

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：2025-003

投资者关系活动类别	☐ 特定对象调研 ☐ 分析师会议 ☐ 媒体采访 ☒ 业绩说明会 ☐ 新闻发布会 ☐ 路演活动 ☐ 现场参观 ☐ 电话会议 ☐ 其他：（请文字说明其他活动内容）
参与单位名称	投资者网上提问
时间	2025年6月12日（周四）下午 14:30—16:50
地点	公司通过全景网“投资者关系互动平台”（ https://ir.p5w.net ）采用网络远程的方式召开业绩说明会
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
投资者关系活动主要内容介绍	投资者提出的问题及公司回复情况 公司就投资者在本次说明会中提出的问题进行了回复： 1、公司在 2024 年业绩说明会中表示今年将发力出海，今年社交、游戏都会出海吗？当前出海进度如何？ 社交和游戏都是公司在 2025 年发力出海的重要方向。 1) 在游戏领域，公司将对 IP 游戏进行深度挖掘，加速游戏出海。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。同时，加速 IP 改编游戏《真·三国无双 天下》以及原创 IP 游戏《星之翼》等重点产品的全球发行，通过云游戏技术实现多端适配，结合本地化运营策略提升海外市场份额。 《星之翼》于 2024 年 11 月 21 日正式在日本发行，近期也已经在韩国及东南亚地区发行。上线首月在日本市场斩获 Google Play 与 App Store 双榜第二，Steam 日区热销榜前二。2025 年，《星之翼》在日本地区月流水占比已超 60%，成为公司游戏发行收入的重要来源。目前该游戏在海外地区的流水逐步走高，标志着公司海外游戏布局也迈入了新的阶段。 此外，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，打造“中国故事+全球玩法”的精品游戏矩阵，推动中华文化 IP 的全球化传播。 2) 在社交领域，公司将以技术赋能内容，探索泛娱乐出海。公司将加强在游戏社交、音乐社交等泛娱乐领域的深入创新，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。公司目前正在开发一款 AI 社交出海产品，预计在今年正式进入海外市场。 2、请问公司游戏业务未来的规划如何？ 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。
--	---

3、怎么看公司 AI 应用的后续规划和储备项目的上线节奏？

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、对核心爆款游戏运营方面有何新玩法？

融合机甲少女与经典 GVG 格斗玩法的 3D 竞技游戏《星之翼》于 2024 年第二季度在国内地区首发上线，该游戏以 1V1、2V2 对战为核心玩法，玩家可操纵个性鲜明、战斗风格迥异的机甲少女，通过格斗射击、敏捷操作和战术制定等操作，感受不止于地面的三维战斗体验。游戏以其独特的对战玩法、极致流畅的战斗体验以及丰富多样的角色设定，受到格斗游戏职业选手及大众玩家的一致好评。

运营方面，公司借助《星之翼》扩大海外游戏发行的影响力。在上线初期并未开启海外宣发，《星之翼》便凭借精良的游戏质量吸引了大量海外玩家前来体验并自发搭建日文 wiki 站为游戏宣传，游戏海外热度迅速提升，融入中华文化的游戏角色亦凭借国风形象及中国功夫技能成为海外热门角色。借此机会，公司于 2024 年 11 月 21 日正式在日本发行该游戏，近期也已经在韩国及东南亚地区发行。该游戏在日本上线后，在日本市场首月即斩获 GooglePlay 与 App Store 双榜第二，Steam 日区热销榜前二的成绩。目前该游戏在海外地区的流水逐步走高，标志着公司海外游戏布局也迈入了新的阶段。

此外，公司开始探索 IP 联动，为提升《星之翼》的 IP 属性而努力。

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《Frame Arms Girl》开启联动，双方联合推出的“机甲少女 Frame Arms Girl”系列角色“轰雷改”“短剑”“猎刃”等将陆续登录游戏。

公司致力于为全球玩家提供高质量的游戏产品，未来将坚持“打造优质游戏、传播中国文化”的理念，进一步拓展海外市场，不断引进及推出优秀的游戏作品，致力于将中国原创 IP 推向世界。

5、新场景包括 AI 云游戏这块的布局是怎样的，有何远景目标？

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。

6、谷子经济板块涨 3 个点，公司跌 3 个点，谷子经济给公司带来多少收入？公司是不是谷子经济概念股？

公司长期深耕数字娱乐领域，在 IP 运营等方面经验丰富。谷子经济即二次元文化周边经济，主要围绕动漫游戏等 IP 发展。在二次元领域，公司旗下融合机甲少女与经典 GVG 格斗玩法的 3D 竞技游戏《星之翼》在 2025 年 4 月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，推出了系列角色和道具。公司会持续关注行业动态，积极探索相关机会。

7、请问公司 2025 年主要经营目标是怎样的？

2025 年，公司将继续秉持“科技赋能场景，让娱乐更有趣”的战略使命，深度把握 AI、虚拟现实等技术变革带来的产业机遇，以 AI 驱动内容创新与场景拓展为主线，构建“应用层突破 + 模型层深耕 + 基建层夯实”的三维发展布局。公司将坚持内生增长与外延拓展双轮驱动，在聚焦游戏、社交等核心业务内生发展的同时，积极探索与游

戏、社交、AI 应用、IP、AR/VR 等领域优质企业的并购投资机会，整合产业链资源，强化技术协同效应，加速构建由科技深度赋能的泛娱乐产业生态闭环。具体而言，将重点开展以下工作：1）全力推进 AI 战略，探索 AI 应用层的创新拓展；2）加大 AI 模型层和基建层建设力度；3）IP 游戏深度挖掘，加速游戏出海；4）以技术赋能内容，探索泛娱乐出海。

8、天戏互娱经营恶化，后续怎样调整业务恢复盈利能力？

2024 年天戏互娱有几款新产品发行不成功，对经营业绩的影响都已经在当年体现，不会影响后期业绩。目前天戏互娱在运营的游戏经营情况稳定。还有一款 IP 改编游戏《真三国无双天下》在开发之中，即将上线，天戏互娱将继续在 IP 运营领域探索新的机会，力争实现收入企稳回升。

9、你好，请问，二季度业绩和半年报盈利了吗？

公司 2025 年第一季度实现营业收入 3.15 亿元，同比增长 24.16%，实现归属于上市公司股东的净利润 2,543.08 万元，同比增长 78.56%，整体经营效益实现了较为明显的修复与提升。公司 2025 年第二季度的具体业绩情况，请以公司届时在指定信披媒体和巨潮资讯网披露的定期报告为准，感谢您的关注。

10、目前广告业务的经营情况亮点有哪些？

1）公司成立 AI 创新实验室加强对 AIGC 技术的研究和应用，能够提升广告内容制作的效果和效率。2）公司自有易乐游网娱平台、易乐玩游戏平台积累海量用户，易乐游平台是游戏厂商精准营销和投放的首选渠道之一。公司代理的媒介资源覆盖搜索引擎、社交平台、直播平台、短视频等互联网流量入口，与 B 站、虎牙、斗鱼、网易有道等保持长期稳定的合作关系，且拥有部分媒体平台的核心代理资质。3）经过多年发展，公司营销服务已覆盖营销策略和创意、媒体投放和执行、效果检测和优化、精准营销、流量整合等完整的服务链条。

11、公司在 AI 领域的主要竞争力？

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。

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，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。

	12、公司目前 AI 虚拟社交产品研发进展如何？ 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。 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。
关于本次活动是否涉及应披露重大信息的说明	本次活动不涉及未公开披露的重大信息。
附件清单	无
日期	2025 年 6 月 12 日