

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2020年6月30日至7月17日投资者调研沟通活动纪要

时间：2020年6月30日至7月17日

形式：现场会议、电话会议

接待调研人：

董事、副总经理 高岩

副总经理、董事会秘书 梁丽莉

证券部经理、证券事务代表 林晓娜

参会机构：海通证券、中金公司、国泰君安证券、广发证券、中信证券、万和证券、安信证券、财通证券、东吴证券、招商证券、国信证券、光大证券、嘉实基金、博时基金、鹏华基金、银河基金、招商基金、长盛基金、云禧基金、中科沃土基金、浦银安盛基金、东海基金、东吴基金、长安基金、金鹰基金、恒生前海基金、益民基金、农银汇理基金、华宝兴业基金、工银瑞信基金、安信基金、创金合信基金、工银国际基金、广发基金、国泰基金、华商基金、华泰柏瑞基金、华夏基金、建信基金、景顺长城基金、南方基金、申万菱信基金、首正基金、易方达基金、银华基金、中金基金、浙商基金、中邮基金、宝盈基金、博道基金、方正富邦基金、九泰基金、诺德基金、泰信基金、中加基金、中信保诚基金、中国人寿养老保险、渤海人寿保险、长江养老保险、中德安联人寿保险、中信资产管理、海通资产管理、光大证券资管、农银汇理资管、财通证券资管、鲍尔太平资管、工银安盛资管、海通国际资管、正源信毅资管、东方鼎泰资管、富恩德资产、合众资产、于翼资产、泓屹资产、安邦资产、观富资产、锐进资产、宽奇资产、名禹资产、泰旻资产、壹玖资产、毅木资产、人保资产、华夏未来资本、千合资本、方瀛资本、沅京资本、高瓴资本、红杉资本、睿柏资本、征金资本、中金资本、新活力资本、衍航投资、翼虎投资、六禾投资、巨杉投资、远望角投资、玖鹏投资、世诚投资、和聚投资、东方港湾投资、文博启胜投资、混沌投资、景领投资、国寿投资控股、泓澄投资、顶天投资、汇升投资、景顺投资、陆宝投资、美的投资、庆源投资、南土投资、天玑投资、源乘投资、长见投资、重阳投资、宏道投资、远策投资、五矿国际信托、国投安信期货、华夏财富、招商财富、元

大投信、山东高速金融集团、创芮合伙企业、社保基金理事会、Allianz Global Investors、Cephei Capital、ChinaAMC、China Galaxy、Elephas Investment、Fenghe Asia、Franklin Templeton、Goldstream Investment、Green Court Capital、JP Morgan、Kaisa Group、Lygh Capital、Macquarie Funds、Manulife AM、Oberweis Asset、Old Peak Capital、Optimas Capital、Pinpoint、Point72 Asset、WT Asset

详细纪要：

1、《问道》《问道手游》为什么能够保持这么长的生命周期？

为延长《问道》《问道手游》的生命周期，提升“问道”IP价值，公司不断适应市场变化，及时满足玩家的体验需求，在日常维护的同时，持续针对性地对《问道》《问道手游》进行升级开发，在对现有内容进行修改和调整的同时，增加游戏新内容，从而保持游戏玩家持续的新鲜感；同时，公司不断强化“问道”IP的拓展和品牌建设，持续提升“问道”品牌价值。

对于《问道手游》，公司每年通过线上活动以及“策划面对面”“论道大会”等线下活动，与核心玩家交流新版本规划、推广计划等，听取KOL的意见和建议并及时反馈给研发团队，与玩家共同定制游戏。运营和研发团队对玩家行为数据进行长期监测和模型分析，以实时掌握动态，并迅速复盘每一个大版本数据，及时做出调整和验证。

针对《问道手游》的游戏类型及用户特征，公司每年会在几个比较固定的时间推出大版本，并配合较大“声量”的营销推广，以期在固定时点实现用户的群体性回流。2019年至今，公司针对《问道手游》开展了一系列的营销推广活动，玩家反响良好。2019年4月，《问道手游》3周年大服开启并邀请周华健先生代言开展一系列活动；2019年9月，《问道手游》地府版本开启；2020年1月，《问道手游》新年服伶俐鼠开服；2020年4月，《问道手游》4周年大服开启，邀请张若昀先生为代言人，田雨先生为明星大玩家。2019年度，《问道手游》在App Store游戏畅销榜平均排名为第28名，最高至该榜单第5名。2020年1-6月，《问道手游》在App Store游戏畅销榜平均排名为第23名，最高至该榜单第6名。

2、“问道” IP 文学建设的进展？

公司进行问道 IP 文学建设，以完善游戏世界观，刻画更加鲜明的人物性格，丰富游戏故事情节，增强玩家在游戏过程中的代入感，强化玩家对游戏的情感共鸣。公司邀请知名作家燕垒生执笔创作问道首部官方小说《问道：枪出无心》，纸质图书于 2020 年 7 月正式上线。燕垒生曾 3 次获银河奖（中国幻想小说界最高荣誉奖项）读者提名奖，2 次获银河奖奇幻长篇奖。此外，在 IP 官方小说创作过程中，公司邀请数十名老玩家参与创意讨论及试读工作，力求形象描绘玩家心目中的问道世界。

3、公司人才培养的模式和理念是怎样的？

公司是做研发起家的，会把关注点前置到游戏背后的人才的培养上。公司以具有竞争力的薪酬、较大的成长空间、企业文化、股权激励等维持人才队伍的稳定，把人才培养的大环境营造好，不断吸引新的人才加入，并通过做好产品把团队锻炼出来。此外，公司充分利用各地的区位优势，在厦门、深圳、广州等均有团队。

公司虽重视研发团队的建设，但并不盲目扩大研发团队人员规模。游戏为文化创意产业，人海战术并不能奏效，公司更加重视团队的效率及人均产出，最终还是要靠高品质的产品取胜。

此外，公司通过多种形式深入校园与在校生交流沟通，以期吸引更多优秀人才加入公司或行业。公司举办的第二届未来游戏制作人大赛于 2020 年 7 月 13 日落下了帷幕。大赛面向所有高校游戏热爱者，通过不限命题游戏 demo 制作与 48 小时 Game Jam 挑战，鼓励同学们为热爱而战，做自己真正喜欢的游戏。公司在未来游戏制作人大赛系列活动中提供专业导师团指导、梦想基金、免费海外游学、参访世界知名游戏公司并与知名游戏制作人面对面交流的体验，助力高校中游戏热爱者实现游戏制作梦。

4、针对不同的产品类型是否会采取不同的市场推广方式？

公司会根据产品的类型、特征和市场定位，以及玩家的结构、行为及消费特征等因素确定产品的市场推广方案，各个产品推广方式有所不同。公司产品的市场推广活动主要如下：《问道手游》（MMORPG）的市场推广活动主要为聘请代言人活动、用户经营活动、IP 文学建设、广告推广活动和其他活动。其他游戏（Roguelike 等类型游戏）的市场推广活动主要为知名平台榜单推荐、口碑营销、产品联动活动、广告推广活动等。

5、能否简要介绍几款储备产品？

《魔渊之刃》是一款 3D 暗黑动作 Roguelike 手游，目前在 TapTap 上预约测试用户已超过 36 万。《魔渊之刃》已取得版号，预计于 2020 年第三季度上线。

《一念逍遥》是由公司自主研发的一款水墨国风放置修仙手游。相比于市场上其他修仙手游，《一念逍遥》主打社交和高自由度。《一念逍遥》预计于 2020 年下半年上线。

《最强蜗牛》由《不思议迷宫》原班研发团队制作，是一款画风独特的放置 RPG 游戏。公司取得了《最强蜗牛》港澳台地区的发行权。《最强蜗牛》于 2020 年 7 月 22 日在港澳台地区上线。

《荣誉指挥官》是一款战术流策略竞技游戏，是《战就战》手游团队原班人马开发的经典续作。《荣誉指挥官》已取得版号，预计于 2020 年 8 月 26 日全平台公测。

6、雷霆游戏平台介绍？运营理念及运营情况？

雷霆游戏坚持“精品化”路线，代理运营品质良好、研发团队理念与公司相近的游戏产品。雷霆游戏以用户体验为核心，通过聘请代言人、线下活动、IP 文学建设、广告推广活动、知名平台榜单推荐、口碑营销、产品联动活动等各种方式进行更有针对性的推广，力求更有效率的运营方式。经过几年的积累与沉淀，公司已形成了较为出色的游戏运营能力，代理运营的多款游戏品质精良、差异性明

显、可玩性强，获得了较高的人气及口碑。雷霆游戏平台不仅成功运营了《问道手游》，还推出了《不思议迷宫》《失落城堡》《贪婪洞窟 2》《伊洛纳》等广受玩家好评的 Roguelike 类手游，成为 Roguelike 精品手游集散地，未来将继续在细分领域服务体验升级型玩家，做差异性的、有口碑的产品。公司将不断丰富产品线，运营包括 MMORPG、Roguelike、挂机放置、SLG 等多类型的游戏，并积极探索新的游戏领域。

7、公司研发机制、研发理念？未来研发方面的规划？

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。

公司将持续提升自主研发能力，巩固核心竞争力，一方面对现有产品进行升级开发，提升游戏表现力和体验，延长产品生命周期；另一方面将打造多个游戏研发团队，用“小步快跑”的方式不断验证并调整，滚动开发多款精品游戏。此外，公司将利用自主运营平台的经验，注重运营与研发的结合，提高产品市场定位能力，有计划地针对细分市场领域进行定制开发，项目研发过程中兼顾趣味性、耐玩性及商业化设计。