



湖北盛天网络技术股份有限公司

2019 年年度报告摘要

证券代码：300494

证券简称：盛天网络

公告编号：2020-041

二〇二〇年五月

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. 本公司第三届董事会第二十三次会议于 2020 年 5 月 20 日审议通过了本公司 2019 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. 公司经本次董事会审议通过的利润分配预案为：以 240,000,000 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.22 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	曹晴	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，服务场景从公共互联网上网场所扩展到综合场馆以及年轻人喜爱的数字娱乐场景。每天有海量的用户通过公司旗下的各类产品获取内容与服务。

（一）公司的主要产品和服务

1. 综合场馆场景

（1）易乐游网娱平台

易乐游是一款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）战吧电竞平台

战吧电竞平台集赛事接入、活动管理、全民电竞等功能于一体，通过多重赛事筛选有潜力的电竞选手，营造全民电竞的健康娱乐生态，打造年轻化游戏社交聚集地。平台多次与腾讯等知名机构与伙伴合作，承办了包括英雄联盟全国网吧冠军联赛（LNL）、全国电子竞技大赛（NEST）、中国电子竞技娱乐大赛（CEST）在内的国内大型赛事。

（3）连乐无线系列产品

连乐无线适用于大型综合商业体、中小型商户、网吧行业以及家庭场景，满足各场景的Wi-Fi连接需求。同时，该系列产品通过云端营销平台，提供专业化的品牌宣传和服务推广等增值服务，链接用户、场景与数据，为客户经营决策提供参考依据。

2. 数字娱乐场景

（1）IP运营与孵化

公司拥有《生死格斗5》《三国志11》《大航海时代4》《真三国无双6》等多款重量级IP的游戏改编权，并以自主研发、联合开发、联合发行等方式开展IP运营业务。同时，公司也在积极孵化自身的内容类IP品牌。

（2）游戏运营平台

“易乐玩”是公司旗下的多元化游戏运营平台，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。此外公司也在积极发力出海运营业务，相关产品服务已使用5种语言并涵盖20个国家和地区。

（3）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。

（4）游戏社交产品

该产品主要满足游戏用户的游戏、社交需求，提供游戏社交、陪练、技能分享以及线上线下赛事的跨屏互动功能。

（5）PGC内容创作

内容创作主要包括各游戏项目的宣传和录制、各类游戏更新资料展示、电子竞技解说视频制作、游戏原画及衍生作品的设计与制作等。

3. 现代办公场景

（1）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。

（2）云办公平台

该产品致力于建立企业私有化云存储和统一运维管理系统，破除企业内部信息孤岛，提高内部信息共享能力，实现企业内部行为可控、数据安全和问题可塑，强化企业管理功能。

4. 云服务场景

（1）易乐游云服

易乐游云服是一套可实现WEB化运营和管理的综合性云机房解决方案，可以为线下场景提供丰富的数字娱乐内容，以及高效、可控的内容管理服务。

（2）随乐游

随乐游基于易乐游平台及内容进行搭建，是公司尝试的云游戏方向的服务平台雏形。目前，该平台可在台式计算机、平板电脑和手机上使用，并已达到服务器部署省内0-25ms延迟，1080p画质60fps的技术水平，未来可满足新时代玩家即点即玩的游戏需求。

（二）公司的主要经营模式

1. 互联网广告及技术服务

网络广告及技术服务是指公司基于各线产品平台的资源，向互联网内容与服务提供商（如游戏厂商）提供广告宣传、客户端安装及吸引新用户等推广服务。通常包括品牌展示类广告、效果类广告、客户端安装服务三类。广告业务以直销为主，也有少量通过广告代理商销售。

2. 互联网增值服务

互联网增值服务是基于公司全线产品的流量价值，为网民提供一系列衍生增值服务，如搜索服务、电商推广、新闻资讯等。互联网增值服务收入主要来自于搜索引擎厂商和电子商务服务提供商的流量分成。

3. 游戏运营及授权

公司的游戏运营模式包括自主运营和联合运营，玩家通过多种方式充值之后，公司按照一定的比例获得分成。授权指公司授权运营商独家运营或共同运营游戏从而获得一次性授权金。

4. 软件销售

公司软件业务主要采取代理销售的模式。公司现有主要软件产品易乐游网娱平台通过全国各地的软件销售代理商向终端客户销售。公司针对公众经营类场所推出的商用WiFi系统也可通过代理商销售。

（三）业绩影响因素

1. 行业因素

报告期内，公司的收入主要来自于互联网游戏行业、搜索行业和电商行业。作为掌握着千万级以上流量的互联网入口，公司是以上行业在公众互联网上网场所获取用户的主要通道之一，上

游行业的市场推广节奏对公司营业收入有重要影响。

2. 渠道因素

由于公司平台类产品主要部署在网吧、商圈、电竞馆等公众场所，上述公众场所的数量和繁荣程度对于公司产品终端的流量具有重要影响。此外，公司的用户和流量除来自于自主开发产品以外，还来自其他合作方。合作方用户的稳定性以及流量的质量对公司营业收入有显著影响。

3. 自身因素

作为国内领先的场景化互联网用户运营平台，公司一方面通过旗下各类产品沉积不同场景下的大量用户，另一方面通过大数据分析的方式精准识别用户，并为用户提供量身定制的网络内容与服务。公司能否持续准确分辨用户需求，提供用户喜爱的产品和服务，增强用户对平台的粘性是影响公司营业收入的关键因素。

（四）公司的行业地位

根据《2018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市场排名第二。

三、主要会计数据和股东情况

1. 主要会计数据

	2019 年	2018 年	本年比上年增减	2017 年
营业收入（元）	660,724,957.07	496,778,863.65	33.00%	388,369,350.86
归属于上市公司股东的净利润（元）	52,587,988.18	53,441,487.33	-1.60%	85,891,980.18
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	45,565,222.61	36,580,678.06	24.56%	78,903,123.77
经营活动产生的现金流量净额（元）	82,738,062.32	735,027.67	11,156.46%	57,263,989.56
基本每股收益（元/股）	0.22	0.22	0.00%	0.36
稀释每股收益（元/股）	0.22	0.22	0.00%	0.36
加权平均净资产收益率	5.23%	5.50%	-0.27%	9.21%
	2019 年末	2018 年末	本年末比上年末增减	2017 年末
资产总额（元）	1,539,487,157.11	1,114,794,190.64	38.10%	1,011,973,418.28
归属于上市公司股东的净资产（元）	1,022,734,788.30	988,653,504.64	3.45%	958,732,016.45

注：1. 营业收入同比增长33.00%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授权收入。2. 经营活动产生的现金流量净额同比增长11,156.46%主要是因为与去年同期相比，本期新增了子公司上海天戏互娱网络技术有限公司经营活动净流入。

2. 分季度主要会计数据

单位：元

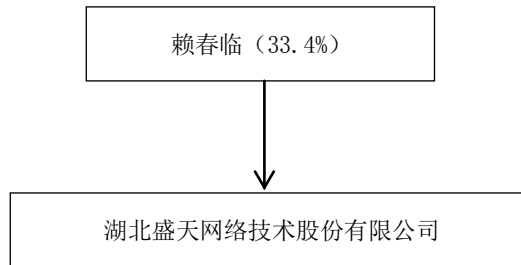
	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	119,632,095.21	126,225,229.86	184,082,450.39	230,785,181.61
归属于上市公司股东的净利润	4,473,572.91	10,407,688.91	21,342,839.13	16,363,887.23
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	3,706,933.97	7,703,349.62	20,763,119.99	13,391,819.03
经营活动产生的现金流量净额	-6,022,979.06	27,046,380.35	-13,408,741.89	75,123,402.92

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	29,108	年度报告披露日前上一月末普通股股东总数	26,564	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	-12,000,000	69,120,000	11,040,000	质押	42,959,999
共青城盛润投资中心(有限合伙)	境内非国有法人	6.38%	15,300,000	-2,700,000	0	15,300,000		
深圳创富兆业金融管理有限公司-创富星云产业私募证券投资基金	其他	5.00%	12,000,000	+12,000,000	0	12,000,000		
崔建平	境内自然人	3.91%	9,395,975	-2,905,900	9,226,406	169,569		
邝耀华	境内自然人	3.33%	8,000,000	-1,090,000	6,817,500	1,182,500		
冯威	境内自然人	2.74%	6,576,475	-2,192,125	6,576,475	0		
付书勇	境内自然人	1.12%	2,692,500	-4,218,700	0	2,692,500		
王步娥	境内自然人	0.72%	1,726,600	+1,726,600	0	1,726,600		
中国工商银行股份有限公司-南方大数据 100 指数证券投资基金	其他	0.63%	1,513,505	+1,513,505	0	1,513,505		
舒晓晖	境内自然人	0.51%	1,214,500	+1,214,500	0	1,214,500		
上述股东关联关系或一致行动的说明	共青城盛润投资中心(有限合伙)为公司员工持股平台,赖春临胞姐王晓玲任执行事务合伙人,因此赖春临与盛润投资之间存在关联关系。							

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

2019年中国游戏产业整体保持稳中向好、稳中有升的良好态势。移动游戏市场实际销售收入保持持续上升，客户端游戏市场和网页游戏市场继续萎缩，实际销售收入和市场占比下降较为明显。¹2018年游戏版号下降到2091个，相比2017年减少7293个，2019年国产游戏版号继续下降至1835个，其中客户端版号比2018年减少4个、网页游戏版号比2018年减少6个。²与此同时，IP改编移动游戏收入占移动游戏市场六成以上，市场收入具备持续增长潜力。³

由于端游和页游广告收入一直是公司广告收入中毛利率较高且极其重要的组成部分，受游戏版号发布数量下降的影响，市场新游戏，特别是端游和页游的数量减少，厂商的推广需求不足，导致公司PC端流量的变现能力下降，公司广告业务收入下滑。同时，在目前以移动游戏为主的游戏市场格局和游戏用户趋于饱和的市场背景下，公司获取新用户的难度不断加大，维护存量用户的成本提升，进一步影响了公司传统业务的利润。

为实现外延式发展，打造新的业绩增长点，公司于2019年8月完成了对天戏互娱的收购，将游戏IP运营业务纳入游戏业务板块。该部分业务不仅填补了公司传统业务下滑的缺口，还为公司带来了可持续的利润增长点。天戏互娱的主要情况见本节“二、主营业务分析（一）收入与成本 4. 报告期内业务、产品或服务发生重大变化或调整有关情况”。

在以上多方面因素的影响下，公司2019年度实现营业收入66,072.50万，同比增长33%，实现归属于上市公司股东的净利润5,258.80万，与上年度基本持平。

2019年度，公司紧跟用户需求、坚持研发创新，并积极通过外延式发展壮大公司业务版图，

¹ 参见中国音数协游戏工委《2019年中国游戏产业报告（摘要版）》。

² 根据国家新闻出版广电总局官网公布的网络游戏审批信息，2017年度总计核发网络游戏版号9384个，2018年度总计核发网络游戏版号2091个，2019年总计核发国产网络游戏版号1385个、进口网络游戏版号185个。2018年度全年核发客户端游戏版号39个，网页游戏版号26个；2019年全年核发客户端游戏版号35个，网页游戏版号18个。

³ 参见伽马数据《2019-2020年移动游戏IP潜在价值评估报告》。

延伸业务链条。主要取得了以下四个方面的成果：

(1) 拓展移动互联网业务领域，提高公司在移动端的变现能力

由于PC端流量变现能力下降，公司一直以来主动探索移动环境下广告和增值服务模式，不断加强对于移动端产品的技术研究和突破，尝试了移动端的各种产品和业务形式，扩大公司在移动端的影响力，提高公司在移动端的变现能力。互联网增值服务收入同比上升78.43%。

(2) 并购天戏互娱，壮大游戏业务板块

为实现外延式发展，打造新的业绩增长点，公司于2019年8月完成了对上海天戏互娱网络技术有限公司的收购，将游戏IP运营业务纳入游戏业务板块。在原有游戏运营业务方面，围绕用户需求对现有产品进行整合，加强了对优质游戏的甄别力度，同时丰富运营方式，提升了用户对公同联运平台的品牌认知度。游戏运营及授权收入同比上升128.72%。

(3) 推进用户向产品研发，提升用户服务能力

报告期公司坚持探索用户向产品，开展对用户的增值服务，提供电商、社交、游戏助手、云存储等多元化产品，不断发掘并满足用户需求，提升公司的用户服务能力。目前公司拥有的用户向产品类别包括：游戏加速器产品、游戏社交产品、云存储产品等，受到广大用户的喜爱。

(4) 布局云产品，提升场景服务能力

首先，公司2019年重点推进云机房项目部署，在国内多个区域建设了区域节点服务中心，云机房的推出，不仅提升了网吧网速，同时减少了硬件、带宽投入及维护成本。其次，公司新测试的云游戏产品使用户不再受限于终端设备性能、平台等因素，无需下载、安装、更新等动作即可畅玩多款游戏。最后，针对办公场景研发的易启云有序迭代，不断靠近企业用户需求。

(5) 整合内部数据资源，提升业务支撑能力

为提升公司业务运营能力，多年来公司持续推进全业务数据整合。2019年，公司内部加强对大数据平台、大广告平台、用户与支付中心、渠道销售管理平台的研发投入，平台功能不断完善，有效支撑了公司内部业务运营、市场销售和财务核算等工作，实现了公司管理效率的提升。

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，广告及技术服务收入占公司营业收入的比重下降至18.03%，主要是因为：受游戏版本号发布数量下降的影响，市场新游戏，特别是端游和页游的数量减少，厂商的推广需求不足，导致公司PC端流量的变现能力下降，公司广告业务收入下滑。

报告期内，游戏运营及授权业务收入占比上升至37.92%，主要是因为：报告期内，公司完成了对天戏互娱的收购，将IP运营业务纳入公司业务板块之中。

天戏互娱是一家以精品IP运营为核心业务的公司，该公司主要收入来自于游戏IP运作改编的移动端网络游戏。天戏互娱与日本光荣等知名游戏公司保持长期稳定合作关系，能够获取其IP在

全球市场的独家授权,近些年在市场上精品IP资源稀缺的大环境下,天戏互娱储备了多款精品IP,目前拥有包括《生死格斗5》《三国志11》《大航海时代4》《真三国无双6》等多款IP,并以自主研发、联合开发、联合发行等方式开展IP运营。

其中基于《三国志11》改编的策略类手机游戏《三国志2017》,凭借原IP游戏庞大的粉丝基数以及令人耳目一新的游戏体验,曾在中国游戏产业年会游戏十强盛典上获得“2017年度十大最受欢迎移动网络游戏”,目前国内累计注册用户数超过千万。该游戏已推出韩文版、日文版、英文版多个语言版本,深受全球玩家喜爱。该游戏上线以来数据表现良好,收入保持稳定。2019年度实现收入14,529.08万,占公司游戏业务收入的58%。在阿里游戏与日本光荣就《三国志13》的IP进行合作的过程中,天戏互娱以全球联合发行伙伴的身份参与该次合作,协助阿里游戏进行产品监修以及全球发行工作,并从中取得分成收入。该游戏获得苹果应用商店“2019年度精选游戏”荣誉,2019年8-12月实现收入2,531.81万,占公司游戏业务收入的10.11%。

2019年天戏互娱IP运营业务收入大部分来自移动游戏《三国志2017》和《三国志·战略版》,目前上述游戏运营状况良好。此外,天戏互娱将陆续推出新的游戏产品,预计部分新产品将成为该子公司的重磅游戏产品。尽管如此,子公司未来的经营业绩预计仍将依赖于少数重点产品。该等产品运营状况变化将对公司经营业绩产生较大影响。

3. 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33.00%,营业成本同比增长48.98%,主要是因为本期收购天戏互娱,合并报表范围变化所致。

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。2020年,公司将重点从以下几方面开展工作:

1. 以云技术为支撑服务更多场景

上网服务行业仍处于新旧动能转换和业态升级时期,云技术、云游戏、VR/AR、5G等新技术的应用将加速上网服务行业的升级迭代。为助力网吧场景升级,2020年,盛天网络将继续在云服务上倾斜资源,将云机房部署到更多的网吧附近,就近为用户提供业务计算以及数据缓存能力,满足用户在业务实时响应、数据就近处理、应用快速部署等方面的关键需求。

2. 巩固并拓展游戏及IP运营业务

公司将寻找并筛选更多的优质IP,做好IP改编游戏的运营工作,按计划推动《三国志·战略

版》《真三国无双霸》《大航海时代4》的相关研发及全球区域发行工作。同时积极拓展客户端产品，继续探索云游戏、小游戏发行、游戏出海业务，同时整合现有游戏业务资源，将游戏联运业务往平台化方向推动。

3. 立足已有成果做好用户向产品的研运

随着移动互联网也进入存量用户竞争时代，获取新用户的成本将越来越高。如何放大、激活沉睡中的存量用户价值，同时吸引更多新增用户是公司未来的着力点。2020年，公司将精研数字娱乐场景下用户特性及需求，在电商与游戏服务、社交娱乐、视频内容等方向继续探索，打造出更多的用户向产品，并在已经成型的产品上进行更多的商业化尝试。

4. 继续以移动端为重点推进传统业务创新

公司将进一步加强自有产品特别是移动端产品的技术攻关，以移动浏览器、移动导航为重点进行深度产品运营。同时，公司将继续拓展新的客户群体，丰富公司的广告运营模式，提升公司对各类媒体的服务能力，在为客户创造价值的同时实现公司传统业务的发展创新。

5. 继续加强云技术以及数据平台的投入

围绕海外游戏运营、广告、CDN服务、用户与支付、云机房、云存储项目等继续整合内部数据和服务，持续推进全业务数据打通，通过数据精准指导公司日常经营工作，以数据驱动公司战略发展。

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	备注（受重要影响的报表项目名称和金额）
2017 年，财政部颁布了修订的《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》、《企业会计准则第 23 号——金融资产转移》、《企业会计准则第 24 号——套期保值》以及《企业会计准则第 37 号——金融工具列报》，并要求境内上市的企业自 2019 年 1 月 1 日起施行新金融工具相关会计准则。本公司自规定之日起开始执行。	第三届董事会第二十三次会议	详见《2019 年年度报告》第九节财务报表附注（五）24、重要会计政策、会计估计的变更”
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）文件和2019年9月发布的《关于修订印发合并财务报表格式（2019版）的通知》（财会[2019]16号），本公司对财务报表格式进行修订，并追溯重述了比较报表。		

2. 合并报表范围发生变化的情况说明

报告期内，公司完成对天戏互娱的收购，天戏互娱及其子公司上海天馨网络技术有限公司、上海天双网络技术有限公司、天戏互娱（香港）有限公司、霍尔果斯天戏互娱网络科技有限公司、上海创雄网络科技有限公司自2019年8月纳入公司合并报表范围。

报告期内，公司完成全资子公司Century Network (Hong Kong) Limited、武汉盛天网御科技有限公司、海南盛游互动电子竞技有限公司的设立工作，纳入合并报表范围的时间分别是2019年1月、2019年3月、2019年12月。