

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

2024 年年度业绩说明会投资者关系活动记录表

编号：2025-002

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 ☐其他
参与单位名称及人员姓名	巨人网络 2024 年度业绩说明会采用网络远程方式进行，面向全体投资者
时间	2025 年 5 月 16 日 15:00 -16:30
地点	深圳证券交易所“互动易平台” http://irm.cninfo.com.cn “云访谈”栏目
上市公司接待人员姓名	总经理张栋，董事、董事会秘书孟玮，独立董事顾文贤，独立董事凌鸿，财务总监任广露
投资者关系活动主要内容介绍	1、请问今年在海外市场的开拓上面有什么进展？预计全年海外业务有多大增长？ 答：您好，全球化发展是公司坚定不移的战略。公司自研游戏均已将开拓海外市场作为重点目标，不断完善海外发行团队的建设，提升公司海外研发与发行的综合实力。2024 年，《Super Sus》帮助公司在自研游戏“出海”方面更进一步，其收入屡创新高，同比增长超过 50%，在东南亚和南美巩固了社交推理类游戏头部品牌，并进一步向美国和欧洲稳健拓展。未来公司将持续推进全球化战略，将海外业务覆盖至更多地区，不断扩大收入规模，并尝试在自研游戏中融入更多中国文化元素，向海外用户展示与传播中国文化的独特魅力。 2、公司在研发创新方面有怎样的长期战略规划？ 答：您好，公司在研发方面坚持以自研为主，聚焦擅长赛道，集

	中资源打造爆款。公司不断巩固最核心且擅长的国战 MMORPG 及多人休闲竞技赛道，也将基于对游戏行业未来创新方向的理解，结合自身经验和能力禀赋，聚焦资源投向少数关键项目，努力打造符合时代潮流和用户需求的爆款产品。同时，科技赋能游戏研发与运营，是公司布局未来增长的抓手。公司将 AI 提升为核心业务，与游戏业务齐头并进。 3、公司在 AI 技术的研发和应用方面取得了哪些成果？ 答：您好，经过两年的积累，公司已构建起围绕自研大模型为核心的全方位 AI 基础能力，在技术、场景、生态方面均已展现出领先的技术穿透力。公司在图像、视频、语音、代码、文本、策略等方面构建了高效的 AI 生产链路，实现 AI 工业化管线与多模态全矩阵布局，在 AI 技术的游戏场景落地上呈现出清晰的演进逻辑——前期聚焦研发提效，中期突破体验优化，终局指向玩法创新。 4、请问超自然行动组什么时候上线？ 答：您好，公司自研多人组队手游《超自然行动组》已于 2025 年初开启不删档付费测试，近期用户数据增长表现优异，公司计划于 2025 年内正式上线推广。 5、请问《原始征途》近期表现如何？ 答：您好，《原始征途》近期 APP 端用户及流水表现稳健，小程序于 2025 年 1 月正式开启买量投放，贡献了可观的增量流水，助力实现用户扩圈。 6、公司本期盈利水平如何？之后的盈利有什么增长点？ 答：您好，感谢关注。2024 年公司实现归属于上市公司股东的净利润 14.25 亿元，同比增长 31.15%；实现归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 16.23 亿元，同比增长 18.23%。 公司将努力实现存量游戏的稳健运营，同时在征途 IP 和休闲竞技两条核心赛道之外拓展品类，寻找新的增长机遇，从而实现中长期的多元化发展。此外，公司将持续强化内部管理效能，提升运营效率，优化资源配置，严格控制成本费用。
--	---

	7、你们行业本期整体业绩怎么样？你们跟其他公司比如何？ 答：您好，根据游戏工委（GPC）公布的数据，2025 年第一季度中国游戏市场收入 857 亿元，同比增长 17.99%。公司第一季度实现营业收入 7.24 亿元，同比增长 3.94%。公司存量游戏表现稳定，新游戏的贡献预计将在未来逐渐实现。 8、行业以后的发展前景怎样？ 答：您好，中国游戏行业在规范化中寻求创新，整体市场规模持续增长，政策环境持续优化，技术赋能与全球化布局成为关键增长引擎，但竞争格局分化加剧，内容精品化与合规运营仍是核心挑战。
附件清单（如有）	无
日期	2025 年 5 月 16 日