

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2026 年 4-6 月投资者调研沟通活动纪要

时间：2026 年 4 月 1 日至 4 月 8 日，4 月 24 日至 6 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、2026 年第二季度，公司《问道手游》《一念逍遥》《问剑长生》等游戏的运营情况如何？

《问道手游》于 2026 年 4 月开启十周年庆，推出与电影《浪浪山小妖怪》及经典动画《葫芦兄弟》联名的 10 周年纪念宠，在游戏内同步开启周年抽奖、周年挑战、庆典祈福、周年庙会等系列活动，游戏热度与玩家活跃度保持较高水平。2026 年第二季度，《问道手游》在 App Store 游戏畅销榜平均排名 54 名，最高至第 16 名。

《一念逍遥》自 2 月开展五周年庆典后，第二季度保持稳定更新，推出了灵兽版本，开启新大区“十方萌兽”，上线全新主题玩法“仙崽梦园”与新功能“内丹共鸣”等，游戏平稳运营，后续还将根据年度规划陆续推进灵兽养成优化、赛事调整、新修炼方向及主题联动等长线运营内容。

《问剑长生》第二季度陆续上线“破劫登仙”新版本、宗门联赛 S3 赛季、夏日主题活动等，并对部分内容持续进行优化。产品持续聚焦长线运营，通过定期直播、策划问答等方式收集玩家反馈并优化迭代。

2、2026年5月，《杖剑传说》在欧美地区上线后表现如何？对公司第二季度业绩有何影响？是否有其他境外市场的发行计划？

《杖剑传说》欧美版（Sword x Staff）于2026年5月19日上线，欧美版延续“轻松冒险、放置成长、策略搭配”的游戏定位，上线首月曾同时位于10多个区域市场 App Store 游戏畅销榜 Top50，其中美国地区平均排名44名，最高至第26名。

关于该产品对公司第二季度业绩的影响，考虑上线初期产品买量推广投入较大，前期费用较高，同时游戏流水需根据会计准则要求递延确认为收入，对公司业绩贡献尚存在不确定性，具体请以公司定期报告披露为准。

关于《杖剑传说》在境外市场的发行计划，公司会综合考量各地区市场环境、玩家需求、本地化适配等多方面因素稳步推进，目前已在中国港澳台、日本、欧美等地区上线，其他境外区域发行计划尚在筹备中。

3、2026年第二季度，《杖剑传说》在已上线地区（中国大陆、中国港澳台、日本）的运营情况如何？

2026年第二季度，《杖剑传说》中国大陆版主要围绕新赛季与周年庆推进核心内容：4月上线与 B.Duck 小黄鸭的全新联动；5月开启 S5 赛季“霜焰之歌”，并正式开放新国度“伊格尼斯”，游戏一周年庆典期间还上线了“重建乐园”“梦幻留影”“暴打策划”等新玩法及大量福利；6月开启洛天依、言和联动返场活动，配合夏日主题丰富运营内容。2026年第二季度，《杖剑传说》在中国大陆 App Store 游戏畅销榜平均排名为69名，最高至该榜单第54名。

《杖剑传说》于2025年7月上线中国港澳台、日本等地区，2026年第二季度，在 App Store 游戏畅销榜中国澳门地区排名最高至第3名，中国香港地区最高至第9名，中国台湾地区最高至第15名，日本地区最高至第74名。

4、《道友来挖宝》2026年以来在微信小游戏畅销榜排名有所下滑，请问该产品目前运营情况如何？

《道友来挖宝》自2025年5月上线以来，整体表现稳健，2026年以来受市场多款新品上线等影响，在微信小游畅销榜排名有所下滑，但凭借轻量化、低

门槛的差异化玩法，游戏仍保持着良好的付费转化和用户回流，玩家整体活跃度亦保持平稳。

公司持续通过版本内容迭代与体验优化维系产品长线表现。2026 年第二季度，《道友来挖宝》上线多项新内容与优化措施，5 月新增跨服组队功能；6 月新增“天魔试炼”玩法，并优化了登录界面表现及部分道具功能。公司将持续关注市场动态与用户反馈，适时推出新内容与优化方案，提升用户体验及游戏长线运营表现。

5、《九牧之野》2025 年 12 月上线至今已半年多，运营情况如何，公司如何看待该产品的长线运营？

《九牧之野》于 2025 年 12 月 18 日公测，截至 2026 年第二季度末，游戏已推进至第四个赛季，游戏内容更新节奏稳定，核心玩家社群保持活跃。游戏在 5 月份 S3 赛季中推出了首个大型团战玩法及首届“巅峰杯”赛事，通过区服票选、积分赛和淘汰赛等形式，激发玩家对抗热情；6 月上线全新逐鹿赛季带来新武将和新玩法机制，持续丰富玩家策略体验。此外，半周年庆典期间，游戏还上线了官方 PC 互通版，拓展多端用户入口。

长线运营方面，《九牧之野》仍将以赛季制迭代为核心，结合玩家反馈推进产品的持续更新，包括武将与抽卡体验优化、战斗与兵种平衡调整、性能优化与内容产出等，通过差异化的赛季内容和健康的社区生态，服务并维系好核心玩家，以口碑驱动游戏长线运营。

6、公司自研或代理方面有哪些储备产品，后续上线计划是否有明确时间表？

公司将于 2026 年下半年推出自研产品《问剑长生（欧美版）》及代理产品《失落城堡 2》，产品发行计划可关注雷霆游戏官网。

7、AI 技术在公司研发端的应用情况如何？技术的快速迭代是否影响公司整体研发策略和方向？

AI 技术已深入应用于公司研发的多个环节。例如，在美术方面，公司搭建 AIWebHub 平台，集成各类常用 AI 绘图工具与模型，并具备模型训练能力，实现了 AIGC 在美术制作全流程的定制化应用；程序方面，通过自主开发的 G-pilot

等工具，实现代码补全、代码审核等功能。此外，AI 在加速原型实现与玩法验证方面也有一定帮助，以往受限于成本可能无法尝试的体验，现在在 AI 的帮助下都有机会进行探索，且能够更早、更低成本地测试和迭代核心创意。在研发探索阶段，AI 正逐渐从“好用的工具”演变为“共同创作的伙伴”。

公司将持续关注技术发展在提升研发效率与拓展创作边界方面的作用。短期看，“制作”效率的提升仍是重要基础，AI 在执行层的增效作用显著，让我们能将更多精力投向核心创意打磨；长期看，“设计”才是真正的竞争力。因此，公司研发将更聚焦于产品能否给玩家带来好玩、有趣的新鲜体验，希望能在成熟的游戏市场中做出一些真正差异化的产品。

8、谷歌和苹果的渠道政策变化（如宣布降低分成比例，开放第三方支付等）对公司未来出海布局有何影响？对公司游戏业务利润率有什么影响？

公司一直将游戏出海作为长期战略方向持续推进，谷歌和苹果渠道分成比例的下调有助于降低发行成本，对境外业务发展有一定积极影响。不过渠道政策的变化只是外部环境的一部分，并不会因此改变公司产品在境外运营策略和节奏的判断标准，我们更看重产品本身是否具备全球化竞争力以及目标市场玩家对产品的实际反馈。

关于渠道政策变化对公司的财务影响，公司产品流水来源多元，包括官网自主运营以及 iOS、安卓等第三方渠道等，因此渠道分成比例的调整对公司整体利润的影响相对有限，具体业绩情况请以公司发布的定期报告为准。

附录 参会机构名单（排名不分先后）：

东方财富证券、广发证券、国海证券、国联民生证券、国盛证券、国投证券、华创证券、华泰证券、华宝证券、华金证券、金融街证券、申万宏源证券、天风证券、西南证券、长城证券、长江证券、招商证券、浙商证券、中金公司、博道基金、博时基金、财信基金、创金合信基金、大成基金、东吴基金、富国基金、富荣基金、广发基金、国联安基金、国联基金、国泰基金、红土创新基金、宏利基金、泓德基金、华安基金、华富基金、华商基金、华泰柏瑞基金、华夏基金、华银基金、汇泉基金、汇添富基金、嘉实基金、金信基金、景顺长城基金、南方基金、鹏华基金、平安基金、前海开源基金、泉果基金、天弘基金、新华基金、银河基金、银华基金、永赢基金、长城基金、长盛基金、中信保诚基金、中银基金、中邮基金、北京鼎萨投资、渤海人寿保险、成都锦天成资管、传奇投资、东方财富自营、东方马拉松投资、高益私募、国寿产险、国泰君安资管、合众资管、华泰资产、钧昀咨询、宽远资产、龙航资产、宁波银行、宁银理财、平安养老、千榕资管、沁闻投资、厦门青榕资管、杉树资管、上海宝弘资管、上海崇山投资、上汽集团、尚颀资本、深圳高新投集团、深圳红筹投资、慎知资产、西藏合众易晟投资、西藏隆源投资、新华资产、业如金控、英大国际信托、永安国富资管、羽翰私募、长江资管、浙江旌安私募、正圆私募、中金资管、众安保险、摩根士丹利、贝莱德基金、淡马锡控股、Citadel、Jain Global、Point72、Polunin Capital Partners