

## （上接A44版）

运营游戏数量

运营游戏数量是指在中国XY.COM、Kingnet.COM及腾讯运营平台运营的游戏数量。本次评估中,按照大型游戏、中型游戏、小型游戏三个不同类别进行游戏数量的统计。

项目	科目	单位	2015年1-2月		2015年3-12月		2016年	2017年	2018年	2019年(预计)
			数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	516.40	507.71	613.80	644.16	676.36	704.18	—	—
	运营数量	个	4	4	4	4	4	4	4	4
	归属于互联网游戏收入	万元	4,131.20	37,885.39	36,904.98	36,649.43	40,356.50	42,610.40	—	—
	分拆成本	万元	4.29	6.72	51.15	53.71	56.90	59.23	—	—
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
	运营数量	个	620.02	3,410.12	4,296.75	4,531.59	4,737.17	4,974.03	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元/个/月	1.57	1.72	1.88	1.96	1.99	1.99	2.00	—
	运营数量	个	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	—
小型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	11.62	47.03	802.66	822.79	864.33	894.33	—	—
	运营数量	个	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	—
	归属于互联网游戏收入	万元/个/月	11.62	47.03	802.66	822.79	864.33	894.33	—	—
	运营数量	个	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	—
XY.COM平台运营收入			万元	4,867.04	31,032.74	41,908.39	44,003.81	46,204.00	48,514.20	—

Kingnet.COM平台运营收入具体情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年 3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年(预计)	
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个	97.29	102.16	107.27	112.63	118.26	124.17	
	运营数量	个	4	4	4	4	4	4	
	归属于互联网游戏收入	万元	779.35	4,086.32	5,148.77	5,486.20	5,676.51	5,960.34	
	分拆成本	万元	—	—	—	—	—	—	
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	23.41	24.58	25.81	27.1	28.46	29.58	
	运营数量	个	5	5	5	5	5	5	
	归属于互联网游戏收入	万元	234.12	1,229.11	1,548.67	1,626.11	1,707.41	1,776.78	
	分拆成本	万元	0.91	0.96	1	1.05	1.11	1.16	
小型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	40.04	210.2	264.85	279.09	292	304.6	
	运营数量	个	22	22	22	22	22	22	
	归属于互联网游戏收入	万元	40.04	210.2	264.85	279.09	292	304.6	
	分拆成本	万元	—	—	—	—	—	—	
Kingnet.COM平台运营收入			万元	1,022.92	5,525.63	6,962.29	7,310.40	7,675.92	8,099.72

腾讯运营平台收入具体情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年(预计)
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	574.63	603.36	633.52	665.2	691.81	691.81
	运营数量	个	2	2	2	2	2	2
	归属于互联网游戏收入	万元	2,298.50	12,087.14	15,204.69	15,964.83	16,603.42	16,603.42
	分拆成本	万元	21.49	23.64	24.62	26.06	27.37	28.73
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	6.87	6.96	7.149	7.196	7.311	7.311
	运营数量	个	16	16	16	16	16	16
	归属于互联网游戏收入	万元	687.69	3,762.39	7,446.40	9,382.86	9,851.59	10,344.17
	分拆成本	万元	—	—	—	—	—	—
小型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	4.87	4.96	5.149	5.196	5.311	5.311
	运营数量	个	32	32	32	32	32	32
	归属于互联网游戏收入	万元	55.8	346.91	386.73	406.04	426.34	447.66
	分拆成本	万元	3,042.90	16,156.38	23,037.76	25,751.33	26,861.33	27,395.28

① 网络游戏研发收入确认原则

网络游戏自主研发及联合开发网络游戏通过XY.COM平台分发取得收入已在XY.COM平台分发收入预测中,该部分对网络游戏自主研发及联合开发的网络游戏通过第三方运营平台运营取得收入进行预测,具体如下:

1.运营收入=单位运营游戏收入×运营游戏数量×月份数

(单位运营游戏收入)

单位运营游戏收入指网络游戏自主研发及联合开发的网络游戏在自主运营及联合运营模式下分别按照各自收入确认原则确认收入。本次评估中,评估网络游戏收入根据自主研发和网络游戏进行了划分:将年运营收入在1000万元以上的划分为大型游戏,将年运营收入在100万至1000万元之间的划分为中型游戏,将年运营收入在100万元以下的划分为小型游戏,并按游戏类别的不同分别进行游戏运营数量的预测。

运营游戏数量

运营游戏数量是指网络游戏自主研发及联合开发的网络游戏数量。本次评估中,评估网络游戏数量,中型游戏的不同类别进行游戏数量的预测。

网络游戏研发收入人具体情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年 及以后
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	10,268.17	9,836.56	2,313.49	--	--	--
	运营数量	个	1	1	1	--	--	--
	归属于互联网游戏收入	万元	--	--	27,761.85	--	--	--
	分拆成本	万元/个/月	--	525.26	1,386.39	1,527.23	1,679.95	1,847.95
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	--	--	--	--	--	--
	运营数量	个	--	--	--	--	--	--
	归属于互联网游戏收入	万元	--	--	--	--	--	--
	分拆成本	万元/个/月	--	5,252.58	49,982.06	54,980.27	60,478.29	66,526.12
腾讯运营平台运营收入			万元	20,536.34	94,638.61	77,743.91	54,980.27	60,478.29

② 网络游戏研发收入预测

由于自主研发的网络游戏与第三方运营平台2016年起逐步转移至移动网络游戏开发,故2016年起不再预测自主研发网络游戏研发的收入。

1.运营收入=单位运营游戏收入×运营游戏数量×月份数

(单位运营游戏收入)

单位运营游戏收入指网络游戏自主研发的网络游戏在自主运营及联合运营模式下分别按照各自收入确认原则确认收入。本次评估中,评估网络游戏收入根据自主研发和网络游戏进行了划分:将年运营收入在1000万元以上的划分为大型游戏,将年运营收入在100万至1000万元之间的划分为中型游戏,将年运营收入在100万元以下的划分为小型游戏,并按游戏类别的不同分别进行游戏运营数量的预测。

运营游戏数量

运营游戏数量是指网络游戏自主研发及联合开发的网络游戏数量。本次评估中,评估网络游戏数量,中型游戏的不同类别进行游戏数量的预测。

网络游戏研发收入人具体情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年(预计)
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	344.56	275.65	—	—	—	—
	运营数量	个	1	1	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	1,600	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	0.01	2,766.46	—	—	—	—
	运营数量	个	—	—	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	—	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
腾讯运营平台运营收入			万元	691.13	2,766.46	—	—	—

续上,本次评估根据相关资料整理分析,以历史数据为基础,同时在综合考虑行业的发展趋势及网络游戏核心竞争力、经营状况等因素的基础上,预测未来年度的预期收入情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年(预计)
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	344.56	275.65	—	—	—	—
	运营数量	个	1	1	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	1,600	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	0.01	2,766.46	—	—	—	—
	运营数量	个	—	—	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	—	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
腾讯运营平台运营收入			万元	691.13	2,766.46	—	—	—

续上,本次评估根据相关资料整理分析,以历史数据为基础,同时在综合考虑行业的发展趋势及网络游戏核心竞争力、经营状况等因素的基础上,预测未来年度的预期收入情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年(预计)
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	344.56	275.65	—	—	—	—
	运营数量	个	1	1	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	1,600	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	0.01	2,766.46	—	—	—	—
	运营数量	个	—	—	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	—	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
腾讯运营平台运营收入			万元	691.13	2,766.46	—	—	—

续上,本次评估根据相关资料整理分析,以历史数据为基础,同时在综合考虑行业的发展趋势及网络游戏核心竞争力、经营状况等因素的基础上,预测未来年度的预期收入情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年(预计)
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	344.56	275.65	—	—	—	—
	运营数量	个	1	1	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	1,600	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	0.01	2,766.46	—	—	—	—
	运营数量	个	—	—	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	—	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
腾讯运营平台运营收入			万元	691.13	2,766.46	—	—	—

续上,本次评估根据相关资料整理分析,以历史数据为基础,同时在综合考虑行业的发展趋势及网络游戏核心竞争力、经营状况等因素的基础上,预测未来年度的预期收入情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年(预计)
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	344.56	275.65	—	—	—	—
	运营数量	个	1	1	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	1,600	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	0.01	2,766.46	—	—	—	—
	运营数量	个	—	—	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	—	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
腾讯运营平台运营收入			万元	691.13	2,766.46	—	—	—

续上,本次评估根据相关资料整理分析,以历史数据为基础,同时在综合考虑行业的发展趋势及网络游戏核心竞争力、经营状况等因素的基础上,预测未来年度的预期收入情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年(预计)
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	344.56	275.65	—	—	—	—
	运营数量	个	1	1	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	1,600	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	0.01	2,766.46	—	—	—	—
	运营数量	个	—	—	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	—	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
腾讯运营平台运营收入			万元	691.13	2,766.46	—	—	—

续上,本次评估根据相关资料整理分析,以历史数据为基础,同时在综合考虑行业的发展趋势及网络游戏核心竞争力、经营状况等因素的基础上,预测未来年度的预期收入情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月	2015年3-12月	2016年	2017年	2018年	2019年(预计)
大型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	344.56	275.65	—	—	—	—
	运营数量	个	1	1	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	1,600	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
中型游戏	单位运营游戏收入	万元/个/月	0.01	2,766.46	—	—	—	—
	运营数量	个	—	—	—	—	—	—
	归属于互联网游戏收入	万元	—	—	—	—	—	—
	分拆成本	万元/个/月	—	—	—	—	—	—
腾讯运营平台运营收入			万元	691.13	2,766.46	—	—	—

续上,本次评估根据相关资料整理分析,以历史数据为基础,同时在综合考虑行业的发展趋势及网络游戏核心竞争力、经营状况等因素的基础上,预测未来年度的预期收入情况如下:

小型游戏	分拆率	%	88%	48%	35%	35%	35%	35%
	分拆成本	万元	48.96	122.76	135.35	142.11	149.22	156.68
	预计当年运营成本合计		1,163.25	6,462.54	8,063.20	9,013.67	9,408.47	9,588.34

5、移动网络游戏研发分成成本预测

网络游戏研发业务收入预测中,大型游戏为《全民奇迹2》,《全民奇迹》为恺英网络与天马互动联合开发并由恺英网络独家代理的移动网络游戏,涉及到与天马互动的收入分成,因此产生分成成本。具体情况如下:

项目	科目	单位	2015年1-2月 2015年3-12月	2016年 2017年	2017年	2018年	2019年 预计
大型游戏	归属于恺英网络收入	万元/个/月	20,536.34	89,385.64	27,764.85	--	--
	分拆率	%	38%	32%	32%	--	--