

浙江万好万家文化股份有限公司

2016 年年度报告摘要

一 重要提示

- 1 本年度报告摘要来自年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到上海证券交易所网站等中国证监会指定媒体上仔细阅读年度报告全文。
- 2 本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证年度报告内容的真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。
- 3 公司全体董事出席董事会会议。
- 4 上会会计师事务所（特殊普通合伙）为本公司出具了带强调事项段或其他事项段的无保留意见的审计报告，本公司董事会、监事会对相关事项已有详细说明，请投资者注意阅读。

5 经董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

经上会会计师事务所（特殊普通合伙）审计，本公司 2016 年实现合并利润总额为 123,242,419.09 元，扣除所得税费用 21,606,175.89 元，净利润 101,636,243.20 元，其中归属于母公司所有的合并净利润为 108,765,090.25 元。本年末合并未分配利润余额为 51,619,114.78 元，母公司未分配利润为-114,618,890.13 元。

根据公司目前的经营情况，同时考虑到母公司 2016 年末未分配利润为负数，公司 2016 年度利润分配预案为：不进行利润分配，不进行资本公积金转增股本。

二 公司基本情况

1 公司简介

公司股票简称

股票种类	股票上市交易所	股票简称	股票代码	变更前股票简称
A股	上海证券交易所	万家文化	600576	万好万家

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	万彩芸	陈秋萍
办公地址	杭州市密渡桥路1号白马大厦12楼	杭州市密渡桥路1号白马大厦12楼
电话	0571-85866568	0571-85866518
电子信箱	irm@cn-pg.cn	irm@cn-pg.cn

2 报告期公司主要业务简介

公司旗下主要业务分为互联网文化及互联网金融两大类。其中，互联网文化以厦门翔通动漫有限公司及其子公司（以下简称“翔通动漫”）和北京万好万家电子竞技传媒有限公司（以下简称“万家电竞”）为主体运营，互联网金融以浙江众联在线资产管理有限公司（以下简称“黄河金融”）为主体运营。具体业务涵盖互联网动漫创作、互联网动漫衍生品研发生产、互联网和移动网络游戏的研发、运营、发行、电竞游戏自研、在线阅读等领域，公司希望以互联网为基石，以亚文化为载体，以“内容+渠道”为主要优势，以金融服务为重要补充，打造一个全产业链针对青少年主流文化的互联网亚文化专业公司。（一）翔通动漫的主要业务及经营模式 2016 年，翔通动漫主营业务分为三大板块，1、动漫及衍生业务：主要包括主要与三大电信运营商合作业务为代表的移动互联网动漫及相关衍生产品的创意、策划、制作、发行；动漫相关版权授权等动漫业务。 2、游戏业务：主要包括互联网和移动网络游戏的研发、运营、发行服务，特别是手游研发、国内外手游发行业务和网页游戏平台业务。3、其他移动互联网相关的业务：包括移动互联网产品定制开发和互联网推广业务等。各主要业务及经营模式如下：1、动漫及衍生业务 1) 销售模式动漫及衍生业务主要通过三大电信运营商的合作实现收入，此外公司还通过出售线上或线下版权方式以及创意动漫产品实现收入。在电信运营商对于手机动漫业务投入的逐步加大和积极投入优势资源发展动漫基地业务的大背景下，翔通动漫一方面以三大移动运营商动漫基地的核心内容提供商身份持续向最终用户提供优质动漫内容；另一方面利用自身丰富的移动互联网动漫运营经验，以运营商渠道商和中国移动动漫基地运营支撑方身份，全方位参与动漫基地业务的运营。以动漫基地为例，翔通动漫的合作情况如下。

运营商	合作情况
中国移动和动漫	第一批免评审优质 CP，多次被评为 A 级合作伙伴 2013 年中标并连续 4 年成为中国移动手机动漫基地运营支撑方拥有 4 家渠道合作资质，2013-2016 年收入合计排名稳居前 3
中国联通沃动漫	第一批优质内容合作伙伴内容支撑项目合作伙伴

与三大电信运营商的合作模式为：翔通动漫获得电信运营商的内容提供商或服务提供商资质后，根据业务类型的不同依据规范指引向电信运营商进行业务申报，并按运营商的格式规范要求将动漫素材封装打包，经电信运营商审核通过后在运营商的平台正式上线商用，并通过 WAP 门户、客户端、SDK 应用等形式呈现给用户。翔通动漫与经电信运营商对终端用户的信息费收入进行分成。从 2014 年下半年开始，翔通动漫的重要客户及合作伙伴中国移动作出战略调整，对原有的动漫、视频、阅读、游戏、音乐基地整合，以“内容+渠道”的布局成立咪咕文化，大力推进无线内容业务。翔通动漫应对市场需求变化和中国移动布局调整，公司也进行了相应业务扩充，依托在动漫业务中建立的渠道优势，为视频等基地的内容提供商提供渠道推广服务，并成为新的收入增长点。渠道推广业务并不直接与中国移动进行结算，而是与中国移动的推广渠道进行结算。除了三大运营商的动漫基地以外，翔通动漫还以同样的模式接入了阅读基地等其他各大运营商基地并开展业务。相关模式与翔通动漫和动漫基地的合作相类似。除此之外，翔通动漫还通过向其他移动互联网企业和游戏企业销售动漫产品的线上版权实现收入，主要包括动漫版权产品的销售，例如这两年来，互联网公司、游戏公司及相关版权运营公司对动漫版权的采购量迅猛增加，特别是对带有优质版权内容的动漫产品，例如原创连载漫画，表情、壁纸、短视频等都有极大的市场需求，而翔通动漫拥有超过 1000 个动漫版权形象，其中具有代表性的动漫形象包括绿豆蛙、酷巴熊、爱心哥、萌萌熊等，其中表情产品在搜狗输入法、苹果 iMessage 等第三方平台的下载量均在相当长的时间排在前列，同时，翔通动漫开发的表情类软件表情王国上线后居表情类应用下载量第一名，并入选【爱范儿 Mindstore】第一名以及魅族、联想、搜狗、VIVO 等应用市场多次精品推荐，大大提高了翔通动漫在动漫表情市场的竞争力。同时翔通动漫提供精品小说漫改、精品表情定制、游戏产品美术定制开发等服务，大力开展线上版权业务；另一方面，通过对制造业和服务业企业收取动漫形象线下版权授权费的方式实现收入，主要是提供给儿童乐园、快销产品、日用品、广告推广商等相关动漫版权，用以提高企业的产品外销能力和推广能力。动漫版权业务在 2016 年取得了长足的进步，根据公司的布局和二次元产业的发展，版权业务必将会在以后取得更大的进展。2) 采购模式翔通动漫的对外采购，主要是向各类推广渠道支付的推广服务费用。翔通动漫对于推广服务的采购主要通过以下两种模式进行合作：流量分成模式。即对便于统计测算推广直接成效的渠道推广服务，通过特定时段内渠道推广的实际效果（包括新增客户、信息费收入等指标）与渠道进行分成结算。对难以直接统计测算推广效果的渠道推广服务（如企业形象、动漫形象推广等），则通过渠道推广所占用的媒体资源或渠道推广进行结算。3) 销售政策以与移动运营商的合作为例，翔通动漫的主要销售政策为给下游渠道预结算，即按照给各类推广渠道的政策，采取按周、月、见账单结算等不同的结算政策给渠道按业务数据预先结算，而后移动运营商（或移动运营商的合作方）根据相应的结算政策按账期给翔通动漫发布账单并通知翔通动漫开具发票，移动运营商（或移动运营商的合作方）收到发票后根据结算政策与翔通动漫进行结算。同时，由于翔通动漫与运营商的合作时间、渠道、运营能力在行业中均属于领先地位，随着移动运营商的内部调整逐步到位，以及咪咕文化整体定位于二次元文化的方向日渐清晰，翔通动漫的业务发展必将会有更大的进步。4) 移动互联网动漫业务流程以翔通动漫与移动运营商的合作模式为例：CP 翔通动漫及其他内容提供商运营支撑中国移动动漫基地中国移动翔通动漫服务费 SP 翔通动漫及其他渠道商中国移动各省公司中国移动手机用户接入支持其他用户翔通动漫及其他渠道商结算提供服务话费推广服务分成提供内容分成提供内容分成提供服务结算基地业务 SP 业务信息推广提供服务运营模式和运营流程 A. 业务申报成为电信运营商合作伙伴并获得平台上传帐号和密码及其它相关资质后，根据业务类型的不同依据规范指引向电信运营商进行业务申报。主要包括：点播、包月、彩漫、绘本、表情、漫宠等。B. 素材整理和上传确定申报方向后按移动、联通、电信规范要求，将动漫作品素材进行尺寸调整、归类整理和打包封装，并上传至电信运营商的业务平台，并

根据运营商提出的要求进行修改和完善。C. 上线推广动漫作品经电信运营商审核通过后正式上线商用，并通过 WAP 门户、客户端、SDK 应用等形式呈现给用户。动漫作品上线运营前和上线运营期间，公司通常会进行大量的宣传推广工作以提升动漫形象的市场影响力和认可度，主要包括在腾讯等第三方平台发布相关作品，通过微博、微信、百度贴吧等社交平台进行互动推广以及参加会展、公益活动等线下活动开展。D. 用户订购/数据统计和结算产品上线运营后，由电信运营商对产品的运营数据进行统计，并在结算时作为对帐依据，并根据账期和分成比例与翔通动漫进行结算。翔通动漫获取运营数据后将进行数据分析和效果评估，并在后续的产品运营中进行相应的优化调整。同时，作为中国移动动漫基地的运营支撑方，翔通动漫全方位参与中国移动动漫基地的相关运营工作，中国移动按运营的质量和效果按期支付翔通动漫运营支撑费用。翔通动漫亦从其他运营商及基地支撑项目中取得相关支撑费用。

2、游戏业务

在 2015 年以前，翔通动漫主要进行客户端游戏的研发、自研游戏的运营业务，以及以游戏平台的方式进行网页游戏的运营，主要的运营产品是非独家代理模式的网页游戏。由于 2015 年开始整体网页游戏平台的市场环境较之前有了较大的变化，竞争更加激烈，考虑到公司整体的发展战略，公司相关网页游戏及运营业务进行了一定程度的缩减，同时公司把更多的精力转移到更为擅长的移动互联网业务上来。2016 年游戏业务主要的业务模式是保持页游平台以及公会运营的基础上，在国内和海外（主要是港澳台及东南亚地区）独家或联合发行移动游戏研发商的产品，以及研发手机游戏产品以及 H5 游戏产品。游戏业务的主要经营模式：1）自研客户端游戏和网页游戏平台

①盈利模式：翔通动漫研发、运营的游戏产品采用的是按虚拟道具收费模式。

②运营模式：按照游戏玩家导入方式，翔通动漫运营模式主要分为自主运营模式、联合运营模式和授权第三方代理运营模式；

A. 自主运营模式

自主运营模式指翔通动漫独立宣传推广、运营、更新升级游戏产品并提供客户服务。在自主运营模式下，发卡系统、计费系统以及游戏玩家账户数据库等全部由翔通动漫自行管理。玩家通过网银、第三方支付平台等公司指定的支付渠道付费购买游戏点数后充值至游戏账户中，用于兑换虚拟道具或直接按照游戏次数予以扣除。

B. 联合运营模式

联合运营模式下，翔通动漫通过代理等联运形式获得一款网页游戏产品的经营权后，利用其自有的“敢玩网”、“65Wan”等游戏平台发布并运营游戏产品。在自有平台运营模式下，翔通动漫负责游戏的运营、推广，提供平台游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理。游戏玩家直接在前述平台注册并进入游戏，通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币，使用虚拟货币进行游戏道具的购买，翔通动漫根据经游戏开发商确认的游戏玩家实际充值并消费的金额确认为营业收入。

C. 授权第三方代理运营模式

翔通动漫按照授权代理商的需求提供个性化的游戏版本，代理运营商全面负责该版本游戏的推广、服务器组架设、客户服务、以及相关运营维护工作。在该运营模式下，由代理商负责游戏的发卡、计费、充值、玩家账户数据库的管理并同时向公司提供接口以便核对交易数据，公司只负责提供游戏版本的更新。游戏玩家是代理运营商的用户，通过代理运营商指定的各种支付渠道付费并充值。翔通动漫与代理运营商根据计费系统中的交易记录依约定的分成比例计算分成。此外，翔通动漫可能会向代理运营商一次性收取网络游戏产品的版权费或技术开发费。

2）手游研发和发行

从 2016 年开始，公司大力布局手游研发和发行业务，在自研游戏和对外提供游戏外包开发的同时，大力开展手游发行业务，主要是国内及海外（主要是港澳台及东南亚地区）独家或联合发行手游产品。其中独家代理发行游戏《猪来了》6 月在台湾地区上线后取得连续数周 iOS 和安卓游戏榜单 TOP1 的成绩，在游戏发行环节确立优势性地位，截止目前连续 5 个月一直稳居台湾 IOS 和安卓游戏榜单前 10 的位置。同时公司大力发展基于 H5 技术的手游开发和商业推广业务。其中，利用 H5 技术的商业定制开发给滴滴打车、百度金融、淘宝网、迪斯尼等平台客户进行推广合作（例如以游戏的形式赚取门票优惠券等）。具体模式是公司接到广告商或代理商的需求后，根据具体需求开发 H5 创意产品并提交给客户，客户确认后公司负责相关定制产品的运营，客户按定制费用或效果在双方确认后给公司结算。翔通动漫手游发行业务的主要模式是代理发行运营模式。翔通动漫以支付版权金或预付分成款的方式获得游戏开发商研发的游戏产品，由翔通动漫负责游戏产品在指定区域内的

推广和运营，并接入第三方平台（比如 IOS，安卓平台，H5 游戏为相关 H5 的游戏平台），游戏玩家需要注册成为上述游戏渠道商的用户，在渠道公司的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币后，再在游戏中购买虚拟道具。各渠道商负责各自渠道的提供和推广、充值服务以及计费系统的管理，翔通动漫与开发商联合提供技术支持服务。各渠道商将游戏玩家实际充值并消费的金额按协议约定的比例计算分成，在双方核对数据确认无误后，翔通动漫按从渠道商处获得的分成金额确认营业收入。翔通动漫在获取游戏运营收入后，根据与游戏开发商约定的分成比例在每月对账后向游戏开发商进行分成。整体游戏业务流程：客户端游戏、手机游戏互联网页面游戏自有平台游戏玩家研发环节运营环节发行商翔通动漫的研发分为项目策划与立项、项目开发、项目测试验收及商业运营等阶段。各阶段的流程概述如下：A. 项目策划与立项阶段游戏研发和运营部门的人员将开发新游戏的提案汇总，由各部门可行性分析后予以立项，未通过的提案退回相关人员重新策划再次提交审核或终止提案。B. 项目开发阶段通过立项审批的项目将组织项目团队，并根据专门指定的项目工作计划进行开发。开发过程中在项目负责人的协调下，由策划小组对游戏各功能模块的开发提出制作要求，程序小组进行功能规划设计，美术小组完成游戏人物，场景，界面设计，测试人员负责对游戏模块和各游戏版本进行测试。项目团队执行计划进度，直至产品开发完成。C. 项目测试验收阶段项目团队对开发完成的游戏进行版本测试，测试分为内部测试和对外测试两个阶段。测试完成后的主要修改参考来自用户样本与数据。D. 商业运营阶段外部测试通过后标志着游戏开发的初步完成，游戏项目进入商业化运营阶段。本阶段中研发团队仍将配合运营团队服务客户、解决游戏运行过程中的异常问题，并进行后续功能和版本的开发。②运营推广和发行流程 A. 产品研发部门、市场部、运营部讨论后，就新游戏的上线时点及针对的市场进行充分评估，制定新产品推广计划；B. 由产品研发部门配合运营部和资质部门完成新游戏作品著作权申报及文化部备案，新闻出版总署审批、申请版号等手续；C. 市场部根据产品的推广计划，市场部及法务配合完成合作协议签署，同时对游戏产品进行市场宣传；D. 在各游戏平台及联运平台发布游戏、进行游戏推广，开始进入运营状态。E. 游戏玩家注册成为上述平台的用户，在平台的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币后，再在游戏中购买虚拟道具。发行部门与开发商联合提供技术支持服务。F. 发行部门按照与第三方游戏平台公司合作协议约定的分成比例进行业务结算，取得游戏运营收入。在获取游戏运营收入后，根据与游戏开发商约定的分成比例在每月对账后向游戏开发商进行分成。3、其他业务除了动漫业务和游戏业务以外，翔通动漫还根据市场的发展情况和布局、以及自身优势、人员储备以及合资公司团队不断开发新的业务，如利用自身的研发能力进行互联网产品的外包开发，以及开展互联网推广业务等。其中互联网产品的外包开发是指利用翔通的技术平台和软件开发能力，在维护自身产品研发任务的同时，接到不同的客户的需求时翔通动漫根据相关要求对互联网产品（例如 APP）的定制开发和后期维护以取得外包开发收入。互联网网盟广告业务：主要是通过翔通动漫移动互联网的优势资源，开展流量整合业务，公司将数字媒体需要推广的 APP 下载包分发至各流量供应商，由他们负责具体的推广业务，而数字媒体通过下载跟踪，确定各个渠道的有效下载量，作为与公司结算的依据，公司也以此作为与流量供应商结算的依据。公司将购买的零散流量资源定向导入至需推广的目标 APP，当移动互联网用户通过各类 APP 推广服务商的推广渠道（如移动应用市场，APP 在手机预装的渠道等）成功下载并激活目标 APP 时，公司完成了一次移动端流量整合与导入服务，并向该 APP 的提供商进行一次收费计算。提供该 APP 的数字媒体通过捆绑的计费包对此次有效激活进行实时计量，并以此为依据与公司结算收入，同时公司与该流量的下游供应商按合同分成比例进行流量结算并赚取相关差价利润。（二）万家电竞的主要业务及经营模式 2016 年，作为新兴行业的电竞产业不断加速规模化和产业化，万家电竞作为一家年轻的公司，面对不断变化的市场也不断调整自身的发展战略。2016 年，万家电竞决定集中优势力量专注在电竞游戏的自研业务。截至 2016 年底，万家电竞自研的移动游戏项目共 5 款，分别为：1、余烬战争 2（RTS 类型）：新一代的即时战略类竞技游戏，采用了划线式操作模型，紧张刺激的战斗节奏会给玩家带来不一样的竞技有体验。该游戏与传统即时战略类游戏的

区别是取消了建设发展，玩家只要攒够足够的资源就可以派兵上阵，攻击敌人的主基地，更适合手机用户的快节奏操作习惯，让玩家对战斗和击杀敌方的快感更加直接。

2、Project TRC（全新的即时战略竞技游戏）：一款西方魔幻卡通风格的新型重度竞技游戏，融合了塔防、即时战略和卡牌的主要玩法，让玩家与玩家在对战中找到竞技的乐趣。Project TRC 打破了市面上传统竞技游戏靠操作和装备决胜，稍有失误就一败涂地的机制，通过天气、随机事件、BUFF 卡等多元素玩法为竞技增加了更多的可能性，即使身处劣势，也有可能随时翻盘。

3、Project 猫鼠（休闲竞技移动游戏）：一款 2D 卷轴类休闲竞技游戏，该游戏以 FC 经典游戏为原型，在其基础上扩展了多人互动和道具的玩法，让玩家在轻松休闲的环境下可以体验和其他玩家一起竞技的快感。

4、横版多人在线战术竞技游戏：一款 2D 横版的射击类 MOBA 游戏，游戏是结合了 FC 经典游戏原型风格和守望先锋的模式的新颖游戏。该游戏的主要玩法分为 PVP 和 PVE 两部分，PVE 是指玩家可以组队进行射击类型游戏的闯关，可以获得各种成长道具奖励，PVP 就是 3 VS 3 的匹配模式，在 PVP 战斗中，会有随机地图和随机胜利条件的限制，有的地图是推掉敌方水晶，有的则是看谁击杀人数最多等等，不同的地图有不同的关卡限制。

5、同道大叔 IP 授权恋爱养成游戏：由同道大叔正版授权，是一款日式二次元动漫风格的恋爱养成交友游戏，游戏集合了人物换装养成及交友互动的特色玩法，预计 2017 年上半年可以上线测试。该游戏的主要玩法除了市面上常见的换装养成之外，还加入了日式 ACG 恋爱题材玩法，可以和游戏中的各种 NPC 谈恋爱，将其收入到玩家的后宫之中。除此之外，玩家还可以与其他玩家进行交友谈恋爱，以及建设自己的家园。另外该游戏也有与现实星座运势相结合的命运系统，根据每天的星座运势影响玩家的属性及交友结果，可以说该游戏是结合了恋爱养成交友换装及模拟建设为一体的新形态二次元游戏。在这 5 款产品中，其中 4 款产品皆为竞技类游戏，仅“同道大叔 IP 授权的恋爱养成游戏”是公司在 IP 以及恋爱养成真人互动领域的游戏尝试，也是公司为了未来全新的全民竞技模式的大胆创新。预计 5 款产品都可以在 2017 年达到上线标准并发行。

（三）黄河金融的主要业务及经营模式公司控股子公司浙江众联在线资产管理有限公司运营的“黄河金融”平台主要业务类型为网络借贷信息中介业务。黄河金融通过与政府主管部门审批设立的优质小额贷款公司、担保公司等准金融机构（以下简称“合作机构”）合作，由其发挥属地化的非标借贷需求审核能力，初审并向黄河金融推荐合格借款人，黄河金融风控部门负责多维度风控审核，在黄河金融复审通过后，由黄河金融将借款人借款需求借款项目材料等信息发布在黄河金融网（www.hhedai.com）上，供在黄河金融注册的出借人用户选择投资。黄河金融出借人用户在审阅相关借款项目材料后，根据其自主意愿，通过网络订单的方式选择将一定金额的资金出借给借款人。黄河金融仅负责信息撮合及代理办理资金出借相关的操作，不对借款人的按期还本付息承担担保责任。借款人需提供合适的担保人，合作机构及其主要股东需为推荐的借款人向黄河金融出借人用户提供连带责任担保，同时，合作机构及其主要股东与黄河金融约定，在借款人不能按期归还本息时，合作机构及其主要股东向黄河金融出借人用户垫付资金，再由合作机构及其主要股东向债务人追偿，从而确保黄河金融出借人用户能按期足额收回借款本金。在此类业务开展过程中，黄河金融向借款人收取信息中介服务费。

（四）行业情况说明根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引（2012 修订）》和《国民经济行业分类》，公司目前所处行业为文化、体育和娱乐业（R87-89）。就文化行业而言，随着国家十三五规划进一步明确大消费战略以及文化产业的支柱性定位，文化行业已经进入到新的整合、变革的阶段。2016 年以来，经济增速的持续放缓使得产业转型升级的需求不断增强，新兴产业被市场寄予了深切的期望。消费的扩容和技术的升级成为支撑文化产业持续健康发展的底层动力，文化行业持续进入中长期景气阶段。尤其是互联网/移动互联网相关的新兴领域则展现出了旺盛的生命力，整体增速保持在两位数，市场份额全面赶超传统媒体。展望 2017 年，在消费需求旺盛、资本关注提升的背景下，行业基本面有望持续向好，同时近几年文化行业通过并购重组及长期整合，有望产生协同效应，促进内生性增长。具体到公司业务，动漫行业属于朝阳产业，各细分行业也大多处于快速成长期。2010 年，国家出台了十二五期间规划，明确了经济发展、科学教育、资源环境、人民生活等多个

方向未来的发展目标。文化部、广电总局、体育总局等文化口径的相关部委根据要求，出台了《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》和《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》、《体育事业发展“十二五”规划》等重要文件对广播电视、出版、内容制作、互联网娱乐、体育等诸多文体行业进行了更为详细的规划。公司在动漫产业链上所处主要位置为以手机动漫为代表的移动互联网动漫。移动互联网动漫行业作为一个创新型的产业，近年来呈现迅猛增长态势。动漫 IP 是动漫产业链的核心，整个动漫产业链都围绕动漫 IP 展开，其主要环节包括漫画制作、动画制作、动漫电影、动漫游戏、衍生品等。公司的上游主要为 IP 版权提供商、各类移动互联网推广渠道，各类移动互联网媒体等；下游为三大电信运营商以及相关代理商、移动互联网企业、游戏研发企业以及线下制造和服务企业。“互联网+动漫”运营模式价值 2016 年继续显现，中国移动互联网市场快速发展，为以移动终端为平台的动漫产业发展奠定了基础，互联网漫画平台等新型渠道也纷纷崛起，新媒体能够对全年龄段进行覆盖，相比传统的电视台渠道有着更多的发展机遇。游戏行业是一个充分市场化的行业，由于进入门槛不高，该行业形成充分竞争的格局，行业龙头显现出明显的竞争优势，而在细分市场中各中小型游戏公司也层出不穷，中小企业与大企业合作的方式成为游戏产品推入市场常规模式，小企业与大企业维系着一种“共生”的关系。2016 年，随着移动游戏成为海外出口的新锐力量，我国自主原创游戏出口范围及出口产品数量不断增大、出口总额继续高速增长。未来几年，移动游戏的全球巨大市场前景，将促使中国自主原创游戏海外出口继续保持强劲增长势头。而翔通动漫的海外特别是港澳台地区的发行能力在 2016 年有显著提升。就互联网金融行业而言，随着国家产业结构调整的不断深化、经济发展动能的优化调整，我国出台了一系列鼓励消费升级的政策利好，同时，政府积极推进“互联网+”战略，共同促进了互联网金融行业的大发展。2014 年政府工作报告首次提出了“促进互联网金融健康发展”的政策方向，2015 年政府工作报告用“异军突起”四个字肯定了互联网金融发展的良好态势，2016 年政府工作报告中再次提及消费金融，鼓励金融机构创新消费信贷产品。国家鼓励消费金融发展的政策陆续出台，为互联网金融行业的快速发展提供了良好的政策环境，是难得的发展机遇期。

3 公司主要会计数据和财务指标

3.1 近 3 年的主要会计数据和财务指标

单位：元 币种：人民币

	2016年	2015年	本年比上年 增减(%)	2014年
总资产	1,952,213,081.60	1,922,169,758.76	1.56	647,182,880.66
营业收入	716,917,815.98	361,647,305.61	98.24	11,933,301.51
归属于上市公司股东的净利润	108,765,090.25	27,609,754.23	293.94	-14,167,300.89
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	115,992,259.19	22,275,347.09	420.72	-21,794,426.48
归属于上市公司股东的净资产	1,826,755,460.69	1,717,690,008.90	6.35	486,754,928.83
经营活动产生的现金流量净额	-5,219,178.56	33,547,050.50	-115.56	-40,015,663.34
基本每股收益（元/股）	0.17	0.05	240.00	-0.03
稀释每股收益（元/股）	0.17	0.05	240.00	-0.03
加权平均净资产	6.14	2.75	增加123.27个百	-2.87

收益率 (%)			分点
---------	--	--	----

3.2 报告期分季度的主要会计数据

单位：元 币种：人民币

	第一季度 (1-3 月份)	第二季度 (4-6 月份)	第三季度 (7-9 月份)	第四季度 (10-12 月份)
营业收入	117,439,874.55	160,213,788.32	255,539,221.96	183,724,931.15
归属于上市公司股东的净利润	12,259,322.93	24,334,095.97	32,947,065.14	39,224,606.21
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	11,854,815.39	22,074,660.03	27,284,285.71	54,778,498.06
经营活动产生的现金流量净额	-38,997,869.89	15,503,152.91	12,163,442.80	6,112,095.62

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

适用 不适用

4 股本及股东情况

4.1 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

截止报告期末普通股股东总数 (户)	47,790						
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数 (户)	102,668						
截止报告期末表决权恢复的优先股股东总数 (户)							
年度报告披露日前上一月末表决权恢复的优先股股东总数 (户)							
前 10 名股东持股情况							
股东名称 (全称)	报告期内增 减	期末持股数 量	比例 (%)	持有有限售 条件的股份 数量	质押或冻结情况		股东 性质
					股份 状态	数量	
万好万家集团 有限公司	0	193,822,297	30.52		质押	120,000,000	境内 非国 有法 人
四川省联尔投 资有限责任公 司	0	55,873,514	8.80	55,873,514	冻结	55,873,514	境内 非国 有法 人
北京天厚地德 投资管理中心 (有限合伙)	0	53,217,148	8.38	53,217,148	冻结	53,217,148	境内 非国 有法

							人
杭州旗吉投资管理合伙企业（有限合伙）	0	38,614,043	6.08	38,614,043	质押	38,614,043	境内非国有法人
全国社保基金四一五组合	11,907,001	11,907,001	1.88				未知
北京翔运通达投资管理中心（有限合伙）	0	7,459,124	1.17	7,459,124			境内非国有法人
交通银行—华安宝利配置证券投资基金	4,802,143	4,802,143	0.76				未知
中国工商银行股份有限公司—华安智增精选灵活配置混合型证券投资基金	3,449,777	3,449,777	0.54				未知
澳门金融管理局—自有资金	903,246	2,958,550	0.47				未知
中国工商银行股份有限公司—农银汇理信息传媒主题股票型证券投资基金	1,591,326	2,565,926	0.40				未知
上述股东关联关系或一致行动的说明	公司第一大股东万好万家集团有限公司与上述其他股东之间不存在关联关系，四川联尔、天厚地德、翔运通达为原翔通动漫股东，公司未知上述其他股东之间是否存在关联关系或属于《上市公司股东持股变动信息披露管理办法》规定的一致行动人。						
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明							

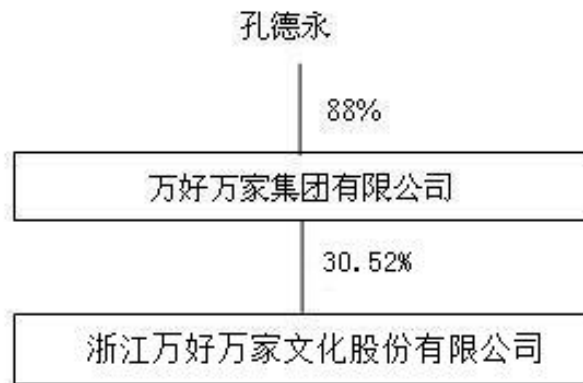
4.2 公司与控股股东之间的产权及控制关系的方框图

√适用□不适用



4.3 公司与实际控制人之间的产权及控制关系的方框图

适用 不适用



5 公司债券情况

5.1 公司债券基本情况

单位:元 币种:人民币

债券名称	简称	代码	发行日	到期日	债券余额	利率	还本付息方式	交易场所

5.2 公司近 2 年的主要会计数据和财务指标

适用 不适用

主要指标	2016 年	2015 年	本期比上年同期增减(%)
资产负债率			
EBITDA 全部债务比			
利息保障倍数			

三 经营情况讨论与分析

1 报告期内主要经营情况

2016 年是国家“十三五”开局之年，也是推进结构性改革的攻坚之年，宏观经济在增速有所放缓的同时保持平稳。公司积极适应经济增长新常态，继续紧抓战略机遇，提升主业，加速产业转型升级。

截至 2016 年 12 月 31 日，公司总资产达 1,952,213,081.60 元，同比增长 1.56%；归属母公司所有者权益 1,826,755,460.69 元，同比增长 6.35%；资产负债率 5.61%。2016 年度，公司累计实现营业收入 716,917,815.98 元，同比增长 98.24%；实现净利润为 101,636,243.20 元，其中归属上市公司股东的净利润为 108,765,090.25 元；

2 导致暂停上市的原因

适用 不适用

3 面临终止上市的情况和原因

适用 不适用

4 公司对会计政策、会计估计变更原因及影响的分析说明

适用 不适用

5 公司对重大会计差错更正原因及影响的分析说明

适用 不适用

6 与上年度财务报告相比，对财务报表合并范围发生变化的，公司应当作出具体说明。

适用 不适用

子公司名称

万好万家股权投资有限公司(以下简称股权投资)

上海万好万家投资管理有限公司(以下简称上海投资)

浙江万好万家商业经营管理有限公司(以下简称商业经营)

厦门翔通动漫有限公司(以下简称翔通动漫)

浙江众联在线资产管理有限公司(以下简称众联在线)

北京万好万家电子竞技传媒有限公司(以下简称北京电竞)

海南万好万家电子竞技传媒有限公司(以下简称海南电竞)

深圳市浩天投资有限公司(以下简称浩天投资)

子公司名称
深圳市创世互动科技有限公司(以下简称创世互动)
北京通联天地科技有限公司(以下简称通联天地)
北京讯宇创世科技有限公司(以下简称讯宇创世)
成都酷创科技有限公司(以下简称成都酷创)
厦门翔通信息科技有限公司(以下简称翔通信息)
深圳万游引力科技有限公司(以下简称万游引力)
厦门橙号软件科技有限公司(以下简称橙号软件)
北京宇通互动文化传播有限公司(以下简称宇通互动)
北京冰峰谷科技有限公司(以下简称冰峰谷)
北京博恒创想科技有限公司(以下简称博恒创想)
北京乐达悦世科技有限公司(以下简称乐达悦世)
北京游动天地科技有限公司(以下简称游动天地)
厦门易我玩信息科技有限公司(以下简称易我玩)
上海市开信息科技有限公司(以下简称上海市开)
上海摩奇网络科技有限公司(以下简称上海摩奇)
上海可酷信息科技有限公司(以下简称上海可酷)
深圳市趣讯科技有限公司(以下简称深圳趣讯)
拾贰星座（北京）娱乐传媒有限公司(以下简称拾贰星座)
厦门跳跳蛙动漫有限公司（以下简称跳跳蛙）
厦门微光映画动漫有限公司（以下简称微光映画）
安徽酷巴熊动漫有限公司（以下简称酷巴熊）

本期通过设立方式新增合并范围内子公司新增拾贰星座（北京）娱乐传媒有限公司、厦门跳跳蛙动漫有限公司、厦门微光映画动漫有限公司、安徽酷巴熊动漫有限公司共 4 家公司。