



湖北盛天网络技术股份有限公司

2020 年年度报告摘要

证券代码：300494

证券简称：盛天网络

公告编号：2021-034

二〇二一年四月

一、重要提示

1. 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。

2. 本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证本报告所载数据不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。

3. 本公司第四届董事会第三次会议于 2021 年 4 月 26 日审议通过了本公司 2020 年年度报告全文及摘要。会议应出席董事 5 人，实际出席董事 5 人。

4. 本公司年度财务报告已经中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了标准无保留意见的审计报告。

5. 公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。

6. 公司简介

股票简称	盛天网络	股票代码	300494
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人	代行董事会秘书职责	证券事务代表	
姓名	王俊芳	赵江汉	
办公地址	武汉市东湖新技术开发区光谷大道 77 号金融港 B7 栋 9-11 楼		
传真	027-86695525		
电话	027-86655050		
电子信箱	IR@stnts.com		

二、报告期内主要业务

作为国内领先的场景化互联网用户运营平台，公司致力于成为云时代场景的革新者和链接者。多年来公司不断拓宽产品矩阵和服务内容，服务场景从互联网上网服务场所扩展到综合场馆、家庭PC、电视以及各类移动终端的消费、娱乐场景，乃至不受时间和空间限制的云端。每天有海量的用户通过公司旗下的各类产品获取互联网娱乐内容和其他各类信息。

（一）公司主要产品和服务

1. 综合服务类产品

易乐游网娱平台汇聚游戏、音乐、视频、购物等广泛的互联网内容，为广大经营者和终端用户提供多样化的服务。该产品是一款SaaS服务平台，为网吧及衍生场景业主提供统一管理平台以及自动化运营助力，同时通过自身内容分发能力为各类场景提供数字资源。该产品覆盖超过30%中国网吧市场，是游戏厂商精准营销和投放的首选渠道之一。

2. 游戏类产品及服务

为了向广大游戏玩家提供丰富的游戏产品和服务，并提升玩家的游戏体验，公司在游戏运营和游戏服务方向持续投入。公司易乐玩平台经过多年的发展，已有一定的用户规模。近年公司通过收购获得了大量的优质IP，包括《生死格斗5》《三国志11》《大航海时代4》《真三国无双6》《真三国无双8》，公司利用《三国志11》的游戏改编权，联合开发及运营了《三国志2017》，取得了较好的业绩。此外公司还为《三国志·战略版》提供IP游戏监修服务。公司目前提供的产品和服务有：

游戏运营：公司“易乐玩”游戏运营平台，一直为广大玩家提供热门、好玩的精品网络游戏。通过紧抓用户需求和数据化、精细化运营，目前平台累计海量注册用户。公司也在积极发力海外游戏运营业务，相关产品和服务覆盖超过30个国家和地区的用户。同时，公司整合产业链上下游的优质资源，联合开发和发行精品游戏。

IP运营：公司通过IP授权、参与IP游戏监修等方式开展IP运营业务，充分挖掘IP价值。

游戏加速产品：游戏加速产品通过边缘计算服务器部署云加速服务功能，提供游戏加速服务，解决游戏玩家延迟、掉线、卡机等问题。目前加速器已在PC、移动端上线，并通过SDK集成路由器、SDK集成视频盒子深入家庭场景。

3. 云服务类产品

为顺应当前的行业及技术发展方向，充分发挥公司的技术优势，为公司未来发展奠定坚实的基础，公司初步形成了下列云技术相关产品：

随乐游云游戏平台：随乐游利用公司多年的游戏平台运营经验和云计算技术基础，围绕云游戏场景搭建云游戏服务平台。该平台可在台式计算机、平板电脑、互联网电视和手机上使用，未来可满足新时代玩家即点即玩的游戏需求。

易乐游云服：公司基于已有数据分发等专利技术，重新构建的可实现WEB化运营和管理的综合性云机房解决方案。易乐游云服实现了网吧日常经营中的系统服务、游戏分发服务上“云”，通过统一专业的管理，降低网吧运营成本，提高网吧经营效益。

云存储产品：该产品主要针对办公场景开发，采用多副本部署方案，在B端可私有化部署，加密存储和传输，保障了数据的安全可靠，满足用户存储需求。

（二）公司的主要经营模式

1. 经营模式

（1）互联网整合营销

互联网整合营销业务主要基于公司多年来形成的精准广告投放技术以及运营经验优势，整合公司全平台的媒介资源以及其他互联网企业的媒介资源，充分利用大数据技术，为全网广告客户提供产品推广、宣发、PGC内容创作等营销服务。

（2）游戏运营与发行

游戏运营与发行主要包括游戏联合运营、游戏自主运营、IP运营、游戏服务等相关业务。

游戏联合运营是指公司作为游戏运营方或者游戏发行方，利用易乐玩游戏平台或者第三方平台，与行业合作伙伴建立合作关系，共同运营游戏，玩家为游戏充值之后，公司按照约定的比例获得分成。

游戏自主运营是指公司独立进行游戏产品的研发、运营或发行。

IP运营指公司将IP授权第三方开发运营或者在第三方IP运营中提供监修、策划等提升IP价值的服务，从而以授权金或者分成形式获得服务报酬。

游戏服务指公司向游戏玩家提供加速器、游戏道具、游戏周边等游戏服务类产品，以此获得收益。

（3）小额贷款业务

公司子公司盛天小贷向客户提供小额贷款并按照合同收取利息。2021年初，盛天小贷已向主管机构提出退出小额贷款行业申请。目前，盛天小贷退出小贷行业事项已完成部分行政审批程序。

2. 采购模式

公司经营过程中需要对外采购的内容主要为服务器、办公电子设备、带宽以及第三方网络推广服务。在服务器和办公电子设备方面公司稳定与少数主流设备厂商或其代理商合作，保证设备的质量，降低设备采购成本。在电信宽带资源方面采购上，公司从各地的IDC资源中优选合作伙伴进行合作，以不高于市场同等价位，获取有质量保证的电信资源。为了更好的为客户提供服务，公司需要采购第三方的媒体资源或者推广服务，公司一般比照市场行情选择主要供应商以合理价格签订年度框架合同。

3. 销售模式

目前公司销售活动主要包括互联网整合营销、游戏运营与发行、小额贷款等类型。

互联网整合营销业务的客户主要包括网络游戏、搜索、视频等互联网企业。游戏运营与发行业务的客户主要包括各类游戏研发商和发行商。小额贷款业务的客户包括企业和个人。公司客户主要是直接客户，有少数是代理商。公司销售部门直接和客户联系取得订单，经公司内部管理流程批准后同客户签订正式销售合同。

（三）业绩影响因素

1. 游戏产品的市场表现

《三国志 2017》和《三国志·战略版》是公司业务收入和利润的重要来源，2020 年两款产品市场表现稳定。由《真三国无双 6》IP 授权改编的手机游戏《真·三国无双 霸》已于 2020 年 12

月取得版号，预计 2021 年将由腾讯发行。截止本报告披露日，《三国志·战略版》已在港澳台以及韩国地区发行，3 月以来《三国志·战略版》在韩国多天占据着 Google Play 和 App Store 战略游戏下载榜和畅销榜第一的位置¹。这几款游戏产品的市场表现，对公司业绩有重要影响。

2. 政策因素

2018 年游戏版号下降到 2,091 个，相比 2017 年减少 7,293 个，2019 年游戏版号继续下降至 1,385 个，2020 年游戏版号为 1314 个，基本与上年持平。游戏版号发放速度依然较慢，影响广告客户的投放需求，也影响游戏产品的上线与发行。

3. 游戏市场结构变化

2020 年客户端游戏的市场规模和占比都出现了下降趋势，游戏市场的结构变化影响导致移动端广告需求增加而 PC 端广告需求受限。公司同时在 PC 端和移动端开展互联网营销业务，但是公司自有媒介主要是 PC 端，移动端依赖其他互联网企业的媒介资源，移动端毛利率远低于客户端。游戏市场结构变化对公司收入及利润有重要影响。

4. 产品开发能力

用户喜爱的产品是公司所有业务的基础。公司能否持续技术更新、技术迭代、技术升级是公司产品保证市场竞争力的关键。

（四）公司的行业地位

根据《2019 年中国互联网上网服务行业发展报告》的数据，公司互联网娱乐平台产品在全国网吧市场占有率排名第二。

基于《三国志 11》改编的策略类手机游戏《三国志 2017》，获得星耀 360“年度最受期待游戏奖”、腾讯应用宝“年度新锐游戏奖”、中国音数协游戏工委“2017 年度十大最受欢迎移动网络游戏”、2017 黑石奖“硬核年度人气游戏”、第十二届金翎奖“玩家最喜爱的移动网络游戏”。

公司参与监修的《三国志·战略版》获得苹果应用商店“2019 年度精选游戏”荣誉。

三、主要会计数据和股东情况

1. 主要会计数据

	2020	2019 年	本年比上年增减	2018 年
营业收入（元）	895,876,744.19	660,724,957.07	35.59%	496,778,863.65
归属于上市公司股东的净利润（元）	60,470,995.84	52,587,988.18	14.99%	53,441,487.33

¹数据来源：APP Annie《2021 年 3 月中国厂商及移动应用出海收入 30 强》报告

归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润(元)	46,580,102.21	45,565,222.61	2.23%	36,580,678.06
经营活动产生的现金流量净额(元)	110,608,864.85	82,738,062.32	33.69%	735,027.67
基本每股收益(元/股)	0.25	0.22	13.64%	0.22
稀释每股收益(元/股)	0.25	0.22	13.64%	0.22
加权平均净资产收益率	5.76%	5.23%	0.53%	5.50%
	2020 年末	2019 年末	本年末比上年末增减	2018 年末
资产总额(元)	1,534,469,310.16	1,539,487,157.11	-0.33%	1,114,794,190.64
归属于上市公司股东的净资产(元)	1,073,965,102.48	1,022,734,788.30	5.01%	988,653,504.64

注：1. 营业收入同比增长35.59%主要是与去年同期相比，本期新增了子公司上海天戏互娱网络技术有限公司的游戏运营及IP运营收入。2. 经营活动产生的现金流量净额同比增长33.69%主要是因为本期互联网游戏业务现金净流入增加。

2. 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	226,431,872.07	219,875,082.89	231,623,843.92	217,945,945.31
归属于上市公司股东的净利润	25,453,424.17	13,314,793.47	19,640,861.91	2,061,916.29
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	25,676,095.55	10,601,226.14	19,659,700.78	-9,356,920.26
经营活动产生的现金流量净额	-13,856,017.21	34,998,821.34	15,142,874.12	74,323,186.60

注：2020年第四季度，由于公司计提了对天戏互娱管理团队的超额业绩奖励2076.68万元，导致当季度归属于上市公司股东的净利润低于其他季度。

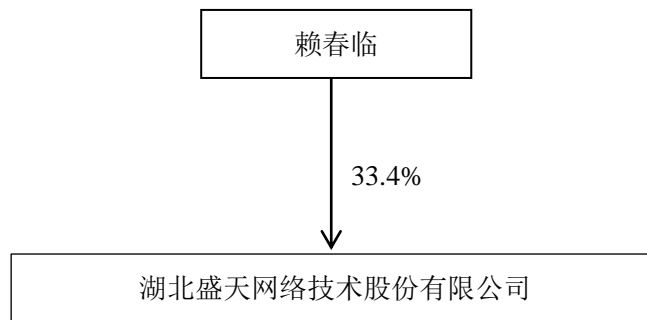
3. 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末普通股股东总数	30,915	年度报告披露日前上一月末普通股股东总数	28,892	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前上一月末表决权恢复的优先股股东总数	0	
持股 5%以上的股东或前 10 名股东持股情况								
股东名称	股东性质	持股比例	报告期末持股数量	报告期内增减变动情况	持有有限售条件的股份数量	持有无限售条件的股份数量	质押或冻结情况	
							股份状态	数量
赖春临	境内自然人	33.40%	80,160,000	0	60,120,000	20,040,000	质押	37,130,000

共青城盛润企业管理咨询合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	6.38%	15,300,000	0	0	15,300,000		
邝耀华	境内自然人	3.33%	8,000,000	0	6,000,000	2,000,000		
崔建平	境内自然人	2.94%	7,046,981	2,348,994	7,046,981	0		
冯威	境内自然人	2.39%	5,732,362	844,113	4,932,356	800,006		
付书勇	境内自然人	0.64%	1,531,500	116,100	0	1,531,500		
顾梦骏	境内自然人	0.40%	961,300	961,200	0	961,300		
孙月娥	境内自然人	0.21%	508,500	60,000	0	508,500		
孙沛凡	境内自然人	0.21%	500,600	0	0	500,600		
罗妙冬	境内自然人	0.17%	408,400	0	0	408,400		
上述股东关联关系或一致行动的说明	共青城盛润企业管理咨询合伙企业(有限合伙)为公司员工持股平台,赖春临胞姐王晓玲为实际控制人,因此赖春临与共青城盛润企业管理咨询合伙企业(有限合伙)之间存在关联关系。							

4. 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



四、经营情况讨论与分析

1. 经营情况简介

2020年是公司发展历程中极不平凡的一年。受新冠肺炎疫情影响,全国各地互联网上网服务场所人流量受到限制,公司正常经营受到极大影响。疫情期间,全体员工风雨同舟、协同奋战,通过居家办公、远程协作方式开展工作,及时复工复产。2020年,公司稳扎稳打,聚焦游戏产业链条,启动对控股子公司少数股东权益的收购工作,并于2021年初完成。2020年,公司统筹规划,积极推进向特定对象发行股票事项,并于近期注册成功,本次向特定对象发行股票完成后将为公司未来发展提供有力支撑。

2020年,公司实现营业收入89,587.67万元,实现归属于上市公司股东的净利润6,047.10万元,与去年同期相比,营业收入增长35.59%,归属于全体股东净利润增长14.99%。

互联网游戏业务板块,公司游戏运营业务发展态势良好,游戏业务收入大幅上升。公司于2019年8月完成了对天戏互娱70%股权的收购,壮大了游戏业务板块。天戏互娱参与运营的游戏《三国

志2017》收入保持稳定；负责监修的《三国志·战略版》运营状况良好，2020年持续为公司带来收入，并于2021年登陆港澳台以及韩国地区，营收有望进一步扩大。由公司拥有的IP《真三国无双6》改编的手游《真·三国无双 霸》已于2020年12月获得了游戏版号，预计可于2021年内上线。

互联网营销业务板块方面，由于疫情导致公共场所人流量减少，线下文娱产业受到强烈冲击。公司主要投放于网吧媒介的PC端营销业务收入短期内出现了较大幅度的下滑。2020年，客户端游戏和网页游戏市场继续萎缩，实际销售收入和占比下降明显。²由于移动游戏市场占比逐年扩大，广告主对PC端广告需求疲软，也对公司投放于PC端的营销业务造成了影响。公司积极拓展移动广告业务，目前是斗鱼、虎牙、快手等公司的核心代理商，移动端业务收入在营收方面弥补了PC端营销收入的下降。但是因为公司移动端业务主要是通过与第三方媒介商合作来进行，其毛利率低于传统PC端营销业务毛利率，因此公司营销业务毛利率相比去年同期下降。此外2020年重要下游客户的营销收入分成政策调整，也导致公司营销业务收入的毛利润有所下降。

多年来，公司上下居安思危、锐意进取，一直保持着对技术发展趋势、行业态势、市场竞争格局的高度关注，不断在产品和服务上加大创新力度。2018年，公司发布“盛天云”，推动服务场景向云端迁移；2019年，公司收购天戏互娱，将多个经典IP收入旗下。2020年，公司推动对天戏互娱剩余30%股权的收购工作，同时准备剥离互联网小额贷款业务。公司业务进一步向互联网整合营销和游戏运营与发行聚焦，互联网整合营销业务规模和市场影响力进一步增强，游戏产业链方面公司在IP运营领域占据了一席之地，将继续在游戏发行、云游戏、游戏社交、游戏服务等领域发力。

随着5G、云游戏等前沿技术在游戏领域的陆续应用，新功能、新玩法、新业态将使游戏产业链更加丰富。为促进公司长期可持续发展，提升公司未来竞争力，经过长期的战略研究，公司决定向特定对象发行A股股票，募集资金主要投向云游戏服务平台项目、游戏授权及运营项目、游戏服务项目、大数据及云存储平台升级项目，少量用于补充流动资金。公司向深交所提交了向特定对象发行A股股票的申请，并在年内完成了对监管机构问询的回复。2021年3月，公司收到中国证监会同意注册的批复，公司正在积极推进各项工作。

2. 报告期内业务、产品或服务发生重大变化或调整有关情况

报告期内，互联网营销业务收入比重为45.27%，互联网游戏业务收入比重为52.93%，上年同期分别为59.47%及37.92%，虽然互联网营销业务收入还有所增长，但是增幅远低于互联网游戏业务，同时互联网游戏业务毛利大幅上升，互联网游戏业务成为公司第一大收入和利润贡献来源。主要原因是：一方面公司并购的子公司天戏互娱的游戏运营及IP运营业务表现良好，贡献的收入

² 见中国音数协游戏工委《2020年中国游戏产业报告》。

和毛利大幅上升；另一方面PC端营销业务收入受端游和页游市场规模下滑和疫情影响而下降，移动端营销收入因流量成本高企而毛利贡献不高。

3. 占主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品的情况

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
游戏运营	372,431,551.07	271,148,333.66	27.20%	65.38%	69.19%	-1.64%
IP 运营	101,728,453.22	42,683,925.32	58.04%	301.80%	897.86%	-25.06%
互联网广告与增值业务	405,544,416.95	342,056,442.62	15.65%	3.20%	19.49%	-11.50%

说明：

1. 本期互联网广告与增值业务毛利率比上年同期减少 11.50%，主要因为本年业务重心在移动端业务，移动端毛利率比 PC 端要低。此外 2020 年重要下游客户的营销收入分成政策调整，也导致公司营销业务收入的毛利润有所下降。

2. IP 运营业务毛利率比上年同期减少 25.06%，主要因为《三国志·战略版》服务成本较上年增加。

4. 营业收入、营业成本较前一报告期发生重大变化的说明

本期营业收入同比增长35.59%，营业成本同比增长42.76%，主要是因为2020年合并了天戏互娱全部收入和成本数据，2019年仅合并5个月的数据。

五、公司的发展规划

从服务单一场景，到发力云计算业务，围绕多个场景构建包含平台、内容、服务在内的立体化产业链，公司正逐渐成为云时代场景的革新者和链接者。作为国内领先的场景化互联网用户运营平台，公司将继续以场景化运营为核心，通过“盛天云”和大数据技术为支撑进行企业战略布局。公司力图推动新兴技术服务落地场景，链接场景、技术、服务和用户，促使场景生态健康成长。2021年，公司将重点从以下几方面开展工作：

1. 建设云游戏平台

公司将通过购买或者取得第三方授权的方式获得云游戏内容，提升用户体验，吸引用户加入云游戏平台。继续加大云技术投入，围绕云PC和云手机场景搭建云游戏服务平台，加速基础设施布局。对大数据以及云存储平台进行升级，保障数据的安全性和可恢复性，为公司业务提供重要支撑。

2. 进一步开发游戏服务产品

公司将继续打磨游戏服务类产品，着手建设游戏社交平台、电竞赛事平台、电竞游戏虚拟资产交易共享平台，挖潜游戏服务行业，建设游戏服务模块，提升游戏用户体验。

3. 巩固并拓展IP运营以及游戏运营业务

公司将寻找并筛选更多的优质IP，丰富IP资源池，形成更为完善的游戏产业生态链，满足游

戏玩家多样化的游戏娱乐体验。《三国志·战略版》2021年将在境外发行，《真·三国无双 霸》也将正式发行，预计会给公司带来收入增长。公司将继续推进《大航海时代4》IP改编游戏的研发工作以及《真三国无双8》IP改编游戏的研发及发行工作。基于公司的渠道优势以及运营经验，逐步加强对游戏发行业务投入，延伸公司游戏业务链条。

4. 以移动端为重点推进营销业务创新

公司将继续研究直播、短视频环境下用户以及媒介的特点，提升媒介整合能力，拓展客户群体，丰富公司的广告运营模式，实现公司营销业务的发展创新。

5. 调整业务结构优化资源配置

按照承诺积极稳妥地剥离互联网小贷业务，完成向特定对象发行股票工作，实现资源优化配置。

六、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

会计政策变更的内容和原因	审批程序	受重要影响的报表项目名称和金额
财政部于2017年7月5日发布了《企业会计准则第14号——收入（2017年修订）》（财会[2017]22号）（以下简称“新收入准则”）。本集团于2020年1月1日起开始执行前述新收入准则。	公司于 2020 年 5 月 20 日召开的第三届董事会第二十三次会议审议通过	详见年度报告第九节财务报表附注（四）27、重要会计政策、会计估计的变更”

2. 合并报表范围发生变化的情况说明

报告期内，完成全资子公司TCI Entertainment Limited、霍尔果斯天漫网络技术有限公司、海南天戏互娱网络技术有限公司的设立工作，纳入合并报表范围的时间分别是2020年1月、2020年5月、2020年9月。

报告期内，完成子公司武汉盛游互娱网络科技有限公司、上海天双网络技术有限公司的清算注销工作，注销时间分别为2020年6月、2020年11月。