



湖北盛天网络技术股份有限公司

2023 年年度报告摘要

证券代码：300494

证券简称：盛天网络

公告编号：2024-015

二〇二四年四月

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. 本公司第五届董事会第二次会议于 2024 年 4 月 25 日审议通过了本公司 2023 年年度报告全文及摘要。会议应出席董事 7 人，实际出席董事 7 人。
4. 本公司年度财务报告已经大华会计师事务所（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. 公司经本次董事会审议通过的利润分配预案为：以 489,758,576 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.35 元（含税）。

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 | 董事会秘书 | 证券事务代表 | |
| 姓名 | 王俊芳 | - | |
| 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@shengtian.com | | |

二、报告期内主要业务和产品简介

盛天网络是国内领先的场景化数字娱乐平台，多年来公司深入布局数字娱乐场景，凭借丰富的行业经验和精准的产品定位，构建了跨场景的平台、内容和服务体系，发展出 IP 运营、游戏运营与发行、互联网广告和增值业务等主营业务。

（一）公司主要产品和服务

1. 平台

公司平台类产品覆盖云端服务场景、线上娱乐场景以及线下场馆场景，围绕平台，公司不断拓展场景价值，并积极探索链接线上线下、构建 XR 线下体验场景。公司拥有的主要平台包括：

（1）**随乐游云游戏平台：深度融入 XR 领域，持续探索智能座舱等多场景入口。**基于易乐游核心服务以及盛天云计算技术构建的新一代云游戏平台，可在手机、电脑、电视、浏览器等多端使用，满足新时代玩家即点即玩的游戏需求。其拥有的“接力玩”“搭手玩”功能，允许用户通过平台转交当前云游戏控制权或多人同时操控控制流，可与社交平台互动，提供丰富的社交游戏互动体验。用户可以通过平台现场组队、寻找游戏伙伴。平台已接入游戏社交、游戏电商服务，受到广大用户的欢迎。

目前已在“云游戏+广告”、“云游戏+游戏社交、电商服务”、“云游戏+试玩发行”等方向开展研究与实践。

2022年11月，公司与5G+AI+AR软硬件领跑者Rokid签署合作协议，在XR领域开展深度合作，当前公司云游戏平台随乐游已率先接入Rokid生态。2023年3月，随乐游与Rokid共同打造游戏频道，在内容生态持续进行合作的同时，随乐游亦为Rokid系列产品打造了符合AR用户习惯的专用版本，并在虚拟手柄、游戏存档等方面进行了大量优化和升级。目前随乐游正打造配备3DOF技术的虚拟操控方案，未来有望进一步赋能XR场景。2023年9月，公司以自有资金出资2,500万元作为有限合伙人增资武汉长江泓鑫投资基金合伙企业，该基金将定向投资于数字经济、数字文化等新兴科技产业，寻找XR产业链上下游优质标的。未来公司将通过投资和自我扩容，积极拓展更多的XR内容和应用场景，帮助公司在未来新一代互联网技术和XR元宇宙实现战略布局。

2023年12月，随乐游率先适配理想汽车车载浏览器，是盛天网络在数字娱乐场景领域的全新尝试。智能座舱的智能化驱动车载显示屏朝多屏化、大屏化、智能化、显示技术多元化的方向发展，随乐游针对车机网络环境特别优化了视频编码与传输，并根据车机屏幕尺寸、车载UI、外设接入进行适配，更好满足车载娱乐场景下的多人同乐的游戏体验。

(2) 易乐途数字娱乐平台：易乐途数字娱乐平台是公司专为电竞酒店研发的数字娱乐平台，依托盛天在电竞实体多年的技术积累和运营经验，为电竞酒店提供更专业的解决方案，利用数字技术极大降低门店人员对客房及电脑终端的管理难度，同时为电竞酒店日常运营提供更丰富有趣的内容。以五端互通，八大模块，打通酒店前台到客房电脑的一整个链路，从线下到线上链接两者，全面覆盖场所及顾客的使用需求，实现电竞酒店场景的闭环生态。

近年来，随着国内电竞市场的快速发展，电竞与其他产业的融合衍生了大量创新业态，“电竞+住宿”衍生出的电竞酒店，即为其中成长最为迅猛的细分市场之一。电竞酒店作为新的酒店业态，拥有中国近5亿电竞用户的庞大潜在客户群体，电竞属性已从单一特性，逐渐成为Z时代的群体共性。当前易乐途已和美团达成战略合作，打通了OTA、PMS的全场景数字链路。与腾讯游戏人生携手，通过优质内容为电竞酒店赋能。和Rokid达成深度合作，打造线下XR应用场景。联合国内最大的连锁爱电竞，打造了UU元宇宙项目，通过在元宇宙世界中创造可视化线上平台与用户产生更多的行为共振，不断延伸服务品类以满足用户的多种需求。易乐途以强大丰富的产品矩阵，满足电竞酒店从业者多种需求。开放稳定的平台接口，确保各类第三方服务商稳定接入。覆盖泛娱乐全产业链的合作伙伴，保障电竞酒店内容获取及流量增值，提升电竞酒店日常营收和非房收入，挖掘电竞酒店更广阔的场景价值，助力中国电竞酒店行业进入发展快车道。未来盛天将继续加强对新泛娱乐场景的投入及运营，进一步联合产业链上下游，不断拓展服务品类，满足用户电竞、泛娱乐需求，创造感性需求场景，与用户产生更多的行为共振，共创年轻人喜爱的数字娱乐场景。

(3) 易乐玩游戏平台：易乐玩游戏平台是集合了页游、端游、手游、H5游戏运营的游戏平台，自2014年创立以来，一直为广大玩家提供热门、好玩的精品网络游戏，易乐玩致力于打造多种运营模式，多种游戏形式相结合的多元化网络娱乐平台，通过给用户提供良好的服务，以及对平台的精细化运营，易乐玩聚集了海量游戏用户。2023年，易乐玩获美团游戏“2023年度最佳合作伙伴奖”，游戏运营能力获合作方肯定。

(4) 易乐游网娱平台：易乐游网娱平台是专为网吧等行业设计的一站式解决方案。易乐游完整支持有盘和无盘工作站，并能混合部署，可同时为百万量级的在线PC终端提供硬件设备、操作系统、游戏内容等资源的高效配置和管理，广泛服务于网吧等经营服务场所。为百万量级的在线PC终端提供高效的硬件、系统和游戏内容管理。平台以其卓越的内容分发能力，为海量用户带来全方位的数字娱乐体验，成为游戏、视频、直播、社交和资讯等互联网服务提供商进行精准营销和广告投放的首选渠道之一。随着新技术的兴起，易乐游正通过云技术升级和边缘计算，为电竞场馆等新兴场景注入新动力，并积极准备迎接云VR、云AR和元宇宙等创新元素。2023年12月，公司在南京召开城市合作伙伴大会，与产品、研发、销售团队一起，倾听一线代理商的心声，携手全行业合作伙伴共同挖掘场景价值。

2. 内容

公司通过多种形式为用户提供丰富的娱乐内容。公司内容来源广泛，包括但不限于以 IP 改编游戏方式向用户提供的内容、以独立发行或联合研发或定制开发方式向用户提供的内容、以授权引进方式向用户提供的内容等。凭借公司在游戏行业丰富的内容布局，2023 年 7 月，公司在由中国音像与数字出版协会指导，中国音数协游戏工委、伽马数据和上海汉威信恒展览有限公司联合主办的“2023 中国数字内容产业资本峰会”中以企业竞争力 S 级评价入选《2023 年上市游戏企业竞争力报告》，亦荣获“2023 中国数字内容产业资本峰会白马奖”。

盛天游戏自成立以来便以“创造多元世界，探索未来边界”为宗旨，2023 年，公司旗下共有 4 款游戏获得游戏版号，内容涵盖潮灵世界、机甲世界、东方幻想世界等。2023 年 7 月，公司产品《星之翼》《活侠传》《零域幻想》《潮灵王国：起源》等多款游戏在第二十届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）大会首次集中亮相。

| 获得版号时间 | 游戏名 | 游戏简介 | 游戏内容类别 |
|-------------|-----------|----------------------|-----------|
| 2023 年 6 月 | 《潮灵王国：起源》 | 潮酷盲盒冒险卡牌手游 | 移动游戏 |
| 2023 年 10 月 | 《星之翼》 | 机甲美少女 GVGlike 格斗竞技游戏 | 移动游戏, 客户端 |
| 2023 年 10 月 | 《零域幻想》 | 以神话传说为背景的新式国风卡牌游戏 | 移动游戏 |
| 2023 年 11 月 | 《炁术行者》 | 3D 东方幻想合卡策略手游 | 移动游戏 |

按照来源方式划分，公司涉及的内容主要如下：

(1) IP 改编游戏方式：公司获取了包括《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》等重量级游戏 IP。通过 IP 引进、IP 授权、IP 监修等 IP 运营模式参与

了一系列重要游戏产品，包括《三国志 2017》《三国志·战略版》《真·三国无双霸》《大航海时代：海上霸主》《真·三国无双 8》等。

(2) 独立发行、联合研发、定制开发方式：

2021 年公司成立独立游戏发行工作室 Paras，志在发掘更多更好的独立游戏并推向海外市场。目前 Paras 工作室已具备成熟的本地化服务能力，可以提供多国语言翻译、技术及测试支持以及美术支持。Paras 工作室在 2023 年服务客户覆盖全球多个国家的游戏研发工作室，新增签约游戏 9 个，帮助游戏扬帆海内外，代表作包括《神州志：西游》，《轮回修仙路》等。2024 年 Paras 工作室的重点项目《活侠传》计划于 2024 年第二季度上线，同时将强化跨平台的发行能力，将发行平台从 PC 端向主机游戏平台扩展，满足玩家的多样化需求。

2021 年公司成立了游戏发行子公司武汉盛天游戏网络科技有限公司，专注游戏发行；并先后于 2021 年投资武汉盛潮，2022 年投资心炎网络，布局游戏研发。盛天游戏将持续扩大与游戏开发者的深入合作，通过联合研发或者定制开发的模式锁定优质的内容资源。公司在报告期内储备的主要发行产品有：《剑与骑士团》（S+多端冒险卡牌 RPG 手游）、《星之翼》（机甲美少女 GVGlike 格斗竞技游戏）、《潮灵王国：起源》（潮酷盲盒冒险卡牌手游，获评 2023 游戏茶馆金茶奖最佳休闲游戏）、《零域幻想》（一款以神话传说为背景的新式国风卡牌）、《遇见梦幻岛》（模拟经营兼放置卡牌 RPG 手游）、《炁术行者》（3D 东方幻想合卡策略手游）。其中《潮灵王国：起源》已于 2024 年 1 月 3 日首发上线，《星之翼》已于 2024 年 4 月 18 日首发上线。

(3) 授权引进方式：公司通过批量授权的方式引进了众多内容，比如与方块游戏、中手游等知名企业合作，引入了《轩辕剑》《仙剑奇侠传》《大富翁》等系列授权产品。

(4) 联合运营方式：公司以联合运营的方式运营众多游戏，联合运营主要在易乐玩平台实现。公司全资子公司天戏互娱参与《三国志 2017》的全球联合运营。

重要的游戏产品介绍如下：

在 IP 改编游戏方面，主要产品是《三国志战略版》《三国志 2017》《大航海时代：海上霸主》《真·三国无双 8》四款游戏。

《三国志·战略版》：基于经典三国游戏《三国志 13》IP 开发的现象级 SLG 产品，子公司天戏互娱参与监修，灵犀互娱负责开发和发行。根据伽马数据发布的《全球移动游戏市场中国企业竞争力报告》，《三国志·战略版》2020 年游戏全球收入破 10 亿美元，2021 年中国内地市场国产移动游戏流水排名第 4 名。2021 年上半年登陆港澳台、东南亚及韩国、日本地区。在东南亚市场，其总收入位居中国手游收入前 20 之内，其收入增长量位居东南亚市场全球游戏第 6 名。在韩国市场，2021 年其总收入位居中国手游收入第 4 名。在日本市场，2021 年日本市场新游流水第 4 名，手游收入第 12 名。2021 年该游戏的海外发行成功，进一步强化了该游戏在 SLG 品类的市场地位。根据移动市场情报平台

SensorTower 发布的《中国手游出海盘点报告》，《三国志·战略版》在 2021-2023 年均进入中国手游在海外 App Store + Google Play 收入的 TOP30 榜单中，排名分别为第 14 位/第 12 位/第 21 位。



《三国志 2017》：基于经典三国游戏《三国志 11》IP 开发的实时多人在线策略手游，公司参与 IP 引进，并联合 360、凯撒文化、阿里、英雄互娱等厂商开发运营。游戏截止 2021 年度累计流水超 50 亿元。曾获得星耀 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”。近两年，《三国志 2017》流水正常下滑，整体上继续保持良好表现，展现了其长线运营的强大生命力。



《大航海时代：海上霸主》：基于光荣特库摩《大航海时代 4》IP 改编的手机游戏，由天戏互娱从日本光荣获得 IP 授权，腾讯游戏负责国内区域的发行，2021 年 5 月 17 日开启全平台预约。2022 年 12 月获得版号，2023 年伴随测试持续进行产品版本的优化和商业化的调整迭代，预计将在 2024 年进行定档发行。



《真·三国无双 8》：光荣特库摩正版授权的新无双动作游戏，“真·三国无双”8 IP 热血改编的正统续作。拥有 94 个可选角色，数百种武器，全新「易态连击系统」带领玩家体验“一骑当千”的动作三国。系列中首次采用了开放世界的设计模式，以精细美丽的画面呈现「雪原」、「丛林」、「沙漠」等多彩多姿的地域，还有即时变化的昼夜、天候等。重现了洛阳、虎牢关等主要都市与边关，也重现黄河、嵩山等地标。玩家可以体验到未曾有的代入感，改编潜力巨大。该 IP 游戏目前仍处于开发阶段，预计 2024 年将进行玩家测试以及版本内容和深度的持续补充。



在游戏的独立发行、联合研发、定制开发方面，主要产品是《剑与骑士团》、《星之翼》、《零域幻想》、《活侠传》四款游戏。

《剑与骑士团》：由韩国游戏开发商 Npixel 研发，公司发行的一款 S+多端冒险卡牌 RPG 游戏。游戏运用 UE 引擎描绘了一个奇幻瑰丽的幻想大陆，在这里玩家将作为团长，招募并培养自己的骑士团，收集可变身美少女的格兰武器，挑战神秘诡异的各路 BOSS，解锁隐藏的史诗故事。该游戏目前已完成代理合作确认，在 2024 年 4 月完成首次曝光，预计在完成测试后于 2024 年三季度正式发行。



《星之翼》：一款融合了机甲美少女与经典 GVG 格斗玩法的 3D 竞技游戏，玩法以 1V1、2V2 对战为核心。在游戏中玩家可操纵个性鲜明、战斗风格迥异的机甲少女，通过格斗射击、敏捷操作、战术制定，感受不止于地面的三维战斗体验。该游戏在 2023 年已完成版本基础内容开发，并于 2023 年 10 月获得版号，2024 年 3 月进行破晓测试，已于 4 月 18 日首发上线，后续公司将持续优化更新版本内容。



《零域幻想》：采用了战前布阵的回合制战斗方式，是一款未来国风放置卡牌手游。玩家需要扮演一名驭灵使并合理搭配出战英雄，精通所选武器，和神兽伙伴们一起在战斗中提升自身的实力，探索更大的领域，成为巅峰驭灵使。公司已完成游戏核心内容开发和优化，并在 2023 年 10 月获得移动端游戏版号，2024 年公司将持续优化游戏内容，预计在 2024 年第二季度进行小程序游戏端发行。



《活侠传》：近年来少有的武侠题材 RPG，从小人物视角出发讲述不一样的江湖故事。DEMO 上线以来，由于出色的剧情和演出表现，获得了玩家们热情追捧与二次创作，无引导情况下，心愿单已超过 10 万。游戏同时具备门派养成、社交等元素，可想办法争取师长好感、影响门派的政策等以达成不同的结局，让玩家体验一个“活”的武侠世界。活侠传获得 2022 年独立游戏国内最大的奖项 indieplay 的最佳设计奖项，2023 年 5 月获得厦门国际动漫节海峡之星游戏奖，预计该游戏将于 2024 年第二季度在 STEAM 平台正式发售。



3. 服务

公司致力于为用户提供更好的数字娱乐体验，除了游戏内容之外，公司还集合了游戏社交、音乐社交、游戏电商、游戏加速、个人存储、电竞服务等一系列的服务，全方位满足用户需求。

(1) **游戏社交产品“带带电竞”**：一款满足“Z世代”游戏社交需求的 APP，提供游戏社交、陪练、技能分享以及跨屏互动功能。2023 年 7 月，公司与超拟人大模型开发商聆心智能开展合作，拟将人工智能科技与自有娱乐场景有机结合，共同打造、探索 AI+游戏社交互动新场景。

(2) **AI 音乐社交产品“给麦”**：为满足年轻用户对音乐社交的需求，公司在 2023 年推出“给麦”APP。“给麦”是公司 AI 实验室推出的首款产品，也是音乐社交产品中首家深度融合 AI 应用的音乐交友和创作的平台，旨在为音乐爱好者提供一个集创作、分享、娱乐、互动为一体的线上元宇宙虚拟社交乐园。目前“给麦”APP 在 AI 音乐和翻唱领域成为先行者之一，受到市场上众多忠实用户的喜爱。2024 年 2 月，公司的“给麦音乐歌声合成算法”的算法备案信息已发布在《国家互联网信息办公室关于发布第四批深度合成服务算法备案信息的公告》中。该算法主要应用于音频合成场景，可以根据用户录制的朗读或唱歌音频，提取用户的音色特征后与指定歌曲合成，生成以用户声音演唱的歌曲音频。

通过不断的迭代升级，目前“给麦”推出了多个版本和专题内容，如 AI 歌声进化、AI 全民会说唱、AI 方言、AI 虚拟人、AI 歌手等，为用户提供了更加丰富多样的翻唱体验。未来，我们将继续提升音色克隆和音频/歌曲合成算法模型，为用户提供更好的 AI 翻唱体验。在 AI 音乐社交方面，我们已经上线了 AI 虚拟人（AI 歌手），为用户提供各种有趣音色的虚拟歌手演唱服务。未来，我们将开放 AI 虚拟人分身创建，支持更多角色，如 AI-CP、AI 疗愈师、AI 萌宠、AI 主播等，让每个用户都能拥有自己的虚拟人分身，并拓展代表用户的虚拟人分身之间的线上元宇宙社交。同时，我们还将结合自研的派对游戏、弹幕互动游戏、手游等，以及合作的达人/主播等，实现 IP 联运互动。在文生音等领域，我们正在预研 AI 音乐创作方向，包括 AI 作词、作曲、写歌、AI 专辑封面、AI 音乐 MV 等，为用户提供更便捷、更创新的音乐创作工具，积累更多原创作品，培养更多给麦创作达人。



(3) **其他游戏服务：游戏电商、游戏加速、个人存储**。公司致力于提供多元化的游戏服务产品，以增强玩家体验。在游戏电商领域，公司专注于为玩家打造一个安全、高效、稳定的游戏

商品交易平台。此外，公司的火箭加速器利用边缘计算技术，为PC和移动端用户提供专业的游戏加速服务，显著改善了游戏体验中的延迟和掉线问题。同时，针对玩家对存档和配置漫游的需求，公司推出了比特球云盘，这是一款具有大容量存储、专线加速和严格隐私保护的成熟云存储产品，支持多副本加密存储与传输，让玩家能够随时随地享受游戏乐趣。

（二）公司的主要商业模式

1. 经营模式

（1）游戏运营与发行

游戏运营与发行主要包括游戏联合运营、游戏发行。

联合运营，指作为游戏发行方或者游戏运营方，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。子公司天戏互娱在取得 IP 改编权后，运营模式之一为联合行业内顶尖的研发商和发行商开发精品游戏，并参与联合运营。

游戏发行，是指公司通过自主研发或代理的方式获得游戏产品的运营权，利用自有或第三方渠道发布并运营。公司全面负责游戏的运营、推广与维护，提供游戏上线的推广、在线客服及充值收款的统一管理服务，并根据用户和游戏的实时反馈信息，协同研发商对产品进行迭代更新。

（2）IP 运营

IP 运营包括 IP 引进和授权、IP 游戏监修等服务，公司以服务费或者分成形式获得服务报酬。

IP 引进和授权，指公司引进 IP 之后授权其他合作方进行 IP 运营。IP 游戏监修指公司为第三方开发的 IP 游戏提供监修服务以提升 IP 价值。

（3）互联网广告和增值业务

互联网广告业务是指公司整合自有平台的媒介资源以及搜索引擎、社交平台、直播平台、短视频、垂直媒体平台、门户网站等多种媒介资源和多种传播形式，为全网广告客户提供系统化的营销服务。在公司整合营销体系下，公司可以按照客户要求，提供数字广告、广告代理、PGC 内容策划与制作、MCN 及主播合作内容代运营、电竞赛事和节目制作等个性化服务。

互联网增值业务是指用户在公司游戏、音乐社交等产品中购买虚拟商品或者其他增值服务，公司据此获取收入，同时公司向相关合作方采购服务并支付报酬。

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、游戏 IP、游戏发行权、主播服务等等。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。公司同国外知名游戏企业保持长期良好的合作关系，能够获取优质游戏 IP 用于改编和运营，公司视合作形式不同需支付版权金及（或）流水分成。公司从游戏开发商处寻找合适的游戏用于独立发行或者联合运营，并向其支付版权金、预付款、流水分成等。公司向游戏社交平台的合作方采购服务，并支付报酬。

3. 销售模式

目前公司销售活动主要包括互联网广告与增值、游戏运营与发行、IP 运营等类型。

互联网广告与增值业务的客户主要包括网络游戏、搜索、视频等各类企业以及获得兴趣社交服务的个人用户。游戏运营与发行业务的客户主要包括各类游戏研发商、发行商以及广大游戏玩家。IP 运营业务的客户主是各类游戏研发商和发行商。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）核心竞争力分析

公司拥有一支年轻的员工队伍，得益于年轻人特有的蓬勃朝气和创造力，公司得以坚守“创新、协作、务实、求真”的价值观，实践“科技赋能场景，让娱乐更有趣”的公司使命。2023年公司研发人员占比53.72%，公司专注于技术研发，多年来在研发上持续投入，截至报告期末，公司拥有发明专利13项，软件著作权263项。其中，盛天云、大数据技术、EYOONET游戏分发引擎、虚拟盘和硬盘保护等关键技术为公司各项业务发展提供了持续的助力。

公司在行业中具有较高的知名度，是中国互联网上网服务行业协会副会长单位、中国音数协游戏工委理事单位、5G云游戏产业联盟理事单位、中国移动通信联合会元宇宙产业委员会观察员单位、中国商务广告协会数字营销委员会会员单位。2023年，公司第六次入选中国互联网协会发布的“中国互联网企业百强”榜单，入选湖北省软件行业协会评定的“第十届湖北省领先型优秀软件企业”。

具体到业务板块，公司的竞争优势突出体现在以下方面：

1. 公司在互联网广告及增值业务的核心竞争力

（1）利用新技术赋能运营的优势

在当前 AIGC 等技术革新加速的背景之下，公司成立 AI 创新实验室加强对 AIGC 技术的研究和应用，通过“科技+”赋能线下和线上场景，助力游戏内容和游戏服务业务，不断扩大公司数字娱乐场景版图。在增值服务方面，基于对 Z 世代用户娱乐需求的深度了解，公司积累了成功的平台运营、用户运营经验，公司能够提供海量有趣的娱乐内容，满足游戏及非游戏玩家的娱乐需求。公司致力于创造向上向善的平台生态环境，旗下平台产品拥有成熟的用户成长体系，坚实的合规运营保障体系。公司具有强大的大数据分析能力，能够更为精准地为用户提供增值服务。

（2）优质的媒介资源与内容制作优势

优质的媒介资源是互联网营销公司实现良好投放效果的重要保障，是开拓新客户、维系老客户的核心竞争力之一。公司自有易乐游网娱平台、易乐玩游戏平台积累海量用户，易乐游平台是游戏厂商

精准营销和投放的首选渠道之一。公司代理的媒介资源覆盖搜索引擎、社交平台、直播平台、短视频等互联网流量入口，与 B 站、虎牙、斗鱼、网易有道等保持长期稳定的合作关系，且拥有部分媒体平台的核心代理资质。同时，公司手握丰富的 MCN 资源，与多家 MCN 有着良好合作关系，可承接各类推广任务，以及短视频平台企业号运营服务。公司内容制作业务包括游戏研发资产制作、游戏宣发资料片制作、游戏运营内容制作、游戏推广素材制作等方面，涵盖美术资源、视觉 UI 设计、动画特效包装、玩家社区内容等方向。同时，公司信息流视频广告已形成成熟的输出链路，视频素材月产出能力 10000+条。

(3) 整合营销的业务协同优势

经过多年发展，公司营销服务已覆盖营销策略和创意、媒体投放和执行、效果检测和优化、精准营销、流量整合等完整的服务链条。公司可以根据客户的投放需求向供应商统一采购媒体资源，增强对供应商的议价能力，形成采购价格优势，进而提供更优惠的销售政策，积累更多的客户。公司整合了 PC 端和移动端的流量，增加了广告对有效人群的曝光度，拥有日均亿级的曝光能力。对海量流量资源进行数据分析和用户画像，又进一步优化了广告的精准投放效果。

2. 公司在互联网游戏业务的核心竞争力

(1) 成熟的 IP 运营模式

经过在游戏 IP 领域多年深入地探索与发展，公司形成了一套成熟的 IP 运营模式。

首先，公司有强大的 IP 获取渠道。在 IP 改编游戏产业链上游，公司与日本光荣等著名游戏 IP 版权方保持着长期的、深度的、良好的合作关系，建立了丰富自身游戏 IP 资源池的有效渠道，储备了一批重量级的游戏 IP，未来公司也将不断丰富精品 IP 储备。

其次，公司强大的 IP 游戏监修能力保证了游戏改编内容的高还原度，能够帮助经典游戏 IP 的改编更好地实现原 IP 的商业价值。公司在网络游戏领域深耕十余年，对版权方诉求、游戏作品的特性有十分深入的理解，能够帮助游戏改编内容符合版权方的诉求，提升游戏产品质量，提高游戏开发速度，更好更快地实现游戏 IP 的商业价值。

(2) 优越的云游戏服务能力

公司的云游戏平台获得 5G 云游戏产业联盟（5GCGA）2020 “最佳行业应用奖”。技术能力上，平台可提供一站式云游戏 PaaS 解决方案；支持多端（PC、移动、浏览器、TV 大屏）即点即玩，游戏串流时延可低至 20ms 以内，现行画质 1080P/60FPS，最高可支持至 4K/120FPS；基于创新的多端虚拟控制技术，拓展云游戏场景互动新模式，能与时下流行的游戏社交场景无缝结合；拥有自主领先的超高性能虚拟化、海量游戏闪电分发及低延迟串流技术。目前盛天网络是 5G 云游戏产业联盟理事单位，旗下“随乐游云游戏平台”顺利入围联盟“创新揭榜”项目，并将承担相关技术攻关课题。依托云游戏平台，公司可以向玩家提供游戏社交等垂直服务，平台还引入了特色电商服务，向玩家提供虚拟道具、游戏售卖、增值服务，满足 Z 世代游戏玩家的需求。

（3）庞大的用户群

公司旗下易乐游网娱平台、易乐玩游戏平台、云盘产品、加速器以及其他产品经过多年的积淀，累积了大量用户。用户通过公司旗下的平台与软件产品接触网络游戏、在线视频、电子商务等各类网络内容与服务，其中游戏用户占比较大，这些用户为本公司游戏运营与发行业务、云游戏业务的顺利开展打下了坚实的基础。

3. 公司在AIGC布局方面的核心竞争力

2023 年公司成立了 AI 创新实验室，致力于推动 AI 技术在公司业务中的深度融合与创新应用。至今，我们已经成功开发并部署了内部使用的 AI-SaaS 平台工具，该平台在公司多个关键业务板块中实现了有效落地，包括但不限于游戏/音乐社交、美术制作、本地化发行以及 AI 客服等。

（1）游戏/音乐社交

公司以提升用户数字娱乐体验为己任，通过竞技游戏为突破口，打造游戏社交平台“带带电竞”，该平台构建了基于语音的游戏社交生态。随着多模态技术的进步和模型调用成本的优化，我们进一步拓展了社交场景，将音乐元素融入社交体验中。公司推出了“给麦”APP，一个以音乐互动为核心的兴趣社交平台，为音乐爱好者提供了包括连麦、K 歌合唱/练歌、AI 声音进化、推理社交游戏、语音开黑交友等多样化的音乐玩法。在 AI 与音乐结合的领域，“给麦”APP 已经实现了多项创新功能。通过 AI 智能识别技术，我们能够捕捉并分析用户的独特音色，并利用先进的 AI 模型算法进行个性化的声音训练，从而满足用户对多语种、多元素音乐风格的探索需求。目前，AI 歌声进化、AI 全民会唱歌、AI 方言、AI 虚拟人、AI 歌手等特色功能已经成功上线，为用户提供了前所未有的个性化翻唱体验。在技术层面，我们利用独创的稳定训练容器任务调度集群，显著提升了多用户多任务的并发执行效率。同时，我们持续对 AI 训练算法进行优化，借助公司在网吧管理平台和云游戏平台积累的边缘算力节点，实现了声学模型训练的快速高效，进一步增强了用户的 AI 翻唱体验。

（2）美术制作

2023 年公司的美术团队成功构建了一套 AI 支持的工业化生产管线，并自主搭建了基于当前主流的绘图生成式 AI 的综合应用平台。该平台覆盖了运营美术素材生成、个性化美术内容定制、大规模美术内容批量生产，其应用范围已经不限于美术团队本身，成为了公司内部多部门的得力助手。此外，美术团队还基于美术资产管理平台，针对特定项目进行了定制化的 LoRA 模型训练，这一创新举措显著缩短了研发类产品的美术资产生产周期，并极大提升了公司各业务部门在美术素材需求上的生产效率。

（3）本地化发行

公司建设了“无界译境”平台，通过 AI 的应用，初步实现了多语言游戏文本的批量化直译、转译，极大地提升了本地化人员在面对大量游戏文本初翻时的工作效率。由于采用了深度学习算法，我

们的 AI 翻译可以持续地自我学习和自我改进，不断提高翻译的质量。在全球化发行的战略背景下，“无界译境”使公司团队跨越语言障碍，更高效与游戏研发商交流，可以迅速落实产品发行本地化。

(4) AI 客服

公司采用 AI 技术驱动的虚拟助手，可以模拟人类对话方式、进行智能回答，一键解决问题。同时，公司结合先进的 ASR 识别技术，实现全天候、高效率、自动化的处理问题。

三、主要会计数据和股东情况

1. 主要会计数据

单位：元

| | 2023 年 | 2022 年 | | 本年比上年增减 调整后 | 2021 年 | |
|----------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| | | 调整前 | 调整后 | | 调整前 | 调整后 |
| 营业收入 (元) | 1,329,188,117.09 | 1,658,234,102.80 | 1,658,234,102.80 | -19.84% | 1,220,829,809.13 | 1,220,829,809.13 |
| 归属于上市公司股东的净利润 (元) | 169,347,879.54 | 222,271,029.17 | 222,271,029.17 | -23.81% | 125,113,074.77 | 125,113,074.77 |
| 归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 (元) | 160,617,231.45 | 218,682,709.37 | 218,682,709.37 | -26.55% | 121,381,062.51 | 121,381,062.51 |
| 经营活动产生的现金流量净额 (元) | 269,552,150.49 | 280,791,044.56 | 280,791,044.56 | -4.00% | 218,474,798.81 | 218,474,798.81 |
| 基本每股收益 (元/股) | 0.3461 | 0.82 | 0.4545 | -23.85% | 0.52 | 0.2883 |
| 稀释每股收益 (元/股) | 0.3457 | 0.82 | 0.4540 | -23.85% | 0.52 | 0.2883 |
| 加权平均净资产收益率 | 10.41% | 15.71% | 15.71% | -5.30% | 14.54% | 14.54% |
| | 2023 年末 | 2022 年末 | | 本年末比上年末增减 调整后 | 2021 年末 | |
| | | 调整前 | 调整后 | | 调整前 | 调整后 |
| 资产总额 (元) | 1,992,194,203.33 | 2,058,801,610.16 | 2,058,801,610.16 | -3.24% | 1,902,772,320.17 | 1,902,772,320.17 |
| 归属于上市公司股东的净资产 (元) | 1,715,413,495.87 | 1,540,302,685.92 | 1,540,302,685.92 | 11.37% | 1,304,248,156.79 | 1,304,248,156.79 |

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 | 429,377,709.64 | 382,681,775.71 | 270,614,618.87 | 246,514,012.87 |
| 归属于上市公司股东的净利润 | 73,511,327.43 | 72,263,859.93 | 33,186,456.66 | -9,613,764.48 |
| 归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 | 70,500,000.40 | 70,038,987.68 | 33,508,568.66 | -13,430,325.29 |
| 经营活动产生的现金流量净额 | -9,246,265.36 | 161,591,220.41 | 41,268,255.39 | 75,938,940.05 |

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 | 61,675 | 年度报告披露日前上一月末普通股股东总数 | 67,696 | 报告期末表决权恢复的优先股股东总数(如有)(参见注9) | 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(如有)(参见注9) | 0 | 持有特别表决权股份的股东总数(如有) | 0 |
|---------------------------------------|--------|---------------------|-------------|-----------------------------|--------------|-------------------------------------|------------|--------------------|---|
| 持股 5%以上的股东或前 10 名股东持股情况 (不含通过转融通出借股份) | | | | | | | | | |
| 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、标记或冻结情况 | | |
| | | | | | | | 股份状态 | 数量 | |
| 赖春临 | 境内自然人 | 24.46% | 119,808,000 | 53,248,000 | 89,856,000 | 29,952,000 | 不适用 | 0 | |
| 中国民生银行股份有限公司—华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金 | 其他 | 1.55% | 7,580,852 | 6,941,916 | 0 | 7,580,852 | 不适用 | 0 | |
| 香港中央结算有限公司 | 境外法人 | 1.53% | 7,496,369 | 7,495,864 | 0 | 7,496,369 | 不适用 | 0 | |
| 中国银行股份有限公司—海富通股票混合型证券投资基金 | 其他 | 1.39% | 6,808,900 | 6,808,900 | 0 | 6,808,900 | 不适用 | 0 | |
| 华泰证券股份有限公司 | 国有法人 | 1.04% | 5,107,683 | 4,984,409 | 0 | 5,107,683 | 不适用 | 0 | |
| 韩波 | 境内自然人 | 0.91% | 4,437,220 | 4,437,220 | 0 | 4,437,220 | 不适用 | 0 | |
| 中国工商银行股份有限公司—海富通科技创新混合型证券投资基金 | 其他 | 0.66% | 3,245,580 | 3,245,580 | 0 | 3,245,580 | 不适用 | 0 | |
| 国泰君安证券股份有限公司 | 国有法人 | 0.62% | 3,060,918 | 3,012,318 | 0 | 3,060,918 | 不适用 | 0 | |
| 湖北盛天网络技术股份有限公司—2022 年员工持股计划 | 其他 | 0.62% | 3,050,460 | -335,240 | 0 | 3,050,460 | 不适用 | 0 | |

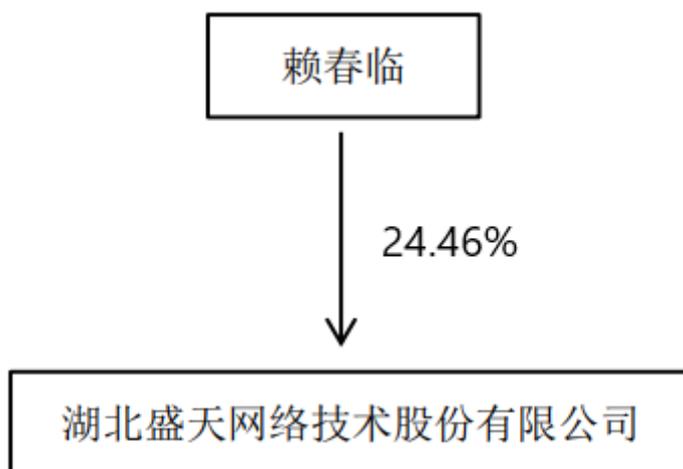
| 中国国际金融股份有限公司 | 国有法人 | 0.61% | 2,974,590 | 2,785,890 | 0 | 2,974,590 | 不适用 | 0 |
|--|-----------------|--------|------------|-----------|---|-----------|-----|---|
| 战略投资者或一般法人因配售新股成为前 10 名股东的情况（如有）（参见注 4） | 不适用 | | | | | | | |
| 上述股东关联关系或一致行动的说明 | 无 | | | | | | | |
| 上述股东涉及委托/受托表决权、放弃表决权情况的说明 | 无 | | | | | | | |
| 前 10 名股东中存在回购专户的特别说明（如有）（参见注 10） | 无 | | | | | | | |
| 前 10 名无限售条件股东持股情况 | | | | | | | | |
| 股东名称 | 报告期末持有无限售条件股份数量 | 股份种类 | | | | | | |
| | | 股份种类 | 数量 | | | | | |
| 赖春临 | 29,952,000 | 人民币普通股 | 29,952,000 | | | | | |
| 中国民生银行股份有限公司－华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金 | 7,580,852 | 人民币普通股 | 7,580,852 | | | | | |
| 香港中央结算有限公司 | 7,496,369 | 人民币普通股 | 7,496,369 | | | | | |
| 中国银行股份有限公司－海富通股票混合型证券投资基金 | 6,808,900 | 人民币普通股 | 6,808,900 | | | | | |
| 华泰证券股份有限公司 | 5,107,683 | 人民币普通股 | 5,107,683 | | | | | |
| 韩波 | 4,437,220 | 人民币普通股 | 4,437,220 | | | | | |
| 中国工商银行股份有限公司－海富通科技创新混合型证券投资基金 | 3,245,580 | 人民币普通股 | 3,245,580 | | | | | |
| 国泰君安证券股份有限公司 | 3,060,918 | 人民币普通股 | 3,060,918 | | | | | |
| 湖北盛天网络技术股份有限公司－2022 年员工持股计划 | 3,050,460 | 人民币普通股 | 3,050,460 | | | | | |
| 中国国际金融股份有限公司 | 2,974,590 | 人民币普通股 | 2,974,590 | | | | | |
| 前 10 名无限售流通股股东之间，以及前 10 名无限售流通股股东和前 10 名股东之间关联关系或一致行动的说明 | 不适用 | | | | | | | |
| 参与融资融券业务股东情况说明（如有）（参见注 5） | 不适用 | | | | | | | |

单位：股

| 前十名股东较最近期末发生变化情况 | | | | | |
|--------------------------------------|---------------|----------------------|-------------|---------------------------------------|---------|
| 股东名称（全称） | 本报告期 新增/退出 | 期末转融通出借股份且 尚未归还数量 | | 期末股东普通账户、信用账户持股及转融通出借 股份且尚未归还的股份数量 | |
| | | 数量合 计 | 占总股本的比 例 | 数量合计 | 占总股本的比例 |
| 屠文斌 | 退出 | 0 | 0.00% | 0 | 0.00% |
| 中国农业银行股份有限公司－华泰柏瑞 远见智选混合型证券投资基金 | 退出 | 0 | 0.00% | 1,866,908 | 0.38% |
| 中国建设银行股份有限公司－万家新兴 蓝筹灵活配置混合型证券投资基金 | 退出 | 0 | 0.00% | 0 | 0.00% |
| 中国银行股份有限公司－华泰柏瑞盛世 中国混合型证券投资基金 | 退出 | 0 | 0.00% | 1,499,836 | 0.31% |
| 中国工商银行股份有限公司－万家臻选 混合型证券投资基金 | 退出 | 0 | 0.00% | 0 | 0.00% |
| 施玉庆 | 退出 | 0 | 0.00% | 0 | 0.00% |
| 中国银行股份有限公司－海富通股票混 合型证券投资基金 | 新增 | 0 | 0.00% | 6,808,900 | 1.39% |
| 华泰证券股份有限公司 | 新增 | 0 | 0.00% | 5,107,683 | 1.04% |
| 韩波 | 新增 | 0 | 0.00% | 4,437,220 | 0.91% |
| 中国工商银行股份有限公司－海富通科 技创新混合型证券投资基金 | 新增 | 0 | 0.00% | 3,245,580 | 0.66% |
| 国泰君安证券股份有限公司 | 新增 | 0 | 0.00% | 3,060,918 | 0.62% |
| 中国国际金融股份有限公司 | 新增 | 0 | 0.00% | 2,974,590 | 0.61% |

说明：公司前 10 名普通股股东、前 10 名无限售条件普通股股东在报告期内未进行约定购回交易。

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

2023 年公司继续深入布局平台、内容、服务的一体化运营体系。面临已上线游戏的成熟期及广告业务的策略性调整，公司 2023 年实现营业收入 13.29 亿元，同比下滑 19.84%，实现归属于母公司的净利润 1.69 亿元，同比下滑 23.81%。公司 2023 年毛利率为 27.42%，同比上升 0.12 个百分点。此外，若剔除股权激励费用的影响，2023 年归属于母公司的净利润为 1.95 亿元，相较 2022 年剔除股权激励费用后的净利润，同比下降 16.60%，下降幅度小于营业收入的下降幅度。

本期 IP 运营业务收入较上年同期降幅较大，主要是 IP 运营原有的游戏产品流水下滑，而新游戏产品的发行还在筹备过程中，暂时没有收入增量，但随着推广费用的降低，IP 运营业务毛利率同比提升 8.86 个百分点。游戏运营业务收入较上年同期减少，主要是因为本期尚无重要的新游戏发行上线，早年上线的《三国志 2017》流水正常下滑，游戏运营业务毛利率同比提升 2.98 个百分点。网络广告与增值业务收入较上年同期下滑，主要原因是公司加强了对广告业务的风险控制，更加谨慎地选择合作伙伴，优化客户结构主动压缩了一部分低毛利的移动广告业务，毛利率同比提升 1.63 个百分点。

在投资布局方面，2023 年 9 月，公司以自有资金出资 2,500 万元作为有限合伙人增资武汉长江泓鑫投资基金合伙企业，该基金将定向投资于数字经济、数字文化等新兴科技产业，寻找 XR 产业链上下游优质标的。未来公司将通过投资和自我扩容，积极拓展更多的 XR 内容和应用场景，帮助公司在未来新一代互联网技术和 XR 元宇宙实现战略布局。

报告期内，公司有一期股权激励计划和一期员工持股计划处于实施状态，2023 年 8 月 3 日，公司召开了第四届董事会第二十次会议，确定股权激励计划第一期归属的股本数为 76.05 万股，授予价格为 3.86 元/股。2022 年员工持股计划第一个锁定期于 2023 年 8 月 21 日届满，可解锁日期为 2023 年 8 月 22 日，可解锁的权益份额占本员工持股计划持有权益总额的 50%，对应的标的股票数量为 304.71 万股。两项计划彰显公司发展信心，调动激励对象积极性，构筑公司利益共同体。

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，网络广告与增值业务收入比重上升，对公司的利润贡献上升，主要原因是 IP 运营业务收入和毛利贡献有较大下降。

3. 占公司营业收入或营业利润 10%以上的行业、产品或地区情况

单位：元

| | 营业收入 | 营业成本 | 毛利率 | 营业收入比上年同期增减 | 营业成本比上年同期增减 | 毛利率比上年同期增减 |
|---------|----------------|----------------|--------|-------------|-------------|------------|
| 分产品 | | | | | | |
| 游戏运营业务 | 170,220,684.19 | 102,052,606.45 | 40.05% | -11.53% | -15.72% | 2.98% |
| IP 运营业务 | 248,886,191.49 | 94,121,040.16 | 62.18% | -44.96% | -55.41% | 8.86% |

| | | | | | | |
|----------------|------------------|----------------|--------|---------|---------|--------|
| 网络广告与增值业务 | 902,527,361.67 | 764,264,651.53 | 15.32% | -10.22% | -11.92% | 1.63% |
| 分地区 | | | | | | |
| 中国大陆地区 | 1,031,703,597.67 | 807,649,274.46 | 21.72% | -11.66% | -11.57% | -0.07% |
| 中国大陆地区以外的国家和地区 | 297,484,519.42 | 157,121,688.24 | 47.18% | -39.34% | -46.25% | 6.79% |

说明:

1. IP 运营业务毛利率较上年同期增加 8.86%，主要是因为《三国志·战略版》成本下降幅度超过收入下降幅度。
2. 游戏运营业务、网络广告与增值业务虽然收入成本比上年同期微降，但是毛利率基本稳定。。

五、公司的发展规划

未来，我们会致力于核心主赛道——互联网平台的搭建以及互联网泛娱乐内容与服务的生态构建。公司将以云平台为核心，不断构建内容、发行、游戏服务等相关生态链，并对场景进行深度运营，不断拓宽产品矩阵和服务内容实现内生成长，在巩固现有业务的同时，积极在互联网泛娱乐相关产业链上下游寻求外延机会，通过并购、投资等方式强化自身的 IP 与 CP 能力，扩宽企业护城河，打造新的盈利增长点。

2024 年，公司将紧跟 AIGC、虚拟现实等新技术变革下带来的产业机遇，全速推进 AI+ 的应用战略，坚持科技赋能场景，让娱乐更有趣。具体而言，将重点开展以下工作：

1. 探索 AI 在游戏和社交场景的创新应用

公司将进一步探索 AI 在游戏和社交领域的拓展。在游戏素材制作方面，公司将进一步探索 AI 在视频素材上的运用，通过深度学习技术，生成出丰富多彩的声音动效，提升游戏的沉浸感和交互感。在智能 NPC 和 AI 主播方面，公司将持续推进和研究，未来希望通过自然语言处理技术，在游戏和社交场景中为用户配备有情绪、有个性的智能 NPC 和 AI 主播。此外，公司还考虑引入推理社交游戏及在线剧本杀的 AI-DM，通过生成式预训练模型，引入多轮对话记忆机制，实现有逻辑推理能力，且随时随地想玩就玩的 AI-DM。

在音乐社交赛道，我们正在预研文生音等领域的 AI 音乐创作方向，包括 AI 写词、作曲、写歌等，为用户提供更便捷、更创新的音乐创作工具，积累更多原创作品，培养更多给麦创作达人。在 AI 音乐社交方面，未来我们将开放 AI 虚拟人分身创建，支持更多角色，如 AI-CP、AI 疗愈师、AI 萌宠、AI 主播等，让每个用户都能拥有自己的虚拟人分身，并拓展代表用户的虚拟人分身之间的线上元宇宙社交。同时，我们还将结合自研的派对游戏、弹幕互动游戏、手游等，以及合作的达人/主播等，实现 IP 联运互动。未来公司将持续探索 AIGC 在音乐上的多层次应用，将作词、作曲、编曲等音乐制作内容和 AIGC 模型深度融合，进一步深挖用户潜在创作与分享需求，强化打造音乐社交型社区，同时将联合公司游戏社交产品，形成集创作、分享、娱乐、互动为一体的虚拟社交乐园。

2. 壮大游戏发行业务

面对新时代用户对精品游戏需求爆发增长的趋势，公司将依托渠道与宣发优势，积极布局精品游戏发行与海外游戏代理发行业务。2024年，公司的游戏发行子公司将持续专注游戏发行，同时也将持续寻找与游戏开发者深入合作的机会，通过联合研发、定制开发等模式锁定优质的内容资源。公司的旗下Paras工作室目前已具备成熟的本地化服务能力，可以提供多国语言翻译、技术及测试支持以及美术支持，2024年计划强化跨平台的发行能力，以满足玩家的多样化需求。

3. 巩固并拓展IP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。2024 年公司将重点推动《大航海时代：海上霸主》的发行工作，保障《真·三国无双 8》顺利完成开发，扩大公司 IP 游戏产品矩阵。以 IP 合作为契机，公司将寻求与产业链合作伙伴开展 IP 联动、IP 植入等更深入的合作，协同发展。

4. 继续建设云游戏平台

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。同时积极探索将云游戏的显卡算力作为 AI 业务的基座，促进 AI 相关产品的孵化。在运营方面，将继续构建以云游戏平台为核心的服务生态闭环，以云游戏作为用户转化的入口，进行个性化营销和服务推送等探索，积极拓展云游戏市场增量价值。

5. 进一步加强合规管理

继续强化未成年人保护措施，完善防沉迷系统，确保用户健康绿色的游戏环境。同时，公司将进一步落实平台责任，引入先进的AI技术，对接专业鉴别的系统，以提高对不良信息的识别和处理能力，提升内容管理的智能化水平。此外，公司将持续优化实名认证流程，细化内容管理标准，以更严格、更精细的管理措施，为用户打造一个安全、有序的游戏与社交服务体验，在提升平台合规性的同时，增强用户的信任和满意度。

六、其他重要事项

1. 合并报表范围发生变化的情况说明

TCI Entertainment Limited于2022年10月26日予以注销。

上海创雄网络科技有限公司于2022年11月29日在办理了注销手续。

霍尔果斯天戏互娱网络科技有限公司于2022年3月24日办理了注销手续。

霍尔果斯盛传天成数字传媒有限公司于2023年9月6日办理了注销手续。

湖北盛天网络技术股份有限公司董事会

2024 年 4 月 25 日