（上接B16版）

B、2014年

单位：元

怪物X联盟	2014年1月	2014年2月	2014年3月	2014年4月
总注册用户	2681772	2760903	2840468	2909599
新增注册	79130	79565	69130	53478
月活跃用户	250958	233880	199896	159103
付费用户	10756	9143	7314	5120
ARPU值	379	376	371	359
月流水	4,076,500.00	3,437,800.00	2,713,500.00	1,838,100.00
分成比例	28%	28%	28%	28%
分成收入	1,141,400.00	962,600.00	759,800.00	514,700.00

C、同上，经测算，方寸科技2013年9月-2016年的收入预测（含税）如下表：

单位：元

游戏名称	分成比例	2013.09-12	2014	2015	2016
怪物X联盟	28%	5,598,208.00	3,378,452.00	0.00	0.00
Paramon	45%	9,173,745.00	21,897,090.00	0.00	0.00
喵将传	50%	1,102,125.00	1,383,900.00	0.00	0.00
光之帝国（暂命名）	50%	0.00	28,500,000.00	8,650,000.00	0.00
FC-B1	25%	127,500.00	6,450,000.00	0.00	0.00
FC-B2	40%	0.00	5,724,000.00	4,800,000.00	0.00
FC-A1	40%	0.00	2,000,000.00	26,400,000.00	1,600,000.00
FC-B3	40%	0.00	8,324,000.00	2,200,000.00	0.00
FC-A2	40%	0.00	0.00	26,800,000.00	3,200,000.00
FC-B4	25%	0.00	1,890,000.00	4,687,500.00	0.00
FC-B5	25%	0.00	127,500.00	6,450,000.00	0.00
FC-A3	40%	0.00	0.00	14,400,000.00	15,600,000.00
FC-B6	40%	0.00	5,724,000.00	4,800,000.00	0.00
FC-B7	40%	0.00	624,000.00	9,900,000.00	0.00
FC-B8	40%	0.00	0.00	5,724,000.00	4,800,000.00
FC-A4	40%	0.00	0.00	0.00	26,800,000.00
FC-A5	40%	0.00	0.00	0.00	14,400,000.00
FC-B9	25%	0.00	0.00	127,500.00	6,450,000.00
FC-B10	25%	0.00	0.00	1,890,000.00	4,687,500.00
FC-B11	40%	0.00	0.00	624,000.00	9,900,000.00
FC-A6	40%	0.00	0.00	2,000,000.00	26,400,000.00
FC-B12	40%	0.00	0.00	0.00	10,124,000.00
FC-B13	40%	0.00	0.00	0.00	9,124,000.00
FC-B14	25%	0.00	0.00	390,000.00	6,187,500.00
FC-B15	25%	0.00	0.00	0.00	6,327,500.00
收入小计		16,001,578.00	86,022,942.00	119,843,000.00	145,600,500.00

注：Paramon为《怪物X联盟》在海外地区的英文名

公司2013年度预期收入比2012年度实际数增长1,792%，2014年度预期收入比2013年度预期数增长92.59%，主要是2012年度公司的第一款游戏《怪物X联盟》在2012年11月上线运营，而2013年在《怪物X联盟》的基础上8月份已经有《喵将传》上线运营，2014年则将新增《光之帝国》等多款游戏，2014年度营业收入预测是在以前期间实际游戏收入为基础，结合市场占有率、现有游戏生命周期、在研游戏预计上线运营情况、现有授权经营、联合运营合同以及市场需求等因素进行测算的；公司与网络游戏平台合作运营的游戏收入根据合同协议约定的分成比例及预期期间游戏流水进行预测；授权收入根据预计授权经营合同预测。

2015-2016年收入同理预测得出。2017年预计在2016年收入的基础上，上升幅度为3%，2018年预计在2017年的收入的基础上，上升幅度为2%，2018年后保持规模永续经营。

经分析预测，2013年9月-2018年方寸科技的不含税收入如下表所示：

单位：元

主营业务收入	预测年度					
	2013年9-12月	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年
	21,326,000.00	81,154,000.00	113,059,433.96	137,358,962.26	141,480,188.68	144,309,433.96

（2）主营业务成本分析及预测

方寸科技为游戏研发商，由于报告期内无须将取得的分成款向第三方分成，其历史主营业务成本为0，且预测期内经营模式预计不会发生变化，故主营业务成本确定为0。

（3）营业税金及附加预测

营业税金及附加主要包括城市维护建设税、教育费附加、地方教育费附加。其中，城市维护建设税税率为7%，教育费附加税率为3%，地方教育费附加税率为2%，按目前的税负率测算应交的增值税后，再按7%、3%和2%计算城市维护建设税、教育费附加及地方教育费附加。

按照历史财务数据计算，增值税率一般为6%，即各项营业税金为营业收入*6%*适用税率。

（4）销售费用预测

销售费用主要为广告推广费，预测期内，广告推广费用随着收入的增长而相应增长。

（5）管理费用预测

管理费用主要包括工资支出、研发费用、租金水电及物管费、业务招待费、差旅费、办公费、咨询费、折旧摊销费用等。其中，工资支出、研发费用根据预测期内职工人数和薪酬标准进行预测；租金水电及物管费根据预测期内租赁场地变化情况进行预测；业务招待费、差旅费、办公费、咨询费根据历史财务数据占收入的比重进行预测。

（6）财务费用预测

财务费用预测主要是对利息收入、汇兑损益及银行手续费进行预测。

（7）营业外收支预测

营业外收支为偶发性收支，在此不考虑。

（8）企业所得税预测

本次评估根据在评估基准日时已知所得税优惠认定文件具体规定来确定优惠期内的所得税税率，对优惠期以外的企业所得税预测，基于谨慎性考虑按照正常的25%企业所得税率确定，不考虑未来可能存在的所得税税收优惠。所得税具体预测原则如下：

2013年8月方寸科技被认定为软件企业，根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税［2008］1号）对我国境内新办软件生产企业经认定后，自开始获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。方寸科技2013年为获利的第一个年度，即2013年度-2014年度免除企业所得税，2015年度、2016年度、2017年度企业所得税减半按12.5%的税率计缴。本次评估预计2018年后，基于谨慎原则，方寸科技按照一般企业25%缴纳企业所得税。

（9）折旧摊销预测

折旧摊销费用根据预测期内管理部门预计使用的固定资产和无形资产，以及方寸科技折旧摊销政策进行预测。

（10）追加投资预测

本次评估对于方寸科技的追加投资考虑资本性支出和净营运资金变动两个项目：

①资本性支出

从方寸科技历史经营情况分析，资本性支出主要为设备类固定资产的追加支出。

②营运资金

根据方寸科技历史经营情况确定预测期内营运资金的变动情况。

（11）溢余资产和非经营性资产及负债价值的预测

对溢余资产和非经营性资产及负债单独进行评估，具体情况如下：

①溢余资产及非经营性资产

方寸科技溢余资产为溢余货币资金、非经营性资产为非经营性应收款项和长期股权投资。评估基准日时溢余货币资金为728.86万元，非经营性其他应收款项为12.40万元，采用资产基础法评估的香港方寸的全部股东权益价值为63.61万元。

②非经营性负债

评估基准日时，方寸科技不存在非经营性负债。

结合以上分析，溢余资产和非经营性净资产价值为804.87万元。

（12）折现率的确定

①无风险报酬率

无风险报酬率是对资金时间价值的补偿，本次估值的无风险报酬率根据中财网资讯查询的2013年8月31日15年期以上的国债到期平均收益率确定，即4.07%。

国债名称	代码	年利率(%)	期限	剩余年限	付息方式	到期收益率(%)
国债1014	101014	4.03	50	46.76	半年付	4.03%
07国债13	10713	4.52	20	13.97	半年付	4.52%
07国债06	10706	4.27	30	23.73	半年付	4.27%
06国债(9)	10609	3.7	20	12.83	半年付	3.70%
05国债(4)	10504	4.11	20	11.71	半年付	3.82%
平均						4.07%

②风险系数β

β为衡量标的公司系统风险的相对指标，多采用沪深300成分股月度指数收益率和行业月度指数收益率进行线性回归分析的办法计算，实际运用中通常采用商业数据服务机构(如:iFinD,WIND等)所公布的行业股票的β值来替代。

本次评估中，由于被评估企业所属行业为软件和信息技术服务业，中广信评估选取了以下78家可比软件和信息技术服务业上市公司，通过同花顺软件查询得出被评估企业所属行业的β值。

证券代码	证券简称	证券代码	证券简称	证券代码	证券简称
000681.SZ	远东股份	002544.SZ	杰赛科技	300212.SZ	易华录
000693.SZ	S*ST聚友	002609.SZ	捷顺科技	300229.SZ	拓尔思
000948.SZ	南天信息	300002.SZ	神州泰岳	300231.SZ	银信科技
000997.SZ	新大陆	300010.SZ	立思辰	300235.SZ	方直科技
002063.SZ	远光软件	300017.SZ	网宿科技	300245.SZ	天玛科技
002065.SZ	东华软件	300020.SZ	银江股份	300248.SZ	新开普
002093.SZ	国脉科技	300033.SZ	同花顺	300253.SZ	卫宁软件
002148.SZ	北纬通信	300036.SZ	超图软件	600289.SH	亿阳信通
002153.SZ	石基信息	300044.SZ	赛为智能	600406.SH	国电南瑞
002195.SZ	海隆软件	300047.SZ	天源迪科	600410.SH	华胜天成
002230.SZ	科大讯飞	300050.SZ	世纪瑞尔	600446.SH	金证股份
002232.SZ	启明信息	300051.SZ	三五互联	600476.SH	湘邮科技
002253.SZ	川大智胜	300052.SZ	中青宝	600536.SH	中国软件
002261.SZ	拓维信息	300074.SZ	华平股份	600570.SH	恒生电子
002268.SZ	卫士通	300075.SZ	数字政通	600571.SH	信雅达
002279.SZ	久其软件	300085.SZ	银之杰	600588.SH	用友软件
002280.SZ	新世纪	300096.SZ	易联众	600718.SH	东软集团
002316.SZ	键桥通讯	300150.SZ	世纪瑞尔	600728.SH	佳都新太
002331.SZ	皖通科技	300166.SZ	东方国信	600756.SH	浪潮软件
002368.SZ	太极股份	300167.SZ	迪威视讯	600764.SH	中电广通
002373.SZ	联信永益	300168.SZ	万达信息	600770.SH	综艺股份
002401.SZ	中海科技	300170.SZ	汉得信息	600797.SH	浙大网新
002405.SZ	四维图新	300182.SZ	捷成股份	600845.SH	宝信软件
002410.SZ	广联达	300183.SZ	东软载波	600850.SH	华东电脑
002421.SZ	达实智能	300188.SZ	美亚柏科	601519.SH	大智慧
002474.SZ	榕基软件	300209.SZ	天泽信息	900926.SH	宝信B

被评估企业所属行业β值的查询结果如下：

板块名称		软件和信息技术服务业
标的指数		沪深300
计算周期		周
时间范围		
	从	2011/9/1
	至	2013/8/31
收益率计算方法		普通收益率
加权方式		按总市值加权
加权原始Beta		0.7923
加权调整Beta		0.8608
加权剔除财务杠杆原始Beta		0.7644
加权剔除财务杠杆调整Beta		0.8422

数据来源：同花顺iFinD

通过同花顺软件查询得出被评估企业所属行业加权剔除财务杠杆调整后Beta系数为0.8422。

③市场超额收益率ERP的确定

市场超额收益率（ERP）反映的是投资者因投资于风险相对较高的资本市场而要求的高于无风险报酬率的风险补偿。

证券交易指数是用来反映股市股票交易的综合指标，证券交易指数的收益率可以反映股票市场的股票投资收益率，故结合被评估企业的经营规模等情况，本次评估通过选用沪深300指数成分股的指数收益率作为股票投资收益的指标，计算确定市场预期报酬率（Rm）。

通过估算可以分别计算出2003、2004、…、2012年每年的市场超额收益率ERPi，由于本次评估是要估算未来的ERP，因此最终选择上述2003-2012年每年ERP的平均值作为估算的未来ERP。估算结果如下：

序号	年份	Rm算术平均值	Rm几何平均值	无风险收益率Rf取到期剩余年限超过10年）	ERP=Rm算术平均值-Rf	ERP=Rm几何平均值-Rf
1	2003	11.40%	5.69%	3.77%	7.63%	1.92%
2	2004	7.49%	1.95%	4.98%	2.51%	-3.03%
3	2005	7.74%	3.25%	3.56%	4.18%	-0.31%
4	2006	36.68%	22.54%	3.55%	33.13%	18.99%
5	2007	55.92%	37.39%	4.30%	51.62%	33.09%
6	2008	27.76%	0.57%	3.80%	23.96%	-3.23%
7	2009	45.41%	16.89%	4.09%	41.32%	12.80%
8	2010	41.43%	15.10%	4.25%	37.18%	10.85%
9	2011	35.80%	10.60%	3.98%	31.82%	6.62%
10	2012	35.67%	12.33%	4.15%	31.52%	8.18%
11	平均值	30.53%	12.63%	4.04%	26.49%	8.59%

由于几何平均值可以更好表述收益率的增长情况，因此采用几何平均值计算的ERP更切合实际，由于本次评估被评估企业的持续经营期超过10年，因此评估师认为选择ERP=8.59%作为目前国内市场股权超额收益率ERP未来期望值比较合理。

④企业特定风险调整系数Rc的确定

经过综合分析和考虑，设定被评估企业特定风险调整系数Rc为3.10%，具体情况如下表：

序号	叠加内容	说明	取值（%）
1	企业规模	企业规模为小型企业	0.30
2	企业所处经营阶段	企业处在经营上升阶段	0.25
3	历史经营情况	企业成立时间较短，2013年前亏损，游戏平台较少，同国内知名游戏平台合作较少，提高合作平台为日后工作重点	1.00
4	企业的财务风险	企业的资产负债率一般	0.25
5	企业业务市场的连续性	业务市场的连续性较好	0.20
6	企业经营业务、产品和地区的分布	市场分布国内、国外均涉及，但在国内经营尚需加强	0.20
7	企业内部管理及控制机制	企业的内部管理和控制机制非常完善	0.20
8	管理人员的经验和资历	企业管理人员的经验丰富	0.30
9	对主要客户及供应商的依赖	对主要客户的及供应商的依赖度较高	0.40
	合计		3.10

⑤付息债务成本

方寸科技不存在付息债务，故本次评估未考虑。

⑥加权平均成本模型（WACC）计算

A.权益资本折现系数

权益资本折现系数= Rf + β×ERP + Rc = 4.07%+0.8422×8.59%+3.10%=14.40%

B.付息债务折现系数

方寸科技不存在付息债务，故本次评估未考虑该系数。

C.折现率=权益资本折现系数=14.40%。

5、方寸科技股东全部权益价值具体预测情况如下表：

单位：万元

项目	2013年9-12月	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2018年后永续
一、营业收入	2,132.60	8,115.40	11,305.94	13,735.90	14,148.02	14,430.94	-
二、营业总成本	965.52	4,624.79	6,281.57	6,903.55	7,312.25	7,592.73	-
其中：营业成本	-	-	-	-	-	-	-
营业税金及附加	15.40	58.40	81.50	98.90	101.90	103.90	-
销售费用	218.70	978.30	1,258.10	1,409.90	1,452.30	1,469.60	-
管理费用	724.72	3,570.12	4,936.82	5,397.91	5,753.52	6,016.67	-
财务费用	0.70	1.87	2.34	2.67	2.94	3.23	-
资产减值损失	6.00	16.10	2.81	-5.83	1.59	-0.67	-
加：公允价值变动收益	-	-	-	-	-	-	-
投资收益	-	-	-	-	-	-	-
三、营业利润	1,167.08	3,490.61	5,024.37	6,832.35	6,835.77	6,838.21	-
加：营业外收入	-	-	-	-	-	-	-
减：营业外支出	-	-	-	-	-	-	-
四、利润总额	1,167.08	3,490.61	5,024.37	6,832.35	6,835.77	6,838.21	-
减：所得税	-	-	628.05	854.04	854.47	1,709.55	-
五、净利润	1,167.08	3,490.61	4,396.32	5,978.31	5,981.30	5,128.66	5,128.66
加：固定资产折旧、无形资产摊销	9.42	38.61	91.84	139.68	228.12	320.27	-
债务利息(扣除税务影响)	-	-	-	-	-	-	-
减：资本性支出	30.00	161.30	224.70	273.00	281.20	286.80	-
追加营运资金	2.32	176.29	144.16	109.79	18.62	12.78	-
净现金流量	1,144.18	3,191.63	4,119.30	5,735.20	5,909.60	5,149.35	5,128.66
折现系数	0.9566	0.8362	0.7309	0.6389	0.5585	0.4882	3.3902
净现值	1,094.49	2,668.74	3,010.86	3,664.29	3,300.45	2,513.86	17,387.23
经营性资产价值	33,639.92						
溢余性资产价值	804.87						
减：付息债务价值	-						
全部股东权益价值	34,444.80						

运用收益法，经过评估测算，方寸科技股东全部权益评估值为34,444.80万元。

（三）股东全部权益评估结论的确定

经评估，资产基础法与收益法结论相差较大，资产基础法评估是以资产的成本重置为价值标准，反映的是资产投入（购建成本）所耗费的社会必要劳动，这种购建成本通常将随着国民经济的变化而变化，且本次资产基础法评估不包括其他账外的无形资产的价值；而收益法评估是以资产的预期收益为价值标准，反映的是资产的产出能力（获利能力）的大小，这种获利能力通常将受到宏观经济、政府控制以及资产的有效使用等多种条件的影响，同时对企业预期收益做出贡献的不仅仅有各项有形资产，还有其他账外的无形资产。

鉴于此，本次评估以收益法的评估结论作为方寸科技股东全部权益的评估值，即方寸科技股东全部权益评估值为34,444.80万元。

（四）评估增值原因分析

方寸科技作为移动游戏类企业，具有轻资产的特征，与主营业务相关的游戏软件著作权、优秀的研发团队及经营团队等无形资产或资源并未在其会计报表中体现，故其账面资产无法全面反映其未来盈利能力。本次评估采用收益法综合考虑了上述未在会计报表中反映的无形资产或资源的价值，以其未来的预期权益报酬作为评估的基础。本次评估增值的具体原因如下：

1、移动网游行业发展潜力巨大

方寸科技主要从事移动网络游戏的开发和运营。近年来受益于智能手机的普及和移动互联网的发展，我国移动网络游戏市场发展迅速。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年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。根据易观智库的预测，移动终端游戏市场2015年规模将超过200亿。若移动网游的市场份额保持稳定在60%，2015年移动网游市场规模估计达到120亿，三年年均复合增长率达76.95%。在行业大发展的前提下，方寸科技未来的发展前景广阔。

2、方寸科技具有创新精神的研发团队

截至2013年8月末，方寸科技拥有研发人员近70人，人才学历高、经验丰富。方寸科技的实际控制人张铮及9名核心技术团队成员，均具有5年以上网络游戏开发和运营的丰富经验，并且曾在业内知名公司任职。

方寸科技的研发团队具有较强的创新精神，善于结合市场需求，以新颖的游戏类型、游戏玩法及游戏品质吸引玩家。方寸科技开发的第一款移动网游《怪物X联盟》是国内迄今为止最成功的萌宠类移动网络游戏之一，上线10个月在国内共取得6,182万元的流水，被口袋巴士《中国手机游戏4月流水榜》评为中国流水最高的20款移动网络游戏之一，GGS移动游戏创新大赛北京赛区十强。方寸科技具有创新精神的研发团队是方寸科技未来继续开发新型手机网络游戏的保障。

3、方寸科技国际化的运营理念

方寸科技采取国际化道路，《怪物X联盟》已经成功在韩国、日本、台湾地区和澳大利亚上线。2013年5月，《怪物X联盟》作为GGS移动游戏创新大赛中国区的明星产品，进入韩国市场，受到韩国玩家的欢迎，上线之初，在韩国各大手机网游排行版均位居前列，一度冲进韩国主流手机应用商店游戏总榜第一名。未来，方寸科技将继续利用其国际化发展的经验优势，大力拓展客户群体，促进旗下游戏产品的推广和销售。

四、爱乐游的估值

本次交易的评估基准日为2013年8月31日。根据中广信评估出具的中广信评报字[2014]第037号《广东奥飞动漫文化股份有限公司拟进行股权收购事宜所涉及的北京爱乐游信息技术有限公司股东全部权益市场价值评估报告书》，中广信评估根据标的公司的特性以及评估准则的要求，确定采用资产基础法和收益法两种方法对标的资产进行评估，最终采用了收益法评估结果作为本次交易标的股权的评估结论。根据收益法评估结果，本次标的资产爱乐游股东全部权益价值为43,976.91万元，评估结论较母公司账面净资产增值40,713.87万元，评估增值率为1,247.73%。

（一）资产基础法评估情况

2013年8月31日，爱乐游的资产总额账面值3,650.41万元，负债总额账面值387.36万元，净资产为3,263.04万元。评估后的资产总额为3,972.96万元，负债总额为387.36万元，净资产为3,585.60万元，评估增值322.56万元，增幅9.89%。资产基础法评估结果如下表：

单位：万元

项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率
		A	B	C=B-A	A=C/A×100%
流动资产	1	3,364.00	3,364.00	-	-
非流动资产	2	286.41	608.96	322.55	112.62
其中：可供出售金融资产	3	-	-	-	-
持有至到期投资	4	-	-	-	-
长期应收款	5	-	-	-	-
长期股权投资	6	250.00	572.36	322.36	128.94
投资性房地产	7	-	-	-	-
固定资产	8	32.45	32.64	0.19	0.59
在建工程	9	-	-	-	-
工程物资	10	-	-	-	-
固定资产清理	11	-	-	-	-
生产性生物资产	12	-	-	-	-
油气资产	13	-	-	-	-
无形资产	14	-	-	-	-
开发支出	15	-	-	-	-
商誉	16	-	-	-	-
长期待摊费用	17	-	-	-	-
递延所得税资产	18	3.96	3.96	-	-
其他非流动资产	19	-	-	-	-
资产总计	20	3,650.41	3,972.96	322.55	8.84
流动负债	21	387.36	387.36	-	-
非流动负债	22	-	-	-	-
负债合计	23	387.36	387.36	-	-
净资产（所有者权益）	24	3,263.04	3,585.60	322.56	9.89

（二）收益法评估情况

1、收益法的定义原理和应用前提（同方寸科技）

2、收益预测的假设条件（同方寸科技）

3、评估预测说明（同方寸科技）

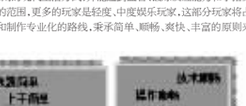
4、爱乐游2013年业务开展及预测收入的可实现性

（1）影响爱乐游2013年预测收入可实现性的因素分析

2013年度，爱乐游营业收入主要来自《水果武士》系列、《雷霆战机》系列、《大鱼吃小鱼》系列三款移动休闲游戏，以及《英雄OL》和《修真天下》两款移动WAP游戏，其中又以移动休闲游戏为主。目前，爱乐游在移动休闲游戏领域排名前列，占据了移动休闲游戏一定的市场份额。

①移动休闲游戏的市场份额

据《2013年中国移动游戏产业报告》显示，2013年，按实际销售收入计算，移动网络游戏占整体移动游戏市场的68.2%，移动休闲游戏占31.8%，移动休闲游戏属于移动游戏，仍然拥有一定的受众。



资料来源：GPC、IDC和CNG

②爱乐游移动休闲游戏的产品特点

爱乐游开发的移动休闲游戏风格轻松活泼，相较于其他类型的手机游戏开发周期短。它以手机为载体，方便于玩家随时随地进入游戏休验乐趣，消磨碎片化的休闲时间，体现短时休闲的现代生活方式，并能达到益智、锻炼反应能力和手指灵活性的效果。随着智能手机用户的普及，高性能的移动终端大大扩展了游戏用户的范围，更多的玩家是轻度、中度娱乐玩家，这部分玩家将占据主流地位。

爱乐游坚持走游戏休闲化、产品精品化和制作专业化的路线，秉承简单、顺畅、爽快、丰富的原则来选题和开发。爱乐游的移动休闲游戏具有如下特点：

③爱乐游与平台的分成模式

爱乐游与平台的分成模式具体参见本反馈意见问题十的相关内容。

④竞争对手情况

受益于行业的快速发展，行业内竞争对手业绩普遍呈现良好增长趋势，具体参见本反馈意见问题十六的相关内容。

（2）爱乐游2013年预测收入的实现情况

爱乐游2013年未经审计收入情况如下：

单位：万元

项目	2013年1-8月(审计数)	2013年9-12月（未经审计）	2013年1-12月
营业收入	4,314.14	2,114.98	6,429.12

爱乐游2013年9-12月的预测收入为2,283.50万元，实现的未经审计收入2,114.99万元，比预测收入低168.50万元，差异为7.37%，形成该差异原因为：报告期内爱乐游（游戏研发商）从中国移动结算后再将一部分成款结算给渠道商，后逐步改为由中国移动直接分别结算给游戏研发商和渠道商，从而使乐游2013年9-12月收入有所下降，对外结算金额也有所下降，但对利润影响不大。从2013年未经审计的利润表来看，全年实现净利润3,185.23万元，9-12月份实现净利润1,287.43万元，均超额完成了预定目标。

5、对2014年及以后年度的预测

（1）对主营业务收入未来的预测

对爱乐游以后年度营业收入的预测，主要是基于目前爱乐游游戏推出情况，确定未来推出游戏种类、游戏数量、生命周期等收入原则，进行如下预测：

爱乐游未来年度的收入主要来源于移动终端游戏通过腾讯平台、三大运营商平台（移动、电信、联通）的发布移动终端游戏的分成收入（含自主研发游戏和代理游戏）。本次盈利预测结合爱乐游历史运营情况、业务数据、行业产品生命周期等情况而做出合理性判断。1

①关于游戏生命周期的选择

游戏的生命周期一般包括考察期、形成期、稳定期、退化期四个阶段。爱乐游目前运营的游戏为移动终端游戏。从爱乐游目前的产品情况来看，可分为轻度移动休闲游戏、中度移动WAP游戏、重度移动网络游戏。未来除现有运营的《修真天下》、《英雄OL》外，预测期内爱乐游不再新开发中度移动WAP游戏。本次评估预测假定轻度移动休闲游戏的生命周期为6-8个月，重度移动网络游戏生命周期为12个月。

②关于游戏流水的预测

根据爱乐游的产品规划，预计未来每年计划重度移动网络游戏2-3款、轻度移动休闲游戏4-6款。对于重度移动网络游戏是基于目前处于公测阶段的《英雄无双》（暂定名）情况进行研究分析预测。对于轻度手游，是结合爱乐游已开发的《水果武士》、《雷霆战机》、《大鱼吃小鱼》等游戏的历史流水指标进行分析预测。

③游戏流水预测的基本数据

A.轻度移动休闲游戏（《雷霆战机》、《水果武士》、《大鱼吃小鱼》等

项目	时间（月）	总注册用户（万人）	活跃用户（万人）	付费用户（万人）	ARPU值（元/月）	月流水（万元）
考察期	1	0-100	0-10	0-1	0-10	0-10
形成期	1	100-300	10-30	1-3	10-12	10-36
稳定期	3	300-500	30-100	3-25	12-15	36-300
衰退期	1	500-0	100-0	25-0	15-0	300-0

注：雷霆战机系列由于包括网络版，预计付费人数为普通的2倍以上。

B.中度移动WAP游戏：目前仅有《修真天下》、《英雄OL》两款，经测算其收入流水、《修真天下》收入流水稳定，约为200万左右。《英雄OL》流水已明显呈下降趋势，进入生命后期。这两款为非智能机页面游戏，从历史情况来看，为谨慎起见，这次预测时设定其《修真天下》连同资退期尚有12个月的寿命，《英雄OL》尚有6个月的寿命。预测期内爱乐游不再新开发中度移动WAP游戏。

项目	时间（月）	总注册用户（万人）	活跃用户（万人）	付费用户（万人）	ARPU值（元/月）	月流水（万元）
稳定期	8	280-380	250-350	2.5-5	35-40	95-200
衰退期	4	380-0	350-0	5-0	40-0	200-0

C、重度移动网络游戏（《修真天下》、《英雄无双》等，具有客户端的游戏

项目	时间（月）	总注册用户（万人）	活跃用户（万人）	付费用户（万人）	ARPU值（元/月）	月流水（万元）
考察期	1	0-50	0-10	0-0.5	0-50	0-25
形成期	3	50-200	10-20	0.5-2	50-150	25-300
稳定期	6	200-350	20-50	2-4	150-200	300-800
衰退期	2	350-0	50-0	5-0	200-0	800-0

注1：上述活跃用户、付费用户、ARPU值为月平均值

注2：总注册用户=本期新增注册用户+上期累计注册用户

D.游戏收入分成率的确定

爱乐游游戏收入的分成率较为复杂，包括腾讯平台收入及三大运营商平台收入。各平台的收入分成率均不同。

根据历史分成情况，本次评估确定预测期内爱乐游各款游戏各平台的平均分成率为45%-55%。

经分析预测，2013年9月-2016年的收入预测（含税）如下表：

单位：元

游戏名称	平均分成比例	销售额（2013.9-12）	销售额（2014）	销售额（2015）	销售额（2016）
修真天下（非智能机）	45.00%	3,114,000.00	3,486,600.00	0.00	0.00
修真天下（智能机）	55.00%	0.00	3,547,500.00	25,575,000.00	0.00
英雄OL（非智能机）	45.00%	866,250.00	63,000.00	0.00	0.00
英雄无双（智能机）	55.00%	1,980,000.00	27,555,000.00	0.00	0.00
水果武士H	50.00%	2,250,000.00	0.00	0.00	0.00
雷霆战机(网络版)	55.00%	0.00	17,688,000.00	0.00	0.00
雷霆战机(单机版)	50.00%	9,180,000.00	1,000,000.00	0.00	0.00
水果武士H	50.00%	0.00	0.00	4,805,000.00	0.00
其他1	50.00%	50,000.00	4,580,000.00	0.00	0.00
新游戏-1-1（单机）	50.00%	0.00	3,655,000.00	0.00	0.00
大鱼吃小鱼	50.00%	2,550,000.00	150,000.00	0.00	0.00
其他2	50.00%	1,050,000.00	2,000,000.00	0.00	0.00
新游戏-1-2（单机）	50.00%	0.00	3,680,000.00	0.00	0.00
其他3	50.00%	2,480,000.00	1,175,000.00	0.00	0.00
新游戏-2（网游）	50.00%	0.00	22,225,000.00	4,250,000.00	0.00
新游戏-3（单机）	50.00%	0.00	3,655,000.00	0.00	0.00
新游戏-4（单机）	50.00%	0.00	3,655,000.00	0.00	0.00
新游戏-5（网游）	50.00%	0.00	0.00	26,475,000.00	0.00
新游戏-6（单机）	50.00%	0.00	0.00	4,030,000.00	0.00
新游戏-7（网游）	50.00%	0.00	0.00	25,225,000.00	1,250,000.00
新游戏-8（单机）	50.00%	0.00	0.00	4,405,000.00	0.00
新游戏-9（网游）	50.00%	0.00	0.00	14,225,000.00	12,250,000.00
新游戏-10（单机）	50.00%	0.00	0.00	4,405,000.00	0.00
新游戏-11（网游）	50.00%	0.00	0.00	0.00	26,475,000.00
新游戏-12（单机）	50.00%	0.00	0.00	4,405,000.00	0.00
新游戏-13（网游）	50.00%	0.00	0.00	0.00	26,475,000.00
新游戏-14（单机）	50.00%	0.00	0.00	0.00	6,050,000.00
新游戏-15（网游）	50.00%	0.00	0.00	0.00	26,475,000.00
新游戏-16（单机）	50.00%