证券代码:002425　　证券简称:凯撒股份　　公告编号:2016-004

凯撒（中国）股份有限公司 关于中国证监会上市公司并购重组审核委员会审核公司重大资产重组事项的停牌公告

本公司及董事会全体成员保证公告内容真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

特别提示：公司股票自2016年1月11日开市起停牌。

凯撒（中国）股份有限公司（以下简称“公司”）于2016年1月8日收到中国证券监督管理委员会（以下简称“中国证监会”）的通知，中国证监会上市公司并购重组审核委员会将于近日召开工作会议，审核公司发行股份及支付现金购买资产暨重大资产重组方案的事项。根据相关规定，公司股票将于2016 年1月11日开市起停牌，待公司公告中国证监会上市公司并购重组审核委员会审核结果后复牌。

敬请广大投资者注意投资风险。

特此公告。

凯撒（中国）股份有限公司董事会
2016年1月8日

股票简称:凯撒股份　　证券代码:002425　　公告编号:2016-006

凯撒（中国）股份有限公司 关于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申请文件口头反馈意见的回复

本公司及董事会全体成员保证公告内容真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

2016年1月4日，凯撒（中国）股份有限公司（以下称“凯撒股份”或“公司”）收到中国证券监督管理委员会关于凯撒股份重大资产重组的口头反馈意见，我公司及相关中介机构对口头反馈意见进行了认真研究和落实，并按照口头反馈意见的要求对所涉及的事项进行了资料补充和问题回复，现提交贵会，请予审核。

本回复所述的词语或简称与《重组报告书》中“释义”所定义的词语或简称具有相同的含义。

1、请结合现有四款游戏的生命周期情况，进一步补充披露2016年该四款游戏收入预测的合理性

回复：

上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（九）核心游戏产品的运营数据/（2）根据游戏生命周期变化分析核心游戏产品对天上友嘉业绩的具体影响”中，补充披露了如下内容：

“2、天上友嘉各游戏产品的生命周期及可持续性分析

游戏公司在新款游戏推出后，在测试期、成长期爆发较快，一般在1-3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，也把游戏的收入逐步推到高点。在测试期、成长期推到用户高点后，按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，游戏在生命周期的4-18个月内，维持相对较平稳的收入，然后随着推广用户数量减少，付费用户数量的逐渐下降，游戏进入衰退期，流水开始逐步下降最终退出运营。由于不同游戏类型的产品，生命周期存在差异，游戏公司也可以通过游戏产品的迭代更新，不断推出新游戏版本，拓展海外市场，从而延长游戏的生命周期。

报告期内，天上友嘉营业收入主要来源于四款游戏，分别是《新仙剑奇侠传3D》、《净化》、《星座女神》和《植物大战僵尸OL》。其中，《新仙剑奇侠传3D》是一款3D卡牌RPG游戏，于2015年4月正式上线，现处于游戏生命周期的平稳期，最高收入出现在2015年，2015全年预测收入（含已实现数）为4,250.95万元，2015年1-9月产生收入3,417.66万元，考虑到该游戏已进入平稳期，2016年预测收入为987.54万元；《净化》为一款卡牌类RPG游戏，于2015年1月1日正式上线，现已逐步进入生命周期的衰退期，游戏最高收入出现在2015年，2015年全年预测收入（含已实现数）2,703.00万元，2015年1-9月产生收入2,502.77万元，该游戏虽已进入衰退期，但目前仍有持续收入，因此2016年谨慎预测收入为98.15万元；《星座女神》是一款卡牌类RPG游戏，于2014年4月上线，现处于游戏生命周期的衰退期，游戏最高收入出现在2014年，2015年全年预测收入（含已实现数）349.47万元，2015年1-9月产生收入380.15万元，该游戏虽已进入衰退期，但目前仍有持续收入，因此2016年谨慎预测收入为85.60万元；《植物大战僵尸OL》是一款休闲类游戏，于2010年6月23日上线，现处于游戏生命周期的衰退期，游戏最高收入出现在2012年，2015年全年预测收入（含已实现数）83.12万元，2015年1-9月产生收入99.20万元，该游戏虽已进入衰退期，但目前仍有持续收入，2016年谨慎预测收入9.40万元。

经核查，独立财务顾问、会计师和评估师认为，从谨慎性角度考虑，对于《星座女神》、《净化》和《新仙剑奇侠传3D》的未来收入预测期为2015年5-12月和2016年，且2016年收入预测较小，预测谨慎，符合网络游戏的一般生命周期规律。

天上友嘉优秀的研发能力已在业内获得认可，多方拥有IP资源的公司积极和天上友嘉洽谈游戏合作开发事宜。天上友嘉与360、中国手游、黑桃互动、若森签订了游戏开发框架协议，其每年分别为天上友嘉提供一至两款知名IP，由天上友嘉根据IP内容进行游戏研发。天上友嘉目前游戏产品获取方式包含从各大IP资源公司获取，直接与IP方签署授权使用权利或直接购买IP版权，并根据IP内容研发游戏产品。

随着天上友嘉团队的日益壮大与成熟，团队协作能力不断加强，研发水平不断提高，市场拓展能力快速提高，管理运营能力逐步显现。随着新游戏不断上线，天上友嘉整体收入规模的不断增长，天上友嘉的收入结构逐步优化，天上友嘉未来收入规模将会不断增大。”

2、请进一步披露天上友嘉2013年和2014年技术服务业务收入的相关情况

回复：

上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（四）主营业务发展情况/8、天上友嘉技术服务业务具体内容、收入波动原因及对业绩稳定性的影响”中，补充披露了如下内容：

“1、截至2015年12月31日，天上友嘉已完成的主要技术服务合同如下表所示：

客户	合同主要内容	签订时间	含税金额（元）
上海黑桃互动网络科技有限公司	日本知名动漫游戏《FY》的游戏定制开发	2015年5月20日	10,000,000.00
深圳市易佳联动科技有限公司	三国题材类单机游戏的定制开发	2015年6月25日	5,000,000.00
广东星摩网络科技有限公司	单机游戏技术开发	2015年5月20日	1,180,000.00
成都卓星科技有限公司	《新仙剑奇侠传3D》面向东南亚地区简体中文语言版本开发	2015年5月20日	2,000,000.00
成都卓星科技有限公司	《新仙剑奇侠传3D》英语版语版本开发	2015年6月15日	3,000,000.00
成都卓星科技有限公司	《新仙剑奇侠传3D》泰语版本开发	2015年9月1日	5,000,000.00
成都卓星科技有限公司	《新仙剑奇侠传3D》泰语版本开发	2015年9月20日	2,000,000.00
成都卓星科技有限公司	《新仙剑奇侠传3D》印尼语版本开发	2015年9月20日	3,000,000.00
成都卓星科技有限公司	《新仙剑奇侠传3D》面向港澳台地区繁体中文语言版本开发	2015年9月20日	2,000,000.00

报告期内技术服务业务收入情况如下表所示：

单位:万元

项目	2015年1-9月	2014年度	2013年度
主营业务收入	8,531.23	1,798.47	1,378.75
技术服务业务收入	2,120.86	394.16	457.70
技术服务业务收入占比	24.86%	21.91%	33.19%

天上友嘉2013年度和2014年度的技术服务业务情况

单位:万元

技术服务内容	2014年度	2013年度
产品开发服务	238.00	99.51
美术制作服务	156.16	358.19
合计	394.16	457.70

2013年天上友嘉技术服务收入主要来自于北京开心人信息技术有限公司、深圳市火潮网络科技有限公司、成都好玩一二三科技有限公司等公司的美术制作服务收入及上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司等公司的产品开发服务收入；2014年天上友嘉技术服务收入主要来自于互爱（北京）科技有限公司、北京开心人信息技术有限公司和厦门游动网络科技有限公司等公司的美术制作服务收入及成都点控世纪网络有限公司的产品开发服务收入。”

3、请补充披露2015年天上友嘉收益法评估预测营业收入的可实现性及2016年以后期间预测营业收入的合理性。

回复：

上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/五、天上友嘉未来预测营业收入的可实现性”中，补充披露了如下内容：

天上友嘉从研发网页游戏开始不断积累研发经验，2014年以来紧跟行业发展趋势研发手机游戏，目前已成长为大型的国内知名手机游戏独立开发商。对于独立游戏开发商研发能力的判断主要取决于其研发人员规模、核心研发人员的经验积累、研发体系是否完善、可同时开发的游戏数量、市场开发的快速反应能力等多个因素。与行业内其他游戏开发商相比，天上友嘉目前已拥有经验丰富高度专业化的大规模研发团队，核心人员都具有10年以上的开发运营经验，具备完善的开发体系，成熟的研发技术，对市场游戏风格的把握度较高，尤其擅长卡牌RPG类游戏的制作，具有快速的产品开发能力。通过《新仙剑奇侠传3D》游戏在国内市场成功运营，天上友嘉陆续开发了《新仙剑奇侠传3D》海外语言版本，也具备了一定的海外游戏开发经验与能力；随着天上友嘉研发实力在行业内的影响力的大幅提高，与中手游、黑桃互动、触控科技、360、若森、陌陌、多名日本知名IP方等重量级合作伙伴的密切合作也将不断增多，加之本次交易完成后与上市公司的协同发展，天上友嘉的市场品牌效应与核心竞争能力将不断增强。

（1）拥有一支成熟、高效、专业的研发团队

天上友嘉自成立伊始就定位于研发型企业，其核心人员张强、何啸威、翟志伟均具有十年以上互联网从业经验，具有丰富的游戏开发与运营经验；截止到2015年9月，天上友嘉研发人员数量已从2014年末的73人已经增加至183人，形成了完整的技术团队、美术团队、测试团队和策划团队；随着天上友嘉研发团队的日益壮大与成熟，研发协作能力不断加强，研发水平不断提高，市场拓展能力快速提高，天上友嘉管理运营与市场定价能力逐步显现，已完全能够满足天上友嘉每年5-6款新游戏的持续开发。成熟、高效、专业的研发团队为天上友嘉未来发展奠定了坚实的基础。

（2）具有完善的研发体系，较强的研发技术

天上友嘉经过多年的游戏开发技术积累，拥有了成熟的游戏开发的客户端技术、后端程序开发技术、游戏后台管理系统和运维管理系统。在不同的游戏开发环节，天上友嘉掌握了一整套的研发体系，比如完整的Unity3D 研发流程，从美术资源设计、程序研发到关卡设计，均有完整的资源管线，能够快速进行游戏研发的迭代，保证游戏开发的高效、优质。

（3）成功案例在市场中已树立了大型开发商形象

报告期内，天上友嘉营业收入主要来源于四款游戏，分别是《新仙剑奇侠传3D》、《净化》、《星座女神》和《植物大战僵尸OL》。《新仙剑奇侠传3D》是一款3D卡牌RPG游戏，于2015年4月正式上线，现处于游戏生命周期的平稳期，最高收入出现在2015年；《净化》为一款卡牌类RPG游戏，于2015年1月1日正式上线，现正逐步进入生命周期的衰退期，游戏最高收入出现在2015年；《星座女神》是一款卡牌类RPG游戏，于2014年4月26日上线，现处于游戏生命周期的衰退期，游戏最高收入出现在2014年；《植物大战僵尸OL》是一款休闲类游戏，于2010年6月23日上线，现处于游戏生命周期的衰退期，游戏最高收入出现在2012年。

截至2015年12月31日，天上友嘉主要游戏的运营数据如下表所示：

游戏产品	总玩家数量	月均付费玩家数量	月均活跃用户数	付费玩家月均ARPU值	2013年度至2015年度累计充值金额（万元）
星座女神	2,861,521	14,785	723,852	156.88	4,639.01
净化	4,687,296	58,437	2,019,232	161.58	11,330.63
新仙剑奇侠传3D	10,853,259	98,785	1,243,936	302.48	26,892.38
植物大战僵尸OL	23,888,108	9,172	2,493,199	145.86	4,660.80

注：《净化》、《星座女神》、《植物大战僵尸OL》因多次合服，已无法取得游戏月均活跃人数和月均付费玩家数量的准确数据，所以使用了更准确且反映游戏用户的消费行为的月均付费玩家人次数和月均活跃人次数。

通过以上主要游戏产品运营数据可知，主要游戏产品在游戏总玩家数量规模、月均活跃用户数和游戏玩家充值消费比等数据在各自的生命周期中都表现良好。《新仙剑奇侠传3D》自2015年4月上线以来，累计已实现26,892.38万元充值流水，《净化》自2015年1月上线以来，累计已实现11,330.63万元充值流水，也处于行业较高水平。天上友嘉研发的游戏产品不但实现了较高的充值流水，并且游戏的稳定性和充值流水的可持续性也较强，《星座女神》自2014年4月上线至今已运营21个月，《植物大战僵尸OL》自2010年6月上线至今已运营超过5年时间，二款游戏虽已进入衰退期，但每月仍能保持一定的充值流水，可见天上友嘉在游戏品质、游戏产品市场定位和客户维护方面具有相当竞争优势。随着《新仙剑奇侠传3D》、《净化》、《星座女神》等热门游戏的推出，天上友嘉已成功树立了大型国内知名手机游戏独立开发商的市场地位。

（4）具有一定的市场定价能力，收入结构不断优化

小型或初期研发类企业，在市场上议价能力受限，大多无法获得前期收入，只能按游戏流水分成获取收益，因而其前期研发成本和收益无法得到保障，成为众多研发企业无法生存发展的瓶颈。随着天上友嘉大型知名手机游戏独立开发商市场地位的稳定，品牌的增强，2015年天上友嘉借助于《新仙剑奇侠传3D》在国内的成功，完成了《新仙剑奇侠传3D》海外版本的定制开发（游戏上线后还获得分成收入），又完成了日本知名动漫游戏《FY》（该游戏上线后还将获得分成收入）及多款游戏的定制开发，拓展了新的客户群。2015年度未经审计技术服务收入3,305.76万元，占到营业收入比例23.25%，全年研发收入已经超过预测目标。另一方面，凭借选择权和定价权的增强，与大型发行商和平台商合作也不断深入，部分发行商主动与天上友嘉展开合作并签订了独家代理协议，不但能够在游戏运营阶段获得游戏充值流水分成，还能够收取较大金额的代理费收入，锁定前期收益。

未来天上友嘉将立足于自身较强的研发能力、加大自身的游戏资源储备，从游戏运营分成业务、技术服务业务和游戏代理业务三个方向拓展新客户，进一步优化收入结构，不断丰富天上友嘉的利润增长点。

（5）游戏储备充足，IP资源获取能力较强

天上友嘉目前获取知名IP主要通过两种方式，一是直接方式，即天上友嘉通过购买方式，获得知名IP改编权利；二是天上友嘉通过和拥有IP版权的版权商、发行商合作，将知名IP改编成游戏，天上友嘉间接方式获得知名IP改编的权利。具体情况如下：

名称	新仙剑奇侠传3D	SD	FY	儒道至圣
获取方式	间接方式	间接方式	间接方式	直接方式
合作内容	天上友嘉和天津随悦联合开发《新仙剑奇侠传3D》手机游戏；游戏开发完成后由天津随悦代理游戏发行；天上友嘉获得游戏上线运营后收入的分成	天上友嘉和天津随悦联合开发《SD》手机游戏；游戏开发完成后由天津随悦代理游戏发行；天上友嘉获得游戏上线运营后收入的分成	黑桃互动授权天上友嘉改编《FY》为手机游戏；游戏开发完成后交付黑桃互动；天上友嘉获得游戏定制开发费用和游戏上线运营后收入的分成	泥巴网络授权天上友嘉将《儒道至圣》作品以游戏、影视剧、动漫等形式加以改编运用，该授权为独占的、排他的版权授权
状态	上线运营	已完成第二阶段深度开发	市场排期上线	项目准备阶段
完成进度	100%	90%	100%	5%
上线时间	2015年4月	2016年4月	2016年3月	2016年第四季度
游戏分成收入	3,417.66万元	无	无	无
技术服务收入	471.70万元	无	1,000.00万元	无

从上表可知，目前天上友嘉已上线运营的IP游戏一款，等待市场排期上线的IP游戏一款，版权方监修完成后即可排期上线的日本知名动漫游戏一款，天上友嘉又购买了在网络文学阅读排行榜居前的知名IP《儒道至圣》，拟采用影视和游戏同步上线的方式推出。随着天上友嘉团队的日益壮大与成熟，研发团队已完全能够满足每年5-6款新游戏的持续开发，IP游戏的研发能力已在业内获得认可，多方拥有IP资源的公司也积极和天上友嘉洽谈游戏合作开发事宜。

2015年以前，天上友嘉一直采用自创研发方式，而目前已有多款知名IP游戏研发和上线，获取方式也从被动的间接获取向主动的直接获取拓展。随着天上友嘉业务不断发展壮大，资金和研发实力的加强，天上友嘉未来获取IP的方式为：1、将加大自有IP的储备；2、根据自身对市场需求的研判，进一步主动加强与知名IP方的合作，并继续与中国手游、黑桃互动、360、若森等保持稳定的合作关系，目前与多家IP方的合作也正在顺利进行中；3、本次收购完成后，天上友嘉将充分利用上市公司全资子公司杭州幻文的丰富IP资源实现协同效应，加速IP资源商业化。通过上述三种方式，天上友嘉将凭借较强的研发团队，成熟完善的开发体系，丰富的IP开发经验与执行能力，使天上友嘉能在日益激烈的移动网络游戏市场竞争中脱颖而出，进一步增强公司盈利能力。天上友嘉目前已上线和在研发的知名IP游戏情况顺利，未来获取知名IP的方式具有较高的可行性，可以有效保证公司业绩稳定性。

综上所述，天上友嘉拥有较大规模的研发团队，具有完善的研发体系，较强的研发技术，成功案例在市场中已树立了大型开发商形象，具有一定的市场定价能力，收入结构不断优化，游戏储备充足，IP资源获取能力较强，这些方面综合起来构成了天上友嘉核心竞争力，为未来期间天上友嘉营业收入的可实现性提供了保障。

二、天上友嘉收益法评估预测营业收入的可实现性及2016年以后期间预测营业收入的合理性分析

1、天上友嘉2015年评估预测营业收入的可实现性分析

天上友嘉2015年产品及业务收入对比如下表所示：

单位:万元

名称	游戏名称	2015年预测	2015年未经审计营业收入	已完成全年预测收入比例（%）
联合运营	植物大战僵尸OL	83.12	124.92	150.29
	星座女神	349.47	442.17	126.53
	净化	2,703.00	2,667.20	98.68
	新仙剑奇侠传3D	4,250.95	4,371.63	102.84
	蜀山传（原代号:XJ）	1,634.80	–	–
	SD	688.11	–	–
	吞食天下（原代号:SG）	938.83	–	–
	足球世界杯及其他	7.40	7.76	104.86
技术服务费	技术服务费	2,154.82	3,305.76	153.41
代理收入	代理收入		3,301.89	–
合计		12,810.50	14,221.33	111.01

2015年度预测收入为12,810.50万元，2015年度未经审计营业收入14,221.33万元，已完成了全年预测收入的111.01%。

《SD》为日本知名动漫题材类游戏，已基本完成开发，日本版权方正在对游戏内容进行监修，该游戏上线时间因监修及市场排期因素推迟，预计将在2016年4月上线。

《吞食天下》（原开发代号《SG》）及《蜀山传》（原开发代号《XJ》）该2款游戏均为天上友嘉自主研发，拥有自主知识产权，为天上友嘉努力打造的精品游戏。经过前期的市场调研和测试，均达到了良好的市场反馈，因而天上友嘉调整了两款游戏运营的市场定位与市场推广策略，推迟了上线计划，以寻求与市场有实力的大型发行商和平台商合作，争取在锁定前期收益的情况下，以获取更强的市场推广力度，《吞食天下》与《蜀山传》计划于2016年3月排期上线。

天上友嘉在现阶段采取与市场知名的、有实力的大型发行商合作方式，相比自身发行，既可使天上友嘉更加专注于自身擅长的游戏开发，又可发挥大型发行商的丰富发行经验和渠道推广优势，充分挖掘游戏产品的相关价值，使得游戏产品可获得更高的充值流水，延长产品生命周期。收取代理费加后期分成方式可保障天上友嘉收入的稳定性，规避自身发行的前期市场推广支出风险，相比原只获取游戏分成收入的方式，更能保障天上友嘉的利益最大化。

《吞食天下》于2015年10月在360渠道平台完成了第一次删档测试，取得良好的运营数据，基于该游戏良好的测试表现和对未来营业收入的信心，天上友嘉与北京触控科技有限公司达成了合作，双方签订了《独家代理协议》，并又在360渠道平台完成了第二次删档测试，测试数据优良。双方目前已按计划开始市场推广工作，计划将在2016年3月正式上线。该游戏为公司带来1,886.79万元的独家代理收入，同时游戏上线后天上友嘉还将获得充值流水20%的游戏分成收入。

触控科技是国内知名的游戏开发商和发行商，触控科技前身CocoaChina.com开发者社区是Apple Cocoa Framework在中国的技术传播、讨论以及分享社区。该社区今天已经发展成为中国最大的iOS移动开发者社区，拥有26万注册开发者会员。在产品研发方面，触控科技拥有《捕鱼达人》休闲游戏系列产品，该产品在中国拥有2亿激活用户，是中国团队在全球迄今最成功的休闲游戏产品。

《蜀山传》于2015年11月在360渠道平台完成了删档测试，取得良好的运营数据，基于该游戏良好的测试表现和对未来营业收入的信心，天上友嘉与广东只跃集团股份有限公司（以下简称“凡跃集团”）和上海要娱网络技术有限公司（以下简称“要娱网络”）达成了合作，共同签订了《游戏产品联合代理发行协议（蜀山传）》，凡跃集团和要娱网络在全球地区负责《蜀山传》的发行运营，目前已启动相关市场推广工作，计划将在2016年3月正式上线。该游戏为天上友嘉带来1,415.09万元的代理收入，同时游戏上线后天上友嘉还将获得国内充值流水20%的游戏分成收入。

凡跃集团是国内知名的游戏开发商和发行商，目前业务范围涵盖互联网、移动互联网的娱乐、资讯、应用等多个领域，形成了互动娱乐、移动互联、休闲竞技、社交网络、O2O五大事业集群。旗下拥有65.com、068.com、682.com等平台，成功运营了《全民骑战》、《超神联盟》、《风暴部落》、《少年三国志》、《傲视Q传》等多款手机游戏，在游戏娱乐、玩家互动以及用户体验上都取得了良好口碑，形成了品牌形象。

要娱网络是上市公司大唐电信科技股份有限公司的下属子公司广州要玩娱乐网络技术有限公司（以下简称“要玩娱乐”）的全资子公司，主要从事网页游戏运营和移动网络游戏的研发及发行业务。要玩娱乐是国内知名的手机游戏开发商和发行商，拥有丰富的游戏研发及运营经验，要玩娱乐成功运营了《大富豪》、《大富豪2》、《富豪传奇》、《全民漂移》、《龙骑帝国》等多款手机游戏，其中《富豪传奇》于2013 年7 月获得百度游戏风云榜“十大风云手机游戏”的荣誉，其通过与多家IP资源方达成战略联盟，改编“影视”、“综艺”、“动漫”、“小说”等热门IP，全面打造泛娱乐产业的影游联动新生态。

经初步测算2015年天上友嘉的营业收入为14,221.33万元，评估预测营业收入为12,810.50万元，已完成了全年预测收入的111.01%。在未考虑全资子公司指点世纪获得西部大开发所得税优惠政策的前提下，指点世纪仍按照25%所得税率计算的2015年度天上友嘉合并口径下的归属于母公司股东净利润为8,829.19万元，评估预测归属于母公司股东净利润为8,539.65万元，已完成全年预测净利润的103.39%。

独立财务顾问和评估师认为，天上友嘉2015年收益法评估预测营业收入及利润均可实现。

根据企业更新的天上友嘉的游戏上线计划，在其他预测不变的前提下，仅考虑《吞食天下》、《蜀山传》、《SD》三款游戏推迟上线，通过测算，游戏推迟上线对合并口径下收益法评估值的影响如下：

单位:万元

收益法评估值对比表			
收益法评估值	游戏推迟上线收益法评估值	影响值	比率
121,532.25	121,080.60	–451.65	–0.37%

经测算，上述三款游戏推迟上线对合并口径下收益法评估值的影响很小。

2、天上友嘉2016年预测营业收入的可实现性分析

（1）2016年游戏上线时间安排

2016年游戏上线时间安排						
序号	项目名称/代号	游戏类型	状态	完成进度	当前成果	预计上线时间
1	吞食天下（原代码SG）	三国题材卡牌类RPG	市场排期上线	100%	已在360完成删档测试	2016年3月
2	蜀山传（暂定名,原代码XJ）	著名武侠题材卡牌类RPG	市场排期上线	100%	已在360完成删档测试	2016年3月
3	FY	知名动漫题材RPG	市场排期上线	100%	已完成开发	2016年3月
4	SD	知名动漫题材卡牌类RPG	日本版权方监修	90%	已完成第二阶段开发	2016年4月
5	AC	知名游戏IP RPG产品	第一阶段开发	30%	完成游戏DEMO	2016年5月
6	WX	知名武侠题材游戏	市场调研阶段	10%	确定新游戏产品的设计方向和游戏定位	2016年7月
7	儒道至圣	知名网络文学题材RPG产品	准备阶段	5%	已获得产品IP，拟影视和游戏产品同步上线	2016年四季度

天上友嘉2016年预测有营业收入的游戏共12款，除现已运行的4款游戏外，其他新上的游戏8款。通过上表可知天上友嘉上述7款游戏上线计划已确定，其中已有3款游戏等待排期上线，1款已基本完成开发，等待日本版权方监修完成即可排期上线。除上述7款游戏外，目前仍有3-4款游戏正在进行商业洽谈，预计也将在2016年和2017年陆续推出，天上友嘉目现有研发人员近200人，拥有成熟完善的开发体系，完全可以支撑后续产品的陆续推出。

（2）天上友嘉2016年以后期间营业收入的预测合理性分析

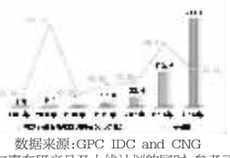
2016年以后的收入预测是根据评估基准日的天上友嘉上线游戏的表现及在研游戏的进度和上线安排进行的。具体预测情况如下：

单位:万元

项目	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
一、营业收入	12,810.50	16,398.89	20,310.88	24,173.06	27,649.01	29,247.96	29,247.96
增长率		28%	24%	19%	14%	6%	0%

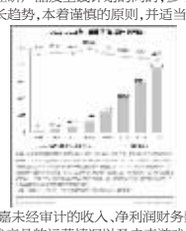
截至2015年9月底，天上友嘉已有开发人员183名，且目前开发人员仍在持续增加，天上友嘉经过多年的游戏开发技术积累，拥有了成熟的游戏开发的客户端技术、后端程序开发技术、游戏后台管理系统和运维管理系统。在不同的游戏开发环节，天上友嘉掌握了一整套的研发体系，能够快速进行游戏研发的迭代，保证游戏开发的高效、优质，目前天上友嘉的研发实力，已完全能够保证每年5-6款游戏的开发，同时随着天上友嘉团队的日益壮大与成熟，研发团队的研发能力已在业内获得认可，多方拥有IP资源的公司也积极和天上友嘉洽谈游戏合作开发事宜。未来天上友嘉通过加强自身IP资源储备，强化与知名IP方的合作，实现与热门游戏协同效益等方面，未来获取知名IP的方式具有较高的可行性，目前与多家IP方的合作也正在顺利进行中。同时随着天上友嘉市场地位的提高，天上友嘉不但能够在游戏运营阶段获得游戏充值流水分成，还能够收取较大金额的产品开发收入或者代理费收入，锁定前期收益，上述天上友嘉综合实力，可以有效保证天上友嘉2016年以后业绩的稳定性，对收益法估值提供了有效保障。

根据近几年中国移动游戏市场销售收入的增长情况分析，中国移动游戏市场实际销售收入一直快速增长（见下图），根据GPC IDC and CNG的统计数据显示，2014年中国移动游戏市场实际销售收入274.9亿元人民币，比2013年增长了144.6%，增长很快。



数据来源:GPC IDC and CNG

本次评估预测时在依据天上友嘉在研产品及上线计划的同时，参考了2011年-2018年中国移动互联网市场规模和移动游戏市场规模的增长趋势，本着谨慎的原则，并适当下浮。



通过截至2015年12月31日天上友嘉未经审计的收入、净利润财务数据分析可知，2015年天上友嘉预测收入已实现。根据天上友嘉已有游戏产品的运营情况以及未来游戏产品的研发和上线计划可知，2016年天上友嘉预测收入的实现也拥有可靠保障。对于2016年以后的预测收入，本次评估考虑到了行业整体的发展规模与发展趋势，本着谨慎性的原则对营业收入增长率做出了谨慎和合理的预测。

综上所述，天上友嘉具有较强的研发实力，现有游戏运营数据良好，游戏资源储备充足，能够持续获取优质IP资源；随着未来游戏的持续研发和陆续上线，技术服务收入的增加以及代理业务的增加，为天上友嘉2015年预测营业收入的可实现性和2016年及以后年度预测营业收入的合理性提供了保障。

经核查，独立财务顾问和评估师认为，2015年天上友嘉收益法评估预测营业收入具有可实现性，2016年以后期间预测营业收入合理。

4、请在交易标的的评估情况章节中补充披露有关游戏推迟上线的情况

上市公司已在重组报告书“第五节交易标的的评估情况/一、天上友嘉的评估情况/（四）有关评估事项的说明/5、天上友嘉长期股权投资评估情况”中，补充披露了以下内容：

“预测未来年度指点世纪的销售收入

单位:万元

序号	产品	指点世纪未来预测数						
		2015年5-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
1	净化	623.24	98.15	0.00				
2	仙剑	3,364.47	987.54	0.00				
3	XJ	1,634.80	1,635.46	116.56				
4	SD	688.11	1,566.30	123.59				
5	SG	938.83	1,296.26	90.64				
6	FY	0.00	2,124.08	196.09				
7	新游戏1	0.00	2,928.21	479.97				
8	新游戏2	0.00	1,329.46	217.92				
9	新游戏3	0.00	2,616.99	991.96				
10	新游戏4	0.00	721.44	823.23				
11	新游戏5	0.00	0.00	3,716.73				
12	新游戏6	0.00	0.00	3,844.33				
13	新游戏7	0.00	0.00	2,663.15				
14	新游戏8	0.00	0.00	3,078.52				
15	新游戏9	0.00	0.00	2,968.19				
	……				……	……	……	……
销售收入合计		7,249.45	15,303.89	19,310.88	23,173.06	26,649.01	28,247.96	28,247.96

通过以上测算，2016-2017年收入稳定持续增长，增长率分别为49.81%、26.18%，2018-2020年增长速度放缓，预计增长率20.00%、15.00%、6.0 %，2021年以后收入达到稳定。收入增长趋势与行业分析报告预测基本相符。

上表所示游戏预测收入是以2015年4月30日为评估基准日进行预测，其中《SD》为日本知名动漫题材类游戏，目前已基本完成开发，日本版权方正在对游戏内容进行监修，该游戏上线时间因监修及市场排期因素推迟，预计将在2016年4月上线。

《SG》游戏已确定名称为《吞食天下》及《XJ》游戏已暂定名称为《蜀山传》，该两款游戏均为天上友嘉自主研发，拥有自主知识产权，为天上友嘉努力打造的精品游戏。经过前期的市场调研和测试，均达到了良好的市场反馈，因而天上友嘉调整了两款游戏运营的市场定位与市场推广策略，推迟了上线计划，以寻求与市场有实力的大型发行商和平台商合作，争取在锁定前期收益的情况下，以获取更强的市场推广力度，《吞食天下》与《蜀山传》预计将于2016年3月排期上线。

根据企业更新的天上友嘉的游戏上线计划，在其他预测不变的前提下，仅考虑《吞食天下》、《蜀山传》、《SD》三款游戏推迟上线，通过测算，游戏推迟上线对合并口径下收益法评估值的影响如下：

单位:万元

收益法评估值对比表			
收益法评估值		游戏推迟上线收益法评估值	影响值
121,532.25		121,080.60	–451.65

经测算，上述三款游戏推迟上线对合并口径下收益法评估值的影响很小。”

5、请进一步补充披露应收账款合同约定的信用期与实际付款周期产生差异的原因

上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（四）主营业务发展情况/11、天上友嘉报告期应收账款回收情况及坏账准备计提的充分性”中，补充披露了如下内容：

“（一）天上友嘉应收账款、结算安排、同行业可比情况

1、天上友嘉应收账款确认及结算安排情况

天上友嘉的主要游戏是《新仙剑奇侠传3D》、《净化》、《星座女神》和《植物大战僵尸OL》，这些游戏均在第三方平台运营，天上友嘉与客户核对运营数据无误并经对方确认后，按照经确认的对账金额开具发票确认收入，记录应收账款，付款一般按照合同约定在确认收入后的1-3个月以内。但当天上友嘉的结算客户是游戏的发行商时，发行商通常会在与平台商进行付款结算，收到相应款项之后按照合同约定向支付天上友嘉付款，若平台商与发行商的付款周期延迟，则会导致发行商与天上友嘉的付款周期相应顺延，会造成天上友嘉与发行商的部分付款周期超过原合同约定的付款周期。

2、同行业公司情况

根据同行业公司公开信息披露，各自的应收账款、结算安排如下：

公司名称	应收账款、结算安排
妙趣横生	每月初与运营商核对上月运营数据，经核对无误并经对方确认后，按照合同约定的结算比例确认收入。
雷尚科技	每月初与运营商核对上月运营数据，经核对无误并经对方确认后，按照合同约定的结算比例确认收入。
道照科技	与腾讯在有收益后每自然月结算一次，每自然月结束后20 个工作日内以电子邮件方式核实结算报表，在收到增值税专用发票、盖章确认的对账单等凭证后30个工作日内汇款；与FACEBOOK 的联合运营，一般在完成对账并确认收入的次月或第三个月取得现金流入。

综上所述，天上友嘉应收账款、结算安排与同行业上市公司相比无明显差异。”

6、根据《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）》（证监会公告[2014]53号）的规定，补充披露杭州幻文的相关信息。

上市公司已在重组报告书“第十三节其他重要事项”之“四、上市公司在最近十二个月内发生资产交易情况”中，补充披露了如下内容：

“（六）杭州幻文相关情况

1、基本信息

公司名称:杭州幻文科技有限公司

注册地址:杭州市余杭区仓前街道绿汀路1号3幢419室

法定代表人:何涛

注册资本:1,000万元

营业执照注册号:330106000190370

税务登记证:330125580284061

组织机构代码证:58028406-1

公司类型:有限责任公司

注册时间:2011年8月31日

经营范围:技术研发、技术服务、技术咨询、技术成果转让;计算机系统集成、游戏软件、动漫软件、网络信息技术、电子信息技术、计算机软硬件、节能设备、通信设备、办公设备;服务:知识产权代理（除专利代理）。（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）

2、历史沿革

（1）杭州幻文成立

2011年8月31日,杭州市工商行政管理局西湖分局（以下简称“西湖工商分局”）