

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2022年6月1日至6月30日投资者调研沟通活动纪要

时间：2022年6月1日至6月30日

形式：电话会议、现场会议

接待调研人：

副总经理、董事会秘书 梁丽莉

参会机构：国海证券、广发证券、招商证券、长江证券、海通证券、申万宏源、汇丰前海证券、安信基金、博时基金、创金合信基金、大成基金、高毅资产、恒大人寿、恒生前海基金、红筹投资、红塔红土、红土创新基金、泓铭资本、皇庭资本、进化论资产、景顺长城基金、凯丰投资、南方基金、诺安基金、盘京投资、鹏华基金、鹏扬基金、平安资管、森瑞投资、景林资管、圣耀资本、新疆前海联合基金、信达澳银基金、长城基金、正心谷资本、中欧基金、中融基金、卓越金控、Morgan Stanley、永丰金证券（台湾地区）、Artisan Partners、Buena Vista Fund Management、Dragonstone Capital Management、Driehaus Capital Management、Franklin Templeton、Golden Nest、Invesco、Nomura Asset Management、平安资管（香港地区）、Pinpoint Asset Management、Polymer Capital Management、群益投信（台湾地区）、Schroders、泰康资管（香港地区）（排名不分先后）

纪要：

1、《奥比岛：梦想国度》的预计上线时间？《奥比岛：梦想国度》的测试情况如何？《奥比岛：梦想国度》能否长线运营？

《奥比岛：梦想国度》计划于2022年7月12日上线，目前官网预约数已超过848万。《奥比岛：梦想国度》从测试数据看，长期留存数据表现不错，整体符合我们对产品的预期。

《奥比岛》页游至今还在运营，我们对手游的预期也必然是长线。研发商百奥的管理层及开发团队对游戏的可玩性和玩家感受都非常重视，研发和产出能力也很出色。雷霆游戏则在《摩尔庄园》的发行过程中对IP用户的激活、社群传播的放大、运营的稳定性、健康的

聊天环境打造等方面积累了经验。我们都做了很多准备，期望《奥比岛：梦想国度》手游能够实现长线运营。

2、如何长线推广运营《问道》手游？今年有什么变化或创新吗？

《问道》手游是一款经典 IP 作品，我们十分重视玩家游戏体验，持续采用综合性推广方案，努力做好游戏的长线运营。

在用户经营方面，公司将继续定期举办的“论道大会”“策划面对面”“玩家见面会”等活动，每年持续走访全国游戏玩家，和玩家进行一对一深入沟通交流，及时根据玩家的需求优化调整游戏，让玩家获得更好的体验感。

公司也会保持《问道》手游的持续迭代更新，在往年新年服、周年服和国庆服三个大版本的基础上，考虑到 4 月份的周年服和国庆服时间间隔较长，为丰富玩家暑期游戏体验，公司计划在今年新增推出暑期服，以更好地吸引用户回流。《问道》手游主要推广手段包括 IP 联动、艺人及文化合作、线下活动、信息流及直播买量、KOL 推广等，并将不断尝试更多有效的营销推广方式。

在 IP 及品牌建设方面，公司致力于夯实“问道”品牌基础，提升品牌价值，通过小说、有声书、周边、玩家系列微电影等问道 IP 系列衍生品，丰富游戏故事，增强玩家的代入感。

3、《一念逍遥》的买量情况及策略？

《一念逍遥》在公测初期的投放量较大，大版本更新的时候也会配合集中加大广告投放，日常的买量相对平稳。买量的同时，持续有一定的自然来量。后续会在产品更新时进行相对集中的买量，同时会根据 ROI 及游戏生态保持持续的买量。此外，《一念逍遥》持续迭代更新并不断探索有效的营销方式（包括抖音发行人计划等），玩家反馈良好，持续保持较高的产品热度。

4、公司海外业务的情况如何？公司游戏产品出海规划？

公司积极拓展海外业务，未来将加大海外市场的投入，除个别储备的 IP 向产品外，其余自研产品均须定位海外市场才可立项，并且公司将持续吸纳对海外文化有较深见解的优秀制作人及发行团队，快速布局海外市场。

公司主要聚焦的区域包括欧美英语区、用户付费值比较高的日韩区、文化比较接近的东南亚区等，这些大型区域都有多个产品在测试，也希望未来在海外可以做出长线型的产品。

5、公司的研发机制是怎样的？

公司采用“自下而上”的产品研发机制，以制作人的兴趣为导向发起自研项目，同时为更好的复用既有的经验和资源，公司目前主要聚焦于 MMORPG、SLG、放置挂机类三大赛道，未来将根据制作人反馈的情况适当地放宽或收敛。

具体来看，一方面公司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，要求每 1-2 个月迭代出新的版本并进行市场验证，如果测试数据理想则正式立项并加大产品投入。

6、公司研发人员扩张计划？对研发团队的激励机制？

截至 2021 年末，公司共有 530 名研发人员，占员工总数的 56.08%。未来研发人员预计会保持温和的增长，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，研发人员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。在温和增长情况下，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培养出更多的制作人。公司肯定会持续增加研发投入，但增加的幅度不会过于剧烈，投入增加的快慢取决于我们产品的实际表现，取决于新增项目的人员需求。

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。

7、公司投资的多为初创型企业，是否有较高的减值风险？

公司主要围绕与公司主营业务相关的文化创意产业进行投资，并以游戏研发企业为主，由于行业特征及外部市场情况变化，整体面临一定的投资风险。公司希望凭借在行业内深耕多年积累的经验，提高投资业务的整体收益率。自投资业务开展以来，有投资亏损的标的，也成功投资了诸如青瓷游戏、淘金互动、勇仕网络等投资回报率高的标的。整体而言，公司对单一投资标的投资金额较小，目前投资业务的发展符合预期。