

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2017 年第一次临时股东大会自由讨论环节发言纪要

时间：2017 年 3 月 3 日

地点：厦门市思明区软件园二期望海路 4 号 101 室 1 楼多功能厅

参会人员：现场参会股东及股东代表，董事长、总经理卢竑岩，副董事长、副总经理、财务总监陈拓琳，董事、董事会秘书、副总经理高岩，独立董事卢永华、郑甘澍，监事会主席徐超，监事胡兆彬，职工代表监事邹晓瑜，北京大成（厦门）律师事务所律师。

1、公司主要收入来自《问道》和《问道手游》，公司有何措施可以延长游戏的生命周期？公司研发游戏的类型和发布情况，会在什么时候面市？

高岩：游戏的生命周期和游戏健康度密切相关，公司看重游戏健康度、产品品质、玩家的反馈。公司主要从两个方面出发来延长游戏的生命周期，一是，做好游戏产品，二是，服务好玩家。

卢竑岩：另外，公司不会单从产品角度看待这个问题，而是关注游戏研发团队的建设。我们认为，应该向游戏的研发和运营人员灌输好的产品理念，应该注重提高用户体验而不是逼迫用户充值，不提倡员工追求短期效益。公司内部不提倡用业绩作为团队考核的标准，而是从用户满意度情况来评价团队，这样才能够保证产品的生命周期。

高岩：新产品发布情况公司不会单独去披露，请关注雷霆游戏（<http://www.leiting.com/>），公司上线的游戏都会在上面展示。

2、开发一款成功游戏有哪些需要具备的因素？公司未来是否会外延至其他领域？

卢竑岩：我们认为，在游戏行业，成功的经验是没有用的，失败的经验才有价值。游戏产品非常特殊，属于文化创意产品，一个产品成功后再做同样的产品是不会再成功的。每一个能够成功的游戏都是和以前的游戏有显著的不同。我们认为，

提高团队的水准才是能否开发出成功游戏的关键，因为只有出色的团队沉下心来才能做出好的产品。

公司从成立的第一天起就是想做好娱乐产业，尤其是电子娱乐产业，我们主要是聚焦于自身的长处，电子游戏是目前公司为用户带来好的体验的主要手段，但从长远来说我们并不仅限于电子游戏这个手段为用户提供娱乐。

3、公司如何提高团队水准，有何具体措施？

卢竑岩：一方面，最简单直接的方法是提高员工的待遇，最近几年，员工待遇的提高程度都比较大，我们希望保持在业界有竞争力的待遇；另一方面，我们会加强招聘的工作，一般会选择较好的学校进行校园招聘，在社会招聘方面，我们会和业界同行交流、沟通，希望和优秀的人才多沟通、多合作。我们在寻找团队成员的时候，主要看重其理念与公司的契合度，其次，是看其个人能力和基本功情况。

4、公司的分红送配的情况？

高岩：目前这方面情况还没有确定下来，我们会在3月28日的公司年报发布时统一披露。

5、第一季报的预告什么时候出？

高岩：上海证券交易所要求第一季报不能早于年报，我们目前还无法预约第一季报的时间，不鼓励公司在年报披露前发布第一季报的业绩预告。

6、公司主要产品的经营情况怎么样？

高岩：请关注“应用雷达”网站（<http://www.ann9.com/>），可以看到苹果应用商店上面所有应用的排名情况，无论应用产品当天的即时排名还是上线以来的所有排名都可以在这个网站上查到，排名和产品的充值、用户口碑、产品健康度等都与产品的经营情况息息相关。

7、怎样保持公司业绩持续性增长？

卢竑岩：我们核心是把团队建设好，做好每个产品，服务好玩家用户。公司不会特意为业绩定下增长指标，因为市场的不确定因素很多，变化太快。所以，公司希望稳扎稳打把自身的内功修炼好，这样才能长远地保证公司的业绩稳定。当然，公司业绩是很难预测的，由于这个行业比较特殊。

8、预测游戏行业的发展趋势和公司的定位发展？

卢竑岩：游戏行业的预测没有很大的意义，从端游到页游、页游到手游的变化，实质上只是游戏载体的变化和新技术的应用，游戏制作人员并没有变化的。我们主要关注电子娱乐行业是否能够走得更远。目前，游戏的发展规模还是挺小的，游戏行业属于新兴行业，我们长期看好游戏行业的发展前景，这个行业具体内部的发展趋势很难预测。我们时刻关注前沿技术的进展，关注那些新技术并希望其能够应用到游戏的领域。

公司的使命是解决行业问题，成为行业领袖。我们一直朝着这个方向努力，希望做出更好的产品，解决行业的问题。