（上接B10版）

如果要玩娱乐在承诺年度实现的当期期末累积实际净利润未达到当期期末累积预测净利润，利润承诺人应就当期期末累积实际净利润未达到当期期末累积预测净利润的部分（以下简称“利润差额”）对大唐电信进行补偿，补偿原则为：（1）同时以现金和在本次交易中认购的大唐电信股份进行补偿（即大唐电信有权以总价人民币1元的价格回购补偿股份）；（2）大唐电信可以从需要向利润承诺人支付的现金对价（股价款）中直接扣除补偿现金；扣除后仍未达到补偿现金的差额部分，利润承诺人应以自有资金补足；对于未能以自有资金补足的部分，应以根据协议计算出的“补充补偿股份”补足。大唐电信有权随时比照协议关于股份补偿实施的方式对“补充补偿股份”进行划转、回购；（3）利润承诺人支付的现金补偿与股份补偿总计不超过本次交易利润承诺人及海通开元实际获得的股份及现金。

补偿股份、补偿现金、补充补偿股份以及资产减值数额计算的方式如下：

（1）补偿股份数的计算

补偿股份数=（截至当期期末累积预测净利润－截至当期期末累积实际净利润）÷承诺年度内各年度的预测净利润总和×本次认购股份总数－已补偿股份数。

① 根据上述公式计算补偿股份数时，如果各年度计算的补偿股份数小于0时，按0取值，即已经补偿的股份不冲回；

② 如果大唐电信在承诺年度内实施现金分红，则利润承诺人根据上述公式计算出的当年度补偿股份所对应的分红收益应无偿赠予大唐电信；

③ 如果大唐电信在承诺年度内实施送红股或公积金转增股本的，则上述计算公式中“本次认购股份数”应包括利润承诺人根据上述就送红股或公积金转增股本方案新增获得的大唐电信股份数。

（2）补偿现金数额的计算

补偿现金金额=（截至当期期末累积预测净利润－截至当期期末累积实际净利润）－已补偿现金金额。

根据上述公式计算补偿现金金额时，如果各年度计算的补偿现金金额小于0时，按0取值，即已经补偿的现金不冲回。

（3）补充补偿股份数的计算

补充补偿股份的计算：补充补偿股份=（补偿现金总额－大唐电信直接从股价款中扣除部分－自有资金补足部分）/本次发行价格。

（4）资产减值的计算

在承诺年度期限届满时，大唐电信应当聘请具有证券从业资格的会计师事务所对标的资产进行减值测试，并出具专项审核意见。如果标的资产期末减值额>承诺年度期限内已补偿股份数×本次发行价格，认购人应对大唐电信另行补偿，另需补偿现金数额为：标的资产期末减值额－承诺年度期限内已补偿现金总额；同时，需补偿股份数量为：标的资产期末减值额÷本次发行价格－承诺年度期限内已补偿股份总数。

第五节 交易标的基本情况

本次交易标的为广州要玩娱乐网络科技有限公司100%股权。

一、交易标的的主要情况

（一）要玩娱乐的概况

1、基本情况

名称：广州要玩娱乐网络技术有限公司

住所：广州市天河区中山大道西路89号A栋14层南18－23号

法定代表人：陈勇

公司类型：有限责任公司（自然人投资或控股）

注册资本：1,076.3441万元

实收资本：1,076.3441万元

成立日期：2009年12月1日

营业期限：2009年12月1日至2059年12月1日

企业注册号：440101000040934

组织机构代码证号：69694423－6

税务登记证号：粤地税字440106696944236号

经营范围：研究、开发：动漫产品技术、计算机软硬件及网络技术、通信设备、电子产品；销售：动漫产品、计算机、软件及辅助设备、通信设备、电子产品；设计、制作、代理、发布国内外各类广告；信息服务业务（仅限互联网信息服务业务，不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械、电子公告以及其他按法律、法规规定需要前置审批或专项审批的服务项目，增值电信业务经营许可证有效期至2015年1月29日止），利用互联网经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行，网络文化经营许可证有效期至2016年3月4日）。【经营范围涉及法律、行政法规禁止经营的不得经营，涉及许可经营的未获许可前不得经营】

2、历史沿革

（1）2009年12月公司设立

2009年12月1日，自然人周浩、陈勇出资设立要玩娱乐。设立时，公司注册资本为1,001万元，实收资本为1,001万元。2009年11月30日，广州合正会计师事务所有限公司出具了《验资报告》（合正验字第2009765号），确认股东出资1,001万元已缴足。

2009年12月1日，要玩娱乐取得广州市工商行政管理局核发的《企业法人营业执照》。要玩娱乐设立时的股权结构如下：

股东名称	实缴出资额（万元）	出资比例
周浩	600.6000	60.0000%
陈勇	400.4000	40.0000%
合 计	1,001.0000	100.0000%

（2）2011年3月第一次股权转让

2011年2月18日，要玩娱乐股东会通过决议，同意周浩将其所持有公司32.032万元出资额转让予新股东叶宇斌、68.068万元出资额转让予新股东弘帆创投、30.030万元出资额转让予陈勇。同日，各方就上述出资转让事宜签订《股东转让出资合同书》。其中，弘帆创投受让股权的价格相当于每1元出资额11.75元；叶宇斌、陈勇受让股权的价格相当于每1元出资额1.00元。具体情况如下：

转让人	受让人	转让出资额（万元）	转让价款（万元）
周浩	叶宇斌	32.0320	32.0320
	陈勇	30.0300	30.0300
	弘帆创投	68.0680	800.0000
合 计		130.1300	862.0620

2011年3月11日，要玩娱乐办理完毕与本次股权转让有关的工商变更登记手续。本次股权转让完成后，要玩娱乐的股权结构变更为：

股东名称	实缴出资额（万元）	出资比例
周浩	470.4700	47.0000%
陈勇	430.4300	43.0000%
叶宇斌	32.0320	3.2000%
弘帆创投	68.0680	6.8000%
合 计	1,001.0000	100.0000%

（3）2012年7月第二次股权转让

2012年6月30日，要玩娱乐股东会通过决议，同意陈勇将其所持有公司5.005万元出资额转让予新股东陈灵。同日，双方就上述出资转让事宜签订《股东转让出资合同书》。此次股权转让的价款为15.1076万元，价格相当于每1元出资额3.02元。

2012年7月17日，要玩娱乐办理完毕与本次股权转让有关的工商变更登记手续。本次股权转让完成后，要玩娱乐的股权结构变更为：

股东名称	实缴出资额（万元）	出资比例
周浩	470.4700	47.0000%
陈勇	425.4250	42.5000%
叶宇斌	32.0320	3.2000%
陈灵	5.0050	0.5000%
弘帆创投	68.0680	6.8000%
合 计	1,001.0000	100.0000%

（4）2012年10月第三次股权转让

2012年10月22日，要玩娱乐股东会通过决议，同意周浩将其所持有公司22.5225万元出资额转让予新股东世宝投资、6.5065万元出资额转让予新股东康彦尊、7.007万元出资额转让予新股东黄勇；同意陈勇将其所持有公司22.5225万元出资额转让予新股东世宝投资、6.5065万元出资额转让予新股东康彦尊、5.005万元出资额转让予新股东黄勇、2.002万元出资额转让予陈灵；同意叶宇斌将其所持有2.5626万元出资额转让予陈灵，同意弘帆创投将其所持有5.4454万元出资额转让予陈灵。同日，上述各方就上述出资转让事宜签订《股东转让出资合同书》。此次股权转让的价格相当于每1元出资额3.27元。具体情况如下：

转让人	受让人	转让出资额（万元）	转让价款（万元）
周浩	康彦尊	6.5065	21.3004
	黄勇	7.0070	22.9389
	世宝投资	22.5225	73.7321
陈勇	康彦尊	6.5065	21.3004
	黄勇	5.0050	16.3849
	陈灵	2.0020	6.5540
	世宝投资	22.5225	73.7321
叶宇斌	陈灵	2.5626	8.3891
弘帆创投	陈灵	5.4454	17.8268
合 计		80.0800	262.1584

2012年10月25日，要玩娱乐办理完毕与本次股权转让有关的工商变更登记手续。本次股权转让完成后，要玩娱乐的股权结构变更为：

股东名称	实缴出资额（万元）	出资比例
周浩	434.4340	43.4000%
陈勇	389.3890	38.9000%
叶宇斌	29.4694	2.9440%
陈灵	15.0150	1.5000%
康彦尊	13.0130	1.3000%
黄勇	12.0120	1.2000%
弘帆创投	62.6226	6.2560%
世宝投资	45.0450	4.5000%
合 计	1,001.0000	100.0000%

（5）2012年12月第四次股权转让并第一次增资

① 股权转让

2012年11月29日，要玩娱乐股东会通过决议，同意周浩、陈勇分别将其各自持有的公司16.1451万元出资额转让予新股东海通开元。同日，周浩、陈勇、叶宇斌、陈灵、康彦尊、黄勇、弘帆投资、世宝投资、海通开元和要玩娱乐签署了《周浩、陈勇、叶宇斌、陈灵、康彦尊、黄勇、浙江弘帆创业投资有限公司、广州世宝投资合伙企业（有限合伙）、海通开元投资有限公司和广州要玩娱乐网络技术有限公司关于广州要玩娱乐网络技术有限公司之增资及股权转让协议》。此次股权转让价款共1,920万元，价格相当于每1元出资额作价59.46元。

② 增资

2012年11月29日，要玩娱乐股东会通过决议，同意海通开元合计投入4,480万元以溢价方式认购公司的注册资本增加额，其中75.3441万元计入注册资本，4,404.6559万元计入资本公积金。此次新增出资的价格相当于每1元出资额59.46元。2012年12月11日，广州市翔会计师事务所（普通合伙）出具《验资报告》（穗翔验字【2012】第1050号），确认上述增资已缴足。

2012年12月18日，要玩娱乐办理完毕与本次股权转让、增资有关的工商变更登记手续。本次股权转让及增资完成后，要玩娱乐的股权结构变更为：

股东名称	实缴出资额（万元）	出资比例
周浩	418.2889	38.8620%
陈勇	373.2438	34.6770%
叶宇斌	29.4694	2.7379%
陈灵	15.0150	1.3950%
康彦尊	13.0130	1.2090%
黄勇	12.0120	1.1160%
弘帆创投	62.6226	5.8181%
世宝投资	45.0450	4.1850%
海通开元	107.6344	10.0000%
合 计	1,076.3441	100.0000%

截至本预案出具日，要玩娱乐的股权结构未发生变化。

（二）要玩娱乐的财务概况

1、最近三年一期的合并资产负债表主要数据

单位：万元

项 目	2013.3.31	2012.12.31	2011.12.31	2010.12.31
总资产	17,316.30	14,702.61	6,777.04	3,539.43
总负债	6,228.93	5,115.66	3,395.01	1,219.39
净资产	11,087.37	9,586.95	3,382.03	2,320.04
归属母公司所有者权益合计	11,087.37	9,586.95	3,382.03	2,320.04

2、最近三年一期的合并利润表主要数据

单位：万元

项 目	2013年1－3月	2012年度	2011年度	2010年
营业收入	12,426.26	25,931.39	17,393.31	7,022.42
营业成本	3,293.27	7,414.28	5,742.91	2,387.62
利润总额	3,580.48	4,195.85	1,691.43	1,324.65
净利润	3,079.72	2,701.36	680.71	1,319.04
归属母公司股东的净利润	3,079.72	2,701.36	680.71	1,319.04

注：要玩娱乐以上财务数据未经审计。

（三）要玩娱乐的子公司情况

1、要玩娱乐子公司概况

（1）截至本预案出具日，要玩娱乐拥有三家全资子公司，具体情况如下：

序号	公司名称	注册资本/股本	持股比例	法定代表人/负责人	主营业务
1	上海要玩网络技术有限公司	人民币1,000万元	100%	陈勇	手机游戏发行及运营
2	珠海要玩娱乐网络技术有限公司	人民币100万元	100%	陈晓	手机游戏产品研发及后续维护
3	香港要玩娱乐网络技术有限公司	港币50万元	100%	陈勇	在北美和台湾等市场运营代理网页游戏

（2）要玩娱乐的股权结构图如下：

2、要玩娱乐子公司基本情况

截至本预案出具日，要玩娱乐拥有三家全资子公司，具体情况如下：

（1）上海要玩网络技术有限公司

① 基本情况

名称：上海要玩网络技术有限公司

住所：嘉定区南翔镇银翔路655号107室

法定代表人：陈勇

公司类型：一人有限责任公司（法人独资）

注册资本：1,000万元

实收资本：1,000万元

成立日期：2011年12月20日

营业期限：2011年12月20日至2021年12月19日

企业注册号：310114002346218

组织机构代码：58684944－9

税务登记证号：国地税沪字310114586849449号

经营范围：从事网络技术及计算机技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，计算机系统集成，网络工程，动漫设计，创意服务，图文设计制作，第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务），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。（企业经营涉及行政许可的，凭许可证件经营）

② 主营业务情况

上海要玩的主营业务为手机游戏的发行及运营。

③ 主要财务数据

单位：万元

项 目	2013.3.31	2012.12.31	2011.12.31
资产总额	4,228.14	1,777.28	1,000.00
负债总额	1,658.06	781.24	－
净资产	2,570.08	996.04	1,000.00
项 目	2013年1－3月	2012年度	2011年度
营业收入	2,269.88	－	－
净利润	1,574.04	－3.96	－

注：上海要玩以上财务数据未经审计。

（2）珠海要玩娱乐网络技术有限公司

① 基本情况

名称：珠海要玩娱乐网络技术有限公司

住所：珠海市香洲柠溪路338号I段十七层E

法定代表人：陈晓

公司类型：有限责任公司（法人独资）

注册资本：100万元

实收资本：100万元

成立日期：2012年11月20日

营业期限：长期

企业注册号：440400000362410

组织机构代码：05684081－8

税务登记证号：粤地税字440402056840818号

经营范围：动漫产品技术、计算机软硬件及网络技术、通信设备、电子产品的研发；动漫产品、计算机、软件及辅助设备、通信设备、电子产品的批发、零售；设计、制作、代理、发布国内外各类广告；信息服务业务。

② 主营业务情况

珠海要玩的主营业务为手机游戏产品研发及后续维护。

③ 主要财务数据

单位：万元

项 目	2013.3.31	2012.12.31	2012.12.31
资产总额	279.28	105.21	
负债总额	261.02	5.21	
净资产	18.26	100.00	
项 目	2013年1－3月	2012年度	
营业收入	－	－	
净利润	－81.74	－	

注：珠海要玩以上财务数据未经审计。

（3）香港要玩娱乐网络技术有限公司

① 基本情况

英文名称：HONG KONG YAOWAN ENTERTAINMENT NETWORK TECHNOLOGY CO., LIMITED

中文名称：香港要玩娱乐网络技术有限公司

注册地址：19/F Silver Fortune Plaza, 1 Wellington Street, Central, Hong Kong

董事：陈勇

授权股本：港币50万元

已发行股本：港币50万元

成立日期：2012年9月7日

② 主营业务情况

香港要玩的主营业务为在北美和台湾等市场运营代理网页游戏。

③ 主要财务数据

单位：万元

项 目	2013.3.31	2012.12.31	2012.12.31
资产总额	613.52	4.05	
负债总额	424.18	－	
净资产	189.34	4.05	
项 目	2013年1－3月	2012年度	
营业收入	508.04	－	
净利润	185.29	0.03	

注：香港要玩以上财务数据未经审计。

（四）要玩娱乐的业务经营情况

要玩娱乐的主营业务为网页游戏运营和移动网络游戏的研发及发行，属于电子游戏行业中的网页游戏和移动网络游戏子行业。根据证监会《上市公司分类指引》（2012年修订），应归类为“信息传输、软件和信息技术服务业”下的“I65软件和信息技术服务业”。

1、游戏产品的类别概况

按照不同的分类标准，电子游戏行业有不同的分类方法。根据中国版协游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）及中新游戏（伽马新媒 CNG）联合发布的《中国游戏产业报告》，根据游戏运行平台的不同，将电子游戏划分为电脑游戏、移动游戏和专用游戏设备游戏三大类。根据游戏运行对于网络环境的需求状况不同，移动游戏分为移动单机游戏和移动网络游戏，而电脑游戏又可分为PC单机游戏与PC网络游戏两类。

注：上图中灰色部分为要玩娱乐的业务范围。

目前，游戏行业内各子行业游戏产品的特征如下：

游戏类别	电脑游戏			移动终端游戏	专用游戏设备游戏
	PC单机游戏	PC网络游戏			
		客户端游戏	网页游戏		
游戏运行环境	电脑	客户端	浏览器	智能手机、平板电脑等	专用游戏设备，如Xbox、PS2、Wii等
产品开发周期	10－12月	1－3年	6－12个月	3－12个月	较长
产品生命周期	相对较长	平均1.5年，精品游戏可达5年以上	平均3－6个月，精品游戏可维持1年以上	移动网络游戏6－15个月，移动单机游戏3－5个月	较长
运营模式	代理运营、买断式运营	代理运营、买断式运营	联合运营、自主运营	联合运营	－
盈利模式	光碟销售、嵌入式广告、周边衍生品产品	从时间收费，转向道具收费，结合间接收费（交易手续费）、广告收费	虚拟道具收费、套餐收费、页面展示广告、内置广告收费	套餐收费、下载收费、试玩转激活收费、虚拟道具收费、内置广告收费	光盘销售、衍生品开发
推广渠道	游戏网站、平面媒体、网络媒体、搜索引擎等	网吧、游戏网站、平面媒体、网络媒体、搜索引擎等	社交类Web/WAP门户、游戏网站、搜索引擎等	电信运营商游戏门户、Web/WAP门户、游戏网站、移动应用广告平台、移动终端厂商等	－

数据来源：根据行业研究报告和网络资料整理。

进入门槛相对较低、较强的变现能力、碎片化时间的充分利用和广泛的营销策略等因素催生了大量的网页游戏和移动终端游戏的从业者和游戏玩家，使得整个网络游戏市场持续升温，市场规模不断扩大。

（1）网页游戏

PC网络游戏是指以电子计算机为操作平台，以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。根据游戏提供形式不同，PC网络游戏分为客户端网络游戏和网页游戏两种类型。客户端游戏，是游戏玩家通过下载安装游戏客户使用端，并登陆客户端进行游戏体验的一种网络游戏，例如《热血传奇》、《魔兽世界》等；网页游戏，又称页游，是基于Web浏览器的网络在线多人互动游戏，游戏玩家不需要下载任何客户端或插件，直接打开浏览器登陆网站就可以进行体验的一种网络游戏，例如《屠龙传说》、《傲视天地》等。

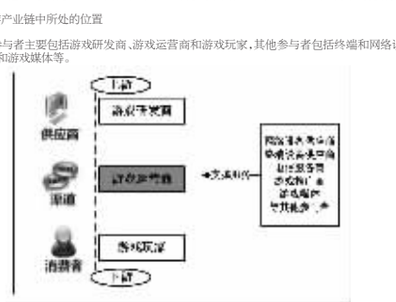
网页游戏有着方便快捷、游戏操作简单、对网络环境和电脑配置要求低的优点，有效填补了客户端游戏在满足娱乐时间相对零碎的上班人群等用户需求方面存在的空白。同时，随着网络宽带环境的优化、开发技术的进步及设备硬件技术的发展，网页游戏在画面和特效方面已经逐渐追赶上了客户端游戏，并且免于冗长的下载、安装、更新等程序，其特性使得其具有广泛的用户群基础。

由于年龄、就业情况和收入结构的变化，互联网用户的网上娱乐时间呈现碎片化趋势，游戏时间和游戏体验上更加灵活的网页游戏日益受到玩家的青睐，网页游戏行业因此获得快速发展。国内网页游戏市场收入规模从 2008 年的 4.5 亿元，迅速增长到 2012 年的 81.1 亿元。根据《2012年中国游戏产业报告》的预测，2013年网页游戏市场收入规模将达到 113亿元，较 2012年增长59.3%。

（2）要玩娱乐在页游产业链中所处的位置

① 网页游戏产业链

网页游戏的产业链参与者主要包括游戏研发商、游戏运营商和游戏玩家，其他参与者包括终端和网络设备供应商、电信运营商、游戏推广服务商和游戏媒体等。



网页游戏研发商将自主研发或受委托研发好的网页游戏交由游戏运营商运营；游戏运营商通过游戏运营平台，对网页游戏进行日常运营、维护与客户服务，根据合作方式的不同，游戏研发商会提供一定的更新和支撑服务，游戏玩家通过体验网页游戏，并在游戏平台充值付费，形成游戏运营商的收益，并由运营商进行收益结算，再按照协议分成比例在研发商和运营商之间进行分配。

网页游戏产业链既有游戏厂商的垂直供需关系，同一维度不同类型厂商又具有横向协作关系。垂直供需链是网游产业链的主要结构，而横向协作链则是游戏产业的服务与配套。产业链各参与者主要职责如下：

网页游戏研发商：主要依靠自己的研发团队，进行网页游戏的策划和研发，即通过拟订游戏开发计划，组织策划、文案、美工、编程等各种资源完成网页游戏的初步开发，再经过内外部的多轮测试加以完善，最终形成一款游戏产品。游戏研发商在游戏开发完成后通过自主运营或授权第三方平台运营等方式取得收入。

网页游戏运营商：在整个产业链中充当服务者，是沟通上游研发商和下游用户的桥梁。网页游戏运营商在取得游戏的使用授权或所有权后，通过游戏运营平台，开展游戏上线运营、渠道建设、客户服务及收益结算等业务。

其他参与者：游戏媒体在整个产业链中主要担负着向上游反馈信息以及发布游戏排行等信息供游戏玩家参考的功能。网页游戏推广商主要以广告投放的方式，通过网络、媒体、视频网站、搜索引擎等渠道进行游戏的推广服务。

② 要玩娱乐在网页游戏产业链中的位置

在网页游戏领域，要玩娱乐主要通过自有网页游戏平台进行自有游戏和代理游戏的运营、推广以及客户服务，属于网页游戏的运营商，处于网页游戏产业链的中游。

通过专业化的运营和优质的客户服务，截至2013年3月末，要玩娱乐旗下的明星网页游戏运营平台，即要玩平台（yaowan.com）注册用户规模已经突破1,700万人次，已发展成为国内最受欢迎的网页游戏平台之一。该平台拥有广泛的游戏玩家基础和活跃的付费用户群体。仅2013年3月，要玩游戏平台新增注册用户106.21万人，月ARPU值为570元，活跃用户数量达到86.3万人次，当月收入在2,500万元以上。

（3）移动终端游戏

移动终端游戏是基于手机、平板电脑、小型便携式多媒体终端等移动设备开发的产品。在目前情况下，移动终端游戏主要指运行在智能手机和平板电脑上的游戏软件，其操作系统多以 IOS、Android、Windows Phone为主，故又称手游。移动终端游戏也可按照 PC游戏的细分模式，分为单机和网络游戏。移动网络游戏是指以智能手机或平板电脑等终端设备为载体，通过移动互联网接入游戏服务器并支持多人同时在线互动的游戏，例如《我叫MT》、《富豪传奇》等。移动单机游戏是指以手机、平板电脑等为载体，不需要连接互联网，只需一部支持游戏软件应用的手机或者就能玩的游戏软件，如《愤怒的小鸟》、《捕鱼达人》等。

装载IOS、Android等操作系统的智能终端是改变互联网的核心载体，相比于 PC 终端，移动智能终端设备具有便携、待机时间长、随时联网等特点，极大地扩展了 PC 互联网的时空范围，充分的挖掘用户在上下班途中、睡觉之前的碎片化时间。从功能上讲，智能手机大屏幕、高性能、易操作的特点为用户提供了不亚于桌面 PC 的使用体验，从而能够使传统的互联网服务自然地迁移到移动领域。以移动智能终端为载体的游戏，能够让用户在任何时间、地点放松心情，排解压力。

移动智能终端具备触控、定位、实时图像声音采集等多种有别于 PC 的功能，能够衍生出各类新颖的游戏类别，填补PC游戏市场的空白，并形成了与 PC 游戏不同的受众群体。

基于以上特点，从2012年开始移动游戏行业快速增长。国内移动游戏市场收入规模从 2008 年的 1.5 亿元，迅速增长到 2012 年的32.4 亿元，较2011年增长了90.6%。根据《2012年中国游戏产业报告》的预测，2013年移动游戏市场收入规模将达到51.6亿元，较 2012年增长59.3%。

（4）要玩娱乐在手游产业链中所处的位置

① 移动终端游戏产业链

手机游戏产业链完整的运作流程是游戏发行商寻找到优质的游戏，支付版权金或者最低收入保障，与游戏研发商签订代理协议；随后发行商利用自己丰富的游戏推广运营经验将游戏推给平台商，平台商完成对终端玩家的对接。其中发行商的作用较为关键，在整个游戏产业链中起到承上启下的链接作用。

手游研发商：作为产业链的上游企业，手游研发商以自主研发手机游戏产品为主。其研发完成的游戏产品可以直接寻找游戏运营平台运营取得分成收入，也可以授权给手机游戏发行商代理发行和推广，取得相应的分成收入。目前，国内手机游戏行业发处快速发展时期，大量的手机游戏研发商由于缺乏资金和推广经验而选择专业的游戏发行商进行代理发行和推广。

手游发行商：主要负责手机游戏的代理发行及推广，充当产业链中纽带的作用。手游发行商在取得游戏产品的发行授权或者所有权后，开展游戏推广策划、开服、提供客户服务及收益分成等业务。

手游平台商：主要负责游戏与游戏玩家之间的对接，提供游戏下载入口。国内手游平台商目前主要包括三类，第一类是电信运营商（中国移动、中国联通、中国电信）；第二类是终端系统厂商（如Android Market 和 App store等）；第三类是传统互联网巨头（如腾讯、360、百度、网易等）以及新兴移动互联网企业（如91助手、豌豆荚、机锋网、UC浏览器等）。

② 要玩娱乐在手游产业链中的位置

在移动游戏领域，要玩娱乐主要进行手机游戏的研发和代理发行业务，属于手机游戏的研发商和发行商，处于手游产业链的中上游。

2、要玩娱乐的主营业务及其盈利模式

（1）要玩娱乐的主营业务

要玩娱乐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，属于网页游戏运营商和移动网络游戏研发商及发行商。

要玩娱乐成立于2009年12月，设立之初主要从事网页游戏的研发及运营。要玩娱乐自主研发了多款网页游戏，并通过自有游戏平台进行自有游戏和代理游戏的网页运营模式，为网页游戏玩家及研发商提供专业的游戏平台支持服务。同时，对于自有游戏和取得独家代理权的网页游戏，公司再授权与其他第三方游戏平台运营商联合运营。通过自身不断地探索，要玩娱乐积累了丰富的游戏研发经验，并组建了一支200多人的专业研发团队。借助自主研发以及代理运营游戏产品的质量和品牌，并通过与百度等主要市场合作伙伴长期稳定的合作关系，建立多元化的游戏推广渠道，要玩娱乐成功的将要玩游戏平台打造成国内知名的网页游戏运营平台，提升了公司的市场影响力。

2012年，随着移动网络游戏市场的快速发展，要玩娱乐借助在网页游戏研发领域积累的丰富经验，抢先布局移动网络游戏市场，并在网页游戏的运营能力不断提高的基础上，逐步将游戏的研发重心转移到手机网络游戏领域，并依靠自身的跨平台游戏开发引擎成功研发了多款知名手机网络游戏。2013年3月，要玩娱乐具有独立自主产权的“富豪系列”（《富豪传奇》、《商业人生》、《大富豪》、《金钱帝国》）多语言版本手游月收入已经达到900多万元人民币，《大富豪》在App Store下载排名长期靠前，其他自主研发的手机游戏如《歪歪西游》、《乱世英雄》已在2013年5月上线发行。要玩娱乐通过购买版权并进行后期开发的《百里挑一》已经完成内外部测试，并于2013年5月8日正式在IOS平台发布，在发行初期的一个月的时间里，该款游戏在APP上单服同时在线玩家峰值超过2,500人，全服同时在线玩家超过7,000人（共9个服务器），次日留存率达到50%，上线首月收入就突破50万元，显示出游戏玩家对该款游戏的高度认可。与此同时，要玩娱乐也将拥有自有产权的手机网络游戏授权给第三方手游发行商进行联合运营。要玩娱乐借助提前布局手游市场的先发优势以及富豪系列多语言版本手机游戏的成功发行经验和知名度，获得了众多平台商的认可并与之建立了长期的推广合作关系。从2013年开始，要玩娱乐开始进入手游发行领域，即代理发行其他手游研发商研发的游戏产品。

（2）要玩娱乐的盈利模式

按照收费与否划分，网络游戏产业的运营模式分为收费和免费两种方式。收费方式包括出售点卡、包时以及会员制等，均为玩家预先充值后按游戏时间扣除收费；免费运营模式下的网络游戏玩家不需要对进入游戏及游戏时间交费，但玩家若要使用游戏中的道具、装备、经验等增值服务则需要付费。

随着网络游戏行业的发展和游戏玩家体验需求的变化，网络游戏的收费方式经历了从收费到免费的变化，即从按时收费方式向游戏免费但道具收费方式转变。目前，按时间收费的方式主要集中于部分客户端类网络游戏，而按虚拟道具收费和游戏内置广告收费的方式已成为网页游戏运营平台的主要盈利模式。

要玩娱乐网页游戏运营的收费方式为游戏内虚拟道具收费，即游戏玩家通过易宝、支付宝、银行转账等方式在要玩娱乐旗下平台运营的游戏内购买虚拟道具进行游戏体验，要玩娱乐通过销售游戏内的虚拟道具取得相应的游戏收益。与第三方联合运营的网页游戏，由第三方平台进行推广和收费，要玩娱乐取得分成收入。

基于客户端游戏和网页游戏成熟的运作经验，移动终端游戏拥有清晰的盈利模式，主要分为三种：按下载付费、应用内购买和游戏内嵌广告。移动互联网的应用商店模式减少了盗版现象，为按下载付费的盈利模式创造了良好的环境。与网页游戏虚拟道具收费模式相似，手机游戏应用内购买通过免费游戏吸引用户，再用过出售虚拟物品提高用户体验。移动互联网方便快捷的支付方式，保证了用户在游戏过程中流畅的购买体验。目前，手机游戏的主要盈利模式是付费下载和应用内购买。

要玩娱乐自有手游平台尚在筹建过程中，目前主要通过将自主研发和代理发行的手机游戏通过App Store、Google Play等手游平台在全球发行，并同时与多个的手游平台商如360手机助手、91手机助手、PP助手等合作，要玩娱乐取得相应的分成收入。

3、要玩娱乐的自有游戏运营平台

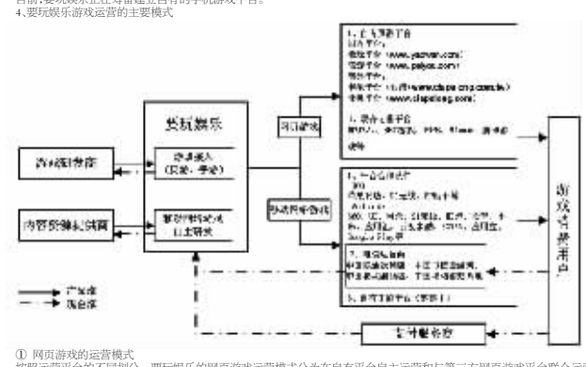
目前，要玩娱乐拥有两个网页游戏运营平台，即：要玩游戏平台（yaowan.com）和陪游游戏平台（peiyou.com）。其中，要玩游戏平台为主要的运营平台，运营国内各类热门的网页游戏，涵盖动作角色扮演（ARPG）、角色扮演（RPG）、战争策略（SLG）、模拟经营（SIM）、益智休闲（PUZ）及运动竞技（SPT）等多种游戏类型，涉及神话、武侠、三国、水浒、航海冒险等不同题材，拥有广泛的用户群，并连续获得业内“十佳网页游戏运营平台”的荣誉。

要玩娱乐从2011年开始正式进入海外市场，其全资子公司香港要玩拥有运营北美市场的游戏平台（www.clapalong.com）、港澳台地区的卡浓游戏平台（www.clapalong.com.tw）。

截至2013年3月末，要玩娱乐旗下各运营平台累计运营超过140款游戏，正在运营的产品超过70款，累计注册用户数突破5,000万人次，当月充值额2,700万元，单日游戏访客量和页面浏览量峰值分别达到25万人次和75万人次，并保持着高速发展趋势。据页游网数据显示：要玩娱乐2013年5月份开服共计349组，较4月份增加70组，其5月份开服数量在页游运营平台中排名第五位。

目前，要玩娱乐正在筹备建立自有的手机游戏平台。

4、要玩娱乐游戏运营的主要模式



① 网页游戏的运营模式

按照运营平台的不同划分，要玩娱乐的网页游戏运营模式分为在自有平台自主运营和与第三方网页游戏平台联合运营两种运营模式。

随着移动终端游戏行业的快速发展，要玩娱乐已将游戏研发重心转移到移动网络游戏领域。目前，其运营的网页游戏主要来源为通过独家代理授权或者普通联运授权（包括首发授权）取得，其中独家代理授权或者首发联运授权类游戏需要向研发商支付一定比例的版权金或者独代费。

在自有平台自主运营的模式下，公司通过代理的方式，从网页游戏研发商或第三方运营商取得网页游戏软件产品的经营权，在要玩娱乐自有的运营平台（包括要玩游戏平台、陪游游戏平台及海外游戏平台）进行网页游戏的运营、推广与维护。通过提供专业平台支持服务，要玩娱乐取得游戏玩家用于游戏币充值或者购买虚拟道具款的收入。此模式下，游戏软件研发商提供后续软件技术支持服务，收集游戏运营数据，并参与制定游戏道具销售价格和促销政策等运营环节，要玩娱乐提供游戏上线的广告投放、在线客服与充值收款的统一管理，要玩娱乐将游戏玩家当月的全部充值确认为营业收入。每月初，要玩娱乐根据双方签订的联运合同，按照一定比例支付给游戏研发商上月分成款。

对于拥有游戏所有权或取得独家代理权的网页游戏，要玩娱乐除了在自有平台上自主运营外，也会寻求第三方运营商进行该类网页游戏的联合运营。此种业务模式下，由第三方运营商进行游戏的推广及收费，要玩娱乐与游戏研发商联合提供技术支持、维护升级服务。第三方游戏运营商按照联合运营合同自主对游戏玩家收费，收费后按月与要玩娱乐进行分成结算，要玩娱乐再统一根据当月该款游戏总的收款情况，与游戏开发商进行分成结算。

目前，网页游戏联合运营模式已经成为页游行业主要的运营模式，不但拥有自有用户的互联网运营商相继开放，而且网页游戏专业运营商也针对用户渠道不断优化，带来更高的运营效率，平台的价值不断提升，优秀的运营平台能够得到更多游戏研发商的认可以及游戏玩家的亲