

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2017年2月14日至15日投资者调研沟通会会议纪要

时间：2017年2月14日至15日

接待调研人：董事、董事会秘书、副总经理 高岩

参会人员：平安证券、中信证券、上海证券、保险公司、公募及私募基金。

详细纪要：

1、外延方面的战略规划？

一直在做外延的战略。目前我们有家子公司吉比特投资，专门做互联网泛娱乐的投资事务。目前参股了十几家公司，包括游戏及互联网泛娱乐等行业。由于我们自己是研发商，所以我们看研发商比较准，有好的研发商会去投资，主要投资阶段是天使轮到A轮，我们会持续地做这部分工作。

2、《问道》和《不思议迷宫》的运营情况？

《问道》手游2016年4月上线，目前还未满一年，还不算一款成熟的产品，和其他问世较早的产品相比，《问道》手游还有很多地方需要打磨。相比业绩增量，现阶段更看重游戏健康度、产品品质、玩家的反馈。《不思议迷宫》是2016年12月8日刚上线，目前处于公测阶段，目前没有具体的数据，整体玩家反应较好，2017年2月13日排在app store 付费榜第六位。

3、2017年计划上线的新手游产品有哪些？

请关注雷霆游戏，公司上线的游戏都会在上面展示。

4、目前开发团队的数量？

研发团队数量较多，一部分负责老产品的维护，一部分负责新产品的研发。公司有内部孵化机制，可以自主立项，项目数量是动态变化的。

5、目前公司投资游戏研发商较多，是否有整合的可能？

目前公司对投资的游戏研发商，没有整合的考虑。因为，游戏行业是创意产业，整合到一起管理成本更高，我们希望让各个被投公司更有自主性，所以，目前主

要是以参股形式为主。

6、青瓷数码和吉比特的渊源？

《不思议迷宫》的研发公司青瓷数码是吉比特前员工创业设立的，吉比特投资了该公司的第二轮融资，他们是研发方，雷霆游戏是运营方。

7、公司游戏产品的开发周期和生命周期分别是多久？

端游的开发周期 2~3 年，手游的开发周期 1.5 年左右。公司不允许做换皮的产品，所有产品都是原创。产品的生命周期很难说，如果测试后的流失率很高，就会直接放弃产品的商业化。

8、如何看待端游市场整体增速下滑的局面，公司端游业务未来的发展思路？

公司目前更倾向朝手游方向发展，但与此同时，对于《问道》端游，公司还是会研发和维护好，服务好众多老玩家。