

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2017年2月22日投资者调研沟通会会议纪要

时间：2017年2月22日

接待调研人：董事、董事会秘书、副总经理 高岩

参会人员：兴业证券、公募基金

详细纪要：

1、怎么看游戏是否有成为爆款的潜质？

爆款游戏产品一般具备差异化特性，游戏的设计及策划独辟蹊径，游戏的玩法具有一定前瞻性，能够很好地针对特定的玩家人群，游戏具有较强的用户粘性。

2、公司如何成功地从《问道》端游转向《问道》手游？

首先，《问道》端游和《问道》手游的数据是不互通的，这两款产品的具体运营策略、产品内容等都不同，《问道》手游上线后对《问道》端游没有影响，并没有损害端游运营商光宇在线的利益。其次，《问道》手游的版本是在《问道》端游中口碑很好，很多玩家怀念的旧版本上做的延伸，因此，《问道》手游吸引了很多《问道》端游流失的玩家，同时，也吸引了很多新的玩家。另外，公司自己做《问道》手游的运营，希望能够更好地服务玩家。

3、当《问道》手游流水进入平稳期后，公司将如何保证其后续业绩增量？

《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。

4、公司外延方面有哪些战略规划？

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。

5、目前公司投资的游戏研发商较多，是否有整合的打算？

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。

6、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、公司端游业务未来的发展思路如何？

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、公司如何看待 VR 游戏、电子竞技等泛娱乐领域业务？将来是否打算朝这些方面发展？

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、公司如何规划自身的发展路径？公司战略和募集资金的使用怎么结合？

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。

12、公司是否有打算开展海外业务？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。

13、《不思议迷宫》目前的情况？游戏研发商青瓷数码和公司有何渊源？

《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。

14、在腾讯和网易两大巨头的压力下，公司如何保持竞争优势？

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。