

## 厦门吉比特网络技术股份有限公司

### 2026 年 7-9 月投资者调研沟通活动纪要

**时间：**2026 年 7 月 1 日至 7 月 14 日，8 月 14 日至 9 月 30 日

**形式：**电话会议、现场会议

**接待调研人：**

副总经理、董事会秘书 梁丽莉

证券事务代表 蔡露茜

**参会机构：**具体参会机构请见下文附录

**纪要：**

**1、《杖剑传说（欧美版）》自上线以来表现情况如何？该产品在欧美地区运营情况与其他地区相比有哪些差异？**

《杖剑传说（欧美版）》于 2026 年 5 月上线，围绕当地用户需求开展产品推广与运营，核心用户的留存与付费表现良好。游戏自上线以来，在 10 余个区域市场的 App Store 游戏畅销榜最高排名进入 Top50，其中美国地区平均排名 49 名，最高至第 26 名。

与中国大陆及港澳台、日本等地区相比，RPG 游戏题材在欧美市场的用户接受度不算高，欧美用户更习惯在 PC 或主机端体验 RPG 游戏，但随着游戏攻略的逐步铺开、用户对产品了解的加深，愿意接受游戏的用户，其留存率与付费意愿相对较好，呈现出“进入门槛高、后期粘性强”的特点，更长期的表现需进一步观察。

**2、2026 年第三季度，《杖剑传说》在中国大陆及港澳台、日本的运营情况如何？**

2026 年第三季度，《杖剑传说（大陆版）》持续进行内容与活动更新，先后

与虚拟歌手“洛天依”“言和”、经典电影《大话西游》及漫画《非人哉》展开联动，并开启全新国度“艾珀希”，还推出了“神谕之战”“桂月生辉”等特色活动，不断丰富玩家的异世界冒险体验。在中国港澳台、日本等地区，《杖剑传说》开启周年庆典，并持续推出多元玩法与联动活动。《杖剑传说》第三季度在中国大陆 App Store 游戏畅销榜平均排名 70 名，最高至该榜单第 54 名。

### 3、2026 年第三季度，《问道手游》《道友来挖宝》的运营情况如何？未来是否计划推出其他“问道”IP 相关的产品？

2026 年第三季度，《问道手游》重点围绕夏日轻享服、十一大服开展运营活动。“夏日逐浪”轻享服于 7 月上线，推出特色减负活动及夏日限定人鱼萌宠；十一大服“战天下”于 9 月开启，同步上线年度资料片“十年帮派革新”，推出全新帮派养成系统，进一步强化玩家间的协作与社交体验，为游戏十年生态注入新活力。2026 年第三季度，《问道手游》在 App Store 游戏畅销榜平均排名 66 名，最高至第 42 名。

《道友来挖宝》自上线以来保持稳健运营，维持良好的用户活跃度，累计注册用户已超过 700 万。2026 年第三季度，游戏优化升级了赛季制玩法并推出了“五行奇缘”S2 赛季，为玩家带来全新的养成与探索乐趣；此外，还陆续上线“初现疑云”“暗流涌动”两期竞速副本，持续满足玩家的挑战需求。

公司将持续探索“问道”IP 在游戏品类上的更多可能性，密切关注用户需求，当具备做出差异化与体验升级的可能性时，才会考虑推进相关产品。

### 4、2026 年第三季度，《一念逍遥》《问剑长生》运营情况如何？

2026 年第三季度，《一念逍遥》先后上线新修炼方向“血炼”及“仙蛊”版本，配套开启新大区与系列主题活动，完善长线修仙养成体系，玩家反响良好。《问剑长生》推出暑期版本“邪道独尊”及“邪域”赛季，举办暑期诡道月活动，新增社交系统与 6V6 赛事玩法，持续丰富玩家的社交互动与竞技体验。

### 5、2026 年第三季度，公司代理产品运营情况如何？

公司代理产品在第三季度维持稳定的内容更新与版本迭代。《九牧之野》保持赛季制迭代节奏，于本季度上线 EX2 赛季剧本“决胜荆襄”，新增武将并拓展

战术体系，还推出竖屏模式优化操作体验；《奥比岛：梦想国度》推出多期 IP 联动与主题装扮活动，不断丰富休闲与社交体验；《封神幻想世界》有序推进版本更新与主题大服运营，举办“全民争霸赛”“龙皇杯挑战赛”等多类型游戏赛事，持续打磨回合策略对战体验。

## 6、公司自研及代理储备产品的上线计划如何？

自研产品方面：《杖剑传说》将于 2026 年第四季度在韩国、东南亚等地区上线；《问剑长生》将于 2026 年第四季度在欧美地区上线。

代理产品方面：动作闯关 Roguelike 游戏《失落城堡 2》将于 2026 年 10 月 22 日在中国大陆地区上线；模拟经营类游戏《甄嬛传》、构筑式卡牌+自走棋游戏《大圣牌：凌霄斗神》将于 2027 年第一季度前在中国大陆地区上线。

## 7、AI 在公司研发中的应用情况如何？对研发人才结构和组织管理带来哪些影响？

AI 技术已深度应用于研发全流程，从“好用的工具”逐步深化为“共同创作的伙伴”。公司密切关注外部 AI 模型与工具的发展，根据需求及时引入使用，并自主开发了多个 AI 平台及工具，有力提升美术、程序、策划等各模块的研发生产效能。除了生产提效外，AI 在辅助创作方面的作用也非常显著，让以往受限于成本难以尝试的想法，能够更早、更低成本地测试与迭代，使创作探索更为高效。

在研发人才结构方面，随着 AI 能力的持续增强，公司对研发人才的判断标准也发生变化，此前较为看重的程序、美术、数值建模等工程实践能力的重要性有所下降，如今则更加注重创意与审美能力，后续也将持续探索、识别和吸引适应 AI 时代创作需求的人才。在组织管理方面，公司致力于营造更适合创作的环境，将围绕“更好地为创作者赋能，帮助其充分、自由地进行创作与表达”这一核心，持续迭代组织形式。

## 8、公司近年来持续保持较高的分红比例，后续分红思路是什么？

公司高度重视股东回报，根据已发布的《2025-2027 年股东回报规划》，2026-2027 年，公司原则上每年进行三次利润分配（半年度、三季度、年度），每

年以现金方式分配的利润不少于公司当年度归母净利润的 50%。

2026 年半年度，公司派发现金红利 7.18 亿元（含税），占 2026 年上半年归属于上市公司股东净利润的 65.74%。未来，公司将综合考虑盈利能力、现金流状况及未来发展资金需求等因素，合理确定分红安排，持续回报股东。

**附录 参会机构名单（排名不分先后）：**

财通证券、东财证券、东吴证券、光大证券、国联民生证券、华创证券、华泰证券、汇丰前海证券、中金公司、博道基金、长城证券（自营）、淡水泉、东证资管、国恬私募基金、海港人寿、恒立私募基金、华安基金、华泰资管、华夏基金、汇安基金、嘉实基金、建信理财、金信基金、量度资本、南方基金、宁银理财、平安基金、平安人寿、平安养老、平安资产、浦银国际、奇盛私募基金、泉果基金、申万菱信、天弘基金、新华资管、银华基金、钰锦私募基金、招商证券（自营）、招银理财、中金资管、中银基金、Abu Dhabi Investment Authority、Canaan Global、Citadel、Value Partners