草案）及其摘要〉的议案》，公司于 2016 年 4 月 28 日召开 2016 年第一次临时股东大会审议通过了《关于〈公司第三期股票期权与限制性股票激励计划（草案）及其摘要〉的议案》、《关于〈公司第三期股票期权与限制性股票激励计划实施考核管理办法〉的议案》及《关于提请公司股东大会授权董事会办理公司第三期股票期权与限制性股票激励计划相关事宜的议案》。公司实施股票期权与限制性股票激励计划获得批准，董事会被授权确定股票期权和限制性股票授予日、在激励对象符合条件时向激励对象授予股票期权和限制性股票并办理授予所必须的全部事宜。公司最终确定 2016 年 4 月 29 日为授予日，授予 66 名激励对象 16.64 万份股票期权，授予 38 名激励对象 180.88 万股限制性股票。信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）于 2016 年 5 月 25 日出具了《中文在线数字出版集团股份有限公司验资报告》（XYZH/2016BJA10629 号），审验了公司截至 2016 年 5 月 25 日新增注册资本实收情况，认为：截至 2016 年 5 月 25 日，公司通过向激励对象授予人民币普通股 174.70 万股，认购价格为每股人民币 49.78 元，募集资金合计 8,696.5660 万元，其中：增加注册资本 174.70 万元；增加资本公积 8,521.8660 万元，股东以货币资金出资。截至 2016 年 5 月 25 日，变更后的注册资本为人民币 12,174.70 万元、

实收资本（股本）为人民币 12,174.70 万元。

本次实施股权激励后中文在线的股权结构如下：

股份性质	股份数量（股）	比例
一、有限售条件股份	54,530,925	44.79%
二、无限售条件股份	67,216,075	55.21%
三、股份总数	121,747,000	100.00%

2、2016 年 6 月，资本公积金转增股本

经公司 2016 年 5 月 16 日召开的 2015 年年度股东大会审议通过的《公司 2015 年度利润分配预案及资本公积金转增股本预案》，分红前本公司总股本为 121,747,000 股，分红后总股本增至 241,746,991 股。（截至 2015 年 12 月 31 日公司总股本为 120,000,000 股。原方案以总股本 120,000,000 股为基数，向全体股东每 10 股派发 0.20 元人民币（含税），同时以资本公积向全体股东每 10 股转增 10 股。由于向激励对象授予限制性股票，2016 年 5 月 30 日公司股本增加至 121,747,000 股，遂相应修改方案为向全体股东每 10 股派发 0.197130 元人民币（含税），同时以资本公积向全体股东每 10 股转增 9.856505 股。）

本次资本公积金转增股本后中文在线股权结构如下：

股份性质	股份数量（股）	比例
一、有限售条件股份	108,279,358	44.79%
二、无限售条件股份	133,467,633	55.21%
三、股份总数	241,746,991	100.00%

3、2016 年 8 月，非公开发行股票

2015 年 8 月 10 日，公司召开第二届董事会第二十次会议，审议通过了《关于公司符合非公开发行股票条件的议案》，2015 年 8 月 26 日，公司召开 2015 年第四次临时股东大会，审议通过了《关于公司符合非公开发行股票条件的议案》。截至 2016 年 7 月 28 日，信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）就发行人新增注册资本的实收情况出具了《中文在线数字出版集团股份有限公司验资报告》（XYZH/2016BJA10658 号）。根据该验资报告，截至 2016 年 7 月 28 日，发行人已收到募集资金总额 1,999,999,965.60 元，扣除各项发行费用人民币

47,306,885.98 元，实际募集资金净额为人民币 1,952,693,079.62 元。其中新增注册资本（股本）为人民币 42,735,042.00 元，资本公积为人民币 1,909,958,037.62 元。截至 2016 年 7 月 28 日，变更后的累计注册资本（股本）人民币 284,482,033.00 元，实收资本人民币 284,482,033.00 元。

本次非公开发行股票后，中文在线股权结构如下：

股份性质	股份数量（股）	比例
一、有限售条件股份	151,014,400	53.08%
二、无限售条件股份	133,467,633	46.92%
三、股份总数	284,482,033	100.00%

4、2016 年 10 月，实施股权激励

2016 年 8 月 30 日，公司召开第二届董事会第三十五次会议审议通过了《关于调整第三期股票期权与限制性股票激励计划预留限制性股票数量的议案》、《关于向激励对象授予第三期股票期权与限制性股票激励计划预留权益的议案》，并于当日召开第二届监事会第二十四次会议，审议通过了《关于核实公司第三期股票期权与限制性股票激励计划预留限制性股票的激励对象名单的议案》、《关于调整第三期股票期权与限制性股票激励计划预留限制性股票数量的议案》。鉴于公司 2015 年年度权益分派方案已于 2016 年 6 月 7 日实施完毕，根据《第三期股票期权与限制性股票激励计划》规定，在激励计划公告当日至激励对象完成限制性股票股份登记期间，公司有资本公积转增股本、派送股票红利、股份拆细、配股、分红派息或缩股等事项，应对限制性股票数量、授予价格进行相应的调整。公司于 2016 年 8 月 30 日召开第二届董事会第三十五次会议审议通过了《关于调整第三期股票期权与限制性股票激励计划预留限制性股票数量的议案》，根据调整方法，预留限制性股票数量由 21 万股调整为 41.6986 万股。信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）于 2016 年 9 月 28 日出具了《中文在线数字出版集团股份有限公司验资报告》（XYZH/2016BJA10699），审验了公司截至 2016 年 9 月 28 日新增注册资本实收情况，认为：截至 2016 年 9 月 28 日，公司通过向激励对象授予人民币普通股 416,986.00 股，认购价格为每股人民币 25.67 元，募集资金合计 10,704,030.62 元，其中：增加注册资本 416,986.00 元，增加资本公积 10,287,044.62 元。截至 2016 年 9 月 28 日，变更后的累计注册资本人民币 284,899,019.00 元，

实收资本人民币 284,899,019.00 元。

本次实施股权激励后中文在线的股权结构如下：

股份性质	股份数量（股）	比例
一、有限售条件股份	151,431,386	53.15%
二、无限售条件股份	133,467,633	46.85%
三、股份总数	284,899,019	100.00%

5、2017年2月，注销回购股份

根据公司《第三期股票期权与限制性股票激励计划》和《第三期股票期权与限制性股票实施考核管理办法》，由于两名原激励对象因个人原因已离职，已不符合公司第三期股票期权与限制性股票计划中有关激励对象的规定，董事会审议决定取消上述激励对象资格并回购注销其已获授但尚未解锁的全部限制性股票共计 146,442 股，占本次回购前公司股本总额的 0.05%。公司本次回购注销限制性股票所需支付回购价款合计为 3,669,836.52 元，信永中和会计师出具了《验资报告》。公司就本次限制性股票回购事项支付的回购价款全部为公司自有资金。上述限制性股票已在中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司完成注销手续。

本次回购之后中文在线的股本结构为：

股份性质	股份数量（股）	比例
一、有限售条件股份	148,215,171	52.05%
二、无限售条件股份	136,537,406	47.95%
三、股份总数	284,752,577	100.00%

6、2017年7月，注销回购股份

根据公司《第三期股票期权与限制性股票激励计划》和《第三期股票期权与限制性股票实施考核管理办法》，由于三名原激励对象因个人原因已离职，已不符合公司第三期股票期权与限制性股票计划中有关激励对象的规定，董事会审议决定取消上述激励对象资格并回购注销其已获授但尚未解锁的全部限制性股票共计 227,357 股，占本次回购前公司股本总额的 0.08%。公司本次回购注销限制性股票所需支付回购价款合计为 5,697,566.42 元，信永中和会计师已出具《验资报告》。公司就本次限制性股票回购事项支付的回购价款全部为公司自有资金。

上述限制性股票已在中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司完成注销手续。

本次回购之后中文在线的股本结构为：

股份性质	股份数量（股）	比例
一、有限售条件股份	147,987,814	52.01%
二、无限售条件股份	136,537,406	47.99%
三、股份总数	284,525,220	100.00%

7、2017年8月，资本公积金转增股本

经公司2017年6月21日召开的2016年年度股东大会审议通过的《关于〈公司2016年度利润分配及资本公积金转增股本方案〉的议案》，分红前本公司总股本为284,525,220股，分红后总股本增至711,654,081股（截至2016年12月31日公司总股本为284,752,577股，2017年7月回购注销股份后，公司总股本为284,525,220股。以总股本284,525,220股为基数，向现有全体股东每10股派发0.400319元人民币（含税），同时以资本公积向全体股东每10股转增15.011986股，转增后，公司股本由284,525,220股增至711,654,081股。）

本次权益分派的除权除息日为2017年8月1日。

本次资本公积金转增股本后中文在线股权结构如下：

股份性质	股份数量（股）	比例
一、有限售条件股份	370,146,913	52.01%
二、无限售条件股份	341,507,168	47.99%
三、股份总数	711,654,081	100.00%

（四）上市公司前十大股东

截至本报告书签署日，公司前十大普通股股东情况如下：

股东名称	持股数量	占总股本比例（%）
童之磊	111,379,416	15.65
北京启迪华创投资咨询有限公司	80,490,900	11.31
上海文睿投资有限公司	41,965,205	5.90
兴业银行股份有限公司-中邮战略新兴产业混合型证券投资基金	21,129,485	2.97
全国社保基金五零四组合	20,892,757	2.94

浙江华睿海越现代服务业创业投资有限公司	18,622,964	2.62
王秋虎	17,471,893	2.46
中国农业银行股份有限公司-中邮信息产业灵活配置混合型证券投资基金	13,787,340	1.94
东海基金-上海银行-盈科2号-鑫龙185号资产管理计划	13,620,224	1.91
陈耀杰	10,991,900	1.54
合计	350,352,084	49.23

三、上市公司控股股东及实际控制人概况

截至报告书签署日，童之磊先生直接持有公司 111,379,416 股股份，占公司股份总数的 15.65%；通过上海文睿投资有限公司间接持有公司 41,965,205 股股份，占公司股份总数的 5.90%。童之磊系公司控股股东和实际控制人。

童之磊先生的基本情况如下：

童之磊先生，男，1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士研究生，国际工商管理专业，经济师，高级数字出版编辑，1998 年获得清华大学学士学位，2000 年获美国麻省理工学院（MIT）与清华大学联合培养的国际工商管理硕士（IMBA）学位。2000 年 12 月发起成立中文在线，现任中文在线数字出版集团股份有限公司董事长兼总经理，同时兼任上海文睿投资有限公司执行董事、北京中文在线文化传媒有限公司执行董事兼总经理、北京中文在线教育科技有限公司执行董事兼总经理、上海中文在线文化发展有限公司执行董事、湖北中文在线数字出版有限公司董事长、杭州中文在线信息科技有限公司执行董事、中文在线（天津）文化发展有限公司执行董事、中文在线集团有限公司首任董事、ATA Inc.董事、北京亚杰商汇咨询有限公司董事，北京市东城区第十六届人大常委、中华全国青年联合会常委及教育界别秘书长、北京市东城区青年联合会副主席、中国版权协会副理事长、中国音像与数字出版协会副理事长、中国编辑学会副会长。

四、上市公司控股权变动情况

公司最近三年的主要股东、实际控制人均未发生变化，公司控股股东及实际控制人为童之磊先生。

五、最近三年的重大资产重组情况

最近三年上市公司不存在《重组办法》规定的重大资产重组的情形。

六、上市公司主营业务发展情况

（一）公司的主要业务情况

自设立以来，公司一直致力于成为全球领先的中文数字出版机构。公司以版权机构、作者为正版数字内容来源，进行内容的聚合和管理，向手机、手持终端、互联网等媒体提供数字阅读产品；通过版权衍生产品等方式提供数字内容增值服务，包括 IP 运营及衍生开发；为教育机构提供教育平台化服务；为数字出版和发行机构提供数字出版运营服务等。近年来，公司实施“文化+”、“教育+”战略，以 IP 一体化开发为核心构建泛娱乐新生态，以数字出版为基础构建在线教育生态。

1、“文化+”领域，以 IP 内容为核心，构建文化新生态

（1）数字阅读产品

公司通过与版权机构、作者签约等方式获得图书等作品的数字版权，同时依托“17K 小说网”、“四月天小说网”、“汤圆创作”等原创文学网站收集原创作品及其版权。公司对这些作品进行数字化，依据渠道、客户、阅读媒介和用户特性，制作成各类数字阅读产品。公司数字阅读产品主要分为手机阅读产品、互联网阅读产品及由此产生的广告和技术服务等。

（2）数字出版运营服务

公司具备网络出版许可证等相关资质，利用自身丰富的数字出版运营经验和渠道资源，向数字出版和发行机构提供数字出版运营服务，主要包括用户需求分析、内容策划、内容引入、内容版权和不良信息审核、内容编辑、推荐管理、应急危机处理、反盗版管理和内容投诉管理、业务运营、营销推广和技术支撑等。

（3）基于 IP 的泛娱乐业务

公司以文学 IP 为核心，通过多平台生产的内容，以授权、合作分成、联合出品等多种方式多维度深度开发大众娱乐产品，与多元渠道相结合，衍生为影视、游戏、动漫、听书、纸书等，进一步开拓影视出品与制作、游戏发行及运营、艺人经纪、二次元相关业务。以 IP 一体化开发打造超级 IP，覆盖上下游产业链，

实现 IP 版权价值最大化，构建泛娱乐新生态。

（4）公共文化服务

公司结合自身 IP 打造、品牌宣传、资本运作、资源整合、产业运营的能力，在公共文化领域，通过 PPP（政府与社会资本合作）等模式，与地方政府建立战略合作关系，参与地方公共文化资源产业化开发，为公共文化建设和运营提供文化规划及运营的整体服务。

2、“教育+”领域，以数字出版为基础，构建在线教育生态

（1）数字全民阅读平台

通过建立图书馆行业的数字化、大数据平台，构建阅读服务生态，公司旗下产品“书香中国”采用“云+端”模式，为用户提供 24 小时无墙化不闭馆的数字图书馆。公司教育行业阅读产品还包括云屏数字借阅机、蓝阅移动阅读平台等相关产品，纵贯中小学并延伸至高校及公共图书馆等机构客户，形成数字教育行业阅读产品全覆盖。

（2）K12 教育阅读服务

公司旗下产品“中文慧读”是专为中小學生、教师和家长设计的分级阅读平台。“中文慧读”根据图书分级标准、新课程标准、专题教育大纲，首创“泛读、精读、研读+调研测评、系统测评、核心测评”阅读模型，培养学生的阅读兴趣、学科兴趣和阅读习惯，提升核心阅读素养。

（3）数字基础教育平台

数字基础教育平台以数字教材为切入点，为基础教育提供教育内容、教育应用；以老师和学生为核心，有效贯通教、学、测、评、管各环节，在线上完成备课、授课、作业、批示、展示的教学平台，以大数据为基础的自有数字教育平台。

（4）MOOC 平台

学堂在线是教育部在线教育研究中心的研究交流和成果应用平台，为公众提供系统的高等教育，让每一个中国人都有机会享受优质教育资源。中文在线是清华大学 MOOC 平台“学堂在线”投资方和合作推广方，将以合作推广模式促进 MOOC 平台在国内外市场规模的进一步扩大。

（二）公司所处行业发展现状及趋势

1、竞争总体状况

目前，数字出版行业竞争主要体现在以下几个方面：

（1）数字内容资源是竞争焦点

高品质作品的数字版权的获取和使用是数字出版企业生存和发展的根本，是企业可持续增长的基础。早期许多作者与出版机构签订版权合同时，并未明确数字版权，但是随着数字出版产业的发展，作者开始将数字版权剥离出来，单独签订数字版权合同。由于作者创作作品需要一定的时间投入和精力投入，每年能够创作的优秀作品是有限的，因此数字版权特别是优质作品的数字版权已经成为竞争的焦点。数字出版企业往往采取预付、买断、提高分成比例、支付奖励金等手段来获取优质作品的数字版权。

（2）用户资源竞争较为激烈

读者的数字阅读需求将推动数字出版行业发展，并最终形成一个稳定的、可持续发展的、具备成长性的产业结构。随着数字阅读渠道的多样化发展，数字出版企业争夺用户之战较为激烈，数字出版企业不断推出满足用户需求的内容和个性化服务以满足不断提高的用户需求。

用户资源的竞争主要体现在用户黏度、注册用户和付费用户量方面。在大众数字阅读方面主要通过为注册用户提供免费章节内容吸引用户，对优秀作品的后续章节进行收费，促使免费用户转为付费用户；而在教育数字阅读方面主要依靠增大在线数据库资源数量、引进精品和新版内容、提高检索和查找精度以及提供良好高效的服务来吸引机构客户。

2、竞争方向和趋势

数字出版行业属于充分竞争行业，但是由于行业发展迅速，市场规模不断扩大，行业内的企业根据自身的优势和特点均能获得相应的市场份额。随着数字出版市场的逐步成熟，行业标准和规范日益完善，行业内通过并购等方式进行产业整合的趋势将进一步加剧。

3、市场化程度

数字出版行业产业链长，参与者众多且集中度不高。行业内各参与者结合自身定位、资源差异、经营优劣势等不同因素，综合考量自身定位，参与市场竞争，整个行业的市场化程度较高。

随着国家产业引导政策和鼓励政策不断出台，以及数字出版盈利模式的逐渐明晰，民营资本等经营主体充分参与，利用市场化手段争夺资源和用户。在各经

营主体逐渐树立自身市场地位的过程中，加快了数字出版行业的市场化进程；丰富多样的经营主体，是数字出版行业市场化水平的重要体现。

4、行业内的主要企业及竞争概况

公司目前提供的数字阅读产品以图书产品为主。由于数字出版行业属于新兴行业，各企业间有着比较明确的市场定位和盈利模式，竞争主要集中在数字内容采集方面。此外，为了拓宽数字内容采集渠道、丰富优质数字版权、提高对读者的吸引力和盈利能力，部分企业就数字内容采集达成战略合作，数字出版行业呈现出既竞争又合作的态势。

（三）公司市场地位

1、公司主要业务的市场地位

随着人们消费从基本的衣食住行需求升级转向品质与精神的需求，内容付费发展迅猛，国内文化教育产业处于爆发的繁荣阶段，拥有万亿级的市场空间，随着用户付费率和 ARPU 不断增高，精品内容供不应求的趋势将愈发明显，精品内容的价格将呈现持续上涨趋势，公司作为 A 股市场中的数字出版第一股，以内容为核心，实施“文化+”、“教育+”战略，站在了“消费升级”、“内容付费”、“文化教育大爆发”三大市场风口之上。

（1）数字阅读产品

根据 Frotst&Sullivan 报告显示，不论是从作品总数还是作者总数上来看，公司分别以市场占有率 27.5%和 41.6%位居全国第二。截至 2017 年 6 月 30 日，公司共拥有数字内容资源过百万种，签约知名作家、畅销书作者 2,000 余位，与 600 余家版权机构合作。2017 上半年度，中文书城客户端月活跃用户数量超 2,500 万，可在线销售作品数量超 10 万本，拥有《三体》、《欢乐颂》、《超级兵王》、《龙血战神》、《三生三世十里桃花》、《人民的名义》等多部热门畅销作品；17K 小说网用户总数在 5,000 万以上，每年持续新增作者数 10 万人，新增作品数 10 万部。汤圆创作为国内最大的校园移动创作平台，截止 2017 年 6 月 30 日，累计用户数 1,800 万，较 2016 年增长 100%，驻站网络作者人数每年持续快速增长，月活跃用户数量超过 100 万，入库作品已超过 300 万部，签约作品 2,000 多部，成功签约影视改编作品和 AVG 游戏改编作品多部，知名作品《母妃，你的尾巴露出来了》腾讯动漫点击超 2,000 万。

（2）数字出版运营服务

公司持续为咪咕数字传媒有限公司、天翼阅读文化传播有限公司、北京世纪卓越信息技术有限公司（亚马逊）、北京新浪阅读信息技术有限公司等机构提供多维运营服务。2017 年上半年度，中国联合网络通信有限公司湖南省分公司新增成为我公司提供运营服务的客户，公司提供的运营服务的客户囊括了国内三大运营商及世界电子书巨头亚马逊。

（3）数字内容增值服务

公司 IP 一体化衍生开发，数字内容增值业务发展快速，在 IP 影视衍生领域，17K 小说网原创 IP《我的狐仙老婆》网剧已在优土合一上线；17K 小说网原创 IP 被誉为都市题材殿堂级作品的《橙红年代》现已正式开机；公司正在联合原力动画、乐视影业打造真人 CG 超级网剧《陨神记》；公司联手优秀影视公司联合开发多项超级 IP 和精品 IP 如《凰权·奕天下》、《超自然大英雄》、《超级兵王》、《烽烟尽处》、《我才不会被女孩子欺负呢》等，正在稳步推进中。

在 IP 游戏衍生领域，公司 IP 定制游戏《武道至尊》已经上线，取得较好的流水和排名，在应用宝的轻游戏推荐榜数周排名前五；公司运营的全新的即时策略角色扮演游戏《苍蓝境界》即将上线。

在二次元领域，中文在线作为 IP 源头布局二次元产业链，占领未来主流文化。此外，报告期内，参与引进现象级动画电影《刀剑神域》，未来将进一步开拓二次元有声小说业务和二次元周边商品化业务。

（4）教育业务

教育领域是数字出版极具潜力的发展方向之一，经过十几年在教育资源领域的深耕细作，公司已经积累了众多教育领域客户群体和渠道资源，形成了一整套应用指导服务体系，构建数字全民阅读平台、K12 阅读教育服务、数字基础教育平台和 MOOC 平台，形成教育生态。

公司教育行业阅读产品“书香中国”平台积极服务于全民阅读活动开展，纵贯中小学并延伸至高校及公共图书馆，形成数字教育行业阅读产品全覆盖，拥有注册用户 3,000 余万，覆盖 31 个省市、5 万多所中小学校、3,000 余所高校和公共图书馆。

公司 K12 服务产品“中文慧读平台”上线；已在清华附小、北京六十五中、北京宏志中学等中小学应用，累计覆盖中小学 1,600 多所，覆盖教师超 8 万，学

生超 130 万。

公司的数字基础教育平台，深入开展上海市中小学数字教材实验项目，扩大了上海数字教材应用实验参与单位，同时与众多教育类出版社及相关教学资源开发企业积极合作。目前正在推进多家省市基础教育平台建设和推广。

公司负责推广的清华大学 MOOC 平台，取得了良好的社会反响。截至 2017 年 6 月 30 日，注册用户超过 500 万，上线课程超过 1,000 门，选课人次超过 600 万，已成为国内最大的中文 MOOC 平台。

2、公司主要竞争优势

中文在线是中国数字出版的开创者之一，也是最大的中文数字出版机构之一，以“数字传承文明”为使命，秉承“先授权、后传播”的理念，提出全媒体出品模式，拥有六大优势：

（1）内容优势

公司目前拥有数字内容资源过百万种，与 600 余家版权机构合作，签约知名作家、畅销书作者 2,000 余位，签约顶级传统名家，如巴金、余秋雨、二月河、海岩、周梅森等，签约大量畅销书作家如匪我思存、顾漫、明晓溪、张小娴等；同时公司拥有超 200 万的网络原创驻站作者，如风青阳、黑夜 de 白羊、梦入洪荒等；公司组建都市超英雄工作室群、言情新势力工作室群、悬疑大探险工作室群、奇幻大世界工作室群等超级 IP 工作室群，合作大神作家包括酒徒、骁骑校、蓝晶、失落叶、八面妖狐、御井烹香、桩桩、善良的蜜蜂、罗森、皇甫奇、观棋、衣冠胜雪等。

（2）渠道优势

在渠道方面，主要分为自有渠道、合作渠道，自有渠道覆盖用户超 8,000 万；合作渠道包括：三大电信运营商、互联网及移动互联网平台、手机硬件厂商以及其他多种阅读平台，除此之外，还有大量以影视、游戏、动漫、听书、纸书等衍生品形式覆盖除阅读以外的众多泛娱乐受众用户，间接覆盖用户数以亿计。

（3）技术优势

公司数字出版技术体系纵贯全业务流程，包括数字内容平台、数字加工平台、数字资产管理平台、版税结算系统、多渠道分发管理平台、全媒体出品管理平台，建立起了数字出版全流程、全终端、全媒体技术体系。公司凭借行业领先的技术优势承担了多项中央部委重大工程项目，拥有多项专利、软件著作权等。

（4）出品运营优势

海量内容通过版权审核及内容管理、大数据深度挖掘及运营、用户行为分析及数据管理、产品策略及升级、多维度用户适配等一系列独创运营机制，最终推送到多元渠道，到达海量不同需求的受众，实现 IP 的全内容、全流程、全媒体出品运营。

（5）IP 版权保护优势

公司自成立之初一直秉承“先授权、后传播”的原则，通过技术保护、行政保护、司法保护和社会保护，形成了全方位立体化的版权保护体系。目前，维权诉讼上千起，涉案作品上万部，已成为权利人维权的重要渠道。公司维权的国内首例教唆侵权案件作为判例入选北京市法院知识产权司法保护十大创新性案例、中国法院 50 件典型知识产权案例。

（6）资质优势

公司拥有从事网络出版服务必备的《网络出版许可证》，同时也具有《出版物经营许可证》、《网络文化经营许可证》、《广播电视节目制作许可证》、《增值电信业务经营许可证》等各项业务经营资质。

3、公司产品技术水平及技术特点

公司作为数字出版行业，相关技术涵盖数字内容的生产、加工、运营、发布、使用等环节，并涉及到数据格式标准、行业规范和数字版权保护等相关技术。

生产环节，主要包括传统出版物的数字化和网络原创制作。前者将传统内容在格式和表现方式上转换为数字化内容，其中大部分关键技术以工具软件的方式呈现；后者在数字化的环境下，直接形成可用于传播的数字内容产品，多数以系统平台的方式集成各种网络创作、编撰相关技术。

内容加工环节，行业内大多采用以相对成熟的内容格式转换技术和内容再编辑技术形成的工具软件。

运营环节，行业内主要以数字资源管理、产品销售数据管理、数字内容产品结算等平台化技术为主。与其他行业的数字化管理平台（如 ERP）相比，数字出版行业的运营平台还处在前期的整合和摸索阶段。

按渠道划分，目前发布环节分别形成互联网、手机、手持终端等方面的发布系统，但相应的技术水平也参差不齐。随着数字阅读市场的扩大，渠道也逐步呈现出多样化组合，因此，多渠道的整合发布技术、数字阅读的统一化服务技术及

用户阅读体验技术有更广阔的发展空间。

随着手机阅读、网络原创的兴起，覆盖全产业链的多渠道出版发布技术、数字版权保护技术以及运营支撑技术等新型技术得到了较大发展。

（1）多渠道出版发布技术

该技术主要实现数字出版内容在不同渠道上的出版形式和呈现方式，利用技术手段实现出版物对不同发布渠道的适应性。出版资源通过多渠道发布引擎，可实现一种内容，多元发布。

（2）全媒体资源管理技术

该技术主要包括出版内容的管理与动态重组、资源管理、文本挖掘、选题优化、出版舆情分析和内容的跨媒体检索等相关技术。

（3）内容加工技术

该技术主要面向内容制作和编辑加工环节提供基础工具和技术模块集，包括内容资源的结构化加工、知识体系结构化加工、多媒体信息加工等技术。

（4）数字版权保护技术

该技术核心是通过安全和加密技术锁定和限制数字内容及其分发途径，只有授权用户才能得到解密密钥，从而防范数字阅读产品无授权的复制，有效达到保护版权的目的。

（5）运营支撑技术

数字资产的存储是数字资产管理平台的核心。目前数字资产呈现类型多样化和多版本化的特点，该技术可以实现资产的存取快速和准确。同时，移动网络对系统响应速度、容错性及多种业务出版形式要求比较高，该技术可以解决数字资产的管理与运营，并能建立数据分析挖掘模型，研究用户行为，及时为数字内容的管理与运营提供支持。

（6）协同编辑技术

该技术实现了在互联网环境下，对数字内容进行多人协同纠错与校正、过滤敏感词语和关键字，解决了在数字出版行业对数字内容进行审校时单人单线和不利于管理维护的问题，实现了错误自动标注和修正建议提示功能。同时，该技术可以将已有的数字内容资源加工成包括手机、手持终端等不同媒体可以使用的文件，并对加工完的各类数字文件进行修改，进而与电信运营商及硬件厂商合作，向其提供数字阅读产品。由于数字内容只保留一个数据源文件，据此生成多种文

件格式的数字产品，可有效降低加工成本。

七、上市公司最近两年及一期的主要财务数据

公司最近两年及一期的合并口径主要财务指标情况如下：

（一）合并资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
总资产	281,731.23	285,265.60	87,899.68
总负债	24,684.56	30,780.52	36,536.96
股东权益	257,046.67	254,485.09	51,362.72
归属于母公司股东的 所有者权益	256,439.83	253,755.01	51,180.86

（二）合并利润表主要数据

单位：万元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
营业收入	23,371.66	60,151.56	39,024.62
营业利润	1,214.07	1,851.55	2,133.62
利润总额	1,419.02	5,337.60	3,540.92
净利润	635.74	3,674.49	2,936.66
归属于母公司股东的 净利润	758.98	3,504.47	3,125.47

八、最近三年合法经营情况

上市公司及董事、监事、高级管理人员在最近三年未涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查，未受到重大行政处罚或者刑事处罚；上市公司及董事、监事、高级管理人员最近三年不存在与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁的情况，不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

第三节 交易对方基本情况

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》及《股份认购协议》，本次交易标的为晨之科所有股权的 80%，上市公司发行股份及支付现金购买资产的交易对方为朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟、国鸿智臻。

截至本报告书签署日，晨之科 80% 股权结构如下表所示：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例
1	朱明	692.5568	50.43%
2	海通数媒	125.0000	9.10%
3	贝琛网森	87.1410	6.35%
4	朗泽稳健	68.6601	5.00%
5	优美缔	54.4463	3.96%
6	王小川	34.4792	2.51%
7	孙宝娟	21.7785	1.59%
8	国鸿智臻	14.5005	1.06%
合计		1,098.5624	80.00%

一、购买资产交易对方的基本情况

（一）朱明

1、基本情况

姓名	朱明
曾用名	无
性别	男
国籍	中国
身份证号	3101081979*****
住所	上海市黄浦区中山南一路 1109 弄*****
通信地址	上海市徐汇区永福路 147 弄*****
是否取得其他国家或地区的居留权	否

2、最近三年的主要职业和职务

序号	任职单位	职务	起止时间	是否与任职单位存在产权关系
1	晨之科	董事长、CEO	2013-至今	控股股东
2	上海亿嘉轮网络科技有限公司	董事	2015.9-2017.5	间接持股
3	上海羽翼数字出版科技有限公司	执行董事、总经理	2010.3-2017.1	否
4	上海佰看文化传播有限公司	董事长	2012.7-2017.1	否

3、控制的企业和关联企业的基本情况

截至报告期末，朱明控制和关联企业的情况如下表：

序号	公司名称	持股比例	经营范围
1	上海旌灏投资管理有限公司	83.00%	投资管理，投资信息咨询，商务信息咨询，企业管理咨询，实业投资，企业形象策划，市场营销策划，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），财务咨询，计算机、软件及辅助设备的批发、零售，电子商务（不得从事金融业务）。
2	上海帜明投资管理合伙企业（有限合伙）	70.00%	投资管理，实业管理，投资信息咨询，资产管理，商务信息咨询。

（二）海通数媒

1、基本情况

企业名称	上海海通数媒创业投资管理中心			
企业类型	有限合伙企业			
统一社会信用代码	91310115086190967M			
私募基金备案编号	SD4246			
注册地址	中国（上海）自由贸易试验区西里路 55 号 5041 室			
执行事务合伙人	海通创意资本管理有限公司（委派代表：袁国良）			
投资额	5,200.00 万元			
成立日期	2013 年 12 月 11 日			
经营范围	投资管理、投资咨询（除经纪），企业管理咨询，实业投资。【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】			
出资结构	合伙人名称	合伙人类型	出资额（万元）	出资比例（%）
	海通创意资本管理有限公司	普通合伙人	200.00	3.85

	上海上池企业管理事务所（普通合伙）	有限合伙人	2,000.00	38.46
	隆泰正通投资管理有限公司	有限合伙人	1,000.00	19.23
	佛山市粤禅股权投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	1,000.00	19.23
	昆山皓喜创业投资中心（有限合伙）	有限合伙人	1,000.00	19.23
	合计		5,200.00	100.00

2、历史沿革

（1）2013年12月，海通数媒设立

2013年11月12日，海通创意资本管理有限公司、上海上池企业管理事务所（普通合伙）、上海互加文化传播有限公司、佛山市粤禅股权投资合伙企业（有限合伙）、昆山皓喜创业投资中心（有限合伙），共同签订《有限合伙协议》，出资5,200.00万元，设立海通数媒。

2013年12月11日，上海市工商行政管理局自由贸易试验区分局向海通数媒颁发了《营业执照》，本次工商登记完成后海通数媒的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	海通创意资本管理有限公司	200.00	3.85	普通合伙人
2	上海上池企业管理事务所（普通合伙）	2,000.00	38.46	有限合伙人
3	上海互加文化传播有限公司	1,000.00	19.23	有限合伙人
4	佛山市粤禅股权投资合伙企业（有限合伙）	1,000.00	19.23	有限合伙人
5	昆山皓喜创业投资中心（有限合伙）	1,000.00	19.23	有限合伙人
合计		5,200.00	100.00	-

（2）2014年1月，第一次合伙份额转让

2014年1月，上海互加文化传播有限公司与隆泰正通投资管理有限公司签订了《合伙份额转让协议》，上海互加文化传播有限公司将所持海通数媒19.23%

的合伙份额转让给隆泰正通投资管理有限公司。

2014年1月14日，海通数媒召开合伙人会议通过：同意上述份额转让。并签订新的《有限合伙协议》。

2014年1月26日，上海市工商行政管理局自由贸易试验区分局向海通数媒颁发了新的《营业执照》，本次工商登记完成后海通数媒的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	海通创意资本管理有限公司	200.00	3.85	普通合伙人
2	上海上池企业管理事务所（普通合伙）	2,000.00	38.46	有限合伙人
3	隆泰正通投资管理有限公司	1,000.00	19.23	有限合伙人
4	佛山市粤禅股权投资合伙企业（有限合伙）	1,000.00	19.23	有限合伙人
5	昆山皓喜创业投资中心（有限合伙）	1,000.00	19.23	有限合伙人
合计		5,200.00	100.00	-

3、主要业务发展状况

海通数媒设立以来，主营投资管理、投资咨询，企业管理，实业投资。

4、主要财务数据

海通数媒最近两年主要财务数据如下：

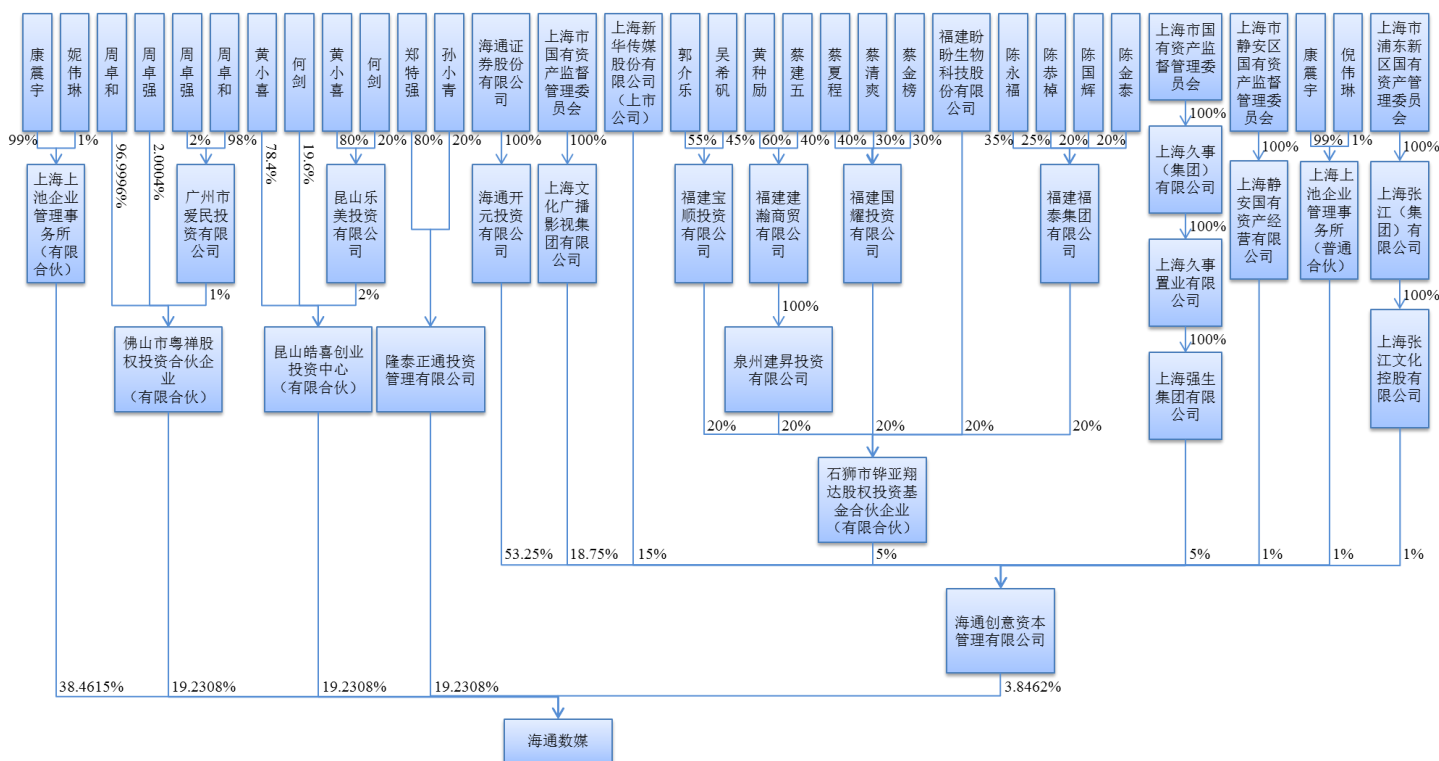
单位：万元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日
总资产	6,723.48	6,723.42
总负债	1,526.08	1,526.02
股东权益	5,197.40	5,197.40
项目	2016年	2015年
营业收入	-	-
利润总额	-	-0.64
净利润	-	-0.64

注：以上财务数据未经审计

5、产权控制关系结构图

截至报告期末，海通数媒的产权控制关系如下图：



6、普通合伙人情况

企业名称	海通创意资本管理有限公司		
企业类型	有限责任公司		
统一社会信用代码	91310000599706025X		
基金管理人登记编号	P1002592		
注册地址	上海市静安区延安中路 596 弄 21 号 202D 室		
法定代表人	邹二海		
注册资本	12,000.00 万元		
成立日期	2012 年 6 月 29 日		
经营范围	股权投资管理，创业投资管理，资产管理，投资咨询，参与设立创业投资企业，股权投资，实业投资，创业投资。【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】		
股东及股权结构	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
	海通开元投资有限公司	6,390.00	53.25
	上海文化广播影视集团有限公司	2,250.00	18.75

	上海新华传媒股份有限公司	1,800.00	15.00
	石狮市铎亚翔达股权投资基金合伙企业（有限合伙）	600.00	5.00
	上海强生集团有限公司	600.00	5.00
	上海静安国有资产经营有限公司	120.00	1.00
	上海上池企业管理事务所（普通合伙）	120.00	1.00
	上海张江文化控股有限公司	120.00	1.00
	合计	12,000.00	100.00

7、对外投资情况

截至报告期末，除持有晨之科 9.10% 的股权之外，海通数媒其他主要对外投资情况如下：

序号	公司名称	股权比例（%）	经营范围
1	上海互桂投资合伙企业（有限合伙）	12.35	投资，投资管理，投资咨询。
2	上海亿阁信息科技有限公司	11.11	从事计算机信息技术、网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，计算机信息系统集成，计算机软件开发，企业营销策划，市场营销策划，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），电子商务（不得从事增值电信业务、金融业务），商务信息咨询，企业管理咨询，利用自有媒体发布广告，日用百货、办公设备、计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、电子产品、通讯器材（除卫星电视广播地面接收设施）的批发、零售。
3	上海互年投资管理中心（有限合伙）	60.15	投资管理，投资咨询，企业管理咨询（以上除经纪）。
4	北京支点联游科技有限公司	6.00	技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、器件和元件、通讯设备；计算机系统服务；数据处理（数据处理中的银行卡中心、PUE 值在 1.5 以上的云计算数据中心除外）；从事互联网文化活动。
5	上海威客网络科技有限公司	10.19	网络技术研发，计算机软、硬件开发、设计、销售，并提供相关的技术咨询和技术服务。

8、备案情况

截至报告期末，海通数媒已办理私募投资基金备案，备案编码 SD4246。

（三）贝琛网森

1、基本情况

企业名称	上海贝琛网森创业投资合伙企业（有限合伙）			
企业类型	有限合伙企业			
统一社会信用代码	91310113324312983D			
私募基金备案编号	S60575			
注册地址	上海市宝山区南蕰藻路 393 号 2 号楼 A43			
执行事务合伙人	上海贝琛创业投资管理有限公司（委派代表：张荣）			
投资额	40,500.00 万元			
成立日期	2014 年 12 月 31 日			
经营范围	创业投资、咨询；投资管理。【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】			
出资结构	合伙人名称	合伙人类型	出资额（万元）	出资比例（%）
	上海贝琛创业投资管理有限公司	普通合伙人	500.00	1.23
	上海宝山城乡建设投资经营有限公司	有限合伙人	3,000.00	7.41
	上海庙行商业发展有限公司	有限合伙人	3,000.00	7.41
	上海际创赢浩创业投资管理有限公司	有限合伙人	24,000.00	59.26
	上海创业投资有限公司	有限合伙人	10,000.00	24.69
	合计		40,500.00	100.00

2、历史沿革

(1) 2014 年 12 月，贝琛网森设立

2014 年 12 月，上海贝琛创业投资管理有限公司、上海宝山城乡建设投资经营有限公司、上海际创赢浩创业投资管理有限公司、上海庙行商业发展有限公司、上海创业投资有限公司出资设立的有限合伙企业，共同签订《有限合伙协议》，出资 40,500.00 万元，设立贝琛网森。

2014 年 12 月 31 日，上海市工商行政管理局宝山分局向贝琛网森颁发了《营业执照》，本次工商登记完成后贝琛网森的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	贝琛创业投资管理有限公司	500.00	1.23	普通合伙人

2	上海宝山城乡建设投资经营有限公司	3,000.00	7.41	有限合伙人
3	上海庙行商业发展有限公司	3,000.00	7.41	有限合伙人
4	上海际创赢浩创业投资管理有限公司	24,000.00	59.26	有限合伙人
5	上海创业投资有限公司	10,000.00	24.69	有限合伙人
合计		40,500.00	100.00	-

3、主要业务发展状况

贝琛网森设立以来，主营创业投资、咨询；投资管理。

4、主要财务数据

贝琛网森最近两年主要财务数据如下：

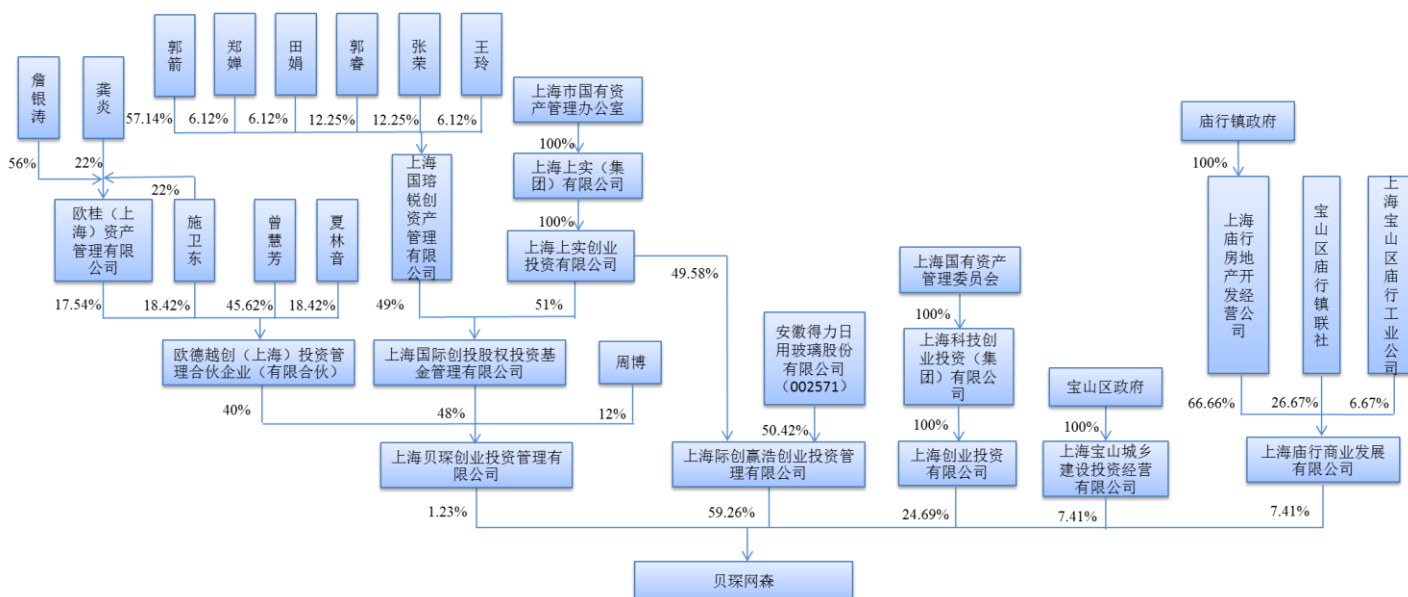
单位：万元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日
总资产	23,275.64	11,319.55
总负债	3.20	0.50
股东权益	23,272.44	11,319.05
项目	2016年	2015年
营业收入	-	-
利润总额	-804.12	-686.72
净利润	-804.12	-686.72

注：2016年财务数据经上会会计师事务所（特殊普通合伙）审计并出具上会师报字（2017）第0588号《审计报告》，2015年财务数据经上会会计师事务所（特殊普通合伙）审计并出具上会师报字（2016）第1307号《审计报告》。

5、产权控制关系结构图

截至报告期末，贝琛网森的产权控制关系如下图：



注：宝山区庙行镇联社和上海宝山区庙行工业公司为不需要登记的团体法人。

6、普通合伙人情况

企业名称	上海贝琛创业投资管理有限公司		
企业类型	有限责任公司		
统一社会信用代码	91310113324283668L		
基金管理人登记编号	P1015115		
注册地址	上海市宝山区南蕰藻路 393 号 2 号楼 A41 室		
法定代表人	张荣		
注册资本	500.00 万元		
成立日期	2014 年 12 月 18 日		
经营范围	实业投资；投资咨询；商务信息咨询；财务咨询（不得从事代理记账）；企业管理咨询；企业管理；企业形象策划；电子商务（不得从事增值电信业务、金融业务）；会务、会展服务。【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】		
股东及股权结构	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
	上海国际创投股权投资基金管理有限公司	240.00	48.00
	欧德越创（上海）投资管理合伙企业（有限合伙）	200.00	40.00
	周博	60.00	12.00
	合计	500.00	100.00

7、对外投资情况

截至报告期末，除持有晨之科 6.35% 的股权之外，贝琛网森其他主要对外投

资情况如下：

序号	公司名称	股权比例 (%)	经营范围
1	上海云视科技有限公司	5.77	从事网络科技、信息技术、通讯科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，数字视频加密系统、智能卡技术领域内的技术开发与设计，电子产品、通讯产品、计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，从事货物及技术的进出口业务，设计、制作、代理各类广告，利用自有媒体发布广告。
2	上海易教信息科技有限公司	8.89	从事信息科技、电子科技、计算机科技、网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，计算机软件开发，计算机硬件的设计、制造、加工，计算机信息系统集成，计算机网络工程施工，电子与智能化建设工程专业施工，弱电工程施工，建筑专业建设工程设计，建筑建设工程施工，建筑智能化建设工程设计施工一体化，安全防范工程，商务信息咨询，企业管理咨询，展览展示服务，会务服务，设计、制作、代理、发布各类广告，系统内职（员）工培训，自有房屋租赁，自有设备租赁，电子设备维修，物业管理，网页设计，电子产品、教学设备、通讯设备，电器设备、机械设备、五金制品、建材、计算机、软件及辅助设备的批发、零售。
3	武汉依迅北斗空间技术有限公司	8.55	GPS 卫星导航应用、车联网移动位置应用产品的研发、生产、销售、运营及系统集成服务；软、硬件产品的技术咨询、开发、销售及转让；汽车配套设备及配件的研发、生产和销售；通讯设备（不含无线电发射设备）、电子产品、数据传输设备、计算机、办公自动化及周边设备、配件的研发、生产和销售；货物进出口、代理进出口、技术进出口（不含国家禁止或限制进出口的货物及技术）。

8、备案情况

截至报告期末，贝琛网森已办理私募投资基金备案，备案编码 S60575。

（四）朗泽稳健

1、基本情况

企业名称	深圳朗泽稳健一号产学研投资合伙企业（有限合伙）
企业类型	有限合伙企业
统一社会信用代码	91440300359828103F
私募基金备案编号	SJ9299
注册地址	深圳市前海深港合作区前湾一路1号A栋201室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）
执行事务合伙人	深圳朗泽资产管理有限公司（委派代表：郑英楠）
投资额	6,250.00 万元

成立日期	2016年1月8日			
经营范围	受托资产管理（不得从事信托、金融资产管理、证券资产管理等业务）；投资管理；投资咨询；投资兴办实业（具体项目另行申报）；受托管理股权投资基金（不得从事证券投资活动；不得以公开方式募集资金开展投资活动，不得从事公开募集基金管理业务）；企业管理咨询；国内贸易（以上法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）。			
出资结构	合伙人名称	合伙人类型	出资额（万元）	出资比例（%）
	深圳朗泽资产管理有限公司	普通合伙人	100.00	1.60
	深圳泽尚投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	1,800.00	28.80
	深圳市松盛教育发展有限公司	有限合伙人	1,000.00	16.00
	周庆凯	有限合伙人	600.00	9.60
	胡琼莉	有限合伙人	100.00	1.60
	上海国泰君安证券资产管理有限公司	有限合伙人	2,650.00	42.40
	合计		6,250.00	100.00

2、历史沿革

(1) 2016年1月，朗泽稳健设立

2015年12月30日，深圳朗泽资产管理有限公司、郑英楠，共同签订《合伙协议》，出资500.00万元，设立朗泽稳健。

2016年1月8日，深圳市市场监督管理局向朗泽稳健颁发了《营业执照》，本次工商登记完成后朗泽稳健的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	深圳朗泽	495.00	99.00	普通合伙人
2	郑英楠	5.00	1.00	有限合伙人
合计		500.00	100.00	-

(2) 2016年5月，第一次合伙份额变更

2016年5月6日，朗泽稳健作出变更决定：增加新合伙人钱书琴；增加朗泽稳健认缴出资额至1,000.00万元；并签订新的《合伙协议》。

本次变更后朗泽稳健的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	深圳朗泽	500.00	50.00	普通合伙人
2	钱书琴	400.00	40.00	有限合伙人
3	郑英楠	100.00	10.00	有限合伙人
合计		1,000.00	100.00	-

(3) 2016年5月，第二次合伙份额变更

2016年5月13日，朗泽稳健作出变更决定：有限合伙人郑英楠退出；减少朗泽稳健认缴出资至500.00万元；并签订新的《合伙协议》。

本次变更后朗泽稳健的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	深圳朗泽	100.00	20.00	普通合伙人
2	钱书琴	400.00	80.00	有限合伙人
合计		500.00	100.00	-

(4) 2017年2月，第三次合伙份额变更

2017年2月20日，朗泽稳健作出变更决定：深圳泽尚投资合伙企业向朗泽稳健增资900万元；并签订新的《合伙协议》。本次变更后朗泽稳健的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	深圳朗泽	100.00	7.14	普通合伙人
2	钱书琴	400.00	28.57	有限合伙人
3	深圳泽尚投资合伙企业	900.00	64.29	有限合伙人
合计		1,400.00	100.00	-

(5) 2017年2月，第四次合伙份额变更

2017年2月23日，朗泽稳健作出变更决定：合伙人钱书琴退出；并签订新的《合伙协议》。

本次变更后朗泽稳健的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
----	-------	----------	---------	-------

1	深圳朗泽	100.00	10.00	普通合伙人
2	深圳泽尚投资合伙企业	900.00	90.00	有限合伙人
合计		1,000.00	100.00	-

(6) 2017年3月，第四次合伙份额变更

2017年3月6日，朗泽稳健作出变更决定：变更合伙人；变更认缴出资额至3,600.00万元；并签订新的《合伙协议》。

本次变更后朗泽稳健的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	深圳朗泽	100.00	2.78	普通合伙人
2	深圳泽尚投资合伙企业	1,800.00	50.00	有限合伙人
3	深圳市松盛教育发展有限公司	1,000.00	27.78	有限合伙人
4	周庆凯	600.00	16.67	有限合伙人
5	胡琼莉	100.00	2.78	有限合伙人
合计		3,600.00	100.00	-

(7) 2017年4月，第四次合伙份额变更

2017年4月26日，朗泽稳健作出变更决定：变更合伙人；变更认缴出资额至6,250.00万元；并签订新的《合伙协议》。

本次变更后朗泽稳健的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	深圳朗泽	100.00	1.60	普通合伙人
2	深圳泽尚投资合伙企业	1,800.00	28.80	有限合伙人
3	深圳市松盛教育发展有限公司	1,000.00	16.00	有限合伙人
4	周庆凯	600.00	9.60	有限合伙人
5	胡琼莉	100.00	1.60	有限合伙人
6	上海国泰君安证券资产管理有限公司	2,650.00	42.40	有限合伙人
合计		6,250.00	100.00	-

3、主要业务发展状况

朗泽稳健设立以来，主营受托资产管理；投资管理；投资咨询；投资兴办实业；受托管理股权投资基金；企业管理咨询；国内贸易。

4、主要财务数据

朗泽稳健最近两年主要财务数据如下：

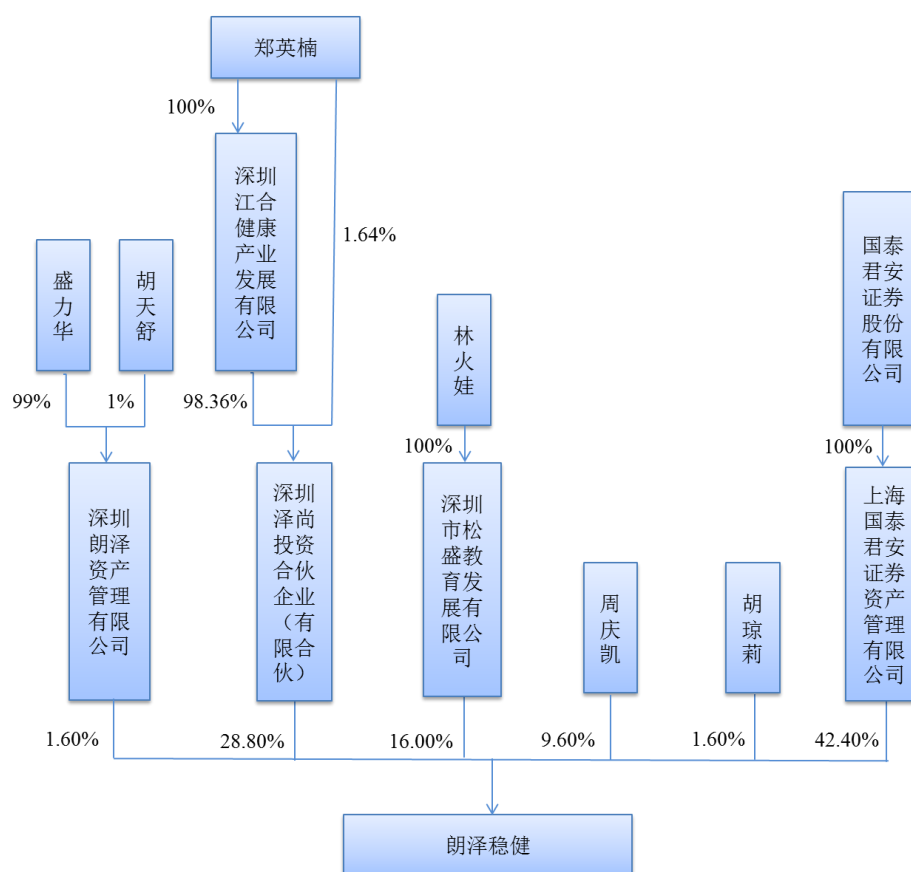
单位：万元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日
总资产	500.02	-
总负债	0.40	-
股东权益	499.62	-
项目	2016年	2015年
营业收入	-	-
利润总额	-0.003	-
净利润	-0.003	-

注：以上财务数据未经审计。朗泽稳健于2016年1月8日设立，因此只有最近一年财务数据。

5、产权控制关系结构图

截至报告期末，朗泽稳健的产权控制关系如下图：



6、主要合伙人情况

企业名称	深圳朗泽资产管理有限公司		
企业类型	有限责任公司		
统一社会信用代码	91440300342847738Y		
基金管理人登记编号	P1030106		
注册地址	深圳市前海深港合作区前湾一路1号A栋201室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）		
法定代表人	郑英楠		
注册资本	6,000.00 万元		
成立日期	2015年6月30日		
经营范围	受托资产管理；投资管理（不得从事信托、金融资产管理、证券资产管理及其他限制项目）；受托管理创业投资企业或个人的创业投资业务；受托管理股权投资基金（不得从事证券投资活动；不得以公开方式募集资金开展投资活动；不得从事公开募集基金管理业务）；投资咨询（不含限制项目）；投资兴办实业（具体项目另行申报）。（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）		
股东及股权结构	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）

	盛力华	5,940.00	99.00
	胡天舒	60.00	1.00
	合计	6,000.00	100.00

7、对外投资情况

截至报告期末，除持有晨之科 5.00%的股权之外，朗泽稳健无其他对外投资。

8、备案情况

截至报告期末，朗泽稳健已办理私募投资基金备案，备案编码 SJ9299。

（五）优美缔

1、基本情况

企业名称	上海优美缔股权投资基金合伙企业（有限合伙）			
企业类型	有限合伙企业			
统一社会信用代码	91310000312556155M			
私募基金备案编号	S84227			
注册地址	上海市普陀区真北路 958 号 20 幢 352 室			
执行事务合伙人	山南优美缔投资咨询管理有限公司（委派代表：刘明豫）			
投资额	10,000.00 万元			
成立日期	2014 年 9 月 25 日			
经营范围	股权投资，实业投资，投资管理，投资咨询。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】			
出资结构	合伙人名称	合伙人类型	出资额（万元）	出资比例（%）
	山南优美缔投资咨询管理有限公司	普通合伙人	100.00	1.00
	上海优聚信息科技有限公司	普通合伙人	1.00	0.01
	国广东方网络（北京）有限公司	有限合伙人	5,000.00	50.00
	完美世界（北京）数字科技有限公司	有限合伙人	1,000.00	10.00
	陈乐	有限合伙人	3,899.00	38.99
	合计		10,000.00	100.00

2、历史沿革

（1）2014年9月，优美缔设立

2014年9月19日，山南优美缔投资咨询管理有限公司、刘明豫、陈乐，共同签订《合伙协议》，出资10,000.00万元，设立优美缔。

2014年9月25日，上海市工商行政管理局向优美缔颁发了《营业执照》，本次工商登记完成后优美缔的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	山南优美缔	500.00	5.00	普通合伙人
2	刘明豫	4,750.00	47.50	有限合伙人
3	陈乐	4,750.00	47.50	有限合伙人
合计		10,000.00	100.00	-

（2）2015年1月，第一次合伙份额变更

2014年10月13日，山南优美缔、刘明豫、陈乐与上海优聚信息科技有限公司、国广东方网络（北京）有限公司、完美世界（北京）数字科技有限公司签订《合伙企业份额转让协议书》。

同日，优美缔召开合伙人会议通过：有限合伙人刘明豫退出；增加新合伙人；变更认缴出资额；并签订新的《合伙协议》。

本次变更后优美缔的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	山南优美缔	100.00	1.00	普通合伙人
2	上海优聚信息科技有限公司	1.00	0.01	普通合伙人
3	国广东方网络（北京）有限公司	5,000.00	50.00	有限合伙人
4	完美世界（北京）数字科技有限公司	1,000.00	10.00	有限合伙人
5	陈乐	3,899.00	38.99	有限合伙人
合计		10,000.00	100.00	-

3、主要业务发展状况

优美缔设立以来，主营股权投资，实业投资，投资管理，投资咨询。

4、主要财务数据

优美缔最近两年主要财务数据如下：

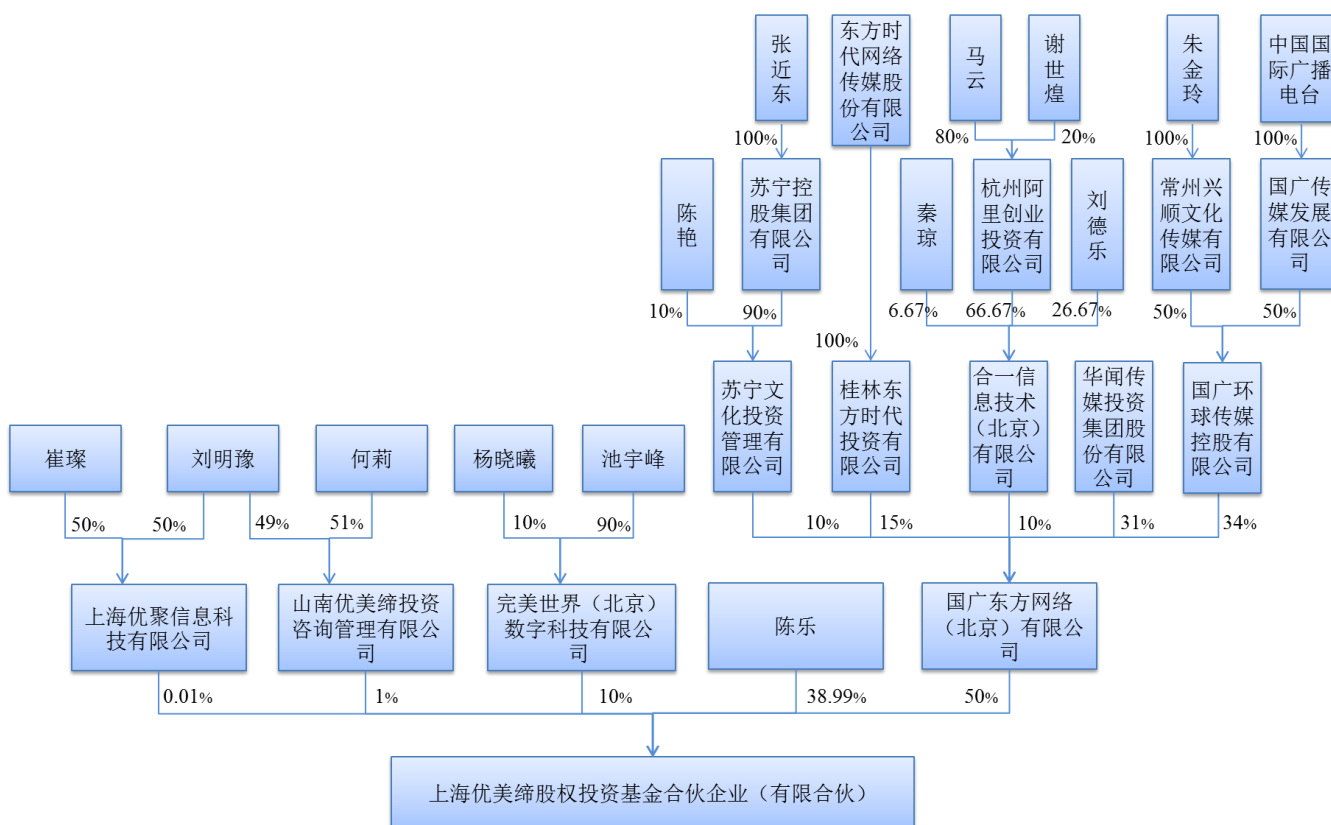
单位：万元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日
总资产	5,786.38	2,921.76
总负债	0.04	0.04
股东权益	5,786.34	2,921.72
项目	2016年	2015年
营业收入	-	-
利润总额	-180.38	-93.28
净利润	-180.38	-93.28

注：以上财务数据未经审计。

5、产权控制关系结构图

截至报告期末，优美缔的产权控制关系如下图：



6、主要合伙人情况

企业名称	山南优美缔投资咨询管理有限公司
企业类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
统一社会信用代码	915422000995999802

基金管理人登记编号	P1022372		
注册地址	山南市徽韵科技文化中心 15 楼 59 室		
法定代表人	刘明豫		
注册资本	500.00 万元		
成立日期	2014 年 6 月 17 日		
经营范围	一般经营项目：投资管理、企业管理策划、财务顾问、法律咨询、经济信息咨询、技术交流、商务信息咨询、企业形象策划。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。（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）		
股东及股权结构	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
	何莉	255.00	51.00
	刘明豫	245.00	49.00
	合计	500.00	100.00

7、对外投资情况

截至报告期末，除持有晨之科 3.96% 的股权之外，优美缔其他主要对外投资情况如下：

序号	公司名称	股权比例（%）	经营范围
1	上海潘多网络科技有限公司	5.19	网络科技、信息科技、软件科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；软件的开发、销售（除计算机信息系统安全专用产品）；动漫设计，广告设计、制作、代理、发布，企业营销策划；电子产品、计算机软硬件及配件（除计算机信息系统安全专用产品）、办公用品、日用百货的销售。
2	成都英博格科技有限公司	8.00	研发、销售计算机软硬件；计算机系统服务；基础软件服务；销售电子设备、电动自行车；计算机软硬件开发；计算机软件技术服务。
3	龙娱数码科技（上海）有限公司	13.00	从事数码技术、网络技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，软件开发，网络工程，动漫设计，创意服务，计算机服务（除互联网上网服务营业场所），电子产品、计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，从事货物进出口及技术进出口业务。
4	北京你好女神科技有限公司	22.50	技术推广服务；基础软件服务；计算机系统服务；设计、制作、代理、发布广告；文艺创作；经济贸易咨询。
5	南京机器岛智能科技有限公司	5.00	电子、机械和智能玩具产品的研发、制造、系统集成、销售及相关的技术开发、技术咨询、技术转让和技术维护服务；电子计算机与电子技术信息、智能网络控制系统设备的设计及安装；网络系统工程设计与安装；安全防范设备的安装与维护；智能微网开发系统的设计、制造、销售服务。
6	环球互娱网络（北京）有限公司	20.00	技术开发、技术咨询、技术推广、技术服务、技术转让；从事文化经纪业务；应用软件开发；计算机系统服务；软件咨询；设计、制作、代理、

			发布广告；产品设计；企业管理咨询；经济贸易咨询；销售自行开发后的产品；货物进出口、技术进出口、代理进出口；从事互联网文化活动。
7	北京创智时代投资管理有限公司	50.00	投资管理；资产管理；项目投资；投资咨询；经济贸易咨询；市场调查；企业策划、设计；企业管理；技术开发、技术转让、技术服务、技术咨询、技术推广；应用软件开发；基础软件开发；软件开发；组织文化艺术交流活动（演出除外）；承办展览展示；会议服务。

8、备案情况

截至报告期末，优美缔已办理私募投资基金备案，备案编码 S84227。

（六）王小川

1、基本情况

姓名	王小川
曾用名	无
性别	女
国籍	中国
身份证号	2102131995*****
住所	大连市金州区体育场小区*****
通信地址	大连市金州区体育场小区*****
是否取得其他国家或地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务

最近三年，王小川无对外任职。

3、控制的企业和关联企业的基本情况

截至报告期末，除持有晨之科 2.51% 的股权之外，王小川其他主要对外投资情况如下：

序号	公司名称	股权比例 (%)	经营范围
1	大连兴树绿化工程有限公司	90.00	园林绿化工程施工（凭资质证书经营）；苗木培育、种植；国内一般贸易（法律、行政法规禁止的项目除外；法律、行政法规限制的项目取得行业许可后方可经营）

（七）孙宝娟

1、基本情况

姓名	孙宝娟
曾用名	无
性别	女
国籍	中国
身份证号	3210241944*****
住所	江苏省靖江市骥江路 88 号*****
通信地址	江苏省靖江市御水湾云顶*****
是否取得其他国家或地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务

最近三年，孙宝娟无对外任职。

3、控制的企业和关联企业的基本情况

截至报告期末，孙宝娟无控制的企业或关联企业。

（八）国鸿智臻

1、基本情况

企业名称	上海国鸿智臻投资合伙企业（有限合伙）			
企业类型	有限合伙企业			
企业注册号	310114002967435			
私募基金备案编号	S82462			
注册地址	上海市嘉定区工业区兴顺路 558 号 7 幢 550 室			
执行事务合伙人	上海国鸿智臻创业投资有限公司（委派代表：朱大夯）			
投资额	35,000.00 万元			
成立日期	2015 年 9 月 14 日			
经营范围	创业投资业务，代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务，创业投资咨询业务，为创业投资企业提供创业管理服务业务。 【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】			
出资结构	合伙人名称	合伙人类型	出资额（万元）	出资比例（%）
	上海国鸿智臻创业投资有限公司	普通合伙人	350.00	1.00
	上海泽桓投资管理有限公司	有限合伙人	20,900.00	59.71
	上海创业投资有限公司	有限合伙人	8,750.00	25.00

	上海嘉定创业投资管理有限公司	有限合伙人	4,000.00	11.43
	上海汇鲲聚品投资合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	1,000.00	2.86
	合计		35,000.00	100.00

2、历史沿革

（1）2015年9月，国鸿智臻设立

2015年9月8日，上海国鸿智臻创业投资有限公司、上海嘉定创业投资管理有限公司、上海汇鲲聚品投资合伙企业（有限合伙）、上海创业投资有限公司和上海泽桓投资管理有限公司共同签订《有限合伙协议》，出资35,000.00万元，设立国鸿智臻。

2015年9月14日，上海市嘉定区市场监督管理局向国鸿智臻颁发了《营业执照》，本次工商登记完成后国鸿智臻的出资结构如下：

序号	合伙人名称	出资金额（万元）	出资比例（%）	合伙人类型
1	上海国鸿智臻创业投资有限公司	350.00	1.00	普通合伙人
2	上海泽桓投资管理有限公司	20,900.00	59.71	有限合伙人
3	上海创业投资有限公司	8,750.00	25.00	有限合伙人
4	上海嘉定创业投资管理有限公司	4,000.00	11.43	有限合伙人
5	上海汇鲲聚品投资合伙企业（有限合伙）	1,000.00	2.86	有限合伙人
	合计	35,000.00	100.00	-

3、主要业务发展状况

国鸿智臻设立以来，主营创业投资业务，代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务，创业投资咨询业务，为创业投资企业提供创业管理服务业务。

4、主要财务数据

国鸿智臻最近两年主要财务数据如下：

单位：万元

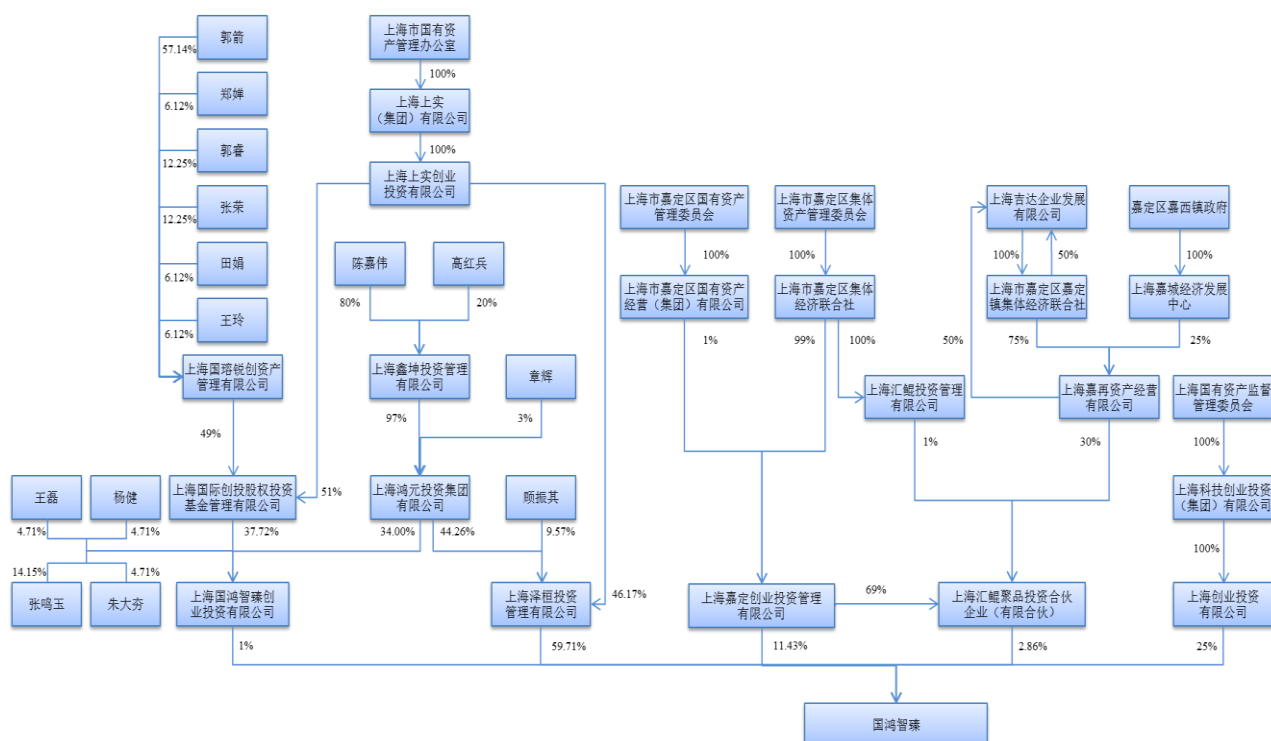
项目	2016年12月31日	2015年12月31日
总资产	18,320.05	17,311.38
总负债	2.20	0.50

股东权益	18,317.85	17,310.88
项目	2016 年	2015 年
营业收入	-	-
利润总额	-850.70	-189.12
净利润	-850.70	-189.12

注：2016 年财务数据经上会会计师事务所（特殊普通合伙）审计并出具上会师报字（2017）第 0594 号《审计报告》，2015 年财务数据经上会会计师事务所（特殊普通合伙）审计并出具上会师报字（2016）第 1692 号《审计报告》。

5、产权控制关系结构图

截至报告期末，国鸿智臻的产权控制关系如下图：



6、主要合伙人情况

企业名称	上海国鸿智臻创业投资有限公司
企业类型	有限责任公司
统一社会信用代码	91310114324662078M
基金管理人登记编号	P1024026
注册地址	上海市嘉定区嘉定镇塔城路 560 号 2 幢 1140 室
法定代表人	郭睿
注册资本	371.20 万元
成立日期	2015 年 2 月 4 日

经营范围	投资管理、资产管理、创业投资、实业投资、投资咨询（除金融、证券）。【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】		
股东及股权结构	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
	上海国际创投股权投资基金管理有限公司	140.00	37.72
	上海鸿元投资集团有限公司	126.20	34.00
	张鸣玉	52.50	14.15
	朱大夯	17.50	4.71
	王磊	17.50	4.71
	杨健	17.50	4.71
	合计	371.20	100.00

7、对外投资情况

截至报告期末，除持有晨之科 1.06% 的股权之外，国鸿智臻其他主要对外投资情况如下：

序号	公司名称	股权比例（%）	经营范围
1	福建瑞泉护理服务有限公司	4.80	护理服务（不含医疗服务）、家庭服务；人力资源服务；医疗技术开发、技术咨询、技术服务；对医疗业投资管理；一类医疗器械批发、代购代销。
2	格格医疗科技（上海）有限公司	7.02	医疗科技、网络科技、信息科技领域内的技术开发、技术服务、技术转让、技术咨询，计算机系统集成，计算机网络系统工程服务，健康咨询，医药咨询（以上不得从事诊疗活动、心理咨询），会展服务，图文设计、制作，建筑智能化建设工程设计施工一体化，从事货物及技术的进出口业务，医疗器械销售。

8、备案情况

截至报告期末，国鸿智臻已办理私募投资基金备案，备案编码 S82462。

二、其他事项说明

（一）各交易对方之间的关联关系说明

截至本报告书签署日，本次交易的各交易对方之间不存在关联关系。

（二）各交易对方与中文在线的关联关系说明

本次交易前，各交易对方与中文在线不存在关联关系。本次交易后，朱明持有的中文在线股份比例达到 6.51%，超过 5%，成为中文在线的关联方。

截至本报告书签署日，除以上关联关系外，本次交易的其余交易对方与中文在线之间不存在关联关系。

（三）交易对方向上市公司推荐的董事、监事及高级管理人员情况

本次交易前，交易对方与上市公司均不存在关联关系，也未曾向上市公司推荐董事、监事及高级管理人员。

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》，本次交易完成后，朱明有权获得上市公司董事候选人的提名。

（四）交易对方及其主要管理人员最近五年内未受行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

截至本报告书签署日，本次交易对方已出具承诺函，承诺其最近五年内没有受过行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁。

（五）交易对方最近五年的诚信情况

截至本报告书签署日，本次交易对方已出具承诺函，承诺其最近五年诚信情况良好，不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况。

（六）本次发行股份购买资产交易对方（穿透至最终出资人）是否超过 200 人的说明

发行股份及支付现金购买资产交易对方的穿透计算情况如下：

序号	股东名称	穿透股东	穿透股东数量	备注
1	朱明	朱明	1	-
2	海通数媒	康震宇、倪伟琳、周卓和等	25	-
3	贝琛网森	詹银涛、施卫东、龚炎等	18	为避免重复计算，计 18 人
4	朗泽稳健	盛力华、胡天舒、郑英楠等	7	-
5	优美缔	崔璨、刘明豫、何莉等	14	-

6	王小川	王小川	1	-
7	孙宝娟	孙宝娟	1	-
8	国鸿智臻	郭箭、郭睿、张荣等	12	为避免重复计算，计 12 人
合计			79	-

综上，发行股份购买资产交易对方经穿透计算，未超过 200 人。

（七）交易对方与中文在线实际控制人的一致行动关系

2017 年 8 月 9 日，中文在线实际控制人童之磊与本次交易对方朱明签署了《一致行动协议》，双方约定自本次交易中文在线向朱明发行的股份完成股份过户登记手续之日起，各方自愿就持有中文在线股份及行使相应股东、董事权利事项达成一致行动。

除此之外，其他交易对方与中文在线实际控制人不存在一致行动关系。

第四节 交易标的基本情况

本次交易标的资产为晨之科除中文在线以外的全部股东合计所持晨之科 80% 股权。

一、晨之科基本情况

晨之科基本情况如下所示：

公司名称	上海晨之科信息技术有限公司		
英文名称	MorningTec		
成立日期	2013 年 9 月 25 日		
公司类型	有限责任公司（国内合资）		
注册资本	1,373.2030 万元		
注册地址	上海市宝山区逸仙路 2816 号 1 幢 9 层 H903 室		
办公地点	上海市徐汇区宜山路 700 号 C2 座 2 层		
统一社会信用代码	913101120781934391		
法定代表人	朱明		
经营范围	从事信息技术、网络科技、软件科技领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；市场营销策划；电子产品、数码产品、通信设备及相关产品、计算机、软件及辅助设备的销售；从事货物及技术的进出口业务。【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】		
股东及股权结构	股东姓名	出资额（万元）	持股比例
	朱明	692.5568	50.43%
	中文在线	274.6406	20.00%
	海通数媒	125.0000	9.10%
	贝琛网森	87.1410	6.35%
	朗泽稳健	68.6601	5.00%
	优美缔	54.4463	3.96%
	王小川	34.4792	2.51%
	孙宝娟	21.7785	1.59%
	国鸿智臻	14.5005	1.06%
	合计	1,373.2030	100.00%

二、晨之科历史沿革

（一）2013年9月，晨之科设立

2013年8月1日，上海市工商行政管理局核发《企业名称预先核准通知书》（沪工商注名预核字第01201308010281号），核准陈文琦、朱明、上海晖翌、上海镭厉出资100万元共同设立的企业名称为“上海晨之科信息技术有限公司”。

2013年8月31日，朱明、陈文琦、上海晖翌、上海镭厉签署《上海晨之科信息技术有限公司章程》，约定设立上海晨之科信息技术有限公司，注册资本100万元；法定代表人：朱鸿生；注册地址：上海市闵行区东川路555号戊楼1060室；经营范围：从事信息技术、网络技术、软件科技领域内技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，市场营销策划，电子产品、数码产品、通信设备及相关产品、计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，从事货物及技术的进出口业务。

2013年9月11日，上海百川会计师事务所出具百川沪验资字(2013)第00129号《验资报告》，确认截至2013年9月4日，晨之科已收到全体股东缴纳的注册资本，合计人民币100万元，系以货币出资。

2013年9月25日，上海市工商行政管理局闵行分局向晨之科核发《企业法人营业执照》（注册号310112001309453）。

晨之科设立时股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	54.6000	货币	54.6000
2	陈文琦	32.9000	货币	32.9000
3	上海晖翌	10.0000	货币	10.0000
4	上海镭厉	2.5000	货币	2.5000
合计		100.0000	-	100.0000

（二）2014年1月，第一次增资

2013年12月24日，晨之科召开股东会并决议通过：同意新股东上海上池认购晨之科14.2857万元新增注册资本，增资价款人民币1,000万元，占注册资本12.50%，其余人民币985.7143万元计入公司资本公积。同日，全体股东同意并签署新的《公司章程》。

2013年12月31日，上海百川会计师事务所出具百川沪验资字（2013）第

00165号《验资报告》，确认截至2013年12月27日，晨之科已收到新增注册资本（实收资本）14.2857万元，变更后的累计注册资本为114.2857万元。

2014年1月9日，上海市工商行政管理局闵行分局核准上述变更。

本次增资后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	54.6000	货币	47.7750
2	陈文琦	32.9000	货币	28.7875
3	上海上池	14.2857	货币	12.5000
4	上海晖翌	10.0000	货币	8.7500
5	上海镭厉	2.5000	货币	2.1875
合计		114.2857	-	100.0000

（三）2014年1月，第二次增资

2014年1月15日，晨之科召开股东会决议通过：公司注册资本由114.2857万元增至1,000万元，新增注册资本885.7143万元全部由公积金转增。晨之科股东签署《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2014年1月22日，上海百川会计师事务所出具《验资报告》（百川沪验资字（2014）第00011号），确认截至2014年1月18日，晨之科已将资本公积金人民币885.7143万元转增实收资本，变更后累积的注册资本为1,000万元，公司实收资本为1,000万元。

2014年1月30日，上海市闵行区市场监督管理局核准上述变更。

本次增资后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	477.7500	货币	47.7750
2	陈文琦	287.8750	货币	28.7875
3	上海上池	125.0000	货币	12.5000
4	上海晖翌	87.5000	货币	8.7500
5	上海镭厉	21.8750	货币	2.1875
合计		1,000.0000	-	100.0000

（四）2014年4月，第一次股权转让

2014年2月11日，上海上池与海通数媒签署《股权转让协议》。

2014年2月14日，晨之科召开股东会决议通过：同意股东上海上池将其持有的公司12.50%股权转让予海通数媒，转让对价为人民币125.00万元；其他股东一致同意上述股权转让，并放弃上述股权的优先受让权。同日，全体股东同意并签署《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2014年4月18日，上海市工商行政管理局闵行分局核准上述变更。

本次股权转让完成后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	477.7500	货币	47.7750
2	陈文琦	287.8750	货币	28.7875
3	海通数媒	125.0000	货币	12.5000
4	上海晖翌	87.5000	货币	8.7500
5	上海镭厉	21.8750	货币	2.1875
合计		1,000.0000	-	100.0000

（五）2014年6月，第三次增资

2014年4月20日，王小川与朱明、陈文琦、上海晖翌、上海镭厉、海通数媒签署关于晨之科的《增资协议书》。王小川作为投资者拟认购晨之科34.4792万元新增注册资本，增资价款为500.00万元，占注册资本3.33%。

2014年4月28日，晨之科召开股东会决议通过：同意新股东王小川对公司增资；公司注册资本从1,000.00万元增资至1,034.4792万元。同日，全体股东同意并签署《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2014年6月5日，上海市工商行政管理局闵行分局核准上述变更。

本次增资后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	477.7500	货币	46.1827
2	陈文琦	287.8750	货币	27.8280
3	海通数媒	125.0000	货币	12.0834
4	上海晖翌	87.5000	货币	8.4583

5	王小川	34.4792	货币	3.3330
6	上海镭厉	21.8750	货币	2.1146
合计		1,034.4792	-	100.0000

（六）2014年11月，第二次股权转让

2014年8月27日，上海晖翌、上海镭厉与朱明签署《股权转让协议》。同日，晨之科召开股东会决议通过：同意股东上海晖翌将其持有的公司8.4583%股权转让予朱明，转让对价为人民币87.5000万元；股东上海镭厉将其持有的公司2.1146%股权转让予朱明，转让对价为人民币21.8750万元；其他股东一致同意上述股权转让，并放弃上述股权的优先受让权。同日，全体股东同意并签署《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2014年11月10日，上海市工商行政管理局闵行分局核准上述变更。

本次股权转让完成后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	587.1250	货币	56.7556
2	陈文琦	287.8750	货币	27.8280
3	海通数媒	125.0000	货币	12.0834
4	王小川	34.4792	货币	3.3330
合计		1,034.4792	-	100.0000

（七）2015年1月，第三次股权转让

2014年10月30日，陈文琦与朱明签署《股权转让协议》。

2014年11月6日，晨之科召开股东会决议通过：同意股东陈文琦将其持有的公司22.3280%的股权转让予朱明，转让对价为人民币100.00万元；其他股东一致同意上述股权转让，并放弃上述股权的优先受让权。同日，全体股东同意并签署《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2015年1月20日，上海市工商行政管理局闵行分局核准上述变更。

本次股权转让完成后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	818.1037	货币	79.0836
2	陈文琦	56.8963	货币	5.5000

3	海通数媒	125.0000	货币	12.0834
4	王小川	34.4792	货币	3.3330
合计		1,034.4792	-	100.0000

（八）2015年8月，第四次增资，第四次股权转让

2015年6月23日，优美缔与朱明、海通数媒、王小川、陈文琦签署了关于晨之科的《增资协议》。2015年6月30日，优美缔、孙宝娟与上述股东签署了关于晨之科的《增资协议补充协议》。优美缔作为投资者拟认购晨之科32.6678万元新增注册资本，增资价款为600.00万元，孙宝娟作为投资者拟认购晨之科21.7785万元新增注册资本，增资价款为400.00万元。

2015年6月29日，优美缔与朱明签署《股权购买协议》，朱明将其持有的晨之科2.00%的股权转让予优美缔，转让价款为150.00万元人民币。

2015年7月24日，陈文琦与朱明签署《股权购买协议》，陈文琦将其所持有的全部晨之科的股权转让给朱明，转让价款为50.00万元人民币。

2015年7月24日，晨之科召开股东会决议通过：同意上述增资及股权转让，其他股东放弃上述股权的优先受让权。同日，全体股东同意并签署《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2015年8月31日，上海市闵行区市场监督管理局核准上述变更。

本次变更后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	853.2215	货币	78.3544
2	海通数媒	125.0000	货币	11.4792
3	优美缔	54.4463	货币	5.0000
4	王小川	34.4792	货币	3.1664
5	孙宝娟	21.7785	货币	2.0000
合计		1,088.9255	-	100.0000

（九）2016年8月，第五次增资

2016年3月，贝琛网森、国鸿智臻与朱明、海通数媒、优美缔、王小川、孙宝娟签署了关于晨之科的《投资协议书》。

2016年8月，晨之科召开股东会决议通过：公司注册资本由1,088.9255万元增至1,241.3755万元，新增注册资本152.4500万元，其中贝琛网森以货币形式认缴注册资本130.6715万元，增资价款3,000万元，占注册资本10.5263%；国鸿智臻以货币形式认缴注册资本21.7785万元，增资价款为500万元，占注册资本1.7544%；公司其余股东放弃优先购买权。晨之科股东签署《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2016年8月22日，上海市闵行区市场监督管理局核准上述变更。

本次变更后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	853.2215	货币	68.7319
2	贝琛网森	130.6715	货币	10.5263
3	海通数媒	125.0000	货币	10.0695
4	优美缔	54.4463	货币	4.3860
5	王小川	34.4792	货币	2.7775
6	孙宝娟	21.7785	货币	1.7544
7	国鸿智臻	21.7785	货币	1.7544
合计		1,241.3755	-	100.0000

（十）2016年12月，第六次增资，第五次股权转让

2016年11月24日，投资人中文在线与晨之科，及其股东朱明、海通数媒、贝琛网森、优美缔、王小川、孙宝娟、国鸿智臻签订《增资协议》，晨之科注册资本由1,241.3755万元增至1,373.2030万元，新增注册资本131.8275万元，全部由中文在线认购，占注册资本9.60%，增资价款12,000万元。

2016年12月，中文在线与朱明签订《股权转让协议》，中文在线以13,000万元的价格受让朱明所持晨之科10.40%股权。同月，晨之科召开股东会并作出决议，同意中文在线成为晨之科股东，公司新增注册资本131.8275万元，全部由中文在线认购；同意中文在线受让朱明10.4%股权，其他股东放弃优先购买权；选举新一届董事会，成员变更为7人，由朱明、王利杰、鱼建光、张荣、蒋钰、戴和忠、陆宽组成；修改公司章程并通过《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2016年12月23日，上海市宝山区市场监督管理局核准上述变更。

本次变更后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	710.4084	货币	51.7337
2	中文在线	274.6406	货币	20.0000
3	贝琛网森	130.6715	货币	9.5158
4	海通数媒	125.0000	货币	9.1028
5	优美缔	54.4463	货币	3.9649
6	王小川	34.4792	货币	2.5109
7	孙宝娟	21.7785	货币	1.5860
8	国鸿智臻	21.7785	货币	1.5860
合计		1,373.2030	-	100.0000

（十一）2017年2月，第六次股权转让

2016年11月29日，朗泽稳健与朱明、晨之科签订《上海晨之科信息技术有限公司股权转让协议》，朗泽稳健以6,250.00万元的价格受让朱明所持的晨之科5.00%股权。

2017年2月14日，晨之科召开股东会并作出决议，同意朗泽稳健受让朱明5.00%股权，其他股东放弃优先认购权；全体股东同意并签署《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2017年2月23日，上海市宝山区市场监督管理局核准并备案。

本次股权转让后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	641.7486	货币	46.7337
2	中文在线	274.6406	货币	20.0000
3	贝琛网森	130.6715	货币	9.5158
4	海通数媒	125.0000	货币	9.1028
5	朗泽稳健	68.6601	货币	5.0000
6	优美缔	54.4463	货币	3.9649
7	王小川	34.4792	货币	2.5109
8	孙宝娟	21.7785	货币	1.5860

9	国鸿智臻	21.7785	货币	1.5860
合计		1,373.2030	-	100.0000

（十二）2017年7月，第七次股权转让

2017年3月16日，晨之科召开股东会并作出决议，同意朱明受让贝琛网森所持晨之科3.17%股权、受让国鸿智臻所持晨之科0.53%股权，其他股东放弃优先认购权；全体股东同意并签署《上海晨之科信息技术有限公司章程修正案》。

2017年5月2日，朱明分别与贝琛网森、国鸿智臻签订《产权交易合同》，以1,300.00万元受让贝琛网森所持晨之科3.17%股权，216.67万元受让国鸿智臻所持晨之科0.53%股权。2017年6月6日，上海联合产权交易所核准此次产权交易。

2017年7月6日，上海市宝山区市场监督管理局核准并备案。

本次股权转让后，晨之科股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	朱明	692.5568	货币	50.4337
2	中文在线	274.6406	货币	20.0000
3	贝琛网森	87.1410	货币	6.3458
4	海通数媒	125.0000	货币	9.1028
5	朗泽稳健	68.6601	货币	5.0000
6	优美缔	54.4463	货币	3.9649
7	王小川	34.4792	货币	2.5109
8	孙宝娟	21.7785	货币	1.5860
9	国鸿智臻	14.5005	货币	1.0560
合计		1,373.2030	-	100.0000

（十三）晨之科历史沿革中存在的股权代持、质押及解除情况

1、朱明、陈文琦与海通创意股权质押和解除的情况

2013年12月，朱明与上海海通创意资本管理有限公司签署关于晨之科股权的《质押合同》，朱明将其持有的晨之科5.5%的股权质押给海通创意；陈文琦与海通创意签署关于晨之科股权的《质押合同》，陈文琦将其持有的晨之科5.50%

的股权质押给海通创意。上述《质押合同》担保的主合同为 2013 年 12 月 10 日海通创意与朱明、陈文琦、上海晖翌、上海镭厉、晨之科签署的《关于上海晨之科信息技术有限公司的增资协议》。

2013 年 12 月 17 日，上海市工商行政管理局闵行分局分别出具《股权出质设立登记通知书》（股质登记设字[122013]第 0157 号）和《股权出质设立登记通知书》（股质登记设字[122013]第 0158 号），并办理股权出质登记手续，质权自登记之日起设立，出质股权所在公司为上海晨之科信息技术有限公司，出质股权数额为 5.5 万人民币，出质人为朱明、陈文琦，质权人为海通创意。

2015 年 6 月 17 日，上海市工商行政管理局闵行分局出具《股权出质注销登记通知书》（股质登记注字[122013]第 0157 号），并办理股权出质注销登记手续，注销朱明质押给海通创意的股权。

2015 年 8 月 11 日，上海市工商行政管理局闵行分局出具《股权出质注销登记通知书》（股质登记注字[122013]第 0158 号），并办理股权出质注销登记手续，注销陈文琦质押给海通创意的股权。

上述股权质押和解除情形，经各方确认不存在任何争议、纠纷或未了结事项。

2、上海上池与海通数媒股权代持和解除的情况

2013 年 12 月 10 日，海通创意与朱明、陈文琦、上海晖翌、上海镭厉、晨之科签署《增资协议》，根据协议约定，由海通创意指定海通数媒出资人民币 1,000 万元，作为增资价款认购晨之科新增的注册资本并获得增资后 12.50% 的股权。

由于上述增资协议签署时，海通数媒尚在办理相关工商设立手续，遂 2013 年 12 月 24 日，海通创意与上海上池、朱明、陈文琦、上海晖翌、上海镭厉、佛山市粤禅股权投资合伙企业（有限合伙）、上海互加文化传播有限公司、昆山皓善创业投资中心（有限合伙）、晨之科签署《增资协议之补充协议》，由海通创意指定上海上池代海通数媒支付增资价款。并约定，在海通数媒开立银行账户并收到有限合伙人缴款 5 个工作日内，由上海上池将上述股权转让给海通数媒。

2014 年 2 月 11 日，上海上池与海通数媒签署《股权转让协议》。并于 2014 年 4 月 18 日完成工商变更登记，自此上海上池与海通数媒的代持关系解除。

综上，晨之科历史上存在的股权质押、代持情况已全部解除，相关方已书面确认该等股权质押、代持情况的建立和解除不存在任何争议、纠纷或潜在的争议、纠纷，且交易对方已出具《关于拟交易资产权属的承诺函》，晨之科各股东所持

标的公司股权权属清晰，不存在信托、委托持股或者类似安排，不存在质押或者其他第三方权利，不存在权利受到限制的情形，亦不存在权属纠纷，股权质押、代持关系及其解除不致构成本次重组的实质障碍。

（十四）晨之科历史沿革中存在的对赌协议及解除情况

本次交易对方中，海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、国鸿智臻、王小川，在入股晨之科时曾与晨之科及其当时股东签署含有业绩对赌条款的合同协议，截至本报告书签署日，海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、国鸿智臻、王小川，均已就该等合同协议签署补充合同协议，约定：（1）如本次交易获得证监会批准通过，即解除该等合同协议所约定之业绩对赌条款；（2）自该等协议签署之日起至本次交易取得证监会审批结果之日期间，海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、国鸿智臻、王小川均不得要求履行该等业绩对赌条款，且不得恶意损害标的公司利益。

综上，晨之科历史上存在的对赌协议已全部签订解除协议，自本报告书签署日至对赌解除日期间的权利义务也已明确，不存在可能损害标的公司利益的情况，对本次重组不构成实质障碍。

三、标的公司自成立以来增资、股权转让的背景及估值情况

截至本报告书签署日，标的公司自成立以来共经历6次增资和7次股权转让，历次增资及股权转让均未进行资产评估，具体情况如下：

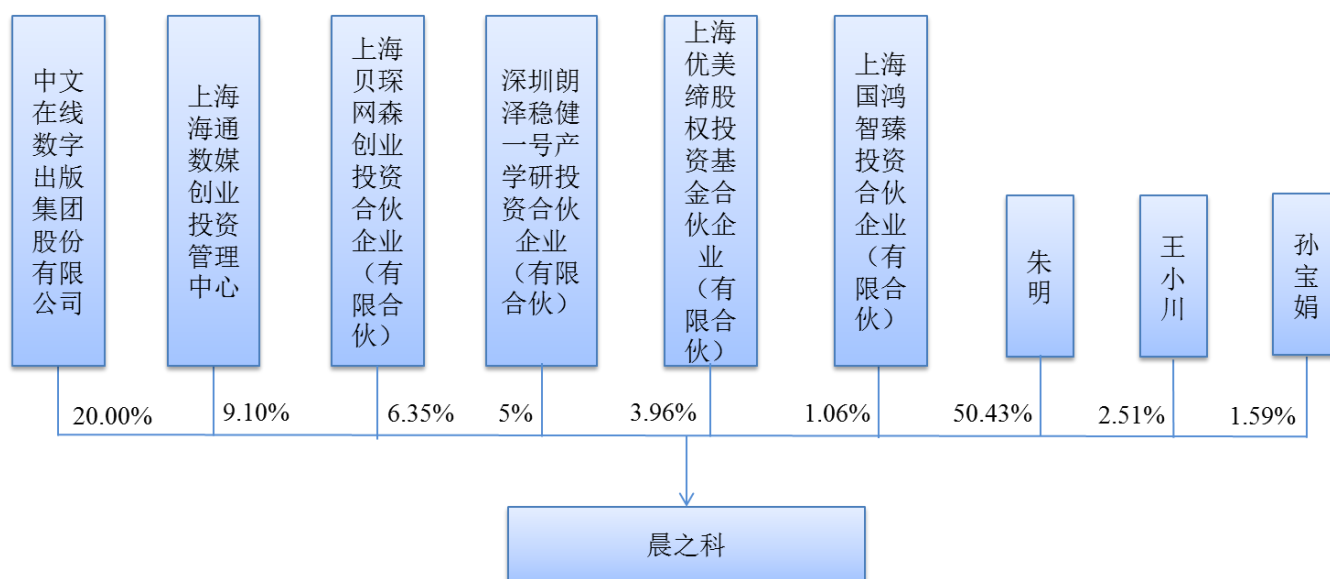
事件	时间	增资/股权转让价格	增资/股权转让简要原因
第一次增资：上海上池对晨之科进行增资	2014年1月	增资1,000万元，持股比例12.50%	引入新的投资者，满足晨之科扩大经营及补充流动资金的需求
第二次增资：资本公积转增股本	2014年1月	注册资本变为1,000万元	扩大经营规模同时扩大注册资本
第一次转让：上海上池将所持晨之科12.50%股权转让给海通数媒	2014年4月	转让价格125万元，海通数媒持股比例12.5%	上海上池股权转让为股权代持解除及还原
第三次增资：王小川对晨之科进行增资	2014年6月	增资500万元，持股比例3.33%	引入新的投资者，满足晨之科扩大经营及补充流动资金的需求
第二次转让：上海晖翌、上海镭厉将所持晨之科股权转让给朱明	2014年11月	转让价格87.5万元，21.875万元	老股东退出

第三次转让：陈文琦将所持晨之科22.3280%股权转让给朱明	2015年1月	转让价格100万元	老股东之间股权转让
第四次增资、第四次转让：优美缔、孙宝娟增资，朱明将所持晨之科2.00%股权转让给优美缔，陈文琦将所持晨之科5.2250%股权转让给朱明	2015年9月	优美缔支付750万元，持有晨之科5%股权，孙宝娟支付400万元，持有晨之科2%股权，陈文琦转让价格50万元	引入新的投资者，老股东退出
第五次增资：贝琛网森、国鸿智臻增资	2016年8月	分别增资3,000万元、500万元，持股比例10.5263%、1.7544%	引入新的投资者，满足晨之科扩大经营及补充流动资金的需求
第六次增资、第五次转让：中文在线增资，朱明将所持晨之科10.60%股权转让给中文在线	2016年12月	中文在线支付2.5亿元，持有晨之科20%股权	引入新的投资者，上市公司锁定标的
第六次转让：朱明将所持晨之科5.00%股权转让给朗泽稳健	2017年2月	转让价格6,250万元，朗泽稳健持股比例5%	标的公司优化股权结构
第七次转让：朱明受让贝琛网森3.17%股权、受让国鸿智臻0.53%股权	2017年7月	分别支付1,300万元、216.67万元受让相应股权	在满足贝琛网森、国鸿智臻增资协议约定的回购条款后，按约定进行回购

四、晨之科股权控制关系及组织结构

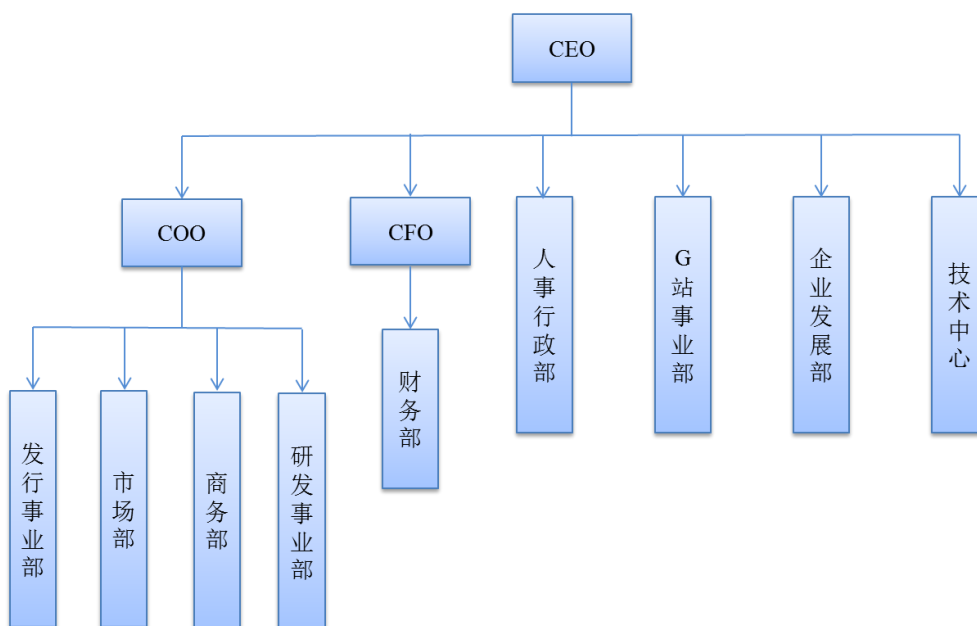
（一）股权控制关系

截至本报告书签署日，晨之科股权结构及控制关系如下图所示：



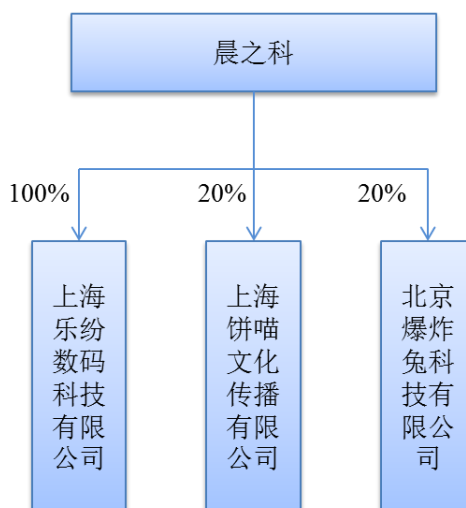
（二）组织结构

截至报告期末，晨之科组织架构如下图所示：



五、晨之科控股、参股公司

截至报告期末，晨之科有控股子公司 1 家、参股公司 2 家，股权结构图如下：



基本情况如下表所示：

序号	公司名称	晨之科持股比例	注册资本（万元）	经营范围
1	上海乐纷	100.00%	50.00	从事数码科技、计算机网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，计算机软件开发，计算机系统集成，计算机网络工程施工，计算机、软件及辅助设备的批发、零售、安装、维修。（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	上海饼喵	20.00%	10.00	文化艺术交流策划，舞台艺术造型策划，企业形象策划，会务服务，展览展示服务，设计、制作、代理、发布各类广告，计算机软件开发，公关活动策划。（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）
3	北京爆炸兔	20.00%	133.332	技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；计算机技术培训（不得面向全国招生）；电脑动画设计；软件开发；设计、制作、代理、发布广告；企业管理咨询；基础软件服务；技术进出口、代理进出口。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；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；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动）

（一）上海乐纷

1、基本情况

公司名称	上海乐纷数码科技有限公司
公司类型	一人有限责任公司（法人独资）
注册地址	上海市奉贤区金齐路 868 号 4288 室
法定代表人	朱明
成立日期	2006 年 3 月 30 日
注册资本	50.00 万元
统一社会信用代码	91310120787242889F
经营范围	从事数码科技、计算机网络科技领域的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，计算机软件开发，计算机系统集成，计算机网络工程施工，计算机、软件及辅助设备的批发、零售、安装、维修。 【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

（1）2006 年 3 月，上海乐纷设立

2006 年 3 月 15 日，全体股东签署《上海乐纷数码科技有限公司章程》，注册资本人民币 100.00 万元，分两期缴纳，第一期出资 20.00%，应于营业执照签发之前缴足；第二期出资 80.00%，应于开业后二年内缴足。

2006 年 3 月 17 日，上海申洲会计师事务所有限公司出具沪申洲（2006）验字第 108 号《验资报告》，经审验，截至 2006 年 3 月 17 日，第一期出资 20.00%，

即 20.00 万元已缴足，均以货币出资。

2006 年 3 月 30 日，上海市工商行政管理局浦东新区分局出具《准予设立登记通知书》，并颁发《营业执照》。

工商设立登记完成后，上海乐纷股权结构如下：

序号	股东名称	出资金额（万元）	实缴金额（万元）	出资比例（%）
1	朱明	75.00	15.00	75.00
2	陈建明	15.00	3.00	15.00
3	生晓东	10.00	2.00	10.00
合 计		100.00	20.00	100.00

（2）2006 年 8 月，第二次实缴注册资本

2006 年 8 月 8 日，上海申洲会计师事务所有限公司出具沪申洲（2006）验字第 365 号《验资报告》审验，根据公司章程规定，股东出资应于 2008 年 3 月 29 日前缴足，截至 2006 年 8 月 1 日，第二期出资 30.00%，即 30.00 万已缴足，均以货币出资。

2006 年 8 月 28 日，上海市工商行政管理局静安分局颁发新的《营业执照》。

本次变更后，上海乐纷股权结构如下：

序号	股东名称	出资金额（万元）	实缴金额（万元）	出资比例（%）
1	朱明	75.00	37.50	75.00
2	陈建明	15.00	7.50	15.00
3	生晓东	10.00	5.00	10.00
合 计		100.00	50.00	100.00

（3）2008 年 6 月，第一次减资

2008 年 2 月 16 日，上海乐纷召开股东会决议通过：同意注册资本由 100.00 万元减至 50.00 万元，各股东出资比例不变。当日，全体股东签署《章程修正案》。

2008 年 5 月 7 日，上海兴中会计师事务所有限公司出具兴验内字(2008)-1869 号《验资报告》审验，本次减资前，上海乐芬累计实收注册资本为人民币 50.00 万元，截至 2008 年 2 月 16 日，变更后的注册资本为人民币 50.00 万元。

2008 年 6 月 3 日，上海市工商行政管理局静安分局颁发新的《营业执照》。

本次变更后，上海乐纷股权结构如下：

序号	股东名称	出资金额（万元）	实缴金额（万元）	出资比例（%）
1	朱明	37.50	37.50	75.00
2	陈建明	7.50	7.50	15.00
3	生晓东	5.00	5.00	10.00
合 计		50.00	50.00	100.00

（4）2013年12月，第一次股权转让

2013年12月6日，股东陈建明与股东朱明签订《股权转让协议》，朱明以7.50万元的价格受让陈建明所持上海乐纷15.00%股权；股东生晓东与股东朱明签订《股权转让协议》，朱明以5.00万元的价格受让生晓东所持上海乐纷10.00%股权。

2013年12月6日，上海乐纷召开股东会决议通过：同意上述股权转让。同日，股东朱明签署了新的《公司章程》。

2013年12月25日，上海市工商行政管理局静安分局颁发新的《营业执照》。

本次变更后，上海乐纷股权结构如下：

序号	股东名称	出资金额（万元）	实缴金额（万元）	出资比例（%）
1	朱明	50.00	50.00	100.00
合 计		50.00	50.00	100.00

（5）2014年4月，第二次股权转让

2014年3月20日，股东朱明与晨之科签订《股权转让协议》，朱明将持有上海乐纷100.00%股权作价50.00万元转让给晨之科。

2014年3月20日，上海乐纷召开股东会决议通过：同意上述股权转让。同日，股东晨之科签署了新的《公司章程》。

2014年4月3日，上海市工商行政管理局静安分局颁发新的《营业执照》。

本次变更后，上海乐纷股权结构如下：

序号	股东名称	出资金额（万元）	实缴金额（万元）	出资比例（%）
1	晨之科	50.00	50.00	100.00
合 计		50.00	50.00	100.00

3、下属公司情况

截至本报告书签署日，上海乐纷无控股、参股公司。

4、主要财务数据

上海乐纷最近两年及一期简要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
总资产	100.74	156.27	105.30
总负债	192.32	249.64	148.58
股东权益	-91.58	-93.37	-43.28
项目	2017年1-5月	2016年	2015年
营业收入	407.14	772.99	490.18
利润总额	1.79	-50.09	-72.06
净利润	1.79	-50.09	-72.06

（二）上海饼喵

1、基本情况

公司名称	上海饼喵文化传播有限公司
公司类型	有限责任公司（国内合资）
注册地址	上海市奉贤区岚丰路1150号6幢1628室
法定代表人	陈虹
成立日期	2016年5月20日
注册资本	10.00万元
统一社会信用代码	91310120MA1HKY5D47
经营范围	文化艺术交流策划，舞台艺术造型策划，企业形象策划，会务服务，展览展示服务，设计、制作、代理、发布各类广告，计算机软件开发，公关活动策划。【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】

（三）北京爆炸兔

1、基本情况

公司名称	北京爆炸兔科技有限公司
------	-------------

公司类型	有限责任公司
注册地址	北京市朝阳区西大望路甲12号2号楼(国家广告产业园区孵化器22521号)
法定代表人	刘爽
成立日期	2016年10月28日
注册资本	133.332万元
统一社会信用代码	91110105MA00963L3Y
经营范围	技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；计算机技术培训（不得面向全国招生）；电脑动画设计；软件开发；设计、制作、代理、发布广告；企业管理咨询；基础软件服务；技术进出口、代理进出口。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；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；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动）

六、晨之科主要资产权属状况、资产抵押情况和主要负债情况

（一）晨之科主要资产权属状况说明

标的公司现时已拥有的主要资产权属清晰，并已取得全部所需产权证书，主要资产不存在抵押、质押等权利限制情况。

（二）晨之科主要资产情况

根据信永中和会计师为晨之科出具的 XYZH/2017SHA20209 号《审计报告》，截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科的主要资产构成情况如下：

单位：万元

项目	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
流动资产：						
货币资金	18,818.11	53.98	22,891.62	76.64	383.90	20.27
应收账款	6,142.55	17.62	5,598.97	18.74	568.48	30.01
预付款项	2,678.89	7.69	374.22	1.25	161.19	8.51
其他应收款	221.72	0.64	233.55	0.78	275.23	14.53
其他流动资产	5,004.41	14.36	0.84	0.00	-	-
流动资产合计	32,865.68	94.28	29,099.20	97.42	1,388.80	73.32
非流动资产：						
可供出售金融资产	-	-	-	-	1.00	0.05

项目	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
长期股权投资	417.68	1.20	-	-	-	-
固定资产	777.08	2.23	292.30	0.98	142.37	7.52
无形资产	4.93	0.01	5.50	0.02	-	-
长期待摊费用	659.61	1.89	405.37	1.36	361.89	19.11
递延所得税资产	18.80	0.05	17.14	0.06	-	-
其他非流动资产	114.80	0.33	51.36	0.17	-	-
非流动资产合计	1,992.90	5.72	771.67	2.58	505.26	26.68
资产合计	34,858.58	100.00	29,870.87	100.00	1,894.06	100.00

截至2017年5月31日，晨之科拥有的固定资产、知识产权情况如下：

1、固定资产

截至2017年5月31日，晨之科拥有的固定资产概况如下：

单位：万元

项目	账面原值	累计折旧	账面价值
运输设备	694.03	81.76	612.27
办公及其他设备	205.92	41.11	164.81
合计	899.95	122.87	777.08

截至2017年5月31日，晨之科的固定资产净值为777.08万元。

2、房屋所有权

截至2017年5月31日，晨之科及其子公司名下无房屋所有权。

3、物业租赁

截至2017年5月31日，晨之科及其子公司的物业租赁情况如下：

序号	承租方	出租方	地址	建筑面积 (m ²)	租赁期
1	晨之科	上海淞南经济发展有限公司	上海市宝山区逸仙路2816号1幢9层H903室	20.00	2016/9/21 -2018/9/20
2	晨之科	上海普天科创电子有限公司	上海市徐汇区宜山路700号C2号楼2楼	2,721.76	2016/11/15 -2021/11/14
3	晨之科	谢王寿鸽	上海市永福路147弄38号整栋房屋	260.00	2017/03/15 -2018/09/24
4	上海乐纷	上海奉贤农业发展有限公司	上海市奉贤区金齐路868号4288室	20.00	2015/5/15 -2026/3/29

4、土地使用权

截至2017年5月31日，晨之科及其子公司名下无土地使用权。

5、知识产权

（1）专利

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科及其子公司名下无专利权。

（2）商标权

①已注册商标

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科及其子公司拥有 10 项注册商标，均在晨之科名下，具体情况如下：

序号	申请人	注册号/申请号	商标图样	类别	专用权期限
1	晨之科	13577033 13576968 13577085 13577093	晨之科	9 35 41 42	2015/2/7 至 2025/2/6
2	晨之科	18135916	G 站	9、38、41	2016/12/7 至 2026/12/6
3	晨之科	18135848	GULUGULU	9、38、41	2017/3/14 至 2027/3/13
4	晨之科	18136250	咕噜咕噜	9、38、41	2017/2/14 至 2027/2/13
5	晨之科	18697755	暴风城勇士	9	2017/1/28 至 2027/1/27
6	晨之科	18416399	MorningTec	9、16、28、 35、38、 41、42、 45	2017/6/14 至 2027/6/13
7	晨之科	19245344	猫之茗消消乐	9	2017/4/14 至 2027/4/13
8	晨之科	19003270	Gulu Gulu	9	2017/6/14 至 2027/6/13
9	晨之科	19813386	MorningTecGuluGames	41	2017/6/21 至 2027/6/20
10	晨之科	19813223	晨之科咕噜游戏	41	2017/6/21 至 2027/6/20

②尚未注册商标

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科及其子公司在申请及已经初审公告的商标共 35 项，申请人均为晨之科，具体情况如下：

序号	申请人	注册号/申请号	商标图样	商标类别	初审公告日
1	晨之科	18697727	WOW!刀塔	9	等待实质审查
2	晨之科	18811860	命运之夜	9	等待实质审查
3	晨之科	21355459	Morningtecgulugulu	9、16、 25 35、38、 41、42、 45	等待实质审查
4	晨之科	21355588	晨之科咕噜咕噜	9、16、 25 35、38、 41、42、 45	等待实质审查
5	晨之科	20177776	18	9	等待实质审查
6	晨之科	20177926	18 梦境异闻录	9、41	2017/4/20
7	晨之科	18811837	Fate/Stay Night	9	等待实质审查
8	晨之科	23216505 23216741 23218152 23216737 23216069		35 41 42 38 9	等待实质审查
9	晨之科	23216315 23813752 23814420 23814967 23815083 23815222 23815859 23816110 23816251 23829701 23829573 23216059 23216677 23217065 23830209 23830387 23217909		35 3 14 16 18 20 21 24 25 26 28 9 38 41 43 45 42	等待实质审查
10	晨之科	23325970 23833539 23850643 23851017 23851152 23850718	晨之科	42 21 1 2 3 4	等待实质审查 (其中第 39 类、第 40 类正 在等待受理中)

		23850995 23851755 23852166 23831968 23832438 23832973 23833006 23833122 23833237 23833189 23833979 23834101 23834175 23834553 23834811 23835659 23836570 23837005 23837112 23837334 23837557 23325831 23837702 23837965 23838139 23838121 23838549 23834886		5 6 7 10 11 12 13 14 15 17 22 23 24 25 27 28 30 32 33 34 37 38 39 40 43 44 45 26	
11	晨之科	23316795 23316782 23316414	快乐回报爱	41 35 9	等待实质审查
12	晨之科	23589714 23589744 23589926	 咕噜咕噜二次元玩家社区	9 41 42	等待实质审查 (第42类正在 等待受理)
13	晨之科	22768137	Alice Order	9、41	等待实质审查
14	晨之科	23985908 23985331 24161695 24161443 23985899	姬斗无双	42 9 20 28 41	等待实质审查
15	晨之科	23831717 23831898 23831081 23831223 23831460 23832140		26 38 18 20 21 9	等待实质审查
16	晨之科	23982483 23982246 23983047	铁甲舰队	41 9 42	等待实质审查
17	晨之科	23983019 23983219 23983283	坦克娘出击	42 41 9	正在申请

(3) 著作权

①美术作品著作权

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科及子公司拥有美术作品著作权共 6 项，均在晨之科名下，具体情况如下：

序号	作者及著作权人	登记号	作品图样	首次发表日期
1	晨之科	国作登字 -2016-F-00296167		2015/11/13
2	晨之科	国作登字 -2016-F-00296166		2015/11/17
3	晨之科	国作登字 -2016-F-00296168		2015/11/17
4	晨之科	国作登字 -2017-F-00351268		2015/10/27
5	晨之科	国作登字 -2016-F-00305924		2016/1/5
6	晨之科	国作登字 -2017-F-00351269		2015/9/1

②计算机软件著作权

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科及子公司拥有计算机软件著作权 21 项，均在晨之科名下，具体情况如下：

序号	注册人	登记号	软件名称	登记日期
1	晨之科	2013SR142785	移动跨平台开发工具软件 V1.2	2013/3/8
2	晨之科	2014SR088201	晨之科《怪物神枪手》手机游戏软件 V1.0	2014/6/20
3	晨之科	2014SR199836	晨之科进击！自由之翼游戏软件 V1.0	2014/12/5
4	晨之科	2015SR106924	晨之科饥饿游戏游戏软件 V1.2	2015/1/11

5	晨之科	2015SR106325	晨之科哥斯拉来袭游戏软件 V1.0	2015/2/2
6	晨之科	2015SR106026	晨之科布丁连连看游戏软件 V1.0	2015/3/11
7	晨之科	2015SR105995	晨之科超能特工队游戏软件 V1.0	2015/4/1
8	晨之科	2015SR106021	晨之科疯狂拖车游戏软件 V1.0	2015/4/2
9	晨之科	2015SR106006	晨之科水镜迷踪游戏软件 V1.0	2015/4/7
10	晨之科	2015SR106963	晨之科飞猪历险记游戏软件 V1.0	2015/4/11
11	晨之科	2015SR106835	晨之科暗黑领地游戏软件 V1.0	2015/4/16
12	晨之科	2016SR001775	晨之科暴走喵星人游戏软件 V1.0	2015/8/1
13	晨之科	2015SR241678	YeSDK 云打包服务软件 V1.0	2015/9/1
14	晨之科	2016SR001333	晨之科咕噜咕噜（GuluGulu）二次元游戏社区软件（iOS 版）V1.3.1	2015/11/20
15	晨之科	2016SR019837	晨之科咕噜咕噜（GuluGulu）二次元游戏社区软件（安卓版）V1.3.1	2015/11/20
16	晨之科	2016SR172295	晨之科我的甜蜜室友-夏日物语游戏软件（安卓版）V1.0.7	2016/6/13
17	晨之科	2016SR183183	晨之科 18 梦境异闻录手机游戏软件 V2.6.5	2016/6/3
18	晨之科	2016SR288649	晨之科 Fate/stay night 命运之夜手机游戏 V0.5.4	2016/8/10
19	晨之科	2016SR345276	晨之科命运之夜手机游戏软件	2016/9/26
20	晨之科	2016SR316247	晨之科精英大乱斗手机游戏软件	尚未发表
21	晨之科	2016SR349173	晨之科妖怪名单手机游戏软件	尚未发表

（4）域名

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科及子公司拥有注册域名 23 项，均在晨之科名下，具体情况如下：

序号	注册人	网址域名	备案号	到期日
1	晨之科	fateonline.cn	沪 ICP 备 14052609 号	2018/9/30
2	晨之科	gacha.cn	沪 ICP 备 14052609 号-7	2019/4/26
3	晨之科	gacha.pub	未备案	2018/7/25
4	晨之科	gachagacha.cn	沪 ICP 备 14052609 号-8	2018/5/20
5	晨之科	gulu.io	沪 ICP 备 14052609 号-17	2019/4/25
6	晨之科	gulugames.cn	沪 ICP 备 14052609 号-16	2019/4/18
7	晨之科	gulugulu.cn	沪 ICP 备 14052609 号-15	2020/5/23
8	晨之科	lefungame.cn	未备案	2018/5/22
9	晨之科	morningtec.cn	沪 ICP 备 14052609 号-4	2018/5/24
10	晨之科	morningtec.net	未备案	2018/8/24

11	晨之科	mzmxxl.com	沪 ICP 备 14052609 号-14	2019/3/25
12	晨之科	papayaya.cn	沪 ICP 备 14052609 号-6	2018/5/20
13	晨之科	yesdk.cn	沪 ICP 备 14052609 号	2019/4/3
14	晨之科	yesdk.com	沪 ICP 备 14052609 号-5	2019/4/7
15	晨之科	fategame.cn	沪 ICP 备 14052609 号-9	2018/9/30
16	晨之科	fsngame.cn	沪 ICP 备 14052609 号-10	2018/11/24
17	晨之科	fsngame.com	沪 ICP 备 14052609 号-10	2018/11/24
18	晨之科	gulugame.cn	沪 ICP 备 14052609 号-10	2018/11/26
19	晨之科	gulures.cn	未备案	2019/11/28
20	晨之科	morninggroup.cn	沪 ICP 备 14052609 号-13	2018/12/8
21	晨之科	shaungmawei.cn	沪 ICP 备 14052609 号-10	2017/11/24
22	晨之科	shaungmawei.com	沪 ICP 备 14052609 号-10	2017/11/24
23	晨之科	shuangmawei.net	沪 ICP 备 14052609 号-11	2017/12/2

注：根据晨之科提供的说明，上述域名中“gacha.pub”、“lefungame.cn”、“morningtec.net”、“gulures.cn”已不再使用，故未办理备案手续。

（三）主要负债情况

根据信永中和会计师为晨之科出具的 XYZH/2017SHA20209 号《审计报告》，截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科的主要负债情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 5 月 31 日		2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
流动负债：						
应付账款	2,603.06	49.45	2,506.36	52.49	885.48	44.07
预收款项	250.56	4.76	357.18	7.48	-	-
应付职工薪酬	231.68	4.40	192.63	4.03	33.37	1.66
应交税费	1,465.54	27.84	1,220.89	25.57	169.78	8.45
其他应付款	109.41	2.08	159.75	3.35	391.31	19.48
其他流动负债	604.26	11.48	337.99	7.08	529.29	26.34
流动负债合计	5,264.50	100.00	4,774.80	100.00	2,009.23	100.00
非流动负债：						
非流动负债合计	-	-	-	-	-	-
负债合计	5,264.50	100.00	4,774.80	100.00	2,009.23	100.00

（四）承诺及或有事项

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科无需要披露的重大承诺及或有事项。

（五）资产抵押、质押及担保情况

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科尚无资产抵押、质押情况。

晨之科担保事项参见本报告书“第十一节 同业竞争和关联交易/二、报告期内标的公司关联交易情况/（二）报告期内的关联交易/2、关联方担保情况”。

七、晨之科的业务情况

（一）晨之科主营业务

1、晨之科所处行业

晨之科是一家深耕 ACGN（Animation、Comic、Game and Novel，即动画、漫画、游戏和小说）领域的二次元文化企业。晨之科经营国内较早的专业二次元文化交流社区 G 站，并以该社区为基础，通过自营或联合运营的方式，经营具有泛二次元属性的移动网络游戏业务，同时兼营广告业务，并为直播平台提供二次元相关的直播内容设计策划及培训等服务。标的公司依靠移动互联网信息传输技术，致力于打造以游戏、社区和第三方直播为载体的线上二次元文化传播生态。参照中国证监会公布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），标的公司所处行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“164 互联网和相关服务”。

二次元一词原意是指“二维平面空间”，因早期的动画、漫画、游戏作品都是由二维图像构成，所以被称为“二次元世界”，与此相对应的是“三次元”的现实世界。目前国内的二次元文化受众最早为 75 后人群，经过 80 后的经营，至 90 后进入圈子时，这种亚文化借由互联网技术的发展得以迅速传播壮大，而随着中国的二次元用户群体逐渐扩大，以及政府对国产原创动漫的扶植和对版权内容保护的加强，中国二次元产业正进入一个良好的发展期，内容盈利生态正逐步得到改善。

随着互联网和移动互联网行业人口红利和技术红利的消退，以及场景消费的极致细分，“互联网+文化”市场已经基本实现充分竞争，而二次元领域所代表的

年轻文化将成为资本的下一个风口热点，越来越多的游戏文化企业开始向二次元进军。通过与游戏、电影、音乐等产业深度结合，被二次元标签化的内容、价值观、用户和商业形态越来越丰富，二次元群体的迭代更新也使原先偏向小众群体的二次元文化呈现出向主流文化靠拢的趋势，进一步扩展了二次元消费市场规模。如今在国内的二次元领域，既有 A 站、B 站这类提供视频产品的二次元用户聚集地，也有腾讯这类大体量的泛娱乐综合服务提供品牌，还有乐元素这种在休闲游戏、二次元游戏领域进行深耕的游戏企业。各种基于二次元文化的表现形式，都正在成为潮流的象征，吸引各大企业纷纷布局。

标的公司充分把握二次元文化的发展契机、权衡二次元风格的偏好，面向二次元人群进行产品开发和服务，更加注重了对广义的泛二次元群体的辐射效应，迎合纯二次元文化向主流文化渗透过程中受其影响的广大泛二次元用户群体。这部分用户本身不是纯粹的二次元文化爱好者，但由于文化与审美交集等原因成为其潜在受众，且数量规模庞大，是未来该领域的消费中坚力量。

由于二次元用户普遍具有深度的线上社交属性，倾向于围绕内容产生互动，而非单纯的人与人的交流；且二次元用户具有更易在垂直渠道抱团的特点，使得二次元垂直渠道在二次元产业链中能够更快触及目标用户以及获取更高品质的用户。晨之科借助其自主运营的 G 站平台解决了二次元用户的社交需求，形成闭合的二次元文化圈，在垂直渠道培养了大批高粘性、拥有良好付费习惯的用户，丰富了其产业链布局，构建起以 G 站为窗口，以游戏、广告和直播为主要变现渠道的产业链生态，助力晨之科二次元文化服务业务的外延发展。

2、晨之科主营业务概况

晨之科是国内较早从事二次元游戏代理发行及游戏社区业务的公司。凭借运营国内领先的专业二次元游戏社区 G 站平台，晨之科在国内二次元文化爱好者和游戏用户中建立了很高的知名度，成功发行了如日本顶级二次元手游《白猫计划》、中国顶尖二次元手游《战场双马尾》等产品，并获得日本火爆二次元 IP《Fate/Stay Night》和腾讯经典国漫 IP《妖怪名单》等的游戏授权研发，在中日二次元文化产业界积累了良好的专业口碑，成为业内知名的二次元文化服务提供商，是优质的 IP 方、游戏研发团队和游戏发行公司优先选择的二次元业务平台。

现有功能



G 站于 2015 年 9 月正式上线运行，定位为二次元文化服务社区，旗下包括二次元玩家社区“咕噜咕噜”和二次元游戏发行平台“咕噜游戏”。G 站在功能上为用户提供一个二次元游戏下载及交流的平台。用户能够快捷方便地获取二次元相关的新款热门游戏的下载方式，并且能在这里获得一手的游戏资讯、玩法以及各种独家福利如攻略礼包等。作为集社区、创造、交流、分享、互动、资源于一体的综合二次元玩家社区服务品牌，G 站在社区资源筛选和功能板块设计上都坚持忠于二次元玩家的消费习惯和意愿。

G 站社区发展至今，聚集了大量二次元核心粉丝，同时吸引了大量泛二次元年轻用户，月活用户数达到 400 万人，累计注册用户 1,000 万人。由于晨之科自身的一线二次元游戏厂商身份，在业务过程中，能够广泛深入地接触二次元行业的各类信息，进而加工转化成为极具吸引力的 G 站社区独占或首发内容，此类内容对二次元用户极具吸引力。G 站社区的优质独家内容优势，通过二次元用户的网络口碑传播，以及高人气领袖玩家的内容输出成为不断产生用户新增和维持用户高活跃度的最大保障。

据艾瑞咨询统计，二次元用户中偏爱玩移动游戏的用户居多，移动游戏可以作为垂直覆盖二次元用户的突破口。27.10%的二次元用户是二次元游戏玩家，也是 G 站的核心受众群。借助 G 站社区汇聚二次元目标客户、实现用户流量积累的桥梁作用，它不但是晨之科游戏推广业务的有效渠道，而且是标的公司移动广告业务、二次元直播内容设计业务的重要载体，与公司主营业务具有高效的协同效应。

（1）移动游戏业务

晨之科主营业务是代理运营具有泛二次元属性的移动网络游戏，经过3年多的经营，晨之科已经与B站、阿里游戏开放平台等大型移动游戏推广平台，以及乐多数码、珠海库洛、Colopl等国内外知名的游戏研发商建立了合作关系。

标的公司的移动游戏业务采取社区化运营模式，能够充分借助G站社区的游戏版块完成游戏的推广和运营，而社区化是移动游戏的发展方向，除了游戏功能，社交属性也很重要。G站社区为用户提供了交流平台，用户在玩游戏的间歇，可以和社区里的其他玩家沟通交流，增强了社区用户粘度，而且有利于游戏运营。相比于其他应用商店榜单等方式，这种做法更容易增强用户的活跃度。

此外，二次元游戏爱好者不同于一般娱乐消费者，具有较高的内容创作诉求，而G站社区则为用户提供了创作交流的空间，能够极大程度地满足二次元用户在游戏内意犹未尽的游戏体验，用户在游戏之外登陆G站社区进行二次元文化内容的二次创作、拓展获取，成为了高频行为。与此同时，通过游戏内宣传、游戏礼包发放等与游戏强关联的运营手段，产生公司游戏业务与社区平台互引流量的良性循环。

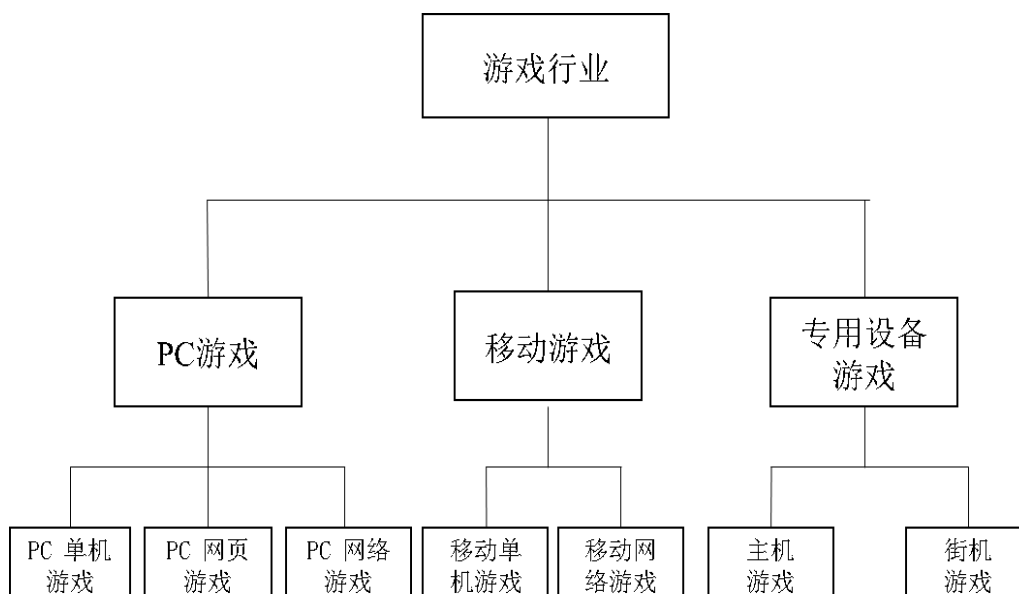
晨之科从事的移动游戏行业属于电子游戏行业中的细分子行业。电子游戏是指所有依托于电子设备平台而运行的交互游戏。根据媒介的不同分为三个子类：PC游戏、移动游戏（主要是手机游戏）和专用设备游戏。

PC游戏是指在PC端运行的游戏。根据使用端的不同，PC游戏又可以分为PC单机游戏、PC网页游戏和PC网络游戏。其中，PC网络游戏是指需要在电脑上安装相应客户端软件才能运行的网络游戏，为传统网络游戏中的基本形式。

移动游戏是指运行在移动终端上的游戏软件，包括移动单机游戏和移动网络游戏。移动终端又称移动通信终端，是指可以在移动中使用的计算机设备，广义概念包括手机、笔记本电脑、平板电脑、POS机甚至包括车载电脑，但实际情况中主要是指手机或者具有多种应用功能的智能手机以及平板电脑。

专用设备游戏包括主机游戏、街机游戏等在内的专用设备上运行的游戏。

电子游戏行业分类情况如下图所示：



随着近年移动端支付的便捷以及智能手机的普及和性能提升，截至 2016 年底，移动游戏市场占比已经超过 PC 游戏，达到 49.5%，成为国内游戏行业第一大细分市场。根据 TalkingData 移动数据研究中心公布的数据，截至 2016 年第 4 季度，国内移动游戏活跃设备规模已达到 11.3 亿，中国移动游戏市场用户规模达到 5.28 亿人，较上年度增长 15.9%。手游的便携性突破了时间和空间限制，实现碎片化时间娱乐，极大的拓宽了市场空间。以 90 后为代表的新型消费群体逐渐步入主流消费阶段，移动游戏是新一代消费者的刚性需求，同时根据腾讯发布的《90 后游戏消费行为报告》，90 后游戏玩家拥有更长的游戏在线时长、更高的可支配收入和对游戏类型更多元化的需求，因此其消费习惯和消费偏好均决定了以二次元游戏为代表的精品重度化手游市场拥有可观的发展空间。

截至 2017 年 5 月，晨之科已代理了总计 26 款移动游戏，其中已上线运营的游戏产品有 17 款，总注册用户突破 1 千万人，报告期内平均每月活跃用户数超过 70 万人，平均每月付费用户数达到 3.72 万人，游戏产品的累计流水超过 17,556 万元。

（2）G 站广告业务

综合文化社区从 PC 端时代起开始发展壮大，如贴吧和豆瓣，随着移动互联网的崛起，一些基于移动客户端的综合文化社区也开始迅猛崛起；而垂直社区则是基于一定机制集合了相同属性用户的社区，类别多种多样。G 站从成立之初起便坚持打造成为二次元领域的垂直社区，通过牺牲一定用户基数以换取较高的用户粘性，利用垂直领域的特点属性和二次元用户的喜好去设计产品，呈现差异化

和针对化，聚拢相同属性的用户，为用户创造纯粹的二次元话题，提高二次元爱好者的认同感以及营造针对性的氛围。

当前移动游戏市场竞争激烈，游戏玩家面对形式多样、玩法纷杂的游戏拥有充分的选择权，因此市场推广效果成为决定各大游戏代理商能否脱颖而出的重要因素，游戏类的互联网广告需求旺盛。G 站的移动互联网的广告业务是基于效果营销的广告业务，其优势在于广告投放者可以获得更精准的投放目标人群，直接面向二次元用户和手游玩家，能够在对的时间推送给用户合适的广告，增加广告转化率，减少无效营销成本。此外不同于市场上一般的门户媒介，G 站作为文化社区融入了更多的用户互动元素。在高人气、娱乐性强的 APP 中合理植入广告品牌信息，借助 G 站的人气流量，根据广告投放者自身的品牌定位和产品的属性，可以使广告主、G 站和用户达到共赢，同时也有助于品牌与消费者建立良好的互动，使企业获得更有效的客户群，广告效果更好。

（3）第三方直播业务

2016 年 4 月，晨之科将业务拓展至二次元直播行业。晨之科与第三方直播平台合作，通过对经纪公司签约主播进行二次元文化培训，为直播平台提供二次元元素相关的直播内容设计，吸引具有二次元属性的用户流量。

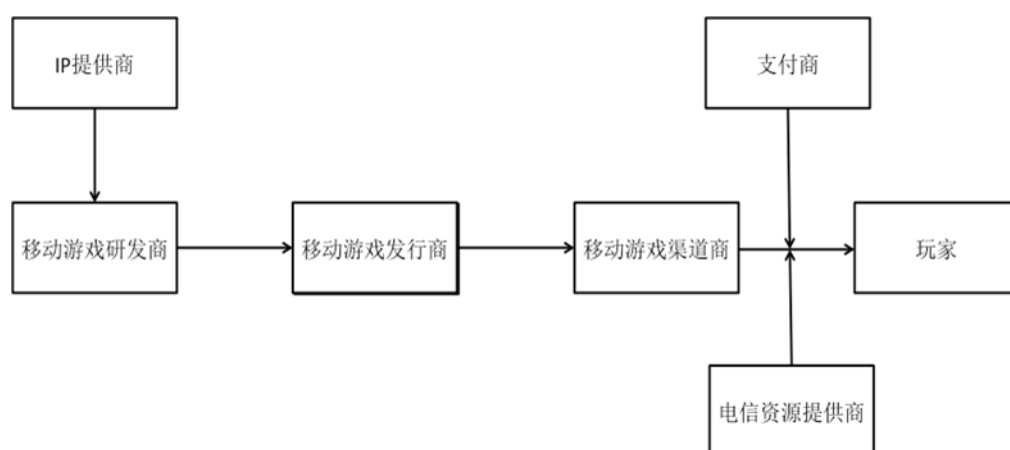
第三方直播收入主要为与主播经纪公司签署合同，并将主播投放在第三方网络直播平台进行直播，通过观众赠送礼物打赏主播产生的消费流水，扣除平台分成后取得的收入。

晨之科围绕知名 IP 话题和高热度游戏，致力于打造覆盖移动游戏、社区和第三方直播的泛二次元文化生态。

3、晨之科在游戏产业链中的位置

（1）移动游戏产业链

移动游戏行业产业链参与主体主要包括移动游戏研发商、移动游戏发行商、移动游戏渠道商和玩家，此外还有 IP 提供商、支付渠道商、电信资源提供商等参与者为移动游戏产业链提供服务与资源。



①移动游戏研发商是市场的创作者，通过组建研发团队，依靠自身智力创作游戏内容。研发商负责游戏服务器端、客户端等软件的开发工作，拟订游戏开发计划，完成策划、文案、美工、编程等中间环节的整合工作。目前行业内除少数大型游戏厂商具备所有开发资源外，大部分游戏开发企业通常需要借助 IP 提供商、相关外包服务提供商和投资者的资源。游戏研发商位于产业链的上游，在研发完成后通过将所研发产品代理给发行商，或直接投放到移动游戏分发渠道的模式将产品向产业链下游输出。

②移动游戏发行商主要负责移动游戏的代理发行和推广。行业内大部分研发商由于缺乏资金实力与发行运营经验，大多专注于游戏的开发工作，同时从分工协作和经济效益最大化的角度权衡，在商务合作资源和游戏推广能力有限的情况下，通过将移动网络游戏交由专门的游戏发行商代理发行和推广的模式，完成游戏在各个平台、渠道上的推广和运营。

③游戏渠道商主要依托自身推广渠道（包括社区、移动终端应用软件、电信资源提供商的短信渠道等）向游戏消费者提供游戏产品的资讯介绍、下载链接或使用页面等，协助游戏开发商、游戏运营商一起进行产品的推广。目前，移动终端游戏的主流线上推广渠道包括以苹果 AppStore、谷歌商店、360 应用超市等代表的移动端应用商店；华为、中兴、小米等手机内置 APP；微信、微博、陌陌等成熟社交软件内嵌的游戏下载平台；九游网、B 站等门户网站和各大搜索引擎，如百度、UC 等。

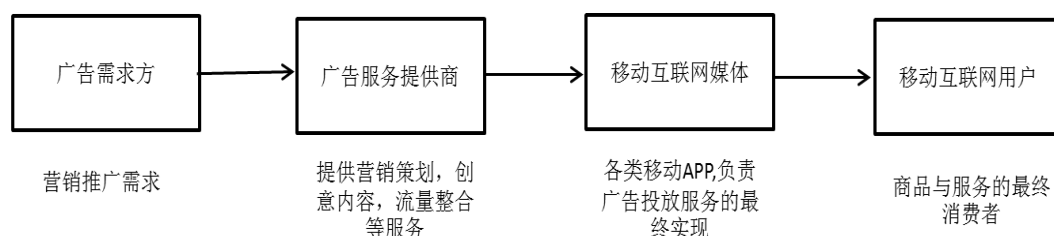
④电信资源提供商和支付商也是移动游戏产业链中的重要环节，前者主要提供互联网接入和移动电话等基础电信业务，以及提供服务器托管、带宽租用，服务器租用等 IDC 服务，国内代表型企业如中国电信、中国移动、中国联通、世

纪互联以及阿里云等；后者主要提供电子支付平台服务、为玩家用户在游戏中的消费提供充值窗口，主要包括各类网络银行、支付宝、微信支付、ApplePay 等。除此之外，美术、研发外包服务商以及游戏投资商也通过提供外包服务以及股权投资形式参与互联网游戏产业链。

晨之科在移动游戏产业链中扮演移动游戏发行商与游戏渠道商的角色。

（2）移动互联网广告产业链

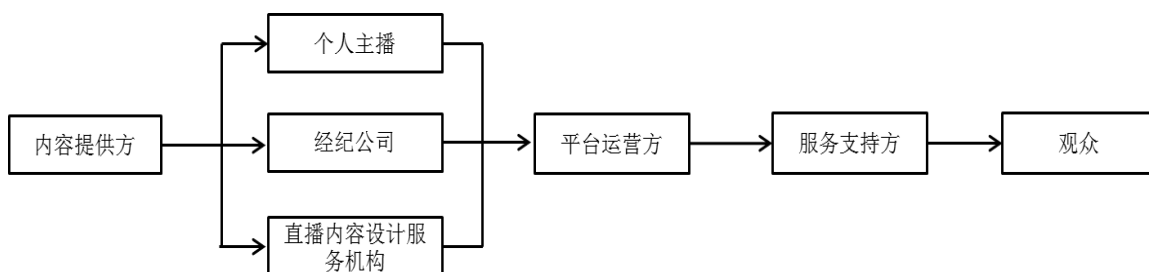
移动互联网广告行业的市场参与主体主要包括广告需求方（通常为商品或服务提供方）、互联网广告服务提供方（连接需求方和移动互联网媒体的中介）、移动互联网媒体（通常为移动互联网营销资源供给方）、移动互联网用户（通常为营销内容目标受众、潜在消费者），如下图所示：



从上图可知，晨之科作为移动互联网媒体，在移动互联网广告行业的位置是连接广告服务提供商和目标受众的中介桥梁，是整个行业经营模式不可或缺的力量，在整个产业链条中居于重要地位。

（3）网络直播产业链

网络直播行业的产业链参与者包括内容提供方、平台运营方、服务支撑方和直播观众。其中，内容提供方包括个人主播、星探、主播的经纪公司、以及直播内容设计服务机构。



直播行业以平台为核心，上游集结版权方、主播方，下游对接用户和商家，通过打赏、广告等方式进行盈利。直播行业各细分领域的产业链大同小异，均以直播平台为核心，上游链接内容提供方，下游对接商家和用户，而以内容为主的直播模式则诞生了类似标的公司这种直播内容设计服务提供商，对接产业链上下

游，完善直播内容，在内容规划的细分领域深耕。

①内容提供方主导用户的流量争夺，是构建直播平台的核心竞争力，最直观的表现形式是个人主播，主播即内容，比如游戏直播中的内容提供者是退役选手和解说们，秀场直播则靠的是美女网红。在当前全民直播的背景下，直播内容门槛非常低，难以沉淀出优质的内容，观众很难在其中找到有二次传播价值的东西，底层内容同质化非常严重，真正的头部内容稀缺。因此行业的发展必须依靠对个人主播和直播内容进行规范化管理，提升内容质量，由此该细分领域产生了专业的主播经纪公司和内容设计机构。

个人主播是直播平台主要的内容提供者；主播的经纪公司负责主播的挖掘、培训、薪酬管理工作，并代表个人主播与产业链其他相关方进行谈判，维护个人主播的权益；直播内容设计服务机构对主播的直播内容进行提前设计，并负责主播的日常培训工作，提升直播内容质量。

②直播平台运营方吸取和延续了互联网的优势，利用视讯方式进行网上现场直播，通过其运营的客户端互联网软件将直播内容呈现给观众。

③服务支撑方负责保障直播应用日常运营，各视频直播技术厂商助力直播平台跨越技术高墙，其服务内容包括基础设施维护（网络接入）、内容分发、推流转码、播放存储整个链路，以及美颜美声、自动鉴黄、秒级禁播以及宽带压缩等业务层面的功能细化。

④直播观众是直播平台的主要内容消费者，观众通过代理充值或自行充值的方式对主播打赏，实现充值消费。

晨之科在网络直播产业链中扮演直播内容设计服务机构的角色。

（二）晨之科的主要业务模式

1、游戏业务模式

（1）运营模式

移动游戏行业的主要运营模式有自营、联合运营和独立运营三种。

自营也称为代理运营，即游戏代理商自游戏研发商获得某款游戏的代理权后在特定区域发行，并向游戏研发商支付版权金和收入分成的运营模式。在该模式下，游戏研发商主要负责产品研发和版本更新，其他事宜由授权的游戏代理商负责。

联合运营是指游戏代理商与其他游戏运营企业（称为联合运营商）共同运营某款游戏的合作模式。联合运营商通常为拥有一定的客户资源，以及自有游戏推广应用 APP 的运营商。在联合运营模式下，企业与联合运营商共同运营游戏，由游戏研发商负责游戏产品的研发和版本更新，同时为游戏玩家提供云服务器和运营服务，而联合运营商一般负责游戏发布和推广、游戏下载，以及游戏充值款的收取等。

独立运营是指不依赖于其他游戏运营企业，游戏研发商独立运营自研产品的经营模式。在独立运营模式下，公司完全负责产品的研发、发布和版本更新，同时为游戏提供云服务器和运营服务，玩家的充值通过支付宝等支付渠道直接流向公司。

独立运营模式的优点在于自主性较强，但缺点也同样突出，独立运营无法把握所投入的资金所带来的投入产出比。在目前整体移动游戏品质不高、行业内公司多以中小型企业为主的形势下，独立运营更多的是集中在规模较大的游戏企业中，中小企业独立运营难度较大。

报告期内，标的公司通过自研或代理取得游戏授权后，许可第三方在境内外运营游戏，根据协议，在初始许可运营时，收取一次性的初始款项，并在后续运营期间，标的公司提供持续后续服务，同时按游戏运营总收入的一定比例收取分成款。标的公司在与交易相关的未来经济利益很可能流入标的公司，和收入能够可靠计量时确认收入。一次性的收取款项在合同或协议规定的有效期内分期确认收入。合同或协议约定分期收取使用费的，应按合同或协议规定的收款时间和金额或规定的收费方法计算确定的金额分期确认收入。

2015 年晨之科游戏运营收入全部来源于自营模式，2016 年随着标的公司业务规模的扩大，晨之科设立了自有二次元社区 G 站，借助 G 站的先天宣发属性，2016 年晨之科在自营游戏的基础上新增了联运游戏业务。自营游戏即指晨之科作为独家代理运营的游戏，如已推出的《战场双马尾》及 2017 年即将上线的《姬斗无双》等独家代理游戏，而联运游戏收入即晨之科作为投放渠道进行联合运营所产生的游戏收入，该部分游戏主要依托 G 站进行推广及运营。

自营模式下根据游戏推广运营的渠道不同分为 iOS 渠道和安卓渠道，而安卓渠道又可分为官服渠道及联运渠道，其中官服渠道即指以晨之科自有的游戏运营平台 G 站进行运营，联运渠道主要指在晨之科的合作伙伴如“4399 游戏平台”、

“UC”、“哔哩哔哩”等合作方的运营平台运营。

（2）盈利模式

移动游戏行业的赢利方式主要有一次性下载收费模式、增值服务收费模式及内置广告赢利（IGA）模式。

一次性下载收费模式的特点在于收费行为发生于下载行为之前。该模式依靠游戏发布平台实现，如苹果 AppStore、中移动手机游戏基地等，用户通过银行卡转账或第三方支付平台向渠道商一次性付费并获取下载包。一次性下载收费模式下，渠道商向游戏研发商支付版权金及收入分成。

内置广告赢利（IGA）模式中不存在直接向用户收费的情形，而是将赢利压力转移至其他领域，比如向广告客户出售游戏中的广告位等。相较于客户普遍拥有付费习惯的 iOS 平台，安卓平台为典型的免费分享平台，难以通过下载收费模式实现赢利，因此 IGA 模式广泛存在于安卓平台。

增值服务收费模式，即虚拟道具销售赢利（FTP）模式，是指游戏玩家可以免费下载游戏并体验试玩，但要获取完整版游戏，或想提高游戏体验，需付费激活或购买虚拟游戏道具。目前国内移动游戏行业主流的获利方式就是提供免费游戏下载，在游戏中进行道具销售。FTP 模式易于积累游戏用户，并可获得长期稳定的收入。

报告期内，晨之科主要游戏产品均采用虚拟道具销售赢利（FTP）模式。

（3）结算模式

① 自营收入

在自营模式下，一般是根据晨之科与各联运渠道的合作协议约定，将当期玩家的充值金额扣除支付给第三方的渠道费用后，按照一定的分成比例计算后确认各方应得的收入金额。

通常在月末进行结算，联运渠道在其游戏平台的端口获取玩家充值情况，按照与晨之科约定的日期发布该月结算单，晨之科将结算单与平台游戏终端的充值数据进行核对。双方确认结算数据后，按照合作协议所约定的分成比例及双方确认的充值数据进行结算，晨之科据此进行收入确认。

晨之科当月收入（官服）=月流水×（1-支付通道费率）

晨之科当月收入（联运及 iOS）=月流水×（1-支付通道费率）×分账比率

② 联合运营收入

联合运营模式下，晨之科作为游戏渠道商，与游戏代理运营商合作，向玩家提供游戏下载渠道，并约定对玩家通过 G 站下载的游戏的后续充值消费流水进行分成。在该模式下，合作双方中有一方会在产品应用中接入计费 SDK，以开通玩家充值端口、获取充值数据，并以此数据为结算依据向另一方分成。接入计费 SDK 一方有义务向另一方提供数据监督和检查途径，数据误差不应超过 3%。

上述过程中接入计费 SDK 的既可以是运营商，也可以是渠道商。一般来说，大型的游戏平台有比较完备的 SDK 接入系统，所以渠道商会植入计费 SDK，对所运营的游戏统一管理、结算。而对于联运游戏数量规模较小的渠道商，考虑到 SDK 开发及安装的成本因素，由游戏运营商负责计费 SDK 的植入。

由于 G 站属于二次元垂直社区，为了维护社区纯洁度及用户体验，所联运的游戏数量并不多，因此报告期内晨之科所联运游戏均由游戏运营商负责计费 SDK 的接入。运营商向晨之科提供当期的流水统计数据，晨之科在确认无异议后即可开票，运营商以扣除支付渠道费用以及坏账后的收益为基数，按照合同约定的比例向晨之科支付分成。

③游戏授权金收入

对于移动游戏代理运营商来说，其自游戏研发商处取得的代理权，在游戏研发商允许的情况下，代理运营商可将代理区域进行划分，把其中部分区域的代理权出售。游戏代理商在上述的授权活动中拥有两种收入形式：首先收取一次性的版权金，然后在游戏运营期间根据双方的协议约定收取分成。

a.版权金收入

游戏运营商一次性收取的版权金，在实务中存在两种收入确认方式：

一种是将一次性收取的版权金列为“递延收益”，在协议约定的受益期间内按直线法摊销确认营业收入。在授权模式下，游戏运营商要承担技术支持、游戏升级以及提供部分客服等连续性的义务，该等后续服务对于移动游戏的正常运营来说比较重大，因此通常将初始一次性收取的版权金收入予以递延分期确认收入。

另一种是将版权金一次性确认收入。此类收入的确认模式是参照特许权使用费确认收入。如果没有后续提供重大服务的义务，在满足下列条件时，也可以将版权金一次性确认收入：合同已经签订并按照合同的约定取得收入；游戏已经制作完成，版本已经交付，并公测完成上线；不存在与授权相关的尚未履行的其他责任和义务；款项的可回收性有合理的保障。

报告期内，晨之科将版权金收入全部一次性确认收入。

b.分成收入

在晨之科授权其他公司代理游戏后，晨之科可获得该游戏在授权区域基于玩家充值消费总流水扣除渠道费用、坏账的分成，并依据协议在获得分成款的权利时确认收入。获得晨之科对某款游戏代理授权的游戏商对其取得授权的游戏，可能采取自主代理运营方式，也可能采取与其他游戏平台商联合运营模式运营，其收入确认方法参见前述自营模式和联合运营模式部分的描述。

2、移动广告业务模式

（1）运营模式

①Banner

Banner 指横幅广告，是最为普遍的移动广告形式，一般在 APP 界面的顶部或底部出现，有静态图、GIF 图、文字链，也有多帧图片滚动的动画图。从形式上，**Banner** 可以分为：静态横幅、动画横幅、互动式横幅。从内容上，**Banner** 可以分为：纯图片、图文、纯文字。

Banner 广告可实现精准的投放，抓住 APP 人群偏好，点击实现外链功能，可跳转至活动或下载页面。通过提高 **Banner** 广告的创意度，能有效提高点击转化率。

②公告类（情报推广）

一般出现在电商类或社区类 APP 的首页，公告样式的广告位数量较多。

③插屏广告

在游戏类或视频类 APP 中较为常见。插屏广告也分静态图和 GIF 图，一般都是精准广告推广形式，视觉冲击力更强，广告效果更好。广告效果与用户体验成负相关，插屏广告比 **Banner** 广告效果好、用户转换率更高，但比较影响用户体验。

④全屏广告

全屏广告（Full Screen Ads）又叫启动页广告，在 APP 中广泛存在。当用户打开 APP 时，以全屏方式出现 3 秒左右（一般可跳过），可以是静态图片，也可以是多帧的动画，或是 Flash 效果，但 Flash 方式的全屏广告会使 APP 安装包过大，加载缓慢，影响用户体验，因此一般不采用。当 APP 后台运行再次进入时，启动页将不会出现。

除了进入 APP 时的开屏广告，有时游戏中误操作也会出现全屏广告。该广告形式优点是可以合理利用资源，在用户等待 APP 加载时呈现内容，另一方面当用户刚打开启动页时，直接呈现广告内容，能够更好的刺激用户记忆。

⑤积分墙

积分墙是在一个应用内展示各种积分任务（下载安装推荐的优质应用、注册、填表等），以供用户完成任务获得积分的页面。用户在嵌入积分墙的应用内完成任务，获得应用内积分或者游戏金币，该应用的开发者就能得到相应的收入。积分墙常见于一些游戏类 APP 中，通过给予玩家免费的游戏币，来激励玩家去下载注册别的游戏 APP，从而达到盈利或互相导流的目的，实现流量变现。除此之外，一些第三方平台为了高额的广告收入，通过积分或话费的奖励形式，来激励用户下载推广的 APP。

该模式缺点是在品牌信誉度不强的情况下，容易让用户怀疑目标 APP 的安全性，严重情况下会影响品牌形象。

⑥移动视频广告

常见于移动视频平台，广告形式主要有两种：贴片和角标。

a.贴片：针对非会员，一般在视频开始之前都会看到一小段精准推送的短视频广告。贴片广告在播放几秒后用户可选择跳过，避免了强制性观看导致的用户体验大打折扣，同时广告效果也难以保证。而允许用户可选择跳过，并且通过标记跳过时间点来判断用户对哪类广告更感兴趣，可以实现更精准的广告推送。

b.角标：以透明的样式出现在视频播放窗口旁边的广告形式，一般有动态效果，以便能在观看过程中引起用户的注意。角标允许用户关闭。

晨之科以 G 站 APP 为移动广告运营载体，向其他游戏厂商开放广告位，成为 G 站流量变现方式的一种。报告期内，结合 G 站用户特点，在充分考虑 G 站用户体验及 APP 纯净度的前提下，晨之科所运营的广告主要采取 Banner、公告、全屏广告的形式，同时对广告宣传中的第三方游戏提供下载推广服务。

（2）计费与结算模式

移动广告市场的计费模式主要包括五种：展示计费 CPM、时段计费 CPT、点击计费 CPC、效果计费 CPA 以及安装计费 CPI。

①CPM（Cost Per Mille-impression）

CPM，即每千人印象成本，是依据播放次数来计算的收费模式。广告图形

或文字在计算机上显示，每 1,000 次为一收费单位。举例说明该模式的价格计算标准：一个网幅广告（Banner）的单价是 50 元/CPM，那么，广告投入如果是 5,000 元则可以获得 100×1000 次播放机会。这种方式区别于传统的移动广告模式，它可以将广告投入与广告播放联系起来。在 CPM 模式中，印象的标准是不同的，有 PageViews 也有 UserSessions，前者是访问次数，后者则是一个用户的活动过程。PageViews 反映了有多少人访问目标网页，UserSessions 反映了多少人到过这个网站。

这种收费模式最直接的好处就是把广告与广告对象联系了起来。CPM 是现阶段广告市场较常用的收费模式之一。

②CPT（Cost Per Time）

CPT，即按时长计算成本，是依据播放时间来计算的收费模式，一般以包租形式，按月或季度固定收费。CPT 模式下的广告计费形式单一、简便，少有分歧，可减少广告投放平台的销售成本，易于结算管理，可以带来比较稳定的收益。行业内如阿里妈妈的按周计费广告和门户网站的包月广告都采用的这种计费模式。

③CPC（Cost Per Click）

CPC，即按点击计算成本，以实际点击的人数为标准来计算费用，行业内普遍以 1,000 次点击为单位。例如，一则广告的单价是 40 元/CPC，表示 40 元可以买到 1,000 次点击。与 CPM 相比，CPC 的优点是以实际点击次数而不是页面浏览量为标准，在计算上更细致。这种以结果为导向的计费模式具有更强的针对性，排除了有些网民只浏览页面，而不看广告导致的虚量；缺陷是这种细化的计费模式有更高的结算成本。CPC 定价模式适用于搜索引擎关键词广告，比较典型的有美国 Google 公司的 AdSenseforContent、百度竞价广告以及淘宝的直通车广告等。

④CPA（Cost Per Action）

CPA，即按行为计算成本，是按广告实际投放效果计价，即按回应的有效问卷或定单来计费，而不限广告投放量。CPA 的计价方式对于广告运营商而言有一定的风险：一般而言，CPA 的计价方式对于广告运营商而言收益是缩小的，因为跳过了 CPM 和 CPC 两个层面的流量。若广告投放成功，其收益一般比 CPM 的单价要高。

⑤CPI（Cost Per Install）

CPI，即按实际安装情况计算成本。CPI 模式主要应用场景是应用推广，是一种获取前期用户的有效方式。CPI 模式的不足在于，若缺少激励，下载率难以保证；即使在一定的激励条件下，获得的用户忠诚度仍难以评估。

G 站广告业务始于 2016 年 3 月，主要为晨之科通过自主研发的 G 站社区平台为广告投放商提供社区首页广告位、首页 Banner、游戏中心 Banner 等为广告商投放广告。目前在 G 站投放的广告多为第三方游戏推广，诸如《奇迹暖暖》、《七骑士》等。报告期内，G 站广告业务计费模式有 CPT 和 CPM 两种，以 CPT 模式为主，少量广告业务以 CPM 计费。合作过程中晨之科与客户建立了良好的业务关系，为了简化合作模式，提高合作效率，现阶段 G 站广告业务将继续维持以 CPT 结算为主。

3、第三方直播业务模式

晨之科目前的第三方直播业务，主要系通过为直播平台提供二次元直播创意策划、内容制作、直播展示等而获得收入分成。

2016 年以来移动直播迅速崛起，降低了传统直播的进入门槛，拓展了传播渠道，同时激发直播的社交属性及潜在受众群；但泛娱乐直播平台对于流量的竞争日益激烈，一方面在线直播内容同质化严重，在内容类型和具体区分上大同小异，因此各直播平台开始着力寻求差异化，打造优质特色栏目，尤其通过平台原创自制内容来寻找突围的机会；另一方面对于直播平台而言，主播和直播内容的头部效应非常明显，明星、头部主播等资源拥有较高的吸睛能力，自带粉丝基础，相应的与粉丝的互动性更好，提升了粉丝的用户粘性和变现能力。直播平台为了长期留存头部网红，一般与其签署长期协议，成本较高。综上所述，直播平台亟需提高腰尾部主播的直播质量，深度挖掘 PGC 内容，实现精品化、差异化的娱乐转型。在直播平台已经形成若干头部平台格局的情况下，晨之科直播内容策划业务的合作商意在聚焦精准细分二次元领域的泛娱乐直播，而晨之科拥有丰富的二次元行业运营经验，掌握时下业内热门资讯，同时借力 G 站平台积累的大量活跃二次元用户，可以为直播平台提供二次元直播内容策划、主播甄选等全套服务，帮助直播平台打造二次元直播模式，将 G 站兴趣相关用户向直播平台导流。

（1）销售模式

晨之科第三方直播业务所提供服务内容向第三方直播平台提供二次元内容的创意、策划、具体的展示方案，在此基础上，通过与第三方平台签署合作协

议的形式向直播平台提供运营时间段内满足一定数量的签约主播进行直播。具体来说，业务内容包括收集核实主播的实名认证材料；对主播进行管理、安排合理的班次；在合作地市场推广执行、长期活动策划、执行等以确保日访问用户数不低于指定目标。晨之科向直播平台提供的主播均由晨之科委托直播平台统一开设ID账号，以区别于平台其他主播，一方面便于晨之科对主播直播质量进行管理，另一方面便于与直播平台结算。

晨之科充分利用自身二次元属性，拥有大量年轻的用户群，在流量、内容方面有一定优势，可以为第三方直播平台提供更加年轻化的客户和更纯净的二次元内容；另一方面直播平台的竞争已经进入红海，深耕细分领域面向不同人群以避免同质化竞争成为平台公司的重要诉求。因此，晨之科提供的二次元主播和内容符合国内致力于开展二次元泛娱乐垂直直播平台的战略定位，具有一定的议价能力。

（2）采购模式

报告期内，晨之科通过与经纪公司签署合作协议，从经纪公司获得主播资源，对主播进行内容培训后提供给晨之科合作的第三方直播平台。

晨之科、主播与经纪机构的合作模式如下：

① 经纪机构与签约主播

经纪机构与签约主播签署《合作协议》，由经纪机构负责签约主播的一切演艺经纪事务，包括但不限于安排商业演出等。

② 晨之科与经纪机构

晨之科与经纪机构签署《合作协议》，双方约定经纪公司负责筛选主播、对主播进行考务管理、直播过程管理、直播数据统计与分析，经纪公司签约的主播在直播平台注册账号，经晨之科审核确认后开通主播权限。晨之科将对主播的筛选、更新等要求反馈至经纪公司，由经纪公司完成主播日常管理；晨之科负责主播直播内容的策划、与直播平台的商务往来、可植入商务资源的商务往来等；双方共同负责对签约主播的培训。

在上述合作中，晨之科不直接与经纪公司签约主播发生劳务关系，主播劳务关系由经纪公司负责并确保合法有效；同时，经纪公司确保对主播的直播过程进行有效管理，避免出现任何违反国家法律法规规定的直播内容。

（3）结算模式

第三方直播平台为晨之科直播业务的客户，晨之科为其提供二次元直播内容的策划和展示，并进行签约主播的管理。直播平台向晨之科定期结算的金额为晨之科按比例分享的签约主播获赠虚拟礼物所产生的收入。直播平台用户的充值金额主要通过第三方支付渠道进行结算，通过第三方支付渠道提供对账单的形式定期核对并由第三方渠道向直播平台进行支付。直播平台在用户消费金额到账后，根据晨之科提供的签约主播特有 ID 账号计算流水分成基数，于次月与晨之科进行对账，双方确认无异议后将款项打入晨之科指定的银行账户。

晨之科向经纪公司采购主播服务的费用在晨之科收到直播平台支付的分成款的 1 个月内结算，由晨之科向经纪公司提供结算单，双方定期核对并进行支付。晨之科向经纪公司支付的价款以第三方直播平台给予晨之科的分成收入为分配基础，按照双方协议的分成比例确定。

（三）行业主管部门、管理体制及主要行业政策

晨之科经营国内较早的专业二次元文化交流社区 G 站，并以该社区为基础，通过自营或联合运营的方式，经营具有二次元属性的移动网络游戏业务，同时兼营广告业务，并为直播平台提供二次元相关的直播内容设计策划及培训等服务。参照中国证监会公布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），移动游戏业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“164 互联网和相关服务”。

1、行业主管部门

（1）管理体制

晨之科主营业务涉及的移动游戏、直播内容策划服务和移动广告行业均实行国家行业主管部门宏观调控与行业协会自律管理相结合的监管体制。行业主管部门为工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局、国家工商行政管理部门和国家版权局，并实行行业自律管理。

（2）主要监管部门

工业和信息化部主要负责信息产业发展战略、方针政策和总体规划的制定，组织起草信息化法律法规草案和规章，指导软件业发展，拟定并组织实施软件、系统集成及服务的技术规范和标准等。

文化部主要负责拟订文化艺术方针政策，起草文化艺术法律法规草案，拟订文化艺术事业发展规划并组织实施，拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，

指导协调动漫、游戏产业发展，对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。

国家工商行政管理部门是广告行业的主管部门，工商总局下设的广告监督管理局，主要负责拟订广告业发展规划、政策措施并组织实施；拟订广告监督管理的具体措施、办法；组织、指导监督管理广告活动；组织监测各类媒介广告发布情况；查处虚假广告等违法行为；指导广告审查机构和广告行业组织的工作等。

国家新闻出版广电总局负责对互联网出版活动和开办手机书刊、手机文学业务进行审批和监管。国家版权局负责游戏软件著作权的登记管理。

（3）自律性组织

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

中国广告协会是中国广告界的行业组织，主要负责制定行业自律规范；进行企业资质评审；开展从业人员培训；进行广告理论研究；参与行业相关法律法规及产业政策的制定等。

中国互联网协会是中国互联网界的行业组织，协会下属的网络营销工作委员会，主要负责组织会员单位交流活动；组织年度网络营销创新评选活动，奖励有突出贡献的企业和相关人士；组织普及网络营销知识的培训和演讲；组织与国外相关企业和研究机构的国际交流活动等。

2、行业主要法律法规及政策

（1）主要法律法规

①移动游戏行业法律法规

序号	主要法律法规	颁布单位	主要内容	颁布日期
1	《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发[2016]44号）	新闻出版广电总局	进一步明确移动游戏出版服务的管理规定以及具体流程，移动游戏包含在网络出版服务管理范畴，与网络游戏出版流程基本一致，需经国家新闻出版广电总局前置审批，才能上线运营；对已经批准出版的移动游戏的升	2016年5月

			级作品及新资料片，视为新作品，需重新审批。	
2	《网络出版服务管理规定》	国家新闻出版广电总局、工业和信息化部	从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。	2016年2月
3	《互联网信息服务管理办法》	国务院	从事经营性互联网信息服务，应当向省、自治区、直辖市电信管理机构或者国务院信息产业主管部门申请办理互联网信息服务增值电信业务经营许可证。	2015年12月
4	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	文化部	网络文化经营单位在向公众提供服务前，应当依法对拟提供的文化产品及服务的内容进行事先审核，不得提供含有《互联网文化管理暂行规定》第十六条禁止内容的网络文化产品及服务。	2013年8月
5	《互联网文化管理暂行规定》	文化部	互联网文化产品是指通过互联网生产、传播和流通的文化产品；加强了对互联网文化的管理；规定了申请从事网络游戏经营活动的应当具备不低于1,000万元的注册资金；从事经营性的互联网文化单位需申请《网络文化经营许可证》；经营性互联网文化单位经营的国产互联网文化产品应当依照规定报省级以上文化行政部门备案。	2011年2月
6	《网络游戏管理暂行办法》	文化部	系统地对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为和法律职责做出明确规定；确立了从事网络游戏活动的基本原则，明确了适用范围及“网络游戏”、“上网运营”、“虚拟货币”等概念，同时对网络游戏内容管理、未成年人保护、经营行为、虚拟货币等做出了明确的制度安排。	2010年6月
7	《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	文化部	为切实改进和加强网络游戏内容管理，落实网络游戏管理责任，在建立网络游戏经	2009年11月

			营单位自我约束机制、完善网络游戏内容监管制度、强化网络游戏社会监督与行业自律三个方面出了要求。	
8	《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署<“三定”规定>中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》	中央机构编制委员会办公室	明确文化部为网络游戏主管部门。	2009年9月
9	《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》	新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室	规定了将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规由新闻出版总署履行前置审批；未经新闻出版总署前置审批并获得具有网络游戏经营范围的互联网出版许可证，任何机构和个人不得从事网络游戏运营服务；禁止外商以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务。	2009年9月
10	《关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》	新闻出版总署办公厅	任何企业在中国境内从事网络游戏出版运营服务，必须经新闻出版总署进行前置审批，取得具有网络游戏出版服务范围的互联网出版服务许可证。	2009年7月
11	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	文化部	严格市场准入，加强对网络游戏虚拟货币发行主体和网络游戏虚拟货币交易服务提供主体的管理；除利用法定货币购买之外，网络游戏运营企业不得采用其它任何方式向用户提供网络游戏虚拟货币。	2009年6月
12	《电信业务经营许可管理办法》	工业和信息化部	经营电信业务，应当依法取得电信管理机构颁发的经营许可证。	2009年3月
13	《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》	文化部	凡在中华人民共和国境内在线传播或者移动传播的外国网络游戏产品，必须经文化部内容审查后，方可投入运营。	2004年5月

②网络直播行业法律法规

序号	法规名称	发布机构	生效日期
1	《中华人民共和国著作权法（2010年修订）》	全国人民代表大会常务委员会	2010年2月26日
2	《中华人民共和国电信条例》	国务院	2000年9月25日
3	《营业性演出管理条例》（2008年修订）	国务院	2005年9月1日
4	《中华人民共和国著作权法实施条例（2013年修订）》	国务院	2013年3月1日
5	《互联网信息服务管理办法（2011年修订）》	国务院	2011年1月8日
6	《信息网络传播权保护条例（2013年修订）》	国务院	2013年3月1日
7	《互联网等信息网络传播视听节目管理办法》	国家广播电影电视总局（现为国家新闻出版广电总局）	2004年10月11日
8	《广电总局关于加强互联网传播影视剧管理的通知》	国家广播电影电视总局（现为国家新闻出版广电总局）	2007年12月28日
9	《互联网视听节目服务管理规定》	国家广播电影电视总局（现为国家新闻出版广电总局）、信息产业部（现为工业和信息化部）	2008年1月31日
10	《广电总局关于加强互联网视听节目内容管理的通知》	国家广播电影电视总局（现为国家新闻出版广电总局）	2009年3月31日
11	《互联网视听节目服务业务分类目录（试行）》	国家广播电影电视总局（现为国家新闻出版广电总局）	2010年3月17日
12	《国家广播电影电视总局关于进一步加强网络剧、微电影等网络视听节目管理的通知》	国家广播电影电视总局（现为国家新闻出版广电总局）	2012年7月6日
13	《国家新闻出版广电总局关于进一步完善网络剧、微电影等网络视听节目管理的补充通知》	国家新闻出版广电总局	2014年1月2日
14	《国家新闻出版广电总局办公厅关于加强有关广播电视节目、影视剧和网络视听节目制作传播管理的通知》	国家新闻出版广电总局	2014年9月28日
15	《互联网电子公告服务管理规定》	信息产业部（现为工业和信息化部）	2000年1月6日
16	《电信业务经营许可管理办法》	工业和信息化部	2009年4月10日
17	《营业性演出管理条例实施细则》	文化部	2009年10月1日
18	《网络游戏管理暂行办法》	文化部	2010年8月1日
19	《互联网文化管理暂行规定》（2011年修订）	文化部	2011年4月1日
20	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	文化部	2013年12月1日
21	《中国互联网视听节目服务自律公约》	中国互联网视听节目服务联盟	2008年2月22日

③互联网广告行业法律法规

序号	主要法律法规	颁布单位	主要内容	颁布日期
1	《中华人民共和国广告法》	全国人民代表大会常务委员会	对广告主、广告经营者、广告发布者的经营活动进行了规范，具体规定了广告经营者的资质、广告内容准则、对广告的审查及管理。	2015年4月
2	《广告管理条例》	国务院	对于在中华人民共和国境内刊播、设置、张贴广告的活动进行总体规范，包括广告经营者的设立审批登记程序、广告内容、广告管理部门等方面。	1987年10月
3	《互联网信息服务管理办法》	国务院	规定互联网信息服务分为经营性和非经营性两类；国家对经营性互联网信息服务实行许可制度，对非经营性互联网信息服务实行备案制度；并对相关经营资质的申请审批程序及主管部门做出了规定。	2015年12月

（2）主要产业政策

①移动游戏行业产业政策

序号	名称	颁布单位	主要内容	颁布日期
1	《国务院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》	国务院	加快数字内容产业发展，大力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	2014年2月
2	《中共中央关于全面深化改革若干重大问题的决定》	中共中央委员会	推动文化企业跨地区、跨行业、跨所有制兼并重组，高文化产业规模化、集约化、专业化水平。在坚持出版权、播出权、特许经营权前提下，允许制作和出版、制作和播出分开。建立多层次文化产品和要素市场，鼓励金融资本、社会资本、文化资源相结合。完善文化经济政策，扩大政府文化资助和文化采购，加强版权保护。健全文化产品评价体系，改革评奖	2013年11月

			制度，推出更多文化精品。	
3	《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	国务院	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。加强基于互联网的新兴媒体建设，实施网络文化信息内容建设工程，推动优秀文化产品网络传播，鼓励各类网络文化企业生产提供健康向上的信息内容。	2013年8月
4	《产业结构调整指导目录（2011年本）（2013年修正）》	国家发改委	增加“增值电信业务平台建设”、“数字音乐、手机媒体、动漫游戏等数字内容产品的开发系统”进入国家鼓励类产业。	2013年2月
5	《文化部“十二五”文化科技发展规划》	文化部	提出加快文化行业标准规范制定。推进《文化标准化中长期发展规划（2007-2020）》的组织实施，加强涉及文化领域服务、建设、安全、环保、工艺、消费者权益保护等各个环节的重要技术标准、服务标准和基础标准的研究与制定，充分发挥标准化在文化发展以及公民文化权益保障中的导向和规范作用。重点研究制定文化艺术、动漫游戏、网络文化等重点行业技术和标准规范，引导行业健康发展。将加快文化装备与系统平台建设作为重点工作任务和领域之一。加快发展文化装备制造业，以先进技术支撑文化装备、软件、系统研制和自主发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平。	2012年9月
6	《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》	文化部	推动出台相关的政策措施，促进动漫、游戏、网络文化、数字文化服务等新兴文化业态加快发展，不断提高新兴文化产业对加快经济发展方式转变的贡献，扩大网络音	2012年2月

			乐、网络动漫、网络艺术品、网络演出等在线和移动生产销售；增强游戏产业的核心竞争力，推动民族特色、健康向上的原创游戏发展，提高游戏产品的文化内涵；鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，促进网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展；鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。	
7	《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》	国务院	重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫游戏等产品市场；扶持国产游戏进入国际主流市场，数字出版拓展海外市场。	2012年2月
8	《新闻出版业“十二五”时期发展规划》	新闻出版总署	以原创创意为重点，快速提高国产动漫出版产品的数量和质量，加速发展动漫游戏出版产业；大力扶持以手机为主要传播渠道和载体的动漫游戏出版产品的开发。	2011年4月
9	《国务院关于印发文化产业振兴规划的通知》	国务院	文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业，增强影响力和带动力，拉动相关服务业和制造业的发展。支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场。	2009年9月

②网络直播行业产业政策

序号	法规名称	颁布单位	主要内容	颁布日期
1	《2006-2020年国家信息化发展战略》	中共中央办公厅、国务院办公厅联合印发	对全球信息化发展趋势、我国信息化发展基本形势、我国信息化指导思想和战略目标、信息化的战略重点进行深入的分析，并提出新的发展建议和规划，提出推进社会信息化的概念，加强信息资源的开发和利用。该战略中重点提出网络媒体信息资源开发利用计划：“开发科技、教育、新闻出版、广播影视、文学艺术、卫生、‘三农’、社保等领域的信息资源，提供人民群众生产生活所需的数字化信息服务，制	2006年5月

			定政策措施，引导和鼓励网络媒体信息资源建设，开发优秀的信息产品，全面营造健康的网络信息环境。注重研究互联网传播规律和新技术发展对网络传媒的深远影响。”	
2	《文化产业振兴规划》	国务院	标志着文化产业已经上升为国家的战略性产业。该《文化振兴规划》中提出了发展新兴文化业态的重要规划，制订的总体目标为“采用数字、网络等高新技术，大力推动文化产业升级。支持发展移动多媒体广播电视、网络广播影视、数字多媒体广播、手机广播电视，开发移动文化信息服务、数字娱乐产品等增值业务，为各种便携显示终端提供内容服务。”	2009年9月
3	《北京市加快软件和信息服务业发展的指导宋城演艺发展股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书（修订稿）意见》	北京市	软件和信息服务业是国家战略新兴产业，当前的重点任务之一就是要继续引领新一代互联网技术应用，强化中国互联网中心地位，大力发展电子商务、社区网络、网络视频、数据库服务、数字出版等新兴内容产业，打造全国网络电视基地，不断提高创意能力、增值能力、聚合能力和传播能力。	2010年3月
4	《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》	中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议	主张实施网络内容建设工程，制作适合互联网和手机等新兴媒体传播的精品佳作。发展网络新技术新业态，占领网络信息传播制高点。	2011年10月
5	《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》	文化部	提出要大力开发适宜互联网、移动终端等载体的网络文化产品，促进动漫游戏、网络影音娱乐等数字文化内容的消费等。并提出积极实施网络内容建设工程，推动优秀传统文化瑰宝和当代文化精品网络传播，制作适合互联网和移动网络传播的精品佳作，鼓励网民创作格调健康的网络文化作品，提高原创水平，提升文化品位，发挥网络在文化建设中的重要作用。	2012年2月

6	《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》	十一届全国人大四次会议	国务院政府工作报告强调要大力发展文化产业，培育新型文化业态，推动文化产业成为国民经济支柱性产业。更指出，文化产业推动经济发展方式转变的作用明显增强，已逐步成长为国民经济支柱性产业。	2012年3月
7	《软件和信息技术服务业“十二五”发展规划》	工业和信息化部	提出大力发展基于网络的信息服务业，培育基于移动互联网、云计算、物联网等环境下的新兴服务业态。并指出基本形成以企业为主体的产业创新体系，软件业务收入前百家企业的研发投入超过业务收入的10%，意在引导企业加大研发投入。	2012年4月
8	《“宽带中国”战略及实施方案》	国务院	要求到2015年，初步建成适应经济社会发展需要的下一代国家信息基础设施，基本实现城市光纤到楼入户、农村宽带进乡入村，固定宽带家庭普及率达到50%，第三代移动通信及其长期演进技术（3G/LTE）用户普及率达到32.5%，行政村通宽带比例达到95%，学校、图书馆、医院等公益机构基本实现宽带接入，城市和农村家庭宽带接入能力基本达到20兆比特每秒（Mbps）和4Mbps，部分发达城市达到100Mbps。宽带应用水平大幅提升，移动互联网广泛渗透。重点要推进区域宽带网络协调发展、加快宽带网络优化升级、提高宽带网络应用水平、促进宽带网络产业链不断完善等。	2013年8月
9	《工业和信息化部关于向民间资本开放宽带接入市场的通告》（工信部通[2014]577号）	工业和信息化部	为充分发挥民间资本灵活、创新的优势，工业和信息化部进一步鼓励民间资本以多种模式进入宽带接入市场，促进宽带网络基础设施发展和业务服务水平提升。根据该通告，工业和信息化部鼓励民营企业参与宽带接入网络设施建设和运营，试点企业可以建设宽带接入网业务所需的基础网络设施，以自	2014年12月

			有品牌为用户提供宽带上网服务；鼓励民营企业参与宽带接入网络的投资并与基础电信企业开展合作。支持民营企业以资本合作、业务代理、网络代维等多种形式和基础电信企业开展合作、分享收益，并以基础电信企业品牌为用户提供宽带上网服务；鼓励民营企业提供宽带转售服务。支持拥有因特网接入服务（ISP）业务经营许可证的民营企业，从基础电信企业租用接入网络资源，以自有品牌为用户提供宽带上网服务。民间资本进入网络接入领域将进一步推进宽带的渗透率，为互联网的发展提供有利条件。	
--	--	--	--	--

③互联网广告行业产业政策

序号	政策名称	发布机关	主要内容	发布时间
1	《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	国务院	推动商业企业加快信息基础设施演进升级，增强信息产品供给能力，形成行业联盟，制定行业标准，构建大数据产业链，促进创新链和产业链有效嫁接	2013年8月
2	《制定“互联网+”行动计划》	国务院	推动移动互联网、云计算、大数据、物联网等与现代制造业结合，促进电子商务、工业互联网和互联网金融健康发展，引导互联网企业拓展国际市场	2015年3月
3	《产业结构调整指导目录》（2013年修订）	国家发展和改革委员会	“科技服务业”中的“信息技术外包、业务流程外包、知识流程外包等技术先进型服务”确定为鼓励类产业。 “商务服务业”中的“广告创意、广告策划、广告设计、广告制作”为鼓励类产业	2013年
4	将编制实施软件和大数据产业“十三五”规划	国家工业和信息化部	大数据产业第一次明确出现在规划中	2015年5月
5	《关于推进广告战略实施的意见》	国家工商行政管理总局	运用新技术、新业态的广告企业开拓业务，支持互联网、楼宇视频等新兴广告媒介健康有序发展，使其成为广告业新的增长点	2012年4月

6	《广告产业发展“十二五”规划》	国家工商行政管理总局	支持利用互联网、楼宇视频、手机网站、手机报刊、移动电视、网络广播、网络电视、电子杂志等新兴媒体的广告业态健康有序发展。支持广告业专用硬件和软件的研发，尽快形成一批具有自主知识产权的广告服务技术工具，促进广告业优化升级	2012年6月
7	《关于促进广告业发展的指导意见》	国家工商行政管理总局、国家发展和改革委员会	支持数字化音视频、动漫和网络等实用新技术在广告策划、创意、制作和发布等方面的应用推广；支持互联网、楼宇视频等新兴广告媒介健康有序发展，使其成为广告业新的增长点	2008年4月

（四）业务资质及涉及的立项、环保、行业准入、用地、规划、建设许可等有关报批事项

标的公司不从事相关产品生产事项，不涉及安全生产和环境保护事项，因此标的公司不涉及立项、环保报批事项。标的公司一直采取轻资产的运营模式，资产结构中以流动资产为主，主要办公及运营场所系租赁取得，因此标的公司不涉及用地、规划、建设许可等有关报批事项。标的公司不涉及立项、环保、用地、规划、建设施工等有关报批事项，因此无需取得相应的许可证书或者有关主管部门的批复文件或履行其他报批程序，符合《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》第四条规定。

标的公司所获得的业务资质及许可如下：

1、业务资质

截至本报告书签署日，晨之科及其子公司已取得业务资质具体情况如下表所示：

序号	证书名称	被许可人	编号	有效期	颁发单位
1	网络文化经营许可证	晨之科	沪网文（2015）0053-003号	2015年1月—2018年1月	上海市文化广播影视管理局
2	增值电信业务经营许可证	晨之科	沪B2-20150171	2015年10月—2020年10月	上海市通信管理局

因晨之科尚未取得《网络出版服务许可证》，因此晨之科代理运营的游戏产

品均通过委托具有资质的第三方代为办理，未取得《网络出版服务许可证》不会对晨之科生产经营构成实质影响，也不会对晨之科的估值产生影响。

2、软件企业、高新技术企业认证

序号	证书名称	被许可人	编号	有效期	颁发单位
1	软件企业证书	晨之科	沪RQ-2016-0604	2016年11月—2017年11月	上海市软件行业协会
2	高新技术企业证书	晨之科	GR201531000992	2015年10月—2018年10月	上海市科学技术委员会、上海市财政局、上海市国家税务局、上海市地方税务局

3、晨之科在运营的游戏的版号及备案情况

根据晨之科提供的说明及资料并经查询中国文化市场网公示信息，截至2017年5月31日，晨之科在运营游戏的备案出版情况如下：

序号	游戏名称	运营状态	文化部国产网络游戏备案文号	国家新闻出版广电总局出版许可文号
1	《战场双马尾》	正式上线	文网游备字（2016）M-RPG1083号	ISBN 978-7-7979-0721-7
2	《猫之茗消消乐》	正式上线	文网游备字（2016）M-CSG 4228号	ISBN 978-7-7979-1033-0

根据国家新闻出版广电总局办公厅2016年5月31日发布的《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出办发（2016）44号），该通知自2016年7月1日起施行，在通知施行前已上网出版运营的移动游戏（含各类预装移动游戏），各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作，确需继续上网出版运营的，按通知要求于2016年10月1日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续。届时，未补办相关审批手续的，不得继续上网出版运营。

2016年9月19日，国家新闻出版广电总局办公厅发布《关于顺延〈关于移动游戏出版服务管理的通知〉有关工作时限的通知》，鉴于2016年7月1日前已上网出版运营的移动游戏数量较多、游戏出版服务单位及相关游戏企业人力有限等实际情况，根据部分行业企业的工作建议，将补办相关审批手续的时限顺延至2016年12月31日。

截至2016年12月31日，晨之科仍处于运营状态且未取得备案号及（或）出版号的游戏只有《18 梦境异闻录》一款游戏；此外，晨之科所运营的《铁甲舰队》亦未在运营前办理完成游戏出版审批手续，标的公司已于2017年6月20

日对《铁甲舰队》采取停服处理。根据朱明签署的《关于<18 梦境异闻录><铁甲舰队>未取得网络游戏出版物号情况的承诺函》，如晨之科及下属公司出现因上述事宜被主管部门给予行政处罚的，朱明将承担晨之科及其下属子公司由此遭受的全部经济损失。

此外，晨之科依法安排内部职员参与游戏内容审核人员培训并建立游戏内容自审制度，不存在违反法律法规及规范性文件规定经营的情形，晨之科已合法取得经营业务所需的经营资质并依法办理相关游戏产品的备案及出版手续，具体情况如下：

序号	名称	身份证号码	内容审核人员证书编号	发证日期
1	陈晨	3101071985*****	文审字-沪[2016]2418号	2016年11月
2	陈虹	3206111989*****	文审字-沪[2015]1613号	2015年12月
3	卢晨意	3101091981*****	文审字-沪[2015]1401号	2015年5月
4	万宁宁	3412211991*****	文审字-沪[2016]1836号	2016年5月
5	王碧菡	6101131990*****	文审字-沪[2015]1612号	2015年12月
6	王泽荣	3505211992*****	文审字-沪[2016]2419号	2016年11月
7	向家豪	4312811993*****	文审字-沪[2016]1835号	2016年5月
8	朱贝	4310261984*****	文审字-沪[2016]1834号	2016年5月

（五）主要产品概述

G站社区中文全称为“咕噜咕噜社区”，是晨之科于2015年9月打造的、由其自主开发运营的泛二次元娱乐服务APP。咕噜咕噜来源于扭蛋滚动的声音，而扭蛋是日系手游中的经典系统，是二次元游戏的重要标志。G站以二次元游戏下载、二次元交流社区、资讯攻略福利、漫画轻小说为主要功能，为国内玩家提供第一手的二次元圈内最新资讯及游戏下载的服务，同时提供寻找同好、勾搭大佬的交流平台。作为二次元娱乐综合社区的领航者，G站致力于更好的聚合对二次元文化，尤其是二次元游戏感兴趣的玩家，并为其提供优质的交流场所。



社区化运营的游戏平台是 G 站的重要特征。不同于一般的游戏下载平台，作为社区化产品，其核心意义在于培养具备高粘性和良好付费习惯的用户，并通过多样的变现形式享受用户红利的逐步释放，而上述过程需要一定的培育时间。G 站虽然与一般的游戏平台相比变现周期较长，但优势在于文化垂直社区用户的质量普遍较高，付费用户转化率也高于一般游戏下载平台。游戏用户有在社交平台上交流的需求和趋势，由于社交平台具有用户覆盖率高、用户粘性强等特点，因此实行精品化+社区化的运营策略对游戏运营商和渠道商来说可以有效增强用户粘性。G 站以用户围绕二次元游戏内容进行交流互动为主要运营方式，这种全新的模式可以使用户更容易发现自己喜欢的游戏，也更容易结交到相同爱好的玩家伙伴，并由此扩大自己的同好圈。G 站内有多个场景供用户充分交流，体现其社区化、社交化的运营特点，极大激发了二次元用户二次创作的热情，对提升平台用户活跃度起到重要作用。

二次元用户交流场景

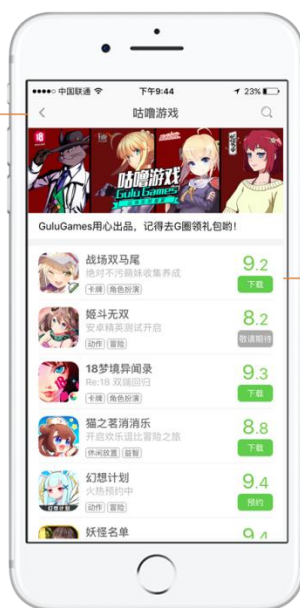


作为 G 站业务的重要变现途径，G 站专门设立了“咕噜游戏”板块，提供晨之科自营及联运游戏的下载。对于晨之科自主代理的游戏，游戏图标的右下角有晨之科或咕噜游戏的专有水印，体现了其官网运营的特殊性。每款游戏均清晰标注了游戏种类和主题，以及测评分数，方便 G 站用户选择适合自己的游戏。咕噜游戏专栏不仅可以推广已经上线运营的游戏，还向用户提供拟上线游戏的上线提醒功能，不仅可以吊足消费者胃口，还可以将游戏提前预热，达到良好的市场宣传效果。

报告期内，晨之科运营的主要三款游戏均采用自营模式，在向游戏开发商支付版权金以及约定分成后获得游戏的代理权，通过与 AppStore、360 移动游戏平台等联合运营商合作，共同运营其所代理的游戏；同时在 G 站的咕噜游戏专栏发行该款游戏。借助 G 站平台而大力开展的自营模式有助于提升晨之科在行业上下游间的话语权，摆脱中间渠道商的运营成本，获取更高的游戏收入分成。

游戏下载

咕噜游戏专栏
二次元游戏推广专区



游戏试玩评分

清晰注明游戏类型和主题
进行上线游戏推广和未上线
游戏预热

游戏内容玩法的丰富催生了玩家间交流攻略玩法和炫耀的需求。G 站通过 G 圈、情报和攻略站等线上模块构建了氛围友好且理性的游戏交流社区，连接各个游戏的不同层次的玩家，向玩家提供一个分享游戏背景知识和游戏经验与见解的场所。攻略板块定期为玩家整理热门游戏攻略，还有玩家们共建的攻略站，帮助卡关用户解决难关，此外还有专享福利礼包，为 G 站用户提供全方位的二次元娱乐服务。

丰富的APP内功能

Banner墙
滚动广告

投票活动
投票活动归纳

广场
图片大搜集

KOL玩家评测
权威、指导性

综合资讯推送
浓缩全站精华

G圈
聊你所爱



活动中心
G站活动全搜罗

游戏礼包
事前、福利礼包

自宅&积分系统
签到活跃获取G币

最新情报
最新鲜国内外游戏新闻

G 站拥有丰富的应用内情景，由此产生了大量的广告位，如开机画面、Banner 页、公告页等。晨之科充分利用上述广告位推广其代理运营的游戏，同时积极从

事广告承接业务，推广其他游戏厂商的游戏，进行品牌宣发：一方面 G 站自身为移动网络 APP，比网页具有更丰富的表现形式，和用户间可以建立更灵活的互动；另一方面 G 站作为垂直渠道与游戏和二次元概念的产品高度相关，广告内容贴近 G 站自身产品定位，即 G 站内容、广告投放者的产品概念和受众三者之间高度吻合，可以达到既不影响 G 站本身的娱乐性和用户体验，也能将广告诉求进行较好传达的效果。

充足灵活的广告位

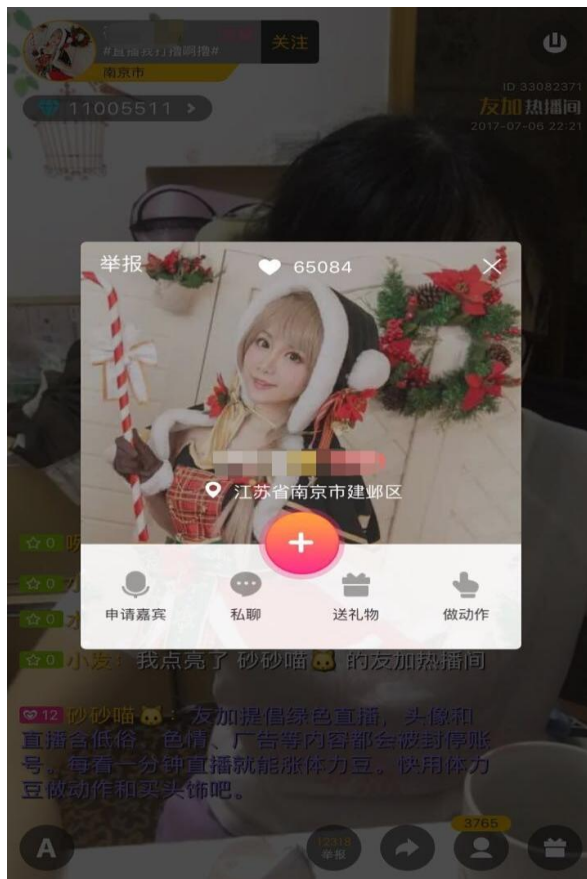


此外，二次元直播也成为 G 站流量和资源另一种重要的变现方式。

根据中投顾问的《2016-2020 年中国网络直播行业深度调研及投资前景预测报告》，2016 年全国在线直播平台数量接近 200 家，其中网络直播市场规模约为 90 亿，大型直播平台每日高峰时段同时在线人数达到 400 万人次，同时直播的房间数量超过 3,000 间。经过前期的铺垫和发展，在线直播初步的用户培养和教育基本已经完成，随着在线直播内容丰富提升，直播观众呈现出在线时长和用户留存率双增长的局面，用户对直播内容提出更高的要求。行业长久的发展离不开差异化的竞争，因此自制、原创的直播内容成为各大直播平台寻求的突破口。

G 站在长期运营过程中积累了大量受到粉丝热捧的 IP 形象，APP 内的用户交流版块也直接记录二次元受众真实的消费偏好。晨之科借助 G 站的用户规模效应，与致力于打造二次元垂直直播业务的直播平台合作，为其提供原创的直播内容策划，将爆款 IP、热门二次元游戏、动漫等融入直播内容。对于直播平台而言，经过规范和设计的直播内容可大大提高腰尾部主播的热度，减少对头部主

播的依赖；对晨之科而言，拓宽了其二次元形象和 IP 的曝光率，进一步促进内容变现。



因此，对于晨之科来说，G 站平台是其游戏业务、广告业务和直播内容策划业务的重要载体，未来将继续挖掘 G 站作为二次元文化传播媒介的可能性，包括提供自建直播平台、漫画专刊连载、二次元线下周边售卖等服务。

借助 G 站平台，晨之科二次元移动游戏的自营及联运业务发展迅猛。报告期内，晨之科以 G 站作为官服渠道进行游戏推广，获得较高营业收入规模的游戏有《白猫计划》、《新花千骨》和《战场双马尾》，具体情况如下：

序号	游戏名称	游戏类型	游戏运营期间	取得方式	运营模式	盈利模式	运营平台
1	《白猫计划》	移动游戏	15年4月—16年8月	授权	自营	FTP	G站、360移动开放平台、爱贝、百度、布卡漫画、小米、B站、UC等
2	《新花千骨》	移动游戏	15年8月—17年2月	授权	自营	FTP	G站、华为开发者联盟、麟游互动等
3	《战场双马尾》	移动游戏	16年6月至今	授权	自营	FTP	G站、360移动开放平台、小米游戏平台、B站、阿里等

1、《白猫计划》



《白猫计划》是由日本知名游戏开发商 Colopl 研发、晨之科代理发行的一款创新的 ARPG 手游,在日本《白猫计划》自从 2014 年上线以来取得了超过 2,900 万下载量的惊人成绩,被评为 AppStore、GooglePlay 双榜最佳手机游戏,是日本市场 2014 年表现最佳的 ARPG 手游。

《白猫计划》精美的日系画面和独创的操作倍受二次元玩家的喜爱,其操作上最大的特色在于 Colopl 独创的被称为“Punicon”的弹性操控系统。所谓“弹性操控 (Punicon)”系统,是指不在屏幕上设置固定的虚拟按键,玩家可以在屏幕的任何位置通过特定的手指触摸手势,实现游戏角色移动、攻击、闪避、技能等所有的动作操控,最终实现单手操控的游戏体验。除了独创的操控方式以外,《白猫计划》的成功,也在于游戏拥有不亚于一款主机 ARPG 游戏的丰富游戏内容。

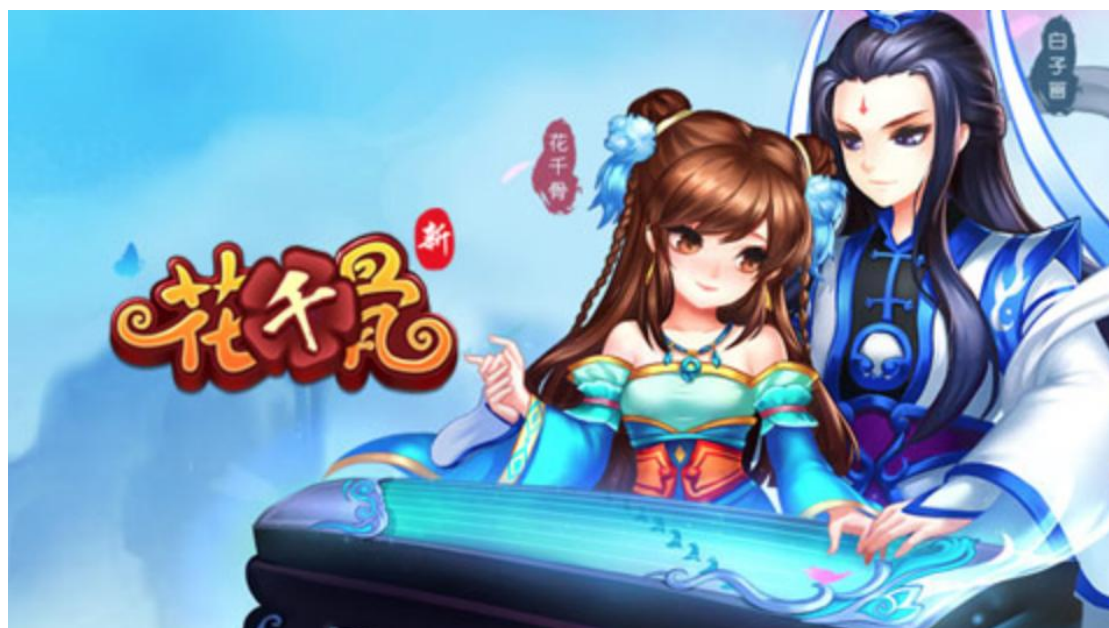
《白猫计划》从 2014 年起即在日本市场上线运营,在内地市场从 2015 年 4 月正式上线,由晨之科独家代理其在中国区安卓平台的运营权,于 2016 年 8 月 30 日停服。白猫计划在中国区市场总计积累了注册用户 258 万人,其中累计付费用户 20 万人,累计流水超过 4,562.20 万人民币。

自游戏上线至 2016 年 8 月,《白猫计划》游戏付费玩家数、游戏流水数等情况如下:

运营期	月新增用户	月活跃用户	月付费用户	月充值金额	ARPPU	充值消
-----	-------	-------	-------	-------	-------	-----

间		数	数	(元)	(元)	耗比
2015.4	175,929	175,335	17,210	3,188,778	185.29	0.87
2015.5	1,307,779	1,397,263	77,219	10,596,926	137.23	0.92
2015.6	399,128	628,346	21,291	6,071,614	285.17	0.98
2015.7	229,349	405,217	11,523	4,029,612	349.70	0.94
2015.8	127,048	289,570	6,799	1,863,572	274.10	0.92
2015.9	61,525	204,768	7,349	2,973,326	404.59	1.03
2015.1	77,751	184,279	6,889	2,279,478	330.89	0.96
2015.11	65,003	124,056	6,697	2,034,468	303.79	0.96
2015.12	64,964	160,584	7,213	2,890,618	400.75	1.00
2016.1	55,625	120,813	7,809	2,159,538	276.54	0.98
2016.2	6,857	116,517	7,436	2,287,556	307.63	1.03
2016.3	5,109	103,892	7,381	1,449,228	196.35	0.51
2016.4	6,640	151,389	8,183	1,429,164	174.65	0.98
2016.5	4,039	98,007	6,035	971,104	160.91	-
2016.6	3,206	97,930	5,630	1,397,018	248.14	-
2016.7	1	28,406	2	36	18.00	-
2016.8	-	8,315	-	-	-	-
合计	2,589,953	4,294,687	204,666	45,622,036	222.91	0.89

2、《新花千骨》



《新花千骨》IP 来源于知名网络文学写手 Fresh 果果成名之作《花千骨》，

并获得其正版授权，是一款由乐多数码研发、晨之科代理发行的大型 Q 版创新回合制 MMORPG 仙侠手游产品。《新花千骨》尊重原著中的诸多情节，游戏视角采用第三人称，给玩家带来更多修仙求道的体验。

《新花千骨》在 2015 年 8 月正式上线，晨之科选择在湖南台暑期大剧《新花千骨》上映的同期，推出同名手游，将影视剧与游戏的结合延至移动端，充分实现影游互动。目前国内移动游戏市场热门 IP 争夺日益激烈且呈现出更多元化的趋势，但 IP 转化成功率并不高，而《新花千骨》借助小说、影视剧、游戏的三者联动，以电视剧短期的爆发力，补足了网络文学作品和移动游戏 IP 爆发力不足生命周期过短的短板，在游戏生命初期用户导入时取得了良好的市场效果。

《新花千骨》自 2015 年 8 月上线至今，已获得逾 145 万注册用户，11.03 万以上的累计付费用户。《新花千骨》在 2016 年 12 月 30 日停止充值，2017 年 2 月 28 日停止正式运营。

自游戏上线至 2016 年 12 月，游戏付费玩家数、游戏流水数等情况如下：

运营期间	月新增用户	月活跃用户数	月付费用户数	月充值金额 (元)	ARPPU
2015.8	138,088	259,076	16,805	1,915,322	113.97
2015.9	183,771	375,312	23,245	3,947,058	169.80
2015.1	154,582	308,057	16,133	3,939,253	244.17
2015.11	109,025	194,691	9,359	2,724,090	291.07
2015.12	111,141	132,609	7,168	2,215,138	309.03
2016.1	121,359	139,061	6,265	1,860,510	296.97
2016.2	110,885	126,339	5,184	1,630,346	314.50
2016.3	75,508	89,578	4,769	1,760,617	369.18
2016.4	52,154	64,398	3,343	1,412,764	422.60
2016.5	46,165	56,516	2,904	1,165,213	401.24
2016.6	52,930	62,508	3,046	1,135,788	372.88
2016.7	86,265	97,398	2,979	872,031	292.73
2016.8	85,210	97,519	2,632	783,044	297.51
2016.9	42,903	51,939	2,166	744,643	343.79
2016.1	40,699	50,254	2,054	785,562	382.45
2016.11	28,684	37,089	1,438	609,152	423.61
2016.12	20,452	28,693	831	435,320	523.85

合计	1,459,821	2,171,037	110,321	27,935,851	253.22
----	-----------	-----------	---------	------------	--------

3、《战场双马尾》



《战场双马尾》是珠海库洛科技有限公司开发、晨之科独家代理发行的一款运营在 Android、iOS 平台上的二次元收集类弹道 RPG 手游。游戏以一个萌被禁止的时代为大背景，游戏玩家视角为一个深度萝莉控的指挥官，意外地从监狱中救出双马尾萌王阿呆芙洛玛，之后便与阿呆芙一同踏上了与萌妹并肩战斗解放无聊世界的征途。该游戏除了有二次元玩家最热衷的美少女收集养成之外，游戏中还加入了创新的弹道射击元素，让玩家在收集养成之余，通过有趣的战斗产生成就感及愉悦感。游戏中不但每一个角色都有自己的独立人格和背景故事，还有花泽香菜、钉宫理惠、堀江由衣等数十位日本著名声优助阵。丰富的设定加上精美的立体美术风格，使《战场双马尾》在国产二次元手游中脱颖而出。

经晨之科独家授权，《战场双马尾》同名漫画由三福互娱出品，小说作者是知名网络作家刘阿八。上述 IP 衍生品从 2016 年 4 月 8 日开始在有妖气、掌阅 APP、网易漫画、漫画岛、布卡漫画、快看漫画、腾讯动漫等多个知名动漫平台上线。《战场双马尾》游戏于 2016 年 6 月正式上线，IP 热度在游戏正式发布前持续发酵，在强大的漫画、小说读者群的基础上，利用暑期档的用户量级优势，游戏取得了良好的市场反响。

截至 2017 年 5 月 31 日，《战场双马尾》注册账户逾 611.29 万人，累计付费账户逾 66.37 万人，累计流水已超 1.87 亿元人民币。报告期内，《战场双马尾》

付费玩家数、游戏流水数等情况如下：

运营期间	月新增用户	月活跃用户数	月付费用户数	月充值金额（元）	ARPPU（元）	充值消耗比
2016.6	451,620	447,975	37,331	6,442,564	172.58	0.97
2016.7	533,818	617,340	28,886	12,218,246	422.98	0.98
2016.8	506,336	575,307	25,135	12,612,421	501.79	0.98
2016.9	558,949	611,915	39,408	17,437,498	442.49	0.98
2016.1	544,480	641,579	46,632	16,461,420	353.01	0.98
2016.11	371,391	472,652	43,384	12,996,657	299.57	0.98
2016.12	955,435	1,035,718	105,847	32,211,876	304.32	0.97
2017.1	526,638	892,996	54,606	17,488,104	320.26	0.97
2017.2	394,516	722,877	76,419	17,652,249	230.99	0.97
2017.3	421,411	553,833	76,197	16,488,762	216.40	0.97
2017.4	391,773	548,467	62,014	13,827,296	222.97	0.97
2017.5	456,488	575,266	67,826	11,590,090	170.88	0.95
合计	6,112,855	7,695,925	663,685	187,427,183	282.40	0.97

（六）主要产品或服务销售收入的情况

1、按业务类别划分

报告期内，晨之科主营业务收入按行业构成情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月		2016年		2015年	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
移动游戏	7,074.89	71.59	13,410.70	69.33	2,032.52	100.00
G站广告	1,050.00	10.63	2,013.93	10.41	-	-
第三方直播	1,757.42	17.78	3,918.79	20.26	-	-
合计	9,882.31	100.00	19,343.42	100.00	2,032.52	100.00

晨之科2016年度营业收入较2015年度增长851.70%，2017年1-5月年化营业收入较2016年度增长22.61%。移动游戏业务收入在2015年是标的公司收入的全部构成，2016年随着规模的扩大，晨之科设立了自有二次元社区G站，新增了广告投放及二次元直播两块新业务；同时引入了新的联运游戏业务模式。2017年1-5月其经审计后的自营游戏收入为7,074.89万元，占总收入的71.59%。报告期内移动游戏业务收入占营业收入比例均较高，未来该部分收入将继续作为

其收入的主体构成部分，表明晨之科移动游戏业务，尤其是自营游戏业务近年来发展较为迅速，将成为未来一段时期内重点发展的业务方向。

2017年标的公司继续积极推进热门游戏代理权和IP资源的储备，加大对自研游戏的项目开发投入，从产业链上游把握游戏的吸引力和品质。自2016年下半年以来，晨之科已经组建两支拥有丰富项目开发经验的游戏自研团队，以联合研发或自主研发的方式实现标的公司研营一体的发展目标。2017年8月起，标的公司将有多款自研游戏计划上线，其中《大话许仙》、和《幻想计划》已进入上线前的测试准备阶段，且测试获得了较好的用户反馈；此外，晨之科独家代理的游戏《坦克娘出击》、《铁甲舰队》、《姬斗无双》、《恶灵退散》也正在进行版号申请工作，预计于今年8至9月份上线。

2、主要客户情况

最近两年及一期，晨之科前五名客户情况：

单位：万元

	序号	客户名称	销售项目	销售额	占比(%)
2017年 1-5月	1	支付宝(中国)网络技术有限公司	游戏收入	4,992.86	50.52
	2	上海掌颐网络科技有限公司	直播收入	1,755.88	17.77
	3	广州睿搜信息科技有限公司	广告收入	1,050.00	10.62
	4	深圳市微讯移动通信技术有限公司	游戏收入	739.50	7.48
	5	北京世界星辉科技有限责任公司	游戏收入	619.37	6.27
	合计			9,157.61	92.66
2016年	1	支付宝(中国)网络技术有限公司	游戏收入	6,317.62	32.66
	2	上海掌颐网络科技有限公司	直播收入	3,918.79	20.26%
	3	深圳市微讯移动通信技术有限公司	游戏收入	2,989.07	15.45
	4	广州睿搜信息科技有限公司	广告收入	2,013.93	10.41
	5	美国苹果公司	游戏收入	1,126.87	5.83%
	合计			16,366.27	84.61
2015年	1	美国苹果公司	游戏收入	613.73	30.19
	2	深圳市爱贝信息技术有限公司	游戏收入	270.48	13.31

3	广州爱九游信息技术有限公司	游戏收入	219.26	10.79
4	芜湖享游网络技术有限公司	游戏收入	205.86	10.13
5	北京银联商务有限公司	游戏收入	159.95	7.87
合计			1,469.29	72.29

注：上海掌颐网络科技有限公司、友十（上海）网络科技有限公司因受同一实际控制人控制将其合并列示，视为同一客户。

报告期内，晨之科前五大客户销售收入均来自于其主营业务，包括游戏收入、直播收入和广告收入，其中一半以上来自于游戏业务收入。具体客户情况如下：深圳市微讯移通信息技术有限公司是晨之科 G 站联运游戏业务客户；北京世界星辉科技有限责任公司、美国苹果公司、广州爱九游信息技术有限公司、芜湖享游网络技术有限公司均是晨之科自营游戏的发行渠道商，按照行业惯例，一般先由渠道商收到游戏充值款，之后再分给产业链其他主体；支付宝（中国）网络技术有限公司、深圳市爱贝信息技术有限公司、北京银联商务有限公司均为支付渠道商，主要是由于晨之科的最终客户为游戏玩家，其数量众多，单个用户的支付金额较小，游戏玩家通过第三方支付渠道商等进行充值，第三方支付渠道商将充值金额扣除分成成本或手续费后支付给晨之科，第三方支付渠道商为晨之科的直接客户和结算客户，游戏玩家为晨之科的最终客户。不存在向单一最终客户销售比例过高的情况，客户总体较为分散。

报告期内，晨之科前五大客户与上市公司、标的公司及其董事、高级管理人员、主要股东不存在关联关系。

（七）主要供应商情况

标的公司主营业务属于移动互联网服务业务，无需原材料采购，主要采购内容涉及向游戏研发商及主播经纪公司支付的收入分成和市场推广服务。

最近两年及一期，晨之科前五名采购情况：

单位：万元

	序号	供应商名称	采购项目	采购额	占比（%）
2017年 1-5月	1	珠海库洛科技有限公司	游戏收入分成	3,581.41	43.13
	2	上海怡翼网络科技有限公司	游戏版权意向金	1,600.00	19.27
	3	成都黑马互娱科技有限公司	预付分成、版权金	700.00	8.43
	4	宁波亿嘉轮网络科技有限公司	固定资产	363.00	4.37

		公司			
	5	上海赞杰公关策划有限公司	直播收入分成	255.30	3.07
	合计			6,499.71	78.27
2016年	1	珠海库洛科技有限公司	游戏收入分成	3,541.38	51.50
	2	上海赞杰公关策划有限公司	主播经纪公司分成	515.39	7.49
	3	Gumi. Inc	游戏收入分成	302.81	4.40
	4	上海紫钥信息技术有限公司	游戏收入分成	250.00	3.64
	5	乐多数码科技（上海）有限公司	游戏收入分成	103.08	1.50
	合计			4,712.65	68.53
2015年	1	Gumi. Inc	游戏收入分成	582.95	23.71
	2	华族星文化传媒（北京）有限公司	版权金、预付分成	483.02	19.64
	3	乐多数码科技（上海）有限公司	游戏收入分成	245.99	10.00
	4	珠海库洛科技有限公司	游戏版权金	200.00	8.13
	5	吴海亮	业务推广费用	120.00	4.88
	合计			1,631.96	66.37

珠海库洛科技有限公司、上海怡翼网络科技有限公司、成都黑马互娱科技有限公司、Gumi.Inc、华族星文化传媒（北京）有限公司、乐多数码科技（上海）有限公司、上海紫钥信息技术有限公司均为晨之科自营游戏的研发商或版权持有方，晨之科采购内容为移动游戏的收入分成和/或版权金；吴海亮为晨之科游戏业务的市场推广合作人，晨之科向其采购内容为市场推广服务；上海赞杰公关策划有限公司为晨之科合作的主播经纪公司，经纪公司安排其签约主播在第三方直播平台进行二次元内容直播，并负责主播的日常管理和工资结算，晨之科根据直播业务每月收入按一定比例向经纪公司支付分成；晨之科向宁波亿嘉轮网络科技有限公司（以下简称“宁波亿嘉轮”）的采购内容为标的公司正常商务用途的汽车。

（八）董事、监事、高管人员和核心技术人员，其他主要关联方或持有拟购买资产 5%以上股份的股东在前五名供应商或客户中所占权益情况

在上述披露的供应商中，宁波亿嘉轮为晨之科关联方。晨之科实际控制人朱明曾担任上海亿嘉轮网络科技有限公司董事，宁波亿嘉轮为上海亿嘉轮全资子公司。晨之科于 2015 年和 2017 年分别向上海亿嘉轮、宁波亿嘉轮购买 1 辆公司日常业务所需的汽车。

除上述情况外，晨之科的董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、其他主要关联方或持有晨之科 5% 以上股份的股东未在前五名供应商或客户中持有权益。

（九）环境保护与安全生产

标的公司主要提供移动互联网游戏运营发行服务，不属于高耗能、高污染行业，标的公司最近三年以来在经营活动中遵守环境保护法律、法规和规范性文件的要求，没有发生过重大环境污染事故，不存在因违反环保方面法律、法规和规范性文件而受到环保部门处罚的情况。

标的公司不属于生产型企业，亦不存在违反安全生产相关法律法规的情形。

（十）业务流程及质量控制情况

1、游戏代理业务流程及质量控制

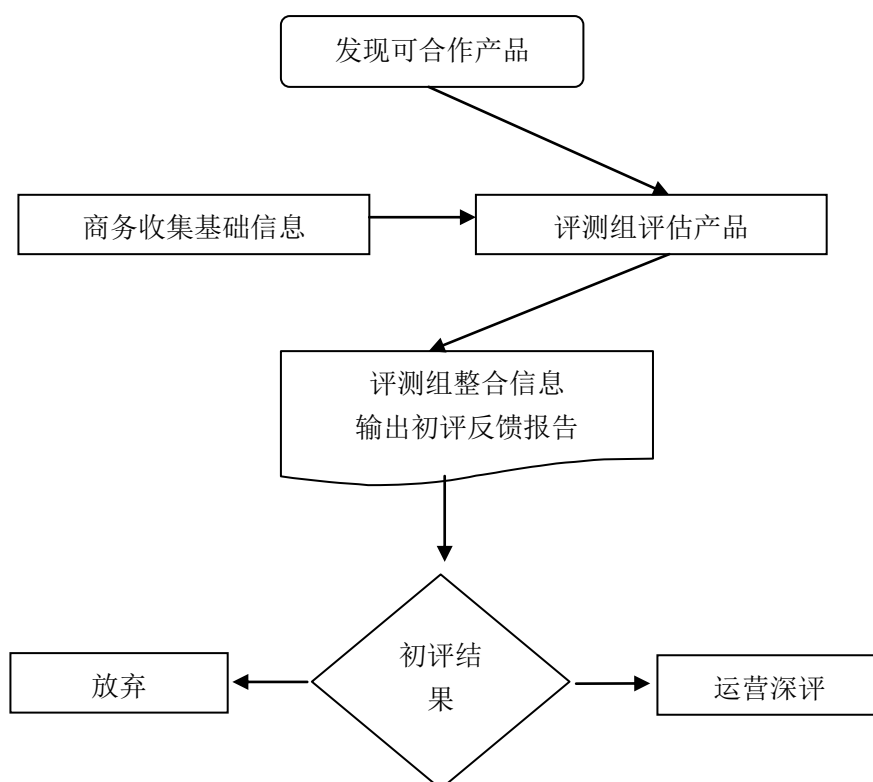
（1）产品引入阶段

①引入商务

由引入商务通过供应商、游戏应用研发商、发行公司等各渠道，接触未被代理授权的各类游戏、IP 类产品。获取产品基本信息，如：游戏名称、游戏类型、完成度、开发引擎、可谈代理区域、版号办理进度、测试包等。

②评测初评

测评组对游戏的测试包进行安装试玩，通过游戏包体、美术吸量、新手入门、游戏交互、游戏玩法、创新点等多个方面进行系统性评分，总结其优劣势后提出初评反馈报告。若初评结果为“关注”、“建议深评”或“推荐引入”，则交由运



营组进行意向判断。

③运营深评

运营部门结合测评组的初评反馈报告进行深度试玩体验，并提出意向反馈或是问题反馈。若运营人员对该款游戏均无意向则视为放弃，需要提供放弃理由等详细原因说明。若有意向则交由渠道商务及市场部门进行内部评估。

④商务沟通

与意向产品的 CP 沟通详细信息，如预计公测时间、测试数据（如有）、游戏系统介绍、团队介绍、后续版本规划、是否有融资计划等。

⑤内部评估

基于详细信息由渠道商务、市场部开展针对该款产品的内部评级以作为价值参考。通过市场品宣、渠道数据等从不同纬度判断产品前景。评级分为 S 档、A 档、B 档、C 档，每档分为 3 个级别。

⑥价值预估

运营人员以书面形式提交产品的价值预估给到引入商务。

⑦报价方案

引入商务提出具体报价方案，如预付分成、版权费、分成比例、奖励金等条款经由运营高层确认后与 CP 开展正式商务磋商。

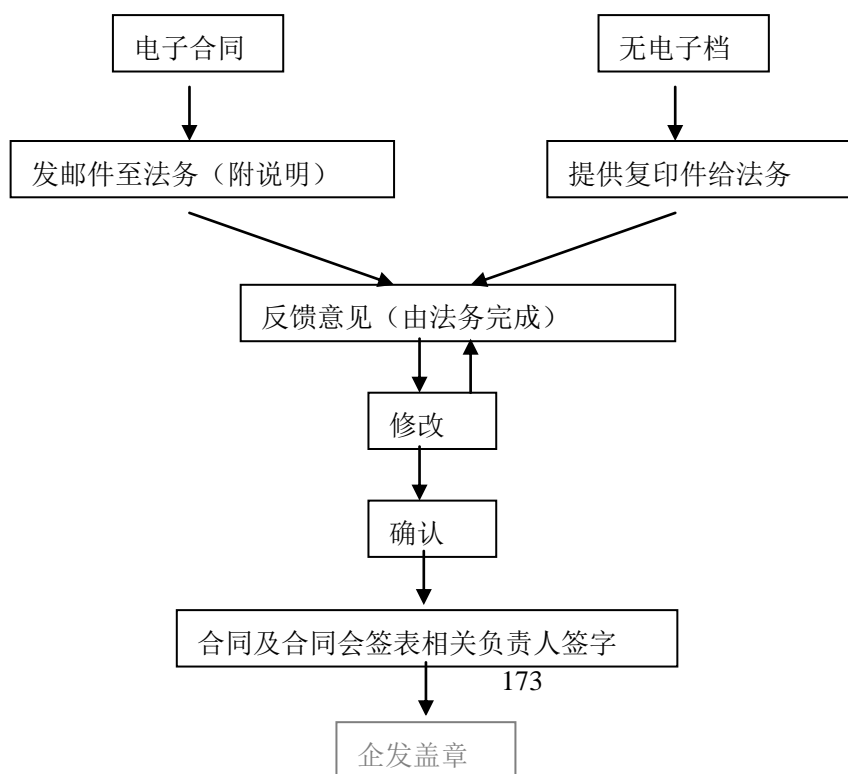
(2) 产品立项阶段

①提出立项

提出报价方案与意向产品 CP 达成初步共识之后，由运营人员起草立项书，并以书面形式提交立项评审会。立项书包含游戏综述（游戏介绍、美术风格、目标用户）、游戏说明（游戏概述、游戏特色、产品定位、游戏 SWOT 分析、游戏竞品分析）、产品规划（上线计划、预期数据、收费策略、发行人员配置）、财务分析（产品 PNL 预估、项目引入成本、项目宣发成本）四大要素。立项评审会由公司高层组成，根据预期数据中的产品警戒线和 PNL 对该款产品是否立项做出最终判断。

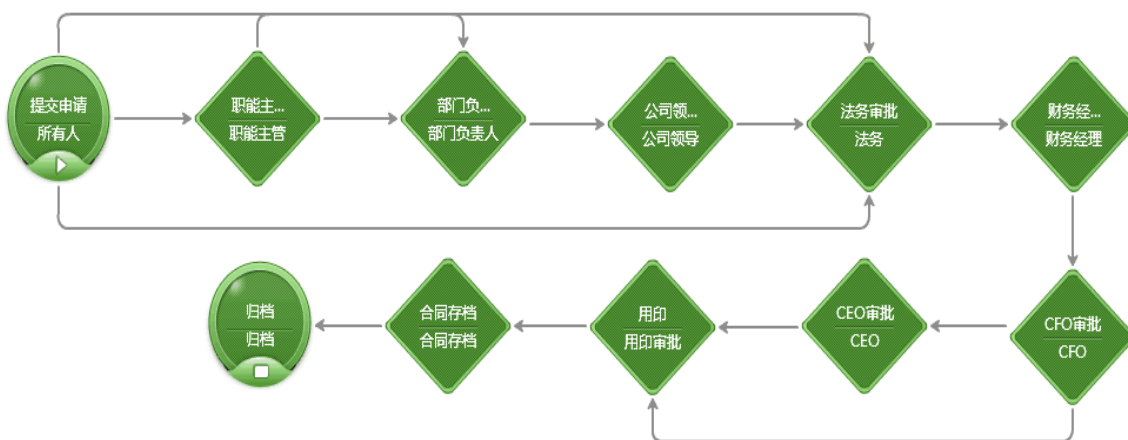
②合同制定

确定立项后起草、制定合同，请参考下图合同制定审核流程。



③签约

由商务提交合同盖章申请流程，请参考下图。



2、G站游戏联运业务流程及质量控制

(1) 商务和准备阶段

CP 与晨之科商务部门接洽后，建立初步的互相了解，并由商务部门取得游戏的相关资料，通常包含：游戏介绍、游戏安装/测试包体、游戏测试数据参考等。商务部门整理资料后，以邮件形式发送至运营部门，运营部门进行详细评测并得出上线前的评分，评分的高低决定一款产品在 G 站上线时可获得资源的多少。

G 站联运标准包括以下几个方面：

①IP 题材：包括知名度、热度、IP、授权；题材、受众、付费能力；市场前景、发展前景

②画面：包括美术吸引力；UI 设计；特效；场景及界面美术细节；交互体验设计

③玩法功能：包括操作体验；核心玩法；活动设计；教学引导设计；体力、游戏币等游戏资源的获取、消费、循环设计；培养、养成设计

④交互：包括游戏侧重点；玩家间交流；公会、竞技等交互玩法内容

⑤音频：包括音乐、音效、音质；声优，声优知名度，演出感情

⑥完成度和稳定度：包括完成度；载入优化，硬件适配，流畅度与发热功耗平衡；BUG 发生率、BUG 频次、BUG 性质

⑦付费：包括二次元向付费设计；付费提升方向、满意度；付费类型、档位设计；玩家体验；稀有卡牌/装备/道具的付费产出率

⑧整体感受：玩法设计，战斗系统，养成系统，游戏细节优化等

其中①占 20%，②至⑥占 45%，⑦占 25%，⑧占 10%。

评分规则：每个选项 10 分，满分 100 分，85 分以上评分为 S；70 分以上评分为 A；60 分以上评分为 B；60 分或以下评分为 C。

晨之科对 G 站联运游戏的最低要求为上线前达到 A 级或 S 级，B 级游戏仅可在专区推广，B 级以下的产品拒绝在 G 站推广或联运。B 级产品如有特殊亮点或者其他加分项，可考虑联运，但不作为主推产品，且需要 CP 方自己维护对应 G 圈。

商务部门确认合作之后签订合同，需要 CP 提供软著，专区素材与周边。素材主要为 ICON，美术素材，包名，签名，游戏礼包，后台地址帐号密码。如有实物周边，则前期预热效果会更好；同时联系市场部门，提前准备新闻稿件，确定上线日期立即提需求给美工做新闻稿的图片，联系媒体预约广告位和新闻稿位置。

（2）SDK 接入（可选）

确认游戏联运合作后，CP 可与运营部门敲定是否接入 SDK。经双方确认接入 SDK 后，可进入 SDK 接入流程，晨之科技术团队即与 CP 技术人员建立对接沟通渠道。由晨之科提供 SDK 接入指南/文档，由 CP 提供技术接入。

（3）联运游戏上线

联运游戏上线后，运营部门会按照游戏的业务数据对评分进行相应调整，主要参考十四日留存、DAU 以及 ARPU 值。运营部门同时会参考一些可提高产品评级的加分项目，如：

- ①论坛热度，官方有给力的论坛活动
- ②发激活码的不计费删档测试
- ③有赠送实物周边的活动
- ④全网独家的礼包
- ⑤发激活码的计费不删档测试

经过运营部门评级的联运游戏将根据其级别享有不同的推广力度，如 B 级以上游戏才能在 G 站开设专区，A 级以上游戏将获得 G 站 Banner 推广和相应 G 圈圈主权限，S 级游戏可获得置顶推荐以及推送到 G 站首页等。

（4）对账结算

对联运合作的游戏，晨之科向联运方提供联运后台详细数据的查看权限。双方按照协议约定的结算周期进行对账结算。

3、G站广告业务流程及质量控制

（1）商务审核广告商阶段

商务部门负责审核广告商提交的相关资料，通常包含：广告商公司资料、产品资料、相关资质、报价等，对以下要点提出规范性意见：

①广告类型：兼容图片类、文章类广告，必须为符合G站调性的品牌或知名手游广告，不得为单纯的二维码、商品图片等

②广告素材：不得包含G站竞争对手的产品及相关信息

③相关授权：广告商必须拥有广告内容及相关素材的相应授权，不能包含侵权情况

④广告质量：广告内容必须真实有效，不能含有虚假、欺诈、黄、赌、毒等违法信息

运营部门将根据现有广告排期及报价确认是否进行后续合作。

（2）准备阶段

确认合作后，广告商向晨之科提交对应广告素材内容，晨之科将对广告内容、广告素材尺寸及格式、广告跳转链接等进行复核。核对完毕后，相关人员将安排在运营后台按广告排期进行对应的预上线处理。

（3）投放及结算

运营部门按广告排期进行站内投放并在广告周期结束后生成数据报表，双方按照协议约定的结算周期进行对账结算。

4、第三方直播业务流程及质量控制

（1）准备阶段

由运营部门确认直播预算并制定直播计划，其中直播预算为每月底经过内部会议确认的次月预算数额；直播计划包括主播人数、主播性别、直播内容、对应播放时间等。运营部门对上述内容内部通过后即与直播平台确认直播计划，同时通过商务或私人渠道联系主播经纪公司寻找符合要求的主播，经纪公司负责主播管理、培训、签约、运营，并保证直播的有效时长。

与主播合作前，晨之科与经纪公司对接并确认主播的以下情况：

①是否同时有跟其他机构或者公司签约

②是否有中间人收取费用

③是否其他机构解约主播，若是，原因为何

④是否可以保证每月直播时长达标

⑤是否能保证不在直播时抽烟、喝酒、穿着暴露、空镜头等

此外，主播需向经纪公司及晨之科提供其真实姓名、身份证号、预计直播内容、预计直播时长与时间段等信息。

（2）上线阶段

晨之科负责直播业务的专员需在主播直播时确认以下内容：

①主播是否按期播放预定内容

②主播未违反主播直播规范

晨之科制定了直播规范，要求主播阅读并承诺，包括：

①严禁发表反党反政府的言论，或做出侮辱诋毁党和国家的行为，及危害社会秩序、公众道德

②严禁进行具有性挑逗性质的表演或行为，如表演脱衣舞等

③严禁与他人进行互相性挑逗形式的表演或行为。如相互抚摸敏感部位、进行能让人产生性幻想的动作、在床上以任何抚摸形式进行表演等

④严禁演唱、播放带有色情、性暗示的音乐；包含人声呻吟或色情暴力歌词的歌曲、舔耳

⑤严禁其他低俗表演

⑥不得模仿各种低俗、色情动作、声音或带有诱惑性、挑逗性表演的行为，包括但不限于脱衣舞等

⑦严禁在直播间内对其他主播进行人身攻击。如恶意辱骂、诽谤、诋毁其他主播，及通过其他不道德的方式攻击、骚扰其他主播

（3）结算

直播负责人根据直播平台记录的业务数据，结合各主播的实际直播时长以确认与直播平台及经纪公司的结算金额。

（十一）技术水平及研发情况

1、主要核心技术

标的公司业务运营所需要的技术以互联网通用技术和软件开发技术为主，主

要核心技术及软件程序以专有技术、著作权和专利权的形式持有。晨之科目前已经拥有研发中心及无尽工作室，拥有丰富的游戏研发经验。预计 2017 年第四季度，自主研发的移动游戏《妖怪名单》将上线，该款游戏为目前腾讯热门 IP；《绣春刀》和《AO 系列》也将在 2017 年至 2018 年上半年陆续上线。上述三款产品均为晨之科自研游戏。目前晨之科已在成都、北京等地在组建研发团队。除上述自研游戏外，标的公司还根据自身技术实力与资源需求，灵活选取研发模式，与其他游戏厂商联合开发游戏，实现热门 IP、游戏底层设计、美术设计等环节的资源共享，目前准备上线的此类游戏包括《大话许仙》、《幻想计划》、《浪漫传说》、《Fate/Stay Night》等，按照当前研发进度，上述游戏可于 2017 年下半年陆续上线。

晨之科报告期内的主要核心技术如下：

序号	分类	核心技术名称	所属阶段	技术功能	来源
1	自研游戏	Unity3d游戏开发	已完成	在扩展引擎的功能的同时，独创动作编译器，地图编辑器，AI编辑器，关卡编辑，资源的热更新。创新的加解密方式，提高了游戏的加载速度。同时加速游戏开发进程，把研发周期缩短2/3，使开发者不用关注底层性能，拥有极高健壮性。	自研
2	自研游戏	非对称加密的数据通讯技术	已完成	独创性技术开发，在保障了游戏时网络通讯的安全性同时减少网络数据的流量。	自研
3	自研游戏	自动打包系统	已完成	首创一套基于Jenkins的自动化打包环境，结合git实现资源的增量打包，结合版本和MD5码，实现资源的增量热更。首次实现版本Dailybuild。	自研
4	自研游戏	基于PHP的游戏服务器端引擎开发	已完成	独立研发封装自定义的PHP框架，基于MVC结构，完成在游戏开发过程中处理请求转发模块，数据序列化/反序列化操作，日志管理、数据库连接模块。达到后期快速开发的目的。	自研
5	自研游戏	基于Node.js的长连接服务引擎开发	已完成	通过对Nginx进行二次开发，结合Node.js和Redis，对Socket通信逻辑进行管理。单区可支持同时在线10w用户，优化服务器处理高并发请求时的性能。通过对游戏功能和负载进行拆分，实现动态的负载均衡。	自研
6	自研游戏	Redis引擎使用	已完成	首创将Redis的消息订阅功能也很好的运用于游戏开发中。达成Redis提供数据缓存功能的同时，可以缓解数据库的读取压力，同时也提高了功能的执行效率。	自研
7	自研游戏	Mysql数据库引擎的二次开发	已完成	通过对Mysql数据库引擎的二次开发，提高数据库处理查询/插入操作时的速度，并实现数据查询的缓存操作。	自研
8	自研游戏	GO和Python的服务器端工具	已完成	独创用于开发游戏服务器工具和数据导入工具，方便游戏数据的导入和测试，集成发布脚本，对几百台服务器集中进行版本发布和管理，从而提高了版本发布	自研

		开发		的效率和质量。	
9	G站	PHP开发框架	已完成	创新性的提供了一个基于PHP语言实现的具有可复用性和可扩展性的设计构件。在其提供的底层服务上,使用它的编程人员可以在一个通用功能已经实现的基础上开始具体的系统开发,极大的缩短了大型应用的开发周期,同时提升了开发质量。整体框架通过独创的加解密算法和健壮的架构设计,使得性能和易用性优于其他主流开源框架。同时,提供了框架还提供了其他PHP框架少有的数据库连接池支持,极大的提升了并发性能。	自研
10	G站	PHPURL路由	已完成	为Web站点提供统一的入口,通过该入口解析客户端请求的URL并执行指定的行为。该路由基于树形结构设计,通过创新的私有算法高效的匹配分片路径,使得性能优于其他主流PHP路由。同时提供了易于使用的接口,完善的RESTful支持,并且无需依赖第三方库,可以与任何PHP开发框架整合。	自研
11	SDK	Database服务组件	已完成	原创扩展Database引擎,与服务组件无缝结合。提高处理数据能力,解决传统模式下数据高耦合度/安全性/数据隐私性问题。	自研
12	SDK	手游sdk中间件	已完成	独创中间件基于Bridge模式实现的引擎扩展,解决不同游戏(Unity3D&Cocos2d-x)接入渠道SDK的复杂工序,保证了高效率/高品质一键式接入。	自研
13	SDK	Android插件化	已完成	首创采用代理机制进行APIHook,将插件包伪装,让系统认为这是一个已安装的应用。从而解决在引入大量第三方库时导致的代码冲突、不兼容等现象。	自研

2、在研游戏项目情况

截至本报告书签署日,晨之科在研项目情况如下:

序号	名称	游戏分级	研发进度	预计上线时间	版号取得进展及预计取得时间
1	大话许仙	A	CBT1 准备中	2017年10月	上海局已受理,预计8月底拿到版号
2	妖怪名单	A	Alfa 版本基本完成	2017年12月	材料准备中,预计9月中旬拿到版号
3	幻想计划	A	CBT1 准备中	2017年12月	材料准备中,预计10月中旬拿到版号
4	绣春刀	S	研发中	2017年12月	-
5	AO	A	研发中	2018年3月	-
6	浪漫传说	A	研发中	2018年3月	-
7	Fate/Stay Night	A	研发中	2018年9月	-

以IP开发进程较快、晨之科将在下一阶段力推的三款游戏为例:

《大话许仙》是一款融合了和风与国风美术风格,制作精良的MMORPG精

品手游，也是晨之科实现原创 IP 战略的重要作品。游戏以中国经典民间传说白娘子和许仙的故事为蓝本改编；同时，以《大话许仙》为为剧情蓝本衍生的网络大电影《白蛇传奇之大话许仙》也已开拍，著名导演马中轩担任总导演，并邀请出演过当红网络古装电视剧《刺客列传》和电影《深宫蜜语》的查杰饰演男主角许仙，和目前国内超人气女团 SNH48 的当家花旦冯薪朵饰演女主角白娘子。电影豪华的演员阵容引起了手游玩家和泛二次元爱好者的关注度，影游联动效应明显，推广造势颇为成功。



注：上述截图系《幻想计划》在 TapTap 的预约游戏排名，TapTap 是易玩(上海)网络科技有限公司开发的游戏社区，向游戏玩家提供真实排行榜单和玩家评价，坚持编辑独立评测推荐。

《幻想计划》是标的公司自 2016 年开始大力筹划的二次元属性 ARPG 类游戏，于今年 6 月 25 日完成首版公开测试，取得了热烈的市场回应，在开测前 30 小时，《幻想计划》已在 TapTap 热门游戏预约榜飙升至前三名，仅次于日前大热的《纪念碑谷 2》。

《妖怪名单》是由晨之科旗下无尽工作室全力打造的 ARPG 精品二次元手游。以腾讯动漫大热同名漫画为题材，真实还原原作人物、精细重现战斗场景、生动再现经典剧情；以“副本解谜+组队协力”双核心为主要玩法，玩家可以与好友组队探索极富乐趣的关卡副本。还有五行、竞技场、远征、镇妖塔、社团等玩法系统满足玩家的角色收集养成需求。

3、核心研发人员情况

晨之科核心研发人员基本情况：

序号	姓名	性别	出生年月	学历	从事游戏研发运营的时间	职务及工作内容
1	吕炜波	男	1979年2月	大专	11年	项目美术主管
2	李旭东	男	1987年7月	本科	7年	游戏数值主策划
3	陶文	男	1984年2月	本科	9年	IP及游戏孵化制作人
4	王海韵	男	1986年5月	大专	8年	3D场景地图编辑
5	张薇	女	1974年7月	大专	13年	游戏动画制作主管

(1) 吕炜波，1979年出生，中国国籍，无境外居留权，大专学历，现任晨之科游戏项目美术主管。2005年5月至2006年4月在Orion Total Branding负责东航项目3D效果图设计及视频剪辑；2006年6月至2007年2月在Game Academy学习次时代游戏开发技术；2007年3月至2007年6月在NHN负责游戏3D美术开发；2007年8月至2009年8月在灵禅游戏担任游戏外包部门项目经理；2009年8月至2011年8月在Activision Shanghai担任游戏开发美术经理；2012年3月至2017年6月在灵禅游戏担任美术总监。

(2) 李旭东，1987年出生，中国国籍，无境外居留权，本科学历，现任晨之科游戏数值主管。2010年9月至2012年5月任苏州蜗牛数字科技股份有限公司游戏策划师；2012年6月至2014年10月任昱泉国际昱立信息技术有限公司游戏数值策划；2014年10月至2015年12月任搜狐畅游-缤动信息技术有限公司数值策划；2015年12月至2016年10月在奥飞游戏-方寸信息技术有限公司任游戏主策划。

(3) 陶文，1984年出生，中国国籍，无境外居留权，本科学历，现任晨之科IP及游戏孵化制作人。2008年6月至2012年1月就职于南京原力游戏开发部；2014年10月至2016年11月任游族网络游戏制作人、分公司经理；2016年11月至2017年5月任黑桃游戏项目制作人。

(4) 王海韵，1986年出生，中国国籍，无境外居留权，大专学历，现任晨之科游戏3D场景地图编辑。2009年8月至2013年10月任上海唯晶科技有限公司游戏制作人；2013年10月至2014年5月任上海点睛科技有限公司3D场景制

作；2014年5月至2016年8月任缤动信息技术(上海)有限公司3D场景制作。

(5) 张薇，1974年出生，中国国籍，无境外居留权，大专学历，现任晨之科游戏动画制作主管。1994年至1997年任上海朝阳动画有限公司作画监督；1998年至2006年在上海稻径动画设计有限公司从事二维手绘动画的修型工作；2006年至2008年底在Activitision Shanghai Studio从事游戏数值优化工作；2008年至2010年，在Ubisoft Shanghai Studio担任资深动画师；2010年至2014年在上海艺为网络担任动作特效部主管；2014年至2016年，在搜狐畅游上海分公司担任动画制作。

4、研发投入情况

报告期内，研发投入占营业收入的具体情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
研发投入	603.97	1,170.63	157.34
营业收入	9,882.31	19,343.42	2,032.52
研发投入占营业收入比例（%）	6.11	6.05	7.74

晨之科一直重视研发投入，研发投入主要系研发人员的工资及开发游戏项目时的内容购买费用等。

（十二）员工情况人员结构、核心管理人员情况、研发人员情况、员工稳定措施

截至2017年5月31日，晨之科及其全资子公司上海乐纷的总用工人数为172人，均是与晨之科或上海乐纷签署了正式劳动合同的员工。人员结构和管理层情况如下：

1、标的公司人员结构

截至2017年5月31日，晨之科和乐纷的员工人数为172人，具体情况如下：

科目	分类	数量	占比
员工岗位结构	研发及技术人员	82	48%
	市场及销售人员	50	29%
	财务人员	6	3%
	行政人员	8	5%

	客服人员	12	7%
	管理人员	14	8%
员工学历结构	研究生	3	2%
	本科	79	46%
	大专	88	51%
	大专以下	2	1%
员工年龄结构	25 岁以下	26	15%
	25 岁-35 岁	99	58%
	35 岁-45 岁	38	22%
	45 岁以上	9	5%

2、董事、高级管理人员及核心人员情况

截至本报告书签署日，晨之科的董事、高级管理人员及核心人员情况如下：

序号	姓名	在晨之科任职情况
1	朱明	董事长兼 CEO
2	茹颀桦	CFO
3	蒋钰	董事兼 COO
4	李伟	研发事业部负责人
5	米扬	技术中心负责人
6	吴子强	发行部门高级副总裁
7	梅辰	无尽工作室技术负责人
8	朱炎	G 站技术负责人

上述人员简历如下：

(1) 朱明，1979 年出生，中国国籍，无境外居留权，本科学历，现任上海晨之科信息技术有限公司董事长兼 CEO。2001 年 8 月至 2003 年 5 月，任雅虎中国上海办公室工程师；2006 年 7 月创始上海乐纷数码科技有限公司；2013 年至今，任上海晨之科信息技术有限公司董事长兼 CEO。

(2) 茹颀桦，1980 年出生，中国国籍，无境外居留权，本科学历，现任晨之科信息技术有限公司首席财务官。2002 年 9 月至 2005 年 4 月，任普华永道中天会计师事务所审计师；2005 年 5 月至 2015 年 5 月，任马凯投资咨询（上海）有限公司合伙人；2015 年 6 月至今，任上海晨之科信息技术有限公司首席财务官。

(3) 蒋钰，1977 年出生，中国国籍，无境外居留权，本科学历，现任晨之科信息技术有限公司 COO 及董事。2008 年 3 月至 2010 年 6 月，任掌上灵通商务经理；2010 年 7 月至 2012 年 7 月，任第九城市高级商务经理；2012 年 7 月至 2013 年 11 月任世纪天成手游事业部商务市场总监；2013 年 12 月至 2014 年 12 月，任世纪天成手游事业部副总裁；2015 年 1 月至今任晨之科 COO，董事。

(4) 李伟，1982 年出生，中国国籍，无境外居留权，在游戏行业有 11 年工作经验，现任晨之科高级副总裁，负责研发工作。曾任优酷土豆游戏中心总经理，负责整体集团游戏及 IP 业务，期间《voez》获得苹果全球推荐，被评为年度十大游戏；腾讯旗下韩国项目（FPS 类《战地之王》、《生化战场》）研发及运营经理；盛大自研项目《功夫小子》产品负责人。

(5) 米扬，1976 年出生，中国国籍，无境外居留权，在游戏行业有 15 年工作经验，现任晨之科技术中心负责人。曾任上海百事通信息技术股份有限公司技术总监、上海配夸信息技术有限公司合伙人，在互联网技术创新方面有丰富的行业经验，技术全面，熟悉技术团队管理和项目开发设计流程。

(6) 吴子强，1977 年出生，中国国籍，无境外居留权，大专学历，现任晨之科游戏发行部门高级副总裁。2002 年 7 月至 2004 年 12 月，任智冠网络游戏主策划；2004 年 4 月至 2005 年 4 月，任游戏橘子上海分公司经理；2006 年 4 月至 2009 年 10 月任光通通信项目经理；2010 年 2 月至 2011 年 8 月，任巨人网络产品总监；2011 年 12 月至 2013 年 7 月任盛大网络游戏频道总经理；2014 年 8 月至 2015 年 6 月，任上海美峰数码副总裁；2015 年 8 月至 2017 年 1 月，任顺网宇酷总经理；2017 年 2 月至今，任晨之科发行部高级副总裁。

(7) 梅辰，1988 年出生，中国国籍，无境外居留权，本科学历，现任晨之科无尽工作室技术负责人。2010 年 5 月至 2011 年 5 月，任三亚众盛科技 Web 开发部软件工程师；2011 年 6 月至 2012 年 5 月，任杭州中软国际开发二部软件工程师；2013 年 5 月至 2015 年 5 月任上海世纪天成移动事业部游戏开发工程师。

(8) 朱炎，1982 年出生，中国国籍，无境外居留权，大专学历，现任晨之科 G 站事业部技术负责人。2002 年 6 月至 2004 年 7 月，任上海莱特商业印刷机器有限公司网络工程师；2005 年 9 月至 2008 年 9 月，任水利部太湖流域管理局水利发展研究中心网络工程师。

3、标的公司稳定管理层、核心人员的相关安排

晨之科的核心管理层及核心人员长期从事移动游戏的代理运营管理，对行业具有深刻和独到的理解，并在产业布局、市场经营拓展及运营成本管控等方面具有非常丰富的管理及实践经验。为保证标的公司继续保持健康良好的发展，上市公司将在保持晨之科现有管理团队稳定的基础上，给予管理层充分发展空间；同时，上市公司将结合晨之科的经营特点和业务模式对其原有的管理制度进行适当地调整，输出具有规范治理经验的管理人员，以达到上市公司规范运作的要求。

为保持晨之科核心管理团队及核心人员的稳定性，维持业务和研发活动的连贯性，防止因核心团队的变化对晨之科业务开展造成不利影响，晨之科的朱明、茹颀桦、蒋钰、李伟、梅辰、吴子强、朱炎、米扬签署了《保密、竞业禁止及任职协议》。

八、晨之科主要财务状况

（一）主要财务数据及指标

根据信永中和会计师出具的 XYZH/2017SHA20209 号《审计报告》，晨之科最近两年及一期主要财务数据如下：

1、资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
流动资产合计	32,865.68	29,099.20	1,388.80
非流动资产合计	1,992.90	771.67	505.26
资产合计	34,858.58	29,870.87	1,894.06
流动负债合计	5,264.50	4,774.80	2,009.23
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	5,264.50	4,774.80	2,009.23
所有者权益合计	29,594.08	25,096.07	-115.17

2、利润表主要数据

单位：万元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
营业收入	9,882.31	19,343.42	2,032.52
营业成本	3,437.82	5,618.30	1,738.72

利润总额	4,496.34	9,692.93	-1,761.55
净利润	4,498.00	9,711.20	-1,762.68

3、主要财务指标

单位：万元

项目	2017年5月31日/ 2017年1-5月	2016年12月31日/ 2015年	2015年12月31日/ 2014年
资产负债率%	15.10	15.98	106.08
毛利润率%	65.21	70.95	14.46
净利润率%	45.52	50.20	-86.72

（二）非经常性损益情况

报告期内，晨之科的非经常性损益情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
非流动资产处置损益	-0.46	-	-
计入当期损益的政府补助	-	381.03	0.64
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-2.76	-	-3.67
处置长期股权投资产生的投资收益	-	48.90	-
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	26.46	-
减：所得税影响额（所得税费用减少以“-”表示）	-	-	-
非经常性净损益合计	-3.22	456.39	-3.03
其中：归属于母公司股东	-3.22	456.39	-3.03

九、行政处罚、刑事处罚及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁的情况

（一）守法情况

晨之科及其子公司在报告期内受到 2 起行政处罚。

1、因游戏运营发生行政处罚

2015年8月6日，因晨之科存在运营未获得文化部内容审查批准的进口移动网络游戏（即《新勇者前线》）、以随机抽取的偶然方式诱导网络游戏用户采取投

入网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务两项违规情形，上海市文化市场行政执法总队向晨之科下发《行政处罚决定书》，就该等违规情形作出行政处罚。同时，鉴于晨之科案发后积极整改，向相关部门申请进口游戏内容审查并立即停止随机抽取内容，上海市文化市场行政执法总队依法从轻处罚，决定处罚没收违法所得人民币贰万零伍佰玖拾壹元，罚款人民币贰万元。

2017年7月3日，上海市文化市场行政执法总队出具《关于上海晨之科信息技术有限公司行政处罚记录的证明》，证明晨之科经上述查处处罚后，已停止违规进口网络游戏经营活动并停止了网络游戏内诱导用户随机抽取的网络游戏内容，上述行政处罚已执行完毕且晨之科在上海市文化市场行政执法总队无其他行政处罚记录。

根据《网络游戏管理暂行办法》第三十条第（三）项和第三十一条规定，就晨之科上述两项违规情形，主管文化行政部门或者文化市场综合执法机构有权没收违法所得，并处10,000元以上30,000元以下罚款。因此，上海市文化市场行政执法总队本次所作出罚款决定，系分别按照第三十条第（三）项、第三十一条规定的最低处罚金额执行，即每项10,000元，存在依法从轻处罚情形。

同时，《新勇者前线》2015年度产生销售收入共计人民币281,700元，晨之科因运营《新勇者前线》被处罚的金额及该游戏创造营业收入占晨之科当年度营业收入比重较低，且晨之科已下线停运该款游戏。该项处罚对晨之科整体业务经营不存在重大影响。

为进一步避免该项处罚对晨之科造成的影响，晨之科实际控制人朱明出具声明承诺，承诺若因该项处罚及其影响造成晨之科其他经济损失的，由朱明对该等经济损失承担连带补偿责任。

综上，晨之科因运营《新勇者前线》所受行政处罚，从处罚情节、金额、对营业收入影响、对晨之科经济利益影响等方面，均不存在重大不利影响。

2、因办公场所消防验收问题发生行政处罚

根据晨之科提供的说明，因晨之科现使用办公场所上海市徐汇区宜山路700号C2号楼2楼201-207单元未办理消防验收手续即投入使用，经上海市徐汇区公安消防支队检查核实后下达行政处罚决定。2017年4月20日，晨之科向上海市徐汇区公安消防支队缴交行政处罚罚款共计人民币叁万元。

除以上行政处罚外，晨之科及其子公司在报告期内不存在其他行政处罚。

（二）重大诉讼、仲裁

报告期内，晨之科及其下属子公司不存在已结或未结重大诉讼、仲裁事项。

十、交易标的为股权的说明

（一）交易标的出资及合法存续情况

根据本次交易对方朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟、国鸿智臻出具的承诺，晨之科历次出资真实有效，不存在虚假出资、抽逃出资或出资不实的情形，不存在影响其合法存续的情况。

（二）关于交易标的是否为控股权的说明

本次拟发行股份购买的标的资产为晨之科 80% 股权，为控股权。本次交易完成后，晨之科将成为上市公司的全资子公司。

（三）拟收购股权是否符合转让条件的说明

2017 年 8 月 9 日，上市公司已召开第三届董事会第三次会议，审议通过了本次重大资产重组相关议案。上市公司已与交易对方签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》、《业绩承诺补偿协议》等。

本次交易已履行必要的审议程序，符合相关法律法规及晨之科《公司章程》的规定，不存在违反限制或禁止性规定的情形。

截至本报告书签署日，晨之科的《公司章程》中不存在可能对本次交易产生影响股权转让前置条件或相关投资协议或高级管理人员的安排；亦不存在影响标的资产独立性的协议或其他安排。

交易对方出具了《关于拟交易资产权属的承诺函》。

综上，本次交易拟收购股权符合转让条件。

十一、本次重组涉及的债权债务转移

本次交易拟购买的标的资产系晨之科 80% 股权，本次交易完成后，晨之科将成为中文在线的全资子公司。晨之科仍为独立存续的法人主体，其全部债权债务仍由其享有或承担。本次交易不涉及晨之科债权债务的转移。

十二、本次重组涉及的职工安置情况

本次交易拟购买的标的资产为晨之科 80% 股权，交易完成后，晨之科将成为中文在线的全资子公司，不涉及与该资产相关的职工安置事项。

十三、晨之科重要会计政策及相关会计处理

（一）财务报表编制基础及持续经营

1、编制基础

标的公司财务报表以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则》及相关规定，并基于“（二）重要会计政策和会计估计”所述会计政策和会计估计编制。

2、持续经营

标的公司有近期获利经营的历史且有财务资源支持，自报告期末起 12 个月内具有持续经营能力，以持续经营为基础编制财务报表是合理的。

（二）重要会计政策和会计估计

标的公司根据实际生产经营特点制定的具体会计政策和会计估计包括：应收款项坏账准备的确认和计量、发出存货计量、固定资产分类及折旧方法、无形资产摊销、收入确认和计量等。

1、遵循企业会计准则的声明

标的公司编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了标的公司财务状况、经营成果和现金流量等有关信息。

2、会计期间

标的公司的会计期间为公历 1 月 1 日至 12 月 31 日。

3、记账本位币

标的公司以人民币为记账本位币。

4、同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

标的公司作为合并方，在同一控制下企业合并中取得的资产和负债，在合并日按被合并方在最终控制方合并报表中的账面价值计量。取得的净资产账面价值

与支付的合并对价账面价值的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

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

5、合并财务报表的编制方法

标的公司将所有控制的子公司纳入合并财务报表范围。

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

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

对于同一控制下企业合并取得的子公司，其经营成果和现金流量自合并当期期初纳入合并财务报表。编制比较合并财务报表时，对上年财务报表的相关项目进行调整，视同合并后形成的报告主体自最终控制方开始控制时点起一直存在。

对于非同一控制下企业合并取得子公司，经营成果和现金流量自标的公司取得控制权之日起纳入合并财务报表。在编制合并财务报表时，以购买日确定的各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值为基础对子公司的财务报表进行调整。

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

调整留存收益。

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

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

6、现金及现金等价物

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

7、外币业务

标的公司外币交易按交易发生当月第一天中国人民银行公布的基准汇率折合为人民币记账。于资产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日的即期汇率折算为人民币，所产生的折算差额除了为购建或生产符合资本化条件的资产而借入的外币专门借款产生的汇兑差额按资本化的原则处理外，直接计入当期损益。

8、金融资产和金融负债

标的公司成为金融工具合同的一方时确认一项金融资产或金融负债。

（1）金融资产

①金融资产分类、确认依据和计量方法

标的公司按投资目的和经济实质对拥有的金融资产分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、持有至到期投资、应收款项和可供出售金融资产四大类。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，包括交易性金融资产和

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

持有至到期投资，是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且标的公司有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产。

应收款项，是指在活跃市场中没有报价，回收金额固定或可确定的非衍生金融资产。

可供出售金融资产，是指初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及未被划分为其他类的金融资产。这类资产中，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按成本进行后续计量；其他存在活跃市场报价或虽没有活跃市场报价但公允价值能够可靠计量的，按公允价值计量，公允价值变动计入其他综合收益。对于此类金融资产采用公允价值进行后续计量，除减值损失及外币货币性金融资产形成的汇兑损益外，可供出售金融资产公允价值变动直接计入所有者权益，待该金融资产终止确认时，原直接计入权益的公允价值变动累

计额转入当期损益。可供出售债务工具投资在持有期间按实际利率法计算的利息，以及被投资单位宣告发放的与可供出售权益工具投资相关的现金股利，作为投资收益计入当期损益。对于在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，按成本计量。

②金融资产转移的确认依据和计量方法

金融资产满足下列条件之一的，予以终止确认：①收取该金融资产现金流量的合同权利终止；②该金融资产已转移，且标的公司将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方；③该金融资产已转移，虽然标的公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但是放弃了对该金融资产控制。

公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，且未放弃对该金融资产控制的，则按照其继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

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

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

③金融资产减值的测试方法及会计处理方法

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

以摊余成本计量的金融资产发生减值时，按预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值低于账面价值的差额，计提减值准备。如果有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

当可供出售金融资产发生减值，原直接计入所有者权益的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入减值损失。对已确认减值损失的可供出售债务工具

投资，在期后公允价值上升且客观上与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回并计入当期损益。对已确认减值损失的可供出售权益工具投资，期后公允价值上升直接计入所有者权益。

（2）金融负债

①金融负债分类、确认依据和计量方法

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

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

其他金融负债采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量。

②金融负债终止确认条件

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

（3）金融资产和金融负债的公允价值确定方法

标的公司以主要市场的价格计量金融资产和金融负债的公允价值，不存在主要市场的，以最有利市场的价格计量金融资产和金融负债的公允价值，并且采用当时适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术。公允价值计量所使用的输入值分为三个层次，即第一层次输入值是计量日能够取得的相同资产或负债在活跃市场上未经调整的报价；第二层次输入值是除第一层次输入值外相关资产或负债直接或间接可观察的输入值；第三层次输入值是相关资产或负债的不可观察输入值。标的公司优先使用第一层次输入值，最后再使用第三层次输入值。公允价值计量结果所属的层次，由对公允价值计量整体而言具有重大意义的输入值所属的最低层次决定。

9、应收款项坏账准备

标的公司将下列情形作为应收款项坏账损失确认标准：债务单位撤销、破产、资不抵债、现金流量严重不足、发生严重自然灾害等导致停产而在可预见的时间内无法偿付债务等；债务单位逾期未履行偿债义务超过5年；其他确凿证据表明确实无法收回或收回的可能性不大。

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

（1）单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	将单项金额超过50万元的应收款项视为重大应收款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，计提坏账准备

（2）按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

确定组合的依据	
账龄组合	以应收款项的账龄为信用风险特征划分组合
款项性质组合	以应收款项的款项性质为信用风险特征划分组合
与交易对象关系组合	以应收款项的与交易对象关系为信用风险特征划分组合
按组合计提坏账准备的计提方法	
账龄组合	按账龄分析法计提坏账准备
款项性质组合	保证金、备用金等不计提坏账准备
与交易对象关系组合	关联方不计提坏账准备

①采用账龄分析法的应收款项坏账准备计提比例如下：

账龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1年以内	2	2
1-2年	15	15
2-3年	50	50
3年以上	100	100

（3）单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项

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

坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，计提坏账准备
-----------	------------------------------

10、长期股权投资

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

标的公司对共同控制的判断依据是所有参与方或参与方组合集体控制该安排，并且该安排相关活动的政策必须经过这些集体控制该安排的参与方一致同意。

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

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

通过非同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，以合并成本作为初始投资成本。

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

标的公司对子公司投资采用成本法核算，对合营企业及联营企业投资采用权益法核算。

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

后续计量采用权益法核算的长期股权投资，随着被他投资单位所有者权益的变动相应调整增加或减少长期股权投资的账面价值。其中在确认应享有被投资单

位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位各项可辨认资产等的公允价值为基础，按照标的公司的会计政策及会计期间，并抵销与联营企业及合营企业之间发生的内部交易损益按照持股比例计算归属于投资企业的部分，对被投资单位的净利润进行调整后确认。

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

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

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

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

11、固定资产

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

固定资产在与其有关的经济利益很可能流入标的公司、且其成本能够可靠计量时予以确认。标的公司固定资产包括运输设备和办公及其他设备等。

除已提足折旧仍继续使用的固定资产外，标的公司对所有固定资产计提折旧。计提折旧时采用平均年限法。标的公司固定资产的分类折旧年限、预计净残值率、折旧率如下：

序号	类别	折旧年限(年)	预计残值率(%)	年折旧率(%)
1	运输设备	4	5	24.88
2	办公及其他设备	3	5	33.17

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

12、无形资产

标的公司无形资产包括软件、软件著作权等，按取得时的实际成本计量，其中，购入的无形资产，按实际支付的价款和相关的其他支出作为实际成本；投资者投入的无形资产，按投资合同或协议约定的价值确定实际成本，但合同或协议约定价值不公允的，按公允价值确定实际成本。

标的公司内部研究开发项目支出根据其性质以及研发活动最终形成无形资产是否具有较大不确定性，分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段的支出，于发生时计入当期损益；开发阶段的支出，同时满足“①完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；②具有完成该无形资产并使用或出售的意图；③运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场；④有足够的技术财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；⑤归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量”条件的，确认为无形资产。不满足上述条件的开发阶段的支出，于发生时计入当期损益。前期已计入损益的开发支出不在以后期间确认为资产。

13、长期资产减值

标的公司于每一资产负债表日对长期股权投资、固定资产、使用寿命有限的无形资产等项目进行检查，当存在减值迹象时，标的公司进行减值测试。对商誉和使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年末均进行减值测试。

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

14、长期待摊费用

标的公司的长期待摊费用包括游戏版权金等费用。该等费用在受益期内平均

摊销，如果长期待摊费用项目不能使以后会计期间受益，则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

15、职工薪酬

标的公司职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利。

短期薪酬主要包括工资、奖金、津贴和补贴、医疗保险、工伤保险、生育保险、住房公积金、职工福利费、工会经费和职工教育经费等，在职工提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并按照受益对象计入当期损益或相关资产成本。

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

辞退福利是由于在职工劳动合同到期之前决定解除与职工的劳动关系，或为鼓励职工自愿接受裁减而提出给予补偿的建议所产生，如果标的公司已经制定正式的解除劳动关系计划或提出自愿裁减建议，并即将实施，同时标的公司不能单方面撤回解除劳动关系计划或裁减建议的，确认因解除与职工劳动关系给予补偿产生的预计负债，计入当期损益。

16、预计负债

当与对外担保、商业承兑汇票贴现、未决诉讼或仲裁、产品质量保证等或有事项相关的业务同时符合以下条件时，标的公司将其确认为负债：该义务是标的公司承担的现时义务；该义务的履行很可能导致经济利益流出企业；该义务的金额能够可靠地计量。

预计负债按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数进行初始计量，并综合考虑与或有事项有关的风险、不确定性和货币时间价值等因素。货币时间价值影响重大的，通过对相关未来现金流出进行折现后确定最佳估计数。每个资产负债表日对预计负债的账面价值进行复核，如有改变则对账面价值进行调整以反映当前最佳估计数。

17、收入确认原则和计量方法

（1）收入确认一般原则

①销售商品收入：在已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，既

没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制，收入的金额、相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入时，确认销售商品收入。

②提供劳务收入：

在交易的完工进度能够可靠地确定，收入的金额、相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入时，采用完工百分比法确认提供劳务收入。

在提供劳务交易结果不能够可靠估计时，分别下列情况处理：已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本；已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认提供劳务收入。

③让渡资产使用权收入：在收入的金额能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入时，确认让渡资产使用权收入。

（2）收入确认具体原则

标的公司营业收入主要分为游戏收入、网络广告收入以及网络直播收入。

①游戏收入

游戏收入主要包括游戏代理收入、游戏渠道收入和游戏授权收入。

游戏代理收入：标的公司作为游戏代理商获得游戏产品经营权后，利用自有的游戏平台或其他一个或多个第三方平台运营游戏产品。公司负责游戏的运营、推广和维护，提供平台游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理。标的公司在此模式下构成主要责任方，收入确认原则如下：标的公司游戏中的道具及升级功能使用游戏币购买，被视为增值服务并于道具生命周期或玩家生命周期（即平均玩家游戏停留期间）提供。所有道具均通过虚拟货币兑换取得，一旦玩家购买虚拟货币，所得款项即予以递延，对于消耗型道具，于游戏道具消耗时确认为收益，对于耐久型道具，在游戏预定的道具使用周期内或玩家的生命周期内按比例确认收入。

游戏渠道收入：标的公司作为游戏渠道平台所获游戏收入，由于在此模式下不构成主要责任方，故标的公司在与游戏运营商定期核对数据无误后确认营业收入。

游戏授权收入：标的公司通过自研或代理取得游戏授权后，许可第三方在境

内外运营游戏，根据协议，在初始许可运营时，收取一次性的初始款项，并在后续运营期间，公司持续提供后续服务，同时按游戏运营总收入的一定比例收取分成款。标的公司在与交易相关的未来经济利益很可能流入公司和收入能够可靠计量时确认收入。一次性的初始款项在合同或协议规定的有效期内分期确认收入。合同或协议规定分期收取使用费的，应按合同或协议规定的收款时间和金额或规定的收费方法计算确定的金额分期确认收入。

②网络广告收入

网络广告收入：网络广告资源位出租收入，由广告公司承揽资源位向第三方租赁，标的公司按照同广告公司签订的不同类型广告分别确认收入：即期间服务广告按照合同期限分期确认收入、计量服务广告按照广告公司开具的结算单按月确认收入。

③网络直播收入

网络直播收入：做为内容提供方为经纪公司打造二次元主播并在第三方平台上进行直播取得的打赏收入，标的公司在与合作的第三方直播平台定期核对数据无误后确认营业收入，并按照合同约定的比例将经纪公司应分得部分确认为营业成本。

18、政府补助

标的公司的政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

政府补助为货币性资产的，按照实际收到的金额计量，对于按照固定的定额标准拨付的补助，或对期末有确凿证据表明能够符合财政扶持政策规定的相关条件且预计能够收到财政扶持资金时，按照应收的金额计量；政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量，公允价值不能可靠取得的，按照名义金额(1元)计量。

与资产相关的政府补助确认为递延收益，在相关资产使用寿命内平均分配计入当期损益。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益；用于补偿已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

19、递延所得税资产和递延所得税负债

标的公司递延所得税资产和递延所得税负债根据资产和负债的计税基础与其账面价值的差额（暂时性差异）计算确认。对于按照税法规定能够于以后年度

抵减应纳税所得额的可抵扣亏损，确认相应的递延所得税资产。对于商誉的初始确认产生的暂时性差异，不确认相应的递延所得税负债。对于既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）的非企业合并的交易中产生的资产或负债的初始确认形成的暂时性差异，不确认相应的递延所得税资产和递延所得税负债。于资产负债表日，递延所得税资产和递延所得税负债，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量。

标的公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认递延所得税资产。

20、租赁

标的公司的租赁主要为经营租赁。

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

21、重要会计政策和会计估计变更

（1）重要会计政策变更

无。

（2）重要会计估计变更

无。

第五节 交易标的评估情况

一、交易标的评估情况

本次交易以 2017 年 5 月 31 日为评估基准日，东洲评估师对晨之科股东的全部权益价值采用了市场法及收益法进行资产评估，并出具了东洲评报字【2017】第 0580 号《资产评估报告》，最终采取了市场法评估结果作为本次评估的最终评估结论。

（一）评估结果及交易作价

采用收益法评估，在评估基准日 2017 年 5 月 31 日，晨之科经审计后净资产为 29,594.08 万元。评估后的净资产为 186,400.00 万元，净资产增值 156,805.93 万元，增值率 529.86%。本次交易的标的资产为晨之科 80% 的股份，对应的收益法评估值为 149,120.00 万元。

采用市场法评估，在评估基准日 2017 年 5 月 31 日，晨之科账面净资产 29,594.08 万元，评估后晨之科股东全部权益价值为 186,030.00 万元，评估增值 156,435.92 万元，增值率 528.61%。本次交易的标的资产（晨之科 80% 的股份）对应的市场法评估值为 148,824.00 万元。

（二）两种方法评估结果的差异分析及最终评估结论的选取

收益法结果是建立在企业未来经营预测的基础上的，晨之科是一家主要从事手游开发、手游运营及游戏平台运营的公司，未来每年都要推出多款游戏产品，未来销售收入的预测与未来每年上线运营的产品、每种产品的运营模式及其运营指标有关。鉴于手游产品的生命周期较短，且即便是同一分级的游戏，其游戏收入情况都会因为玩家对游戏类别的偏好、游戏推广程度、甚至是上市时点等原因产生较大的差异，故以历史产品及市场同类产品收益情况为基础对未来上线的各游戏进行收入预测会导致各游戏实际收益与预测收益存在一定的偏差。

而市场法是从当下资本市场投资者对游戏行业公司的认可程度方面反映企业股权的市场价值，且选取的案例无论从经营模式、业务结构，还是从行业地位、运营研发能力方面均有较强的可比性，故在可比案例资料完备，市场交易公平公正的情况下，市场法能够更加直接的反映企业价值，并能更好的切合股权交易的

评估目的,故以市场法的结果作为最终评估结论。在评估假设条件成立的前提下,晨之科于评估基准日 2017 年 5 月 31 日的股东全部权益价值评估值为人民币 186,030.00 万元

二、评估假设

（一）基本假设

1、公开市场假设

公开市场是指充分发达与完善的市场条件,是一个有自愿的买者和卖者的竞争性市场,在这个市场上,买者和卖者的地位是平等的,彼此都有获取足够市场信息的机会和时间,买卖双方的交易行为都是在自愿的、理智的而非强制的或不受限制的条件下进行的。

2、持续使用假设

该假设首先设定被评估资产正处于使用状态,包括正在使用中的资产和备用的资产;其次根据有关数据和信息,推断这些处于使用状态的资产还将继续使用下去。持续使用假设既说明了被评估资产所面临的市场条件或市场环境,同时又着重说明了资产的存续状态。

3、持续经营假设

假设标的公司以现有资产、资源条件为基础,在可预见的将来不会因为各种原因而停止营业,而是合法地持续不断地经营下去。

（二）一般假设

除特别说明外,对即使存在或将来可能承担的抵押、担保事宜,以及特殊的交易方式等影响评估价值的非正常因素没有考虑。

国家现行的有关法律及政策、产业政策、国家宏观经济形势无重大变化,晨之科所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化,无其他人力不可抗拒及不可预见因素造成的重大不利影响。

晨之科所执行的税赋、税率等政策无重大变化,信贷政策、利率、汇率基本稳定。

依据本次评估目的,确定本次估算的价值类型为市场价值。估算中的一切取价标准均为估值基准日有效的价格标准及价值体系。

（三）针对性假设

标的公司提供的业务合同以及营业执照、章程，签署的协议，审计报告、财务资料等所有证据资料是真实的、有效的。

晨之科目前及未来的经营管理班子尽职，不会出现影响公司发展和收益实现的重大违规事项，并继续保持现有的经营管理模式持续经营。

标的公司以前年度及当年签订的合同有效，并能得到执行。

本次评估的未来预测是基于现有的市场情况对未来的一个合理的预测，不考虑今后市场会发生目前不可预测的重大变化和波动。如政治动乱、经济危机、恶性通货膨胀等。

本次评估中所依据的各种收入及相关价格和成本等均是评估机构依据标的公司提供的历史数据为基础，在尽职调查后所做的一种专业判断。

假设评估基准日后标的公司的运营能力及研发能力保持目前的水平，现有的核心研发人员及管理团队在预测期内能保持稳定。

晨之科主要从事移动游戏业务，由于移动游戏生命周期较短，因此晨之科计划每年都需要推出多款产品。目前晨之科通过合作研发、外包研发等方式储备多款游戏相关资源，本次评估中假设晨之科未来经营中能按其经营发展规划如期推出新游戏上线。

三、收益法评估情况

（一）收益法原理和应用前提

1、收益法的定义和原理

企业价值评估中的收益法，是指通过将企业预期收益资本化或折现以确定企业价值的评估思路。

根据国家有关规定以及《资产评估准则-企业价值》，本次评估按照收益途径，采用现金流折现方法（DCF）估算企业的股东全部权益价值。

根据本次评估尽职调查情况以及晨之科资产构成和主营业务的特点，本次评估的基本思路是以晨之科经审计的会计报表口径为基础估算其权益资本价值。即首先按收益途径采用现金流折现方法（DCF），估算晨之科的经营性资产的价值，再加上基准日的其他非经营性或溢余性资产的价值，来得到晨之科的企业价值。

企业价值再扣减付息债务价值后，得出晨之科的股东全部权益价值。

2、收益法的应用前提

- (1) 被评估资产的未来预期收益可以预测并可以用货币衡量。
- (2) 资产所有者获得预期收益所承担的风险也可以预测并可以用货币衡量。
- (3) 被评估资产预期获利年限可以预测。

使用现金流折现方法的最大难度在于预期净现金流量的预测以及数据采集和处理的可靠性、客观性等。但当对未来预期净现金流量的预测较为客观公正、折现率的选取较为合理时，其评估结果具有较好的客观性，易为市场所接受。

（二）评估模型与基本公式

1、基本模型

本次评估的基本模型为：

$$E = B - D$$

式中：

E：晨之科的股东全部权益价值；

D：晨之科的付息债务价值；

B：晨之科的企业价值；

$$B = P + \sum C_i$$

P：晨之科的经营性资产价值；

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i}$$

式中：

R_i ：晨之科未来第 i 年的预期收益（自由现金流量）；

r：折现率；

n：晨之科的未来经营期；

$\sum C_i$ ：晨之科基准日存在的溢余资产、非经营性资产或负债的价值。

2、收益指标

本次评估，使用企业自由现金流量作为晨之科的收益指标，其基本定义为：

$R = \text{净利润} + \text{税后的付息债务利息} + \text{折旧和摊销} - \text{资本性支出} - \text{营运资本增加}$

根据晨之科的经营历史以及未来盈利预测，估算其未来预期的自由现金流量。将未来经营期内的自由现金流量进行折现处理并加和，测算得到企业经营性资产价值。

3、折现率

本次评估采用资本资产加权平均成本模型（WACC）确定折现率 R ：

$$R = R_d \times (1 - T) \times W_d + R_e \times W_e$$

式中：

W_d ：晨之科的付息债务比率；

$$W_d = \frac{D}{(E + D)}$$

W_e ：晨之科的权益资本比率；

$$W_e = \frac{E}{(E + D)}$$

T ：所得税率；

R_d ：付息债务利率；

R_e ：权益资本成本，按资本资产定价模型（CAPM）确定权益资本成本 R_e ；

$$R_e = R_f + \beta_e \times MRP + \varepsilon$$

式中：

R_f ：无风险报酬率；

MRP ：市场风险溢价；

ε ：晨之科的特定风险调整系数；

β_e ：晨之科权益资本的预期市场风险系数；

$$\beta_e = \beta_t \times (1 + (1 - t) \times \frac{D}{E})$$

式中： β_t 为可比公司的预期无杠杆市场风险系数；

D、E：分别为可比公司的付息债务与权益资本。

被评企业按公历年度作为会计期间，因而本项评估中所有参数的选取均以年度会计数据为准，以保证所有参数的计算口径一致。

（三）未来收益预测

晨之科的主营业务收入主要分为游戏运营收入（自营游戏收入和联运游戏收入）、广告投放收入和第三方直播收入。

游戏运营收入在 2015 年作为晨之科收入的全部构成，2016 年随着晨之科规模的扩大，晨之科设立了自有二次元社区“GuLuGuLu”游戏社区，并且新增了广告投放及二次元直播两块新业务。同年，晨之科的游戏运营新增了联运游戏板块，自此其游戏运营收入包括了自营游戏及联运游戏两个板块。自营游戏即指晨之科作为独家代理运营的游戏，如已推出的《战场双马尾》及 2017 年即将上线的《铁甲舰队》、《大话许仙》等独家代理游戏，而联运游戏收入即晨之科作为投放渠道进行联合运营所产生的游戏收入，该部分游戏主要依托 G 站及进行推广及运营。2016 年其经审计后的自营游戏收入为 10,366.62 万元，占其游戏运营收入的 77.30%；占其当年总收入的 53.59%，占据了总收入的“半壁江山”，可见晨之科的自营游戏始终是其经营的核心。未来随着更多新游戏的上线，自营游戏部分的收入将作为其收入的主体构成部分。

1、游戏运营收入-自营游戏收入

（1）运营模式介绍

晨之科目前自营的游戏中，其主要作为独家代理进行游戏运营。以目前其主力手游《战场双马尾》为例：

战场双马尾目前在运营的平台分为安卓及 iOS 平台。其中安卓平台分为“官服”渠道及“联运”渠道。

其中“官服”渠道即指以晨之科自有的游戏运营平台进行运营；“联运”渠道主要指晨之科的合作伙伴如“4399 游戏平台”、“UC”、“哔哩哔哩”等合作方的运营平台运营，对当月流水在双方对账无误后，

先扣除支付通道费，再按联运合同分账比例进行渠道分成；iOS 平台分账一般以苹果官方提供的充值消费对账单进行对账，再按苹果公司统一的分账比率（一般为开发者获得 70% 的游戏内消费分成）进行分账。由于苹果商店各月的分账比率会因为当月用户产生退款或者坏账等原因而波动，故本次根据晨之科 2016 年至 2017 年 5 月的 iOS 流水分账的历史数据，确认其与苹果公司的历史平均分账比率为晨之科占有 68.75%，并按次比例进行分账。

即：

晨之科当月收入（官服）=月流水×（1-支付通道费率）

晨之科当月收入（安卓联运）=月流水×（1-支付通道费率）×分账比率

晨之科当月收入（iOS）=月流水×分账比率

（2）晨之科的发展规划及预计上线产品

手游行业近两年来呈现的趋势有：①手游行业由人口红利带来的增长将放缓。②随着 90、95 后一代已经成长起来，玩家习惯发生了转变。由此带来了行业的变革，即游戏厂商不可能再靠着人口红利坐收利润，这就要求厂商们进行行业深耕，对细分领域充分挖掘以满足用户对产品多样化的要求。

在这样的大背景下，未来手游行业的主力军在于年轻用户群。他们具有如下的一些特点：①更注重游戏的包装，不接受内容同质化的仅仅经过“换皮”加工的游戏，他们更期待不同的成长及数值体系。②用户寻找适合自己游戏的目的性更强。在用户素质逐渐培养起来之后，他们已经知道该去什么样的平台，什么样的渠道下载想要的游戏。寻求可玩性更高的游戏。③更注重公平性与可玩性。通过游戏的细分，各种玩家的参与度和娱乐性都应当得到保证，以往主要通过充值带来的数值碾压等玩法会被逐步淘汰。未来有世界观、强代入感、重视剧情的游戏更易成为“爆款”。④90 后正版意识更高，为衍生品买单的可能性更高（比如虚拟演唱会、周边等）

晨之科下一步仍将从年轻用户的需求出发，努力打造有世界观、剧情和精致美术底层的现象级产品，在开发 IP 方面绝不仅仅只做换皮，而是深入绑定 IP，把握不同维度的输出，如电影、动画、网剧、游戏、综艺等，进行交叉推广。

由于手游的生命周期较短，一般在两年左右，其不可能永续为企业带来收入。为保证收入的可持续性，根据晨之科的发展规划，未来每年会推出多款优质游戏。除了 2016 年已上市的《战场双马尾》以外，有两款游戏目前正处于封闭测试的综合测试阶段，一款游戏已在进行封闭测试的最后阶段，两款游戏尚在联合研发中。晨之科根据其目前的研发能力、已取得的游戏 IP 及运营能力编制的游戏上线计划表如下：

序号	名称	游戏分级	评估基准日研发进度	预计上线时间
1	铁甲舰队	A-	已完成，推迟上线	2017 年 8 月
2	姬斗无双	A	CBT1 完成	2017 年 8 月

3	恶灵退散	A-	CBT1 准备中	2017 年 8 月
4	坦克娘出击	A-	SDK 接入	2017 年 9 月
5	大话许仙	A	CBT1 准备中	2017 年 10 月
6	妖怪名单	A	研发中	2017 年 12 月
7	幻想计划	A	CBT1 准备中	2017 年 12 月
8	绣春刀	S	研发中	2017 年 12 月
9	AO	A	研发中	2018 年 3 月
10	浪漫传说	A	研发中	2018 年 3 月
11	FSN-动作卡牌	A	研发中	2018 年 9 月
12	游戏 1	A-	筹备中	2018 年 12 月
13	游戏 2	A	筹备中	2018 年 12 月
14	游戏 3	A	筹备中	2018 年 12 月
15	游戏 4	A	筹备中	2018 年 12 月
16	游戏 5	S	筹备中	2019 年 1 月
17	游戏 6	A	筹备中	2019 年 3 月
18	游戏 7	A	筹备中	2019 年 3 月
19	游戏 8	A	筹备中	2019 年 3 月
20	游戏 9	A-	筹备中	2019 年 7 月
21	游戏 10	S	筹备中	2019 年 11 月
22	游戏 11	A	筹备中	2019 年 11 月
23	游戏 12	A	筹备中	2020 年 1 月
24	游戏 13	A	筹备中	2020 年 1 月
25	游戏 14	A	筹备中	2020 年 2 月
26	游戏 15	A	筹备中	2020 年 2 月
27	游戏 16	A	筹备中	2020 年 5 月
28	游戏 17	A	筹备中	2020 年 5 月
29	游戏 18	S	筹备中	2020 年 9 月
30	游戏 19	S	筹备中	2021 年 1 月
31	游戏 20	A	筹备中	2021 年 1 月
32	游戏 21	A	筹备中	2021 年 1 月
33	游戏 22	A	筹备中	2021 年 1 月
34	游戏 23	A	筹备中	2021 年 2 月
35	游戏 24	A	筹备中	2021 年 2 月
36	游戏 25	A	筹备中	2021 年 2 月

37	游戏 26	S	筹备中	2021 年 10 月
----	-------	---	-----	-------------

注：关于游戏分级说明，根据目前各大手游的影响力及盈利能力，对晨之科已有的及将上线手游进行了分级。

①S 级游戏

即为现象级游戏，该类游戏一般涉及：

- a. 优秀的 IP 引进：优秀的 IP 诸如日本的《FATE》系列、《火影忍者》、中国的《秦时明月》、《剑侠情缘》、《仙剑》系列等著名的动画、小说亦或者游戏改编；
- b. 强大的研发团队及较长的研发周期：S 级游戏的研发过程涉及玩法的设计、游戏副本剧情的设定，人物的刻画等元素，需要消耗大量的时间，及强大的研发团队。如《阴阳师》作为现象级游戏中的佼佼者其由网易自主研发，耗时共 20 个月；
- c. 大量的游戏推广：一般需要投入较多的推广费，在各大游戏门户如 17173、腾讯游戏等门户、游戏社区如哔哩哔哩（B 站）甚至地铁车站的移动电视上等进行推广。

②A 级游戏

A 级游戏较之 S 级游戏，其 IP 相对比较一般，研发周期也较短，一般在三个月左右的研发，三个月左右的测试即可上线，推广费用也较少。

③A-级游戏

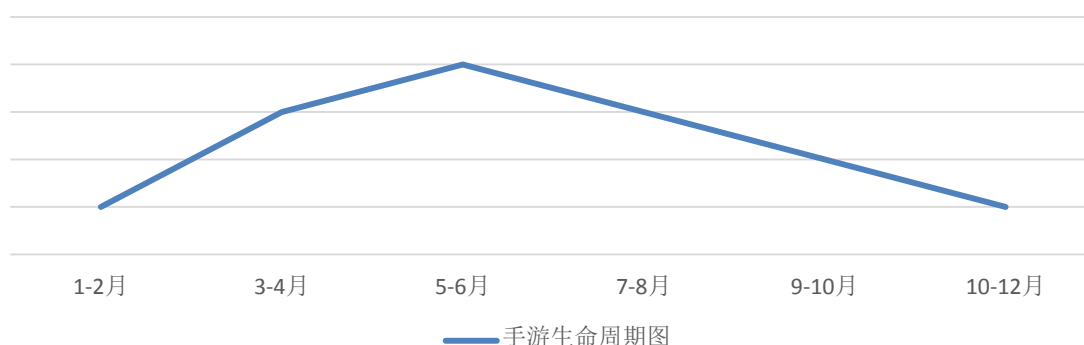
A-级游戏较之 A 级游戏一般为原创居多，不涉及或者涉及 IP 较少，很多是 A 级游戏“换皮”后制作而成。其研发周期较之 A 级游戏更短，一般研发及测试 3 个月即可，其玩家群较小，推广程度也比较一般。

（3）未来游戏收入模型

本次对未来游戏收入模型和各阶段特点预测如下：

常见手机游戏的生命周期主要分为四个阶段：导入期、发展期、稳定期及衰退期。

手游生命周期图



1-4月为导入发展期：即手游通过渠道进行发行及推广的阶段。该阶段导入用户数高速上升，玩家开始从试探性消费转向稳定消费，故这4个月的收入会从缓步上升变为爆发上涨。

5-6月为稳定期：在前期在各大渠道商店上架推广后，通过进一步的曝光及运作扩大玩家群体。这个时期的玩家规模开始在各种游戏推广活动的促使下继续扩张，并开始趋于稳定，同时玩家的消费水平也达到最高峰，忠实玩家群体开始形成。

7-12月为衰退期：经过半年以上的推广及发展，玩家热度不再上涨，这个时点主要依靠运营方通过其运营手段对玩家群体进行维护，随着时间的推移，部分玩家会因为各式各样的原因，诸如消费额、时间、被别的游戏吸引等原因脱坑（放弃手游），这段时间游戏的人均消费水平会开始下滑，玩家数量也会逐步衰减，而游戏收入主要由忠实玩家的稳定消费及少量新玩家加入贡献。

（4）主要指标分析及预测

a. 月活跃用户数

即指在当月至少登录过一次的游戏用户。

当月月活跃用户数主要构成包括 1、当月新增注册用户；2、上月注册用户本月留存数。

公式为：

当月活跃用户数=当月新增登录用户+上月注册用户本月留存数

上月注册用户本月留存数=上月新增注册用户×上月注册用户留存率

b. 付费率

付费率是实际付费用户占当月活跃用户的比率。考虑到晨之科目前在运营的

独家代理游戏仅有《战场双马尾》，故本次在预测期中对即将上线的游戏参考《战场双马尾》的付费率情况。

c. ARPPU

ARPPU 指平均每个付费用户的消费水平，通常 ARPPU 均指当月平均每个付费用户的游戏充值金额。ARPPU 与游戏类型、游戏内容设计以及游戏运营策略等因素均有关。

本次评估对未来上线游戏及在运营游戏未来的 ARPPU 进行预测时，结合多款同类手游以及《战场双马尾》11 个月的付费情况及趋势进行预测。

d. 游戏流水分成比例

运营平台流水分成是指按游戏流水一定比例分给合作方。分成比例按照晨之科与合作方签署的历史协议确认。

本次对晨之科未来上线的各个游戏预测时主要根据已运营游戏的历史数据，并结合每一款游戏的市场定位进行预测。

仍然以《战场双马尾》为例，其未来预测数据如下：

游戏名称	业务类型	2017年6月	2017年7月	2017年8月	2017年9月	2017年10月	2017年11月	2017年12月
战场双马尾（官服）	总注册用户数	4,358,665	4,558,665	4,758,665	4,858,665	4,958,665	5,038,665	5,118,665
	当月新登录用户数	256,936	200,000	150,000	150,000	100,000	100,000	50,000
	当月新登录用户增长率%	-21.44%	-22.16%	-25.00%	0.00%	-33.33%	0.00%	-50.00%
	上月活跃用户	75,693	51,387	40,000	30,000	22,500	15,000	15,000
	上月活跃用户留存率%	25.00%	20.00%	20.00%	20.00%	15.00%	15.00%	15.00%
	当月活跃用户数	332,629	251,387	190,000	180,000	122,500	115,000	65,000
	当月付费用户数	41,580	25,139	19,000	18,000	12,250	11,500	6,500
	付费用户率%	12.50%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%
	ARPPU 值（元）	147	140	120	120	100	100	100
月流水（元）	6,121,223	3,519,421	2,280,000	2,160,000	1,225,000	1,150,000	650,000	

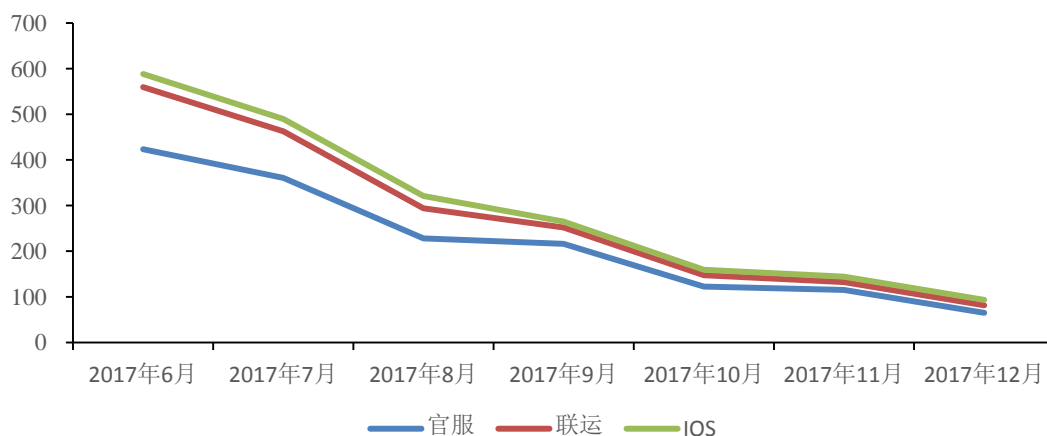
游戏名称	业务类型	2017年6月	2017年7月	2017年8月	2017年9月	2017年10月	2017年11月	2017年12月
战场双马尾（安卓联运）	总注册用户数	1,543,785	1,603,785	1,663,785	1,693,785	1,723,785	1,743,785	1,763,785
	当月新登录用户数	62,536	60,000	60,000	30,000	30,000	20,000	20,000

当月新登录用户增长率%	-41.42%	-4.06%	0.00%	-50.00%	0.00%	-33.33%	0.00%
上月活跃用户	15,476	6,254	6,000	6,000	3,000	3,000	2,000
上月活跃用户留存率%	14.50%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%	10.00%
当月活跃用户数	78,012	66,254	66,000	36,000	33,000	23,000	22,000
当月付费用户数	4,419	3,313	3,300	1,800	1,650	1,150	1,100
付费用户率%	5.66%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
ARPPU 值（元）	259	250	200	200	150	150	150
月流水（元）	1,142,458	828,170	660,000	360,000	247,500	172,500	165,000

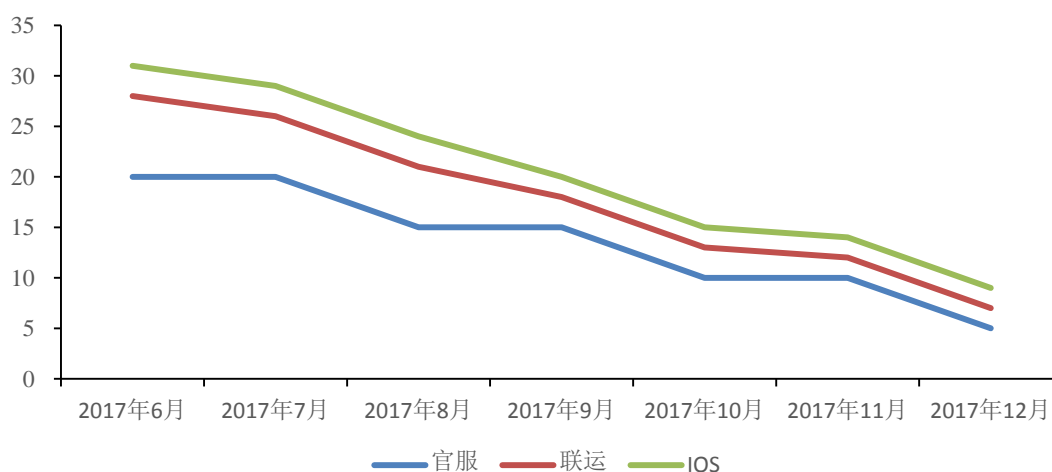
游戏名称	业务类型	2017年6月	2017年7月	2017年8月	2017年9月	2017年10月	2017年11月	2017年12月
战场双马尾 (iOS)	总注册用户数	749,408	779,408	809,408	829,408	849,408	869,408	889,408
	当月新登录用户数	43,565	30,000	30,000	20,000	20,000	20,000	20,000
	当月新登录用户增长率%	1.94%	-31.14%	0.00%	-33.33%	0.00%	0.00%	0.00%
	上月活跃用户	36,091	13,070	6,000	4,500	2,000	2,000	2,000
	上月活跃用户留存率%	84.45%	30.00%	20.00%	15.00%	10.00%	10.00%	10.00%
	当月活跃用户数	79,656	43,070	36,000	24,500	22,000	22,000	22,000
	当月付费用户数	4,832	2,153	1,800	1,225	1,100	1,100	1,100
	付费用户率%	6.07%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%	5.00%
	ARPPU 值（元）	201	200	200	150	150	100	100
	月流水（元）	973,494	430,695	360,000	183,750	165,000	110,000	110,000

《战场双马尾》预测期各月的流水及导入用户的图表(堆积式折线图)如下:

《战场双马尾》预测期各月流水情况（万元）



《战场双马尾》预测期各月导入用户情况（万人）



（5）分账流水的计算

《战场双马尾》游戏已于2016年6月在安卓及iOS两个平台分别上线。其中：安卓平台上线后会通过国服运营以及安卓联运进行运营，根据晨之科的历史数据，国服未来分账比例为0%，即国服产生的游戏消费流水无需提供分账，仅需支付支付通道费（国服的支付通道费为2%）；而通过合作平台产生的游戏消费流水需要与其进行分账，即扣除支付通道费（联运一般为5%，iOS不涉及支付通道费）后按合同约定的分账比例进行预测，考虑到与少部分安卓平台的合作伙伴之间的分账比例存在差异（如与B站的分账比率为80%），而预测的口径无法细化至各个合作伙伴，故预测期内对安卓平台的分账比率按整体的分账比例水平50%进行预测。与苹果iOS平台的分账比率按照iOS平台统一的70%晨之科历史数据的平均比例68.75%进行预测。

《战场双马尾》经计算后的各平台月分账流水计算公式如下：

官服月分账流水=官服月流水×（1-支付通道费率）

安卓联运月分账流水=联运月流水×（1-支付通道费率）×联运分账比率

iOS 月分账流水=iOS 月流水×iOS 分账比率

（6）2017 年预测收入汇总

经汇总后《战场双马尾》2017 年下半年及 2017 年全年收入预测状况如下

单位：元

官服平台	2017 年 6-12 月	2017 年全年
官服当年流水	17,105,644	66,781,348
支付通道费率	2%	2%
官服分账流水	16,763,531	65,445,721
安卓平台	2017 年 6-12 月	2017 年全年
安卓联运当年流水	3,575,628	24,994,204
支付通道费率	5%	5%
安卓联运分账比例	50%	50%
安卓联运分账流水	1,698,423	11,872,247
iOS 平台	2017 年 6-12 月	2017 年全年
iOS 当年流水	2,332,939	8,285,160
iOS 分账比例	68.75%	68.75%
iOS 分账流水	1,603,896	5,696,048
流水合计	23,014,211	100,060,712
分账流水合计	20,065,850	83,014,015

2、游戏运营收入-联运游戏收入

2017 年起 G 站将逐步转型，作为晨之科自营游戏的推广及运营平台，其联运规模预计保持目前水平不再扩张。故 2017 年 G 站全年的联运游戏收入根据 2017 年 1-5 月的发生额进行预测，预计全年的联运游戏收入在 2,000 万元左右，未来各年度保持该水平进行预测。

3、广告投放收入

对于广告投放收入，晨之科与睿搜的合作未来还将继续，预计广告位的投放会有进一步的增加；同时随着 G 站社区影响力的提升，未来广告投放客户的数量也会增加。故本次对 2017 年广告投放收入考虑 20% 的收入增长率，2018 年及

2019 年增长率下滑至 15%，2020 年以后年度进一步下滑，至 2022 年及以后年度保持不变。

4、第三方直播收入

对于第三方直播收入的预测，2016 年度晨之科与直播平台的合作刚开展，故分账比例较低，仅为 10%，2017 年 5 月新签订的合同已上涨至 20%。未来随着合作的加深，直播平台分账的比例会有所提高。预计合同到期后晨之科与直播平台签订新合同时分账比例会上升，所以晨之科直播部分的收入会在 2017 年有所下降，至 2018 年继续下降，2019 年及以后年度保持该水平。

5、主营业务成本分析预测

晨之科的主营业务成本主要包括：游戏运营成本、人工成本、第三方直播成本、运营维护成本、版权金及房租。

（1）游戏运营成本：

① 自营游戏部分

对于自营游戏部分，游戏运营成本主要包括晨之科自营游戏的 IP 分成及 CP 分成。

a. 游戏 IP 分成：

手游开发的过程中，一般其人物设定、游戏剧情设定等都会使用同名的小说、漫画或者游戏中的人物、情节等元素。因此为取得相关元素的使用授权，会与 IP 所有方签订游戏 IP 开发合同进而取得授权。一般合同约定以月流水作为基数，按一定比例收取 IP 分成。

公式为：游戏 IP 分成=当月流水×游戏 IP 分成率

本次对已有游戏 IP 开发合同的游戏，按照合同约定比例进行分成计算，对未签订合同的及预测期中无相关合同的项目，参照已签订的合同及行业中同类别的游戏 IP 分成比率水平进行预测。

b. 游戏 CP 分成

由于目前晨之科的研发能力比较有限，其目前在运营项目如《战场双马尾》均为对已完成研发的成品游戏进行独家代理的模式，其即将上线的《妖怪的名单》等的研发均为外包。晨之科主要采用同游戏研发公司进行收入分成的形式消化游戏研发产生的成本，这也是目前市场上比较主流的游戏研发模式。

晨之科已签订合同的游戏研发分成的形式较为多样。例如《战场双马尾》是

以当月游戏运营平台（iOS 及安卓）的月流水水平进行分成：其安卓平台当月总流水大于 500 万元，则分账当月晨之科分账流水的 40%，若低于 500 万元则分账当月晨之科分账流水的 30%，iOS 平台则是固定分账当月晨之科分账流水的 30%；也有约定研发完成的游戏双方均可在各自的渠道进行发行，并约定按各自渠道月流水水平的一定比例给对方进行分成。本次对于该部分成本预测思路同游戏 IP 分成，对已签订相关分成合同的，按合同约定进行预测，对于未签订合同的游戏，按照已签订合同的分成水平，结合手游市场同类别游戏的分成情况按一定比例预测。

公式为：游戏研发分成=分账流水×分账比例

②联运游戏部分

对于联运游戏部分，晨之科作为联运方，以扣减相关的支付通道成本后的净收入作为开票收入，其记账采用净额法，故联运收入无 IP 及 CP 分成。

（2）人工成本

人工成本主要为游戏运营中涉及的客服、技术、商务服务人员。每一个运营的游戏需要配置一套班子以保证游戏的正常运行。在预测人工成本时考虑了在 2017 年下半年起大量游戏上线需要新增的配套人员，根据实际运营需要的人员及被评估单位的薪资水平测算当年的人工成本，另一方面，近年来受通货膨胀、物价上涨等因素的影响，人工工资薪酬普遍上涨明显，因此根据近年来的国家 GDP 增速等数据，预测未来平均人员工资薪酬有一定的涨幅。

（3）第三方直播分成

直播分成系晨之科与主播经纪公司之间的业务分成。考虑到 2016 年与主播经纪公司的合作刚开展，主播也处于早期的人气积攒期，故其分账比例较低，仅为 10%。未来随着合作的加深，以及主播的人气增长，分账的比例会有所提高，预计 2017 二季度新合同签订后，主播分成的比例较之前上涨，2018 年以后最终会达到市场水平。

（4）运维成本

运维成本主要包括晨之科自营、联运游戏的运营维护及公司品牌建设等相关的广告投放、服务器维护成本、市场推广费等。2017 年全年按照 2017 年 1-5 月发生额结合游戏上线计划按占总收入比例的 1%的进行预测；2018 年起随着游戏的上线及推广，运维成本继续上涨，预计会达到总收入的 2%，2019 年及 2020

年预计将达到 3%；2021 年起，随着晨之科的市场占有率的上升及品牌的建设，预计其运维成本有所降低，2021 年及以后年度约占总收入的 2%。

（5）版权金

版权金系晨之科外购游戏的版权所产生的成本。版权金在游戏上线起开始摊销进成本，摊销期一般以合同期为准，如遇到游戏提前下线，则在下线当月一次性摊销完毕。由于合同期一般签订为 2 年，而未来上线游戏寿命本次均按照 1 年进行预测，故本次对晨之科未上线的游戏版权摊销均按 1 年进行摊销。

（6）房租

房租成本系根据总的当年房租，按运维部门人员所占面积进行分割后摊入成本的部分。未来根据房租合同约定各年应付的房租，结合2017年1-5月的分摊比例进行预测。

6、营业税金及附加分析预测

晨之科的税项主要有增值税、城建税及教育税附加等。增值税：税率6%；城建税及教育费附加：城建税按应纳流转税额的5%；教育费附加按应纳流转税额的5%；河道管理费按应纳流转税的1%。本次评估根据上述标准估算未来各项应交税费和主营业务税金及附加。

7、营业费用分析预测

对营业费用中的各项费用进行分类分析，根据不同费用的发生特点、变动规律进行分析，按照和营业收入的关系、自身的增长规律，采用不同的模型计算。

晨之科以前年度的营业费用情况如下：

单位：万元

序号	项目\年份	2015 年	2016 年	2017 年 1-5 月
1	营业费用	1,024.65	1,997.90	633.33
2	占营业收入比例	50.41%	10.33%	6.41%
3	工资薪酬及福利	131.92	292.69	126.72
4	增长率		121.87%	
5	广告及效果投放费	825.84	1,548.62	380.51
6	占收入比例	40.63%	8.01%	3.85%
7	周边制作费	3.40	32.11	11.24
8	占收入比例	0.17%	0.17%	0.11%
9	业务招待费	2.89	11.15	9.77

10	占收入比例	0.14%	0.06%	0.10%
11	公关费	38.95	46.10	23.29
12	占收入比例	1.92%	0.24%	0.24%
13	交通差旅费	2.72	32.14	32.87
14	占收入比例	0.13%	0.17%	0.33%
15	房租	15.08	25.16	36.63
16	其他费用	3.85	9.93	12.30
17	增长率		157.92%	

(1) 职工薪酬：该部分费用主要为对晨之科自营的已上线游戏的运行团队员工的工资以及福利费。考虑到未来年度新增游戏的数量将逐渐有所增加，因此预测团队人员数量也将有所增加；而另一方面，近年来受通货膨胀、物价上涨等因素的影响，人工工资薪酬普遍上涨明显，因此根据近年来的国家GDP增速等数据，预测未来平均人员工资薪酬有一定的涨幅。

(2) 广告费、效果投放费、线下活动费、交通差旅费等：该类费用和营业收入显著相关，未来年度按其占营业收入一定比例进行预测。

(3) 房租：主要为办公场所的租费用，未来并入管理费用——房屋租赁费用进行预测。

(4) 其他费用：保持一定比例的增长。

8、管理费用分析预测

对管理费用中的各项费用进行分类分析，根据不同费用的发生特点、变动规律进行分析，按照和营业收入的关系、自身的增长规律，采用不同的模型计算。

近年的管理费用如下：

单位：万元

序号	项目/年份	2015年	2016年	2017年1-5月
1	管理费用	1,005.21	2,301.42	1,290.18
2	占营业收入比例	49.46%	11.90%	13.06%
3	工资薪酬及福利	496.59	553.41	366.89
4	增长率		11.44%	
5	交通差旅费	61.62	105.01	45.12
6	增长率		70.42%	
7	业务招待费	10.32	49.57	40.16

8	增长率		380.33%	
9	房屋租赁费	13.46	23.37	32.71
10	增长率		73.63%	
11	办公费	59.62	76.81	44.16
12	增长率		28.83%	
13	咨询及审计费用	25.53	147.72	31.77
14	增长率		478.61%	
15	折旧及摊销	54.19	94.52	69.20
16	公关费	54.79	19.93	27.39
17	占收入比例	2.70%	0.10%	0.28%
18	业务委托费	68.52	85.66	21.02
19	增长率		25.01%	
20	研发费用	157.34	1,133.14	603.97
21	占收入比例	7.74%	5.86%	6.11%
22	其他费用	3.23	12.28	7.79
23	增长率		280.19%	

（1）工资薪酬：该部分费用主要为标的公司高管及行政人员的工资以及福利费。考虑到晨之科的预测期前三年营业收入规模的快速扩张，管理人员的薪酬对应于在前三年也考虑一定的上涨；而另一方面，近年来受通货膨胀、物价上涨等因素的影响，人工工资薪酬普遍上涨明显，因此根据近年来的国家GDP增速等数据。本次将二者综合考虑预测未来的工资薪酬。

（2）办公费用、交通差旅费、业务招待费、咨询及审计费等：均保持一定比例的增长。

（3）房屋租赁费：房租费用系根据总的当年房租，按管理部门人员所占面积进行分割后摊入成本的部分。未来根据房租合同约定各年应付的房租，结合2017年1-5月的分摊比例进行预测。

（4）公关费：公关费用与标的公司的经营状况及收入水平高度相关，本次按起占收入比例进行预测。

（5）折旧及摊销：由于标的公司于2017年搬入了新的办公场所，故当年新增了装修费用，本次按装修合同的约定考虑了装修费尚未支出的尾款部分；随着标的公司规模扩张，需要新增固定资产，本次在未来固定资产资本性支出中进

行了预测。未来结合新增及评估基准日已有的固定资产、无形资产及装修费水平考虑各年的折旧摊销金额。

未来的折旧及摊销费用按其各年水平进行列示。

（6）研发费用：

晨之科目前属高新企业，享受所得税税率15%的优惠。

根据财政部、国家税务总局发布的《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》（财税〔2012〕27号），晨之科符合该政策资格，并且于2016年于税务局取得“双软”资格，可以获得所得税两免三减半的资格。而其研发费用需满足占收入一定比例以维持其高新企业资格。故未来各年根据其收入水平预测研发费用，同时还考虑了晨之科对自营游戏更新维护所需投入的后续支出。

9、财务费用分析预测

财务费用中，主要为利息收入和银行手续费等。由于本次根据企业的发展需要，未将基准日扣除安全运营现金后的货币资金作为溢余资金，而是作为资金储备，故本次对其测算了利息收入。汇兑损益及利息支出基本相抵，未来不作考虑。企业未来各年的利息收入测算过程如下：

对2017年全年利息收入=2017年1-5月已产生的利息收入+2017年6-12月份利息收入

$$\begin{aligned} 2017年6-12月利息收入 &= \text{基准日货币资金} \times \text{活期存款年利率} \\ &= 18,818.11 \times 0.3\% \div 12 \times 7 \\ &= 32.93 \text{万元} \end{aligned}$$

2017年全年利息收入=2017年1-5月已产生的利息收入+2017年6-12月份利息收入

$$\begin{aligned} &= 102.00 + 32.93 \\ &= 134.93 \text{万元} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2018年及以后年度利息收入 &= 18,818.11 \times 0.3\% \\ &= 56.45 \text{万元} \end{aligned}$$

10、非经常性损益项目

对营业外收入、营业外支出、资产减值损失、公允价值变动损益等非经常性损益因其具有偶然性，通过清查并于管理层访谈得知相关非经常性损益未来发生

的不确定性较大，故本次不作预测。

11、投资收益分析预测

企业以前年度的投资收益情况如下：

单位：万元

序号	项目\年份	2015年	2016年	2017年1-5月
1	投资收益	-	48.89	-25.65

2016年的投资收益系已处置的长期股权投资收益，2017年为参股北京爆炸兔当年应承担的投资损失，由于对北京爆炸兔本次作为非经营性资产考虑，故未来对本科目不予预测。

12、所得税的计算

上海晨之科信息技术有限公司于2015年取得高新技术企业资格，所得税率为15%。同时企业取得“双软”优惠政策，产生营业收入年度起五年内所得税率两免三减半的优惠政策。故本次预测期，其各年的所得税率情况如下：

2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年及以后年度
0%	12.50%	12.50%	12.50%	15%	15%

根据目前的所得税征收管理条例，业务招待费60%的部分，营业收入的0.5%以内的部分准予税前抵扣，40%的部分和超过0.5%的要在税后列支。所得税的计算按照该条例的规定计算。

（四）企业自由现金流的预测

企业自由现金流 = 净利润 + 税后的付息债务利息 + 折旧和摊销 - 资本性支出 - 营运资本增加

1、折旧和摊销

折旧和摊销的预测，除根据晨之科原有的各类固定资产和其它长期资产，并且考虑了改良和未来更新的固定资产和其它长期资产。

类别	折旧年限	预计净残值率	年折旧率
电子设备	3年	5%	31.67%
运输车辆、家具	4年	5%	23.75%

2、资本性支出

资本性支出是指晨之科为满足未来经营计划而需要更新现有固定资产设备

和未来可能增加的资本支出及超过一年的长期资产投入的资本性支出。

基于本次收益法的假设前提之一为未来收益期限为无限期，所以目前使用的固定资产将在经济使用年限届满后，为了维持持续经营而必须投入的更新支出。分析晨之科现有主要设备的成新率，大规模更新的时间在详细预测期之后，这样就存在在预测期内的现金流量与以后设备更新时的现金流量口径上不一致，为使两者能够匹配，本次按设备的账面原值/会计折旧年限的金额，假设该金额的累计数能够满足将来一次性资本性支出，故将其在预测期作为更新资本性支出。

2017年搬入新的办公场所后尚有9万元装修尾款未支付，在预测中考虑了该部分装修费的资本性支出；考虑到晨之科的经营及人员规模近年来迅速扩大，故每年追加考虑了一定的新增设备资本性支出；同时，对于晨之科本次支付的《绣春刀》IP意向金本次将其在折旧摊销中根据游戏寿命12个月进行摊销，并在游戏预测上线之日起逐月摊入主营业务成本。

本次预测对游戏的版权金已在预测期各年成本中考虑了支出，故不考虑未来版权金的维护性支出。

未来年度根据晨之科现有的无形资产状况、未来新增的装修费用支出，结合晨之科的摊销年限来预测未来各年的资本支出摊销及维护支出。

3、营运资本增加额

营运资本增加额系指企业在不改变当前主营业务条件下，为保持企业持续经营能力所需的新增营运资金。营运资金的追加是指随着企业经营活动的变化，获取他人的商业信用而占用的现金，正常经营所需保持的现金、存货等；同时，在经济活动中，提供商业信用，相应可以减少现金的即时支付。

营运资本主要包括：正常经营所需保持的安全现金保有量、产品存货购置、代客户垫付购货款（应收、预付账款）等所需的基本资金以及应付、预收账款等。通常上述科目的金额与收入、成本呈相对稳定的比例关系，其他应收账款和其他应付账款需具体甄别视其与所估算经营业务的相关性确定（其中与主营业务无关或暂时性的往来作为非经营性）；应交税金和应付薪酬因周转快，按各年预测数据确定。本报告所定义的营运资本增加额为：

营运资本增加额=当期营运资本-上期营运资本

其中，营运资本=安全现金保有量+应收账款+预付账款+存货-应付账款-预收帐款-应付职工薪酬-应交税费

安全现金保有量：企业要维持正常运营，需要一定数量的现金保有量。结合分析企业以前年度营运资金的现金持有量与付现成本情况，确定安全现金保有量的月数，根据该月数计算完全付现成本费用。

月完全付现成本=（销售成本+应交税金+三项费用—折旧与摊销）/12

应收账款=营业收入总额/应收款项周转率

预付账款=营业成本总额/预付账款周转率

存货=营业成本总额/存货周转率

应付账款=营业成本总额/应付账款周转率

预收帐款=营业收入总额/预收帐款周转率

应付职工薪酬=当年的职工薪酬/应付职工薪酬率¹

应交税费=当年的主要税赋/应交税费周转率²

（五）折现率的计算

折现率，又称期望投资回报率，是收益法确定评估企业市场价值的重要参数。由于被评估企业不是上市公司，其折现率不能直接计算获得。因此本次评估采用选取对比公司进行分析计算的方法估算被评估企业期望投资回报率。为此，第一步，首先在上市公司中选取对比公司，然后估算对比公司的系统性风险系数 β ；第二步，根据对比公司平均资本结构、对比公司 β 以及被评估公司资本结构估算被评估企业的期望投资回报率，并以此作为折现率。

本次采用资本资产加权平均成本模型（WACC）确定折现率。WACC模型它是期望的股权回报率和所得税调整后的债权回报率的加权平均值。

在计算总投资回报率时，第一步需要计算，截至评估基准日，股权资金回报率和利用公开的市场数据计算债权资金回报率。第二步，计算加权平均股权回报率和债权回报率。

1、加权平均成本模型（WACC）

总资本加权平均回报率利用以下公式计算：

$$R = R_d \times (1 - T) \times W_d + R_e \times W_e$$

式中：

¹注：应付职工薪酬率=当年的职工薪酬总额/期末应付职工薪酬

²注：应交税费周转率=当年的主要税赋/期末应交税费

W_d ：晨之科的付息债务比率；

$$W_d = \frac{D}{(E + D)}$$

W_e ：晨之科的权益资本比率；

$$W_e = \frac{E}{(E + D)}$$

T ：所得税率；

R_d ：付息债务利率；

R_e ：权益资本成本；

2、权益资本成本

权益资本成本，按资本资产定价模型（CAPM）确定权益资本成本 R_e ：

$$R_e = R_f + \beta_e \times MRP + \varepsilon$$

式中：

R_f ：无风险报酬率；

MRP ：市场风险溢价；

ε ：晨之科的特定风险调整系数；

β_e ：晨之科权益资本的预期市场风险系数；

$$\beta_e = \beta_t \times (1 + (1 - t) \times \frac{D}{E})$$

式中： β_t 为可比公司的预期无杠杆市场风险系数；

D、E：分别为付息债务与权益资本。

3、无风险报酬率

根据 Aswath Damodaran 的研究，一般会把作为无风险资产的零违约证券的久期，设为现金流的久期。国际上，企业价值评估中最常选用的年限为 10 年期债券利率作为无风险利率。经查中国债券信息网最新 10 年期的、可以市场交易的国债平均到期实际收益率为 3.57%。

4、市场风险溢价MRP的确定

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合，投资者所要求的高于无风险报酬率的回报率。

由于我国证券市场是一个新兴而且相对封闭的市场，历史数据较短、投机气氛较浓、市场波动幅度很大，存在较多非理性因素，并且存在大量非流通股，再加上我国对资本项目下的外汇流动仍实行较严格的管制，因此，直接采用我国证券市场历史数据得出的股权风险溢价可信度不高。而以美国证券市场为代表的成熟证券市场，由于有较长的历史数据，且市场有效性较强，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。国际上新兴市场的股权风险溢价通常可以采用成熟市场的风险溢价进行调整确定。

因此，本次评估中采用美国纽约大学斯特恩商学院著名金融学教授、估值专家 Aswath Damodaran 的方法，通过在成熟股票市场风险溢价的基础上进行信用违约风险息差调整，得到中国市场的风险溢价。具体计算过程如下：

成熟市场的风险溢价计算公式为：

市场风险溢价=成熟股票市场的风险溢价+国家风险溢价

其中：成熟股票市场的风险溢价：美国股票市场是世界上成熟股票市场的最典型代表，Aswath Damodaran 采用 1928 年至今美国股票市场标准普尔 500 指数和国债收益率数据，计算得到截至目前美国股票与国债的算术平均收益差为 5.69%。

国家风险溢价：对于中国市场的国家风险溢价，Aswath Damodaran 根据彭博数据库（Bloomberg）发布的最新世界各国 10 年期 CDS（信用违约互换）利率，计算得到世界各国相对于美国的信用违约风险息差。其中，当前中国市场的信用违约风险息差为 1.27%。

则： $MRP=5.69\%+1.27\%$

$=6.96\%$

即当前中国市场的权益风险溢价约为 6.96%。

5、Beta值

该系数是衡量委估企业相对于资本市场整体回报的风险溢价程度，也用来衡量个别股票受包括股市价格变动在内的整个经济环境影响程度的指标。由于委估企业目前为非上市公司，一般情况下难以直接对其测算出该系数指标值，故本次通过选定与委估企业处于同行业的上市公司于基准日的 β 系数（即 β_i ）指标平均值作为参照。

目前中国国内同花顺资讯公司是一家从事于 β 的研究并给出计算 β 值的计算

公式的公司。经查游戏研发与运营行业的可比公司加权剔除财务杠杆调整平均 $\beta_t = 0.9022$ 。

由于企业自身资本结构与行业资本结构，存在一定差异，故本次采用企业自身资本结构。

D 根据基准日的付息债务金额确定，E 根据基准日评估值确定。

经过计算，该自身的 D/E=0.00%。

最后得到晨之科权益资本预期风险系数的估计值 $\beta_e = 0.9022$

6、企业特定风险 ε 的确定

经分析，企业特定风险调整系数为待估公司与所选择的可比上市公司在公司规模、经营风险、管理能力、财务风险等方面所形成的优劣势方面的差异，各风险说明如下：

标的公司规模为小型企业，资产规模和营业收入与可比上市公司相比较小。但是，经营业务上销售毛利率、净利润率、净资产收益率等指标已经达到甚至超过可比公司水平。标的公司内部管理及控制机制与同行业上市公司尚有一定的差距，管理人员的从业经验和资历较浅。标的公司目前虽实现了较好的收益，但其经营时间尚短，并且手游的研发及推广均有一定的失败风险，一旦当年主力手游推广失败或者研发出现困难会对晨之科的收入产生巨大的波动影响。

综合分析了标的目前在运营游戏、储备游戏以及未来的开发计划后认为企业未来各年的特定风险应该呈上升的趋势。故对企业未来各年的特定风险进行个别认定，具体情况如下：

年份	2017	2018	2019	2020	2021	2022 年及以后
特定风险	4.0%	4.0%	4.0%	5.0%	5.0%	5.0%

7、权益资本成本的确定

最终得到晨之科各年的权益资本成本 R_e ：

$$R_e = R_f + \beta_e \times MRP + \varepsilon$$

年份	2017	2018	2019	2020	2021	2022 年及以后
特定风险	4.0%	4.0%	4.0%	4.0%	5.0%	5.0%
权益资本成本 R_e	13.8%	13.8%	13.8%	13.8%	14.8%	14.8%

8、债务资本成本

债务资本成本 R_d 取 5 年期以上贷款利率 4.90%。

9、资本结构的确定

结合晨之科未来盈利情况、管理层未来的筹资策略，确定自身资本结构为晨之科目标资本结构比率。

$$W_d = \frac{D}{(E+D)} = 0.00\%$$

$$W_e = \frac{E}{(E+D)} = 100\%$$

10、折现率计算

$$R = R_d \times (1-T) \times W_d + R_e \times W_e$$

适用税率：本次预测期内晨之科各年的所得税率如下：

年份	2017	2018	2019	2020	2021	2022 年及以后
企业所得税率 t	-	12.5%	12.5%	12.5%	15%	15%

折现率R：

将上述各值分别代入公式计算后各年的折现率即有：

年份	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年及以后
企业所得税率 t	-	12.5%	12.5%	12.5%	15%	15%
折现率 R	13.8%	13.8%	13.8%	13.8%	14.8%	14.8%

（六）股东全部权益价值计算

本次评估的基本模型为：

$$E = B - D$$

式中：

E：晨之科的股东全部权益价值；

B：晨之科的企业价值；

D：晨之科付息债务价值。

$$B = P + \sum C_i$$

P：晨之科的经营性资产价值；

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i}$$

式中：

R_i：晨之科未来第 i 年的预期收益（自由现金流量）；

r：折现率；

n：晨之科的未来经营期；

Σ C_i：晨之科基准日存在的溢余资产、非经营性资产或负债的价值。

1、经营性资产价值

企业自由现金流 = 净利润 + 税后的付息债务利息 + 折旧和摊销 - 资本性支出 - 营运资本增加

对纳入报表范围的资产和主营业务，按照最近几年的历史经营状况的变化趋势和业务类型估算预期收益（净现金流量），并折现得到晨之科经营性资产的价值为 180,937.10 万元。

2、非经营性资产价值

经过资产清查，和收益分析预测，晨之科的非经营性资产和负债包括：

（1）其他流动资产

其他流动资产账面合计 5,004.41 万元，系晨之科购买的理财产品及可抵扣税金，本次作为非经营性资产，按账面值评估。

（2）长期股权投资

长期股权投资账面值 417.68 万元，系晨之科参股单位北京爆炸兔的投资成本及投资当年度按投资比例应承担的投资损失。晨之科支付的投资成本为 443.33 万元，参股比例为 20%，北京爆炸兔的基准日财务报表（未审）显示本年度亏损 128.26 万元。

$$\begin{aligned} \text{评估值} &= 443.33 + (-128.26) \times 20\% \\ &= 417.68 \text{万元} \end{aligned}$$

评估值与晨之科账面值一致，本次按账面值评估。

（3）递延所得税资产

递延所得税资产账面合计 18.80 万元，系计提坏账准备产生。本次作为非经营性资产按账面值评估。

（4）应付账款

应付账款中 20.65 万元系应付的装修及工程款，本次作为非经营性负债，按账面值评估。

故非经营性资产评估值 $C=5,420.24$ 万元。

3、溢余资产价值

经清查：账面货币资金账户存款余额 18,818.11 万元。经评估人员根据历史数据分析，晨之科正常资金周转需要的完全现金保有量为 3 个月的付现成本费用，除此之外的 15,796.78 万元货币资金考虑到未来购买版权，自研及外包研发需要资金储备，故本次不作为溢余资金

即 $C_1=0.00$ 万元

4、企业价值

将所得到的经营性资产的价值、基准日的溢余资产价值、非经营性资产价值代入式（2），即得到晨之科企业价值为186,357.34万元。

$$\begin{aligned} B &= P + \sum C_i \\ &= 180,937.09 + 5,420.24 + 0 \\ &= 186,357.33 \text{ 万元} \end{aligned}$$

5、股东全部权益价值

将晨之科的付息债务的价值代入式（1），得到晨之科的全部权益价值为：

D：付息债务的确定

付息债务=0.00万元

$$\begin{aligned} E &= B - D \\ &= 186,357.33 - 0.00 \\ &= 186,400.00 \text{ 万元（取整）} \end{aligned}$$

（七）收益法评估结论

经收益法评估，上海晨之科信息技术有限公司于评估基准日2017年5月31日，股东全部权益价值为人民币186,400.00万元。

收益法评估值计算表

单位：万元

项目/年份	2017 全年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年及以后
一、营业总收入	33,729.86	65,345.57	83,863.57	87,205.67	87,561.33	87,561.33
二、营业总成本	18,657.06	40,101.13	53,633.66	55,010.15	55,285.30	55,285.26
其中:营业成本	11,925.68	27,558.12	38,036.35	40,390.39	41,316.04	41,316.04
营业税金及附加	160.03	286.69	350.42	359.92	354.29	354.29
营业费用	3,310.74	6,778.55	8,651.39	8,149.02	7,367.00	7,366.95
管理费用	3,344.37	5,534.23	6,651.95	6,167.27	6,304.43	6,304.43
财务费用	-94.86	-56.45	-56.45	-56.45	-56.45	-56.45
资产减值损失	11.09	-	-	-	-	-
加：公允价值变动收益	-	-	-	-	-	-
投资收益	-25.65	-	-	-	-	-
三、营业利润	15,047.15	25,244.44	30,229.91	32,195.52	32,276.02	32,276.07
四、利润总额	15,043.94	25,244.44	30,229.91	32,195.52	32,276.02	32,276.07
五、净利润	15,043.94	22,083.01	26,444.30	28,163.96	27,425.92	27,425.96
六、归属于母公司损益	15,043.94	22,083.01	26,444.30	28,163.96	27,425.92	27,425.96
其中：基准日已实现母公司净利润	4,498.00					
加：折旧和摊销	157.31	2,070.64	162.76	165.26	167.76	167.76
减：资本性支出	114.47	188.46	192.76	195.26	167.76	167.76

减：营运资本增加	2,625.19	8,278.47	5,182.69	506.00	123.82	0.00
七、股权自由现金流	7,963.59	15,686.72	21,231.61	27,627.96	27,302.10	27,425.96
加：税后的付息债务利息	-	-	-	-	-	-
八、企业自由现金流	7,963.59	15,686.72	21,231.61	27,627.96	27,302.10	27,425.96
折现率	13.8%	13.8%	13.8%	13.8%	14.8%	14.8%
折现期（月）	3.5	13.0	25.0	37.0	49.0	
折现系数	0.9630	0.8693	0.7639	0.6713	0.5873	3.9682
九、收益现值	7,668.94	13,636.47	16,218.83	18,546.65	16,034.52	108,831.69
经营性资产价值						180,937.09
基准日非经营性资产净值评估值	5,420.24	溢余资产评估值	0.00			
企业整体价值评估值(扣除少数股东权益)						186,357.33
付息债务	0.00	股东全部权益价值评估值（扣除少数股东权益）				186,400.00

四、市场法评估情况

（一）市场法原理

1、市场法定义

企业价值评估中的市场法，是指将评估对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较，确定评估对象价值的评估方法。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。

2、市场法使用前提

- （1）有一个充分发展、活跃的资本市场；
- （2）资本市场中存在足够数量的与晨之科相同或类似的可比企业、或者在资本市场上存在着足够的交易案例；
- （3）能够收集并获得可比企业或交易案例的市场信息、财务信息及其他相关资料；
- （4）可以确信依据的信息资料具有代表性和合理性，且在评估基准日是有效的。

（二）选取具体评估方法的理由

由于被评估企业与可比上市公司在业务结构、经营模式、企业规模与资产配置以及所处的经营阶段、成长性与经营风险等方面差异较大，故本次评估不选择上市公司比较法。

近期类似游戏公司股权收购的交易案例较多，交易标的与被评估企业一样均处于业务发展初期，主营业务均为网页网络游戏和移动网络游戏，未来增长预期也基本相似，交易完成后均实现了控制权的转移。结合本次资产评估的对象、评估目的和评估师所收集的资料，本次选择交易案例比较进行评估。

（三）基本步骤说明

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，得出晨之科价值的方法。

被评估企业市场价值 $P = P_b / E_b \times A \times E + B$

$A = C \times \text{权重} + D \times \text{权重} + F \times \text{权重}$

$D = G \times H \times I \times J \times K$

其中：P—经营性股权价值；

P_b —可比交易标的经营性股权价值；

E_b —可比交易标的首年净利润

A—综合调整系数

E—被评估企业首年净利润

B—溢余性资产及负债净额

C—预期增长率修正系数；

D—营运状况综合调整系数；

F—交易日期调整系数；

G—厂商背景系数；

H—运营模式、自有平台与渠道系数；

I—题材与游戏性系数；

J—游戏品质系数；

K—运营数据系数。

采用交易案例比较法进行整体评估基本步骤如下：

- 1、搜集可比交易案例；
- 2、收集并分析、调整可比公司相关情况及财务数据；
- 3、选择并计算各可比公司的价值比率或经济指标；
- 4、调整、修正各可比公司的价值比率或经济指标；
- 5、从各个可比公司价值比率中协调出一个价值比率作为被评估企业的价值比率；
- 6、估算被评估企业相关参数，计算各价值比率下对应的评估结果，并选择

一个最为合理的评估结果作为初步评估结论；

- 7、考虑是否需要应用折价/溢价调整；
- 8、加回非经营性资产、溢余资产净值，得到最终评估结论。

（四）选择可比交易案例

1、可比交易案例的选择标准

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

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

本次评估，围绕以游戏业务为核心、兼顾研发能力的价值评价体系，同时考虑交易性质等因素，通过公开信息搜集了2015年12月—2016年10月完成交易的5个案例作为可比案例。

2、可比案例的选取

本次评估确定的可比交易案例选择的原则为：同处一个行业，受相同经济因素影响；企业业务结构和经营模式类似；企业规模和成长性可比，盈利能力相当；交易行为性质类似。

选取的可比交易案例涉及的标的公司均为游戏行业，企业的成长性均较强，交易行为基本相同。

根据本次评估的实际情况，案例选择的主要标准为业务结构和经营模式相近，对该项因素分别分析如下：

（1）中南红文化集团股份有限公司收购上海极光网络科技有限公司

①极光网络业务结构分析

极光网络是业内知名的网页精品游戏研发商。凭借管理团队对游戏研发的热情及多年来沉淀的行业经验，极光网络成功研发出《混沌战域》、《武神赵子龙》等精品游戏。根据行业统计网站数据，2015年全年《混沌战域》开服数位列全部网页游戏开服榜的第12名，2016年1-10月《武神赵子龙》开服数位列全部网页游戏开服榜的第9名。此外，极光网络游戏产品不仅在中国大陆地区运营，

而且在台湾、越南、泰国、韩国等多个海外市场运营。

②极光网络运营模式

极光网络的游戏产品主要以独家代理的形式授权给游戏运营商运营。网络游戏运营商向极光网络支付版权金获得游戏产品代理权，在运营商的平台上或者运营商授权的第三方平台发行运营。网络游戏运营商负责游戏的发行推广、活动策划、客服服务、运营结算。极光网络主要负责提供游戏产品的版本维护、技术支持等服务。

③极光网络主要运营游戏

a. 《混沌战域》是自主研发的一款 MMORPG（大型多人在线角色扮演）类型游戏。游戏以盘古开天、圣贤封神为世界观，展现商末诸仙争神的战争画面。同时游戏开创美人系统，为传统的 MMORPG 类型作品增添了养成类游戏的属性。该游戏于 2014 年 10 月份上线，在 2015 年 4 月份前后达到流水高峰，月流水近 4,800 万元。目前，该游戏已在台湾、韩国、泰国和越南成功上线。

b. 《武神赵子龙》系由林更新、林允儿等主演的同名电视剧 IP 改编而成的一款 MMORPG 类游戏。游戏独创武将系统、战队系统、战旗系统、场景天气变化等创新玩法与美术设计。2016 年 3 月，游戏配合电视剧的播出上线（电视剧于 2016 年 4 月 3 日在湖南卫视独家首播）。截至 2016 年 6 月，该游戏最高月流水已突破 7,500 万元。

被收购标的极光网络与被评估企业的经营业务相似度高，可比性强，本次评估将本交易案例作为可比交易案例之一。

（2）芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司收购上海墨鹍数码科技有限公司

①墨鹍科技业务结构分析

墨鹍科技是一家网络游戏研发商，其主营业务为网络游戏的研发制作和授权运营，所研发的网络游戏类型包括网页游戏与移动端网络游戏两大领域。墨鹍科技拥有经验丰富的研发团队，旗下首款 3D ARPG 动作手游巨作《全民无双》由深圳腾讯独家代理运营，上线当月即持续稳定在畅销榜前十的位置；推出的 3D MMORPG 页游《决战武林》，由成都趣乐多独家代理运营，在其旗下的西游网开服数已突破 3,000 组，该款游戏使用墨鹍科技自主研发的 3D 引擎进行开发，使游戏呈现比肩优秀 3D 端游的游戏画质。

②墨鹆科技运营模式

墨鹆科技目前的游戏产品运营模式主要为代理运营模式。游戏代理运营方式主要是指网络游戏发行商/平台运营商以支付版权金（含游戏制作服务费）或预付分成款的方式获得游戏研发商所开发的游戏产品运营代理权，由游戏发行商/平台运营商负责网络游戏产品在指定区域内的推广和运营。游戏发行商/平台运营商在获取游戏运营收入后，根据协议中约定的分成比例在每月对账后向游戏研发商支付收入分成。

③墨鹆科技主要运营游戏

a. 《全民无双》是一款全 3D ARPG 手机游戏。游戏以三国时代为故事背景，以武将养成为核心玩法，上百名个性特异的武将搭配各异的兵器、技能，使玩家享受动作打击体验；另外竞技场、八门金锁阵和魔王梦魇等玩法系统满足玩家武将养成后的各种 PK 需求。作为墨鹆科技首款自主研发的上线产品，《全民无双》由深圳腾讯独家代理运营，自进行不限号不删档付费测试以来取得不俗的成绩，iPhone 游戏总榜（畅销）最高排名第四位。

b. 《决战武林》是由西游网运营的一款双端（web 端+微端）3D 暗黑 MMORPG 网页游戏。《决战武林》以玩家对装备属性随机化、多样化的基础追求为出发点，打造了游戏内物品（坐骑、宠物、弩炮、骑兵、光翼等）的华丽外观养成模式以增加游戏可玩性，此外，还可同时搭载几十种游戏内怪物随机技能组合，使战斗更加丰富和具有不可预测性。华丽爽快的战斗表现、瞬息万变的战场变化、千钧一发的首领争夺、热血沸腾的圣火令、屠龙刀争霸战、边境国战等玩法，让玩家享受 PK 的乐趣。该款游戏采用实时 3D 引擎，使游戏画面呈现比肩端游的 3D 画质，并且极大的提高了游戏整体运行的流畅度，同屏玩家可达上百人。

被收购标的墨鹆科技与被评估企业的经营业务相似度高，可比性强，本次评估将本交易案例作为可比交易案例之一。

（3）深圳市赛为智能股份有限公司收购北京开心人信息技术有限公司

①开心人业务结构分析

开心人主要收入来源为移动网络游戏产品的运营收入和社交平台的运营收入。

a. 移动网络游戏的收费方式

移动网络游戏主要存在虚拟道具销售收费、时间收费、下载收费三种类型的

盈利模式，开心人游戏产品主要采用的是按虚拟道具销售收费的盈利模式。

虚拟道具销售收费模式是指移动网络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，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。

b. 社交平台的收费方式

社交平台的收入主要来源于广告收入以及联合运营网页游戏的分成收入。

②开心人运营模式

a. 自主运营模式：

开心人将自主研发的游戏产品在自有平台 heysell、飞豆上进行运营，游戏用户通过上述网站提供的链接进行游戏的下载，然后通过 heysell、飞豆提供的充值接口直接进行游戏的充值，充值金额直接兑换入游戏。

b. 联合运营模式：

移动网络游戏：开心人与苹果、Google 等一个或多个渠道商进行合作，将游戏放在 App Store、Google Play 等运营渠道，游戏用户通过上述渠道商提供的充值接口进行充值消费后，开心人通过游戏收入分成的方式从渠道商处按照合同的约定获取相关收入。

网页游戏：开心人与其他网页游戏研发商合作，网页游戏研发商将研发的网页游戏放置在开心网的平台上，游戏用户注册成为开心网用户，然后直接在网页上进行游戏，通过开心网的充值接口进行充值后，开心人根据合同约定的比例将游戏收入分成，并将游戏分成款支付给游戏研发商。

c. 授权运营模式

开心人将自主研发的产品交由易幻网络、真好玩等游戏发行运营商发行运营，游戏发行运营商以支付授权金或预付分成款的方式获得相关游戏在特定区域的独家代理权，由游戏发行运营商负责该款游戏在特定区域各项运营工作，开心人负责游戏的版本更新。在授权运营模式下，开心人信息按照合作协议从游戏发行运营商处获得收入分成。

d. 代理运营模式

开心人与游戏授权方合作，通过给游戏授权方支付版权金或预付分成款的方式获得游戏授权方授权的游戏产品在特定区域的独家代理权，然后开心人通过自主运营以及联合运营的方式在特定区域进行市场推广、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等多项工作。在代理运营模式下，开心人需要支付给游戏授权方版

权金或者预付分成款，并且开心人信息需按照合作协议将收入分成支付给游戏授权方。

③开心人主要运营游戏

a. 《一统天下》，是一款以“实时国战”为核心玩法的大型三国题材 SLG 游戏，已发行 8 个语言版本，分别为简体版、繁体版、英文版、日文版、韩文版、韩文 kakao 版、越南版、泰国版等，在大陆地区、东南亚地区、日本等国家和地区由开心人自主运营或者在 Google Play、App Store 等平台联合运营，在港澳台地区授权真好玩独家代理，在韩国地区授权易幻网络独家代理。游戏中画风精美写实，地图场景贴合史实，武将设计丰富多样，为玩家营造出超强的三国代入感。游戏支持跨服跨平台的大型 PVP 赛事，经常举行跨服国战、跨服任务、跨区至尊擂台赛等，给众多玩家提供展示实力互相交流的平台。《一统天下》曾获得年中国优秀制作人大赛最佳游戏数值平衡设计奖和中国优秀制作人大赛最佳移动游戏制作奖等多项荣誉。

b. 《三国群英传》是一款由宇峻奥汀唯一正版授权，由开心人信息研发，由飞流九天负责中国大陆地区发行运营的国战策略类手游。以三国历史为背景，在部分保留宇峻奥汀设计的人物形象、单机经典玩法的基础上，开心人信息在核心玩法、人物设计上大胆创新。

《三国群英传》于 2016 年 5 月上线，于 2016 年 7 月开始在全平台公测，目前已发行了简体版和繁体版。《三国群英传》于 2016 年获得“2016 年金翎奖最佳境外移动游戏奖”荣誉。

c. 《龙纹三国》是一款由成都简乐研发，由开心人在韩国、日本和港澳台地区独家代理发行的角色扮演类手游。《龙纹三国》中融入了卡牌玩法，游戏玩家可以通过收集不同品质的符文，邀请游戏中的三国名将，与其并肩作战。

被收购标的开心人与被评估企业的经营业务相似度高，可比性强，本次评估将本交易案例作为可比交易案例之一。

（4）富春通信股份有限公司收购成都摩奇卡卡科技有限责任公司

①摩奇卡卡业务结构分析

摩奇卡卡主营业务为移动游戏的研发和制作，坚持“知名 IP+大数据分析+工业化生产”的策略，立足开发根本，自成立以来已经推出多款游戏，包括《校花的贴身高手》、《我欲封天：至尊归来》、《新大主宰》、《犬夜叉之寻玉之旅》、

《大闹天宫 HD》、《呆兵萌将》、《拇指西游》等，其中《校花的贴身高手》、《新大主宰》、《犬夜叉之寻玉之旅》均取得了较好的市场反应。《新大主宰》在小米互娱·金山云游戏生态年会获得“最受期待游戏奖”，在爱游戏与人民网联合举办的第五届“金鹏奖”中获得“最佳 IP 改编网络游戏奖”，360 平台 2015 年 12 月手游指数“精品月度游戏”，魅族游戏中心举办的“Flyme 颁奖典礼”斩获“年度黑马手游”；《校花的贴身高手》在腾讯应用宝 2016 年 8 月的手游报告中被列入“新游下载榜”、“新游收入榜”双榜第四名。

②摩奇卡卡运营模式

摩奇卡卡目前尚在运营的游戏全部采用代理运营模式，这种运营方式一方面可以降低游戏的推广和发行成本，另一方面可以实现移动游戏产品的快速变现，从而降低运营风险。

③摩奇卡卡主要运营游戏

a. 《新大主宰》是摩奇卡卡自主开发根据玄幻小说《大主宰》改编的 RPG 角色扮演移动游戏，该作由起点白金作家天蚕土豆正版授权。游戏内容完全与小说原著剧情同步，采用全骨骼角色设计，全特效战斗技能设计。自 2015 年 12 月正式上线运营至今，采用按道具收费模式，由上海黑桃互动网络科技有限公司独家代理在 iOS App Store、iOS 越狱和安卓平台等操作系统的运营权。截至 2016 年 9 月，注册用户逾 380 万人，付费用户逾 40 万人，累计流水已超 1.5 亿元人民币。

b. 《犬夜叉之寻玉之旅》是摩奇卡卡公司根据日本著名漫画家高桥留美子老师的著名漫画《犬夜叉》开发制作，游戏完全忠实于原著，获得高桥老师授权并在台湾进行运营。该作取得了连续挺进台湾地区 Appstore 商店免费榜单 TOP10、畅销榜 TOP20 的好成绩；同时进入台湾地区谷歌商店免费榜 TOP20、畅销榜 TOP20，并在谷歌商店获得全球推荐游戏殊荣。

c. 《大闹天宫 HD》是由摩奇卡卡公司开发制作的首款超动作 RPG，游戏采用次世代引擎技术开发，拥有唯美的画面、华丽的特效、以及超强的打击感。游戏创新的采用 3D 人物形象即时作战，横版卡牌游戏设计，大量采用骨骼动画，玩家可以自主手动释放技能，策略性也因此得到大幅度的提升。

d. 《校花的贴身高手》是摩奇卡卡制作的网络小说 IP 作品，该作品由《校花的贴身高手》小说作者鱼人二代正版授权。该游戏于 2016 年 8 月正式上线，

在小说阅读用户基础上，利用暑期档的用户量级优势，配合爱奇艺平台同名网络剧进行影游联动。游戏在核心战斗层面进行了创新，采用更加方便、更具策略性的技能释放方式，为战斗提供更多选择；依据小说原作设定，新增校花录、太古江湖等特色玩法。玩家在游戏中扮演小说主角林逸的朋友，跟随主角一路征程，保护各位绝世校花，寻找幕后反派。游戏中功能丰富，玩法均有创新，除主线剧情外，还具有镇宝妖兽、玉佩空间、天道榜、校花录、灵玉矿、太古江湖、传承之战等丰富的游戏玩法。

e. 《我欲封天：至尊归来》是摩奇卡卡公司制作的网络小说 IP 作品，该作品由起点中文网白金作家耳根正版授权。该游戏于 2016 年 9 月正式上线。由永乐文化集团发布的《我欲封天》同名舞台剧也于 9 月开始巡演，将与移动游戏形成“演游联动”模式，小说与舞台剧能够长期积累高质量精准用户，有利于移动游戏的长期稳定运营。玩家在游戏中跟随小说主角孟浩，起始于山海界第八山、第九山，步入修真界，进行封天之路。摩奇卡卡针对《我欲封天》小说设定，针对性开发了封妖、苍茫榜、上古福地、一纸因果、宗门等特色功能。

被收购标的摩奇卡卡与被评估企业的经营业务相似度高，可比性强，本次评估将本交易案例作为可比交易案例之一。

（5）大连天神娱乐股份有限公司收购北京幻想悦游网络科技有限公司

①幻想悦游业务结构分析

幻想悦游主要从事网络游戏的全球发行业务，具体包括网页游戏、移动网络游戏的海外发行及运营。主要通过 Facebook 及自营官网 www.oasgames.com 获取用户并运营其代理的网页游戏。从 2014 年开始，利用其在游戏发行行业积累运营和推广经验，逐步将业务拓展到移动网络游戏领域，积极布局全球移动端游戏市场，在 AppStore 及 GooglePlay 两大应用市场推出了多款移动网络游戏。

幻想悦游通过自主研发的 OAS 游戏发行平台，在全球范围内搭建了强大的发行渠道。公司的运营平台接入了 Paypal、Skrill、Boacompra、Dotpay 等合计 30 余家面向全球或深植本地的支付渠道，为代理的游戏提供了坚实的运营基础以及顺畅的支付体验。在进行全球化开拓的进程中，积累了一整套完整的用户行为分析方法与模型，建立了完善的搜索引擎优化（SEO）、平台榜单优化以及广告投放效果优化的跟踪方法。幻想悦游与 Facebook、AppStore、GooglePlay 等海外重要游戏发行平台及广告投放渠道建立了紧密的合作关系。于 2014 年成为

Facebook 亚太地区前十名合作伙伴。

幻想悦游目前运营的游戏主要涉及大型 RPG 网页游戏、模拟养成网页游戏、休闲社交网页游戏、卡牌类移动网络游戏、战争策略类移动网络游戏以及休闲社交类移动网络游戏。

②幻想悦游运营模式

幻想悦游目前运营的游戏绝大部分采用自主运营模式。在自主运营模式下，幻想悦游与游戏开发商进行合作，取得某款游戏产品特定语种在某个地区的独家代理授权，由公司负责该款游戏在此语种区域的各项运营工作，包括在目标区域的市场推广、运营控制，服务器支持，支付渠道支持等工作，承担推广费用并取得运营收入，同时按照代理协议向游戏开发商支付授权金及一定比例的收入分成。自主运营模式下代理的游戏主要运营于公司自有的官网平台，玩家通过登录公司官网进入游戏，并通过接入的 Paypal、Skrill 等支付渠道直接向游戏内进行充值。公司并不发行自有的虚拟货币。

③幻想悦游主要运营游戏

a. 《神曲经典版》以网页游戏《神曲》为蓝本，打造出的一款魔幻题材 RPG 手机游戏，游戏画面精致，而且游戏中有着众多的复古玩法元素，在保留了页游版内容的基础上加入了 QTE 战斗增强系统。游戏内建筑与风景主要采用中世纪欧洲的风格，野外奇形怪状的巢穴与洞穴则完全是一种魔幻风格，玩家的装备以钢铁与皮类为主，装饰以水晶和宝石为主。有战士、法师和射手三种角色可供玩家选择，游戏内建有的地下迷宫系统、精灵盟约系统、时装系统等九大特色系统；在加强游戏体验的同时，针对移动端玩家的游戏习惯打造丰富的工会体系，提供更方便的互动方式。

b. 《战舰帝国》是一款互动型海战手机游戏，操作简便，策略丰富且完美的还原了各类战舰。在游戏中玩家可以通过各种征战和活动打造属于自己的无敌舰队。总共超过 200 艘战舰等待你的收集。五大特色系统也保证了玩家舰队的成长，同时体验舰队养成的乐趣。在征程中玩家还可与志同道合之士共同组成军团，共同展开称霸四海的探险。故事主线以二战为背景，汇集了众多经典海战案例作为游戏线索，并真实还原了二战时期的多艘顶级战舰，各种升级、改造、阵容搭配等丰富玩法，时刻考验玩家的战略眼光，便捷的操作，宏大的平台，让玩家的雄才大略得以全面展现。

c.《超级舰队》是一款海战题材的战争策略类手机游戏，具有精细逼真的画面和细节，玩家可以体验真实的海上战争。游戏内有广阔的世界地图，产量丰富的资源矿区，可同时支持十数万玩家在同一张地图上进行战斗。玩家可收集资源，组建舰队，升级科技，购买各种威震世界的超级战舰，打造最强舰队，体验巅峰海战。

d.《觉醒吧麦伦》是一款以架空的忍者世界为背景的二次元卡牌对战手机游戏。在各个势力的争斗与潜在的黑暗组织的大阴谋中，玩家将以成为伟大的忍者为目的，逐渐招募到各个传说中的忍者，与他们一起打破黑暗组织的阴谋，维护忍者世界的和平。有超过 80 个各具特点的忍者可以获得，并且也可以接触到传说中的珍奇异兽。独特的对抗系统可以让所有的玩家争夺最强忍者的称号。

被收购标的幻想悦游与被评估企业的经营业务相似度高，可比性强，本次评估将本交易案例作为可比交易案例之一。

综上所述，可比交易案例收购的标的企业均为手游和页游运营公司，且运营模式均为多种形式并存，因此在业务结构和经营模式方面，5 个交易案例均具有可比性。

通过公开信息查询，收集到这 5 个股权交易案例基本情况如下：

序号	股票代码	收购方	收购对象	基准日
1	002445.SZ	中南红文化集团股份有限公司	上海极光网络科技有限公司	2016-06-30
2	002555.SZ	芜湖顺荣三七互娱网络科技有限公司	上海墨鹍数码科技有限公司	2016-04-30
3	300044.SZ	深圳市赛为智能股份有限公司	北京开心人信息技术有限公司	2016-09-30
4	300299.SZ	富春通信股份有限公司	成都摩奇卡卡科技有限责任公司	2016-09-30
5	002354.SZ	大连天神娱乐股份有限公司	北京幻想悦游网络科技有限公司	2015-12-31

（五）各可比公司的价值比率的选取

价值比率是指资产价值与其财务指标或其他特定非财务类型指标之间的一个“比率倍数”。由于市场法是要通过分析可比公司股权或全投资资本市场价值与各种指标之间的价值比率来确定被评估企业的价值比率，然后根据委估企业的参数来估算其股权或全投资资本的价值。因此，价值比率是市场法对比分析的基础。

1、价值比率的选取

价值比率可以是盈利类的指标、收入指标、资产类指标或其他特别非财务类型的指标，针对不同类型的指标可以衍生出不同类型的价值比率，如盈利类指标衍生出盈利基础价值比率；资产类指标衍生出资产基础价值比率等。

价值比率通常分成三大类，包括：

盈利价值比率=企业整体价值或股权价值/盈利类参数

收入价值比率=企业股权价值/销售收入

资产价值比率=企业股权价值/资产类参数

考虑到标的公司为游戏研发运营公司，属于轻资产企业，由于企业固定资产较少，其价值体现在未来收益，因此基于账面价值的资产价值比率的参考意义不大，故剔除与企业资产直接相关资产价值指标，选择与企业收益相关的盈利价值比率作为本次市场法评估的价值比率。

盈利指标包括净利润指标和营业收入指标，与营业收入指标相关经营数据（如付费用户数、ARPPU 值等）在净利润指标的运营状况因素修正中已经考虑，因此采用净利润指标能够充分反映股权的内在价值情况。

综上，本次评估选择与企业收益相关的盈利价值比率（净利润指标）作为本次市场法评估的价值比率。

2、价值比率的计算

根据本次评估确定的盈利价值比率，选择市盈率作为具体的价值比率。

市盈率（P/E）=经营性股权价值/净利润

（1）经营性股权价值确定

根据对可比交易案例成交价格和评估结果的分析，成交价格基本与评估结果相近，考虑到交易案例的成交价格更能体现市场对该游戏公司的认可程度，故选择交易案例的成交价格作为本次评估交易案例股东全部权益价值的取值依据较为合理。

金额单位：万元

序号	被收购方	交易涉及股权比例	交易价格	对应 100% 股权价值
1	上海极光网络科技有限公司	100.00%	74,250.00	74,250.00
2	上海墨鸮数码科技有限公司	68.43%	95,275.00	139,229.87
3	北京开心人信息技术有限公司	100.00%	108,500.00	108,500.00

4	成都摩奇卡卡科技有限责任公司	100.00%	88,000.00	88,000.00
5	北京幻想悦游网络科技有限公司	93.5417%	341,651.71	365,240.01

（2）可比交易标的溢余性或非经营性资产调整

由于可比交易案例的评估结果中包含部分溢余性或非经营性资产的价值，故需在此基础上，调整为经营性股权价值。

对于可比交易标的溢余性或非经营性资产的界定包括交易性金融资产、可供出售金融资产、持有至到期投资、投资性房地产、长期股权投资、交易性金融负债、闲置资产（没有或暂时没有发挥作用的多余资产）、溢余资产（包括闲置溢余资产）和其他与主营业务无关系的资产或负债等。

调整后的经营性股权价值见下表：

单位：万元

项目	极光网络	墨鹍科技	开心人	摩奇卡卡	幻想悦游
对应 100% 股权价值	74,250.00	139,229.87	108,500.00	88,000.00	365,240.01
非经营性及溢余资产净额	414.11	2,298.88	3,627.04	2,090.85	0.00
经营性股权价值	73,835.89	136,930.99	104,872.96	85,909.15	365,240.01

（3）可比交易标的净利润的确定

根据可比交易案例公开披露的公告信息，确定可比交易标的公司的承诺首年的净利润见下表：

单位：万元

项目	极光网络	墨鹍科技	开心人	摩奇卡卡	幻想悦游
第一年承诺净利润	5,500.00	12,000.00	7,300.00	6,300.00	25,000.00

（4）价值比率的计算

市盈率（P/E）=经营性股权价值/承诺首年净利润

可比交易案例 P/E 情况详见下表：

单位：万元

项目	极光网络	墨鹍科技	开心人	摩奇卡卡	幻想悦游
经营性股权价值	73,835.89	136,930.99	104,872.96	85,909.15	365,240.01
可比交易案例首年承诺利润	5,500.00	12,000.00	7,300.00	6,300.00	25,000.00
动态 P/E	13.42	11.41	14.37	13.64	14.61

（六）调整、修正各可比公司的价值比率

1、预期增长率系数修正

由于可比交易案例和被评估企业在未来的增长预期、主营产品的运营情况、团队的研发能力等方面存在一定的差异，故需对其进行调整修正。

对于处于高速发展期的游戏研发运营企业，其近期的盈利预测数据可能较低，无法真实体现标的企业的价值，因此可以采用增长性参数调整，弥补价值比率对企业动态成长性估计的不足。本次评估根据各可比交易案例中披露的股权收购方案中的数据，采用标的企业承诺期（未来三年）的利润数据，测算企业的预期增长率如下：

单位：万元

项目	极光网络	墨鹍科技	开心人	摩奇卡卡	幻想悦游
第一年承诺净利润	5,500.00	12,000.00	7,300.00	6,300.00	25,000.00
第二年承诺净利润	6,875.00	15,000.00	9,300.00	7,900.00	32,500.00
第三年承诺净利润	8,593.75	18,750.00	11,600.00	9,900.00	40,625.00
第二年增长率	25.00%	25.00%	27.40%	25.40%	30.00%
第三年增长率	25.00%	25.00%	24.73%	25.32%	25.00%
平均增长率	25.00%	25.00%	26.06%	25.36%	27.50%

注：上表中的平均增长率为承诺第二年相比第一年的增长率、承诺第三年相比第二年的增长率的平均值。

根据以上数据，按照可比交易标的的增长率与标的公司预测利润增长率的比例，经过对比计算后的预期增长率修正系数结果见下表：

项目	晨之科	极光网络	墨鹍科技	开心人	摩奇卡卡	幻想悦游
第二年增长率	46.79%	25.00%	25.00%	27.40%	25.40%	30.00%
第三年增长率	19.75%	25.00%	25.00%	24.73%	25.32%	25.00%
平均增长率	33.27%	25.00%	25.00%	26.06%	25.36%	27.50%
预期增长率修正系数	100	92	92	93	92	94

2、可比公司营运状况修正

（1）营运状况修正系数选择依据

根据游戏运营公司的特点，并结合市场对游戏公司的评定标准，本次评估制定一套应用于游戏运营公司的评分标准，具体如下：

影响因素	项目
------	----

厂商背景	公司品牌
	公司营收规模
	产品数量
	研发能力
运营模式、自有平台与渠道	
题材与游戏性	题材独特性
	玩法创新性
游戏品质	系统兼容性
	画质精细度
	新手指引
	游戏体验感
运营数据	留存率
	付费率
	ARPPU 值
	注册转化率

（2）评分过程

在确定评价体系的 5 个方面及具体 15 个指标之后，评估人员根据交易标的公司的实际经营情况与被评估企业进行比较，最终确定了各项比较指标的分数，并根据该分数确定修正比率。

①厂商背景

根据可比交易标的和标的公司的公司品牌、公司营收规模和产品数量三个方面进行评价。

a. 公司品牌

可比交易标的和标的公司在游戏研发和运营厂商市场均为国内领先的企业，且均取得了多个奖项，因此在行业中的品牌号召力均较强。故该部分评分基本相同。

b. 公司营收规模

公司的净利润规模对于公司未来的发展有重要的资本积累作用，且能够直观的判断其经营能力，根据预测首年的净利润情况确定的公司营收规模分数，并在此基础上进行对比。

c. 产品数量

极光网络于 2014 年 10 月以来先后上线运营了《混沌战域》和《武神赵子龙》两款网页游戏；

墨鸮科技主要运营网页游戏及手机游戏两个领域，代理《全民无双》、《决战武林》和《风暴之怒》等游戏；

开心人的游戏包括《一统天下》、《三国群英传》、《龙纹三国》等；

摩奇卡卡主要运营手机游戏，包括《校花的贴身高手》、《我欲封天：至尊归来》、《新大主宰》、《犬夜叉之寻玉之旅》、《大闹天宫 HD》、《呆兵萌将》、《拇指西游》等游戏；

幻想悦游主要运营网页游戏及手机游戏，拥有 OAS 游戏发行平台，运营包括《神曲》、《女神联盟》、《傲剑》、《怒火燎原》、《生死狙击》、《亚瑟王》、《神曲经典版》、《战舰帝国》、《火影忍者 Online》、《众神之神》、《超级舰队》、《开炮吧坦克》及《觉醒吧麦伦》等游戏。

评估师在本次评估中根据各个游戏公司的运营产品数量进行评分。

d. 研发能力

评估师在本次评估中根据各个游戏公司运营的自主研发产品数量和这些游戏的单月最高流水、累计流水等指标对可比公司分别打分，明显“墨鸮数码”、“开心人”、“摩奇卡卡”及“幻想悦游”都有经验丰富的研发团队，因此向上修正。

根据厂商背景系数的四个方面，即公司品牌、公司营收规模、产品数量及研发能力，按照权重计算厂商背景系数，权重分配时考虑到产品数量及研发能力对厂商的整体实力影响因素较大，因此，产品数量和研发能力这两个因素均按照 40% 配比权重，公司品牌和公司营收规模均按照 10% 配比权重。

②运营模式、自有平台与渠道修正

网络游戏产品的运营模式主要分成两种：

a. 自主运营模式

自主运营模式是指游戏公司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，游戏公司全面负责游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作，游戏玩家利用游戏公司自有的登录系统和充值渠道进行游戏的登录和消费。在该模式下，游戏公司负责游戏收入的结算。游戏公司将玩家充值金额在扣除渠道成本后，按照合同约定的分成比例向提供推广服务的合作方支付推广费用。游

戏公司将游戏玩家实际充值并消费的金额确认为营业收入。

自主运营模式的优点在于，游戏公司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。自主运营模式的劣势主要在于自有游戏平台的规模一般较小，导致自主运营的规模有限，虽能做到对老用户保持较高的留存率，但获取新用户有一定难度。

b. 联合运营模式

联合运营模式是指游戏公司与游戏平台类公司合作，在多个网络游戏平台商共同联合运营的移动网游运营方式。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。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，游戏公司负责游戏运营、版本更新、技术支持和维护，并提供客户服务。在联合运营模式下，游戏公司根据游戏玩家实际充值的金额，按照与网络游戏平台商合作协议所获得的分成金额确认为营业收入。

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。同时游戏公司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。鉴于联合运营模式具有的上述优势，联合运营模式是国内网络游戏行业中的主流运营模式。

本次评估选取可比交易案例中所涉及的标的企业中“极光网络”、“墨鸮数码”和“摩奇卡卡”没有自营平台，故向下修正。

③题材与游戏性

本次评估所选取 5 家样本公司的游戏在题材独特性方面与同类游戏相比均在传统的游戏模式基础上有一定程度的创新，而被评估单位游戏题材更偏单一，故样本公司向上修正；在玩法创新性方面样本公司与被评估单位均大致相同。

④游戏品质

从系统兼容性、画质精细度、新手引导和游戏体验感方面进行分析，样本公司与标的公司的游戏均有较高的画质精细度，新手引导和游戏体验感均达到同类领先水平。

⑤运营数据

根据游戏公司的营运模式，其盈利能力的核心为留存率、付费率、ARPPU

值和注册转化率。故该部分指标主要从四个方面进行评估：

其中付费率和 ARPPU 值与玩家质量相关，留存率和注册转化率与游戏玩家数量相关。

a. 留存率和注册转化率比较

留存率是指在互联网行业中，用户在某段时间内开始使用应用，经过一段时间后，仍然继续使用该应用的即被认作是留存，这部分用户占当期新增用户的比例即是留存率。

根据业内的游戏评级标准，被评估单位现有一款 A 级游戏，样本公司的游戏均在 A 级以上，因此从主导游戏游戏玩家数量比较因素方面可比交易案例略优于被评估单位。

所谓的注册转化率，其实指的是玩家从下载游戏后，打开激活游戏与注册成功游戏的比率，即激活账户数/注册账户，如果出现单个设备，多个账号的情况，算作一次转化。被评估单位和可比案例转化率基本相近，故不作调整。

b. 付费率和 ARPPU 值

游戏收入=游戏流水收入×分成比率

月流水=ARPPU 值×付费用户数

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

ARPPU 值：

ARPPU 值即每个付费用户的平均消费水平。

通过分析从各种渠道掌握的目前市场上其他手游产品数据，通过比较各类型游戏用户消费特点分析确定各类游戏的 ARPPU 值测算指标。

付费用户数：

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月活跃用户数=非本期新增活跃用户留存+本月新增注册用户数

游戏产品推出后，测试期、成长期爆发较快，一般在 2-6 个月进行大规模的用户推广。随着用户的增加，付费用户数量增加也把游戏的收入推到高点，在测试期、成长期推到用户高点后，按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，游戏在游戏发布后的 7-12 个月内，维持相对较平稳的收入，在一年后随着推广用户数量减少，付费用户数量的逐渐下降，流水开始逐步下降，最终退出运营。用户付费率在 game 上线初期处于高位之后逐步下降。

5 家样本公司游戏最高月流水均明显高于标的公司，因此运营情况略优于标的公司。

综上所述，营运状况修正系数见下表：

影响因素	项目\公司名称	标的公司	案例一	案例二	案例三	案例四	案例五
		晨之科	极光网络	墨鹍数码	开心人	摩奇卡卡	幻想悦游
厂商背景	公司品牌	100	100	100	100	100	100
	公司营收规模	100	99	100	99	99	103
	产品数量	100	100	105	110	115	115
	研发能力	100	100	110	110	110	110
厂商背景系数		100	100	106	108	110	110
运营模式、自有平台与渠道系数		100	95	95	100	95	100
题材与游戏性	题材独特性	100	110	110	110	110	110
	玩法创新性	100	100	100	100	100	100
题材与游戏性系数		100	105	105	105	105	105
游戏品质	系统兼容性	100	100	100	100	100	100
	画质精细度	100	100	100	100	100	100
	新手指引	100	100	100	100	100	100
	游戏体验感	100	100	100	100	100	100
游戏品质系数		100	100	100	100	100	100
运营数据	留存率	100	105	105	105	105	105
	付费率	100	100	100	100	100	100
	ARPPU 值	100	105	105	105	105	105
	注册转化率	100	100	100	100	100	100
运营数据系数		100	103	103	103	103	103
运营状况综合调整系数		100	102	108	116	112	119

3、其他因素修正

(1) 宏观因素和行业因素修正

由于可比交易标的及标的公司属于相同行业，其经营的业务相近并均设立于国内，所处的宏观经济条件、行业状况的变化基本一致，竞争能力和技术水平已反映在各种价值比率之中。

(2) 交易方式和交易条件修正

由于所选案例均为发行股份购买资产且均对未来三年利润进行承诺，并设定相应的补偿方式，故在交易方式和交易条件上基本不存在差异。因此本次评估未考虑交易方式和交易条件因素调整。

（3）交易日期修正

本次评估选取的可比交易案例评估基准日均在 2015 年—2016 年，实际交割时间均发生在 2015 年—2016 年，与本次评估的评估基准日和实施时间有所差异。交易日期修正如下：

项目\公司名称	标的公司	案例一	案例二	案例三	案例四	案例五
	晨之科	极光网络	墨鹍数码	开心人	摩奇卡卡	幻想悦游
评估基准日	2017/5/31	2016/6/30	2016/4/30	2016/9/30	2016/9/30	2015/12/31
评估基准日中小板指数	10,619.49	11,574.35	10,990.35	11,605.91	11,605.91	13,492.71
评估基准日创业板指数	2,281.98	2,811.52	2,572.80	2,725.81	2,725.81	3,265.20
交易日期修正系数	100	109	103	119	119	127

（七）确定被评估企业价值比率

本次选取的价值比率是 5 个可比交易案例的市盈率（PE），并分别通过预期增长率系数、营运状况及其他因素对可比交易案例的 PE 进行了修正。考虑到预期增长率、营运状况及其他因素对 PE 的影响有所差异，评估人员对这三方面影响因素分别设置权重为：预期增长率 10%、营运状况 50%、其他因素 40%。计算各交易案例修正后的价值比率加权平均值作为被评估企业的价值比率。

项目/公司名称	案例一	案例二	案例三	案例四	案例五
	极光网络	墨鹍科技	开心人	摩奇卡卡	幻想悦游
动态 PE	13.50	11.60	14.86	13.97	14.61
预测净利润增长率系数	1.09	1.09	1.08	1.09	1.06
运营状况综合调整系数	0.98	0.92	0.86	0.89	0.84
其他因素调整系数	0.92	0.97	0.84	0.84	0.79
综合调整系数	0.966	0.957	0.873	0.888	0.842
调整后 PE	13.03	11.10	12.98	12.41	12.30
标的公司 PE 取值	12.37				

（八）评估结论计算

根据股权价值评估公式：

$$P = P_b / E_b \times A \times E + B$$

$$A = C \times \text{权重} + D \times \text{权重} + F \times \text{权重}$$

$$D = G \times H \times I \times J \times K$$

经过上述一系列的评估过程，被评估企业股权价值最终评估结果如下：

金额单位：万元

项目/公司名称	案例一	案例二	案例三	案例四	案例五
	极光网络	墨鹍数码	开心人	摩奇卡卡	幻想悦游
动态 PE	13.50	11.60	14.86	13.97	14.61
预测净利润增长率系数	1.09	1.09	1.08	1.09	1.06
运营状况综合调整系数	0.98	0.92	0.86	0.89	0.84
交易日期调整系数（评估基准日）	0.92	0.97	0.84	0.84	0.79
综合调整系数	0.966	0.957	0.873	0.888	0.842
调整后 PE	13.03	11.10	12.98	12.41	12.30
标的公司 PE 取值	12.37				
经营性股权价值	186,028.14				
股东全部权益价值	186,030.00				

（十）市场法评估结论

经市场法评估，在评估基准日 2017 年 5 月 31 日，上海晨之科信息技术有限公司益评估价值为 186,030.00 万元，比合并口径归属于母公司的账面净资产 29,594.08 万元评估增值 156,435.92 万元，增值率为 528.61%。

五、董事会对标的资产评估合理性及定价公允性的分析

（一）董事会对评估机构独立性、评估假设前提合理性、评估方法与评估目的的相关性、评估定价公允性的意见

董事会根据相关法律、法规和规范性文件的规定，在详细核查了有关评估事项后，审议通过了《关于评估机构的独立性、预估假设前提的合理性、预估方法与预估目的的相关性以及评估定价的公允性的议案》，议案内容如下：

上海东洲资产评估有限公司具有证券、期货从业资格。东洲评估及其经办评

估师与公司、交易对方及标的资产之间均不存在关联关系，不存在除专业收费外的现实的和预期的利害关系，评估机构具有独立性。评估报告的假设前提和限制条件按照国家有关法规和规定执行、遵循了市场通用的惯例或准则、符合晨之科的实际情况，评估假设前提具有合理性。本次评估的目的是确定标的资产于评估基准日的市场价值，为本次交易提供价值参考依据。东洲评估采用了市场法和收益法两种评估方法分别对标的资产价值进行了评估，并最终选择了市场法的评估值作为本次评估结果，符合中国证监会的相关规定。本次资产评估工作按照国家有关法规与行业规范的要求，遵循独立、客观、公正、科学的原则，按照公认的资产评估方法，实施了必要的评估程序，对标的资产在评估基准日的市场价值进行了评估，所选用的评估方法合理，与评估目的具有相关性。

综上，公司就本次重组聘请的评估机构具有独立性，评估假设前提合理，评估方法与评估目的具有相关性，出具的资产评估报告的评估结论合理，评估定价公允。

（二）交易标的后续经营过程中经营方面的变化趋势分析

晨之科是国内较早专门从事二次元游戏及游戏社区业务的专业公司。通过日本顶级二次元手游《白猫计划》、中国顶尖二次元手游《战场双马尾》等产品的成功发行，以及日本顶级二次元 IP《Fate/Stay Night》、腾讯动漫顶级国漫 IP《妖怪名单》的游戏授权研发，晨之科已经在二次元元素手游领域积累了丰富的经验；借助公司自主研发运营的、国内较早的二次元游戏社区 G 站平台，晨之科在国内二次元游戏用户和文化群体中建立了很高的知名度和美誉度。经过与日方 CP 和代理商多年的合作，晨之科在中日二次元文化产业界树立了良好的专业口碑，成为业内主要的 IP 方、游戏研发团队、游戏发行公司首选的二次元合作平台，使公司能够优先接触到二次元 IP 和游戏等优质产业资源。

晨之科将利用现有业务基础，在三年内实现以下整体发展目标：

- 1、每年自研及参投 3 款以上精品游戏
- 2、每年发行 6 款以上自研及代理精品游戏
- 3、力争成为日韩以及东南亚定级游戏发行商
- 4、完成从 IP 孵化—游戏—影视动漫—衍生品全产业链布局
- 5、完善 G 站社区建设，提升 G 站月活跃用户数

本次交易完成后，标的公司将成为中文在线的全资子公司，借助上市公司在资源配置、产业整合、销售市场、经营管理方面的优势，继续扩大产业规模、拓展产品市场。本次交易有助于晨之科拓宽文化服务产业链条，充分借助上市公司储备的丰富 IP 资源进行文化服务上下游产业链的一体化开发，实现自身主营业务的快速增值。同时，标的公司所处行业属于资本密集型，利用上市公司融资平台优势，可拓宽晨之科的融资渠道，解决其发展的资金需求。

上市公司董事会认为，在可预见的未来发展时期，标的公司后续经营过程中政策、宏观环境、技术、行业、重大合作协议、经营许可等方面不存在其他重大不利变化。

（三）现有经营模式下评估结果的敏感性分析

综合考虑晨之科的业务经营模式及本次评估最终评估方法的选择，公司认为承诺首年净利润和 PE 取值的变动对估值有较大影响，上述指标对估值结果的影响测算分析如下：

1、对承诺首年净利润变动的敏感性分析

项目	标的公司全部股东权益 市场法评估结果（万元）	变动率	敏感系数
承诺首年净利润增加 1%	187,890	1.00%	1.00
承诺首年净利润增加 2%	189,750	2.00%	
现评估报告采用承诺首年净利润	186,030		
承诺首年净利润减少 1%	184,170	-1.00%	
承诺首年净利润减少 2%	182,310	-2.00%	

从上表可以看出，晨之科权益估值与承诺首年净利润存在正相关变动关系。在未来各期预测其他条件不变的情况下，若承诺首年净利润波动 1%，晨之科的整体权益估值将同向变动 1%。

2、标的公司 PE 取值分析

项目	标的公司全部股东权益收益法评 估结果（万元）	变动率	敏感系数
标的公司 PE 取值增加 1%	187,890	1.00%	1.00
标的公司 PE 取值增加 2%	189,750	2.00%	
现评估报告采用标的公司	186,030		

PE 取值			
标的公司 PE 取值减少 1%	184,170	-1.00%	
标的公司 PE 取值减少 2%	182,310	-2.00%	

从上表可以看出，晨之科权益估值与 PE 取值存在正相关变动关系。在未来各期预测其他条件不变的情况下，若 PE 取值波动 1%，晨之科的整体权益估值将同向变动 1%。

（四）交易标的与上市公司的协同效应分析

随着国内文化娱乐消费升级，泛娱乐产业已经进入竞争加剧的高度商业化市场格局。中国泛娱乐产业进入“IP 为王”时代，IP 展现出极高的内容价值、粉丝价值、营销价值。移动互联网加快了 IP 在泛娱乐产业的扩张和变现速度。公司不断探索围绕 IP 为核心的泛娱乐产业发展的新路径，把握 IP 制高点，开创“文化+”模式，实施超级 IP2.0 战略，平台化打造超级 IP，驱动规模化、一体化开发。

本次重组交易将进一步促进公司布局泛娱乐产业战略的实施，通过优质资源整合，上市公司将打造以优质 IP 运营为载体、以内容创新为核心，集游戏、文学、动漫、直播等为一体的泛娱乐内容服务业务，拓宽中文在线在泛娱乐领域的业务范围，打通 IP 链条的一体化开发模式，为最终客户提供多品类、多层次的娱乐体验和增值服务，满足最终客户日益增长的多元化的精神需求，实现数字出版业务衍生价值的快速增值。具体来说：

1、本次重组有助于实现跨平台的流量互引

标的公司旗下的泛二次元游戏服务社区 G 站是其业务布局的重要环节，在功能上为用户提供一个二次元游戏下载及交流的平台。用户能够快捷方便地获取二次元相关的新款热门游戏的下载方式，并且能在这里获得一手的游戏资讯、玩法以及各种独家福利如攻略礼包等。作为集社区、创造、交流、分享、互动、资源于一体的综合二次元玩家社区服务品牌，G 站在社区资源筛选和功能板块设计上都忠于二次元玩家的消费习惯和意愿，从而吸引了年轻群体的高度关注，成为目前二次元游戏服务社区的先行者。中文在线也拥有众多高人气的线上阅读网站，如 17K 小说网、汤圆创作和四月天文学网等。17K 小说网为公司核心的原创内容生产平台，拥有注册用户数 5,000 万，驻站网络作者人数 100 万，月活跃作者

人数超过 4 万，点击量过亿 IP 超百部，已经改编为影视游戏动漫等衍生作品百余部；汤圆创作为国内最大的移动创作平台，累计用户数量 1,800 万，驻站网络作者人数超 250 万，月活跃作者人数约 35 万，月活跃用户数量超过 100 万，已生产作品 320 余万部；四月天文学网是中文在线 2016 年 7 月全新改版上线的女性向垂直网文平台。标的公司与上市公司在战略布局上均重视线上平台对吸引用户流量的导向作用，双方优势平台的目标用户具有一定的重叠度，均是“网生一代”的 80 后、90 后新生力量，他们拥有较高的文化娱乐消费接受能力和良好的付费意识，同时有着多元化的消费诉求。经过重组后的重新规划，建立品牌文化效应，可实现小说、动漫和游戏的充分联动，上市公司整体将实现跨平台的流量互引，以构建更全面的泛娱乐生态。

2、本次重组有助于实现双方业务上互补、实现资源共享

上市公司拥有强大的 IP 资源和完善的资源管理平台，能够和标的公司实现业务上的互补，具有充分的协同效应。大型原创小说平台和海量签约作品可以持续不断的为标的公司提供其业务发展所需的优质 IP 资源；中文在线精心打造的数字资产管理平台可完全链接版权内容和渠道，凭借强大的业务数据与信息采集、整合与统计分析能力，实现一体化数字内容运营管理。中文在线正进一步完善数字资产管理平台的建设，其中包括基础平台、版权管理平台、数字资源管理平台、版权保护平台、业务支撑平台、版税结算平台等 6 大功能模块的建设和升级改造，使数字资产管理平台支持包括多媒体资源在内的全部内容资源，并提升可支持的内容资源总量。稳步提高的管理和经营自动化、智能化水平，为中文在线进军泛文化服务市场，帮助标的公司进行 IP 开发以及实现资源共享提供了保障，可进一步提高产业链上下游间的合作效率，为公司业务的长期可持续发展提供强有力的平台支撑。

本次评估结果暂未考虑交易标的与上市公司之间的协同效用。

（五）交易定价的合理性分析

1、交易标的估值水平

本次交易中，晨之科 100% 股权的评估值为 186,030.00 万元，晨之科 80% 股权对应的评估值为 148,824.00 万元。经交易双方充分协商，最终交易作价为 147,260.00 万元，对应晨之科 80% 股权。晨之科在 2017 年、2018 年及 2019 年承

诺的净利润分别为 15,000 万元、22,000 万元及 26,400 万元。其估值水平具体如下：

单位：万元			
项目	2017 年 (承诺数)	2018 年 (承诺数)	2019 年 (承诺数)
晨之科 100% 股权对应的交易作价	184,075.00		
晨之科的净利润	15,000.00	22,000.00	26,400.00
市盈率（倍）	12.27	8.37	6.97
项目	2017 年 5 月 31 日		
晨之科归属于母公司股东的所有者权益	29,594.08		
市净率（倍）	6.22		

注：市盈率=晨之科 100% 股权交易作价/晨之科承诺的净利润

市净率=晨之科 100% 股权交易作价/晨之科归属于母公司股东的所有者权益

2、本次交易的市盈率、市净率与可比上市公司的比较情况

晨之科与 A 股同行业上市公司的市盈率、市净率比较如下：

证券代码	证券简称	市盈率（倍）(TTM)	市净率（倍）
002445.SZ	中南文化	43.94	2.91
002555.SZ	三七互娱	37.13	10.108
300299.SZ	富春股份	51.56	5.51
002354.SZ	天神娱乐	27.64	2.40
300044.SZ	赛为智能	60.90	7.91
均值		44.23	5.76
晨之科		12.27	6.22

注：市盈率=可比上市公司 2017 年 5 月 31 日收盘价/（2017 年 1-5 月每股收益*12/5）

市净率=可比上市公司 2017 年 5 月 31 日收盘价/2017 年 3 月 31 日每股净资产

晨之科市盈率=晨之科 100% 股权交易作价/晨之科 2017 年承诺的净利润

晨之科市净率=晨之科 100% 股权交易作价/晨之科 2017 年 5 月 31 日经审计的归属于母公司股东的所有者权益

经对比，本次交易中，晨之科 2017 年预测期的市盈率为 12.27，低于可比上市公司平均值 44.23 倍，本次交易作价较为谨慎。

本次交易中，晨之科 2017 年 5 月 31 日对应的市净率为 6.22，略高于同行业可比上市公司的市净率 5.76，主要是因为晨之科业务发展相较于同行业上市公司受到融资渠道较窄的限制，以前年度业务开展积累的净资产相对较少。因此，本次交易的市净率与同行业上市公司的市净率相比存在差异具有合理性。

综上，由于标的公司属于轻资产行业。上市公司进行本次并购也是着眼于交

易标的盈利能力而非购买账面净资产，因此以市盈率作为主要参考指标更为合适。本次交易中，交易标的市盈率低于可比上市公司，说明本次交易作价较为谨慎，交易定价合理、公允。

3、本次交易的市盈率与上市公司的比较情况

本次交易标的公司 80% 股权的交易作价为 14.726 亿元。100% 股权对应 18.41 亿元，2017 年晨之科承诺净利润为 1.50 亿元，对应本次交易的市盈率为 12.27 倍，低于上市公司的市盈率。

综上，本次交易作价合理、公允，有利于保护上市公司全体股东，尤其是中小股东的合法权益。

（六）评估基准日至重组报告书披露日交易标的发生的重要变化事项分析

评估基准日后至本报告书签署日，除评估预测事项外，交易标的未发生重要变化事项，不存在对交易作价有重大不利影响的情形。

（七）交易作价与评估结果的差异分析

本次交易标的采用市场和收益法评估，评估机构采用市场法评估结果作为晨之科 80% 股权价值的评估结论。以 2017 年 5 月 31 日为评估基准日，晨之科 80% 股权的评估价值为 148,824.00 万元。本次交易标的作价参考东洲评估出具的评估结果，经交易各方友好协商，确定晨之科 80% 股权交易对价为 147,260.00 万元，较评估值折价 1.05%。

本次交易作价存在折价主要系交易双方友好协商结果，标的公司给予了上市公司一定的折价，保证了上市公司股东尤其是中小股东的权益。

六、独立董事对标的资产评估合理性及定价公允性的分析

根据《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等规章、规范性文件及公司章程的有关规定，作为公司独立董事，本着对公司及全体股东负责的态度，按照实事求是的原则，基于独立判断的立场，对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评

估目的的相关性以及评估定价的公允性发表如下意见：

（一）评估机构的独立性

本次交易聘请的东洲评估具有证券、期货业务从业资格，评估机构的选聘程序合法、合规，并与其签署了相关协议。评估机构及其经办资产评估师及其他评估人员与上市公司、交易对方、标的公司及发行对象均不存在关联关系，亦不存在现实或可预期的利益关系或冲突，具有充分的独立性。

（二）评估假设前提的合理性

评估机构和评估人员对标的资产进行评估所设定的评估假设前提和限制条件按照国家有关法规和规定执行，遵循了市场通用的惯例或准则，符合晨之科的实际状况，评估假设前提具有合理性。

（三）评估方法与评估目的相关性

本次评估的目的是确定标的资产在评估基准日 2017 年 5 月 31 日的市场价值，为本次交易提供定价参考依据。评估机构采用了市场法和收益法两种评估方法分别对标的资产价值进行了评估，并最终选择了市场法的评估值作为本次评估结果。本次资产评估工作按照国家有关法规与行业规范的要求，遵循独立、客观、公正、科学的原则，按照公认的资产评估方法，实施了必要的评估程序，所选用的评估方法适当，与本次评估的评估目的具有相关性。

（四）评估结果的公允性

评估机构在评估方法选取方面，综合考虑了标的公司行业特点和资产的实际状况，评估方法选择恰当、合理。标的资产的评估结果公允地反映了标的资产的市场价值，评估结论具有合理性及公允性，不会损害上市公司及上市公司中小股东利益

综上所述，独立董事认为，本次交易所选聘的评估机构具有独立性，评估假设前提合理，评估方法选取得当，评估方法和评估目的具有相关性，评估定价公允。

第六节 发行股份的基本情况

一、本次交易方案的主要内容

本次交易为发行股份及支付现金购买资产，即中文在线拟通过发行股份及支付现金的方式购买朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻持有的晨之科 80% 股权。

根据评估机构出具的东洲评报字【2017】第 0580 号《评估报告》，评估结论采用市场法作为评估结果，截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科股东全部权益价值的评估结果为 186,030.00 万元，其中晨之科 80% 的股权对应的评估价值为 148,824.00 万元。经交易双方协商，以上述评估结果作为本次交易作价依据，本次交易价格确定为 147,260.00 万元。

二、发行股份基本情况以及定价的合理性分析

（一）发行股票的种类和面值

本次交易发行股份的种类为人民币普通股（A 股），面值为人民币 1 元。

（二）发行股份定价及其合理性

本次发行股份及支付现金购买资产的股份发行定价基准日为中文在线审议本次发行股份及支付现金购买资产事宜的第三届董事会第三次会议决议公告日。经交易双方协商，本次发行价格为人民币 15.98 元/股，该发行价格系在本次交易定价基准日前 20 个交易日中文在线 A 股股票平均交易价格（董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价 = 决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总额 / 决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总量）的 90% 的基础上，考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后计算确定，若公司股票有派息、送股、转增股本等除权、除息的，发行价格亦将按照中国证监会及深交所的相关规则作相应调整。

按照中国证监会《重组管理办法》对重大资产重组中发行均价计算的有关规定，上市公司发行股份价格不得低于市场参考价的 90%，市场参考价为本次发行

股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日、60 个交易日或 120 个交易日的公司股票交易均价之一。公司第三届董事会第三次会议决议公告日前 20 个交易日、60 个交易日和 120 个交易日公司股票交易均价（考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后计算确定）及其 90% 测算结果如下：

单位：元/股

项目	前 20 个交易日	前 60 个交易日	前 120 个交易日
交易均价	14.76	18.05	18.56
交易均价的 90%	13.28	16.25	16.70

本次交易选择定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价作为本次发行股份购买资产发行股份价格的市场参考价是交易各方基于上市公司停牌前股价走势等因素，在符合《重组管理办法》相关规定的基础上，根据市场化定价原则，经过交易各方友好协商确定的。前 20 个交易日均价较前 60 日或 120 日均价更能反映公司股票近阶段的市场价格走势。

综上所述，本次交易的股份发行价格合理。

（三）发行价格调整方案

为应对整体资本市场波动以及上市公司所处行业 A 股上市公司资本市场表现变化等市场及行业因素造成的上市公司股价下跌对本次交易可能产生的不利影响，本次交易引入发行价格调整方案如下：

1、价格调整机制的生效条件

本次交易中价格调整机制的生效条件为中文在线股东大会审议通过本次价格调整机制。

2、可调价期间

可调价期间为自中文在线审议同意本次交易的股东大会决议公告日至本次交易获得中国证监会核准之日期间。

3、触发条件

以下两项条件任一项得到满足，则中文在线有权以任一条件满足之日后第一个交易日作为调价基准日，在调价基准日出现后 30 日内召开董事会会议审议决定是否将本次交易中发行股份的价格调整为调价基准日前 20 个交易日中文在线

股票交易均价的 90%：

①创业板综合指数（399102）收盘点数在可调价期间内任一交易日前的连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日较中文在线因本次交易停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日相应指数收盘点数 2,524.56 点跌幅达到或超过 30%；且中文在线（股票代码：300364）股票于本次交易复牌后连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日收盘价较停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日收盘价经考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后计算确定的价格 14.89 元/股跌幅达到或超过 30%；

②文化传媒指数（886041.WI）收盘点数在可调价期间内任一交易日前的连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日较中文在线因本次交易停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日相应指数收盘点数 3,728.16 点跌幅达到或超过 30%；且中文在线（股票代码：300364）股票于本次交易复牌后连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日收盘价较停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日收盘价经考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后计算确定的价格 14.89 元/股跌幅达到或超过 30%。

上述调价基准日前 20 个交易日股票交易均价的计算方式为：调价基准日前 20 个交易日股票交易总额/调价基准日前 20 个交易日股票交易总量

4、调价基准日

满足“3、触发条件”约定的触发条件后的第一个交易日。

5、价格调整方案

可调价期间内，中文在线董事会可以对本次交易发行股份价格进行一次调整，如该期间中文在线董事会审议决定不调整发行股份价格，则可调价期间过后不再调整发行股份价格。

中文在线董事会审议决定调整本次交易发行股份价格的，本次交易价格进行调整，发行股份数量根据调整后发行价格进行相应调整。

6、调价基准日至发行日期间除权、除息事项

在调价基准日至发行日期间，中文在线如发生派息、送股、资本公积金转增股本、配股、股份合并、股份拆细等除权、除息事项的，应按照深圳证券交易所的相关规定对股份发行价格、发行数量作相应调整。

（四）本次发行股份的数量及交易对方

公司采用发行股份及支付现金的方式购买朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻持有的晨之科 80% 股权，交易对方的基本情况详见本报告书“第三节 交易对方基本情况/一、购买资产交易对方的基本情况”。按照本次交易以定向增发中文在线 A 股普通股股份方式向晨之科交易对方支付 102,303.97 万元对价、发行股份购买资产的股票发行价格 15.98 元/股计算，公司本次购买标的公司发行股票数量总计为 64,020,004 股，具体如下：

序号	交易对方	股份支付对价（万元）	发行股份数量（股）
1	朱明	80,714.71	50,509,831
2	海通数媒	6,142.50	3,843,868
3	贝琛网森	4,286.25	2,682,260
4	朗泽稳健	4,531.25	2,835,576
5	优美缔	2,673.00	1,672,716
6	王小川	1,694.25	1,060,232
7	孙宝娟	1,546.50	967,773
8	国鸿智臻	715.50	447,748
合计		102,303.97	64,020,004

最终发行数量将以中国证监会核准的发行数量及上述约定的计算方法而确定。在定价基准日至发行日期间，本公司如出现派息、送股、转增股本等除权、除息事项，本次发行数量将作相应调整。

（五）股份锁定安排

朱明和朗泽稳健以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起 36 个月内不得转让；海通数媒、贝琛网森、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起 12 个月内不得转让。

股份锁定安排具体情况参见本报告书“第一节本次交易概述/三、本次交易具体方案/（二）发行股份及支付现金购买资产/3、股份发行方案/（4）发行股份的锁定安排”。

三、本次发行前后上市公司股权结构变化

本次交易上市公司拟向朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、孙宝娟和国鸿智臻发行 64,020,004 股股份购买其持有的晨之科 80% 的股权。本次交易完成前后公司的股权结构如下：

序号	股东	本次交易前		本次交易后	
		持股数（股）	持股比例%	持股数（股）	持股比例%
1	童之磊	111,379,416	15.65%	111,379,416	14.36%
2	上海文睿（一致行动人）	41,965,205	5.90%	41,965,205	5.41%
3	启迪华创	80,490,900	11.31%	80,490,900	10.38%
4	朱明	-	-	50,509,831	6.51%
5	海通数媒	-	-	3,843,868	0.50%
6	贝琛网森	-	-	2,682,260	0.35%
7	朗泽稳健	-	-	2,835,576	0.37%
8	优美缔	-	-	1,672,716	0.22%
9	王小川	-	-	1,060,232	0.14%
10	孙宝娟	-	-	967,773	0.12%
11	国鸿智臻	-	-	447,748	0.06%
12	其他公众股东	477,818,560	67.14%	477,818,560	61.60%
	合计	711,654,081	100.00%	775,674,085	100.00%

公司实际控制人为童之磊，童之磊先生直接持有公司 111,379,416 股股份，占公司股份总数的 15.65%；通过上海文睿投资有限公司间接持有公司 41,965,205 股股份，占公司股份总数的 5.90%。童之磊合计控制公司总股本的 21.55%。本次交易完成后，童之磊直接持股 14.36%，为上市公司第一大股东。童之磊直接和间接控制上市公司股权比例为 19.77%，童之磊仍为上市公司的实际控制人。本次交易不会导致上市公司控制权的变化。

四、上市公司发行股份前后主要财务数据的变化情况

上市公司发行股份前后主要财务数据的变化情况，参见本报告书“第九节管理层讨论与分析/四、本次交易完成后上市公司财务状况、盈利能力分析”。

第七节 本次交易合同的主要内容

一、发行股份及支付现金购买资产协议的主要内容

（一）合同主体、签订时间

2017年8月9日，上市公司与资产出让方朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻分别签署了《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议书》。

（二）标的公司定价依据、交易价格

标的公司的交易总价格以该资产截至评估基准日（2017年5月31日）经上海东洲评估师按市场法评估确定的评估值为作价依据，并经各方协商一致确认。参考上海东洲资产评估师出具的东洲评报字【2017】第0580号《资产评估报告》确认的截至评估基准日2017年5月31日标的公司股东全部权益的评估值186,030.00万元，经交易各方协商同意，本次交易的标的公司80%股权的交易总价格为147,260.00万元。

补偿义务人朱明对标的公司的业绩承诺期为3年。即标的公司2017年度、2018年度、2019年度扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别不低于人民币15,000万元、人民币22,000万元、人民币26,400万元。业绩承诺及相关补偿安排以中文在线与朱明签署之《业绩承诺补偿协议》为准。

（三）支付方式

1、本次交易股份支付定价方式及支付情况

中文在线拟以发行股份及支付现金的方式向朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻支付购买标的公司所需对价，交易对价中的102,303.97万元由中文在线以发行股份方式支付，交易对价中的44,956.03万元由中文在线以现金方式支付。公司本次非公开发行股份所发行的股票为人民币普通股（A股），每股面值1元。本次发行定价基准日为公司首次审议本次非公开发行股份事宜的董事会会议决议公告日，即2017年8月9日。本次发行价格为人民币15.98元/股。该发行价格系在本次交易定价基准日前20

个交易日中文在线 A 股股票平均交易价格的 90% 的基础上，考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后计算确定。

上述定价基准日前 20 个交易日股票交易均价的计算方式为：定价基准日前 20 个交易日股票交易总额/定价基准日前 20 个交易日股票交易总量。

中文在线本次拟向朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻共计发行 64,020,004 股股票，其中向朱明发行 50,509,831 股股票，向海通数媒发行 3,843,868 股股票，向贝琛网森发行 2,682,260 股股票，向朗泽稳健发行 2,835,576 股股票，向优美缔发行 1,672,716 股股票，向王小川发行 1,060,232 股股票，向孙宝娟发行 967,773 股股票，向国鸿智臻发行 447,748 股股票。

中文在线本次发行股份及支付现金购买资产的股份对价如下：

序号	交易对方	股份支付对价（元）	发行股份数量（股）
1	朱明	807,147,099.38	50,509,831
2	海通数媒	61,425,010.64	3,843,868
3	贝琛网森	42,862,514.80	2,682,260
4	朗泽稳健	45,312,504.48	2,835,576
5	优美缔	26,730,001.68	1,672,716
6	王小川	16,942,507.36	1,060,232
7	孙宝娟	15,465,012.54	967,773
8	国鸿智臻	7,155,013.04	447,748
合计		1,023,039,663.92	64,020,004

中文在线 A 股股票在本次发行的定价基准日至发行日期间如有派息、送股、转增股本等除权、除息事项，则该发行价格、发行数量应相应调整。最终发行数量将根据交易各方确认的标的公司最终交易价格确定，并以中国证监会核准的发行数量为准。

2、发行股份价格调整方案

为应对整体资本市场波动以及上市公司所处行业 A 股上市公司资本市场表现变化等市场及行业因素造成的上市公司股价下跌对本次交易可能产生的不利影响，本次交易引入发行价格调整方案如下：

（1）价格调整机制的生效条件

本次交易中价格调整机制的生效条件为中文在线股东大会审议通过本次价格调整机制。

（2）可调价期间

可调价期间为自中文在线审议同意本次交易的股东大会决议公告日至本次交易获得中国证监会核准之日期间。

（3）触发条件

以下两项条件任一项得到满足，则中文在线有权以任一条件满足之日后第一个交易日作为调价基准日，在调价基准日出现后 30 日内召开董事会会议审议决定是否将本次交易中发行股份的价格调整为调价基准日前 20 个交易日中文在线股票交易均价的 90%：

①创业板综合指数（399102）收盘点数在可调价期间内任一交易日前的连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日较中文在线因本次交易停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日相应指数收盘点数 2,524.56 点跌幅达到或超过 30%；且中文在线（股票代码：300364）股票于本次交易复牌后连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日收盘价较停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日收盘价经考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后计算确定的价格 14.89 元/股，跌幅达到或超过 30%；

②文化传媒指数（886041.WI）收盘点数在可调价期间内任一交易日前的连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日较中文在线因本次交易停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日相应指数收盘点数 3,728.16 点，跌幅达到或超过 30%；且中文在线（股票代码：300364）股票于本次交易复牌后连续 30 个交易日中有至少 20 个交易日收盘价较停牌日（2017 年 2 月 13 日）前一交易日收盘价经考虑中文在线实施 2016 年度利润分配及资本公积金转增股本方案的影响后计算确定的价格 14.89 元/股，跌幅达到或超过 30%。

上述调价基准日前 20 个交易日股票交易均价的计算方式为：调价基准日前 20 个交易日股票交易总额/调价基准日前 20 个交易日股票交易总量

（4）调价基准日

满足“（3）触发条件”约定的触发条件后的第一个交易日。

（5）价格调整方案

可调价期间内，中文在线董事会可以对本次交易发行股份价格进行一次调整，如该期间中文在线董事会审议决定不调整发行股份价格，则可调价期间过后不再调整发行股份价格。

中文在线董事会审议决定调整本次交易发行股份价格的，本次交易价格进行调整，发行股份数量根据调整后发行价格进行相应调整。

（6）调价基准日至发行日期间除权、除息事项

在调价基准日至发行日期间，中文在线如发生派息、送股、资本公积金转增股本、配股、股份合并、股份拆细等除权、除息事项的，应按照深圳证券交易所的相关规定对股份发行价格、发行数量作相应调整。

3、本次交易现金支付方案

本次交易中，中文在线须支付的现金对价总额为人民币 44,956.03 万元，其中向朱明支付 24,313.29 万元现金对价，向海通数媒支付 6,142.50 万元现金对价，向贝琛网森支付 4,286.25 万元现金对价、向朗泽稳健支付 4,531.25 万元现金对价，向优美缔支付 2,673.00 万元现金对价，向王小川支付 1,694.25 万元现金对价，向孙宝娟支付 600.00 万元现金对价，向国鸿智臻支付 715.50 万元现金对价。

中文在线本次发行股份及支付现金购买资产的现金对价如下：

序号	交易对方	现金对价金额（元）
1	朱明	243,132,900.62
2	海通数媒	61,424,989.36
3	贝琛网森	42,862,485.20
4	朗泽稳健	45,312,495.52
5	优美缔	26,729,998.32
6	王小川	16,942,492.64
7	孙宝娟	5,999,987.46
8	国鸿智臻	7,154,986.96
合计		449,560,336.08

中文在线应付海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻的现金对价，在海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙

宝娟和国鸿智臻完成标的资产交割之日起 10 个工作日内，由中文在线分别向其全额支付。

根据《购买资产协议》约定，中文在线应付朱明的现金对价分四期支付，支付时点如下：

朱明完成标的资产交割（即办理完毕股权转让的工商变更登记手续，下同）之日起 30 日内，中文在线应向朱明支付现金对价 110,810,000.00 元；标的公司完成 2017 年度业绩承诺后，中文在线应向朱明支付现金对价 66,160,000.00 元；标的公司完成 2018 年度业绩承诺后，中文在线应向朱明支付现金对价 44,107,000.00 元；标的公司完成 2019 年度业绩承诺后，中文在线应向朱明支付全部剩余现金对价；第二至四期现金对价的具体支付时间以中文在线和朱明另行签署的补偿协议为准。

4、本次交易对价总体支付方式

本次交易采取发行股份和支付现金相结合的方式，发行股份和支付现金的总体情况如下表所示：

序号	交易对方	发行股份数量 (股)	股份对价金额 (元)	现金对价金额 (元)	总对价 (元)
1	朱明	50,509,831	807,147,099.38	243,132,900.62	1,050,280,000.00
2	海通数媒	3,843,868	61,425,010.64	61,424,989.36	122,850,000.00
3	贝琛网森	2,682,260	42,862,514.80	42,862,485.20	85,725,000.00
4	朗泽稳健	2,835,576	45,312,504.48	45,312,495.52	90,625,000.00
5	优美缔	1,672,716	26,730,001.68	26,729,998.32	53,460,000.00
6	王小川	1,060,232	16,942,507.36	16,942,492.64	33,885,000.00
7	孙宝娟	967,773	15,465,012.54	5,999,987.46	21,465,000.00
8	国鸿智臻	447,748	7,155,013.04	7,154,986.96	14,310,000.00
合计		64,020,004	1,023,039,663.92	449,560,336.08	1,472,600,000.00

（四）限售期安排

交易对方因本次交易获得的中文在线股份执行如下限售期安排：

海通数媒、贝琛网森、优美缔、王小川、孙宝娟、国鸿智臻以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起 12 个月内不得转让；

朱明和朗泽稳健以所持晨之科股权认购的中文在线股份，自该部分股份发行结束之日起 36 个月内不得转让。

若标的公司在业绩承诺期每个会计年度的专项审计报告、减值测试报告出具的日期晚于朱明所持中文在线股份的承诺限售期届满之日，则在相关报告出具日之前朱明所持中文在线限售股份不得转让。朱明如根据业绩承诺实现情况需对中文在线进行补偿，则在补偿完毕后方可按照朱明承诺的可减持比例对所持中文在线限售股份予以解禁。

本次发行结束后，交易对方因中文在线分配股票股利、资本公积转增股本等事项安排而衍生取得的中文在线股份，亦应遵守前述锁定要求。如根据证券监管部门的监管意见或相关规定要求须延长交易对方所持有股份限售期的，交易对方自愿无条件按照相关部门的要求对股份限售期进行相应调整。

（五）标的资产的交割

中文在线与朱明、海通数媒、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟、国鸿智臻和贝琛网森同意，本次交易应在取得中国证监会核准批复之日起 45 日内，完成标的资产的交割。

交割方式为：完成标的公司公司章程的修订以及股东名册的变更，并依法向主管工商行政管理部门申请并办理完结股权转让的工商变更登记手续。

交易各方同意，在购买资产协议生效后，交易对方认购的中文在线非公开发行的股份，在标的资产交割完成之日起 30 日内，应根据中国证监会、深圳证券交易所及中国证券登记结算有限责任公司的相关规定进行交割。

如中国法律对资产交付方式或程序另有规定的，交易各方应按该等规定办理资产转让交割手续，根据上述规定另行签署的相关法律文本为购买资产协议附件。

交易各方同意，标的资产按照约定的交割方式完成交割：自交割完成之日起，中文在线即成为标的资产的合法所有者，享有并承担与标的资产有关的一切权利和义务；交易对方则不再享有与标的资产有关的任何权利，也不承担与标的资产有关的任何义务和责任，但法律法规和购买资产协议另有规定者除外。

（六）与标的资产相关的债权债务及人员安排

交易各方同意，在标的资产交割完成之后，标的公司成为中文在线的全资子公司，标的公司之债权债务承担主体不因本次交易而发生变化，本次交易不涉及债权债务的转移；标的公司与员工之间的劳动合同关系不因本次交易而发生变化，

本次交易不涉及人员安置事宜。

中文在线与朱明同意在标的资产交割完成之后，朱明有权获得中文在线董事会或符合中文在线公司章程规定提名董事候选人条件的股东向董事会提出的由朱明作为非独立董事候选人的提名，中文在线董事会经征求朱明意见并对其任职资格进行审查后，向股东大会提出提案。

朱明承诺，对于因下列任一事项引致的标的公司损失，由其按照标的公司实际遭受的损失金额对中文在线进行全额补偿，具体的损失确认方式和补偿期限由中文在线和另行协商确定：

- 1、在本次交易完成日前，标的公司欠缴或漏缴的任何社会保险费、住房公积金、和/或任何税项；
- 2、标的公司在本次交易完成日前已经发生且尚未终结的诉讼、仲裁和/或行政处罚；
- 3、标的公司因在本次交易完成日前的原因而引起的、在完成日后发生的诉讼、仲裁和/或行政处罚；
- 4、标的公司因在本次交易完成日前的原因而引起的、在完成日后发生的环境保护、知识产权、产品质量、劳动安全、人身权等原因产生的侵权之债；
- 5、在本协议签署时标的公司未向中文在线披露的其他或有或现有债务。

（七）标的资产在过渡期内的安排

交易各方同意，自评估基准日（不含当日）起至标的资产交割完成日（含当日）的期间为过渡期。交易对方同意，除应遵守购买资产协议其他约定外，其在过渡期内应遵守如下特别约定：

- 1、不会改变标的资产的生产经营状况，保证标的资产的完整、权属清晰；
- 2、对标的公司恪守职责，履行诚信及勤勉尽责义务（包括但不限于以正常方式经营运作标的资产，保持标的资产处于良好的经营运行状态，保持标的资产现有的结构、核心人员基本不变，继续维持与客户的关系），不作出任何有损标的公司利益和标的资产价值的行为；
- 3、对标的资产不进行任何正常经营活动以外的异常交易或引致异常债务；
- 4、及时将有关对标的资产造成或可能造成重大不利变化或导致不利于交割的任何时间、事实、条件、变化或其他情况书面通知中文在线；

5、根据购买资产协议及本次交易之其他文件的约定，签署并提交办理转让标的资产的过户或变更登记所需的所有文件，并负责办理相关过户或变更登记手续；

6、未经中文在线书面同意，不得以任何形式直接将标的资产转让、赠与给任何第三方；

7、未经中文在线书面同意，不得以增资或其他形式为标的公司引入其他投资者；

8、未经中文在线书面同意，不得自行放弃任何因标的资产形成的债权，或以标的资产承担其自身债务，或以标的资产、标的公司资产设定任何形式的担保或第三者权益；

9、未经中文在线书面同意，不得提议及投票同意修改标的公司的公司章程；

10、未经中文在线书面同意，不得提议及投票同意对标的资产进行除日常生产经营以外的其他任何形式的担保、增加重大债务、资产处置、重组、合并或收购交易；

11、未经中文在线书面同意，不得提议及投票同意分配标的资产利润或对标的资产进行其他形式的权益分配；

12、不得从事任何拖欠标的公司人员工资、社会保险金、住房公积金等违反劳动权益保障事宜的行为；

13、如标的公司主要管理人员或核心技术人员提前提出辞职要求，交易对方应立即书面通知中文在线，并促使标的公司根据中文在线的安排处理；

14、交易对方如在过渡期内得知任何与中文在线在交割完成后（含交割完成日）从事标的公司业务有直接关系的商业信息（包括但不限于商业机会和潜在的客户），应首先尽快向中文在线提供该等商业信息；

15、在过渡期内，不得协商或签订与标的股权转让相冲突、或包含禁止或限制标的股权转让条款的合同或备忘录等各种形式的法律文件。

中文在线与朱明同意，标的资产在过渡期间所产生的盈利，或因其他原因而增加的净资产的部分由中文在线享有；过渡期间所产生的亏损，或因其他原因而减少的净资产部分由朱明向中文在线以现金方式补足：

1、中文在线与朱明同意，在本次交易完成后的 15 个工作日内，由中文在线聘请经本协议各方认可的具有证券期货相关业务资格的审计机构对标的公司在

过渡期的损益进行审计；朱明应在标的公司相应亏损数额经审计确定之日起（即上述审计报告出具之日起）的 10 个工作日内向中文在线指定银行账户支付等值于过渡期内经审计亏损金额的补偿款。

2、若标的资产交割日为当月 15 日（含 15 日）之前，期间损益审计基准日为上月月末；若股权交割日为当月 15 日之后，则期间损益审计基准日为当月月末。

（八）标的公司的公司治理

本次交易完成后，标的公司作为中文在线的全资子公司，应按照中文在线的要求，规范公司治理。

为保证标的公司持续发展和保持持续竞争优势，朱明承诺其本人和其向标的公司委派任职人员自交割完成日起 5 年内，必须在标的公司任职并履行其应尽的勤勉尽责义务。且朱明承诺标的公司核心团队成员（朱明、蒋钰、茹颀桦、吴子强、李伟、米扬、梅辰、朱炎）在业绩承诺期内必须在标的公司任职并履行其应尽的勤勉尽责义务。

朱明承诺，朱明或朱明委派至标的公司任职的人员（包括但不限于标的公司核心团队成员）在标的公司任职期间及离职（包括但不限于解聘）后两年内，不得以任何形式（包括但不限于单独经营、通过合资或合伙经营或持有其他公司企业的股权及其他投资人权益）从事、参与、协助他人或以他人名义从事任何与标的公司主营业务有直接或间接竞争关系的业务，不得以自身或他人名义直接或间接投资于任何与标的公司主营业务有直接或间接竞争关系的经济实体，不得在同标的公司存在相同或类似主营业务的公司企业任职或者担任任何形式的顾问。不以中文在线、标的公司以外主体的名义为标的公司现有客户提供服务。如届时朱明的关联方仍与中文在线、标的公司从事相同或相类似业务或拥有该等业务资产，朱明应向中文在线如实披露该等同类经营业务的经营状况、经营收益或业务资产的资产状况，并根据中文在线的决定，按照如下方式分别处理：

1、如中文在线或标的公司决定收购该等企业股权或业务资产的，朱明应按照市场公允的价格，以股权转让或资产转让的方式将该同类业务或资产转移至中文在线；

2、如中文在线或标的公司不予收购的，朱明应在合理期限内清理、注销该

等同类营业或将资产转给其他非关联方。

本次交易完成后，标的公司核心团队成员与晨之科签署的劳动合同继续生效。但是晨之科人事劳动管理制度须要根据《中华人民共和国劳动法》《中华人民共和国劳动合同法》以及中文在线内部人事管理制度予以必要调整，避免与相应法律法规和中文在线相应制度发生冲突。晨之科核心团队成员与标的公司签订劳动合同必须包含竞业禁止协议书，规定离职（或被解职）人员离开标的公司后不低于2年不得在竞争性行业任职，并依据相关法律、法规对离职人员予以合理补偿。该劳动人事合同期限需调整至不低于朱明对中文在线的承诺期限。业绩承诺期满后，中文在线与朱明将根据实际情况，重新制定奖励制度，具体以双方后续签订的相关协议为准。

本次交易完成后，将对标的公司董事会进行改组，董事会由3名成员组成，其中中文在线委派2名，朱明委派1名。公司不设监事会，设监事1名，由中文在线委派。朱明同意在业绩承诺期内，标的公司的财务负责人一职由标的公司推荐并经中文在线同意后聘任，履行财务负责人职责。业绩承诺期满后，标的公司的财务负责人一职由中文在线委派，履行财务负责人职责。

本次交易完成后，标的公司发生购买、出售资产或服务、对外投资、公司及控股子公司向公司合并报表范围内的、持股比例超过50%控股子公司提供财务资助、租入或租出资产、签订管理方面的合同、赠与或受赠资产、债权或债务重组、研究与开发项目的转移、签订许可协议、放弃权利等重大交易事项，应参照适用中文在线公司章程规定的同类重大交易事项应由董事会及股东大会审议同意的标准，将金额超过该等标准的重大交易事项报由标的公司董事会审批同意。

（九）协议的生效条件及协议附带的任何保留条款、前置条件

购买资产协议为不可撤销之协议，经各方签章并经各方授权代表签署后成立，中文在线本次重大资产重组事项一经中文在线董事会、股东大会批准并经中国证监会核准，购买资产协议立即生效。

根据中国法律，如果购买资产协议任何条款被裁决为无效，购买资产协议其他条款的效力不受任何影响。

购买资产协议不附带任何保留条款和前置条件。

（十）声明承诺

1、交易对方向中文在线声明承诺

交易对方具有一切必要的权利及能力订立及履行购买资产协议项下的所有义务和责任；交易对方就购买资产协议约定事项已经依法履行了截至购买资产协议签署日应履行的其内部审议及/或审批手续；购买资产协议一经生效即对交易对方具有合法、有效的约束力；

交易对方对各自名下的标的资产具有合法的、完全的所有权，有权对购买资产协议所涉标的资产依法进行处置；该等标的资产或与其相关的任何权利和利益，不受任何抵押权、质押权或第三人对于标的资产的权利主张的限制或已取得了该等权利人对标的资产转让的许可；中文在线于标的资产交割完成日将享有作为标的资产的所有者应依法享有的一切权利，包括但不限于依法占有、使用、收益和处分标的资产的权利；标的资产并不会因于交割完成前已发生的事项而遭受中国法律或第三人的权利主张进而被没收或扣押，或者被施加以抵押、留置、质押和其他形式的负担；

交易对方保证，截至购买资产协议签署日，交易对方对于标的资产的权利的行使不会侵犯任何第三人的财产权，也不会被任何第三人提出关于上述权利的权利要求；

截至购买资产协议签署日，交易对方没有获悉任何第三人就标的资产或其任何部分行使或声称将行使任何对标的资产有不利影响的权利；亦无任何直接或间接与标的资产有关的争议、诉讼或仲裁；

交易对方保证，根据中文在线需要，已经向中文在线披露了中文在线于交割完成后正常行使标的资产的所有权所需的关于标的资产的信息，并未保留任何一经披露便会影响购买资产协议签署或履行的信息；

朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、王小川、孙宝娟、国鸿智臻保证，切实履行其在过渡期内的义务和责任；

交易对方保证，承担购买资产协议约定的其他义务和责任。

2、中文在线向交易对方声明承诺

中文在线是依据中国法律成立并有效存续的股份有限公司，具有一切必要的权利及能力订立及履行购买资产协议项下的所有义务和责任；

中文在线保证向交易对方提供为完成本次交易所需的应由中文在线提供的各种资料 and 文件并签署为促使购买资产协议生效及履行购买资产协议所必须的各项文件；

中文在线保证，为交易对方办理标的资产的权属变更提供必要的协助与配合；中文在线保证，承担购买资产协议约定的其他义务和责任。

3、交易各方保证

上述声明、保证和承诺如实质上（不论有无过错）不真实或有重大遗漏令对方受到损失，作出该等声明、承诺和保证的一方应向对方作出充分的赔偿。

（十一）税项和费用

中文在线与朱明同意，各方因履行本协议及本协议附件、补充协议所约定义务而发生的根据中国现行法律法规及规范性文件应当缴纳的任何税款或费用，均由各方自行承担；如中国现行法律法规及规范性文件未规定的，由各方平均承担。

中文在线与其他交易对方（海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟、国鸿智臻）同意，各方因履行本协议及本协议附件、补充协议所约定义务而发生的根据中国现行法律法规及规范性文件应当缴纳的任何税款或费用，均由各方自行承担；如中国现行法律法规及规范性文件未规定的，由各方平均承担。如上述税费涉及个人所得税的，应由代扣代缴义务人根据税收法律法规规定予以代扣代缴。

（十二）违约责任条款

本协议签署后，除不可抗力原因以外，任何一方不履行或不及时适当履行本协议项下其应履行的任何义务，或违反其在本协议项下作出的任何陈述、声明、承诺或该等陈述、声明、承诺不属实，违约方应根据守约方书面要求一次性向守约方支付等值于本次交易各方各自协商确定交易对价 10% 的违约金，如该等违约金不足以弥补守约方损失的，违约方应继续承担补偿责任。违约方未按照本协议约定支付违约金和/或对守约方进行补偿的，自违约方逾期支付违约金和/或补偿款之日起，每日应按照当期应支付违约金和/或补偿金额的 5% 向守约方结算支付滞纳金，直至违约方足额清偿全部违约金和/或补偿金额。

如因法律法规或政策限制，或因中文在线股东大会未能审议通过，或因政府部门或证券交易监管机构（包括但不限于中国证监会、深交所及登记结算公司）

未能批准或核准等购买资产协议任何一方不能控制的原因，导致标的资产不能按购买资产协议的约定转让的，不视为任何一方违约。

除中文在线书面同意外，如朱明违反本协议约定任职期限承诺，应将其于本次交易中已获对价的 100% 作为赔偿金返还给中文在线，中文在线尚未支付的对价无需支付，其中，违约方因本次交易获得的中文在线股份由中文在线以 1 元/股回购。如中文在线股东大会未通过或因其他客观原因导致中文在线不能实施股份回购的，则该违约方应按照中文在线股东大会授权董事会确定的股权登记日中文在线其他股东所持中文在线股份占中文在线总股份（扣除违约方所持中文在线股份数）的比例，将因本次交易取得的中文在线股份赠与违约方之外的中文在线其他股东；

朱明、海通数媒、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟、国鸿智臻如有于本次交易中以协议、承诺函等方式出具的不竞争承诺且违反该等承诺的，应当将其因违反承诺所获得的经济利润、工资、报酬等全部收益上缴中文在线，前述赔偿仍不能弥补中文在线因此遭受的损失，中文在线有权要求违约方就其遭受的损失承担赔偿责任；

朱明及标的公司核心团队成员丧失或部分丧失民事行为能力、被宣告失踪、死亡或被宣告死亡而当然与标的公司终止劳动关系的，及因中文在线或标的公司董事会解聘的，不视为其违反任职期限承诺；

本次交易实施的先决条件满足后，中文在线未能按照购买资产协议约定的期限和金额，支付股权对价的，每逾期一日，应当以应付未付金额为基数按照中国人民银行公布的同期日贷款利率计算违约金，支付予交易对方，但由于交易所、登记结算机构、中国证监会及交易对方的原因导致逾期支付的除外；

本次交易实施的先决条件满足后，交易对方违反购买资产协议的约定，未能按照购买资产协议约定的期限办理完毕标的股权交割，每逾期一日，应当以交易总对价为基数按照中国人民银行公布的同期日贷款利率计算违约金支付给中文在线，但非因交易对方的原因导致逾期办理标的股权交割的除外；

任何一方违约应承担违约责任，不因购买资产协议的终止或解除而免除。

（十三）协议的变更、解除和终止

经各方协商一致，可以变更、终止或解除本协议。

过渡期内，发生如下情形的，中文在线有权单方解除本协议，终止本次交易：

- 1、未经中文在线书面同意，交易对方从标的公司离职；
- 2、交易对方违反本协议针对过渡期交易对方应遵守的特别事项所述保证承诺；
- 3、交易对方违反本协议所述声明承诺；
- 4、标的公司存在破产、解散、被吊销等可能导致标的公司无法有效存续的情形。

二、业绩承诺补偿协议

（一）合同主体、签订时间

2017年8月9日，上市公司与资产出让方朱明签署了《业绩承诺补偿协议》。

（二）利润补偿期

本次交易利润补偿期为2017年度、2018年度和2019年度。

（三）利润补偿方

朱明为本次交易的利润补偿方。

（四）承诺净利润数

作为本次交易的利润补偿方，朱明对标的公司在利润补偿期间实现的净利润数进行下述承诺：标的公司2017年度、2018年度和2019年度扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别不低于人民币15,000万元、人民币22,000万元、人民币26,400万元。

（五）实际净利润数与承诺净利润数差异的确定

中文在线和朱明确认，在业绩补偿测算期间，中文在线应当在每年的年度审计时聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所对标的资产的净利润实现数与净利润预测数之间的差异情况进行补偿测算，并出具专项核查意见。

（六）补偿方式

朱明承诺，根据标的资产实际净利润数与承诺净利润数差异之专项核查意见

所确认的结果，如在业绩承诺期内，标的公司截至当期期末累计实现净利润数低于截至当期期末累计承诺净利润数，则朱明应当在当年度《专项审核报告》在指定媒体披露后的十个工作日内，向中文在线支付补偿。具体补偿方式如下所述：

当期应补偿金额=（截至当期期末累计承诺净利润数-截至当期期末累计实现净利润数）÷业绩补偿承诺期限内各年的承诺净利润数总和×标的资产的交易价格 147,260.00 万元-已补偿金额。

在各年计算的应补偿金额少于或等于 0 时，按 0 取值，已经补偿的金额不冲回。

如朱明当期需向中文在线支付补偿的，朱明应优先以本次交易取得的股份对价进行补偿。具体补偿方式如下：

1、以股份对价补偿

由朱明以本次交易取得的股份对价进行补偿的，具体补偿公式如下：

当期应补偿股份数=（本次交易总价 147,260.00 万元÷中文在线普通股发行价格）×[（截至当期期末累积承诺净利润数-截至当期期末累积实现净利润数）÷业绩补偿承诺期限内各年承诺净利润数总和]-以前年度已补偿的股份数量

（1）中文在线实施转增或股票股利分配

中文在线在业绩补偿承诺期内实施转增股本或股票股利分配的，则补偿股份数量相应调整为：

补偿股份数量（调整后）=当年应补股份数×（1+转增或送股比例）

（2）中文在线分配现金股利

中文在线在业绩补偿承诺期内已分配的现金股利应作相应返还，计算公式为：

返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利（以税前金额为准）×当年应补偿股份数量

以上所补偿的股份由中文在线以 1 元/股回购并注销，朱明应予以配合。若中文在线上述应补偿股份回购并注销事宜因未能获得股东大会审议通过或因未获得相关债权人认可等原因而无法实施的，则朱明承诺在上述情形发生后的 60 日内，将该等股份向中文在线股东大会授权董事会确定的股权登记日登记在册的

中文在线其他股东补偿，除朱明之外的其他股东按照股权登记日其持有的股份数量占扣除交易对方持有的股份数后中文在线的股本数量的比例获赠股份。

2、以支付现金方式补偿

由朱明以本次交易取得的现金对价进行补偿的，补偿公式如下：

当年应补偿现金数=(截至当期期末累计承诺净利润数-截至当期期末累计实现净利润数)÷业绩补偿承诺期限内各年承诺净利润数总和×本次交易总价147,260.00万元-累计已补偿金额

如朱明须根据本协议约定履行现金补偿义务的，中文在线应在当年度《专项审核报告》在指定媒体披露后的10个工作日内书面通知朱明，由朱明按照中文在线书面通知内容在10个工作日内按照本协议约定以银行转账方式支付到中文在线指定账户，或由中文在线从根据《购买资产协议书》应向朱明支付的现金对价中扣除等值于朱明当年度应补偿现金金额部分款项，中文在线有权要求朱明通过单独或同时使用该两种方式履行现金补偿义务。

3、补偿总额

朱明向中文在线支付的股份补偿与现金补偿总计不超过本次交易朱明所取得对价。

4、其他

各方一致同意，如根据本协议约定朱明不负有补偿义务或朱明已履行完毕所有补偿义务的，在朱明所持有的中文在线股份可以解除锁定后，中文在线应当根据朱明要求协助办理相关解除股份锁定的手续（如需要）。

如根据标的资产实际净利润数与承诺净利润数差异之专项核查意见，本次交易的业绩补偿测算期间内，标的公司已完成2017年、2018年、2019年的业绩承诺的，中文在线应自针对当年度的专项核查意见正式出具之日起30日内根据《购买资产协议书》约定向朱明支付本次交易现金对价。

（七）减值测试

各方确认，在补偿测算期间届满时，中文在线应聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所对标的资产中以市场法评估结果为作价依据的资产进行减值测试，并出具专业报告，如：标的资产期末减值额>已补偿股份总数×本次交易发行股份价格+已补偿现金，则朱明应对中文在线另行补偿。朱明应当于减值测试

报告在指定媒体披露后的 10 个工作日内向中文在线支付补偿。补偿方式及计算金额如下：

补偿时，朱明应优先以本次交易取得的尚未出售的股份进行补偿，不足部分以现金方式进行补偿。

因标的资产减值应补偿股份数量的计算公式为：应补偿的股份数量=（期末减值额-在业绩承诺期内因实际利润未达到承诺利润已支付的补偿额）÷本次交易发行普通股股票价格。

因标的资产减值应补偿现金金额的计算公式为：应补偿的现金金额=期末减值额-在业绩承诺期内因实际利润未达到承诺利润已支付的补偿额-因标的资产减值此前已补偿股份数量×本次交易发行普通股股票价格。

在计算上述期末减值额时，需考虑业绩承诺期内中文在线对标的公司进行增资、减资、接受赠予以及利润分配的影响。

（八）补偿金额的调整

各方同意，本次交易实施完成后如因下列原因导致标的资产在业绩补偿测算期间的净利润实现数低于净利润预测数时，朱明有权以书面方式向中文在线提出有关协商调整或减免朱明的补偿金额的要求，且无需向中文在线承担法律责任。

发生签署本协议时所不能预见、不能避免、不能克服的任何客观事实，包括地震、台风、洪水、火灾、疫情或其他天灾等自然灾害，以及战争、骚乱等社会性事件，且上述自然灾害或社会性事件导致标的公司发生重大经济损失、经营陷入停顿或市场环境严重恶化的；

朱明提出有关协商调整或减免朱明的补偿金额要求的，本协议各方可根据公平原则并结合实际情况进行协商，并共同聘请会计师事务所就发生上述签署本协议时所不能预见、不能避免、不能克服的任何客观事实的情形而实际给标的资产造成盈利影响的情况进行专项审核；在经会计师事务所专项审核确认的实际所造成净利润减少之金额范围内，可在经本协议各方协商一致并经中文在线依其内部程序审议通过的情况下，作相应调整或减免朱明应给付的补偿数额。

（九）违约责任

任何一方违反其在本协议中的任何声明、保证和承诺或不履行、未及时恰当履行本协议的任何条款，即构成违约；违约方应向守约方一次性支付等值于朱明

于本次交易所取得对价总额的 10% 的违约金，如该等违约金不足以弥补守约方损失（包括但不限于因该等违约行为给守约方带来的对违约方提起诉讼所产生的诉讼费用、与第三人发生诉讼产生的诉讼费用和应向第三人支付的赔偿等全部经济损失）的，违约方应继续承担补偿责任。

任何一方违约应承担的违约责任，不因本协议的终止或解除而免除。

朱明未按照本协议约定对中文在线进行补偿的，自朱明逾期支付之日起，每日应按照当期应补偿金额的 5% 向中文在线结算支付滞纳金，直至朱明足额支付补偿为止。

在业绩补偿测算期间，朱明如对外质押因本次交易所取得的中文在线股份，最迟须在签署相关质押协议前以书面形式通知中文在线，通知内容应包括主债务协议及质押协议内容、质权人主体信息（如为自然人，应提供身份信息及履历信息；如为法人或其他组织，应提供相关注册登记信息）以及其他中文在线要求提供的信息。

同时，朱明在完成股份质押登记手续后（包括质权人通过行使质权取得质押股份后），如发生需根据本协议约定向中文在线承担业绩承诺补偿责任的情形，朱明应保证在本协议第三条所述专项核查意见在指定媒体披露后的 5 个工作日内：（1）由质权人配合解除股份质押以便朱明完成业绩承诺补偿；或（2）由质权人将行使质权后取得的股份用于代朱明向中文在线承担业绩承诺补偿，具体补偿数量和方式按本协议约定执行。如朱明违反本条款约定义务或作出保证，中文在线有权要求朱明在中文在线给定时限内向中文在线支付等值于股份质押登记日收盘后质押股份市值的违约金。

在业绩补偿测算期间，朱明不得因对外举债偿债导致无法在本协议约定的时限内履行应承担的业绩承诺补偿义务。朱明在根据本协议约定应向中文在线承担并支付业绩承诺补偿的时限内，应合理保证中文在线优先于朱明其他债权人得到朱明支付业绩承诺补偿款项。如朱明违反本条款约定义务或作出保证，中文在线有权要求朱明在中文在线给定时限内向中文在线支付等值于当年度应向中文在线支付业绩承诺补偿金额的违约金。

（十）协议生效条件和生效时间

本协议为各方签署的《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付

现金购买资产协议书》之补充协议。本协议自各方签章并经各方授权代表签署之日起成立，自《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议书》生效之日起生效。

第八节 本次交易的合规性分析

一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条的相关规定

（一）本次交易符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定

1、本次交易符合国家产业政策

本次交易的拟购买资产为朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟、国鸿智臻 8 名交易对方持有的晨之科 80% 股权。晨之科主要从事游戏研发及制作，属于文化产业。财政部、文化部等九部委出台的《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》中指出：文化产业是国民经济的重要组成部分，加大金融业支持文化产业的力度，推动文化产业与金融业的对接，是培育新的经济增长点的需要，是促进文化大发展大繁荣的需要。大力发展多层次资本市场，扩大文化企业的直接融资规模。《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》等文件指出：文化产业是社会主义市场经济条件下满足人民多样化精神文化需求的重要途径，是促进社会主义文化大发展大繁荣的重要载体，是推动经济结构战略性调整的重要支点和转变经济发展方式的重要着力点。

综上，本次交易符合国家相关的产业政策。

2、本次交易符合有关环境保护法律法规的规定

标的公司的主营业务为代理运营二次元概念相关的移动网络游戏、自主开发的二次元文化交流社区 G 站，以及二次元直播业务，不属于高能耗、高污染的行业；不存在严重违反有关环境保护的法律和行政法规规定的情况。

因此，本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定。

3、本次交易符合土地管理法律法规的规定

标的公司主要采用轻资产运营模式，其经营场所系通过租赁方式取得。

标的公司报告期末未拥有土地使用权，因此不涉及土地管理等报批事项，不存在因违反国家及地方有关土地管理方面的法律、法规而受到任何其他行政处罚的情形，符合国家关于土地管理的法律及行政法规的规定。

4、本次交易符合反垄断法律法规的规定

经查验，晨之科在本次交易前上一会计年度（2016 年度）在中国境内的营业收入未超过 4 亿元，未达到《国务院关于经营者集中申报标准的规定》规定的关于经营者集中申报的标准，故本次重组不需要向商务部进行反垄断经营者集中申报。

综上，本次交易事项符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定，不存在违反环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规规定的情形，符合《重组管理办法》第十一条第（一）项的规定。

（二）本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件

根据《证券法》、《上市规则》等相关规定，上市公司股权分布发生变化导致不再具备上市条件是指“社会公众持有的股份低于公司股份总数的 25%，公司股本总额超过人民币 4.00 亿元的，社会公众持股的比例低于 10%。社会公众不包括：（1）持有上市公司 10% 以上股份的股东及其一致行动人；（2）上市公司的董事、监事、高级管理人员及其关联人”。

根据目前上市公司股东所持股份的情况，本次交易完成后，公司的股本总额将增加至 775,674,085 股，其中社会公众股东持股比例超过 25%，不会导致上市公司不符合深交所股票上市条件的情况，符合《重组管理办法》第十一条第（二）项的规定。

（三）重大资产重组所涉及的资产定价公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形

本次交易聘请具有证券期货业务资格的东洲评估师对标的资产进行评估，并依据评估结果协商确定交易价格。东洲评估师评估及其经办评估师与上市公司、交易对方、晨之科均不存在关联关系，没有现实的及预期的利益或冲突，具有充分的独立性，其出具的评估报告符合客观、公正、独立、科学的原则。

公司董事会和独立董事均已对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性和评估定价的公允性发表肯定性意见，资产的定价依据公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。综上所述，本次交易涉及的资产依照具有证券期货业务资格的评估机构出具的《评估报告》显示的资产评估价值作为定价依据，本次交易资产定价公允；本次交易严格履行了必要的法律程序，独立董事发表了认可意

见，本次交易不存在损害上市公司和股东合法权益的情形，符合《重组管理办法》第十一条第（三）项的规定。

（四）重大资产重组所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法

本次重大资产重组本公司拟购买资产为晨之科 80% 股权。交易对方承诺其持有的晨之科股权权属清晰，不存在产权纠纷或潜在纠纷，不存在质押、担保、冻结或其他任何限制或禁止转让等权利限制情形，相关股权的过户不存在法律障碍。

此外，本次交易仅涉及股权转让事宜，晨之科对外的债权债务不会因本次交易产生变化，因此本次交易不涉及债权债务处理事宜。

综上，本次交易符合《重组管理办法》第十一条第（四）项的规定。

（五）有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形

本次交易完成后，晨之科将成为上市公司的全资子公司。这将加强上市公司对晨之科的控制力，提高上市公司的管理效率，降低管理成本。同时，上市公司的主营业务将由中文数字出版向二次元文化领域延伸，为公司创造新的利润增长点。

本次交易前，中文在线 2016 年实现的基本每股收益为 0.14 元/股，根据信永中和会计师出具的备考审阅报告，上市公司 2016 年实现的基本每股收益为 0.26 元/股。本次交易后，晨之科将成为公司的全资子公司，增强公司的盈利能力，提升公司的核心竞争力。

综上，本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形，符合《重组管理办法》第十一条第（五）项的规定。

（六）有利于上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定

本次交易前，公司已经按照有关法律法规的规定建立规范的法人治理结构和

独立运营的管理体制，做到业务独立、资产独立、财务独立、人员独立和机构独立。本次交易对公司控股股东的控制权不会产生重大影响，公司的实际控制人不会发生变化，不会对现有的公司治理结构产生不利影响。本次交易完成后，公司将继续在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性相关规定。

（七）有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构

本次交易前，中文在线已按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律、法规及中国证监会、深交所的相关规定，在《公司章程》的框架下，设立了股东大会、董事会、监事会等组织机构并制定相应的议事规则，具有健全的组织机构和完善的法人治理结构。

本次交易完成后，上市公司将加强对标的公司相关人员进行资本市场相关法律法规的培训，提高标的公司相关人员的合法合规意识，完善子公司管理制度，进一步完善其法人治理结构、健全各项内部决策制度和内部控制制度，保持上市公司的规范运作。

综上，本次交易有利于上市公司保持健全有效的法人治理结构。

二、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条的相关规定

（一）本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善财务状况和增强持续盈利能力，有利于上市公司减少关联交易、避免同业竞争、增强独立性

上市公司是一家中文数字出版机构，在相关业务领域具备较强的市场竞争力和良好的品牌声誉。为增强公司持续盈利能力，更好的回报股东，公司近年在二次元移动游戏领域积极布局，以增资和股权转让方式获得晨之科 20% 股权，优化产业结构。

本次交易，公司通过慎重选择和全面考虑，拟收购晨之科剩余 80% 股权。通过本次交易，将向上市公司注入盈利能力较强的优质资产，提升上市公司业绩。本次交易前，中文在线主营业务收入构成中，以数字阅读产品为主。本次交易完成后，中文在线营业收入构成中，二次元移动游戏业务将扩大并成为上市公司利

润的重要来源之一，有利于提高上市公司资产质量和持续盈利能力，增强上市公司的竞争实力，使得未来业绩得到有效保障。同时，中文在线将持续关注二次元产业的其他机会，积极配合战略发展布局，依托上市公司的平台优势，通过产业整合等方式做大做强，努力实现公司的战略目标。

本次交易完成后，为减少和规范本次重组后可能存在的关联交易，充分保护重组完成后上市公司的利益，上市公司作出如下安排：

1、减少关联交易

为规范将来可能存在的关联交易，保护上市公司全体股东，特别是中小股东的合法权利，上市公司控股股东、实际控制人，以及本次交易对方均出具了《关于减少与规范关联交易的承诺函》。

关于减少关联交易的具体措施参见本报告书“第十一节 同业竞争和关联交易/四、本次交易完成后关联交易情况/（四）减少和规范关联交易的措施”。

2、避免同业竞争

为保证本次交易完成后上市公司控股股东、实际控制人及标的公司控股股东、实际控制人不拥有或控制与中文在线及标的公司存在竞争关系的企业或经营性资产，上市公司控股股东、实际控制人，以及本次交易标的控股股东、实际控制人均出具了《关于避免同业竞争的承诺函》。

关于避免同业竞争的具体措施参见本报告书“第十一节 同业竞争和关联交易/一、本次交易对上市公司同业竞争的影响”。

3、增强独立性

本次交易前上市公司与实际控制人及其关联方保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定；本次交易完成后上市公司与实际控制人及其关联方仍继续保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

综上，本次交易有利于上市公司减少关联交易和避免同业竞争，有利于上市公司继续保持独立性。

（二）上市公司最近一年财务报告被注册会计师出具无保留意见审计报告

信永中和会计师对本公司 2016 年财务报告进行了审计，并出具了标准无保留意见的 XYZH/2017SHA20209 号《审计报告》。公司不存在最近一年财务会计

报告被注册会计师出具非标准无保留意见的情形。

（三）上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形

本公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形。

（四）本次标的公司为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续

本次交易中本公司拟发行股份购买的资产为晨之科 80% 的股权，交易对方为朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟、国鸿智臻，根据标的公司的全套工商登记资料及交易对方出具的声明和承诺，确认交易对方合法拥有拟注入标的公司完整的所有权，资产权属清晰，不存在任何权属纠纷。

根据交易各方签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》，在本次交易取得中国证监会核准批复之日起 45 日内，完成标的资产的交割，各方将密切合作并采取一切必要行动相互配合履行标的公司的交割和新增股份登记相关的手续。

（五）上市公司为促进行业的整合、转型升级，在其控制权不发生变更的情况下，可以向控股股东、实际控制人或者其控制的关联人之外的特定对象发行股份购买资产。所购买资产与现有主营业务没有显著协同效应的，应当充分说明并披露本次交易后的经营发展战略和业务管理模式，以及业务转型升级可能面临的风险和应对措施

标的公司晨之科是二次元移动游戏运营商，上市公司本次收购晨之科 80% 股权，使晨之科成为上市公司的全资子公司，是公司未来战略发展的重要步骤之一。本次收购有利于上市公司延伸其业务领域，与现有业务实现协同效应，有助于公司挖掘泛二次元领域潜在客户及现有 IP 的多维度延伸，扩展公司现有业务的覆盖范围。

中文在线的主营业务包括向手机、手持终端、互联网等媒体提供数字阅读产

品；通过版权衍生产品等方式提供数字内容增值服务，包括 IP 运营及衍生开发；为教育机构提供基础教育服务；为数字出版和发行机构提供数字出版运营服务等。中文在线所在的数字出版行业的产品会形成潜在可开发 IP，部分可用于开发二次元游戏，因此上市公司所处行业属于标的公司上游供应商之一。另外，标的公司深耕的泛二次元群体，又将成为上市公司的潜在客户群。通过此次交易，晨之科将成为上市公司的全资子公司，二次元移动游戏业务将成为上市公司新的利润增长点，同时此次并购还会使上市公司现有 IP 的开发潜能得到释放，有利于提高上市公司资产质量和持续盈利能力，增强上市公司的竞争实力。因此本次重大资产重组所涉及的交易类型属于同行业或上下游并购。

交易完成后，中文在线将发挥上市公司在资源配置、产业整合、销售市场、经营管理方面的优势，支持晨之科扩大业务规模、拓展产品市场。一方面，公司将保持晨之科的独立运营，以充分发挥原有管理团队在各自业务领域的优势，提升各自业务板块的经营业绩，从而实现上市公司股东价值的最大化；另一方面，上市公司将结合晨之科的经营特点、业务模式及组织架构对其原有的管理制度进行适当地调整，输出具有规范治理经验的管理人员，以达到上市公司规范运作的要求。同时，中文在线还可以充分利用上市公司融资平台优势，拓宽晨之科的融资渠道，解决其发展的资金需求。

综上，上市公司本次交易是为了延伸其业务领域，与现有业务实现协同效应，从而提高上市公司资产质量和持续盈利能力。本次发行有利于提升公司的综合实力，巩固公司的市场地位，增强公司持续盈利能力，符合公司的发展战略。本次交易中，上市公司系向与控股股东、实际控制人无关联关系的特定对象发行股份购买资产。

本次交易的整体方案符合《重组管理办法》第四十三条的要求。

三、独立财务顾问和律师关于本次交易是否符合《重组管理办法》等相关规定的结论性意见

独立财务顾问中德证券认为：本次交易符合《重组管理办法》、《创业板发行管理办法》等相关法律、法规和规范性文件规定的实质性条件。

法律顾问华商律师认为：本次交易符合《重组管理办法》、《创业板发行管理办法》等法律法规、规范性文件规定的原则和实质性条件。

第九节 管理层讨论与分析

本公司董事会以经审计的上市公司和标的公司财务报告及上市公司备考财务报告为基础，完成了本节的分析与讨论。投资者在阅读本节时，请同时参考本报告书“第十节 财务会计信息”以及相关财务报告。

一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果讨论与分析

（一）本次交易前上市公司财务状况

1、资产结构分析

报告期内，本公司合并资产负债表中主要资产构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比（%）	金额	占比（%）	金额	占比（%）
流动资产：						
货币资金	110,983.87	39.39	141,542.84	49.62	25,581.35	29.10
应收账款	18,019.00	6.40	14,918.58	5.23	15,985.60	18.19
预付账款	23,102.83	8.20	14,277.67	5.01	3,848.45	4.38
其他应收款	1,928.53	0.68	1,152.07	0.40	561.03	0.64
存货	827.29	0.29	625.15	0.22	879.47	1.00
其他流动资产	948.32	0.34	1,278.67	0.45	-	-
流动资产合计	155,809.82	55.30	173,794.98	60.92	46,855.91	53.31
非流动资产：						
可供出售金融资产	44,794.26	15.90	36,134.83	12.67	9,924.83	11.29
长期股权投资净额	46,741.08	16.59	45,562.14	15.97	14,892.50	16.94
固定资产	1,075.26	0.38	955.36	0.33	1,088.07	1.24
在建工程	8.25	0.00	3.54	0.00	-	-
无形资产	28,304.02	10.05	25,093.80	8.80	12,369.87	14.07
开发支出	1,091.70	0.39	556.41	0.20	343.22	0.39
商誉	1,775.22	0.63	1,775.22	0.62	1,775.22	2.02
长期待摊费用	381.69	0.14	55.48	0.02	63.31	0.07

递延所得税资产	1,749.93	0.62	1,333.86	0.47	586.74	0.67
非流动资产合计	125,921.40	44.70	111,470.62	39.08	41,043.77	46.69
资产总计	281,731.23	100.00	285,265.60	100.00	87,899.68	100.00

注：2015年、2016年财务数据已经信永中和审计，2017年1-5月财务数据已经信永中和审阅。

公司总资产2017年5月31日较2016年12月31日下降1.24%，变化不大；2016年12月31日较2015年12月31日增加224.54%，主要原因系2016年7月公司非公开发行股票募集资金增加19.99亿元。从资产结构上来看，截至2015年12月31日、2016年12月31日和2017年5月31日，公司流动资产占资产总额的比例分别为53.31%、60.92%和55.30%，非流动资产占资产总额的比例分别为46.69%、39.08%和44.70%。

（1）流动资产

公司的流动资产主要由货币资金、应收账款、预付款项等构成。

公司2016年12月31日流动资产合计173,794.98万元，较2015年12月31日增加270.91%。其中，2016年12月31日公司货币资金余额较2015年12月31日增加453.30%，主要系2016年7月非公开发行股票募集资金增加19.99亿元，及2016年销售收入增加；预付账款较2015年12月31日增加271.00%，主要系本公司预付投资款增加4,900万，及预付房屋租金1,204万；其他应收款余额较2015年12月31日增加105.35%，主要系职工借款及备用金增加383万，外部单位往来增加471万。

2017年5月31日，公司流动资产合计155,809.82万元，较2016年12月31日下降10.35%。其中，货币资金较2016年12月31日下降21.59%，主要系公司泛娱乐业务合作投资及购买版权。

（2）非流动资产

公司的非流动资产主要由可供出售金融资产、长期股权投资和无形资产等构成。

2016年12月31日，公司非流动资产合计111,470.62万元，较2015年12月31日同比增加171.59%，主要原因系增加对外投资3.06亿，及无形资产采购版权增加2.1亿元。

2017年5月31日，公司非流动资产合计125,921.40万元，较2016年12月31日增加12.96%，变化幅度较小。

2、负债结构分析

单位：万元

项目	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比(%)	金额	占比(%)	金额	占比(%)
流动负债：						
短期借款	-	-	-	-	24,935.28	68.25
应付账款	4,446.25	18.01	8,290.83	26.94	5,020.50	13.74
预收账款	5,227.91	21.18	4,607.12	14.97	1,739.29	4.76
应付职工薪酬	2,676.90	10.84	3,832.92	12.45	1,760.50	4.82
应交税费	1,341.32	5.43	2,378.94	7.73	1,507.75	4.13
应付利息	-	-	-	-	18.47	0.05
其他应付款	9,117.19	36.93	9,567.53	31.08	58.67	0.16
流动负债合计	22,809.56	92.40	28,677.34	93.17	35,040.46	95.90
非流动负债：						
递延收益	1,587.82	6.43	1,798.10	5.84	1,107.76	3.03
递延所得税负债	287.18	1.16	305.08	0.99	388.74	1.06
非流动负债合计	1,875.00	7.60	2,103.18	6.83	1,496.50	4.10
负债合计	24,684.56	100.00	30,780.52	100.00	36,536.96	100.00

注：2015年、2016年财务数据已经信永中和审计，2017年1-5月财务数据已经信永中和审阅。

报告期内，公司负债规模有所减少。截至2017年5月31日，公司总负债24,684.56万元，较2016年12月31日下降19.80%；截至2016年12月31日总负债规模较2015年12月31日下降15.76%，总体变化不大。

(1) 流动负债

公司的流动负债主要由应付账款、预收账款、应付职工薪酬等构成。

2016年12月31日，公司流动负债合计28,677.34万元，较2015年12月31日下降18.16%。其中，短期借款减少24,935.28万元，主要原因系本公司非公开发行募集资金到位，归还借款；应付账款较2015年12月31日增加65.14%，主要系公司业务规模扩张，未付版税增加；预收款项较2015年12月31日增加164.89%，主要是公司业务规模扩张，相应预收款增加；应付职工薪酬较2015年12月31日增加117.72%，主要原因系公司业务规模扩张，人员扩张，期末未付薪酬增加所致；应缴税费较2015年12月31日增加57.78%，主要系期末未付企业所得税和增值税所致。

2017年5月31日，公司流动负债合计22,809.56万元，较2016年12月31日减少20.46%。其中，应付账款较2016年12月31日减少46.37%，主要系公司加大版税的付款；预收款项较2016年12月31日增加13.47%，主要是公司业务规模扩张，相应预收款增加；应缴税费较2016年12月31日减少43.62%，主要系本期上交上期所得税税金所致。

（2）非流动负债

公司非流动负债主要由递延收益、递延所得税负债等构成。

2016年12月31日，公司非流动负债合计2,103.18万元，较2015年12月31日增加40.54%，主要原因系收到政府补助的递延收益。

2017年5月31日，公司非流动负债合计1,875.00万元，较2016年12月31日变化不大。

3、偿债能力分析

报告期内，本公司合并报表口径主要偿债指标如下表所示：

项目	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
流动比率（倍）	6.83	6.06	1.34
速动比率（倍）	6.79	6.04	1.31
资产负债率（%）-合并	8.76	10.79	41.57

注：上述财务指标的计算公式为：

- ①资产负债率=总负债/总资产；
- ②流动比率=流动资产/流动负债；
- ③速动比率=(流动资产-存货)/流动负债。

报告期内，公司流动比率、速动比率相比变化不大，总体而言，长期和短期偿债指标相对稳定。

报告期内，公司资产负债率呈下降趋势，长期偿债能力较好；公司流动比率和速动比率均高于1，短期偿债能力较好。

综上所述，公司偿债能力较强，能够保证债权人的利益。

（二）本次交易前上市公司经营成果分析

1、营业收入

（1）公司的营业收入情况

单位：万元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
----	-----------	-------	-------

	金额	占比(%)	金额	占比(%)	金额	占比(%)
主营业务收入	23,371.66	100.00	60,151.56	100.00	39,024.62	100.00
其他业务收入	-	-	-	-	-	-
合计	23,371.66	100.00	60,151.56	100.00	39,024.62	100.00

注：2015年、2016年财务数据已经信永中和审计，2017年1-5月财务数据已经信永中和审阅。

公司营业收入全部来源于主营业务收入，2015年、2016年和2017年1-5月，营业收入分别为39,024.62万元、60,151.56万元和23,371.66万元。2016年营业收入较2015年增加了21,126.94万元，增幅54.14%，主要是公司业务规模扩张所致。

2、期间费用

单位：万元

项目	2017年1-5月		2016年		2015年	
	金额	占营收比(%)	金额	占营收比(%)	金额	占营收比(%)
销售费用	3,661.44	15.67	6,272.57	10.43	4,255.70	10.91
管理费用	8,149.33	34.87	19,963.28	33.19	12,053.98	30.89
财务费用	-1,002.31	-4.29	-310.81	-0.52	41.55	0.11
合计	10,808.46	46.25	25,925.03	43.10	16,351.23	41.91

注：2015年、2016年财务数据已经信永中和审计，2017年1-5月财务数据已经信永中和审阅。

2015年、2016年及2017年1-5月份，公司期间费用占当期营业收入的比例分别为41.91%、43.10%和46.25%，整体变化不大，且保持合理水平。

3、净利润及净利润率

报告期内，公司净利润及净利润率情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月		2016年		2015年	
	金额	净利率(%)	金额	净利率(%)	金额	净利率(%)
净利润	635.74	2.72	3,674.49	6.11	2,936.66	7.53
归属于母公司所有者的净利润	758.98	3.24	3,504.47	5.83	3,125.47	8.01

注：2015年、2016年财务数据已经信永中和审计，2017年1-5月财务数据已经信永中和审阅。

2015年、2016年及2017年1-5月份，公司分别实现净利润2,936.66万元、3,674.49万元和635.74万元，净利率分别为7.53%、6.11%和2.72%。2015年及2016年，公司净利率保持相对稳定。

二、标的公司行业特点及经营情况的讨论与分析

（一）晨之科所处行业基本情况

晨之科是一家深耕 ACGN（Animation、Comic、Game and Novel，即动画、漫画、游戏和小说）领域的二次元文化企业。晨之科经营国内较早的专业二次元文化交流社区 G 站，并以该社区为基础，通过自营、联运或自主研发的方式，经营具有泛二次元属性的移动网络游戏业务，同时兼营广告业务，并为直播平台提供二次元相关的直播内容设计策划及培训等服务。标的公司依靠移动互联网信息传输技术，致力于打造以游戏、交流社区、网红直播为载体的线上二次元文化传播产业链。参照中国证监会公布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），晨之科所处行业属于“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、行业发展情况

近年来，随着国内经济的飞速发展，人们的文化消费需求迅速膨胀，消费偏好也更加多元化。国家大力推动文化产业发展，相关扶持政策陆续出台：国家“十二五”发展规划纲要提出推动文化产业成为国民经济支柱性产业；新闻出版总署制定的新闻出版业“十二五”发展规划更进一步明确“以原创创意为重点，快速提高国产动漫出版产品的数量和质量，加速发展动漫游戏出版产业”；2012 年，文化部发布的《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》，首次将动漫产品单独列入规划中。

因此，国产二次元行业如动画、漫画、游戏行业均得到了政策、资金等多方面的扶持。同时，互联网的普及、智能手机的广泛使用缩短了文化传播的距离，促进了二次元文化的传播。

开放的国家政策、丰厚的资金支持等为作为文化创意产业新生力量的二次元文化行业提供了温床。除此之外，随着“80 后”创业群体的增加，越来越多的目光和资源投向了二次元文化产业的建设和，二次元细分领域开始受到关注，开始出现现象级产品，二次元文化行业进入成长期。

2014 年至今，随着二次元文化行业优秀人才队伍逐渐壮大，细分市场以及商业模式也逐步清晰，“二次元”这一概念更多地进入了人们的视野，人们对二次元群体的看法也逐步转变，“二次元”的标签不再是“非主流”和“边缘化”，

取而代之的是“青年化”、“巨大的消费潜力”，其主要受众“90后”、“95后”正逐步成熟并为主力消费人群，二次元文化也随着年轻一代的成长而逐渐成为社会中不可缺少的主流文化元素，拥有巨大的发展潜力。此外国内IP行业发展迅速，国产优质IP不断涌现，文化变现渠道也不断丰富。优质IP是文化产业链的价值核心，作为文化产业的重要组成部分，以动漫、游戏等IP资源为核心，创造优质内容并广泛传播的发展方向具有广阔的前景，二次元行业将进入高速发展的黄金阶段。

年轻且体量庞大的二次元人群逐渐受到市场关注，该部分群体与游戏用户高度重合，游戏时间长，付费率高，属于优质潜在游戏用户，二次元移动游戏成为新的细分市场。

在游戏市场领域，根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG 中新游戏研究）和国际数据公司（IDC）联合发布的《2016 中国游戏产业报告》，2016 年中国移动游戏市场销售收入为 819.2 亿元，占比首次超过客户端游戏市场，达到 49.5%，成为份额最大、增速最快的细分市场。

移动游戏行业产业链是由游戏研发商、发行商、渠道商与玩家组成的线性链条。移动游戏行业的发展历程即是研发商、发行商和渠道商不断洗牌的过程。

（1）第一时期：萌芽期

移动游戏行业萌芽期可追溯至 JAVA 单机时代，主要为像素类游戏产品，代表作如贪吃蛇和俄罗斯方块。受限于硬件设施和互联网技术等因素的落后，移动游戏普及度不高且多为单机游戏，因此游戏厂商盈利能力较低。2012 年以前，移动游戏的发展主要伴随着相关硬件和网络基础设施的发展进行。在萌芽期，研发商是市场的主要参与者，但由于用户基础差、研发商把握用户偏好的经验不足等原因，试错是该阶段的关键词，且游戏产品以休闲类的低消费、轻度游戏为主。

（2）第二时期：爆发期

移动游戏行业在 2012 年底进入快速发展时期。在这个阶段移动游戏市场涌现出一批爆款休闲游戏，如捕鱼达人、找你妹、疯狂猜图等。大量的独立小型移动游戏研发商涌现，分享了人口红利下的行业利润。由于在行业发展前期，产业链上分工仍不明确，因此产业链参与者间竞争并不明显，研发商依旧是市场主角。随着一些爆款游戏产生过亿流水，大型研发商积累了大量资金，逐渐开始布局研发+发行的模式；此外，2013 年腾讯发布的微信游戏，也在一定程度上改变了移

动游戏行业生态，产业链分工进一步明确，游戏研发商、发行商和渠道商的三方博弈正式开始。随着游戏产品竞争加剧，产品同质化愈加严重，更加考验游戏发行领域的对接资源与宣发能力，产业链的主导者由原先的研发商逐渐向发行商倾斜。

在产品模式上，爆发期出现了所谓的“填坑模式”，即游戏厂商开始注重细分市场的竞争，存在以下三个方面：第一围绕热门 IP 开发游戏，每个 IP 都能提高产品的存活率、同时带来良好的用户导入效应；第二种是细分游戏玩法的坑，最具有代表性的就是腾讯的微信游戏，2013 年全年微信每一款手游都是一个细分玩法的产品，充分展现游戏类型的多样性；第三种是区域市场、平台的坑，其中最具有代表性的是 IGG 公司的《城堡争霸》，因为 COC 公司的 Android 版的滞后效应，导致《城堡争霸》迅速占据了海外的 Android 市场，并逆向冲进海外 iOS 平台。

（3）第三时期：传统巨头强势进入

移动游戏行业的盈利持续爆发，千万级别的月流水频现，市场迎来了资本收购的集中潮。掌趣科技 8.1 亿收购动网先锋 100% 股份，华谊兄弟以 6.72 亿元收购银汉科技 50.88% 股份，以及星辉车模 8.15 亿元收购天拓科技 100% 股份。2013 年共有 16 起传统巨头收购游戏企业的案例，以收购、投资、联合开发的方式强势进驻手游行业，打破了手游行业三方博弈的平衡，促使各个企业重新布局，加剧了手游行业的发展速度。

（4）第四时期：发行渠道天平倾斜

相对传统的游戏来说，手机游戏产品的生命周期较短。这样的特性令更多的团队选择以快餐式的眼光看待手游的研发，而忽略了游戏的品质、各种细节上的处理。随着产品线的深入，越来越多的雷同产品出现，不理想的产品质量与成绩，让这些产品石沉大海。面对开始下降的盈利，更多的公司开始选择依靠渠道进行大量的推广，拥有庞大用户基数群的渠道商渐渐在这场博弈中占据优势的位置。

（5）第五时期：百花齐放、寡头垄断

市场进入竞争的良性循环，渠道商开始选择合适的发行商进行产品的联合推广，帮助大厂商巩固自身的地位。中小型开发团队自身产品的盈利依附在渠道商之下。百花齐放的手游格局渐渐融合成为渠道占绝对主导，市场的份额争夺战更多的在几大渠道商之间进行，同时发行商的寡头也日渐露出水面。在大量的手游

媒体出现之际，行业已逐渐规范化，进入产业链的完善阶段。

2、标的公司所处行业主要特征

（1）二次元用户传播互动性强

高能的社交互动属性是二次元核心人群的重要特征之一，这也使得由核心二次元向泛人群的传播效应具备强劲爆发力。具体分析来看，二次元人群：

①掌握二次元内容评价的话语权：核心二次元人群对二次元内容舆论风向有着极高的把控力，在内容评价方面有很强的自发性；

②传播范围广：在媒介传播路径不断分散化、自媒体流量崛起的互联网时代，次元边界日趋模糊，核心二次元人群间的互动交流能够轻易的突破圈层间的次元壁，渗透至更为广泛的人群之中；

③爆发力惊人：二次元核心圈层的高能社交属性往往能够在短时间内迅速爆发，高能传播爆发力在泛人群中和商业价值的爆发性和延展性也由此凸显。

（2）规模效应明显，适合迅速扩张

用户资源和运营渠道资源是移动游戏运营成功的重要因素，运营商积累足够的用户资源和运营渠道资源后，规模经济效应显著。游戏运营商同时运营的游戏种类越多，其用户和运营渠道的利用率越高，单个游戏的用户接入成本和运营渠道维护成本越低；同时，运营商提供的游戏产品越多，用户体验就越为丰富，运营平台的用户黏性就越强，用户对该运营商的忠诚度越高。

（3）绝大部分成功的移动游戏均有 IP 护体

IP 居于影游联动、泛娱乐化的中心地位，2016 年绝大部分成功手游均离不开知名 IP，如花千骨、网易西游系列、明星代言手游等。虽然知名 IP 并不能完全保证产品成功，但缺乏 IP 的产品将很难从目前同质化严重的市场突围。“大 IP+影游联动+泛娱乐”的模式成为移动游戏行业的新特征。

（4）市场马太效应愈发明显，中小游戏厂商寒冬来临

iMediaResearch（艾媒咨询）数据显示，2015 年下半年来，腾讯、网易季度移动游戏业务收入之和占整个市场的比例已超过六成。腾讯、网易等巨头迅速占据大部分手游市场份额，加上手游发行渠道集中地位愈发强势，一些手游渠道甚至通过自消费等作弊方式达到“刷量”效果，导致大量中小游戏厂商倒闭，手游行业已经开始转向资本集中的商业模式，中小厂商面临腾讯、网易等行业巨头和手游发行渠道集中的双重挤压，生存空间将越来越小。

3、行业的周期性，区域性及季节性特征

（1）周期性

受益于互联网技术以及移动终端技术的发展，互联网用户数量逐年增加，带动了国内互联网文化尤其是 ACGN 市场规模的持续上扬态势。二次元相关的游戏等娱乐产品属于低成本的大众休闲娱乐消费产品，客户消费水平基本不会受到国家宏观经济波动的影响。因此，虽然国内经济增速放缓，全球经济形势不明朗，但移动游戏受到的影响较少，仍然保持高增长速度，二次元娱乐服务产业呈现出一定的抗经济周期特性，经济周期对本行业影响不大，二次元移动游戏行业整体不具备明显的周期性特征。

（2）季节性

报告期内标的公司主要收入来源为移动游戏充值收入，而移动游戏的消费属于个人休闲娱乐消费行为。在节假日期间，移动游戏用户规模和收入会出现一定幅度的增长，但整体来看，移动游戏行业不存在明显的季节性波动。

（3）区域性

二次元文化爱好者分布与地区经济呈现一定的相关性，通常经济越发达的地区，居民对新鲜文化的接受度越高，文化需求也更强烈，因此二次元文化的普及率也相对较高。此外，二次元移动游戏依赖于移动终端设备和各地区基础网络设施，移动游戏的覆盖范围和玩家消费能力与玩家收入水平有一定关系，根据 Talkingdata 提供的数据，截至 2016 年 12 月，移动游戏用户在一线、二线城市的占比分别为 15.8% 和 30.13%，而在一二线以外的其他城市的占比则达到 54.07%；广东、浙江、河南、江苏和北京是移动游戏用户集聚度相对较高的省市，其中，广东省的移动游戏用户覆盖率达到 13.8%。因此从市场分布上来看，标的公司的产品分布区域和地区的经济发达程度、人口密度有密切联系：国内二次元消费群体相对集中分布在经济发达、人口密集的华北、华东和华南地区，东北、西南和西北地区的市场份额相对较少。

移动游戏用户人群地域分布情况如下：

TOP10省份	覆盖率	TOP10省份	覆盖率
广东	13.8%	山东	6.0%
浙江	8.3%	河北	5.2%
河南	7.1%	安徽	4.0%

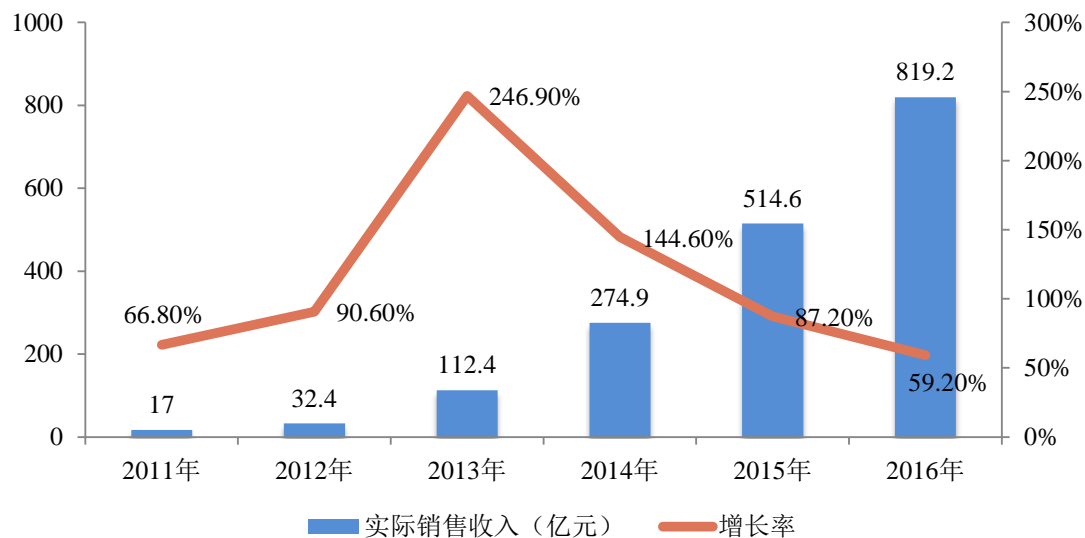
江苏	7.1%	湖南	3.9%
北京	6.2%	四川	3.3%
城市级别	覆盖率		
一线城市	15.8%		
二线城市	30.13%		
其他城市	54.07%		

注：一线城市指“北上广深”，二线城市为各省会、直辖市，以及厦门、珠海、汕头经济区，其他城市为一、二线城市之外的所有城市。

4、中国二次元游戏市场规模

近年来，随着中国网络基础设施以及手机硬件设备的进一步普及，移动游戏行业迎来了更加良好的发展机遇。移动游戏由于具有移动便携、操作简单、适合碎片化时间等特点，其用户规模以及增长速度在游戏各细分市场最大最快。根据 TalkingData 移动数据研究中心公布的数据，截至 2016 年第 4 季度，国内移动游戏活跃设备规模已达到 11.3 亿。在网络接入方面，4G 网络普及率全面超越 3G 网络，成为继 WiFi 之后的另一大手游联网方式。

2011-2016年中国移动游戏市场实际销售收入

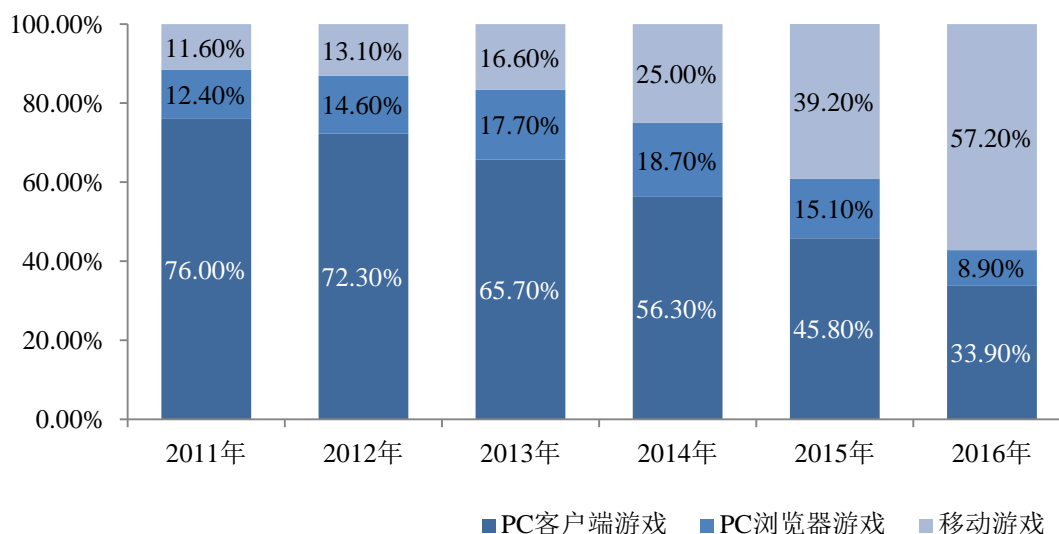


数据来源：中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG 中新游戏研究）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2016 中国游戏产业报告》

尽管在硬件条件上，2016 年移动游戏活跃设备规模增速放缓至 2.1%，但移动游戏市场实际销售收入却同比增长 59.2%，达到 819.2 亿元，在整体游戏市场收入中占比达 49.5%，超过客户端游戏 35.2% 的市场规模。移动游戏产业市场销售收入同比持续增长主要原因是自去年下半年以来，移动游戏重度化加剧，一批

由客户端游戏改编的移动游戏拥有良好付费习惯的优质用户，移动游戏用户ARPPU值快速提升。在客户端游戏市场，相关游戏企业重新找到了客户端游戏定位，开始试水移动游戏行业，也推动了移动游戏市场规模的提升。此外，游戏产业跨界联动加速，影视、动漫、小说、直播等关联产业的快速反哺游戏，为游戏带来之前未开拓的用户群，促进用户增长，最终提升了游戏产业的收入。

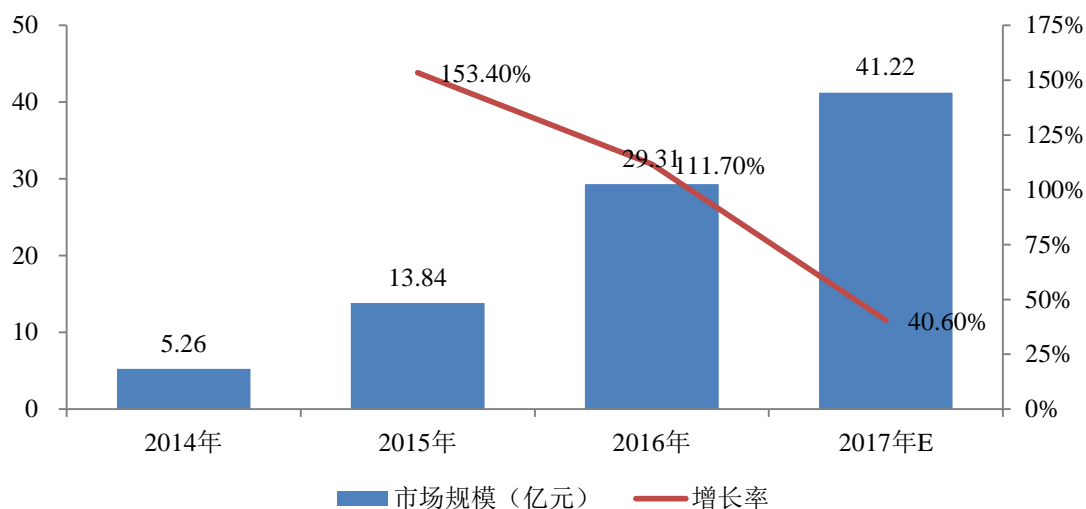
2011-2016中国游戏市场格局



数据来源：艾瑞咨询发布的《2017年中国网络游戏行业研究报告》

由上图可见，随着各个细分市场的成熟及新市场开拓速度降低，PC端游戏及网页游戏市场占比日益降低，移动游戏市场规模不断攀升，移动游戏产业步入稳步增长的状态。游戏用户存量已经趋于稳定，移动游戏用户经营进入盘活存量、做优增量阶段，关于存量用户的精细化运营将成为移动游戏行业主流趋势，同时，通过提升品质及交互体验也将成为吸引用户的重要方向。

中国二次元移动游戏市场规模（亿元）及增长率



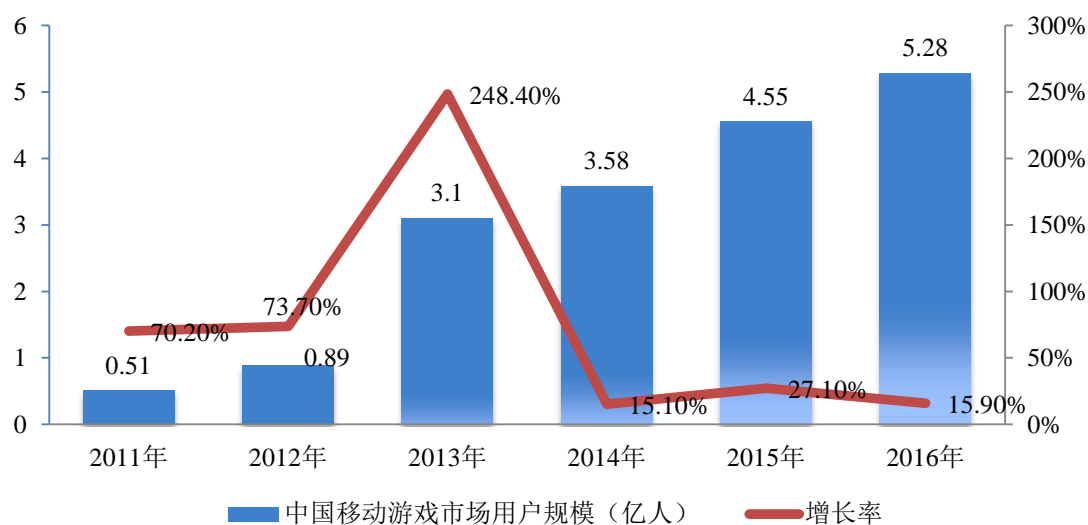
数据来源：360 游戏发布的《2016 中国手游行业趋势报告》

在移动游戏细分市场中，二次元市场的发展前景不容小觑。2015 年—2016 年期间，随着动漫 IP 产业的成熟化，IP 泛娱乐联动深化及其受众群体的不断扩大，IP 改编的移动游戏成为 ACGN 产业变现的重要途径，引发大量厂商入局。垂直厂商的增加促使移动游戏产品持续增多。据艾瑞咨询统计，2016 年中国二次元移动游戏市场规模增速超过 110%，达到 29.31 亿元。随着厂商经验日益丰富，二次元手游的数量及品质得以提升，二次元 IP 泛娱乐化的深入，以及二次元用户群体的扩大及其核心的年轻人群消费力的提升，预计二次元手游市场规模将持续保持超过整体手游市场的高速增长。

5、二次元移动游戏用户规模

根据腾讯 2017 年 1 月发布的《中国移动电竞行业与用户研究报告》数据，2016 年中国移动游戏市场用户规模达到 5.28 亿人，较上年度增长 15.9%。随着人口红利逐渐消失，自 2013 年以来国内移动游戏用户规模增速逐渐下降，已进入平稳发展阶段。国内移动游戏厂商近年来主动开拓海外市场，扩大了国产游戏的用户规模，且受益于重度化游戏的发展，人均付费上升，因此在用户规模进入瓶颈期后，移动游戏市场规模仍然保持稳步增长。

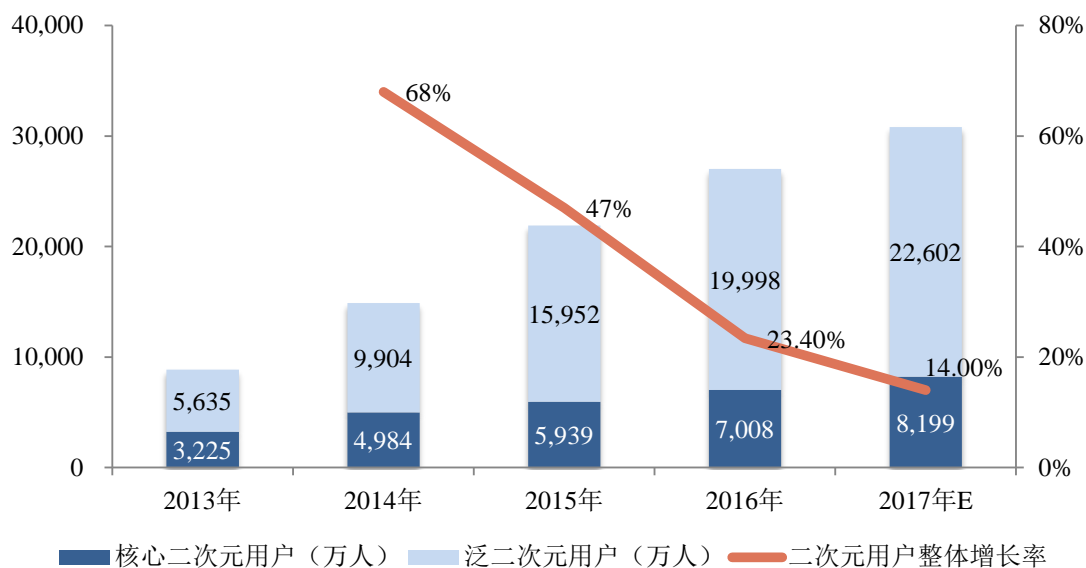
2011-2016年移动游戏用户规模（亿人）



数据来源：中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG 中新游戏研究）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2016 中国游戏产业报告》

移动游戏行业细分市场中的二次元手游市场热度也急速上升。360 游戏 2017 年 1 月发布的《2016 中国手游行业趋势报告》显示，二次元核心用户规模突破 8,000 万人，泛二次元用户规模达到 2.2 亿人。2012 年被称为二次元元年，此后二次元移动游戏领域每年都会发生质的变化。经历 2013 年的萌芽、2014 年起步、2015 年发展三个阶段后，2016 年二次元手游热度急速上升，《阴阳师》、《崩坏 3》、《Fate/Grand Order》、《如果的世界》、《异次元战姬》等手游的成功吸引了更多的二次元用户。随着上述贴近核心二次元人群的游戏产品的推出，二次元用户/游戏用户的转化率得到进一步提升，不断产生新的增量市场。

2013-2017年中国二次元用户规模



数据来源：艾瑞咨询发布的《中国二次元行业报告》

6、移动游戏行业竞争格局

报告期内，标的公司主营业务收入主要来源于其所代理运营的二次元移动游戏。TalkingData 统计数据显示，2016 年中国游戏实际销售收入达 1,655.7 亿元，同比增长 17.7%，增速有所放缓；其中移动游戏市场销售收入为 819.2 亿元，同比上涨 59.2%。移动游戏市场 2016 年实际销售收入占比首次超过客户端游戏市场，在年度游戏销售中占比达 49.5%。而中国游戏用户规模达 5.66 亿人，行业人口红利已接近尾声，腾讯游戏预测，2017 年游戏行业整体市场仍将保持稳定增长，移动游戏将成为未来游戏行业核心增长点，随着更多行业进入者的加入，国内游戏市场竞争将更为激烈。

2015 年，腾讯和网易的移动游戏总收入占国内游戏市场 52.3%，在 2016 年，这一比例攀升至 66%，越来越明显的寡头化趋势成为中国移动游戏产业的现状，腾讯、网易借助渠道优势占据市场过半比例，倒逼中小游戏企业和创业者开始从过度重视渠道，变为重视游戏的内在质量以获取市场份额。

产业链中研发商和运营商逐步打破了原先相对分立的格局，根本驱动力是研运一体带来的经营效率改善，以及互联网企业对用户入口的争夺。研运一体带来的效率改善可简述为，运营平台将与玩家持续互动的数据，及时传导至研发端，不断优化关卡，增加可玩性和付费点。这意味着更多的可发掘的潜在用户流量，以及更多细分领域开发的可能性，将综合带动 ARPPU 值的提升，为游戏提供商

带来更为充沛和持续的现金流（资本市场则对应更高的估值中枢）。

对于手游发行商来说，手游的独家代理才是重要的突破口，他们争夺的是上游产品的质量，目前行业内普遍做法是与 CP 建立深度捆绑的联系，中大型发行商已经不再盲目地搜索市面上的产品，而是找到在某一品类有足够竞争力的研发团队，通过资金进行深度捆绑，以此确保后续的精品游戏能持续支撑发行。独代代表的更多是发行商的综合实力，独代模式下企业更容易将产品成绩转变为企业品牌，而联运则对游戏产业链上游的研发商有高度依赖，日益缺乏行业话语权。即便是行业内较为成功的联运平台，也在寻求独代之路。对于部分发行商来说，联运更多的只是提供了一个过渡的机会，通过联运保证自己的生存。平台一旦建立起来，独代模式就成了很多厂商的优先选择。

7、行业发展趋势

（1）维持高速发展的态势

AA 国际动漫统计指出，2015 年我国泛二次元用户规模已达到 2.19 亿人，其中核心二次元用户已达到 5,939 万人，2016 年泛二次元文化覆盖总人数达到 3 亿人，用户年均花费 1,746.3 元。随着中国互联网用户对二次元文化接受度的进一步提升，未来我国泛二次元用户规模及核心二次元用户规模仍将保持快速增长，对二次元产品及动漫周边产品的需求势必将进一步增加。而移动游戏目前处于维持现有用户规模，收入规模高速增长的状态，并且五年内能够维持较高的增长率。面对细分领域的深入开发和各大游戏厂商在移动端的布局，移动游戏行业将迎来新的发展契机。智能手机终端的发展趋势，如屏幕的增大，芯片的升级，对移动游戏的发展具有持续的促进作用。人口红利虽逐渐消失，但同时移动互联网市场的大力普及使得换机红利呈现增长趋势。从用户需求的角度来看，移动、便携、体感玩法仍然是目前的主流需求，端游和页游市场份额正逐步减少，意味着碎片娱乐化成为了游戏市场的常态，而移动游戏正是满足用户碎片化时间的最好娱乐方式。因此无论是从厂商未来布局，还是玩家消费趋势的转变，都预示着移动游戏行业仍将维持高速发展态势。

（2）行业逐步规范化经营

移动游戏行业由于过去处于小众市场，因此监管混乱和竞争无序滞碍了行业的规范化发展。国家新闻出版总局、文化部、工信部以及行业自律机构自 2009 年开始出台了一系列部门法规和行业准则，大力规范行业行为，在网络环境、资

质备案、版权保护等方面均出台了细则实施文件，效果显著。在细分领域已经形成了成熟的管理措施，如分游戏类型简化相关备案审批流程：对移动网络游戏不涉及民族、宗教、历史、政治、疆域等内容，无故事情节或故事情节简单的消除类、跑酷类、棋牌类、音乐舞蹈类、体育竞技类、飞行射击类、解谜类、文学类等休闲益智的国产移动游戏实行网上出版简易审批程序，对其他类别游戏压缩内容审查时间，提高审批效率。把控产品内容，导向为先，着力内容建设，促进产业健康发展。随着行业主管部门的治理常态化，移动游戏行业环境将更加健康稳定地发展。

（3）研发领域竞争加剧优胜劣汰

在移动游戏产业链中，渠道商及运营商收取了大量分成，研发商若由于资源欠缺没有自主推广游戏的能力，或产品收入能力较弱，则难以应对开发成本、推广成本的持续走高，最终被淘汰出局。而研发和发行能力比较均衡的公司将拥有较强的产业链议价能力和市场生存能力，比如北京触控科技有限公司自主研发的《捕鱼达人》和代理发行的《秦时明月》都取得了不错的市场反馈。当 360、网易等拥有成熟资本运作模式和技术能力的公司扮演研发商时，往往具备更强的议价能力。同时 IP 优势也将发挥出越来越重要的价值，腾讯等用户平台一方面引入经典 IP 的电子版权或者游戏授权。另一方面增加对原创明星 IP 的挖掘、培育和拓展，不断扩大 IP 在整个互联网领域的粉丝效应，间接推高了 IP 的市场地位以及行业的准入门槛。受此影响，移动游戏研发领域竞争将继续加剧，IP 资源、资金能力和产业链资源都将决定游戏厂商在议价环节能否掌握主动权。

（4）运营模式逐渐平台化、品牌化

在部分明星产品确立了移动游戏高质量产品标准之后，移动游戏运营模式也将逐渐向平台化和品牌化发展。一方面，拥有资金、用户资源的腾讯、360 等用户平台企业或发行商将签下多款知名 IP 的移动游戏改编权，加快聚拢优质用户的速度和效果，增加对优质产品的吸引力，塑造品牌优势。另一方面，在行业新的发展形势下，中小渠道未来只有进一步整合资源，形成规模效应，才能提高变现能力，甚至也有可能演化为平台形式。此外，随着用户对产品质量的要求越来越高，降低筛选优质产品的成本，中小渠道也将会朝着有实力、有品牌的大型平台方向发展，平台化和品牌化将成为运营的重要发展趋势。

（5）资本介入、直播、二次元合作等多重因素促进产业整合

随着移动游戏市场的稳步成熟，以及行业集中度的进一步提升，客户群体的挖掘不断从增量市场转向存量市场，随着成熟资本的介入，移动游戏产业链参与者不断向上下游发展。游戏运营商由于处于产业链的中间环节，积累了丰富的行业资源和经验，在向上游发展时有能力把握市场偏好，可以开展游戏自研业务；而产业链下游已有比较明显的去渠道化趋势。此外，移动游戏市场对直播、二次元等因素的吸纳，也丰富了产品结构。综上，资本运作、产业合作等的深化有助于增强移动游戏行业的整体水平。

8、进入行业的主要障碍

（1）资质壁垒

移动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》；根据《网络出版服务管理规定》，设立经营性互联网文化单位还需取得中华人民共和国文化部下属省文化厅、直辖市文化局审核颁发《网络文化经营许可证》。从事相关业务企业需达到一定标准才能取得上述经营资质，因此行业进入许可制度构成进入移动游戏行业的主要壁垒之一。

（2）人才壁垒

移动游戏行业不管是在研发还是运营阶段均需要来自不同专业的复合型人才，包括创意策划、美术动漫、软件开发等。对于游戏运营商而言，一款成功游戏离不开具有把握市场风向，发现时下热点能力的行业专业人员，而拥有成熟运营经验的人才往往供不应求。由于移动游戏行业在我国属于新兴产业，专业对口、特别是跨专业背景的复合型人才稀缺，因此，人才紧缺成为制约移动游戏行业发展的一大壁垒。

（3）资金壁垒

移动游戏行业是资金密集型行业，无论是研发环节还是运营环节，均需投入大量资金，这其中有相当一部分为沉没成本。在产品运营环节，游戏运营商需要前期垫付资金购买运营服务器、电信带宽等各种软、硬件设备以搭建满足条件的运营环境；另外，市场推广和必备的广告宣传也将消耗大量资金，尤其对于大部分中小游戏厂商，在品牌、合作渠道、用户黏度都未成熟的条件下，推广成本非常高，对企业的现金流要求较为苛刻。

（4）IP 版权获取壁垒

移动游戏的运营效果很大一部分依赖于 IP 版权质量。运营商获取能够保持长期热度的 IP，可以有效节约成本，提高用户粘性。二次元移动游戏对 IP 质量的要求高于普通手游，因此要求运营商在产业链中与上下游积累高效的合作关系，与游戏研发商、IP 代理方、渠道在各个环节之间加深合作和联动，推动二次元细分类型游戏的成熟化。该领域 IP 版权大量依靠进口（尤其是日本地区），运营商需重点解决地域差异，与外方加强沟通，以便在国内运营时能够顺利完成本地化改编，因此在获取 IP 版权时存在一定的行业壁垒。

（5）二次元运营经验壁垒

二次元手游的兴起已经超越了题材本身上升为一种文化现象，一款成功的二次元手游应当建立在对此类亚文化高度认同的基础之上，以往针对 IP 简单“换皮”的运作模式已经不被用户接受。二次元文化因其强烈的区隔性、独特性和排他性，导致二次元手游市场虽市场广阔，但能关注到二次元细分市场玩家对世界观、剧情、可玩性等特殊要求的运营商很少。如果想要真正击穿次元壁，不能脱离二次元群体，运营人员中最好有重度的二次元爱好者，或者有成功运营过二次元游戏经验的团队参与。

9、影响行业发展的有利和不利因素

（1）不利因素

①游戏市场人口红利消失，用户规模趋于饱和

随着移动智能终端市场销量的放缓和迭代换新消费需求的减弱，移动互联网以及移动游戏的新增用户在大幅减少，过去依靠人口红利得以低成本获得用户的模式已经不可复制。近于饱和的用户规模要求厂商们必须进行行业深耕，对细分领域充分挖掘以满足用户对产品多样化的要求，同时要基于游戏产品的泛娱乐化将对应市场的潜在用户转化为游戏用户。如何盘活存量市场对游戏行业内公司提出了更高的要求。

②竞争加剧，寡头效应明显

传统网游行业竞争已经白热化，市场增速下降，市场规模已经见顶。因此大批游戏公司纷纷加入移动游戏行业的开发领域。随着竞争的加剧，市场开拓成本越来越高，不断挤压着中小企业的生存空间。截至 2016 年 12 月，腾讯旗下的《王者荣耀》日活跃用户量超过 5,000 万，网易代理的《阴阳师》上线一个月就突破

了 1,000 万日活跃用户。拥有成熟资本运作模式的大型游戏厂商在资金储备和技术沉淀上都更加有优势，行业寡头效应十分明显。这一方面造成全行业成本走高，移动游戏产品数量众多，而渠道数量有限，使得大量新产品需要依靠花费高昂的市场推广费用进行宣传；另一方面缩短了产品更新换代周期—若公司不能陆续推出较为成功的新产品吸引用户，则会造成客户流失，对公司经营产生负面影响。因此未来移动游戏行业绝大多数厂商的出路在于精品化细分领域，提升游戏产品质量。

（2）有利因素

①移动游戏市场规模不断扩大

目前移动游戏市场份额压力主要来源于端游和页游，由于人民生活节奏的加快，碎片化娱乐方式成为主流，加上智能手机终端性能得以大规模提升，使得移动游戏市场规模已经实现超越。根据艾瑞咨询数据，2014 年移动游戏市场份额为 24.9%，首超页游的 19%。艾瑞咨询分析认为，未来两年内，中国将超过日本，成为全球第一大手游市场。同时，移动游戏将保持 30%左右的年复合增长率，远高于页游和端游的增速。2016 年移动游戏的市场份额已首次超过端游，成为最大的细分市场。

②基础设施和发行渠道等的改善，吸引国内开发者开拓海外市场

在国内竞争压力陡增的形势下，更多开发者将眼光放在海外市场，通过分析海外地区游戏偏好、强调本土化工作以及与合作伙伴的合作，提升在海外地区的用户积累和商业变现能力。如果同款游戏产品在各个地区都能具有回收能力，有更大的用户覆盖面，则可以有效提高公司的投入产出比。海外市场除日本外，客户获取成本均较低，通过远程线上推广就能获取很好的市场效果。而日本市场相对成熟，游戏产品本地化有一些挑战，但市场前景广阔，二次元文化普及度高，因此也存在着巨大的发掘潜力。此外，海外市场在资质方面管理较宽松，因此拓展海外市场的政策性风险并不高。

③移动游戏 IP 价值挖掘由疯狂走向理性，探索出成体系、讲方法、有模式的发展路径

移动游戏厂商在意识到热门 IP 的价值后纷纷疯狂储存 IP，一度导致市场上 IP 资源十分稀缺，IP 获取成本上升，但是却没有获得市场的认同。新一代游戏玩家更注重游戏的品质、世界观和美术底层，不接受内容高度同质化的产品。因

此一味以 IP “换皮” 加工游戏，而没有开发多样化的成长及数值体系将无法满足用户需求。越来越多的移动游戏行业相关参与者开始思考如何深入挖掘 IP 价值，在开发 IP 方面绝不仅仅只做换皮，而是深入绑定 IP，把握不同维度的输出，如电影、动画、网剧、游戏、综艺等，进行交叉推广。行业回归理性，IP 价格也逐渐市场化、合理化。

10、标的公司所处行业与其上下游行业的关联性及上下游行业对本行业的影响

标的公司主营业务为二次元移动游戏的代理发行及联运，现阶段正积极组建研发团队进行自研游戏的产品开发，丰富产业链布局，优化晨之科业务结构。其产业链上游主要是移动游戏研发厂商及 IP 资源提供商，由于二次元文化涉及范围较广，每年众多的影视作品、动漫、小说等均可诞生大量优质 IP，此外日本市场有渊远的二次元文化发展历史，也有充足的热门 IP 储备以供产业链下游厂商进行游戏项目的开发，加之晨之科与国内优秀的游戏研发厂商如珠海库洛等建立了良好的合作关系，因此上游供应商对晨之科业务不存在重大不利影响。

标的公司作为移动游戏运营商对接产业链下游的游戏发行渠道商及支付渠道商，国内移动游戏渠道商主要为 AppStore、华为应用商店、360 移动游戏平台等手机内置 APP 商城以及如 Bilibili 等的二次元垂直属性 APP，基本合作模式为线上申请，通过渠道商内容审核后游戏即可上线运行；标的公司的最终客户为个人消费者，互联网技术、移动终端技术的发展、移动终端用户数量的持续增长以及个人付费意愿的提升促进了本行业的稳步发展，因此标的公司受产业链下游影响较小。

（二）核心竞争力及行业地位

1、竞争优势

（1）立足于二次元移动游戏代理行业，充分利用 G 站引流

报告期内，晨之科主营业务有二次元移动游戏的代理和发行。由于二次元用户更易在垂直渠道抱团的特点，使得二次元垂直渠道在二次元移动游戏分发上相比传统渠道具备更易触及目标用户的特点，且垂直渠道用户品质，包括付费用户比例更高，因此越来越多面向二次元用户开发的移动游戏选择与垂直渠道直接合作，而传统宣发渠道由于并不直接针对二次元用户，所以游戏发行效率普遍偏低。

因此，二次元移动游戏发行业务的发力点势必在垂直渠道。

晨之科作为移动游戏代理商，还运营其公司自主研发的二次元文化交流社区 G 站。一方面 G 站已发展成为国内二次元群体交流的重要阵地之一，可以为晨之科的游戏业务培养和维持用户，对主营业务进行反哺；另一方面，G 站具备游戏平台属性，为其公司产生广告和联运收入。而 G 站有别于一般的游戏渠道，属于二次元用户垂直社区，联运收入提成比例高于一般游戏渠道商。玩家的高度垂直，使晨之科在 G 站联运游戏的推广效率远高于其他平台，因此选择 G 站联运的游戏研发商在付出较高代理费用的同时只需关注几个垂直渠道和自己官网的维护，总体减少了运营成本。

在移动游戏行业产业链中，晨之科的特殊优势在于其深耕二次元用户，提供文化社区平台提高游戏用户留存率，并且更易于把握玩家游戏偏好。晨之科兼具游戏运营商和渠道商的身份，不仅提高自身盈利水平，抗风险能力也大大加强。

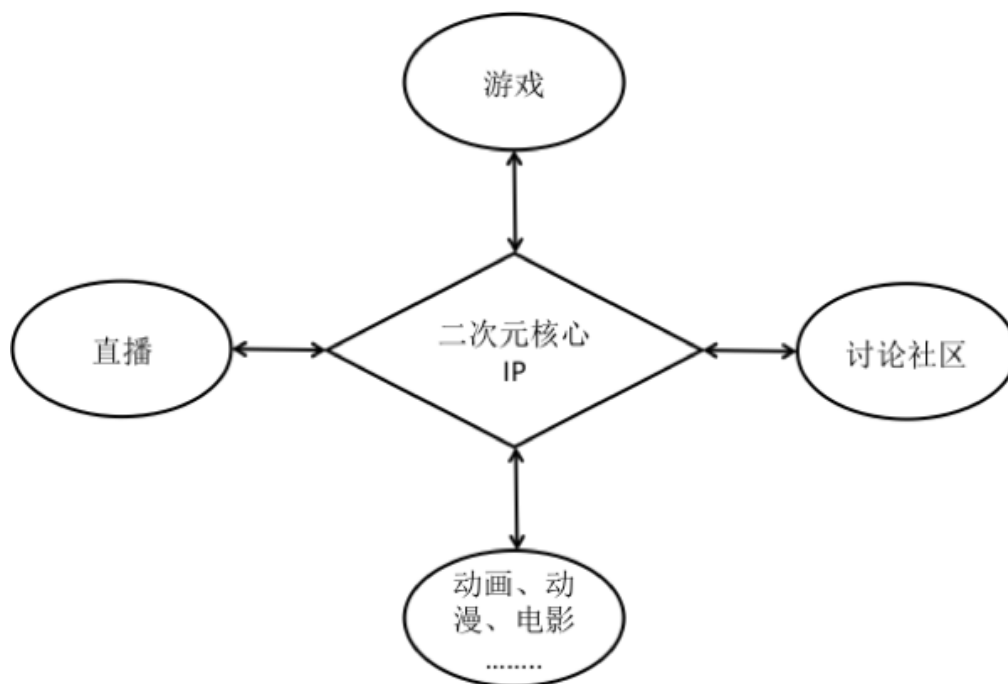
（2）向上游发展，打造自研团队

目前移动游戏行业处于产业链上游位置的研发商两极分化严重：拥有优质 IP 及开发能力的游戏研发商拥有很强的议价能力，且大型研发商普遍具有相匹配的资本优势，控制着下游多个发行和渠道资源，如腾讯、360 等；而中小型游戏研发商缺少开发成功产品的经验，也没有资金实力获取优质 IP 的开发权，因此产品质量欠缺，产品赢利能力薄弱。在上述寡头垄断、优秀游戏产品版权稀缺的前提下，拥有自主研发团队的游戏厂商必定拥有强大的竞争实力。

晨之科目前已经拥有研发中心及无尽工作室，其中无尽工作室已经成功运营过一款全球产品，拥有成熟的底层和数值。预计 2017 年第四季度，晨之科自主研发的移动游戏《妖怪名单》、《大话许仙》、《幻想计划》、《绣春刀》将上线；《Fate/Stay Night》、《浪漫传说》和《AO 系列》也将在 2018 年陆续上线。目前公司已在成都、北京等地组建研发团队。通过关注团队技术、系统、剧情设计方面的沉淀，比如应当经历过大型产品的开发过程、在某一类别尤其擅长等筛选合适的研发人员。

晨之科自研重点将继续以用户喜好为导向，关注 SLG、竞技向、MMO（偏策略）、卡牌类自研游戏的开发，预计在研产品成功研发并发行后，标的公司未来的产值将更加稳定，同时整体风险将更加可控。

（3）拥有二次元泛娱乐产业链



标的公司围绕二次元核心 IP 打造泛娱乐产业链。与同行业公司相比，晨之科对二次元文化的开发不仅仅是在单一游戏产品方面，而是多维度深入挖掘 IP 热点，交叉推广。例如晨之科代理发行的二次元游戏《战场双马尾》，作为发行商，标的公司除在一般宣发层面进行推广，还在 G 站针对二次元玩家进行垂直宣传，同时整合游戏相关热点供 G 站用户讨论；借助直播手段打造网红，以二次元内容培训、包装，拓宽游戏影响渠道，在直播平台进行引流，充分调动游戏、社区、直播等全方位信息媒体的联动性，形成较为完整的泛娱乐商业闭环。在 VR、AR 等革命性互动娱乐方式尚未成熟的期限内，上述泛娱乐全产业链将成为未来数年整个二次元娱乐行业的主要发力点。

2、行业地位

晨之科拥有全球领先的 iOS 跨 Android 开发引擎 Stella SDKII 及数十款精品手游。晨之科成立伊始，就致力于发展全球 Obj-C 跨平台开发，并通过技术将海外精品手游引入亚洲地区。凭借便捷的跨平台引擎、高效的数据管理后台，以及强大的本地发行、运营优势，晨之科迅速获得了海内外众多手游开发商的青睐。2015 年晨之科完成了二次元游戏社区 G 站、自研技术平台 YeSDK，渠道端和用户的建设，构成多元立体的流量汇聚。在游戏研发、动漫、原创网络文学等文化领域采取投资策略进行产业布局，旨在扶持创意型中小型团队。目标搭建以移动互联网为基础的数字文化领域的立体平台。晨之科拥有强大的运营、技术团队

支持，能够实现从团队投资、研发支持、发行到推广运营的一站式服务，2015年成功发行全球收入前十的日本国民手游《白猫计划》以及掀起全国收视热潮的当红 IP 手机游戏《新花千骨》。

晨之科旗下的二次元社区平台 G 站，目标成为中国二次元文化第一社区，成为用户交流的首选社区，G 站设有专业的二次元游戏发行板块“咕噜游戏”，已引入数十款中日高人气作品，其中包括：本土原创 IP 国产原创萌娘养成弹道 RPG《战场双马尾》、备受国内外粉丝瞩目的日本顶级动漫 IP《Fate/Stay Night》改编手游、国漫知名 IP 改编的休闲益智三消 RPG《猫之茗消消乐》、日本原版引进的《18 梦境异闻录》等，2015 年以来晨之科及其旗下游戏获奖情况如下：

时间	颁发主体	获奖主体/产品	奖项
2017	中国电信主办、炫彩互动承办	妖怪名单	2017最受期待网络游戏奖-妖怪名单-金鹏奖
	中国互联网协会、工业和信息化部信息中心	晨之科	中国互联网百强企业
2016	中国电信游戏基地	晨之科	2016爱游戏资深合作贡献奖
	中国电信游戏基地	晨之科	2016优秀运营合作奖
	三文娱	晨之科	2016二次元峰会年度创业公司
	搞趣网	晨之科	2016年金顶奖最具影响力移动游戏企业-《晨之科》
	金翎奖	18梦境异闻录	2016年金翎奖年度最佳境外游戏-《18梦境异闻录》
	搞趣网	18梦境异闻录	2016年金顶奖最受期待新游-《18梦境异闻录》
	游联社-游戏论坛、游戏智库、手游矩阵、GameRes游资网、游戏日报	18梦境异闻录	2016年游鼎奖最具人气二次元手游-《18梦境异闻录》
		Fate/Stay Night	2016年游鼎奖最受期待游戏-《Fate/Stay Night》
		晨之科	2016年游鼎奖最具影响力游戏运营企业-《晨之科》
2015	DoNews	白猫计划	2015DoNews游戏行业年度最佳移动游戏
	口袋巴士	白猫计划	2015第三届金口袋评选盛典-年度最佳二次元游戏奖
	阿里游戏	晨之科	2015阿里游戏十佳云技术
	金翎奖	今天吃什么	2015年金翎奖玩家最期待的移动单机游戏-《今天吃什么》
	金翎奖	白猫计划	2016年金翎奖年度最佳境外游戏-《白猫计划》
	金翎奖	飞猪历险记	2015年金翎奖玩家最喜爱的移动单机游戏-《飞猪历险记》

咕噜游戏接下来将继续引入屡次获得苹果 AppStore 推荐的精品游戏，并且尝试与海外知名厂商、IP 所有方联合开发游戏的全新合作形式，坚持为用户打造更加适合国内环境的精品游戏。

3、对手情况

晨之科属于互联网文化行业细分行业下的垂直二次元文化企业，其主营业务为游戏行业中的二次元移动游戏代理发行。此外，标的公司还开展二次元直播和社区运营业务以打造二次元文化产业链，深耕年轻用户群体，开展围绕优质 IP 的不同维度的文化输出。在国内，与晨之科经营理念相类似的二次元文化企业包括米哈游、乐元素、奥飞娱乐等；业内拥有与晨之科主要游戏《战场双马尾》等类型相近产品的竞争对手主要包括三七互娱、摩奇卡卡等，具体如下：

竞争对手	对手介绍	主要产品
米哈游	上海米哈游网络科技股份有限公司成立于2012年，是一家以动画、漫画、游戏和小说等产品为载体，深耕二次元文化的互联网文化企业。公司主营业务是基于原创“崩坏”IP开发和运营游戏、漫画、动画和轻小说等互联网文化产品。	《崩坏学园》、《崩坏学园2》、《崩坏3》
乐元素	乐元素科技（北京）有限公司成立于2012年，主要从事网络游戏的开发和运营，旗下主要代表作产品包括《开心消消乐》、《梅露可物语》、《偶像梦幻祭》、《神威启示录》等，其中《神威启示录》为一款二次元空战题材的3D手游。	《开心消消乐》、《梅露可物语》、《偶像梦幻祭》、《神威启示录》
奥飞娱乐	奥飞娱乐股份有限公司成立于1993年，当前以IP为核心搭建起大动漫娱乐产业的全产业链运营模式，业务范围涵盖了动漫内容创作、媒体发行、衍生产品运营、直营零售等环节。奥飞娱乐于2009年在中小板上市。	《怪物x联盟2》
三七互娱	芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司成立于2011年，是国内领先的网络游戏开发商、游戏发行商及平台运营商，主营业务为网页游戏和手游的研发、发行及游戏平	《大天使之剑》、《传奇霸业》

	台的运营。	
摩奇卡卡	成都摩奇卡卡科技有限责任公司成立于2011年,主营业务为移动游戏的研发和制作。	《校花的贴身高手》、《我欲封天：至尊归来》、《新大主宰》、《犬夜叉之寻玉之旅》、《大闹天宫HD》

三、标的公司财务状况及盈利能力分析

（一）财务状况分析

1、资产结构分析

本次交易前，晨之科最近两年及一期的资产结构如下：

单位：万元

项目	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
流动资产：						
货币资金	18,818.11	53.98	22,891.62	76.64	383.90	20.27
应收账款	6,142.55	17.62	5,598.97	18.74	568.48	30.01
预付款项	2,678.89	7.69	374.22	1.25	161.19	8.51
其他应收款	221.72	0.64	233.55	0.78	275.23	14.53
其他流动资产	5,004.41	14.36	0.84	0.00	-	-
流动资产合计	32,865.68	94.28	29,099.20	97.42	1,388.80	73.32
非流动资产：						
可供出售金融资产	-	-	-	-	1.00	0.05
长期股权投资	417.68	1.20	-	-	-	-
固定资产	777.08	2.23	292.30	0.98	142.37	7.52
无形资产	4.93	0.01	5.50	0.02	-	-
长期待摊费用	659.61	1.89	405.37	1.36	361.89	19.11
递延所得税资产	18.80	0.05	17.14	0.06	-	-
其他非流动资产	114.80	0.33	51.36	0.17	-	-
非流动资产合计	1,992.90	5.72	771.67	2.58	505.26	26.68
资产合计	34,858.58	100.00	29,870.87	100.00	1,894.06	100.00

报告期各期末，晨之科的资产总额分别为 1,894.06 万元、29,870.87 万元及 34,858.58 万元，主要包括货币资金、应收账款等。2016 年 12 月 31 日较 2015 年 12 月 31 日总资产呈现较大幅度增长，即增长 1,477.08%，主要原因系晨之科

2016 年移动游戏业务发展迅速，经营规模和盈利能力迅速提升，货币资金、应收账款等快速增长；同时，晨之科 2016 年引入新的投资者，资本规模增加，致使货币资金增加。2017 年 5 月 31 日较 2016 年 12 月 31 日总资产增长 16.70%，主要原因系随着晨之科经营规模进一步增长，应收账款、预付款项等持续增加。

从资产结构看，流动性较强的流动资产占总资产的比例相对较高，2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日和 2017 年 5 月 31 日，流动资产占总资产的比重分别为 73.32%、97.42%和 94.28%，是总资产的主要组成部分。流动资产中占比较高的主要为货币资金和应收账款，2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日和 2017 年 5 月 31 日，以上两项资产合计占流动资产总额的比重分别为 50.28%、95.38%和 71.61%。上述资产结构特点与其所属移动游戏行业轻资产的特点相符合。

（1）货币资金

报告期各期末，晨之科的货币资金明细如下：

单位：万元

项目	2017 年 5 月 31 日	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
库存现金	5.67	33.88	5.45
银行存款	18,812.44	22,857.74	378.46
合计	18,818.11	22,891.62	383.90

报告期内，晨之科的货币资金以银行存款为主。货币资金 2016 年 12 月 31 日较 2015 年 12 月 31 日增幅较大，主要原因系晨之科 2016 年经营规模大幅增长，且晨之科 2016 年引入新的投资人对公司进行增资，货币资金规模增加；货币资金 2017 年 5 月 31 日较 2016 年 12 月 31 日下降，主要原因系晨之科为提高资金使用效率，购买 5,000 万元理财产品。

（2）应收账款

①应收账款在当期营业收入中的占比情况

报告期各期末，晨之科应收账款余额净值在当期营业收入中的占比情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 5 月 31 日 /2017 年 1-5 月	2016 年 12 月 31 日 /2016 年度	2015 年 12 月 31 日 /2015 年度
应收账款余额净值	6,142.55	5,598.97	568.48
营业收入	9,882.31	19,343.42	2,032.52
应收账款占比%	25.90	28.95	27.97

注：以上 2017 年 5 月 31 日应收账款占比=2017 年 5 月 31 日应收账款余额净值/(2017 年 1-5 月收入/5*12)

各报告期末，晨之科应收账款产生的主要原因系其 G 站广告业务、第三方直播业务、移动游戏的代理运营和联合运营业务中，晨之科对各个客户的销售收入具有一定的结算周期。

报告期各期末，晨之科应收账款余额净值占当期营业收入的比例分别为 27.97%、28.95%和 25.90%，变化不大。

②应收账款按种类分类情况

单位：万元

项目	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
应收账款余额	6,267.91	100	5,713.24	100	580.08	100
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	6,267.91	100	5,713.24	100	580.08	100
单项金额不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-	-
减：坏账准备	125.36	100	114.26	100	11.60	100
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	125.36	100	114.26	100	11.60	100
单项金额不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-	-
应收账款净值	6,142.55	100	5,598.97	100	568.48	100
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	6,142.55	100	5,598.97	100	568.48	100
单项金额不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-	-

③应收账款账龄及坏账准备计提情况

单位：万元

项目	坏账准备 计提比例 (%)	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
		金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
1年以内 (含1年)	2.00	6,267.91	100	5,713.24	100	580.08	100

项目	坏账准备计提比例	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
1-2年 (含2年)	15.00	-	-	-	-	-	-
2-3年 (含3年)	50.00	-	-	-	-	-	-
3年以上	100.00	-	-	-	-	-	-
应收账款账面余额合计	-	6,267.91	100	5,713.24	100	580.08	100
减: 坏账准备	-	125.36	100	114.26	100	11.60	100
应收账款账面余额净值	-	6,142.55	100	5,598.97	100	568.48	100

报告期内各期末，晨之科应收账款账龄全部在1年以内，账龄较短，期后不能收回的风险较小。

（3）预付款项

报告期各期末，晨之科的预付款项余额分别为161.19万元、374.22万元和2,678.89万元，主要系晨之科向游戏版权方预付游戏运营分成款、预付游戏版权金、预付游戏合作意向金及向广告营销服务企业或广告平台预付推广费等。

（4）其他应收款

报告期各期末，晨之科的其他应收款余额情况如下：

单位：万元

项目	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
其他应收款余额	221.72	233.55	275.23
减：坏账准备	-	-	-
其他应收款净值	221.72	233.55	275.23

报告期各期末，晨之科的其他应收款的余额分别为275.23万元、233.55万元和221.72万元，占总资产比例较低。由于上述其他应收款主要为房屋租赁押金和员工备用金等，到期无法收回的可能性较小，故未计提坏账准备。

（5）其他流动资产

报告期各期末，晨之科的其他流动资产情况如下：

单位：万元

项目	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
购买债券投资基金产品	5,000.00	-	-

项目	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
待抵扣进项税	4.41	0.84	-
合计	5,004.41	0.84	-

（6）长期股权投资

2017年2月24日，晨之科同北京爆炸兔科技有限公司股东签订增资协议，以人民币743.33万元认购北京爆炸兔科技有限公司20%的新增注册资本。截至2017年5月31日，晨之科完成第一期出资443.33万元，采用权益法进行后续计量，确认投资收益-25.65万元。

（7）固定资产

晨之科固定资产主要包括运输设备和办公设备。报告期各期末，晨之科固定资产净值分别为142.37万元、292.30万元和777.08万元，保持在较低水平，主要原因系晨之科处于移动游戏行业，属于轻资产公司。2017年5月31日较2016年12月31日固定资产增加主要系晨之科新购置运营车辆、新承租办公场地后购置办公设备所致。

（8）无形资产

晨之科无形资产全部为软件费。截至2017年5月31日，无形资产账面余额为4.93万元，占总资产的比例为0.01%。

（9）长期待摊费用

晨之科的长期待摊费用主要为游戏版权金和办公室装修费。报告期各期末，晨之科长期待摊费用账面余额分别为361.89万元、405.37万元和659.61万元。2017年5月31日相较于2016年12月31日长期待摊费用的增加主要系晨之科因经营规模扩大，公司规模及员工数量随之扩大，为适应新的规模，搬迁到新的办公地点产生的办公室装修费所致。

2、负债结构分析

本次交易前，晨之科近两年及一期的负债结构如下：

单位：万元

项目	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
流动负债：						
应付账款	2,603.06	49.45	2,506.36	52.49	885.48	44.07

项目	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
预收款项	250.56	4.76	357.18	7.48	-	-
应付职工薪酬	231.68	4.40	192.63	4.03	33.37	1.66
应交税费	1,465.54	27.84	1,220.89	25.57	169.78	8.45
其他应付款	109.41	2.08	159.75	3.35	391.31	19.48
其他流动负债	604.26	11.48	337.99	7.08	529.29	26.34
流动负债合计	5,264.50	100.00	4,774.80	100.00	2,009.23	100.00
非流动负债：						
非流动负债合计	-	-	-	-	-	-
负债合计	5,264.50	100.00	4,774.80	100.00	2,009.23	100.00

报告期各期末，晨之科的负债总额分别为 2,009.23 万元、4,774.80 万元和 5,264.50 万元。从负债结构来看，晨之科的负债全部由流动负债构成。

（1）应付账款

报告期各期末，晨之科应付账款余额分别为 885.48 万元、2,506.36 万元和 2,603.06 万元，占当期期末负债总额的比例分别为 44.07%、52.49%和 49.45%。晨之科应付账款主要包括应付游戏研发商的分成款、应付经纪公司第三方直播业务分成款、应付广告营销服务企业的推广费用等。

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科应付账款的前五名单位情况如下：

单位：万元

单位名称	2017年5月31日	占期末余额比例(%)	应付账款性质	账龄
珠海库洛科技有限公司	1,497.54	57.53	游戏分成	1年以内
GUMI	527.91	20.28	游戏分成	1-2年
上海赟杰公关策划有限公司	452.70	17.39	直播分成、线下活动费	1-2年
上海幻电信息科技有限公司	17.99	0.69	游戏分成	1-2年
上海沸讯文化传播有限公司	14.00	0.54	公关费用	1-2年
合计	2,510.14	96.43	-	-

截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科应付账款前五大供应商中不存在应付持有晨之科 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位或关联方的款项情况。

（2）预收款项

晨之科预收款项主要为预收的 six waves《战场双马尾》日本区域发

行转让授权收入和预收蝴蝶互动《fate》游版版权授权转让收入。

（3）应付职工薪酬

报告期各期末，晨之科应付职工薪酬分别为 33.37 万元、192.63 万元和 231.68 万元，主要为员工工资、奖金、津贴、补贴、社会保险费和住房公积金。报告期内，晨之科应付职工薪酬保持较大幅度增长，主要系随着晨之科业务规模的增加，员工人数上升导致薪酬水平提高所致。

（4）应交税费

报告期各期末，晨之科应交税费主要为增值税、个人所得税、城市维护建设税、教育费附加、地方教育费附加和河道工程管理费。报告期各期末，晨之科应交税费增加，主要系晨之科 2016 年以来经营规模大幅扩张，营业收入增加所致。

（5）其他应付款

报告期各期末，晨之科其他应付款分别为 391.31 万元、159.75 万元和 109.41 万元，占总负债的比重较小，其主要内容为保证金、往来款等。

（6）其他流动负债

报告期各期末，晨之科其他流动负债分别为 529.29 万元、337.99 万元和 604.26 万元，全部为一年内到期的预收游戏充值款，由于玩家尚未进行消费，标的公司将其确认为递延收益，未确认收入。

3、偿债能力分析

报告期各期末，晨之科主要偿债能力指标如下表所示：

项目	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
流动比率（倍）	6.24	6.09	0.69
速动比率（倍）	6.24	6.09	0.69
资产负债率（%）	15.10	15.98	106.08

注：上述财务指标的计算公式：

①流动比率=流动资产/流动负债；

②速动比率=速动资产（流动资产-存货）/流动负债；

③资产负债率=总负债/总资产。

2015 年，晨之科尚在初期发展阶段，流动比率、速冻比率较低，且 2015 年处于亏损阶段，导致资产负债率超过 100%；随着 2016 年引入新的投资者，标的公司开始转亏为盈，流动比率、速动比率大幅提高，资产负债率大幅下降，偿债能力有了较大改善，偿债能力良好。

4、资产周转能力分析

报告期内，晨之科的主要资产周转指标如下表所示：

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
应收账款周转率	4.04	6.27	6.52
总资产周转率	0.73	1.22	1.32

注1：2015年、2016年各指标计算公式：

①应收账款周转率=营业收入/[（期初应收账款原值+期末应收账款原值）/2]

②总资产周转率=营业收入/平均资产总额

注2：2017年1-5月指标已年化处理：

①2017年1-5月应收账款周转率=（2017年1-5月营业收入/5*12）/[（期初应收账款原值+期末应收账款原值）/2]

②2017年1-5月总资产周转率=（2017年1-5月营业收入/5*12）/平均资产总额

报告期内，晨之科与同行业可比公司应收账款周转率指标对比如下：

主要指标	证券简称	证券代码	2017年1-3/5月	2016年	2015年
应收账款 周转率	掌趣科技	300315	5.34	6.47	6.64
	游久游戏	600652	2.50	3.98	9.60
	富春股份	300299	2.04	1.35	1.22
	天神娱乐	002354	4.42	4.06	3.74
	英雄互娱	430127	3.30	3.87	1.60
	均值	-	3.52	3.95	4.56
	晨之科	-	4.04	6.27	6.52

注：①以上可比同行业公司数据来自 Wind 资讯

②以上可比同行业公司 2017 年 1-3 月应收账款周转率已年化处理：Wind 资讯中 2017 年 1-3 月应收账款周转率数值*4

报告期各期末，晨之科应收账款周转比率分别为 6.91 次、6.27 次和 4.04 次，高于同期可比上市公司的平均值。2016 年、2017 年 1-5 月，晨之科处在高速发展阶段，收入增长幅度大于应收账款增长幅度，应收账款周转情况较好，应收账款周转率高于同行业可比上市公司。

（二）盈利能力分析

报告期内，晨之科的经营情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
一、营业收入	9,882.31	19,343.42	2,032.52
减：营业成本	3,437.82	5,618.30	1,738.72
营业税金及附加	46.63	109.19	13.28
销售费用	633.33	1,997.90	1,024.65

管理费用	1,290.18	2,301.42	1,005.21
财务费用	-61.94	-79.56	-2.43
资产减值损失	11.09	133.16	11.60
投资收益	-25.65	48.90	-
二、营业利润（损失以“－”号填列）	4,499.55	9,311.89	-1,758.51
加：营业外收入	0.24	381.03	1.03
减：营业外支出	3.46	-	4.06
三、利润总额（损失以“－”号填列）	4,496.34	9,692.93	-1,761.55
减：所得税费用	-1.66	-18.28	1.14
四、净利润（净亏损以“－”号填列）	4,498.00	9,711.20	-1,762.68

报告期内，晨之科分别实现营业收入 2,032.52 万元、19,343.42 万元和 9,882.31 万元，营业收入大幅上升，主要原因系晨之科成立时间较短，2015 年时，其业务尚处于起步积累阶段；2016 年，晨之科多款授权游戏得到玩家高度认可，收入大幅增长；同时，随着晨之科运营的二次元社区 G 站的日益活跃，基于 G 站的广告业务、联运游戏业务及借助第三方平台的第三方直播业务规模逐步增加，致使公司净利润逐年增加。

1、营业收入

（1）营业收入整体分析

报告期内，晨之科的营业收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-5 月		2016 年		2015 年	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
移动游戏	7,074.89	71.59	13,410.70	69.33	2,032.52	100.00
G 站广告	1,050.00	10.63	2,013.93	10.41	-	-
第三方直播	1,757.42	17.78	3,918.79	20.26	-	-
合计	9,882.31	100.00	19,343.42	100.00	2,032.52	100.00

报告期内，晨之科的营业收入主要由移动游戏收入、G 站广告收入和第三方直播收入构成，其中，游戏收入贡献较大，2016 年起，晨之科的游戏收入占其全部营业收入的约 70%。报告期内，得益于晨之科的高效运营能力，凭借着《白猫计划》、《战场双马尾》、《新花千骨》等多款二次元主题游戏的成功运营，晨之

科实现了移动游戏收入的持续增长；2016年，基于G站的人气聚集及对二次元内容和用户喜好的深入理解，晨之科开始发展G站广告及第三方直播业务，进一步促进了晨之科的收入增加。

（2）移动游戏业务营业收入变动分析

报告期内，晨之科移动游戏业务的营业收入情况具体如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月		2016年		2015年	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
游戏代理：	6,086.26	86.03	10,083.01	75.19	1,874.46	92.22
战场双马尾	6,070.66	85.81	8,357.74	62.32	-	-
白猫计划	-	-	1,176.59	8.77	819.07	40.30
新花千骨	-	-	531.80	3.97	767.67	37.77
其他	15.59	0.22	16.88	0.13	287.72	14.16
游戏联运	787.85	11.14	3,024.32	22.55	-	-
游戏其他	200.78	2.84	303.37	2.26	158.07	7.78
合计	7,074.89	100.00	13,410.70	100.00	2,032.52	100.00

报告期内，晨之科移动游戏业务实现的收入分别为2,032.52万元、13,410.70万元和7,074.89万元，呈现持续增长态势，而《战场双马尾》、《白猫计划》和《新花千骨》三款主要游戏是收入增长的主要来源。

报告期内，《战场双马尾》、《白猫计划》和《新花千骨》的收入变动与其运营情况及游戏的生命周期变化存在较大关联，具体情况如下：

① 《战场双马尾》

《战场双马尾》自2016年6月上线以来，游戏付费玩家数、游戏流水数等情况如下：

运营期间	月新增用户	月活跃用户数	月付费用户数	月充值金额（元）	ARPPU（元）	充值消耗比
2016.6	451,620	447,975	37,331	6,442,564	172.58	0.97
2016.7	533,818	617,340	28,886	12,218,246	422.98	0.98
2016.8	506,336	575,307	25,135	12,612,421	501.79	0.98
2016.9	558,949	611,915	39,408	17,437,498	442.49	0.98
2016.1	544,480	641,579	46,632	16,461,420	353.01	0.98
2016.11	371,391	472,652	43,384	12,996,657	299.57	0.98
2016.12	955,435	1,035,718	105,847	32,211,876	304.32	0.97

2017.1	526,638	892,996	54,606	17,488,104	320.26	0.97
2017.2	394,516	722,877	76,419	17,652,249	230.99	0.97
2017.3	421,411	553,833	76,197	16,488,762	216.40	0.97
2017.4	391,773	548,467	62,014	13,827,296	222.97	0.97
2017.5	456,488	575,266	67,826	11,590,090	170.88	0.95
合计	6,112,855	7,695,925	663,685	187,427,183	282.40	0.97

《战场双马尾》于 2016 年 6 月在大陆地区上线，获得良好的市场反响，自 2016 年 7 月至报告期期末，已连续 11 个月充值流水超过 1,000 万元，注册用户数已呈快速增长趋势。2016 年、2017 年 1-5 月，《战场双马尾》大陆地区累计实现充值流水分别为 11,038.07 万元、7,704.65 万元，为标的公司 2016 年、2017 年 1-5 月移动游戏业务分别贡献收入 8,357.74 万元、6,070.66 万元，是标的公司移动游戏业务重要的收入增长点。

② 《白猫计划》

《白猫计划》自 2015 年 4 月上线至 2016 年 8 月停服，游戏付费玩家数、游戏流水数等情况如下：

运营期间	月新增用户	月活跃用户数	月付费用户数	月充值金额（元）	ARPPU（元）	充值消耗比
2015.4	175,929	175,335	17,210	3,188,778	185.29	0.87
2015.5	1,307,779	1,397,263	77,219	10,596,926	137.23	0.92
2015.6	399,128	628,346	21,291	6,071,614	285.17	0.98
2015.7	229,349	405,217	11,523	4,029,612	349.70	0.94
2015.8	127,048	289,570	6,799	1,863,572	274.10	0.92
2015.9	61,525	204,768	7,349	2,973,326	404.59	1.03
2015.1	77,751	184,279	6,889	2,279,478	330.89	0.96
2015.11	65,003	124,056	6,697	2,034,468	303.79	0.96
2015.12	64,964	160,584	7,213	2,890,618	400.75	1.00
2016.1	55,625	120,813	7,809	2,159,538	276.54	0.98
2016.2	6,857	116,517	7,436	2,287,556	307.63	1.03
2016.3	5,109	103,892	7,381	1,449,228	196.35	0.51
2016.4	6,640	151,389	8,183	1,429,164	174.65	0.98
2016.5	4,039	98,007	6,035	971,104	160.91	-
2016.6	3,206	97,930	5,630	1,397,018	248.14	-

2016.7	1	28,406	2	36	18.00	-
2016.8	-	8,315	-	-	-	-
合计	2,589,953	4,294,687	204,666	45,622,036	222.91	0.89

2015年4月,《白猫计划》中文版上线以来,获得了用户的认可,ARPPU逐步增加,并于2015年底达到峰值。

③《新花千骨》

《新花千骨》自2015年8月上线至2016年12月停服,游戏付费玩家数、游戏流水数等情况如下:

运营期间	月新增用户	月活跃用户数	月付费用户数	月充值金额 (元)	ARPPU
2015.8	138,088	259,076	16,805	1,915,322	113.97
2015.9	183,771	375,312	23,245	3,947,058	169.80
2015.1	154,582	308,057	16,133	3,939,253	244.17
2015.11	109,025	194,691	9,359	2,724,090	291.07
2015.12	111,141	132,609	7,168	2,215,138	309.03
2016.1	121,359	139,061	6,265	1,860,510	296.97
2016.2	110,885	126,339	5,184	1,630,346	314.50
2016.3	75,508	89,578	4,769	1,760,617	369.18
2016.4	52,154	64,398	3,343	1,412,764	422.60
2016.5	46,165	56,516	2,904	1,165,213	401.24
2016.6	52,930	62,508	3,046	1,135,788	372.88
2016.7	86,265	97,398	2,979	872,031	292.73
2016.8	85,210	97,519	2,632	783,044	297.51
2016.9	42,903	51,939	2,166	744,643	343.79
2016.1	40,699	50,254	2,054	785,562	382.45
2016.11	28,684	37,089	1,438	609,152	423.61
2016.12	20,452	28,693	831	435,320	523.85
合计	1,459,821	2,171,037	110,321	27,935,851	253.22

2015年8月,《新花千骨》上线运营,随着同名影视剧《新花千骨》的同期上映,游戏月均充值流水逐步达到峰值,营业收入增长较快;2016年7月起,《新花千骨》进入衰退期。该款游戏为晨之科提供了较好的营业收入,并为晨之科影游联动模式打下了较好的基础。

除前述三款主要游戏代理收入外，目前，晨之科仍有多款正在自研或代理运营的游戏，预计 2017 年 8 月份起将陆续上线运营。

④游戏联运收入

游戏联运收入主要为晨之科利用其 G 站凭条联运的多款手机游戏，包括但不限于《进击的部落》、《萌娘契约》、《正妹物语》等二次元主题游戏。

⑤游戏其他收入

游戏其他收入主要为游戏授权转让收入和游戏研发收入，金额相对较小。

综上所述，晨之科报告期内移动游戏业务的收入变动，主要受《战场双马尾》、《白猫计划》、《新花千骨》各个版本上线时间和游戏生命周期所处阶段的影响，与游戏主要运营数据相匹配，具有合理性。

(2) G 站广告业务营业收入变动分析

G 站广告业务始于 2016 年 3 月，主要为晨之科通过自主研发的 G 站社区平台为广告投放商提供社区首页广告位、首页 Banner、游戏中心 Banner 等。目前在 G 站投放的广告多为第三方游戏推广，诸如《奇迹暖暖》、《七骑士》等。

报告期内，G 站广告业务计费模式有 CPT 和 CPM 两种，以 CPT 模式为主，少量广告业务以 CPM 计费。合作过程中晨之科与客户建立了良好的业务关系，为了简化合作模式，提高合作效率，现阶段 G 站广告业务将继续维持以 CPT 结算为主。2016 年、2017 年 1-5 月 G 站广告业务收入分别为 2,013.93 万元和 1,050.00 万元，占当期全部营业收入的 10%左右，占比相对平稳，波动较小。

(3) 第三方主播业务营业收入变动分析

报告期内，晨之科充分利用其在二次元领域的优势，通过与第三方直播平台签署合作协议的形式向直播平台提供二次元直播内容的策划和输出，获取相应的提成收入。2016 年、2017 年 1-5 月第三方主播业务营业收入分别为 3,918.79 万元和 1,757.42 万元，占当期全部营业收入的 20%左右，占比相对平稳，波动较小。

2、营业成本

报告期内，晨之科的营业成本构成情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-5 月		2016 年		2015 年	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%

项目	2017年1-5月		2016年		2015年	
移动游戏	3,171.42	92.25	5,143.24	91.54	1,738.72	100.00
G站广告	13.60	0.40	26.90	0.48	-	-
第三方直播	252.79	7.35	448.16	7.98	-	-
合计	3,437.82	100.00	5,618.30	100.00	1,738.72	100.00

晨之科的营业成本主要为移动游戏业务成本、G站广告业务成本及第三方直播业务成本。其中，移动游戏业务成本包括游戏版权金、游戏开发商分成等；G站广告业务成本主要为G站的运营成本；第三方直播业务成本主要是支付给直播业务经纪公司的分成。

3、毛利及毛利率

报告期内，晨之科各主营业务毛利率情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月		2016年		2015年	
	毛利	毛利率%	毛利	毛利率%	毛利	毛利率%
移动游戏	3,903.47	55.17	8,267.46	61.65	293.81	14.46
G站广告	1,036.40	98.71	1,987.03	98.66	-	-
第三方直播	1,504.63	85.62	3,470.62	88.56	-	-
合计	6,444.50	65.21	13,725.12	70.95	293.81	14.46

晨之科2015年、2016年和2017年1-5月的综合毛利率分别为14.46%、70.95%和65.21%，移动游戏业务为晨之科贡献了主要毛利，其毛利率波动也导致了综合毛利率的整体波动。

2016年、2017年1-5月的移动游戏业务毛利率相对于2015年有大幅提升，其主要原因系2015年移动游戏业务尚处于起步阶段，收入规模较小，而游戏产品前期投入较高，支付给游戏开发商的版权金及分成款较多，导致毛利率较低。

G站广告业务的成本主要系G站的运维成本。由于晨之科移动游戏中的联运游戏主要系通过G站平台作为渠道进行推广，部分的G站运维成本都划分至联运游戏的成本，致使划分至G站广告业务成本较低，报告期内G站广告业务的毛利率相对较高。

第三方直播业务毛利率较高，主要系晨之科掌握了二次元内容、二次元用户喜好等直播业务链条中的核心竞争能力，在第三方直播平台需要依靠二次元内容输出吸引大量用户的情况下，晨之科在业务链条中具备较强的议价能力。

晨之科综合毛利率与可比上市公司毛利率相比如下所示：

主要指标	证券简称	证券代码	2017年1-3/5月	2016年	2015年
毛利率	掌趣科技	300315	62.24	56.15	61.43
	游久游戏	600652	69.02	76.47	36.20
	富春股份	300299	66.60	59.54	50.69
	天神娱乐	002354	61.92	59.28	68.69
	英雄互娱	430127	82.58	88.43	71.24
	均值	-	68.47	67.97	57.65
	晨之科	-	65.21	70.95	14.46

注：对于上述公司2017年的取数口径，晨之科的毛利率为2017年1-5月份，可比上市公司的毛利率为2017年1-3月份

除2015年晨之科综合毛利率显著低于可比上市公司平均值外，2016年及2017年1-5月，综合毛利率与可比同行业公司的毛利率接近。

4、期间费用

报告期内，晨之科期间费用构成情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月		2016年		2015年	
	金额	占同期营业收入比例%	金额	占同期营业收入比例%	金额	占同期营业收入比例%
销售费用	633.33	6.41	1,997.90	10.33	1,024.65	50.41
管理费用	1,290.18	13.06	2,301.42	11.90	1,005.21	49.46
财务费用	-61.94	-0.63	-79.56	-0.41	-2.43	-0.12
合计	1,861.57	18.84	4,219.77	21.82	2,027.44	99.75

报告期内，晨之科期间费用合计占同期营业收入比例分别为99.75%、21.82%和18.84%。期间费用占同期营业收入的比例逐步下降，主要由于管理费用和销售费用占比的下降。2015年标的公司处于初创期，营业收入尚未完全释放，但归属于管理费用和销售费用的相关费用支出较多，致使2015年标的公司的销售费用、管理费用占同期营业收入的比例较高；随着2016年标的公司业务规模逐步扩大，营业收入快速增加，但管理费用和销售费用的支出增长幅度小于营业收入的增长幅度，导致期间费用合计占比降低。

(1) 销售费用

报告期内，晨之科的主要销售费用明细如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
----	-----------	-------	-------

推广费用	380.51	1,548.62	825.84
职工薪酬	126.72	292.69	131.92
房租费用	36.63	25.16	15.08
差旅费	32.87	32.14	2.72
公关费用	23.29	46.10	38.95
业务招待费	9.77	11.15	2.89
周边制作费	11.24	32.11	3.40
其他	12.29	9.93	3.86
合计	633.33	1,997.90	1,024.65

销售费用中推广费用占比最高，主要原因系晨之科主要从事移动游戏代理运营业务，需要网站推广费用、游戏上线推广费用等实现所代理运营移动游戏的良好经营，与晨之科的业务类型是相符的。推广费用 2016 年度较 2015 年度大幅增长，主要系晨之科对代理游戏运营加大推广所致；2017 年 1-5 月，晨之科推广费用较 2016 年度减少，主要原因系 2017 年 1-5 月，晨之科尚未上线自营游戏，相应的游戏推广费用尚未进行投入。

目前，晨之科有多款游戏正在开发过程中，预计将于 2017 年 8 月起陆续上线，前述游戏上线后，晨之科将会配合游戏的上线进行推广，相应推广费用将会随着游戏上线大幅增加。

（2）管理费用

报告期内，晨之科的主要管理费用明细如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-5 月	2016 年	2015 年
职工薪酬	366.89	553.41	496.59
研发费用	603.97	1,133.14	157.34
其他	319.32	614.88	351.28
合计	1,290.18	2,301.42	1,005.21

报告期内，晨之科管理费用中的研发费用占比较高，且逐年增加，主要原因系 2015 年起步阶段，晨之科主要专注于移动游戏代理运营，投入游戏研发费用较少。随着业务开展，晨之科在移动游戏行业内有了积累，便逐渐向整个移动游戏业务产业链上下游拓展，这其中包括对游戏研发的重视和投入，研发费用随之增加，占比升高。

5、资产减值损失

单位：万元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
坏账损失	11.09	133.16	11.60
合计	11.09	133.16	11.60

资产减值损失指按照标的公司的会计政策计提的坏账准备，与应收账款的变动趋势一致。

6、非经常性损益、投资收益以及少数股东损益对经营成果的影响

报告期内，晨之科的非经常性损益情况如下：

单位：万元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
非流动资产处置损益	-0.46	-	-
计入当期损益的政府补助	-	381.03	0.64
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-2.76	-	-3.67
处置长期股权投资产生的投资收益	-	48.90	-
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	26.46	-
减：所得税影响额（所得税费用减少以“-”表示）	-		-
非经常性净损益合计	-3.22	456.39	-3.03
其中：归属于母公司股东	-3.22	456.39	-3.03

报告期内，晨之科非经常性损益金额较小，主要为计入当期损益的政府补助，扣除上述非经常性损益后对晨之科的净利润及整体持续经营不构成重大影响。

四、本次交易完成后上市公司财务状况、盈利能力分析

（一）本次交易前后上市公司资产负债情况分析

1、本次交易完成后上市公司资产构成

单位：万元

项目	2017年5月31日		2017年5月31日		交易完成后 相对完成前变动	
	实际数	占比%	备考数	占比%	金额	比例%
流动资产：						
货币资金	110,983.87	39.39	129,801.97	29.03	18,818.11	16.96
应收账款	18,019.00	6.40	24,161.55	5.40	6,142.55	34.09

项目	2017年5月31日		2017年5月31日		交易完成后 相对完成前变动	
预付款项	23,102.83	8.20	25,781.72	5.77	2,678.89	11.60
其他应收款	1,928.53	0.68	2,150.24	0.48	221.72	11.50
存货	827.29	0.29	827.29	0.19	-	-
其他流动资产	948.32	0.34	5,952.73	1.33	5,004.41	527.72
流动资产合计	155,809.82	55.30	188,675.50	42.20	32,865.68	21.09
非流动资产：						
长期股权投资净额	46,741.08	16.59	21,172.86	4.74	-25,568.22	-54.70
可供出售金融资产	44,794.26	15.90	44,794.26	10.02	-	-
固定资产	1,075.26	0.38	1,891.68	0.42	816.42	75.93
在建工程	8.25	0.00	8.25	0.00	-	-
无形资产	28,304.02	10.05	45,583.12	10.20	17,279.10	61.05
开发支出	1,091.70	0.39	1,091.70	0.24	-	-
商誉	1,775.22	0.63	140,935.40	31.52	139,160.18	7,839.05
长期待摊费用	381.69	0.14	1,041.30	0.23	659.61	172.81
递延所得税资产	1,749.93	0.62	1,768.73	0.40	18.80	1.07
其他非流动资产	-	-	114.80	0.03	114.80	-
非流动资产合计	125,921.40	44.70	258,402.10	57.80	132,480.69	105.21
资产合计	281,731.23	100.00	447,077.60	100.00	165,346.37	58.69

假设本次交易完成后，截至2017年5月31日，上市公司资产总额由本次交易前的281,731.23万元增加至447,077.60万元，增长165,346.37万元，增幅58.69%。其中流动资产为188,675.50万元，较交易前增加21.09%；非流动资产为258,402.10万元，较交易前增加105.21%。

从资产结构上看，截至2017年5月31日，本次交易前后，流动资产占资产总额的比例分别为55.30%和42.20%，非流动资产占资产总额的比例分别为44.70%和57.80%。其中本次交易前后，商誉占资产总额的比例分别为0.63%和31.52%，非流动资产占比上升主要是由于本次交易完成后，由本次并购重组事项产生的合并报表层面大额商誉所致。

从资产规模上看，截至2017年5月31日，本次交易完成前后变动较大的主

要资产情况如下：

（1）本次交易完成后，应收账款为 24,161.55 万元，较交易完成前增长 6,142.55 万元，主要来自晨之科应收客户分成款；

（2）本次交易完成后，商誉为 140,935.40 万元，较交易完成前增长 139,160.18 万元，主要来自本次并购重组事项产生的大额商誉。

（3）本次交易完成后，长期待摊费用为 1,041.30 万元，较交易完成前增长 659.61 万元，主要来自晨之科预付游戏版权金。

2、本次交易完成后上市公司负债构成

单位：万元

项目	2017年5月31日		2017年5月31日		交易完成后 相对完成前变动	
	实际数	占比%	备考数	占比%	金额	比例%
流动负债：						
应付账款	4,446.25	18.01	7,049.31	8.75	2,603.06	58.55
预收款项	5,227.91	21.18	5,478.47	6.80	250.56	4.79
应付职工薪酬	2,676.90	10.84	2,908.57	3.61	231.68	8.65
应交税费	1,341.32	5.43	2,806.86	3.49	1,465.54	109.26
应付利息	-	-	3,025.17	3.76	3,025.17	-
其他应付款	9,117.19	36.93	9,226.59	11.46	109.41	1.20
其他流动负债	-	-	604.26	0.75	604.26	-
流动负债合计	22,809.56	92.40	31,099.23	38.62	8,289.67	36.34
非流动负债：						
长期借款	-	-	44,956.03	55.83	44,956.03	-
递延收益	1,587.82	6.43	1,587.82	1.97	-	-
递延所得税负债	287.18	1.16	2,884.20	3.58	2,597.03	904.33
非流动负债合计	1,875.00	7.60	49,428.06	61.38	47,553.06	2,536.17
负债合计	24,684.56	100.00	80,527.29	100.00	55,842.73	226.23

假设本次交易完成后，截至 2017 年 5 月 31 日，上市公司负债总额为 80,527.29 万元，较交易前增加 55,842.73 万元，增幅 226.23%。其中流动负债为 31,099.23 万元，较交易前增加 36.34%；非流动负债为 49,428.06 万元，较之前增加 2,536.17%。从负债结构上看，截至 2017 年 5 月 31 日，本次交易前后，流动负债占总负债的

比例分别为 92.40% 和 38.62%，非流动负债占负债总额的比例分别为 7.60% 和 61.38%，本次交易前后流动负债比例有所提高，总体负债结构相对稳定。

从负债规模上看，本次交易完成前后变动较大的主要负债情况如下：

(1) 本次交易完成后，应付账款为 7,049.31 万元，较交易完成前增长 2,603.06 万元，增加的应付账款主要是晨之科应付游戏研发方的分成款；

(2) 本次交易完成后，长期借款增加 44,956.03 万元，为本次交易支付的现金对价部分；

综上所述，中文在线的负债规模适当，负债结构合理，其财务安全性较好。

3、本次交易完成后上市公司的财务状况指标分析

项目	2017 年 5 月 31 日		2016 年 12 月 31 日	
	实际数	备考数	实际数	备考数
流动比率（倍）	6.83	6.07	6.06	5.70
速动比率（倍）	6.79	6.04	6.04	5.68
资产负债率%	8.76	18.01	10.79	19.09

注：交易前和交易后 2017 年 5 月 31 日各财务指标计算公式：

① 资产负债率=总负债/总资产

② 流动比率=流动资产/流动负债

③ 速动比率=（流动资产-存货）/流动负债

本次交易完成后，截至 2017 年 5 月 31 日，上市公司流动比率由交易前的 6.83 倍下降至交易后的 6.07 倍，速动比率由交易前的 6.79 倍下降至交易后的 6.04 倍，短期偿债能力基本保持不变，公司流动性水平总体保持稳定。

（二）本次交易前后上市公司盈利能力分析

1、本次交易完成后上市公司的利润构成

上市公司最近一年及一期合并利润表和备考合并利润表如下：

单位：万元

项目	2017 年 1-5 月		2016 年	
	实际数	备考数	实际数	备考数
营业收入	23,371.66	33,253.98	60,151.56	79,494.98
营业成本	10,239.58	13,677.40	31,085.51	36,703.81
营业税金及附加	232.49	279.12	401.64	510.83

项目	2017年1-5月		2016年	
	销售费用	3,661.44	4,294.77	6,272.57
管理费用	8,149.33	10,099.39	19,963.28	25,368.40
财务费用	-1,002.31	-174.49	-310.81	1,745.04
资产减值损失	55.99	67.08	349.22	482.39
投资收益	-821.06	-1,683.73	-538.61	-638.60
营业利润	1,214.07	3,326.98	1,851.55	5,775.45
营业外收入	211.36	211.61	3,616.19	3,997.22
营业外支出	6.42	9.87	130.14	130.14
利润总额	1,419.02	3,528.71	5,337.60	9,642.53
所得税费用	783.28	682.63	1,663.11	1,179.28
净利润	635.74	2,846.08	3,674.49	8,463.25
归属于母公司所有者的净利润	758.98	2,969.31	3,504.47	8,293.26
少数股东损益	-123.24	-123.24	170.03	170.00

假设本次交易后，2017年1-5月，中文在线营业收入为33,253.98万元，较本次交易前增加9,882.32万元，增幅为42.28%；营业利润为3,326.98万元，较本次交易前增加2,112.91万元，增幅为174.04%；净利润为2,846.08万元，较本次交易前增加2,210.34万元，增幅为347.68%。2017年1-5月，中文在线备考口径的营业利润、净利润等主要盈利规模指标较本次交易前大幅提升。

2、本次交易完成后上市公司的盈利指标分析

项目	2017年1-5月		2016年	
	实际数	备考数	实际数	备考数
毛利率（%）	56.19	58.87	48.32	53.83
净利润率（%）	2.72	8.56	6.11	10.65

根据备考合并利润表，本次交易完成后，上市公司盈利能力出现大幅上升，主要是由于晨之科在2017年1-5月产生了较高水平的毛利和净利润，毛利率水平和净利率水平相比上市公司较高。

五、本次交易对上市公司持续经营能力的影响

（一）盈利能力驱动因素和主营业务变动分析

本次重组完成前，上市公司主营数字出版业务，具体包括向手机、手持终端、互联网等媒体提供数字阅读产品；通过版权衍生产品等方式提供数字内容增值服务，包括 IP 运营及衍生开发；为教育机构提供基础教育服务；为数字出版和发行机构提供数字出版运营服务等。

为增强公司持续盈利能力，更好的回报股东，公司近年来积极寻求战略转型，优化产业结构。二次元行业是中文在线重点布局的文化子行业，其核心人群人数和消费能力持续增长。公司通过慎重选择和全面考虑，拟收购晨之科剩余 80% 的股权。晨之科植根于二次元文化领域，拥有二次元文化社区、移动游戏和二次元直播等业务板块，未来将成为上市公司的优势板块，是上市公司利润的重要来源之一，有利于提高上市公司资产质量和持续盈利能力。同时，标的公司将持续关注二次元文化产业的其他机会，积极配合上市公司的战略发展布局，并依托上市公司的平台优势、借助其丰富的 IP 储备，通过产业整合等方式做大做强。

本次交易完成后，中文在线将丰富自身在泛娱乐产业的布局，以移动游戏为切入点深入二次元文化市场，进一步升级公司泛娱乐生态，使上市公司成为二次元文化领域的 A 股领军企业。

中文在线以“数字传承文明”为企业使命，顺应文化产业发展趋势，在国家相关政策的指引下，坚持以数字出版为中心，以数字阅读产品、数字出版运营服务、数字内容增值服务、教育服务为核心业务模式，充分整合和发挥公司内外部资源，强化公司产品的内容质量，挖掘公司强大 IP 资源的附加价值，致力于打造全内容、全流程、全媒体的线上泛文化服务平台。

2015 年以来，国内文化消费领域进入 IP 资源争夺的黄金时期，IP 衍生价值开发成为驱动泛娱乐发展的重要引擎。随着横跨影视、游戏、文学、动漫等领域的互动娱乐内容逐渐增多，IP 资源呈现出巨大的变现能力和拓展空间，因此中文在线敏锐地把握市场契机，以合作、投资的形式广泛涉足娱乐产业，同时积极布局在文化细分领域的深度开发，以期取得行业话语权，而二次元是正是中国未来十年最具想象力的文化领域之一。艾瑞研究显示，2017 年核心二次元用户规模预计可达 8,199 万人，泛二次元用户规模有望达 3 亿人。中信证券研究报告显

示，二次元爱好者整体消费总市场规模在 2,000-2,500 亿元，有望成长为超 5,000 亿元规模的超级市场。二次元文化领域是代表年轻人的新兴市场，爱好二次元的年轻人会是未来 IP 的主要消费人群。因此布局二次元成为中文在线重要的战略之一：2016 年 11 月公司分别以 2.5 亿元战略投资二次元文化发源地门户网 AcFun 和在二次元移动游戏领域有成熟运营经验的晨之科，三方基于“内容+宣发+变现”形成战略级协同，中文在线作为 IP 源头携手双方布局二次元产业链，驱动 IP 开发一体化战略的实施。

（二）上市公司未来经营中的优势

泛娱乐市场空间巨大，围绕 IP 为核心的横跨影视、游戏、文学、动漫等领域的互动娱乐内容逐渐增多。影视与游戏作为当下最热门的两种娱乐形态，两者融合发展，迎合主流用户需求，拥有实现较快增长的基础。文化产业大爆发使 IP 作为文化源头成为了各个文化、娱乐行业市场主体争夺的焦点。付费经济加速内容价值的两极化，优质内容集中流量趋势凸显。

上市公司一直积极构建基于 IP 的泛娱乐生态，以超级 IP 为核心，通过宣发、变现、系列化等一系列运作以实现单个 IP 价值的最大化。本次交易完成后上市公司将完成在 IP 产业化领域的关键布局。

通过本次交易完成对晨之科的收购，上市公司将整合晨之科移动游戏领域的研发实力、运营开发实力、市场拓展能力和影响力，进一步强化中文在线在移动游戏领域的开发运营能力及综合竞争实力，增强公司泛娱乐内容的市场竞争力，进一步巩固公司在游戏娱乐领域的行业地位。

本次交易有利于扩充公司业务规模，实现公司战略业务的外延式发展，高效把握市场发展机遇，形成新的盈利增长点，实现盈利水平的进一步提升。对提升公司价值、更好保护中小股东利益具有十分重要的作用。

晨之科交易对方朱明承诺，2017 年度、2018 年度、2019 年度晨之科实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别不低于 15,000.00 万元、22,000.00 万元和 26,400.00 万元。通过本次交易将为上市公司带来新的业绩增长点，进一步提高公司未来整体盈利能力。

（三）本次重组后上市公司财务安全性的影响分析

根据《备考审阅报告》，本次交易完成后，上市公司资产负债率将从 8.76%

上升到 18.01%，仍保持较低水平，具有很强的偿债能力。

另外，上市公司与多家银行等金融机构长期保持了良好合作关系，授信额度充足，能够对本次交易完成后上市公司日常运营提供有效的财务保障。同时，本次交易完成后，上市公司获得的新增业务盈利能力较强，回款较为及时，能够为上市公司提供稳定的利润来源及现金流入。

综上，上市公司未来的财务风险可控，具有较好的财务安全性。

六、本次交易对上市公司未来发展前景影响的分析

（一）未来业务管理模式及整合计划

1、业务整合

从内容提供商到内容开发商的转变不仅需要标的公司在移动游戏研发和分发环节有深刻的理解，也需要上市公司在整体规划管理上有成熟的 IP 一体化运营经验。公司于 2016 年 8 月份非公开发行股票募集资金 20 亿元，用于影视、游戏、动漫等领域的 IP 上下游产业链建设，已经取得了令人瞩目的成绩：上市公司在 2016 年度取得 22,852.39 万元的数字内容增值服务收入，同比增长 264.83%。公司数字内容增值业务收入占营业收入比例达到 37.99%，同比上升近 22 个百分点。在 IP 影视衍生领域，17K 小说网原创 IP《我的狐仙老婆》网剧已在优土合一上线；17K 小说网原创 IP 被誉为都市题材殿堂级作品的《橙红年代》现已正式开机；公司正在联合原力动画、乐视影业打造真人 CG 超级网剧《陨神记》；公司联手优秀影视公司联合开发多项超级 IP 和精品 IP 如《凰权·奕天下》、《超自然大英雄》、《超级兵王》、《烽烟尽处》、《我才不会被女孩子欺负呢》等，正在稳步推进中。在 IP 游戏衍生领域，公司 IP 定制游戏《武道至尊》已经上线，取得较好的流水和排名，在应用宝的轻游戏推荐榜数周排名前五；公司运营的全新的即时策略角色扮演游戏《苍蓝境界》即将上线。在二次元领域，中文在线作为 IP 源头布局二次元产业链，占领未来主流文化。此外，报告期内，参与引进现象级动画电影《刀剑神域》，未来将进一步开拓二次元有声小说业务和二次元周边商品化业务。

综上，中文在线将充分利用上市公司的资金优势、品牌优势、客户资源、IP 运营经验以及规范化管理经验积极支持晨之科业务的发展，共同制定清晰明确的

战略远景规划，共同实现上市公司股东价值最大化。上市公司还将积极利用传统业务中与客户运营商的良好合作关系，助力新兴业务的传播推广。

2、财务整合

本次交易的标的资产为晨之科 80%的股权，中文在线已于 2016 年取得晨之科 20%股权，本次交易完成后，上市公司将拥有晨之科 100%股权，晨之科及其子公司的独立法人地位并不因本次交易而改变，晨之科及其子公司仍将独立享有和承担其自身的债权和债务。本次交易完成后，上市公司将按照对子公司的财务管理制度要求加强对晨之科的控制及管理。

3、人员整合

晨之科的核心研发团队和运营团队在移动游戏领域具有丰富的经验，晨之科在长期的市场发展过程中已建立有效的内部控制制度和产品开发、运营流程，从游戏研发、游戏联运、G 站维护、直播管理、广告业务发展各方面搭建了科学的运行机制，形成积极开放的人员管理模式。为鼓励文化创意、重视研发能力和吸引研发人才，晨之科不断以优厚的条件吸引储备优秀的研发团队，在游戏工业化生产研发和运营等领域具备出色的专业能力。本次交易将使得上市公司获得标的公司优秀的游戏研发及运营团队，增加上市公司在细分业务领域的专业人才储备，进一步强化公司的 IP 产业链下游的话语权和竞争力。本次交易完成后，晨之科仍将以独立法人主体的形式存在。为实现晨之科既定的经营目标，保持管理和业务的连贯性，使其在产品开发、运营管理延续自主独立性，上市公司将保持其管理层团队基本稳定、给予管理层充分发展空间。但同时为了使标的公司满足上市公司的各类规范要求，上市公司将向晨之科输入具有规范治理经验的管理人员，以保证标的公司运行达到上市公司治理要求。

4、公司治理

本次交易完成后，晨之科将成为上市公司的全资子公司，其在财务管理、人力资源、运营合规性等方面均需达到上市公司的标准。目前晨之科已形成了以法人治理结构为核心的现代企业制度和较为规范的公司运作体系，做到了业务独立、资产独立、财务独立、机构独立和人员独立。交易完成后，上市公司将结合标的公司的经营特点、在业务模式及组织架构上继续对其原有的管理制度进行适当地调整，以严格达到监管部门对上市公司的要求。

5、企业文化整合

上市公司和晨之科均是轻资产具有文化属性的企业，注重以人为本的企业文化建设。本次交易完成后，上市公司和标的公司将相互吸收对方在内部管理、企业文化、员工福利、团队建设方面的良好经验，更加注重建立和完善企业文化理念体系，加强企业文化的宣传和贯彻，为公司、员工个人发展创造良好的企业文化和团队氛围；同时也在上市公司母公司与子公司之间加强文化沟通，求同存异，促进价值观、管理、信息、情感等多层面、全方位、多角度的沟通，营造和谐进取的文化氛围，增强企业的凝聚力，共同追求让员工、客户、股东满意的企业使命。

6、对晨之科的管理控制措施

为了防范整合风险，尽早实现融合目标，中文在线将采取以下措施加强对晨之科的管理控制：

（1）坚持上市公司统筹管理、标的公司独立运营的管理策略

晨之科在业务开拓、管理、维护和服务上，仍拥有较大程度的自主性及灵活性，促进晨之科充分发挥市场价值创造功能；在后台管理上，晨之科及其子公司均需达到上市公司的统一标准，由上市公司进行集中管控。为降低晨之科的整合风险，提高本次重组效益，本次交易完成后，晨之科仍将以独立法人主体的形式运营，上市公司将保留晨之科现有的经营管理团队及主要管理架构，确保晨之科业务的自主性和灵活性；同时，通过完善制度建设、强化双方沟通机制、规范晨之科运作等方式，持续推进已有的整合计划，对晨之科及其控股子公司进行监督及管控。

（2）上市公司重组董事会

通过重组董事会的形式，使得上市公司能够及时、全面、准确地掌控晨之科的经营情况和财务状况，加强审计监督、业务监督和管理监督，保证上市公司对标的公司日常经营的知情权，提高经营管理水平和防范财务风险。

（3）防止核心人员流失

晨之科为维护核心人员的稳定性，核心团队人员朱明、茹颀桦、蒋钰、李伟、梅辰、吴子强、朱炎、米扬签署了《保密、竞业禁止及任职协议》，协议约定上述人员需在 2019 年 12 月 31 日前在晨之科连续专职任职，若违反协议将根据约定承担相应违约责任，晨之科将监督上述人员切实履行保密措施，以维护晨之科经营的稳定性和管理团队、技术团队的连续性。

综上所述，上市公司将通过前述业务、人员、公司治理、企业文化方面的整合，结合企业文化、管理制度及业务流程的融合与统一，保障交易完成后双方整合的顺利实施。

（二）未来两年拟执行的发展计划

未来公司将有意向游戏产业延伸并深入发展，全面打造以优质 IP 运营为载体、以内容创新为核心，集游戏、文学、动漫、直播等为一体的泛娱乐内容服务业务。同时，公司将根据宏观经济环境、市场需求状况、行业发展趋势和交易机会把握等多方面因素，审慎、合理地调整经营发展方略及资产整合计划，对现有资产业务进行优化、重组、处置，以提高股东回报。

七、本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标和非财务指标影响的分析

（一）本次交易对上市公司每股收益等财务指标分析

1、财务指标分析

根据信永中和会计师出具的 XYZH/2017BJA10625 号《备考审阅报告》，假设本次交易于 2016 年 1 月 1 日完成，本次交易完成前后上市公司主要财务数据比较如下：

单位：万元

项目	2016 年 12 月 31 日/2016 年	
	实际数	备考数
总资产	285,265.60	447,121.16
总负债	30,780.52	85,342.77
归属于上市公司股东的所有者权益	253,755.01	361,048.31
营业收入	60,151.56	79,494.98
营业利润	1,851.55	5,775.45
利润总额	5,337.60	9,642.53
归属于上市公司股东的净利润	3,504.47	8,293.26
基本每股收益	0.14	0.26
每股净资产	8.94	10.37

本次交易完成后，上市公司的上述财务指标均出现较大程度的增长。其中，资产总额较交易完成前增长 56.74%，归属于上市公司股东的净利润较交易完成前增长 136.65%，基本每股收益较交易完成前增长 85.71%，每股净资产较交易完成前增长 16.00%。本次交易完成后，由于标的公司当期净利润规模较大，上市公司盈利能力得到大幅提升。

2、本次发行可能导致摊薄即期回报的情况分析

本次交易前，中文在线 2016 年实现的归属于上市公司股东净利润为 3,504.47 万元，基本每股收益为 0.14 元/股；根据信永中和会计师出具的 XYZH/2017BJA10625 号《备考审阅报告》，假设本次交易于 2016 年 1 月 1 日完成，本次交易完成后，中文在线 2016 年实现归属于上市公司股东净利润为 8,293.26 万元，基本每股收益提升为 0.26 元/股。通过本次交易上市公司盈利水平将得以提升，同时上市公司未来融资能力也将得到增强，保障上市公司的可持续发展。

本次交易完成后，晨之科将成为中文在线的全资子公司，纳入合并报表范围。鉴于标的公司具有良好的盈利能力，本次交易将对中文在线的净利润以及基本每股收益产生较大提升，中文在线的盈利能力及抗风险能力将得到进一步增强。公司预计 2017 年全年的盈利同比 2016 年将有较大幅度的增长，如本次交易于 2017 年度完成，则在 2017 年度不会导致摊薄即期回报。

然而，受宏观经济、产业政策、行业周期等多方面未知因素的影响，公司生产经营过程中存在经营风险、市场风险，可能对生产经营成果产生重大影响，因此不排除公司 2017 年度实际取得的经营成果大幅低于预期。本次重大资产重组实施完成后，公司总股本规模将扩大，净资产规模也将提高，但若晨之科子承诺的业绩未按预期完全达标，公司未来每股收益在短期内可能会下滑，每股即期回报可能被摊薄。

3、公司应对本次交易摊薄即期收益采取的措施

公司将通过加快公司主营业务发展、加强并购整合、积极提升公司核心竞争力、规范内部控制、不断完善公司治理、继续实行可持续、稳定、积极的利润分配政策，以降低本次交易可能摊薄公司即期回报的影响。公司填补回报的具体措施如下：

①完善战略布局，提高盈利能力

本次重组将晨之科注入中文在线，助力中文在线在二次元文化市场的布局，推进其泛娱乐全生态战略发展。通过本次重组，标的公司晨之科将成为本公司全资子公司，交易对方承诺在 2017 年度、2018 年度和 2019 年度分别实现扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润不低于人民币 1.50 亿元、2.20 亿元和 2.64 亿元。承诺利润如能按期实现，本次交易将为上市公司培养稳定的业绩增长点，显著增强公司的整体盈利能力。

②积极提升公司核心竞争力，规范内部控制

公司将致力于进一步巩固和提升在游戏领域的竞争优势、拓宽市场，努力实现收入水平与盈利能力的提升。公司将加强企业内部控制，提升企业管理效率；推进全面预算管理，优化管理流程，全面有效地控制公司经营和管控风险，提升经营效率和盈利能力。

③不断完善公司治理，为公司发展提供制度保障

上市公司将严格按照法规和规范性文件的要求，不断完善公司治理结构，确保股东能够充分行使权利，确保董事会能够按照法律、法规和公司章程的规定行使职权，做出科学、迅速和谨慎的决策，确保独立董事能够认真履行职责，维护公司整体利益，尤其是中小股东的合法权益，确保监事会能够独立有效地行使对董事、经理和其他高级管理人员及公司财务的监督权和检查权，为公司发展提供制度保障。

4、公司控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员关于保证公司填补即期回报措施切实履行的承诺

(1) 童之磊作为中文在线的控股股东、实际控制人，就中文在线本次重组完成后填补被摊薄即期回报措施，作出承诺如下：

“1、在任何情形下，本人均不会越权干预公司的经营管理活动，不会侵占公司的利益，本人将切实履行控股股东的义务，忠实、勤勉地履行职责，维护公司和全体股东的合法权益。

2、本承诺函自签字盖章之日起生效。

3、如本人违反或不履行上述承诺，则本人将：

(1) 在公司股东大会及中国证券监督管理委员会指定报刊上公开就未履行上述承诺向公司股东和社会公众投资者道歉；

（2）在确认违反上述承诺之日起五个工作日内，停止在公司处领取股东分红，同时本人所持有的公司股份不得转让，直至本人实际履行承诺或违反上述承诺情形消除；

（3）若因非不可抗力原因致使本人未履行上述承诺，且又无法提供正当合理的说明，则本人因此而获得的收益均归公司所有，公司有权要求本人于取得收益之日起十个工作日内将违反承诺所得收益汇至公司指定账户。”

（2）公司董事、高级管理人员就中文在线本次重组完成后填补被摊薄即期回报措施，作出如下承诺：

“1、本人承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益。

2、本人承诺对本人的职务消费行为进行约束。

3、本人承诺不动用公司资产从事与履行职责无关的投资、消费活动。

4、本人承诺由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

5、如公司实施股权激励，本人承诺拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

6、如本人违反或不履行上述承诺，则本人将：

（1）在公司股东大会及中国证券监督管理委员会指定报刊上公开就未履行上述承诺向公司股东和社会公众投资者道歉；

（2）在确认违反上述承诺之日起五个工作日内，停止在公司处领取薪酬、津贴（如有）及股东分红（如有），同时本人所持有的公司股份（如有）不得转让，直至本人实际履行承诺或违反上述承诺情形消除；

（3）若因非不可抗力原因致使本人未履行上述承诺，且又无法提供正当合理的说明，则本人因此而获得的收益均归公司所有，公司有权要求本人于取得收益之日起十个工作日内将违反承诺所得收益汇至公司指定账户。

7、本承诺函自签字之日起生效。”

公司上述填补回报措施不等于对公司未来利润做出保证，请投资者予以关注。

（二）本次交易对上市公司未来资本性支出的影响

本次交易未涉及上市公司未来资本性支出。

（三）本次交易职工安置方案及执行情况

本次交易不涉及职工安置。

（四）本次交易成本对上市公司的影响

本次交易的成本主要为交易税费及证券服务机构费用。本次交易涉及的税负成本由相关责任方各自承担，证券服务机构费用等按照市场收费水平确定，上述交易成本不会对上市公司造成较大影响。

第十节 财务会计信息

一、标的公司财务会计信息

根据信永中和会计师出具的编号为 XYZH/2017SHA20209 的标准无保留意见的《审计报告》，晨之科经审计的最近两年及一期的合并财务报表如下：

（一）合并资产负债表

单位：元

项目	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
流动资产：			
货币资金	188,181,097.24	228,916,152.72	3,839,030.17
应收账款	61,425,524.32	55,989,724.81	5,684,792.16
预付款项	26,788,889.90	3,742,240.65	1,611,896.05
其他应收款	2,217,175.22	2,335,459.12	2,752,310.12
其他流动资产	50,044,099.10	8,423.42	-
流动资产合计	328,656,785.78	290,992,000.72	13,888,028.50
非流动资产：			
可供出售金融资产	-	-	10,000.00
长期股权投资	4,176,787.26	-	-
固定资产	7,770,825.43	2,923,043.73	1,423,690.15
无形资产	49,290.37	54,999.93	-
长期待摊费用	6,596,061.36	4,053,691.88	3,618,896.37
递延所得税资产	188,037.32	171,397.12	-
其他非流动资产	1,147,983.00	513,582.80	-
非流动资产合计	19,928,984.74	7,716,715.46	5,052,586.52
资产合计	348,585,770.52	298,708,716.18	18,940,615.02
流动负债：			
短期借款	-	-	-
应付账款	26,030,618.94	25,063,564.98	8,854,753.45
预收款项	2,505,602.89	3,571,797.99	-
应付职工薪酬	2,316,758.14	1,926,308.71	333,749.62
应交税费	14,655,360.22	12,208,934.83	1,697,821.32

应付利息	-	-	-
其他应付款	1,094,083.39	1,597,508.60	3,913,075.51
其他流动负债	6,042,615.76	3,379,864.52	5,292,895.79
流动负债合计	52,645,039.34	47,747,979.63	20,092,295.69
非流动负债：			
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	52,645,039.34	47,747,979.63	20,092,295.69
所有者权益：			
实收资本	13,732,030.00	13,732,030.00	10,889,255.00
资本公积	167,267,970.00	167,267,970.00	15,110,745.00
盈余公积	11,635,655.13	7,139,444.17	-
未分配利润	103,305,076.05	62,821,292.38	-27,151,564.67
归属于母公司所有者权益合计	295,940,731.18	250,960,736.55	-1,151,564.67
少数股东权益	-	-	-116.00
所有者权益合计	295,940,731.18	250,960,736.55	-1,151,680.67
负债和所有者权益合计	348,585,770.52	298,708,716.18	18,940,615.02

（二）合并利润表

单位：元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
一、营业收入	98,823,140.16	193,434,169.15	20,325,233.97
减：营业成本	34,378,154.21	56,183,007.26	17,387,182.71
营业税金及附加	466,282.45	1,091,885.76	132,809.19
销售费用	6,333,283.12	19,979,018.67	10,246,536.62
管理费用	12,901,819.53	23,014,223.81	10,052,109.57
财务费用	-619,352.67	-795,565.76	-24,278.08
资产减值损失	110,934.68	1,331,631.28	116,016.17
加：投资收益	-256,512.74	488,964.70	-4.00
二、营业利润（亏损以“-”填列）	44,995,506.10	93,118,932.83	-17,585,146.21
加：营业外收入	2,443.55	3,810,332.43	10,254.19
减：营业外支出	34,595.22		40,591.00
三、利润总额（亏损以“-”填列）	44,963,354.43	96,929,265.26	-17,615,483.02
减：所得税费用	-16,640.20	-182,751.96	11,354.84

四、净利润（净亏损以“-”填列）	44,979,994.63	97,112,017.22	-17,626,837.86
归属于母公司所有者的净利润	44,979,994.63	97,112,301.22	-17,626,721.86
五、综合收益总额	44,979,994.63	97,112,017.22	-17,626,837.86
归属于母公司所有者的综合收益总额	44,979,994.63	97,112,301.22	-17,626,721.86

（三）合并现金流量表

单位：元

项目	2017年1-5月	2016年	2015年
一、经营活动产生的现金流量			
销售商品、提供劳务收到的现金	101,250,353.29	155,927,168.58	22,852,578.00
收到的税费返还	-	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	779,327.87	4,097,173.86	3,879,055.02
经营活动现金流入小计	102,029,681.16	160,024,342.44	26,731,633.02
购买商品、接受劳务支付的现金	54,667,529.99	39,209,298.08	12,209,251.32
支付给职工以及为职工支付的现金	12,741,976.03	18,357,461.03	8,725,517.47
支付的各项税费	1,770,920.51	1,822,649.05	243,470.16
支付其他与经营活动有关的现金	8,948,604.65	25,876,822.61	12,115,090.08
经营活动现金流出小计	78,129,031.18	85,266,230.77	33,293,329.03
经营活动产生的现金流量净额	23,900,649.98	74,758,111.67	-6,561,696.01
二、投资活动产生的现金流量			
收回投资所收到现金	-	689,164.70	-
取得投资收益所收到现金	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	-	46,663,194.54	-
投资活动现金流入小计	-	47,352,359.24	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	10,048,697.68	5,766,986.38	3,687,117.31
投资所支付的现金	-	-	10,004.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	4,433,300.00	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	50,000,000.00	46,454,021.18	-
投资活动现金流出小计	64,481,997.68	52,221,007.56	3,697,121.31
投资活动产生的现金流量净额	-64,481,997.68	-4,868,648.32	-3,697,121.31

三、筹资活动产生的现金流量			
吸收投资收到的现金	-	155,000,000.00	10,000,000.00
取得借款收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	6,500,000.00	4,500,000.00
筹资活动现金流入小计	-	161,500,000.00	14,500,000.00
偿还债务支付的现金	-	-	-
分配股利、利润和偿付利息所支付的现金	-	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	-	6,622,128.81	4,500,000.00
筹资活动现金流出小计	-	6,622,128.81	4,500,000.00
筹资活动产生的现金流量净额	-	154,877,871.19	10,000,000.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-153,707.78	309,788.01	-2,240.23
五、现金及现金等价物净增加额	-40,735,055.48	225,077,122.55	-261,057.55
加：期初现金及现金等价物余额	228,916,152.72	3,839,030.17	4,100,087.72
六、期末现金及现金等价物余额	188,181,097.24	228,916,152.72	3,839,030.17

二、本次交易模拟实施后上市公司备考财务信息

（一）备考合并财务报表的编制基础与方法

备考合并财务报表为本公司向中国证券监督管理委员会申请重大资产购买暨关联交易使用而编制，不适用于其他目的。根据中国证券监督管理委员会发布的《上市公司重大资产重组管理办法》及《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 26 号——上市公司重大资产重组申请文件》的相关规定，以本公司的合并财务报表为基础，依据本次重大资产购买完成后的架构编制了最近一年一期的备考合并财务报表。备考合并财务报表系根据本公司与晨之科除本公司之外的其他股东发行股份及支付现金购买资产相关的协议之约定，并按照以下假设基础编制：

1、备考合并财务报表所述的相关议案能够获得本公司股东大会批准，并获得中国证券监督管理委员会的批准。

2、上述发行股份及支付现金购买资产的交易完成后，本公司将持有晨之科 100% 股权，按此交易完成后的股权架构假定于 2016 年 1 月 1 日即已存在，且于本备考合并财务报表期间持续存在，在本公司 2016 年度合并财务报表业经信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）XYZH/2017BJA10488 审计，2017 年 1-5 月

合并财务报表业经信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）审阅的基础上；且根据业经信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）审计的晨之科截至 2017 年 5 月 31 日两年一期的合并财务报表（XYZH/2017SHA20209），编制本备考合并财务报表。

3、晨之科 2017 年 5 月 31 日的可辨认净资产公允价值根据上海东洲资产评估有限责任公司出具的东洲咨报字[2017]第 0831 号报告确定，2016 年 1 月 1 日晨之科可辨认净资产公允价值以 2017 年 5 月 31 日的可辨认净资产公允价值为基础，考虑资产折旧摊销经营期间的损益计算得出。

4、假定本公司购买晨之科 80% 股权之现金出资部分通过商业贷款方式解决，本备考合并财务报表假设长期借款自 2016 年 1 月 1 日起借入且利息自 2016 年 1 月 1 日起计息，贷款利率选用 1-5 年期同期银行贷款基准利率。

5、备考合并报表之商誉，以本次交易价格 147,260.00 万元加上原持有晨之科 20% 股权在基准日的公允价值之和与晨之科 2017 年 5 月 31 日可辨认净资产公允价值的差额确定，并假设此商誉自 2016 年 1 月 1 日起持续不变。其中原持有晨之科 20% 股权在基准日的公允价值依据本次交易价格折算得出。

6、考虑到本备考合并财务报表的编制基础和特殊使用目的，本备考合并财务报表只列示备考合并资产负债表、备考合并利润表，而未编制备考合并现金流量表和备考股东权益变动表，亦未编制备考母公司财务报表。另外，备考合并资产负债表的股东权益部分中，“归属母公司的股东权益”仅列示总额，不区分各明细项目。

7、本备考合并财务报表未考虑本次重组交易中各项税费等费用和支出。

8、除另有说明外，本备考合并财务报表以持续经营假设为基础，在上述假设的框架下，根据实际发生的交易和事项，本备考合并财务报表按照财政部颁布的《企业会计准则—基本准则》以及其后颁布及修订的具体会计准则、应用指南、解释以及其他相关规定（统称“企业会计准则”）编制。在本备考合并财务报表附注中，除非特别说明外，以下“公司”或“本公司”指中文在线数字出版集团和拟收购公司之合并主体。

除上述主要假设外，本备考合并财务报表未考虑其他与本次重组可能相关的事项的影响，其编制基础具有某些能够影响信息可靠性的固有限制，未必真实反

映收购晨之科事宜完成的情况下备考主体于 2017 年 5 月 31 日及 2016 年 12 月 31 日的合并财务状况以及 2017 年度 1-5 月及 2016 年度的合并经营成果。

（二）上市公司最近一年及一期的备考合并财务报表

本次交易模拟实施后，上市公司最近一年及一期的简要备考财务数据（合并报表）如下：

1、备考合并资产负债表

单位：元

项目	2017 年 5 月 31 日	2016 年 12 月 31 日
流动资产：		
货币资金	1,298,019,749.60	1,644,344,571.83
应收账款	241,615,505.31	205,175,555.74
预付款项	257,817,163.86	146,518,896.76
其他应收款	21,502,426.57	13,856,113.02
存货	8,272,915.08	6,251,546.90
其他流动资产	59,527,261.25	12,795,103.92
流动资产合计	1,886,755,021.67	2,028,941,788.17
非流动资产：		
可供出售金融资产	447,942,556.13	361,348,300.00
长期股权投资	211,728,606.85	204,132,567.68
固定资产	18,916,819.09	12,902,795.54
在建工程	82,520.21	35,350.40
无形资产	455,831,175.64	430,300,699.45
开发支出	10,917,035.06	5,564,080.01
商誉	1,409,353,983.72	1,409,353,983.72
长期待摊费用	10,412,976.26	4,608,473.88
递延所得税资产	17,687,310.38	13,509,984.05
其他非流动资产	1,147,983.00	513,582.80
非流动资产合计	2,584,020,966.34	2,442,269,817.53
资产合计	4,470,775,988.01	4,471,211,605.70
流动负债：		
应付账款	70,493,074.27	107,971,841.54
预收款项	54,784,731.27	49,642,971.22

应付职工薪酬	29,085,716.22	40,255,508.36
应交税费	28,068,584.56	35,998,347.67
应付利息	30,251,664.28	21,354,115.96
其他应付款	92,265,934.65	97,272,819.58
其他流动负债	6,042,615.76	3,379,864.52
流动负债合计	310,992,321.01	355,875,468.85
非流动负债：		
长期借款	449,560,336.08	449,560,336.08
递延收益	15,878,197.40	17,980,988.43
递延所得税负债	28,842,043.61	30,010,890.99
非流动负债合计	494,280,577.09	497,552,215.50
负债合计	805,272,898.10	853,427,684.35
股东权益：		
股本	348,584,937.00	348,772,581.00
资本公积	2,996,979,571.08	2,991,111,707.79
减：库存股	89,297,495.46	93,999,854.10
其他综合收益	8,921,756.13	-
盈余公积	30,671,247.19	25,074,881.83
未分配利润	363,570,970.21	339,474,205.28
外币会计报表折算差额	3,702.15	49,625.00
归属于母公司股东权益合计	3,659,434,688.30	3,610,483,146.80
少数股东权益	6,068,401.61	7,300,774.55
股东权益合计	3,665,503,089.91	3,617,783,921.35
负债和股东权益合计	4,470,775,988.01	4,471,211,605.70

2、备考合并利润表

单位：元

项目	2017年1-5月	2016年
一、营业收入	332,539,758.31	794,949,776.64
二、营业成本	282,432,717.00	730,809,343.10
其中：营业成本	136,773,961.45	367,038,078.78
营业税金及附加	2,791,169.30	5,108,255.07
销售费用	42,947,726.57	82,704,716.13
管理费用	100,993,907.50	253,684,001.78

财务费用	-1,744,895.12	17,450,432.77
资产减值损失	670,847.30	4,823,858.57
加：投资收益（损失以“-”号填列）	-16,837,260.83	-6,385,967.62
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-16,934,732.80	-7,174,932.32
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	33,269,780.48	57,754,465.92
加：营业外收入	2,116,071.49	39,972,215.42
其中：非流动资产处置利得	-	-
减：营业外支出	98,745.22	1,301,379.29
其中：非流动资产处置损失	4,595.22	-
四、利润总额（亏损以“-”号填列）	35,287,106.75	96,425,302.05
减：所得税费用	6,826,349.40	11,792,774.29
五、净利润	28,460,757.35	84,632,527.76
其中：少数股东损益	-1,232,372.94	1,699,972.30
归属于母公司所有者的净利润	29,693,130.29	82,932,555.46
六、其他综合收益的税后净额	8,925,458.28	49,625.00
归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额	8,925,458.28	49,625.00

第十一节 同业竞争和关联交易

一、本次交易对上市公司同业竞争的影响

（一）同业竞争情况

本次交易完成前，上市公司与实际控制人、控股股东及其控制的关联方之间不存在同业竞争情况。本次交易完成后，上市公司控股股东、实际控制人未发生变化。本次交易不会导致上市公司与实际控制人、控股股东及其控制的关联方之间产生同业竞争情况。

本次重大资产重组前，晨之科为上市公司的参股公司，中文在线持有其 20% 的股权。标的公司主营业务是代理运营二次元概念相关的移动网络游戏，与中文在线不存在业务重合。本次重大资产重组完成后，晨之科将成为中文在线的全资子公司。

晨之科实际控制人朱明曾担任上海亿嘉轮董事。上海亿嘉轮经营范围为“网络信息、计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，从事货物及技术的进出口业务，电子商务（不得从事增值电信业务、金融业务），商务咨询；汽车销售，销售汽摩配件，电子产品，通信设备及相关产品（除卫星地面接收装置），机电设备”与晨之科、上海乐纷的经营范围存在重叠。然而上海亿嘉轮主要经营业务为进口车、汽车零部件销售和汽车改装设计，本质上与晨之科和上海乐纷不存在重叠。

上海旌隆创业投资合伙企业（有限合伙）持有上海亿嘉轮 2.5129% 股权，上海旌隆的执行事务合伙人为上海旌灏投资管理有限公司（朱明持有 83% 股权）。在上海亿嘉轮中朱明可以施加影响的股份占比较少，并不能实现对上海亿嘉轮的控制。朱明已于 2017 年 5 月 5 日辞去上海亿嘉轮董事职务。此外，上海亿嘉轮出具与晨之科及子公司不存在同业竞争的声明承诺，承诺自上海亿嘉轮设立以来，不存在以任何方式（包括但不限于单独经营、合资或合伙经营、持有其他公司企业的股权或投资人权益）和任何主体名义从事、参与、协助他人从事任何与晨之科主营业务有直接或间接关系的业务的情形。

（二）避免同业竞争的措施

本次交易完成后为了避免本次重组后产生同业竞争，维护中文在线及其控股子公司和中小股东的合法权益，晨之科的实际控制人朱明己出具《关于避免同业竞争承诺函》，承诺如下：

“1.本人自身及关联方不存在与晨之科同业竞争或违反竞业禁止的情形。

2.本次交易完成后，未经中文在线同意，本人及关联方不以任何方式（包括但不限于单独经营、合资或合伙经营、持有其他公司企业的股权或投资人权益）和任何主体名义从事、参与、协助他人从事任何与晨之科主营业务有直接或间接竞争关系的业务。

3.本次交易完成后，未经中文在线同意，本人及关联方不得以自身或他人名义直接或间接投资于任何与晨之科主营业务有直接或间接竞争关系的经济实体，不得在同晨之科存在相同或类似主营业务的公司企业任职或者担任任何形式的顾问。如本人及关联方获得的商业机会与晨之科主营业务将发生或可能发生同业竞争的，应立即通知晨之科并将该等商业机会让予晨之科，以确保晨之科及其股东利益不受损害。

4.本承诺函自签字之日起生效。”

中文在线控股股东、实际控制人童之磊已出具《关于避免同业竞争承诺函》，承诺如下：

“1.本人及本人所控制的其他公司、企业或经营实体不以任何方式（包括但不限于单独经营、合资或合伙经营、持有其他公司企业的股权或投资人权益）从事、参与、协助他人或以他人名义从事任何与中文在线及其下属子公司、分支机构的主营业务有直接或间接竞争关系的业务

2.本人及本人所控制的其他公司、企业或经营实体不得以自身或他人名义直接或间接投资于任何与中文在线及其下属子公司、分支机构的主营业务有直接或间接竞争关系的经济实体，不得在与中文在线及其下属子公司、分支机构存在相同或类似主营业务的公司企业任职或者担任任何形式的顾问。

3.如本人及本人所控制的其他公司、企业或经营实体获得的商业机会与中文在线及其下属子公司、分支机构主营业务将发生或可能发生同业竞争的，应立即通知中文在线并将该等商业机会让予中文在线，以确保中文在线及其股东利益不

受损害。

4.本承诺函自签字之日起生效。”

二、报告期内标的公司关联交易情况

（一）晨之科的关联方

1、实际控制人

截至本报告书签署日，晨之科的实际控制人为朱明。

2、持有标的公司5%以上股份的其他股东

截至本报告书签署日，除实际控制人外，持有晨之科5%以上股份的其他股东包括：

- （1）中文在线持有晨之科20%的股份，为标的公司的关联法人；
- （2）海通数媒持有晨之科9.10%的股份，为标的公司的关联法人；
- （3）贝琛网森持有晨之科6.34%的股份，为标的公司的关联法人；
- （4）朗泽稳健持有晨之科5%的股份，为标的公司的关联法人。

贝琛网森、海通数媒及朗泽稳健的基本情况详见本报告书“第三节交易对方基本情况/一、购买资产交易对方的基本情况”。

3、实际控制人及与其关系密切的家庭成员控制、共同控制或施加重大影响的除标的公司及其子公司以外的其他企业

晨之科的实际控制人朱明截至报告期末及过去十二个月内控制、共同控制或施以重大影响的除标的公司及其子公司以外的其他企业列表如下：

企业名称	关联关系	持股比例	经营范围
上海旌灏投资管理有限公司	朱明控制的企业	83%	投资管理
上海羽翼数字出版科技有限公司	过去十二个月内朱明控制的企业	90%	数字作品的制作、集成、数据库管理
上海佰看文化传播有限公司	过去十二个月内朱明控制的企业	66.4%	数字作品的制作、集成，数字作品的数据库管理
上海亿嘉轮网络科技有限公司	过去十二个月内朱明任董事	-	进口车、汽车零部件销售和汽车改装设计
上海帜明投资管理合伙企业（有限合伙）	朱明重大影响的企业	70%	投资管理

上海绿柚网络科技有限公司	朱明任董事的企业	5.6%	网络技术，实际无经营
上海智虫网络科技有限公司	朱明任董事的企业	-	广告发布，动漫设计

注：根据帜明投资合伙协议约定，三名合伙人（朱明、蒋钰、茹颀桦）虽出资比例不同，但是在事务决策上，一人一票，故朱明对帜明投资施以重大影响

4、标的公司的董事、监事、高级管理人员及与其关系密切的家庭成员

标的公司的董事、监事、高级管理人员及与其关系密切的家庭成员为标的公司的关联自然人。标的公司的董事、监事、高级管理人员名单详见下表：

姓名	职务
朱明	董事长兼总经理
张荣	董事
王利杰	董事
戴和忠	董事
蒋钰	董事
陆宽	董事
鱼建光	董事
吴文浩	监事
茹颀桦	首席财务官
朱鸿生	过去十二个月内任董事长
吕佳碟	过去十二个月内任监事
袁国良	过去十二个月内任董事

以上关联自然人的关系密切的家庭成员（包括配偶、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满十八周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母）均为晨之科的关联自然人。

5、标的公司董事、监事、高级管理人员及与其关系密切的家庭成员控制、共同控制或施加重大影响的除标的公司及其子公司以外的企业

标的公司董事、监事、高级管理人员及与其关系密切的家庭成员控制、共同控制或施加重大影响的除标的公司及其子公司以外的企业为晨之科的关联企业。

6、标的公司的子公司及标的公司施加重大影响的企业

标的公司的子公司及标的公司施加重大影响的企业为标的公司关联法人，详细情况列表如下：

公司名称	关联关系
------	------

上海乐纷数码科技有限公司	晨之科全资子公司
北京魔谷互动科技有限公司	晨之科原全资子公司 已于2016年7月注销
上海晨郡信息技术有限公司	晨之科持有66.67%股权 已于2017年2月注销
上海长维展览工程有限公司	晨之科原持有90%股权 已于2016年12月转出
上海掌略网络科技有限公司	晨之科原持有60%股权 已于2016年12月转出
上海饼喵文化传播有限公司	晨之科持有20%股权
北京爆炸兔科技有限公司	晨之科持有20%股权

（二）报告期内的关联交易

报告期内，晨之科2015年、2016年及2017年1-5月的关联交易情况如下：

1、购买商品、接受劳务的关联交易

单位：万元

关联方名称	关联交易内容	2017年1-5月	2016年	2015年
上海亿嘉轮网络科技有限公司	采购固定资产	-	-	86.00
宁波亿嘉轮网络科技有限公司	采购固定资产	363.00	-	-
北京魔谷互动科技有限公司	采购商品			90.00
合计		363.00	-	176.00

注：宁波亿嘉轮网络科技有限公司为晨之科关联方上海亿嘉轮网络科技有限公司的全资子公司。

2015年和2017年晨之科分别向关联方上海亿嘉轮和宁波亿嘉轮购买一辆汽车用于公司日常业务，符合公司日常生产经营的需要。

2015年晨之科由关联方北京魔谷互动科技有限公司处获取了网络游戏产品《冰封英雄》的知识产权。知识产权转让价格根据市场价格确定。

2、关联方担保情况

2015年9月14日，朱明与出租人谢王寿鸽就永福路147弄38号整栋房屋签订房屋租赁合同，租赁期为3年（自2015年9月15日至2018年9月24日）。晨之科对该项租赁进行担保，提供全额无条件不可撤销连带责任担保，若朱明未按时支付租金，则由晨之科代付租金并履行合同义务及承担合同相应责任，保证期间为债务履行期届满之日起两年。

2017年3月15日，谢王寿鸽与朱明和晨之科签订补充协议书，房屋承租人由朱明变为晨之科，晨之科承担原租赁合同的权利义务。朱明成为该项租赁的担保人，承担连带责任。

3、关联方往来余额

(1) 应收项目

单位：万元

项目名称	关联方	2017年5月31日		2016年12月31日		2015年12月31日	
		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
其他应收款	朱明	-	-	-	-	220.83	-
	上海旌灏投资管理 有限公司	-	-	-	-	2.46	-

(2) 应付项目

单位：万元

项目名称	关联方	2017年5月31日	2016年12月31日	2015年12月31日
其他应付款	上海羽翼出版科技有限公司	24.06	24.06	20.69
	上海佰看文化传播有限公司	7.70	7.70	26.56

截至报告书签署日，晨之科与上海羽翼出版科技有限公司和上海佰看文化传播有限公司的其他应付款已经付讫，不存在未归还账款的情况。

(3) 代收代付款

单位：万元

关联方	关联交易内容	2017年1-5月	2016年度	2015年度
朱明	代收代付	-	265.40	150.00

4、关联方股权转让

2016年11月18日，晨之科股东会审议通过了转让上海掌略网络科技有限公司股权的方案，决定转让所持有的上海掌略网络科技有限公司60%股权予晨之科董事蒋钰，并于2016年12月12日办妥相关工商变更手续。

三、本次交易构成关联交易

本次交易中发行股份及支付现金购买资产部分的交易对方为朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻。本次交易前朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻与中文在线不存在关联关系。本次交易后，朱明持有的中文在线股份比例达到 6.51%，超过 5%。根据《上市规则》的相关规定，交易完成后，朱明成为上市公司关联方。因此，本次交易中发行股份及支付现金购买资产部分构成关联交易。

四、本次交易完成后关联交易情况

（一）本次交易完成后，上市公司与控股股东及其控制的其他企业不会因本次交易新增关联交易的情形

本次交易前，上市公司控股股东和实际控制人为童之磊。本次交易完成后，童之磊仍为上市公司实际控制人，本次交易未导致公司控制权发生变化。

本次交易完成后，晨之科成为中文在线的子公司，中文在线及晨之科的主营业务与童之磊控制的其他企业的主营业务相互独立，不会因本次交易新增关联交易。

（二）本次交易前后关联交易的变化情况分析

本次交易完成后，中文在线及晨之科的主营业务与童之磊控制的其他企业的主营业务相互独立，上市公司与控股股东童之磊控制的其他企业不会因本次交易新增关联交易。

（三）上市公司已经制定和完善了关联交易的决策制度和程序

本次交易前，公司已依照《公司法》、《证券法》及监管机构的相关要求，在《公司章程》、《股东大会议事规则》、《关联交易管理制度》等内部文件中均对公司关联交易的原则、关联人和关联关系、关联交易的决策程序、关联交易的披露等制定了相关规定并严格执行。与此同时，公司监事会、独立董事能够依据法律法规及《公司章程》的规定，勤勉尽责，切实履行监督职责，对关联交易及时、充分发表意见。

本次交易完成后，晨之科成为中文在线的子公司。公司将继续严格按照相关法律、法规以及《公司章程》等内部文件的规定，进一步加强公司治理，减少和

规范关联交易，维护上市公司及广大中小股东的合法权益。

（四）减少和规范关联交易的措施

为了减少和规范关联交易，保护上市公司及中小股东的合法权益，本次交易完成后，上市公司及标的公司拟采取以下措施保证关联交易的公允性：

1、本次交易对方朱明、海通数媒、贝琛网森、朗泽稳健、优美缔、王小川、孙宝娟和国鸿智臻、上市公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员均出具了《关于减少与规范关联交易的承诺函》

承诺函主要内容如下：

“1.本人/企业在担任中文在线股东期间，本人/企业及本人/企业控制的其他公司、企业或经济组织将尽量减少并规范与中文在线及其控制的其他公司、企业或经济组织之间的关联交易；在进行确有必要且无法避免的关联交易时，本人/企业及本人/企业控制的其他公司、企业或经济组织将遵循市场化原则，以公允价格进行公平操作，并按照有关法律、法规及规范性文件、中文在线公司章程及相关制度规章的规定履行关联交易决策程序，依法履行信息披露义务并办理有关报批程序，保证不通过关联交易损害中文在线及其他股东的合法权益。

2.本人/企业不得利用中文在线的股东地位，损害中文在线及其他股东的合法利益。

3.本人/企业将杜绝一切非法占用上市公司资金资产的行为，在任何情况下不得要求中文在线及其下属企业向本人/企业及本人/企业控股或参股的其他企业提供任何形式的担保或资金支持。

4.本承诺函自签字盖章之日起生效。

本人/企业同意，因本人/企业违反上述承诺导致中文在线其他股东、中文在线及其控制的其他公司、企业或经济组织产生的一切损失，由本人/企业承担损失赔偿责任。”

2、本次交易完成后，晨之科将参照上市公司相关内部控制制度，建立健全《关联交易管理制度》，明确规定标的公司关联交易将遵循平等、自愿、等价、有偿的原则

公司关联交易定价应遵循下列原则：

“（一）交易事项实行政府定价的，直接适用该价格。

（二）交易事项实行政府指导价的，应在政府指导价的范围内合理确定交易价格；

（三）除实行政府定价或政府指导价外，交易事项有可比的独立第三方的市场价格或收费标准的，优先参考该价格或标准确定交易价格；

（四）关联事项无可比的独立第三方市场价格的，交易定价应参考关联方与独立于关联方的第三方发生非关联交易价格确定；

（五）既无独立第三方的市场价格，也无独立的非关联交易价格可供参考的，则应以合理的构成价格作为定价的依据，构成价格为合理成本费用加合理利润。”

3、严格履行关联交易决策程序和信息披露义务

本次交易完成后，晨之科成为上市公司子公司。上市公司及晨之科未来发生的关联交易，需按照《深圳证券交易所股票上市规则》、《公司章程》及《关联交易决策制度》的相关规定，履行必要的决策程序和信息披露义务。

第十二节 风险因素

投资者在评价本公司本次发行股份及支付现金购买资产的事项时，除本报告书提供的其他各项资料外，应特别认真考虑下述各项风险因素。

一、本次交易相关风险

（一）本次交易的审批风险

本次交易尚需满足多项交易条件方可实施，包括但不限于需获得中国证监会核准。截至本报告书签署日，该审批事项尚未完成。能否获得中国证监会的核准以及获得相关的核准时间均存在不确定性，因此本次重大资产重组方案能否顺利实施存在不确定性，提请广大投资者注意审批风险。

（二）本次交易可能终止的风险

公司制定了严格的内幕信息管理制度，公司在本次交易进行过程中，以及与交易对方协商确定本次交易的过程中，在保证交易正常进行的情况下尽量缩小内幕信息知情人员的范围，减少内幕信息泄露的可能性。但仍无法排除有关机构和个人利用关于本次交易内幕信息进行内幕交易的行为，公司存在因股价异常波动或异常交易可能涉嫌内幕交易而暂停、终止或取消本次交易的风险。

本次交易方案尚需取得中国证监会的核准。在本次交易审核过程中，监管机构的审核要求也可能对交易方案产生影响，如交易双方无法就完善交易方案的措施达成一致，则本次交易存在终止或取消的可能。

此外，若本次交易标的盈利水平和盈利能力出现重大不利变化，则本次交易可能将无法按期进行，提请投资者注意。

（三）交易标的的估值风险

本次交易拟购买资产为晨之科 80%的股权。根据评估机构出具的东洲评报字【2017】第 0580 号《评估报告》，截至评估基准日 2017 年 5 月 31 日，标的公司晨之科的股东全部权益账面价值为 29,594.08 万元，采用市场法评估的价值为 186,030.00 万元，增值率为 528.61%；采用收益法的评估价值为 186,400.00 万元，

增值率为 529.86%。评估结论采用市场法评估结果，晨之科 80% 股权评估值为 148,824.00 万元。本次交易标的作价参考东洲资产评估师出具的评估结果，经交易各方友好协商，确定晨之科 80% 股权交易对价为 147,260.00 万元。上述评估具体情况参见本报告书“第五节 交易标的评估情况”和上海东洲评估师出具的相关评估报告。

虽然评估机构在评估过程中严格按照评估相关规定，履行了勤勉、尽职的义务，但由于评估机构在进行资产评估时需要基于一定的假设基础，而上述假设情况发生变化时评估价值将存在较大差异。如未来出现预期之外的重大变化，可能导致资产估值与实际情况不符的情形。另外，虽然本次交易的评估机构在评估过程中对于标的公司未来经营的具体情况及其可行性等方面进行了仔细核查，在收益法预测中对上述经营计划进行了审慎预测。但是，如果未来外部环境发生较大变化或者标的公司自身经营情况发生变化，均有可能对标的公司生产经营的实际情况产生影响。综上，本次交易的标的资产评估增值率较大，提请投资者注意本次交易的评估增值风险。

（四）标的公司业绩承诺无法实现的风险

标的公司实际控制人朱明已就标的公司 2017 年-2019 年的经营业绩作出业绩承诺，上述承诺具体情况参见本报告书“第一节 本次交易概述/三、本次交易具体方案/（二）发行股份及支付现金购买资产/5、交易对方的业绩承诺及业绩补偿安排”。

标的公司实际控制人朱明及管理层将勤勉经营，尽最大努力确保上述盈利承诺实现。但是，业绩承诺期内包括但不限于经济环境和产业政策及意外事件等诸多因素的变化均可能给标的公司的经营管理造成不利影响。如果标的公司经营情况未达预期，可能导致业绩承诺无法实现，进而造成上市公司合并报表层面商誉的减值并对上市公司的整体经营业绩和盈利水平造成影响，提请投资者关注标的公司承诺业绩无法实现的风险。

（五）商誉减值风险

根据《企业会计准则》规定，上市公司收购晨之科 80% 股权为非同一控制下的企业合并，收购价格高于标的公司可辨认净资产公允价值的差额将计入商誉，且所形成的商誉不做摊销处理，但需要在未来每年年终进行减值测试。

由于标的公司本次资产评估增值较大，本次交易完成后上市公司合并财务报表中需确认大额商誉。本次交易完成后，上市公司将新增商誉 139,160.18 万元，交易完成后上市公司商誉占上市公司 2017 年 5 月 31 日备考总资产比例 31.52%。虽然晨之科目前经营业绩良好，但是依然存在未来标的公司经营状况不佳，商誉发生减值的风险，从而对上市公司当期损益造成不利影响，提请投资者注意相关风险。

（六）现金补偿不足的风险

本次交易中，上市公司与交易对方经过协商，在《发行股份及支付现金购买资产协议》及《业绩承诺补偿协议》中约定了标的公司在承诺期内若未能实现承诺业绩时交易对方对上市公司的补偿方案，若 2017-2019 年晨之科每年分别实现的净利润（扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润）不足 1.5 亿元、2.2 亿元和 2.64 亿元，则朱明需依据《业绩承诺补偿协议》中的约定向上市公司对未完成业绩部分进行补偿。本次交易的业绩补偿优先采用股份补偿，股份数不足以支付全部补偿金额的，以现金形式进行补偿。虽然上市公司为了应对业绩补偿承诺实施的违约风险，设计了明确的违约责任和股份锁定安排，但依然存在现金补偿不足的风险，提请投资者注意。

（七）收购整合风险

本次交易前，晨之科为上市公司持股 20.00% 的参股公司，本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的全资子公司。

晨之科拥有的管理团队和技术人才队伍在行业内具有多年的经验。经营管理团队和核心人员保持稳定是标的公司持续高速增长的重要保障，也是影响本次交易成功后整合效果的重要因素。根据上市公司目前的规划，本次交易后的标的公司仍将由原来核心管理团队进行具体的业务运营，上市公司负责对各项业务进行统一的战略规划和资源调配，以更好的发挥本次交易的协同效应。

虽然上市公司已经就后续整合做好充分的安排，但本次交易完成后，能否通过整合保证上市公司对标的公司的控制力并保持标的公司原有竞争优势、充分发挥并购整合的协同效应具有不确定性，提请投资者注意相关风险。

（八）利润补偿承诺的违约风险

本次交易中，上市公司与交易对方经过协商，在《发行股份及支付现金购买资产协议》及《业绩承诺补偿协议》中约定了标的公司在承诺期内若未能实现承诺业绩时补偿义务人优先采用股份补偿，股份数不足以支付全部补偿金额的，以现金形式进行补偿。虽然上市公司为了应对业绩补偿承诺实施的违约风险，设计了明确的违约责任和股份锁定安排，但依然存在补偿义务人补偿不足的风险，提请投资者注意。

二、本次交易标的相关风险

（一）政策风险

网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国乃至全球网络游戏行业处于快速发展的过程中。伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管也正处于不断发展和完善的过程中。一方面，网络游戏行业面临工业和信息化部、国家新闻出版广电总局、文化部及国家版权局等多个部门的监管，监管政策在不断调整、变化；另一方面，有关网络游戏的相关法律实践和监管要求也在不断发展。若国家对互联网和网络游戏行业监管政策发生不利变化，可能会对公司的经营业绩产生一定的不利影响。若本公司出现以下情形：1、未能持续拥有已取得的相关批准和许可；2、未能对已取得的相关批准和许可进行及时更新；3、未能及时取得新的批准或许可；4、未能符合相关主管部门未来提出的新的监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对标的公司的经营发展产生不利影响。

（二）经济环境风险

随着我国社会主义市场经济的快速发展和人民对精神文化生活日益增长的需求，手游市场需求呈现快速增长趋势。另外，我国经济正在逐步从金融危机中复苏，在稳定、良好的国家宏观环境下，各种投资基金十分活跃。游戏行业由于进入门槛相对不高，投资少且收益高，近两年吸引了大量的门户网站、电信系、广电系公司或者创业型公司纷纷进入。同时，由于游戏市场同质化严重，游戏行业开始面临市场洗牌的局面，一些缺乏核心竞争力的游戏开发商和运营商将逐渐

被市场淘汰。标的公司将随时根据市场变化，更多地调用标的公司的优秀资源，及时调整市场策略，有效管控成本，尽可能降低经济环境对标的公司产品开发和营销带来的不利影响。

（三）市场竞争加剧的风险

伴随着互联网经济的快速发展，国内的游戏市场也日益扩大。尽管项目产品在技术研发和专业人才等方面具有较高的进入壁垒，且标的公司的系列产品以其庞大的用户量和领先的用户忠诚度形成了强大的品牌竞争力，但随着市场参与者不断增加和技术升级速度的逐步加快，行业同质化竞争加剧，项目产品面临的市场竞争环境日趋激烈。

标的公司将充分发挥领先的技术、品牌和营销渠道优势，加大产品开发投入，突出产品一贯的贴近客户需求的特点，以形成差异化竞争力，使得标的公司的产品在市场竞争中取得优势地位。

（四）产品类型、市场定位风险

从目前游戏行业的发展情况来看，产品类型及市场定位某种程度上决定了产品成功的几率。例如，目前国内手游类型同质化情况比较严重，较易出现市场饱和及恶性竞争的问题。针对类似的风险，标的公司的策略是，在充分做好市场调查、研究的前提下，注重产品的去同质化、引入一线品牌的 IP 知识产权来支撑产品的新进、留存情况，从根源上规避类似的产品层面的风险。

（五）市场变化过快的风险

较短的生命周期是移动游戏的特征之一，行业内往往会出现立项阶段比较热门的题材或类型，研发完成后，该题材可能或已经呈现出较多同类型产品或不再是热点题材的情况，类似的风险对于相关产品的成功推出是一种潜在的威胁。为此，标的公司将通过集中资源、加快产品迭代、强化企业协同等方式使产品快速完成开发、数据调试，以争取市场先机。

（六）新产品和新技术的开发风险

在自研游戏方面，标的公司一直高度重视产品研发和技术创新，还自主研发了一系列具有代表性的研发技术。在代理游戏方面，标的公司积极开发其他研发

商的游戏，成功代理运营了多款游戏产品，使标的公司的收入规模和盈利能力得到了快速增长。未来，标的公司将继续保持对新产品和新技术的研发投入，同时保持与其他游戏开发商的密切合作。但是，手游领域涉及新产品数量众多，开发周期较长，市场变化较快，如果标的公司不能准确把握技术、产品及市场的发展趋势，成功研发或代理运营符合市场需求的新产品；或标的公司对产品和市场需求的把握出现偏差、不能及时调整产品的研发或开发方向；或因各种原因造成研发和开发进度的拖延，将会使标的公司丧失产品和市场优势，对标的公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

（七）新游戏领域的拓展风险

互联网行业和手游行业发展迅速，游戏类型和用户需求处于持续发展、演变的过程。在此背景下，为保证经营业绩的可持续快速增长，标的公司需要不断发掘市场增长潜力，开拓游戏领域，推出更丰富、更多元化的游戏产品组合，适应外部环境的变化趋势。标的公司在初创期主要业务集中于代理游戏的运营，近年来开始进入研发游戏市场。未来，标的公司计划投资新的二次元手游项目，保证游戏业务的均衡发展。由于二次元类型手游产品在游戏研发、市场推广、游戏运营等多个方面存在一定差异，标的公司以往积累的研发和运营经验可能无法完全适用于新的领域。而且，产品线的丰富和业务拓展尚需一定时间，若标的公司对新游戏的领域的拓展没有达到预期效果，或前期的高成本投入没有获得理想的市场回报，会对标的公司未来的经营业绩和成长潜力造成不利影响。

（八）知识产权侵权风险

虽然经过各方面的协同努力，我国在知识产权保护方面取得了长足发展，但是由于国家的相关法律体系还不够完善，企业各自的版权保护意识不强烈，保护方式也不够专业，知识产权保护在整体上存在众多隐患。鉴于游戏产品的易模仿等特性，标的公司产品和技术存在被盗版和仿造的风险。如果标的公司产品遭到较大范围的盗版、仿冒或非法利用，将会对标的公司盈利水平和品牌推广产生不利影响。

（九）人员风险

人员风险主要集中在项目人员的流动上。人员是项目实施的核心依托，但是，

由于受到人员自身能力、人员流动、人员可承受的工作压力等客观因素的影响，项目实施中也会面临如下风险：例如，个别团队成员能力不足，不能很好地完成岗位职能；团队关键成员变动，使项目沟通和交接工作成为影响项目进一步实施的关键；业务需求方人员是否在直接工作时间外有足够时间参与需求调研，将影响项目需求的确认和反复。

（十）税收优惠风险

根据《财政部、国家税务总局、发展改革委、工业和信息化部关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税〔2016〕49号）（以下简称《通知》），软件、集成电路企业应从企业的获利年度起计算定期减免税优惠期。同时，根据《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠征收管理有关问题解答》，软件和集成电路企业资格认定取消后，企业可根据《通知》的规定，自行判断是否符合享受软件和集成电路企业税收优惠政策的条件。2016年度晨之科获得“双软认证”，并在2016年获利，随后晨之科自行判断未来2017年也将符合《通知》中软件企业的条件，预计可免征企业所得税，最终晨之科2017年度能否免征企业所得税尚需在该年度汇算清缴时向主管税务机关备案。如晨之科上述税收优惠备案无法办理，将需要按25%的税率计缴企业所得税，对标的公司的经营成果产生一定影响。

（十一）少数重点产品依赖的风险

移动游戏的生命周期较短的特点决定了游戏开发企业无法简单依靠一到两款成功的游戏在较长时期内保持稳定的业绩水平。晨之科成立以来，上线运营了《白猫计划》、《哥斯拉来袭》、《飞猪历险记》、《新花千骨》、《暴走喵星人》、《战场双马尾》等多款移动游戏产品。

报告期内，晨之科游戏业务营业收入主要来自于《白猫计划》、《新花千骨》、和《战场双马尾》，截至本报告书签署日上述三款游戏产品中仅有《战场双马尾》仍在线运行。

尽管目前晨之科的移动游戏产品运营状况良好，且自研游戏储备较为丰富，但现阶段其经营业绩仍较为依赖少数重点游戏产品，如果未来晨之科主要游戏产品运营状况出现变化导致游戏产品生命周期缩短或盈利能力大幅下降，将对晨之科的经营业绩产生重大影响。

（十二）新游戏产品盈利水平未达预期的风险

随着移动游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈。游戏企业必须不断推出玩法新颖，画面精美的高品质游戏产品才能为市场所认可。但是游戏开发是一项系统工程，涉及到策划、程序、美术和测试等多个环节，若晨之科在游戏的研发及运营过程中对玩家需求不能做出及时反应，对新技术的发展方向不能及时准确把握，将直接影响游戏产品的最终品质，导致新游戏产品的盈利水平不能达到预期，进而对标的公司经营业绩造成不利影响。

（十三）产品研发风险

标的公司近年来积极谋求向产业链上游布局，自 2016 年下半年来加大对自研游戏投入，多款游戏已经进入测试阶段并将于 2017 年下半年上线。但是游戏研发工作对研发团队的专业性、标的公司整体资源协调程度、运营服务部门的支持提出来了较高要求，需要一定的时间沉淀积累研发经验，且移动网络游戏生命周期较短，若标的公司无法及时开发出符合预期盈利水平的新游戏，或者在研发过程中对新技术发展方向及玩家需求偏好理解出现偏差，均会对标的公司经营业绩的提升产生不利影响。

（十四）游戏产品生命周期较短可能导致业绩波动的风险

移动游戏行业具有产品更新换代快、用户偏好变化快、生命周期较短的特点。标的公司具有多年的游戏运营和开发经验，但若不能及时对目前运营的主打游戏进行改良升级，增强玩家粘性以尽可能延长游戏产品生命周期；或者不能及时推出有竞争力的新游戏以实现产品的更新换代，则可能导致晨之科业绩出现波动。

（十五）游戏联运环境变化的风险

标的公司主要联合运营平台包括苹果公司的 App Store、谷歌公司的 Google Play、Bilibili 游戏中心等。标的公司通过第三方应用平台向终端客户推广产品，若标的公司不能与第三方应用平台维持良好的合作关系或者标的公司产品及产品更新不能通过第三方应用平台的审核，产品的运营将可能受到重大影响。联合运营模式下第三方应用平台分成比例相对较高，其中 App Store 的分成比例为 30%，国内其他安卓平台分成比例通常在 50%左右。若移动游戏市场分成比例发

生重大不利变化，标的公司盈利能力将可能受到不利影响。

（十六）直播内容设计业务分成比例下降及未来政策不确定性风险

标的公司所从事的二次元直播内容设计业务为向意向构建二次元垂直直播主题的直播平台提供主播培训及内容规划服务，若未来晨之科所合作的直播平台进行业务转型，则晨之科可能面临与直播平台无法如期续约的情形；再者，随着直播平台内容搭建日趋成熟，则晨之科该项业务的分成比例可能会降低，对标的公司盈利能力产生一定影响。此外，直播业务主管部门对直播平台的监管态度尚不明确，若相关部门在未来加强牌照监管和发放，则直播业务产业链上各参与主体将整体面临不确定的发展风险，标的公司存在未来直播内容设计业务无法合规持续经营的政策风险。

（十七）持续获取 IP 授权的相关风险

当前游戏市场对于热门 IP 资源的抢夺日益激烈，优秀 IP 资源的商业价值已受到各市场主体的高度重视。若标的公司在后期的 IP 储备经营过程中不能准确把握二次元用户的偏好变化并持续推出二次元用户喜爱的内容，亦或是标的公司无法持续不断地获得优质 IP 资源授权，将导致咕噜品牌对用户的吸引力下降，可能造成现有产品用户流失和盈利能力下降，对标的公司现有及未来的业绩产生不利影响。

（十八）IP 或游戏授权成本上升带来的风险

标的公司未来主营业务是移动游戏的代理及自研，在移动游戏产业链中，晨之科需要向上游供应商采购 IP 资源及游戏版权。知名 IP 和游戏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，迅速累积用户规模，延长游戏产品的生命周期。IP 以及游戏的授权金和收益分成是晨之科移动游戏产品的重要成本之一。核心 IP 资源的争夺使得 IP 价格不断攀升，可能导致标的公司购入新的优质 IP 的成本将上升，进而对经营业绩与财务状况带来不利影响。

（十九）游戏产品未能及时办理版号的风险

根据《网络出版服务管理规定》的相关规定，网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。

晨之科所运营的《18 梦境异闻录》在 2016 年 12 月 31 日前未办理完成上述游戏的出版审批手续，同时，晨之科所运营的《铁甲舰队》亦未在运营前办理完成游戏出版审批手续。晨之科已于 2017 年 5 月 31 日对《18 梦境异闻录》采取停服处理，于 2017 年 6 月 20 日对《铁甲舰队》采取停服处理。除此之外，截至 2017 年 5 月 31 日，晨之科处于运营状态的游戏均已取得文化部国产网络游戏备案文号及国家新闻出版广电总局出版许可文号。

因申请版号需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定，同时，办理游戏产品的版号需一定时间，因此不排除未来晨之科有上线运营但未及时取得版号的游戏被监管部门责令下线的风险，进而对晨之科日常经营产生不利影响，提请投资者关注相关风险。

（二十）合规经营风险

报告期内，标的公司曾因经营性互联网文化单位提供未经文化部批准进口的互联网文化产品及以随机抽取等偶然方式，诱导网络游戏用户采取投入网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务，受到相关主管部门处罚的情形。虽然截至本报告签署日，相关不规范行为已纠正或整改，且相关处罚部门已出具标的公司无其他行政处罚记录的证明，但由于标的公司在研、代理和联运多款游戏，仍不能排除在合规经营方面受到处罚，并对标的公司的经营业绩产生影响的风险。

（二十一）晨之科正在运营的游戏产品合作期限到期的风险

目前晨之科正在运营的游戏产品主要通过授权方式取得，相关游戏授权均有期限，如果晨之科不能与合作伙伴续约或及时推出有影响力的游戏新作，则晨之科的业绩可能出现下滑的风险。

（二十二）广告收入下降的风险

晨之科的广告业务主要依托于 G 站，毛利率较高，虽然收入占比较小，却是晨之科毛利的主要贡献业务之一。晨之科广告业务的议价能力主要取决于 G

站的用户活跃程度，G 站活跃用户数量越多，客户在 G 站上投放的广告效果越好，愿意与晨之科开展广告业务的客户也就越多。未来可能存在 G 站活跃用户数量减少，导致晨之科广告客户流失，广告业务收入下降，从而影响公司盈利水平的情况。提请广大投资者关注晨之科广告收入下降的风险。

（二十三）无法通过第三方进行网络出版的风险

截至报告书出具日，晨之科尚未取得《网络出版服务许可证》，因此晨之科代理运营的游戏产品均通过委托具有资质的第三方代为办理，目前，未取得《网络出版服务许可证》不会对晨之科生产经营构成实质影响。但是，存在有关部门加大监管力度，不允许通过第三方代为进行网络出版的情况。晨之科可能因为无法通过第三方进行网络出版而导致游戏不能正常上线运行，带来盈利的大幅减少。提请广大投资者注意在未来监管逐渐严格的情况下晨之科存在无法通过第三方进行网络出版导致盈利下滑的风险。

（二十四）应收账款账面价值较高的风险

报告期内，晨之科截至 2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日及 2017 年 5 月 31 日应收账款账面价值分别为 568.48 万元、5,598.97 万元和 6,142.55 万元。截至本报告签署日，晨之科的应收账款均处于信用期内，但是如果未来发生客户延期支付款项的事项，将会对晨之科的现金流造成影响。未收回的应收账款存在减值甚至无法收回的风险，另一方面由于现金无法及时回流，对晨之科的日常经营支出将造成不利影响，最终可能导致晨之科的盈利水平下降。

三、本次交易其他风险

（一）股价波动风险

股票市场投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受上市公司盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经济政策调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。本次交易需要有关部门审批且需要一定的时间周期方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波动。

股票的价格波动是股票市场的正常现象。为此，上市公司提醒投资者应当具有风险意识，以便作出正确的投资决策。本次交易完成后，上市公司将继续严格

按照《上市规则》的规定，及时、充分、准确地进行信息披露，以利于投资者做出正确的投资决策。提请投资者注意股票市场价格波动带来的投资风险。

（二）其他风险

公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可控因素带来不利影响的可能性。

本报告书披露后，公司将继续按照相关法规的要求，及时、准确地披露公司重组的进展情况，敬请广大投资者注意投资风险。

第十三节 其他重要事项

一、本次交易完成后，上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形，以及为实际控制人及其关联人提供担保的情形

截至本报告书签署之日，上市公司不存在资金、资产被实际控制人或其他关联人占用，以及为实际控制人提供担保的情况。

本次交易完成后，上市公司不会因本次交易增加关联方资金占用和为关联方提供担保的情形。

二、上市公司负债结构是否合理，是否存在因本次交易大量增加负债（包括或有负债）的情况

根据信永中和会计师出具的 XYZH/2017BJA10625 号《备考审阅报告》，本次交易完成前后上市公司的负债结构及主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2017年5月31日	
	本次交易前	本次交易后（备考）
负债总额	24,684.56	80,527.29
流动负债	22,809.56	31,099.23
非流动负债	1,875.00	49,428.06
资产负债率（合并）	8.76	18.01
流动比率	6.83	6.07
速动比率	6.79	6.04

本次交易完成后，上市公司的负债总额达到 80,527.29 万元，资产负债率从 8.76% 上升到 18.01%。截至 2017 年 5 月 31 日，证监会行业分类中新闻和出版行业上市公司平均资产负债率为 28.60%，上市公司资产负债率水平虽有所上升，但仍维持行业较低水平。不存在因本次交易大量增加负债的情形。上市公司存在较小的破产风险，有较强的偿债能力，资产负债结构合理。

三、上市公司最近十二个月内发生购买、出售、置换资产情况的说明

在本次重大资产重组前 12 个月内，上市公司发生资产交易情况如下：

（一）2016 年 6 月，子公司中文在线教育集团有限公司向 JOINGEAR LIMITED 追加投资 860 万美元

2016 年 6 月 24 日，公司第二届董事会第三十一次会议审议通过了《关于公司全资子公司中文在线教育集团有限公司拟收购 JOINGEAR LIMITED 股权的议案》，教育集团以 860 万美元收购马肖风持有的 JOINGEAR LIMITED 11.66% 的股权。2015 年 12 月，教育集团以 2,300 万美元投资取得 JOINGEAR LIMITED 38.33% 的股权，JOINGEAR LIMITED 使用上述资金收购 ATA Inc.(Cayman) 31.68% 股权，即教育集团间接持有 ATA Inc.(Cayman) 12.14% 的股权。该次股权收购完成后，教育集团向 JOINGEAR LIMITED 的累计投资总额达到 3,160 万美元，持有 JOINGEAR LIMITED 49.99% 的股权，JOINGEAR LIMITED 持有 ATA Inc.(Cayman) 40.2% 的股权，即教育集团将间接持有 ATA Inc.(Cayman) 总计 20.09% 股权。该次投资可以充分发挥标的公司 ATA 在在线教育行业经验、品牌效应以及营销渠道等方面的优势，拓宽公司在教育行业的销售渠道，扩大公司服务的辐射范围，增强公司教育产品的推广能力，加速公司的国际化布局。该次投资有助于推进公司的在线教育平台建设，提升公司整体营销服务水平和品牌形象，进一步增强公司的综合实力，符合公司中长期经营发展战略。

子公司中文在线教育集团有限公司向 JOINGEAR LIMITED 追加投资 860 万美元与本次重组无关联。

（二）2016 年 7 月，公司将其持有的天翼阅读 10.526% 的股权出售给号百控股

2016 年 7 月，中文在线将其持有的天翼阅读 10.526% 的股权出售给号百控股，交易对价暂定为 7,325.84 万元，交易对价全部以股份对价的形式支付。在此次交易中，发行股份对价定价为 14.45 元/股，中文在线共取得 5,142,279 股普通股，每股面值为 1 元。公司在此次交易中取得的号百控股股份自相关发行结束之日起

12 个月内不得转让，之后按照中国证监会及上海证券交易所有关规定执行。该次交易已于 2017 年 3 月完成。

公司将其持有的天翼阅读 10.526% 的股权出售给号百控股与本次重组无关联。

（三）2016 年 8 月，公司通过增资和收购获取新浪阅读 16.667% 的股权

2016 年 8 月 30 日，公司召开第二届董事会第三十五次会议，审议通过了《关于投资北京新浪阅读信息技术有限公司的议案》。中文在线拟以现金出资 20,000 万元认购新浪阅读 13.333% 的股权；同时中文在线以现金出资 5,000 万元收购原股东吕廷斌持有的新浪阅读 3.334% 的股权，上述增资及收购完成后，中文在线获得新浪阅读 16.667% 的股权，成为新浪阅读的第四大股东。公司与新浪阅读通过多年的经营积累，拥有完善的发行渠道、丰富的内容资源、庞大的用户群资源。新浪阅读承载了图书作品的数字在线阅读、宣发，同时基于微博平台，还承载了自媒体读书垂直领域的内容运营和用户运营，拥有强大的 IP 采集、宣发、粉丝运营能力，与公司在 IP 业务方面具有战略协同性。通过本次对外投资有助于获取海量作者和作品，对公司原有作者和作品形成有效补充，产生 1+1>2 的战略级协同效应。公司该对外投资有助于通过微博强大的宣发平台打造超级 IP，提升公司的核心竞争力，同时有助于借助强大的粉丝运营能力构建全方位 IP 营销模式，拓宽行业竞争优势。

公司决定投资新浪阅读与本次重组无关联。

（四）2016 年 11 月，公司以现金认购弹幕科技 13.51% 股权

2016 年 11 月 21 日，公司召开了第二届董事会第三十九次会议，审议通过了《关于投资广州弹幕网络科技有限公司的议案》。中文在线以现金出资 25,000 万元认购标的公司 13.51% 的股权，成为弹幕科技的第三大股东。本次投资有助于强化中文在线的“文化+、教育+”战略，弹幕科技的年龄段主要涵盖 K12 和大学年龄段，与中文在线的用户年龄段高度契合。投资弹幕科技有利于提高中文在线用户的时间的覆盖面、提高用户粘性。投资弹幕科技有利于中文在线主营业务的快速导流、导量，成为各项 IP 的重要宣发平台和用户大数据分析的平台。

同时弹幕科技也可借助中文在线的 IP 资源及社会影响力取得发展空间，双方有较大的协同效应。

公司认购弹幕科技 13.51% 股权与本次重组无关联。

（五）2016 年 11 月，公司通过增资和收购获取晨之科 20% 股权

公司于 2016 年 11 月 21 日召开了第二届董事会第三十九次会议，审议通过了《关于投资上海晨之科信息技术有限公司的议案》，中文在线以现金出资 12,000 万元增资晨之科，认购其 9.6% 的股权，同时以现金 13,000 万元收购晨之科股东朱明持有的晨之科 10.4% 股权。上述增资及收购完成后，中文在线获得晨之科 20% 的股权。交易完成后，中文在线成为晨之科第二大股东。该次对外投资有助于公司通过获取晨之科拥有的相对完整的二次元产业链，包括 G 站社区、手游宣发、网红视频直播、夏沐嘉年华等，进一步加强和优化公司在二次元行业的布局，进一步升级公司泛娱乐生态，使公司成为二次元文化领域的 A 股领军企业，充分发挥协同效应，增强公司核心竞争力。

增资和收购晨之科 20% 股权结束后，鉴于晨之科业务向好，净利润超过承诺业绩水平，上市公司看好晨之科未来发展，决定加大对晨之科的控制力，故启动本次对晨之科剩余 80% 股权的收购。

除以上资产交易外，中文在线本次交易前 12 个月内未发生其他重大资产交易。

四、利润分配政策与股东回报规划

根据上市公司《公司章程》的相关规定，上市公司利润分配政策如下：

（一）公司现有的利润分配政策

根据公司《公司章程》（2016 年 8 月修订）的规定，公司现行的利润分配政策如下：

1、利润分配原则

公司的利润分配应重视对投资者的合理投资回报，利润分配政策应保持连续性和稳定性并兼顾公司的可持续发展，且不得违反中国证券监督管理委员会和交易所的有关规定。

2、利润分配形式

公司可以采取现金或股票等方式分配利润，其中优先以现金分红方式分配股利。公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司的可持续发展能力。具备现金分红条件的，应当采用现金分红进行利润分配；采用股票股利进行利润分配的，应当具有公司成长性、每股净资产的摊薄等真实合理因素。

公司每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红。

3、利润分配条件及分配比例

在公司当年盈利且累计未分配利润为正数，并且在满足正常生产经营的资金需求情况下，如无重大投资计划或重大现金支出等事项发生，公司应当优先采取现金方式分配股利，且每年以现金方式分配的利润应当不少于当年实现的可供分配利润的 20%；公司在经营状况良好，且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在确保足额现金股利分配的前提下，另行增加股票方式分配利润。

（1）上述重大投资计划或重大现金支出是指以下情形之一：

①公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产等交易累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%，且超过 5,000 万元；

②公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产等交易累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

上述重大投资计划或重大现金支出，应当由董事会批准，报股东大会审议通过后方可实施。

（2）公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照本章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

①公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

②公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

③公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%。

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

4、利润分配应履行的审议程序

公司具体利润分配方案由董事会提出，提交股东大会审议。董事会提出的利润分配方案需经 2/3 以上独立董事表决通过，并经半数以上监事表决通过。

公司在制定现金分红具体方案时，董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

公司董事会在有有关利润分配方案的决策和论证过程中，可以通过电话、传真、信函、电子邮件、公司网站上的投资者关系互动平台等方式，与中小股东进行沟通和交流，充分听取其意见和诉求，及时答复其关心的问题。

公司应严格按照有关规定在定期报告中披露利润分配预案和现金分红政策的制定及执行情况。公司年度盈利但未提出现金利润分配预案的，董事会应在定期报告中详细说明未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途，独立董事应对此发表明确意见。在召开股东大会时除现场会议外，还应为中小股东参加股东大会提供便利。

5、利润分配政策的调整

公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要确需调整利润分配政策尤其是现金分红政策的，调整后的利润分配政策不得违反中国证券监督管理委员会和交易所的有关规定。有关调整利润分配政策的议案应提交公司董事会、监事会审议；提交公司董事会审议的相关议案需经半数以上董事、并经 2/3 以上独立董事表决通过；提交公司监事会的相关议案需经半数以上监事表决通过；董事会、监事会在有关决策和论证过程中应当充分考虑公众投资者、独立董事、外部监事的意见；相关议案经公司董事会、监事会审议通过后，需提交公司股东大会审议。股东大会审议调整利润分配政策相关议案的，应经出席股东大会的股东所持表决权的 2/3 以上通过，并为中小股东参加股东大会提供便利。

存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

（二）股东回报规划

2014 年 3 月 18 日，公司 2014 年第二次临时股东大会审议通过了《关于制

定《北京中文在线数字出版股份有限公司股东分红回报规划（上市后未来三年）》的议案》，制定了上市后未来三年（2015年、2016年和2017年）的利润分配方式。

公司可以采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配利润，且应优先采取现金分红方式分配利润。公司每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红。

未来三年内，公司应在符合利润分配原则、保证公司正常经营和长远发展的前提下，积极采取现金分红的方式进行利润分配。在满足现金分红条件下，公司未来三年以现金方式累计分配的利润不少于未来三年实现的年均可分配利润的60%，公司在足额预留法定公积金、盈余公积金以后，每年向股东以现金形式分配的利润不低于当年实现的可供分配利润的20%，具体分配比例由公司董事会根据当年实现利润情况和公司发展的需要以及中国证监会的有关规定拟定，由公司股东大会审议决定。

在确保以足额现金利润分配的前提下，公司可根据发展需要，通过资本公积金转增股本或分配股票股利的方式回报投资者。

公司在每个会计年度结束后，由公司董事会提出利润分配方案，并提交公司股东大会表决通过后实施。公司利润分配方案的制定与实施过程将积极采纳和接受所有股东（包括中小投资者）、独立董事、监事的建议和监督。

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后2个月内完成股利（或股份）的派发事项。

（三）最近三年现金分红情况

2014年至2016年公司现金分红情况如下表：

单位：元

年度	现金分红金额（含税）	合并报表中归属于母公司所有者的净利润	占合并报表中归属于母公司所有者的净利润的比率
2016	11,390,103.00	35,044,662.79	32.50%
2015	2,400,000.00	31,254,698.39	7.68%
2014	9,600,000.00	46,169,543.67	20.79%

2017年6月21日，公司召开2016年年度股东大会，审议通过了《关于〈公司2016年度利润分配及资本公积转增股本预案〉的议案》，公司以截至2016年12月31日

公司总股本为基数，向全体股东每10股派发现金股利0.4元人民币（含税）；同时以资本公积金向全体股东每10股转增15股。

2016年4月25日，公司召开2015年年度股东大会，审议通过了《关于〈公司2015年度利润分配及资本公积转增股本预案〉的议案》，公司以总股本120,000,000股为基数，向现有全体股东每10股派发0.20元人民币（含税），共计派发现金红利240万元（含税），同时以资本公积向全体股东每10股转增10股，转增后，公司股本由120,000,000股增至240,000,000股。2015年公司现金分红总额为240万元，可分配利润为1,105.19万元，现金分红占可分配利润的比例为21.72%，满足股东回报规划中每年向股东以现金形式分配的利润不低于当年实现的可供分配利润的20%的要求。

2015年5月13日，公司召开2014年年度股东大会，审议通过了《北京中文在线数字出版股份有限公司2014年度利润分配方案》，公司以总股本120,000万股为基数，向全体股东每10股派发0.80元人民币（含税），共计派发现金红利960万元（含税）。

自公司2015年上市以来，公司的利润分配重视对投资者的合理投资回报。公司拟通过本次交易的实施，提升公司的盈利能力和盈利水平，更好地回报股东。

五、公司股票连续停牌前股价未发生异动说明

按照中国证监会《关于规范上市公司信息披露及相关双方行为的通知》（证监公司字[2007]128号）以及深交所有关规定的要求，本公司对公司股票停牌前股票价格波动的情况进行了自查，结果如下：

本公司因筹划重大事项，经申请，自2017年2月13日起股票停牌。2017年1月9日至2017年2月10日为停牌前20个交易日。本公司股票在停牌前20个交易日相对大盘、行业板块涨幅情况如下表所示：

项目	停牌前第21个交易日 (2017年1月6日)	停牌前最后1个交易日 (2017年2月10日)	涨幅
中文在线收盘价(元/股)	40.86	37.73	-7.66%
创业板综合指数 (399102)	2,612.64	2,524.56	-3.37%
申万文化传媒行业指数 (801761)	3,823.88	3,698.01	-3.29%
中文在线相对于大盘涨幅	-4.29%		

中文在线相对于行业板块涨幅	-4.37%
---------------	--------

注：申万行业指数将中文在线划分到“文化传媒”，因此上述计算时使用的指数为“申万文化传媒指数（801761）”

由上表可见，剔除大盘因素和同行业板块因素影响，本公司股价在股价敏感重大信息公布前20个交易日内累计涨跌幅未超过20%，未构成异常波动情况。

六、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况

上市公司自2017年2月13日停牌后，立即进行内幕信息知情人登记及自查工作，并及时向深交所上报了内幕信息知情人名单。

根据《重组管理办法》《关于规范上市公司信息披露及相关双方行为的通知》等有关规定，本次自查期间为2016年8月12日至2017年2月13日，自查范围为本公司及本公司董事、监事、高级管理人员，上市公司实际控制人，交易对方及其主要负责人，标的公司及其董事、监事、高级管理人员，本次交易相关中介机构及其主要负责人、经办人员，以及上述人员的直系亲属。

根据结算公司出具的查询记录以及交易双方和相关中介机构出具的自查报告，各自查主体除下列人员外，在自查期间均不存在买卖公司股票的情况。

自查人员在自查期间内买卖中文在线股票的情况如下：

单位：股

姓名	职务	交易日期	变更股数	价格	结余股数	变更摘要
章广业	标的公司董事 蒋钰之 配偶	2016/12/14	5,400.00	43.15元/股	5,400.00	买入
		2016/12/14	2,700.00	42.89元/股	8,100.00	买入
		2017/2/9	-8,100.00	37.77元/股	-	卖出

标的公司董事蒋钰之配偶章广业在2016年12月14日买入8,100股股票，2017年2月9日将该部分股票全部卖出。在本次买卖过程中，章广业总计亏损43,378.36元，并未实现盈利。章广业为晨之科董事的配偶，并未参与本次重组的决策过程，其买卖行为与本次重组无关联关系。

此外，章广业出具如下说明：

“在本人进行前述买卖中文在线股票操作时，本人未通过上海晨之科信息技术有限公司董事、监事、高级管理人员等任何渠道获悉与中文在线重大资产重组相关的信息，亦未从晨之科董事、监事、高级管理人员等公司员工获得买卖中文在线股票的建议，未利用内幕信息谋利。”

本人上述股票买卖系基于对二级市场交易情况的自行判断而进行的操作，在该等买卖行为前本人未知悉与中文在线任何重大资产重组事项相关的任何信息。”

除上述情况外，在自查期间，自查人员没有其他持有、买卖中文在线股票的行为，也无泄漏有关信息或者建议他人买卖中文在线股票、从事市场操纵等禁止的交易行为。

七、关于不存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组情况的说明

经自查，上市公司及其控股股东、本次交易涉及的交易对方、标的公司以及其各自的董事、监事、高级管理人员，为本次重大资产重组提供服务的证券公司、证券服务机构及其经办人员，参与本次重大资产重组的其他主体未曾因涉嫌与重大资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查且尚未结案，最近 36 个月内未曾因与重大资产重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任。

故本次重大资产重组的各交易方不存在《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第 13 条规定中不得参与任何上市公司的重大资产重组情形。

八、本次交易中保护投资者合法权益的措施

（一）严格履行上市公司信息披露义务

对于本次交易，上市公司及交易对方已聘请具有证券期货业务资质的会计师事务所和资产评估机构对交易资产进行审计和评估。上市公司聘请了独立财务顾问、法律顾问对本次交易出具了《独立财务顾问报告》和《法律意见书》。在本次重大资产重组方案报批以及实施过程中，本公司及相关信息披露义务人将严格按照《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《重组管理办法》等相关规定，及时、完整的披露相关信息，严格履行法定的信息披露程序义务。

（二）确保本次交易定价公平、公允

对于本次交易，公司已聘请独立财务顾问、法律顾问、审计机构、评估机构等证券服务机构，对本次交易出具专业意见。公司独立董事已对本次交易涉及的标的公司评估定价、关联交易等事项发表独立意见。公司将确保本次关联交易定价公允、公平、合理，不损害其他股东的利益。

（三）提供股东大会网络投票平台

在审议本次交易的股东大会上，本公司将严格按照《关于加强社会公众股股东权益保护的若干规定》等有关规定，通过交易所交易系统和互联网投票系统向全体流通股股东提供网络形式的投票平台，流通股股东可以通过交易系统和互联网投票系统参加网络投票，以切实保护流通股股东的合法权益。

第十四节 独立董事及中介机构对本次交易的意见

一、独立董事意见

公司事前已将本次交易作为发行股份及支付现金购买资产事项通知了独立董事，提供了《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》、《发行股份及支付现金购买资产协议》、《业绩承诺补偿协议》等相关文件。

根据《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》等规章、规范性文件及公司章程的有关规定，作为公司的独立董事，本着对公司及全体股东负责的态度，按照实事求是的原则，基于独立判断的立场，在仔细审阅了包括《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》在内的本次重组的相关材料后，经审慎分析，对本次重组的相关事项发表独立意见如下：

（一）对评估机构的独立性、预估假设前提的合理性、预估方法与预估目的的相关性以及评估定价的公允性发表的独立意见

本次交易所选聘的评估机构具有独立性，评估假设前提合理，评估方法选取得当，评估方法和目的具有相关性，评估定价公允。具体参见本报告书“第五节 交易标的评估情况/六、独立董事对标的资产评估合理性及定价公允性的分析/（四）评估结果的公允性”。

（二）关于本次发行股份及支付现金购买资产相关事项的独立意见

1、本次交易构成关联交易，公司第三届董事会第三次会议涉及的相关议案，在提交董事会审议通过前，已经事先认可。

2、公司第三届董事会第三次会议的召开程序、表决程序符合相关法律、法规及《公司章程》的规定。

3、本次交易符合相关法律法规及监管规则的要求，方案合理、切实可行。本次交易将进一步促进公司布局泛娱乐产业战略的实施，增强与公司现有主营业务的协同效应，有利于增强公司的核心竞争力和持续发展能力，有利于提高公司的盈利能力，符合公司的长远发展和公司全体股东的利益，未损害公司、公司股东特别是中小股东的利益。

4、公司为本次交易编制的《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》，公司与交易对方签署的附条件生效的《发行股份及支付现金购买资产协议》、《业绩承诺补偿协议》符合《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《上市公司证券发行管理办法》等有关法律、法规和中国证监会颁布的规范性文件的规定，本次交易的交易方案具备可操作性。

5、公司本次交易聘请的审计机构与评估机构具有相关资格证书与从事相关工作的专业资质；该等机构与公司及公司本次交易对象之间除正常的业务往来关系外，不存在其他的关联关系；该等机构出具的审计报告与评估报告符合客观、独立、公正、科学的原则。

6、评估机构对晨之科 80% 股权进行评估符合客观、公正、独立的原则和要求，本次交易评估的假设前提合理，评估方法与评估目的具有相关性。评估报告对本次交易拟置入资产评估所采用的评估参数取值合理。本次交易的交易价格是参考评估机构的最终资产评估结果作为定价依据，经交易各方协商一致确定，定价公允、合理，不存在损害公司及其全体股东、特别是中小股东利益的行为。

7、本次交易事宜尚需获得上市公司股东大会的通过及中国证监会的核准。本次交易符合上市公司和全体股东的利益。

综上，本次交易符合国家有关法律、法规和政策的规定，遵循了公开、公平、公正的准则，关联交易定价公允、合理，符合法定程序，也符合公司和全体股东的利益，不会损害非关联股东的利益，对全体股东公平、合理。

二、独立财务顾问结论性意见

本公司聘请中德证券作为本次交易的独立财务顾问。根据中德证券出具的《独立财务顾问报告》，其意见如下：

“1、本次交易方案符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《重组若干规定》等法律、法规和规范性文件的规定。本次交易遵守了国家相关法律、法规的要求，履行了必要的信息披露程序，并按有关法律、法规的规定履行了相应的程序；

2、本次交易符合国家相关产业政策，符合环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的相关规定，不存在违反环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规规定的情形；

3、本次交易标的资产的定价原则公允，发行股票的定价方式和发行价格符合证监会的相关规定，不存在损害上市公司及股东合法利益的情形；

4、本次交易完成后有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力，本次交易有利于上市公司的持续发展、不存在损害股东合法权益的问题；

5、本次交易构成关联交易；本次交易完成后上市公司在业务、资产、财务等方面与实际控制人及关联方将继续保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定；公司治理机制仍旧符合相关法律法规的规定；有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构；

6、本次交易所涉及的资产，为权属清晰的经营性资产，不存在权利瑕疵和其他影响过户的情况，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续；不涉及债权债务处理；

7、本次交易完成后，上市公司仍具备股票上市的条件；

8、交易双方就关于实际净利润未达到承诺净利润的补偿安排做出了明确约定，盈利补偿方案切实可行、具有合理性，不会损害上市公司股东利益，尤其是中小股东利益；

9、本次交易充分考虑到了对中小股东利益的保护，切实、可行。对本次交易可能存在的风险，中文在线已经在报告书及相关文件中作了充分揭示，有助于全体股东和投资者对本次交易的客观评判；

10、本次交易前后上市公司实际控制权未发生变更，不构成《重组管理办法》第十三条所规定的借壳上市的情形。

11、上市公司不存在被中国证监会立案稽查尚未结案的情形。

12、交易标的的股东及其关联方、资产所有人及其关联方不存在对交易标的非经营性资金占用的情况。”

三、法律顾问结论性意见

本公司聘请了华商律师作为本次交易的法律顾问。根据华商律师出具的《法律意见书》，其发表的结论性意见如下：

“（一）本次交易的方案符合法律法规、规范性文件以及中文在线公司章程的规定；

（二）本次交易各方具备符合法律法规及规范性文件规定的进行本次交易的主体资格；

（三）本次交易各方所签署《购买资产协议》《业绩承诺补偿协议》的形式和内容合法有效，经各方正式签署并且在约定的相关条件全部成就时即可生效并实施；

（四）本次交易已经履行了现阶段应当履行的批准和授权程序，尚需取得中文在线股东大会的批准和证监会的核准后方可实施；

（五）本次交易符合《重组管理办法》、《创业板发行管理办法》等法律法规、规范性文件规定的原则和实质性条件；

（六）本次交易购买的标的资产权属清晰，不存在设定质押或被司法机关冻结等权利限制情形，不存在权属争议或资产过户转移的法律障碍；

（七）本次交易不涉及债权债务处理和人员安置；

（八）本次交易构成关联交易。为减少和避免交易完成后的关联交易和同业竞争，交易对方及中文在线实际控制人已经出具承诺，该等承诺的内容不存在违反法律强制性规定的情形，对作出承诺的当事人具有法律约束力；

（九）截至本法律意见出具之日，中文在线不存在未履行法定的信息披露义务的情形；

（十）本次交易不存在内幕交易；

（十一）参与本次交易的证券服务机构具有合法的执业资质。”

第十五节 本次交易相关证券服务机构

一、独立财务顾问

名称：中德证券有限责任公司

法定代表人：侯巍

住所：北京市朝阳区建国路 81 号华贸中心德意志银行大厦 22 层

电话：010-59026666

传真：010-59026670

项目主办人：胡晓、张希

项目协办人：阮孝莉、李赫、李金龙、田悦、孙振博

二、法律顾问

名称：广东华商律师事务所

单位负责人：高树

住所：深圳市福田区深南大道 4011 号香港中旅大厦 22-23 层

电话：0755-83025555

传真：0755-83025068

项目经办人：邓磊、彭芑

三、上市公司审阅机构

名称：信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）

单位负责人：叶韶勋

住所：北京市东城区朝阳门北大街 8 号富华大厦 A 座 8 层

电话：010-65542288

传真：010-65542288

项目经办人：唐炫、王宏疆

四、标的公司审计机构

名称：信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）

单位负责人：叶韶勋

住所：北京市东城区朝阳门北大街 8 号富华大厦 A 座 8 层

电话：010-65542288

传真：010-65542288

项目经办人：王亮、任保强

五、资产评估机构

名称：上海东洲资产评估有限公司

法定代表人：王小敏

住所：上海市奉贤区化学工业区奉贤分区目华路 8 号 401 室

电话：021-52402166

传真：021-52402166

项目经办人：方明、夏剑锋

第十六节 公司及相关中介机构声明

一、上市公司的相关声明

（一）全体董事声明

本公司董事会全体成员承诺《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要的内容真实、准确、完整，不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承诺对所提供资料的合法性、真实性和完整性承担个别和连带的法律责任。

全体董事签字：

童之磊

雷霖

周树华

张帆

何庆源

王志雄

薛健

中文在线数字出版集团股份有限公司

年 月 日

（二）全体监事声明

本公司监事会全体成员承诺《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要的内容真实、准确、完整，不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承诺对所提供资料的合法性、真实性和完整性承担个别和连带的法律责任。

全体监事签字：

张金生

任佳伟

陈芳

中文在线数字出版集团股份有限公司

年 月 日

（三）全体高级管理人员声明

本公司全体高级管理人员承诺《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要的内容真实、准确、完整，不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承诺对所提供资料的合法性、真实性和完整性承担个别和连带的法律责任。

全体高级管理人员签字：

童之磊

戴和忠

谢广才

鲁 丰

宋 洁

金 晖

李 可

崔 嵬

王京京

中文在线数字出版集团股份有限公司

年 月 日

二、独立财务顾问声明

本独立财务顾问同意在《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要引用本独立财务顾问出具的独立财务顾问报告的内容，并已对所引用的内容进行了审阅，确认《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要不致因上述引用内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人：

侯 巍

项目主办人：

胡 晓

张 希

项目协办人：

阮孝莉

李 赫

李金龙

田 悦

孙振博

中德证券有限责任公司

年 月 日

三、法律顾问声明

本律师事务所同意《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要中引用法律意见书的内容，并已对所引用的内容进行了审阅，确认《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要不致因上述引用内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人：

高 树

经办律师：

邓 磊

彭 芑

广东华商律师事务所

年 月 日

四、审计机构声明

本会计师事务所同意《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要中引用审计报告及相关文件中的内容，并已对所引用的内容进行了审阅，确认《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要不致因上述引用内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人：

叶韶勋

经办注册会计师：

王 亮

任保强

信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）

年 月 日

五、评估机构声明

本公司同意《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要中引用资产评估报告中的内容，并已对所引用的内容进行了审阅，确认《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要不致因上述引用内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人：

王小敏

经办资产评估师：

方 明

夏剑锋

上海东洲资产评估有限公司

年 月 日

六、备考审阅机构声明

本会计师事务所同意《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要中引用备考审阅报告及相关文件中的内容，并已对所引用的内容进行了审阅，确认《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》及其摘要不致因上述引用内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人：

叶韶勋

经办注册会计师：

唐 炫

王宏疆

信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）

年 月 日

（本页无正文，为《中文在线数字出版集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产暨关联交易报告书（草案）》之签署页）

中文在线数字出版集团股份有限公司

年 月 日

第十七节 备查文件

一、备查文件

- 1、中文在线关于本次交易的第三届董事会第三次会议决议；
- 2、中文在线独立董事关于本次交易的独立董事意见；
- 3、中文在线与交易对方签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》、《业绩承诺补偿协议》；
- 4、晨之科最近两年及一期的财务报告及审计报告；
- 5、信永中和对中文在线 2016 年和 2017 年 1-5 月备考财务报表出具的《备考审阅报告》；
- 6、东洲评估出具的晨之科 80% 股权评估报告及评估说明；
- 7、中德证券出具的关于本次交易的独立财务顾问报告；
- 8、华商律师出具的关于本次交易的法律意见书；

二、备查地点

- 1、投资者可在本报告书刊登后至本次交易完成前于下列地点查阅上述文件：

中文在线数字出版集团股份有限公司

联系地址：北京市东城区东总布胡同 58 号天润财富中心 13 层

电话：010-84195757

传真：010-84195550

联系人：王京京、曲远剑

- 2、指定信息披露媒体：《证券时报》、《中国证券报》及巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）