

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2022 年 11 月 1 日至 11 月 30 日投资者调研沟通活动纪要

时间：2022 年 11 月 1 日至 11 月 30 日

形式：电话会议、现场会议

接待调研人：副总经理、董事会秘书 梁丽莉

参会机构：具体参会机构请见附件

纪要：

1. 三季报分红的原因？此次分红后，是否会对公司的现金流产生较大影响？年度是否还会再次考虑分红？

公司一向高度重视对投资者的回报，持续通过较高现金分红回报股东，2022 年前三季度分红延续了公司在回报股东方面的一贯思路。本次 2022 年前三季度分红，主要是考虑到今年以来公司二级市场行情整体较为低迷，投资者收益普遍不乐观，因此希望通过分红的方式最大程度地回馈股东。该分红方案综合考虑了各产品的运营情况、在研产品的预计投入以及在未来其他可能产生的各类支出后，经充分论证制定。公司会确保分红后的现金储备可以在无收入的情况下维持正常运作至少 18 个月以上，本次实际分红后的现金储备远超出了 18 个月，公司资金状况健康，不影响公司后续经营。

公司 2022 年度是否会再次分红需要综合考虑 2022 年第四季度经营数据以及未来的资金使用规划等因素进行评估，目前还不能确定。在经营情况良好、资金充裕的情况下，公司有意愿保持较高分红力度及提高分红频次。

2. 公司的游戏产品是否会上线微信小程序版本？

公司对微信小程序渠道一直保持较高关注，目前《一念逍遥》也已推出了微信小程序版本，处于初期的测试阶段，尚未产生规模性流水。通过一段时间的测试运营后，公司会视情况决定是否增加推广力度。

3. 代号 M66 是什么类型的产品？目前进展如何？会考虑先上线海外版吗？

代号 M66 为家族养成题材的放置经营类游戏。国内版本已于 2021 年下半年申请版号，待取得版号后安排后续付费测试。海外版本初步计划于 2022 年底或 2023 年初在部分国家或地区进行付费测试，预计 2023 年在海外上线。关于是否会先上线海外版本，公司内部并没有明确导向，主要还是看哪个版本推进速度更快一些，按目前进度海外版本可能会率先上线。

4. 公司目前在研产品当中有不少放置类产品，是因为借鉴了《一念逍遥》的成功经验吗？

公司并不是因为《一念逍遥》取得较好成绩，才开始研发放置类产品。早在《一念逍遥》立项之前，公司就已经明确了三大赛道的发展思路，分别是 MMORPG、SLG 以及放置类，并且 2-3 年前就开始研发各种“放置+”的玩法融合游戏。因此，一些在研的放置类产品与《一念逍遥》是处于同时期立项的产品，只是《一念逍遥》开发、上线进度更快一些。

5. 目前行业整体情况不乐观，公司投资板块业绩如何？未来对于投资板块是如何规划的？

受到外部环境变化及标的企业经营周期等因素影响，公司今年 1-9 月投资业务收益整体下滑，具体如下：长期股权投资减值损失为 1,798.13 万元，其他非流动金融资产公允价值变动损失为 4,132.64 万元，权益法确认的联营企业投资收益较上年同期减少 9,281.88 万元。

公司的投资业务始终围绕主营业务相关的文化创意产业，并以游戏研发企业为主。无论外部环境如何，公司始终坚持精于主业，对于投资业务始终保持谨慎的态度，谨慎并不意味着收缩或停滞整个业务板块，优质的项目仍然会考虑投资。

6. 《一念逍遥》是否有广告收入？这部分收入大概有多少占比？

《一念逍遥》收入当中存在少量广告收入，这部分收入占比是极低的，主要原因在于公司整体的运营风格并不支持大量的广告，对于少数低付费的玩家来说，可能会愿意通过观看广告的方式获取一定的游戏资源，但对于大多数玩家来说，广告会严重影响到游戏的体验。因此，《一念逍遥》及公司的其他产品在广告方面都是有所控制的。

7. 请问如何看待 VR 技术的发展？公司是否在 VR 领域有所布局？

公司一直密切关注 VR 技术的发展，也于 2017 年尝试在 steam 平台上线两款技术探索型产品。目前 VR 技术还不够成熟，在用户体验感、设备便捷性等方面仍有一些问题。公司现阶段还是保持观望的态度。

8. 《问道手游》作为公司的经典产品之一，公司如何评估该产品未来 1-2 年的收入和利润变化？

产品未来的收入和利润难以可靠预计。《问道手游》已上线 6 年多，从目前各项运营数据的表现来看，产品表现长期稳健。2022 年 1-9 月，《问道手游》收入及利润均较上年同期有所增加。

9. 2022 年 1-9 月，公司月平均人数约 1,101 人，较上年同期人员数量有明显的提升，新增的人员主要集中在哪些岗位和哪些产品？已立项在研项目团队规模大概多少人？

2022 年 1-9 月，公司月平均人数较上年同期增加约 293 人，其中，研发人员 162 人、海外业务运营人员 60 人。新增的研发人员包括《一念逍遥》上线后根据项目需要逐步补充的研发人员，以及原有团队规模较小的预可研项目经“小步快跑”测试验证后正式立项并逐步扩充的团队成员。已立项项目的团队规模视产品类型、研发阶段不同，目前 15-30 人的项目居多。

10. 公司经典产品本年 1-9 月表现如何？是否受到市场整体下行环境的影响？

《问道》《问道手游》《一念逍遥》本年度 1-9 月表现相对稳定。其中，《问道手游》本年 1-

9 月营业收入及利润较上年同期均有所增长，主要原因是今年二季度公司开展六周年庆活动，三季度推出了首个夏日服活动，活动效果较好；《一念逍遥》本年 1-9 月份营业收入与上年同期基本持平，但因本年度项目组人员规模有明显提升，人力成本较上年同期有明显增加，导致利润较上年同期有所减少。

11. 《摩尔庄园》在 2022 年第三季度调整永久性道具摊销周期的原因？此次调整是否对财务报表产生较大影响？为什么游戏上线一年多以后才做出调整？

《摩尔庄园》于 2021 年 6 月上线时，自身尚无充足的运营数据用于计算付费玩家预计生命周期，因此参考了公司其他经典游戏的数据对永久性道具进行摊销。截至 2022 年 8 月 31 日，《摩尔庄园》自身数据积累已较为充分，故根据其自身的运营数据对付费玩家预计生命周期进行重新评估和测算，测算后新的付费玩家预计生命周期相比之前适用的周期有所缩短。调整后永久性道具余额减少 7,156.03 万元，2022 年 1-9 月营业收入相应增加 7,156.03 万元，归母净利润相应增加 3,000 多万元。之所以在游戏运营一年多以后才进行调整，是考虑到游戏自身积累数据的充足性及可靠性等因素。

附件 - 参会机构清单

安信证券、东北证券、东方证券、国泰君安证券、华创证券、申万宏源证券、信达证券、西南证券、中天国富证券、中金公司、招商证券、宝弘资管、宝盈基金、长城基金、长信基金、创金合信基金、大成基金、沅京资管、广发基金、国寿资管、国投瑞银基金、恒大人寿保险、红塔红土基金、红土创新基金、泓澄投资、鸿道投资、华安基金、嘉实基金、建信养老基金、建信资管、民生加银基金、南方基金、宁银理财、鹏华基金、浦银安盛基金、前海联合基金、太平养老保险、天弘基金、兴业基金、永赢基金、招商基金、招银理财、昭图投资、中国人寿保险、中意资管、中邮人寿保险、中再资管、高盛（亚洲）（以上排名不分先后）