

# 厦门吉比特网络技术股份有限公司

## 2019年8月26日至8月30日投资者调研沟通活动纪要

**时间：**2019年8月26日至8月30日

**地点：**上海、深圳

**接待调研人：**

董事、董事会秘书、副总经理 高岩

证券部经理、证券事务代表 梁丽莉

**参会机构：**海通证券、招商证券、长江证券、方正证券、万联证券、兴业证券、汇丰前海证券、中信证券、中泰证券、安信证券、东吴证券、中航证券、民生证券、国泰君安证券、东兴证券、天风证券、广发证券、申万宏源证券、东北证券、西南证券、西部证券、新时代证券、民生证券、申港证券、世纪证券、富国基金、汇添富基金、农银汇理基金、交银施罗德基金、嘉实基金、国泰基金、银华基金、光大保德信基金、汇丰晋信基金、银河基金、华泰柏瑞基金、国联安基金、北信瑞丰基金、长安基金、中庚基金、海富通基金、中信保诚基金、泰信基金、兴业基金、国开泰富基金、万家基金、中海基金、中银基金、诺德基金、天弘基金、易方达基金、华宝基金、招商基金、安信基金、长城基金、恒生前海基金、金信基金、博时基金、鹏华基金、中融基金、平安基金、国寿安保基金、红塔红土基金、合煦智远基金、南方基金、沃伯格投资、翼虎投资、星石投资、清水源投资、筠业投资、观澜湖投资、长润资管、龙腾资管、金控资管、东方证券资管、建信保险资管、太平资产、华泰资产、人保资产、简鸣资本、万里资本、太平洋保险、Robeco、Investec Asset Management

**详细纪要：**

**1、公司主要产品运营情况如何？《问道手游》如何做到上线3年多还表现良好的？**

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。

公司走“精品化”路线，坚持做好玩的游戏产品，精细化运营，重视产品品质及客服工作，通过好的产品和服务，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。

《问道手游》沿用《问道》的故事背景与世界观，依托了《问道》十余年来积累的强大用户群体和 IP 价值，在数值体系、核心玩法等方面与《问道》一脉相承。公司每年对《问道手游》的研发和运营有着较大的投入，通过线上活动以及策划面对面等线下活动，与核心玩家交流新版本规划、推广计划等，听取 KOL 的反馈意见，与玩家共同定制游戏。《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。公司会持续保持对《问道手游》的人员、财力等方面的投入，服务好玩家。2019 年内，《问道手游》预计还有 2 次较大版本的推广。

## **2、公司研发机制是怎样的？代理产品的运营思路是怎样的？**

公司采用内生性与外延式发展相结合的方式，开发精品游戏。一方面，公司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，公司不断寻找理念一致的优秀研发人员或团队，邀请其加入公司或投资参股其企业。公司投资平台吉相资本已在包括文娱、互联网、数字新媒体等在内的多个领域完成了逾 30 个投资项目。

公司将自身定位为艺术创作类型公司，采用“自下而上”的新产品研发机制，鼓励各个团队自主研发，将精品、原创的理念注入游戏“精神内核”，坚持以玩家为本的设计理念，致力于为玩家创造美好体验。

在代理运营方面，公司以“研发商”的思路开展工作，代理运营研发团队理念与公司相近的产品，公司会与外部研发商分享玩家资源、共同改进优化产品，实现“双赢”。

### 3、类型化游戏的天花板是否比较低？公司如何应对？

类型化游戏，比如 Roguelike 类手游，天花板是存在的。中国大陆的 Roguelike 类手游用户天花板大概是几千万左右，这个品类的产品属于内容消耗型，往往存在内容的更新速度跟不上玩家需求的情况。目前公司已上线运营了《不思议迷宫》《地下城堡 2》《贪婪洞窟》《贪婪洞窟 2》《跨越星弧》《异化之地》《伊洛纳（Elona）》等广受玩家好评的 Roguelike 类手游，成为 Roguelike 手游爱好者聚集地，公司会持续挖掘 Roguelike 品类的更多产品。

此外，公司会持续拓展其他品类的游戏。例如二次元品类，公司自研产品《双境之城》及代理产品《君临之境》等均为二次元品类，并且公司已在日本设立子公司，将运营包含二次元在内的各品类游戏；再例如代理产品《人偶馆绮幻夜（DOLL）》是一款恋爱惊悚解谜游戏，和公司目前所有产品的类型是完全不一样的。公司希望挖掘更多更好玩的游戏品类，把 Roguelike 从 0 到 1 的成功经验复制到其他品类上。

### 4、公司 M68 项目研发进展如何？同世界观小说情况如何？

M68 项目目前还在持续的研发中。M68 研发的初衷是想解决不同玩法的产品之间底层的技术平台复用问题。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。目前 M68 同世界观小说在网上已有连载。

### 5、《伊洛纳》是一款怎样的游戏？公司对 MOBA 品类的游戏有什么看法？

《伊洛纳（Elona）》是公司参股公司成都数字狗科技有限公司研发的一款高自由度的日式 RPG 手游，是日本十年反复迭代的 Roguelike 角色扮演游戏《Elona》正版授权改编手游。其制作人是原公司团队成员，对日式 RPG 有自己独特的理解。

《奇葩战斗家》《原力守护者》均为 MOBA 品类的产品。《奇葩战斗家》于 2018 年 9

月 13 日上线 App Store，经过近一年的付费调优，于 2019 年 8 月 13 日全平台上线，玩家响应良好。《原力守护者》同样需要进行类似的付费调优工作。

## 6、雷霆游戏平台目前的用户数据？

雷霆游戏平台总注册用户数约几千万。公司希望把更多用户导入雷霆游戏平台，为玩家提供更好的服务。

## 7、公司 2019 年半年度销售费用提升的原因？

2019 年半年度公司的销售费用为 1.11 亿元，较上年同期增长原因主要系《贪婪洞窟 2》《跨越星弧》等新游戏营销推广费增加。2019 年半年度公司销售费用率约为 10%，而分季度看，2019 年第二季度销售费用率比 2019 年第一季度的销售费用率还下降了 1%。公司重视营销推广效率，坚持不刷榜单、不做单纯买量，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。

## 8、公司新产品情况如何？预计 2019 年内上线的产品情况？

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》《Overdungeon》《伊洛纳（Elona）》等新产品，其中《伊洛纳（Elona）》于 2019 年 8 月 29 日全平台上线，上线首日荣登 App Store 游戏免费榜第 1 名。目前储备有《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）》

《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《人偶馆绮幻夜 (DOLL)》《失落城堡》《进化之地 (Evoland)》已获得版号。

《人偶馆绮幻夜 (DOLL)》是一款原创恋爱惊悚解谜游戏，预计于 2019 年 9 月中下旬上线；《失落城堡》是包含 Roguelike 随机元素的动作冒险类游戏，预计于 2019 年内上线；《进化之地 (Evoland)》是一款以 RPG 游戏进化发展历史为主题的独立 RPG 游戏，《进化之地 (Evoland)》安卓版预计于 2019 年 9 月上线。

## 9、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。

## 10、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”。