

证券代码：832233

证券简称：阿法贝

主办券商：长江证券

南京阿法贝文化创意股份有限公司

2015 年年度报告摘要

一、重要提示

1.1 本年度报告摘要来自年度报告全文，投资者欲了解详细内容，应当仔细阅读同时刊载于全国股份转让系统公司指定信息披露平台

(www.neeq.com.cn 或 www.neeq.cc) 的年度报告全文。

1.2 不存在董事、监事、高级管理人员对年度报告内容存在异议或无法保证其真实、准确、完整。

1.3 公司全体董事出席了审议本次年度报告的董事会会议。

1.4 大华会计师事务所（特殊普通合伙）对本公司本年度财务报告进行了审计，并且出具了标准无保留意见的审计报告。

1.5 公司联系方式

董秘（信息披露事务负责人）：何春兰

电话：025-68193416

电子信箱：eface@126.com

办公地址：南京高新技术开发区星火路 11 号动漫大厦 A 座 7 楼

二、主要财务数据和股东变化

2.1 主要财务数据

单位：元

	2015年	2014年	增减比例
总资产	11,096,414.07	17,361,094.22	-36.08%
归属于挂牌公司股东的净资产	5,510,767.41	11,937,738.74	-53.84%
营业收入	194,745.70	4,749,055.58	-95.90%
归属于挂牌公司股东的净利润	-6,426,971.33	1,361,043.84	-572.21%
归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益	-6,912,980.72	-1,182,439.78	484.64%

的净利润			
经营活动产生的现金流量净额	-5,473,099.37	5,951,395.33	-
加权平均净资产收益率（依据归属于挂牌公司股东的净利润计算）	-73.67%	17.18%	-
加权平均净资产收益率（依据归属于挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润计算）	-77.85%	-17.78%	-
基本每股收益（元/股）	-0.49	0.16	-406.25%
稀释每股收益（元/股）	-0.49	0.16	-
归属于挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	0.42	0.92	-

2.2 股本结构表

单位：股

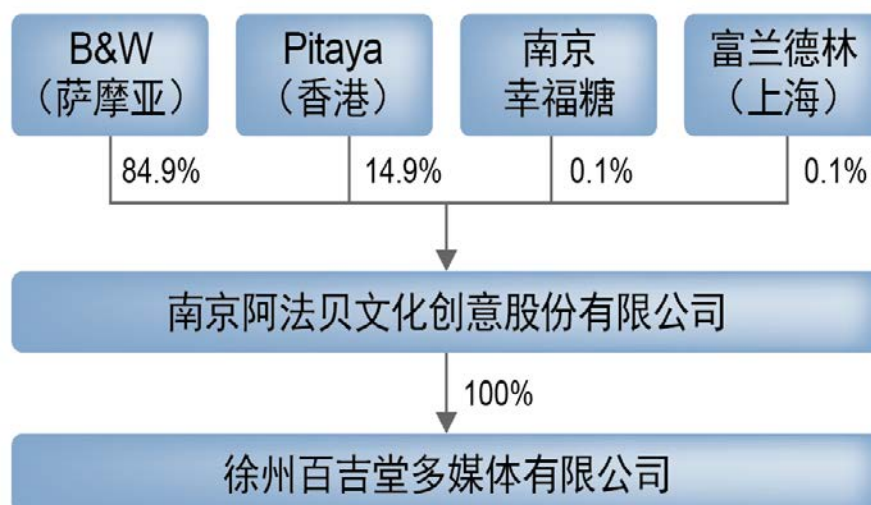
股份性质		期初		期末	
		数量	比例	数量	比例
无限售条件的股份	无限售股份总数	-	-	-	-
	其中：控股股东、实际控制人	-	-	-	-
	董事、监事、高管	-	-	-	-
	核心员工	-	-	-	-
有限售条件的股份	有限售股份总数	13,000,000	100.00%	13,000,000	100.00%
	其中：控股股东、实际控制人	-	-	-	-
	董事、监事、高管	-	-	-	-
	核心员工	-	-	-	-
总股本		13,000,000	-	13,000,000	-

2.3 前 10 名股东持股情况表

单位：股

序号	股东姓名	股东性质	期初持股数	期内增减	期末持股数	期末持股比例	限售股份数	无限售股份数
1	B&W(萨摩亚)	境外法人	11,037,000	-	11,037,000	84.90%	11,037,000	-
2	Pitaya(香港)	境外法人	1,937,000	-	1,937,000	14.90%	1,937,000	-
3	南京幸福糖	国内非国有法人	13,000	-	13,000	0.10%	13,000	-
4	富兰德林(上海)	国内非国有法人	13,000	-	13,000	0.10%	13,000	-
合计			13,000,000	0	13,000,000	100.00%	13,000,000	0

2.4 公司与控股股东、实际控制人之间的产权及控制关系的方框图。



三、管理层讨论与分析

3.1 商业模式

公司处于文化创意行业，是以文化创意为核心的多元化产业发展企业。

公司的商业模式是“原创影视动漫+互联网运营+应用软件开发+文化演艺数字化开发”

原创影视动漫：公司专业从事原创动漫创作、编剧、导演、动漫形象设计，并作为制片方通过委托第三方制作与发行的方式，取得收入，合同约定阿法贝或其子公司最终拥有动画片成片的著作权。此外，影视动漫方面公司也在向多屏化发展，在原有的电视动画的基础上发展动画大电影、动画微电影、手机动画等各种载体的作品。

互联网运营：公司将过去十年累积的原创动画 IP 与软件相融合，将传统教育与互联网结合，开发“阿法贝教育游戏平台”。为每个有孩子的家庭创建一个“家庭互动早教中心”，为孩子提供丰富多元的内容，精彩纷呈的互动，激发孩子对学习的兴趣，促进孩子智力的开发与能力的提升。

公司通过线上 vip 会员包年的销售、独立 APP 销售及线下全家游戏体验馆的形式取得收益。

应用软件研发：公司着力开发娱乐游戏类应用软件，从人的需求出发，开发功能型软件和手机游戏，方便生活、娱悦生活。

文化演艺数字化开发：为保护和传承统戏曲文化，公司与江苏省演艺集团合作，运用公司自身企划、创意、动漫设计和软件开发方面的优势，将江苏省演艺集团自主知识产权的戏曲项目进行数字化转化、互联网音像出版、作开发一系列的儿童戏曲学习软件。

报告期内，公司的主营业务由单一的电视动画创作、制作往多元化文化创意企业发展，商业模式发生变化。

3.2 报告期内经营情况回顾

2015 年，公司的经营重点在于原创动画项目《七彩童年》的收尾工作及新项目“阿法贝乐园”儿童教育游戏平台及动画电影《火箭男孩》的研发工作。

本报告期内，公司营业收入仅 194,745.70 元，较上期减少 95.9%；资产总额 11,096,414.07 元，较去年同期减少 36.08%；营业利润-7,232,874.45 元，较上期减少 409.47%。资产总额及营业利润的大幅减少均由于公司今年处于研发阶段，均未开展销售工作所致。

报告期内“阿法贝乐园”儿童教育游戏平台已取得软件著作权证书，并已完成第一阶段测试，预计 2016 年第二季度上线并开展一系列推广工作；

动画电影《火箭男孩》样片已在制作中，预计 2016 年第一季度完成样片。这些项目均会为公司带来新的营业收入。

3.3 竞争优势分析

1、原创团队优势

公司专业从事原创动漫创作、编导和动漫形象设计，公司自设立以来，先后创作了《阿法贝乐园》、《百吉学堂》、《魔法小学生》以及《米粒木匠》等系列产品，形成了一支稳定、优秀、高效的创作团队。基本具备从事电影创作的能力。

2、管理团队优势

公司主要管理人员从事动漫媒体行业超过十年，具有丰富的行业经验。公司新三板上市后，企业管理规范化、人性化，员工归属感更强、稳定性更高。

3、丰富优质的原创动漫资源

公司原创动画制作累计时长 7,483 分钟，累计取得 14 个项目的著作权。多次荣获江苏省优秀动画片奖、南京精神文明建设“五个一工程奖”、优秀国产动画片、国家动漫品牌建设与保护计划——动漫创意奖、国家精品动画一等奖。

4、原创精品更具多元化开发价值

将公司原创动漫资源作为素材进行二次开发，产品辨识度高，同时能有效避免知识产权纠纷。

3.4 经营计划或目标

影视制作方面，从影视动漫制作跨界广告制作

1、2016 年，南京阿法贝的首部 3D 动画电影《火箭男孩》，将正式进入影片的中后期制作，制作周期预估 18 个月。同时将启动影片的衍生商品设计与生产，计划与主流品牌厂商合作开发 3-6 款主打衍生商品。

2、2016 年下半年，南京阿法贝将启动第二部动画电影的前期策划工作，预计于年底前完成故事大纲和剧本编写、主要人物和主要的概念稿设计。

3、南京阿法贝团队将开辟部分团队，投入德基在线奢侈品电商网站的广告创意研发，配合完成不同营销诉求的平台广告和各大奢侈品牌产品广告。

互联网运营方面，重点推广阿法贝乐园教育游戏平台

阿法贝乐园教育游戏平台，将于 2016 年 4 月正式发布。上线后将以平台运营推广，平台系统的优化和内容物更新、平台实体产品开发为主。

1、平台运营推广。

南京阿法贝将通过线上线下多渠道的推广，快速累积会员数量。预计上线后三个月使会员数增加至 1 万，半年后使会员数增加至 5 万。

2、平台系统的优化和内容物更新。

阿法贝乐园上线后将定期更新版本、优化功能，保持版本稳定和流畅。通过新的开发语言，使内容更新频率实现每月更新-每周更新-每日更新-实时更新的提升。为用户提供丰富、新鲜的内容体验。

3、平台实体产品开发。

南京阿法贝以阿法贝乐园教育游戏平台内容为素材，开发实体的家庭早教产品，为线下的亲子互动提供玩具、教具。2016 年，南京阿法贝将启动一套美术类亲子互动产品的开发。

软件研发方面，加大教育类 APP 的研发

1、教育类应用软件与游戏相结合

伴随国家信息教育发展以及素质教育发展的需要，南京阿法贝将拓宽软件研发的领域，把游戏体验带入 K12 教育、职业教育和艺术学习领域。将动漫、软件与更多的学科结合。

2016 年将陆续推出动画制作学习软件、K12 教育辅助游戏和戏曲学习软件。

2、借助原创动漫优势，大力开发手机游戏

南京阿法贝将以动画电影《火箭小人》IP，研发首款 3D 手机游戏。并利用现有的原创动漫资源，开发亲子游戏和休闲游戏。

四、涉及财务报告的相关事项

4.1 与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法未发生变化。

4.2 本年度内未发生重大会计差错更正。

4.3 与上年度财务报告相比，财务报表合并范围未发生变化。

4.4 大华会计师事务所（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。

南京阿法贝文化创意股份有限公司

2016 年 4 月 1 日