

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2018年5月24日至5月25日投资者调研沟通活动纪要

时间：2018年5月24日至2018年5月25日

接待调研人：

董事、董事会秘书、副总经理 高岩

证券部经理、证券事务代表 梁丽莉

参会人员：太平洋证券、东方证券、东兴证券、华鑫证券、兴业基金、浙商基金、财通基金、新华基金、华泰柏瑞基金、浦银安盛基金、国投瑞银、太平洋保险、泰康资产

详细纪要：

1、公司新产品研发机制是怎样的？

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。

公司将自身定位为艺术创作类型公司，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。

2、公司产品研发的立项环节是怎样的？

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。公司在产品立项环节就进行严格的审核，项目组需制作 demo 并向公司产品委员会提出立项申请，经产品委员会全体委员一致通过后方可立项。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。此外，公司产品立项后需尽快见玩家，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。

3、公司的新项目中是否还有端游？

公司新产品以手游为主，目前没有新的端游项目。公司研发的产品是多元化的，对产品的类型没有限制。公司有不同团队，每个团队风格不同，我们不会限制各个团队研发产品的风格和类型，我们更强调产品的原创性，必须要有创新点，保障产品品质。对于《问道》端游，公司还是会继续研发和维护好，服务好众多老玩家。

4、公司 2017 年度宣传推广费相对较低，与公司的运营策略有关吗？公司是否对不同产品有不同的推广策略？雷霆平台是怎么定位的？

公司 2017 年度宣传推广费相对较低，与公司的运营策略密切相关。公司坚持不刷榜单、不做单纯买量，有效控制宣传推广费用，提高运营效率。一方面，公司主张把客服工作做好，公司的客服人员直接对接研发团队，能解决一些简单的技术性问题；另一方面，公司主张进行一些独特有效的推广方式，公司的营销手段更多针对游戏的健康度，重视玩家的培育，通过与直播平台或主播合作、影视剧产品植入、不同产品联动、微信公众号、游戏公会、游戏论坛、线下活动等各种方式相结合进行推广活动。

公司会根据具体游戏产品的品类、定位等选择不同的推广方式，核心还是要坚持以玩家为本，提高用户满意度和产品口碑，提升公司品牌价值。

雷霆平台走“精品化”路线，代理运营游戏品质良好、研发团队理念与公司相近的产品。公司希望通过运营好的产品，给雷霆平台的用户好的游戏体验，为雷霆平台积累良好的口碑，增强用户粘性，扩大雷霆平台的品牌知名度，吸引更多玩家，实现长线经营。

5、公司今年有什么新产品？预期充值流水如何？

公司代理的游戏《贪婪洞窟》安卓版已于 2 月 27 日正式上线。公司自研的游戏《奇葩战斗家》在 2、3 月份分别进行了测试，目前持续开发中；此外，公司代理的数款游戏测试中，包括由《贪婪洞窟》原班人马打造的《贪婪洞窟 2》、《原力守护者》和《永不言弃：黑洞》。

新游戏预期充值流水有待观察产品上线后的表现。公司坚持走“精品化”路线，致力于做好玩的游戏，希望产品后续有好的表现。

6、公司现有产品的运营情况如何？

公司深耕游戏行业多年，有较好的用户基础和较为出色的游戏运营能力，现有游戏的运营情况相对稳定。公司代表作《问道》自 2006 年上线以来，已经成功运营十几年，目前充值流水相对稳定。2016 年公司成功推出《问道手游》，目前《问道手游》经营稳定，4 月份还做了两周年庆活动，对充值流水有一定提升作用。

《不思议迷宫》自 2016 年 12 月上线以来，深受玩家喜爱，积累了良好的用户基础。

7、公司是否有运营数据分析机制？

公司始终高度重视用户需求和市场变化，设有专门人员做产品运营数据分析，逐步建立综合用户数据仓库体系。通过对游戏相关数据的挖掘整理，公司能够跟踪分析游戏玩家的行为和喜好的变化，以此分析游戏设计的平衡性、游戏系统和内容的合理性及玩家的付费特征等，并将分析结果作为相关决策的数据依据。通过持续跟踪分析玩家行为数据，不断优化改进游戏设计，提升玩家体验。

8、公司的投资策略是怎样的？

公司采用参股的方式投资有发展潜力的公司，不断寻找品质优良的投资标的，包括游戏研发商、游戏分发商及行业上下游企业等。公司对外投资时比较看重对方的研发能力、研发及运营理念、能否给玩家良好的游戏体验等方面。公司不会收购参股公司，游戏行业是创意产业，收购参股公司对于公司并没有协同效应，参股的方式有利于调动项目人员的积极性，有利于产品的研发。