

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。

2. 玩具销售 公司通过自主设计取得授权,开发设计、生产制造并销售玩具,主要分为IP类玩具及非IP类玩具两大类。

3. 重要用品:公司研发生产婴童用品,主要包括耐用用品、出行用品及其他婴童用品等,通过海内外相关渠道进行销售。

4. 游戏:主要聚焦自有IP的游戏开发、发行,以及代理优秀游戏产品的国内发行。 5. 其他业务:以主题商业为主,包括室内乐园直营及加盟、主题策展及活动等具体业务。

(一)内容创作及运营 公司已建立了覆盖创意、制作到作品播出、市场推广、IP运营等完整环节的IP内容创作及运营体系。

(二)婴童用品 公司研发生产婴童用品,主要包括耐用用品、出行用品及其他婴童用品等,通过海内外相关渠道进行销售。

(三)游戏 公司已构建研发与发行一体化的游戏运营平台,包括以经济产、合作的模式聚焦自有IP的游戏开发、发行,以及代理优秀游戏产品的国内发行。

(四)其他业务 公司打造的动漫亲子乐园品牌——“奥飞欢乐世界”,采取了“亲子互动+IP乐园+主题餐饮+购物”的一站式娱乐模式。

(五)IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播

3. 动漫IP品牌运营 在动漫IP品牌具备足够的知名度和影响力外,除了玩具衍生品外,还可通过授权业务、文化演出等方式运营变现。

(二)玩具销售 公司通过自主设计取得授权,开发设计、生产制造并销售玩具,主要分为IP类玩具及非IP类玩具两大类。

(三)婴童用品 公司研发生产婴童用品,主要包括耐用用品、出行用品及其他婴童用品等,通过海内外相关渠道进行销售。

(四)其他业务 公司打造的动漫亲子乐园品牌——“奥飞欢乐世界”,采取了“亲子互动+IP乐园+主题餐饮+购物”的一站式娱乐模式。

(五)IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播

2019年年度报告摘要 证券代码:002292 证券简称:奥飞娱乐 公告编号:2020-028 奥飞娱乐股份有限公司

Table with 4 columns: 单位:股, 报告期末普通股股东总数, 报告期末表决权恢复的优先股股东总数, 报告期末普通股和表决权恢复的优先股股东合计总数.

前10名股东持股情况 蔡东青 境内自然人 42.69% 579,331,285 434,794,330 质押 272,384,083



Table with 4 columns: 单位:股, 报告期末普通股股东总数, 报告期末表决权恢复的优先股股东总数, 报告期末普通股和表决权恢复的优先股股东合计总数.

(2)公司优先股股东总数及前10名优先股股东持股情况表 不适用

Table with 4 columns: 单位名称, 持股比例, 蔡东青 42.69%, 蔡晓东 10.66%, 李丽卿 1.57%, 公众股东 45.06%

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

一、经营情况讨论与分析 (一)行业概况 随着国内居民收入稳步增长及居民消费升级,IP的商业价值凸显。

(二)公司业务 随着国内居民收入稳步增长及居民消费升级,IP的商业价值凸显,优质内容IP内容创作及运营体系。

(三)IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播

3. 动漫IP品牌运营 在动漫IP品牌具备足够的知名度和影响力外,除了玩具衍生品外,还可通过授权业务、文化演出等方式运营变现。

Table with 4 columns: 项目, 2019年, 2018年, 本年比上年增减, 2017年

Table with 4 columns: 项目, 2019年, 2018年, 本年比上年增减, 2017年

Table with 4 columns: 项目, 调整前金额, 调整后金额, 变动额

2020年1-3月净利润(万元) -4,000 至 -3,500 2020年1-3月归属于上市公司股东的净利润(万元) 5,907.84

展,10月上海CLE授权展等行业重点展会,展示授权实力,吸引参展客户。 IP授权业务持续发展,获得全球市场肯定。

2. 玩具销售 公司通过自主设计取得授权,开发设计、生产制造并销售玩具,主要分为IP类玩具及非IP类玩具两大类。

3. 重要用品:公司研发生产婴童用品,主要包括耐用用品、出行用品及其他婴童用品等,通过海内外相关渠道进行销售。

4. 游戏:主要聚焦自有IP的游戏开发、发行,以及代理优秀游戏产品的国内发行。 5. 其他业务:以主题商业为主,包括室内乐园直营及加盟、主题策展及活动等具体业务。

(一)内容创作及运营 公司已建立了覆盖创意、制作到作品播出、市场推广、IP运营等完整环节的IP内容创作及运营体系。

(二)婴童用品 公司研发生产婴童用品,主要包括耐用用品、出行用品及其他婴童用品等,通过海内外相关渠道进行销售。

(三)游戏 公司已构建研发与发行一体化的游戏运营平台,包括以经济产、合作的模式聚焦自有IP的游戏开发、发行,以及代理优秀游戏产品的国内发行。

(四)其他业务 公司打造的动漫亲子乐园品牌——“奥飞欢乐世界”,采取了“亲子互动+IP乐园+主题餐饮+购物”的一站式娱乐模式。

(五)IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播 2. 动漫IP内容传播

3. 动漫IP品牌运营 在动漫IP品牌具备足够的知名度和影响力外,除了玩具衍生品外,还可通过授权业务、文化演出等方式运营变现。

Table with 4 columns: 项目, 2019年, 2018年, 本年比上年增减, 2017年

Table with 4 columns: 项目, 2019年, 2018年, 本年比上年增减, 2017年

2020年1-3月净利润(万元) -4,000 至 -3,500 2020年1-3月归属于上市公司股东的净利润(万元) 5,907.84