

公司代码：600576

公司简称：祥源文化

**浙江祥源文化股份有限公司**  
**2017 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）为本公司出具了标准无保留意见的审计报告。
- 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 2017 年实现合并利润总额为 108,801,854.25 元，扣除所得税费用 16,380,585.17 元，净利润 92,421,269.08 元，其中归属于母公司所有的合并净利润为 91,415,777.66 元。年末合并未分配利润余额为 143,034,892.44 元，母公司未分配利润为-114,586,510.43 元。

鉴于母公司 2017 年末未分配利润为负数，同时根据公司目前经营情况，结合公司长期经营发展战略，为进一步完善及拓展产业布局，公司决定 2017 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

| 公司股票简况 |         |      |        |         |
|--------|---------|------|--------|---------|
| 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 | 祥源文化 | 600576 | 万家文化    |

| 联系人和联系方式 | 董事会秘书            | 证券事务代表           |
|----------|------------------|------------------|
| 姓名       | 王衡               | 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       | 0571-85866518    | 0571-85866518    |
| 电子信箱     | irm@600576.com   | irm@600576.com   |

### 2 报告期公司主要业务简介

一年来，公司围绕互联网文化主要业务，依托“二次元+互联网金融服务”的互联网生态链基础，

以互联网为基石，以“内容+渠道”为主要优势，以金融服务为重要补充，专注于互联网动漫创作、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、发行等领域，致力于打造以动漫为核心的国内一流新媒体动漫公司。

#### （一）公司的主营业务

公司旗下主要业务分为互联网文化及互联网金融。

1、互联网文化是基于翔通动漫的自身 IP 优势，打造以动漫为核心，无线、游戏和阅读等协同发展的全产业链泛娱乐生态系统，主要由以下五大板块组成：

（1）移动互联网动漫业务：主要包括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。作为中国大陆最早从事手机动漫的大型企业之一和中国最大的手机动漫公司之一，目前翔通动漫已经发展成为中国目前拥有动漫版权形象最多的公司，拥有超过 600 多个原创动漫版权和 1200 多个动漫版权形象；以及中国最大的动漫版权授权公司之一，累计授权供应商 46000 家，合作开发供应商 3000 余家，累计开发产品 3000 余类。2017 年，动漫原创方面，与咪咕动漫合作漫改大项目《超品相师》，粉丝量超过 1000 万。

（2）无线业务：主要指与中国三大电信运营商在阅读、游戏、应用以及传统电信增值业务等方面开展的深度合作。基于二次元领域丰富的内容资源和行业资源，独有的渠道资源，以及多年的移动互联网动漫运营经验，翔通动漫目前已发展成为中国移动、中国联通、中国电信三大运营商的战略合作伙伴、中国移动短彩业务的 B 级合作伙伴、IVR 基地的十佳合作伙伴、互联网基地的官方认证渠道和深度合作和游戏基地的统接渠道和优质合作伙伴。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。

（3）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。公司自 2015 年 11 月开始布局移动互联网游戏领域，专注于精品移动游戏的研发和发行业务，致力成为全球顶尖的移动游戏开发商与发行商，打造全球玩家热爱的游戏品牌。手游业务经过 2 年多的发展，完成了面向国内市场和港台东南亚市场的手游研运一体业务的搭建，目前拥有员工 120 余人，其中研发人员占比 70%，总部在深圳。游戏业务坚持精品化和差异化的策略，在港台地区，独代产品《猪来了》稳定运营和推广，本年度更新多个版本和资料片，做到了长线运营，2017 年 8 月在港澳台地区累计安装用户突破 800 万，并在 2017 年持续获得 google play 推荐位，共获得 google 4 次推荐（春节、情人节、周年庆和暑期档）。公司不断建立国内发行业务产品、运营、商务、市场、技术支撑完整的闭环国内业务模块，

并在自主研发侧，深度布局自研业务，加强了对技术和产品侧的投入，建立了以自研自发和独代双驱动的业务模式，2017年国内公测独代《梦想江湖》、《群战三国》、《剑仆契约》、《坦克之战》等项目。

(4) 阅读业务：在保持主业优势的基础上，公司也不断寻求创新、整合与突破，在继续强化动漫主营业务、加大创新的同时继续拓展泛娱乐新行业。在传统的数字阅读服务领域，利用获得授权的数字阅读内容进行编辑后，通过自有和第三方平台向用户进行出版发行，翔通动漫已与咪咕动漫基地和各大第三方平台进行接入，并引入各大出版社集团的优质图书内容。2017年12月，公司投资并设立全资子公司浙江祥阅科技有限公司，利用多年在移动互联网领域的运营经验和渠道拓展能力，提供正版数字阅读内容，营造丰富、智趣、有温度的阅读体验。阅读板块不仅涉及正版阅读平台，还包括泛心理阅读和教育阅读等业务板块，旨在通过差异化、娱乐性和教育阅读三位一体模式，形成用户使用闭环。未来，将立足于自身内容储备，丰富自有IP，与动漫、影视、游戏等跨行业的业务进行更多的联动与合作。

(5) 其他移动互联网相关业务：包括移动互联网产品定制开发和互联网推广业务等。公司根据市场的发展以及自身优势、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开发和外包服务，自行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，2017年表情王国为用户提供表情下载、收藏、微信发送、QQ发送等表情服务次数已超过3千万次，2017年用户数较2016年增长率约为522.10%。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。互联网推广业务主要是通过移动互联网的优势资源，开展流量整合业务和互联网网盟广告业务。

2、互联网金融：“黄河金融”作为国内上市公司首家上线运营的网络借贷平台，以公司控股子公司浙江众联在线资产管理有限公司为运营主体，主营网络借贷信息中介业务，主要业务模式为通过撮合借款人和出借人达成借贷交易，并向出借人收取信息服务费。“黄河金融”作为上市公司投资运营的网络借贷信息服务平台，始终秉持“合规为先、客户为先”的理念发展运营。2017年，黄河金融对照“一个办法三个指引”调整平台业务，确立合规、稳健、小额、分散的经营方向，与传统金融机构错位发展，平台陆续发展了新车贷、车融贷、农户贷等小额信贷产品。新车贷主要为购买一手汽车的用户提供的短期保证贷款，在用户购买新车且向银行申请按揭贷款时，向其发放一笔贷款，用于归还购买汽车的垫资资金，还款来源为银行车贷的放款资金，融资性担保公司就该笔贷款承担连带担保责任，期限通常为1个月左右；车融贷主要为车辆所有者申请的保证贷款，申请借款主要用于消费或资金周转，还款来源为个人收入。借款人名下必须拥有汽车，其中

请贷款需提供保证人，并将车辆抵押在保证人名下，保证人与借款人承担连带担保责任，期限通常为 6-12 个月；车商贷主要为二手车经销商申请的流动资金保证贷款，借款人为二手车经销商，因经营二手车业务需要，申请流动资金借款，还款来源为经营收入。借款人需提供保证人，保证人与借款人承担连带担保责任，期限通常为 6-12 个月；小微贷主要为中小微企业及个人申请的保证贷款，中小微企业因经营需要、个人因经营或消费需要申请贷款，还款来源为经营收入或个人收入。借款人需提供保证人，保证人与借款人承担连带担保责任。期限通常为 6-36 个月；农户贷主要为经营农业生产的养殖户、种植户等个人申请的保证贷款，农户因生产经营需要申请流动资金贷款，还款来源为经营收入。借款人需提供保证人，保证人与借款人承担连带担保责任。期限通常为 6-36 个月。

2017 年，黄河金融积极响应监管，主动开展自查自改，上线了北京银行客户资金存管系统，通过公安部门的信息系统安全等级保护三级评测，获得通信管理局颁发的 ICP 证，是杭州互联网金融协会首批理事单位和浙江互联网金融联合会首批理事单位。

## （二）主要经营模式

### 1、互联网动漫及衍生业务动漫及衍生业务

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。

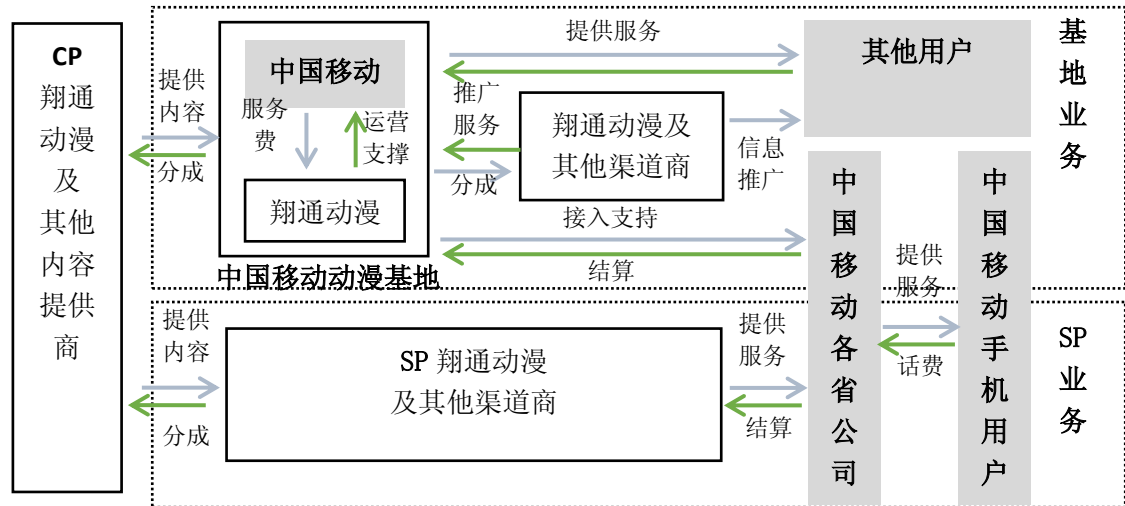
一方面翔通动漫以三大移动运营商动漫基地的核心内容提供商身份向最终用户提供优质动漫内容，具体合作模式为：翔通动漫获得电信运营商的内容提供商或服务提供商资质后，根据业务类型的不同依据规范指引向电信运营商进行业务申报，并按运营商的格式规范要求将动漫素材封装打包，经电信运营商审核通过后在运营商的平台正式上线商用，并通过 WAP 门户、客户端、SDK 应用等形式呈现给用户。翔通动漫与电信运营商对终端用户的信息费收入进行分成。

另一方面，在电信运营商逐步加大手机动漫业务投入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，中移动以运营的质量和效果按期支付翔通运营支撑费用。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。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，2013-2017 年收入合计排名稳居前 5 |
| 中国联通沃   | 第一批优质内容合作伙伴内容支撑项目合作伙伴   |

|         |                                  |
|---------|----------------------------------|
| 动漫      |                                  |
| 中国电信爱动漫 | 第一批合作伙伴，多次快速创作项目中标方动漫游戏联合推广渠道支撑方 |

以翔通动漫与移动运营商的合作模式为例，具体业务流程如下所示：



具体运营流程包括：

#### 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，作为中移动动漫基地的运营支撑方，翔通动漫全方位参与中移动动漫基地的相关运营

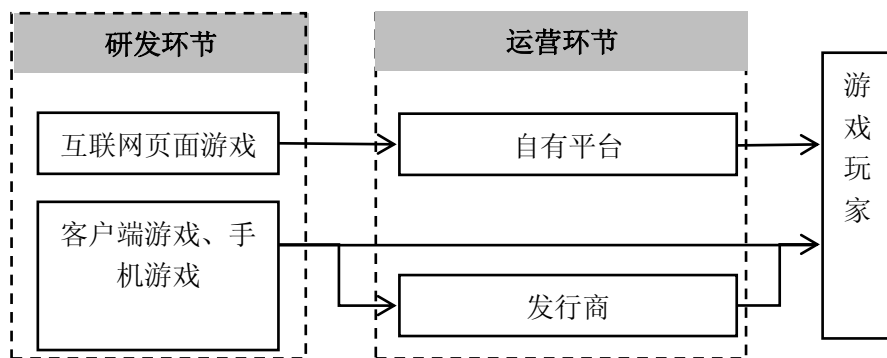
工作，中移动以运营的质量和效果按期支付翔通运营支撑费用。翔通动漫亦从其他运营商及基地支撑项目中取得相关支撑费用。

除此之外，翔通动漫依托公司多年来开发运营的精品动漫资源，打造授权运营平台，打通产业链，开拓各领域与动漫产业结合的运营之路。公司首先通过自主版权授权经营以及外部优质版权引进等方式，形成精品内容版权库，涵盖新媒体、教育、少儿、公益等各个领域，聚合视频、应用、表情、漫画形成了多元化内容版权体系。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，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。公司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营销和推广能力。随着公司自有 IP 资源的不断挖掘，版权及相关衍生业务必将迎来一个较快发展的阶段。

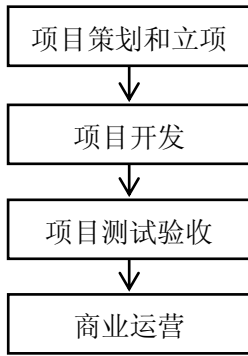
## 2、游戏业务

公司在保持页游平台的基础上，目前主要专注于移动游戏的研发和发行业务。一方面充分利用自身领先的技术能力积极进行自研自发自制产品的研发，另一方面通过在国内和海外（主要是港澳台及东南亚地区）独家或联合发行产品进一步提升发行能力，建立品效合一的整合营销能力，提升国际化发行能力和核心区域的本地化市场能力。

整体业务流程如下：



①研发流程（以客户端/手机游戏为例）：



游戏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产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。

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公司自行管理。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，公司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“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

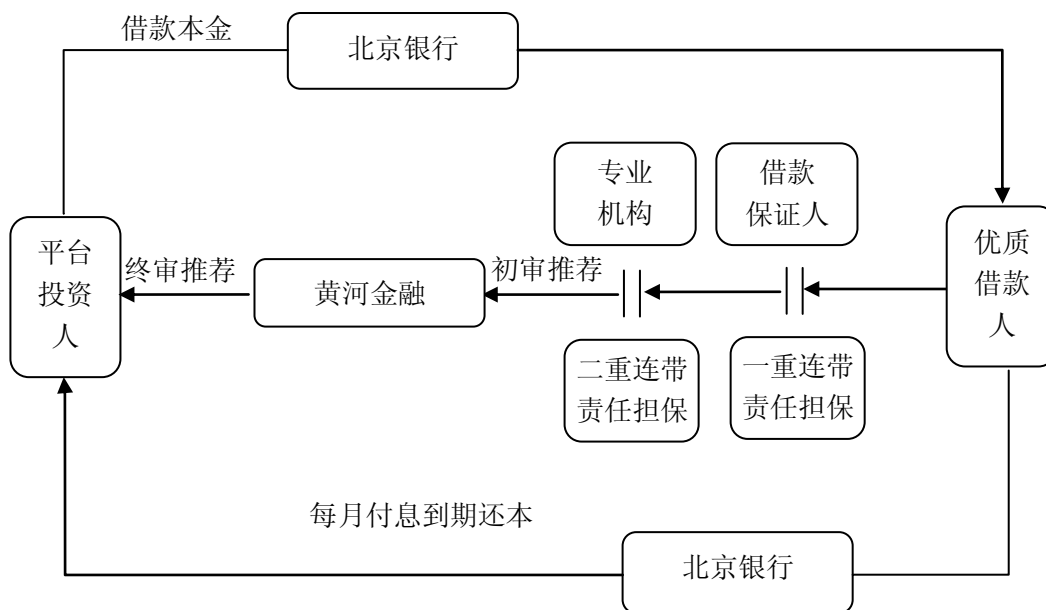
手游发行业务主要采用代理发行运营模式：公司以支付版权金或预付分成款的方式获得游戏开发商研发的游戏产品，由公司负责游戏产品在指定区域内的推广和运营，并接入第三方平台（比如 IOS，安卓平台，H5 游戏为相关 H5 的游戏平台），游戏玩家需要注册成为上述游戏渠道商的用户，在渠道公司的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币后，再在游戏中购买虚拟道具。各渠道商负责各自渠道的提供和推广、充值服务以及计费系统的管理，公司与开发商联合提供技术支持服务。各渠道商将游戏玩家实际充值并消费的金额按协议约定的比例计算分成，在双方核对数据确认无误后，公司按从渠道商处获得的分成金额确认营业收入。公司在获取游戏运营收入后，根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、互联网金融

众联在线运营的“黄河金融”平台，旨在与金融、类金融机构建立战略联盟，通过科学严谨的风控体系筛选低风险、高性价比的借贷产品，依靠互联网创新降低借贷门槛，让更多用户实现网络借贷交易。

黄河金融通过与经政府主管部门审批设立的优质担保公司等准金融机构（以下简称“合作机构”）合作，由其发挥属地化优势，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](http://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。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。

业务流程如下图所示：



同时，根据《网络借贷信息中介机构业务活动管理暂行办法》，网络借贷信息中介机构应当实行自身资金与出借人和借款人资金的隔离管理，并选择符合条件的银行业金融机构作为出借人与借款人的资金存管机构。2016年7月4日，黄河金融与北京银行正式签订了《互联网金融客户资金存管服务协议》。2017年4月29日，客户资金存管系统正式上线运营。平台投资人通过在北京银行开设存管子账户，所有资金类操作经过北京银行资金存管系统，实现平台自有资金与用户交易资金的隔离管理。资金流向清晰可查，进一步保障客户资金安全。

### （三）行业情况

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）。

党的十八大以来，国家主席习近平同志曾在多个场合提到文化自信，文化自信已成为道路自信、理论自信和制度自信之后，中国特色社会主义的“四个自信”。党的十九大报告中，把我国社会主要矛盾的表述修改为“人民日益增长的美好生活需要和不平衡不充分的发展之间的矛盾”，明确了今后一段时期全党工作的战略重点和主攻方向。文化产业的多元化发展，能够在精神层面满足人民对于美好生活的向往。

《中共中央关于制定国民经济和社会发展第十三个五年规划的建议》中重申，到2020年要将文化产业发展成为国民经济支柱性产业，这表明了中央在“十三五”时期大力推进文化产业发展的决心和信心。“十三五”是文化产业发展的历史机遇期，且呈现出诸多新的发展趋势。

动漫行业是文化产业的重要组成部分。在动漫产业链中，公司主要处于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。2017 年，中国移动互联网市场继续快速发展，“互联网+动漫”运营模式价值继续显现，为以移动终端为平台的动漫产业发展奠定了基础，并且新媒体能够对全年龄段进行覆盖，相比传统媒体渠道有着更多的发展机遇。

从 2014 年至 2018 年，政府工作报告中连续 5 年提到互联网金融。前四次报告中，对互联网金融行业的态度，从促进行业健康发展逐步转变为规划发展、警惕风险。今年的政府工作报告中，提出强化金融监管统筹协调，健全对互联网金融的监管，进一步完善金融监管。从政府工作报告中对互联网金融态度的转变，可以看到互联网金融行业经历了从最初的野蛮生长，到合规发展，再到逐渐纳入到国家金融监管系统中，既体现了互联网金融行业飞速发展为国家金融体制的改革提供更多动能，同时也因为其体现出来的新行业新形态新模式，国家也通过不断探索和实践，陆续出台多项法律法规来规范行业发展。不难想象，2018 年互联网金融行业监管将更加严格，继续实现去伪存真，但对行业整体发展来说，将更好地合规化、健康化，更好地服务实体经济发展，更好地实现普惠金融。

公司旗下的黄河金融平台，成立于 2013 年，一直秉持“合规为先、客户为先”的理念，自平台上线以来已累计撮合交易逾 84 亿元，历史到期产品本息均按时兑付给了投资人，稳定性较强。黄河金融是浙江互联网金融联合会首批理事单位、杭州互联网金融协会首批理事单位。2016 年 10 月，取得了公安部核准颁发的等级保护三级备案证书。根据网贷之家数据，截至 2017 年 12 月底，网络借贷服务平台行业正常运营平台数量为 1931 家，相比 2016 年年底减少了 535 家。相比此前的高速增长阶段，逐渐步入到规范发展阶段。在行业发展“合规”的主基调下，行业门槛将越来越高，可以预见，在整个行业经历强监管之后，优胜劣汰下来的互联网金融平台将会有更强的风险抵御能力和市场竞争力。

### 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

|      | 2017年            | 2016年            | 本年比上年<br>增减(%) | 2015年            |
|------|------------------|------------------|----------------|------------------|
| 总资产  | 2,085,424,393.38 | 1,952,213,081.60 | 6.82           | 1,922,169,758.76 |
| 营业收入 | 791,711,759.34   | 716,917,815.98   | 10.43          | 361,647,305.61   |

|                        |                  |                  |            |                  |
|------------------------|------------------|------------------|------------|------------------|
| 归属于上市公司股东的净利润          | 91,415,777.66    | 108,765,090.25   | -15.95     | 27,609,754.23    |
| 归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 | 14,083,435.31    | 115,992,259.19   | -87.86     | 22,275,347.09    |
| 归属于上市公司股东的净资产          | 1,877,506,668.00 | 1,826,755,460.69 | 2.78       | 1,717,690,008.90 |
| 经营活动产生的现金流量净额          | 63,840,389.71    | -5,219,178.56    | 1,323.19   | 33,547,050.50    |
| 基本每股收益(元/股)            | 0.14             | 0.17             | -17.65     | 0.05             |
| 稀释每股收益(元/股)            | 0.14             | 0.17             | -17.65     | 0.05             |
| 加权平均净资产收益率(%)          | 4.88             | 6.14             | 减少1.26个百分点 |                  |

### 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<br>(1-3 月份) | 第二季度<br>(4-6 月份) | 第三季度<br>(7-9 月份) | 第四季度<br>(10-12 月份) |
|-------------------------|------------------|------------------|------------------|--------------------|
| 营业收入                    | 151,713,236.99   | 164,111,349.19   | 262,390,636.94   | 213,496,536.22     |
| 归属于上市公司股东的净利润           | 26,094,095.15    | 12,661,317.05    | 38,568,887.65    | 14,091,477.81      |
| 归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润 | 25,558,881.17    | 11,732,504.13    | 35,042,530.06    | -60,024,281.07     |
| 经营活动产生的现金流量净额           | -16,504,940.44   | -20,837,952.95   | -14,882,439.72   | 116,065,722.82     |

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)             | 67,902 |       |    |       |         |    |
| 年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数(户)      | 64,278 |       |    |       |         |    |
| 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                         | 报告期内   | 期末持股数 | 比例 | 持有有限售 | 质押或冻结情况 | 股东 |

| (全称)               | 增减   | 量           | (%)   | 条件的股份数量    | 股份状态 | 数量          | 性质      |
|--------------------|--|-------------|-------|------------|------|-------------|---------|
| 浙江祥源实业有限公司         | 0  | 193,822,297 | 29.58 | 0          | 质押   | 133,840,000 | 境内非国有法人 |
| 西藏联尔创业投资有限责任公司     | 0  | 55,873,514  | 8.53  | 55,873,514 | 冻结   | 52,273,514  | 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  | 8.12  | 53,217,148 | 冻结   | 49,617,148  | 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  | 5.89  | 38,614,043 | 质押   | 38,614,043  | 境内非国有法人 |
| 北京翔运通达投资管理中心(有限合伙) | 0  | 7,459,124   | 1.14  | 7,459,124  | 无    |             | 境内非国有法人 |
| 陈继红                | 2,800,000  | 2,800,000   | 0.43  | 0          | 未知   |             | 境内自然人   |
| 林里佳                | 2,536,936  | 2,536,936   | 0.39  | 0          | 未知   |             | 境内自然人   |
| 陈建有                | 1,600,000  | 1,600,000   | 0.24  | 0          | 未知   |             | 境内自然人   |
| 通海资本投资管理有限公司       | 1,400,280  | 1,400,280   | 0.21  | 0          | 未知   |             | 境内非国有法人 |
| 中国证券金融股份有限公司       | 0  | 1,279,300   | 0.20  | 0          | 未知   |             | 境内非国有法人 |
| 上述股东关联关系或一致行动的说明   | 公司第一大股东浙江祥源实业有限公司与上述其他股东之间不存在关联关系，西藏联尔、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 | 不适用。                          |

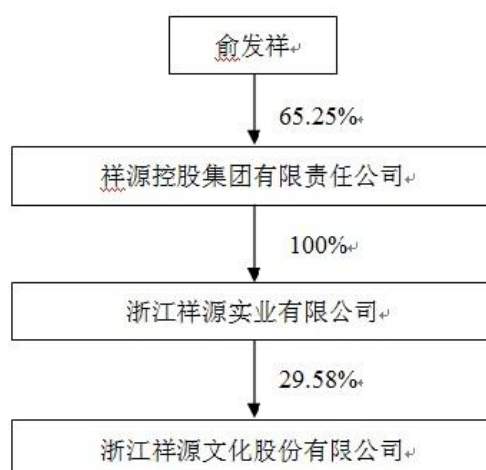
#### 4.2 公司与控股股东之间的产权及控制关系的方框图

√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



#### 4.4 报告期末公司优先股股东总数及前 10 名股东情况

□适用 √不适用

#### 5 公司债券情况

□适用 √不适用

### 三 经营情况讨论与分析

#### 1 报告期内主要经营情况

截至 2017 年 12 月 31 日，公司总资产达 208,542.44 万元，同比增长 6.82%；归属母公司所有者权益 187,750.67 万元，同比增长 2.78%；资产负债率 9.92%。2017 年度，公司累计实现营业收入 79,171.18 万元，同比增长 10.43%；实现净利润为 9,242.13 万元，其中归属上市公司股东

的净利润为 9,141.58 万元。

## 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

2017 年 4 月 28 日，财政部以财会[2017]13 号发布了《企业会计准则第 42 号——持有待售的非流动资产、处置组和终止经营》，自 2017 年 5 月 28 日起实施。该准则规范了持有待售的非流动资产或处置组的分类、计量和列报，以及终止经营的列报。本财务报表已按该准则对实施日（2017 年 5 月 28 日）存在的终止经营对可比年度财务报表列报和附注的披露进行了相应调整。

2017 年 5 月 10 日，财政部以财会[2017]15 号发布了《企业会计准则第 16 号——政府补助（2017 年修订）》，自 2017 年 6 月 12 日起实施。执行《企业会计准则第 16 号——政府补助（2017 年修订）》之前，公司将取得的政府补助计入营业外收入；与资产相关的政府补助确认为递延收益，在资产使用寿命内平均摊销计入当期损益。执行《企业会计准则第 16 号——政府补助（2017 年修订）》之后，对 2017 年 1 月 1 日之后发生的与日常活动相关的政府补助，计入其他收益；与日常活动无关的政府补助，计入营业外收支；与资产相关的政府补助确认为递延收益。

| 序号 | 会计政策变更的内容和原因  | 审批程序 | 受影响的报表项目名 | 影响                |
|----|---|------|-----------|-------------------|
|    |   |      | 称         | 金额                |
| 一、 | 追溯调整法   |      |           |                   |
| 1  | 在利润表中新增“资产处置收益”项目，将部分原列示为“营业外收入”及“营业外支出”的资产处置损益重分类至“资产处置收益”项目。比较数据相应调整。 |      | 2017 年度   |                   |
|    |   |      | 资产处置收益科目  | 减少 3,372,723.04 元 |
|    |   |      | 营业外收入科目   | 减少 58,455.08 元    |
|    |   |      | 营业外支出科目   | 减少 3,431,178.12 元 |
|    |   |      | 2016 年度   |                   |
|    |   |      | 资产处置收益科目  | 减少 437,189.78 元   |



| 序号 | 会计政策变更的内容和原因                           | 审批程序    | 受影响的报表项目名称 | 影响金额                |
|----|--|---------|------------|---------------------|
|    |  |         | 营业外收入科目    | 减少 200.00 元         |
|    |  |         | 营业外支出科目    | 减少 437,389.78 元     |
| 2  | 在利润表中分别列示“持续经营净利润”和“终止经营净利润”。比较数据相应调整。 | 2017 年度 | 持续经营净利润科目  | 列示 92,421,269.08 元  |
|    |  | 2016 年度 | 持续经营净利润科目  | 列示 101,636,243.20 元 |

二、 未来适用法

|   |   |         |        |                   |
|---|---|---------|--------|-------------------|
| 1 | 与本公司日常活动相关的政府补助，计入其他收益，不再计入营业外收入。比较数据不调整。 | 2017 年度 | 其他收益科目 | 增加 3,992,861.54 元 |
|---|---|---------|--------|-------------------|

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

杭州丰豫股权投资有限公司(以下简称杭州丰豫股权)

上海万好万家投资管理有限公司(以下简称上海万家投资)

浙江丰豫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)

深圳市浩天投资有限公司(以下简称浩天投资)

深圳市创世互动科技有限公司(以下简称创世互动)

---

子公司名称

---

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)

---

上海摩奇网络科技有限公司(以下简称上海摩奇)

---

深圳市趣讯科技有限公司(以下简称深圳趣讯)

---

厦门跳跳蛙动漫有限公司(以下简称跳跳蛙)

---

霍尔果斯万家游戏信息科技有限公司(霍尔果斯游戏)

---

霍尔果斯讯宇创世信息科技有限公司(霍尔果斯讯宇)

---

霍尔果斯翔通信息科技有限公司(霍尔果斯翔通)

---

浙江融易联融资租赁有限公司(融易联)

---

浙江祥阅科技有限公司(祥阅科技)

---

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)

---