**申办网络文化经营许可证**

**业务发展报告**

**浙江歪米网络科技有限公司**

**2018年5月30日**

## 一、企业基本状况及产品介绍

公司名称：浙江歪米网络科技有限公司。

注册时间：2018年1月30日。

公司注册地：浙江省临海市古城街道临海商城4号楼。

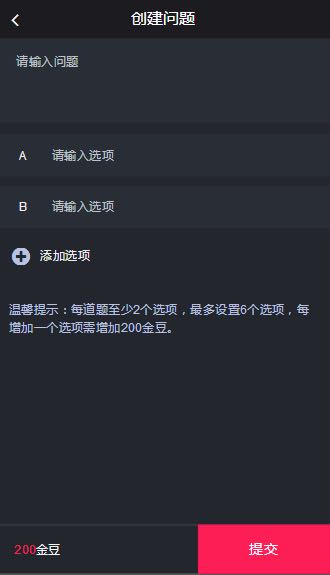
注册资本： 1000万。

经营范围：经营性互联网文化服务 ，第二类增值电信业务中的信息服务业务（限互联网信息服务业务），网络技术开发、技术咨询，软件开发，商务信息咨询，投资咨询（除证券、期货、金融信息除外）,投资管理（未经金融等监管部门批准，不得从事向公众融资存款、融资担保、代客理财等金融服务）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

（2）公司主营游戏类商城开发，我公司经营的网络游戏产品有：歪米商城。游戏商城是一款基于商城类的游戏产品，不同于以往的纯游戏类型的手游，顾客可以在商城内购买商品，也可以在猜一猜环节中获得金豆，在娱乐之余可以获得心爱的奖品。

## 产品介绍

### 1.游戏界面系统



### 2.游戏基本操作

用户在你问我猜中获取金豆，获取的金豆可以在兑换商城中限时限量的兑换娃娃等奖品，也可以直接直冲购买。

1、你问我猜获得金豆

你问我猜，用户提出一个问题然后存入一定的金豆，猜中可以获得相应奖励，猜错损失金豆；直到该问题被其他的用户猜中。

1. 金豆商城兑换奖品

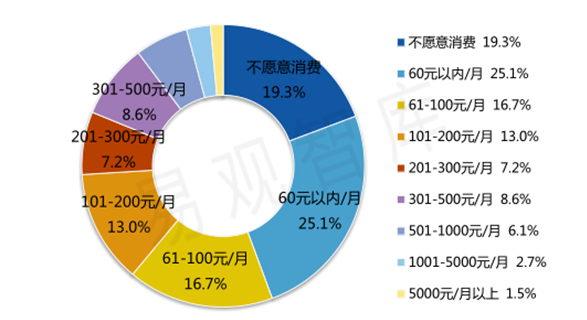
金豆商城每天定时会有一部分奖品可以限时限量抢兑，用户在你问我猜中获得的金豆可以到金豆商城兑换相应的奖品。

1. 分享赢金豆

用户分享平台可以赢金豆，每天限一次赢金豆的机会。

## 二、行业背景分析

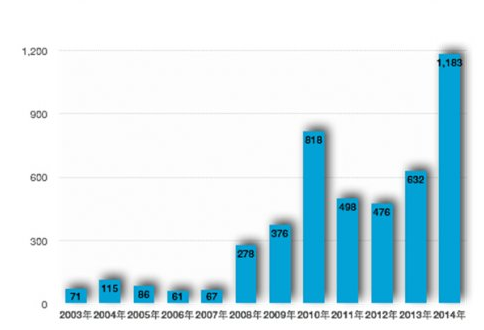
### （1）市场分析



2014年网络游戏用户平均花费调查

2015年，中国游戏产业继续蓬勃发展。截止今年上半年，中国游戏市场实际销售收入达到 605.1亿元人民币，同比增长 21.9%。其中，客户端游戏用户规模达到 1.34 亿人，中国网页游戏用户规模达到 3.05 亿人，中国移动游戏用户规模达到 3.66 亿人。此外，游戏公司新一轮并购、上市潮也浮现出来，这说明游戏行业资本涌入、优化调整依然旺盛。此外，一些新兴领域，例如VR游戏、H5游戏、手游电竞等也呈现爆发之势。随着“一带一路”、“创业创新”格局的建立，以及“互联网+”战略的提出，游戏产业势必将会朝着更好、更强、更大的方向发展。

### （2）风险分析



2003～2014年每年获取网络游戏运营资质的企业数量

大量的进入者对行业机会的分割导致了恶性竞争风险，以及为了抢占机会和市场而采取的违规做法。竞争最激烈的当属游戏运营商。随着游戏总量从10年前的几款激增到现在的几百上千款，运营商的数量也以同样的速度在增加。2002年年初，从事网络游戏运营的公司粗略统计已有20多家，而到去年已经达到1183家。而这仅仅是运营商，再加上开发商和渠道商，这个行业的新进入者正在以爆发式的迅猛速度在发展，而这种发展带来的直接后果就是对市场和资源的拼抢，直至引发恶性竞争。

![C:\Users\Administrator.PC-20180318HRIX\AppData\Roaming\Tencent\Users\281694118\QQ\WinTemp\RichOle\$5OFD8]_(KM]TE(](3$QB2K.png](data:image/png;base64,)

2014年中国网页游戏研发厂商竞争格局

“百家争鸣”竞争态势下，市场被分割得越来越细、越来越碎，但是，80%的利润还是集中在比较大型的20%的企业手中，剩下的小公司则因为产品、运营经验等原因，基本上处于勉强维持甚至亏损的局面。造成这种现状的理由，除了经济学上常说的“二八理论”之外，另一个比较被公认的说法是产品少、运营商多，出现了所谓僧多粥少的状况。据了解，现在运营商中普遍存在的问题是运营产品比较单一，基本上是一个公司运营一个产品，极少数公司同时运营多款以上产品。而与个体运营商代理产品的单一形成鲜明对比的是，可供用户选择的同类产品越来越多，产品竞争越来越同质化，这让后进入者越来越难以与先行者抗衡。

让众多运营商恶性争抢的另一个热点就是人才。市场经过几年的自然发育，到2001年时整个行业的从业者也不过是1000人左右，到了2014年中，当企业骤然间膨胀到千家的时候，对人才的需求就变成了几十万人。2015年，中国游戏行业从业人数占全球游戏从业人数的4.6%。平均在职时间最短仅为23.7个月，不到两年就跳槽一次。这种情况下，具有一定从业经验和能力的人才显然不足，很多没有经验或是不具备行业要求的人上岗了，这对快速发展的行业来说是一个相当令人担心的问题。

### （3）市场竞争优势

短短10年间，中国网络游戏产业已经成为一支不可忽视的力量，无论是玩家人数还是产业规模，都位居世界前列。2008年中国网络游戏产业实际销售收入达183.8亿元，比2007年增长了76.6%。同时，网络游戏为电信、IT等行业带来高达478.4亿元的直接收入。网络游戏产业的规模超过了传统的三大娱乐产业——电影票房、电视娱乐节目和音像制品发行的收入。



2005-2014年我国网络游戏市场销售收入规模

2014年中国网络游戏市场整体销售收入仍有增长29.1%，达到180多亿元，为电信、IT相关产业带来超千亿元的直接收入，新增就业机会将达万人以上。2014年，中国有6.49亿网民，其中网络游戏市场用户数量约达到 3.8亿人（各类游戏用户存在重合），比 2013年增长了4.6％。其中，客户端游戏用户数量约达到 1.2亿人，网页游戏用户数量约达到 2.1亿人，移动单机游戏用户数量约达 3.2亿人，移动在线游戏用户2.5亿人。这些数字比世界上绝大多数国家的人口还多。广阔的国内市场是中国网游产业飞速壮大的动力之源。

## 三、盈利模式分析

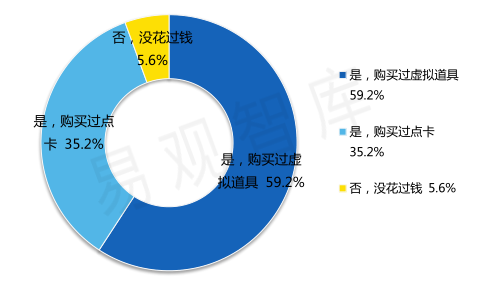
### （1）盈利模式

我公司将采用游戏金豆充值的收费的模式运营，即用户玩游戏本身是免费的，通过销售金豆赢利，此种方式也是目前商类城游戏市场上最主流的盈利模式，免费游戏比收费游戏更容易聚集人气。理由很简单，免费意味着降低了游戏人群的门槛。更容易吸引网络游戏玩家的重要组成部分。同时对低收入人群开启了游戏之门。大大增加的游戏人群将为一款游戏聚集足够的人气。

### （2）市场调研分析

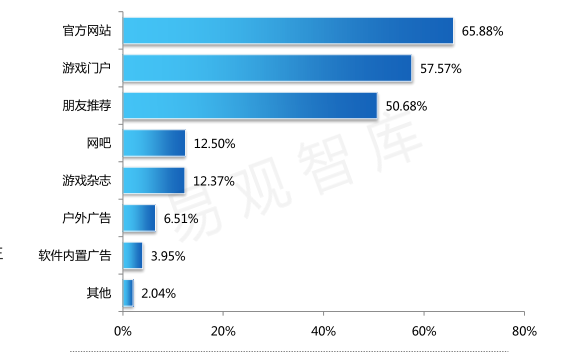
我公司针对游戏用户消费行为情况、选择网络游戏时主要考虑因素、不同年龄段网络游戏用户选择游戏时的考虑因素、网络游戏用户了解游戏主要途径及最喜爱的网络游戏类型等各方面进行了数据采集分析，相关数据如下：

1. 网络游戏用户消费行为情况：



网络游戏用户消费行为情况来看，购买过虚拟币的占用户总数的59%，而35.2%的用户购买过点卡，只有5.6%的用户没花过钱。

1. 用户了解网络游戏信息的主要途径，如下表：



从参与调研用户的获取信息的渠道来看，网络的功能无可替代，除朋友推荐的口碑传播方式以51%排第三第以外，游戏官网、游戏垂直网站分别以66%、57%排名前列。而传统媒体在网络游戏用户中的影响力则极为有限，户外广告更是以6.51%的支持率排末三位。

针对如上数据，在用户最认同的游戏盈利模式中，充值是唯一收费。

## 四、公司发展战略及开展网络文化工作的主要策略和具体措施

浙江歪米网络科技有限公司拥有专业经验丰富的、执行能力强的管理团队。每个员工都拥有高度的责任心，做事认真负责，注重产品创新。团结、创新、高效的理念也逐渐成为我们企业的理念，深入到每一个员工的内心深处。

在众多的游戏公司中，如何生存，如何发展都是我们管理团队关注的问题，在行业的竞争中，我们意识到：只有不断的创新，完善的服务才能赢得行业的口碑，赢得玩家的信任与尊重，所以我们会在产品和服务上下苦工，俗话说“细节决定成败”，对于大公司更是如此，便捷的退换流程、快速的问题响应、精致的画面、服务器的正常运营，方方面面我们都要加强，做到客户100%满意就是我们的目标，我们前进的方向与动力。

### （1）服务策略：

这里的服务，简单来讲，主要指客户服务。客户服务是帮助玩家解决问题，同样也是拉近玩家距离的最有效手段，需要注意以下三点：

1.客服人员的选择与要求：

客服人员在前期维持5名。公司的主要负责人在前期也需要担任客服人员，以便对玩家的需求和情况有第一线资料，从而能够更好的针对玩家的需求，升级产品。良好的客户服务会使玩家有舒适的心情，从而能够更好地留住客户。

2.客服服务流程图：

玩家

客服中心

技术部门

整理备份

咨询

3. 快速响应的重要

游戏问答是玩家和运营商沟通的直接方式。对于玩家的在线提问，需作出最快的回答；如不能及时回答，在查询过相关材料后，24小时内一定要解答。

回答问题需要讲究一定技巧。并且要用专业、统一的标准化语言，这些都要不断的培训客服人员。

### （2）技术支持

游戏服务器架构：

一台ECS云服务器，一台RDS数据库

**设备情况**

**设备（服务器）列表清单**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **名称** | **型号** | 数量 |
| **服务器** | ECS云服务器 | 1 |
| **CPU** | 4核 | 1 |
| **内存** | 8G | 1 |
| **硬盘** | 100G | 1 |
| **系统要求** | Centos6.5以上  DB Mysql5.6 |  |

### （3）管理

人员构成情况

1 、公司组织结构图：

总经理

行政人事部

研发部

财务部

运营部

客服部

2 、部门概述：

行政人事部：办公设备采购、人员考勤等行政工作；人员招聘、培训、绩效管理、社保管理、协调员工关系等人事管理工作。

运营部：主要负责公司产品策划、测试、市场推广、媒介宣传、项目运营、商务合作等相关工作。

研发部：涵盖技术研发、美术设计，网站建设等工作内容。

客服部：负责为玩家解答疑问，虚拟货币退换等工作。

财务部：公司财务支出、成本核算、发放工资等工作内容。

3、骨干人员及履历：

对于游戏运营公司来说，人力资源是核心。强大的研发团队保证一款好的游戏产品，原则性强的管理团队保障公司健康运转，运营团队创造物超所值的价值，实现游戏利润最大化。大型企业运营依靠的是制度和资金的规模管理，而小公司运营更多是凭借团队能力。所以，找到志同道合，德才兼备的人员组建优秀的团队是十分不容易的，所以重视人才的理念也是我们企业的理念之一，我们会定期开展专业知识培训，员工礼仪培训，关注员工的成长感，归属感。

现本公司员工数量是：20人，公司骨干人员共10人，包含了公司在财务管理、产品运营、网络技术、游戏运营方面的骨干力量。骨干团队曾经长期共事，拥有长期的行业从业经验，在长期的合作中，我们的骨干团队在技术研发、经营计划、执行、控制能力等各方面都积累了系统的经验。这为我们企业的发展奠定了良好的技术、市场基础。有了团队的力量，相信借着社会发展的东风，我们会乘风破浪，勇往直前。

## 五、网络游戏虚拟货币发行

### （1）网络游戏虚拟货币表现形式：

网络虚拟游戏币名称为“金豆”，单位为个，网络游戏虚拟货币用于兑换游戏中的相关道具及服务。

### （2）发行范围

仅限在本公司游戏平台发行。游戏用户使用网络游戏虚拟货币购买游戏内所有游戏。

### （3）单位购买价格

购买比例：1元=1000金豆

我公司郑重承诺：网络游戏虚拟货币不能兑换成人民币以及任何现实中的其他国家货币，发现违法兑换的行为，我公司将进行严厉打击，并将上报有关部门。

## （4）退回方式

我公司将严格遵守文化部《网络游戏管理暂行办法》之第二十二条“网络游戏运营企业终止运营网络游戏，或者网络游戏运营权发生转移的，应当提前60日予以公告。网络游戏用户尚未使用的网络游戏虚拟货币及尚未失效的游戏服务，应当按用户购买时的比例，以法定货币退还用户或者用户接受的其他方式进行退换。”、“网络游戏因停止服务接入、技术故障等网络游戏运营企业自身原因连续中断服务超过30日的，视为终止。”

我公司根据游戏玩家具体情况，针对玩家手中未失效的账户内余额，将按照购买渠道价格向玩家返还相应款项。

## （5）充值方式：

微信、支付宝以及其他第三方支付渠道进行支付。

## （6）用户权益保障措施

1.保护账号安全用户注册成功后，我司将给予每个用户一个用户帐号及相应的密码，该用户帐号和密码由用户负责保管；用户应当对以其用户帐号进行的所有活动和事件负法律责任。我司将使用现有的技术，尽力防止用户的个人资料丢失、被盗用或遭篡改。如用户的个人资料丢失、被盗用或遭篡改，公司网站向用户提供相应的救济途径帮助其找回资料、修复被篡改的资料。

2.提供用户服务我司提供的部分网络服务为收费的服务，用户使用收费服务需要向网站支付一定的费用。对于收费的服务，公司网站会在用户使用之前给予用户明确的提示，只有用户根据提示确认其愿意支付相关费用，用户才能使用该等收费网络服务。如用户拒绝支付相关费用，则公司网站有权不向用户提供该等收费网络服务。

3.保护用户隐私

保护用户隐私是我司的一项基本政策，我司保证不对外公开或向第三方提供单个用户的注册资料及用户在使用网络服务时存储在公司网站的非公开内容，但下列情况除外：（1)事先获得用户的明确授权； （2）根据有关的法律法规要求； （3）照相关政府主管部门的要求； （4）为维护社会公众的利益； (5）为用户提供更好的服务。

4.畅捷申诉通道

我司会采取必要的措施和申诉处理程序措施保障用户的合法权益，并在我司网站上的显著位置向用户进行说明。用户在网络游戏虚拟货币的使用过程中出现纠纷的，应出示与所注册的身份信息相一致的个人有效身份证件。我司在核实用户身份后，按照申诉处理程序处理。

## （7）、经营管理技术措施

### 1.用户信息安全管理制度

浙江歪米网络科技有限公司平台采用严格的用户注册流程，全面的用户信息登记功能，设定记录基础密码、和用户邮箱等信息，包括用户私人信息和身份证信息，全面保障用户的登记信息完整有效。

浙江歪米网络科技有限公司平台对用户所提供的实名身份信息进行严格的管理及保护，并将使用现有的技术，尽力防止用户的个人资料丢失、被盗用或遭篡改。

浙江歪米网络科技有限公司平台未经用户授权不公开、修改、透露用户身份信息资料及其它保密性内容(特殊原因除外）。

### 2.网站安全保障措施

1、站服务器和其他计算机之间设臵经公安部认证的防火墙, 并与专业网络安全公司合作，做好安全策略,拒绝外来的恶意攻击，保障网站正常运行。

2、在网站的服务器及工作站上均安装了正版的防病毒软件，对计算机病毒、有害电子邮件有整套的防范措施，防止有害信息对网站系统的干扰和破坏。

3、做好生产日志的留存。网站具有保存60天以上的系统运行日志和用户使用日志记录功能，内容包括IP地址及使用情况，主页维护者、邮箱使用者和对应的IP地址情况等。

4、交互式栏目具备有IP地址、身份登记和识别确认功能，对没有合法手续和不具备条件的电子公告服务立即关闭。

5、网站信息服务系统建立双机热备份机制，一旦主系统遇到故障或受到攻击导致不能正常运行，保证备用系统能及时替换主系统提供服务。

6、关闭网站系统中暂不使用的服务功能,及相关端口,并及时用补丁修复系统漏洞,定期查杀病毒。

7、服务器平时处于锁定状态,并保管好登录密码;后台管理界面设臵超级用户名及密码,并绑定IP,以防他人登入。

8、网站提供集中式权限管理，针对不同的应用系统、终端、操作人员，由网站系统管理员设臵共享数据库信息的访问权限，并设臵相应的密码及口令。不同的操作人员设定不同的用户名，且定期更换，严禁操作人员泄漏自己的口令。对操作人员的权限严格按照岗位职责设定，并由网站系统管理员定期检查操作人员权限。

9、公司机房按照电信机房标准建设，内有必备的独立UPS不间断电源、高灵敏度的烟雾探测系统和消防系统，定期进行电力、防火、防潮、防磁和防鼠检查。

### 3.信息安全保密管理制度

1、为防止病毒造成严重后果，对外来光盘、软件要严格管理，原则上不允许外来光盘、软件在本所局域网计算机上使用。确因工作需要使用的，事先必须进行防（杀）毒处理，证实无病毒感染后，方可使用。

2、接入网络的计算机严禁将计算机设定为网络共享，严禁将机内文件设定为网络共享文件。

3、为防止黑客攻击和网络病毒的侵袭，接入网络的计算机一律安装杀毒软件，并要定时对杀毒软件进行升级。

4、禁止将材料存放在网络硬盘上。

5、禁止将涉密办公计算机擅自联接国际互联网。

6、保密级别在秘密以下的材料可通过电子信箱传递和报送，严禁保密级别在秘密以上的材料通过电子信箱、QQ等网上传递和报送。

7、涉密计算机严禁直接或间接连接国际互联网和其他公共信息网络，必须实行物理隔离。

8、要坚持“谁上网，谁负责”的原则，各部门要有一名领导负责此项工作，信息上网必须经过所领导严格审查，并经主管领导批准。

9、国际互联网必须与涉密计算机系统实行物理隔离。

10、在与国际互联网相连的信息设备上不得存储、处理和传输任何涉密信息。

11、应加强对上网人员的保密意识教育，提高上网人员保密观念，增强防范意识，自觉执行保密规定。

12、涉密人员在其它场所上国际互联网时，要提高保密意识，不得在聊天室、电子公告系统、网络新闻上发布、谈论和传播国家秘密信息。使用电子函件进行网上信息交流，应当遵守国家保密规定，不得利用电子函件传递、转发或抄送国家秘密信息。

## 六、网络游戏未成年人家长监护工程

“网络游戏未成年人家长监护工程”是一项在政府部门、人民团体指导下，社会和家长参与，网络游戏经营单位具体实施的社会行为，旨在加强家长对未成年人参与网络游戏的监护，引导未成年人健康、绿色参与网络游戏，和谐家庭关系的社会性公益行动。

1. 专人负责，专线服务负责人：陈小姐 服务专线：0576-85460538

2.设置专区

已在网站首页显著设置“家长监护工程”专区，让家长更具体有效的了解、引导、监督未成年人游戏行为。

1. 季度报告

我公司游戏平台会在每季度末向浙江省文化行政部门提交“家长监护工程”情况报告。报告内容包括咨询数量、申请数量、受理与完成情况、重点案例分析、疑难问题说明，对于工程实施过程中出现的问题提出意见或建议。

## 七、自审制度

根据《互联网文化暂行规定》的内容，我公司建立了严格的自审制度，明确叶子恒作为我公司的自审人员，专人负责我公司网站文化产品内容和活动的自查与管理，保障我公司文化产品内容和活动的合法性。确保公司发行的内容不含以下：

（一）反对宪法确定的基本原则的；

（二）危害国家统一、主权和领土完整的；

（三）泄露国家秘密、危害国家安全或者损害国家荣誉和利益的；

（四）煽动民族仇恨、民族歧视，破坏民族团结，或者侵害民族风俗、习惯的；

（五）宣扬邪教、迷信的；

（六）散布谣言，扰乱社会秩序，破坏社会稳定的；

（七）宣扬淫秽、赌博、暴力或者教唆犯罪的；

（八）侮辱或者诽谤他人，侵害他人合法权益的；

（九）危害社会公德或者民族优秀文化传统的；

（十）有法律、行政法规和国家规定禁止的其他内容的。如有发现所提供的互联网文化产品含有本规定第十六条所列内容之一的，应当立即停止提供，保存有关记录，向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门报告并抄报文化部。