

证券代码：002555

证券简称：三七互娱

公告编号：2018-063



# 芜湖顺荣三七互娱网络科技有限公司

## 2018 年半年度报告摘要

### 一、重要提示

本半年度报告摘要来自半年度报告全文，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半年度报告全文。

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

除下列董事外，其他董事亲自出席了审议本次半年报的董事会会议

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

公司经本次董事会审议通过的利润分配预案为：以 2,124,870,253 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 1.00 元（含税），送红股 0 股（含税），不以公积金转增股本。

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	三七互娱	股票代码	002555
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	叶威		
办公地址	安徽省芜湖市鸠江区瑞祥路 88 号皖江财富广场 A1 座 11 楼		
电话	0553-7653737		
电子信箱	ir@37.com		

#### 2、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

	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减
营业收入（元）	3,302,496,146.77	3,079,428,904.50	7.24%
归属于上市公司股东的净利润（元）	801,378,948.23	850,550,518.37	-5.78%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	761,182,531.85	758,747,435.56	0.32%
经营活动产生的现金流量净额（元）	977,236,017.96	1,096,847,309.63	-10.91%
基本每股收益（元/股）	0.37	0.41	-9.76%
稀释每股收益（元/股）	0.37	0.41	-9.76%
加权平均净资产收益率	12.58%	17.18%	-4.60%
	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减
总资产（元）	8,782,997,697.02	9,160,137,685.38	-4.12%
归属于上市公司股东的净资产（元）	5,961,804,254.78	7,016,770,210.85	-15.03%

公司采用非公认会计原则调整后的归属于公司普通股股东的净利润作为一个补充性的指标来衡量公司实际经营业绩。非公认会计原则调整后的归属于公司普通股股东的净利润并非一个独立存在的指标，列报该指标不意味着用以替代符合中国企业会计准则要求而编制的财务信息。公司本期按非公认会计原则调整后的归属于公司普通股股东的净利润为 783,200,320.97 元，是采用归属于公司普通股股东的净利润 801,378,948.23 元扣除偶发的股权投资处置税后收益 18,178,627.26 元计算得出（本报告期未发生因并购重组形成的业绩补偿及相关商誉减值，亦未发生股权激励费）。2017 年同期按同样口径进行非公认会计原则调整后的归属于公司普通股股东的净利润为 769,335,085.67 元。本报告期非公认会计原则调整后的归属于公司普通股股东的净利润同比增长 1.80%。

### 3、公司股东数量及持股情况

单位：股

报告期末普通股股东总数		55,499		报告期末表决权恢复的优先股股东总数（如有）	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
李卫伟	境内自然人	19.00%	403,658,052	302,743,539	质押	92,260,000
曾开天	境内自然人	17.38%	369,304,174	36,930,418	质押	57,900,000
吴绪顺	境内自然人	8.00%	170,037,782	0		
吴卫红	境内自然人	7.92%	168,204,662	126,153,496	质押	21,720,000
吴卫东	境内自然人	7.04%	149,638,084	125,653,563	质押	27,800,000
胡宇航	境内自然人	3.00%	63,830,436	9,590,040	质押	10,310,000
汇添富基金—宁波银行—珠海融玺股权投资合伙企业（有限合伙）	其他	2.78%	59,031,876	59,031,876		
汇添富基金—宁波银行—汇添富—顺荣三七定增计划 2 号资产管理计划	其他	2.10%	44,604,486	44,604,486		
上海磐信投资管理有限公司—磐沣定增一	其他	1.56%	33,057,850	33,057,850		

期私募投资基金						
宁波信达风盛投资合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	1.53%	32,467,532	32,467,532	质押	32,467,500
上述股东关联关系或一致行动的说明	1、公司持股的前 10 名股东当中，吴绪顺与吴卫红、吴卫东为父女(子)关系，吴绪顺、吴卫红、吴卫东为一致行动人。2、公司未知其他的前 10 名股东之间是否存在其他关联关系，也未知是否存在《上市公司收购管理办法》中规定的一致行动人的情况。					
参与融资融券业务股东情况说明(如有)	不适用					

#### 4、控股股东或实际控制人变更情况

控股股东报告期内变更

适用  不适用

公司报告期控股股东未发生变更。

实际控制人报告期内变更

适用  不适用

公司报告期实际控制人未发生变更。

#### 5、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。

#### 6、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，且在半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

是

软件与信息技术服务业

关键业绩指标	2018年1-6月	2017年1-6月	同比变动
营业收入(亿元)	33.02	30.79	7.2%
利润总额(亿元)	9.19	10.17	-9.6%
归属于上市公司股东的净利润(亿元)	8.01	8.51	-5.8%
非公认会计原则净利润(亿元)	7.83	7.69	1.8%
经营活动产生的现金流量净额(亿元)	9.77	10.97	-10.9%
基本每股收益(元/股)	0.37	0.41	-9.8%
加权平均净资产收益率	12.71%	17.18%	-4.47%

报告期内，公司文化创意业务围绕IP稳步推进“平台化、全球化”的发展战略，综合实力在国内保持在前列；汽车配件业务业绩有所下滑。

报告期内，公司实现营业收入33.02亿元，同比增长7.2%，手机游戏发行与研发业务的增长是本期整体收入增长的主要驱动力。

利润总额9.19亿元，同比下降9.6%；归属于上市公司股东的净利润8.01亿元，同比下降5.8%。上年同期有大额股权投资处置收益，而本期没有，因此相对利润有所下降。

公司采用非公认会计原则净利润作为一个补充性的指标来衡量实际经营业绩。公司本期非公认会计原则净利润为7.83亿元，同比增长1.8%，利润增长的驱动因素主要是公司在手机游戏业务保持持续增长。

## （一）文化创意业务

### 1.手机游戏业务

指标	2017年1-6月	2018年1-6月	同比变动
手机游戏收入（亿元）	15.43	21.46	39.1%
ARPG（动作角色扮演类）	11.08	15.49	39.8%
东方奇幻类	-	1.28	100.0%
西方奇幻类	-	4.38	100.0%
魔幻类	10.90	6.58	-39.6%
玄幻	-	0.50	100.0%
探险	-	1.73	100.0%
修仙	0.01	0.96	9500.0%
其他	0.17	0.06	-64.7%
MMO（多人在线类）	0.49	0.59	20.4%
RPG（回合制角色扮演类）	1.29	3.66	183.7%
CARD（卡牌类）	-	0.12	100.0%
SLG（策略类）	1.33	1.04	-21.8%
其他	1.24	0.56	-54.8%

公司的手机游戏业务收入和研发投入均呈增长态势，手机游戏业务继续在国内和海外多地市场保持领先地位。报告期内，公司手机游戏业务取得营业收入21.46亿元、毛利16.65亿元，同比分别增长39.1%、38.8%。公司2018年在手机游戏研发和发行方面主要实行“ARPG+多品类”的产品策略，上半年上线不同类型的手机游戏共25款，进一步拓展了公司在不同品类游戏产品上的发行经验。报告期内，公司ARPG类手机游戏收入增长39.8%，而RPG手机游戏收入增长83.7%，公司在多品类发行上迈出了成功的一步。

#### （1）手机游戏发行

**国内市场：**公司在国内手机游戏发行市场继续维持优势地位，艾瑞咨询《2018年Q1中国互动娱乐季度数据发布研究报告》显示，公司在2018年Q1中国上市游戏企业移动游戏市场排名第三，位于腾讯和网易之后。报告期内，公司基于自身已具备经营多品类游戏的能力，发行策略从相对专一的“ARPG+SLG”调整为“多元化发展”。同时，凭借自身对用户需求的深刻了解，公司联手研发厂商共同推动产品调优，通过不断打磨持续向市场推出吸引玩家的优质内容。报告期内新上线的3DMMORPG游戏《鬼语迷城》取得过亿的月流水，截止本报告报出日持续走高。公司追求产品的长线运营发展，在《永恒纪元》、《大天使之剑H5》等长周期精品游戏上持续深耕，为公司贡献流水和利润。截止本报告报出日，公司已经储备了《兵人大战》、《剑与轮回》、《精灵契约》、《SNK全明星（暂定名）》、《灵剑仙师》等多款独家代理手机游戏，以及包括《斗罗大陆H5》等在内丰富的自主研发产品。公司7月新上线的ARPG游戏《屠龙破晓》等游戏截至本报告报出日表现良好，预计将驱动下半年营收增长。2018年7月，公司国内手机游戏发行月流水已突破7亿，并处于进一步增长态势。

**海外市场：**公司延续自身在海外市场优势，进一步巩固全球化战略布局。报告期内，王牌产品《永恒纪元》不断更新迭代，持续在港澳台、东南亚、欧美、韩国等市场贡献利润，并于报告期末在日本发行，助力开拓日本新市场。报告期内发行的《大天使之剑H5》在台湾地区上线2个月即问鼎畅销榜首。《운명:무신의 후예》表现不俗，打入韩国游戏畅销榜TOP10。公司于7月5日推出的MMORPG游戏《楚留香》在台湾市场表现不俗，上线3天下载量即登录畅销榜首。截止至本报告报出日，公司储备了格斗卡牌游戏《拳皇命运》、恋爱卡牌游戏《半世界之旅》、二次元游戏《电击文库：零境交错》、二次元游戏《梦境链接》、RPG游戏《Era of Chaos》和《代号M-RPG》、SLG游戏《墨三国》、MOBA游戏《石器争霸》、SLG游戏《Lords of Conquest》、SLG游戏《Primal Wars: Dino Age》、《江山美人》等多款精品游戏，预计将在下半年陆续出海，助力公司进一步开拓海外市场。

报告期内，公司在“中国游戏盛典”上，获得“2017年十大全球化品牌奖”；入选国际知名数据机构App Annie发布的“2017年全球App发行商52强”榜单。

## (2) 手机游戏研发

公司持续增强在手机游戏业务的研发投入。在手机游戏产品研发方面，公司积极进行设计创新，致力于提升产品引擎性能，提高产品的美术品质，以满足用户日益增长的高品质游戏体验需求。

报告期内，公司对已上线的长周期精品进行了一系列的迭代更新：在《传奇霸业》中，尝试通过画面、音效等细节打磨，勾起老玩家的回忆，增强感染力；在《大天使之剑H5》中，通过打通PC端和移动端数据的方式，满足玩家“即来即玩”的强需求；在《永恒纪元》中，通过创新的玩法设计和数值设定，紧贴精细化买量的市场环境，与产品表现力形成合力，共同提升玩家体验。此外，公司报告期内上线自主研发产品《择天记》、《大天使之剑H5（港澳台）》等5款。

报告期内，公司开始涉足休闲竞技类和回合制产品的研发。未来公司将以优质内容为战略方向，利用自身沉淀下来的对不同用户需求的理解和核心技术优势，在更多创新题材、玩法和品类上进一步探索，积极拓展自身产品线的广度，目标是成为能够为玩家提供综合性游戏产品的一流研发商。

截至报告期期末，公司正在研发的手机游戏有《大天使之剑》（客户端版）、《斗罗大陆H5》、《手游项目S》、《手游项目X》（传奇类）、《屠龙破晓》、《超能萌球（暂定名）》、《手游项目T》、《手游项目E》、《手游项目F》、《H-Game》等10款。

## 2. 网页游戏业务

公司网页游戏业务在国内市场上半年累计开服超过20,000组，在2018年上半年运营平台开服排行榜中稳居第一（数据来源：9k9k），市场份额继续维持行业前列。

报告期内，公司网页游戏业务取得营业收入9.10亿元，同比有所下降，主要是受用户向移动端转移，网页游戏产品数量减少两方面因素的影响。公司一方面通过提升用户的游戏体验以增强用户粘性，巩固平台影响力；另一方面通过战略投资及业务合作等方式与国内顶尖网页游戏研发团队加强合作，2018年上半年推出《太极崛起》等优秀产品，进一步稳定营收，《太极崛起》国内开服第一，下半年推出的《镇魔曲网页版》已于7月初公测。同时，公司在网页游戏的研发方面持续保持力度，7月初自研产品《血盟荣耀》开始进行公测，在研产品《奇迹X（暂定名）》、代理产品《笑傲江湖（暂定名）》等预计将于下半年上线。

## 3. 其他文化创意业务

公司继续维持已有的在影视、音乐、动漫、VR等领域的投资。在未来的投资布局中，公司以优质内容为战略方向，在维持游戏核心业务的高速增长同时，布局其他高速增长的文创细分领域，利用自身运营以及流量优势辐射至更多领域，并扶持所投公司进行内容变现以及战略协同。除了已经布局的影视、动漫、音乐、VR等领域，公司将进一步在教育、体育、社交、幼儿等领域积极布局，建立起一个能为全年龄段提供优质内容的品牌。截止报告报出口，公司通过投资原创动画公司艺画开天、国内第一的真人漫画平台剧能玩、国内第一线上瑜伽平台Wake，以及国内人气偶像男团，业务领域覆盖了数以千万计的年轻一代用户。另外，公司计划通过幼儿领域布局将用户群体延伸至低龄段，形成完整的用户年龄覆盖。未来通过与所投资公司的战略协同以及规模放大，公司将为各种细分人群提供优质的内容以及服务，成长为伴随中国年轻一代成长的文创品牌。

## 4. IP战略

公司结合自身在游戏业务上的优势，持续挖掘优质IP以打造精品游戏。报告期内，公司新增《阿童木》、《希望OL》2个IP储备和IP合作项目《斗罗大陆H5》。截止报告期末已进入开发阶段的IP包括奇迹MU（页游《奇迹X（暂定名）》、手游《大天使之剑》（客户端版）以及斗罗大陆（手游《斗罗大陆H5》）。除直接购买优质IP外，报告期内，公司与世纪华通签署了战略合作协议，双方将在游戏研发及运营、IP改编资源方面进行战略合作。公司将继续基于精品IP战略打造文化创意战略体系，满足用户多元化的娱乐需求，深度挖掘IP在影视、游戏、动漫、音乐、VR等领域的价值延伸空间。

### (二) 汽配业务

报告期内，公司汽车部件板块收入和利润有所下降。

## 2、涉及财务报告的相关事项

### (1) 与上一会计期间财务报告相比，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

公司境外全资子公司尚趣玩国际公司及其6家下属公司智美网络公司、智娱国际公司、智玩国际公司、冠进公司、37 Games Company、37 Games Entertainment Limited（以下简称尚趣玩国际公司）和Easy Gaming, Inc. 主要从事海外业务，以美元为记账本位币更能反映尚趣玩国际公司和Easy Gaming, Inc.的实际情况，公司审慎考虑并结合现有财务结算条件以及未来发展规划，为了能更准确地反映尚趣玩国际公司和Easy Gaming, Inc.的信息，于2018年1月1日起将记账本位币由人民币变更为美元，本次记账本位币变更采用未来适用法进行会计处理。

## (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) 与上一会计期间财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

适用  不适用

2018年3月，本公司之二级子公司广州三七公司设立安徽玩虎公司，本公司持股比例为80%，本公司从2018年3月开始将其纳入合并报表范围。

2018年4月，本公司之二级子公司上海硬通公司设立珠海尚捷公司，本公司持股比例为100%，本公司从2018年4月开始将其纳入合并报表范围。

2018年4月，本公司之二级子公司广州三七公司设立珠海妙虎公司，本公司持股比例为80%，本公司从2018年4月开始将其纳入合并报表范围。

2018年5月，本公司之五级子公司上海墨鸮公司设立墨鹏公司，本公司持股比例为100%，本公司从2018年5月开始将其纳入合并报表范围。

2018年6月，本公司之四级子公司广州极圣公司注销，本公司原持股比例为80%，本公司从2018年6月开始不再将其纳入合并报表范围。

2018年6月，本公司之四级子公司广州极世公司注销，本公司原持股比例为80%，本公司从2018年6月开始不再将其纳入合并报表范围。