

一、重要提示
1. 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计划, 投资者应当到上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)查询年度报告全文。
2. 本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证年度报告内容的真实、准确、完整, 不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏, 并承担个别和连带的法律责任。

3. 未出席董事情况
未出席董事的姓名 未出席董事的说明 被委托人姓名
独立董事 陈伟明 公务出差 李大明
独立董事 徐强 公务出差 刘丽龙

4. 容诚会计师事务所(特殊普通合伙)为本公司出具了标准无保留意见的审计报告。

5. 经董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案
经容诚会计师事务所(特殊普通合伙)审计, 公司2019年度实现归属于上市公司股东的净利润为-42, 949.90万元(母公司财务报表), 2019年末累计未分配利润-119, 692.19万元, 由于未分配利润为负数, 董事会建议, 2019年度不进行利润分配及资本公积转增股本。该利润分配预案需提交2019年度股东大会审议。

二、公司基本情况

公司概况		
股票种类	股票上市地	股票简称
A股	上海证券交易所	大晟时代
股票代码	600892	ST大晟, 大晟文化
法人治理结构	董事会秘书	证券事务代表
姓名	陈伟明	李大明
办公地址	深圳市福田区福田街道石竹街28号-1栋10层1001室	深圳市福田区福田街道石竹街28号-1栋10层1001室
电子邮箱	0755-82260009	dswb@600892.com.cn

2. 公司主营业务简介

1) 主营业务的经营模式
公司的主要业务为网络游戏研发、运营以及影视制作、发行业务。

在网络游戏业务方面, 公司主要从事客户端游戏的运营、移动端游戏的研发和运营, 主要以自主研发游戏产品, 再通过运营合作或其他的平台合作, 运营者通过支付渠道进行虚拟道具消费的方式获取收入。

在影视业务方面, 公司主要投资、制作及制作影视作品, 该业务通常以制作发行单位、公司和其他投资方共同筹建并进行拍摄制作, 最终按各自出资比例或合同约定等方式进行利益分配, 该业务面向的客户包括电视、电影、网络、视频网站、移动互联网平台等。

(2) 行业概况
2019年6月, 文化部和旅游部对《文化产业促进法(征求意见稿)》公开征求意见。草案征求意见稿指出, 国家将大力推进文化产业繁荣发展, 制定文化产业发展的专项规划, 发布文化产业发展指导目录, 促进文化产业结构优化和布局优化。国家鼓励文化产业创新、技术、业态等方面的合作, 创新有利于弘扬社会主义核心价值观和人才的社会环境。报告期内, 公司积极响应产业发展的相关要求, 加大对精品项目的研发投入和创作投入。

1. 游戏方面
自游戏行业恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

2. 影视方面
影视网络平台的头部效应, 人们对文化产品的消费习惯也逐渐形成, 网络大电影及短视频迎来快速发展阶段, 国家对文化产业的扶持和人们物质水平的提高, 新媒体渠道的涌现和海外市场的发展对行业的发展产生重要影响。国内影视行业拥有较大的发展潜力, 国家对文化产业的支持和消费者的观影热情是带动影视行业市场发展的主要动力。

2019年, 国内游戏市场实际销售收入增长较去年增速有所回升, 这主要受益于移动游戏市场实际销售收入增长, 保持平稳增长。中国移动游戏市场已成成熟市场, 而中国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入保持稳定增长, 其中移动游戏市场方面表现靓丽。未来, 海外市场将为游戏研发商带来新的竞争市场。

3. 其他方面
游戏网络平台恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

(3) 行业政策
2019年6月, 文化部和旅游部对《文化产业促进法(征求意见稿)》公开征求意见。草案征求意见稿指出, 国家将大力推进文化产业繁荣发展, 制定文化产业发展的专项规划, 发布文化产业发展指导目录, 促进文化产业结构优化和布局优化。国家鼓励文化产业创新、技术、业态等方面的合作, 创新有利于弘扬社会主义核心价值观和人才的社会环境。报告期内, 公司积极响应产业发展的相关要求, 加大对精品项目的研发投入和创作投入。

1. 游戏方面
自游戏行业恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

2. 影视方面
影视网络平台的头部效应, 人们对文化产品的消费习惯也逐渐形成, 网络大电影及短视频迎来快速发展阶段, 国家对文化产业的扶持和人们物质水平的提高, 新媒体渠道的涌现和海外市场的发展对行业的发展产生重要影响。国内影视行业拥有较大的发展潜力, 国家对文化产业的支持和消费者的观影热情是带动影视行业市场发展的主要动力。

2019年, 国内游戏市场实际销售收入增长较去年增速有所回升, 这主要受益于移动游戏市场实际销售收入增长, 保持平稳增长。中国移动游戏市场已成成熟市场, 而中国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入保持稳定增长, 其中移动游戏市场方面表现靓丽。未来, 海外市场将为游戏研发商带来新的竞争市场。

3. 其他方面
游戏网络平台恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

(4) 行业政策
2019年6月, 文化部和旅游部对《文化产业促进法(征求意见稿)》公开征求意见。草案征求意见稿指出, 国家将大力推进文化产业繁荣发展, 制定文化产业发展的专项规划, 发布文化产业发展指导目录, 促进文化产业结构优化和布局优化。国家鼓励文化产业创新、技术、业态等方面的合作, 创新有利于弘扬社会主义核心价值观和人才的社会环境。报告期内, 公司积极响应产业发展的相关要求, 加大对精品项目的研发投入和创作投入。

1. 游戏方面
自游戏行业恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

2. 影视方面
影视网络平台的头部效应, 人们对文化产品的消费习惯也逐渐形成, 网络大电影及短视频迎来快速发展阶段, 国家对文化产业的扶持和人们物质水平的提高, 新媒体渠道的涌现和海外市场的发展对行业的发展产生重要影响。国内影视行业拥有较大的发展潜力, 国家对文化产业的支持和消费者的观影热情是带动影视行业市场发展的主要动力。

2019年, 国内游戏市场实际销售收入增长较去年增速有所回升, 这主要受益于移动游戏市场实际销售收入增长, 保持平稳增长。中国移动游戏市场已成成熟市场, 而中国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入保持稳定增长, 其中移动游戏市场方面表现靓丽。未来, 海外市场将为游戏研发商带来新的竞争市场。

3. 其他方面
游戏网络平台恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

(5) 行业政策
2019年6月, 文化部和旅游部对《文化产业促进法(征求意见稿)》公开征求意见。草案征求意见稿指出, 国家将大力推进文化产业繁荣发展, 制定文化产业发展的专项规划, 发布文化产业发展指导目录, 促进文化产业结构优化和布局优化。国家鼓励文化产业创新、技术、业态等方面的合作, 创新有利于弘扬社会主义核心价值观和人才的社会环境。报告期内, 公司积极响应产业发展的相关要求, 加大对精品项目的研发投入和创作投入。

1. 游戏方面
自游戏行业恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

2. 影视方面
影视网络平台的头部效应, 人们对文化产品的消费习惯也逐渐形成, 网络大电影及短视频迎来快速发展阶段, 国家对文化产业的扶持和人们物质水平的提高, 新媒体渠道的涌现和海外市场的发展对行业的发展产生重要影响。国内影视行业拥有较大的发展潜力, 国家对文化产业的支持和消费者的观影热情是带动影视行业市场发展的主要动力。

2019年, 国内游戏市场实际销售收入增长较去年增速有所回升, 这主要受益于移动游戏市场实际销售收入增长, 保持平稳增长。中国移动游戏市场已成成熟市场, 而中国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入保持稳定增长, 其中移动游戏市场方面表现靓丽。未来, 海外市场将为游戏研发商带来新的竞争市场。

3. 其他方面
游戏网络平台恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

(6) 行业政策
2019年6月, 文化部和旅游部对《文化产业促进法(征求意见稿)》公开征求意见。草案征求意见稿指出, 国家将大力推进文化产业繁荣发展, 制定文化产业发展的专项规划, 发布文化产业发展指导目录, 促进文化产业结构优化和布局优化。国家鼓励文化产业创新、技术、业态等方面的合作, 创新有利于弘扬社会主义核心价值观和人才的社会环境。报告期内, 公司积极响应产业发展的相关要求, 加大对精品项目的研发投入和创作投入。

1. 游戏方面
自游戏行业恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

2. 影视方面
影视网络平台的头部效应, 人们对文化产品的消费习惯也逐渐形成, 网络大电影及短视频迎来快速发展阶段, 国家对文化产业的扶持和人们物质水平的提高, 新媒体渠道的涌现和海外市场的发展对行业的发展产生重要影响。国内影视行业拥有较大的发展潜力, 国家对文化产业的支持和消费者的观影热情是带动影视行业市场发展的主要动力。

2019年, 国内游戏市场实际销售收入增长较去年增速有所回升, 这主要受益于移动游戏市场实际销售收入增长, 保持平稳增长。中国移动游戏市场已成成熟市场, 而中国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入保持稳定增长, 其中移动游戏市场方面表现靓丽。未来, 海外市场将为游戏研发商带来新的竞争市场。

3. 其他方面
游戏网络平台恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

(7) 行业政策
2019年6月, 文化部和旅游部对《文化产业促进法(征求意见稿)》公开征求意见。草案征求意见稿指出, 国家将大力推进文化产业繁荣发展, 制定文化产业发展的专项规划, 发布文化产业发展指导目录, 促进文化产业结构优化和布局优化。国家鼓励文化产业创新、技术、业态等方面的合作, 创新有利于弘扬社会主义核心价值观和人才的社会环境。报告期内, 公司积极响应产业发展的相关要求, 加大对精品项目的研发投入和创作投入。

1. 游戏方面
自游戏行业恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

2. 影视方面
影视网络平台的头部效应, 人们对文化产品的消费习惯也逐渐形成, 网络大电影及短视频迎来快速发展阶段, 国家对文化产业的扶持和人们物质水平的提高, 新媒体渠道的涌现和海外市场的发展对行业的发展产生重要影响。国内影视行业拥有较大的发展潜力, 国家对文化产业的支持和消费者的观影热情是带动影视行业市场发展的主要动力。

2019年, 国内游戏市场实际销售收入增长较去年增速有所回升, 这主要受益于移动游戏市场实际销售收入增长, 保持平稳增长。中国移动游戏市场已成成熟市场, 而中国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入保持稳定增长, 其中移动游戏市场方面表现靓丽。未来, 海外市场将为游戏研发商带来新的竞争市场。

3. 其他方面
游戏网络平台恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

(8) 行业政策
2019年6月, 文化部和旅游部对《文化产业促进法(征求意见稿)》公开征求意见。草案征求意见稿指出, 国家将大力推进文化产业繁荣发展, 制定文化产业发展的专项规划, 发布文化产业发展指导目录, 促进文化产业结构优化和布局优化。国家鼓励文化产业创新、技术、业态等方面的合作, 创新有利于弘扬社会主义核心价值观和人才的社会环境。报告期内, 公司积极响应产业发展的相关要求, 加大对精品项目的研发投入和创作投入。

1. 游戏方面
自游戏行业恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

2. 影视方面
影视网络平台的头部效应, 人们对文化产品的消费习惯也逐渐形成, 网络大电影及短视频迎来快速发展阶段, 国家对文化产业的扶持和人们物质水平的提高, 新媒体渠道的涌现和海外市场的发展对行业的发展产生重要影响。国内影视行业拥有较大的发展潜力, 国家对文化产业的支持和消费者的观影热情是带动影视行业市场发展的主要动力。

2019年, 国内游戏市场实际销售收入增长较去年增速有所回升, 这主要受益于移动游戏市场实际销售收入增长, 保持平稳增长。中国移动游戏市场已成成熟市场, 而中国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入保持稳定增长, 其中移动游戏市场方面表现靓丽。未来, 海外市场将为游戏研发商带来新的竞争市场。

3. 其他方面
游戏网络平台恢复正常审批后, 新游戏发行数量有所回升, 但2019年整体游戏版号审批与发放依然趋严。2019年4月, 国家新闻出版广电总局正式发布网络游戏版号审批新规, 强化对网络游戏版号的审核工作, 从新规的内审来看, 虽然往常过审, 监管当局减少了发审的数量, 对游戏审核的内审做出了一定限制, 对游戏内容做了新的规定, 同时鼓励推出精品游戏。

未来, 游戏行业将更聚焦于精品方向发展。受监管严控, 版号数量限制等影响, 行业出现供给侧改革机会, 市场份额向头部企业集中。未来海外市场将为游戏发行商带来新的机会, 精品和创新将带动网络游戏行业发展的主要动力。

(9) 行业政策
2019年6月, 文化部和旅游部对《文化产业促进法(征求意见稿)》公开征求意见。草案征求意见稿指出,