

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：2026-004

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	中信证券、华泰证券、国泰海通证券、广发证券、申万宏源证券、国海证券、华源证券、招商证券、华创证券、国联证券、东方证券资管、万家基金、新华资产、润义投资、中欧基金、西部利得基金、长盛基金、宁银理财、方正证券资管、华创证券自营
时间	2026 年 9 月 7 日
地点	上海
上市公司接待人员姓名	首席战略官 高维
投资者关系活动主要内容介绍	投资者提出的问题及公司回复情况： 1、请问公司近期是否有新游戏上线的安排？ 公司游戏业务坚持精品化路线，在 IP 改编游戏方面，《真·三国无双 天下》已于 2026 年 6 月 24 日正式上线移动端平台。在独立游戏方面，公司旗下独立游戏发行工作室 Paras Games 独家发行的多人联机 Roguelite 弹幕射击游戏《风暴怕死队》（Pass The Fear）已于 2026 年 7 月正式登陆 Steam 平台，发售首日即登上 Steam 游戏畅销榜前五，发售首周销量突破 10 万份。此外，武侠题材独立游戏《活侠传》预计于 2026 年 10 月推出大型版本更新，新增主线剧情分支，扩充支线任务并优化战斗养成机制，持续挖掘该 IP 的长期价值。公司还持续储备多款独立游戏产品，不断丰富独立游戏产品矩阵。同时，公司标杆产品《星之翼》将持续推进多平台、多区域战略，深化 IP 联动与本地化运营，亚

太电竞赛事（SAC）体系也在持续建设中。公司游戏产品的具体上线进度及运营表现，请以公司在指定信息披露媒体发布的定期报告及临时公告为准。

2、《星之翼》近期表现如何？未来流水预期怎样？

《星之翼》是公司精品游戏出海战略的标杆产品，近期出海进展良好。该产品已先后落地日本、韩国、东南亚等核心市场，覆盖 Steam、Epic、PlayStation、Xbox 等多平台，境外地区流水占整体流水的比重保持在较高水平。2026 年 4 月，游戏迎来发行两周年，正式登陆 PlayStation、Xbox 等平台，实现 PC、移动、主机多平台覆盖；同期 3.0 全新版本上线并与知名 IP 开启联动，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 海外热销榜前列。

根据公司 2026 年半年度报告披露的主要游戏分季度运营数据，该产品 2026 年第二季度充值流水较第一季度实现大幅增长，用户规模、活跃用户数及付费用户数量均显著提升，产品呈现良好的增长态势。

后续，公司将持续深化《星之翼》的 IP 联动策略，围绕角色植入、实体衍生、主题外设等立体化运营拓展 IP 价值边界，并持续推进亚太地区电竞赛事（SAC）体系建设，推动《星之翼》产品 IP 化，构建 IP 价值立体生态，延长产品生命周期。关于该产品的后续流水及经营数据，请以公司后续定期报告及正式公告为准。

3、公司半年度净利润波动较大，原因是什么？

根据公司已披露的 2026 年半年度报告，业绩变动的主要原因是资产减值。公司根据《企业会计准则》及公司会计政策的相关规定，对截至 2026 年 6 月 30 日各类资产进行了全面清查和减值测试，报告期内计提资产减值准备 1.15 亿元，主要为计提商誉减值和游戏资产减值，该事项对当期利润影响较大。其中，《真·三国无双 天下》项目自筹备至发行周期较长，市场热点、用户需求环境发生变化；《三国志 2017》因行业竞争加剧，游

戏实际表现与前期预期存在差距。公司本着审慎原则进行减值处理，相关影响主要体现为一次性因素，不改变公司主营业务持续经营的战略与方向。公司正积极推进游戏出海与 AI 应用出海战略，后续经营业绩的具体情况，请以公司在指定信息披露媒体发布的定期报告及正式公告为准，敬请广大投资者注意投资风险。

4、公司 AI 应用业务的发展情况以及商业化情况如何？

公司 AI 应用业务围绕“平台+应用”持续布局，并通过出海探索商业化路径。

在平台能力方面，公司自研 VRACE AI 平台已形成涵盖文本（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，为公司 AI 产品的迭代升级提供底层支撑。

在 AI 应用出海方面，公司将 AI 应用出海作为战略重点，聚焦 AI 音乐、AI 视频生成与 AI 游戏生成三大方向：AI 音乐方向，围绕音乐创作、翻唱和 MV 生成等玩法持续迭代，并逐步完善社区功能；AI 视频生成方向，依托歌词解析与角色一致性等技术实现音乐视频的一键生成，并逐步拓展多语言、多区域的本地化运营；AI 游戏生成方向，依托公司在轻量化游戏开发与平台运营方面的经验，以 AI 技术帮助海外创作者将想法快速转化为可玩游戏，降低游戏制作门槛。

在商业化方面，公司 AI 应用产品目前处于用户积累与商业化爬坡阶段。需要特别说明的是，公司 AI 应用业务尚处于早期探索阶段，相关收入占公司营业收入和利润的比例较小，短期内难以对公司营业收入和利润形成显著贡献；相关技术成果的商业化转化及规模化盈利仍面临较大不确定性。敬请广大投资者理性看待 AI 相关业务的发展前景，注意投资风险。AI 应用业务的具体经营数据与商业化进展，请以公司后续定期报告及正式公告为准。

5、公司未来是否有投资并购的计划？

根据公司 2026 年半年度报告中披露的未来发展展望，公司

	将坚持内生增长与外延拓展双轮驱动，在聚焦核心业务内生发展的同时，积极探索与 AI 应用、游戏、社交、IP 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。 公司会持续在产业链上下游寻找相关投资机会，重点围绕补全与公司主业具有高协同价值的能力方向，审慎评估潜在标的。截至目前，公司不存在应披露而未披露的重大投资并购事项；如后续有相关进展达到信息披露标准，公司将严格按照监管规定及时履行信息披露义务，请以公司在指定信息披露媒体发布的正式公告为准。
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 9 月 7 日