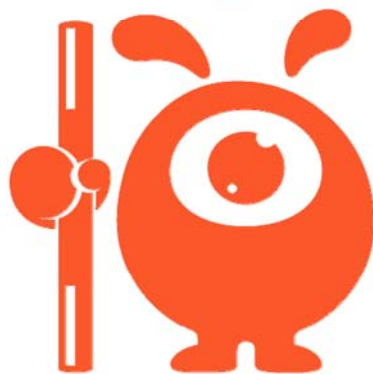


喜悦动漫（杭州）股份有限公司



# 公开转让说明书

主办券商



**东北证券股份有限公司**  
NORTHEAST SECURITIES CO.,LTD.

长春市自由大路 1138 号

二〇一六年三月

## 挂牌公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

本公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证公开转让说明书中财务会计资料真实、完整。

全国中小企业股份转让系统有限责任公司（以下简称“全国股份转让系统公司”）对本公司股票公开转让所作的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，本公司经营与收益的变化，由本公司自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行承担。

# 重大事项提示

公司特别提醒投资者注意下列风险及重大事项：

## 一、动漫业务盈利不确定的风险

公司从事动漫作品的策划、设计、发行和动漫衍生业务的开发、运营业务。动漫业务盈利主要来自于动漫作品的发行收入（包含广告收入、播放收入），动漫衍生业务的开发及运营收入。如果公司动漫作品不能得到市场的认同，无法获得足够的收入来覆盖动漫作品的投入成本，将不利于公司的持续发展。

## 二、实际控制人不当控制的风险

公司实际控制人孙力直接持有公司 45%的股权，通过杭州悦喜投资管理有限公司间接持有公司 20%的股权，其合计通过直接或间接方式持有公司 65%的股权，同时实际控制人孙力担任公司董事长，虽然公司通过建立现代企业管理制度和完善法人治理结构尽可能地降低股权集中带来的风险，但其在公司决策、监督、日常经营管理上均可施予重大影响。公司存在实际控制人利用控股股东和主要决策者的地位对重大事项施加影响，从而使得公司决策存在偏离中小股东最佳利益目标的风险。公司股权的集中可能会给公司、其他股东及债权人带来控制不当的风险。

## 三、政府补助政策变化的风险

报告期内，2015 年 1-8 月、2014 年度和 2013 年度公司净利润分别为 932,339.09 元、-1,176,863.32 元和 1,336,511.57 元，其中非经常性损益对利润总额的影响的合计数分别为 330,000.00 元、0 元和 2,957,700.00 元，占净利润比例分别为 35.39%、0%和 221.3%，尽管随着公司盈利能力的逐步提高，政府补助对公司利润的影响会逐步减弱，但政府补助对公司经营业绩贡献仍然较大，未来存在政府补助收入减少而影响公司盈利水平的风险。

## 四、动漫影视制作依赖外协加工的风险

公司动漫影视制作核心工作为创作过程的管控，提供创意、人物形象、主题思想及故事概要等核心内容，但并不直接参与动漫产品的技术制作。公司将劳动密集型的动漫影视片加工、制作环节委托专业机构外协加工。目前发展阶段，该

委托加工模式对公司生产运营较为有利，公司与国内部分拥有高新技术的动漫制作机构建立了长期的友好合作关系。但如果外协加工商的加工质量或加工进度出现问题，将有可能对公司的生产运营造成一定的不利影响。

## 五、公司治理的风险

公司自设立以来，逐步建立健全了法人治理结构，制定了适应公司现阶段发展的内部控制体系，但公司治理和内部控制体系仍需要在生产经营过程中逐步完善。随着公司的业务发展，尤其是动漫衍生业务的不断扩展，人员不断增加，由此带来的变化将对公司治理将会提出更高的要求。因此，公司未来经营中存在因内部管理不适应发展需要，而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。

## 六、产业政策变化的风险

文化创意产业在我国属于朝阳产业，产业发展还处于探索阶段，自 2004 年《关于发展我国影视动画产业的若干意见》及 2006 年《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》发布以来，行业主管部门出台了一系列的政策支持和促进文化创意产业的发展，创造了良好的市场环境。由于我国动漫产业尚处于发展初期，与动漫发达国家相比较为落后，因此，在未来相当长的时间内相关管理部门对于动漫产业的扶持保护政策将具有持续性。但随着国内动漫企业的逐渐成长，未来国家可能逐步降低对国内动漫产业的扶持力度，放宽对境外动漫作品的播放限制。这将会加剧国内动漫市场的竞争，对国内动漫企业形成冲击。从而使公司面临的市场环境发生重大变化。

## 七、行业竞争加剧的风险

2010 年以来，在不断增长的市场需求和普惠型动漫产业扶持政策的刺激下，国产动画生产总量及动漫企业数量大幅增长，但大部分中小动漫企业采取的是以动画制作代工为主的单一业态，单个动漫企业创意、制作能力较弱，市场制作水平良莠不齐。竞争主体的增多和国产动画产量的增长导致国内动画发行市场竞争日趋激烈，发行价格持续下滑。如果行业竞争进一步加剧，公司将无法完全避免因竞争加剧所可能带来的收入、毛利下滑的风险。

# 目 录

<b>挂牌公司声明</b> .....	<b>2</b>
<b>重大事项提示</b> .....	<b>3</b>
<b>释义</b> .....	<b>6</b>
<b>第一节 基本情况</b> .....	<b>8</b>
一、简要情况.....	8
二、股票挂牌情况.....	9
三、公司股东情况.....	11
四、公司设立以来股本的变化和重大资产重组情况.....	17
五、公司董事、监事、高级管理人员情况介绍.....	23
六、最近两年一期的主要财务数据及财务指标.....	26
七、本次挂牌的有关机构.....	27
<b>第二节 公司业务</b> .....	<b>29</b>
一、公司主要业务、主要产品（服务）及其用途.....	29
二、公司内部组织结构图和业务流程.....	35
三、公司业务相关的关键资源情况.....	39
四、公司业务收入情况.....	48
五、公司的商业模式.....	56
六、公司所处行业的情况.....	59
<b>第三节 公司治理</b> .....	<b>81</b>
一、公司股东大会、董事会、监事会制度建立及运行情况.....	81
二、董事会对公司现有治理机制的讨论和评估.....	82
三、公司及控股股东、实际控制人最近两年存在的违法违规及受处罚情况.....	84
四、公司的独立性.....	84
五、公司最近两年内资金被占用或为控股股东、实际控制人及其控制企业提供担保情况.....	85
六、同业竞争的情况.....	88
七、董事、监事、高级管理人员其他有关情况说明.....	91
八、最近两年内董事、监事、高级管理人员变动情况及原因.....	94
<b>第四节 公司财务</b> .....	<b>96</b>
一、财务报表.....	96
二、审计意见.....	108
三、财务报表的编制基础.....	108
四、报告期内主要会计政策、会计估计.....	108
五、公司财务状况、经营成果和现金流量状况的简要分析.....	123
六、报告期内主要会计数据和财务指标分析.....	129
七、关联方、关联方关系及关联交易.....	157
八、期后事项、或有事项及其他重要事项.....	164
九、报告期内的资产评估情况.....	165
十、股利分配情况.....	165
十一、风险因素及自我评估.....	166
<b>第五节 有关声明</b> .....	<b>169</b>
<b>第六节 附件</b> .....	<b>175</b>

## 释义

在本公开转让说明书中，除非另有所指，下列词语具有的含义如下：

一般简称		
公司、本公司、喜悦动漫、股份公司	指	喜悦动漫（杭州）股份有限公司
有限公司、悦喜有限	指	杭州悦喜文化传媒有限公司，为喜悦动漫（杭州）股份有限公司前身
悦喜动画	指	杭州悦喜文化传媒有限公司曾用名
悦喜投资	指	杭州悦喜投资管理有限公司
创思鸣科技	指	拉萨经济技术开发区创思鸣科技发展有限公司
中视恒华	指	中视恒华文化传媒（北京）有限公司
乐同科技	指	乐同科技（杭州）有限公司
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
全国股份转让系统公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
主办券商、东北证券	指	东北证券股份有限公司
挂牌、公开转让	指	公司股份在全国中小企业股份转让系统进行挂牌及公开转让行为
公开转让说明书	指	喜悦动漫（杭州）股份有限公司公开转让说明书
公司章程	指	喜悦动漫（杭州）股份有限公司章程
三会	指	股东大会、董事会和监事会
股东大会	指	喜悦动漫（杭州）股份有限公司股东大会
董事会	指	喜悦动漫（杭州）股份有限公司董事会
监事会	指	喜悦动漫（杭州）股份有限公司监事会
三会议事规则	指	《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
高级管理人员	指	本公司总经理、副总经理、董事会秘书、财务负责人
管理层	指	公司董事、监事及高级管理人员
报告期、两年一期	指	2013年、2014年及2015年1-8月

财务报告	指	非特别指明，指报告期财务报告
天健会计师事务所、会计师事务所、会计师	指	天健会计师事务所（特殊普通合伙）
律师事务所、律师	指	北京德恒（杭州）律师事务所
坤元评估、评估师	指	坤元资产评估有限公司
元、万元	指	人民币元、人民币万元
<b>专业简称</b>		
动漫	指	动画和漫画的合称。
文化创意产业	指	依靠创意人的智慧、技能和天赋，借助于高科技对文化资源进行创造与提升，通过知识产权的开发和运用，产生出高附加值产品，具有高知识性、高附加值、强融合性特征的产业。
发行许可证	指	动画片摄制完成后，经国家广电总局或省级广电局审查通过后取得的行政性许可文件，全称为《国产电视动画片发行许可证》，只有取得该许可证方可在电视台发行播放动画片。
三维	指	通过在计算机中建立虚拟世界，按照要表现的对象的形状尺寸建立模型以及场景，再根据要求设定模型的运动轨迹、虚拟摄影机的运动和其它动画参数，最后按要求为模型赋上特定的材质，并打上灯光，从而让计算机自动运算，生成最后的画面。
动漫衍生品	指	利用卡通动漫中的原创人物形象，经过专业设计所开发制造出的一系列可供售卖的服务或产品（如：玩具、服装、饰品、文具、日用品等）。
动漫衍生业务	指	通过提供动漫衍生品及相关增值服务来获取收入的业务
IP	指	Intelligence Property，“知识产权”或“版权”的英文缩写，指“权利人对其所创作的智力劳动成果所享有的财产权利”，一般只在有限时间期内有效。
ACG	指	Animation、Comic、Game的英文缩写，是动画、漫画、游戏的总称。

注：本文中凡未特殊说明，尾数合计差异系四舍五入造成。

## 第一节 基本情况

### 一、简要情况

中文名称:	喜悦动漫（杭州）股份有限公司
法定代表人:	孙力
有限公司成立日期:	2010年3月24日
股份公司成立日期:	2015年10月23日
经营期限:	长期
注册资本:	人民币1,000万元
注册号:	91330100552656569Q
组织机构代码:	91330100552656569Q
住所:	杭州市滨江区长河街道长江路336号2幢807室
董事会秘书:	吴杭兴
所属行业:	根据《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司所属行业为广播、电视、电影和影视录音制作业（代码为R86）；根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所属行业为电影和影视节目制作业（代码为R8630）；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所属行业为广播、电视、电影和影视录音制作业（代码为R86）。
经营范围:	服务：制作、复制、发行：专题、专栏、综艺、动画片、广播剧、电视剧，设计：动漫玩具，设计、制作、代理、发布国内广告（除网络广告发布），平面设计，承办会展，企业营销策划，成年人的非文化教育培训（涉及前置审批的项目除外）、计算机网络技术、计算机软硬件的技术开发、技术服务、技术咨询、成果转让；批发、零售：动漫玩具。
主要业务:	动漫发行及授权、动漫展会服务、动漫制作服务和游戏运营服务。



## 二、股票挂牌情况

### （一）股票挂牌概况

股份代码：【】

股份简称：【】

股票种类：人民币普通股

每股面值：1.00 元

股票总量：10,000,000 股

挂牌日期：2016 年【】月【】日

交易方式：协议转让

### （二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

#### 1、法律法规及公司章程对股东所持股份的限制性规定

《公司法》第一百四十一条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司公开发行股份前已发行的股份，自公司股票在证券交易所上市交易之日起一年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。公司章程可以对公司董事、监事、高级管理人员转让其所持有的本公司股份作出其他限制性规定。”

《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第二章 2.8 条规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人在挂牌前直接或间接持有的股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。挂牌前十二个月以内控股股东及实际控制人直接或间接持有的股票进行过转让的，该股票的管理按照前款规定执行，主办券商为开展做市业务取得的做市初始库存股票除外。因司法裁决、继承等原因导致有限售期的股票持有人发生变更的，后续持有人应继续执行股票限售规定。”

《公司章程》第二十三条规定：“公司的股份可以依法转让”。《公司章程》第二十五条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的25%。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。”《公司章程》第二十六条规定：“公司股票获得在全国中小企业股份转让系统公开转让的批准后，可依照有关法律法规规定的公开方式向社会公众转让股份，但应同时在股票登记存管机构办理过户登记。”

## 2、股东对所持股份自愿锁定的承诺

公司控股股东孙力承诺：自股份公司成立一年内，不转让或者委托他人管理其在本挂牌前持有的公司股份，也不由公司回购其持有的股份；其持有的股份解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年，每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一，且股份转让行为符合《公司法》及全国中小企业股份转让系统关于股权转让的其他要求。

除上述限制股份转让的规定外，公司其他股东未签署其他自愿锁定股份的承诺。

## 3、股东所持股份的限售安排

截至本公开转让说明书签署日，股份公司成立未满一年，根据《公司法》第一百四十一条、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第二章2.8条规定、《公司章程》第二十五条规定，本次无可进入全国股份转让系统公司公开转让的股份。各股东在公司挂牌后可转让的股份具体情况如下：

序号	股东名称	股东性质	挂牌前持有股份数（股）	持股比例（%）	挂牌后可流通股份数（股）	挂牌后转让限售股份数（股）
1	孙力	自然人	4,500,000	45	0	4,500,000
2	悦喜投资	法人	2,000,000	20	0	2,000,000
3	魏唤兰	自然人	1,500,000	15	0	1,500,000
4	创思鸣科技	法人	400,000	4	0	400,000
5	中视恒华	法人	300,000	3	0	300,000

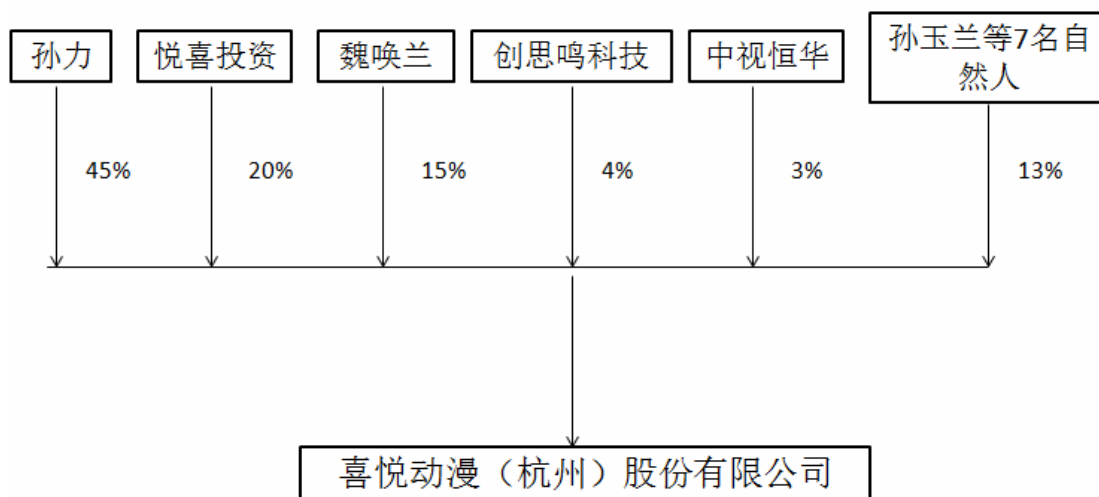
6	孙玉兰	自然人	300,000	3	0	300,000
7	王百乐	自然人	300,000	3	0	300,000
8	刘星辰	自然人	200,000	2	0	200,000
9	冯晋	自然人	200,000	2	0	200,000
10	谭巍巍	自然人	100,000	1	0	100,000
11	刘阿坤	自然人	100,000	1	0	100,000
12	公长生	自然人	100,000	1	0	100,000
合计			10,000,000	100	0	10,000,000

### （三）股票转让方式

2015年10月20日，公司第一届董事会第一次会议决议通过关于《关于公司股票在全国中小企业股份转让系统采取协议转让的方式进行转让的议案》的议案，同意公司在全国中小企业股份转让系统挂牌的股票采取协议转让方式，并提请股东大会审议。经2015年第二次股东大会决议，同意公司在全国中小企业股份转让系统挂牌的股票采取协议转让方式。

## 三、公司股东情况

### （一）公司的股权结构图



### （二）控股股东、实际控制人、前十名股东及持有5%以上股份股东的情况

#### 1、前十名股东

序号	股东	持股数（股）	持股比例（%）	股东性质	股份质押情况
1	孙力	4,500,000	45	自然人	无

2	悦喜投资	2,000,000	20	法人	无
3	魏唤兰	1,500,000	15	自然人	无
4	创思鸣科技	400,000	4	法人	无
5	中视恒华	300,000	3	法人	无
6	孙玉兰	300,000	3	自然人	无
7	王百乐	300,000	3	自然人	无
8	刘星辰	200,000	2	自然人	无
9	冯晋	200,000	2	自然人	无
10	谭巍巍	100,000	1	自然人	无
合计		9,800,000	98	-	-

公司全体股东的股权均不存在质押或其他争议情形。

公司全体股东的基本情况如下：

#### (1) 孙力

孙力的简历情况详见本节“三、公司股东情况（四）控股股东及实际控制人的基本情况及实际控制人最近两年发生变化情况”的有关内容。

#### (2) 悦喜投资

悦喜投资的基本情况详见本节“三、公司股东情况（二）控股股东、实际控制人、前十名股东及持有5%以上股份股东的情况 2、持股5%以上的股东”的有关内容。

#### (3) 魏唤兰

魏唤兰的简历情况详见本节“三、公司股东情况（二）控股股东、实际控制人、前十名股东及持有5%以上股份股东的情况 2、持股5%以上的股东”的有关内容。

#### (4) 创思鸣科技

中文名称：拉萨经济技术开发区创思鸣科技发展有限公司

法定代表人：康洁

设立日期：2012年02月07日

注册资本：人民币100万元

股权架构：康洁出资80万，占股80%；崔伟出资20万，占股20%

注册号：540091200000308

公司类型：有限责任公司(自然人投资或控股)

住所：拉萨市金珠西路189号

经营范围：一般经营项目：企业信息咨询服务、企业营销策划、企业形象策划及市场推广服务、商务服务。（上述范围中，国家法律、行政法规和国务院决定规定必须报经批准的，凭许可证在有效期内经营。）

#### (5) 中视恒华

中文名称：中视恒华文化传媒（北京）有限公司

法定代表人：孔雯

设立日期：2014年08月13日

注册资本：人民币300万元

股权架构：孔雯出资300万元，占股100%

注册号：911101163066253450

公司类型：有限责任公司(自然人独资)

住所：北京市怀柔区怀北镇怀北路308号

经营范围：组织文化艺术交流活动（不含演出）；投资管理；投资咨询、影视策划、企业形象策划、企业管理咨询、营销策划；文艺创作；会议服务、承办展览展示；设计、制作、代理、发布广告；摄影服务；舞台灯光设计；电脑图文设计；美术培训；技术开发、咨询、服务、转让、推广；销售文化用品、日用品、工艺品。（依法须经批准的项目，经相关

部门批准后依批准的内容开展经营活动。)

(6) 孙玉兰

孙玉兰，女，1960年1月18日生，中国国籍，无境外永久居留权，1977年7月毕业于萧山县浦沿中学，高中学历。1977年7月至1984年5月，务农。1984年5月至1996年9月，浙江万达集团有限公司工人。1996年9月至今，杭州云龙机械有限公司的股东、监事。2012年1月至2014年12月，兼任悦喜有限公司执行董事、总经理。

(7) 王百乐

王百乐，男，1978年9月8日生，中国国籍，无境外永久居留权，2003年7月毕业于沈阳建筑大学，本科学历。2003年9月至2008年10月，任杭州索易建筑设计有限公司设计部首席设计；2008年10月至今，任杭州百禾投资管理有限公司董事长 总经理。

(8) 刘星辰

刘星辰的简历情况详见本节“五、公司董事、监事、高级管理人员情况介绍（一）董事基本情况”。

(9) 冯晋

冯晋，女，1975年8月3日生，中国国籍，无境外永久居留权，1995年7月毕业于山西太原师范学院，本科学历。1995年7月至1999年1月，任太原市杏花岭区东缉虎营小学教师。1999年2月至2015年6月，任太原市杏花岭区国师街二小教师。2015年7月至今，山西省实验小学教师。

(10) 谭巍巍

谭巍巍的简历情况详见本节“五、公司董事、监事、高级管理人员情况介绍（一）董事基本情况”。

(11) 刘阿坤

刘阿坤的简历情况详见本节“五、公司董事、监事、高级管理人员情况介绍（二）监事基本情况”。

## （12）公长生

公长生，男，1981年10月22日生，中国国籍，无境外永久居留权，2003年7月毕业于吉林省教育学院，本科学历。2003年9月至今，任沈阳非凡创意广告有限公司总经理。

## 2、持股5%以上的股东

公司持股5%以上的股东为孙力、悦喜投资和魏唤兰，分别持有公司股份比例为45%、20%和15%。基本情况如下：

### （1）孙力

孙力的有关信息见本节“（四）控股股东及实际控制人的基本情况及实际控制人最近两年发生变化情况”的有关内容。

### （2）悦喜投资

中文名称：杭州悦喜投资管理有限公司  
法定代表人：孙力  
成立日期：2015年7月28日  
注册资本：人民币200万元  
注册号：330108000226811  
公司类型：私营有限责任公司  
住所：杭州市滨江区长江路336号2幢803室  
经营范围：一般经营项目：服务：投资管理、投资咨询（除证券、期货）

截至本公开转让说明书签署日，悦喜投资股权结构为：

序号	姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	孙力	172	86
2	钱欣	12	6
3	吴杭兴	10	5

4	韩建	3	1.5
5	贾德叶	3	1.5
合计		200	100

### (3) 魏唤兰

女，1954年9月21日生，中国国籍，无境外永久居留权，1985年毕业于解放军总后军医学校，中专学历；1971年至1994年，解放军兰州军区服役。1994年至2009年，杭州市萧山区委宣传部任职。2009年退休。

### (三) 股东之间关联关系

上述股东中，孙力为悦喜投资的控股股东并任执行董事，孙力与魏唤兰为母子关系，其他各股东之间不存在关联关系。

### (四) 控股股东及实际控制人的基本情况及实际控制人最近两年内发生变化情况

#### 1、控股股东、实际控制人的认定理由和依据

截至本说明书出具之日，孙力直接持有公司45%的股份，通过持有悦喜投资86%的股权控制公司20%的股份，合计持有公司65%的股份，能够通过行使股东权实际支配公司，为公司的实际控制人。孙力现任公司董事长兼总经理，能够有效控制公司的日常经营方针及重大决策，对公司拥有控制权，因此认定孙力为公司的实际控制人。

#### 2、控股股东及实际控制人基本情况

公司的控股股东及实际控制人为自然人孙力，其简历情况详见本节“五公司董事、监事、高级管理人员情况介绍”。

#### 3、控股股东及实际控制人近两年内变化情况

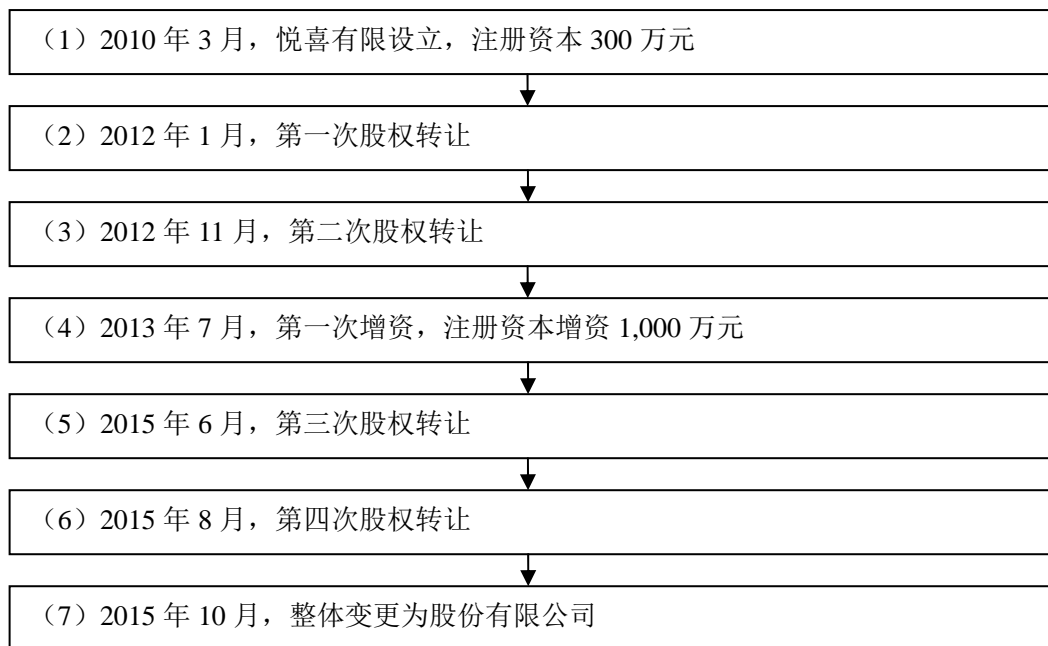
孙力的妻子王书音于2012年11月以受让股权方式取得悦喜有限90%的股权，并于2015年6月将其所持悦喜有限90%的股权全部无偿转让给孙力。根据王书音的确认，其受让和持有悦喜有限股权的安排均基于孙力的意思表示，在行使股东权利时也是依照孙力的意思表示进行，其本人无意也从未实际控制并参与悦喜有限的任何经营事项。综上，孙力自2012年11月王书音取得悦喜有限股权



之日起即实际控制悦喜有限，为悦喜有限的实际控制人。由此，公司最近两年实际控制人没有发生变更，一直为孙力。

#### 四、公司设立以来股本的变化和重大资产重组情况

公司股权的演变情况如下图所示：



##### （一）股本的形成及其变化

###### 1、2010年3月，悦喜有限设立

2010年3月，自然人孙梁、梅丽共同出资300万元，设立杭州悦喜动画有限公司，其中孙梁以货币出资210万元、梅丽以货币出资90万元。根据公司章程的约定，公司股东以分期方式出资，第一期出资于公司成立时缴纳，第二期出资缴纳期限为2012年3月23日。根据杭州中诚永健会计师事务所于2010年3月24日出具的杭中诚验字（2010）第105号《验资报告》，截至2010年3月23日，悦喜有限设立时的第一期出资150万元已缴纳，各股东均以货币出资。根据杭州中诚永健会计师事务所于2011年5月3日出具的杭中诚验字（2011）第254号《验资报告》，截至2011年5月3日，悦喜有限第二期出资150万元已缴纳，各股东均以货币出资。

2010年3月24日，悦喜有限取得杭州市工商行政管理局核发的《企业法人营业执照》（注册号：330108000053064），法定代表人孙梁。悦喜有限经营范围：

服务：动漫设计；其他无需报经审批得一切合法项目。

悦喜有限设立时的股东架构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	孙梁	210	70	货币
2	梅丽	90	30	货币
合计		<b>300</b>	<b>100</b>	--

### 2、2012年1月，第一次股权转让

2012年1月15日，悦喜有限召开股东会，审议通过了关于股权转让的议案，同意孙梁将其持有公司的210万元出资（占公司注册资本70%）转让给孙玉兰，梅丽将其持有公司的90万元出资（占公司注册资本30%）转让给孙玉兰；同意悦喜有限由有限责任公司（自然人控股）变更为一人有限责任公司；同意修改公司章程。有限公司的法定代表人由孙梁变更为孙玉兰。

2012年1月15日，上述股权转让各方签订了《股份转让协议》，约定相关股权转让事宜，转让价款均为1元/股。2012年1月20日，公司就本次变更事项办理了变更登记。

本次股权转让后，悦喜有限股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	孙玉兰	300	100	货币
合计		<b>300</b>	<b>100</b>	--

### 3、2012年11月，第二次股权转让

2012年11月23日，悦喜有限召开股东会，审议通过了关于股权转让的议案，同意孙玉兰将其持有公司的270万元出资（占公司注册资本90%）转让给王书音；同意公司名称变更为“杭州悦喜文化传媒有限公司”；同意由一人有限责任公司变更为有限责任公司（自然人控股）；同意修改公司章程。公司的经营范围变更为制作、复制、发行：专题、专栏、综艺、动画片、广播剧、电视剧；设计、销售：动漫玩具；服务：设计，制作，代理，发布国内广告，平面设计，承办会展，企业营销策划。

2012年11月23日，股权转让各方分别签署《股权转让协议》，约定相关股权转让事宜，转让价款均为1元/股。

根据王书音的确认，其受让和持有悦喜有限股权的安排均基于孙力的意思表示，在行使股东权利时也是依照孙力的意思表示进行，其本人无意也从未实际控制并参与悦喜有限的任何经营事项。综上，孙力自本次股权转让中王书音取得悦喜有限股权之日起即实际控制悦喜有限，为悦喜有限的实际控制人。

本次股权转让后，悦喜有限股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	王书音	270	90	货币
2	孙玉兰	30	10	货币
合计		<b>300</b>	<b>100</b>	--

2012年11月26日，悦喜有限就本次变更事项办理了变更登记。

#### 4、2013年7月，第一次增资，注册资本由300万元增加到1,000万元

2013年7月15日，悦喜有限召开股东会，决议通过将悦喜有限注册资本增加到1,000万元，新增资本700万元出资情况如下：

序号	出资股东名称	出资额（万元）	出资方式
1	王书音	630	货币
2	孙玉兰	70	货币
合计		<b>700</b>	

根据浙江天誉会计师事务所有限公司于2013年7月17日出具的浙天誉验内字（2013）第A0518号《验资报告》，截至2013年7月17日，悦喜有限本次增加的注册资本人民币700万元已缴纳，各股东均以货币出资。

本次增资后，悦喜有限股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	王书音	900	90	货币
2	孙玉兰	100	10	货币
合计		<b>1,000</b>	<b>100</b>	--

2013年7月18日，悦喜有限就本次变更事项办理了变更登记。

### 5、2015年6月，第三次股权转让

2015年6月24日，悦喜有限召开股东会，同意王书音将其持有公司的900万元出资（占公司注册资本90%）转让给孙力；同意修改悦喜有限公司章程。公司法定代表人由孙玉兰变更为孙力。

2015年6月24日，王书音和孙力签署《股权转让协议》，约定王书音将其持有的股权无偿转让给孙力。2015年6月24日，悦喜有限就前述股权转让完成工商变更登记。

本次股权转让后，悦喜有限股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	孙力	900	90	货币
2	孙玉兰	100	10	货币
合计		1,000	100	--

### 6、2015年8月，第四次股权转让

2015年7月28日，悦喜有限股东作出股东决定：同意孙力将其持有公司的200万元出资（占公司注册资本20%）转让给悦喜投资、80万元出资（占公司注册资本8%）转让给魏唤兰、40万元出资（占公司注册资本4%）转让给创思鸣科技、30万元出资（占公司注册资本3%）转让给中视恒华、20万元出资（占公司注册资本2%）转让给冯晋、10万元出资（占公司注册资本1%）转让给谭巍巍、10万元出资（占公司注册资本1%）转让给刘阿坤、10万元出资（占公司注册资本1%）转让给公长生、20万元出资（占公司注册资本2%）转让给刘星辰、30万元出资（占公司注册资本3%）转让给王百乐；同意孙玉兰将其持有的70万元出资（占公司注册资本7%）转让给魏唤兰；同意修改公司章程。

2015年7月28日，前述转让各方分别签署《股权转让协议》。前述转让均为1元/股。

2015年8月26日，悦喜有限就前述股权转让完成工商变更登记。

本次股权转让后，悦喜有限股权结构如下：

序号	股东姓名或名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	孙力	450	45	货币
2	悦喜投资	200	20	货币
3	魏唤兰	150	15	货币
4	创思鸣科技	40	4	货币
5	中视恒华	30	3	货币
6	孙玉兰	30	3	货币
7	王百乐	30	3	货币
8	刘星辰	20	2	货币
9	冯晋	20	2	货币
10	谭巍巍	10	1	货币
11	刘阿坤	10	1	货币
12	公长生	10	1	货币
合计		1,000	100	货币

**(1) 关于公司引入机构投资者的定价依据：**

公司引入机构投资者的定价依据，系外部投资者基于对公司未来的发展前景、盈利预期，同公司实际控制人双方谈判的结果，且与同期引入自然人投资者的价格是一致的。

**(2) 公司与投资者签署的协议情况**

根据公司及投资者创思鸣科技和中视恒华的确认并经主办券商及律师核查，公司与前述投资者之间不存在对赌协议或其他投资安排。

综上所述，主办券商认为，公司引入的机构投资者与公司不存在对赌协议或其他投资安排，公司的股权清晰。

**7、2015年10月，有限责任公司整体变更为股份有限公司**

2015年8月29日，悦喜有限股东会作出决议，同意以2015年8月31日为基准日，以悦喜有限经审计后净资产折股整体变更为股份有限公司，并以“喜悦动漫（杭州）股份有限公司”作为股份公司的名称；同意委托天健会计师事务所作为本次整体变更设立股份公司的审计机构和验资机构，委托坤元评估为本次整体变更设立股份公司的评估机构。

2015年9月11日，杭州市市场监督管理局核发企业名称变更核准[2015]第330100505674号《企业名称变更核准通知书》，核准公司名称为喜悦动漫（杭州）股份有限公司。

2015年10月13日，天健会计师事务所出具天健审（2015）7013号《审计报告》，确认悦喜有限在基准日2015年8月31日经审计的净资产为人民币10,069,841.68元。

2015年10月16日，坤元评估出具坤元评报（2015）543号《评估报告》，确认悦喜有限在基准日2015年8月31日的净资产评估值为人民币10,510,235.02元。

2015年10月19日，悦喜有限股东会作出决议，同意以经审计的悦喜有限净资产人民币10,069,841.68元整体折合股份公司的股本1,000万元，超出注册资本部分计入股份公司的资本公积。股份公司的股份总数为10,000,000股，每股面值人民币1元，注册资本为人民币1,000万元。

2015年10月19日，悦喜有限的全体股东签署《喜悦动漫（杭州）股份有限公司发起人协议书》。

2015年10月20日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，会议审议通过了《关于设立喜悦动漫（杭州）股份有限公司的议案》等议案，并选举了股份公司第一届董事会董事和第一届监事会股东代表监事。

2015年10月23日，公司取得杭州市市场监督管理局核发的注册号为91330100552656569Q《营业执照》。

2015年11月2日，天健会计师事务所出具天健验（2015）【430】号《验资报告》，确认截至2015年10月20日，喜悦动漫（筹）注册资本1,000万元已经由悦喜有限全体股东以其拥有的悦喜有限在2015年8月31日经审计的净资产折合股本出资。

公司变更设立为股份公司时的股份结构如下：

序号	股东姓名或名称	持股数量（股）	持股比例（%）	出资方式
1	孙力	4,500,000	45	净资产
2	悦喜投资	2,000,000	20	净资产
3	魏唤兰	1,500,000	15	净资产
4	创思鸣科技	400,000	4	净资产
5	中视恒华	300,000	3	净资产
6	孙玉兰	300,000	3	净资产
7	王百乐	300,000	3	净资产
8	刘星辰	200,000	2	净资产
9	冯晋	200,000	2	净资产
10	谭巍巍	100,000	1	净资产
11	刘阿坤	100,000	1	净资产
12	公长生	100,000	1	净资产
合计		10,000,000	100	

公司发起人签订了《发起人协议》，依照《公司法》规定的相关程序及内容召开了公司创立大会。公司整体变更设立过程进行了必要的审计、验资，并办理了工商变更登记，取得了《营业执照》，设立程序合法有效。

悦喜有限整体变更设立为股份公司时涉及未分配利润及盈余公积金折股，公司未代扣代缴自然人股东所涉及的个人所得税。就悦喜有限整体变更为股份公司时涉及的个人所得税事宜，公司相关自然人股东已承诺：“若本人因前述事项未缴纳个人所得税被有关税务机关要求补缴相关税款、缴纳滞纳金或被处以罚款，则本人将按照国家相关法律法规和规范性文件的要求补缴个人所得税及相关费用，并敦促其他股东按照国家税收法律法规的相关规定进行缴纳。若喜悦动漫因前述事项造成损失的，则该等损失由本人全部承担。”

## （二）重大资产重组情况

公司成立以来不存在重大资产重组情况。

## 五、公司董事、监事、高级管理人员情况介绍

### （一）董事基本情况

公司董事会由 5 名董事组成。公司董事由股东大会选举产生，每届任期 3 年，任期届满连选可以连任。

公司董事简历如下：

**孙力**，董事长兼总经理，男，1979 年 9 月 12 日生，中国国籍，无境外永久居留权，2003 年 7 月毕业于北京广播学院电视系，2013 年 7 月取得北京大学光华管理学院 EMBA 学位。2003 年 7 月至 2015 年 1 月，任杭州文广集团驻北京联络处主任。2015 年 1 月至 2015 年 10 月，任悦喜有限董事长兼总经理。2015 年 10 月至今，任喜悦动漫董事长兼总经理，兼任悦喜投资董事。

**钱欣**，董事兼副总经理，男，1981 年 9 月 8 日生，中国国籍，无境外永久居留权，2005 年 6 月毕业于中国传媒大学，本科学历；2005 年 6 月至 2007 年 8 月，任中汽福瑞汽车销售有限公司市场部经理。2007 年 9 月至 2008 年 12 月，任杭州中国国际动漫节会展有限公司招商部经理。2009 年 1 月至 2009 年 5 月，任浙江养生堂食品有限公司市场部经理。2009 年 6 月至 2012 年 9 月，任浙江普达海文化产业有限公司新闻中心总监。2012 年 10 月至 2015 年 10 月，任悦喜有限副总经理。2015 年 10 月至今，任喜悦动漫董事兼副总经理。

**吴杭兴**，董事兼财务总监兼董事会秘书，男，1979 年 2 月 8 日生，中国国籍，无境外永久居留权，2009 年 9 月毕业于东北财经大学，本科学历；1998 年 10 月至 2005 年 8 月，任浙江万达汽车零部件有限公司财务部主办会计。2005 年 9 月至 2013 年 10 月，任浙江天明控股集团有限公司财务部财务经理。2013 年 11 月至 2015 年 7 月，任浙江新农都实业有限公司财务部副经理。2015 年 8 月至 2015 年 10 月，任悦喜有限行政财务总监。2015 年 10 月至今，任喜悦动漫董事兼财务总监兼董事会秘书。

**谭巍巍**，董事，男，1979 年 7 月 19 日生，中国国籍，无境外永久居留权，1999 年 9 月至 2002 年 7 月，就读于浙江传媒学院，本科学历。2002 年 7 月至 2005 年 10 月，任浙江电视台新闻部记者。2005 年 11 月至 2012 年 1 月，任浙江天海控股集团总经理。2012 年 2 月至今，任杭州嘉宁实业有限公司经理。2015 年 10 月至今，任喜悦动漫董事。

**刘星辰**，董事，女，1986 年 11 月 6 日生，中国国籍，无境外永久居留权，



2009年7月毕业于长沙理工大学，本科学历。2009年7月至今，任杭州市萧山日报社全媒体发布中心编辑。2015年10月至今，任喜悦动漫董事。

## （二）监事基本情况

公司监事会由3名监事组成，其中股东代表监事2名，职工代表监事1名。股东代表监事由股东大会选举产生，职工代表监事由公司职工代表大会选举产生。监事每届任期3年，任期届满连选可以连任。本公司监事会成员如下：

**韩建**，监事会主席，男，1975年5月28日生，中国国籍，无境外永久居留权，1995年7月毕业于萧山中等专业学校，中专学历；1995年8月至2014年4月，自由职业。2014年4月至2015年10月，任悦喜有限行政经理。2015年10月至今，任喜悦动漫监事会主席及行政经理。

**刘阿坤**，监事，男，1979年1月30日生，中国国籍，无境外永久居留权，2002年7月毕业于池州师范学院，大专学历；2002年7月至2005年1月，自由职业；2005年1月至今，任安徽省心杨商贸有限公司法人代表、执行董事兼总经理。2012年2月至今，任安徽省中合网络科技有限公司法人代表、执行董事兼总经理。2015年10月至今，任喜悦动漫监事。

**贾德叶**，职工监事，女，1964年8月6日生，中国国籍，无境外永久居留权。1979年7月毕业于萧山朝晖中学，初中学历。1984年8月至1993年6月，萧山仪表厂工人。1993年6月至2005年1月，浙江工艺鞋厂工人。2005年3月至2013年1月，萧山区委宣传部行政工作人员。2013年1月至2015年10月，任悦喜有限财务出纳员。2015年10月至今，任喜悦动漫监事。

## （三）高级管理人员基本情况

公司高级管理人员3名，简历如下：

**孙力**，总经理，简历详见本节“（一）董事基本情况”。

**钱欣**，副总经理，简历详见本节“（一）董事基本情况”。

**吴杭兴**，财务总监兼董事会秘书，简历详见本节“（一）董事基本情况”。

## 六、最近两年一期的主要财务数据及财务指标

项目	2015年8月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
资产总计（万元）	1,343.22	1,236.03	1,400.85
股东权益合计（万元）	1,006.98	913.75	1,031.44
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	1,006.98	913.75	1,031.44
每股净资产（元）	1.01	0.91	1.03
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	1.01	0.91	1.03
资产负债率	25.03%	26.07%	26.37%
流动比率（倍）	4.50	4.04	4.02
速动比率（倍）	3.15	4.04	4.02
项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
营业收入（万元）	415.24	154.07	113.00
净利润（万元）	93.23	-117.69	133.65
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	93.23	-117.69	133.65
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	60.23	-117.69	-162.12
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（万元）	60.23	-117.69	-162.12
毛利率（%）	43.64	-29.55	-134.35
净资产收益率（%）	9.71	-12.10	24.03
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	6.27	-12.10	-29.14
基本每股收益（元/股）	0.09	-0.12	0.13
稀释每股收益（元/股）	0.09	-0.12	0.13
应收帐款周转率（次）	40.21	232.06	-
存货周转率（次）	1.25	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-6.86	-62.80	227.30
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-0.01	-0.06	0.23

注 1：净资产收益率、每股收益计算公式参照《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 9 号-净资产收益率和每股收益的计算及披露》执行。注 2：每股净资产的计算公式为：每股净资产=各报告期末净资产额/股本。注 3：每股经营活动现金流量的计算公式为：每股

经营活动现金流量=各报告期内经营活动现金流量产生的净额/股本。

## 七、本次挂牌的有关机构

### （一）主办券商

名称：东北证券股份有限公司  
法定代表人：李福春  
注册地址：吉林省长春市自由大路 1138 号  
办公地址：北京市西城区锦什坊街 28 号恒奥中心 D 座 5 层  
电话：010-63210619  
传真：010-68573837  
项目负责人：张立欣  
项目组成员：张振华、廖建峰、陈静

### （二）律师事务所

名称：北京德恒（杭州）律师事务所  
负责人：夏勇军  
注册地址：浙江省杭州市秋涛北路 72 号三新银座大厦 9 楼  
电话：0571-86508080  
传真：0571-87357755  
经办律师：黄加宁、刘秀华、冯琳

### （三）会计师事务所

名称：天健会计师事务所（特殊普通合伙）  
负责人：傅芳芳  
注册地址：杭州市西溪路 128 号新湖商务大厦  
电话：0571-88216888  
传真：0571-88216999  
经办注册会计师：唐伟、林国雄

### （四）资产评估机构

名称：坤元资产评估有限责任公司  
法定代表人：俞华开  
注册地址：杭州市西湖区教工路 18 号世贸丽晶城 A 座欧美中心 C

区 1105 室

电话：0571-87855396

传真：0571-87178826

经办资产评估师：朱一波、黄祥

#### （五）证券登记结算机构

名称：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

住所：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

电话：010-58598980

传真：010-58598977

#### （六）证券交易场所

名称：全国中小企业股份转让系统有限责任公司

法定代表人：杨晓嘉

住所：北京市西城区金融大街丁 26 号

电话：010-63889512

邮编：100033

## 第二节 公司业务

### 一、公司主要业务、主要产品（服务）及其用途

#### （一）主要业务

公司是一家以动漫发行及授权、动漫展会服务、动漫制作服务和游戏运营服务为主营业务的综合文化创意型企业。经过数年的努力，公司已形成以版权内容创作与传播为核心，动漫衍生业务为拓展的产业模式。公司自成立以来，始终致力于动漫的创作及相关业务的拓展，主营业务及产品未发生重大变化。

#### （二）主要产品（服务）及用途

公司提供的主要产品分为版权内容原创产品和动漫文化延伸产品两大类。其中，版权内容原创产品包括原创动画片、原创游戏；动漫文化延伸产品包括动漫制作服务、动漫展会服务、游戏运营服务。公司自 2010 年成立以来，产出了一批高品质的动漫作品。同时公司积极发展动漫展会服务业务自公司成立以来一直为中国国际动漫节提供部分场馆的招商招展和部分论坛活动的策划实施服务。此外公司依托雄厚的技术实力，提供个性化的动漫形象设计、动漫衍生产品开发、动漫游戏创作等服务。发展至今，公司动漫产业链一体化经营的模式日益成熟。

#### 1、原创动画片作品示例

作品名称	作品图片	集数	发行播映情况
《可乐狗》 (三维)		100 集×6 分钟	发行许可证：(浙)动审字[2013]第 001 号（1-15 集）、 (浙)动审字[2014]第 026 号（16-100 集） 播映情况：央视少儿频道、北京卡酷动画卫视、山西电视、华数网络、联通沃动漫、中国移动动漫平台、 中国电信动漫平台

<p>《金螺号》 (三维)</p>		<p>52 集×15 分钟</p>	<p>发行许可证：(浙)动审字[2011]第 031 号 播映情况：央视少儿频道、北京卡酷动画卫视、东南卫视、吉林卫视、新疆卫视、西藏卫视、内蒙古电视台少儿频道、新疆电视台少儿频道、华数网络、联通沃动漫、中国移动动漫平台、中国电信动漫平台</p>
<p>《无敌优优》 (三维)</p>		<p>100 集×15 分钟</p>	<p>发行许可证：(浙)动审字[2011]第 062 号 播映情况：江苏优漫卡通卫视、吉林卫视、新疆卫视、青海卫视、兵团卫视、甘肃电视台少儿频道、华数网络、联通沃动漫、中国电信动漫平台</p>
<p>《超级优优》 (三维)</p>		<p>100 集×15 分钟</p>	<p>发行许可证：(浙)动审字[2010]第 057 号 播映情况：央视少儿频道、央视新科动漫频道、吉林卫视、新疆卫视、青海卫视、兵团卫视</p>

注：《可乐狗》为中央电视台威海影视城、江苏华夏影视文化传媒有限公司与本公司联合投资制作，三方的投资比例分别为 10%、70%、20%。公司负责该片的联合运营及评奖、在央视的播出协调工作。三方在中华人民共和国（除香港、澳门、台湾外）内向各地省市电视台卖出动画片的播出权所产生的收益，按照三方所持版权比例分配；三方中任何一方申报享受到的国家扶持政策奖励，各家单独享有；三方均有权在取得其他方书面同意后，单独行使与该片相关的衍生品开发权，所得权益的 30%作为运营成本，剩余部分收益按各方所持版权比例分配。

《金螺号》为央视动画有限公司、牡丹江牡大动画有限公司、中央电视台威海影视城、沈阳非凡创意动画制作有限公司与本公司联合投资制作，五方的投资比例分别为 30%、25%、25%、10%、10%。五方在中华人民共和国（除香港、澳门、台湾外）内向各地省市电视台卖出动画片的播出权所产生的收益，按照五方所持版权比例分配；除牡丹江牡大动画有限公司外的四方均有权在取得其他方书面同意后，单独行使与该片相关的衍生品开发权，所得权益的 30%作为运营成

本，剩余部分收益按各方所持版权比例分配。

## 2、动漫制作服务

动漫制作服务是公司的创新业务之一，公司的动漫制作服务是先有市场后有作品创作。通过与具备自身营销渠道优势的客户合作，确保未来基于作品版权的衍生产品开发具备足够的消费市场，再为客户提供企业动漫形象设计（主要为动漫吉祥物设计）和动画影视剧的制作等版权作品创作服务。作品完成之后一方面通过发行播映获取收入并扩大作品品牌效应，另一方面基于作品版权进行动漫衍生产品设计开发、动漫游戏开发、手机 APP 开发等深化服务，并依托客户自身渠道进行营销推广。动漫制作服务的作品版权归属由客户与公司的合同约定。目前公司正在服务的主要客户为杭州卡乐猫电子商务有限公司和中国民族民间舞考级中心。

公司为杭州卡乐猫电子商务有限公司提供的动漫制作服务以“卡乐猫”动漫吉祥物形象设计为起点和核心，延伸出《卡乐猫》动漫电影的创意制作与发行、“卡乐猫”动漫吉祥物公仔的设计与生产销售、“卡乐猫”主题商品例如纸袋、包装盒、T 恤、水杯等的设计等一系列服务。杭州卡乐猫电子商务有限公司拥有“卡乐猫”动漫吉祥物的完整版权和基于“卡乐猫”电影整体的衍生品开发权，“卡乐猫”电影的著作权、电影人物形象（包括新创作形象）和场景的商业开发权、未来可能获得的荣誉和政府补贴由杭州卡乐猫电子商务有限公司和公司共同享有。





公司为中国民族民间舞考级中心提供的动漫制作服务围绕民族民间舞蹈和舞蹈等级考试的主题展开，主要内容包括了《悦舞团》原创动画片的创作与发行、民族民间舞蹈衍生商品例如舞蹈服装的设计与销售等，《悦舞团》同名网页游戏的开发和《悦舞团》同名手机 APP 的开发等一系列深入的服务方式。其中，《悦舞团》原创动画片为公司与北京天天舞蹈文化传播有限公司联合制作，双方投资比例分别为 30%和 70%。《悦舞团》网页游戏由公司参股公司杭州悦畅游信息技术有限公司负责开发。《悦舞团》手机 APP 功能主要围绕民族民间舞等级考试进行设计，以全国民族民间舞学习者和爱好者为目标受众，打造等级考试报名与信息交流平台、舞蹈教育资源信息 O2O 交易平台等专业化功能平台。

服务内容	作品示例
《悦舞团》舞蹈主题动画片	
民族民间舞蹈服饰等衍生产品设计开发	





另外，公司与互联网营销领军企业华扬联众数字技术股份有限公司签订了长期战略合作协议，根据合作协议内容，华扬联众数字技术股份有限公司服务的品牌客户中如有涉及动漫游戏相关需求的项目，包括动漫形象设计、动漫广告制作、动画和游戏植入等，将优先与公司进行合作。这为公司的动漫制作服务业务提供了大量潜在的优质客户资源。

### 3、动漫展会服务

公司动漫展会服务业务的主要服务对象为由国家新闻出版广电总局、浙江省人民政府主办的中国国际动漫节。中国国际动漫节至今已经成功举办了十一届，根据中国国际动漫节官方网站数据，2015年第十一届中国国际动漫节共吸引 78 个国家和地区参展、参会、参赛，137.29 万人次参观，项目金额和现场销售额共计 148.46 亿元人民币。公司自 2010 年成立以来，为第六届至第十一届中国国际动漫节提供过展会服务。依据公司与主办方长期以来建立的友好合作关系，公司预计未来还将持续担任中国国际动漫节相关展会服务工作的承包商。

另外，截至本公开转让说明书签署日，公司服务过的动漫展会还有由国家新

闻出版广电总局和安徽省人民政府共同主办的第四届中国国际动漫创意产业交易会。

公司为中国国际动漫节提供的展会服务情况具体如下：

#### （1）产业博览会展位招展

公司负责中国国际动漫节产业博览会 A1 馆（城市基地形象馆）和 A2 馆（游戏与动漫产业融合馆）的展位招商招展、展商服务和现场管理工作。A1 馆主要面向国内实力传媒集团（省级及以上）、国家级动画基地、教学基地、国内各城市组团参展；A2 馆主要面向以 ACG 融合为典型案例的企业、国内外品牌游戏厂商、著名 ACG 运营平台、游戏软硬件技术提供厂商，两馆每年的招商量约为 40 至 50 家。

#### （2）相关论坛活动承办

公司负责中国国际动漫节围绕 ACG 主题的两项大型活动“CACG 动漫游戏高峰论坛”和“中国动漫游戏版权竞标大会”的策划和实施工作，包括制定具体方案、重要嘉宾邀请与接待、活动现场实施与管理等。



### 4、游戏运营服务

公司游戏运营服务包括游戏代理服务和游戏开发服务。公司独家代理由杭州酷给科技有限公司开发的网页游戏《三国志 3D 版》，进行该游戏在中国大陆范围内的营销推广和在腾讯游戏等运营平台上线运营，公司游戏代理服务的主要工作为安装和部署满足所代理游戏配置要求的服务器、提供和保障稳定良好的游戏运行环境、对游戏在进行宣传推广等。另外，公司于 2013 年自主开发了原

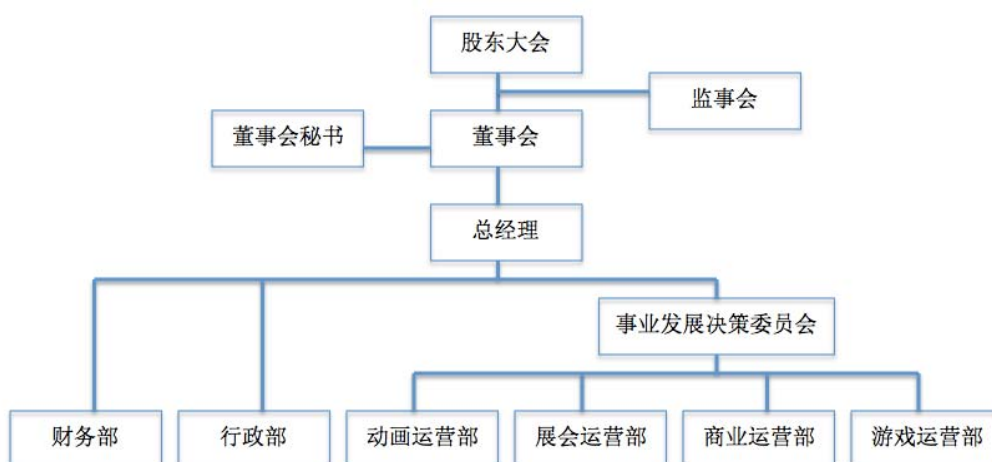
创游戏《天罡 online》，因该游戏运营期间在线人数较少，一直处于亏损状态，未取得预期效果，公司为了减少亏损及时终止了该游戏的运营，因此在 2013 年度及 2014 年度该原创游戏均未取得收入。

公司自成立至今研发了一款游戏《天罡 online》，目前代理一款游戏《三国志 3D 版》。公司研发的游戏《天罡 online》及代理的游戏《三国志 3D 版》只取得软件著作权，登记号分别为 2013SR010708 及 2014SR107549，两款游戏都是由具有互联网出版许可资质【新出网证（粤）字 010】的深圳市腾讯计算机系统有限公司运营。两款游戏均未取得游戏批准文号等其他相关资质。

公司采取的规范措施如下：①公司取得《三国志 3D 版》的审批及备案主体酷给科技的承诺，该公司“自本承诺函出具之日 6 个月内办理完毕与《三国志 3D 版》相关的游戏批准文号等相关资质，否则将承担由此带来的损失”；②公司出具声明，若 6 个月内，《三国志 3D 版》未能取得相关的游戏批准文号，则停止代理该游戏；③公司实际控制人出具承诺，若《天罡 online》和《三国志 3D 版》的游戏运营商因申请备案和办理资质认证的问题受到主管部门行政处罚，而该行政处罚可能连带导致公司遭受经济损失时，则该经济损失将由其本人承担全部责任；④公司及实际控制人出具承诺，除上述游戏外，将不再代理未办理游戏批准文号的的游戏。

## 二、公司内部组织结构图和业务流程

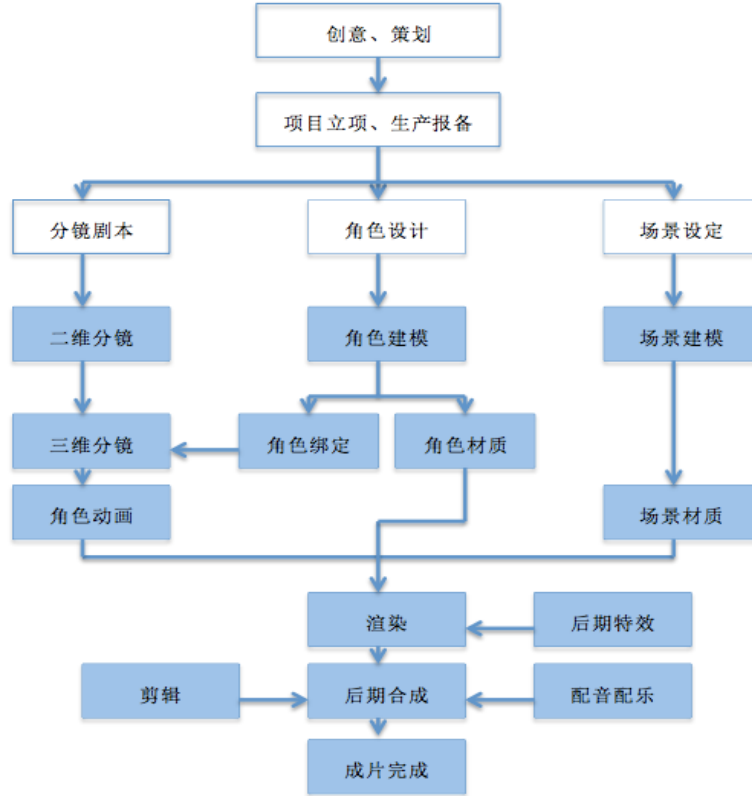
### （一）公司内部组织结构图



### （二）主要生产或服务流程及方式

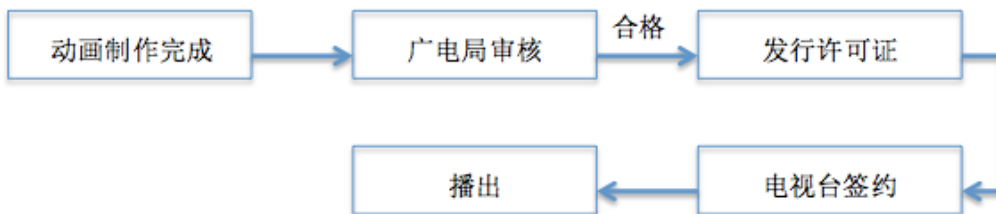
### 1、原创动画片生产流程

公司采用自主策划创意+委外制作的方式组织原创动画片的生产。一般生产流程为：



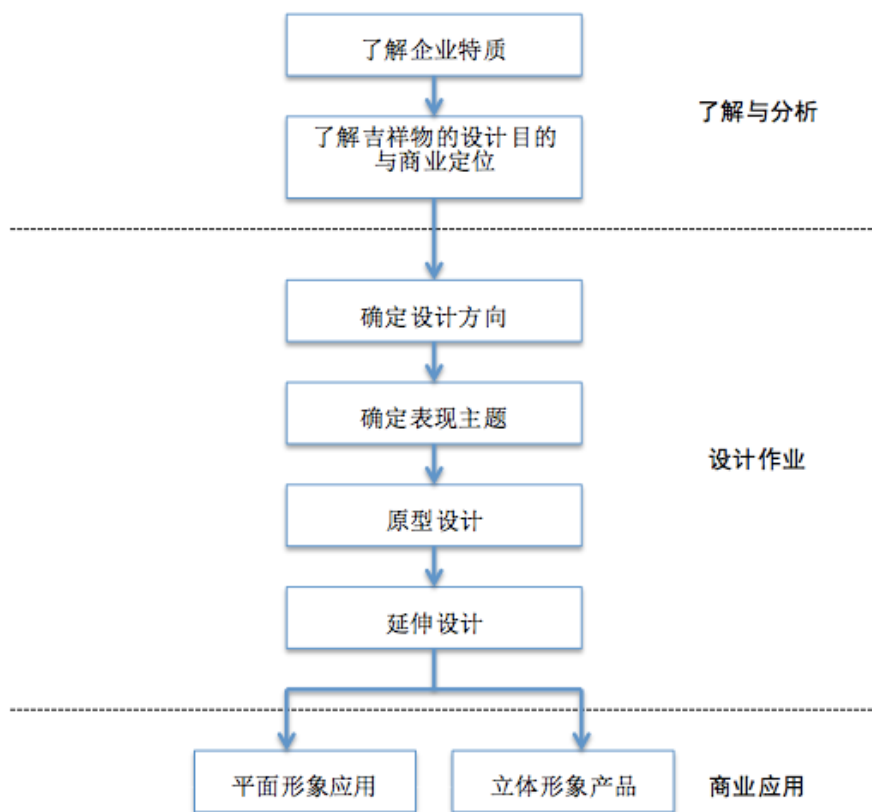
公司把精力主要集中于策划和创意环节，着重对动画内容和形象资源进行策划、评估和决策。公司在完成动画片生产流程中的前期工作之后，会根据作品特征，筛选合适的动画制作代工企业，将中后期制作环节外包给代工企业进行加工。上图中蓝色标记的部分为委外加工环节。

### 2、动画片发行流程

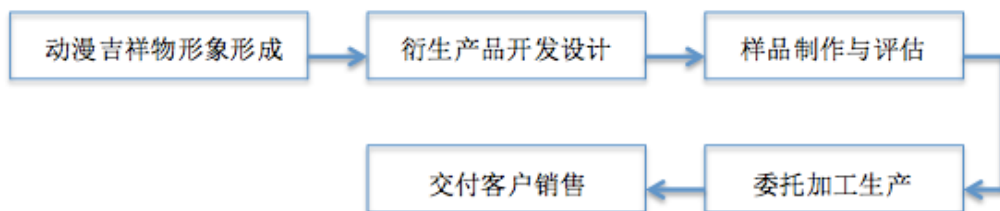


### 3、动漫制作服务流程

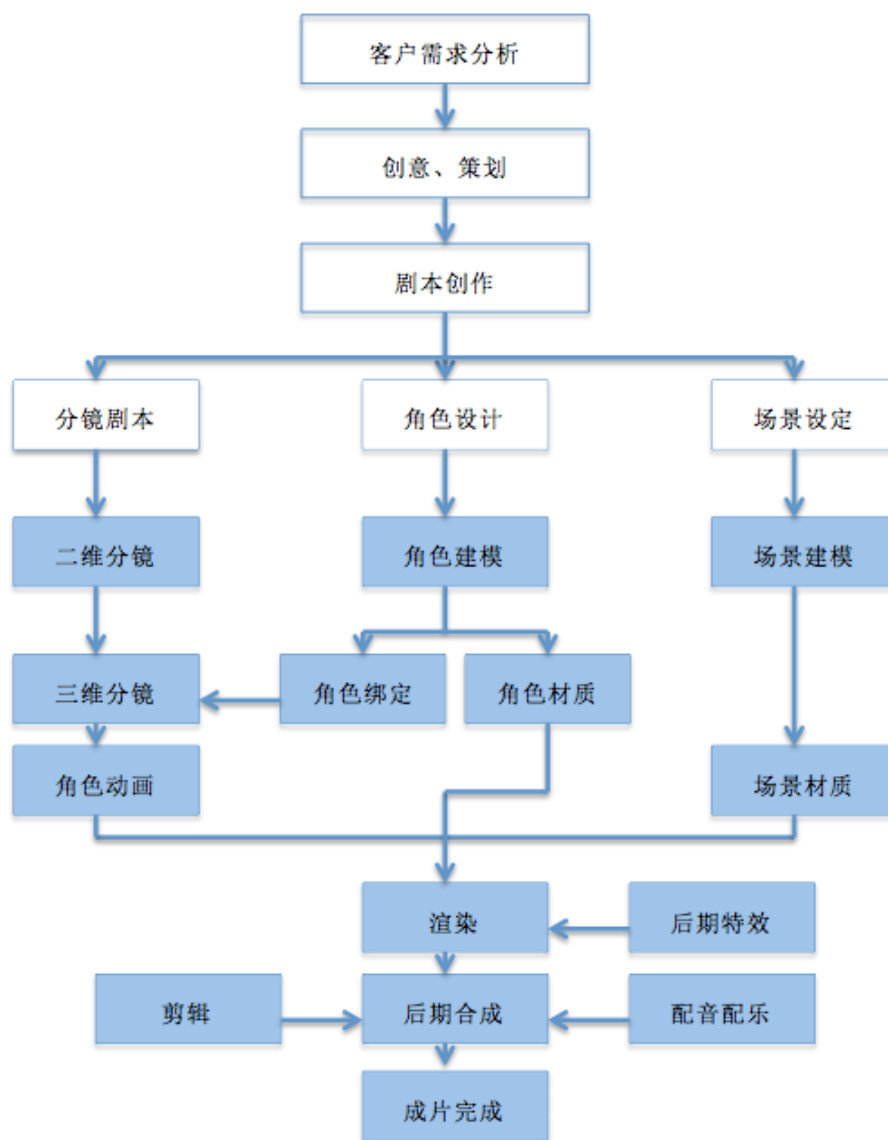
#### (1) 动漫吉祥物设计流程



(2) 动漫衍生产品开发



(3) 动漫制作服务中的动画生产流程



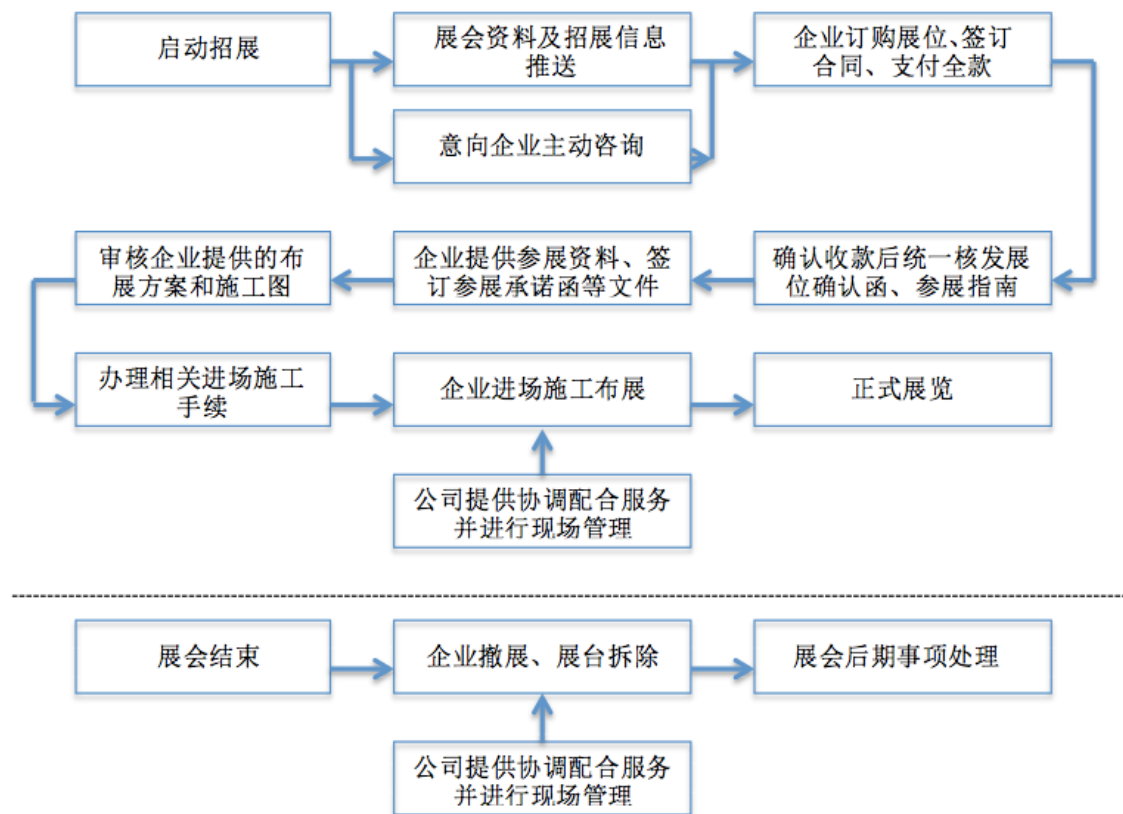
与原创动画片一样，公司在动漫制作服务的相关动画生产方面，也将中后期制作环节委托合适的动画制作代工企业进行加工。上图中蓝色标记的部分为委外加工环节。

#### 4、动漫展会服务流程

公司为中国国际动漫节提供产业博览会的招展及产业论坛策划实施等展会服务工作。相关服务流程如下：

##### (1) 动漫展会招展流程





(2) 产业论坛等活动的策划实施流程



三、公司业务相关的关键资源情况

(一) 公司主要产品（服务）的核心技术

公司动漫影视制作核心工作为创作过程的管控，提供创意、人物形象、主题思想及故事概要等核心内容，但并不直接参与动漫产品的技术制作，公司无自有生产技术。

(二) 公司主要无形资产情况

## 1、商标




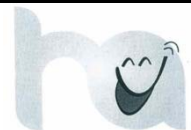
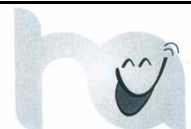





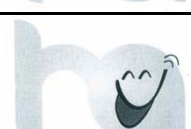
截至本公开转让说明书签署日，本公司拥有 66 项商标专用权，具体情况如下：

序号	商标名称	注册号	核定类别	注册人	注册使用期限	取得方式
1	joicy	12858562	42	悦喜有限	2024 年 12 月 27 日	原始取得
2	joicy	12858394	16	悦喜有限	2025 年 3 月 27 日	原始取得
3	joicy	12858414	20	悦喜有限	2024 年 12 月 13 日	原始取得
4	joicy	12858348	9	悦喜有限	2025 年 4 月 6 日	原始取得
5	joicy	12858489	36	悦喜有限	2024 年 11 月 6 日	原始取得
6	joicy	12858538	41	悦喜有限	2025 年 3 月 27 日	原始取得
7	joicy	12858476	35	悦喜有限	2025 年 3 月 27 日	原始取得
8	joicy	12858426	25	悦喜有限	2025 年 3 月 27 日	原始取得
9	joicy	12858516	38	悦喜有限	2024 年 11 月 20 日	原始取得
10	joicy	12858449	28	悦喜有限	2024 年 11 月 13 日	原始取得
11	joicy	12858377	14	悦喜有限	2025 年 3 月 27 日	原始取得
12	悦	9540964	26	悦喜动画	2022 年 7 月 20 日	原始取得
13	悦	9540965	9	悦喜动画	2022 年 8 月 20 日	原始取得



14	<b>悦</b>	9540963	38	悦喜动画	2022年6月27日	原始取得
15	<b>悦文化</b>	12679034	36	悦喜动画	2024年10月20日	原始取得
16	<b>悦文化</b>	12678714	16	悦喜动画	2024年10月20日	原始取得
17	<b>悦文化</b>	12678946	35	悦喜动画	2024年12月13日	原始取得
18	<b>悦文化</b>	12678810	20	悦喜动画	2024年10月20日	原始取得
19	<b>悦文化</b>	12678561	14	悦喜动画	2024年10月20日	原始取得
20	<b>悦动漫</b>	9540978	38	悦喜动画	2022年6月27日	原始取得
21	<b>悦动漫</b>	9540980	26	悦喜动画	2022年7月20日	原始取得
22	<b>悦动漫</b>	9540979	28	悦喜动画	2022年7月20日	原始取得
23	<b>悦动漫</b>	9540982	9	悦喜动画	2022年8月20日	原始取得
24	<b>悦动漫</b>	9540981	16	悦喜动画	2022年6月27日	原始取得
25	<b>悦游戏</b>	12679689	38	悦喜动画	2024年11月20日	原始取得
26	<b>悦游戏</b>	12678654	16	悦喜动画	2025年3月27日	原始取得
27	<b>悦游戏</b>	12678455	9	悦喜动画	2025年3月27日	原始取得
28	<b>悦科技</b>	12678483	9	悦喜动画	2025年3月27日	原始取得
29	<b>悦科技</b>	12679017	36	悦喜动画	2024年10月20日	原始取得
30	<b>悦科技</b>	12679693	38	悦喜动画	2024年12月13日	原始取得
31	<b>悦科技</b>	12678697	16	悦喜动画	2024年10月20日	原始取得
32	<b>悦工坊</b>	12678955	35	悦喜动画	2024年12月20日	原始取得

33	悦工坊	12678822	20	悦喜动画	2024年10月20日	原始取得
34	悦工坊	12679974	42	悦喜动画	2024年10月20日	原始取得
35	悦工坊	12678729	16	悦喜动画	2024年10月20日	原始取得
36	悦舞团	12858402	16	悦喜有限	2024年12月27日	原始取得
37	悦舞团	12858352	9	悦喜有限	2025年12月20日	原始取得
38	悦舞团	12858543	41	悦喜有限	2025年3月27日	原始取得
39	悦舞团	12858430	25	悦喜有限	2025年3月27日	原始取得
40	悦舞团	12858572	42	悦喜有限	2024年12月20日	原始取得
41	悦舞团	12858456	28	悦喜有限	2025年3月27日	原始取得
42	灌篮高手	12855377	38	悦喜有限	2024年11月6日	原始取得
43	大灌篮	12904270	41	悦喜有限	2025年4月6日	原始取得
44	十万个神回复	13855296	41	悦喜有限	2025年3月13日	原始取得
45	天罡	12679681	38	悦喜有限	2025年3月27日	原始取得
46	天罡	12678866	35	悦喜有限	2025年3月27日	原始取得
47	天罡	12679922	42	悦喜有限	2024年10月20日	原始取得
48	码上购	11187696	38	悦喜有限	2024年4月13日	原始取得
49	码上购	11187695	41	悦喜有限	2024年4月13日	原始取得
50		9540971	31	悦喜有限	2022年6月27日	原始取得

51		9540968	41	悦喜有限	2022年7月6日	原始取得
52		9540962	3	悦喜有限	2022年7月6日	原始取得
53		9540953	29	悦喜有限	2022年7月6日	原始取得
54		9540960	14	悦喜有限	2022年6月27日	原始取得
55		9540956	25	悦喜有限	2022年7月6日	原始取得
56		9540954	28	悦喜有限	2022年8月6日	原始取得
57		9540972	30	悦喜有限	2022年7月20日	原始取得
58		9540959	15	悦喜有限	2022年6月27日	原始取得
59		9540961	9	悦喜有限	2022年7月27日	原始取得
60		9540958	16	悦喜有限	2022年6月27日	原始取得
61		9540955	26	悦喜有限	2022年9月20日	原始取得
62		9540957	18	悦喜有限	2022年7月20日	原始取得
63		9540970	35	悦喜有限	2022年7月6日	原始取得

64		9540969	38	悦喜有限	2022年7月6日	原始取得
65		9540966	45	悦喜有限	2022年7月6日	原始取得
66		9540967	42	悦喜有限	2022年7月6日	原始取得

公司拟对上述商标的权利人办理更名程序，从悦喜有限和悦喜动画变更为喜悦动漫。

## 2、著作权

截至本公开转让说明书签署日，公司获得3项经登记的著作权，具体情况如下：

序号	作品名称	登记号	登记日期	权利人
1	《可乐狗》	浙作登字 11-2015-I-9659	2015年9月1日	悦喜有限
2	《金螺号》	作登字 11-2013-I-10407	2013年8月13日	悦喜有限
3	《无敌优优》	作登字 11-2013-I-11202	2013年8月26日	悦喜有限

公司拟对上述著作权的权利人办理更名程序，从悦喜有限变更为喜悦动漫。

## 3、专利

截至本公开转让说明书签署日，公司名下无专利权登记信息。

## 4、非专利技术

截至本公开转让说明书签署日，公司名下无非专利权登记信息。

## 5、土地使用权

截至本公开转让说明书签署日，公司名下无土地使用权。

### （三）公司取得的业务资格和资质情况

截至本公开转让说明书签署日，公司拥有3项相关业务资格和资质，具体情况如下：

## 1、动漫企业认证

根据《文化部、财政部、国家税务总局关于公布2014年通过认定动漫企业名单的通知》（文产发〔2014〕53号），公司被认定为动漫企业。

## 2、广播电视节目制作经营许可证

证书编号	许可经营范围	发证机构	发证时间	有效期限
（浙）字第00718号	制作、复制、发行：专题、专栏、综艺、动画片、广播剧、电视剧	浙江省新闻出版广电局	2015年4月1日	2017年4月1日

## 3、增值电信业务经营许可证


证书编号	许可经营范围	发证机构	发证时间	有效期限
B2-20150040	第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务）	中华人民共和国工业和信息化部	2015年1月20日	2020年1月20日

### （四）公司拥有的特许经营权情况

截至本公开转让说明书签署日，公司拥有5项发行许可证，具体情况如下：

序号	作品名称	许可证编号	制作单位	发证日期
1	《可乐狗》 (1-15集)	(浙)动审字[2013]第001号	悦喜有限、中央电视台威海影视城	2013年1月9日
2	《可乐狗》 (16-100集)	(浙)动审字[2014]第026号	悦喜有限、中央电视台威海影视城	2014年8月12日
3	《金螺号》 (1-52集)	(浙)动审字[2011]第031号	悦喜动画、央视动画有限公司	2011年10月10日
4	《无敌优优》 (1-100集)	(浙)动审字[2011]第062号	悦喜动画	2011年12月30日
5	《超级优优》 (1-100集)	(浙)动审字[2010]第057号	悦喜动画、沈阳非凡创意动画制作有限公司	2010年12月20日

公司拥有1项产品授权使用权，具体情况如下：

授权单位	授权内容	授权范围	授权及销售地区	授权有效期
皮皮家族礼品有限公司		馒头家族 2D 或 3D 卡通动画制作、在线及手机游戏开发、动画及游戏周边商品开发	中国大陆（不包括香港、澳门及台湾）	2015年6月8日-2020年6月8日

该授权内容为馒头家族系列卡通图像在授权区域及授权范围内的使用权，授权区域为在中国大陆（不包括香港、澳门和台湾），授权范围为基于馒头家族卡通图像的2D或3D卡通动画制作、在线及手机游戏开发、动画及游戏周边商品开发。授权性质为独家授权。

根据公司与皮皮家族礼品有限公司的合作协议规定，公司生产制作的馒头家族卡通动画影片，除中国大陆外，其他全世界各国之权利皆归皮皮家族礼品有限公司所有。动画影片发行后，由公司洽谈成功的基于动画内置入性商品相关的授权开发所得利益70%归公司所有，30%归皮皮家族礼品有限公司所有；由皮皮家族礼品有限公司洽谈成功的授权业务所得利益30%归公司所有，70%归皮皮家族礼品有限公司所有。游戏相关收入70%归公司所有，30%归皮皮家族礼品有限公司所有。

#### （五）公司的主要荣誉和获奖情况

截至本公开转让说明书签署日，公司获得的主要荣誉和奖项如下：

序号	荣誉名称	获得时间	授予单位
1	国家广电总局 2011 年度第一批国产优秀动画片（《超级优优》）	2011 年 5 月 12 日	国家广电总局
2	国家广电总局 2012 年度第三批国产优秀动画片（《无敌优优》）	2012 年 11 月 16 日	国家广电总局
3	国家广电总局 2011 年度第四批国产优秀动画片（《金螺号》）	2012 年 2 月 3 日	国家广电总局
4	国家新闻出版广电总局 2013 年第一季度优秀国产动画片（《可乐狗》）	2013 年 6 月 8 日	国家新闻出版广电总局
5	2013（第十二届）四川电视节“金熊猫”奖国际动画作品评选活动电视系列片类入围奖、最佳动画形象提名奖（《可乐狗》）	2013 年 11 月	四川电视节“金熊猫”奖国际电视节目评选办公室

## (六) 公司主要生产设备等重要固定资产使用情况

固定资产名称	固定资产原值	累计折旧	成新率 (%)
运输工具	330,000.00	-	100.00
电子设备	161,442.00	56,393.22	65.07

## (七) 公司员工以及核心技术人员情况

## 1、员工情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司共有员工20人，构成情况如下：

## (1) 按专业结构划分：

专业结构	人数 (人)	占比
管理人员	3	15.00%
研发人员	9	45.00%
市场营销人员	4	20.00%
财务行政人员	4	20.00%
合计	20	100.00%

## (2) 按年龄划分：

年龄	人数 (人)	占比
30 岁以下	10	50.00%
30-39 岁	8	40.00%
40-49 岁	1	5.00%
50 岁及以上	1	5.00%
合计	20	100.00%

## (3) 按受教育程度划分：

教育程度	人数 (人)	占比
硕士研究生	1	5.00%
本科	11	55.00%
专科	5	25.00%
专科以下	3	15.00%
合计	20	100.00%

从公司员工的教育背景、学历来看，公司主要管理人员、核心技术人员多是本科以上学历，因此，员工素质相对较高，且具备专业相关性，同时在本行业

内具有较长时间的从业经历，具备丰富的从业经验，因此，公司的员工情况与公司主营业务具备匹配性。

## 2、核心技术人员情况

### （1）核心技术人员基本情况

孙力，基本情况详见本公开转让说明书“第一节五、公司董事、监事、高级管理人员情况介绍”。

钱欣，基本情况详见本公开转让说明书“第一节五、公司董事、监事、高级管理人员情况介绍”。

### （2）报告期内核心技术人员变化情况及原因

上述核心技术人员在报告期内未发生重大变动。

### （3）核心技术人员持股情况

上述核心技术人员中，孙力直接持有公司45%的股权，并通过持有悦喜投资（参股公司20%股权）股权而间接持有本公司股份；钱欣未直接持有公司股权，而通过持有悦喜投资股权而间接持有本公司股份，两人对悦喜投资的持股情况如下：

姓名	职务	对悦喜投资的持股比例
孙力	董事长兼总经理	86%
钱欣	董事兼副总经理	6%

### （八）其他体现所属行业或业态特征的资源要素

公司不存在其他体现所属行业或业态特征的资源要素。

## 四、公司业务收入情况

### （一）公司业务收入构成及主要产品或服务销售情况

#### 1、按产品分类业务收入构成

报告期内，公司主营业务收入均占当期营业收入的100%，主营业务突出。公司主营业务收入包括动漫发行及授权收入、动漫展会服务收入、动漫制作收入以及游戏运营收入，具体数据如下：



业务类别	2015年1-8月		2014年度		2013年度	
	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
动漫发行及授权	87,378.64	2.10	1,087.09	0.07	-	-
动漫展会服务	3,522,252.43	84.82	1,244,820.39	80.80	295,631.07	26.16
动漫制作	103,048.55	2.48	255,533.98	16.59	834,358.74	73.84
游戏运营	439,705.02	10.59	39,209.28	2.54	-	-
合计	4,152,384.64	100.00	1,540,650.74	100.00	1,129,989.81	100.00

## （二）公司主要产品或服务消费群体及报告期内前五大客户情况

### 1、公司主要产品或服务的消费群体

公司动漫发行及授权收入主要客户为电视台等发行播出渠道、动漫衍生产品生产商及渠道商等；动漫展会服务收入主要客户为展会组织公司及各展会参展动漫公司等；动漫制作收入主要客户为广告传媒公司、电子商务公司和舞蹈运营公司等；游戏运营收入主要客户为游戏合作运营平台等。

### 2、报告期内前五大客户情况

报告期内，公司前五大客户具体情况如下：

客户名称	营业收入（元）	占公司营业总收入的比例（%）
<b>2015年1-8月</b>		
深圳市腾讯计算机系统有限公司	439,705.02	10.59
深圳市服务贸易协会	283,980.58	6.84
武汉动漫协会	271,844.66	6.55
浙江缔顺科技有限公司	231,067.96	5.56
杭州网易雷火科技有限公司	214,077.67	5.16
合计	1,440,675.89	34.70
<b>2014年度</b>		
杭州中国国际动漫节会展有限公司	1,244,820.39	80.80
杭州朗盛传媒有限公司	194,174.76	12.60
浙江时代国际展览服务有限公司	43,689.32	2.84
深圳市腾讯计算机系统有限公司	39,209.28	2.54
北京中天视界文化传媒有限公司	17,669.90	1.15

合计	1,539,563.65	99.93
<b>2013 年度</b>		
山东寿光中印软件园发展中心	550,485.44	48.71
杭州中国国际动漫节会展有限公司	295,631.07	26.16
杭州朗盛传媒有限公司	193,582.04	17.13
杭州山岚文化传媒有限公司	58,252.43	5.16
宁波橙梦公告策划有限公司	32,038.83	2.84
合计	1,129,989.81	100.00

报告期内，公司对销售前五大客户的销售占比逐年下降，2014年公司对中国国际动漫节会展有限公司的销售占比达80.80%，一方面在于2014年公司动漫制作收入大幅下降，另一方面在于2014年公司对中国国际动漫节会展有限公司提供的服务范围由2013年的单纯场馆搭建扩大到招商、论坛组织服务等，公司对其展会服务收入大幅上升。2015年公司与中国国际动漫节会展有限公司展会服务结算模式变化，变更为承包模式，公司展会收入变更为实际收到的参展商款项，其具有分散化、金额小的特点，故2015年1-8月公司向单一客户的销售比重均不高，不存在对单一重大客户依赖的情形。

公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其关联方或持有公司5%以上股份的股东在上述客户中均未占有任何权益。

### （三）公司主要产品或服务的原材料、能源情况及报告期内前五大供应商情况

#### 1、主要产品或服务的原材料、能源情况

报告期内，公司营业成本主要包括制作成本、承包成本和其他成本，其中制作成本主要为支付的动画委外制作成本、动画联合制作项目合作款及游戏委外制作款等，承包成本主要为支付的中国国际动漫节展会服务承包费，其他成本主要为展会服务人工差旅费及办公费等展会支出、游戏运营相关的代理费和服务器运营成本等。

营业成本构成	2015年1-8月		2014年度		2013年度	
	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
制作成本	56,360.00	2.41	1,560,421.00	78.18	2,502,500.00	94.50

承包成本	1,800,000.00	76.91	-	-	-	-
其他成本	484,118.00	20.68	435,511.50	21.82	145,628.64	5.50
合计	2,340,478.00	100.00	1,995,932.50	100.00	2,648,128.64	100.00

### (1) 外协单位名称

公司的外协单位主要包括沈阳明道科技有限公司、福州奇乐灵境动漫科技有限公司、北京语程润科广告有限公司、杭州悦畅游信息技术有限公司、东莞市虹虹动漫文化传播有限公司、上海炫动传播股份有限公司、北京山水沟通文化传媒有限公司等。

### (2) 外协单位与公司的关联关系

公司及公司董事、监事和高级管理人员与外协单位间，除报告期内杭州悦畅游信息技术有限公司（公司参股，持股比例20%）是公司关联单位以外，其他外协单位与公司及公司董事、监事和高级管理人员均不存在关联关系。

### (3) 与外协单位的定价机制

公司与外协单位定价根据外协业务内容不同，价格不同。具体价格考虑相关外协业务的技术复杂度和所需开发人员数量和开发耗时等因素，价格由公司与供应商协商定价。

### (4) 外协产品成本的占比

报告期内，公司外协产品营业成本及占公司营业成本的比率的情况如下：

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
营业成本（元）	2,340,478.00	1,995,932.50	2,648,128.64
外协产品营业成本（元）	105,292.04	172,921.00	2,240,000.00
占比（%）	4.50	8.66	84.59

### (5) 外协产品的质量控制措施

公司制定了《项目管理制度》，通过对外协单位所从事外协业务的设计、制作过程进行约定，公司技术人员与外协单位开发人员建立了日常沟通和反馈机制，确保产品在设计 and 制作过程中符合公司要求，同时在公司在产品验收环节对产品质量进行把控。

### (6) 外协业务在整个业务中的重要性

公司外协工作主要集中于需要消耗大量人力资源、耗时较长的动画制作、游戏开发业务，公司动漫影视制作核心工作为创作过程的管控，提供创意、人物形象、主题思想及故事概要等核心内容，该部分工作由公司核心技术团队完成。公司将动漫影视产品中的动画制作和游戏产品的技术开发等工作进行外协，该等业务市场竞争充分，该等业务在公司整体业务中对完善公司产品具有一定作用，但不属于公司核心业务，公司从开发成本和节约时间考虑，对该等业务进行外协，相关供应商具有可替代性。

### 2、报告期内前五大供应商情况

报告期内，公司前五大供应商及采购情况具体情况如下：

供应商名称	采购金额（元）	采购内容	占当期采购额的比例（%）
<b>2015年1-8月</b>			
杭州悦畅游信息技术有限公司	2,000,000.00	《悦舞团》手机软件游戏开发	36.29
杭州中国国际动漫节会展有限公司	1,800,000.00	2015年第十一届中国国际动漫节招商服务	32.66
沈阳明道科技有限公司	1,000,000.00	《卡乐猫》动漫电影制作款	18.14
杭州酷给科技有限公司	350,000.00	《三国志 3D》游戏运营	6.35
东莞市虹虹动漫文化传播有限公司	86,000.00	《卡乐猫》动漫电影制作款	1.56
<b>合计</b>	5,236,000.00		95.00
<b>2014年度</b>			
沈阳明道科技有限公司	647,800.00	《悦舞团》动画制作款	73.38
杭州酷给科技有限公司	100,000.00	《三国志 3D》游戏运营	11.33
福州奇乐灵境动漫科技有限公司	135,000.00	动漫制作款	15.29
<b>合计</b>	882,800.00		100.00
<b>2013年度</b>			

北京语程润科广告有限公司	1,600,000.00	《天罡 online》游戏制作及发布	71.43
福州奇乐灵境动漫科技有限公司	640,000.00	动漫制作款	28.57
<b>合计</b>	<b>2,240,000.00</b>		<b>100.00</b>

公司与杭州中国国际动漫节会展有限公司系承包经营关系。公司动漫作品的动画制环节作均为委外代理制作，目前国内现有大量动画代理制作公司，供应商选择范围较广，为保证动画制作的质量和交付时间，公司与沈阳明道科技有限公司建立了长期友好的业务合作关系，故报告期内公司对其采购占动漫委外代理制作的比例较高，但不存在重大依赖。

公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其关联方或持有公司5%以上股份的股东在上述供应商中均未占有任何权益。

#### （四）公司重大业务合同及履行情况

基于合同金额、客户、供应商重要性方面考虑，分别选定金额 25 万元以上的销售合同及业务合作合同、金额 30 万元以上的采购合同或者虽未达到前述标准但对公司生产经营活动以及资产、负债和权益具有重要影响的合同作为重大业务合同，截至本公开转让说明书签署之日，报告期内及期后对公司持续经营有重大影响的销售合同、采购合同、业务合作合同及报告期内及期后履行情况如下：

##### 1、销售合同

序号	客户名称	合同标的	签署日期/ 合同期间	合同含税 金额（万 元）	已履行 合同金 额 （万元	已履行金 额占合同 金额的比 重（%）	合同 履行 情况
1	北京天天舞蹈文化传播有限公司	《悦舞团》动画片	2013.5.23	70.00	-	-	正在履行
2	深圳市腾讯计算机系统游戏公司	《三国志3D》游戏运营	2014.10.29	-	38.59	-	正在履行
3	杭州卡乐猫电子商务有限公司	《卡乐猫》动漫电影	2015.6.26	2000.00	<b>700.00</b>	<b>35.00</b>	正在履行

4	杭州中国国际动漫节会展有限公司	2013年第九届中国国际动漫节展位设计及搭建服务	2013.5.6	30.45	30.45	100.00	履行完毕
5	杭州中国国际动漫节会展有限公司	2014年第十届中国国际动漫节展会服务	2013.11.19	-	124.48	100.00	履行完毕
6	杭州网易雷火科技有限公司	2015年第十一届中国国际动漫节展位服务	2015.1.5	27.30	27.30	100.00	履行完毕
7	深圳市服务贸易协会	2015年第11届中国国际动漫节展位服务	2015.1.10	29.25	29.25	100.00	履行完毕
8	武汉动漫协会	2015年第十一届中国国际动漫节展位服务	2015.1.10	28.00	28.00	100.00	履行完毕
9	浙江中南卡通股份有限公司	第四届中国国际动漫创意产业交易会合作运营服务	2015.9.3	418.00	418.00	100.00	履行完毕

## 2、采购合同

序号	客户名称	合同标的	签署日期/合同期间	合同含税金额(万元)	已履行合同金额(万元)	已履行合同金额占合同金额的比重(%)	合同履行情况
1	沈阳明道科技有限公司	《悦舞团》动画片制作	2013.5.24	100.00	64.78	64.78	正在履行
2	杭州酷给科技有限公司	《三国志3D》游戏运营	代理期限 2014.8.26-2017.8.25	-	45.00	-	正在履行
3	杭州悦畅游信息技术有限公司	《悦舞团》手机软件开发	2014.12.8	350.00	200.00	57.14	正在履行

4	沈阳明道科技有限公司	《卡乐猫》 动漫电影制作	2015.6.30	500.00	200.00	40.00	正在履行
5	福州奇乐灵境 动漫科技有限公司	动漫制作	2013.1.21	77.50	77.50	100.00	履行完毕
6	北京语程润科 广告有限公司	《天罡 online》游戏 制作及发布	2013.3.28	160.00	160.00	100.00	履行完毕
7	杭州中国国际 动漫节会展有 限公司	2015年第十 一届中国国 际动漫节 A1馆招商 会展服务	2014.12.23	115.00	115.00	100.00	履行完毕
8	杭州中国国际 动漫节会展有 限公司	2015年第十 一届中国国 际动漫节 A2馆招商 会展服务、 活动策划执 行服务	2014.12.25	65.00	65.00	100.00	履行完毕
9	杭州桥联文化 创意有限公司	网络电影 《三打白骨 精》	2015.10.22	90.00	50.00	55.56	正在履行
10	星乐伟业（北 京）文化传播 有限公司	《火影忍者 剧场版：博 人传》	2016.01.08	90.00	90.00	100.00	正在履行
11	知音传媒股份 有限公司	《偷星九月 天》手机游 戏	2015.12.25	-	50.00	-	正在履行
12	上海永恒网络 科技有限公司	《偷星九月 天》手机游 戏制作	2016.01.09	100.00	50.00	50.00	正在履行
13	安徽大正广告 传媒有限公司	第四届中国 国际动漫创 意产业交易 会展览工程	2015.10.09	103.528	103.528	103.528	履行完毕
14	杭州三墩展示 制作有限公司	第四届中国 国际动漫创 意产业交易 会展览工程	2015.09.03	282.00	282.00	282.00	履行完毕

## 3、其他重要业务合同

序号	客户名称	合同标的	签署日期/ 合同期间	合同含税金 额（万元）	合同履 行情况
1	华扬联众数字技术股份有限公司	双方战略合作协议，规定华扬联众数字技术股份有限公司服务的客户中如有涉及动漫游戏相关需求的项目，包括动漫形象设计、动漫广告制作、动画和游戏植入等，原则上有限与企业合作	2015.7.8	-	正在履行
2	皮皮家族礼品有限公司	授权公司进行馒头家族 2D 或 3D 卡通动画制作、在线及手机游戏开发、动画及游戏周边商品开发。授权范围为中国大陆（不包括香港、澳门及台湾），授权期限 2015.6.8-2020.6.8	2015.6.8	20.00	正在履行
3	联合影业有限公司	《火影忍者剧场版：博人传》中国大陆肖像权	2016.01.20	US\$2.8632	正在履行

## 4、借款合同

序号	借款银行	签署日期	借款金额 （万元）	借款期限	借款年 利率	担保 方式	合同履 行情况
1	杭州银行股份有限公司	2012.9.25	236.00	2012.9.25- 2013.9.24	7.8%	保证	履行完 毕
2	杭州银行股份有限公司	2013.9.18	236.00	2013.9.18- 2014.9.16	7.8%	保证	履行完 毕
3	杭州银行股份有限公司	2014.9.17	236.00	2014.9.17- 2015.9.15	7.8%	保证	履行完 毕

## 5、房屋租赁合同

序号	出租方	签署日期	年租赁金 额（万元）	租赁期限	租赁用 途	剩余 租赁 年限	合同履 行情况
1	乐同科技	2014.6.5	11.276	2014.7.1-20 17.6.30	办公	1.83	正在履 行
2	杭州白马湖生态创意城投资开发有限公司	2012.12.4	7.1236	2012.12.1-2 015.12.15	办公	-	履行完 毕

## 五、公司的商业模式

## （一）生产模式

根据影视动画行业特点，公司采用自主策划创意+委外制作的方式组织原创动画片的生产。一般生产流程为：（1）前期。进行文化艺术创意，对拟投拍动画



进行各项规划设定，包括故事风格、故事大纲与主场景设计等。（2）中期。首先进行剧本的撰写，然后进行场景及角色的设定，接着依据设定建立场景及角色模型、进行动作制作、上色及材质处理并打灯光。（3）后期。中期制作完成后，还需要进行后期特效制作及渲染，之后将整个动画合成并加上片头片尾，再进行配乐与特效处理，完成动画片的整个制作。

动漫制作服务是公司的创新业务模式之一，主要是以客户的动漫营销需求为核心，综合运用公司多年来在原创动漫领域积累的制作与运营的经验，为客户提供企业动漫形象设计（主要为动漫吉祥物设计）、动画片创意制作与发行、动漫衍生产品设计开发销售、动漫游戏开发等服务。其一般的生产流程为：（1）了解与分析。在设计前对客户进行一个全面性了解，确定吉祥物的功能角色定位。（2）创意设计。首先通过企业特色、企业文化、地域特色、传统习俗、产品特色等不同方向来表现，找出一个最有特色、最能代表企业的设计方向。然后针对设计方向的重点、特色寻求合适的表现主题。在选定适当的设计主题后，接下来就针对主题，明确吉祥物的造型和个性，进行原型设计；在设计上除了要注意造型的讨喜外，还需要赋予个性、特质，使其与企业、主题产生关联性。此外，在设计出吉祥物的原形后，还需要依据吉祥物的出现场合、使命以及各种情境做出不同的动作、姿态的延伸设计。（3）商业应用。在吉祥物的主体造型与延伸设计确立后还需要进行吉祥物形象的商业应用，例如开发多样化的衍生产品进行营销等。

公司把精力主要集中于策划和创意环节，着重对动漫内容和形象资源进行策划、评估和决策。公司在完成前期工作之后，会根据作品特征，筛选合适的代工企业，将中后期制作环节外包给代工企业进行加工。在整个生产过程中，公司实行制片人为中心的技术、质量、进度控制机制，对作品的生产过程进行监督和管控，确保作品能够保证质量并及时完成。

## （二）销售模式

### 1、动漫发行与授权

公司原创动画片的销售模式采取直接面对电视台和网络视频运营商进行销售，通过将动画片的播映权出售给电视台或互联网等媒体，公司获得版权转让收入。

## 2、动漫制作服务

公司动漫制作服务业务通过为客户提供动漫营销服务的形式进行，主要服务内容包括为客户进行企业动漫形象设计、动漫形象衍生品的设计生产与销售、商业动画电影的创意与制作等，其销售模式以单项服务形式出售或者以多项服务整体出售的形式进行。

## 3、动漫展会服务

报告期内，公司动漫展会服务随着公司与动漫展会主办方的业务合作的深入，业务范围逐年加大，2014年及以前公司提供展位代理招商招展和论坛组织服务，2015年公司提供展位自主招商招展、展商服务、论坛组织和现场管理等服务；同时随着公司与动漫展会主办方的结算方式的变化，公司动漫展会服务业务的销售模式从2014年及之前的委托代理模式转变为2015年的承包模式。委托代理模式下，公司通过动漫展会的代理招商招展、按动漫展会主办方实际收到的参展商款项收取一定比例代理服务收入，通过策划和实施论坛活动获得服务费收入。承包模式下，公司根据合同规定向动漫展会主办方支付承包费，通过动漫展会的自主招商招展、展商服务和现场管理等服务，公司直接获得参展商展位费收入。

## 4、游戏运营

公司游戏运营业务的销售模式是公司获得特定游戏的独占使用授权许可，在游戏平台（目前公司合作的游戏平台为腾讯游戏）上线并运营。

### （三）盈利模式

#### 1、动画发行收入

##### （1）发行定量补贴收入

根据国务院办公厅国办发〔2006〕32号《关于推动我国动漫产业发展若干意见》关于加大投入力度，重点支持原创行为，推动形成成熟的动漫产业链的要求，杭州市政府相继出台了《杭州市人民政府办公厅关于鼓励和扶持动漫游戏产业发展的若干意见（试行）》（杭政办〔2005〕18号）、《杭州市人民政府办公厅关于鼓励和扶持动漫游戏产业发展的补充意见》（杭政办〔2007〕39号）、《关于进一步鼓励和扶持动漫游戏产业发展的补充意见》（市委办〔2010〕3号）等财政扶持

细则。根据上述规定，“凡在本市申报、国家广电总局批准的原创电视动画片，在省级电视台、市级电视台黄金时段播出的，每分钟奖励500元；在其他时段播出的，每分钟奖励300元，最高不超过80万元。在中央台、上星频道黄金时段播出的，每分钟奖励1000元；在其他时段播出的，每分钟奖励800元，最高不超过150万元。在境外有影响的电视台（经国家广电总局和世界动画学会认定）黄金时段播出的，每分钟奖励1500元；在其他时段播出的，每分钟奖励1200元，最高不超过200万元。在多个台播出的，按就高不重复的原则给予奖励”。公司通过原创动画片在中央台、上星频道及各地方电视台的播出，获得政府的补贴收入。

## （2）国内发行收入

公司在国内的发行主要以直销的方式将动画片的播映权（约定的范围及年限）出售给电视媒体以及互联网、移动多媒体等新媒体，通过销售动画片播映权直接取得收入。

## 2、中国国际动漫节展会服务收入

根据公司与中国国际动漫节会展有限公司的合作协议，2014年及以前公司展会业务的结算模式为委托代理模式，公司收入为按实际收到的展商款项收取的一定比例代理服务费；2015年公司展会业务的结算模式变更为承包模式，公司根据协议规定向中国国际动漫节会展有限公司支付承包费，公司在完成协议规定的承包额度之后，实际招商收入与承包额的差额作为公司招商、服务、管理工作以及相关论坛活动策划实施的收入。

## 3、动漫制作服务收入

在动漫制作服务业务的盈利模式中，公司根据客户的具体需求提供有针对性的服务，为客户量身定制一站式的解决方案，公司按照服务内容收取服务费用。

## 4、游戏运营收入

公司拥有网页游戏《三国志3D版》的独占使用授权许可，在该游戏的正式运营期内，公司通过推广营销获取游戏用户的游戏充值收入，扣除渠道成本后与游戏厂商按照双方合同约定的比例分配游戏的运营收入。

## 六、公司所处行业的情况

根据《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司所属行业为文化、体育和娱乐业（R）--广播、电视、电影和影视录音制作业（R86）；根据股转系统《挂牌公司管理型行业分类指引》（股转系统公告〔2015〕23号），公司所属行业为广播、电视、电影和影视录音制作业（R86）；根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所属行业为文化、体育和娱乐业（R）--广播、电视、电影和影视录音制作业（R86）--电影和影视节目制作（R863）。根据公司具体业务情况，公司所在的细分子行业为动漫行业。

## （一）行业概况

### 1、行业监管体系、主要政策及法律法规

#### （1）行业监管体系

动漫是面向大众的文化产品，作为意识形态领域的特殊行业，其制作、发行等环节均受到党和政府有关部门的监管。目前该行业监管机构包括中宣部、文化部、国家新闻出版广电总局等。

中宣部是中共中央主管意识形态方面的综合职能部门，对动漫行业的管理体现在宏观管理方面，主要职责包括：负责引导社会舆论；负责从宏观上指导精神产品的生产；负责提出并宣传思想文化事业发展的指导方针，指导宣传文化系统制定政策、法规，按照党中央的统一工作部署，协调宣传文化系统各部门之间的关系等。

文化部是中国文化领域行政的主管机构，主要职责包括：拟订文化艺术方针政策，起草文化艺术法律法规草案；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展；拟订文化市场发展规划，指导文化市场综合执法工作，负责对文化艺术经营活动进行行业监管，指导对从事演艺活动民办机构的监管工作等。

国家新闻出版广电总局于2013年成立，由原国家新闻出版总署与国家广播电影电视总局合并而来，是广播影视、新闻出版和著作权管理的主管机构，负责对影视、网络视听中的动漫内容和动漫出版物进行管理。主要职责包括：负责对网络视听节目、公共视听载体播放的广播影视节目进行监管，审查其内容和质量；指导、监管理论文献片、纪录片、电视动画片的制作和播出；承担电视剧制作的

指导、监管工作，组织对国产电视剧、引进电视剧和对外合拍电视剧（含动画片）的内容进行审查；负责广播电视节目制作经营机构的建立和撤销等审批，发放和吊销广播电视节目制作经营许可证、发行许可证；对图书、音像、电子出版单位和出版活动的监督管理工作，组织对图书、音像制品、电子出版物内容和质量进行监管。

## （2）主要产业政策及法律法规

动漫产业作为文化创意产业，是我国重点鼓励发展的战略性新兴产业，相关产业政策及法律法规如下：

序号	产业政策、法律法规	发布时间	发布单位	具体内容
<b>产业政策</b>				
1	《关于发展我国影视动漫产业的若干意见》	2004年4月	国家广电总局	要使影视动画产业成为我国文化产业的一支生力军，成为国民经济的支柱产业和新的经济增长点；同时要求各个电视台国产动画片与引进动画片每季度播出比率不低于6：4。
2	《关于文化体制改革试点中支持文化产业发展若干税收政策问题的通知》	2005年3月	财政部、海关总署、国家税务总局	对政府鼓励的包括动漫制作在内的文化企业在所得税、进出口、增值税等提供一系列优惠政策。
3	《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》	2006年4月	国务院	指出通过政策推动，逐步形成艺术形象创作、动漫产品生产供应和销售环环相扣的成熟动漫产业链；打造若干个实力雄厚、具有国际竞争力的大型动漫龙头企业。
4	《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》	2006年9月	中共中央办公厅等	纲要指明，在文化产业方面，动漫产业是重中之重。
5	《广电总局关于加强电视动画片播出管理的通知》	2008年2月	国家广电总局	对境外动画片的播出时间、审批进行规范，为国产动画片营造成长环境。规定自2008年5月1日起，17：00至21：00全国各级电视台所有频道不得播出境外动画片，中外合拍动画片在这一时段播出，需报广电总局批准。
6	《文化部关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》	2008年8月	文化部	提出实施国产动画振兴工程。支持漫画创作，发展动漫舞台剧，大力发展网络动漫、手机动漫。扶持民族原创，完善产业链条。
7	《关于扶持动漫产业发展有关税收政策问题的通知》	2009年7月	财政部、国家税务总局	公布了针对动漫产业的增值税、营业税和所得税方面的优惠政策。
8	《文化部文化产业投资指导目录》	2009年9月	文化部	动画服务业等六大文化产业被列入鼓励类别。

9	《文化产业振兴规划》	2009年 9月	国务院	提出动漫产业是文化产业发展重点之一，要着力打造深受观众喜爱的国际化动漫形象和品牌，成为文化产业的重要增长点。支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场。
10	《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	2010年 4月	央行、中宣部、财政部、文化部、国家广电总局、国家新闻出版总署、银监会、证监会和保监会九部委	明确鼓励银行业开发适合动漫游戏等文化产业特点的信贷产品，加大有效信贷投放；完善授信模式、加强和改进对动漫游戏等文化企业的金融服务。
11	《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》	2010年 8月	国家新闻出版总署	大力增强网游动漫出版产品的创作和研发能力。鼓励企业通过自主创新，充分挖掘中华优秀传统文化，研发网游动漫精品，提高国产网游动漫产品的质量和市场占有率。
12	《动漫企业进口动漫开发生产用品免征进口税收的暂行规定》	2011年 5月	文化部、财政部、国家税务总局、海关总署	对经有关部门认定的动漫企业自主开发、生产动漫直接产品而确需进口的商品，免征关税和进口环节增值税。
13	《中共中央关于深文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》	2011年 10月	中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议	确立了至少未来五年内动漫产业将获得的支持力度不会降低。
14	《关于扶持动漫产业发展增值税、营业税政策的通知》	2011年 11月	财政部、国家税务总局	将相关税收优惠延长至2012年底，并将动漫版权交易纳入优惠范围。
15	《“十二五”时期文化产业倍增计划》	2012年 2月	文化部	将动漫产业列为11项重点行业之一，提出力争到2015年，动漫产业增加值超300亿元，同时着力打造5-10个国际上具有较强竞争力和影响力的国产动漫品牌和骨干动漫企业。
16	《关于执行动漫企业进口动漫开发生产用品税收优惠政策有关问题的通知》	2012年 3月	海关总署	延续执行之前的税收优惠政策，对获得免税资格的动漫企业实行免税资格年审制度。
17	《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》	2012年 7月	文化部	这是我国动漫产业首次进行单列规划。规划明确“十二五”期间，将着力打造5至10个知名国产动漫品牌和骨干动漫企业。
18	《推动国产动画电影发展的9条措施》	2013年 7月	国家新闻出版广电总局电影局	加大对国产电影在资金、宣传合作、播放等方面的支持力度，支持鼓励国产动画电影发展。
19	《文化部关于贯彻落实〈国务院关于推进文化创意和设计服务与相关》	2014年 4月	文化部	提出扶持内容健康向上、富有创意的优秀原创动漫产品的创作、生产、传播和消费。组织评选好中国文化艺术政府奖动漫奖，继续实施国家动漫品牌建

	产业融合发展的若干意见》的实施意见》			设和保护计划，加大对优秀动漫创意人才的扶持力度。推广手机（移动终端）动漫行业标准，鼓励面向新媒体渠道的动漫游戏创作。
20	《2015年扶持成长型小微文化企业工作方案》	2015年5月	文化部	方案将动漫业列为重点扶持的成长型小微文化企业之一。
<b>法律法规</b>				
1	《广播电视节目制作经营管理规定》	2004年7月	国家广电总局	国家关于广播电视节目制作经营机构的资质性规定，动漫制作公司需取得相关的经营资质。
2	《关于实行国产电视动画片发行许可制度的通知》	2005年1月	国家广电总局	国家关于实行国产电视动画片发行许可制度的相关规定。
3	《国产电视动画片制作备案公示管理制度暂行规定》	2006年7月	国家广电总局	实行国产电视动画片（含合拍电视动画片）制作备案公示管理制度。持有《广播电视节目制作经营许可证》的制作机构方可申请制作动画片。
4	《动漫企业认定管理办法（试行）》	2008年12月	文化部、财政部、国家税务总局	对动漫企业的认定标准、认定程序等进行了规定。

### （3）行业监管许可制度

#### ①动画制作资格准入许可

根据《广播电视管理条例》、《广播电视节目制作经营管理规定》、《国产电视动画片制作备案公示管理制度暂行规定》，国家对从事动画片等广播电视节目的制作经营业务实行资格准入许可制度。设立动画片制作经营机构或从事动画片制作经营活动应当取得《广播电视节目制作经营许可证》；未经许可，任何单位和个人不得从事动画片制作业务。国家广电总局及省级广电局负责对动画片制作资格准入履行行政许可审批。国家鼓励境内社会资本设立动画片制作经营机构或从事动画片制作经营活动。

#### ②动画片内容审查许可

##### 1) 制作备案公示制度

根据《国产电视动画片制作备案公示管理制度暂行规定》，自2006年8月开始，国家广电总局取消国产电视动画片题材规划立项审批制度，实行国产电视动画片制作备案公示管理制度。国产电视动画片（含合拍电视动画片）经国家广电总局备案公示后方能投产制作。未经备案公示的国产电视动画片，不予审查完成

片，不予发放《发行许可证》，各级电视播出机构不予播出。国家广电总局负责中直单位动画制作机构制作国产电视动画片的备案管理和全国国产电视动画片的备案核准和公示管理。省级广播影视行政部门负责本辖区所属动画制作机构制作国产电视动画片的备案管理，并负责将本辖区所属动画制作机构拟备案公示的国产电视动画片题材报国家广电总局核准公示。

## 2) 发行许可证制度

根据《国产电视动画片制作备案公示管理制度暂行规定》和《关于实行国产电视动画片发行许可制度的通知》，《发行许可证》实行国家广电总局和省级广播影视管理部门两级管理。中央单位及所属制作机构制作的国产电视动画片，经国家广电总局审查后，由国家广电总局颁发《国产电视动画片发行许可证》；各省所辖制作机构制作的国产电视动画片，经当地省级广播影视管理部门审查后，由省级广播影视管理部门颁发《发行许可证》。所有国产动画片必须经省级以上广播电视行政部门审查通过，并取得国产动画片发行许可证，方可在电视台播出。

合拍动画片、引进动画片必须经广电总局审查通过，并取得《动画片发行许可证》，方可在电视台播出。为了减少国外动漫企业对中国实施产品倾销和支持国产动画片的发展，在《关于发展我国影视动画产业的若干意见》中，广电总局规定具有引进境外动画片资质的国内机构，引进境外动画片与其生产国产动画片的数量比例为 1：1，即具有引进境外动画片资质的国内机构，必须生产一分钟国产动画片，才能引进一分钟境外动画片。

## ③ 动画片播出审查许可

动画片制作完毕并通过内容审查许可后，就进入了发行和播放阶段。动画片制作公司可以发行或委托其他机构发行其制作并取得《发行许可证》的国产动画片。动画片的播出业务由电视台经营。根据《广播电视管理条例》和《电视剧管理规定》，电视台对其播放的电视动画片内容，应当进行播前审查和重播重审。各级电视播出机构播出的国产电视动画片，一律需在该片每集首尾分别标明《国产电视动画片发行许可证》和《广播电视节目制作经营许可证》编号。

## ④ 境外动画片播出限制

根据《广电总局关于加强电视动画片播出管理的通知》，自 2008 年 5 月 1



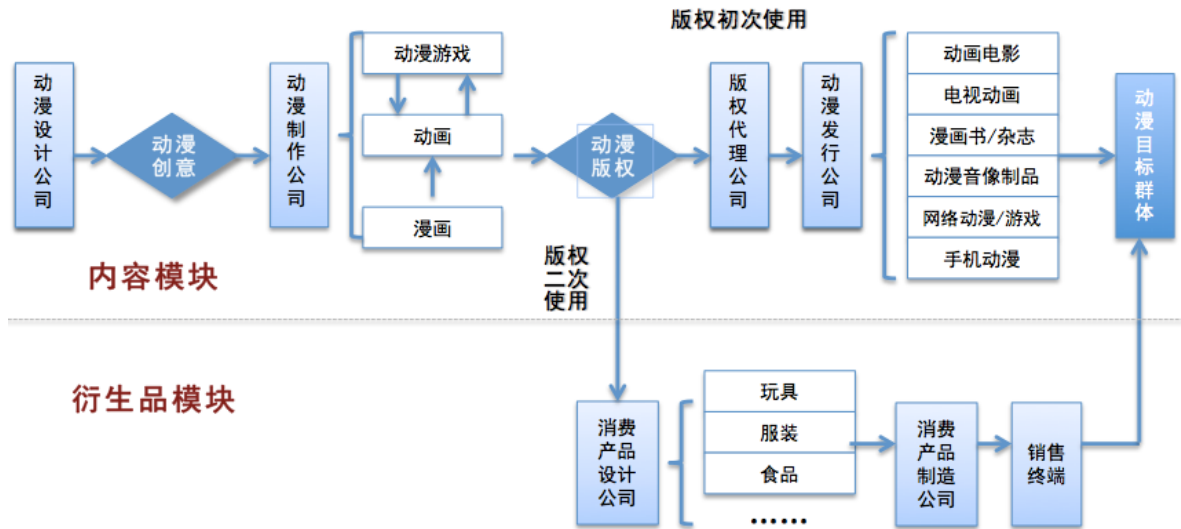
日起：1) 全国各级电视台所有频道不得播出的境外动画片、介绍境外动画片的资讯节目以及展示境外动画片的栏目的时段，由原来的 17:00-20:00 延长至 17:00-21:00，中外合拍动画片在这一时段播出，需报广电总局批准；2) 各动画频道在每天 17:00-21:00 必须播出国产动画片或国产动画栏目；3) 各少儿频道、青少频道、儿童频道和其它以未成年人为主要对象的频道在这一时段必须播出国产动画片或自制的少儿节目，不得播出境内外影视剧；4) 动画频道、少儿频道、青少频道、儿童频道和其它以未成年人为主要对象的频道，要严格执行每天国产动画片与引进动画片播出比例不低于 7:3 的规定。

## 2、行业产业链情况

根据国务院办公厅国办发〔2006〕23 号文《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》中对动漫产业的内涵定义：动漫产业是以创意为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、食品、电子游戏、主题公园、博览会、虚拟代言人等衍生产品的生产和经营的产业。

从产业结构上，可以将动漫产业结构分为狭义和广义两种。狭义的动漫产业包括动漫作品的设计、制作、发行和销售。其中，各种漫画、卡通动画、真人动画等来源于动漫创意的直接动漫产品构成产业主体，因此狭义的动漫产业又称为动漫产业的内容模块。在内容模块的产业链上，动漫设计、制作公司为上游，负责直接动漫产品的开发；版权代理公司、动漫发行公司为中游，负责直接动漫产品的版权运作、发行传播和销售；与庞大的动漫受众和消费群体直接接触的动漫产品销售和播映渠道则构成了内容产业链的下游。

广义的动漫产业在内容模块的基础上，还包括由动漫 IP 的二次利用形成的衍生品模块。包含玩具、服装、食品、主题乐园等众多产品在内的动漫衍生品间接来源于动漫创意，又称为间接动漫产品。



动漫产业又可以划分成四个层次，由内而外依次为内容核心层、内容衍生层、紧密关联衍生层和外部关联衍生层。动漫内容核心层包括漫画、电视动画、动画等。内容衍生层主要指内容的二次出版，包括音像制品、动画图书等，这两层属于狭义上的动漫内容模块。而紧密关联层中，以玩具、文具、食品、服装、游戏为代表的产品是衍生产业的主力，其消费人群广经济附加值高，已经成为动漫产业重要的利润来源。第四个层面为外部关联层，包括主题公园、旅游、博览会、商业综合体运营等，其覆盖面更广，在为动漫衍生产业贡献利润的同时，也扩大了动漫内容品牌的影响力。四个层次由内到外覆盖面逐步扩展，产业价值逐级提升。而通过多层次的衍生，动漫产业已经渗透到了演出业、影视业、音像业、文化娱乐业、文化旅游业、网络文化、图书报刊等各个产业门类中。



### 3、行业发展历程

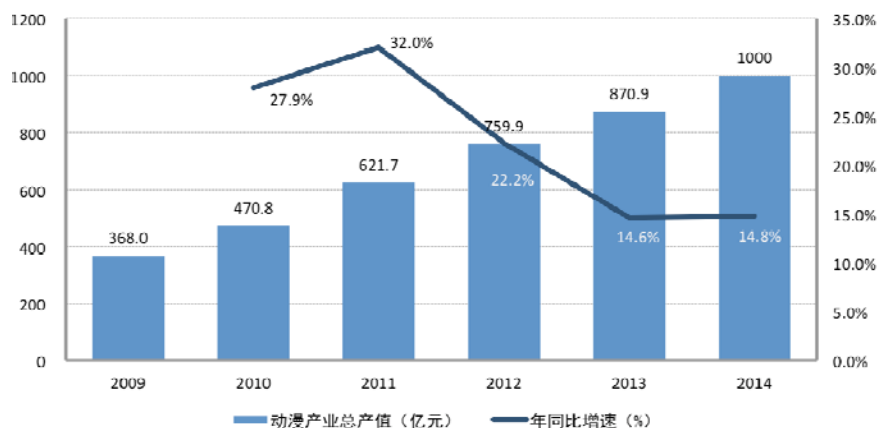
我国动漫产业起步较早，大致可以分为以下几个阶段：

发展阶段	时间	发展特点
萌芽时期	1922年-1949年	<ul style="list-style-type: none"> <li>1926年问世的《大闹画室》标志着中国动画片的诞生</li> <li>1941年问世的《铁扇公主》标志着中国动画接近当时世界先进水平，产生了深远影响</li> </ul>
发展时期	1946年-1965年	<ul style="list-style-type: none"> <li>技术上实现了黑白片向彩色片的转化</li> <li>首家独立美术制片厂上海美术电影制片厂于1957年成立</li> <li>《大闹天宫》等经典作品享誉世界，但尚未形成规模产业</li> </ul>
停滞时期	1966年-1976年	<ul style="list-style-type: none"> <li>中国动画产业发展基本停顿</li> </ul>
复苏时期	1977年-1989年	<ul style="list-style-type: none"> <li>中国漫画创作迎来新一轮发展高潮，动画片出产超过200部</li> <li>后期海外动画片的涌入严重打击了国内动漫产业的发展</li> </ul>
代工时期	1990年-1999年	<ul style="list-style-type: none"> <li>国内动漫企业承接海外动画片的外包，制作技术开始发展</li> <li>市场化转型艰难启动，原创动画发展滞后</li> </ul>
转型发展	2000年-2011年	<ul style="list-style-type: none"> <li>政府大力鼓励动漫原创，动画片产量爆发性增长</li> <li>产业市场化加快，民营资本成为动漫产业发展主力，一批原创形象和动漫龙头企业崭露头角。</li> </ul>
科学增长	2012年至今	<ul style="list-style-type: none"> <li>动漫作品数量增长放缓，行业逐步由注重产量向强调质量转变</li> <li>行业领跑者开始进行资源整合，布局产业链综合运营</li> </ul>

### 4、市场规模

根据《动漫蓝皮书：中国动漫产业发展报告(2014)》，我国动漫产值从“十五”期末到“十一五”期末年均增长率超30%；2014年中国动漫产业总产值有望达到1000亿，同比增速在15%左右。2014年，我国动漫企业在动漫产业化潮流中快速成长，规模实力有所增强，一批有实力、有特色的动漫企业逐步脱颖而出。据统计，目前我国共有动漫企业4600余家，专业人员近22万人，从业人员50余万人，年产值在3000万元以上的动漫企业24家，年产值超过1亿元的大型企业13家，并形成以广东、上海、北京为首，珠三角、长三角和环渤海地区协同发展的核心区域，以及以奥飞动漫、华强动漫等大型企业为代表的“第一阵营”。

中国动漫产业总产值及增长情况



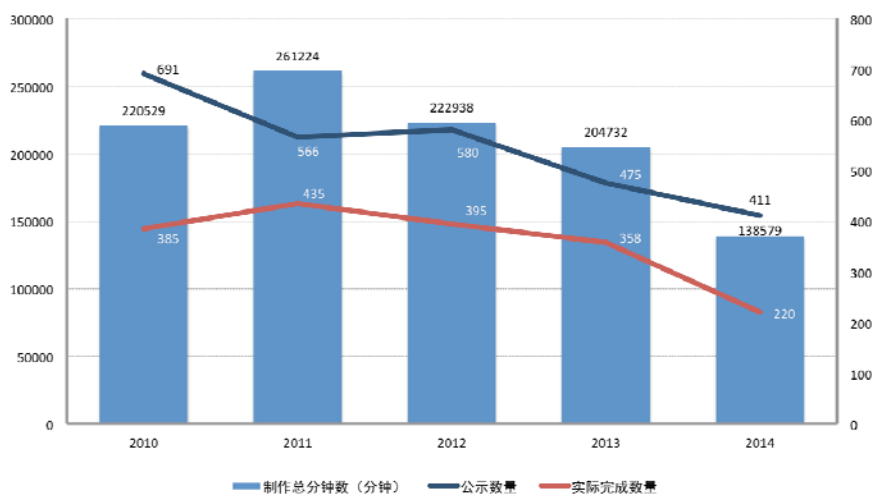
数据来源：《动漫蓝皮书：中国动漫产业发展报告（2014）》

## 5、行业发展现状

### (1) 电视动画片由量向质转变，“低龄化”成发展瓶颈

根据国家新闻出版广电总局数据，2014年国产电视动画片全年产量为411部（其中完结220部），较2013年下降13.4%。从过去5年公示的动画片数量、实际完成数量和制作总分钟数可以看出，国产电视动画的产量出现整体下降的趋势。一方面是由于市场竞争激烈，部分动画制作企业有限成长，微利生存；另一方面，《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》明确提出播出机构要遵循“优质优价、优质优时、优质优奖”的原则，提到“发挥市场机制对动漫文化资源配置的积极作用，着力打造5至10个知名国产动漫品牌和骨干动漫企业”，使得市场资源向龙头公司集中，动画生产需要从数量向质量转变。

国产动画片制作分钟数、公示数量与实际完成数量情况



数据来源：国家新闻出版广电总局

产量降低是我国电视动画行业在结构调整和发展换档过程中的必然现象，是发展战略从过去的注重产量转变到注重质量的必然结果。自2004年动漫产业化进程启动以来，电视动画片产量较多、增速较快，至2014年，累计节目时长达到了27446小时。由于长期以来国产电视动画片持续保持高速增长，导致节目库累积数量十分庞大，加之电视频道播出资源相对较少且拓展空间有限，使得电视动画生产较多和播出紧张的矛盾长期难以得到缓解。此外，由于绝大多数制作机构是近10年来的新进入者，在创作理念、制作水平、运营能力等方面都需要逐步提升，加之政策导向的变革，都决定了电视动画片从产量到质量需要一个转折过程。

同时，电视动画“低龄化”仍然是内容生产的主流形式。2006年，国家广电总局出台政策，要求自2006年9月1日起，全国各级电视台所有频道在每天17:00-20:00之间不得播出海外动漫内容。由于典型的动漫受众在10岁之前观看渠道以电视为主，10岁以后逐步过渡到以互联网为主。而在全年龄段市场所依赖的互联网渠道，国产动漫市场则相当有限。爱奇艺2014年第三季度《中国动漫指数报告》显示，7-13岁儿童仍然是国产动漫的主流观众，比例达到46%；18岁以上动画观众占比上升至16%。从类型来看，2014年我国国产电视动画类型依旧以益智教育类为主，占52.3%，其次是亲子类动画，占42.5%，相比2013年都有小幅增长。

《动漫蓝皮书：中国动漫产业发展报告（2014）》指出，“低龄化”已经成为阻碍国产动画市场繁荣发展的主要原因之一，“全龄化”的动画生产能够吸引更多观众，正逐渐成为动画内容生产的主流趋势。2015年上半年不少国产动漫连续剧以其精良的制作、有趣的内容赢得了好口碑。中国第一部大型武侠CG/3D动漫连续剧《秦时明月》在剧情内容、人物形象、技术画风等方面都受到极高的评价。其它动漫连续剧如《画江湖之不良人》、《纳米核心》等也受到了很多观众的喜爱。国产动漫已从单纯满足幼儿观看需求向符合更多观众心理转变，产品定位、制作技术都迎来了质的飞跃。

## （2）动画电影票房走高，“全龄化”路线初步探索

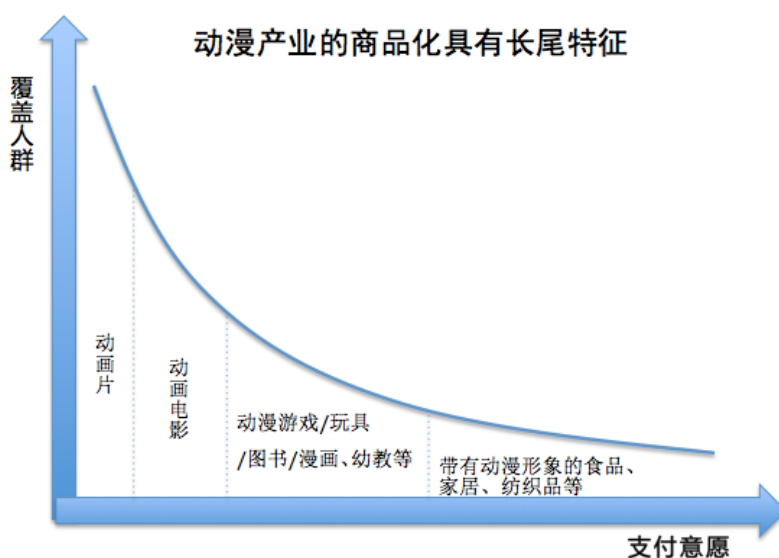
根据2015年4月27日第十一届中国国际动漫节发布的《中国动画电影发展报告（2014）》，2014年国内动画电影制作企业和机构全年制作完成并取得电影片公映许可证的影片达到43部，其中32部成功进入城市影院市场，累计票房超过11

亿元，相比2013年的6.6亿元，增幅达到67%，远超其它类型电影的增幅。全年动画电影放映总场次由2013年的265.8万场增加至487万场，增幅达到45.4%；累计观影人次达到8687.9万次，增幅为43.8%。2014年票房超过5000万以上的国产动画电影达7部，而2013年票房超过5000万以上的国产动画电影产量为5部、2010至2012年每年仅一部。与全国电影的整体发展相比，动画电影的放映场次、票房以及观影人次等重要指标均在大幅增长。

随着国产动画电影的产量和质量不断攀升，我国动画电影的发展也在探索“全龄化”路线。2014年，以《熊出没》系列电影为代表的“合家欢”动画电影，把国产动画电影的制作水准和票房产出能力提升至新的高度，而《神笔马良》、《龙之谷：破晓骑士》等电影的出现，也意味着国产动画电影具备更多的可能性。2015年国产全年龄段动漫持续发力，不断刷新国产动画电影的票房纪录。2015年初上映的《十万个冷笑话》和《熊出没之雪岭熊风》分别取得了1.2亿和2.96亿的高票房。2015年7月上映的国产动画电影《大圣归来》，创造了9.5亿的票房（截止2015年8月31日），再一次刷新了国产动画电影票房的新纪录。

### （3）动漫衍生品市场仍有较大前景

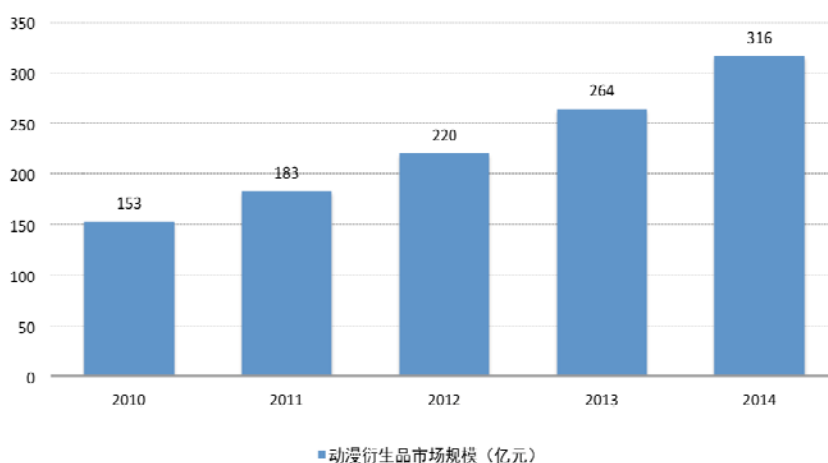
动漫产业是长尾市场，衍生品有更大的市场规模。2004年全球数字动漫产业的产值就已达2228亿美元，与动漫形象相关的周边衍生产品产值则在5000亿美元以上。成熟的动漫产业结构中，衍生品将渗透到生活用品的各个环节。



近年来中国动漫衍生品市场规模逐年增加，根据北方传媒研究发布的《2014年度中国动漫产业发展报告》，2014年中国动漫衍生品规模达到316亿元，同比增长19.7%。其中动漫玩具占比为51%，动漫出版和动漫服装分别占16%和4%。

《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》明确提出，要促进与动漫形象有关的服装、玩具、食品、文具、电子游戏等衍生产品的生产和经营，延伸动漫产业链，扩大动漫产业的盈利空间和市场规模，大力发展动漫品牌授权业务，推动各环节企业的互动合作。在国家政策支持下，动漫衍生品市场的发展前景依然较好。

中国动漫衍生品市场规模



数据来源：北方传媒研究《2014年度中国动漫产业发展报告》

## 6、影响行业发展的有利与不利因素

### (1) 有利因素

#### ① 中国经济高速增长，居民文化消费能力不断提升

2014年我国人均GDP已经跃过7000美元大关，从国外发展经验看，城市人均GDP达到3000美元的临界点后，国民经济开始进入到持续稳定增长、经济结构快速升级、城市化水平迅速提升的新阶段，文化消费能力和水平也迎来高速增长黄金时代，这从20世纪70年代日本动漫的起步阶段和20世纪50年代美国动漫的初次繁荣时期都可以预见。

我国积淀深厚的历史文化资源为动漫产业提供了创意之源，而动漫的特殊表现形式使得其更能展现人类想象力的宽广，满足广大群众尤其是青少年人群文化消费的需求，因而具有更为广阔的发展空间。根据文化部《“十二五”时期文化产

业倍增计划》提出的“今后五年内文化产业增加值比2010年翻一番”、“力争到2015年，动漫业增加值超300亿元”的发展目标，“十二五”期间，作为主要文化产业方向的动漫产业的增长潜力将加速释放。

### ②我国动漫消费群体将持续扩大

从消费者年龄结构来看，我国动漫及其衍生产品的消费群体主要以婴儿和儿童为主。目前我国14岁以下的核心动漫消费人口为2.23亿人，分别是美国的3.6倍和日本的13.5倍。同时，随着前一轮生育高峰出生人群即上个世纪80年代生人逐渐进入生育期，我国也面临一轮婴儿生育高峰，从时间上来推算，这一过程将持续到2025年前后，这一过程保证了我国动漫产品消费群体的持续增长特性。

从海外历史经验看，动漫产业从幼稚走向成熟的过程，是从儿童拓展到成人，从国内走向海外的过程。随着童年时期就开始接触动漫的80后、90后的成长，我国动漫的成人市场也具备实际需求。因此，青少年和成年市场未来也将成为我国动漫市场重要的组成部分。综合来看，未来相当长时间内，我国动漫消费群体将持续扩大，直接消费者将超过5亿人，成为全球最大的动漫消费市场。

### ③国家产业政策的支持

我国政府已把动漫产业列为推动经济结构调整和产业升级的重点产业。国家广电总局、税务总局、文化部、财政部等出台了一系列政策支持国产动漫发展，强调创造优秀原创动漫作品及打造成熟产业链，涵盖了动漫产业链的创意、制作、加工、发行、播映、出口、衍生品开发等所有核心环节。国内动漫产业基础较好的北京、上海、浙江、湖南、广东等省市也纷纷出台扶持动漫产业发展的地方性法规，为动漫企业在创作生产、动画播出、产品开发等方面提供财税上的政策性补贴和政策支持。

2012年7月文化部对外发布《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》，首次对动漫产业进行单列规划。规划提出树立“大动漫观、全产业链”的发展思路，优化产业结构、创新盈利模式、完善动漫产业链条，大力发展动漫品牌授权业务，推动各环节企业的互动合作。规划明确，“十二五”期间，将着力打造5至10个知名国产动漫品牌和骨干动漫企业，同时完善动漫产业融资政策，鼓励各类资本投



入动漫产业。到“十二五”末，电视动画年产量保持在5000小时左右，动画电影年产量保持在30部左右。

从2012年开始，在中央财政支持下，文化部正式启动国家动漫品牌建设和保护计划，旨在培育一批具有品牌化开发价值的民族原创动漫创意，推动建设一批在国内和国际市场具有一定影响力的民族原创动漫品牌，加强对入选动漫创意、动漫品牌的知识产权保护。文化部会同国家工商总局等部门还加大了对动漫市场的监管力度，支持企业为这些产品及其形象申请各类专利和商标，开展知识产权登记，把对重点动漫产品的支持落到了实处。一系列政策的实施标志着我国动漫产业政策导向逐渐由普惠型向扶优扶强型转变，行业优势企业的产业竞争环境及格局日趋优化。

#### ④ 播映渠道不断扩展，对动漫内容的需求量快速增加

播映是形成产业价值链的关键环节，高品质动画片的持续播映使动漫形象深入人心，为后续的衍生产业链运营奠定受众基础。

我国目前正处在媒体革新的时代，数字电视、网络、手机等新媒体层出不穷，不仅为动漫产业发展带来了新的增长点，也为动漫产业拓展了全新的播映渠道。新媒体用户的年龄结构与影视动画的目标受众较为吻合，对于影视动画的需求较为强烈，且个性化特征明显。因此，新媒体必须尽可能多地增加原创性内容，并且加大与各种内容提供商的合作，为动漫企业带来了新的市场需求。同时，播出平台的逐步放开将大大提升对动画内容的需求，内容资源的价值将会不断的提升。受益于渠道多样化，动漫企业在产业链中的话语权将不断提升。

## （2）不利因素

### ① 动漫原创能力不足阻碍产业链发展

作为文化创意产业的一种，动漫产业的灵魂在于创意。目前，国内缺乏高质量的动漫原创产品，能制作出深入人心的动漫形象的企业不多。行业内绝大多数企业以动画代工业务为主营业务，为日、韩、美等国家和地区的动画片提供外包加工服务。根据国家动漫产业网的相关数据显示，在青少年最喜爱的动漫作品中，中国原创动漫只占据11%的份额，而日本和韩国的动漫作品占据了60%的份额，

欧美动漫作品占据 29% 的份额，差距明显。我国动漫原创能力的不足阻碍了动漫形象商业化链条的延伸，整个产业的附加值较低。

### ② 动漫产业知识产权保护工作有待加强

动漫的核心价值在于创意相关知识产权的商业化。动画作品的重要收入来源包括版权和品牌形象授权收入，但我国知识产权保护机制还不够完善，导致相关产品因盗版而权益受损，真正提供创意的动漫企业难以在市场上获得与其知名度匹配的商业收益，从而严重制约了其发展动力，这在很大程度上阻碍了国内动漫原创的发展以及产业化进程。

### ③ 资金瓶颈限制

动漫产业具有资本密集型特征，其产业链中的动画创意、制作、发行、衍生品开发及后续运营等环节的环环相扣，其中每一个环节的运作质量都直接影响到下一个环节的成败，是一个相互促进并相互制约的有机整体。由于资金瓶颈的限制，多数动漫企业仅停留在单部动画片的创意、制作阶段，无法形成持续的创意、发行及衍生品开发体系，从而阻碍了产业链的良性循环，影响行业整体创意水平的提高，对行业的发展形成了不利影响。

## 7、行业进入壁垒

动漫行业是一个对人才、品牌、资金等要求较高的行业，企业前期投入较多，成长的周期相对较长，获得市场的认可需要较长时间的积累，存在一定的进入壁垒。

### （1）人才壁垒

动漫行业从作品策划、制作、发行、推广到商业衍生、商业运行都需要一定的专业知识、技能、市场经验和人脉，而这些素质的培养和积累都需要较长时间的学习和实践。新进入者也需要一定时间的人才培训和经验积累方能达到普通从业水平。

### （2）渠道壁垒

我国电视播出是国家统管的行业，电视台作为主流播出平台具有一定的行业垄断性，其相对动漫生产商而言在动漫产品的购买价格、播出时限上处于强势地

位，因此缺乏整体营销能力的动漫企业在播出渠道上就会存在困难，或者无法让动画作品在电视台上播出，或者只能在有限的电视台上播出，缺乏足够的影响力。而入行较早，已拥有较为完善的播出渠道的企业将具有较强的竞争优势，对后进入的企业形成壁垒。

### （3）资金壁垒

一个原创作品要成为具有市场影响力的产业品牌需要持续推广一定数量的作品作为支撑而与传播需要在一定时间周期内投入比较大的资金，这成为了很多初入行业的小公司可持续发展的壁垒。

### （4）品牌壁垒

动漫产品作为人们日常娱乐消费对象，直接面向观众和消费者，产品的质量直接影响其受众规模和市场规模。随着人们生活水平的提高，对精神层次的消费提出了更高的要求，粗制滥造的动漫作品和衍生产品必将被市场所淘汰。动漫作品制作企业往往需要优秀的作品来在观众和消费者中建立良好的口碑，才能在中市场中占据一席之地。因此，会对质量控制不严格、市场口碑和品牌知名度较低的竞争者形成壁垒。

## 8、行业发展趋势

（1）“互联网+动漫”运营模式价值渐显，动漫成网站新宠，移动互联网是未来动漫行业发展的新契机

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。2014年，我国动漫在移动媒体的发展呈现出多样化的趋势。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。“有妖气”原创动漫平台出品的现象级动漫作品《十万个冷笑话》利用互联网传播动漫作品、众筹电影和宣传推广，动画短片播放量数亿次，首部同名电影获得1.2亿票房，授权妙趣游戏开发、蓝港发行的同名手游上线首日全平台日活跃用户突破142万，月流水过亿。“有妖气”平台已经成为“互联网+动漫”运营的典型案例。2015年8月，奥飞动漫以9.04亿元收购“有妖气”成动漫界最大并购案，表明互联网动漫平台获得了资本市场的关注和认可，目前暴走漫画、拉风漫画、淘漫画等平台也陆续获得融资。

## （2）二次元产业高速成长，1亿泛二次元受众的盛宴，进口替代空间巨大

在动漫界，二次元指代面向全年龄的动漫内容，其内容主要指ACGN，即动画（Animation）、漫画（Comic）、游戏（Game）和小说（Novel）。根据iResearch发布的《中国二次元行业报告》数据显示，我国二次元需求庞大，将二次元受众群体分为核心二次元与泛二次元，2014年核心二次元用户规模达到4984万人，而泛二次元用户规模达到1亿人。未来，核心二次元用户稳定增长，而动漫IP化运营日益显著，动画电影不断渗透，泛二次元用户规模不断增大。

二次元群体的主要特征是“高消费、高传播、高要求”。核心二次元群体具有较高的付费意愿与消费频次，以消费日漫为主，泛二次元群体以消费美漫为主。但从供给端来说，目前国产动漫缺乏高质量内容，中国大陆动画电影历史票房排行榜中，前十名中仅2部国产动漫电影，进口替代空间巨大。

互联网漫画平台的出现是国产动漫供给端的巨大变革。之前，国产动漫极度依赖政策保护，集中在低幼动漫市场，无法形成具有互联网竞争力的动漫IP。但随着互联网漫画平台的崛起，二次元领域出现大批优质国产动漫。中国动漫产业

经历了多年的代工期，动画制作能力一直较强，但长于技术、弱于剧情，由于缺乏上游优质IP，故国产动漫往往陷入优质画面、低质剧情的困境，无法突破低幼市场。而随着互联网漫画平台的出现、互联网动漫IP的兴起，将补足国产动漫创意环节，促使国产动漫由代工走向原创，优质IP对接优质制作能力之后，二次元国产动漫的大时代即将到来。

### （3）手机动漫游戏爆发带动动漫IP需求，IP长期价值不断显现

“优质IP获得良好变现，良好变现促进IP诞生”，内容为王在动漫市场格外明显，因为粉丝数量和认可程度是商业化运营的根基，好的动漫IP在许多领域均有经济效应。近两年游戏行业热度高涨，尤其移动游戏数量暴涨，导致IP需求暴增。游戏开发公司急需短时间完成优质IP的构建，动漫IP具有天然的世界观和视觉效果，是最为优质的IP品类。而根据统计，动漫IP是除三国、西游两大免费IP后使用度最高的游戏IP类型，在手游IP中占比 20%。随着日漫IP手游用户被“洗”多次，国产动漫IP价值会进一步凸显，国产动漫IP价格也从几年前的数百万涨到《尸兄》的5000万。而游戏的多次授权模式，也进一步增加了动漫IP的价值。

## （二）风险特征

### 1、产业政策风险

由于我国动漫产业尚处于发展初期，与动漫发达国家相比较为落后，因此，在未来相当长的时间内相关管理部门对于动漫产业的扶持保护政策将具有持续性。但随着国内动漫企业的逐渐成长，未来国家可能逐步降低对国内动漫产业的扶持力度，放宽对境外动漫作品的播放限制。这将会加剧国内动漫市场的竞争格局，对国内动漫企业形成冲击。

### 2、市场竞争风险

2010年以来，在不断增长的市场需求和普惠型动漫产业扶持政策的刺激下，国产动画生产总量及动漫企业数量大幅增长，但大部分中小动漫企业采取的是以动画制作代工为主的单一业态，单个动漫企业创意、制作能力较弱，市场制作水平良莠不齐。竞争主体的增多和国产动画产量的增长导致国内动画发行市场竞争日趋激烈，发行价格持续下滑。如果行业竞争进一步加剧，公司将无法完全避免因竞争加剧所可能带来的收入、毛利下滑的风险。

### 3、高端创意人才缺失风险

我国动漫产业缺乏高端创意人才和经营管理人才，尤其是概念设计、剧本撰写、角色设计、技术研发等方面的人才尤为匮乏。我国动漫高等教育已经形成了一套较为完整的教育体系，但由于种种原因，高校与动漫企业的合作多数仅停留在学生实习、项目培训等浅层合作阶段，并没有充分发挥我国动漫高等教育的专性和创新性，这在很大程度上限制了动漫产业的整体发展。

### 4、动画产品投资回报不确定性风险

动漫创意产业的核心在于动漫作品的内涵价值，而一个动漫形象是否成功具有一定的不确定性，并不能通过事前的消费市场摸底、调研来充分把握，过去同类型动画作品的成功也不一定能再次复制。由于创意及消费者偏好的未知性，动画产品的投资回报存在不确定性风险。

## （三）公司在行业中的竞争地位

### 1、竞争优势

#### （1）团队优势

对于动漫企业，执行团队是最重要的因素之一，优秀的执行团队在招商引资、后续业务拓展方面都能起到决定性的作用。公司拥有一支实力雄厚的领导团队，公司核心人员具有十多年的动漫产业从业经验，积累了大量的行业人脉，分布在动漫产业链的各个环节。动漫产业发展迅速，公司管理团队具有对动漫产业各方资源的整合、提升，进而变现的能力，在产业链主要环节均能够找到合适的内外部合作资源，在播映环节能够获得比较优质的发行渠道。

#### （2）业务模式创新

“动画片制作-动画片播放-品牌授权”是国内动画企业通常的经营模式，其弊端是作品的品牌效应形成需要一定时间，当作品品牌效应不强时通过品牌自持有则产业空间有限，而通过品牌转让则模式难以可持续。公司的动漫制作服务业务则反其道而行之，先有市场后有作品创作。通过与具备自身营销渠道优势的客户合作，首先确保未来基于作品版权的衍生产品开发具备足够的消费市场，然后为客户提供企业动漫形象设计（主要为动漫吉祥物设计）和动画影视剧的制作等版

权作品创作服务。作品完成之后一方面通过发行播映获取收入并扩大作品品牌效应，另一方面基于作品版权进行动漫衍生产品设计开发、动漫游戏开发、手机APP开发等深化服务，并依托客户自身渠道进行营销推广。

### （3）立体化的动画作品推广渠道

通过多年的经营，公司已建立了多元化的动画作品传播渠道。除传统的电视传播渠道外，公司还拓展了乐视网、搜狐视频、腾讯视频、华数网络、中国移动动漫平台、中国电信动漫平台、中国联通沃动漫等网络播映渠道。借助线上平台的推广，可对原有电视播放渠道进行有效补充，并通过新媒体创新的互动手段增加消费者对公司产品的认知度。另外，公司成立至今一直为中国国际动漫节提供展会招商等服务，因此其动画作品在动漫展会的推广方面具有一定的优势。

### （4）资源整合和配置优势

公司凭借对动漫题材的精准把握与精心策划，打通央视播映平台，吸引外部投资、联合制作方加盟以及争取各级政府的扶持。通过整合各方合作资源，尤其吸引联合制作方的加入，有效地抵减了具体项目的制作成本。另外，公司一直以来都将主要精力和资源集中于动漫创意策划、动漫知识产权运营、播映与销售渠道整合方面，将相对劳动密集型的生产及制作环节外包给第三方进行，保持了“轻资产”的运营状态，既有效控制了经营风险，又成功实现了企业自主品牌壁垒的构建，为后续的业务拓展奠定了坚实基础。

## 2、竞争劣势

### （1）公司规模小

动漫产业属于资金密集型、知识密集型、科技密集型的产业，企业规模决定了其可同时运作的产品类型和数量。与国内知名动漫企业相比，公司目前规模较小，动画片制作产出能力有限。

### （2）公司快速扩张能力较弱

与我国已上市公司或知名动漫企业相比，公司在资本市场上的融资能力较弱，而融资能力直接导致了企业自身的发展速度和产业链布局。具有良好融资能力的公司可以通过一系列市场并购迅速拓展自身产品线，将业务拓展至动漫衍生

品、动漫电影、动漫游戏等领域。公司目前在企业发展和业务扩张速度方面相比国内知名动漫企业相对较慢。



## 第三节 公司治理

### 一、公司股东大会、董事会、监事会制度建立及运行情况

#### （一）最近两年内股东大会、董事会、监事会的建立健全情况

有限公司时期，公司因规模较小，未设董事会，监事会，仅设有一名执行董事和一名监事，行使相应的决策、执行和监督职能，只制定了公司章程，未制定相关的三会制度文件。根据公司保存的股东会会议记录，在有限公司时期其中关于股权转让、变更公司注册资本、变更公司注册地址等重要事项，公司都依据法律和章程发布通知并按期召开了股东会会议，股东会决议保存完整，但是股东会会议记录和会议通知全部缺失，会议“届、次”未做明确标注。但上述瑕疵不影响相应法律文件的实质效力，也未损害公司利益。

公司于 2015 年 10 月 23 日以净资产折股整体变更成股份公司。股份公司在承继有限公司规章制度的基础上，为适应股份公司的要求，制定和完善了公司的内控制度，主要有《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作细则》、《投资者关系管理制度》、《关联交易决策制度》、《对外担保制度》、《对外投资管理制度》、《信息披露事务管理制度》等。

股份公司设立之后虽然建立了完善的公司治理制度，但在实际运作中仍需要管理层不断深化公司治理理念，加深相关知识的学习，提高规范运作的意识，以保证公司治理机制的有效运行。

公司制定的上述制度均遵循了《公司法》等法律法规的规定，《公司章程》符合《公司法》、《非上市公众公司监管第 3 号——章程必备条款》的要求，没有出现损害股东、债权人及第三人合法利益的情况，会议程序规范、会议记录完整。

股份公司设股东大会，由 3 名法人股东，9 名自然人股东组成，无专业投资机构；股份公司设董事会，由 5 名董事组成，董事由股东大会选举或更换，任期三年，董事会设董事长一人，由全体董事选举产生；股份公司设监事会，由三名监事组成，除职工监事外的监事均由股东大会选举或更换，任期三年，包括职工代表监事一名，监事会设监事会主席一名，由全体监事选举产生。

#### （二）最近两年内股东大会、董事会、监事会的运行情况

股份公司创立大会日至本说明书出具日，公司共召开 2 次股东大会、1 次董

事会、1次监事会和1次职工代表大会，上述会议均依照有关法律法规和公司章程发布通知并按期召开，会议文件完整，会议记录中时间、地点、出席人数等要件齐备，会议文件归档保存，会议记录正常签署。公司三会运行基本情况良好。自公司职工代表大会选举职工代表监事以来，职工监事能够履行章程赋予的权利和义务，出席公司监事会的会议，依法行使表决权，并列席了公司的董事会会议，并对董事会决议事项提出合理化建议。

公司管理层注重加强“三会”的规范运作意识及公司制度执行的有效性。股东大会、董事会、监事会制度的规范运行情况良好。

股份公司在今后的实际运作中仍需要管理层不断深化公司治理理念，加深相关知识的学习，提高规范运作的意识，以保证公司治理机制的有效运行。

## 二、董事会对公司现有治理机制的讨论和评估

### （一）投资者关系管理

公司的《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》及《关联交易决策制度》等一系列内部管理制度，建立健全了公司法人治理机制，能保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

公司的《公司章程》及《投资者关系管理制度》对信息披露和投资者关系管理进行了规定。公司由董事会秘书负责投资者关系管理工作，在全面深入了解公司运作和管理、经营状况、发展战略等情况下，负责策划、安排和组织各类投资者关系管理活动。董事会秘书负责协调和组织公司信息披露事宜，参加公司所有涉及信息披露的有关会议，及时知晓公司重大经营决策及有关信息资料，并向投资者披露，保证公司信息披露的及时性、合法性、真实性和完整性。同时公司努力为中小股东参加股东大会创造条件，充分考虑召开的时间和地点以便于股东参加。

### （二）纠纷解决机制

《公司章程》第三十二条规定，董事、高级管理人员执行公司职务时违反法律、行政法规或者本章程的规定，给公司造成损失的，连续180日以上单独或合并持有公司1%以上股份的股东有权书面请求监事会向人民法院提起诉讼；监事会执行公司职务时违反法律、行政法规或者本章程的规定，给公司造成损失的，

股东可以书面请求董事会向人民法院提起诉讼。监事会、董事会收到前款规定的股东书面请求后拒绝提起诉讼，或者自收到请求之日起 30 日内未提起诉讼，或者情况紧急、不立即提起诉讼将会使公司利益受到难以弥补的损害的，前款规定的股东有权为了公司的利益以自己的名义直接向人民法院提起诉讼。他人侵犯公司合法权益，给公司造成损失的，本条第一款规定的股东可以依照前两款的规定向人民法院提起诉讼。

《公司章程》第三十三条规定：董事、高级管理人员违反法律、行政法规或者本章程的规定，损害股东利益的，股东可以向人民法院提起诉讼。

### **（三）关联股东和董事回避制度**

公司的《公司章程》、《股东大会议事规则》及《董事会议事规则》规定了关联股东和董事回避制度，对于公司与股东及实际控制人之间提供资金、商品、服务或者其他资产的交易，应当严格按照有关关联交易的决策程序履行董事会、股东大会的审议程序，关联董事、关联股东应当回避表决。具体规定为：股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数。关联董事不得参与审议和列席会议讨论有关关联交易事项。董事会审议关联交易事项时，关联董事应当回避表决，也不得代理其他董事行使表决权。在关联董事回避表决的情况下，有关董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，形成决议须经无关联关系董事过半数通过。出席会议的无关联关系董事人数不足三人的，不得对有关议案进行表决，而应当将该事项提交股东大会审议。

### **（四）财务管理、风险控制相关的内部管理制度**

股份公司建立了《财务管理制度》等一系列规章制度，涵盖了公司人力资源管理、财务管理、研发管理、销售管理、物资采购、行政管理、内部审计等生产经营过程和各个具体环节，确保各项工作都有章可循，形成了规范的管理体系。公司的财务管理和内部控制制度在完整性、有效性、合理性方面不存在重大缺陷，内部控制制度有效的保证了公司经营业务的有效进行，保护了公司资产的安全完整，能够防止、发现、纠正错误，保证了公司财务资料的真实性、合法性、完整性，促进了公司经营效率的提高和经营目标的实现，符合公司发展的要求。

### （五）公司管理层对公司治理机制评估结果

董事会对公司治理机制的执行情况讨论后认为，公司现有的治理机制能够有效地提高公司治理水平和决策质量、有效地识别和控制经营管理中的重大风险，能够给所有股东提供合适保护以及保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利，便于接受投资者及社会公众的监督，符合公司发展的要求。目前，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的企业占用的情形。

公司管理层认为公司的治理结构和内控制度还将进一步的健全和完善，以适应公司不断发展壮大的需要。

### 三、公司及控股股东、实际控制人最近两年存在的违法违规及受处罚情况

公司已依法建立健全股东大会、董事会、监事会、董事会秘书制度。最近两年内公司严格按照公司章程及相关法律法规的规定开展经营活动，不存在违法违规行为，也不存在被相关主管机关处罚的情况。

根据公司控股股东、实际控制人作出的书面声明及承诺，公司控股股东、实际控制人最近两年内不存在重大违法违规及受处罚情况。

### 四、公司的独立性

#### （一）公司的业务独立

公司的主要业务为动漫发行及授权、动漫展会服务、动漫制作服务和游戏运营服务，公司设有独立的采购、研发、销售部门，公司能够独立支配和使用人、财、物等生产要素，顺利组织和开展经营活动。公司独立获取业务收入和利润，具有独立自主的经营能力，不存在依赖控股股东、实际控制人及其他关联方进行生产经营的情形，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争，不存在影响公司独立性的重大或频繁的关联方交易。故公司的业务独立。

#### （二）公司的资产独立性

公司是由悦喜有限整体变更设立，原悦喜有限资产与业务体系等由公司完整承继。目前，公司独立拥有全部有形资产和无形资产的产权，不存在资产不完整情况。

报告期内，孙玉兰、孙力等股东及关联方存在占用公司资金情形，其中 2013

年末、2014 年末累计占用资金余额分别为 10,165,801.82 元、11,308,288.37 元，截至 2015 年 8 月 31 日上述资金占用款均已全部收回。截至本公开转让说明书签署日，公司没有以其资产、权益或信誉为股东的债务提供担保，公司对其所有资产具有控制支配权，不存在资产、资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用而损害公司利益的情况。故公司资产独立。

### （三）公司的人员独立性

1、公司的现任总经理、副总经理、财务负责人、董事会秘书均在公司任职并在公司领取薪酬，没有在其他企业担任董事、监事以外的其他职务。

2、公司独立与职工签订劳动合同并缴纳社会保险。公司员工的劳动、人事、工资报酬、以及相应的社会保障独立管理。

综上所述公司的人员独立。

### （四）公司的财务独立性

公司设有独立的财务会计部门，配备了专职财务人员，制定了独立、完整、规范的财务核算体系及财务管理制度，独立进行财务核算及决策，财务人员无兼职情况。本公司开设有独立的银行账户，不存在与控股股东、实际控制人控制的其他企业共用银行账户的情形。公司依法持有有效的国税和地税税务登记证，依法独立纳税，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业混合纳税的情况。故公司财务独立。

### （五）公司的机构独立

公司已建立健全股东大会、董事会、监事会等机构，并在股份公司内部相应的设立了经营管理职能部门。股份公司治理机构根据自身的经营需要设立，并按照各自的规章制度行使各自的职能，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业混同的情形。公司的生产经营和办公场所与股东控制的其他企业完全分开，不存在混合经营、合署办公的情况。故公司机构独立。

综上所述，公司在财务、机构、人员、业务、资产方面独立，对外不存在影响公司持续经营的重大依赖情况。

## 五、公司最近两年内资金被占用或为控股股东、实际控制人及其控制企业

## 提供担保情况

### （一）控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占款情况

控股股东、实际控制人及其控制的企业情况详见本转让说明书“第四节十、关联方、关联方关系及交易”。

公司最近两年一期内，孙玉兰、孙力等股东及关联方存在占用公司资金情形，其中 2013 年末、2014 年末累计占用资金余额分别为 10,165,801.82 元、11,308,288.37 元，截至 2015 年 8 月末上述资金占用款均已全部收回。除此之外公司不存在其他资产被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用，或者为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

### （二）为关联方担保情况

报告期内公司不存在为关联方担保的情况。

### （三）为防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为发生所采取的具体安排

为规范关联交易，维护公司股东特别是中小股东的合法权益，保证公司与关联方之间的关联交易符合公开、公平、公正的原则，股份公司成立后制定了《公司章程》、《关联交易决策制度》等规章制度，本公司在《公司章程》和《关联交易决策制度》中对关联交易的原则、关联交易的回避制度、关联交易的决策权限与程序等方面作了严格的规定，具体情况如下：

#### 1、关联交易的原则

《公司章程》第三十六条规定：公司的控股股东、实际控制人不得利用其关联关系损害公司利益。违反规定，给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。

公司控股股东及实际控制人对公司和公司社会公众股股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东不得利用利润分配、资产重组、对外投资、资金占用、借款担保等方式损害公司和社会公众股股东的合法权益，不得利用其控制地位损害公司和社会公众股股东的利益。

《公司章程》第八十九规定：董事应当遵守法律、行政法规和本章程，对公司负有下列忠实义务：（九）不得利用其关联关系损害公司利益。

《公司章程》第一百三十二条规定：监事不得利用其关联关系损害公司利益，

若给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。

《关联交易决策制度》第二条规定：公司关联交易的内部控制应遵循诚实信用、平等、自愿、公平、公开、公允的原则，不得损害公司和其他股东的利益。

## 2、关联交易的回避制度

《公司章程》第七十三条规定：股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议应当充分披露非关联股东的表决情况。

《关联交易决策制度》第十七条规定：公司董事会审议关联交易事项时，关联董事应当回避表决，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的非关联董事出席即可举行，董事会会议所做决议经非关联董事过半数通过。出席董事会的非关联董事人数不足三人的，公司应当将该交易提交股东大会审议。

《关联交易决策制度》第十八条规定：股东大会审议关联交易事项时，下列股东应当回避表决：（一）交易对方；（二）拥有交易对方直接或者间接控制权的；（三）被交易对方直接或者间接控制的；（四）与交易对方受同一法人或者自然人直接或者间接控制的；（五）交易对方或者其直接或者间接控制人的关系密切的家庭成员；（六）在交易对方任职，或者在能直接或间接控制该交易对方的法人单位或者该交易对方直接或间接控制的法人单位任职的；（七）因与交易对方或者其关联人存在尚未履行完毕的股权转让协议或者其他协议而使其表决权受到限制或者影响的；（八）中国证监会认定的可能造成公司对其利益倾斜的法人或者自然人。公司股东大会在审议关联交易事项时，公司董事会及见证律师应在股东投票前，提醒关联股东须回避表决。

## 3、关联交易管理程序

《关联交易决策制度》第十一条规定：公司拟进行关联交易时，由公司的职能部门提出书面报告，该报告应就该关联交易的具体事项、定价依据和对公司股东利益的影响程度做出详细说明。

《关联交易决策制度》第十二条规定：公司与关联自然人达成的关联交易总额在 30 万元以下，公司与关联法人达成的关联交易总额在 100 万元以下，由公司董事长审批。

《关联交易决策制度》第十三条规定：公司与关联自然人达成的关联交易总额在 30 万元以上，与关联法人达成的关联交易总额在 100 万元以上且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5% 以上，但不满公司最近一期经审计净资产绝对值 5% 的交易，由公司董事会审批。

《关联交易决策制度》第十四条规定：公司与关联人发生的交易金额占公司最近一期经审计净资产绝对值 5% 以上的关联交易，由公司董事会审议通过后提请公司股东大会审批。

《关联交易决策制度》第十五条规定：公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。

《关联交易决策制度》第十六条规定：董事会在审查有关关联交易事项时，须考虑以下因素：（一）如该项关联交易属于向关联方采购或销售商品的，则必须调查该交易对本公司是否更有利。当本公司向关联方购买或销售产品可降低公司生产、采购或销售成本的，董事会应确认该项关联交易具有合理性。（二）如该项关联交易属于提供或接受劳务、代理、租赁、抵押和担保、管理、研究和开发、许可等项目，则公司必须取得或要求关联方提供确定交易价格的合法、有效的依据，作为签订该项关联交易的价格依据。

## 六、同业竞争的情况

（一）公司与股东、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员之间同业竞争情况

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的对外投资情况如下：

序号	姓名	投资企业名称	持股比例	担任职务	经营状态
1	孙力	悦喜投资	86%	执行董事兼总经理，法定代表人	年检状态正常，无实际经营
		北京星光创世广告传媒有限公司	100%	法定代表人	正在办理注销过程中
		乐同科技	30%	执行董事兼总经理、法定代表人（截至转让说明书	2015 年 11 月 23 日完成股权变更



				出具日已经辞去)	
2	刘阿坤	安徽省心杨商贸有限公司	60%	执行董事兼总经理	年检状态正常
		安徽省中合网络科技有限公司	40%	执行董事兼总经理	

### 1、北京星光创世广告传媒有限公司

成立于 2010 年 8 月 6 日，注册号为 110115013119298，住所为北京市大兴区西红门镇北兴路东段 2 号 1 幢 206-2 室，注册资本为 50 万元，法定代表人为孙力，经营范围为“设计、制作、代理、发布广告；组织文化艺术交流活动（不含演出）；电脑动画设计；承办展览展示；企业形象策划；影视策划。”

北京星光创世广告传媒有限公司注销前的股权结构如下：

序号	股东姓名或名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	孙力	50	100	货币
	合计	50	100	

2015 年 10 月 28 日，北京星光创世广告传媒有限公司股东作出决定注销公司，并在《北京晨报》发布注销公告。2015 年 11 月 19 日，北京市工商行政管理局对北京星光创世广告传媒有限公司的清算组进行备案。

### 2、乐同科技

乐同科技成立于 2014 年 4 月 10 日，注册号为 330108000149464，住所为杭州市滨江区长江路 336 号 2 幢 808 室，注册资本为 1,000 万元，法定代表人为孙力，经营范围为“技术开发、技术服务、技术咨询；电子产品、计算机信息技术。”

乐同科技的股权结构如下：

序号	股东姓名或名称	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	孙力	300	30	货币
2	拉萨经济技术开发区凯思鸣企业咨询有限公司	700	70	货币
	合计	1,000	100	

为解决乐同科技的同业竞争问题，2015年10月19日，孙力与拉萨经济技术开发区凯思鸣企业咨询有限公司签署《股权转让协议》，约定孙力将其所持乐同科技30%的股权以1元/股的价格转让给拉萨经济技术开发区凯思鸣企业咨询有限公司。同时，孙力辞去乐同科技的经理及法定代表人职务。截至本转让说明书出具之日，乐同科技前述股权转让及法定代表人变更等事宜均已完成工商变更登记程序。

### （3）安徽省心杨商贸有限公司

安徽省心杨商贸有限公司为监事刘阿坤控制并任职执行董事兼经理的公司，成立于2005年1月28日，注册号为340100000146499，住所为安徽省合肥市濉溪路银河湾花园6幢402室，注册资本为50万元，法定代表人为刘阿坤，经营范围为“工艺品、工艺饰品、服装鞋帽、日用百货、文化办公用品、耗材、五金交电、建筑材料、钢材、铝型材、建筑防水材料、花卉苗木、工程机械设备及配件销售”。其股权结构如下：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	刘阿坤	30	60	货币
2	杨励生	20	40	货币
合计		50	100	

### （4）安徽省中合网络科技有限公司

安徽省中合网络科技有限公司为监事刘阿坤控制并任职执行董事兼经理的公司，成立于2012年2月24日，注册号为340100000617333，住所为安徽省合肥市政务区国际花都天香苑8-1204室，注册资本为500万元，法定代表人为刘阿坤，经营范围为“电子计算机软件及网络系统的技术开发、应用；安全技术防范工程的设计、安装及产品的销售；综合智能大厦、交通机电工程系统集成及产品研发、销售、技术服务；电子及通讯产品（不含无线电发射设备）的研发、销售、技术服务；自营和代理各类商品和技术的进出口业务（除国家限定企业经营和禁止进出口的商品和技术外）；机电工程、消防设施工程设计及安装（凭相关资质许可证从事经营）；国内广告代理设计、制作及发布；品牌营销策划；公关

活动策划；培训策划；企业形象设计；企业管理咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）”。其股权结构如下：

序号	股东姓名	认缴出资额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	刘阿坤	200	40	货币
2	杨励生	150	30	货币
3	秦 辉	100	20	货币
4	陶 磊	50	10	货币
合计		500	100	

## （二）关于避免同业竞争的承诺

为避免同业竞争，公司的股东、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

1、本人及本人控制的企业目前不存在自营、与他人共同经营或为他人经营与喜悦动漫相同业务的情形。

2、在本人直接或间接持有喜悦动漫股份的期间内，本人将不会采取参股、控股、联营、合营、合作或者其他任何方式直接或间接从事与喜悦动漫业务相同或构成实质竞争的业务，并将促使本人控制的其他企业比照前述规定履行不竞争的义务。

3、如因国家政策调整等不可抗力的原因，本人或本人控制的其他企业从事的业务与喜悦动漫将不可避免构成同业竞争时，则本人将在喜悦动漫提出异议后，应：（1）及时转让上述业务，或促使本人控制的其他企业及时转让上述业务，喜悦动漫享有上述业务在同等条件下的优先受让权；或（2）及时终止上述业务，或促使本人/本公司控制的其他企业及时终止上述业务。

4、如本人违反上述承诺，本人应赔偿喜悦动漫及喜悦动漫其他股东因此遭受的全部损失，同时本人因违反上述承诺所取得的利益归喜悦动漫所有。

综上所述，公司与股东、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员之间不存在同业竞争情况。

## 七、董事、监事、高级管理人员其他有关情况说明

**（一）公司董事、监事、高级管理人员直接持有股份情况如下表：**

序号	姓名	持股数量(股)	持股比例 (%)	职位
1	孙力	4,500,000	45	董事长、总经理
2	谭巍巍	100,000	1	董事
3	刘星辰	200,000	2	董事
4	刘阿坤	100,000	1	监事

**（二）董事、监事、高级管理人员相互之间的亲属关系情况**

董事、监事、高级管理人员相互之间不存在亲属关系。

**（三）董事、监事、高级管理人员与公司签订重要协议和做出重要承诺**

截至本公开转让说明书签署日，公司的董事、监事、高级管理人员均与本公司签署了《劳动合同》，对双方的权利义务进行了约定。公司董事、监事、高级管理人员还与公司签订了《保密协议》、《竞业禁止协议》。目前所有合同及协议均正常履行。

董事、监事、高级管理人员及核心人员作出的重要声明和承诺包括：（1）公司管理层关于避免同业竞争的承诺；（2）公司管理层关于诚信状况的书面声明；（3）与公司不存在利益冲突情况的声明；（4）公司高级管理人员关于不在股东单位双重任职、不从公司关联企业领取报酬及其他情况的书面声明；（5）公司管理层就公司对外担保、重大投资、委托理财、关联方交易等事项的情况符合法律法规和公司章程的书面声明；（6）公司管理层对公司最近两年不存在重大诉讼、仲裁及未决诉讼、仲裁事项情况的声明。

**（四）董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职情况**

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员兼职情况如下：

序号	姓名	兼职单位	兼任职务	兼职单位与本公司关系
1	孙力	悦喜投资	执行董事兼总经理， 法定代表人	公司股东
		乐同科技	执行董事兼总经理， 法定代表人	公司关联方
2	刘星辰	萧山日报社全媒体发布中心	编辑	无关系

3	刘阿坤	安徽省心杨商贸有限公司	执行董事兼总经理， 法定代表人	无关系
		安徽省中合网络科技有限公司	执行董事兼总经理， 法定代表人	无关系

2015年10月19日，孙力与拉萨经济技术开发区凯思鸣企业咨询有限公司签署《股权转让协议》，约定孙力将其所持乐同科技30%的股权以1元/股的价格转让给拉萨经济技术开发区凯思鸣企业咨询有限公司。同时，孙力辞去乐同科技的经理及法定代表人职务。截至本转让说明书出具之日，乐同科技前述股权转让及法定代表人变更等事宜已经完成工商变更登记程序。

除上述情况外，公司其他董事、监事、高级管理人员不存在兼职情况，均在公司专职工作，在公司领取薪酬和社保。

#### （五）董事、监事、高级管理人员对外投资情况

公司董、监、高对外投资情况详见本节“六（一）公司与股东、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员之间同业竞争情况”的有关内容。

#### （六）董事、监事、高级管理人员的诚信状况

公司董事、监事、高级管理人员作出的书面声明，郑重承诺：公司及公司董事、监事、高级管理人员均不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形。公司董事、监事、高级管理人员无应对所任职公司最近二年因重大违法违规行为被处罚负有责任的情形；不存在个人负有数额较大债务到期未清偿的情形；不存在欺诈或其他不诚实行为，不存在最近两年受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责的情形。

经核查，喜悦动漫现任董事、监事、高级管理人员合法合规，不存在违反法律法规规定或章程约定的董事、监事、高管义务的情况，最近24个月内不存在重大违法违规行为。

#### （七）董事、监事、高级管理人员竞业禁止情形

公司董事、监事、高级管理人员不存在违反竞业禁止的法律规定或与原单位约定的情形，不存在有关上述竞业禁止事项的纠纷或潜在纠纷。

公司董事、监事、高级管理人员不存在与原任职单位知识产权、商业秘密方面的侵权纠纷或潜在纠纷。

**（八）董事、监事、高级管理人员其它对公司持续经营有不利影响的情形**  
董事、监事、高级管理人员不存在其它对公司持续经营有不利影响的情形。

## 八、最近两年内董事、监事、高级管理人员变动情况及原因

### （一）董事变动情况

报告期内公司董事的变化情况如下：

1、2013年1月1日至2014年12月31日期间，喜悦动漫不设董事会，由孙玉兰担任执行董事。

2、2015年1月1日至2015年10月19日期间，喜悦动漫不设董事会，由孙力担任执行董事。

3、2015年10月20日，喜悦动漫召开创立大会，选举孙力、钱欣、吴杭兴、谭巍巍、刘星辰组成第一届董事会；同日，第一届董事会第一次会议选举孙力为董事长。

### （二）监事变动情况

报告期内公司监事的变化情况如下：

1、2013年1月1日至2015年10月19日期间，喜悦动漫不设监事会，由刘星辰担任监事。

2、2015年10月20日，喜悦动漫召开创立大会，选举韩建、刘阿坤为公司监事，与公司职工代表大会选举产生的职工代表监事贾德叶共同组成公司的第一届监事会；同日，第一届监事会第一次会议选举韩建为公司监事会主席。

### （三）高级管理人员变动情况

报告期内公司高级管理人员的变化情况如下：

1、2013年1月1日至2014年12月31日期间，孙玉兰担任公司的总经理。

2、2015年1月1日至2015年10月19日期间，孙力担任公司的总经理。

3、2015年10月20日，喜悦动漫召开第一届董事会第一次会议，同意聘任孙力担任公司总经理，钱欣担任公司副总经理，吴杭兴担任公司财务总监兼董

事会秘书。

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员发生变化主要是由于公司根据经营管理的实际需要，优化人才结构，合理配置人力资源，完善公司法人治理结构和管理水平所作出的合理变动，未对公司持续经营及经营业绩的连续性造成不利影响。

## 第四节 公司财务

### 一、财务报表

最近两年及一期财务报表如下：

#### 资产负债表

单位：元

项目	2015年8月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
<b>流动资产：</b>			
货币资金	8,149,182.92	13,497.52	2,179,600.30
交易性金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	193,277.50	13,278.13	-
预付款项	312,000.00	659,800.00	1,499,500.00
应收利息	-	-	-
应收股利	-	-	-
其他应收款	41,401.00	11,365,300.43	10,174,601.82
存货	3,733,800.00	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	1,914.56	-	32,504.00
<b>流动资产合计</b>	<b>12,431,575.98</b>	<b>12,051,876.08</b>	<b>13,886,206.12</b>
<b>非流动资产：</b>			
可供出售金融资产	-	-	-
持有至到期投资	-	-	-
长期应收款	-	-	-
长期股权投资	220,000.00	210,000.00	-
投资性房地产	-	-	-
固定资产	435,048.78	37,505.87	61,716.89
在建工程	-	-	-
工程物资	-	-	-
固定资产清理	-	-	-
生产性生物资产	-	-	-
油气资产	-	-	-
无形资产	192,520.00	-	-



开发支出	-	-	-
商誉	-	-	-
长期待摊费用	-	-	-
递延所得税资产	153,087.88	60,924.87	60,550.00
其他非流动资产	-	-	-
<b>非流动资产合计</b>	<b>1,000,656.66</b>	<b>308,430.74</b>	<b>122,266.89</b>
<b>资产总计</b>	<b>13,432,232.64</b>	<b>12,360,306.82</b>	<b>14,008,473.01</b>
<b>流动负债：</b>			
短期借款	-	2,360,000.00	2,360,000.00
交易性金融负债	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款	-	-	195,000.00
预收款项	2,490,000.00	490,000.00	740,000.00
应付职工薪酬	-	-	-
应交税费	272,390.96	3,503.23	159,107.10
应付利息	-	-	-
应付股利	-	-	-
其他应付款	-	129,301.00	-
一年内到期的非流动负债	-	-	-
其他流动负债	-	-	-
<b>流动负债合计</b>	<b>2,762,390.96</b>	<b>2,982,804.23</b>	<b>3,454,107.10</b>
<b>非流动负债：</b>			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-
长期应付款	-	-	-
专项应付款	-	-	-
预计负债	-	-	-
递延收益	600,000.00	240,000.00	240,000.00
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
<b>非流动负债合计</b>	<b>600,000.00</b>	<b>240,000.00</b>	<b>240,000.00</b>
<b>负债合计</b>	<b>3,362,390.96</b>	<b>3,222,804.23</b>	<b>3,694,107.10</b>
<b>股东权益（或所有者权益）：</b>			
实收资本（股本）	10,000,000.00	10,000,000.00	10,000,000.00

资本公积	-	-	-
减：库存股	-	-	-
专项储备	-	-	-
盈余公积	31,436.59	31,436.59	31,436.59
未分配利润	38,405.09	-893,934.00	282,929.32
<b>股东权益合计</b>	<b>10,069,841.68</b>	<b>9,137,502.59</b>	<b>10,314,365.91</b>
<b>负债和股东权益总计</b>	<b>13,432,232.64</b>	<b>12,360,306.82</b>	<b>14,008,473.01</b>

## 利润表

单位：元

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
一、营业收入	4,152,384.64	1,540,650.74	1,129,989.81
减：营业成本	2,340,478.00	1,995,932.50	2,648,128.64
营业税金及附加	14,948.58	5,546.34	3,997.31
销售费用	128,209.00	100,000.00	-
管理费用	726,964.27	381,238.24	818,035.94
财务费用	118,966.14	184,702.71	184,056.73
资产减值损失	8,652.01	1,499.49	2,200.00
加：公允价值变动收益(损失以“-”号填列)	-	-	-
投资收益(损失以“-”号填列)	-	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
二、营业利润(损失以“-”号填列)	814,166.64	-1,128,268.54	-2,526,428.81
加：营业外收入	440,000.00		3,943,600.00
减：营业外支出	4,129.10	1,523.63	1,200.65
其中：非流动资产处置损失	-	-	-
三、利润总额(损失以“-”号填列)	1,250,037.54	-1,129,792.17	1,415,970.54
减：所得税费用	317,698.45	47,071.15	79,458.97
四、净利润(损失以“-”号填列)	932,339.09	-1,176,863.32	1,336,511.57
五、每股收益			
(一) 基本每股收益	0.09	-0.12	0.13
(二) 稀释每股收益	0.09	-0.12	0.13
六、其他综合收益	-	-	-
七、综合收益总额	932,339.09	-1,176,863.32	1,336,511.57

## 现金流量表

单位：元

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
<b>一、经营活动产生的现金流量：</b>			
销售商品、提供劳务收到的现金	6,095,433.14	1,312,893.28	1,734,082.04
收到的税费返还	-	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	973,133.98	21,947.01	4,186,498.94
经营活动现金流入小计	7,068,567.12	1,334,840.29	5,920,580.98
购买商品、接受劳务支付的现金	5,736,478.00	1,190,400.00	2,706,943.55
支付给职工以及为职工支付的现金	287,569.17	99,979.69	121,751.79
支付的各项税费	323,177.77	257,562.84	16,926.78
支付其他与经营活动有关的现金	789,893.15	414,897.89	801,958.71
经营活动现金流出小计	7,137,118.09	1,962,840.42	3,647,580.83
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>-68,550.97</b>	<b>-628,000.13</b>	<b>2,273,000.15</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量：</b>			
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	12,260,686.77	250,000.00	257,000.00
投资活动现金流入小计	12,260,686.77	250,000.00	257,000.00
购置固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	614,400.00	-	77,042.00
投资支付的现金	10,000.00	210,000.00	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	952,398.40	1,392,486.55	7,378,535.15
投资活动现金流出小计	1,576,798.40	1,602,486.55	7,455,577.15
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>10,683,888.37</b>	<b>-1,352,486.55</b>	<b>-7,198,577.15</b>
<b>三、筹资活动产生的现金流量：</b>			
吸收投资收到的现金	-	-	7,000,000.00
其中：子公司吸收少数股东权益性投资收到的现金	-	-	-

取得借款收到的现金	-	2,360,000.00	2,360,000.00
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	2,360,000.00	9,360,000.00
偿还债务支付的现金	2,360,000.00	2,360,000.00	2,360,000.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	119,652.00	185,616.10	185,694.86
其中：子公司支付少数股东的现金股利	-	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
其中：子公司减资支付给少数股东的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	2,479,652.00	2,545,616.10	2,545,694.86
筹资活动产生的现金流量净额	-2,479,652.00	-185,616.10	6,814,305.14
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	8,135,685.40	-2,166,102.78	1,888,728.14
加：期初现金及现金等价物余额	13,497.52	2,179,600.30	290,872.16
六、期末现金及现金等价物余额	8,149,182.92	13,497.52	2,179,600.30

## 所有者权益变动表

单位：元

项目	2015年1-8月				
	实收资本 (股本)	资本公 积	盈余公 积	未分配利 润	所有者权益 合计
一、上年年末余额	10,000,000.00	-	31,436.59	-893,934.00	9,137,502.59
加：会计政策变更	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	10,000,000.00	-	31,436.59	-893,934.00	9,137,502.59
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	-	-	932,339.09	932,339.09
（一）净利润	-	-	-	932,339.09	932,339.09
（二）直接计入股东权益（或所有者权益）的利得和损失	-	-	-	-	-
1. 可供出售金融资产公允价值变动净额	-	-	-	-	-
2. 权益法下被投资单位其他所有者权益变动的影响	-	-	-	-	-
3. 与计入股东权益（或所有者权益）项目相关的所得税影响	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-
上述（一）和（二）小计	-	-	-	932,339.09	932,339.09
（三）股东（或所有者）投入和减少资本	-	-	-	-	-
1. 股东（或所有者）投入资本	-	-	-	-	-
2. 股份支付计入股东（或所有者）权益的金额	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-
（四）利润分配	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-
2. 对股东（或所有者）的分配	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-
（五）股东（或所有者）权益内部结转	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增股本	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本	-	-	-	-	-

3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-
(六) 专项储备	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-
2. 本期使用（以负号填列）	-	-	-	-	-
<b>四、本年年末余额</b>	<b>10,000,000.00</b>	<b>-</b>	<b>31,436.59</b>	<b>38,405.09</b>	<b>10,069,841.68</b>

## 所有者权益变动表（续表）

单位：元

项目	2014 年度				
	实收资本 (股本)	资本公 积	盈余公 积	未分配利润	所有者权益合 计
一、上年年末余额	10,000,000.00	-	31,436.59	282,929.32	10,314,365.91
加：会计政策变更	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-
二、本年初余额	10,000,000.00	-	31,436.59	282,929.32	10,314,365.91
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	-	-	-1,176,863.32	-1,176,863.32
（一）净利润	-	-	-	-1,176,863.32	-1,176,863.32
（二）直接计入股东权益（或所有者权益）的利得和损失	-	-	-	-	-
1. 可供出售金融资产公允价值变动净额	-	-	-	-	-
2. 权益法下被投资单位其他所有者权益变动的影响	-	-	-	-	-
3. 与计入股东权益（或所有者权益）项目相关的所得税影响	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-
上述（一）和（二）小计	-	-	-	-1,176,863.32	-1,176,863.32
（三）股东（或所有者）投入和减少资本	-	-	-	-	-
1. 股东（或所有者）投入资本	-	-	-	-	-
2. 股份支付计入股东（或所有者）权益的金额	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-
（四）利润分配	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-
2. 对股东（或所有者）的分配	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-
（五）股东（或所有者）权益内部结转	-	-	-	-	-



1. 资本公积转增股本	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-
(六) 专项储备	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-
2. 本期使用（以负号填列）	-	-	-	-	-
<b>四、本年年末余额</b>	<b>10,000,000.00</b>	<b>-</b>	<b>31,436.59</b>	<b>-893,934.00</b>	<b>9,137,502.59</b>

## 所有者权益变动表（续表）

单位：元

项目	2013 年度				
	实收资本 (股本)	资本公积	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	3,000,000.00	-	-	-1,022,145.66	1,977,854.34
加：会计政策变更	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-
二、本年初余额	3,000,000.00	-	-	-1,022,145.66	1,977,854.34
三、本年增减变动 金额（减少以“-”号 填列）	7,000,000.00	-	31,436.59	1,305,074.98	8,336,511.57
（一）净利润	-	-	-	1,336,511.57	1,336,511.57
（二）直接计入股 东权益（或所有者 权益）的利得和损 失	-	-	-	-	-
1. 可供出售金融 资产公允价值变动 净额	-	-	-	-	-
2. 权益法下被投 资单位其他所有者 权益变动的影 响	-	-	-	-	-
3. 与计入股东权 益（或所有者权 益）项目相关的所 得税影 响	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-
上述（一）和（二） 小计	-	-	-	1,336,511.57	1,336,511.57
（三）股东（或所 有者）投入和减少 资本	7,000,000.00	-	-	-	7,000,000.00
1. 股东（或所有 者）投入资本	7,000,000.00	-	-	-	7,000,000.00
2. 股份支付计入 股东（或所有者） 权益的金额	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-
（四）利润分配	-	-	31,436.59	-31,436.59	-
1. 提取盈余公积	-	-	31,436.59	-31,436.59	-
2. 对股东（或所 有者）的分配	-	-	-	-	-

3. 其他	-	-	-	-	-
(五) 股东（或所有者）权益内部结转	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增股本	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-
(六) 专项储备	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-
2. 本期使用（以负号填列）	-	-	-	-	-
<b>四、本年年末余额</b>	<b>10,000,000.00</b>	<b>-</b>	<b>31,436.59</b>	<b>282,929.32</b>	<b>10,314,365.91</b>

## 二、审计意见

公司聘请的具有证券期货相关业务资格的天健会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2013 年度、2014 年度、2015 年 1-8 月财务会计报表进行了审计，并出具了“天健审〔2015〕7150 号”审计报告，审计意见为标准无保留意见。

## 三、财务报表的编制基础

### （一）编制基础

本公司财务报表以持续经营为编制基础。

### （二）持续经营能力评价

本公司不存在导致对报告期末起 12 个月内的持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况。

## 四、报告期内主要会计政策、会计估计

本公司根据实际生产经营特点针对应收款项坏账准备计提、固定资产折旧、无形资产摊销、收入确认等交易或事项制定了具体会计政策和会计估计。

### （一）遵循企业会计准则的声明

本公司所编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了公司的财务状况、经营成果和现金流量等有关信息。

### （二）会计期间

会计年度自公历 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。本财务报表所载财务信息的会计期间为 2013 年 1 月 1 日起至 2015 年 8 月 31 日止。

### （三）营业周期

公司经营业务的营业周期较短，以 12 个月作为资产和负债的流动性划分标准。

### （四）记账本位币

采用人民币为记账本位币。

### （五）现金及现金等价物的确定标准

列示于现金流量表中的现金是指库存现金以及可以随时用于支付的存款。现金等价物是指企业持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

## (六) 金融工具

### 1、 金融资产和金融负债的分类

金融资产在初始确认时划分为以下四类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（包括交易性金融资产和在初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产）、持有至到期投资、贷款和应收款项、可供出售金融资产。

金融负债在初始确认时划分为以下两类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债（包括交易性金融负债和在初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债）、其他金融负债。

### 2. 金融资产和金融负债的确认依据、计量方法和终止确认条件

公司成为金融工具合同的一方时，确认一项金融资产或金融负债。初始确认金融资产或金融负债时，按照公允价值计量；对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和金融负债，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他类别的金融资产或金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

公司按照公允价值对金融资产进行后续计量，且不扣除将来处置该金融资产时可能发生的交易费用，但下列情况除外：(1) 持有至到期投资以及贷款和应收款项采用实际利率法，按摊余成本计量；(2) 在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

公司采用实际利率法，按摊余成本对金融负债进行后续计量，但下列情况除外：(1) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，按照公允价值计量，且不扣除将来结清金融负债时可能发生的交易费用；(2) 与在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债，按照成本计量；(3) 不属于指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的财务担保合同，或没有指定为以公允价值计量且其变动计入当

期损益并将以低于市场利率贷款的贷款承诺，在初始确认后按照下列两项金额之中的较高者进行后续计量：1) 按照《企业会计准则第 13 号——或有事项》确定的金额；2) 初始确认金额扣除按照《企业会计准则第 14 号——收入》的原则确定的累积摊销额后的余额。

金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失，除与套期保值有关外，按照如下方法处理：(1) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失，计入公允价值变动收益；在资产持有期间所取得的利息或现金股利，确认为投资收益；处置时，将实际收到的金额与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动收益。(2) 可供出售金融资产的公允价值变动计入其他综合收益；持有期间按实际利率法计算的利息，计入投资收益；可供出售权益工具投资的现金股利，于被投资单位宣告发放股利时计入投资收益；处置时，将实际收到的金额与账面价值扣除原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额之后的差额确认为投资收益。

当收取某项金融资产现金流量的合同权利已终止或该金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬已转移时，终止确认该金融资产；当金融负债的现时义务全部或部分解除时，相应终止确认该金融负债或其一部分。

### 3. 金融资产转移的确认依据和计量方法

公司已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给了转入方的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，继续确认所转移的金融资产，并将收到的对价确认为一项金融负债。公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，分别下列情况处理：(1) 放弃了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产；(2) 未放弃对该金融资产控制的，按照继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：(1) 所转移金融资产的账面价值；(2) 因转移而收到的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额之和。金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，

按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：(1) 终止确认部分的账面价值；(2) 终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额之和。

#### 4. 金融资产和金融负债的公允价值确定方法

公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术确定相关金融资产和金融负债的公允价值。公司将估值技术使用的输入值分以下层级，并依次使用：

(1) 第一层次输入值是在计量日能够取得的相同资产或负债在活跃市场上未经调整的报价；

(2) 第二层次输入值是除第一层次输入值外相关资产或负债直接或间接可观察的输入值，包括：活跃市场中类似资产或负债的报价；非活跃市场中相同或类似资产或负债的报价；除报价以外的其他可观察输入值，如在正常报价间隔期间可观察的利率和收益率曲线等；市场验证的输入值等；

(3) 第三层次输入值是相关资产或负债的不可观察输入值，包括不能直接观察或无法由可观察市场数据验证的利率、股票波动率、企业合并中承担的弃置义务的未来现金流量、使用自身数据作出的财务预测等。

#### 5. 金融资产的减值测试和减值准备计提方法

(1) 资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查，如有客观证据表明该金融资产发生减值的，计提减值准备。

(2) 对于持有至到期投资、贷款和应收款，先将单项金额重大的金融资产区分开来，单独进行减值测试；对单项金额不重大的金融资产，可以单独进行减值测试，或包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试；单独测试未发生减值的金融资产（包括单项金额重大和不重大的金融资产），包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。测试结果表明其发生了减值的，根据其账面价值高于预计未来现金流量现值的差额确认减值损失。

(3) 可供出售金融资产

1) 表明可供出售债务工具投资发生减值的客观证据包括：

- ① 债务人发生严重财务困难；
- ② 债务人违反了合同条款，如偿付利息或本金发生违约或逾期；
- ③ 公司出于经济或法律等方面因素的考虑，对发生财务困难的债务人作出让步；
- ④ 债务人很可能倒闭或进行其他财务重组；
- ⑤ 因债务人发生重大财务困难，该债务工具无法在活跃市场继续交易；
- ⑥ 其他表明可供出售债务工具已经发生减值的情况。

2) 表明可供出售权益工具投资发生减值的客观证据包括权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌，以及被投资单位经营所处的技术、市场、经济或法律环境等发生重大不利变化使公司可能无法收回投资成本。

以公允价值计量的可供出售金融资产发生减值时，原直接计入其他综合收益的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入减值损失。对已确认减值损失的可供出售债务工具投资，在期后公允价值回升且客观上与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回并计入当期损益。对已确认减值损失的可供出售权益工具投资，期后公允价值回升直接计入其他综合收益。

以成本计量的可供出售权益工具发生减值时，将该权益工具投资的账面价值，与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失，计入当期损益，发生的减值损失一经确认，不予转回。

## (七) 应收款项

### 1. 单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	金额 100 万元以上（含）或占应收款项账面余额 5% 以上的款项。
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

### 2. 按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

#### (1) 具体组合及坏账准备的计提方法



## 按信用风险特征组合计提坏账准备的计提方法

账龄组合	账龄分析法
应收股东款项	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

## (2) 账龄分析法

账 龄	应收账款 计提比例(%)	其他应收款 计提比例(%)
1年以内（含1年，以下同）	5	5
1-2年	20	20
2-3年	50	50
3年以上	100	100

## 3. 单项金额不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由	应收款项的未来现金流量现值与以账龄为信用风险特征的应收款项组合的未来现金流量现值存在显著差异。
坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

对应收票据、应收利息、长期应收款等其他应收款项，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

## (八) 存货

1. 存货包括在日常活动中持有以备出售的产成品或商品、处在生产过程中的在产品、在生产过程或提供劳务过程中耗用的材料和物料等。

原材料是指用于制作动漫图文作品的材料、镭射标签等。在产品是指制作中的动画电影、动画电视剧等成本，此成本于制作完成取得《发行许可证》后转入库存商品。库存商品-动漫影视作品是指本公司已经取得《发行许可证》的动画电影、动画电视剧等各种产成品之实际成本。库存商品-其他商品是指本公司用于出售的除动漫影视作品和动漫图文作品以外的其他商品。

2. 对库存商品-动漫影视作品，在符合收入确认条件之日起采用计划收入比例法将其全部实际成本逐期结转销售成本，对其他商品按加权平均法结转销售成本。

### 3. 存货可变现净值的确定依据

资产负债表日，存货采用成本与可变现净值孰低计量，按照单个存货成本高于可变现净值的差额计提存货跌价准备。直接用于出售的存货，在正常生产经营过程中以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；需要经过加工的存货，在正常生产经营过程中以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；资产负债表日，同一项存货中一部分有合同价格约定、其他部分不存在合同价格的，分别确定其可变现净值，并与其对应的成本进行比较，分别确定存货跌价准备的计提或转回的金额。

### 4. 存货的盘存制度

存货的盘存制度为永续盘存制。

### 5. 低值易耗品和包装物的摊销方法

#### (1) 低值易耗品

按照一次转销法进行摊销。

#### (2) 包装物

按照一次转销法进行摊销。

## (九) 长期股权投资

### 1. 共同控制、重要影响的判断

按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策，认定为共同控制。对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定，认定为重大影响。

### 2. 投资成本的确定

(1) 同一控制下的企业合并形成的，合并方以支付现金、转让非现金资产、承担债务或发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为其初始投资成本。长期

股权投资初始投资成本与支付的合并对价的账面价值或发行股份的面值总额之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

公司通过多次交易分步实现同一控制下企业合并形成的长期股权投资，判断是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，把各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，在合并日，根据合并后应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额确定初始投资成本。合并日长期股权投资的初始投资成本，与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

(2) 非同一控制下的企业合并形成的，在购买日按照支付的合并对价的公允价值作为其初始投资成本。

公司通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并形成的长期股权投资，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：

1) 在个别财务报表中，按照原持有的股权投资的账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。

2) 在合并财务报表中，判断是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，把各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；购买日之前持有的被购买方的股权涉及权益法核算下的其他综合收益等的，与其相关的其他综合收益等转为购买日所属当期收益。但由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

(3) 除企业合并形成以外的：以支付现金取得的，按照实际支付的购买价款作为其初始投资成本；以发行权益性证券取得的，按照发行权益性证券的公允价值作为其初始投资成本；以债务重组方式取得的，按《企业会计准则第12号——债务重组》确定其初始投资成本；以非货币性资产交换取得的，按《企业会计准则第7号——非货币性资产交换》确定其初始投资成本。

### 3. 后续计量及损益确认方法

对被投资单位实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对联营企业和合营企业的长期股权投资，采用权益法核算。

#### 4. 通过多次交易分步处置对子公司投资至丧失控制权的的处理方法

##### (1) 个别财务报表

对处置的股权，其账面价值与实际取得价款之间的差额，计入当期损益。对于剩余股权，对被投资单位仍具有重大影响或者与其他方一起实施共同控制的，转为权益法核算；不能再对被投资单位实施控制、共同控制或重大影响的，确认为可供出售金融资产，按照《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》的相关规定进行核算。

##### (2) 合并财务报表

1) 通过多次交易分步处置对子公司投资至丧失控制权，且不属于“一揽子交易”的

在丧失控制权之前，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积（资本溢价），资本溢价不足冲减的，冲减留存收益。

丧失对原子公司控制权时，对于剩余股权，按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益等，应当在丧失控制权时转为当期投资收益。

2) 通过多次交易分步处置对子公司投资至丧失控制权，且属于“一揽子交易”的

将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理。但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

#### (十) 投资性房地产

1. 投资性房地产包括已出租的土地使用权、持有并准备增值后转让的土地使用权和已出租的建筑物。

2. 投资性房地产按照成本进行初始计量，采用成本模式进行后续计量，并采用与固定资产和无形资产相同的方法计提折旧或进行摊销。

#### (十一) 固定资产

##### 1. 固定资产确认条件

固定资产是指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用年限超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足经济利益很可能流入、成本能够可靠计量时予以确认。

##### 2. 各类固定资产的折旧方法

类别	折旧方法	折旧年限(年)	残值率(%)	年折旧率(%)
运输工具	年限平均法	4	5	23.75
电子设备	年限平均法	3	5	31.67

#### (十二) 在建工程

1. 在建工程同时满足经济利益很可能流入、成本能够可靠计量则予以确认。在建工程按建造该项资产达到预定可使用状态前所发生的实际成本计量。

2. 在建工程达到预定可使用状态时，按工程实际成本转入固定资产。已达到预定可使用状态但尚未办理竣工决算的，先按估计价值转入固定资产，待办理竣工决算后再按实际成本调整原暂估价值，但不再调整原已计提的折旧。

#### (十三) 借款费用

##### 1. 借款费用资本化的确认原则

公司发生的借款费用，可直接归属于符合资本化条件的资产的购建或者生产的，予以资本化，计入相关资产成本；其他借款费用，在发生时确认为费用，计入当期损益。

##### 2. 借款费用资本化期间

(1) 当借款费用同时满足下列条件时，开始资本化：1) 资产支出已经发生；

2) 借款费用已经发生；3) 为使资产达到预定可使用或可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

(2) 若符合资本化条件的资产在购建或者生产过程中发生非正常中断，并且中断时间连续超过3个月，暂停借款费用的资本化；中断期间发生的借款费用确认为当期费用，直至资产的购建或者生产活动重新开始。

(3) 当所购建或者生产符合资本化条件的资产达到预定可使用或可销售状态时，借款费用停止资本化。

### 3. 借款费用资本化率以及资本化金额

为购建或者生产符合资本化条件的资产而借入专门借款的，以专门借款当期实际发生的利息费用（包括按照实际利率法确定的折价或溢价的摊销），减去将尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额，确定应予资本化的利息金额；为购建或者生产符合资本化条件的资产占用了一般借款的，根据累计资产支出超过专门借款的资产支出加权平均数乘以占用一般借款的资本化率，计算确定一般借款应予资本化的利息金额。

## (十四) 无形资产

1. 无形资产包括土地使用权、专利权及非专利技术等，按成本进行初始计量。

2. 使用寿命有限的无形资产，在使用寿命内按照与该项无形资产有关的经济利益的预期实现方式系统合理地摊销，无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销。

3. 内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，确认为无形资产：(1) 完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；(2) 具有完成该无形资产并使用或出售的意图；(3) 无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能证明其有用性；(4) 有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；(5) 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

### (十五) 部分长期资产减值

对长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产等长期资产,在资产负债表日有迹象表明发生减值的,估计其可收回金额。对因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产,无论是否存在减值迹象,每年都进行减值测试。商誉结合与其相关的资产组或者资产组组合进行减值测试。

若上述长期资产的可收回金额低于其账面价值的,按其差额确认资产减值准备并计入当期损益。

### (十六) 长期待摊费用

长期待摊费用核算已经支出,摊销期限在1年以上(不含1年)的各项费用。长期待摊费用按实际发生额入账,在受益期或规定的期限内分期平均摊销。如果长期待摊的费用项目不能使以后会计期间受益则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

### (十七) 职工薪酬

1. 职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。
2. 短期薪酬的会计处理方法

在职工为公司提供服务的会计期间,将实际发生的短期薪酬确认为负债,并计入当期损益或相关资产成本。

3. 离职后福利的会计处理方法

离职后福利分为设定提存计划和设定受益计划。

(1) 在职工为公司提供服务的会计期间,根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债,并计入当期损益或相关资产成本。

(2) 对设定受益计划的会计处理通常包括下列步骤:

1) 根据预期累计福利单位法,采用无偏且相互一致的精算假设对有关人口统计变量和财务变量等作出估计,计量设定受益计划所产生的义务,并确定相关义务的所属期间。同时,对设定受益计划所产生的义务予以折现,以确定设定受益

计划义务的现值和当期服务成本；

2) 设定受益计划存在资产的，将设定受益计划义务现值减去设定受益计划资产公允价值所形成的赤字或盈余确认为一项设定受益计划净负债或净资产。设定受益计划存在盈余的，以设定受益计划的盈余和资产上限两项的孰低者计量设定受益计划净资产；

3) 期末，将设定受益计划产生的职工薪酬成本确认为服务成本、设定受益计划净负债或净资产的利息净额以及重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动等三部分，其中服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额计入当期损益或相关资产成本，重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动计入其他综合收益，并且在后续会计期间不允许转回至损益，但可以在权益范围内转移这些在其他综合收益确认的金额。

#### 4. 辞退福利的会计处理方法

向职工提供的辞退福利，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：(1) 公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时；(2) 公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

#### 5. 其他长期职工福利的会计处理方法

向职工提供的其他长期福利，符合设定提存计划条件的，按照设定提存计划的有关规定进行会计处理；除此之外的其他长期福利，按照设定受益计划的有关规定进行会计处理，为简化相关会计处理，将其产生的职工薪酬成本确认为服务成本、其他长期职工福利净负债或净资产的利息净额以及重新计量其他长期职工福利净负债或净资产所产生的变动等组成项目的总净额计入当期损益或相关资产成本。

### (十八) 收入

#### 1. 收入确认原则

##### (1) 销售商品

销售商品收入在同时满足下列条件时予以确认：1) 将商品所有权上的主要风



险和报酬转移给购货方；2) 公司不再保留通常与所有权相联系的继续管理权，也不再对已售出的商品实施有效控制；3) 收入的金额能够可靠地计量；4) 相关的经济利益很可能流入；5) 相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

## (2) 提供劳务

提供劳务交易的结果在资产负债表日能够可靠估计的（同时满足收入的金额能够可靠地计量、相关经济利益很可能流入、交易的完工进度能够可靠地确定、交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量），采用完工百分比法确认提供劳务的收入，并按已经发生的成本占估计总成本的比例确定提供劳务交易的完工进度。提供劳务交易的结果在资产负债表日不能够可靠估计的，若已经发生的劳务成本预计能够得到补偿，按已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本；若已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认劳务收入。

## (3) 让渡资产使用权

让渡资产使用权在同时满足相关的经济利益很可能流入、收入金额能够可靠计量时，确认让渡资产使用权的收入。利息收入按照他人使用本公司货币资金的时间和实际利率计算确定；使用费收入按有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

## 2. 收入确认的具体方法

本公司营业收入主要为动漫发行及授权收入、展会服务收入、动漫制作收入及游戏运营收入，主要业务收入的确认方法如下：

动漫发行及授权收入：动漫发行收入主要为将动漫作品的播映权出售给电视台或互联网等媒体，公司获得的版权转让收入，公司在作品播映带和其他载体转移给购货方并已取得收款权利时确认收入；动漫授权收入主要为将相关动画形象等授权给客户使用，公司向其收取相关授权费用，公司按照授权合同约定的授权期限内分期确认收入。

展会服务收入：漫展会服务收入主要为向客户提供动漫展会的展位招展、展商服务、现场管理、策划和实施产业论坛等服务收取的服务费收入，公司在按照合同约定提供相关服务后确认收入。

动漫制作收入：动漫制作服务收入主要为向客户提供动漫形象设计、动漫形象衍生品的设计生产与销售、商业动画电影的创意与制作等服务收取的服务费收入，动漫作品制作周期短一次性交付客户的，公司在按照合同约定完成制作内容并交付客户后确认收入；对于动漫作品制作周期较长需分阶段交付客户的，则公司在按照合同约定提交分阶段的工作成果后，按工作阶段采用完工百分比法分阶段确认收入。

游戏运营收入：游戏运营收入为游戏运营中游戏平台收取的游戏用户充值收入扣除渠道成本后分成给公司的净收益，公司在收到运营平台交来的净收益月结算清单时确认收入。

#### (十九) 政府补助

##### 1. 与资产相关的政府补助判断依据及会计处理方法

公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助划分为与资产相关的政府补助。与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益。但是，按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

##### 2. 与收益相关的政府补助判断依据及会计处理方法

除与资产相关的政府补助之外的政府补助划分为与收益相关的政府补助。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，在确认相关费用的期间，计入当期损益；用于补偿已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

#### (二十) 递延所得税资产、递延所得税负债

1. 根据资产、负债的账面价值与其计税基础之间的差额（未作为资产和负债确认的项目按照税法规定可以确定其计税基础的，该计税基础与其账面数之间的差额），按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计算确认递延所得税资产或递延所得税负债。

2. 确认递延所得税资产以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。资产负债表日，有确凿证据表明未来期间很可能获得足够的应纳税

所得额用来抵扣可抵扣暂时性差异的，确认以前会计期间未确认的递延所得税资产。

3. 资产负债表日，对递延所得税资产的账面价值进行复核，如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，则减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，转回减记的金额。

4. 公司当期所得税和递延所得税作为所得税费用或收益计入当期损益，但不包括下列情况产生的所得税：(1) 企业合并；(2) 直接在所有者权益中确认的交易或者事项。

#### (二十一) 经营租赁

公司为承租人时，在租赁期内各个期间按照直线法将租金计入相关资产成本或确认为当期损益，发生的初始直接费用，直接计入当期损益。或有租金在实际发生时计入当期损益。

公司为出租人时，在租赁期内各个期间按照直线法将租金确认为当期损益，发生的初始直接费用，除金额较大的予以资本化并分期计入损益外，均直接计入当期损益。或有租金在实际发生时计入当期损益。

#### (二十二) 主要会计政策、会计估计的变更及对公司利润的影响

报告期主要会计政策、会计估计均未发生变更，对公司利润无影响。

### 五、公司财务状况、经营成果和现金流量状况的简要分析

#### (一) 盈利能力分析

类别	2015年1-8月	2014年度	2013年度
净利润（元）	932,339.09	-1,176,863.32	1,336,511.57
毛利率（%）	43.64	-29.55	-134.35
净资产收益率（%）	9.71	-12.1	24.03
每股收益（元/股）	0.09	-0.12	0.13

报告期内2015年1-8月、2014年度和2013年度，公司净利润分别为932,339.09、-1,176,863.32和1,336,511.57元，公司2014年度净利润较2013年度大幅下滑并且为亏损，主要原因在于一方面公司2014年度收到的政府补助较2013年大幅减少，另一方面公司2014年度联合制作的《可乐狗》动画16-100集制作完成并发行，其市

场认可周期较长，在2014年未取得较好的收益，故产生了较大的亏损。公司2015年净利润盈利情况有所好转，已实现盈利，且较2014年度大幅增长，主要系2015年公司附加值相对较高的展会服务收入较2014年度大幅增长所致。

报告期内2015年1-8月、2014年度、2013年度，公司毛利率分别为43.64%、-29.55%、-134.35%，呈逐年上升趋势，主要原因在于公司收入结构变化，公司发行动漫作品市场认可周期较长，未取得预期收益，动漫发行及授权毛利率相对较低，且销售收入逐年有所减少，而附加值相对较高的展会服务收入规模逐年扩大。具体毛利率变动分析请见本节“六、（一）、4、公司最近两年及一期利润、毛利率构成及变动情况”。

报告期内公司净资产收益率和每股收益主要随着净利润的变动而变动，2015年起公司盈利能力有所提升。

## （二）偿债能力分析

类别	2015年8月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
资产负债率（%）	25.03	26.07	26.37
流动比率（倍）	4.50	4.04	4.02
速动比率（倍）	3.15	4.04	4.02

报告期内公司资产负债率处于较低水平，且较为稳定，公司的长期偿债能力较强。

报告期内2015年8月31日、2014年12月31日和2013年12月31日，公司流动比率分别为4.50、4.04和4.02，较为稳定且处于较高水平。报告期内2015年8月31日、2014年12月31日和2013年12月31日，公司速动比率分别为3.15、4.04和4.02，处于较高水平，其中2015年8月31日有所下降，主要系公司收回孙玉兰、孙力等股东及关联方资金占用款导致其他应收款大幅下降所致。综上所述，公司流动比率、速动比率均处于较高水平，公司的短期偿债能力较强。

## （三）营运能力分析

类别	2015年1-8月	2014年度	2013年度
应收账款周转率（次）	40.21	232.06	-
存货周转率（次）	1.25	-	-

报告期内 2015 年 1-8 月、2014 年度和 2013 年度，公司应收账款周转率分别为 40.21 次、232.06 次和 0 次。公司应收账款周转率较高，主要原因在于公司回款较及时，回款期限较短。

报告期内 2015 年 1-8 月、2014 年度和 2013 年度，公司存货周转率分别为 1.25 次、0 次和 0 次。其中 2015 年 1-8 月公司存货周转率为 1.25 次，主要系 2015 年《卡乐猫》电影和《悦舞团》动画及游戏尚处于制作过程中，而一部影视动漫及游戏制作开发需经历策划、创作、编辑以及发行等，需要较长的运行周期，故 2015 年 1-8 月公司存货周转率相对较低，符合动漫行业特性。公司 2013 年度和 2014 年度存货周转率为 0，主要系 2013 年度公司主要制作的《可乐狗》1-15 集、2014 年度公司主要制作的《可乐狗》16-100 集、其均为联合制作，制作单位为江苏华夏影视文化传媒有限公司，公司享有 20% 权益，根据《企业会计准则》相关规定，联合制作发生的制作成本在制作完成前，在预付款项中进行核算，在制作完成后转入库存成本。由于《可乐狗》动画在制作完成发行后，其相关制作成本均已结转至主营业务成本，2013 年及 2014 年期末均无存货结余。

综上所述，公司重视对应收账款和存货的控制，营运效率相对较高。

#### （四）获取现金能力分析

单位：元

类别	2015 年 1-8 月	2014 年度	2013 年度
经营活动现金流入	7,068,567.12	1,334,840.29	5,920,580.98
经营活动现金流出	7,137,118.09	1,962,840.42	3,647,580.83
经营活动产生的现金流量净额	-68,550.97	-628,000.13	2,273,000.15
投资活动现金流入	12,260,686.77	250,000.00	257,000.00
投资活动现金流出	1,576,798.40	1,602,486.55	7,455,577.15
投资活动产生的现金流量净额	10,683,888.37	-1,352,486.55	-7,198,577.15
筹资活动现金流入	-	2,360,000.00	9,360,000.00
筹资活动现金流出	2,479,652.00	2,545,616.10	2,545,694.86
筹资活动产生的现金流量净额	-2,479,652.00	-185,616.10	6,814,305.14
现金及现金等价物净增加净额	8,135,685.40	-2,166,102.78	1,888,728.14

#### 1、经营活动现金流量分析

##### （1）净利润与经营活动产生的现金流量净额差异分析

单位：元

类别	2015年1-8月	2014年度	2013年度
1、经营活动产生的现金流量净额	-68,550.97	-628,000.13	2,273,000.15
2、净利润	932,339.09	-1,176,863.32	1,336,511.57
3、差额（=1-2）	-1,000,890.06	548,863.19	936,488.58
4、盈利现金比率（=1/2）	-0.07	0.53	1.70

报告期内，2015年1-8月、2014年度和2013年度公司经营活动产生的现金流量净额分别为-68,550.97元、-628,000.13元和2,273,000.15元，与当期净利润均存在一定差异，差异原因分析如下：

2015年1-8月净利润与经营活动产生的现金流量净额差异金额为-1,000,890.06元，主要原因在于一方面2015年公司《卡乐猫》电影、《悦舞团》动画及游戏制作成本支出增加，导致2015年8月31日存货余额较2014年末增加3,733,800.00元；另一方面公司收到《卡乐猫》电影前期制作款，导致2015年8月31日预收款项余额较2014年末增加2,000,000.00元。

2014年度净利润与经营活动产生的现金流量净额差异为548,863.19元，主要系根据合同约定《可乐狗》动画16-100集联合制作完成及发行，导致2014年末预付款项余额较2013年末减少839,700.00元。

2013年度净利润与经营活动产生的现金流量净额差异为936,488.58元，主要系2013年公司收到《悦舞团》动画联合制作款490,000.00元，收到展会服务前期预收款项250,000.00元，导致2013年末预收款项余额较2012年末增加740,000.00元。

## （2）公司“销售商品、提供劳务收到的现金”与收入对比表

单位：元

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
营业收入	4,152,384.64	1,540,650.74	1,129,989.81
销项税	124,571.52	46,219.52	31,190.95
加：预收款项的增加	2,000,000.00	-250,000.00	740,000.00
减：应收账款的减少及其他	181,523.02	23,976.98	167,098.72
销售商品、提供劳务收到的现金	6,095,433.14	1,312,893.28	1,734,082.04

## （3）公司“购买商品、接受劳务支付的现金”与成本对比表

单位：元

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
营业成本	2,340,478.00	1,995,932.50	2,648,128.64
进项税*	-	-	-
加：存货的增加	3,733,800.00	-	
减：预付款项的增加	337,800.00	839,700.00	-58,814.91
减：应付款项的减少及其他	-	-34,167.50	-
购买商品、接受劳务支付的现金	5,736,478.00	1,190,400.00	2,706,943.55

\*报告期内 2013 年至 2015 年 7 月公司为小规模纳税人，进项税不能抵扣。

(4) 收到其他与经营活动有关的现金及支付其他与经营活动有关的现金具体构成如下表所示：

单位：元

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
收到其他与经营活动有关的现金			
政府补助	800,000.00	-	4,183,600.00
押金保证金	100,000.00	11,000.00	-
代收代付款项	70,138.42	-	-
其他	2,995.96	10,947.01	2,898.94
合计	973,134.38	21,947.01	4,186,498.94
支付其他与经营活动有关的现金			
支付的销售费用	128,209.00	100,000.00	-
支付的管理费用	494,887.02	305,655.09	771,139.31
押金保证金	100,000.00	-	-
其他	66,797.13	9,242.80	30,819.40
合计	789,893.15	414,897.89	801,958.71

## 2、投资活动现金流量分析

报告期内，2015 年 1-8 月、2014 年度和 2013 年度公司投资活动产生的现金流量净额分别为 10,683,888.37 元、-1,352,486.55 元和-7,198,577.15 元，其中 2013 年度和 2014 年度公司投资活动现金流量净额为负数，主要系孙玉兰、孙力等股东

及关联方向公司进行拆借资金，导致 2013 年度和 2014 年度支付的其他与投资活动有关的现金流出 1,392,486.55 元和 7,378,535.15 元；2015 年 1-8 月公司投资活动产生的现金流量净额为 10,683,888.37 元，主要系 2015 年公司对孙玉兰、孙力等股东及关联方资金占用款进行了及时催收，并于 2015 年 8 月底已全部收回了孙力等股东资金占用款，导致 2015 年 1-8 月公司收到的其他与投资活动有关的现金流入 12,260,686.77 元。

### 3、筹资活动现金流量分析

报告期内，2015 年 1-8 月、2014 年度和 2013 年度公司筹资活动收到的现金流量净额为-2,479,652.00 元，-185,616.10 元和 6,814,305.14 元，2013 年度筹资活动现金流量净流入 6,814,305.14 元主要系 2013 年收到股东增资款 7,000,000.00 元；2015 年 1-8 月筹资活动现金流量净流出-2,479,652.00 元主要系 2015 年归还银行借款 2,360,000.00 元。

## （五）与同行业类似公司或平均水平的比较分析

1、报告期内，公司财务指标与同行业具体情况如下：

类别	公司			中南卡通		民和影视	
	2015 年 1-8 月	2014 年 度	2013 年 度	2014 年 度	2013 年 度	2014 年 度	2013 年 度
毛利率（%）	43.64	-29.55	-134.35	44.50	55.32	23.53	61.17
净资产收益率（%）	9.71	-12.10	24.03	6.24	6.73	4.54	10.26
资产负债率（%）	25.03	26.07	26.37	31.58	11.11	63.36	78.62
流动比率（倍）	4.50	4.04	4.02	2.63	9.68	0.25	0.64
速动比率（倍）	3.15	4.04	4.02	1.27	4.94	0.15	0.61
应收账款周转率 （次）	40.21	232.06	-	2.55	2.65	4.66	6.13
存货周转率（次）	1.25	-	-	0.48	0.23	0.10	0.08
每股收益（元/股）	0.09	-0.12	0.13	0.18	0.18	0.04	0.08
每股净资产（元）	1.01	0.91	1.03	2.91	2.83	0.85	0.81
每股经营活动产生的 现金流量净额（元/股）	-0.01	-0.06	0.23	-0.56	0.12	0.02	0.09

注：上述数据来源于中南卡通（833156）、民和影视（833392）对外公告披露的 2014 年年度报告及其公开转让说明书。上述同行业可比公司虽与公司均属



于动漫行业，但与公司相比，其具体业务类型，资产规模不同可能导致上表中财务数据不具有可比性。

## 2、分析比较

### （1）盈利能力比较分析

2013 年度、2014 年度公司毛利率分别为-134.35%、-29.55%，毛利率为负数，且低于同行业可比公司，主要原因在于公司联合制作发行的《可乐狗》动画及开发的《天罡 online》游戏均市场认可周期较长，暂未取得预期效果，在 2013 年度及 2014 年度均未取得发行及衍生收入，故产生了较大的亏损。2015 年随着附加值相对较高的展会服务收入规模扩大，公司毛利率大幅上升，盈利能力有所加强。考虑到公司展会服务收入的独有性，2015 年公司毛利率与上述同行业可比公司不具有可比性。

### （2）偿债能力比较分析

报告期内公司资产负债率处于较低水平，低于同行业可比公司；公司流动比率和速动比率亦均大于 1，且处于行业较高水平。与同行业可比公司相比，公司资产负债状况相对较好，偿债能力较强。

### （2）营运能力比较分析

公司目前资产规模较小，为维持公司运营，公司加强应收货款的回收，同时严格控制存货规模，报告期内公司应收账款周转率和存货周转率均处于行业较高水平，营运效率相对较高。

## 六、报告期内主要会计数据和财务指标分析

### （一）报告期内利润形成的有关情况

#### 1、公司最近两年及一期营业收入、利润及变动情况

单位：元

项目	2015 年 1-8 月	2014 年度		2013 年度
	金额	金额	增长率 (%)	金额
营业收入	4,152,384.64	1,540,650.74	36.34	1,129,989.81
营业成本	2,340,478.00	1,995,932.50	-24.63	2,648,128.64
营业利润	814,166.64	-1,128,268.54	55.34	-2,526,428.81

利润总额	1,250,037.54	-1,129,792.17	-179.79	1,415,970.54
净利润	932,339.09	-1,176,863.32	-188.05	1,336,511.57

报告期内公司毛利、成本、费用情况如下：

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
综合毛利	1,811,906.64	-455,281.76	-1,518,138.83
其中：动漫发行及授权	38,446.60	-1,386,412.91	-262,500.00
展会服务	1,592,434.47	909,308.89	150,002.43
动漫制作	46,688.55	82,612.98	194,358.74
游戏运营	134,337.02	-60,790.72	-1,600,000.00
营业税金及附加	14,948.58	5,546.34	3,997.31
销售费用	128,209.00	100,000.00	-
管理费用	726,964.27	381,238.24	818,035.94
财务费用	118,966.14	184,702.71	184,056.73
资产减值损失	8,652.01	1,499.49	2,200.00
营业利润	814,166.64	-1,128,268.54	-2,526,428.81

2013年度及2014年度公司收入规模较小，固定费用支出较大，2013年度及2014年度公司营业利润总额分别为-2,526,428.81元和-1,128,268.54元，均处于亏损状态，其原因分析如下：

2013年度公司营业利润为-2,526,428.81元，主要原因在于：（1）公司动漫发行及授权及游戏运营毛利较低，2013年公司制作完成并发行运营了《可乐狗》1-15集动画及《天罡online》游戏，其市场认可周期较长，暂未达到预期效果，在2013年度均未取得运营收入，其中《可乐狗》1-15集动画营业成本为262,500.00元，营业毛利为-262,500.00元，《天罡online》游戏营业成本为1,600,000.00元，营业毛利为-1,600,000.00元；（2）2013年公司开展新的游戏业务，该业务发生了一定的办公费、业务招待费，导致公司管理费用支出较大。

2014年度公司营业利润为-1,128,268.54元，主要原因在于：公司动漫发行及授权毛利较低，2014年公司制作完成并发行运营了《可乐狗》16-100集动画，其市场认可周期较长，暂未达到预期效果，在2014年度未取得运营收入，其营业成本为1,386,412.91元，营业毛利为-1,386,412.91元。

报告期内，2013年、2014年和2015年1-8月公司营业利润分别为-2,526,428.81元、-1,128,268.54元和814,166.64元，公司营业利润逐年增加。

2014年公司营业利润较2013年增长1,398,160.2，主要原因在于：①2014年公司营业毛利较2013年增加1,062,857.07元，具体如下：a. 2013年公司制作完成并发行运营的《天罡online》游戏，在2013年未取得运营收入，其毛利为-1,600,000.00元，由于其大幅亏损，2014年公司已终止该游戏运营，再无该游戏相关的收入及后续成本支出，导致2014年游戏运营业务毛利增加1,539,209.28元；b. 2014年公司毛利率相对较高的展会收入由2013年度的295,631.07元上升至1,244,820.39元，导致展会服务业务毛利增加759,306.46元；c. 2014年公司制作完成并发行《可乐狗》16-100集动画，在2014年未取得运营收入，其毛利为-1,386,412.91元，导致动漫发行及授权毛利减少1,123,912.91元。②2014年公司管理费用较2013年减少436,797.70元，主要系2013年公司开展新的游戏业务，故2013年发生了较多的管理费用。

2015年1-8月公司营业利润较2014年增长1,942,435.18元，主要原因在于：①2015年1-8月公司综合毛利较2013年增加2,267,188.40元，a. 2014年公司制作完成并发行《可乐狗》16-100集动画，在2014年未取得运营收入，其毛利为-1,386,412.91元，2015年公司已再无该动画相应的收入及后续成本支出，且2015年公司尚未有新的原创动画作品推出，导致2015年1-8月动漫发行及授权毛利增加1,424,859.51元；b. 2015年1-8月公司毛利率相对较高的展会收入由2014年度的1,244,820.39元上升至3,522,252.43元，导致展会服务业务毛利增加683,125.58元；c. 随着《三国志3D》运营时间的积累，游戏注册用户由2014的44046人上升至2015年的197272人，2015年公司游戏运营收入相应增加，且已实现盈利，导致游戏运营业务毛利增加195,127.74元。②2015年1-8月公司在营业收入大幅增加的同时，有效的控制了期间费用，期间费用增长幅度占营业收入的比重有所下降。

报告期内，2013年、2014年和2015年1-8月公司净利润分别为1,336,511.57元、-1,176,863.32元和932,339.09元，其中2013年公司净利润较大，主要系公司在2013年收到政府补助3,943,600.00元所致。

## 2、公司最近两年及一期营业收入构成及变动情况

### (1) 营业收入构成

单位：元

业务性质	2015年1-8月		2014年度		2013年度	
	销售收入	占比(%)	销售收入	占比(%)	销售收入	占比(%)
主营业务收入	4,152,384.64	100.00	1,540,650.74	100.00	1,129,989.81	100.00
其他业务收入	-	-	-	-	-	-
营业收入合计	4,152,384.64	100.00	1,540,650.74	100.00	1,129,989.81	100.00

报告期内公司收入全部来源于主营业务收入，并无其他业务收入，公司主营业务突出。公司主营业务收入主要为动漫发行及授权收入、展会服务收入、动漫制作收入和游戏运营收入，其业务收入确认的具体方法如下：

**动漫发行及授权收入：**动漫发行收入主要为将动漫作品的播映权出售给电视台或互联网等媒体，公司获得的版权转让收入，公司在作品播映带和其他载体转移给购货方并已取得收款权利时确认收入；动漫授权收入主要为将相关动画形象等授权给客户使用，公司向其收取相关授权费用，公司按照授权合同约定的授权期限内分期确认收入。

**展会服务收入：**漫展会服务收入主要为向客户提供动漫展会的展位招展、展商服务、现场管理、策划和实施产业论坛等服务收取的服务费收入，公司在按照合同约定提供相关服务后确认收入。

**动漫制作收入：**动漫制作服务收入主要为向客户提供动漫形象设计、动漫形象衍生品的设计生产与销售、商业动画电影的创意与制作等服务收取的服务费收入，动漫作品制作周期短一次性交付客户的，公司在按照合同约定完成制作内容并交付客户后确认收入；对于动漫作品制作周期较长需分阶段交付客户的，则公司在按照合同约定提交分阶段的工作成果后，按工作阶段采用完工百分比法分阶段确认收入。

**游戏运营收入：**游戏运营收入为游戏运营中游戏平台收取的游戏用户充值收入扣除渠道成本后分成给公司的净收益，公司在收到运营平台交来的净收益月结算清单时确认收入。

## (2) 主营业务收入按业务类别分类

单位：元

业务类别	2015年1-8月		2014年度		2013年度	
	销售收入	占比(%)	销售收入	占比(%)	销售收入	占比(%)
动漫发行及授权	87,378.64	2.10	1,087.09	0.07	-	-
展会服务	3,522,252.43	84.82	1,244,820.39	80.80	295,631.07	26.16
动漫制作	103,048.55	2.48	255,533.98	16.59	834,358.74	73.84
游戏运营	439,705.02	10.59	39,209.28	2.54	-	-
合计	4,152,384.64	100.00	1,540,650.74	100.00	1,129,989.81	100.00

报告期内,2013年、2014年和2015年1-8月公司营业收入分别为1,129,989.81元、1,540,650.74元和4,152,384.64元,公司营业收入在报告期内稳步增长。

①2014年公司营业收入较2013年增加410,660.93元,主要原因在于:

a. 公司一直作为中国国际动漫节展会服务商,在2014年与其业务合作范围加大,2013年仅为展会场馆A1提供展会服务,2014年已开始为A1和A2场馆提供展会服务,展会服务面积由2013年的2,080 m<sup>2</sup>上升至5,048 m<sup>2</sup>;同时公司负责招商服务引进的参展企业由2013年的22家上升至42家,故公司展会服务收入2014年相应增长949,189.32元;

b. 2014年8月成功代理了杭州酷给科技有限公司《三国志3D》游戏,代理期限为2014年8月26日至2017年8月25日,该游戏2014年已在腾讯游戏平台进行运营,并取得了相关运营收入,故游戏运营收入相应增加39,209.28元。

②2015年1-8月公司营业收入较2014年增加2,611,733.90元,主要系2015年1-8月公司展会服务业务收入增加2,277,432.04元和游戏代理收入增加400,495.74元所致,各业务收入增加原因具体分析如下:

2015年1-8月公司展会服务业务收入增加的原因在于:

a. 公司一直作为中国国际动漫节展会服务商,与其业务合作范围逐年加大,2014年已开始为A1和A2场馆提供展会服务,2015年双方合作进一步加深,公司与杭州中国国际动漫节会展有限公司签订承包合同,全权承包中国国际动漫节展会服务工作,2015年公司收入变更为实际收到的参展商款项,而2014年公

司展会业务在委托代理模式下，公司收入为按实际收到的展商款项收取的一定比例代理服务费；

b. 杭州中国国际动漫节至今已经成功举办了十一届，其影响力日益加深，参展企业数量有所增加，公司招商引进的参展客户由 2014 的 42 家上升至 2015 年的 52 家。

2015 年 1-8 月公司游戏代理收入增加的原因在于公司代理的《三国志 3D》游戏在腾讯游戏平台进行运营情况良好，市场影响日益扩大，游戏注册用户由 2014 的 44,046 人上升至 2015 年的 197,272 人，游戏代理收入相应增加。

经核查，主办券商及会计师认为：报告期内公司收入变动符合公司经营实际情况，报告期内公司收入真实、完整。

2015 年 1-8 月、2014 年度和 2013 年度公司动漫发行及授权收入和动漫制作收入占营业收入的合计比例分别为 4.58%、16.66% 和 73.84%；展会服务收入占营业收入的比例分别为 84.82%、80.80% 和 26.16%，展会服务收入占营业收入的比例逐年大幅提升，公司业务收入结构发生了较大变化，但公司仍一直致力于动漫发行与授权、动漫制作、游戏运营等公司其他主营业务，主要原因在于：（1）公司自成立以来，已先后制作发行了《超级优优》、《无敌优优》、《金螺号》和《可乐狗》等动画，其市场认可周期较长，虽未取得较好的收益，但积累了丰富的动漫制作及发行业务经验，公司未来将继续加大对动漫制作和发行业务的投入，2015 年公司已开始制作《卡乐猫》电影和《悦舞团》动画及游戏等，截至 2015 年 8 月 31 日其累计已投入制作成本 3,733,800.00 元；（2）公司展会服务收入报告期内全部来源于杭州中国国际动漫节展会服务收入，杭州中国国际动漫节作为“中国具有一定影响力”的动漫节展，公司通过向其提供相应的展会服务，为公司动漫制作及发行业务的发展提供了有效动力，一方面帮助公司更快速有效的了解了中国动漫产业的行业发展状况和未来发展趋势，另一方面帮助公司发掘了更多更具价值的动漫项目合作机会，包括技术和资金合作等。

### 3、公司最近两年及一期营业成本构成及变动情况

#### （1）成本构成

营业成本构成	2015 年 1-8 月	2014 年度	2013 年度
--------	--------------	---------	---------

	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）	金额（元）	占比（%）
制作成本	56,360.00	2.41	1,560,421.00	78.18	2,502,500.00	94.50
承包成本	1,800,000.00	76.91	-	-	-	-
其他成本	484,118.00	20.68	435,511.50	21.82	145,628.64	5.50
合计	2,340,478.00	100.00	1,995,932.50	100.00	2,648,128.64	100.00

报告期内各业务具体营业成本情况如下：

单位：元

业务类别	营业成本构成	2015年1-8月	2014年度	2013年度
动漫发行及授权	委托制作成本	48,932.04		
	联合制作成本	-	1,387,500.00	262,500.00
	小计	48,932.04	1,387,500.00	262,500.00
展会服务	展会服务承包成本	1,800,000.00	-	-
	人工及差旅费成本	129,817.96	335,511.50	145,628.64
	小计	1,929,817.96	335,511.50	145,628.64
动漫制作	委托制作成本	56,360.00	172,921.00	640,000.00
游戏运营	代理及服务成本	305,368.00	100,000.00	
	委托制作成本	-	-	1,600,000.00
	小计	305,368.00	100,000.00	1,600,000.00
合计		2,340,478.00	1,995,932.50	2,648,128.64

报告期内，公司营业成本中动漫发行及授权制作成本主要为支付的委托动漫制作成本、联合制作项目合作款等；展会服务承包成本主要为支付的中国国际动漫节展会服务承包费，展会其他成本主要为展会服务人员差旅费及办公费等展会支出；动漫制作成本主要为支付的委托动漫制作成本；游戏运营成本主要为游戏委托制作款、游戏运营相关的代理费和服务运营成本等。

报告期内，公司制作成本逐年大幅下降，其中2014年度较2013年度下降942,079.00元，主要系2013年公司开发《天罡online》游戏，其发生制作支出1,600,000.00元；2015年1-8月公司制作成本持续下降，主要系2015年制作的《卡乐猫》电影和《悦舞团》动画及游戏仍尚在制作过程中，发生的制作成本尚在存货中进行归集。

2015年1-8月公司承包成本增加主要系公司与中国国际动漫节会展有限公司

展会业务结算模式变化，由原来的委托代理模式变更为承包模式导致承包成本相应增加。

## （2）成本的归集、分配、结转方法

结合公司业务特点，公司收入成本均以业务项目为基本核算单元，在财务系统按会计准则核算的同时设置项目台账，与项目相关的支出发生时，按其项目实际归属进行归集。公司动漫影视作品，在符合收入确认条件之日起采用计划收入比例法将其全部实际成本逐期结转销售成本， $\text{计划销售成本率} = \text{动漫总成本} / \text{预计动漫成本结转期内的销售收入总额} \times 100\%$ ， $\text{本期应结转的销售成本} = \text{本期动漫实现销售收入} \times \text{计划销售成本率}$ ，报告期内公司动漫作品发行及授权收入较小，一般无收入故动漫作品在发行当期全部结转至营业成本；公司展会成本主要为承包费、员工差旅费及办公费等，其在收入确认后同时结转至营业成本；公司游戏运营成本主要为游戏代理成本，其在约定的代理期内分期转入营业成本。



## 4、公司最近两年及一期利润、毛利率构成及变动情况

单位：元

业务性质	2015年1-8月				
	收入	成本	毛利	毛利占比	毛利率
动漫发行及授权	87,378.64	48,932.04	38,446.60	2.12%	44.00%
展会服务	3,522,252.43	1,929,817.96	1,592,434.47	87.89%	45.21%
动漫制作	103,048.55	56,360.00	46,688.55	2.58%	45.31%
游戏运营	439,705.02	305,368.00	134,337.02	7.41%	30.55%
合计	4,152,384.64	2,340,478.00	1,811,906.64	100.00%	43.64%

(续表)

业务性质	2014年度				
	收入	成本	毛利	毛利占比	毛利率
动漫发行及授权	1,087.09	1,387,500.00	-1,386,412.91	304.52%	-127534.33%
展会服务	1,244,820.39	335,511.50	909,308.89	-199.72%	73.05%
动漫制作	255,533.98	172,921.00	82,612.98	-18.15%	32.33%
游戏运营	39,209.28	100,000.00	-60,790.72	13.35%	-155.04%
合计	1,540,650.74	1,995,932.50	-455,281.76	100.00%	-29.55%

(续表)

业务性质	2013年度				
	收入	成本	毛利	毛利占比	毛利率
动漫发行及授权	-	262,500.00	-262,500.00	17.29%	-
展会服务	295,631.07	145,628.64	150,002.43	-9.88%	50.74%
动漫制作	834,358.74	640,000.00	194,358.74	-12.80%	23.29%
游戏运营	-	1,600,000.00	-1,600,000.00	105.39%	-
合计	1,129,989.81	2,648,128.64	-1,518,138.83	100.00%	-134.35%

报告期内，2015年1-8月、2014年度和2013年度公司主营业务收入综合毛利率分别为43.64%、-29.55%和-134.35%，公司动漫发行及授权、展会服务、动漫制作及游戏代理业务，均属于非标准化的产品或者服务，单个作品或服务的销售价格和销售成本受市场认可、制作及服务复杂程度等因素影响差异较大，其毛利率亦相差较大。其中2013年公司毛利率为-134.35%，主要系2013年公司制作完成并发行运营了《可乐狗》1-15集动画及《天罡online》游戏，其市场认可

周期较长，暂未达到预期效果，在2013年度均未取得运营收入，其中《可乐狗》1-15集动画营业成本为262,500.00元，营业毛利为-262,500.00元，《天罡online》游戏营业成本为1,600,000.00元，营业毛利为-1,600,000.00元，出现较大亏损，进而拉低了公司毛利率，并出现负数毛利率；2014年公司毛利率为-29.55%，主要系2014年公司制作完成并发行运营了《可乐狗》16-100集动画，其市场认可周期较长，暂未达到预期效果，在2014年度未取得运营收入，其营业成本为1,386,412.91元，营业毛利为-1,386,412.91元，出现了较大亏损，进而拉低了公司毛利率，并出现负数毛利率。

2015年1-8月公司毛利率为43.64%较2013年及2014年大幅上升，主要原因在于：①在动漫发行及授权业务方面，由于原创动漫盈利存在较大的不确定性，自2013年起公司已大幅减少了新的原创动漫项目投入，在2015年公司未进行新的原创动漫投入和发行，而是大力拓展动漫的附加值较高的授权和衍生产品销售业务，故2015年动漫发行及授权业务已初步实现盈利，动漫发行及授权业务毛利率相应大幅提升；②在展会服务业务方面，公司加大了其业务拓展，2015年承包了中国国际动漫节展会服务，公司展会服务收入大幅增加，并保持了较高的毛利率；③在游戏代理业务方面，公司在2014年8月代理的《三国志3D》游戏，其固定代理成本按月平均分摊，随着《三国志3D》运营时间的积累，游戏注册用户由2014的44046人上升至2015年的197272人，2015年公司游戏代理收入相应增加，故游戏代理业务毛利率相应提升。

报告期内各业务毛利率具体分析如下：

(1) 报告期内，2015年1-8月、2014年度和2013年度展会服务业务毛利率分别为45.21%、73.05%和50.74%，2014年度展会服务毛利率较2013年度有所上升，主要系2014年公司展会服务为展位招商代理和论坛组织服务，其成本主要为展会服务人员差旅费及办公费等支出，其成本支出较低，故毛利率相对较高，而2013年展会服务为展会场馆搭建服务，其相应的人工支出较高，其毛利率相对较低；2015年1-8月公司展会收入毛利率较以往年度有所下滑，主要原因在于2015年公司加大展会服务业务拓展，对中国国际动漫节展会服务由委托代理模式变更为承包模式，公司展会服务收入相应增长，但公司需支付较大金额的承包成本。

(2) 报告期内，2015年1-8月、2014年度公司动漫发行及授权业务毛利率分

别为44.00%、-127534.33%，2013年公司动漫发行及授权业务毛利亏损较大，主要系2013年公司制作完成并发行运营了《可乐狗》1-15集动画，其市场认可周期较长，未达到预期效果，在2013年度未取得运营收入，在发行当期其发生的营业成本262,500.00元均已结转，导致其2013年营业毛利为-262,500.00元；2014年度公司动漫发行及授权业务毛利率-127534.33%，主要系2014年公司制作完成并发行运营了《可乐狗》16-100集动画，其市场认可周期较长，未达到预期效果，在2014年度未取得运营收入，在发行当期其发生的营业成本1,386,412.91元均已结转，导致其2014年营业毛利为-1,386,412.91元；2015年1-8月公司动漫发行及授权业务已初步实现盈利，动漫发行及授权业务毛利率相应大幅提升，主要原因在于由于动漫盈利存在较大的不确定性，自2013年起公司已大幅减少了新的原创动漫项目投入，在2015年公司未进行新的原创动漫发行，而是大力拓展动漫的附加值较高的授权和衍生产品销售业务，并已取得少量收入。

(3) 报告期内，2015年1-8月、2014年度和2013年度公司动漫制作业务毛利率分别为45.31%、32.33%和23.29%，公司动漫制作收入毛利率逐年稳步上升，主要系一方面外协制作业务市场竞争充分，公司已陆续与沈阳明道科技有限公司、福州奇乐灵境动漫科技有限公司等外协厂商建立了长期友好的合作关系，已具备一定的采购议价能力；另一方面，公司长期致力于动漫制作行业，积累了丰富的动漫制作经验，且动漫制作质量较高，能快速满足客户的制作需求。

(4) 报告期内，2015年1-8月、2014年度游戏运营收入毛利率分别为30.55%、-155.04%，2013年度毛利亏损较大，主要系公司2013年度开发的《天罡online》游戏，在2013年制作完成及发行后，未达到预期效果，在2013年度未取得运营收入，在发行当期其发生的营业成本1,600,000.00元均已结转，导致其2014年营业毛利为-1,600,000.00元。2014年8月公司取得了《三国志3D》游戏独家代理权，该游戏在腾讯游戏平台进行运营，2014年游戏尚处于运营初期，初期投入的固定代理成本较大，且处于游戏用户市场接受初期阶段，收入规模较小，故2014年度游戏运营毛利率为-155.04%。随着《三国志3D》运营时间的积累，游戏注册用户由2014年的44046人上升至2015年的197272人，2015年公司游戏代理收入相应增加，故2015年1-8月公司游戏运营毛利率上升为30.55%。

#### 4、主要费用及变动情况

单位：元

项目	2015年1-8月	2014年度		2013年度
	金额	金额	增长率 (%)	金额
销售费用	128,209.00	100,000.00	-	-
管理费用	726,964.27	381,238.24	-53.40	818,035.94
财务费用	118,966.14	184,702.71	0.35	184,056.73
<b>期间费用合计</b>	<b>974,139.41</b>	<b>665,940.95</b>	<b>-33.54</b>	<b>1,002,092.67</b>
销售费用占主营业务收入 比重(%)	3.09	6.49	-	-
管理费用占主营业务收入 比重(%)	17.51	24.75	-	72.39
财务费用占主营业务收入 比重(%)	2.87	11.99	-	16.29
<b>三项期间费用占比合计</b>	<b>23.46</b>	<b>43.23</b>	<b>-</b>	<b>88.68</b>

## (1) 销售费用

单位：元

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
广告宣传费	120,000.00	100,000.00	-
其他	8,209.00	-	-
<b>合计</b>	<b>128,209.00</b>	<b>100,000.00</b>	<b>-</b>

报告期内，公司销售费用主要为广告宣传费，2014年起，公司加大了品牌建设投入，通过参加展会和广告等对公司进行宣传，提升公司品牌影响力，导致2014年起公司销售费用有所增加。

## (2) 管理费用

单位：元

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
工资薪酬	212,686.58	99,928.36	124,554.37
办公费	89,488.20	33,405.07	268,054.55
业务招待费	52,858.30	31,895.00	124,923.90
中介机构服务费	193,476.48	10,000.00	75,000.00
房租费	75,173.33	94,739.00	74,350.00
税费	37,508.88	1,274.79	3,500.00
低值易耗品	-	-	96,429.00
折旧费	24,337.09	45,591.03	15,325.11

差旅费	30,237.45	37,690.80	35,418.41
其他	11,197.96	26,714.19	480.60
合计	726,964.27	381,238.24	818,035.94

报告期内，公司管理费用主要为工资薪酬、办公费、业务招待费、中介服务费、房租、折旧费和差旅费等。2014年度公司管理费用较2013年度大幅下降，主要系2013年公司开展新的游戏业务，故2013年发生了较多的办公费、业务招待费。2015年1-8月，公司管理费用有所上升，主要系随着公司营业收入的增长，公司员工人数有所增长，工资薪酬相应增长，同时公司正在进行新三板挂牌辅导，相应的中介费用支出大幅增加。

### （3）财务费用

单位：元

项目	2015年1-8月	2014年度	2013年度
利息支出	119,652.00	185,616.10	185,694.86
减：利息收入	982.84	1,082.73	2,898.94
手续费	296.98	169.34	1,260.81
合计	118,966.14	184,702.71	184,056.73

报告期内，公司财务费用主要为借款利息支出，公司已于2015年8月公司归还了全部银行借款。

## 5、非经常性损益情况

单位：元

类别	2015年1-8月	2014年度	2013年度
非流动资产处置损益	-	-	-
公允价值变动损益	-	-	-
投资收益	-	-	-
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）	440,000.00	-	3,943,600.00
违约金收入	-	-	-
捐款支出	-	-	-
罚款支出	-	-	-
除上述各项之外的其他营业外收支净额	-	-	-

非经营性损益对利润总额的影响的合计	440,000.00	-	3,943,600.00
减：所得税影响数	110,000.00	-	985,900.00
减：少数股东影响数	-	-	-
归属于母公司的非经常性损益影响数	330,000.00	-	2,957,700.00
扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润	602,339.09	-1,176,863.32	-1,621,188.43
非经常性损益占净利润比例	35.39%	-	221.30%

报告期内，公司计入当期损益的政府补助明细如下：

2015年1-8月

单位：元

项目	金额	备注
动漫产业专项资金扶持项目	440,000.00	《关于给予2014年度杭州动漫产业专项扶持项目兑现有关政策的通知》杭财教会〔2014〕205号
合计	440,000.00	

2013年度

单位：元

项目	金额	备注
动漫产业专项资金扶持项目	827,200.00	《关于给予2012年度杭州动漫产业专项扶持项目兑现有关政策的通知》杭财教会〔2012〕1469号
动漫产业专项资金扶持项目	2,629,400.00	《关于给予2013年度杭州动漫产业专项扶持项目兑现有关政策的通知》杭财教会〔2013〕1116号
动漫产业资助及奖励	727,000.00	动漫产业资助及奖励
合计	3,943,600.00	

## 6、公司主要税项及享受的主要财政税收优惠政策

税种	计税依据	税率
增值税*	销售货物或提供应税劳务	3%、6%
城市维护建设税	应缴流转税税额	7%
教育费附加	应缴流转税税额	3%
地方教育附加	应缴流转税税额	2%
企业所得税	应纳税所得额	25%

报告期内，2013 年度至 2015 年 1-6 月公司为增值税小规模纳税人，增值税税率为 3%，2015 年 7 月 3 日公司变更为增值税一般纳税人，增值税税率变为 6%。

报告期内公司未享受税收优惠政策。

## （二）报告期内主要资产情况

### 1、货币资金

单位：元

项目	2015 年 8 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
库存现金	-	6,324.34	8,541.66
银行存款	8,149,182.92	7,173.18	2,171,058.64
合计	8,149,182.92	13,497.52	2,179,600.30

2015 年 8 月 31 日公司货币资金余额较 2014 年末增加 8,135,685.40 元，主要系 2015 年公司收回孙玉兰、孙力股东及关联方资金占用款 12,260,686.77 元所致。

报告期内，发行人货币资金不存在因抵押、冻结等对变现有限制或其他潜在收回风险的情况。

### 2、应收账款

报告期各期末，公司应收账款情况如下：

#### （1）应收账款变动分析

单位：元

项目	2015 年 8 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
应收账款账面价值	193,277.50	13,278.13	-
占同期营业收入的比例	4.65%	0.86%	-
占同期期末总资产的比例	1.44%	0.11%	-

报告期内，销售收入回款情况良好期末应收账款余额较小。

#### （2）应收账款账龄及坏账准备计提情况：

单位：元

种类	2015年8月31日				账面价值
	账面余额		坏账准备		
	金额	比例(%)	金额	计提比例(%)	
单项金额重大并单项计提坏账准备	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备	203,450.00	100.00	10,172.50	5.00	193,277.50
单项金额不重大但单项计提坏账准备	-	-	-	-	-
合计	203,450.00	100.00	10,172.50	5.00	193,277.50

(续)

种类	2014年12月31日				账面价值
	账面余额		坏账准备		
	金额	比例(%)	金额	计提比例(%)	
单项金额重大并单项计提坏账准备					
按信用风险特征组合计提坏账准备	13,976.98	100.00	698.85	5.00	13,278.13
单项金额不重大但单项计提坏账准备					
合计	13,976.98	100.00	698.85	5.00	13,278.13

按信用风险特征组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的应收账款

账龄	2015年8月31日			2014年12月31日		
	账面余额	坏账准备	计提比例(%)	账面余额	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	203,450.00	10,172.50	5.00	13,976.98	698.85	5.00
小计	203,450.00	10,172.50	5.00	13,976.98	698.85	5.00

报告各期末，公司应收账款余额均在1年以内，其按类别和账龄划分情况合理，坏账准备计提充分、合理。

(3) 报告期内公司应收账款欠款金额前五名客户情况如下表：

截至2015年8月31日，公司应收账款前五名客户情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占应收账款余额的比例(%)	与公司关系
乐同科技*	113,450.00	55.76	关联方
飞狐信息技术（天津）有限公司	90,000.00	44.24	非关联方
合计	203,450.00	100.00	



\*截至公开转让说明书签署日，乐同科技应收账款余额已收回。

截至 2014 年 12 月 31 日，公司应收账款前五名客户情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占应收账款余额的比例(%)	与公司关系
深圳市腾讯计算机系统有限公司	13,976.98	100.00	非关联方
合计	13,976.98	100.00	

截至 2015 年 8 月 31 日，公司应收账款中持公司 5% 以上（含 5%）表决权股东单位及个人款项见下文“第四节公司财务”之“七、关联方、关联方关系及关联交易”。

### 3、其他应收款

(1) 其他应收款账龄及坏账准备计提情况：

单位：元

种类	2015 年 8 月 31 日				账面价值
	账面余额		坏账准备		
	金额	比例(%)	金额	计提比例(%)	
单项金额重大并单项计提坏账准备	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备	43,580.00	100.00	2,179.00	5.00	41,401.00
单项金额不重大但单项计提坏账准备	-	-	-	-	-
合计	43,580.00	100.00	2,179.00	5.00	41,401.00

(续)

种类	2014 年 12 月 31 日				账面价值
	账面余额		坏账准备		
	金额	比例(%)	金额	计提比例(%)	
单项金额重大并单项计提坏账准备	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备	11,368,301.07	100.00	3,000.64	0.03	11,365,300.43
单项金额不重大但单项计提坏账准备	-	-	-	-	-
合计	11,368,301.07	100.00	3,000.64	0.03	11,365,300.43

(续)

种类	2013年12月31日				账面价值
	账面余额		坏账准备		
	金额	比例(%)	金额	计提比例(%)	
单项金额重大并单项计提坏账准备	-	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备	10,176,801.82	100.00	2,200.00	0.02	10,174,601.82
单项金额不重大但单项计提坏账准备	-	-	-	-	-
合计	10,176,801.82	100.00	2,200.00	0.02	10,174,601.82

公司对于孙玉兰、孙力等股东及关联方资金占用款不计提坏账准备，公司其他应收款按款项性质具体分类情况如下：

单位：元

项目	2015年8月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
股东及关联方资金占用款	-	11,308,288.37	10,165,801.82
应收暂付款	43,580.00	60,012.70	11,000.00
合计	43,580.00	11,368,301.07	10,176,801.82

2013年末、2014年末公司其他应收款余额较大主要系尚未收回的孙玉兰、孙力等股东及关联方资金占用款。2015年8月公司对股东及关联方资金占用进行了规范化管理，进行了及时催收，截至2015年8月末股东及关联方资金占用款已全部收回。

按信用风险特征组合中，扣除上述股东及关联方资金占用款项采用账龄分析法计提坏账准备的其他应收款情况如下：

单位：元

账龄	2015年8月31日			2014年12月31日			2013年12月31日		
	账面余额	坏账准备	计提比例(%)	账面余额	坏账准备	计提比例(%)	账面余额	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	43,580.00	2,179.00	5.00	60,012.70	3,000.64	5.00	-	-	-
1-2年	-	-	-	-	-	-	11,000.00	2,200.00	20.00
合计	43,580.00	2,179.00	5.00	60,012.70	3,000.64	5.00	11,000.00	2,200.00	20.00

(2) 报告期内公司其他应收款欠款前五名情况如下表：

截至2015年8月31日，公司其他应收款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占其他应收款余额的比例(%)	款项性质	与公司关系
裘少杰	20,000.00	45.89	应收暂付款	非关联方
王琦	20,000.00	45.89	应收暂付款	非关联方
代扣公积金	3,580.00	8.22	应收暂付款	非关联方
合计	43,580.00	100.00		

截至 2014 年 12 月 31 日，公司其他应收款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占其他应收款余额的比例(%)	款项性质	与公司关系
孙玉兰	10,638,098.58	93.82	资金占用款	股东
孙力	670,189.79	5.91	资金占用款	股东
胡纬杰	20,000.00	0.18	应收暂付款	非关联方
吴建生	10,000.00	0.09	应收暂付款	非关联方
合计	11,338,288.37	99.99		

截至 2013 年 12 月 31 日，公司其他应收款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占其他应收款余额的比例(%)	款项性质	与公司关系
孙玉兰	10,088,098.58	99.13	资金占用款	股东
孙力	77,703.24	0.76	资金占用款	股东
杭州白马湖生态创意投资开发有限公司	11,000.00	0.11	应收暂付款	非关联方
合计	10,176,801.82	100.00		

截至 2015 年 8 月 31 日，公司其他应收款中不含持公司 5% 以上（含 5%）表决权股东单位及个人款项。

#### 4、预付款项

(1) 报告期内公司预付款项如下表：

单位：元

账龄	2015年8月31日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1年以内	312,000.00	100.00	647,800.00	98.18	12,000.00	0.80
1-2年	-	-	12,000.00	1.82	1,487,500.00	99.20
合计	312,000.00	100.00	659,800.00	100.00	1,499,500.00	100.00

报告期各期末，预付款项余额主要系预付的动漫制作款、游戏制作款及联合制作款等，2014年末预付款项余额较2013年末减少809,700.00元，主要系2014年《可乐狗》动画16-100集取得发行许可证，预付的威海中视影视广告中心可乐狗动画联合制作款结转至营业成本。

(2) 报告期内公司预付款项前五名情况如下表：

截至2015年8月31日，公司预付款项前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占预付款项余额的比例(%)	与公司关系	款项性质
杭州酷给科技有限公司	250,000.00	80.13	非关联方	预付代理费
北京风潮文化艺术有限公司	60,000.00	19.86	非关联方	动画制作款
杭州市动漫游戏协会	2,000.00	0.11	非关联方	协会会费
合计	312,000.00	100.00		

截至2014年12月31日，公司预付款项前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占预付款项余额的比例(%)	与公司关系	款项性质
沈阳明道科技有限公司	647,800.00	98.18	非关联方	动画制作款
杭州友谦网络科技有限公司	6,000.00	0.91	非关联方	动画制作款
北京丛林天润影视文化有限公司	6,000.00	0.91	非关联方	动画制作款
合计	659,800.00	100.00		

截至2013年12月31日，公司预付款项前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占预付款项余额的比例(%)	与公司关系	款项性质
威海中视影视广告中心	1,487,500.00	99.20	非关联方	动画联合制作款
杭州友谦网络科技有限公司	6,000.00	0.40	非关联方	动画制作款
北京丛林天润影视文化有限公司	6,000.00	0.40	非关联方	动画制作款
合计	1,499,500.00	109.00		

截至2015年8月31日，公司预付款项中不含持公司5%以上（含5%）表决权股东单位及个人款项。

## 5、存货

单位：元

类别	2015年8月31日			2014年12月31日			2013年12月31日		
	金额	跌价准备	账面净额	金额	跌价准备	账面净额	金额	跌价准备	账面净额
在产品	3,733,800.00	-	3,733,800.00	-	-	-	-	-	-
合计	3,733,800.00	-	3,733,800.00	-	-	-	-	-	-

报告期期末，公司存货余额主要为已发生但尚未制作完成的动画及游戏制作成本，2015年8月31日公司在产品余额较2014年末增加3,733,800.00元，主要系2015年公司卡乐猫电影及悦舞团动画、游戏等尚在制作过程中，其支付的制作成本增加3,733,800.00元。

截至2015年8月31日，公司在产品动画及游戏项目具体情况如下：

单位：元

项目	金额	跌价准备	账面净额
《卡乐猫》电影	1,086,000.00	-	1,086,000.00
《悦舞团》动画及游戏	2,647,800.00	-	2,647,800.00
合计	3,733,800.00	-	3,733,800.00

公司存货资产处于良好状态，不存在各项减值迹象，故未对存货资产计提减

值准备。

## 6、其他流动资产

单位：元

项目	2015年8月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
待抵扣增值税进项税金	1,914.56	-	-
待摊预付房租	-	-	32,504.00
合计	1,914.56	-	32,504.00

## 7、长期股权投资

单位：元

类别	2015年8月31日			2014年12月31日			2013年12月31日		
	金额	减值准备	账面净额	金额	减值准备	账面净额	金额	减值准备	账面净额
对合营联营企业投资	220,000.00	-	220,000.00	210,000.00	-	210,000.00	-	-	-
合计	220,000.00	-	220,000.00	210,000.00	-	210,000.00	-	-	-

截至2015年8月31日，公司对合营联营企业投资情况如下：

单位：元

被投资单位名称	持股比例(%)	表决权比例(%)	成本	损益调整	其他权益变动	2015年8月31日余额
杭州悦畅游信息技术有限公司	20.00	20.00	220,000.00			220,000.00

## 8、固定资产

(1) 截至2015年8月31日公司固定资产及折旧情况如下表：

单位：元

项目	2014年12月31日	本期增加额	本期减少额	2015年8月31日
一、原价合计	77,042.00	414,400.00		491,442.00
运输工具	-	330,000.00	-	330,000.00
电子设备	77,042.00	84,400.00	-	161,442.00
二、累计折旧合计	39,536.13	16,857.09	-	56,393.22
运输工具	-	-	-	-
电子设备	39,536.13	16,857.09	-	56,393.22
三、固定减值准备累计金额合计	-	-	-	-

运输工具	-	-	-	-
电子设备	-	-	-	-
<b>四、固定资产账面价值合计</b>	<b>37,505.87</b>			<b>435,048.78</b>
运输工具	-			330,000.00
电子设备	37,505.87			105,048.78

(2) 截至 2014 年 12 月 31 日公司固定资产及折旧情况如下表：

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加额	本期减少额	2014 年 12 月 31 日
<b>一、原价合计</b>	<b>77,042.00</b>	-	-	<b>77,042.00</b>
运输工具	-	-	-	-
电子设备	77,042.00	-	-	77,042.00
<b>二、累计折旧合计</b>	<b>15,325.11</b>	<b>24,211.02</b>	-	<b>39,536.13</b>
运输工具	-	-	-	-
电子设备	15,325.11	24,211.02	-	39,536.13
<b>三、固定减值准备累计金额合计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
运输工具	-	-	-	-
电子设备	-	-	-	-
<b>四、固定资产账面价值合计</b>	<b>61,716.89</b>			<b>37,505.87</b>
运输工具	-			-
电子设备	61,716.89			37,505.87

公司固定资产主要为运输工具及电子设备等，固定资产总额占资产总额的比例较低，符合动漫行业轻资产的特性，2015年8月31日固定资产账面价值较2014年末增加397,542.91元，主要系2015年8月公司购置汽车所致。

截至2015年8月31日，公司固定资产使用状况良好，不存在减值迹象，故公司未计提固定资产减值准备。

## 9、无形资产

(1) 截至2015年8月31日公司无形资产及摊销情况如下表：

单位：元

项目	2014年12月31日	本期增加额	本期减少额	2015年8月31日
一、账面原值合计	-	200,000.00	-	200,000.00
版权使用费	-	200,000.00	-	200,000.00
二、累计摊销额合计	-	7,480.00	-	7,480.00
版权使用费	-	7,480.00	-	7,480.00
三、无形资产账面净值合计	-			192,520.00
版权使用费	-			192,520.00
四、减值准备合计	-			-
版权使用费	-			-
五、无形资产账面价值合计	-			192,520.00
版权使用费	-			192,520.00

公司无形资产主要为外购的馒头家族卡通版权使用费，公司采用直线法在版权使用期限内进行摊销，摊销期限为5年。截至2015年8月31日，公司无形资产使用状况良好，不存在减值迹象，故公司未计提无形资产减值准备。

## 10、递延所得税资产

单位：元

账龄	2015年8月31日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
资产减值准备	12,351.50	3,087.88	3,699.49	924.87	2,200.00	550.00
递延收益	600,000.00	150,000.00	240,000.00	60,000.00	240,000.00	60,000.00
合计	612,351.50	153,087.88	243,699.49	60,924.87	242,200.00	60,550.00

## 11、资产减值准备计提情况

报告期各期末，公司资产减值准备计提情况如下表：

单位：元

项目	2015年8月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
应收账款坏账准备	10,172.50	698.85	-
其他应收款坏账准备	2,179.00	3,000.64	2,200.00
合计	12,351.50	3,699.49	2,200.00

公司按照会计准则的要求制定了符合自身经营特点的资产减值准备计提政



策，各项减值准备的计提政策稳健、公允；公司严格遵照会计准则和公司资产减值准备计提政策计提资产减值准备，资产减值准备的计提情况与公司的资产质量状况相符。

### （三）报告期重大债项情况

#### 1、短期借款

单位：元

项目	2015年8月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
保证借款	-	2,360,000.00	2,360,000.00
合计	-	2,360,000.00	2,360,000.00

#### 2、应付账款

（1）报告期内公司应付账款情况如下表：

单位：元

账龄	2015年8月31日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1年以内	-	-	-	-	195,000.00	100.00
合计	-	-	-	-	195,000.00	100.00

（2）报告期内公司应付账款情况如下表：

截至2013年12月31日，公司应付账款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占应付账款余额的比例(%)	与公司关系	款项性质
福州奇乐灵境动漫科技有限公司	195,000.00	100.00	非关联方	制作款
合计	195,000.00	100.00		

#### 3、其他应付款

（1）报告期内公司其他应付款情况如下表：

单位：元

项目	2015年8月31日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1年以内	-	-	129,301.00	100.00	-	-

合计	-	-	129,301.00	100.00	-	-
----	---	---	------------	--------	---	---

(2) 报告期内公司其他应付款情况如下表：

截至 2014 年 12 月 31 日，公司其他应付款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占其他应付款 余额的比例(%)	与公司关系	款项性质
乐同科技	129,301.00	100.00	关联方	代付房租和 工资
合计	129,301.00	100.00		

公司其他应付款期末余额中有关应收关联方款项见详见下文“第四节公司财务”之“七、关联方、关联方关系及关联交易”。

#### 4、预收款项

(1) 报告期内公司预收款项情况如下表：

单位：元

项目	2015 年 8 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	2,000,000.00	80.32	-	-	740,000.00	100.00
1-2 年	-	-	490,000.00	100.00	-	-
2-3 年	490,000.00	19.68	-	-	-	-
合计	2,490,000.00	100.00	490,000.00	100.00	740,000.00	100.00

报告期内，公司预收款项结构主要包括预收的动画联合制作款及动漫制作款等。2015年8月31日，公司预收款项余额较2014年末增加2,000,000.00元，主要系2015年根据合同约定，收到杭州卡乐猫电子商务有限公司《卡乐猫》电影前期制作款2,000,000.00元，该电影尚在前期制作中。

截至2015年8月31日，公司预收款项余额中2013年6月收到的北京天天文化传播有限公司《悦舞团》动画联合制作款490,000.00元，账龄已为2-3年，由于公司对《悦舞团》一直在同步进行相应的衍生开发，如游戏等，《悦舞团》动画片一直尚未制作完成，故该款项需待取得制作完成并取得发行许可后作为影片制作成本的备抵。

(2) 报告期内公司预收款项情况如下表：

截至 2015 年 8 月 31 日，公司预收款项前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占应付账款余额的比例(%)	与公司关系	款项性质
杭州卡乐猫电子商务有限公司	2,000,000.00	80.32	非关联方	电影前期制作款
北京天天文化传播有限公司	490,000.00	19.68	非关联方	动画联合制作款
合计	2,490,000.00	100.00		

截至 2014 年 12 月 31 日，公司预收款项前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占应付账款余额的比例(%)	与公司关系	款项性质
北京天天文化传播有限公司	490,000.00	100.00	非关联方	动画联合制作款
合计	490,000.00	100.00		

截至 2013 年 12 月 31 日，公司预收款项前五名情况如下：

单位：元

单位名称	账面余额	占应付账款余额的比例(%)	与公司关系	款项性质
北京天天文化传播有限公司	490,000.00	66.22	非关联方	动画联合制作款
杭州中国国际动漫节会展有限公司	250,000.00	33.78	非关联方	展会服务费
合计	740,000.00	100.00		

截至 2015 年 8 月 31 日，预收款项中无预收持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位或关联方的款项。

## 5、应交税费

单位：元

项目	2015 年 8 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
企业所得税	270,043.70	3,396.14	140,008.97
增值税	-	-	16,514.56
代扣代缴个人所得税	1,961.59	-	51.33
城市维护建设税	64.09	48.89	1,156.02

教育费附加	27.47	20.95	495.44
地方教育附加	18.31	13.97	330.29
地方水利建设基金	275.80	23.28	550.49
合计	272,390.96	3,503.23	159,107.10

## 6、递延收益

单位：元

项目	2015年8月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
政府补助	600,000.00	240,000.00	-
合计	600,000.00	240,000.00	-

报告期内政府补助明细情况如下：

单位：元

项目	2014年12月31日	本期新增补助金额	本期计入营业外收入金额	其他变动	2015年8月31日	与资产相关/与收益相关
动漫产业专项资金扶持项目《悦舞团》	240,000.00	360,000.00	-	-	600,000.00	与资产相关
合计	240,000.00	360,000.00	-	-	600,000.00	

续表

项目	2013年12月31日	本期新增补助金额	本期计入营业外收入金额	其他变动	2014年12月31日	与资产相关/与收益相关
动漫产业专项资金扶持项目《悦舞团》	-	240,000.00	-	-	240,000.00	与资产相关
合计	-	240,000.00	-	-	240,000.00	

## （四）报告期股东权益情况

单位：元

项目	2015年8月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
实收资本（股本）	10,000,000.00	10,000,000.00	10,000,000.00
盈余公积	31,436.59	31,436.59	31,436.59
未分配利润	38,405.09	-893,934.00	282,929.32
合计	10,069,841.68	9,137,502.59	10,314,365.91

报告期内，未分配利润变动情况如下：

单位：元

项 目	2015 年 8 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
期初未分配利润	-893,934.00	282,929.32	-1,022,145.66
加：本期净利润	932,339.09	-1,176,863.32	1,336,511.57
减：提取法定盈余公积	-	-	31,436.59
期末未分配利润	38,405.09	-893,934.00	282,929.32

## 七、关联方、关联方关系及关联交易

### （一）主要关联方及关联方关系

根据《公司法》、《企业会计准则》及有关上市公司规则中有关关联方的认定标准，喜悦动漫公司确认的关联方如下：

#### 1、关联自然人

公司的关联自然人包括：

- （1）直接或间接持有公司5%以上股份的自然人；
- （2）公司董事、监事及高级管理人员；
- （3）“2、关联法人”第（1）项所列法人的董事、监事及高级管理人员；
- （4）本条第（1）、（2）项所述人士的关系密切的家庭成员，包括配偶、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母。

#### 2、关联法人

公司的关联法人包括：

- （1）直接或间接地控制本公司的法人或其他组织；
- （2）由前项所述法人直接或间接控制的除本公司及其控股子公司以外的法人或其他组织；
- （3）由上文“1、关联自然人”所列公司的关联自然人直接或间接控制的，或

担任董事、高级管理人员的，除本公司及其控股子公司以外的法人或其他组织；

(4) 持有本公司公司 5% 以上股份的法人或其他组织及其一致行动人；

(5) 中国证监会或公司根据实质重于形式的原则认定的其他与公司有特殊关系，可能或者已经造成公司对其利益倾斜的法人或其他组织。

### 3、关联方和关联方关系

根据上述关联方确认标准，公司报告期内关联方及关联方关系如下：

(1) 存在控制关系的关联方

关联方名称/ 姓名	与本公司关系	持股比例	备注
孙力	实际控制人	65%	

(2) 不存在控制关系的关联方

关联方名称（姓名）	持股比例	与本公司关系
孙玉兰	2015 年 8 月前持有本公司股份比例为 10%，现持股比例 3%	2015 年 8 月前为本公司持股 5% 以上股东
北京星光创世广告传媒有限公司	-	同受实际控制人孙力控制，截至转让说明书出具之日，该公司正在办理清算程序。
乐同科技	-	实际控制人孙力参股，持股比例为 30%，并担任法定代表人。目前已经签署股权转让协议，孙力也将不再担任乐同科技的法定代表人，截至转让说明书出具之日，相关工商登记程序已经完成
杭州悦畅游信息技术有限公司	-	本公司参股公司，持股比例 20%
钱欣	通过悦喜投资间接持股 1.2%	董事兼副总经理
吴杭兴	通过悦喜投资间接持股 1%	董事兼财务总监兼董事会秘书
谭巍巍	1%	董事
刘星辰	2%	董事
韩建	通过悦喜投资间接持股 0.3%	监事
刘阿坤	1%	监事
贾德叶	通过悦喜投资间接持股 0.3%	监事

## （二）关联交易

### 1、购销商品、提供和接受劳务的关联交易

#### (1) 向关联方提供劳务的关联交易

单位：元

关联方	关联交易内容	2015年1-8月	2014年度	2013年度
乐同科技	向关联方收取动漫节参展费	112,135.92	-	-
合计		112,135.92	-	-

根据公司与乐同科技签订《第十一届中国国际动漫节产业博览会展位合约》，约定乐同科技获得 A2 馆 4 号展位，展位单价为 700 元/平方米，展位面积为 165 平方米，展位费合计 115,500.00 元，其展位费系按照参展馆 A2 馆公开的展位基准单价收取，定价公允。

#### (2) 从关联方采购劳务的关联交易

单位：元

关联方	关联交易内容	2015年1-8月	2014年度	2013年度
杭州悦畅游信息技术有限公司	委托关联方制作游戏	2,000,000.00	-	-
合计		2,000,000.00	-	-

杭州悦畅游信息技术有限公司是一家专门从事计算机信息技术研究与开发的公司，公司持有其 20% 的股份，为了更有效的控制游戏质量，保证游戏开发进度，2014 年 12 月 28 日，公司与杭州悦畅游信息技术有限公司签订《悦舞团》手机软件 V2.0 技术开发合同，约定由杭州悦畅游信息技术有限公司负责开发《悦舞团》游戏，开发费用合计 350 万元，其系参考公开的市场价格双方协商确定，定价公允。2015 年 1-8 月公司累计向其支付开发成本 200 万元。

### 2、关联担保情况

单位：元

担保方	担保金额	担保起始日	担保到期日	担保是否已经履行完毕
孙玉兰	2,360,000.00	2013.9.18	2014.9.16	是

孙玉兰	2,360,000.00	2014.9.16	2015.9.15	是
-----	--------------	-----------	-----------	---

报告期内孙玉兰以其房产抵押，为公司杭州银行借款 236 万提供连带保证，2015 年 8 月公司已提前归还了上述借款。

### 3、关联房产租赁

单位：元

关联方	关联交易内容	2015 年 1-8 月	2014 年度	2013 年度
乐同科技	租赁房产	75,173.33	56,380.00	-
合计		75,173.33	56,380.00	-

2014 年 6 月 15 日，公司与乐同科技签订《动漫广场研发大楼租赁合同》，承租位于杭州市滨江区长江路 336 号 5 幢 805、806、807 室用于办公，租赁面积 308.93 平方米，租赁期限自 2014 年 7 月 1 日至 2017 年 6 月 30 日止，租金标准 1.0 元/天/平方米，年租金为 112,760.00 元。

乐同科技租予公司房产系由杭州白马湖生产创意城投资开发有限公司租入，租赁期限至 2017 年 6 月 30 日止，租金标准 1.0 元/天/平方米。

### 4、其他关联交易

公司的员工钱欣工薪支出通过乐同科技代付，具体金额如下：

单位：元

期间	工资支出
2015 年 1-8 月	48,790.33
2014 年度	72,921.00
2013 年度	-

公司与员工钱欣在报告期内均签订了劳动合同，其相应工薪支出亦全部计入了公司工薪支出成本，由于员工钱欣主要负责展会服务工作，杭州国际动漫节展会一般在 5 月召开及结束，在展会结束后其有协助孙力处理乐同科技的相关事宜，经公司、乐同科技和员工钱欣三方协商，其工资自 2014 年 7 月起由乐同科技代为支付，为保证公司人员的独立性，2015 年 6 月公司向乐同科技归还了其代付的工薪支出，且自 2015 年 6 月起员工钱欣工薪支出由公司自行支付。



## 5、关联方资金拆借

单位：元

发生期间	关联方	期初余额	借出资金	收回资金	期末余额	计收利息
2015年1-8月	孙玉兰	10,638,098.58	-	10,638,098.58	-	不计息
	孙力	670,189.79	894,259.98	1,564,449.77	-	不计息
	小计	11,308,288.37	894,259.98	12,202,548.35	-	
2014年度	孙玉兰	10,088,098.58	550,000.00	-	10,638,098.58	不计息
	孙力	77,703.24	842,486.55	250,000.00	670,189.79	不计息
	小计	10,165,801.82	1,392,486.55	250,000.00	11,308,288.37	
2013年度	孙玉兰	2,709,563.43	7,378,535.15	-	10,088,098.58	不计息
	孙力	334,703.24	-	257,000.00	77,703.24	不计息
	小计	3,044,266.67	7,378,535.15	257,000.00	10,165,801.82	

报告期内，公司动画主要以联合制作为主，资金投入相对较少，且公司经营较为谨慎，动画作品数量较少，资金需求较少，账面结余的资金较多，孙玉兰、孙力等公司股东因个人资金需求，主要是购置房产、子女教育支出等，向公司拆借了较大金额的资金，公司已在财务报表中如实确认为其他应收款-个人借款，考虑到公司经营活动产生的资金已能满足公司自身的经营需求，故公司未及时催收其归还借款，且未要求其支付相应的利息，其中2013年末、2014年末股东及关联方累计占用资金余额分别为10,165,801.82、11,308,288.37元。2015年8月公司对股东及关联方资金占用进行了规范化管理，进行了及时催收，截至2015年8月末股东及关联方资金占用款已全部收回。

## 6、关联方应收应付款项

## (1) 应收关联方款项

单位：元

项目名称	关联方	2015年8月31日		2014年12月31日		2013年12月31日	
		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
应收账款	乐同科技*	113,450.00	5,672.50	-	-	-	-
其他应收款	孙玉兰	-	-	10,638,098.58	-	10,088,098.58	-

	孙力	-	-	670,189.79	-	77,703.24	-
<b>合计</b>		-	-	11,308,288.37	-	10,165,801.82	-

\*注：公司应收乐同科技款项主要系 2015 年动漫节参展展会收入，截至公开转让说明书签署日已全部收回。

## （2）应付关联方款项

单位：元

项目名称	关联方	2015 年 8 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
其他应付款	乐同科技	-	129,301.00	-

## 7、公司关于关联交易的决策权限及决策程序

公司在有限公司阶段，公司未建立专门的关联交易管理制度，公司与关联方之间的上述关联交易没有履行专门的关联交易审批决策程序。

股份公司成立后，公司制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》等制度文件，规定了关联方及关联交易的认定，关联交易价格的确定和管理，关联交易合同的执行，关联股东及关联董事的回避表决等，明确了关联交易的股东大会表决程序和董事会表决程序，公司未来将严格按照相关规定制定交易价格，严格按照《关联交易管理制度》履行相关审批决策程序。

## 8、公司减少和规范关联交易的具体安排

公司将尽可能避免关联交易的发生，对于不可避免的关联交易，公司将严格执行关联交易决策程序及制度，遵循“公开、公平、公正”的交易原则，以保护公司和中小股东利益不受侵害。

公司控股股东及实际控制人孙力出具了《规范关联交易的承诺》，具体内容如下：

- （1）截至本承诺函出具之日，本人与喜悦动漫之间不存在未披露的关联交易。
- （2）本人及本人控制的企业（包括现有的以及其后可能设立的控股企业，

下同)将尽量避免与喜悦动漫发生关联交易。本人将履行作为喜悦动漫股东的义务,不利用相关权利影响喜悦动漫的独立性,不故意促使喜悦动漫对与本人及本人控制的其他企业的关联交易采取任何行动,不故意促使喜悦动漫的股东大会或董事会做出侵犯其他股东合法权益的决议。

(3) 如果将来喜悦动漫或其子公司不可避免的与本人及本人控制的其他企业发生任何关联交易,则本人承诺将促使上述交易按照公平合理和正常商业交易的条件进行,本人及本人控制的其他企业将不会要求或接受喜悦动漫或其子公司给予本人或本人控制的其他企业任何一项违背市场公平交易原则的交易条款或条件。

(4) 本人对上述承诺的真实性及合法性负全部法律责任,如果本人或本人控制的其他企业违反上述承诺,并造成喜悦动漫或其子公司经济损失的,本人同意赔偿相应的损失。

(5) 本承诺将持续有效,直至本人不再作为喜悦动漫的股东及其他与喜悦动漫有关联的情形。

## **9、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员、主要关联方以及持有公司5%以上股份的股东在主要客户和供应商中占有权益情况的说明。**

报告期内,公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员、主要关联方以及持有公司5%以上股份的股东均不在主要客户和供应商中占有权益。

## **10、关联方资金(资源)占用情况**

(1) 报告期内公司控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资源(资金)的情形

报告期内,孙玉兰、孙力等股东及关联方存在占用公司资金情形,其中2013年末、2014年末累计占用资金余额分别为10,165,801.82、11,308,288.37元。2015年8月公司对股东及关联方资金占用进行了规范化管理,对股东及关联方资金占用款进行了及时催收,截至2015年8月末股东及关联方资金占用款已全部收回。

(2) 公司防范关联方占用资源(资金)的制度及执行情况

股份公司成立后公司建立了由股东大会、董事会、监事会和高级管理人员组

成的公司治理结构，制定了新的《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等的现代企业管理制度，对关联交易、对外担保、资金占用等事项进行了较为明确的规定，完善了公司内部控制体系，并得到有效执行。

控股股东及实际控制人孙力及股东孙玉兰出具了《关于不占用挂牌公司资金的承诺函》，具体内容如下：

1) 本人及本人的关联方目前不存在任何占用喜悦动漫资金的情形；

2) 本人及本人的关联方将严格遵守有关法律规定和公司相关制度规定，杜绝与喜悦动漫发生非经营性资金往来的行为。对于确有必要发生经营性往来的，则将严格按照喜悦动漫的制度履行关联交易审批程序，并及时依照喜悦动漫权力机构的批准和合同的约定及时结算，以杜绝任何不正常的资金占用行为。

3) 如本人及本人的关联方违反前述承诺，造成喜悦动漫及其他股东损失的，本人将在喜悦动漫股东大会上公开道歉并承担由此引致的一切法律后果，包括但不限于向喜悦动漫承担由此而产生的全部民事赔偿责任。

4) 本承诺为不可撤销承诺，在本人为喜悦动漫关联方期间持续有效。

## 八、期后事项、或有事项及其他重要事项

### （一）期后事项

根据悦喜传媒公司董事会决议，公司以 2015 年 8 月 31 日为基准日整体变更为喜悦动漫（杭州）股份有限公司，变更后公司股本为人民币 10,000,000.00 元，2015 年 10 月 23 日，公司已取得变更后股份公司营业执照。

**2016 年 1 月 20 日，公司与北京派择网络科技有限公司成立合资子公司杭州晶萃数字技术有限公司，成立时间：2016 年 1 月 20 日，公司类型：私营有限责任公司，注册资本：100 万元，法定代表人：孙力，注册号：91330108MA27WR5FXH，住所：杭州市滨江区长江路 336 号 2 幢 806 室，经营范围：技术开发、技术服务、技术咨询、成果转让：数据处理技术（依法须经批准的项目，经相关部门批准后在有效期内方可开展经营活动）**

### （二）或有事项

截至公开转让说明书签署之日，公司无需要披露的重大或有事项。

### （三）其他重要事项

截至公开转让说明书签署之日，公司无需要披露的其他重要事项。

## 九、报告期内的资产评估情况

坤元评估接受本公司的委托，对公司变更设立股份有限公司所涉及的全部资产和负债在 2015 年 8 月 31 日的市场价值进行了评估，出具了坤元评报[2015]543 号《资产评估报告》。评估方法采用资产基础法，评估结论为：评估后的总资产为 13,272,625.98 元，总负债为 2,762,390.96 元，净资产为 10,510,235.02 元，净资产增值 440,393.34 元，增值率 4.37%。公司未根据评估结果进行调账。

## 十、股利分配情况

### （一）公司股利分配政策

《公司章程》规定：公司分配当年税后利润时，提取利润的 10% 列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50% 以上的，可不再提取。

公司法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照本条规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司弥补亏损和提取公积金后的所余利润，由股东按照持有的股份比例分配。

公司股东大会、董事会违反《公司法》和本章程的规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前，向股东分配利润的，股东必须将违法分配的利润退还公司。

如果公司持有本公司的股份，则该股份不得分配利润。

### （二）最近两年一期股利分配情况

公司最近两年一期未进行股利分配。

### （三）公司股票公开转让后股利分配政策

公司股票公开转让后股利分配政策不变，详细股利分配方案由公司股东大会

决定。

## 十一、风险因素及自我评估

### （一）动漫业务盈利不确定的风险

公司从事动漫作品的策划、设计、发行和动漫衍生业务的开发、运营业务。动漫业务盈利主要来自于动漫作品的发行收入（包含广告收入、播放收入），动漫衍生业务的开发及运营收入。如果公司动漫作品不能得到市场的认同，无法获得足够的收入来覆盖动漫作品的投入成本，将不利于公司的持续发展。

应对措施：公司一方面将提升原创动画作品制作水平，加大市场推广及开拓；另一方面将大力发展公司盈利能力较强的创新业务动漫制作业务，进而保证和提升公司动漫业务的盈利。

### （二）实际控制人不当控制的风险

公司实际控制人孙力直接持有公司 45% 的股权，通过杭州悦喜投资间接持有公司 20% 的股权，其合计通过直接或间接方式持有公司 65% 的股权，同时实际控制人孙力担任公司董事长兼总经理，虽然公司通过建立现代企业管理制度和完善法人治理结构尽可能地降低股权集中带来的风险，但其在公司决策、监督、日常经营管理上均可施予重大影响。公司存在实际控制人利用控股股东和主要决策者的地位对重大事项施加影响，从而使得公司决策存在偏离中小股东最佳利益目标的风险。公司股权的集中可能会给公司、其他股东及债权人带来控制不当的风险。

应对措施：股份公司成立后公司建立了由股东大会、董事会、监事会和高级管理人员组成的公司治理结构，制定了新的《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等制度，并对关联交易、对外担保等事项进行了较为明确的规定，完善了内部控制体系，提高了管理层的规范化意识，有效的防范实际控制人控制不当的风险。

### （三）政府补助政策变化的风险

报告期内，2015 年 1-8 月、2014 年度和 2013 年度公司净利润分别为 932,339.09 元、-1,176,863.32 元和 1,336,511.57 元，其中非经常性损益对利润总额的影响的合计数分别为 330,000.00 元、0 元和 2,957,700.00 元，占净利润比例

分别为 35.39%、0% 和 221.3%，尽管随着公司盈利能力的逐步提高，政府补助对公司利润的影响会逐步减弱，但政府补助对公司经营业绩贡献仍然较大，未来存在政府补助收入减少而影响公司盈利水平的风险。

应对措施：公司未来将继续大力发展主营业务，扩大销售规模，保持销售收入的稳定增长，并加强成本及费用控制，降低公司成本和费用，提升公司的盈利能力，减少政府补助对公司盈利的影响。

#### **（四）动漫影视制作依赖外协加工的风险**

公司动漫影视制作核心工作为创作过程的管控，提供创意、人物形象、主题思想及故事概要等核心内容，但并不直接参与动漫产品的技术制作。公司将劳动密集型的动漫影视片加工、制作环节委托专业机构外协加工。目前发展阶段，该委托加工模式对公司生产运营较为有利，公司与国内部分拥有高新技术的动漫制作机构建立了长期的友好合作关系。但如果外协加工商的加工质量或加工进度出现问题，将有可能对公司的生产运营造成一定的不利影响。

应对措施：公司由专人全程追踪动漫外协制作进度，并对其制作质量进行控制。国内现有大量的动漫代理制作公司，供应商选择范围较广，公司未来将会选取更多优秀的制作公司加入到公司的供应商范围，进行供应商招投标。

#### **（五）公司治理的风险**

公司自设立以来，逐步建立健全了法人治理结构，制定了适应公司现阶段发展的内部控制体系，但公司治理和内部控制体系仍需要在生产经营过程中逐步完善。随着公司的业务发展，尤其是动漫衍生业务的不断扩展，人员不断增加，由此带来的变化将对公司治理将会提出更高的要求。因此，公司未来经营中存在因内部管理不适应发展需要，而影响公司持续、稳定、健康发展的风险。

应对措施：股份公司成立后公司制定了新的《公司章程》、“三会”议事规则、《总经理工作细则》、《关联交易管理制度》、《信息披露制度》等制度，建立了内部控制体系，完善了法人治理结构，提高了管理层的规范化意识，公司治理将趋于规范。

#### **（六）产业政策变化的风险**

文化创意产业在我国属于朝阳产业，产业发展还处于探索阶段，自 2004 年

《关于发展我国影视动画产业的若干意见》及 2006 年《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》发布以来，行业主管部门出台了一系列的政策支持和促进文化创意产业的发展，创造了良好的市场环境。由于我国动漫产业尚处于发展初期，与动漫发达国家相比较为落后，因此，在未来相当长的时间内相关管理部门对于动漫产业的扶持保护政策将具有持续性。但随着国内动漫企业的逐渐成长，未来国家可能逐步降低对国内动漫产业的扶持力度，放宽对境外动漫作品的播放限制。这将会加剧国内动漫市场的竞争，对国内动漫企业形成冲击。从而使公司面临的市场环境发生重大变化。

应对措施：公司未来将持续关注国家产业政策的变化，针对产业政策可能发生的不利变化，继续坚持符合国家产业政策的业务开拓与创新，以降低公司业务不符合国家产业支持政策而带来的业务发展风险。

#### （七）行业竞争加剧的风险

2010 年以来，在不断增长的市场需求和普惠型动漫产业扶持政策的刺激下，国产动画生产总量及动漫企业数量大幅增长，但大部分中小动漫企业采取的是以动画制作代工为主的单一业态，单个动漫企业创意、制作能力较弱，市场制作水平良莠不齐。竞争主体的增多和国产动画产量的增长导致国内动画发行市场竞争日趋激烈，发行价格持续下滑。如果行业竞争进一步加剧，公司将无法完全避免因竞争加剧所可能带来的收入、毛利下滑的风险。

应对措施：公司作为一家以原创动画作品制作、动漫展会服务、动漫制作服务和游戏开发及游戏运营服务为主营业务的综合文化创意型企业，经过多年的发展，公司动漫产业链一体化经营的模式日益成熟，销售收入稳步增长，同时公司业务技术水平不断提升，市场竞争力逐步加强。



## 第五节 有关声明

### 申请挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

#### 全体董事签字：

董事姓名：孙力

签字：

董事姓名：钱欣

签字：

董事姓名：吴杭兴

签字：

董事姓名：谭巍巍

签字：

董事姓名：刘星辰

签字：

#### 全体监事签字：

监事姓名：韩建

签字：

监事姓名：刘阿坤

签字：

监事姓名：贾德叶

签字：

#### 高级管理人员签字：

总经理姓名：孙力

签字：

副总经理姓名：钱欣

签字：

财务负责人姓名：吴杭兴

签字：

董事会秘书姓名：吴杭兴

签字：

喜悦动漫（杭州）股份有限公司

2016年3月14日

## 主办券商声明

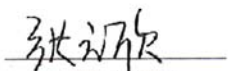
本公司已对喜悦动漫（杭州）股份有限公司公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人：



（李福春）

项目小组负责人：



（张立欣）

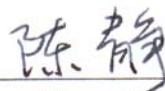
项目小组成员：



（张振华）



（廖建峰）



（陈 静）



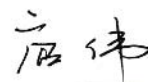
## 审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读《喜悦动漫（杭州）股份有限公司公开转让说明书》（以下简称公开转让说明书），确认公开转让说明书与本所出具的《审计报告》（天健审〔2015〕7150号）的内容无矛盾之处。本所及签字注册会计师对喜悦动漫（杭州）股份有限公司在公开转让说明书中引用上述报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对引用的上述内容的真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册会计师：



林国雄



唐伟

天健会计师事务所负责人：



傅芳芳



天健会计师事务所（特殊普通合伙）

二〇一六年三月十四日

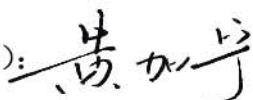
## 律师事务所声明

本所及经办律师已阅读喜悦动漫（杭州）股份有限公司公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的专业法律意见书无矛盾之处。本所及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

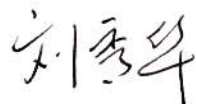
律所事务所负责人（签字）：



经办律师（签字）：



经办律师（签字）：



经办律师（签字）：



北京德恒（杭州）律师事务所



## 资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读喜悦动漫（杭州）股份有限公司公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

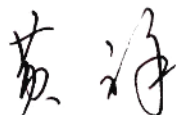
资产评估机构负责人：



签字注册资产评估师：



签字注册资产评估师：



## 第六节 附件

- 一、主办券商推荐报告
- 二、财务报表及审计报告
- 三、法律意见书
- 四、公司章程
- 五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见
- 六、其他与公开转让有关的重要文件。

（正文完）