



芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司

2019 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

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 2,112,251,697 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 1 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	王思捷	
办公地址	安徽省芜湖市鸠江区北京中路芜湖广告产业园广告创意综合楼十一楼	安徽省芜湖市鸠江区北京中路芜湖广告产业园广告创意综合楼十一楼	
电话	0553-7653737	0553-7653737	
电子信箱	ir@37.com	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）	6,070,957,503.06	3,302,496,146.77	83.83%
归属于上市公司股东的净利润（元）	1,033,074,405.38	801,378,948.23	28.91%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	949,369,446.08	761,182,531.85	24.72%
经营活动产生的现金流量净额（元）	616,354,936.37	977,236,017.96	-36.93%
基本每股收益（元/股）	0.49	0.37	32.43%
稀释每股收益（元/股）	0.49	0.37	32.43%
加权平均净资产收益率	16.31%	12.71%	3.60%
	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）	8,767,575,383.14	8,395,761,716.98	4.43%
归属于上市公司股东的净资产（元）	6,166,617,209.02	5,972,675,405.86	3.25%

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	53,291	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	19.11%	403,658,052	302,743,539	质押	65,104,000
曾开天	境内自然人	17.48%	369,304,174	0	质押	48,880,000
吴卫红	境内自然人	6.48%	136,927,562	111,378,496		
吴卫东	境内自然人	6.20%	130,927,557	98,195,668		
吴绪顺	境内自然人	5.15%	108,837,782	0	质押	39,000,000
胡宇航	境内自然人	2.97%	62,830,436	7,192,530	质押	12,010,000
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	2.62%	55,337,463	0		
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	1.79%	37,705,686	0		
香港中央结算有限公司	境外法人	1.71%	36,020,602	0		
华夏人寿保险股份有限公司－自有资金	其他	1.42%	30,000,000	0		
上述股东关联关系或一致行动的说明	1、公司持股前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、公司未知其它前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）	无					

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

新控股股东名称	李卫伟
变更日期	2019 年 04 月 08 日
指定网站查询索引	巨潮资讯网 (http://www.cninfo.com.cn)
指定网站披露日期	2019 年 04 月 09 日

实际控制人报告期内变更

适用 不适用

新实际控制人名称	李卫伟
变更日期	2019 年 04 月 08 日
指定网站查询索引	巨潮资讯网 (http://www.cninfo.com.cn)
指定网站披露日期	2019 年 04 月 09 日

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	2019年半年度	2018年半年度	同比变动
营业收入（亿元）	60.71	33.02	83.83%
利润总额（亿元）	12.91	9.19	40.43%
归属于上市公司股东的净利润（亿元）	10.33	8.01	28.91%
经营活动产生的现金流量净额（亿元）	6.16	9.77	-36.93%
基本每股收益（元/股）	0.49	0.37	32.43%
加权平均净资产收益率	16.31%	12.71%	3.60%

报告期内，公司围绕IP稳步推进“精品化、多元化、平台化、全球化”的发展战略，综合实力在国内保持在前列。

报告期内，公司实现营业收入60.71亿元，同比增长83.83%；利润总额12.91亿元，同比增长40.43%；归属于上市公司股东的净利润10.33亿元，同比增长28.91%。手机游戏发行与研发业务的增长是本期整体收入及利润增长的主要驱动力。随着新产品在第三季度上线运营，公司第三季度流水预计比第二季度有进一步的增长。

（一）手机游戏业务

报告期内，公司手机游戏业务取得营业收入54.27亿元、毛利47.51亿元，同比分别增长152.90%、185.42%。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。

1、手机游戏发行

(1) 国内市场

公司在国内手机游戏发行业务市场继续维持优势地位，报告期内，据易观发布的《中国移动游戏市场盘点分析2019H1》，公司国内手机游戏业务的市场占有率进一步提升至10.02%。公司在报告期内运营的最高月流水超过13.5亿，新增注册用户合计超过1.33亿，最高月活跃用户超过3,400万。

报告期内，公司基于自身已具备经营多品类游戏的能力，公司创造性地在产品、推广、服务等多个层面具体应用多元化策略。

报告期内，在“多元化”策略下，公司从产品类别、产品题材、产品数量进行了充分的储备，产品矩阵囊括ARPG、MMO、卡牌、SLG、模拟经营等不同类型，覆盖魔幻、西方奇幻、东方奇幻、探险、玄幻等不同题材。报告期内，公司上线了《一刀传世》、《斗罗大陆》H5、《剑与轮回》等不同类型和题材的优秀游戏产品，为玩家带来多元的游戏体验。截止本报告报出日，公司储备的自主研发产品包括：《代号NB》、《代号YZD》、《代号S》、《斗罗大陆3D》、《江山与美人（暂定名）》等。此外，公司储备了丰富的国内代理产品包括：

MMO游戏：《明日幻想（暂定名）》、《云上城之歌（暂定名）》、《代号MK4》

卡牌游戏：《光明冒险（暂定名）》、《街区英雄（暂定名）》、《代号DIG》

模拟经营游戏：《代号-SF》

魔幻ARPG：《代号-TARO》等

同时，公司坚持以系统性流量经营为核心理念，采用“立体营销+精准推送+长线服务”的多元方式，以“精细化、数据化、智能化”为原则辐射“产品+推广+用户”三个端口，准确把握用户需求，将广告投放精准推送至目标群体，并为用户从初步接触产品到进入产品进行游戏的全过程提供全方位、高质量的服务，延长产品生命周期，积累更高的流水收入。

(2) 海外市场

报告期内，公司持续推进全球化战略布局，加大力度扩展海外市场。公司在东南亚等优势区域保持竞争力的同时，公司结合本地化的产品选择和营销手段继续重点开拓日韩和欧美等高潜力市场。截止报告期末，公司海外品牌37GAMES覆盖200多个国家和地区，全球发行手机游戏超过100款，游戏类型涉及ARPG、MMOPRG、卡牌RPG、SLG、STG、MOBA等，语言覆盖繁体中文、英语、日语、韩语、泰语等14种。

截至本报告报出日，自研产品《斗罗大陆》H5于新马等地区上线发行，取得首月流水突破千万的成绩；卡牌游戏《SNKオールスター》于日本上线后迅速登上了GooglePlay游戏下载榜榜首；公司王牌产品《永恒纪元》报告期内不断更新迭代，持续在东南亚、欧美、日本、韩国等地区市场保持稳定的流水。

公司与众多研发厂商保持良好合作关系，产品来源涵盖代理发行、自研自发以及投资定制等，并在产品选择上坚持走精品化路线。截止本报告报出日，公司已储备多款全球多区域产品，如代理发行的西方魔幻SLG《代号MH》、中世纪SLG《Ocean Wars》等，并通过对多家有成功经验的研发商的战略投资，加强了全球SLG市场的布局。此外，自研自发的众多精品项目如ARPG《暗黑后裔》、《斗罗大陆》H5国际版、模拟经营类游戏《代号DG》等，预计将在2019年下半年陆续出海，助力公司进一步开拓海外市场。

2、手机游戏研发

报告期内，公司手机游戏研发业务流水大幅提升，进一步提高公司盈利能力。对手机游戏研发的持续投入，是公司实施“精品化、多元化、全球化”经营策略的重要部分，研发投入的增长主要集中在产品品质提升和新产品品类探索两个方面。

在产品品质提升方面，公司在技术层面致力于提升产品引擎性能，提高产品的美术和音效品质，以满足用户对高品质游戏的体验需求；在策划层面致力于玩法创新，流程优化，以满足用户在趣味性和流畅体验方面的需求。高品质的开发、高频率的迭代一方面使得新产品持续吸引用户，另一方面使得大部分自研产品长期维持较高的流水。报告期内，公司新上线自研手机游戏中《斗罗大陆》H5、《一刀传世》等精品游戏实现月流水过亿的成绩，《精灵盛典》自上线后表现突出，在AppStore游戏畅销榜最高排名第三。公司在《一刀传世》和《精灵盛典》游戏框架上实现创新，更专注玩家在游戏体验中的成长和成长；在《斗罗大陆》H5中公司开启了新的运营模式，游戏活动更加满足不同阶段玩家的需求，立志将其打造最长周期的H5标杆产品。

在新产品品类探索方面，公司于本报告期涉足休闲竞技类和模拟经营类产品的研发，同时对SLG等其他品类的研发进行前期探索。公司研发的休闲竞技类游戏《超能球球》以及目标海外市场的模拟经营类游戏《代号DG》将在下半年推出市场。

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。截至报告期末，公司正在研发的手机游戏有《超能球球》、《代号NB》、《代号YZD》、《代号S》、《代号DG》、《暗黑后裔》、《斗罗大陆3D》、《江山与美人（暂定名）》等8款。

在新技术累积方面，公司目前正在努力构建更优秀的云游戏体系，包括：构建内部云，为游戏上云游戏提供计算和网络支撑；搭建云游戏代理服务，积极研究高效游戏视频转码以及解码技术；研发具备用户交互、视频解码以及云服务端通讯的通用框架体系以支撑云游戏的通用轻APP。在即将到来的5G时代，公司在云游戏技术上的平滑过渡有望为玩家带来全新体验。

（二）网页游戏业务

公司网页游戏业务在国内市场累计开服近18,590组，在2019年运营平台开服排行榜中稳居第一（数据来源：9k9k）。报告期内，公司网页游戏业务取得营业收入6.44亿元，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。公司在网页游戏的研发方面保持力度，自研产品《暗黑大天使》已于2019年7月上线发行。公司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；另一方面通过精细化运营主要精品游戏，提高用户粘性，稳定产品的生命周期，进一步稳定营收。

（三）文化产业布局

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，深度挖掘影视、音乐、动漫、VR、文化健康产业、互联网少儿教育及社交文娱等领域的延伸空间。截至本报告期末，公司投资文创企业覆盖影视（宸铭影视、优映文化、中汇影视）、动漫（艺画开天、剧能玩）、音乐（风华秋实）、互联网体育（Wake瑜伽）、少儿教育（妙小程、KaDa故事）、文化旅游（驼路铃音）、艺人经纪（原际画）、IP孵化（金海拾艺）等细分领域，为各个年龄层以及细分群体提供优质内容。

截至本报告报出日，公司投资的众多标的公司展现出巨大的发展潜力，公司在文化创意领域发展道路上的投资战略成效初显。2019年4月，公司参股的国内棋牌游戏商禅游科技在港交所正式挂牌上市；5月，公司参股的游戏公司SNK在韩国KOSDAQ市场上市，成为韩国KOSDAQ市场上市的中国游戏企业；6月，公司参股的原际画旗下易安音乐社成员何洛洛在《创造营2019》以第二名顺利成团出道；长篇科幻小说《三体》动画项目宣布启动，并将由公司参股的艺画开天制作；2019年7月，公司参股的国内知名游戏运营商心动网络公开IPO招股书；香港上市公司映客宣布完成对参股的国内青年社交平台积目的收购，在一年不到时间贡献可观回报。公司对投资标的的选择，看重其持续输出优质内容或产品的实力、优秀的团队或人才储备、后期增长的爆发空间等，以此加速业内优质资源整合，巩固自身在资本市场的地位。

未来，公司计划以游戏主营业务以及流量运营优势为核心，结合已布局的VR以及AR领域，关注5G、云游戏以及电竞等相关概念领域并积极开展尝试，为所投公司赋能并形成战略协同，提供更多全新体验的优质内容，打造一站式文娱生态圈，成为未来中国年轻一代最信任的文创品牌。

（四）IP战略

打造精品内容，建立优质内容品牌是公司的长期发展目标。基于此，公司结合自身优势，将通过内部孵化以及外部获取的方式，持续挖掘优质IP以打造包括游戏在内的精品文化产品。截止本报告报出日，公司储备的IP覆盖包括游戏、动漫、文学、影视等不同的细分领域。同时，公司将逐步沉淀自有IP，利用自有IP创造更高价值。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、音乐、动漫、VR、文化健康产业、互联网少儿教育及社交文娱等领域的价值延伸空间。

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

1、根据财政部2017年修订并发布的《企业会计准则第22号-金融工具确认和计量》（财会〔2017〕7号）、《企业会计准则

第23号-金融资产转移》(财会〔2017〕8号)、《企业会计准则第24号-套期会计》(财会〔2017〕9号)、《企业会计准则第37号-金融工具列报》(财会〔2017〕14号)四项金融工具相关会计准则(以下简称“新金融工具准则”)的规定和要求,并根据深圳证券交易所2018年下发的《关于新金融工具、收入准则执行时间的通知》,公司自2019年1月1日起施行新金融工具准则。此项会计政策变更经第五届董事会第二次会议审议通过。

2、2019年4月30日,财政部发布《关于修订印发2019年度一般企业财务报表格式的通知》(财会〔2019〕6号)(以下简称“《修订通知》”),公司按照通知要求编制2019年度中期财务报表和年度财务报表及以后期间的财务报表。此项会计政策变更经第五届董事会第六次会议审议通过。

3、公司结合新金融工具准则中关于计提损失准备采用“预期信用损失”方法的视角,以及应收款项的构成及回款周期的实际情况,对应收款项相关会计估计进行了重新评估,为了更加客观、真实、公允地反映公司财务状况和经营成果,根据《企业会计准则》等相关规定,公司对应收款项计提坏账准备的会计估计进行变更。变更后信用期内组合的应收账款不确认信用减值损失。此项会计政策变更经第五届董事会第二次会议审议通过。

(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

本报告期合并范围发生变化的情况如下:

公司名称	变动原因	设立/变更时间
霍尔果斯三七智娱丝路文化科技发展有限公司	新设	2019年1月
安徽极烁网络科技有限公司	新设	2019年1月
上海极趣网络科技有限公司	新设	2019年1月
广州乐虎网络科技有限公司	新设	2019年1月
飞鹰网络科技有限公司	新设	2019年2月
创世破晓有限公司	新设	2019年3月
株式会社ライチ	新设	2019年3月
37 FUN WORLD PTE. LTD	新设	2019年4月
广州极尚网络技术有限公司	新设	2019年6月
成都首因科技有限公司	收购	2019年1月
上海墨鸮数码科技有限公司	处置	2019年2月
上海朗鸮数码科技有限公司	处置	2019年2月
上海米稷数码科技有限公司	处置	2019年2月
上海鲲鹏数码科技有限公司	处置	2019年2月
上海傲爵数码科技有限公司	处置	2019年2月
霍尔果斯墨鸮数码科技有限公司	处置	2019年2月
霍尔果斯佳稷数码科技有限公司	处置	2019年2月
上海佳鸮数码科技有限公司	处置	2019年2月
宁波朗鸮数码科技有限公司	处置	2019年2月

芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司

法定代表人:李卫伟

二〇一九年八月二十七日