

## 厦门吉比特网络技术股份有限公司

### 2022年9月1日至9月30日投资者调研沟通活动纪要

**时间：**2022年9月1日至9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：**国盛证券、兴业证券、富国基金、景林资产、诺德基金、浦银安盛、泉果基金、中欧基金、中泰资管（排名不分先后）

**纪要：**

#### 1、公司储备产品有哪些？进度和排期如何？

公司储备的代理产品包括《黎明精英》《新庄园时代》《Project S（代号）》《失落四境》《皮卡堂》《封神幻想世界》等，其中《黎明精英》《新庄园时代》《失落四境》《皮卡堂》已取得版号，具体上线排期受到市场测试表现、研发进度等因素影响有一定不确定性，请关注雷霆游戏官方信息了解最新动态。

公司储备的自研产品已立项的有9个，其中《超喵星计划》（交由青瓷游戏运营）已取得版号。从测试数据看，自研项目中代号M66、BUG、M88、原点等项目留存测试数据优于内部立项标准。M66为家族养成题材放置经营游戏，BUG为西方魔幻题材放置挂机游戏，M88为修仙题材放置MMO游戏，原点为西方幻想题材放置卡牌游戏。其中，M66海外版本初步计划于2022年第4季度或2023年初在部分国家或地区进行付费测试，预计2023年在海外上线。M66国内版本已于2021年申请版号，国内版本的付费测试及上线时间尚待取得版号后安排。

#### 2、《问道手游》《一念逍遥》在今年三季度的运营情况？环比二季度表现怎么样？

《问道手游》在今年三季度推出了夏日服，较往年为新增活动，更好地吸引用户回流，做好周年大服和国庆服的承接。由于在二季度有大规模的周年庆活动，三季度流水表现相比

之下有一定回落，往年同期也是类似情况，整体运营情况正常。2022年7-9月，《问道手游》在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 27 名，最高至该榜单第 11 名。

《一念逍遥》在三季度保持较为短频的更新节奏，相继推出了穹顶争辉、凡人醉莲鲤、天下名剑、宗门寻宝、中秋古宝、三界奇缘、星辰变联动等活动和玩法，买量方面也保持投入，整体流水表现在正常范围内波动。2022年7-9月，《一念逍遥》在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 13 名，最高至该榜单第 4 名。关于《一念逍遥》的运营情况可参考“[专访《一念逍遥》发行负责人丢丢酱：存量时代产品如何做长线运营](#)”。

### 3、近期有上线哪些新产品？表现怎么样？

今年三季度上线的产品主要有《奥比岛：梦想国度》《一念逍遥（韩国版）》《一念逍遥（东南亚版）》等。

其中，《奥比岛：梦想国度》于 2022 年 7 月 12 日上线，上线后长期留存表现不错，9 月份随着新版本的推出两度进入 App Store 游戏畅销榜前 10 名，目前在游戏畅销榜排在 40 多名。《奥比岛：梦想国度》不及预期的地方主要在新增，新增跟《摩尔庄园》上线首月相比还是有较大差异。从运营角度看，《摩尔庄园》未进行买量，仅通过 IP 内容撬动引爆市场，这是很少见的。经历过《摩尔庄园》后，用户心理也有一些变化，同为童年 IP 之一，《奥比岛：梦想国度》上线的时候有一部分用户的新鲜感降低，担心游戏体验有相似性。

《一念逍遥（韩国版）》《一念逍遥（东南亚版）》于 2022 年 9 月上线，上线时间较短，后续表现有待进一步观察。

### 4、在研项目团队一般多少人？项目上加人会内部调整还是外部招聘？近段时间部分游戏厂商在裁员，公司后续是否会继续增加研发人员？

在研项目团队规模因项目类型、项目阶段而异，未立项项目的团队规模一般在 10 人以下，已立项项目的团队规模 10-20 人居多。原有团队规模较小的预可研项目经“小步快跑”测试验证后正式立项并逐步扩充团队成员，新增研发人员的主要来源为外部招聘。

未来公司研发人员规模的增长策略不会有大的变化，还是会根据“小步快跑”的方式逐步验证产品数据，并据此补充所需的研发人员。研发人员规模增长的快慢取决于我们产品的实际表现，取决于我们能否培养、吸引更多优秀的制作人。

## 5、“小步快跑”在控制成本方面是否较为有效？

公司践行“小步快跑”的研发策略，本意不是为了控制成本。在项目研发过程中，持续快速迭代更新并根据测试数据调优，反复验证创新性设计的可行性，有利于把控产品方向，更精准分析用户行为反馈数据，及时解决开发过程中遇到的问题，提升研发效率，避免出现闭门造车带来的无效投入。

“小步快跑”的研发模式一定程度上有利于控制研发成本，但并不意味着项目规模小、总投入小。若项目通过“小步快跑”测试数据良好，公司会匹配以相应的资源，项目的规模最终取决于核心团队既往项目经验、工程管理能力、技术积累以及项目类型等因素。

## 6、公司研发目前聚焦的品类？

公司目前主要聚焦于 MMORPG、SLG、放置挂机三大品类。

## 7、公司游戏流水怎么摊销？

对于公司从游戏玩家、联合运营商及授权运营商等收取的网络游戏充值款项，公司按照会计准则规定先确认为合同负债或其他非流动负债，然后根据玩家在游戏内购买及消费道具等情况来分期确认收入。受道具特征影响，各个游戏的摊销周期不同。

消耗性道具：按道具的预计使用周期分摊确认收入，一般在 1 年以内摊销，消耗性道具摊销余额在“合同负债”科目列示。

永久性道具：按付费玩家的预计寿命分摊确认收入，永久性道具摊销余额在“其他非流动负债”科目列示。新上线游戏，付费玩家预计寿命参考历史其他游戏情况并结合运营经验进行综合考虑，游戏上线运营一段时间后（通常为 12-18 个月，具体需根据游戏实际运营情况确定），再根据实际情况评估，以确定是否在未来期间对估计的付费玩家寿命进行调整。

游戏中尚未使用的充值余额在“合同负债”科目列示，待其使用后再根据玩家在游戏内的消费行为情况分摊确认收入。

## 8、翟健持有雷霆股份 40%股权是否合理？公司目前持有雷霆股份 60%股权，另外 40%的股权公司是否有收购的计划？

雷霆股份成立之前，吉比特并无专业的运营团队，也没有明显的运营成绩。翟健 2012 年加入公司，从头开始逐步搭建起整个运营团队，并且他本人也出资参与成立雷霆股份（持股 40%），与公司共担风险。

公司目前没有收购雷霆股份 40%股权的计划，主要因为：①股权难以有市场公允定价；②持有雷霆股份 40%股份对运营负责人有较强的激励作用，如果将股权收回，激励效果变弱。我们认为核心是把蛋糕做大，而不是在蛋糕内部进行分配。

## 9、《羊了个羊》热度这么高，对公司业绩影响多大？

《羊了个羊》的研发商为北京简游科技有限公司，公司通过控股子公司厦门雷霆网络科技有限公司间接持有其 20%的股权（其中 10%股权为公司依据首次投资时约定于近日增持）。公司以权益法进行该笔长期股权投资的后续计量，按照应享有/分担的北京简游实现的净损益的份额来确认投资损益，因此《羊了个羊》小游戏的破圈和盈利对公司投资板块收益有一定正向影响，但整体影响程度不会太大。