

# 2022 年度董事会工作报告

2022 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 2022 年董事会工作汇报如下：

## 一、2022 年的经营成果

### （一）概述

2022年度公司持续强化平台、内容、服务一体化运营体系，游戏服务板块发展壮大，IP 运营业务持续发力，游戏运营和游戏发行业务潜心储备产品，平台产品覆盖范围向新场景扩展，全年归属于上市公司股东的净利润较上年大幅度增长。公司实现营业收入165,823.41万元，实现归属于上市公司股东的净利润22,227.10万元（扣除股份支付费用1,153.81万元后），与去年同期相比，营业收入增长35.83%，归属于全体股东净利润增长77.66%。

互联网游戏业务发展态势良好，效益大幅提升。IP运营涉及的游戏产品阵营扩大。《三国志 2017》自2017年上线以来已经运营多年，依然保持较为稳定的流水，为公司持续贡献可观利润。《三国志·战略版》国内市场2020年取得了巨大成功，2022年仍然延续了良好势头，2022年海外发行进入成熟期，收入稳定、费用减少，为公司贡献了可观的利润。《真·三国无双 霸》2021年8月国内上线，初期市场表现一般，仍在进一步调整运营策略；2022年1月港澳台新马地区上线，上线后迅即登上App Store 游戏免费榜榜首，展现出优秀的运营潜力。《大航海时代：海上霸主》于2022年12月获得版号，2023年即将上线发行。公司储备的《真·三国无双 8》IP正在IP游戏开发进程中。整个IP运营业务形成了既有稳固的基本盘又有深厚的发展后劲的良好格局。

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，其筹备发行的首款游戏《神州志：西游》于 2022 年上线并获得好评。2023 年将推出《活侠传》（一款备受期待的国产武侠角色扮演游戏）和《残世界的鸢尾花》（一款国产剧情轻度解密游戏）完整版。

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年投资了深圳墨冰、武汉盛潮，2022年投资了心炎网络，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。公司已经锁定并预计在2023年上线的主要产品有：《星之翼》（一款3D动作竞技手游）、《代号：Blade》（暂定名，一款2D格斗游戏）、《遇见梦幻岛》（一款模拟经营兼放置卡牌RPG手游）、《潮灵王国：起源》（一款3D休闲策略卡牌手游）、《炁术行者》（一款3D即时制卡牌手游）。

2022年由于下游行业广告投放需求不足，互联网广告行业普遍受到影响。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，严防客户信用风险。

游戏服务板块发展壮大。带带电竞产品上线之后受到用户的热烈欢迎，下载数量位居华为、VIVO多个应用市场垂直品类前列。基于对Z世代用户娱乐需求的深度了解以及多年来成功的平台运营、用户运营经验，带带电竞致力于创造向上向善的平台生态环境。平台拥有成熟的用户成长体系，规范的公会管理流程，坚实的合规运营保障体系，海量有趣的活动，满足游戏及非游戏玩家的社交需求，为年轻人打造了一个有温度的陪伴空间，自上线以来入驻大神和用户数量稳定增长。游戏服务业务在2022年逐步成为公司利润增长的重要组成。

线下场景拓展亦取得新的突破。作为电竞场景领域的前行者，公司提前入场布局一站式服务运营。公司自主研发的易乐途数字营销平台，聚焦电竞酒店顾客多元化需求，拓宽了场景营销边界。易乐途与已经与行业头部PMS、CRM企业，如美团等展开了深度合作和链接，为电竞酒店管理者提供全套电竞酒店经营管理服务，助力其提高运营效率。游戏社交产品“带带电竞”与EHA电竞酒店实现合作，为电竞酒店场景填充新内容。在电竞酒店场景，公司产品的市占率正在不断扩大。电竞酒店元宇宙体验空间正在加速推进，目前已有门店在测试，公司会根据测试的反馈情况优选年轻人喜爱的，具有创新和互联网属性的方案在优质的线下场馆进行布设。

2022年，公司实施了股权激励计划和员工持股计划。2022年7月25日，公司向符合授予条件的105名激励对象授予87.5万股第二类限制性股票，授予价格为7.04元/股，并实施2022年员工持股计划，持股规模不超过338.57万股。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。

## 二、董事会日常工作情况

### （一）董事会召开情况

会议届次	召开日期	披露日期	会议决议
第四届董事会第十次会议	2022-03-14	2022-03-14	巨潮资讯网：第四届董事会第十次会议决议公告
第四届董事会第十一次会议	2022-04-24	2022-04-26	巨潮资讯网：董事会决议公告
第四届董事会第十二次会议	2022-05-16	2022-05-17	巨潮资讯网：第四届董事会第十二次会议决议公告
第四届董事会第十三次会议	2022-07-07	2022-07-07	巨潮资讯网：第四届董事会第十三次会议决议公告
第四届董事会第十四次会议	2022-07-25	2022-07-26	巨潮资讯网：第四届董事会第十四次会议决议公告
第四届董事会第十五次会议	2022-08-25	2022-08-26	巨潮资讯网：第四届董事会第十五次会议决议公告
第四届董事会第十六次会议	2022-10-21	2022-10-21	巨潮资讯网：第四届董事会第十六次会议决议公告
第四届董事会第十七次会议	2022-12-06	2022-12-06	巨潮资讯网：第四届董事会第十七次会议决议公告

### （二）股东大会召开情况

会议届次	会议类型	投资者参与比例	召开日期	披露日期	披露索引
2021 年年度股东会	年度股东大会	29.65%	2022 年 06 月 08 日	2022 年 06 月 08 日	巨潮资讯网 2022-025 号公告《2021 年年度股东大会决议公告》
2022 年第一次临时股东大会	临时股东大会	39.38%	2022 年 07 月 25 日	2022 年 07 月 25 日	巨潮资讯网 2022-038 号公告《2022 年第一次临时股东大会决议公告》
2022 年第二次临时股东大会	临时股东大会	27.93%	2022 年 11 月 08 日	2022 年 11 月 08 日	巨潮资讯网 2022-058 号公告《2022 年第二次临时股东大会决议公告》

### （三）董事会下设专业委员会召开情况

委员会名称	成员情况	召开会议次数	召开日期	会议内容	提出的重要意见和建议
第四届董事会审计委员会	梅佑轩、赖春临、田玲	4	2022-03-14	《关于使用募集资金置换预先投入募投项目自筹资金的议案》。	审计委员会严格按照《审计委员会工作规则》及相关法律法规的规定对审议事项进行审核，并充分与审计机构进行沟通，一致同意相关议案。
			2022-04-24	《2021 年年度报告全文及摘要》《2021 年度财务决算报告》《2021 年度审计报告》《2021 年度内部控制自我评价报告》《关于 2021 年度利润分配预案的议案》《2022 年审计部工作计划》《关于继续使用自有资金购买理财产品的议案》《关于收购标的 2021 年度业绩承诺情况完成说明的议案》《关于对收购标的管理团队进行业绩奖励的议案》《2022 年第一季度报告》《审计部一季度工作报告和二季度工作计划》《2021 年度募集资金存放与使用情况的	

				专项报告》。	
			2022-08-25	《2022 年半年度报告全文及摘要》《2022 年半年度募集资金存放与使用情况的专项报告》《审计部第二季度工作报告及第三季度工作计划》	
			2022-10-21	《2022 年第三季度报告》《审计部第三季度工作报告及第四季度工作计划》《关于续聘 2022 年度审计机构的议案》	
第四届董事会薪酬与考核委员会	田玲、赖春临、梅佑轩	2	2022-04-24	《关于公司高管 2021 年度薪酬考核和 2022 年度薪酬方案的议案》《关于对收购标的管理团队进行业绩奖励的议案》	
			2022-07-07	关于《湖北盛天网络技术股份有限公司 2022 年限制性股票激励计划（草案）》及其摘要的议案、关于《湖北盛天网络技术股份有限公司 2022 年限制性股票激励计划实施考核管理办法》的议案、关于《湖北盛天网络技术股份有限公司 2022 年限制性股票激励计划激励对象名单》的议案	
第四届董事会提名委员会	田玲、赖春临、梅佑轩	2	2022-03-14	《关于聘任副总经理兼董事会秘书的议案》	
			2022-05-16	关于聘任陈自力先生为副总经理的议案	
第四届董事会战略委员会	赖春临、王俊芳、田玲	1	2022-04-25	《2021 年度总经理工作报告》《2021 年度董事会工作报告》《2021 年年度报告全文及摘要》	

### 三、2023 年董事会工作计划

#### （一）公司面临的行业环境

近年来，在国家政策的大力引导下，数字技术不断发展，数字经济焕发出前所未有的生机，保持了良好的增长势头。报告期内至 2023 年 4 月，新闻出版总署共下发国产网络游戏 11 期 815 个版号，进口网络游戏 2 期 71 个版号，版号发放数量逐步上升，游戏题材百花齐放。游戏科技价值逐步得到认可，人民网于 2022 年 11 月发布《人民财评：深度挖掘电子游戏产业价值机不可失》，指出电子游戏早已摆脱娱乐产品的单一属性，已成为对一个国家产业布局、科技创新具有重要意义的行业。游戏工委于

2023年2月发布《游戏科技能力与科技价值研究报告》，指出技术革命带动游戏形态迭代，游戏成为科技创新应用的“助推器”，数实融合场景正加速到来，游戏产业成为国际科技竞争“新阵地”。Z世代逐步成为社会发展的中坚力量，推动移动互联网消费市场发展。游戏产业向高质量精品化方向发展。游戏技能社交行业高速增长，云游戏市场前景广阔。科技创新促使泛娱乐行业模式创新。

### 1. Z世代用户价值走高

Z世代成长于物资及信息更加丰富、文化更加自信的环境，基础生活的殷实以及受人生阶段特征的影响，Z世代更加追求对社交、尊重及自我实现的需求满足。在兴趣偏好方面，根据《QuestMobile2022 Z世代洞察报告》，Z世代群体的主要线上日常是视频、社交及游戏娱乐，其浓厚的游戏兴趣也为电竞行业奠定了受众基础，并将进一步提升电竞的用户参与度和关注度。在新兴娱乐方面，由于Z世代对于“代入感”的体验要求更高，密室逃脱、剧本杀等沉浸式场景给予玩家真实的参与感，在带动线下娱乐发展的同时，相应的线上APP亦应运而生。<sup>1</sup> 在消费能力方面，随着Z世代人群逐渐迈入职场，他们的线上消费能力将随之提高，线上消费意愿增强。Z世代用户的成长将推动移动互联网消费市场的新发展。

### 2. 游戏产业持续向高质量精品化方向发展

2022年，全球游戏市场普遍下滑，国内受各种因素影响，游戏产业增长势头受阻，销售收入和用户规模同比均有所下降。移动游戏实际销售收入同比下降14.40%、用户规模同比下降0.23%，客户端游戏实际销售收入连续三年保持增长。网络游戏的广告投放同比也大幅减少。

在种种压力下，我国游戏行业积极应对，努力寻找和创造发展机遇，表现出较强的韧性。游戏行业积极承担未成年人保护责任，防沉迷工作取得实效。游戏技术创新发展，游戏与前沿科技的结合和相互促进趋势逐渐形成，技术成果在多个其他领域得到了深度应用。游戏产业不断拓展与各类行业之间的交流与合作，以玩法、内容、技术方面的积累，赋能多个领域，向外拓展产业生态。游戏产业已成为国家文化产业和文化事业的重要组成部分，持续向高质量、精品化方向发展。

国产自主研发游戏是实现中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展、推动文化

---

<sup>1</sup> QuestMobile2022 Z世代洞察报告 <https://www.questmobile.com.cn/research/report/316>

自信自强的重要途径。国产自主研发游戏积极出海的过程中，不少出海游戏内容传播了中国文化，让大量海外玩家产生兴趣甚至共鸣，有助于增强中国文化影响力。

### 3. 策略类、卡牌类、原创IP移动游戏居于优势地位

策略类、卡牌类、原创IP移动游戏在移动游戏市场中居于优势地位。根据《2022年中国游戏产业报告》，在海外市场，自主研发移动游戏收入前100的名中策略类游戏占比38.76%，市场份额第一；在国内市场，前100名中卡牌类游戏和策略类游戏数量分别居第二位、第三位。在国内市场中，收入排名前100移动游戏产品中数量占比最多的是原创IP，占比为53%，近三年，头部移动游戏中源于原创IP的游戏数量逐年增多；原创IP的游戏收入最高，占比为45.39%。从题材来看，流水收入占比最高的题材分别是玄幻/魔幻、现代题材和文化融合体裁。

根据伽马数据《2022中国游戏产业趋势及潜力分析报告》，IP领域将在长期内保持发展潜力。首先，依托成熟IP进行改编是现阶段IP市场的主要布局方面，随着产品在IP画面、剧情、玩法等方面不断贴合用户需求，用户对于IP产品“换皮”印象有所改变，带动近年来IP改编游戏市场收入增长的同时，也使得这一模式仍然具备发展前景。其次，IP储备也在持续丰富，如近年来市场中涌现多款表现较佳的原生IP产品，其中不乏流水达数十亿元、上百亿元的头部产品，有望在未来成为新的改编IP来源。

根据Sensor Tower《2022年全球IP游戏市场洞察》，2018年以来，IP游戏一直处于收入上升期。2022年1-9月，IP游戏获得128亿美元营收，期间共有24款IP游戏入围全球畅销手游TOP100榜单，占TOP100手游总收入的24.1%，由此可见，IP游戏仍然是手游市场收入构成中不容忽视的一部分。全球畅销榜游戏IP多数来自日本，从IP来源分布看，日本漫画与电子游戏IP授权的手游占据全球畅销榜半数以上，影响力可谓巨大。

### 4. 云游戏市场前景广阔

据中国信通院《2022年全球云游戏产业深度观察及趋势研判》，全球云游戏产业市场规模和用户规模持续高速增长，中国市场方面表现尤为亮眼，我国已经成为全球云游戏产业发展最快、最具活力、市场空间最大的地区之一。相较于传统网络游戏产业，云游戏产业还处于起步发展阶段，但是增长幅度和增长空间巨大。2021年，中国云游戏市场收入已达40.6亿元人民币，同比增长93.3%，预计到2025年，云游戏市场

收入将达到342.8亿元，自2020年至2025年，年均复合增长率为74.8%。

2021年，中国云游戏月活人数已达到6220万人，同比增长64.1%。随着云游戏核心技术的突破以及流量平台的用户转化，到2025年，中国云游戏月活人数有望达到2.5亿人左右。

### 5. 游戏技能社交行业高速增长

随着互联网行业的发展，游戏直播、游戏陪练、语音聊天等在线娱乐社交模式陆续呈现并发展壮大。根据艾瑞咨询《2021年中国娱乐技能社交行业研究报告》，2020年游戏技能社交行业规模达到266亿元，预计在2018年-2022年里整体市场的复合增长率达到44.4%，仍将保持高速增长。未来随着用户娱乐需求及社交需求的提升，游戏用户将持续向游戏直播用户及游戏陪练用户转化，语音技能服务也将吸引更多年轻人参与，带动娱乐技能社交用户进一步扩散。

### 6. 电竞酒店高速扩展

根据艾瑞咨询《2022年中国电竞行业研究报告》，2021年中国电竞市场规模达到1673亿元，同比增长13.5%，行业进入平稳增长阶段。电竞用户规模达到5.06亿人。电竞市场发展越发规范化、多元化和开放化。电竞用户年轻化，电竞游戏、游戏直播及电竞赛事在电竞用户中均有较高的渗透率，并已产生较强的用户粘性。

电竞市场的火热，带动了电竞酒店业态的出现和发展，电竞酒店不仅吸引了众多传统酒店的转型升级，也吸引了电竞产业链的多家企业亲自下场：网鱼网咖、雷神、京东等依托电竞资源打造自身的电竞酒店品牌，而腾讯则推出“数字IP酒店共创合作”，与香格里拉、凯越等传统酒店共同打造电竞主题酒店。在落实规范化、标准化的同时，电竞酒店的下一步发展，将会是在满足用户电竞、住宿和社交需求的基础上，将电竞元素与酒店场景深度融合，打造沉浸式体验的电竞文化空间。

根据《2022电竞酒店行业大数据白皮书》<sup>2</sup>，截至2022年底，全国专业电竞酒店数量1.6万余家，含电竞房业态的酒店主体总量达2.2万家。在旅行复兴、电竞大年、产业链创新等因素的影响下，未来几年电竞酒店数量依然保持增长态势，预期2025年左右达到10万家规模。

### 7. 人工智能、虚拟现实等技术发展和变革会将对游戏行业产生深远影响

---

<sup>2</sup> 中国互联网上网服务行业协会电竞酒店分会《2022 电竞酒店行业大数据白皮书》

根据伽马数据《2023年中国游戏产业趋势及潜力分析报告》，游戏产业与科学技术的关联在近年快速提升，从成果上看，游戏已成为芯片、高速通信网络、AR/VR产业技术进步的重要贡献方。游戏的科技价值愈发得到国家层面的认可，游戏科技将以服务人的生活、满足人的需求为中心进行多维度价值拓展。中短期内，游戏科技将提升用户的游戏体验，并优化文旅文博、影视制作等多领域的生产要素及业务体系，同时催生新兴商业模式；长期内，游戏将以超级数字场景、元宇宙等形式，以颠覆式的体验与生活改变服务于人。

游戏与技术共生发展，相互促进，游戏在促进技术发展的同时，技术也在提升游戏的开发效率与体验。虚拟现实技术的发展推动V/AR游戏出现，在拓展游戏内容形式的同时，加快数实融合场景的到来。人工智能技术飞速发展，AI工具在游戏产业的应用短期内有望提升文本、图像、音频、代码等内容的生产效率，提升人效天花板，打破创意落地的产能限制，缩短游戏制作周期，降低游戏制作成本；长期看，AI技术有望创新游戏玩法，为用户提供新的游戏体验，打开行业新的想象空间。

## （二）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。横向来看，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。纵向来看，公司在巩固现有业务的同时，会不断通过收购与投资互联网泛娱乐相关产业链上下游，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。具体到2023年，公司将重点开展以下工作：

### 1. 拓展游戏发行业务

面对新时代用户对精品游戏需求爆发增长的趋势，公司将积极布局精品游戏发行与海外游戏代理发行业务。依托公司的渠道与宣发优势，游戏发行子公司和Paras游戏工作室将广泛与游戏研发商开展合作，努力发掘更多优质精品内容推向国内外广大游戏玩家。利用公司随乐游云平台的技术和运营优势，公司将进一步探索云游戏试玩+发行等新型宣发模式，并进一步充实云游戏平台内容储备。

### 2. 壮大游戏服务业务

继续打磨游戏服务类产品，建设游戏社交平台、电竞赛事平台、游戏电商平台，

挖潜游戏服务市场潜力，满足新世代游戏用户多元化需求。对带带电竞，我们将构建产品矩阵，增加除游戏以外的品类，扩展音乐兴趣社交、推理兴趣社交，向泛娱乐化、垂直化、社交化方向裂变，不断拓展娱乐类社交的潜力和可能，持续扩大用户规模和收入体量。同时，我们也在探索将云游戏、P\UGC内容创作、游戏发行、品牌联动等与带带电竞平台融合，打造更加综合的互动型社区。

### **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。公司力争《大航海时代：海上霸主》的国内外发行取得佳绩。《真·三国无双 8》IP游戏开发工作也在推进中。以IP合作为契机，公司将寻求与产业链合作伙伴开展更深入合作，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。将原有用户导入云游戏平台，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，积极拓展云游市场增量价值。

### **5. 继续探索新技术、新业态**

在当前技术革新加速的背景之下，公司希望用科技赋能娱乐，让娱乐更有趣。公司将加强对虚拟现实、人工智能等新技术的研究和应用，不断提升用户体验；加强对游戏行业内包括元宇宙、AIGC应用、IP跨界合作在内各种新技术、新业态的探索，深化云游戏与其它领域的关联；在电竞酒店推广易乐途，并为场景和用户提供更多的增值服务。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。

湖北盛天网络技术股份有限公司

董 事 会

2023年4月21日