

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2017年2月13日投资者调研沟通会会议纪要

时间：2017年2月13日

接待调研人：董事、董事会秘书、副总经理 高岩

参会人员：广发证券、招商证券、华泰证券、国泰君安证券、海通证券、国海证券、国元证券、国金证券、中国银河证券、申万宏源证券、东吴证券、中泰证券、方正证券、开源证券、广证恒生证券、中银国际证券、长江证券、中航证券、瑞银证券、兴业证券、华创证券、中金公司等证券公司及公募、私募基金及个人投资者等。

详细纪要：

1、在《问道》手游流水进入平稳期后如何保证后续业绩增量？

《问道》手游2016年4月上线，目前还未满一年，还不算一款成熟的产品，和其他问世较早的产品相比，《问道》手游还有很多地方需要打磨。相比业绩增量，现阶段更看重游戏健康度、产品品质、玩家的反馈。具体的业绩增量，还需要看我们后续游戏推广的效果和玩家的接受度。未来公司将淡化单个产品业绩披露，以披露公司整体业绩为主。

2、目前开发团队的数量？激励方式？

研发团队数量较多，一部分负责老产品的维护，一部分负责新产品的研发。公司有内部孵化机制，可以自主立项，项目数量是动态变化的。另外，2月12日公司公告了股权激励方案，股权激励会持续下去，这是一个长效机制。

3、外延方面的战略规划？目前公司投资游戏研发商较多，是否有整合的可能？

一直在做外延的战略。目前我们有家子公司吉比特投资，专门做互联网泛娱乐的投资事务。目前参股了十几家公司，包括游戏及互联网泛娱乐等行业。由于我们

自己是研发商，所以我们看研发商比较准，有好的研发商会去投资，主要投资阶段是天使轮到 A 轮，我们会持续地做这部分工作。

目前公司对投资的游戏研发商，没有整合的考虑。因为，游戏行业是创意产业，整合到一起管理成本更高，我们希望让各个被投公司更有自主性，所以，目前主要是以参股形式为主。

4、对于游戏行业未来 2-3 年的观点看法？

公司对行业的理解主要是围绕产品研发和游戏客户服务方面。公司的端游转手游，相对起步比较晚，我们会吸取这些教训。公司未来产品主要围绕手游这个方向，VR 也会有相应的技术储备。

5、公司游戏产品的开发周期和生命周期分别是多久？

端游的开发周期 2~3 年，手游的开发周期 1.5 年左右。公司不允许做换皮的产品，所有产品都是原创。产品的生命周期很难说，如果测试后的流失率很高，就会直接放弃产品的商业化。

6、学习借鉴优秀类上市公司经验，除了搞好内延式增长外，还应收购兼并其他优质游戏类公司，以尽快把公司做大做强。目前公司有无明确的并购项目或计划？

公司目前没有明确的并购项目或计划。

7、2017 年计划上线的新手游产品有哪些？

请关注雷霆游戏，公司上线的游戏都会在上面展示。

8、如何看待端游市场整体增速下滑的局面，公司端游业务未来的发展思路？

公司目前更倾向朝手游方向发展，但与此同时，对于《问道》端游，公司还是会研发和维护好，服务好众多老玩家。

9、公司对 VR 游戏、电子竞技等泛娱乐领域的态度？是否打算布局？

VR 游戏公司有所布局,主要是内容方面的,今年可能会有游戏上线 PSVR、Steam 等平台。电子竞技目前公司尚未布局,公司也保持着开放的态度投资布局互联网泛娱乐领域。

10、如何避免单一游戏营收占比过重的风险?

《问道》已经是一个大的 IP,每年都在迭代更新。我们现在的态度:一是,把现有的产品做好、玩家服务好;二是,陆续推出新的产品上线。公司做研发商出身,对新产品把关上比较有经验,把控比较严格。

11、手游等已经从用户红利阶段转化到了深挖用户价值(转化率/ARPU/LTV)阶段,在新的阶段,公司的运营和推广策略有什么变化?我们也观察到公司推广前五大除了原有的 SNK、新增了分众和新线中视文化,背后的思路是怎样的。我们的目标是服务好玩家,让玩家满意。公司并不鼓励团队去过分深挖玩家的 ARPU。现在的运营和推广市场情况有了较大的变化,媒体和渠道越来越贵。推广策略要独辟蹊径,公司不会重金砸广告,更关注推广效果的监测,例如《问道》请薛之谦做代言人,推广的效果不错。另外,现在公司也尝试在分众传媒的楼宇广告等推广方式。

12、公司的发展路径规划或者战略是什么?从募集资金来看,一方面是开发续作,一方面是大力开发手游,是否可以展开讲一下?

公司工作的重点还是做好每一个产品,服务好每一个用户。

上市期间已经在项目研发上投入较多,具体游戏开发还是会按照自己的节奏走,不会受到募集资金是否到位的影响。

13、公司目前在海外部分似乎发展处于起步阶段,这块业务公司是如何考虑的?是否有独立团队负责?

公司目前有独立团队做海外业务,在香港、深圳有控股和全资子公司负责这方面的业务,比如《不思议迷宫》就是先在海外市场推广,后在国内市场推广的。

14、《不思议迷宫》目前的情况？是否可以讲一讲背后的研发公司以及和上市公司的渊源？

《不思议迷宫》是 2016 年 12 月 8 日刚上线，目前处于公测阶段，2017 年 2 月 13 日排在 app store 付费榜第六位。《不思议迷宫》的研发公司青瓷数码是吉比特前员工创业设立的，吉比特投资了该公司的第二轮融资，他们是研发方，雷霆游戏是运营方。

15、在腾讯和网易两大巨头的压力下，长远来看公司觉得应采取怎样的对策才能在市场上立于不败之地？

游戏是创意产业，行业比较开放，腾讯、网易虽然占比高，但是并没有完全垄断市场，与公司之间也是良性竞争。我们还是聚焦于把自己的产品做好。与腾讯、网易相比，客户服务是公司需要花力气做得更好的方面，希望能提升服务质量，为玩家带来更好的产品体验。