

# 长城国际动漫游戏股份有限公司

## 非公开发行 A 股股票募集资金运用可行性分析报告（修订稿）

### 一、本次募集资金使用计划

本次非公开发行拟募集资金总额不超过12,000.00万元，扣除发行费用后将用于补充公司流动资金。

### 二、本次募集资金投向情况分析

#### （一）本次募集资金有利于公司战略转型的顺利实施

公司原主要从事焦炭及其系列产品的生产、销售。近年来，焦化行业自身产能严重过剩，同时上游受主焦煤供应紧缺的影响造成产品制造成本居高不下，而下游客户钢企以及化工企业受国家房地产调控等宏观政策的限制，钢材去库存的压力大增，市场需求不旺，使得焦炭价格缺乏上涨动力。公司地处我国西南地区，产品销售也集中该区域。在激烈的市场竞争中，本地焦炭产能的增加、外来焦炭的入侵，使公司原有区域行业龙头地位、质量优势、规模优势、成本优势和产能布局优势逐步丧失。2012年至2014年，公司营业收入持续下降，净利润维持在较低的水平甚至亏损。

面对经营困境，公司已通过并购包括杭州长城、新娱兄弟、宏梦卡通等在内的动漫游戏资产，逐步转型为涵盖动漫设计、制作、动漫游戏、创意旅游和玩具销售等动漫业务的大型文化类企业，控股股东长城集团将利用自身在文化产业领域的成功经验，协助公司对收购标的企业进行整合，利用各自的优势和特点，发挥最大限度的协同效应，增强上市公司盈利能力，提高股东回报。完成本次收购后，上市公司将全面进军动漫原创及衍生品领域，通过对标的企业的协同优化，实现“虚拟动漫形象+现实娱乐体验”的线上线下互通的运营模式。

动漫产业是以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、

玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业，属于典型的资金密集型、科技密集型、知识密集型和人力密集型的文化创意产业。版权购买、人力成本等占公司运营成本的比重较高，从成本费用的结构上，需要直接支付现金的占绝大多数，非付现成本占比较小，在下游衍生品的运营尚未产生规模效应之前，公司需要储备足够的现金，只有这样才能提高公司经营的安全边际，确保公司所坚持的长期发展战略不被市场的短期波动所干扰，为公司人力资本持续转化为经营业绩提供有效保障，其生产经营模式与传统的制造业有着显著的区别。

公司拟利用本次非公开募集资金，加强在动漫原创板块的资金投入，整合优质动漫版权，通过电视、网络等渠道强化动漫形象运营推广，推进动漫创意园的建设，同时加大游戏产品设计、推广、运营等方面投入，构建和完善“漫游互动”业务体系，进一步丰富和拓宽动漫产品的价值实现载体，增强公司持续盈利能力，推动公司战略转型的顺利实施。

## （二）优化资本结构，提供公司风险抵御能力

截至 2015 年 9 月 30 日，公司总资产为 149,633.38 万元，总负债为 117,075.60 万元，资产负债率为 78.24%，流动比率为 0.52，速动比率为 0.46，现金比率 0.07，公司负债比例较高，财务风险较大，抗风险能力较弱，不利于转型期公司业务的开展。公司与同行业主要可比上市公司的资产负债率的对比情况如下表所示：

股票代码	公司简称	资产负债率 (2014.12.31)	资产负债率 (2015.09.30)
002292.SZ	奥飞动漫	35.85%	40.19%
002502.SZ	骅威股份	6.95%	8.40%
002699.SZ	美盛文化	22.93%	15.88%
300315.SZ	掌趣科技	19.76%	10.63%
002555.SZ	顺荣三七	16.81%	19.92%
002174.SZ	游族网络	34.86%	36.81%
002261.SZ	拓维信息	18.86%	17.03%
300418.SZ	昆仑万维	31.08%	25.06%
300043.SZ	互动娱乐	31.99%	44.83%
002354.SZ	天神娱乐	10.90%	41.52%

平均值	23.00%	26.03%
长城动漫	78.50%	78.24%

注：假设关于动漫游戏资产的收购在 2013 年 1 月 1 日完成，公司编制了备考报表，并经天健会计师事务所（特殊普通合伙）审阅，公司 2014 年末资产负债率为 78.50%。

由上表可见，本公司资产负债率明显高于行业平均水平，在完成本次非公开发行后，公司的短期偿债能力指标将明显好转，特别是速动比率和现金比率增长明显，财务风险降低，公司运营能力得到增强，有利于公司转型期业务的开展。以 2015 年 9 月 30 日为基准日，公司非公开发行前后的主要偿债能力指标的测算情况如下表所示（不考虑发行费用等因素的影响）：

财务指标	本次发行前	本次发行后
资产负债率	78.24%	72.43%
流动比率	0.52	0.64
速动比率	0.46	0.58
现金比率	0.07	0.19

### （三）本次募集资金有利于增强公司未来投融资能力

本次非公开发行完成后，公司资金实力将进一步增强，抗风险能力和持续融资能力将得到提高，财务状况将得到一定程度的改善，有利于公司未来通过各种融资渠道获取更低成本的资金。公司未来计划在完善现有经营模式外，力争在战略布点及产业链上下游方面拓展，进一步丰富和拓宽动漫产品的价值实现载体。本次发行募集资金到位后，公司可及时把握市场机遇，提升业务规模，巩固行业地位，增强公司的整体竞争力，为公司的持续发展提供有力的保障。

## 三、本次非公开发行对公司经营管理和财务状况的影响

### （一）对公司经营业务的影响

2014年，公司实现归属于上市公司股东的净利润593.99万元，每股收益为0.0195元，归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润为-3,433.05万元，公司原有焦化业务处于经营亏损的状态，公司持续经营能力还有待加强，要保持良好的持续经营状况，急需寻求新的业绩增长点。通过资产收购，公司转型为涵盖动漫设计、制作、动漫游戏、创意旅游和玩具销售等动漫业务的大型文化类企业，本次发行将为

公司主营战略转型提供必要的资金保障，有利于提高公司长期盈利能力，维护股东特别是中小投资者的利益。

## （二）本次发行对公司财务状况的影响

本次发行完成后，公司的总资产和净资产规模相应增加，资金实力将得到显著增强，公司流动比率和速动比率将有效提高，公司主营业务的盈利能力也将得以加强，公司总体现金流状况将得到进一步优化，为公司后续发展提供有力保障。

长城国际动漫游戏股份有限公司

董事会

2015年12月7日