（上接A30版）

2、最近三年的职业和职务及与任职单位产权情况

杨朔2009年加入神奇时代并于2010年至今任神奇时代市场总监，全面负责市场推广和对外合作。

截至本报告书签署日，杨朔持有神奇时代2.00%的股权。

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，杨朔除持有神奇时代2.00%的股权外，未控制其他企业。

（六）赭达平

1、基本情况

姓名	赭达平
性别	男
国籍	中国
身份证号码	320223198101020＊＊＊＊
住所	北京市朝阳区建国路＊＊号
通讯地址	北京市朝阳区下甸甲3号院1号楼五层
是否取得其他国家或者地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务及与任职单位产权情况

赭达平2009年加入神奇时代并于2010年至今任神奇时代技术总监，负责神奇时代技术部门的相关工作。

截至本报告书签署日，赭达平持有神奇时代2.00%的股权。

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，赭达平除持有神奇时代2.00%的股权外，未控制其他企业。

（七）张环宇

1、基本情况

姓名	张环宇
性别	男
国籍	中国
身份证号码	150202198009030＊＊＊＊
住所	北京市通州区小稻村＊＊号
通讯地址	北京市朝阳区下甸甲3号院1号楼五层
是否取得其他国家或者地区的居留权	否

2、最近三年的职业和职务及与任职单位产权情况

张环宇2009年加入神奇时代并于2010年至今任神奇时代担任产品总监，全面负责《忘仙》项目的开发和运营工作。

截至本报告书签署日，张环宇持有神奇时代1.60%的股权。

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，张环宇除持有神奇时代1.60%的股权外，未控制其他企业。

（八）北京神奇博信投资管理中心（有限合伙）

1、基本情况

名称：	北京神奇博信投资管理中心（有限合伙）
住所：	北京市朝阳区光华路甲8号院1号楼15层18号内1501-271
合伙企业类型：	有限合伙企业
执行事务合伙人：	高玉兰
营业执照注册号：	110105016073845
出资额：	450.00万元
税务登记证号：	京税证字110105071653615号
组织机构代码：	07165361-5
经营范围：	一般经营项目：投资管理；资产管理。
成立日期：	2013年7月12日
合伙期限：	长期

2、出资情况

截至本报告书签署日，神奇博信的出资构成情况如下：

序号	合伙人姓名	认缴金额（元）	认缴比例（%）	合伙人类型
1	高玉兰	6,300	0.14	普通合伙人
2	丹韬	743,850	16.53	有限合伙人
3	富品伟	743,850	16.53	有限合伙人
4	张哲	743,850	16.53	有限合伙人
5	杏雅泰	372,150	8.27	有限合伙人
6	黄继红	310,050	6.89	有限合伙人
7	米佳	186,300	4.14	有限合伙人
8	王秋磊	155,250	3.45	有限合伙人
9	王熙然	123,750	2.75	有限合伙人
10	张毓	123,750	2.75	有限合伙人
11	刘洋	123,750	2.75	有限合伙人
12	刘海	123,750	2.75	有限合伙人
13	王勇金	123,750	2.75	有限合伙人
14	程惟	123,750	2.75	有限合伙人
15	张剑琴	123,750	2.75	有限合伙人
16	韩巍	123,750	2.75	有限合伙人
17	金子健	93,150	2.07	有限合伙人
18	王磊	93,150	2.07	有限合伙人
19	李涛	62,100	1.38	有限合伙人
合计		4,500,000	100.00	-

3、下属主要企业名录

截至本报告书签署日，神奇博信除持有神奇时代7.26%股权外，未持有其他企业股权或控制其他企业。

4、主营业务情况

神奇博信系神奇时代中高层管理人员和骨干员工设立的持股企业，除持有神奇时代7.26%股权外，神奇博信没有经营其他业务。

二、其他重要事项

（一）交易对方与上市公司的关联关系说明

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方与上市公司及其关联方不存在关联关系，本次交易不构成关联交易。

（二）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

截至本报告书签署日，本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方未向本公司推荐董事、监事及高级管理人员。

（三）交易对方及其主要管理人员最近五年内受到行政处罚、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，依据公安部门开具的无犯罪证明及本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方出具的承诺函，交易对方及其主要管理人员最近五年内未受过行政处罚（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。

（四）交易对方是否具有关联关系或一致行动关系的说明

1、交易对方关联关系的说明

李桂华为李广欣兄弟的配偶，除上述情形之外，本次交易的交易对方之间不存在其他关联关系。

2、交易对方一致行动关系的说明

交易对方目前没有关于一致行动的安排或约定；交易对方已出具了相关承诺，未来不会采取任何一致行动的安排或约定。本次交易的交易对方之间不存在一致行动关系。

第四节 本次交易标的的基本情况

本次交易的标的资产为神奇时代100%股权。

一、神奇时代基本情况

公司名称：	北京神奇时代网络有限公司
注册地址：	北京市朝阳区下甸甲3号院1号楼五层E505室
办公地址：	北京市朝阳区下甸甲3号院1号楼五层
注册资本：	1,000.00万元
实收资本：	1,000.00万元
法定代表人：	王玉刚
企业类型：	有限责任公司（法人独资）
营业执照注册号：	110106501282996
税务登记证号：	京税证字110105693233156号
组织机构代码：	69323315-6
经营范围：	许可经营项目：互联网信息服务（不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械，含电子公告服务）（互联网信息服务增值电信业务经营许可证有效期至2014年12月23日）；利用信息网经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）（网络文化经营许可证有效期至2013年12月31日）；互联网游戏、手机游戏出版（互联网出版许可证有效期至2014年12月31日）。一般经营项目：技术推广服务；货物进出口；技术进出口；代理进出口。
成立日期：	2009年8月18日
营业期限：	自2009年8月18日至2039年8月17日

二、神奇时代历史沿革

（一）2009年8月，北京旺角科技有限责任公司设立

神奇时代前身旺角科技成立于2009年8月18日，由林丹、黄熙两名自然人以货币资金方式共同出资设立。

根据上述股东于2009年7月3日签订的《北京旺角科技有限责任公司公司章程》约定，旺角科技的注册资本为100.00万元，其中林丹认缴60.00万元，占注册资本的60.00%，黄熙认缴40.00万元，占注册资本的40.00%，林丹和黄熙于旺角科技设立时完成首次出资12.00万元和8.00万元。

2009年7月31日，北京润鹏巍能会计师事务所有限责任公司对旺角科技设立时的出资情况进行审验，并出具京润（验）字［2009］-28159号《验资报告》。根据该验资报告，旺角科技设立时各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	林丹	60.00	12.00	60.00
2	黄熙	40.00	8.00	40.00
合计		100.00	20.00	100.00

2009年8月18日，旺角科技完成设立的工商登记手续，并获得北京市工商局朝阳分局核发的《企业法人营业执照》（注册号：110105012182996）。

（二）2009年12月，旺角科技股权转让、增资及更名

2009年12月3日，经旺角科技股东会审议通过，黄熙将其持有的旺角科技40.00万元出资额（其中已缴付的8.00万元与未缴付的32.00万元）全部转让给林丹；林丹缴付原有注册资本的第二期出资80.00万元；李桂华以货币资金900.00万元对旺角科技增资，增资后旺角科技的注册资本变为1,000.00万元；旺角科技更名为北京神奇时代网络有限公司。

2009年12月2日，黄熙和林丹签订了《股权转让协议》。本次股权转让后，黄熙不再持有神奇时代股权。

2009年12月31日，北京润鹏巍能会计师事务所有限责任公司对神奇时代原有注册资本的第二期出资及本次增资情况进行了审验，并出具京润（验）字［2009］第215298号《验资报告》。根据该验资报告，本次股权转让及增资后，各股东的出资情况如下：

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	李桂华	900.00	900.00	90.00
2	林丹	100.00	100.00	10.00
合计		1,000.00	1,000.00	100.00

2009年12月31日，神奇时代在北京市工商局朝阳分局完成本次股权转让、增资及更名的工商变更登记手续。

（三）2013年7月，神奇时代进行股权转让

2013年7月15日，经神奇时代股东会审议通过，李桂华将其持有的神奇时代出资额中的121.40万元转让给王玉刚，72.60万元转让给神奇博信，50.00万元转让给李广欣，20.00万元转让给杨朔，20.00万元转让给赭达平，16.00万元转让给张环宇。

2013年7月15日，李桂华分别与王玉刚、神奇博信、李广欣、杨朔、赭达平、张环宇签订《股权转让协议》，约定李桂华将其持有的神奇时代12.14%股权以728.40万元的价格转让给王玉刚，将其持有的神奇时代7.26%股权以435.60万元的价格转让给神奇博信，将其持有的神奇时代5.00%股权以300.00万元的价格转让给李广欣，将其持有的神奇时代2.00%股权以120.00万元的价格转让给杨朔，将其持有的神奇时代2.00%股权以120.00万元的价格转让给赭达平，将其持有的神奇时代1.60%股权以96.00万元的价格转让给张环宇。本次股权转让的价格以神奇时代截至2013年6月30日的净资产为依据，经协商确定，每一元出资额对应的转让价格6.00元。

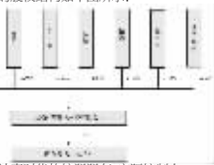
本次股权转让后，各股东出资情况如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	李桂华	600.00	60.00
2	王玉刚	121.40	12.14
3	林丹	100.00	10.00
4	神奇博信	72.60	7.26
5	李广欣	50.00	5.00
6	杨朔	20.00	2.00
7	赭达平	20.00	2.00
8	张环宇	16.00	1.60
合计		1,000.00	100.00

2013年7月23日，神奇时代在北京市工商局朝阳分局完成本次股权转让的工商备案手续。

三、神奇时代股权结构及控制关系情况

截至本报告书（摘要）签署日，神奇时代的股权结构如下图所示：



其中李桂华持有公司60.00%的股份，为神奇时代的控股股东、实际控制人。

四、神奇时代下属公司情况

截至本报告书（摘要）签署日，神奇时代拥有上海、辽宁两个分公司，目前这两家分公司未开展任何业务，且正在办理注销手续。

神奇时代还拥有一家子公司——神奇时代信息技术（天津）有限公司，该公司主要从事移动网游戏的开发与运营，系神奇时代为增强研发能力，在天津组建新的游戏开发团队而设立的子公司，其基本情况如下：

公司名称：	神奇时代信息技术（天津）有限公司
住所：	天津生态城动漫中路126号动漫大厦第[8]层办公室[B817]房间
注册资本：	1,000.00万元
实收资本：	1,000.00万元
法定代表人：	王玉刚
企业类型：	有限责任公司（法人独资）
营业执照注册号：	120116000171282
税务登记号码：	津税证字120120069874638号
组织机构代码：	06987463-8
经营范围：	信息技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；计算机系统服务；软件开发；电脑动画设计；货物及技术进出口；代理进出口；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、机械设备、通讯设备。（以上经营范围涉及行业许可的凭许可证件，在有效期限内经营，国家有专项专营规定的按规定办理。）
成立日期：	2013年6月7日
营业期限：	2013年6月7日至2043年6月6日
持股情况：	神奇时代持有100%股权

此外，报告期内神奇时代曾经控股过一家子公司深圳市掌中精彩网络有限公司，其基本情况如下：

公司名称：	深圳市掌中精彩网络有限公司
住所：	深圳市南山区南园新三坊5号206（仅限办公）
注册资本：	180.00万元
实收资本：	180.00万元
法定代表人：	高峰
企业类型：	有限责任公司
营业执照注册号：	440301106790950
税务登记号码：	深税登字440300060292746号
组织机构代码：	06029274-6
经营范围：	网络产品、动漫产品的开发（不含开办网吧、游艺室）；计算机软硬件技术开发、销售；国内贸易；从事广告业务（以上均不含法律、行政法规、国务院决定规定需前置审批和禁止的项目）。
成立日期：	2012年12月27日
营业期限：	自2012年12月27日至2022年12月27日
持股情况：	神奇时代曾经持有51.00%股权

掌中精彩主要从事境外游戏推广服务业务，从成立开始一直处于亏损状态，为突出主营业务并专注于移动网游戏的开发与运营，2013年7月11日，神奇时代股东会审议通过，同意向北京天博来科技有限公司转让神奇时代持有的掌中精彩51.00%股权。2013年7月22日，神奇时代与北京天博来科技有限公司签订股权转让协议，约定以原出资价格91.80万元转让掌中精彩51.00%股权。

截至本报告书（摘要）签署日，本次股权转让的工商变更登记手续已完成。

五、神奇时代出资及合法存续情况

根据交易对方及神奇时代提供的相关承诺及其他相关资料：

1、李桂华、王玉刚、林丹、李广欣、杨朔、赭达平、张环宇、神奇博信已经依法对神奇时代履行出资义务，不存在任何虚假出资、延期出资、抽逃出资等违反本人作为股东所应当承担的义务及责任的行为。

2、李桂华、王玉刚、林丹、李广欣、杨朔、赭达平、张环宇、神奇博信持有神奇时代100%股权，不存在委托持股、信托持股等情形；持有的神奇时代股权不存在任何权属纠纷或潜在权属纠纷；对所持有的股权拥有完全、有效的处分权，保证股权没有被冻结，也没有向任何第三方设置担保、抵押或任何第三方权益。如发生任何权属纠纷，由交易对方自行承担全部法律责任。

3、本次交易涉及的神奇时代及其子公司之著作权等主要资产无任何瑕疵，未设置抵押和其他任何权利负担，不存在被司法冻结或权利受到限制的情形，未涉及诉讼、仲裁和其他争议。如在股权交割日以前发生任何权属纠纷或出现瑕疵情形而导致神奇时代及其子公司遭受损失的，由交易对方按照股权交割日在神奇时代的持股比例承担，对上述损失进行全额赔偿。

4、交易对方保证神奇时代自成立以来未受到工商、外汇、海关、知识产权、产品质量、环境保护、税务、劳动与社会保障等部门的重大行政处罚。神奇时代也未因知识产权、产品质量、环境保护、税务、劳动安全和人身权等原因而存在应承担法律责任的情形，如因神奇时代存在上述问题而产生的责任和后果概由交易对方承担。

根据北京市朝阳区国家税务局、北京市朝阳区地方税务局、北京住房公积金管理中心、天津市滨海新区工商行政管理局生态城分局、上海市嘉定区国家税务局、上海市地方税务局嘉定区分局出具的证明文件，神奇时代及其子公司没有违反相关监管法律法规的情形，未受到过相关部门的处罚。

5、2013年5月，神奇时代因违反《网络游戏管理暂行办法》有关规定而被北京市文化市场行政执法总队分别处以1万元及5000元的罚款。根据《网络游戏管理暂行办法》有关规定及神奇时代的说明，神奇时代上述受到行政处罚过程中经执法部门所认定的违法情形不属于《网络游戏管理暂行办法》中规定的情节严重的情形，且上述处罚金额较少并已执行完毕，不属于重大违法行为，上述情形不会对本次重组构成实质性法律障碍。

六、神奇时代主营业务发展情况

（一）神奇时代的主营业务

神奇时代的主营业务为移动网游戏的开发与运营。

作为移动网游戏开发商，神奇时代在对游戏开发方案的技术可行性、商业可行性以及成本预算等进行充分论证的基础上，制订具体的游戏开发计划，组织策划、文案、编程、美工、测试等各种资源完成一款移动网游戏的开发。

神奇时代自设立以来主要开发的游戏产品为《忘仙》、《三国时代》、《群龙》、《最游记》等。

作为移动网游戏运营商，神奇时代利用自身丰富的移动网游戏运营经验，通过自主运营或与游戏推广服务商合作进行联合运营的方式将自己开发的游戏产品推向市场。与神奇时代建立稳定合作关系的主要有Apple Inc.、昆仑在线（香港）股份有限公司（以下简称“昆仑在线”）、福建博瑞网络科技有限公司（以下简称“福建博瑞”，旗下拥有91助手和安卓网）、北京世界星辉科技有限责任公司（以下简称“世界星辉”，旗下拥有360手机助手）、北京当乐信息技术有限公司（以下简称“北京当乐”）、广州铁人网络科技有限公司（以下简称“铁人科技”，旗下拥有PP助手）、广州市动景计算机科技有限公司（以下简称“动景科技”，旗下拥有UC浏览器和九游游戏中心）和深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称“深圳腾讯”）等国内外优秀的移动网游戏推广服务商。

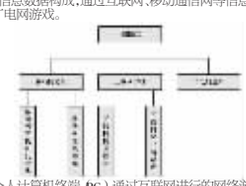
神奇时代2012年2月推出的《三国时代》是国内首款基于HTML5开发并实现规模盈利的移动网游戏，目前累计注册用户已超过1,000万人，累计充值金额已逾6,000万元；神奇时代2012年6月推出的大型仙侠题材角色扮演类游戏《忘仙》，在上线运营后受到了游戏玩家及业界的高度评价，目前累计注册用户已超过1,300万人，累计充值金额已近3亿元。

神奇时代凭借丰富的游戏开发和运营经验以及上述两款精品游戏所取得的优异市场表现，已成为中国领先的移动网游戏企业之一。

1、神奇时代所处行业情况

根据文化部发布的《2012中国网络游戏市场年度报告》对网络游戏行业的分类，神奇时代属于移动网游戏行业，是网络游戏行业的细分子行业。

网络游戏是指由软件程序和信息数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务，主要包括互联网游戏、移动网游戏和广电网游戏。



互联网游戏，是指一般依赖个人计算机终端（PC），通过互联网进行的网络游戏。按照游戏内容的存在形式，互联网游戏可以进一步细分为互联网客户端游戏和互联网网页游戏两类。互联网客户端游戏，是游戏玩家需要将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，并通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏。互联网网页游戏，是基于网站开发技术，以标准协议为基础传输形式的，无客户端或基于浏览器内核的微客户端游戏，游戏玩家可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏。

移动网游戏，是指运行于手机或其他移动终端上，通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏，在目前情况下，移动网游戏的运行终端主要为手机和平板电脑等手持设备，故也称手游。按照游戏运行环境的不同，移动网游戏可以进一步细分为移动网在线游戏和移动网下载单机游戏。移动网在线游戏，是以移动网络为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端，以移动支付为支付渠道，以游戏移动客户端软件或网页为信息交互窗口的多人在线游戏。移动网下载单机游戏，是指通过移动网络下载，仅使用一台移动终端设备就可以独立运行的游戏。

广电网游戏，是指使用电视终端通过广电网络下载或依靠广电网络进行的网络游戏，包括机顶盒游戏和传统家用游戏机游戏等。

2、中国移动网游戏行业的发展情况

①中国移动网游戏的初步发展阶段

移动网游戏的运行依赖于移动终端和网络，因此移动网游戏行业的发展也与移动终端和网络技术的发展密切相关。由于手机相对于平板电脑等终端出现较早而时又具有移动终端和连接网络的双重特性，移动网游戏发展初期的运行载体主要是功能手机，随着科学技术的进步才逐步衍生至智能手机和平板电脑等智能移动终端，因此移动网游戏的发展一般以手机游戏发展为脉络。移动网游戏的初步发展主要经历了以下三个阶段：

第一阶段（1997-2000）为内置单机游戏阶段，主要代表作品是诺基亚手机内置的贪食蛇游戏，该类游戏无法实现多用户交互。由于该游戏是内置单机游戏，既不是依靠移动网络运行，因此该阶段的手机游戏还不属于移动网游戏的范畴。

第二阶段（2001-2004）为短信游戏和WAP网游戏阶段。短信游戏及WAP网游戏以图片和文字的形式实现了简单的互动，但用户界面较差，操作非常不便。由于短信游戏和WAP网游戏已经实现了依靠移动网络进行简单的互动，因此该阶段的手机游戏已经属于移动网游戏范畴。

第三阶段（2005-2009）为JAVA移动网游戏阶段。2005年文化部首次颁发经营许可证给手机网游公司，市场上开始出现了以JAVA技术为基础在智能移动终端上开发的手机游戏，采用该种技术开发的手机游戏在用户界面及多用户交互性等有了极大进步，运行于智能终端的移动网游戏开发技术已经成熟。但由于受移动终端的普及率及移动网络覆盖率低等原因影响，移动网游戏行业一直处于缓慢发展阶段。

②中国移动网游戏的快速发展阶段

在3G网络、智能移动终端的迅速普及和大量优秀移动网游戏产品集中上市的共同作用下，中国移动网游戏的市场规模增长率在2010年首次超过互联网游戏市场规模增长率后，在2012年迎来了爆发式增长，中国移动网游戏行业进入快速发展阶段。

2009年开始的3G网络建设到2012年已经完成大规模建设，用户使用习惯也从2G时代的语音业务转向到数据业务。工信部《2012年全国电信业统计公报》显示，截至2012年12月底，国内移动通信用户已达到11.12亿户，其中3G用户接近2.33亿户，3G用户渗透率达20.00%。在此基础上，作为当今使用最广的一种无线网络传输技术，WIFI（全称wireless fidelity）能够将有线网络信号转换成无线信号，进一步拓展了无线信号使用范围。根据《2度移动互联网发展趋势报告2012Q4》，从2012年第三季度开始，移动互联网的人均上网时长首次超过电脑互联网，电脑互联网用户已逐步向移动终端迁移，具有移动互联网使用习惯的用户规模已经达到较高水平。

搭载了Android和IOS系统的大屏幕、可触控、高性能智能手机，自2010年以来迅速获得了用户的广泛认可，出货量逐年快速增加。根据工信部电信研究院的数据，2012全年智能手机出货量为2.58亿部，比上年同期增长166.80%，市场占有率达到55.30%，首次突破50.00%。智能移动终端的迅速普及，促进了游戏玩家对游戏终端的使用习惯和游戏消费习惯的转变。

根据文化部发布的《2012中国网络游戏市场年度报告》，2012年共有307款国产移动网游通过了文化部备案，较2011年的26款增加了281款，国产移动网游收费量呈爆发式增长。

3、神奇时代在移动网游戏产业链中的位置

移动网游戏的产业链参与者主要包括游戏开发商、游戏运营商、游戏推广服务商和游戏玩家。行业产业链如下图：

①游戏开发商

游戏开发商负责根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的开发，再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品。目前国内知名的移动网游戏开发商主要有神奇时代（代表作品《忘仙》、《三国时代》）、广州银汉科技有限公司（以下简称“银汉科技”，代表作品《封空猎人》）、广州谷得网络科技有限公司（以下简称“广州谷得”，代表作品《世界OL》）和监港在线（北京）科技有限公司（以下简称“监港在线”，代表作品《王者之剑》）等。

②游戏运营商

游戏运营商根据游戏产品的类型、受众的类型等因素安排游戏上线，并提供客户服务。游戏上线后，运营商还需对游戏的注册人数、活跃人数、付费人数、同时在线人数、月ARPU值、月流水、玩家留存率、道具销售金额等关键运营数据进行分析，根据分析结果有针对性的调整宣传策略和力度，并根据用户使用习惯和付费情况的变化，协调游戏开发商对游戏进行修改和升级，从而延长游戏的生命力，增强游戏盈利能力。

由于目前我国移动网游戏产业还未达到成熟阶段，具有较大市场影响力的专业移动网游戏运营商还比较少，故目前我国的移动网游戏运营商主要以游戏开发商为主。

③游戏推广服务商

游戏推广服务商也称游戏渠道商，通过利用自有或其他推广渠道（包括互联网、客户端软件、各种媒体等）向游戏玩家提供游戏产品的信息介绍、进入下载链接、游戏软件安装等多种方式进行游戏产品的推广，协助游戏运营商将游戏与玩家之间进行对接。

在移动网游戏产业链中，游戏推广服务商是重要的环节之一。由于移动网游戏多以终端应用的载体呈现，所以移动网单机游戏开发商和移动网在线游戏运营商，都必须让游戏产品安装到用户的移动终端才能够获利。

目前游戏推广服务商主流的推广方式包括：应用商店（苹果商店、谷歌商店、360手机助手、91助手、PP助手等）、手机内置（华为、中兴、小米、联想等）、广告联盟（AdMob、adSage、多盟、InMobi等）、主流APP（墨迹天气、Go桌面等）、门户模式（当乐网、九游网）、浏览器（UC、欧朋、海豚）、搜索引擎（百度）、社交媒体（微博、Line、KaKao Talk）和传统媒体及媒介（电视、报纸、杂志、电台、楼宇广告、机场地铁公交广告、户外广告等）。

整体来看，神奇时代主要从事移动网游戏的开发与运营，在移动网游戏产业链中同时扮演着游戏开发商和游戏运营商两种角色，处于整个移动网游戏行业产业链的中上游。

（二）神奇时代的盈利模式及运营模式

1、神奇时代的盈利模式

网络游戏市场中主要存在按虚拟道具收费和按时间收费两种类型的盈利模式，神奇时代游戏产品主要采用按虚拟道具收费模式。

按虚拟道具收费是指游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。游戏玩家注册一个游戏账户后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中的虚拟道具。

按时间收费模式是指游戏玩家按照游戏时间支付费用，可以按照小时等时间单位计费，也可以包月计费。游戏玩家通过打怪和做任务等方式，获取游戏中的虚拟道具。除以上两种盈利方式之外，还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等方式。

在目前网络游戏市场上，虚拟道具收费模式是国内网络游戏的主流盈利模式。

2、神奇时代的运营模式

神奇时代的运营模式分为自主运营模式和联合运营模式。

①自主运营模式（直销模式）

自主运营模式是神奇时代通过游戏推广，获得自有用户，神奇时代负责游戏全部运营环节的一种运营模式。

在自主运营模式下，游戏玩家直接通过神奇时代注册游戏账号，直接通过神奇时代所提供的充值渠道进行充值而获得游戏内的虚拟货币，这也是自主运营模式最显著的特征。神奇时代既可以利用自己官方网站的影响力进行游戏推广，也可以通过其他各种推广方式进行推广，推广所获得的游戏玩家均直接在神奇时代注册账号并登录游戏，无需通过游戏推广服务商的账号登录游戏。玩家在进行游戏时，直接通过神奇时代所提供的充值渠道进行充值，获得游戏内的虚拟货币，神奇时代在游戏玩家实际充值并消费时确认为营业收入。

自主运营模式的优点在于，由于用户直接在神奇时代注册，神奇时代掌握游戏玩家资源，直接从游戏玩家处取得收入，所以神奇时代对于游戏运营的自主权较高；劣势主要在于较之联合运营模式，受到自身推广能力的限制，获取的游戏玩家数量相对有限。

②联合运营模式（经销模式）

联合运营模式是神奇时代负责游戏运营，游戏推广服务商负责用户推广的一种运营模式。在这种模式下，游戏推广服务商通过游戏的推广获取游戏玩家，游戏玩家在游戏推广服务商处注册账号并通过该账号登录游戏；游戏推广服务商负责充值服务以及计费系统的管理，神奇时代负责游戏版本的更新及技术支持和维护，并提供客户服务；游戏玩家在游戏推广服务商的充值系统中进行充值，取得虚拟货币；游戏推广服务商将游戏玩家实际充值并消费的金额按协议约定的比例计算分成，在双方核对数据确认无误后，神奇时代确认营业收入。

联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势，降低营运风险；同时神奇时代可以将一款游戏交付给多个游戏推广服务商进行推广，充分利用各游戏推广服务商的资源运营游戏，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。目前与神奇时代建立广泛合作关系有Apple Inc.、昆仑在线、91助手、360手机助手、北京当乐、PP助手、UC浏览器和深圳腾讯等国内外优秀的游戏推广服务商。

鉴于联合运营模式具有上述优势，联合运营模式已成为移动网游戏行业运营中被普遍采用的运营模式。

（三）神奇时代的业务流程

神奇时代的业务流程可细分为产品开发流程、运营流程和产品推广流程。神奇时代在每个流程上都建立了严密的质量控制措施，形成了完善的质量控制体系，从而确保高质量的移动网游戏能够按计划推出、上线，最大程度地满足游戏玩家的需求。

1、产品开发流程

①前游戏调研阶段。由神奇时代各开发团队负责人根据移动网游戏市场的发展趋势、玩家需求变化、同类产品市场反应、创新产品市场预期和竞争对手反应等信息，形成一款新游戏产品的规划；

②项目立项申请阶段。由神奇时代各开发团队负责人在游戏开发方案的基础上完成项目的立项申请报告，即新项目立项计划书。计划书主要内容包括项目成员编制、研发计划、产品卖点、竞争分析、项目风险、成本预算等方面。开发团队负责人将计划书报送给神奇时代游戏决策委员会，委员会召开立项评估会议对新游戏立项进行审议，并对开发方案提出修改建议。通过立项的项目将进入第一阶段开发；

③第一阶段开发及评审阶段。项目团队的负责人组建包括程序开发人员、美工人员在内的开发团队，对通过立项的游戏项目进行前期开发。在第一阶段开发中，项目组主要完成策划文档整理，完成基础场景、人物、特效的绘画，实现游戏几个核心系统的功能。第一阶段开发的成果，是完成能够展现游戏重要玩法和基础功能的Demo。

在完成了Demo后，神奇时代将启动针对第一阶段开发的Demo评审，重点审查Demo对立项方案的实现程度，并结合当时游戏行业的市场状况，对项目是否继续开发进行决议；

④第二阶段开发、内测和形成正式游戏产品阶段。通过Demo评审的项目，将继续深入开发，完善各种具体应用功能，并形成游戏产品。在项目组完成游戏开发后，神奇时代会组织测试人员、根据产品开发方案制订针对性的测试，测试过程中涉及游戏产品的重大功能时，将会调动神奇时代其他部门的人力配合，进行更大范围和更深层次的产品测试，内部测试还会对游戏产品的合规性进行审查，以保证游戏产品符合法律法规的规范性要求。测试结果将反馈给项目组，项目组根据反馈报告对游戏作出相应的修改和调整。通过测试，确认无误的游戏产品，将成为上线收费运营的最终版游戏产品；

⑤游戏产品上线运营。成功开发的游戏产品，将根据游戏上线计划开展运营；

⑥后续游戏版本更新。在游戏上线运营后，游戏开发团队依然要密切关注游戏中玩家的需求变化，不断推出新的玩法，进行游戏版本的升级，保持游戏对玩家持续的吸引力，从而提升移动网游戏的生命力。

2、运营流程

①神奇时代利用自有的业务数据库，每日搜集上线运营游戏的注册人数、活跃人数、付费人数、同时在线人数、ARPU值、流水值、玩家留存率、道具销售金额等关键运营数据，通过对其及时有效的分析，监管各游戏的运营状况；

②神奇时代根据运营数据的分析结果，有针对性的调整宣传策略和力度，并根据用户使用习惯和付费情况的变化，对游戏进行修改和升级，从而延长游戏的生命力，增强盈利能力。

3、产品推广流程

①神奇时代的游戏运营团队与游戏研发团队对接讨论，形成新游戏的营销计划；

②自运营团队完成新游戏产品在文化部、国家新闻出版广电总局的备案、审批手续；

③运营团队根据产品的营销计划，对游戏产品进行市场宣传；

④游戏上线运营。

（四）神奇时代的主要游戏产品情况

依托神奇时代较强的游戏研发能力，神奇时代运营的游戏产品数量持续增长，保证了神奇时代营业收入的持续提升，神奇时代正处于快速发展阶段。2012年营业收入超1,000万元的游戏产品主要有2款。

1、《忘仙》

①游戏简介

《忘仙》是神奇时代于2012年6月推出的一款仙侠题材的MMORPG（大型多人在线角色扮演）类游戏，该游戏可以在IOS、Android和Win8三大主流移动网游戏运行系统运行，是业内公认的最佳移动网游戏产品之一。

《忘仙》采用了在中国甚至整个亚太地区都有广泛受众的仙侠故事为游戏创作题材，使游戏充满了浓浓的中国仙侠风格。在游戏中，玩家可以在唯美的仙境中化身神族仙女或人族战士，伴着悠扬的乐曲踏上文明之旅，亲身参与不断发生在正邪两个世界之间的争斗，并且可以同每日近十万的在线游戏玩家共同上演大型激烈的国战，强大的社交功能更可以使广大游戏玩家通过游戏结成真实的好友。游戏玩家通过游戏娱乐不仅可以放松心情、减轻压力，还可以了解中国的神话传说，增加对中国传统文化的理解。

为增强游戏的体验，在游戏画面方面，神奇时代与专业的美术工作室合作共同为《忘仙》制作了精美的游戏背景及主题画面，为游戏玩家展现出了如梦如幻、恢弘磅礴的唯美仙侠世界；在游戏音乐方面，神奇时代聘请著名原创乐队非鱼乐队为《忘仙》量身打造主题曲（如甘情缘）、场景音乐（仙浪水）、《海冰岛》、《铸良缘》、《隐与争锋》和《仙仙谷》，使游戏玩家在游戏时同时享受悠扬的音乐；在游戏特效方面，神奇时代开创性的使用原来仅仅在互联网游戏中才采用的OpenGL图形渲染技术开发《忘仙》，使游戏玩家可以在《忘仙》中获得原本仅能在大型互联网游戏中出现的令人炫目的3D粒子等特效。

凭借唯美的画面、悠扬的音乐、华美的特效以及跌宕起伏的游戏情节，神奇时代精心打造的《忘仙》在上线运营后获得了游戏玩家的广泛认可。

②运营情况

经典游戏作品的成功除需精心的创作外，更需要成功的运营。在游戏运营方面，《忘仙》除自主运营外还同时与Apple Inc.、昆仑在线、91助手、360手机助手、北京当乐、PP助手、UC浏览器和深圳腾讯等国内外优秀的游戏推广服务商进行联合运营。神奇时代通过自主运营和联合运营双管齐下的方式，使《忘仙》的知名度在短期内迅速得到提升，并获得了较佳的市场表现，目上线以来各项运营指标均表现优异，且呈现出持续上升态势：

①月活跃人数持续增长

注册人数反映了游戏运营商通过各种推广渠道，以各种方式获取玩家的效率和效果，而玩家