

厦门吉比特网络技术股份有限公司

关于回复上海证券交易所问询函的公告

本公司董事会及全体董事保证本公告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。

重要风险提示：

● 公司收入依赖少数游戏的风险。公司的收入主要来源于《问道》、《问道手游》、《斗仙》网络游戏，虽然该等游戏取得了较好的运营效果，但由于公司对于游戏玩家的偏好变化、游戏产品的生命周期等无法完全控制，同时网络游戏市场竞争激烈，若公司无法保证该等游戏对游戏玩家的持续吸引力，导致该等游戏出现任何不良表现，则会对公司经营业绩造成不利影响。

● 市场竞争加剧的风险。以公司 2016 年预计的营业收入初步测算，公司所占中国网络游戏的市场份额约为 1%，市场竞争能力及综合抗风险能力相对不足。在激烈的市场竞争环境下，如果公司不能够通过有效竞争稳固行业地位，将可能会造成玩家流失，市场份额也将会降低，将对公司的经营业绩产生不利影响。

● 新游戏产品研发运营失败的风险。能否准确把握行业发展趋势、能否准确判断游戏玩家的喜好并能及时研发或运营符合市场期待的游戏产品，是决定公司经营业绩和未来发展的的重要因素。如果公司新游戏产品研发运营失败，将对公司的经营业绩产生不利影响。

厦门吉比特网络技术股份有限公司（以下简称“公司”）于 2017 年 3 月 14 日收到上海证券交易所《关于对厦门吉比特网络技术股份有限公司相关信息披露事项的问询函》（上证公函【2017】0267 号）（以下简称“《问询函》”），其具体

内容详见公司于 2017 年 3 月 15 日在上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《上海证券报》、《中国证券报》、《证券日报》、《证券时报》披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于收到上海证券交易所问询函的公告》(公告编号: 2017-020)。公司和实际控制人就《问询函》所提问题进行了认真核查, 现将有关情况回复如下:

一、请你公司及实际控制人对照《股票上市规则》等有关规定说明是否存在应披露未披露的对股价有重大影响的事项, 已披露的公告是否存在需要补充公告的情形。

回复:

经公司对照《股票上市规则》等有关规定进行自查, 公司不存在应披露未披露的对股价有重大影响的事项, 已披露的公告不存在需要补充公告的情形。

经公司向公司控股股东及实际控制人卢竑岩先生书面征询核实: 截至本公告披露日, 控股股东及实际控制人卢竑岩先生不存在应披露未披露的对股价有重大影响的事项, 包括但不限于重大资产重组、股份发行、债务重组、业务重组、资产剥离和资产注入。截至本公告披露日, 已披露的相关公告不存在需要补充公告的情形。

二、公司主营网络游戏, 请结合公司主要产品及其生命周期、收费模式、运营模式、所属行业及行业地位等, 充分揭示公司业务稳定性可能面临的相关行业和经营风险。

回复:

公司主要从事网络游戏的研发与运营。近年来, 随着网络游戏行业的快速发展, 公司经营业绩基本平稳。由于《问道手游》于 2016 年 4 月上线运营并取得良好业绩, 使得公司 2016 年的经营业绩有了较大幅度的增长。但是, 由于网络游戏行业市场竞争的日趋激烈, 且《问道手游》上线运营时间较短, 运营情况尚未稳定, 以及公司未来经营所面临的其他风险, 都可能导致公司经营业绩波动或下滑。公司提醒投资者应充分了解股票市场风险及公司披露的风险因素, 切忌盲目跟风炒作, 应当审慎决策、理性投资。

投资者在投资本公司股票时，应特别认真地考虑下述各项风险因素：

1、公司收入主要依赖三款游戏，该等游戏如出现任何不良表现，则会对公司经营业绩造成不利影响

公司的收入主要来源于《问道》、《问道手游》、《斗仙》网络游戏。2013 年度至 2016 年 1-9 月，该三款游戏收入占当期营业收入的比重分别为 95.25%、93.15%、88.63%和 96.79%；其中，《问道》的收入占同期营业收入的比重分别为 87.86%、67.55%、72.80%和 18.88%，《斗仙》的收入占同期营业收入的比重分别为 7.39%、25.60%、15.82%和 3.01%，《问道手游》占 2016 年 1-9 月营业收入的比重为 74.90%。

《问道》、《斗仙》和《问道手游》分别是 2006 年、2013 年 7 月和 2016 年 4 月正式上线运营。截至 2016 年 9 月末，《问道》累计注册用户数超过 3.8 亿，累计充值金额超过 70 亿元；《斗仙》累计注册用户数超过 340 万，累计充值金额超过 1.8 亿元；《问道手游》累计注册用户约 1,200 万，累计充值金额近 12 亿元。取得了良好的运营效果。

但由于公司对于游戏玩家的偏好变化、游戏产品的生命周期等无法完全控制，同时网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷，如果大量的游戏玩家对《问道》、《问道手游》、《斗仙》等的喜好发生改变或选择市场上其它的网络游戏产品；同时公司未来又不能准确把握游戏产品的发展趋势，不能提前预测游戏玩家的喜好变化，适时对现有产品进行版本更新或系统优化以保持其对游戏玩家的持续吸引力，将导致游戏产生的收益下降，对公司的经营业绩和财务状况均造成重大不利影响。

2、市场竞争加剧的风险

网络游戏行业竞争激烈。网络游戏行业在中国经历了十几年的飞速发展，已经形成了一批具有较强研运实力、较大营收规模的网游企业。在国内市场公司的竞争对手除了腾讯、网易、畅游、盛大、完美世界、巨人、金山、网龙、空中网和九城等已完成了游戏产业链的研发和运营环节布局的行业龙头外，众多在细分领域占有一席之地的优秀网络游戏公司也将构成与公司的竞争关系。公司竞争对

手中大型的研发和运营商，较公司拥有更多的经营经验或更具财力、市场及其他资源，这些将可能为竞争对手在研发、运营或收购、推广营销活动以及吸引优秀研发人员方面提供优势。尤其是提供网络游戏的综合互联网门户，如腾讯、网易和畅游等，还可以利用他们的综合服务、所拥有广泛的用户基础、大用户流量及高用户忠诚度，增大其游戏推广运营的成功机会。

据游戏工委（GPC）发布的《2016年中国游戏产业报告（摘要版）》数据显示，2016年中国网络游戏市场实际销售收入1,655.7亿元，其中客户端游戏市场销售收入为582.5亿元，网页游戏销售收入187.1亿元，移动游戏销售收入为819.2亿元。以公司2016年预计的营业收入初步测算，公司所占中国网络游戏的市场份额约为1%，市场竞争能力及综合抗风险能力相对不足。在激烈的市场竞争环境下，如果公司不能够通过有效竞争稳固行业地位，将可能会造成玩家流失，市场份额也将会降低，将对公司的经营业绩产生不利影响。

3、新游戏产品研发运营失败的风险

公司自主研发的网络游戏能否成功，很大程度上取决于能否准确判断游戏玩家的喜好，能否提前预测游戏玩家喜好的转变并就此作出积极快速的响应，能否制定有效的开发计划并组织人员、资金、技术最终完成新游戏的开发，任何一个环节出现问题都可能造成创意在技术上无法实现，或竞争对手先于公司推出类似的游戏，从而导致新游戏不被市场接受。

此外，为了成功运营一款新游戏，公司需要在前期投入大量的营销推广费。如果公司对新游戏产品的研发、运营和周期管理等规划存在重大失误或由于受外部因素影响而发生偏离，造成新游戏产品的研发和运营效果不能满足不断变化的用户偏好和市场需求，新游戏产生的收益可能无法抵补上述支出，则会削弱公司未来的盈利能力。

4、行业政策风险

我国的网络游戏行业受到政府的严格监管，包括工信部、文化部、新闻出版广电总局、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。近年相关监管部门逐渐重视行业的健康发展，针对游戏研发、出版、运营实行较为严格的资

质管理及内容审查等监管措施。目前，公司已就网络游戏运营业务取得了包括增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证、互联网出版许可证等应取得的批准、许可及相关备案登记手续。随着相关监管部门对网络游戏行业持续增强的监管力度，网络游戏相关业务资质及许可的门槛可能进一步提高，若公司在未来不能达到新政策的要求，未能维持目前已取得的相关批准和许可，或者未能取得相关主管部门要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，从而将对持续经营产生不利影响。在游戏产品的运营过程中，若公司违反有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

5、知识产权侵权风险

公司在自主研发网络游戏产品的过程中，坚持自主创新，自主设计游戏相关人物、剧情任务、音乐、美术等，并由公司法务进行审核把控，以避免侵犯第三方的知识产权。如果公司内部控制出现不足，或公司员工对于知识产权的理解出现偏差，均可能导致公司面临第三方提出侵犯他人知识产权诉讼的风险。若公司产品进一步被有权机关认定为侵犯他人知识产权，则可能导致公司承担相应的侵权责任，且必须对原有产品进行修改或调整，甚至可能导致公司产品下架，从而对公司经营业绩产生不利影响。

6、技术更新及淘汰的风险

网络游戏行业目前处于快速发展阶段，技术及产品更新换代速度非常快，行业的快速发展和变革以及游戏玩家兴趣的变化都可能影响到网络游戏企业的发展。近年来，网游研发技术水平发展十分迅速，新技术、新产品不断涌现，如新的3D游戏引擎、跨平台开发技术及可穿戴式智能设备等逐步改变着行业内的游戏开发战略。若未来网络游戏行业在技术、产品等方面出现重大变革，游戏玩家兴趣发生较大变化，而公司未能前瞻性地把握行业整体发展趋势，可能导致公司的游戏产品被市场淘汰，将对本公司持续盈利能力及业务增长产生不利影响。

7、游戏运营系统安全性的风险

网络游戏的运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与公司服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件和软件效率息息相关。由于互联网作为面向

公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞及黑客攻击等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据丢失的风险，降低玩家的用户体验。如果公司不能及时发现并阻止这种外部干扰，可能会对公司的经营业绩造成不利影响。

此外，如果公司的服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，公司所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。

8、恶意程序处理不及时影响游戏玩家游戏体验的风险

互联网存在众多的恶意程序，企图利用游戏程序存在的漏洞进行作弊，包括开启外挂程序、盗号等行为。这些行为会严重影响到一款游戏的虚拟生态平衡，损害其他公平进行游戏的玩家体验，严重的可能会影响一款游戏的生命周期。公司已采取相应措施，对采用外挂作弊的用户进行封号或列入黑名单的处罚，帮助被盗号玩家找回游戏账号。近些年，网络游戏外挂和盗号事件呈上升趋势，如果公司未来不能进行及时有效的发现并阻止影响公司游戏运营的恶意程序，公司的声誉可能会受到损害，并可能造成大量游戏玩家的流失，进而对公司的持续盈利能力造成不利影响。

9、管理风险

随着公司新产品和新业务的不断推出，公司业务规模将不断提高，人员、资产等规模也会不断增长，这就需要公司在资源整合、市场开拓、产品研发与质量管理、财务管理、人力资源管理等诸多方面不断完善和优化，对各部门工作的协调性、严密性、连续性也提出了更高的要求。如果公司管理层素质及管理水平不能适应公司规模迅速扩张的需要，组织模式和管理制度未能随着公司规模的扩大而及时调整、完善，将削弱公司的市场竞争力，影响公司未来盈利能力，公司存在规模迅速扩张导致的管理风险。

三、公司 2015 年度归属于母公司净利润 1.75 亿元，2017 年 1 月份预告公司 2016 年度归属于母公司的净利润同比增长 195%-235%。请结合公司面临的主要行业特点，以及公司的产品和业务模式，说明维持高盈利能力可持续性，并充分揭示相关风险。

回复：

2013 年度至 2016 年 1-9 月，公司营业收入分别为 27,660.77 万元、32,264.52 万元、30,004.54 万元和 92,040.17 万元；归属于母公司的净利润分别为 15,753.89 万元、19,353.24 万元、17,497.77 万元和 46,154.40 万元。2017 年 1 月，经公司财务部门初步测算，预计 2016 年年度实现归属于上市公司股东的净利润与上年同期相比，将增加 195%到 235%。公司 2016 年年度业绩预增的主要原因为《问道手游》自 2016 年 4 月上线运营后的良好市场表现。

公司所处网络游戏行业属于高风险、高成长行业，网络游戏产品具有更新换代快、用户喜好转换快等特点。因此，能否准确把握行业发展趋势、能否准确判断游戏玩家的喜好并能及时推出符合市场期待的游戏产品、能否有效保持玩家对公司游戏产品的持续吸引力等，是决定公司经营业绩和未来发展的重要因素。

由于网络游戏行业市场竞争的日趋激烈，且《问道手游》上线运营时间较短，运营情况尚未稳定，以及公司未来经营所面临的其他风险（具体见问题二），公司经营业绩可能波动或下滑，从而导致不能维持持续的高增长。

四、请核实公司上市后是否存在接受相关媒体、投资机构采访或调研的情况，如有，请予以充分说明。

回复：

公司上市后未接受过媒体的采访，曾接受过投资机构和个人投资者调研，接受调研相关会议纪要均已在上证 e 互动（<http://sns.sseinfo.com>）上市公司发布板块中进行披露，具体情况如下：

日期	调研机构	会议纪要发布情况
2017 年 2 月 13 日	个人投资者、广发证券、招商证券、华泰证券、国泰君安证券、海通证券、国海证券、国元证券、国金证券、中国银河证券、申万宏源证券、东吴证券、中泰证券、方正证券、开源证券、广证恒生证券、中银国际证券、长江证券、中航证券、瑞银证券、兴业证券、华创证券、中金公司等证券公司、公募及私募基金	2 月 15 日发布于 上证 e 互动

日期	调研机构	会议纪要发布情况
2017年2月14日 2017年2月15日	平安证券、中信证券、上海证券、 保险公司、公募及私募基金	2月17日发布于 上证e互动
2017年2月22日	兴业证券、公募基金	2月24日发布于 上证e互动

公司郑重提醒广大投资者，有关公司信息请以上海证券交易所网站（www.sse.com.cn）及法定信息披露媒体《中国证券报》、《上海证券报》、《证券日报》、《证券时报》刊登的相关公告为准。敬请广大投资者理性投资，注意投资风险。

特此公告。

厦门吉比特网络技术股份有限公司董事会

2017年3月17日