

证券代码：002445

证券简称：中南文化

上市地点：深交所



中南红文化集团股份有限公司
发行股份及支付现金购买资产
并募集配套资金报告书（修订稿）



序号	交易对方	住所	通信地址
1	代志立	河南省正阳县慎水乡大中专招生 2 号	上海市嘉定区银翔路 655 号蓝天创业广场 9 楼
2	李经纬	云南省昆明市五华区文林街天君殿巷 2 栋 1 单元 702 号	上海市嘉定区银翔路 655 号蓝天创业广场 9 楼
3	符志斌	长沙市岳麓区麓谷大道 668 号	上海市嘉定区银翔路 655 号蓝天创业广场 9 楼
4	樟树浩基	江西省樟树市中药城 E1 栋 25 号楼 129 号	江西省樟树市中药城 E1 栋 25 号楼 129 号
5	西藏泰富	拉萨市金珠西路 158 号世通阳光新城 3 幢 4 单元 3 层 1 号	广州市天河区百合路 19 号 37 游戏大厦

独立财务顾问



二零一六年十二月

公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员保证本报告书内容的真实、准确、完整，对本报告书的虚假记载、误导性陈述或重大遗漏负连带责任。

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺，如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让其在上市公司拥有权益的股份。

中国证监会、深交所对本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项所作的任何决定或意见均不代表其对本公司股票的价值或投资者收益的实质性判断或保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

本报告书依据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《格式准则第26号》及相关的法律法规编写。

本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金完成后，公司经营与收益的变化由本公司负责；因本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金引致的投资风险，由投资者自行负责。

投资者在评价公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金时，除本报告书内容以及与本报告书同时披露的相关文件外，还应认真考虑本报告书披露的各项风险因素。投资者若对本报告书存在任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、专业会计师或其他专业顾问。

交易对方的声明与承诺

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富已承诺,在本次交易过程中提供的有关信息真实、准确和完整,保证不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担法律责任。如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,给上市公司或者投资者造成损失的,将依法承担赔偿责任。

本次交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富承诺,如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的,在案件调查结论明确之前,将暂停转让其在上市公司拥有权益的股份。

修订说明

1、补充披露中介机构对标的资产收入真实性进行核查的情况。具体详见“第十章 财务会计信息/三、中介机构对标的资产收入真实性进行核查的情况”。

2、鉴于本次交易已经中国证券监督管理委员会上市公司并购重组审核委员会 2016 年第 99 次会议有条件通过，补充修订了“第一章 交易概述/三、本次交易的决策程序”、“重大事项提示/三、本次交易的决策程序”。

重大事项提示

本部分所述的词语或简称与本报告书“释义”中所定义的词语或简称具有相同的含义。

一、本次交易方案概述

上市公司拟通过发行股份及支付现金相结合的方式，购买代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富持有的极光网络 90%股权，同时，上市公司向不超过 10 名（含 10 名）符合条件的特定对象发行股份募集配套资金，募集配套资金主要用于支付本次交易的现金对价、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心项目。

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

上市公司拟通过发行股份及支付现金相结合的方式，购买代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富持有极光网络 90%股权。

2016 年 9 月 6 日，上市公司与代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富签署了附生效条件的《资产购买协议》，拟通过非公开发行股份及支付现金的方式购买代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富持有的极光网络 21.00%、1.50%、1.50%、48.00%、18.00%股权。交易完成后，极光网络将成为上市公司的子公司。

极光网络的交易价格以具有证券期货业务资格的资产评估机构出具的评估值为依据，由交易各方协商决定。本次交易的评估基准日为 2016 年 6 月 30 日。截至评估基准日，极光网络评估值为 74,252.98 万元，以该评估值为基础，经上市公司与交易对方协商确定，极光网络全部股权作价为 74,250.00 万元，其 90%股权交易作价为 66,825.00 万元。

本次交易对价由上市公司以发行股份及支付现金方式支付，其中，以现金方

式支付 26,730.00 万元，以发行股份的方式支付 40,095.00 万元，发行股份的价格为 18.58 元/股，共计发行 21,579,653 股。具体支付方式如下：

序号	交易对方	总对价金额 (万元)	现金对价		股份对价	
			金额(万元)	占比	金额(万元)	占比
1	代志立	15,592.50	0.00	0.00%	15,592.50	38.89%
2	李经纬	1,113.75	0.00	0.00%	1,113.75	2.78%
3	符志斌	1,113.75	0.00	0.00%	1,113.75	2.78%
4	樟树浩基	35,640.00	21,384.00	80.00%	14,256.00	35.55%
5	西藏泰富	13,365.00	5,346.00	20.00%	8,019.00	20.00%
合计		66,825.00	26,730.00	100.00%	40,095.00	100.00%

(二) 募集配套资金

上市公司拟向不超过 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，募集配套资金总额为 40,095.00 万元，不超过本次交易股份对价的 100.00%。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、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心，具体情况如下表所示：

用途	金额(万元)	所占比例
支付本次交易的现金对价	26,730.00	66.67%
支付本次交易相关的费用及税费	1,800.00	4.49%
建设极光网络研发中心	11,565.00	28.84%
合计	40,095.00	100.00%

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否，或配套资金是否足额募集，均不影响本次发行股份及支付现金购买资产行为的实施。若本次募集配套资金发行失败或募集配套资金金额不足，则公司将自筹资金支付本次交易的现金对价及相关费用。

二、本次交易涉及的股票发行价格及发行数量

（一）发行价格

1、购买资产所发行股份的定价

按照《重组管理办法》的相关规定，本次发行的定价基准日为公司首次审议本次交易相关议案的董事会（即第三届董事会第七次会议）决议公告日。上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价格的 90%。可选的市场参考价为本次发行定价基准日前 20 个交易日、60 个交易日或 120 个交易日的上市公司股票交易均价，具体情况如下：

交易均价类型	交易均价	交易均价*90%
定价基准日前 20 个交易日均价	20.59	18.54
定价基准日前 60 个交易日均价	19.83	17.85
定价基准日前 120 个交易日均价	20.81	18.73

注：上表所称交易均价的计算公式为：董事会决议公告日前若干个交易日公司股票交易均价=决议公告日前若干个交易日公司股票交易总额/决议公告日前若干个交易日公司股票交易总量。

在充分考虑公司股票市盈率及同行业上市公司估值水平的基础上，公司通过与交易对方之间的充分磋商，同时在兼顾各方利益的情况下，确定本次发行股份购买资产的发行价格采用定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价作为市场参考价，并最终确定发行价格为 18.58 元/股（不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%）。

2、募集配套资金所发行股份的定价

本次募集配套资金的定价基准日为公司第三届董事会第七次会议决议公告日。

发行价格不低于 22.80 元/股（该发行底价不低于定价基准日前 20 个交易日股票交易均价的 90%）。最终发行价格在本公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，由公司董事会根据股东大会的授权，依据《发行管理办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》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，与广发证券协商确定。

3、股份发行价格的调整

若公司在定价基准日至作本次非公开发行的股份发行日期间内发生派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项，则发行价格将作相应调整。具体调整公式如下：

调整后发行价格 = (原定发行价格 - 每股所分红利现金额) ÷ (1 + 转增或送股比例)

在定价基准日至股份发行日期间，若中国证监会对发行价格的确定方式进行政策调整，则发行价格和发行数量将作相应调整。

(二) 发行数量

1、购买资产所发行股份的数量

根据上述发行价格计算，公司向代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富发行股份数量共计 21,579,653 股。具体分配方式如下：

序号	交易对方	股份支付数量(股)
1	代志立	8,392,088
2	李经纬	599,434
3	符志斌	599,434
4	樟树浩基	7,672,766
5	西藏泰富	4,315,931
合计		21,579,653

2、募集配套资金的发行股份数量

上市公司拟通过询价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，金额不超过本次交易中股份对价的 100.00%，为 400,950,000.00 元。按照不低于 22.80 元/股计算，公司为募集配套资金需发行股份数不超过 17,585,526 股。最终发行数量将根据最终发行价格，由公司提请股东大会授权董事会根据询价结果与本次交易的独立财务顾问协商确定。

3、发行股份数量的调整

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变动情况进行相应调整。

三、股份锁定安排

（一）发行股份及支付现金购买资产所涉股份的锁定期

1、交易双方承诺，截至本次交易的业绩承诺方取得本次发行的股份时，其持有标的股权的时间未满 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自本次非公开发行结束之日起 36 个月内不得转让；若其持有标的股权的时间超过 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自本次非公开发行结束之日起 12 个月内不得转让。

2、若业绩承诺方因本次交易所取得的中南文化的股份的限售期为 36 个月，则业绩承诺方持有的该等股份应在利润承诺期届满且确认业绩承诺方已履行完毕全部利润补偿义务后方可解除限售；若业绩承诺方因本次交易所取得的中南文化的股份的限售期为 12 个月，则在前述限售期满后，业绩承诺方因本次交易所获得的中南文化股份分三期解锁，未解锁的股份不得转让：

（1）极光网络 2016 年度业绩经上市公司聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后，如果极光网络 2016 年业绩达到业绩承诺方的承诺业绩，业绩承诺方可解锁的股份为其自本次交易获得的全部股份的 30%；如果 2016 年业绩未达到业绩承诺方的承诺业绩，则业绩承诺方可转让的股份为其自本次交易获得的全部股份的 30%扣除当年应进行股份补偿后的差额。即：第一期业绩承诺方可转让的股份数额=业绩承诺方自本次交易获得全部股份的 30%-业绩承诺方应就 2016 年业绩向上市公司补偿的股份额（可解锁股份数量小于 0 时按 0 计算）。本款的解锁条件应同时满足自股份发行完成之日起 12 个月的限售期。

（2）极光网络 2017 年度业绩经上市公司聘请的具有证券从业资格的会计师

事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后，如果极光网络 2016 年度及 2017 年度业绩均达到业绩承诺方的承诺业绩，业绩承诺方可转让的股份为其自本次交易获得的上市公司全部股份的 30%；如果 2016 年度或 2017 年度业绩未达到业绩承诺方的承诺业绩，则第二期业绩承诺方可转让的股份数额=业绩承诺方自本次交易获得全部股份的 60%-第一期业绩承诺方可转让的股份数额-业绩承诺方应就 2016 年及 2017 年度业绩承诺方向上市公司补偿的股份总额（可解锁股份数量小于 0 时按 0 计算）。

（3）极光网络 2018 年度业绩经上市公司聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后，业绩承诺方在履行完毕资产购买协议约定的全部补偿义务后，其自本次交易取得的股份中仍未解锁的部分可一次性解除锁定并可自由转让。

本次发行结束后，上述股东如果由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的股份，亦应遵守上述锁定期的约定。

业绩承诺方中每一方可解锁的股份数额以其自本次交易获得股份数额为基数，按照前述的计算公式计算得出。

（二）募集配套资金发行股份的锁定期

其他特定投资者参与配套募集资金认购的，其以现金认购的股份自股份发行结束并上市之日起 12 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。

四、业绩承诺及超额奖励安排

（一）业绩承诺安排

代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富承诺，极光网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现的合并报表净利润不低于 5,500.00 万元、6,875.00 万元、8,593.75 万元。

上述所称合并报表净利润均以经上市公司股东大会决议聘请的具有证券期货从业资格的会计师事务所审计的以扣除非经常性损益后的净利润口径为准。

（二）股份补偿安排

如在利润承诺期内，极光网络任一年度累计实现的实际净利润低于累计承诺净利润，则业绩承诺方应向上市公司进行利润补偿。业绩承诺方应首先以其持有的中南文化股份进行补偿：

1、股份补偿的计算公式为：当期补偿金额＝（截至当期期末累积承诺净利润－截至当期期末累积实际净利润）÷利润承诺期内各年的承诺净利润总和×本次交易的交易对价－累计已补偿金额。

当期应当补偿股份数量=当期补偿金额/本次上市公司向交易对方发行股份购买资产的发行价格。

2、如上市公司在本次交易定价基准日后的利润承诺期实施转增或送股分配的，则补偿股份数相应调整为：按照第 1 项所述公式计算的补偿股份数量×（1＋转增或送股比例）。

3、如上市公司在本次交易定价基准日后的利润承诺期内实施现金分配，业绩承诺方所获得的需要补偿的股份的股息应相应返还至中南文化指定账户内。计算公式为：返还的股息金额＝每股已分配现金股利×按照第 1 项所述公式计算的补偿股份数量。

4、在各年计算的应补偿股份数小于或等于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的股份不冲回。

在利润承诺期内，若业绩承诺方持有的截至当年剩余的中南文化股份数不足以用于补偿或由于设置了质押等权利限制而无法用于补偿的，则当年应补偿的股份数为业绩承诺方剩余的可用于补偿的中南文化股份数，当年应补偿金额的差额部分由业绩承诺方以现金进行补偿：

1、现金补偿金额的计算方式为： $(\text{应补偿股份数额}-\text{已补偿股份数额}) \times \text{本次非公开发行的发行价格}-\text{已补偿现金数额}$

2、如中南文化在利润承诺期内实施派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，则前项所述“本次发行价格”应进行相应的除权、除息处理。

3、各年计算的应补偿现金数小于或等于 0 时，按 0 计算，即已补偿的金额不冲回。

各业绩承诺方按照其向上市公司转让的股权数额占业绩承诺方向上市公司转让总的股权数额的比例同比例承担补偿义务。

（三）减值测试及补偿安排

在利润承诺期届满时，中南文化可对极光网络做减值测试，并由具有证券期货从业资格的会计师事务所在中南文化依法公布 2018 年度审计报告后 30 个工作日内对该减值测试结果出具专项审核意见。如果利润承诺期届满时极光网络的减值额大于利润承诺期内已补偿股份数额 $\times$ 本次发行价格+已补偿现金数额，则业绩承诺方还需另行向中南文化补偿差额部分。 $\text{应补偿金额} = \text{期末减值额} - \text{在利润承诺期内因实际净利润不足承诺净利润已支付的补偿额}$ 。

业绩承诺方应首先以股份方式向中南文化补偿期末减值额与已补偿金额之间的差额部分，若股份方式不足以用于补偿的，应补偿金额的差额部分由业绩承诺方以现金进行补偿。

（四）利润补偿的实施

中南文化在审计机构出具关于极光网络每年度实际实现的净利润数的专项审核意见及减值测试报告（如触发减值测试条款）出具后 10 日内，完成计算应

补偿的股份数量和应补偿的现金金额,并将专项审核意见及应补偿的股份数量和现金金额书面通知交易对方。

交易对方应在收到中南文化的上述书面通知 10 个工作日内,将其所持中南文化股份的权利状况(包括但不限于股份锁定、股权质押、司法冻结等情形)及最终可以补偿给中南文化的股份数量和股份不足补偿部分的现金金额书面回复给中南文化。

中南文化在收到业绩承诺方的上述书面回复后,应在 3 个工作日内最终确定交易对方应补偿的股份数量及现金金额,并在 10 个工作日内召开董事会审议相关事宜。中南文化就交易对方补偿的股份,应采用股份回购注销方案,具体如下:

中南文化股东大会审议通过股份回购注销方案后,中南文化以 1 元的总价回购并注销交易对方当年补偿的股份,并于股东大会决议公告后 5 个工作日内将股份回购数量及应补偿的现金金额书面通知交易对方。交易对方应在收到通知的 10 个工作日内,向中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司发出将其当年需补偿的股份过户至上市公司董事会设立的专门账户的指令,并将应补偿的现金支付至上市公司的指定账户。

如股份回购事宜未获回购股东大会审议通过,中南文化将在回购股东大会决议公告后 10 个交易日内书面通知业绩承诺方。业绩承诺方应在接到该通知后 30 日内取得所需批准(如需),并在符合相关证券监管法规、规则和监管部门要求的前提下,于接到上述通知后 180 日内将应补偿股份无偿赠送给回购股东大会股权登记日登记在册的除业绩承诺方以外的全体股东,该等股东按照其持有的 A 股股份数量占股权登记日扣除业绩承诺方所持股份总数外的中南文化总股份数的比例获赠股份。

(五) 超额奖励安排

利润承诺期内,若极光网络不触发减值补偿的情况下,利润承诺期累计实际净利润超过承诺净利润总和的,则中南文化承诺将部分超额利润奖励给极光网络管理层,奖励数额以极光网络实际净利润(含非经常性收益部分)超出承诺净利

润总和部分的 50%和交易对价的 20%中的较低者为准。具体奖励方案由极光网络总经理提案并由极光网络董事会批准。该奖励于利润承诺期的第三个会计年度的审计报告出具日后 40 个工作日内,由极光网络一次性以现金方式向管理层支付。

五、现金对价支付安排

1、本次交易获得中国证监会核准且上市公司配套募集资金到位后 10 个工作日内;或,若上市公司在中国证监会核准批复的有效期内未收到募集配套资金款项,则在该批复有效期结束之日起一个月内;或,若中国证监会作出核准本次发行股份及支付现金购买资产但取消配套融资的批复,则自上市公司收到该批复后的三个月内,上市公司应向交易对方支付其所获全部现金对价的 70%;

2、在利润承诺期的第一个会计年度的审计报告出具后 7 个工作日内,上市公司应向交易对方支付其所获全部现金对价的 20%;

3、在利润承诺期的第二个会计年度的审计报告出具后 7 个工作日内,上市公司应向交易对方支付其所获全部现金对价的 5%;

4、在利润承诺期的第三个会计年度的审计报告出具后 7 个工作日内,上市公司应向交易对方支付其所获全部现金对价的 5%。

六、本次交易不构成关联交易

本次交易完成前,本次交易对方未直接或者间接持有上市公司 5%以上股份,未担任上市公司董事、监事或者高级管理人员,也并非上市公司关联自然人的关系密切的家庭成员,与上市公司之间不存在关联关系。

在考虑募集配套资金的影响下,本次交易完成后,交易对方持有的上市公司股份数量及比例如下:

交易对方	交易后持有上市公司股票数量(股)	交易后持有上市公司股票比例
代志立	8,392,088	0.99%
李经伟	599,434	0.07%
符志斌	599,434	0.07%

交易对方	交易后持有上市公司股票数量（股）	交易后持有上市公司股票比例
樟树浩基	7,672,766	0.90%
西藏泰富	4,315,931	0.51%

在不考虑配套融资的情况下，交易完成后交易对方持有的上市公司股份数量及比例如下：

股东	交易后持有上市公司股份数（股）	交易后持有上市公司股份比例
代志立	8,392,088	1.01%
李经纬	599,434	0.07%
符志斌	599,434	0.07%
樟树浩基	7,672,766	0.92%
西藏泰富	4,315,931	0.52%

综上，本次交易完成后，交易对方未直接或者间接持有上市公司 5%以上股份，因此各交易对方与上市公司之间不存在关联关系，本次交易不构成关联交易。

七、本次交易不构成重大资产重组

根据中国证监会《重组管理办法》的规定，“上市公司在 12 个月内连续对同一或者相关资产进行购买、出售的，以其累计数分别计算相应数额”，“交易标的资产属于同一交易方所有或者控制，或者属于相同或者相近的业务范围，或者中国证监会认定的其他情形下，可以认定为同一或者相关资产”。

2016 年 1 月 21 日，中南文化股东大会审议通过了《关于公司对外投资暨关联交易的议案》，樟树浩基将其持有的极光网络 7.50%的股权，作价 3,000 万元转让给中南文化；樟树浩基将其持有的极光网络 0.50%的股权，作价 200 万元转让给中南常春；西藏泰富将其持有的极光网络 2.00%的股权，作价 800 万元转让给中南常春。

2016 年 9 月 6 日，中南常春与中南文化签署《股权转让协议》，中南常春将其持有的极光网络 2.5%的股权，作价 1,500 万元转让给中南文化。

上述交易与本次交易标的同为极光网络，属于上市公司对“同一或者相关资

产”的交易情况，故计算重大资产重组标准时，上述交易与本次交易应合并计算。具体情况如下：

单位：万元

项目	资产总额与交易金额 孰高	资产净额与交易金额 孰高	营业收入
2016 年 1 月交易	4,000.00	4,000.00	539.79
2016 年 9 月交易	1,500.00	1,500.00	134.95
本次交易	66,825.00	66,825.00	5,397.86
合计	72,325.00	72,325.00	6,072.59
上市公司最近一年 (2015 年) 财务数据	365,523.93	215,092.36	111,934.88
占比	19.79%	33.63%	5.43%

注：因上市公司子公司江阴中南红股权投资管理有限公司为中南常春的执行事务合伙人，故上表计算 2016 年 1 月交易时，将中南常春购买的股权比例计算在内。

综上，本次交易不构成中国证监会规定的上市公司重大资产重组行为。由于本次交易涉及发行股份购买资产，须提交中国证监会并购重组审核委员会审核。

八、本次交易不构成借壳上市

根据中国证监会《重组管理办法》第十三条的规定，借壳上市是指符合以下情形的重组行为：

“上市公司自控制权发生变更之日起 60 个月内，向收购人及其关联人购买资产，导致上市公司发生以下根本变化情形之一的，构成重大资产重组，应当按照本办法的规定报经中国证监会核准：

(一)购买的资产总额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末资产总额的比例达到 100%以上；

(二)购买的资产在最近一个会计年度所产生的营业收入占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告营业收入的比例达到 100%以上；

(三)购买的资产在最近一个会计年度所产生的净利润占上市公司控制权发

生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告净利润的比例达到 100%以上；

(四)购买的资产净额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末净资产额的比例达到 100%以上；

(五)为购买资产发行的股份占上市公司首次向收购人及其关联人购买资产的董事会决议前一个交易日的股份的比例达到 100%以上；

(六)上市公司向收购人及其关联人购买资产虽未达到本款第(一)至第(五)项标准，但可能导致上市公司主营业务发生根本变化；

(七)中国证监会认定的可能导致上市公司发生根本变化的其他情形。”。

本次交易前 60 个月内，上市公司实际控制人始终为陈少忠。截至本报告书签署日，陈少忠通过中南集团间接控制上市公司 242,869,000 股股票，占上市公司总股本的 29.95%。本次交易完成后，在考虑本次配套融资的前提下，陈少忠通过中南集团控制的上市公司股权比例为 28.57%，仍然为上市公司的实际控制人。因此，上市公司最近 60 个月内及本次交易后，实际控制人未曾发生变更。因此，本次交易不构成《重组管理办法》第十三条规定的借壳上市。

九、标的资产评估及作价

标的股权的最终交易价格以具有证券期货业务资格的资产评估机构出具的评估值为依据，由交易各方协商决定。本次交易的评估基准日为 2016 年 6 月 30 日，中企华评估采用收益法和资产基础法进行评估，并选取收益法评估结果作为极光网络 100%股权的评估值。根据中企华评估出具的中企华评报字（2016）第 3810 号评估报告，极光网络全部股权的评估值为 74,252.98 万元。交易各方经友好协商，最终确定极光网络全部股权的估值为 74,250.00 万元，其 90%股权交易定价为 66,825.00 万元。

十、本次交易对上市公司的影响

(一) 本次交易对上市公司股权结构的影响

截至 2016 年 8 月末，上市公司的总股本为 810,951,633 股，按照本次交易方案，公司拟向代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富发行普通股不超过 21,579,653 股并支付现金购买极光网络 90% 股权。同时，在考虑配套募集资金的前提下，假设按照法规允许的发行底价 22.80 元/股发行，拟向不超过 10 名符合条件的特定投资者发行股份数量不超过 17,585,526 股。本次交易完成后，上市公司股权结构变化情况如下：

单位：股

股东名称	交易前持有上市公司股份数	交易前持有上市公司股权比例	交易后持有上市公司股份数	交易后持有上市公司股权比例
中南集团	242,869,000	29.95%	242,869,000	28.57%
中融鼎新	94,434,748	11.64%	94,434,748	11.11%
王辉	67,048,722	8.27%	67,048,722	7.89%
常州京控	40,756,824	5.03%	40,756,824	4.79%
代志立	-	-	8,392,088	0.99%
李经纬	-	-	599,434	0.07%
符志斌	-	-	599,434	0.07%
樟树浩基	-	-	7,672,766	0.90%
西藏泰富	-	-	4,315,931	0.51%
不超过 10 名的特定对象	-	-	17,585,526	2.07%
上市公司其他股东	365,842,339	45.11%	365,842,339	43.03%
合计	810,951,633	100.00%	850,116,812	100.00%

注：以上数据将根据上市公司本次实际发行股份数量而发生相应变化。

如上表所示，本次交易完成后，中南文化股本总额不高于 850,116,812 股，社会公众股持股比例超过 10%，中南文化的股权分布仍符合上市条件。

在不考虑募集配套资金的情况，下本次交易完成前后公司的股权结构如下表所示：

单位：股

股东名称	交易前持有上市公司股份数	交易前持有上市公司股权比例	交易后持有上市公司股份数	交易后持有上市公司股权比例
中南集团	242,869,000	29.95%	242,869,000	29.17%
中融鼎新	94,434,748	11.64%	94,434,748	11.34%
王辉	67,048,722	8.27%	67,048,722	8.05%
常州京控	40,756,824	5.03%	40,756,824	4.90%
代志立	-	-	8,392,088	1.01%
李经纬	-	-	599,434	0.07%
符志斌	-	-	599,434	0.07%
樟树浩基	-	-	7,672,766	0.92%
西藏泰富	-	-	4,315,931	0.52%
上市公司其他股东	365,842,339	45.11%	365,842,339	43.94%
合计	810,951,633	100.00%	832,531,286	100.00%

注：以上数据将根据中南文化本次实际发行股份数量而发生相应变化。

如上表所示，本次交易完成后，中南文化股本总额不高于 832,531,286 股，社会公众股持股比例超过 10%，中南文化的股权分布仍符合上市条件。

（二）本次交易对上市公司主要财务数据的影响

根据公证天业出具的《备考审阅报告》，中南文化本次交易前后备考合并报表主要财务数据对比如下：

单位：万元

项目	2016年6月30日/2016年1-6月（实现数）	2016年6月30日/2016年1-6月（备考数）	增幅（%）
总资产	469,310.03	542,158.59	15.52
归属于母公司所有者权益	218,801.98	263,834.41	20.58
营业收入	41,080.35	44,268.24	7.76
利润总额	4,892.52	6,488.25	32.62
归属于母公司所有者的净利润	4,010.40	5,594.81	39.51

(续上表)

项目	2015年12月31日/2015年(实现数)	2015年12月31日/2015年(备考数)	增幅(%)
总资产	365,523.93	439,473.75	20.23
归属于母公司所有者权益	215,092.36	258,540.37	20.20
营业收入	111,934.88	117,332.74	4.82
利润总额	16,119.68	19,558.67	21.33
归属于母公司所有者的净利润	13,936.27	17,289.28	24.06

十一、本次交易已履行和尚需履行的决策程序及审批程序

(一) 已经履行的决策程序

1、经向深交所申请，公司因筹划重大事项于2016年6月14日停牌，并于当日披露了《重大事项停牌公告》；2016年6月21日公司筹划的重大事项确定为重大资产重组，经公司申请，公司股票自当日起因重大资产重组事项继续停牌。停牌期间，公司按规定每五个交易日发布一次重大资产重组事项进展情况公告。

2、2016年9月4日，樟树浩基召开合伙人会议并通过决议同意向中南文化出售其持有的极光网络48.00%股权。

3、2016年9月4日，西藏泰富股东作出决议同意向中南文化出售其持有的极光网络18.00%股权。

4、2016年9月5日，极光网络召开股东会并通过决议同意代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富向中南文化出售上述股东持有的极光网络合计90%股权，极光网络其他股东放弃优先购买权。

5、2016年9月6日，公司与交易对方就收购极光网络90%股权，签订了附生效条件的《资产购买协议》。

6、2016年9月6日，公司召开第三届董事会第七次会议，审议并通过了中

中南文化发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金预案及相关议案。

7、2016年9月29日，公司与交易对方就收购极光网络90%股权，签订了附生效条件的《资产购买协议之补充协议》。

8、2016年9月29日，公司召开第三届董事会第八次会议，审议并通过了中南文化发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书及相关议案。

9、2016年10月17日，公司召开2016第十次临时股东大会，审议通过了中南文化发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书及相关议案。

10、2016年12月22日，本次交易已获证监会并购重组审核委员会2016年第99次会议有条件通过。

（二）尚需履行的程序

1、中国证监会核准本次交易。

上述核准程序为本次交易的前提条件。能否获得上述程序的核准，以及获得核准的时间，均存在不确定性。

十二、本次交易相关方作出的重要承诺

（一）上市公司、极光网络及上述主体相关方作出的承诺

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
1	上市公司全体董事、监事、高级管理人员	本次交易信息披露和申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏	公司就本次交易提交的信息披露和申请文件不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，公司全体董事、监事和高级管理人员对该等文件的真实性、准确性、完整性承担个别以及连带责任。 如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让其在该上市公司拥有权益的股份。
2		关于本次交易所提供资料和披露信息	如本次交易所提供或披露的信息涉嫌虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在形成调查结论以前，不转让本人在中南文化拥有权益的股份，并于收到立案稽查通知的两个交易日内将暂停转让

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
		的公开承诺	的书面申请和股票账户提交中南文化董事会，由董事会代本人向深圳证券交易所和登记结算公司申请锁定；未在两个交易日内提交锁定申请的，授权董事会核实后直接向深圳证券交易所和登记结算公司报送本人的身份信息和账户信息并申请锁定；董事会未向深圳证券交易所和登记结算公司报送本人的身份信息和账户信息的，授权深圳证券交易所和登记结算公司直接锁定相关股份。如调查结论发现存在违法违规情节，本人承诺锁定股份自愿用于相关投资者赔偿安排。
3	上市公司	关于公司独立性的承诺	1、公司具备生产经营所需的各类资质、许可和批准，具备与生产经营有关的独立完整的采购体系、生产体系、销售体系、研发设计体系，具有面向市场自主经营的能力。 2、公司合法拥有与生产经营有关的土地、厂房、商标、专利、著作权、生产经营设备的所有权或者使用权。 3、公司所有员工均独立于控股股东、实际控制人控制的其他企业，公司的总经理、副总经理、财务总监、董事会秘书等高级管理人员均在公司领取薪酬，未在控股股东、实际控制人控制的其他企业中担任董事、监事以外的其他职务，未在控股股东、实际控制人控制的其他企业领薪。公司的财务人员未在控股股东控制的其他企业中兼职；公司的董事、监事、总经理、副总经理、财务总监和董事会秘书等高级管理人员的任职，均按照《公司法》及其他法律、法规、规范性文件、公司章程规定的程序进行，不存在股东超越发行人董事会和股东大会职权作出的人事任免决定。 4、公司已根据《公司法》及《公司章程》建立了完整的法人治理结构，并根据生产经营的需要，设置了独立的经营和管理职能部门，独立行使经营管理职权。公司拥有独立的生产经营和办公场所，与控股股东、实际控制人控制的其他企业间不存在混合经营、合署办公的情形。 5、公司设有独立的财务会计部门，配备专职财务管理人员，根据现行会计制度及相关法规、条例制定了《财务管理制度》等内部财务会计管理制度，建立了独立、完整的财务核算体系，能够独立做出财务决策，具有规范的财务会计制度和对发行人的财务管理制度。 6、公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争。公司目前主要从事文化娱乐、金属制造等主营业务，而发行人控股股东、实际控制人及其控制的其他企业均不从事相同或相似的业务。
4		关于公司与控股股	1、公司控股股东为江阴中南重工集团有限公司，实际控制人为陈少忠先生。控股股东和实际控制人出具过关于避免同

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
		东、实际控制人不存在同业竞争的承诺	业竞争的承诺，截至本承诺函出具之日，控股股东和实际控制人不存在违反其曾作出的关于避免同业竞争的承诺的情形。 2、公司与控股股东、实际控制人之间不存在同业竞争关系。 3、本次交易亦不会导致公司与控股股东、实际控制人之间存在同业竞争关系。
5		关于公司无重大诉讼、仲裁、行政、刑事处罚的承诺	1、公司不存在重大诉讼、仲裁事项。 2、公司不存在最近三年被行政主管机关给予行政处罚或被立案调查的情形。 3、公司不存在涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形。 4、公司不存在被司法机关给予刑事处罚的情形，亦不存在涉嫌犯罪被司法机关立案侦查的情形。
6		关于诚信情况的承诺	1、公司及其控股股东或实际控制人最近 12 个月内不存在未履行向投资者作出的公开承诺的行为； 2、公司及现任董事、监事、高级管理人员最近三年不存在因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、行政处罚（与证券市场明显无关的除外）或纪律处分； 3、公司及现任董事、监事、高级管理人员最近三年不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查，尚未有明确结论意见，或因涉违法违规行为处于调查之中尚无定论； 4、公司及现任董事、监事、高级管理人员不存在负有数额较大债务到期未清偿的情形； 5、公司及其现任董事、监事、高级管理人员、控股股东、实际控制人最近 36 个月内不存在其他诚信问题。
7		关于关联交易、关联方资金占用等事项的承诺	1、公司最近 12 个月内不存在显失公允的关联交易。 2、公司最近 36 个月内不存在被控股股东、实际控制人或其他关联方侵占公司资金的情况，本次交易完成后，亦不会导致公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形。 3、公司最近 12 个月内不存在违规对外提供担保的行为；且承诺本次交易完成后，亦不违规为实际控制人或其他关联人提供担保。 4、公司不存在对控股股东、实际控制人或其他关联方的委托贷款情况。
8		不存在依据《关于加强上市公司重	经自查，本公司及本公司的控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，公司董事、监事、高级管理人员不存在因涉嫌与本次交易相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查的情形，最近 36 个月内不存在因与重大资产重组相关的内幕交易被中

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
		大资产重组相关股票异常交易监督的暂行规定》不得参与任何上市公司重大资产重组情形	国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情形；不存在《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监督的暂行规定》（证监会公告〔2012〕33号）第十三条规定的不得参与任何上市公司的重大资产重组的情形。
9		关于符合发行条件的承诺	截至承诺出具之日，公司不存在以下情形： 1、本次发行申请文件有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。 2、公司的权益被控股股东或实际控制人严重损害且尚未消除。 3、公司及其附属公司违规对外提供担保且尚未解除。 4、公司现任董事、高级管理人员最近三十六个月内受到过中国证监会的行政处罚，或者最近十二个月内受到过证券交易所公开谴责。 5、公司或其现任董事、高级管理人员因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查。 6、公司最近一年及一期财务报表被注册会计师出具保留意见、否定意见或无法表示意见的审计报告。 7、严重损害投资者合法权益和社会公共利益的其他情形。
10		内幕信息管理制度承诺	1、本公司根据中国证监会和深圳证券交易所的规定制定了《信息披露管理制度》、《内幕信息知情人登记管理制度》等规范公司信息披露与内幕信息知情人管理等相关事项的规章制度。 2、最近12个月内本公司内幕信息管理制度完善，不存在内幕信息知情人登记不全面、不及时的情况。 3、本公司最近36个月不存在其它违反《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》等信息披露法律法规的情形。 4、本公司内部控制不存在重大缺陷。
11		关于公司募集资金的使用和管理合规的承诺	1、公司根据中国证监会和深圳证券交易所的规定制定了《募集资金使用管理制度》。 2、公司在使用募集资金时，严格履行相应手续，并及时通知保荐机构，接受保荐代表人监督，以保证募集资金的专款专用。

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
			3、公司每年严格按照《募集资金使用管理办法》的规定使用管理募集资金，及时、真实、准确、完整披露募集资金使用及存放情况。 4、公司每年根据中国证监会《关于前次募集资金使用情况报告的规定》（证监发行字〔2007〕500号）、《深圳证券交易所中小企业板上市公司规范运作指引》以及《中小企业板上市公司临时报告内容与格式指引第21号：上市公司募集资金年度存放与使用情况的专项报告》等有关规定编制公司年度募集资金存放和使用情况的专项报告。 5、公司不存在违规使用和管理募集资金的情形。
12		公司财务情况的承诺	1、公司最近3年财务会计报告不存在被审计机构出具非标准意见的情况。 2、公司最近3年会计处理不存在被责令改正而未纠正的重大问题。
13		关于公司规范运作、未被采取监管措施的承诺	1、公司无不良监督记录，未被中国证监会稽查。 2、公司最近3年未因运作不规范被采取监管措施。 3、公司董事、监事、高级管理人员、持股5%以上股东最近12个月内不存在违反《证券法》第47条规定的短线交易的情况。 4、公司董事会结构和任期合规，公司已经建立绩效考核体系和考核办法。 5、公司不存在需要在本次发行前解决或影响本次发行的其他问题。
14	上市公司控股股东中南集团、实际控制人陈少忠	规范和减少关联交易	1、本人/本公司及本人/本公司控制的除中南文化以外的其他企业将采取措施尽量减少并避免与中南文化及其控股子公司发生关联交易；对于无法避免的关联交易，将依法与中南文化及其控股子公司签订关联交易合同，参照市场通行的标准，公允确定关联交易的价格； 2、若本人/本公司及本人/本公司控制的除中南文化外的其他企业与中南文化发生关联交易，本人/本公司将严格按相关规定履行必要的关联董事/关联股东回避表决等义务，遵守批准关联交易的法定程序和信息披露义务； 3、本人/本公司保证不通过关联交易损害中南文化及其他股东的合法权益； 4、本人/本公司确认本承诺书所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺；任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性； 5、本人/本公司愿意承担由于违反上述承诺给中南文化造

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
			成的经济损失、索赔责任及额外的费用支出。
15		避免同业竞争	1、本人/本公司目前没有从事、将来也不会利用中南文化及其控股子公司获取的信息直接或间接从事、参与或进行与中南文化及其控股子公司的业务存在竞争或可能构成竞争的任何业务及活动。 2、本人/本公司将严格按照有关法律法规及规范性文件的规定采取有效措施避免与中南文化及其控股子公司产生同业竞争。 3、如本人/本公司或本人/本公司直接或间接控制的除中南文化及其控股子公司外的其他方获得与中南文化及其控股子公司构成或可能构成同业竞争的业务机会，本人/本公司将尽最大努力，使该等业务机会具备转移给中南文化或其控股子公司的条件（包括但不限于征得第三方同意），并优先提供给中南文化及其控股子公司。若中南文化及其控股子公司未获得该等业务机会，则本人/本公司承诺采取法律、法规及规范性文件许可的方式加以解决，且给予中南文化选择权，由其选择公平、合理的解决方式。
16	交易对方代志立、符志斌、李经纬、樟树浩基、西藏泰富	所提供信息真实、准确、完整	一、本人/本企业/本公司已向中南文化及为本次交易提供财务顾问、审计、评估及法律等专业服务的中介机构提供了截至目前应当提供的本人/本企业/本公司有关本次交易的相关信息，本人/本企业/本公司保证该等信息的真实性、准确性和完整性，保证该等信息不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。 二、在参与本次交易期间，本人/本企业/本公司将依照相关法律、法规、规章、中国证监会和深圳证券交易所的有关规定，及时向中南文化及为本次交易提供财务顾问、审计、评估及法律等专业服务的中介机构披露有关本次交易的信息，并保证该等信息的真实性、准确性和完整性，保证该等信息不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。 三、本人/本企业/本公司承诺，如违反上述承诺，本人/本企业/本公司愿意承担相应的法律责任。
17		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的	本人/本企业/本公司合法拥有极光网络的股权，已履行全额出资义务，对该股权有完整的处置权；本人/本企业/本公司为标的股权的最终和真实所有人，不存在以信托、委托他人或接受他人委托等方式持有标的股权的情形；该股权未设置任何质押、抵押、担保或其他权利限制，不存在纠纷或潜在纠纷，未被行政或司法机关查封、冻结，亦不存在其他限制或禁止转让的情形。

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
		说明	
18		不存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监督的暂行规定》不得参与任何上市公司重大资产重组情形	本人/本企业/本公司作为极光网络的股东及本次交易的股权出售方，经自查，本人/本企业/本公司及本企业/本公司的出资人及其控制的其他企业，本企业/本公司的出资人及主要负责人不存在因涉嫌与本次交易相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查的情形，最近 36 个月内不存在因与重大资产重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情形；上述主体不存在《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监督的暂行规定》（证监会公告[2012] 33 号）第十三条规定的不得参与任何上市公司的重大资产重组的情形。
19		关于诚信状况等相关事宜的承诺	1、截至本承诺出具之日，本人/本企业/本公司及其合伙人、主要管理人员最近三年内没有发生证券市场失信行为。 2、截至本承诺出具之日，本人/本企业/本公司及其合伙人、主要管理人员最近五年内不存在以下诚信有失的情况，包括但不限于：未履行有关公开承诺而被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况；受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施；因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查，尚未有明确结论意见；因涉违法违规行而被处罚负有责任；个人负有数额较大债务到期未清偿；欺诈或其他不诚实行为等情形。 3、截至本承诺出具之日，本人/本企业/本公司及其合伙人、主要管理人员最近五年内未受过行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、未涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁（包括正在进行、将要进行或可发生的诉讼、仲裁）。 4、本人/本企业/本公司及其合伙人、主要管理人员与上市公司不存在关联关系和其他利益安排。
20		关于本次交易所提供或披露信息的公开承诺	如本次交易所提供或披露的信息涉嫌虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在形成调查结论以前，不转让在中南文化拥有权益的股份，并于收到立案稽查通知的两个交易日内将暂停转让的书面申请和股票账户提交中南文化董事会，由董事会代本人/本企业/本公司向深圳证券交易所和登记结算公司申请锁定；未在两个交易日内提交锁定申请的，授权董事会核实后直接向深

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
			圳证券交易所和登记结算公司报送本人/本企业/本公司的身份信息和账户信息并申请锁定；董事会未向深圳证券交易所和登记结算公司报送本人/本企业/本公司的身份信息和账户信息的，授权深圳证券交易所和登记结算公司直接锁定相关股份。如调查结论发现存在违法违规情节，本人/本企业/本公司承诺锁定股份自愿用于相关投资者赔偿安排。
21		规范和减少关联交易	1、在本次交易之前，本人/本企业/本公司与中南文化不存在关联交易。 2、本次交易完成后，本人/本企业/本公司及本人/本企业/本公司控制、影响的企业、将采取措施尽量减少并避免与极光网络、中南文化发生关联交易；本人/本企业/本公司不会利用自身作为股东之地位谋求与极光网络、中南文化在业务合作等方面给予优于其他第三方或优先达成交易的权利； 3、若存在确有必要且不可避免的关联交易，本人/本企业/本公司及本人/本企业/本公司控制的企业将与极光网络、中南文化按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，履行合法程序，并将按照有关法律、法规规范性文件的要求和《中南红文化集团股份有限公司章程》等的规定，依法履行信息披露义务并履行相关内部决策、报批程序，保证参照市场通行的标准以公允价格与极光网络、中南文化进行交易；不利用关联交易非法转移极光网络、中南文化及其下属子公司的资金、利润，不损害极光网络、中南文化其他股东的合法权益； 4、本人/本企业/本公司及本人/本企业/本公司控制的企业严格按相关规定履行必要的关联董事/关联股东回避表决等义务，遵守批准关联交易的法定程序和信息披露义务； 5、本人/本企业/本公司确认本承诺函所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺；任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性； 6、承诺人愿意承担由于违反上述承诺给极光网络、中南文化造成的直接、间接的经济损失、索赔责任及额外的费用支出。
22	极光网络控股股东樟树浩基、实际控制	避免同业竞争	1、本次交易完成前，本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业，不存在以直接或间接的方式从事与中南文化及其控制的其他企业相同或相似的业务。 2、本次交易完成后，在作为中南文化的股东期间，如本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业有任何商业机会可从事、参与任何可能与中南文化及其控制的其他企业的生产经营构成竞争的活动，则将在中南文化提出异议后自行或要求相关企业及时转让或终止上述业务。如中南文化进一步提出受让

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
	人代 志立		请求, 则本人/本企业拥有的其他企业应无条件按具有证券从业资格中介机构审计或评估后的公允价格将上述业务和资产优先转让给中南文化。 3、在作为中南文化的股东期间, 本人/本企业控制的其他企业等关联方将避免从事任何与中南文化及其控制的其他企业等关联方相同或相似且构成或可能构成竞争关系的业务, 亦不从事任何可能损害中南文化及其控制的其他企业等关联方利益的活动。如本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业等关联方遇到中南文化及其控制的其他企业等关联方主营业务范围内的商业机会, 本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业等关联方将该等商业机会让予中南文化及其控制的其他企业等关联方。 4、如违反以上承诺, 本人愿意承担由此产生的全部责任, 充分赔偿或补偿由此给中南文化造成的所有直接或间接损失。 5、本承诺函在本人作为中南文化股东的期间内持续有效且不可变更或撤销。
23		提供资料 真实性、准 确性和完 整性	1、本人在本次交易过程中提供的有关信息真实、准确和完整, 保证不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏, 并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏, 给上市公司或者投资者造成损失的, 将依法承担赔偿责任。 2、本人已向上市公司及相关中介机构提交本次交易所需全部文件及资料, 同时承诺所提供纸质版和电子版资料均真实、完整、可能, 有关副本材料或者复印件与原件一致, 文件上所有签字与印章皆真实、有效, 复印件与原件相符。
24	实际 控制 人代 志立	规范和减 少关联交 易	1、本人将按照《公司法》等法律法规以及中南文化公司章程的有关规定行使股东权利或要求本人所控制的企业行使股东权利; 在股东大会对涉及本人 / 本人所控制的企业关联交易进行表决时, 本人或本人所控制的企业将按照《公司法》等法律法规以及中南文化公司章程的有关规定履行回避表决的义务。 2、本人将杜绝一切非法占用中南文化及其分公司 / 子公司的资金、资产的行为, 在任何情况下, 不要求中南文化及其子公司 / 分公司向本人及本人投资或控制的其他企业提供任何形式的担保。 3、本人将尽可能地避免和减少本人及本人投资或控制的其他企业与中南文化及其子公司 / 分公司的关联交易; 对无法避免或者有合理原因而发生的关联交易, 将遵循市场公正、公

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容																				
			平、公开的原则，并依法签订协议，履行合法程序，按照中南文化公司章程、有关法律法规履行信息披露义务。 4、本承诺为不可撤销的承诺。																				
25	极光网络董事、监事、高级管理人员	提供信息真实、准确、完整	1、承诺人保证为本次交易所提供的有关信息均真实、准确和完整，不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏； 2、承诺人保证向参与本次交易的中南文化及各中介机构所提供的资料均为真实、准确、完整的原始书面资料或副本资料，资料副本或复印件与其原始资料或原件一致；所有文件的签名、印章均是真实的，不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏； 3、承诺人保证若本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让其在中南文化拥有权益的股份。 5、承诺人承诺，如违反上述保证及声明，将承担个别和连带的法律责任。																				
26	代志立、李经伟、符志斌	合法拥有合伙企业出资份额	我们作为樟树市浩基投资管理中心（有限合伙）的合伙人，截至本承诺函出具日，持有樟树市浩基投资管理中心（有限合伙）的出资情况如下表所示： <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th><th>姓名</th><th>出资额（万元）</th><th>出资比例</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>李经伟</td><td>0.625</td><td>6.25%</td></tr> <tr> <td>2</td><td>符志斌</td><td>0.625</td><td>6.25%</td></tr> <tr> <td>3</td><td>代志立</td><td>8.75</td><td>87.50%</td></tr> <tr> <td colspan="2">合计</td><td>10.00</td><td>100.00%</td></tr> </tbody> </table> 我们每一合伙人所持上述出资权属清晰、完整，每一合伙人就上述出资均已履行了全额出资义务；每一合伙人为上述出资的最终和真实所有人，不存在以信托、委托他人或接受他人委托等方式持有上述出资的情形；该等出资份额未设置任何质押、抵押、担保或其他权利限制，不存在纠纷或潜在纠纷，未被行政或司法机关查封、冻结，亦不存在其他限制或禁止转让的情形。	序号	姓名	出资额（万元）	出资比例	1	李经伟	0.625	6.25%	2	符志斌	0.625	6.25%	3	代志立	8.75	87.50%	合计		10.00	100.00%
序号	姓名	出资额（万元）	出资比例																				
1	李经伟	0.625	6.25%																				
2	符志斌	0.625	6.25%																				
3	代志立	8.75	87.50%																				
合计		10.00	100.00%																				
27	标的公司及标的公司实际控制人	关于诚信状况等相关事宜	1、截至本承诺出具之日，本公司及本公司的主要管理人员最近三年内没有发生证券市场失信行为。 2、截至本承诺出具之日，本公司及本公司的主要管理人员最近五年内不存在以下诚信有失的情况，包括但不限于：未履行有关公开承诺而被中国证监会采取行政监管措施或受到																				

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
	实际控制人 代志立		证券交易所纪律处分的情况；受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施；因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查，尚未有明确结论意见；因违法违规行而处于调查之中尚无定论；对所任职（包括现任职和曾任职）公司、企业因重大违法违规行而被处罚负有责任；个人负有数额较大债务到期未清偿；欺诈或其他不诚实行为等情形。 3、截至本承诺出具之日，本公司及本公司的主要管理人员最近五年内未受过行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、未涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁（包括正在进行、将要进行或可发生的诉讼、仲裁）。 4、本公司及本公司的主要管理人员与上市公司不存在关联关系和其他利益安排。
28	交易对方 代志立、李经伟、符志斌、樟树浩基、西藏泰富	关于股份锁定的承诺	截至本人/本企业/本公司取得本次发行的股份时，本人/本企业/本公司持有标的股权的时间不满 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自本次非公开发行结束之日起 36 个月内不得转让；若本人/本企业/本公司持有标的股权的时间超过 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自本次非公开发行结束之日起 12 个月内不得转让。 若本人/本企业/本公司因本次交易所取得的中南文化的股份的限售期为 36 个月，则本人/本企业/本公司持有的该等股份应在利润承诺期届满且确认本人/本企业/本公司已履行完毕全部利润补偿义务后方可解除限售；若本人/本企业/本公司因本次交易所取得的中南文化的股份的限售期为 12 个月，则在前述限售期满后，本人/本企业/本公司因本次交易所获得的中南文化股份分三期解锁，未解锁的股份不得转让： （1）极光网络 2016 年度业绩经中南文化聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后，如果极光网络 2016 年业绩达到本人/本企业/本公司的承诺业绩，本人/本企业/本公司可解锁的股份为本人/本企业/本公司自本次交易获得的全部股份的 30%；如果 2016 年业绩未达到本人/本企业/本公司的承诺业绩，则本人/本企业/本公司可转让的股份为本人/本企业/本公司自本次交易获得的全部股份的 30%扣除当年应进行股份补偿后的差额。即：第一期本人/本企业/本公司可转让的股份数额=本人/本企业/本公司自本次交易获得全部股份的 30%-本人/本企业/本公司应就 2016 年业绩向中南文化补偿的股份额（可解锁股份数量小于 0 时按 0 计算）。本款的解锁条件应同时满足自股份发行完成之日起 12 个月的限售期。 （2）极光网络 2017 年度业绩经中南文化聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
			媒体披露后,如果极光网络 2016 年度及 2017 年度业绩均达到本人/本企业/本公司的承诺业绩,本人/本企业/本公司可转让的股份为本人/本企业/本公司自本次交易获得的中南文化全部股份的 30%;如果 2016 年度或 2017 年度业绩未达到本人/本企业/本公司的承诺业绩,则第二期本人/本企业/本公司可转让的股份数额=本人/本企业/本公司自本次交易获得全部股份的 60%-第一期本人/本企业/本公司可转让的股份数额-本人/本企业/本公司应就 2016 年及 2017 年度业绩承诺方向中南文化补偿的股份总额(可解锁股份数量小于 0 时按 0 计算)。 (3) 极光网络 2018 年度业绩经中南文化聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后,本人/本企业/本公司在履行完毕本协议约定的全部补偿义务后,本人/本企业/本公司自本次交易取得的股份中仍未解锁的部分可一次性解除锁定并可自由转让。 本次发行结束后,本人/本企业/本公司如果由于中南文化送红股、转增股本等原因增持的股份,亦应遵守上述锁定期的约定。

(二) 中介机构做出的承诺

序号	承诺人	承诺事项	承诺内容
1	独立财务顾问	证券服务机构及其签字人员对重大资产重组申请文件真实性、准确性和完整性的承诺书	本公司已经仔细阅读了中南红文化集团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申请文件,确信该申请文件中由本公司出具的相关报告内容真实、准确、不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担个别或连带的法律责任。
2	律师		本所及经办律师已经仔细阅读了中南红文化集团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申请文件,确信该申请文件中由本所出具的相关报告内容真实、准确、不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担个别或连带的法律责任。
3	审计机构		本所及经办注册会计师已经仔细阅读了中南红文化集团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申请文件,确信该申请文件中由本所出具的相关报告内容真实、准确、不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担个别或连带的法律责任。
4	评估机构		本公司及经办注册资产评估师已经仔细阅读了中南红文化集团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

			金申请文件，确信该申请文件中由本公司出具的相关报告内容真实、准确、不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担个别或连带的法律责任。
--	--	--	---

十三、本次交易对中小投资者权益保护的安排

（一）严格履行上市公司信息披露义务

中南文化及相关信息披露义务人已严格按照《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《重组管理办法》及《关于规范信息披露的通知》等相关法律、法规及规范性文件的规定，切实履行信息披露义务，公开、公平地在相关信息披露平台对所有投资者披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，公司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，独立董事发表了独立意见。

（三）网络投票安排

公司根据中国证监会《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。

（四）确保本次交易资产定价公允、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，确保标的资产的定价公允、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。

（五）本次交易不存在摊薄每股收益的情况

根据公证天业出具的备考审阅报告，本次交易前后，公司每股收益情况如下：

项目	2015 年	
	交易前（审计数）	交易后（备考数）
基本每股收益（扣非前）	0.19	0.23
稀释每股收益（扣非前）	0.19	0.23
基本每股收益（扣非后）	0.17	0.21
稀释每股收益（扣非后）	0.17	0.21

注：不考虑配套募集资金发行股数。

根据备考审阅报告，上市公司交易后的备考每股收益指标较交易前有显著提高，公司盈利能力明显增强，不存在交易完成后摊薄上市公司当年每股收益的情况。

（六）其他保护投资者权益的措施

其他保护投资者权益的措施详见“第十四章 其他重要事项/八、保护投资者合法权益的相关安排”。

十四、资产购买协议中涉及的违约赔偿约定

若因中南文化单方违约或违法违规导致资产购买协议目的不能实现的，则中南文化应向转让方支付违约金 5,000 万元；若因转让方中某一方或多方违约或违法违规导致资产购买协议目的不能实现的，则该违约方或违法违规方应向中南文化支付违约金 5,000 万元。如因资产购买协议履行过程中涉及的监管部门、主管机关或有关政府部门的审批、许可等行为的原因或法律、政策变化导致的协议履行延迟或不能履行，不应视作该方违约，各方应当根据资产购买协议的合作精神以合理合法方式协商并促进和促使本次交易的继续履行。

十五、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。

重大风险提示

特别提请投资者注意，在作出投资决策之前，务必仔细阅读本报告书的全部内容，并特别关注以下风险。

一、与本次交易相关的风险

（一）审批风险

本次交易尚需履行的审批程序如下：

1、中国证监会核准本次交易。

上述核准为本次交易的前提条件，本次交易能否通过上述核准以及取得上述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

尽管在本次交易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，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，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交易被暂停、中止或取消的风险。

（三）配套融资未能实施或融资金额低于预期的风险

本次交易拟向不超过 10 名特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过 40,095.00 万元，募集资金主要用于支付本次并购交易的现金对价、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心项目。受股票市场波动及投资者预期的影响，募集配套资金能否顺利实施存在不确定性。如果配套融资未能实施或融资金额低于预期，则上市公司将自筹资金满足前述资金需求。若通过银行贷款筹集所需资金，上市公司则需额外为此支付财务费用，上市公司的经营业绩或财务状况或会受到不利影响。

（四）标的公司承诺业绩无法达成的风险

根据上市公司与交易对方签署的附条件生效的《资产购买协议》，交易对方代志立、李经伟、符志斌、樟树浩基、西藏泰富承诺极光网络在 2016 年-2018 年三年实现的扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于 5,500.00 万元、6,875.00 万元及 8,593.75 万元。该业绩承诺系标的公司管理层基于对所属行业的理解、自身的业务经营状况以及核心竞争优势作出的综合判断。然而，标的公司未来在实际经营中会面临诸多风险，该承诺业绩最终能否达成存在不确定性。本次交易存在标的公司承诺业绩无法达成的风险。

（五）股价异常波动导致的相关风险

中南文化于 2016 年 6 月 14 日披露重大事项停牌公告，公司股票开始停牌。该公告披露前最后一个交易日（2016 年 6 月 13 日）公司股票收盘价为 22.99 元/股，之前第 21 个交易日（2016 年 5 月 12 日）公司股票收盘价为 18.07 元/股，该 20 个交易日内公司股票价格累计涨幅为 27.23%。同期，申万金属制品行业指数（850751.SI）、深圳交易所文化指数（399248.SZ）和中小板综合指数（399101.SZ）涨幅分别为 4.39%、0.33%和 1.98%。剔除行业板块和中小板块因素影响后的公司股票价格累计涨幅分别为 22.84%、26.88%和 25.25%，累计涨幅超过 20%，股票价格波动达到《关于规范信息披露的通知》第五条的相关标准，构成异常波动情况。根据《关于规范信息披露的通知》的规定，中国证监会可能会对公司重组停牌前的股价波动进行调查，调查期间将暂缓审核公司的行政许可申请。因此，公司本次交易能否按正常进度审核、以及能否通过审核，均存在不确定性，公司郑重提示投资者注意投资风险。

（六）本次交易后的收购整合风险

本次交易完成后，极光网络将成为上市公司的子公司，上市公司将继续保持标的公司日常经营独立性，在保持标的公司独立运营、不对标的公司现有的组织架构、人员进行重大调整的基础上与标的公司实现优势互补。

本次交易完成后，上市公司与标的公司仍需在企业文化、人员管理、IP 内容开发等方面进一步整合以发挥本次交易的协同效应。虽然上市公司之前在收购

中已经积累了一定的并购整合经验，但本次交易完成后，上市公司能否对标的公司实施有效整合，以及本次交易能否充分发挥协同效应，均存在不确定性，进而可能影响本次收购的最终效果。

（七）商誉减值风险

本次交易完成后，在本公司合并资产负债表将形成较大金额的商誉。根据《企业会计准则》规定，本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年度终了进行减值测试。尽管上市公司与标的企业将积极探索在影视、文学、音乐等细分领域的协同与整合，积极发挥标的公司优势并保持其持续竞争力，但如果极光网络未来经营中不能较好地实现收益，那么本次收购形成的商誉将会有减值风险，从而对公司经营业绩产生不利影响，提请投资者注意。

二、标的公司经营风险

（一）市场增速放缓导致盈利下滑的风险

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（GPC）、中新游戏研究中心（伽马数据）（CNG）、国际数据公司（IDC）出版的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年我国网络游戏市场实际销售收入达到 1,407 亿元，同比增长 22.9%，相较 2014 年行业整体 37.7%的增速有所放缓。细分行业中，网页游戏市场 2015 年全年市场销售收入为 219.6 亿元，同比增长 8.3%，较 2014 年页游行业 58.8%的增速下滑较多。目前，我国页游市场已经进入成熟发展期，预计页游行业规模将趋于稳定。未来页游行业有待进一步挖掘的机会在于游戏引擎技术的提升、产品题材及玩法的创新、优质 IP 对游戏产品的推动等，若标的公司无法快速适应上述行业发展趋势，则其存在盈利下滑风险。

（二）对单一客户依赖的风险

极光网络作为网页游戏研发商，目前研发的游戏主要通过独家授权给上海硬通（三七互娱旗下全资公司）代理，由上海硬通负责在其自有 37 页游平台或者其他第三方联运平台发行运营。上海硬通目前为极光网络的主要客户，极光网络存在单一客户依赖风险。根据易观中国《中国网页游戏市场年度综合报告 2016》

的统计，37 页游平台占有行业 13.50%的市场份额，是行业排名前三的页游运营平台，因此上海硬通具有强大的游戏发行实力，可以满足极光网络日常游戏的发行需求。虽然目前极光网络已努力拓展其他发行运营商以降低其对于单一客户的依赖，但若未来新运营平台开拓不达预期，同时短时间内上海硬通与极光网络的合作关系不再存续，或 37 页游平台本身的经营情况发生恶化，将可能对极光网络的经营业绩产生不利影响。

（三）收入对少量游戏依赖的风险

根据行业统计网站 9K9K.com 的数据，2015 年开服榜排名前十的页游中，前三名游戏开服数量占比达到 48.95%，接近一半，而排名榜首的游戏更是以超过第二名近一倍的开服数量遥遥领先，页游行业内产品精品化、集中化的特征明显。在此背景及行业趋势下，极光网络坚持“精品游戏”的发展思路，注重游戏质量而非游戏数量，导致报告期内产品数量较少，收入主要来源于《混沌战域》、《武神赵子龙》2 款游戏产品。虽然极光网络凭借其优秀的研发实力，于 2015 年及 2016 年 1-10 月分别获得了开服榜第 12 名（《混沌战域》）及第 9 名（《武神赵子龙》）的行业地位，但若未来极光网络不能持续扩充游戏研发的产品线，以降低其收入对少量产品的依赖程度，或者不能持续打造出优质的精品游戏，以保证游戏发行的成功率，则将对极光网络的经营业绩产生不利影响。

（四）研发游戏创新性不足的风险

根据艾瑞咨询《2016 年中国网页游戏行业研究报告》，2015 年中国页游行业中 93%游戏的类型为角色扮演类、72%使用 2D 画面、91%采用写实类的画面风格、88%使用即时制的战斗模式，同时魔幻、仙侠、武侠类题材的游戏占比超过 60%，游戏产品同质化的现象严重。极光网络历史上研发的《混沌战域》、《武神赵子龙》等游戏均为角色扮演类，并采用即时制战斗模式，且均为魔幻、武侠题材，行业内与之相似的同类竞争产品较多。虽然极光网络已经从画面、玩法等多角度对所研发的游戏进行创新（比如《混沌战域》独创美人系统，将养成类游戏的元素加入 MMORPG 类游戏，吸引不同用户群体的关注；再比如《武神赵子龙》独创战队系统，允许玩家互相组成团体进行 PK，增强游戏的竞技性和互动性），

并在游戏立项阶段将画面技术、核心玩法、游戏系统等的创新作为重要评审议题，但若未来极光网络所开发的游戏不能继续维持创新以区别于市场内同类游戏产品并获得玩家的认可及关注，则将给极光网络的经营带来较大的不利影响。

（五）高级管理人员、核心技术人员流失风险

拥有稳定、高素质的游戏开发人才队伍是极光网络生存和发展的根本，也是极光网络的核心竞争力之所在。极光网络的游戏开发团队专注游戏多年，主要管理人员代志立、李经伟、符志斌等人从事游戏开发工作将近 10 年，参与过《征途》、《三国英雄传》、《天界》等游戏的研发工作，具有丰富的游戏开发经验。虽然极光网络目前已经建立了与游戏流水挂钩的科学化激励机制来吸引并稳定优秀的专业人才，但随着极光网络规模的不断扩大，若未来不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员积极性、创造性，甚至造成核心人员的流失，从而降低极光网络的竞争力，不利于其长期稳定发展。

（六）原有游戏产品运营指标下滑导致盈利下降的风险

网络游戏的生命周期相对较短，随着游戏用户新鲜感的减弱和行业内新游戏的竞争，原有游戏在运营的高峰期过后，会出现用户流失、运营数据下滑的情况。若未来极光网络不能及时更新游戏版本或开发新产品以维持游戏对用户的吸引力，将面临盈利水平快速下降的风险。

（七）未来游戏流水不稳定对可持续盈利能力影响的风险

作为游戏研发企业，游戏流水的稳定性对极光网络未来可持续盈利能力具有重要影响。从影响因素看，企业的游戏策划创意能力、研发制作能力、游戏发行能力及精细化运营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极光网络具有一定竞争能力，但是未来若极光网络发生重大不利变化，新上线游戏流水的稳定性较差，连续出现多款游戏流水不达预期或者剧烈震荡波动时，将会对未来极光网络的可持续盈利能力产生负面影响。

目录

公司声明	2
交易对方的声明与承诺	3
修订说明	4
重大事项提示	5
一、 本次交易方案概述	5
二、 本次交易涉及的股票发行价格及发行数量	7
三、 股份锁定安排	9
四、 业绩承诺及超额奖励安排	11
五、 现金对价支付安排	14
六、 本次交易不构成关联交易	14
七、 本次交易不构成重大资产重组	15
八、 本次交易不构成借壳上市	16
九、 标的资产评估及作价	17
十、 本次交易对上市公司的影响	18
十一、 本次交易已履行和尚需履行的决策程序及审批程序	20
十二、 本次交易相关方作出的重要承诺	21
十三、 本次交易对中小投资者权益保护的安排	33
十四、 资产购买协议中涉及的违约赔偿约定	34
十五、 独立财务顾问的保荐机构资格	34
重大风险提示	35
一、 与本次交易相关的风险	35
二、 标的公司经营风险	37
目录	40
释义	45
一、 一般术语	45
二、 专业术语	48
第一章 交易概述	50
一、 本次交易的背景	50
二、 本次交易的目的	52
三、 本次交易的决策过程	58
四、 本次交易具体方案	59

五、 本次交易设置业绩奖励的原因、依据、合规性、会计处理方式及相关影响	71
六、 本次交易对上市公司的影响	73
七、 本次交易不构成关联交易	77
八、 本次交易不构成重大资产重组	78
九、 本次交易不构成借壳上市	79
第二章 上市公司基本情况	80
一、 公司基本情况	80
二、 历史沿革及股权变动情况	80
三、 控股股东及实际控制人概况	84
四、 公司最近三年控制权变动情况	85
五、 主营业务具体情况	85
六、 主要财务数据及指标	87
七、 最近三年重大资产重组情况	88
八、 上市公司及其现任董事、高级管理人员被司法机关、证监会调查以及最近三年所受行政处罚或刑事处罚情况的说明	90
九、 上市公司及其董事、监事、高级管理人员诚信情况的说明	90
第三章 交易对方基本情况	91
一、 本次交易对方总体情况	91
二、 本次交易对方详细情况	91
三、 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	99
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	99
五、 交易对方及相关中介机构关于本次资产重组未泄露本次交易内幕信息以及未利用本次交易信息进行内幕交易的说明	100
六、 交易对方与上市公司之间是否具有关联关系的说明	100
七、 交易对方及其主要管理人员最近五年内行政处罚（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情况	100
八、 交易对方及其主要管理人员最近五年的诚信情况	101
九、 关于上海趣嘉的相关情况说明	101
第四章 交易标的基本情况	108
一、 极光网络的基本情况	108
二、 极光网络的历史沿革	108
三、 极光网络的股权结构及控制关系情况	124

四、 极光网络出资及合法存续情况	125
五、 极光网络下属子公司情况	125
六、 极光网络组织架构	129
七、 极光网络的主营业务情况	130
八、 极光网络最近两年一期主要财务数据及财务指标	155
九、 极光网络主要资产、主要负债及主要担保情况	156
十、 生产经营资质说明	158
十一、 极光网络最近三年与交易、增资或改制相关的评估情况	159
十二、 业绩承诺预计净利润增长的具体依据及业绩承诺的合理性、可实现性分析	159
十三、 其他情况说明	163
十四、 重大会计政策及相关会计处理	163
第五章 交易标的评估情况	168
一、 本次交易评估的基本情况	168
二、 本次评估的假设	170
三、 对交易标的评估方法的选择及其合理性分析	172
四、 资产基础法评估结果、估值参数选取及依据	173
五、 收益法评估结果、估值参数选取及依据	178
六、 本次评估的合理性及定价的公允性分析	192
七、 2016 年预测营业收入和净利润的可实现性说明	202
八、 未来游戏产品预测的合理性说明	204
九、 本次评估中人员相关预测情况的说明	218
十、 结合业务特点、经营风险、可比公司和同行业可比交易情况，说明极光网络收益法评估中折现率相关参数测算依据及合理性	220
十一、 尚未上线游戏流水稳定性对极光网络未来可持续盈利能力的影响	226
第六章 发行股份情况	230
一、 发行股份方案概述	230
二、 本次发行的具体方案	230
三、 发行股份购买资产的价格、定价原则及合理性分析	230
四、 募集配套资金情况	231
五、 本次发行前后上市公司主要财务数据情况	245
六、 本次发行前后上市公司股本结构情况	245
第七章 本次交易合同的主要内容	246
一、 本次交易的基本情况	246
二、 本次交易的合同主体及签订时间	246

三、 交易价格及定价依据	246
四、 支付方式	246
五、 资产交付的时间安排	249
六、 交易标的自定价基准日至交割日期间损益的归属	249
七、 股份锁定期	249
八、 业绩承诺及超额奖励安排	251
九、 与资产相关的人员安排	254
十、 合同生效条件和生效时间	255
十一、 违约责任	255
第八章 本次交易的合规性分析	257
一、 本次交易符合《重组管理办法》第十一条的规定	257
二、 本次交易符合《重组管理办法》第四十三条的要求	260
三、 本次交易不适用《重组管理办法》第十三条的说明	262
四、 本次交易符合《重组管理办法》第四十四条及其适用意见要求的说明	263
五、 不存在《发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形	264
六、 本次交易证券服务机构为本次交易出具的结论性意见	264
第九章 管理层讨论与分析	266
一、 本次交易前上市公司财务状况与经营成果分析	266
二、 标的公司行业特点和经营情况的讨论与分析	274
三、 本次交易对上市公司持续经营能力、未来发展前景、当期每股收益等财 务指标和非财务指标影响的分析	300
第十章 财务会计信息	309
一、 标的公司最近两年一期简要财务报表	309
二、 上市公司备考合并财务报告	311
三、 中介机构对标的资产收入真实性进行核查的情况	312
第十一章 同业竞争和关联交易	335
一、 报告期内交易标的的关联交易情况	335
二、 极光网络的游戏发行是否存在对三七互娱发行渠道的依赖，本次交易股 权变化是否会对极光网络的后续经营产生影响	340
三、 本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间同业竞争的 情况	359
四、 本次交易完成后，上市公司与交易对方的同业竞争情况	360

五、 本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间关联交易的情况.....	361
六、 本次交易完成后，上市公司与交易对方的关联交易情况.....	362
第十二章 风险因素	364
一、 与本次交易相关的风险.....	364
二、 标的公司经营风险.....	366
第十四章 其他重要事项	369
一、 本次交易完成后，上市公司是否存在资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形；上市公司是否存在为实际控制人或其他关联人提供担保的情形。.....	369
二、 上市公司负债结构是否合理，是否存在因本次交易大量增加负债（包括或有负债）的情况.....	369
三、 上市公司在最近十二个月内曾发生的资产交易.....	369
四、 本次交易对上市公司治理机制的影响.....	373
五、 上市公司的利润分配政策、现金分红规划及相关说明.....	377
六、 本次交易涉及的相关主体买卖上市公司股票的自查情况.....	380
七、 本公司股票连续停牌前价格波动的说明.....	384
八、 保护投资者合法权益的相关安排.....	385
九、 本次交易的结论性意见.....	387
十、 本次交易相关证券服务机构.....	390
第十五章 声明与承诺	392
一、 上市公司及全体董事、监事、高级管理人员声明.....	392
二、 独立财务顾问声明.....	394
三、 法律顾问声明.....	395
四、 审计机构声明.....	396
五、 评估机构声明.....	397
第十六章 备查文件	398
一、 备查文件目录.....	398
二、 备查地点.....	399
三、 查阅时间.....	399
四、 查阅网址.....	399

释义

一、一般术语

公司、上市公司、中南文化	指	中南红文化集团股份有限公司
标的公司、极光网络	指	上海极光网络科技有限公司
交易对方、业绩承诺方、转让方	指	代志立、李经纬、符志斌、樟树市浩基投资管理中心（有限合伙）、西藏泰富文化传媒有限公司
交易标的、标的资产、标的股权	指	交易对方持有的极光网络 90%股权
本次交易	指	上市公司发行股份及支付现金购买交易对方持有的极光网络 90%股权并募集配套资金
本报告书、本报告	指	中南红文化集团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报告书（修订稿）
资产购买协议	指	中南红文化集团股份有限公司与樟树市浩基投资管理中心（有限合伙）、西藏泰富文化传媒有限公司、代志立、李经纬、符志斌签署之资产购买协议
资产购买协议的补充协议	指	中南红文化集团股份有限公司与樟树市浩基投资管理中心（有限合伙）、西藏泰富文化传媒有限公司、代志立、李经纬、符志斌签署之资产购买协议的补充协议
审计基准日、评估基准日	指	中南文化与交易对方协商确定的本次交易的审计、评估基准日，即 2016 年 6 月 30 日
报告期	指	2014 年、2015 年及 2016 年 1-6 月
报告期各期末	指	2014 年末、2015 年末及 2016 年 6 月末
利润承诺期	指	2016 年、2017 年及 2018 年
损益归属期间	指	自评估基准日起至交割日止的期间
樟树浩基	指	樟树市浩基投资管理中心（有限合伙）
西藏泰富	指	西藏泰富文化传媒有限公司
中南常春	指	江阴中南常春股权投资合伙企业（有限合伙）
中南集团	指	江阴中南重工集团有限公司
中南影业	指	江苏中南影业股份有限公司
大唐辉煌	指	大唐辉煌传媒有限公司
千易志诚	指	上海千易志诚文化传媒有限公司
上海趣嘉	指	上海趣嘉网络科技有限公司

新华先锋	指	北京新华先锋文化传媒有限公司
常州京控	指	常州京控资本管理有限公司
中融鼎新	指	北京中融鼎新投资管理有限公司—中融鼎新一鼎融嘉盈 6 号投资基金
极米科技	指	成都市极米科技有限公司
蓝天物业	指	上海蓝天创业广场物业管理有限公司
值尚互动	指	深圳市值尚互动科技有限公司
上海三七	指	三七互娱（上海）科技有限公司，原名上海三七玩网络科技有限公司
三七互娱	指	芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司
上海硬通	指	上海硬通网络科技有限公司
极光互动	指	上海极光互动网络科技有限公司
极浩科技	指	上海极浩网络科技有限公司
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
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（2014 年修订）
重组管理办法、重组办法	指	上市公司重大资产重组管理办法
发行管理办法	指	《上市公司证券发行管理办法》
重组规定	指	关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定
上市规则、股票上市规则	指	深圳证券交易所股票上市规则
关于规范信息披露的通知	指	关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知（证监公司字[2007]128 号）
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
公司章程	指	中南红文化集团股份有限公司章程
交割日	指	本次交易对方将标的资产过户至上市公司名下之日
独立财务顾问、广发证券	指	广发证券股份有限公司
律师、国枫律所	指	北京国枫律师事务所
审计机构、公证天业	指	江苏公证天业会计师事务所（特殊普通合伙）
评估机构、中企华	指	北京中企华资产评估有限责任公司
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元

艾瑞咨询	指	一家专注于网络媒体、电子商务、网络游戏、无线增值等新经济领域，深入研究和了解消费者行为，并为网络行业及传统行业客户提供数据产品和服务和研究咨询服务的专业机构
易观智库	指	一家专注于互联网、移动互联网等相关领域的第三方研究咨询机构
极光信息	指	上海极光信息科技有限公司
App Annie	指	某专门统计手机应用程序市场数据的第三方数据公司
趣游科技	指	趣游科技集团有限公司
创思信息	指	广州创思信息技术有限公司
范特西	指	深圳市范特西科技有限公司
上游信息	指	上游信息科技（上海）有限公司
恺英网络	指	上海恺英网络科技有限公司
道熙科技	指	深圳市道熙科技有限公司
墨麟科技	指	深圳墨麟科技股份有限公司
Wind 系统	指	万德数据库，是金融、经济领域的第三方数据平台
天神娱乐	指	大连天神娱乐股份有限公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技股份有限公司
世纪游轮	指	重庆新世纪游轮股份有限公司
游久游戏	指	上海游久游戏股份有限公司
凯撒股份	指	凯撒（中国）文化股份有限公司
升华拜克	指	浙江升华拜克生物股份有限公司
炎龙科技	指	成都炎龙科技有限公司
德力股份	指	安徽德力日用玻璃股份有限公司
奥维通信	指	奥维通信股份有限公司
青果灵动	指	北京青果灵动科技有限公司
雪鲤鱼	指	上海雪鲤鱼计算机科技有限公司
三五互联	指	厦门三五互联科技股份有限公司
新国都	指	深圳市新国都技术股份有限公司
泰亚股份	指	泰亚鞋业股份有限公司
天舟文化	指	天舟文化股份有限公司
游爱网络	指	广州游爱网络技术有限公司
观达影视	指	上海观达影视文化有限公司
嘉诚资本	指	北京嘉诚资本投资管理有限公司

中邮基金	指	中国农业银行股份有限公司-中邮核心成长混合型证券投资基金
------	---	------------------------------

二、专业术语

网页游戏、页游	指	指基于网页开发技术，于互联网浏览器上实现的网络游戏类型
移动游戏、手游、手机游戏	指	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多人同时在线互动的网络游戏类型
CNNIC	指	China Internet Network Information Center 的缩写，中国互联网络信息中心
GPC	指	中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会的英文简称
CNG	指	中新数据研究中心（伽马数据）的英文简称
IDC	指	国际数据公司的英文简称
9K9K	指	一家统计网页游戏开服数等数据的网站
IP	指	Intellectual Property 的缩写，指具有一定受众基础，可被改编其他作品形态的娱乐产品
Flash	指	一种创作工具，设计人员和开发人员可用其创建应用程序和其它允许用户交互的内容
MMORPG	指	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game 的缩写，大型多人在线角色扮演类网络游戏
37 游戏、37 页游平台	指	三七互娱（上海）科技有限公司所经营的 37.com、6711.com 等游戏运营平台
360 游戏	指	北京奇虎科技有限公司旗下的 360 游戏中心
YY 游戏	指	广州华多网络科技有限公司旗下的网页游戏运营平台
游戏引擎	指	已编写好的可编辑游戏系统或者交互式实时图像应用程序的核心组件，是游戏软件的主程序；其为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏产品的快速开发
BUG	指	电脑/游戏程序中的缺陷或问题
UI	指	User Interface 的缩写，泛指用户操作界面
DEMO	指	Demonstration 的缩写，意为游戏、软件等的演示版本
开发文档	指	游戏开发过程中明确开发功能目标、指导开发人员进行开发的文件
PK	指	Player Killing 的缩写，游戏中玩家相互战斗的模式

VR	指	Virtual Reality 的缩写，是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，它利用计算机生成一种多源信息融合的交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真，使用户沉浸到该环境中。
AI	指	人工智能，Artificial Intelligence 的缩写，代指游戏中模拟玩家进行操作的电脑程序
GPU	指	图形处理器，Graphic Processing Unit 的缩写，是在个人电脑中专门用于图像运算工作的微处理器

本报告书中部分合计数与各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。

第一章 交易概述

一、本次交易的背景

（一）“大文化”布局推动上市公司多元互联文化战略更上台阶

随着国民经济的快速发展、经济结构的转型以及国民精神文化需求的大幅提升，文化娱乐产业已经成为我国重要的新兴产业。根据国家统计局的统计，2015年全国文化及相关产业增加值为27,235亿元，较2014年增加11%，高于GDP同期6.9%的增速。

在行业蓬勃发展的同时，互联网的到来也给文化娱乐行业内部带来了深刻的变革。不仅是文化娱乐产品的形式从传统线下的电视剧、书籍、游戏光盘转变为线上网络视频、网络文学、网络游戏等，而且人们对文化娱乐产品的消费习惯也随着互联网时代文化娱乐产品数量的爆发而愈发多样化。消费者不再满足单一的娱乐产品，而是追求多元互联的综合文化体验。以文学作品为例，读者可以通过影视、游戏等改编产品类型再次与文学作品中的人物产生互动、交集，获得全新的综合性文化体验。

在娱乐产品的全版权运营的行业趋势下，不同文化娱乐产品的内容边际正在逐步消除，同一IP内容在文学、电影、电视剧、音乐、游戏、网络直播、在线短片等领域的多轮次联动开发已经成为文化企业产业运作的普遍共识。以《花千骨》为例，2015年自网络小说改编电视剧后，网络点击超过200亿次，同名手游单月最高流水超过1.6亿元，成为多元互联综合运营的最佳印证。

自2014年收购大唐辉煌开始，上市公司拉开了“大文化”战略升级的序幕，通过内生发展+外延并购的方式持续涉入文化产业领域。在战略升级的过程中，上市公司认为，优质IP内容的创意与开发是上市公司“大文化”战略的核心支点，更是文化产业的核心：凝聚着丰富文化价值和海量粉丝效应的优质IP，在不同细分领域的迭代开发，不仅能以低边际成本通过多种变现渠道最大化IP内容的价值，还能通过不同文化形式的演绎，进一步锤炼IP内涵、保存IP活力、

升华 IP 价值。

在单一细分领域的投入已不能适应新世代下文化产业运作模式的背景下，上市公司以优质 IP 为支点，开启了跨领域布局、多平台协作、全方位联动互通的大产业运作模式：通过收购大唐辉煌，进军电视剧制作发行领域；通过设立中南教育，进军文化教育领域；通过参股芒果基金，进入电视综艺娱乐节目内容制作领域；通过设立中南影业，进军电影领域；通过收购千易志诚，完善艺人经纪产业链；通过收购新华先锋，进入文学出版领域；通过收购值尚互动，涉入手游发行业务。通过上述布局，公司已经初步构建了涵盖文学出版、艺术教育、艺人经纪、电影、电视剧、综艺、游戏等领域的大文化产业版图。



（二）网络游戏是文化产业运作中关键的变现载体，同时随着行业发展，网络游戏呈现出精品化、IP 化的趋势

互联网通过改变信息传播的方式，缩短了人与物、人与人之间的空间/时间距离，赋予了文化娱乐产品空前的发展可能，越来越多的用户通过互联网玩游戏、看视频、读小说，与不同时间、空间中的人和文化载体进行互动。根据 CNNIC 的统计数据，截至 2015 年底，中国网络视频用户数为 5.04 亿，相较去年同比增加

16.38%；网络游戏用户数 3.91 亿，较去年同比增加 7.00%；网络音乐用户数 5.01 亿，较去年同比增加 4.87%。用户生活习惯的转变带来的颠覆性创新力量，迫使各种娱乐消费方式从传统模式向互联网模式加速转变，文化产业正经历着互联网大潮下的转型升级之路。而在众多互联网文化娱乐形态中，网络游戏表现出了较强的盈利能力。根据易观智库的数据显示，2015 年中国网络游戏市场规模 1,361.8 亿元，高于网络文学、网络音乐等娱乐形态的市场规模。

同时伴随着行业的发展，网络游戏呈现出精品化、IP 化的趋势。由于互联网人口红利的消失，新增游戏用户数量逐年减少，留存用户是当前游戏玩家的主要构成。该部分玩家游戏经验丰富，对游戏画面、音乐剧情、特效动画等游戏品质的追求越来越高，游戏的精品化趋势凸显。此外，人口红利的消失也使得互联网流量的价值愈加突显，引流成本高企。游戏公司纷纷利用优质 IP 的导流效应降低引流推广成本，在游戏中嫁接优质 IP 成为在提升游戏品质同时提高用户流量的通行做法。

为适应向网络经济转型升级的新常态，诸多上市公司立足自身优势，通过资产重组的方式外延收购具有优质发展潜力的网络游戏公司，优化业务结构提升公司资产运作效率。经统计，2015 年至少有 30 家上市公司公告收购/投资游戏行业的标的公司，收购/投资规模超过 400 亿元。

二、本次交易的目的

（一）完善游戏板块布局，深化升级“大文化”战略

2014 年以来，通过一系列资本运作，上市公司已完成对大唐辉煌、千易志诚、新华先锋、值尚互动等公司的收购，初步完成了“大文化”战略版图的布局。本次收购完成后，极光网络将成为上市公司子公司，拓展上市公司在互联网游戏业务方面的布局。上市公司各子公司将与极光网络通力协作，依托各自优势，全面提升上市公司的竞争能力。

1、夯实以 IP 为核心的互联网文化产业运作模式

随着国内人口红利的消失，互联网流量增速逐步放缓，国内各大互联网平台遭遇流量瓶颈。当下国内基础网络流量已被百度、阿里巴巴、腾讯等公司先行抢占，互联网行业从业者迫切需要寻找新的流量入口。2014 年上市公司进入文化领域以来，始终在思考利用自身优势如何快速切入互联网文化娱乐行业。上市公司认为，互联网去中心的特性使得人们自发集聚在优质内容附近，内容源头将成为除传统流量平台以外的第二大流量入口。以优质 IP 为核心，向不同产品形态延展开将是未来文化产业商业模式的必然形态。以《琅琊榜》系列 IP 的开发为例，其最早从 2007 年以网络文学作品形式连载于起点中文网，持续数月位居点击榜榜首，积累了一定数量的用户群体。2015 年，《琅琊榜》页游与电视剧先后上线，利用原作小说粉丝群体的转化优势及影视、游戏间的双向导流，两款产品均获得了巨大的成功。

自 2014 年上市公司切入大文化领域以来，始终将内容产业作为战略布局重心，陆续开拓电影、电视剧、文学等业务板块。本次交易前，上市公司在文学、影视等领域已储备了丰富的 IP 资源：在文学方面已囊括了王蒙、严歌苓、梁晓声、天下霸唱、刘猛、纪连海、许开祯等一大批著名作家及其名下的众多优秀作品；在电视剧方面，2015 年公司出品的电视剧达 7 部共计 250 余集，包括《下一站婚姻》、《想明白了再结婚》等；在电影方面，公司已计划出品包括天下霸唱最新小说改编电影《摸金符》、导演曹保平新作《追凶者也》、《白麻雀》、《秦末无刀》等在内的 7 部电影。本次交易完成后，上市公司将在网页游戏方面开辟新业务领域，依托业已建立的 IP 内容优势，持续强化公司在内容领域的核心竞争力。

本次拟收购的极光网络专注于网络游戏内容产品的生产，得益于创始团队深厚的行业积淀、成熟规范的研发制度及严谨实干的工作文化，持续开发了多个爆款网络游戏。截至 2016 年 6 月末，《混沌战域》累计流水已逾 4 亿元，总注册玩家数超过 4,000 万；《武神赵子龙》上线 3 个月单月最高流水超过 7,500 万元，最高单月新增用户数超 900 万。上述成功案例充分体现了优质内容对流量的强大

吸附效应。

本次交易完成后，极光网络将纳入上市公司“大文化”战略版图，上市公司不仅将拥有一支精于生产互联网优质内容的专业化团队，而且能够借助标的公司在 IP 开发领域的成功经验，夯实上市公司以 IP 为核心的互联网文化产业运作模式。

首先，通过本次收购，上市公司补齐了网络游戏内容板块的产业链短板，拥有了独立开发运营网络游戏的能力。未来，在公司统一筹划下，将不断向标的公司引入、嫁接优质 IP 内容，依托标的公司优秀的 IP 驾驭能力，持续构建以优质“IP”为支点的“大文化”战略布局，实现产业集团利益的最大化。

其次，标的公司核心管理团队深耕游戏开发十余年，对页游、端游等各类游戏产品均有深厚研究及独到理解。上市公司可借助极光网络在游戏行业的从业经验，筛选优秀外部游戏研发团队，发力 IP 对外授权业务，推动上市公司游戏板块 IP 授权业务的发展。

最后，IP 运营的核心是通过新的文化娱乐媒介形式重现并拓展原有 IP 的人物形象、情景及世界观等。如果在游戏开发中不能重现原有 IP 的经典场景、世界观并充分挖掘其内在精神与核心价值，那么玩家就不会在游戏过程中与 IP 产生互动及带入感。这不仅不能起到将原 IP 粉丝导流入游戏的效果，还可能对 IP 价值产生永久性伤害，不利于 IP 的长期商业化开发。本次交易完成后，借助标的公司在游戏 IP 研发方面的成功经验，标的公司可以全方位协助上市公司共同管控 IP 授权改编游戏业务，委派经验丰富的人员参与 IP 授权改编游戏的立项、开发、运营等全流程，共同维护 IP 商业价值，进而提高 IP 变现能力。

2、打造各产业共融互通的多方共赢文化生态圈

近年来，上市公司通过内生发展+外延并购的方式持续涉入文化产业领域，横向整合影视、文学、艺人经纪、直播、游戏等大文化产业，产业布局初步形成。本次交易完成后，不仅能实现中南文化在游戏板块业务的深入发展，而且更能以极光网络为基点充分撬动各业务板块释放强大协同效应。



(1) 文学影视+游戏

《花千骨》、《武神赵子龙》等成功影游联动的案例，充分说明了文学影视作品改编游戏后释放的巨大商业价值和市场活力。未来，上市公司将在进一步夯实原有精品文学、影视内容业务的同时，涉足优质网络剧的制作发行，通过网下网上双向储备优质 IP，加强文学影视板块与标的公司的互动，合力打通从文学影视到网络游戏的通路，同时借助优质游戏在核心粉丝群体的影响力，反向助推文学影视。

(2) 艺人+游戏

近年来，明星代言成为网络游戏发行营销的重要手段，《传奇霸业》（邓超）、《雷霆之怒》（张卫健）、《武神赵子龙》（林允儿）等网页游戏均取得了良好的市场效果。得益于千易志诚在明星经纪业务方面长期积累，公司与刘烨、黄轩、王珞丹、李小冉、梁静、杨佑宁、郭晓冬、邬君梅、俞灏明等国内众多一线影视明星建立了长期合作/经纪关系，本次交易完成后，标的公司游戏产品将获得与更多明星艺人合作代言机会，有利于进一步促进相关产品发行营销效果。此外，公司还可以通过在热门游戏中嵌入旗下艺人形象的方式进行双向宣传，加深游戏用户对公司艺人的认同，进一步提高艺人知名度。

(3) 直播+游戏

随着网络宽带速度的逐步提高、直播平台技术的逐渐成熟，网络游戏直播迎来了爆发式增长时期，直播平台成为了新的互联网流量入口。目前，公司已经通过与“唱吧”平台合作布局网络直播、草根艺人领域。未来，公司游戏上线后，可以借助直播平台辐射效应及网红艺人的粉丝效应，开辟“网红+游戏+直播”叠加协同营销新模式，打通游戏玩家、平台观众和网红粉丝之间界限，推动各业务板块之间用户的融合，实现业务协同发展。

(4) 音乐+游戏

音乐作为游戏产品内含的一种核心元素，不仅为游戏提供了一个乐音背景，而且还是游戏中勾勒故事剧情的重要技巧，能够赋予玩家在游戏的同时无与伦比的听觉感受，在游戏产品中扮演着越来越重要的角色。随着游戏娱乐在人们日常生活中的不断深入，游戏音乐已经成为音乐传播中一种重要的方式和渠道。本次交易完成后，中南音乐可与标的公司进行深度合作，中南音乐协助标的公司共同制作优良的游戏音乐作品。同时，通过游戏的病毒式传播，亦会将中南音乐的作品推送至海量玩家，实现音乐+游戏的双向互利。

(二) 发挥战略合作协同效应，提升公司游戏板块综合竞争实力

2015 年，公司通过外延式发展积极布局网络游戏领域。通过收购值尚互动 100%股权，上市公司在实现游戏产业的阶段性布局的同时，打通了互联网娱乐领域的变现通路。通过本次交易，标的公司的游戏业务将会在渠道资源、业务环节、产品类型等方面与上市公司原有游戏板块形成协同互补，有利于全面完善和提升公司的综合竞争实力。

1、渠道资源协同互补

渠道资源是网络游戏企业竞争中的关键核心资源。渠道资源的覆盖能力决定了单款游戏引入玩家数量的上限。流量为王时代下，能否获取优质渠道资源、把控规模性流量入口平台、建立多层次推广途径决定了游戏企业的竞争能力。本次交易前，上市公司子公司值尚互动已经覆盖电信运营商（中国移动、中国联通、

中国电信)渠道及各大移动市场类渠道(360手机助手、91助手、豌豆荚、九游游戏、安智市场、爱思助手等)。本次交易后,上市公司将进一步打通游戏产业的推广通路,与国内知名自有游戏流量平台——三七互娱形成深度合作关系,并可依托三七互娱以联运方式将产品进一步辐射至腾讯、2144、2345、百度、多玩、金山、暴风等合作平台。标的公司与上市公司在渠道资源方面的协同互补,将助力上市公司实现游戏产品对各类渠道资源的全覆盖。

2、业务环节协同互补

本次交易完成后,上市公司将进一步夯实互联网文化娱乐的源头——内容产品,凭借极光网络的研发策划团队,持续开发生产原创游戏产品,从源头绑定用户。同时,依托值尚互动丰富的发行运营经验,上市公司将拓展游戏研运(研发/运营)一体运作的新模式。在网络游戏精品化趋势的推动下,研运一体化成为行业中企业提高研发产品效率与品质的普遍做法。通过研运结合,研发部门在产品立项阶段就能获得运营部门支持,在故事情节、玩法设计、道具装备、画面音乐等环节设置更贴近市场;同时,在游戏运营阶段,研发部门能够取得一手运营数据,通过大数据分析结合一线运营同事的反馈,反向指导游戏升级迭代,保证游戏品质的提高及生命周期的延续。未来,上市公司将整体统筹、统一规划游戏娱乐版块,充分挖掘各子公司在内容研发、发行运营的比较优势,发挥IP资源共享、业务环节互联、人才团队互助的产业协同优势,打造游戏业务创新发展模式,提高上市公司核心竞争力。

3、产品类型协同互补

本次交易完成前,上市公司子公司值尚互动已经在移动游戏、单机游戏板块建立了较为完善的产品线,成功上线运营了《龙印OL》、《马上三国》、《兄弟萌》、《街头激战》等多款手游。本次交易完成后,上市公司将涉入网页游戏研发领域,弥补公司在网页游戏方面的产业链短板,形成了从单机到网游、从手游到页游的多产业业态布局。同时,本次收购标的极光网络专注于神话故事、历史文化类的重度大型MMORPG游戏开发,与上市公司当前以轻中度游戏为主的业务结构形成有力互补。标的公司纳入上市公司管理范畴后,公司将结合各子公司

核心管理团队的专业能力及擅长领域，统一协调集团内外部产业资源，通过“页游+手游”的多元产品联动开发的模式，共同挖掘公司自有 IP 价值，进而提高游戏板块业务综合竞争力。

三、本次交易的决策过程

（一）已经履行的决策程序

1、经向深交所申请，公司因筹划重大事项于 2016 年 6 月 14 日停牌，并于当日披露了《重大事项停牌公告》；2016 年 6 月 21 日公司筹划的重大事项确定为重大资产重组，经公司申请，公司股票自当日起因重大资产重组事项继续停牌。停牌期间，公司按规定每五个交易日发布一次重大资产重组事项进展情况公告。

2、2016 年 9 月 4 日，樟树浩基召开合伙人会议并通过决议同意向中南文化出售其持有的极光网络 48.00%股权。

3、2016 年 9 月 4 日，西藏泰富股东作出决议同意向中南文化出售其持有的极光网络 18.00%股权。

4、2016 年 9 月 5 日，极光网络召开股东会并通过决议同意代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富向中南文化出售上述股东持有的极光网络合计 90%的股权，极光网络其他股东放弃优先购买权。

5、2016 年 9 月 6 日，公司与交易对方就收购极光网络 90%股权，签订了附生效条件的《资产购买协议》。

6、2016 年 9 月 6 日，公司召开第三届董事会第七次会议，审议并通过了中南文化发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金预案及相关议案。

7、2016 年 9 月 29 日，公司与交易对方就收购极光网络 90%股权，签订了附生效条件的《资产购买协议之补充协议》。

8、2016 年 9 月 29 日，公司召开第三届董事第八次会议，审议并通过了中南文化发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书及相关议案。

9、2016 年 10 月 17 日，公司召开 2016 第十次临时股东大会，审议通过了中南文化发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书及相关议案。

10、2016 年 12 月 22 日，本次交易已获证监会并购重组审核委员会 2016 年第 99 次会议有条件通过。

（二）尚需履行的程序

1、中国证监会核准本次交易。

上述程序为本次交易的前提条件。能否获得上述程序的核准，以及获得核准的时间，均存在不确定性。

四、本次交易具体方案

本次交易由以下两部分组成：1、发行股份及支付现金购买资产；2、非公开发行股份募集配套资金。本次发行股份及支付现金购买资产与配套融资不互为前提，配套融资发行成功与否，不影响发行股份及支付现金购买资产行为的实施。

（一）发行股份及支付现金购买资产

1、交易对方

上市公司拟通过发行股份及支付现金相结合的方式，购买代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富持有的极光网络 90%股权。

2、标的资产

本次交易标的为代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富持有的极光网络 90%股权。

3、标的资产交易作价

极光网络的最终交易价格以具有证券期货业务资格的资产评估机构出具的评估值为依据，由交易各方协商决定。本次交易评估基准日为 2016 年 6 月 30 日。根据中企华出具的中企华评报字（2016）第 3810 号评估报告，极光网络评估值

为 74,252.98 万元，以该评估值为基础，经上市公司与交易对方协商确定，极光网络全部股权作价为 74,250.00 万元，其 90%股权交易作价确定为 66,825.00 万元。

4、交易支付方式

本次交易对价由上市公司以发行股份及支付现金方式支付，其中，以现金方式支付 26,730.00 万元，以发行股份的方式支付 40,095.00 万元，发行股份的价格为 18.58 元/股，共计发行 21,579,653 股。具体支付方式如下：

序号	交易对方	总对价金额 (万元)	现金对价		股份对价	
			金额(万元)	占比	金额(万元)	占比
1	代志立	15,592.50	0.00	0.00%	15,592.50	38.89%
2	李经纬	1,113.75	0.00	0.00%	1,113.75	2.78%
3	符志斌	1,113.75	0.00	0.00%	1,113.75	2.78%
4	樟树浩基	35,640.00	21,384.00	80.00%	14,256.00	35.55%
5	西藏泰富	13,365.00	5,346.00	20.00%	8,019.00	20.00%
合计		66,825.00	26,730.00	100.00%	40,095.00	100.00%

5、现金对价支付安排

(1) 本次交易获得中国证监会核准且上市公司配套募集资金到位后 10 个工作日内；或，若上市公司在中国证监会核准批复的有效期限内未收到募集配套资金款项，则在该批复有效期结束之日起一个月内；或，若中国证监会作出核准本次发行股份及支付现金购买资产但取消配套融资的批复，则自上市公司收到该批复后的三个月内，上市公司应向交易对方支付其所获全部现金对价的 70%；

(2) 在利润承诺期的第一个会计年度的审计报告出具后 7 个工作日内，上市公司应向交易对方支付其所获全部现金对价的 20%；

(3) 在利润承诺期的第二个会计年度的审计报告出具后 7 个工作日内，上市公司应向交易对方支付其所获全部现金对价的 5%；

(4) 在利润承诺期的第三个会计年度的审计报告出具后 7 个工作日内，上

市公司应向交易对方支付其所获全部现金对价的 5%。

6、股份发行价格及定价依据

按照《重组管理办法》的相关规定，本次发行的定价基准日为公司首次审议本次交易相关议案的董事会（即第三届董事会第七次会议）决议公告日。上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价格的 90%。可选的市场参考价为本次发行定价基准日前 20 个交易日、60 个交易日或 120 个交易日的上市公司股票交易均价，具体情况如下：

交易均价类型	交易均价	交易均价*90%
定价基准日前 20 个交易日均价	20.59	18.54
定价基准日前 60 个交易日均价	19.83	17.85
定价基准日前 120 个交易日均价	20.81	18.73

注：上表所称交易均价的计算公式为：董事会决议公告日前若干个交易日公司股票交易均价=决议公告日前若干个交易日公司股票交易总额/决议公告日前若干个交易日公司股票交易总量。

在充分考虑公司股票市盈率及同行业上市公司估值水平的基础上，公司通过与交易对方之间的充分磋商，同时在兼顾各方利益的情况下，确定本次发行股份购买资产的发行价格采用定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价作为市场参考价，并最终确定发行价格为 18.58 元/股（不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%）。

7、股份发行数量

根据上述发行价格计算，本公司向代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富发行股份数量共计 21,579,653 股。具体分配方式如下：

序号	交易对方	股份支付数量（股）
1	代志立	8,392,088
2	李经纬	599,434
3	符志斌	599,434
4	樟树浩基	7,672,766
5	西藏泰富	4,315,931

序号	交易对方	股份支付数量(股)
	合计	21,579,653

8、股份发行价格和数量的调整

若中南文化在定价基准日至作本次非公开发行的股份发行日期间内发生派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项，则发行价格将作相应调整。具体调整公式如下：

调整后发行价格 = (原定发行价格 - 每股所分红利现金额) ÷ (1 + 转增或送股比例)

发行数量根据上述价格调整方式作出相应调整。

在定价基准日至股份发行日期间，若中国证监会对发行价格的确定方式进行政策调整，则发行价格和发行数量将作相应调整。

9、标的资产和发行股份的交割

在本次交易获中国证监会批准后的 30 个工作日内，交易对方应办理完毕将其所持极光网络全部的股权过户至上市公司的工商变更登记手续。

本次交易中的股份对价，由上市公司通过向交易对方发行股份的方式支付。全部股份在资产购买协议生效且标的股权交割后的三个月内一次性发行登记至交易对方名下。

10、股份锁定期

(1) 交易双方承诺，截至本次交易的业绩承诺方取得本次发行的股份时，其持有标的股权的时间未满 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自本次非公开发行结束之日起 36 个月内不得转让；若其持有标的股权的时间超过 12 个月的，则该等标的股权对价所对应的股份自本次非公开发行结束之日起 12 个月内不得转让。

(2) 若业绩承诺方因本次交易所取得的中南文化的股份的限售期为 36 个

月，则业绩承诺方持有的该等股份应在利润承诺期届满且确认业绩承诺方已履行完毕全部利润补偿义务后方可解除限售；若业绩承诺方因本次交易所取得的中南文化的股份的限售期为 12 个月，则在前述限售期满后，业绩承诺方因本次交易所获得的中南文化股份分三期解锁，未解锁的股份不得转让：

①极光网络 2016 年度业绩经上市公司聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后，如果极光网络 2016 年业绩达到业绩承诺方的承诺业绩，业绩承诺方可解锁的股份为其自本次交易获得的全部股份的 30%；如果 2016 年业绩未达到业绩承诺方的承诺业绩，则业绩承诺方可转让的股份为其自本次交易获得的全部股份的 30%扣除当年应进行股份补偿后的差额。即：第一期业绩承诺方可转让的股份数额=业绩承诺方自本次交易获得全部股份的 30%-业绩承诺方应就 2016 年业绩向上市公司补偿的股份额（可解锁股份数量小于 0 时按 0 计算）。本款的解锁条件应同时满足自股份发行完成之日起 12 个月的限售期。

②极光网络 2017 年度业绩经上市公司聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后，如果极光网络 2016 年度及 2017 年度业绩均达到业绩承诺方的承诺业绩，业绩承诺方可转让的股份为其自本次交易获得的上市公司全部股份的 30%；如果 2016 年度或 2017 年度业绩未达到业绩承诺方的承诺业绩，则第二期业绩承诺方可转让的股份数额=业绩承诺方自本次交易获得全部股份的 60%-第一期业绩承诺方可转让的股份数额-业绩承诺方应就 2016 年及 2017 年度业绩承诺方向上市公司补偿的股份总额（可解锁股份数量小于 0 时按 0 计算）。

③极光网络 2018 年度业绩经上市公司聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后，业绩承诺方在履行完毕资产购买协议约定的全部补偿义务后，其自本次交易取得的股份中仍未解锁的部分可一次性解除锁定并可自由转让。

本次发行结束后，上述股东如果由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的股份，亦应遵守上述锁定期的约定。

业绩承诺方中每一方可解锁的股份数额以其自本次交易获得股份数额为基数,按照本款前述的计算公式计算得出。

11、业绩承诺及超额奖励安排

(1) 业绩承诺安排

代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富承诺,极光网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现的合并报表净利润不低于 5,500.00 万元、6,875.00 万元、8,593.75 万元。

上述所称合并报表净利润均以经上市公司股东大会决议聘请的具有证券期货从业资格的会计师事务所审计的以扣除非经常性损益后的净利润口径为准。

(2) 股份补偿安排

如在利润承诺期内,极光网络任一年度累计实现的实际净利润低于累计承诺净利润,则业绩承诺方应向上市公司进行利润补偿。业绩承诺方应首先以其持有的中南文化股份进行补偿:

①股份补偿的计算公式为:当期补偿金额=(截至当期期末累积承诺净利润—截至当期期末累积实际净利润)÷利润承诺期内各年的承诺净利润总和×本次交易的交易对价—累计已补偿金额。

当期应当补偿股份数量=当期补偿金额/本次上市公司向交易对方发行股份购买资产的发行价格。

②如上市公司在本次交易定价基准日后的利润承诺期实施转增或送股分配的,则补偿股份数相应调整为:按照第①项所述公式计算的补偿股份数量×(1+转增或送股比例)。

③如上市公司在本次交易定价基准日后的利润承诺期内实施现金分配,业绩承诺方所获得的需要补偿的股份的股息应相应返还至中南文化指定账户内。计算公式为:返还的股息金额=每股已分配现金股利×按照第①项所述公式计算的补偿股份数量。

④在各年计算的应补偿股份数小于或等于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的股份不冲回。

在利润承诺期内，若业绩承诺方持有的截至当年剩余的中南文化股份数不足以用于补偿或由于设置了质押等权利限制而无法用于补偿的，则当年应补偿的股份数为业绩承诺方剩余的可用于补偿的中南文化股份数，当年应补偿金额的差额部分由业绩承诺方以现金进行补偿。

①现金补偿金额的计算方式为： $(\text{应补偿股份数额} - \text{已补偿股份数额}) \times \text{本次非公开发行的发行价格} - \text{已补偿现金数额}$ 。

②如中南文化在利润承诺期内实施派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，则前项所述“本次发行价格”应进行相应的除权、除息处理。

③各年计算的应补偿现金数小于或等于 0 时，按 0 计算，即已补偿的金额不冲回。

各业绩承诺方按照其向上市公司转让的股权数额占业绩承诺方向上市公司转让总的股权数额的比例同比例承担补偿义务。

（3）减值测试及补偿

在利润承诺期届满时，中南文化可对极光网络做减值测试，并由具有证券期货从业资格的会计师事务所所在中南文化依法公布 2018 年度审计报告后 30 个工作日内对该减值测试结果出具专项审核意见。如果利润承诺期届满时极光网络的减值额大于利润承诺期内已补偿股份数额 $\times$ 本次发行价格+已补偿现金数额，则业绩承诺方还需另行向中南文化补偿差额部分。 $\text{应补偿金额} = \text{期末减值额} - \text{在利润承诺期内因实际净利润不足承诺净利润已支付的补偿额}$ 。

业绩承诺方应首先以股份方式向中南文化补偿期末减值额与已补偿金额之间的差额部分，若股份方式不足以用于补偿的，应补偿金额的差额部分由业绩承诺方以现金进行补偿。

（4）利润补偿的实施

中南文化在审计机构出具关于极光网络每年度实际实现的净利润数的专项审核意见及减值测试报告（如触发减值测试条款）出具后 10 日内，完成计算应补偿的股份数量和应补偿的现金金额，并将专项审核意见及应补偿的股份数量和现金金额书面通知交易对方。

交易对方应在收到中南文化的上述书面通知 10 个工作日内，将其所持中南文化股份的权利状况（包括但不限于股份锁定、股权质押、司法冻结等情形）及最终可以补偿给中南文化的股份数量和股份不足补偿部分的现金金额书面回复给中南文化。

中南文化在收到业绩承诺方的上述书面回复后，应在 3 个工作日内最终确定交易对方应补偿的股份数量及现金金额，并在 10 个工作日内召开董事会审议相关事宜。中南文化就交易对方补偿的股份，应采用股份回购注销方案，具体如下：

中南文化股东大会审议通过股份回购注销方案后，中南文化以 1 元的总价回购并注销交易对方当年补偿的股份，并于股东大会决议公告后 5 个工作日内将股份回购数量及应补偿的现金金额书面通知交易对方。交易对方应在收到通知的 10 个工作日内，向中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司发出将其当年需补偿的股份过户至上市公司董事会设立的专门账户的指令，并将应补偿的现金支付至上市公司的指定账户。

如股份回购事宜未获回购股东大会审议通过，中南文化将在回购股东大会决议公告后 10 个交易日内书面通知业绩承诺方。业绩承诺方应在接到该通知后 30 日内取得所需批准（如需），并在符合相关证券监管法规、规则和监管部门要求的前提下，于接到上述通知后 180 日内将应补偿股份无偿赠送给回购股东大会股权登记日登记在册的除业绩承诺方以外的全体股东，该等股东按照其持有的 A 股股份数量占股权登记日扣除业绩承诺方所持股份总数外的中南文化总股份数的比例获赠股份。

(5) 超额奖励安排

利润承诺期内,若极光网络不触发减值补偿的情况下,利润承诺期累计实际净利润超过承诺净利润总和的,则中南文化承诺将部分超额利润奖励给极光网络管理层,奖励数额以极光网络实际净利润(含非经常性收益部分)超出承诺净利润总和部分的 50%和交易对价的 20%中的较低者为准。具体奖励方案由极光网络总经理提案并由极光网络董事会批准。该奖励于利润承诺期的第三个会计年度的审计报告出具日后 40 个工作日内,由极光网络一次性以现金方式向管理层支付。

12、过渡期间损益归属

交易双方确认,在损益归属期间,极光网络不得实施利润分配。

标的股权在损益归属期间运营所产生的盈利由上市公司享有,运营所产生的亏损或因其他原因而导致极光网络净资产减少,则由交易对方中每一方按照其所持极光网络的股权的比例以现金方式分别承担。

交易双方同意在交割日后 30 个工作日内,上市公司可聘请具有证券期货从业资格的会计师事务所对损益归属期间的损益及数额进行审计,并出具相关报告予以确认,在亏损数额经审计确定后的 10 个工作日内,交易对方向上市公司支付到位。

13、滚存未分配利润安排

本次交易完成前,极光网络不得进行利润分配,本次交易完成后,极光网络的滚存未分配利润由本次交易完成后的极光网络股东享有。

14、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。

15、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。

16、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。

17、违约责任

交易双方签订的《资产购买协议》生效后，如上市公司未按约定期限支付交易对价，应按照应付未付金额的万分之三/日向交易对方支付滞纳金。若因交易对方原因导致标的股权未能在约定期间内完成标的股权的工商变更登记/备案手续的，则每逾期一日，交易对方中对逾期有责任的一方应按上市公司已向交易对方支付的交易对价的万分之三/日承担违约金。

若因上市公司单方违约导致本次交易不能实现的，则上市公司应向交易对方支付违约金 5,000.00 万元；若因交易对方中某一方或多方违约或违法违规导致本次交易不能实现的，则该违约方或违法违规方应向上市公司支付违约金 5,000.00 万元。

如因本次交易过程中涉及的监管部门、主管机关或有关政府部门的审批、许可等行为的原因或法律、政策变化导致本次交易不能完成，不应视作各方违约。

对于交易对方中的樟树浩基、代志立、李经纬、符志斌，其互相之间对利润补偿义务及违约责任承担连带责任。

（二）发行股份募集配套资金

1、发行对象

上市公司拟向不超过 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、财务公司、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

本次募集配套资金的定价基准日为公司第三届董事会第七次会议决议公告日。

发行价格不低于 22.80 元/股（该发行底价不低于定价基准日前 20 个交易日股票交易均价的 90%）。最终发行价格在本公司取得中国证监会关于本次交易的核准批文后，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》、《上市公司非公开发行股票实施细则》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，与广发证券协商确定。

3、股份发行数量

上市公司拟通过询价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，金额不超过本次交易中股份对价的 100.00%，为 400,950,000.00 元。按照不低于 22.80 元/股计算，公司为募集配套资金需发行股份数不超过 17,585,526 股。最终发行数量将根据最终发行价格，由公司提请股东大会授权董事会根据询价结果与广发证券协商确定。

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，若中国证监会对发行价格的确定方式进行政策调整，则发行价格和发行数量将作相应调整。

在定价基准日至股份发行日期间，本公司如有现金分红、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，如发行价格调整，发行数量也作相应调整。

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 12 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、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心项目，具体情况如下表所示：

用途	金额（万元）	所占比例
支付本次交易的现金对价	26,730.00	66.67%
支付本次交易相关的费用及税费	1,800.00	4.49%
建设极光网络研发中心项目	11,565.00	28.84%
合计	40,095.00	100.00%

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否，或配套资金是否足额募集，均不影响本次发行股份及支付现金购买资产行为的实施。若本次募集配套资金发行失败或募集配套资金金额不足，则公司将自筹资金支付本次交易的现金对价及相关费用。

7、发行方式

本次发行股份募集配套资金的发行方式为非公开发行。

8、发行股票的种类和面值

本次募集配套资金发行股票的种类为境内上市的人民币普通股（A股），每股面值为人民币 1.00 元。

9、发行股票的上市地点

本次发行股份募集配套资金所发行之 A 股股票将于发行完成后申请在深交所中小板上市。

10、公司本次发行前滚存的未分配利润的处置方案

本次发行完成以后，公司本次发行前的滚存未分配利润将由公司新老股东按发行后的股份比例共享。

五、本次交易设置业绩奖励的原因、依据、合规性、会计处理方式及相关影响

(一) 设置业绩奖励的原因、依据及合规性

本次交易设置业绩奖励主要是为维护极光网络管理团队的稳定性，调动标的公司管理团队的积极性，提高极光网络盈利能力，更好地实现其与上市公司已有资源的整合，更大地发挥上市公司与被收购标的公司之间的协同效应，从而有利于保障上市公司及全体投资者的利益。

根据中国证监会上市部发布的《关于并购重组业绩奖励有关问题与解答》，业绩奖励安排应基于标的资产实际盈利数大于预测数的超额部分，奖励总额不应超过其超额业绩部分的 100%，且不超过其交易作价的 20%。

根据上市公司与交易对方签署的附条件生效的《资产购买协议》，交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富承诺极光网络在 2016 年-2018 年三年实现的扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于 5,500.00 万元、6,875.00 万元及 8,593.75 万元。利润承诺期内，若极光网络不触发减值补偿的情况下，利润承诺期累计实际净利润超过承诺净利润总和的，则中南文化承诺将部分超额利润奖励给极光网络管理层，奖励数额以极光网络实际净利润(含非经常性收益部分)超出承诺净利润总和部分的 50%和交易对价的 20%中的较低者为准。因此，本次超额业绩奖励安排符合中国证监会上市部《关于并购重组业绩奖励有关问题与解答》的有关规定。

本次业绩奖励是以标的公司实现超额业绩为前提，并参照资本市场类似并购重组案例，经充分考虑上市公司全体股东利益、交易完成后被收购标的的经营管理团队超额业绩的贡献、经营情况等相关因素，基于公平交易原则，交易双方协商

一致后确定的结果，具有合理性。

（二）相关会计处理

根据《企业会计准则第 20 号——企业合并》第十一条规定：购买方应当区别下列情况确定合并成本：一次交换交易实现的企业合并，合并成本为购买方在购买日为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。在合并合同或协议中对可能影响合并成本的未来事项作出约定的，购买日如果估计未来事项很可能发生并且对合并成本的影响金额能够可靠计量的，购买方应当将其计入合并成本；第十三条规定：购买方在购买日应当对合并成本进行分配，按照本准则第十四条的规定确认所取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债。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。

中南文化与极光网络全体股东在本次交易方案中对业绩奖励条款的设置主要与为取得极光网络 90%股权相关，由于该等业绩奖励系根据 2016 年-2018 年承诺期间届满标的公司累计实现净利润超出业绩承诺部分的 50%计算，但目前中南文化及极光网络尚无法对极光网络在承诺期内经营状况超出业绩承诺的可能性及预计金额作出准确估计，中南文化无法对购买日该等业绩奖励涉及的公允价值进行可靠估计并计入合并成本，因此不确认该等业绩奖励对合并成本及商誉的影响金额，中南文化将在业绩承诺期间的每个会计期末对该等业绩奖励的公允价值进行复核并将其变动计入当期损益。

（三）业绩奖励安排对上市公司可能造成的影响

1、有利于维持标的公司管理团队的稳定性

本次业绩奖励的对象涵盖了标的公司的管理团队，保证了标的公司核心人员的稳定性，调动了核心人员的积极性。本次交易标的公司主要从事网络游戏的研发，其人才资源系企业的核心资源之一。极光网络的管理团队专注游戏行业多年，行业经验丰富，参与过《征途》、《三国英雄传》、《天界》等多款知名游戏的研发工作，对游戏行业有着深厚的理解和认识。通过业绩奖励机制的安排，可以

进一步的维护管理团队的稳定性，从而保证标的公司业务持续发展，为上市公司进一步创造更多的利润，有助于维护上市公司全体股东的利益。

2、有利于增强上市公司盈利能力

本次业绩奖励的安排是在标的公司业绩承诺的基础上设置的，是业绩承诺之外的超额收益对应的业绩奖励，能够提高管理层的积极性，在完成业绩承诺的基础后进一步努力经营管理，进一步拓展标的公司业务，以实现标的公司的超额收益，从而实现上市公司的超额收益，充分维护中小股东权益。

3、对上市公司未来经营业绩的影响

根据交易各方签署的《资产购买协议》，如果在利润承诺期累计实际净利润超过承诺净利润总和的，则中南文化承诺将部分超额利润奖励给极光网络管理层，奖励数额以极光网络实际净利润（含非经常性收益部分）超出承诺净利润总和部分的 50%和交易对价的 20%中的较低者为准。这会影响上市公司当期净利润，同时，超额业绩奖励在业绩承诺期满后一次性支付会给上市公司届时的现金流量产生一定影响。但是超额业绩奖励是基于标的公司超额完成业绩目标下的奖励措施，且超额业绩小于超出承诺净利润总和部分的 50%，因此不会对上市公司未来经营造成重大不利影响。

六、本次交易对上市公司的影响

（一）本次交易对上市公司股权结构的影响

上市公司目前的总股本为 810,951,633 股，按照本次交易方案，公司拟向代志立、李经伟、符志斌、樟树浩基、西藏泰富发行普通股不超过 21,579,653 股并支付现金购买极光网络 90%股权。同时，拟向不超过 10 名符合条件的特定投资者发行股份数量不超过 17,585,526 股。本次交易完成后，上市公司股权结构变化情况如下：

单位：股

股东名称	交易前持有上市公司股份数	交易前持有上市公司股权比例	交易后持有上市公司股份数	交易后持有上市公司股权比例
中南集团	242,869,000	29.95%	242,869,000	28.57%
中融鼎新	94,434,748	11.64%	94,434,748	11.11%
王辉	67,048,722	8.27%	67,048,722	7.89%
常州京控	40,756,824	5.03%	40,756,824	4.79%
代志立	-	-	8,392,088	0.99%
李经纬	-	-	599,434	0.07%
符志斌	-	-	599,434	0.07%
樟树浩基	-	-	7,672,766	0.90%
西藏泰富	-	-	4,315,931	0.51%
不超过10名的特定对象	-	-	17,585,526	2.07%
上市公司其他股东	365,842,339	45.11%	365,842,339	43.03%
合计	810,951,633	100.00%	850,116,812	100.00%

注：以上数据将根据上市公司本次实际发行股份数量而发生相应变化。

如上表所示，本次交易完成后，中南文化股本总额不高于 850,116,812 股，社会公众股持股比例超过 10%，中南文化的股权分布仍符合上市条件。

在不考虑募集配套资金的情况下本次交易完成前后公司的股权结构如下表所示：

单位：股

股东名称	交易前持有上市公司股份数	交易前持有上市公司股权比例	交易后持有上市公司股份数	交易后持有上市公司股权比例
中南集团	242,869,000	29.95%	242,869,000	29.17%
中融鼎新	94,434,748	11.64%	94,434,748	11.34%
王辉	67,048,722	8.27%	67,048,722	8.05%
常州京控	40,756,824	5.03%	40,756,824	4.90%
代志立	-	-	8,392,088	1.01%
李经纬	-	-	599,434	0.07%
符志斌	-	-	599,434	0.07%

股东名称	交易前持有上市公司股份数	交易前持有上市公司股权比例	交易后持有上市公司股份数	交易后持有上市公司股权比例
樟树浩基	-	-	7,672,766	0.92%
西藏泰富	-	-	4,315,931	0.52%
上市公司其他股东	365,842,339	45.11%	365,842,339	43.94%
合计	810,951,633	100.00%	832,531,286	100.00%

注：以上数据将根据中南文化本次实际发行股份数量而发生相应变化。

如上表所示，本次交易完成后，中南文化股本总额不高于832,531,286股，社会公众股持股比例超过10%，中南文化的股权分布仍符合上市条件。

（二）本次交易对上市公司主要财务数据的影响

根据公证天业出具的《备考审阅报告》，中南文化本次交易前后备考合并报表主要财务数据对比如下：

单位：万元

项目	2016年6月30日/2016年1-6月（实现数）	2016年6月30日/2016年1-6月（备考数）	增幅（%）
总资产	469,310.03	542,158.59	15.52
归属于母公司所有者权益	218,801.98	263,834.41	20.58
营业收入	41,080.35	44,268.24	7.76
利润总额	4,892.52	6,488.25	32.62
归属于母公司所有者的净利润	4,010.40	5,594.81	39.51

（续上表）

项目	2015年12月31日/2015年（实现数）	2015年12月31日/2015年（备考数）	增幅（%）
总资产	365,523.93	439,473.75	20.23
归属于母公司所有者权益	215,092.36	258,540.37	20.20
营业收入	111,934.88	117,332.74	4.82
利润总额	16,119.68	19,558.67	21.33
归属于母公司所	13,936.27	17,289.28	24.06

有者的净利润			
--------	--	--	--

（三）本次交易完成后产生的商誉对上市公司的影响

1、本次交易完成后预计产生的商誉

根据《企业会计准则第 20 号——企业合并》规定，企业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，应确认为商誉。由于本次交易需要证监会核准，核准后具体合并日尚未能确定。故简化起见，以本次备考合并报表中的商誉作为交易完成预计商誉予以考虑，根据公证天业出具的苏公 W[2016]E1603 号备考合并审阅报告，本次交易完成后预计增加商誉为 68,229.44 万元。

2、为应对商誉减值风险，上市公司拟采取的应对措施。

本次交易完成后，在本公司合并资产负债表将形成较大金额的商誉，为了降低大额商誉减值的风险，上市公司拟采取以下应对措施：

（1）超额奖励安排

为维护极光网络管理团队的稳定性，调动标的公司管理团队的积极性，提高极光网络盈利能力，上市公司将对业绩承诺方进行超额业绩奖励。从而更好的促使标的公司实现承诺业绩。

（2）标的公司整合计划

上市公司将不会对标的公司的管理团队、组织架构、主营业务进行重大调整，而是采取多种措施维持其原有管理团队稳定性和经营积极性。同时，上市公司与标的企业将积极探索在影视、文学、音乐等细分领域的协同与整合，并按照上市公司各类规范要求对极光网络的经营管理进行规范，提升标的公司的竞争力及持续盈利能力。

（3）发挥标的公司竞争优势

标的公司具有经验丰富且稳定的管理团队及卓越的 IP 改编能力。未来，在

上市公司统一筹划下，将统一协调集团内外部产业资源，不断向标的公司引入、嫁接优质 IP 内容，依托标的公司优秀的 IP 驾驭能力以及在游戏 IP 研发方面的成功经验研发出更多更好的游戏产品，提高 IP 变现能力，从而提高标的公司的持续盈利能力。

七、本次交易不构成关联交易

本次交易完成前，本次交易对方未直接或者间接持有上市公司 5%以上股份，未担任上市公司董事、监事或者高级管理人员，也并非上市公司关联自然人的关系密切的家庭成员，与上市公司之间不存在关联关系。

在考虑募集配套资金的影响下，本次交易完成后，交易对方持有的上市公司股份数量及比例如下：

交易对方	交易后持有上市公司股票数量（股）	交易后持有上市公司股票比例
代志立	8,392,088	0.99%
李经纬	599,434	0.07%
符志斌	599,434	0.07%
樟树浩基	7,672,766	0.90%
西藏泰富	4,315,931	0.51%

在不考虑配套融资的情况下，交易完成后交易对方持有的上市公司股份数量及比例如下：

股东	交易后持有上市公司股份数	交易后持有上市公司股份比例
代志立	8,392,088	1.01%
李经纬	599,434	0.07%
符志斌	599,434	0.07%
樟树浩基	7,672,766	0.92%
西藏泰富	4,315,931	0.52%

综上，本次交易完成后，交易对方未直接或者间接持有上市公司 5%以上股份，因此各交易对方与上市公司之间不存在关联关系，本次交易不构成关联交易。

八、本次交易不构成重大资产重组

根据中国证监会《重组管理办法》的规定，“上市公司在 12 个月内连续对同一或者相关资产进行购买、出售的，以其累计数分别计算相应数额”，“交易标的资产属于同一交易方所有或者控制，或者属于相同或者相近的业务范围，或者中国证监会认定的其他情形下，可以认定为同一或者相关资产”。

2016 年 1 月 21 日，中南文化股东大会审议通过了《关于公司对外投资暨关联交易的议案》，樟树浩基将其持有的极光网络 7.50%的股权，作价 3,000 万元转让给中南文化；樟树浩基将其持有的极光网络 0.50%的股权，作价 200 万元转让给中南常春；西藏泰富将其持有的极光网络 2.00%的股权，作价 800 万元转让给中南常春。

2016 年 9 月 6 日，中南常春与中南文化签署《股权转让协议》，中南常春将其持有的极光网络 2.5%的股权，作价 1,500 万元转让给中南文化。

上述交易与本次交易标的同为极光网络，属于上市公司对“同一或者相关资产”的交易情况，故计算重大资产重组标准时，上述交易与本次交易应合并计算。具体情况如下：

单位：万元

项目	资产总额与交易金额孰高	资产净额与交易金额孰高	营业收入
2016 年 1 月交易	4,000.00	4,000.00	539.79
2016 年 9 月交易	1,500.00	1,500.00	134.95
本次交易	66,825.00	66,825.00	5,397.86
合计	72,325.00	72,325.00	6,072.59
上市公司最近一年（2015 年）财务数据	365,523.93	215,092.36	111,934.88
占比	19.79%	33.63%	5.43%

注：因上市公司子公司江阴中南红股权投资管理有限公司为中南常春的执行事务合伙人，故上表计算 2016 年 1 月交易时，将中南常春购买的股权比例计算在内。

综上，本次交易不构成中国证监会规定的上市公司重大资产重组行为。由于

本次交易涉及发行股份购买资产，须提交中国证监会并购重组审核委员会审核。

九、本次交易不构成借壳上市

详见本报告书“重大事项提示/八、本次交易不构成借壳上市”。

第二章 上市公司基本情况

一、公司基本情况

公司名称	中南红文化集团股份有限公司
英文名称	Zhongnan Red Culture Group Co., Ltd.
曾用名	江阴中南重工股份有限公司
法定代表人	陈少忠
注册地址	江阴高新技术产业开发园金山路
办公地址	江阴高新技术产业开发园金山路
企业性质	上市公司
股票代码	002445
股票简称	中南文化
实际控制人	陈少忠
注册资本	810,951,633 元
经营范围	广播、电影、电视、音乐节目的制作、发行；企业形象策划；组织文化艺术交流活动；手机、计算机软硬件及配套设备、电子产品、通讯产品的技术开发与销售；设计、制作、代理和发布各类广告；会务礼仪服务；利用自有资金对外投资；股权投资；教育信息咨询（不含自费出国留学中介服务）；管道配件、钢管、机械配件、伸缩接头、预制及直埋保温管的制造；自营和代理各类商品及技术的进出口业务（国家限定企业经营或者禁止进出口的商品和技术除外）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
统一社会信用代码	91320200749411127G
上市日期	2010 年 7 月 13 日

二、历史沿革及股权变动情况

（一）公司设立情况

2007 年 12 月 14 日，江阴中南投资有限公司、Toe Teow Heng 作为发起人签订《发起人协议》，同意江南管业设备成套有限公司整体变更设立股份公司。截至 2007 年 11 月 30 日，经公证天业审计的所有者权益为 13,019.51 万元。全体

发起人同意变更设立的股份公司注册资本为 9,200.00 万元,其余 3,819.51 万元作为股份公司的资本公积。

2008 年 1 月 21 日,商务部出具《关于同意江阴江南管业设备成套有限公司转制为外商投资股份有限公司的批复》(商资批[2008]6 号),并于 2008 年 1 月 22 日颁发《中华人民共和国外商投资企业批准证书》(商外资资审字[2008]0008 号)。2008 年 2 月 2 日,江苏省无锡工商行政管理局颁发《企业法人营业执照》(注册号为 320281400000737),江南管业整体变更为江阴中南重工股份有限公司;注册资本 9,200.00 万元,法定代表人陈少忠。

公司设立时的股权结构如下表所示:

股东名称	出资额(万元)	持股比例
江阴中南投资有限公司	6,900.00	75.00%
TOE TEOW HENG	2,300.00	25.00%
合计	9,200.00	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

2010 年 6 月 30 日,根据中国证监会“证监许可[2010]733 号”文《关于核准江阴中南重工股份有限公司首次公开发行股票的批复》,公司向社会公开发行人民币普通股 3,100.00 万股,发行后股本增至 12,300.00 万股。经深交所《关于江阴中南重工股份有限公司人民币普通股股票上市的通知》(深证上 223 号)同意,本公司发行的人民币普通股股票在深圳证券交易所上市,股票简称“中南重工”,股票代码“002445”;于 2010 年 11 月 24 日,公司取得江苏省无锡市工商行政管理局换发的《企业法人营业执照》,完成本次增资的工商变更登记。

本次发行后,公司的股本结构如下:

股东名称	持股数(万股)	持股比例
江阴中南投资有限公司	6,900.00	56.10%
TOE TEOW HENG	2,300.00	18.70%

股东名称	持股数（万股）	持股比例
社会公众股	3,100.00	25.20%
合计	12,300.00	100.00%

2、第一次增资（资本公积转增股本）

2011年8月6日,经公司2011年第三次临时股东大会审议通过,以公司2012年末总股本12,300.00万股为基准,以资本公积金向全体股东每10股转增10.5股,转增完成后公司的总股本为25,215.00万股。

3、第二次增资（发行股份购买资产）

2015年1月,经中国证监会《关于核准江阴中南重工股份有限公司向王辉等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》(证监许[2014]1451号)核准,公司向王辉等发行股份96,854,886股,以非公开发行股份方式向常州京控资本管理有限公司发行20,378,412股,发行完成后,公司总股本由252,150,000股变更为369,383,298股。

4、第三次增资（资本公积转增股本）

2015年5月15日,经公司2014年年度股东大会审议通过,以公司分红股权登记日收市后的总股本为基准,以资本公积金向全体股东每10股转增10股,转增完成后公司的总股本为738,766,596股。

5、第四次增资（限制性股票激励计划）

2016年3月7日公司召开了第二届董事会第五十五次会议,审议通过了《江阴中南重工股份有限公司2016年限制性股票激励计划(草案)》,该议案已经公司2016年3月30日召开的2016年第三次临时股东大会审议通过。2016年4月26日公司召开了第二届董事会第六十二次会议和第二届监事会第二十八次会议,审议通过了《关于向2016年限制性股票激励计划激励对象授予限制性股票的议案》。

根据相关规定,公司对此次股权激励对象进行了股权的授予登记工作,本次

授予登记的限制性股票为 917 万股，由此公司的总股本由原来的 738,766,596 股变更为 747,936,596 股。

6、第五次增资（发行股份购买资产）

2016 年 4 月，经中国证监会《关于核准江阴中南重工股份有限公司向钟德平等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》（证监许[2016]831 号）核准，公司向钟德平发行 17,422,357 股股份、向朱亚琦发行 4,765,010 股股份、向珠海广发信德奥飞产业投资基金一期（有限合伙）发行 2,669,776 股股份。以非公开发行股份方式向财通基金管理有限公司发行 13,929,808 股股份、向芒果传媒有限公司发行 13,157,894 股股份、向陶安祥发行 11,070,192 股股份。发行完成后，公司总股本由 747,936,596 股变更为 810,951,633 股。

（三）名称变更

上市公司于 2016 年 1 月 30 日召开第二届董事会第五十三次会议，审议通过了《关于变更公司名称及证券简称的议案》，该议案已经公司 2016 年 4 月 13 日召开的 2016 年第四次临时股东大会审议通过。

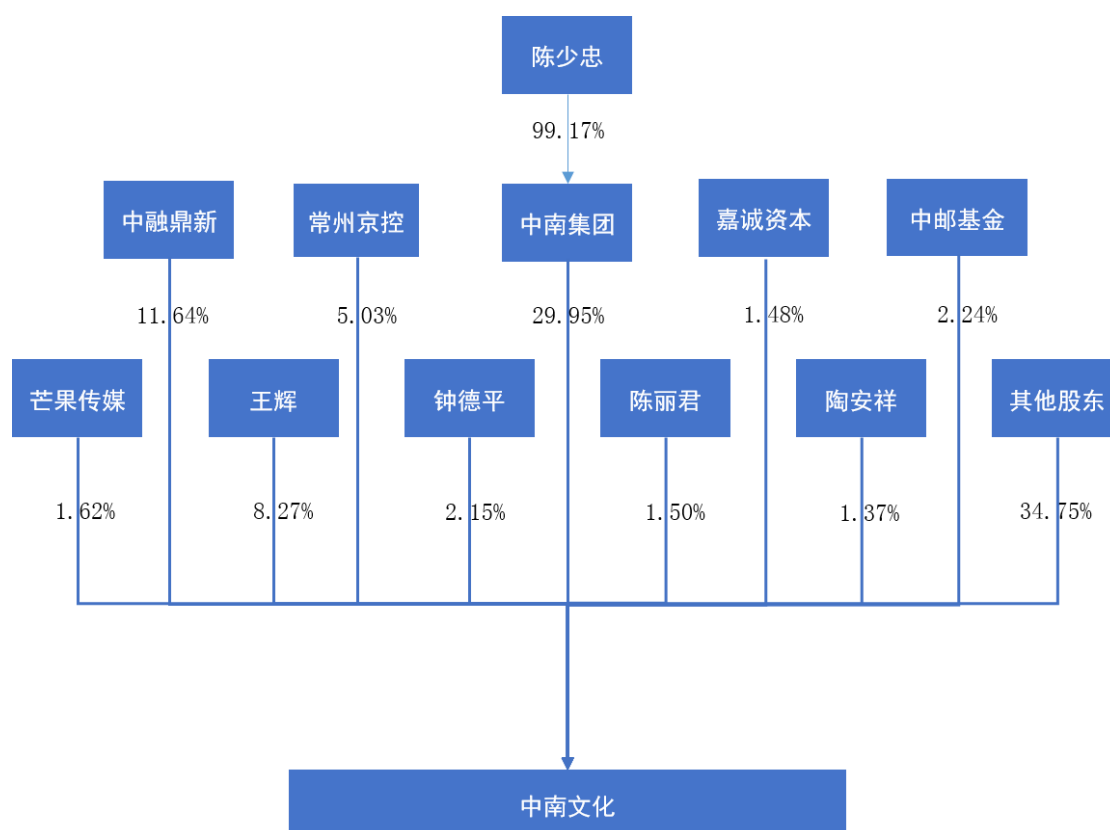
无锡市工商行政管理局于 2016 年 5 月 5 日核准通过了公司名称变更事项，并核发了新的营业执照。上市公司名称由“江阴中南重工股份有限公司”变更为“中南红文化集团股份有限公司”，证券简称由“中南重工”变更为“中南文化”。

（四）目前股本结构

截至 2016 年 10 月末，公司总股本为 810,951,633 股，股权结构如下：

股份类别	股数（股）	占比
非限售流通股	176,133,763	21.72%
限售流通股	634,817,870	78.28%
总股本	810,951,633	100.00%

上市公司的股权结构如下图所示：



三、控股股东及实际控制人概况

截至本报告书签署日，中南集团持有中南文化 29.95%的股份，为中南文化控股股东；陈少忠持有中南集团 99.17%的股份，为中南文化实际控制人。

（一）中南集团

中南集团原名江阴中南投资有限公司，成立于 1985 年 5 月 16 日，注册资本为 8,000 万元人民币，注册地址为江阴市城东街道山观蟠龙山路 39 号，法定代表人为陈少忠，经营范围为：危险化学品经营（按许可证所列范围和方式经营）；起重机的制造、加工；利用自有资金对外投资；机械设备的研究、开发；五金产品、电子产品、金属材料的销售；自营和代理各类商品及技术的进出口业务，但国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

（二）陈少忠

陈少忠先生，1967 年出生，中国国籍，高级经济师，大专学历，历任江阴

江南高压管件厂厂长、董事长，江阴中南投资有限公司董事长，江阴中南重工装备董事长兼总经理，江阴中南重工高压管件研究有限公司执行董事，江阴中南重工股份有限公司董事长兼总经理。现任中南文化董事长兼总经理。

四、公司最近三年控制权变动情况

公司最近三年控股股东及实际控制人没有发生变化。

五、主营业务具体情况

目前公司主营业务主要涉及文化与先进生产制造产业。

（一）文化娱乐

公司自 2014 年涉足文化娱乐领域以来，通过内生发展+外延并购的方式深度整合行业资源，并购行业内优质文化娱乐公司、聘请行业领军人才队伍、打造优质内容生态平台，横向整合影视、文学、艺人经纪、游戏等细分领域，初步形成了泛娱乐文化产业集团的布局。

1、影视领域

2015 年年初，上市公司完成对大唐辉煌的全资收购。大唐辉煌一直专注于电视剧的制作、发行、投资及其衍生业务，在销售方面已建立了以中央电视台、各省市级卫视在内的数十家电视剧播出机构为主，以新媒体、音像制品和海外发行为辅的多渠道市场发行网络。凭借大唐辉煌优秀的电视剧制作及发行能力，上市公司 2015 年内实现了在各大卫视播出电视剧 7 部共计 259 集，分别为《猎魔》、《麻雀的春天》、《想明白了再结婚》、《下一站婚姻》、《我的媳妇是女王》、《岁月如金》、《乱世书香》。

上市公司同时也已经成立了中南影业，以内生发展的方式向影视领域拓展布局。中南影业目前已公布包括《追凶者也》、《白麻雀》、《秦末无刀》、《摸金符》、《我的战争》等在内的影片制作计划。

2、文学出版

中南文化自 2015 年 10 月起开始筹划收购文学内容领域知名的 IP 开发机构——新华先锋。新华先锋是目前国内少有的同时具备互联网出版权（新华阅读网）、实体图书出版和影视改编全产业链一体化的现代新型媒体互联网公司。旗下拥有王蒙、严歌苓、梁晓声、天下霸唱、刘猛、纪连海、许开祯等一大批著名作家。2016 年 6 月 5 日召开的上市公司第三届董事会第二次会议及 2016 年 6 月 21 日召开的 2016 年第八次临时股东大会审议通过了《关于收购北京新华先锋文化传媒有限公司 100%股权的议案》，决定以 45,000 万元的价格收购新华先锋 100% 股权。并购新华先锋帮助上市公司从源头上补全了 IP 全产业链开发的布局，有助于实现未来同一优质 IP 在电影、电视剧、游戏和衍生品之间形成良好的市场协同效应。

3、艺人经纪

为进一步提高上市公司在文化传媒行业的市场竞争力及公司综合实力，有效扩大公司在文化传媒业的影响力，公司收购了千易志诚 100%股权。千易志诚成立于 2013 年 11 月，其主营业务为艺人经纪与电影、电视剧的策划、投资。其通过发掘艺人、包装运作、拓展演艺机会，协助艺人签署并履行商业合约，从而收取佣金。同时，千易志诚还利用自身艺员优势，布局电影、电视剧的策划，开展为演员量身定做剧本的影视剧投资等业务。依托一线艺人及常继红自身在文化传媒业内的影响力，千易志诚与多位知名导演、编剧等形成长期战略合作关系，具备较强的精品影视剧创意及策划能力。

公司通过收购千易志诚迅速抢占了艺人资源培养的制高点，在 2015 年国内影视剧产业整体提升的大背景下，公司通过专业、独特的运作模式，捧红了新生代影星黄轩、马思纯，并将资深演技派明星郭晓东收归旗下。未来公司将结合自身多年业内资源优势与一流导演，编剧进行合作，投入资金打造行业标杆产品。继续加大对艺人的培养，吸纳一批年轻的有潜力的艺人，配合市场观影群体的年轻化，娱乐化，打造更加符合市场趋势的艺人结构。

4、游戏娱乐

上市公司通过收购值尚互动，已成功切入互联网游戏娱乐领域。值尚互动主要从事移动游戏的代理发行和运营业务。从 2013 年创建至今，已形成了从发行到运营的“一站式”服务体系，包括从游戏的引入、端口接入、本地化、市场营销、推广、支付支持及完善的客户服务等。

（二）先进生产制造业务

公司是目前国内最大的工业金属管件制造商之一，主要产品为管件、法兰、管系和压力容器。公司已获得挪威 DNV 船级社、美国 ABS 船级社、德国 GL 船级社等九家船级社认证，还获得德国莱茵集团（TUV）颁发的欧盟承压设备（PED97/23/EC 和 AD2000）指令中管件、法兰制造许可证（PED 和 AD 证书，该证书是管件和法兰产品进入欧盟市场的许可证）、德国劳氏船级社（GL）颁发的焊接生产商许可证书，拥有国家质检总局颁发的压力管道元件、压力容器等特种设备制造许可证，是中国石油天然气集团公司一级供应网络成员单位、中国石油能源一号网会员单位、中国石化资源市场成员厂组织集中采购成员厂。子公司江阴中南重工有限公司的压力容器除了具备特种设备制造许可级别 A1 类、特种设备设计许可级别 A2 类，还取得美国 ASME 设备设计、制造许可证。

公司拥有稳定的客户和广阔的产品应用领域，与多家大型公司建立了长期合作关系，如中石化、中石油、中海油、中国神华、中国化工、大唐国际、东方电气、江南造船、扬子江船业、陶氏化学等。在与这些客户合作的过程中，形成了长期、稳定的客户关系，为企业的持续发展奠定了基础。

六、主要财务数据及指标

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日 /2016 年 1-6 月	2015 年 12 月 31 日/2015 年度	2014 年 12 月 31 日/2014 年度	2013 年 12 月 31 日/2013 年度
总资产	469,310.03	365,523.93	251,377.34	234,252.74
总负债	249,001.85	149,230.45	147,088.32	135,755.96

项目	2016年6月30日 /2016年1-6月	2015年12月31日 /2015年度	2014年12月31日 /2014年度	2013年12月31日 /2013年度
所有者权益合计	220,308.18	216,293.47	104,289.02	98,496.77
归属于母公司所有者权益合计	218,801.98	215,092.36	103,062.07	97,245.44
少数股东权益	1,506.20	1,201.12	1,226.95	1,251.33
资产负债率	53.06%	40.83%	58.51%	57.95%
营业收入	41,080.35	111,934.88	72,434.42	117,296.30
营业利润	4,491.22	14,330.77	6,758.37	5,755.75
利润总额	4,892.52	16,119.68	7,781.19	6,083.74
净利润	3,841.05	13,910.59	6,531.97	5,076.94
归属于母公司所有者的净利润	4,010.40	13,936.27	6,560.55	5,035.33
毛利率	38.23%	32.86%	26.65%	14.36%
经营活动产生的现金流量净额	-6,211.63	19,537.19	-30,486.65	14,685.59
投资活动产生的现金流量净额	-74,746.00	-25,192.41	-17,882.86	-11,456.65
筹资活动产生的现金流量净额	99,543.24	12,946.12	18,680.19	-13,606.62
现金及现金等价物净增加额	16,585.62	7,402.82	-29,689.31	-10,377.68

七、最近三年重大资产重组情况

（一）收购大唐辉煌 100%股权

2014年3月14日、2014年6月3日，上市公司分别召开第二届董事会第二十三次、第二十八次会议，审议通过了《关于公司符合发行股份及支付现金购买

资产并募集配套资金条件的议案》、《关于公司发行股份及支付现金购买资产的议案》、《关于签订附生效条件的〈江阴中南重工股份有限公司与王辉、中植资本管理有限公司等大唐辉煌传媒股份有限公司股东签署之资产购买协议之补充协议〉的议案》等议案，同意以发行股份及支付现金的方式收购大唐辉煌 100%的股权。2014 年 6 月 20 日，上市公司召开 2014 年第二次临时股东大会，审议通过了前述议案。

2014 年 12 月 30 日，中国证监会下发《关于核准江阴中南重工股份有限公司向王辉等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》（证监许可[2014]1451 号），核准上市公司本次交易。

2014 年 12 月 31 日，上市公司办理完毕收购大唐辉煌 100%的股权事宜的工商过户登记手续。2015 年 1 月 13 日，上市公司办理完毕向大唐辉煌原股东及常州京控资本管理有限公司发行的 117,233,298 股新股的登记手续。

（二）收购值尚互动 100%股权

2015 年 9 月 20 日、2015 年 11 月 24 日，上市召开第二届董事会第四十五次、四十八次会议，审议通过了《关于公司符合发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金条件的议案》、《关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案的议案》、《关于签订附生效条件的〈资产购买协议〉的议案》等议案，同意以发行股份及支付现金的方式购买值尚互动 100%的股权。2015 年 12 月 11 日、2015 年 12 月 25 日，公司分别召开 2015 年第七次临时股东大会、2015 年第八次临时股东大会审议通过了前述议案。

2016 年 4 月 20 日，中国证监会下发《关于核准江阴中南重工股份有限公司向钟德平等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》（证监许可[2016]831 号），核准上市公司本次交易。

2016 年 4 月 28 日，上市公司收购值尚互动 100%的股权事宜办理完毕工商变更登记手续。2016 年 8 月 2 日，上市公司完成向值尚互动原股东及财通基金管理有限公司、芒果传媒有限公司、陶安祥发行的 63,015,037 股新股的登记手续。

八、上市公司及其现任董事、高级管理人员被司法机关、证监会调查以及最近三年所受行政处罚或刑事处罚情况的说明

截至本报告书签署日，上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形。

最近三年内，上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在受到行政处罚（与证券市场明显无关的除外）或者刑事处罚的情形。

九、上市公司及其董事、监事、高级管理人员诚信情况的说明

最近三年内，上市公司及其董事、监事、高级管理人员诚信情况良好，不存在未履行承诺、被深交所公开谴责的情形。

第三章 交易对方基本情况

一、本次交易对方总体情况

本公司拟向极光网络的股东代志立、李经伟、符志斌、樟树浩基、西藏泰富以发行股份及支付现金方式购买其持有的极光网络 90%的股权。

二、本次交易对方详细情况

(一) 代志立

1、基本情况

姓名	代志立
性别	男
国籍	中国
居民身份证号	412829198403*****
住址	河南省正阳县慎水乡大中专招生 2 号
通讯地址	上海市嘉定区银翔路 655 号蓝天创业广场 9 楼
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及任职单位产权关系

代志立于 2011 年 11 月至 2014 年 3 月，任上海趣嘉¹总经理；2014 年 3 月创立极光网络，从 2014 年 3 月至今担任极光网络的总经理；2015 年 4 月至今任极光网络董事长。

截至本报告书签署日，代志立直接持有极光网络 21.00%的股权，并通过樟树浩基间接持有极光网络 42.00%的股权。代志立间接及直接持有极光网络 63.00%的股权，为极光网络的实际控制人。

¹ 代志立任上海趣嘉总经理时，持有上海趣嘉 40.00%的股权，截至本报告书签署日，代志立已不持有上海趣嘉的股权。

3、控制的企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，代志立除持有极光网络股权及樟树浩基合伙份额之外，未持有其他企业的股权或者合伙份额。

（二）李经伟

1、基本情况

姓名	李经伟
性别	男
国籍	中国
居民身份证号	530102197906*****
住址	云南省昆明市五华区文林街天君殿巷2栋1单元702号
通讯地址	上海市嘉定区银翔路655号蓝天创业广场9楼
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及任职单位产权关系

李经伟于2011年8月至2014年3月担任上海趣嘉¹美术总监；2014年3月至今，担任极光网络美术总监。

截至本报告书签署日，李经伟直接持有极光网络1.50%的股权，并通过樟树浩基间接持有极光网络3%的股权，直接及间接合计持有极光网络4.50%的股权。

3、控制的企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，李经伟除持有极光网络股权及樟树浩基合伙份额之外，未持有其他企业的股权或者合伙份额。

¹ 李经伟在担任上海趣嘉美术总监期间，持有上海趣嘉4.00%的股权，截至本报告书签署日，李经伟已不持有上海趣嘉的股权。

（三）符志斌

1、基本情况

姓名	符志斌
性别	男
国籍	中国
居民身份证号	362502198204*****
住址	长沙市岳麓区麓谷大道 668 号
通讯地址	上海市嘉定区银翔路 655 号蓝天创业广场 9 楼
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及任职单位产权关系

符志斌于 2012 年 4 月至 2014 年 3 月担任上海趣嘉¹技术总监；2014 年 3 月至今，担任极光网络技术总监。

截至本报告书签署日，符志斌直接持有极光网络 1.50%的股权，并通过樟树浩基间接持有极光网络 3.00%的股权，直接及间接合计持有极光网络 4.50%的股权。

3、控制的企业和关联企业的基本情况

截至本报告书签署日，符志斌除持有极光网络股权及樟树浩基合伙份额之外，未持有其他企业的股权或者合伙份额。

（四）樟树浩基

1、基本情况

名称	樟树市浩基投资管理中心（有限合伙）
执行事务合伙人	代志立

¹ 符志斌在担任上海趣嘉技术总监时，持有上海趣嘉 5.00%的股权，截至本报告书签署日，符志斌已不持有上海趣嘉的股权。

注册地址	江西省樟树市中药城 E1 栋 25 号楼 129 号
企业性质	有限合伙企业
出资额	10 万元
统一社会信用代码	91360982MA35FWFH0F
成立日期	2015 年 12 月 15 日
合伙期限	2015 年 12 月 15 日至 2035 年 12 月 14 日
经营范围	企业投资管理，资产管理。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2、历史沿革

（1）设立

樟树浩基由李经伟、符志斌、裴杨、代志立于 2015 年 12 月 15 日共同出资设立，设立时认缴出资额为 10.00 万元，其中李经伟以货币认缴出资 0.625 万元，符志斌以货币认缴出资 0.625 万元，裴杨以货币认缴出资 1.25 万元，代志立以货币认缴出资 7.5 万元。2015 年 12 月 15 日，樟树市市场和质量监督管理局向樟树浩基核发了营业执照。

樟树浩基设立时各合伙人出资及出资比例如下：

序号	姓名	出资额（万元）	出资比例
1	李经伟	0.625	6.25%
2	符志斌	0.625	6.25%
3	裴杨	1.25	12.50%
4	代志立	7.50	75.00%
合计		10.00	100.00%

（2）变更

2016 年 7 月 28 日，裴杨与代志立签署《合伙企业出资份额转让协议书》，裴杨将其持有的 12.50% 的出资转让给代志立。转让完成后各合伙人出资及出资比例如下：

序号	姓名	出资额（万元）	出资比例
----	----	---------	------

序号	姓名	出资额(万元)	出资比例
1	李经纬	0.625	6.25%
2	符志斌	0.625	6.25%
3	代志立	8.75	87.50%
合计		10.00	100.00%

(3) 最近三年注册资本变化情况

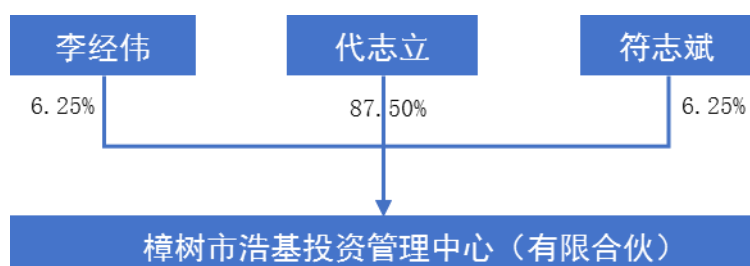
樟树浩基最近三年的注册资本未发生过变化。

3、主营业务发展状况

樟树浩基的主营业务为企业投资管理，资产管理。自设立以来未发生变化。

4、产权及控制关系

截止本报告书签署日，代志立、李经纬、符志斌分别持有樟树浩基 87.50%、6.25%、6.25% 合伙份额，其产权结构图如下：



5、主要财务数据

樟树浩基成立于 2015 年 12 月 15 日，2015 年度未实际开展经营业务。最近一期，樟树浩基的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日/2016 年 1-6 月
资产总额	1,280.46
负债总额	-
所有者权益	1,280.46
资产负债率	-

项目	2016 年 6 月 30 日/2016 年 1-6 月
利润总额	3,015.39
净利润	3,015.39

注：上述财务数据未经审计。因樟树浩基本年发生过利润分配行为，故期末所有者权益小于当期净利润。

6、下属企业情况

截至本报告书签署日，樟树浩基除持有极光网络 48.00%股权外，不存在持有其他企业股权的情况。

（五）西藏泰富

1、基本情况

名称	西藏泰富文化传媒有限公司
法定代表人	程琳
注册地址	拉萨市金珠西路 158 号世通阳光新城 3 幢 4 单元 3 层 1 号
企业性质	有限责任公司
注册资本	1,000 万元
统一社会信用代码	915400913213905055
成立日期	2014 年 12 月 22 日
经营期限	长期
经营范围	文化艺术交流策划，会务服务，展览展示服务，网络技术、从事计算机领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务。企业管理咨询，企业营销策划，市场营销策划，动漫设计，电子商务（不得从事增值电信、金融业务），计算机、软件及辅助设备（除计算机信息安全专用产品）的销售、设计、制作。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2、历史沿革

西藏泰富由上海志仁文化传媒有限公司于 2014 年 12 月 22 日出资设立，设立时认缴出资额为 1,000.00 万元，2014 年 12 月 22 日，西藏拉萨经济技术开发区工商行政管理局核发注册号为 540091100004440 的营业执照。

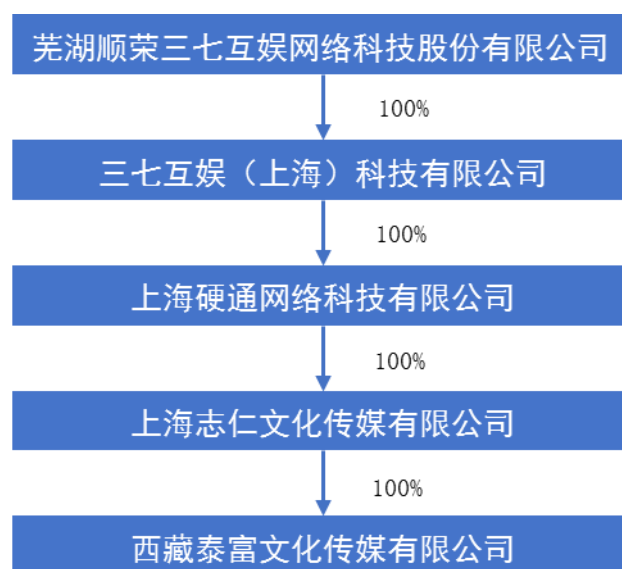
西藏泰富的注册资本最近三年未发生过变化。

3、主营业务发展状况

西藏泰富的主营业务为从事计算机领域内的技术咨询、技术转让、技术服务，自设立以来未发生变化。

4、产权及控制关系

截至本报告书签署日，三七互娱通过上海志仁文化传媒有限公司等持有西藏泰富 100%的股权，为西藏泰富的实际控制人。西藏泰富的产权和控制关系如下图所示：



5、主要财务数据

西藏泰富成立于 2014 年 12 月 22 日，2014 年度未开展实际经营业务。最近一年，西藏泰富的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日/2015 年度
资产总额	78,309.35
负债总额	77,654.25
所有者权益	655.10
资产负债率	99.16%
利润总额	-334.15

项目	2015 年 12 月 31 日/2015 年度
净利润	-344.90

注：上述财务数据未经审计。

6、下属企业情况

截至本报告书签署日，除极光网络外，西藏泰富下属企业情况列表如下：

序号	所述行业	名称	持股比例	主营业务
1	文化娱乐	深圳市益玩网络科技有限公司	20%	页游研发
2	文化娱乐	广州悦岩居软件有限公司	15%	手游研发
3	文化娱乐	上海听听网络科技有限公司	40%	网络直播
4	文化娱乐	上海萌宫坊网络科技有限公司	35%	手游研发
5	文化娱乐	圣耀互动（北京）科技有限公司	40%	手游发行
6	文化娱乐	北京爪游互动网络科技有限公司	20%	游戏发行
7	文化娱乐	成都朋万科技股份有限公司	10%	网游研发
8	文化娱乐	武汉艺画开天文化传播有限公司	17%	动漫制作
9	文化娱乐	广州骁益网络科技有限公司	10%	手游研发
10	文化娱乐	成都格斗科技有限公司	10%	手游研发
11	文化娱乐	成都聚乐科技有限公司	8%	页游研发
12	文化娱乐	厦门精深联合科技有限公司	10%	页游研发
13	投资咨询	北京中文安赐股权投资基金管理中心（有限合伙）	16.67%	对外投资
14	投资咨询	苏州优格互联创业投资中心（有限合伙）	2.98%	对外投资
15	文化娱乐	龙掌网络科技（上海）有限公司	20%	手游研发
16	文化娱乐	湖南天磊网络科技有限公司	10%	页游研发
17	文化娱乐	上海墨鸮数码科技有限公司	31.57%	网游研发
18	投资咨询	芒果文创（上海）股权投资基金合伙企业（有限合伙）	7.7%	对外投资
19	文化娱乐	北京指上缤纷科技有限公司	10%	游戏研发
20	文化娱乐	江苏名通信息科技有限公司	5%	网游研发
21	文化娱乐	中圣春秋影视文化（北京）有限公司	5%	影视制作
22	文化娱乐	上海芒果互娱科技有限公司	7%	版权授权、游戏自研及发行

序号	所述行业	名称	持股比例	主营业务
23	文化娱乐	龙掌动漫（上海）有限公司	40.00%	页游研发
24	文化娱乐	深圳战龙互娱科技有限公司	30.00%	页游研发

三、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

截至本报告书签署日，本次交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富均未向上市公司推荐董事、监事和高级管理人员。

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

交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富已出具承诺函，承诺其已履行全额出资义务，对该股权有完整的处置权；其为标的股权的最终和真实所有人，不存在以信托、委托他人或接受他人委托等方式持有标的公司股权的情形；该股权未设置任何质押、抵押、担保或其他权利限制，不存在纠纷或潜在纠纷，未被行政或司法机关查封、冻结，亦不存在其他限制或禁止转让的情形。

（二）交易行为已经获得标的公司股东会批准

极光网络已经召开股东会并通过决议同意股东代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富向中南文化出售其持有的极光网络股权，同时极光网络其他股东已放弃优先购买权。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。

五、交易对方及相关中介机构关于本次资产重组未泄露本次交易内幕信息以及未利用本次交易信息进行内幕交易的说明

本次重组的所有交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富均出具了声明，不存在泄露本次交易内幕信息以及利用本次交易信息进行内幕交易的情形。

本次重组的相关中介机构均进行了自查并出具自查报告，不存在泄露本次交易内幕信息以及利用本次交易信息进行内幕交易的情形。

本次重组相关主体没有从事内幕交易、操纵证券市场等违法活动，不存在因涉嫌与本次重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查且尚未结案的情形，最近36个月内不存在因与本次重组相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任，从而依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形。

六、交易对方与上市公司之间是否具有关联关系的说明

本次交易的交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富已分别出具说明函，说明其与上市公司之间在本次交易前不存在关联关系。

七、交易对方及其主要管理人员最近五年内行政处罚（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情况

截至本报告书签署日，本次交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富均出具承诺函，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。

八、交易对方及其主要管理人员最近五年的诚信情况

截至本报告书签署日，交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富及交易对方主要管理人员最近五年内诚信状况良好，不存在未履行有关公开承诺而被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况；受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施；因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查，尚未有明确结论意见；因涉违法违规行为而被处罚负有责任；个人负有数额较大债务到期未清偿；欺诈或其他不诚实行为等情形。

九、关于上海趣嘉的相关情况说明

（一）上海趣嘉基本情况

1、基本情况

上海趣嘉成立于 2011 年 12 月 31 日，法定代表人为张海，注册资本为 1,000 万元，经营范围为从事计算机技术、网络技术、通信技术领域的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，电子商务（不得从事增值电信、金融业务），商务咨询，计算机、软件及辅助设备的销售，从事货物进出口及技术进出口业务。

2、历史沿革

（1）设立

上海趣嘉由趣游（北京）科技有限公司、张海于 2011 年 12 月 31 日共同出资设立，设立时认缴出资额为 1,000.00 万元，其中趣游（北京）科技有限公司以货币认缴出资 510.00 万元，张海以货币认缴出资 490.00 万元，设立时各股东出资及出资比例如下：

序号	姓名	出资额（万元）	出资比例
1	趣游（北京）科技有限公司	510.00	51%
2	张海	490.00	49%
合计		1,000.00	100.00%

(2) 第一次股权转让

2013年3月25日，代志立、李经纬、符志斌、汪东生分别与张海签署《股权转让协议》，张海将其持有的上海趣嘉380万元出资、40万元出资、50万元出资、20万元出资分别转让给代志立、李经纬、符志斌、汪东生。

2013年3月25日，上海趣嘉股东会决定，同意张海将其持有的上海趣嘉出资转让给代志立、李经纬、符志斌、汪东生，其他股东放弃优先购买权。本次股权转让完成后，上海趣嘉的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	趣游科技	510.00	51.00
2	代志立	380.00	38.00
3	李经纬	40.00	4.00
4	符志斌	50.00	5.00
5	汪东生	20.00	2.00
合计		1,000.00	100.00%

注：上海趣嘉股东趣游（北京）科技有限公司于2012年5月将名称变更为趣游科技。

(3) 第二次股权转让

2013年12月2日，趣游科技与代志立签署《股权转让协议》，趣游科技将其持有的上海趣嘉20万元出资转让给代志立。2013年12月2日，上海趣嘉股东会决定，同意趣游科技将其持有的上海趣嘉20万元出资转让给代志立。

2013年12月13日，上海趣嘉取得上海市工商行政管理局嘉定分局核发的《营业执照》。本次股权转让完成后，上海趣嘉的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	趣游科技	490.00	49.00
2	代志立	400.00	40.00
3	李经纬	40.00	4.00
4	符志斌	50.00	5.00
5	汪东生	20.00	2.00

序号	股东名称/姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
	合计	1,000.00	100.00%

（4）第三次股权转让

2016年8月25日，代志立、李经伟、符志斌分别与杨阳签署《股权转让协议》，代志立、李经伟、符志斌分别将其持有的400万元、40万元、50万元出资转让给杨阳。2016年8月25日，上海趣嘉股东会决定，同意代志立、李经伟、符志斌分别将其所持有上海趣嘉出资转让给杨阳，其他股东放弃优先购买权。

2016年9月18日，上海趣嘉取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。本次股权转让完成后，上海趣嘉的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	趣游科技	490.00	49.00
2	杨阳	490.00	49.00
3	汪东生	20.00	2.00
	合计	1,000.00	100.00%

3、主营业务及经营现状

根据上海趣嘉出具的财务报表，2015年度、2016年1-6月上海趣嘉营业收入分别为6.71万元及0万元。根据对趣游科技及上海趣嘉法定代表人的访谈、上海趣嘉出具的说明：上海趣嘉目前已基本停止经营。

4、股权结构

截至本报告签署日，趣游科技、杨阳、汪东生分别持有上海趣嘉49%、49%、2%的出资份额。

5、人员状况

目前上海趣嘉的核心人员为公司的执行董事张海，监事温跃宇。

6、财务指标

根据上海趣嘉提供的未经审计财务报表,上海趣嘉 2015 年 12 月 31 日的总资产、净资产分别为 150.59 万元、-122.51 万元,2015 年的营业收入 6.71 万元、净利润为-333.76 万元;2016 年 6 月 30 日的总资产、净资产分别为 124.06 万元、-650.57 万元,2016 年 1-6 月的营业收入 0 万元、净利润为-808.73 万元。

(二) 人员情况

1、极光网络核心人员在上海趣嘉的任职情况、离职相关背景、原因

(1) 极光网络核心人员在上海趣嘉的任职情况

代志立于 2011 年 11 月至 2014 年 3 月担任上海趣嘉总经理,李经纬于 2011 年 8 月至 2014 年 3 月担任上海趣嘉美术总监,符志斌于 2012 年 4 月至 2014 年 3 月担任上海趣嘉技术总监。

(2) 极光网络核心人员离职的背景及原因

2014 年以前,上海趣嘉主要由趣游科技¹、代志立等股东共同管理。2014 年初在上海趣嘉的游戏研发方向、经营方针及战略规划等方面,代志立、李经纬、符志斌等人与趣游科技出现了不同的判断和规划;同时,趣游科技彼时拟进行资产重组,代志立等人不愿意继续参与到趣游科技的重组过程中,经各方股东友好协商后,代志立、李经纬、符志斌等人完全退出上海趣嘉,上海趣嘉由趣游科技进行管控。基于上述原因,代志立、李经纬、符志斌等人于 2014 年 3 月从上海趣嘉离职并完全退出该企业的经营管理。

根据上海趣嘉出具的确认函:2014 年 3 月,代志立、李经纬、符志斌等人离职后不再参与上海趣嘉的日常经营决策、业务活动;未在上海趣嘉重新任职或兼职;在管理经营、业务交易、资金往来等方面无任何联系或潜在联系。

¹ 趣游科技是国内最早从事网页游戏的企业之一,旗下推出过《仙域》、《天纪》、《傲剑》等多款网络游戏。

独立财务顾问、律师与趣游科技法定代表人、上海趣嘉执行董事及法定代表人张海进行了访谈并确认：代志立、李经纬、符志斌等人自上海趣嘉离职后，未再以任何形式参与上海趣嘉的经营管理或业务活动。

2、极光网络核心人员是否存在竞业禁止情况

独立财务顾问、律师对代志立、李经纬、符志斌进行了访谈并确认：代志立、李经纬、符志斌在上海趣嘉任职期间没有签订过任何竞业禁止协议或有任何其他类似的安排。

代志立、李经纬、符志斌就其上海趣嘉任职期间是否存在竞业限制情况出具了承诺函：“本人与上海趣嘉不存在竞业限制、商业秘密的约定或安排，未签订过任何竞业禁止协议或有任何其他类似的安排，不存在违反公司董事、高级管理人员竞业禁止的法定要求。若本人与上海趣嘉发生竞业限制、商业秘密等方面的纠纷，与极光网络和中南文化无关，所有责任和损失由本人承担。”。

上海趣嘉就极光网络核心人员是否签订过竞业禁止协议出具了说明：上海趣嘉与代志立、李经纬、符志斌等人不存在竞业禁止的任何约定，代志立、李经纬、符志斌投资设立极光网络和在极光网络任职未违反与上海趣嘉的任何约定，上海趣嘉与其不存在争议或潜在纠纷。

独立财务顾问、律师与趣游科技法定代表人、上海趣嘉执行董事及法定代表人张海进行了访谈并确认：代志立、李经纬、符志斌在上海趣嘉任职期间没有与上海趣嘉签订过竞业禁止协议或有任何其他类似的安排，上述三人离职后与上海趣嘉之间不存在纠纷或潜在纠纷；代志立等人设立极光网络并在极光网络任职一事，趣游科技知晓并同意。

综上，根据代志立、李经纬、符志斌出具的承诺函及访谈纪要，上海趣嘉出具的说明，趣游科技及上海趣嘉的法定代表人的访谈纪要，极光网络的核心人员与上海趣嘉不存在竞业禁止的约定，不存在违反公司董事、高级管理人员竞业禁止的法定要求。

（三）极光网络所拥有的知识产权情况

截至本报告签署日，极光网络拥有的软件著作权包括：

序号	软件名称	证书号	首次发表日期	权利取得方式	登记号	登记日期
1	极光混沌战域游戏软件 V1.0	软著登字第 0885728 号	2014 年 10 月 28 日	原始取得	2014SR 216498	2014 年 12 月 30 日
2	武神赵子龙网页游戏软件 V1.0	软著登字第 1123541 号	2015 年 9 月 30 日	原始取得	2015SR 236455	2015 年 11 月 27 日
3	绝世仙王网页游戏软件 V1.0	软著登字第 1277526 号	2016 年 3 月 7 日	原始取得	2016SR 098909	2016 年 5 月 10 日
4	极光互动绝世仙王游戏软件 V1.5	软著登字第 1366338 号	2016 年 4 月 6 日	原始取得	2016SR 187721	2016 年 7 月 20 日

针对上述软件著作权，独立财务顾问、律师核查了极光网络申报上述软件著作权的申请文件、软件著作权证书，并通过在公开信息网站查询的方式，核实了极光网络真实拥有相关产权的情况。

此外，上海趣嘉针对极光网络拥有的软著、专利及非专利技术的情况出具了以下说明：对于极光网络及其子公司当前自主研发的网页游戏（包括但不限于“混沌战域”（计算机软件著作权登记号为“2014SR216498”）、“武神赵子龙”（计算机软件著作权登记号为“2015SR236455”）、“绝世仙王 V1.0”（计算机软件著作权登记号为“2016SR098909”）、“绝世仙王 V1.5”（计算机软件著作权登记号为“2016SR187721”）及其衍生版本），极光网络及其子公司的研发行为及其取得的软件著作权、拥有的专利及非专利技术等未侵犯上海趣嘉的知识产权或其他权益，不涉及代志立、符志斌、李经纬等人在上海趣嘉任职期间进行职务发明的情形，上海趣嘉与极光网络不存在任何争议或潜在纠纷。

针对极光网络拥有的知识产权情况，独立财务顾问、律师对趣游科技法定代表人、上海趣嘉法定代表人及执行董事张海进行了访谈，访谈人员确认：前述极光网络所拥有的专利及非专利技术等不属于在上海趣嘉期间的职务发明，不存在潜在争议的情况。

综上,根据上海趣嘉出具的说明、相关人员访谈及公开信息网站查询,极光网络真实拥有“混沌战域”、“武神赵子龙”等软件的所有权,极光网络所拥有的专利及非专利技术等不属于职务发明的情形,与上海趣嘉不存在争议及潜在纠纷。

第四章 交易标的基本情况

一、极光网络的基本情况

企业名称	上海极光网络科技有限公司
企业类型	有限责任公司
企业注册地	上海市嘉定区银翔路 655 号 907 室
企业办公地址	上海市嘉定区银翔路 655 号 907 室
法定代表人	代志立
注册资本	125 万元
成立日期	2014 年 3 月 13 日
统一社会信用代码	91310114088611147A
经营范围	从事网络技术、计算机技术、通信技术领域的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，电子商务（不得从事增值电信、金融业务），商务咨询，投资咨询（除金融、证券），计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品），从事货物进出口及技术进出口业务。

二、极光网络的历史沿革

（一）历史沿革情况

1、2014 年 3 月，极光网络设立

2014年3月6日，肖春明、李经纬、符志斌、裴杨、胡永林与沈其华签署股东会决议，一致同意设立极光网络，并共同签署公司章程，设立时公司注册资本为100万。

2014年3月13日，上海市嘉定区市场监督管理局出具《准予设立/开业登记通知书》。2014年4月1日，极光网络取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

极光网络设立时的股权结构如下：

序号	股东姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	肖春明	52.00	52.00
2	裴杨	20.00	20.00
3	李经纬	10.00	10.00
4	符志斌	10.00	10.00
5	胡永林	4.00	4.00
6	沈其华	4.00	4.00
合计		100.00	100.00

极光网络成立时，代志立委托肖春明代替其出资，肖春明持有的极光网络52万元出资实际系代志立持有。极光网络的实际出资情况如下：

序号	股东姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	代志立	52.00	52.00
2	裴杨	20.00	20.00
3	李经纬	10.00	10.00
4	符志斌	10.00	10.00
5	胡永林	4.00	4.00
6	沈其华	4.00	4.00
合计		100.00	100.00

2、2014年4月，极光网络第一次股权转让

2014年4月2日，胡永林与裴杨签署《股权转让协议》，胡永林将其持有的极光网络4万元出资，作价0元转让给裴杨；沈其华与裴杨签署《股权转让协议》，沈其华将其持有的极光网络4万元出资，作价0元转让给裴杨。本次股权转让实质系胡永林、沈其华分别将其持有的极光网络4万元出资，委托裴杨持有。本次股权转让中裴杨未实际支付股权转让价款。

2014年4月2日，极光网络股东会通过决议，同意胡永林、沈其华分别将其所持有极光网络出资转让给裴杨，其他股东放弃优先购买权。

2014年4月11日，极光网络取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。本次股权转让完成后，极光网络的股权结构如下：

序号	股东姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	肖春明	52.00	52.00
2	裴杨	28.00	28.00
3	李经纬	10.00	10.00
4	符志斌	10.00	10.00
合计		100.00	100.00

注 1：肖春明 52 万元出资系代替代志立持有。

注 2：裴杨 28 万元出资中，分别代替胡永林、沈其华持有 4 万元出资。

3、2014 年 4 月，极光网络第一次增资

2014年3月29日，上海三七与极光网络、肖春明、裴杨、李经纬、符志斌、代志立签署《投资协议》，约定上海三七向极光网络投资800万元，其中25万元作为新增注册资本，其余款项775万元进入资本公积，公司注册资本增加至125万元。

2014年4月15日，极光网络股东会通过决议，同意吸收新股东上海三七，注册资本由100万元增加至125万元。

2014年4月24日，极光网络取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

本次增资完成后，极光网络的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	肖春明	52.00	41.60
2	裴杨	28.00	22.40
3	李经纬	10.00	8.00
4	符志斌	10.00	8.00
5	上海三七	25.00	20.00
合计		125.00	100.00

4、2015 年 4 月，极光网络第二次股权转让

2015年4月2日，经胡永林、沈其华与代志立协商决定，胡永林、沈其华将其

持有的极光网络股权全部转让予代志立。根据上述各方安排，裴杨与代志立签署了《股权转让协议》，裴杨将其代胡永林、沈其华持有的极光网络8.00万元出资转让给代志立。本次股权转让总对价64万元。

2015年4月2日，肖春明与代志立签署《股权转让协议》，肖春明将其持有的极光网络52.00万元出资，作价0元转让给代志立。本次股权转让实质系代持股份还原，即肖春明将其持有的极光网络52.00万元出资转让给真实出资人代志立。

2015年4月2日，李经纬、符志斌分别与代志立签署《股权转让协议》，李经纬、符志斌分别将其持有的极光网络3.75万元的股权，作价3.75万元转让给代志立。

2015年4月2日，极光网络股东会通过决议，同意肖春明、裴杨、李经纬、符志斌分别将所持有极光网络52.00万元、8.00万元、3.75万元、3.75万元的股权转让给代志立，其他股东放弃优先购买权。

2015年4月17日，极光网络取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

本次股权转让完成后，极光网络的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	代志立	67.50	54.00
2	裴杨	20.00	16.00
3	李经纬	6.25	5.00
4	符志斌	6.25	5.00
5	上海三七	25.00	20.00
合计		125.00	100.00

5、2015年10月，极光网络第三次股权转让

2015年10月19日，裴杨与代志立签署《股权转让协议》，裴杨将其持有的极光网络7.5万元出资，作价7.5万元转让给代志立；上海三七与西藏泰富签署《股权转让协议》，上海三七将其持有的极光网络25万元出资转让给西藏泰富。

2015年10月19日，极光网络股东会通过决议，同意裴杨将所持有极光网络7.5万元出资转让给代志立，同意上海三七将所持有极光网络25万元出资转让给西藏泰富，其他股东放弃优先购买权。

2015年11月6日，极光网络取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

本次股权转让完成后，极光网络的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	代志立	75.00	60.00
2	裴杨	12.50	10.00
3	李经纬	6.25	5.00
4	符志斌	6.25	5.00
5	西藏泰富	25.00	20.00
合计		125.00	100.00

6、2015年12月，极光网络第四次股权转让

2015年12月18日，李经纬、符志斌、裴杨、代志立分别与樟树浩基签署《股权转让协议》，约定：李经纬将其持有的极光网络4.375万元出资，作价0万元转让给樟树浩基；符志斌将其持有的极光网络4.375万元出资，作价0万元转让给樟树浩基；裴杨将其持有的极光网络8.75万元出资，作价0万元转让给樟树浩基；代志立将其持有的极光网络52.50万元出资，作价0万元转让给樟树浩基。樟树浩基系李经纬、符志斌、裴杨、代志立共同出资设立的企业，本次股权转让实质是同一控制人控制下的股份权益转移，故不涉及交易作价。

2015年12月18日，极光网络股东会通过决议，同意李经纬、符志斌、裴杨、代志立分别将所持有极光网络4.375万元、4.375万元、8.75万元、52.50万元的出资转让给樟树浩基。

2015年12月31日，极光网络取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

本次股权转让完成后，极光网络的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	代志立	22.500	18.00
2	裴杨	3.750	3.00
3	李经纬	1.875	1.50
4	符志斌	1.875	1.50
5	樟树浩基	70.000	56.00
6	西藏泰富	25.000	20.00
合计		125.000	100.00

7、2016年1月，极光网络第五次股权转让

2016年1月29日，樟树浩基与中南文化签署《股权转让协议》，樟树浩基将其持有的极光网络9.375万元出资，作价3,000万元转让给中南文化；樟树浩基与中南常春签署《股权转让协议》，樟树浩基将其持有的极光网络0.625万元出资，作价200万元转让给中南常春；西藏泰富与中南常春签署《股权转让协议》，西藏泰富将其持有的极光网络2.5万元出资，作价800万元转让给中南常春。

2016年1月29日，极光网络股东会通过决议，同意樟树浩基将所持有极光网络9.375万元出资转让给上市公司，同意樟树浩基将所持有极光网络0.625万元出资转让给中南常春，同意西藏泰富将所持有极光网络2.5万元出资转让给中南常春。

2016年4月6日，极光网络取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

本次股权转让完成后，极光网络的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	代志立	22.50	18.00
2	裴杨	3.75	3.00
3	李经纬	1.875	1.50
4	符志斌	1.875	1.50

序号	股东名称/姓名	认缴出资额(万元)	出资比例(%)
5	樟树浩基	60.00	48.00
6	西藏泰富	22.50	18.00
7	中南文化	9.375	7.50
8	中南常春	3.125	2.50
合计		125.00	100.00

8、2016年7月，极光网络第六次股权转让

2016年7月26日，裴杨与代志立签署《股权转让协议》，裴杨将其持有的极光网络3.75万元出资，作价1,800万元转让给代志立。2016年7月26日，极光网络股东会通过决议，同意裴杨将所持有极光网络3.75万元出资转让给代志立。

2016年8月26日，极光网络取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

本次股权转让完成后，极光网络的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额(万元)	出资比例(%)
1	代志立	26.25	21.00
2	李经纬	1.875	1.50
3	符志斌	1.875	1.50
4	樟树浩基	60.00	48.00
5	西藏泰富	22.50	18.00
6	中南文化	9.375	7.50
7	中南常春	3.125	2.50
合计		125.00	100.00

9、2016年9月，极光网络第七次股权转让

2016年9月6日，中南常春与中南文化签署《股权转让协议》，中南常春将其持有的极光网络3.125万元出资，作价1,500万元转让给中南文化。2016年9月6日，极光网络股东会通过决议，同意中南常春将所持有极光网络3.125

万元出资转让给中南文化。

2016年9月23日，极光网络取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

本次股权转让完成后，极光网络的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	代志立	26.25	21.00
2	李经纬	1.875	1.50
3	符志斌	1.875	1.50
4	樟树浩基	60.00	48.00
5	西藏泰富	22.50	18.00
6	中南文化	12.50	10.00
合计		125.00	100.00

（二）最近三年增减资及股权转让的原因、作价依据及合理性

1、2014年4月，极光网络第一次股权转让

2014年4月2日，胡永林、沈其华分别将其持有的极光网络4万元出资作价0元转让给裴杨。本次股权转让系胡永林、沈其华分别将其持有的极光网络股权委托裴杨持有，本次股权转让未造成相关股权的权益人发生变化，因此本次股权转让作价合理。

该次股权转让已履行必要的审议和批准程序，符合法律法规及公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定的情况，并已办理完成工商变更登记。

2、2014年4月，极光网络第一次增资

2014年3月29日，上海三七与极光网络、肖春明、裴杨、李经纬、符志斌、代志立签署《投资协议》，约定上海三七向极光网络投资800万元，其中25万元作为新增注册资本，其余款项775万元进入资本公积，公司注册资本增加至125万元。本次投资中，极光网络100%股权的估值为3,200万元。上海三七对极光网络的本次投资估值主要系基于极光网络优秀的游戏研发能力、未来双方协同

发展前景及极光网络核心人员丰富研发经验等因素，经各方协商一致后确定的，交易作价合理。

该次增资已履行必要的审议和批准程序，符合法律法规及公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定的情况，并已办理完成工商变更登记。

3、2015年4月，极光网络第二次股权转让

2015年4月2日，经胡永林、沈其华与代志立协商决定，胡永林、沈其华将其持有的极光网络股份全部转让予代志立。根据上述各方安排，裴杨与代志立签署了《股权转让协议》，裴杨将其代胡永林、沈其华持有的极光网络合计8万元出资转让给代志立，转让总对价64.00万元。本次股权转让价款的作价依据为：考虑到网络游戏行业风险较大，为了尽快变现相关投资收益，胡永林、沈其华基于自身的投资决策，决定退出极光网络全部股权。经胡永林、沈其华、代志立协商确定，代志立以胡永林、沈其华原始投资额的7倍溢价受让相关股份。该转让价格较胡永林、沈其华原始出资额（4万元）有较大程度增幅，是交易各方友好协商下共同确定的，交易价格合理。

2015年4月2日，肖春明与代志立签署《股权转让协议》，肖春明将其持有的极光网络52万元出资，作价0元转让给代志立。本次股权转让实质系代持股份还原，即肖春明将其持有的极光网络52万元出资转让给真实出资人代志立。本次股权转让前后，相关股权最终权益人未发生改变，均为代志立，故转让作价合理。

2015年4月2日，李经纬、符志斌分别与代志立签署《股权转让协议》，李经纬、符志斌分别将其持有的极光网络3.75万元的出资，作价3.75万元转让给代志立。本次股权转让系创始股东之间基于股东对公司的贡献因素等综合考虑，对各股东持有的极光网络股权比例进行的再调整，转让作价合理。

该次股权转让已履行必要的审议和批准程序，符合法律法规及公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定的情况，并已办理完成工商变更登记。

4、2015 年 10 月，极光网络第三次股权转让

2015 年 10 月 19 日，上海三七与西藏泰富签署《股权转让协议》，上海三七将其持有的极光网络 25 万元的出资，按照原始投资价格平价转让给西藏泰富。本次股权转让系同一控制人控制的不同主体之间的交易，转让价格合理。

2015 年 10 月 19 日，裴杨与代志立签署《股权转让协议》，裴杨将其持有的极光网络 7.5 万元出资，作价 7.5 万元转让给代志立，本次股权转让系创始股东之间基于股东对公司的贡献因素等综合考虑，对各股东持有的极光网络股权比例进行的再调整，转让作价合理。

该次股权转让已履行必要的审议和批准程序，符合法律法规及公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定的情况，并已办理完成工商变更登记。

5、2015 年 12 月，极光网络第四次股权转让

2015 年 12 月 18 日，李经纬、符志斌、裴杨、代志立分别与樟树浩基签署《股权转让协议》，约定：李经纬将其持有的极光网络 4.375 万元出资，作价 0 万元转让给樟树浩基；符志斌将其持有的极光网络 4.375 万元出资，作价 0 万元转让给樟树浩基；裴杨将其持有的极光网络 8.75 万元出资，作价 0 万元转让给樟树浩基；代志立将其持有的极光网络 52.50 万元出资，作价 0 万元转让给樟树浩基。樟树浩基系李经纬、符志斌、裴杨、代志立共同出资设立的有限合伙企业，本次股权转让前后，相关股权的最终权益持有人未发生变化，故不涉及转让作价情况。

该次股权转让已履行必要的审议和批准程序，符合法律法规及公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定的情况，并已办理完成工商变更登记。

6、2016 年 1 月，极光网络第五次股权转让

2016 年 1 月 29 日，樟树浩基与中南文化签署《股权转让协议》，樟树浩基将其持有的极光网络 9.375 万元出资，作价 3,000 万元转让给中南文化；樟树浩基与中南常春签署《股权转让协议》，樟树浩基将其持有的极光网络 0.625 万元

出资,作价 200 万元转让给中南常春;西藏泰富与中南常春签署《股权转让协议》,西藏泰富将其持有的极光网络 2.5 万元出资,作价 800 万元转让给中南常春。本次转让中,极光网络 100%股权对应估值为 4 亿元,本次股权转让估值系交易各方基于极光网络历史经营情况结合未来预期基础上,按照市场化谈判协商的方法共同确定,具有合理性。

该次股权转让已履行必要的审议和批准程序,符合法律法规及公司章程的规定,不存在违反限制或禁止性规定的情况,并已办理完成工商变更登记。

7、2016 年 7 月,极光网络第六次股权转让

2016 年 7 月,裴杨将其持有的极光网络 3.75 万元出资,作价 1,800 万元转让给代志立。本次股权转让的原因系极光网络原股东出于尽快兑现投资收益的目的所做出的交易。转让价格系原股东与代志立基于标的公司未来发展、市场行情、未来预期等情况上,友好协商确定,具有合理性。

该次股权转让已履行必要的审议和批准程序,符合法律法规及公司章程的规定,不存在违反限制或禁止性规定的情况,并已办理完成工商变更登记。

8、2016 年 9 月,极光网络第七次股权转让

2016 年 9 月,中南常春将其持有的极光网络 3.125 万元出资,作价 1,500 万元转让给中南文化。本次股权转让系上市公司持续看好极光网络未来发展,进一步收回少数股东权益的交易行为,交易作价基于标的公司未来发展、市场行情、未来预期等情况上,友好协商确定,具有合理性。

该次股权转让已履行必要的审议和批准程序,符合法律法规及公司章程的规定,不存在违反限制或禁止性规定的情况,并已办理完成工商变更登记。

(三) 极光网络历史沿革股权定价与本次估值结果存在较大差异的原因及合理性

1、2014 年 4 月增资定价与本次估值结果存在差异的原因及合理性

2014 年 3 月 29 日,上海三七与极光网络、肖春明、裴杨、李经纬、符志斌、

代志立签署《投资协议》，约定上海三七向极光网络投资 800 万元，其中 25 万元作为新增注册资本，其余款项 775 万元进入资本公积，公司注册资本增加至 125 万元。本次投资中，极光网络 100%股权的投前估值为 3,200 万元。

本轮增资时，极光网络设立尚不足一个月，公司既无历史经营业绩作为定价参考，游戏产品也尚未开发成形。上海三七投资极光网络的估值作价主要是基于极光网络创始团队的过往履历及未来协同发展前景等因素做出，属于天使轮高风险投资的范畴。而本次交易时，极光网络已经开发完成了多款游戏产品，有较为成熟稳定的历史经营表现及可预测的未来盈利预期，因此本次交易的投资风险远低于 2014 年 4 月上海三七增资时的情形，故两次交易时极光网络经营状况的根本性变化及风险收益预期是造成估值作价差异的主要原因，相关情况合理。

2、2016 年 1 月股权转让定价与本次估值结果存在差异的原因及合理性

2016 年 1 月 29 日，樟树浩基与中南文化签署《股权转让协议》，樟树浩基将其持有的极光网络 9.375 万元出资，作价 3,000 万元转让给中南文化；樟树浩基与中南常春签署《股权转让协议》，樟树浩基将其持有的极光网络 0.625 万元出资，作价 200 万元转让给中南常春；西藏泰富与中南常春签署《股权转让协议》，西藏泰富将其持有的极光网络 2.5 万元出资，作价 800 万元转让给中南常春。本次转让中，极光网络 100%股权对应估值为 4 亿元。该次股权转让定价与本次估值存在差异的原因及合理性为：

（1）前后两次作价时，极光网络可持续盈利预期不同

较其他传统行业公司而言，游戏研发公司在经营过程中面临的不确定性风险较大，单款游戏的成功不必然导致后续游戏产品依然继续成功。因此，能否连续开发出优质游戏产品成为了行业内衡量游戏研发公司综合实力的关键性指标。截至 2016 年 1 月，极光网络《混沌战域》上线已逾一年，虽然该款游戏在 2015 年度取得较好的运营业绩，但是彼时新产品尚未上线，极光网络是否具备连续开发优质游戏产品的能力尚待验证，在可持续盈利能力方面仍然面临一定的不可预期因素。本次交易时，极光网络新游戏《武神赵子龙》业已上线，上线后各项运营

指标已超过同期《混沌战域》水平，极光网络体现出了连续研制优秀游戏产品的能力，印证了该公司具备较强的可持续盈利能力。故前后两次作价时可持续盈利风险预期的不同导致了相关估值的差异。

(2) 前后两次作价时，极光网络的经营状况不同

2016年1月及2016年6月的两次作价时点，极光网络的实际经营状况差异较大，导致了标的公司估值存在差异。2016年1月，《混沌战域》已经进入游戏生命周期的中后期，各项运营指标较高峰期出现了较为明显的下降，当月极光网络游戏产品总充值流水922.79万元，当月新增游戏用户183,107人。同时，由于新游戏尚未上线，未来盈利存在不确定性，故彼时极光网络整体估值较低。2016年6月，《武神赵子龙》已火爆运营三月，当月极光网络游戏总充值流水金额7,489.03万元，当月新增游戏用户6,877,848人，体现出了较为强劲的盈利能力。因此，本次交易时点极光网络的单月游戏充值流水金额是2016年1月的8.12倍，月新增游戏用户是2016年1月的37.56倍，两次作价时点显著的经营状况差异导致了相关估值的差异。

(3) 前后两次交易的股权比例不同

2016年1月，樟树浩基、西藏泰富将其持有的合计10%股权转让给中南文化、中南常春，属于上市公司取得少数股东权益的交易行为。本次交易中，上市公司发行股份及支付现金购买极光网络90%的股权，交易完成后，极光网络成为上市公司子公司。通过本次交易，上市公司不仅享有标的公司股份的收益权，而且能够全面参与、控制标的公司的日常经营、投资决策。因此，相对于少数股东权益部分股权转让的估值，本次交易存在一定控制权溢价，致使本次交易作价较高。

3、2016年7月转让定价与本次估值结果存在差异的原因及合理性

(1) 交易的背景目的不同

2016年7月，裴杨将其持有的极光网络股权转让予代志立，主要目的系原财务投资人兑现投资收益，实现资产保值增值的目的。而本次交易系中南文化进一步补齐网页游戏产业链短板，实现跨平台、大文化战略布局的投资举措，与前

次股权转让实现财务投资收益的目的明显不同。

（2）风险义务不同

2016 年 7 月，裴杨持有的极光网络股权转让后，并不对标的公司未来经营业绩情况做出保证承诺，裴杨承担的风险及义务较小，故其所获的转让对价较低。

本次交易中，交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富承诺，极光网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现的合并报表净利润不低于 5,500.00 万元、6,875.00 万元、8,593.75 万元。如果极光网络未能实现上述承诺，交易对方将对上市公司进行股份补偿或现金补偿。此外，为了保证未来业绩补偿的可实现性，上市公司安排了现金对价四期支付、股份对价三期解锁的限制性措施。因此，本次交易中，交易对方承担的风险义务水平较高，按照风险收益匹配的公平交易原则，本次交易作价较高。

（3）交易股权比例不同

2016 年 7 月，裴杨向代志立转让了极光网络 3% 的股权，属于转让少数股东权益的交易行为。

本次交易中，上市公司发行股份及支付现金购买极光网络 90% 的股权，交易完成后，极光网络成为上市公司全资子公司。通过本次交易，上市公司不仅享有标的公司股份的收益权，而且能够全面参与、控制标的公司的日常经营、投资决策。因此，相对于少数股东权益部分股权转让的估值，本次交易存在一定控制权溢价，致使本次交易作价较高。

（4）风险预期不同

2016 年 7 月，裴杨向代志立转让其持有的极光网络股权，该交易属于股东之间基于公开市场协商后的公平交易行为，双方签署股权转让协议后，股权转让相关的法律事实即已成立。通过本次转让，裴杨可以马上锁定投资收益，实现资产增值。

本次交易中，交易对方与上市公司签署的是附生效条件的《资产购买协议》，

相关交易需要经过上市公司董事会、股东大会审批,还需要经过中国证监会核准。交易是否能正常履行、交易对方能否获得预期的转让对价均面临一系列的不确定因素。即使后续审批及核准程序能够顺利完成,也需要面临长达数月的审核时间。此外,后续上市公司向交易对方支付的现金对价全部源于本次交易的募集配套资金,该部分资金能否如期募集也存在一定不确定性。因此,基于上述一系列风险预期因素,本次交易的作价较高。

4、2016年9月股权转让定价与本次估值结果存在差异的原因及合理性

与2016年7月裴杨转让股份的行为相似,中南常春2016年9月份股权转让的行为从风险义务、交易股权比例及风险预期等角度区别于此次上市公司收购极光网络90%股权的行为,故其估值与本次交易的估值存在差异。

同时2016年9月中南常春的股权转让行为,系极光网络股东内部协商调整股权结构所致,其估值定价为交易双方谈判结果,且参考了2016年7月裴杨转让股份时的估值,具有合理性。

(四) 关于极光网络历史上的股权代持情况

1、代志立相关股权

(1) 代持过程及代持原因

2014年4月,代志立拟创立极光网络开展网页游戏研发业务,考虑到游戏行业竞争激烈,未来极光网络经营发展面临的不确定性较大,为了维护代志立良好的创业履历形象,代志立委托肖春明代其持有极光网络52万元出资。

(2) 代持解除过程

2015年初,极光网络首款游戏《混沌战域》上线后,产品市场反应较好,标的公司盈利能力大幅提升。随着极光网络经营业绩的持续向好,代志立决定解除其与肖春明的股份代持关系。基于上述原因,代志立与肖春明于2015年4月2日签署《股权转让协议》,肖春明将其持有的52万元代持出资还原给真实出资人代志立。

2、胡永林、沈其华相关股权

(1) 代持过程及代持原因

2014年4月2日,胡永林、沈其华将其持有的极光网络4万元出资作价0元,分别转让给裴杨。本次股权转让实质是胡永林、沈其华委托裴杨代其持有极光网络的股权。胡永林、沈其华委托裴杨代持股权原因是,2014年4月极光网络成立后,为了保证日常游戏研发运营的需要,急需引入战略投资者以支持标的公司发展。因标的公司设立时自然人股东较多,为了优化标的公司股权结构、简化股东人数、吸引投资人入股,经各方协商,胡永林、沈其华委托裴杨代持股权。

(2) 代持解除过程

2015年4月2日,经胡永林、沈其华与代志立协商决定,胡永林、沈其华将其持有的极光网络股份全部转让予代志立。根据上述各方安排,裴杨与代志立签署了《股权转让协议》,裴杨将其代胡永林、沈其华持有的极光网络8.00万元出资转让给代志立。本次股权转让总对价64万元。股权转让完成后,裴杨与胡永林、沈其华的代持关系解除。

3、中介机构核查过程及核查结论

(1) 对相关方进行现场访谈

2016年6月23日,独立财务顾问、律师对裴杨进行了现场访谈,裴杨确认了其代胡永林、沈其华持有部分极光网络股权的事实。

2016年7月4日,独立财务顾问、律师对胡永林、沈其华进行了现场访谈,胡永林、沈其华确认了其委托裴杨持股的事实。

2016年9月23日,独立财务顾问、律师对代志立进行了现场访谈,代志立确认了其委托肖春明持股的事实。

2016年9月23日,独立财务顾问、律师对肖春明进行了现场访谈,肖春明确认了其代代志立持股的事实。

(2) 取得相关方出具的确认函

2016年7月16日,独立财务顾问、律师取得了胡永林、裴杨出具的《确认函》,确认了胡永林委托裴杨代持股份的代持原因、代持方式、代持开始时间、代持解除方式及代持解除时间。同时相关方确认,代持关系的开始、终止及期间不存在任何争议或潜在纠纷。

2016年7月16日,独立财务顾问、律师取得了沈其华、裴杨出具的《确认函》,确认了沈其华委托裴杨代持股份的代持原因、代持方式、代持开始时间、代持解除方式及代持解除时间。同时相关方确认,代持关系的开始、终止及期间不存在任何争议或潜在纠纷。

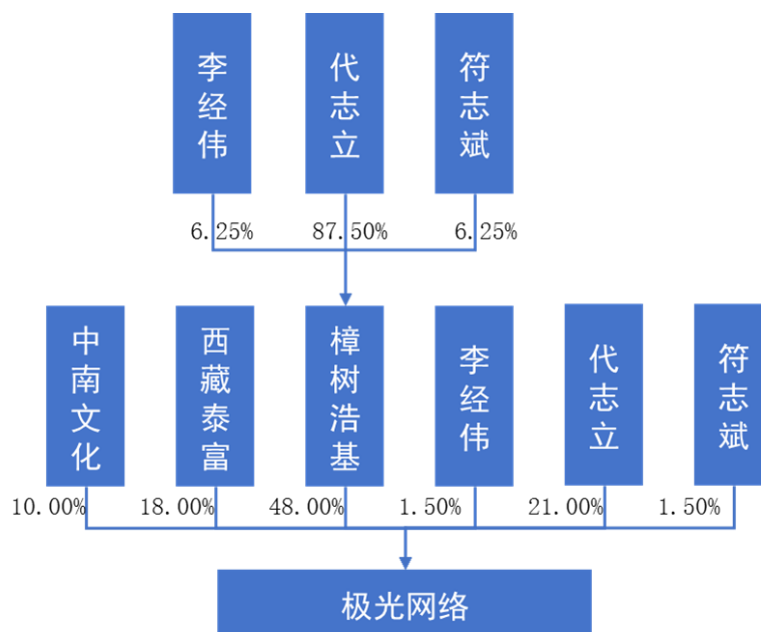
2016年8月22日,独立财务顾问、律师取得了代志立、肖春明出具的《确认函》,确认了代志立委托肖春明代持股份的代持原因、代持方式、代持开始时间、代持解除方式及代持解除时间。同时相关方确认,代持关系的开始、终止及期间不存在任何争议或潜在纠纷。

(3) 核查结论

经核查,独立财务顾问、律师认为:极光网络历史沿革中发生的股权代持行为真实存在。历史沿革中的股权代持关系已解除,不存在现实或潜在纠纷的情况。

三、极光网络的股权结构及控制关系情况

截至本报告书签署日,极光网络的股权结构如下图所示:



代志立直接持有极光网络 21.00%的股权，并通过樟树浩基间接控制公司 48.00%的表决权，为极光网络的实际控制人。代志立的具体情况见本报告书“第三章 交易对方基本情况/二、本次交易对方详细情况/（一）代志立”。

四、极光网络出资及合法存续情况

依据对极光网络历次出资验资报告的核查，截至本报告书签署日，极光网络股东已全部缴足注册资本，实际出资与工商登记资料相符。

极光网络自成立之日起至今合法有效存续，不存在法律、法规、其他规范性文件及其章程规定的需要终止的情形。截至本报告书签署日，极光网络产权清晰，不存在质押、担保权益等权利限制，不涉及诉讼、仲裁、司法强制执行等重大争议或者存在妨碍权属转移的其他情况，不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形，不存在受到行政处罚或者刑事处罚的情形。本次交易已通过极光网络股东会决议，取得了全体股东的同意，符合极光网络章程规定的股权转让前置条件。

五、极光网络下属子公司情况

截至本报告书签署日，极光网络有 3 家全资子公司，具体情况如下：

（一）极光互动

1、极光互动基本情况

企业名称	上海极光互动网络科技有限公司
企业类型	有限责任公司（法人独资）
企业注册地	上海市嘉定区银翔路 655 号 903 室-2
法定代表人	代志立
注册资本	100 万元
成立日期	2015 年 8 月 17 日
统一社会信用代码	91310114350735306P
经营范围	从事网络技术、计算机技术、通信技术领域的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，电子商务（不得从事增值电信、金融业务），商务咨询，投资咨询（除金融、证券），从事货物进出口及技术进出口业务。

2、极光互动的设立情况

2015 年 8 月 7 日，极光网络签署《上海极光互动网络科技有限公司章程》，决定设立极光互动，设立时注册资本为 100 万元；同日，极光互动股东会通过决议，委派代志立为公司执行董事，并通过极光互动公司章程。

2015 年 8 月 17 日，极光互动取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

极光互动设立时的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	极光网络	100.00	100.00
合计		100.00	100.00

3、主营业务情况

极光互动的主营业务为网络技术、计算机技术、通信技术领域的技术开发、技术服务。

4、简要财务数据

单位：万元

项目	2016年6月30日/2016年1-6月
资产总额	96.37
负债总额	557.19
所有者权益	-460.82
资产负债率	578.17%
利润总额	-326.58
净利润	-326.58

(二) 极浩科技

1、极浩科技基本情况

企业名称	上海极浩网络科技有限公司
企业类型	有限责任公司（法人独资）
企业注册地	上海市嘉定区真南路 4268 号 2 幢 J1691 室
法定代表人	代志立
注册资本	100 万元
成立日期	2016 年 9 月 13 日
统一社会信用代码	91310114MA1GTKM812
经营范围	从事网络技术、计算机技术、通信技术领域的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，电子商务（不得从事增值电信业务、金融业务），商务咨询，从事货物进出口及技术进出口业务【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

2、极浩科技的设立情况

2016 年 9 月，极光网络签署《上海极浩网络科技有限公司章程》，决定设立极浩网络，设立时注册资本为 100 万元。2016 年 9 月 13 日，极浩科技取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。

极浩科技设立时的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
----	------	-----------	---------

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	极光网络	100.00	100.00
合计		100.00	100.00

3、主营业务情况

极浩科技的主营业务为网络技术、计算机技术、通信技术领域内的技术开发、技术服务。

4、简要财务数据

截至本报告书签署日，极浩科技成立未满一年，无最近一年财务数据。

（三）极光信息

1、极光信息基本情况

企业名称	上海极光信息科技有限公司
企业类型	一人有限责任公司（法人独资）
住所	上海市嘉定区银翔路 655 号 907 室
法定代表人	代志立
注册资本	100 万元
成立日期	2016 年 9 月 30 日
统一社会信用代码	91310114MA1GTLQR58
经营范围	从事信息技术、网络技术、计算机技术、通信技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，电子商务（不得从事增值电信、金融业务），商务咨询，计算机、软件及辅助设备的销售，从事货物及技术的进出口业务。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

2、极光信息的设立情况

2016 年 9 月 30 日，极光信息取得上海市嘉定区市场监督管理局核发的《营业执照》。极光信息设立时的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	极光网络	100.00	100.00

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
	合计	100.00	100.00

3、主营业务情况

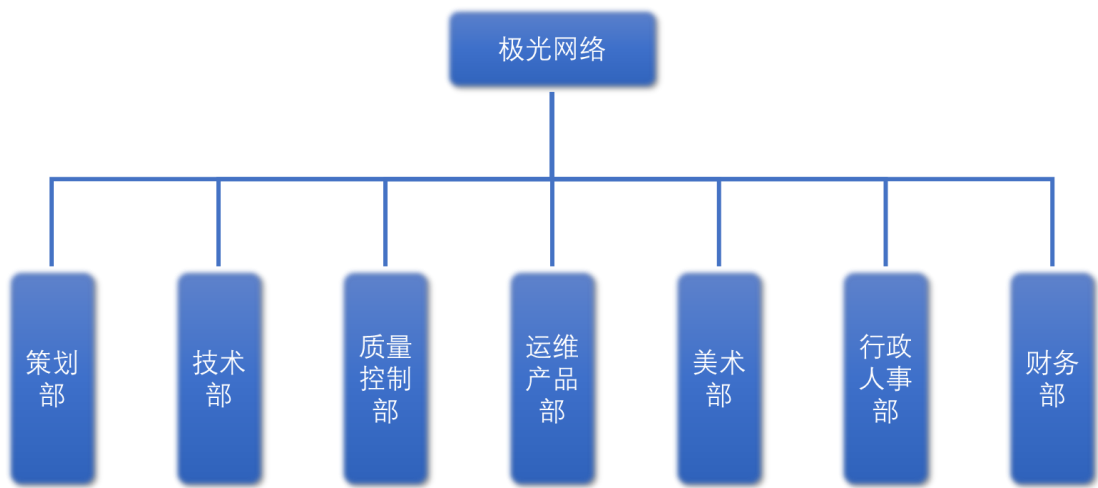
极光信息的主营业务为信息技术、网络技术、计算机技术、通信技术领域的技术开发、技术服务。

4、简要财务数据

截至本报告书签署日，极光信息成立未满一年，无最近一年财务数据。

六、极光网络组织架构

（一）组织架构



（二）各部门具体职责

序号	部门	职责
1	策划部	在游戏开发阶段提出游戏的核心玩法设计，确定游戏功能模块的开发方向；在游戏运营阶段收集关于游戏反馈意见，确定游戏后续调整方向；协调各部门之间的工作
2	技术部	为游戏开发提供技术支持、从技术上判断策划部所提各项方案技术上实现的可能；处理各类 BUG
3	质量控制部	负责测试游戏的稳定性、功能流畅性、预期效果等，保证产品质量，确保不会出现重大 BUG

序号	部门	职责
4	运维产品部	负责向游戏运营商发布游戏及后续的更新版本;同时负责对接游戏运营商的客服部门,帮助客服回答玩家的疑难问题;搜集玩家建议,分析玩家的反馈信息并将信息反馈给策划部门
5	美术部	负责整个游戏的美术设计,包括原画、各类模型、UI等,实现策划提出的美术需求
6	行政人事部	负责行政后勤和人力资源的相关工作
7	财务部	负责游戏分成款结算及其他公司日常财务事项

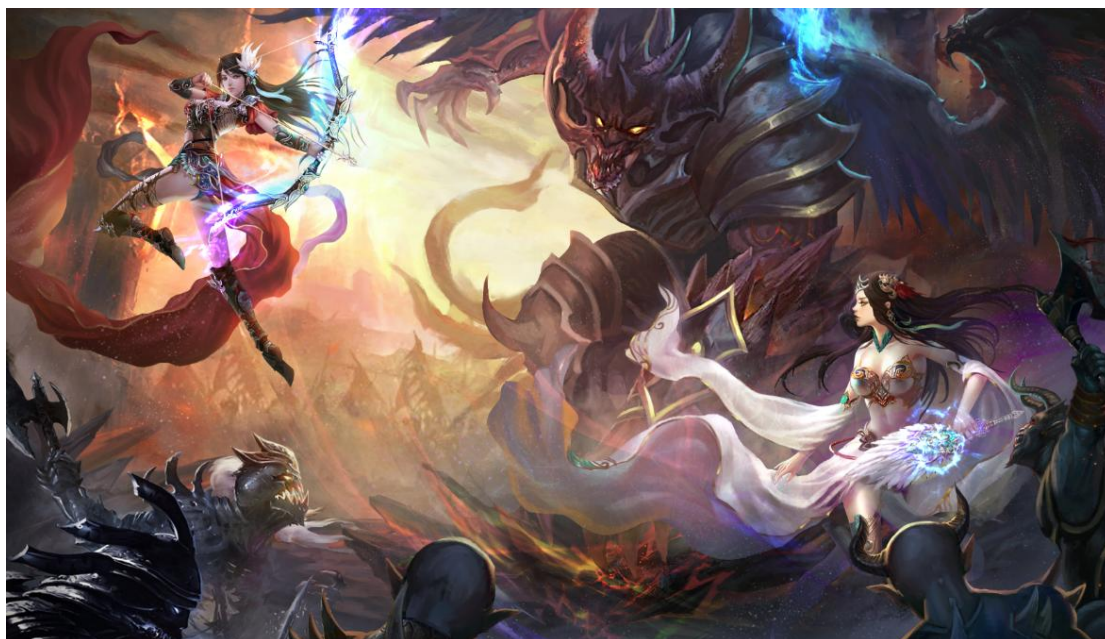
七、极光网络的主营业务情况

(一) 主营业务概况

极光网络是业内知名的网页精品游戏研发商。凭借管理团队对游戏研发的热情及多年来沉淀的行业经验,极光网络成功研发出《混沌战域》、《武神赵子龙》等精品游戏。根据行业统计网站 9K9K.com 数据,2015 年全年《混沌战域》开服数位列全部网页游戏开服榜的第 12 名,2016 年 1-10 月《武神赵子龙》开服数位列全部网页游戏开服榜的第 9 名。《武神赵子龙》在 2016 星耀 360 游戏盛典中,更是取得了年度十大人气 PC 游戏奖的荣誉。此外,极光网络游戏产品不仅在国内市场取得了良好的经营业绩,而且在台湾、越南、泰国、韩国等多个海外市场,也取得了较好的市场表现。截至 2016 年 6 月末,《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏的总流水分别超过 40,000 万元与 18,000 万元。

1、混沌战域

《混沌战域》是极光网络自主研发的第一款 MMORPG(大型多人在线角色扮演)类型游戏。游戏以盘古开天、圣贤封神为世界观,展现商末诸仙争神的宏大战争画面。同时游戏开创美人系统,为传统的 MMORPG 类型作品增添了养成类游戏的属性。该作品于 2014 年 10 月份上线,在 2015 年 4 月份前后达到流水高峰,月流水近 4,800 万元。目前,该游戏已在台湾、韩国、泰国和越南成功上线。



2、武神赵子龙

《武神赵子龙》系由林更新、林允儿等主演的同名电视剧 IP 改编而成的一款 MMORPG 类游戏。游戏为了吸引玩家关注，独创武将系统、战队系统、战旗系统、场景天气变化等创新玩法与美术设计。2016 年 3 月，游戏配合电视剧的播出上线（电视剧于 2016 年 4 月 3 日在湖南卫视独家首播），借助于电视剧的良好收视，游戏流水爆发增长。截至 2016 年 6 月，该游戏最高月流水已突破 7,500 万元。



（二）主要产品（或服务）所处行业的主管部门、监管体制、主要法律法规及政策

详情请参见本报告书“第九章 管理层讨论与分析/二、标的公司行业特点和经营情况的讨论与分析/（一）行业特点”的相关内容。

（三）经营模式

1、研发模式

标的公司游戏制作人员坚持以玩家核心需求为导向，根据行业发展和公司自身技术优势，审慎选择新游戏研发方向，编制新游戏立项报告后提交极光网络立项委员会进行评审，形成立项决策。立项通过之后，极光网络的策划部门将根据立项委员会的决策内容编纂开发文档，并交由技术部门、美术部门等工作人员制作游戏的 DEMO 版本。DEMO 版本仅开发游戏最核心的功能模块，意在为各方评估立项阶段所提出游戏开发目标的可行性。经各方对 DEMO 版本审核并调整优化开发目标之后，便可正式进入游戏的开发阶段。经过研发部门内部测试、质量控制部门测试、外网内部测试、玩家测试等多个阶段的质量把控之后，游戏即可正式上线。在游戏正式发布上线后，游戏开发团队将在游戏运营生命周期内持续进行跟踪，根据玩家与游戏运营商的反馈，修改完善游戏产品。

2、盈利模式

中国网络游戏行业的收费盈利模式主要分为三大类，分别是按时间收费、按虚拟道具收费和通过游戏内置广告收费。极光网络的游戏产品目前主要采用按虚拟道具收费的方式获利。玩家可免费参与游戏，如玩家希望进一步提高游戏体验，则玩家需通过第三方充值获得游戏虚拟货币，并在游戏内购买虚拟道具以获得增值服务。用户对游戏进行充值后，极光网络与运营商按照用户充值金额以约定的比例进行流水分成，取得游戏收入。

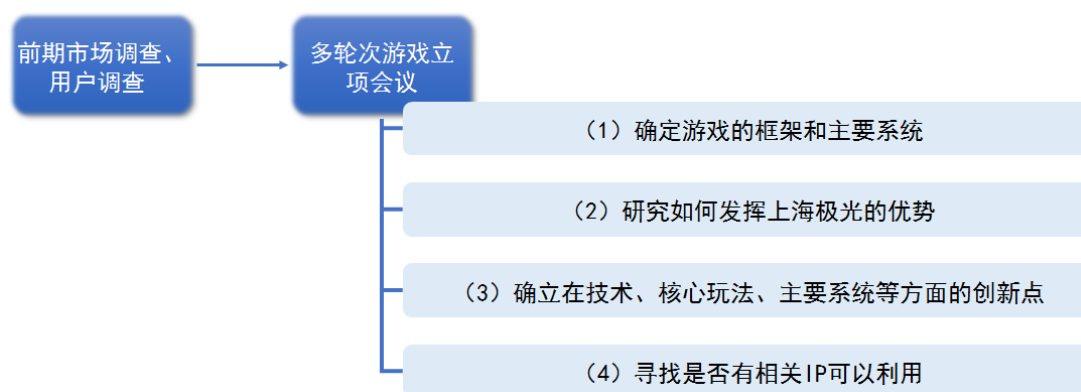
3、运营模式

极光网络的游戏产品主要以独家代理的形式授权给游戏运营商运营。网络游

戏运营商向极光网络支付版权金获得游戏产品代理权,在运营商的平台上或者运营商授权的第三方平台发行运营。网络游戏运营商负责游戏的发行推广、活动策划、客服服务、运营结算。极光网络主要负责提供游戏产品的版本维护、技术支持等服务。

(四) 业务流程

1、游戏立项流程



审慎周密的游戏产品立项过程是保证持续开发出精品网络游戏的第一步。极光网络高度重视游戏产品研发立项环节,对产品的立项过程严格把控。在立项初期,极光网络策划人员紧密跟踪市场风向,在深度调查后选定游戏研发方向、撰写游戏立项报告,并与美术部、技术部等部门负责人、游戏运营商代表共同在游戏立项会议上进行集体讨论评审。立项阶段,极光网络对游戏项目的关注重点包括:

(1) 针对用户群体确定游戏框架和主要系统,比如世界观、核心玩法、主要美术风格、背景故事、经济系统等;

(2) 分析市场上同类产品的特点,研究如何在追踪市场热点的同时发挥极光网络的优势;

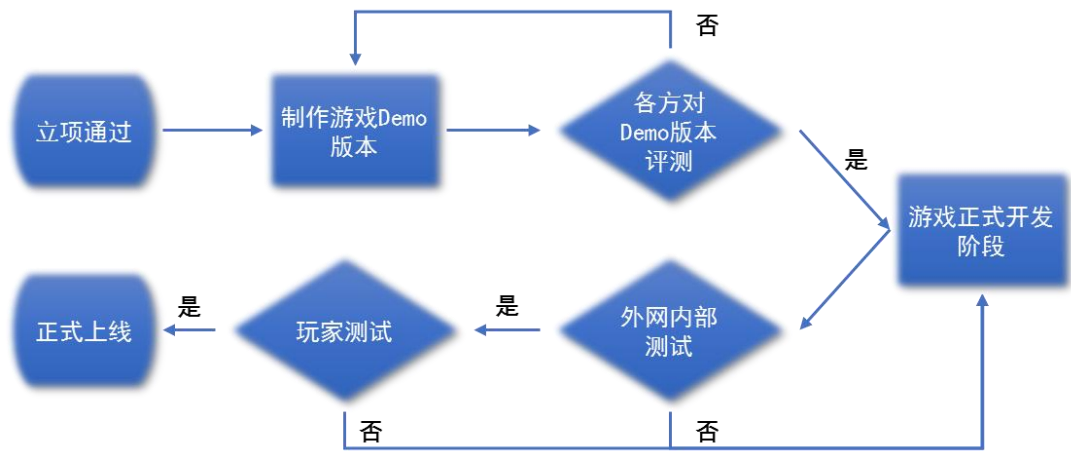
(3) 研究并确定游戏产品在技术实现、核心玩法、游戏系统等方面的创新点;

(4) 研究市场上是否有相关 IP 可以进行开发合作,以增强游戏对玩家的吸

引，进一步挖掘游戏引爆点。

2、游戏开发流程

(1) 游戏开发总体流程

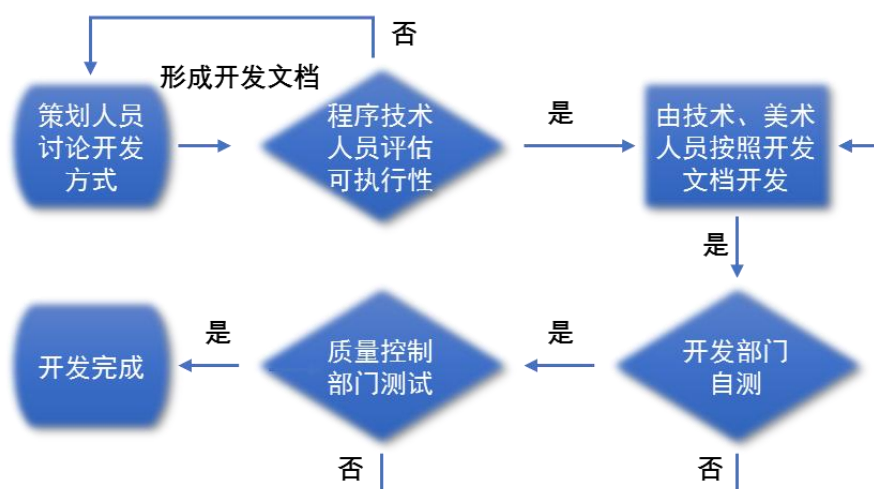


立项通过后，极光网络游戏策划人员将组织技术、美术部门人员，制作 DEMO 版游戏。DEMO 版游戏功能模块较少，仅包括基本游戏系统，主要作用是初步反映并演示游戏的核心玩法及美术风格。DEMO 版游戏开发完成后，极光网络将组织各部门负责人对游戏进行集中评审，评审合格后进入全面开发阶段，填充完善其他游戏功能。

游戏的正式开发阶段完成后，将进入外网内部测试及玩家测试阶段¹。待相关测试完成，排除 BUG 优化完毕后即可正式上线。

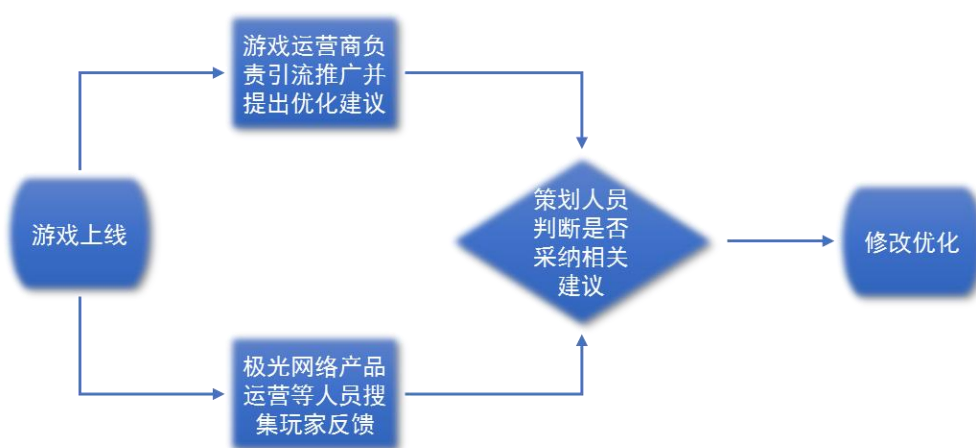
¹ 具体内容详见本章节/七、极光网络的主营业务情况/（八）主要产品的质量控制情况

(2) 游戏功能模块开发流程



在游戏开发阶段，极光网络策划人员会首先将游戏分拆成各个功能模块，如战斗功能、场景切换功能、活动抽奖功能等。策划人员就不同功能模块与项目组讨论具体模块的技术实现方式、美术表现效果等关键问题，并依据各方意见形成技术开发文档。研发人员根据技术开发文档进行功能开发，经质量控制部门评估测试无误后，相关功能模块开发完成。

3、游戏运营维护流程



游戏上线后，游戏运营商负责游戏的日常运营工作。运营商根据游戏运行情况向极光网络提出游戏活动的策划需求，并根据玩家反馈的热点问题对游戏功能提出修改建议。极光网络策划人员对运营商提出的活动需求及修改建议进行评估，组织游戏研发人员对游戏进行优化升级，以延长游戏生命周期。此外，极光

网络也会自行分析游戏运营数据，搜集玩家建议，对游戏进行完善优化。

（五）报告期内主要游戏产品情况

1、混沌战域

（1）主要运营数据

截至 2016 年 6 月末，《混沌战域》的主要运营数据如下：

项目	2016 年 1-6 月	2015 年	2014 年
当期充值总金额（万元）	3,556.11	35,964.22	1,341.53
期末注册玩家数量	40,940,418	40,201,098	1,661,231
月均付费玩家数量	11,451	92,617	19,764
月均活跃用户数	137,941	3,285,537	559,506
月均付费玩家 ARPU（元）	509.86	359.30	180.11
月均充值消耗比	98.41%	98.82%	94.65%

注 1：上表涉及的相关项目定义如下：

付费玩家数量：指充值过虚拟货币的玩家数量；

活跃用户数：指当月登录过游戏的用户数；

付费玩家 ARPU 值=当月充值流水/当月付费玩家数；

充值消耗比=当月游戏币消耗总和/当月获得的游戏币总和；

注 2：考虑到海外充值金额占比较小，为简化计算，海外平台的外币充值金额以充值当月汇率换算为人民币金额。

（2）地域和年龄分布

i. 地域分布

排名	省份	占比
1	广东	9.69%
2	山东	7.97%
3	河南	6.79%
4	浙江	6.55%
5	江苏	6.55%
6	河北	5.15%
7	四川	4.56%

8	湖北	4.31%
9	湖南	3.60%
10	辽宁	3.54%
11	北京	3.54%
12	福建	3.46%
13	安徽	3.02%
14	黑龙江	2.98%
15	山西	2.75%
16	其他	25.54%

注：游戏玩家地域相关信息系根据上海硬通提供的运营数据整理得到。

ii. 年龄分布：

年龄区间	占比
17岁及以下	0.67%
18-24岁	16.26%
25-34岁	63.85%
35-44岁	16.24%
45岁以上	2.98%

注：游戏玩家年龄相关信息系根据上海硬通提供的运营数据整理得到。

(3) 开发人员

《混沌战域》主要开发人员有代志立、李经纬、符志斌、张晨刚，职能分别是总负责人、主美术、主程序员、主策划。

2、武神赵子龙

(1) 主要运营数据

截至2016年6月末，《武神赵子龙》主要运营数据如下：

项目	2016年1-6月
当期充值总金额（万元）	19,135.08
期末注册玩家数量	24,824,435
月均付费玩家数量	211,696
月均活跃用户数	8,215,305

月均付费玩家 ARPU（元）	210.06
月均充值消耗比	96.47%

(2) 地域和年龄分布

i. 地域分布

排名	省份	占比
1	广东	9.87%
2	山东	8.51%
3	河南	7.22%
4	江苏	7.01%
5	浙江	6.56%
6	河北	5.13%
7	四川	4.90%
8	湖南	4.26%
9	黑龙江	3.53%
10	湖北	3.49%
11	北京	3.18%
12	辽宁	3.06%
13	福建	3.05%
14	江西	2.99%
15	安徽	2.94%
16	其他	24.30%

注：游戏玩家地域相关信息系根据上海硬通提供的运营数据整理得到。

ii. 年龄分布

区间	占比
17 岁及以下	0.87%
18-24 岁	15.72%
25-34 岁	61.91%
35-44 岁	18.29%
45 岁以上	3.21%

注：游戏玩家年龄相关信息系根据上海硬通提供的运营数据整理得到。

(3) 开发人员

《武神赵子龙》的主要开发人员有代志立、李经纬、符志斌、肖春明，职能分别是总负责人、主美术、主程序员、主策划。

(六) 极光网络的主要客户情况

1、2016 年 1-6 月份向前五大客户销售情况

单位：万元

序号	公司名称	收入金额	占营业收入比例(%)
1	上海硬通	3,131.28	98.22%
2	TRI TUE VIET SOFTWARE DEVELOPMENT SERVICE COMPANY LIMITED	56.62	1.78%
合计		3,187.89	100.00%

注：上表“上海硬通”系指本期与极光网络有业务合作关系的上海硬通、ENP Games Co., Ltd、G-MEI NETWORK TECHNOLOGY CO., LIMITED 等三家公司。上述公司同受三七互娱控制，故在此合并披露，下同。

2、2015 年度向前五大客户销售情况

单位：万元

序号	公司名称	收入金额	占营业收入比例(%)
1	上海硬通	5,330.30	98.75%
2	TRI TUE VIET SOFTWARE DEVELOPMENT SERVICE COMPANY LIMITED	53.00	0.98%
3	深圳市益玩网络科技有限公司	14.56	0.27%
合计		5,397.86	100.00%

3、2014 年度向前五大客户销售情况

单位：万元

序号	公司名称	收入金额	占营业收入比例(%)
1	上海硬通	244.40	100.00%
合计		244.40	100.00%

极光网络关联方在主要客户中所占权益的情况详见“第十一章 同业竞争和关联关系/一、报告期内交易标的关联关系情况/（一）极光网络的关联方”。

4、关于极光网络客户最终实现销售的情况

在极光网络的业务模式中，游戏玩家先在终端进行消费，充值到游戏运营方（即上海硬通或上海硬通其他联运方）的平台，再由上海硬通与极光网络分成结算，极光网络确认收入的时点在游戏玩家充值时点之后，故极光网络对上海硬通确认的收入均已实现了最终的销售。

（七）主要产品的原材料及其供应商情况

报告期内，极光网络的主营业务为游戏产品的研发，无需对外采购原材料，不涉及原材料供应商情况。

（八）主要产品的质量控制情况

1、立项阶段的质量控制

游戏立项阶段，极光网络核心策划人员、研发总监、美术总监和游戏运营商代表等会组成游戏立项委员会，就公司下一款游戏的研发方向进行多轮次讨论。根据市场最新动向和用户的喜好变化确定新游戏基本框架，并从策划、技术、美术、市场、运营等角度对新款游戏产品的设计思路、技术方案、美术风格的创新点和风险点加以讨论审议。通过这种多角度、多轮次的综合讨论机制，极光网络能够有效控制游戏研发风险，提高游戏研发效率。

2、研发阶段质量控制

（1）技术部内部测试

技术部根据开发文档完成软件功能开发后，部门内部会就有关功能进行自测。技术部内部测试重点关注游戏功能是否大体实现策划部门的目标构想，是否符合开发文档所提出的功能需求，是否存在较为明显的游戏 BUG。技术部人员根据内部测试的情况，对游戏功能进行修订完善。技术部内部测试是游戏整体质量把控的首要环节，对于降低游戏缺陷率、提高后续测试效率、提升游戏品质具有重要意义。

（2）质量控制部门测试

技术部门在确保游戏没有明显的 BUG 与设计缺陷之后将进入质量控制部门测试环节。质量控制部门需确保游戏程序完全实现了开发文档的功能构想，其直接对游戏程序所实现功能的完整性承担责任。同时，质量控制部门也需要对游戏程序实现的功能是否符合开发文档设计的初衷进行评估，并对不达标的设计提出建议。此外，质量控制部门将重点进行各种极限测试和特殊状况测试，考察游戏程序服务器端的稳定程度。质量控制部门将记录上述测试结果并提交给开发团队进行进一步优化。

（3）外网内部测试

游戏开发完成之后，进入外网内部测试阶段。在此阶段中，游戏运营商会为极光网络研发的游戏搭建外网内部测试服务器，极光网络、游戏运营商的工作人员将会在服务器中对产品进行模拟测试。外网内部测试第一个目的是进行回归测试，即将之前在内网研发环境中进行的测试步骤在外网生产环境中再测试一遍，确保游戏产品在外网运营环境中的正常运行与功能的完整再现。第二个目的是让运维产品部的工作人员熟悉游戏，从运营角度重新衡量程序功能是否达成游戏设计目标。第三个目的是让游戏运营商的客服人员熟悉游戏，以提升其后续对客户的服务质量。

（4）玩家测试

在游戏通过外网内部测试之后，游戏运营商将为极光网络提供 1-2 个面向真实玩家的服务器，将游戏免费提供给少量玩家以进行正式上线前的最后测试。此环节的主要目的是了解真实玩家对游戏功能的反馈，进一步发现之前内部工作人员未能发现的 BUG。

3、游戏上线之后质量控制

在游戏上线之后，游戏运营商会根据游戏运营的情况提出修改建议，如增加消费点、调整游戏数值、增加内嵌活动等，极光网络的运维产品部负责将运营商及其他玩家的建议汇总给游戏策划部门，以进行后续版本更新。同时，游戏上线

之后,极光网络的研发、运营人员也会持续体验游戏并修复所发现的问题,确保游戏质量。

(九) 核心技术及研发情况

序号	技术种类	特点	来源
1	服务器语言方面	大部分基于 C/C++ 开发, 小部分使用 lua, 相比于其他语言, 性能更为优越。	自主研发
2	服务器架构方面	游戏采用分布式架构: 首先, 单服可以基于人数需求扩展逻辑服, 达到万人同服在线; 其次跨服系统支持跨越任意区服务器, 使整个游戏玩家在如同在一个服务器里。	自主研发
3	服务器实用性方面	基于 Linux 主流服务器平台开发和部署, 另外支持常用的 Web 接口开发。	自主研发
4	数据库方面	使用稳定通用的 Mysql 数据库系统, 同时使用了 Google Prototo Buffer 系统, 极大减少了数据库的规模, 提高了运维部署和生产维护的效率。	自主研发
5	客户端语言方面	基于 AS3 开发, 天然的跨平台, 无插件, 下载门槛低。	自主研发
6	客户端架构级别方面	应用层采用 Robotleg+MVC 语言, 代码耦合性较低, 可维护性强; 图形渲染采用基于 Flash 最新的 Stage3d 技术, 并使用硬件加速, 能极大提升图形的表现效果; UI 系统相比传统的 Flashui, 完全硬件加速, 支持丰富的特效。	自主研发
7	客户端工具方面	历经多个项目的不断积累, 客户端工具已经齐备, 包括: 模型编辑器、地图编辑器、魔法编辑器、自主研发的 3D Max 插件、UI 编辑器、资源打包发布工具。	自主研发
8	通用性方面	所有系统都采用 UTF-8 编码, 海外版不用另外开发, 大大提高开发多语言版本的效率。	自主研发

(十) 公司核心人员情况

1、极光网络核心技术人员情况

(1) 代志立

代志立简历详见“第三章 交易对方基本情况/二、本次交易对方详细情况/

(一) 代志立”。

(2) 李经纬

李经纬简历详见“第三章 交易对方基本情况/二、本次交易对方详细情况/（二）李经纬”。

(3) 符志斌

符志斌简历详见“第三章 交易对方基本情况/二、本次交易对方详细情况/（三）符志斌”。

2、极光网络核心技术人员变动情况

报告期内，极光网络核心技术人员保持稳定，无变动情况。

3、此次并购完成后前述核心人员的任职安排、竞业限制安排及保证主要团队稳定性的相关措施与安排

(1) 与极光网络核心人员签订劳动合同及竞业禁止协议

极光网络核心团队人员已按中南文化的要求与极光网络签订了劳动合同，劳动合同的期限至 2023 年。同时极光网络核心人员代志立、李经纬、符志斌与上市公司签署的《资产购买协议》中已约定，上述人员将在交割日前与极光网络签订竞业禁止协议，其在极光网络服务期间及离开极光网络后两年内不得以任何方式从事与极光网络相同或竞争的业务；不得从事任何有损极光网络及中南文化利益的行为。同时前述人员在与极光网络签订的劳动合同期限内，不得在中南文化及其控股子公司之外从事与极光网络相同或构成竞争的业务的公司或企业中担任任何职务。

(2) 对极光网络核心员工进行超额业绩奖励

根据上市公司与交易对方签署的附条件生效的《资产购买协议》，极光网络核心人员代志立、李经纬、符志斌承诺极光网络在 2016 年-2018 年三年实现的扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于 5,500.00 万元、6,875.00 万元及 8,593.75 万元。利润承诺期内，若极光网络不触发减值补偿的情况下，利润承诺期累计实际净利润超过承诺净利润总和的，则中南文化承诺将

部分超额利润奖励给极光网络管理层，奖励数额以极光网络实际净利润（含非经常性收益部分）超出承诺净利润总和部分的 50%和交易对价的 20%中的较低者为准。通过上述奖励政策有利于调动极光网络核心员工的积极性，维护极光网络管理团队的稳定性。

（3）进一步加强人才团队建设

宽广的发展前景、清晰的晋升通道以及强烈的归属感是保证团队成员稳定的关键。本次收购完成后，极光网络将纳入上市公司管理范畴，依托上市公司的丰富行业资源，极光网络竞争实力显著加强，广阔的发展前景将使得企业全体员工希望继续与公司并肩作战；未来，极光网络将进一步建立科学的人才选拔机制，唯才是用，让员工看到清晰的晋升空间，进一步关注员工生活，积极组织员工活动，增强员工归属感。通过上述一系列人才管理措施，将有效激发员工积极性，增强团队稳定性。

（十一）关于极光网络未来经营业绩是否存在对部分游戏的依赖风险的说明

1、报告期内极光网络业绩主要源自两款游戏的原因

报告期内，极光网络的主营业务为游戏产品的研发，收入主要来自于《混沌战域》及《武神赵子龙》两款游戏，上述两款游戏的流水情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年	2014 年
混沌战域	3,556.11	35,964.22	1,341.53
武神赵子龙	19,135.08	-	-
合计	22,691.19	35,964.22	1,341.53

报告期内，极光网络收入主要来自上述两款游戏的原因：

从游戏行业产品开发策略上看，游戏研发公司一般有两种经营模式，一种是“快速抢占市场”的研发策略，即研发商力求在最短的时间内推出尽可能多的游戏产品，抢占市场上有限的玩家；另一种是“精品化”策略，即研发商在游戏的

核心玩法、美术画风等方面投入大量资金和人力，以追求游戏产品的质量和玩家的口碑，例如中国的网易公司和芬兰的 Supercell 公司。

从行业发展趋势看，在画面、玩法等方面同质化较为严重的公司，其所推出的产品越来越难以吸引玩家的关注，产品失败率较高，生命周期较短。比较之下，精品网游具有生命周期长、人均 ARPU 高等特点，是研发企业长久发展的生命线。经过激烈的竞争与行业洗牌之后，网页游戏逐渐步入精品化时代，根据行业统计网站 9K9K.com 的数据，2015 年开服榜排名前十的页游中，前三名游戏开服数量占比达到 48.95%，接近一半，页游行业内产品精品化趋势明显。

代志立等核心团队成员在巨人网络等优质的游戏公司从业多年，已经深刻的意识到未来行业的发展方向，在创立极光网络时，已将打造精品游戏作为基本战略原则。报告期内，极光网络“精品化”战略成果显著。根据行业统计网站 9K9K.com 数据，2015 年全年《混沌战域》开服数位列全部网页游戏开服榜的第 12 名，2016 年 1-10 月《武神赵子龙》开服数位列全部网页游戏开服榜的第 9 名。

《武神赵子龙》在 2016 星耀 360 游戏盛典中，更是取得了年度十大人气 PC 游戏奖的荣誉。截至 2016 年 10 月末，《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏的总流水分别为 41,737.37 万元与 41,334.29 万元，月平均流水分别为 1,669.49 万元和 5,166.79 万元，最高月度流水分别为 5,075.18 和 7,649.76，体现了较为强劲的盈利能力和较高的游戏上线成功率。

综上，在行业变迁及市场趋势的推动下，极光网络积极顺应行业发展方向，以“精品化”的研发策略作为企业发展的推动力，创造了较好的经营业绩，由于极光网络更注重游戏产品的质量而非数量，导致经营业绩主要来自少量几款精品网页游戏。

2、在确立了“精品研发商”的市场形象后，极光网络已经相继取得优质的IP，随着后期研发游戏的陆续上线，对部分游戏依赖的风险会逐步降低

(1) 极光网络研发的《西游·伏妖篇》、《画江湖之杯莫停》等多款精品游戏将会在2017年陆续上线，游戏数量逐步增加

随着企业经营实力的增强，极光网络已拥有较为充沛的资金及人员储备，员工总人数已从2014年末的52人逐步增加到2016年6月末的142人，具备了同时开发多款游戏的能力。未来，极光网络将不断增加研发投入，增加上线运营的游戏数量。根据规划，极光网络未来两年研发游戏的上线情况如下：

序号	游戏名称	游戏来源	预计上线时间
1	绝世仙王	自研	2016年末/2017年初
2	西游·伏妖篇	自研	2017年初
3	画江湖之杯莫停	自研	2017年中
4	游戏A	自研	2017年末
5	游戏B	自研	2018年初
6	游戏C	自研	2018年中
7	游戏D	自研	2018年末

根据上述新游戏规划，未来极光网络每年新上线3款左右游戏。考虑到一款游戏的生命周期约为2年，则未来极光网络预期将可同时发行运营5款左右游戏，极光网络的收入将不再依赖少数几款游戏。

从新上线游戏的品质看，2017年极光网络拟新推出《西游·伏妖篇》及《画江湖之杯莫停》两款基于重量级IP改编的页游¹。

《西游·伏妖篇》是周星驰监制、徐克执导的2017年开年大戏《西游·伏妖篇》的同名页游，该部电影为2013年周星驰《西游·降魔篇》的续集。2013年大年初一上映的《西游·降魔篇》上映仅23天票房突破11亿元，成为当年的

¹ 截至本报告签署日，极光网络已经就《画江湖之杯莫停》、《西游·伏妖篇》的游戏研发签署合同或者意向协议。

年度票房冠军，创造了大量的话题热度。电影《西游·伏妖篇》作为《西游·降魔篇》的续作预计将于 2017 年大年初一上映，为了配合电影热度，《西游·伏妖篇》页游亦将于电影上映同期上线运营，依托极光网络对电视剧 IP《武神赵子龙》成功改编的运作经验，该款页游有望继续取得较好业绩。

《画江湖之杯莫停》系北京若森数字科技有限公司继《侠岚》、《画江湖之不良人》、《画江湖之灵主》后推出的原创大型三维武侠动画片。截至目前，上述三部动画片在五大视频网站（腾讯、爱奇艺、优酷、土豆、搜狐）累计播放量已达 9.1 亿次、26.4 亿次及 13.8 亿次，成为了国内顶级动漫 IP 作品，《画江湖之杯莫停》作为北京若森数字科技有限公司倾力打造的 2016 年度大作，有望继续延续画江湖系列动画的成功。北京若森数字科技有限公司旗下动漫作品已经成为当下众多游戏厂商热烈追捧的 IP 资源，目前极光网络已经与 360 游戏共同取得《画江湖之杯莫停》的网页游戏授权，由极光网络负责游戏产品的研发、360 游戏（除腾讯、三七互娱以外最大的网页游戏发行商）负责独家发行运营。

上述重量级 IP 作品的取得，将会对极光网络 2017 年经营业绩的如期达成形成强力支撑。

未来极光网络将会在坚持创作精品游戏的基础上，通过持续获取行业中顶级 IP 的支持，保证未来游戏流水的稳定。本次交易完成后，极光网络将成为上市公司全资子公司。得益于上市公司在大文化领域的持续布局，中南文化已经在文学、影视剧、综艺娱乐等方面储备了大量 IP 有待开发，在文学方面已囊括了天下霸唱、王蒙、严歌苓、梁晓声等一大批著名作家及其名下的众多优秀作品；在影视剧方面，仅 2015 年上市公司出品的电视剧就达 7 部共计 250 余集，计划出品包括天下霸唱最新小说改编的《摸金玦》等 6 部电影；在综艺娱乐方面，上市公司已经与芒果传媒签订了《战略合作框架协议》，建立了与芒果传媒旗下的众多优质综艺娱乐 IP 深度合作的基础。未来，极光网络除继续维系与三七互娱、360 游戏良好的 IP 开发合作关系外，还将借力上市公司业已建立的 IP 内容优势地位，持续改编丰富的优质 IP 游戏，提高极光网络盈利能力的可持续性 & 稳定性。

（2）始终坚持精品化研发、精细化运营的经营策略，在提高游戏数量的同时确保游戏品质

为了保证游戏流水的稳定性，未来极光网络除了实施积极的多产品策略外，仍将继续夯实当下“精品化”的产品研发战略、“精细化”的产品运营策略，通过维持高水准的游戏品质，保证未来游戏发行的成功率及流水的稳定性。在精品化战略方面，未来极光网络将继续发挥在人才团队、研发体系、策划创意及精品IP 改编方面的竞争优势，积极开辟多样化的游戏产品线，从目前魔幻（《混沌战域》）、三国（《武神赵子龙》）为主的游戏类型，向仙侠、武侠、西游等多题材发展，通过交错协同的产品战略，交叉覆盖全网游戏玩家流量，避免单一游戏品类发行失败给公司带来的风险。在精细化运营方面，极光网络将不断总结上线游戏的运营经验，针对游戏玩家的需求痛点，不断完善、升级新的游戏内容，维持游戏新鲜感、提高玩家的游戏体验，延缓游戏充值流水的衰减速度，提高游戏生命周期，进而增加极光网络并行上线运营的游戏数量和质量，减少企业对部分游戏产品的依赖。

（十二）2016 年 1-6 月份《混沌战域》月均 ARPU 值增长较快的原因和合理性

1、2016 年 1-6 月 ARPU 值增长的原因

2016 年 1-6 月，《混沌战域》已经进入游戏生命周期后期，随着游戏流水的逐步下降，游戏玩家的结构也发生了一定变化，低付费率及低付费额的轻中度玩家逐渐离场，付费金额较高的重度强粘性玩家占比相对增加，上述玩家结构的变化导致了《混沌战域》2016 年 1-6 月 ARPU 值的增加，具体如下：

（1）从新增用户数量来看，《混沌战域》达到充值流水的顶峰后，新增用户数量逐渐减少，2015 年平均月新增用户数为 321.17 万人，而 2016 年 1-6 月平均月新增用户数仅为 12.32 万人。随着新用户进入游戏数量的减少，《混沌战域》中后期游戏玩家以高粘性的老用户为主。

（2）从付费率看，付费率是衡量游戏中活跃玩家付费意愿的重要指标，亦

是刻画游戏中用户结构的重要标准。2015 年《混沌战域》活跃用户的月均付费率为 4.24%，而 2016 年 1-6 月活跃用户月均付费率为 8.14%。上述指标的变化说明了《混沌战域》中后期重度玩家占比逐渐增加的情况。

(3) 从付费金额看，《混沌战域》充值金额超过 1,000 元的重度玩家比例从 2015 年的 8.33% 增加到 2016 年 1-6 月的 12.98%，重度玩家数量占比增幅 55.84%。上述变化与同期 ARPU 值环比增加 41.90% 的情况具有相关性。

项目	2015 年	2016 年 1-6 月	增幅
充值大于 1000 元的玩家占比	8.33%	12.98%	55.84%
ARPU (元)	359.30	509.86	41.90%

综上，2016 年 1-6 月《混沌战域》游戏 ARPU 值升高的主要原因系游戏后期活跃用户结构调整导致的变化。

2、可比公司网页游戏 ARPU 值变动情况

从游戏产品的 ARPU 值变化趋势看，随着游戏进入生命周期末期 ARPU 值逐步升高亦是行业中游戏产品的一般规律。经搜集公开披露的部分重组案例，运营时间超过二年的网页游戏 ARPU 值变化情况如下：

单位：元

标的公司	游戏名称	2015 年	2014 年	2013 年	2012 年	2011 年
创思信息	烈焰	571.45	553.41	344.68	-	-
	赤月传说	564.84	368.88	338.62	-	-
	烈火战神	959.97	786.00	533.61	-	-
范特西	范特西篮球经理	-	493.27	373.61	184.37	-
	范特西篮球大亨	-	319.42	237.08	163.59	-
	梦之队	-	206	211	176	-
上游信息	塔防三国志	322.55	285.67	249.18	117.59	-
恺英网络	烈火屠龙	454.09	321.59	232.41	-	-
	三国乱世	1026.19	538.10	147.56	-	-
	蜀山传奇	748.45	538.89	369.75	386.51	269.31

注：由于部分案例未披露最新业务数据，故部分年度以部分月度数据予以代替。

因此，极光网络 2016 年 1-6 月《混沌战域》ARPU 值升高的情况符合行业游戏生命周期的变化特点。

(十三) 结合极光网络主要游戏的月活跃用户、付费率、ARPU 值、分成比例等，说明极光网络报告期业绩真实性

1、极光网络主要游戏的月活跃用户、付费率、ARPU 值情况

(1) 混沌战域

月份	月活跃用户（人）	付费率	ARPU 值（元）
2014 年 10 月	28,997	5.66%	115.15
2014 年 11 月	474,727	3.57%	171.72
2014 年 12 月	1,174,793	3.46%	253.45
2015 年 1 月	3,312,150	2.46%	237.63
2015 年 2 月	6,696,336	1.53%	270.67
2015 年 3 月	7,553,294	2.37%	275.72
2015 年 4 月	6,256,115	2.80%	290.21
2015 年 5 月	5,367,858	2.73%	321.01
2015 年 6 月	3,370,230	3.49%	340.14
2015 年 7 月	2,723,353	3.47%	352.74
2015 年 8 月	1,680,359	4.16%	396.83
2015 年 9 月	1,130,427	4.47%	411.29
2015 年 10 月	729,373	5.71%	407.92
2015 年 11 月	360,833	8.35%	485.40
2015 年 12 月	246,115	9.35%	522.04
2016 年 1 月	202,738	8.88%	512.49
2016 年 2 月	152,159	9.33%	561.07
2016 年 3 月	154,413	8.28%	524.54
2016 年 4 月	126,330	7.58%	512.94
2016 年 5 月	109,714	7.27%	500.18
2016 年 6 月	82,292	7.49%	447.92
2016 年 7 月	67,681	7.53%	485.60
2016 年 8 月	60,133	7.10%	523.28

2016 年 9 月	33,789	10.94%	547.61
2016 年 10 月	35,835	9.48%	595.08
平均	1,685,202	5.90%	402.51

注：2016 年 7-10 月数据未经审计

(2) 武神赵子龙

月份	月活跃用户（人）	付费率	ARPU 值（元）
2016 年 3 月	160,884	5.87%	147.19
2016 年 4 月	8,459,794	3.27%	149.57
2016 年 5 月	12,419,331	2.65%	232.47
2016 年 6 月	11,821,210	1.96%	311.01
2016 年 7 月	8,632,812	1.98%	381.66
2016 年 8 月	6,847,777	1.70%	490.95
2016 年 9 月	3,526,913	2.37%	597.66
2016 年 10 月	2,292,634	2.89%	747.74
平均	6,770,169	2.84%	382.28

注：2016 年 7-10 月数据未经审计

2、月活跃用户数分析

《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏上线后，随着新用户增加，月活跃用户数攀升，达到充值峰值后，游戏用户导入速度逐渐放缓，月活跃用户逐渐减少，上述情况符合游戏生命周期的变化特征。

经搜集可比网页游戏月活跃用户如下：

标的公司	游戏名称	平均月活跃用户数（人）
创思信息	烈焰	1,740,780
	赤月传说	811,564
	烈火战神	257,236
范特西	范特西篮球经理	769,948
	范特西篮球大亨	102,465
	梦之队	1,226,830

标的公司	游戏名称	平均月活跃用户数(人)
上游信息	塔防三国志	3,814,735
恺英网络	烈火屠龙	739,637
	三国乱世	1,216,126
	蜀山传奇	1,779,028
最低值		102,465
最高值		3,814,735
平均值		1,245,835
极光网络	混沌战域	1,685,202
	武神赵子龙	6,770,169

注：上表中混沌战域、武神赵子龙的数据为自游戏上线至 2016 年 10 月底的数据，下同。

可比网页游戏由于游戏品质不同，游戏月活跃用户数差异较大。从波动区间看，可比游戏最高月活跃用户数为 3,814,735 人，最低为 102,465 人，《混沌战域》的月活跃用户数处于上述变化的正常波动区间范围内。截至 2016 年 10 月，《武神赵子龙》上线时间较短且正处于游戏充值流水的高峰，故月活跃用户数较高，该情况符合游戏产品的一般规律。

综上，《混沌战域》和《武神赵子龙》两款游戏的月活跃用户数并未有明显异常。

3、付费率

经搜集可比网页游戏付费率如下：

公司名称	游戏名称	月均付费率
创思信息	烈焰	6.87%
	赤月传说	6.49%
	烈火战神	2.27%
范特西	范特西篮球经理	2.28%
	范特西篮球大亨	4.87%
	梦之队	4.61%
上游信息	塔防三国志	2.87%

恺英网络	烈火屠龙	5.83%
	三国乱世	1.90%
	蜀山传奇	3.53%
最低值		1.90%
最高值		6.87%
平均值		4.15%
极光网络	混沌战域	5.90%
	武神赵子龙	2.84%

行业公司游戏付费率在 1.90%到 6.87%之间,《混沌战域》与《武神赵子龙》的月均付费率分别为 5.90%与 2.84%,均处于行业可比公司的合理范围内。

4、ARPU 值

关于《混沌战域》截至到 2016 年 6 月份的 ARPU 值变化分析详见本节之“(十二) 2016 年 1-6 月份《混沌战域》月均 ARPU 值增长较快的原因和合理性”。2016 年 7-10 月,《混沌战域》的活跃用户仍然以老用户、高付费率、高付费额的重度强粘性玩家为主,ARPU 值较高且较为稳定,未见明显异常。2016 年 1-10 月《武神赵子龙》处于游戏运营的前期阶段,随着游戏运营的逐渐火爆,ARPU 稳步升高,该情况符合企业经营的实际情况。

经搜集可比网页游戏月均 ARPU 值如下:

公司名称	游戏名称	月均 ARPU 值(元)
创思信息	烈焰	465.92
	赤月传说	391.76
	烈火战神	564.86
范特西	范特西篮球经理	266.04
	范特西篮球大亨	233.07
	梦之队	193.97
上游信息	塔防三国志	253.50
恺英网络	烈火屠龙	346.41
	三国乱世	689.40

	蜀山传奇	465.07
最低值		233.07
最高值		689.40
平均值		387.00
极光网络	混沌战域	402.51
	武神赵子龙	382.28

行业可比公司月均 ARPU 值在 233.07 元到 689.40 元之间,《混沌战域》、《武神赵子龙》的月均 ARPU 值分别为 402.51 元及 382.28 元,两款游戏的月均 ARPU 值均处于行业可比公司的合理范围内。

5、分成比例

《混沌战域》和《武神赵子龙》的游戏分成比例分析详见“第十一章 同业竞争和关联交易/（三）关联交易的必要性及定价公允性”的相关分析。

6、游戏用户充值流水与收入确认金额的匹配情况

根据极光网络与上海硬通签署的业务合同,极光网络将游戏独家授权给上海硬通后,上海硬通除了在自身的三七页游平台运营以外,还会将游戏交由腾讯游戏、360 游戏、多玩游戏等其他平台联合运营。按照游戏具体上线平台的不同,极光网络享受不同的分成比例。极光网络与主要运营平台的分成比例情况如下:

实际运营平台	37 游戏平台	腾讯页游平台	其他联运平台
武神赵子龙	19.40%	15.00%	14.40%
混沌战域	20.00%	15.00%	15.00%

截至 2016 年 10 月,极光网络两款游戏《混沌战域》和《武神赵子龙》的充值流水和收入确认金额的匹配关系如下表所示:

单位:万元

游戏名称	2014 年度			2015 年度			2016 年 1-10 月		
	充值流水	含税收入	占比	充值流水	含税收入	占比	充值流水	含税收入	占比
混沌战域	1,341.53	267.02	19.90%	35,964.22	6,189.28	17.21%	4,431.62	774.13	17.47%
武神赵子龙	-	-	-	-	-	-	41,334.29	6,446.61	15.60%

注：上表含税收入系指包括增值税的收入

根据上表，2014 年、2015 年及 2016 年 1-10 月，《混沌战域》的分成比例分别为 19.90%、17.21%及 17.47%；2016 年 1-10 月，《武神赵子龙》的分成比例为 15.60%。上述实际分成比例与合同约定的分成比例匹配，游戏充值流水与确认收入金额匹配。

综上，极光网络报告期内主要游戏月活跃登陆用户、付费率、ARPU 值、分成比例均处于合理水平，游戏用户充值流水与收入确认金额匹配，不存在明显异常情况。

八、极光网络最近两年一期主要财务数据及财务指标

（一）合并资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
流动资产合计	7,002.61	4,819.75	609.37
非流动资产合计	326.81	249.24	17.41
资产总计	7,329.42	5,068.99	626.78
流动负债合计	918.62	644.92	221.10
负债总计	918.62	644.92	221.10
所有者权益总计	6,410.80	4,424.07	405.68

（二）合并利润表主要数据

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
营业收入	3,187.89	5,397.86	244.40
营业成本	349.40	531.32	23.86
利润总额	1,885.43	4,018.38	-422.32
净利润	1,914.74	4,018.38	-422.32
扣除非经常性损益的净利润	1,915.89	4,009.38	-422.32

（三）非经常性损益明细

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
计入当期损益的政府补助	—	9.00	—
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-1.15	0.00	—
所得税影响额	—	—	—
少数股东权益影响额	—	—	—
合计	-1.15	9.00	—

报告期内，极光网络非经常性损益较少，不影响极光网络净利润的稳定性。

九、极光网络主要资产、主要负债及主要担保情况

（一）主要资产情况

1、概况

截至2016年6月30日，极光网络总资产7,329.42万元。其中：流动资产7,002.61万元，非流动资产326.81万元。极光网络的主要资产状况如下表所示：

项目	金额（万元）	占总资产的比例（%）	主要构成
应收账款	4,132.71	56.39	主要为应收客户的游戏分成收入
货币资金	2,459.48	33.56	主要由银行存款、库存现金构成

2、土地使用权和房产

（1）土地使用权

截至报告期末，标的公司无土地使用权。

（2）建筑物

截至报告期末，标的公司无房屋所有权。

（3）在建工程

截至报告期末，标的公司无在建工程。

(4) 主要租赁物业

极光网络及其控股子公司承租的主要物业情况如下：

序号	出租方	承租方	房屋位置	租赁期限	用途
1	极光网络	蓝天物业	上海市嘉定区南翔镇银翔路655号第9楼	2016/1/1 至 2020/12/31	办公
2	极光互动	蓝天物业	上海市嘉定区南翔镇银翔路655号第10楼	2016/10/1 至 2019/9/30	办公

3、无形资产

(1) 商标

截至报告期末，标的公司无商标。

(2) 著作权和作品登记证书

i. 计算机软件著作权

极光网络拥有的计算机软件著作权具体情况如下：

序号	软件名称	证书号	首次发表日期	权利取得方式	登记号	登记日期
1	极光混沌战域游戏软件 V1.0	软著登字第0885728号	2014年10月28日	原始取得	2014SR216498	2014年12月30日
2	武神赵子龙网页游戏软件 V1.0	软著登字第1123541号	2015年9月30日	原始取得	2015SR236455	2015年11月27日
3	绝世仙王网页游戏软件 V1.0	软著登字第1277526号	2016年3月7日	原始取得	2016SR098909	2016年5月10日
4	极光互动绝世仙王游戏软件 V1.5	软著登字第1366338号	2016年4月6日	原始取得	2016SR187721	2016年7月20日

(3) 登记软件产品

极光网络拥有的登记软件产品情况如下：

企业名称	软件名称	证书编号	有效期	发证时间
极光网络	极光混沌战域游戏软件	沪 DGY-2015-0140	5 年	2015/2/20

企业名称	软件名称	证书编号	有效期	发证时间
	V1.0			
极光互动	极光互动绝世仙王游戏软件 V1.5	沪 RC-2016-3125	5 年	2016/8/25

(4) 域名

极光网络拥有一项域名：jggame.net，期限自 2014 年 5 月 5 日至 2017 年 5 月 5 日。

(二) 主要负债情况

截至2016年6月30日，极光网络总负债918.62万元，其中：流动负债918.62万元，无非流动负债。极光网络的主要负债状况如下表所示：

项目	金额（万元）	占总负债的比例（%）	主要构成
应交税费	557.05	60.64	主要为企业应付各项税费
应付职工薪酬	310.91	33.85	主要为职工薪酬

(三) 主要对外担保情况

截至报告期末，极光网络不存在对外担保情况。

十、生产经营资质说明

截至报告期末，极光网络已取得以下资质证书/许可：

(一) 软件企业认定证书

企业名称	证书编号	发证单位	发证时间
极光网络	沪 RQ-2016-0003	上海市软件行业协会	2016/2/25

(二) 主要游戏产品版号办理和文化部备案

游戏名称	版号批复及 ISBN 号	文化部游戏运营备案
混沌战域	“新广出审[2014]1180 号”批复，ISBN 号：ISBN978-7-89988-114-9	文网游备字 [2015]W-RPG0181 号

游戏名称	版号批复及 ISBN 号	文化部游戏运营备案
武神赵子龙	“新广出审[2016]383 号” 批复, ISBN 号: ISBN978-7-89988-600-7	文网游备字 [2016]W-RPG0789 号

十一、极光网络最近三年与交易、增资或改制相关的评估情况

截至本报告书签署日,极光网络最近三年不存在与交易、增资、改制相关的评估情况。

十二、业绩承诺预计净利润增长的具体依据及业绩承诺的合理性、可实现性分析

(一) 业绩承诺预计净利润增长的具体依据

1、国家政策支持

极光网络的主营业务为网络游戏的研发。当前,游戏产业作为互联网信息产业中的重要组成部分,在建设互联网强国战略目标下,已经成为政策鼓励的重要方向。2014 年,《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变,提升国家文化软实力和产业竞争力,推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程;强化互联网思维,坚持先进技术为支撑,内容建设为根本,形成立体多样、融合发展的现代传播体系,更多媒体集团进军网游行业,坚定了转型融合信心,给游戏企业带来新的发展机遇。在国家产业政策的大力支持下,游戏市场得到快速发展。《2016 年 1-6 月中国游戏产业报告》数据显示,2016 年上半年中国游戏用户达 4.89 亿人,同比增长 6.7%。市场实际销售收入达 787.5 亿元,同比增长 30.1%。

因此,国家对游戏行业的大力支持为极光网络未来的发展提供了强有力的政策依据和保障。

2、从网络游戏公司盈利模式及业务特点分析业绩增长的依据

(1) 从游戏公司盈利模式分析业绩增长的依据

作为网络游戏研发商，极光网络的盈利模式为：研发游戏并独家授权给运营商发行，通过运营商的推广，吸引用户不断参与游戏，游戏用户进行充值消费后，极光网络按照充值金额与运营商进行收益分成。因此，网络游戏研发商能否持续开发出高品质的游戏产品是其能否保持业绩增长的主要因素。极光网络作为业内领先的网页精品游戏研发商，其核心管理团队深耕游戏行业十余年，行业经验丰富，参与过《征途》、《三国英雄传》、《天界》等多款知名游戏的研发工作，对游戏行业有着深厚的理解和认识，得益于经验丰富且稳定的管理团队、科学的研发管理和质量控制体系、卓越的 IP 改编能力及游戏产品的创新优势，报告期内陆续研发出《混沌战域》、《武神赵子龙》等精品游戏（2015 年度《混沌战域》取得网页游戏开服榜第 12 名、2016 年 1-10 月《武神赵子龙》取得网页游戏开服榜第 9 名的佳绩），具备了持续研发优秀精品游戏的经验及能力。

(2) 从游戏公司业务特点分析业绩增长的依据

随着国内互联网人口红利的减少，游戏厂商获取单个游戏玩家的成本日益提高，在画面、玩法等方面没有特点的同质化游戏产品越来越难以吸引玩家的关注，其产品收益呈现持续降低趋势。而相较于普通游戏，精品网游生命周期长、人均 ARPU 高、流量导入快，是当下游戏运营商热烈追捧的游戏品类。随着页游市场集中度的不断提高，页游产品“精品化”的时代已经到来。以开服统计网站 9K9K.com 的数据为例，2015 年开服榜排名前十的页游中，前三名游戏开服数量占比达到 48.95%，接近一半，而排名榜首的游戏更是以超过第二名近一倍的开服数量遥遥领先。极光网络自创立以来，始终坚持“精品游戏”的发展思路，注重游戏品质而非游戏数量。得益于“精品战略”的实施，报告期内极光网络研发产品在单月充值流水规模、单月新增用户数、单月开服数量等方面屡创新高，行业影响力不断提高。随着极光网络公司实力的逐步提高，研发人员规模也不断增加，目前储备的在研游戏产品数量较为充沛，在行业“精品化”趋势的推动下，极光网络具有较强的竞争力及可持续盈利能力，可以保证承诺业绩的持续增长。

综上,结合标的公司所处行业的政策扶持力度、盈利模式、业务特点、现实经营状况等因素,本次交易中的业绩承诺预计净利润增长依据合理。

(二) 业绩承诺的合理性和可实现性

1、同行业可比公司情况

经搜集目前重组市场上的可比交易案例,与极光网络业务模式相近的标的公司的承诺业绩情况如下:

单位:万元

上市公司	标的公司	收购前一年实现净利润	第1年承诺净利润	第2年承诺净利润	第3年承诺净利润	平均增长率
升华拜克	炎龙科技	7,553.35	9,000.00	12,600.00	16,400.00	29.77%
德力股份	创思信息	19,216.36	18,000.00	22,500.00	28,200.00	14.67%
奥维通信	雪鲤鱼	9,652.50	14,300.00	18,600.00	22,300.00	32.70%
三五互联	道熙科技	3,530.80	6,000.00	7,800.00	10,140.00	43.31%
新国都	范特西	1,981.17	6,300.00	8,200.00	9,300.00	87.19%
掌趣科技	上游信息	10,727.54	11,000.00	13,400.00	-	12.18%
泰亚股份	恺英网络	6,254.12	46,192.60	57,107.77	70,178.77	228.37%
天舟文化	游爱网络	4,060.67	12,000.00	15,000.00	18,750.00	81.84%
卧龙地产	墨麟科技	17,502.99	36,000.00	45,000.00	56,250.00	51.89%
中南文化	极光网络	4,018.38	5,500.00	6,875.00	8,593.75	28.96%
平均值(除极光网络外)						64.66%

从上表可见,目前可比交易案例中,可比标的公司业绩承诺中净利润平均增长率为64.66%,远高于极光网络的28.96%。因此,从历史业绩及未来承诺的净利润增幅看,与可比案例相比极光网络作出的业绩承诺较为谨慎,可实现性较高。

2、极光网络业务发展情况

报告期内,凭借管理团队对游戏研发的热情及多年来沉淀的行业经验,极光网络成功研发出《混沌战域》、《武神赵子龙》等精品游戏,不仅在国内市场取得了良好的经营业绩,而且在台湾、越南、泰国、韩国等多个海外市场,也取得了较好的市场表现。截至2016年6月末,《混沌战域》、《武神赵子龙》两款

游戏的总流水分别超过 40,000 万元与 18,000 万元。目前,极光网络已经在团队人才、研发质量、IP 游戏改编能力等方面建立了较为明显的竞争优势,根据 9K9K.com 的页游研发厂商 TOP100 数据,2015 年 7 月 1 日至 2016 年 6 月 30 日各页游研发商的开服数量显示,开服数大于 10,000 的开发商仅有 6 家,开服数量位于 5,500-10,000 区间的企业有 10 家,极光网络位于此梯队。



数据来源：9K9K.com、广发证券整理

报告期内极光网络业绩情况较好,在游戏研发领域已经形成了一定行业影响力及竞争优势,本次交易对方就极光网络作出的业绩承诺系基于标的公司行业地位、既往业绩及未来发展预期基础上审慎确定的,本次业绩承诺合理、可实现性较高。

3、游戏产品预计流水情况

根据极光网络的发展规划,评估师分析了标的公司目前正在运营及未来拟上线的游戏项目,参考历史经营情况并结合企业核心竞争力、经营状况及游戏行业发展预期等因素,对 2016 年至 2018 年极光网络的经营情况进行了预测,预测情况如下:

单位：万元

项目	2016 年	2017 年	2018 年
游戏预计流水	55,935.05	76,984.10	94,473.07

根据评估预测，未来三年极光网络游戏产品的充值流水将保持稳定增长状态，能够有效保证承诺业绩的实现。

综上，报告期内极光网络主营业务发展状况良好，本次业绩承诺是交易对方基于未来发展预期上审慎确定的，未来三年承诺净利润增幅远低于可比交易案例，相关方作出的承诺合理谨慎，可实现性较高。

十三、其他情况说明

（一）对外担保、资产受限情况的说明

截至本报告书签署日，极光网络不存在对外担保、资产受限的情况。

（二）诉讼、仲裁情况的说明

截至本报告书签署日，极光网络不存在尚未了结的或可预见的诉讼、仲裁及行政处罚情况。

（三）股权质押、抵押情况

截至本报告书签署日，极光网络股权不存在质押、抵押的情况。

（四）债权债务转移情况

本次交易不涉及债权债务转移情况。

十四、重大会计政策及相关会计处理

（一）与重大会计政策相关的经营模式、业务流程

1、极光网络的经营模式

（1）研发模式

标的公司游戏制作人员坚持以玩家核心需求为导向，根据行业发展和公司自身技术优势，审慎选择新游戏研发方向，编制新游戏立项报告后提交极光网络立项委员会进行评审，形成立项决策。立项通过之后，极光网络的策划部门将根据

立项委员会的决策内容编纂开发文档,并交由技术部门、美术部门等工作人员制作游戏的 DEMO 版本。DEMO 版本仅开发游戏最核心的功能模块,意在为各方评估立项阶段所提出游戏开发目标的可行性。经各方对 DEMO 版本审核并调整优化开发目标之后,便可正式进入游戏的开发阶段。经过研发部门内部测试、质量控制部门测试、外网内部测试、玩家测试等多个阶段的质量把控之后,游戏即可正式上线。在游戏正式发布上线后,游戏开发团队将在游戏运营生命周期内持续进行跟踪,根据玩家与游戏运营商的反馈,修改完善游戏产品。

(2) 盈利模式

中国网络游戏行业的收费盈利模式主要分为三大类,分别是按时间收费、按虚拟道具收费和通过游戏内置广告收费。极光网络的游戏产品目前主要采用按虚拟道具收费的方式获利。玩家可免费参与游戏,如玩家希望进一步提高游戏体验,则玩家需通过第三方充值获得游戏虚拟货币,并在游戏内购买虚拟道具以获得增值服务。用户对游戏进行充值后,极光网络与运营商按照用户充值金额以约定的比例进行流水分成,取得游戏收入。

(3) 运营模式

极光网络的游戏产品主要以独家代理的形式授权给游戏运营商运营。网络游戏运营商向极光网络支付版权金获得游戏产品代理权,在运营商的平台上或者运营商授权的第三方平台发行运营。网络游戏运营商负责游戏的发行推广、活动策划、客服服务、运营结算。极光网络主要负责提供游戏产品的版本维护、技术支持等服务。

2、极光网络的业务流程

极光网络的业务流程分为游戏立项、游戏开发、游戏运营维护等环节。

在游戏立项阶段,极光网络策划人员紧密跟踪市场风向,在深度调查后选定游戏研发方向、撰写游戏立项报告,并与美术部、技术部等部门负责人、游戏运营商代表共同在游戏立项会议上进行集体讨论评审。

在游戏开发阶段,极光网络游戏策划人员将组织技术、美术部门人员,制作 DEMO 版游戏。DEMO 版游戏功能模块较少,仅包括基本游戏系统,主要作用是初步反映并演示游戏的核心玩法及美术风格。DEMO 版游戏开发完成后,极光网络将组织各部门负责人对游戏进行集中评审,评审合格后进入全面开发阶段,填充完善其他游戏功能。游戏的正式开发阶段完成后,将进入外网内部测试及玩家测试阶段。待相关测试完成,排除 BUG 优化完毕后即可正式上线。

游戏上线后,游戏运营商负责游戏的日常运营工作。运营商根据游戏运行情况向极光网络提出游戏活动的策划需求,并根据玩家反馈的热点问题对游戏功能提出修改建议。极光网络策划人员对运营商提出的活动需求及修改建议进行评估,组织游戏研发人员对游戏进行优化升级,以延长游戏生命周期。

(二) 收入的确认原则和计量方法

标的公司收入确认方法如下:

1、收入确认原则和计量方法

(1) 销售商品收入确认时间的具体判断标准

公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方;公司既没有保留与所有权相联系的继续管理权,也没有对已售出的商品实施有效控制;收入的金额能够可靠地计量;相关的经济利益很可能流入企业;相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时,确认商品销售收入实现。

(2) 确认让渡资产使用权收入的依据

与交易相关的经济利益很可能流入企业,收入的金额能够可靠地计量时,分别下列情况确定让渡资产使用权收入金额:

①利息收入金额:按照他人使用本企业货币资金的时间和实际利率计算确定。

②使用费收入金额:按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

(3) 按完工百分比法确认提供劳务的收入和建造合同收入时，确定合同完工进度的依据和方法

在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，采用完工百分比法确认提供劳务收入。提供劳务交易的完工进度，依据已完工作的测量确定。

按照已收或应收的合同或协议价款确定提供劳务收入总额，但已收或应收的合同或协议价款不公允的除外。资产负债表日按照提供劳务收入总额乘以完工进度扣除以前会计期间累计已确认提供劳务收入后的金额，确认当期提供劳务收入。同时，按照提供劳务估计总成本乘以完工进度扣除以前会计期间累计已确认劳务成本后的金额，结转当期劳务成本。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：

①已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本。

②已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认提供劳务收入。

2、具体确认方法

标的公司游戏业务收入的确认标准及确认时间的具体判断标准：

按照与游戏运营方合作协议约定的分成比例，在收到游戏运营商提供的计费账单并核对数据确认无误时确认营业收入。

(三) 成本确认的具体方法

极光网络营业成本主要是维护游戏版本运营的人工支出成本，包括运营人员的职工薪酬支出以及其他费用等，上述费用在发生时计入营业成本。

(四) 会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异及对标的资产利润的影响

经查阅公开披露信息，与极光网络可比的游戏研发公司的收入确认方法如

下:

1、道熙科技：与网络游戏平台公司合作运营的网络游戏收入，在取得按合作协议约定计算并经双方核对无误的计费账单后确认营业收入。道熙科技主要将游戏运营人员薪酬、服务其费用、服务外包及其他费用等计入营业成本。

2、墨麟科技：游戏运营中每个月份结束，墨麟科技按约定获得向运营方收取分成款项的权利，按双方确认的结算单的金额确认营业收入。墨麟科技主要将游戏上线运营后的技术支持服务人工费用和服务器托管费用等确认为相关业务的营业成本。

极光科技的重大会计政策或会计估计与同行业或同类资产之间不存在重大差异。

（五）财务报表编制基础

极光网络财务报表以持续经营假设为基础，根据实际发生的交易和事项，按照企业会计准则的披露规定编制。

根据企业会计准则的相关规定，极光网络会计核算以权责发生制为基础。除某些金融工具外，财务报表均以历史成本为计量基础。资产如果发生减值，则按照相关规定计提相应的减值准备。

（六）标的公司与上市公司的会计政策和会计估计差异情况

报告期内，标的公司与上市公司不存在重大会计政策与会计估计的差异情况。

第五章 交易标的评估情况

一、本次交易评估的基本情况

(一) 评估概况

本次交易的评估基准日为 2016 年 6 月 30 日。根据中企华出具的中企华评报字(2016)第 3810 号《资产评估报告》，中企华评估根据标的公司的特点以及评估准则的要求，确定采用资产基础法和收益法两种方法对标的资产进行评估，最终采用了收益法评估结果作为本次交易标的股权的评估结论。极光网络截至评估基准日的账面净资产价值为 6,410.80 万元，根据收益法评估结果，极光网络股东全部权益价值为 74,252.98 万元，评估结果较账面净资产增值 67,842.18 万元，增值率为 1,058.25%。

本次交易拟购买的资产价格以中企华出具的《资产评估报告》确认的评估价值为依据，经交易双方友好协商后确定极光网络全部股东权益的估值为 74,250.00 万元，其中 90%部分股权最终的交易价格为 66,825.00 万元。

(二) 评估结果的差异分析及结果的选取

采用资产基础法评估得到的极光网络股东全部权益价值为 8,549.86 万元，采用收益法评估得到的股东全部权益价值为 74,252.98 万元，差异 65,703.11 万元，差异率为 768.47%。

资产基础法和收益法评估结果出现差异的主要原因是：资产基础法是在合理评估企业各分项资产和负债评估值的基础上确定评估对象价值的评估方法；收益法是从企业的未来获利能力角度出发，反映企业各项资产的综合获利能力的评估方法。两种方法的估值对企业价值的考虑范畴不同，研发能力、技术水平、团队储备、公司资质、客户资源等无形资产难以在资产基础法中逐一计量和量化反映，而收益法则能够客观、全面的反映被评估单位的价值。因此造成上述两种方法评估结果的差异。

本次交易最终确定收益法评估结果作为评估结论，主要原因如下：

本次评估的目的是为中南文化发行股份及支付现金购买极光网络 90% 的股权提供投资价值参考。极光网络主要从事网页游戏的研发，具有“轻资产”的特点，固定资产等非流动资产账面值较小，企业的核心价值主要体现在研发技术实力、人才团队储备、客户渠道资源、品牌服务优势等方面，较收益法而言，资产基础法评估结果无法考虑上述对股东全部权益价值有重大影响的因素，不能从整体上体现出企业的综合获利能力。因此，根据极光网络所处行业 and 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全部权益价值。本次评估以收益法的结果作为最终评估结论。

根据上述分析，本次评估结论采用收益法评估结果，即：极光网络的股东全部权益价值评估结果为 74,252.98 万元。

（三）评估增值原因分析

1、极光网络账面资产不能全面反映其真实价值

极光网络是业内优秀的网页精品游戏研发商，具有轻资产的特征，其账面价值不能全部反映企业未来获利能力的价值，极光网络除了运营资金、固定资产等有形资源外，还拥有经验丰富且稳定的管理团队、科学的研发管理和质量控制体系、卓越的 IP 改编能力及游戏产品的创新优势等潜在的重要无形资源。账面价值系按照企业会计准则的相关规定对企业各单项资产、负债进行了财务核算，不能完全体现各个单项资产组合对整个企业的贡献，也不能完全衡量各单项资产间的互相匹配和有机组合因素可能产生出来的整合效应。

故从极光网络的竞争优势看，标的公司在立项决策、产品研发、美术设计、项目管理等方面拥有一批稳定高效的游戏研发团队，具有较强竞争优势；极光网络已经建立了科学的研发管理和质量控制体系，具备持续研发精品游戏的能力；此外，极光网络深度理解用户需求，具备优秀的精品 IP 改编、核心玩法创新能力。本次评估结果较好的反映了极光网络在团队、技术、管理等方面的潜在价值，本次评估价值较账面净资产高具有合理性。

2、同行业可比案例分析

经搜集目前重组市场上的可比交易案例，与极光网络业务模式相近的标的公司估值情况如下：

单位：万元

标的公司	评估基准日账面净资产	评估价值	增值率
炎龙科技	11,502.05	160,509.97	1,295.49%
创思信息	21,283.90	251,159.25	1,080.04%
雪鲤鱼	15,258.86	191,456.88	1,154.73%
道熙科技	2,118.60	71,510.94	3,275.39%
范特西	3,139.33	55,424.27	1,665.48%
上游信息	13,207.08	122,111.57	824.59%
恺英网络	28,313.35	632,706.87	2,134.66%
游爱网络	10,360.29	162,245.51	1,466.03%
墨麟科技	95,081.23	401,525.00	322.30%
极光网络	6,410.80	74,252.98	1,058.25%
平均数（除极光网络外）			1,468.75%

上述交易案例中，被收购公司主要为网络游戏公司，交易平均增值率为1,468.75%，远高于此次收购标的资产估值增值率1,058.25%，本次交易的估值增值率处于行业可比案例的较低水平及正常波动区间内，具有合理性。

二、本次评估的假设

（一）一般假设

- 1、假设评估基准日后被评估单位持续经营；
- 2、假设评估基准日后国家宏观经济政策、产业政策和区域发展政策无重大变化；
- 3、假设评估基准日后被评估单位所处国家和地区的政治、经济和社会环境无重大变化；
- 4、假设评估基准日后被评估单位采用的会计政策和编写本评估报告时所采

用的会计政策在重要方面保持一致；

5、假设和被评估单位相关的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化；

6、假设评估基准日后被评估单位的管理层是负责的、稳定的，且有能力担当其职务；

7、假设评估基准日后被评估单位的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出；

8、假设评估基准日后被评估单位的产品或服务保持目前的市场竞争态势；

9、假设被评估单位现有在线的游戏产品能如期运营，新产品开发计划如期进行，能按预测的计划时间完成新游戏的开发并如期上线运营并产生效益；

10、假设被评估单位完全遵守所有相关的法律法规；

11、假设评估基准日后无不可抗力对被评估单位造成重大不利影响；

12、被评估单位及相关责任方提供的有关本次评估资料是真实的、完整、合法、有效的。

（二）特殊假设

1、本次评估报告以产权人拥有评估对象的合法产权为假设前提；

2、企业在现有的管理方式和管理水平的基础上，经营范围、营运模式、合作分成比例等与目前方向保持一致。且在未来可预见的时间内企业按提供给评估师的发展规划进行发展，研发经营政策不做重大调整；

3、有关利率、赋税基准及税率、政策性征收费用等不发生重大变化；

4、假设评估基准日后被评估单位的研发能力和技术先进性保持目前的水平；

5、假设评估基准日后被评估单位的游戏产品保持目前的市场竞争态势；

6、极光网络于 2015 年 2 月 20 日取得《软件产品登记证书》，有效期限自 2015 年 2 月 20 日至 2020 年 2 月 19 日。于 2016 年 2 月 25 日取得《软件企业认定证书》，有效期自 2016 年 2 月 25 日至 2017 年 2 月 24 日，需每年进行年审，本次评估以未来年度年审合格为前提。根据《财政部国家税务总局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）规定，享受两免三减半优惠政策，2015 年至 2016 年按 100%免征企业所得税，2017 年至 2018 年按 50%免征企业所得税，2019 年及以后年度按 25%进行计算；

7、假设企业目前适用 17%增值税的应税收入未来仍适用 17%的增值税，并可获得 14%的即征即退优惠；

8、假设委估无形资产权利的实施是完全按照有关法律、法规的规定执行的，不会违反国家法律及社会公共利益，也不会侵犯他人任何受国家法律保护的权利。

三、对交易标的评估方法的选择及其合理性分析

企业价值评估的基本方法主要有资产基础法、收益法和市场法。

企业价值评估中的资产基础法，是指以被评估企业评估基准日的资产负债表为基础，合理评估企业表内及表外各项资产、负债价值，确定评估对象价值的评估方法。

企业价值评估中的收益法，是指将预期收益资本化或者折现，确定评估对象价值的评估方法。收益法常用的具体方法包括股利折现法和现金流量折现法。

企业价值评估中的市场法，是指将评估对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较，确定评估对象价值的评估方法。市场法常用的两种具体方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

《资产评估准则——企业价值》规定，注册资产评估师执行企业价值评估业务，应当根据评估目的、评估对象、价值类型、资料收集情况等相关条件，分析收益法、市场法和资产基础法三种资产评估基本方法的适用性，恰当选择一种或

者多种资产评估基本方法。

根据评估目的、评估对象、价值类型、资料收集情况等相关条件，以及三种评估基本方法的适用条件，由于可比上市公司与被评估单位在研发能力、人员数量、资产规模、业务模式、财务状况方面和被评估单位存在较大差异，相关指标难以合理化的修正，故本次评估不采用市场法，分别采用资产基础法和收益法评估。

四、资产基础法评估结果、估值参数选取及依据

（一）资产基础法评估方法

1、流动资产

评估范围内的流动资产主要包括：货币资金、应收账款、预付款项、其他应收款和其他流动资产。

（1）对于货币资金的评估，评估师根据企业提供的各科目的明细表，对现金进行了盘点，根据评估基准日至盘点日的现金进出数倒推评估基准日现金数，以经核实后的账面价值确认评估值；对于银行存款，通过核实银行对账单、银行函证等，以核实后账面值作为评估值。

（2）各种应收款项（应收账款、其他应收款）在核实无误的基础上，根据每笔款项可能收回的数额确定评估值。对于有充分理由相信全都能收回的，按全部应收款额计算评估值；对于很可能收不回部分款项的，在难以确定收不回账款的数额时，借助于历史资料和现场调查了解的情况，具体分析数额、欠款时间和原因、款项回收情况、欠款人资金、信用、经营管理现状等，按照账龄分析法，估计出这部分可能收不回的款项，作为风险损失扣除后计算评估值。

（3）预付款项，根据所能收回的相应资产或权利的价值确定评估值。对于按照合同约定能够收回相应资产或权利的预付款项，以核实后的账面价值作为评估值。

（4）其他流动资产，评估人员调查了解了其他流动资产形成的原因，以经

核实后账面值作为评估值。

2、长期股权投资

对于控股的上海极光互动网络科技有限公司，分别采用资产基础法和收益法对被投资单位进行整体评估(其中收益法与极光网络进行合并评估)。资产基础法以评估后的股东全部权益价值乘以实际持股比例确定评估值。

3、设备类资产

根据委托评估目的，结合评估对象实际情况，主要采用成本法进行评估。

成本法基本公式为：评估值=重置全价×综合成新率

(1) 重置全价的确定

i. 对车辆通过市场询价确定车辆市场购置价，再加上车辆购置税和相关手续费牌照费作为其重置全价。

即：车辆重置全价=购置价/(1+增值税税率)+[购置价/(1+增值税税率)]×车辆购置税税率+其他合理费用

ii. 对于通用类电子设备，通过查阅网上的购置价确定重置全价。

根据财政部、国家税务总局财税[2008]170号《关于全国实施增值税转型改革若干问题的通知》，财政部、国家税务总局财税(2009)113号《关于固定资产进项税额抵扣问题的通知》以及《财政部国家税务总局关于将铁路运输和邮政业纳入营业税改征增值税试点的通知》(财税〔2013〕106号)，对于符合条件的设备，本次评估重置全价未考虑其增值税。

(3) 综合成新率的确定

i. 对于电子设备，主要通过对设备使用状况的现场勘察，并根据各类设备的经济寿命年限，综合确定其成新率。

ii. 对于车辆，依据国家颁布的车辆强制报废标准，其中：对于非营运且小、微型客车以车辆行驶里程确定成新率，然后结合现场勘察情况进行调整，其公式

为:

行驶里程成新率=(规定行驶里程-已行驶里程)/规定行驶里程×100%

综合成新率=理论成新率×调整系数

(3) 评估值的确定

i. 对于电子设备, 评估值=设备重置全价×综合成新率

ii. 对运输车辆, 自 2004 年 9 月 28 日起因上海的公车牌照已由原来执行的控购发放制度实际转变为以公开竞标拍卖定价取得新增公车额度, 在确定该类车辆评估值时, 须加计基准日公车额度平均中标价。

车辆评估值=(车辆重置价值-车辆牌照费)×成新率+车辆牌照费

对于不需公开竞标拍卖定价取得的车辆牌照, 车辆评估值=车辆重置价值×成新率

4、无形资产—其他无形资产

(1) 外购软件

对于外购软件, 根据其特点、评估价值类型、资料收集情况等相关条件, 采用的评估方法如下: 对于评估基准日市场上有销售的外购软件, 按照评估基准日的市场价格作为评估值。

(2) 软件著作权

对纳入本次评估范围的计算机软件著作权的评估, 其方法主要包括市场法、收益法、成本法。

由于目前国内外与评估对象相似的无形资产公开转让案例较少, 信息不透明, 缺乏可比性, 因此不适宜采用市场法评估。

又由于无形资产投入、产出存在比较明显的弱对应性, 即很难通过投入的成本来反映资产的价值, 因此也不适宜采用成本法评估。

收益法是通过估算资产在未来的预期收益，并采用适宜的折现率折算成现值，然后累加求和，从而得出无形资产的评估值的一种评估方法。无形资产的转让实际是一种未来获利能力的一种转让，采用收益法对无形资产进行评估更能反映出无形资产的内在价值，故对在用的计算机软件著作权适宜采用收益法进行评估。根据本次评估可以收集到资料的情况，对计算机软件著作权资产采用收入分成法进行评估，因其能与企业研发游戏取得的收入相对应，因此采用对应产品的收入分成进行评估。

收入分成法计算公式为：

$$P = \sum_{t=1}^n \frac{R_t \times K}{(1+r)^t}$$

其中：P 为评估价值

r 为折现率

R_t 为第 t 年的收入

K 为分成率

n 为经济寿命年限

t 为时序，未来第 t 年

(3) 域名的评估

根据本次评估的具体特点及评估对象的情况，纳入评估范围的域名为非知名域名，主要是公司网站，超额收益不明显。故本次评估对于域名采用成本法进行评估，即以域名的取得成本进行评估。

5、递延所得税资产

递延所得税资产是企业核算资产在后续计量过程中因企业会计准则规定与税法规定不同，产生资产的账面价值与其计税基础的差异。评估人员查阅了确认递延所得税资产的相关会计规定，核实了评估基准日确认递延所得税资产的记账凭证，对于其中因应收账款及其他应收款所形成的坏账准备而计提的递延所得税资产，本次评估以核实后的账面价值确定评估值。

6、负债

负债具体包括预收款项、应付职工薪酬、应交税费及其他应付款。评估人员根据企业提供的各项目明细表及相关财务资料，对账面值进行核实，以企业实际应承担的负债确定评估值。

(二) 资产基础法评估结果

截至评估基准日 2016 年 6 月 30 日，极光网络资产账面价值为 7,824.66 万元（母公司口径），评估价值为 9,402.90 万元，增值额为 1,578.24 万元，增值率为 20.17%；总负债账面价值为 853.04 万元（母公司口径），评估价值为 853.04 万元，无增减变化；股东全部权益账面价值为 6,971.62 万元（母公司口径），评估价值为 8,549.86 万元，增值额为 1,578.24 万元，增值率为 22.64%。资产基础法具体评估结果详见下列评估结果汇总表：

单位：万元

项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率（%）
		A	B	C=B-A	D=C/A×100%
流动资产	1	7,412.60	7,412.60	0.00	0.00
非流动资产	2	412.06	1,990.30	1,578.24	383.01
其中：长期股权投资	3	100.00	302.94	202.94	202.94
固定资产	4	282.33	342.75	60.42	21.40
无形资产	5	0.43	1,315.31	1,314.88	307,359.09
递延所得税资产	6	29.31	29.31	0.00	0.00
资产总计	7	7,824.66	9,402.90	1,578.24	20.17
流动负债	8	853.04	853.04	0.00	0.00
非流动负债	9	0.00	0.00	0.00	0.00
负债总计	10	853.04	853.04	0.00	0.00
股东全部权益	11	6,971.62	8,549.86	1,578.24	22.64

五、收益法评估结果、估值参数选取及依据

(一) 收益法具体方法和模型的选择

收益法评估,即以未来若干年度内的企业自由现金流量作为依据,采用适当折现率折现后加总计算得出营业性资产价值,然后再加上溢余资产价值和非经营性资产价值,减去有息债务得出股东全部权益价值。

本次预测,采用合并口径对极光网络股东全部权益进行评估,即本次预测数据包括了极光网络及合并报表中下属全资子公司极光互动的数据。

1、评估模型

本次评估采用未来收益折现法中的企业自由现金流模型。

2、计算公式

股东全部权益价值=企业整体价值-有息债务

企业整体价值=经营性资产价值+溢余资产+非经营性资产价值

其中:经营性资产价值按以下公式确定

企业自由现金流量折现值=明确的预测期期间的自由现金流量现值+明确的预测期之后的自由现金流量现值

明确的预测期期间是指从评估基准日至企业达到相对稳定经营状况的时间。

3、预测期的确定

根据极光网络的实际状况及企业经营规模,预计极光网络在未来几年公司业绩会稳定增长,据此,本次预测期选择为2016年7-12月至2021年,以后年度收益状况保持在2021年水平不变。

4、收益期的确定

根据对极光网络所从事的经营业务的特点及公司未来发展潜力、前景的判断,考虑极光网络历年的运行状况、人力状况、研发能力及客户资源等均比较稳

定，可保持长时间的经营，本次评估收益期按永续确定。

5、自由现金流量的确定

本次评估采用企业自由现金流量，自由现金流量的计算公式如下：

（预测期内每年）自由现金流量 = 息税前利润 × (1 - 所得税率) + 折旧及摊销 - 资本性支出 - 营运资金追加额

6、终值的确定

对于收益期按永续确定的，终值公式为：

$P_n = R_{n+1} \times \text{终值折现系数}$ 。

R_{n+1} 按预测期末年现金流调整确定。

7、年中折现的考虑

考虑到自由现金流量全年都在发生，而不是只在年终发生，因此自由现金流量折现时间均按年中折现考虑。

8、折现率的确定

按照收益额与折现率口径一致的原则，本次评估收益额口径为企业自由现金流量，则折现率选取加权平均资本成本(WACC)。

公式： $WACC = K_e \times E / (D + E) + K_d \times D / (D + E) \times (1 - T)$

式中： K_e ：权益资本成本；

K_d ：债务资本成本；

T ：所得税率；

$E / (D + E)$ ：股权占总资本比率；

$D / (D + E)$ ：债务占总资本比率；

其中： $K_e = R_f + \beta \times MRP + R_c$

R_f =无风险报酬率；

β =企业风险系数；

MRP =市场风险溢价；

R_c =企业特定风险调整系数。

9、溢余资产价值的确定

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产。

10、非经营性资产、负债价值的确定

非经营性资产是指与企业经营性收益无直接关系的，未纳入收益预测范围的资产及相关负债，采用成本法进行评估。

11、有息债务价值的确定

有息债务主要是指被评估单位向金融机构或其他单位、个人等借入款项及相关利息，截至评估基准日企业无有息债务。

（二）预测期的收益预测

对企业的未来财务数据预测是以企业 2014 年—2016 年 1-6 月的经营业绩为基础，遵循我国现行的有关法律、法规，根据国家宏观政策、国家及地区的宏观经济状况，企业的发展规划和经营计划、优势、劣势、机遇及风险等，尤其是企业所面临的市场环境和未来的发展前景及潜力，并结合企业未来年度财务预算对未来的财务数据进行预测，其中主要数据预测说明如下：

1、营业收入的预测

本次评估对于标的公司未来营业收入的预测是根据标的公司目前的经营状况、竞争情况及市场销售情况等因素综合分析的基础上进行的。

(1) 历史年度主营业务收入情况

目前极光网络的游戏产品主要以独家代理的形式授权给游戏运营商运营,网络游戏运营商向极光网络支付版权金获得游戏产品代理权,在运营商的平台上或者运营商授权的第三方平台发行运营,由网络游戏运营商负责游戏的发行推广、活动策划、客服服务、运营结算。极光网络主要负责提供游戏产品的版本维护、技术支持等服务。在该种运营模式下,玩家对游戏进行充值后,极光网络与运营商按照用户充值金额以约定的比例进行流水分成,取得游戏收入。

报告期内,极光网络的主营业务收入情况如下:

单位: 万元

产品名称	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
版权金收入	92.37	88.99	10.68
游戏分成收入	3,095.53	5,294.31	233.72
游戏软件技术服务收入	0.00	14.56	0.00
合计	3,187.89	5,397.86	244.40

报告期内,极光网络的主营业务收入主要为游戏分成收入及版权金收入,主要为《混沌战域》及《武神赵子龙》两款游戏产生的。

(2) 未来年度营业收入预测

i. 月营业收入的分析与预测

月营业收入的计算公式为: 月营业收入=月游戏流水×分成比例。

其中, 月游戏流水=月付费用户×ARPU 值

月付费用户=月活跃登陆用户×付费率

上述运营指标分析:

①月活跃登陆用户数

月活跃登陆用户指每个月至少登陆一次的游戏用户。预测游戏产品上线初期,月活跃登陆用户数呈增长趋势,至高位之后开始逐步下降。

②付费率

付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率,当游戏达到稳定期后较为稳定。

③ARPU 值

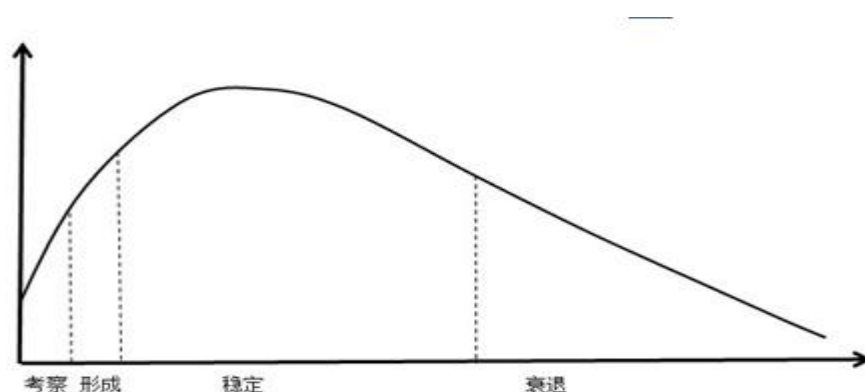
ARPU 值即每个用户的平均消费水平。能够影响 ARPU 值的因素很多,游戏质量的好坏、运营活动的力度以及用户付费能力是其中最为重要的几个因素,也是游戏从始至终都会起作用的因素。

④分成比例

运营平台流水分成是指按游戏流水一定比例分给合作方。分成比例参考企业与运营平台签订的历史协议数据确定。

本次评估对极光网络研发游戏的各项运营指标预测时,主要根据已运营游戏的历史数据,并结合每款游戏的市场定位及研发运营团队的配置及经验,依据游戏所处的生命周期作出合理的判断。

ii. 游戏生命周期分析预测



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。游戏背景故事是否精彩,画面音乐是否震撼,人物动作是否流畅,都是吸引玩家进一步参与游戏的重要因素。

形成期(成长期):成长期是玩家对网络游戏的熟悉期。在这个阶段,玩家不仅要继续熟悉游戏规则,而且开始与其他玩家进行互动。总注册用户及活跃用户

数量不断增长, 玩家在对游戏有一定接触后逐渐被内容、核心玩法、美术设计等吸引, 游戏付费用户数比例也明显上涨, 流水增幅较快。

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。在这个阶段, 玩家已经熟悉游戏规则, 而且与其他玩家互动增多, 社区效应日趋明显。同时随着新增玩家增速趋于稳定, 游戏流水不再增加。

退化期(衰退期):该阶段游戏注册用户数量逐渐饱和, 原有玩家的留存出现两种现象: 粘性度高的玩家并未有显著减少, 部分粘性度低的玩家则逐步流失。

iii. 版权金和游戏软件技术服务费收入的预测

对于版权金收入的预测, 根据历史年度实现版权金的收入情况, 预计每年的版权金收入; 对于游戏软件技术服务费的收入, 为偶然发生的零星收入, 本次评估不预测。

iv. 预测结果

本次评估对极光网络未来五年的游戏运营收入进行了测算, 预测期为 2016 年 7 月至 2021 年。其中, 2016 年 6 月至 2018 年的收入预测根据极光网络目前正在运营及未来拟上线运营游戏的游戏项目, 参考历史经营情况预测汇总得到。2018 年至 2021 年, 主要按照企业未来研发计划、核心竞争力、经营状况及游戏行业发展预期等因素综合预测确定。2021 年以后为永续期, 预测收入在 2021 年的基础上保持不变。极光网络收入预测情况如下:

单位: 万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
营业收入	4,613.68	10,937.04	13,457.19	16,261.24	18,103.42	19,190.57

2、营业成本的预测

极光网络营业成本主要是维护游戏版本运营的人工支出成本, 包括运营人员的工资、社保、奖金等人员薪酬支出及相关办公费用。本次评估根据企业历史情况, 结合未来年度职工人数、平均工资水平、未来游戏上线计划以及工资增长水

平等因素进行综合预测。

未来年度营业成本预测数据如下：

单位：万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
营业成本	486.45	1,571.60	1,973.02	2,254.21	2,600.22	3,004.16

3、营业税金及附加的预测

营业税金及附加包括城市维护建设税、教育费附加、地方教育费附加费和河道费。极光网络的城市维护建设税按应交流转税的 5%计缴，地方教育费附加按应交流转税的 2%计缴，教育费附加按应交流转税的 3%计缴，河道税按应交流转税的 1%计缴。

各年度营业税金及附加预测结果如下表所示：

单位：万元

税种	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
城建税	39.21	92.94	114.36	138.19	153.85	163.10
教育费附加	23.52	55.77	68.62	82.92	92.31	97.86
地方教育费附加	15.68	37.18	45.74	55.28	61.54	65.24
河道税	7.84	18.59	22.87	27.64	30.77	32.62
营业税金及附加合计	86.25	204.47	251.59	304.02	338.47	358.82

4、管理费用的预测

极光网络的管理费用主要包括人员工资、奖金、社会保险费、房租费、差旅费、办公费、研发费、业务招待费、水电费、折旧摊销费等。

对于工资，参考人事部门提供的未来年度人工需求量因素，并与企业游戏研发计划相结合，同时考虑近几年当地社会平均工资的增长水平，预测未来年度研发的游戏所需员工人数、工资总额；对于固定资产折旧按照各项资产数额及其相

应的折旧年限和残值率进行预测；对于房屋租赁费，根据合同约定的费用及在研的游戏所需人员占总研发人员比例进行预测；差旅费、办公费、研发费、业务招待费、水电费等费用根据收入的规模进行预测。管理费用的预测数据如下：

单位：万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
管理费用	1,027.83	2,583.85	3,351.58	3,934.20	4,505.28	5,101.64

5、财务费用的预测

本次被评估单位历史财务费用较小，且评估基准日现金流较充足，无需贷款，故未预测财务费用。

6、营业外收入的预测

根据《财政部国家税务总局关于软件产品增值税政策的通知》（财税[2011]100号）规定：“增值税一般纳税人销售其自行开发生产的软件产品，按17%税率征收增值税后，对其增值税实际税负超过3%的部分实行即征即退政策。”本次对于未来年度自主研发并申请拥有软件著作权的游戏产品国内销售产生的收入按17%的法定税率缴纳增值税，其增值税实际税负超过3%的退税部分计入营业外收入中。对于企业在经营业务以外所发生的其他带有偶然性的、非经常发生的业务收入或支出，未来预测期测算不作考虑。

单位：万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
营业外收入	632.79	1,521.09	1,839.02	2,238.48	2,508.69	2,671.46

7、所得税的预测

极光网络于2016年2月25日取得《软件企业认定证书》，根据《财政部国家税务总局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）规定，软件企业认定后，自获利年度起享受两免三减半优惠政策。据此，极光网络2015年至2016年免征企业所得税，2017年至2019

年按 12.5%征收企业所得税，2020 年及以后年度按 25%征收企业所得税。对于子公司极光互动则按照 25%进行企业所得税预测。

所得税的预测数据详见下表：

单位：万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
所得税	87.31	1,249.73	1,154.47	1,340.50	2,912.53	2,907.13

8、未来年度折旧、摊销的预测

根据极光网络固定资产计提折旧和无形资产的摊销方式，评估人员对存量、增量固定资产和无形资产，按照企业现行的折旧（摊销）年限、残值率和已计提折旧（摊销）的金额逐一进行了测算。并根据原有固定资产和无形资产的分类，将测算的折旧及摊销分至主营业务成本、管理费用和研发费用。

预测期内的折旧及摊销预测数据如下：

单位：万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
折旧及 摊销	39.98	72.71	65.48	64.59	47.99	11.77

9、资本性支出的预测

根据企业的发展规划及目前实际执行情况，未来年度资本性支出具体预测如下：

单位：万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
合计	5.00	6.50	7.28	8.07	8.87	9.69

10、营运资金增加额的预测

营运资金是指不含非经营性资产的流动资产与不含非经营性负债的流动负

债的差值。

营运资金追加额计算公式为：

营运资金追加=本年度需要的营运资金-上年度需要的营运资金

未来年度的营运资金预测如下：

单位：万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
营运资金	2,727.67	4,706.42	5,849.64	7,129.91	9,213.40	9,959.61
营运资金的变动	-2,971.53	1,978.75	1,143.23	1,280.26	2,083.49	746.22

11、未来年度企业自由现金流量的预测

单位：万元

项目	2016年7-12月	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年至永续
一、营业收入	4,613.68	10,937.04	13,457.19	16,261.24	18,103.42	19,190.57	19,190.57
减：营业成本	486.45	1,571.60	1,973.02	2,254.21	2,600.22	3,004.16	3,004.63
营业税金及附加	86.25	204.47	251.59	304.02	338.47	358.82	358.82
销售费用	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
管理费用	1,027.83	2,583.85	3,351.58	3,934.20	4,505.28	5,101.64	5,125.81
二、营业利润	3,013.15	6,577.13	7,880.99	9,768.81	10,659.44	10,725.96	10,701.31
加：营业外收入	632.79	1,521.09	1,839.02	2,238.48	2,508.69	2,671.46	2,671.46
减：营业外支出	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
三、利润总额	3,645.94	8,098.21	9,720.01	12,007.29	13,168.13	13,397.41	13,372.77
减：所得税费用	87.31	1,249.73	1,154.47	1,340.50	2,912.53	2,907.13	2,901.78
四、净利润	3,558.63	6,848.48	8,565.54	10,666.79	10,255.60	10,490.29	10,470.99
加：折旧及摊销	39.98	72.71	65.48	64.59	47.99	11.77	36.41
减：资本性支出	5.00	6.50	7.28	8.07	8.87	9.69	48.60
营运资金需求净增加	-2,971.53	1,978.75	1,143.23	1,280.26	2,083.49	746.22	0
五、净现金流量	6,565.13	4,935.94	7,480.52	9,443.05	8,211.23	9,746.15	10,458.80

(三) 折现率的确定

1、无风险收益率的确定

因为持有国债到期不能兑付的风险较小,所以国债收益率通常被认为等于无风险收益率。根据 Wind 资讯,评估基准日银行间固定利率国债收益率(10 年期)的平均收益率为 2.8411%,因此本次无风险报酬率 R_f 取 2.8411%。

2、权益系统风险系数的确定

被评估单位的权益系统风险系数计算公式如下:

$$\beta_L = [1 + (1 - t) \times D/E] \times \beta_U$$

其中:

β_L : 有财务杠杆的权益的系统风险系数;

β_U : 无财务杠杆的权益的系统风险系数;

t : 被评估单位的所得税税率;

D/E : 被评估单位的目标资本结构。

具体计算过程如下:

首先计算得到沪深 A 股股票游戏行业可比上市公司的 β_U 值,然后取其平均得出上市公司无财务杠杆的平均 β_U 为 1.0871。

再结合极光网络贷款情况、管理层未来的筹资策略等确定极光网络的 β_U 。由于极光网络在基准日无贷款,预计未来无借款计划,确定企业的 D/E 为 0%。

则根据上述计算得出企业风险系数 Beta 为 1.0871。

3、市场风险溢价的确定

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合,投资者所要求的高

于无风险利率的回报率。由于国内证券市场是一个新兴而且相对封闭的市场。一方面，历史数据较短，并且在市场建立的前几年投机气氛较浓，市场波动幅度很大；另一方面，目前国内对资本项目下的外汇流动仍实行较严格的管制，再加上国内市场股权割裂的特有属性，因此，直接通过历史数据得出的股权风险溢价不具有可信度。而在成熟市场中，由于有较长的历史数据，市场总体的股权风险溢价可以直接通过分析历史数据得到。因此国际上新兴市场的风险溢价通常也可以采用成熟市场的风险溢价进行调整确定。

即：市场风险溢价=成熟股票市场的基本补偿额+国家风险补偿额。

式中：成熟股票市场的基本补偿额取 1928-2015 年美国股票与国债的算术平均收益差 6.18%，国家风险补偿额取 0.93%。

则： $MRP = 6.18\% + 0.93\% = 7.11\%$

4、企业特定风险调整系数的确定

企业特定风险调整系数是根据待估企业与所选择的对比企业在企业特殊经营环境、企业规模、经营管理、抗风险能力、特殊因素所形成的优劣势等方面的差异进行的调整系数。由于测算风险系数时选取的参考为上市公司，相应的证券或资本在资本市场上可流通，而纳入本次评估范围的极光网络全部股权为非上市资产，与同类上市公司比，该类资产的权益风险要大于可比上市公司的权益风险。此外，虽然极光网络有持续的研发能力，现有游戏的市场表现较好，但页游行业竞争逐渐激烈、游戏产品相对单一，面临一定不确定性，故企业特定风险调整系数 R_c 取值 3%。

5、预测期折现率的确定

（1）计算权益资本成本

将上述确定的参数代入权益资本成本计算公式，计算得出被评估单位的权益资本成本。

$$K_e = R_f + \beta \times MRP + R_c$$

$$= 13.57\%$$

(2) 计算加权平均资本成本

$$WACC = K_e \times E / (D + E) + K_d \times D / (D + E) \times (1 - T)$$

由于企业无有息负债, $K_d = 0$, 则 $WACC = K_e = 13.57\%$ 。

(四) 评估值的计算过程及评估结论

根据上述测算, 对预测期内各年自由现金流量折现后, 计算得到企业的营业性资产价值。计算结果详见下表:

单位: 万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年 至永续
净现金流量	6,565.13	4,935.94	7,480.52	9,443.05	8,211.23	9,746.15	10,458.80
折现率年限	0.25	1.00	2.00	3.00	4.00	5.00	
折现率	13.57%	13.57%	13.57%	13.57%	13.57%	13.57%	13.57%
折现系数	0.9687	0.8805	0.7753	0.6827	0.6011	0.5293	3.9003
净现金流量折现值	6,359.57	4,346.17	5,799.69	6,446.46	4,935.76	5,158.40	40,792.84
预测期经营价值							73,838.87

1、溢余资产的评估

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需, 评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产, 被评估单位的溢余资产为扣除企业所需的现金保有量后的货币资金, 评估基准日无溢余资产。

2、非经营性资产和负债的评估

非经营性资产、负债是指与极光网络生产经营无关的, 评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债。

极光网络的非经营性资产主要为非经营性的预付款项、其他应收款、其他流动资产; 非经营性负债为主要为非经营性的其他应付款等。截至评估基准日非经营性资产价值为 414.11 万元。

（五）收益法评估结果

1. 企业整体价值的计算

企业整体价值 = 经营性资产价值 + 溢余资产 + 非经营性资产价值

= 73,838.87 + 0.00 + 414.11

= 74,252.98 万元

2. 付息债务价值的确定

截至评估基准日，极光网络无有息债务。

3. 股东全部权益价值的计算

股东全部权益价值 = 企业整体价值 - 付息债务价值

= 74,252.98 - 0.00

= 74,252.98 万元

六、本次评估的合理性及定价的公允性分析

（一）董事会对评估机构的独立性、假设前提的合理性、评估方法与目的相关性说明

根据《重组管理办法》、《准则第26号》、《中小企业板信息披露业务备忘录第8号——重大资产重组相关事项》等有关法律、法规及规范性文件的要求，公司聘请了资产评估机构对本次交易的标的资产进行了评估，公司董事会在详细核查了有关评估事项以后，就评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性及评估定价的公允性发表如下意见：

1、关于评估机构的独立性

本次交易聘请的评估机构中企华具有证券、期货相关资产评估业务资格，中企华及其经办资产评估师与公司及交易各方不存在影响其提供服务的现实及预期的利益关系或冲突，具有充分的独立性。

2、关于评估假设前提的合理性

本次评估所设定的评估假设前提按照国家有关法规和规定执行、遵循了市场通用的惯例或准则、符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。

3、关于评估方法与评估目的的相关性

本次评估的目的是确定标的资产于评估基准日的市场价值，为本次交易提供价值参考依据。中企华采用了资产基础法和收益法两种评估方法分别对标的资产价值进行了评估，并最终选择了收益法的评估值作为本次评估结果。

评估机构在评估过程中按照国家有关法规与行业规范的要求，遵循独立、客观、公正、科学的原则，按照公认的资产评估方法，实施了必要的评估程序，对标的资产在评估基准日的市场价值进行了评估，所选用的评估方法合理，与评估目的的相关性一致。

4、评估定价的公允性

本次交易以具有相关证券业务资格的评估机构出具的评估报告的评估结果为准确定标的资产的价格，交易定价方式合理。本次交易聘请的评估机构符合独立性要求，具备相应的业务资格和胜任能力，评估方法选取理由充分，具体工作中按资产评估准则等法规要求执行了现场核查，取得了相应的证据资料，评估定价具备公允性。

综上所述，公司本次交易所选聘的评估机构具有独立性，评估假设前提合理，评估方法与评估目的具有相关性，出具的资产评估报告的评估结论合理，评估定价公允。

（二）独立董事对本次交易评估事项的意见

根据《公司法》、《上市公司治理准则》、《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《股票上市规则》及《公司章程》的有关规定，公司的独立董事本着审慎、负责的态度，基于独立判断的立场，经审慎分析，在认真审阅报告书及其他相关文件后，对本次交易评估的相关事项发表如下独立意见：

本次交易聘请的中企华评估具有独立性，评估假设前提合理，评估方法与评估目的的相关性一致，出具的资产评估报告的评估结论合理，目标资产定价公允，评估机构选择的重要评估参数、预期未来各年度收益或现金流量等重要评估依据及评估结论具有合理性。

（三）本次评估依据的合理性

1、国家政策加大游戏产业扶持力度

极光网络的主营业务为网络游戏的研发。当前，游戏产业作为互联网信息产业中的重要组成部分，在建设互联网强国战略目标下，已经成为政策鼓励的重要方向。2014 年，《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变，提升国家文化软实力和产业竞争力，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程；强化互联网思维，坚持先进技术为支撑，内容建设为根本，形成立体多样、融合发展的现代传播体系。在国家产业政策的大力支持下，游戏市场得到快速发展。《2016 年 1-6 月中国游戏产业报告》数据显示，2016 年上半年中国游戏用户达 4.89 亿人，同比增长 6.7%。市场实际销售收入达 787.5 亿元，同比增长 30.1%。

因此，国家对游戏行业的大力支持为极光网络未来的发展提供了强有力的政策依据和保障。

2、标的公司经营发展分析

极光网络是业内领先的网页精品游戏研发商。公司成立之初即与三七互娱建立了深度合作伙伴关系，依托经验丰富且稳定的管理团队、科学的研发管理和质量控制体系、卓越的 IP 改编能力及游戏产品的创新优势，已持续研发出《混沌战域》、《武神赵子龙》等精品游戏。2015 年全年《混沌战域》开服数位列全部网页游戏开服榜的第 12 名。2016 年 1-10 月《武神赵子龙》开服数位列全部网页游戏开服榜的第 9 名，在 2016 星耀 360 游戏盛典中，更是取得了年度十大人气 PC 游戏奖的荣誉。因此，极光网络在团队、技术、管理等方面具有的竞争

优势，可以保证未来经营业绩的持续稳定。

综上，结合标的公司所处行业的政策扶持力度、标的公司现实经营状况等因素，本次估值依据较为合理。

（四）后续经营过程中相关变化趋势及其对评估的影响

截至本报告书签署日，标的公司在后续经营过程中政策、宏观环境、技术、税收优惠等方面尚未发现发生重大不利变化的情况。但仍提醒投资者关注标的资产未来盈利水平受到行业发展前景、市场竞争格局、公司经营状况以及国家政策变化等多方面因素的影响，存在一定的不确定性，可能出现标的资产在业绩承诺期内各年度实际盈利状况低于预测盈利水平的情况。

（五）估值结果敏感性分析

综合考虑极光网络的业务模式特点和报告期内财务指标变动的影响程度，董事会认为营业收入及职工薪酬的变动对评估值有较大影响。预测期内，营业收入及职工薪酬变动对估值结果的敏感性分析如下：

收入变动比率	评估值	评估值变动金额	评估值变动比率
10%	84,691.76	10,438.78	14.06%
5%	79,471.94	5,218.96	7.03%
-5%	69,035.00	-5,217.98	-7.03%
-10%	63,818.14	-10,434.84	-14.05%

通过上述比较分析，在其他因素不变的情况下，收入分别上升 5%、10%时，标的资产评估值分别上升 7.03%和 14.06%；收入分别下降 5%、10%时，标的资产评估值分别下降 7.03%和 14.05%，收入的变动将导致评估值的更大幅度变动。

薪酬变动比率	评估值	评估值变动金额	评估值变动比率
10%	70,697.74	-3,555.23	-4.79%
5%	72,475.39	-1,777.59	-2.39%
-5%	76,030.60	1,777.63	2.39%
-10%	77,808.16	3,555.18	4.79%

通过上述比较分析,在其他因素不变的情况下,人员薪酬分别上升 5%、10% 时,标的资产评估值分别下降 2.39%和 4.79%;人员薪酬分别下降 5%、10%时,标的资产评估值分别下降 2.39%和 4.79%。

(六) 将未开发项目纳入收益法评估范围的说明

在此次评估中,将极光网络未开发产品纳入收益法评估范围,原因如下:

1、持续性经营假设的前提

由于网络游戏存在有固定的生命周期,如不考虑未开发的游戏,那么极光网络在若干年后当现有和正在开发的游戏生命周期结束,将无主要收入来源,面临经营终止的风险。而未来开发的游戏也可以理解为游戏企业所生产的产品,也是游戏企业所得收益的基础。如极光网络停止开发新的游戏产品,则表明公司生产的停止和经营的结束,故从持续运营假设的角度考虑,需要将未来开发的产品纳入本次收益评估范围。

2、将未开发游戏产品纳入收益法评估范围符合极光网络业务特点

极光网络未来持续开发出新的游戏产品,是公司自身内部的生产过程,在正常持续经营下,新游戏开发过程受外界环境因素影响较小,无法持续开发新产品的可能性较低,故使得预测未来游戏的开发具有可行性和可靠性。

3、极光网络具有可持续开发产品的能力

极光网络自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。通过多年的游戏研发和运营,极光网络建立了一支高效的研发及运营团队,大多数成员拥有多款成功产品的研发及运营经验,主要管理人员代志立、李经纬、符志斌等人从事游戏开发工作将近 10 年,参与过《征途》、《三国英雄传》等游戏的研发工作。极光网络稳定高效的研发团队保证了其具备持续开发新游戏产品的能力。

4、未来拟运营游戏产品的预测是结合企业历史产品及未来规划作出的

根据极光网络的发展规划,极光网络每年都将推出多款产品,评估师结合历史游戏运营指标的变化趋势,分别计算确定未来年度各款游戏产品的运营收入,

然后汇总得出全部产品的运营收入。本次收益法预测考虑了已上线产品、在研产品储备及极光网络未来规划产品。对于未来上线新产品，通过对管理层访谈及对历史年度游戏运营情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的流水情况。同时，极光网络通过增加研发费用预算，在一定程度上保证了未来游戏的成功开发及上线。

综上所述，本次评估中将未来拟开发游戏产品纳入收益法预测具有合理性。

（七）作为高风险、高波动公司的折现率和风险系数取值合理性的说明

经搜集 A 股市场上的可比交易案例，可比标的公司评估时涉及的折现率及风险系数情况如下：

上市公司	标的公司	折现率	风险系数
升华拜克	炎龙科技	14.10%	4.0%
德力股份	创思信息	13.70%	4.5%
奥维通信	雪鲤鱼	12.10%	3.0%
三五互联	道熙科技	14.39%	5.0%
新国都	范特西	14.45%	4.5%
泰亚股份	恺英网络	13.44%	3.0%
天舟文化	游爱网络	13.46%	2.0%
平均值		13.66%	3.71%
中南文化	极光网络	13.57%	3.00%

上表可见，可比交易案例中平均折现率和风险系数为 13.66%和 3.71%，极光网络本次评估采用的折现率及风险系数处于上述案例的合理波动区间内，不存在重大差异情况。

（八）交易标的与上市公司的协同效应

本次交易完成后，极光网络将成为上市公司子公司，依托标的公司的 IP 游戏改编、网页游戏研发方面的比较优势，不仅能与目前以轻中度单机手游为主的游戏板块形成互补，而且能与上市公司文学影视、艺人经纪、音乐等泛娱乐业务形成良性互动，有利于全面完善和提升上市公司综合竞争力。

关于交易标的与上市公司的协同效应详见“第一章 本次交易概述/二、本次交易目的”。

本次交易定价中未考虑上述协同效应的影响。

（九）交易定价的公允性

1、本次交易的定价依据

本次交易拟购买资产为极光网络90%股权，根据中企华评估出具的中企华评报字（2016）第3810号的《资产评估报告》，中企华评估分别采取了收益法和资产基础法对极光网络全部股东权益进行评估，并最终选用收益法评估值作为定价依据，收益法评估结果为74,252.98万元。

根据上市公司与交易对方签署的《资产购买协议》及其补充协议，本次交易标的资产的交易价格以中企华评估出具的资产评估结果为基础，并经各方协商一致后确定极光网络全部股东权益的估值为74,250.00万元，其中90%部分股权对应的作价为66,825.00万元。

因此，标的资产的交易价格是以评估机构的评估结果为依据，由交易双方协商确定，定价过程合规，定价依据公允，标的资产定价与评估结果不存在较大差异，符合上市公司和股东合法的利益。

2、可比上市公司市盈率分析

极光网络所在行业属于中国证监会行业分类中的“I65 软件和信息技术服务业”。截至本次交易的评估基准日，“I65 软件和信息技术服务业”上市公司中剔除市盈率为负值或市盈率高于100倍的公司后，同行业上市公司相对估值法下的估值情况如下：

证券代码	证券简称	市盈率 PE（倍）
600406.SH	国电南瑞	25.00
900926.SH	宝信 B	30.73
002065.SZ	东华软件	34.39

证券代码	证券简称	市盈率 PE (倍)
002649. SZ	博彦科技	38.69
600850. SH	华东电脑	39.19
300183. SZ	东软载波	43.52
000889. SZ	茂业通信	43.92
300033. SZ	同花顺	45.74
900901. SH	云赛 B 股	47.07
300518. SZ	盛讯达	47.46
600797. SH	浙大网新	48.38
300150. SZ	世纪瑞尔	51.40
300182. SZ	捷成股份	54.81
600845. SH	宝信软件	55.94
000997. SZ	新大陆	55.99
300044. SZ	赛为智能	56.15
002195. SZ	二三四五	56.28
002373. SZ	千方科技	56.32
300025. SZ	华星创业	56.64
300271. SZ	华宇软件	58.35
300440. SZ	运达科技	58.83
603508. SH	思维列控	58.83
600718. SH	东软集团	58.92
300170. SZ	汉得信息	59.19
300002. SZ	神州泰岳	59.39
300050. SZ	世纪鼎利	62.74
300017. SZ	网宿科技	64.12
300339. SZ	润和软件	65.92
002410. SZ	广联达	66.15
002609. SZ	捷顺科技	73.15
002368. SZ	太极股份	73.28
002421. SZ	达实智能	73.53
002261. SZ	拓维信息	73.59
600289. SH	亿阳信通	75.01
002063. SZ	远光软件	75.29

证券代码	证券简称	市盈率 PE (倍)
300386. SZ	飞天诚信	75.53
300231. SZ	银信科技	75.81
002153. SZ	石基信息	77.96
300166. SZ	东方国信	78.72
300369. SZ	绿盟科技	79.27
002642. SZ	荣之联	80.10
300229. SZ	拓尔思	82.31
300075. SZ	数字政通	82.79
002331. SZ	皖通科技	83.38
000555. SZ	神州信息	84.79
600654. SH	中安消	84.92
300366. SZ	创意信息	85.72
600602. SH	云赛智联	86.56
600728. SH	佳都科技	87.28
300212. SZ	易华录	88.12
600588. SH	用友网络	88.56
002279. SZ	久其软件	88.98
600756. SH	浪潮软件	90.48
600570. SH	恒生电子	90.91
300188. SZ	美亚柏科	97.48
300365. SZ	恒华科技	99.78
002230. SZ	科大讯飞	99.93
平均		67.25

注：数据来源于 Wind 资讯。

以 2016 年 6 月 30 日的收盘价和 2015 年末归属于母公司的净利润计算，“I65 软件和信息技术服务业”上市公司市盈率的平均数为 67.25 倍，用本次交易价格除以极光网络 2015 年已实现的净利润，得到的极光网络市盈率为 18.48 倍，远低于行业平均水平。因此，以市盈率指标衡量，本次交易的价格对于上市公司的股东来说较为有利。

3、可比交易市盈率分析

标的公司90%股权的交易价格为66,825.00万元,结合标的公司的资产状况与盈利能力,选用交易市盈率指标比较分析本次交易定价的公平合理性情况如下:

项目	2016 年度 (预测)	2017 年度 (预测)	2018 年度 (预测)
极光网络归属于母公司净利润(万元)	5,500.00	6,875.00	8,593.75
交易市盈率(倍)	13.50	10.80	8.64
极光网络 90%股权的交易价格(万元)	66,825.00		

注 1: 交易市盈率=(标的公司的交易价格/本次交易股权比例)/标的公司的归属于母公司股东的净利润

经搜集可比案例的交易价格及承诺利润情况,行业可比案例的交易市盈率情况如下:

上市公司	标的公司	第 1 年承诺净利润(万元)	交易估值(万元)	市盈率
升华拜克	炎龙科技	9,000.00	160,000.00	17.78
德力股份	创思信息	18,000.00	251,100.00	13.95
奥维通信	雪鲤鱼	9,652.50	186,000.00	19.27
三五互联	道熙科技	6,000.00	71,500.00	11.92
新国都	范特西	6,300.00	69,000.00	10.95
掌趣科技	上游信息	11,000.00	122,111.57	11.10
泰亚股份	恺英网络	46,192.60	630,000.00	13.64
天舟文化	游爱网络	12,000.00	162,000.00	13.50
卧龙地产	墨麟科技	36,000.00	450,000.00	12.50
平均值				13.85
中南文化	极光网络	5,500.00	74,250.00	13.50

从上表可见,同行业可比交易案例中,行业平均交易市盈率为 13.85 倍,本次交易市盈率为 13.50 倍,处于同行业可比案例市盈率的正常波动区间,不存在重大差异。

（十）评估基准日至重组报告书签署日的重要变化事项及其对评估结果的影响

评估基准日至重组报告书披露日交易标的无重要变化事项。

（十一）交易定价与评估结果差异分析

截至评估基准日，极光网络 100%股权评估值为 74,252.98 万元。经交易双方友好协商，极光网络全部股东权益的估值确定为 74,250.00 万元，其中 90%部分股权对应的作价为 66,825.00 万元，本次交易定价与评估结果不存在较大差异。

七、2016 年预测营业收入和净利润的可实现性说明

（一）预测营业收入的可实现性

1、从评估基准日后的实际经营情况分析收入的可实现性

极光网络的主营业务为网络游戏研发，营业收入主要为游戏分成收入，玩家对游戏进行充值后，极光网络与运营商按照用户充值金额进行分成，取得游戏收入。因此，预测期内极光网络的实际充值流水较预测充值流水的完成情况是营业收入、净利润是否达成预期的关键指标。

本次评估的评估基准日为 2016 年 6 月 30 日，评估基准日后（2016 年 7 月至 10 月）极光网络游戏实际充值流水与评估预测值比较如下：

单位：万元

月份	预测充值流水	实际充值流水	实际数占预测数比例
2016 年 7 月	7,097.63	6,779.80	95.52%
2016 年 8 月	5,150.33	5,927.24	115.08%
2016 年 9 月	4,031.01	5,206.86	129.17%
2016 年 10 月	4,252.36	5,160.82	121.36%
合计	20,531.32	23,074.72	112.39%

注：极光网络 2016 年 7-10 月的财务数据未经审计，下同。

2016 年 7-10 月，极光网络实际完成收入与评估预测收入的对比情况如下：

单位：万元

期间	预测收入	实际收入	实际数占预测数比例
2016 年 7-10 月	2,842.48	3,097.44	108.97%

得益于极光网络精细化运营能力的提升，评估基准日后《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏的合计充值流水持续保持在较高水平，除 7 月略低于预测数据外，其余月份明显高于评估预测值。从累计数看，2016 年 7-10 月，极光网络游戏实际充值流水及收入分别为 23,074.72 万元及 3,097.44 万元，分别达到评估预测值的 112.39%及 108.97%，游戏流水及营业收入的实现情况较好，2016 年预测营业收入的可能性较高。

2、从 2016 年剩余期间流水收入情况分析可实现性

基于截至 2016 年 10 月末的经营数据，结合评估预测情况，为达到所预测的全年营业收入标准，极光网络尚需完成的业绩情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-10 月		2016 年 11-12 月	
	预测数	实际完成数	预测数	尚需完成数
充值流水	43,222.52	45,765.91	12,712.53	10,169.13
营业收入	6,030.37	6,285.34	1,771.20	1,516.23

由于 2016 年 1-10 月，极光网络营业收入的完成情况较好。2016 年 11-12 月期间，极光网络仅需要实现 1,516.23 万元营业收入，即可达到 2016 年全年评估预测值，而原评估预测中 11-12 月预测营业收入需要达到 1,771.20 万元，高于 1,516.23 万元。鉴于目前极光网络各项游戏业务数据表现良好，企业经营情况超过预期，实现 2016 年 11-12 月预测营业收入的可能性较高。

（二）预测净利润的可实现性

2016 年 1-10 月，极光网络的净利润完成情况及原评估预测情况的对比如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-10 月完成数	2016 年全年预测数	已完成数占全年预测数比例
----	------------------	-------------	--------------

净利润	4,906.92	5,473.36	89.65%
-----	----------	----------	--------

截至 2016 年 10 月末，极光网络已完成全年预测净利润的 89.65%，利润完成情况较好。根据 2016 年 1-10 月实际经营数据，极光网络月均实现利润 490.69 万元，假设月均实现利润数保持稳定，则预期 11-12 月的可实现约 981.38 万元净利润，全年预计可实现 $4,906.92 + 981.38 = 5,888.30$ 万元净利润，超过 2016 年全年净利润预测数。因此，极光网络实现全年预测净利润的可能性较大。

（三）结论

目前，极光网络经营状况良好，游戏充值流水明显好于预期，营业收入、净利润完成情况较好。未来极光网络将继续坚持精细化运营思路，通过完善版本内容、开展游戏活动等措施，进一步维持游戏的流水水平。同时极光网络将积极拓展海外市场，增加海外平台充值流水，开拓新的收入来源。因此，从极光网络目前经营业绩的实现情况及未来经营规划看，2016 年预测营业收入、净利润的可实现性较高。

八、未来游戏产品预测的合理性说明

（一）预测期游戏流水情况及其他主要指标情况

截至评估基准日，极光网络正在运营的游戏有《混沌战域》、《武神赵子龙》。根据管理层的未来研发计划、经营政策及评估师合理估计，未来预测期极光网络主要游戏产品的流水情况如下：

单位：万元

游戏名称	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年
混沌战域	624.40		
武神赵子龙	29,485.61	18,724.35	654.92
绝世仙王	3,133.85	22,294.70	4,913.62
西游·伏妖篇		27,999.60	7,077.60
画江湖之杯莫停		7,895.10	21,048.27
游戏 A		70.34	19,636.22
游戏 B			25,253.17

游戏 C			10, 178. 25
游戏 D			5, 711. 01

极光网络历史上运营的游戏和未来游戏与流水相关的关键运营数据对比如下表所示:

游戏	总注册人数(人)	平均月活跃人数(人)	付费率
混沌战域	41, 346, 527	1, 569, 031	4. 92%
实际发生数据(从 2014 年 10 月上线至 2016 年 6 月)	40, 940, 418	1, 996, 791	5. 35%
预测数据(2016 年 6 月之后)	41, 346, 527	71, 871	3. 38%
武神赵子龙	48, 411, 387	2, 665, 035	5. 71%
实际发生数据(从 2016 年 3 月上线至 2016 年 6 月)	24, 824, 435	8, 215, 305	3. 44%
预测数据(2016 年 6 月之后)	48, 411, 387	1, 554, 982	6. 16%
绝世仙王	35, 102, 848	1, 501, 240	5. 40%
西游·伏妖篇	44, 739, 694	1, 908, 683	5. 40%
画江湖之杯莫停	42, 711, 168	1, 823, 450	5. 40%
游戏 A	40, 702, 080	1, 737, 085	4. 86%
游戏 B	33, 418, 731	1, 424, 778	4. 73%
游戏 C	36, 930, 678	1, 575, 063	5. 40%
游戏 D	37, 327, 178	1, 593, 819	5. 40%

(续上表)

游戏	平均月付费人数(人)	累计流水(元)	平均月 ARPU 值(元)
混沌战域	46, 485	414, 862, 543	376. 09
实际发生数据(从 2014 年 10 月上线至 2016 年 6 月)	59, 019	408, 618, 579	376. 72
预测数据(2016 年 6 月之后)	2, 618	6, 243, 964	373. 90
武神赵子龙	83, 255	679, 999, 691	384. 03
实际发生数据(从 2016 年 3 月上线至 2016 年 6 月)	211, 696	191, 350, 826	210. 06
预测数据(2016 年 6 月之后)	57, 567	488, 648, 865	418. 82

游戏	平均月付费人数 (人)	累计流水(元)	平均月 ARPU 值 (元)
绝世仙王	46,268	303,421,707	326.87
西游·伏妖篇	54,041	351,387,929	308.41
画江湖之杯莫停	51,251	314,983,593	326.87
游戏 A	43,798	244,540,229	312.69
游戏 B	44,551	313,193,606	379.06
游戏 C	44,887	315,086,035	390.86
游戏 D	45,206	304,551,598	390.86

本次评估中,《武神赵子龙》的累积充值流水、平均月活跃人数等各项预测数据预期将高于《混沌战域》。上述情况的重要原因系优质 IP 对游戏产品的粉丝推动效应所致,具体原因如下:

一款凝聚着丰富文化内涵的优质 IP 作品,在改编成游戏前,已经通过影视、文学、动漫等多种文化形式与其背后的观众/读者建立了联系,并逐渐形成了一群具有高忠诚度的粉丝用户,这些用户对 IP 作品中的人物、剧情、音乐、台词产生了丰富的联想及深度的依赖,并希望与之发生交集、互动。在此背景,以优质 IP 改编而来的游戏产品,因其天然的互动性及沉浸式体验,是粉丝群体热衷的文化消费形式。因此,在高粘性重度粉丝用户的推动下,优质 IP 游戏产品的市场表现往往较好。受益于《武神赵子龙》这一优质影视 IP 对游戏的加成,极光网络《武神赵子龙》各项业务数据较无 IP 的《混沌战域》较好。截至 2016 年 10 月末,《武神赵子龙》单月峰值充值流水金额超过《混沌战域》50.73%,上线仅 8 个月的《武神赵子龙》流水金额已基本达到运营时间 25 个月的《混沌战域》水平。

2017 年,极光网络拟新上线两款重量级 IP 游戏——《西游·伏妖篇》及《画江湖之杯莫停》。从市场预期看,上述两款游戏的 IP 品质、预期粉丝数量均强于《武神赵子龙》,游戏上线后预期将会取得较好的市场表现。本次评估中,《西游·伏妖篇》、《画江湖之杯莫停》两款游戏的预测总流水分别为 35,139.79

万元及 31,498.36 万元，不仅低于《武神赵子龙》当前¹41,334.29 万元的累积流水，而且低于无 IP 游戏《混沌战域》41,737.37 万元的水平。因此，本次评估较为谨慎，未来年度极光网络的预测流水可完成性较高。

（二）未来产品发展规划预测的合理性

极光网络管理层根据历史游戏的研发情况结合未来发展预期，对未来产品进行了合理预测，具体情况如下：

1、未来产品研发周期规划的合理性

极光网络管理层基于长期的游戏行业从业经验，结合极光网络实际经营情况，对未来几年产品的研发计划做了合理预测，具体情况如下：

项目	游戏来源	研发周期（月）	未来预计上线时间
绝世仙王	自研	10	2016 年末/2017 年初
西游·伏妖篇	自研	11	2017 年初
画江湖之杯莫停	自研	12	2017 年中
游戏 A	自研	11	2017 年末
游戏 B	自研	11	2018 年初
游戏 C	自研	11	2018 年中
游戏 D	自研	11	2018 年末

对于《混沌战域》和《武神赵子龙》已上线的两款网页游戏，极光网络的研发周期如下：

项目	研发时间	研发周期（月）
混沌战域	2014 年 3 月至 2014 年 12 月	10
武神赵子龙	2015 年 4 月至 2016 年 4 月	12

上表可见，本次评估中未来游戏产品的研发周期约为 10 至 12 个月，与极光网络历史游戏产品的研发周期相当，研发规划合理谨慎。

¹ 截至 2016 年 10 月末数据

目前上述《绝世仙王》、《西游·伏妖篇》、《画江湖之杯莫停》三款游戏正在开发过程中。《绝世仙王》已经基本开发完成，目前正处于后期测试阶段。

《西游·伏妖篇》的 DEMO 版本已经开发完成，预计 1-2 个月后可以上线。《画江湖之杯莫停》正处于 DEMO 版本的开发阶段，预计 5-6 个月后可以上线。极光网络现有游戏的研发进度可以支持评估过程中预测的上线时间，相关研发规划合理。

2、未来产品游戏流水规划的合理性

详情参见下文之“（三）未来年度主要游戏收入预测依据及合理性分析/2、收入预测中关键参数的预测分析”中的相关内容。

（三）未来年度主要游戏收入预测依据及合理性分析

1、未来年度主要游戏收入的预测依据

对于评估基准日已上线的游戏的产品，主要根据历史运营数据及游戏生命周期的预期对游戏剩余生命周期内的运营指标及充值流水进行趋势预测，充值流水预测的主要指标包括月活跃用户、付费用户数、ARPU 值等。

对于未来拟上线的游戏则依据极光网络的运营计划，以历史上游戏运营流水为依据设定游戏数据模型，预测未来各款产品流水的主要运营参数。

具体到单款游戏，首先预测单款游戏的生命周期；然后根据公式：月游戏流水=月付费用户数×ARPU 值，计算出每月的流水，汇总得出年度游戏总流水。

上述公式中的月付费用户数=月活跃用户×付费率。

然后使用月游戏流水×分成比例得出月营业收入。

上述运营指标预测的具体情况如下：

①月活跃用户数

月活跃用户指每个月至少登陆一次的游戏用户。预测游戏产品上线初期，月活跃用户数呈增长趋势，至高位之后开始逐步下降。

②付费率

付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率，当游戏达到稳定期后较为稳定。

③ARPU 值

ARPU 值即每个付费用户的平均消费水平。能够影响 ARPU 值的因素很多，游戏质量的好坏、运营活动的力度以及用户付费能力是其中最为重要的几个因素，也是游戏从始至终都会起作用的因素。

④分成比例

运营平台流水分成是指按游戏流水一定比例分给合作方。分成比例参考企业与运营平台签订的历史协议数据确定。

⑤生命周期

由于游戏产品具有生命周期的特性，整个生命周期经过初始期、成长期、成熟期、衰退期四个阶段。本次预测结合目标市场情况及极光网络的具体运营能力，对各款游戏的生命周期进行了预测。本次评估过程中各款游戏产品预测的生命周期均为 2 年。

2、收入预测中关键参数的预测分析

截至评估基准日，《混沌战域》已经上线运营 21 个月，经历了一个较为完整的游戏生命周期，故本次评估在预测未来游戏的有关重要参数时，评估师在基于对企业未来经营计划、行业发展趋势的充分分析下，主要参考了《混沌战域》的历史经营数据。

(1) 平均月活跃用户数

极光网络历史上运营的游戏和未来游戏的平均月活跃人数如下表所示：

游戏	平均月活跃人数（人）
混沌战域	1,569,031

游戏	平均月活跃人数(人)
实际发生数据(从2014年10月上线至2016年6月)	1,996,791
预测数据(2016年6月之后)	71,871
武神赵子龙	2,665,035
实际发生数据(从2016年3月上线至2016年6月)	8,215,305
预测数据(2016年6月之后)	1,554,982
绝世仙王	1,501,240
西游·伏妖篇	1,908,683
画江湖之杯莫停	1,823,450
游戏A	1,737,085
游戏B	1,424,778
游戏C	1,575,063
游戏D	1,593,819

极光网络未来上线游戏的平均月活跃用户数介于1,424,778人与1,908,683人之间,略低于历史上《混沌战域》实现的平均月活跃用户数1,996,791人,其预测较为谨慎。同时与行业中同类型网页游戏平均月活跃用户数比较如下:

标的公司	游戏名称	平均月活跃用户数(人)
创思信息	烈焰	1,740,780
	赤月传说	811,564
	烈火战神	257,236
范特西	范特西篮球经理	769,948
	范特西篮球大亨	102,465
	梦之队	1,226,830
上游信息	塔防三国志	3,814,735
恺英网络	烈火屠龙	739,637
	三国乱世	1,216,126
	蜀山传奇	1,779,028
最低值		102,465
最高值		3,814,735
平均值		1,245,835

从上表可以看出,评估师对极光网络未来游戏平均月活跃用户数的预测与行

业内可比游戏的平均月活跃用户较为接近,且介于行业波动范围区间内,其预测具有合理性。

(2) 付费率

极光网络历史上运营的游戏和未来游戏的月均付费率如下表所示:

游戏	付费率
混沌战域	4.92%
实际发生数据(从2014年10月上线至2016年6月)	5.35%
预测数据(2016年6月之后)	3.38%
武神赵子龙	5.71%
实际发生数据(从2016年3月上线至2016年6月)	3.44%
预测数据(2016年6月之后)	6.16%
绝世仙王	5.40%
西游·伏妖篇	5.40%
画江湖之杯莫停	5.40%
游戏A	4.86%
游戏B	4.73%
游戏C	5.40%
游戏D	5.40%

极光网络未来上线游戏的月均付费率介于4.73%与5.40%之间,与历史上《混沌战域》5.35%的月均付费率接近,其预测具有合理性。同时与行业内可比游戏的付费率比较如下:

公司名称	游戏名称	月均付费率
创思信息	烈焰	6.87%
	赤月传说	6.49%
	烈火战神	2.27%
范特西	范特西篮球经理	2.28%
	范特西篮球大亨	4.87%
	梦之队	4.61%
上游信息	塔防三国志	2.87%

公司名称	游戏名称	月均付费率
恺英网络	烈火屠龙	5.83%
	三国乱世	1.90%
	蜀山传奇	3.53%
最低值		1.90%
最高值		6.87%
平均值		4.15%

从上表可以看出,极光网络未来游戏的月均付费率处于可比游戏月平均付费率的正常波动范围期间,相关预测合理。

(3) 平均月付费用户数

极光网络历史上运营的游戏和未来游戏的平均月付费用户数如下表所示:

游戏	平均月付费用户数(人)
混沌战域	46,485
实际发生数据(从2014年10月上线至2016年6月)	59,019
预测数据(2016年6月之后)	2,618
武神赵子龙	83,255
实际发生数据(从2016年3月上线至2016年6月)	211,696
预测数据(2016年6月之后)	57,567
绝世仙王	46,268
西游·伏妖篇	54,041
画江湖之杯莫停	51,251
游戏A	43,798
游戏B	44,551
游戏C	44,887
游戏D	45,206

极光网络未来上线游戏的平均月付费用户数介于43,798人至54,041人之间,低于历史上游戏《混沌战域》平均月付费用户数59,019人,其预测具有合理性。同时与行业内可比游戏的月均付费人数比较如下:

公司名称	游戏名称	平均月付费用户数(人)
创思信息	烈焰	119,626
	赤月传说	52,661
	烈火战神	5,844
范特西	范特西篮球经理	17,576
	范特西篮球大亨	4,986
	梦之队	56,596
上游信息	塔防三国志	85,572
恺英网络	烈火屠龙	42,828
	三国乱世	18,758
	蜀山传奇	56,734
最低值		4,986
最高值		119,626
平均值		46,118

极光网络未来游戏的月均付费人数与行业内的平均值持平,同时其波动也在行业内可比游戏月均付费人数的波动范围内,相关预测具有合理性。

(4) 月均 ARPU 值

极光网络历史上运营的游戏和未来游戏的月均 ARPU 值如下表所示:

游戏	平均月 ARPU 值(元)
混沌战域	376.09
实际发生数据(从2014年10月上线至2016年6月)	376.72
预测数据(2016年6月之后)	373.90
武神赵子龙	384.03
实际发生数据(从2016年3月上线至2016年6月)	210.06
预测数据(2016年6月之后)	418.82
绝世仙王	326.87
西游·伏妖篇	308.41
画江湖之杯莫停	326.87
游戏 A	312.69
游戏 B	379.06

游戏	平均月 ARPU 值（元）
游戏 C	390.86
游戏 D	390.86

极光网络未来上线游戏的月均 ARPU 值处于 308.41 元至 390.86 元之间，与极光网络《混沌战域》游戏在报告期内实现的月均 ARPU 值 376.72 元接近，其预测具有合理性（截至评估基准日，《武神赵子龙》上线仅四个月，故报告期内 ARPU 值较低，2016 年 7-10 月，随着游戏的稳定运营，ARPU 逐渐升高）。同时与行业内可比游戏月均 ARPU 值比较如下：

公司名称	游戏名称	月均 ARPU 值（元）
创思信息	烈焰	465.92
	赤月传说	391.76
	烈火战神	564.86
范特西	范特西篮球经理	266.04
	范特西篮球大亨	233.07
	梦之队	193.97
上游信息	塔防三国志	253.50
恺英网络	烈火屠龙	346.41
	三国乱世	689.40
	蜀山传奇	465.07
最低值		233.07
最高值		689.40
平均值		387.00

可比网页游戏月均 ARPU 值差距较大，极光网络未来游戏的月均 ARPU 值处于可比游戏月均 ARPU 值的波动范围内，相关预测合理。

（5）游戏生命周期

截至本报告签署日，《混沌战域》运营时间已达 2 年，《武神赵子龙》运营时间已达 0.75 年，上述两款游戏体现出了较强的可持续盈利能力及较长的游戏生命周期。

本次评估中,评估师结合历史游戏的经营情况对未来产品的生命周期进行了预估,具体情况如下:

游戏名称	生命周期
绝世仙王	2 年
西游·伏妖篇	2 年
画江湖之杯莫停	2 年
游戏 A	2 年
游戏 B	2 年
游戏 C	2 年
游戏 D	2 年

本次评估的各款游戏产品预测的生命周期为 2 年,未高于目前极光网络现有游戏产品的实际情况(《武神赵子龙》尚未终止运营,故此处暂未纳入对比分析范围),预测依据合理谨慎。

考虑到极光网络未来游戏产品主要以网页游戏为主,经搜集公开披露数据,行业中网页游戏的生命周期情况如下:

公司名称	游戏名称	生命周期
创思信息	烈焰	2.2 年
	赤月传说	1.8 年
	烈火战神	2.7 年
范特西	范特西篮球经理	4.6 年
	范特西篮球大亨	1.8 年
	梦之队	2.3 年
上游信息	塔防三国志	3.0 年
恺英网络	烈火屠龙	2.0 年
	三国乱世	1.7 年
	蜀山传奇	3.9 年
最低值		1.7 年
最高值		4.6 年
平均值		2.6 年

注：上述游戏运营时间系根据相关案例披露时的重组报告书统计得到，游戏实际运营时间可能长于上述统计。

从上表可以看出，可比网页游戏的平均已运营周期为 2.6 年左右。本次预测网页游戏的平均生命周期约为 2 年，低于可比游戏平均生命周期，预测谨慎合理。

（6）累计流水

极光网络历史上运营的游戏和未来游戏的累计流水如下表所示：

游戏	累计流水（万元）
混沌战域	41,486.25
实际发生数据（从 2014 年 10 月上线至 2016 年 6 月）	40,861.86
预测数据（2016 年 6 月之后）	624.40
武神赵子龙	67,999.97
实际发生数据（从 2016 年 3 月上线至 2016 年 6 月）	19,135.08
预测数据（2016 年 6 月之后）	48,864.89
绝世仙王	30,342.17
西游·伏妖篇	35,138.79
画江湖之杯莫停	31,498.36
游戏 A	24,454.02
游戏 B	31,319.36
游戏 C	31,508.60
游戏 D	30,455.16

极光网络未来单款游戏产品实现的累计游戏流水金额在 24,454 万元与 35,139 万元之间，低于极光网络报告期历史游戏的流水情况（截至 2016 年 10 月末，《混沌战域》、《武神赵子龙》的累计流水已分别达到 41,737.37 万元及 41,334.29 万元），预测合理谨慎。同时与行业内可比游戏的累计流水进行比较，如下表所示：

公司名称	游戏名称	累计流水（万元）
创思信息	烈焰	144,913.09
	赤月传说	45,386.60
	烈火战神	9,242.68

公司名称	游戏名称	累计流水(万元)
范特西	范特西篮球经理	12,625.03
	范特西篮球大亨	2,556.79
	梦之队	29,641.20
上游信息	塔防三国志	75,404.84
恺英网络	烈火屠龙	27,514.14
	三国乱世	16,719.89
	蜀山传奇	96,175.51
最低值		2,556.79
最高值		144,913.09
平均值		46,017.98

极光网络未来上线游戏的累计流水均低于行业平均值，相关预测谨慎合理。

(7) 分成比例

报告期内，极光网络主要游戏的充值金额与分成比例的情况如下：

单位：万元

游戏名称	流水金额	含税收入	分成比例
混沌战域	40,861.86	7,075.40	17.32%
武神赵子龙	19,135.08	3,004.12	15.70%
平均			16.51%

注：上表涉及的分成收入包含增值税

对于未来新游戏的分成比例，本次评估基于历史游戏产品的分成情况及未来管理层预期，按照 16.50%进行预测，评估预测的分成比例与报告期内的情况基本保持一致，相关评估参数较为合理。

3、预测结果

本次评估对极光网络未来五年的游戏运营收入进行了测算，预测期为 2016 年 7 月至 2021 年。其中，2016 年 6 月至 2018 年的收入预测根据极光网络目前正在运营及未来拟上线运营游戏的游戏项目，参考历史经营情况预测汇总得到。2018 年至 2021 年，主要按照企业未来研发计划、核心竞争力、经营状况及游戏

行业发展预期等因素综合预测确定。2021 年以后为永续期，预测收入在 2021 年的基础上保持不变。极光网络收入预测情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
营业收入	4,613.68	10,937.04	13,457.19	16,261.24	18,103.42	19,190.57

九、本次评估中人员相关预测情况的说明

（一）未来年度的员工人数、平均工资，比对未来年度游戏开发计划、报告期员工人数及平均工资情况

管理层根据报告期主要游戏研发期间相关配套人员的实际需求情况，结合未来企业经营规模预期，对未来新游戏的研发安排进行了预测，具体情况如下。

序号	项目	预测研发周期	计划平均投入的人员
1	绝世仙王	2016 年 1 月至 2016 年 10 月	40 人
2	西游·伏妖篇	2016 年 3 月至 2017 年 1 月	37 人
3	画江湖之杯莫停	2016 年 11 月至 2017 年 10 月	33 人
4	游戏 A	2017 年 1 月至 2017 年 11 月	33 人
5	游戏 B	2017 年 4 月至 2018 年 2 月	35 人
6	游戏 C	2017 年 9 月至 2018 年 7 月	39 人
7	游戏 D	2017 年 11 月至 2018 年 9 月	39 人

注：上表与收益法预测时游戏上线安排相匹配。

对于 2016 年至 2018 年之间极光网络的员工人数，管理层根据未来游戏产品的研发计划及企业经营需要分析预计人员需求数量；对于 2019 年以后极光网络的员工人数，管理层根据未来年度业务发展规划及规模分析预计员工数量。综上，预测期间内极光网络的员工人数及其与报告期人数的对比情况如下：

期间	2014 年实际	2015 年实际	2016 年 1-6 月实际	2016 年 7-12 月预测
管理行政人员（人）	6	9	12	15
研发人员（人）	41	91	125	133

期间	2014 年实际	2015 年实际	2016 年 1-6 月实际	2016 年 7-12 月预测
员工总数（人）	47	100	137	148
工资总额（万元）	504.18	1,199.98	984.79	1,086.87
期间平均工资（万元/人）	10.76	13.58	7.23	7.34

(续上表)

期间	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
管理行政人员（人）	15	15	15	15	15
研发人员（人）	187	230	253	278	306
员工总数（人）	202	245	268	293	321
工资总额（万元）	3,162.68	4,126.02	4,792.86	5,555.46	6,451.76
期间平均工资（万元/人）	15.66	16.84	17.88	18.96	20.10

注 1：上述“工资总额”包括工资及奖金，下同。

从上表可看出，预测期间内极光网络随着业务不断拓展，员工人数、工资薪酬大幅度增加，符合企业未来业绩快速发展的实际情况。

（二）未来年度与工资相关管理费用预测的合理性

在财务处理中，极光网络按照员工所属的部门、项目，将员工薪酬计入管理费用或者主营业务成本。其中，尚未正式上线运营游戏的相关研发人员薪酬支出及管理行政人员的人工薪酬支出，计入管理费用；已正式上线运营游戏的相关运营维护人员的薪酬支出，计入主营业务成本。

对于管理费用中的工资部分，评估师主要参考人事部门提供的未来年度人工需求量因素，并与企业游戏上线计划相结合，同时考虑近几年当地社会平均工资的增长水平进行预测，具体情况如下：

单位：万元

分类	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
管理费用-员工工资总额	656.85	1,772.29	2,380.13	2,798.08	3,253.97	3,791.81

分类	2016 年 7-12 月	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
管理费用—员工平均工资	7.73	16.88	18.45	19.84	21.13	22.44

根据上表，极光网络未来平均工资是基于报告期内的历史数据，在合理的增长率水平下预测的。2017-2021 年极光网络员工平均工资复合增长率为 7.38%，不低于通过 Wind 系统查询到的最新 3 年上海地区第三产业职工平均工资的年增长率 5.94%，具有合理性。

十、结合业务特点、经营风险、可比公司和同行业可比交易情况，说明极光网络收益法评估中折现率相关参数测算依据及合理性

（一）极光网络的业务特点

极光网络是业内知名的网页精品游戏研发商，从成立至今成功研发出《混沌战域》、《武神赵子龙》等精品游戏。凭借管理团队对游戏研发的热情及多年来沉淀的行业经验，极光网络已形成自身独特的业务特点：

1、科学的研发管理和质量控制体系。极光网络拥有一套系统化的游戏开发、测试优化和运营反馈流程，形成了策划人员立项决策、技术美术人员开发实施、质量控制人员检验优化、产品运营人员市场反馈的闭环开发流程。在质量控制体系方面，极光网络形成了立项、开发、上线运营等多环节的质量控制体系，严格把控产品质量。

2、卓越的 IP 改编能力。将 IP 改编为游戏的过程需要游戏开发商拥有较强的游戏制作、策划和用户理解能力，将 IP 的特性成功地转化为游戏的元素，最大限度开发 IP 的导流效果。极光网络在 IP 改编方面具有较强的改编策划能力及成功实施经验，其根据同名大型古装电视剧改编而成的游戏《武神赵子龙》准确定位市场上喜爱三国题材以及电视剧演员林允儿、林更新的用户，一经推出就引爆市场，获得了众多关注。未来的 IP 时代，极光网络有能力凭借自身对市场和

用户的深入理解，精准定位市场，依靠自身强大的研发能力做出更多成功的精品 IP 游戏。

3、游戏产品的创新优势。相较于业内大量同质化的产品，极光网络的游戏一直力争在技术上和核心玩法上实现创新，为用户提供最好的游戏体验。比如《混沌战域》独创美人系统，将养成类的游戏元素加入 MMORPG 类游戏，吸引不同用户群体的关注。再比如《武神赵子龙》独创战队系统，允许玩家互相组成团体进行 PK，增强游戏的竞技性和互动性。此外《武神赵子龙》还独创战旗系统、婚配系统、武将系统等玩法系统及“允儿来了”、“竹林竞速”等内嵌活动以提升游戏的可玩性。对于游戏创新的重视及以往游戏创新的经验积累，将帮助极光网络持续开发出区别于行业内同质化产品的游戏，增强游戏产品的竞争力。

（二）极光网络的经营风险

1、市场增速放缓导致盈利下滑的风险

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（GPC）、中新游戏研究中心（伽马数据）（CNG）、国际数据公司（IDC）出版的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年我国网络游戏市场实际销售收入达到 1,407 亿元，同比增长 22.9%，相较 2014 年行业整体 37.7%的增速有所放缓。细分行业中，网页游戏市场 2015 年全年市场销售收入为 219.6 亿元，同比增长 8.3%，较 2014 年页游行业 58.8%的增速下滑较多。目前，我国页游市场已经进入成熟发展期，预计页游行业规模将趋于稳定。未来页游行业有待进一步挖掘的机会在于游戏引擎技术的提升、产品题材及玩法的创新、优质 IP 对游戏产品的推动等，若标的公司无法快速适应上述行业发展趋势，则其存在盈利下滑风险。

2、研发游戏创新性不足的风险

根据艾瑞咨询《2016 年中国网页游戏行业研究报告》，2015 年中国页游行业中 93%游戏的类型为角色扮演类、72%使用 2D 画面、91%采用写实类的画面风格、88%使用即时制的战斗模式，同时魔幻、仙侠、武侠类题材的游戏占比超过 60%，游戏产品同质化的现象严重。极光网络历史上研发的《混沌战域》、《武

神赵子龙》等游戏均为角色扮演类，并采用即时制战斗模式，且均为魔幻、武侠题材，行业内与之相似的同类竞争产品较多。虽然极光网络已经从画面、玩法等多角度对所研发的游戏进行创新（比如《混沌战域》独创美人系统，将养成类游戏的元素加入 MMORPG 类游戏，吸引不同用户群体的关注；再比如《武神赵子龙》独创战队系统，允许玩家互相组成团体进行 PK，增强游戏的竞技性和互动性），并在游戏立项阶段将画面技术、核心玩法、游戏系统等的创新作为重要评审议题，但若未来极光网络所开发的游戏不能继续维持创新以区别于市场内同类游戏产品并获得玩家的认可及关注，则将给极光网络的经营带来较大的不利影响。

3、高级管理人员、核心技术人员流失风险

拥有稳定、高素质的游戏开发人才队伍是极光网络生存和发展的根本，也是极光网络的核心竞争力之所在。极光网络的游戏开发团队专注游戏多年，主要管理人员代志立、李经伟、符志斌等人从事游戏开发工作将近 10 年，参与过《征途》、《天界》等游戏的研发工作，具有丰富的游戏开发经验。虽然极光网络目前已经建立了与游戏流水挂钩的科学化激励机制来吸引并稳定优秀的专业人才，但随着极光网络规模的不断扩大，若未来不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员积极性、创造性，甚至造成核心人员的流失，从而降低极光网络的竞争力，不利于其长期稳定发展。

（三）本次评估中折现率的确定过程

在本次极光网络收益法评估中，因收益额口径为企业自由现金流量，因此折现率选取加权平均资本成本（WACC）。

$$\text{公式： } WACC = K_e \times E / (D+E) + K_d \times D / (D+E) \times (1 - T)$$

式中：K_e：权益资本成本；

K_d：债务资本成本；

T：所得税率；

E/(D+E)：股权占总资本比率；

$D/(D+E)$ ：债务占总资本比率；

其中： $K_e=R_f+\beta \times MRP+R_c$

R_f =无风险报酬率；

β =企业风险系数；

MRP =市场风险溢价；

R_c =企业特定风险调整系数。

1、无风险收益率的确定

因为持有国债到期不能兑付的风险较小，所以国债收益率通常被认为等于无风险收益率。根据 Wind 资讯，评估基准日银行间固定利率国债收益率（10 年期）的平均收益率为 2.8411%，因此本次无风险报酬率 R_f 取 2.8411%。

2、权益系统风险系数的确定

被评估单位的权益系统风险系数计算公式如下：

$$\beta_L=[1+(1-t) \times D/E] \times \beta_U$$

其中：

β_L ：有财务杠杆的权益的系统风险系数；

β_U ：无财务杠杆的权益的系统风险系数；

t ：被评估单位的所得税税率；

D/E ：被评估单位的目标资本结构。

首先根据游戏行业类上市公司的 β_L 计算出各公司 β_U ，然后得出游戏行业类似上市公司 β_U 的平均值为 1.0871。具体计算过程如下：

本次评估过程中，评估师选取了 A 股市场可比上市公司最近二年的 β_L ，然后根据可比上市公司的所得税率、资本结构换算成无财务杠杆的权益的系统风险系数 β_U ，并取其平均值 1.0871 作为被评估单位的 β_U 值。

再结合极光网络经营后运行的时间及贷款情况、管理层未来的筹资策略、可比上市公司的资本结构等确定企业的 Beta。由于极光网络在基准日无贷款，预计未来无借款计划，确定企业的 D/E 为 0%。则根据上述计算得出企业风险系数 Beta 为 1.0871。

3、市场风险溢价的确定

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合，投资者所要求的高于无风险利率的回报率。由于国内证券市场是一个新兴而且相对封闭的市场。一方面，历史数据较短，并且在市场建立的前几年投机气氛较浓，市场波动幅度很大；另一方面，目前国内对资本项目下的外汇流动仍实行较严格的管制，再加上国内市场股权割裂的特有属性，因此，直接通过历史数据得出的股权风险溢价不具有可信度。而在成熟市场中，由于有较长的历史数据，市场总体的股权风险溢价可以直接通过分析历史数据得到。因此国际上新兴市场的风险溢价通常也可以采用成熟市场的风险溢价进行调整确定。

即：市场风险溢价=成熟股票市场的基本补偿额+国家风险补偿额。

式中：成熟股票市场的基本补偿额取 1928-2015 年美国股票与国债的算术平均收益差 6.18%，国家风险补偿额取 0.93%。

则： $MRP=6.18\%+0.93\%=7.11\%$

4、企业特定风险调整系数的确定

企业特定风险调整系数是根据待估企业与所选择的对比企业在企业特殊经营环境、企业规模、经营管理、抗风险能力、特殊因素所形成的优劣势等方面的差异进行的调整系数。

互联网行业尤其是网络游戏行业受到国家法律法规及政策的严格监管，政策的调整及变化将可能对极光网络业务带来一定的风险。

极光网络目前在市场上运营的网页游戏 2 款，其未来研发的游戏运营情况存在一定的不确定性。极光网络独特的经营模式决定了公司的现金流入较为充沛，

目前保持了较高的现金储备，较高水平的现金储备有利于公司防范风险，可促进业务开拓，但资金闲置导致的货币资金利用效率较低。

培养并保有高素质的技术团队是公司保持并不断提升核心竞争能力的关键。人才的流失将对公司的科技研发和生产经营造成不利影响。

极光网络虽然拥有自主研发能力的竞争优势，但由于其主要依靠自身的积累发展，与同类上市公司相比，其游戏用户规模、公司的资本规模相对偏小，在一定程度上限制了公司的发展步伐。

综合上述因素考虑，极光网络企业特定风险调整系数 R_c 取 3%。

5、预期折现率的确定

（1）计算权益资本成本

将上述确定的参数代入权益资本成本计算公式，计算得出被评估单位的权益资本成本。

$$K_e = R_f + \beta \times MRP + R_c = 13.57\%$$

（2）计算加权平均资本成本

$$WACC = K_e \times E / (D + E) + K_d \times D / (D + E) \times (1 - T)$$

由于企业无有息负债， $K_d = 0$ ，则 $WACC = K_e = 13.57\%$ 。

（四）与可比交易的比较

上市公司	标的公司	评估基准日	企业风险系数 Beta	企业特定风险调整系数	折现率
升华拜克	炎龙科技	2015/6/30	0.9155	4.0%	14.10%
德力股份	创思信息	2015/4/30	0.8051	4.5%	13.70%
奥维通信	雪鲤鱼	2015/12/31	1.0180	3.0%	12.10%
三五互联	道熙科技	2014/12/31	0.6706	5.0%	14.39%
新国都	范特西	2013/10/31	0.8331	4.5%	14.45%
泰亚股份	恺英网络	2015/2/28	0.9423	3.0%	13.44%

上市公司	标的公司	评估基准日	企业风险系数 Beta	企业特定风险调整系数	折现率
天舟文化	游爱网络	2015/12/31	1.0334	2.0%	13.46%
平均值			0.8883	3.71%	13.66%
中南文化	极光网络	2016/6/30	1.0871	3.00%	13.57%

注：上表中所列示的可比交易案例的标的公司主营业务均为网络游戏研发。

上表可见，可比交易案例中平均折现率 13.66%，极光网络本次评估采用的折现率及风险系数处于上述案例的合理波动区间内，测算过程亦遵循行业准则，具有合理性。

十一、尚未上线游戏流水稳定性对极光网络未来可持续盈利能力的影响

（一）游戏流水稳定性及盈利能力持续性的主要影响因素

作为游戏研发公司，影响极光网络盈利能力持续性和游戏流水稳定性的主要因素包括游戏策划创意能力、研发制作能力、游戏发行能力及精细化运营维护能力。

1、游戏策划创意能力

游戏研发公司的策划创意能力是决定未来游戏流水稳定及企业可持续盈利能力关键因素。网络游戏作为一种具有文化娱乐属性的消费品，其自身凝聚的文化创意内涵决定了其受欢迎的程度。为了吸引众多游戏玩家深度沉浸游戏内容、持续投入时间，优秀的游戏产品往往在故事情节、画面音乐、操控手感、核心玩法、思想内涵等方面具有独特性，而这些差异化的游戏设计需要游戏研发公司具备较强的游戏策划能力。以游戏研发公司 Supercell 为例，2016 年初融合 RTS、策略、卡牌、竞技等多种游戏玩法，开创性地推出《皇室战争》这款产品，游戏发布首月的流水已经达到了 7 亿元以上。

2、研发制作能力

扎实的研发制作能力是游戏研发公司游戏流水稳定及盈利可持续的必要保

证。研发制作是游戏开发工程师根据策划团队出具的创意策划方案，在综合设计预期、技术实现难度、服务器承载能力等多种制约因素后，实现游戏产品“生产制造”的关键环节。研发团队技术水平的高低直接决定了开发完成后游戏产品的用户体验，研发产品中 BUG 数量的多寡甚至能够决定一款游戏的成败。优秀的研发制作团队不仅能在游戏系统上实现预期的策划设计方案，而且能够在其基础上充分理解策划方案的设计意图，与策划人员一同改进设计方案，进一步提升游戏内核及品质。

3、游戏发行能力

游戏厂商是否拥有稳定持续的多样化发行渠道是决定游戏流水稳定性及可持续性的关键前提。崛起于 2008 年的网页游戏行业，经过多年的激烈市场竞争，涌现出众多游戏运营平台，根据 9k9k.com 统计，截至 2015 年末，中国游戏运营平台已超过一千三百余家，覆盖 3 亿网页游戏玩家。一款游戏产品通过单一运营平台能够接触到的游戏玩家数量、能够贡献的持续性收入较为有限，因此丰富多样的游戏发行渠道能够提高单款游戏产品的用户覆盖率，开拓游戏充值收入的源头，有利于提高游戏流水稳定性及保证盈利的可持续性。

4、精细化运营维护能力

优秀的策划创意、精良的开发制作决定了一款游戏产品的内在品质，而精细化的运营维护则关系到一款游戏的生命周期。游戏产品上线后，随着玩家对游戏角色、故事、任务、玩法等内容的熟悉，新鲜感将逐步消失，游戏玩家的情绪从刚进入游戏时的期待、惊喜逐渐被重复感、乏味等代替，并进而产生离场心态。此时，如果游戏研发商不能及时发现玩家心理变化并予以应对，将会永久损失一位活跃用户，对游戏收入的稳定产生极其不利的影响。因此，具备精细化运营维护能力的研发商会积极研判付费游戏玩家的需要，不断开发、升级新的游戏内容（版本），维持游戏新鲜度，提高游戏生命周期及可持续盈利能力。

（二）未上线游戏流水稳定性对可持续盈利能力的影响

未上线游戏的流水稳定性对极光网络未来可持续盈利能力具有重要影响。若

未来极光网络在游戏策划创意、研发制作、游戏发行及精细化运营方面继续保持较强的竞争能力，则未来新上线游戏将有望持续保持稳定的充值流水，而稳定的游戏流水将有利于维持极光网络的可持续盈利能力。反之，若未来新上线游戏流水的稳定性较差，连续出现多款游戏流水不达预期或者剧烈震荡波动时，将会对未来极光网络的可持续盈利能力产生负面影响。

（三）极光网络未来上线游戏流水稳定性及盈利能力可持续性分析

1、策划创意能力

随着网络游戏行业竞争状况逐渐激烈，每年新上线的游戏产品数量呈现爆发式增长态势。在海量游戏产品中，具有差异化特征的精品游戏更能获得玩家的关注。极光网络一直注重游戏内容的策划创新，在游戏立项伊始将游戏故事背景、游戏类型、核心玩法、美术风格等方面的创新作为游戏立项时的核心论证方向，形成了持续的策划创意机制。核心管理团队代志立、李经纬、符志斌专注游戏行业多年，深刻理解游戏用户的核心需求。得益于优秀的策划创意能力，极光网络能够持续研发出较同行业具有较为明显差异的游戏产品（如《混沌战域》引入的养成系统，《武神赵子龙》引入的战旗系统、婚配系统等），游戏产品的综合竞争力较高。

2、研发制作能力

科学的研发管理体系可以有效提高研发各部门、各环节之间的沟通效率，降低游戏产品的研发成本。极光网络的管理团队凭借在游戏行业的多年经验，探索出了一套系统化的游戏开发、测试优化和运营反馈流程，形成了策划人员立项决策、技术美术人员开发实施、质量控制人员检验优化、产品运营人员市场反馈的闭环开发流程。流程化、科学化研发体系的建立，是报告期内极光网络两款游戏产品实现营业收入高速增长的主因，也是未来极光网络盈利能力持续稳定的核心保证。

3、游戏发行能力

报告期内，极光网络研发的游戏通过独家授权的方式，由上海硬通代理推广

发行。上海硬通系国内知名页游平台公司——三七互娱旗下的全资子公司，依托上海硬通强大的发行能力，极光网络的游戏产品实现了在三七页游平台、腾讯游戏、360 游戏、2345 游戏、百度页游、多玩游戏等 70 余家知名游戏平台的全面上线。得益于《混沌战域》、《武神赵子龙》的火热运营，上海硬通深度认可极光网络研发实力，并愿意继续为极光网络在研的多款游戏担任发行运营商。此外，截至本报告签署日，极光网络进一步丰富了游戏产品的发行渠道，已经与 360 游戏签署了后续部分游戏的独家发行运营合同。发行推广能力是决定网络游戏产品能否赢得市场的关键因素之一。目前极光网络与行业龙头公司上海硬通、360 游戏业已建立的合作关系，将有利于标的公司保持盈利能力的稳定性与持续性。

4、精细化运营维护能力

极光网络核心团队经过在游戏行业多年的运营经验积累，总结出一套较为有效的精细化运营、核心客户维护的方法。在游戏 BUG 缺陷查除方面，极光网络会在发现 BUG 的第一时间，汇集策划、程序、质控等团队成员，快速定位问题并予以修改，尽力在 BUG 对游戏玩家造成不利影响前予以清除；在游戏活动策划方面，极光网络会配合游戏运营方的安排，结合热点事件、热点人物、节假日情况、用户反馈等不定期开启游戏活动，通过游戏内部通告、外网通知、用户传递等方式炒热活动话题，进一步提高玩家付费意愿，增强游戏流水的稳定性；在游戏内容版本方面，极光网络会根据游戏主线情节的开展程度、游戏玩家平均级别、服务器玩家数量等因素，有步骤地发布新任务、引进新角色、引入新技能、推出新地图等游戏内容，维护游戏玩家的口碑及新鲜度，提高持续盈利能力。

第六章 发行股份情况

一、发行股份方案概述

上市公司拟通过发行股份及支付现金相结合的方式，购买代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富持有的极光网络 90%的股权，同时，上市公司将向不超过 10 名（含 10 名）符合条件的特定对象发行股份募集配套资金，募集配套资金总额不超过 40,095.00 万元，即不超过标的资产股份对价的 100%。

二、本次发行的具体方案

（一）发行股份及支付现金购买资产

相关内容详见“第一章 交易概述/四、本次交易具体方案/（一）发行股份及支付现金购买资产”。

（二）募集配套资金

相关内容详见“第一章 交易概述/四、本次交易具体方案/（二）发行股份募集配套资金”。

三、发行股份购买资产的价格、定价原则及合理性分析

按照《重组管理办法》的相关规定，本次发行的定价基准日为公司首次审议本次交易相关议案的董事会（即第三届董事会第七次会议）决议公告日。上市公司发行股份的价格不得低于市场参考价格的 90%。可选的市场参考价为本次发行定价基准日前 20 个交易日、60 个交易日或 120 个交易日的上市公司股票交易均价，具体情况如下：

交易均价类型	交易均价	交易均价*90%
定价基准日前 20 个交易日均价	20.59	18.54
定价基准日前 60 个交易日均价	19.83	17.85
定价基准日前 120 个交易日均价	20.81	18.73

注：上表所称交易均价的计算公式为：董事会决议公告日前若干个交易日公司股票交易均价=决议公告日前若干个交易日公司股票交易总额/决议公告日前若干个交易日公司股票交易总量。

在充分考虑公司股票市盈率及同行业上市公司估值水平的基础上，公司通过与交易对方之间的充分磋商，同时在兼顾各方利益的情况下，确定本次发行股份购买资产的发行价格采用定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价作为市场参考价，并最终确定发行价格为 18.58 元/股（不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%）。

四、募集配套资金情况

（一）募集配套资金的具体用途和资金安排

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、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心项目，具体情况如下表所示：

单位：万元

用途	金额	所占比例
支付本次交易的现金对价	26,730.00	66.67%
支付本次交易相关的费用及税费	1,800.00	4.49%
建设极光网络研发中心项目	11,565.00	28.84%
合计	40,095.00	100.00%

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否，或配套资金是否足额募集，均不影响本次发行股份及支付现金购买资产行为的实施。若本次募集配套资金发行失败或募集配套资金金额不足，则公司将自筹资金支付本次交易的现金对价及相关费用。

（二）极光网络研发中心项目的基本情况

1、项目建设内容

（1）轻量级客户端游戏引擎研发：开发适合制作轻量级客户端游戏的引擎和完整的配套研发工具。

（2）动漫引擎研发：开发出适合制作动漫视频的渲染引擎以及相关的支持

工具，服务于公司精品游戏的研发战略，通过创造动漫 IP 集聚动漫粉丝，培育游戏运营中潜在的付费玩家，配合游戏的发行推广，降低流量导入成本，打造“漫游互动、精品游戏”的品牌。

2、项目投资测算

本项目总投资主要包含研发中心建设中的场地购置及装修费，以及研发过程中所需的硬件投资和软件投资，其他相关的人员招聘费用由标的公司自筹解决。具体投资内容如下：

单位：万元

项目	投资金额
场地购置及装修费	9,328.00
硬件投资	1,158.00
软件投资	1,079.00
合计	11,565.00

(1) 场地购置及装修费

本次募投项目拟在上海购置办公场地。根据预计使用人数、人均使用面积、相关地点的价格测算出办公场地的购置成本，同时在考虑装修成本的情况下，测算出场地购置及装修费用共需 9,328.00 万元，如下表所示：

容纳人数	人均面积 (m ² /人)	总面积 (m ²)	购置单价 (万元/m ²)	购置成本 (万元)	装修成本 (万元)	合计 (万元)
200	11	2,200	4.05	8,910.00	418.00	9,328.00

(2) 硬件投资

硬件投资的具体明细如下：

项目	单价 (万元)	投资数量	投资金额 (万元)
共享设备			
服务器	2.5	30	75.0
防火墙	1.0	2	2.0

项目	单价(万元)	投资数量	投资金额(万元)
投影机	4.0	3	12.0
高性能台式电脑	2.0	300	600.0
技术开发笔记本	1.5	100	150.0
VPN 网关	9.0	10	90.0
交换机	10.0	7	70.0
负载均衡	13.0	7	91.0
动漫设备			
手绘板	2.0	28	56.0
液晶电视	4.0	3	12.0
合计			1,158.0

(3) 软件投资

软件投资的具体明细如下：

项目	厂商/型号	单价(万元)	投资数量	投资金额(万元)
线下数据库及线上数据库	Mysql	12.0	2	24.0
操作系统	微软 Windows	0.2	400	80.0
操作系统	微软 Windows 服务器版	0.5	17	8.5
办公软件	office2007/2013	0.7	400	280.0
美术软件	Adobe Photoshop	0.7	5	3.5
美术软件	Adobe Flash CS	0.7	5	3.5
美术软件	3DMax	2.6	5	13.0
美术软件	body paint	0.1	5	0.5
美术软件	Adobe After Effects	1.2	5	6.0
美术软件	Maya	2.0	5	10.0
程序开发环境	Visual Studio	4.5	100	450.0
程序开发软件	Adobe Flash Builder 4.7	0.6	40	24.0
程序开发软件	Windows Server Datacenter	2.0	40	80.0

项目	厂商/型号	单价(万元)	投资数量	投资金额(万元)
程序开发软件	SQL Svr Standard Core	2.4	40	96.0
合计				1,079.0

3、项目实施主体

本项目的实施主体由极光网络新设立的全资子公司实施。

4、项目实施进度

该项目计划于募集资金到位后正式启动,拟使用募集资金 11,565.00 万元,主要用于固定资产投资、无形资产投资等。项目预计在募集资金到位后一年半达到可使用状态。

5、项目预期收益

本项目完成后,不能直接为极光网络带来经济收益,但是有利于增强极光网络的研发能力和技术实力,从而能够增强其创新能力,获取更大的市场竞争优势,扩大其市场份额和盈利能力,具有良好的长期经济效益。

6、网络研发中心建设是否影响极光网络的收益法评估值

(1) 本次收益法评估是评估师在对标的公司所在行业进行分析的基础上,综合考虑其经营历史、市场环境、行业变化等情况,并以现有业务基础在未来经营期间产生的收益作为测算依据后形成的专业判断,因此,收益预测中不考虑未来不可预见的资金投入影响。

(2) 本次交易中发行股份及支付现金购买资产不以发行股份募集配套资金的成功实施为前提,最终发行股份募集配套资金成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施,未来是否取得募集配套资金尚存在不确定性,因此评估师预测现金流时不以募集配套资金的投入为前提,未考虑未来募集配套资金后对标的公司经营的影响,评估的企业价值中未包含募集配套资金投入项目建设带来的影响。

综上，本次网络研发中心建设不影响极光网络的收益法评估值。

（三）募集配套资金的必要性

本次交易募集配套资金主要是综合考虑本次收购现金对价、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心等事项制定。

1、支付本次交易的现金对价需要募集配套资金

本次交易所需支付的现金对价金额为 26,730.00 万元。具体支付进度如下：

单位：万元

序号	交易对方	第一期	第二期	第三期	第四期	合计
1	樟树浩基	14,968.80	4,276.80	1,069.20	1,069.20	21,384.00
2	西藏泰富	3,742.20	1,069.20	267.30	267.30	5,346.00
合计		18,711.00	5,346.00	1,336.50	1,336.50	26,730.00

本次现金对价若全部通过自有资金支付，这对公司未来日常经营和投资活动将产生一定的资金压力；如果全部通过银行举债支付，将显著提高上市公司负债水平和偿债压力，增加利息支出，降低上市公司税后利润。因此需要通过募集配套资金来支付现金对价。

2、募集配套资金金额、用途与上市公司及标的公司现有生产经营规模、财务状况相匹配

截至 2016 年 6 月 30 日，上市公司资产总额为 469,310.03 万元，净资产为 220,308.18 万元，流动资产为 244,243.12 万元。本次交易中，上市公司拟募集配套资金不超过 40,095.00 万元，占上市公司 2015 年末总资产的 8.54%、净资产的 18.20%、流动资产的 16.42%。本次募集配套资金用于支付本次交易的现金对价、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心项目，基于本次交易方案和公司财务状况的综合考虑，上述投入拟通过募集配套资金解决。本次募集配套资金金额、用途与上市公司及标的公司现有生产经营规模、财务状况相匹配。

3、极光网络研发中心项目的必要性分析

(1) 利用网页游戏积累的研发经验，布局轻量级客户端游戏研发，夯实极光网络的核心竞争能力

此次募投项目中有一部分款项将被用于轻量级客户端游戏引擎研发。利用极光网络在页游研发领域的经验及技术积累，研发出适合制作轻量级客户端游戏的引擎和完整的配套研发工具。

近年来，随着国民经济的快速发展，人们对文化娱乐产品的需求不断丰富，游戏行业在快速发展的同时呈现出多样化的特征，端游、手游、页游、TV 游戏、VR 游戏等各种游戏形式不断深化发展。但对于游戏行业的核心玩家而言，不断变化的游戏载体只是一种形式，重要的游戏核心内容一直没有变，即游戏是否拥有高品质的美术画面、精妙的玩法设计、完整丰富的世界观架构及其他能够吸引游戏玩家的核心因素。以在国内端游领域创造空前“神话”的《传奇》为例，其客户端游戏成功后，围绕其“传奇”IP 制作的游戏产品至少有 4 款端游、5 款页游及 6 款手游¹，仅页游《传奇霸业》一款产品，2015 年累计充值流水已达 15 亿元²。不同类型之间的游戏用户的重合、用户边界的模糊，促使越来越多游戏厂商突破既有游戏品类进行跨平台布局。

此次募投项目中极光网络拟研发的轻量级客户端游戏引擎，即是顺应上述游戏形式融合发展趋势的选择。轻量级客户端游戏是介于网页游戏和客户端游戏之间的融合产品，游戏玩家只需下载几兆至几十兆字节的微型客户端即可开始游戏，随着游戏的不断进行完成后续的游戏下载。相较于传统的页游，轻量级客户端游戏能够实现画面、特效、场景、AI 等角度的全方位提升，使得游戏质量趋近于传统意义上的端游。而相较于传统的端游，轻量级客户端游戏的优势在于用户无需下载庞大的安装程序包，可节省用户的下载与安装时间，提升用户的转化效率。行业内曾经推出的较有影响力的轻量级客户端游戏如：巨人网络研发、游久时代等运营的《千军》；天神娱乐开发、腾讯平台运营的《苍穹变》等，上述

¹ <http://www.jiemian.com/article/698705.html>

² <http://www.9k9k.com/guandian/year/345.html>

游戏均获得了广泛的市场关注。

具体而言，轻量级客户端的游戏引擎将从以下角度提升游戏的质量：①光影效果：传统的页游一般靠美术人员手绘游戏画面，画面中物体的光影效果没有动态感，不能随周围光线环境的变化而变化。新研发的游戏引擎则可以提升画面的光影效果的动态感，增强游戏画面的真实性。②特效效果：新的引擎可采用基于GPU（Graphic Processing Unit，图形处理器）的粒子特效系统代替传统的美术序列帧手法表现出更为逼真的天空、雨水、雾气、火焰等特效效果，增强游戏画面的真实性。③3D 场景：新的引擎将支持游戏中超大的场景地图及远景地貌，让游戏体验更加宏伟、壮观。同时新的引擎可以支持静态和动态的地面阴影，增强游戏世界中画面的立体感。④自动寻路系统：为了配合 3D 场景，新的引擎将使用新算法下的导航工具帮助游戏中的角色搜寻游戏路径。此外，募投项目中拟研发的轻量级客户端引擎还将研发出配套的地图编辑器、材质编辑器等工具以提升游戏开发的效率。

对于游戏研发公司而言，是否拥有领先的研发能力是决定其能否成为行业内龙头企业的关键因素。国内顶尖的游戏研发商如网易、腾讯等均持续进行游戏研发投入以维持其在游戏开发领域的核心竞争力。对于极光网络而言，发展轻量级客户端游戏既可以提升极光网络已有页游玩家的游戏体验，同时也可以新吸引一部分传统端游的用户，是其管理层基于对未来游戏发展判断下的战略性研发布局，对于夯实极光网络的核心研发能力有着重要的意义。

（2）借力“漫游联动”降低游戏导流成本、延长游戏生命周期、提升游戏运营效率

本次配套的募集资金中将有一部分被用于动漫引擎的研发。极光网络将利用游戏引擎开发的技术积累，布局动漫视频制作，降低游戏导流成本、延长游戏生命周期、提升游戏运营效率。

与真人演绎的影视、真人秀等节目相比，动漫作品能够跨越年龄、种族、文化等诸多限制，是最好的 IP 载体之一。在覆盖人数上，仅以国内动漫二次元用户为例，艾瑞咨询发布的《2015 年中国二次元用户报告》显示，2014 年国内核

心二次元用户规模达到 4,984 万人,泛二次元用户规模达到上亿人,未来在动漫的全产业链运营方式下,二次元用户将保持稳定增长。

同作为泛 ACG 产业链中的重要环节,动漫用户与游戏用户有着天然的交集,根据艾瑞咨询 PC 端监测产品 iUserTracker 的数据显示,PC 平台上超过 80%的动漫用户同时也是游戏用户。随着新增游戏用户数量的日益放缓,游戏公司借助于强粉丝属性及高用户粘性的动漫作品向游戏导流,以降低流量导入成本,已成为行业内的通行做法。如近期由知名国产动画《画江湖之不良人 2》改编的手游因成功还原动画场景获得了粉丝的认可,在 App Annie 网站统计的 IOS 渠道动作游戏类下载榜单中稳居前 50 名之列。此外,行业内知名游戏公司完美世界也在进行相同的战略布局,其于 2016 年初宣布将利用其在游戏引擎方面积累的技术打造动画片制作平台,向动漫视频制作领域布局。从海外漫游联动的案例看,日本 ATLUS 公司旗下开发的游戏《女神异闻录》,使用了大量动画素材,使得游戏整体的剧情体验与动画作品高度一致,得到了游戏玩家和动漫读者两个爱好者群体的欢迎。

此外,动漫作品有利于延长文化产品的生命周期,可帮助游戏公司最大化产品变现的时间区间。从 IP 对游戏生命周期的延展效应而言,动漫有着电视剧和电影无法比拟的优势,随着动漫的播放,动漫中的阶段性故事情节可天然成为游戏改进版本的素材,延长游戏产品的生命周期。如日本知名动漫作品《名侦探柯南》系列从 1996 年开始播映,迄今为止已播放超过 20 年,根据其改编的游戏横跨 GBA、PlayStation、NDS、Wii 等多个游戏主机平台,数量繁多,至今仍不断有新作推出;而国产动漫作品如《秦时明月》系列于 2007 年开始播出,迄今为止播放已近十年,期间至少出品了 4 款页游、1 款手游,动漫作品之于游戏生命周期的延长效应可见一斑。

考虑到市面上 IP 采买的价格日益高企,故向产业链的上游延伸布局动漫制作,已成为极光网络顺应行业发展趋势,从 IP 源头深度绑定用户、降低导流成本、延长游戏生命周期并提升运营效率的必要举措。

4、上市公司存在短期资金缺口

2015 年度公司合并报表的营业收入为 111,934.88 万元,业务涉及工业金属管件制造、影视剧制作、艺人经纪、网络游戏等,公司的日常经营活动需要大量的资金需求,主要包括:一是原材料采购支出;二是员工工资等人工成本;三是税费的其他支出。一般情况下,公司一般需要保持一定量的货币资金作为安全线。如果低于货币资金安全持有水平,将会对上市公司的正常经营产生一定的流动性风险。2016 年 6 月末,公司的货币资金余额为 42,335.98 万元,需要一年内偿还的短期借款金额为 111,243.00 万元,短期偿债压力较大。因此,若本次交易募集配套资金的需求采用自有资金的方式支付,将会影响公司生产经营的正常运转,有必要采用非公开发行股票的方式募集上述资金。

(四) 前次募集资金使用情况

1、发行股份购买值尚互动股权并募集配套资金情况

经公司 2016 年 4 月 20 日收到的中国证监会证监许可[2016]831 号文核准,上市公司向钟德平等值尚互动股东合计发行 24,857,143 股股票作为股份对价购买其持有的值尚互动部分股权,发行价格为 17.50 元/股,同时向芒果传媒有限公司等 3 名对象发行人民币普通股(A 股) 38,157,894 股股票募集配套资金,发行价格为 22.80 元/股。其中钟德平等值尚互动股东以其持有的值尚互动股权作价 43,500.00 万元,以认购上市公司定向增发的股票;芒果传媒有限公司等 3 名对象则以人民币现金 87,000.00 万元用以认购上市公司定向增发的股票,扣除发行费用人民币 1,056.30 万元后,募集资金净额为人民币 85,943.70 万元。2016 年 7 月 13 日,上述募集配套资金的认购款被划转到上市公司指定账户(募集资金专项存储账户)。2016 年 8 月 2 日,本次收购值尚互动所新发行的股份已办理完毕股份登记手续。

本次募集资金全部用于补充流动资金及支付值尚互动的现金对价,截至本报告书签署日,尚未使用完毕。本次募集资金不涉及效益测算情形。

2、发行公司债券募集资金情况

经公司 2015 年 12 月 21 日收到的中国证监会证监许可[2015]2950 号文核准，公司采用网下面向合格投资者申购和配售的方式发行人民币 60,000 万元公司债券，扣除发行费用 400 万元后，实际募集资金净额为人民币 59,600 万元。上述债券发行工作已于 2016 年 6 月 13 日结束。

截至本报告书签署日，相关募集资金已使用完毕，全部用于补充流动资金，不涉及效益测算情形。

（五）本次募集配套资金方案符合相关规定

《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第 12 号》规定“上市公司发行股份购买资产同时募集的部分配套资金，所配套资金比例不超过拟购买资产交易价格 100%的，一并由并购重组审核委员会予以审核”。《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金的相关问题与解答》同时规定“拟购买资产交易价格指本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格，但不包括交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格。”本次交易募集配套资金比例不超过本次交易股份对价的 100%，符合上述规定。

根据《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金的相关问题与解答》规定：“考虑到募集资金的配套性，所募资金仅可用于：支付本次并购交易中的现金对价；支付本次并购交易税费、人员安置费用等并购整合费用；投入标的资产在建项目建设。募集配套资金不能用于补充上市公司和标的资产流动资金、偿还债务。”

本次募集配套资金是本次交易方案的重要组成部分，配套募集资金将用于支付本次交易的现金对价、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心项目，符合上述法规规定。

（六）收益法评估中对募集配套资金的考虑

本次收益法评估中，未考虑此次募集配套资金投入所可能带来的影响。

（七）本次募集配套资金管理和使用的内部控制制度

为了加强、规范上市公司募集资金的管理，提高其使用效率和效益，根据相关法律法规的规定，上市公司制定了《募集资金管理办法》，该制度明确了募集资金使用的分级审批权限、决策程序、风险控制措施及信息披露程序，对募集资金存储、使用、变更、管理与监督等内容进行了明确规定。根据《募集资金使用管理制度》的要求并结合公司生产经营需要，公司对募集资金采用专户存储制度，对募集资金实行严格的审批制度，便于对募集资金使用情况进行监督，以保证募集资金专款专用。本次交易所涉及的配套募集资金将以上述制度为基础，进行规范化的管理和使用，切实维护公司募集资金的安全、防范相关风险、提高使用效益。

（八）本次募集配套资金失败的补救措施

受股票市场波动及投资者预期的影响，本次募集配套资金能否顺利实施存在不确定性。若本次交易中募集配套资金失败，上市公司将根据需要，以自有资金、银行借款、再融资等方式解决本次募集资金需求。

公司目前经营状况良好，并且拥有良好的信用记录。因此，在本次募集配套资金失败的情况下，公司可以通过自有资金积累以及向银行贷款等债务性融资方式来满足本次交易的资金需求。但债务性融资会相应提高公司的财务费用，从财务稳健性及公司长远发展的角度考虑，公司亦可能择机采用非公开发行股份等股权融资方式募集需要的资金，从而帮助上市公司更好的实现业务整合，促进公司业务长远可持续发展。

（九）募集资金到账后至现金对价支付期间是否涉及补充流动资金

1、募集资金到账后至现金对价支付期间，不存在剩余大额闲置募集资金的情况

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、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心项目，具体情况如下表所示：

单位：万元

用途	金额	所占比
支付本次交易的现金对价	26,730.00	66.67%
支付本次交易相关的费用及税费	1,800.00	4.49%
建设极光网络研发中心项目	11,565.00	28.84%
合计	40,095.00	100.00%

假设本次重组于 2017 年 1 月份完成审核，2017 年 6 月初完成配套募集资金对应部分的股份发行，则募集资金到账及现金对价支付期间，上市公司拥有的盈余募集资金情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 6 月	2017 年 6 月 -2018 年 4 月	2018 年 4 月 -2019 年 4 月
期初募集资金余额	40,095.00	14,238.00	6,476.50
本期使用募集资金	25,857.00	7,761.50	6,476.50
其中：支付本次交易的现金对价	24,057.00	1,336.50	1,336.50
支付本次交易相关的费用及税费	1,800.00	0.00	0.00
建设极光网络研发中心项目	0.00	6,425.00	5,140.00
期末募集资金余额	14,238.00	6,476.50	0.00
剩余募集资金占比	35.51%	16.15%	0.00%

由于公司本次配套募集资金属于市场化较高的询价发行方式，募集资金启动及到位时间受二级市场变化影响较大，以上表较为理想的资金到位时间为例，资金到位后，上市公司需即刻支付现金对价部分的 90%、支付本次交易相关的费用及税费，耗费本次募集资金总额近 65%；如果标的公司完成 2017 年累计承诺业绩，募集资金到位不到一年时间，上市公司需累计支付募集资金总额的 83.85%，不存在闲置大额募集资金的情况。

2、上市公司针对本次配套募集资金的使用计划

为了加强、规范上市公司募集资金的管理，提高使用效率和效益，根据相关法律法规的规定，上市公司制定了《募集资金管理办法》。本次配套募集资金到账后，上市公司将根据《上市公司监管指引第 2 号——上市公司募集资金管理和

使用的监管要求》、《募集资金使用管理制度》的要求对募集资金采用专户存储制度，对募集资金的使用实行严格的审批制度，以保证募集资金存放和使用的合规性。

在本次募集资金到账后至各期现金对价支付期间，上市公司将严格专款专用，按照本次配套融资的使用进度支付募投项目进度款，承诺不会将闲置募集资金补充流动资金。

综上，本次募集资金到账后至现金对价支付期间，上市公司预期持有的募集资金余额较总募集规模的金额较少，大部分募集资金将在本次发行完成后支付到位。在本次募集资金到账后至各期现金对价支付期间，上市公司不会将闲置募集资金补充流动资金。

（十）本次募集配套资金股份定价的依据及合理性的补充说明

1、本次募集配套资金股份定价的依据

本次募集配套资金股份定价的依据主要参考以下两点：

（1）相关法律法规对于募集配套资金股份定价的规定

《上市公司证券发行管理办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》等法规的规定，上市公司非公开发行股票的发行价格为不低于定价基准日前二十个交易日公司股票均价的百分之九十。本次募集配套资金的定价基准日为公司第三届董事会第七次会议决议公告日。因此，本次募集配套资金的股份发行价格为不低于公司第三届董事会第七次会议决议公告日前二十个交易日公司股票均价的百分之九十。

（2）参考公司前次发行股份募集配套资金价格

公司在前次发行股份购买资产并募集配套资金交易方案中，募集配套资金的股票发行价格为不低于 22.80 元/股，并已于 2016 年 8 月 2 日完成了新增股份登记。考虑到本次交易完成后，标的公司的游戏业务将会在渠道资源、业务环节、产品类型等方面与上市公司原有游戏板块形成协同互补，有利于全面完善和提升

上市公司的盈利能力及持续经营能力。因此公司参考前次募集配套资金发行股票价格，将本次募集配套资金股份发行价格定为不低于 22.80 元/股。

综上，上市公司参考相关法律法规、以及前次募集配套资金价格决定本次重组的募集配套资金价格为不低于 22.80 元/股。

2、本次募集配套资金股份定价的合理性

(1) 本次募集配套资金的定价符合相关规定

根据《上市公司证券发行管理办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》等有关法规的规定，上市公司非公开发行股票的发行价格为不低于定价基准日前二十个交易日公司股票均价的百分之九十。本次募集配套资金的股份发行价格为不低于公司第三届董事会第七次会议决议公告日前二十个交易日公司股票均价的百分之九十。因此，本次募集配套资金股份定价符合《上市公司证券发行管理办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》等相关法律、法规要求。

(2) 保护中小股东利益

本次募集配套资金发行股票的底价为 22.80 元/股，高于相关法律法规规定的募集配套资金价格不低于定价基准日前二十个交易日公司股票均价的百分之九十的发行底价。在募集相同金额配套资金的情况下，提高募集配套资金股份发行底价将使上市公司支付相对较少的股票份额，减少非公开发行对原股东股权的稀释程度，从而保护中小股东权益。

(3) 本次发行股份募集配套资金方案获得了广大投资者特别是中小投资者的认可

本次交易方案充分考虑对中小股东的权益保护，独立董事对配套募集资金事项发表了明确意见。公司 2016 年第十次临时股东大会审议与本次交易相关的议案时，公司采用现场投票和网络投票相结合的方式，为中小投资者提供了参与和表决途径。从表决结果来看，本次募集配套资金股份发行价格及定价依据获得了中小投资者的认可。

综上,本次募集配套资金股份定价不存在损害上市公司整体利益和中小股东权益的行为,具有合理性。

五、本次发行前后上市公司主要财务数据情况

相关内容详见“第一章 交易概述/五、本次交易对上市公司的影响/(二)本次交易对上市公司主要财务数据的影响”。

六、本次发行前后上市公司股本结构情况

相关内容详见“第一章 交易概述/五、本次交易对上市公司的影响/(一)本次交易对上市公司股权结构的影响”。

第七章 本次交易合同的主要内容

一、本次交易的基本情况

上市公司拟通过发行股份及支付现金相结合的方式，购买代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富持有的极光网络 90%股权。截至本报告书签署日，本公司与交易对方均已签署了附条件生效的《资产购买协议》及其补充协议。

二、本次交易的合同主体及签订时间

本次交易的合同主体为中南文化与本次交易的交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富。

2016 年 9 月 6 日，上市公司与代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富签署了《资产购买协议》。

2016 年 9 月 29 日，上市公司与代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富签署了《资产购买协议之补充协议》。

三、交易价格及定价依据

根据公司与交易对方签署的《资产购买协议》和《资产购买协议之补充协议》，标的资产的最终交易价格以中企华出具的评估报告所载明的标的公司评估值作为定价依据，并由双方协商确定。

根据中企华出具的《资产评估报告》（中企华评报字（2016）第 3810 号），极光网络截至估值基准日的评估值为 74,252.98 万元。各方参考前述评估价值，协商确定极光网络 100%股权的估值为 74,250.00 万元，其中 90%部分股权的作价为 66,825.00 万元。

四、支付方式

中南文化同意依据资产购买协议的约定以发行股份及支付现金方式向转让

方收购标的股权，其中，以现金支付 26,730 万元，另外 40,095 万元以发行股份的方式支付，发行股份的价格为 18.58 元/股，共计发行 21,579,653 股。

（一）股份对价情况

1、发行价格

本次非公开发行的股份发行价格为 18.58 元/股。

若中南文化在定价基准日至作本次非公开发行的股份发行日期间内发生派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项，则发行价格和发行数量将作相应调整。

具体调整公式如下：

调整后发行价格 = (原定发行价格 - 每股所分红利现金额) ÷ (1 + 转增或送股比例)

调整后发行数量 = 本次交易中以发行股份方式支付的交易价格 ÷ 调整后发行价格

2、发股数量

根据交易各方确认的交易对价及交易对价的支付方式，中南文化拟向转让方发行股份的总数量为 21,579,653 股，最终以中国证监会核准的数量为准。本次交易的转让方获得的股份对价具体如下：

序号	交易对方名称/姓名	以股份支付的对价（万元）	所获得的股份对价（股）
1	樟树浩基	14,256.00	7,672,766
2	西藏泰富	8,019.00	4,315,931
3	代志立	15,592.50	8,392,088
4	李经纬	1,113.75	599,434
5	符志斌	1,113.75	599,434
合计		40,095.00	21,579,653

3、支付安排

本次交易中的股份对价，由中南文化通过向交易对方发行股份的方式支付。全部股份在资产购买协议生效且标的股权交割后的三个月内一次性发行登记至交易对方名下。

（二）现金对价情况

1、基本情况

中南文化以现金方式向交易对方支付的对价总额为 26,730 万元。交易对方中每一方获得的现金对价的具体情况如下：

序号	交易对方名称/姓名	所获得的现金对价（万元）
1	樟树浩基	21,384
2	西藏泰富	5,346
3	代志立	0
4	李经纬	0
5	符志斌	0
合计		26,730

2、支付安排

（1）本次交易获得中国证监会核准且中南文化配套募集资金到位后 10 个工作日内；或，若中南文化在中国证监会核准批复的有效期限内未收到募集配套资金款项，则在该批复有效期结束之日起一个月内；或，若中国证监会作出核准本次发行股份及支付现金购买资产但取消配套融资的批复，则自中南文化收到该批复后的三个月内，中南文化应向交易对方支付其所获全部现金对价的 70%；

（2）在利润承诺期的第一个会计年度的审计报告出具后 7 个工作日内，中南文化应向交易对方支付其所获全部现金对价的 20%；

（3）在利润承诺期的第二个会计年度的审计报告出具后 7 个工作日内，中南文化应向交易对方支付其所获全部现金对价的 5%；

(4) 在利润承诺期的第三个会计年度的审计报告出具后 7 个工作日内, 中南文化应向交易对方支付其所获全部现金对价的 5%。

(5) 中南文化、业绩承诺方特别申明, 若利润承诺期内, 发生需要业绩承诺方向中南文化支付现金补偿的情形, 则中南文化向业绩承诺方支付当期应付现金对价前, 应自当期应付现金对价中扣除应补偿金额后, 将当期仍剩余现金对价(若有)支付给业绩承诺方。中南文化应按照前述现金支付比例将现金对价分别支付给获得现金对价的交易对方中的每一方。

(6) 本次发行股份及支付现金购买资产不以配套募集资金的成功实施为前提, 最终配套融资发行成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施。若中南文化未能及时、成功募集配套资金或募集的配套资金不足的, 则中南文化应自筹资金向转让方支付现金对价。

五、资产交付的时间安排

在本次交易获中国证监会批准后的 30 个工作日内, 交易对方应办理完毕将其所持极光网络全部的股权过户至上市公司的工商变更登记手续。

标的股权自转让方过户至中南文化的工商变更登记完成之日起, 中南文化享有与标的股权相关的一切权利、权益和利益, 承担标的股权相关的风险及其相关的一切责任和义务。

六、交易标的自定价基准日至交割日期间损益的归属

交易双方确认, 在损益归属期间, 极光网络不得实施利润分配。

标的股权在损益归属期间运营所产生的盈利由中南文化享有, 运营所产生的亏损或因其他原因而导致极光网络净资产减少, 则由交易对方中每一方按照其所持极光网络的股权的比例以现金方式分别承担。

七、股份锁定期

1、交易双方承诺, 截至本次交易的业绩承诺方取得本次发行的股份时, 其

持有标的股权的时间未满 12 个月的,则该等标的股权对价所对应的股份自本次非公开发行结束之日起 36 个月内不得转让;若其持有标的股权的时间超过 12 个月的,则该等标的股权对价所对应的股份自本次非公开发行结束之日起 12 个月内不得转让。

2、若业绩承诺方因本次交易所取得的中南文化的股份的限售期为 36 个月,则业绩承诺方持有的该等股份应在利润承诺期届满且确认业绩承诺方已履行完毕全部利润补偿义务后方可解除限售;若业绩承诺方因本次交易所取得的中南文化的股份的限售期为 12 个月,则在前述限售期满后,业绩承诺方因本次交易所获得的中南文化股份分三期解锁,未解锁的股份不得转让:

①极光网络 2016 年度业绩经上市公司聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后,如果极光网络 2016 年业绩达到业绩承诺方的承诺业绩,业绩承诺方可解锁的股份为其自本次交易获得的全部股份的 30%;如果 2016 年业绩未达到业绩承诺方的承诺业绩,则业绩承诺方可转让的股份为其自本次交易获得的全部股份的 30%扣除当年应进行股份补偿后的差额。即:第一期业绩承诺方可转让的股份数额=业绩承诺方自本次交易获得全部股份的 30%-业绩承诺方应就 2016 年业绩向上市公司补偿的股份额(可解锁股份数量小于 0 时按 0 计算)。本款的解锁条件应同时满足自股份发行完成之日起 12 个月的限售期。

②极光网络 2017 年度业绩经上市公司聘请的具有证券从业资格的会计师事务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后,如果极光网络 2016 年度及 2017 年度业绩均达到业绩承诺方的承诺业绩,业绩承诺方可转让的股份为其自本次交易获得的上市公司全部股份的 30%;如果 2016 年度或 2017 年度业绩未达到业绩承诺方的承诺业绩,则第二期业绩承诺方可转让的股份数额=业绩承诺方自本次交易获得全部股份的 60%-第一期业绩承诺方可转让的股份数额-业绩承诺方应就 2016 年及 2017 年度业绩承诺方向上市公司补偿的股份总额(可解锁股份数量小于 0 时按 0 计算)。

③极光网络 2018 年度业绩经上市公司聘请的具有证券从业资格的会计师事

务所审计并出具专项审核报告且在指定媒体披露后,业绩承诺方在履行完毕资产购买协议约定的全部补偿义务后,其自本次交易取得的股份中仍未解锁的部分可一次性解除锁定并可自由转让。

本次发行结束后,上述股东如果由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的股份,亦应遵守上述锁定期的约定。

业绩承诺方中每一方可解锁的股份数额以其自本次交易获得股份数额为基数,按照本款前述的计算公式计算得出。

八、业绩承诺及超额奖励安排

(一) 业绩承诺安排

代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富承诺,极光网络 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现的合并报表净利润不低于 5,500.00 万元、6,875.00 万元、8,593.75 万元。

上述所称合并报表净利润均以经上市公司股东大会决议聘请的具有证券期货从业资格的会计师事务所审计的以扣除非经常性损益后的净利润口径为准。

(二) 股份补偿安排

如在利润承诺期内,极光网络任一年度累计实现的实际净利润低于累计承诺净利润,则业绩承诺方应向上市公司进行利润补偿。业绩承诺方应首先以其持有的中南文化股份进行补偿:

①股份补偿的计算公式为:当期补偿金额=(截至当期期末累积承诺净利润—截至当期期末累积实际净利润)÷利润承诺期内各年的承诺净利润总和×本次交易的交易对价—累计已补偿金额。

当期应当补偿股份数量=当期补偿金额/本次上市公司向交易对方发行股份购买资产的发行价格。

②如上市公司在本次交易定价基准日后的利润承诺期实施转增或送股分配

的，则补偿股份数相应调整为：按照第①项所述公式计算的补偿股份数量 $\times$ （1+转增或送股比例）。

③如上市公司在本次交易定价基准日后的利润承诺期内实施现金分配，业绩承诺方所获得的需要补偿的股份的股息应相应返还至中南文化指定账户内。计算公式为：返还的股息金额=每股已分配现金股利 $\times$ 按照第①项所述公式计算的补偿股份数量。

④在各年计算的应补偿股份数小于或等于0时，按0取值，即已经补偿的股份不冲回。

在利润承诺期内，若业绩承诺方持有的截至当年剩余的中南文化股份数不足以用于补偿或由于设置了质押等权利限制而无法用于补偿的，则当年应补偿的股份数为业绩承诺方剩余的可用于补偿的中南文化股份数，当年应补偿金额的差额部分由业绩承诺方以现金进行补偿。

①现金补偿金额的计算方式为：（应补偿股份数额-已补偿股份数额） $\times$ 本次非公开发行的发行价格-已补偿现金数额

②如中南文化在利润承诺期内实施派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，则前项所述“本次发行价格”应进行相应的除权、除息处理。

③各年计算的应补偿现金数小于或等于0时，按0计算，即已补偿的金额不冲回。

各业绩承诺方按照其向上市公司转让的股权数额占业绩承诺方向上市公司转让总的股权数额的比例同比例承担补偿义务。

（三）减值测试及补偿

在利润承诺期届满时，中南文化可对极光网络做减值测试，并由具有证券期货从业资格的会计师事务所所在中南文化依法公布2018年度审计报告后30个工作日内对该减值测试结果出具专项审核意见。如果利润承诺期届满时极光网络的减值额大于利润承诺期内已补偿股份数额 $\times$ 本次发行价格+已补偿现金数额，则业

绩承诺方还需另行向中南文化补偿差额部分。应补偿金额=期末减值额-在利润承诺期内因实际净利润不足承诺净利润已支付的补偿额。

业绩承诺方应首先以股份方式向中南文化补偿期末减值额与已补偿金额之间的差额部分，若股份方式不足以用于补偿的，应补偿金额的差额部分由业绩承诺方以现金进行补偿。

（四）利润补偿的实施

中南文化在审计机构出具关于极光网络每年度实际实现的净利润数的专项审核意见及减值测试报告（如触发减值测试条款）出具后 10 日内，完成计算应补偿的股份数量和应补偿的现金金额，并将专项审核意见及应补偿的股份数量和现金金额书面通知交易对方。

交易对方应在收到中南文化的上述书面通知 10 个工作日内，将其所持中南文化股份的权利状况（包括但不限于股份锁定、股权质押、司法冻结等情形）及最终可以补偿给中南文化的股份数量和股份不足补偿部分的现金金额书面回复给中南文化。

中南文化在收到业绩承诺方的上述书面回复后，应在 3 个工作日内最终确定交易对方应补偿的股份数量及现金金额，并在 10 个工作日内召开董事会审议相关事宜。中南文化就交易对方补偿的股份，应采用股份回购注销方案，具体如下：

中南文化股东大会审议通过股份回购注销方案后，中南文化以 1 元的总价回购并注销交易对方当年补偿的股份，并于股东大会决议公告后 5 个工作日内将股份回购数量及应补偿的现金金额书面通知交易对方。交易对方应在收到通知的 10 个工作日内，向中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司发出将其当年需补偿的股份过户至上市公司董事会设立的专门账户的指令，并将应补偿的现金支付至上市公司的指定账户。

如股份回购事宜未获回购股东大会审议通过，中南文化将在回购股东大会决议公告后 10 个交易日内书面通知业绩承诺方。业绩承诺方应在接到该通知后 30 日内取得所需批准（如需），并在符合相关证券监管法规、规则和监管部门要求

的前提下,于接到上述通知后 180 日内将应补偿股份无偿赠送给回购股东大会股权登记日登记在册的除业绩承诺方以外的全体股东,该等股东按照其持有的 A 股股份数量占股权登记日扣除业绩承诺方所持股份总数外的中南文化总股份数的比例获赠股份。

（五）超额奖励安排

利润承诺期内,若极光网络不触发减值补偿的情况下,利润承诺期累计实际净利润超过承诺净利润总和的,则中南文化承诺将部分超额利润奖励给极光网络管理层,奖励数额以极光网络实际净利润(含非经常性收益部分)超出承诺净利润总和部分的 50%和交易对价的 20%中的较低者为准。具体奖励方案由极光网络总经理提案并由极光网络董事会批准。该奖励于利润承诺期的第三个会计年度的审计报告出具日后 40 个工作日内,由极光网络一次性以现金方式向管理层支付。

九、与资产相关的人员安排

标的股权交割完毕后,极光网络改选董事会,重新聘任高级管理人员。在利润承诺期内,极光网络董事会由 3 名董事组成,其中中南文化提名 2 名董事,业绩承诺方可提名 1 名董事,利润承诺期内,极光网络董事长由业绩承诺方提名的董事担任;极光网络设监事 1 名,由中南文化委派。

在利润承诺期内,极光网络的总理由现极光网络管理团队的人员(即代志立)担任,财务负责人由中南文化委派的人员担任;本次交易完成后,极光网络作为中南文化子公司将遵守中南文化对子公司的管理办法,管理层将勤勉尽责的履行经营管理职责,向中南文化提交极光网络三年规划及年度预算方案,并根据战略规划及年度目标制定管理层的绩效考核方案。在极光网络管理层按照其提交的方案经营期间,中南文化不得越权干预极光网络的日常经营管理;中南文化可以根据其管理制度对极光网络及其下属公司进行审计。

交易双方同意,本次交易完成后,极光网络现有人员的劳动关系不因本次交易而发生变化(根据法律、法规的相关规定及监管部门的要求进行的相应调整除外)。

为保证极光网络持续稳定的经营及利益,极光网络管理层和核心团队人员应按中南文化的要求与极光网络或中南文化签订劳动合同,劳动合同的期限应包括本次交易完成后的当年及随后的4个会计年度,并在交割日前与极光网络签订竞业禁止协议,其在极光网络服务期间及离开极光网络后两年内不得以任何方式从事与极光网络相同或竞争的业务;不得从事任何有损极光网络及中南文化利益的行为。前述人员在与极光网络签订的劳动合同期限内,不得在中南文化及其控股子公司之外的从事与极光网络相同或构成竞争的业务的公司或企业中担任任何职务。前述人员如有违反极光网络及中南文化规章制度、失职或营私舞弊损害极光网络利益等情形并符合《劳动合同法》规定的解除劳动合同条件的,极光网络可解除与该等人员签订的劳动合同,并要求前述人员赔偿极光网络所遭受的全部损失。

十、合同生效条件和生效时间

资产购买协议在以下条件全部满足后生效:

1、资产购买协议经中南文化法定代表人签字并加盖公章、转让方中企业法人的法定代表人/合伙企业的执行事务合伙人或其授权代表签字并加盖公章及转让方中的自然人签字。

2、中南文化董事会、股东大会批准本次交易。

3、本次交易获得中国证监会核准。

除非资产购买协议各方另有约定或根据相关法律、法规的规定及政府主管部门的要求,资产购买协议的变更或终止需经资产购买协议交易双方签署书面变更或终止协议,并在履行法律、法规规定的审批程序后方可生效。

十一、违约责任

1、资产购买协议生效后,如中南文化未按资产购买协议约定的付款期限和付款金额向交易对方中的任何一方支付交易对价,应按照应付未付金额的万分之三/日向该方支付滞纳金。

2、资产购买协议生效后，若因转让方原因导致标的股权未能在资产购买协议所约定的期间内完成标的股权的工商变更登记/备案手续的，则每逾期一日，转让方中对逾期有责任的一方应按中南文化已向转让方支付的交易对价的万分之三/日承担违约金，但如因税务机关、工商管理局等相关政府部门及监管机构原因导致标的股权交割手续未在约定期限内完成的，各方应同意就交割时间给予合理地豁免，除非该等手续拖延系因一方故意或重大过失造成。

3、除资产购买协议其它条款另有约定外，资产购买协议任何一方违反其在协议项下的义务或其在协议中做出的陈述、保证，其他方有权要求其履行相应的义务或/及采取必要的措施确保其符合其在协议中做出的相应陈述或保证。如因中南文化存在违反协议项下义务或其作出的陈述、保证行为而给转让方造成损失的，中南文化应当赔偿其给转让方所造成的全部损失（包括转让方为避免损失而支出的合理费用）；如因转让方中任一方或几方存在违反协议项下义务或其分别作出的陈述、保证行为而给中南文化造成损失的，该违约方应赔偿其给中南文化所造成包括但不限于直接经济损失及可得利益在内的全部损失（包括中南文化为避免损失而支出的合理费用），但不得超过违反协议一方订立协议时预见到或者应当预见到的因违反协议可能造成的损失。

4、若因中南文化单方违约或违法违规导致资产购买协议目的不能实现的，则中南文化应向转让方支付违约金 5,000 万元；若因转让方中某一方或多方违约或违法违规导致资产购买协议目的不能实现的，则该违约方或违法违规方应向中南文化支付违约金 5,000 万元。

5、为资产购买协议之目的，协议双方进一步声明，如因协议履行过程中涉及的监管部门、主管机关或有关政府部门的审批、许可等行为的原因或法律、政策变化导致的协议履行延迟或不能履行，不应视作该方违约，各方应当根据协议的合作精神以合理合法方式协商并促进和促使本次交易的继续履行。

6、对于业绩承诺方中的樟树浩基、代志立、李经伟、符志斌，其每一方对其他方的利润补偿义务及违约责任承担连带责任。

第八章 本次交易的合规性分析

一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条的规定

(一) 本次交易符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定

标的公司极光网络主营业务为网络游戏的研发。近年来，国务院、国务院办公厅、文化部、证监会等机构陆续发布《关于加快文化产业发展的指导意见》、《文化产业振兴规划》、《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》、《中华人民共和国国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》、《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》等文件促进标的公司主营业务所属的文化行业大力发展，为极光网络未来的发展提供了强有力的政策依据和保障。故本次交易符合国家产业政策。

极光网络不属于高能耗、高污染的行业，不涉及环境保护问题，亦不存在违反国家环境保护相关法规的情形。

极光网络办公场所系通过租赁方式取得，无土地使用权。本次交易不存在违反国家关于土地管理方面有关法律和行政法规规定的情形。

本次交易完成后，未来上市公司在网络游戏领域的市场份额仍未达到《中华人民共和国反垄断法》中对于市场支配地位的认定条件，符合相关法律和行政法规的规定。

综上所述，本次交易符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定，符合《重组管理办法》第十一条第（一）项的规定。

(二) 本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件

《上市规则》规定如下：“股权分布发生变化不具备上市条件：指社会公众持有的股份连续二十个交易日低于公司股份总数的 25%，公司股本总额超过人民币四亿元的，社会公众持有的股份连续二十个交易日低于公司股份总数的 10%。

上述社会公众是指除了以下股东之外的上市公司其他股东：1、持有上市公司 10% 以上股份的股东及其一致行动人；2、上市公司的董事、监事、高级管理人员及其关联人。”

在考虑配套融资的情况下，本次交易完成后，上市公司总股本将增加至 850,116,812 股，其中，社会公众股不低于发行后总股本的 10%，符合《上市规则》有关股票上市交易条件的规定（具体请参见“第六章 发行股份情况/六、本次发行前后上市公司股本结构变化”）。因此，本次发行完成后，不会导致上市公司不符合股票上市条件，符合《重组管理办法》第十一条第（二）项的规定。

（三）本次交易所涉及的资产定价公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形

本次交易所涉及的标的资产的交易价格系以标的资产的评估价值为依据由交易双方协商确定。标的资产的定价依据公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。

本次发行股份购买资产的发行价格采用定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价作为市场参考价。股票发行价格主要是在充分考虑上市公司股票市盈率及同行业上市公司估值水平的基础上，通过上市公司与交易对方的充分磋商，同时在兼顾各方利益的情况下确定的，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。

本次交易中，上市公司发行股份购买资产的股份发行定价基准日为上市公司审议本次交易相关事项的首次董事会决议公告日，发行价格为 18.58 元/股，不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。

本次交易涉及资产的定价原则和上市公司本次股份发行价格符合有关法律法规规定，不存在损害上市公司和全体股东合法权益的情形，符合《重组管理办法》第十一条第（三）项的规定。

（四）本次交易所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法

根据交易对方提供的说明及工商等资料显示，标的资产股权权属清晰、完整，未设置抵押、质押、权利担保或其它受限制的情形。

各交易对方已出具说明，承诺其本人 / 本单位合法拥有极光网络的股权，已履行全额出资义务，对该股权有完整的处置权；本人 / 本单位为标的股权的最终和真实所有人，不存在以信托、委托他人或接受他人委托等方式持有标的股权的情形；该股权未设置任何质押、抵押、担保或其他权利限制，不存在纠纷或潜在纠纷，未被行政或司法机关查封、冻结，亦不存在其他限制或禁止转让的情形。

根据交易对方出具的说明，并经中介机构合理调查确认，截至本报告书签署日，本次交易对方合法拥有标的资产的股权，权属清晰，不存在质押、担保权益或其它受限制的情形，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续。

本次交易为上市公司向交易对方发行股份并支付现金收购其持有的极光网络的股权，本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的子公司，不涉及债权债务的转移问题。

本次交易涉及的资产产权清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，不涉及债权债务处理，符合《重组管理办法》第十一条第（四）项的规定。

（五）有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形

本次交易前，上市公司已完成了对大唐辉煌、千易志诚、新华先锋、值尚互动等公司的收购。尤其是 2015 年，上市公司通过收购值尚互动 100% 股权实现了在游戏产业的阶段性布局，同时打通了互联网娱乐领域的变现通路。本次交易完成后，极光网络的游戏业务将会在渠道资源、业务环节、产品类型等方面与上市公司原有游戏板块形成协同互补，有利于全面完善和提升公司的综合竞争实力，并增强上市公司的持续经营能力，不存在导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形，符合《重组管理办法》第十一条第（五）项的规定。

（六）有利于上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定

本次交易完成前，上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立。本次交易完成后，上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面将继续保持独立性，符合中国证监会关于上市公司独立性以及《重组管理办法》第十一条第（六）项的相关规定。

（七）有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构

上市公司已建立了以法人治理结构为核心的现代企业制度，并按上市公司治理标准持续规范法人治理结构。本次交易完成后，标的公司亦将加强自身制度建设，依据上市公司要求，进一步建立和完善已有的管理制度。因此，本次交易有利于上市公司保持健全有效的法人治理结构，符合《重组管理办法》第十一条第（七）项的规定。

二、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条的要求

（一）有利于提高上市公司资产质量、改善上市公司财务状况和增强持续盈利能力

本次交易完成后，极光网络将成为上市公司子公司并纳入合并范围。极光网络盈利情况良好，有利于与上市公司既有的网络游戏业务、IP 开发运营业务发挥协同性，进一步提升上市公司行业地位，从而提升上市公司的盈利能力，提高归属于上市公司股东的每股净利润，提升股东回报水平。同时，上市公司与交易对方签署的附生效条件的《资产购买协议》中约定了业绩承诺及补偿事项，有助于进一步保障上市公司利益。

因此，本次交易可以提高上市公司资产质量，改善公司财务状况和增强持续盈利能力。

（二）有利于上市公司减少关联交易和避免同业竞争，增强独立性

本次交易完成前，上市公司与其控股股东、实际控制人及其控制的关联方之

间不存在同业竞争情况。本次交易不会增加上市公司与其控股股东、实际控制人及其关联方之间的关联交易，符合上市公司及全体股东的利益。

本次交易前后，公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面均已独立于控股股东及实际控制人控制的其他企业，具有独立完整的机构和人员。因此，本次交易有利于公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

（三）上市公司最近一年财务会计报告被注册会计师出具无保留意见审计报告

公证天业出具的苏公 W[2016]A571 号《审计报告》对上市公司 2015 年的财务状况、经营成果和现金流量发表了标准无保留意见。上市公司不存在最近一年财务会计报告被注册会计师出具非标准无保留意见的情形，符合《重组管理办法》第四十三条第（二）项的规定。

（四）上市公司及其现任董事、高级管理人员不应存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形

上市公司及其现任董事、高级管理人员均出具承诺，上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形，符合《重组管理办法》第四十三条第（三）项的规定。

（五）上市公司发行股份所购买的资产，应当为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续

根据标的公司的工商底档及交易对方出具的承诺函，其本人 / 单位合法拥有极光网络的股权，已履行全额出资义务，对该股权有完整的处置权；其本人 / 单位为标的股权的最终和真实所有人，不存在以信托、委托他人或接受他人委托等方式持有标的股权的情形；该股权未设置任何质押、抵押、担保或其他权利限制，不存在纠纷或潜在纠纷，未被行政或司法机关查封、冻结，亦不存在其他限制或禁止转让的情形。

上市公司发行股份所购买的资产为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限

内办理完毕权属转移手续,符合《重组管理办法》第四十三条第(四)项的规定。

(六) 为促进行业或产业整合,增强与现有业务的协同效应,向第三方发行股份购买资产之情形

本次交易系上市公司为促进行业或者产业整合,增强与现有主营业务的互补而采取的重要举措,本次交易标的主营业务与上市公司现有业务具有显著的协同效应。本次交易符合《重组管理办法》第四十三条第二款的相关规定。

三、本次交易不适用《重组管理办法》第十三条的说明

根据中国证监会《重组管理办法》第十三条的规定:

“上市公司自控制权发生变更之日起 60 个月内,向收购人及其关联人购买资产,导致上市公司发生以下根本变化情形之一的,构成重大资产重组,应当按照本办法的规定报经中国证监会核准:

(一)购买的资产总额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末资产总额的比例达到 100%以上;

(二)购买的资产在最近一个会计年度所产生的营业收入占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告营业收入的比例达到 100%以上;

(三)购买的资产在最近一个会计年度所产生的净利润占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告净利润的比例达到 100%以上;

(四)购买的资产净额占上市公司控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务会计报告期末净资产额的比例达到 100%以上;

(五)为购买资产发行的股份占上市公司首次向收购人及其关联人购买资产的董事会决议前一个交易日的股份的比例达到 100%以上;

(六)上市公司向收购人及其关联人购买资产虽未达到本款第(一)至第(五)

项标准，但可能导致上市公司主营业务发生根本变化；

（七）中国证监会认定的可能导致上市公司发生根本变化的其他情形。”。

本次交易前 60 个月内，上市公司实际控制人始终为陈少忠。截至本报告书签署日，陈少忠通过中南集团间接控制上市公司 242,869,000 股股票，占上市公司总股本的 29.95%。本次交易完成后，在考虑本次配套融资的前提下，陈少忠通过中南集团控制的上市公司股权比例为 28.57%，仍然为上市公司的实际控制人，上市公司最近 60 个月内及本次交易后，实际控制人未曾发生变更。因此，本次交易不适用《重组管理办法》第十三条的相关规定。

四、本次交易符合《重组管理办法》第四十四条及其适用意见要求的说明

《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第 12 号》规定“上市公司发行股份购买资产同时募集的部分配套资金，所配套资金比例不超过拟购买资产交易价格 100%的，一并由并购重组审核委员会予以审核”。《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金的相关问题与解答》同时规定“拟购买资产交易价格指本次交易中以发行股份方式购买资产的交易价格，但不包括交易对方在本次交易停牌前六个月内及停牌期间以现金增资入股标的资产部分对应的交易价格。”本次交易募集配套资金比例不超过本次交易股份对价的 100%，符合上述规定。

根据《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金的相关问题与解答》规定：“考虑到募集资金的配套性，所募资金仅可用于：支付本次并购交易中的现金对价；支付本次并购交易税费、人员安置费用等并购整合费用；投入标的资产在建项目建设。募集配套资金不能用于补充上市公司和标的资产流动资金、偿还债务。”

本次募集配套资金是本次交易方案的重要组成部分，配套募集资金将用于支付本次交易的现金对价、支付本次交易相关费用及税费、建设极光网络研发中心项目，未用于补充上市公司和标的公司流动资产、偿还债务，符合上述法规规定。

五、不存在《发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形

中南文化不存在《发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形：

- 1、本次交易申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；
- 2、不存在公司的权益被控股股东或实际控制人严重损害且尚未消除的情形；
- 3、不存在公司及其附属公司违规对外提供担保且尚未解除的情形；
- 4、不存在现任董事、高级管理人员最近三十六个月内受到过中国证监会的行政处罚，或者最近十二个月内受到过证券交易所公开谴责的情形；
- 5、不存在上市公司或其现任董事、高级管理人员因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形；
- 6、不存在最近一年及一期财务报表被注册会计师出具保留意见、否定意见或无法表示意见的审计报告；
- 7、不存在严重损害投资者合法权益和社会公共利益的其他情形。

综上所述，上市公司不存在《发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形。

六、本次交易证券服务机构为本次交易出具的结论性意见

（一）独立财务顾问意见

详见报告书“第十四章 其他重要事项/九、本次交易的结论性意见/（二）独立财务顾问意见”。

（二）法律顾问意见

详见报告书“第十四章 其他重要事项/九、本次交易的结论性意见/（三）律师事务所意见”。

第九章 管理层讨论与分析

一、本次交易前上市公司财务状况与经营成果分析

(一) 主要财务数据

最近两年及一期，上市公司的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2016年6月30日 /2016年1-6月	2015年12月31日 /2015年度	2014年12月31日 /2014年度
资产负债表摘要			
资产总计	469,310.03	365,523.93	251,377.34
负债合计	249,001.85	149,230.45	147,088.32
所有者权益合计	220,308.18	216,293.47	104,289.02
归属于母公司所有者权益合计	218,801.98	215,092.36	103,062.07
利润表摘要			
营业收入	41,080.35	111,934.88	72,434.42
营业利润	4,491.22	14,330.77	6,758.37
利润总额	4,892.52	16,119.68	7,781.19
净利润	3,841.05	13,910.59	6,531.97
归属于母公司所有者的净利润	4,010.40	13,936.27	6,560.55
现金流量表摘要			
经营活动现金流量净额	-6,211.63	19,537.19	-30,486.65
投资活动现金流量净额	-74,746.00	-25,192.41	-17,882.86
筹资活动现金流量净额	99,543.24	12,946.12	18,680.19

注：以下分析如无特殊说明，均是以合并财务报表数据为基础进行分析。

(二) 本次交易前上市公司财务状况分析

1、资产结构分析

单位：万元

项目	2016年6月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产：						
货币资金	42,335.98	9.02%	16,776.46	4.59%	30,224.99	12.02%
应收票据	3,540.26	0.75%	11,105.32	3.04%	32,602.15	12.97%
应收账款	95,353.35	20.32%	92,972.63	25.44%	47,820.75	19.02%
预付款项	37,605.27	8.01%	18,957.30	5.19%	2,725.71	1.08%
应收利息	1,440.00	0.31%	-	0.00%	-	0.00%
其他应收款	633.83	0.14%	917.23	0.25%	1,567.85	0.62%
存货	63,334.43	13.50%	62,943.00	17.22%	48,772.52	19.40%
其他流动资产	-	-	600.00	0.16%	16.88	0.01%
流动资产合计	244,243.12	52.04%	204,271.94	55.88%	163,730.87	65.13%
非流动资产：						
可供出售金融资产	77,316.90	16.47%	10,600.00	2.90%	-	0.00%
长期股权投资	10,653.67	2.27%	10,740.84	2.94%	15,750.71	6.27%
固定资产	61,983.28	13.21%	63,093.48	17.26%	60,069.87	23.90%
在建工程	42.30	0.01%	42.30	0.01%	-	0.00%
无形资产	9,669.00	2.06%	9,794.93	2.68%	7,842.91	3.12%
商誉	61,113.34	13.02%	61,113.34	16.72%	2,876.88	1.14%
长期待摊费用	871.94	0.19%	791.86	0.22%	-	0.00%
递延所得税资产	3,416.48	0.73%	3,075.23	0.84%	1,106.10	0.44%
其他非流动资产	-	-	2,000.00	0.55%	-	0.00%
非流动资产合计	225,066.91	47.96%	161,251.98	44.12%	87,646.47	34.87%
资产总计	469,310.03	100.00%	365,523.93	100.00%	251,377.34	100.00%

(1) 资产构成总体分析

报告期各期末，上市公司资产总额分别为 251,377.34 万元、365,523.93 万元及 469,310.03 万元，报告期内公司资产结构以流动资产为主，报告期各期末

流动资产占总资产的比例平均为 57.68%。

(2) 流动资产构成分析

中南文化的流动资产主要由货币资金、应收票据、应收账款、预付账款、存货等科目构成，截至 2016 年 6 月末，前述五项资产账面价值合计占当期流动资产的比例为 99.15%。

i. 货币资金

2015 年末较 2014 年末，上市公司的货币资金减少 13,448.53 万元，下降 44.49%，下降的主要原因为：上市公司加大了对对外投资的力度，以现金的方式投资了江阴中南文化产业股权投资合伙企业（有限合伙）、江苏中南影业有限公司等多家公司。2016 年 6 月末较 2015 年末，上市公司的货币资金增加 25,559.52 万元，增幅为 152.35%，增加的主要原因为：2016 年上半年发行公司债募集资金所致。

ii. 应收票据

2015 年末较 2014 年末，上市公司的应收票据减少 21,496.83 万元，下降 65.94%。2016 年 6 月末较 2015 年末，上市公司的应收票据减少 7,565.06 万元，下降 68.12%。上市公司应收票据账面金额持续减少的原因为：公司收到的承兑汇票到期及公司以该汇票对外支付增加所致。

iii. 应收账款

2015 年末较 2014 年末，上市公司的应收账款增加 45,151.88 万元，增幅为 94.42%。2016 年 6 月末较 2015 年末，上市公司的应收账款增加 2,380.72 万元，增幅为 2.56%。2015 年末，上市公司应收账款规模快速增长的主要原因为：当年公司收购了大唐辉煌、千易志诚，收购完成后将两家公司的应收账款纳入合并报表，导致了期末公司应收账款规模增加。

iv. 预付账款

2015 年末较 2014 年末，上市公司的预付账款增加 16,231.59 万元，增幅为

595.50%。2016年6月末较2015年末，上市公司的预付账款增加18,647.97万元，增幅为98.37%。公司预付账款增长幅度较大的主要原因为：公司于2015年收购了大唐辉煌和千易志诚，两家公司预付账款合并入公司财务报表，导致预付账款金额增加。

v. 存货

2015年末较2014年末，上市公司的存货增加14,170.47万元，增幅为29.05%。2016年6月末较2015年末，上市公司的存货增加391.43万元，增幅为0.62%。2015年，公司收购了大唐辉煌，导致当期合并报表后公司存货增长幅度较大。

(3) 非流动资产构成

上市公司非流动资产主要由可供出售金融资产、长期股权投资、固定资产和商誉构成，截至2016年6月末，前述四项资产账面价值合计占非流动资产的比例为93.78%。

i. 可供出售金融资产

2016年6月末，上市公司可供出售金融资产较2015年末增加66,716.90万元，增幅为629.40%，增加的主要原因为：2016年上半年公司加大了对对外投资力度，参投了芒果文创（上海）股权投资基金合伙企业、湖南芒果盈通创意文化投资合伙企业（有限合伙）等多家企业。

ii. 长期股权投资

2015年末较2014年末，上市公司的长期股权投资减少5,009.87万元，降幅为31.81%。2016年6月末较2015年末，上市公司的长期股权投资减少了87.17万元。2015年末，公司长期股权投资减少的主要原因为：2015年末，公司将部分长期股权投资重分类至可供出售金融资产。

iii. 固定资产

2016年6月末较2015年末，上市公司的固定资产减少1,110.20万元，降

幅为 1.76%；2015 年末较 2014 年末，上市公司的固定资产增加 3,023.61 万元，增幅为 5.03%。报告期内，上市公司固定资产规模无重大变化。

iv. 商誉

2015 年末较 2014 年末，上市公司的商誉增加 58,236.47 万元，增幅为 2,024.29%，增加的主要原因为：中南文化在 2015 年收购了大唐辉煌、千易志诚，因企业合并产生了 58,236.47 万元商誉。

2、负债结构分析

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债：						
短期借款	111,243.00	44.68%	75,778.00	50.78%	39,000.00	26.51%
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债	-	0.00%	-	0.00%	19,979.40	13.58%
应付票据	13,000.00	5.22%	11,490.00	7.70%	53,900.00	36.64%
应付账款	24,987.07	10.03%	26,864.87	18.00%	23,688.47	16.10%
预收款项	10,757.61	4.32%	10,924.40	7.32%	7,099.53	4.83%
应付职工薪酬	998.53	0.40%	1,395.19	0.93%	1,141.82	0.78%
应交税费	1,820.04	0.73%	715.05	0.48%	1,620.60	1.10%
应付利息	351.83	0.14%	158.92	0.11%	557.85	0.38%
其他应付款	24,243.77	9.74%	19,904.01	13.34%	97.57	0.07%
一年内到期的非流动负债	2,000.00	0.80%	-	-	-	-
流动负债合计	189,401.85	76.06%	147,230.45	98.66%	147,085.23	100.00%
非流动负债：						
长期借款	-	-	2,000.00	1.34%	-	-
应付债券	59,600.00	23.94%	-	-	-	-
递延所得税负债	-	-	-	-	3.09	0.00%
非流动负债合计	59,600.00	23.94%	2,000.00	1.34%	3.09	0.00%

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
负债合计	249,001.85	100.00%	149,230.45	100.00%	147,088.32	100.00%

(1) 负债构成总体分析

报告期各期末，上市公司的负债总额分别为 147,088.32 万元、149,230.45 万元和 249,001.85 万元。2016 年 6 月末，上市公司负债总额增长较快的原因是对外借款增加所致。

从负债结构上看，上市公司负债主要由流动负债构成，报告期各期末流动负债占负债总额的比例平均为 91.57%。

(2) 流动负债构成分析

上市公司流动负债主要由短期借款、应付票据、应付账款、预收款项和其他应付款构成。截至 2016 年 6 月末，前述五项负债账面价值合计占当期流动负债的比例为 97.27%。

i. 短期借款

2015 年末较 2014 年末，上市公司的短期借款增加 36,778.00 万元，增幅为 94.30%，增长的主要原因为：2015 年上市公司收购了大唐辉煌，合并报表并入了大唐辉煌的短期借款所致。2016 年 6 月末较 2015 年末，上市公司的短期借款增加了 35,465.00 万元，增幅为 46.80%，增长的主要原因为：上市公司为完成在文化领域的布局，增加了银行贷款的融资规模。

ii. 应付票据

2015 年末较 2014 年末，上市公司的应付票据减少 42,410.00 万元，降幅为 78.68%。2016 年 6 月末较 2015 年末，上市公司的应付票据增加 1,510.00 万元，增幅为 13.14%。2015 年末上市公司应付票据大幅减少的主要原因为：2014 年公司采用应付票据方式结算较多，自 2015 年起，公司减少了承兑汇票的开具，随着前期开出的应付票据在 2015 年到期，期末应付票据金额减少。

iii. 应付账款

2015 年末较 2014 年末，上市公司的应付账款增加 3,176.40 万元，增幅为 13.41%。2016 年 6 月末较 2015 年末，上市公司的应付账款减少 1,877.80 万元，降幅为 6.99%。2015 年末公司应付账款增长的主要原因为：中南文化在 2015 年收购了大唐辉煌和千易志诚，期末并入了两家被收购公司的应付账款。

iv. 预收款项

2015 年末较 2014 年末，上市公司的预收款项增加 3,824.87 万元，增幅为 53.87%。2016 年 6 月末较 2015 年末，上市公司的预收款项减少 166.79 万元，降幅为 1.53%。2015 年末上市公司预收款项增加的主要原因为：中南文化在 2015 年收购了大唐辉煌和千易志诚，期末并入两家被收购公司的预收款项。

v. 其他应付款

2015 年末较 2014 年末，上市公司的其他应付款增加 19,806.44 万元，增幅为 20,299.72%。2016 年 6 月末较 2015 年末，上市公司的其他应付款增加 4,339.76 万元，增幅为 21.80%。2015 年末，上市公司其他应付款增幅较高的原因为：2015 年公司以现金方式收购千易志诚股权，截至当期期末存在较大金额的应付股权转让款所致。

(3) 非流动负债构成分析

报告期内，上市公司非流动负债主要由应付债券构成。2016 年 6 月末，上市公司应付债券占当期非流动负债的比例为 100.00%。

2016 年 6 月末，上市公司应付债券较 2015 年末增加 59,600.00 万元，增加的主要原因为 2016 年 6 月 13 日上市公司发行 6 亿元公司债券所致。

3、资本结构与偿债能力情况

项目	2016 年 6 月末 /2016 年 1-6 月	2015 年末/2015 年度	2014 年末/2014 年度
资本结构：			

项目	2016年6月末 /2016年1-6月	2015年末/2015年度	2014年末/2014年度
资产负债率	53.06%	40.83%	58.51%
流动资产/总资产	52.04%	55.88%	65.13%
非流动资产/总资产	47.96%	44.12%	34.87%
流动负债/负债合计	76.06%	98.66%	100.00%
非流动负债/负债合计	23.94%	1.34%	0.00%
偿债能力:			
流动比率	1.29	1.39	1.11
速动比率	0.96	0.96	0.78

注 1: 资产负债率=负债总额/资产总额*100%

注 2: 流动比率=流动资产/流动负债*100%;

注 3: 速动比率=(流动资产期末数-存货期末数)/流动负债期末数*100%;

(三) 本次交易前上市公司经营成果分析

1、经营成果分析

单位: 万元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
营业收入	41,080.35	111,934.88	72,434.42
营业成本	25,375.99	75,152.98	53,132.49
营业利润	4,491.22	14,330.77	6,758.37
利润总额	4,892.52	16,119.68	7,781.19
净利润	3,841.05	13,910.59	6,531.97
归属于母公司所有者的净利润	4,010.40	13,936.27	6,560.55

2014年、2015年和2016年1-6月,上市公司营业收入分别为72,434.42万元、111,934.88万元和41,080.35万元,同期归属于母公司所有者的净利润分别为6,560.55万元、13,936.27万元和4,010.40万元。报告期内上市公司业务增长迅速,盈利能力大幅提升,主要原因为公司在巩固原有先进制造业务的同时,大力发展文学影视、艺人经纪、手机游戏等业务,通过内生外延的方式,不断优化产业布局,企业整体竞争能力全面提升所致。

2、盈利能力指标情况

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
营业收入（万元）	41,080.35	111,934.88	72,434.42
加权平均净资产收益率	1.76%	6.96%	6.55%
毛利率	38.23%	32.86%	26.65%
净利率	9.35%	12.43%	9.02%

二、标的公司行业特点和经营情况的讨论与分析

（一）行业特点

1、标的公司所属行业及主管部门

极光网络主要从事页面网络游戏研发，属于网络游戏行业。根据证监会发布的《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”。网络游戏行业的行政主管单位及行业自律组织包括文化部、工信部、国家新闻出版广电总局、中国软件行业协会游戏软件分会等。

文化部对网络游戏行业实施内容监管和行政许可管理，主要负责制定相关发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动。同时依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度；对互联网文化内容实施监管，对违反国家有关法规的行为实施处罚；协调网络游戏产业规划；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）。

工信部主要负责拟定并组织实施工业、通信业、信息化的发展规划，推进信息化和工业化融合，制定并组织实施工业、通信业的行业规划、计划和产业政策，制定技术政策、技术体制和技术标准等工作。同时工信部依法对电信与信息服务实行监管，提出市场监管和开放政策；负责市场准入管理，监管服务质量；保障普遍服务，维护国家和用户利益。

国家新闻出版广电总局（国家版权局）主要负责统筹规划新闻出版广播电影电视事业产业发展，监督管理新闻出版广播影视机构和业务以及出版物、广播影

视节目的内容和质量，负责著作权管理等。

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，隶属于工信部，接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导，其主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

2、行业主要法律法规及政策

（1）主要行业法律法规

序号	法规	发布时间	发布机关
1	中华人民共和国电信条例	2000年9月25日	国务院
2	互联网信息服务管理办法	2000年9月25日	国务院
3	互联网文化管理暂行规定	2003年5月10日	文化部
4	关于网络游戏发展和管理的若干意见	2005年7月12日	文化部、原信息产业部
5	信息网络传播权保护条例	2006年5月18日	国务院
6	关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知	2007年4月15日	原新闻出版总署、中央文明办、教育部等
7	电信业务经营许可管理办法	2009年4月10日	工信部
8	关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知	2009年6月4日	文化部、商务部
9	关于加强进口网络游戏审批管理的通知	2009年7月1日	原新闻出版总署
10	文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知	2009年11月13日	文化部
11	中国游戏行业自律公约	2005年发布、2010年修订	中国软件行业协会游戏软件分会
12	网络游戏管理暂行办法	2010年6月3日	文化部
13	网络文化市场执法工作指引（试行）	2012年9月24日	文化部
14	关于落实“先照后证”改进文化市场行政审批工作的通知	2015年7月2日	文化部
15	网络出版服务管理规定	2016年2月4日	新闻出版广电总局、工信部

(2) 主要行业政策

网络游戏行业的相关政策如下所示：

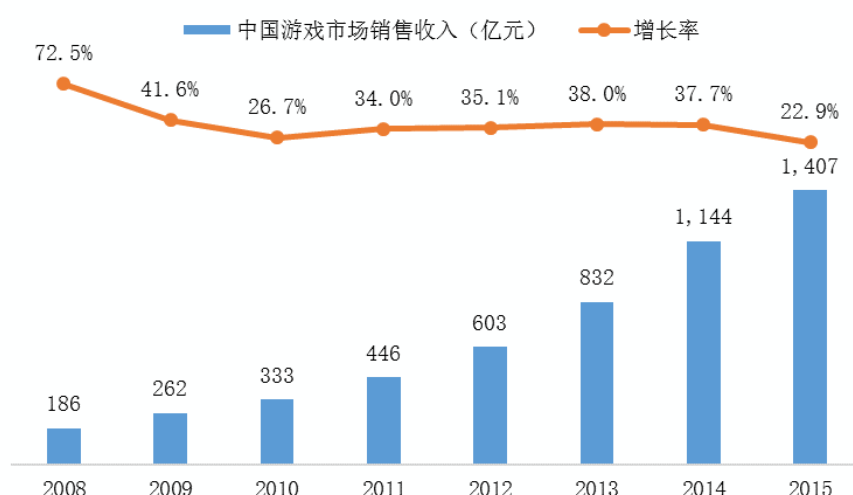
序号	政策名称	时间	发布机关	主要内容
1	文化部关于加快文化产业发展的指导意见	2009年9月10日	文化部	提出增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展。
2	文化产业振兴规划	2009年9月26日	国务院办公厅	要加快发展文化创意等重点文化产业；推动跨地区、跨行业联合或重组，促进资源整合和结构调整，着力培育一批骨干文化企业和战略投资者，提高产业集中度。
3	关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见	2010年3月19日	中央宣传部、中国人民银行、财政部以及证监会	加强适合于创业板市场的中小文化企业项目的筛选和储备，支持其中符合条件的企业上市。
4	中华人民共和国国民经济和社会发展的第十二个五年规划纲要	2011年3月	国务院	要推动文化产业成为国民经济支柱性产业，增强文化产业整体实力和竞争力。
5	中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定	2011年11月	中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议	提出到2020年，文化产业成为国民经济支柱性产业，整体实力和国际竞争力显著增强。加快发展动漫游戏等新兴文化产业。
6	国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要	2012年2月15日	中共中央办公厅、国务院办公厅	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。
7	关于促进信息消费扩大内需的若干意见	2013年8月14日	国务院办公厅	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。

3、行业发展情况

(1) 网络游戏市场发展情况

近年来受益于硬件设施的完善和用户需求的不断增长,中国网络游戏市场规模增长迅速。根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会(GPC)、中新游戏研究中心(伽马数据)(CNG)、国际数据公司(IDC)出版的《2015 年中国游戏产业报告》,2015 年中国游戏市场销售收入达到 1,407 亿元,相比 2010 年销售收入的 333 亿元,增长 322.52%,年均复合增长率 33.40%。

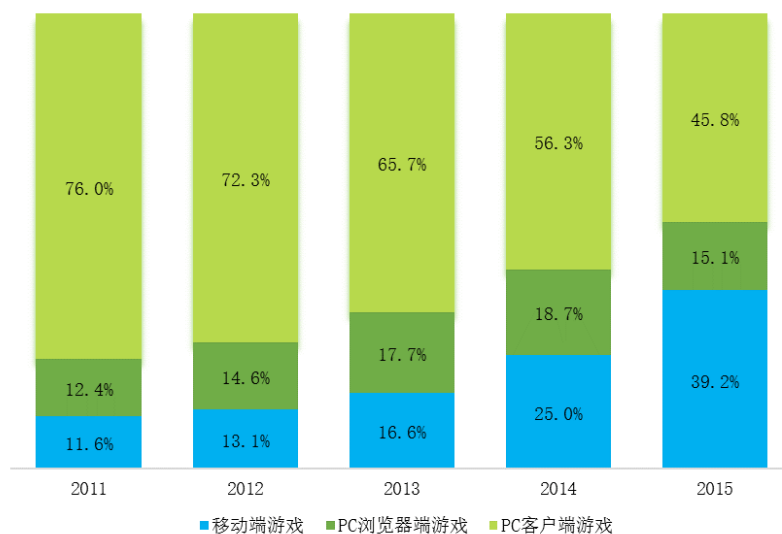
2008-2015 年中国游戏市场销售收入



数据来源: GPC、CNG 和 IDC

从结构上看,各类网络游戏中,网页游戏的市场规模占总游戏市场规模的比例较为稳定。2011 年至 2015 年,网页游戏市场规模占比在 12.4%至 18.7%之间波动,平均占比为 15.7%。

2011-2018 年中国网络游戏产业细分

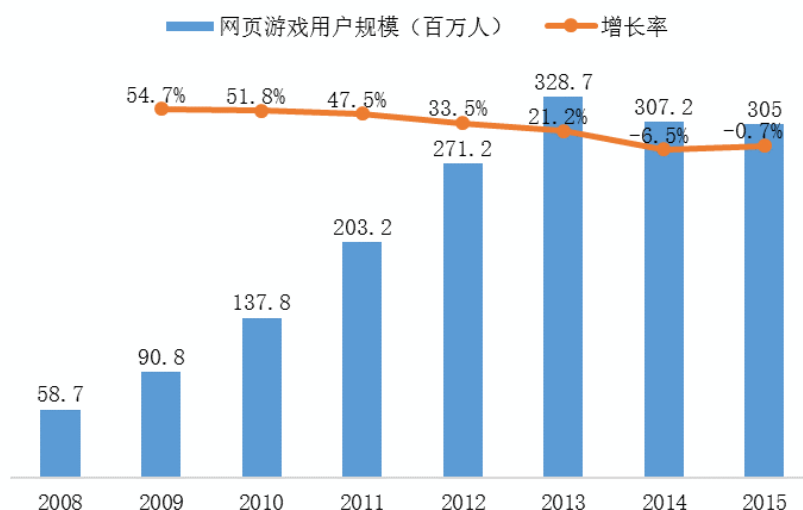


数据来源：艾瑞咨询

(2) 网页游戏市场发展情况

本次拟收购的标的极光网络专注于网页游戏研发。中国的网页游戏最初萌芽于 2007 年，从 2008 年开始整个行业开始迅速发展，2014 年起步入稳定发展阶段。

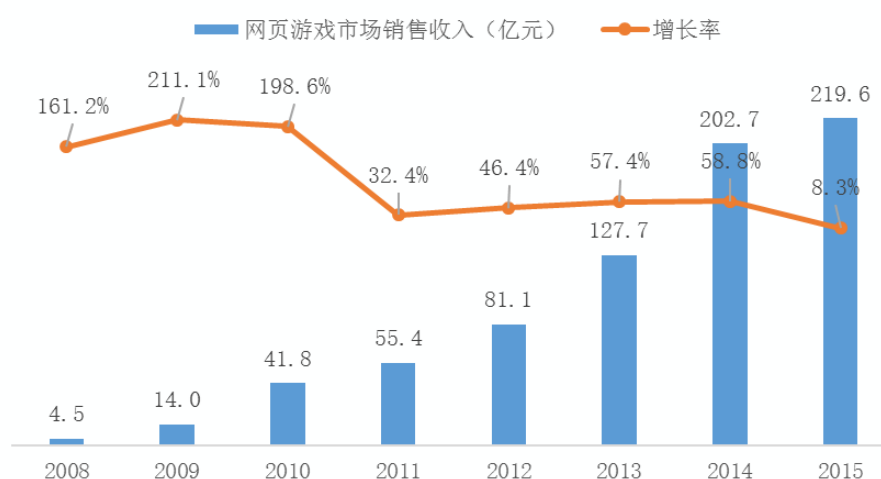
2008-2015 年中国网页游戏用户规模



数据来源：GPC、CNG 和 IDC

2015 年，中国网页游戏用户数大致与去年持平，为 3.05 亿用户，网页游戏市场全年销售收入达到 219.6 亿元，同比增长 8.3%，收入增速进一步放缓。目前，我国页游市场已经进入成熟期，预计未来页游行业规模将趋于稳定。

2008-2015 中国网页游戏市场销售收入



数据来源：GPC、CNG 和 IDC

未来页游行业的发展趋势包括：①在市场集中度逐步提高的环境下，随着页游研发技术的发展、平台精细化运营及数据挖掘能力的提高，页游产品将向精品化、差异化的方向发展，以抢占总增速不断放缓的流量（用户）份额。以往粗犷式通过流量导入用户的发展方式将随着人口红利的减少、流量增速的放缓而难以持续。②同时在总流量增速放缓的情况下，优质 IP 的天然流量聚合效应将受到更多的重视。2014 年是整个游戏行业 IP 元年，各大页游厂商纷纷加强 IP 布局，提出各自的 IP 战略，在文学、动漫、影视、游戏等多个领域争夺优质 IP 的页游改编权。未来随着版权保护法律体系及行业内版权保护意识的不断完善，正版 IP 在页游行业精品化发展的趋势下将发挥更大作用。③中国网页游戏将持续拓展海外市场。目前中国网页游戏的研发和运营水平在全球居于领先地位，有助于其在海外市场竞争中取得优势。根据艾瑞咨询《2016 年中国网页游戏行业研究报告》，2015 年中国自主研发的网页游戏在海外市场的收入超过 90 亿人民币，同比增长近 70%，预计短期内将持续增长。

4、网页游戏产业链

网页游戏行业的产业链环节主要有 IP 提供商、游戏研发商、游戏运营商、游戏玩家。游戏开发商将研发好的网页游戏交由游戏运营商，游戏运营商负责产品的营销宣传以及渠道建设，将游戏推广给玩家，最终由玩家体验网页游戏，并在游戏平台充值付费，形成游戏运营商的收益，并由运营商进行收益结算，再按照协议分成比例在产业链各参与环节间进行分配。极光网络在产业链中主要承担着游戏研发商的职责。具体关系如下图所示：



（1）IP 提供商

随着互联网经济人口红利的减少，游戏产品获得用户难度增加，部分游戏开发商寻求已经拥有一定受众基础的文学、影视类作品，使用其角色、形象、图像、文字、情节进行游戏改编。这些具有一定受众的文学、影视类作品被称作 IP（Intellectual Property）作品，从这些作品改编的游戏可以借助于原有作品受众，在短时间积累大量用户。拥有 IP 作品的权属方是游戏开发商的上游。

（2）游戏研发商

游戏研发商是游戏产品开发的主体，包括游戏程序的制作、调试等一系列工作，是游戏知识产权的拥有者。游戏开发商可以是独立的开发商，专门从事游戏的研发，也可以是游戏运营商公司的一个内部部门。网页游戏开发商将自主研发或受委托研发好的网页游戏交由游戏运营商运营，游戏运营商通过游戏运营平台，对网页游戏进行日常运营、维护与客户服务，根据合作方式的不同，游戏研发商会提供一定的更新和支撑服务。

（3）游戏运营商

游戏运营商是连接上游游戏研发商和下游用户之间的桥梁。网页游戏运营商在取得游戏的运营授权或所有权后，通过运营平台，进行游戏宣传推广、上线运

营、渠道建设、客户服务及收益结算分成等业务。通过运营商的运作，网络游戏实现价值增值，运营商获得增值收入。

(4) 游戏玩家

网页游戏的最终消费者是游戏玩家，是产业链上所有环节收入的最终来源。

5、上、下游行业发展状况对该行业及其发展前景的影响

拥有 IP 作品的权属方是游戏研发商的上游，如果 IP 产品因为本身具备一定的知名度，可以减少游戏宣传初期阶段的广告成本。同时 IP 作品一般内容丰富、世界观完整、组织架构清晰，游戏研发商可以直接参考 IP 产品的形象、世界观与故事情节来开发游戏，可有效提升游戏研发的效率。故上游优质 IP 的全方位运作将有利于游戏研发商的发展。但近几年来优质 IP 价格随市场热炒水涨船高，这将对游戏研发商造成成本负担。

游戏运营商是游戏研发商的下游，考虑到运营平台间的竞争在不断加剧，网络游戏用户导入成本逐渐提高，为了维持和提高平台活力、吸引更多用户，游戏运营商更加注重对优质网页游戏产品的挖掘与争夺。“精品游戏+大平台”的“强强联合”合作趋势不断显现，行业内“强者愈强”的马太效应不断突出。创新能力不足、技术实力落后的游戏研发商将被淘汰。

同时近年来页游行业最下游的玩家数量企稳，面对有限的用户数量，需要页游研发商拥有过硬的技术开发实力，通过生产出差异化的精品游戏以吸引有限数量的用户群体，进而扩大市场份额。

6、行业竞争格局和市场化程度

经过激烈的竞争与行业洗牌之后，目前中国网页游戏的发展步入精品化时代。根据网游开服统计网站 9K9K.com 的数据，2015 年开服榜排名前十的页游中，前三名游戏开服数量占比达到 48.95%，接近一半，而排名榜首的游戏更是以超过第二名近一倍的开服数量遥遥领先。行业内精品化的游戏能获得更大的用户关注，劣质游戏将被淘汰。

对于页游研发商而言，行业的集中趋势也愈发明显。根据 9K9K.com 的页游研发厂商 TOP100 数据，2015 年 7 月 1 日至 2016 年 6 月 30 日各页游研发商的开服数量显示，开服数大于 10,000 的开发商仅有 6 家，开服数量位于 5,500-10,000 区间的企业有 10 家，极光网络位于此梯队，其他游戏研发商的开服数均不及 5,500。可见行业的集中程度较高，小型页游研发商所获得的推广资源及用户关注有限。

2015.7.1-2016.6.30 中国页游开发商按开服数梯队分布



数据来源：9K9K.com、广发证券整理

7、行业技术水平

目前主要的网页游戏开发技术有 Flash、Unity3D 与 HTML5 三种。Flash 是一款由 Adobe 公司出品的创作软件，现今页游大部分基于 Flash 为框架制作。Flash 具备加载速度快、内容创作灵活度高，兼容性优异等特性，但部分基于 Flash 制作的页游占用电脑 CPU 资源较高，具备一定的局限性，不过由于 flash3d 的出现，一定程度上改变了这种状况，基于 flash3d 也能制作出媲美端游的画面效果和流畅性。Unity3D 是 Unity Technologies 公司开发的一款综合型游戏开发工具，制作出的游戏具有画面精美、动作流畅的特点。HTML5 是万维网的核心语言。虽然使用 HTML5 开发游戏的技术正处于起步阶段，但其具有跨平台性强大、可移植性好的特点，可以轻易从网页端移植到移动端，或者从移动端移植到网页端。

8、行业周期性、区域性、季节性

(1) 行业的周期性

网络游戏行业目前保持着持续上涨态势，其属于低成本的大众休闲娱乐产品。经济周期对网络游戏行业的影响较小，不具备明显的周期性特征。

(2) 行业的区域性

网络游戏的经营以互联网为基础，其发展与互联网基础设施建设发展关联紧密，互联网发展快的地区，网络游戏的发展也相对较快。在东部沿海地区、省会城市和其他经济发展水平较高的城市，居民收入和消费能力相对较高，其互联网基础设施建设较为完善，所贡献的网络游戏收入较高。

(3) 行业的季节性

网络游戏的消费主要为个人休闲娱乐消费，终端用户可在任何时间消费网络游戏。在节假日期间，网络游戏市场规模可能出现小幅增长，但整体来看并无明显的季节性特征。

9、进入该行业的主要障碍

(1) 资金障碍

由于行业发展速度较快，竞争激烈，游戏研发企业对各类人才需求旺盛，使从业员工工资水平持续增长，研发成本不断上升。另一方面，随着玩家对游戏产品品质的要求提升，研发所需要的程序、美工、音乐音效等人才的数量、能力以及游戏研发时间都在不断增加，上述因素导致游戏研发总成本不断上涨。同时游戏产品的广告宣传、市场推广成本也日益上升，这些都对从业企业的资本金情况提出了较高要求。

(2) 运营渠道障碍

网络游戏需要通过游戏运营商进行运营推广，因而深化与运营商之间的合作至关重要。游戏运营商需要承担版权费用、购买服务器和电信宽带费用、产品推广费用、运营人员薪酬等大量前期成本，如果代理运营的产品无法取得成功将遭

受损失巨大。因此为了规避产品风险，游戏运营商在选择游戏产品时，倾向于选择成熟的游戏开发商所开发的产品，新进入者难以获得游戏运营商的认同。

(3) 人才障碍

作为文化创意产业，网络游戏的研发需要制作人、策划、程序、美工、音乐音效等各方面人才的通力协作。我国网络游戏行业起步时间较晚，教育基础薄弱，随着行业的快速增长，上述人才总体呈现供不应求的趋势。与此同时，随着行业的快速发展和消费者的日趋成熟，游戏产品的精品化成为主流趋势，这意味着每一款游戏产品的成功推出必然承载着更多高素质经验人才的投入。而目前国内网络游戏行业相关的高端专业人才较为紧缺，游戏开发和运营方面的高端人才亦是进入本行业的主要障碍之一。

(4) 技术障碍

作为一项系统工程，网络游戏在开发进程中所涉及的策划、编程、美术、测试、运营等各环节均有着较高的技术要求，需要用到引擎设计、特效设计、美术渲染、程序编码、集成以及安全防护等多方面技术。同时，当前网络游戏行业的技术发展和更新速度较快，随着行业内竞争的愈演愈烈，网络游戏产品的品质已经上升至较高的水准，游戏企业不仅需要具备专业的技术开发实力，同时必须具备对新技术的持续跟踪和研发能力。对行业新进入者而言，如何有效掌握研发及运营流程所涉及的各项技术、管理经验并加以有效整合，构成了较高的技术障碍。

10、影响行业发展的有利与不利因素

(1) 有利因素

i. 政策支持为本行业发展带来了良好的机遇

游戏产业作为文化产业数字化发展与文化创意相结合的代表，在建设互联网强国的战略目标下，已经成为了政策鼓励的重要对象。《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》明确提出了要加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。2013年8月14日，国务院办公厅发布了《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。上述及其他有利政策的支持为网络游戏发展带来了良好的机遇。

ii. 国民经济增长为本行业发展注入强大动力

随着国民经济的增长，中国城镇家庭人均可支配收入呈现快速增长的趋势，农村居民的收入也逐年快速上升。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的第 37 次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，2015 年度中国互联网用户规模已经达到 6.88 亿人，互联网普及率为 50.3%，居民日益增长的物质基础和提升生活质量的需求释放出巨大的文化产品购买欲望和消费能力，互联网用户对网络游戏的消费需求和消费能力逐步提升，带动了网络游戏产业的不断发展。

iii. 网络游戏行业的全球化趋势加速

近年来，随着中国游戏行业在国际市场上影响力的逐步扩大，海外市场中逐渐培育了数量庞大的游戏用户，大批热衷于中国文化的消费者群体以及对中国游戏文化接受能力较强的海外华人对中国游戏产品认可程度愈来愈高。大量不同类型的优质网络游戏作品相继输出。以页游为例，根据艾瑞咨询《2016 年中国网页游戏行业研究报告》，2015 年中国自主研发的网页游戏在海外市场的收入超过 90 亿人民币，同比增长近 70%。同时目前网页游戏的本地化定制时间已缩短到 3-6 个月，大大节省时间成本，企业在进行海外市场拓展时，能够用很短的时间完成市场测试、本地化修改、市场推广等各个环节，达到快速抢占市场份额的目的。此外，国内厂商也在积极引进海外优秀的游戏产品，或是将优质的 IP 交给实力好的海外 CP 进行联合开发。在技术层面上相互交流学习，形成了良好的产业生态链。上述全球化的趋势对网络游戏行业的发展产生了有利的影响。

iv. 技术进步提升用户体验

针对页游核心用户对游戏更高的要求，3D 页游技术逐渐发展成熟，页游画面日益优良、精美。端游和页游之间的区别日益缩小，更多端游用户慢慢涌入页

游市场。此外,HTML5 技术强化了 Web 网页的表现性能,可以让视频、音频和 Flash 文件内置于网页浏览器中,无需下载外部游戏插件,使得游戏开发商和游戏用户在开发和玩游戏时更加便捷。软件环境的改善将提升用户游戏体验,从而使网页游戏市场吸引更多的游戏用户。

v. 文创不同领域互动加速新媒体融合

近年来文化创意产业蓬勃发展,涌现出了一批优秀的影视、小说、动漫作品,而在版权保护越来越被重视的背景下,这些作品成功转化为 IP,为游戏产业提供了血液。游戏产业与其他文创领域互动逐渐增多,跨媒体整合加速,并通过“影游联动”、“漫游联动”、“书游联动”的模式,探索出一条全新的、以娱乐 IP 为核心的产业链。在这条产业链之上,任何一种类型的作品都能转化为其他类型的作品,从而发挥最大价值,如网络小说《花千骨》在包括游戏公司、视频网站在内的几家企业共同运作下,被改编为同名电视剧、同名的不同类型游戏,均成功赢得了市场。文化创意产业中不同产品形态的加速融合将完善整个娱乐产业链,同样也有利于网络游戏行业的发展。

(2) 不利因素

i. 网页游戏产品同质化严重

虽然网页游戏的题材分布相对广泛,有魔幻、仙侠、武侠、历史、历史等。但产品类型单调,同质化严重。根据艾瑞咨询的统计,2015 年页游市场中有 93% 的产品属于角色扮演类游戏,88% 的游戏采用即时制为主要战斗方式。游戏创新能力不足,产品同质化严重将降低玩家的游戏体验及对游戏的兴趣,制约了网页游戏市场进一步的发展。

ii. 高端综合性人才缺乏

开发出获得市场认可的高品质游戏需要拥有策划、编程、美术、运营和市场营销等多方面知识的高端综合性人才。由于国内游戏相关的专业培训和教育市场尚未成熟,企业内部培养难度大、周期长,造成了业内高端综合性人才稀缺,制约了产业的可持续发展。

（二）标的资产在行业中的竞争情况及核心竞争力

1、行业内主要竞争对手

极光网络主要竞争对手有上海灵娱网络科技有限公司、深圳墨麟科技股份有限公司、心动网络股份有限公司等，具体情况如下：

上海灵娱网络科技有限公司于 2012 年 4 月成立，从事页游和手游的研发工作。成立至今，公司已然研发多款知名游戏，如《诸神黄昏》、《大闹天宫 OL》、《三打白骨精》、《惊天动地》、《魔晶幻想》、《暴风王座》、《至尊仙灵》。等。

深圳墨麟科技股份有限公司成立于 2011 年 11 月，主营业务为网络游戏的研发和授权运营。集团旗下有深圳墨麒、成都墨龙、成都墨灵、上海墨鸮、深圳墨一、武汉鱼之乐等子公司，曾成功开发并运营《秦美人》、《风云无双》、《热血屠龙》等多款游戏。

心动网络股份有限公司成立于 2011 年 7 月，从事网络游戏产品的研发和运营，专注于游戏全产业链的一站式数字娱乐体验服务。公司依托自有的 www.xd.com 网页游戏平台，同时结合联运市场进行游戏产品的发行推广，现旗下主营产品包括：网页游戏《神仙道》系列、《盛世三国》系列、《天地英雄》、《将神》系列、《大话神仙》、《仙侠道》系列、《开天辟地》系列、《深渊》等。

2、竞争优势

（1）经验丰富且稳定的管理团队及研发人才

极光网络的管理团队专注游戏行业多年，行业经验丰富，参与过《征途》、《三国英雄传》、《九州文明》、《天界》等多款知名游戏的研发工作，对游戏行业有着深厚的理解和认识。极光网络主要管理人员代志立、李经纬、符志斌等人多年来一起创业，建立起了稳定的互相信任关系，自极光网络设立以来，吸引了一大批优秀管理研发人才，在战略决策、产品运营、技术研发、项目管理、美术风格等方面发挥各自的优势特长，形成了一支稳定高效的网络游戏开发团队。

长期的研发经验沉淀、稳定的研发团队有力地保障了极光网络后续能够持续推出受欢迎的游戏产品。

（2）科学的研发管理和质量控制体系

科学的研发管理体系可以有效提高研发各部门、各环节之间的沟通效率，降低游戏产品的研发成本。极光网络的管理团队凭借在游戏行业的多年从业经验，探索出了一套系统化的游戏开发、测试优化和运营反馈流程，形成了策划人员立项决策、技术美术人员开发实施、质量控制人员检验优化、产品运营人员市场反馈的闭环开发流程。在质量控制体系方面，极光网络形成了立项、开发、上线运营等多环节的质量控制体系。在游戏产品立项阶段，深入调研并分析用户的需求，并从多方面验证项目的可行性和科学性，审慎决策。在开发阶段，设立开发部门内部测试、质量控制部门测试、外网内部测试和玩家测试等多个质量控制节点，从功能性、可玩性等角度对游戏进行一系列测试，严格把控产品的质量。在上线阶段，持续搜集玩家及游戏运营商的反馈意见，不断调整优化。极光网络科学有效的研发体系有力保证了标的公司在精品游戏方面的持续开发能力。

（3）卓越的 IP 改编能力

由 IP 改编的游戏因拥有大量高忠诚度粉丝群体，能够有效降低用户转化成本，近年来逐渐受到游戏开发商的关注。但将 IP 改编为游戏的过程需要游戏开发商拥有较强的游戏制作、策划和用户理解能力，将 IP 的特性成功地转化为游戏的元素，最大限度开发 IP 的导流效果。极光网络在 IP 改编方面具有较强的改编策划能力及成功实施经验，其根据同名大型古装电视剧改编而成的游戏《武神赵子龙》准确定位市场上喜爱三国题材以及电视剧演员林允儿、林更新的用户，一经推出就引爆市场，获得了众多关注。在未来的 IP 时代，极光网络有能力凭借自身对市场和用户的深入理解，精准定位市场，依靠自身强大的研发能力做出更多成功的精品 IP 游戏。

（4）游戏产品的创新优势

网页游戏行业目前垄断竞争格局显现，在这种行业格局中，相较于大量同质

化的产品，差异化和精品化的游戏更能获得玩家的关注。极光网络一直注重游戏在技术上及核心玩法上的创新，力争为用户提供最好的游戏体验。极光网络的研发人员一直重视玩家的需求，关注用户游戏偏好的变化，在游戏立项伊始将玩法、技术的创新作为立项会议的重点讨论方向，形成了持续的创新机制。比如《混沌战域》独创美人系统，将养成类的游戏元素加入 MMORPG 类游戏，吸引不同用户群体的关注。再比如《武神赵子龙》独创战队系统，允许玩家互相组成团体进行 PK，增强游戏的竞技性和互动性。此外《武神赵子龙》还独创战旗系统、婚配系统、武将系统等玩法系统及“允儿来了”、“竹林竞速”等内嵌活动以提升游戏的可玩性。对于游戏创新的重视及以往游戏创新的经验积累，将帮助极光网络持续开发出区别于行业内同质化产品的游戏，增强游戏产品的竞争力。

（三）财务状况分析

1、主要资产、负债构成

（1）资产结构分析

根据公证天业出具的《审计报告》，极光网络报告期各期末的主要资产情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	2,459.48	33.56%	1,648.74	32.53%	190.51	30.39%
应收账款	4,132.71	56.39%	2,445.95	48.25%	206.65	32.97%
预付款项	12.74	0.17%	5.65	0.11%	2.01	0.32%
其他应收款	349.68	4.77%	719.40	14.19%	210.20	33.54%
其他流动资产	48.00	0.65%	-	-	-	-
流动资产合计	7,002.61	95.54%	4,819.75	95.08%	609.37	97.22%
固定资产	284.59	3.88%	229.28	4.52%	16.29	2.60%
无形资产	0.43	0.01%	0.66	0.01%	1.13	0.18%
长期待摊费用	12.49	0.17%	19.30	0.38%	-	-
递延所得税资产	29.31	0.40%	-	-	-	-

非流动资产合计	326.81	4.46%	249.24	4.92%	17.41	2.78%
资产总计	7,329.42	100.00%	5,068.99	100.00%	626.78	100.00%

i. 资产构成总体分析

报告期内，随着业务和经营规模的稳步提升，极光网络的资产总额呈现上升趋势。报告期各期末，极光网络资产总额分别为 626.78 万元、5,068.99 万元和 7,329.42 万元。

极光网络的资产以流动资产为主，报告期各期末流动资产占资产总额的比例分别为 97.22%、95.08%和 95.54%，体现出网络游戏行业“轻资产”的特点。

ii. 流动资产构成分析

极光网络流动资产主要由货币资金、应收账款和其他应收款构成，报告期各期末，上述三项资产合计占流动资产的比例分别为 99.67%、99.88%和 99.13%。

A. 货币资金

报告期各期末，极光网络的货币资金分别为 190.51 万元、1,648.74 万元和 2,459.48 万元，2015 年末和 2016 年 6 月末分别环比增长 765.43%和 49.17%。极光网络货币资金快速增长的原因：随着极光网络推出的《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏受到玩家欢迎，盈利规模不断扩大，经营性现金流随之增加。

B. 应收账款

报告期各期末，极光网络应收账款账面价值分别为 206.65 万元、2,445.95 万元及 4,132.71 万元。

2015 年末，极光网络应收账款账面价值较 2014 年末增长 1,083.62%，增长的主要原因为：极光网络于 2014 年 3 月成立，前期属于研发阶段，游戏《混沌战域》于 2014 年 10 月正式上线产生收入，导致 2014 年末应收账款金额较小，随着 2015 年《混沌战域》产生的流水和收入规模不断增加，2015 年末应收账款金额增长较快。

2016 年 6 月末，极光网络应收账款账面价值较 2015 年末增长 68.96%，增长

的主要原因为：2016 年 3 月，极光网络《武神赵子龙》上线，游戏流水快速提高，随着收入规模的增加，应收账款金额同步增加。

极光网络已经与客户建立了长期、稳定的业务合作关系，客户实力较强，发生坏账的风险较小。报告期内，极光网络应收账款账龄情况如下：

单位：万元

	账龄	金额	坏账准备	计提比例（%）
2016 年 6 月末	1 年以内	4,350.22	217.51	5
	合计	4,350.22	217.51	5
2015 年末	账龄	金额	坏账准备	计提比例（%）
	1 年以内	2,574.69	128.73	5
	合计	2,574.69	128.73	5
2014 年末	账龄	金额	坏账准备	计提比例（%）
	1 年以内	217.52	10.88	5
	合计	217.52	10.88	5

报告期内，标的公司应收账款账龄全部在一年以内，不存在长期应收未收的情况。

C. 其他应收款

报告期各期末，极光网络其他应收款账面价值分别为 210.20 万元、719.40 万元及 349.68 万元。报告期内，极光网络的其他应收款余额情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月末	2015 年末	2014 年末
往来款	355.84	478.46	220.35
备用金	2.00	9.30	0.00
押金	10.24	9.53	0.91
应收增值税即征即退返还	0.00	246.97	0.00
账面余额合计	368.08	744.26	221.26

报告期极光网络其他应收款主要由往来款构成，主要系代志立向标的公司的借款。

iii. 非流动资产构成分析

报告期内，极光网络非流动资产主要为运输设备及其他设备等固定资产。报告期各期末，固定资产分别为 16.29 万元、229.28 万元及 284.59 万元。

(2) 负债结构分析

报告期各期末，标的公司负债结构如下

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
应付账款	-	-	-	-	1.25	0.56%
预收款项	39.38	4.29%	131.74	20.43%	-	-
应付职工薪酬	310.91	33.85%	252.03	39.08%	179.50	81.18%
应交税费	557.05	60.64%	260.57	40.40%	40.35	18.25%
其他应付款	11.28	1.23%	0.58	0.09%	-	-
流动负债合计	918.62	100.00%	644.92	100.00%	221.10	100.00%
非流动负债合计	-	-	-	-	-	-
负债总计	918.62	100.00%	644.92	100.00%	221.10	100.00%

i. 负债构成总体分析

报告期各期末，极光网络总负债账面价值分别为 221.10 万元、644.92 万元及 918.62 万元，全部为流动负债。

ii. 流动负债构成分析

报告期内，极光网络流动负债主要为应付职工薪酬及应交税费。报告期末，上述两项负债占标的公司负债总额的比例为 94.49%。

A. 应付职工薪酬

报告期各期末，极光网络应付职工薪酬分别为 179.50 万元、252.03 万元及 310.91 万元，应付职工薪酬逐渐增加的原因是：随着极光网络员工数量的增加，职工薪酬同步增长。

B. 应交税费

报告期各期末,极光网络应交税费分别为 40.35 万元、260.57 万元及 557.05 万元。应交税费增加的原因为:随着极光网络收入规模逐年增长,应交增值税金额逐年增加。

(3) 主要资产减值准备提取情况

报告期各期末,极光网络的资产减值准备情况如下:

单位:万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
应收账款坏账准备	217.51	128.73	10.88
其他应收账款坏账准备	18.40	24.86	11.06
合计	235.91	153.59	21.94

极光网络制定了合理的会计估计政策,各期末均按资产减值准备政策以及各项资产实际情况,计提了坏账准备。

2、主要财务指标分析

(1) 偿债能力指标

报告期内,极光网络的偿债能力指标如下表所示:

项目	2016 年 6 月末 /2016 年 1-6 月	2015 年末/ 2015 年度	2014 年末/ 2014 年度
流动比率	7.62	7.47	2.76
速动比率	7.61	7.46	2.75
资产负债率	12.53%	12.72%	35.28%
息税折旧摊销前利润(万元)	1,919.39	4,056.94	-415.31
经营活动现金流净额(万元)	686.83	1,993.87	-407.68

注 1: 息税折旧摊销前利润=利润总额+利息支出-利息收入+折旧摊销;同时因极光网络报告期内无利息支出,故指标利息保障倍数不适用。

注 2: 速动比例=(流动资产-预付账款)/流动负债。

(2) 资产周转能力指标

报告期内,极光网络的资产周转能力指标如下表所示:

项目	2016 年 1 月-6 月	2015 年度	2014 年度
应收账款周转率（次/年）	1.84	3.87	2.25

注 1：应收账款周转率=营业收入/[（期初应收账款余额+期末应收账款余额）/2]

注 2：2016 年 1 月-6 月应收账款周转率=当期营业收入*2/[（期初应收账款余额+期末应收账款余额）/2]

报告期内，极光网络的应收账款周转率分别为 2.25 次、3.87 次和 1.84 次，其中 2015 年极光网络的应收账款周转频率显著高于 2014 年，主要原因为：①2014 年，极光网络营业收入主要来自于《混沌战域》的分成收入，该款游戏于 2014 年 10 月上线，2014 年的营业收入主要发生在 11 月及 12 月，由于从确认营业收入到收到回款需要一定账期，故截至 2014 年 12 月末的应收账款余额较高，致使当年应收账款周转率较低；

2016 年 1-6 月，极光网络的应收账款周转频率低于 2015 年，主要由于贡献 2016 年上半年主要收入的《武神赵子龙》于 2016 年 3 月上线，收入主要确认在 2016 年 5 月-6 月期间，由于从确认营业收入到收到回款需要一定账期，故截至 2016 年 6 月末的应收账款余额较高，致使当期应收账款周转率较低。

（3）财务性投资分析

截至报告期各期末，极光网络未持有交易性金融资产、可供出售的金融资产、借与他人款项、委托理财等财务性投资。

（四）盈利能力分析

报告期内，极光网络利润表情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1 月-6 月	2015 年度	2014 年度
一、营业总收入	3,187.89	5,397.86	244.40
二、营业总成本	1,498.41	1,955.85	666.72
其中：营业成本	349.40	531.12	23.86
营业税金及附加	56.47	94.81	2.39
销售费用	0.00	0.00	0.00
管理费用	1,018.50	1,194.43	619.10
财务费用	-8.27	3.84	-0.56

资产减值损失	82.32	131.66	21.94
三、营业利润	1,689.49	3,442.00	-422.32
加：营业外收入	197.09	576.38	0.00
减：营业外支出	1.15	0.00	0.00
四、利润总额	1,885.43	4,018.38	-422.32
减：所得税费用	-29.31	0.00	0.00
五、净利润	1,914.74	4,018.38	-422.32
归属于母公司所有者的净利润	1,914.74	4,018.38	-422.32
少数股东损益	0.00	0.00	0.00

1、利润表主要科目变动分析

(1) 营业收入分析

报告期内，极光网络的收入结构如下：

单位：万元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
版权金收入	92.37	88.99	10.68
游戏分成收入	3,095.53	5,294.31	233.72
游戏软件技术服务费	0.00	14.56	0.00
合计	3,187.89	5,397.86	244.40

报告期内，极光网络收入结构稳定，收入主要来自于游戏分成收入。游戏分成收入占当期营业收入总额的比例始终维持在95%以上。

报告期内，极光网络实现的收入分别为244.40万元、5,397.86万元和3,187.89万元，主要为《混沌战域》及《武神赵子龙》产生的游戏分成收入，上述两款游戏的详细运营数据详见本报告书“第四章 交易标的基本情况/七、极光网络的主营业务情况/（五）报告期内主要游戏产品情况”。

(2) 营业成本分析

报告期内，极光网络的营业成本主要由游戏维护运营人员的薪酬构成，分别为23.86万元、531.12万元和349.40万元。报告期内，极光网络营业成本的变

动趋势与营业收入保持一致。

(3) 营业税金及附加分析

报告期内，极光网络营业税金及附加分别为 2.39 万元、94.81 万元和 56.47 万元，其变动趋势与营业收入保持一致。

(4) 期间费用分析

报告期内，极光网络的期间费用如下：

单位：万元

项目	2016 年 1 月-6 月	2015 年度	2014 年度
销售费用	-	-	-
管理费用	1,018.50	1,194.43	619.10
财务费用	-8.27	3.84	-0.56

报告期内，极光网络期间费用主要以管理费用为主，没有销售费用，主要由极光网络的发行运营模式所致。报告期内，极光网络上线的两款游戏均交由上海硬通独代运营发行，极光网络主要负责游戏产品的技术支持、版本维护，不负责游戏产品的推广宣传，因此没有产生销售费用。

报告期内，极光网络的管理费用主要由研发费用、人员薪酬、房租费用等构成。随着公司的规模扩大及研发人员的增加，管理费用同步增长。

(5) 资产减值损失分析

报告期内，极光网络资产减值损失情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1 月-6 月	2015 年度	2014 年度
资产减值损失	82.32	131.66	21.94

报告期内，极光网络资产减值损失主要为当期应收款项计提的坏账减值准备构成，分别为 21.94 万元、131.66 万元和 82.32 万元。

(6) 营业外收支分析

报告期内，极光网络营业外收支情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1 月-6 月	2015 年度	2014 年度
营业外收入	197.09	576.38	-
营业外支出	1.15	-	-

报告期内，极光网络营业外收入主要为当期增值税即征即退。

2、毛利率分析

(1) 极光网络综合毛利率

报告期内，极光网络的综合毛利率情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1 月-6 月	2015 年度	2014 年度
营业收入	3,187.89	5,397.86	244.40
营业成本	349.40	531.12	23.86
毛利率	89.04%	90.16%	90.24%

报告期内，极光网络毛利率保持稳定，分别为 90.24%、90.16%及 89.04%。

(2) 与同行业可比公司比较分析

经比较 A 股市场可比交易案例，网络游戏研发公司的综合毛利率情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
炎龙科技	85.64%	87.13%	-
创思信息	86.93%	89.79%	88.61%
雪鲤鱼	55.07%	89.79%	-
道熙科技	91.58%	92.14%	88.83%
范特西	-	96.78%	97.90%
上游信息	92.00%	93.70%	95.30%
恺英网络	60.78%	72.41%	76.43%
游爱网络	89.07%	83.46%	-

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
墨麟科技	84.23%	86.17%	—
中位数	86.29%	89.79%	88.83%
极光网络	90.16%	90.24%	—

注：由于部分案例未披露最新财务数据，故部分案例以部分期间数代替，具体如下：范特西 2014 年度毛利率以 1-3 月数据代替；创思信息 2015 年度毛利率以 1-4 月数据代替；道熙科技 2015 年度毛利率以 1-3 月数据代替；上游信息 2015 年度毛利率以 1-5 月数据代替；恺英网络 2015 年度毛利率以 1-6 月数据代替。

2013 年、2014 年及 2015 年，同行业可比公司毛利率中位数分别为 88.83%、89.79%及 86.29%，毛利率波动区间在 55.07%至 97.90%的范围内。因此，报告期内，极光网络毛利率处于同行业正常波动范围以内，不存在重大差异情况。

3、报告期利润的主要来源及盈利能力的持续性和稳定性分析

（1）极光网络主要业务情况及经营模式

极光网络主要业务情况及经营模式详见“第四章 交易标的的基本情况/七、极光网络的主营业务情况”。

（2）利润的主要来源

报告期内，极光网络利润主要来自于《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏产品的分成收益。

（3）盈利能力的持续性和稳定性分析

作为游戏研发公司，影响极光网络盈利能力连续性和稳定性的主要因素包括游戏策划创意能力、研发制作能力及发行运营能力。

i. 策划创意能力

随着网络游戏行业竞争状况逐渐激烈，每年新上线的游戏产品数量呈现爆发式增长态势。在海量游戏产品中，具有差异化特征的精品游戏更能获得玩家的关注。极光网络一直注重游戏内容的策划创新，在游戏立项伊始将游戏故事背景、游戏类型、核心玩法、美术风格等方面的创新作为游戏立项时的核心论证方向，形成了持续的策划创意机制。核心管理团队代志立、李经纬、符志斌专注游戏行

业多年，深刻理解游戏用户的核心需求。得益于优秀的策划创意能力，极光网络能够持续研发出较同行业具有较为明显差异的游戏产品（如《混沌战域》引入的养成系统，《武神赵子龙》引入的战旗系统、婚配系统等），游戏产品的综合竞争力较高。

ii. 研发制作能力

科学的研发管理体系可以有效提高研发各部门、各环节之间的沟通效率，降低游戏产品的研发成本。极光网络的管理团队凭借在游戏行业的多年经验，探索出了一套系统化的游戏开发、测试优化和运营反馈流程，形成了策划人员立项决策、技术美术人员开发实施、质量控制人员检验优化、产品运营人员市场反馈的闭环开发流程。流程化、科学化研发体系的建立，是报告期内极光网络两款游戏产品实现营业收入高速增长的主因，也是未来极光网络盈利能力持续稳定的核心保证。

iii. 发行运营能力

报告期内，极光网络研发的游戏通过独家授权的方式，由上海硬通代理推广发行。上海硬通系国内知名页游平台公司——三七互娱旗下的全资公司，依托上海硬通强大的发行能力，极光网络的游戏产品实现了在 37 页游、腾讯页游、2144、2345、百度页游、多玩近 40 家知名游戏平台的全面上线。得益于《混沌战域》、《武神赵子龙》的火热运营，上海硬通深度认可极光网络研发实力，并愿意继续为极光网络在研的多款游戏担任发行运营商。发行推广能力是决定网络游戏产品能否赢得市场的关键因素之一。目前极光网络与上海硬通业已建立的深度合作关系，有利于标的公司保持盈利能力的稳定性与持续性。

三、本次交易对上市公司持续经营能力、未来发展前景、当期每股收益等财务指标和非财务指标影响的分析

(一) 本次交易对上市公司持续经营能力的影响分析

1、本次交易对上市公司盈利能力驱动因素及持续经营能力的影响

通过本次交易，标的公司的游戏业务将会在渠道资源、业务环节、产品类型等方面与上市公司原有游戏板块形成协同互补，有利于全面完善和提升上市公司的盈利能力及持续经营能力。

(1) 进一步开拓上市公司游戏板块的发行渠道

渠道资源是网络游戏企业竞争中的关键核心资源。渠道资源的覆盖能力决定了单款游戏引入玩家数量的上限。流量为王时代下，能否获取优质渠道资源、把控规模性流量入口平台、建立多层次推广途径决定了游戏企业的竞争能力。本次交易前，上市公司子公司值尚互动已经覆盖电信运营商（中国移动、中国联通、中国电信）渠道及各大移动市场类渠道（360 手机助手、91 助手、豌豆荚、九游游戏、安智市场、爱思助手等）。本次交易后，上市公司将进一步打通游戏产业的推广通路，与国内知名自有游戏流量平台——三七互娱形成深度合作关系，并可依托三七互娱以联运方式将产品进一步辐射至腾讯、百度、多玩、金山、暴风等合作平台。标的公司与上市公司在渠道资源方面的协同互补，将助力上市公司实现游戏产品对各类渠道资源的全覆盖。

(2) 提高上市公司游戏研发能力

本次交易完成后，上市公司将进一步夯实互联网文化娱乐的源头——内容产品，凭借极光网络的研发策划团队，持续开发生产原创游戏产品，从源头绑定用户。同时，依托值尚互动丰富的发行运营经验，上市公司将拓展游戏研运（研发/运营）一体运作的新模式。在网络游戏精品化趋势的推动下，研运一体化成为行业中企业提高研发产品效率与品质的普遍做法。通过研运结合，研发部门在产品立项阶段就能获得运营部门支持，在故事情节、玩法设计、道具装备、画面音

乐等环节设置更贴近市场；同时，在游戏运营阶段，研发部门能够取得一手运营数据，通过大数据分析结合一线运营同事的反馈，反向指导游戏升级迭代，保证游戏品质的提高及生命周期的延续。未来，上市公司将整体统筹、统一规划游戏娱乐版块，充分挖掘各子公司在内容研发、发行运营的比较优势，发挥 IP 资源共享、业务环节互联、人才团队互助的产业协同优势，打造游戏业务创新发展模式，提高上市公司核心竞争力。

(3) 完善上市公司游戏产品覆盖类型

本次交易完成前，上市公司子公司值尚互动已经在移动游戏、单机游戏板块建立了较为完善的产品线，成功上线运营了《龙印 OL》、《马上三国》、《兄弟萌》、《街头激战》等多款手游。本次交易完成后，上市公司将涉入网页游戏研发领域，弥补公司在网页游戏方面的产业链短板，形成从单机到网游、从手游到页游的多产业业态布局。同时，本次收购标的极光网络专注于神话故事、历史文化类的重度大型 MMORPG 游戏开发，与上市公司当前以轻中度游戏为主的业务结构形成有力互补。标的公司纳入上市公司管理范畴后，公司将结合各子公司核心管理团队的专业能力及擅长领域，统一协调集团内外部产业资源，通过“页游+手游”的多元产品联动开发的模式，共同挖掘公司自有 IP 价值，进而提高游戏板块业务综合竞争力。

2、上市公司未来经营中的优势和劣势

(1) 未来经营中的优势

i. 游戏板块竞争优势

具体内容详见“第一章 本次交易概述/二、本次交易目的/（二）发挥战略合作协同效应，提升公司游戏板块综合竞争实力”。

ii. 自有 IP 开发运营优势

极光网络核心团队成员深耕游戏研发领域十余年，深刻理解游戏玩家的内在诉求，具备扎实的游戏 IP 改编、研发能力。以《武神赵子龙》为例，极光网络基于湖南卫视同名电视剧 IP 研发完成后，上线 3 个月最高单月流水超过 7,500

万元，最高单月新增用户数超 900 万，开服数量位列 2016 年 1-10 月网页游戏开服榜第 9 名。本次交易完成后，极光网络成为上市公司子公司，上市公司不仅补齐了网络游戏内容生产领域的产业链短板，而且拥有了基于优质 IP 独立开发运营游戏的能力，与上市公司拥有的众多影视 IP、文学 IP 形成了有力互补。未来，上市公司将不断向极光网络引入、嫁接优质 IP 内容，依托标的公司优秀的 IP 驾驭能力，持续构建以优质“IP”为支点的“大文化”战略布局，实现产业集团利益的最大化。

iii. 多板块协同联动优势

近年来，上市公司通过内生发展+外延并购的方式持续涉入文化产业领域，横向整合影视、文学、艺人经纪、音乐、游戏等大文化产业，产业布局初步形成。本次交易完成后，不仅能实现中南文化在游戏板块业务的深入发展，而且更能以极光网络为基点充分撬动各业务板块释放强大协同效应。

在文学影视方面，上市公司将进一步打通从文学影视 IP 到网络游戏研发的产业通路，依托优质 IP 对核心粉丝群体的吸附效应，通过影游互动释放巨大商业价值；在艺人经纪方面，极光网络游戏产品将会获得更多与上市公司旗下影视明星的合作机会，通过明星代言、游戏内嵌艺人形象等多种形式，共同推动艺人经纪及游戏业务协调发展；在音乐方面，中南音乐可与标的公司进行深度合作，中南音乐协助标的公司共同制作优良的游戏音乐作品。同时，通过游戏的“病毒”式传播，亦会将中南音乐的作品推送至海量玩家，实现音乐+游戏的双向互利。

(2) 未来经营中的劣势

本次交易完成后，上市公司的业务线进一步扩展，随着经营规模、子公司数量的增长，对管理层的管理水平与经营能力提出了更高的要求。如果公司管理层的管理水平不能满足公司规模扩张的需要，组织架构及管理制度不能随公司规模扩大而及时完善，将在一定程度上降低公司的运作效率，削弱公司的行业竞争力。

3、本次交易完成后，上市公司的财务安全性分析

财务指标	2016 年 6 月 30 日	
	本次交易前（实现数）	本次交易后（备考数）
资产负债率	53%	51%
流动比率	1.29	1.16
速动比率	0.96	0.87

根据备考合并财务报表，截至 2016 年 6 月 30 日，上市公司的资产负债率由交易前的 53%降低至 51%，流动比率和速动比率分别从交易前的 1.29 和 0.96 下降至 1.16 和 0.87。公司流动比率和速动比率下降的主要原因为增加了应付交易对方的现金对价所致。本次交易前后，公司的财务安全性无重大负面影响。

（二）本次交易对上市公司未来发展前景的影响

1、本次交易完成后的整合计划

本次交易完成后，极光网络将进入上市公司体系之内，但其资产、业务及人员将保持相对独立和稳定。上市公司不会对极光网络的管理团队、组织架构、主营业务进行重大调整，而是采取多种措施维持其原有管理团队稳定性和经营积极性。同时，上市公司与标的企业将积极探索在客户、管理、资金、资源、战略等方面的协同与整合，上市公司将按照上市公司各类规范要求对极光网络的经营管理进行规范；极光网络也将在业务发展等方面考虑上市公司战略的需要，为上市公司战略提供支持，以实现协同发展，提升上市公司整体价值。

（1）业务整合

通过完成对值尚互动的收购，上市公司成功切入网络游戏领域，开展基于移动端、单机类游戏的发行运营业务。本次交易完成后，极光网络成为上市公司子公司并纳入合并范围，极光网络作为国内优质精品游戏研发商将会与值尚互动的发行运营业务形成互补，协助上市公司共同建立从 IP 资源到游戏研发，并最终实现发行运营的全产业链布局。同时，依托极光网络擅长的重度网页游戏类型，上市公司将突破目前以轻度、中度移动单机类游戏的业务范围，达成全类型、多

媒体的全用户立体覆盖能力，促进上市公司业务的全面发展。

（2）公司治理整合

为实现法律、法规及相关规章制度对上市公司子公司的管理规定，上市公司将协助标的资产构建符合上市公司规范和市场发展要求的内部管理体系。为实现双方确立的经营目标，除依据法律、法规或公司章程规定须由上市公司审议并披露的与标的资产日常经营相关的事项外，标的公司按其内部决策机制对日常经营事项实施决策，上市公司对此不进行干预，保持标的资产经营业务的相对独立性。

（3）财务管理整合

本次交易完成后，极光网络成为上市公司的子公司，将按照上市公司的规范管理要求及内部控制制度进一步提升极光网络的经营管理水平，完善决策流程，并将极光网络的财务管理纳入上市公司的统一财务管理体系，防范极光网络的运营和财务风险，同时将结合极光网络业务特点，对财务管理及风险控制制度等进行适当的科学调整，提高标的公司运营效率，降低上市公司管控风险。

（4）管理团队整合

本次交易完成后，上市公司将对极光网络的董事会、管理层、核心员工方面进行整合调整。在董事会人员方面，由上市公司提名 2 名董事，业绩承诺方提名 1 名董事，其中，极光网络董事长由业绩承诺方提名的董事担任；在管理层人员方面，极光网络总经理继续由代志立担任，财务负责人由上市公司委派；在核心员工方面，极光网络与核心员工签署不少于四个会计年度的劳动合同、竞业禁止协议。上述安排有利于在强化上市公司管控的同时维持标的公司经营稳定。

2、未来发展计划

自 2014 年收购大唐辉煌开始，上市公司拉开了“大文化”战略升级的序幕，通过内生发展+外延并购的方式持续涉入文化娱乐产业领域，并从原来单一的工业金属管件及压力容器业务，逐步确立了当前先进生产制造与文化娱乐产业并行的业务格局。未来，上市公司将会在稳固原有主业的同时，积极推进战略转型，持续完善大文化产业布局。上市公司将借助大唐辉煌、千易至诚、新华先锋、中

南影业、值尚互动等各子公司的产业优势，以优质 IP 为产业支点，推动电视剧、文学影视、音乐游戏等各项细分领域业务的协同共融发展。

在电视剧领域，公司将继续推进精品剧、系列剧战略，同时尝试网络剧的制作与发行，通过新媒体筛选孵化优质 IP 进行衍生开发；在电影领域，公司将尝试与业内优秀导演进行战略合作，通过主投、参投等多种方式，做大做强电影业务；在文学出版领域，公司将进一步完善旗下自有 IP 储备，加大文学 IP 与公司其他业务板块的互动，借助公司在电影、电视剧、游戏等泛文化领域的影响力，推动自有 IP 对外授权业务；在游戏娱乐领域，公司将进一步提高内容研发技术水平，建立涵盖页游、手游、单机的研运发一体化能力。

（三）本次交易对上市公司财务指标及非财务指标影响的分析

1、本次交易对上市公司财务指标的影响

（1）本次交易后，上市公司资产情况分析

项目	2016 年 6 月 30 日（实现数）		2016 年 6 月 30 日（备考数）	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
货币资金	42,335.98	9.02	44,795.46	8.26
应收票据	3,540.26	0.75	3,540.26	0.65
应收账款	95,353.35	20.32	99,486.06	18.35
预付款项	37,605.27	8.01	37,618.02	6.94
应收股利	1,440.00	0.31	1,440.00	0.27
其他应收款	633.83	0.14	983.51	0.18
存货	63,334.43	13.50	63,334.43	11.68
其他流动资产	-	-	48.00	0.01
流动资产合计	244,243.12	52.04	251,245.73	46.34
可供出售金融资产	77,316.90	16.47	74,316.90	13.71
长期股权投资	10,653.67	2.27	10,653.67	1.97
固定资产	61,983.28	13.21	62,267.87	11.49
在建工程	42.30	0.01	42.30	0.01
无形资产	9,669.00	2.06	9,959.12	1.84

商誉	61,113.34	13.02	129,342.78	23.86
长期待摊费用	871.94	0.19	884.43	0.16
递延所得税资产	3,416.48	0.73	3,445.79	0.64
非流动资产合计	225,066.91	47.96	290,912.86	53.66
资产总计	469,310.03	100.00	542,158.59	100.00

根据备考合并报表，本次交易对上市公司最近一期财务报表的影响如下：

①本次交易完成后，上市公司资产总额为 542,158.59 万元，较本次交易前增加 72,848.56 万元，增长 15.52%，其中增长较大的资产项目包括：商誉较交易前增加 68,229.44 万元、应收账款增加 4,132.71 万元、货币资金增加 2,459.48 万元；②由于商誉的增加较大，上市公司非流动资产占资产总额的比例有所上升，交易前为 47.96%，交易后上升至 53.66%。

(2) 本次交易后，上市公司负债情况分析

项目	2016 年 6 月 30 日（实现数）		2016 年 6 月 30 日（备考数）	
	金额（万元）	占比（%）	金额（万元）	占比（%）
短期借款	111,243.00	44.68	111,243.00	40.21
应付票据	13,000.00	5.22	13,000.00	4.70
应付账款	24,987.07	10.03	24,987.07	9.03
预收款项	10,757.61	4.32	10,796.98	3.90
应付职工薪酬	998.53	0.40	1,309.44	0.47
应交税费	1,820.04	0.73	2,377.10	0.86
应付利息	351.83	0.14	351.83	0.13
其他应付款	24,243.77	9.74	50,985.05	18.43
一年内到期的非流动负债	2,000.00	0.80	2,000.00	0.72
流动负债合计	189,401.85	76.06	217,050.47	78.46
应付债券	59,600.00	23.94	59,600.00	21.54
非流动负债合计	59,600.00	23.94	59,600.00	21.54
负债合计	249,001.85	100.00	276,650.47	100.00

本次交易完成后，上市公司负债总额为 276,650.47 万元，较本次交易前增加 27,648.62 万元，增长 11.10%，增长的主要原因为备考报表中新增了上市公司就本次交易应向交易对方支付的现金对价款。

(3) 本次交易后，上市公司每股收益情况分析

根据公证天业出具的备考审阅报告，本次交易前后，公司每股收益情况如下：

单位：元

项目	2015 年	
	交易前（审计数）	交易后（备考数）
基本每股收益（扣非前）	0.19	0.23
稀释每股收益（扣非前）	0.19	0.23
基本每股收益（扣非后）	0.17	0.21
稀释每股收益（扣非后）	0.17	0.21

注：不考虑配套募集资金发行股数。

根据备考审阅报告，由于本次收购的标的公司盈利能力较强，交易完成后上市公司的每股收益指标较交易前显著提高，盈利能力明显增强。

2、本次交易对上市公司未来资本性支出的影响

本次交易完成后，极光网络成为上市公司的子公司，上市公司的网络游戏业务将进一步增强。随着业务规模的持续扩大，上市公司未来可预见的重大资本性支出主要为本次发行股份募集配套资金拟用于实施的极光网络研发中心项目，具体情况详见“第六章 发行股份情况/二、本次发行的具体方案/（二）募集配套资金”。

3、本次交易的职工安置方案及其对上市公司影响

本次交易交易完成后，原由标的公司聘任的员工仍然继续在标的公司聘用，不涉及职工安置方案。

4、本次交易成本对上市公司的影响

本次交易成本主要为交易税费及中介机构费用。本次交易涉及的税负成本由

相关责任方各自承担，中介机构费用等按照市场收费水平确定。本次交易的中介机构费用来源于募集的配套资金。因此，本次交易不会对上市公司当年度净利润造成较大不利影响。

第十章 财务会计信息

一、标的公司最近两年一期简要财务报表

公证天业对极光网络报告期内的财务报表进行了审计，并出具了苏公W[2016]A1072 号审计报告。公证天业认为：极光网络财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了极光网络 2016 年 6 月 30 日、2015 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日的合并及母公司财务状况以及 2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度的合并及母公司经营成果和现金流量。

极光网络经审计的财务报表如下：

（一）简要合并资产负债表

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
货币资金	2,459.48	1,648.74	190.51
应收账款	4,132.71	2,445.95	206.65
预付款项	12.74	5.65	2.01
其他应收款	349.68	719.40	210.20
其他流动资产	48.00	-	-
流动资产合计	7,002.61	4,819.75	609.37
固定资产	284.59	229.28	16.29
无形资产	0.43	0.66	1.13
长期待摊费用	12.49	19.30	-
递延所得税资产	29.31	-	-
非流动资产合计	326.81	249.24	17.41
资产总计	7,329.42	5,068.99	626.78
短期借款	0.00	0.00	0.00
应付账款	-	-	1.25
预收款项	39.38	131.74	0.00
应付职工薪酬	310.91	252.03	179.50
应交税费	557.05	260.57	40.35

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
其他应付款	11.28	0.58	0.00
流动负债合计	918.62	644.92	221.10
负债合计	918.62	644.92	221.10
实收资本	125.00	53.00	53.00
资本公积	775.00	775.00	775.00
盈余公积	383.03	383.03	-
未分配利润	5,127.78	3,213.03	-422.32
股东权益合计	6,410.80	4,424.07	405.68
负债和股东权益总计	7,329.42	5,068.99	626.78

(二) 简要合并利润表

单位：万元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
一、营业收入	3,187.89	5,397.86	244.40
减：营业成本	349.40	531.12	23.86
营业税金及附加	56.47	94.81	2.39
销售费用	-	-	-
管理费用	1,018.50	1,194.42	619.10
财务费用	-8.27	3.84	-0.56
资产减值损失	82.32	131.66	21.94
投资收益	-	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
二、营业利润	1,689.49	3,442.00	-422.32
加：营业外收入	197.09	576.38	0.00
减：营业外支出	1.15	0.00	0.00
三、利润总额	1,885.43	4,018.38	-422.32
减：所得税费用	-29.31	-	-
四、净利润	1,914.74	4,018.38	-422.32
五、其他综合收益的税后净额	-	-	-
六、综合收益总额	1,914.74	4,018.38	-422.32

(三) 简要合并现金流量表

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
经营活动现金流量净额	686.83	1,993.87	-407.68
投资活动现金流量净额	51.90	-535.64	-229.81
筹资活动现金流量净额	72.00	0.00	828.00
现金及现金等价物净增加额	810.73	1,458.23	190.51

二、上市公司备考合并财务报告

公证天业对上市公司编制的 2015 年及 2016 年 1-6 月备考合并财务报表进行了审阅，并出具了苏公 W[2016]E1603 号《备考审阅报告》，备考财务报告假设本次交易于 2015 年 1 月 1 日已经完成，极光网络自 2015 年 1 月 1 日起即已成为公司的控股子公司，以公司财务报表、极光网络财务报表为基础，并考虑合并日极光网络可辨认资产和负债的公允价值后编制。根据《备考审阅报告》，公证天业认为：“根据我们的审阅，我们没有注意到任何事项使我们相信备考财务报表没有按照备考财务报表附注三所述的编制基础编制，未能在所有重大方面公允反映中南文化 2016 年 6 月 30 日、2015 年 12 月 31 日的备考合并财务状况以及 2016 年 1-6 月、2015 年度的备考经营成果。”

(一) 备考合并资产负债表简表

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日
流动资产	251,245.73	209,163.69
非流动资产	290,912.86	230,310.06
资产合计	542,158.59	439,473.75
流动负债	217,050.47	177,605.38
非流动负债	59,600.00	2,000.00
负债合计	276,650.47	179,605.38
归属于母公司所有者权益	263,834.41	258,540.37
少数股东权益	1,673.71	1,328.00

所有者权益合计	265,508.12	259,868.37
负债及所有者权益合计	542,158.59	439,473.75

(二) 备考合并利润表简表

单位：万元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日
营业收入	44,268.24	117,332.74
营业成本	25,725.39	75,684.10
营业利润	5,891.01	17,193.38
利润总额	6,488.25	19,558.67
净利润	5,466.09	17,349.58
归属于母公司所有者的净利润	5,594.81	17,289.28
少数股东权益	-128.72	60.29

三、中介机构对标的资产收入真实性进行核查的情况

(一) 核查范围

1、标的公司业务情况说明

极光网络的主营业务为网页游戏的制作开发，上线运营中的游戏共有两款，分别是《混沌战域》、《武神赵子龙》。其中，《混沌战域》2014年10月份上线，《武神赵子龙》2016年3月上线。最近两年及一期，极光网络的营业收入情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
营业收入	3,187.89	5,397.86	244.40

报告期内，极光网络的主营业务收入主要为游戏分成收入及版权金收入。

2、运营模式

极光网络的游戏产品主要以独家代理的形式授权给游戏运营商运营。网络游戏运营商向极光网络支付版权金获得游戏产品代理权，在运营商的平台上或

者运营商授权的第三方平台发行运营。目前,极光网络研发的游戏主要通过独家授权给上海硬通(三七互娱旗下全资公司)代理,由上海硬通负责在其自有三七页游平台或者其他第三方联运平台发行运营。极光网络按照与运营方合作协议约定的分成比例,在收到运营商提供的计费账单并核对数据确认无误时确认营业收入。

3、核查范围

本次专项核查范围为游戏营业收入的真实性。极光网络的主要业务收入来自于游戏分成收入,独立财务顾问、会计师对报告期内极光网络的游戏产品(《混沌战域》及《武神张子龙》)进行了详细核查。

(二) 本次核查采用的主要方法

1、对极光网络进行业务访谈,了解极光网络的收入确认方法、结算方法,取得报告期内极光网络签署的合同,查阅合同主要条款,核查极光网络业务模式与合同约定的一致性。

2、获取极光网络及子公司的银行账户,并核查大额资金流水;核查极光网络是否存大额资金流水异常情况。

3、对游戏运营商客户交易金额、往来余额进行发函确认;对重要的客户进行走访。

4、对报告期内的客户收入进行抽凭,获取相关合同、记账凭证、发票、对账单等原始凭证,核查收入的真实性。

5、对报告期内极光网络获得的游戏分成收入与游戏充值流水进行对比,查验是否与合同条款约定的分成比例相一致。

6、获取报告期内游戏的后台数据,对游戏业务数据进行核查,包括游戏充值流水核对、每月运营数据统计分析、游戏金币消耗分析、用户地域分析等。

7、取得报告期内各款游戏累计充值金额排名前 20,000 的重要游戏玩家的名单、充值金额、消费金额、注册时间、在线时长、角色等级等数据,分析游

戏玩家的真实性。

(三) 核查情况说明

1、主要游戏收入核查

(1) 取得报告期主要游戏的收入情况

报告期内，极光网络主营业务收入分别为 244.40 万元、5,397.86 万元及 3,187.89 万元，营业收入规模持续增长。公司上线运营的自研游戏包括《混沌战域》及《武神赵子龙》两款游戏。两款游戏在报告期实现的分成收入如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年	2014 年
混沌战域	527.90	5,294.31	233.72
武神赵子龙	2,567.63	0.00	0.00
合计	3,095.53	5,294.31	233.72

(2) 充值流水与营业收入的匹配性核查

独立财务顾问、会计师取得了报告期内极光网络与客户的所有对账单，按照对账单列示的充值流水金额及分成比例逐月计算极光网络的分成收入，经验证上述金额与对账金额及公司账面金额一致。

(3) 后台充值流水数据与客户对账流水数据的匹配性核查

在核查人员的监督下，调取极光网络游戏后台的充值流水数据，以验证后台充值金额与财务对账充值金额的一致性。

极光网络确认分成收入的基础为极光网络与运营商对账确定的游戏充值流水。因此，若对账单金额与游戏后台充值记录金额基本一致，则能说明极光网络确认的分成收入与实际运营数据匹配，极光网络确认的收入是真实的。经核查，极光网络后台充值金额与对账充值金额的差异情况如下：

单位：万元

项目	后台统计流水	对账流水	差异金额	差异率
2016 年 1-6 月	22,497.40	22,691.19	193.79	0.85%
2015 年	36,113.85	35,964.22	-149.63	-0.42%
2014 年	1,340.73	1,341.53	0.80	0.06%
合计	59,951.98	59,996.94	44.96	0.07%

注：考虑到海外充值金额占比较小，为简化计算，海外平台的外币充值金额以充值当月汇率换算为人民币金额。（下同）

后台统计金额与对账金额差异的主要原因如下：1、由于游戏运营时出现网络故障、充值服务器故障等原因而造成订单丢失；2、运营平台进行订单测试，相关流水不计入对账金额；3、部分运营平台进行优惠充值活动。

报告期内，极光网络后台统计的累计充值流水与累计对账流水差异为 44.96 万元，差异率仅为 0.07%，不存在明显异常情况。

（4）对主要客户现场访谈

独立财务顾问、会计师对极光网络主要客户进行现场访谈，客户对报告期内合作关系及合同进行了确认，不存在重大异常情况。

（5）执行函证程序

独立财务顾问、会计师就报告期内极光网络与上海硬通等客户的交易金额、往来余额进行了函证，客户均对函证进行了回复，未提出异议，印证了报告期内极光网络营业收入的真实性、准确性及完整性。

（6）分成收入的银行流水核查

独立财务顾问、会计师检查了游戏运营商支付给极光网络分成款的银行流水，经查验相关对账单、银行回单、记账凭证，银行流水的付款单位与客户单位相同，银行流水金额与财务账面一致，极光网络所确认的分成收入是真实准确的。

经核查，独立财务顾问、会计师认为：报告期内极光网络与游戏运营商客

户的业务关系真实存在，确认收入金额与后台统计金额匹配，游戏充值流水、收入真实。

2、大额资金流水核查

独立财务顾问、会计师取得了极光网络的现金日记账，并且获得了极光网络所有银行账户的对账单，针对银行对账单中的大额资金流水（十万元以上流水）进行核查，重点关注大额资金流水的交易对手方情况、记账凭证情况及交易的背景原因等。

经核查，独立财务顾问、会计师认为：极光网络大额资金往来均有明确合理用途，不存在异常的大额资金流水用于非经常性业务的情况。

3、对游戏主要运营数据的合理性分析

（1）对极光网络运营的游戏执行穿行测试程序，对计费系统的有效性进行测试

测试开始前，核查人员对测试账号、注册时间、充值金额、消耗情况等测试信息进行记录。测试完成后，核查人员调取后台数据与原始测试记录进行比对。核查情况如下：

i. 混沌战域

核对内容	测试记录	后台记录	是否存在差异
游戏账号	lnhcsunbiao	lnhcsunbiao	无
注册时间	2016/9/12 14:22:59	2016/9/12 14:22:59	无
游戏服务器	1616 服	1616 服	无
充值金额	10	10	无
充值时间	2016/9/12 14:35:44	2016/9/12 14:35:44	无
创建角色	魑魑	魑魑	无
创建时间	2016/9/12 14:23:01	2016/9/12 14:23:01	无
上线时间	2016/9/12 14:23:01	2016/9/12 14:23:01	无
消费行为	商城购买	商城购买	无
购买时间	2016/9/12 14:59:55	2016/9/12 14:59:55	无

如上表所示,《混沌战域》的测试记录与后台记录一致。

ii. 武神赵子龙

核对内容	测试记录	后台记录	是否存在差异
游戏账号	Inhcsunbiao	Inhcsunbiao	无
注册时间	2016/9/12 14:22:59	2016/9/12 14:22:59	无
游戏服务器	允儿 187 服	允儿 187 服	无
充值金额	10	10	无
充值时间	2016/9/12 14:46:13	2016/9/12 14:46:13	无
创建角色	魑魑	魑魑	无
创建时间	2016/9/12 14:44:15	2016/9/12 14:44:15	无
上线时间	2016/9/12 14:44:40	2016/9/12 14:44:40	无
消费行为	商城购买	商城购买	无
购买时间	2016/9/12 15:03:27	2016/9/12 15:03:27	无

如上表所示,《武神赵子龙》的测试记录与后台记录一致。

(2) 取得报告期内《混沌战域》和《武神赵子龙》的新增用户数、活跃用户数、月均付费用户、ARPU 值、充值流水、充值消费比等主要运营数据,分析数据合理性。

i. 混沌战域主要运营数据

项目	2016 年 1-6 月	2015 年	2014 年
当期充值总金额(万元)	3,556.11	35,964.22	1,341.53
期末注册玩家数量	40,940,418	40,201,098	1,661,231
月均付费玩家数量	11,451	92,617	19,764
月均活跃用户数	137,941	3,285,537	559,506
月均付费玩家 ARPU(元)	509.86	359.30	180.11
月均充值消耗比	98.41%	98.82%	94.65%

注 1: 上表涉及的相关项目定义如下:

付费玩家数量: 指充值过虚拟货币的玩家数量;

活跃用户数: 指当月登录过游戏的用户数;

付费玩家 ARPU 值=当月充值流水/当月付费玩家数;

充值消耗比=当月游戏币消耗总和/当月获得的游戏币总和。

注 2：考虑到海外充值金额占比较小，为简化计算，海外平台的外币充值金额以充值当月汇率换算为人民币金额。

ii. 武神赵子龙主要运营数据

项目	2016 年 1-6 月
当期充值总金额（万元）	19,135.08
期末注册玩家数量	24,824,435
月均付费玩家数量	211,696
月均活跃用户数	8,215,305
月均付费玩家 ARPU（元）	210.06
月均充值消耗比	96.47%

报告期内，极光网络游戏产品的主要运营数据均处于合理水平。

（3）取得报告期内玩家的地域及年龄情况，分析合理性

游戏玩家的地域及年龄信息主要记录在各游戏运营平台的用户数据库中，经协调，独立财务顾问、会计师取得了上海硬通提供的游戏玩家地域分布及年龄分布信息，具体情况如下：

i. 《混沌战域》

地域分布：

排名	省份	占比
1	广东	9.69%
2	山东	7.97%
3	河南	6.79%
4	浙江	6.55%
5	江苏	6.55%
6	河北	5.15%
7	四川	4.56%
8	湖北	4.31%
9	湖南	3.60%
10	辽宁	3.54%

11	北京	3.54%
12	福建	3.46%
13	安徽	3.02%
14	黑龙江	2.98%
15	山西	2.75%
16	其他	25.54%

注：游戏玩家地域相关信息系根据上海硬通提供的运营数据整理得到。

年龄分布：

年龄区间	占比
17岁及以下	0.67%
18-24岁	16.26%
25-34岁	63.85%
35-44岁	16.24%
45岁以上	2.98%

注：游戏玩家年龄相关信息系根据上海硬通提供的运营数据整理得到。

ii. 《武神赵子龙》

地域分布：

排名	省份	占比
1	广东	9.87%
2	山东	8.51%
3	河南	7.22%
4	江苏	7.01%
5	浙江	6.56%
6	河北	5.13%
7	四川	4.90%
8	湖南	4.26%
9	黑龙江	3.53%
10	湖北	3.49%
11	北京	3.18%

12	辽宁	3.06%
13	福建	3.05%
14	江西	2.99%
15	安徽	2.94%
16	其他	24.30%

注：游戏玩家地域相关信息系根据上海硬通提供的运营数据整理得到。

年龄分布：

区间	占比
17岁及以下	0.87%
18-24岁	15.72%
25-34岁	61.91%
35-44岁	18.29%
45岁以上	3.21%

注：游戏玩家年龄相关信息系根据上海硬通提供的运营数据整理得到。

报告期内，玩家的地域分布较为分散，不存在集中于某一地区的情形。玩家的年龄在 25-34 岁之间的比例最高，由于网页游戏较为适合上班族，因此年龄分布具有合理性。

经核查，独立财务顾问、会计师认为：报告期内，极光网络游戏产品的用户充值金额、收入确认金额等财务指标与用户注册数量、ARPU 值、充值消耗比、地域年龄分布等经营数据基本匹配，未发现重大异常情形。

4、游戏玩家消耗行为分析

独立财务顾问、会计师取得了报告期内极光网络游戏产品中玩家的消费行为数据，对用户的消费项目、消费金额及消费占比执行了分析性程序，具体情况如下：

(1) 混沌战域

i. 2014 年

物品名称	消费数量 (次)	消费金币 (个)	消费占比
商城购买	397,553	41,734,300	31.80%
开礼包	195,968	27,627,196	21.05%
投资花费	14,401	16,365,500	12.47%
寻宝消耗	125,955	13,829,910	10.54%
神龙祈福	354,487	5,581,440	4.25%
藏宝阁	6,271	4,274,310	3.26%
进入副本	82,304	2,852,570	2.17%
新婚	33,109	2,639,000	2.01%
拥抱	116,218	2,081,340	1.59%
装备融合	168,432	2,054,434	1.57%
购买扫荡次数	9,123	1,824,600	1.39%
装备注灵	169,486	1,694,860	1.29%
结婚	15,979	1,597,900	1.22%
转转乐	126,443	1,264,430	0.96%
购买镖车	11,005	1,100,500	0.84%
神秘商店花费	108,187	1,009,933	0.77%
阵营捐献	48,235	1,008,820	0.77%
再次领牌	52,090	520,900	0.40%
神秘商店刷新	5,281	360,500	0.27%
封神榜商店购买	9,540	312,840	0.24%
其他	69,091	1,487,017	1.13%

ii. 2015 年

物品名称	消费数量 (次)	消费金币 (个)	消费占比
商城购买	4,410,004	576,709,287	16.47%
投资花费	397,552	437,565,588	12.49%
开礼包	3,257,050	434,297,683	12.40%
暗金转盘消耗	10,597,637	317,929,110	9.08%

物品名称	消费数量(次)	消费金币(个)	消费占比
购买购物车	185,257	169,373,581	4.84%
寻宝消耗	1,512,942	160,192,922	4.57%
装备融合	6,846,706	154,354,294	4.41%
神龙祈福	14,385,327	141,695,342	4.05%
资源找回花费	1,389,977	95,789,156	2.74%
进入副本	2,170,394	87,274,730	2.49%
幸运转盘消耗	2,803,093	75,921,450	2.17%
神秘商店花费	4,481,361	70,004,166	2.00%
购买扫荡次数	323,480	64,835,400	1.85%
新春活动购买	201,027	63,843,630	1.82%
新婚	726,142	56,629,460	1.62%
龙宫机关骰子	524,447	52,444,700	1.50%
藏宝阁	123,715	52,296,188	1.49%
拥抱	2,656,314	46,196,138	1.32%
龙宫普通骰子	2,057,719	41,154,380	1.18%
全服大转盘消耗	1,950,907	39,018,140	1.11%
其他	16,155,256	364,404,715	10.41%

iii. 2016年1-6月

物品名称	消费数量(次)	消费金币(个)	消费占比
自助转盘消耗	1,194,923	59,746,150	19.28%
商城购买	257,686	39,110,861	12.62%
节日送礼消耗	1,229,054	24,581,080	7.93%
投资花费	20,889	22,054,500	7.12%
龙宫机关骰子	182,728	18,272,800	5.90%
藏宝阁	85,637	17,784,597	5.74%
挖宝消耗	227,858	13,723,870	4.43%
龙宫普通骰子	667,056	13,341,120	4.30%
开礼包	130,218	13,193,961	4.26%
装备融合	331,052	10,351,578	3.34%
寻宝消耗	90,612	9,002,320	2.90%
神龙祈福	963,077	7,783,420	2.51%

物品名称	消费数量(次)	消费金币(个)	消费占比
购买购物车	5,973	7,675,975	2.48%
五行系统逆天改命	286,014	6,430,240	2.07%
购买扫荡次数	26,856	5,371,200	1.73%
神秘商店花费	343,194	4,784,888	1.54%
上古宝物激活	20,749	4,129,051	1.33%
资源找回花费	55,821	3,915,014	1.26%
进入副本	89,895	3,595,095	1.16%
千服聚划算	10,012	3,003,600	0.97%
其他	741,510	22,082,527	7.12%

由上表分析可知,《混沌战域》不存在单个消费行为占比异常的情形,整体消费分布较为分散,不存在异常情况。

(2) 武神赵子龙

i. 2016年1-6月

物品名称	消费数量(次)	消费金币(个)	消费占比
商城购买	10,269,365	576,140,606	24.63%
开礼包	1,384,155	225,534,306	9.64%
超级转盘消耗	8,043,171	171,895,440	7.35%
货币投资花费	287,649	161,707,764	6.91%
时装升星	4,250,685	106,395,735	4.55%
寻宝消耗	463,543	105,298,540	4.50%
挑战购买	4,046,977	90,451,300	3.87%
摆摊购买	4,048,441	71,938,116	3.08%
强化	242,217	68,816,615	2.94%
扫荡次数购买	779,294	61,775,900	2.64%
拼酒	3,945,926	55,680,015	2.38%
慈母转盘消耗	133,610	49,768,080	2.13%
开光	1,956,751	47,993,710	2.05%
宝石激活	665,214	47,397,250	2.03%
特惠活动	191,205	46,447,000	1.99%

物品名称	消费数量(次)	消费金币(个)	消费占比
购买星星	1,702,166	43,127,710	1.84%
太极双盘消耗	153,645	39,236,860	1.68%
经验瓶多倍领取	356,234	34,993,190	1.50%
融合	1,274,423	31,504,650	1.35%
江湖消耗	919,773	31,113,330	1.33%
其他	9,430,292	241,461,560	10.65%

由上表所示,《武神赵子龙》游戏的金币消费主要集中在商城里购买道具,玩家的游戏消费行为也较为分散,不存在集中单次消费的行为。

经核查,独立财务顾问、会计师认为:《混沌战域》、《武神赵子龙》的消费行为多样、不存在集中消费的情况,游戏玩家身份真实,标的公司通过自我充值、消费的可能性较小。

5、重要游戏玩家真实性核查

(1) 在游戏后台数据库中取得报告期内累计充值金额排名前 20,000 名国内用户的账户,并将该等账号作为重要游戏玩家的核查范围。

(2) 统计重要游戏玩家的充值金额分布,重点关注是否存在少数玩家集中充值的情况。

混沌战域重要玩家充值集中度如下:

大额用户区间	充值次数	次数占比	充值金额	占总充值金额比例
前 20 名用户	11,707	0.15%	7,353,551.00	2.04%
前 100 名用户	45,643	0.59%	20,726,075.00	5.74%
前 2,000 名用户	565,296	7.31%	105,644,328.20	29.25%
前 20,000 名用户	2,660,957	34.40%	249,049,471.00	68.96%

武神赵子龙重要玩家充值集中度如下:

大额用户区间	充值次数	次数占比	充值金额	占总充值金额比例
前 20 名用户	2,362	0.05%	4,381,688.00	2.31%

前 100 名用户	12,090	0.28%	12,338,974.60	6.51%
前 2,000 名用户	190,279	4.36%	57,963,184.90	30.59%
前 20,000 名用户	1,211,440	27.77%	128,915,924.60	68.03%

报告期内,《混沌战域》及《武神赵子龙》两款游戏前 100 名用户充值金额占总充值金额的比例为 5.74%及 6.51%,前 20,000 名用户充值金额占总充值金额的比例为 68.96%及 68.03%,不存在少数玩家集中充值的情况。

(3) 取得重要游戏玩家的充值记录、首次充值时间、最后登录时间、注册时间、在线时长、充值金额、充值次数、消费情况、角色等级等数据,分析用户充值登录的持续性及用户的真实性。

i. 混沌战域

①游戏角色的创建时间

从创建角色时间所属年份上来看,90.22%的重要玩家注册于 2015 年,这与《混沌战域》总体的玩家注册时间占比是一致的。从月份上看,重要玩家注册的高峰期主要集中在 2015 年 2 月至 5 月,主要是这几个月游戏的宣传推广加大,开服数随之增加,相关情况合理。

②充值消耗比

重要玩家的平均充值消耗比为 99.61%,最高为 100%,其中充值消耗比小于 90%的账号占比 0.52%,不存在充值消耗比小于 50%且充值总额超过 1 万元的账号,相关情况合理。

③游戏时间

重要玩家平均在线时间为 83 天,最高为 1,568 天。由于一个玩家账号可以创建多个游戏角色,且在线时间是按照账号下属的角色在线时间汇总得出,所以出现最高天数超过游戏运营时间的情形。重要玩家在线时间小于 24 小时的用户占比为 0.4%,平均充值金额为 6,610 元,平均充值消耗比 94.59%,占总充值金额的比例为 0.21%,相关情况合理。

④游戏角色等级

重要用户下属角色最高等级平均为 105 级（游戏中角色的最高等级为 130 级），等级小于 40 级的有 2 位用户，其充值金额分别为 4,800 和 5,000 元，在线时间分别为 39 小时和 40 小时，相关情况合理。

ii. 武神赵子龙

①游戏角色的创建时间

《武神赵子龙》2016 年 3 月上线，重要玩家注册时间主要集中在 2016 年 4 月和 5 月，由于成为重要用户需要一定的时间积累，因此注册时间主要集中在上述月份具有合理性。

②充值消费比

重要玩家平均充值消耗比为 98.96%，最高为 100%，其中充值消耗比小于 90% 的账号占比 2.04%，充值消耗比小于 50% 且充值总额超过 1 万元的账号有 2 个，在线时间为 953 小时和 320 小时，游戏等级为 103 级和 92 级，相关情况合理。

③游戏时间

重要用户平均在线时间为 29 天，最高为 225 天。由于一个玩家账号可以创建多个游戏角色，且在线时间是按照账号下属的角色在线时间汇总得出，所以存在在线天数超过游戏运营时间的情形。在线时间小于 24 小时的用户占比为 2.19%，平均充值金额为 3,138 元，平均充值消耗比为 97.12%，相关情况合理。

④游戏角色等级

重要用户等级最高为 122 级，平均为 96 级，最低为 56 级，相关情况合理。

经核查，独立财务顾问、会计师认为：《混沌战域》、《武神赵子龙》累计充值排名前 20,000 名用户的账号创建时间、充值消耗比、游戏在线时间、充值集中度等游戏行为合理，游戏玩家真实。

6、内部人员充值核查

独立财务顾问、会计师就内部人员自充值情况履行了以下核查程序：

1、取得充值金额排名前 20,000 名的重要玩家游戏账号，统计重要玩家的充值集中度，核查是否存在大量流水由在少数几个玩家充值的情况。

2、取得极光网络全部在职员工清单，并发放自查报告，请相关人员填写报告说明内部充值的情况。

3、通过极光网络游戏后台系统，调取内部人员游戏账号，统计其充值金额并与自查报告中的自查金额进行比对。

4、取得极光网络出具的是否存在自我充值的情况说明。

5、查阅极光网络报告期内游戏流水分成比例（15%-20%），分析自充值的成本及可行性。

6、取得极光网络游戏产品的最终流水来源分布（绝大部分来自于腾讯游戏、三七游戏、360 游戏、金山游戏、百度游戏、顺网科技、斗鱼），分析极光网络与各大游戏平台进行联合舞弊自我充值的可能性。

经核查，独立财务顾问、会计师认为：极光网络不存在自充值虚增游戏收入的情况。

（四）结合极光网络主要游戏的月活跃用户、付费率、ARPU 值、分成比例等，进一步分析极光网络报告期后收入真实性

1、极光网络主要游戏的月活跃用户、付费率、ARPU 值情况

（1）混沌战域

月份	月活跃用户（人）	付费率	ARPU 值（元）
2014 年 10 月	28,997	5.66%	115.15
2014 年 11 月	474,727	3.57%	171.72
2014 年 12 月	1,174,793	3.46%	253.45

2015 年 1 月	3, 312, 150	2. 46%	237. 63
2015 年 2 月	6, 696, 336	1. 53%	270. 67
2015 年 3 月	7, 553, 294	2. 37%	275. 72
2015 年 4 月	6, 256, 115	2. 80%	290. 21
2015 年 5 月	5, 367, 858	2. 73%	321. 01
2015 年 6 月	3, 370, 230	3. 49%	340. 14
2015 年 7 月	2, 723, 353	3. 47%	352. 74
2015 年 8 月	1, 680, 359	4. 16%	396. 83
2015 年 9 月	1, 130, 427	4. 47%	411. 29
2015 年 10 月	729, 373	5. 71%	407. 92
2015 年 11 月	360, 833	8. 35%	485. 40
2015 年 12 月	246, 115	9. 35%	522. 04
2016 年 1 月	202, 738	8. 88%	512. 49
2016 年 2 月	152, 159	9. 33%	561. 07
2016 年 3 月	154, 413	8. 28%	524. 54
2016 年 4 月	126, 330	7. 58%	512. 94
2016 年 5 月	109, 714	7. 27%	500. 18
2016 年 6 月	82, 292	7. 49%	447. 92
2016 年 7 月	67, 681	7. 53%	485. 60
2016 年 8 月	60, 133	7. 10%	523. 28
2016 年 9 月	33, 789	10. 94%	547. 61
2016 年 10 月	35, 835	9. 48%	595. 08
平均	1, 685, 202	5. 90%	402. 51

注：极光网络 2016 年 7-10 月财务数据未经审计（下同）

（2）武神赵子龙

月份	月活跃用户（人）	付费率	ARPU 值（元）
2016 年 3 月	160, 884	5. 87%	147. 19
2016 年 4 月	8, 459, 794	3. 27%	149. 57
2016 年 5 月	12, 419, 331	2. 65%	232. 47
2016 年 6 月	11, 821, 210	1. 96%	311. 01
2016 年 7 月	8, 632, 812	1. 98%	381. 66

2016年8月	6,847,777	1.70%	490.95
2016年9月	3,526,913	2.37%	597.66
2016年10月	2,292,634	2.89%	747.74
平均	6,770,169	2.84%	382.28

2、月活跃用户数分析

《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏上线后，随着新用户增加，月活跃用户数攀升，达到充值峰值后，游戏用户导入速度逐渐放缓，月活跃用户逐渐减少，上述情况符合游戏生命周期的变化特征。

经搜集可比网页游戏月活跃用户如下：

标的公司	游戏名称	平均月活跃用户数（人）
创思信息	烈焰	1,740,780
	赤月传说	811,564
	烈火战神	257,236
范特西	范特西篮球经理	769,948
	范特西篮球大亨	102,465
	梦之队	1,226,830
上游信息	塔防三国志	3,814,735
恺英网络	烈火屠龙	739,637
	三国乱世	1,216,126
	蜀山传奇	1,779,028
最低值		102,465
最高值		3,814,735
平均值		1,245,835
极光网络	混沌战域	1,685,202
	武神赵子龙	6,770,169

注：上表中混沌战域、武神赵子龙的数据为自游戏上线至2016年10月底的数据，下同。

可比网页游戏由于游戏品质不同，游戏月活跃用户数差异较大。从波动区间看，可比游戏最高月活跃用户数为3,814,735人，最低为102,465人，《混沌战域》的月活跃用户数处于上述变化的正常波动区间范围内。截至2016年10

月,《武神赵子龙》上线时间较短且正处于游戏充值流水的高峰,故月活跃用户数较高,该情况符合游戏产品的一般规律。

综上,《混沌战域》和《武神赵子龙》两款游戏的月活跃用户数并未有明显异常。

3、付费率

经搜集可比网页游戏付费率如下:

公司名称	游戏名称	月均付费率
创思信息	烈焰	6.87%
	赤月传说	6.49%
	烈火战神	2.27%
范特西	范特西篮球经理	2.28%
	范特西篮球大亨	4.87%
	梦之队	4.61%
上游信息	塔防三国志	2.87%
恺英网络	烈火屠龙	5.83%
	三国乱世	1.90%
	蜀山传奇	3.53%
最低值		1.90%
最高值		6.87%
平均值		4.15%
极光网络	混沌战域	5.90%
	武神赵子龙	2.84%

行业公司游戏付费率在 1.90%到 6.87%之间,《混沌战域》与《武神赵子龙的》的月均付费率分别为 5.90%与 2.84%,均处于行业可比公司的合理范围内。

4、ARPU 值

2016 年 7-10 月,《混沌战域》的活跃用户以老用户、高付费率、高付费额的重度强粘性玩家为主,ARPU 值较高,相关情况合理。2016 年 1-10 月《武神赵子龙》处于游戏运营的前期阶段,随着游戏运营的逐渐火爆,ARPU 稳步升高,

该情况符合企业经营的实际情况。

经搜集可比网页游戏月均 ARPU 值如下：

公司名称	游戏名称	月均 ARPU 值（元）
创思信息	烈焰	465.92
	赤月传说	391.76
	烈火战神	564.86
范特西	范特西篮球经理	266.04
	范特西篮球大亨	233.07
	梦之队	193.97
上游信息	塔防三国志	253.50
恺英网络	烈火屠龙	346.41
	三国乱世	689.40
	蜀山传奇	465.07
最低值		233.07
最高值		689.40
平均值		387.00
极光网络	混沌战域	402.51
	武神赵子龙	382.28

行业可比公司月均 ARPU 值在 233.07 元到 689.40 元之间，《混沌战域》、《武神赵子龙》的月均 ARPU 值分别为 402.51 元及 382.28 元，两款游戏的月均 ARPU 值均处于行业可比公司的合理范围内。

5、分成比例

上海硬通与极光网络发生的关联交易的定价系双方根据市场价格商业谈判的结果，与第三方交易的价格、可比市场价格类似，定价公允，具体情况如下。

（1）极光网络与上海硬通交易的定价情况

根据极光网络与上海硬通签署的业务合同，极光网络将游戏独家授权给上海硬通后，上海硬通除了在三七页游平台运营以外，还会将游戏交由腾讯游戏、360 游戏、多玩游戏等其他平台联合运营。按照游戏具体上线平台的不

同，极光网络享受不同的分成比例。极光网络与主要运营平台的分成比例情况如下：

实际运营平台	37 游戏平台	腾讯页游平台	其他联运平台
武神赵子龙	19.40%	15.00%	14.40%
混沌战域	20.00%	15.00%	15.00%

(2) 极光网络与除三七互娱外其他运营方的定价情况

根据极光网络与北京世界星辉科技有限责任公司（即 360 游戏）签署的《画江湖之杯莫停》独家发行运营协议，对于该款游戏在 360 页游平台上产生的流水，极光网络的分成比例为 20%；对于在其他联运平台上产生的流水，极光网络的分成比例为 14%。因此，极光网络与上海硬通、360 游戏（无关联第三方）之间的分成比例基本一致，关联交易定价公允。

(3) 上海硬通与其他页游研发商的可比交易定价情况

为了验证极光网络与上海硬通交易的公允性，上市公司取得了上海硬通与其他非关联第三方页游研发公司签署的业务合同，并统计了其他游戏研发商获得的分成情况：

游戏研发商名称	游戏名称	三七游戏平台	其他联运平台
重庆 A 科技有限公司	游戏 A	22%	15%
深圳 B 科技有限公司	游戏 B	20%	15%

根据上述业务合同，上海硬通与极光网络的游戏分成比例与其他无关联第三方的游戏分成比例基本一致，上海硬通与极光网络之间交易公允。

(4) 同行业可比案例的交易定价情况

此外，为了进一步核查极光网络关联交易的公允性，公司查阅了市场公开资料，其他游戏研发商签订的可比交易合同中约定的游戏分成比例与极光网络相关交易的定价无重大差异，具体情况如下：

游戏研发商	游戏运营商	网页游戏	游戏研发商的分成比例
青果灵动	腾讯网、上海畅游信息技术有限公司等	狂暴之翼、大战神等	青果灵动旗下游戏平均分成比例约为15%；行业平均分成比例约为15%-25% ¹
上海墨鹍数码科技有限公司	成都趣乐多科技有限公司	决战武林	运营商平台收入的 20%
墨麒科技	北京百度网讯科技有限公司	热血屠龙	运营商平台收入的 20%-25%
上海骏梦网络科技有限公司	北京世界星辉科技有限责任公司	新仙剑奇侠传 ONLINE	运营商平台收入的 20%-30%

(5) 结论

极光网络和上海硬通的关联交易定价公允，与第三方交易、市场可比交易的定价不存在重大差异。

6、游戏用户充值流水与收入确认金额的匹配情况

截至 2016 年 10 月，极光网络两款游戏《混沌战域》和《武神赵子龙》的充值流水和收入确认金额的匹配关系如下表所示：

单位：万元

游戏名称	2014 年度			2015 年度			2016 年 1-10 月		
	充值流水	含税收入	占比	充值流水	含税收入	占比	充值流水	含税收入	占比
混沌战域	1,341.53	267.02	19.90%	35,964.22	6,189.28	17.21%	4,431.62	774.13	17.47%
武神赵子龙	-	-	-	-	-	-	41,334.29	6,446.61	15.60%

注：上表含税收入系指包括增值税的收入；2016 年 1-10 月财务数据未经审计。

根据上表，2014 年、2015 年及 2016 年 1-10 月，《混沌战域》的分成比例分别为 19.90%、17.21%及 17.47%；2016 年 1-10 月，《武神赵子龙》的分成比例为 15.60%。上述实际分成比例与合同约定的分成比例匹配，游戏充值流水与确认收入金额匹配。

¹ 此处行业数据摘自《游族网络：非公开发行股票预案（修订稿）》

综上，极光网络主要游戏月活跃登陆用户、付费率、ARPU 值、分成比例均处于合理水平，游戏用户充值流水与收入确认金额匹配。

（五）核查意见

经核查，独立财务顾问、会计师认为，极光网络收入真实。

第十一章 同业竞争和关联交易

一、报告期内交易标的关联交易情况

(一) 极光网络的关联方

报告期内，极光网络的关联方如下：

关联方名称	与极光网络的关系
代志立	极光网络实际控制人、董事长
西藏泰富	极光网络股东
裴杨	极光网络历史股东
李经纬	极光网络股东、董事
符志斌	极光网络股东、监事
肖春明	极光网络代持股东
蓝天物业	裴杨直系亲属担任执行董事的公司
三七互娱	西藏泰富的实际控制人
上海硬通	三七互娱全资控制的公司
ENP Games Co., Ltd	三七互娱全资子公司上海三七持有 58.28% 股权的公司
G-MEI NETWORK TECHNOLOGY CO., LIMITED	三七互娱全资控制的公司
深圳市益玩网络科技有限公司	西藏泰富持有 20% 股权的公司

(二) 关联交易情况

1、购销商品、提供和接受劳务

单位：万元

关联方	关联交易内容	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
蓝天物业	房租水电物业费	42.29	83.65	23.01
上海硬通	游戏销售	2,970.33	4,654.54	244.40
ENP Games Co., Ltd	游戏销售	39.61	139.66	—
G-MEI Network Technology Co., Ltd	游戏销售	121.33	536.09	—

深圳市益玩网络科技有限公司	游戏技术服务	--	14.56	--
---------------	--------	----	-------	----

2、关联担保情况

报告期内,标的公司不存在对外担保情况,也不存在接受他人的担保的情况。

3、关联方应收应付款项

极光网络关联方应收应付款项的账面价值为:

单位: 万元

关联方名称	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
应收账款			
上海硬通	3,983.48	1,831.91	206.64
ENP Games Co.,Ltd	13.36	53.65	--
G-MEI Network Technology Co.,Ltd	116.06	536.74	--
深圳市益玩网络科技有限公司	14.25	14.25	
其他应收款			
代志立	310.96	445.13	194.51
肖春明	10.45	4.75	10.54
预收款项			
上海硬通	10.68	32.05	--
ENP Games Co.,Ltd	19.86	31.77	--
G-MEI Network Technology Co.,Ltd	8.84	26.48	--

(三) 关联交易的必要性及定价公允性

1、关联交易的必要性

极光网络在2014年、2015年及2016年1-6月期间发生的关联交易主要为游戏独家授权运营发生的关联交易,关联交易发生的必要性如下:

2014年3月,代志立、李经纬、符志斌等股东共同创立了极光网络。游戏

研发是个长期的系统化工程，在游戏上线前研发公司将一直处于持续亏损状态，鉴于极光网络创立时资本金不高、企业也尚未实现盈利，故急需吸引有实力的外部投资人支持公司长远发展。此外，考虑到游戏发行环节涉及沟通工作复杂，需要投入较多人力物力，为保证创业成功、降低组织管理复杂度，极光网络创始人决定专心于游戏研发，不准备涉入游戏发行领域。因为游戏的发行推广效果是决定游戏成败的关键因素之一，故当时企业也在积极寻求与国内优质游戏发行运营商合作的机会。基于上述因素考虑，极光网络成立时引入一位具备强大游戏发行能力的投资人极为必要。

上海三七（三七互娱全资子公司）作为国内页游发行运营领域的龙头公司之一，致力通过深化上下游产业关系，寻求与行业中优质游戏研发商进行绑定合作的投资机会。2014 年 4 月，上海三七出于对极光网络创始团队过往履历的认可及未来协同合作的预期，对极光网络进行了战略投资（2015 年 10 月上海三七已将当时持有的极光网络股权，转让给三七互娱同一控制下的另一家下属公司——西藏泰富）。藉由本次投资，上海三七除了在资金层面支持极光网络发展外，还与极光网络创始股东达成了未来游戏产品的深度合作意向。

2014 年下半年，极光网络首款游戏《混沌战域》研发完成，基于投资时极光网络与上海三七达成的深化合作意向以及彼时经营环境的特定考虑¹，极光网络独家授权上海硬通（上海三七子公司，三七互娱孙公司）发行运营该款游戏。作为国内最大页面游戏发行商之一，三七互娱及其下属公司在网页游戏发行运营市场中具有较高的占有率，其海量的用户资源、优质的用户质量，完全可以满足极光网络新游戏的发行运营需求，因此通过与三七互娱及其下属公司进行独家代理合作，有利于极光网络盈利的稳定性和持续性。

随着《混沌战域》上线后日益受到玩家的欢迎，上海硬通进一步认可极光网络研发实力，双方的业务合作关系进一步深化，故《武神赵子龙》项目在研发时

¹ 具体原因详见本节之“二、极光网络的游戏发行是否存在对三七互娱发行渠道的依赖，本次交易股权变化是否会对极光网络的后续经营产生影响/（三）极光网络历史上主要通过特定渠道进行产品发行的原因及合理性/3、通过特定渠道进行产品发行是极光网络报告期内所处经营发展时期的最优选择”

即已确定独家授权给上海硬通进行推广发行。通过上述业务的合作，极光网络的精品化页游研发能力与上海硬通的全平台页游发行运营能力达成了协同互补，“精品游戏”+“大平台”的强强联合推动了报告期内极光网络营业收入的快速增长，相关业务合作具有必要性及合理性。

2、关联交易的定价依据及定价的公允性

上海硬通与极光网络报告期内发生的关联交易的定价系双方根据市场价格商业谈判的结果，与第三方交易的价格、可比市场价格类似，定价公允，具体情况如下。

（1）极光网络与上海硬通交易的定价情况

根据极光网络与上海硬通签署的业务合同，极光网络将游戏独家授权给上海硬通后，上海硬通除了在自身的三七页游平台运营以外，还会将游戏交由腾讯游戏、360 游戏、多玩游戏等其他平台联合运营。按照游戏具体上线平台的不同，极光网络享受不同的分成比例。极光网络与主要运营平台的分成比例情况如下：

实际运营平台	37 游戏平台	腾讯页游平台	其他联运平台
武神赵子龙	19.40%	15.00%	14.40%
混沌战域	20.00%	15.00%	15.00%

（2）极光网络与除三七互娱外其他运营方的定价情况

截至本报告签署日，极光网络与北京世界星辉科技有限责任公司（即 360 游戏）签署了《画江湖之杯莫停》游戏的独家发行运营协议，协议约定该款游戏在 360 页游平台上产生的流水，极光网络的分成比例为 20%；对于在其他联运平台上产生的流水，极光网络的分成比例为 14%。因此，极光网络与上海硬通、360 游戏（无关联第三方）之间的分成比例基本一致，关联交易定价公允。

（3）上海硬通与其他页游研发商的可比交易定价情况

为了验证极光网络与上海硬通交易的公允性，上市公司取得了上海硬通与其他非关联第三方页游研发公司签署的业务合同，并统计了其他游戏研发商获得的

分成情况：

游戏研发商名称	游戏名称	37 游戏平台	其他联运平台
重庆 A 科技有限公司	游戏 A	22%	15%
深圳 B 科技有限公司	游戏 B	20%	15%

根据上述业务合同，上海硬通与极光网络的游戏分成比例与其他无关联第三方的游戏分成比例基本一致，上海硬通与极光网络之间交易公允。

（4）同行业可比案例的交易定价情况

此外，为了进一步核查极光网络关联交易的公允性，公司查阅了市场公开资料，其他游戏研发商签订的可比交易合同中约定的游戏分成比例与极光网络相关交易的定价无重大差异，具体情况如下：

游戏研发商	游戏运营商	网页游戏	游戏研发商的分成比例
青果灵动	腾讯网、上海驰游信息技术有限公司等	狂暴之翼、大战神等	青果灵动旗下游戏平均分成比例约为 15%；行业平均分成比例约为 15%-25% ¹
上海墨鹍数码科技有限公司	成都趣乐多科技有限公司	决战武林	运营商平台收入的 20%
墨麒科技	北京百度网讯科技有限公司	热血屠龙	运营商平台收入的 20%-25%
上海骏梦网络科技有限公司	北京世界星辉科技有限责任公司	新仙剑奇侠传 ONLINE	运营商平台收入的 20%-30%

（5）结论

极光网络和上海硬通的关联交易定价公允，与第三方交易、市场可比交易的定价不存在重大差异。

¹ 此处行业数据摘自《游族网络：非公开发行股票预案（修订稿）》

二、极光网络的游戏发行是否存在对三七互娱发行渠道的依赖，本次交易股权变化是否会对极光网络的后续经营产生影响

（一）本次交易对上市公司的意义

自 2014 年收购大唐辉煌开始，上市公司开启了跨领域布局、多平台协作、全方位联动的“大文化”升级战略。本次交易完成后，极光网络将成为上市公司的全资子公司，纳入了中南文化“大文化”产业版图。藉由本次收购，上市公司首次填补了互联网文化娱乐精品内容生产环节，而且将与当下上市公司以 IP 为核心的综合文化产业运营模式发生显著的协同，对于公司未来“大文化”战略目标的实现，具有重大意义。



1、填补上市公司“大文化”业务板块空白，增强游戏娱乐业务综合竞争力

(1) 完善上市公司产业布局，实现上市公司 IP 价值最大化

“内容”作为互联网文化娱乐的核心价值源头，是行业中众多优质公司的战略布局重点。自 2014 年上市公司切入文化娱乐领域以来，陆续开拓电视剧制作、文学出版、电影制作等线下内容生产板块。虽然在上市公司战略升级的过程中，始终将优质内容作为战略版图扩张的重点，但是在互联网精品内容生产方面，公司仍然缺少一个具有较强行业影响力的布局。网络游戏研发，作为互联网内容领域最重要的变现模式之一，在上市公司以 IP 为核心的文化娱乐联动互通的运作模式中处于关键位置。

本次交易前，上市公司已经掌握了文学、电视剧、电影等大量优质 IP 资源有待开发，但是在基于优质 IP 的精品网络游戏变现领域，仍然缺失了重要一环。以公司旗下《摸金玦》、《迷航昆仑墟》的 IP 运作为例，上述 IP 均为公司旗下签约作家天下霸唱的小说作品，天下霸唱作为中国畅销小说作家之一，其作品一直受到市场的广泛追捧，两部作品的改编授权金均达数千万元，上市公司更基于《摸金玦》开始了电影、网络剧、舞台剧及相关衍生品的全版权运营。但是受限于上市公司在游戏研发领域的短板，上述两部重量级 IP 的游戏改编权分别授予了北京中清龙图网络技术有限公司及银润传媒进行运作。从收益链的角度看，文学 IP 的游戏授权按照游戏上线后的总流水进行收益分成，分成比例一般不会超过 10%，相关 IP 作品的绝大部分收益由游戏产业的其他环节享有。

因此，若上市公司在游戏产业的研发环节拥有布局，将极大的改善目前依赖其他游戏公司进行 IP 变现的现状，最大化上市公司旗下众多 IP 产品的商业价值，大幅提高上市公司盈利能力，对上市公司具有重要战略意义。

本次收购标的极光网络专注于网络游戏内容产品的生产，得益于创始团队深厚的行业积淀、成熟规范的研发制度及严谨实干的工作文化，创立以来推出的游戏均为爆款。截至 2016 年 10 月末，《混沌战域》累计流水已逾 4.17 亿元，总注册玩家数超过 4,100 万；《武神赵子龙》累计流水已逾 4.13 亿元，总注册玩家数超过 4,000 万。报告期内，极光网络体现出了较强的精品游戏研发能力，该

能力与上市公司目前在互联网精品内容生产领域的产业链短板形成了显著的协同。本次交易完成后，上市公司不仅将拥有一支精于生产互联网优质内容的专业化团队，而且能够借助标的公司在 IP 开发领域的成功经验，夯实上市公司以 IP 为核心的互联网文化产业运作模式。

通过本次收购，上市公司补齐了网络游戏内容板块的产业链短板，拥有了独立开发运营网络游戏的能力。未来，在公司统一筹划下，将不断向标的公司引入、嫁接优质 IP 内容，依托标的公司优秀的 IP 驾驭能力、精品游戏创作能力，持续构建以优质 IP 为支点的“大文化”战略布局，通过进一步挖掘 IP 在全产业链上的运营效率，实现上市公司利益的最大化。

(2) 打造从手游到页游、从研发到发行的研运一体化游戏公司， 增强上市公司游戏板块竞争力

2015 年，上市公司通过外延式发展积极布局网络游戏领域，通过收购值尚互动 100%股权，实现了在游戏产业的阶段性布局。本次交易完成后，标的公司的游戏业务将会在渠道资源、业务环节、产品类型等方面与上市公司原有游戏板块形成协同互补，有利于全面完善和提升公司的综合竞争实力。

①渠道资源协同互补

渠道资源是网络游戏企业竞争中的关键核心资源。渠道资源的覆盖能力决定了单款游戏引入玩家数量的上限。流量为王时代下，能否获取优质渠道资源、把控规模性流量入口平台、建立多层次推广途径决定了游戏企业的竞争能力。本次交易前，上市公司子公司值尚互动已经覆盖电信运营商（中国移动、中国联通、中国电信）渠道及各大移动市场类渠道（360 手机助手、91 助手、豌豆荚、九游游戏、安智市场、爱思助手等）。本次交易后，上市公司将进一步打通游戏产业的推广通路，与国内知名自有游戏流量平台——三七互娱形成深度合作关系，并可依托三七互娱以联运的方式将产品进一步辐射至腾讯、2144、2345、百度、多玩、金山、暴风等合作平台。标的公司与上市公司在渠道资源方面的协同互补，将助力上市公司实现游戏产品对各类渠道资源的全覆盖。

②业务环节协同互补

本次交易完成后，上市公司将进一步夯实互联网文化娱乐的源头——内容产品，凭借极光网络的研发策划团队，持续开发生产原创游戏产品，从源头绑定用户。同时，依托值尚互动丰富的发行运营经验，上市公司将拓展游戏研运（研发/运营）一体运作的新模式。

在网络游戏精品化趋势的推动下，研运一体化成为行业中企业提高研发产品效率与品质的普遍做法。通过研运结合，研发部门在产品立项阶段就能获得运营部门支持，在故事情节、玩法设计、道具装备、画面音乐等环节设置更贴近市场；同时，在游戏运营阶段，研发部门能够取得一手运营数据，通过大数据分析结合一线运营同事的反馈，反向指导游戏升级迭代，保证游戏品质的提高及生命周期的延续。

未来，上市公司将整体统筹、统一规划游戏娱乐版块，充分挖掘各子公司在内容研发、发行运营的比较优势，发挥 IP 资源共享、业务环节互联、人才团队互助的产业协同优势，打造游戏业务创新发展模式，提高上市公司核心竞争力。

③产品类型协同互补

本次交易完成前，上市公司子公司值尚互动已经在移动游戏、单机游戏板块建立了较为完善的产品线，成功上线运营了《龙印 OL》、《马上三国》、《兄弟萌》、《街头激战》等多款手游。本次交易完成后，上市公司将涉入网页游戏研发领域，弥补公司在网页游戏方面的产业链短板，形成了从单机到网游、从手游到页游的多产业业态布局。同时，本次收购标的极光网络专注于神话故事、历史文化类的重度大型 MMORPG 游戏开发，与上市公司当前以轻中度游戏为主的业务结构形成有力互补。标的公司纳入上市公司管理范畴后，公司将结合各子公司核心管理团队的专业能力及擅长领域，统一协调集团内外部产业资源，通过“页游+手游”的多元产品联动开发的模式，共同挖掘公司自有 IP 价值，进而提高游戏板块业务综合竞争力。

2、夯实中南文化以 IP 为核心的互联网文化娱乐运营模式

在娱乐产品的全版权运营的行业趋势下,不同文化娱乐产品的内容边际正在逐步消除,同一 IP 内容在文学、电影、电视剧、音乐、游戏、网络直播、在线短片等领域的多轮次联动开发已经成为文化企业产业运作的普遍共识。以《花千骨》为例,2015 年自网络小说改编电视剧后,网络点击超过 200 亿次,同名手游单月最高流水超过 1.6 亿元,成为多元互联综合运营的最佳印证。在当前的产业发展环境中,单一细分领域的投入已不适应行业发展趋势,上市公司通过内生发展+外延并购的方式持续涉入文化产业领域,以优质 IP 为核心,横向整合影视、文学、艺人经纪、游戏、音乐等行业,大文化产业格局初步形成。本次交易完成后,不仅能实现中南文化在游戏板块业务的深入发展,而且更能以极光网络为基点充分撬动各业务板块释放强大协同效应。

(1) IP 资源的协同发展

在上市公司“大文化”战略升级过程中,始终将围绕优质 IP 的多元化开发作为公司业务的核心支点,将凝聚丰富文化价值和海量粉丝效应的 IP 资源,在文学出版、电影电视、综艺音乐等不同领域迭代开发。

本次交易前,上市公司已经在文学、影视剧、综艺娱乐等方面已开发和储备了大量 IP,包括《铁梨花》、《金陵十三钗》、《让子弹飞》、《唐山大地震》、《富春山居图》、《摸金玦》、《迷航昆仑墟》、《大耍儿》、《桃花债》等多部文学原著版权,《我的战争》、《追凶者也》等电影版权以及大唐辉煌旗下的多部电视剧版权等。

本次交易完成后,上市公司旗下的上述优质 IP 将会与极光网络精品网络游戏制作能力达成互补,形成涵盖文学、电影、电视剧、网剧、游戏的全方位运作能力。此外,除了从传统线下 IP 向线上游戏发展达成协同外,优质的原创网络游戏本身也是一种重要的 IP 资源。例如,暴雪娱乐旗下的《魔兽世界》上线十余年来,除了累积创造了超过 500 亿元人民币的游戏收入外,还围绕着该款游戏开发出了玩具、小说、电影、音乐等多个衍生市场,2016 年上映的改编电影全球票房收入近 30 亿元人民币,围绕着电影销售的衍生品超过 7 亿元人民币。未

来,极光网络纳入上市公司体内,上市公司可根据极光网络游戏产品的运营火热情况,进行跨领域 IP 融合发展。例如极光网络旗下《混沌战域》目前已经拥有四千万注册用户,在网络游戏用户中形成了广泛的粉丝基础,上市公司可将该款游戏进行 IP 的全版权运营,通过新华先锋筛选优秀作家进行小说创作并进行出版,进一步炒热作品;借助大唐辉煌的电视剧制作发行能力,创作基于《混沌战域》历史世界观的电视剧,扩大 IP 的影响范围;借助中南影业制作大电影,实现 IP 产品的大银幕变现;还可借由衍生品公司制作基于游戏、文学、影视剧的手办、玩具、服装等产品,实现 IP 的多维度挖掘。

综上,本次收购完成后,上市公司将打通从线下内容到线上游戏的共融互通产业发展路径,多产业迭代并进、多领域 IP 变现的大文化战略格局初步成型,上市公司盈利能力及文化产业综合竞争力得到大幅度提升。

(2) 业务环节的协同发展

优质 IP 的多元综合运营是一项复杂的系统工程,如果在跨领域运作中不能通过新的文化娱乐媒介形式重现并拓展原有 IP 的人物形象、情景及世界观并充分挖掘其内在精神与核心价值,那么玩家就不会在游戏过程中与 IP 产生互动及代入感。这不仅不能起到将原 IP 粉丝导流入游戏的效果,甚至还可能对 IP 价值产生永久性伤害,不利于 IP 的长期商业化开发。

本次交易前,上市公司主要通过将 IP 资源对外授权的方式交由第三方游戏公司进行开发。但是受限于公司在游戏研发领域人才、业务的相对薄弱,难以主导或者参与 IP 相关的游戏研发过程。此外,由于研发公司并不隶属于上市公司,在后期的宣传、发行、运营、再开发等阶段由于跨公司在沟通层面存在的诸多限制,上市公司也难以对授权的游戏产品运营进行有效把控,不利于相关 IP 的综合运作开发。

本次交易完成后,上市公司将拥有一支长期精于游戏内容生产的优秀团队。随着游戏团队的融入,未来上市公司可整体统筹、统一规划 IP 内容的游戏改编业务。在 IP 运作过程中,独立组建一支包括 IP 原作者、极光网络游戏团队、宣传推广团队在内的专业人才,通过多业务链的全方位支持,进行产品的综合价值

挖掘。首先，原作者亲自参与到游戏研发的全过程中，在游戏立项阶段就将 IP 背后的价值体系、世界观与极光网络制作人分享，通过亲自操刀游戏剧情的改编，最大限度的重现并拓展原有 IP 的核心价值；其次，借助中南音乐在音乐创作领域的专业优势，协助极光网络共同制作优良的游戏音乐作品，提高游戏产品品质；最后，在后期推广过程中，可借助千易志诚在明星经纪业务方面长期积累，游戏产品将获得与更多明星艺人合作代言机会，提高游戏宣发效果。得益于上市公司多产业业态的联动协同性较好，上述协作预期将有效提高中南文化游戏版权产品的运营效果，进一步夯实公司以 IP 为核心的多元化产业运作模式。

此外，本次交易完成后，上市公司的其他大文化板块也会得到游戏业务的协作促进。例如，在艺人经纪方面，公司可以通过在热门游戏中嵌入旗下艺人形象的方式进行反向宣传，加深游戏用户对公司艺人的认同，进一步提高艺人知名度；在音乐制作方面，通过游戏的病毒式传播，亦会将中南音乐的作品推送至海量玩家，实现音乐+游戏的双向互利。

综上，随着极光网络融入上市公司体系，游戏业务将与公司旗下的文学、影视、音乐等多领域发生强烈的协同效应，激发上市公司各版块之间的业务联动性，提高上市公司综合竞争力。

（二）是否存在对三七互娱的依赖

由于极光网络采用独家授权的方式将其研发的游戏产品交由上海硬通（三七互娱下属全资公司）进行发行，故报告期内存在极光网络主要收入来自上海硬通的情况，上市公司已在重组报告书中“重大风险提示/二、标的公司经营风险/（二）对单一客户依赖的风险”提示了相关风险。

1、从充值流水情况看，极光网络不存在对三七互娱的重大依赖

虽然极光网络的收入主要来自于上海硬通，但是从最终游戏流水的游戏平台来源看，极光网络不存在对三七互娱、上海硬通的重大依赖。具体情况如下：

上海硬通取得极光网络游戏产品的独家代理权后，除了在其自有的三七页游戏平台运营游戏外，上海硬通还会将游戏产品授权给腾讯游戏、360 游戏、顺网科

技、金山游戏等其他平台进行联合运营。故从游戏产品充值流水的最终来源看，源自三七页游平台的充值流水仅占总充值流水的一部分，游戏流水的具体来源如下：

(1) 截至 2016 年 10 月末，《混沌战域》上线以来最终流水来源情况

排名	平台	平台流水(万元)	占比
1	三七页游平台	14,827.55	35.53%
2	多玩游戏	4,880.61	11.69%
3	台湾 G 妹游戏	3,451.07	8.27%
4	360 游戏	3,058.46	7.33%
5	腾讯游戏	2,024.34	4.85%
6	圈圈游戏	1,409.88	3.38%
7	金山游戏	1,204.98	2.89%
8	655a 游戏	1,140.18	2.73%
9	搜狗爱玩	1,100.77	2.64%
10	韩国 ENP GAMES	1,040.28	2.49%
11	其他	7,599.24	18.21%

注：2016 年 7 月-10 月财务数据未经审计（下同）。

(2) 截至 2016 年 10 月末，《武神赵子龙》上线以来最终流水来源情况

排名	平台	平台流水(万元)	占比
1	腾讯游戏	11,239.16	27.19%
2	三七页游平台	9,558.58	23.13%
3	360 游戏	3,170.84	7.67%
4	顺网科技	1,947.23	4.71%
5	欢聚游戏	1,809.92	4.38%
6	金山游戏	1,634.48	3.95%
7	2345 游戏	1,312.14	3.17%
8	斗鱼	1,167.24	2.82%
9	pps 游戏	897.95	2.17%
10	飞火游戏	788.62	1.91%
11	其他	7,808.14	18.89%

如上所示,截至2016年10月末《混沌战域》、《武神赵子龙》上线以来在三七页游平台上产生的充值流水仅为总流水的35.53%及23.13%,其他绝大部分充值流水均来自于腾讯游戏、360游戏、多玩游戏等各大游戏平台,从最终实现流水充值的运营渠道而言,极光网络对于三七互娱游戏平台并不存在严重依赖。

2、从未来合作发行渠道看,极光网络不存在对三七互娱重大依赖

一款游戏产品能否成功的关键在于其自身的游戏品质是否能够取得广大游戏玩家的认可。截至2016年10月末,极光网络凭借过硬的产品质量,两款游戏产品累计流水已分别达到41,737.37万元及41,334.29万元,在众多游戏玩家之中形成了较好的口碑。目前,参与极光网络游戏产品联合运营的游戏平台已达70余家,得益于《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏的良好商业表现,极光网络游戏产品的盈利能力得到了广大游戏平台的认可,未来相关游戏的独家发行权也受到高度关注及追捧,众多厂商均愿意参与极光网络未来游戏产品的发行运营。例如,报告期内360游戏作为联合运营方参与了《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏的运营,上述游戏产品的良好市场表现,使得360游戏深度认可极光网络的游戏研发实力,希望获得极光网络未来游戏产品独家发行权。基于对360游戏发行能力的认可,极光网络已经与360游戏签署了《画江湖之杯莫停》游戏独家发行合同。上述合作充分说明了,极光网络不存在对三七互娱的重大依赖。

(三) 极光网络历史上主要通过特定渠道进行产品发行的原因及合理性

报告期内极光网络主要通过特定渠道进行产品发行是行业内的通行做法,系行业趋势、经营环境下的结果,具有合理性。

1、通过特定渠道独家代理进行游戏发行的模式符合极光网络的产业链定位

网页游戏行业经过多年的爆发式增长后,已经进入稳定发展阶段,产业链结构与产业链分工逐渐趋于稳定。对游戏研发商而言,行业中主要有两种游戏发行模式:独家代理模式和联合运营模式。独家代理模式是指游戏研发商将其研发的

游戏独家授权给一家游戏发行商发行，由游戏发行商负责游戏的市场推广、游戏运营、客户服务，游戏发行商可选择在其自有平台上运营游戏，也可选择转授权给其他平台同时运营。而联合运营模式是指游戏研发商不仅负责游戏前期开发，而且需要全面介入后期游戏的发行运营环节，独立进行市场宣发并与各大游戏平台进行商务对接。

作为专注研发领域的游戏厂商，极光网络采用独家代理的方式进行游戏发行符合其在产业链中的定位，具有合理性，具体原因如下：

首先，游戏发行是一个专业化较强的领域，与游戏研发环节强调游戏策划能力、开发能力及质控能力不同，游戏发行领域对参与者的商务谈判能力、营销推广能力、客户服务能力、运营策划能力具有较高要求。因此，如果采用联合运营模式进行游戏发行，则要求游戏研发商同时介入游戏研发及游戏发行两个环节，而同时能够做好两个产业的难度较高。

其次，能够进行游戏独家代理发行的游戏运营商往往在业内有较高的市场地位和话语权（例如三七互娱、360 游戏），相较于游戏研发商自主发行，独代方能调动数量更多、类型更丰富、价格更低的商务推广资源（比如独代方更容易获得明星代言、联运平台的首页广告等推广资源）。

最后，相较于游戏联运方，游戏独代方能够同研发商一同享有代理游戏的全平台分成收益，因此会使用更多的资源进行游戏的营销推广，以打造爆款游戏，提高商业回报水平。

综上，作为专注于游戏研发领域的公司，极光网络选择独家代理模式进行游戏的发行推广具有合理性，符合企业商业利益最大化的考虑。

从公开披露的资料看，独家代理模式也是行业中众多游戏研发商进行游戏发行的通行做法（详见下表），极光网络的商业模式与行业公司相比，不存在重大差异。

游戏研发商	游戏发行商	游戏名称	代理模式
上海墨鹍数码科技有限公司	西游网	决战武林	独家代理

游戏研发商	游戏发行商	游戏名称	代理模式
上海墨鹍数码科技有限公司	腾讯	全民无双	独家代理
深圳市墨麒科技有限公司	百度	热血屠龙	独家代理
墨麟科技	YY 游戏	风云无双	独家代理
上海灵娱网络科技有限公司	百度	大闹天宫	独家代理
成都墨龙科技有限公司	三七互娱	秦美人	独家代理
上海辰希网络科技有限公司	创思信息	魅影传说	独家代理
中联畅销（北京）科技有限公司	创思信息	奇迹来了	独家代理

2、网页游戏行业“精品化”的行业趋势导致的合理结果

随着网页游戏步入平稳发展阶段，新增用户逐年减少，有多年游戏经历的老玩家成为现有用户的重要组成部分。该部分用户游戏经验丰富，对游戏画面、音乐剧情、特效动画等游戏品质的追求较高，因此拥有精美画面设计、完整世界观设定及流畅运行体验的“精品化”页游产品，越发受到当下游戏用户的欢迎。游戏“精品化”的发展方向也成为了游戏行业中众多厂商的共识。

极光网络创始团队深谙网页游戏“精品化”的行业趋势，从极光网络创立伊始就将打造“精品化”产品作为企业的基本经营方针，报告期内推出了两款精品游戏——《混沌战域》及《武神赵子龙》。作为行业中专注于游戏产品研发的技术性企业，极光网络并不涉足游戏产品的发行。为了提高游戏产品的发行效率，极光网络采用独家授权代理的方式，委托游戏发行商进行产品的发行运营。在上述业务模式下，由于极光网络自研精品游戏产品不多，所以会导致与其合作的发行商较少或出现单一发行合作方的现象，但该现象系极光网络顺应行业发展趋势，贯彻“精品化”经营理念下的结果，具有合理性。

3、通过特定渠道进行产品发行是极光网络报告期内所处经营发展时期的最优选择

2014 年初，极光网络刚刚成立，企业正处于创业起步阶段，在人力资源、资金实力等方面储备较薄弱。在人力资源储备方面，极光网络创始人代志立、李经伟、符志斌主要为游戏策划、美术及技术方面的人才，公司在市场营销、推广

运营等发行环节,缺少相应的核心人才;在资金实力方面,受限于创立时间较短、公司尚未实现盈利等原因,日常经营的资金压力较大。正是由于极光网络处于上述特殊的创始经营阶段,管理层将有限的资金、人才全力投入到产品研发领域,致力于以差异化、精品化的游戏产品打开经营局面,通过研发出高水准的游戏产品撬动发行端。因此,报告期内极光网络选择以“独家授权”的方式与行业中知名发行商合作,一方面可以充分发挥企业“比较优势”,将有限资源集中于研发领域;另一方面通过与优质发行商合作,可以避免初创公司独立开拓发行渠道时面临切入新兴领域的运营风险。

此外,考虑到三七互娱是国内页游发行运营领域的龙头公司,系国内网页游戏领域中除腾讯游戏外最大的发行运营商,极光网络选择与三七互娱旗下公司进行深度的绑定式合作,有利于最大化自身商业利益,具有合理性。

(四) 本次交易股权变化是否会对极光网络的后续经营产生影响

1、为了进一步拓展未来游戏的发行渠道,极光网络已经与页游领域的其他重量级发行商建立合作关系

得益于报告期内极光网络两款游戏产品取得的良好口碑,行业中越来越多的游戏发行商正在寻求与极光网络进行合作的业务机会。为了进一步多样化未来游戏的发行渠道,极光网络在确保游戏发行效果的前提下亦在逐步拓展业务合作方。截至本报告签署日,极光网络已经与 360 游戏签署独家发行运营协议,共同运作基于重量级 IP《画江湖之杯莫停》的同名页游。

360 游戏是国内除腾讯游戏、三七互娱以外的第三大网页游戏运营平台。报告期内 360 游戏作为上海硬通(三七互娱全资控制的下属公司)的联合运营方之一(具体模式为:极光网络独家授权上海硬通后,上海硬通除了自身运营外,还将游戏交由包括 360 游戏在内的其他运营方共同运营),参与了《混沌战域》、《武神赵子龙》两款游戏的联合运营。本次合作是双方在前期良好合作基础的前提下,进一步深化双方战略关系的举措,有利于极光网络未来多样化游戏产品的收入来源,规避可能存在的风险因素。因此,极光网络已和行业中除三七互娱之外的重量级发行商建立了合作关系,本次股权转让不会对未来经营产生不利影

响。

2、决定游戏研发商成败的关键是其游戏产品的质量，本次股权变化不会影响极光网络的核心竞争力

(1) 极光网络的核心竞争力情况

极光网络创立以来，已经建立了经验丰富且稳定的管理团队及研发团队、科学的研发管理和质量控制体系、卓越的 IP 改编能力及精品游戏创作能力等核心竞争力，在行业内的页游研发商中处于领先地位。根据 9K9K 网的统计数据，在 2016 年 1 月至 10 月按开服数排名的网页游戏研发商榜单中，极光网络以近 8,000 组的总开服数位居国内页游研发商前十名之列。

① 经验丰富且稳定的管理团队及研发人才

极光网络的管理团队专注游戏行业多年，行业经验丰富，参与过《征途》、《天界》、《混沌战域》、《武神赵子龙》等多款知名游戏的研发工作，对游戏行业有着深厚的理解和认识。其中《征途》作为中国网络游戏行业发展历史上最早进行付费多样化尝试的产品，历史上曾拥有 3 亿多注册用户数、最高同时在线人数超过 210 万人，是中国网络游戏发展历程中的现象级产品。在极光网络的创始团队中，代志立曾担任过《征途》的研发主管、李经纬曾担任过《征途》的艺术主管、符志斌曾担任过《征途》的技术主管，深度参与了《征途》的研发工作，积攒了对于中国网络游戏用户及市场的深刻理解。游戏《天界》则是极光网络创始团队第一款自行主导开发的产品，凭借研发《征途》所积累的经验，《天界》一经推出即获得了市场的认可，在 2013 年全年页游开服榜单中位居前 30 名（根据 9K9K 网统计数据）。

能否持续研发出具有行业影响力的游戏产品，是游戏研发公司是否具备可持续盈利能力的关键判别标准。历史上，极光网络核心团队人员代志立、李经纬、符志斌共同合作研发的游戏有四款，分别为《征途》、《天界》、《混沌战域》、《武神赵子龙》。上述游戏均在市场中取得了较好的业绩，这充分说明了报告期内极光网络游戏产品的热卖并不是偶然的个别情形，而是创始团队成员凭借其长

期积累的游戏研发经验，在坚持精品游戏理念下共同创造的合理结果，具备可持续性。

②科学的研发管理和质量控制体系

科学的研发管理体系可以有效提高研发各部门、各环节之间的沟通效率，降低游戏产品的研发成本。极光网络的管理团队凭借在游戏行业的多年从业经验，探索出了一套系统化的游戏开发、测试优化和运营反馈流程，形成了策划人员立项决策、技术美术人员开发实施、质量控制人员检验优化、产品运营人员市场反馈的闭环开发流程。在核心团队成员全程把控在研游戏的重要环节和研发进度的基础上，极光网络形成了立项、开发、上线运营等多环节的质量控制体系。在游戏产品立项阶段，深入调研并分析用户的需求，并从多方面验证项目的可行性和科学性，审慎决策，立项在精不在多，以保证游戏的成功效率。在开发阶段，设立开发部门内部测试、质量控制部门测试、外网内部测试和玩家测试等多个质量控制节点，从功能性、可玩性等角度对游戏进行一系列测试，严格把控产品的质量。在上线阶段，持续搜集玩家及游戏运营商的反馈意见，不断调整优化。

科学的研发管理与质量控制体系保证了极光网络所出品游戏的质量。2015年全年《混沌战域》开服数位列全部网页游戏开服榜的第12名，2016年1-10月《武神赵子龙》开服数位列全部网页游戏开服榜的第9名。《武神赵子龙》在2016星耀360游戏盛典中，更是取得了年度十大人气PC游戏奖的荣誉。此外，因为不同平台所聚集的用户不同，实现流水的平台越多，说明游戏的受欢迎程度越广。故从极光网络游戏最终流水的来源分布而言，也可看出其受市场广泛欢迎的程度。以报告期内的两款游戏为例，其最终流水实现的平台分布于腾讯页游、三七页游、360页游、2345游戏、金山游戏等70余个平台，可见其受市场欢迎程度之广泛。

③卓越的IP改编能力

由IP改编的游戏因拥有大量高忠诚度粉丝群体，能够有效降低用户转化成本，近年来逐渐受到游戏开发商的关注。但将IP改编为游戏的过程需要游戏开发商拥有较强的游戏制作、策划和用户理解能力，具备上述能力的公司才能将

IP 的特性成功地转化为游戏的元素，最大限度开发 IP 的导流效果。极光网络在 IP 改编方面具有较强的改编策划能力及成功实施经验，其根据同名大型古装电视剧改编而成的游戏《武神赵子龙》准确定位市场上喜爱三国题材以及电视剧演员林允儿、林更新的用户，一经推出就引爆市场，获得了市场上的关注。

借由《武神赵子龙》的成功，极光网络的 IP 改编能力已经获得市场上知名 IP 方的认可，根据极光网络与相关方签署的协议/合同，目前极光网络已经开始基于《西游·伏妖篇》、《画江湖之杯莫停》两款重量级 IP 研发同名页游，充分说明了厂商对极光网络 IP 改编能力的认可和信任。在未来的 IP 时代，极光网络有能力凭借自身对市场和用户的深入理解，依靠自身强大的研发能力，持续制作出更多成功的精品 IP 游戏。

④游戏产品的创新优势

中国网页游戏行业目前垄断竞争格局显现，在这种行业格局中，相较于大量同质化的产品，差异化和精品化的游戏更能获得玩家的关注。极光网络一直注重游戏在技术上及核心玩法上的创新，力争为用户提供最好的游戏体验。极光网络的研发人员一直重视玩家的需求，关注用户游戏偏好的变化，在游戏立项伊始将玩法、技术的创新作为立项会议的重点讨论方向，形成了持续的创新机制。比如《混沌战域》独创美人系统，将养成类的游戏元素加入 MMORPG 类游戏，吸引不同用户群体的关注。再比如《武神赵子龙》独创战队系统，允许玩家互相组成团体进行 PK，增强游戏的竞技性和互动性。此外《武神赵子龙》还独创战旗系统、婚配系统、武将系统等玩法系统及“允儿来了”、“竹林竞速”等内嵌活动以提升游戏的可玩性。对于游戏创新的重视及以往游戏创新的经验积累，将帮助极光网络持续开发出区别于行业内同质化产品的游戏，增强游戏产品的竞争力。

(2) 本次股权变化不会影响极光网络的核心竞争力

得益于上述核心竞争力，报告期内极光网络连续研发出《混沌战域》、《武神赵子龙》等优质游戏产品，在游戏开服数量、游戏流水金额等各项游戏运营指标方面获得了可观的成绩。经营数据不仅在排名方面居于行业前列，而且呈现显著上升趋势（截至 2016 年 10 月，《武神赵子龙》单月峰值充值流水金额超过《混

沌战域》50.73%，上线仅8个月的《武神赵子龙》流水金额已基本达到运营时间25个月的《混沌战域》流水金额）。

从行业竞争格局看，目前网页游戏行业已经进入稳定发展阶段，行业中游戏厂商众多，市场环境竞争充分。在该等竞争格局下，游戏厂商之间的合作并不在于是否有股权关系，而主要系基于各自商业利益的考量，从业务、产品是否能在未来带来可观收益的角度选择合作方。

极光网络作为网页游戏研发商，已经通过连续成功研发出多款精品游戏在行业中树立了较好的口碑，企业自身价值通过《混沌战域》、《武神赵子龙》的火热运营不断得到印证。从竞争优势的角度看，本次股权变化并不会影响极光网络的核心竞争力，极光网络仍然具备持续研发出精品游戏的素质能力。因此，在历史游戏产品屡创佳绩的背景下，极光网络未来游戏的代理发行权仍然会受到行业中众多发行商的关注与追求，不会出现依赖某一单一发行商的情况，本次股权变化不会对极光网络未来游戏经营能力产生不利影响。

3、极光网络与三七互娱在业务层面已经实现了互惠互利的商务合作关系，本次股权变化不会对上述关系造成影响

在目前页游用户增速趋于平缓的商业环境下，各游戏发行商之间的竞争加剧，网络游戏用户导入成本逐渐提高，游戏平台的资源越来越向能为其带来更高、更长久回报的少数精品游戏倾斜，优质产品对游戏平台吸引用户、创造流水的作用越发重要。因此，对于游戏发行商而言，保持与优质游戏供应商的良好商务关系对其经营业绩的稳定与发展尤为关键。

报告期内，随着极光网络游戏产品的持续热卖，三七互娱已经与极光网络形成较为稳固的商务互利关系。根据9K9K数据，2015年、2016年第2季度、2016年第3季度，极光网络游戏产品的开服数量均位列三七页游平台开服数前三甲。经对三七互娱旗下业务人员访谈确认，2015年极光网络相关游戏产生的累计收入约占上海硬通平台全部收入的前五名，2016年可占上海硬通平台收入的前三名，极光网络已经成为了三七互娱业务体系内的重要供应商。通过三七互娱“大平台”与极光网络“精品游戏”的通力协作，报告期内《混沌战域》及《武神赵

子龙》为双方均创造了可观的商业回报，三七互娱与极光网络之间已经形成了长期战略合作的关系，该等合作关系是由报告期内双方建立的良好商业关系所维系的，并不会受到未来股权变化的影响。

2016年9月27日，独立财务顾问、会计师、评估师等中介机构就三七互娱与极光网络的业务合作关系情况进行了访谈并确认：三七互娱之所以选择极光网络进行深度合作主要是基于极光网络具有较强的游戏产品研发能力、既往所开发的的游戏产品表现较佳等因素决定的，这种合作关系并不受三七互娱是否拥有股权影响，未来双方仍将会继续保持目前的深度合作关系。截至本报告签署日，极光网络已经与三七互娱下属公司签署了2017年开年大作《西游·伏妖篇》游戏的意向性合作协议，上述重量级IP游戏合作协议的签署进一步印证了双方合作关系未来将继续保持稳定。

4、本次股权变化后，极光网络纳入中南文化游戏板块，综合竞争实力明显提升，产业合作时的话语权进一步提高

从游戏上下游产业链的合作关系看，掌握核心竞争资源的公司将在业务合作中居于优势地位。目前极光网络已经通过过硬的游戏研发实力在行业中树立了良好的口碑，未来随着极光网络纳入中南文化游戏板块，上市公司旗下的众多IP资源、产业资源将与极光网络形成显著协同，中南文化游戏板块业务亦将形成从单机到网游、从手游到页游、从IP到研发的综合性游戏产业布局，综合竞争实力明显提升。随着综合性游戏产业集团的确立，极光网络未来游戏产品发行时将会获得更大的谈判话语权及议价能力，不会存在必须依附于某一单一游戏发行商的情况。

5、本次股权变化有利于极光网络后续的经营业绩提升

本次交易完成后，上市公司通过发行股份及支付现金的方式取得了西藏泰富（三七互娱全资下属公司）持有的极光网络股权，本次新老股东的变化有利于极光网络后续经营业绩的提升。

(1) 本次股权变化后，三七互娱仍将继续拥有极光网络的权益

从原股东西藏泰富的角度看，本次股权变化后，西藏泰富从原来直接持有部分极光网络股权变为间接持有部分股权。虽然持股方式发生了一定变化，但是西藏泰富仍然享有极光网络部分权益的事实并未发生变化。因此，本次股权变化不会影响极光网络与西藏泰富、三七互娱之间的业务合作关系稳定。

(2) 本次股权变化后，极光网络与中南文化在众多领域将形成协同互补，有利于极光网络业绩的提高

从新股东中南文化的角度看，本次股权变化后，极光网络将成为中南文化全资子公司，亦成为了中南文化“大文化”战略版图中重要一员。得益于中南文化在游戏发行、影视文学、艺人经纪、音乐直播等领域的布局，本次交易完成后极光网络将会与中南文化产生显著的协同效应，有利于未来经营业绩的进一步提升。

在游戏发行领域，极光网络将会与上市公司子公司值尚互动在渠道资源、业务环节、产品类型等方面形成协同互补，形成覆盖游戏研发、发行、运营三大环节的研运发一体化游戏公司，通过研运发结合，研发部门在产品立项阶段就能获得运营部门支持，在故事情节、玩法设计、道具装备、画面音乐等环节设置更贴近市场；同时，在游戏运营发行阶段，研发部门能够取得一手运营数据，通过大数据分析结合一线运营同事的反馈，反向指导游戏升级迭代，保证游戏品质的提高及生命周期的延续。通过业务环节的协同升级，极光网络、上市公司游戏领域综合竞争力大幅提高。

在影视文学领域，通过持续的内生发展及外延并购，上市公司已经在文学、影视剧及综艺娱乐版块建立了较强的综合竞争力，储备了丰富的优质 IP 资源。本次股权变化后，上市公司旗下新华先锋拥有的文学 IP、大唐辉煌拥有的电视剧 IP，中南影业拥有的影视 IP，战略合作方芒果传媒旗下的综艺娱乐 IP、公司与芒果传媒共同发起设立的芒果文创基金所投资影视内容制作公司（例如观达影视等知名影视公司）的原创 IP 等，均可与极光网络的成熟 IP 游戏改编能力形成互动，通过“影游联动”、“书游联动”等创新型业务发展模式，一方面协助

上市公司进行 IP 资源的产业变现,另一方面提高极光网络游戏产品的盈利能力。

在艺人经纪、音乐直播领域,本次交易完成后,极光网络将会与上市公司旗下的艺人经纪、音乐制作、直播平台等业务领域形成全方位合作机会。在游戏研发阶段,通过与中南音乐合作,共同制作优良的游戏音乐作品,提高游戏品质;在游戏发行阶段,借助千易志诚旗下众多一线影视明星的代言,进一步促进游戏产品发行营销效果;在游戏的运营阶段,通过直播平台上的主播展示与推荐,维持游戏产品的热度与关注。

综上,本次股权变化后,极光网络与中南文化在众多领域将形成协同互补,有利于极光网络业绩的提高。

(3) 本次股权变化后,有利于极光网络与中南文化、芒果传媒形成更深入的产业合作关系

本次交易完成后,极光网络将成为中南文化全资子公司,芒果传媒也将通过中南文化间接持有极光网络股权。报告期内,芒果传媒作为《武神赵子龙》IP 授权方已经与极光网络达成了合作。未来随着各方股权关系的进一步融入,中南文化、芒果传媒、极光网络将形成更为深入的产业合作关系。根据中南文化与芒果传媒签署《战略合作框架协议》,芒果传媒将利用其在娱乐综艺、影视版权、广告、电商等方面的平台和品牌优势,与上市公司进行 IP 及相关版权的全产业链开发。因此,本次股权变化后,随着中南文化、芒果传媒业务合作关系的深入,中南文化的 IP 资源将进一步夯实,借助极光网络强大的优质 IP 改编变现能力,有利于上市公司、极光网络经营业绩的提高。

综上,本次股权变化后,虽然西藏泰富从原来的直接股东变为了间接股东,但是不影响西藏泰富在极光网络仍然拥有权益的事实,不会因此而对极光网络与三七互娱的业务协作关系产生影响。中南文化成为极光网络股东后,双方在游戏发行、影视文学、艺人经纪、音乐直播等多领域形成的协同效应将有助于进一步推动极光网络经营业绩的提高。

6、小结

综上所述,极光网络历史上主要通过单一渠道进行产品发行是网页游戏行业“精品化”的行业趋势及极光网络所处的发展阶段导致的结果;得益于报告期内多款游戏屡创佳绩,极光网络未来游戏产品备受各大发行厂商追捧,基于进一步丰富渠道资源的考虑,极光网络已经与行业中除三七互娱以外的重量级发行商达成合作;考虑到决定游戏研发商成功与否的关键因素是精品游戏的研发能力,本次股权变化不会对极光网络未来是否拥有精品游戏的研发能力产生影响;报告期内,三七互娱已经与极光网络建立了较为稳固的商业互利合作关系,本次股权变化后,基于各方最大化企业收益的角度看,未来不会对极光网络的后续经营产生影响。

同时考虑到本次交易完成后,西藏泰富仍然拥有极光网络权益的情况、中南文化与极光网络的协同效应情况,本次股权变化将有利于极光网络业绩的提高。

三、本次交易完成后,上市公司与实际控制人及其关联企业之间同业竞争的情况

本次交易不会致使公司与实际控制人及其关联企业之间产生同业竞争。本次交易未导致本公司的实际控制人发生变更。公司的实际控制人及其关联企业没有以任何形式从事与上市公司及上市公司控股企业的主营业务构成或可能构成直接或间接竞争关系的业务或活动。

为了从根本上避免和消除同业竞争的可能性,维护中南文化及其中小股东的合法权益,上市公司的控股股东中南集团,公司实际控制人陈少忠承诺如下:

“1、本人/本公司目前没有从事、将来也不会利用中南文化及其控股子公司获取的信息直接或间接从事、参与或进行与中南文化及其控股子公司的业务存在竞争或可能构成竞争的任何业务及活动。

2、本人/本公司将严格按照有关法律法规及规范性文件的规定采取有效措施避免与中南文化及其控股子公司产生同业竞争。

3、如本人/本公司或本人/本公司直接或间接控制的除中南文化及其控股子公司外的其他方获得与中南文化及其控股子公司构成或可能构成同业竞争的业务机会，本人/本公司将尽最大努力，使该等业务机会具备转移给中南文化或其控股子公司的条件（包括但不限于征得第三方同意），并优先提供给中南文化及其控股子公司。若中南文化及其控股子公司未获得该等业务机会，则本人/本公司承诺采取法律、法规及规范性文件许可的方式加以解决，且给予中南文化选择权，由其选择公平、合理的解决方式。

本承诺函一经签署，即构成本人/本公司不可能撤销的法律义务。如出现因本人/本公司违反上述承诺而导致中南文化及其中小股东权益受到损害的情况，本人将/本公司依法承担相应的赔偿责任。

本承诺函有效期间自本承诺函签署之日起至本人/本公司不再系中南文化的实际控制人/控股股东之日止。”

四、本次交易完成后，上市公司与交易对方的同业竞争情况

本次交易完成后，为避免以后与中南文化发生同业竞争，本次交易的交易对方代志立、樟树浩基出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，具体内容如下：

“1、本次交易完成前，本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业，不存在以直接或间接的方式从事与中南文化及其控制的其他企业相同或相似的业务。

2、本次交易完成后，在作为中南文化的股东期间，如本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业有任何商业机会可从事、参与任何可能与中南文化及其控制的其他企业的生产经营构成竞争的活动，则将在中南文化提出异议后自行或要求相关企业及时转让或终止上述业务。如中南文化进一步提出受让请求，则本人/本企业拥有的其他企业应无条件按具有证券从业资格的中介机构审计或评估后的公允价格将上述业务和资产优先转让给中南文化。

3、在作为中南文化的股东期间，本人/本企业控制的其他企业等关联方将避

免从事任何与中南文化及其控制的其他企业等关联方相同或相似且构成或可能构成竞争关系的业务，亦不从事任何可能损害中南文化及其控制的其他企业等关联方利益的活动。如本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业等关联方遇到中南文化及其控制的其他企业等关联方主营业务范围内的商业机会，本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业等关联方将该等商业机会让予中南文化及其控制的其他企业等关联方。

4、如违反以上承诺，本人/本企业愿意承担由此产生的全部责任，充分赔偿或补偿由此给中南文化造成的所有直接或间接损失。

5、本承诺函在本人/本企业作为中南文化股东的期间内持续有效且不可变更或撤销。”

五、本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间关联交易的情况

本次交易并未导致上市公司实际控制人变更。上市公司与实际控制人及其关联企业不会因为本次交易新增持续性的关联交易。本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间的关联交易将继续严格按照有关法律法规及《公司章程》的要求履行关联交易的决策程序，遵循平等、自愿、等价、有偿的原则，定价依据充分、合理，确保不损害公司和股东的利益，尤其是中小股东的利益。

上市公司的控股股东中南集团，实际控制人陈少忠根据国家有关法律法规的规定，就减少和规范与中南文化及其控股子公司之间的关联交易，作出如下承诺：

“1、本人/本公司及本人/本公司控制的除中南文化外的其他企业将采取措施尽量减少并避免与中南文化及其控股子公司发生关联交易；对于无法避免的关联交易，将依法与中南文化及其控股子公司签订关联交易合同，参照市场通行的标准，公允确定关联交易的价格；

2、若本人/本公司及本人/本公司控制的除中南文化外的其他企业与中南文化发生关联交易，本人/本公司将严格按相关规定履行必要的关联董事/关联股东

回避表决等义务，遵守批准关联交易的法定程序和信息披露义务；

3、本人/本公司保证不通过关联交易损害中南文化及其他股东的合法权益；

4、本人/本公司确认本承诺书所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺；任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性；

5、本人/本公司愿意承担由于违反上述承诺给中南文化造成的经济损失、索赔责任及额外的费用支出。”

六、本次交易完成后，上市公司与交易对方的关联交易情况

本次交易对方代志立、李经纬、符志斌、樟树浩基、西藏泰富作为极光网络的股东及本次交易的股权出售方，为规范和减少与中南文化之间可能存在的关联交易，特此做出如下承诺：

“1、在本次交易之前，本人/本公司/本企业与中南文化不存在关联交易。

2、本次交易完成后，本人/本公司/本企业及本人/本公司/本企业控制、影响的企业、将采取措施尽量减少并避免与极光网络、中南文化发生关联交易；本人/本公司/本企业不会利用自身作为股东之地位谋求与极光网络、中南文化在业务合作等方面给予优于其他第三方或优先达成交易的权利；

3、若存在确有必要且不可避免的关联交易，本人/本公司/本企业及本人/本公司/本企业控制的企业将与极光网络、中南文化按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，履行合法程序，并将按照有关法律、法规规范性文件的要求和《中南红文化集团股份有限公司章程》等的规定，依法履行信息披露义务并履行相关内部决策、报批程序，保证参照市场通行的标准以公允价格与极光网络、中南文化进行交易；不利用关联交易非法转移极光网络、中南文化及其下属子公司的资金、利润，不损害极光网络、中南文化其他股东的合法权益；

4、本人/本公司/本企业及本人/本公司/本企业控制的企业严格按相关规定履行必要的关联董事/关联股东回避表决等义务，遵守批准关联交易的法定程序

和信息披露义务；

5、本人/本公司/本企业确认本承诺函所载的每一项承诺均为可独立执行之承诺；任何一项承诺若被视为无效或终止将不影响其他各项承诺的有效性；

6、承诺人愿意承担由于违反上述承诺给极光网络、中南文化造成的直接、间接的经济损失、索赔责任及额外的费用支出。”

第十二章 风险因素

投资者在评价本公司此次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项时，除本报告书的其他内容和与本报告书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、与本次交易相关的风险

（一）审批风险

本次交易尚需履行的审批程序如下：

1、中国证监会核准本次交易。

上述核准为本次交易的前提条件，本次交易能否通过上述核准以及取得上述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

尽管在本次交易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，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，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交易被暂停、中止或取消的风险。

（三）配套融资未能实施或融资金额低于预期的风险

本次交易拟向不超过 10 名特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过 40,095.00 万元，募集资金主要用于支付本次并购交易的现金对价、支付本次交易相关的费用及税费、建设极光网络研发中心项目。受股票市场波动及投资者预期的影响，募集配套资金能否顺利实施存在不确定性。如果配套融资未能实施或融资金额低于预期，则上市公司将自筹资金满足前述资金需求。若通过银行贷款筹集所需资金，上市公司则需额外为此支付财务费用，上市公司的经营业绩或财务状况或会受到不利影响。

（四）标的公司承诺业绩无法达成的风险

根据上市公司与交易对方签署的附条件生效的《资产购买协议》，交易对方代志立、李经伟、符志斌、樟树浩基、西藏泰富承诺极光网络在 2016 年-2018 年三年实现的扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别不低于 5,500.00 万元、6,875.00 万元及 8,593.75 万元。该业绩承诺系标的公司管理层基于对所属行业的理解、自身的业务经营状况以及核心竞争优势作出的综合判断。然而，标的公司未来在实际经营中会面临诸多风险，该承诺业绩最终能否达成存在不确定性。本次交易存在标的公司承诺业绩无法达成的风险。

（五）股价异常波动导致的相关风险

中南文化于 2016 年 6 月 14 日披露重大事项停牌公告，公司股票开始停牌。该公告披露前最后一个交易日（2016 年 6 月 13 日）公司股票收盘价为 22.99 元/股，之前第 21 个交易日（2016 年 5 月 12 日）公司股票收盘价为 18.07 元/股，该 20 个交易日内公司股票价格累计涨幅为 27.23%。同期，申万金属制品行业指数（850751.SI）、深圳交易所文化指数（399248.SZ）和中小板综合指数（399101.SZ）涨幅分别为 4.39%、0.33%和 1.98%。剔除行业板块和中小板块因素影响后的公司股票价格累计涨幅分别为 22.84%、26.88%和 25.25%，累计涨幅超过 20%，股票价格波动达到《关于规范信息披露的通知》第五条的相关标准，构成异常波动情况。根据《关于规范信息披露的通知》的规定，中国证监会可能会对公司重组停牌前的股价波动进行调查，调查期间将暂缓审核公司的行政许可申请。因此，公司本次交易能否按正常进度审核、以及能否通过审核，均存在不确定性，公司郑重提示投资者注意投资风险。

（六）本次交易后的收购整合风险

本次交易完成后，极光网络将成为上市公司的子公司，上市公司将继续保持标的公司日常经营独立性，在保持标的公司独立运营、不对标的公司现有的组织架构、人员进行重大调整的基础上与标的公司实现优势互补。

本次交易完成后，上市公司与标的公司仍需在企业文化、人员管理、IP 内容开发等方面进一步整合以发挥本次交易的协同效应。虽然上市公司之前在收购

中已经积累了一定的并购整合经验，但本次交易完成后，上市公司能否对标的公司实施有效整合，以及本次交易能否充分发挥协同效应，均存在不确定性，进而可能影响本次收购的最终效果。

（七）商誉减值风险

本次交易完成后，在本公司合并资产负债表将形成较大金额的商誉。根据《企业会计准则》规定，本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年度终了进行减值测试。尽管上市公司与标的企业将积极探索在影视、文学、音乐等细分领域的协同与整合，积极发挥标的公司优势并保持其持续竞争力，但如果极光网络未来经营中不能较好地实现收益，那么本次收购形成的商誉将会有减值风险，从而对公司经营业绩产生不利影响，提请投资者注意。

二、标的公司经营风险

（一）市场增速放缓导致盈利下滑的风险

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（GPC）、中新游戏研究中心（伽马数据）（CNG）、国际数据公司（IDC）出版的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年我国网络游戏市场实际销售收入达到 1,407 亿元，同比增长 22.9%，相较 2014 年行业整体 37.7%的增速有所放缓。细分行业中，网页游戏市场 2015 年全年市场销售收入为 219.6 亿元，同比增长 8.3%，较 2014 年页游行业 58.8%的增速下滑较多。目前，我国页游市场已经进入成熟发展期，预计页游行业规模将趋于稳定。未来页游行业有待进一步挖掘的机会在于游戏引擎技术的提升、产品题材及玩法的创新、优质 IP 对游戏产品的推动等，若标的公司无法快速适应上述行业发展趋势，则其存在盈利下滑风险。

（二）对单一客户依赖的风险

极光网络作为网页游戏研发商，目前研发的游戏主要通过独家授权给上海硬通（三七互娱旗下全资公司）代理，由上海硬通负责在其自有 37 页游平台或者其他第三方联运平台发行运营。上海硬通目前为极光网络的主要客户，极光网络存在单一客户依赖风险。根据易观中国《中国网页游戏市场年度综合报告 2016》

的统计，37 页游平台占有行业 13.50%的市场份额，是行业排名前三的页游运营平台，因此上海硬通具有强大的游戏发行实力，可以满足极光网络日常游戏的发行需求。虽然目前极光网络已努力拓展其他发行运营商以降低其对于单一客户的依赖，但若未来新运营平台开拓不达预期，同时短时间内上海硬通与极光网络的合作关系不再存续，或 37 页游平台本身的经营情况发生恶化，将可能对极光网络的经营业绩产生不利影响。

（三）收入对少量游戏依赖的风险

根据行业统计网站 9K9K.com 的数据，2015 年开服榜排名前十的页游中，前三名游戏开服数量占比达到 48.95%，接近一半，而排名榜首的游戏更是以超过第二名近一倍的开服数量遥遥领先，页游行业内产品精品化、集中化的特征明显。在此背景及行业趋势下，极光网络坚持“精品游戏”的发展思路，注重游戏质量而非游戏数量，导致报告期内产品数量较少，收入主要来源于《混沌战域》、《武神赵子龙》2 款游戏产品。虽然极光网络凭借其优秀的研发实力，于 2015 年及 2016 年 1-10 月分别获得了开服榜第 12 名（《混沌战域》）及第 9 名（《武神赵子龙》）的行业地位，但若未来极光网络不能持续扩充游戏研发的产品线，以降低其收入对少量产品的依赖程度，或者不能持续打造出优质的精品游戏，以保证游戏发行的成功率，则将对极光网络的经营业绩产生不利影响。

（四）研发游戏创新性不足的风险

根据艾瑞咨询《2016 年中国网页游戏行业研究报告》，2015 年中国页游行业中 93%游戏的类型为角色扮演类、72%使用 2D 画面、91%采用写实类的画面风格、88%使用即时制的战斗模式，同时魔幻、仙侠、武侠类题材的游戏占比超过 60%，游戏产品同质化的现象严重。极光网络历史上研发的《混沌战域》、《武神赵子龙》等游戏均为角色扮演类，并采用即时制战斗模式，且均为魔幻、武侠题材，行业内与之相似的同类竞争产品较多。虽然极光网络已经从画面、玩法等多角度对所研发的游戏进行创新（比如《混沌战域》独创美人系统，将养成类游戏的元素加入 MMORPG 类游戏，吸引不同用户群体的关注；再比如《武神赵子龙》独创战队系统，允许玩家互相组成团体进行 PK，增强游戏的竞技性和互动性），

并在游戏立项阶段将画面技术、核心玩法、游戏系统等的创新作为重要评审议题，但若未来极光网络所开发的游戏不能继续维持创新以区别于市场内同类游戏产品并获得玩家的认可及关注，则将给极光网络的经营带来较大的不利影响。

（五）高级管理人员、核心技术人员流失风险

拥有稳定、高素质的游戏开发人才队伍是极光网络生存和发展的根本，也是极光网络的核心竞争力之所在。极光网络的游戏开发团队专注游戏多年，主要管理人员代志立、李经伟、符志斌等人从事游戏开发工作将近 10 年，参与过《征途》、《三国英雄传》、《天界》等游戏的研发工作，具有丰富的游戏开发经验。虽然极光网络目前已经建立了与游戏流水挂钩的科学化激励机制来吸引并稳定优秀的专业人才，但随着极光网络规模的不断扩大，若未来不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员积极性、创造性，甚至造成核心人员的流失，从而降低极光网络的竞争力，不利于其长期稳定发展。

（六）原有游戏产品运营指标下滑导致盈利下降的风险

网络游戏的生命周期相对较短，随着游戏用户新鲜感的减弱和行业内新游戏的竞争，原有游戏在运营的高峰期过后，会出现用户流失、运营数据下滑的情况。若未来极光网络不能及时更新游戏版本或开发新产品以维持游戏对用户的吸引力，将面临盈利水平快速下降的风险。

（七）未来游戏流水不稳定对可持续盈利能力影响的风险

作为游戏研发企业，游戏流水的稳定性对极光网络未来可持续盈利能力具有重要影响。从影响因素看，企业的游戏策划创意能力、研发制作能力、游戏发行能力及精细化运营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极光网络具有一定竞争能力，但是未来若极光网络发生重大不利变化，新上线游戏流水的稳定性较差，连续出现多款游戏流水不达预期或者剧烈震荡波动时，将会对未来极光网络的可持续盈利能力产生负面影响。

第十四章 其他重要事项

一、本次交易完成后，上市公司是否存在资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形；上市公司是否存在为实际控制人或其他关联人提供担保的情形。

本次交易完成前，上市公司不存在资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。

本次交易完成后，上市公司实际控制人、控股股东未发生变化，上市公司不存在因本次交易导致资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。

二、上市公司负债结构是否合理，是否存在因本次交易大量增加负债（包括或有负债）的情况

本次交易前，截至 2016 年 6 月 30 日中南文化的负债总额为 249,001.85 万元，主要为短期借款、应付债券等，资产负债率（合并口径）为 53.06%。本次交易完成后，根据公证天业出具的《备考审阅报告》，2016 年 6 月末中南文化负债总额为 276,650.47 万元，资产负债率（合并口径）为 51.03%。从中南文化整体资本结构来看，本次交易完成后，中南文化资产负债率略有下降，整体负债结构合理，不存在因本次交易使其负债结构（包括或有负债）严重不合理的情形。

三、上市公司在最近十二个月内曾发生的资产交易

上市公司最近十二个月曾发生的资产交易如下：

（一）发行股份购买资产

2015 年 9 月 20 日、2015 年 11 月 24 日，上市公司分别召开第二届董事会第四十五次、第四十八次会议，审议通过了《关于公司符合发行股份及支付现金购

买资产并募集配套资金条件的议案》等议案，同意以发行股份及支付现金的方式购买值尚互动 100%的股权。2015 年 12 月 11 日、2015 年 12 月 25 日，公司分别召开 2015 年第七次临时股东大会、2015 年第八次临时股东大会审议通过了经前述董事会会议审议通过后提请该次股东大会审议的相关预案。

2016 年 4 月 20 日，中国证监会下发《关于核准江阴中南重工股份有限公司向钟德平等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》（证监许可[2016]831 号），核准上市公司本次交易。

2016 年 4 月 28 日，钟德平等 9 名交易对方将其持有的值尚互动 100%股权过户至上市公司名下，相关工商变更登记手续已办理完毕。至此，标的资产过户手续已办理完成，上市公司已持有值尚互动 100%的股权。

（二）重要对外投资

1、参与设立湖南芒果盈通创意文化投资合伙企业（有限合伙）

2015 年 10 月 28 日，上市公司第二届董事会第四十六次会议审议通过了《关于公司对外投资的议案》。2015 年 11 月 13 日，上市公司 2015 年第六次临时股东大会审议通过了上述议案。上市公司与芒果传媒有限公司、快乐购物股份有限公司三方共同发起设立湖南芒果盈通创意文化投资合伙企业（有限合伙）。上市公司作为有限合伙人以自有资金出资 16,340 万元，占总出资额的 39.20%。

2、参与设立芒果文创（上海）股权投资基金合伙企业（有限合伙）

2015 年 12 月 11 日，上市公司第二届董事会第五十次会议审议通过了《关于公司对外投资暨关联交易的议案》。2015 年 12 月 29 日，上市公司 2015 年第九次临时股东大会审议通过了上述议案。上市公司与芒果传媒有限公司、易泽资本管理有限公司三方共同作为发起人，发起设立芒果文创（上海）股权投资基金合伙企业（有限合伙），其中上市公司作为有限合伙人出资 51,000 万元，占总出资额的 50.40%。

3、收购极光网络部分股权

2016年1月5日，上市公司召开第二届董事会第五十二次会议，审议通过《关于公司对外投资暨关联交易的议案》，受让极光网络合计10.00%的股权，其中中南文化受让7.50%，中南常春受让2.50%，转让价格合计为4,000万元。2016年1月21日，上市公司2016年第二次临时股东大会审议通过了上述议案。上述股权转让于2016年4月6日完成工商变更登记。

4、参与设立一九零五中南红影视培训国际学院

2016年3月15日，上市公司第二届董事会第五十六次会议审议通过了《关于公司对外投资的议案》。上市公司与一九零五数字传媒科技南京有限公司共同设立一九零五中南红影视培训国际学院。上市公司以自有资金出资用于学院相关专业师资、管理人员和招生宣传业务费用支出，占总出资额的60%。

5、增资极米科技

2016年4月5日，上市公司召开第二届董事会第五十八次会议审议通过《关于公司对外投资暨关联交易的议案》，中南文化与中南常春共同出资6,000万元对极米科技进行增资，其中中南文化出资5,000万元，取得增资后极米科技3.9808%的股权，中南常春增资1,000万元，取得增资后极米科技0.7862%的股权。2016年4月22日，上市公司2016年第五次临时股东大会审议通过了上述议案。上述增资事宜已于2016年5月18日完成工商变更登记。

6、参与设立江苏中南音乐有限公司

2016年4月25日，上市公司第二届董事会第六十一次会议审议通过了《关于与捞仔共同对外投资的议案》。上市公司与中国著名音乐制作人捞仔签订了《合作框架协议》，双方共同出资设立江苏中南音乐有限公司，上市公司以自有资金出资850万元人民币，占总出资额的85%。

7、收购新华先锋全部股权

2016年6月5日，上市公司召开了第三届董事会第二次会议，审议通过了

《关于收购北京新华先锋文化传媒有限公司 100%股权的议案》。中南文化以现金方式收购新华先锋 100%股权，交易价格 45,000 万元。2016 年 6 月 21 日，上市公司 2016 年第八次临时股东大会审议通过了上述议案。

8、增资上海芒果互娱科技有限公司

2016 年 6 月 24 日，上市公司与上海芒果互娱科技有限公司签署了《上海芒果互娱科技有限公司增资协议书》，中南文化向上海芒果互娱科技有限公司增资 2000 万元，占增资后芒果互娱 3.33%股权。

9、参与设立芒果（厦门）创意孵化股权投资基金合伙企业（有限合伙）

2016 年 8 月 11 日，上市公司第三届董事会第五次会议审议通过了《关于公司对外投资的议案》，上市公司与厦门壹启投资管理有限公司、芒果传媒有限公司、湖南快乐阳光互动娱乐传媒有限公司、西藏泰富文化传媒有限公司五方共同发起设立芒果创意孵化基金。公司以自有资金出资 5,000 万元，占总出资额的 39.68%。

10、收购极光网络部分股权

2016 年 9 月 6 日，上市公司召开第三届董事会第七次会议，审议通过了《关于公司对外投资暨关联交易的议案》，中南文化以 1,500 万元受让中南常春 2.50%的股权。

（三）最近十二个月内曾发生的资产交易与本次交易的关系

在考虑本次交易是否构成重大资产重组时，虽然值尚互动和极光网络均属于互联网游戏行业，构成相关资产，但是值尚互动之收购已按照《重组办法》的规定编制并披露重大资产重组报告书，因此值尚互动之收购无需纳入计算本次交易是否构成重大资产重组累计计算范围。

前述收购极光网络相关股权的交易金额已纳入计算本次交易是否构成重大资产重组时累计计算的范围，详情请参见“第一章 交易概述/八、本次交易不构成重大资产重组”

除上述极光网络股权外，上市公司交易的其他标的资产与极光网络不属于同一或者相关资产，不纳入计算本次交易是否构成重大资产重组时累计计算的范围。

四、本次交易对上市公司治理机制的影响

本次交易前，上市公司按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》、《上市规则》、《规范运作指引》和其它有关法律法规、规范性文件的要求，不断完善公司的法人治理结构，建立健全公司内部管理和控制制度，持续深入开展公司治理活动，促进了公司规范运作，提高了公司治理水平。截至本报告书签署日，公司治理的实际状况符合《上市公司治理准则》和《规范运作指引》的要求。

（一）本次交易对上市公司治理机制的影响

1、股东与股东大会

本次交易完成后，上市公司将继续严格按照《上市公司股东大会规则》、《公司章程》和《股东大会议事规则》的要求召集、召开股东大会，平等对待所有股东，保证每位股东能充分行使表决权，确保所有股东，尤其是中小股东享有法律、行政法规和《公司章程》规定的平等权利，切实保障股东的知情权和参与权，并保证股东大会各项议案审议程序合法及经表决通过的议案得到有效执行。

2、控股股东、实际控制人与上市公司

本次交易前后，上市公司控股股东均为中南集团、实际控制人均为陈少忠。上市公司控股股东和实际控制人严格规范自己的行为，没有超越股东大会直接或间接干预公司的决策和经营活动。上市公司拥有独立完整的业务和自主经营能力，在业务、人员、资产、机构、财务上独立于控股股东，公司董事会、监事会和内部机构独立运作。本次交易完成后，上市公司将继续积极督促控股股东、实际控制人严格依法行使出资人的权利，切实履行对上市公司及其他股东的诚信义务，不直接或间接干预上市公司决策和生产经营活动，不利用其控股地位谋取额外的利益。

3、董事与董事会

截至本报告书签署日，上市公司董事会人数为9人，其中独立董事3人。公司董事的选举、董事会的人数及人员构成、独立董事在董事会中的比例、董事会职权的行使、会议的召开等均符合相关法规的要求，且公司各董事熟悉相关法律法规，了解董事的权利、义务和责任，能够以认真负责的态度出席董事会和股东大会，正确行使股东权利及履行股东义务。

本次交易完成后，上市公司将继续采取措施进一步提升上市公司治理水平，确保董事依据法律法规要求履行职责，积极了解公司运作情况；确保董事会公正、科学、高效的决策；尤其充分发挥独立董事在规范公司运作、维护中小股东合法权益、提高公司决策科学性方面的积极作用。

4、监事与监事会

上市公司监事会设监事3名，其中职工代表监事1名，监事会的人数及人员构成符合法律、法规的要求。各位监事能够按照《监事会议事规则》的要求，认真履行自己的职责，对上市公司重大交易、关联交易、财务状况以及董事、高级管理人员履行职责的合法合规性进行监督。

本次交易完成后，上市公司将继续严格按照《公司章程》和《监事会议事规则》的要求，确保监事会认真履行自己的职责，从切实维护本公司利益和广大中小股东权益出发，对公司的重大交易、关联交易、财务状况以及董事、高级管理人员履行职责的合法合规性进行监督，维护公司及股东的合法权益。

5、信息披露与透明度

上市公司严格按照有关法律法规以及《公司章程》、《投资者关系管理制度》、《年报信息披露重大差错追究制度》、《内幕信息知情人登记管理制度》等的要求，真实、准确、及时、公平、完整地披露有关信息，确保所有股东平等地享有获取信息的权利，维护其合法权益。

上市公司指定董事会秘书负责信息披露工作，协调上市公司与投资者的关系，接待股东来访，回答投资者咨询，向投资者提供上市公司已披露的资料。

本次交易完成后,除按照强制性规定披露信息外,上市公司将继续保证主动、及时地披露可能对股东和其他利益相关者的决策产生实质性影响的信息,保证所有股东有平等的机会获得信息。

6、相关利益者

上市公司能够充分尊重和维护相关利益者的合法权益,实现股东、员工、社会等各方利益的协调平衡,共同推动公司持续、健康地发展。本次交易完成后,上市公司将继续按照上述要求,不断完善公司治理机制,促进上市公司持续稳定发展。

7、对公司章程影响

本次交易完成后,上市公司将根据本次交易的结果修改公司章程的相关条款。除此之外,上市公司尚无其他修改或调整公司章程的计划。

(二) 本次交易对上市公司独立性的影响

本次交易前后,上市公司控股股东或实际控制人未发生变更。上市公司一直在业务、资产、财务、人员、机构等方面与控股股东、实际控制人及其关联人保持独立,信息披露及时,运行规范,未因违反独立性原则而受到中国证监会及其派出机构或深交所的处罚。本次交易完成后,上市公司仍将继续在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人、控股股东及其关联企业相互独立。

1、资产独立

本次交易前,上市公司股东与上市公司资产产权界定明确,上市公司拥有独立的采购、销售、研发、生产及销售设施,其资产全部处于上市公司控制之下,并为中南文化独立拥有和运营。上市公司拥有的土地使用权证、房屋所有权证、商标注册证及其他产权证明的取得手续完备,资产完整、权属清晰。控股股东及实际控制人没有以任何方式违法违规占用上市公司的资金、资产,没有以上市公司的资产为自身的债务提供担保。本次交易完成后,标的公司将成为上市公司的子公司,标的公司资产产权完整、清晰,不存在任何权属争议。因此,本次交易完成后,上市公司资产将继续保持独立完整。

2、人员独立

上市公司董事、监事均严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定选举，履行了相应程序；上市公司人事及工资管理与股东完全分开，上市公司高级管理人员均未在股东单位兼职或领取薪酬；上市公司在员工管理、社会保障、工资报酬等方面独立于股东和其他关联方。

本次交易不构成上市公司现有职工的劳动关系变更，不涉及职工安置事宜。在本次交易过程中，标的公司成为上市公司控股子公司，标的公司现有人员将继续保留。

因此，本次交易完成后，上市公司人员的独立性仍能得到有效保证。

3、财务独立

本次交易前，上市公司设立了独立的财务部门，配备了专门的财务人员，建立了符合有关会计制度要求、独立的会计核算体系和财务管理制度，独立进行财务决策；上市公司独立在银行开设账户，不存在与股东单位共用银行账户的现象，上市公司依法独立进行纳税申报和履行纳税义务；上市公司不存在股东单位或其他关联方占用上市公司货币资金或其他资产的情形；上市公司独立对外签订合同。本次交易完成后，上市公司财务独立状况不变。

4、机构独立

本次交易前，上市公司拥有健全的股份公司法人治理结构，拥有独立、完整的组织机构；上市公司股东大会、董事会、独立董事、监事会、总经理等依照法律、法规和公司章程独立行使职权。本次交易完成后，上市公司将继续保持机构独立。

5、业务独立

本次交易前，上市公司是独立从事生产经营的企业法人，拥有独立、完整的科研、生产、采购、销售体系，具有独立完整的业务体系及面向市场独立经营的能力，不依赖于股东或其他任何关联方，与控股股东之间无同业竞争，控股股东

不存在直接或间接干预公司经营运作的情形。本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的子公司。上市公司将依法独立从事经营范围内的业务，继续保持和控股股东、实际控制人之间的业务独立性。本次交易不会使上市公司业务的完整性、独立性受到不利影响。

综上，本次交易不影响上市公司保持健全有效的法人治理结构。

五、上市公司的利润分配政策、现金分红规划及相关说明

（一）公司的利润分配政策

上市公司的公司章程中规定，公司的利润分配应重视对投资者的合理投资回报，利润分配政策应保持连续性和稳定性；公司可以采取现金或者股票方式分配股利。公司可以进行中期现金分红。

1、公司现金分红的具体条件和比例

在满足下列条件时，公司在当年盈利且累计未分配利润为正的情况下，采取现金方式分配股利，每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的母公司可供分配的利润的 10%。

（1）公司该年度的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值；

（2）审计机构对公司的该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告；

（3）公司无重大投资计划或重大现金支出等事项发生（募集资金项目除外）。其中，重大投资计划或重大现金支出是指：公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 10%且超过 5,000 万元；

（4）当年年末经审计资产负债率超过 70%，公司可不进行分红。

2、公司发放股票股利的具体条件

在满足现金分红的条件下，若公司经营情况良好，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可提出股票股利分配预案。

3、分红的决策程序与机制

(1) 方案提出：公司董事会结合公司具体经营数据、盈利规模、现金流量状况、发展阶段及当期资金需求，并结合股东（特别是中小股东）、独立董事的意见，认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及期决策程序要求等事宜，提出年度或中期利润分配方案，并经公司股东大会表决通过后实施。

(2) 方案决策要求：董事会提出的利润分配方案需经董事会过半数以上表决通过。监事会应当对利润分配方案的决策程序进行监督，发表审核意见。

(3) 未进行现金分红时的信息披露：公司当年盈利但董事会未做出现金分红预案的，应当在定期报告中披露未做出现金分红预案的原因及未用于分红的资金留存公司的用途，独立董事对此应发表独立意见。

(4) 股东大会对现金分红具体方案进行审计时，应当通过多种渠道包括但不限于安排在股东大会上听取股东的意见、股东热线电话、投资者关系互动平台等方式主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题。

如遇到战争、自然灾害等不可抗力或者公司外部经营环境变化并对公司生产经营造成重大影响，或公司自身经营情况发生变化时，公司可对利润分配政策进行调整。公司调整利润分配政策应由董事会做出专题论述，详细论证调整理由，形成书面论证报告并经独立董事审议后提交股东大会特别决议通过。审议利润分配政策变更事项时，公司为股东提供网络投票方式。

（二）公司近三年利润分配情况

2015 年：以 2015 年 12 月 31 日的公司总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.1 元（含税），共计派发现金红利 7,387,665.96 元（含税）。除上述现金分红外，本次分配公司不送红股，不以资本公积金转增股本。本次权益分派股权登记日为 2016 年 6 月 16 日，除权除息日为 2016 年 6 月 17 日。

2014 年：以分红股权登记日（2015 年 7 月 10 日）深圳证券交易所收市后的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.20 元（含税），共计派发现金红利 7,387,665.96 元（含税）。同时以资本公积金向全体股东每 10 股转增 10 股，不送红股。本次权益分派股权登记日为 2015 年 7 月 10 日，除权除息日为 2015 年 7 月 13 日。

2013 年：以 2013 年 12 月 31 日的公司总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.3 元（含税），共计派发现金红利 7,564,500.00 元（含税），不送红股，不以公积金转增股本。本次权益分派股权登记日为 2014 年 5 月 28 日，除权除息日为 2014 年 5 月 29 日。

公司最近三年现金分红情况列表如下：

单位：元

分红年度	现金分红金额(含税)	分红年度当年实现的母公司可供分配利润	以现金方式分配的利润占当年实现的母公司可供分配的利润的比例
2015	7,387,665.96	5,883,668.96	125.56%
2014	7,387,665.96	61,262,848.59	12.06%
2013	7,564,500.00	47,279,437.88	16.00%

最近三年，公司现金分红分别为 7,564,500.00 元、7,387,665.96 元和 7,387,665.96 元，占当年实现的母公司可供分配利润比例分别为 16.00%、12.06%、125.56%。符合《公司章程》中“每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的母公司可供分配的利润的 10%”的规定。公司始终秉持重视股东回报的经营理念，未来仍将遵循《公司章程》的规定，在满足现金分红的条件下积极向投资者进行现金分红。

（三）最近三年未分配利润的使用情况

公司实现的归属于上市公司股东的净利润在提取法定盈余公积金及向股东分红后，当年的剩余未分配利润结转至下一年度，主要用于公司的主营业务。

六、本次交易涉及的相关主体买卖上市公司股票的自查情况

根据《关于规范信息披露的通知》等法律法规的要求，就上市公司股票停牌前六个月内上市公司、交易对方、标的公司及其各自董事、监事、高级管理人员或主要负责人，相关专业机构及其他知悉本次交易的法人和自然人，以及上述相关人员的直系亲属是否进行内幕交易的情况，上市公司进行了自查，并出具了自查报告。

（一）关于相关人员买卖中南文化股票的说明

经登记结算公司查询上市公司、交易对方、交易标的以及中介机构的内幕知情人及其直系亲属在本次重组停牌之日前 6 个月内买卖中南文化股票的情况。相关人员均出具了股票交易说明并签署了确认函。

1、中南文化监事华丽亚

中南文化监事华丽亚于 2015 年 12 月 18 日至 2016 年 5 月 25 日期间累计买入公司股票 3,800 股，累计卖出公司股票 6,300 股，剩余持股数为 0。根据华丽亚出具的说明及确认函：

其本人停牌前不知悉公司筹划重大事项，其本人买卖公司股票时，不知晓本次重组的任何信息或其他任何内幕信息，其本人不存在利用任何内幕消息买卖公司股票的情形，也不存在指示他人买卖公司股票的情形。其本人股票买卖的资金来源为自有资金，主要是其本人的工资收入及家庭积累。

2、中南文化董事吴庆丰

中南文化董事吴庆丰于 2016 年 1 月 14 日买入 172,000 股。根据吴庆丰出具

的说明和确认函：

其为公司董事，看好公司发展前景，为了增强投资者信心，保障公司的长期稳定、健康发展。其本人于 2016 年 1 月 14 日增持公司股票 172,000 股，并承诺增持后 6 个月内不减持本次增持的股票。其本人买卖公司股票时不知晓公司的任何内幕信息，不存在利用内幕消息买卖公司股票的情形，也不存在指示他人买卖公司股票的情形。其本人上述股票交易的资金来源为自有资金，主要是其本人的工作收入及家庭积累。

3、中南文化董事会秘书陈光

中南文化董事会秘书陈光于 2016 年 3 月 22 日至 2016 年 4 月 5 日期间累计买入公司股票 15,000 股，累计卖出公司股票 15,000 股，剩余持股数为 0。根据陈光出具的说明和确认函：

其本人买卖中南文化股票时，不知晓本次重组的任何信息或其他任何内幕信息，其本人不存在利用任何内幕消息买卖中南文化股票的情形，也不存在指示他人买卖中南文化股票的情形。

其本人上述股票交易的资金来源为自有资金。

4、中南文化监事会主席张月明及其配偶

中南文化监事会主席张月明于 2015 年 12 月 14 日至 2016 年 5 月 25 日期间累计买入公司股票 40,300 股，累计卖出公司股票 43,300 股，剩余持股数为 0；其配偶郑婷于 2016 年 1 月 8 日至 2016 年 5 月 12 日期间累计买入公司股票 14,300 股，累计卖出公司股票 5,500 股，剩余持股数为 8,800 股。

根据张月明出具的说明和确认函：其本人停牌前不知悉公司筹划重大事项，其本人买卖公司股票时，不知晓本次重组的任何信息或其他任何内幕信息，其本人不存在利用任何内幕消息买卖公司股票的情形，也不存在指示他人买卖公司股票的情形。其本人股票买卖的资金来源为自有资金，主要是其本人的工资收入及家庭积累。

根据张月明配偶郑婷出具的说明和确认函：其本人买卖公司股票时，不知晓本次重组的任何信息或其他任何内幕信息，也不存在受他人指示买卖公司股票的情形。其本人股票买卖的资金来源为自有资金，主要是本人的工资收入及家庭积累。

5、中南文化董事王辉的兄弟王群

中南文化董事王辉的兄弟王群于 2016 年 3 月 24 日至 2016 年 6 月 3 日累计买入公司股票 327,500 股，累计卖出公司股票 327,500 股，剩余持股数为 0。根据王群出具的说明和确认函：

因其个人对中南文化比较关注，其本人依据自己的投资经验买卖了中南文化的股票，买卖股票的资金来源主要是自有资金，对外投资所获收益。其本人买卖中南文化股票时，不知晓本次重组的任何信息或其他任何内幕信息，其本人不存在利用任何内幕消息买卖中南文化股票的情形，也不存在指示他人买卖中南文化股票的情形。

6、上海芒果互娱科技有限公司副总经理李运军的配偶廖青

上海芒果互娱科技有限公司副总经理李运军的配偶廖青于 2015 年 12 月 16 日至 2015 年 12 月 18 日累计买入公司股票 1,000 股，累计卖出公司股票 1,000 股，剩余持股数为 0。根据廖青出具的说明和确认函：

其本人在公司停牌前不知悉公司筹划重大事项。其本人因进行个人股票投资的原因买卖公司的股票，不知晓本次重组的任何信息或其他任何内幕信息，其本人不存在利用任何内幕消息买卖公司股票的情形，也不存在受他人指示买卖公司股票的情形。其本人股票买卖的资金来源为自有资金，主要是的工资收入及家庭积累。

7、上海芒果互娱科技有限公司监事孟黎的配偶周文杰

上海芒果互娱科技有限公司监事孟黎的配偶周文杰于 2015 年 12 月 16 日至 2015 年 12 月 18 日累计买入公司股票 5,100 股，累计卖出公司股票 2,900 股，剩余持股数为 2,200 股。根据周文杰出具的说明和确认函：

其本人在公司停牌前不知悉公司筹划重大事项。其本人因进行个人股票投资的原因买卖公司的股票，不知晓本次重组的任何信息或其他任何内幕信息，其本人不存在利用任何内幕消息买卖公司股票的情形，也不存在受他人指示买卖公司股票的情形。其本人股票买卖的资金来源为自有资金，主要是的工资收入及家庭积累。

8、中企华评估张齐虹的配偶狄彪

中企华评估张齐虹的配偶狄彪于 2016 年 9 月 22 日买入公司股票 8,700 股，2016 年 9 月 23 日卖出公司股票 8,700 股，剩余持股数为 0。根据狄彪出具的确认函：

其本人在公司停牌前不知悉公司筹划重大事项。其本人因进行个人股票投资的原因买卖公司的股票，不知晓本次重组的任何信息或其他任何内幕信息，其本人不存在利用任何内幕消息买卖公司股票的情形，也不存在受他人指示买卖公司股票的情形。其本人股票买卖的资金来源为自有资金，主要是的工资收入及家庭积累。

(二) 广发证券资产管理（广东）有限公司关于买卖“中南文化”股票的情况说明

经核查，广发证券的全资子公司广发证券资产管理（广东）有限公司在本次重组停牌前 6 个月存在买卖公司股票的行为。根据广发证券资产管理（广东）有限公司出具的关于买卖中南文化股票的情况说明：

广发证券资产管理（广东）有限公司在停牌前6个月内买卖中南文化股票情况如下：

交易主体	交易日期	交易方向	成交数量（股）
广发证券天安财险定向资产管理计划	2016 年 5 月 16 日	买入	276,900
	2016 年 5 月 18 日	买入	280,000
	2016 年 5 月 19 日	卖出	43,200
	2016 年 5 月 23 日	卖出	259,141

交易主体	交易日期	交易方向	成交数量(股)
	2016年5月24日	卖出	79,350
	2016年5月31日	卖出	175,209

以上资管计划买卖中南文化股票的行为系计划的投资经理独立自主操作，完全是依据公开信息进行研究和判断而形成的决策，买卖中南文化股票时并不知悉中南文化本次重大资产重组事宜。并且，母公司广发证券和广发证券资产管理(广东)有限公司之间有严格的信息隔离墙制度，不涉及到内幕信息的交易。

(三) 中南集团关于关于买卖“中南文化”股票的情况说明

经核查，中南集团在本次重组停牌前6个月存在买卖公司股票的行为。

根据中南集团出具的关于买卖中南文化股票的情况说明：2016年3月16日中南集团将持有的中南文化股票5,000,000股转让给中南文化子公司千易志诚董事长常继红女士，转让价格为25元/股，总价款为人民币12,500万元。该次股权转让系为了激励子公司的核心管理人员。该笔交易已于2016年3月18日披露于《证券时报》、巨潮资讯网，公告编号：2016-033。该笔交易不涉及到内幕信息的交易。

综上，除上述买卖情况外，其他内幕信息知情人及其直系亲属不存在买卖公司股票的情形，亦不存在利用内幕信息进行股票交易的情况。上述主体买卖上市公司股票系其基于对公开市场信息的判断，不涉及利用内幕信息进行股票交易的情况，对本次交易不构成实质性法律障碍。

七、本公司股票连续停牌前价格波动的说明

中南文化于2016年6月14日披露重大事项停牌公告，公司股票开始停牌。该公告披露前最后一个交易日(2016年6月13日)公司股票收盘价为22.99元/股，之前第21个交易日(2016年5月12日)公司股票收盘价为18.07元/股，该20个交易日内公司股票价格累计涨幅为27.23%。同期，申万金属制品行业指数(850751.SI)、深圳交易所文化指数(399248.SZ)和中小板综合指数(399101.SZ)涨幅分别为4.39%、0.33%和1.98%。剔除行业板块和中小板块因

素影响后的公司股票价格累计涨幅分别为 22.84%、26.88%和 25.25%，累计涨幅超过 20%，股票价格波动达到《关于规范信息披露的通知》第五条的相关标准，构成异常波动情况。

根据本次交易相关方出具的《自查报告》以及中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司出具的股票交易查询信息，经充分核查，在本次停牌前六个月至本次重组预案公布之前一交易日止，公司及全体董事、监事、高级管理人员，公司的控股股及其董事、监事、高级管理人员，公司实际控制人，本次交易的交易对方，参与本次交易的中介机构及其经办人员及前述自然人的直系亲属均不存在利用本次交易的内幕信息进行股票交易的情况。

八、保护投资者合法权益的相关安排

（一）严格履行上市公司信息披露义务

中南文化及相关信息披露义务人已严格按照《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《重组管理办法》及《关于规范信息披露的通知》等相关法律、法规及规范性文件的规定，切实履行信息披露义务，公开、公平地在相关信息披露平台对所有投资者披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，公司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，独立董事发表了独立意见。

（三）网络投票安排

公司根据中国证监会《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。

（四）确保本次交易资产定价公允、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，确保标的资产的定价公允、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。

（五）过渡期间损益安排

交易双方确认，在过渡期间内，极光网络不得实施利润分配。

标的股权在过渡期间运营所产生的盈利由上市公司享有，运营所产生的亏损或因其他原因而导致极光网络净资产减少，则由交易对方中每一方按照其所持极光网络的股权的比例以现金方式分别承担。

交易双方同意在交割日后 30 个工作日内，上市公司可聘请具有证券期货从业资格的会计师事务所对过渡期间的损益及数额进行审计，并出具相关报告予以确认，在亏损数额经审计确定后的 10 个工作日内，交易对方向上市公司支付到位。

（六）业绩承诺与补偿

根据《重组办法》和中国证监会的相关规定，拟收购资产采用收益法进行评估并作为定价依据的，交易对方应当对拟收购资产未来三年的盈利进行承诺并作出可行的补偿安排。上市公司与交易对方签署的附生效条件的《资产购买协议》中约定了若标的公司实际业绩未达到承诺业绩，则交易对方将向上市公司进行补偿。

关于本次交易业绩承诺与补偿的具体安排详见本报告书“第一章 交易概述/四、本次交易具体方案/（一）发行股份及支付现金购买资产/11、业绩承诺及超额奖励安排”。

（七）本次发行股份锁定期限

为合理保障上市公司利益，本次交易发行的股份设置了锁定期，详见本报告

书“第一章 交易概述/四、本次交易具体方案/（一）发行股份及支付现金购买资产/10、股份锁定期”和“第一章 交易概述/四、本次交易具体方案/（二）发行股份募集配套资金/5、股份锁定期”。

（八）本次交易拟收购资产不存在权属纠纷的承诺

交易对方就拟转让资产权属是否清晰等事项出具承诺如下：

“本人 / 本单位合法拥有极光网络的股权，已履行全额出资义务，对该股权有完整的处置权；本人 / 本单位为标的股权的最终和真实所有人，不存在以信托、委托他人或接受他人委托等方式持有标的股权的情形；该股权未设置任何质押、抵押、担保或其他权利限制，不存在纠纷或潜在纠纷，未被行政或司法机关查封、冻结，亦不存在其他限制或禁止转让的情形。”

（九）本次交易后上市公司的分红政策

关于本次交易后上市公司的分红政策，请参见“第九章 其他重要事项/五、上市公司利润分配政策、现金分红规划及相关说明”

（十）关于本次发行是否摊薄每股收益的情况

详见“重大事项提示/十三、本次交易对中小投资者权益保护的安排/（五）本次交易不存在摊薄每股收益的情况”。

（十一）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。

九、本次交易的结论性意见

（一）独立董事意见

本公司独立董事基于独立判断的立场，在仔细审阅了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的相关材料后,经审慎分析,发表如下独立意见:

“1、本次《中南红文化集团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报告书》以及签订的相关协议,符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《发行管理办法》及其他有关法律、法规和中国证监会颁布的规范性文件的规定,本次交易方案具备可操作性。同意公司董事会就本次交易事项的总体安排。

2、公司本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的相关议案经公司第三届董事会第八次会议审议通过。上述董事会会议的召集召开程序、表决程序及方式符合《公司法》、公司章程以及相关规范性文件的规定。

3、本次交易标的资产经过了具有证券期货相关资格的会计师事务所和资产评估机构的审计和评估,本次交易价格以评估值为依据,由各方在公平、自愿的原则下协商确定,资产定价公平、合理,符合相关法律、法规及公司章程的规定,不会损害公司及股东特别是中小股东的利益。

4、本次交易聘请的中企华评估具有独立性,评估假设前提合理,评估方法与评估目的相关性一致,出具的资产评估报告的评估结论合理,目标资产定价公允,评估机构选择的重要评估参数、预期未来各年度收益或现金流量等重要评估依据及评估结论具有合理性。

5、通过本次交易,有利于提升公司的业务规模、提高公司的盈利能力和抗风险能力,有利于增强公司的持续经营能力和核心竞争力,有利于公司的长远发展,对提高公司市场竞争力将产生积极的影响,充分保障公司全体股东的利益,特别是中小股东的利益。

6、本次交易前,交易对方与公司不存在关联关系,本次募集配套资金通过询价的方式确定发行对象,根据法律、法规、规章及规范性文件的规定,本次交易不构成关联交易。本次董事会审议和披露发行股份及支付现金购买资产事项的程序符合国家法律法规、政策性文件和公司章程的有关规定。

7、本次发行股份及支付现金购买资产行为符合国家有关法律、法规和政策的规定，遵循了公开、公平、公正的准则，符合中南文化和全体股东的利益，对全体股东公平、合理。

8、本次交易尚需经股东大会审议通过、中国证监会上市公司并购重组审核委员会审核通过并取得中国证监会的核准。”

（二）独立财务顾问意见

广发证券作为本次交易的独立财务顾问，根据《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》和《准则第 26 号》等法律法规的规定和中国证监会的要求，通过尽职调查和对本次交易报告书等信息披露文件进行审慎核查，并与中南文化及其他中介机构经过充分沟通后，认为：

“1、本次交易方案符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《重组规定》等法律、法规和规范性文件的规定；

2、本次交易符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定；

3、本次交易完成后，上市公司仍具备股票上市的条件；

4、本次交易标的资产的定价原则公允，发行股票的定价方式和发行价格符合证监会的相关规定，不存在损害上市公司及股东合法利益的情形；

5、本次交易的标的资产为极光网络90%股权，资产权属清晰，不存在质押、担保权益或其他受限制的情形，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债务债权处理合法，本次交易符合《重组管理办法》等相关法律法规规定的实质性条件；

6、本次交易不构成关联交易，交易完成后有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力，本次交易有利于上市公司的持续发展，有利于保护上市公司全体股东的利益；

7、本次交易完成后，上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与

实际控制人及其关联人将继续保持独立,符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定;

8、本次交易完成后,将有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构,符合《重组管理办法》等相关法律法规规定的实质性条件;

9、本次交易后上市公司实际控制人并未变更,不构成借壳上市。”

(三) 律师事务所意见

国枫律所作为上市公司法律顾问,根据《公司法》、《重组管理办法》、《准则第 26 号》、《律师事务所从事证券法律业务管理办法》、《律师事务所证券法律业务执业规则(试行)》及其他有关法律、法规和中国证监会有关规范性文件的规定,按照律师行业公认的业务标准、道德规范和勤勉尽责精神,就中南文化本次交易出具法律意见如下:

中南文化本次交易符合现行相关法律、行政法规、规章和规范性文件规定的实质性条件,不存在法律障碍,不存在其他可能对本次交易构成影响的法律问题和风险;本次交易的相关各方主体均具备相应的资格,相关协议合法有效;除尚待获得中国证监会核准本次交易外,本次交易已经获得了必要的批准或授权。

十、本次交易相关证券服务机构

(一) 独立财务顾问

名称:广发证券股份有限公司

法定代表人:孙树明

注册地址:广东省广州市天河区天河北路 183-187 号大都会广场 43 楼
(4301-4316 房)

电话:020-87555888

传真:020-87557566

财务顾问主办人:李锐、吴曦

（二）法律顾问

名称：北京国枫律师事务所

法定代表人：张利国

注册地址：北京市东城区建国门内大街 26 号新闻大厦 7 层

电话：010-88004488

传真：010-66555566

经办律师：胡琪、王月鹏

（三）审计机构

名称：江苏公证天业会计师事务所（特殊普通合伙）

法定代表人：张彩斌

注册地址：无锡市新区龙山路 4 号 C 幢 303 室

电话：0512-65260880

传真：0512-65186030

经办注册会计师：沈岩、华可天

（四）评估机构

名称：北京中企华资产评估有限责任公司

法定代表人：权忠光

注册地址：北京市东城区青龙胡同 35 号

电话：010-65881818

传真：010-65882651

经办注册资产评估师：胡奇、张齐虹

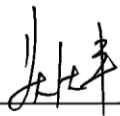
第十五章 声明与承诺

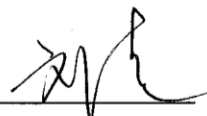
一、上市公司及全体董事、监事、高级管理人员声明

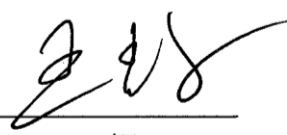
本公司及全体董事、监事及高级管理人员承诺《中南红文化集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要的内容真实、准确、完整，并对本报告书中的虚假记载、误导性陈述或重大遗漏承担个别和连带的法律责任。

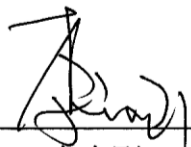
全体董事签名:

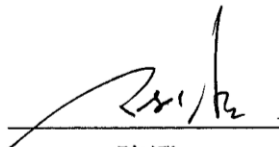

陈少忠

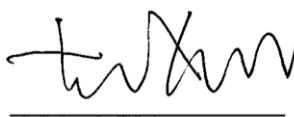

吴庆丰

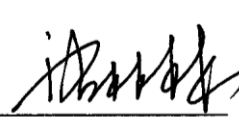

刘春

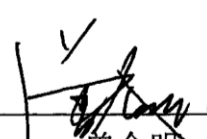

王辉


李志刚

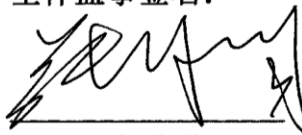

陈澄

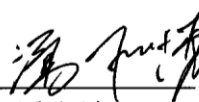

胡晓明

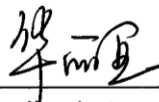

唐林林


曾会明

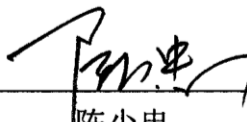
全体监事签名:

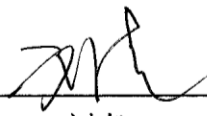

张月明

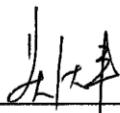

潘和清

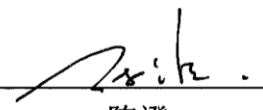

华丽亚

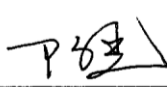
全体高级管理人员签名:

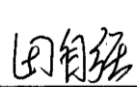

陈少忠


刘春


吴庆丰


陈澄


陈光


田自强

中南红文化集团股份有限公司(盖章)



2016年2月28日

二、独立财务顾问声明

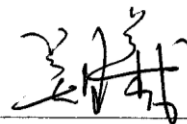
本公司同意《中南红文化集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书(修订稿)》及其摘要中引用本公司出具的独立财务顾问报告之结论性意见,并对所引述的内容进行了审阅,确认该报告书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

本公司承诺:如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,本公司未能勤勉尽责的,将承担连带赔偿责任。

财务顾问主办人:

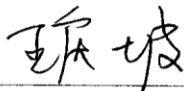


李锐



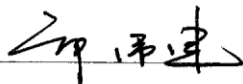
吴曦

财务顾问协办人:



王庆坡

项目组成员:



郭伟健

法定代表人:



孙树明



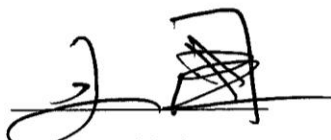
2016 年 12 月 28 日

三、法律顾问声明

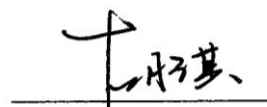
本所同意《中南红文化集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书(修订稿)》及其摘要中引用本所出具的法律意见书之结论性意见,并对所引述的内容进行了审阅,确认该报告书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

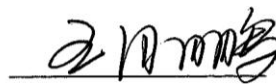
就本所出具的本次重组申请文件,本所承诺:如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,本所未能勤勉尽责的,将承担连带赔偿责任。

负责人:


张利国

经办律师:


胡 琪

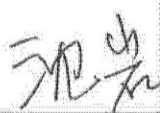
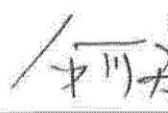

王月鹏



四、审计机构声明

本所同意《中南红文化集团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报告书(修订稿)》及其摘要中引用本所出具的审计报告、备考审阅报告之结论性意见,并对所引述的内容进行了审阅,确认该报告书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

本所承诺:如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,本所未能勤勉尽责的,将承担连带赔偿责任。

经办注册会计师:    
沈岩 华可天

事务所负责人: 
张彩斌

江苏公证天业会计师事务所(特殊普通合伙)



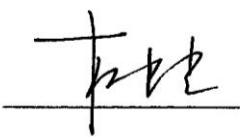
五、评估机构声明

本公司同意《中南红文化集团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报告书》及其摘要中引用本公司出具的评估报告之结论性意见，并对所引述的内容进行了审阅，确认该报告书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

本公司承诺：如本次重组申请文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本公司未能勤勉尽责的，将承担连带赔偿责任。

注册资产评估师： 
胡 奇


张齐虹

法定代表人： 
权忠光



第十六章 备查文件

一、备查文件目录

(一)《中南红文化集团股份有限公司与樟树市浩基投资管理中心(有限合伙)、西藏泰富文化传媒有限公司、代志立、李经纬、符志斌签署之资产购买协议》及补充协议

(二)中南文化第三届董事会第七次会议决议;

(三)中南文化第三届董事会第八次会议决议;

(四)中南文化第三届监事会第三次会议决议;

(五)中南文化第三届监事会第四次会议决议;

(六)中南文化独立董事关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金相关事项的独立意见;

(七)中南文化董事会关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项履行法定程序的完备性、合规性及提交法律文件有效性的说明;

(八)关于极光网络股东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的承诺函;

(九)广发证券股份有限公司关于中南红文化集团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之独立财务顾问报告;

(十)北京国枫律师事务所关于中南红文化集团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之法律意见书;

(十一)上海极光网络科技有限公司 2014 年、2015 年以及 2016 年 1-6 月财务报告和审计报告;

(十二)中南红文化集团股份有限公司 2015 年、2016 年 1-6 月备考财务报告;

(十三) 极光网络评估报告及评估说明;

(十四) 中南文化董事会关于公司股票价格波动达到《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》第五条相关标准的说明;

(十五) 交易进程备忘录。

二、备查地点

投资者可于下列地点查阅上述备查文件:

中南红文化集团股份有限公司

地址: 江阴市高新技术产业开发园金山路

电话: 0510-86996882

传真: 0510-86993300

联系人: 陈光

三、查阅时间

工作日每日上午9:30-11:30, 下午14:00-17:00

四、查阅网址

指定信息披露网址:

深圳证券交易所 www.szse.com.cn; 巨潮资讯网 www.cninfo.com.cn

(本页无正文,为《中南红文化集团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报告书(修订稿)》之盖章页)



2016 年 12 月 28 日