

证券代码：000835

证券简称：长城动漫

公告编号：2017-017

长城国际动漫游戏股份有限公司 2016 年年度报告摘要

一、重要提示

本年度报告摘要来自年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

非标准审计意见提示

适用 不适用

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

适用 不适用

公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用 不适用

二、公司基本情况

1、公司简介

股票简称	长城动漫	股票代码	000835
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	赵锐勇（代行）	（空缺）	
办公地址	四川省成都市高新区天府大道北段 1700 号新世纪环球中心 E2, 2-1-1302、1304、1306		
传真	028-85322166		
电话	028-85322086		
电子信箱	sdsy@sdsycorp.com		

2、报告期主要业务或产品简介

一、报告期内公司从事的主要业务

（一）主要业务、产品及用途

2015年度，公司通过重大资产重组并购了诸暨美人鱼动漫有限公司、湖南宏梦卡通传播

有限公司、杭州东方国龙影视动画有限公司、北京新娱兄弟网络科技有限公司、杭州宣诚科技有限公司、上海天芮经贸有限公司和滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司等多家涉及动漫、游戏、旅游创意园等业务的文化娱乐类公司，正式进入文化娱乐行业。2016年度，公司为了彻底摆脱落后产能包袱，全面转型文化产业，将涉及炼焦产业的四川圣达焦化有限公司股权挂牌转让。

2016年底，随着圣达焦化有限公司工商变更登记手续的完成，标志着公司彻底转型为涵盖动漫设计、制作及发行、游戏开发及运营、创意旅游和衍生品销售等大型文化娱乐类企业。

本公司为控股型企业，母公司不开展具体业务，主要业务由上述提及的七家公司经营，各公司的经营业务如下：

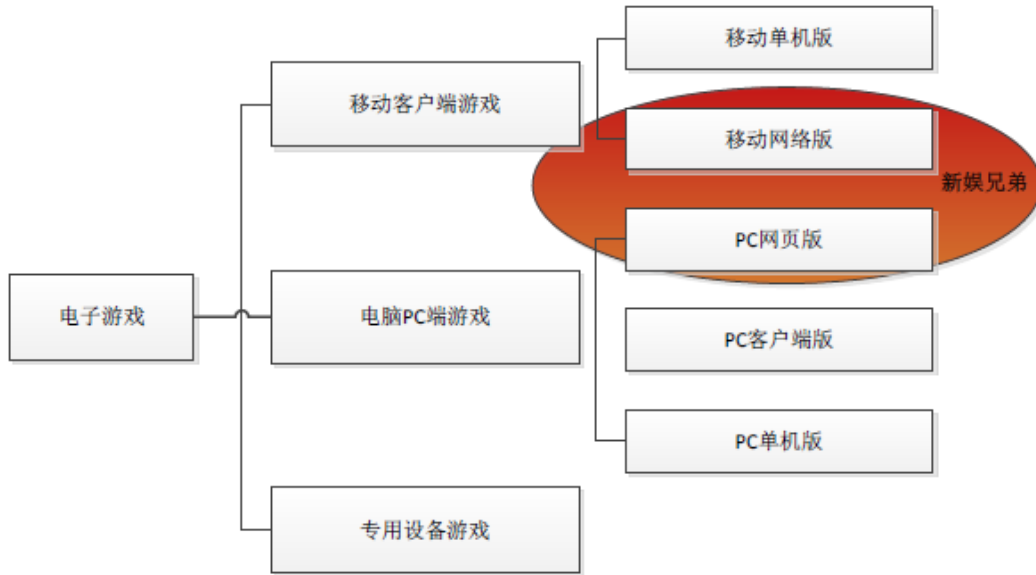
诸暨美人鱼动漫有限公司，主要从事原创动漫设计、动画制作与发行，开发运营的项目包括《天狼星》系列、《美人鱼》系列等，涵盖科幻、传统、古典等多种题材的系列作品。

湖南宏梦卡通传播有限公司是提供动漫领域“内容创意—节目制作—产业开发”全套解决方案的文化创意企业，以原创和动漫精品节目制作为先导，一度成为中国原创动画节目产量最高、获奖最多、播出规模最大的动画企业。

杭州东方国龙影视动画有限公司，主要从事动漫影视制作与发行、动漫形象授权、动漫衍生品开发与运营等业务。已成功制作并推出了《金丝猴神游属相王国》、《球嘎子》、《兔儿爷008》、《红豆仟》和长篇动画《杰米熊之神奇魔术》、《杰米熊之魔幻马戏团》、《杰米熊之甜心集结号》、《杰米熊之魔瓶大冒险》等多部优秀动画片。2016年度，公司的“杰米熊”系列四部、《球嘎子》及《红豆仟》6部动画片，实现在北京卡酷、甘肃卫视4轮重播。

北京新娱兄弟网络科技有限公司，主要从事网页游戏以及移动客户端游戏的研发、运营。2016年度，公司手游独家发行业务：发行了《魔灵觉醒》、《我的兽人》等。其中《魔灵觉醒》表现突出，最高排名进入IOS畅销榜前15。页游独家发行业务：发行了《我叫MT2》同名页游、《剑侠情缘2》同名页游等。其中，《剑侠情缘2》页游在第四季度上线。在同期表现YY平台排名第一，360平台同期畅销榜排名前三。另外，51wan页游平台2016年度共接入27款游戏；51wan手游大厅接入17款游戏，保持稳定的增长势头。

新娱兄弟的主营业务范围如下图所示：



在PC网页版游戏方面，新娱兄弟旗下拥有著名游戏娱乐平台51wan.com，51wan是中国第一个网页游戏运营平台，目前注册会员超过1亿，同时运营网页游戏50余款，月度活跃用户200万左右。新娱兄弟旗下平台51wan运营的游戏，《南帝北丐》、《南帝北丐2》、《武林3》、《悟空来了》等多款游戏深受玩家喜爱。

杭州宣诚科技有限公司，主要从事网页游戏、移动游戏的研发及运营。开发运营的游戏囊括了回合制、ARPG，魔幻风，三国风，Q版风，积累了丰富的产品经验，拥有一批扎实的研发人员，宣诚科技研发和运营的代表性游戏包括《王国印记》、《三国物语》、《小小王国》等。2016年度，公司积极把握H5的市场机会，把公司的页游产品移植成H5游戏。ARPG新产品《烽鼎江山》在上半年推出了很多版本，并在腾讯、360开放平台实现运营。

上海天芮经贸有限公司，主要从事动漫玩具的经营和销售业务，是业内知名的综合玩具供应商，天芮经贸成立十几年来，依靠前瞻性的市场潮流把握、创新性的自主研发设计和国内玩具制造厂商产品供应的有效整合，同时依托KA渠道的深耕，建立了完善和高效的国内KA渠道网络。希望将其打造成本公司动漫游戏类衍生产品的重要销售窗口。

滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司，定位于动漫游乐园、动漫体验园、教育培训基地，作为实体的动漫游戏基地，创意园建设有“一街（中华千年大道）、二城（动漫城、网游城）、三园（世界文化遗产博览园、龙盘寺佛文化博览园、文创旅游产业园）”六大主功能区，其中主打的“动漫城”、“网游城”将虚拟的动漫形象和游戏人物实体化，打造“线上娱乐+线下体验”的生态链条，多方位的满足人们的精神文化需求和创意文化旅游需求。

公司一期中华千年大道项目：包括唐代建筑（大明宫）、明清建筑（大政殿、万登台、乾清宫三大殿）、民国建筑（牌坊、江南水乡、总统府、民国街）等。二期中华千年大道项目：包括民国建筑（红楼）、近现代革命题材建筑（遵义会址、西花厅、毛泽东韶山故居、丰泽园）、少数民族建筑（土楼、民族村）、标志性建筑（新华门、祈年殿）等逐步落成，初具规模。另外，引进了海盗船、碰碰车、摇摆伞、神州飞碟、激流勇进、摩天轮等游乐设施，增强游客体验。2016年度被评选为安徽省影视拍摄基地。报告期内共接待游客30余万人。

可以说，通过上述七家公司的协同配合，公司基本打通了各类型IP原始创意——动漫影视、游戏产品发布——优质动漫影视或游戏的衍生产品销售——线下实地体验等整个娱乐产业链。

（二）经营模式

1、动漫影视类公司经营模式

杭州东方国龙影视动画有限公司、诸暨美人鱼动漫有限公司、湖南宏梦卡通传播有限公司三家公司均为动漫原创企业。公司的业务模式如下：第一，结合市场需求情况进行动漫创意设计；第二，根据动漫创意进行动漫形象与动漫情景设计；第三，在动漫创意、动漫形象与动漫情景设计的基础上进行动漫影视制作。第四，动漫影视播放与推广。第五，依据动漫影视播放与推广的效果，开展动漫形象及品牌的授权、衍生产品的销售。

公司收入来源有：在动漫影视作品播放时获取一定的播放收入；动漫影视产品获得较好的播放效果时，将具有自主知识产权的动漫形象及动漫品牌授权以获得收入；公司进一步开发制作包括动漫图书、少儿玩具在内的衍生品进行销售盈利。

2、北京新娱兄弟网络科技有限公司的经营模式

公司的主营业务为游戏开发、代理、运营。运营网络游戏的模式主要分为独代模式、自研模式和联运模式。

（1）独代运营模式是指，某一个运营方采用支付一定的授权金或某种特定的分成条件来独家代理网络游戏研发商的某款产品，在满足自己运营的同时，授权运营给其他运营方，来获得联运分成的差额收益。

新娱兄弟商务部门引进独代游戏之后，由研发部门进行对接，然后在平台支持部门的辅助对接准备工作结束后，由运营部门开展对外的联合运营和平台自身运营的两个业务。其中，

研发部门的对接是独代产品特有的程序之一，目的是完善整个游戏，达到上线运营标准。

(2) 自研模式与独代模式类似，只是游戏研发商为公司内部成立的研发工作室或独立结算的研发公司。其具体的运营模式与独代模式类似。

(3) 联运模式，指合作的双方中一方提供游戏内容、另一方提供用户，双方资源互补，这样既解决了需求也产生了收益，双方就产生的收益进行分成。游戏研发厂商，以合作分成的方式将产品嫁接到其他合作平台之上运营，即研发厂商提供游戏客户端、游戏更新包、充值系统、客服系统等必要资源，合作平台提供平台租用权、广告位等资源进行合作运营。联合运营模式是风险最小、最适用于新进入企业的运营模式。

网络游戏行业的收费方式主要有按时收费、按道具收费等类型，其中前者主要集中在PC端游的游戏产品上，而按照虚拟道具收费的方式已成为网页游戏的主要盈利模式。新娱兄弟的游戏收费方式主要为游戏内虚拟道具收费。游戏玩家主要通过支付宝、快钱等第三方支付平台方式在51wan运营平台账户内充值购买游戏币，然后在平台运营的游戏内购买虚拟道具进行游戏体验。51wan主要是通过获取其所运营的游戏内销售虚拟道具来获取相应收入，同时将取得的收入分成一定比例给游戏研发商后并支付相关推广费用后取得经营利润。

3、杭州宣诚科技有限公司的经营模式

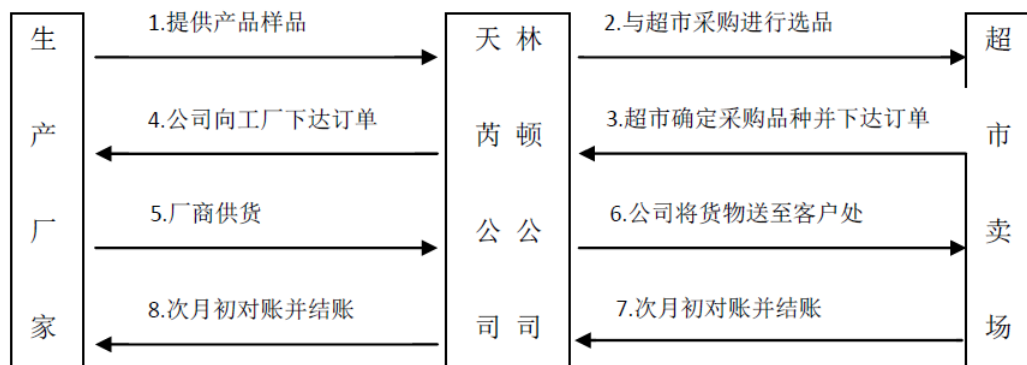
宣诚科技的游戏运营主要分为自主运营模式和授权运营模式，其中自主运营是指自研产品由公司运营团队在诸如腾讯等提供的开放平台上进行推广运营；授权运营的模式即自研产品按照语种授权，如繁体版、英文版、韩语版、日语版等，每个语种找一个合作伙伴进行独家授权运营合作，宣诚科技负责技术支持，对方负责运营和翻译相关的工作，主要以运营分成的模式进行合作。

自主运营又可以分为官网运营（此处的官网运营是指我们自己研发的产品提交到腾讯、360平台，然后自己承担用户导入、技术维护、客户服务等研发和运营相关的工作。）和联合运营两种。官网运营模式，玩家通过支付宝等充值渠道进行充值，从而获得游戏内的虚拟货币，官网运营游戏在游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时确认营业收入。联合运营是指公司与第三方平台商签订合作协议，将游戏产品提交至一个或多个游戏下载平台，玩家通过第三方平台下载游戏。第三方平台商根据游戏产品在合作协议约定的结算期内的收入情况和约定的收入分成比例，向公司结算收入，公司与第三方平台核对数据确认无误后确认营业收入。

授权运营是指游戏运营商向公司支付一定价格的版权金取得游戏产品在固定区域的代理运营权，并根据合作协议约定的结算期内的游戏产品收入情况和约定的收入分成比例，向公司结算收入。

4、上海天芮经贸有限公司的经营模式

公司主要从事动漫玩具的经营和销售获取价差受益，其业务流程如下：



5、滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司的经营模式

滁州创意园的经营模式如下：第一，以旅游、体验为目的对动漫旅游创意园进行创意规划；第二，获得动漫旅游创意园需要的动漫品牌或动漫形象的授权；第三，建设开发动漫旅游创意园；第四，向旅游团体和个人客户开放，收取门票盈利。

（三）主要业绩的驱动因素

公司2016年度业绩驱动因素主要为战略驱动，通过引入和培育动漫、游戏等文化娱乐类业务，淘汰原有的焦化产业，实现公司业务转型升级，达到提升公司业绩的目的。另外，鉴于并购进来的企业都签订有业绩对赌协议，激励驱动因素也对公司业绩的提升保障产生一定作用。

后续，公司在继续利用好战略驱动因素、激励驱动因素的同时，也探寻尝试营销驱动、结构驱动、制度驱动、文化驱动的可行性。

（四）公司所属行业的发展阶段、周期性特点及公司所处行业地位

公司的业务范围涉及动漫类影视及衍生产品、游戏行业，整体来看可以归属于目前较为火热的泛娱乐行业。

1、泛娱乐行业的发展现状

2011年以来，随着我国网络基础设施的逐步完善和网络强国建设步伐加快，网络游戏、网络影视、网络文学、网络动漫、网络音乐、周边产品等“互联网+文化娱乐”业态广泛互联并深度融合，逐步形成“泛娱乐”产业，并逐渐成为社会和资本关注的热点。泛娱乐产业以IP（Intellectual Property，知识产权）为核心，IP可以是一个故事、一个角色或者其他任何大量用户喜爱的事物。泛娱乐产业的本质是内容产品在多元文化娱乐业态之间的迭代开发，通过内容产品连接、受众关联和市场共振，有效地降低了文化娱乐产业的前期开发风险，同时扩大受众范围，挖掘产品的长尾价值，实现规模效应，切实提高产业回报率。

2016年，国民消费升级趋势持续，文化娱乐消费保持快速增长。泛娱乐产业已经成为我国新经济的重要组成部分和拉动力量，泛娱乐核心产业2016年总产值约为4155亿元，预计2017年达到4800亿元以上，增速15%以上。此外，周边衍生品、主题乐园等方面也存在较大的增长空间。

泛娱乐产业的本质是网络游戏、网络影视、网络动漫、网络文学、网络音乐等多元文化娱乐业态的广泛互联与深度融合，业态之间自由连接，共融共生，形成网状价值链生态圈。

从产业链角度来看，文学和动漫为泛娱乐产业链的培养和孵化层（上游），影视和音乐为泛娱乐产业链的影响力放大、运营和辅助变现层（中游），游戏、演出和衍生品为泛娱乐产业链的主要变现层（下游），三大产业链层次和谐勾连，并不断优化升级。

网络文学、网络动漫、客户端网络游戏产业的开发对于IP的形成、粉丝的聚集以及用户忠诚度的培养意义重大，而网络影视、网页游戏、移动游戏对IP的进一步开发让IP的价值发挥到极致，并反过来影响产业链前端环节，上下游共生，打通产业链，使每一个环节上每一种业态都不再孤立发展，打造“同一明星IP，多种文化创意产品体验的创新业态”。

借助精品IP的影响力，结合游戏、实景娱乐、旅游、教育、乐园、体育等周边产业，市场形成了多样化的娱乐消费场景。泛娱乐产业整体呈现三大发展趋势：一、精品内容头部效应明显，用户对精品的需求及付费意愿不断提升，行业从争夺流量逐渐转向优质内容；二、企业多元、协同开发变现意愿增强，精品内容搭配娱乐体验的多元业态层出不穷；三、文化娱乐产业上中下游深度融合，以IP为导向、生态产业链运作与跨界融合思维、已经成为业界的方向与共识，市场竞争愈加激烈。

2、周期性特点

公司所涉及产业属于文化娱乐业，具有类型丰富、受众广泛的特点，可以为受众和玩家提供轻松愉悦的精神文化体验，因此，其在经济快速发展时期可以缓解人们的工作压力，在经济相对不景气时期也可以缓解人们的心理压力。行业规模随经济周期的波动变化并不明显，具备一定的抗衰退特征。

受到人们消费习惯和商家营销策略的影响，受众在传统节日和法定假日期间拥有更多的消费需求。而从半年度数据来看，下半年由于节假日相对较多，行业的收入通常高于上半年收入。

从地域角度考虑，在东部沿海地区、省会城市和其他经济发展水平较高的城市，居民收入和消费能力相对较高，其网络建设等基础设施较为完善，文化娱乐市场消费也相对旺盛。

3、公司所处行业地位

诸暨美人鱼动漫有限公司成立时间较短，在行业中的竞争地位有限，市场占有率较低。

湖南宏梦卡通传播有限公司有着辉煌过去，但是由于经营不善陷入经营困境，尚存有较多的可挖掘IP资源。

杭州东方国龙影视动画有限公司主要从事动漫影视制作与发行、动漫形象授权、动漫衍生品开发与运营等业务，在动漫行业具有较强的市场影响力。但另一方面，由于东方国龙资金相对缺乏，自我发展速度较慢，市场占有率较低。

北京新娱兄弟网络科技有限公司旗下拥有著名游戏娱乐平台51wan.com，51wan是中国第一个网页游戏运营平台，目前注册会员超过1亿，同时运营网页游戏50余款，月度活跃用户200万左右。成立的历年以来获得多个行业知名奖项。包括“中国游戏产业年会”中国游戏企业新锐奖、海外拓展奖、网博会十大最受欢迎网页游戏等。在游戏领域具备较高的品牌优势和用户优势，作为国内老牌页游运营平台，新娱兄弟目前市场占有率约为1%-2%。

杭州宣诚科技有限公司作为游戏研发商，目前规模较小，市场占有率较低。研发技术方面，公司自设立以来一直专注于网页游戏的自主研发，形成了深厚的技术积累，并组建了一支规模较大、研发能力较强的研发团队，具有同时研发跨终端、多种题材网络游戏的能力。

上海天芮经贸有限公司主要从事动漫玩具的经营和销售业务，是业内知名的综合玩具供应商，鉴于动漫玩具经销商数量较多，行业竞争极其激烈，在玩具供应领域的市场占有率较低。

滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司成立时间较晚，因而市场影响力有限，市场占有率很低。但是，目前国内以动漫体验为特色的创意园较少，且动漫创意园有较强的地域性，滁州创意园在安徽区域内具备先发优势。作为公司探索线上线下融合的战略构想，具有战略意义。

总体上看，公司经过资产重组、剥离运作，基本搭建了一个从IP原始创意到线下实地体验的完整泛娱乐产业链架构。从单个个体上看，似乎目前都不具备超强的市场竞争力，但是麻雀虽小、五脏俱全，如果能够充分发挥各家公司之间的协同效应，应该能够产生较为理想的经营效益。

3、主要会计数据和财务指标

(1) 近三年主要会计数据和财务指标

公司是否因会计政策变更及会计差错更正等追溯调整或重述以前年度会计数据

是 否

单位：人民币元

	2016 年	2015 年	本年比上年增减	2014 年
营业收入	326,687,730.13	357,407,679.27	-8.60%	449,301,746.40
归属于上市公司股东的净利润	-80,632,082.67	18,386,520.10	-538.54%	74,731,586.15
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-140,343,482.99	-18,056,142.60	-677.26%	6,416,817.23
经营活动产生的现金流量净额	62,540,049.62	89,121,954.04	-29.83%	218,940,943.82
基本每股收益（元/股）	-0.25	0.06	-516.67%	0.24
稀释每股收益（元/股）	-0.25	0.06	-516.67%	0.24
加权平均净资产收益率	-20.69%	2.78%	-23.47%	19.91%
	2016 年末	2015 年末	本年末比上年末增减	2014 年末
总资产	1,373,798,675.52	1,475,173,970.24	-6.87%	753,561,585.93
归属于上市公司股东的净资产	354,847,774.43	344,870,070.04	2.89%	651,483,549.94

(2) 分季度主要会计数据

单位：人民币元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	58,830,604.17	117,905,077.57	54,006,919.78	95,945,128.61
归属于上市公司股东的净利润	-19,124,602.16	-75,523,254.34	1,274,286.13	12,741,487.70
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-20,299,335.37	23,622,078.97	439,604.74	-144,105,831.33
经营活动产生的现金流量净额	-14,531,719.05	19,972,269.60	53,495,822.97	3,603,676.10

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

是 否

4、股本及股东情况

(1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

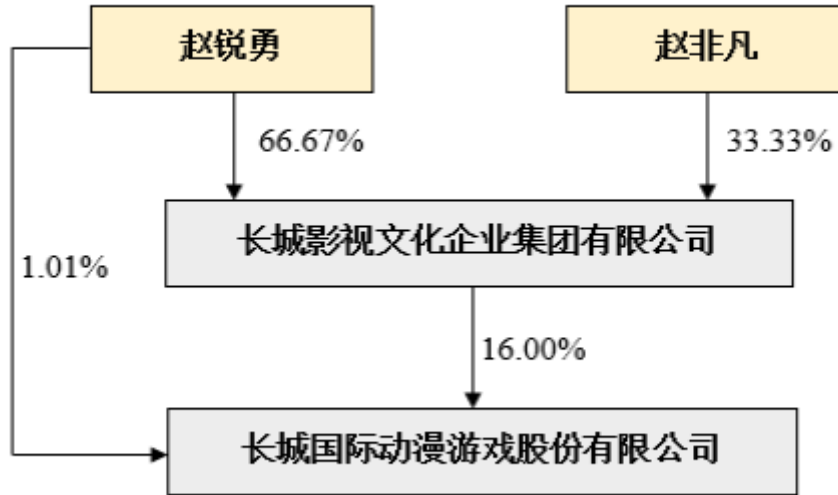
报告期末普通股股东总数	46,912	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	45,527	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
长城影视文化企业集团有限公司	境内非国有法人	16.00%	52,281,638	21,390,374	质押	50,000,000	
邱晓勤	境内自然人	4.97%	16,252,956	0			
四川圣达集团有限公司	境内非国有法人	3.06%	10,000,000	0	质押 冻结	10,000,000 10,000,000	
中国工商银行股份有限公司一招商移动互联网产业股票型证券投资基金	其他	2.43%	7,937,078	0			
赵锐勇	境内自然人	1.01%	3,300,000	2,475,000			
云南卓晔投资管理有限公司一卓晔 1 号基金	其他	1.01%	3,300,000	0			
张惠丰	境内自然人	0.69%	2,264,300	0	质押	2,264,300	
全国社保基金六零四组合	其他	0.61%	2,000,000	0			
中国农业银行一新华行业轮换灵活配置混合型证券投资基金	其他	0.53%	1,748,148	0			
山东富源投资有限公司	境内非国有法人	0.48%	1,553,271	0			
上述股东关联关系或一致行动的说明	1、根据长城集团与圣达集团签署的《股权转让协议》，在股权转让协议签署之日至圣达集团质押给天津银行成都分行的 10,000,000 股股权转让的手续办理完毕的期间内，圣达集团委托长城集团管理其所持有的本公司 10,000,000 股股权。在托管期内，长城集团根据《公司法》及公司章程的规定，全权行使圣达集团该项股权的股东权利，并履行圣达集团该项股权的股东义务。2、赵锐勇是长城集团实际控制人。3、除前述第 1、2 条所述情况，公司未知其他股东之间是否存在关联关系或一致行动。						
参与融资融券业务股东情况说明（如有）	不适用						

(2) 公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

适用 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

(3) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



5、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市，且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券
否

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求
否

2016年末，随着圣达焦化有限公司工商变更手续的完成，正式宣告从焦炭生产企业转型为涵盖动漫设计、制作及发行、游戏开发及运营、创意旅游和衍生品销售等大型文化娱乐类企业。

报告期内，公司实现主营业务收入325,684,805.62元，主要由焦化、动漫、动漫衍生品、游戏、旅游几个板块构成，其中非焦化板块的占比达到了77%左右。公司实现归属于母公司股东的净利润-84,669,420.67元，导致亏损的主要原因有：四川圣达焦化有限公司停止生产，计提了土地修复费，固定资产减值准备，员工补偿款；资产减值损失相比较上年同期增加；公司主营业务发生重大变化，公司相应调整了应收款项坏帐准备的计提比例并对与原主营业务相关资产进行清理等。

报告期内，公司各子公司的经营情况及市场占比如下：

杭州东方国龙影视动画有限公司的“杰米熊”系列四部、《球嘎子》及《红豆仟》6部动画片，实现在北京卡酷、甘肃卫视4轮重播。杭州东方国龙影视动画有限公司的管理层具备丰富的行业从业经验，但由于运营资金相对缺乏，自我发展速度较慢，市场占有率较低。

杭州宣诚科技有限公司积极把握H5的市场机会，把公司的页游产品移植成H5游戏。ARPG新产品《烽鼎江山》在上半年推出了很多版本，并在腾讯、360开放平台实现运营。杭州宣诚科技有限公司组建了一支规模较大、研发能力较强的研发团队具有同时研发跨终端、多种题材网络游戏的能力，但是作为游戏研发商，目前规模较小，市场占有率较低。

北京新娱兄弟网络科技有限公司的手游独家发行业务：发行了《魔灵觉醒》、《我的兽人》等。其中《魔灵觉醒》表现突出，最高排名进入IOS畅销榜前15。页游独家发行业务：发行了《我叫MT2》同名页游、《剑侠情缘2》同名页游等。其中，《剑侠情缘2》在同期表现YY平台排名第一，360平台同期畅销榜排名前三。另外，51wan页游平台2016年度共接入27款游戏；51wan手游大厅接入17款游戏，保持稳定的增长势头。北京新娱兄弟网络科技有限公司旗下拥有著名游戏娱乐平台51wan.com，51wan是中国第一个网页游戏运营平台，目前注册会员超过1亿，在游戏领域具备较高的品牌优势和用户优势，作为国内老牌页游运营平台，新娱兄弟目前市场占有率约为1%-2%。

上海天芮经贸有限公司主要从事动漫玩具的经营和销售业务，是业内知名的综合玩具供应商，鉴于动漫玩具经销商数量较多，行业竞争极其激烈，在玩具供应领域的市场占有率较低，2016年度经营效益不佳。

诸暨美人鱼动漫有限公司，主要从事原创动漫设计、动画制作与发行，开发运营的项目包括《天狼星》系列、《美人鱼》系列等，涵盖科幻、传统、古典等多种题材的系列作品，2016年度经营效益不佳。

滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司一期中华千年大道项目：包括唐代建筑（大明宫）、明清建筑（大政殿、万登台、乾清宫三大殿）、民国建筑（牌坊、江南水乡、总统府、民国街）等。二期中华千年大道项目：包括民国建筑（红楼）、近现代革命题材建筑（遵义会址、西花厅、毛泽东韶山故居、丰泽园）、少数民族建筑（土楼、民族村）、标志性建筑（新华门、祈年殿）等逐步落成，初具规模。另外，引进了海盗船、碰碰车、摇摆伞、神州飞碟、激流勇进、摩天轮等游乐设施，增强游客体验。报告期内共接待游客30余万人。2016年度被评选为安徽省影视拍摄基地，在当地已经形成了一定的先发优势。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

√ 是 □ 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

√ 适用 □ 不适用

单位：元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
焦炭及系列产品	81,262,637.10	76,289,311.20	6.12%	-33.03%	-40.99%	2.72%
游戏产品	182,536,005.73	79,597,589.07	56.39%	26.97%	34.95%	-21.20%
动漫衍生品	37,321,196.99	19,141,240.47	48.71%	2.11%	4.67%	-7.79%

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

□ 是 √ 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

√ 适用 □ 不适用

(1) 报告期公司营业收入 326,687,73.13 元，较上年同期下降 8.60%，营业成本 178,245,757.40 元，较上年同期下降 25.29%，主要系公司进行产业调整，将四川圣达焦化有限公司处置，焦化行业比例下降，报告期公司收入和成本均下降。

(2) 报告期公司归属于上市公司股东的净利润 -80,632,082.67 元，较上年同期下降 538.54%。主要是对商誉计提了减值准备；焦化业务的毛利水平继续下降导致的利润减少；2016 年 12 月处置了四川圣达焦化有限公司股权，公司主营业务发生重大变化，公司相应调整了应收款项坏帐准备的计提比例，对与原主营业务相关资产进行清理，对存在减值迹象的资产计提减值准备等因素综合影响。

6、面临暂停上市和终止上市情况

□ 适用 √ 不适用

7、涉及财务报告的相关事项

(1) 与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况说明

√ 适用 □ 不适用

本期会计估计变更。

1、本次会计估计变更前后情况变化

账龄	应收账款计提比例		其他应收款计提比例	
	变更前	变更后	变更前	变更后
1年以内（含1年）	1%	2%	1%	2%

1-2年	5%	10%	5%	10%
2-3年	10%	30%	10%	30%
3-4年	30%	50%	30%	50%
4-5年	30%	80%	30%	80%
5年以上	50%	100%	50%	100%

应收款项分类中的“单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项”、“单项金额不重大但单项计提坏账准备的应收款项”以及“按组合计提坏账准备的应收款项”的其他部分仍按照原相应的会计估计处理。

2、会计估计变更原因

鉴于公司持有的四川圣达焦化有限公司99.80%股权转让已过户完成，公司资产和主营业务结构发生了重大变化。为了更加客观、公允地反映公司的财务状况以及经营成果，使公司的应收债权更接近于公司回收情况和风险状况，根据公司所处行业特点，参考同行业上市公司的应收款项坏账准备计提比例，公司对应收款项按账龄分析法计提坏帐准备的计提比例进行变更。

二、本次会计估计变更对公司的影响

根据《企业会计准则第 28 号—会计政策、会计估计变更和差错更正》的规定，公司本次会计估计变更采用未来适用法进行会计处理，无需追溯调整，对以往各年度财务状况和经营成果不会产生影响。

(2) 报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

适用 不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

(3) 与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

适用 不适用

详见本报告“第十一节财务报告”中“八、合并范围的变更”。

长城国际动漫游戏股份有限公司

董事会

2017 年 4 月 28 日