



# 湖北盛天网络技术股份有限公司

## 2017 年半年度报告摘要

证券代码：300494

证券简称：盛天网络

公告编号：2017-046

二〇一七年八月

## 一、重要提示

1. 本半年度报告摘要来自半年度报告全文，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半年度报告全文。

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. 本公司第二届董事会第二十三次会议于 2017 年 8 月 28 日审议通过了本公司《2017 年半年度报告》正文及摘要。

4. 本公司 2017 年半年度财务报告未经审计。

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。

## 二、公司基本情况

### 1. 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		
姓名	曹晴		
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	caoqing@stnts.com		

### 2. 主要会计数据

	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减
营业总收入（元）	188,808,813.82	125,315,519.52	50.67%
归属于上市公司股东的净利润（元）	42,048,162.50	38,762,147.64	8.48%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（元）	39,818,787.37	37,430,488.33	6.38%
经营活动产生的现金流量净额（元）	37,153,787.33	30,783,592.58	20.69%
基本每股收益（元/股）	0.175	0.162	8.02%
稀释每股收益（元/股）	0.175	0.162	8.02%
加权平均净资产收益率	4.56%	4.75%	-0.19%
	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减
总资产（元）	957,837,852.94	954,701,048.53	0.33%
归属于上市公司股东的净资产（元）	914,888,198.77	905,960,035.28	0.99%

### 3. 公司股东数量及持股情况

报告期末股东总数	27,029			报告期末表决权恢复的优先股股东总数（如有）	0	
前 10 名股东持股情况						
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有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	境外自然人	38.40%	92,160,000	92,160,000	质押	29,510,000
武汉盛运科技有限公司	境内非国有法人	7.50%	18,000,000	18,000,000		
崔建平	境内自然人	6.83%	16,402,500	16,402,500		
冯威	境内自然人	4.54%	10,890,000	9,067,500		
邝耀华	境内自然人	4.54%	10,890,000	9,067,500		
付书勇	境内自然人	3.79%	9,090,000	7,267,500	质押	3,600,000
普威	境内自然人	1.35%	3,240,000	0		
冯莲	境内自然人	1.01%	2,430,000	0		
陈爱斌	境内自然人	0.79%	1,890,000	1,890,000		
共青城永荣投资管理合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	0.56%	1,333,700	0		
上述股东关联关系或一致行动的说明	武汉盛运科技有限公司为公司员工持股平台，赖春临胞姐王晓玲任执行董事，因此赖春临与盛运科技之间存在关联关系。其他股东之间不存在关联关系或一致行动。					

## 三、经营情况讨论与分析

### 1. 经营情况简介

根据中国音数协游戏工委《2017年1-6月中国游戏产业报告》，2017年上半年，中国游戏市场实际销售收入997.8亿元，移动游戏市场实际销售收入占比56.3%，依然保持增长趋势；网页游戏市场实际销售收入占比8.5%，相对2016年底，占比降低2.8%，网页游戏市场收入保持负增长；客户端游戏市场实际销售收入占比32%，相对2016年底，占比降低3.2%，客户端游戏市场收入有了较大幅度的提高，但是其用户数量出现负增长，同比下降1.4%。

公司广告业务与游戏业务的主要收入来自于客户端游戏和网页游戏客户。受网络游戏市场的结构变化影响，公司第一季度、第二季度业绩相对2016年上半年出现明显波动。面对行业环境的变化，公司围绕“打造国内领先的场景化互联网用户运营平台”目标，专注于夯实基础，加大研发投入，推进产品创新；扩大市场推广力度，提升营销精准度。与此同时，公司加强对非游戏行业客户开拓，公司广告客户群体进一步扩大。随着销售规模的扩大，市场推广费以及渠道成本也相应增加。报告期内，公司实现营业收入18,880.88万元，同比增长50.67%；实现净利润4,204.82万元，同比增长8.48%。各项业务情况如下：

### **(1) 广告业务实现增长**

相对去年同期，网页游戏客户取代客户端游戏客户成为广告业务的主要客户。由于第一季度为网页游戏营销旺季，受客户投放节奏影响，公司2017年一季度广告收入大幅高于第二季度。公司一方面加强了非游戏类客户拓展，一方面利用大数据产品提升广告效果，报告期内实现广告收入8,989.04万元，同比增长24.43%。

### **(2) 增值服务业务保持增长**

基于2016年在增值服务模式上的提升，2017年进一步巩固并优化了内外部资源，提升了投放效率和效果，使得收益保持稳定。同时“连乐无线”、“场景通”的商业化探索顺利开展，商业wifi的盈利能力较去年获得了较大提升。增值业务实现收入7,223.14万元，同比增长119.18%。

### **(3) 游戏运营业务持续增长**

加强在手游和H5游戏领域业务的拓展，和多家知名游戏厂商进行深度合作，积极引入高质量精品游戏，提升用户服务水平。2017年上半年，“易乐玩”平台接入游戏一百余款，开服2,024组，新增注册用户数量126万，新增付费用户数10万，实现游戏运营收入2,546.19万，同比增长47.97%。

### **(4) 电子竞技业务稳步开展**

持续探索新的线上电竞模式，“战吧电竞平台”举办线上赛事两百余场，PC端产品装机量不断增加。上半年，公司作为承办方之一，深度参与了2017年中国青年电子竞技大赛（简称CYEC）春季赛及第一届的总决赛；与巨人网络合作，成功举办了球宝俱乐部活动，下半年将继续与巨人网络、阿里体育进行赛事合作。

### **(5) 媒体内容深入优化**

公司一方面制作移动APP、H5等产品，将媒体内容进行移动化落地；另一方面在微信公众号、百家号、头条号等平台分发优质媒体内容，扩大媒体内容影响力。此外，公司开发上线了直播聚合平台，通过大数据分析为用户推荐合适的直播内容，目前该平台已经聚合了多家主流游戏直播平台，内容品类多样，受到广大用户的喜爱。

## **2. 报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明**

报告期内，公司净利润增长8.48%，低于收入增长速度。主要有两个方面原因：第一，在网民红利空间触顶的大形势下，无论是增值业务还是广告业务，获取新用户难度增加，获客成本提高。第二，上半年传统客户端游戏和网页游戏厂商将注意力投向移动端，导致来自游戏客户的广告投放减少。面对新形势，公司积极研发场景化管理应用产品，提升网吧的经营和盈利能力，帮助网

吧场景转型升级。与此同时，公司加大了市场推广力度，在全网范围内寻找更加优质的用户以及更多样化的广告客户群体。公司还积极拓展新业务，在媒体内容、电竞、移动互联与大数据上业务上持续探索，并加大了对游戏业务的投入。上述措施的施行导致网络推广服务费以及销售推广费增加。

#### 四、涉及财务报告的相关事项

报告期内，公司根据财政部文件精神，变更了相关会计政策。具体情况见公司2017-050号公告《关于会计政策变更的公告》。