

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

2022 年年度业绩说明会投资者关系活动记录表

编号：2023-002

投资者关系活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input checked="" type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他
参与单位名称及人员姓名	以网络方式参加本次网上业绩说明会的投资者
时间	2023 年 5 月 23 日下午 15: 00-17: 00
地点	互动易平台-云访谈栏目 (http://irm.cninfo.com.cn)
上市公司接待人员姓名	董事、总经理刘伟，董事、董事会秘书孟玮，独立董事胡建绩，财务总监任广露
投资者关系活动主要内容介绍	<p>2023 年 5 月 23 日，巨人网络集团股份有限公司（以下简称“公司”、或“巨人网络”）董事、总经理刘伟，董事、董事会秘书孟玮，独立董事胡建绩，财务总监任广露就参加业绩说明会的投资者提出的问题做出了详细解答。</p> <p>1、请问公司在 AI 方面的进展怎么样？</p> <p>答：您好，在战略及思想上，公司十分重视 AI 技术，早在几年前就发现 AI 在用户运营及建模分析方面运用广泛且取得了很好的成绩。在业务层面，公司从加快各种 AI 工具的应用及 AI 与游戏玩法相结合两方面布局。公司研发团队广泛运用“文生图”工具，人效、产出、以及产品质量均有大幅提升，AI 工具的广泛应用在于提升人效，公司将继续深化 AI 工具在各个部门降本增效的过程。公司在利用“游戏</p>

+AI”提升用户体验、创新游戏玩法等方面进行了尝试：（1）休闲竞技赛道：《球球大作战》具有规则简单、易于上手和操作简单等特点，是与 AI 算法最契合的游戏类型之一，核心玩法本身容易被 AI 学习。该产品于五一期间推出的 UGC 制作工具，可以帮助玩家更快更有效地创造好的地图或玩法。《太空行动》及其海外版《Super Sus》作为狼人杀类型手游，与生成式大模型的特点相匹配，公司正在积极探索其玩法与 AI 技术的有机结合。（2）“征途”赛道：赛道多款 MMORPG 游戏已启动智能 NPC 的探索，包括玩家与 NPC 对话文字、表情、语音的 AI 自由生成，及基于对话内容做出合适的逻辑行为反馈。公司计划通过 AI 技术观察和收集能够反映玩家行为和决策过程的数据，使用各种机器学习算法，如深度学习，强化学习和决策树等选择适合的 AI 算法，根据游戏规则和环境进行建模，并通过反馈，不断优化和改进 AI 模型，以期实现与玩家形成多样化的拟真交互。除此之外，公司员工在积极拥抱 AI 技术、使用 AI 工具，公司已组建了 AI 团队，负责推动 AIGC 工具在全公司范围内各业务场景的普及落地，以期降低研运成本，提高研发效能。

2、请问公司海外游戏进展如何？

答：您好，公司立项的两大原则即必须是全球化产品，且尽量聚焦公司擅长的赛道。目前公司在研及立项的大部分产品均面向全球市场。2021 年 11 月，《Super Sus》已于东南亚等地区上线；2023 年 1 月，《太空行动》在国内上线，目前还在不断拓展新的市场。《龙与世界的尽头》也是一个全球化的产品，更偏重于东南亚市场。

3、请问公司每年 15 亿的费用开销，在新游戏的开的费用占比是多少？

答：您好，公司 2022 年营业收入 20.38 亿，主要费用为研发费用（占比 31.53%），销售费用（占比 17.46%），营业成本（占比 15.96%），管理费用（占比 9.26%）。新游戏（《原始征途》、《太空行动》和《龙与世界的尽头》）在 2022 年费用中主要体现在人员成本及测试阶段的推广费用。

4、请问公司提的打造百年品牌，具体实操中是怎么落地的？

答：公司在 2023 年业务发展有了多个积极的变化，征途 IP 赛道深切成熟产品细分市场，新品《原始征途》公测表现优异；休闲竞技拳头产品精细运营，新款手游《太空行动》即将进入上线推广阶段；公司继续开拓新赛道与新品类，放置手游《龙与世界的尽头》即将进入上线推广阶段，有望实现放置品类从零到一的突破；公司在海外市场营销和海外运营能力方面取得长足进展；公司深刻意识到 AI 技术对游戏行业带来的颠覆性变革，正在积极布局 AI 相关技术应用，在 AIGC 降本增效，以及利用“游戏+AI”提升用户体验、创新游戏玩法等方面，取得了初步进展。公司将持续做好成熟游戏的精细化运营、新产品的上线推广、同时积极开拓海外市场和新技术应用的发展机遇，努力提升公司长期价值，回报股东。

5、请问公司一季度原始征途流水 3 个亿，怎么营业收入还比去年同季度下降了？

答：您好，公司 2023 年一季度营业收入同比下降，主要系存量游戏的收入较去年同期有所减少；《原始征途》于 2023 年 3 月底才开启大推，其收入和业绩贡献将在 2023 年第二季度开始体现。

6、公司是否打算在游戏运营方面深度学习一下 Playtika 的方法？

答：您好，公司简介持股的 Playtika 是一家以数据驱动的科技公司，不是通过营销实现增长，而是通过人工智能技术、大数据和运营来推动增长。早在 2020 年，Playtika 已在以色列和欧洲成立了两个大型的人工智能实验室，在 AI 技术赋能游戏研发和运营方面有多年的技术积累和成功经验。公司会积极学习 Playtika 的相关能力和经验。

7、请问公司的 Playtika，打算卖，还是继续持有

答：您好，根据 Playtika Holding Corp.（纳斯达克代码:PLTK，以下简称“Playtika”）此前宣布：“为实现股东价值最大化，其董事会已经开始评估 Playtika 的潜在战略选择。作为该进程的一部分，董事会打算考虑全方位的战略选择，其中可能包括公司整体出售或其他可能

	<p>的交易”。上市公司子公司上海巨堃网络科技有限公司间接控制的 Playtika Holding UK II Limited 作为 Playtika 控股股东，是该潜在交易的参与方之一。该交易能否成交以及交易对手、交易时间、交易价格均存在不确定性，在确定出售的具体交易方案后，公司将按相关法律法规的要求履行相关审批程序及披露义务。敬请广大投资者注意投资风险。</p> <p>8、巨人网络在 AI+游戏有哪些布局？未来是否会重点发展人工智能游戏？</p> <p>答：您好，在 AI 的浪潮下，最重要的是找准公司的定位及优势。公司目前已有的优势是懂产品、有用户，关键在于如何发挥优势。公司对存量产品的目标清晰，着眼于用 AI 技术创新和升级存量游戏、提升用户体验。公司结合擅长的品类和游戏在新方向上进行探索，公司使用 AI 工具，实现并满足用户体验。公司擅长的品类本质上在于了解该类用户的喜好，可以更好地结合 AI，创新产品。公司会聚焦游戏及相关应用，加大投入，不会盲目进入自己不擅长的领域。公司将全力拥抱 AI 技术，积极对接合作伙伴。</p> <p>9、请问巨人网络目前主要定位对网络游戏，还是有其它发展方向？</p> <p>答：您好，公司的主营业务为网络游戏的研发与运营，公司专注主业经营。关于公司的业务进展情况，请您关注公司官方新闻。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2023 年 5 月 23 日