

## 芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司

### 2017 年度董事会工作报告

报告期内，公司董事会认真按照《公司法》和《公司章程》等法律法规的规定和股东大会决议，推动各项业务的发展和公司治理水平的提高，积极有效地发挥董事会的作用。全体董事和高级管理人员恪尽职守，勤勉尽力，踏踏实实地为实现股东大会和董事会决议做了大量的工作，取得了较好的成绩。以下为 2017 年度董事会工作报告，请予审议。

#### 一、2017 年公司经营情况

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，综合实力蝉联中国互联网百强第 18 位；汽车配件业务稳定发展。报告期内，公司实现营业收入 61.89 亿元，同比增长 17.9%；利润总额 19.17 亿元，同比增长 45.3%；归属于上市公司股东的净利润 16.21 亿元，同比增长 51.4%。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）报告期内，公司游戏研发业务、手机游戏发行业务实现较大发展，以《永恒纪元》、《大天使之剑 H5》和《传奇霸业手游》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；（2）公司因子公司上海墨鹍公司业绩承诺未达标确认了相关的业绩补偿收益及商誉减值损失。上海墨鹍公司业绩承诺未达标的主要原因为产品上线档期推迟，截至本报告报出日，上海墨鹍公司主要产品已顺利上线并取得较好的流水。

#### （一）互动娱乐业务

1、手机游戏业务。公司在国内和海外多地市场继续巩固手机游戏一线发行商地位，手机游戏研发投入持续增长。

（1）报告期内，公司手机游戏业务取得营业收入 32.84 亿、毛利 25.12 亿，同比分别增长 100.3%、147.7%。其中：

##### a、国内发行。

报告期内，公司成功发行了包括《永恒纪元》、《大天使之剑 H5》、《仙灵觉醒》等长周期、精品游戏，最高月活跃用户人数（MAU）超过 1,300 万人，最

高月流水超过 5 亿元。报告期内，代表作品《永恒纪元》单日流水最高记录突破 7,000 万。

报告期内，国内手机游戏发行行业竞争激烈，具有以下特点：

(1) 流量成本持续上升，造成行业洗牌、优胜劣汰。公司强于流量运营以及产品运营，报告期内运营的手机游戏新增注册用户合计超过 7,400 万，居行业领先地位，市场份额保持稳步增长至 5.2%，仅次于腾讯以及网易，并有望在市场洗牌过程中进一步提升市场份额，提升在流量端和产品端的影响力。

(2) 头部产品效应明显。根据中国音数协游戏工委(GPC)、伽马数据(CNG)、国际数据公司(IDC)联合发布的《2017 年 1-6 月中国游戏产业报告》，排名前十位的产品流水合计占市场总流水的占比从 52.9% 上升至 54.9%，头部产品效应明显。公司有望凭借已经发行的《永恒纪元》、《大天使之剑 H5》和《仙灵觉醒》，储备产品《奇迹 MU 手游》、《传奇类手游项目 Y》和《灵谕》等自研产品，以及《命运先锋》、《剑与轮回》、《代号 M—魔幻 MMO》、《代号 X—二次元卡牌》、《代号 H—传奇类》和《代号 S—SLG》等代理产品，扩大在发行业务的竞争优势。

(3) 不同品类的细分市场迅速发展。公司精于动作角色扮演游戏(ARPG)、策略游戏(SLG)、回合制角色扮演游戏(回合制 RPG)等细分市场的产品发行，根据中国音数协游戏工委(GPC)、伽马数据(CNG)、国际数据公司(IDC)联合发布的《2017 年中国游戏产业报告》，动作角色扮演游戏(ARPG)、策略游戏(SLG)、回合制角色扮演游戏(回合制 RPG)市场份额占比合计超过 50%，利于公司市场份额的进一步提升。在游戏题材方面，公司有望通过发行《仙灵觉醒》、《灵谕》、《剑与轮回》等仙侠类、卡牌类、女性向以及二次元等多品类手游产品，进一步扩大市场份额。

b、海外发行。公司坚持以“本地化精细运营+立体整合营销”为战略，在海外游戏业务运营中累积了丰富的经验。报告期内，公司海外手游发行业务流水突破 10 亿元，同比增长近 80%；报告期内，《永恒纪元》在海外单月最高流水达 7,000 万元，打入港澳台、新加坡、马来西亚、越南、菲律宾等市场游戏畅销榜第 1 名、印尼、土耳其游戏畅销榜第 2 名、泰国和韩国畅销榜第 3 名以及多个海外市场游戏畅销榜前 5 名。此外，公司发行的《镇魔曲》、《封仙》、《诛仙》、《六龙御天》等游戏在海外也取得不俗成绩，其中《镇魔曲》晋身台湾市场畅销榜第 3 名、《封仙》冲上新加坡和马来西亚畅销榜第 2 名、《诛仙》取得泰国畅销榜第 4 名的佳绩。公司将于 2018 年继续开拓海外市场，携《楚留香》、《昆

《仑墟》、《神无月》、《青云诀》、《墨三国》等多款产品出海，同时推出《Lords of Conquest》、《Primal Wars: Dino Age》等欧美定制产品，将在韩国发行《镇魔曲》、日本发行《永恒纪元》，进一步巩固全球化战略布局。

(2) 产品端，报告期内，公司自主研发产品《永恒纪元》取得了全球累计总流水超过 34.1 亿、全球最高月流水超过 3.5 亿的成绩，为公司在手机游戏研发业务打下了坚实的基础。公司于报告期内对上海墨鹞公司的整体收购，增强了公司游戏研发实力。截至报告期期末，公司正在研发《奇迹 MU 手游》、《灵谕》、《择天记》、《黄金裁决》、《H-Game》、《手游项目 T》、《手游项目 F》、《传奇类手游项目 Y》和《传奇类 H5 项目 X》等 9 款手机游戏，公司已经签订了多款独家代理手机游戏，分别暂名为《命运先锋》、《剑与轮回》、《代号 M—魔幻 MMO》、《代号 X—二次元卡牌》、《代号 H—传奇类》和《代号 S—SLG》等，将在 2018 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》、《大天使之剑 H5》的长周期、全球化的精品手机游戏。

2、网页游戏业务。1) 在网页游戏领域，市场份额在国内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。2017 年度公司国内累计开服将近 28,000 组，在 2017 年运营平台开服排行榜中稳居第一；2) 公司旗下 37GAMES 国际平台市场覆盖 180 多个国家，是全球覆盖面最广的游戏平台之一，全球发行游戏近 250 款。报告期内，公司网页游戏业务取得营业收入 22.99 亿、毛利 15.38 亿，较 2016 年同期有所下降，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) 代理产品方面，公司与国内顶尖网页游戏研发团队紧密合作，结合 IP 优势，2017 年陆续推出的《魔域网页游戏》、《西游伏妖篇》、《九天封神》、《特工皇妃楚乔传》、《绝世仙王》等产品，稳定营业收入，2018 年将推出《太极崛起》、《航海王 online》、《寻秦记》、《笑傲江湖》等丰富的页游产品；2) 研发方面，公司加大力度进行自主研发，报告期内上线的自研游戏包括《金装传奇》、《永恒纪元页游》，正在研发的网页游戏包括《屠龙荣耀》、《血盟荣耀》和《奇迹 X》，预计将在

2018 年陆续上线；3）战略投资方面，公司与成都朋万科技股份有限公司、龙掌动漫（上海）有限公司、成都墨嘟科技有限公司、成都墨非科技有限公司等被投资企业积极开展网页游戏合作，发挥业务协同。

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，公司在本报告期内新参股了一系列游戏研发和发行公司，包括心动网络股份有限公司（游戏研发、发行）、那家科技（深圳）有限公司（游戏研发）、上海羽厚亦网络科技有限公司（游戏发行）、成都墨嘟科技有限公司（游戏研发）、成都墨非科技有限公司（游戏研发）、深圳市禅游科技股份有限公司（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，通过一系列游戏发行端的投资共同开拓市场，与研发端形成良好互补。报告期内，公司完成对上海墨鹞公司、江苏智铭公司整体收购，增强了公司游戏研发以及游戏发行实力。3）在泛娱乐布局方面，公司布局了影视、动漫、音乐、VR 等领域。报告期内，公司通过淮安三七易简泛娱资产管理中心（有限合伙）间接投资的新线索（北京）影视投资有限公司投资出品了国产科幻电影《逆时营救》等电影；截至本报告报出日，公司投资的杭州南广影视有限公司联合出品《无问西东》，获得超过 7 亿票房，在市场获得一致好评；同时公司投资的北京宸铭传媒有限公司出品的《南极之恋》作为国内首部以南极为背景的爱情片，在市场收获了良好的口碑，票房超过 2 亿；报告期内，公司参股的上海绝厉文化传媒有限公司制作的动画《拳皇命运》上线；公司通过淮安三七易简泛娱资产管理中心（有限合伙）间接投资的上海风华秋实文化传媒有限公司则实现数字音乐业务的突破；公司参股的 Archiact Interactive Ltd. 和天舍（上海）文化传媒有限公司两家 VR 内容研发团队持续出品寻宝类 VR 游戏《Hidden Fortune》、塔防类 VR 游戏《League of Guardians》等产品；4）公司与国内领先的文娱投资机构深圳市东方富海投资管理股份有限公司合作成立扬州富海三七互联网文化投资中心（有限合伙），共同聚焦泛娱乐风口下的互联网文娱产业投资。

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、音乐、VR 等领域的价

值延伸空间。目前，公司储备了大量精品 IP：

(1) 游戏 IP：《奇迹 MU》、《传奇世界》、《天堂 2》、《武易》、《斗战神》、《希望》、《拳皇》、《侍魂》、《热血高校》等；

(2) 影视 IP：《楚乔传》、《择天记》、《武神赵子龙》、《西游伏妖篇》、《西游记之孙悟空三打白骨精》、《太极》、《琅琊榜》等；

(3) 文学 IP：《寻秦记》、《傲世九重天》、《天启之门》等；

(4) 动漫 IP：《航海王》、《阿童木》等。

## (二) 汽车配件业务

报告期内，公司汽车部件版块继续增加技术投入，优化工艺流程，提升管理水平，取得了一定成绩。

## (三) 资本运作情况

1、报告期内公司继续推进对上海墨鹆数码科技有限公司（以下简称“上海墨鹆”）68.43%股权及江苏智铭网络技术有限公司（以下简称“江苏智铭”）49.00%股权收购。具体情况如下：

(1) 2017 年 2 月 8 日，三七互娱召开第四届第二次董事会，审议通过《关于调整重大资产重组方案的议案》，并审议通过了本次重组报告书及相关议案，独立董事发表了独立意见。同日三七互娱与交易对方就收购上海墨鹆 68.43%股权签订了附生效条件的《发行股份及支付现金购买资产协议之补充协议（二）-上海墨鹆》及《利润补偿协议之补充协议（二）-上海墨鹆》。

(2) 2017 年 2 月 23 日，三七互娱收到中国证券监督管理委员会通知，经中国证监会上市公司并购重组审核委员会于 2017 年 2 月 23 日召开的 2017 年第 8 次并购重组委工作会议审核，公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项获得有条件审核通过。

(3) 公司向杨东迈、谌维、网众投资、胡宇航 4 位股东发行用于购买资产的 45,449,187 股新增股份于 2017 年 7 月 11 日在登记结算公司办理完毕登记手续。日。本公司通过询价的方式向符合条件的不超过 10 名（含 10 名）特定投资者发行股份募集配套资金，最终确定向国调招商基金、伊敦传媒基金非公开发行股份募集配套资金，配套资金总额 455,962,496.88 元。按照本次发行询价结果并经本公司与独立财务顾问协商确定的发行价格为 25.52 元/股，本次募集配套资金发行股份数为 17,866,869 股。上述新增股份的性质为有限售条件流通股，于 2017 年 7 月 17 在深交所中小板上市。

2、报告期内，公司启动公开发行可转换公司债券事项，具体情况如下：

(1) 2017 年 9 月 4 日，公司召开第四届董事会第九次会议，会议审议通过了关于公开发行可转换公司债券的相关议案，公司拟发行可转换公司债券募集资金总额不超过人民币 210,000.00 万元（含），募集资金主要用于收购江苏极光网络技术有限公司 20% 股权、大数据系统升级及 IP 储备项目、网络游戏全球发行运营建设项目及补充流动资金。上述事项后经 2017 年 9 月 20 日召开的公司 2017 年第五次临时股东大会审议通过

(2) 2017 年 12 月 18 日，公司对证监会关于本次公开发行可转换公司债券申请文件反馈意见进行回复。中国证监会第十七届发行审核委员会于 2018 年 1 月 15 日对公司公开发行可转换公司债券申请进行了审核，根据会议审核结果，公司此次公开发行可转换公司债券的申请未获得通过。

(3) 公司于 2018 年 2 月 7 日召开第四届董事会第十三次会议，会议决定决定终止此次可转换公司债券发行，同意公司向胡宇航支付现金 14 亿元人民币收购江苏极光网络技术有限公司 20% 股权，交易完成后，极光网络成为本公司之全资子公司。

## 二、2017 年度主要会计数据和财务指标

	2017 年	2016 年	本年比上年增减
营业收入	6,188,828,116.75	5,247,893,728.73	17.93%
归属于上市公司股东的净利润	1,620,582,427.47	1,070,162,324.07	51.43%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,048,251,240.84	1,010,769,599.36	3.71%
经营活动产生的现金流量净额	1,831,895,928.30	1,051,939,577.83	74.14%
基本每股收益（元/股）	0.76	0.51	49.02%
稀释每股收益（元/股）	0.76	0.51	49.02%
加权平均净资产收益率	28.12%	26.56%	1.56%
	2017 年末	2016 年末	本年末比上年末增减
资产总额	9,160,137,685.38	6,386,216,011.34	43.44%
归属于上市公司股东的净资产	7,016,770,210.85	4,523,665,282.04	55.11%

## 三、董事会及下属专业委员会日常工作情况

### 1、董事会日常工作情况

报告期内，公司董事会共计召开了 11 次会议，具体情况如下：

时间	会议届次	审议议案
----	------	------

2017 年 1 月 5 日	第四届董事会第一次会议	关于豁免第四届董事会第一次会议通知期限的议案； 关于选举公司董事长、副董事长的议案； 关于选举公司第四届董事会各专门委员会委员的议案； 关于聘任公司总经理的议案； 关于聘任公司副总经理的议案； 关于聘任公司财务总监的议案； 关于聘任公司董事会秘书的议案； 关于聘任公司证券事务代表的议案； 关于转让参股公司股权的议案； 关于子公司对外投资暨拟参与设立传媒产业基金的议案；
2017 年 2 月 8 日	第四届董事会第二次会议	关于调整重大资产重组方案的议案； 关于签订附生效条件的〈关于上海墨鹍数码科技有限公司其余股东与芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司之发行股份及支付现金购买资产协议的补充协议（二）〉及〈利润补偿协议之补充协议（二）〉的议案； 关于本次重大资产重组相关资产评估报告以及审阅报告的议案； 关于拟发行中期票据的议案； 关于召开公司 2017 年第二次临时股东大会的议案；
2017 年 3 月 14 日	第四届董事会第三次会议	2016 年度总经理工作报告； 2016 年度董事会工作报告； 2016 年度报告及摘要； 2016 年度财务决算报告； 2016 年度利润分配的预案； 2016 年度内部控制自我评价报告； 内部控制规则落实自查表； 2016 年度社会责任报告； 关于申请银行授信额度的议案； 关于召开 2016 年度股东大会的议案； 关于使用自有闲置资金购买理财产品的议案； 关于 2017 年日常关联交易预计的议案；
2017 年 4 月 6 日	第四届董事会第四次会议	关于更换重大资产重组法律顾问的议案； 关于本次重大资产重组相关报告的议案； 关于〈芜湖顺荣三七互娱网络科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（修订稿）〉的议案；
2017 年 4 月 25 日	第四届董事会第五次会议	2017 年第一季度报告全文及正文； 关于子公司拟购置办公用房及配套车库的议案； 关于子公司申请法人购房贷款的议案； 关于为子公司提供担保的议案； 关于召开 2017 年第三次临时股东大会的通知；
2017 年 6 月 30 日	第四届董事会第六次会议	关于公司重大资产重组标的资产减值测试报告的议案；

2017 年 7 月 18 日	第四届董事会第七次会议	关于以募集资金置换预先投入募投项目资金的议案； 关于变更公司注册资本的议案； 关于修订〈公司章程〉的议案； 关于召开 2017 年第四次临时股东大会的议案；
2017 年 8 月 30 日	第四届董事会第八次会议	2017 年半年度报告全文及正文； 关于 2017 年半年度募集资金使用及存放情况的专项报告案； 关于变更会计政策的议案；
2017 年 9 月 4 日	第四届董事会第九次会议	关于收购江苏极光网络技术有限公司 20%股权的议案； 关于公司符合公开发行可转换公司债券条件的议案； 关于公司公开发行可转换公司债券方案的议案； 关于公司公开发行可转换公司债券预案的议案； 关于公司公开发行可转换公司债券募集资金投资项目可行性分析报告的议案； 关于公司前次募集资金使用情况报告的议案； 关于公开发行可转换公司债券摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响及公司采取填补措施的议案； 公司董事、高级管理人员及控股股东、实际控制人关于公开发行可转换公司债券摊薄即期回报采取填补措施的承诺的议案； 关于本次公开发行可转换公司债券持有人会议规则的议案； 关于评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法的适用性及评估结果的合理性的议案； 关于本次公开发行可转换公司债券募投项目相关审计报告、评估报告的议案； 芜湖顺荣三七互娱网络科技有限公司未来三年（2017 年—2019 年）股东回报规划的议案； 关于提请股东大会授权董事会办理本次公开发行可转换公司债券相关事宜的议案； 关于召开 2017 年第五次临时股东大会的议案；
2017 年 10 月 30 日	第四届董事会第十次会议	2017 年第三季度报告全文及正文； 关于聘任 2017 年度财务报告审计机构的议案； 关于召开 2017 年第六次临时股东大会的议案；
2017 年 12 月 18 日	第四届董事会第十一次会议	关于公司签署附生效条件的〈芜湖顺荣三七互娱网络科技有限公司与江苏极光网络技术有限公司股东胡宇航之资产购买协议暨利润补偿协议之补充协议〉的议案；

## 2、董事会专业委员会日常工作情况

公司董事会下设四个专门委员会，分别是审计委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会、战略委员会。2017年度，专门委员会会议情况如下：

**审计委员会：**审计委员会成员由三名董事组成，其中独立董事两名，由独立董事陈建林担任主任委员。2017年度，根据中国证监会、深圳证券交易所及公司《董事会审计委员会工作细则》的有关规定，审计委员会本着勤勉尽职的原则，认真履行职责，召开了4次会议，独立董事陈建林、朱宁积极参加了上述会议。

**薪酬与考核委员会：**薪酬与考核委员会成员由三名董事组成，其中独立董事两名，由独立董事尹斌担任主任委员。2017年度，薪酬与考核委员会认真履行职责，共召开了1次会议，对2016年度公司董事、监事及高级管理人员的工作及薪酬作了评价与核定。

**提名委员会：**提名委员会成员由三名董事组成，其中独立董事两名，由独立董事朱宁担任主任委员。2017年度，提名委员会认真履行职责，召开1次会议，审议了关于董事会换届选举董事及独立董事候选人的提名事项，并为公司高级管理人员的聘任提供了专业的建议和意见。

**战略委员会：**战略委员会成员由三名董事组成，由董事长吴卫东担任主任委员。2017年度，战略委员会认真履行职责，共召开了1次会议，对公司公开发行可转换公司债券事项进行审议并提出建议，为公司发展提出了有效建议和意见。

## 四、发展战略及 2018 年工作展望

### 1、发展战略

在全球网络游戏行业仍然保持增长的形势下，公司将坚持“平台化、全球化、泛娱乐化”的发展战略，秉承马拉松式的创业精神，带领公司不断追赶并超越行业领先者。公司将通过发挥团队优势、手机游戏发行业务差异化竞争优势、网页游戏行业领先优势，以及精品游戏研发优势，打造品牌壁垒，通过内生发展和外延发展提升经营业绩。展望未来，公司将进一步打造 IP 战略布局，用优质 IP 定制开发更多精品游戏，成为全球领先的手机游戏和网页游戏的开发商、运营商和发行商，并将继续在互动娱乐产业加大布局力度，完善公司互动娱乐生态系统。

### 2、经营计划

#### (1) 进一步推进手机游戏“ARPG+多品类”的产品策略

《永恒纪元》、《大天使之剑 H5》、《仙灵觉醒》、《阿瓦隆之王》等游戏在研发和发行业务上取得的成绩，验证了公司手机游戏研发和发行“ARPG+多品类”的产品策略，以及公司流量购买和转化、渠道合作的能力。以此为基础，公司将进一步强化手机游戏的研发和发行竞争优势，充分利用丰富的产品储备，继续以《传奇霸业手游》、《大天使之剑 H5》、《永恒纪元》等为代表的手机 ARPG 游戏优势产品，进一步扩大在该类游戏领域的领先优势；另一方面，通过《择天记》、《仙灵觉醒》、《灵谕》、《剑与轮回》等仙侠类、卡牌类以及二次元等多品类手游产品，占据更大的市场份额。

#### (2) 充足的网页游戏产品储备，持续做精品的精细化运营

公司在 2018 年将对精品网页游戏进行精细化运营，2018 年上线的产品主要有《太极崛起》、《航海王 online》、《寻秦记》、《笑傲江湖》、《斗战神》、《神魔血脉》以及自研的《屠龙荣耀》、《血盟荣耀》和《奇迹 X》等。

(3) 深入本地化、精品化运营，提高海外市场份额

公司将会扩张 37GAMES 平台覆盖的国家和地区，深入挖掘欧美英文区市场、亚洲市场，以及德语、法语、土耳其语等小语种地区市场。公司将进一步发挥海外市场的先发优势，依靠先进的游戏研发能力以及本地化能力，扩大海外业务规模并提高海外市场份额。

(4) 强化手机游戏、网页游戏的研发，巩固自研游戏品牌壁垒

公司在 2018 年将继续巩固在手机游戏和页游产品上的研发实力，提升产品引擎性能，提高产品的美术品质，积极进行设计创新。对公司自研精品游戏如《传奇霸业》、《大天使之剑》、《永恒纪元》等进行多平台、多种玩法的开发，提升核心用户粘性、沉淀用户口碑、进一步巩固品牌壁垒。同时，公司将进一步招募优秀的研发人才，扩充研发团队，进一步丰富公司产品线。

(5) 增强与研发厂商和媒体渠道的合作，巩固公司在产业链上的议价能力

公司将在 2017 年继续增强与研发厂商和媒体渠道的合作，通过良性的合作扩大公司市场份额，从而进一步增强在产业链上的议价能力。

(6) 保持业务板块间的协同效应，增强内生发展与外延发展的互补性

公司在保持内生发展快速增长的同时，将围绕着公司的发展战略和计划，积极通过投资参股、兼并收购等手段，加快公司向产业链上下游的布局，包括媒体渠道、游戏视频、影视和动漫等互动娱乐产业等，实现平台用户价值最大化和企业价值最大化。

(7) 继续贯彻 IP 战略，储备 IP 定制开发精品内容

公司在动漫、影视等泛娱乐布局基础上，积极寻求通过投资并购等方式，加大投资动漫、VR 等领域，进行泛娱乐产业布局。以 IP 为依托，将在全新领域开发及发行泛娱乐精品内容，特别是在动漫领域将较快推出成品内容，将公司的品牌张力在游戏市场进一步扩大。

以上，请各位股东予以审议。

芜湖顺荣三七互娱网络科技有限公司

董 事 会

二〇一八年四月二十三日