（上接A47版）

露可能对公司股票交易价格产生较大影响的相关信息以及交易的进程。

（二）严格执行相关程序

在本次交易过程中，三七互娱严格按照有关规定进行表决和披露。本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项在提交董事会讨论时，独立董事发表了事前认可意见和独立意见。

（三）网络投票安排

公司将根据中国证监会《关于加强社会公众股股东权益保护的若干规定》等有关规定，为参加股东大会的股东提供便利，就本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案的表决提供网络投票平台，股东可以参加现场投票，也可以直接通过网络进行投票表决。关联股东将回避表决，其所持有表决权不计入出席股东大会的表决权总数。

（四）本次交易存在可能暂缓或暂停的风险

根据对本次重大资产重组完成当年上市公司每股收益的变动趋势的测算，在测算假设成立的前提下，本次重大资产重组完成当年（2017年），上市公司的基本每股收益或稀释每股收益可能存在低于上年度的情况，将会导致公司即期回报被摊薄。具体测算过程及主要假设、公司应对措施详见重组报告书“第十四节 其他重要事项/八、本次交易对中小投资者权益保护的安排/（六）本次交易存在可能摊薄即期回报的情况”。

（五）资产定价公允、公平、合理

对于本次交易的资产，上市公司已聘请相关审计、评估机构按照有关规定对其进行审计、评估，确保标的资产定价公允、公平、合理，公司所聘请的独立财务顾问和律师将对本次交易的实施过程、资产过户事宜和相关后续事项的合规性及风险进行核查，发表明确的意见。

（六）其他保护投资者权益的措施

为保证本次交易工作公平、公正、合法、高效地展开，公司已聘请境内具有专业资格的独立财务顾问、律师事务所、审计机构、评估机构等中介机构对本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案及全过程进行监督并出具专业意见。

十四、独立财务顾问的保荐机构资格

上市公司聘请广发证券担任本次交易的独立财务顾问。广发证券经中国证监会批准依法设立，具有保荐人资格。

第二节 重大风险提示

一、与本次重组相关的风险

（一）审批风险

本次交易尚需取得中国证监会的核准。交易方案能否通过上述批准或核准以及取得批准和核准的时间均存在不确定性，提请广大投资者注意投资风险。

（二）本次交易可能被暂停、中止或取消的风险

上市公司制定了严格的内幕信息管理制度，上市公司与交易对方在协商确定本次交易的过程中，尽可能缩小内幕信息知情人员的范围，减少内幕信息的传播。尽管在本次重组过程中上市公司已经按照相关规定采取了严格的保密措施，但无法排除上市公司股价异常波动或异常交易涉嫌内幕交易致使本次重组被暂停、中止或取消的风险。

本次重组存在因交易双方可能对相关信息书方案进行重大调整，而导致需重新召开上市公司董事会审议交易方案乃至可能终止本次交易的风险。

此外，上市公司与交易对方签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》中约定“自协议签署之日起12个月内，若本次重大资产重组仍未获得中国证监会审核通过的，则自该12个月届满之日起本协议自动终止，但经本协议各方协商一致的除外。”因此若本次重大资产重组事项未能在自协议签署之日起12个月内获得中国证监会审核通过的，则存在交易终止的风险。

若本次重组无法进行，或需要重新召开董事会审议重组事宜的，公司董事会重新作出发行股份及支付现金购买资产决议时，应当以该次董事会决议公告日作为发行股份的定价基准日。公司董事会将在本次重大资产重组过程中及时公告相关工作的进度，以便投资者了解本次交易的进程，并作出相应判断。但本次重组仍存在上述重组工作时间进度以及重组工作时间进度的不确定性所可能导致的交易方案变动及产价格的风险。

（三）本次交易定价的风险

根据上市公司与杨东迈、谌维、网众投资签署的《发行股份及支付现金购买资产协议—墨鹏科技》，上市公司于《发行股份及支付现金购买资产协议—墨鹏科技》签署之日起的10个工作日内，向网众投资支付现金5,000万元作为本次交易的定金。如《发行股份及支付现金购买资产协议—墨鹏科技》最终未能生效或被解除或提前终止，网众投资承诺向上市公司返还该5,000万元定金。虽然协议已约定在未能生效或被解除或提前终止的情况下网众投资均需要向上市公司返还5,000万元定金，但由于上市公司与各标的公司的业绩可能出现下滑，可能导致盈利预测及承诺数据无法实现。

墨鹏科技在报告期内第二、三款游戏分别成熟（已上线，相比《轩辕无双》，《决战武林》两款游戏）上线时间较晚，因此在报告期内产生的充值流水以及营业收入较小，是否能实现与《全民无双》类似的充值流水表现具有不确定性。若未来墨鹏科技持续仅依赖单款游戏形成经营收入，不能持续推出有影响力的新游戏，则无法通过收入叠加效应提升公司的整体盈利能力，并有可能导致经营业绩出现下滑情形。

（五）标的公司人才流失和不足的风险

互联网行业的核心竞争力是对人才管理及技术人员。墨鹏科技以及智铭网络的研发、推广、运营、技术等方面的人才是否稳定将对其发展产生影响。如果墨鹏科技和智铭网络不能有效维持核心团队的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心团队积极性、创造性的发挥，甚至造成核心团队的流失，最终对公司的经营业绩产生不利影响。

（六）游戏产品未能及时办理版号或备案的风险

根据《出版管理条例》、《网络出版服务管理规定》及《关于移动游戏出版服务管理的通知》的相关规定，网络游戏上网出版之前必须向所在省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核通过后报新闻出版广电总局审批。由于办理游戏产品的版号需一定时间，若未来墨鹏科技上线游戏产品与智铭网络代理的游戏产品未能按照有关规定及时取得相关的版号，则存在被监管部门责令下线的风险，继而对墨鹏科技及智铭网络的日常经营产生不利影响。

（七）墨鹏科技的其他风险

1、其他在研游戏产品盈利能力不确定的风险

墨鹏科技作为网络游戏研发商，主要的收入来源是游戏的充值流水分成。游戏的数量以及各款游戏的盈利能力直接影响着墨鹏科技的收入。随着网络游戏行业的快速发展，游戏产品及种类的大量增加，只有从游戏内容、IP储备、操作机制、美术风格等方面契合玩家需求的游戏产品才能获得市场的认可。墨鹏科技必须时刻把握玩家需求的最新动向，不断推出适合玩家口味的新游戏，才能确保其推出的游戏产品得到玩家认可，最终能够形成盈利能力。截至本报告书摘要签署日，墨鹏科技仍有多款不同类型的在研游戏，但在研游戏在上线之日是否能符合玩家的消费偏好，以及是否会在市场上大规模出现类似的竞品导致墨鹏科技的在研产品无法形成市场关注点均有不确定性。若墨鹏科技在新游戏研发过程中不能准确把握市场热点，及时了解玩家需求，或是由于市场原因导致墨鹏科技的产品无法获得玩家的认可，最终可能导致新游戏产品的稳定性较差。当连续出现多款游戏流水不达预期或者刷积薄发游戏时，将会对未来墨鹏科技的可持续盈利能力产生负面影响。

（八）智铭网络的其他风险

1、智铭网络正在运营的游戏产品合作期限到期的风险

目前智铭网络正在运营的游戏产品主要通过授权方式取得，相关游戏授权均有期限，如果智铭网络不能与合作伙伴续约或及时推出有影响力的游戏新作，则智铭网络的业绩可能出现下滑的风险。

2、标的公司代理发行的游戏产品内容可能不符合现行监管法规的风险

文化部为加强网络游戏管理，规范网络游戏经营秩序，维护网络游戏行业的健康发展在2010年出台了《网络游戏管理暂行办法》，办法中不仅对从事网络游戏运营企业的相关资质进行了规定，同时也对游戏产品的内容设置进行了原则性规定，例如游戏内容不得含有宣扬淫秽、色情、赌博、暴力或者教唆犯罪的内容，不得在网络游戏中设置未经网络游戏用户同意的强制对战，不得以随机抽取等偶然方式诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务等。

由于游戏中玩法设计可能变化多样，智铭网络工作人员对监管法规的理解可能存在偏差，网络游戏监管法规可能滞后于游戏行业发展，智铭网络在经营过程中可能出现游戏产品内容不符合现行监管法规，而被责令整改或处以罚的风险。

3、对供应商依赖较大的风险

智铭网络的主要业务为是网络游戏代理发行及联合运营商，先后代理了《传奇霸业》、《梦幻西游》等多款知名的游戏。2015年至2016年1-8月，智铭网络对上市公司之控股子公司上海三七的采购额占公司采购总额的比例均超过了50%，存在供应依赖度较高的风险。一旦供应商的经营政策发生变更，或者供应商的经营业绩发生较大变动，都将对智铭网络的生产经营造成一定影响。

4、未来游戏流水不稳定对可持续盈利能力影响的风险

作为游戏代理运营企业，游戏流水的稳定性对智铭网络未来可持续盈利能力具有重要影响。从影响因素看，企业所代理的游戏产品质量和精品运营维护能力均对未来新上线的游戏流水至关重要。虽然在上述经营能力方面智铭网络具有一定竞争能力，但是未来若智铭网络发生重大不利变化，新上线游戏流水的稳定性较难以保证，则存在出现多款游戏流水不达预期或者漏积薄发游戏的风险。

（九）标的公司的第一大客户依赖风险

2015年度及2016年1-8月，智铭网络来自深圳腾讯的收入占同期营业收入比例分别为98.03%、99.58%，均存在对单一客户依赖度较高的风险。

2015年度及2016年1-8月，智铭网络来自深圳腾讯的收入占同期营业收入比例分别为98.03%、99.58%，均存在对单一客户依赖度较高的风险。若标的公司的主要客户的经营情况发生恶化，或与标的公司的合作关系不再存续，将可能对标的公司的经营业绩产生不利影响。因此，投资者特别提醒公司存在客户集中度较高、重大客户依赖的风险。

3、购收优惠风险

根据《财政部、国家税务总局，发展改革委，工业和信息化部关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税〔2016〕49号）（以下简称“通知”），软件、集成电路企业应从企业的获利年度起计算定期减免税优惠期。同时，根据《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠征收管理有关问题解答》，软件和集成电路企业资格认定取消后，企业可根据《通知》的规定，自行判断是否符合享受软件和集成电路企业税收优惠政策的条件。2016年度为墨鹏科技首个获利年度，墨鹏科技在自行判断符合《通知》中软件企业的条件后，预计可免征企业所得税。但最终墨鹏科技2016年度能否免征企业所得税尚需在该年度汇算清缴时向主管税务机关备案。如墨鹏科技上述税收优惠备案先法办理，将需要按25%的税率计缴企业所得税。

4、尚未上线游戏流水稳定性对墨鹏科技未来可持续盈利能力的影响

墨鹏科技作为网络游戏研发商，主要的收入来源是游戏的充值流水分成。游戏的数量以及各款游戏的盈利能力直接影响着墨鹏科技的收入。随着网络游戏行业的快速发展，游戏产品及种类的大量增加，只有从游戏内容、IP储备、操作机制、美术风格等方面契合玩家需求的游戏产品才能获得市场的认可。墨鹏科技必须时刻把握玩家需求的最新动向，不断推出适合玩家口味的新游戏，才能确保其推出的游戏产品得到玩家认可，最终能够形成盈利能力。截至本报告书摘要签署日，墨鹏科技仍有多款不同类型的在研游戏，但在研游戏在上线之日是否能符合玩家的消费偏好，以及是否会在市场上大规模出现类似的竞品导致墨鹏科技的在研产品无法形成市场关注点均有不确定性。若墨鹏科技在新游戏研发过程中不能准确把握市场热点，及时了解玩家需求，或是由于市场原因导致墨鹏科技的产品无法获得玩家的认可，最终可能导致新游戏产品的稳定性较差。当连续出现多款游戏流水不达预期或者刷积薄发游戏时，将会对未来墨鹏科技的可持续盈利能力产生负面影响。

2、应收账款账龄和信用减值风险

报告期内，墨鹏科技截至2014年12月31日、2015年12月31日及2016年8月31日应收账款账面价值分别为0万元、1,127.56万元和4,004.77万元，应收账款主要为应收深圳腾讯和成都趣乐多的游戏分成收入款项。截至本报告签署日，墨鹏科技的应收账款均处于信用期内，但是如果未来发生客户延期支付款项的事项，将会对墨鹏科技的现金流造成影响。未收回的应收账款存在减值甚至无法收回的风险，另一方面由于现金无法及时回流，对墨鹏科技的日常经营支出将造成不利影响，最终可能导致墨鹏科技的盈利水平下降。

3、购收优惠风险

根据《财政部、国家税务总局，发展改革委，工业和信息化部关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税〔2016〕49号）（以下简称“通知”），软件、集成电路企业应从企业的获利年度起计算定期减免税优惠期。同时，根据《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠征收管理有关问题解答》，软件和集成电路企业资格认定取消后，企业可根据《通知》的规定，自行判断是否符合享受软件和集成电路企业税收优惠政策的条件。2016年度为墨鹏科技首个获利年度，墨鹏科技在自行判断符合《通知》中软件企业的条件后，预计可免征企业所得税。但最终墨鹏科技2016年度能否免征企业所得税尚需在该年度汇算清缴时向主管税务机关备案。如墨鹏科技上述税收优惠备案先法办理，将需要按25%的税率计缴企业所得税。

4、尚未上线游戏流水稳定性对墨鹏科技未来可持续盈利能力的影响

墨鹏科技作为网络游戏研发商，主要的收入来源是游戏的充值流水分成。游戏的数量以及各款游戏的盈利能力直接影响着墨鹏科技的收入。随着网络游戏行业的快速发展，游戏产品及种类的大量增加，只有从游戏内容、IP储备、操作机制、美术风格等方面契合玩家需求的游戏产品才能获得市场的认可。墨鹏科技必须时刻把握玩家需求的最新动向，不断推出适合玩家口味的新游戏，才能确保其推出的游戏产品得到玩家认可，最终能够形成盈利能力。截至本报告书摘要签署日，墨鹏科技仍有多款不同类型的在研游戏，但在研游戏在上线之日是否能符合玩家的消费偏好，以及是否会在市场上大规模出现类似的竞品导致墨鹏科技的在研产品无法形成市场关注点均有不确定性。若墨鹏科技在新游戏研发过程中不能准确把握市场热点，及时了解玩家需求，或是由于市场原因导致墨鹏科技的产品无法获得玩家的认可，最终可能导致新游戏产品的稳定性较差。当连续出现多款游戏流水不达预期或者刷积薄发游戏时，将会对未来墨鹏科技的可持续盈利能力产生负面影响。

第三节 本次交易概况

一、本次交易的背景

（一）践行“核心创造世界”理念，三七互娱重新解读并构建泛娱乐领域核心竞争力，全面推进战略布局，最终打造全方位、多层次、立体化的三七互娱世界

上市公司自2014年收购上海三七以来，积极调整业务方向，主营业务从单一的汽车塑料燃油箱制造及销售延伸至游戏的全产业链运营。从满足用户的物质需求层面上升至精神需求层面，继而在2015、2016年相继提出了“平台化、国际化、泛娱乐化”战略目标。

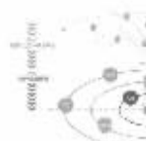
为推进上述战略目标的实施落地，上市公司坚持以精品游戏作为战略制高点，通过游戏沉淀海量高品质流量，同时深度挖掘游戏的文化内涵，通过对自身在游戏领域内容生产、运营及发行的能力体势进行提炼总结，将自身业务从游戏向泛娱乐生态圈内延伸，逐步将其他文化内容产品进行延伸，最终打造全方位、多层次、立体化的三七互娱世界。

（二）流量：游戏产业的生命线。互联网入口红利已渐私竭的时期，拥有稳定的流量入口，是游戏企业论资排队的立足点

流量，即广义上产生的内容通过各种推广形式能够覆盖的人群数量。

2016年Q1，中国网络游戏市场规模达到415亿元，但环比增速存在放缓趋势，主要原因是网络游戏用户规模触及天花板，前期由人口红利驱动的增长效应减弱。而作为最常的流量获取方式，行业领先的游戏厂商纷纷开始从单纯的广告投放模式，一直是上市公司的核心竞争力。三七游戏在页游发行市场占有率位居第二，仅次于腾讯。流量覆盖已渐入瓶颈的时期，如何寻找新的流量来源，成为上市公司跨越发展的基石。

伴随着web3.0的成熟，互联网内容创造由单纯的OGC（职业创造内容），逐步向与PGC、UGC相结合的立体化内容创造体系发展。微电影、微信朋友圈，知乎等专业论坛、影视弹幕、视屏直播等综合媒体娱乐形式，使得娱乐内容呈几何数级的爆发增长。伴随着信息量的增长速度远超娱乐内容覆盖用户的增长速度，用户的注意力被日益分散，单一的广告投放的信息传输能力受到制约，作为流量覆盖方式的效果亦因此有所下降。海量内容的冲击下，如何获得的品牌价值，构思及产品内容传达至用户，成为新的难题。伴随着泛娱概念的提出，构建影游联动、ACGN联动等大面积、多元化、互动式的流量覆盖体系，通过影视、动漫等泛娱乐产业链其他节点塑造新的流量入口，强化信息传导效果，多角度向同一用户进行宣传，成为广商解决改问题的共识答案。



（三）转化率：企业产品价值认同感的试金石，满足用户的差异化需求

基于海量的用户覆盖的基础之上，如何有效的转化并沉淀用户，是上市公司拉开与竞争对手距离的关键要素。

通俗的讲，用户的转化率的基础，在于用户对于企业传达信息的认同感。如何抓住短暂的瞬间使用户认可公司试图传达的内容能够满足用户需求，从而使其产生尝试的冲动，使是着化率的精髓所在。

而IP及粉丝经济，便是业内共识的撬发用户认同感，沉淀用户冲动的良药。IP的深厚内涵所带来的价值观认同感及高人气是撬动“粉丝经济”，完成流量转化的关键点，辅以精良制作和高效推广，可形成现象级的经典产品案例。以游戏产品为例，根据咪咕游戏发布的数据报告显示，IP游戏推广前期的下载转化水平是普通无IP游戏的2.4倍，收入接近两倍。天象互动根据超人气小说《花千骨》改编的现象级电视剧《花千骨》制作的同名手机游戏获得了良好的充值流水表现。IP及粉丝经济在其他泛娱乐产品领域亦有杰出表现，例如，暴雪娱乐根据旗下经典游戏IP《魔兽世界》联合传奇影业出品的奇幻电影《魔兽》在中国大陆获得了粉丝的认可，成就了杰出的票房表现。

（四）付费意愿：内容为王，品质为王；优质内容马太效应尽显，展现卓越变现能力

近年来，伴随着用户收入水平的提升以及对精神娱乐的需求日益增长，用户逐渐认可，优质的内容是高度具有价值的，并有强烈的意愿进行付费。进而用户付费习惯的逐渐养成，带来了泛娱乐产品市场规模的高速扩张。游戏、影视娱乐、综艺冠名、音乐版权收入等圈创新高。市场的火热带来了大量参与者的涌入，内容供给量呈现大爆炸趋势。

游戏行业的市场格局在发生深刻的转变。一方面，由于游戏开发者增速远超于游戏市场规模的整体增速，游戏产品及玩法创新难度的增加，产品同质化现象严重导致游戏产品变现难度加大，只有具备创新性、独特性、互动性的精品游戏才能吸引用户，进而使得游戏研发商对于创造研发精品游戏有着强烈的正向需求。另一方面，尽管游戏运营商和发行商掌握海量的用户流量而在产业链条中位居主导地位，拥有绝对话语权，然而游戏内容制作质量参差不齐，导致终端用户的粘性较低。渠道商和运营商对于精品游戏的竞争亦十分激烈，掏登借助精品游戏的“粉丝效应”持续吸引受众流量，进而不留余力地推荐精品游戏。这也侧证着游戏研发商必须在美术特效、人物造型以及故事情节等内容上投入更多的时间与精力，创造出符合用户需求的经典。

与此同时，整个游戏市场在游戏精品化的趋势下呈现明显的“马太效应”现象，头部游戏得到用户的青睐和认可后，占据的市场比例明显高出其资本投入相对比例。以页游市场为例，据艾瑞咨询的研究报告显示，研发商的开服数中，头部企业差距明显。其中，37游戏凭借自研自发的《大天使之剑》和《传奇霸业》两款精品游戏的出色表现占据研发商开服数Top1，遥遥领先第二名1万多组开服数；而从第二名开始，开服数的差距逐渐缩小，有较大的长尾市场。这无不反映了头部精品游戏对用户付费意愿的深刻影响。

国际间的情形亦发生在泛娱乐产业链其他交化产品领域中。例如，高速发展的影视领域作为泛娱乐产业的除游戏外的其他主要变现渠道，2015年，全国电影总票房达440.69亿元，较2014年全年296亿元的票房增长了约48%。《捉妖记》、《夏洛特烦恼》、《煎饼侠》、《西游记之大圣归来》等非著名导演、非著名演员参与的电影，凭借其优质的内容创造了多个票房奇迹，均占据了年度排名的前10位。特别是《西游记之大圣归来》上映前期以不到15%的排片的占据了近31%的票房，更是催生了“日来水”这一新名词的诞生。通过票房排名可以看出，观众已不再过分迷信大导演、大制作，而是更加关注于内容本身。优质内容展现了无与伦比的流量聚集及消费转化能力。

（五）付费频率：多角度内容供给，营造互动娱乐场景

伴随着市场的高速发展与日益成熟，泛娱乐产业的多元文化娱乐形态由最初的独立发展逐步过渡到产品联动，互相融合开发，共享产业经济效益的阶段。在泛娱乐的行业背景下，基于IP的用户粉丝经济及其具持好的延展性，不同的文化产品之间的联动效应不仅提高了粉丝消费的频率，也将普通用户逐渐发展成IP内容的忠实粉丝。IP的粉丝群体会积极主动地对其喜爱IP的不同文化产品进行自来水式传播、消费。

众多游戏公司因此意识到，除游戏外，影视作品、ACGN（动画、漫画、游戏、小说）等均可为用户提供重要的娱乐内容，唤醒用户原始的付费意愿。泛娱乐产业迎来了以IP为核心实现多元化文化娱乐形态融合的契机，多元文化娱乐形态的有机结合，能够打破用户不同层次需求中的壁垒，一站式的满足用户多元化的内容需求，进而提升用户粘性，沉淀流量的战略目的。单元文化娱乐形态间多元文化娱乐形态发展过程中也因此能够形成消费量的消费入口，构建多维度的消费场景，极大提升产品内容的消费频次，最终实现企业价值的提升。

二、本次交易的目的

本次交易，是上市公司结合近期对外投资等产业布局，对于公司既定战略的践行之举。标的公司中，墨鹏科技的精品游戏研发能力及用户运营能力助力三七互娱提升用户的付费意愿；智铭网络的优秀发行能力助力三七互娱提升流量的覆盖范围及用户转化率，因此本次交易将实现对上市公司核心竞争力即游戏产品开发、发行及运营能力的有效强化。同时，上市公司通过将本次收购标的公司与上市公司近期投资的中汇影视、南广影视等作为公司的有机结合，能够深度挖掘并购及投资标的公司与上市公司在游戏研发、游戏发行、泛娱乐内容延伸方面的协同效应，全面开发上市公司核心竞争力，强化上市公司综合盈利能力及游戏场领先地位，在加强流量沉淀的同时进一步完善上市公司基于IP的文化娱乐全产业链运营能力，深化“泛娱乐化”战略。

（一）通过强强联合等规模化投入手段，夯实公司游戏核心竞争力，找准三七互娱泛娱乐战略立足点

近年来，各大厂商均意识到IP的泛娱乐化发展是进行市场区隔、用户细分的法宝，不约而同的开始围积及自行研发IP，并逐步转化多种形式作品，积极推进泛娱乐化发展。大量泛娱乐IP在影视、文学、动漫、综艺及游戏中互相转化。然而，上市公司清醒的意识到，虽然泛娱乐领域偏款频出，创造了一个又一个商业奇迹，但背后更多的产品在流水冲至高位后迅速跌落，生命周期短暂，难言成功。

上市公司坚信，泛娱乐化是公司的战略升级目标。但是“不忘初心，方得始终”，公司始终坚持以为用户提供最好产品，最有价值，最能满足用户需求的产品内容为己任。同时围绕上市公司握有的泛娱乐生态价值公式本身，该公式揭示了公司在泛娱乐产业取得成功的关键，即必须在该公式的四个关键要素方面，拥有自己的核心竞争力及竞争优势。同样的优势，在产业链内不同的娱乐文化产品类型转换中，具有一定的可复制性。倘若在缺少核心竞争力的情况下盲目的泛娱乐化，即使搭建完成，这个泛娱乐生态圈也会因无法满足用户的根本需求，进而无法实现用户的有效沉淀而失去活力，黯然解体。

本次交易具有标榜而深远的战略意义，通过本次交易，公司将持续巩固公司在游戏领域的领先地位，在泛娱乐生态圈布局中，把握游戏这一绝对强点，实现现有核心竞争力的固化与发展。

1、共同产业协同优势明显，提高公司综合竞争力

通过本次收购墨鹏科技，公司不仅对网页游戏研发能力进行了补强，巩固公司在网页游戏研发方面的领先地位，奠定公司的战略基石；更进一步使上市公司获取了原本相对薄弱的精品手游研发能力，实现了移动游戏产业链的向前延伸。在移动互联网及手机游戏逐渐占据市场主流的浪潮下，凭借本次并购，公司将在手游市场复制公司在页游市场的成功布局，通过“强大发行能力+精品游戏产品”双管齐下，在战略层面上，进一步横向拓展自身的产业链布局，在保证公司原有市场风险地位的同时，完成了业务发展方向与市场风向的同步，形成了手游+页游的产品矩阵。在业务层面，保证了公司游戏业务的持续稳定发展，同时凭借公司较强的发行及运营能力，即时根据玩家反馈对游戏内容进行改进，形成移动游戏的研运一体化能力，加强用户游戏体验，提升用户消费意愿，实现三七互娱价值的有效提升。

2、将智铭网络剩余49%股权纳入上市公司，进一步夯实公司发行能力，为公司“平台化、国际化、泛娱乐化”打下坚定基石

最终发行数量将以标的资产的最终交易价格为依据，由上市公司董事会提请上市公司股东大会批准，并经中国证监会核准的数额为准。

7、股份发行价格和数量的调整

在定价基准日至股份发行日期间，若公司如有现金分红、资本公积金转增股本、送股等除权除息事项，本次发行价格将做相应调整，发行数量也作相应调整，具体调整方式以股东大会决议内容为准。

8、股份锁定期

（1）收购墨鹏科技68.43%股权

①杨东运承诺：

“本人因本次交易而取得的上市公司股份按照下述规定解锁：

A.本人在本次交易中取得上市公司股份时，对用于认购上市公司股份的资产持续拥有权益的时间不足十二个月的，本人所取得的上市公司股份自上市之日起三十六个月内不得转让；若本人在本次交易中取得上市公司股份时，对用于认购上市公司股份的资产持续拥有权益的时间超过十二个月的，本人所取得的上市公司股份自上市之日起十二个月内不得转让。

B.在不违反上述规定前提下，本人在本次交易中取得上市公司本次发行的股份按照以下次序分三期解锁：

C.第一期解锁时间：本人在本次发行中取得的上市公司股份自上市之日起满12个月后或本人履行完毕本人在《利润补偿协议—墨鹏科技》中2016年度的全部业绩补偿义务之日起，如前述两者时间不一致的，以发生较晚者为准；第一期可解锁股份数量=本次发行中本人取得的自上市之日起一个月内以转让的上市公司股份总数*30%-本人未达到《利润补偿协议—墨鹏科技》中约定的2016年度业绩承诺时累积应补偿的股份数（可解锁股份数量小于0时按0计算）。

D.第二期解锁时间：本人在本次发行中取得的上市公司股份自上市之日起满24个月后或本人履行完毕本人在《利润补偿协议—墨鹏科技》中2016年度及2017年度的全部业绩补偿义务之日起，如前述两者时间不一致的，以发生较晚者为准；第二期可解锁股份数量=本次发行中本人取得的自上市之日起一个月内以转让的上市公司股份总数*55%-本人未达到《利润补偿协议—墨鹏科技》中约定的2016年度及2017年度业绩承诺时累积应补偿的股份数-第一期已解锁股份数量（可解锁股份数量小于0时按0计算）。

E.第三期解锁时间：本人在本次发行中取得的上市公司股份自上市之日起满36个月后或本人履行完毕本人在《利润补偿协议—墨鹏科技》中2016年度、2017年度及2018年度的全部业绩补偿义务之日起，如前述两者时间不一致的，以发生较晚者为准；第三期可解锁股份数量=本次发行中本人取得的自上市之日起一个月内以转让的上市公司股份总数*100%-本人未达到《利润补偿协议—墨鹏科技》中约定的2016年度、2017年度及2018年度业绩承诺时累积应补偿的股份数-第一期已解锁股份数量-第二期已解锁股份数量（可解锁股份数量小于0时按0计算）。”

②网众投资承诺：

“本企业在本次发行取得的上市公司股份自上市之日起三十六个月内不转得转让；同时，为保障《利润补偿协议—墨鹏科技》项下利润补偿承诺的可实现性，在履行完毕《利润补偿协议—墨鹏科技》中2016年度、2017年度、2018年度的全部业绩补偿义务后，本企业方可转让本企业于本次交易中取得的上市公司股份。”

（2）收购智铭网络49%股权

①胡宇航承诺：

“本人因本次交易取得的上市公司股份按照下述规定解锁：

A.本人在本次交易中取得上市公司股份时，对用于认购上市公司股份的资产持续拥有权益的时间不足十二个月的，本人所取得的上市公司股份自上市之日起三十六个月内不得转让；若本人在本次交易中取得上市公司股份时，对用于认购上市公司股份的资产持续拥有权益的时间超过十二个月的，本人所取得的上市公司股份自上市之日起十二个月内不得转让。

B.在不违反上述规定前提下，本人在本次交易中取得上市公司本次发行的股份按照以下次序分三期解锁：

C.第一期解锁时间：本人在本次发行中取得的上市公司股份自上市之日起满12个月后或本人履行完毕本人在《利润补偿协议—智铭网络》中2016年度的全部业绩补偿义务之日起，如前述两者时间不一致的，以发生较晚者为准；第一期可解锁股份数量=本次发行中本人取得的自上市之日起一个月内以转让的上市公司股份总数*25%-本人未达到《利润补偿协议—智铭网络》中约定的2016年度业绩承诺时累积应补偿的股份数（可解锁股份数量小于0时按0计算）。

D.第二期解锁时间：本人在本次发行中取得的上市公司股份自上市之日起满24个月后或本人履行完毕本人在《利润补偿协议—智铭网络》中2016年度及2017年度的全部业绩补偿义务之日起，如前述两者时间不一致的，以发生较晚者为准；第二期可解锁股份数量=本次发行中本人取得的自上市之日起一个月内以转让的上市公司股份总数*55%-本人未达到《利润补偿协议—智铭网络》中约定的2016年度及2017年度业绩承诺时累积应补偿的股份数-第一期已解锁股份数量（可解锁股份数量小于0时按0计算）。

E.第三期解锁时间：本人在本次发行中取得的上市公司股份自上市之日起满36个月后或本人履行完毕本人在《利润补偿协议—智铭网络》中2016年度、2017年度及2018年度的全部业绩补偿义务之日起，如前述两者时间不一致的，以发生较晚者为准；第三期可解锁股份数量=本次发行中本人取得的自上市之日起一个月内以转让的上市公司股份总数*100%-本人未达到《利润补偿协议—智铭网络》中约定的2016年度、2017年度及2018年度业绩承诺时累积应补偿的股份数-第一期已解锁股份数量-第二期已解锁股份数量（可解锁股份数量小于0时按0计算）。

9、发行方式

本次发行股份购买资产的发行方式为非公开发行。

10、发行股票的种类和面值

本次发行股份购买资产所发行股份的种类为人民币普通股（A股），面值为人民币1.00元。

11、发行股票的上市地点

本次发行股份购买资产所发行之A股股票将于发行完成后申请在深交所中小板上市。

（二）发行股份募集配套资金

1、发行对象

本次交易的现金对价由上市公司向特定对象发行股份募集配套资金的方式募集，募集配套资金总额不超过45,596.25 万元，不超过标的资产交易价格的100.00%。

募集配套资金的发行对象为不超过10名（含10名）符合条件的特定投资者，包括证券投资基金、保险机构投资者、信托投资公司、券务公司、证券公司、合格境外机构投资者、自然人及其他符合法定条件的合格投资者。证券投资基金管理公司以及其管理的2只以上基金认购本次发行股份募集配套资金的，视为一个发行对象；信托公司作为发行对象，只能以自有资金认购。

2、股份发行价格及定价依据

上市公司本次拟向不超过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的发行价格不低于定价基准日前20个交易日股票交易均价的90%，即不低于17.37元/股。最终发行价格在本公司取得中国证监会关于本次重组的核准批文后，由本公司董事会根据股东大会的授权，依据《上市公司证券发行管理办法》等有关法律、行政法规及其他规范性文件的规定及市场情况，并根据询价情况，与本次发行的独立财务顾问协商确定。

定价基准日至发行日期间，上市公司如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项的，将依据相关规定对本次发行价格作相应除权除息处理，发行数量也将根据本次发行价格的调整情况进行相应调整。

3、股份发行数量

本次交易的发行股份的方式向符合条件的不超过10名（含10名）特定投资者发行股份募集配套资金，为45,596.25万元，金额不超过标的资产交易价格的100.00%。以不低于定价基准日前20个交易日股票交易均价的90.00%，即不低于17.37元/股计算，公司为募集配套资金需发行股份数不超过26,250,000股。上述具体发行数量将以标的资产成交价为依据，提请股东大会授权董事会根据询价结果确定。

4、股份发行价格和数量的调整

在定价基准日至股份发行日期间，若公司如有现金分红、资本公积金转增股本、送股等除权除息事项，本次发行价格将做相应调整，发行数量也作相应调整，具体调整方式以股东大会决议内容为准。

5、股份锁定期

参与配套募集资金认购的其他特定投资者以现金认购的股份自股份发行结束并上市之日起十二个月内不得转让。

本次发行完成后，由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的公司股份，亦应遵守上述约定。待股份锁定期届满后，本次发行的股份将依据中国证监会和深交所的相关规定在深交所交易。

如中国证监会对股份限售有更为严格的规定，则适用中国证监会的相关规定。

6、本次配套募集资金的用途

本次发行股份募集配套资金主要用于支付本次交易的现金对价及支付本次交易相关中介机构费用，具体情况如下：

序号	股东姓名或名称	本次分配获得的股份数（股）
1	杨东迈	14,692,049.00
2	谌维	8,815,229.00
3	网众投资	12,145,427.00
4	胡宇航	9,534,830
合计		45,187,535.00

最终发行数量将以标的资产的最终交易价格为依据，由上市公司董事会提请上市公司股东大会批准，并经中国证监会核准的数额为准。

7、股份发行价格和数量的调整

在定价基准日至股份发行日期间，若公司如有现金分红、资本公积金转增股本、送股等除权除息事项，本次发行价格将做相应调整，发行数量也作相应调整，具体调整方式以股东大会决议内容为准。

本次重大资产重组共包括前述三个交易环节：上述前两项交易互不为前提，独立实施，其中任何一项因未获得所需的批准（包括但不限于相关交易方内部有权审批机构的批准和相关政府部门的批准）而无法付诸实施，亦不影响其他项交易实施；上述第三项交易将在前两项交易的基础上实施，前两项交易中任一项获准实施，则上述第三项交易均可申请实施，但募集配套资金实施与否或配套资金是否足额募集，均不影响前项交易的实施。

本次交易分为发行股份及支付现金购买资产与募集配套资金两个部分：

（一）发行股份及支付现金购买资产

1、交易对方

本次重大上市公司拟以发行股份及支付现金相结合的方式，购买杨东迈、谌维、网众投资持有的墨鹏科技68.43%股权，购买胡宇航持有的智铭网络49.00%股权。本次拟发行股份及支付现金购买资产的交易对方详见重组报告书“第三节 交易对方基本情况”。

2、标的资产

本次交易标的资产为墨鹏科技68.43%股权及智铭网络49.00%股权。具体情况请参见重组报告书“第四节 标的公司之一：墨鹏科技”和“第五节 标的公司之二：智铭网络”。

3、标的资产交易作价及增值情况

根据中企华评估出具的中企华评报字(2017)第3021号评估报告和中企华评报字(2016)和第3666号评估报告，各标的资产评估结果但目的评估增值情况和交易价格如下：

资产	账面净资产（万元）	全部股东权益评估值（万元）	增值率	交易价格（万元）
墨鹏科技68.43%股权	11,969.15	139,315.55	1,063.96%	95,275.00
智铭网络49.00%股权	2,141.58	52,166.79	2,335.90%	25,480.00

4、交易支付方式

本次交易上市公司共支付交易总对价120,755.00万元，其中，以现金方式支付42,264.25万元，剩余78,490.75万元以发行上市公司股份的方式支付，上市公司发行股份的价格为17.37元/股，共计发行45,187,535股。

具体支付方式如下：

序号	交易对方	总对价金额（元）	现金对价		股份对价		
			现金对价金额（元）	占总对价比例	股份对价金额（元）	股份支付数量（股）	占总对价比例
1