

长城国际动漫游戏股份有限公司
关于
重大资产重组募集配套资金使用的
可行性研究报告

二〇一六年六月

长城国际动漫游戏股份有限公司关于 本次重大资产重组募集配套资金使用的 可行性研究报告

一、本次发行募集资金使用计划

（一）募集资金用途

本次非公开发行募集配套资金总额不超过 42,500 万元，扣除支付本次收购现金对价以及支付中介机构费用后用于以下项目：

序号	项目名称		项目总投资 (万元)	拟投入募集资金 (万元)
1	主题乐园 建设项目	灵境世界体验馆	6,215.00	5,550.00
		兔宝宝儿童职业体验馆	3,046.00	3,000.00
2	制作动漫电影项目		7,650.00	7,650.00
合计			16,911.00	16,200.00

若本次非公开发行实际募集资金净额少于上述项目拟投入募集资金总额，公司将根据实际募集资金净额，按照项目的轻重缓急等情况，调整并最终决定募集资金的具体投资项目、优先顺序及各项目的具体投资额，募集资金不足部分由公司以自有资金或通过其他融资方式解决。

如本次募集资金到位时间与项目实施进度不一致，公司可根据实际情况需要以其他资金先行投入，募集资金到位后予以置换。

（二）募投项目主办方介绍

本次募集资金主要用于制作动漫电影和主题乐园建设项目，其中主题乐园包括灵境世界体验馆和兔宝宝儿童职业体验馆，均由本次重大资产重组收购标的公司实施，项目具体的主办方如下表所示：

序号	项目名称		主办方
1	主题乐园建设项目	灵境世界体验馆	西安灵境科技有限公司
		兔宝宝儿童职业体验馆	北京迷你世界文化交流有限公司
2	制作动漫电影项目		西安灵境科技有限公司

1、西安灵境科技有限公司

西安灵境科技有限公司（以下简称“灵境科技”）是一家以文化创意设计为核心，以科技和文化融合为发展方向，以多媒体等数字技术为依托，通过对空间环境的创意设计，综合利用环境、声音、灯光、画面、色彩等元素，为客户提供创意展览展示服务和文化旅游创意设计、实施及运营维护的文化创意企业。重点服务于博物馆、科技馆、城市规划馆、企业馆、文化主题公园、旅游景点等领域。多年来，灵境科技一直专注于文化创意设计核心能力的提高，向各类具有展览展示需求的客户提供集主题创意、项目策划、软件开发、内容制作、项目实施及运营维护和技术服务于一体的整体解决方案。承办过的经典项目有“溯源·秦皇陵”，该项目中灵境科技用现代技术模拟因技术限制未被开发的秦始皇地宫场景。

2、北京迷你世界文化交流有限公司

北京迷你世界文化交流有限公司（以下简称“迷你世界”）是为青少年打造的以职业体验为主的场馆，目前主要经营场馆位于北京市丰台区南三环西路。迷你世界是完全按照真实社会建造的微缩版城市，专为青少年提供职业体验的素质教育基地，建造有教育体验、科技体验、安全体验、文化体验、环保体验在内的5星级成长教育体验场馆，涵盖政府职能、文化艺术、民生服务、医疗卫生、交通运输、娱乐休闲、餐饮美食7大职业系统；设置银行、警察局、环保局、消防中心、蛋糕店等近60个体验项目，可体验近百种社会职业。迷你世界以职业体验为载体，通过儿童的职业体验、联动体验、亲子体验、成长认证等，为家长和孩子提供全方位、多角度的体验感受。在体验过程中，以教育儿童为目的，以娱乐为载体，好玩有趣的体验过程不仅给儿童带来前所未有的快乐体验，更培养了儿童的自信心，从而提高了他们的动手能力、社交能力等综合能力。

二、募集资金投资项目的的基本情况、必要性以及可行性分析

（一）主题乐园建设项目

1、项目基本情况

滁州创意园位于滁州科教园区西南侧，洪武路以北，醉翁路以东，总面积约 1,800 亩。2016 年 5 月 4 日，长城动漫在原有园区的基础上新取得了 426.33 亩土地，用于滁州创意园的后续建设。随着高铁全线贯通，南京至滁州仅 18 分钟，基地交通区位优势明显。滁州创意园定位于动漫游乐园、动漫体验园、教育培训基地，是基于长城动漫线上虚拟动漫形象和游戏人物打造的线下体验园，可多方位的满足人们的精神文化需求和创意文化旅游需求。

目前，滁州创意园建设有“一街（中华千年大道）、二城（动漫城、网游城）、三园（世界文化遗产博览园、龙盘寺佛文化博览园、文创旅游产业园）”六大主功能区，为进一步丰富滁州创意园园区内容，为广大游客带来更多的娱乐、教育体验，本次收购标的公司拟分别在滁州创意园内建设灵境世界体验馆和兔宝宝儿童职业体验馆，具体情况实施情况如下：

序号	项目名称	实施主体
1	灵境世界体验馆	灵境科技
2	兔宝宝儿童职业体验馆	迷你世界

灵境科技拟利用其在虚拟现实方面积累的相关技术和经验并结合公司成功案例打造的灵境世界体验馆。主要围绕长城动漫现有动漫卡通形象及园区内特定文化场景，利用虚拟现实技术将动漫游戏场景和文化场景真实再现，给广大游客带来沉浸式、交互式的娱乐体验。该项目拟投入资金 6,215 万元，拟使用募集资金 5,550 万元。

序号	设备名称	设备细分	价格（万元）
1	灵境世界体验馆	数字 3D 壁画	1,500.00
		激光隧道	1,500.00
		全息投影	1,275.00
		N 组合幻影成像	860.00

	虚拟现实动漫影院	1,000.00
2	基础配套（交通、景观、给排水、电力电讯、环卫消防、标示解说、安全防护）	80.00
合计		6,215.00

（2）兔宝宝儿童职业体验馆

迷你世界在儿童职业体验馆方面积累了丰富的设计、建设及运营经验，拟将儿童职业体验馆与长城动漫卡通形象相结合，建设以兔宝宝为主题的儿童职业体验馆，同时辅助碰碰车、旋转小飞车、青蛙跳等游乐亲子项目，该项目拟使用募集资金 3,000 万元。

序号	设备名称	设备细分	价格（万元）
1	兔 宝 宝 亲 子 乐 园	兔宝宝主题的航空公司、医院、加油站、学校、玩具工厂、邮政局、法院、公安局、环卫所、电视台等	2,600.00
		儿童乐园（碰碰车、旋转小飞车、青蛙跳等亲子项目设备）	350.00
2	基础配套（给排水、电力电讯、环卫消防、标示解说、安全防护）		96.00
合计			3,046.00

2、本次项目实施的背景、必要性与可行性

（1）项目建设的背景

《动漫产业“十二五”规划》明确提出，要优化动漫产业布局结构，加强动漫产业基地园区、主题公园的建设与管理。统筹规划、突出特色、控制总量、提高水平，重点建设 3—5 家具有示范引领作用的国家级动漫产业示范基地园区，优化基地园区布局，加强动漫类主题公园的建设和管理。完善动漫产业基地园区推动产业集聚、产品展示、人才培养、企业孵化、技术支撑、版权交易和国际合作等功能。

近年来，随着人们生活水平的提高，国内旅游产业取得了快速发展，全国各地掀起了一番旅游经济发展热潮。但由于旅游规划理念较为传统，部分旅游资源被过度开发，“靠山吃山、靠水吃水”的产业发展理念已难以满足人们对生活品质的追求，成为制约传统旅游业发展的瓶颈，中国旅游已经从传统“走马观花”

式的观光游向以文化为主题导向的“文化深度游”、“文化休闲游”转变；与此同时，在旅游产业和文化创意产品融合发展的背景下，随着动漫产业的发展，文化旅游、创意旅游越来越受到人们的青睐。

动漫主题公园是文化旅游、创意旅游的重要形式之一，最早起源于欧洲，在美国得到了大步推进，至 1990 年全球大型主题公园达到 225 家，年游客量约 3 亿，营业收入达到约 80 亿美元，而仅仅十五年后的 2005 年，主题公园数量达到 362 家，年收入高达 150 亿美元。近年来全球主题公园呈稳定增长，根据 AECOM2015 年报告，全球排名前 10 的主题公园集团共接待游客 4.20 亿，同比增长 9.8%。

据世界旅游组织的预测，2020 年中国将成为世界第一大旅游国家，国际游客约 1.4 亿，占全球国际游客总量的 8.6%，而主题公园方面，过去 5 年全球主题公园收入增长 4%，也基本来自中国和东南亚人民日益旺盛的游乐需求。因此，中国的主题公园拥有广阔的发展前景。

（2）项目实施的必要性

本项目的实施是上市公司打造以 IP 为核心的生态链战略的重要组成部分，有助于本公司完善产业链，优化产业布局，实现上市公司的战略目标。

主题公园是帮助公司宣传角色形象、推进完善动漫产业链以及实现目标利润的重要手段。滁州创意园内的两个场馆分别适合不同年龄段人群。其中由迷你世界建设的兔宝宝儿童职业体验馆主要面向少年儿童，而由灵境科技建立的灵境世界体验馆则面向全年龄段人群。国人的传统观念是动漫作品面向低龄儿童，所以市场上大部分的动漫走低幼化的路线。然而近年来出现的国产现象级动漫作品如《十万个冷笑话》、《大圣归来》宣告了动画不仅仅是少年儿童的专属，更可以受到青少年及成年人的青睐，青少年及成年人的动漫市场更加广阔。此次滁州创意园两个场馆的建成不仅丰富巩固了低龄群体的内容，还将客户群体扩大至主观性和消费能力更强的青年及成年人。

滁州创意园内两个场馆建成之后，上市公司自主研发出来的各种动漫形象可以被添加进去，既丰富了创意园内场馆的内容，又能帮助公司宣传角色形象。在这之后，动漫角色又能与上市公司旗下的游戏制作平台、衍生品制作销售渠道联动，产生经济效益。因此此次滁州创意园内两个场馆的建立具有必要性。

（3）项目实施的可行性

①灵境世界体验馆可行性

灵境科技是专业从事多媒体展示与数字体验的高新科技企业，以文化与科技融合为重点发展方向，以基于虚拟现实技术的多媒体展示及数字体验产品和综合解决方案为核心，重点服务于博物馆、科技馆、规划馆、文化主题公园、旅游景点等应用领域。灵境科技自成立以来，十分重视产品创新。公司设有研发中心，每年用于研究和开发的投入占公司营业收入的 7%左右，充分发挥出了设计、创意、开发工程师人员的创造性，开发出了如体感互动、魔幻剧场、球幕影院、3D 结构投影、4D 数字体验、数字沙盘、虚拟现实、沉浸体验式实景剧场等八大系列 50 多个产品，并已成功应用于遍及全国的 300 多个展览展示场馆和旅游景区。

灵境科技在虚拟现实领域耕耘多年，积累了丰富的虚拟现实开发及应用技术，并已成功应用于秦始皇兵马俑景区周边提升工程之一的“溯源·秦皇陵”项目；除此以外，灵境科技即将开工建设的其他文化旅游项目包括展现九寨沟四季景观和藏羌文化的“梦幻九寨”项目、体现川蜀文化和都江堰人治水传奇的“都江堰”项目等已证明社会各界对灵境科技的认可。

在滁州创意园项目中，灵境科技将运用其先进的技术手段以及擅长的表达模式，结合先前成功的项目经验，为上市公司已有的动漫形象量身订做灵境世界体验馆。因此，灵境科技的灵境世界体验馆具有可行性。

②兔宝宝儿童职业体验馆的可行性

迷你世界是为儿童打造的以职业化体验为主的场馆。迷你世界的运营团队在儿童职业体验馆方面已积累了丰富的设计、建设及运营经验。此行业的壁垒主要存在于两方面：一是场馆区域壁垒，儿童职业体验馆对经营场地要求较高，不仅需要大面积的场地，还需要所在场地交通便利、周边的停车场等公共设施配备齐全；二是资金壁垒，开设儿童职业体验馆需要投入大量的资金进行场馆的前期设计、施工和建设，在后续运营过程中还需要投入人力成本、租金成本和维护成本等，对企业的资金要求较高。而上市公司自身的资源优势能很好的克服上述壁垒：一方面，上市公司已于 2016 年 5 月 4 日在原有园区的基础上新取得了 426.33 亩土地，用于滁州创意园的后续建设，有足够的场地满足儿童职业体验馆的复制；

另外，滁州创意园的交通区位优势明显，随着高铁全线贯通，南京至滁州仅 18 分钟；另一方面，上市公司融资渠道较广，具备满足儿童职业体验馆的资金需求的能力。

（二）制作动漫电影项目

1、项目基本情况

灵境科技将在未来 1 年内投入制作三部动漫电影，三部动漫电影分别围绕灵境科技已成功开发及即将开发的“溯源·秦皇陵”、“梦幻·九寨”和“溯源·都江堰”项目进行改编，打造奇幻古装动漫系列电影，采用全三维制作技术，以 3D 格式在全国院线上映，单部投资拟使用募集资金 2,550 万元，共计 7,650 万元。

灵境科技拟筹拍的动漫电影成本预算如下：

单位：万元

序号	主要工作	数量	单价	总价
第一阶段：前期制作				
1	创意策划、剧本写作	1 部	310.00	310.00
2	形象设计	20 个	1.00	20.00
第二阶段：中期制作				
3	导演带片费用（含制作图文分镜）	10 段	4.00	40.00
4	角色建模	20 个	3.00	60.00
5	主场景建模	15 个	5.00	75.00
6	分场景建模	300 个	0.70	210.00
7	道具、配角建模	500 个	0.20	100.00
8	角色动画	6,000 秒	0.08	480.00
9	特效	10 段	40.00	400.00
10	分切场景	10 段	2.00	20.00
11	渲染	10 段	10.00	100.00
12	合成	10 段	10.00	100.00
第三阶段：后期制作				

13	配音	1 部	145.00	145.00
14	动效	1 部	30.00	30.00
15	音效	1 部	50.00	50.00
16	音乐	1 部	30.00	30.00
17	混录、终混	1 部	20.00	20.00
18	较色	1 部	20.00	20.00
16	总合成输出（影院版）	1 部	40.00	40.00
第四阶段：宣传营销				
17	宣传营销推广费用	1 部	300.00	300.00
合计				2,550.00

2、本次项目实施的背景与必要性、可行性

（1）项目建设的背景

中国政府一直大力支持国产动漫的发展。2004 年 5 月，广电出台了《关于我国动画产业的若干意见》，要求各级电视台播出进口动画片不得超过 40%。同年，广电总局要求，1/3 以上的省级和副省级电视台要开办少儿频道，国产动画片每季度播出数量不少于动画片总量的 60%。此后，广电总局再次规定，从 2006 年 9 月 1 日起，全国各动画频道、少儿频道在每天 17 时至 20 时的黄金时间必须播出国产动画片、国产动画栏目或自制的少儿节目，不得播出境外动画片及境外动画资讯节目和栏目。国家的政策意在限制日美漫画的文化输出，努力培养国产漫画自己的市场和受众。

2015 年伊始，动画片《十万个冷笑话》票房 1.1 亿，是国内第一部票房破亿元的面向成人的动画片。《十万个冷笑话》是由上海炫动传播股份有限公司、万达影视传媒有限公司以及有妖气出品的跨年动画电影，于 2014 年 12 月 31 日上映。作为一部非低幼动画片，如此票房可以说是中国动漫行业的一次胜利。

无独有偶，数月之后，2015 年现象级动画片《大圣归来》在暑期档成功突破十亿元票房大关，成为我国动漫作品的票房冠军。《大圣归来》便是一部全年龄的动画电影，它的成功不仅再次将动漫电影市场带向全年龄化，也让很多动漫从业人员看到了故事内核的重要性。对于动画市场而言，《大圣归来》宣告了动

画不仅是少年儿童的专属，也可以是老少咸宜的合家欢套餐。对于整个动漫行业环境而言，《大圣归来》完美地将技术和故事内容相结合，展现了一种十分成熟、健康的动漫“打开方式”，给动漫企业找到了新的发展之路。

近年来，国内动漫企业亦加快了进军电影市场的步伐，动画电影成为动漫企业新的利润增长点。近三年来国产动画电影的票房情况如下表所示：

单位：万元

票房排名	2015 年		2014 年		2013 年	
	电影名称	票房	电影名称	票房	电影名称	票房
1	西游记之大圣归来	95,642	熊出没之夺宝熊兵	24,700	喜洋洋与灰太狼之羊过蛇年	12,397
2	熊出没之雪岭雄风	29,538	喜洋洋与灰太狼之飞马奇遇记	8,715	我爱灰太狼 2	7,553
3	十万个冷笑话	11,991	赛尔号大电影 4：圣魔之战	6,245	赛尔号大电影 3 之战神联盟	7,512
4	洛克王国 4：出发！巨人谷	7,697	神秘世界历险记 2	6,237	洛克王国 2	6,810
5	黑猫警长之翡翠之星	7,073	秦时明月大电影之龙腾万里	5,998	潜艇总动员 3	5,652
6	喜羊羊与灰太狼之羊年喜羊羊	6,777	神笔马良	5,862	巴啦啦小魔仙	5,133
7	桂宝之爆笑闯宇宙	6,426	龙之谷：破晓奇兵	5,740	辛巴达历险记 2013	3,902
8	赛尔号大电影 5：雷神崛起	5,661	潜艇总动员 4	4,812	开心超人	3,377
9	猪猪侠之终极决战	4,546	洛克王国 3	4,772	魁拔 2	2,482
10	潜艇总动员之时光宝盒	3,387	猪猪侠 2	4,493	81 号农场之保卫麦咭	2,414
平均值	17,874		7,757		5,723	

由上表可看出，最近三年，国产动漫电影的票房收入呈显著增长的态势，2015 年票房排名前十的动漫电影平均票房为 17,874 万元，较 2014 年增长约 130.42%；2014 年票房排名前十的动漫电影平均票房为 7,757 万元，较 2013 年增长约 35.54%，从总体上看，2015 年国产动画电影的总票房已经超过 45 亿元，全年有约 40 部国产动画电影上映。如上表所示，其中票房超过 1 亿元的国产动画电影 3 部，超过 5,000 万的国产动画电影达 8 部。

（2）项目实施的必要性

本项目的实施符合公司的发展规划，是公司实现自主动漫 IP 开发，完善自身

经营模式，提高行业竞争力的重要手段。

此次动漫电影的拍摄是建立在灵境科技经典项目的基础上，以中华五千年文化为 IP 资源库、以中华历史人文为场景并结合灵境科技固有的技术优势打造的现象级作品。以“溯源·秦皇陵”为例，灵境科技根据《史记》等相关史料的记载，依托精心构筑设计的地宫整体建筑和数个栩栩如生的空间实景，还原了一直因技术限制而未能开发的秦始皇地宫真实场景，并综合运用全息成像、虚拟现实幻影成像、结构投影等多种数字技术向观众展示了厚重的秦朝历史和秦始皇地宫的壮观景象，特别是全息成像技术和虚拟现实技术的应用使得游客通过多感官体验获得了强烈的沉浸感和现实感。

“溯源·秦皇陵”的成功说明了以中华五千年文化为 IP 的潜在价值。中华历史文化故事有其固有的受众群体，而灵境科技是国内为数不多的、擅长围绕中华历史文化故事开发商业价值的高科技公司。本次动漫电影的拍摄将糅合灵境科技全息成像技术和虚拟现实技术等先进的技术手段，让观众在享受电影故事情节的同时得到更高层次的感官体验。

除此以外，上市公司的经营模式将加速良性循环，更好的发挥协同效应，极大的提高自身在动漫行业的竞争力。首先，通过推出现象级动漫影视作品，上市公司将直接获取经济收益与受众人群；其次，影视作品中动漫形象的成功将丰富主题公园角色与场景；最后，上市公司利用其自有的资源优势，整合旗下各类资产，深度开发 IP 的衍生价值，最终形成影游互动、动漫形象衍生品开发、制作与销售等多种手段并存的良性循环运营模式。因此，灵境科技动漫电影制作项目具有必要性。

（3）项目实施的可行性

灵境科技是一家以文化创意设计为核心，以科技和文化融合为发展方向，以多媒体等数字技术为依托，通过对空间环境的创意设计，综合利用环境、声音、灯光、画面、色彩等元素，为客户提供创意展览展示服务和文化旅游创意设计、实施及运营维护的文化创意企业。灵境科技设有专门的企业技术研发中心，包括创意策划部、软件开发部、制作部等。灵境科技通过以往项目培养了一批优秀的内容创意及制作人才，可以满足动漫电影的开发和制作。灵境科技动漫电影制作

项目具有可行性。

（4）项目效益

直接收入主要来自动漫电影在国内外院线的放映发行收入和影片中的广告植入；间接收入主要包括将电影 IP 创意移植到电脑游戏和手机游戏的授权收入等，预计单部电影可取得收入约 3,800 万元，实现净利润 750 万元。另一方面，动漫电影的播出带来的广告效应，可以迅速推广动漫形象和公司项目，再根据不同形象的受欢迎程度开发下游的衍生品市场。

三、本次发行对公司经营管理、财务状况的影响

本次发行之后，公司将通过推出现象级动漫影视作品，获取经济收益与受众人群，提高原创动漫形象的知名度；同时，受欢迎的动漫形象将被入选主题公园，以丰富主题公园的角色与场景，进一步扩大影响力；最后，上市公司利用其自有的资源优势，整合旗下各类资产，深度开发 IP 的衍生价值，最终打造成影游互动、动漫形象衍生品开发、制作与销售等一系列完整的生态链，产业布局将更加完善。配套募集资金到位且各项目顺利实施后，随着各项目的协同效应的逐渐显现，公司的财务状况和盈利能力将得到明显提升。

长城国际动漫游戏股份有限公司

2016 年 6 月 28 日