（上接B19版）

名称	《英雄OL》	《修真天下》
上线时间	2010年7月	2011年9月
2010年：流水合计（万元）	605.51	
当期注册用户数合计（万户）	532.59	
月均活跃用户数（万户）	371.48	
月均付费用户数（万户）	4.49	
月均ARPU值（元）	22.07	
2011年：流水合计（万元）	1,656.62	122.82
当期注册用户数合计（万户）	635.16	269.19
月均活跃用户数（万户）	313.96	–
月均付费用户数（万户）	4.89	1.19
月均ARPU值（元）	28.42	13.98
2012年：流水合计（万元）	1,640.69	1,910.97
当期注册用户数合计（万户）	420.46	1,630.77
月均活跃用户数（万户）	330.81	–
月均付费用户数（万户）	5.13	2.89
月均ARPU值（元）	27.20	28.72
2013年1-8月：流水合计（万元）	672.91	1,665.32
当期注册用户数合计（万户）	285.98	338.80
月均活跃用户数（万户）	250.29	–
月均付费用户数（万户）	2.70	3.79
月均ARPU值（元）	35.65	39.69

（4）爱乐游移动网络游戏

为适应移动网络游戏不断发展的趋势，爱乐游从2012年开始投入研发力量，研发完成了包括《英雄无双》、《雷霆战机OL》等移动网络游戏。截至本预案出具日，上述游戏正在积极调试，预计将于2013年底上线运营。

（3）爱乐游移动游戏产品的运营模式

爱乐游的游戏都采用自主运营的模式。爱乐游与各平台商签订协议，通过腾讯游戏、三大运营商游戏基地以及当乐、UC、小米等平台向游戏玩家提供游戏下载。

（4）爱乐游移动游戏产品的收费模式

爱乐游的移动游戏产品全部采用下载免费、道具收费的收费模式，取得的收入在爱乐游、平台及支付渠道之间进行分配。

（5）爱乐游研发模式

从成立以来，爱乐游就专注于移动终端游戏的开发，在长期的开发过程中，爱乐游已经形成了较为完整的业务流程，如下图所示：

①市场分析阶段：

研究现有市场上的产品（有时会针对特定的终端平台），总结其优点和不足；与一线用户进行交流和访谈，寻找到真实的玩家，采用召开玩家座谈会等形式进行交流，听取最终用户的意见。根据研究和调研的结果确定做产品类型的产品。

②产品立项阶段：

产品立项阶段包括提案、初筛、入库、最终立项等流程，保证产品选择的正确性。

③产品开发阶段：

产品开发阶段包括美术、技术、策划、测试等四个方面。美术方面，主要考虑人物、场景、UI等要素；技术方面，主要考虑代码设计、服务端和客户端的技术等要素；策划方面，主要考虑游戏的难度和用户压力的积累释放等要素；测试方面，主要考虑真机和模拟器测试结合。

4、爱乐游主要资产及权属情况

（1）固定资产

截至本预案签署日，爱乐游无自有产权房屋。

截至本预案签署日，爱乐游租赁房产情况如下：

序号	出租方	承租方	用途	租赁期限	租赁面积（㎡）	地址
1	北京金泰集团有限公司房屋租赁分公司	爱乐游	办公	2013年5月6日－2014年5月5日	420	北京市海淀区安宁庄西路9号院1101、1103
2	北京金泰集团有限公司房屋租赁分公司	爱乐游	办公	2013年5月19日－2014年5月18日	113	北京市海淀区安宁庄西路9号院1105
3	北京金泰集团有限公司房屋租赁分公司	爱乐游	办公	2013年2月5日－2014年5月5日	131	北京市海淀区安宁庄西路9号院1106
4	北京金泰集团有限公司房屋租赁分公司	中盛天创	办公	2013年5月6日－2014年5月5日	131	北京市海淀区安宁庄西路9号院1102
5	北京金泰集团有限公司房屋租赁分公司	中盛天创	办公	2013年5月24日－2014年5月5日	125	北京市海淀区安宁庄西路9号院1110

（2）无形资产

1）商标

截至本预案签署日，爱乐游正在申请2项商标，具体情况如下：

序号	申请号	申请人	商标内容	核定使用商品类别	受理日期
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5agame	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

2）软件著作权

截至本预案签署日，爱乐游共拥有21项计算机软件著作权，具体情况如下：

序号	登记号	软件全称	版本号	权利人	发表日期	登记日期
1	2011SR066400	《AS A BIRD!》游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20110720	20110916
2	2011SR066477	《雷霆战机2012》游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20091101	20110916
3	2011SR066479	《仙侠－梦幻诛仙》游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20090701	20110916
4	2011SR066397	《修真天下》手机社交网络游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20100810	20110916
5	2011SR066480	《英雄OL》手机WAP网络游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20091119	20110916
6	2012SR093493	《英雄OL》移动网络游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20120601	20121008
7	2012SR093489	《雷霆战机OL》移动网络游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20120701	20121008
8	2013SR002516	《水果武士》手机单机游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20121120	20130109
9	2013SR011671	《大鱼吃小鱼》手机单机游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20121115	20130205
10	2013SR011684	《黄金矿工》手机单机游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20121220	20130205
11	2013SR074983	lucidworld游戏引擎软件V1.0	V1.0	爱乐游	20110310	20130726
12	2013SR087038	《英雄无双》移动网络游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20130601	20130819
13	2013SR087040	《雷霆战机OL》移动网络游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20130701	20130819
14	2013SR099148	雷霆战机2（完美版）手机单机游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20130630	20130911
15	2013SR098983	《开心泡泡猪》手机休闲单机游戏软件V1.0	V1.0	爱乐游	20130610	20130911
16	2013SR026300	《愤怒的小鱼》手机单机游戏软件V1.0	V1.0	中盛天创	20111023	20130321
17	2013SR026303	《雷霆战机》手机单机游戏软件V2.0	V1.0	中盛天创	20100910	20130321
18	2013SR026308	《美女如云斗地主》手机单机游戏软件V1.0	V1.0	中盛天创	20120808	20130321
19	2013SR026316	《潜艇大战》手机单机游戏软件V1.0	V1.0	中盛天创	20110928	20130321
20	2013SR026415	《水果传奇》手机单机游戏软件V1.0	V1.0	中盛天创	20121128	20130321
21	2013SR026309	《欢乐泡泡猪》手机休闲单机游戏软件V1.0	V1.0	中盛天创	20130115	20130321

3）域名

截至本预案签署日，爱乐游共拥有1个国际顶级域名，具体情况如下：

域名	注册日期	到期日期
5agame.com	2008年11月6日	2017年11月6日

5、爱乐游的研发情况

（1）研发人员情况

爱乐游已经建立起一支高效的研发团队，能够有效的支持公司产品的开发。截至本预案签署日，爱乐游共拥有策划、程序设计、美术设计、测试及运营在内各类研发人员共78名，人才素质高、结构合理。

（2）核心技术人员情况

爱乐游的主要核心技术人员情况如下：

序号	姓名	出生	学历	工作经历
1	付涛	1982	硕士	曾任哈酷那、掌上明珠等知名手游公司的技术开发管理职位。加盟公司前，创办了手游公司北京无限宏图信息技术有限公司并担任总经理。
2	李婵静	1974	硕士	曾创办手游公司北京都市苹果科技有限公司，担任总经理。加盟公司前担任爱乐游移动网络游戏业务部负责人。
3	陶冶刚	1977	博士	曾于英国格拉斯哥大学进行计算机科学研究，对用户交互设计、计算机图形学进行过深入研究。 加盟公司前相继服务于3G门户及UCWeb，领导了游戏制作团队。
4	孙强	1977	大专	曾就职于乐乐科技、北魔科技等多家互联网网游公司，任职服务器端主程序、产品主策划等职。
5	薛柳静	1981	本科	多年手机游戏美术经验，超过5年游戏主美经历，加盟公司前担任中西网联公司美术部经理。
6	高丽坤	1983	本科	多年手机游戏策划经验，超过3年游戏主策划经历，多项作品获得业界奖项。

（3）研发产品情况

在研发人员充足的基础上，爱乐游不断进行2D及3D移动网络游戏的研发，目前公司已经有2项在研发过程的移动终端游戏，具体情况如下：

游戏名称	产品类型	产品开发起始点	所处阶段	产品发布计划
3D激情狂飙	赛车竞速	2013.2	研发后期	2014年初
抢滩登陆战	第一视角射击	2013.5	研发中后期	2014年初

三、移动游戏行业基本情况

方寸科技和爱乐游所处的行业为电子游戏行业中的移动终端游戏细分行业。

（一）行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策

1、行业主管部门和监管体制

电子游戏行业的主管部门是工信部。同时，电子游戏行业软件产品受文化部、新闻出版总署和国家版权局的监督和管理，行业自律组织是中国软件协会游戏软件分会。

工信部主要负责信息产业发展战略、方针政策和总体规划的制定；组织起草信息化法律法规草案和规章；指导软件业发展；拟定并组织实施软件、系统集成及服务的技术规范和标准等。

文化部主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。

新闻出版总署主要负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

国家版权局主要负责游戏软件著作权的登记管理。

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，隶属于工信部，业务上接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导，主要配合、协助政府的游戏产业主管理部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

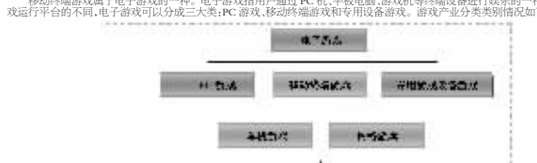
2、行业产业政策

电子游戏行业属于文化娱乐产业，其在中国的发展显著受国家对文化产业政策影响。政府对文化产业的投入，对出版发行的促进和保护力度都将深刻影响整个行业的发展。电子游戏行业的相关法规政策如下：

时间	文件	政策意义
2004年8月	《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》	该工程的实施，对增强网络游戏企业的创新能力，提高中国民族网络游戏产业的竞争力产生了极大的推动作用。
2005年7月	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	文化部、原信息产业部联合发布，首次向社会表明了中国政府的网络产业政策，指出要加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为，提高我国网络游戏原创水平，促进网络文化产业的健康发展，是中国网络游戏行业的指导性意见。
2009年7月	《国家文化产业振兴规划》	我国第一部文化产业规划，对新兴文化业态发展提出指导性以及制定《2009-2010年度国家文化出口重点企业和项目目录》，重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。
2009年9月	《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》	该意见明确了游戏业的发展方向与发展重点为：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
2010年3月	《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	该意见提出要开发适合文化产业特点的信贷产品，加大有效的信贷投放，积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务等。
2010年6月	《网络游戏管理暂行办法》	由文化部发布，是我国第一次专门针对网络游戏的内容审查、网络游戏的研发生产、上网运营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范。
2011年12月	国务院常务会议	加快发展我国下一代互联网产业，会议提出了五大重点任务，其中就包括“推动下一代互联网商用进程，促进新型业务研发、现网试验和在线应用。建设基于国际互联网协议第6版的三网融合基础业务平台，加快发展融合类业务应用。支持物联网、云计算、移动互联网发展”。相关政策将为移动互联网的发展提供有力支持。
2012年2月	第七批“中国民族网络游戏出版工程”	新闻出版总署继续推行“中国民族网络游戏出版工程“，并开展第七批”中国民族网络游戏出版工程“选题申报工作。
2012年2月	《“十二五”时期文化产业倍增计划》	提出“十二五”期间，文化产业增加值年平均现价增长速度高于20%，2015年比2010年至少翻一番，实现倍增。《倍增计划》也明确提出，到2015年，游戏业市场收入规模达到2,000亿元。鼓励网游企业到海外投资，形成10家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业。
2012年3月	《关于实施宽带普及提速工程的意见》、《“十二五”国家战略性新兴产业发展规划》、《国家宽带网络科技发展“十二五”专项规划》	“宽带中国战略”将争取国家政策和资金支持，加快3G和光纤宽带网络发展网覆、网速的提升，上网资费的下降，利好游戏产业。
2012年5月	《加强知识产权保护 促进文化创意产业发展框架协议》	重点突出对以网络游戏企业为代表的文化创意企业的知识产权服务，通过为中小型文创企业进行知识产权托管、对大型文创企业进行知识产权专项辅导、加强知识产权价值评估、组织知识产权专家专业咨询等措施，加强文创企业知识产权保护运用能力。
2012年11月	十八大报告	十八大报告明确提出“扩实推进社会主义文化强国建设”，指出要“促进文化和科技结合，发展新型文化业态，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。构建和发展现代传播体系，提高传播能力。和”扩大文化领域对外开放，积极吸收借鉴国外优秀文化成果“为游戏产业发展指明了方向。”
2013年2月	第八批“中国民族网络游戏出版工程”	增强网络游戏企业的创新能力，提高中国民族网络游戏产业的竞争力。

（二）行业市场情况

移动终端游戏属于电子游戏的一种。电子游戏指用户通过PC机、平板电脑、游戏机等终端设备进行娱乐的一种形式。按照游戏运行平台的不同，电子游戏可以分成三大类：PC游戏、移动终端游戏和专用设备游戏。游戏产业分类类别情况如下：



移动终端游戏是指用户通过在移动终端运行游戏软件，并与其他用户进行互动的娱乐方式。其中，根据对网络的需求状况不同，移动终端游戏又可分为移动单机游戏和移动网络游戏。

移动单机游戏通常以移动终端为游戏平台，用户下载安装后，不需要通过广域网网络传输方式（Internet、移动互联网、广电网等）就可以实现进行操作的游戏品。手机单机游戏以益智类型、休闲竞技的为主要的内容形式，满足游戏用户娱乐休闲的需求。

移动网络游戏通常指以移动终端为游戏平台，互联网络为数据传输介质，以游戏运营商服务器为处理器，通过广域网网络传输方式实现多个用户同时参与的游戏品，以通过对于游戏中人物角色或者场景的操作实现娱乐、交流为目的的游戏方式。移动网络游戏有三种存在形式：第一种是客户端网络游戏，需要在移动终端上安装游戏客户端软件才能运行的游戏。第二种是网页游戏，也成为移动WAP网游，用户可以直接通过移动互联网浏览器玩的网络游戏。第三种是社交游戏，指的是一种运行在社会性网络服务（SNS）社区内，通过互动娱乐方式增强人与人之间社交游戏交流的网络游戏。

移动终端游戏根据适用其使用的移动终端操作系统的不同，又可分为功能机终端移动游戏和智能机终端移动游戏。功能手机的操作系统包括主要包括MTK、Feature Phone、S40、Brew等，应用于上述系统平台的移动终端游戏即功能机终端移动游戏。智能终端的操作系统包括Android、iOS、Windows Phone、Symbian S60、BlackBerry OS等，应用于上述系统平台的移动终端游戏即智能机终端移动游戏。

1、移动终端游戏市场情况

近年来在智能手机、移动网络、用户需求的推动下，我国移动终端游戏呈现高速增长态势，市场规模快速扩大。据易观智库产业数据库统计，2010-2012年我国移动终端游戏市场规模分别为32.9亿元、39.60亿元、54.27亿元，增长率分别为62.10%、20.36%和37.05%，市场规模增长迅速；2013年上半年，市场规模为50.13亿元，同比增长108.10%，市场规模计入急剧增长期。根据易观智库发布的《中国网络游戏市场趋势预测2012-2015》，预计移动终端游戏市场2015年规模将超过200亿元，2013至2015年移动终端游戏市场规模将保持50%左右的高速增长。（资料来源：易观智库产业数据库，《2012年第4季度中国移动游戏市场季度监测》，《2013年第1季度中国移动游戏市场季度监测》）。2011-2013年1季度中国移动游戏市场规模及增长率情况如下图所示：

2、移动休闲游戏市场情况

移动单机游戏方面，2010-2013上半年市场规模分别为26.45亿元、27.52亿元、32.63亿元及20.04亿元，2011-2013上半年同比增长率分别为4.18%、18.24%和32.04%，总体规模逐步增长，增长速度逐年提高，市场前景看好。（资料来源：易观智库产业数据库，《2012年第4季度中国手机游戏市场季度监测》，《2013年第1季度中国手机游戏市场季度监测》）。

根据游戏的内容，移动单机游戏通常可以分为休闲游戏、街机动作、棋牌、冒险、音乐、益智、策略等。根据友盟的统计，移动游戏玩家首次安装并激活的游戏多为轻游戏；在所有游戏用户中，42.1%的用户首次安装激活的游戏是休闲游戏，在所有游戏类别中占比最高。

《MUSERTRACKER-2013年5月下旬手机游戏TOP10》榜单中，《保卫萝卜》、《神庙狂奔》、《抽鱼达人》、《水果忍者》等移动休闲游戏均进入月度覆盖人数和月度使用时长TOP10。休闲游戏上手容易、操控动作特点更适宜移动终端小屏幕，更容易获得移动用户接受。

2013年8月，微信推出游戏平台，微信游戏平台以好友为基础，拥有强大的社交功能，非常适合休闲游戏的推广。截至9月底，微信游戏平台已经上线了《飞机大战》、《天天爱消除》、《天天连萌》、《天天酷跑》等4款休闲游戏，上线至今，上述游戏的下载量和流水均进入移动游戏的前列。随着微信平台逐步向游戏开发商开放，将刺激休闲游戏市场容量的进一步扩大。

3、移动网络游戏市场情况

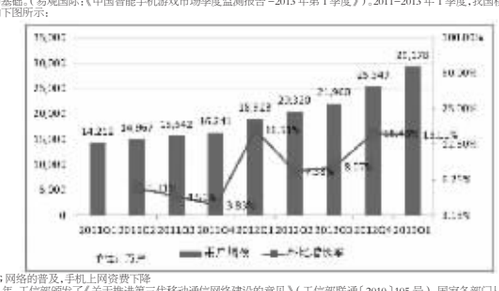
相比移动单机游戏总体规模的平稳增长，移动网络游戏体现出爆发式增长的趋势。2010-2013年上半年，移动网络游戏规模分别为6.45亿元、12.04亿元、21.69亿元和30.04亿元，2011-2013上半年同比增长率分别为86.74%、80.07%和337.02%，市场规模呈现爆发式增长。（资料来源：易观智库产业数据库，《2012年第4季度中国手机游戏市场季度监测》、《2013年第1季度中国手机游戏市场季度监测》）。

2013年上半年，《王者之剑》、《时空猎人》、《大掌门》等超过20款中国移动网络游戏月流水过千万，其中《我叫MT》更是月收入过3千万元，这已经接近一线端游产品的月收入指标。随着移动网络游戏市场的进一步发展，预计未来将可能出现月流水上亿的移动网络游戏，移动网络游戏的市场容量将进一步扩大。

（三）移动终端游戏行业市场发展的有利条件

1、国内手机用户众多，手机行业市场潜力巨大

根据工信部统计，截至2013年2季度末，我国手机用户数超过11.8亿户，3G用户比例达到27.1%。（工业和信息化部：《工业和信息化部关于电信服务质量的通告（2013年第3号）》）。手机游戏用户的规模也呈快速发展趋势，根据易观国际的统计，截至2013年1季度末，我国移动游戏用户达到29,178万户，比2011年1季度增长了105%，移动游戏用户的迅速增长为手机游戏的发展奠定了坚实的基础。（易观国际：《中国智能手机游戏市场季度监测报告-2013年第1季度》）。2011-2013年1季度，我国移动游戏用户的情况如下图所示：



2、3G网络的普及、手机上网资费下降

2010年，工信部颁发《关于推进第三代移动通信网络建设的意见》（工信部联通〔2010〕105号），国家各部门从多个方面出台有利政策保障我国3G网络的建设。同时，随着国内营商之间的竞争加剧，运营商推出的手机上网套餐种类不断增多，手机上网资费不断降低。

3G网络的大规模建设和广泛普及、手机上网资费降低，增强了手机用户通过手机上网的需求，带动了手机用户对移动终端游戏的进一步需求，促进了移动终端游戏行业的不断发展。

3、玩家付费意愿增强和收入快速上升

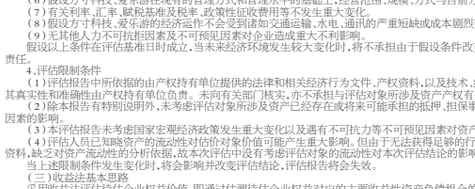
随着移动终端游戏内容质量的不断提高以及大屏智能机的快速普及，游戏体验快速上升，加之80后、90后成为主流玩家群体，玩家付费意愿与以前相比有了明显增强，月消费也逐渐提高，从而增加了移动终端游戏的市场规模。

4、渠道的多样化和快速增长促进移动终端游戏的开发和推广

随着移动终端游戏的规模不断扩大，电信运营商、手机系统运营商、手机终端生产商、第三方手机软件运营商、手机软件开发商等纷纷设立移动终端游戏运营渠道，为手机用户提供了多种下载途径，方便手机用户下载和更新移动终端游戏，有效的促进了移动终端游戏的推广。

（四）移动终端游戏产业链情况

移动终端游戏的产业链结构如下：



开发商主要负责移动终端游戏的研发，同时，实力较强的移动终端游戏开发商通常跳过发行商，直接与平台商合作，发行自己的移动终端游戏产品。

发行商主要负责游戏的代理发行及推广，充当产业链中纽带的作用，国内移动终端游戏发行商主要包括触控科技、蜂巢游戏（北纬通信旗下游戏事业部）、乐逗等。在现阶段，发行商经常由开发商兼任。

平台商主要负责游戏与用户间的对接，提供游戏下载入口。国内平台商具体构成情况如下：

移动终端游戏成熟的运作流程是发行商寻找到优质的游戏，向开发商支付版权金或者最低收入保障，与开发商签订代理协议；随后发行商利用自己丰富的游戏运营经验和完善的渠道资源将游戏通过平台商呈现在用户面前。

其他参与者包括网络运营商、支付渠道服务商、游戏媒体等。网络运营商为移动终端游戏提供网络支持，支付渠道服务商为玩家提供购买道具或服务的支付渠道，游戏媒体在整个产业链中主要负担着向上游反馈信息以及发布游戏排行等信息供玩家参考的功能。

四、交易标的估值

（一）交易标的评估方法及预估值

本次重组的评估基准日为2013年8月31日。在预估阶段，评估机构对方寸科技和爱乐游的股东全部权益价值进行了预估；在正式评估阶段，评估机构拟采取收益法和资产基础法对标的资产进行评估。经预估，方寸科技100%股权预估值约为3.28亿元，爱乐游100%股权预估值约为4.30亿元。由于相关评估工作正在进行中，最终资产评估结果将在本次重大资产重组后续公告中予以披露。截至2013年8月31日，方寸科技净资产为1,594.63万元（未经审计），预估增值率为1,956.90%；爱乐游净资产为3,588.70万元（未经审计），预估增值率为1,098.21%。

上述股权的历史交易价格与本次交易的预估值存在较大差异，主要原因是标的公司最近三年处于业绩快速成长期，其中，方寸科技2011年度、2012年度和2013年1-8月实现的净利润分别为-43.22万元、-112.19万元和1,150.04万元（以上数据未经审计），爱乐游2011年度、2012年度和2013年1-8月实现的净利润分别为67.13万元、636.90万元和1,996.87万元（以上数据未经审计），加上手机游戏业务的市场空间较大、变现能力较强，其股权的市场价值迅速增长。

（二）本次评估的假设

本次评估，评估人员遵循了以下评估假设：

1、重要假设

本次评估时，主要是基于以下重要假设，当以下重要假设发生较大变化时，评估结果应进行相应的调整：

（1）本次评估中的各项资产，以委托方指定的范围为准，评估以此为基础进行；

（2）本次评估没有考虑特殊的交易方式可能追加付出的成本费用等对其评估值的影响，也未考虑偶发自然力和其他不可抗力对评估值的影响；

（3）本评估结果建立在委托方提供所有文件资料真实、准确、完整、客观基础上，为委托方指定之评估对象在评估基准日的市场价值。

（4）本次估算不考虑通货膨胀因素的影响。在本次评估假设前提下，依据本次评估目的，确定本次估算的价值类型为市场价值。估算中的一切取价标准均为估值基准日有效的价格标准及价值体系。

2、评估基本假设

（1）假设评估对象处于交易过程中，评估师根据评估对象的交易条件等模拟市场进行评估，评估结果是对评估对象最可能达成交易价格的估计。

（2）假设评估对象所涉及资产是在公开市场上进行交易的，在该市场上，买者与卖者的地位平等，彼此都有获取足够市场信息的机会和时间，买卖双方的交易行为都是在自愿的、理智的、非强制条件下进行的。

（3）持续使用假设：首先设定被评估资产正处于使用状态，包括正在使用中的资产和备用资产；其次根据有关数据和信息，推断这些处于使用状态的资产还将继续使用下去（在用续用，转用续用，移地续用）。

3、关于评估对象的假设

（1）国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，本次交易各方所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化，无其他不可预测和不可抗力因素造成的重大不利影响。

（2）根据方寸科技、爱乐游评估基准日资产的实际状况，假设其持续经营。

（3）方寸科技、爱乐游未来的经营者是负责的，且公司管理层有能力担当其职务。

（4）假设方寸科技、爱乐游完全遵守所有有关的法律法规。

（5）假设方寸科技、爱乐游未来将采取的会计政策和编写此份报告时所采用的会计政策在重要方面基本一致。

（6）假设方寸科技、爱乐游在现有的管理方式和管理水平的基础上，经营范围、规模、方式与目前方向保持一致。

（7）有关利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等不发生重大变化。

（8）假设方寸科技、爱乐游的经济运作不会受到诸如交通运输、水电、通讯的严重短缺或成本剧烈变动的不利影响。

（9）无其他人力不可抗拒因素及不可预见因素对企业造成重大不利影响。

假设以上条件在评估基准日时成立，当未来经济环境发生较大变化时，将不extbf{}得以上假设条件改变而推导出不同评估结论的责任。

4、评估限制条件

（1）评估报告中所依据的由产权持有单位提供的法律和相关经济行为文件，产权资料，以及技术、经营等评估相关文件、资料，其真实性和准确性由产权持有单位负责。未向有关部门核实，亦不承担与评估对象所涉及资产产权有关的任何法律事宜。

（2）除本报告有特别说明外，未考虑评估对象所涉及资产已经存在或将来可能承担的抵押、担保事宜，以及特殊的交易方式等因素的影响。

（3）本评估报告未考虑国家宏观经济政策发生重大变化以及遇有不可抗力等不可预见因素对资产价值的影响。

（4）评估人员已知晓资产的流动性对估价对象价值可能产生重大影响。但由于无法获得足够的行业及相关资产产权交易情况资料，缺乏对资产流动性的分析依据，故本次评估中没有为考虑评估对象的流动性对本次评估结论的影响。

（5）收益法基本思路

采用收益法评估待估企业权益价值，即通过估测待估企业权益对应的主要收益性资产负债组合的未来预期收益，将其通过适当的折现率折算为现值并加和，然后加上待估企业权益对应的溢余资产、非经营性资产等需另行评估的资产价值，扣除待估企业权益对应的付息债务、非经营性负债价值，以此来确定待估企业权益市场价值。

本次收益法预估，采用合并范围口径预测企业收益，方寸科技、爱乐游股东全部权益收益法评估模型如下：

方寸科技、爱乐游股东全部权益价值（即评估结果）=（合并范围）股东全部权益价值－少数股东权益价值

（合并范围）股东全部权益价值和少数股东权益价值均采用收益法评估，其中（合并范围）股东全部权益价值＝（合并范围）企业整体价值－合并范围）付息债务价值

（合并范围）企业整体价值＝(合并范围）纳入收益预测的经营性净资产价值＋(合并范围）未纳入收益预测的溢余性资产价值＋(合并范围）非经营性净资产价值

纳入收益预测的（合并范围）经营性资产价值通过预测合并范围企业自由现金流量并折现加和确定。

（四）收益法模型及参数的选取原则

1、本次评估的基本模型为

E=P+∑Ci-D（1）

式中：

E：方寸科技、爱乐游的股东权益资本投资价值；

P：方寸科技、爱乐游的经营性资产价值；

$$P=\sum_{i=1}^{n}\frac{R_i}{(1+r)^i}+\frac{R_{n+1}}{r(1+r)^n}\quad(2)$$

式中：

Ri：未来第i年的企业自由现金流量；

Ri+1：未来第i+1年的企业自由现金流量；

r：折现率；

D：方寸科技、爱乐游的付息债务价值；

∑Ci：方寸科技、爱乐游的溢余性资产价值。

∑Ci=C1+C2（3）

式中：

C1：基准日其他溢余性资产价值；

C2：基准日其他非经营性资产价值。

本次评估，使用自由现金流量作为经营性资产的收益指标，其基本定义为：

R＝净利润＋折旧和摊销±营运资金（增加或减少额）－付息债务利息（扣税后）－追加资本（4）

本次评估以标的企业的未来收益分为前后两个阶段进行预测。首先，逐年预测前阶段（2013年9月1日至2018年12月31日）各年的权益自由现金净流量；其次，预测后阶段标的企业进行稳定期（2019年至永续年限），保持前阶段最后一年（2018年）的预期收益额水平，估算预测期后阶段稳定的权益自由现金净流量。最后，将两部分的现金流量进行折现处理加和，得到方寸科技、爱乐游科技经营性资产价值。

2、收益期限的确定

资产的价值体现在获取未来的能力上，直接与未来收益期的长短相联系。总体而言，应该涵盖委估资产的整个收（受）益期限。从整个受益年度出发，可以是有限期与无限期的统一。在企业持续经营假设条件下，无法对将来影响企业所在行业继续经营的相关限制性政策或者相关限制性规定是否可以解除做出预计，则在测算其收益时，收益期的确定可采用无限期（永续法）。

本次评估假定是持续经营，因此拟采用永续的方式对现金流进行预测，即预测期限为无限期。可以预测的期限取5年，假设5年后方寸科技、爱乐游的业务基本进入一个比较稳定的时期，因此明确的预测期之后的年现金流不再考虑增长，以未来第五年的现金流作为永续后段或有限年期各年的现金流。

3、折现率的确定

WACC（WeightedAverageCostofCapital）代表期望的总投资回报率，是股权回报率和所得税调整后的债权回报率的加权平均值。

在计算WACC时，第一步需要计算截至评估基准日股权资金回报率和利用公开市场数据计算债权资金回报率。第二步，计算加权平均投资回报率。

（1）股权回报率的确定

CAPM（CapitalAssetPricingModelor“CAPM”）是通常估算投资者收益要求而求取股权收益率的方法。它可以用下列公式表述：

Re＝Rf＋β×ERP＋Rs

其中：Re：为股权回报率；Rf：为无风险回报率；β：为风险系数；ERP：为市场风险超额回报率；Rs：为公司特有风险超额回报率

（2）债权回报率的确定

在中国，对债权收益率的合理估计是将市场公允短期和长期银行贷款利率结合起来的一个估计。目前在中国，只有极少数国营大型企业或国家重点工程项目才可以被批准发行公司债券。事实上，中国目前尚未建立起真正意义上的公司债券市场，尽管有一些公司债券是可以交易的。然而，另一方面，官方公布的贷款利率是可以得到的。采用最近一年期（6个月以内和6个月以内至1年两者平均）和五年期贷款利率作为债权回报率计算参数。

（3）总资本加权平均回报率的确定

股权回报率和债权回报率可以用加权平均为方法计算总资本加权平均回报率。权重评估对象实际股权、债权结构比例。总资本加权平均回报率利用以下公式计算：

$$WACC=R_e\frac{E}{D+E}+R_d\frac{D}{D+E}$$

其中：WACC为加权平均总资本回报率；E为股权价值；Re为股本回报率；D为付息债权价值；Rd为债权回报率。

（五）关于业务收入预测情况的说明

业务收入＝游戏流水×分成比率

1、关于游戏流水的预测

（1）本次盈利预测期限

结合标的历史运营情况、业务数据、同行业产品生命周期等情况而做出合理性判断。

（2）相关参数的确认原则

手机游戏参数预测：手机游戏处于发展初期，历史上很难找到可参考的游戏数据，对于现已上线的游戏用户规模、付费用户、付费用户ARPPU值主要根据游戏已上线历史数据分析所处生命周期位置，进一步确定未来收入趋势。未上线计划的手机游戏品种用户规模、付费用户、付费用户ARPU值主要通过被评估单位现有技术水平、产品类型、产品上线区域规划等进行预测。

A.游戏的生命周期

a.考察期(测试期)：是玩