

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2018年8月21日至8月24日投资者调研沟通活动纪要

时间：2018年8月21日至8月24日

接待调研人：董事、董事会秘书、副总经理 高岩

参会人员：中泰证券、安信证券、广发证券、招商证券、海通证券、长江证券、德邦证券、国金证券、申港证券、交银施罗德基金、华宝基金、富国基金、华泰柏瑞基金、广发基金、华安基金、中融基金、信诚基金、东吴基金、汇丰晋信基金、银华基金、凯石基金、农银汇理基金、嘉实基金、博道基金、兴银基金、百年保险资管、太平洋资管、太平资管、平安资管、长江资管、泰旻资管、于翼资管、友邦保险、沃珑港投资、大通资本、海尔金控

详细纪要

1、公司怎么看待游戏版号暂停审批？

公司有一家全资子公司专门做版号申请业务，不仅申请公司游戏的版号，也代理其他公司的版号申请业务。我们理解此次版号暂停审批对公司基本没有影响，公司部分游戏已拿到版号，未拿到版号的游戏仍旧可以进行测试，边做测试边优化，重要的是把团队锻炼出来。公司一直以来致力于做好玩的游戏，给玩家美好的体验，游戏本身并不氪金。

2、《问道手游》目前的运营情况？

《问道手游》今年4月份做了两周年庆活动，在苹果应用商店 iPhone 游戏畅销榜最高位列第11名，充值流水创阶段性新高。

3、公司2018年上半年上线了哪些游戏？《贪婪洞窟》、《长生劫》二次发行的初衷是？

公司 2018 年上半年上线了《贪婪洞窟》、《长生劫》两款游戏，上述游戏均曾位列 iPhone 游戏付费榜第 1 名，且都是二次发行。

公司做游戏产品的二次发行，主要是想做产品的长线经营，逐步孵化 IP，这跟研发团队的理念是一致的。有些产品虽然品质优良，但第一次发行的时候可能没有接触到足够多的目标用户或没有得到充分的用户反馈，而公司雷霆游戏运营平台已沉淀了几千万的注册用户，可以建立研发团队与用户之间沟通的纽带，使研发团队及时、充分地了解用户反馈，针对性地迭代游戏内容和玩法，满足玩家对游戏体验升级的需求，从而实现游戏的长线经营。

公司做游戏产品二次发行的效果还是不错的，有些产品二次发行的收入水平甚至是其第一次发行时的数倍，未来公司还会做更多游戏的二次发行。

4、2018 年下半年还会上线哪些游戏？

公司自研的游戏《奇葩战斗家》iOS 版本目前正在提交苹果商店审核中，预计近期上线。除此之外，公司还储备有《砰砰小怪兽》、《下一把剑》、《探灵》等数款测试中自研产品，并已签约代理了《贪婪洞窟 2》、《永不言弃：黑洞》、《原力守护者》、《魔法洞穴 2》、《失落城堡》及《Turmoil》等多款产品。上述游戏的具体上线时间尚不确定。

5、M68 项目进展如何？

M68 是一款大型的 MMORPG 手游，我们希望能够通过游戏向玩家传递世界观，同时兼顾玩法有趣（主要围绕经营、探索、养成要素）。我们希望搭建一个有不同位面的游戏，玩家可以经营自己的位面，也可以在不同位面之间穿梭，和其他玩家交互，体验爱恨情仇。除此之外，公司会先通过小说、动漫等一系列 IP 孵化和引入工作，将粉丝培育出来。

M68 项目上线时间尚不确定，目前不会着重考虑流水情况，现阶段主要关注把产品品质做好，把团队能力锻炼出来。

6、公司的研发人员有多少？

截至 2018 年 6 月 30 日，公司研发人员有两百多人。公司会控制研发人员的数量，游戏为文化创意产业，人海战术并不能奏效，公司更加重视团队的效率及人均产出，最终还是要靠高品质的产品取胜。

7、公司怎么看待行业中买量成本越来越贵这种情况？

这种情况基本对公司没有影响。公司坚持不刷榜单、不做单纯买量，有效控制宣传推广费用，近两年来，公司在营业收入及净利润稳中有升的情况下，销售费用显著下降，运营效率持续提升。一方面，公司主张把客服工作做好，公司的客服人员直接对接研发团队，能解决一些简单的技术性问题；另一方面，公司主张进行一些独特有效的推广方式，公司的营销手段更多针对游戏的健康度，重视玩家的培育，通过与直播平台或主播合作、影视剧产品植入、不同产品联动、微信公众号、游戏公会、游戏论坛、线下活动等各种方式相结合进行推广活动。

8、公司是否打算涉足二次元游戏市场？

除了 Roguelike 类手游，公司已成功运营了《问道手游》、《长生劫》等不同题材产品，不断丰富产品品类。近两年，中国二次元游戏市场逐渐壮大，公司一直在关注二次元品类的游戏，目前也在积极开展二次元游戏代理运营业务。2017 年 5 月，由公司参股公司厦门勇仕网络技术股份有限公司联合研发的二次元海战养成题材游戏《碧蓝航线》在中国上线，同年 9 月在日本上线。2018 年上半年，《碧蓝航线》在苹果应用商店中国区 iPhone 游戏畅销榜排名最高至第 8 名，在苹果应用商店日本区 iPhone 游戏畅销榜排名最高至第 1 名。

9、公司的投资策略如何？

一方面，公司采用参股的方式投资外部有发展潜力的公司，不断寻找品质优良的

投资标的，包括游戏研发商、游戏分发商及行业上下游企业等；另一方面，公司允许公司内部团队独立出去开发项目，公司以参股方式予以资金支持。公司投资时比较看重研发团队的研究能力、研发及运营理念、能否给玩家良好的游戏体验等方面，目前已经成功孵化了一些公司，也锻炼了游戏背后的团队。

公司不会收购参股公司，游戏行业是创意产业，收购参股公司对于公司并没有协同效应，参股的方式有利于调动项目人员的积极性，有利于产品的研发。