

湖北盛天网络技术股份有限公司

2024 年度董事会工作报告

2024 年公司董事会严格按照《公司法》《证券法》等法律法规、规范性文件及《湖北盛天网络技术股份有限公司章程》的规定，认真履行职责，积极开展工作，贯彻落实股东大会的各项决议，不断规范公司治理。公司全体董事勤勉尽职，为公司董事会的科学决策和规范运作做出了卓有成效的工作。现将 2024 年董事会工作汇报如下：

一、2024 年的经营成果

公司 2024 年实现营业收入 11.36 亿元，同比下滑 14.56%，归属于母公司的净利润为-2.61 亿元，同比下滑 253.84%。公司 2024 年毛利率为 14.60%，同比下滑 12.82 个百分点。

本期 IP 运营业务收入较上年同期降幅较大，主要原因是游戏流水下降及部分结算价格下降，新游戏产品的发行还在筹备过程中。游戏运营业务方面，报告期内公司新发行游戏《星之翼》《活侠传》《剑与骑士团》等为公司创造了收入增量，但由于早年上线的《三国志 2017》处于成熟期流水正常下滑，使得公司游戏运营收入同比出现下滑。网络广告与增值业务收入规模与去年基本持平，公司在报告期内扩大了广告营销业务的客户群体，成为多家广告媒体的核心代理。

本期内公司资产减值损失发生额为 2.71 亿元，其核心原因一方面是由于公司全资子公司天戏互娱经营情况发生了较大变化，已上线产品收入出现下滑，报告期内新上线产品《剑与骑士团》流水表现不及预期，并且一款筹备中的 IP 游戏产品《大航海时代：海上霸主》原计划在报告期内推出，但基于市场环境动态以及产品多轮测试，公司与合作伙伴经友好协商后决定终止该联合开发发行项目。

另一方面，公司在报告期内发行的格斗类游戏《星之翼》和独立游戏《活侠传》在上线后，均获得了国内及海外玩家的喜爱，取得较好成绩。但公司也有部分前期寄予厚望的新游戏如《剑与骑士团》等发行收入流水情况不及预期，拉新引流时前期市场推广成本较高，使得公司游戏业务成本上升，出现发行收入无法覆盖发行成本的情况。除此之外，公司对《剑与骑士团》等游戏在 2024 年末的预付分成款进行了减值测试并计提了减值准备；对《零域幻想》等在 2024 年末的游戏资产进行了减值测试并计提了减值准备，使得公司利润出现明显下滑。

二、董事会日常工作情况

（一）概述

报告期内，公司严格按照《公司法》《证券法》《上市公司治理准则》《创业板股票上市规则》、创业板上市公司规范运作指引和其他有关法律法规、规范性文件的规定，不断完善公司的法人治理结构；按照已建立的内部控制制度，股东大会、董事会、监事会议事规则及独立董事、董事会秘书工作制度的要求，组织三会工作并积极开展董事、监事、高级管理人员培训教育和管理工作的要求，进一步规范公司运作，加强信息披露的透明性和公平性，提升公司治理水平。

报告期内，公司真实、准确、及时、公平、完整地披露有关信息，通过电话、电子邮箱、深圳证券交易所互动易平台等多种形式回复投资者问询，在加强信息沟通、促进与投资者良性互动的同时，切实提高公司治理的透明度。

1. 股东与股东大会

公司严格按照《股东大会议事规则》的要求召开股东大会，确保股东能够参加股东大会，行使股东的表决权；确保所有股东，特别是中小股东享有平等权利，充分行使自己的权利。报告期内，公司共召开 1 次年度股东大会和 2 次临时股东大会，会议的召集、召开、表决程序严格依据相关法律、法规及规定，各项议案均获得通过，表决结果合法有效。。

2. 公司与控股股东

公司制定了《防范控股股东及关联方占用公司资金专项制度》，保证控股股东依照《公司章程》的规定行使股东的权利与义务，规范股东行为，未发生超越股东大会、直接或间接干预公司决策和经营活动的现象；公司与控股股东在人员、资产、财务、机构和业务方面做到“五分开”，也不存在同业竞争等问题。

3. 董事和董事会

公司严格按照《公司章程》规定的程序选举董事；公司董事会的人数和人员结构符合法律、法规的要求；公司建立了《董事会议事规则》，全体董事能够以认真负责的态度出席董事会，充分履行作为董事的义务和责任。报告期内，公司共召开 7 次董事会会议，会议召集和召开程序合法合规，各项议案均获得通过。

4. 独立董事

为达到《上市公司治理准则》《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》《上市公司独立董事管理办法》的要求，董事会建立了《独立董事制度》《战略委员会会议事规则》《审计委员会会议事规则》《提名委员会会议事规则》《薪酬与考核委员会会议事规则》等制度。聘请的

独立董事人数已符合中国证监会要求达到董事会成员三分之一的规定，且独立董事成员的专业构成合理。

为达到《上市公司独立董事管理办法》的要求，董事会于2023年修订了《独立董事制度》《战略委员会议事规则》《审计委员会议事规则》《提名委员会议事规则》《薪酬与考核委员会议事规则》等制度，新制定了《独立董事专门会议事规则》，相关议案于2023年12月8日经第四届董事会第二十三次会议及2023年第二次临时股东大会决议审议并通过。为符合上述规则要求，公司董事会于报告期内完成换届，第五届董事会共聘请独立董事三人，独立董事的人数、任职条件、专门委员会的构成等均符合新的《独立董事制度》要求。

公司独立董事制度的建立为公司确定发展规划，健全投资决策程序，加强决策科学性，提高重大投资决策的效益和决策的质量，建立和完善高管人员薪酬管理和考核制度，强化董事会决策、监督职能提供了有力的保障，进一步完善了公司的治理结构。

（二）董事会召开情况

会议届次	召开日期	披露日期	会议决议
第四届董事会第二十四次会议	2024年1月15日	2024年1月16日	巨潮资讯网：第四届董事会第二十四次会议决议公告（2024-001号公告）
第五届董事会第一次会议	2024年1月31日	2024年2月2日	巨潮资讯网：第五届董事会第一次会议决议公告（2024-010号公告）
第五届董事会第二次会议	2024年4月25日	2024年4月29日	巨潮资讯网：第五届董事会第二次会议决议公告（2024-013号公告）
第五届董事会第三次会议	2024年8月8日	2024年8月8日	巨潮资讯网：第五届董事会第三次会议决议公告（2024-034号公告）
第五届董事会第四次会议	2024年8月27日	2024年8月29日	巨潮资讯网：第五届董事会第四次会议决议公告（2024-045号公告）
第五届董事会第五次会议	2024年10月24日	2024年10月28日	巨潮资讯网：第五届董事会第五次会议决议公告（2024-057号公告）
第五届董事会第六次会议	2024年12月20日	2024年12月23日	巨潮资讯网：第五届董事会第六次会议决议公告（2024-060号公告）

（三）股东大会召开情况

会议届次	会议类型	投资者参与比例	召开日期	披露日期	会议决议
2024年第一次临时股东大会	临时股东大会	25.56%	2024年1月31日	2024年2月1日	巨潮资讯网 2024-008号公告《2024年第一次临时股东大会决议公告》
2023年度股东大会	年度股东大会	25.95%	2024年5月20日	2024年5月21日	巨潮资讯网 2024-032号公告《2023年度股东大会决议公告》
2024年第二次临时股东大会	临时股东大会	26.49%	2024年9月19日	2024年9月19日	巨潮资讯网 2024-054号公告《2024年第二次临时股东大会决议公告》

（四）董事会下设专业委员会召开情况

委员会名称	成员情况	召开会议次数	召开日期	会议内容	提出的重要意见和建议	其他履行职责的情况	异议事项具体情况(如有)
第四届董事会审计委员会	梅佑轩、田玲、赖春临	1	2024年1月2日	1、沟通公司年审预审工作情况 2、沟通公司业务开展情况,内外部环境对公司造成的影响	1、认可公司年审预审工作情况 2、交流公司业务开展的内外环境情况	无	无
第四届董事会提名委员会	田玲、赖春临、梅佑轩	1	2024年1月15日	1、审议《关于提名第五届董事会非独立董事候选人的议案》 2、审议《关于提名第五届董事会独立董事候选人的议案》	1、审议通过《关于提名第五届董事会非独立董事候选人的议案》 2、审议通过《关于提名第五届董事会独立董事候选人的议案》	无	无
第五届董事会提名委员会	赖春临、孟军梅、杜耀文	1	2024年1月31日	1、审议《关于豁免董事会提名委员会会议通知时限的议案》 2、审议《关于聘任公司总经理及副总经理的议案》 3、审议《关于聘任公司财务总监的议案》 4、审议《关于聘任公司董事会秘书的议案》	1、审议通过《关于豁免董事会提名委员会会议通知时限的议案》 2、审议通过《关于聘任公司总经理及副总经理的议案》 3、审议通过《关于聘任公司财务总监的议案》 4、审议通过《关于聘任公司董事会秘书的议案》	无	无
第五届董事会审计委员会	孟军梅、杜耀文、陈爱斌	6	2024年1月31日	1、审议《关于豁免董事会审计委员会会议通知时限的议案》 2、审议《关于聘任公司财务总监的议案》 3、审议《关于评议公司审计部审计工作报告等材料的议案》	1、审议通过《关于豁免董事会审计委员会会议通知时限的议案》 2、审议通过《关于聘任公司财务总监的议案》 3、审议通过《关于评议公司审计部审计工作报告等材料的议案》	无	无
第五届董事会审计委员会	孟军梅、杜耀文、陈爱斌	6	2024年4月17日	1、会计师事务所汇报2023年年报审计工作情况 2、沟通审计工作安排与注意事项	1、董事对2023年年报审计工作安排与注意事项做出指导建议	无	无

第五届董 事会审计 委员会	孟军梅、 杜耀文、 陈爱斌	6	2024年4 月24日	1、审议《2023年年度 报告全文及摘要》 2、审议《2023年度审 计报告》 3、审议《2023年财务 决算报告》 4、审议《2023年度内 部控制自我评价的报 告》 5、审议《关于2023年 度利润分配预案的议 案》 6、审议《审计部2024 年一季度工作报告和 二季度工作计划》	1、审议通过《2023年 年度报告全文及摘要》 2、审议通过《2023年 度审计报告》 3、审议通过《2023年 财务决算报告》 4、审议通过《2023年 度内部控制自我评价的 报告》 5、审议通过《关于2023 年度利润分配预案的议 案》 6、审议通过《审计部 2024年一季度工作报 告和二季度工作计划》	无	无
第五届董 事会战略 委员会	赖春临、 陈爱斌、 何国华	1	2024年4 月25日	1、审议《关于2024年 度公司发展规划的议 案》	1、审议通过《关于2024 年度公司发展规划的议 案》	无	无
第五届董 事会薪酬 与考核委 员会	孟军梅、 杜耀文、 陈爱斌	2	2024年4 月25日	1、审议《关于高级管 理人员2023年度薪酬 考核和2024年度薪酬 方案的议案》	1、审议通过《关于高级 管理人员2023年度薪 酬考核和2024年度薪 酬方案的议案》	无	无
第五届董 事会审计 委员会	孟军梅、 杜耀文、 陈爱斌	6	2024年7 月12日	1、审议《关于公司2024 年度财务报告审计中 介机构选聘的议案》	1、审议通过《关于公司 2024年度财务报告审 计中介机构选聘的议 案》	无	无
第五届董 事会薪酬 与考核委 员会	赖春临、 孟军梅、 杜耀文	2	2024年8 月8日	1、审议《关于作废2022 年限制性股票激励计 划部分已授予但尚未 归属的限制性股票的 议案》 2、审议《关于调整2022 年限制性股票激励计 划授予价格及授予数 量的议案》 3、审议《关于2022年 限制性股票激励计划 第二个归属期归属条 件成就的议案》	1、审议通过《关于作废 2022年限制性股票激 励计划部分已授予但尚 未归属的限制性股票的 议案》 2、审议通过《关于调整 2022年限制性股票激 励计划授予价格及授予 数量的议案》 3、审议通过《关于2022 年限制性股票激励计划 第二个归属期归属条件 成就的议案》	无	无
第五届董 事会审计 委员会第 五次会议	孟军梅、 杜耀文、 陈爱斌	6	2024年8 月26日	1、审议《2024年半年 度报告全文及摘要》 2、审议《关于拟变更 会计师事务所的议案》	1、审议通过《2024年 半年度报告全文及摘 要》 2、审议通过《关于拟变 更会计师事务所的议	无	无

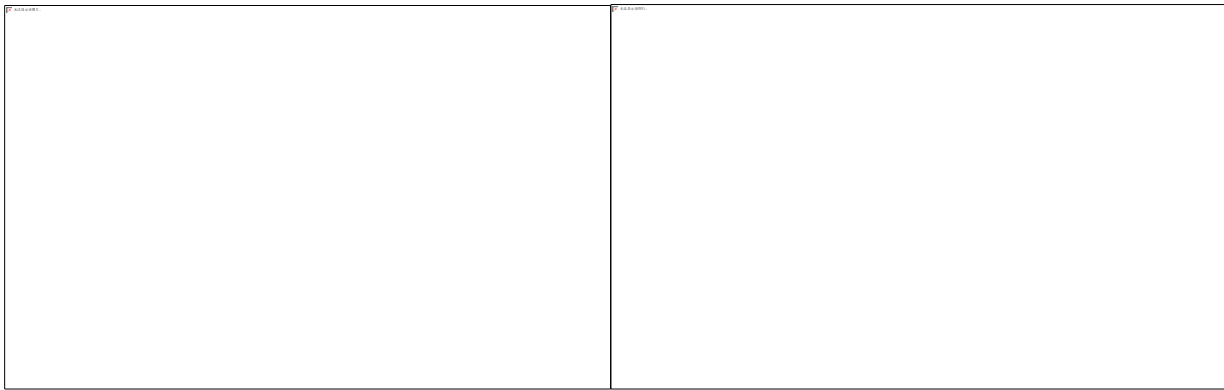
					案》		
第五届董 事会审 计委 员会第 六次会 议	孟军梅、 杜耀文、 陈爱斌	6	2024年 10月23 日	1、审议《2024年第三 季度报告》 2、审议《关于确认关 联方及其关联交易的 议案》	1、审议通过《2024年 第三季度报告》 2、审议通过《关于确认 关联方及其关联交易的 议案》	无	无

二、公司所处的行业情况

（一）游戏行业：规模新高但增速放缓，“IP、出海”为两大亮点

游戏行业市场规模再创新高，但增速有所放缓。2024年，国内游戏市场实际销售收入3,257.83亿元，同比增长7.53%，其中移动游戏仍为行业的主要贡献群体，2024年销售收入达2,382.17亿元，同比增长5.01%，两项数据均创下历史新高，但增速有所放缓。¹市场收入与用户规模同步增长并再创新高的主要原因：一是游戏新品数量有所增加，且出现爆款大作；二是多款长青产品运营平稳；三是小游戏表现抢眼，增长势头强劲；四是多端发行与云游戏使用户消费更为便利。而增速有所放缓，则主要是受到市场竞争加剧和研发及获客成本持续攀升的影响，以及部分头部品类的规模萎缩。

图1：2024年中国游戏市场和移动游戏市场的市场规模及增速情况



资料来源：中国游戏产业研究专家委员会&伽马数据（CNG）

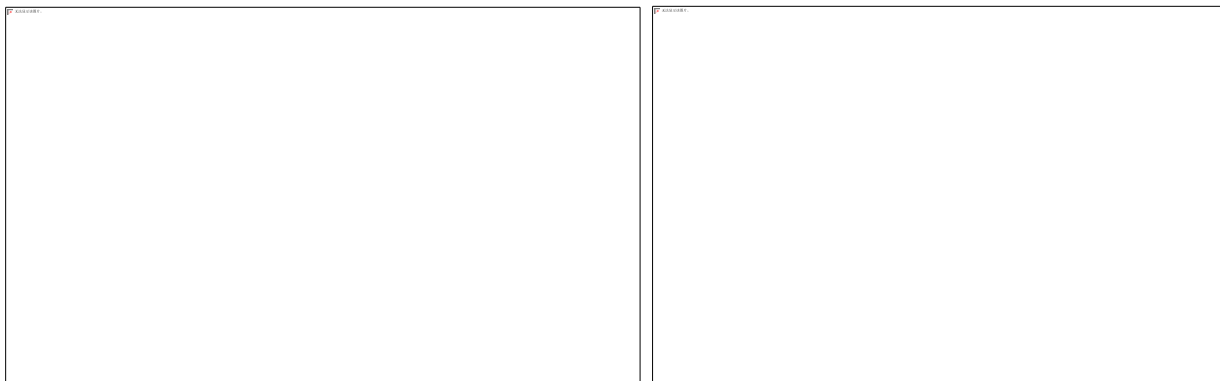
游戏用户规模再创新高，但用户注意力持续向短视频倾斜。在爆款大作的拉动下，2024年国内游戏用户规模再创新高，2024年中国游戏用户规模为6.74亿人，同比增长0.94%。²用户对内容消费的需求体现出更明显的轻量化、快节奏特点，用户在短视频领域的使用时长延续增长态势，游戏行业面临用户注意力流失的压力。从移动互联网用户的使用总时长的

¹ 中国游戏产业研究专家委员会&伽马数据（CNG）《2024年中国游戏产业报告》

² 中国游戏产业研究专家委员会&伽马数据（CNG）《2024年中国游戏产业报告》

角度看，2024 年前三季度，短视频在典型行业中蝉联榜首，时长占比高达 29.9%，同比提升 1.2 个百分点，而手机游戏维持排名第五的位置，占比同比下降 0.4 个百分点至 5.6%。³

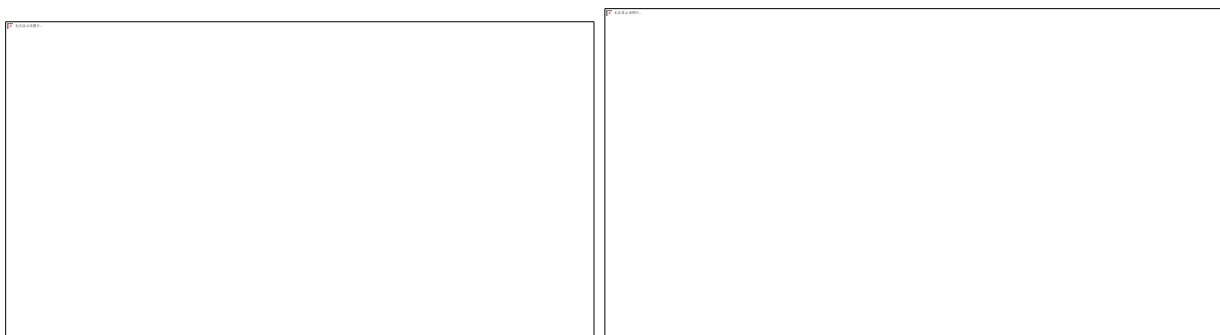
图 2：2024 年中国游戏用户规模及互联网用户在典型行业的使用总时长结构



资料来源：中国游戏产业研究专家委员会&伽马数据（CNG），QuestMobile

IP 产品是游戏市场的核心构成，贡献 2024 年前三季度中国游戏市场收入的 82%。2024 年前三季度，IP 产品已经为游戏市场的核心构成，中国游戏市场实际销售收入中 82% 的流水来源于 IP 产品。中国游戏 IP 市场实际销售收入达 1960.6 亿元，其中 IP 为中国的原创游戏流水占比 48.2%，引进授权游戏 IP 的游戏市场规模达 864.1 亿元，占国内整体游戏市场的份额提升至 44.1%。⁴在一系列 IP 与产品的合力下，IP 产品已成为游戏市场的核心构成，中国原创游戏 IP 的市场价值被企业重视并挖掘，而海外如韩国、日本、美国等地的头部典型 IP 的市场价值也在国内游戏行业得到体现。

图 3：2024 年前三季度中国移动游戏产业 IP 市场情况



资料来源：伽马数据（CNG）

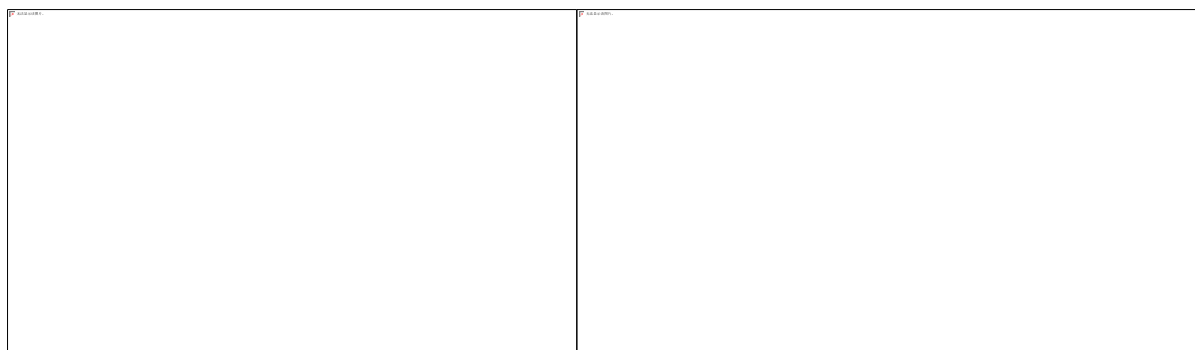
注：中国游戏 IP 市场实际销售收入主要统计范围包括移动端、客户端、单机端等终端。

³ QuestMobile 《2024 中国互联网核心趋势报告》

⁴ 伽马数据（CNG）《2024 中国游戏产业 IP 发展报告》

游戏出海表现突出。2024年，全球游戏市场规模为12163.35亿元，同比增长3.31%。与国内游戏市场表现出相似特征，市场持续回暖但增速放缓，竞争日趋激烈。2024年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入185.57亿美元，同比增长13.39%，再创新高。⁵中国游戏企业在出海过程中不断提升核心竞争力。

图 4：2024 年中国游戏出海及小程序游戏的市场规模及增速情况



资料来源：中国游戏产业研究专家委员会&伽马数据（CNG）

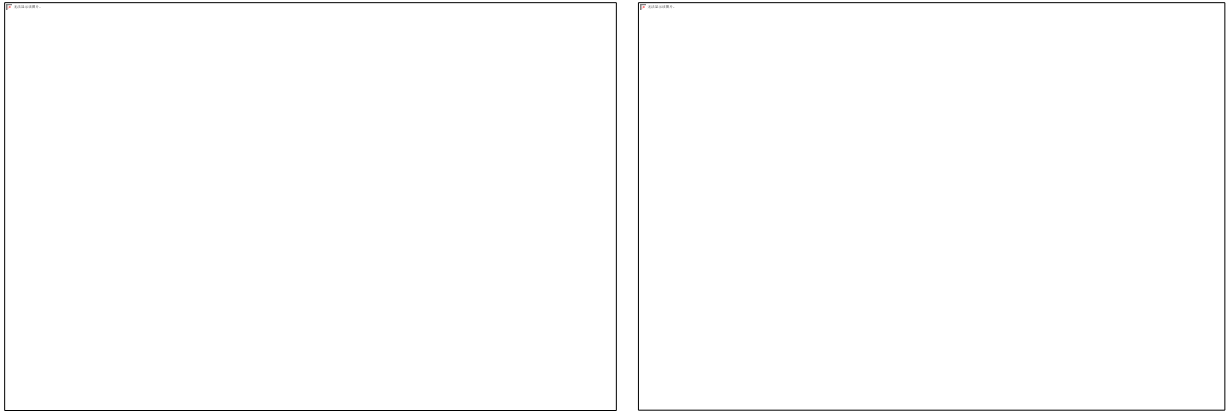
政策引领游戏行业发展新方向。2025年4月，国家新闻出版署联合国家发改委、教育部、工信部等十部门印发《网络出版科技创新引领计划》，旨在激发网络出版企业创新活力，促进网络出版领域科技创新，助力实现高水平科技自立自强。游戏公司作为网络出版企业的核心组成部分，在人工智能、云计算等核心底层技术研发的不断突破下，有望通过高品质游戏与全球化发行策略，在海外市场实现文化价值与商业价值的双赢。

（二）游戏场景：游戏在线上和线下场景空间广阔，均具备持续挖掘的价值

云游戏：多场景入口有望拓宽市场增量空间。云游戏多场景入口进一步拓展用户群体和市场覆盖面。智能座舱、客厅大屏、屏幕音箱等新兴终端场景娱乐化属性加强进一步拓宽了云游戏入口，为云游戏行业带来新的增量空间。以智能座舱为例，随着技术的不断发展，消费者对汽车的认知正逐渐从单一的交通工具向“第三空间”转变，而座舱是实现汽车空间塑造的核心载体，其中智能座舱正是头号玩家竞相追逐的流量入口新战场，如何提高用户用车的便利性，提升人车情感交互体验，成为行业关注的重点。

⁵ 中国游戏产业研究专家委员会&伽马数据（CNG）《2024年中国游戏产业报告》

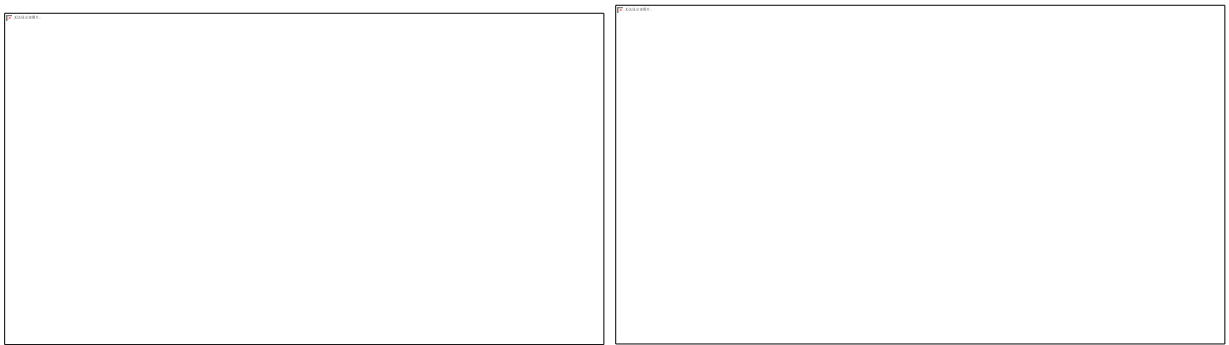
图 5：全球和中国云游戏市场规模



资料来源：IDC（含预测）、中国信息通信研究院（含预测）

电竞酒店：电竞产业复苏拉动电竞酒店消费，单店营收及用户入住率同比均有提升。在电子竞技全球化和主流化国际背景下，电竞产业收入在历经两年下滑后迎来回暖。2024 年，中国电子竞技产业实际销售收入为 275.68 亿元，同比增长 4.62%。电竞产业的发展带动了电竞酒店业态的发展，众多传统酒店、互联网企业，以及电竞产业链企业均对电竞酒店进行了实体化布局，连锁化、品牌化将成为电竞酒店发展新趋势。2024 年中国电竞酒店数量为 27111 家，同比增长 12.27%，净增 2962 家。电竞酒店日均总营收 3785.41 元，同比增长 0.96%，平均入住率为 55.74%，同比增长 1.41 个百分点。⁶

图 6：中国电子竞技游戏市场及用户规模



资料来源：中国音像与数字出版协会电子竞技工作委员会，伽马数据

（三）AI应用：AI应用元年，社交、游戏、音乐等泛娱乐赛道百花齐放

2024 年，AI 应用在全球范围内的用户接受度和使用频率在大幅提升。2024 年 12 月全球 AI 应用的访问量为 76 亿次，相较 2024 年 1 月的 36 亿次增长 111%，⁷AI 原生 APP 以突破性增

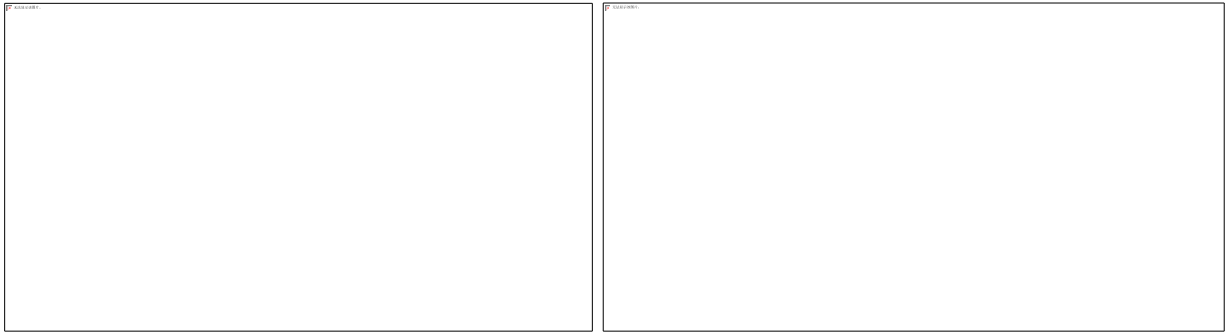
⁶ 中国互联上网服务行业协会电竞酒店分会《2024 电竞酒店行业大数据》

⁷ 伽马数据（CNG）《2024 全球 AI 应用年度报告》

长树立了 AI 新范式。2024 年 12 月，AI 原生 App 行业用户规模达到 1.20 亿；月人均使用时长 132.8 分钟、月人均使用次数 49.6 次，较 2023 年 12 月分别增加了 54.7 分钟、20.8 次。

8

图 7：2024 年全球和国内 AI 原生应用访问量情况



资料来源：Similarweb，伽马数据，QuestMobile

AI 应用已成为十亿美元级产业，明星垂直赛道包括 Chat 助手、艺术设计、社交陪伴等。2024 年，AI 应用领域主流赛道包括大模型、图像/视频、陪伴、搜索、语音及编程等。大模型和搜索的头部网站月访问量已达到 10 亿级，大模型头部 App 月活甚至达到 3 亿，陪伴类头部网站月访问量达 2 亿、头部 App 月活接近 3000 万，视频赛道成熟相对较晚，但在 2024 年实现了技术突破和产品设计的里程碑。⁹2024 年，随着 AI 聊天机器人和 AI 艺术生成器应用内购买收入接近 13 亿美元¹⁰，AI 应用已成为十亿美元级产业。

⁸ QuestMobile 《2024 中国移动互联网年度大报告》

⁹ 伽马数据（CNG）《2024 全球 AI 应用年度报告》

¹⁰ SensorTower 《2025 年移动市场报告》

图 8：国内 AI 应用赛道分布及全球 AI 应用垂直行业 APP 下载量及内购收入（美元）

国内AI APP赛道分布

量子位智库
insights

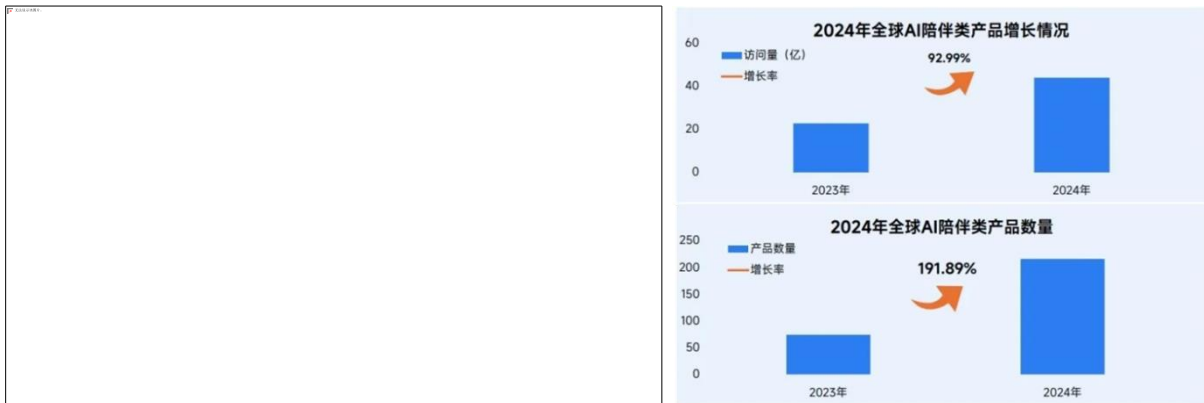


资料来源：量子位智库，SensorTower

AI+社交：AI 与社交加速融合，AI 陪伴型产品率先落地发展。随着大模型和 Chatbot 技术的成熟，AI 陪伴类应用迎来了一轮强劲的发展浪潮，虚拟聊天类产品的流量数据占比为 6.17%¹¹，排名第三，在泛娱乐赛道中表现突出。与早期聚焦纯文字对话、单一虚拟形象的产品不同，2024 年行业演进更加注重多模态交互、长程记忆力和差异化场景玩法。目前既有传统社交产品+AI 工具赋能的形式，也有主打 AI 原生社交新玩法的类型。AI 赋能社交产品的典型落地案例有 AI 聊天机器人、AI 分身等，AI 原生的社交产品则以 AI 陪伴赛道作为代表。

¹¹ 伽马数据 (CNG)《2024 全球 AI 应用年度报告》

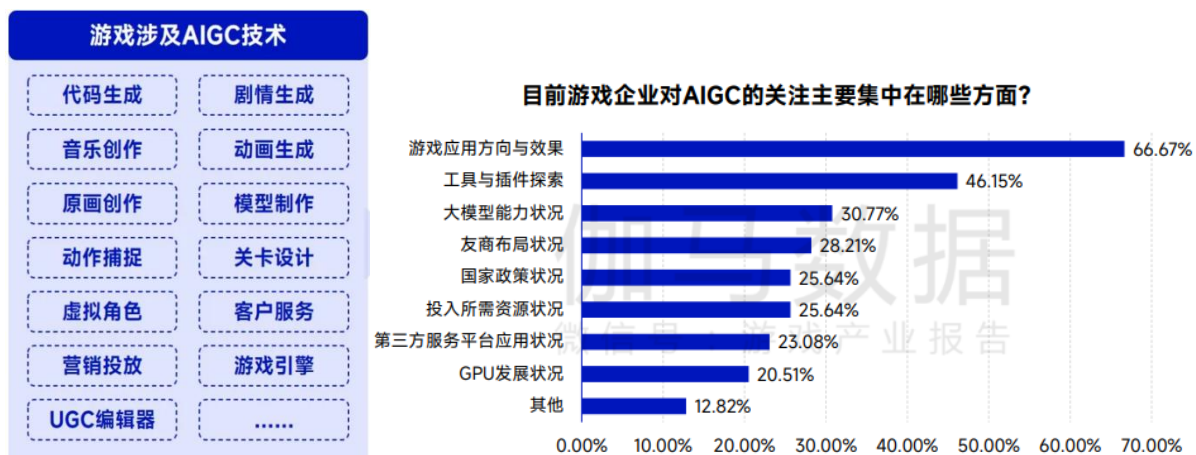
图 9：AI 应用垂直赛道细分流量数据及 AI 陪伴类产品增长情况



资料来源：Similarweb，伽马数据，相关产品基于伽马数据统计的两万余款AI产品

AI+游戏：赋能研发流程优化，原生创新应用玩法。AI技术在强化游戏产业内容创作、优化玩法、助力本地化翻译等多个层面具备广阔应用空间，行业内领先的企业也已围绕相关领域进行了重点探索。游戏产业涉及的AI相关技术涵盖数十个细分方向，在AI赋能现有游戏研发方向，AI主要应用于游戏资源生成和辅助测试。AI能够加速内容生成和设计过程，以文本、图像、音视频等形式生成丰富多样的游戏元素、关卡、故事情节等，为玩家提供更多创新和趣味。AI也可以自动优化游戏平衡和难度，根据测试反馈调整游戏内容，提供更具挑战性和适应性的游戏体验。除此之外，完全基于AI技术带来玩法创新的游戏逐渐增多，如用户通过与大语言模型进行交互来完成目标等类型的游戏，原生游戏的游戏类型和玩法仍在持续探索中。

图 10：AIGC 产业链及游戏行业涉及的 AIGC 技术



资料来源：伽马数据与腾讯云联合展开的企业调研（企业样本数为39家，涵盖主要的大型游戏企业与部分代表性中小型游戏企业）

AI+音乐：多模态技术能力快速迭代，文本、绘图、视频赋能音乐多元玩法。AI 声学分析的先进能力能够精确识别并捕捉用户音色的独特性，大幅降低了音乐爱好者在唱歌和创作音乐内容方面的技术门槛。AI 多模态技术快速迭代，已经打通了 AI 灵感生成、AI 作词、AI 声音克隆/AI 音色、AI 写歌、AI 数字人、AI-MV 的音乐创作全链路。音乐社交软件可以通过构建详尽的音乐画像为用户匹配更为精准的音乐内容服务和社交互动对象，进一步增强用户体验的个性化和社交的互动性。有望满足用户更多元的社交需求，带来兴趣社交行业的创新发展。

图 11：AI 音乐/音效产品入选 AI 应用 TOP100 榜单

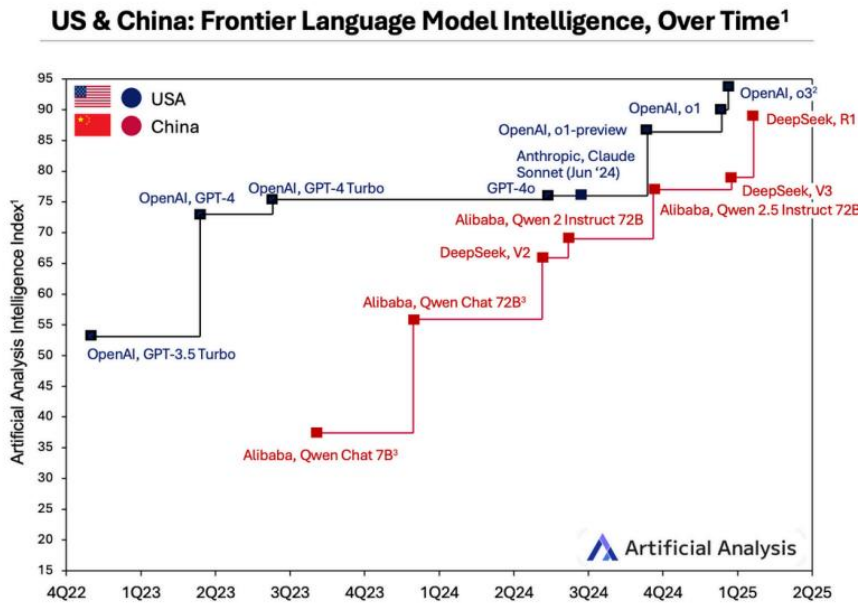


资料来源：量子位智库

（四）AI模型&基建：开源模型能力增强成本降低，助力AI应用生态繁荣

应用百花齐放的底层是大模型能力的持续进步。大模型是当前时代AI发展的中心和前沿，自2023年大模型爆发以来，无论是技术层面，还是商业层面，都保持着极为火热的发展态势。2024年大模型依然处于整个AI赛道的核心，仍然沿着Scaling Law继续其井喷式的发展，各大厂商不断进行迭代升级，新的模型应接不暇，DeepSeek通过优化模型架构和训练算法，大幅降低了训练和推理过程中的计算资源消耗，强推理能力和低训练成本的DeepSeek R1脱颖而出。

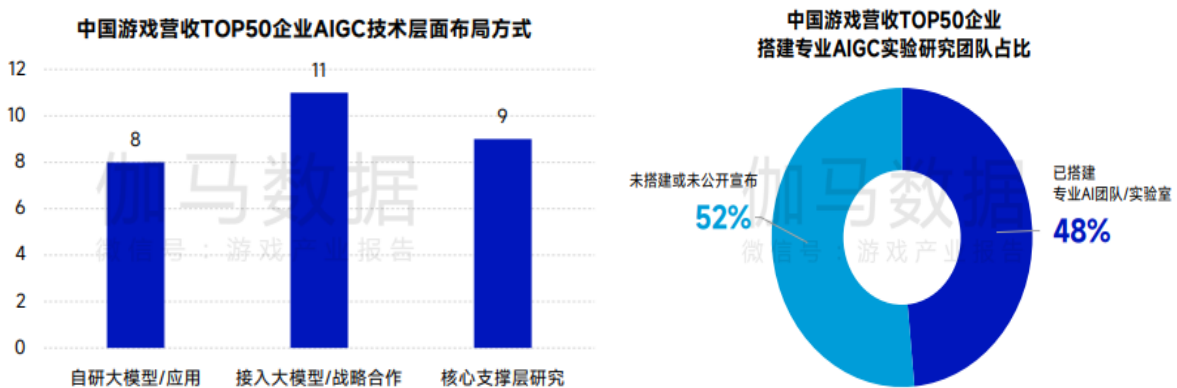
图 12: 中美主要大模型能力对比



资料来源: Artificial Analysis

目前国内布局 AI 应用的企业多采用布局“自研垂直大模型+接入开源模型”等方式。自研通用大模型需要较大的投入和较长的研发周期，同时还需要大量的训练数据储备，国内主要布局者以互联网大厂如字节跳动、腾讯、阿里、快手等企业以及具备强技术积淀创业公司如大模型初创“六小虎”为主。但通用大模型的研究并不一定适用于所有 AI 应用企业，特别是垂直领域的公司。以游戏行业为例，伽马数据调研的 TOP50 企业中，只有少数几家企业布局了自研大模型/应用，大多数游戏企业通过接入大模型以及核心支撑层研究切实地进行拓展，将 AIGC 技术与自身业务更好地融合，并抢占 AIGC 的发展先机，约半数企业重点搭建了 AIGC 实验室团队，进而运用专项资源推动相关技术发展。

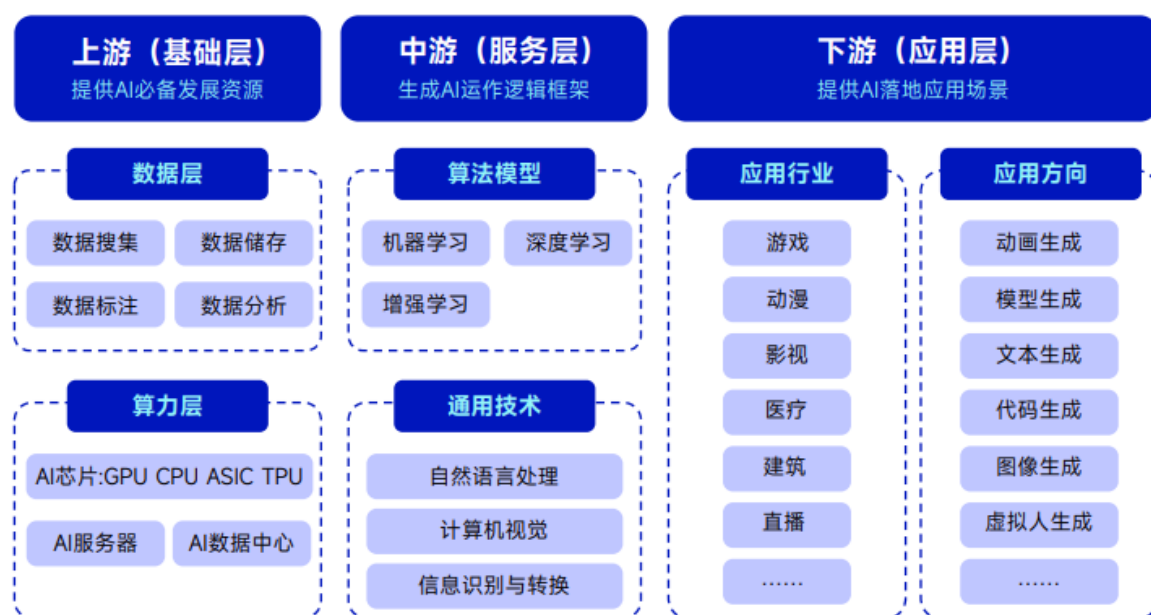
图 13: 中国游戏公司在 AI 方面的布局现状



资料来源: 伽马数据

AI 应用和模型的发展高度依赖以数据和算力为核心的 AI 基建层支撑。在 AI 基建领域，大厂云服务凭借其开放生态和全栈技术能力，为 AI 开发者提供了便捷的对接入口，通过标准化的 API 接口、丰富的预训练模型库以及弹性算力资源池，显著降低了 AI 开发门槛，使企业能够快速调用分布式计算、存储及算法资源，实现高效模型训练与推理。DeepSeek 爆火后，国内外主流基础云服务厂商均第一时间宣布上线 DeepSeek 旗下的最新模型且头部大模型厂商逐步开启对其现有多模态大模型的降价、以应对竞争并抢夺市场份额。

图 14：中国 AIGC 产业链全景



资料来源：伽马数据

大模型使用成本有望继续下探，开源大模型有望助推应用繁荣。受厂商竞争和效率提升的影响，2024 年大模型的价格进一步大幅下降。OpenAI 首席执行官萨姆·奥尔特曼（Sam Altman）在 2025 年 2 月发布的博客文章《Three Observations》中提到，使用特定水平人工智能的成本，大约每 12 个月下降 90%。未来头部 AI 企业将持续加大对新一代大模型的算力投入进行前沿探索，并且对现有的大模型 AI 持续进行优化、降低使用成本，这将有助于推动 AI 应用的能力迭代和玩法创新。

图 15: DeepSeek 训练成本对比主要模型 API 调用价格梳理

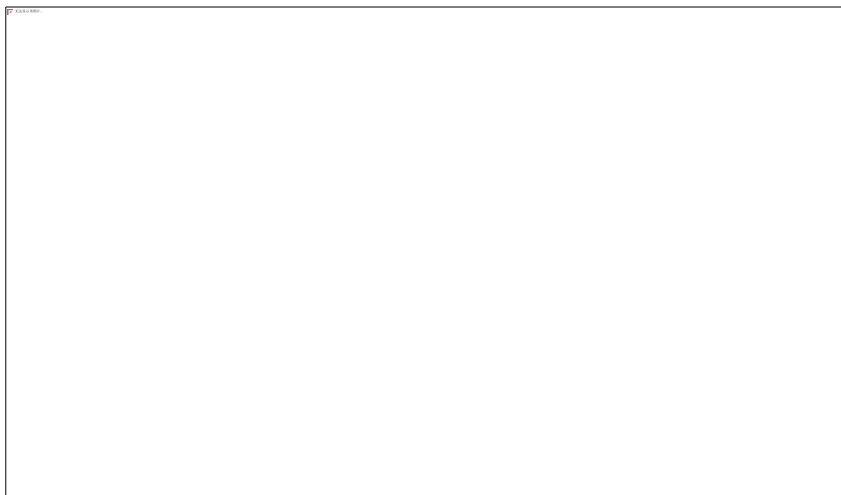
DeepSeek-V3与其他模型训练成本对比				甲子光年 LAZEEAR				
发布时间	企业名称	模型名称	训练成本 (按照GPU租赁逻辑计算)	厂商	调用平台	上传模型	调用价格	
							R1 调用价格	V3 调用价格
2023年3月	OpenAI	GPT-4	约6300万美元	DeepSeek	/	DeepSeek-R1 DeepSeek-v3	输入: 4 元/1M tokens 输出: 16 元/1M tokens	输入: 2 元/1M tokens 输出: 8 元/1M tokens
2024年3月	/	GPT-4相当规模	约4800万美元	微软	Azure AI Foundry	DeepSeek-R1	未公布	/
2024年6月	Anthropic	Claude 3.5 Sonnet	3000~5000万美元	AWS	Amazon Bedrock & Amazon SageMaker AI	DeepSeek-R1	支付基于所选推理实例小时数的基础设施费用	/
2024年7月	Meta	Llama 3.1 405B	约5800万美元 (仅预训练)	百度智能云	千帆大模型平台	DeepSeek-R1 DeepSeek-v3	输入: 2 元/1M tokens 输出: 8 元/1M tokens	输入: 0.8 元/1M tokens 输出: 1.6 元/1M tokens
2024年12月	深度求索	DeepSeek-V3	557.6万美元	华为云-硅基流动	硅基流动	DeepSeek-R1 DeepSeek-v3	输入: 4 元/1M tokens 输出: 16 元/1M tokens	输入: 2 元/1M tokens 输出: 8 元/1M tokens
				阿里云	阿里云 PAI	DeepSeek-R1 DeepSeek-v3	限时免费 1000 万 Tokens	/
				腾讯云	腾讯云 HAI	DeepSeek-R1	未公布	/

小参数				大参数			
厂商	模型名称	输入价格 (元/1M tokens)	输出价格 (元/1M tokens)	厂商	模型名称	输入价格 (元/1M tokens)	输出价格 (元/1M tokens)
阿里云	通义千问 Qwen-vl-plus	0.00075	0.00225	DeepSeek	DeepSeek-V3	2.0	8.0
百度智能云	文心一言 ERNIE-Speed-8K	免费	免费	阿里云	通义千问 Qwen-max	2.4	9.6
腾讯	混元大模型 hunyuan-lite	免费	免费	百度智能云	文心一言 ERNIE-Novel-8K	40.0	120.0
字节跳动	火山云 Doubao-lite-4k	0.30	0.60	腾讯	混元大模型 hunyuan-turbo	15.0	50.0
零一万物	Yi-spark	1.00	1.00	字节跳动	火山云 Doubao-pro-128k	5.0	9.0
讯飞星火	Spark Lite	免费	免费	零一万物	Yi-large-turbo	12.0	25.0
MiniMax	Abab6.5s-chat	限时免费	限时免费	讯飞星火	Spark4.0 Ultra	1.0	1.5
智谱	GLM-4-Flash	0.1	0.1	MiniMax	Abab6.5-chat	限时免费	限时免费
Mistral	Mistral 7B	1.83	1.83	智谱	GLM-4	100.0	100.0
Replicate	meta/llama-2-7b	0.37	1.83	Mistral	Mistral Large	58.4	175.2
Claude	Claude 3.5 Sonnet	21.9	109.5	Replicate	Meta/llama-2-70b	4.7	20.1
Google	Gemini 1.0 Pro	免费	免费	Claude	Claude 3 Opus	109.5	547.5
OpenAI	GPT-4o-mini	1.1	4.4	Google	Gemini 1.5 Pro	免费	免费
				OpenAI	GPT-4o	18.3	73.0

资料来源: 甲子光年, 招银国际证券

目前 AI 行业正处于迈向 AI Agent 的时代。随着推理模型的出现及能力迭代, AI 的发展正处于从推理者向智能代理 Agent 发展的阶段, 推理模型的演进以及 AI 智能体的普及是发展关键要素。伴随 DeepSeek R1、阿里 QwQ 等推理大模型的问世以及众多应用的陆续接入, 相信很快会迈入第三阶段, 实现智能体的普及, 而 AI 应用生态也会迎来更多创新玩法。

图 16: AI (人工智能) 发展的五大阶段



资料来源: QuestMobile

三、公司未来发展的展望

(一) 2025年工作安排

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，通过资本运作整合产业链资源，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。

2025年，公司将紧跟 AIGC、虚拟现实等新技术变革下带来的产业机遇，全速推进 AI+ 的应用战略，坚持科技赋能场景，让娱乐更有趣。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

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。

2. 加大AI模型层和基建层建设力度

公司将进一步强化 VRACE AI 平台的自主研发能力，重点突破 AI 美术、语音、文本生成的行业专属模型，提升内容生产效率与质量，探索全面覆盖相关娱乐内容生产全链条的路径。同时，加大公司 AI 基建层的建设力度，并依托盛天云的边缘计算网络与 GPU 智算节点，优化 AI 推理效率，构建低延迟、高并发的算力底座，支撑云游戏、VR/AR 等实时交互场景的扩展，降低技术应用门槛，为行业生态繁荣贡献力量。

3. IP游戏深度挖掘，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。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。

4. 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。

（二）公司面临的风险和应对措施

1. 市场竞争加剧导致的业务压力

游戏行业头部效应显著，腾讯、网易等巨头在 IP 储备、研发投入和全球化布局上优势明显，中小厂商面临用户争夺与成本攀升的双重压力。此外，AI 技术的普及可能加剧行业同质化竞争，若公司无法持续推出差异化产品，可能导致用户流失或利润率下滑。依托 VRACE AI 平台提升研发效率，打造差异化产品矩阵；加强与光荣特库摩等 IP 方的深度绑定，开发跨品类衍生内容；通过云游戏技术拓展智能座舱、线下电竞等新兴场景，构建“线上+线下”的场景协同护城河。

2. AI 技术研发与应用不及预期的风险

公司在 AI 领域的研发投入持续加大，但若关键技术突破滞后或应用场景落地缓慢，可能导致战略推进受阻。当前 AI 模型训练成本高昂、技术迭代周期不确定，若公司未能及时跟进技术前沿，可能面临市场份额被挤占的风险。公司将深化与 DeepSeek 等头部 AI 企业的业务合作，共享技术资源与研发成果；完善数据合规管理体系；尝试通过“内生+外延”的方式补充技术短板，加速 AI 工具在游戏、社交场景中的商业化验证，降低技术研发风险。

3. 游戏出海的政策与文化适配风险

海外市场监管政策复杂，且不同地区用户文化偏好差异显著，若公司未能充分适应目标市场规则，可能面临产品上线受阻或用户接受度低的风险。此外，汇率波动、地缘政治冲突等外部因素也可能影响海外业务收益。公司将组建专业运营团队，深入研究目标市场政策法规与用户需求；通过《真·三国无双 天下》《星之翼》等产品强化文化输出，结合 AI 技术优化海外发行策略；与中国移动等央企合作，借助其全球网络资源降低合规风险。

4. 云游戏平台建设不达预期、行业竞争加剧的风险

公司募投项目云游戏平台正在建设之中，近年来随着以人工智能、云计算为代表的新兴技术的迅速迭代，以及云游戏应用场景的不断拓宽，市场对云游戏平台的产品及服务提出了

更高的标准和更多元化的需求，竞争格局还远未稳定，如果公司不能保持持续的竞争力，将有被淘汰的风险。公司将在云游戏平台上整合游戏社交、游戏电商、电竞等服务，完善云游戏平台的业务生态，降低平台风险。

湖北盛天网络技术股份有限公司董事会

2025年4月25日