

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：2026-003

投资者关系活动类别	☐特定对象调研 ☐ 分析师会议 ☐ 媒体采访 ☒ 业绩说明会 ☐ 新闻发布会 ☐ 路演活动 ☐ 现场参观 ☐ 其他 （请文字说明其他活动内容）
参与单位名称及人员姓名	投资者网上提问
时间	2026 年 7 月 9 日（周四）下午 14:30~17:00
地点	公司通过全景网“投资者关系互动平台”(https://ir.p5w.net)采用网络远程的方式召开业绩说明会
上市公司接待人员姓名	1、董事长、总经理赖春临 2、副总经理、董事会秘书、财务总监王俊芳 3、首席战略官高维
投资者关系活动主要内容介绍	投资者提出的问题及公司回复情况 公司就投资者在本次说明会中提出的问题进行了回复： 1、请问一下真三国无双手游，达到公司百分之多少预期，谢谢！ 《真·三国无双 天下》于 2026 年 6 月 24 日正式上线，目前尚处于运营初期阶段，具体情况尚未公开披露。建议您持续关注公司后续定期报告及临时公告，以获取相关经营数据。感谢您的关注！ 2、重磅新品《真·三国无双 天下》已上线，目前产品市场热度、用户留存、流水爬坡及后续长线运营推广策略如何？ 《真·三国无双 天下》已于 2026 年 6 月 24 日正式上线，该产品还原了“无双”系列“一骑当千”的核心精髓，同时优化移动端优化操作手感，融入沉浸式战场与多元玩法。在产品创新

	方面，游戏引入了“武将支援”机制，玩家可搭配支援武将协同作战；PVP 竞技场“演武厅”满足硬核动作类玩家诉求，在尊重原作基础上进行了本地化、个性化的诠释。 后续公司将继续完善精品自研业务布局，持续加码自研技术创新，聚焦玩法创新、画质升级、内容重塑，持续输出高品质、差异化、全球化的数字娱乐产品。建议关注公司后续定期报告及官方公告获取相关信息。感谢您的关注！ 3、公司深度布局 AI 社交与虚拟人赛道，带带 AI 陪伴虚拟人、给麦 AI 音乐社交等产品商业化落地进度及营收贡献预期怎样？ 您好，“带带电竞”是在成熟游戏社交产品基础上融入 AI 能力，目前已上线或推进包括 AI 声鉴、多维用户画像、智能匹配、AI 虚拟陪伴、虚拟人实时语音交互等功能，主要用于提升社交匹配效率、互动体验和用户陪伴感。公司此前也通过《星之翼》角色“秋雨”虚拟人展示，验证了 AI 虚拟角色从内容 IP 到互动陪伴场景的落地可能性。“给麦”是公司 AI 音乐社交方向的重要产品，已形成 AI 写歌、AI 图生歌、AI 翻唱、AI 歌声进化、AI 虚拟人播客等功能，并接入一些主流大模型能力。该产品主要围绕音乐创作、声音互动、社交分享等场景，降低用户音乐创作和表达门槛，提升内容生产和社交互动效率。 在出海方面，公司关注到海外市场的多元化需求，正积极探索 AI 应用出海战略。基于国内运营给麦积累的 AI 音乐技术经验，以及运营带带电竞积累的 AI 陪伴产品经验，公司正在将成熟的 AI 应用模式推向海外市场，目前公司已在海外市场正式推出两款 AI 原生应用产品，均处于持续丰富内容和玩法的阶段。 关于营收贡献，公司将持续扩充出海产品管线、稳步提升海外业务的收入占比与盈利水平，具体经营表现和营收贡献，请以公司后续定期报告及公开披露信息为准。 4、公司持续推进全球化布局，海外社交产品、游戏发行的区域拓展节奏，以及海外业务中长期营收增长目标是什么？
--	--

	全球化是公司核心战略方向，当前游戏与 AI 产品双线推进海外布局。在游戏方面，标杆产品《星之翼》已先后落地日本、韩国、东南亚等核心市场，覆盖 Steam、Epic、PlayStation 、Xbox 等多平台。后续产品将持续拓展更多区域市场，深化 IP 联动与本地化运营，延长产品生命周期。独立游戏管线同步推进全球发行，持续丰富海外产品矩阵。在 AI 应用方面，AI 音乐、AI 社交类产品已上线海外市场，当前处于用户积累与流水爬坡期，后续将探索更多 AI 应用完善海外产品矩阵。公司未来持续扩充出海产品管线、稳步提升海外业务的收入占比与盈利水平，海外业务的具体经营进展与成果，请持续关注公司官方公告与定期报告。 5、公司以场景化互联网用户运营为核心，涵盖数字娱乐、游戏运营、互联网广告等业务，当前各板块营收占比、毛利率及用户活跃度表现如何？ 根据公司 2025 年年度报告，公司各核心业务板块情况如下：网络广告与增值业务实现营业收入 9.64 亿元，占总营收比重 80.56%，对应毛利率 13.46%； 游戏运营业务实现营业收入 1.71 亿元，占总营收比重 14.30%，对应毛利率 50.71%； IP 运营业务实现营业收入 0.55 亿元，占总营收比重 4.62%，对应毛利率 69.62%。 用户活跃度方面，公司以场景化互联网用户运营为核心，覆盖数字娱乐全链路。核心网娱平台依托线下场景的高市占率优势，保持稳定的用户触达与活跃水平；游戏业务核心产品用户粘性持续提升，其中《星之翼》海外市场高价值用户占比稳步提升，详细用户数据请以公司定期披露信息为准。 6、公司股价自 2026 年年初到目前为止，一直处于阴跌状态，近期已创出历史新低，请问公司在未来如何稳定或提升投资者信心？ 公司股价走势受宏观经济环境、资本市场情绪、行业周期波
--	--

	动等多重因素共同影响，我们充分理解广大投资者对股价表现的关切。公司始终认为，稳健的经营基本面与可持续的成长能力是公司价值的核心支撑，稳定与提升投资者信心的根本在于做好主业、夯实内在价值。公司将深度把握 AI 应用出海、游戏全球化等的产业新机遇，以 AI 驱动内容创新与场景拓展为主线，构建应用层场景创新、平台层能力输出、基建层算力支撑的三层业务架构，实现从国内市场到全球市场的战略跨越。具体而言，将重点开展以下工作：突出 AI+出海战略，在社交陪伴、创意工具、内容社区等领域全面探索；不断迭代 AI+平台能力，强化技术底座支撑；加速游戏出海，打造原创 IP+引进 IP 双轮驱动。 7、怎么看影游市场？公司是否考虑布局？ 互动影游是兼具影视叙事沉浸感与游戏交互可玩性的复合型内容品类，近年多款头部产品出圈，互动影游的用户覆盖圈层持续拓宽，市场规模保持较快增长态势。与此同时，当前赛道头部效应较为显著，爆款产品的可复制性不强，内容工业化生产能力、成熟的商业化路径、全渠道分发体系仍是需要持续突破的方向。 从公司层面看，公司此前已完成互动影游产品的研发与发行实践，旗下火花工作室曾上线过一款恋爱主题多结局真人互动游戏，积累了从内容改编、交互设计到全平台发行的完整项目经验。后续公司将持续关注互动影游赛道的技术迭代与商业模式成熟度，审慎探索与公司业务生态相协同的开发及合作机会，若后续有相关重大业务布局，公司将严格依照监管规定及时履行信息披露义务，感谢您的关注。 8、公司推行精品游戏出海战略，《星之翼》出海表现亮眼，现阶段该产品流水、海外用户增速及生命周期运营规划是什么？ 您好，2025 年《星之翼》流水大幅增长，截至年底，《星之翼》境外地区流水占整体流水比重已超 80%。该游戏自 2024 年 11 月进军日本市场以来，上线首月即斩获 Google Play 与 App Store 双榜第二、Steam 日区热销榜前二；2025 年 7 月 Steam 日
--	--

	区最高排名第一；2026 年 4 月游戏发行 2 周年之际，3.0 全新版本上线后获 Steam 平台免费专区全球首页推荐，首日即跻身 Steam 海外热销榜 TOP2，并于 2026 年 6 月 13 日获得由上海报业集团指导、界面财联社主办、中国出海企业协作联盟（CEGA）颁布“中国企业全球影响力 100 强”年度产品荣誉。 在生命运营周期方面，2026 年，《星之翼》将持续推进全球化战略，已先后落地日本、韩国、东南亚等核心市场，覆盖 Steam、Epic、PlayStation 、Xbox 等多平台，后续将持续拓展更多地区市场。公司将继续深化 IP 联动策略，探索与更多优质 IP 的跨界合作，并将《星之翼》产品 IP 化，尝试更多玩法和可能，包括实体衍生品、官方授权模型、主题外设等，构建 IP 价值立体生态，延长产品生命周期。 9、自研 VRACE AI 平台赋能游戏开发与社交场景，当前 AI 技术在降本增效、新品迭代方面的实际应用效果及后续升级规划是什么？ 您好，VRACE AI 平台是公司在 AI 领域的集大成之作，通过技术创新重塑娱乐体验。平台由四大核心能力集群组成，分别聚焦于不同领域的 AI 生成能力。已形成涵盖文本（星云 AI）、图片（敦煌 AI）、音频（八音 AI）、视频（流光 AI）四大维度的全链路技术生态。在降本增效上，平台定位于支持公司自身业务场景，例如，美术团队使用其功能帮助更好的渲染游戏角色的形象，通过技术赋能实现降本增效、优化用户体验等效果。具体来看，敦煌 AI 已广泛应用于公司旗下多款游戏产品，为游戏开发注入全新视觉生命力；八音 AI 已应用于“给麦”APP，增强平台用户粘性与互动性。在新品迭代方面，给麦 APP 持续叠加 AI 写歌、AI 图生歌、星盘-情绪双驱音乐引擎、AI 虚拟人播客等功能；带带电竞平台已形成“AI 声鉴—智能匹配—虚拟人实时交互”的 AI 陪伴技术闭环。 未来，公司会探索更多 AI 领域的市场需求。感谢关注。 10、二季度已经过完，公司二季度营收怎么样，有盈利吗，
--	--

	还是亏损中继？ 公司已经预约 2026 年 8 月 27 日披露 2026 年半年报，届时将会按时在指定信息披露媒体披露半年报全文及摘要。二季度具体业绩相关内容请以后续半年报公告内容为准，感谢您的关注。 11、真三国无双天下的反响如何？ 感谢您的关注！《真·三国无双 天下》是盛天游戏自研、光荣特库摩正版授权的无双动作游戏，该产品已于 2026 年 6 月 24 日正式上线，获得了一定的市场影响与行业曝光。《真·三国无双 天下》还原了“无双”系列“一骑当千”的核心精髓，同时针对移动端进行了操作手感优化，并在尊重原作的基础上进行了本地化创新，引入了“武将支援”机制和 PVP 竞技场“演武厅”等玩法融入沉浸式战场与多元玩法，适配新老玩家的游玩需求。
关于本次活动是否涉及应披露重大信息的说明	本次活动不涉及未公开披露的重大信息。
附件清单(如有)	
日期	2026 年 7 月 9 日