

证券代码：300494

证券简称：盛天网络

湖北盛天网络技术股份有限公司  
投资者关系活动记录表

编号：2025-002

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"/> 电话会议 <input type="checkbox"/> 其他：（请文字说明其他活动内容）
参与单位名称	线上参与盛天网络（300494）2024年年报暨2025年一季报业绩交流会的全体投资者
时间	2025年5月6日（周二）下午15:00-16:00
地点	价值在线（ <a href="https://www.ir-online.cn/">https://www.ir-online.cn/</a> ）网络互动 中证网（ <a href="https://www.cs.com.cn/roadshow/">https://www.cs.com.cn/roadshow/</a> ）网络互动
公司接待人员姓名	董事长、总经理 赖春临 副总经理、财务总监、董事会秘书 王俊芳 首席战略官 高 维 独立董事 孟军梅
投资者关系活动主要内容介绍	<p>1. 请教管理层，咱们的AI虚拟社交产品研发进展如何，何时上线，和竞品比有何特点及竞争优势，以及有何商业模式？</p> <p>答：公司2023年推出AI原生音乐社交APP给麦，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的平台探索的多模态应用产品，已在多模态模型中的情感分析、语音、文字识别等领域实现应用突破，在文本与声音的融合功能中已接入包括DeepSeek、MiniMax大模型、字节跳动旗下的豆包AI工具、月之暗面的kimi模型等。</p>

公司在 AI 虚拟社交、AI 虚拟人角色伴聊、AI 虚拟人分身创建等玩法已经有相关技术储备，计划开放 AI 虚拟人分身创建，支持更多功能，如由 AI-CP、AI 疗愈师、AI 萌宠、AI 主播等角色提供声音疗愈、情感咨询等，目前正在持续完善相关功能表现，AI 虚拟人社交功能将于近期上线。

未来，公司希望通过自然语言处理技术，在游戏和社交场景中为用户配备有情绪、有个性的智能 NPC 和 AI 主播，并持续探索多模态大模型与公司社交业务在多种玩法契合的可能。给麦将继续在 AI 音乐创作方向深耕，致力于在娱乐社交和工具属性上实现更深层次的挖掘和创新，成为从智能 NPC 到 AI 虚拟陪伴的社交应用。

**2. 请问公司在人工智能 AI 布局是怎样的，并展望一下未来公司在 AI 领域的竞争力。**

答：公司率先开启游戏、社交领域的原生应用探索。目前已发展成为应用层、模型层、基建层全覆盖的 AI 泛娱乐平台。2023 年公司成立了 AI 创新实验室，致力于推动 AI 技术在公司业务中的深度融合与创新应用。

在应用层方面：公司目前在社交和游戏都完成了应用层的探索与落地。在社交业务方面，公司 2023 年推出 AI 原生音乐社交 APP 给麦，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的平台探索的多模态应用产品，已在多模态模型中的情感分析、语音、文字识别等领域实现应用突破，并持续探索多模态大模型与公司社交业务在多种玩法契合的可能。在游戏业务方面，公司在 AI+社交游戏领域实现了大模型的游戏原生应用落地。公司自研的 AI 社交小游戏《字灵契约》已稳定接入豆包 AI 工具，实现了多模态交互的创新玩法，该游戏为公司在 AI 领域的探索产品。随着以 DeepSeek 为代表的开源推理模型能力的提升，公司于 2025 年初接入 DeepSeek 模型研发的一款 AI 社交推理小游戏《密语炸弹》，目前已完成了一轮内部平台测试。

在模型层方面：公司充分利用以 DeepSeek 为代表的先进模型、公司在 AI 领域的集大成之作自研的 VRACE AI 平台能力，进一步赋能 AI 游戏和游戏社交场景，在虚拟陪伴、游戏内容生成、玩家行为分析、智能客服等多个领域展开多项尝试。

在基建方面：公司通过自建云与算力体系的差异化布局，在边缘场景中形成独特优势，不仅实现了省内 0-20ms 超低延迟，还构建了弹性算力池，可灵活调度支撑 AI 推理需求。此外，公司通过云机房解决方案深度布局 5G 边缘计算节点，在游戏、社交等高频交互场景中优化 AI 应用效率，降低技术应用门槛。公司自主研发的盛天云，涵盖了云计算、云存储、云网络、CDN 加速、云安全等六大块的基础服务，为公司各业务提供了全链路的技术支撑。

### **3. 请问 AI 应用后续规划和储备项目上线节奏可以怎样展望？**

答：公司将依托 VRACE AI 平台的多模态生成能力，深度融合游戏与社交场景，加速 AI 应用的玩法创新落地。公司将充分利用以 DeepSeek 为代表的开源模型及自研 VRACE AI 平台的能力，进一步赋能 AI 游戏和游戏社交场景，在虚拟陪伴、游戏内容生成、玩家行为分析、智能客服等多个领域展开多项尝试。在游戏领域，探索更多 AI+社交游戏领域的游戏原生应用落地，并深化 AI 工具在内容创作的效率优化；在社交领域，持续迭代给麦 APP 的 AI 音乐创作与虚拟陪伴功能，探索 AI 虚拟人分身、情绪计算等前沿技术，构建“AI+社交+娱乐”的闭环生态。

### **4. 想请教一下游戏业务未来的规划，包括在 IP 和发行两个层面分别如何考虑。**

答：一方面，公司将深化与光荣特库摩等国际 IP 方合作，围绕《三国志》《真·三国无双》等核心 IP 开发衍生品类与跨媒介内容，延长 IP 生命周期。另一方面，加速《真·三国无双 天下》（IP 改编）、《星之翼》（原创 IP）等重点产品的全球发行，通过云游戏技术实现

多端适配，结合本地化运营提升海外市场份额。此外，公司还将通过 Paras 工作室持续挖掘优质独立游戏，打造创作者友好的生态与社区运营，打造“中国故事+全球玩法”的精品游戏矩阵，推动中华文化 IP 全球化传播。

**5. 根据 2024 年年报显示，公司未来将开启精品游戏出海之路。请问公司介绍当前出海布局情况。**

答：在游戏方面，公司旗下原创 IP 机甲美少女与经典 GVG 格斗玩法的 3D 竞技游戏《星之翼》已于 2024 年 11 月 21 日正式在日本发行，计划于 2025 年在韩国及东南亚地区发行。2025 年 4 月，《星之翼》与日本老牌玩具制造企业“株式会社寿屋”旗下 IP“机甲少女”开启联动，双方联合推出的系列角色将陆续登录游戏。目前，该游戏在日本地区月流水占整体月流水比重已超 60%，这标志着公司海外游戏布局迈入新阶段。未来公司将长线运营《星之翼》这款游戏。同时，公司将深化与光荣特库摩等国际 IP 方的合作，围绕《三国志》《真·三国无双》等核心 IP 开发更多衍生品类与跨媒介内容，延长 IP 生命周期。具有光荣特库摩正版 IP 授权的新无双动作游戏《真·三国无双 天下》亦具备游戏出海潜力。

除此以外，公司在 2021 年成立独立游戏发行 Paras 工作室，志在开发更多更好的独立游戏并开展游戏发行，发掘、扶持更多的优秀独立游戏产品出海。Paras 工作室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。2023 年以来，Paras 工作室服务客户覆盖全球多个国家的游戏研发工作室，新增签约游戏多个，帮助中国游戏扬帆海内外。其签约发行的《活侠传》在 2024 年第二季度正式登陆 Steam 平台，在海内外市场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。该游戏预计 2025 年上线 DLC 版本，公司将持续针对该游戏做二次创作，进行长期运营。未来公司将通过 Paras 工作室

持续挖掘优质独立游戏，利用 AI 技术优化海外发行效率。

在社交方面，公司在拓展垂直社交领域的功能研发和迭代，将 AIGC 的能力进一步赋能已有社交产品，并结合公司在社交业务的积累和沉淀，筹备公司相关社交产品的全面出海。此举将拓展产品的市场边界、增加用户规模和收入来源，同时利用不同地区的文化和资源优势实现多元化发展。

此外，公司将以技术赋能内容，基于 VRACE AI 平台提供的多模态 AI 技术，赋能公司旗下各泛娱乐应用的玩法创新，深度挖掘海外市场用户的本地化需求，重点突破泛娱乐领域的全球化场景应用。

**6. 我们看到公司互联网娱乐平台方面取得了不错的成绩。根据公司披露的信息，公司最近几年海外收入从 2022 年的 29.57% 下降到 2024 年的 14.34%。请问公司在游戏出海中遇到哪些挑战以及在市场如此卷的情况下如何破局？**

答：公司在游戏出海中，面临的挑战包括海外市场监管政策复杂，不同地区用户文化偏好差异显著，若未能充分适应目标市场规则，可能面临产品上线受阻或用户接受度低的风险；也包括汇率波动、地缘政治冲突等可能影响海外业务收益的外部因素。为应对风险，公司积极、及时地组建了专业运营团队，深入研究目标市场政策法规与用户需求；同时，在经典游戏在成熟期面临流水增长瓶颈的情况下，公司展开了多个游戏项目的独代发行探索，通过《真·三国无双 天下》《星之翼》《活侠传》等产品强化文化输出，结合 AI 技术优化海外发行策略。

**7. 请问 2025 年公司发展前景如何？业绩能否大力提升？有无重组并购的意愿？**

答：在 2025 年第一季度，盛天网络交出了一份较为亮眼的成绩单，公司收入较去年同期增长 24.16%，主要是广告业务收入以及游戏发行业务收入相比上期有了显著增加。此外，公司本期经营活动产生的现

现金流量净额同比增长达到 94.21%，每股收益同比增长 78.01%，公司经营效益在 2025 年第一季度已经实现了较为明显的修复与提升，整体经营状况呈现出向好态势。

从资金储备情况来看，盛天网络目前货币资金超 10 亿，较为充足的现金储备为公司后续的发展提供了坚实的资金基础。公司多年来持续在年报中披露，将积极采用包括但不限于外延式发展的方式，进一步增强核心竞争力。在投资并购方面，公司保持积极且审慎的态度，重点关注与公司主营业务具有协同效应的横向或者纵向机会，希望可以通过投资并购进一步优化资源配置，提升公司的综合竞争力。公司将严格遵守信息披露相关要求，确保投资者能够及时、准确地了解公司在并购方面的动态。若有相关进展，公司将严格按照法律法规和证券交易所的规定，及时履行信息披露义务。

**8. 请问贵公司的《真三国无双 天下》手游什么时候能测试和上线？能具体说一下吗？非常期待！**

答：该游戏已于 2024 年 8 月 3 日获得移动端、客户端进口版号，目前仍处于监修阶段，计划将于近期进行玩家测试、持续补充版本内容和深度，并预计于 2025 年年内正式发行。该游戏系由光荣特库摩正版授权，还原了无双系列特有的割草战斗，玩家可以在广阔的三国战场中体验一骑当千的快感。游戏内提供超多战役地图供玩家尽情驰骋、无拘束战斗，让玩家通过连段追击、自由连招等方式以经典华丽无双大招满屏割草，为玩家带来焕新动作体验。

**9. 公司在年报中显示 2024 年因为进行了共 2.7 亿元的资产减值，导致年度亏损，请具体说明减值项目及原因，未来一年是否还会继续减值？**

答：公司 2024 年全年计提资产减值准备金额合计为 2.73 亿元，主要原因是计提对天戏互娱商誉减值和游戏预付分成款减值。一方面，天戏互娱已上线产品收入出现下滑，报告期内新上线产品《剑与骑士

	<p>团》流水表现不及预期，另有一款筹备中的 IP 游戏产品《大航海时代：海上霸主》原计划在报告期内推出，但基于市场环境动态以及产品多轮测试，公司与合作伙伴经友好协商后决定终止该联合开发发行项目。另一方面，公司对《剑与骑士团》等游戏在 2024 年末的预付分成款进行了减值测试并计提了减值准备；对《零域幻想》等在 2024 年末的游戏资产进行了减值测试并计提了减值准备，使得公司利润出现明显下滑。</p> <p>截至 2024 年末，上海天戏所存在的商誉仅剩约 9,874 万元，且公司基于战略聚焦策略，在 2024 年已经对发行不及预期的游戏其剩余未摊销金额全额计提减值损失，同时也对终止发行游戏的开发支出全额计提减值损失。公司始终将提升核心竞争力、增强持续盈利能力作为首要目标。目前公司已完成业务结构深度优化，未来公司将基于当前经营状况、行业趋势及战略规划，以更加稳健的经营策略、更加高效的管理机制、更加开放的创新思维，全力推动业绩持续增长，以优异的经营成果回报广大投资者的信任与支持。</p>
<p>关于本次活动是否涉及应披露重大信息的说明</p>	<p>本次活动不涉及未公开披露的重大信息。</p>
<p>附件清单</p>	<p>无</p>
<p>日期</p>	<p>2025 年 5 月 6 日</p>