（上接A52版）

科技历史沿革部分的相关叙述。

（2）利润表

单位：万元

| 项目 | 2014年1–9月 | 2013年 | 2012年 |
|---|---|---|---|
| 一、营业收入 | 259.26 | 972.70 | 546.33 |
| 减：营业成本 | 495.20 | 468.84 | 232.92 |
| 营业税金及附加 | 1.22 | 3.13 | 21.75 |
| 销售费用 | – | – | – |
| 管理费用 | 274.29 | 671.31 | 379.06 |
| 财务费用 | 33.26 | 22.93 | 23.41 |
| 资产减值损失 | 9.85 | –3.63 | 11.32 |
| 投资收益 | – | 7.50 | – |
| 二、营业利润（亏损以“–”号填列） | –554.56 | –182.38 | –122.11 |
| 加：营业外收入 | 7.32 | 2.00 | 11.56 |
| 减：营业外支出 | 76.31 | 15.55 | 0.23 |
| 三、利润总额（亏损总额以“–”号填列） | –623.56 | –195.93 | –110.79 |
| 所得税费用 | – | 24.93 | – |
| 四、净利润（净亏损以“–”号填列） | –623.56 | –220.86 | –110.79 |
| 其中：归属于母公司股东的净利润 | –622.24 | –240.29 | –104.09 |
| 少数股东损益 | –1.32 | 19.42 | –6.69 |

上述主要科目波动较大的原因分析如下：

报告期内，宣诚科技营业收入变化较大，其中，2013年度较2012年度增长78.04%，绝对额增加426.37万元，主要系2013年与杭州搬客网络科技有限公司签订了45.1万元的软件开发合同所致；2014年1–9月较2013年度减少73.36%，绝对额减少713.45万元，除了软件收入较2013年度大幅减少外，主要系2014年主要游戏产品处于研发过程中，没有新的游戏产品上线导致收入锐减所致。

2013年较2012年，宣诚科技管理费用大幅增长，主要系该期研发产品增加导致办公经费增加、相应的人员工资增加以及宣诚科技在广告宣传方面的投入增加所致。

2014年1–9月较2013年，宣诚科技营业外支出增加较多，主要系本期内向浙江大学教育基金会捐赠款项75万元所致。

（3）非经常性损益情况及扣非净利润

单位：万元

| 项目 | 2014年1–9月 | 2013年度 | 2012年度 |
|---|---|---|---|
| 计入当期损益的政府补助（与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外） | 7.17 | 2.00 | 11.56 |
| 同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益 | – | – | –4.14 |
| 除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益 | – | 7.50 | – |
| 除上述各项之外的其他营业外收入和支出 | –76.17 | –15.55 | –0.23 |
| 小计 | –69.00 | –6.06 | 7.19 |
| 减：所得税费用（所得税费用减少以“–”表示） | – | – | 1.08 |
| 非经常性损益净额 | –69.00 | –6.06 | 6.11 |
| 其中：归属于母公司股东的非经常性损益净额 | –69.00 | –6.06 | 6.11 |

由上表可知，除2014年1–9月外，宣诚科技非经常性损益金额较小，2014年非经常性损益主要系其对浙江大学教育基金会的捐赠款项。

2012年、2013年和2014年1–9月宣诚科技扣除非经常性损益后的净利润分别为–116.90万元、–214.80万元和–554.56万元

9.最近三年转让、交易、增资或改制情况

宣诚科技最近三年的股权交易和增资情况见上述“2、历史沿革”。宣诚科技最近三年未进行评估和改制。

四、本次交易标的的预评估情况

（一）标的资产的预估值及定价

本次交易标的相关资产的评估基准日为2014年9月30日。截至本预案签署之日，申元资产评估有限公司已对本次交易标的进行了预评估，并出具了《关于标的资产评估情况的说明》。

截至2014年9月30日，各交易标的未经审计的净资产账面值、预估值以及预评估增值率如下表所示：

| 交易标的 | 未经审计归属于母公司净资产（万元） | 预估值（万元） | 预评估增值率 | 预估值采用评估方法 | 拟定交易价格（万元） |
|---|---|---|---|---|---|
| 杭州长城100%股权 | 8,511.72 | 14,000.00 | 64.48% | 资产基础法 | 14,000.00 |
| 宏梦卡通100%股权 | 206.49 | 5,000.00 | 2,421.42% | 资产基础法 | 5,000.00 |
| 东方国龙100%股权 | 176.68 | 2,000.00 | 1,031.99% | 收益法 | 2,000.00 |
| 新娱兄弟100%股权 | 795.07 | 50,000.00 | 6,188.75% | 收益法 | 50,000.00 |
| 滕州创意园45.74%股权 | 15,690.92 | 18,500.00 | 17.90% | 资产基础法 | 18,500.00 |
| 天两经贸100%股权 | –17.77 | 8,100.00 | 45,682.44% | 收益法 | 8,100.00 |
| 宣诚科技100%股权 | 69.64 | 4,000.00 | 5,643.83% | 收益法 | 4,000.00 |
| 合计 | 25,410.76 | 101,600.00 | 299.83% | | 101,600.00 |

本次购买资产的作价将参考由具有证券相关业务资格的评估机构出具的评估结果，由本公司和交易对方经过公平谈判协商确定，并需经本公司股东大会决议通过。

目前，相关评估工作正在进行中，本预案披露的预估值与最终经具有证券相关业务资格的评估机构出具的评估结果可能存在一定的差异，最终资产评估结果将在重组报告书草案中予以披露。

（二）评估方法

1.资产基础法

资产基础法是指以被评估单位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。具体思以重置各项生产要素为假设前提，根据委托评估的分项资产的具体情况选用适宜的方法分别评定估算各分项资产的价值并累加本和，再扣减相关负债评估值，得出股东全部权益的评估价值。

2.收益法

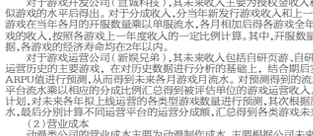
结合本次评估目的和评估对象，采用企业自由现金流折现模型确定企业自由现金流价值，并分析公司溢余资产、非经营性资产的价值，确定公司的整体价值，扣减付息债务确定公司的股东全部权益价值。计算公式为：

股东全部权益价值＝企业整体价值–付息债务

企业整体价值＝企业自由现金流评估值＋非经营性资产的价值＋溢余资产价值

本次评估采用分段式分立的收益进行预测，即将企业未来收益分为明确的预期期间的收益和明确的预期期之后的收益。计算公式为：

企业自由现金流＝息税前利润×（1–所得税率）＋折旧及摊销–资本性支出–营运资金增加额



（三）收益法预估值假设的参数选择过程和依据

1.东方国龙、美人鱼、宣诚科技、新娱兄弟

（1）营业收入

动漫类公司(东方国龙、美人鱼)未来的收入主要按照公司未来的动画片及动画电影的发行计划，参考公司历史及类似动画片、动画电影的销售情况，结合对同动漫行业的现状及发展趋势，综合考虑得出。其中，东方国龙公司对美人鱼动漫公司未来每年预计发行动画片数量为2–4部，东方国龙目前已经取得预计发行动画电影1部。动画片的发行年份根据题材和制作形式的不同，预计每分钟为550–1,600元。动画电影总票房预计为4,000–5,000万。

对于游戏开发公司（宣诚科技），其未来收入主要为授权金收入和来自运营平台的流水分成收入。授权金收入参考公司历史及行业类似游戏的水平后得出。对于分成收入，分当年新发行游戏收入和上一年度发行游戏的收入分别进行预测。对于当年新发行的游戏，按照各游戏在当年各月的开服数量、单服流水、各月和加后续各游戏全年的流水金额，再乘以分成比率，得出各游戏的收入。对于上一年度游戏的收入，按照各游戏上一年度收入的一定比例计算。其中，开服数量以及单服流水以及分成比率的确定参考了公司历史及类似游戏的数据，各游戏的经济寿命均在2年以内。

对于游戏运营公司（新娱兄弟），其未来收入包括自研页游、自研手游、独代页游、联运页游及联运手游的运营收入。对于有一定在线运营历史的主要游戏，在对历史数据进行分析的基础上，结合期后实际运营情况，在游戏生命周期内对未来各月活跃用户、付费用户、ARPU值进行预测，从而得到未来各期的流水。对预测得到的流水进一步相分国内自营平台流水、国内联运平台流水、国外流水等，各平台流水乘以相应的分成比例汇总得到被评估单位的游戏运营收入。对于评估基准日后新增游戏收入的预测，首先根据公司制定的经营计划，对未来各年报上线运营的各类型游戏数量进行预测，其次根据历年相同类型游戏的平均表现情况确定各类游戏未来年度的平均流水，最后分别计算不同运营平台的运营分成额，汇总得到各类游戏未来年度的运营收入。

（2）营业成本

动漫类公司的营业成本主要为动画制作成本，主要根据公司未来动画片及动画电影的发行计划，参考公司历史及类似动画片、动画电影的成本情况，综合考虑得出。其中，动画片根据题材和制作形式的不同，其分钟制作成本在2,200–3,600元之间。电影的制作成本在800–900万元之间。

游戏开发公司，其成本主要为现有无形资产的摊销和服务器成本。人员工资与管理费用核算。现有无形资产摊销按照基准日公司账面无形资产状况及摊销政策摊销，服务器成本金额较小，按每年一定幅度增长预测。

游戏运营公司的营业成本主要为游戏分成成本与服务器成本。其中游戏分成成本是以本期内实现的流水，乘以相应的分成成本，其中服务器成本按照收入的一定比例预测得到，该比例参考历史实际平均水平。

（3）期间费用

期间费用的预测主要分可变成本和固定成本分别预测。对于可变成本，如宣传推广费等与收入密切相关的费用项目，按照收入的一定比例或者项目的数量乘以每项目支出计算得出。对于固定成本，如职工薪酬、房租等费用项目，按照每年一定幅度的增长计算，其中，职工薪酬同时考虑了公司规模扩大所要求的员工人数增长以及人均薪酬的增长。

2.天内经贸

（1）营业收入

天内经贸公司是一家专注于儿童玩具产品的商贸型企业。与国内各玩具供应商有着稳定的合作发展。

经过近几年来的运作，公司与国际知名KA如沃尔玛、Tesco乐购、国内知名KA如大润发、世纪联华、农工商、华联吉买盛等各大连锁超市建立了长期和稳定的合作伙伴关系。另一方面，公司在销售网点数量、网点的进入门槛和成本、物流和配送、现场服务等方面建立了核心竞争优势，与此同时，终端网点、驻店促销员能够及时有效地反馈市场信息、消费者动态，从而使公司能够及时将市场信息融入产品，以及整合制造商的创意，形成公司良性营运循环，提高了市场占有率。我们通过对截至2014年9月已开票的情况进行了统计分析，截至外勤工作日，2014年1–9月公司开票金额约2,400万元(不含税金额，下同)。

根据权责发生制原则，天两经贸公司2014年的综合毛利率将达到21%左右。而2014年1–9月的毛利率在18%，2014年10–12月业务构成的变动将带动毛利率上升。未来从总体上看，随着业务结构的变化，预测期内毛利率将高于历史平均水平。

（3）营业税金及附加的预测

天内经贸公司的营业税金及附加主要包括增值税、城建税、教育费附加及地方教育费附加、河道管理费等。

本次预测时，先按照未来各年的收入和成本情况，计算出当年的应交营业税金额，再乘以各项税金及附加的比率后得出。

（4）期间费用的预测

①营业费用的预测

营业费用主要由职工薪酬福利、卖场费用、仓储租赁费用、物流费用等构成。

对于职工薪酬，结合公司未来人力资源配置计划，同时考虑未来工资水平按一定比例增长进行测算。对社会保险等工资性支出，按规定以工资的一定比例测算。

对于其他销售费用的预测主要采用趋势分析法，以营业收入为参照系数，根据历史数据，采用一定的数学方法，分析各销售费用项目的发生规律，根据企业未来面临的市场环境，对公司未来发生的销售费用进行了预测。

②管理费用的预测

管理费用主要由职工薪酬福利、办公用品费用等构成。

对于职工薪酬，结合公司未来人力资源配置计划，同时考虑未来工资水平按一定比例增长进行测算。对社会保险等工资性支出，按规定以工资的一定比例测算。

对于办公用品费用等其他管理费用的预测主要采用趋势分析法，以营业收入为参照系数，根据历史数据，采用一定的数学方法，分析各管理费用项目的发生规律，根据企业未来面临的市场环境，对公司未来发生的管理费用进行了预测。

从各个明细项目分析入手，鉴于管理费用与企业营业收入之间呈一定的比例关系，预测未来几年管理费用随着企业的稳定发展及营业收入的增长，该比例将会趋于稳定。

③财务费用（不含利息支出）的预测

财务费用（不含利息支出）主要包括手续费和存款利息收入。公司历史上发生的各项费用金额均较小。在未来预测中，按各明细占收入的一定比例计算。

3.折现率选择

（1）折现率选择依据

本次预估值中，收益预测口径为企业自由现金流，故采用WACC模型计算折现率。

权益资本成本按国际通常使用的CAPM模型求取，计算公式如下：



①无风险报酬率的确定。

国债收益率通常被认为是无风险的，截至评估基准日，评估人员查阅了部分国债市场上长期(超过十年)国债的交易情况，并取平均到期年收益率4.40%为无风险报酬率。

②资本结构

通过“万得资讯情报终端”查询沪、深两市相关传媒类上市公司至评估基准日资本结构，参照上述资料，可得公司目标资本结构的取值。

③企业风险系数Beta：

根据同花顺查询的沪深300股票近3年同类上市公司含财务杠杆的Beta 计算确定。

④计算市场的风险溢价

证券交易指数是用来反映股市股票交易的综合指标，评估人员选用沪深300指数为股票市场投资收益的指标，借助Wind资讯的数据系统选择每年永成分股的各个未交易收盘价作为基础数据对2001年到2013年的年收益率进行了测算。对于沪深300指数没有推出之前的年份，评估人员采用外推的方式推算其相关收益额，即采用2004年沪深300指数的成分股外推到上述年份，亦即假定此前年度的成分股与2004年在未一样。

经计算得到各年的算术平均及几何平均收益率后再与各年无风险收益率比较，得到股票市场各年的ERP。

由于几何平均收益率能更好地反映股市收益率的长期趋势，故采用几何平均收益率而估算的ERP的算术平均值作为目前国内股市的风险收益率。

⑤Rc—企业特定风险调整系数的确定

企业特定风险调整系数在分析公司的经营风险、市场风险、管理风险以及财务风险等方面风险及对策的基础上综合确定。

经过上述计算，根据各公司的实际情况，本此次预估值最终采用的折现率范围在14.02%–14.98%之间。

（2）折现率合理性分析

本次评估对传媒行业的理大资产重组项目进行统计，各项目评估中WACC口径折现率取值的平均值为13.45%（详见下表）。本次评估采用的折现率范围为14.02%–14.98%之间，均高于各类似项目的折现率，相比平均值高约1个百分点以上，因此，本折现率为已充分考虑委估公司未来经营中可能面临的各种风险，为较为谨慎、合理的折现率。

| 序号 | 上市公司名称 | 标的公司 | 评估基准日 | WACC折现率 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 浙报传媒 | 杭州边锋网络技术有限公司 | 2011年12月31日 | 12.78% |
| 2 | 浙报传媒 | 上海浩方在线信息技术有限公司 | 2011年12月31日 | 12.81% |
| 3 | 蓝色光标 | 四川分时广告传媒有限公司 | 2012年8月31日 | 15.03% |
| 4 | 华谊嘉信 | 上海东汐广告传播有限公司 | 2012年12月31日 | 13.97% |
| 5 | 华谊嘉信 | 上海波释广告有限公司 | 2012年12月31日 | 14.45% |
| 6 | 华谊嘉信 | 北京美意互通科技有限公司 | 2012年12月31日 | 14.46% |
| 7 | 掌趣科技 | 海南动网先锋网络科技有限公司 | 2012年12月31日 | 14.82% |
| 8 | 大唐电信 | 广州要玩娱乐网络技术有限公司 | 2013年3月31日 | 13.46% |
| 9 | 江苏宏宝 | 长城影视股份有限公司 | 2013年4月30日 | 11.10% |
| 10 | 乐视网 | 东阳市花儿影视文化有限公司 | 2013年6月30日 | 12.43% |
| 11 | 中视传媒 | 金英马影视文化股份有限公司 | 2013年6月30日 | 11.63% |
| 12 | 远东股份 | 怀夏视觉（北京）图像技术有限公司 | 2013年6月30日 | 12.68% |
| 13 | 远东股份 | 北京汉华易美图片有限公司 | 2013年6月30日 | 12.68% |
| 14 | 粤传媒 | 上海香榭丽广告传媒股份有限公司 | 2013年6月30日 | 13.48% |
| 15 | 华谊兄弟 | 广州银汉科技有限公司 | 2013年6月30日 | 14.18% |
| 16 | 神州泰岳 | 天津光木软件有限责任公司 | 2013年6月30日 | 14.99% |
| 17 | 掌趣科技 | 北京玩蟹科技有限公司 | 2013年6月30日 | 14.63% |
| 18 | 掌趣科技 | 上游信息科技（上海）有限公司 | 2013年6月30日 | 15.13% |
| 19 | 顺荣股份 | 上海三七玩网络科技有限公司 | 2013年7月31日 | 13.70% |
| 20 | 省广股份 | 上海雅润文化传播有限公司 | 2013年8月31日 | 11.57% |
| 21 | 梅花伞 | 上海游族信息技术有限公司 | 2013年8月31日 | 13.55% |
| 22 | 奥飞动漫 | 北京爱乐游信息技术有限公司 | 2013年8月31日 | 13.90% |
| 23 | 奥飞动漫 | 上海方寸信息科技有限公司 | 2013年8月31日 | 14.40% |
| 24 | 联建光电 | 四川分时广告传媒有限公司 | 2013年10月31日 | 14.27% |
| 25 | 新国都 | 深圳市范特西科技有限公司 | 2013年10月31日 | 14.45% |
| 26 | 北京旅游 | 海南数联网文化传媒有限责任公司 | 2013年11月30日 | 13.98% |
| 27 | 雷柏科技 | 北京乐汇天下科技有限公司 | 2013年11月30日 | 14.48% |
| 28 | 道博股份 | 浙江强视传媒股份有限公司 | 2013年12月31日 | 13.08% |
| 29 | 申科股份 | 海润影视制作有限公司 | 2013年12月31日 | 11.69% |
| 30 | 华录百纳 | 广东百合蓝色火焰文化传媒股份有限公司 | 2013年12月31日 | 12.27% |
| 31 | 鹿港科技 | 世纪长影影视股份有限公司 | 2013年12月31日 | 12.05% |
| 32 | 湘邮情 | 北京中视精彩影视文化公司 | 2013年12月31日 | 12.17% |
| 33 | 熊猫烟花 | 东阳华海时代影业传媒有限公司 | 2013年12月31日 | 14.10% |
| 34 | 高金食品 | 印纪影视娱乐传媒有限公司 | 2013年12月31日 | 13.18% |
| 35 | 中南重工 | 大唐辉煌传媒股份有限公司 | 2013年12月31日 | 11.14% |
| 36 | 利欧股份 | 上海漫酷广告有限公司 | 2013年12月31日 | 11.75% |
| 37 | 新文化 | 郁金香广告传播（上海）股份有限公司 | 2013年12月31日 | 12.58% |
| 38 | 爱使股份 | 游久时代（北京）科技有限公司 | 2013年12月31日 | 13.50% |
| 39 | 世纪华通 | 上海天游软件有限公司 | 2013年12月31日 | 16.07% |
| 40 | 世纪华通 | 无锡七酷网络科技有限公司 | 2013年12月31日 | 17.57% |
| 41 | 科冕木业 | 北京天神互动科技有限公司 | 2013年12月31日 | 14.26% |
| 42 | 中青宝 | 北京中科奥科技有限公司 | 2013年12月31日 | 13.29% |
| 43 | 海隆软件 | 上海三三四五网络科技股份有限公司 | 2013年12月31日 | 12.50% |
| 44 | 皇氏乳业 | 御嘉影视集团有限公司 | 2014年3月31日 | 14.95% |
| 45 | 华闻传媒 | 天津擎视亿通信息技术有限公司 | 2014年3月31日 | 12.58% |
| 46 | 华闻传媒 | 上海精视文化传播有限公司 | 2014年3月31日 | 13.64% |
| 47 | 华闻传媒 | 广州市邦富软件有限公司 | 2014年3月31日 | 13.14% |
| 48 | 华闻传媒 | 广州凝友文化科技股份有限公司 | 2014年3月31日 | 13.00% |
| 49 | 中青宝 | 江苏名通信息科技有限公司 | 2014年3月31日 | 13.41% |
| 50 | 华谊嘉信 | 天津迪思文化传媒有限公司 | 2014年4月30日 | 12.30% |
| 51 | 金基股份 | 北京咒美影视传媒股份有限公司 | 2014年4月30日 | 12.06% |
| 52 | 万好万家 | 兆讯传媒广告股份有限公司 | 2014年4月30日 | 13.01% |
| 53 | 万好万家 | 厦门翔通动漫有限公司 | 2014年4月30日 | 13.66% |
| 54 | 万好万家 | 东阳青雨影视文化股份有限公司 | 2014年4月30日 | 11.91% |
| 55 | 天润控股 | 上海旭游网络技术有限公司 | 2014年4月30日 | 14.40% |
| 56 | 拓维信息 | 上海火溶信息科技有限公司 | 2014年4月30日 | 13.63% |
| 57 | 明家科技 | 北京金源互动科技有限公司 | 2014年5月31日 | 14.12% |
| 58 | 任子行 | 苏州唐人数码科技有限公司 | 2014年6月30日 | 12.15% |
| 59 | 久其软件 | 北京亿起联科技有限公司 | 2014年7月31日 | 15.49% |
| | | 平均 | | 13.45% |

（四）收益法标的资产预估值与其最近期同相关财务指标的对比分析

1.美人鱼动漫

| 项目\年份 | 2013年 | 2014年1–9月 | 2014年10–12月预测 | 2015年预测 | 2016年预测 | 2017年预测 | 2018年预测 | 2019年预测 | 永续期预测 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 收入（含行业补贴） | 20.11 | – | – | 837.60 | 916.27 | 1,208.40 | 1,316.64 | 1,395.89 | 1,364.00 |
| 息前税后净利润 | –7.77 | –5.26 | –22.67 | 259.14 | 357.16 | 423.16 | 462.36 | 503.02 | 479.10 |

美人鱼动漫的预估值情况与其最近期同相关财务指标差异较大，主要原因是：美人鱼动漫于2013年成立，成立时间较晚，尚处于动漫产品的积累期，预计2015年以后其动漫产品将向市场销售，因而，收入及净利润指标逐渐增长。

2.东方国龙

| 项目\年份 | 2012年 | 2013年 | 2014年1–9月 | 2014年10–12月预测 | 2015年预测 | 2016年预测 | 2017年预测 | 2018年预测 | 2019年预测 | 永续期预测 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 收入（含补贴收入） | 259.55 | 283.85 | 87.50 | 199.89 | 420.00 | 1,746.24 | 1,941.65 | 2,134.57 | 2,207.41 | 2,207.41 |
| 息前税后净利润 | –42.44 | –57.40 | –113.44 | 148.38 | 266.60 | 349.56 | 441.39 | 485.88 | 520.78 | 517.38 |

东方国龙的预估值情况与其最近期同相关财务指标差异较大，主要原因是：报告期内，东方国龙资金缺乏，动漫产品投资制作进度较慢，2014第四季度东方国龙动漫作品《杰米熊之魔瓶大冒险》投放市场；随着资金实力的增强，未来东方国龙将运作杰米熊系列大电影，推出新项目《水果三国》和《萝莉酒儿与小花妖》，发力衍生品运营，实现收入及净利润指标的逐渐增长。

3.新娱兄弟

| 项目\年份 | 2012年 | 2013年 | 2014年1–9月 | 2014年10–12月预测 | 2015年预测 | 2016年预测 | 2017年预测 | 2018年预测 | 2019年预测 | 永续期预测 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 营业收入 | 9,218.19 | 9,585.82 | 6,975.37 | 2,300.00 | 20,000.00 | 23,800.00 | 28,800.00 | 30,240.00 | 31,752.00 | 31,752.00 |
| 息前税后净利润 | –1,553.36 | 547.74 | 1,618.02 | 532.15 | 5,084.70 | 6,554.17 | 8,494.64 | 9,018.55 | 9,568.41 | 9,568.41 |

新娱兄弟的预估值情况与其最近期同相关财务指标差异较大，主要原因是：新娱兄弟（原《下一个》）于2012年、2013年大两经贸由于资金缺乏等原因，经销的产品大多属于传统类玩具，主要面向中低端消费人群，该部分产品由于竞争激烈，毛利率较低；2014年以后，天两经贸采取调整产品类别且主研发设计的经营策略，增加高毛利玩具如动漫玩具的销售，通过自主研发设计掌握定价的主导权，收入和毛利率将逐步提高。

5.宣诚科技

| 项目\年份 | 2012年 | 2013年 | 2014年1–9月 | 2014年10–12月 | 2015年预测 | 2016年预测 | 2017年预测 | 2018年预测 | 2019年预测 | 永续期预测 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 营业收入 | 546.33 | 972.7 | 259.26 | 56.60 | 1,429.00 | 1,717.00 | 2,073.33 | 2,368.83 | 2,575.50 | 2,575.50 |
| 息前税后净利润 | –110.79 | –220.86 | –622.24 | –186.72 | 442.73 | 542.38 | 638.41 | 686.31 | 711.95 | 707.54 |

宣诚科技的预估值情况与其最近期同相关财务指标差异较大，主要原因是：宣诚科技经过多年游戏研发积累了丰富的游戏开发经验，并组建了一支规模较大、研发能力较强的研发团队，具有同时研发跨终端、多题材网络游戏的能力。报告期内，宣诚科技以网络游戏的研发制作为主，公司现已有2款网络游戏基本制作完成，预计2015年投放市场，未来随着资金实力的增强，宣诚科技的营业收入及净利润指标将逐渐增长。

（五）资产基础法预评估的过程

资产基础法是在持续经营基础上，以重置各项生产要素为假设前提，根据要素资产的具体情况采用适宜的方法分别评定估算企业各项要素资产的价值并累加求和，再扣减相关负债评估价值，得出资产基础法下股东全部权益的评估价值，反映的企业基于现有资产的重置价值。

1.滕州创意园

滕州创意园向在筹建阶段，未投入正式运营，公司无法提供对未来收益的合理预测，因此本次评估采用资产基础法，评估增值的主要原因是上地市场价格上涨，以及在建项目的科工费等各项要素在基准日的价格有所上涨所致。主要资产的预估值如下：

单位：万元

| 科目 | 账面价值 | 预估值 | 预估增值 | 增值率 |
|---|---|---|---|---|
| 土建工程 | 5,491.14 | 7,416.66 | 1,925.52 | 35.07% |
| 土地使用权 | 12,420.50 | 16,013.50 | 3,593.00 | 28.93% |

2.宏梦卡通

宏梦卡通近两年经营状况尚佳，公司管理层未能对未来收益进行合理预测，因此本次评估采用资产基础法。评估增值的主要原因是公司拥有大量的动漫产品版权，根据会计制度已摊销完毕，本次评估时作为帐外无形资产评估所致。主要资产评估值如下：

单位：万元

| 项目 | 预估值 |
|---|---|
| 动漫产品著作权以及商标 | 6,000.00 |

注：产品著作权及商标的评细情况见本预案“第五节”之“一、（二）湖南宏梦卡通传播有限公司”之“5、主要资产情况”。

五、本次交易的核心人员稳定情况

标的公司宏梦卡通、东方国龙、新娱兄弟、天两经贸等是为典型的轻资产公司，其拥有专业化的管理团队和技术人才队伍，该等核心人才对动漫、游戏、玩具行业发展趋势、用户需求偏好有着精准的理解，经营管理团队和核心技术人才能否保持稳定是决定收购后整合是否成功的重要因素。

为保证收购完成后标的公司核心人员的稳定性，上述各标的公司（包括关人鱼动漫）已与其核心人员（合同中称“乙方”）签署相应的劳动合同和保密与竞业禁止协议，约定该等核心人员不得向标的公司（合同中称“甲方”）的其他人员、任何第三人、公司、实体或组织直接或间接地披露其在工作中所得到甲方认为是商业秘密的信息，包括但不限于专有技术、技术、产品、甲方的业务、管理、财务等信息和资料，甲方的其他人员为正确履行其职责需要得知上述信息的除外。乙方不得利用上述保密信息同甲方竞争，也不得为了任何与履行合同所规定的职责目的以外的目的而使用或允许他人使用该等保密信息，该等核心人员与标的公司签署劳动合同的期限均为5年。为保护甲方的商业秘密，营业利益及（或）维持甲方的竞争优势，乙方在受聘期间及（或）符合协议约定的期限内均负有竞业禁止义务，甲方有权在乙方因任何原因离职时告知乙方，其在自离职之日起24个月内应当继续履行竞业禁止义务，则乙方应当在此期间继续履行竞业禁止义务。

## 第六节 本次交易对上市公司的影响

公司管理层认为，本次重大资产购买符合公司的长期发展战略和动漫游戏行业的发展趋势，可进一步提高公司的综合竞争力，为公司长期可持续发展奠定坚实的基础。公司董事会认为，本次交易的成功实施将有利于公司和股东的整体利益。

一、本次交易对上市公司主营业务的影响

本次收购完成后，标的企业将成为本公司的全资子公司，本公司亦由单一的焦化炼焦企业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。公司综合竞争力得到显著增强，业务规模进一步扩大。具体影响如下：

（一）业务发展多元化，提升公司盈利能力

动漫产业具有前期投入高、营销周期长、衍生产品多的特点，随着大众娱乐日趋多元化以及数字软件技术的不断发展，动漫文化产业进入了新的发展空间，出现了FLASH动画、三维动画、全息动画等崭新的动漫形式，在不同的国家与地区都逐渐成为主流的文化形式。以动画主题、动漫游戏以及多媒体内容产品等为代表的动漫产业在全球经济中的地位迅速提高，逐步成为新的文化支柱产业。

随着我国居民生活水平的日益提高，居民消费结构的逐步升级，国内大文化产业产生了较大的消费需求，进军动漫游戏产业，可有效提升公司的盈利能力。

（二）实现资源共享、优势互补，发挥协同效应

通过本次重大资产购买，上市公司将拥有涵盖动漫设计、制作、运营以及玩具、创意旅游等衍生品开发经营的完整动漫产业链，公司的经营规模得到快速提升，各标的资产的配置得到优化，因此如果收购完成后整合顺利，各标的企业将可以实现优势互补，发挥协同效应，大提升上市公司的整体实力。

二、本次交易对上市公司财务状况及盈利能力的影响

本次收购完成后，公司的总资产将大幅增加，资产负债率也将有所上升，公司资产质量明显好转，业务范围从单一焦化炼焦扩展到动漫游戏全产业链的经营，有助于公司实现成为国内动漫游戏龙头企业的目标。

由于与本次发行相关的审计、评估和盈利预测工作尚未最终完成，目前仅能根据现有财务资料和业务资料，在宏观经济环境基本保持不变、经营状况不发生重大变化等假设条件下，对本次交易完成后上市公司财务状况和盈利能力进行初步分析。本公司将在本预案出具后尽快完成审计、评估和盈利预测工作并再次召开董事会，对本次交易做出决议，并详细分析本次交易对上市公司财务状况和盈利能力的具体影响。

三、本次交易对上市公司股权结构的影响

截至本预案签署日，公司的总股本30,537.00万股，其中长城集团持有2,607.75万股，占比8.54%，是为本公司的控股股东，赵锐勇、赵非凡父子为公司实际控人。本次交易以现金支付，不涉及股份发行，交易完成后，公司的股本数量及股权结构不会发生变化。

四、本次交易对上市公司可持续经营能力和关联交易的影响

通过本次交易，除浙江新长城动漫有限公司、石家庄长城影视文化传媒有限公司本次标的资产外，长城集团内与动漫创意旅游、动漫游戏等相关的主营业务及资产整体注入公司，从根本上避免了长城集团与上市公司在未来产生同业竞争的可能。石家庄长城影世界动漫城有限公司的动漫产品及动漫游戏作品全部包含“动漫”二字，该公司现项目上地未取得尚未进行实际经营，经营范围为“以自有资金对国家法律法规允许的项目进行投资”，未涉及动漫业务。根据长城集团出具的《说明》，该公司的未来定位为影视拍摄基地，公司现正进行公司名称的变更，公司名称变更后将不再包含“动漫”二字，未来不会涉及与动漫相关的业务。浙江新长城动漫有限公司现经营范围包含“动画设计”，涉及动漫业务，但目前尚未实际经营。根据长城集团出具的《说明》，长城集团承诺在未来5年内将该公司注销或并入长城动漫。根据长城集团及其实际控制人出具的《关于避免同业竞争的承诺函》，长城集团及其实际控制人承诺，浙江新长城动漫有限公司如在并入长城动漫前进行实际经营，将不会从事与长城动漫直接竞争的业务，不会损害长城动漫的利益。

此外，以上市公司与交易标的公司目前经营状况，假设本次交易完成后的卷考上市公司架构，本次交易不会导致上市公司新增关联交易。

本次交易的实施有利于进一步提高公司业务和资产的完整性，增强了公司的核心竞争力和可持续发展能力，有利于促进公司的长远发展，符合公司和全体股东的利益。

## 第七节 本次交易的报批事项及风险提示

一、本次交易取得的批准程序及尚需呈报的批准程序

（一）已经获得的批准程序

本预案已由上市公司第七届董事会2014年第七次临时会议审议通过。

（二）本次交易尚需呈报的批准程序

截至本预案签署之日，依照现行的法律法规的要求，本次交易尚需履行的审批程序包括但不限于：

1.本公司审议重组报告书草案的董事会决议通过；

2.本公司关于本次交易的股东大会审议通过；

二、本次交易的风险提示

（一）与本次交易相关的风险

1.本次交易可能取消的风险

本公司制定了严格的内幕信息管理制度，本公司与交易对方在协商确定本次交易的过程中，尽可能缩小内幕信息知情人员的范围，减少内幕信息的传播，但是仍不排除有关机构和个人利用本次交易内幕信息进行内幕交易的行为。本公司股票停牌前涨跌幅未构成《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）规定的股票异动标准，但公司仍存在因可能涉嫌内幕交易造成股价异常波动或异常交易而暂停、终止或取消本次交易的风险。

本次交易存在上市公司在首次审议本次重大资产购买相关事项的董事会决议公告日后 6 个月内无法发出股东大会通知从而导致本次交易取消的风险。此外，审计机构或评估机构的工作进展也可能导致交易无法按期进行，如果本次交易无法进行或如需重新进行，则将面临本次交易取消或者标的资产需重新定价的风险。

根据与交易对方签署的《股权转让协议》，如果协议约定的股权交割时各方应履约义务未能履行，则本次交易有可能终止或取消。

2.本次交易的审批风险

根据《上市公司重大资产重组管理办法》，自2014年11月23日起，本次交易在经过公司董事会、股东大会批准后，无需证监会审批，但届时能否取得相应的批准，以及获得批准的时间具有不确定性，提请广大投资者注意审批风险。

3.本次交易的融资支付风险

本次交易为现金收购，资金来源为上市公司自有资金以及银行提供的信贷支持，如果银行无法为本次交易提供信贷支持，则本次交易可能存在因为支付款项不足而面临违约的风险。

（二）与业务整合相关的风险

本次收购的标的公司中：宏梦卡通、东方国龙主要从事原创动漫的设计和制作；杭州长城主要通过滕州创意园和美人鱼动漫从事创意旅游和动画设计与发行业务；天两经贸主要从事动漫玩具的销售业务；宣诚科技主要从事网络游戏的开发业务；新娱兄弟主要从事页游、手游的运营和研发。上述公司在企业文化、管理制度等方面存在不同程度的差异，根据上市公司目前的规划，在完成本次收购后，微观层面上，标的公司仍将保持各自经营实体，并由原来核心管理团队进行具体的业务运营；宏观层面上，由上市公司负责对各资产进行统一的战略规划和资源调配，以更好的发挥本次交易的协同效应。但本次交易后的整合能否顺利实施以及整合效果能否达到并购预期存在一定的不确定性。此外，本次交易完成后上市公司的规模迅速扩大，如果内部管理不能迅速跟进，将会对本公司经营造成不利影响。

（三）与行业市场相关的风险

完成本次交易后，上市公司从单一的焦化炼焦企业转变为涵盖动漫游戏全产业链的大型文化企业，近年来，国家相继出台系列政策支持做大做强文化产业，动漫游戏行业前景看好，行业通现一批具有竞争力的动漫游戏企业，但该产业的发展速度和市场竞争格局都存在不确定性，行业自身的发展空间以及市场对动漫游戏产品的需求可能不如预期，这可能将直接影响本公司此次收购的预期效果。

（四）与财务相关的风险

本次交易的收购资金来源以银行贷款为主，交易完成后，公司资产负债率将有明显提升，公司的财务费用将显著增加，从而影响公司的利润水平。

本次交易完成后，在上市公司合并资产负债表中将因本次交易形成较大金额的商誉。根据现行《企业会计准则》规定，商誉不作摊销处理，需在未来每年年度终了进行减值测试。如果标的公