（上接B21版）

点点乐主要从事移动网络游戏的研发与运营，属于网络游戏行业。根据中国证监会2012年10月26日发布的《上市公司行业分类指引》（2012年修订），网络游戏行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65软件和信息技术服务业”。

网络游戏，又称“在线游戏”，简称“网游”，是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渠道提供的在线游戏产品和服务。随着移动通信技术的不断发展，互联网游戏的终端逐渐由计算机扩展到手机、平板电脑等移动终端。按照游戏终端不同，网络游戏具体可以分为电脑客户端网络游戏、网页网络游戏和移动网络游戏三大类。

电脑客户端网络游戏是用户下载并安装游戏客户端，并在电脑上通过客户端入口进行在线游戏的一种网络游戏类型；网页网络游戏业内又称为页游、无端网游，是基于网页开发技术，借助于互联网浏览器的在线网络游戏；移动网络游戏是指以手机或其他移动终端为载体，通过移动互联网接入游戏服务器进行在线游戏的网络游戏类型。

此外，按玩法不同，网络游戏可以分为角色扮演游戏（RPG）、策略类游戏（SLG）、动作游戏（ACT）、音乐游戏（MUG）等类型。

2、行业管理体制

①、对行业主管部门

我国网络游戏行业的行政主管部门为工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局。主管部门与网络游戏行业相关的主要职能如下表所示：

部门名称	相关职能
工信部	主要负责制定并组织实施工业、通信业的行业发展规划、产业政策、技术标准和规范，依法对电信与信息服务市场进行监管，指导推进信息化建设，承担通信网络安全及相关信息安全管理的责任
文化部	主要负责拟订文化艺术方针政策，起草文化艺术法律法规草案；拟订文化艺术事业发展规划并组织实施；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）
国家新闻出版广电总局	主要负责起草新闻出版、著作权管理的法律法规草案，拟订新闻出版业的方针政策，制定新闻出版、著作权管理的规章并组织实施；监管出版活动；负责对互联网出版活动和开办手机书刊、手机文学业务进行审批和监管；负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理
国家版权局	主要负责游戏软件著作权的登记管理工作

②、行业协会

在网络游戏行业，行业协会主要是中国软件行业协会和中国出版者协会游戏工作委员会。

中国软件行业协会隶属于工信部，业务上接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导。其主要职责是对各地软件企业认证机构的认证工作进行业务指导、监督和检查；负责软件产品登记认证和软件企业资质认证工作；订立行规、行约，约束行业行为，提高行业自律性；协助政府部门组织制定、修改本行业的国家标准和专业标准以及本行业的推荐性标准等。

中国出版者协会游戏工作委员会是目前中国游戏领域规模最大的行业自律组织，也是每年游戏产业年会的主要组织者，其倡导的游戏健康忠告得到了业内的普遍认可。

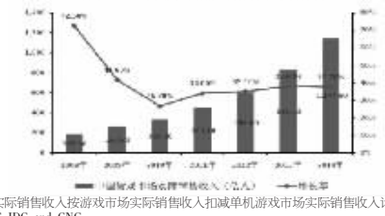
3、行业概况

近十多年来，境内网民数量已经快速增长至2014年12月末的6.49亿人，其中手机网民达5.57亿，互联网普及率达到46.9%。相比国外的网络游戏行业，国内网络游戏市场虽起步较晚，但成长态势良好，发展潜力巨大。目前网络游戏行业已成为国内互联网行业和阔最为丰厚的细分市场之一，并已成为与影视、音乐等并驾齐驱的重要文化娱乐产业之一。

网络游戏行业在迅猛发展的同时，也带动了相关的信息产业、通信运营业和广告业等相关产业的共同发展，带动效应大、辐射面广，伴随着国内通信技术的发展和革新，网络覆盖率和网络速度快速提升，网络设备的技术水平也快速发展，人们的生活习惯和消费观念不断转变，网络游戏行业逐步形成对我国互联网经济和文化娱乐领域相关产业的有力支撑。

根据中国版协游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）和中新游戏（伽马新媒CNG）合作调查与发布的《中国游戏产业报告》，2014年中国网络游戏市场的实际销售收入为1,114.80亿元，较2013年的831.70亿元增长37.70%，连续四年保持30%以上的增长速度。

2008年至2014年国内网络游戏销售收入及增长率



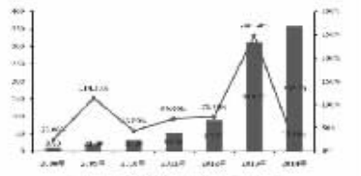
注：网络游戏实际销售收入按游戏市场实际销售收入扣减单机游戏市场实际销售收入计算；

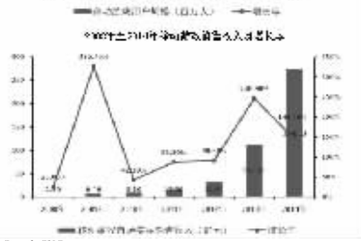
资料来源：GPC IDC and CNG

随着智能手机、平板电脑等移动终端技术不断提升，数据处理、反应速度、显示效果以及操作简便性都越来越适合移动游戏玩家的需求。第三代、第四代移动通信技术（3G、4G）网络的普及和无线网络通信技术（如WIFI）的大范围使用，打破了网络带宽的瓶颈，为移动网络游戏实现高速发展铺平了道路。智能终端移动网络游戏优秀产品相继推出，引发了我国移动网游市场的爆发式增长。

2014年，我国移动游戏用户规模继续保持增长，达到3.58亿人，较2013年增长近0.47亿人，增速有所放缓。2014年，我国移动游戏市场实际销售收入为274.90亿元，同比2013年增长了144.60%，继续保持较快增长。

2008年至2014年移动游戏用户规模及增长率





数据来源：GPC IDC and CNG

4、行业发展趋势

①、注重产品品牌和口碑、游戏精品化趋势凸显

由于发展时间不长、加上较大的市场空间，网络游戏行业近几年一直保持较高的增长速度。行业内各种相似相仿的游戏产品被大量推向市场，游戏数量快速增长，品质却无法保证。这种情况下，网络游戏行业整体的产品存活率较低，产品运营周期不长，无法形成良好的持久盈利。

与作坊式、低品质游戏产品相比，市场上也存在着少量文化内涵丰富、核心玩法创新、运用技术领先的游戏作品，该类作品在众多的游戏产品中脱颖而出，具有较强的市场号召力和统治力。这些精品游戏不仅在推出时能够迅速吸引眼球，赢取顾客，而且能够保持较好的用户黏性。在其后续运营过程中，其开发和运营企业仍然保持对其进行持续优化和更新，通过开发和运营精品游戏，不断更新和维护，同一款游戏能够保持较长生命周期，维持较高的收入水平。因无需产生新研发费用和大量找放广告等产生的推广费用，大大降低了游戏的运营成本。精品游戏研发运营企业能够在较长时期内获取丰厚利润。

随着精品游戏模式的效果得到证明，越来越多具备行业洞悉能力的企业已经开始意识到市场口碑和游戏品牌的战略意义。行业内对精品网络游戏企业的观点已从单纯推出一款好游戏变成持续不断更新一款好游戏，尽量高质量地延长游戏的生命周期，走精品化道路。精耕细作的研发和运营理念开始逐渐成为趋势，网游行业通过推出优质游戏作品形成市场口碑，打造行业品牌的趋势正在凸显。

②、游戏产品向多终端发展，手游产品数量快速增加

游戏产品多终端发展在网页网络游戏与移动网络游戏的融合方面体现尤为明显。移动网络游戏产品的核心玩法、经营模式、收费方式以及目标人群等方面与网页网络游戏基本一致。移动互联网的快速发展和智能移动设备的快速普及给移动网络游戏的普及创造了硬件基础。随着移动设备用户的持续增长，网页网络游戏的移植拥有可观的用户规模基础。新的网页技术和移动终端技术发展也有助于网页网络游戏和移动网络游戏的融合。

从国外市场的发展经验来看，一款游戏在某一游戏终端（例如PC端）获得成功后往往促使研发商推出在手机、平板电脑、移动游戏主机等终端运营的同款游戏，实现跨终端、跨平台发展，以最大限度地提高游戏知名度和市场影响力。

随着技术的快速发展，移动网络游戏的画面质量和操作性大幅提升，手机网络游戏产品数量也呈现快速增加的态势。

③、游戏社交属性逐步获得重视，核心玩法创新加强

网络游戏的画面、操作性是影响用户体验的重要因素，此外，游戏的社交属性越来越成为用户选择游戏及保持客户粘性重要因素。一款游戏如果缺少玩家之间的交流互动，社交属性弱，会导致用户对游戏的粘性低，生命周期短；而如果游戏玩法太简单，内容不够丰富，即使风靡一时，但也可能昙花一现。未来，游戏市场的参与企业不仅需要在内容方面精耕细作，还要将游戏与社交平台融合发展，游戏社交属性将越来越获得开发者和玩家的重视。

近年来网络游戏的核心玩法呈现不断丰富的趋势。游戏企业可以通过在核心玩法方面进行创新或率先采用新技术，达到不断丰富和完善游戏体验、强化玩法和消费引导的效果，从而建立竞争优势。未来，核心玩法以及技术方面的升级与创新将持续激发游戏企业在研发和运营上的市场活力，有创新性的游戏产品将进一步脱颖而出。

5、行业产业链

移动网络游戏产业链主要由游戏开发商、游戏运营平台商、游戏玩家、支付平台等主体组成。各主体之间的关系如下：

游戏开发商是移动网络游戏市场的产品提供者，依靠其专业能力设计出符合市场需求的游戏产品，并在游戏上线后继续负责游戏的后台技术支持，保证游戏的正常运行。

游戏运营平台商的作用主要是发布开发商的游戏产品，将产品投放到渠道平台供游戏玩家下载。渠道平台是移动游戏直接面向玩家的平台，用户通过平台将游戏下载到移动终端，在游戏中充值并消费。目前境内的主要移动游戏渠道平台包括美国苹果公司IOS平台的App Store以及安卓手机平台中的腾讯手机管家、360手机助手、UC浏览器、小米互娱、91手机助手等。

移动网络游戏产业链的其他服务参与者，如设备供应商、电信服务商、广告服务商等则为移动网络游戏运营提供了设备供应、基础网络连接、广告推广等服务，构成移动游戏产业链的其他主要环节。

(2)、点点乐主营业务情况

1、点点乐主营业务概况

点点乐主要从事移动网络游戏的研发及运营业务。

点点乐致力于移动平台休闲网络游戏的研发运营，凭借其优秀的人才队伍和雄厚的技术积累，为用户创作出别具特色的经典手机网络游戏作品。点点乐以研发精品游戏为战略，严格把控产品质量，以品质取胜。

点点乐在移动互联网、音乐舞蹈游戏细分领域具有丰富经验，点点乐团队开发的首款功能机网游《舞天使OL》运营超过三年，积累了一定的经验。

点点乐目前主打产品《舞OL》，是一款融合了社交、时尚、竞技、休闲等元素的3D音乐舞蹈手机网游。《舞OL》于2013年8月上线，之后陆续在港台、越南、新马、泰国、印尼等东南亚国家上线运营。截至2015年2月28日，《舞OL》境内累计注册用户数1,040万人，累计总流水10,869万元；境外累计注册用户数847万人，累计总流水8,632万元。

截至本预案出具日，点点乐有两款游戏处于研发状态中，预计将于年内上线。

2、主要业务流程与模式

①、研发流程：

②、运营模式

点点乐在行业产业链中主要承担游戏开发的角色，运营模式主要为非独家授权游戏运营平台，协同其他游戏运营商联合运营游戏产品。

游戏版本	模式	说明	用户来源
苹果版本	苹果应用商店	点点乐产品上架苹果应用商店，苹果使用独立支付系统，点点乐提供用户管理	自推广
安卓版本	联合运营	点点乐授权多个运营商运营，运营商拥有独立用户管理系统和支付系统	联运方
	CPS/广告	点点乐向广告联盟分发渠道包，点点乐提供用户管理及支付系统，向广告联盟分成游戏用户充值流水	CPS用户
	官网发布	点点乐通过自有推广渠道获取用户，通过合作方提供用户管理及支付系统，不向其他平台方分成	自推广
微软版本	微软	点点乐上架微软应用商店，提供用户管理和支付系统	微软

3、点点乐的核心游戏产品

《舞OL》是点点乐主打的一款融合了社交功能的音乐舞蹈移动端网游产品。该产品在核心玩法方面创新性地设置了经典模式、恋舞模式、泡泡模式、叮咚模式、心动模式、劲舞模式、彩虹模式等多种操作手法；在美术表现方面能够展现流畅的动作、绚丽的3D画面和靓丽的流光效果；在社交功能方面，《舞OL》在线玩家之间可以通过添加好友、聊天、一起创设房间玩游戏从而进行互动，时尚浪漫的开放性互动交友圈场景，让陌生的玩家之间通过在设定的场景里一起漫步、聊天及做小游戏互动等，增强在游戏中玩家之间的情感交流，让玩家建立平台内的社交圈子。游戏还设计了独特的舞团系统，加入舞团的玩家拥有更多的互动空间，可以增强游戏玩家的对游戏的认可度和粘合性。

点点乐对其主打游戏在社交互动功能上的精耕细作一方面保证了同类游戏无法逾越的玩家体验及用户粘性，另一方面有力保证了点点乐的持续盈利能力。同类的页游音乐舞蹈类龙头游戏劲舞团自2005年上线至今，仍然保持较强的盈利能力。

截至2015年2月28日，《舞OL》境内累计注册用户数1,040万人，累计总流水10,869万元；境外累计注册用户数847万人，累计总流水8,632万元，目前该款游戏的注册用户数及月流水仍然呈现持续上升趋势。

(六)、点点乐核心竞争优势

1、音乐舞蹈类游戏细分领域的先发优势

国内游戏市场发展十余年以来，玩家的游戏习惯不断得到挖掘和培育。音乐对年轻人来说是一个必不可少的娱乐需求，很多移动音乐播放器有大量活跃用户，音乐舞蹈类游戏应运而生。音乐舞蹈类网络游戏是一种网络互动游戏，音乐舞蹈游戏给玩家带来音乐享受的同时还有美伦美焕舞蹈动作，给游戏中的玩家带来视觉和听觉的双重享受。

音乐舞蹈游戏产品早期主要集中在PC端，已经赢得了不少玩家特别是年轻玩家的青睐，积累了庞大的用户基础。点点乐自成立起即致力于音乐舞蹈游戏类游戏移动端的研发，对于该类型游戏的核心玩法设计、玩家偏好把握以及基础技术架构等方面已经形成了较为深刻的理解和积累。伴随着智能手机和移动互联网的普及，移动端的音乐舞蹈类游戏市场已经呈现出玩家从PC端转移至人、收入大幅增长的迹象。未来点点乐有望凭借积累的先发优势，分享移动端音乐舞蹈类游戏细分市场规模增长带来的收益。

2、游戏融合了社交元素，拥有一定的品牌优势

点点乐较早进入移动端音乐舞蹈类游戏市场，持续投入技术研发，打造出《舞OL》这款在音乐舞蹈手机游戏行业内具有一定影响力的产品，形成一定品牌优势。

《舞OL》产品的核心玩法、交互功能、社交功能以及美术表现方面，均有较大的创新。在核心玩法方面，《舞OL》创新性地设置了多种操作模式，包括经典模式、恋舞模式、泡泡模式、叮咚模式、心动模式、劲舞模式、彩虹模式等，玩家可以根据自己的喜好挑选不同的游戏操作模式；《舞OL》拥有较强的社交功能，游戏的在线玩家之间可以通过相互添加好友、在线聊天、一起创设房间进行游戏等多种途径进行社交互动，时尚浪漫的开放性互动交友圈场景，让陌生的玩家之间通过在设定的场景里一起漫步、聊天及做小游戏互动等，增强在游戏中玩家之间的情感交流，游戏设计了独特的舞团系统，加入舞团的玩家拥有更多的互动空间，提高玩家的粘性，舞团玩家还可以在社交网络分享自己的舞团、在各大论坛讨论自己的舞团、形成舞团归属感，增强玩家对《舞OL》的认知度和忠诚度；在美术表现方面，《舞OL》能够展现流畅的动作、绚丽的3D画面和靓丽的流光效果，给玩家带来视觉享受。

截至2015年2月28日，《舞OL》境内累计注册用户数1,040万人，境外累计注册用户数847万人。《舞OL》产品在业内已经有了一定的用户积累和品牌认知度，形成了品牌优势。3、具有较强的研发实力

游戏研发需要策划、程序、美术、测试等诸多环节的共同配合协作，具有较高的技术要求，舞蹈类游戏存在很大的用户需求，但这类游戏对技术要求更高。

点点乐的创始研发团队长年从事网络游戏行业的研发工作，具有丰富的游戏行业研发经验，先后参与过多项大型游戏的程序开发工作，拥有极强的技术攻关以及项目管理能力。同时点点乐不断吸纳新的研发团队成员，形成了富于创新的游戏创制氛围，培育了一批专业的游戏研发人才。凭借这些人才储备，点点乐具备了较强的游戏研发能力。

4、与知名游戏平台运营商建立了良好的合作关系

一款游戏产品要实现理想的收益，不仅需要游戏本身具备优秀的质量，也离不开游戏运营的推广。知名游戏运营平台在新游戏推广和玩家导入方面具备突出优势。

在境内，点点乐《舞OL》产品已经与广州九游信息技术有限公司、北京世界星辉科技有限责任公司、北京小米移动软件有限公司、北京百度多酷科技有限公司等实力雄厚的发行商建立了积极的合作关系。点点乐游戏产品以联合运营以及CPS合作的形式在包括360、UC、百度、91等国内多家主要的游戏平台或者广告联盟平台上发布运营。

在海外，点点乐《舞OL》产品已经与晶熔科技（香港）股份有限公司、越南VTC MOBILE SERVICES JOINT STOCK COMPANY（VTC MOBILE）建立合作关系。

(七)、主要资产的权属状况、对外担保情况和主要负债情况

截至本预案公告日，点点乐股权权属清晰，不存在质押、冻结等限制股权转让的情形。

截至本预案公告日，点点乐不存在对外担保的情形。

截至2014年12月31日，点点乐经审计的负债总计为983.82万元（数据未经审计），主要为应付职工薪酬和应交税费。

(八)、点点乐财务状况

1、合并资产负债表

单位：万元

项目	2014年12月31日
资产总计	3,873.76
负债总计	983.82
归属于母公司所有者权益	2,889.95
所有者权益	2,889.95

注：上述数据未经审计

2、合并利润表

单位：万元

项目	2014年度
营业收入	5,450.91
营业利润	1,473.19
利润总额	1,480.59
净利润	1,480.59
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润	2,512.61

注：上述数据未经审计

3、合并现金流量表

单位：万元

项目	2014年度
经营活动产生的现金流量净额	1,835.26
投资活动产生的现金流量净额	-1,247.63
筹资活动产生的现金流量净额	180.00
现金及现金等价物净增加额	765.21

注：上述数据未经审计

(九)、本次收购点点乐100%股权的评估及作价情况

点点乐100%股权经中企华以2014年12月31日为基准日进行预评估，预评估值约为80,300万元，各方经协商一致同意，本次交易价格暂定为80,000万元。待中企华出具正式评估报告后，由各方根据正式评估结果协商确定最终交易价格。若正式出具的评估报告中评估值低于80,000万元，则点点乐100%的股权按照评估值作价，若评估值高于80,000万元，则点点乐100%股权的交易价格仍确定为80,000万元。

(十)、股东出资协议及点点乐章程中可能对本次交易产生影响的主要内容

点点乐的出资协议及公司章程中不存在可能对本次交易产生影响的内容。

(十一)、高级管理人员的调整计划

截至本预案公告日，购买点点乐100%股权事项完成后，本公司暂无对点点乐原高级管理人员的调整计划。

(十二)、附条件生效的股权转让协议的内容摘要

1、协议主体、签订时间

转让方：新余市贵丽妃凰投资中心（有限合伙）、新余市乐点投资中心（有限合伙）、新余市联创盛景投资中心（有限合伙）、新余市兵马奔腾投资中心（有限合伙）

受让方：湖南天润实业控股股份有限公司

《附条件生效的股权转让协议》的签署时间为：2015年3月31日

2、股权转让

转让方合计持有点点乐100%的股权。截至协议签署之日，点点乐股权结构如下表：

序号	股东名称	出资额（万元）	持股比例
1	新余市贵丽妃凰投资中心（有限合伙）	88.56	36.00%
2	新余市乐点投资中心（有限合伙）	59.04	24.00%
3	新余市联创盛景投资中心（有限合伙）	49.20	20.00%
4	新余市兵马奔腾投资中心（有限合伙）	49.20	20.00%
合计		246.00	100.00%

受让方以非公开发行股票募集的资金购买转让方合计持有的点点乐的100%股权。

3、股权转让价款及支付方式

点点乐100%股权经中企华以2014年12月31日为基准日进行预评估，预评估值约为80,300万元，各方经协商一致同意，本次交易价格暂定为80,000万元。待中企华出具正式评估报告后，由各方根据正式评估结果协商确定最终交易价格。若正式出具的评估报告中评估值低于80,000万元，则点点乐100%的股权按照评估值作价，若评估值高于80,000万元，则点点乐100%股权的交易价格仍确定为80,000万元。

天润控股按以下约定以现金方式向点点乐原股东支付交易价款：

在股权交割日起5个工作日内，天润控股向点点乐原股东合计支付59,000万元。

在点点乐2015年度《专项审核报告》出具后20个工作日内，天润控股向点点乐原股东合计支付7,000万元。

在点点乐2016年度《专项审核报告》出具后20个工作日内，天润控股向点点乐原股东合计支付7,000万元。

在点点乐2017年度《专项审核报告》出具后，且《减值测试审核报告》出具后20个工作日内，天润控股向点点乐原股东合计支付7,000万元。

4、滚存未分配利润

点点乐截至基准日的滚存未分配利润及基准日后至股权交割日期间实现的净利润归天润控股所有。

5、期间损益

点点乐股权交割完成后，由天润控股和点点乐原股东认可的具有证券业务资格的审计机构对点点乐进行审计，确定基准日至股权交割日期间标的股权产生的损益，并在股权交割日之日起90日内出具该期间专项审计报告。

点点乐在基准日起至股权交割日期间实现的利益及因其他原因而增加的净资产由天润控股享有；点点乐在此期间产生的亏损及因其他原因而减少的净资产由原股东按照协议签署日原股东各自所持点点乐的股权比例承担，原股东应当于专项审计报告出具之日起10个工作日内将点点乐亏损金额及减少的净资产以现金方式向天润控股全额补偿。

6、业绩承诺、盈利补偿的奖励

①、盈利承诺

原股东承诺在利润承诺期即2015至2017年每年度点点乐实际实现的净利润分别为6,500万元、8,125万元和10,150万元。

②、盈利补偿

如在承诺期内，若点点乐当年度未能达到原股东向天润控股承诺的净利润数额，则原股东应在当年度《专项审核报告》出具之日起20个工作日内，以现金方式完成全部补偿，当年的补偿金额按照如下方式计算：

当期应补偿金额=（截至当期期末累计承诺净利润数-截至当期期末累计实现净利润数）÷承诺期内各年度承诺净利润之和×本次交易的总对价-已补偿金额。

按前述公式计算的结果小于0的，天润控股不将此前已取得的补偿返还给原股东。

③、减值补偿

在利润承诺期届满后六个月内，即在2018年6月30日前，天润控股聘请具有证券业务资格的会计师事务所对标的股权进行减值测试审核，并在天润控股公告前一年度年报后30个工作日内出具《减值测试审核报告》。根据《减值测试审核报告》，若标的股权发生减值且在承诺期末减值额大于原股东已补偿总额（具体为补偿期限内已补偿股份总额总数×本次发行价格+现金补偿总额），则原股东应对天润控股另行补偿。因标的股权减值应补偿金额的计算公式为：

减值补偿金额=期末减值额-原股东在承诺期内已支付的补偿额

原股东应在《减值测试审核报告》出具之日起20个工作日内以现金方式向天润控股支付减值补偿金额。标的股权减值补偿金额与盈利补偿金额合计不超过原股东所获得的交易价格总和。

④、股票方式补偿

点点乐原股东需向天润控股进行盈利补偿或减值补偿但原股东不能以现金完成补偿的，不足部分，由天润控股本次非公开发行认购方的新余市君创铭石投资中心（有限合伙）、新余市威城信阳投资中心（有限合伙）和汪世俊、梅久华拟设立的企业以其所认购的上市公司股票进行补偿。

⑤、利润奖励及奖励方式

承诺期满，若点点乐在承诺期内实现的业绩总额超过原股东的承诺，则超出承诺部分利润的50%，由点点乐作为奖励按照股东在本次交易前所持点点乐的股权比例支付给原股东，因此而产生的税费，由原股东承担。

7、过渡期安排

过渡期内，除非经天润控股书面同意，点点乐原股东及点点乐保证：

不改变点点乐的经营方针、投资计划；保证点点乐在过渡期内经营资产的完整性；以正常方式及应有的谨慎、勤勉原则经营管理点点乐，保持点点乐处于良好的正常的经营状态；保证点点乐核心研发、运营、管理人员稳定，保持、执行现有薪酬和福利标准与制度；继续维持与原有客户的关系，按现有经营计划进行产品研发和市场开拓；保证点点乐的经营不会产生重大不利变化；点点乐不进行任何正常经营活动以外的非正常交易和行动；若发生可能对点点乐经营管理或本次交易的执行造成重大不利影响的事项，原股东及点点乐应及时书面通知天润控股；未经天润控股事先书面同意，原股东及点点乐本身不得同意点点乐增加或承担重大债务、放弃权利、重要资产处置、重组、合并或收购交易，不得对外提供任何担保。

过渡期内，点点乐原股东所持点点乐的股权权利受如下限制：

未经天润控股书面同意，不得进行股权转让、增加或减少注册资本，不得就前述事项作出相关的股东会决议；未经天润控股书面同意，不得在所持标的股权上设置质押、托管、委托经营或设置其它权利负担或限制；未经天润控股书面同意，原股东不得作出修改点点乐章程的决定；未经天润控股书面同意，原股东不得同意点点乐进行利润分配；在过渡期内，不得协商或签订与本次标的股权转让相冲突的合同、承诺等法律文件。

8、与本次股权转让相关的人员安排

点点乐股权交割后，点点乐的员工仍与点点乐保持原有劳动关系，不进行分流、裁员等行动。

9、协议的生效

本次交易在下列先决条件全部满足之日即生效并予以实施：

本协议已经由各方适当签署；原股东已经取得签署、履行本协议所必须的批准与授权；点点乐已作出同意原股东向天润控股转让标的股权的股东会决议；天润控股召开股东大会审议并通过进行本次交易的议案；中国证监会核准天润控股2015年度非公开发行股份申请；天润控股2015年度非公开发行股份所募集资金已全部到位。

10、违约责任

本协议签订后，除不可抗力原因以外，任何一方不履行或不及时、不适当履行本协议项下其应履行的任何义务，或违反其在本协议项下作出的任何陈述、保证或承诺，应按照本协议的规定向其他方承担法律责任；本协议没有规定的，按照有关法律规定承担相应法律责任。

如果因法律法规或规范性文件的规定，或因天润控股股东大会未能审议通过，或因政府主管部门、证券交易监管机构（包括但不限于中国证监会、深交所）未能批准或核准、或因天润控股2015年度非公开发行募集资金未能到位等本协议任何一方不能履行的原因，导致天润控股不能按本协议向原股东支付交易价款的，不视为违约。

如因任何一方不履行或不及时履行、不适当履行本协议项下其应履行的任何义务，守约方有权采取要求继续履行、赔偿损失、解除合同等措施，违约方给其他各方造成损失的，应赔偿其他各方因此而遭受的全部损失。

股权交割完成后，天润控股未能按照本协议约定向原股东支付交易价款的，每逾期一日，应当以应付未付金额为基数按照同期中国人民银行公布的一年期贷款基准利率上浮10%计算违约金。逾期超过30天的，原股东有权解除本协议，同时天润控股应向原股东支付违约金3,000万元，若造成原股东损失的，还应赔偿原股东遭受的所有损失。

本次交易实施的先决条件满足后，原股东任一方违反本协议的约定，未能按照本协议约定的期限办理完毕标的股权交割，每逾期一日，应当以交易价格为基数按照同期中国人民银行公布的一年期贷款基准利率上浮10%计算违约金。逾期超过30天的，天润控股有权解除本协议，同时原股东应向天润控股支付违约金3,000万元。

三、补充流动资金项目

公司拟通过本次非公开发行募投项目的实施，进入盈利能力较强、发展前景广阔的网络游戏行业，增强公司可持续发展能力，打造公司成为以网络游戏研发、运营为主营业务的上市公司。主营业务的转型及发展将相应提升公司的未来营运资金需求。

因此，为进一步快速实现业务及产品布局、获得流动资金支持、降低经营风险，本次非公开发行拟募集流动资金数额为1亿元。

四、本次募集资金使用的可行性分析

(一)本次募集资金运用必要性

公司在成立之初主要从事尿素、磷铵、液氨、粗醇等化肥、化工产品的生产与销售。目前，公司已彻底退出了化工生产，主要收入来源于持有广州金晟大厦的合同权益，获取固定租金收益，整体盈利能力较弱、主业不突出。

为了改善公司的持续盈利能力和抗风险能力，保护全体股东特别是中小股东的利益，公司拟通过资产购买方式注入具有较强盈利能力和持续经营能力的优质资产，提升公司核心竞争力，实现主营业务整体转型，切实增强公司的盈利能力和提高公司可持续发展能力，从而持续回报全体股东。

(二)本次募集资金运用可行性

2012年2月，中共中央办公厅、国务院办公厅发布《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》，提出加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。加快科技创新成果转化，提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫游戏等领域技术装备水平，增强文化产业核心竞争力。

2013年8月，国务院办公厅发布《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，明确提出大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫、网络游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。

伴随移动智能终端的快速普及，我国已拥有全球最大的移动终端用户规模，移动互联网用户数超过8亿。2014年中国网络游戏市场的总体实际销售收入为1,114.80亿元，较2013年增长37.70%，连续四年保持30%以上的增长速度。2014年，我国移动游戏市场实际销售收入为274.90亿元，同比2013年增长了144.60%，继续保持较快增长。

公司管理层结合我国良好的政策环境和市场发展契机，积极寻找并选定了本次非公开发行的资产购买对象。本次非公开发行购买的点点乐主要从事移动网络游戏的研发及运营业务，在移动互联网、音乐舞蹈游戏细分领域具有丰富经验。

五、本次发行对公司经营管理、财务状况等的影响

(一)本次发行对公司经营管理的影响

本次非公开发行募集资金在扣除相关发行费用后的净额，将全部用于收购点点乐100%股权、补充上市公司营运资金，本次募投项目符合国家产业政策和公司未来战略发展规划。

通过本次非公开发行，公司主营业务将转型为网络游戏的研发运营业务。本次收购的资产具有较强盈利能力和持续经营能力，有力提升公司核心竞争力，实现主营业务整体转型。募集资金投资项目的实施将对公司经营业务产生积极影响，改善公司的持续盈利能力和抗风险能力，有利于公司的可持续发展。

(二)本次发行对公司财务状况的影响

本次发行募集资金投资项目具有良好经济效益以及市场前景。根据《股权转让协议》，点点乐股东承诺点点乐2015年度、2016年度、2017年度实现的净利润分别不低于6,500万元、8,125万元和10,150万元，前项净利润指标为点点乐合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的税后净利润。本次非公开发行募集资金到位、募投项目顺利开展和实施后，公司资产结构和财务状况将得到显著改善。公司可持续发展能力和盈利能力均将得到较大幅度的改善，有利于公司未来销售收入的增长及利润水平的提升。

综上所述，本次募集资金投资项目符合国家产业政策及未来公司整体战略的发展方向，具有良好的市场前景和经济效益，具有可行性。

六、董事会关于拟购买资产定价合理性的讨论与分析

(一)本次非公开发行作价依据及方法

本次非公开发行拟购买的点点乐100%股权在持续经营的假设条件下通过收益法预评估的预估值为8.03亿元，经交易各方协商，点点乐100%股权作价暂定为8.00亿元。

(二)董事会关于标的资产定价合理性的分析

1、本次非公开发行的市盈率情况

根据点点乐2014年度未经审计的扣除非经常性损益后的净利润为2,512.61万元，按照本次预估交易对价8.00亿元计算得出市盈率约为31.84倍。本次拟购买资产涉及网络游戏领域，购买完成后，标的公司承诺业绩及对应市盈率情况如下表：

项目	2014年（万元）（未经审计）	2015年承诺（万元）
标的公司扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	2,512.61	6,500.00
拟购买资产交易作价	80,000.00	
标的公司交易市盈率（倍）	31.84	12.31

2、可比并购交易估值比较

近年来中国A股上市公司收购网络游戏类标的公司的估值水平如下表所示：

单位：万元

序号	上市公司	标的股权	股权比例	评估基准日	标的股权交易价格	承诺净利润			市盈率（倍）		
						第一年	第二年	第三年	承诺期第一年	承诺期第二年	承诺期第三年
1	掌趣科技	动网先锋	100.00%	2012/12/31	81,009.00	7,485.00	9,343.00	11,237.00	10.82	8.67	7.21
2		玩蟹科技	100.00%	2013/6/30	173,900.00	12,000.00	16,000.00	20,000.00	14.49	10.87	8.70
3		上游信息	70.00%	2013/6/30	81,400.00	7,500.00	12,500.00	15,600.00	15.50	9.30	7.45
4	大唐电信	要玩娱乐	100.00%	2013/3/31	168,074.43	12,933.99	16,563.11	20,254.64	12.99	10.15	8.30
5	华谊兄弟	银汉科技	50.88%	2013/6/30	67,161.60	14,300.00	18,590.00	18,565.11	9.23	7.10	7.11
6	天舟文化	神奇时代	100.00%	2013/6/30	125,400.00	12,010.11	15,014.92	16,572.34	10.44	8.35	7.57
7	神州泰岳	壳木软件	100.00%	2013/6/30	121,500.00	8,000.00	11,000.00	15,000.00	15.19	11.05	8.10
8	奥飞动漫	爱乐游	100.00%	2013/8/31	36,700.00	3,080.00	3,905.00	4,930.00	11.92	9.40	7.44
9		方寸信息	100.00%	2013/8/31	32,500.00	2,500.00	3,500.00	4,725.00	13.00	9.29	6.88
10	梅花伞	游族信息	100.00%	2013/8/31	386,696.73	28,571.71	38,695.97	45,130.63	13.53	9.99	8.57
11	科冕木业	天神互动	100.00%	2013/12/31	245,066.88	18,610.00	24,320.00	30,300.00	13.17	10.08	8.09
12	世纪华通	天游软件	100.00%	2013/12/31	95,000.00	9,000.00	11,000.00	14,000.00	10.56	8.64	6.79
13		七酷网络	100.00%	2013/12/31	85,000.00	9,000.00	12,400.00	16,400.00	9.44	6.85	5.18
14	爱使股份	游久时代	100.00%	2013/12/31	118,000.00	10,000.00	12,000.00	14,400.00	11.80	9.83	8.19
15	顺荣股份	三七玩	60.00%	2013/7/31	192,000.00	22,000.00	30,000.00	36,000.00	14.55	10.67	8.89
16	互动娱乐	天拓科技	100.00%	2013/9/30	81,200.00	6,000.00	8,000.00	9,700.00	13.53	10.15	8.37
17	拓维信息	火游信息