

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

公告编号：2026-定 001

巨人网络集团股份有限公司 2025 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 1.90 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

公司是以互联网文化娱乐为主的综合性互联网企业，报告期内主营业务为互联网游戏的研发和运营。公司成立二十余年，始终秉持“聚焦精品、用户第一、阳光经营”的发展理念，长期坚持自主研发、精品化发展战略，先后在电脑端网络游戏和移动端网络游戏市场打造多款精品大作，特别在国战 MMORPG 和休闲竞技赛道领域建立了良好的竞争优势。

国战 MMORPG 赛道的代表作是“征途”系列产品。在电脑端网络游戏时代，公司自研自发了《征途》《征途 2》《绿色征途》《征途怀旧版》四款产品。在移动端网络游戏时代，“征途”系列尝试新的突破，自研自发和与渠道合作共举，主要产品包括《征途》手游、《征途 2》手游、《原始征途》手游，以及 2024 年上线的小程序游戏《王者征途》，形成多终端协同布局。“征途”IP 是国战类 MMORPG 网游最知名品牌之一，《征途》在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。

休闲竞技赛道主要包括《超自然行动组》《球球大作战》《太空杀》等产品。《球球大作战》是公司自研自发的首款多人休闲竞技类手游，已成为行业知名的优质 IP，累计设备安装量达 6 亿台，峰值 DAU 超 2900 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。于 2025 年 1 月 23 日上线的中式微恐题材手游《超自然行动组》，迅速成长为新的现象级爆款，累计注册用户超 2 亿、累计流水超 50 亿元，进一步巩固了公司在休闲竞技赛道的优势。

公司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，公司经营业绩全面大幅增长，实现营业总收入 50.47 亿元，较上年同期增长 72.69%；归属于上市公司股东的净利润 17.55 亿元，较上年同期增长 23.13%；扣除非经常性损益后的归属于上市公司股东的净利润 21.27 亿元，较上年同期增长 31.10%；经营活动产生的现金流 29.85 亿元，较上年同期增长 188.64%。报告期末，公司总资产 189.63 亿元，较上年末增长 28.63%；资产负债率仅为 18.67%，且公司负债以经营性负债为主，其中合同负债 17.10 亿元，较上年末增长 169.85%，主要系《超自然行动组》递延收入增加所致。综上，公司财务结构稳健、偿债能力充足、抗风险能力优异，健康的资本结构可为公司日常经营与长期业务发展提供坚实支撑，增厚股东内在价值。

报告期内，公司两大核心赛道发展势头强劲，其中休闲竞技赛道凭借《超自然行动组》实现爆款突围，国战 MMORPG 赛道依托“征途”小程序版本布局稳健发力，其他产品有序推进、多点布局，为公司后续业绩增长培育新动能。同时，公司持续深化 AI 技术赋能研发运营，探索落地场景，并在多模态模型、智能体及海外 AI 产品上取得阶段性进展。公司具体经营情况如下：

1. 国战 MMORPG 赛道：“征途”IP 稳健运营，小程序版本强势发力

2025 年恰逢“征途”IP 二十周年，国战 MMORPG 赛道整体经营实现稳健增长，长线运营能力不断提升，用户规模与营收水平达成同步增长。报告期内，公司围绕“中小号春天”“嘉年华盛典”“20 周年庆”等关键节点推出系列重磅资料片，创新黄金服特色玩法，并配套实物奖励与专属游戏权益，有效拉动新老玩家回流，游戏活跃人数同比提升超 16%。同时，赛道持续深化“长青游戏”战略，加快长青内容更新节奏，全面完成非绑经济改革，搭建自由交易与价值变现体系，形成用户体验提升、营收持续增长的良好循环。

赛道产品矩阵表现亮眼，核心新品与成熟版本协同发力。《原始征途》小程序版本正式上线，推出转生系统与全新成长线，精准匹配小程序用户轻量化、高便捷的使用需求，月流水重回 1 亿元，2025 年全年累计新增用户突破 3000 万，流水同比增长 18%。《王者征途》依托微信、抖音、快手等多平台小程序渠道全面覆盖，精准触达不同圈层用户，全年新增用户超 2700 万，年流水突破 7 亿元，成为赛道重要增长引擎。

此外，“征途”IP 品牌建设与创新营销成效显著，实现多元破圈。报告期内，公司推动“征途”IP 与怀远文旅、南京云

锦博物馆、非遗簪花及《甄嬛传》等开展深度跨界联动，打造“非遗+游戏”特色案例，有效提升品牌文化底蕴与市场影响力。同时，通过低成本精品短剧、升级研发+KOL 直播模式实现高效获客，传播覆盖面与用户转化效率大幅提升。



2. 休闲竞技赛道：《超自然行动组》爆款突围，存量 IP 夯实基础

《超自然行动组》作为公司 2025 年休闲竞技赛道重点新品，于 2025 年 1 月 23 日正式上线，其“中式微恐+搜打撤”的差异化玩法，深度契合年轻玩家核心诉求，迅速崛起为手游市场现象级爆款，成为公司业绩增长的核心驱动力。从运营数据来看，该产品市场热度持续走高：长期位居 iOS 免费榜 TOP10，iOS 畅销榜最高排名达第 4 名，DAU 突破 1000 万大关，跻身国内游戏市场千万 DAU 级别长青游戏行列；截至 2026 年第一季度末，累计注册用户超 2 亿，累计贡献流水收入突破 50 亿元。

作为大 DAU 长青游戏品类，《超自然行动组》坚持精细化长线运营，围绕核心玩法高频迭代，拓展内容深度与玩法边界，推出怪物农场等特色副玩法，丰富玩法矩阵、覆盖多元用户需求，结合用户反馈打磨基础体验，并加强构建完善 UGC 作者生态，从而有效提升了用户活跃度，延长产品生命周期。该产品还签约赵露思为全球代言人扩大影响力，抖音、快手双平台相关话题播放量突破千亿次，并持续开展 IP 跨界、非遗文旅联动合作，储备多项后续重磅内容，为用户带来新鲜体验。出海布局方面，产品海外版已率先在港澳台地区开展试点运营，成功进入当地应用商店免费榜前三，取得初步成效，后续计划于 2026 年面向全球正式发行，拓展海外市场版图，有望助力公司实现出海战略重大突破。

此外，《超自然行动组》积极探索 AI 落地场景，依托阿里云、火山引擎、腾讯云等国内头部平台支持，成功推出国内首个千万 DAU 级游戏原生 AI 玩法——“AI 假人”。截至 2026 年第一季度末，该 AI 玩法参与对局数已突破 4 亿场，累计生成 AI 假人数量超 29 亿，充分验证了原生 AI 玩法的市场接受度与商业价值，也体现出公司在布局 AI 大模型与游戏融合领域的先行优势。



报告期内,《星球大作战》作为休闲竞技赛道成熟 IP,继续优化运营策略,夯实 IP 基础,以玩法创新、用户扩圈、生态焕新为目标,实现了用户规模与口碑双升,巩固了赛道基本盘。该产品成功打造小程序生态(抖音、微信)+APP 端双轮驱动,小程序全年累计新增用户超 3500 万,活跃用户超 100 万,助力 APP 端实现高效转化,并实现了年轻用户破圈。作为上线运营十年的经典长青手游,随着用户规模持续扩大,该产品流水具备回升潜力,长期价值可期。



3. 其他产品：卡牌新作上线，丰富产品矩阵

公司在巩固两大核心赛道优势的同时，积极布局其他品类，丰富产品矩阵，着力培育新的业绩增长点。

策略卡牌游戏《月圆之夜》于报告期内重点拓展内容生态与竞技场景，完善商业化体系，实现流水同比增长。该产

品以全产品 IP 联动为手段，先后携手《浪浪山的小妖怪》大电影、《喵斯快跑》等 10 个知名 IP 开展深度合作，有效提高了市场认知度。该产品还于 2026 年 4 月 16 日正式上线了全新 CCG 对战模式，上线初期实现了用户回流与流水提升。



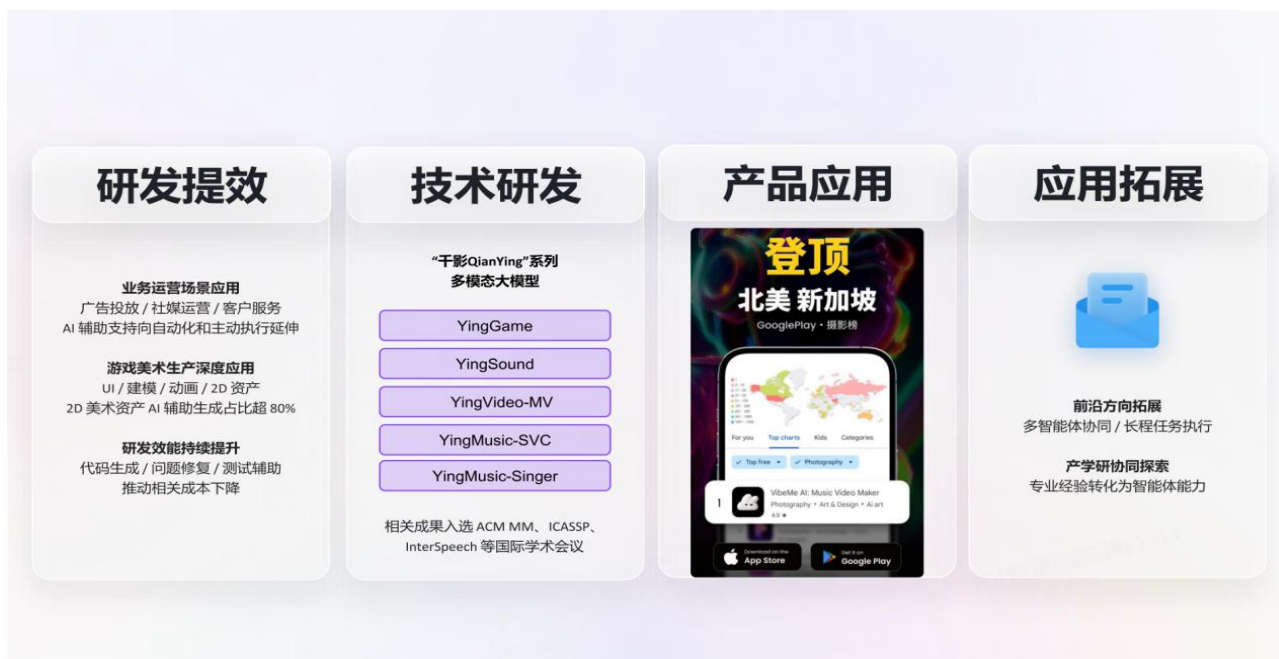
公司在研卡牌游戏《名将杀》已于 2025 年 12 月开启不删档付费测试，并于 2026 年 3 月 17 日登陆 Steam 平台，获得超千人“特别好评”评价，计划于 2026 年暑期档正式上线推广。该游戏是继《月圆之夜》后公司推出的又一款全新卡牌 IP 游戏，由杀牌创始人 Emiliano Sciarra 参与联合设计，创新 16 种身份、三持武器玩法、革新杀牌体验，自付费测试以来，日均活跃用户和流水逐月抬升，截至本报告出具日，月流水已超千万，展现出不俗的市场潜力。



4. AI 技术：深化内部研发赋能，探索行业应用场景

公司十分重视并积极利用 AI 技术提高研发效能。目前公司已经实现从内容生产、广告投放，到社媒运营、客户服务等全业务流程的 AI 化，各类业务逐渐由 AI 辅助支持向自动化和主动执行延伸。在技术中台支持下，AI 技术已广泛应用于游戏美术生成的相关流程，覆盖 UI、建模、动画、2D 资产等环节，其中 2D 美术资产 AI 辅助生成占比已超过 80%。与此同时，公司还大力推动 AI 代码生成技术应用于程序设计、测试、修复等研发环节，有效缩短了研发周期，显著提升项目开发效率，大幅降低综合研发成本。

报告期内，公司在多模态模型、智能体及海外 AI 产品方面亦取得阶段性进展。公司继续优化“千影 Qian Ying”系列多模态模型能力。在 2024 年发布 Ying Game 视频生成大模型和 Ying Sound 视频配音大模型的基础上，进一步推出音乐驱动视频生成模型 Ying Video-MV、零样本歌声转换模型 Ying Music-SVC 及歌声合成模型 Ying Music-Singer，将“千影 Qian Ying”系列模型的应用范围由有声游戏视频生成拓展至音乐视频内容创作领域。相关研究成果已在 ACM MM、ICASSP、Inter Speech 等国际学术会议发表。公司同步推进部分核心技术成果开源，相关代码及模型已在 GitHub、Hugging Face 等平台发布。公司还围绕智能体自主执行、多智能体协同等前沿方向开展技术研发，并与高校专业团队合作，探索将专业经验和创作方法转化为面向具体场景的智能体能力。此外，公司 AI 实验室自主研发的 Vibe Me AI 作为面向海外市场的 AI 视频内容生成产品，自上线后登顶美国、新加坡 Google Play 摄影榜第一，是公司 AI 应用产品的又一次创新尝试。



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

	2025 年末	2024 年末	本年末比上年末增减	2023 年末
总资产	18,962,948,062.93	14,742,575,985.33	28.63%	13,370,515,051.64
归属于上市公司股东的净资产	15,393,247,430.20	12,822,947,321.59	20.04%	11,688,701,654.62

	2025 年	2024 年	本年比上年增减	2023 年
营业收入	5,047,387,122.20	2,922,846,402.21	72.69%	2,924,173,672.43
归属于上市公司股东的净利润	1,754,514,184.37	1,424,901,718.85	23.13%	1,086,440,305.95
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	2,127,472,552.49	1,622,746,717.13	31.10%	1,372,519,975.09
经营活动产生的现金流量净额	2,985,105,474.41	1,034,206,211.93	188.64%	1,125,072,143.78
基本每股收益（元/股）	0.94	0.78	20.51%	0.59
稀释每股收益（元/股）	0.94	0.78	20.51%	0.59
加权平均净资产收益率	12.45%	11.56%	0.89%	8.93%

(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	723,814,403.15	938,385,574.30	1,706,221,699.72	1,678,965,445.03
归属于上市公司股东的净利润	347,867,744.96	429,180,346.08	639,772,904.67	337,693,188.66
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	362,337,017.62	444,284,922.54	677,761,157.63	643,089,454.70
经营活动产生的现金流量净额	217,568,723.50	525,194,017.95	1,108,487,531.39	1,133,855,201.57

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	43,785	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	69,450	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	385,000,000	
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	不适用	0	

香港中央结算有限公司	境外法人	8.48%	164,075,697	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	2.33%	45,126,465	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	1.02%	19,769,700	0	不适用	0
阿布达比投资局	境外法人	0.86%	16,617,758	0	不适用	0
全国社保基金一一组合	其他	0.85%	16,507,378	0	不适用	0
广发基金管理有限公司—社保基金四二零组合	其他	0.72%	13,970,867	0	不适用	0
上海浦东发展银行股份有限公司—国泰中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.60%	11,620,138	0	不适用	0
基本养老保险基金一二零四组合	其他	0.51%	9,953,421	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）	不适用					

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

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

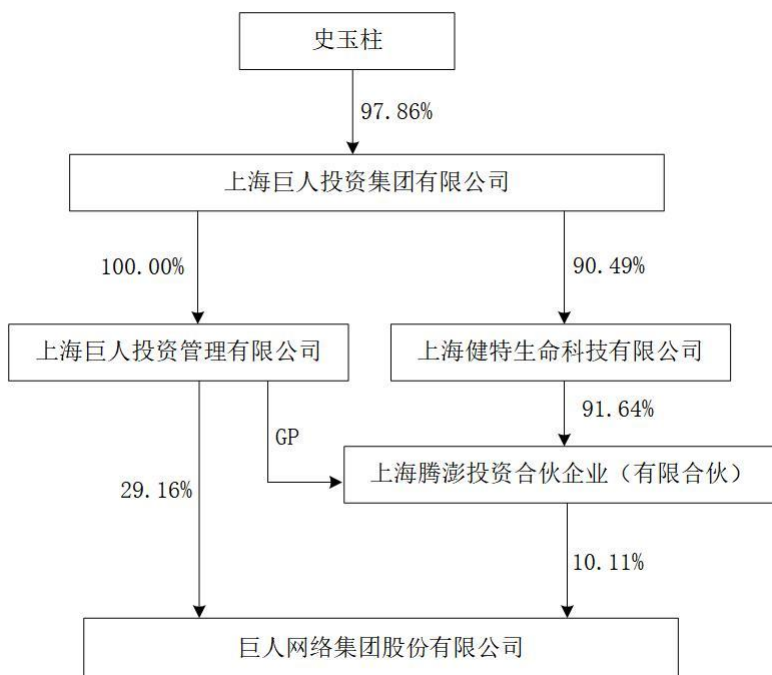
适用 不适用

(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

法定代表人：_____ (刘伟)

2026 年 4 月 27 日