

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：2025-001

投资者关系活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他：____（请文字说明其他活动内容） <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input checked="" type="checkbox"/> 路演活动 <input checked="" type="checkbox"/> 电话会议
参与单位名称	华宝基金、泰康基金、国寿安保基金、华安基金、平安基金、海富通基金、上海仙人掌私募基金、国泰君安证券、广发证券、海通证券、西南证券、华源证券
时间	2025年1月17日- 2025年1月20日
地点	武汉、线上电话会议
公司接待人员姓名	首席战略官 高维
投资者关系活动主要内容介绍	<p>投资者提出的问题及公司回复情况：</p> <p>公司就投资者在本次说明会中提出的问题进行了回复，主要问题涉及公司财务情况、战略方向、业务进展等，具体交流内容如下：</p> <p>Q1：2020-2023 年公司业绩持续保持增长，但 2024 年前三季度业绩下滑明显，原因如何？</p> <p>答：2024 年前三季度业绩波动主要原因系报告期内暂无新 IP 游戏产品上线，且基于市场环境动态以及产品多轮测试，公司与合作伙伴</p>

经友好协商后决定暂时中止原计划上线的 IP 游戏《大航海时代：海上霸主》，故游戏业务收入出现下滑。同时，公司报告期内新游戏上线发行拉新引流，导致前期推广成本较高、游戏业务成本上升，且部分新游发行情况不及预期，故公司经审慎考虑后计提了减值损失。

Q2：2025 年公司有哪些新游戏上线，公司对 2025 年新游戏上线的布局与计划？

答：在 IP 改编游戏方面，公司 IP 游戏《真·三国无双 8》（现名《真·三国无双 天下》）是公司继《三国志战略版》《三国志 2017》后在 IP 改编游戏方面又一重点项目。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，并于 2025 年年内正式发行。该游戏系由光荣特库摩正版授权、基于《真·三国无双 8》研发的新无双动作游戏，还原了无双系列特有的割草战斗，玩家可以在恢弘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。作为重点发行的格斗类游戏，该游戏预计将成为公司长线运营的游戏产品之一。

在游戏的独立发行、联合研发和定制开发方面，融合机甲美少女与经典 GVG 格斗玩法的 3D 竞技游戏《星之翼》已于 2024 年第二季度在国内地区首发上线，并于 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。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。

《星之翼》在上线初期并未开启海外宣发，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，一度进入日本 Steam 平台热销榜第九，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。该游戏在日本上线后，最高获得 Google Play 与 App Store 双榜第二的好成绩。同时，该游戏也正在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)”进行 IP 联名合作讨论。目前该游戏在日本地区月流水占整体月流水比重已超 60%，标志着公司海外游戏布局也迈入了新的阶段。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。

另外，公司旗下 Paras 工作室代理的独立游戏《活侠传》在 2024 年第二季度正式登陆 Steam 平台，凭借细腻的武侠文本及优秀的游戏玩法吸引了海内外玩家的广泛关注，获得大量好评。该游戏发行后销量口碑双双高企，在 2024 年 Steam 国产买断制游戏销量排行榜上位列第九，并在海外市场也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 年会上线 DLC 版本，公司也将持续针对该游戏做二次创作，进行长期运营。

Q3: 注意到给麦 APP 入选了国内多个 AI 应用排行榜，能否详细介绍一下给麦 APP 的 AI 功能，分别通过对接哪些大模型实现？

答：给麦 APP（以下简称“给麦”）是公司在 AI 领域（包括绘图类、文本类、音频类、视频类）探索的多模态应用产品，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，旨在为音乐爱好者提供一个集创作、分享、娱乐、互动为一体的线上元宇宙虚拟社交乐园。给麦的多模态 AI 应用与多家头部 AI 企业展开合作。目前

给麦在 AI 音乐和翻唱领域成为先行者之一，受到市场上众多忠实用户的喜爱，入选量子位智库发布《2024 年度 AI 十大趋势报告》中“2024 年度最受欢迎的 100 款 AIGC 产品”，以及七麦数据发布《2024 年度实力 AI 产品 App 榜单》第 50 名。

2024 年 2 月，公司“给麦音乐歌声合成算法”的算法备案信息已发布在《国家互联网信息办公室关于发布第四批深度合成服务算法备案信息的公告》中。该算法主要应用于音频合成场景，可以根据用户录制的朗读或唱歌音频，提取用户的音色特征后与指定歌曲合成，生成以用户声音演唱的歌曲音频。

自 2023 年上线以来，给麦不断迭代升级，目前公司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，涉及图像、视频、语音、文本等融合内容，推出了包括 AI 歌声进化 1.0、AI 虚拟人 1.0、AI 全民会说唱、AI 翻唱 2.0、AI 写歌系统（+用户音色/AI 歌手音色翻唱）、AI 音乐广场 2.0（音乐 MV 制作/AI 写歌原创音乐榜/话题动态）、AI 图生歌（通过先进的深度学习算法与大模型的图片理解能力，AI 图片写歌技术将静态图像转化成音乐）等多个版本和专题内容。

给麦目前处于快速的产品功能迭代阶段，用户量还在持续提升，并在商业化方面获得初步成果。目前阶段公司的运营重点是丰富产品的内容生态，提升用户体验。

公司持续关注大模型行业发展动态，以及 AI 技术在应用端的进展，目前公司也正与国内外多家大模型企业积极沟通。其中在社交方面，公司多模态 AI 应用给麦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 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。展望未来，给麦将继续在 AI 音乐创作方向深耕，探索更多内容如 AI 专辑封面、AI 音乐 MV 等，为用户提供更便捷、更创新的音乐创作

工具，让用户积累更多原创作品，培养更多给麦创作达人。在 AI 音乐社交方面，给麦计划开放 AI 虚拟人分身创建，支持更多如 AI-CP、AI 疗愈师、AI 萌宠、AI 主播等角色提供声音疗愈、情感咨询等功能，同时让每个用户都能拥有自己的虚拟人分身，拓展线上元宇宙社交的可能性。给麦还结合公司自研的派对游戏、弹幕互动游戏等，实现 IP 联运互动，为用户打造一个开放、创新、有趣和有益的社交元宇宙世界。

在 AI 技术的迅猛发展浪潮中，多模态技术正日益成为推动行业发展的关键驱动力。公司对未来的 AI 技术发展充满信心，并将持续深入探索其在文本、绘图、音频和视频等多个领域的应用潜力，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。

Q4：给麦作为一款 AI 音乐社交产品为什么没有参考如 character.ai 一样提供虚拟社交功能？

答：公司持续关注国内外包括情感陪伴类大模型在内的多模态大模型行业的发展动态，也在推进和研究智能 NPC 和 AI 虚拟人主播方面在应用端的功能玩法。在 AI 音乐社交方面，给麦计划开放 AI 虚拟人分身创建，支持更多如 AI-CP、AI 疗愈师、AI 萌宠、AI 主播等角色来提供声音疗愈、情感咨询等功能，同时让每个用户都能拥有自己的虚拟人分身。给麦计划将结合公司自研的派对游戏、弹幕互动游戏等，实现 IP 联运互动，为用户打造一个开放、创新、有趣和有益的社交元宇宙世界。

公司的社交产品在 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，目前正在持续完善功能表现。未来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。

目前公司也正与国内多家大模型企业积极沟通，并密切关注情感陪伴类大模型的更新，包括但不限于 MiniMax 旗下大模型、字节跳动旗下豆包 AI 工具等。公司拟于近期选择一家或多家接入，并在公司旗下的两款社交产品 AI 音乐社交产品给麦、游戏社交产品带带上，根据两款产品的不同定位，打造相应的 AI 虚拟人陪伴玩法。该部分功能预计将于 2025 年第一季度正式上线。

公司对未来的 AI 技术发展充满信心，并将持续深入探索其在文本、绘图、音频和视频等多个领域的应用潜力，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。但该功能的开发实现、及最终上线时间等，均具有一定的不确定性，建议投资者审慎判断，理性投资。

Q5: 这些公司都有自己的 C 端应用产品，比如豆包刚升级了新的 AI 语音工具，他们会提供 B 端的应用吗？我们和以上这几家都有接触吗？

答：公司持续关注国内外包括情感陪伴类大模型等在内的多模态大模型行业的发展动态，也正与国内多家大模型企业积极沟通，包括但不限于字节跳动旗下豆包 AI 工具、MiniMax 旗下 AI 大模型等。目前看来，大模型公司均乐于提供 B 端应用，以共同推动 AI 应用发展。其中，公司的 AI 音乐社交产品给麦已经接入了豆包 AI 工具和 MiniMax AI 工具，也一直在关注相关 AI 工具的更新。我们注意到豆包 AI 工具于近日发布了新的情感陪伴语音模型，若其开放 B 端应用，给麦会积极测试接入。但是否最终能接入仍存在较大不确定性，商业化路径仍存在较大不确定性，敬请投资者注意风险。

Q6: 关注到了给麦推出了图生歌新功能，可以详细介绍一下该功能

	<p>和玩法吗？</p> <p>答：公司旗下 AI 音乐社交产品给麦的“AI 图片写歌”功能基于海量音乐与图像数据集训练而成，主打“让灵感与旋律完美融合”。提供基于深度学习算法与大模型图片理解能力的 AI 图片写歌功能，让用户可以将静态图像转化为音乐旋律，且无需用户具备专业的音乐知识和创作技能，降低了音乐创作的门槛。</p> <p>“AI 图生歌”的核心功能包括图像情感识别、智能旋律生成和个性化定制，打破艺术创作边界，开启全新表达方式，让零音乐基础的用户也可以一键实现基于图片内容的音频层次表现，不仅能满足 Z 世代多样化的自我表达需求，更可以应用于品牌宣传、产品展示、情感表达等多个场景。该功能已于 2025 年 1 月 2 日正式上线，该功能为公司 AI 领域的创新玩法探索，预计对公司收入影响较小，建议投资者审慎判断，理性投资。</p>
附件清单	无
日期	2025 年 1 月 20 日