

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2019年11月6日至11月8日投资者调研沟通活动纪要

时间：2019年11月6日至11月8日

地点：厦门、深圳

接待调研人：

董事、副总经理 高岩（深圳）

副总经理、董事会秘书 梁丽莉（厦门、深圳）

证券部经理、证券事务代表 林晓娜（厦门）

参会机构：兴业证券、财通证券、人寿养老保险、和沚资本

详细纪要：

1、公司四季度新产品情况？

《失落城堡》于2019年10月24日开启公测，上线后连续5日占据App Store游戏免费榜榜首，并获得App Store Today Banner推荐、新游Banner及icon推荐。《失落城堡》是包含Roguelike随机元素的动作冒险类游戏，其PC版在Steam平台销量达百万，并长期保持90%的好评率。手游版本除延续其特有的暗黑涂鸦画风与丰富的随机系统之外，根据手游用户操作特点不断优化操作手感，并增加“每日挑战”“自定义皮肤”等新内容和玩法。

《下一把剑》于2019年11月7日上线，上线首日荣登TapTap热门榜第1名，上线次日获得App Store新游Banner及icon推荐。《下一把剑》是一款消除合成+RPG休闲游戏，结合西方魔幻冒险题材和RPG技能养成要素，玩法富有创意。

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。

游戏为文化创意产业，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、在概念和体验设计方面有创新、有差异的产品，这些产品在某些方面很好或是有我们认为足够好且某些玩家喜欢的特点。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、《问道手游》如何做到上线 3 年多还表现良好的？《问道手游》后续的发展规划？

《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，同时《问道手游》结合手机的便捷性、移动定位等，做了很多新功能。一方面，《问道手游》有长远的内容规划；另一方面，公司非常重视“问道”IP 的拓展工作，包括投放、影视剧植入、品牌 TVC 制作等，公司一直在做系列化的工作来强化这个品牌的影响力。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。

4、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。公司要求制作人用“小步快跑”的方式做项目，尽快做出原型，通过玩家测试验证

核心玩法，而后再做整个项目的开发工作。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。

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、公司的研发人员情况？是否会大幅扩张？

截至 2019 年 9 月 30 日，公司共有 600 多人，其中研发人员占比超 50%。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。