

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2018年8月28日至8月29日投资者调研沟通活动纪要

时间：2018年8月28日至2018年8月29日

地点：深圳

接待调研人：董事、董事会秘书、副总经理 高岩

参会机构：国信证券、海通证券、招商基金、博时基金、鹏华基金、安信基金、大成基金、前海开源基金、红土创新基金

详细纪要：

1、公司雷霆游戏运营平台是怎么定位的？运营效果如何？

雷霆游戏平台（www.leiting.com）是公司的自主运营平台，不仅运营公司自研的游戏，还会代理运营品质良好、研发团队理念与公司相近的游戏产品。雷霆游戏走“精品化”路线，希望通过运营品质良好的游戏产品，给用户美好的游戏体验，为雷霆游戏积累良好的口碑，增强用户粘性，扩大雷霆游戏的品牌知名度，吸引更多玩家，实现长线经营。

雷霆游戏目前已建立了包括游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展及后续客户服务等一整套完整的运营系统，形成了较为出色的游戏运营能力，运营的多款游戏在行业内均获得良好的人气与口碑。雷霆游戏不仅成功运营了《问道手游》、《长生劫》等不同题材产品，还陆续推出了《不思议迷宫》、《地下城堡2》、《贪婪洞窟》等广受玩家好评的 Roguelike 类手游，通过对大量 Roguelike 类游戏玩家行为数据的挖掘与分析，在该品类游戏运营上积累了独到的经验。

此外，公司紧紧依托雷霆游戏运营平台，紧密服务玩家，持续听取玩家意见并快速迭代，更好地满足玩家的体验需求，从而实现产品 IP 的继承与积累，在巩固原有玩家的基础上，扩大产品用户辐射面，为有效延长游戏生命周期打下了良好的产品及服务基础。

2、公司 2018 年半年度销售费用显著下降，与公司的运营策略有关吗？

公司 2018 年半年度销售费用显著下降，与公司的运营策略密切相关。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。

3、公司自研产品如何立项？立项后多久进行商业化运营？

公司自研的产品需要经过预研、立项、测试等环节，而后才能上线运营。公司在产品立项环节就进行严格的审核，项目组需制作 demo 并向公司产品委员会提出立项申请，经产品委员会全体委员一致同意后方可立项。公司产品立项需要符合两个条件：（1）产品独一无二：差异化明显，不做换皮，可玩性第一位；（2）团队稳健可靠：制作人对产品的信念和投入意愿强烈，团队管理能力突出。此外，公司产品立项后需尽快见玩家，通过听取核心玩家的建议，不断打磨、调整游戏的核心玩法。立项之后，相对较大的游戏通常 1 年以内就可以进行商业化测试，小游戏一般 3-6 个月可以进行商业化测试。

4、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。

5、公司在二次元游戏方面正在开展哪些工作？

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，公司一直有在关注二次元品类的游戏。目前，公司一方面在积极开展二次元游戏代理运营业务；另一方面也在积极培养内部团队，希望以具有竞争力的薪酬、较大的成长空间、企业文化等吸引和留住相关人才。

6、公司人才培养的模式和理念是怎样的？

公司是做研发起家的，会把关注点前置到游戏背后的人才的培养上。公司一方面注重内部团队的培养工作，允许团队独立出去开发项目；另一方面也会投资一些外部团队，而非单纯地签约代理产品。

公司以具有竞争力的薪酬、较大的成长空间、股权激励、企业文化等维持人才队伍的稳定，把人才培养的大环境营造好，不断吸引新的人才加入，并通过做好产品把团队锻炼出来。此外，公司充分利用各地的区位优势，在厦门、深圳、广州均有团队，后续新项目也将分布在更多地区。

公司虽重视研发队伍的建设，但并不盲目扩大研发团队人员规模。游戏为文化创意消费产业，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。