（上接B5版）

经核查，独立财务顾问认为：本次收购完成后，上市公司主营业务将得到延伸，有助于上市公司降低经营风险，丰富业务结构；上市公司已针对本次收购出具完善的整合方案，有效降低了未来的整合风险；上市公司针对标的公司管理层、核心人员的流失作出了较强的应对措施，降低了标的公司管理层、核心人员流失对标的公司业务发展造成的不利影响。

7.申请材料显示，天上友嘉2013年至2015年1-4月各期营业收入分别为1,392.80万元、1,798.47万元和3,280.44万元，收入主要来源于《仙剑奇侠传3D》、《净化》、《星座女神》和《植物大战僵尸OL》四款游戏。请你公司结合天上友嘉报告期开发人员数量及各游戏产品的生命周期、可持续性、总玩家数量、付费玩家数量、活跃用户数、ARPU值、充值消费比等，补充披露：1）天上友嘉报告期营业收入快速增长的合理性。2）除上述4款游戏外，天上友嘉其他游戏产品报告期营业收入较低的原因。3）天上友嘉是否存在对个别游戏产品的重大依赖，及对业绩稳定性和收益法估值的影响。4）天上友嘉技术服务业务具体内容、收入波动原因及对业绩稳定性的影响。5）天上友嘉母公司报告期收入结构变化的合理性，母公司与子公司的经营和盈利模式，收入划分依据、合理性及对收益法估值的影响。请独立财务顾问、会计师和评估师核查并发表明确意见。

回复：

一、天上友嘉开发人员数量及各游戏产品的运营数据

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（七）开发实力情况”中，补充披露了如下内容：

1、报告期内天上友嘉开发人员数量情况

天上友嘉成立以来高度重视人才储备，并经过多款游戏产品的持续运营，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。研发人员报告期内人员数量情况如下表所示：

| 岗位 | 2015年9月30日 | 2014年12月31日 | 2013年12月31日 |
|---|---|---|---|
| 技术 | 53 | 13 | 35 |
| 美术 | 67 | 42 | 63 |
| 测试 | 21 | 4 | 12 |
| 策划 | 42 | 14 | 22 |
| 开发人员数量合计 | 183 | 73 | 132 |
| 员工总人数合计 | 236 | 84 | 159 |

在网页游戏竞争日益激烈，移动网络游戏行业快速发展的背景下，2014年天上友嘉调整了发展策略，利用其积累多年的研发经验由网页游戏研发向移动网络游戏研发转型，对人员结构进行了优化，2014年末的研发人员数量较2013年末有较大幅度的减少；2015年，随着《新仙剑奇侠传3D》和《净化》等热门游戏的推出，天上友嘉的市场地位大幅提高，天上友嘉加大了游戏研究开发和游戏储备力度，因而研发团队人员大幅增加。

上述岗位具体职责如下：

| 岗位 | 岗位内容 |
|---|---|
| 技术 | 负责游戏中各功能模块的设计及实现，各平台下的功能开发，性能分析及优化。 |
| 美术 | 根据项目需求，完成游戏场景人物的设计和制作。 |
| 测试 | 监督评估游戏的各个环节，针对游戏测试结果提交测试报告，保证产品质量。 |
| 策划 | 制订游戏功能模块，设计相应的系统规划。 |

2、天上友嘉各游戏产品的生命周期及可持续性分析

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（九）核心游戏产品的运营数据/（2）根据游戏生命周期变化分析核心游戏产品对天上友嘉业绩的具体影响”中，补充披露了如下内容：

游戏公司在新款游戏推出后，在测试期、成长期爆发较快，一般在1-3个月进行大规模的用户推广，随着用户的增加，付费用户数量增加，也把游戏的收入逐步推到高点。在测试期、成长期推到用户高点后，按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，游戏在生命周期的4-18个月内，维持相对较平稳的收入，然后随着推广用户数量减少，付费用户数量的逐渐下降，游戏进入衰退期，流水开始逐步下降最终退出运营。由于不同游戏类型的产品，生命周期存在差异，游戏公司也可以通过游戏产品的迭代更新，不断推出新游戏版本，拓展海外市场，从而延长游戏的生命周期。

报告期内，天上友嘉营业收入主要来源于四款游戏，分别是《新仙剑奇侠传3D》、《净化》、《星座女神》和《植物大战僵尸OL》。其中，《新仙剑奇侠传3D》是一款3D卡牌RPG游戏，于2015年4月正式上线，现处于游戏生命周期的平稳期，最高收入出现在2015年；《净化》为一款卡牌类RPG游戏，于2015年1月1日正式上线，现已逐步进入生命周期的衰退期，游戏最高收入出现在2015年；《星座女神》是一款卡牌类RPG游戏，于2014年4月26日上线，现处于游戏生命周期的衰退期，游戏最高收入出现在2014年；《植物大战僵尸OL》是一款休闲类游戏，于2010年6月23日上线，现处于游戏生命周期的衰退期，游戏最高收入出现在2012年。

从谨慎性角度考虑，对于《星座女神》、《净化》和《新仙剑奇侠传3D》的未来收入预测期为2015年5-12月和2016年，符合网络游戏的一般生命周期规律。

天上友嘉优秀的研发能力已在业内获得认可，多方拥有IP资源的公司积极和天上友嘉洽谈游戏合作开发事宜。天上友嘉与360、中国手游、黑桃互动、若森签订了游戏开发代理协议，其每年分别为天上友嘉提供一至两款知名IP，由天上友嘉根据IP内容进行游戏研发。天上友嘉目前游戏产品获取方式包含从各大IP资源公司获取，直接与IP方签署授权使用权利或直接购买IP版权，并根据IP内容研发游戏产品。

随着天上友嘉团队的日益壮大与成熟，团队协作能力不断加强，研发水平不断提高，市场拓展能力快速提高，管理运营能力逐步显现。随着新游戏不断上线，天上友嘉整体收入规模的不断增长，天上友嘉的收入结构逐步优化，天上友嘉未来收入规模将会不断增大。

3、天上友嘉主要游戏的运营数据（总玩家数量、付费玩家数量、活跃用户数、ARPU值、充值消费比等）

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（九）核心游戏产品的运营数据”中，补充披露了如下内容：

截至2015年9月30日，天上友嘉主要游戏的运营数据如下表所示：

| 游戏产品 | 总玩家数量 | 月均付费玩家数量 | 月均活跃用户数 | 付费玩家月均ARPU值 | 充值消费比 |
|---|---|---|---|---|---|
| 星座女神 | 2,852,269 | 16,755 | 819,785 | 156.20 | 98.29% |
| 净化 | 4,524,549 | 74,115 | 2,530,655 | 159.55 | 96.66% |
| 新仙剑奇侠传3D | 9,660,295 | 129,647 | 1,613,638 | 269.48 | 96.94% |
| 植物大战僵尸OL | 23,278,469 | 9,730 | 2,657,216 | 147.71 | 93.51% |

注：《净化》、《星座女神》、《植物大战僵尸OL》因多次合服，已无法取得游戏月均活跃人数和月均付费玩家数量的准确数据，所以使用了更准确且反映游戏用户的消费行为的月均付费玩家人次数和月均活跃人次数。

二、天上友嘉报告期营业收入快速增长的合理性分析

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（四）主营业务发展情况/5、天上友嘉营业收入不断增长的原因分析”中，补充披露了如下内容：天上友嘉报告期内按游戏产品划分的主营业务收入情况如下表所示：

单位：万元

| 游戏名称 | 2015年1-9月 | | 2014年度 | | 2013年度 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 主营业务收入 | 收入占比% | 主营业务收入 | 收入占比% | 主营业务收入 | 收入占比% |
| 新仙剑奇侠传3D | 3,417.66 | 40.06 | - | - | - | - |
| 净化 | 2,502.77 | 29.34 | - | - | - | - |
| 星座女神 | 380.15 | 4.46 | 941.34 | 52.34 | - | - |
| 植物大战僵尸OL | 99.20 | 1.16 | 430.68 | 23.95 | 876.29 | 63.56 |
| 足球世界杯 | 7.42 | 0.09 | 7.54 | 0.42 | - | - |
| 百将录 | 0.34 | 0.00 | 0.02 | 0.00 | 3.48 | 0.25 |
| 暴三国 | - | - | 0.47 | 0.03 | - | - |
| 罗马战记 | 2.83 | 0.03 | 24.26 | 1.35 | 22.13 | 1.61 |
| 龙之塔OL | - | - | - | - | 10.77 | 0.78 |
| 前线 | - | - | - | - | 0.40 | 0.03 |
| 幻龙诀 | - | - | - | - | 0.12 | 0.01 |
| 西游记 | - | - | - | - | 3.94 | 0.29 |
| 梦幻隋唐 | - | - | - | - | 3.92 | 0.28 |
| 其他 | 2,120.86 | 24.86 | 394.16 | 21.91 | 457.70 | 33.19 |
| 合计 | 8,531.23 | 100.00 | 1,798.47 | 100.00 | 1,378.75 | 100.00 |

注：“其他”为主营业务收入中技术服务类业务。

天上友嘉2013年度主营业务收入主要来自《植物大战僵尸OL》游戏，其贡献的收入为876.29万元，占当年主营业务收入的63.56%；2014年度主营业务收入主要来自《星座女神》和《植物大战僵尸OL》，分别贡献了941.34万元和430.68万元的收入，共占当年主营业务收入的76.29%；2015年1-9月主营业务收入主要来自《新仙剑奇侠传3D》和《净化》，分别贡献了3,417.66万元和2,502.77万元的收入，共占2015年1-9月份主营业务收入的69.40 %。

2013年以来手机游戏产业进入了快速发展阶段，游戏玩家群体不断壮大，因此推出一款成功的游戏能为企业在一定阶段内带来较大和稳定的收入增长。对于手游公司，其收入能否持续增长主要取决于其是否能不断推出受市场欢迎的新游戏。天上友嘉通过多年的积累已形成了较强的开发能力和开发经验，这确保了其自2014年以来能够持续推出新游戏产品，并形成了良好的产品更新。2014年度，天上友嘉推出了其首款获得市场认可的手机游戏《星座女神》，其2014年度的充值流水达到了3,164.53万元，同时来自《植物大战僵尸OL》的充值流水也保持在了较高水平，因此天上友嘉2014年度的主营业务收入较2013年度的主营业务收入有了较大幅度的增长；2015年，《新仙剑奇侠传3D》和《净化》两款游戏的运营获得了市场的认可，其2015年1-9月份的充值流水分别达到了20,962.58万元和10,642.66万元，使得相应的游戏分成收入较2014年度出现了大幅增加，同时，随着《新仙剑奇侠传3D》和《净化》等热门游戏的推出，奠定了天上友嘉在手机游戏行业中大型独立开发商的市场地位，得到了市场的认可，具备了一定的市场议价能力，2015年1-9月份，天上友嘉游戏技术服务收入达到了2,120.86万元，相比2014年有了大幅提升。

综上，多款热门游戏的成功推出使得天上友嘉的游戏分成收入保持了快速增长，同时随着天上友嘉市场议价能力的提升，报告期天上友嘉获取的研发相关收入也得到了大幅提升，使得天上友嘉报告期内的收入保持了快速增长。

三、天上友嘉其他游戏产品报告期营业收入较低的原因

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（四）主营业务发展情况/6、天上友嘉其他游戏产品报告期营业收入较低的原因”中，补充披露了如下内容：

报告期内，除《新仙剑奇侠传3D》、《净化》、《星座女神》和《植物大战僵尸OL》四款游戏外，天上友嘉其他产生收入的游戏产品包括《足球世界杯》、《百将录》、《暴三国》、《罗马战记》、《龙之塔OL》、《前线》、《幻龙诀》、《西游记》、《梦幻隋唐》等，其中，除《足球世界杯》外，其他游戏目前均已下线，报告期内其他产生收入的游戏产品产生收入相对较低，主要为网页游戏，具体情况如下：

单位：万元

| 游戏名称 | 2015年1-9月 | 2014年度 | 2013年度 | 游戏类型 | 游戏状态 |
|---|---|---|---|---|---|
| 足球世界杯 | 7.42 | 7.54 | - | 手游 | 正在运营 |
| 百将录 | 0.34 | 0.02 | 3.48 | 页游 | 停止运营 |
| 暴三国 | - | 0.47 | - | 单机手游 | 停止运营 |
| 罗马战记 | 2.83 | 24.26 | 22.13 | 页游 | 停止运营 |
| 龙之塔OL | - | - | 10.77 | 页游 | 停止运营 |
| 前线 | - | - | 0.40 | 页游 | 停止运营 |
| 幻龙诀 | - | - | 0.12 | 页游 | 停止运营 |
| 西游记 | - | - | 3.94 | 页游 | 停止运营 |
| 梦幻隋唐 | - | - | 3.92 | 页游 | 停止运营 |

游戏产品收入情况取决于游戏产品类型、上线平台、推广力度、市场需求等多种情况。2014年天上友嘉研发方向转向手机游戏，停止了对页游的开发和投入，并陆续停止页游的运营。因此报告期其他游戏产品营业收入较低。

四、天上友嘉是否存在对个别游戏产品的重大依赖，及对业绩稳定性和收益法估值的影响

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（四）主营业务发展情况/7、天上友嘉是否存在对个别游戏产品的重大依赖，及对业绩稳定性和收益法估值的影响”中，补充披露了如下内容：

天上友嘉自2014年向手游转型以来，连续推出三款游戏产品。天上友嘉于2014年4月成功推出了其首款移动网络游戏《星座女神》，2015年1月和4月，天上友嘉又相继推出了《净化》和《新仙剑奇侠传3D》，三款游戏均都取得了良好的业绩，得到了市场的认可。在1年的时间内连续推出的3款游戏证明了天上友嘉较强的研发实力和推陈出新的能力。

天上友嘉成长初期对主要游戏存在一定的依赖，这也是游戏行业的普遍现象。随着天上友嘉团队的日益壮大与成熟，团队协作能力不断加强，研发水平不断提高，市场拓展能力快速提高，管理运营与市场定价能力逐步显现，研发团队已完全能够满足每年5-6款新游戏的持续开发。目前天上友嘉已有三款游戏即将推出上线，另有一款日本知名动漫游戏已基本完成研发工作，待版权方监修后即可排期上线。此外，天上友嘉购买了在网络文学阅读排行榜居前的知名IP《儒道至圣》，拟采用影视和游戏同步上线的方式推出，另外天上友嘉也有多款游戏进入研发阶段。随着多款游戏的陆续推出，天上友嘉将形成不同生命周期阶段的产品梯队，收入结构也逐步优化，市场定价能力不断增强，公司的技术开发服务收入、独家代理收入也将快速增长。因此，目前几款正在运营的游戏对天上友嘉未来收入的稳定性影响将逐步降低，对单一产品的依赖度将降低。

| 在研游戏及上线时间安排 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 序号 | 项目名称/代号 | 游戏类型 | 状态 | 完成进度 | 当前成果 | 预计上线时间 |
| 1 | 吞食天下(原代码SG) | 三国题材卡牌类RPG | 市场排期上线 | 100% | 已在360完成删档测试 | 2016年3月 |
| 2 | 蜀山传(暂定名,原代码XJ) | 著名武侠题材卡牌类RPG | 市场排期上线 | 100% | 已在360完成删档测试 | 2016年3月 |
| 3 | FY | 知名动漫题材RPG | 市场排期上线 | 100% | 已完成开发 | 2016年3月 |
| 4 | SD | 知名动漫题材卡牌类RPG | 日本版权方监修 | 90% | 已完成第二阶段开发 | 2016年4月 |
| 5 | AC | 知名游戏IP RPG产品 | 第一阶段开发 | 30% | 完成游戏DEMO | 2016年5月 |
| 6 | WX | 知名武侠题材游戏 | 市场调研阶段 | 10% | 确定新游戏产品的设计方向和游戏定位 | 2016年7月 |
| 7 | 儒道至圣 | 知名网络文学题材RPG产品 | 准备阶段 | 5% | 已获得产品IP，拟影视和游戏产品同步上线 | 2016年四季度 |

本次评估预测过程中，考虑了目前在线游戏的市场运营数据及所处生命周期阶段，对业绩的预测是谨慎的，估值结果是合理的。个别游戏不会对天上友嘉业绩稳定性产生重大影响。

五、天上友嘉技术服务业务具体内容、收入波动原因及对业绩稳定性的影响

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（四）主营业务发展情况/8、天上友嘉技术服务业务具体内容、收入波动原因及对业绩稳定性的影响”中，补充披露了如下内容：

1、截至2015年11月30日，天上友嘉已完成的技术服务合同如下表所示：

| 客户 | 合同主要内容 | 签订时间 | 含税金额(元) |
|---|---|---|---|
| 上海黑桃互动网络科技有限公司 | 日本知名动漫游戏(FY)的游戏定制开发 | 2015年5月20日 | 10,000,000.00 |
| 深圳市易佳联动科技有限公司 | 三国题材类单机游戏的定制开发 | 2015年6月25日 | 5,000,000.00 |
| 广东星摩网络科技有限公司 | 单机游戏技术开发 | 2015年5月20日 | 1,180,000.00 |
| 成都卓星科技有限公司 | 《新仙剑奇侠传3D》面向东南亚地区简体中文语言版本开发 | 2015年5月20日 | 2,000,000.00 |
| 成都卓星科技有限公司 | 《新仙剑奇侠传3D》越南语版本开发 | 2015年6月15日 | 3,000,000.00 |
| 成都卓星科技有限公司 | 《新仙剑奇侠传3D》英语版本开发 | 2015年9月1日 | 5,000,000.00 |
| 成都卓星科技有限公司 | 《新仙剑奇侠传3D》泰语版本开发 | 2015年9月20日 | 2,000,000.00 |
| 成都卓星科技有限公司 | 《新仙剑奇侠传3D》印尼语版本开发 | 2015年9月20日 | 3,000,000.00 |
| 成都卓星科技有限公司 | 《新仙剑奇侠传3D》面向港澳台地区繁体中文语言版本开发 | 2015年9月20日 | 2,000,000.00 |

报告期内技术服务业务收入情况如下表所示：

单位：万元

| 项目 | 2015年1-9月 | 2014年度 | 2013年度 |
|---|---|---|---|
| 主营业务收入 | 8,531.23 | 1,798.47 | 1,378.75 |
| 技术服务业务收入 | 2,120.86 | 394.16 | 457.70 |
| 技术服务业务收入占比 | 24.86% | 21.91% | 33.19% |

2、报告期内技术服务收入波动的原因和对业绩稳定性的影响

一款游戏的成功取决于游戏素材与内容、研发品质、市场推广策略、发行渠道等多种因素，涉及到IP方、开发商、发行商、平台商等多家市场参与者，而开发商处于产业链的前端，开发商的游戏分成收入有相对固定的行业分成比例，有一定的“天花板”限制。成熟的大型游戏开发商比较倾向于通过技术服务取得前期稳定收入，锁定其研发成本和收益，再通过游戏分成获得后续收益。而技术服务收入不同于分成收入，开发商能否收取、收取高低取决于该游戏开发商的议价能力，与其研发能力强弱、成功案例多少有较大的关联性，也与市场竞争环境、游戏类型与规模大小、是否具有知名IP等因素有关。初期的小型研发类企业，研发团队规模小、技术不成熟，研发体系不完善，导致研发能力弱、成功案例较少，因而在市场上议价能力受限，无法获得前期技术服务收入，只能按游戏流水分成获取收益，因而其前期研发成本和收益无法得到保障，这也是导致众多研发企业生存困难、无法健康发展的主要瓶颈。

天上友嘉2015年1-9月的技术服务收入占营业收入的比例，与以往年度的收入结构比例接近。天上友嘉目前研发人员占公司总人员比例维持在80%左右，随着《新仙剑奇侠传3D》、《净化》、《星座女神》等热门游戏的推出，天上友嘉已成功树立了大型独立开发商的市场地位，得到了市场认可，形成了其核心竞争力，具备了一定的市场议价能力，因此未来技术服务收入加后续游戏分成的盈利模式将会更多的体现在未来的运营中。

本次评估中的技术服务收入预测，首先基于天上友嘉以前年度技术服务收入的状况，其次也考虑到研发收入预测的不确定性相对较大，因此出于谨慎原则，2015年度仅对评估报告出具日已经明确的技术服务合同进行了预测，而对未来年度的技术服务收入按照每年1,000万元进行了谨慎预测。

六、天上友嘉母公司报告期收入结构变化的合理性，母公司与子公司的经营和盈利模式，收入划分依据、合理性及对收益法估值的影响

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第五节交易标的评估情况/一、天上友嘉的评估情况/（四）有关评估事项的说明/4、天上友嘉母公司报告期收入结构变化的合理性，母公司与子公司的经营和盈利模式，收入划分依据、合理性及对收益法估值的影响”中，补充披露了如下内容：

1、天上友嘉母公司报告期收入结构变化合理性

天上友嘉母公司报告期收入结构如下表所示：

单位：万元

| 项目 | 类别 | 2015年1-9月 | | 2014年度 | | 2013年度 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 收入金额 | 占比 | 收入金额 | 占比 | 收入金额 | 占比 |
| 主营业务收入 | 游戏分成收入 | 489.94 | 7.57% | 1,404.31 | 85.51% | 921.05 | 89.02% |
| | 技术服务收入(对内结算) | 4,365.81 | 67.45% | - | - | - | - |
| | 技术服务收入(对外业务) | 1,611.32 | 24.89% | 238.00 | 14.49% | 99.51 | 9.62% |
| | 主营业收入合计 | 6,467.07 | 99.91% | 1,642.31 | 100.00% | 1,020.56 | 98.64% |
| 其他业务收入合计 | | 5.66 | 0.09% | - | - | 14.05 | 1.36% |
| 合计 | | 6,472.73 | 100.00% | 1,642.31 | 100.00% | 1,034.61 | 100.00% |

2015年以前，天上友嘉主要负责游戏研发和游戏运营，成都浩游负责提供美工服务，随着天上友嘉从页游向手游的转型，管理层对公司内部职能进行了重新规划，并于2014年10月成立了以游戏运营为主要职能的子公司指点世纪。对于原来运营的游戏仍由天上友嘉继续负责，而新推出的游戏《净化》、《新仙剑奇侠传3D》的运营则由指点世纪负责。因此，上述表格中的天上友嘉游戏分成收入中，包括了《星座女神》和《植物大战僵尸OL》等原游戏的分成收入，而天上友嘉的技术服务及其他收入在2013年度、2014年度都是天上友嘉对外承接的技术服务收入，2015年度天上友嘉技术服务收入则既包括了对外承接的技术服务收入1,611.32万元，也包括了与指点世纪内部结算取取的技术服务收入4,365.81万元。

2、母公司与子公司的经营和盈利模式，收入划分依据、合理性及对收益法估值的影响

（1）盈利模式

天上友嘉拥有完整的研发团队，主要负责游戏的研发业务，其收入主要来自两个方面，一是对外提供技术研发服务，二是对内提供研发支持，并在游戏上线后从指点世纪获得技术服务收入；指点世纪主要负责游戏的运营，并提供少量的技术研发服务，收入主要来自于游戏产品的运营分成收入和少量技术研发服务；成都浩游主要为游戏研发提供美工服务。

（2）收入划分依据及合理性

上述三公司拥有各不相同的职能定位，且公司最终收入来自于母子公司之间的相互合作，基于上述原因，三方签署了协议，对收入进行了划分，协议中约定：1、指点世纪向天上友嘉支付技术开发服务费用，技术服务费金额为指点世纪运营游戏所获得分成收入的85%；2、天上友嘉应向成都浩游支付美术开发服务费用，美术开发服务费用金额为指点世纪运营游戏分成收入与天上友嘉运营游戏分成合计数的10%。

上述收入划分是基于母子公司之间职能定位和经营管理而安排确定的。从公司整体层面看，作为开发型企业，人力成本为公司成本的最主要构成，而研发人员占到了全部人员比例80%左右，因此根据公司人员结构、提供服务的重要性、服务产生的成本等因素对三方产生进行收入的划分，既符合母子公司之间职能的划分，也符合收入与成本的匹配性，兼顾了母子公司间的利益，该收入划分具有合理性。

（3）收入划分对估值的影响情况

不同收入划分比例对公司整体估值影响的敏感性分析

单位：万元

| 成都浩游 \ 天上友嘉 | 75% | 80% | 85% | 90% | 95% |
|---|---|---|---|---|---|
| 5% | 122,664.38 | 124,085.68 | 125,506.98 | 126,928.28 | 128,349.59 |
| 10% | 118,689.65 | 120,110.95 | 121,532.25 | 122,953.55 | 124,374.86 |
| 15% | 114,714.92 | 116,136.22 | 117,557.52 | 118,978.83 | 120,400.13 |

通过上述敏感性分析，天上友嘉收入划分比例每变动5%，评估值向同方向变动1.2%，成都浩游分成比例每变动5%，评估值向反方向变动3.3% ，不同收入划分比例对天上友嘉整体估值无重大影响。

七、独立财务顾问、会计师、评估师核查意见

经核查，独立财务顾问、会计师、评估师认为：报告期天上友嘉的营业收入波动情况符合其作为游戏开发运营公司的实际情况；报告期天上友嘉多款热门游戏的成功推出使得游戏分成收入保持了较快增长，同时随着市场议价能力的提升，研发相关收入也得到了提升，使得天上友嘉报告期内的收入保持了快速增长；2014年天上友嘉研发方向转向手机游戏，停止了对页游的开发和投入，并陆续停止页游的运营，因此除《新仙剑奇侠传3D》、《净化》、《星座女神》和《植物大战僵尸OL》四款游戏外的其他产品营业收入较低；天上友嘉的研发能力能够满足游戏产品迭代更新的需要，在降低对单一产品的依赖性的同时，对经营业绩起到一定的稳定作用；天上友嘉收益法的评估值与分成比例的变动呈正相关关系，波动合理。

2）天上友嘉报告期各游戏产品分成收入与最终确认收入是否存在差异。如存在，请说明差异原因。请独立财务顾问、会计师和评估师核查并发表明确意见。

回复：

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/三、交易标的天上友嘉主要财务数据/（三）天上友嘉报告期各游戏产品分成收入与最终确认收入差异分析”中，补充披露了如下内容：

（一）天上友嘉报告期各游戏产品分成收入与最终确认收入情况

单位：万元

| 2015年1-9月 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 产品名称 | 分成收入 | 分成收入（不含税） | 账面确认收入 | 说明 |
| 《星座女神》 | 402.96 | 380.15 | 380.15 | 分成收入为含税收入，换算成不含税收入后与账面确认收入无差异 |
| 《净化》 | 2,652.94 | 2,502.77 | 2,502.77 | |
| 《新仙剑奇侠传3D》 | 3,622.72 | 3,417.66 | 3,417.66 | |
| 《植物大战僵尸OL》 | 105.15 | 99.20 | 99.20 | |

单位：万元

| 2014年度 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 产品名称 | 分成收入 | 分成收入（不含税） | 账面确认收入 | 说明 |
| 《星座女神》 | 1,038.36 | 941.34 | 941.34 | 分成收入为含税收入，换算成不含税收入后与账面确认收入无差异 |
| 《植物大战僵尸OL》 | 442.87 | 430.68 | 430.68 | |

单位：万元

| 2013年度 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 产品名称 | 分成收入 | 分成收入（不含税） | 账面确认收入 | 说明 |
| 《植物大战僵尸OL》 | 876.29 | 876.29 | 876.29 | 本年分成收入是按营业税征收，分成收入与账面收入无差异 |

注：分成收入系在扣除平台商分成、推广等费用后再按约定比例分成，因此无法直接用充值流水乘分成比例准确测算应该确认的收入。

经核查，独立财务顾问、评估师认为：天上友嘉报告期各游戏产品分成收入与最终确认收入在扣除税收影响后无差异。

会计师认为：天上友嘉报告期各游戏产品分成收入换算成不含税收入后与账面确认收入不存在差异。

9.申请材料显示，天上友嘉2013年、2014年、2015年1-4月游戏产品毛利率分别为61.01%、76.41%和88.11%。天上友嘉同期综合毛利率分别为36.9%、48.5%和83.2%，销售净利率分别为-10.4%、9.6%及58.55%，波动较大。同时，天上友嘉母公司报告期综合毛利率和销售净利率与收益法评估预测期相关数据存在较大差异。请你公司：

1）结合天上友嘉营业成本构成情况、成本费用控制及同行业公司情况等，补充披露天上友嘉报告期游戏产品毛利率、综合毛利率及销售净利率波动的合理性。

回复：

一、结合天上友嘉营业成本构成情况、成本费用控制及同行业公司情况等，补充披露天上友嘉报告期游戏产品毛利率、综合毛利率及销售净利率波动的合理性

根据反馈意见的要求，上市公司已在重组报告书“第四节交易标的基本情况/二、天上友嘉主营业务情况/（四）主营业务发展情况/ 3、天上友嘉营业成本构成情况、成本费用控制及同行业公司情况”中，补充披露了如下内容：

（一）天上友嘉营业成本构成情况、成本费用控制及同行业公司情况

1、天上友嘉营业成本构成情况及成本费用控制

天上友嘉营业成本包括技术服务费、服务器托管费、职工薪酬等，具体构成情况如下：

单位：万元

| 项目 | 2015年1-9月 | 2014年 | 2013年 |
|---|---|---|---|
| 职工薪酬 | 969.13 | 530.55 | 740.74 |
| 技术服务费 | 334.54 | 288.96 | 49.93 |
| 服务器托管费 | 78.12 | 107.43 | 107.32 |
| 其他 | 9.12 | - | - |
| 合计 | 1,390.91 | 926.94 | 897.99 |

天上友嘉强调成本事前与事中的动态监控，管理层在经营管理全过程中适时控制和监督经营情况。

天上友嘉2014年职工薪酬较低的原因主要是，2014年天上友嘉从页游转型为手游，转型初期人员需求量降低，因而职工薪酬所有减少，而随着天上友嘉研发的手游项目陆续上线，天上友嘉手游业务迅速发展，规模不断扩大，人员需求增加，因而职工薪酬相应增长。

2、同行业公司情况

根据同行业公司公开信息披露，各自的成本构成如下：

| 公司名称 | 营业成本构成 |
|---|---|
| 壳木软件 | 主要包括国内的渠道费、境内的带宽服务器租赁费、运营维护人员的职工薪酬和折旧与摊销。 |
| 神奇时代 | 主要包括自主运营模式的渠道分成、服务器托管费及折旧、推广成本等。 |
| 爱乐游 | 主要包括为向第三方渠道推广商支付的渠道推广费。 |
| 火溶信息 | 主要包括服务器托管费和洽谈费。 |
| 第一波 | 主要包括合作分成、作家分成、渠道及平台手续费、主机托管费、职工福利、业务招待费、及固定资产折旧等 |

天上友嘉营业成本构成与同行业公司相比不存在明显异常之处，符合天上友嘉实际经营情况。

（二）天上友嘉报告期游戏产品毛利率、综合毛利率及销售净利率波动的合理性

天上友嘉报告期游戏产品毛利率、综合毛利率及销售净利率逐年增长，主要是天上友嘉在2013-2014年处于从页游发展过渡到手游阶段，在此期间由于业务规模较小，人工、技术服务费、服务器托管费等固定支出较大，因此毛利率及净利率水平较低。而随着天上友嘉的研发能力加强，研发的手游项目自2014年4月以来陆续上线，天上友嘉手游业务迅速发展，规模不断扩大，业绩快速增长，毛利率及销售净利率也逐渐增加。具体如下：

| 期间 | 游戏产品毛利率 | 综合毛利率(%) | 销售净利率(%) |
|---|---|---|---|
| 2015年1-9月 | 85.50% | 83.71% | 61.33% |
| 2014年 | 76.41% | 48.46% | 9.58% |
| 2013年 | 61.01% | 35.53% | -10.38% |

1、天上友嘉报告期内游戏产品毛利率波动情况分析：

天上友嘉报告期内游戏产品毛利率逐年增加，主要是天上友嘉自2014年转型为手游，于当年4月推出《星座女神》后陆续于2015年1月和4月分别推出《净化》和《新仙剑奇侠传3D》，这3款游戏产品的迭代更新以及市场上的高度认可，使得天上友嘉游戏产品收入大幅增长，由2013年的921.05万元增加至2015年1-9月的6,410.37万元，复合增长率达163.82%。具体如下：

单位：万元

| 2015年1-9月 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 运营模式 | 游戏名称 | 游戏产品营业收入 | | 游戏产品营业成本 | 游戏产品毛利率(%) |
| | | 金额 | 占比(%) | | |
| 联运模式 | 净化 | 2,502.77 | 39.04 | 929.67 | 85.50 |
| | 新仙剑奇侠传3D | 3,417.66 | 53.31 | | |
| | 植物大战僵尸OL | 99.20 | 1.55 | | |
| | 罗马战记 | 2.83 | 0.04 | | |
| | 星座女神 | 380.15 | 5.93 | | |
| | 足球世界杯 | 7.42 | 0.12 | | |
| | 百将录 | 0.34 | 0.01 | | |
| 合计 | | 6,410.37 | 100.00 | 929.67 | 85.50 |

单位：万元

| 2014年 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 运营模式 | 游戏名称 | 游戏产品营业收入 | | 游戏产品营业成本 | 游戏产品毛利率(%) |
| | | 金额 | 占比(%) | | |
| 联运模式 | 植物大战僵尸OL | 430.68 | 30.67 | 331.27 | 76.41 |
| | 百将录 | 0.02 | 0.00 | | |
| | 罗马战记 | 24.26 | 1.73 | | |
| | 足球世界杯 | 7.54 | 0.54 | | |
| | 星座女神 | 941.34 | 67.03 | | |
| | 暴三国 | 0.47 | 0.03 | | |
| 合计 | | 1,404.31 | 100.00 | 331.27 | 76.41 |

单位：万元

| 2013年 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 运营模式 | 游戏名称 | 游戏产品营业收入 | | 游戏产品营业成本 | 游戏产品毛利率(%) |
| | | 金额 | 占比(%) | | |
| 联运模式 | 植物大战僵尸OL | 876.29 | 95.14 | 359.13 | 61.01 |
| | 百将录 | 3.48 | 0.38 | | |
| | 龙之塔OL | 10.77 | 1.17 | | |
| | 前线 | 0.40 | 0.04 | | |
| | 幻龙诀 | 0.12 | 0.01 | | |
| | 西游记 | 3.94 | 0.43 | | |
| | 罗马战记 | 22.13 | 2.40 | | |
| | 梦幻隋唐 | 3.92 | 0.43 | | |
| 合计 | | 921.05 | 100.00 | 359.13 | 61.01 |

2、天上友嘉报告期内综合毛利率波动情况分析：

天上友嘉报告期内综合毛利率逐年增加，特别是2015年1-9月的综合毛利率水平大幅增加，主要是天上友嘉转型手游成功后，陆续推出的几款游戏市场反映很好，天上友嘉的游戏研发能力获得了业内的认可，天上友嘉自2015年5月以来陆续与上海黑桃互动网络科技有限公司、成都卓星科技有限公司开展游戏产品定制业务，在游戏分成收入以外又获得了一块定制开发的技术服务收入，定制研发技术服务相比以前年度的美术外包等技术服务技术含量更高，利润水平也随之增加。具体如下：

单位：万元

| 2013年 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 项目 | 业务模式 | 营业收入 | | 营业成本 | 综合毛利率(%) |
| | | 金额 | 占比(%) | | |
| 主营业务 | 联合运营 | 6,410.37 | 75.09 | 929.67 | 85.50 |
| | 技术服务 | 2,120.86 | 24.84 | 461.24 | 78.25 |
| | 主营业务合计 | 8,531.23 | 99.93 | 1,390.91 | 83.70 |
| 其他业务 | | 5.66 | 0.07 | - | 100.00 |
| 合计 | | 8,536.89 | 100.00 | 1,390.91 | 83.71 |

单位：万元

| 2014年 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 项目 | 业务模式 | 营业收入 | | 营业成本 | 综合毛利率(%) |
| | | 金额 | 占比(%) | | |
| 主营业务 | 联合运营 | 1,404.31 | 78.08 | 331.27 | 76.41 |
| | 技术服务 | 394.16 | 21.92 | 595.67 | -51.12 |
| | 主营业务合计 | 1,798.47 | 100.00 | 926.94 | 48.46 |
| 其他业务 | | - | - | - | - |
| 合计 | | 1,798.47 | 100.00 | 926.94 | 48.46 |

单位：万元

| 2013年 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 项目 | 业务模式 | 营业收入 | | 营业成本 | 综合毛利率(%) |
| | | 金额 | 占比(%) | | |
| 主营业务 | 联合运营 | 921.05 | 66.13 | 359.13 | 61.01 |
| | 技术服务 | 457.70 | 32.86 | 538.86 | -17.73 |
| | 主营业务合计 | 1,378.75 | 98.99 | 897.99 | 34.87 |
| 其他业务 | | 14.