

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2022 年年度股东大会自由讨论环节发言纪要

时间：2023 年 4 月 21 日

地点：厦门市思明区软件园二期望海路 4 号 101 室 1 楼会议室

参会人员：现场参会股东；董事长兼总经理卢竑岩，副董事长陈拓琳，董事翟健，董事兼副总经理高岩，独立董事鲍卉芳、梁燕华、吴益兵；监事会主席陈艺伟，职工代表监事吴培治，监事黄淑玲；副总经理兼财务总监林佳金，副总经理兼董事会秘书梁丽莉；北京市海问（深圳）律师事务所律师

纪要：

1. 公司股本较低，是否有考虑通过送股、转股等方式扩大股本？

卢竑岩：关于股本较低的问题，也有投资者跟我们提过，建议我们在合适的时间考虑股本扩增，我们一直也有关注和评估这个意见。总的来说我们在资本市场上动作比较少，所以具体操作会比较慎重。

2. 对于公司股价不稳定、波动幅度较大，公司是否有应对措施？

卢竑岩：股价的问题我也有关注到。公司每次在股价涨跌过快的时候，也都会和投资者积极沟通，把公司经营基本面情况在合法合规的情况下尽可能披露给公众。总的来说这几年经营基本面一直是比较稳定的，股价之所以有起伏，可能是受到行业、地缘政治及其他因素的影响。我们也希望股价能够较为平稳，让投资者能够安心地长期持有。

3. 公司在 VR、AR、AI 方面是否有一些具体的安排或时间规划？

卢竑岩：我们对游戏行业可能用到的这些先进、前沿的技术一直保持关注。之前有尝试做过 VR 产品，但目前来说我们认为还不是一个比较好的时机去做过多的投入，因为设备的体验现在还处在比较初期的阶段，后续会继续保持关注。我们目前还没有做过 AR 方面的产品，会持续对市面上的产品保持关注，我们也是认

为它还处在比较早期的阶段。

AI 是我们关注比较早的技术，前几年我们有和一些科研机构合作尝试用 AI 做虚拟人格（虚拟人物性格塑造），但不是很成功，因为技术上还不太成熟。这两年关注重点是 AIGC 的技术发展，可以运用相关的工具提高我们的生产力，如 AI 作画，对我们现在实际工作已经有了帮助，这属于整个行业的进步，用的工具也都比较成熟了；另外，像 ChatGPT 这种通过自然语言生成内容的工具，对我们的设计工作也会有一定的帮助，可以有效提高我们的生产效率；同时，我们也在关注如何使用 AI 来控制游戏角色，我们也了解到一些科研机构在使用 AI 的技术来控制 NPC，但是我们还在观察这能否用于产品中，目前来说我们还没有应用，估计不是这一两年之内能够应用和实现的。

4. 公司海外业务的进展以及未来的发展策略是否有变化？

卢竑岩：策略方面没有什么变化，新的项目如果不能够面向全球市场，一般情况下是不立项的，仅有个别特殊的，如经典 IP 或制作人特别喜欢的题材。

海外业务目前还没有特别显著的成绩，主要原因是我们之前试验的产品成绩表现都不太好，新的产品还在研发中，我们还是以做优质产品为目标，这种优质产品产出确实比较困难，需要时机，具体在什么时机我们现在也不能确定。关于具体产品可以关注雷霆游戏官方信息了解最新动态。

5. 现在游戏行业非常的卷，每年都会出些大作，各大公司的竞争很激烈，不知道公司未来的发展优势有哪些，我们基本盘怎样牢固住，同时再发展新的游戏？

卢竑岩：这个行业确实很卷，我觉得所有赚钱的行业其实都是很卷的，只不过在卷的过程中是否能建立起自己的业务壁垒。我们现在非常清楚的一点是，在这个行业中建立壁垒的主要方式是沉淀出自己的 IP，这也是我们努力的方向，但这只能通过成绩来建立，而没办法通过我们的技术或其他方面来建立，技术学起来是非常快的，而建立自己的 IP 会形成自己的知识产权保护。所以目前来说，《问道》《问道手游》《一念逍遥》本身基础比较稳，但肯定还是不够的。在新的方面，还是需要依托于新的产品，有比较好的成绩才能逐步提高壁垒。

另外一方面，游戏行业的好处是不像平台类的企业，如快递、打车软件等，基本

只有头部几家企业能够存活。游戏属于文创领域，用户的需求多种多样，市场上能够容纳下的产品也非常多，所以相比之下竞争态势不会那么激烈。

6. 2022 年，整个游戏行业的流水同比有所下降，这个是否有受到外部环境的影响，这个趋势是否长期会存在，行业未来您是怎么看的？

卢竑岩：2022 年我们也观察到市场整体有所下降，我们表现出来是略有上升，但是我们认为其实并没有反映出真实的情况，因为我们刚好这两年有新的产品上线，实际来看，我们认为公司 2022 年是比较平稳的。游戏行业发展到现在有 20 年了，确切地说不止 20 年，但国内发展大概是从 2000 年左右开始的，这 20 年快速发展到现在，进入到一个缓慢增长或略有下降的阶段，属于正常的状态。实际上比起电影行业来说，游戏行业同样作为文娱行业，它的产值比电影行业还要大很多，基本也到了一个饱和阶段了。

我并不认为 2022 年有受到外部环境的影响，2022 年市场整体有所下降是整个行业正常的发展态势。接下来两年，我认为如果在整个经济形势没有特别大变化的情况下，行业有可能保持相对稳定。

7. 恭喜公司获得新的产品版号，能否请卢总介绍一下这款产品的特点以及未来的规划？

卢竑岩：这是一款家族题材的游戏，我们内部的代号是 M66，目前还在测试过程中，之前版号没有下来，所以也没有做付费测试，至少还要测一次以上，并不是说测一次就会上线，是有可能一次也有可能多次。这个产品属于西幻的题材，最早制作人是考虑产品先上线海外市场，近期版号下来了，所以也考虑在国内上线。

未来成绩是好是坏，我们现在无法预测。国内市场上来看，西幻的题材是比较小众的，所以我们认为它在国内可能是有上限的，但好处是这个题材是适合发海外的。

8. 公司上一轮的股权激励计划是 2020 年做的，目前最后一个考核期已经完成，未来两年是公司比较大的产品周期，后续如何考虑对团队的激励？

卢竑岩：我们会采用多种激励方式，包括项目奖金、股权激励等方式，未来会采用什么方式需要根据公司后续的情况来评估。公司形成的惯例是以奖金为主，这

个是我们一定会实施的，是否还会做股权激励，我们要看实际情况，现在并没有计划。

9. 随着 AIGC 技术的发展，卢总对未来行业格局的变化是否有判断？对于吉比特来说，您觉得这是一次挑战，还是一次机遇？

卢竑岩：未来趋势如何，这个其实很难说，就目前我们对 AIGC 的了解，主要是两方面会发挥作用，一方面是工具方面的效果，比如它能够帮助生成资源，也可以根据线稿或一些早期的资源生成新的资源，这都是属于工具方面的应用。这实际让所有人都受益了，包括独立游戏的制作人，他们可以用非常低的成本获得品质比较好的美术资源，所以这对全行业来说都十分受益，就像拖拉机对农业行业的影响一样，谈不上对大公司好还是对小公司好，主要是谁把这个工具使用得好，谁受益就会更大。

另外一方面，AIGC 可以用在游戏内，比如和 NPC 通过自然语言进行对话和互动，也可以用 AIGC 的方式来驱动 NPC 的行为，这点我们之前也尝试过，但那时候因为技术还不太成熟，尝试没有获得好的结果。我刚才也提到，有科研机构用 AIGC 来驱动角色，他们做的效果是不错的，最终谁能够把技术用到游戏内，并且做出比较好玩的产品，这是不确定的，并不是说谁对这个技术吃得越透，谁就能够把这个游戏做得更好玩，因为好玩这个事情和技术实际上是两个维度的方面了，所以这一点我们不确定将来谁会受益。

10. 最近关注到公司大股东减持的公告，想问下是出于什么原因考虑？

卢竑岩：只是个人资金方面做一些储备，并没有其他的用意，仅仅是个人资金方面的规划。

11. 卢总个人会考虑在上市公司体外布局一些相关的业务吗？如果做游戏及 AIGC 相关的业务还是会在上市公司体内吗？

卢竑岩：不会在体外布局，肯定会在上市公司，我个人除了上市公司的事情，外面几乎没有其他事情，股票也不炒，个人投资主要是购买基金。

12. 《奥比岛：梦想国度》是完全根据外部研发商想法设计开发的吗？公司有没有自己加一些创意设计吗？

卢竑岩：我们都非常尊重开发团队，所以可以说完全是由他们来设计，但是运营的团队也会给他们一些反馈意见，主要还是由开发团队自身来做决定，基本上我们经手的所有产品，我们对开发的参与度非常少。

投资者：养成类的游戏是公司比较擅长的，如《问道手游》《一念逍遥》等产品。相比之下，《奥比岛：梦想国度》的玩法有些简单、初级，重复性内容较多，无法持续为成年玩家带来新鲜感。建议公司可以考虑对产品进行适当创新，增加一些新颖的玩法，为玩家带来更多探索性的游戏体验，以此增加用户粘性，以上是我个人的一点建议，谢谢。

卢竑岩：好的，您的建议收到，谢谢。

13. 雷霆游戏在玩家当中的口碑是很好的，但是近几年一直没有出爆款游戏，公司是否在蓄力做一些类似开放世界等类型的爆款，还是说我们的研发方向就是偏重放置类的游戏？

卢竑岩：我们内部工作室的产品非常多，但我们否掉的也非常多，如果产品测试情况不理想，我们干脆就不发了，因为需要投入很多人力物力。我们的产品研发方向主要是自下而上、由制作人的偏好决定的，再根据 Demo 的测试情况来决定立项和投入。这段时间我们也没有蓄力做所谓的爆款产品，只是目前制作人比较关注的是偏放置类并且看起来成本比较低的产品，我们在内部也有讨论这个问题，希望做一些投入更大、品质更高的产品，并不是一定做开放世界类的产品的，而是即使做一款放置类游戏也可以把品质做得更高，这也是我们积极在建设美术中台的一个原因，但这最终还是取决于制作人的想法。

目前，我们有一款单机产品《重装前哨》的制作人有倾向于将来做投入更大的产品，但由于目前团队规模不大，所以他打算一步步走，先从《重装前哨》开始，把玩法和用户积累起来，下一款产品再去找更好的方向，或者做《重装前哨》二代产品，这是我了解到的这位制作人的想法，不同制作人有不同的想法。我们也会引入一些外部的制作人，最终还是看制作人本身是否想做这种资源比较庞大的

产品，以及他是否找到合适的方向。

14. 《问道》和《问道手游》的人均付费，在过去几年是往上还是平稳？

梁丽莉：整体来说，《问道》《问道手游》的运营时间都比较长。从过去几年拉长时间来看，ARPU 值是有缓慢小幅拉升的，ARPU 值跟游戏的推进进程及整个经济的发展、大众消费的购买力都是相关的。

卢竑岩：我一直对 ARPU 值不太关注，主要关注的是 DAU 的表现，DAU 代表了有多少人玩这款游戏，我们也希望做出大 DAU 的产品，但是这一点很难做，我们现在只有一位制作人（此前开发《奇葩战斗家》）在探索大 DAU 方向产品。