

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。

Table with columns: 姓名, 职务, 内容和原因. Includes names like 李卫伟, 叶威, 王思捷.

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

Table with columns: 股票简称, 股票代码, 股票上市交易所, 联系人, 办公地址, 电话, 电子邮箱.

2、报告期主要业务或产品简介
报告期内,公司聚焦以移动游戏和网页游戏的研发、发行和运营为基础的文化创意业务,同时布局5G云游戏、影视、音乐、动漫、VR/AR、文化健康产业、互联网少儿教育、社交文娱等领域。

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
公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据
□ 是 √ 否

Table with columns: 2019年, 2018年, 本年比上年增减, 2017年. Rows include 营业收入, 归属于上市公司股东的净利润, etc.

Table with columns: 第一季度, 第二季度, 第三季度, 第四季度. Rows include 营业收入, 归属于上市公司股东的净利润, etc.

Table with columns: 2019年末, 2018年末, 本年末比上年末增减, 2017年末. Rows include 资产总额, 归属于上市公司股东净资产, etc.

Table with columns: 第一季度, 第二季度, 第三季度, 第四季度. Rows include 营业收入, 归属于上市公司股东的净利润, etc.

Table with columns: 报告期末普通股股东总数, 报告期末表决权恢复的优先股股东总数, etc.

Table with columns: 前10名股东持股情况, 股东名称, 持股数量, 持股比例, etc.

Table with columns: 报告期末普通股股东总数, 报告期末表决权恢复的优先股股东总数, etc.

Table with columns: 前10名股东持股情况, 股东名称, 持股数量, 持股比例, etc.

Table with columns: 报告期末普通股股东总数, 报告期末表决权恢复的优先股股东总数, etc.

2019年 年度报告摘要

证券代码:002555 证券简称:三七互娱 公告编号:2020-013
芜湖三七互娱网络科技股份有限公司

1. 公司持股前10名股东当中,吴福顺与吴卫红、吴卫东为父子(子)关系,吴福顺、吴卫红、吴卫东为一致行动人。

(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
公司报告期无优先股股东持股情况。



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

三、经营情况讨论与分析
1. 报告期内经营情况回顾
报告期内,公司稳步推进“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前列。

2019年,公司实现营业收入132.27亿元,同比增长73.30%;利润总额26.96亿元,同比增长121.12%;归属于上市公司股东的净利润为21.15亿元,较上年同期增长109.69%。

(一) 移动游戏业务
报告期内,公司移动游戏业务实现营业收入119.89亿元,较上年增长114.78%,远超同行业平均水平。

1. 移动游戏研发
公司在报告期内发行的自研产品无论在数量还是从单产品的盈利能力上看,均较上年有所提升。

为增强研发实力,公司持续增加研发投入,报告期内,公司发生研发费用8.20亿元,同比增长52.57%。

“精品化”研发策略贯穿公司自研产品的整个生命周期,推出前,公司在产品研发策划、美术品质、音效效果等方面进行精细打磨。

公司通过数据分析,分析结果对新产品的设计和老产品的迭代提供精准的数值参考,提高公司在产品开发方面的洞察力和流程优化能力。

报告期内,公司研发业务的“多元化”也有了一定进展,公司在模拟经营类、卡牌、SLG等多个品类都进行了新尝试。

未来公司在产品类型、题材以及美术表现、玩法等方面持续进行多元化创新,以优秀内容为战略方向,利用自身沉淀下来的经营多品类产品的经验。

截至本报告期末,公司正在研发《代号多美》《末日沙城》《代号NB》《代号DL》等十余款游戏。

2. 移动游戏发行
(1) 国内市场
根据易观数据发布的《2019中国手机游戏市场年度综合报告(2019)》,2019年,公司在国内移动游戏发行市场的市场占有率进一步提升。

此外,公司供给方面,公司不断加强研发实力,增加自研精品游戏数量,提升产品质量;在产品供给方面,公司通过投资者入股、股权激励等方式,提升产品供给能力。

为提升产品供给能力,公司持续完善精细化运营管理模式,不断优化“立体营销+精准推送+长线服务”的多元方式。

六、审议通过《关于2020年日常关联交易预计的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

七、审议通过《关于会计政策变更的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

八、审议通过《关于聘任2020年度财务审计机构及内部控制审计机构的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

九、审议通过《关于公司2020年度非公开发行股票方案的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十、审议通过《关于公司2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十一、审议通过《关于未来三年股东分红回报规划(2020-2022年)的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十二、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十三、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十四、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十五、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十六、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十七、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十八、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十九、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

用户不同的文化消费需求,进一步放大品牌价值和影响力。
精准推送方面,凭借多年积累的用户资源,公司通过自主研发大数据分析系统,精准定位目标用户群体。

报告期内,公司自主研发的智能化投放平台“量子”以及智能化运营分析平台“天机”已投入使用。

为拓展业务品类,公司在报告期内持续推进“多元化”战略,并在产品、推广和服务等多个业务维度获得良好成效。

为增强在报告期内移动游戏市场的竞争力,公司在国内移动游戏市场接连推出多款不同品类、题材各异、流水表现优秀的产品。

产品储备方面,公司通过多重手段增加产品储备,在产品选择上坚持“精品化、多元化、定制化”路线。

截至本报告报出日,公司在全球市场发行的多款游戏取得优异成绩;《SNK 才一儿》上线后在日本市场上线后,取得下载榜双榜第一的成绩。

(二) 网页游戏业务
报告期内,公司网页游戏团队在国内市场的开服数量累计超过29,000组,在2019年运营平台开服排行榜中稳居第一。

2019年,公司网页游戏业务取得营业收入12.32亿元,较上年相比略有下滑,主要是受到用户向移动端转移、网页游戏产品数量减少两方面的影响。

公司通过加大研发投入,在维持游戏核心业务高速增长的同时,布局文创行业其他高增长细分领域。

截至本报告报出日,公司投资的众多标的公司发展展现出巨大的发展潜力,公司在文化创意产业产业链的投资战略初见成效。

在投资标的的选择上,公司看重其持续输出优质产品的实力、优秀的团队或人才储备、后期增长的发展空间等。

未来,公司计划以游戏运营业务为核心,结合已布局的VR/AR领域,关注5G、云游戏等相关领域主营业务尝试。

2. 报告期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

Table with columns: 序号, 项目名称, 总投资金额, 拟使用募集资金金额. Rows include 网络游戏研发及运营建设项目, 5G云游戏开发建设项目, etc.

若本次非公开发行股票募集资金总额少于投资项目的募集资金拟投入金额,则不足部分由公司自筹资金解决。

本次非公开发行股票募集资金总额不超过450,000.00万元(含本数),募集资金使用可行性分析报告(公告编号:2020-020)及其鉴证报告详见巨潮资讯网(http://www.cninfo.com.cn)。

十七、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十八、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

十九、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十一、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十二、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十三、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十四、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十五、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十六、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十七、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十八、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

二十九、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

三十、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

三十一、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

三十二、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

三十三、审议通过《关于聘任2020年度非公开发行股票募集资金使用可行性分析报告的议案》
表决结果:同意3票,弃权0票,反对0票。

Table with columns: 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. Rows include 网页游戏, 移动游戏.

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132.27亿元,同比增长73.30%;利润总额26.96亿元,同比增长121.12%。

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

1. 财政部2017年3月发布了《企业会计准则第22号—金融工具确认和计量》(财会[2017]7号)。

2. 根据财政部于2019年4月发布的《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)。

3. 根据《关于印发修订<企业会计准则第7号—非货币性资产交换>的通知》(财会[2019]8号)。

(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

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 广州东来网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 成都恒因网络科技有限公司, 霍尔果斯三七智慧网络科技发展有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 安徽恒裕网络科技有限公司, 飞鹰网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 深圳盛世网络科技有限公司, 株式会社ライオン, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 广州傲网网络科技有限公司, 广州三七网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 广州鹿鹿网络科技有限公司, 芜湖微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 海南鹿鹿网络科技有限公司, 广州三七网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 武汉傲娱网络科技有限公司, 广州三七网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 成都恒因网络科技有限公司, 海南鹿鹿网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 北京妙小教育科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

Table with columns: 公司名称, 变动原因, 设立变更日期. Rows include 上海微娱网络科技有限公司, 上海微娱网络科技有限公司, etc.

芜湖三七互娱网络科技股份有限公司 法定代表人:李卫伟 二〇二〇年四月一日