

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2019年8月20日至8月22日投资者调研沟通活动纪要

时间：2019年8月20日至8月22日

地点：深圳、北京

接待调研人：董事、董事会秘书、副总经理 高岩

参会机构：景顺长城基金、前海开源基金、嘉实基金、银华基金、中欧基金

详细纪要：

1、公司新产品情况如何？

自研产品方面，《异化之地》于2019年5月16日在App Store首发上线，上线首月长达24天占据App Store游戏付费榜榜首；《奇葩战斗家》于2019年8月13日全平台上线，玩家响应良好。同时，公司储备有《砰砰小怪兽》《怪物工程师》《双境之城》《超新星计划》等数款在研产品，另有一些预研产品正在孵化中。

代理产品方面，公司2019年以来上线了《螺旋英雄谭》《跨越星弧》《末日希望（Fury Survivor）》《魔女兵器》《永不言弃：黑洞！（Give it up! Bouncy）》《原力守护者》等新产品，目前储备有《伊洛纳（Elona）》《人偶馆绮幻夜（DOLL）》《失落城堡》《魔渊之刃》《冒险与深渊》《石油大亨（Turmoil）》《Overdungeon》《进化之地（Evoland）》《君临之境》《爱丽丝的精神审判》《四目神》《魔法洞穴2（The Enchanted Cave 2）》等产品。储备产品中《伊洛纳（Elona）》《人偶馆绮幻夜（DOLL）》《失落城堡》《进化之地（Evoland）》已获得版号。

2、公司海外业务情况如何？

海外业务是公司未来重点发展的一个方向，公司做海外业务时不做毛利率低的产品，不简单买量，目前海外业务整体占比还比较低。2019年6月5日，《末日希望（Fury Survivor）》在海外及港澳台地区上线，上线首日，《末日希望（Fury Survivor）》在

App Store 港澳台地区游戏免费榜排名最高至第 1 名；2019 年 7 月 17 日，《魔女兵器》在港澳台地区上线，上线首日在 App Store 台湾地区游戏免费榜排名最高至第 3 名；2019 年 7 月 24 日，《永不言弃：黑洞！（Give it up! Bouncy）》iOS 版在全球上线；2019 年 8 月 14 日，《原力守护者》在港澳台地区上线。

公司于 2019 年 5 月、7 月新设立了日本子公司雷霆游戏株式会社、香港地区子公司香港雷霆信息技术有限公司，拟分别投资 1,000 万元人民币、1,000 万美元。公司后续将加大海外业务投入力度，一方面会持续提升海外业务团队人员素质；另一方面也会积极与海外企业寻求合作，将好的海外产品“引进来”，让好的国内游戏“走出去”。

3、公司主要产品运营情况如何？预计《问道手游》生命周期如何？

公司深耕游戏行业多年，有较好的用户基础和较为出色的游戏运营能力，《问道手游》《问道》经营状况保持较为稳定。2019 年 4 月，《问道手游》三周年年度大服开启，邀请周华健代言并开展一系列活动，玩家响应良好。2019 年半年度，《问道手游》在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 25 名，最高至该榜单第 5 名。截至 2019 年 6 月 30 日，《问道手游》累计注册用户数量超过 3,300 万。

公司走“精品化”路线，坚持做好玩的游戏产品，重视产品品质及客服工作，通过好的产品或服务，提升玩家的游戏体验和沉浸感，增加用户的粘性，从而延长游戏的生命周期；为适应市场变化，公司会根据市场的实际情况及玩家的反馈，在日常维护的同时，针对性地对游戏进行升级开发，及时推出新资料片，增加游戏新内容，并对游戏中现有内容进行修改和调整，保持游戏玩家持续的新鲜感；同时，公司也会做一些品牌推广的活动。此外，《问道手游》所属 MMORPG 类手游的生命周期相对较长，公司对《问道手游》的生命周期有信心。

4、公司的研发人员情况？

截至 2019 年 6 月 30 日，公司共有 600 人，其中研发人员有 300 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。

5、公司投资策略是怎样的？

公司目前主要做战略投资，以参股的形式为主，主要投资游戏研发商、游戏分发商及行业上下游企业等，投资时关注对方能否与公司协同发展或业务互补，关注研发商的研发能力。公司一直以来不做高商誉投资，后续将继续围绕主营业务及延伸产业进行投资。公司不计较被投资企业单个项目的得失，不会单纯追求短期财务回报。

6、公司 M68 项目研发进展如何？

M68 项目目前还在持续的研发中。M68 项目核心玩法是 SLG+探索经营。M68 项目骨干成员均为 SLG 的核心向玩家，因此团队特别希望能做出优秀的 SLG 产品。同时，M68 项目目前考虑先在海外发行，SLG 产品出海受众接受度好于 MMORPG 且活跃用户量级大，公司希望通过该款游戏触达更多用户，形成广告效应。

7、公司自研产品如何立项？

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通过后方可立项。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，与玩家共同“定制”游戏，制作出玩家喜爱的产品。