(上接B6版)

项目	2013年收购第一波20%股权	本次交易收购第一波80%股权
业绩承诺水平	2013年、2014年和2015年实现净利润分别不低于2,000万元、3,500万元和5,000万元	2014年、2015年和2016年净利润分别不低于8,000万元、10,400万元和13,000万元
获取对价方式及解锁方式	全部现金支付，已于2014年2月前支付完毕	30%现金+70%股份；分期支付或解锁，请参见“第六章本次交易合同的主要内容”
任职期限承诺	付强、黄巍、张宁驰承诺，在第一波至少任职满60个月；黄巍、张宁驰承诺自股份交割日起，仍需至少在第一波任职60个月；黄巍、张宁驰承诺自股份交割日起，仍需至少在第一波任职48个月	付强承诺自股份交割日起，仍需至少在第一波任职60个月；黄巍、张宁驰承诺自股份交割日起，仍需至少在第一波任职48个月
交易完成后是否取得标的公司的控制权	否	取得控制权

(3)本次交易与2014年6月第二次股权转让定价差异原因

2014年6月,本次付强、黄巍、张威和张宁驰将其持有的第一波28.80%的股权转让给蕾薇投资,蕾薇投资的合伙人仍为上述4人,本次股权转让后,付强、黄巍、张威和张宁驰持有第一波部分股权转为间接持有,实际最终持有第一波的股权比例未改变,故本次股权转让以出资额转让。

2013年彝威股份首次收购第一波股权前,双方互为无关联第三方,本次交易的定价是在市场化并购谈判基础下确定,与标的资产历史沿革中的前二次股权转让背景差异较大,不具有可比性。

二、第一波的业务与技术

(一)第一波的主营业务情况

1、第一波主营业务概况

第一波的主营业务为移动网络游戏的制作开发与运营推广。

顺应移动网络游戏的发展趋势,第一波成立至今坚持走“网络文学+游戏”的精品化移动游戏路线,专注于研发与推行围绕网络文学IP改编的游戏类型,先后打造出《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》等多个成功产品,探索出独有的网络文学和游戏相结合的娱乐发展模式。一波的《莽荒纪》上线以来月流水最高接近1,700万元,曾在IOS下载排行榜上名列第十;《唐门世界》和《绝世天府》上线至2014年5月底累计流水分别超过7,300万元和3,700万元。第一波凭借创始人具有著名网络作家和游戏企业经营者的双重身份,利用企业自身在“网络小说”和“游戏”双行业的先发优势,深度挖掘网络文学与游戏的契合点,不断创新符合市场需求的游戏内容与玩法。

2、第一波所处行业的基本情况

本次交易的标的公司第一波主要涉及电子游戏行业中的移动终端游戏细分行业。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”。

(二)第一波的运营模式及盈利模式

1、第一波的运营模式

第一波游戏的运营模式可以分为自主运营和联合运营。首先,第一波分别获得作者或感大关于小说约定内容的手机游戏改编权的授权;然后,第一波将所授权的小说约定内容自主研发或转授予合作研发商进行游戏的开发制作,并参与开发过程的策划;游戏最终研发成功后,运营权归第一波独家享有。

自主运营模式是指第一波的《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》在游戏网站发布运营,玩家直接通过游戏网站链接下载游戏并注册账号,通过第三方充值渠道进行充值而获得游戏内的虚拟货币。截至2014年5月31日,三款游戏来自于游戏自主运营的总流水约13,649万元,自总流水的69%。

联合运营模式是指第一波与苹果、百度多酷、91等多个平台合作,进行游戏的运营并提供多渠道的下载及消费。第一波的联合运营达可分为直接和间接两种方式:直接是指与平台商直接签订合作协议进行游戏的发行运营;间接是指与第三方运营商签订合作协议,由第三方运营商负责游戏在联运市场各平台的分发。截至2014年5月31日,三款游戏来自于联运模式总流水约6,175万元,约占总流水的31%。

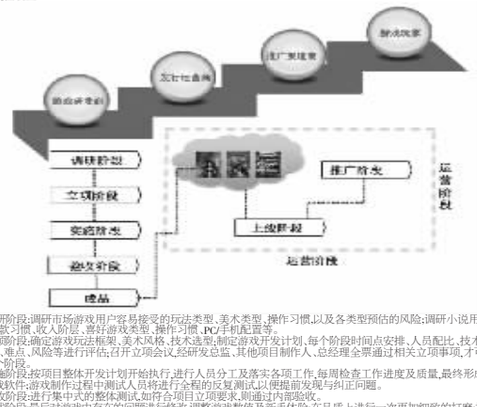
2、第一波的盈利模式

手机游戏市场中主要存在虚拟道具销售收费和下载收费两种类型的盈利模式。虚拟道具销售收费模式是指手机游戏可免费提供下载和娱乐体验,而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。下载收费模式是指游戏玩家通过苹果AppStore、GooglePlay等手机游戏应用市场下载游戏或应用时,向应用市场支付相应的费用,应用市场再与开发商就收取的下载费用进行分成的盈利模式。

第一波游戏的道具模式主要是虚拟道具销售收费。玩家可免费下载参与游戏并无须支付任何费用,但若玩家希望进一步加强游戏体验,则需付费购买能获得相关的虚拟道具、装备等。

(三)第一波的业务流程及质量控制

1、业务流程设置



●调研阶段:调研市场游戏用户容易接受的玩法类型、美术类型、操作习惯,以及各类型预估的风险;调研小说用户年龄阶层、教育阶层、付款习惯、收入阶层、喜好游戏类型、操作习惯、PC/手机配置等。

●立项阶段:确定游戏玩法框架、美术风格、技术选型;制定游戏开发计划,每个阶段时间点安排、人员配比、技术支持;对总体工作量、人数、难点、风险等进行评估;召开立项会议,经研发总监、其他项目制作人、总经理全票通过相关立项事项,才可以进入开发流程的下一个阶段。

●实施阶段:按项目整体开发计划开始执行,进行人员分工及落实各项工作,每周检查工作进度及质量,最终形成可视化可操作的整体游戏软件;游戏制作过程中测试人员将进行全程的反复测试,以便提前发现与纠正问题。

●验收阶段:进行集中式的整体测试,如符合项目立项要求,则通过内部验收。

●上线阶段:最后测试阶段中存在的问题进行修改,调整游戏数值及新手体验;在品质上进行一次更加细致的打磨;接入各发布渠道对应的SDK,测试登陆与充值等性能,正式部署服务器,进行内测,游戏达到可正式发布状态,推出正式版游戏并同步执行推广计划。

●推广阶段:根据游戏类型设置推广计划,与小说作家、名人等签订推广合同,借助他们微信、微博等自媒体渠道针对性的推送相关游戏;与各移动广告商合作,选择具有针对性的联运市场推送;市场部定期发布活动策划,运营部与市场部配合执行市场营销活动,每月进行推广计划总结,进一步完善后续推广。

●运营阶段:运营部人员监测游戏后台数据收集玩家反馈信息,实时分析游戏玩家的行为,发现游戏不足或异常问题,对产品进行优化调整;判定产品的推广定位是否符合市场,优化推广盈利模式。

2、质量控制

第一波在游戏产品调研、立项、开发、验收到上线运营、推广、客户服务等多个业务环节,均采取了严密的质量控制措施,形成了完善的质量控制体系,确定游戏的研发进度与质量。

(1)立项阶段质量控制:第一波结合当下热门的网络文学市场进行玩家调研,深度分析市场游戏产品类型、特色、趋势等信息,确定项目方向并制定一套完整的新游戏项目立项计划书和管理流程说明书,开立项专题会议,由评估成员开会讨论并对项目进行独立评估,根据相关标准进行表决确定是否立项。

(2)研发阶段质量控制:项目一旦施过程中开发和测试同步进行,每完成一个步骤的开发环节和功能设置,就进行多人多次的专项测试。实时更新项目进度,并定期进行项目阶段小结。经过反复测试与修改,在确保游戏功能等技术指标正确的同时,保证开发的游戏产品不存在纠袭和侵犯他人知识产权的行为。开发团队最终形成能够展现游戏重要玩法和基础功能的Demo,第一波管理层将对Demo进行评审,评判Demo对立项方案的实现程度以及需继续完善的地方。

(3)上线运营阶段质量控制:正式上线运营前第一波会先针对游戏下载是否正常、充值是否能够到账、游戏的连接和活动是否顺畅等指标进行监测评估,并服务运营中心实时关注监控系统,对后台数据及用户行为进行分析,如用户活跃时间段、游戏技能的受欢迎度、用户功能服务购买意愿等细节监控与分析。客户服务24小时在线,及时引导、解答用户的问题、建议、投诉。

(4)推广阶段质量控制:市场部根据运营部的数据判断游戏推广进度排期和途径选择,并定期策划游戏的线上和线下活动。根据游戏数据开会讨论推广行为的效果和潜在用户的转换效率,总结经验用于后续推广策划。

(四)第一波的主营业务及主要产品情况

2013年第一波成立后,确立了“网络文学+游戏”的发展模式,由于第一波创始人凭借“著名网络作家”和“游戏企业经营者”的双重身份,在网络文学领域具有良好的人脉和作品题别能力,并有将优质网络文学IP资源商业化的能力。第一波拥有“唐家三少”、“天蚕土豆”和“我吃西红柿”等网络知名作家部分小说的IP授权,陆续推出了由上述作家热门作品改编的《莽荒纪》、《唐门世界》和《绝世天府》三款游戏,使第一波收入呈现快速增长的趋势。最近两年及一期,《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》的营业收入情况如下:

单位:万元

游戏名称	2014年1-5月		2013年度		2012年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
莽荒纪	5,427.69	57.52%	1,466.46	36.15%	–	–
唐门世界	1,468.11	15.56%	2,190.34	53.99%	–	–
绝世天府	2,539.02	26.91%	355.58	8.76%	–	–
其他	0.70	0.01%	44.66	1.10%	169.64	100%
合计	9,435.52	100%	4,057.04	100%	169.64	100%

注:第一波数据均为合并报表数据,其中莽荒纪和绝世天府由第一波运营,收入确认在第一波;唐门世界在蓝海梦想运营,收入确认在蓝海梦想。

第一波报告期内的游戏流水可分为自主运营和联合运营,三款游戏上线前期主要为自主运营,中后期陆续在联运市场推广发行,《莽荒纪》、《唐门世界》和《绝世天府》按运营方式划分的充值流水情况如下:

单位:万元

平台	2014年1-5月		2013年度		2012年度	
	充值流水	占比	充值流水	占比	充值流水	占比
自主运营	8,116.53	60.16%	5,532.49	87.37%	–	–
联合运营	5,374.73	39.84%	799.97	12.63%	–	–
合计	13,491.26	100%	6,332.46	100%	–	–

未来,第一波将根据游戏类型布局发行平台,结合自主运营和联运市场多渠道创收。

1、《莽荒纪》

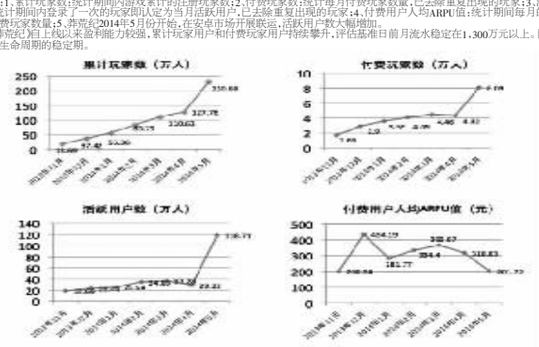
《莽荒纪》为起点文学网白金作家我吃西红柿创作的古典仙侠小说,2013年第一波获得作者我吃西红柿独家授权改编同名手机游戏,该游戏于2013年11月20日上线。游戏类型为ARPG类,玩法以升级获取经验为主,主要关卡内容包括荒坟场、战神殿、匹配战、散财秘神、书虫回廊、刷怪关卡等。《莽荒纪》上线以来最高月流水约达1,700万元,截至2014年5月31日累计总流水8,618.47万元。

自游戏上线截至基准日,《莽荒纪》游戏每月的累计玩家数、付费玩家数、活跃用户数和付费用户人均ARPU值的具体情况如下表:

时间	累计玩家数(万人)	付费玩家数(万人)	活跃用户数(万人)	付费用户人均ARPU值(元)
2013年11月	18.69	1.69	18.69	200.38
2013年12月	37.42	2.90	23.44	434.19
2014年1月	56.36	3.59	25.58	281.77
2014年2月	83.79	4.09	34.88	334.40
2014年3月	110.63	4.46	37.28	366.67
2014年4月	127.78	4.32	29.22	318.03
2014年5月	230.88	8.09	118.71	201.72

注:1、累计玩家数:统计期间内游戏累计的注册玩家数;2、付费玩家数:统计每月付费玩家数量,已去除重复出现的玩家;3、活跃用户数:统计期间内登录了一次的玩家即认定为当月活跃用户,已去除重复出现的玩家;4、付费用户人均ARPU值:统计期间每月的流水除以付费玩家数量;5、莽荒纪2014年5月份开始,在安卓市场开展联运,活跃用户数大幅增加。

《莽荒纪》自上线以来盈利能力较强,累计玩家用户和付费玩家用户持续攀升,评估基准日前月流水稳定在1,300万元以上。目前处于游戏生命周期的稳定期。



自游戏上线截至基准日,《莽荒纪》在游戏网站和联运平台的流水扣除第二方计费渠道分成和运营平台分成等费用后的金额计入第一波分成金额,第一波再按每月游戏的充消比确认收入。因此,《莽荒纪》的充值总额和第一波的分成金额、收入确认金额如下表所示:

单位:万元

时间	充值金额	第一波分成金额	第一波收入确认金额
2013年11月	339.35	323.45	310.06
2013年12月	1,259.24	1,200.60	1,156.39
2014年1月	1,012.41	951.72	889.70
2014年2月	1,368.38	1,186.26	1,185.05
2014年3月	1,635.17	1,345.21	1,353.85
2014年4月	1,372.73	1,115.21	1,094.07
2014年5月	1,631.21	921.84	905.05

注:1、充值金额:统计期间内游戏每月的充值流水总数;2、第一波分成金额:依据充值流水扣除第三方计费渠道和运营平台流水后第一波的分成金额;3、第一波收入确认金额:应计收入按照统计期间内的充值消耗比确认的收入。

《莽荒纪》2013年和2014年1-5月充值金额、总充值金币数、总消费金币数、充值消耗比情况如下:

期间	充值金额(万元)	总充值金币数(万个)	总消费金币数(万个)	充值消耗比
2013年度	1,598.59	15,744.49	15,151.47	96.23%
2014年1-5月	9,435.52	69,200.34	67,114.81	96.16%

注:1、充值金额:统计期间内游戏每月的充值流水总数;2、总充值金币数:游戏玩家通过充值所获得游戏中的虚拟货币数量,不包含赠送;3、总消费金币数:游戏玩家消费了通过充值所获虚拟货币的数量,不包含赠送;4、充值消耗比:统计期间,当期玩家消费虚拟货币总数/当期玩家充值虚拟货币总数+期初金币数)。

2、《唐门世界》

《唐门世界》是首款根据著名三少小说作品创作的移动网络游戏,集合了《化之子》、《石神》、《斗及的死神》、《我独仙》、《逆星痕》、《冰火魔厨》、《斗罗大陆》、《斗破苍穹》、《斗罗大陆3龙王传说》中的人物角色的卡牌类策略游戏。该游戏于2013年8月23日上线,以开级获取经验为主,经验值获取主要通过“闯关”中的小关卡和“剧殇”中的藏宝阁。《唐门世界》开放测试首周,注册用户超过20万人,截至2014年5月31日累计流水7,379.75万元。

自游戏上线截至基准日,《唐门世界》游戏每月的累计玩家数、付费玩家数、活跃用户数和付费用户人均ARPU值的具体情况如下表:

时间	累计玩家数(万人)	付费玩家数(万人)	活跃用户数(万人)	付费用户人均ARPU值(元)
2013年8月	23.40	1.82	23.40	155.66
2013年9月	44.76	2.89	30.60	312.03
2013年10月	64.22	2.66	30.98	318.03
2013年11月	73.32	2.34	20.73	471.82
2013年12月	83.85	2.12	21.61	527.82
2014年1月	97.35	2.02	25.31	404.12
2014年2月	112.10	1.98	25.83	321.14
2014年3月	127.26	1.85	26.66	335.59
2014年4月	139.42	1.44	22.04	429.90
2014年5月	150.98	1.22	20.03	355.50

注:1、累计玩家数:统计期间内游戏累计的注册玩家数;2、付费玩家数:统计每月付费玩家数量,已去除重复出现的玩家;3、活跃用户数:统计期间内登录了一次的玩家即认定为当月活跃用户,已去除重复出现的玩家;4、付费用户人均ARPU值:统计期间每月的流水除以付费玩家数量。

《唐门世界》自上线以来盈利能力较强,累计玩家用户和付费玩家用户持续攀升,评估基准日前月流水稳定在600万元以上。目前处于游戏生命周期的成长期。

自游戏上线截至基准日,《唐门世界》在游戏网站和联运平台的流水扣除第三方计费渠道分成和运营平台分成等费用后的金额计入第一波分成金额,第一波再按每月游戏的充消比确认收入。因此,《唐门世界》的充值总额和第一波的分成金额、收入确认金额如下表所示:

单位:万元

时间	充值金额	第一波分成金额	第一波收入确认金额
2013年8月	283.70	157.13	139.29
2013年9月	903.10	508.67	480.82
2013年10月	845.02	475.41	470.43
2013年11月	1,105.15	560.38	537.22
2013年12月	1,120.50	566.61	561.89
2014年1月	814.82	411.62	378.39
2014年2月	634.47	303.96	337.69
2014年3月	621.78	282.70	288.59
2014年4月	617.64	275.50	260.64
2014年5月	433.57	191.16	203.48

注:1、充值金额:统计期间内游戏每月的充值流水总数;2、第一波分成金额:依据充值流水扣除相关渠道和研发商的分成成本后第一波的分成金额;3、第一波收入确认金额:应计收入按照统计期间内的充值消耗比确认的收入。

《唐门世界》2013年和2014年1-5月充值金额、总充值金币数、总消费金币数、充值消耗比情况如下:

期间	玩家充值金额(万元)	总充值金币数(万个)	总消费金币数(万个)	充值消耗比
2013年度	4,257.47	97,919.39	93,635.10	95.62%
2014年1-5月	3,122.28	98,798.58	98,192.33	95.26%

注:1、充值金额:统计期间内游戏累计的充值流水总数;2、总充值金币数:游戏玩家通过充值所获得游戏中的虚拟货币数量,包含赠送;3、总消费金币数:游戏玩家消费了通过充值所获虚拟货币的数量,包含赠送;4、充值消耗比:统计期间,当期玩家消费虚拟货币总数/当期玩家充值虚拟货币总数+期初金币数)。

3、《绝世天府》

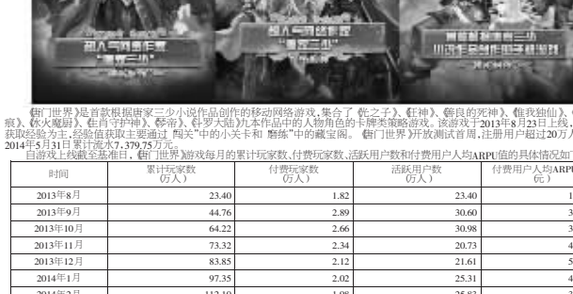
《绝世天府》是首款根据天蚕土豆小说改编的卡牌策略手游,内容创新QTE玩法、独特水果必着玩法、藏宝楼猎场指骰子等新颖辅助玩法,带来全新游戏体验。该游戏于2013年12月20日上线,截至2014年5月31日累计流水3,751.84万元。

自游戏上线截至基准日,《绝世天府》游戏每月的累计玩家数、付费玩家数、活跃用户数和付费用户人均ARPU值的具体情况如下表:

时间	累计玩家数(万人)	付费玩家数(万人)	活跃用户数(万人)	付费用户人均ARPU值(元)
2013年12月	16.39	1.31	16.39	306.65
2014年1月	34.67	1.80	23.84	516.33
2014年2月	44.92	1.64	17.49	478.93
2014年3月	52.90	1.39	15.27	466.18
2014年4月	58.90	1.15	12.68	506.85
2014年5月	63.20	0.94	10.25	381.36

注:1、累计玩家数:统计期间内游戏累计的注册玩家数;2、付费玩家数:统计每月付费玩家数量,已去除重复出现的玩家;3、活跃用户数:统计期间内登录了一次的玩家即认定为当月活跃用户,已去除重复出现的玩家;4、付费用户人均ARPU值:统计期间每月的流水除以付费玩家数量。

《绝世天府》上线两个月后流水稳定在600万元以上,付费用户人均ARPU值维持在380元以上。截至2014年5月底,《绝世天府》以自主运营为主,除苹果IOS平台外未推出联运市场,所以玩家数量增长较慢。



自游戏上线截至基准日,《绝世天府》在游戏网站的流水扣除第三方计费渠道分成和运营平台分成等费用后的金额计入第一波分成金额,在联运平台的流水扣除第三方计费渠道分成、运营平台分成以及研发商分成等费用后的金额计入第一波分成金额,上述分成金额合计后第一波再按每月游戏的充消比确认收入。因此,《绝世天府》的充值总额和第一波的分成金额、收入确认金额如下表所示:

单位:万元

时间	充值金额	第一波分成金额	第一波收入确认金额
2013年12月	402.76	383.34	355.53
2014年1月	928.57	732.32	661.75
2014年2月	786.59	613.65	628.53
2014年3月	645.80	501.00	512.65
2014年4月	613.13	431.94	426.49
2014年5月	374.99	286.58	309.65

注:1、充值金额:统计期间内游戏每月的充值流水总数;2、第一波分成金额:依据充值流水扣除相关渠道和研发商的分成成本后第一波的分成金额;3、第一波收入确认金额:应计收入按照统计期间内的充值消耗比确认的收入。

《绝世天府》2013年和2014年1-5月充值金额、总充值金币数、总消费金币数、充值消耗比情况如下:

期间	玩家充值金额(万元)	总充值金币数(万个)	总消费金币数(万个)	充值消耗比
2013年度	402.76	7,936.01	7,360.26	92.75%
2014年1-5月	3,349.08	82,112.11	80,767.95	97.68%

注:1、充值金额:统计期间内游戏累计的充值流水总数;2、总充值金币数:游戏玩家通过充值所获得游戏中的虚拟货币数量,包含赠送;3、总消费金币数:游戏玩家消费了通过充值所获虚拟货币的数量,包含赠送;4、充值消耗比:统计期间,当期玩家消费虚拟货币总数/当期玩家充值虚拟货币总数+期初金币数)。

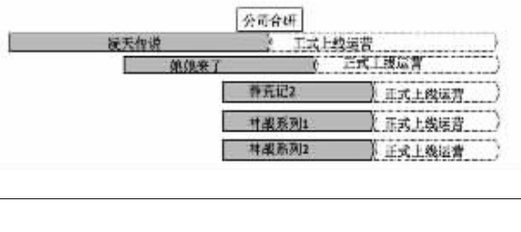
(五)第一波游戏玩家属性分布

1、第一波主要游戏玩家属性分布

由于国内手机用户实名制未实施,玩家注册手机游戏主要以邮箱信息为主,开发运营商难以获得玩家个人真实的信息资料,因此为了分析玩家年龄分布情况,第一波于2014年3月以问卷调查的模式进行玩家调研。调查结果显示第一波游戏玩家年龄主要集中在20至39岁之间的男性为主,玩家职业主要为企事业上班族、学生和个体经营户。

2、第一波主要游戏玩家地域分布

根据第一波报告期内游戏玩家注册的IP地址统计,获得第一波主要游戏的玩家地域分布情况如下:



(六)第一波的研发情况

1、开发技术情况

(1)客户端的开发技术

①客户端采用cocos2d-x最新引擎进行开发。Cocos2d-x核心使协在于开发人员利用C++、Lua及Javascript类语行跨平台部署,覆盖平台包括iOS、Android、WindowsPhone、黑莓(BlackBerry)及Tizen等等。系统将通讯、基础控件、图层、动画等进行了层层封装,可根据机型自动适配资源,实现打造纯美画染效果的同时支持所有特效可配置,使游戏在高端和低端机型上都可稳定运行。

②开发语言采用c++,通过HTTP协议进行游戏资源的加载,实现客户端的容量可控、可制定。各种系统控制采用线程池处理,再加上c++天然的高效性以及完整的系统框架,可实现安全、稳定、高效、可靠的客户端程序。

③通过修改cocos2d-x源代码,在通信流、事件流、UI流方法抽象扩展形成了一套独有的高效数据解析、事件流转和UI可控流程,大大降低了各模块的功能内耦和结构冗余,极大的提高了开发效率和版本稳定性。并可对数据的安全控制,从编码到容错再到数据加解密,将安全风险封锁在可控范围内。

(2)服务器端的开发技术

①开发程序语言:Erlang。数据库系统:Mysql。服务端编程遵循的规范:在匈牙利命名规范基础上扩展的零点编程规范。服务器端兼容:linux/windows,采用精心优化的TCP标准网络协议,令服务器网络资源的发挥到极致。得益于Erlang的跨平台,游戏服务器可以轻松部署到windows/linux服务器上。

②服务器端有丰富的二次扩展性:提供组件接口、界面库、游戏桌子定制、加密算法、手机游戏对接入口、游戏服装系统接口、WEB后台管理接口。数据库部分敏感信息加密,客户端IPC通信和网络通信都采用自主开发的加密技术。客户端用户密码加密,对网络包采用自我的加密算法加密,本地保存的敏感信息采用多层加密,有可逆的与不可逆的;数据库部分的敏感信息采用MD5算法加密,达到用端口变换,服务器部署环境增加安全和保密。

③游戏平台服务器端采用分布模块,一个分布式Erlang系统是多个Erlang节点组成的网络(通常每个处理器被作为一个节点)。同时采用分程管理,并使得各模块之间通过专用信道协调工作,并发处理能力大大增强,支持超大量级的并发连程,并且不需要操作系统具有并发机制。通过特殊技术处理后,网络、CPU占用率极低。实际中使用单台服务器最高并发可支持5000人同时在线,使用多台服务器分布式处理,理论上可支持无限人同时在线。服务端还融合了一些其他的程序,如系统启动控制系统、系统日志监控系统、这些系统采用C++及Lua脚本语言进行游戏逻辑开发,同时脚本环境使用Coroutine做为事务驱动,跳避处了共享资源冲突问题,又达到了并发处理的目的,以非常高效而简洁的脚本完成复杂的异步事务操作。并且与客户端中Coroutine完美结合,达到同时配合工作的效果。再结合RPC远程过程调用机制,使服务器组进程间的通信和异步交互的研发过程难度大大降低。

④得益于Erlang具有多种基本的错误检测能力,它们能够用于构建容错系统。允许程序代码在运行系统中被修改。旧代码能被逐步淘汰而后被新代码替换。在此过渡期间,新旧代码是共存的。游戏走能实现地增代码装载、用户能够控制代码如何被装载的细节

⑤由于游戏平台采用独有的加密算法,免于外挂困扰及病毒攻击。经过多年的运营实践,从未出现过因平台或游戏程序的原因所造成的服务器死机、无响应等非正常故障,从未出现过因平台或游戏漏洞引发的外挂、恶意刷分等造成游戏金币流失的情况,为运营保驾护航。

③管理平台

①通过项目管理系统使所有员工实时关注产品的研发进度,配合缺陷跟踪任务管理平台,跟踪解决在产品周期中出现的错误,并且以同样高效的方式处理整个项目周期中开发任务的分配,登陆项目管理系统后自动列出关于自己的所有工作内容,清晰显示当前任务。项目不同周期,以不同界面突出当前重点关注部分,并且嵌入自动权限分配,使提交权限得到高效控制

②使用虚拟化平台把多数平台系统集中在少数服务器物理机中,大大减少物理资源浪费,高效利用资源,平衡资源分配。和各服务器虚拟化结合使用,做到有条不紊的处理产品或者产品间要异步频繁需要。

③使用自动化代码分析平台,针对代码库、自动化分析,结合自动识别处理代码缺陷,做到自动提醒相关人员,做到第一时间通知到位,迅速促进问题处理。整个产品周期中加强了代码质量的控制,做到尽量避免代码上的常见错误,同时提醒关键代码编写者去考虑是否会带来技术负载,为高效的代码编写提供保障,同时也保障了产品程序在各个终端上的高效及正确运行。

2、开发计划情况

第一波基于现有三款游戏的经验,在移动网络游戏开发、推广和运营方面的能力得到大幅提升,几款自研作品和合研作品处于不同开发阶段,将陆续推出市场。此外,第一波还制定了完善的开发计划,以每年预计5款新游戏上线的速度发行。目前第一波在研游戏的情况如下:

3、开发人员情况

第一波的主要核心技术人员情况如下:

姓名	出生年份	学历	职务	工作经历
付强	1980	本科	总经理	2004年起,付强为独立撰稿人,先后出版了《Y之王》、《铁媒帝国》、《恶道诛解各忘录》、《幽怪纪人》、《不撞》、《龙神的流昏》、《诸者者》等小说,并成为起点中文网白金作家,笔名魔冷。2006年创办蓝海梦想并任职董事长;2013年创办第一波并担任董事长、总经理。
黄巍	1984	本科	副总经理	2009年至2013年间先后任长沙至乐游网络科技有限公司总经理、广州金千信息科技有限公司运营总监和广州探虹网络科技有限公司渠道总监,主要工作为运营与推广自主开发的网页游戏、各类社区服务和特色增值服务。2013年联合创办第一波并担任董事、副总经理。
张宁驰	1980	本科	运营总监	2003年创办北京普旗国际有限公司,担任商务推广;2005年创办博纳德足球在线网站;2008年加入蓝海梦想并担任商务及财务总监;2013年联合创办第一波并担任运营总监。
殷符	1987	本科	运营经理	2009年至2011年在深圳市东方博雅科技有限公司任职游戏策划,参与《C宝贝》、《奥克萨斯扑克》、《把产大亨》等游戏策划;2012年在深圳天宇互动科技有限公司任职产品经理;2013年8月前在深圳市饭后科技有限公司任职运营经理,负责《霸话逐城》、《圣国守卫战2》等游戏的运营工作。
赵昆	1987	大专	项目经理	2008年至2011年在深圳千峰云起信息科技有限公司任职客服专员与运营专员,负责游戏各环节测试;2011年至2012年在广州市新宠联数码科技有限公司任职运营经理;2013年10月前在深圳中宝互动网络有限公司任职产品主管。
彭渊	1984	本科	技术部经理	2006年至2008年在鲜果网任职web前端工程师;2009年至2010年在广州方欣科技有限公司任职软件工程师;2013年10月前在广州做程软件技术有限公司任职高级产品顾问。
杨青	1985	大专	市场经理	2009年至2010年在深圳治三意网络科技有限公司任职客户经理,服务了超过50家端游游戏厂商;2011年至2012年在深圳市经典科技开发有限公司任职媒介主管;2013年10月前在深圳市饭后科技有限公司任职市场经理。
伍鹏	1985	大专	电商运营经理	2007年至2009年在常德市冠宇网络科技有限公司任职技术员;2010年至2012年在湖南省福千粮食品发展有限公司任职电商部经理;2013年10月前深圳市芝丝达丝绸有限责任公司任职电商部经理。

(1)任职期限安排及竞业禁止约定

游戏企业的核心竞争力以人为主,好的团队和核心人才是一家企业未来产品不断创新、持续盈利的主要保障。第一波核心管理人员付强、黄巍和张宁驰分别做出承诺,具体如下:

为保证第一波持续发展和保持持续竞争优势,付强承诺自股份交割日起,仍需至少在第一波任职60个月;付强承诺自第一波离职后两年内不得在上市公司及其子公司(包括第一波)以外,从事与上市公司及其子公司相同或类似的主营业务或通过直接或间接控制的其他经营主体从事该等业务;不在同上市公司及其子公司存在相同或者类似主营业务的公司任职或者担任任何形式的顾问;不以上市公司及其子公司以外的名义为上市公司及其子公司现有客户提供游戏开发、运营及维护等服务;在第一波任职期限内未经上市公司同意,不得在上市公司及其子公司以外从事与上市公司及其子公司相同或类似的业务或通过直接或间接控制的其他经营主体从事该等业务;不得在其他与第一波有竞争关系的公司任职(第一波的子公司除外)。违反上述承诺的所得归第一波所有。

为保证第一波持续发展和保持持续竞争优势,付强承诺自股份交割日起,仍需至少在第一波任职48个月;黄巍、张宁驰承诺自第一波离职后两年内不得在上市公司及其子公司(包括第一波)以外,从事与上市公司及其子公司相同或类似的主营业务或通过直接或间接控制的其他经营主体从事该等业务;不在同上市公司及其子公司存在相同或者类似主营业务的公司任职或者担任任何形式的顾问;不以上市公司及其子公司以外的名义为上市公司及其子公司现有客户提供游戏开发、运营及维护等服务;在第一波任职期限内未经上市公司同意,不得在上市公司及其子公司以外从事与上市公司及其子公司相同或类似的业务或通过直接或间接控制的其他经营主体从事该等业务;不得在其他与第一波有竞争关系的公司任职(第一波的子公司除外)。违反上述承诺的所得归第一波所有。

第一波已和其他核心管理和技术人员股存、赵昆、彭渊、杨青、伍鹏等人签订了《竞业禁止协议》。

(2)超额业绩奖励安排

郭威股份和交易对方在《发行股份及支付现金购买资产协议》中约定:如果承诺期实际实现的净利润总和高于承诺期承诺净利润的总和的,超出部分的40%作为奖励对价由上市公司或第一波向管理层股东支付。管理层股东可以根据经营情况奖励予第一波核心骨干员工;获得的奖励对价的奖励对象及奖励对价的具体分配,由管理层股东确定;奖励对价相关的纳税义务由实际受益人自行承担。

(3)本次重组后的员工激励机制

第一波以期工资的激励制度,在提供业内具有竞争力的薪酬基础上,通过现金或实物奖励的形式对核心技术人员进行激励,同时根据项目完成情况,业绩实现情况给予项目团队或核心技术人员一定的项目奖金。

(七)第一波前五大销售客户及供应商情况

1、第一波的前五大客户

第一波近两年及一期前5名客户情况如下表所示:

单位:万元

2014年1-5月		
客户名称	收入金额	占营业收入的比例
深圳市爱贝信息技术有限公司	7,010.53	74.30%
AppleInc.	1,457.34	15.45%
深圳市酷牛互动科技有限公司	860.82	9.12%
上海黑梳互动网络科技有限公司	106.14	1.12%
深圳市腾讯计算机系统有限公司	0.50	0.01%
合计	9,435.33	100.00%
2013年度		
深圳市酷牛互动科技有