

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

公告编号：2024-定 001

# 巨人网络集团股份有限公司 2023 年年度报告摘要

## 一、重要提示

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。

所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

非标准审计意见提示

适用 不适用

董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

适用 不适用

是否以公积金转增股本

是 否

公司经本次董事会审议通过的利润分配预案为：以未来实施分配方案时股权登记日的总股本扣减公司回购专用证券账户中股份总数为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.80 元（含税），送红股 0 股（含税），不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用 不适用

## 二、公司基本情况

### 1、公司简介

股票简称	巨人网络	股票代码	002558
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	孟玮	王虹人	
办公地址	上海市松江区中辰路 655 号	上海市松江区中辰路 655 号	
传真	021-33979899	021-33979899	
电话	021-33979919	021-33979919	
电子信箱	ir@ztgame.com	ir@ztgame.com	

## 2、报告期主要业务或产品简介

### （一）公司主要业务概述

公司定位为一家以互联网文化娱乐为主的综合性互联网企业，报告期内，公司主营业务是互联网游戏的研发和运营。经过十余年的发展和沉淀，公司确立了聚焦精品、玩家至上、注重长留等研发理念，在电脑端网络游戏和移动端网络游戏市场均推出了多款游戏精品大作，特别在 MMORPG 和多人休闲竞技领域建立了良好的竞争优势。

公司目前最主要的两条产品线分别为“征途”系列和“球球大作战”。“征途”在电脑端网络游戏时代以自研自发自主，主要包括 4 个产品：《征途》、《征途 2》、《绿色征途》、《征途怀旧版》；在移动端网络游戏时代，“征途”系列做了新的尝试和突破，自研自发自和与渠道合作共举，主要产品包括由腾讯独家代理的《征途》手游、自研自发的《征途 2》手游，以及于 2023 年 3 月 24 日正式上线的《原始征途》手游等。“征途”IP 是国战类 MMORPG 网游最知名品牌之一，《征途》电脑端网络游戏划时代开启了道具付费模式先河，电脑端网络游戏及移动端网络游戏全系产品累计流水超 300 亿元。《球球大作战》是公司自研自发的多人休闲竞技类移动端网络游戏，成为行业知名的优质 IP，累计设备安装量达到 6 亿台，峰值 DAU 超 2,900 万人，曾登顶中国区游戏免费榜首，并长期占据 App Store 小游戏、智力游戏免费排行榜前五名。《球球大作战》具有黏性高、年轻化、男女性别比例相对均衡、强社交属性等特点，并开创了新的移动电竞品类。

公司的网络游戏收入主要来源于虚拟道具收费模式；产品运营模式则包括自主运营、授权运营及联合运营三种模式。

### （二）报告期内公司经营情况分析

报告期内，公司实现营业收入 29.24 亿元，同比增长 43.50%，实现归属于上市公司股东的净利润 10.86 亿元，同比增长 27.67%；实现归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 13.73 亿元，同比增长 34.84%。公司营业收入和归属上市公司股东的净利润实现了同比大幅增长，主要得益于报告期内公司新上线游戏成绩优异，同时成熟游戏产品也保持了平稳运营。

公司具体经营情况如下：

#### 1、征途 IP 赛道：旗舰新作拉动用户大盘增长，成熟产品深切用户细分市场，小程序布局初见成效

报告期内，征途 IP 新一代旗舰手游《原始征途》上线发行并大获成功。该产品由公司董事长史玉柱先生担任监制，历时三年研发，以“原汁原味还原征途玩法”和“十万人开服”为特色，上线后首月流水破三亿，全年实现流水超过十五亿，累计新进用户数超 1500 万。该产品的成功再次体现了征途 IP 强大的用户号召力和经久不衰的生命力。进入 2024 年，《原始征途》保持快速研发迭代，有望于上半年推出以全新玩法“万国争霸”为核心的新版本，助力流水回升。针对成熟运营产品，公司继续秉持以打造“会玩、好玩、耐玩”的征途为宗旨，全系多个产品同步发力，每个季度以玩家需求为核心推出大型资料片，通过高效完善的机制运转，强力的宣发到达成，保持了全年用户数量和收入的稳定态势。

征途赛道还在报告期内初步完成了小程序游戏的布局。其中，《王者征途》小程序游戏已于报告期末启动测试，并自 2024 年 2 月逐步加大买量投放力度，排名及流水稳步攀升。《原始征途》小程序游戏已调优完毕，预计将在 2024 年中重点发力。《征途 2》等其它征途 IP 手游的小程序游戏研发也初步完成。





## 2、休闲竞技赛道：拳头产品重拾用户增长，新款手游夯实品类优势

报告期内，公司休闲竞技拳头产品《球球大作战》通过内部革新，走出低谷重焕新生。面对外部竞争挑战，产品团队花大力气从玩法、美术、商业化等多维度着手，全面革新用户体验，例如不断推出“极速团”、“球球突击队”、“疯狂动物城”、“修仙大逃杀”等创新玩法，提升用户粘性；对游戏美术生产管线进行重大升级，增加更受用户喜爱的皮肤产出；深挖用户付费痛点，大幅调整游戏的商业化模式。此外，公司相继举行了《球球大作战》“8 周年庆典”活动、9 月“双刷节”、11 月“嘉年华庆典”等活动。从下半年开始，该产品 DAU 企稳大幅回升，月度收入实现 5 连增，活跃 ARPU 及付费率创历史新高，iOS 畅销榜排名则创近 3 年新高。进入 2024 年，《球球大作战》仍然保持了良好的增长势头。

报告期内，公司自研推理派对手游《太空行动》正式上线，并于 9 月末更名为《太空杀》。该产品围绕太空狼人杀的核心玩法深耕打磨，保持新角色、新地图等内容的高频更新，同时不断对美术表现优化升级，现已成为该游戏品类的行业标杆。截至报告期末，《太空杀》国内累计注册用户突破 1 亿，DAU 突破 250 万。在短视频平台，《太空杀》相关话题的累积播放量已经超过 70 亿次。2024 年 1 月，产品“乐园”玩法正式上线，给用户提供了 UGC 内容编辑器，允许用户自行创作游戏模式和地图。目前“乐园”玩法 UGC 地图超过 100 万张，累积游玩对局次数超 4000 万次。公司计划持续迭代完善 UGC 编辑器，拓展游戏内容，进而扩大用户基础盘。



此外，《太空杀》的海外版《Super Sus》不断深耕国际市场。报告期内该产品在全网 TikTok、YouTube 相关视频播放量超过 10 亿次，长期占据东南亚与南美相关下载榜前列，成为具有全球知名度的社交推理游戏品牌。在岁末新年假期，该产品 DAU 再次突破百万，并于 12 月底收入创历史新高。

### 3、其他品类：《月圆之夜》厚积薄发，扩张卡牌市场版图

报告期内，公司策略卡牌手游《月圆之夜》取得新突破。该游戏于9月中秋节上线“镜中对决·联机对战模式”，标志着其实现了从独立单机游戏向网络对战游戏的重大转型。游戏团队围绕联机核心玩法持续打磨，保持赛季内容更新的同时亦不断加强新手体验、优化对战平衡性和美术品质等，使得用户量持续攀升。另外，该游戏还跨界联动动画IP《中国奇谭》中知名度最高的“小猪妖的夏天”，成功实现用户破圈。截至报告期末，《月圆之夜》累计活跃用户数突破2700万，DAU超过40万。



### 4、AI创新：全力拥抱AI浪潮，构建AI生产力

公司深刻意识到AI技术对游戏行业带来的颠覆性变革，全力拥抱AI浪潮。公司组建了AI创新实验室，大力招募AI精英人才，负责AI技术研发与应用能力建设，全面推动AI在各业务场景的落地普及。公司于报告期内陆续搭建了一系列AI工具平台，涵盖视觉、语音、大语言模型等技术方向，对游戏策划、美术生产、程序开发、宣传发行、客户服务等业务环节进行赋能，随着这些工具平台的深入应用，公司各业务部门的研发效能得到显著提高，研运成本明显降低。

例如，在AI+绘画方面，公司打造了AI绘画平台——iImagine，提供高性能云端算力的一站式AI美术创作平台，丰富模型库支持快速图像创作，促进团队管线协作，融合自研视频生成、3D内容生成等多模态技术拓展创意边界。AI绘画平台在公司内部提效收益非常可观，在角色和场景原画方面的生产效率优化效果达到50%-70%，在UI（User Interface，用户界面）和icon（应用图标）方面的生产效率优化效果超过80%，部分项目的UI、icon已完全实现AI出图。



在 AI+语音方面，公司推出 AI 语音生成平台——百灵，提供业界领先的语音合成（Text-To-Speech，文本转语音）与语音转换（Voice Conversion，声音转换）技术，具备超高自然度、细粒度情感控制、超长文本、少数据定制等特点。目前“百灵”平台已广泛应用于公司内游戏制作配音、AI NPC 以及宣发配音等环节。



在 AI+代码方面，公司上线了代码层 AI 大模型——CodeBrain，帮助程序开发实现实时代码生成，并提供智能代码翻译、解释、纠错、重构等实用功能，助力高效开发，部分项目的代码研发效率提升达 30%-40%。



与此同时，公司基于开源模型自主训练的 AI 生成大模型 GiantGPT 于 2024 年 2 月完成备案，是国内游戏行业首批实现此成果的企业之一，标志着公司在人工智能领域取得重要进展。GiantGPT 是专注于游戏业务的垂类大模型，结合高质量自有数据与互联网公共数据训练，并针对角色演绎、情景推理与长期记忆等基础能力进行深度优化，在公司自有游戏业务场景的应用表现优于其它闭源通用大模型。借助 GiantGPT，公司还实现了本地化翻译大模型、智能问答客服的落地。翻译模型目前已完全替代了第三方供应商初翻，减少了大量翻译外包成本；智能问答客服的问题解决率超过 90%，极大程度上缓解人工客服压力。

公司认为，利用 AI 技术与游戏玩法的有机结合，能够创造全新的游戏乐趣和玩家体验。公司部分项目已经就此方面开展了初步探索。《太空杀》推出了全新的 AI 玩法“AI 推理小剧场”，打破传统的剧情类游戏单一的情节路线设定，完全由 AI 打造出灵动、非线性的动态剧情内容，玩家化身侦探，通过与 AI 问答互动，找出最终的答案。该玩法已于 2023 年 9 月份开启测试。除此之外，《球球大作战》、《原始征途》等产品团队也在积极探索更多 AI 与玩法相结合的可能性，从而为用户打造全新体验。

### 3、主要会计数据和财务指标

#### (1) 近三年主要会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

是 否

单位：元

	2023 年末	2022 年末	本年末比上年末增减	2021 年末
总资产	13,370,515,051.64	13,209,068,645.28	1.22%	11,925,121,572.92
归属于上市公司股东的净资产	11,688,701,654.62	11,856,969,474.52	-1.42%	10,547,186,386.71
	2023 年	2022 年	本年比上年增减	2021 年
营业收入	2,924,173,672.43	2,037,707,421.34	43.50%	2,124,268,636.73
归属于上市公司股东的净利润	1,086,440,305.95	850,952,891.35	27.67%	994,509,684.67
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,372,519,975.09	1,017,874,613.71	34.84%	1,054,722,902.38
经营活动产生的现金流量净额	1,125,072,143.78	736,854,360.96	52.69%	637,938,977.44
基本每股收益（元/股）	0.59	0.46	28.26%	0.53
稀释每股收益（元/股）	0.59	0.46	28.26%	0.53
加权平均净资产收益率	8.93%	7.58%	1.35%	9.97%

#### (2) 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	507,540,726.58	935,947,364.63	823,766,716.28	656,918,864.94
归属于上市公司股东的净利润	244,773,886.04	418,816,429.58	421,231,332.33	1,618,658.00
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	262,032,081.73	429,349,371.62	424,768,605.26	256,369,916.48
经营活动产生的现金流量净额	145,934,734.74	391,072,709.29	263,462,375.92	324,602,323.83

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

是 否

### 4、股本及股东情况

#### (1) 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	96,398	年度报告	82,661	报告期末	0	年度报告披露日前一个	0
------	--------	------	--------	------	---	------------	---

普通股股东总数		披露日前一个月末普通股股东总数		表决权恢复的优先股股东总数		月末表决权恢复的优先股股东总数	
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	
上海巨人投资管理有限公司	境内非国有法人	28.59%	564,205,115	0	质押	376,427,582	
上海腾澎投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	9.91%	195,574,676	0	质押	100,000,000	
香港中央结算有限公司	境外法人	3.16%	62,303,256	0	不适用	0	
巨人网络集团股份有限公司—第一期员工持股计划	其他	3.08%	60,731,398	0	不适用	0	
上海中董翊源投资咨询中心（有限合伙）	境内非国有法人	1.87%	36,911,394	0	不适用	0	
上海澎腾投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	1.35%	26,545,100	0	不适用	0	
上海鼎晖孚远股权投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	1.34%	26,433,878	0	不适用	0	
上海铄铄投资咨询中心（有限合伙）	境内非国有法人	1.14%	22,490,097	0	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	1.07%	21,061,114	0	不适用	0	
上海孚焯股权投资合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	0.67%	13,265,132	0	不适用	0	
上述股东关联关系或一致行动的说明	1、巨人投资及腾澎投资均为巨人网络实际控制人史玉柱控制的企业，巨人投资及腾澎投资构成一致行动人。 2、未知其他股东之间是否存在关联关系，也未知是否属于一致行动人。						

参与融资融券业务股东情况说明（如有）

截止本报告期末，巨人投资信用证券账户持有 94,000,000 股。

注：截至本报告期末，巨人网络集团股份有限公司回购专用证券账户持有公司股份 72,980,435 股，占公司总股本的 3.70%。

前十名股东参与转融通业务出借股份情况

适用 不适用

单位：股

前十名股东参与转融通出借股份情况								
股东名称 (全称)	期初普通账户、信用账户持股		期初转融通出借股份且尚未归还		期末普通账户、信用账户持股		期末转融通出借股份且尚未归还	
	数量合计	占总股本的比例	数量合计	占总股本的比例	数量合计	占总股本的比例	数量合计	占总股本的比例
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	4,065,764	0.20%	655,100	0.03%	21,061,114	1.07%	5,593,200	0.28%

前十名股东较上期发生变化

适用 不适用

单位：股

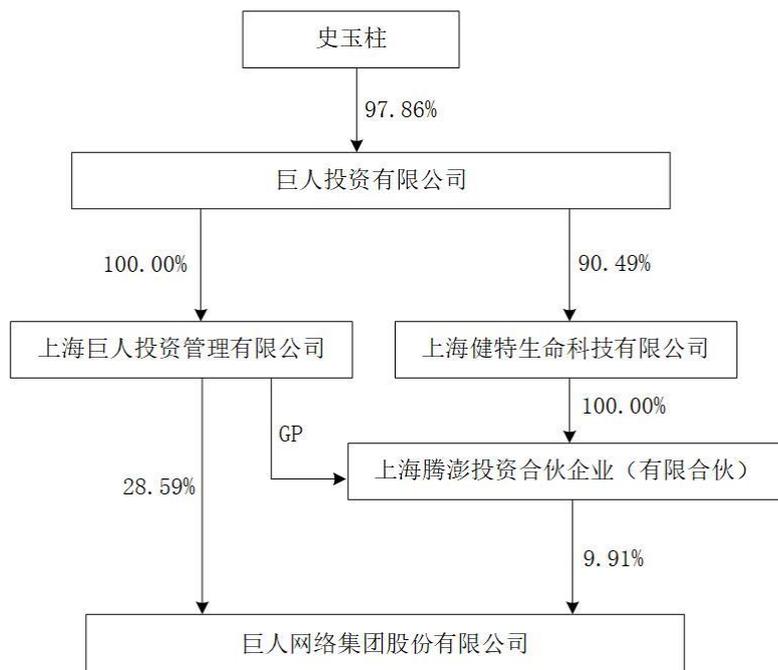
前十名股东较上期末发生变化情况					
股东名称（全称）	本报告期新增/退出	期末转融通出借股份且尚未归还数量		期末股东普通账户、信用账户持股及转融通出借股份且尚未归还的股份数量	
		数量合计	占总股本的比例	数量合计	占总股本的比例
中国民生银行股份有限公司—华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	新增	5,593,200	0.28%	26,654,314	1.35%

(2) 公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

适用 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

(3) 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



5、在年度报告批准报出日存续的债券情况

适用 不适用

三、重要事项

无。

巨人网络集团股份有限公司

公司负责人（总经理）：\_\_\_\_\_（张栋）

2024 年 4 月 30 日