

# 厦门吉比特网络技术股份有限公司

## 2017年7月4日至7月7日投资者调研沟通活动纪要

**时间：**2017年7月4日至7月7日

**接待调研人：**董事、董事会秘书、副总经理 高岩

**参会人员：**招商证券、光大证券、信诚基金、农银汇理基金、光大保德信基金、中邮基金、财通基金、广发基金、兴全基金、榜样投资

**详细纪要：**

### 1、公司的经营理念是什么，近期发展情况如何？

公司认为游戏企业长期可持续发展的最重要因素是产品品质。公司一直以来致力于做好玩的游戏，给玩家美好的体验。公司从来不做“换皮”产品，不刷榜单，而是通过好的产品，好的服务，独特的推广方式来培育用户、积累人气，进而获得收益。公司短期经营情况也很稳定，投资者不用过分担心产品的短期波动，因为只要维护好游戏中的人气，收益一定会是水到渠成的事情。

公司为端游业务出身，《问道》系列产品社区化程度高，用户粘性强，已积累了大量用户。公司走精品化路线，重视服务好玩家，而不是快速产品迭代。此外，经过多年的发展及行业调研，公司坚定认为游戏企业长期可持续发展的最重要因素是产品品质。从行业的“二八法则”我们也可以看出这样趋势，App Store 畅销榜榜单排名靠前的产品基本是行业内比较大的游戏厂商的产品，这些厂商营收在行业内占比较高。同时，榜单上的产品都是长期排名靠前，而非“昙花一现”，这些产品都是以过硬的品质实现了长期业绩。

### 2、公司产品研发如何立项？

公司在产品立项环节就进行严格的审核，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。

### **3、手游的生命周期是怎么样的？**

手游的生命周期其实并不短，关键要看产品的品质及运营策略。有些产品品质一般，产品规划为短期产品，倾向于快速变现及频繁迭代，这些产品就只能是“一波流”，生命周期就不会太长；而有些产品品质精良，产品规划是长期产品，运营中重视玩家体验及客服工作，产品的生命周期就会长。公司走“精品化”路线，重视产品品质及客服工作，对手游产品的生命周期有信心。

### **4、公司的运营策略是怎么样的？雷霆平台怎么定位？**

近年来，游戏运营成本越来越高。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、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。

雷霆平台目前定位为“小而美”的平台，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。

### **5、公司如何确认营业收入？**

公司从玩家处取得的充值额并不是在玩家充值时点就全额确认为营业收入，而是先将充值额予以递延，确认为递延收益。在游戏虚拟货币被实际消费使用时，区分道具的性质分别确认收入的实现。若为消耗性道具，按逐个道具的使用进度确认收入，如无法记录逐个道具的使用进度，则按道具平均消耗周期分期确认；若为永久性道具，则按付费玩家的预计寿命分期确认收入。如消耗性道具与永久性道具无法区分，则统一按付费玩家的预计寿命分期确认收入。

### **6、公司如何考核运营人员的绩效？**

公司运营人员的绩效考核指标不与流水挂钩。运营人员的考核指标主要体现在以下两个方面：（1）玩家的满意度；（2）能否找到独特有效的游戏推广方式。

### **7、政府对公司是否有优惠政策？**

有的。在政府补助方面，公司每年大概能获得一千多万元的政府补助；在土地供应方面，公司以特别优惠的价格拍得厦门市集美软件园三期的一块土地用以建设办公楼；在税收优惠政策方面，公司为国家规划布局内重点软件企业，企业所得税税率为 10%。

#### **8、公司未来的业务布局是怎么样的？是否会考虑拓展其他业务，比如“影游联动”？**

公司未来业务的核心依旧是把游戏产品做好。“影游联动”是上下游产业互动的一种模式，但“影游联动”的游戏常见生命周期趋同影视档期，游戏生命周期较短。公司走长期经营路线，注重产品品质，认为“影游联动”只是提升关注度的方式之一。目前，《问道》端游运营商北京光宇在线正进行《问道》改编电视剧的工作。根据行业监管政策，游戏改编成电视剧首先需要先将游戏改编成小说出版，而后才能拍成电视剧。目前小说的初稿已经完成，但还在修改完善中。

#### **9、公司对后续代理产品和研发产品的类型有没有限制？**

公司对代理产品和研发产品的类型没有限制，关键看产品的品质。对于代理产品，公司将代理核心玩法新颖有趣、品质良好的产品；对于研发产品，要看研发团队能否制作出玩法独特的精品游戏。

#### **10、公司目前有哪些在研项目？**

公司有多个项目在研发中，其中比较大的是招股书中已披露的 M68 项目。M68 项目为 MMORPG 游戏，投资预算超过千万，项目团队目前已有近百人，项目骨干人员有部分是从《问道》、《斗仙》项目中抽调的，同时，通过社会招聘吸引了一些优秀人员，并会从清华、北大等国内一流知名学府选拔毕业生充实团队。M68 项目从 2016 年年中开始进行预研工作，目前在立项阶段，预计明年可以上线。除 M68 外，另有一些项目研发中，包括 MOBA 游戏、VR 游戏、ARPG 游戏等。

#### **11、公司是否会收购业绩较好的参股公司？**

收购参股公司对于公司并没有协同效应，公司没有收购参股公司的打算。游戏行

业是创意产业，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。

## **12、游戏行业竞争情况怎样？**

游戏行业存在同质化问题严重、刷榜等问题，行业整体产品品质一般，有些行为是无序的、低层次的竞争。游戏玩家对于高品质的产品是有需求的，有识别能力的，最终还是要走精品化路线，以产品品质赢得玩家。另外，刷榜则是“饮鸩止渴”，并不能带来持续的发展。