

**浙江万好万家文化股份有限公司**  
**(600576)**  
**2016 年年度股东大会**  
**会议资料**

二〇一七年五月

# 浙江万好万家文化股份有限公司

## 2016 年年度股东大会会议须知

各位股东及股东代表：

为维护股东的合法权益，确保股东在本公司 2016 年年度股东大会期间依法行使权利，保证股东大会的正常秩序和议事效率，依据中国证券监督管理委员会《上市公司股东大会规则》的有关规定，制定如下有关规定：

一、凡参加大会的股东请按规定出示股东帐户卡、身份证或法人单位证明以及授权委托书等证件，经验证后领取会议资料，方可出席会议。

二、大会正式开始后，迟到股东人数、股权额不计入表决数。特殊情况，应经主席团同意并向大会签到处申报。

三、会议期间，全体出席人员应以维护股东的合法权益、确保会议的正常秩序和议事效率为原则，认真履行法定职责。

四、股东参加股东大会，依法享有发言权、表决权等各项权利，并应当认真履行其法定义务，不侵犯其他股东利益，不扰乱股东大会的正常会议秩序。

五、大会发言安排为 20 分钟。股东在大会发言前，请向大会签到处预先报告，并明确发言主题，由大会主席按报名次序先后安排发言。每位股东发言时间不得超过 3 分钟，发言次序按所持股份多少排列，临时要求发言的股东安排在登记发言的股东之后。

六、大会表决采用按股权书面表决方式，请股东按表决票要求填写意见，填毕由大会工作人员统一收票。

七、参加会议的法人股股东，如有多名代表，均应推举一名首席代表，由该首席代表填写表决票。表决按股东持股数计票，每一股有一票表决权。

八、股东发言不涉及公司的商业秘密，不涉及本次股东大会审议事项以外的提问、发言或其他议案的提议和审议。

九、公司董事会应当认真、负责、有针对性地回答股东提出的问题，对与公司或股东审议内容无关的质询或提问，董事会有权拒绝回答。

浙江万好万家文化股份有限公司

二〇一七年五月二十二日

**浙江万好万家文化股份有限公司**  
**2016 年年度股东大会表决及选举办法**

**一、本次股东大会将进行表决的事项**

- (1) 审议《公司 2016 年年度报告》及摘要；
- (2) 审议《公司 2016 年董事会工作报告》；
- (3) 审议《公司 2016 年监事会工作报告》；
- (4) 审议《公司 2016 年年度财务决算报告》；
- (5) 审议《公司 2016 年年度利润分配预案》；
- (6) 审议《2016 年度审计机构费用及聘公司 2017 年度财务审计和内部控制审计机构》；
- (7) 审议《公司董监事薪酬方案》。

**二、现场会议监票规定**

会议设计票人和监票人各一名（其中股东代表一名、监事代表一名），于议案表决前由股东及监事推举产生。

计票人的职责为：

- 1、负责表决票的发放和收集；
- 2、负责核对出席股东所代表的股份数；
- 3、统计清点票数，检查每张表决票；
- 4、计算并统计表决议案的得票数。

监票人负责对投票和计票过程进行监督。公司聘请的律师与计票人和监票人共同负责计票和监票。

**三、现场会议表决规定**

1、本次股东大会采取全部议案宣布完毕后统一表决的方式，全部议案列于一张表决票内，每个股东或代理人持有表决票共 1 张。

2、按照同股同权原则，股东及代理人的表决权的权重由该股东所持股份占本次股东大会有效表决权的比例决定。股东及代理人对表决票中的议案，可以表

示赞成、反对或弃权，但只能选择其中一项，并在对应项内“√”。股东或代理人应在每张表决票的签名栏内签名，不按上述要求填写的表决票视为无效。

### 3、统计和表决办法

全部议案宣读完毕，与会股东或代理人即就议案进行表决，表决后由计票人收集、统计表决票数。

## 四、表决结果的宣读

计票人统计好表决票数后，监票人宣读本次股东大会所审议事项的表决结果。

浙江万好万家文化股份有限公司

二〇一七年五月二十二日

# 浙江万好万家文化股份有限公司

## 2016 年年度股东大会会议议程

时间： 2017 年 5 月 22 日（星期一）下午 14：30

地点： 浙江省杭州市密渡桥路 1 号白马大厦 12 楼公司会议室

主持： 董事长 孔德永先生

议程	内容	负责人员安排
1	董事长宣布公司 2016 年年度股东大会会议开始并致欢迎辞	董事长
2	介绍会议表决及选举办法	董事会秘书
3	股东推选计票人、监票人	董事长
4	宣读待审议文件：	
	●审议《公司 2016 年年度报告》及摘要	董事长
	●审议《公司 2016 年董事会工作报告》	董事长
	●审议《公司 2016 年监事会工作报告》	监事会主席
	●审议《公司 2016 年年度财务决算报告》	财务负责人
	●审议《公司 2016 年年度利润分配预案》	财务负责人
	●审议《2016 年度审计机构费用及聘公司 2017 年度财务审计和内部控制审计机构》	财务负责人
	●审议《公司董监事薪酬方案》	董事会秘书
5	独立董事宣读述职报告	独立董事
6	股东提问	股东
7	股东对议案进行现场投票表决	股东
8	统计现场表决结果	计票、监票人
9	监票人宣布现场投票结果	监票人
10	等待汇总网络投票结果	
11	律师宣读法律意见书	律师
12	董事长宣读决议草案，董事签字确认	董事长
13	宣布会议结束	董事长

浙江万好万家文化股份有限公司

二〇一七年五月二十二日

议案一

**浙江万好万家文化股份有限公司**  
**2016 年年度报告及摘要**

各位股东及股东代表：

根据《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 2 号<年度报告的内容与格式>（2016 年修订）》和上海证券交易所《股票上市规则》的规定，公司编制了公司 2016 年年度报告及年报摘要，详细内容已刊登在 2017 年 4 月 29 日的上海证券交易所网站上（<http://www.sse.com.cn/>）。

本议案已经公司六届十九次董事会讨论通过，现提交股东大会，请予审议。

浙江万好万家文化股份有限公司

董事长：孔德永

二〇一七年五月二十二日

## 议案二

# 浙江万好万家文化股份有限公司 2016 年董事会工作报告

各位股东及股东代表：

现在，我向各位股东及股东代表报告 2016 年度董事会工作情况，请予审议。

### 第一节 公司业务概要

#### 一、 报告期内公司所从事的主要业务、经营模式及行业情况说明

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	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 第一批免评审优质 CP，多次被评为 A 级合作伙伴</li> <li>● 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</li> <li>● 拥有 4 家渠道合作资质，2013-2016 年收入合计排名稳居前 3</li> </ul>
中国联通沃动漫	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 第一批优质内容合作伙伴</li> <li>● 内容支撑项目合作伙伴</li> </ul>
中国电信爱动漫	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 第一批合作伙伴，多次快速创作项目中标方</li> <li>● 动漫游戏联合推广渠道支撑方</li> </ul>

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。

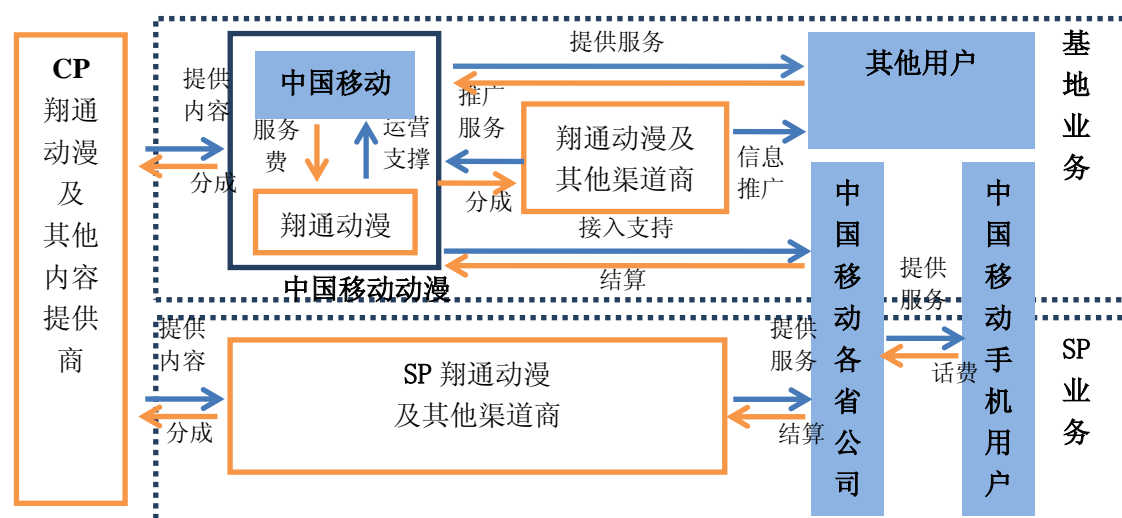
## 3) 销售政策

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：



#### 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以前有了较大的变化，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。

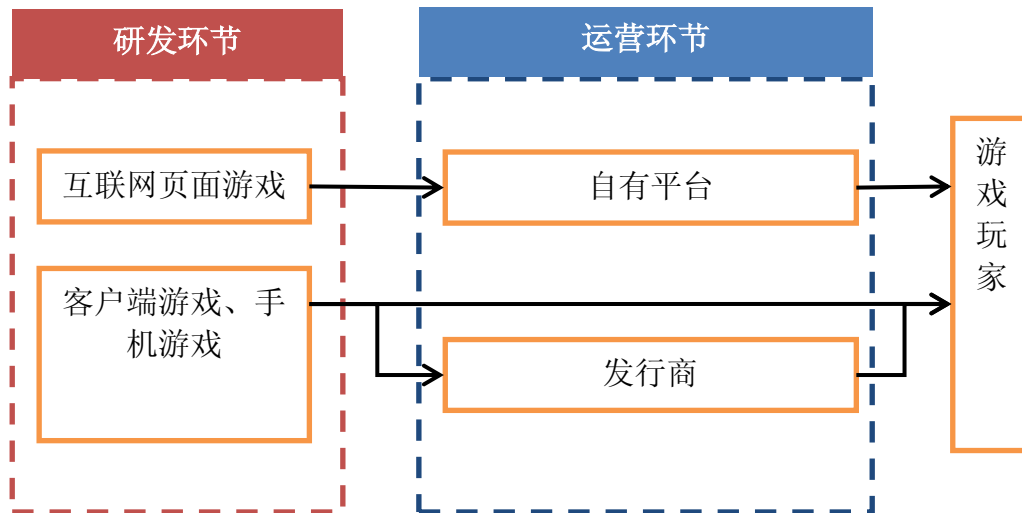
2) 手游研发和发行

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：



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。

### 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进行互联网产品（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。黄河金融通过与经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](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，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，各细分子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，共同促进了互联网消费金融行业的大发展。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，为互联网消费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。

## 二、报告期内核心竞争力分析

√适用 □不适用

翔通动漫作为公司主要的业务板块，核心竞争力如下：

### （1）优质的动漫形象和庞大的动漫资源库

公司通过原创、合作、收购等方式构筑自有动漫品牌体系，成功的塑造了一大批具有广泛市场认知度的优质动漫形象，并以此为基础建立了具有海量动漫内容的资源库。截至 2016 年末，公司积累了以绿豆蛙、酷巴熊、

功夫包子、闪客、NOMOLOVE 为代表的超过 1000 个动漫版权形象，制作了 10 万余屏原创漫画、400 余部手机动漫短片及多种类型的动漫应用产品，建立了庞大的动漫资源库。以强大的品牌形象和内容资源为基础，经过多年的精耕细作，公司斩获了骄人的运营业绩，确立了领先的市场地位。

### （2）丰富的运营经验和完善的发布渠道

作为国内首批专注于移动互联网动漫领域的企业之一，公司与三大电信运营商、移动互联网营销渠道商和公益组织等均有良好关系和业务合作，具备丰富的移动互联网动漫运营经验。公司善于将动漫形象与动漫产品内容与渠道特征相结合，以实现最优化的营销推广和运营方案。

### （3）“内容+渠道”的成熟业务模式

随着技术的进步和消费者素质的不断提升，传统广播式的传播媒介形态正在面临快速的变化。传播渠道持续多样化，传播终端日益便捷化，渠道间的竞争也在不断加剧。在这样一个受众注意力逐渐稀缺的时代里，内容成为了传播渠道的核心资源之一。强势的内容可以帮助渠道产生流量、激发流量、吸引流量，其本身也成为强大的流量入口。在这一背景下，“内容+渠道”模式已逐渐成为互联网行业领先企业的基本模式。在视频领域，业内领先的播出平台如优酷土豆、爱奇艺等纷纷组建了内容制作团队，通过独播剧、定制栏目等独特内容吸引用户，持续提升平台渠道的粘度和互动性。在移动互联网通讯领域，腾讯公司以技术手段研发了微信，打造渠道优势后通过朋友圈、公众号等功能激发用户自制内容，迅速实现移动即时通讯垄断地位，并持续打造综合娱乐生态圈。在移动运营商体系中，以中国移动为代表的三大运营商也意识到了内容在其业务中的关键地位，通过整合旗下音乐、视频、阅读、游戏、动漫五大内容基地，成立了咪咕文化科技有限公司全力推进移动互联网数字内容服务，再造“内容+渠道”的核心优势。

作为移动互联网动漫领域的领先企业，公司依托优质的动漫形象和庞大的动漫资源库确立了内容优势，借助完善的发布渠道和丰富的运营经验完成了渠道布局，“内容+渠道”的业务模式已臻成熟，符合互联网行业的发展方向。公司可以以风险相对较低、共性相对较强的渠道推广业务为切

入口，实现在移动阅读、移动视频等相关领域的突破，进而实现“内容+渠道”模式的拓展。

(4) 以移动互联网动漫业务为核心，“动漫+游戏+衍生授权”的业务体系通过把控内容制作源头、确立营销推广渠道分发优势、积极拓展动漫版权衍生业务，公司已实现移动互联网动漫的全产业链布局，并以此获得了全方位的竞争优势以及抗市场风险能力。

依托庞大的动漫资源库，公司大力开拓基于动漫形象的版权授权业务，积累了上千家意向客户，与多家企业实现了业务合作，并以此积累了丰富的版权授权业务运营经验。此外，公司积极拓展游戏业务，并在客户端游戏和互联网游戏领域实现了突破，并持续深化动漫、版权授权和游戏业务的良性互动。

(5) 网络游戏具有产品类型多样、更新升级速度快等特点，对于公司的移动网游发行业务，公司拥有对游戏运营地区玩家的偏好、心理和消费能力的强大识别和分析能力，甄选与之匹配的游戏产品，从而满足消费者的需求，并根据游戏玩家的偏好持续提升游戏产品的运营水平，符合游戏产品运营地区的行业规范和法律法规要求，实现公司发行业务快速发展。

## 第二节 经营情况讨论与分析

### 一、经营情况讨论与分析

#### (一) 翔通动漫的经营情况分析

2016 年翔通动漫及其子公司实现收入共计 7.00 亿元，较之去年 5.57 亿增长 1.43 亿元，归属母公司利润从 1.23 亿元提高到 1.30 亿元，实现了较大幅度的增长。主要的原因如下：

翔通动漫及其所有的子公司的动漫及衍生业务，包括与三大电信运营商的合作业务在 2016 年继续保持高速增长。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。公司和中国移动咪咕文化及其所属各个内容基地和合作方 2016 年合作深度和广度继续加强。作为中国移动旗下负责数字内容运营的唯一实体，咪咕公司业务涵盖音乐、视频、阅读、游戏、动漫等领域。截至目前，咪咕旗下已汇聚超过 1000 万首歌曲、370 万条视频、1220 路音视频直播、50 万册书刊、3 万款游戏、37 万集动漫画，已成为目前国内最大的正版数字内容汇聚平台之一。伴随着咪咕公司在内容方面的继续布局 and 持续投入，作为与其合作的渠道与合作伙伴的公司也都会从中获益巨大。

翔通动漫旗下游戏业务板块在 2016 年取得突破性进展，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。游戏发行品牌万家游戏（[www.vanggame.com](http://www.vanggame.com)）专注精品移动游戏的研运一体化，汇聚精品游戏，坚持聚焦品类，聚焦发行地区，为玩家提供高品质的移动游戏。万家游戏在港澳台新马地区，2016 年 5 月成功发行手机移动游戏《猪来了》，在 2016 年 2 次获得 Google Play 台湾地区精品游戏推荐，Facebook 台湾地区年度经典游戏推广案例，并荣膺 Google Play 台湾地区 2016 年最佳对战手游，公测 60 天即问鼎 Google Play 台湾地区免费榜、畅销榜、苹果 IOS 台湾地区免费榜、畅销榜四榜第一，上线至今长期畅销榜霸榜，成为港澳台新马地区现象级手游大作。未来万家游戏将以其出色的品牌营销能力，专注于中长线产品运营，专业的效果营销能力，持续创造好游戏的工匠精神，坚持自研+代理的产品组合，打造全球玩家热爱的游戏品牌。同时其他游戏发行和平台业务收入也取得了较好的成绩。

2016 年翔通动漫全年收入的毛利率约为 36.56%左右，较之 2015 年 45.47%的毛利率有所下降，主要的原因是 2016 年翔通动漫应对市场需求变化和中国移动布局调整，公司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 MM、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，因此相较公司原有直接和运营商合作的业务而言毛利率较之为低。

## （二）黄河金融平台的经营情况分析

2016年，众联在线实现收入共计1,538.40万元，较之去年423.91万元增长1,114.49万元，同比增长262.91%，实现净利润738.66万元。

2016年，黄河金融主动拥抱监管，以《网络借贷信息中介机构业务活动管理暂行办法》为标准，以合规为第一要务，积极通过调整项目类型、控制单笔项目金额、降低单个合作机构担保的贷款余额等措施，实现借贷项目小额分散、合作机构担保能力充足的目标。目前，黄河金融平台上约95%的项目均为单个个人借款用户20万以下、单个企业借款用户100万以下的借贷项目，符合监管要求；与此同时，在保证项目合规的基础上，黄河金融取得了通信管理局颁发的ICP许可证，通过了公安等级保护三级测评，完成了北京银行客户资金存管上线。

截至2017年4月25日，黄河金融自上线以来，已累计撮合交易逾41亿元，其中2016年度，黄河金融累计撮合成交约24亿元，历史到期产品本息均100%按时兑付。截至2016年12月31日，黄河金融借贷余额约4.5亿元。

## 二、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；

### （一）主营业务分析

利润表及现金流量表相关科目变动分析表

单位:元 币种:人民币

科目	本期数	上年同期数	变动比例 (%)
营业收入	716,917,815.98	361,647,305.61	98.24
营业成本	453,197,768.74	203,772,927.52	122.40
销售费用	31,507,717.45	26,861,977.19	17.29
管理费用	112,658,709.46	74,869,350.84	50.47
财务费用	-184,406.59	1,692,335.50	-110.90
经营活动产生的现金流量净额	-5219178.56	33,547,050.50	-115.56
投资活动产生的现金流量净额	254,058,638.41	-255,573,281.92	-199.41
筹资活动产生的现金流量净额	0	337,960,295.19	-100.00

## 1. 收入和成本分析

### (1). 主营业务分行业、分产品、分地区情况

单位:元 币种:人民币

主营业务分行业情况						
分行业	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
动漫及其衍生业务	603,146,439.34	433,124,690.93	28.19	85.25	143.01	减少 37.71个百分点
游戏运营业务	78,494,017.33	13,688,948.32	82.56	378.87	119.9	增加 33.11个百分点
其他	35,277,359.31	6,384,129.49	81.9	79.28	-66.94	增加 4322.88个百分点
主营业务分产品情况						
分产品	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
1. 动漫衍生业务	514,024,432.37	387,047,762.59	24.70	225.38	236.06	减少 8.83个百分点
2. 技术服务	42,430,544.54	6,024,155.23	85.8	3.47	1,496.08	减少 13.4个百分点
3. 游戏	79,741,388.71	13,688,948.32	82.83	-25.58	-70.99	增加 48.02个百分点
4. 互联网推广	58,792,845.04	40,052,773.11	31.87	93.47	171.67	减少 38.1个百分点
5. 信息服务	16,086,909.96	1,665,420.67	89.65	279.49	89.17	增加 13.15个百分点



6. 其他	5,841,695.36	4,718,708.82	19.22	-72.03	-81.43	减少 188.71 个百分点
主营业务分地区情况						
分地区	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入 比上年增 减 (%)	营业成本 比上年增 减 (%)	毛利率 比上年 增减 (%)
内销	682,436,340.02	453,197,768.74	33.59	88.99	122.56	减少 22.97个 百分点
外销	34,481,475.96	0.00	100	6,154.39	-100	增加 36.18个 百分点

(2). 成本分析表

分行业情况

单位：元 币种：人民币

分行业情况							
分行业	成本构成项目	本期金额	本期占总成本比例 (%)	上年同期金额	上年同期占总成本比例 (%)	本期金额较上年同期变动比例 (%)	情况说明
动漫及其衍生业务	/	433,124,690.93	95.57	178,235,454.23	87.47	143.01	
游戏运营业务	/	13,688,948.32	3.02	6,225,105.62	3.05	119.90	
其他	/	6,384,129.49	1.41	19,312,367.67	9.48	-66.94	
分产品情况							
分产品	成本构成项目	本期金额	本期占总成本比例 (%)	上年同期金额	上年同期占总成本比例 (%)	本期金额较上年同期变动比例 (%)	情况说明
1.无线增值业务收	/	291,020,108.64	64.21	68,766,948.38	33.75	323.2	
2.动漫衍生业务收	/	96,027,653.95	21.19	46,404,158.40	22.77	106.94	
3.技术服务	/	6,024,155.23	1.33	377,433.66	0.19	1,496.08	
4.游戏	/	13,688,948.32	3.02	47,190,727.65	23.15	-70.99	
5.互联网推广	/	40,052,773.11	8.84	14,743,000.72	7.24	171.67	
6.信息服务	/	1,665,420.67	0.37	880,401.05	0.43	89.17	

7.其他	/	4,718,708.82	1.04	25,410,257.66	12.47	-81.43	
------	---	--------------	------	---------------	-------	--------	--

成本分析其他情况说明：境外收入来自于游戏《猪来了》，其运营模式系通过第三方直接以差额确认收入，故没有对应的成本。

### (3). 主要销售客户及主要供应商情况

前五名客户销售额 15,575.57 万元，占年度销售总额 21.73%；其中前五名客户销售额中关联方销售额 0 万元，占年度销售总额 0%。

前五名供应商采购额 9,759.78 万元，占年度采购总额 21.54%；其中前五名供应商采购额中关联方采购额 0 万元，占年度采购总额 0%。

## 2. 费用

本期销售费用的发生，主要系本期合并范围内公司增加翔通动漫所致。

本期管理费用同比上期减少 50.47%，主要系本期合并范围内公司增加翔通动漫所致。

## 3. 研发投入

公司暂未启用“研发支出”科目，所有的内部研发均通过“管理费用-研发费用”核算。2016 年底公司技术人员共计 162 人，占比全员 38.66%

## 4. 现金流

本期经营活动产生的现金流量净额比上年减少 38,766,229.06 元，主要因为本期合并翔通动漫主营业务收入增加所致。

## (二) 资产、负债情况分析

单位：元

项目名称	本期期末数	本期期末数占总资产的比例 (%)	上期期末数	上期期末数占总资产的比例 (%)	本期期末金额较上期期末变动比例 (%)	情况说明
货币资金	367,834,049.68	18.84	118,994,589.83	6.19	209.12	
以公允价值计量且其变	5,966,335.00	0.31	26,464,700.00	1.38	-77.46	

动计入当期损益的金融资产						
应收账款	228,151,812.72	11.69	245,778,055.99	12.79	-7.17	
预付款项	66,152,719.06	3.39	25,740,389.11	1.34	157.00	
其他应收款	12,279,173.38	0.63	307,130,931.12	15.98	-96.00	
存货	139,908.61	0.01	910,243.81	0.05	-84.63	
长期股权投资	2,233,265.84	0.11	1,972,065.99	0.10	13.24	
固定资产	13,756,955.77	0.70	15,758,881.90	0.82	-12.70	
无形资产	51,397,060.25	2.63	46,400,572.64	2.41	10.77	
商誉	996,974,342.48	51.07	1,024,816,988.19	53.32	-2.72	
长期待摊费用	5,794,515.99	0.30	1,034,046.15	0.05	460.37	
其他非流动资产	26,186,554.23	1.34	41,574,437.71	2.16	-37.01	
应付账款	39,022,923.54	2.00	80,871,320.74	4.21	-51.75	
应交税费	26,288,597.08	1.35	44,712,031.25	2.33	-41.20	

### (三) 投资状况分析

#### 1、对外股权投资总体分析

本年度交易性金融资产主要为公司购买的理财产品及可供出售的金融资产，理财产品为购买的其他商业银行发行的浮动收益类型的理财产品，公司在证券场所投资的股票及债券累计亏损 225.44 万元。

单位：元

序号	证券品种	证券代码	证券简称	最初投资金额	本年卖出金额	期末持有数量(股)	期末账面价值	浮动盈亏	报告期损益	占期末证券总投资比例(%)
1	股票	600503	华丽家族	1,813,960.96	1,814,952.10				99 1.14	
2	股票	600570	恒生电子	1,723,980.44	1,719,067.84				-4,9 12.60	
3	股票	600986	科达股份	10,346,978.47	11,248,926.68				901, 948.21	

4	股票	000810	创维数字	4,713,558.07	4,968,516.42				254,958.35
5	股票	002021	中捷资源	17,129,082.31	13,922,545.19				-3,206,537.12
6	股票	002045	国光电器	9,342,304.97	10,302,149.10				959,844.13
7	股票	002456	欧菲光	4,258,886.92	4,650,756.90				391,869.98
8	股票	002594	比亚迪	907,637.07	951,656.39				44,019.32
9	股票	300068	南都电源	2,527,570.05	2,503,121.71				-24,448.34
10	股票	300113	顺网科技	5,870,205.69	5,753,315.53				-116,890.16
11	股票	002721	金一文化	8,899,813.63	5,896,363.65				-3,003,449.98
12	股票	002565	上海绿新	2,048,682.35	1,539,873.11				-508,809.24
13	股票	002553	南方轴承	2,344,238.04	2,561,402.63				217,164.59
14	股票	600139	西部资源	1,829,000.00	1,741,070.73				-87,929.27
15	债券	20400101	GCO01	16,100,161.00	16,101,663.36				1,502.36
16	债券	20400101	GCO01	51,600,516.00	51,604,300.00				3,784.00
17	股票	600919	江苏银行	6,270.00	11,992.75				5,722.75
18	股票	601163	三角轮胎	22,070.00	40,037.08				17,967.08
19	股票	000415	渤海金控	5,089,977.41	5,471,471.91				381,494.50
20	股票	300432	富临精工	1,096,514.41	1,229,662.36				133,147.95
21	股票	600870	厦华电子	8,684,067.78	8,168,389.69				-515,678.09
22	股票	002434	万里扬	5,637,103.73	6,501,735.53				864,631.80
23	股票	600369	西南证券	5,976,263.32	6,378,350.13				402,086.81
24	股票	002162	悦心健康	4,448,512.16	4,619,390.53				170,878.37
25	股票	0008	中鼎	8,329	8,791,				462,

		87	股份	,070.80	337.15				266.35	
26	股票	000810	创维数字	7,313,596.28		421,500.00	5,930,505.00	-1,383,091.28		99.40%
27	股票	601229	上海银行	17,770.00		1,000.00	23,280.00	5,510.00		0.39%
28	股票	600909	华安证券	6,410.00		1,000.00	12,550.00	6,140.00		0.21%
合计				<b>188,084,201.86</b>	<b>178,492,048.47</b>		<b>5,966,335.00</b>	<b>-1,371,441.28</b>	<b>-2,254,377.11</b>	

### 三、公司关于公司未来发展的讨论与分析

#### (一) 行业格局和趋势

动漫行业属于朝阳产业，各细分子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。

移动互联网是未来动漫行业发展的新契机,我国动漫在移动媒体的发展也继续呈现多样化的趋势。动漫产品的表达形式使其适合在非专注环境和碎片化的时间中灵活使用和消费，这使开发者有机会设计出丰富多样的表

现形态。动漫表情内嵌于各类社交软件，微信、微博、QQ 等均有免费和收费的动漫表情；动漫插画多以壁纸、彩信等形式存在，或借由微信、微博平台展开传播；漫画电子书在手机上展现完整的动漫故事；影视动画短片利用手机、平板电脑的便携性使用户可以随时随地观看；动漫手机游戏以单机游戏或联网游戏形态存在，用户可以随时随地开展娱乐；动漫应用程序将动漫元素与手机应用（APP）相结合，生成多种多样的产品形式。以网络动漫和手机动漫为代表的新媒体动漫成为最重要的动漫产业增长点。新媒体动漫借力移动互联网创造高速增长，三网融合催生的多屏互动模式扩充动画视频需求。新浪、腾讯、盛大等大型互联网企业大举进军在线漫画阅读业务。同时，动漫也已经成为国内各大视频网站继电视剧、电影和综艺节目之后的第四大内容板块，中国网络电视台、腾讯视频、搜狐视频、爱奇艺、土豆、优酷、乐视等主流网络视频网站纷纷开设了动漫（动画）频道。随着互联网的快速发展，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，积极推进“互联网+”战略，共同促进互联网消费金融行业的大发展。

在国家鼓励消费金融发展的宏观背景下，我国消费市场面临巨大的发展机遇，市场规模巨大。根据国家统计局统计数据，国内消费占 GDP 的比重由 2010 年度的 48.45% 逐渐上升至 2015 年度的 51.63%，总体呈稳

步上升趋势。根据央行的统计数据，我国居民消费信贷占全国总信贷规模的比例约 20%，比例相对较低，其中房贷又占据了居民消费贷款总额的约 75%，扣除房贷之后的其他消费信贷提升空间巨大。艾瑞咨询预测，未来五年消费信贷（含房贷）的复合增长率有望达到 21%，整体规模有望从 2015 年的 19 万亿元增长到 2019 年的 41 万亿元，互联网消费金融整体规模有望从 2015 年的 2,356 亿元增长到 2019 年的接近 6.8 万亿元。同时，根据艾瑞咨询统计的中国网民申请贷款情况中，有 41% 的网民表示申请过贷款，其中通过线上渠道申请的比例为 30.3%，通过线下渠道申请的占比为 10.6%，互联网消费金融成长空间巨大。随着互联网的发展，特别是移动互联网的进一步普及及移动支付的日益便捷，作为互联网民主力军的 80 后、90 后年轻人群的消费观念与模式发生了明显的变化，逐渐由传统的量入为出、保守消费，转变为更注重休闲娱乐、提前消费、冲动消费。消费场景也从住房、汽车等高客单价、低频次消费，向电商购物、社交、旅游、教育培训、医疗美容等低客单价、高频次消费转变。这样的消费趋势变化，有利于公司发展小额分散的互联网金额业务。

2017 年，是互联网金融行业监管的第二年。经历了成立中国互金协会、发布网贷暂行管理办法、开展互金风险专项整治、出台资金存管指引等，互联网金融行业逐步结束了疯狂的野蛮生长，并渐渐趋于合规、理性。国务院总理李克强在十二届全国人大五次会议上所作的政府工作报告中提出，当前系统性风险总体可控，但对不良资产、债券违约、影子银行、互联网金融等累积风险要高度警惕。目前，互联网金融正在走向规范，2017 年的发展还是以稳为主。作为互联网金融企业，需要关注自身业务的安全性，如何向用户保障其金融服务的安全，同时，也要关切业务的风控、风险和资产，专注于做安全资产，并不是一味地通过互联网来持续放大规模。

## （二） 公司发展战略

公司总的发展战略是：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。

### (三) 经营计划

2017年，公司将围绕战略规划，坚持持续做大做强主营业务，力争经营业绩稳定增长，确保公司各项事业健康发展。

2017年，公司将在继续巩固翔通动漫的渠道优势、动漫IP优势的前提下，重点实现内容优势的补强，不断强化现有优质IP资源、持续开发新的优质IP。同时，充分利用动漫IP的基石地位，把“内容+渠道”的成熟模式有序扩展至移动阅读、手机游戏、移动视频等相关领域，从单纯的产品营销向品牌营销、形象营销转换，为用户提供交互融合的综合娱乐产品。同时，抓住移动互联网快速发展的窗口期，在移动端逐步建立自有渠道，与第三方现有渠道良性互动、同步发展。万家电竞将全力专注在电竞游戏的研发领域，并在该领域内做出不断创新的尝试，预计5款产品都可以在2017年达到上线标准，并发行，争取取得优异的成绩。

另一方面，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，共同促进了互联网消费金融行业的大发展。公司将抓住互联网金融发展的机遇期，以黄河金融为起点，通过积极布局互联网小额贷款、融资租赁等业务领域，进一步做大互联网金融板块。

### (四) 可能面对的风险

#### 1、产业政策及监管环境的风险

动漫和游戏业务：动漫和游戏业务所处领域，属于具有意识形态属性的重要领域，受到国家有关法律、法规及政策的严格监督与管理。相关部门制定了《广播电视管理条例》、《电视剧内容管理规定》等相关法规，违反该等政策将受到处罚，情节严重的还将可能被吊销相关业务许可。我国的游戏行业受到政府多个部门的监管，包括工信部、国家新闻出版广电总局、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。翔通动漫目前已就其业务经营取得了相关批准、许可手续，包括：《增值电信业务经营许可证》和《网络文化经营许可证》等。若翔通动漫未能维持目前已取得的相关批准和许可、或者未能取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，



则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，对翔通动漫的业务产生不利影响。此外，翔通动漫新开发的游戏产品需在相关部门进行备案，若无法通过备案审核，则可能存在新游戏无法顺利上线的风险。在产品的运营过程中，若翔通动漫违反有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

**互联网金融业务：**当前，我国把防范金融风险、守住不发生系统性和区域性金融风险的底线是我国金融监管的重中之重。鉴于互联网金融行业前几年的野蛮生长，行业内企业良莠不齐，各种风险事件时有发生，互联网金融风险引起了国家有关监管部门的重点关注。若未来国家对相关产业政策进行调整，公司互联网金融业务将可能会受到一定影响。

## 2、创意产品适销性的风险

动漫、游戏产品属于创意产品，对于该类产品的消费是一种娱乐体验，因此需要企业不断发挥创造力，制作出符合消费者需求的产品。对于企业来说，由于始终处于新产品的生产与销售之中，而市场需求又具有不确定性，因此只能基于经验凭借对消费者需求的预判来把握创作方向，这使得产品的实际销售能否为市场所认可，能否取得丰厚投资回报均存在一定的不确定性。

尽管公司在各自领域拥有优秀的创意人才和执行团队，且业务流程均在充分调研的基础上，综合考虑项目制作及发行计划、聘用的主创人员、资金需求及融资安排、社会影响等因素，通过集体决策制度，利用主要经营管理、创作人员多年成功制作发行的经验，能够在一定程度上保证创意产品的适销对路，但仍然无法完全避免作为新产品所可能存在的定位不准确、不被市场接受和认可而导致的销售风险。

## 3、人力成本、技术需求的风险

作为文化产业及金融产业的核心竞争力，人力资源也是风险因素之一。为更好开展新业务，一方面需要引入更多专业化高端互联网人才，一方面要为现有人才提供合适平台和成长机会，该领域的人才竞争早已呈现白热化，如果不能引进并保留各类优秀人才，将必然会对未来经营和业务的稳定性造成风险。未来公司将采取一系列吸引和稳定核心人员的措施，同时也制定积极进取的人才培养及引进战略。

#### 4、客户集中度较高的风险

翔通动漫客户集中度较高。第一大客户中国移动通信集团公司占当期营业收入的比例较高，客户集中度较高可能对翔通动漫议价能力有一定的影响，且如果部分前五大客户与翔通动漫的业务发生重大变化，将可能对翔通动漫的利润水平会造成不利影响。

#### 5、商誉减值风险

翔通动漫截至 2016 年 12 月 31 日的净资产为 526,191,056.04 元，原合并翔通动漫形成商誉 1,024,170,995.21 元，2016 年经商誉减值测试计提减值准备 27,842,645.71 元，若翔通动漫未来经营中不能较好地实现收益，那么商誉仍将会有减值风险，从而对公司经营业绩产生不利影响。

#### 6、其他风险

2017 年，公司开展各项经营活动仍将受到国内外宏观经济环境及自然灾害等其他不可控因素影响，可能给公司及投资者带来不利。本公司提醒投资者注意相关风险。

浙江万好万家文化股份有限公司

董事长：孔德永

二〇一七年五月二十二日

## 浙江万好万家文化股份有限公司 2016年度监事会工作报告

各位股东及股东代表：

2016年，公司监事会按照《公司法》、《证券法》和《公司章程》规定，依法履行职责，对公司重大决策、财务状况及董事、高级管理人员履职情况等进行了有效监督，保障了公司规范运作和健康发展。本届监事会主要开展以下工作：

### （一）监事会的工作情况

召开会议的次数	5
监事会会议情况	监事会会议议题
六届三次监事会	一、审议通过了《2015年度监事会工作报告》；二、审议通过了《公司2015年年度报告》及摘要；三、审议通过了《公司2015年年度财务决算报告》；四、审议通过了《公司2015年度利润分配预案》；五、审议通过了《2015年度审计机构费用及聘公司2016年度财务审计和内部控制审计机构》；六、审议通过了《公司2015年度内部控制评价报告》。
六届四次监事会	审议通过了《2016年第一季度报告全文及正文》。
六届五次监事会	一、审议通过了《关于公司符合发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金相关条件的议案》；二、审议通过了《关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易方案的议案》；三、审议通过了《关于<浙江万好万家文化股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案>的议案》；四、审议通过了《关于公司与交易对方签署附条件生效的<发行股份及支付现金购买资产框架协议>的议案》；五、审议通过了《关于公司与交易对方签署附条件生效的<业绩补偿框架协议>的议案》；六、审议通过了《关于公司与发行股份募集配套资金认购对象签署<附条件生效的股份认购协议>的议案》；七、审议通过了《关于授权董事会全权办理本次交易相关事项的议案》；八、审议通过了《关于公司本次交易构成关联交易的议案》；九、审议通过了《关于公司本次重组不构成重大资产重组的议案》；十、审议通过了《关于本次重组符合<关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定>第四条规定的议案》；十一、审议通过了《关于本次交易履行法定程序完备性、合规性及提交法律文件有效性的议案》；十二、审议通过了《关于本次交易履行

	法定程序完备性、合规性及提交法律文件有效性的议案》。
六届六次监事会	审议通过了《公司 2016 年度半年度报告》全文及摘要。
六届七次监事会	审议通过了《2016 年第三季度报告全文及正文》。
六届八次监事会	一、审议通过了《关于终止本次重组事项的议案》；二、审议通过了《关于签署本次重组相关解除协议的议案》。

## （二） 监事会对公司依法运作情况的独立意见

根据《公司法》、《公司章程》和相关法律、法规的有关规定，公司监事会对公司 2016 年度股东大会、董事会的召集召开程序、决议事项、董事会对股东大会决议的执行情况，公司高级管理人员执行职务的情况以及公司的管理制度执行等进行了监督，并列席了股东大会和现场召开形式的董事会会议。

监事会认为：董事会切实履行了各项决议，其决策程序符合《公司法》和《公司章程》的有关规定，公司已建立了较为完善的内部控制制度。公司董事、高级管理人员在执行公司职务时能够严格按照国家法律、法规、公司章程规定，履行职责，无违反法律、法规、《公司章程》或损害公司利益的行为。

## （三） 监事会对检查公司财务情况的独立意见

监事会对 2016 年度公司的财务状况、财务管理等进行了认真细致的监督、检查和审核，2016 年年度报告的编制和审议程序符合法律、法规、公司章程和公司内部管理制度的各项规定；报告的内容和格式符合中国证监会、上海证券交易所的各项规定，未发现参与报告编制和审议的人员有违反保密规定的行为。

上会会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2016 年度财务报告出具了带强调事项段的无保留意见的审计报告。公司董事会就主要情况说明如下：万家文化于 2017 年 2 月 27 日收到中国证券监督管理委员会《调查通知书》（编号：浙证调查字 2017044 号），因涉嫌违反证券法律法规，被立案调查。上述事项均于财务报表附注十三、2（1）项下充分披露，未发现强调事项中涉及的事项对万家文化 2016 年度期财务状况和经营成果存在明显影响。监事会同意董事会关于对会计师事务所出具的带强调事项段的无保留意见审计报告的专项说明。监事会将认真履行职责，对董事会及管理层的履职情况进行监督，切实维护广大投资者的利益。

（四）监事会对公司最近一次募集资金实际投入情况的独立意见  
报告期内，公司不存在募集资金项目相关情况。

（五）监事会对公司收购、出售资产情况的独立意见  
报告期内公司无收购出售资产情况，没有发生损害股东利益或造成公司资产流失的行为。

（六）对公司对外担保的独立意见  
报告期内，公司没有发生违规对外担保事项。

（七）监事会对公司关联交易情况的独立意见  
公司关联交易决策程序符合规定，交易遵循了公平、公正、合理的原则，未损害公司利益和股东权益。

（八）内幕信息知情人管理情况  
公司已按照证券监管机构的相关规定制定了《内幕信息知情人登记管理制度》，并严格按照该制度控制内幕信息知情人员范围，及时登记知悉公司内幕信息的人员名单及其个人信息，防止内幕交易，维护了公司信息披露的公开、公平、公正原则，保护了广大投资者的合法权益。报告期内公司没有发现内幕交易。

2017年，公司监事会将继续严格按照《公司法》、《公司章程》、《监事会议事规则》和国家有关法律法规的规定，忠实、勤勉地履行监督职责，不断加强自身学习，努力提高履职能力，进一步促进公司的规范运作。

以上报告已经六届九次监事会审议通过，现提交股东大会，请予审议。

浙江万好万家文化股份有限公司监事会  
二〇一七年五月二十二日

## 议案四

# 浙江万好万家文化股份有限公司 2016 年年度财务决算报告

各位股东及股东代表：

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。依据上会会计师事务所（特殊普通合伙）2016 年度财务审计报告，现将公司 2016 年度财务决算情况汇报如下：

### 一、公司主要经营数据和指标

本年度公司营业收入总额为 716,917,815.98 元，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；基本每股收益为 0.17 元，加权平均净资产收益率为 6.14%；扣除非经常性损益后上市公司股东享有的净利润为 115,992,259.19 元，每股收益为 0.18 元，加权平均净资产收益率为 6.55%。

### 二、公司主要财务数据

#### （一）资产负债及权益概况

1、2016 年末，公司总资产为 1,952,213,081.60 元，其中：流动资产为 837,514,669.19 元，长期股权投资为 2,233,265.84 元，固定资产净值为 13,756,955.77 元，无形资产 51,397,060.25 元，商誉 996,974,342.48 元，长期待摊费用 5,794,515.99 元，其他非流动资产 26,186,554.23 元。

2、公司年末负债总额为 107,924,925.41 元，其中：应付账款 39,022,923.54 元，应交税费 26,288,597.08 元，预收款项 14,375,881.77 元。

3、公司年末所有者权益为 1,842,625,637.81 元，其中归属于母公司的权益为 1,826,755,460.69 元，少数股东权益 15,870,177.12 元。年末总股本 634,968,627.00 元，资本公积 1,094,257,286.62 元，盈余公积 45,910,432.29 元，未分配利润 51,619,114.78 元。

#### （二）会计报表中重大资产负债项目变动情况

##### 1、合并资产负债表项目

报表项目	期末数较期初数 变动幅度	变动原因说明
货币资金	209.12%	收回万家房产应收款所致
以公允价值计量且其变动 计入当期损益的金融资产	-77.46%	二级市场投资减少所致
应收账款	-7.17%	加大账款回收力度所致
预付款项	157.00%	结算周期延长所致
其他应收款	-96.00%	收回万家房产欠款所致
长期股权投资	13.24%	投资收益增加所致
无形资产	10.77%	本期购入相关无形资产所致
商誉	-2.72%	商誉减值所致
长期待摊费用	460.37%	本期增加美术外包所致
其他非流动资产	-37.01%	P2p 平台债权增加所致
应付账款	-51.75%	结算周期变化所致
预收款项	697.79%	结算周期延长所致
应付职工薪酬	42.02%	公司人员增加所致

## 2、合并利润表项目

项目	期末数较期初数 变动幅度	变动原因说明
营业收入	98.24%	翔通动漫合并完整年度所致
营业成本	122.40%	翔通动漫合并完整年度所致
营业税金及附加	29.93%	翔通动漫合并完整年度所致
销售费用	17.29%	翔通动漫合并完整年度所致
管理费用	50.47%	翔通动漫合并完整年度所致
公允价值变动收益	-215.66%	收回部分百利达股权所致

本年度营业收入、营业成本、销售费用、管理费用显著增加均系报表合并翔通动漫完整年度所致。

本议案已经公司六届十九次董事会讨论通过，现提交股东大会，请予审议。

浙江万好万家文化股份有限公司

财务负责人：高朝晖

二〇一七年五月二十二日



议案五

浙江万好万家文化股份有限公司  
公司 2016 年度利润分配预案

各位股东及股东代表：

现在，我向各位股东及股东代表作关于 2016 年度利润分配预案的议案，内容如下：

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。

本议案已经公司六届十九次董事会讨论通过，现提交股东大会，请予审议。

浙江万好万家文化股份有限公司

财务负责人：高朝晖

二〇一七年五月二十二日

议案六

**浙江万好万家文化股份有限公司**  
**2016 年度审计机构费用及**  
**聘公司 2017 年度财务审计和内部控制审计机构的议案**

各位股东及股东代表：

现在我向各位股东及股东代表作关于 2016 年度审计机构费用及聘请公司 2017 年度财务审计和内部控制审计机构的议案，内容如下：

2016 年公司改聘上会会计师事务所（特殊普通合伙）为公司提供审计服务，2016 年度审计费用合计 175 万元，其中财务审计费用为人民币 150 万元，内控审计费用为人民币 25 万元。

经公司审计委员会审核与提议，续聘上会会计师事务所（特殊普通合伙）为公司 2017 年度财务审计和内部控制审计机构，聘期一年。

本议案已经公司六届十九次董事会讨论通过，现提交股东大会，请予审议。

浙江万好万家文化股份有限公司

财务负责人：高朝晖

二〇一七年五月二十二日

议案七：

## 关于《公司董监事薪酬方案》的议案

各位股东及股东代表：

根据《公司章程》和公司实际经营发展情况，为完善公司治理结构，建立公司董事、监事与公司责权利统一的激励机制，并参照行业、地区薪酬水平，经董事会薪酬与考核委员会审议，制定了公司董事、监事薪酬方案，具体如下：

一、适用对象：在公司领取薪酬的董事、监事。

二、薪酬标准

1、公司董事薪酬方案

(1) 公司董事长采用年薪制，年薪=基本年薪+绩效工资，其中基本年薪为 80 万元，绩效工资依据考评结果发放；

(2) 公司董事在公司担任管理职务者，按照所担任的管理职务计发薪酬，未担任管理职务的董事，不在公司领取薪酬；

(3) 公司独立董事薪酬按公司 2017 年第二次临时股东大会相关决议执行。

2、公司监事薪酬方案

公司监事在公司按照所担任的实际工作岗位领取薪酬，未担任实际工作的监事，不在公司领取薪酬。

三、其他规定

1、公司董事、监事基本年薪按月发放；董事、监事因参加公司会议等实际发生的费用由公司报销；

2、公司董事、监事因换届、改选、任期内辞职等原因离任的，按其实际任期计算并予以发放；

3、上述人员绩效工资部分因公司年度经营情况实际支付金额会有所浮动；

4、上述薪酬均为税前金额，涉及的个人所得税由公司统一代扣代缴；

5、本方案自 2017 年度起实施。

本议案已经公司六届十九次董事会讨论通过，现提交股东大会，请予审议。

浙江万好万家文化股份有限公司

二〇一七年五月二十二日