(上接A11版)

预测的可实现性,说明本次交易作价的合理性。请财务顾问发表意见。

回复:

一、请公司结合江苏名通预估值所对应的未来盈利预测的可实现性,说明本次交易作价的合理性。

(一)江苏名通业务开展情况良好

根据互联网消费调研中心(ZDC)2011年发布的《2011年中国网络游戏黏着度及寿命调查报告》,国内网络游戏对单个用户的平均寿命较低。在被用户放弃的游戏中,半数以上游戏对单个用户的寿命仅在3个月以内。从具体调查数据来看,26.5%的用户在平均1个月内放弃某款游戏,27.9%的用户在平均1-3个月内放弃某款游戏,参与游戏1年后流失的用户占18.8%。国内网络游戏生命周期普遍较短。

1、游戏运营业务开展情况

江苏名通针对网络游戏生命周期较短的特点,制订了精准的运营策略。通过对目前行业中比较流行的产品类型和用户的需求了解,加强对外部游戏的收集和筛选,及时引入品质和热度俱佳的游戏产品在自有平台运营,保证每月有5款新游戏上线运营,提高自有平台的盈利能力。同时也加强对在线运营游戏的监控,对于充值金额较小的游戏及时下线,以保持其较高的运营效率。

除报告期内收入排名前十的主要游戏外,江苏名通在2016年底及2017年初在自有平台陆续上线《盗墓笔记》、《天地诸神》、《大天使之剑》、《新焚天之怒》、《赤月传说2》、《女神联盟2》等多款知名游戏,上述游戏运营效果良好,运营数据达到预期,为江苏名通实现业绩承诺奠定了基础。

2、游戏研发业务开展情况

江苏名通坚持稳步推进"研发、运营一体化"的发展战略。根据自身研发实力和未来经营计划,已经制订了游戏产品的研发计划,预计上线时点等,具体如下表:

| 序号 | 项目名称 | 类型 | 题材 | 本次反馈日研发进度 | 预计上线时间 | 实际运营情况 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 墨香 | 页游 | 知名端游武侠题材MMORPG | 已上线 | 2017年2月 | 已上线运营 |
| 2 | 墨香 | 手游 | 知名端游武侠题材MMORPG | 测试完成 | 2017年3月 | 已上线运营 |
| 3 | 新热血江湖 | 页游 | 知名端游武侠ARPG | 正在测试 | 2017年5月 | 收费测试阶段 |
| 4 | 热江 | 手游 | 知名端游武侠ARPG | 测试完成 | 2017年5月 | 已完成收费测试、外文翻译阶段 |
| 5 | 劲舞团 | 页游 | 著名休闲端游 | 在研 | 2018年第一季度 | 委托开发 |
| 6 | 新天上碑 | 页游 | 知名端游武侠题材MMORPG | 在研 | 2018年第一季度 | 已完成第一阶段开发 |
| 7 | 新天上碑 | 手游 | 知名端游武侠题材MMORPG | 在研 | 2018年第一季度 | 已完成第一阶段开发 |
| 8 | Aagard | 页游 | 知名端游西方魔幻MMORPG | 准备阶段 | 2018年第一季度 | 确定产品的游戏方向和设计定位 |
| 9 | Aagard | 手游 | 知名端游西方魔幻MMORPG | 准备阶段 | 2018年第一季度 | 确定产品的游戏方向和设计定位 |
| 10 | A3 | 页游 | 知名端游西方魔幻MMORPG | 准备阶段 | 2018年第一季度 | 确定产品的游戏方向和设计定位 |
| 11 | A3 | 手游 | 知名端游西方魔幻MMORPG | 准备阶段 | 2018年第一季度 | 确定产品的游戏方向和设计定位 |
| 12 | Luna Online | 页游 | 知名端游西方魔幻MMORPG | 准备阶段 | 2018年第一季度 | 确定产品的游戏方向和设计定位 |

2017年第一季度,《墨香》页游及手游均已在海外上线,根据统计的运营数据,《墨香》手游自2017年3月22日上线以来累计已实现流水超过1,000万元,并呈现出高速增长势头。《墨香》手游在国内、韩国、东南亚等地上线工作均在稳步有序推进。

《新热血江湖》页游已经完成首轮测试,测试数据良好,计划2017年5月正式大规模推广,《热江》手游也将同步上线运营。

江苏名通上半年将陆续完成新研发游戏的上线工作,从游戏测试数据及已上线游戏运营数据分析,江苏名通未来年度预测收入具有较强的可实现性。

3、江苏名通历史年度经营业绩增长较快

江苏名通2015年度及2016年度分别实现营业收入11,038.06万元和18,560.76万元,增幅为68.15%,增长速度较高。

收益法下,利润承诺期内(即2017年度至2019年度)预测营业收入平均增长率为26.56%,远低于报告期营业收入增幅。与江苏名通历史年度经营业绩增长速度相比,江苏名通未来年度预测收入增幅下降,预测业绩实现压力较小。

4、江苏名通2017年第一季度经营情况良好

根据江苏名通提供的未经审计的2017年1-3月财务报表,2017年1-3月江苏名通实现营业收入4,725.41万元,实现净利润2,475.97万元,已实现净利润占年度预测净利润的比例为22.58%,基本符合经营预期。随着新游戏的陆续上线运营,江苏名通后续经营业绩将得到快速提升。

5、江苏名通研发投入持续增加

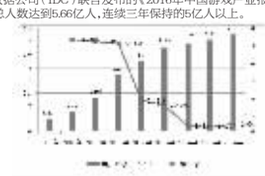
2015年及2016年度,江苏名通研发费分别为1,211.73万元和1,723.94万元,占营业收入的比例分别为10.98%和9.29%,金额持续增加。随着江苏名通业务规模的不断扩大,江苏名通在研发方面的投入将持续增加。根据江苏名通初步预测数据,其未来每年研发费投入占营业收入的比例将保持在9%以上。

(二)江苏名通具备较强的竞争优势,为实现经营业绩提供了可靠保障

江苏名通具备较强的竞争优势,江苏名通拥有独立的游戏研发和运营团队,是具有较强竞争实力的综合性网络游戏公司。运营平台积累了强大的游戏运营数据、丰富的产品经验和用户资源,研发团队拥有丰富的游戏研发经验和IP改编能力,江苏名通在IP资源上不断加大投入,已经拥有多项优质IP资源,具有较强的行业竞争力。

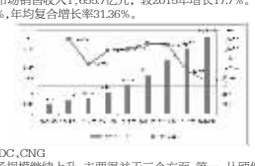
(三)江苏名通所处行业具有良好前景,为实现经营业绩提供了条件

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会(GPC)、中新游戏研究中心(伽马数据)(CNG)、国际数据公司(IDC)联合发布的《2016年中国游戏产业报告》(摘要版),2016年中国游戏市场玩家总人数达到5.66亿人,连续三年保持的5亿人以上。



数据来源:GPC、IDC、CNG

2016年中国游戏市场销售收入1,655.7亿元,较2015年增长17.7%。相比2008年销售收入的186.8亿元,增长786.3%,年均复合增长率31.36%。

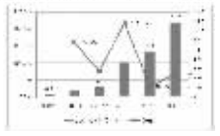


数据来源:GPC、IDC、CNG

中国网络游戏市场规模继续上升,主要得益于三个方面:第一、从硬件上看,光纤网络和移动4G网络的全面普及为网络游戏的发展提供了良好的硬件设施;第二、从需求上看,人民生活水平快速提升,人们对娱乐的需求越来越重;第三、从企业经营来看,创新型的商业模式与运营模式为行业带来更多渠道。同时,随着人口红利的逐步用尽,网络游戏市场规模增长速度逐渐下降,预计将在2020年左右进入平台发展期。

1、网页游戏持续增长

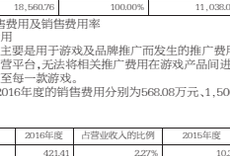
随着互联网的普及,2008至2016年,中国网页游戏市场规模逐年高速增长。但受人口红利的减少以及增长基数的不断增大,中国网页游戏市场在经历了高速增长期之后,已步入成熟稳定期。市场集中度不断提高,页游产品逐步向精细化、差异化的方向发展,页游研发质量逐步被重视。



数据来源:GPC、IDC、CNG

2、页游海外市场增长明显高于国内

中国网页游戏海外市场规模增长率明显高于国内市场,海外市场还有很大潜力。根据艾瑞咨询统计数据,2015年中国自主研发网页游戏海外市场规模15.9亿美元,较2014年增长67.4%。



数据来源:艾瑞咨询

海外页游市场正处于稳步发展期,借助在国内市场丰富的运营经验,中国游戏逐渐走向世界。与此同时,国内厂商也在积极引进海外优秀的游戏产品,或是将优质的IP交给实力好的海外游戏开发企业进行联合开发。在技术层面上相互交流学习,形成了良好的产业生态链。

3、移动游戏保持高速增长

随着智能手机的上市和普及,移动游戏用户数量和移动游戏市场规模也得到了快速增长,是目前中国网络游戏行业内增长最快的细分市场。根据GPC、CNG和IDC联合发布的《2016年中国游戏产业报告》(摘要版),2016年,移动游戏销售实现收入819.2亿元,较2015年增长304.6亿元,增速为59.2%。

数据来源:GPC、IDC、CNG

综上,江苏名通目前业务开展情况良好且具备较强的竞争优势,同时所处行业发展迅速,上述因素能有效保证其未来盈利预测的可实现性,本次交易作价合理。

二、补充披露

上述内容已在重组预案"第四节 交易标的之江苏名通基本情况/十四、江苏名通未来盈利预测的可实现性"进行了补充披露。

三、中介机构核查意见

经核查,独立财务顾问认为,江苏名通目前业务开展情况良好且具备较强的竞争优势,同时所处行业发展迅速,上述因素能有效保证其未来盈利预测的可实现性,本次交易作价合理。

三、关于标的公司的经营和财务情况

问题8、预案披露了江苏名通2015年度、2016年度前十款游戏产品收入、成本、毛利率情况,请公司补充披露各游戏产品的销售费用率、管理费用率、及息税前利润率,充分说明标的资产的盈利能力。请财务顾问发表意见。

回复:

一、补充披露各游戏产品的销售费用率、管理费用率及息税前利润率,充分说明标的资产的盈利能力

报告期内,江苏名通销售费用率、管理费用率及息税前利润率整体情况如下:

单位:万元

| 项目 | 2016年度 | | 2015年度 | |
|---|---|---|---|---|
| | 金额 | 占营业收入比例 | 金额 | 占营业收入比例 |
| 销售费用 | 1,500.77 | 8.09% | 568.08 | 5.15% |
| 管理费用 | 2,189.71 | 11.80% | 1,646.97 | 14.92% |
| 息税前利润 | 11,735.26 | 63.23% | 6,818.05 | 61.77% |
| 营业收入 | 18,560.76 | 100.00% | 11,038.06 | 100.00% |

(一)江苏名通的销售费用及销售费用率

1、江苏名通的销售费用

江苏名通的销售费用主要是用于游戏及品牌推广而发生的推广费用。鉴于部分推广费用用于推广公司品牌或游戏运营平台,无法将相关推广费用在游戏产品间进行合理分摊,因此江苏名通销售费用无法合理分摊至每一款游戏。

江苏名通2015年度、2016年度的销售费用分别为568.08万元、1,500.77万元,按推广方式分类明细如下:

单位:万元

| 项目 | 2016年度 | 占营业收入的比例 | 2015年度 | 占营业收入的比例 |
|---|---|---|---|---|
| 品牌推广 | 421.41 | 2.27% | 10.38 | 0.09% |
| 按点击量付费(CPC) | 343.11 | 1.85% | 19.81 | 0.18% |
| 按展示时长付费(CPT) | 311.26 | 1.68% | 429.96 | 3.90% |
| 按曝光量付费(CPM) | 218.87 | 1.18% | 48.11 | 0.44% |
| 按推广效果付费(CPL) | 154.85 | 0.83% | 58.70 | 0.53% |
| 按注册量付费(CPA) | 45.39 | 0.24% | – | 0.00% |
| 按充值分成付费(CPS) | 5.88 | 0.03% | 1.12 | 0.01% |
| 合计 | 1,500.77 | 8.09% | 568.08 | 5.15% |

报告期内,江苏名通销售费用增长幅度较大,主要是由于其采用多种方式对游戏和公司品牌进行推广。

2、江苏名通的销售费用率与可比公司对比情况

江苏名通2015年度、2016年度销售费用率与可比公司对比情况如下所示:

| 序号 | 证券简称 | 证券代码 | 2016年度 | 2015年度 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 金科娱乐 | 300459.SZ | 3.42% | 4.56% |
| 2 | 恺英网络 | 002517.SZ | 29.36% | 22.02% |
| 3 | 奥飞娱乐 | 002292.SZ | 17.46% | 16.59% |
| 4 | 天神娱乐 | 002354.SZ | 4.55% | 1.57% |
| 5 | 完美世界 | 002624.SZ | 12.26% | 7.05% |
| 6 | 骅威文化 | 002502.SZ | 4.05% | 7.58% |
| 7 | 凯撒文化 | 002425.SZ | 7.87% | 17.60% |
| 8 | 游族网络 | 002174.SZ | 7.24% | 7.15% |
| 9 | 世纪华通 | 002602.SZ | 5.07% | 4.84% |
| 10 | 拓维信息 | 002261.SZ | 13.03% | 10.27% |
| 11 | 三七互娱 | 002555.SZ | 30.64% | 31.33% |
| 12 | 慈文传媒 | 002343.SZ | 2.70% | 3.03% |
| 13 | 富春通信 | 300299.SZ | 6.16% | 3.22% |
| 14 | 游久游戏 | 600652.SH | 7.13% | 2.39% |
| 15 | 中青宝 | 300052.SZ | 20.89% | 26.08% |
| 16 | 天润数娱 | 002113.SZ | 14.39% | —— |
| 17 | 天舟文化 | 300148.SZ | 8.17% | 7.71% |
| 18 | 掌趣科技 | 300315.SZ | 1.49% | 2.58% |
| 平均值 | | | 10.88% | 10.33% |
| 中值 | | | 7.55% | 7.15% |
| 江苏名通 | | | 8.09% | 5.15% |

数据来源:同花顺

2015年度,可比上市公司销售费用率分布于1.57%至31.33%之间,均值为10.33%,中值为7.15%。江苏名通销售费用率为5.15%,低于行业均值和中值,处于行业低水平。

2016年度,可比上市公司销售费用率分布于1.49%至30.64%之间,均值为10.88%,中值是7.55%。江苏名通销售费用率为8.09%,低于行业平均值,但高于中值,处于行业的中等水平。

整体而言,江苏名通销售费用率处于行业中等偏下水平,主要是由于江苏名通采用精准推广的策略,利用游戏特色卖点向针对性用户人群推广,确保用户精确性,在确保游戏推广效度、广度,提高游戏产品营业收入的前提下,节约运营成本,控制销售费用。江苏名通已形成较强的营销优势。

(二)江苏名通的管理费用及管理费用率

1、江苏名通的管理费用

江苏名通的管理费用主要包括研发费用、人工费用、折旧费等,根据管理费用核算内容和特点,无法将其合理分摊至每款游戏。

江苏名通2015年度、2016年度的管理费用分别为1,646.97万元和2,189.71万元,明细如下所示:

单位:万元

| 项目 | 2016年度 | 占营业收入比例 | 2015年度 | 占营业收入比例 |
|---|---|---|---|---|
| 研发费 | 1,723.94 | 9.29% | 1,211.73 | 10.98% |
| 人员费用 | 199.41 | 1.07% | 241.06 | 2.17% |
| 折旧费 | 59.43 | 0.32% | 46.02 | 0.42% |
| 招待费 | 26.99 | 0.15% | 13.95 | 0.13% |
| 其他费用 | 179.94 | 0.97% | 134.21 | 1.22% |
| 合计 | 2,189.71 | 11.80% | 1,646.97 | 14.92% |

2、江苏名通管理费用率与可比公司对比情况

江苏名通2015年度、2016年度管理费用率与可比公司对比情况如下所示:

| 序号 | 证券简称 | 证券代码 | 2016年 | 2015年 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 金科娱乐 | 300459.SZ | 11.12% | 7.91% |
| 2 | 恺英网络 | 002517.SZ | 10.43% | 10.90% |
| 3 | 奥飞娱乐 | 002292.SZ | 17.79% | 18.46% |
| 4 | 天神娱乐 | 002354.SZ | 20.52% | 24.05% |
| 5 | 完美世界 | 002624.SZ | 29.80% | 9.64% |
| 6 | 骅威文化 | 002502.SZ | 17.65% | 18.09% |
| 7 | 凯撒文化 | 002425.SZ | 24.92% | 10.27% |
| 8 | 游族网络 | 002174.SZ | 17.43% | 21.16% |
| 9 | 世纪华通 | 002602.SZ | 10.26% | 8.86% |
| 10 | 拓维信息 | 002261.SZ | 29.59% | 29.07% |
| 11 | 三七互娱 | 002555.SZ | 9.81% | 9.07% |
| 12 | 慈文传媒 | 002343.SZ | 3.14% | 8.26% |
| 13 | 富春通信 | 300299.SZ | 22.65% | 24.59% |
| 14 | 游久游戏 | 600652.SH | 30.34% | 29.56% |
| 15 | 中青宝 | 300052.SZ | 39.95% | 30.64% |
| 16 | 天润数娱 | 002113.SZ | 38.01% | 79.68% |
| 17 | 天舟文化 | 300148.SZ | 15.26% | 13.68% |
| 18 | 掌趣科技 | 300315.SZ | 18.47% | 16.41% |
| 平均值 | | | 20.40% | 20.59% |
| 中值 | | | 18.13% | 17.25% |
| 江苏名通 | | | 11.80% | 14.92% |

数据来源:同花顺

2015年度,可比上市公司管理费用率分布于7.91%至79.68%之间,平均值为20.59%,中值为17.25%。江苏名通2015年度管理费用率为14.92%,低于行业平均水平。

2016年度,可比上市公司管理费用率分布于3.14%至39.95%之间,平均值为20.40%,中值为18.13%。江苏名通2016年度管理费用率为11.80%,低于行业平均水平。

整体而言,江苏名通管理费用率低于行业平均水平,主要原因是江苏名通经营规模较小,与上市公司相比管理人员工资水平较低。江苏名通管理效率较高。

(三)江苏名通的息税前利润及息税前利润率

1、江苏名通的息税前利润

江苏名通2015年度、2016年度息税前利润分别为6,818.05万元、11,735.26万元。

2、江苏名通息税前利润率与可比公司对比情况

江苏名通2015年度、2016年度息税前利润率与可比公司对比情况如下所示:

| 序号 | 证券简称 | 证券代码 | 2016年 | 2015年 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 金科娱乐 | 300459.SZ | 26.87% | 12.39% |
| 2 | 恺英网络 | 002517.SZ | 24.53% | 28.04% |
| 3 | 奥飞娱乐 | 002292.SZ | 18.34% | 22.18% |
| 4 | 天神娱乐 | 002354.SZ | 34.83% | 43.81% |
| 5 | 完美世界 | 002624.SZ | 22.04% | 38.01% |
| 6 | 骅威文化 | 002502.SZ | 41.70% | 17.00% |
| 7 | 凯撒文化 | 002425.SZ | 22.93% | 8.17% |
| 8 | 游族网络 | 002174.SZ | 24.44% | 32.99% |
| 9 | 世纪华通 | 002602.SZ | 17.66% | 15.87% |
| 10 | 拓维信息 | 002261.SZ | 21.59% | 29.64% |
| 11 | 三七互娱 | 002555.SZ | 25.03% | 19.74% |
| 12 | 慈文传媒 | 002343.SZ | 23.56% | 34.45% |
| 13 | 富春通信 | 300299.SZ | 30.03% | 21.32% |
| 14 | 游久游戏 | 600652.SH | 43.78% | 0.45% |
| 15 | 中青宝 | 300052.SZ | –16.42% | 28.27% |
| 16 | 天润数娱 | 002113.SZ | 39.38% | –23.96% |
| 17 | 天舟文化 | 300148.SZ | 37.80% | 39.27% |
| 18 | 掌趣科技 | 300315.SZ | 31.24% | 46.56% |
| 平均值 | | | 26.07% | 25.77% |
| 中值 | | | 24.78% | 28.56% |
| 江苏名通 | | | 63.23% | 61.77% |

数据来源:同花顺

注1:息税前利润=净利润+财务费用+所得税费用

注2:平均值及中值均已剔除负数的影响

2015年度,可比上市公司息税前利润率分布于-23.96%至46.56%之间,平均值为25.77%,中值为26.56%。江苏名通2015年度息税前利润率为61.77%,高于行业平均水平。

2016年度,可比上市公司息税前利润率分布于-16.42%至43.78%之间,平均值为26.07%,中值为24.78%。江苏名通2016年度息税前利润率为63.23%,高于行业平均水平。

整体而言,与同行业上市公司相比,江苏名通息税前利润率水平较高,主要原因为江苏名通专注于游戏研发和运营业务,业务类型较为集中且毛利率较高。同时,受其较高的管理效率和采用的精准营销策略的影响,江苏名通运营效率较高,盈利能力较强。

(四)报告期内研发和运营的主要游戏业务数据

1、自研游戏

(1)热血江湖传

1)游戏业务数据

报告期内,游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均ARPU、月均付费用户ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下:

| 项目 | 2016年度 | 2015年8-12月 |
|---|---|---|
| 当期充值总金额(元) | 225,877,336.30 | 43,854,099.00 |
| 期末注册用户数量(个) | 23,112,380 | 6,206,096 |
| 月均付费用户数量(个) | 30,632 | 27,829 |
| 月均活跃用户数(个) | 1,321,905 | 1,063,949 |
| 月均ARPU(元) | 21.77 | 9.40 |
| 月均付费用户ARPPU(元) | 664.47 | 268.70 |
| 月均充值消耗比 | 89.43% | 90.56% |
| 月均新增注册用户数(个) | 1,408,857 | 1,241,219 |

注:(以下各游戏均适用)

i. 游戏当期充值总金额即游戏当期总流水;

ii. 月均付费用户数量指当期月付费用户数量的月度平均数;

iii. 游戏活跃用户数指当月登陆游戏用户的数量;月均活跃用户数指游戏产品当期月游戏活跃用户数的月度平均数;

iv. ARPU=游戏当月充值收入/游戏当月活跃用户数;月均ARPU值=游戏产品当期ARPU值的月度平均数。

v. ARPPU=游戏当月充值收入/游戏当月付费用户数;月均ARPPU值=游戏产品当期ARPPU值的月度平均数。

vi. 充值消费比=消费虚拟货币数/游戏中发放的虚拟货币总数。游戏中发放的虚拟货币总数包括充值与赠送。

vii. 月均新增注册用户数是指每月内新注册该项游戏的账户总数的平均数。

2)游戏月度业务数据

| 月度 | 累计注册用户数(个) | 当月付费用户数(个) | 当月活跃用户数(个) | 当月新增注册用户数(个)[注1] | 当月新增付费用户数(个)[注1] | 当月充值总额(元) | ARPU(元) | ARPPU(元) | 月转化率[注2] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 201508 | 44,272 | 1,871 | 42,862 | 44,272 | 1,507 | 332,488.00 | 7.76 | 177.71 | 4.23% |
| 201509 | 87,274 | 2,777 | 45,564 | 43,002 | 2,132 | 725,594.00 | 15.92 | 261.29 | 3.18% |
| 201510 | 1,553,963 | 31,900 | 1,196,742 | 1,466,689 | 3,380 | 6,704,053.30 | 5.60 | 210.16 | 2.05% |
| 201511 | 3,364,281 | 42,387 | 1,601,063 | 1,810,318 | 2,975 | 13,588,401.30 | 8.49 | 320.58 | 1.26% |
| 201512 | 6,206,096 | 60,208 | 2,433,512 | 2,841,815 | 3,269 | 22,503,562.40 | 9.25 | 373.76 | 0.97% |
| 201601 | 11,169,616 | 71,229 | 3,900,766 | 4,963,519 | 2,481 | 29,416,822.70 | 7.54 | 412.99 | 0.64% |
| 201602 | 15,155,121 | 59,584 | 3,405,412 | 3,985,506 | 1,855 | 30,421,425.38 | 8.93 | 510.55 | 0.39% |
| 201603 | 18,222,873 | 58,851 | 2,733,644 | 3,067,752 | 1,546 | 37,248,853.98 | 13.63 | 632.93 | 0.32% |
| 201604 | 19,884,918 | 40,473 | 1,678,783 | 1,662,045 | 1,009 | 29,560,241.28 | 17.61 | 730.37 | 0.20% |
| 201605 | 20,898,114 | 30,380 | 1,127,519 | 1,013,196 | 667 | 22,443,110.89 | 19.90 | 738.75 | 0.15% |
| 201606 | 21,446,166 | 22,045 | 682,878 | 548,052 | 530 | 16,716,421.07 | 24.48 | 758.29 | 0.10% |
| 201607 | 21,835,889 | 18,349 | 548,795 | 389,723 | 342 | 13,559,443.48 | 24.71 | 738.97 | 0.08% |
| 201608 | 22,265,594 | 17,503 | 562,273 | 429,705 | 251 | 11,826,290.78 | 21.03 | 675.67 | 0.08% |
| 201609 | 22,565,600 | 15,105 | 421,759 | 300,006 | 220 | 11,610,246.90 | 27.53 | 768.64 | 0.07% |
| 201610 | 22,848,311 | 13,859 | 380,375 | 282,711 | 295 | 9,357,933.65 | 24.60 | 675.22 | 0.06% |
| 201611 | 23,060,709 | 12,202 | 306,404 | 212,398 | 150 | 8,893,500.08 | 29.03 | 728.86 | 0.06% |
| 201612 | 23,112,380 | 8,007 | 114,213 | 51,671 | 129 | 4,823,046.11 | 42.23 | 602.35 | 0.03% |

注1:当月新增付费用户数为江苏名通自有运营平台的数据,不包括其他第三方运营商数据。

注2:月转化率=月付费用户数/月末注册用户数(下同)

3)游戏百度指数趋势

《热血江湖传》网页游戏为江苏名通自研游戏,于2015年8月正式上线运营。受网页游戏生命周期普遍较短的影响,2016年第二季度开始,《热血江湖传》市场关注度开始走低,百度指数大幅下滑,游戏充值流水也相应减少。为持续吸引玩家充值消费,江苏名通正在研发《新热血江湖》以替代《热血江湖传》。

(2)《烈火遮天》

1)游戏业务数据

报告期内,游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均ARPU、月均付费用户ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下:

| 项目 | 2016年度 | 2015年度 |
|---|---|---|
| 当期充值总金额(元) | 11,010,303.75 | 22,741,160.42 |
| 期末注册用户数量(个) | 3,964,023 | 2,927,937 |
| 月均付费用户数量(个) | 3,659 | 3,611 |
| 月均活跃用户数(个) | 94,133 | 101,487 |
| 月均ARPU(元) | 11.53 | 20.12 |
| 月均付费用户ARPPU(元) | 298.71 | 529.69 |
| 月均充值消耗比 | 95.52% | 98.37% |
| 月均新增注册用户数(个) | 86,341 | 86,773 |

2)游戏月度业务数据

| 月度 | 累计注册用户数(个) | 当月付费用户数(个) | 当月活跃用户数(个) | 当月新增注册用户数(个) | 当月充值总额(元) | ARPU(元) | ARPPU(元) | 月转化率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2015 01 | 2,039,331 | 5,201 | 175,704 | 152,673 | 2,643,411.20 | 15.04 | 508.25 | 0.26% |
| 2015 02 | 2,198,458 | 3,839 | 180,416 | 159,127 | 2,285,238.91 | 12.56 | 590.08 | 0.17% |
| 2015 03 | 2,332,570 | 5,696 | 155,815 | 134,112 | 2,365,510.51 | 15.18 | 415.29 | 0.24% |
| 2015 04 | 2,420,530 | 4,092 | 106,179 | 87,960 | 2,301,257.10 | 21.67 | 562.38 | 0.17% |
| 2015 05 | 2,502,461 | 3,946 | 97,518 | 81,931 | 2,554,870.50 | 26.20 | 647.46 | 0.16% |
| 2015 06 | 2,567,302 | 3,492 | 77,722 | 64,841 | 2,047,146.00 | 26.34 | 586.24 | 0.14% |
| 2015 07 | 2,632,217 | 3,348 | 77,526 | 64,915 | 1,639,669.00 | 21.15 | 489.75 | 0.13% |
| 2015 08 | 2,702,599 | 3,242 | 81,809 | 70,382 | 1,753,106.00 | 21.43 | 540.75 | 0.12% |
| 2015 09 | 2,749,576 | 2,563 | 57,698 | 46,977 | 1,130,212.00 | 19.59 | 440.97 | 0.09% |
| 2015 10 | 2,792,753 | 2,480 | 53,638 | 43,177 | 1,435,232.00 | 26.76 | 578.72 | 0.09% |
| 2015 11 | 2,874,431 | 3,158 | 90,877 | 81,678 | 1,207,164.00 | 13.28 | 382.26 | 0.11% |
| 2015 12 | 2,927,937 | 2,277 | 62,940 | 53,506 | 1,398,283.20 | 22.22 | 614.09 | 0.08% |
| 2016 01 | 2,966,002 | 1,802 | 45,906 | 38,065 | 1,027,729.45 | 22.39 | 570.33 | 0.06% |
| 2016 02 | 3,001,965 | 1,648 | 42,704 | 35,963 | 1,152,926.00 | 27.00 | 699.59 | 0.05% |
| 2016 03 | 3,088,033 | 3,142 | 92,811 | 86,068 | 1,036,960.50 | 11.17 | 330.03 | 0.10% |
| 2016 04 | 3,191,394 | 3,598 | 112,982 | 103,361 | 1,139,044.00 | 10.08 | 316.58 | 0.11% |
| 2016 05 | 3,282,814 | 3,933 | 100,643 | 91,420 | 1,099,845.30 | 10.93 | 279.65 | 0.12% |
| 2016 06 | 3,346,491 | 2,698 | 72,167 | 63,677 | 947,156.80 | 13.12 | 351.06 | 0.08% |
| 2016 07 | 3,417,714 | 2,786 | 78,662 | 71,223 | 667,675.00 | 8.49 | 239.65 | 0.08% |
| 2016 08 | 3,508,736 | 3,772 | 98,692 | 91,022 | 704,281.00 | 7.14 | 186.71 | 0.11% |
| 2016 09 | 3,586,196 | 4,367 | 84,538 | 77,460 | 919,276.00 | 10.87 | 210.51 | 0.12% |
| 2016 10 | 3,693,616 | 5,748 | 114,798 | 107,420 | 491,681.00 | 4.28 | 85.54 | 0.16% |
| 2016 11 | 3,826,861 | 6,302 | 140,991 | 133,245 | 1,523,743.00 | 10.81 | 241.79 | 0.16% |
| 2016 12 | 3,964,023 | 4,107 | 144,700 | 137,162 | 299,985.70 | 2.07 | 73.04 | 0.10% |

注:鉴于《烈火遮天》由第三方运营商奇天乐地独家代理运营,江苏名通不参与运营,故未统计月新增付费用户数。

3)游戏百度指数趋势

在百度指数中,未查到《烈火遮天》相关指数。

2、自有页游平台运营游戏

(1)仙境传说

1)游戏业务数据

报告期内,游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均ARPU、月均付费用户ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下:

| 项目 | 2016年度 | 2015年4-12月 |
|---|---|---|
| 当期充值总金额(元) | 7,249,828.80 | 36,767,707.30 |
| 期末注册用户数量(个) | 6,538,506 | 5,687,281 |
| 月均付费用户数量(个) | 2,008 | 11,698 |
| 月均活跃用户数(个) | 67,639 | 656,931 |
| 月均ARPU(元) | 10.34 | 7.10 |
| 月均付费用户ARPPU(元) | 312 | 328 |
| 月均充值消耗比 | 93.23% | 92.44% |
| 月均新增注册用户数(个) | 70,935 | 631,920 |

2)游戏月度业务数据

| 月度 | 累计注册用户数(个) | 当月付费用户数(个) | 当月活跃用户数(个) | 当月新增注册用户数(个)[注1] | 当月充值总额(元) | ARPU(元) | ARPPU(元) | 月转化率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 201504 | 28,979 | 887 | 26,854 | 28,979 | 771 | 179,728.00 | 6.69 | 3.06% |
| 201505 | 833,149 | 12,695 | 712,480 | 804,170 | 873 | 2,517,008.30 | 3.53 | 1982.72 | 1.52% |
| 201506 | 2,037,348 | 27,747 | 1,141,422 | 1,204,199 | 812 | 8,435,612.00 | 7.39 | 3040.22 | 1.36% |
| 201507 | 3,264,538 | 19,295 | 1,121,935 | 1,227,190 | 331 | 9,252,678.70 | 8.25 | 4795.44 | 0.59% |
| 201508 | 4,115,539 | 13,507 | 774,453 | 851,001 | 187 | 6,326,022.10 | 8.17 | 4683.55 | 0.33% |
| 201509 | 4,651,605 | 9,376 | 491,820 | 536,066 | 126 | 3,597,842.90 | 7.32 | 3837.33 | 0.20% |
| 201510 | 5,186,191 | 10,045 | 505,779 | 534,586 | 106 | 2,563,080.00 | 5.07 | 2554.16 | 0.19% |
| 201511 | 5,544,698 | 6,490 | 328,366 | 358,507 | 65 | 2,287,756.30 | 6.97 | 3525.00 | 0.12% |
| 201512 | 5,687,281 | 5,239 | 152,341 | 142,583 | 63 | 1,607,979.00 | 10.56 | 3069.22 | 0.09% |
| 201601 | 5,870,711 | 3,971 | 165,150 | 183,430 | 41 | 1,324,112.90 | 8.02 | 3334.55 | 0.07% |
| 201602 | 6,032,793 | 3,479 | 145,787 | 162,082 | 44 | 877,448.10 | 6.02 | 2522.11 | 0.06% |
| 201603 | 6,131,206 | 3,372 | 84,771 | 98,413 | 100 | 929,389.70 | 10.96 | 2756.02 | 0.05% |
| 201604 | 6,204,905 | 2,314 | 64,201 | 73,699 | 55 | 691,784.80 | 10.78 | 2989.66 | 0.04% |
| 201605 | 6,278,863 | 2,185 | 70,473 | 73,958 | 85 | 647,231.20 | 9.18 | 2962.23 | 0.03% |
| 201606 | 6,364,651 | 1,992 | 62,633 | 85,788 | 69 | 695,509.60 | 11.10 | 3491.55 | 0.03% |
| 201607 | 6,436,818 | 1,724 | 71,658 | 72,167 | 44 | 416,436.60 | 5.81 | 2415.88 | 0.03% |
| 201608 | 6,476,216 | 1,391 | 48,012 | 39,398 | 58 | 321,029.90 | 6.69 | 2307.99 | 0.02% |
| 201609 | 6,498,159 | 1,031 | 29,097 | 21,943 | 38 | 185,001.20 | 6.36 | 1794.44 | 0.02% |
| 201610 | 6,516,152 | 1,009 | 26,685 | 17,993 | 48 | 281,522.40 | 10.55 | 2790.01 | 0.02% |
| 201611 | 6,528,778 | 949 | 24,048 | 12,626 | 45 | 688,295.80 | 28.62 | 7252.99 | 0.01% |
| 201612 | 6,538,505 | 682 | 19,151 | 9,727 | 31 | 192,016.60 | 10.03 | 2815.55 | 0.01% |

注1:当月新增付费用户数为江苏名通自有运营平台的统计数据,不包括其他第三方运营商数据。

3)游戏百度指数趋势

《仙境物语》为无锡游人独家代理的一款网页游戏,于2015年4月正式上线运营,2015年10月,接入腾讯游戏平台。游戏上线后,市场反映良好,充值流水逐步增大。2015年第四季度开始,游戏市场热度逐渐下降,随后保持相对稳定。随着自研游戏《热血江湖传》的上线,江苏名通在《仙境物语》上的运营投入逐渐减少,从而导致其充值流水较2015年度大幅下降。

(2)神仙道

1)游戏业务数据

报告期内,游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均ARPU、月均付费用户ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下:

| 项目 | 2016年度 | 2015年度 |
|---|---|---|
| 当期充值总金额(元) | 12,898,118.00 | 11,015,496.00 |
| 期末注册用户数量(个) | 794,364 | 760,597 |
| 月均付费用户数量(个) | 835 | 841 |
| 月均活跃用户数(个) | 6,032 | 7,383 |
| 月均ARPU(元) | 181.91 | 124.94 |
| 月均付费用户ARPPU(元) | 1,289.06 | 1,092.26 |
| 月均充值消耗比 | 94.24% | 93.47% |
| 月均新增注册用户数(个) | 2,813.92 | 4,352.25 |

2)游戏月度业务数据

| 月度 | 累计注册用户数(个) | 当月付费用户数(个) | 当月活跃用户数(个) | 当月新增注册用户数(个) | 当月新增付费用户数(个) | 当月充值总额(元) | ARPU(元) | ARPPU(元) | 月转化率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2015 01 | 713,878 | 629 | 8,251 | 5,508 | 324 | 706,668.00 | 85.65 