

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

公告编号：2025-定 001

巨人网络集团股份有限公司 2024 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 1.40 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。经过二十年的发展和沉淀，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《征途》手游、《征途 2》手游、《原始征途》手游，以及于 2024 年正式上线的小程序游戏《王者征途》。“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榜首，并长期占据 App Store 小游戏、智力游戏免费排行榜前五名。

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 29.23 亿元，同比持平，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%。整体而言，公司游戏产品线全年运营态势平稳，小程序游戏业务爆发增长，投资收益较去年则有显著改善。

公司具体经营情况如下：

1、征途 IP 赛道：成熟产品实现用户扩圈，小程序端完成从零到一突破

赛道以打造长青游戏为追求，全系多个产品同步发力，上线多个季度资料片，通过全新的玩法、福利与活动，激活玩家群体的活跃度，为征途 IP 游戏生态注入新活力。六月的年度“征途嘉年华”和十月的周年庆典持续吸引核心玩家的热情参与，强化了玩家对游戏的归属感与认同感。《原始征途》还创新性地利用短剧这一新形式进行营销，邀请短剧领域头部艺人孙樾主演宣传短剧，结合大女主代言人余诗曼的品牌影响力，形成“短剧+代言人”双驱动模式，精准契合买量需求，传播辐射范围广泛，成功吸引大量潜在用户。

爆款新游戏《王者征途》凭借独特的玩法设计与精准的市场定位，实现了小程序端的突破，自 2024 年 2 月上线小程序平台以来，成功引入超 2,500 万新增用户，全年贡献流水 6 亿元。此外，《原始征途》小程序在 2025 年 1 月正式开启买量投放，亦贡献可观的增量流水，助力用户扩圈。广泛的渠道覆盖，让征途游戏触达不同用户生态圈，快速积累起庞大且忠实的玩家群体，为征途 IP 长青发展筑牢根基。

2、休闲竞技赛道：拳头产品重拾增长，《太空杀》夯实品类优势

作为休闲竞技品类的长青标杆，《球球大作战》于报告期内实现了流水显著增长。该游戏紧跟时代潮流和用户需求，通过更新经典玩法、优化付费内容等手段，核心用户留存创近年新高，ARPU 及付费渗透率同比大幅提高，单月流水创五年新高。《球球大作战》还上线小程序版本，全年累计注册用户达到 300 多万，DAU 达到 20 万，为 APP 端积累了大量潜在用户。

报告期内，太空狼人杀手游《太空杀》继续迭代版本内容，优化用户体验。该游戏充分利用 IP 联动进行破圈，先后与奥特曼、猪猪侠、名侦探柯南等知名 IP 开启联动，游戏内新角色、新玩法围绕联动 IP 深度融合，带给用户全新体验，维持了其在品类的领跑地位。同时《太空杀》积极探索“游戏+AI”的创意，先后推出了“推理剧场”、“残局挑战”和“内鬼挑战”等 AI 原生游戏玩法，参与体验的玩家数量超过数百万，广受好评。特别是 2025 年 3 月上线的“内鬼挑战”，是业内首次将 Deepseek 大模型能力应用到推理游戏品类，该游戏与 AI 的深度融合程度于行业内处于领先地位。

此外，《太空杀》的海外版《Super Sus》2024 年收入续创新高，同比增长超过 50%，巩固了其作为东南亚及南美地区社交推理头部游戏品牌的地位，并稳步向美国和欧洲拓展。

3、其他品类：《月圆之夜》优化商业模式，在研产品有望破局

公司策略卡牌游戏《月圆之夜》继去年从独立单机向联网玩法转型之后，不断迭代商业化，挖掘变现潜力，联网模式的收入占比持续提升，流水体量同比显著增长；同时与多家知名品牌联动，推动市场认知度突破。目前该游戏的单机和联机都在预研新的玩法模式，预计 2025 年上半年开启测试，有望为游戏的内容生态以及商业化注入新活力。

公司正在积极自研新游戏，拓宽产品矩阵，打造新增长点。其中，多人组队游戏《超自然行动组》，已于 2025 年初开启不删档付费测试，计划于 2025 年正式上线推广。此外，一款中国历史题材的 SLG 游戏《五千年》及一款休闲竞技类策略对抗游戏《口袋斗蛭蛭》均已取得版号。

4、AI 创新：打造游戏+AI 生态图谱，AI 玩法探索多点开花

公司的 AI 战略始于对行业趋势的敏锐洞察。公司在行业内率先提出全面拥抱 AI 浪潮，迅速组建 AI 实验室，确立了革新游戏生产、推动玩法创新的发展目标。经过两年的积累，公司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。公司在 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。

研发提效方面，公司自 2023 年开始陆续搭建了一系列内部 AI 工具平台，深入应用到公司各业务部门研发管线中，显著提高研发效能，降低研运成本。

1) GiantGPT 作为行业首发的通用认知对话大模型之一，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、长期记忆等基础能力进行深度优化，其应用效果已在公司多个游戏业务场景中得到验证。

2) 巨人摹境是业内率先支持团队协作的 AI 绘画生产平台，构建了协作式标准 AI 美术工业化管线。传统 WebUI 的文生图和图生图各有独立页面，而巨人摹境将所有生成操作整合在一个页面，省去繁琐切换，并且生成内容以独立图层呈现，支持透明通道与图层交互。

3) 公司自研的 BaiLing-TTS 是业内首个支持多种普通话方言混说的语音大模型，构建了涵盖 20 种方言、超过 20 万小时的普通话和方言数据集，并采取多项创新技术进行大模型训练，不仅支持普通话零样本克隆，还能够生成河南话、上海话、粤语等多种方言语音。

4) 公司自研的 CodeBrain 是 AI 代码生成大模型，帮助开发者进行实时代码生成，从而减少重复编码过程，已助力研发效率提升 30%-40%，翻译大模型则实现 100%替代第三方供应商初翻，极大地降低了翻译成本。

公司于 2024 年底的中国游戏产业年会上发布“千影 QianYing”有声游戏生成大模型，实现了有声可交互游戏视频生成的新突破。千影大模型包含两大核心模块：YingGame 视频生成大模型与 YingSound 视频配音大模型。YingGame 作为开放世界游戏视频生成大模型，结合视频配音大模型 YingSound 的精准音效生成能力，实现了有声可交互游戏视频生成的新突破。这是对下一代游戏内容生成与交互形式的一次探索。千影的发布意味着公司实现了自研大语言模型、语音大模型与视频大模型的多模态全矩阵布局。

同时，随着模型能力提升、推理成本下降，公司加快推动 AI 驱动游戏玩法创新与体验优化。

《太空杀》是业内最早深耕 AI 原生玩法的游戏产品，陆续推出了“推理剧场”、“残局挑战”和“内鬼挑战”等功能模式。其中，“AI 残局挑战”是业内首个基于多智能体大模型（Multi-Agent LLM）打造的 AI 原生玩法，其以“1 个真人玩家+N 个 AI 玩家”的模式展开，每个 AI 玩家的发言和决策均由大模型实时生成，无需依赖人类预设内容，AI 具备谋略、伪装、欺骗、协作等高智慧行为表现。这一玩法不仅增加了游戏的复杂性和挑战性，还赋予真人玩家更多的策略空间。2025 年 3 月上线的“内鬼挑战”，则首次将 DeepSeek 能力深入应用到游戏的玩法创新，借助 DeepSeek 强逻辑推理、低延迟、拟真交互等特性强化 AI 玩家的能力，重新定义了人机对抗的智能边界。

《原始征途》也持续探索利用 AI 技术提升用户体验。2024 年，基于 GiantGPT 为《征途》系列游戏打造了陪伴型智能 NPC，赋予 NPC 性格、情绪和长期记忆，助力提升玩家粘性。2025 年 3 月全面接入国产大模型 DeepSeek-R1 满血版，其核心 AI 智能 NPC “小师妹”完成技术升级，以“游戏策略专家”与“情感陪伴”双重定位亮相，为玩家提供更智能、更人性化的交互体验，这一升级已面向全量用户开放。

在自研的基础上，公司坚信在 AI 产业的生态共建与开放合作亦是突破技术壁垒、释放产业潜能的核心路径。公司持续拓展产业上下游的合作和投资布局。2025 年 2 月公司宣布与阿里云深化 AI 合作，加强游戏场景的 AI 落地应用及算力生态建设等领域联动。投资方面，2025 年 2 月公司宣布参与 AI 图像生成平台 LiblibAI（哩布哩布 AI）最新融资，为本轮产业投资方。作为 AI 图像生成赛道明星创业公司，LiblibAI 发展势头迅猛，在 AI 图形创作赛道已经具有中国最大的 Lora 创作者社区生态，公司将与 Liblib 社区建立更紧密的合作。

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

	2024 年末	2023 年末	本年末比上年末增减	2022 年末
总资产	14,742,575,985.33	13,370,515,051.64	10.26%	13,209,068,645.28
归属于上市公司股东的净资产	12,822,947,321.59	11,688,701,654.62	9.70%	11,856,969,474.52
	2024 年	2023 年	本年比上年增减	2022 年
营业收入	2,922,846,402.21	2,924,173,672.43	-0.05%	2,037,707,421.34
归属于上市公司股东	1,424,901,718.85	1,086,440,305.95	31.15%	850,952,891.35

的净利润				
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,622,746,717.13	1,372,519,975.09	18.23%	1,017,874,613.71
经营活动产生的现金流量净额	1,034,206,211.93	1,125,072,143.78	-8.08%	736,854,360.96
基本每股收益（元/股）	0.78	0.59	32.20%	0.46
稀释每股收益（元/股）	0.78	0.59	32.20%	0.46
加权平均净资产收益率	11.56%	8.93%	2.63%	7.58%

(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	696,402,216.01	730,735,204.28	791,274,181.21	704,434,800.71
归属于上市公司股东的净利润	352,409,048.46	365,301,827.70	353,093,651.88	354,097,190.81
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	404,618,536.43	479,774,626.96	389,792,919.64	348,560,634.10
经营活动产生的现金流量净额	266,305,471.33	198,683,105.90	269,930,304.91	299,287,329.79

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

报告期末普通股股东总数	71,114	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	59,237	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
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	29.16%	564,205,115	0	质押	255,927,582	
					冻结	70,612,118	
上海腾澎 投资合伙 企业（有 限合伙）	境内非国 有法人	10.11%	195,574,676	0	质押	71,000,000	
香港中央 结算有限	境外法人	4.05%	78,432,985	0	不适用	0	

公司						
巨人网络集团股份有限公司—第一期员工持股计划	其他	3.14%	60,731,398	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	1.43%	27,626,118	0	不适用	0
上海铼铈投资咨询中心（有限合伙）	境内非国有法人	1.15%	22,192,397	0	不适用	0
张跃军	境内自然人	1.06%	20,467,900	0	不适用	0
中国农业银行股份有限公司—中证500交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.98%	18,919,000	0	不适用	0
付兆廷	境内自然人	0.83%	16,030,500	0	不适用	0
太平人寿保险有限公司—传统—普通保险产品—022L—CT001 深	其他	0.66%	12,681,300	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；张跃军信用证券账户持有 10,184,900 股；付兆廷信用证券账户持有 16,030,500 股。					

持股 5%以上股东、前 10 名股东及前 10 名无限售流通股股东参与转融通业务出借股份情况

适用 不适用

单位：股

持股 5%以上股东、前 10 名股东及前 10 名无限售流通股股东参与转融通业务出借股份情况								
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	21,061,114	1.07%	5,593,200	0.29%	27,626,118	1.43%	0	0.00%

—华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金								
中国农业银行股份有限公司—中证 500 交易型开放式指数证券投资基金	7,412,900	0.38%	2,234,800	0.12%	18,919,000	0.98%	0	0.00%

前 10 名股东及前 10 名无限售流通股股东因转融通出借/归还原因导致较上期发生变化

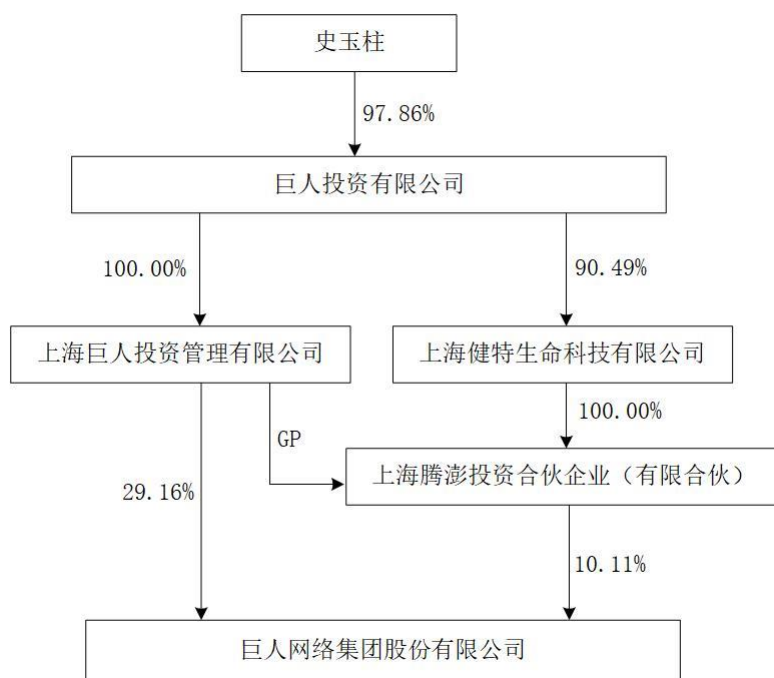
适用 不适用

(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）

2025 年 4 月 25 日