

证券代码：002619

证券简称：巨龙管业

公告编号：2017-021

浙江巨龙管业股份有限公司 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。

董事、监事、高级管理人员异议声明

姓名	职务	内容和原因
----	----	-------

声明

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。

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
-----------	-----------	-----------	--------

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

是否以公积金转增股本

是 否

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以 800,021,077 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.00 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 15 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	巨龙管业	股票代码	002619
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	郑亮	柳钦芝	
办公地址	金华市婺城新区临江工业园区	金华市婺城新区临江工业园区	
电话	0579-82200256	0579-82201396	
电子信箱	zhengliang_fdm@126.com	dorothyliu@yeah.net	

2、报告期主要业务或产品简介

报告期内，公司实行双主业运营，主要业务为混凝土输水管道的生产、销售和移动游戏的开发、运营及代理发行等业务。

公司积极把握行业发展趋势，调整完善经营策略，以移动游戏的开发、运营和代理发行为业务核心，在技术研发能力、海外市场拓展、优质IP获取、新媒体大数据及移动营销等领域进行深度挖掘。在致力于成为国际化移动娱乐内容提供商的基础上，公司积极拓展成为基于新媒体大数据的运营服务商，依托移动娱乐内容及新媒体大数据营销产业打造泛娱乐生态体系。

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	562,978,996.85	489,541,504.88	15.00%	375,839,733.03
归属于上市公司股东的净利润	214,161,541.55	158,749,821.39	34.91%	6,965,669.07
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	209,215,916.73	153,065,341.98	36.68%	3,900,779.69
经营活动产生的现金流量净额	243,385,228.57	127,061,356.33	91.55%	48,462,101.90
基本每股收益（元/股）	0.27	0.23	17.39%	0.06
稀释每股收益（元/股）	0.27	0.23	17.39%	0.06
加权平均净资产收益率	6.47%	6.34%	0.13%	1.19%
	2016 年末	2015 年末	本年末比上年末增减	2014 年末
资产总额	3,875,530,830.34	3,680,273,518.85	5.31%	1,030,719,203.18
归属于上市公司股东的净资产	3,418,050,074.98	3,203,933,174.03	6.68%	553,714,750.14

(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	97,628,926.36	109,571,829.83	123,844,865.98	231,933,374.68
归属于上市公司股东的净利润	28,632,055.74	36,258,406.60	58,328,724.26	90,942,354.95
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	27,180,992.61	35,082,268.28	58,657,017.70	88,295,638.14
经营活动产生的现金流量净额	65,197,363.79	-1,755,442.30	48,314,996.54	131,628,310.54

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	46,766	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	44,144	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	
日照义聚股权投资中心(有限	境内非国有法人	15.46%	123,710,635		质押	79,025,000	

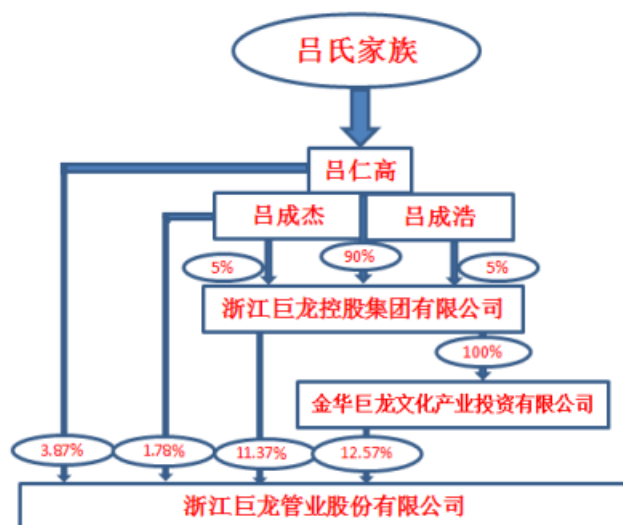
合伙)						
金华巨龙文化产业投资有限公司	境内非国有法人	12.57%	100,550,000		质押	100,550,000
浙江巨龙控股集团有限公司	境内非国有法人	11.37%	90,972,372	72,522,372	质押	68,450,000
日照银杏树股权投资基金(有限合伙)	境内非国有法人	5.66%	45,269,615	8,468,140	质押	45,042,485
北京康海天达科技有限公司	境内非国有法人	5.51%	44,117,647		质押	44,117,647
上海合一贸易有限公司	境内非国有法人	4.90%	39,215,685		质押	39,215,685
吕仁高	境内自然人	3.87%	30,961,627	3,990,000	质押	26,970,000
上海喜仕达电子技术有限公司	境内非国有法人	2.76%	22,058,822		质押	22,058,822
日照众聚股权投资中心(有限合伙)	境内非国有法人	2.11%	16,875,010		质押	16,870,000
邓燕	境内自然人	1.97%	15,727,119		质押	15,607,100
上述股东关联关系或一致行动的说明	上述前 10 名股东中, 吕仁高直接持有巨龙控股 90% 股份, 且巨龙控股全资控制巨龙文化, 属于《上市公司收购管理办法》规定的一致行动人; 日照义聚与日照众聚属于《上市公司收购管理办法》规定的一致行动人; 除此之外, 公司控股股东、实际控制人与前十名股东不存在关联关系, 不属于一致行动人。					
参与融资融券业务股东情况说明(如有)	上述前 10 名股东中, 钱海平通过普通证券账户持有公司股票数量为 112,600 股, 通过投资者信用证券账户持有公司股票数量为 891,252 股, 占公司总股本的 0.13%。					

(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

(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
------	------	------	-----	----------	----

(2) 公司债券最新跟踪评级及评级变化情况

(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
----	--------	--------	-------

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

(一) 报告期内总体经营情况

报告期内，公司实现营业收入5.63亿元，较上年同期增长15.00%；实现营业利润2.17亿元，较上年同期增长31.27%；实现归属于上市公司股东的净利润2.14亿元，较上年同期增长34.91%。近年来，受制于国家宏观政策因素的影响，给公司混凝土输水管道生产经营带来了较大的压力。

公司进一步优化产业结构，强化移动娱乐内容产业板块的资源投入，降低混凝土输水管道业务带来的业绩波动，改善收入和利润结构，提升上市公司盈利能力和抗风险能力。

报告期内，公司从提升自身经营能力出发，围绕公司的发展战略持续打造公司的核心竞争力，同时不断的积累资源以扩大新的竞争优势和拓展新的市场空间。

（二）公司主营情况分析

1、游戏业务整体经营情况

报告期内，公司坚持游戏研运一体和精品化运营策略，以MMORPG类型为主，截至目前，公司共自主研发了6款产品，其中5款产品均已上线运营，分别是：《英雄战魂》、《格斗刀魂》、《青春期》、《英雄战魂之元素王座》和《空城计》，并代理发行了多款手机游戏，均已上线运营并得到了良好的市场反馈。

此外，报告期内，公司开始研发《英雄战魂2》。《英雄战魂2》是一款西式奇幻题材游戏，半写实半卡通风格，作为成功产品《英雄战魂》的续作，公司更新了引擎，使画面和引擎效率大幅提高，同时应用了全新的制作方式，尝试了更受市场欢迎的偏卡通式渲染画风，使整个游戏的品质有了质的提升。该游戏将采用全球同步发行，目前未上线即已获得“最受期待游戏”等奖项，预计2017年将上线运营。

报告期内，公司全资子公司艾格拉斯以优异的经营业绩被国家商务部、中宣部、国家财政部、国家文化部、国家新闻出版广电总局等六部委授予“国家文化出口重点企业”称号。

2、收购移动互联网公司北京拇指玩和杭州搜影

全资子公司艾格拉斯经过多年快速发展，已经成为业内领先的移动游戏开发商。但公司清楚地认识到一个单独的移动游戏企业很难完全靠自有团队迅速覆盖所有类型的产品领域，成为一个综合的泛娱乐平台，也较难独自进入所有国家和地区的市场，而通过投资、并购来完善产品线布局、掌控发行渠道是游戏企业快速成长、降低产品风险的有效手段。

为把握移动互联网游戏市场高速发展的机遇，积极拓展多元化的移动互联网游戏市场和互动娱乐形态，调整和拓展公司的业务范围，将公司长期发展业务目标聚焦在移动互联网产业，进一步聚焦、持续增加移动互联网产业领域的投资，同时借助资本市场的力量加强整体战略推进，公司于2016年4月5日召开第三届董事会第五次会议审议通过了重大资产重组方案等相关议案，公司拟以发行股份及支付现金的方式收购北京拇指玩及杭州搜影各100%股权。

杭州搜影、北京拇指玩在移动互联网视频推广和游戏推广、分发领域均具有较强的实力，在品牌、资源、渠道等方面具有明显的优势。通过本次交易，杭州搜影、北京拇指玩将成为公司的全资子公司，纳入合并报表范围。上述公司具有较强的盈利能力，将有助于减少经济周期对上市公司业绩的不利影响，优化改善公司的业务组合和盈利能力，提高公司的可持续发展能力，切实提升上市公司的价值。截至本报告披露日，上述重组事项仍在进行中。

3、出售混凝土输水管道业务

公司2015、2016年混凝土输水管道业务经营不佳，业绩持续下滑并出现亏损，影响了上市公司业绩。为减少上市公司业绩波动，经公司第三届董事会第八次会议审议，拟出售经营不佳的混凝土输水管道资产和业务，进一步聚焦互联网信息服务、软件服务和娱乐产业，把握移动互联网游戏等文化娱乐市场高速发展的机遇，积极拓展多元化的互联网信息服务市场和互动娱乐业态，以提升公司持续盈利能力。

本次交易完成后，公司主营业务将变更为以手机游戏研发运营为主业，聚焦互联网信息服务、软件和文化产业。截至本报告披露日，上述资产出售事项仍在进行中。

（三）对外投资情况

1、报告期内，为顺利开展业务，公司设立了北京艾格艾斯信息技术有限公司、喀什乐线信息技术有限公司、喀什指尖乾坤信息技术有限公司等子公司。

2、为加快公司外延式发展的步伐，公司旗下全资企业达孜艾格拉斯与天信景亿、乾盛誉曦共同出资设立了无锡艾格拉斯投资中心（有限合伙）并购基金，该基金主要服务于公司对互联网文娱游戏产业的整合。上述基金已于2016年5月完成了工商设立登记（详见公司公告编号2016-065）。

（四）公司文化建设

报告期内，公司始终坚持“善良、责任、执着、付出”的文化理念，贯彻落实文化精神，取得了很好的成效。公司高度重视专业人才的培养和挖掘工作，同时吸收和培养高级研发人员，对人才进行梯队化管理和针对性培训，推广最先进的游戏开发管理思想和管理方法，完善游戏研发和运营体系，进一步加强企业文化建设，建立健全企业文化机制，包括定期组织员工进行线上线下活动、年会及为员工提供各项福利。

（五）为投资者所做的贡献

基于对公司未来发展的信心，结合公司的股本规模、经营状况、未来业务发展需要，公司将继续完善治理结构，改善公司经营，提高公司的核心竞争力，加强信息披露工作，实实在在地做好公司各项工作；加快公司战略的实施，积极推进资本市场运作，促进公司持续、健康、稳定发展。用实实在在的业绩来回报股东、回馈广大投资者。

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
非金属矿物制品业	217,476,948.40	150,688,259.53	30.71%	-17.58%	-11.04%	-14.22%
移动终端游戏行业	342,751,788.68	4,428,645.35	98.71%	53.03%	1.72%	0.66%
其他行业	369,496.77	0.00	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

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

公司名称	股权取得方式	股权取得时点	出资额	出资比例
喀什乐线信息技术有限公司	设立	2016年1月6日	5.00万元	100%
喀什指尖乾坤网络科技有限公司	设立	2016年3月25日	5.00万元	100%
Allwin Capital Limited	设立	2016年4月13日	[注]	100%
Hong Kong Sea Dragon Co.,Ltd	设立	2016年6月17日	469.84万元	100%
成都艾格拉斯孵化器管理有限公司	设立	2016年8月2日	200.00万元	100%

北京艾格艾斯信息技术有限公司	设立	2016年11月11日	1.00万元	100%
----------------	----	-------------	--------	------

[注]: Allwin Capital Limited注册资本1.00美元, 由SSPI Ltd以货币资金出资。截至期末, SSPI Ltd尚未缴纳出资。

(4) 对 2017 年 1-3 月经营业绩的预计

√ 适用 □ 不适用

2017 年 1-3 月预计的经营业绩情况: 净利润为正, 同比上升 50%以上

净利润为正, 同比上升 50%以上

2017 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润变动幅度	43.20%	至	93.20%
2017 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润区间 (万元)	4,100	至	5,531.72
2016 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润(万元)	2,863.21		
业绩变动的原因说明	报告期内公司全资子公司艾格拉斯比去年同期增加了两款上线的手游产品《元素王座》和《空城计》, 使得游戏产品收入及利润有明显增长。因此报告期内, 归属于公司股东的净利润较上年同期增幅较大。		