



芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司 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。

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
吴卫东	董事长	个人原因	吴卫红

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 2,084,794,788 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	陈振华	
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	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	0553-7653737	
电子信箱	ir@37.com	chenzhenhua@37.com	

2、报告期主要业务或产品简介

公司主要从事互动娱乐业务以及汽车塑料燃油箱制造、销售业务，其中互动娱乐业务以手机游戏和网页游戏的研发、

发行和运营为主，同时布局影视、动漫、音乐、VR及直播等泛娱乐业务。

本报告期内，公司互动娱乐业务围绕IP稳步推进“平台化、全球化、泛娱乐化”的发展战略，综合实力跃升中国互联网百强第18位；汽车配件业务稳中有升。

报告期内，公司实现营业收入52.48亿元，同比增长13%；利润总额13.19亿元，同比增长41%；归属于上市公司股东的净利润10.70亿元，同比增长111%。公司归属于上市公司股东的净利润增长的主要原因包括：（1）2015年12月公司完成购买子公司上海三七互娱剩余40%股份，报告期内上海三七互娱净利润全部归属于公司；（2）报告期内，公司游戏研发业务、手机游戏发行业务实现较大突破，以《永恒纪元》为代表的自主研发产品大幅提升公司在手机游戏业务的盈利能力。

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	5,247,893,728.73	4,656,787,281.09	12.69%	598,225,373.36
归属于上市公司股东的净利润	1,070,162,324.07	506,016,504.78	111.49%	38,213,446.64
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,010,769,599.36	449,076,050.96	125.08%	36,522,582.59
经营活动产生的现金流量净额	1,051,939,577.83	1,081,238,239.96	-2.71%	91,586,947.76
基本每股收益（元/股）	0.513	0.290	76.90%	0.045
稀释每股收益（元/股）	0.513	0.290	76.90%	0.045
加权平均净资产收益率	26.56%	17.58%	8.98%	4.21%
	2016 年末	2015 年末	本年末比上年末增减	2014 年末
资产总额	6,386,216,011.34	4,623,310,755.63	38.13%	3,415,279,026.28
归属于上市公司股东的净资产	4,523,665,282.04	3,563,355,144.71	26.95%	2,644,746,835.26

（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	1,187,773,368.80	1,240,837,363.65	1,238,946,955.31	1,580,336,040.97
归属于上市公司股东的净利润	211,243,219.05	274,756,629.98	266,178,589.10	317,983,885.94
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	195,018,632.87	254,679,952.22	258,113,161.73	302,957,852.54
经营活动产生的现金流量净额	85,838,273.30	373,048,814.56	196,617,749.41	396,434,740.56

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

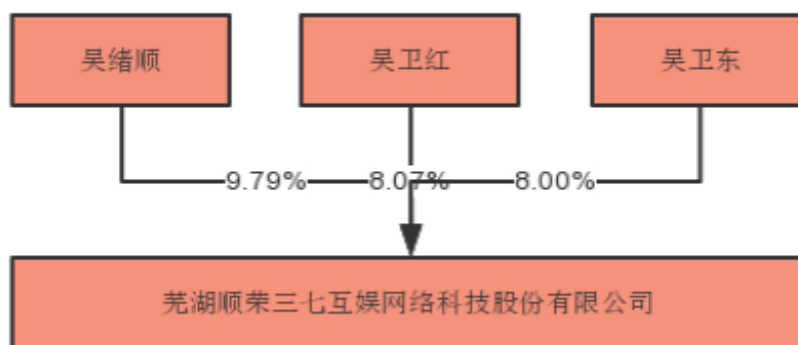
报告期末普通股 股东总数	59,790	年度报告披露日 前一个月末普通 股股东总数	58,207	报告期末表决 权恢复的优先 股股东总数	0	年度报告披露日前 一个月末表决权恢 复的优先股股东总 数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份 数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
李卫伟	境内自然 人	19.36%	403,658,052	319,630,637	质押	89,800,000	
曾开天	境内自然 人	17.71%	369,304,174	147,721,670	质押	51,890,000	
吴绪顺	境内自然 人	9.79%	204,137,782	204,137,782			
吴卫红	境内自然 人	8.07%	168,204,662	168,049,662	质押	32,900,000	
吴卫东	境内自然 人	8.00%	166,688,084	165,994,084	质押	77,953,810	
吴斌	境内自然 人	3.38%	70,403,974	70,403,974	质押	38,000,000	
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	2.83%	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	2.14%	44,604,486	44,604,486			
叶志华		1.85%	38,551,492	38,551,492	质押	5,400,000	
上海磐信投 资管理有限 公司—磐沅 定增一期私 募投资基金	其他	1.59%	33,057,850	33,057,850			
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）	不适用						

(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

适用 不适用

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

本公司请投资者认真阅读本年度报告全文，并特别注意下列风险因素

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

否

本报告期内，公司互动娱乐业务围绕IP稳步推进“平台化、全球化、泛娱乐化”的发展战略，综合实力跃升中国互联网百强第18位；汽车配件业务稳中有升。报告期内，公司实现营业收入52.48亿元，同比增长13%；利润总额13.19亿元，同比增长41%；归属于上市公司股东的净利润10.70亿元，同比增长111%。公司于2017年2月23日收到中国证监会通知，公司发行股份及支付现金购买上海墨鹍数码科技有限公司、江苏智铭网络技术有限公司的事项获得有条件审核通过。对上海墨鹍数码科技有限公司以及江苏智铭网络技术整体收购的完成，将有力增强公司游戏研发实力以及发行能力。

(一) 互动娱乐业务

1、手机游戏业务。公司在巩固国内一线手机游戏发行商地位的基础上，在海外手机游戏发行业务以及手机游戏研发业务也取得新突破。

(1) 报告期内，公司手机游戏业务取得营业收入16.39亿、毛利10.14亿，较2015年分别增长219%、978%其中：

a、国内部分。公司在手机游戏发行业务保持快速增长的良好态势，发行手机游戏超过700款，包括《永恒纪元》、《梦幻西游》等长周期、精品游戏，取得最高月活跃用户人数（MAU）超过800万人，最高月流水超过3.7亿元。截至本财务报告报出日，国内手机游戏发行业务取得最高月流水超过4.1亿元，并保持持续增长。

b、海外部分。公司基于海外网页游戏业务所累积的经验以及较强的本地化能力，使得手机游戏发行业务在港澳台、东南亚以及北美等多个重点业务地区取得突破，连续成功发行《创世破晓》（即《永恒纪元》繁体版本）、《六龙御天》、《暗黑黎明》、《剑奇侠传》、《拳皇97》等多款精品游戏，其中《创世破晓》在台湾地区iOS和Google Play取得双榜第一的佳绩。报告期内，公司海外手机游戏业务实现最高月流水超过9,000万元。2017年，公司将加大海外手机游戏发行投入，继续扩大公司在海外手机游戏的市场份额。

(2) 报告期内，公司自主研发产品《永恒纪元》全球最高月流水超过3.15亿元，为公司在手机游戏研发业务打下了坚实的基础。截至本财务报告报出日，《永恒纪元》取得了国内最高月流水超过2.8亿元、海外最高月流水近7,000万元的成绩。此外，公司于2017年2月23日收到中国证监会通知，公司发行股份及支付现金购买上海墨鹍数码科技有限公司、江苏智铭网络技术有限公司的事项获得有条件审核通过。对上海墨鹍数码科技有限公司整体收购的完成，将有力增强公司游戏研发实力。公司在手机游戏发行业务上精于流量运营以及发行渠道服务，取得了市场认可的差异化竞争优势，截至本财务报告报出日，公司已经与合作研发企业签订了独家代理手机游戏11款，预计将于2017年陆续发行上线；在手机游戏研发业务，公司正在研发的手机游戏达到7款，将在2017年陆续上线。基于发行以及研发业务形成的竞争优势，公司预期能够持续向市场推出可比

肩《永恒纪元》的长周期、全球化的精品手机游戏。

2、网页游戏业务。1) 公司在国内继续保持行业领先地位, 根据易观智库产业数据库发布的中国网页游戏市场最新季度监测数据显示, 截至2016年第三季度, 公司作为网页游戏运营平台的市场份额为13.4%, 在网页游戏运营平台中仅位于腾讯之后, 维持行业第二的位置; 公司作为网页游戏研发商的市场份额为10.5%, 保持行业领先地位; 2) 公司在海外的品牌包括37.com为统一域名的37GAMES国际平台、韩国市场的PUPUGAME平台、泰国市场的GMTHAI平台。公司旗下37GAMES国际平台市场覆盖70多个国家, 是全球覆盖面最广的游戏平台之一。报告期内, 公司网页游戏业务取得营业收入29.49亿、毛利20.72亿, 较2015年有小幅下降, 主要原因包括:

(1) 网页游戏用户规模下降。随着用户使用习惯从个人电脑向手机等移动终端的迁移, 网页游戏用户规模在报告期内有所下降;

(2) 过去几年, 受手机游戏市场快速增加的影响, 部分网页游戏研发企业转向手机游戏研发业务, 造成了市场上高质量产品数量有所下降, 并对公司造成一定影响。

报告期内, 公司采取积极的战略以应对市场变化。1) 对外合作方面, 公司与合作网页游戏研发企业围绕着IP战略积极进行合作, 截至报告期末, 已经签订了独家代理网页游戏达到10款, 预计将在2017年陆续上线; 2) 研发方面, 公司加大力度进行自主研发, 截至报告期末, 正在研发的网页游戏达到6款, 预计将在2017年陆续上线; 3) 战略投资方面, 公司与成都朋方、上海极光等被投资企业积极开展网页游戏合作, 发挥业务协同。通过积极的战略应对, 公司为2017年储备了较为丰富的网页游戏产品, 预计将对公司未来业绩产生积极作用。

3、泛娱乐布局。1) 在内生发展方面, 公司已形成手机游戏发行、网页游戏发行以及游戏研发三大业务板块, 各业务板块之间相互支持, 实现了产品研发、市场推广、商务合作方面的高效资源整合, 打造出游戏产业链闭环, 推动公司收入水平持续增长; 2) 在外延发展方面, 公司通过投资淮安三七易简泛娱资产管理中心(有限合伙)间接投资了上海风华秋实文化传媒有限公司(音乐制作与发行)、新线索(北京)影视投资有限公司(影视投资与制作), 并正在通过债转股的形式参股深圳市中汇影视文化传播股份有限公司。此外, 公司直接投资了杭州南广影视股份有限公司(影视制作与发行)、上海萌宫坊网络科技有限公司(手游研发)、上海绝厉文化传媒有限公司(动漫开发)、深圳墨麟科技股份有限公司(游戏研发)、天津紫龙奇点互动娱乐有限公司(游戏发行)、成都朋方科技股份有限公司(游戏研发)等公司, 在游戏、影视、动漫、音乐等互动娱乐领域广泛布局。报告期内, 公司新参股了一系列游戏研发公司, 包括Archiact Interactive Ltd.(VR游戏研发与发行)、天舍(上海)文化传媒有限公司(VR游戏研发)、上海芒果互娱科技有限公司(版权授权、游戏研发及发行)、天津卡乐互动科技有限公司(手游研发)、龙掌网络科技(上海)有限公司(游戏研发)、江苏名通信息科技有限公司(游戏研发)、北京指上缤纷科技股份有限公司(H5游戏研发), 通过一系列游戏研发端的投资扩充上游优质内容的造血能力, 保障多元化精品内容的持续供给。此外, 公司于2017年2月23日收到中国证监会通知, 公司发行股份及支付现金购买上海墨鸮数码科技有限公司、江苏智铭网络技术有限公司股份的事项获得有条件审核通过。对上海墨鸮数码科技有限公司、江苏智铭网络技术有限公司整体收购的完成, 将有力增强公司游戏发行以及游戏研发实力。

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。除直接购买优质IP外, 公司与芒果传媒、中汇影视等合作伙伴达成良好合作, 后续将围绕IP展开更多合作。公司基于精品IP战略打造泛娱乐战略体系, 满足用户多元化的娱乐需求, 深度挖掘IP在影视、游戏、动漫、直播、音乐、VR等领域的价值延伸空间。同时, 公司积极寻求通过投资并购等方式, 夯实泛娱乐战略体系。公司通过投资中汇影视, 以及间接参与投资新线索影视, 加码影视业务; 公司通过投资上海绝厉文化传媒有限公司, 涉足国产动漫的制作、推广与发行, 以打开动漫市场; 公司通过间接参与投资上海风华秋实文化传媒有限公司, 发力音乐制作与发行业务, 进军音乐市场; 公司通过投资加拿大Archiact Interactive Ltd与天舍(上海)文化传媒有限公司, 抢先布局VR内容领域, 探索精品IP在VR技术平台的商业价值延伸, 并贯彻“平台化、全球化、泛娱乐化”的发展战略。目前, 公司储备了大量精品IP:

- (1) 游戏IP:《传奇》、《奇迹MU》、《天堂2》、《热血高校》等;
- (2) 影视IP:《琅琊榜》、《西游记之孙悟空三打白骨精》、《武神赵子龙》、《天将雄师》、《西游伏妖篇》、《太极》等;
- (3) 文学IP:《傲世九重天》、《天启之门》、《狂仙》、《寻秦记》、《雪鹰领主》等;
- (4) 动漫IP:《航海王》等。

(二) 汽配业务简述

报告期内, 公司汽车部件版块继续加大技术改造力度, 优化工艺流程, 提升管理水平, 开拓客户资源, 取得了一定成绩。

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
网页游戏	2,948,803,661.57	2,071,831,447.54	67.50%	9.81%	-17.96%	4.68%
手机游戏	1,639,185,366.69	1,013,823,168.02	61.85%	218.86%	977.64%	43.55%
其它	34,299,421.45	34,299,421.45	100.00%	37.12%	37.12%	0.00%
汽车零部件	625,605,279.02	186,652,915.06	29.84%	39.85%	60.31%	3.81%

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

报告期内，公司实现营业收入52.48亿元，同比增长13%；利润总额13.19亿元，同比增长41%；归属于上市公司股东的净利润10.70亿元，同比增长111%。公司归属于上市公司股东的净利润增长的主要原因包括：（1）2015年12月公司完成购买子公司上海三七互娱剩余40%股份，报告期内上海三七互娱净利润全部归属于公司；（2）报告期内，公司游戏研发业务、手机游戏发行业务实现较大突破，以《永恒纪元》为代表的自主研发产品大幅提升公司在手机游戏业务的盈利能力。

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

1、本期收购子公司：

2016年9月，本公司之二级子公司尚趣玩国际有限公司收购冠进环球有限公司100%的股权，本公司从2016年开始将其纳入合并报表范围；

2、本期新设子公司：

2016年2月，本公司设立西藏信泰文化传媒有限公司，持股比例为100%，本公司从2016年开始将其纳入合并报表范围；

2016年6月，本公司之四级子公司江苏智铭网络技术有限公司设立霍尔果斯千娱网络科技有限公司，本公司持股比例为51%，本公司从2016年开始将其纳入合并报表范围；

2016年6月，本公司之三级子公司上海志仁文化传媒有限公司设立霍尔果斯星辉网络科技有限公司，本公司持股比例为100%，本公司从2016年开始将其纳入合并报表范围；

2016年6月，本公司之三级子公司江苏嘉趣网络科技有限公司设立霍尔果斯新锐网络科技有限公司，本公司持股比例为85%，本公司从2016年开始将其纳入合并报表范围。

(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	79.89%	至	103.56%
2017 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润区间（万元）	38,000	至	43,000
2016 年 1-3 月归属于上市公司股东的净利润（万元）	21,124.32		
业绩变动的原因说明	1) 公司游戏研发业务、手机游戏发行业务方面保持良好增长态势，业绩同比上升；2) 2017 年第一季度，公司将所持有的上海喆元文化传媒有限公司 20% 股权作价 19,500.00 万元转让给天津卡乐互动科技有限公司，确认转让股权投资收益对归属于上市公司股东的净利润影响约 8000 万元，影响净利润上升。		