

证券代码：300081

证券简称：恒信东方

公告编号：2018-039

恒信东方文化股份有限公司 2017 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。

董事、监事、高级管理人员异议声明

姓名	职务	无法保证本报告内容真实、准确、完整的原因
----	----	----------------------

声明

除下列董事外，其他董事亲自出席了审议本次年报的董事会会议

未亲自出席董事姓名	未亲自出席董事职务	未亲自出席会议原因	被委托人姓名
-----------	-----------	-----------	--------

大华会计师事务所（特殊普通合伙）对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。

本报告期会计师事务所变更情况：公司本年度会计师事务所由变更为大华会计师事务所（特殊普通合伙）。

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

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以 530,727,876 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.50 元（含税），送红股 0 股（含税），以资本公积金向全体股东每 10 股转增 0 股。

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	恒信东方	股票代码	300081
股票上市交易所	深圳证券交易所		
变更前的股票简称（如有）	恒信移动		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	吴狄杰	苏竞	
办公地址	北京市海淀区蓝靛厂南路牛顿办公区北区 11 层	河北省石家庄市建设南大街 80 号德服商务大厦 A 座 6 楼	
传真	0311-86130089	0311-86130089	
电话	0311-86130089	0311-86130089	
电子信箱	office@hxgro.com	office@hxgro.com	

2、报告期主要业务或产品简介

1、公司从事的主要业务

报告期内，公司全面推进以艺术创意和视觉技术为支撑的产业发展战略，业务范围主要包括CG/VR内

容生产、儿童产业链开发运营，LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐、移动信息产品的销售与服务业务。目前，CG及VR内容生产制作、儿童产业链开发运营及LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐三大业务已成为公司重要的业务收入来源，而移动信息产品的销售与服务则收缩较大。

（1）CG/VR内容生产

CG是Computer Graphics的缩写，指利用计算机技术进行视觉设计和生产。VR（虚拟现实）技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，该技术可利用计算机生成模拟环境，是一种多源信息融合、交互式三维动态视景和实体行为相结合的技术，为用户真正地带来沉浸其中的体验。公司具有全CG及VR虚拟现实内容的创制能力，有切合自身技术特点的全CG及VR虚拟现实内容工业化生产标准，同时基于专有技术所开发的社会化生产平台将有助于聚合社会各类优质资源的合作，在全CG及VR内容服务领域形成开放型的产业生态体系，构建有丰富IP资源的影像数据资产库，可持续进行产品化和商业化拓展。

（2）儿童产业链开发运营

公司布局涵盖儿童IP内容制作、渠道发行、衍生品授权、线下主题乐园运营的全产业链。公司充分发挥国际战略合作伙伴在儿童内容产品创制方面的优势，通过自制、购买、合作开发等形式，打造一系列具有国际水准的符合儿童心理学及行为学发展潮流的儿童IP，依托自身全CG及VR虚拟现实内容的创制能力，推出一系列儿童IP内容产品投放市场。公司将符合儿童心理学及行为学的设计，同有文化内涵的角色精神一起融入到推出的儿童产品中，为儿童消费市场提供富有角色精神、娱教功能、品价俱佳的优选产品。一方面从传统固定授权费模式转为IP授权+产品设计+市场营销的收入分成模式；一方面以自建+投资的方式建设线下主题乐园，包括乐园主题、世界观和故事线的设计，品牌运营等由公司负责实施。

（3）LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐

公司以艺术创意和视觉技术为支撑，结合品牌IP资产，为包括但不限于地方政府及房地产开发商在内的客户提供LBE场馆的设计和承制服务。LBE场馆是充分应用全CG内容创制技术、VR/AR、CV应用技术、无线传感捕捉与视觉体感互动为代表的人机交互技术、影像技术应用、系统集成技术等科研成果为技术支撑，以经典影视动漫IP形象或城市形象等为展示主题，用创意和设计更好地诠释场馆代表的精神文化内涵，在建筑物结构空间内通过数字沙盘、投影感应、特效影院、全息成像、光媒体等新技术以提升场馆内容及精神的表现力，打造新奇的沉浸式娱乐体验。

（4）移动信息产品的销售与服务业务

公司在移动信息产品的销售与服务业务方面，主要经营手机零售业务、运营商定制终端产品业务、合约手机产品的销售业务、一卡通项目以及移动视频监控业务等，此外公司还代理运营商手机视频项目等。

2、主要产品及其用途

（1）CG/VR内容生产

全CG/VR影视内容生产制作，是在传统影视生产流程的基础上，全面采用CG技术通过数据采集、建模、贴图、材质、绑定、动画、灯光、渲染、后期合成等一系列工艺流程，完成对电影场景、建筑、道具、服装甚至部分角色的数字虚拟制作，在摄影棚内对主要角色的演出内容进行纯色背景拍摄后，将去除背景后的拍摄素材与虚拟制作的影像数据进行合成并辅以特效，最终形成以假乱真的视觉镜头；制作完成的一系列镜头素材，通过分镜头脚本剪辑、配音、音效、配乐后，最终形成全CG/VR影视产品。

（2）儿童产业链开发运营

公司开发一系列具有国际水准的儿童IP，依托自身全CG及VR虚拟现实内容的创制能力，推出一系列儿童IP内容产品投放市场。以线下儿童主题乐园、线下国际动漫嘉年华和移动新媒体在线动漫播放平台为主要推广形式，进行渠道发行、平台播放、场馆发布、衍生产品开发授权。以动画、影视、游戏、线下场馆等方式在受众面前反复曝光，提升IP形象在受众心中的认知度和好感度，最终形成知名品牌IP。并以此作为业务资源，面向消费品制造行业、数字娱乐行业以及其他行业类客户，按行业服务的品类分别进行授权，获得授权费用、授权产品的销售分成等收益。

（3）LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐

公司以全CG内容创制技术、VR/AR、CV应用技术、无线传感捕捉与视觉体感互动为代表的人机交互技术、影像技术应用、系统集成技术等科研成果为技术支撑，以经典影视动漫IP形象或城市形象等为展示主题，同时借助维塔工作室、紫水鸟影像等国际合作伙伴资源的创意能力和场馆设计能力，通过引入知名动漫IP赋予精神文化的内涵，在建筑物结构空间内通过数字沙盘、投影感应、特效影院、全息成像、光媒体等新技术以提升场馆内容及精神的表现力，打造新奇的沉浸式娱乐体验。

（4）移动信息产品的销售与服务业务

在行业移动信息产品销售与运营领域，公司的业务主要包括各种行业应用类运营业务及技术开发；在个人移动信息产品销售与服务领域，公司作为移动信息产品复合型销售专家，主要提供手机零售业务和运

营商定制终端产品以及运营商合约手机产品的销售业务。近几年，公司积极整合线上渠道资源，参股易视腾和安徽赛达，提供互联网电视服务、OTT及手机视频研发应用与服务 and 移动视频监控的管理和云存储服务，积累了相关运营经验与渠道资源优势。

3、经营模式

(1) CG/VR内容生产

公司原创或与原始IP版权方（文学作者、漫画作者等）就改编权达成授权协议后，经过专业编剧团队的改编和磨合，形成可用于拍摄、制作的剧本、分镜头脚本后，由公司专业人员分别组成拍摄和制作团队完成制片流程。拍摄和制作工序完成后，在计算机合成系统中将拍摄和制作的画面素材进行合成并调色、剪辑、配音，最终形成影视作品。公司的影视作品和动画作品在发行或播放后，公司按照投资比例取得制作收入、播映权授权收入或代理发行收入。

(2) 儿童产业链开发运营

公司在儿童产业链开发方面实现了从内容制作、渠道发行到衍生品授权、线下主题乐园的全方位变现。目前公司正从传统固定授权费模式转为“IP授权+产品设计+市场营销”的收入分成模式。通过购买、创意、制作形成自有IP版权，同时利用海外优秀内容制作资源优势，取得经典影视动漫版权，为客户提供品牌授权、研发、设计、推广的解决方案，同时以“自建+投资”的方式建设线下主题乐园，包括主题设计、品牌运营等由公司负责实施。

(3) LBE (Location Based Entertainment) 城市新娱乐

LBE业务盈利模式主要由四种方式构成：承制、运营、模式复制、土地延伸。

a.承制：包含整体体验、故事创意和世界观、角色形象、建筑概念、体验设备、展陈艺术效果、场地游戏玩法等设计部分；CG/AR/VR、场地游戏、数字预演、视觉效果、沉浸环境声效、导引服务宣传影像、艺术雕塑及微缩模型、道具和景片订制等内容创作部分；以及特殊装置及设备、物理特效、用户交互系统等研发制作部分。

b.运营：主要包含城市新娱乐体的综合运营管理、品牌相关衍生品零售、内容周期更换、设备维护更新等。

c.模式复制：公司把已经拥有的数字资产IP化后，形成LBE品牌产品直接对外授权复制。d.土地延伸：政府相关政策扶植、金融配套、土地增值收入等。

公司报告期内项目以承制为主，公司与内容需求方签署合作协议后，按照双方约定的项目计划书进行虚拟现实内容的概念体验设计（包含创意设计、世界观设计、综合体验设计、多媒体装置设计）和建筑设计，将施工设计及工程实施环节外包，同时按照技术要求采购硬件设备，配套完成独立对外展示的虚拟现实和人机交互系统，并交付内容需求方使用，从而取得整体方案设计服务收入。公司已经在LBE的模式复制方面做了前期的开发规划工作，未来将视项目具体情况在运营和土地延伸方向进行探索。

(4) 移动信息产品的销售与服务业务

行业移动信息产品销售与服务业务方面，通过已有的移动信息业务销售平台，了解客户需求，增加服务内容，建立客户档案，为客户提供长期深度的服务和交叉营销，为个人客户和行业客户提供的是一体化的移动信息产品和解决方案，并提供后续相关技术支持和服务。个人移动信息产品销售与服务方面，通过与运营商深度合作，建立合作营业厅，将终端硬件与运营商业务深度捆绑，进行手机与业务的一体化销售模式。近年来，公司结合多年来的技术储备，致力于构建优质生活类内容分发自媒体平台，开发出适合亲子主题乐园、动漫嘉年华等业务的运营支撑系统，与公司数字文化创意产业形成协同。

4、主要的业绩驱动因素

报告期内，受宏观经济因素及公司主营业务行业市场环境影响，公司CG/VR内容生产、儿童产业链开发运营及LBE城市新娱乐三大业务均呈现了持续增长态势。

具体表现为公司子公司东方梦幻承接了多个项目的全CG制作，以及在场馆体验内容设计、概念设计及场馆视觉艺术技术开发等方面的业务增长，此外公司IP授权及衍生品销售业务增长较快。

(二) 报告期内公司所处行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

1、CG/VR内容生产所处行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

近年来，随着CG技术不断成熟，CG特效几乎囊括了当今计算机时代中所有的视觉艺术创作活动。如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、以计算机辅助设计为主的建筑设计及工业造型设计等。随着国产电影大片化的趋势，国产电影开始采用大量CG镜头打造惊艳的视觉效果。相比美国的市场集中度，国内仍有很大提升空间，尤其是CG人才储备量远远低于行业需求的人才总数，阻碍了我国CG及VR产业的发展。CG内容创作与生产的行业发展未来将呈现以高品质CG技术为基础，以影像数据资产

为核心，拓展以CG影视、虚拟现实为主导的多元化内容产品趋势。

随着科学技术和CG技术的不断完善，人类进入数字影像时代，VR成为了科技发展的新趋势，也逐渐成为人们的全新生活方式，VR在科技、医疗、教学、旅游、游戏等领域的应用日渐广泛，但大众科教娱乐方面仍有很大空白空间。2017年，VR硬件进一步升级，创造了广阔的内容产业发展空间。VR移动端设备快速发展，Oculus、HTC Vive等硬件厂商推出了性能好、价格亲民的一体机，小米、华为等国内厂商纷纷入局，微软、谷歌在操作系统层面加大了对VR的支持。设备硬件的持续升级将进一步推动VR普及，带动内容产品市场的爆发。在VR硬件日趋普及化的今天，VR观赏片源稀缺，为满足市场及行业需求，强化观赏片及创造艺术的提升，顺应时代发展潮流，将满足人们对VR领域的探知需求。由于CG\VR内容制作生产主要以技术核心为驱动力，不属于受国内或国际经济波动相关性较强的行业，行业周期性特点不明显。

目前，公司具备高品质CG生产技术，拥有专业的数字视觉技术能力，并基于自有核心技术分别开发出了“创作可视化管理平台”、“影像制作社会化管理平台”。“创作可视化管理平台”通过提供三维场景预制、分镜编辑和视频录制等三个模块的配套功能和资源库的素材支持，较大程度地提升了生产效率和管理效率，缩短项目周期，节省项目成本，同时降低制作风险；“影像制作社会化管理平台”通过提供内容创作与影像制作生产的社会化协同任务组织管理功能，可以提升生产效率、降低生产成本。业务资源已覆盖了CG影视制作及VR内容生产所需的相关基础技术能力。此外，公司目前通过投资新西兰紫水鸟影像、美国VRC等重要的海外战略合作伙伴，依托海内外合作伙伴开发的成熟IP资源及其强大的创意设计能力，结合公司专业的数字视觉技术能力，具有独特的竞争优势和行业地位，为VR时代的到来做好了充分的准备和铺垫。

2、儿童产业链所处行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

根据国家统计局数据，2016年全面开放二胎政策后，2017年中国儿童人口达到约2.5亿人，儿童人口数量占比高达17.8%，儿童人口占比的持续提升将从需求端带动国内儿童动漫IP及其衍生品的市场，儿童需求的多元化也催生了更多新兴业态与品牌，儿童业态新兴品牌进驻率由过去的19%迅速上升到了23%，儿童产业业态迎来了多元化、细分化的发展。2017年中国儿童动漫IP衍生品的市场规模保守估计已超过500亿元，且连续多年保持高速增长趋势。儿童主题乐园、舞台剧等也是儿童动漫IP极具吸引力的变现渠道。但是国内儿童产业链的竞争格局分散化明显，大部分公司缺乏拥有符合儿童心理学、行为学的优质世界观IP作品，导致优质内容和产品非常稀缺，加之在制作成本投入较低，难以推出具有国际水准的IP产品。这样导致了IP运营通常以收取固定版权费为主，分成比例过小。未来，随着国内企业逐渐加大对IP内容的开发，加上随着我国二胎政策的红利显现，行业将保持高速增长态势。

公司拥有从内容、渠道到衍生授权、线下乐园等儿童全产业链布局，通过公司子公司易视腾、安徽赛达的线上渠道渗透，基于动画作品主题规划建设线下儿童主题乐园。公司以“艺术创意+视觉技术”能力为支撑，充分发挥与国际战略伙伴合作在儿童内容产品创制方面的优势，将符合儿童心理学及行为学的设计，同有文化内涵的角色精神一起融入到产品中去，通过沉浸式体验寓教于乐，为儿童消费市场提供富有角色精神、娱教功能、品价俱佳的优选产品，具有竞争优势。

3、LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐所处行业的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

近年来，人们对于文化娱乐的需求逐渐从物质层面转向精神层面，以科技和文化为核心的线下主题娱乐项目逐渐成为城市家庭娱乐生活的重要承载形式。国际上的城市主题娱乐项目通常活跃于人口密度高、人均GDP领先的城市，我国一线城市的人口密集度和近年来人均GDP的不断增长，也为各类场馆的建设和城市新娱乐的发展奠定了良好的基础。各地政府大力支持城市特色文化主题娱乐项目建设，借此建立城市文化及城市旅游地标，提升城市品牌形象，拉动城市旅游消费，随着政策扶持及行业机会得到普遍认可，我国主题场馆领域正迎来需求层面的黄金时期。

据高盛集团的研究报告显示，目前全球拥有80多个大型主题场馆乐园，如果每个场馆至少建立一座“VR娱乐中心”，每个季度更换一次VR内容，那么就需要320部VR短视频(当前好莱坞每年制作600部至700部电影)。通过已有的主题场馆成功案例可以看到，这些场馆均强调内容创意及沉浸体验，并且通常都围绕知名IP打造。我国主题场馆乐园游客量增速远超全球平均水平2倍以上，而其中城市市场馆实景娱乐项目相对缺失。我国已有的室内场馆中，VR/AR等先进技术应用较少，缺少吸引用户的IP内容，VR技术+IP是场馆娱乐升级的趋势。

公司凭借在CG/VR技术和动画IP储备方面的独特竞争优势，利用海外合作伙伴美国VRC、维塔工作室、紫水鸟影像等的创意能力和场馆设计资源优势，通过引入知名动漫IP赋予精神文化的内涵，以建筑物类空间为载体，通过数字沙盘、特效影院、投影感应、全息成像、光媒体等创新的体验场馆产品提升场馆内容

的表现力和创造新奇的娱乐体验，打造属于公司独特的LBE城市新娱乐建造体系。

4、移动信息产品的销售与服务业务的发展阶段、周期性特点及公司所处的行业地位

2017年是全球智能手机市场的一个关键点，纵观全球格局，智能手机销量开始出现萎缩。根据 Canalsys 发布的关于2017年中国智能手机市场的报告，国内市场2017年手机出货量达到4.59亿部，同比下降4%，这种下滑，属史上首次。经过十多年高速发展，中国市场的手机渗透已经接近饱和。目前智能手机性能、质量等越来越出色，而且同质化严重，人们换机的周期变长，并且换机的欲望越来越低。目前高端智能手机价格逐年上升，过高的价格抑制了部分消费者购机的意愿。近几年，电商平台的发展推动了手机销售渠道的多元化，从传统的手机连锁店，运营商合约机模式到如今各类电商平台的线上销售，手机市场正变得激烈而精彩。由于毛利率的不断下降及人力成本的不断上升，行业整体盈利水平较低。在竞争激烈的市场环境中能够抓住时机，利用销售渠道优势占据市场份额是关键。

由于市场竞争日趋激烈、行业政策变化较大，加上公司战略布局的转移，公司主动收缩移动信息产品销售与服务业务规模。

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	414,396,876.31	407,170,493.58	1.77%	474,880,085.98
归属于上市公司股东的净利润	94,144,447.19	15,823,163.65	494.98%	108,715.55
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	54,270,453.90	-23,524,704.34	330.70%	5,325,654.81
经营活动产生的现金流量净额	-83,277,810.06	2,757,276.26	-3,120.29%	-63,423,299.68
基本每股收益（元/股）	0.1889	0.0356	430.62%	0.0003
稀释每股收益（元/股）	0.1889	0.0356	430.62%	0.0003
加权平均净资产收益率	4.95%	0.66%	4.29%	0.01%
	2017 年末	2016 年末	本年末比上年末增减	2015 年末
资产总额	2,361,675,636.33	1,278,503,016.11	84.72%	1,199,170,998.43
归属于上市公司股东的净资产	2,256,213,858.46	1,134,973,880.92	98.79%	1,006,422,483.31

(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	78,413,934.87	112,439,868.54	94,074,775.39	129,468,297.51
归属于上市公司股东的净利润	-7,842,199.24	69,158,337.17	17,371,341.81	15,456,967.45
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-8,561,806.04	26,732,687.52	14,136,474.34	21,963,098.08
经营活动产生的现金流量净额	-46,806,416.71	33,602,413.10	-45,950,987.99	-24,122,818.46

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

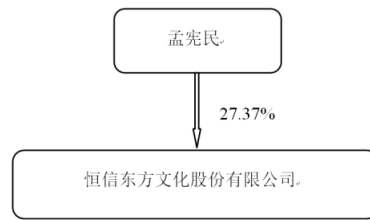
单位：股

报告期末普通股 股东总数	26,202	年度报告披露 日前一个月末 普通股股东总 数	22,949	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	
孟宪民	境内自然人	27.37%	145,272,966	108,954,724	质押	113,920,000	
王冰	境内自然人	6.84%	36,278,366	36,278,366	质押	27,950,000	
裴军	境内自然人	3.52%	18,670,810	14,003,107	质押	6,060,000	
招商银行股份有限公司—九泰久利灵活配置混合型证券投资基金	其他	3.36%	17,826,086	17,826,086			
厦门荣信博投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	3.16%	16,776,123	16,776,123		4,870,200	
沈阳政利投资有限公司	国有法人	2.69%	14,255,167	14,255,167			
宁波梅山保税港区东豈投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	2.66%	14,112,615	14,112,615			
金鹰基金—工商银行—万向信托—万向信托—星辰 50 号事务管理类单一资金信托	其他	2.32%	12,323,595	12,323,595			
中国工商银行股份有限公司—建信优选成长混合型证券投资基金	其他	1.58%	8,408,908	0			
孙健	境内自然人	1.24%	6,558,400	0		5,332,400	
上述股东关联关系或一致行动的说明	上述股东之间不存在关联关系或一致行动关系。						

(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，公司进入新的发展阶段。公司名称由“恒信移动商务股份有限公司”变更为“恒信东方文化股份有限公司”，证券简称由“恒信移动”变更为“恒信东方”。公司突破了传统移动信息产品销售与服务业务业绩放缓的瓶颈，在“艺术创意+视觉技术”双轮驱动的既定战略方针下，依托自身专业技术服务能力及海外优秀创意资源，布局CG/VR内容生产、儿童产业链开发运营及LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐三大业务领域。报告期内，公司收入结构发生较大变化，新业务形成了稳定的业绩增长点。

（一）公司2017年业绩情况。

报告期内，公司实现营业收入43,066.58万元，同比上升5%；营业利润11,295.16万元，同比增长1121.95%；利润总额10,882.54万元，同比增长807.09%；净利润9,322.24万元，同比增长2559.14%；归属于母公司所有者的净利润9,414.44万元，同比增长494.98%。其中面向文化、体育和娱乐领域的专业技术服务实现主营业务收入23,142.94万元，同比增长139.65%，移动信息产品销售与服务实现主营业务收入18,296.75万元，同比下降41.09%，公司总资产236,167.56万元，同比增长84.72%；实现投资收益8,554.98万元，同比增长648.01%。报告期内，公司收入结构和利润来源较上期均发生了较大变化盈利能力有所提升。

报告期内，公司由于业务转型大规模地调整和收缩原有传统移动信息产品销售与服务业务，销售收入规模下降41.09%，同时相关资产存货的处置和精简人员产生较大费用，该业务模块的处理给公司带来约5000万元亏损，基本完成传统业务的清理。

公司全资子公司的东方梦幻文化产业投资有限公司的业务规模和盈利能力增长迅速，是公司本年度收入及利润增长的主要因素，

公司总资产增长较大的原因主要一方面是公司2017年4月配套募集资金9.9亿（净额9.6亿）到位增加了货币资金，另一方面由于公司净利润的增长所致。

公司投资收益增长幅度较大，主要是因为一方面公司转让易视腾科技股份有限公司2%股权为公司带来了较高的投资收益，同时，公司持股51%的安徽省赛达科技有限公司（截止2018年一季度，安徽赛达已成为公司全资子公司）的盈利较上年同期也有一定幅度的增加。

（二）公司2017年主要业务发展情况**1、数字创意产业领域呈良好发展势头，带动整体业绩增长**

报告期内，公司积极开展在数字创意产业方面的战略布局，公司依托“艺术创意+视觉技术”的专业技

术能力，形成基于CG/CV技术和CG社会化生产平台的CG/VR内容生产、儿童产业链开发运营及LBE城市新娱乐三大业务板块的完整布局，三大业务板块持续贡献利润。

（1）CG/VR 内容生产业务板块

报告期内，公司制作的全CG影视项目情况介绍如下：

①东方梦幻与新西兰紫水鸟影视公司合拍的52集动画片《KIDDETS》（中文名称《太空学院》）已完成CG制作成片7集、动画19集，第一集试配音，目前正在进行CG制作成片部分的后期制作及动画部分的制作成片以及剩余集数的动画制作工作。

②《谜踪之国之黄金蜘蛛城》，电影部分已完成部分CG数字资产制作、CG+真人实拍影视制作流程和效果样片测试，正在进行主创商务洽谈。网剧部分已完成新版故事梗概和新版概念美术设计及部分数据资产创作，正在完成新版剧本初稿。

③东方梦幻与英国BBC合拍的动画片《皮皮克的恐龙大冒险》及《皮皮克的野外大冒险》，已完成全部数字资产建立。

④VR动画片《拉克斯的魔幻旅程》（英文名《Raising A Rukus》），该片由公司投资的美国VR创业公司The Virtual Reality Company（以下简称“VRC”）斥资约600万美元打造的VR合家欢类原创剧集，已于2017年5月份正式向公众在IMAX VR线下体验店和三星Gear VR平台发布第一集。该剧集剧本由《银河护卫队》编剧Nicole Perlman编写，VRC创意总监、两届奥斯卡奖得主罗伯特-斯特罗姆伯格（Robert Stromberg）监制，好莱坞最大预演（previsualization）工作室The Third Floor创始人Joshua Wassung导演，东方梦幻参与制作，目前VRC已授权东方梦幻作为该片的独家代理发行商，目前已在国内60余家VR体验中心上映。VRC同时正在开发、制作多部其他原创VR/AR内容，并正在与东方梦幻VR团队展开生产制作合作。

⑤东方梦幻与美国维亚康姆公司进行的知名动画品牌《海绵宝宝》VR系列内容的改编合作项目，已完成3分钟VR短片预演，目前正在进行数字资产建立。VR动画片《忍者神龟》已完成内容规划，正在进行数字资产建立。

⑥东方梦幻与中国国家地理杂志合作的中宣部重点外宣项目《本色中国》VR国家形象片，目前已完成35各个景观制作和预告片的制作，正在进行后期缝合及CG特效。

⑦东方梦幻与中国国家博物馆合作的数字化工程项目《国家博物馆——古代中国》，目前已完成从远古时代到两晋时代的设计工作，正在进行VR现场拍摄、后期制作和插画绘制工作。

⑧原创IP《PANDA梦》

由东方梦幻和美国的视觉艺术家共同设计实施的面向儿童和家庭的视觉文化产品“PANDA梦”项目，其核心产品为虚拟现实童话剧《熊猫香巴拉》，报告期内完成了三场段落设定和绘制的故事版创作和5首主题歌曲的制作，并吸收国内一线儿童内容头部资源的加入。目前正在完成建立和完善前期的角色、场景资产，并进行预演、测试工作。

⑨《认识中国》系列VR作品

《认识中国》是由东方梦幻精心制作的VR作品，参观者无需来到中国就可以体验到中国的山水、文化、历史之美。该影片已完成《雁栖湖》、《戛纳风光》、《桂林风光》、《颐和园》等。

（2）儿童产业链开发运营业务板块

报告期内，公司实现了从儿童影视内容制作、渠道发行、IP授权与儿童IP衍生品开发及商业运营、线下主题乐园规划建设及运营的全方位产业链开发运营。主要业务进展如下：

公司依托全CG技术和VR技术能力，与海外知名儿童动漫IP合作，推出如《太空学院》、《平博士密码》、《拉克斯的魔幻旅程》、《雷鸟特工队》等儿童影视作品，通过全国数百家电视台少儿电视频道完成动漫影视线上发行。同时，利用公司子公司安徽赛达和参股公司易视腾的渠道资源优势，通过视频监控体系和机顶盒打开家庭通道，服务电视家庭用户与个人手机用户，自主研发合家欢亲子互动产品，通过全国数百家少儿电视频道及自有渠道进行线上渗透，并通过儿童场馆输出到线下渠道。目前，该产品处于产品推广期，以免费嵌入OTT盒子的形式触及更多家庭用户。

《合家欢》智能亲子互动平台介绍：合家欢互动平台是一个以儿童生活场景为核心，以家庭为单位，提供智能陪伴、亲子教育、互动娱乐三大板块的综合性服务平台。报告期内，合家欢互动平台已完成手机端到盒子端的远程语音控制、人脸捕捉及动作识别、家庭管理以及远程点播视频等技术开发，形成三大板块的功能定位。为解决不同家庭OTT盒子及智能电视的适配问题，《合家欢》产品已开发标准、定制、高端三大版本。

1) 黄金IP项目签约品牌授权合作和销售

报告期内，公司与多家合作伙伴签约品牌授权：

1. 英国广播公司（BBC）《全球探险冲冲冲》签约授权合作伙伴6家；
2. 英国独立电视台（ITV）经典IP全新2季《雷鸟特攻队》签约授权合作伙伴7家；
3. 新西兰紫水鸟影像《太空学院》与娃哈哈集团、好心情食品集团签署品牌授权合作，目前，“太空学院-娃哈哈AD钙奶”产品已上市；
4. 俄罗斯动画片《平博士密码》已累计签约授权合作伙伴37家；
5. 原创卡通动漫形象《奈斯兔》完成签约授权合作伙伴12家。

报告期内，公司根据细分年龄层的各个区域和产品打造不同场景风格，实现购买场景的主题化及细分的场景营销方式。目前公司已在武汉打造面积为1万平米的线下商城，线下商城不仅作为场景化的购物渠道，同时也作为公司重要的营销推广渠道，今后将在更多城市推广。

2) 线下主题场馆规划建设及运营

报告期内，在全国百座城市和超过200家景区运营主题嘉年华中，公司与多家合作伙伴完成了大型动漫嘉年华活动58场。

报告期内，公司完成了“太空学院儿童场馆”广州首店落地部署，主题乐园占地2100m²，目前已完成普通版+科技体验版3D漫游宣传视频制作和概念设计三维效果图，完成了乐园游玩故事线及乐园系列手册的编写工作。此外，公司已完成云南昆明太空学院主题乐园项目签约合作，其他地市（武汉）的规划落地方案正在陆续进展中。

(3) LBE (Location Based Entertainment) 城市新娱乐业务板块

报告期内，公司以品牌IP为驱动的下沉浸式文旅主题娱乐体验场馆项目规划及建设进展顺利，主要情况如下：

①北京昌平科技园发展有限公司的视觉工业应用展示示范项目（一期）多元交互技术开发及硬件集成实施项目：该项目由东方梦幻子公司中科盘古运营承接，报告期内完成了技术开发、技术转让、软件销售三个模块任务工作。

②武汉太空学院主题体验项目：该项目由东方梦幻、湖北夺宝奇兵影视文化有限公司、新西兰紫水鸟影视公司共同设计、建设、运营，报告期内，该项目获得了湖北省武汉市重点文化项目推荐，已完成场馆航拍及3D建模，整体主题规划及核心故事创意，总平面设计和视觉设计和概念设计透视效果图等工作。

③南京绿博园儿童探索乐园项目：该项目由东方梦幻设计和承制，报告期内完成了概念设计、整体规划设计、游乐场地及游乐设施的设计、多媒体互动游乐软件开发、建筑相关设计服务等工作。

④珠海横琴中医药科技植博馆项目：该项目由东方梦幻、澳投横琴、“粤澳中医药”以及新西兰紫水鸟影像委托维塔工作室共同设计实施，公司已于2017年12月26日披露公告，目前该项目在建筑创意设计方面，完成了概念性建筑设计方案及创意思路。在主题创意设计方面，完成了中医药重要人物故事（中英文版），并规划了植博馆剧本的路线图等工作。

⑤北京青龙湖-中国新西兰创意产业园项目：该项目由东方梦幻与新西兰紫水鸟影像共同设计实施，公司已于2017年11月13日披露《关于签订合作框架协议的公告》，报告期内，完成了北京青龙湖中新视觉创意产业基地概念性规划设计方案。

2、移动信息产品销售与服务业务逐步缩减

报告期内，公司继续调整移动信息产品销售与服务业务，营业收入和利润较去年同期相比呈较大下降趋势。因移动信息产品市场竞争激烈，毛利率锐减，该部分主营业务收入占公司收入比重由2016年度的76.28%降为44.51%，一方面是因为公司有步骤地收缩传统业务占比，另一方面是公司其它主营业务的增长所致。

3、投资海外优秀数字内容创制公司，提升公司核心竞争力

2017年11月21日，公司第六届董事会第九次会议审议通过了《关于购买新西兰紫水鸟影像有限合伙份额及股份的议案》，公司用合计7000万元收购Pukeko Pictures Limited Partnership（中文译名：紫水鸟影像有限合伙企业，简称“紫水鸟有限合伙”）25.3%合伙份额和Pukeko Pictures GP Limited（中文译名：紫水鸟影像普通合伙有限公司，简称“紫水鸟普通合伙”）33.3%股份，公司通过购买新西兰紫水鸟影像部分股权，将有效锁定新西兰紫水鸟影像所拥有的国际先进的数字娱乐产业服务体系、其创始人暨五届奥斯卡金像奖获得者理查德·泰勒爵士及其创作团队的国际级创作资源以及紫水鸟影像所拥有的全球范围诸多知名节目

分发渠道以及商业开发网络资源。此外，公司自2015年开始就与新西兰影视特效公司维塔工作室（Weta Workshop）展开深入合作，理查德·泰勒爵士是维塔工作室的联合创始人，维塔工作室参与制作过《指环王》、《阿凡达》、《金刚》等著名影视作品。2017年底，公司子公司东方梦幻与澳投（横琴）健康旅游有限公司、粤澳中医药科技产业园开发有限公司签署总造价为4.5亿元的《粤澳中医药科技产业园中医药科技植博馆（一期）项目合作协议》，公司将与维塔工作室共同打造珠海横琴植物博物馆项目。此外，公司还拥有美国VR内容制作公司The Virtual Reality Company（VRC），VRC专注于故事驱动型VR内容的创造，VRC公司拥有业界屡获奥斯卡奖、金球奖的创意与技术团队，联合创始人罗伯特·斯特隆伯格（Robert Stromberg）任首席创意官，他曾于2009年、2010年连续两届获得奥斯卡最佳美术指导，公司股东史蒂芬·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）同时担任公司顾问，斯皮尔伯格导演的《头号玩家》在豆瓣评分8.9分。2017年5月，VRC斥资约600万美元打造的VR合家欢类原创剧集“Raising a Rukus”第一集正式在IMAX VR线下体验店和三星Gear VR平台发布，第二、三集的剧本正在开发当中。目前VRC已授权公司子公司东方梦幻作为该片在中国的独家代理发行商。该剧集剧本由《银河护卫队》编剧Nicole Perlman编写，Robert Stromberg监制，好莱坞最大预演工作室The Third Floor创始人Joshua Wassung 导演。公司依托海外优秀行业公司的成熟IP资源及其强大的创意设计能力，与公司形成在内容创制、市场渠道等领域的资源整合，提升产业运营管理水平，覆盖海外市场的知名分发渠道，有效提升公司的影视工业化创制与市场运营能力。

4、完成配套募集资金9.9亿元相关工作，提高资本运作水平

根据中国证监会证监许可[2016]2845号《关于核准恒信移动商务股份有限公司向孟宪民等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》，公司发行股份购买资产并募集配套资金事项获得有条件通过。2017年4月24日，公司通过询价方式向符合条件的5名特定投资者非公开发行股份募集配套资金，本次发行股份募集配套资金的发行对象最终确定为财通基金管理有限公司、金鹰基金管理有限公司、沈阳政利投资有限公司、九泰基金管理有限公司和宁波梅山保税港区东豈投资合伙企业（有限合伙）5名投资者。本次共发行人民币普通股（A股）70,563,079股，发行价格14.03元，共计募集资金989,999,998.37元，本次募集配套资金发行新增股份的性质为有限售条件流通股，上市日期为2017年4月24日，限售期为一年。截止本报告披露日，该部分限售股已上市流通。

5、顺利推出股权激励计划，促进员工和企业共同成长

公司一直以来重视人才激励和人才培养，为提高员工凝聚力，发挥员工工作积极性和创造性，2017年9月11日，公司第六届董事会第六次会议、第六届监事会第五次会议审议通过了《关于<恒信东方文化股份有限公司2017年限制性股票激励计划（草案）>及其摘要的议案》，该议案已经公司2017年第二次临时股东大会审议通过，公司分别于2017年11月2日、12月7日召开董事会对公司限制性股票激励计划进行了调整，最终向38位激励对象授予限制性股票1,612万股，上市日为2017年12月22日，本激励计划授予限制性股票的限售期分别为自授予股份上市之日起 24个月、36个月、48个月。通过本次限制性股票激励计划，给予核心员工股东权益，使其具有主人翁意识，从而与公司形成利益共同体，促进公司与员工共同成长，从而有助于帮助公司实现稳定发展的长期目标，回报投资者。

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
移动信息产品销售与服务	182,967,454.07	143,396,366.89	21.63%	-40.33%	-18.31%	-21.12%
LBE 城市新娱乐	94,102,640.56	41,232,177.41	56.18%	183.08%	274.24%	-10.67%
CG/VR 影像内容	46,227,358.11	15,338,284.89	66.82%	111.20%	187.88%	-8.84%

生产						
儿童产业链开发运营	87,344,553.26	41,420,727.60	52.58%	141.55%	592.83%	-30.89%
其他业务	3,754,870.31	3,138,273.46	16.42%	-59.48%	-42.21%	-24.97%

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

项目	2017年度	2016年度	变动比例	变动原因
营业收入	430,665,821.28	410,170,103.09	5.00%	虽然营业收入变化不大，但是收入构成变化较大，移动信息终端服务与销售收入持续收缩，面向文化和娱乐领域的专业技术服务不断增长。
营业成本	244,525,830.25	203,286,427.63	20.29%	随着销售收入的增长，营业成本也随之增加。
归属于上市公司普通股股东的净利润	94,144,447.19	15,823,163.65	494.98%	本期比上期增长较大，主要是因为本年投资收益较上年同期增加较大所致。

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

（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

（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

1.本期不再纳入合并财务报表的子公司为蜂云时代科技有限公司。2017年5月，本公司控股子公司蜂云时代的非控股股东增资导致本公司持有的股权比例由39.29%降为32.27%，不再是第一大股东且已退出董事会，不具备控制权，因此不再纳入合并范围。

2.本年新设立子公司8家，收购1家：宁波东方梦幻投资有限公司、霍尔果斯恒信东方主题乐园运营管理有限公司、东方花开文化艺术发展有限公司、东方梦幻（成都）文化艺术发展有限公司、广东中正华宇投资管理有限公司、广东华嘉动漫实业有

限公司、深圳市华之宝动漫实业有限公司、广东世纪信华文化发展有限公司、淄博沃虹商贸有限公司。