



# 湖北盛天网络技术股份有限公司

## 2025 年年度报告摘要

证券代码：300494

证券简称：盛天网络

公告编号：2026-015

二〇二六年四月

## 第一节 摘要数据报送

### 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. 所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

3. 中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。

4. 公司经本次董事会审议通过的利润分配预案为：以 490,510,076 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.05 元（含税），送红股 0 股（含税），以资本公积金向全体股东每 10 股转增 0 股。

### 5. 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		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	王俊芳	张柯	
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	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	027-86695525	
电话	027-86655050	027-86655050	
电子信箱	IR@shengtian.com	IR@shengtian.com	

### 二、报告期主要业务或产品简介

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、互联网广告和增值业务等主营业务。

#### （一）场景及互联网广告业务

公司深耕数字娱乐场景十余年，以技术变革为驱动，打通内容与场景的连接，构建全链路数字娱乐生态。随乐游云游戏平台依托云计算与边缘计算技术，打造跨端、低延迟、高互动的社交化云游戏体验，已拓展至包括智能座舱在内的多元终端；易乐游网娱平台与易乐途数字娱乐平台则分别聚焦电竞场馆与电竞酒店场景，通过数字化解决方案打通从内容分发、场景运营到用户服务的完整链路，实现线下娱乐场景的智能化升级。

基于自有平台积累的庞大用户流量与场景触达能力，公司互联网广告业务通过整合搜索引擎、社交平台、短视频及直播等多媒介资源，为游戏开发商等内容和服务提供商提供精准营销服务，涵盖 PC 端展示广告、移动信息流广告及主播媒体广告等多元形式，实现流量价值的商业转化。

### 1. 线下场景

**易乐游网娱平台：**专为网吧等行业设计的一站式解决方案，平台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。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在网吧场景下高效触达用户的首选渠道。易乐游与腾讯游戏人生旗下 QQ 网吧创新合作模式，在 2025 年 9 月打造《三角洲行动》周年庆活动的主题专场直播，2026 年 1 月推出新游《逆战：未来》联名直播活动，成功打通线上宣发与线下体验的链路，在为游戏产品带来曝光的同时，也为线下门店迎来客流与营业额的双重增长。随着端游市场逐步复苏，易乐游网娱平台凭借精准触达核心玩家的独特优势，充分受益于线下流量回暖，在高度集中的网吧平台市场中保持稳固的市场地位。

**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。平台以五端互通、八大模块，打通酒店前台到客房电脑的全链路，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。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。

### 2. 线上场景

**随乐游云游戏平台：**随乐游云游戏平台是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。平台拥有的“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。平台技术能力达到国内一线水准，游戏串流时延可低至 20ms 以内，现行画质 1080P/60FPS，最高可支持 4K/120FPS，曾获得 5G 云游戏产业联盟“最佳行业应用奖”。公司已与 Rokid 在 XR 领域开展深度合作，随乐游已接入 Rokid 生态并打造专用版本，在虚拟手柄操控、游戏存档系统等方面进行针对性优化，持续探索 XR 场景交互创新。

随乐游持续拓展智能座舱场景，加速赋能智能汽车从出行工具向集智慧服务与沉浸娱乐于一体的移动生活空间演进。2026 年 2 月，随乐游云游戏平台接入小鹏汽车天玑 AIOS 6.0 系统，这是行业首个主动服务座舱接入高品质云游戏生态，用户可在车机大屏上直接畅玩各类大型主机及 PC 游

戏，无需依赖车机本地硬件性能。目前，随乐游云游戏平台已陆续接入理想、蔚来、岚图、小鹏等主流智能汽车品牌，通过多元化的数字娱乐内容，为智能座舱用户提供更丰富的交互体验。

未来，公司将发挥数字娱乐场景优势，在云游戏与智能座舱方面，融入更多汽车厂商的智能座舱内容系统，助力车企构建游戏、社交等泛娱乐生态。持续推进与主流智能汽车品牌的深度合作，拓展车载娱乐场景的用户覆盖。

图 1：随乐游云游戏平台适配新能源汽车移动座舱



资料来源：公司官网

## （二）社交、AI增值服务业务

互联网增值服务业务是指用户在公司游戏社交、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。

公司致力于为用户提供更好的数字娱乐体验，以游戏为核心构建基于语音的社交生态。凭借在语音社交方面的经验与理解，公司先后推出游戏社交产品“带带电竞”和音乐社交产品“给麦”。目前“带带电竞”产品已融入 AI 创新的玩法与功能，定位在成熟的社交产品上进行 AI 虚拟人和 AI 社交陪伴领域的探索尝试。“给麦”为 AI 原生应用产品，主要定位于在音乐赛道通过 AI 技术降低用户进行音乐创作和演绎的门槛。

### 1. 游戏社交产品“带带电竞”

带带电竞定位为满足 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。作为国内领先的游戏陪练社交平台，带带电竞以游戏为圈层，以同龄人之间的游戏练习、

开黑、语音聊天室等多种趣味娱乐化的互动为纽带，基于技能分享的良好生态，为 Z 世代开启自然的社交通道，让 Z 世代用户轻松社交、快乐游戏，满足了 Z 世代用户的归属感。

带带电竞通过 AI 技术创新深化社交匹配与交互体验。平台内已推出“AI 声鉴”功能，可通过声音的相关鉴别算法技术分析用户音色、性别、年龄，并结合用户兴趣、行为标签构建用户多维画像，进行深度学习和协调精准过滤等十几种算法结合，智能推荐精准内容服务和社交匹配用户。公司依托 VRACE AI 平台的多模态生成能力，持续探索 AI+社交场景的多层次应用，推动从智能 NPC 到 AI 虚拟陪伴的社交应用，赋能用户体验，逐步探索娱乐社交业务的潜力与可能。

图 2：带带电竞 APP



资料来源：公司官网

## 2. AI 音乐社交产品“给麦”

给麦 APP 是公司于 2023 年推出的 AI 音乐社交产品，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。给麦通过 AI 技术实现从创作到演绎的全链路支持，在 AI 翻唱与音乐生成赛道占据先发优势。随着 AI 视频生成技术能力边界的拓宽，目前公司正推进 AI MV 功能的完善。

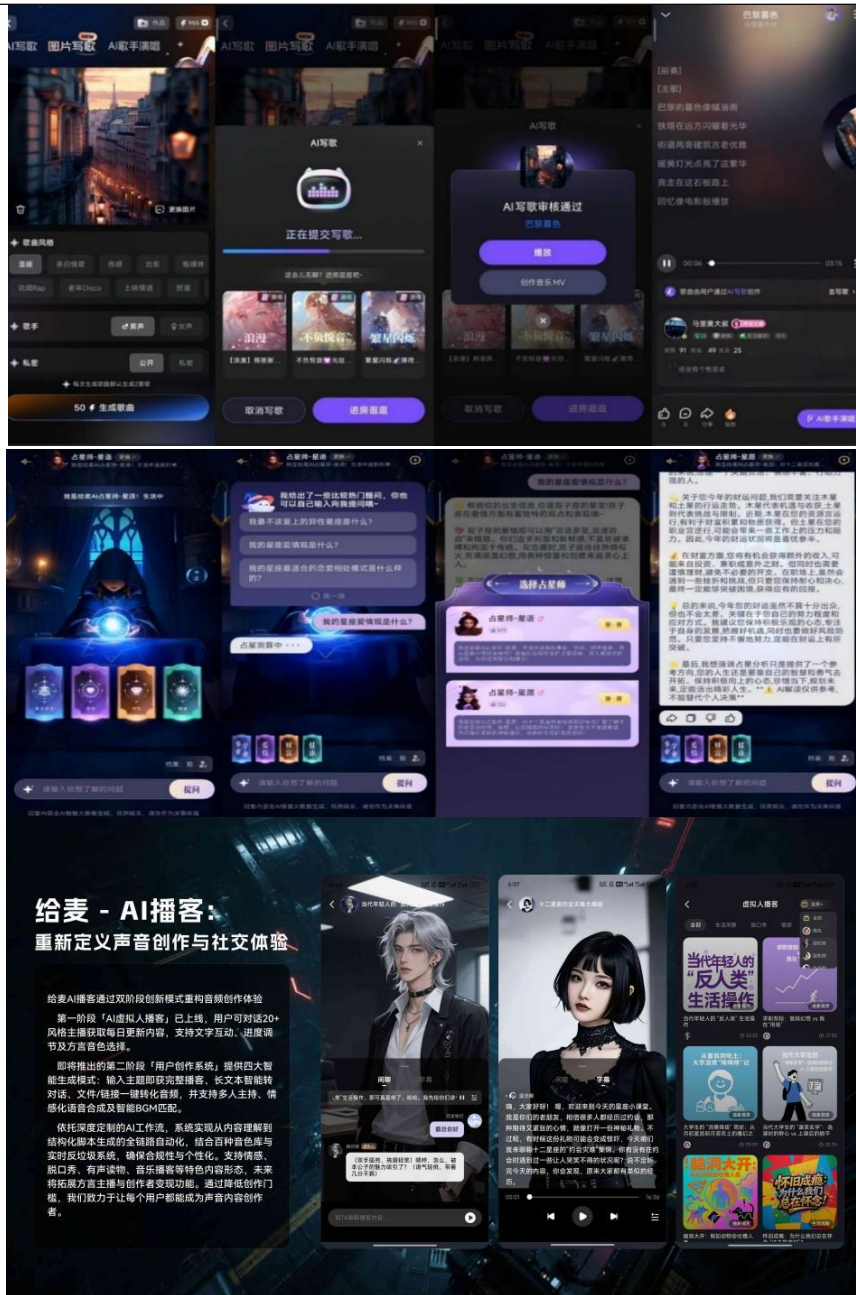
图 3：给麦 APP



资料来源：公司官网

2025 年，给麦持续进行产品功能迭代。1 月，上线 AI 图生歌和 AI 音乐贺卡功能，依托先进的深度学习算法与强大的大模型图片理解能力，实现了从静态图像到动人旋律的转化，打破艺术创作边界，开启全新表达方式。2 月，给麦与 DeepSeek 核心技术深度耦合，结合公司自主研发的 VRACE AI 平台的技术底座支撑，独创性地构建了星盘-情绪双驱音乐引擎，推出 AI 占星功能，将星座文化与 AI 技术结合，实现了 12 星座特质与 127 种音乐元素的动态映射，形成具有星座人格化特征的音乐 DNA 图谱。5 月，全新上线 AI 虚拟人播客功能，通过能对话的声音伙伴、声线自由定制以及碎片时间加速器三大创新重构听觉体验。

图 4：2025 年给麦 APP AI 功能迭代



资料来源：公司官网

### 3. AI应用出海探索

公司关注到海外市场的多元化需求，正积极探索 AI 应用出海战略。基于国内运营给麦积累的 AI 音乐技术经验，以及运营带带电竞积累的 AI 陪伴产品经验，公司正在将成熟的 AI 应用模式推向海外市场，目前公司已海外市场正式推出两款 AI 原生应用产品，均处于持续丰富内容和玩法的阶段。

在 AI 音乐方向，公司依托给麦在多模态 AI 音乐创作领域的技术积累，包括 AI 写歌、AI 图生歌、AI 歌声进化、AI MV 生成等核心能力，目前已经将一款 AI 音乐产品推向海外市场，满足全球用户对 AI 音乐创作的需求。在 AI 陪伴方向，公司基于带带电竞在 AI 虚拟陪伴、AI 声鉴、智能匹配等方面的技术沉淀，以及 VRACE AI 平台的多模态生成能力，也已经有一款 AI 陪伴产品在海外市场面世，为全球用户提供智能化的虚拟陪伴服务。2026 年，公司将持续跟踪海外市场需求变化，探索更多 AI 原生的应用玩法，结合本地化运营策略，加速 AI 应用在海外市场的落地，构建全球化的 AI 娱乐社交生态。

#### （三）游戏业务

公司通过多种形式为用户提供丰富的游戏内容。公司游戏内容来源广泛，包括但不限于以 IP 改编游戏、独立发行、联合研发、定制开发、联合运营等方式向用户提供的内容。凭借公司在游戏行业丰富的内容布局、多个经典 IP 及丰富运营经验，公司于 2024 年 11 月成为数字 IP 应用工作委员会首批委员单位。

##### 1. 游戏发行

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，包括独立发行、联合研发、定制开发等方式。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。

在游戏出海方面，公司旗下融合机甲美少女与经典 GVG 格斗玩法的 3D 竞技游戏《星之翼》已成为公司出海标杆产品。该游戏自 2024 年 4 月 18 日国内首发以来，已先后拓展至 Steam、移动端（App Store/Google Play）等多个平台，并于 2024 年 11 月进军日本市场，以“上线首月登上日本双应用商店（App Store/Google Play）榜单亚军、跻身 Steam 日区热销榜前二”的亮眼成绩，迅速打开海外市场。2025 年第二季度，《星之翼》成功进军韩国及东南亚市场，并于 2025 年 7 月登陆 Epic 游戏平台，标志着公司海外游戏布局迈入新的阶段。游戏于 2025 年 9 月底参加在日本东

京举办的 2025 年东京游戏展（TGS），进一步提升了国际影响力。截至 2025 年底，《星之翼》境外地区流水占整体流水比重已超 80%。

图 5：《星之翼》游戏



资料来源：公司官网

**持续深化 IP 联动布局，《星之翼》不断拓展 IP 价值边界。**2025 年 4 月，游戏与日本老牌玩具制造企业“株式会社寿屋”旗下 IP《机甲少女 Frame Arms Girl》开启联动，双方联合推出的机甲少女系列角色陆续登陆游戏，该联动在行业内引发热潮，持续的高质量运营推动《星之翼》于 2025 年 4 月登顶 Steam 日区热销榜首，并于 7 月最高排名第一。公司通过角色植入、周边衍生等立体化运营策略，实现玩家活跃度与市场声量的双重提升。2025 年下半年以来，《星之翼》陆续与《硬核机甲》《大漫匠 AniMester|核金重构》《苍翼：混沌效应》等优质 IP 开展联动合作，持续丰富角色阵容与游戏内容。其中，《大漫匠 AniMester|核金重构》系列联动模型于 2025 年 9 月东京电玩展（TGS）完成灰模全球首秀，实现游戏内容与实体模玩领域的双向赋能。凭借独特的 GVGlike 玩法、丰富的 IP 及角色体系与深度的竞技机制，《星之翼》成功入围 2025 年“中国游戏十强——优秀移动游戏”榜单。

时间	联动 IP	联动主题
2025 年 4 月	《机甲少女 Frame Arms Girl》	机甲少女联动，推出“轰雷改”“短剑”“猎刃”等角色
2025 年 7 月	《硬核机甲》	新角色“雷暴·乙女型”强势参战
2025 年 9 月	《大漫匠 AniMester 核金重构》	限定联动角色“冥龙影侍-加拉哈德”，联动模型“轨道先锋-苍穹之剑”灰模 TGS 首秀
2026 年 1 月	《苍翼：混沌效应》	免费联动角色“混沌雷渊-雷姬”正式登场

在 AI 应用方面，《星之翼》于 2025 年 10 月亮相第十届中国国际版权博览会，并首次通过 AI 技术将角色“秋雨”转化为可实时语音对话的虚拟人。在版权博览会现场，虚拟角色“秋雨”与观众语音互动，打破传统版权展示的静态局限，让角色从著作权证书中“走出来”，生动展现了 AI 技术为 IP 作品带来的全新可能。

2025 年 12 月 28 日，公司成功举办首届亚太地区电竞赛事（SAC 2025），赛事采用“线上预选+线下决赛”的模式，吸引亚太地区上千支玩家队伍参与线上海选，最终 8 支顶尖战队在武汉展开线下对决，也标志着公司在电竞生态上的系统布局取得关键性突破。

2026 年，《星之翼》将持续推进全球化战略，已于 2026 年 4 月登陆 PlayStation，未来还将登陆 Xbox 等多个平台，并拓展更多地区市场。公司将继续深化 IP 联动策略，探索与更多优质 IP 的跨界合作，并将《星之翼》产品 IP 化，尝试更多玩法和可能，包括实体衍生品、官方模型、主题外设等，构建 IP 价值立体生态。

在独立游戏方面，2021 年公司成立独立游戏发行工作室 Paras Games，志在发掘更多更好的独立游戏并推向海外市场。目前 Paras Games 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。

武侠题材独立游戏《活侠传》是公司独立游戏发行的标杆产品。该游戏是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。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。2024 年第二季度，《活侠传》正式登陆 Steam 平台，凭借细腻的武侠文本及优秀的游戏玩法吸引了海内外玩家的广泛关注，获得大量好评。该游戏发行后销量口碑双双高企，在 2024 年 Steam 国产买断制游戏销量排行榜上位列第九，并在海外市场也掀起一股武侠国风热潮，在 Steam 韩国区跻身热销榜前七，展示了中国独立游戏在国际市场上的竞争力和影响力。2025 年 8 月，游戏上线全新 DLC 内容，持续挖掘这一 IP 的长期价值。

图 6：《活侠传》游戏



资料来源：公司官网

2025 年，Paras Games 持续拓展独立游戏发行布局。由《暖雪》制作人李梓创立的玩泥工作室（PlayMud Studio）开发、Paras Games 发行的 2D 俯视角 Roguelite 弹幕射击游戏《风暴怕死队》（Pass The Fear），其 Demo 版本已正式上线 Steam 平台，计划于 2026 年正式发售。该游戏以“末世求生+弹幕射击”为核心，融合 Roguelite 随机元素与深度构筑系统，强调“策略性”与“操作性”的结合，是 2026 年备受期待的国产肉鸽新作。

图 7：《风暴怕死队》游戏



资料来源：公司官网

此外，公司还储备了多款独立游戏产品：精美像素画风的箱庭探索 ARPG 游戏《Dear My Friend 我的挚友》，游戏 Demo 推出后 Steam 好评率 94%，愿望单 6500+；手绘美术和逐帧动作为基底的武侠银河恶魔城游戏《绝尘》；末世背景下的卡牌跑商游戏《雪原余烬》等，持续丰富独立游戏产品矩阵。

在轻量化游戏方面，公司储备了捉宠放置类游戏《神奇波比》。该游戏是一款结合玩法创新与高品质体验的小游戏产品，其核心玩法包括宠物抓捕、回合制战斗、模拟经营及 SLG 等元素。玩家将扮演波比世界的幕后老板，捕捉数百种外形与能力各异的波比萌宠，这些萌宠波比可承担采集、建造、战斗等多项职能，帮助玩家发展家园和抵御外敌。游戏已于 2025 年 6 月获得版号，2025 年下半年进行测试调优，预计 2026 年公司将加大产品推向市场的力度。

图 8：《神奇波比》游戏



资料来源：公司官网

## 2. IP改编游戏

公司在 IP 改编游戏方面采取了多元化的策略，成功获取了包括《生死格斗 5》《三国志 11》《真·三国无双 6》《真·三国无双 8》等重量级游戏 IP。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。

《真·三国无双 天下》是公司当前重点推进的 IP 改编游戏项目。该游戏是基于《真·三国无双 8》定制开发的无双动作游戏，由光荣特库摩正版授权，延续了系列经典的动作战斗玩法，玩家

可以在广阔的三国战场中体验一骑当千的快感。2025 年，系列 IP 发布《真·三国无双：起源》，广受好评后于 2026 年初发布 DLC，体现出 IP 的生命力和号召力。《真·三国无双 天下》经过产品多次迭代和监修，已于 2026 年 1 月完成首曝并开启限量删档测试，预计于 2026 年上半年正式发布。该作品作为公司重点打造的动作类游戏，不仅有望成为游戏 IP 业务的核心增长点，更将成为公司长线运营的重要产品之一。

图 9：《真·三国无双 天下》游戏



资料来源：公司官网

《三国志·战略版》是基于经典三国游戏《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。该游戏常年保持各大排行榜前列，海外市场拓展顺利。2025 年，游戏继续保持稳健运营，年度流水表现稳定，巩固了其在 SLG 品类的市场地位。报告期内，天戏互娱在《三国志·战略版》项目 IP 监修工作已如期完成，合同已于 2025 年 9 月终止。

图 10：《三国志·战略版》游戏



资料来源：公司官网

《三国志 2017》是基于经典三国游戏《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。该游戏上线多年依旧不断突入海外市场畅销榜前列，2025 年持续稳健运营，展现出长线运营的强大生命力。

图 11：《三国志 2017》游戏



资料来源：公司官网

### 3. 联合运营

公司以联合运营的方式运营众多游戏。联合运营指公司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。公司全资子公司天戏互娱参与《三国志 2017》的全球联合运营，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，凭借丰富的运营经验和精准的市场定位，为游戏的长线运营提供了有力支撑。

**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。平台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，聚集了海量游戏用户。

#### 4. 游戏服务

除了游戏内容和游戏平台，公司致力于提供多元化的游戏服务产品，包括游戏电商、游戏加速、个人存储等。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。

### 三、主要会计数据和财务指标

#### （一）近三年主要会计数据和财务指标

单位：元

	2025 年末	2024 年末	本年末比上年末增减	2023 年末
总资产	1,594,563,619.23	1,616,178,494.96	-1.34%	1,992,194,203.33
归属于上市公司股东的净资产	1,425,719,437.15	1,440,443,196.46	-1.02%	1,715,413,495.87
	2025 年	2024 年	本年比上年增减	2023 年
营业收入	1,197,247,294.36	1,135,706,609.65	5.42%	1,329,188,117.09
归属于上市公司股东的净利润	22,525,828.42	-260,516,616.87	108.65%	169,347,879.54
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	8,107,402.10	-272,134,120.48	102.98%	160,617,231.45
经营活动产生的现金流量净额	81,576,802.87	-132,777,182.38	161.44%	269,552,150.49
基本每股收益（元/股）	0.0461	-0.5317	108.67%	0.3461
稀释每股收益（元/股）	0.0461	-0.5317	108.67%	0.3457
加权平均净资产收益率	1.57%	-16.51%	18.08%	10.41%

#### （二）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	314,775,485.68	317,769,303.56	305,403,151.64	259,299,353.48
归属于上市公司股东的净利润	25,430,831.36	26,873,455.89	-21,598,943.11	-8,179,515.72
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	23,996,439.11	26,082,459.99	-33,384,941.96	-8,586,555.04
经营活动产生的现金流量净额	-4,886,588.65	5,648,761.49	19,023,379.02	61,791,251.01

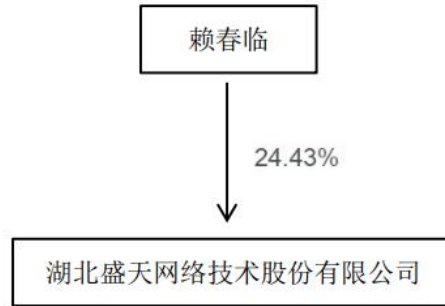
#### 四、股本及股东情况

##### (一) 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	48,211	年度报告 披露日前 一个月末 普通股股 东总数	46,777	报告期末 表决权恢 复的优先 股股东总 数	0	年度报告披 露日前一个 月末表决权 恢复的优先 股股东总数	0	持有特 别表决 权股份 的股东 总数(如 有)	0
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	持股数量	持有有限售 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	24.43%	119,808,000	89,856,000	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	3.08%	15,119,963	0	不适用	0			
招商银行股份有限公司—东方红 京东大数据灵活配置混合型证券 投资基金	其他	2.00%	9,800,000	0	不适用	0			
中国工商银行股份有限公司—东 方红新动力灵活配置混合型证券 投资基金	其他	1.65%	8,107,400	0	不适用	0			
香港中央结算有限公司	境外法人	1.02%	5,003,746	0	不适用	0			
中国建设银行股份有限公司—东 方红智华三年持有期混合型证券 投资基金	其他	0.80%	3,929,200	0	不适用	0			
上海浦东发展银行股份有限公司 —国泰中证动漫游戏交易型开放 式指数证券投资基金	其他	0.79%	3,895,340	0	不适用	0			
上海浦东发展银行股份有限公司 —东方红核心价值混合型证券投 资基金	其他	0.75%	3,681,000	0	不适用	0			
湖北盛天网络技术股份有限公司 回购专用证券账户	其他	0.67%	3,290,860	0	不适用	0			
邝耀华	境内自然 人	0.59%	2,880,000	2,160,000	不适用	0			
上述股东关联关系或一致行动的说明		无							

##### (二) 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



## 五、重要事项

### （一）公司主营业务概述

公司 2025 年实现营业收入 11.97 亿元，同比增长 5.42%，归属于母公司的净利润为 2,252.58 万元，同比增长 108.65%。公司 2025 年毛利率为 21.40%，同比上升 6.80 个百分点。

公司报告期内实现扭亏为盈，主要系游戏运营业务和广告业务的同比增长。游戏运营业务方面，公司在报告期内聚焦原创 IP 全球化布局，积极拓展海外市场，旗下机甲题材作品《星之翼》在海外市场表现亮眼，游戏出海业务收入实现显著增长，成为游戏运营业务核心增长动力；网络广告与增值业务方面，受益于端游市场复苏带来的线下流量回暖，以及移动端投放需求的多元释放，公司网娱平台凭借核心场景高市占率的优势，精准触达核心玩家群体，推动互联网广告收入和利润的同比提升。

IP 运营业务收入和毛利出现同比下降，主要是由于公司全资子公司天戏互娱在《三国志·战略版》项目 IP 监修工作已如期完成，合同已于 2025 年 9 月终止，对天戏互娱的经营情况产生较大影响，同时报告期内没有新的 IP 产品上线。基于谨慎性原则，公司对因并购天戏互娱产生的商誉进行了减值测试，2025 年对商誉计提减值准备 5,049.19 万元。

### （二）与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

2025 年 7 月 7 日设立间接控制的子公司武汉市带带互娱科技有限公司，注册资本 100 万元人民币，截止 2025 年 12 月 31 日已实缴资本 5 万元人民币。

2025 年 8 月 12 日设立全资子公司海南盛天游戏网络科技有限公司，注册资本 1000 万元人民币，截止 2025 年 12 月 31 日已实缴资本 1,000 万元人民币。

2025 年 12 月 5 日设立全资子公司 Shengtian InterEnt Network (HK) Co., Limited，注册资本 100 万元美金，截止 2025 年 12 月 31 日尚未出资。

湖北盛天网络技术股份有限公司董事会

2026 年 4 月 24 日