

2020 年度董事会工作报告

2020 年公司董事会严格按照《公司法》《证券法》等法律法规、规范性文件及《湖北盛天网络技术股份有限公司章程》的规定，认真履行职责，积极开展工作，贯彻落实股东大会的各项决议，不断规范公司治理。公司全体董事勤勉尽职，为公司董事会的科学决策和规范运作做出了卓有成效的工作。现将 2020 年董事会工作汇报如下：

一、2020 年的经营成果

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。

¹ 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

¹ 见中国音数协游戏工委《2020 年中国游戏产业报告》。

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。

二、董事会日常工作情况

（一）董事会运行情况

2020年，公司董事会共召集9次董事会会议，就公司重大经营计划、再融资等事项进行了认真审议和决策，并严格按照《公司法》、《公司章程》及《董事会议事规则》的规定，对相关事项作出决策，具体情况如下：

1. 2020年1月20日，第三届十九次董事会在公司会议室召开，审议通过了《关于选任王俊芳为公司第三届董事会战略委员会委员的议案》和《关于继续使用自有资金购买理财产品的议案》。

2. 2020年3月25日，第三届二十次董事会召开，审议通过了《关于向银行申请综合授信的议案》和《关于全资子公司签订手机游戏授权区域内独家发行协议暨关联

交易的议案》。

3. 2020年4月16日，第三届二十一次董事会召开，审议通过了《关于豁免董事会会议通知时限的议案》和《关于延期披露2019年经审计年度报告的议案》。

4. 2020年4月27日，第三届二十二次董事会召开，审议通过了《2019年主要经营业绩报告》、《2020年第一季度报告》和《关于聘任王俊芳女士为副总经理的议案》。

5. 2020年5月20日，第三届二十三次董事会召开，审议通过了《2019年年度报告全文及摘要》《关于2019年度利润分配预案的议案》《关于收购标的2019年度业绩承诺情况完成说明的议案》等14个议案。

6. 2020年5月29日，第三届二十四次董事会召开，审议通过了《关于公司创业板非公开发行A股股票方案的议案》《关于延期召开2019年年度股东大会暨增加股东大会提案的议案》等11个议案。

7. 2020年6月28日，第三届二十五次董事会召开，审议通过了《关于调整公司创业板向特定对象发行A股股票方案的议案》《关于公司创业板向特定对象发行A股股票方案的论证分析报告（修订稿）的议案》等8个议案。

8. 2020年8月26日，第三届二十六次董事会在公司会议室召开，审议通过了《2020年半年度报告全文及摘要》。

9. 2020年10月28日，第三届二十七次董事会在公司会议室召开，审议通过了《2020年第三季度报告》。

（二）董事会对股东大会决议的执行情况

2020年，公司共召开了一次年度股东大会，一次临时股东大会，公司董事会根据《公司法》、《证券法》等有关法律法规和《公司章程》要求，严格按照股东大会的决议和授权，认真执行股东大会通过的各项决议。

（三）董事会下设专业委员会日常工作情况

1. 薪酬与考核委员会

2020年5月20日，第三届三次董事会薪酬与考核委员会召开，审议通过了《关于公司高管2019年度薪酬考核和2020年度薪酬方案的议案》。

2. 战略委员会

(1) 2020年5月20日，第三届四次董事会战略委员会召开，审议通过了《2019

年度总经理工作报告》《2019 年度董事会工作报告》《2019 年年度报告全文及摘要》共 3 个议案。

(2) 2020 年 5 月 29 日，第三届五次董事会战略委员会召开，审议通过了《关于公司创业板非公开发行 A 股股票方案的议案》《关于公司创业板非公开发行 A 股股票方案的论证分析报告的议案》等 8 个议案。

3. 审计委员会

(1) 2020 年 1 月 20 日，第三届十一次董事会审计委员会在公司会议室召开，审议通过了《关于继续使用自有资金购买理财产品的议案》。

(2) 2020 年 3 月 25 日，第三届十二次董事会审计委员会召开，审议通过了《关于向银行申请综合授信的议案》和《关于全资子公司签订手机游戏授权区域内独家发行协议暨关联交易的议案》。

(3) 2020 年 4 月 27 日，第三届十三次董事会审计委员会召开，审议通过了《2019 年主要经营业绩报告》《2020 年第一季度报告》等 3 个议案。

(4) 2020 年 5 月 20 日，第三届十四次董事会审计委员会召开，审议通过了《2019 年年度报告全文及摘要》《关于收购标的 2019 年度业绩承诺情况完成说明的议案》共 12 个议案。

(5) 2020 年 5 月 29 日，第三届十五次董事会审计委员会召开，审议通过了《关于公司创业板非公开发行 A 股股票方案的议案》《关于公司创业板非公开发行 A 股股票方案的论证分析报告的议案》共 8 个议案。

(6) 2020 年 8 月 26 日，第三届十六次董事会审计委员会在公司会议室召开，审议通过了《2020 年半年度报告全文及摘要》和《审计部第二季度工作报告及第三季度工作计划》。

(7) 2020 年 10 月 28 日，第三届十七次董事会审计委员会在公司会议室召开，审议通过了《2020 年第三季度报告》和《审计部第三季度工作报告及第四季度工作计划》。

4. 提名委员会

2020 年 4 月 27 日，第二届二次董事会提名委员会在公司会议室召开，审议通过了《关于聘任王俊芳女士为副总经理的议案》。

三、2021 年董事会工作计划

（一）公司面临的行业环境

1. 移动互联网使用持续深化

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）第47次中国互联网络发展状况统计报告，截至2020年12月，我国网民规模达9.89亿，较2020年3月增长8,540万。其中手机网民规模达9.86亿，较2020年3月增长8,885万。使用台式电脑上网的网民比例为32.8%，进一步降低。使用手机上网人群的占比达到99.7%，较2020年3月年底提升0.4个百分点。2020年全年，移动互联网接入流量消费达1,656亿GB，同比增长35.74%²。

2. 游戏产业整体稳中向好，稳中有升

根据中国音数协游戏工委（GPC）发布的《2020年中国游戏产业报告》，2020年中国游戏产业抵御住了疫情的冲击、稳中有升，实际销售收入2,786.87亿元人民币，同比增长20.71%。中国游戏用户规模达到6.65亿人，同比提高了3.7%。中国移动游戏市场实际销售收入持续上升，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。中国电子竞技游戏市场收入1,365.57亿元，同比增长44.16%。中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达154.50亿美元，同比增长33.25%，继续保持高速增长态势。

3. 游戏产业链持续升级，云游戏、电竞持续发展

技术赋能，产业升级，成为2020年中国游戏产业的重要标志。云游戏、电子竞技、VR游戏依托5G技术的商用，聚焦用户娱乐与生活需求，大力推进了游戏产业生态的革新和结构的调整。随着5G商用正式落地，基站的不断完善扩展，高速便捷的网络基础将推动云游戏、电竞和VR产业的快速发展。云游戏市场在未来几年将会快速增长，成本的降低，运营模式的成熟，基础设施建设的推进速度还需假以时日。电子竞技产业的发展也将进入快车道，与其他产业的融合程度逐渐深入。

4. IP 改编移动游戏市场收入具备较大潜力

根据伽马数据发布的《2021中国游戏产业潜力分析报告》，2020年IP改编游戏市场收入首次超过千亿元，用户价值及特征也使得IP改编游戏在买量、营销等领域占据

² 根据中国互联网络信息中心（CNNIC）第45次中国互联网络发展状况统计报告，2019年1至12月，移动互联网接入流量消费达1220亿GB。

优势。未来这一领域也具备较大的市场潜力。除国内移动游戏市场外，IP战略也成为中国游戏企业拓展全球游戏市场的重要布局要素。未来在IP储备、IP原创、IP联动等多个领域具备积累的企业将进一步获得市场机会。

5. 游戏产品海外影响力逐渐上升

2020 年我国自主研发的游戏产品出海规模逐年攀升，海外影响力、海外市场份额、全球用户规模不断扩大。“走出去”的范围从港澳台地区、东南亚地区为主逐步转向全球，在发力美国、日本、韩国以及欧洲等成熟市场的同时积极探索中东、印度、俄罗斯、巴西等新兴市场。出海游戏类型与题材也逐渐丰富。游戏版权领域的引进与开发、海外代理、收购参股、共同开发等多种合作模式并存。中国游戏海外出口将保持高速增长，市场覆盖区域将继续扩大，产品类型亦将更加多元，越来越多的海外玩家将深刻感受中国文化的魅力。

（二）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。

湖北盛天网络技术股份有限公司

董 事 会

2021年4月26日