（上接B14版）

近年来在智能手机、移动网络、用户需求的推动下，我国移动终端游戏呈现高速增长态势，市场规模快速扩大。随着中国智能手机渗透率的不断提高，移动互联网的普及，以及一批标杆性产品的诞生，2013年移动游戏迎来了一个快速发展的阶段。预计在2014年，随着智能手机在中国市场的渗透率将进一步提升，移动游戏市场将赢来一个爆发期。

在整个移动游戏行业中，移动网络游戏的用户规模风险系数较高，但是依靠80%的付费用户创造了行业95%的市场份额。2013年，作为移动游戏市场爆发的一年，行业的整体竞争态势加剧。在产品层面，移动网络游戏产品以每月百数的速度快速推向市场，月流水超过千万的产品数量较2012年同比增长900%，新产品及热门产品的不断涌现刺激着市场的火热。在企业层面，2013年全行业的移动网络游戏研发厂商数量超过1000家，移动网络游戏企业数量的快速膨胀进一步催生了市场的繁荣。

根据易观国际预测，2014年移动网络游戏市场规模将达到237.56亿元，较上一年度增长96.5%；2015年将达338.43亿元，较2014年增长42.5%；2016年，市场规模将超过427.05亿元，较上一年度增长26.2%。未来三年，移动网络游戏市场规模将保持高速增长。

（三）移动网络游戏产业链情况

1、游戏开发商

移动网络游戏的研发企业，主要以聚集产品题材，打造产品研发的核心团队，依靠自身的智力作游戏内容的创作。在此之外，或将自主研发的产品独家代理给发行企业，或将产品授权到移动游戏的分发渠道，做自主发行，进而将自己的产品向产业链的下游输出。

2、游戏运营商

主要经营的业务为独家代理上游研发厂商的移动游戏产品，通过全渠道的发行能力、强大的市场推广能力，将代理的产品投放到多个渠道，进行产品的推广及运营。

由于规模较小，缺乏发行运营经验的游戏开发商通常专注于游戏的开发，从分工协作和经济效益的角度权衡，并未独立有能力的负责商务合作和游戏推广的部门，而是主要通过将游戏交由游戏运营商代理发行和推广，完成游戏在各个平台、渠道上的推广和运营。部分规模较大、拥有成熟发行、运营经验的游戏开发商也可以不通过运营商，直接与游戏平台商合作，独立负责游戏的发行和推广。

3、游戏平台商

网络游戏平台商通过接用户，是用户接触网络游戏的第一个环节，也是网络游戏内容流向的最后一公里。游戏平台商主要负责网络游戏与最终用户之间的对接，通过在自身的网络游戏平台上开放游戏的下载入口，使得游戏玩法最终用户，让最终用户接触到游戏，目前移动游戏运营平台以应用商店为主，包括AppStore、Google Play、腾讯应用宝、360手机助手、91助手等。

移动网络游戏成熟的运作流程是运营商寻找到优质的游戏，向开发商支付授权金或者最低收入保障，与开发商签订代理协议；随后运营商利用自己丰富的渠道资源，将游戏推向市场，并通过营销资源和运营能力不断提升用户规模。

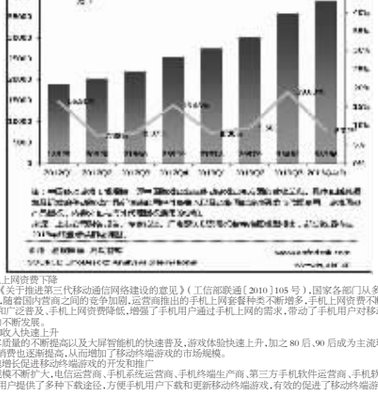
其他参与者包括网络运营商、支付渠道服务商、游戏媒体等。网络运营商为移动网络游戏提供网络支持，支付渠道服务商为玩家提供购买道具或服务的支付渠道，游戏媒体在整个产业链中主要负担着向上游反馈信息以及发布游戏排行等信息供玩家参考的功能。

游戏网络主要从事移动网络游戏的开发，处于行业产业链的上游，游戏网络开发的优劣直接决定了整个产业链的发展。

（四）行业市场发展的有利条件

1、国内手机用户众多，移动网络游戏市场潜力巨大

根据工信部统计，截至2013年4季度末，我国手机用户数达到12.29亿户，3G用户比例达到36.10%，智能手机出货量达到4.23亿部，在国内手机市场占比超过75%。手机游戏用户的规模也呈快速发展趋势，根据易观国际的统计，截至2013年4季度末，我国移动游戏用户达到3.88亿，移动终端快速普及给国内手机端移动游戏产品的丰富、类型的多样也促进了由移动终端用户的移动游戏玩家的转变。移动游戏用户的迅速增长为移动网络游戏的发展奠定了坚实的基础。



2、3G网络的普及，手机上网费降下

2010年，工信部颁发了《关于推进第三代移动通信网络建设的意见》（工信部联通〔2010〕165号），国家各部门从多个方面出台有利政策保障我国3G网络的建设。同时，随着国内运营商之间的竞争加剧，运营商推出的手机上网套餐种类不断增多，手机上网资费不断降低。

3G网络的大规模建设和广泛普及，手机上网资费降低，增强了手机用户通过手机上网的需求，带动了手机用户对移动终端游戏的进一步需求，促进了移动终端游戏行业的不断发展。

3、玩家付费意愿增强和收入快速上升

随着移动网络游戏对资费模式的不断推高以及大屏智能机的快速普及，游戏体验快速上升，加之80后、90后成为主流玩家群体，玩家付费意愿与以前相比有了明显增强，月消费也逐渐提高，从而增加了移动终端游戏的市场规模。

4、渠道的多样化和快速迭代进移动网络游戏的开发和推广

随着移动终端游戏的规模不断扩大，电信运营商、手机系统运营商、手机终端生产商、第三方手机软件运营商、手机软件开发商等纷纷设立移动终端游戏运营渠道，为手机用户提供了多种下载途径，方便手机用户下载和更新移动终端游戏，有效的促进了移动终端游戏的推广。

四、又易的优势

（一）预评估方法及预估值

本次又易的评估机构为上海立信资产评估有限公司（以下简称"立信评估"或"评估机构"），评估基准日为2014年3月31日。在预估阶段，评估机构分别采取收益法和资产基础法对标的资产进行评估。评估机构对游戏网络100%股东权益价值采用收益法进行评估，预估值为5.65亿元，较游戏网络账面净资产额2,322.40万元（未经审计），增值约2332.83%。评估机构对游戏网络100%股东权益价值采用资产基础法进行预估，预估值为2,354.94万元，较游戏网络账面净资产额2,322.40万元（未经审计），增值约1.40%。

本次交易的预估增值率较高，主要原因是标的公司2012年9月成立后，经过2013年的原始游戏项目开发积累，2014年1～3月净利润有较大增长，公司全年经营预期也高于历史经营水平。又易网络上运营开展的移动网络游戏业务的市场空间快速增长，变现能力较高，其获权的市场价值迅速增长。标的公司2012、2013、2014年1～3月实现的净利润分别为-922.28万元、-442.04万元和833.48万元（以上数据未经审计）。

本次预评估采用收益法的预估值作为预评估结果，主要原因有：

资产基础法是在持续经营基础上，以重置各项资产要素为假设前提，根据要素资产的具体情况采用适宜的方法分别评定估算企业各项要素资产的价值并累加，再扣减相关负债评估值后，得出被评估单位的评估值。资产基础法下股东全部权益的评估价值，反映的是企业基于现有资产的重置价值。市收益法是在对企业未来收益预测的基础上计算评估价值的方法，不仅考虑了各分项资产是否在企业中得到合理和充分利用，组合在一起时是否发挥了其应有的贡献等因素对企业股东全部权益价值的影响，也考虑了企业所享受的各项优惠政策、运营资质、行业竞争力、公司的管理水平、人力资源、要素协同作用等资产基础法无法考虑的因素对股东全部权益价值的影响。根据被评估单位所处行业特点、经营特点、收益法评估价值能比较客观、全面的反映目前企业的股东权益价值，市收益法评估价值高于资产基础法评估价值，市收益法评估结果能够体现企业目前的经营状况、市场竞争力、人力资源、商业网络等因素对企业股东全部权益价值的影响，因此市收益法评估结果可以作为本次评估的最终结论。

本次又易的评估机构采用收益法的预估值作为预评估结果，主要原因有：

1、国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，本次交易各方所处地区的政治、经济和社会环境无重大变化，无其他不可预测和不可抗力因素造成的重大不利影响；

（2）根据游戏网络评估基准日资产的实际状况，假设游戏网络持续经营；

（3）游戏网络未来的经营者是负责的，且公司管理层有能力担当其职务；

（4）假设游戏网络完全遵守所有有关的法律法规；

（5）假设游戏网络未来将采取的会计政策和编写此份报告时所采用的会计政策在重要方面基本一致；

（6）假设游戏网络在现有的管理方式和管理水平的基础上，经营范围、规模、方式与目前方向保持一致；

（7）有关利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等不发生重大变化；

（8）假设游戏网络的经济运作不会受到诸如交通运输、水电、通讯的严重短缺或成本剧烈变动的不利影响；

（9）无其他人力不可抗拒因素及不可预见因素造成对游戏网络经营业绩或重大不利影响。

假设以上条件在评估基准日时成立，当未来经济环境发生较大变化时，将不来担由于假设条件改变而推导出不同评估结论的责任。

4、评估限制条件

（1）评估报告中所依据的由产权持有单位提供的法律和相关经济行为文件、产权资料，以及技术、经营等评估相关文件、资料，其真实性和准确性由产权持有单位负责。本次评估未对其真实性、准确性做出任何保证。

（2）除本报告有特别说明外，未考虑评估对象所涉及资产已经存在或将来可能承担的抵押、担保事宜，以及特殊的交易方式等因素的影响；

（3）本评估报告未考虑国家宏观经济政策发生重大变化以及通有不可抗力等不可预见因素对资产价值的影响；

（4）评估人员已知晓资产的流动性对估价对象价值可能产生重大影响。但由于无法获得足够的行业及相关资产产权交易情况资料，缺乏对资产流动性的分析依据，故本次评估中没有考虑评估对象的流动性对本次评估结论的影响。

当上述限制条件发生变化时，将会影响并改变评估结论，评估报告将会失效。

（三）收益法基本思路

采用收益法评估持续经营企业权益价值，即通过估测持续经营企业权益对应的主要收益性资产负债组合的未来预期收益，将其通过适当的折现率折算为现值并加和，然后加上持续经营企业权益对应的溢余资产、非经营性资产等需另行评估的资产价值，扣除持续经营企业权益对应的付息债务、非经营性负债价值，以此来确定持续经营企业权益市场价值。

本次收益法预估游戏网络股东全部权益收益法评估模型如下：

股东全部权益价值 = 纳入收益预测的经营性净资产价值 + 未纳入收益预测的溢余性资产价值 + 非经营性净资产价值

纳入收益预测的经营性资产价值通过预测合并范围企业自由现金流量并折现加和确定。

（四）收益法模型及参数的选取原则

1、本次评估的基本模型为

P = 未来收益期内各期收益的现值之和

其中：

P—评估值（折现值）

r—所选取的折现率

n—收益年期

Fi—未来第i个收益期的预期收益额；当收益年限无限时，n为无穷大；当收益期有限时，Fn中包括期末资产剩余净额。

Y—溢余资产

影响收益现值的三大参数为：收益期限n、逐年预期收益额Fi和折现率r。

2、收益期限的确定

资产的价值体现在获取未来收益的能力上，直接与未来收益期的长短相联系。总体而言，应该涵盖委估资产的整个收（受）益期限。从整个受益年度出发，可以是有限期与无限期的统一。在企业持续经营假设条件下，无法对将来影响企业所在行业继续经营的相关限制性政策或者相关限制性规定是否可以解除做出预计，则在测算其收益时，收益期的确定可采用无限期（永续法）。

本次评估假定是持续经营，因此拟采用永续的方式对现金流进行预测，即预测期限为无限期。

本次评估的评估基准日为2014年3月31日，根据公司的经营情况及本次评估目的，对2014年4月1日至2018年12月31日采用详细预测。2018年以后年度委估企业的经营业绩假设基本稳定在2018年的水平，因此预测的预测期之后的年现金流不再考虑增长，以未来第五年的现金流作为永续后段或有限年期各年的现金流。

3、折现率的确定

本次预估采用资本资产定价模型（CAPM）来确定净现金流量的折现率。折现率的计算公式为：

R=Rf+ β *(Rm-Rf)+k

其中：

Rf为无风险报酬率，一般是指政府发行的债券利率，它可分为长期和短期两种，其利率均可折算成年利率。人们常常用政府发行的国债利率作为无风险利率的计算基础，这一利率在数值上低于商业银行的存款利率，但因是政府发行的，被认为风险值最低。

β 为衡量公司系统风险的指标，通常采用商业数据服务机构所公布 β 值。

Rm-Rf为市场风险溢价（market risk premium）。市场风险溢价反映的是投资者因投资于风险相对较高的资本市场与投资于风险相对较低（或无风险）的债券市场所得到的风险补偿，它的取值为市场在一段时间内的平均收益水平和无风险报酬率之差额。

k是公司个体风险，主要包括经营风险、财务风险、法律风险等。

（五）关于业务收入预测情况的说明

业务收入 = 游戏流水 × 分成比率

1、关于游戏流水的预测：

（1）本次盈利预测原则

结合标的历史运营情况、业务数据、同行业产品生命周期等情况而做出合理性判断。

（2）相关参数的确认原则手机游戏参数预测：手机游戏处于发展初期，历史上很难找到可参考的游戏数据，对于现已上线的游戏用户规模、付费用户、付费用户ARPU值主要根据游戏已上线历史数据分析所处生命周期位置，进一步确定未来收入趋势。未上线计划的手机游戏品种用户规模、付费用户、付费用户ARPU值主要通过被评估单位现有技术水平、产品类型、产品上线区域规划等进行预测。

A、游戏的生命周期

a、考察期(测试期)是玩家初次接触网络游戏的认识期。

在这个阶段，游戏给予玩家的第一印象相当重要，让玩家一见钟情是最高境界。游戏背景的介绍图精彩，画面及音乐要有真实感，场面要有震撼力，这些都是能否吸引玩家的重要因素。

b、形成期(成长期)：成长期是玩家对网络游戏的熟悉期，而且开始与其他玩家进行互动，增强心理开始出现，一些极别较高的玩家开始享受成就感，别较极别较高的玩家开始享受成就感，并开始对虚拟世界产生依赖感；一些极别较低的玩家会因为没有成就感开始放弃或者转向其他游戏。

c.稳定期(成熟期)：成熟期是玩家对网络游戏的完全参与期，也是该游戏生命周期最长的时期，该时期是游戏运营商创收的最关键期，也是最容易出问题的时期。运营商是否赚钱，赚多少钱都由这个阶段来决定。

d.退化期(衰退期)：是玩家对网络游戏的厌倦期，这也是很自然的，无论一个游戏多么出色，人也会产生厌倦情绪，或者因为自己的年龄或长或因为某些外在影响，玩家会彻底离开这个游戏世界。

通过对标的目前运营的游戏品种的历史年度业务指标逐一进行了研究分析，得出其游戏流水的变化趋势与游戏的生命周期的各阶段变化趋势基本一致。

B.游戏流水计算公式

月流水 =ARPU 值 × 付费用户数

●ARPU 值

ARPU 值即每个付费用户的平均消费水平。

●付费用户

付费用户 = 月活跃用户数 × 月活跃用户付费率

月活跃用户数 = 上月非新增活跃用户留存 + 上月新增用户的月留存 + 本月新增注册用户数

上月非新增活跃用户留存 = 上月活跃用户 - 上月新增用户 - 上月非新增活跃用户留存率

上月非新增活跃用户留存 = 上月新增用户 × 上月新增用户的月留存率

本月新增注册用户数 = 上月新增用户数 ×（1+ 本月新增注册用户增长率

月活跃用户付费率 = 上月的月活跃用户付费率 ×（1+ 月活跃用户增长率）

游戏产品推出后，通常会经历增长、成长期、稳定期、衰退期等阶段，一般在2～6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推到高点，在测试期，或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，产数量减少，付费用户数量的逐渐下降，流水开始逐步下降最终退出运营。用户付费率在游戏上线初期处于高位之后逐步下降。

2、关于游戏生命周期的选择

手机游戏的生命周期一般为6～18个月，重度玩网手游生命周期约为12～18个月，轻度休闲游戏为6～8个月。

3、关于游戏的分成比率

目前手机游戏行业的联盛分成比例为25%～60%。

游戏网络产品的平均分成比率均在25～50%之间，一般在2～6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推到高点，在测试期，或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，产数量减少，付费用户数量的逐渐下降，流水开始逐步下降最终退出运营。

（六）关于收入费用预测情况说明

1、营业税金及附加确定

主营业务税金主要包括城市建设维护税、教育费附加、地方教育费附加。

2、营业费用变化预测

销售费用为变化费用，包括销售人员工资、广告推广费等等，根据以往经营数据确定。

3、管理费用变化预测

经向被评估单位及委托方了解，主要管理费用变化为：

（1）工资、工资支出：

主要因为职工人数及单位人工薪酬增加：2014年4-12月及以后根据预计的职工人数及单位人工薪酬增加比例测算。经向被评估单位了解，工资支出包括两大部分，一部分为正常工作工资，列为一部分为奖金。

（2）研发费用的预测：

研发费用主要是开发新的研发支出，根据研发部门可能的支出确定。

（3）租金水电及物管费的预测：

2013年租金按照已有的租赁合同的约定金额及预计租赁物业面积及单价进行预测，在预测过程中，考虑可能的经营场所扩张可能带来的费用增加。

（4）业务招待费、差旅费、办公费、咨询费等的预测：

根据以前期间实际情况和2013年度的变动趋势进行预测。

（5）管理费用税费预测：

2014年及2013年预计的税费概况以应交增值税及印花税进行测算。

（6）折旧摊销费用的预测：按照官网资产折计使用的固定资产及公司折旧政策预测。

（7）其他费用支出管理费用不再考虑。

4、财务费用分析

企业财务费用很少发生，未作预测。

5、营业外收支

为偶发性收支，在此不考虑。

6、所得税影响

目前游戏网络享受的所得税政策为二免三减半，2014、2015年免征所得税，2016~2018年按照12.5%计征所得税，2018年后按照15%确定所得税。

（七）同行业整体估值水平对比

最近一年来，部分国内A股公司手游行业并购案例的估值水平如下：

单位：万元

序号	上市公司	标的公司	股权收购比例	标的资产交易价格	基准日当年预测净利润	市盈率（倍）	基准日净资产	市净率（倍）
1	掌趣科技	上游信息	70%	81,400.00	7,489.16	15.53	2,863.92	40.60
		玩盟科技	100%	173,900.00	11,938.95	14.57	5,984.80	29.06
2	梅花辛	上海游族	100%	386,696.73	27,661.68	13.98	11,437.17	33.81
3	大唐电信	要玩娱乐	100%	168,074.00	12,933.99	12.99	10,452.80	16.08
4	奥飞动漫	爱乐游	100%	36,700.00	3,080.00	11.92	3,588.70	10.23
		方寸科技	100%	32,500.00	2,500.00	13.00	1,594.63	20.38
5	神州泰岳	光木软件	100%	121,500.00	8,068.54	15.06	4,260.47	28.52
6	华谊兄弟	银汉科技	50.88%	67,161.60	10,978.69	12.02	8,348.87	15.81
7	顺荣股份	三七互	100%	192,000.00	22,209.02	8.65	11,914.35	16.12
8	天舟文化	神奇时代	100%	125,400.00	8,615.01	14.56	5,636.05	22.25
		平均值				13.23		23.29
9	大东南	游唐网络	100%	56,250.00	4,500.00	12.50	2,322.40	24.22

注1:数据来源于上市公司并购案例的公告材料

注2:市盈率 = 标的资产交易价格 / 预测净利润N及股权收购比例）

市净率 = 标的资产交易价格 / 净资产N及股权收购比例）

可以看出，本次又易的市盈率低于与同行业水平，市净率与同行业水平相近，基于预估值而确定的交易价格是对标的公司游戏网络的合理且谨慎的判断。

五、交易标的的出资及合法存续情况

根据游戏网络、陆旻、韩军、上海完美、苏州龙跃和游戏网络提供的资料、验资报告及相关承诺：

1、依据对游戏历次出资验资报告的核查及姜仲杨、陆旻、韩军、上海完美、苏州龙跃出具的承诺，截止本预案公告之日，游唐网络股东已全部缴足游戏网络的注册资本，实际出资与工商登记资料相符，不存在任何虚假出资、延期出资、抽逃出资等违反作为股东所应当承担的义务及责任的行为。

2、本次非公开发行股份及现金购买的资产为姜仲杨、陆旻、韩军、上海完美、苏州龙跃持有的游唐网络100%股权。姜仲杨、韩军、上海完美、苏州龙跃合法拥有上述股权完整的所有权，不存在质押、冻结、司法拍卖、受托持股、设置信托或其他股东权利受到限制的情形，该等股权亦不存在涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等争议事项或者妨碍权属转移的其他情况。

陆旻所持有游唐网络24%的股权由李薇芳代持，陆旻对于该等股权拥有合法的所有权和处置权，除已经披露的代持情形外不存在其他代持的情形，也不存在任何质押、查封、冻结或其他任何限制或禁止转让的情形，且不涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等重大争议或任何协议或其他转让的其他情况，也不存在任何潜在纠纷。

3、本次交易的交易对方、游唐网络的股东姜仲杨、陆旻、韩军、上海完美、苏州龙跃及其董事、监事和高级管理人员（或主要管理人员）最近五年内没有受过行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁。

第六节 本次交易对上市公司的影响

一、本次交易对上市公司主营业务的影响

本次重组前，上市公司主要生产塑料薄膜和各种规格的塑料包装袋、塑料衣架及铜丝绳、铜铝线等，技术力量雄厚，先后从香港、日本、德国、英国、意大利等国家和地区引进了一系列具有国际先进水平的技术设备，开发生产了适应市场需求的高档次塑料包装基材和塑料包装产品，主导产品分别为BOPP系列;BOPP印膜、胶带膜、电容膜膜、锂电池隔膜等;BOPET系列;BOPET镀铝膜、烫金膜、热封膜、太阳能电池背板膜、光学膜等;CPP系列;镀铝膜、复合膜、蒸煮膜等;镀铝膜系列;锂电池、乙烯铝塑电池、聚合物电池等。本公司此外还生产销售太阳能电池封装材料——EVA胶膜、LDPE、HDPE、IPP薄膜等包装材料以及印刷、复合、制袋等转包装深加工塑料制品。

本次交易完成后，大东南将增加网络客户端游戏和移动网络游戏开发业务，通过本次交易，游唐网络将成为大东南的控股子公司。游唐网络将拥有稳定的技术团队和多款成功游戏产品，具备优秀的研发能力和持续的盈利能力。收购游唐网络可有效解决大东南目前业务单一的问题，有利于增强上市公司抵御经济波动风险的能力，有利于增强上市公司的可持续发展能力和核心竞争力，提升公司的整体价值。

二、本次交易对上市公司财务状况和盈利能力的影响

根据初步估算，游唐网络2014年度1～3月实现营业收入1,236.91万元，净利润833.48万元（以上数据未经审计）。此外，交易对方承诺游唐网络2014年、2015年、2016年实现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不低于4,500.00万元、5,850.00万元和7,350.00万元。

据此估算，本次交易完成后，上市公司盈利能力将进一步提升。未来持续稳定的现金流入亦将加强公司财务稳健性，提升公司抗风险能力，从根本上符合公司及全体股东的利益。

由于与本次发行相关的审计、评估和盈利预测工作尚未最终完成，目前公司仅能根据现有的财务资料和业务资料，基于国家宏观经济基本面、游戏行业增长趋势没有重大变化和公司经营状况、管理层没有重大变动的假设下，对本次交易完成后的财务状况和盈利能力进行初步分析。具体财务数据将以审计结果、资产评估结果及经审核的盈利预测报告为准，公司将在相关审计、评估和盈利预测完成后再次召开董事会，对相关事项进行审议，详细分析本次交易对公司财务状况和盈利能力的影响，提醒投资者特别关注。

三、本次交易对上市公司股权结构的影响

本次交易大东南拟向姜仲杨、陆旻、韩军发行股份6,250万股，同时，拟向不超过10名其他特定投资者发行不超过3,858万股。本次交易完成前后的股权结构如下：

股东	本次交易前		本次交易后	
	持股数量（股）	持股比例（%）	持股数量（股）	持股比例（%）
浙江大东南集团	302,924,825	39.42	302,924,825	34.84
诸暨贸易	23,043,945	3.00	23,043,945	2.65
其他社会公众股	442,548,773	57.58	442,548,773	50.89
姜仲杨	—	—	33,825,000	3.89
陆旻	—	—	22,056,250	2.54
韩军	—	—	6,618,750	0.76
不超过10名特定对象	—	—	38,580,000	4.44
合计	768,517,543	100.00	869,597,543	100.00

如上表所示，本次交易完成后，大东南总股本不高于869,597,543股，社会公众股持股数量超过25%，大东南的股权分布仍符合上市条件。本次交易完成后，公司的控股股东和实际控制人不会发生变化。

四、本次交易对上市公司同业竞争和关联交易的影响

（一）本次交易对同业竞争的影响

以上市公司、又易对方、又易标的公司目前经营状况，假设本次交易完成后的备考上市公司架构，本次交易不会导致上市公司新增同业竞争。

（二）本次交易对关联交易的影响

本次交易对方与上市公司及其关联方均不存在关联关系，因此，本次交易不构成关联交易。以上市公司与交易标的公司目前经营状况，假设本次交易完成后的备考上市公司架构，本次交易不会导致上市公司新增关联交易。

五、本次交易对上市公司其他方面的影响

（一）对上市公司高级管理人员的影响

截至本预案签署日，公司暂无对现任高级管理人员进行调整的计划。

（二）对公司治理的影响

本次交易前，公司已经按照有关法律法规的规定，建立了比较规范的法人治理结构和独立运营的公司管理体制，"三会"运作良好，在业务、资产、财务、机构和人员方面保持了应有的独立性，并且在加强子公司管理方面制定了相应的制度。本次交易完成后，公司现有管理体系和管理制度将继续保证公司各部门及子公司组成一个有机的整体，各司其职、规范运作，认真做好经营管理工作。本次交易对本次交易对公司控股股东的控制权没有产生重大影响。本次交易不会对现有的公司治理结构产生任何影响。

第七节 本次交易的报批事项及风险提示

投资者在评估本次公司此次发行股份及现金购买资产并募集配套资金事项时，除本预案的其他内容和与本预案同时披露的相关文件外，还应特别认真地考虑下述各项风险因素：

一、本次交易尚需呈报的批准程序

截至本预案签署之日，本次重组尚需履行的审批程序包括但不限于：

（1）本次评估、评估备案、盈利预测审核工作完成后，上市公司再次召开董事会审议通过本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书及与本次交易有关的其他议案；

（2）上市公司召开股东大会审议通过本次交易的相关议案；

（3）上市公司取得证券监管部门的核准；

（4）上海证券交易所、国家发展和改革委员会、商务部、国家工商总局等有关主管部门的核准；

（5）本次交易涉及的其他有关主管部门的核准。

本次交易能否获得公司股东大会及相关有权部门的批准或核准存在不确定性，提醒投资者注意此风险。

本次交易能否获得公司股东大会及相关有权部门的批准或核准存在不确定性，最终取得上述批准或核准的时间亦存在不确定性，特此提请广大投资者注意投资风险。

二、本次交易的风险提示

（一）与本次重组相关的风险

1、审批风险

本次交易需满足多项条件方可实现，包括但不限于取得大东南董事会、股东大会对本次交易的批准、中国证监会对本次交易的核准等。本次交易能否取得上述批准及取得上述批准时间存在不确定性，方案最终能否成功实施存在上述审批风险。

2、标的资产的估值及盈利预测风险

本次交易的标的资产的成交价格依据评估机构出具的评估报告确定，主要是由于近年来移动网络游戏行业具有良好的发展空间，游唐网络作为一家具有稳定核心技术团队、丰富游戏开发经验和优秀游戏研发能力的公司，具备较强的市场竞争能力以及良好的盈利能力。但宏观经济环境变化、移动网络游戏行业政策、软件企业政策变化、游唐网络经营决策等因素，都将对标的公司未来利润实现带来不确定性。一旦假设条件发生重大变化，可能导致资产估值与实际情况不符的风险。在此提请投资者关注本次交易定价估值溢价水平较高的风险。

交易各方确认，标的资产最终交易价格将根据具有证券业务资格的评估机构出具的资产评估报告中确认的评估值为定价参考依据，并综合考虑游唐网络财务和业务状况及发展前景、未来盈利能力等因素确定，最终交易价格以经有证券业务资格的中介机构评估或审核后出具的数据存在差异，此差异将可能会影响投资者对公司的投资价值判断。

3、本次交易形成的商誉减值风险

本次交易完成后，在大东南合并资产负债表中将形成商誉。根据《企业会计准则》规定，非同一控制下的企业合并，购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应当确认为商誉。该等商誉不摊销处理，需在每年年度终了进行减值测试。由于标的资产账面净资产较小，因此收购完成后上市公司将会确认较大金额的商誉。若标的资产不能较好地实现收益，则本次交易形成的商誉将存在较高减值风险，从而对本期及年度业绩造成，则可能对上市公司业绩造成较大不利影响。

4、业绩承诺无法实现及利润补偿实施违约的风险

根据上市公司与姜仲杨、陆旻、韩军签署的《利润预测补偿协议》，交易对方承诺游唐网络2014年度、2015年度和2016年度实现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数不低于人民币4,500.00万元、5,850.00万元和7,350.00万元。若标的资产在补偿期间内实现的实际净利润数低于承诺净利润数，相关交易对方将对本公司进行补偿。

虽然目前标的游唐网络游戏的市场规模快速扩张，标的公司未来产品推广前景良好，但由于国内移动网络游戏市场竞争加剧、新产品层出不断、市场波动、公司经营以及业务整合等风险可能出现标的公司实际净利润数低于承诺净利润数，存在业绩承诺无法实现的风险。同时，尽管上市公司与姜仲杨、陆旻、韩军签订了《利润预测补偿协议》，但姜仲杨、陆旻、韩军如果无法履行利润补偿承诺，则存在利润补偿承诺实施的违约风险。

5、本次交易可能被暂停、中止或取消风险

本次重组尚未完成审计评估等相关工作，如本次重组事项的首次董事会决议公告后6个月内未能发布召开股东大会的通知，本次重组面临被暂停、中止或取消的可能。

尽管公司已经按照相关规定制定了保密措施，但在本次资产重组过程中，仍存在因公司股价异常波动或异常交易可能涉嫌内幕交易而致使本次资产重组被暂停、中止或取消的可能。

如果本次交易无法进行或如需重新进行，则交易需面临交易标的重新定价的风险，提请投资者注意。

6、业务整合风险

本次交易完成后标的公司将成为本公司的全资子公司，交易完成后，上市公司不会对标的公司的组织架构、人员进行重大调整，上市公司主要通过行使股东权益和董事会对游唐网络进行控股。本次交易完成后，上市公司能否通过整合既保证标的公司的控制力、又不影响标的公司原有经营能力，充分发挥本次交易的协同效应，具有一定的不确定性。

上市公司在整合过程中面临标的公司管理层为满足业绩承诺，可能采取不利于企业长期稳定发展的经营策略的风险。本次交易整合结果可能未能充分发挥本次交易的协同效应，从而对公司和股东造成损失。

（二）与标的资产的经营风险

1、新产品研发和盈利能力风险

随着移动网络游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈，游戏企业须紧跟行业和技术发展趋势，精准进行市场调研、产品开发及运营，但是移动网络游戏开发是一项系统工程，涉及策划、程序、美术和测试等多个环节，若标的公司在游戏的研发及运营过程中对市场需求偏好的理解出现偏差，对游戏本身的质量控制出现偏差，将直接影响游戏的盈利水平，甚至出现亏损的风险。

2、游戏行业政策风险

我国的网络游戏行业受到政府多个部门的监管，包括工信部、文化部、国家新闻出版总署、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规、法律规定。目前政府合法经营现有业务所需的全部证照和许可及相关资质，若标的公司未能维持目前已取得的相关证照和许可，或者未能取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚。此外，标的公司新开发的游戏产品需在相关部门进行备案，若无法通过备案审核，则可能在新游戏上线前无法顺利上线的风险。在产品的运营过程中，若标的公司违反有关规定，则可能在被有关部门处罚甚至限制或终止运营的风险。

3、市场竞争风险

随着移动网络游戏行业近两年来呈现高速发展的趋势，盈利空间逐步被打开，吸引了大量行业内的企业增加投资和行业外企业的进入。众多PC端游、PC网页游戏等其他游戏公司也积极转型加入移动网络游戏行业，上述公司凭借丰富的运营经验、充足的资金以及地理的技术实力目身转型或者通过活跃的行业投资持续行为在竞争激烈市场上一步紧密的同时，也使移动网络游戏开发"高本来的竞争加剧激烈。随着各类资源的大规模涌入，市场竞争加剧，移动网络游戏企业对市场份额的争夺将越来越激烈。由于竞争加剧，若公司未能有效提升产品研发、市场推广等方面必须投入更多的资源，移动网络游戏产品的盈利能力也将由于受到更多因素的影响而存在较多不确定性。

4、国际化运营风险

为降低游戏作为创意产业普遍存在的生命周期波动风险和国内市场普遍存在的盗版问题和无序化竞争等风险，标的公司产品多采用授权运营方式在境内外多地区推广，因此了解各国文化、把握各地区玩家偏好、与各地区运营商保持良好合作关系等因素也将直接导致产品能否获得成功，若标的公司在上述方面不能很好执行，则面临盗版风险、市场风险以及市场竞争风险的风险。

5、自然、如果标的资产游戏服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，标的资产所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。

5、合规风险

游唐网络来自于海外的收入较高，2013年度境外收入（不包括香港、台湾地区）占总收入的比例接近30%，若未来标的公司继续维持或者扩大境外收入规模和占比，在各结算币种汇率大幅波动的情况下，游唐网络将面临一定的汇率风险。

6、互联网系统安全性风险

游唐网络的业务运行高度依赖于移动互联网，由于网络游戏作为面向公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、黑客攻击、病毒及软硬件漏洞等因素影响，若标的公司不能及时发现及阻止这种情况，可能会造成玩家无法登录、游戏系统报错、游戏运营服务中断或用户数据丢失等后果，给标的资产的经营和声誉带来一定的不利影响。

7、人才流失风险

作为一家游戏开发公司，游唐网络拥有专业化的管理团队和技术人才队伍，对核心技术人员保持稳定性、持续性、高效性的管理模式、经营管理团队和核心技术人才能否保持稳定是决定收购后整合是否成功的重要因素。如果在整合过程中，标的资产的经营管理团队和核心技术人员不能适应公司的企业文化和管理模式，有可能会出现人才流失的风险，进而对公司经营及收购效果带来负面影响。

8、税收优惠政策变动的风险

2013年1月，游唐网络获得上海市经济和信息化委员会颁布的软件企业认证（证书编号沪R-2013-0348）。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税〔2008〕1号）、《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税〔2012〕27号），我国境内设立的软件企业经认定后，自获利年度起，享受企业所得税"两免三减半"的优惠政策。因此，游唐网络预计在2014年、2015年可以享受免征企业所得税，2016年至2018年可以享受按25%的税率减半征收企业所得税的税收优惠政策。

软件企业在取得软件企业证书后需每年进行年审，年审合格且获得税务机关半度税收优惠备案通过的软件企业可享受政策规定的有关鼓励及优惠政策。如果游唐网络未通过软件企业年审或未通过税务机关半度减免税备案，或者国家关于税收优惠的法规变化，游唐网络可能无法在未来年度继续享受税收优惠，将对其未来经营业绩产生一定的不利影响。

（三）其他风险

1、股市风险

股票市场投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受大东南盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经