（上接A29版）

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，而是驰骋足够自由更多层面的用户娱乐需求，这为泛娱乐所强调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“书刊、影视、游戏互动”新模式，华谊兄弟收购银汉科技打造的“影游互动”模式；天舟文化收购神奇时代打造“线上游戏、线下阅书”新模式，均是在动漫、影视、游戏文化领域之间的互联互通方面进行尝试，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起做发出新的生机与活力，公司此次拟整合移动游戏产业，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，赋予产品深刻的文化内涵，利用动漫内容的影响力和公司originality的传媒资源促进衍生产品的销售，实现盈利，并具备了较强的产业整合能力和计划管理要求。

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，实现动漫品牌和卡通形象与其他文化业态的融通，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，孕育战略性拓展契机

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，广东省政府出台的《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，在消费带大众经济发展的过程中，其增速强于一般的新兴产业。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显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，以移动终端游戏行业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）产生战略合作伙伴同效应，提升公司整体竞争力

1、慢游互动”协同效应明显，蕴含巨大商业机会

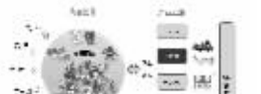
动漫产业与游戏产业具有显著的互补性，动漫和游戏中的人物形象、情节、场景、音乐等可相互共享，并在市场宣传环节共同提高动漫及游戏形象的影响力，为消费者提供多元化的娱乐体验，从而形成良好的协同效应。例如，手机游戏《奥斯MT Online》改编自国产人气动漫《奥斯MT》，这款游戏画面延续了动漫原著风格，具有较强的市场人气，入驻运营也与动漫保持了一致，在App Store上线当天就位列中国区iPhone付费排行榜第一位，上线当月就创造逾千万元的收入。兽羊羊与灰太狼也授权4399在线游戏平台，运营以喜羊羊与灰太狼动漫形象为主题的系列游戏，如《喜羊羊与灰太狼竞速》、《喜羊羊要上100层》等，吸引了大量喜爱该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》粉爱好者，取得了巨大的商业成功。此外，著名动漫作品《侦探学园》、《海贼王》、《圣斗士星矢》、《雷霆高手》和《变形金刚》等也陆续推出相应的跨终端、跨平台游戏作品，动漫与游戏间面临更广泛而成功的商业实践基础。

2、降低渠道极限，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、开购成功的卡通形象，再将其进行产业化，通过相关衍生品，品牌授权、游戏等产业板块变现。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应用，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，已经具备营运、整接、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整接游戏板块，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爆点及变现能力，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。



3、构建线上线下相结合的全方位互动娱乐体验

依托公司广泛的动漫品牌优势和多重覆盖的媒体经营优势，公司将线下玩具与线上媒体传播和游戏运营进行渗透打通和交叉协同，可为消费者提供全方位的线上线下互动的娱乐体验，并实现线上线下推广渠道和客户资源的共享，以及协同商业价值的最大化；

（1）玩具等线下产品可以附带游戏推广卡、印刷二维码，并通过线下的实体直销店、授权机构实体将客户资源导入到线上游戏等产品；

（2）线上游戏产品可链接和内置玩具等线下产品的电子商务平台，将线上游戏玩家引导形成线下玩具等产品的消费者；

（3）依托公司自有和外部合作电视媒体播出二维码、官方微博、微信账号及APP下载地址等，以及线下比赛、颁奖活动及舞台剧等，联合推广线上游戏和线下玩具等互动的娱乐体验。

4、方寸科技、爱乐游独特的卖动漫产品业务体系及业内知名的精品制作团队，是公司精选的游戏产业战略布局的协同接口和发展平台

本次收购标的均是公司为充分发挥战略协同效应，精选的能与奥飞动漫内容和产业平台直接互动的适宜标的。本次收购将使两个标的公司，直接受惠于其游戏版权形象在奥飞动漫产业化平台多种渠道和多种产业的价值实现；且可以借助两个标的公司现有卖动漫的精品团队和业务体系，将公司多年积累的国内排名第一的动漫品牌方阵资源，进行最大程度的价值实现、提升及深度优化；

一方面，方寸科技开发的《奥特X联盟》是国内最成功的酷龙赛移动网游之一，结合宠物收集、养成、战斗等多重元素，与爱乐游开发业内排名第四的《奥黑武士》、《雷霆战机2》等玩偶、战斗休闲游戏一起，均属于比较适宜直接进行玩具等衍生品开发的游戏产品。

另一方面，方寸科技和爱乐游的开发团队均属于在各自类型领域里，业内较为知名且经验丰富的精品团队。两个标的公司团队均具有多年的卡牌、剧宠，战斗休闲等移动游戏开发经验，且开发出诸多知名产品。如方寸科技开发的《奥特X联盟》被口袋巴士《中国手机游戏4月流水榜》评为中国流水最高的20款移动网络游戏之一，GS形动游戏创新大赛玩玩赛区十强；爱乐游开发的《奥黑武士》、《雷霆战机》等系列休闲游戏，乘腾讯游戏、三大移动运营商的游戏平台等游戏平台排名靠前的优势打开产品，后续依托本次收购各自的两个标的公司，可在进一步丰富和提升公司动漫品牌方阵资源同时，形成以游戏为核心变现载体，最大化公司动漫产业价值链的发展平台。

（二）精细化外延式发展，增强公司未来盈利能力

公司以开放及积极的态度不断寻找有价值的战略合作伙伴，并积累了丰富而宝贵的合作经验。2012年度，公司投资收购了广东明星创意动画有限公司70%股权和上海乐客互联网科技有限公司51%股权；参股了深圳市精合动漫有限公司35%的股权和北京万象联通网络科技有限公司37.5%的股权。2013年9月，公司收购了拥有国内第一动漫品牌“喜羊羊与灰太狼”的资讯运营有限公司和广东原创动力文化传播有限公司100%的股权。

以上举措不断吸纳符合公司战略的各类型良好经营资产及优秀战略伙伴，全方位强化了公司的核心竞争优势，并提升了公司盈利能力。本次收购的方寸科技及爱乐游两家移动游戏公司，也分别属于移动网络游戏的精品团队和国内排名前列的休闲游戏公司，两个交易标的合计承诺2013年、2014年、2015年和2016年实现净利润分别为5,580万元、7,405万元、9,655万元和12,342.5万元。本次交易将有利于公司在局移动游戏行业，为公司培养新的业务增长点，进一步提升公司未来的整体盈利能力。

（三）为公司持续积聚和丰富泛娱乐战略布局提供保障

本次交易具有积极而深远的战略意义，新增游戏这一核心变现载体的同时，进一步激活公司构建的动漫产业价值链。通过本次交易，公司打造了基于内容品牌为核心的玩具和游戏双轮驱动的产业模式，为公司后续不断通过外延式方式获取相关泛娱乐产业资源，实现泛娱乐产业链的纵深发展提供产业保障。公司将继续积极推动长期发展战略并把握泛娱乐产业的巨大机遇，借助资本市场的发展进一步强化公司在行业内的领先地位，努力实现国内领先、有世界影响力的泛娱乐产业集团的愿景和目标。

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）38938278
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、精密齿轮轮箱，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的比例折为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440500000004759，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 智甲勇士 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《智甲勇士》、《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，公司还积极开拓了儿童电影、新媒体营销、动漫作品植入等多种异业合作方式。公司动漫形象授权客户涉及日化、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，推动公司动漫产业的全面发展。2012年，嘉佳卡通落地取得了覆盖性突破，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（含在当地电视台的频道），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。在抗美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，实现了广东城镇、乡城和城乡收视率位持续领先。2012年公司投资持有了北京万象联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画内容频道。

（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规模、利润和市场份额逐年上升，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，极大地促进了公司玩具业务的快速发展。

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《模贝》系列婴儿玩具，2011年3月，公司投资收购广州市执诚服饰有限公司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《模贝》玩具基础上新增棉品系列产品。2012年上半年，公司与上海祥同儿童用品有限公司共同投资设立上海乐客互联网科技有限公司，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；拟向爱乐游股东孟祥、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、孟祥、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：310103197905066＊＊＊＊

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，任科乐美软件（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：	张通渊
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，张通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。张通渊，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。

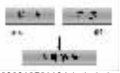
4、杭州纳加

（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：	05365192-0
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，其持份证号为450203197811124＊＊＊＊，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	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。

杭州米芝的实际控制人宋薛原持有方寸科技的股份外，还持有杭州米加科技有限公司46.40%的股份，杭州飞能科技有限公司60.00%的股份和上海天慧网络科技有限公司60.00%的股份。三家公司的具体情况请参见本预案“第三节 交易对方基本情况”之“一、本次交易涉及的交易对方”之“（一）方寸科技交易对方”之“4、杭州纳加”之“（5）下属企业情况”的具体内容。

（二）爱乐游交易对方

1、孟祥

（1）孟祥的基本情况

姓　　名：孟祥

性　　别：男

国　　籍：中国

身份证号：110108197502255＊＊＊＊

住　　址：北京市海淀区苏州街2号人才服务中心

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

2010年至今，从事股权投资业务。

（3）下属企业情况

王鹏控股及参股的其他公司的情况如下：

公司名称	持股比例	主要经营范围
深圳市米兰家纺电子商务有限公司	10%	经营电子商务（涉及前置性行政许可的，须取得前置性行政许可文件后方可经营）；纺织品、家纺、服装的销售及其它国内贸易（法律、行政法规，国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外）

3、腾讯科技

（1）腾讯科技基本情况

公司名称：	腾讯科技（深圳）有限公司
成立日期：	2000年2月24日
工商登记号：	440301503270924
注册资本：	美元200万元
企业性质：	有限责任公司（台港澳法人独资）
法定代表人：	马化腾
注册地址：	深圳市福田区赛格科技园2栋东403号
经营范围：	从事计算机软硬件的技术开发，销售自行开发的软件。增加：计算机技术服务及信息服务。

（2）腾讯科技的产权控制关系

腾讯科技系腾讯控股有限公司控制的子公司，腾讯控股有限公司于2004年在香港联合交易所上市，股份代号0700。

（3）最近三年主营业务发展情况

腾讯科技经营范围为计算机软硬件的技术开发，销售自行开发的软件，计算机技术服务及信息服务。

（4）最近三年主要财务数据

单位：元

项目	2012-12-31	2011-12-31	2010-12-31
资产总额	21,920,218,812.44	18,460,127,905.40	11,038,514,913.99
负债总额	7,976,934,857.61	10,908,754,547.05	3,554,092,675.36
所有者权益	13,943,283,954.83	7,551,373,358.35	7,484,422,238.63
项目	2012年度	2011年度	2010年度
营业收入	14,528,315,969.00	10,963,170,117.26	6,878,472,480.59
利润总额	10,173,221,501.66	7,770,424,434.83	5,134,461,405.38
净利润	9,559,660,596.47	6,865,830,099.69	4,371,785,753.98
项目	2012年度	2011年度	2010年度
经营活动产生的现金流量净额	12,338,475,730.81	9,219,905,560.54	4,989,490,933.35
投资活动产生的现金流量净额	-1,109,692,281.02	-1,900,940,757.05	-956,344,136.13
筹资活动产生的现金流量净额	-7,533,791,030.97	-3,163,269,133.09	64,304,630.26
现金及现金等价物净增加额	3,712,179,534.06	4,054,435,983.93	4,098,895,476.30

4、世纪凯华

（1）世纪凯华基本情况

公司名称：	深圳市世纪凯华投资基金有限公司
成立日期：	2013年8月5日
工商登记号：	440301107720858
注册资本：	10,000万元
企业性质：	有限责任公司
法定代表人：	刘琳
注册地址：	深圳市南山区粤兴二道6号武汉大学深圳产学研大楼B815房
经营范围：	股权投资、创业投资、受托管理股权投资及创业投资基金、投融资顾问、管理咨询（以上均不含限制项目）。

（2）世纪凯华产权控制关系

截至本预案签署日，世纪凯华的产权关系如下图所示：

世纪凯华为刘琳及国际软共同控制的公司。

（3）最近三年主营业务发展情况

世纪凯华的主要业务为股权投资、创业投资、受托管理股权投资及创业投资基金、投融资顾问、管理咨询。

（4）主要财务数据

世纪凯华为新设立公司，截至本预案签署日，暂无财务数据。

二、交易对方向上市公司推荐的董事、监事及高级管理人员情况

截至本预案签署日，本次交易对方张铮、应趣网络、郑美琴、杭州纳加、杭州米芝、孟祥、王鹏、腾讯科技、世纪凯华均未向上市公司推荐董事、监事和高级管理人员。

三、交易对方最近五年内未受行政处罚、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情况说明

截至本预案签署日，本次交易对方张铮、应趣网络、郑美琴、杭州纳加、杭州米芝、孟祥、王鹏、腾讯科技、世纪凯华及其上述相关法人的股东最近五年内不存在受过行政处罚（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的情形。

四、交易对方已经合法拥有标的资产的完整权利以及不存在限制或者禁止转让的情形

（一）交易对方已经合法拥有标的资产的完整权利

交易对方张铮、应趣网络、郑美琴、杭州纳加、杭州米芝、孟祥、王鹏、腾讯科技、世纪凯华已出具承诺函，承诺其为所持有股权最终和真实所有人，不存在以代理、信托或其他方式持有标的公司股份的协议或类似安排，所持有的标的公司股份也不存在质押、冻结或其他有争议的情况，其已经合法拥有标的资产的完整权利，标的资产不存在限制或者禁止转让的情形。

（二）交易行为已经获得标的公司股东会批准

方寸科技已经召开股东会并通过决议同意全体股东张铮、应趣网络、郑美琴、杭州纳加、杭州米芝向奥飞动漫出售其持有的方寸科技100%股权；各自股权放弃优先购买权。

爱乐游已经召开股东会并通过决议同意全体股东孟祥、王鹏、腾讯科技、世纪凯华向奥飞动漫出售其持有的爱乐游100%股权；各自股东放弃优先购买权。

因此，本次交易已经取得标的公司章程规定的股权转让前置条件。

第四节 本次交易的具体方案

一、上市公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金具体方案

本次交易涉及方寸科技和爱乐游两个标的资产。本公司拟向方寸科技之股东张铮、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方式购买其持有的方寸科技100%股权；拟向爱乐游之股东孟祥、王鹏、腾讯科技和世纪凯华以发行股份及支付现金方式购买其持有的爱乐游100%股权。同时，本公司拟向不超过10名（含10名）符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过本次交易总金额（交易对价与募集配套资金金额之和）的25%。

（一）本次交易的具体方案

1、交易主体

资产出让方：

方寸科技之股东张铮、应趣网络、郑美琴、杭州纳加及杭州米芝

爱乐游之股东孟祥、王鹏、腾讯科技及世纪凯华

资产受让方：奥飞动漫

募集配套资金认购方：不超过10名（含10名）符合条件的特定投资者。

2、标的资产

本次交易标的资产为张铮、应趣网络、郑美琴、杭州纳加及杭州米芝持有的方寸科技100%的股权，以及孟祥、王鹏、腾讯科技和世纪凯华持有的爱乐游100%股权。具体情况请参见本预案“第五节 交易标的基本情况”。

3、交易作价

（1）方寸科技股权交易价格

本次交易标的资产为方寸科技的价值进行了预估，方寸科技100%股权预估值约为3.28亿元，公司与方寸科技售股股东协商确定上述股权交易价格为3.25亿元。标的资产方寸科技的最终交易价格将由本次交易各方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标的