

证券代码：000835

证券简称：长城动漫

公告编号：2018-030

# 长城国际动漫游戏股份有限公司 2017 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	沈琼	(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 E5 座 E9 层 3-2-1412 号		
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) 主要业务、产品及用途

2017年度为公司摆脱落后产能包袱，实现全面转型文化产业的第一年。2017年4月，公司通过收购浙江新长城动漫有限公司进一步拓展电影、电视剧、主题乐园、新媒体等多元化创

意领域，优化影视制作、宣传发行、衍生品开发、跨界合作等链节式产业结构。

公司为控股型企业，致力于通过多元化、多渠道的发展，实现公司以IP为导向的动漫形象和动漫游戏作品的收益最大化。截止2017年底，公司主要业务由旗下八家子公司经营，分别是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、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、滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司、浙江新长城动漫有限公司，各公司的经营业务如下：

1、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。

2017年度，子公司北京新娱兄弟网络科技有限公司手游独家发行业务《魔灵觉醒》、页游《剑侠情缘2》等独家产品收入稳定。储备了《黑龙与天使》，《洪荒》，《上吧MT》等独家游戏产品。16年年底发行的《剑侠情缘2》同名页游收入在2017年第一季度稳步上升。另外，51wan页游平台2017年度共接入40款游戏；51wan手游大厅接入13款游戏，并且联运手游取得了流水上的新突破，累计流水突破3000万元，单款月流水破100万的有4款，保持稳定的发展势头。

新娱兄弟主要游戏经营情况（表1）

序号	游戏名称	游戏类型	运营模式	收费方式	收入（元）
1	魔灵觉醒	手游	自主运营	运营收费	37,829,442
2	传奇霸业	页游	联合运营	运营收费	13,474,844
3	蓝月传奇	页游	联合运营	运营收费	15,022,125
4	热血三国	手游	联合运营	运营收费	9,502,206
5	大公爵	手游	联合运营	运营收费	9,075,808

新娱兄弟主要游戏运营指标（表2）

魔灵觉醒				
项目	1季度	2季度	3季度	4季度

活跃用户数	841571	430883	407327	580751
付费用户数	38711	26003	31176	52209
ARPU值（元）	22.34	33.37	26.60	35.01
付费ARPPU值（元）	485	553	347	389

注1：传奇霸业、蓝月传奇、热血三国、大公爵为联合运营游戏，相关游戏数据不完整，未对这四款游戏进行运营指标统计。

注2：活跃用户指在某段时间登录过游戏的用户。

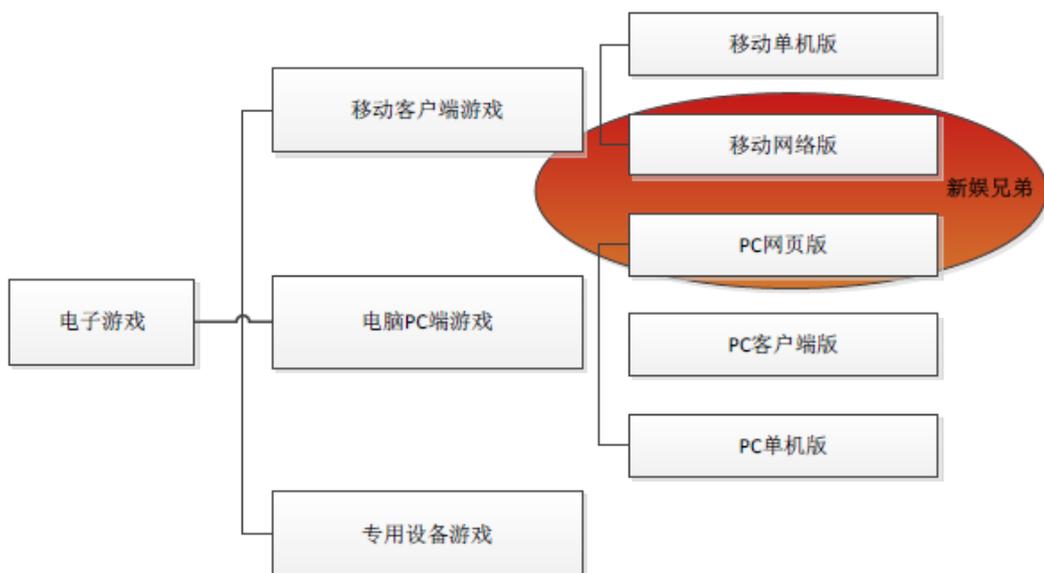
注3：付费用户指充过钱的用户。

注4：ARPU(Average Revenue Per User)：平均每用户收入，即可通过 总收入/AU 计算得出。

注5：ARPPU (Average Revenue Per Paying User)：平均每付费用户收入，可通过 总收入/APA 计算得出。

51wan.com上线游戏数据统计：2017年1月1日，平台在线游戏56款；2017年度上线游戏40款，下线游戏39款，2017年12月31日，在线游戏57款。

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。

2、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，积累了丰富产品经验，拥有一批扎实的研发人员，宣诚科技研发的代表性游戏包括《三国熹妃传》、《烽鼎江山2.0》、《三国物语》、《真武魂》等。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，报告期内，公司推出H5游戏《鸣剑惊云》，取得较好的成绩。

宣诚科技主要游戏经营情况（表1）

序号	游戏名称	游戏类型	运营模式	收费方式	收入（元）
1	烽鼎江山2.0	页游	游戏定制	买断	754,716.96
2	真武魂	页游	游戏定制	买断	3,301,886.68
3	三国熹妃传	页游	自研外放	运营收费	3,693,735.96
4	真武魂日语版本	页游	游戏买断	买断	1,698,113.16
5	美术作品	页游	定制	定制费	754,716.8
6	三国物语	页游	自研自营	运营收费	50,943.39

注1：定制游戏指我们按照客户的要求制作一款游戏。

注2：买断游戏指我们制作的游戏，直接卖给需要的客户。

注3：自研外放就是我们研发了游戏，跟别人联合运营，我们负责技术维护，对方负责用户导入和运营，收入分成。

注4：自研自营就是我们自己的游戏我们自己运营，自己负责技术维护和导入用户以及运营服务。

宣诚科技主要游戏运营指标（表2）

三国熹妃传				
项目	1季度	2季度	3季度	4季度

用户数量	128654	35689	42594	43935
活跃用户数	28654	7853	5385	3581
付费用户数	3955	2684	1026	689
ARPU值（元）	4.95	24.33	24.78	21.06
充值流水（元）	1,910,515	2,605,010	3,167,315	2,776,958

注1：烽鼎江山2.0、真武魂、真武魂日语版本为定制买断游戏，无运营指标数据。

注2：活跃用户指在某段时间登录过游戏的用户。

注3：付费用户指充过钱的用户。

注4：ARPU(Average Revenue Per User)：平均每用户收入，即可通过 总收入/AU 计算得出。

3、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。

4、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。

5、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。2017年度，公司和子公司菠萝蜜影视传媒有限公司被认定为“高新技术企业”，动画片《红豆仟》入选浙江省“六个五”精品献礼工程，（子公司）菠萝蜜影视传媒有限公司还被遴选为“首批浙江成长型文化企业”。其中，“杰米熊”系列四部动画片在南京少儿、内蒙古少儿、新疆卫视和中国教育台播出（见表1）。同时，在各大新媒体平台的动画播放数据（见表2）亦有很大的提升，并获得了较好的口碑。

(1) 电视台的播出数据（表1）

序号	片名	签约台	播出日期	播出时段
----	----	-----	------	------

1	《杰米熊之神奇魔术》	南京少儿	2017.03.06	11:40-12:00
	《杰米熊之魔幻马戏团》			
	《杰米熊之甜心集结号》			20:00-20:20
	《杰米熊之魔瓶大冒险》			
2	《杰米熊之甜心集结号》	内蒙古少儿	2017.10.19	18:00
	《杰米熊之魔瓶大冒险》			
3	《杰米熊之甜心集结号》	新疆卫视	2017.11.02	12:50
	《杰米熊之魔瓶大冒险》			
4	《杰米熊之魔瓶大冒险》	中国教育台	即将播出	

(2) 新媒体的播出数据 (选取了其中两个播放平台) (表2)

片名	播出平台	点击量 (万)	评分
《杰米熊之神奇魔术》	爱奇艺	420.5	8
	优酷	64.1	8.5
《杰米熊之魔幻马戏团》	爱奇艺	754	8
	优酷	180.4	8.9
《杰米熊之甜心集结号》	爱奇艺	199	7.9
	优酷	105.2	8.7
《杰米熊之魔瓶大冒险》	爱奇艺	1600	7.6
	优酷	2124.1	8.9

6、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。

7、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、明清建筑、民国建筑等。二期中华千年大道项目：包括民国建筑、近现代革命题材建筑、少数民族建筑、标志性建筑等逐步落成，初具规模。2017年上半年，新引进水上自行车项目、拍摄微电影项目、坤宁宫佛堂、民国街小坦克车等项目，较受游客欢迎。下半年，针对游客减少开展了一系列优惠活动，并筹划举办啤酒音乐节活动，以提升园区知名度，扩大滁州园区的影响力。

8、浙江新长城动漫有限公司成立于2014年，整合各界资源优势，致力于动漫产业化发展，立志成为中国创新动漫电影综合运营的引领者。公司拥有集创作、制作、策划、发行、管理于一体的完备团队，志在打造中国第一的产业综合体愿景，拓展电影、电视剧、主题乐园、新媒体等多元化创意领域，优化影视制作、宣传发行、衍生品开发、跨界合作等链节式产业结构。

美人鱼动漫系列电影的首部作品《咕噜咕噜美人鱼》已于2015年12月在全国范围内公映，得到了市场的广泛认可与观众的极佳口碑。票房超过千万，实现中国二维Flash动画电影的历史新高度。系列作品《咕噜咕噜美人鱼2》已于2017年12月底上线。根据公司规划，后期公司将继续动画电影《聊斋故事》、三维动画电影《机甲战神》系列及其他的动画影视剧的开发制作。

通过上述八家公司的协同配合，公司基本构建了各类型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

东方国龙、美人鱼动漫、宏梦卡通、浙江新长城四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

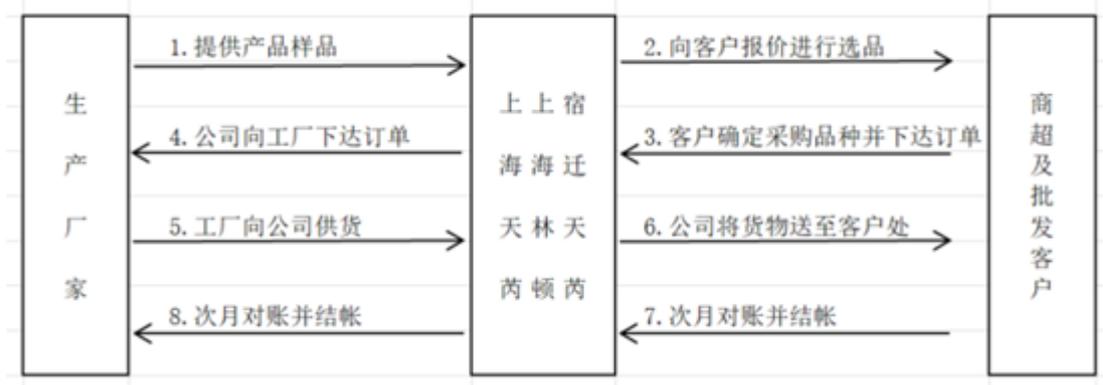
宣诚科技的游戏运营主要分为自主运营模式和授权运营模式，其中自主运营是指自研产品由公司运营团队在诸如腾讯等提供的开放平台上进行推广运营；授权运营的模式即自研产品按照语种授权，如繁体版、英文版、韩语版、日语版等，每个语种找一个合作伙伴进行独家授权运营合作，宣诚科技负责技术支持，对方负责运营等工作，主要以运营分成的模式进行合作。

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收益，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2017年度业绩驱动因素主要为战略驱动和激励驱动，通过引入和培育动漫、游戏、电影等文化娱乐类业务，达到提升公司业绩的目的。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、周期性特点以及公司所处行业地位（来源：工业和信息化部）

#### 1、泛娱乐行业发展现状

2017年12月8日，中共中央政治局就实施国家大数据战略进行第二次集体学习，提出要构建以数据为关键要素的数字经济，推动实体经济和数字经济融合发展。研究表明，数字化程度每提高10%，人均GDP增长0.5%至0.62%。在全球经济增长乏力情形下，数字经济被视为推动经济变革、效率变革和动力变革的加速器，撬动经济发展的新杠杆。目前，全球22%的GDP与涵盖技能和资本的数字经济紧密相关，我国数字经济正在进入快速发展新阶段。有报告显示，2016年，中国数字经济规模达到22.6万亿，同比增长18.9%，占GDP比重达到30.3%，并且到2035年我国的数字经济将达16万亿美元。

近几年，以IP为核心的泛娱乐产业从内容融合向产业生态融合迈进，新业态、新模式不

断涌现，行业发展焕发新活力，这不仅可以满足人民日益增长的美好生活需要，而且可以加快我国数字化进程，推进数字经济发展，为实现数字中国的宏伟目标奠定基础。

2016年我国泛娱乐产业产值达到4155亿元，约占数字经济的18.4%。2017年，我国泛娱乐核心产业产值约为5484亿元，同比增长32%，预计占数字经济的比重将会超过1/5，成为我国数字经济的重要支柱和新经济发展的重要引擎，对于推动我国经济高质量发展有着重要的作用。

2017年，文化部颁布的《关于“十三五”时期文化发展改革规划》中提出“要加快发展动漫、游戏、创意设计、网络文化等新型文化业态，支持原创动漫创作生产和宣传推广，培育民族动漫创意和品牌”。新生态构建的背景下，泛娱乐产业的“玩法”更加丰富多元，“百花齐放”是2017年泛娱乐行业发展过程中的最大亮点。一是行业平台新业态不断涌现。二是泛娱乐产业细分领域“玩法”多元。首先，短视频细分领域新业态不断涌现。2017年是真正意义上的“短视频元年”，受到网络用户、特别是移动网络用户高涨的碎片化娱乐需求的影响，行业迎来了一个前所未有的高速发展期。其次，网络游戏行业发展更加精细化、集约化、多元化，丰富的游戏品类不断填补细分市场的空白。三是行业融合发展迸发新业态。

泛娱乐产业是我国文化产业中科技应用最广泛、科技创新最活跃的领域之一，大数据、人工智能、虚拟现实、区块链等新兴技术加速与文化产业渗透、融合，不断拓展文化产业新空间，这种模式在全世界范围内有较强的创新地位。同时，泛娱乐企业在2017年加速推广海外业务，对于推动中国文化走出去、增强文化自信具有重要的意义。

## 2、公司所属细分行业发展现状

### （一）网络游戏

2017年，中国游戏行业整体保持稳健发展，带动信息消费持续增长。据游戏工委发布的研究报告，2017年中国游戏市场实际销售收入达到2036.1亿元，同比增长23.0%，其中，移动游戏市场实际销售收入1161.2亿元，份额继续增加，占57.0%；客户端游戏市场实际销售收入648.6亿元，份额减少，占31.9%；网页游戏市场实际销售收入156.0亿元，份额大幅减少，占7.6%；家庭游戏机游戏市场实际销售收入13.7亿元，份额有所增加，占0.7%。

#### （1）新型轻量手游模式蓬勃发展

2017年以H5游戏为代表的轻量游戏在数量和用户规模上都有所增长，已走进了千万级月流水时代，越来越多的平台开始重点布局。H5游戏概念最早在2012年提出，2014年后H5游戏

行业爆发，创业者和资金密集进入，但H5游戏和轻量小游戏未能持续这一火爆。主要原因是技术限制导致内容形式较为单一，游戏内容严重受限，用户体验不够丰富，获取用户成了当时轻量游戏最大的难题。长期以来用户留存是制约H5游戏发展的重要因素，这主要是因为H5游戏二次入口不成熟所致。微端的出现也为解决游戏二次入口和用户留存等问题提供了一个很好的解决方案，进一步推动了轻量游戏的蓬勃发展。

## （2）AI、VR、AR技术深度运用

VR与AR的普及是人机交互在视觉界面的一个重大突破。通过虚拟显示在眼前图像信息，用户可以体验到更加真实和完整的环境。VR技术可以有效提高游戏品质，使网络游戏向精细化制作、提高用户沉浸式体验感方向转变。AR（增强现实）技术作为游戏界最令人感兴趣的创新科技之一，在创新游戏体验方面也有着大量的应用。人工智能（AI）这个概念在电子游戏面世时便已存在，反作弊系统是它在网络游戏领域最新的典型应用之一。鉴于目前的大型游戏几乎都支持联机竞技，反作弊软件的开发是一项漫长的工程。作弊软件或者外挂软件极大地破坏了游戏的公平性，影响了玩家的用户体验。MTP的反作弊SDK已经在腾讯所有手游及数十家游戏厂商的手游上全面使用，对抗效果及方案稳定性已经得到全面认可。另一个人工智能在游戏的应用可以称为一种"反向应用"案例--用游戏来训练人工智能系统。游戏本身存在的随机性，场景复杂性和与真实场景高度的接近，使之成为非常合适的人工智能训练工具。由于电子游戏的数字属性，基于大数据的人工智能系统可以实现高效地进行训练，促成其"游戏智商"的成长。最终，在游戏中会诞生真正意义上的"智能角色"，配合玩家的水平进行游戏互动，实现真正意义上的"个性化游戏"。利用人工智能和大数据分析，还可以对电竞职业玩家的操作进行精准评估，并制定具有针对性的训练计划与训练场景，实现智能化陪练的效果。

## （3）网游产业国际化有序推进

2017年，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达82.8亿美元，同比增长14.5%。中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入结构优化，产品类型更加多样，中国已经成为游戏输出大国，东南亚、日韩排名靠前的进口游戏多为中国自主研发游戏。

## （二）网络动漫

2017年网络动漫仍处于成长期，围绕二次元产业链的各个环节正在逐步搭建和完善，漫画形式更加多样化，与泛娱乐其他产业合作更加紧密，吸引资产布局。网络动漫主要分为内容

创作、传播和交流，以及商品化、线下活动等环节，以内容创作和传播两个环节为核心，依托日益丰富和优质的内容进行商品化和线下活动。在泛娱乐大背景下，动漫和其他领域（如网文、电视剧、电影等）的合作也更加紧密。

秉承中国原创、文化自信的理念，精品动漫IP以全方位的国际化的优质内容实践出海尝试，成绩斐然。未来随着一带一路的布局，中国的动漫产业将走的更远，潜力大有可期。

### 3、周期性特点

公司所处行业具有类型丰富、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。

### 4、公司所处行业地位

公司下属各子公司从单体看，规模都不大，就动漫游戏行业的市场占有率来看，占比也较小。自2015年资产重组以来，公司旨在逐步搭建一个以IP为核心，通过动漫影视作品和游戏产品的发布、优质动漫影视和游戏的衍生产品的销售、线下实体体验等配套服务，完成产业链的延伸和拓展，实现公司经营效益的最大化。

## 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

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

是  否

单位：人民币元

	2017 年	2016 年	本年比上年增减	2015 年
营业收入	290,968,041.21	326,687,730.13	-10.93%	357,407,679.27
归属于上市公司股东的净利润	127,698,057.50	-80,632,082.67	258.37%	18,386,520.10
归属于上市公司股东的扣除非经	34,006,987.67	-140,343,482.99	124.23%	-18,056,142.60

常性损益的净利润				
经营活动产生的现金流量净额	192,884,000.68	62,540,049.62	208.42%	89,121,954.04
基本每股收益（元/股）	0.39	-0.25	256.00%	0.06
稀释每股收益（元/股）	0.39	-0.25	256.00%	0.06
加权平均净资产收益率	30.50%	-20.69%	51.19%	2.78%
	2017 年末	2016 年末	本年末比上年末增减	2015 年末
总资产	1,540,640,409.37	1,373,798,675.52	12.14%	1,475,173,970.24
归属于上市公司股东的净资产	482,545,831.93	354,847,774.43	35.99%	344,870,070.04

(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	57,914,941.44	46,164,991.10	53,849,887.78	133,038,220.89
归属于上市公司股东的净利润	21,974,328.85	7,263,301.38	5,431,725.58	93,028,701.69
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	9,838,514.67	6,876,482.83	1,974,920.31	15,317,069.86
经营活动产生的现金流量净额	-6,995,970.46	71,524,064.91	94,648,858.66	33,707,047.57

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	45,597	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	44,287	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	17.17%	56,119,338	21,390,374	质押	54,160,000	
大洲娱乐股份有限公司	境内非国有法人	4.97%	16,252,956				
四川圣达集团有限公司	境内非国有法人	3.06%	10,000,000		质押	10,000,000	
					冻结	10,000,000	
全国社保基金六零四组合	其他	2.19%	7,158,864				

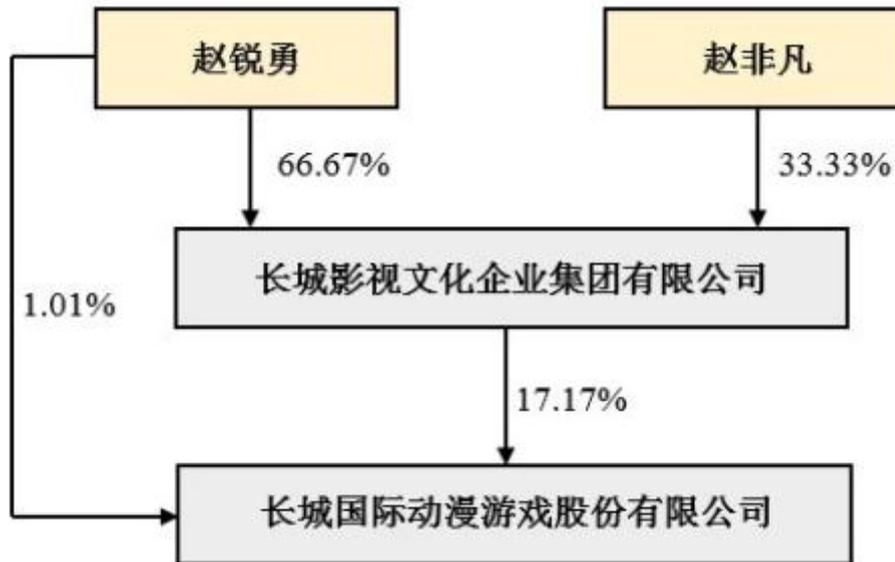
赵锐勇	境内自然人	1.01%	3,300,000	2,475,000		
张惠丰	境内自然人	0.69%	2,264,300		质押	2,264,200
山东富源投资有限公司	境内非国有法人	0.48%	1,553,271			
王明金	境内自然人	0.41%	1,344,800			
厦门国际信托有限公司-厦门信托-鲲凌12号集合资金信托计划	其他	0.34%	1,100,067			
顾文殿	境内自然人	0.33%	1,070,985			
上述股东关联关系或一致行动的说明	1、根据长城集团与圣达集团签署的《股权转让协议》，在股权转让协议签署之日起至圣达集团质押给天津银行成都分行的 10,000,000 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

2017年4月，公司通过收购浙江新长城动漫有限公司，进一步拓展电影、电视剧、主题乐园、新媒体等多元化创意领域，优化影视制作、宣传发行、衍生品开发、跨界合作等链节式产业结构。

报告期内，公司实现主营业务收入290,968,041.21元，主要由游戏、动漫、动漫衍生品等几个板块构成。公司实现归属于母公司股东的净利润127,698,057.5元，同比增长258.37%。主要是由于报告期内，公司彻底摆脱落后产能包袱，全面转型文化产业，公司母公司转变子公司的经营管理思路，实现子公司之间的协同合作，实现扭亏为盈。

报告期内，子公司杭州东方国龙影视动画有限公司，成功制作、推出《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。公司和子公司菠萝蜜影视传媒有限公司被认定为“高新技术企业”，动画片《红豆仟》入选浙江省“六个五”精品献礼工程，（子公司）菠萝蜜影视传媒有限公司还被遴选为“首批浙江成长型文化企业”。“杰米熊”系列四部动画片在南京少儿、内蒙古少儿、新疆卫视和中国教育台播出，总播放达4576分钟。在各大新媒体平台的动画播放数据亦有很大的提升，并获得了较好的口碑。

子公司北京新娱兄弟网络科技有限公司手游独家发行业务：《魔灵觉醒》、《剑侠情缘2》页游等独家产品收入稳定。储备了《黑龙与天使》，《洪荒》，《上吧MT》等独家游戏产品。16年年底发行的《剑侠情缘2》同名页游收入在2017年第一季度稳步上升。另外，51wan页游平台2017年度共接入40款游戏；51wan手游大厅接入13款游戏，并且联运手游取得了流水上的新突破，累计流水突破3000万元，单款月流水破100万的有4款，保持稳定的发展势头。

子公司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，积累了丰富产品经验，拥有一批扎实的研发人员，宣诚科技研发的代表性游戏包括《三国熹妃传》、《烽鼎江山2.0》、《三国物语》、《真武魂》等。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，报告期内，公司推出H5游戏《鸣剑惊云》，取得较好的成绩。

子公司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。

子公司浙江新长城动漫有限公司致力于动漫产业化发展，立志成为中国创新动漫电影综合运营的引领者。报告期内推出电影《咕噜咕噜美人鱼》系列电影。

2017年度主要财务数据和指标如下：

单位：元

项目	本报告期	本报告期初	增减变动幅度
营业总收入	290,968,041.21	326,687,730.13	-10.93%
营业利润	39,164,771.41	-17,764,285.51	320.47%
利润总额	158,766,732.57	-90,820,317.05	274.81%
归属于上市公司股东的净利润	127,698,057.50	-80,632,082.67	258.37%
基本每股收益（元）	0.39	-0.25	256.00%
加权平均净资产收益率	30.50%	-26.69%	57.26%
总资产	1,540,640,409.37	1,373,798,675.52	12.14%
归属于上市公司股东的所有者权益	482,545,831.93	354,847,774.43	35.99%
股本	326,760,374.00	326,760,374.00	--
归属于上市公司股东的每股净资产（元）	1.48	1.09	35.78%

主要财务数据变动原因分析如下：

1、本期营业收入29,096.80万元，同比下降10.93%，主要系焦化板块资产剥离，公司已无焦化行业收入，彻底转型升级为动漫游戏及相关行业，升级后主业运行良好。

2、本期利润总额同比增加274.81%、归属于母公司的净利润较与上年同期增加258.37%，

主要原因是：

(1) 管理费用中上期计提了员工安置人工工资，本期无需计提减少3,726.27万元；

(2) 本期公司不存在大额资产减值，资产减值损失减少15,393.78万元；

(3) 本期收到的各项政府补助款同比增加10,694.54万元；

(4) 本期随着焦化行业剥离公司整体毛利率上升，主营业务成本下降6,018.97万元。

3、期末总资产154,064万元，较期初增加16,684.17万元，同比增加12.14%，主要原因是：

(1) 母公司本期收到融资款货币资金增加2亿元；

(2) 滁州创意园购入土地使用权无形资产增加所致。

4、期末归属于上市公司股东的所有者权益48,254.58万元，较期初增加12,769.81万元，增长35.99%，主要系本期盈利12,769.81万元。

5、归属于上市公司股东的每股净资产本期1.48元，较上年1.09增加了35.78%。主要原因系利润总额与归属于上市公司股东的所有者权益两项变动综合影响所致。

**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

**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

**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

公司报告期无会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况。

**(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八、合并范围的变更

长城国际动漫游戏股份有限公司

2018 年 4 月 27 日