

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2024 年 5 月投资者调研沟通活动纪要

时间：2024 年 5 月 1 日至 5 月 31 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

证券事务代表 蔡露茜

参会机构：具体参会机构请见下文附录

纪要：

1、公司储备产品的版号进度和上线计划如何？

公司储备的多个自研、代理产品都在有序推进中，进展如下：

自研产品方面：《杖剑传说》、代号 M72 项目已提交版号申请，付费测试及上线时间将在版号获得后进行安排，目前尚未能确定上线时间。其他自研项目，如《最强城堡》、代号 M11 均在正常推进中。

代理产品方面：《亿万光年》《封神幻想世界》《异象回声》《王都创世录》均已取得版号，计划于 2024 年下半年在中国大陆上线，《神州千食舫》的境外版本计划于 2024 年下半年上线。

以上产品上线计划受到多方面因素影响，可能存在不确定性，仅作参考。

2、《问道手游》8 周年庆运营情况如何？公司如何看待《问道手游》的未来走势？

2024 年 4 月，《问道手游》开启 8 周年庆活动，陆续上线了新时装、周年

宠和热度礼包等专属福利及活动，并举办了 8 周年庆典晚会，吸引大量玩家观看，8 周年大服整体维持较高热度和人气。2024 年 4-5 月，《问道手游》在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 29 名，最高至该榜单第 10 名。

《问道手游》已经上线 8 年，保持长线稳健运营，之后将持续进行版本更新，为玩家带来丰富的游戏体验。同时，公司也会向行业内优秀的产品学习，但学习不意味着盲目跟随，会审慎对待未来的设计调整。我们对《问道手游》的长线运营有信心，但游戏运营受到很多因素影响，未来走势无法进行准确预测。

3、《一念逍遥》近期运营情况如何？

《一念逍遥》保持稳定的更新节奏，持续推出各类活动及版本。

2024 年 4-5 月，陆续推出“不朽千机”“本源降临”“山河斩妖”等活动，开放了“太乙”新境界和“万象千机”新大区，还上线了新仙友、新神通、新功法等玩法机制。

4、《Outpost: Infinity Siege》上线后口碑不佳是什么原因？发售情况如何？产品和团队后续规划如何？

《Outpost: Infinity Siege》于 2024 年 3 月 27 日在 Steam 上发售，上线初期口碑不太理想，主要有两个原因：一个是技术原因，团队是刚组建的，对 UE5 引擎不够熟悉；另一个是宣发原因，产品早期宣发导入的用户和团队预想的目标用户有较大的偏差。团队一直全力以赴解决产品出现的各种问题，针对玩家的反馈意见及时进行调整，持续更新迭代，目前《Outpost: Infinity Siege》在 Steam 上的好评率已有所好转。公司对产品业绩没有预期，这款产品主要还是以训练团队能力以及积攒口碑为主。

后续团队将对产品进行持续调优，并在适当的时间节点开展营销宣传，争取达到更高的好评率。此外，公司看好团队的热情和能力，希望团队可以不断扩大规模，提高产能，积累经验，尝试研发下一代产品，为玩家提供更多内容和更好的游戏体验。

5、公司境外业务进展情况如何？

公司高度重视境外业务的发展，研发方面除个别储备的国内 IP 产品外，公司要求自研产品必须定位境外市场方可立项；发行方面也已建立起覆盖全球大部分国家和地区的测试、发行体系。

2023 年以来，公司在境外成功发行了《一念逍遥（欧美版）》《奇葩战斗家（东南亚版）》《飞吧龙骑士（境外版）》《Monster Never Cry（欧美版）》《Outpost: Infinity Siege》等多款产品。

此外，还储备有《杖剑传说》《最强城堡》《亿万光年》《神州千食舫》《失落城堡 2》等多款面向境外发行的自研或代理产品。

6、公司披露授权董事会决定 2024 年中期分红方案，2024 年是否中报和三季度都计划分红？中期分红比例是否将按授权安排的比例执行？

2023 年年度股东大会已授权董事会决定并实施 2024 年中期（包含半年度、前三季度）利润分配方案，在公司经营状况良好、资金充沛的情况下，2024 年公司有意向进行中报及三季度分红，但还需结合实际经营情况最终确定。

公司希望给予投资者较高回报的想法没有变化，但授权安排中的现金分红比例系分红比例上限，具体分红比例需要根据当期公司的经营情况及后续业务发展所需的资金来评估，目前无法确定。

7、公司近几年研发人员数量变化情况及原因？对研发团队的激励机制如何？

2022 年末、2023 年末及 2024 年 3 月末，公司研发人员数量分别为 692 人、855 人、831 人。2023 年末研发人员较 2022 年末增长，主要是公司在研项目需要补充人员；2024 年 3 月末研发人员较 2023 年末减少，主要是春节前后正常人员流动。

公司采用“小步快跑”的研发模式，根据项目开发进度和实际需求开展研发人员的招聘工作。未来公司仍会持续吸纳各方面的优秀人才，但人员数量是否继续增加需要根据立项的数量、项目测试数据以及行业情况进行谨慎评估。

公司高度重视人才培养，建立了完备的研发人员激励机制。首先，通过有竞争力的薪酬福利、项目奖金以及股权激励等，吸引和激励优秀人才；其次，为研发人员提供多样化的培训和发展机会，建立游戏领域专业问题的横向交流

机制，不断夯实和提升研发人员的专业能力；此外，公司采用“自下而上”的产品研发机制，给予研发团队较大的空间和创作自由度，提高研发人员的创新能力和工作热情。

8、公司回购情况如何？

截至 2024 年 5 月 31 日，公司通过上海证券交易所系统以集中竞价交易方式已累计回购股份 241,500 股，占公司总股本的比例为 0.3352%，支付的总金额为 4,472.82 万元（不含交易费用）。具体回购进展情况详见公司披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于以集中竞价交易方式回购股份的进展公告》（公告编号：2024-021）。

9、目前 AI 技术在公司应用情况如何？

公司技术中心、美术中心等多个部门都在持续推动 AI 技术的应用，并已在各个方面对游戏研发工作产生实际帮助。

技术中心在公司内部搭建了 AI Web Hub，系针对公司内部成员的具体绘画需求而开发的零基础、低学习成本、使用简单的内部 AI 绘图网站，集合了常用且合规的 AI 绘图工具，提供在线数据管理、共享算力、分享画图流程与技术等功能，项目组可以上手即用，极大提升了绘图方面的工作效率。

美术中心持续进行针对各项目美术风格的 AI 模型训练和迭代，经过训练的模型能生成在 Demo 阶段可以直接使用的素材，并替代原本由外包承担的基础性工作，大量减少外包成本。但对于高质量、高精度的游戏制作和美术设计，我们对 AI 技术的应用还处于探索阶段。

附录 参会机构名单（排名不分先后）：

长江证券、东北证券、国海证券、华创证券、民生证券、银河证券、招商证券、中泰证券、中信建投证券、财通资管、长城基金、潮信投资、淳厚基金、东北证券（自营）、观火投研、广州康祺资产、国联安基金、国泰基金、国投瑞银基金、海通资管、华安基金、华安证券（自营）、华宝基金、华泰柏瑞基金、华泰保险、华泰证券（自营）、嘉实基金、建信保险资管、金元顺安基金、景顺长城基金、玖鹏资产、隆源投资、弥远投资、明河投资、诺安基金、盘京投资、鹏扬基金、浦银安盛基金、勤道资本、勤远投资、趣时投资、杉树投资、石舍资产、拾贝投资、天弘基金、天治基金、望正资产、西部利得基金、西南证券（自营）、湘财基金、鑫元基金、信璞私募、兴全基金、兴业基金、野村东方国际证券、易方达基金、域秀资产、招商基金、招商资管、中海基金、中欧基金、中银基金、Alpines Capital、Marshall Wace