

证券代码：300315

证券简称：掌趣科技

公告编号：2017-042

# 北京掌趣科技股份有限公司

## 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。

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未发生变更情况。

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

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以 2,770,874,854 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.19 元（含税），不送红股，不以资本公积金转增股本。

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	掌趣科技	股票代码	300315
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	李好胜	王娉	
办公地址	北京海淀区宝盛南路 1 号奥北科技园领智中心 C 座	北京海淀区宝盛南路 1 号奥北科技园领智中心 C 座	
传真	010-65073699	010-65073699	

电话	010-65073699	010-65073699
电子信箱	ir@ourpalm.com	ir@ourpalm.com

## 2、报告期主要业务或产品简介

掌趣科技专注于网络游戏尤其是移动游戏产品的开发、发行与运营。近年来，公司以“精品化、泛娱乐化、平台化、全球化”的发展战略，在“内生增长”的基础上，加强“外延发展”，持续投资、并购有发展潜力的公司及团队，逐渐显现集团化优势。报告期内，公司不断夯实游戏主业，深化各团队之间的协同合作，加强游戏产品的海外发行，进一步强化 IP 布局，并围绕游戏主营业务延伸和加大了泛娱乐投资布局。

2016 年，中国游戏产业各个细分市场发展逐渐明朗，客户端游戏与网页游戏市场份额同时出现下降，移动游戏继续保持高速增长。公司作为国内领先的游戏开发商和发行商，根据《2016 游戏产业报告》（由中国音数协游戏工委、伽马数据发布），2016 年中国游戏企业移动游戏研发榜中，掌趣科技占有市场份额为 3.7%，仅次于腾讯和网易。

## 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	1,854,687,805.34	1,123,778,618.24	65.04%	774,764,161.58
归属于上市公司股东的净利润	508,585,833.21	470,408,837.57	8.12%	330,591,859.68
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	428,783,965.21	397,204,690.90	7.95%	282,155,983.04
经营活动产生的现金流量净额	875,913,189.32	484,673,118.85	80.72%	408,661,839.28
基本每股收益（元/股）	0.18	0.19	-5.26%	0.14
稀释每股收益（元/股）	0.18	0.19	-5.26%	0.14
加权平均净资产收益率	6.35%	11.10%	-4.75%	11.15%
	2016 年末	2015 年末	本年末比上年末增减	2014 年末
资产总额	10,401,416,342.70	7,878,249,307.36	32.03%	5,023,089,218.35
归属于上市公司股东的净资产	8,411,956,258.86	6,384,874,475.07	31.75%	3,991,981,592.48

### （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	508,548,977.30	445,861,184.43	401,369,631.03	498,908,012.58
归属于上市公司股东的净利润	221,350,691.89	197,149,911.66	141,127,892.94	-51,042,663.28
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	219,195,112.41	190,968,835.48	136,597,850.14	-117,977,832.82
经营活动产生的现金流量净额	207,024,863.45	244,133,452.76	247,291,210.26	177,463,662.85

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

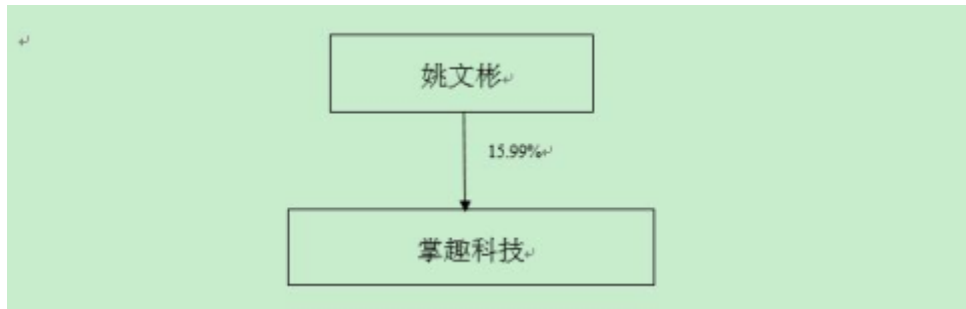
报告期末普通股股东总数	208,339	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	207,558	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
姚文彬	境内自然人	15.99%	443,150,409	443,150,409	质押	51,870,000	
叶颖涛	境内自然人	3.48%	96,471,651	0			
刘惠城	境内自然人	2.71%	75,114,417	48,824,372	质押	17,800,000	
刘智君	境内自然人	2.15%	59,574,371	33,667,233	质押	29,160,936	
邓攀	境内自然人	2.01%	55,727,209	55,727,209			
邱祖光	境内自然人	1.69%	46,904,255	30,487,766	质押	17,620,000	
华谊兄弟传媒股份有限公司	境内非国有法人	1.40%	38,692,544	0			

中央汇金资产管理有限责任公司	国有法人	0.89%	24,541,900	0		
叶凯	境内自然人	0.88%	24,310,749	15,790,891		
青岛城投金融控股集团有限公司	国有法人	0.83%	23,094,688	23,094,688		
上述股东关联关系或一致行动的说明	2016年2月3日前,姚文彬先生与叶颖涛先生为一致行动人。2016年2月3日,姚文彬先生、叶颖涛先生协商一致解除一致行动协议并签署了《解除协议》。除上述情况外,其他股东之间,未知是否存在关联关系,也未知是否属于一致行动人。					

## (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

## (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

### (1) 公司债券基本信息

债券名称	债券简称	债券代码	到期日	债券余额(万元)	利率
北京掌趣科技股份有限公司 2016 年面向合格投资者公开发行公司债券(第一期)	16 掌趣 01	112392	2021 年 05 月 25 日	80,000	6.28%
报告期内公司债券的付息兑付情况		未到付息兑付期			

## (2) 公司债券最新跟踪评级及评级变化情况

2016年2月3日，中诚信证券评估有限公司出具了《北京掌趣科技股份有限公司2016年面向合格投资者公开发行公司债券信用评级报告》（信评委函字[2016]G078号），评定公司主体信用等级为AA（受评主体偿还债务的能力很强，受不利经济环境的影响较小，违约风险很低），评级展望稳定；本期债券信用等级为AA（债券信用质量很高，信用风险很低）。

2016年6月20日，中诚信证券评估有限公司出具了《北京掌趣科技股份有限公司2016年面向合格投资者公开发行公司债券（第一期）跟踪评级报告（2016）》（信评委函字[2016]跟踪247号），维持公司主体信用等级AA（受评主体偿还债务的能力很强，受不利经济环境的影响较小，违约风险很低），评级展望稳定；维持本期债券信用等级AA（债券信用质量很高，信用风险很低）。

公司已委托中诚信证券评估有限公司进行2017年债券信用跟踪评级工作，预计在公司2016年年度报告披露后2个月内出具并公告2017年债券信用跟踪评级报告。

## (3) 截至报告期末公司近2年的主要会计数据和财务指标

单位：万元

项目	2016年	2015年	同期变动率
资产负债率	18.49%	18.48%	0.01%
EBITDA全部债务比	1.03	6.42	-83.89%
利息保障倍数	15.28	271.55	-94.37%

## 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

是

互联网游戏业

报告期内，公司实现营业收入185,468.78万元，比上年同期增长65.04%；归属于母公司股东净利润51,860.39万元，比上年同期增长10.25%。公司的营收增长主要得益于公司精品游戏的持续贡献、海外市场的拓展和海外发行能力的提升。

报告期内，公司两款精品游戏《拳皇98终极之战OL》、《全民奇迹》为公司收入带来稳定的收入增长。《拳皇98终极之战OL》是一款卡牌手游，自上线以来累计流水已经突破30亿元，该款产品是集产品品质、内容深度和精准运营的综合作用，集中体现了公司集团内部的优势协同及大IP、大平台的资源协同。《全民奇迹》是一款MMORPG手游，自上线以来，各项运营数据均保持优异，累计流水收入超过60亿元，体现了天马时空团队在MMORPG产品类型方面强劲的研发实力。

报告期内，公司加强了自研及代理游戏产品的海外发行，在日本、泰国、新马及越南等地区均取得了不错得成绩，2016年度公司境外收入达到824,05.86万元，同比增长44.43%。

报告期内，公司取得了《初音未来》、《Assassin's Creed II》、《ONE PUNCH MAN》、《BLEACH》、《斗罗大陆3》等IP

的游戏改编权，丰富了公司在二次元、网络文学、动漫等领域的 IP 储备。

报告期内，公司围绕游戏主业进行泛娱乐投资布局，公司战略投资参股韩国上市游戏公司 WEBZEN、参股投资了成都明堂互动科技有限公司（体育游戏研发）、广州黑糖网络科技有限公司（走舞类游戏研发）、杭州玄机科技信息技术有限公司（动漫影视制作）、通过投资运动保信息技术（北京）有限公司间接投资参股北京微影时代科技有限公司。同时，公司在 VR 方面进行了一系列投资布局，参股投资了北京乐客灵境科技有限公司（虚拟现实线下体验平台）、北京橙子维阿科技有限公司（VR 视频分发平台）、幸福互动（北京）网络科技有限公司（虚拟现实媒体平台服务及游戏分发）。公司的参股公司上海星游纪信息技术有限公司与索尼互动娱乐达成深度合作，开启 PS 及 PSVR 的体验项目，2016 年在中国地区独家发行 PlayStation 4 独占游戏《拳皇 14》。

报告期内，公司 2016 年面向合格投资者公开发行公司债券获得证监会核准，核准公司向合格投资者公开发行面值总额不超过 16 亿元的公司债券。2016 年 6 月面向合格投资者公开发行公司债券（第一期）发行完毕并在深交所上市，第一期债券的发行总额为 8 亿元。

## 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

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
移动终端游戏	1,578,238,919.25	892,758,741.31	56.57%	126.25%	181.01%	-8.46%
互联网页面游戏	246,366,041.60	136,753,137.00	55.51%	-35.74%	-27.21%	-5.21%
其他	30,082,844.49	11,850,627.67	39.39%	-29.78%	-53.10%	30.14%

## 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

报告期内，公司实现收入 18.55 亿元，同比增长 65.04%，其中：移动终端游戏业务收入 15.78 亿元，较上年同期增长 126.25%，互联网页面游戏业务收入 2.46 亿元，较上年同期减少 35.74%，其他业务收入 3,008.28 万元，较上年同期减少 29.78%；归属于上市公司普通股股东的净利润 5.09 亿元，比上年同期增长 8.12%。

## 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

根据公司董事会审议通过收购南京触手文化发展有限公司 100% 股权议案。

南京触手 2016 年 12 月 29 日领取了南京市秦淮区市场监督管理局签发的营业执照（统一社会信用代码：91320104MA1N5Y464R），南京触手 100% 股权过户事宜相关工商变更登记手续已办理完毕，公司已持有南京触手 100% 的股权。

购买日的确定：公司确定的南京触手合并日为 2016 年 12 月 29 日。其确定依据为：非同一控制下企业合并业经公司董事会决议通过。工商变更登记手续办理完毕。公司已支付超过 50% 以上的对价。