（上接B15版）

2016年、2017年，公司营业外收入分别为6,201.35万元、3,240.11万元，主要由政府补助构成。2018年，公司营业外收入为676.16万元，主要由违约补偿收入、赔偿金等其他营业外收入项目构成。2019年1-6月，公司营业外收入为37.07万元，金额较小。报告期各期，公司营业外收入占当期利润总额的比例分别为10.60%、4.81%、0.64%和0.09%，营业外收入对公司利润总额的影响逐渐减小。

2、营业外支出

2016年，公司营业外支出情况如下：

单位：万元

项目	2016年度	
	金额	占比
非流动资产处置损失合计	48.86	10.22%
其中：固定资产处置损失	48.86	10.22%
对外捐赠支出	426.26	89.13%
其他	3.14	0.66%
合计	478.26	100.00%

2017年、2018年和2019年1-6月，公司营业外支出情况如下：

单位：万元

项目	2019年1-6月		2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
非流动资产毁损报废损失	24.92	100.00%	27.25	39.69%	86.84	16.80%
对外捐赠支出	-	-	31.15	45.37%	253.82	49.11%
罚款、罚金、滞纳金支出	-	-	3.75	5.47%	72.41	14.01%
其他	-	-	6.51	9.47%	103.75	20.08%
合计	24.92	100.00%	68.66	100.00%	516.83	100.00%

报告期内，公司营业外支出主要由对外捐赠支出、非流动资产毁损报废损失及其他与公司经营无直接关系的各类支出构成。报告期内，公司营业外支出分别为478.26万元、516.83万元、68.66万元和24.92万元，占同期利润总额的比例分别为0.82%、0.77%、0.07%及0.06%，对公司经营业绩的影响较小。

（九）非经常性损益分析

报告期内，公司非经常性损益的主要构成情况如下：

单位：万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
非流动性资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	8,866.26	15,937.51	2,024.69	1,652.36
计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定，按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	-	2,224.73	3,455.85	1,919.51
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	27.00	53.38	-	-
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	-	9,283.41	601.28	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	37.39	579.78	-203.73	-326.18
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	-	-	-
小计	8,930.64	28,078.81	5,878.08	3,245.69
所得税影响额	-124.49	835.81	102.20	-65.15
少数股东权益影响额（税后）	-	3.00	59.14	8.20
合计	9,055.13	27,240.00	5,716.75	3,302.64

报告期内，公司的非经常性损益主要由非流动性资产处置损益、计入当期损益的政府补助、处置可供出售金融资产取得的投资收益等构成。报告期各期，归属于上市公司股东的非经常性损益净额分别为3,302.64万元、5,716.75万元、27,240.00万元和9,055.13万元，占同期归属于上市公司股东净利润的比例分别为5.62%、8.72%、26.99%及22.24%。其中，2018年，归属于上市公司股东的非经常性损益金额较大，主要系当期处置可供出售金融资产、长期股权投资及处置子公司宁波泽福76.93%的出资份额所产生的投资收益金额较大，具体情况参见本节之“二、盈利能力分析”之“（六）投资收益分析”。

三、现金流量分析

（一）现金流量整体情况

报告期内，公司现金流量整体情况如下：

单位：万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
经营活动现金流入小计	192,550.19	373,968.06	330,587.07	233,611.96
经营活动现金流出小计	186,131.34	346,634.21	256,436.19	177,473.45
经营活动产生的现金流量净额	6,418.85	27,333.85	74,150.88	56,138.51
投资活动现金流入小计	21,726.84	28,234.37	6,625.74	28,051.76
投资活动现金流出小计	31,036.67	84,096.69	72,978.49	93,226.37
投资活动产生的现金流量净额	-9,309.83	-55,862.31	-66,352.75	-65,174.61
筹资活动现金流入小计	232,434.23	248,781.36	262,278.73	139,468.74
筹资活动现金流出小计	229,672.66	294,963.46	174,968.71	112,579.94
筹资活动产生的现金流量净额	2,761.57	-46,182.09	87,310.02	26,888.80
汇率变动对现金及现金等价物的影响	658.86	3,151.76	-1,358.40	332.99
现金及现金等价物净增加额	529.45	-71,558.80	93,749.75	18,185.68

（二）现金流量变动原因分析

1、经营活动现金流量分析

报告期内，公司经营活动现金流量相关情况如下：

单位：万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
销售商品、提供劳务收到现金	174,533.04	351,501.62	316,063.11	223,924.52
营业收入	172,987.49	358,125.39	323,567.55	253,011.44
销售商品、提供劳务收到现金/营业收入	100.89%	98.15%	97.68%	88.50%
经营活动产生的现金流量净额	6,418.85	27,333.85	74,150.88	56,138.51
净利润	40,700.02	101,135.93	66,414.69	59,707.55
经营活动产生的现金流量净额/净利润	15.77%	27.03%	111.65%	94.02%

报告期内，公司销售获现比率分别为88.50%、97.68%、98.15%及100.89%，整体销售获现情况较好。在自主运营模式下，公司在玩家购买虚拟游戏币时确认预收款项，之后再根据虚拟游戏币的消耗时间、该等虚拟游戏币所购道具的性质等确认收入，故公司销售获现比率维持较高水平。在联合运营模式下，公司存在对联合运营商的应收款项，主要由应收分成款或版权金等构成。公司代理其他游戏研发的产品，也可能需要预付版权金或相关款项。该等联合运营或代理发行模式，可能使得公司销售商品、提供劳务收到现金金额较其营业收入略低。

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为56,138.51万元、74,150.88万元、27,333.85万元及6,418.85万元，经营活动产生的现金流量净额与净利润的比例分别为94.02%、111.65%、27.03%及15.77%。其中，2016-2017年，公司的经营活动现金流情况整体良好。2018年，公司经营活动产生的现金流量净额较2017年减少63.14%，下降幅度较大。一方面，公司当期支付给职工以及为职工支付的现金增加14,516.69万元；另一方面，基于公司主营业务持续发展的需要，公司当期增加了在IP购置、预付代理游戏分成款、游戏产品推广和渠道拓展等方面的支出，导致2018年购买商品、接受劳务支付的现金增加75,493.65万元。2019年1-6月，公司经营活动产生的现金流量净额较上年同期增长367.82%，公司的经营回款情况有所改善。

2、投资活动现金流量分析

报告期内，公司投资活动现金流量相关情况如下：

单位：万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
收回投资收到的现金	5,331.79	17,074.30	3,033.18	27,862.84
取得投资收益收到的现金	3.47	2,762.88	951.95	175.05
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	1.08	8.80	13.87
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	16,272.17	8,396.10	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	119.42	-	2,631.81	-
投资活动现金流入小计	21,726.84	28,234.37	6,625.74	28,051.76
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	13,414.18	33,253.75	17,752.31	10,248.86
投资支付的现金	17,622.49	50,842.93	46,124.10	43,486.18
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-	35,260.08
支付其他与投资活动有关的现金	-	-	9,102.08	4,231.25
投资活动现金流出小计	31,036.67	84,096.69	72,978.49	93,226.37
投资活动产生的现金流量净额	-9,309.83	-55,862.31	-66,352.75	-65,174.61

报告期内，公司的投资活动产生的现金流量净额分别为-65,174.61万元、-66,352.75万元、-55,862.31万元及-9,309.83万元，呈持续净流出状态，主要系公司为收购Bigpoint所支付的现金对价，以及为购建固定资产、无形资产和其他长期资产、实施其他对外投资布局所支付的现金。

3、筹资活动现金流量分析

报告期内，公司筹资活动现金流量相关情况如下：

单位：万元

项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
吸收投资收到的现金	-	-	69,624.14	-
取得借款收到的现金	195,704.25	212,081.36	140,873.39	139,468.74
发行债券收到的现金	-	-	39,760.00	-
收到其他与筹资活动有关的现金	36,729.98	36,700.00	12,021.19	-
筹资活动现金流入小计	232,434.23	248,781.36	262,278.73	139,468.74
偿还债务支付的现金	200,466.16	189,576.59	115,847.55	54,350.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	6,893.21	15,641.59	11,687.41	9,295.83
支付其他与筹资活动有关的现金	22,313.28	89,745.28	47,433.75	48,934.10
筹资活动现金流出小计	229,672.66	294,963.46	174,968.71	112,579.94
筹资活动产生的现金流量净额	2,761.57	-46,182.09	87,310.02	26,888.80

报告期内，公司筹资活动产生的现金流量净额分别为26,888.80万元、87,310.02万元、-46,182.09万元和2,761.57万元。其中，2017年公司筹资活动产生的现金流量净额较大，主要系当期取得银行贷款、发行公司债券和非公开发行股票募集资金所致。2018年，公司筹资活动呈现现金净流出状态，主要系当期偿还借款的金额增加、自二级市场回购股份导致。

第五节 本次募集资金运用

一、本次募集资金使用计划

本次公开发行可转换公司债券募集资金总额不超过115,000.00万元（含），扣除发行费用后，将投资于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	拟投入募集资金	实施主体
1	网络游戏开发及运营建设项目	144,776.41	65,332.00	游族信息
2	网络游戏运营平台升级建设项目	66,179.38	15,168.00	游族信息
3	补充流动资金	34,500.00	34,500.00	游族网络及游族信息
合计		245,455.79	115,000.00	-

若本次可转债发行实际募集资金净额少于上述项目拟投入募集资金总额，公司将根据实际募集资金净额，按照项目的轻重缓急等情况，并根据项目的实际需求，调整并最终决定募集资金的具体投资项目、优先顺序及各项目的具体投资额，募集资金不足部分由公司以自有资金或通过其他融资方式解决。在本次可转债发行募集资金到位之前，公司将根据项目进度的实际情况需要另行筹措资金投入，并在募集资金到位之后按照法律、法规相关规定的程序予以置换。

本次募投项目募集资金的预计使用进度如下：

（一）网络游戏开发及运营建设项目

本项目建设期3年，拟使用募集资金65,332.00万元，全部用于软硬件购置、游戏IP购置及版权金支出、研发人员资本化投入。本项目按年度列示的募集资金使用进度如下：

单位：万元

项目名称	2019年	2020年	2021年	合计
硬件购置	6,420.40	9,631.00	17,076.65	33,128.05
软件购置	1,157.42	758.13	636.49	2,552.04
游戏IP购置及版权金	3,733.50	10,803.00	6,543.50	21,080.00
研发人员投入	3,256.33	3,777.28	1,538.30	8,571.91
合计	14,567.65	24,969.41	25,794.94	65,332.00

（二）网络游戏运营平台升级建设项目

本项目建设期3年，拟使用募集资金15,168.00万元，全部用于软硬件购置，本项目按年度列示的募集资金使用进度如下：

单位：万元

项目名称	2019年	2020年	2021年	合计
硬件购置	5,704.60	4,404.70	3,216.50	13,325.80
软件购置	1,173.80	490.20	178.20	1,842.20
合计	6,878.40	4,894.90	3,394.70	15,168.00

（三）补充流动资金

本次拟使用募集资金34,500.00万元补充流动资金。公司将根据业务发展进程，在科学测算和合理调度的基础上，合理安排该部分资金投放的进度和金额，保障募集资金的安全和高效使用。

二、募集资金投资项目的备案及环保批复情况

本次发行募集资金投资项目不涉及环保审批手续，募集资金投资项目的备案等有关报批手续已办理完毕，具体如下：

1、网络游戏开发及运营建设项目经上海市徐汇区发展和改革委员会同意备案，项目代码2018-310104-64-03-007648（国家代码）；

2、网络游戏运营平台升级建设项目经上海市徐汇区发展和改革委员会同意备案，项目代码2018-310104-64-03-007650（国家代码）。

三、募集资金投资项目的具体情况

（一）网络游戏开发及运营建设项目

1、项目基本情况

公司立足于精品化研发与运营思路，基于经典游戏的成功研发经验，在新游戏上研发与代理并行。为了把握网络游戏市场发展趋势和游戏玩家需求，进一步扩展网络游戏业务，本项目拟进行4款网络游戏新产品的研发和11款网络游戏的代理发行运营，经营模式及盈利模式与公司现有主营业务的经营模式与盈利模式相一致。

（1）游戏新产品研发：公司拟购买文学、电视剧、漫画、端游等领域知名IP的游戏改编权并以此为基础研发网络游戏新产品，后续通过自主或与其他运营商合作的形式进行全球运营推广。拟自主研发的游戏包括3款卡牌游戏和1款MMO游戏。

（2）游戏代理：公司拟代理运营的游戏包括1款二次元游戏、2款ARPG游戏、1款H5游戏、3款休闲游戏、2款SLG游戏和2款卡牌游戏。

本项目涉及的游戏产品如下：

序号	游戏名称	版权评级	游戏类型
1	自研产品1	S级	卡牌
2	自研产品2	S级	MMO
3	自研产品3	S级	卡牌
4	自研产品4	S级	卡牌
5	代理产品1	A级	二次元
6	代理产品2	S级	ARPG
7	代理产品3	S级	H5
8	代理产品4	A级	休闲
9	代理产品5	A级	休闲
10	代理产品6	B+级	SLG
11	代理产品7	B+级	卡牌
12	代理产品8	B+级	卡牌
13	代理产品9	A级	ARPG
14	代理产品10	A级	休闲
15	代理产品11	A级	SLG

2、项目的发展前景与市场容量分析

（1）国家产业政策支持

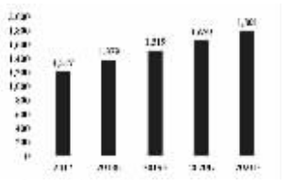
网络游戏行业属于文化创意产业，行业的快速发展对积极推动我国文化产业的发展、促进我国精神文明建设和经济社会发展做出了重要贡献。近年来，政府针对网络游戏行业出台了一系列鼓励和扶持政策，有效促进网络游戏行业的快速发展与持续繁荣。例如，《国家“十三五”时期文化发展改革规划纲要》提出：“加快发展网络视听、移动多媒体、数字出版、动漫游戏、创意设计、3D和巨幕电影等新兴产业，推动出版发行、影视制作、工艺美术、印刷复制、广告服务、文化娱乐等传统产业转型升级，鼓励演出、娱乐、艺术品展览等传统业态实现线上线下融合。开发文化创意产品，扩大中高端文化供给，推动现代服务业发展”。

（2）网络游戏市场规模稳步上升

根据Newzoo发布的《2018年全球游戏市场报告》显示，2018年全球游戏市场将达到1,379亿美元，同比增长13.3%。Newzoo预计未来游戏产业每年的收入将保持两位数的增长速度，2012年至2021年复合增长率达到11.0%，至2021年总规模将达到1,801亿美元。

2017年-2021年全球游戏收入及预测

单位：亿美元

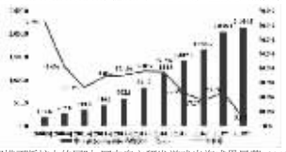


数据来源：Newzoo，《2018年全球游戏市场报告》。

中国游戏市场也表现出良好的发展态势。根据GPC、CNG和IDC联合发布的《2018年中国游戏产业报告（摘要版）》显示，2018年中国游戏市场实际销售收入达到2,144.4亿元，同比增长5.3%。目前，中国游戏市场的规模已超全球的1/4，随着人民生活水平快速提升，人们对文化生活以及娱乐的需求将会越来越多，从而推动中国网络游戏市场规模稳步上升。

2008年-2018年中国游戏市场实际销售收入

数据来源：GPC、IDC、CNG，《2018年中国游戏产业报告（摘要版）》。



中国游戏市场规模不断扩大的同时，国内自主研发游戏出海成果显著。2018年，由中国自主研发的网络游戏在海外市场销售收入总额为95.9亿美元，同比增长15.8%；2017年，国内自研游戏海外实际销售收入为82.8亿美元，同比增长14.5%。

本项目拟进行4款网络游戏新产品的研发和11款网络游戏的代理发行运营，其中13款游戏将涉及海外发行。本项目通过网络游戏新产品的研发和代理，极大的丰富了公司的游戏类型，持续不断的为公司补充游戏IP，对公司的可持续发展具有重要作用。综上，网络游戏市场广阔的发展空间为本项目的顺利实施提供了良好的市场可行性。

（3）游戏IP凸显价值

随着大量热播综艺和影视剧的同名网络游戏推出，以及知名动漫和文学作品的网络游戏改编，基于IP形成的网络游戏产业链已见雏形。据《2018年中国游戏产业报告（摘要版）》显示，2018年中国IP移动游戏市场实际销售收入达到908.4亿元，同比增长21.8%，占中国移动游戏市场实际销售收入的67.8%。

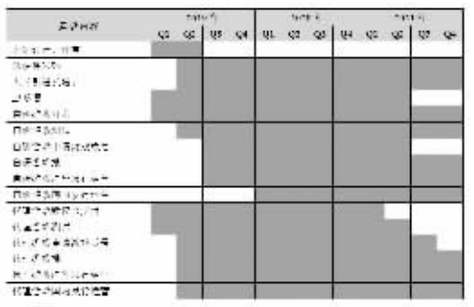
本项目将以大IP为核心聚合资源，以全球化布局为战略指导，以精品化为产品研运基础，持续打造公司的核心竞争力。大IP产品的引进、渠道合作的深化、技术的应用、素材等精细化运营手段的积累，将不断提升公司的运营效率、提高公司的经营业绩。

3、项目选址及实施主体

本项目实施地点为上海市徐汇区宜山路711号华鑫中心2号楼，实施主体为公司全资子公司游族信息。

4、项目实施进度

本项目建设期为3年，项目建设内容与具体进度安排如下：



5、具体投资构成

本项目计划投资总额144,776.41万元，主要用于场地投资、软硬件购置、游戏IP购置及版权金、研发人员投入、推广费用投入、基本预备费和辅底流动资金等。本项目拟使用募集资金65,332.00万元，全部用于资本性支出，其中包含硬件购置费33,128.05万元、软件购置费2,552.04万元、游戏IP购置及版权金费用21,080.00万元、研发人员资本化投入8,571.91万元，项目其余所需资金通过自有资金解决。本募投项目具体投资情况如下：

单位：万元

项目名称	项目投资总额	募集资金投入	是否属于资本性支出	是否包含董事会前投入
场地租赁	1,314.00	-	否	否
硬件购置	33,128.05	33,128.05	是	否
软件购置	2,552.87	2,552.04	是	否
游戏IP购置及版权金	30,080.00	21,080.00	是	否
研发人员投入	32,615.59	8,571.91	资本化部分8,571.91万元	否
推广费用投入	37,553.32	-	否	否
基本预备费	2,744.87	-	否	否
辅底流动资金	4,787.71	-	否	否
合计	144,776.41	65,332.00	-	-

注：项目投资总额中，游戏IP购置及版权金包括IP、版权金额，及与版权金相关的支付给版权出售方的预付分成款。

本项目以募集资金投入部分具体如下：

（1）硬件购置

本项目购置的硬件包括运营硬件设备和开发办公设备两类。硬件投入数量与公司现有相关固定资产及运营能力、游戏开发项目、人员投入、开发能力之间存在两种匹配关系：其中，运营硬件设备数量主要与各款游戏开始获用户数或正比；开发办公设备数量主要与项目新增人数、测试设备型号种类成正比。

①运营硬件设备

运营硬件设备包括服务器和服务器附属设备。其中，每台服务器可以服务于一定数量的游戏用户，所以服务器数量与游戏开始获用户数成一定比例；其它运营硬件设备支撑服务器运转，为服务器的附属设备，根据服务器数量相应配置。具体情况如下：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	金额（万元）	匹配关系
1	服务器	台	4,974	5.00	24,870.00	与预计游戏开始获用户数成正比
2	存储阵列	台	500	11.00	5,500.00	与服务器数量成正比
3	核心交换机	台	10	30.00	300.00	
4	接入交换机	台	124	6.72	833.15	
5	路由器	台	10	0.50	5.00	
6	防火墙	台	2	18.00	36.00	
7	防病毒网关	台	2	28.00	56.00	
合计		-	5,622	-	31,600.15	-

本募投项目、公司目前的服务器数量和游戏月活跃用户数匹配情况如下：

项目	2019年6月/2019年6月30日	网络游戏开发及运营建设项目
月活跃用户数（万人）	891	1,723
游戏服务器数量（台）	6,159	4,974
月活跃用户数/游戏服务器数量（万人/台）	0.14	0.35

从上表可知，网络游戏开发及运营建设项目每台服务器预计需要承载月活跃用户数0.35万人，高于2019年6月末公司每台服务器承载月活跃用户数0.14万人。因此，对服务器及附属设备数量的测算较为谨慎。

②开发办公设备

开发办公设备包括三类设备：开发用PC机、开发用笔记本电脑、iMac一体机。办公家具等开发设备根据项目新增人员数量进行配置，不存在闲置设备；门禁系统、投影仪、电话会议系统、打印机等公用办公设备数量较少；测试用手机（iOS系统）、测试用手机（安卓系统）、测试用PAD等测试设备根据测试需覆盖的手机、PAD进行配置，由于测试设备硬件型号、软件版本较多，每种型号、版本的测试设备购置数量较少。具体情况如下：

序号	设备名称	单位	数量	单价（万元）	金额（万元）	匹配关系
1	开发用PC机	台	423	0.80	338.40	等于新增人员总数（除运营人员）
2	开发用笔记本电脑	台	604	1.00	604.00	等于新增人员总数
3	办公家具	套	604	0.30	181.20	
4	iMac一体机	台	121	1.70	205.70	等于新增UI设计人员、美术人员数量
5	门禁系统	套	1	50.00	50.00	公用办公设备
6	投影仪	台	10	0.80	8.00	
7	电话会议系统	套	3	0.80	2.40	
8	打印机	台	8	0.40	3.20	
9	测试用手机（iOS系统）	台	100	0.60	60.00	与手机、PAD硬件型号数、软件版本数成正比
10	测试用手机（安卓系统）	台	200	0.30	60.00	
11	测试用PAD	台	50	0.30	15.00	
合计		-	2,124	-	1,527.90	-

上述硬件设备的购置数量根据项目实际需要经过了审慎合理的测算，金额为依据市场价格制定，相关硬件设备均专用于本项目，不存在与其他项目交叉、重叠的情况或闲置的情形，设备投资金额合理。

（2）软件购置

本项目软件投资主要包括购置游戏开发、运营所需的设计软件、办公软件、服务器软件和数据库软件，以及开发工具和运营数据分析工具等。

软件投资明细如下：

①运营软件

序号	软件名称	单位	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	Red Hat Enterprise Linux	套	100	0.53	53.00
2	Hortonworks Data Platform（HDP）	套	50	8.22	411.00
3	cloudera CDH	套	50	2.63	131.50
4	Oracle 12c	套	4	350.00	1,400.00
5	SAS Enterprise Miner	套	100	0.16	16.00
6	IBM SPSS Statistics Premium	套	10	3.30	33.00
7	Tableau	套	30	0.77	23.10
合计		-	344	-	2,067.60

②开发办公软件

序号	软件名称	单位	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	Dreamweaver CC2018	套	80	0.25	20.00
2	3DMax2019	套	80	0.25	20.00
3	微软windows10专业版	套	1,027	0.10	102.70
4	微软Office2016企业版	套	1,025	0.18	184.50
5	Photoshop CC2018	套	200	0.53	106.00
6	Illustrator CC2018	套	50	0.39	19.50
7	Animate CC2018	套	69	0.46	31.74
合计		-	2,531	-	484.44

上述软件的购置数量根据项目实际需要经过了审慎合理的测算，金额为依据市场价格制定，相关软件均专用于本项目，不存在与其他项目交叉、重叠的情况或闲置的情形，投资金额合理。

（3）游戏IP购置及版权金

①游戏IP购置

本募投项目中4款自研游戏涉及IP购置，具体如下：

序号	游戏名称	IP类型	游戏类型	IP购置金额（万元）	协议签署情况	付款情况	交易对方	是否为关联方
1	自研产品1	知名动漫	卡牌	6,500	已签署正式协议	尚未支付	IP出售方1	否
2	自研产品2	知名端游	MMO	5,000				
3	自研产品3	动漫	卡牌	1,500				
4	自研产品4	动漫	卡牌	1,222	已与IP出售方邮件确认购买意向	尚未支付	IP出售方2	否
合计				14,222	-	-	-	-
平均价格				3,556	-	-	-	-

涉及IP购置的4款自研游戏中，3款游戏IP已与IP出售方签署正式协议，1款游戏IP已与IP出售方以邮件方式正式确认IP购买意向，该游戏涉及的IP出售方为国外公司，双方正在确定正式协议具体细节。公司将积极推进正式协议的签署，以确保募投项目实施进度。

优质IP改编游戏能够吸引IP原有的粉丝群，短期内拉动新用户的效果显著，有助于降低游戏企业的推广成本。同时，由于用户受IP吸引而来，也为游戏企业筛选了目标客户，游戏定位更为准确。随着游戏市场竞争的日益激烈，优质游戏IP价格不断提高，不同IP的价格也存在较大差异。本募投项目的游戏IP购置价格系参考公司历史购买的游戏IP价格，并结合目前游戏IP市场情况，与IP所有方协商确定。

公司历史购买的主要游戏IP情况如下：

序号	IP名称	游戏类型	IP价格
1	IP1	SLG	1,550万美元
2	IP2	MMO	3,300万元
3	IP3	ARPG	2,720万元
4	IP4	页游	1,000万元

根据世纪华通（002602.SZ）、富春股份（300299.SZ）的公告文件，同行业公司游戏IP购买价格如下：

序号	IP采购方	游戏IP	IP价格
1	上海骏梦网络科技有限公司	（RO）大陆地区游戏改编权	超过1,000万美元
2	点点互动（北京）科技有限公司	未披露	预计4,000-5,000万元

游戏IP为非标准化定价产品，依据游戏级别、游戏类型及发行区域的不同，不同的游戏IP价格差异较大。本募投项目拟自研的4款游戏IP平均价格为3,556万元，与公司历史采购价格和同行业采购价格相比不存在重大差异，定价合理，不存在交易对方为公司分摊成本、承担费用或利益转移的情形。

②游戏版权金

本募投项目中11款代理游戏涉及游戏版权采购，具体如下：

序号	游戏名称	游戏类型	版权金额（万元）	协议签署情况	付款情况	交易对方	是否为关联方
1	代理产品1	二次元	880	已签署正式协议	已支付770万元	版权出售方1	否
2	代理产品2	ARPG	1,697	已签署正式协议	已完成	版权出售方2	否
3	代理产品3	H5	2,300	已签署正式协议	尚未支付	版权出售方3	否
4	代理产品4	休闲	300	已签署正式协议	已完成	版权出售方4	否
5	代理产品5	休闲	200	已签署正式协议	已支付	版权出售方5	否
6	代理产品6	SLG	350	已签署正式协议	已支付112万元	版权出售方6	否
7	代理产品7	卡牌	272	已签署正式协议	已支付	版权出售方7	否
8	代理产品8	卡牌	1,358	已签署正式协议	已完成	版权出售方8	否
9	代理产品9	ARPG	800	已签署正式协议	尚未支付	版权出售方9	否
10	代理产品10	休闲	339	已签署正式协议	已支付20万美元	版权出售方10	否
11	代理产品11	SLG	3,000	已签署正式协议	尚未支付	版权出售方11	否
合计			11,496	-	-	-	-
平均价格			1,045	-	-	-	-

注1：因市场价格及汇率动态调整，各款游戏预计的IP及版权价格与实际支付价格可能略有差异；

注2：部分合同涉及的支付方式为美元，相应的IP及版权价格已按照汇率折算为人民币；

注3：已支付的版权价款均为本次可转债董事会决议日后投入。

涉及版权购置的11款代理游戏已与出售方签署正式协议，公司将积极推进后续工作，以确保募投项目实施进度。

游戏运营商向游戏开发商购买游戏版权并在一定区域范围内代理游戏是业内常见的运营模式。目前，公司已成功代理了《狂暴之翼》、《刀剑乱舞-ONLINE-》等多款游戏，在游戏代理方面积累了丰富的经验和广泛的合作渠道，本募投项目的游戏版权金额系参考公司历史购买的游戏版权金额，并结合目前游戏版权市场情况，与版权方协商确定。

公司历史购买的游戏版权情况如下：

序号	游戏名称	游戏类型	版权金额
1	游戏1	休闲	200万美元
2	游戏2	MMOARPG	200万美元
3	游戏3	MMO	1,000万元
4	游戏4	MMO	1,000万元
5	游戏5	MMO	1,000万元
6	游戏6	二次元	500万元

根据恺英网络（002517.SZ）、天润数娱（002113.SZ）、万达电影（002739.SZ）的公告文件，同行业公司游戏版权采购金额如下：

序号	版权采购方	游戏版权	版权金额
1	恺英网络	全民奇迹	1,000万元
2	上海点点乐信息科技有限公司	霸王之心、风暴之光、逆乾坤、神道、雄霸陆海	5,100万元
3	互爱互动（北京）科技有限公司	射雕英雄传	7,000万元
		战舰少女R	800万元
		绝世武林	800万元
		银门足球风云	650万元
		中超风云	600万元

游戏版权为非标准化定价产品，依据游戏级别、游戏类型及发行区域的不同，不同的游戏版权价格差异较大。本募投项目拟代理的11款游戏平均版权金额为1,045万元，与公司历史采购价格和同行业采购价格相比不存在重大差异，定价合理，不存在交易对方为公司分摊成本、承担费用或利益转移的情形。

（4）研发人员投入

研发人员投入系根据各款游戏所需的人员数量、单位人员薪酬进行测算。其中，人员数量系根据游戏研发、发行及运营的具体工作量估算数据计算，单位人员薪酬参照公司现有薪酬水平并考虑建设期间可能存在的人工成本上涨、社保费用调整等因素进行测算。建设期第一年游戏制作人、游戏开发人员、游戏策划人员、UI设计人员、美术人员、测试人员及运营人员的人均年薪酬分别按照64.00万元/年、35.42万元/年、30.34万元/年、53.26万元/年、30.22万元/年、21.06万元/年和25.42万元/年计算，并以每年10%的幅度增长。

网络游戏开发需要制作人及开发、策划、UI设计、美术人员长时间的投入，研发人员投入已依据各项具体研发工作的工作量进行了较详尽的测算，投资预算符合项目的实际情况。预计本项目研发人员投入总额为32,615.59万元，依据公司针对拟开发游戏项目研发费用的估算及会计准则关于研发费用资本化的要求，估算研发费用资本化金额为8,571.91万元，占本募投项目募集资金投入总额的比例为13.12%。

报告期内及募投项目按年度列示的研发人员投入及资本化情况如下：

单位：万元

报告期研发投入情况				
项目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
研发投入金额	24,556.22	49,413.64	32,089.78	17,285.71
研发资本化投入金额	8,583.43	12,460.50	2,436.69	3,149.75
研发投入资本化率(%)	34.95%	25.22%	7.59%	18.22%
募投项目研发人员投入情况				
项目	2019年	2020年	2021年	合计
研发人员投入金额	5,615.93	11,963.06	15,036.60	32,615.59
研发人员资本化投入金额	3,256.33	3,777.28	1,538.30	8,571.91
研发投入资本化率(%)	57.98%	31.57%	10.23%	26.28%

募投项目的研发投入资本化率为26.28%，高于报告期内加权平均研发投入资本化率19.28%，主要是因为：报告期内，公司处于运营期间的游戏数量和其所