

# 厦门吉比特网络技术股份有限公司

## 2017 年年度股东大会自由讨论环节发言纪要

**时间：**2018 年 4 月 24 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，监事会主席胡兆彬，职工代表监事吴培治，监事周媛媛

**详细纪要：**

**1、游戏公司是否和生物制药公司的运作方式类似，我了解很多知名生物制药公司都有科学的管理体系和较明确的产品梯队计划，请问公司的运作是怎样的？**

卢竑岩：生物制药公司类似于工程公司，我们的定位更类似于艺术公司。生物制药公司看重科学的管理体系，而我们更关注 IP 建设，游戏行业的 IP 基础打好了，收入预期是比较稳定的。这个可以参照迪士尼来理解，迪士尼的灰姑娘、白雪公主等 IP 就为迪士尼带来了长期持续稳定的收入。也正是因为 IP 的价值，在《问道手游》推出市场之前，我们对这款产品的成功是有较大把握的。从整个市场来看，IP 的价值非常高，甚至可以代表一个公司未来几十年的收益。我们现在主要围绕 IP 建设，创造新的 IP。

**2、请问公司怎么看待爆款游戏的偶然性和必然性？**

卢竑岩：爆款游戏既有偶然性也有必然性，偶然性在于市场反映，必然性在于团队的能力，能力的核心在于是否有一流的人才、是否能提升自身能力、是否能坚持做精品游戏。团队的能力高则出爆款游戏的概率更高，若高素质的团队持续做精品，那么终将研发出爆款游戏。此外，我们不做单纯买量和违法推广。我们相信，只要打磨好产品的品质，坚持做精品游戏，肯定能做出爆款。

**3、公司今年会有几款新产品上线？**

卢竑岩：公司今年预计有若干个项目能够开发完成，但不一定都能够上线。我们内部会先进行评估，内部评估不满意的产品我们不会推向市场。公司之前有几款产品被内部否定了，其实推出市场的话，也能赚个几百万，但是我们不会去赚这些钱，这会对公司品牌和整体形象产生隐性伤害，会流失很多用户。

公司盈利的方法可能有很多种。但我们重点关注两个方面，一是要合法合规，二是要得到游戏玩家的认可。我们不会做单纯的买量推广，这些行为对公司的长远发展不利。行业内很多游戏产品寿命只有半年到一年左右，而我们公司的游戏产品生命周期一般都比较长。我们的思路是做好的游戏产品，做精品游戏，延长产品生命周期，给玩家创造美好的体验。

#### **4、《问道手游》目前流水平稳，后续会不会有较大波动？**

卢竑岩：《问道手游》目前经营状况稳定，预计短期内不会有较大波动，公司也不会对《问道手游》的美术做大幅度改动。单机游戏看重故事情节，但网络游戏看重社区互动。我们会在保持核心玩法的基础上，做迭代更新，但并不是更新的越多、越快、越彻底越好。

#### **5、公司早期的《问道》等产品的画风都比较偏中国风，但近期的《地下城堡》、《贪婪洞窟》等产品都偏暗黑系，前后风格变化较大，请问公司在产品方向上有什么定位吗？**

卢竑岩：公司最近有几个产品题材都比较偏向西方幻想架空世界，但公司在产品定位上没有转向或调整。首先，我们不会限制游戏产品的风格，因为我们有不同的团队，每个团队的风格不同；其次，我们也不会统一产品风格，我们鼓励各个团队有自己的风格。我们把自己定位为艺术创作类型公司，不做重复性、临摹性的产品，鼓励各个团队自主研发，做出原创性作品。

#### **6、公司目前有涉足 VR、AR 的产品或打算吗？**

卢竑岩：公司目前没有 AR 产品。我们之前尝试过做 VR 产品，但如何给用户带来更愉悦的体验，目前还没有找到合适的切入点。

## **7、面对腾讯、网易等大公司不断加大收购力度，公司作为相对较小的企业，有何生存之道？**

卢竑岩：游戏行业的竞争是良性竞争，不存在必然的你死我活，这可以类比于艺术家之间的竞争，竞争肯定是存在的，但只要有一流的艺术水平，总能找到自己发展的空间。

我们不担心在产品领域的竞争，我们比较担心的是人才的竞争，大企业确实对人才有更强的吸引力。人才招聘方面，在艺术创作人才领域，我们还是有自信的。我们对人才背景没有限制，能够吸引各种各样的人才加入公司。我们并不会在意他们过往的业绩是否优异，我们给优秀的人才足够大的发展空间。例如公司在广州有两个团队，都是从业内一流大公司出来的，他们能够在我们这里享受更多的自由和发展空间，所以选择加入我们。

## **8、公司的投资理念是怎样的？**

卢竑岩：公司的对外投资以战略投资为主，较少涉及财务投资。我们看重对方的研发能力、其所处的行业上下游地位、能否给玩家良好的游戏体验。我们投资的每一个团队，都是通过充分调研了解后，才进行投资的。我们不认可只投资有爆款产品的团队的投资理念，爆款游戏的推出有一定的偶然性，我们不会因为某个团队有爆款产品就去投资。

## **9、公司参股的公司，有没有最近五年可以 IPO 上市的？参股千时科技有什么考量吗？**

卢竑岩：公司参股的公司有几家表现不错，但我们更关心参股公司的业务经营情况，能不能 IPO 主要由他们自己评估，我们不会推动他们的资本运作，更多的是保持业务上的沟通交流。

千时科技主营线上少儿英语教育，我们关注他们是否把客户体验放在第一位，关心他们的技术能力是否优秀。

## **10、游戏研发的周期是怎样的？**

卢竑岩：因为不同项目本身的特点不同，各项目研发周期会有很大差别。例如《问

道手游》研发周期大约近两年，而《地下城堡》的研发周期才两个多月，还有的项目可能是五年甚至更长时间。随着游戏市场竞争越来越激烈，推出更有竞争力产品的难度也会更大，研发周期也会相对长一些。

#### **11、目前外部大股东减持情况怎样？**

高岩：已发布减持计划公告的大股东里面，和谐成长还没有减持，湖南文旅有少量减持。因为有相应的法规限制，大股东是无法通过集中竞价方式大规模进行减持的，大股东任意连续 90 日内通过集中竞价交易方式减持的股份总数不超过公司股份总数的 1%。

#### **12、公司现在的股价算被低估吗？针对低迷的股价，有没有考虑过管理层增持等措施提振股价？**

卢竑岩：二级市场股价与市场大环境有很大关系。二级市场恐慌、外界对公司的误判等都可能影响公司股价。目前游戏行业整体估值并不高，但我们更关心公司的业务层面，更关注长期价值。

公司不排除在股价被严重低估时，选择合适的时机进行回购。我们更关注的是公司的基本面，核心还是做出好的游戏产品，服务好玩家。