

# 厦门吉比特网络技术股份有限公司

## 2021年2月24日至2月25日投资者调研沟通活动纪要

**时间：**2021年2月24日至2月25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

**参会机构：**易方达基金、Toona Tree Capital

**详细纪要：**

### 1、《一念逍遥》产品表现？

《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》于2021年2月1日公测，截至2021年2月25日，《一念逍遥》在App Store游戏畅销榜的平均排名为10名，最高至该榜单第5名。

买量是产品运营“冷启动”的方式，在发行初期可以加速产品信息的传播，快速触达大量的玩家。在“冷启动”阶段，会投入较大买量成本让用户量快速增长起来，在这个阶段产品的利润率会比较低。而后，在买量导入大量用户的基础上，依托于较好的玩法、较好的游戏体验，希望可以让尽可能多的用户“沉淀”（留存）下来，从而实现产品的长线运营，并实现较好的产品收益。《一念逍遥》还处于发行初期，长期表现还需要继续观察。

### 2、《问道手游》、《问道》端游近期运营情况？

《问道手游》一直在持续快速迭代，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。2020年1-12月，《问道手游》在App Store游戏畅销榜平均排名为第26名，最高至该榜单第6名。2021年1月《问道手游》开启新年服活动以来，App Store游戏畅销榜平均排名有所提升，平均排名为22名，最高至该榜单第11名（截至2021年2月25日）。

《问道》端游自2006年商业化运营以来，以其良好的游戏品质、合理的收费模式深受广大游戏玩家喜爱。2021年1月，《问道》端游开启新年服，玩家参与踊跃、反馈热烈。

### **3、如何看待游戏行业未来的发展趋势？公司将如何应对？**

从公司的经验来看，随着经济的发展，文娱产业会越来越大，其中包括游戏、电影等产业，而游戏行业的发展可能会比电影行业更好。作为娱乐方式，游戏的成本比较低。随着经济的发展，文娱产业的市场份额在变大，游戏行业在文娱产业的市场占比也在变大，所有的游戏行业从业者都会因此受益。

在过去几年的研发过程中，我们感受到游戏玩家的群体从核心硬核用户向轻量级泛用户发展。公司未来会坚持做高品质的产品，重视产品的差异化和商业化，坚持技术积累，同时更注重泛用户的市场数据反馈。

### **4、对云游戏等前沿技术的看法？**

公司持续关注云游戏等前沿技术，我们认为云游戏还有一些技术点还需要优化，比如怎么保持游戏的稳定。从技术发展的角度来说，未来云游戏技术可能会导致游戏行业的生态有一些变化，比如目前3A级大作其实很少上手游类平台，如果云游戏平台能够落地的话，3A级大作的品质可以再拔高一个台阶，因为后端的运算能力会强大很多，但是这也取决于通讯的基础设施。

## 5、公司的研发机制？后续是否会持续进行研发投入？未来研发投入方向？

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。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。

在以制作人兴趣为导向的“自下而上”研发机制基础上，公司在制作人的赛道选择上比以往更加聚焦，主要专注于 MMORPG、SLG、放置挂机类几个赛道上。虽然赛道收敛，但也没有收敛在非常少的品类上，现在公司赛道收敛聚焦到我们有能力复用经验，让公司制作人能够互相分享、互相学习、互相探讨的程度。后续每年也会根据制作人反馈的情况适当地放宽或收敛赛道。

## 6、公司人才激励机制？股权激励情况？

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、股权激励、较大的成长空间、企业文化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。

2020 年，公司推出 2020 年股票期权激励计划，激励对象是公司的核心技术团队和业务团队。本次股权激励计划为中长期的激励方案，与现金薪酬体系互为补充。

2020 年 11 月、2020 年 12 月，公司分别完成了股票期权的首次授予和预留授予，共授予 50 名激励对象的股票期权数量合计 720,000 份，约占公司总股本的 1.00%。股票期权行权价格为 407.09 元/份。股票期权在授予完成后有 12 个月的等待期，等待期不能行权。等待期结束后，股票期权会分三年行权，每一年行权的比例分别是 40%、30%、30%，第三个行权期的结束时间预计是 2024 年底。

## 7、2021 年公司是否会增加研发人员招聘？

公司员工目前 700 多人，其中研发人员超过 50%。研发人员会保持温和的增长，不会一下子增加太多，因为不同公司的文化氛围是不大一样的，增加太快，不利于保持原有的氛围。大家在产品理念、设计思路容易有冲突，反而会降低效率。温和增长情况下，增长的快慢取决于我们有没有更好的示范性产品，是否有领头的制作人从而培养更多的制作人。公司肯定会持续增加研发投入，但增加不会过于剧烈，快一点还是慢一点取决于我们产品的实际表现。