（上接B17版）

世纪凯华	指	深圳市世纪凯华投资基金有限公司
嘉佳卡通	指	广东嘉佳卡通影视公司
云游游	指	北京云游游瑞联科技有限公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司
标的资产、交易标的、标的股权	指	张铮、应趣网络、郑美琴、杭州纳加和杭州米芝持有的方寸科技100%的股权，和/或孟洋、王鹏、腾讯科技和世纪凯华持有的爱乐游100%的股权
发行对象	指	张铮、应趣网络、孟洋
方寸科技管理层股东	指	张铮、郑天泓、张涵渊、张涵海、李云翔、张伟
爱乐游核心管理层成员	指	爱乐游核心管理层成员的具体范围由包括孟洋委派的董事在内的爱乐游董事会确定
本次交易、本次重组、本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金	指	奥飞动漫以发行股份及支付现金的方式购买方寸科技100%股权和爱乐游100%股权，同时采用询价方式向不超过10名（含10名）符合条件的特定对象发行股票募集配套资金的行为
发行股份及支付现金购买资产	指	奥飞动漫以发行股份及支付现金的方式购买方寸科技100%股权和爱乐游100%股权
募集配套资金	指	奥飞动漫向不超过10名（含10名）符合条件的特定对象发行股份募集配套资金
本次交易总金额	指	奥飞动漫根据中国证券监督管理委员会最终核准发行股份及支付现金所购买资产的交易价格与募集配套资金之和
《发行股份及支付现金购买方寸科技100%股权协议》	指	《广东奥飞动漫文化股份有限公司与张铮、上海应趣网络科技合伙企业（有限合伙）、郑美琴、杭州纳加科技有限公司及杭州米芝科技有限公司发行股份及支付现金购买资产协议》及《广东奥飞动漫文化股份有限公司与张铮、上海应趣网络科技合伙企业（有限合伙）、郑美琴、杭州纳加科技有限公司及杭州米芝科技有限公司发行股份及支付现金购买资产协议之补充协议》
《发行股份及支付现金购买爱乐游100%股权协议》	指	《广东奥飞动漫文化股份有限公司与孟洋、王鹏、腾讯科技（深圳）有限公司、深圳市世纪凯华投资基金有限公司发行股份及支付现金购买资产协议》
《方寸科技盈利补偿协议》	指	奥飞动漫与张铮、应趣网络签署的《广东奥飞动漫文化股份有限公司与张铮、上海应趣网络科技合伙企业（有限合伙）之盈利补偿协议》
《爱乐游盈利补偿协议》	指	奥飞动漫与孟洋、王鹏、腾讯科技和世纪凯华签署的《广东奥飞动漫文化股份有限公司与孟洋、王鹏、腾讯科技（深圳）有限公司、深圳市世纪凯华投资基金有限公司之盈利补偿协议》
承诺利润	指	方寸科技或爱乐游经本公司认可的具有证券从业资格的会计师事务所审计的合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润
预案、本预案	指	《广东奥飞动漫文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金预案》
定价基准日	指	奥飞动漫审议本次交易事宜的董事会决议公告日
评估基准日	指	2013年8月31日
独立财务顾问、广发证券	指	广发证券股份有限公司
正中珠江	指	广东正中珠江会计师事务所
中国证监会、证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所	指	深圳证券交易所
登记结算公司	指	中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《重组办法》	指	《上市公司重大资产重组管理办法》
《财务顾问管理办法》	指	《上市公司并购重组财务顾问业务管理办法》
《财务顾问业务指引》	指	《上市公司重大资产重组信息披露工作备忘录——第二号 上市公司重大资产重组财务顾问业务指引（试行）》
《上市规则》	指	《深圳证券交易所股票上市规则》
《若干规定》	指	《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》
《准则第26号》	指	《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第26号——上市公司重大资产重组申请文件》
《公司章程》	指	《广东奥飞动漫文化股份有限公司章程》
《专项审核报告》	指	具有证券、期货业务资格的会计师事务所就方寸科技或爱乐游承诺期内各年度业绩承诺实现情况出具的专项审核报告
《减值测试报告》	指	在承诺期届满时，具有证券、期货业务资格的会计师事务所就方寸科技或爱乐游100%股权价值进行减值测试并出具的《减值测试报告》
评估报告	指	《广东奥飞动漫文化股份有限公司拟发行股份及支付现金购买资产涉及的方寸科技信息科技有限公司股东全部权益价值评估报告》或《广东奥飞动漫文化股份有限公司拟发行股份及支付现金购买资产涉及的北京爱乐游信息技术有限公司股东全部权益价值评估报告》
元	指	人民币元
万元	指	人民币万元
亿元	指	人民币亿元

二、专业术语

网络游戏	指	由软件程序和信息数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务
移动终端游戏、移动游戏、手游	指	运行于手机或其他移动终端上，通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏，在目前情况下，移动网游戏的运行终端主要为手机和平板电脑等手持设备，故也称移动游戏、手游
3G	指	第三代移动通信技术（3rd-generation，3G），是指支持高速数据传输的蜂窝移动通讯技术
上线运营	指	自游戏运营企业通过网站、论坛等渠道，公开向用户提供某款网络游戏下载或注册服务之日起，或开始向用户收费，即进入该款游戏的正式运营阶段
虚拟货币	指	由网络游戏经营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具
ARPU	指	平均每个用户收入贡献（Average Revenue Per User），而其中的用户基数采用的是付费用户数，ARPU值是一项重要的运营业务收入指标
月流水	指	某款游戏中的游戏玩家在一个自然月中累计充值金额
2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，两维
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，三维
UI	指	“User Interface”的缩写，用户界面
SDK	指	“Software Development Kit”的缩写，软件开发工具包

本预案中部分合计数与各项明细数直接相加之和在尾数上如有差异，这些差异是由于四舍五入造成的。

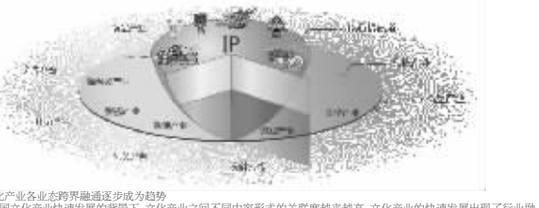
第一节 本次交易的背景和目的

一、本次交易的背景

（一）动漫文化领军者，发展“泛娱乐产业”战略，打造“中国迪斯尼”

奥飞动漫是全产业链布局的动漫文化企业，优秀的内容创作能力、稀缺的媒体频道资源、覆盖全国的渠道资源以及优秀的内部执行力，奠定了公司作为国内动漫全产业链运营商的市场领先地位，也使得公司成为文化产业发展的受益者及领军者。凭借多年来在文化娱乐市场的探索与实践，公司已实现从产业文化化到文化产业化的跨越，已逐步把奥飞动漫打造成国内最具竞争力的大动漫文化企业。

在当前互联网经济全面渗透，各种新技术不断涌现下，各个类型文化企业面对的已经不再是原来彼此区隔的动漫爱好者、影视观众、游戏玩家或者文学读者，而是要满足来自更多层面的用户娱乐需求，这左右娱乐跨产业的融合和变革创造了良机。公司相信未来多层次的文化娱乐消费需求将是中国消费群体的基本及长远需求所在，公司将依托动漫文化产业化平台优势，稳步拓展与动漫、电影具有天然互补性的影视、游戏、文学等内容产业的布局，努力实现把奥飞动漫打造成国内领先、有世界影响力的以动漫文化为核心的泛娱乐产业集团的愿景和目标。



（二）文化产业各业态跨界融通逐步成为趋势

在当前中国文化产业快速发展的背景下，文化产业之间不同内容形式的关联度越来越高，文化产业的快速发展出现了行业融合加快的趋势。例如动漫、影视、游戏、音乐、文学等文化领域之间的融通，在为用户提供多层次、跨媒体、跨平台深度娱乐体验的同时，还可通过文化产业间的整合、互动和相互融合，提高各个文化形态产品附加值和市场竞争力。

特别是以动漫为基础与其他文化业态的融通，可能具有更好的市场基础和更高的产业价值。如日本文化产业就是主要以动漫为起点，通过融合影视、游戏、图书、杂志及与动漫有关的衍生品等文化领域，发展为其国民经济最重要的支柱产业之一。而美国迪斯尼，也是以动漫文化为核心，主营业务涵盖了动漫、影视、游戏、图书、主题公园和众多特许经营产品等各种文化领域，成功打造成世界文化企业标杆。

近期，国内资本市场在文化产业整合融通方面进行了积极的尝试，如浙报传媒收购杭州边锋和上海浩方打造的“书引、影视、游戏互动”新模式；华谊兄弟收购银汉科技拟打造的“影游互动”模式；天舟文化收购神奇时代拟打造“线上游戏、线下图书”新模式，均是在动漫、影视、游戏等文化领域之间的互融互通方面进行尝试，为用户提供深度文化体验的同时，激发公司原有主业与新业务一走绝发出新的生机与活力，公司此次重整合移动游戏产业，将是国内以动漫文化为核心，打通动漫、影视、游戏等文化业态的代表，是公司打造“中国迪斯尼”发展战略的重要步骤。

（三）资本市场良好的政策和环境，助推资本运作泛娱乐产业跨界整合

近年来，各项政策鼓励推动文化企业跨地区、跨行业联合或重组，尽快壮大企业规模，提高集约化经营水平，促进文化领域资源整合和结构调整；鼓励已上市文化企业通过公开增发、定向增发等再融资方式进行并购和重组，迅速做大做强。

自进入资本市场以来，公司依据行业发展规律和市场特点，进一步开展与动漫内容相配套的更多衍生产品的策划、制作、通过多媒体传播和品牌宣传，赋予产品深厚的文化内涵，利用动漫内容的影响力和公司独有的传媒资源促进衍生产品的销售，实现盈利，并具备了较强的行业整合能力和并购需求。

公司将把握资本市场的发展机遇，以动漫文化为核心的泛娱乐产业发展战略为指引，加强与动漫相关产业链纵深和横向的整合，实现动漫品牌和主通形象与其他文化企业的融通，以及多种形式的内容创意产业在奥飞动漫产业化平台上的多种渠道和多种产业的价值实现，促使文化产业业务资源得到最大程度的优化和价值提升。

（四）移动终端游戏行业处于快速发展阶段，存有战略性拓展契机

2011年3月发布的“十二五规划纲要”正式提出要推动文化产业成为国民经济支柱产业，将文化产业上升为国家重大战略。2012年8月，广东省政府也发布《广东省文化产业振兴规划（2011—2015年）》，提出到2015年，文化产业将成为广东省重要的支柱产业，文化服务业增加值达到2,200亿元，重点发展广电影视、创意设计等八大产业。移动终端游戏行业的发展面临良好的政策环境。

移动终端游戏作为文化创意产业的一部分，在消费型大众经济发展的过程中，其增速要于一般的新兴产业。据易观智库产业数据库统计，2010—2012年我国移动终端游戏市场规模分别为32.9亿元、39.60亿元、54.27亿元，增长率分别为62.10%、20.36%和37.05%，市场规模增长迅速；2013年上半年，市场规模为50.13亿元，同比增长108.10%，市场规模计入急剧增长期。根据易观智库发布的《中国网络游戏市场趋势预测2012-2015》，预计移动终端游戏市场2015年规模将超过200亿，2013至2015年移动终端游戏市场规模将保持50%左右的高速增长。

移动终端游戏在未来的几年极具有丰富的扩展性和行业性机会，移动终端游戏将不仅局限于游戏领域，与互联网其他相关模式结合也将呈现出文化娱乐产业多样化发展的态势，从而推动文化娱乐产业快速发展。奥飞动漫将通过各种市场方式加快产业布局，以移动终端游戏作为切入点不断优化现有商业模式和盈利模式，以迎接移动互联网带来的行业机遇。

二、本次交易的目的

（一）产生战略合作协同效应，提升公司整体竞争力

1、“漫游互动”协同效应明显，蕴含巨大商业价值

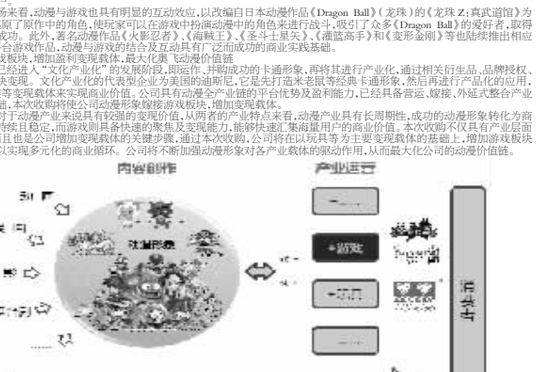
动漫产业与游戏产业具有显著的互补性，动漫和游戏中的人物形象、情节、场景、音乐等可相互共享，并在市场宣传环节共同提高动漫及游戏形象的影响力，为消费者提供多元化的娱乐体验，从而形成良好的协同效应。例如，手机游戏《我叫MT Online》改编自国产人气动漫《我叫MT》，动漫剧也同面延续了动漫原著风格，具有较强的代入感，人物造型也与动漫保持了一致，在App Store上线当天就位列中国区iPhone付费排行榜第一位，上线当月就创造逾千万元的收入。喜羊羊与灰太狼也授权4399在线游戏平台，运营以喜羊羊与灰太狼动漫形象为主题的系列游戏，如《喜羊羊与灰太狼竞速》、《喜羊羊要上100层》等，吸引了大量爱羊族系列动漫形象的客户。

从海外市场来看，动漫与游戏也具有明显的互动效应，以改编自日本动漫作品《Dragon Ball》（龙珠）的《龙珠Z；真武道馆》为例，该款游戏还原了原作中的角色，使玩家可以在游戏中扮演动漫中的角色来进行战斗，吸引了众多《Dragon Ball》的爱好者，取得了巨大的商业成功。此外，著名动漫作品《火影忍者》、《海贼王》、《圣斗士星矢》、《灌篮高手》和《变形金刚》等也陆续推出相应的跨终端、跨平台游戏作品，动漫与游戏的结合及互动具有广泛而成功的商业实践基础。

2、嫁接游戏板块，增加盈利变现载体，最大化奥飞动漫价值链

奥飞动漫已经进入“文化产业化”的发展阶段，即运作、并购成功的卡通形象，再将其进行产业化，通过相关衍生品、品牌授权、游戏等产业板块实现。文化产业化的代表型企业为美国的迪斯尼，它是先打造米老鼠等经典卡通形象，然后再进行产品化的延伸，通过玩具、服装等变现载体来实现商业价值。公司具有动漫全产业链的平台优势及盈利能力，已经具备雷霆、嫁接、外延式整合产业板块的良好基础，本次收购将使公司动漫形象嫁接游戏板块，增加变现载体。

游戏产业对于动漫产业来说具有较强的变现价值，从两者的产业特点来看，动漫产业具有长周期性，成功的动漫形象转化为商业价值的能力持续且稳定，而游戏则具备快速的聚焦及变现能力，能够快速汇集海量用户的商业价值。本次收购不仅具有产业层面的协同意义，而且也是公司增加变现载体的关键步骤，通过本次收购，公司将在以玩具等为主要变现载体的基础上，增加游戏板块作为变现载体以实现多元化的商业循环。公司将不断加强动漫形象对各产业载体的驱动作用，从而最大化公司的动漫价值链。



第二节 上市公司基本情况

一、公司基本情况简介

公司名称	中文名称：广东奥飞动漫文化股份有限公司 英文名称：Guangdong Alpha Animation and Culture Co., Ltd.
法定代表人	蔡东青
股票代码	002292
股票简称	奥飞动漫
注册资本	61,440万元
股票上市地	深交所
注册地址	广东省汕头市澄海区文冠路中段奥迪工业园
办公地址	广东省广州市珠江新城临江大道5号保利中心10楼
邮政编码	510623
电话号码	(020)38983278
传真号码	(020)38983887/38336260
互联网网址	http://www.gdalpha.com
电子信箱	invest@gdalpha.com
经营范围	制作、复制、发行、广播剧、电视剧、动画片（制作须另申报）、专题、专栏（不含时政新闻）；综艺；设计、制作、发布、代理国内外各类广告；制造、加工、销售；玩具、工艺品（不含金银首饰）、数码电子产品、文具用品、塑料制品、五金制品、精密齿轮轮轴、童车、电子游戏机、婴童用品；销售；家用电器、服装、日用百货、化工原料（危险化学品除外）、塑料原料。经营本企业自产产品及相关技术的出口业务；经营本企业生产、科研所需的原辅材料、机械设备、仪器仪表、零备件及相关技术的进口业务，电子产品，体育用品；经营本企业的进料加工和“三来一补”业务。（经营范围中凡涉专项规定持有效专批证件方可经营）

二、历史沿革及股本变动情况

（一）公司设立情况

公司前身为成立于1993年12月17日的澄海县奥迪玩具实业有限公司，1997年7月31日更名为广东奥迪玩具实业有限公司。广东奥迪玩具实业有限公司以截至2007年4月30日经正中珠江审计的净资产12,840万元为基准，按1.07:1的比例所方12,000万股，整体变更为股份有限公司；原奥迪实业的股东作为发起人，按原有比例分别持有股份，原奥迪实业的全部资产、负债、业务及人员都由变更后的股份公司继承。2007年6月27日，广东奥飞动漫文化股份有限公司在汕头市工商行政管理局核准登记，工商注册号为440500000047759，注册资本为12,000万元，其中蔡东青出资8,160万元，持股比例68.00%，；蔡晓东出资2,040万元，持股比例17.00%；李丽卿出资1,800万元，持股比例15.00%。具体情况如下表：

序号	发起人姓名	持有股份数（股）	占公司总股份的比例（%）
1	蔡东青	81,600,000	68.00
2	蔡晓东	20,400,000	17.00
3	李丽卿	18,000,000	15.00
合 计		120,000,000	100.00

（二）公司历次股份变化以及上市情况

1、首次公开发行股票并上市

2009年8月19日，中国证监会以证监许可[2009]806号文《关于核准广东奥飞动漫文化股份有限公司首次公开发行股票的批复》核准本公司公开发行不超过人民币普通股（A股）4,000万股；2009年9月3日，本公司通过网下向配售对象询价配售与网上资金申购发行相结合的方式完成发行股票4,000万股，其中网下配售800万股，网上发行3,200万股；2009年9月10日，网上定价发行的3,200万股股票在深交所上市交易。本次公开发行后，本公司注册资本增加至16,000万元，其中社会公众股为4,000万元。2009年11月2日，本公司在广东省汕头市工商行政管理局完成了该事项的工商注册变更登记。首次公开发行股票后，股本结构如下：

序号	股东名称	持有股份数（股）	占公司总股份的比例（%）
1	蔡东青	81,600,000	51.00
2	蔡晓东	20,400,000	12.75
3	李丽卿	18,000,000	11.25
4	其他股东	40,000,000	25.00
合 计		160,000,000	100.00

2、2010年资本公积金转增股本

2010年4月21日，经公司2009年度股东大会审议通过，以2009年末公司总股本16,000万股为基准，以资本公积金向全体股东按每10股转增6股，转增完成后公司的总股本为25,600万股。

3、2011年派发现金及公积金转增股本

2011年3月29日，经公司2010年度股东大会审议通过，以2010年末公司总股本25,600万股为基准，向全体股东每10股派3元现金（含税），同时以资本公积金向全体股东每10股转增6股，转增完成后公司总股本为40,960万股。

4、2013年派发现金及公积金转增股本

2013年4月9日，经公司2012年度股东大会审议通过，以2012年末公司总股本40,960万股为基准，向全体股东每10股派0.5元现金（含税），同时以资本公积金向全体股东每10股转增5股，转增完成后公司总股本为61,440万股。

5、目前股本结构

截至本预案签署日，公司总股本为614,400,000股，具体股本结构如下：

序号	股东名称	持有股份数（股）	占公司总股份的比例（%）
1	蔡东青	313,344,000	51.00
2	蔡晓东	78,336,000	12.75
3	李丽卿	58,870,000	9.58
4	其他股东	163,850,000	26.67
合 计		614,400,000	100.00

三、控股股东及实际控制人概况

公司的控股股东和实际控制人为蔡东青先生。蔡东青先生为公司的创始人，截至本预案签署日，蔡东青先生持有公司51%的股权。

蔡东青先生，1969年4月出生，中山大学EMBA学习经历，是公司的控股股东和实际控制人，现担任本公司董事长、总经理、广东省青联委员、广东省人大代表。

自公司成立至今，公司控股股东及实际控制人未发生变更。

四、主营业务概况

公司的主营业务围绕四大业务板块，分别是内容创作、媒体经营、玩具营销和婴童用品。根据公司的战略定位和盈利模式，公司以玩具营销为盈利基础，以动漫品牌和卡通形象为核心，构建起一条从内容创作、品牌授权、媒体传播到产品设计、市场营销的完整动漫产业链。在长期的发展中，公司逐步形成了以动漫内容产生影响力、以衍生品销售实现价值变现和收入增长的商业模式。在该商业模式中，动漫影视内容与传播和销售渠道构成核心驱动因素，动漫玩具是目前公司的主要营业收入来源。

（一）内容创作

公司主要的动漫卡通品牌和内容作品有：

2004年—2006年	2007年—2010年	2011年至今
影视作品 火力少年王Ⅰ	影视作品 火力少年王Ⅱ 战斗王EX 巴啦啦小魔仙 淘气包马小跳 闪电冲线 铠甲勇士 战龙四驱 电击小子	影视作品 喜羊羊和灰太狼系列 火力少年王系列 铠甲勇士系列 巴啦啦小魔仙系列 开心宝贝 果宝特攻 电击小子 闪电冲线 翼飞冲天 奇博少年 快乐小方脸

公司2011年以来主要知名的自主动漫品牌形象：

随着以“铠甲勇士”、“巴啦啦小魔仙”、“开心宝贝”、“火力少年王”为代表的公司原创动漫品牌日趋成熟，特别是2013年9月通过收购国内动漫第一品牌“喜羊羊与灰太狼”，公司动漫形象授权业务已呈现多样化快速发展态势。

除了传统的商品化授权业务模式以外，公司还新开拓了儿童电影、新媒体营销、动漫作品植入等多种异业合作方式。公司动漫形象授权发产涉及日化、食品、生活用品、电子用品、连锁教育等各个行业。

（二）媒体经营

2010年3月，公司收购嘉佳卡通，真正实现了成为“内容创作、媒体播放、品牌授权、产业运营”的纵向一体化的动漫全产业链运营商的目标，媒体经营业务的发展和成熟，将进一步放大公司价值链的优势，拖动公司动漫产业的全面发展。2012年，嘉佳卡通落地取得了战略性突破，在原有全国16个重点省份和城市实现落地的基础上，增加上海和北京的落地（均在当地第85频道），真正实现一线城市的全覆盖，从根本上提升了嘉佳卡通的影响力和广告价值。在玩具业务与频道产业合作的带动下，嘉佳卡通频道收视率及营收大幅增长，实现了广东城域、乡城和城乡收视率的持续领先。2012年公司投资持有了北京万象娱通网络科技有限公司37.5%股份，进入移动视频领域，“爱看动漫”已经是手机终端、IPAD、互联网电视、PC等各种屏幕上领先的儿童动漫内容频道。

（三）玩具营销

玩具营销是公司的传统业务。目前，公司的玩具营销分为两块内容，分别为动漫类玩具和非动漫类玩具，动漫类玩具是目前公司的主要营业收入来源。

作为国内最早成功开展玩具与动漫结合运营模式的企业，经过多年的发展，本公司在玩具与动漫融合及推广方面已逐步发展成熟，并在行业内具备首屈一指的竞争优势。

伴随着公司动漫玩具的销售收入和比重逐年上升，以及管理的动漫形象的逐年增加，公司在动漫玩具的市场地位不断巩固，目前已成为国内最大的动漫玩具企业之一。公司积极发展玩具与动漫结合的运营模式、极大地促进了公司相关玩具产品的销售。

除了通过自创动漫形象推动玩具销售外，本公司还成功与全球第二大的玩具公司—美国孩之宝合作，共同开发“火力少年王”产品，全球化运营，将奥飞品牌和“火力少年王”形象带到全球市场。

（四）婴童用品

公司婴童产品主要集中于婴童玩具、婴儿服装和婴儿哺育用品。公司传统婴童产品主要为“澳贝”系列婴儿玩具，2011年3月，公司投资收购广州市快诚陶冶有限公司51%股权，正式进入婴童服装及哺育用品市场，使婴童业务在原有“澳贝”玩具基础上新增棉品系列产品，2012年上半年，公司与上海祥国儿童用品有限公司共同投资设立上海乐客友联童鞋有限公司，持有该公司51%的股权，婴童业务新增童鞋系列产品，为公司未来在婴童行业特别是童鞋行业的发展奠定良好的基础。婴童用品业务是公司未来重要发展的领域之一，是公司完善产品线的重要组成部分。

五、最近三年及一期主要财务指标

（一）资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2013.6.30	2012.12.31	2011.12.31	2010.12.31
总资产	253,478.39	192,487.41	159,962.60	160,860.56
总负债	88,761.69	34,489.62	16,220.25	22,537.42
所有者权益合计	164,716.71	157,997.79	143,742.35	138,323.14
归属于母公司所有者权益合计	154,876.97	147,908.00	137,949.74	132,427.21
少数股东权益	9,839.74	10,089.79	5,792.61	5,895.93

（二）利润表主要数据

单位：万元

项目	2013年1—6月	2012年度	2011年度	2010年度
营业收入	65,812.60	129,116.49	105,678.21	90,306.94
利润总额	10,451.93	21,736.51	15,292.45	14,739.68
净利润	8,896.58	18,720.11	13,079.14	12,418.40
归属于母公司所有者的净利润	9,022.55	18,138.42	13,219.04	13,094.77

（三）现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2013年1—6月	2012年度	2011年度	2010年度
经营活动产生的现金流量净额	1,203.40	24,619.59	1,295.23	24,673.95
投资活动产生的现金流量净额	4,196.39	−20,138.51	−13,617.89	−12,403.08
筹资活动产生的现金流量净额	51,786.80	−6,679.77	−12,092.97	−1,627.84
现金及现金等价物净增加额	56,930.14	−2,224.10	−24,431.98	10,581.77

六、最近三年重大资产重组情况

本公司最近三年未进行过重大资产重组。

第三节 交易对方基本情况

一、本次交易涉及的交易对方

本公司拟向方寸科技股东张铮、应趣网络、郑美琴、杭州纳加及杭州米芝以发行股份及支付现金的方式购买其持有的方寸科技100%股权；拟向爱乐游股东孟洋、王鹏、腾讯科技、世纪凯华以发行股份及支付现金的方式购买其持有的爱乐游100%股权。张铮、应趣网络、郑美琴、杭州纳加、杭州米芝、孟洋、王鹏、腾讯科技、世纪凯华为本次交易的交易对方。

（一）方寸科技交易对方

1、张铮

（1）张铮的基本情况

姓　名：张铮

性　别：男

国　籍：中国

身份证号：31010819790506****

住　址：上海市闵行区鸿福新村

是否取得其他国家或者地区的居留权：否

（2）最近三年的职业和职务

2002年至2005年，任科华美转化（上海）有限公司程序员；2005年至2010年，任久之游信息技术（上海）有限公司程序员、首席程序员、技术总监、制作人、Game Town事业部总监等；2010年至2011年，任上海火游网络科技有限公司制作人；2011年8月至今任方寸科技总经理。

（3）下属企业情况

截至本预案签署日，张铮除持有方寸科技和应趣网络的股权外，没有持有其他企业的股权。

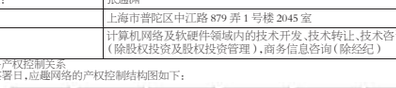
2、应趣网络

（1）应趣网络基本情况

公司名称：	上海应趣网络科技合伙企业（有限合伙）
成立日期：	2013年9月6日
工商登记号：	310107000703317
注册资本：	10万元
企业性质：	有限合伙企业
执行事务合伙人：	张涵渊
注册地址：	上海市普陀区中江路879弄1号楼2045室
经营范围：	计算机网络及软硬件领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、投资管理（除股权投资及股权投资管理），商务信息咨询（除经纪）

（2）应趣网络产权控制关系

截至本预案签署日，应趣网络的产权控制结构图如下：



其中，张涵渊为应趣网络的普通合伙人，其他自然人为应趣网络的有限合伙人。张涵渊，1982年出生，大学本科，2005年至2011年任久之游信息技术（上海）有限公司研发中心员工；2011年4月至今任方寸科技首席技术官。

（3）最近三年主营业务发展情况

应趣网络除持有方寸科技的股权之外，没有其他业务。

（4）主要财务数据

应趣网络为新设立公司，截至本预案签署日，暂无财务数据。

（5）下属企业情况

截至本预案签署日，除方寸科技外，应趣网络没有控股及参股其他公司。

3、郑美琴

（1）郑美琴的基本情况

姓　名：郑美琴

性　别：女

国　籍：中国

身份证号：310106194511266****

住　址：上海市静安区南京西路1984弄

是否取得其他国家或者地区的居留权：否

（2）最近三年的职业和职务

郑美琴已退休，最近三年没有在任何单位任职。

（3）下属企业情况

截至本预案签署日，郑美琴除持有方寸科技的股权外，没有持有其他企业的股权。

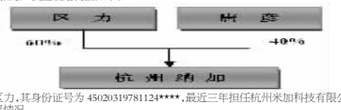
4、杭州纳加

（1）杭州纳加基本情况

公司名称：	杭州纳加科技有限公司
成立日期：	2012年8月24日
公司住所：	杭州市余杭区文一西路1500号1幢504室
法定代表人：	曾瑞
认缴金额：	100万元人民币
营业执照号：	330184000216051
组织机构代码：	05365172−0
税务登记证号码：	330125053651720
公司性质：	有限责任公司
经营范围：	许可经营项目：第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务）（增值电信业务经营许可证有效期至2018年1月22日止）。 一般经营项目：计算机软硬件研发、技术服务及成果转让；（上述经营范围不含国家法律法规规定禁止、限制和许可经营的项目。）

（2）杭州纳加产权控制关系

截至本预案签署日，杭州纳加的产权控制结构图如下：



杭州纳加的实际控制人为区力，其身份证号为450203197811244****，最近三年担任杭州米加科技有限公司的首席技术官。

（3）最近三年主营业务发展情况

杭州纳加成立至今，一直从事移动互联网增值业务。

（4）主要财务数据

单位：元

项目	2012年12月31日
资产总额	921,453.55
负债总额	363,512.94
所有者权益	557,940.61
项目	2012年度
营业收入	178,154.66
利润总额	−442,059.39
净利润	−442,059.39
项目	2012年度
经营活动产生的现金流量净额	−304,903.76
投资活动产生的现金流量净额	0.00
筹资活动产生的现金流量净额	1,000,000.00
现金及现金等价物净增加额	695,096.24

注：以上数据未经审计

（5）下属企业情况

本预案签署日，除方寸科技外，杭州纳加没有控股及参股的其他公司。

实际控制人区力控股及参股的其他公司情况如下：

公司名称	持股比例	经营范围
杭州米加科技有限公司	23.20%	许可经营项目：第二类增值电信业务中的信息服务业务 一般经营项目：服务：计算机软硬件的技术开发、技术咨询、技术服务，承接计算机网络工程，系统集成，建筑设计咨询，企业管理咨询，计算机网络开发、维护、维修
杭州飞能科技有限公司	40.00%	许可经营项目：服务；第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务）（具体凭新B2-20120308号增值电信业务经营许可证经营，有效期至2017年11月20日） 一般经营项目：服务：网络技术、通讯产品的技术开发、技术服务、技术咨询、成果转让，承接网络工程（涉及资质证凭证经营）；货物进出口、技术进出口（法律、行政法规禁止经营的项目除外，法律、行政法规限制经营的项目取得许可后方可经营）；其他还需报经审批的一切合法项目。（上述经营范围不含国家法律法规规定禁止、限制和许可经营的项目。）
上海天楚网络科技有限公司	40.00%	网络科技（不得从事科技中介），从事计算机软硬件技术领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，网络工程，计算机系统集成，建筑设计咨询，企业管理咨询.（企业经营涉及行政许可的，凭许可证件经营）

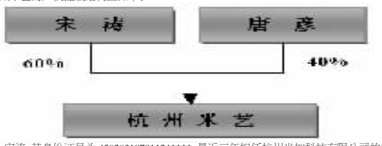
5、杭州米芝

（1）杭州米芝基本情况

公司名称：	杭州米芝科技有限公司
成立日期：	2012年8月24日
公司住所：	杭州市余杭区文一西路1500号1幢506室
法定代表人：	唐彦
认缴金额：	100万元人民币
营业执照号：	330184000216043
组织机构代码：	05365192−3
税务登记证号码：	330125053651923
公司性质：	有限责任公司
经营范围：	许可经营项目：第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务）（增值电信业务经营许可证有效期至2018年1月22日止）。 一般经营项目：计算机软硬件研发、技术服务及成果转让；销售：计算机及配件。 （上述经营范围不含国家法律法规规定禁止、限制和许可经营的项目。）

（2）杭州米芝产权控制关系

截至本预案签署日，杭州米芝的产权控制结构图如下：



杭州米芝的实际控制人宋涛，其身份证号为450203197811244****，最近三年担任杭州米加科技有限公司的首席执行官。

（3）最近三年主营业务发展情况

杭州米芝成立至今，一直从事移动互联网增值业务。

（4）主要财务数据

单位：元

项目	2012年12月31日
资产总额	779,626.28
负债总额	788,801.77
所有者权益	−9,175.49
项目	2012年度
营业收入	267,232.04
利润总额	−1,009,175.49
净利润	−1,009,175.49
项目	2012年度
经营活动产生的现金流量净额	−491,706.28
投资活动产生的现金流量净额	0.00
筹资活动产生的现金流量净额	1,000,000.00
现金及现金等价物净增加额	508,293.72

注：以上数据未经审计

（5）下属企业情况

截至本预案签署日，杭州米芝没有控股及参股其他公司。

杭州米芝的实