



# 2023

## 奥比岛 商业分析 (复赛)

山东大学（威海） | 完形填空全不队 | 2023.01.21

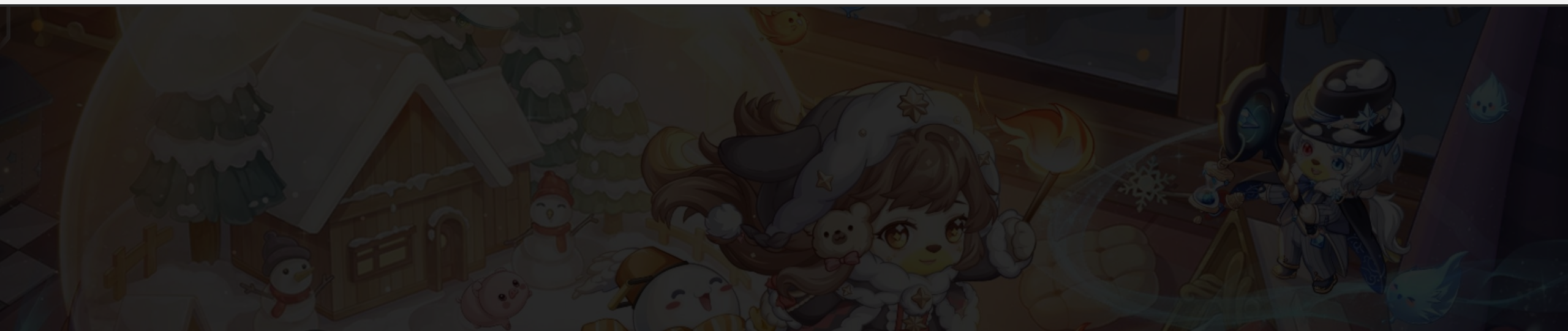
### 奥比岛

奥比岛手游是一个承载了3亿小奥比回忆、快乐和梦想的神奇世界。你将成为小岛主人，建造你的梦想国度，还能举办派对、结识朋友，享受温暖欢快的社区氛围。



CONTENTS

目录



# 奥比岛



**奥比岛**是由广东阿尔创通信技术股份有限公司研发运营的一款以交友、模拟经营为主的游戏社区，于2008年9月25日正式发行。奥比岛以“爱上奥比岛，快乐没烦恼！”为口号，为玩家提供一个绿色休闲、健康有趣的游戏社区，让玩家在游戏中可以尽情发挥想象力和创造力，成为快乐的小奥比。



# 奥比岛

致力于创建一个绿色、纯粹、朴实的儿童虚拟世界，不仅让儿童享受乐趣、交朋友，也能教他们学习和收获知识。

- 1.通过社区模拟现实世界，促进儿童熟悉社会的规则、生活方式，培养社会荣誉感；
- 2.创造神秘、美丽的社区场景，满足孩子们的好奇心，鼓励他们通过探索来提升自己的求知欲和探索精神；
- 3.提供多种角色扮演，能够帮助玩家发展抽象思维，集中注意力，更加灵活地思考问题以及提高他们的组织策划能力；
- 4.开展各种各样的活动，游戏中也会适时融入中国传统文化、西方文化及科学知识，让玩家在潜移默化中积累知识、陶冶情操，提高他们的艺术感和创造力





## 厦门吉比特网络技术股份有限公司：

### 吉比特

是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家重点软件企业。公司已成功运营了《问道》、《不思议迷宫》、《异化之地》等多款游戏。吉比特于2017年1月在上海证券交易所上市，2019年公司入围由中国电子信息行业联合会主办的“2019软件与信息技术服务综合竞争力百强企业”榜单。2018年至2019年，公司连续两年入围福布斯亚洲中小上市企业榜。2020年1月，公司入选**2019胡润中国500强民营企业**。除此之外，公司股票还入选了**中证500指数**、MSCI中国指数、标普新兴市场全球基准指数、上证社会责任指数、上证公司治理指数等国内外指数。

作为一家网络游戏研发和运营商，公司以提供“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨，致力于塑造内容健康向上，具有较高文化艺术品味与娱乐体验的精品原创网络游戏。公司自成立以来深耕游戏市场，持续投入自主研发业务，拥有强大的自主研发能力，坚持游戏设计及应用创新、技术创新，持续加强研发中台建设，公司遵循“自下而上”的原则，以制作人兴趣和能力驱动创新的发展理念，成功研发多款游戏。“雷霆游戏”作为公司的自主运营平台，专注于网络游戏的推广和运营，坚持“精品化”路线，重视产品品质及玩家服务，运营的多款游戏获得良好的口碑与较高的人气

G-bits  
吉比特

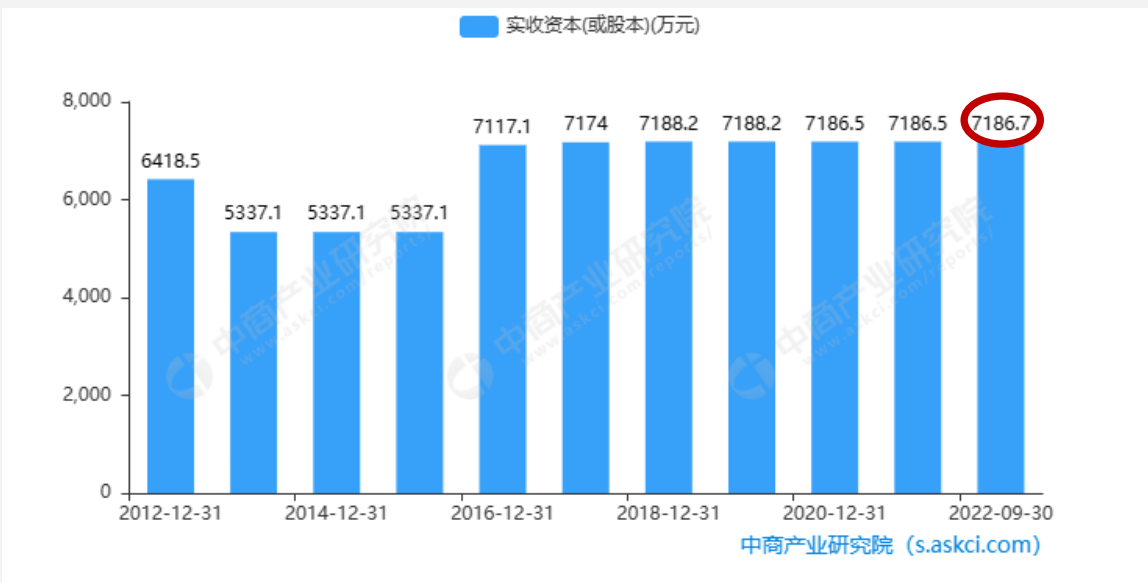




## 财务数据

预测指标	2019（实际值）	2020（实际值）	2021（实际值）	预测2022（平均）	预测2023（平均）	预测2024（平均）
营业收入（元）	21.70亿	27.42亿	46.19亿	51.27亿	59.48亿	67.68亿
净利润（元）	8.09亿	10.46亿	14.68亿	13.99亿	16.82亿	19.62亿

我们使用2022年预测数据，全年净利润13.99亿元，实收资本7186.65万元



数据来源：中商产业研究院

$$ROCE = \frac{\text{净利润}}{\text{实收资本}} \times 100\%$$

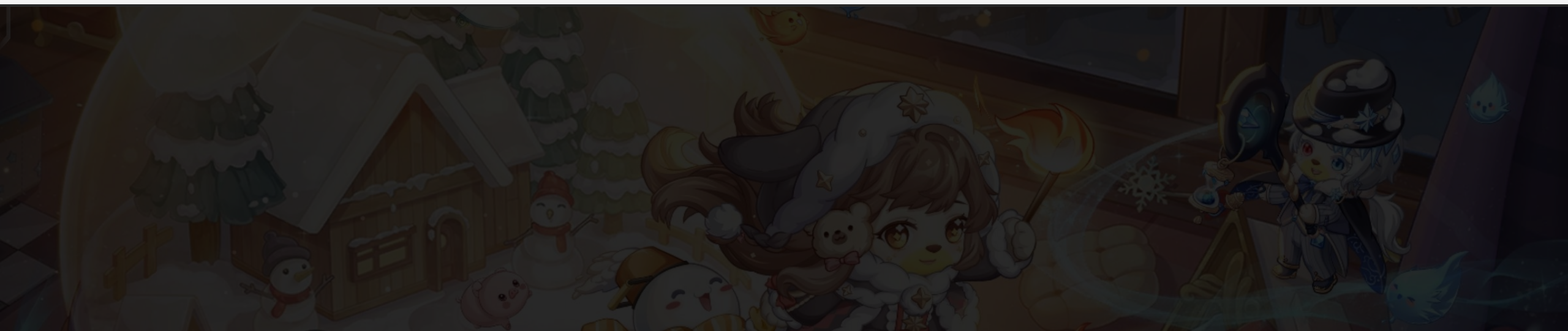
公式参考：

<https://baike.baidu.com/item/%E8%B5%84%E6%9C%AC%E6%94%B6%E7%9B%8A%E7%8E%87/781899>



CONTENTS

目录







吉比特旗下目前运营**30**款游戏<sup>[1]</sup>（右表所示），而网络上可以收集的数据是公司总体数据，因此我们需要找到方法通过总体数据合理预测奥比岛游戏的财务数据。

奥比岛	失落城堡	问道
开罗游戏	异化之地	问道海外简体中文版
像素危城	伊洛纳	奇葩战斗家
魔渊之刃	不思议迷宫	跨越星弧
世界弹射物语	贪婪洞窟	五行师
不朽之旅	贪婪洞窟2	人偶馆绮幻夜
精灵魔塔	石油大亨	恶魔秘境
复苏的魔女	地下城堡2	冰原守卫者
地下城堡3: 魂之诗	摩尔庄园	

[1]数据来源：<https://www.g-bits.com/>

搜索行为可以视作用户的心理行为<sup>[2]</sup>。智利学者巴伊赞·耶茨在其享有盛名的《现代信息检索》一书中提到，用户才是信息检索的最终目的。网络检索行为——网民从需求动机的产生，到发出检索命令，再到接受信息后反馈与满足的——实现过程中，网民个人心理因素作用于过程的始终<sup>[3]</sup>。

[2]甘泉. 网络检索过程及其心理[D].华中科技大学,2011.

[3]甘泉.网络检索行为心理过程分析[J].青年记者,2010(17):36-37.DOI:10.15997/j.cnki.qnjz.2010.17.079.

同时，有学者研究发现，**96.02%**的大学生玩过游戏。游戏已经成为大学生日常生活娱乐活动的重要组成部分。在用户属性上，目前女性大学生的游戏比例已将达到**91.11%**，随着女性占比的增加，游戏用户的性别差异已经显著的缩小。在**96.02%**的玩过游戏的大学生中，购买过游戏虚拟商品的大学生仅占**45%**呈现低普遍性，并且女性的游戏虚拟商品的消费占比（**32.26%**）远低于男性（**67.74%**）<sup>[4]</sup>。

[4]崔江涛. 大学生游戏虚拟商品消费行为特征分析[D].中南财经政法大学,2020.DOI:10.27660/d.cnki.gzczu.2020.002640.



基于以上事实，我们使用**百度指数**，收集近一个月各游戏搜索指数平均值，同时通过人群画像功能分别获得男女搜索占比。建立如下表格：

为简化问题，我们做出假设：

- 游戏公司的净利润全部为游戏充值收入。
  - 我们收集的数据是真实可靠的。
  - 搜索量的大小可以认为是该游戏的受欢迎程度的大小，且受欢迎程度越高该游戏收入越高。
  - 游戏收入受游戏玩家性别影响。
-

## 02 建立模型

数据来源: <https://index.baidu.com/v2/index.html#/> 

游戏名	搜索量 (近一个月, 截至2023.01.23)	男生搜索占比	女生搜索占比
奥比岛	2105	36.64	63.36
问道手游	2816	92.68	7.32
念逍遥	5045	77.32	22.68
摩尔庄园	1612	74	26
开罗游戏	1828	53.84	46.16
像素危城	230	73.97	26.03
魔渊之刃	319	93.73	6.27
世界弹射物语	947	85.88	14.12
不朽之旅	160	93.19	6.81
精灵魔塔	0	0	0
复苏的魔女	208	70.2	29.8
匠木	0	0	0
剑开仙门	120	82.25	17.75
失落城堡	802	76.62	23.38
异化之地	0	0	0

## 02 建立模型

数据来源: <https://index.baidu.com/v2/index.html#/>



游戏名	搜索量 (近一个月, 截至2023.01.23)	男生搜索占比	女生搜索占比
伊洛纳	626	70.36	29.62
不思议迷宫	195	88.28	11.72
贪婪洞窟	689	79.01	20.99
贪婪洞窟2	326	86.49	13.51
石油大亨	502	74.73	25.27
地下城堡2	729	94.29	5.71
问道	1500	68	32
地下城堡3: 魂之诗	48	50	50
问道海外简体中文版	79	64	36
奇葩战斗家	295	38	62
跨越星弧	0	0	0
五行师	0	0	0
人偶馆绮幻夜	1	0	100
恶魔秘境	31	100	0
冰原守卫者	11	25	75





符号说明：

符号	含义
NP	净利润
ACC	平均资本
AOB	消费量
N <sub>i</sub>	第i个游戏百度搜索指数
p(male/female)	男生/女生占比
b(male/female)	男生/女生购买意愿

定义消费量(AOB):

$$AOB(i) = N_i \times [p(Male) \times b(Male) + p(Female) \times b(Female)]$$

估计各游戏净利润:

$$NP(x) = NP \times \frac{AOB(x)}{\sum_{i=0}^{30} AOB(i)}$$

计算得到每款游戏  $AOB(i)$  值如下表:



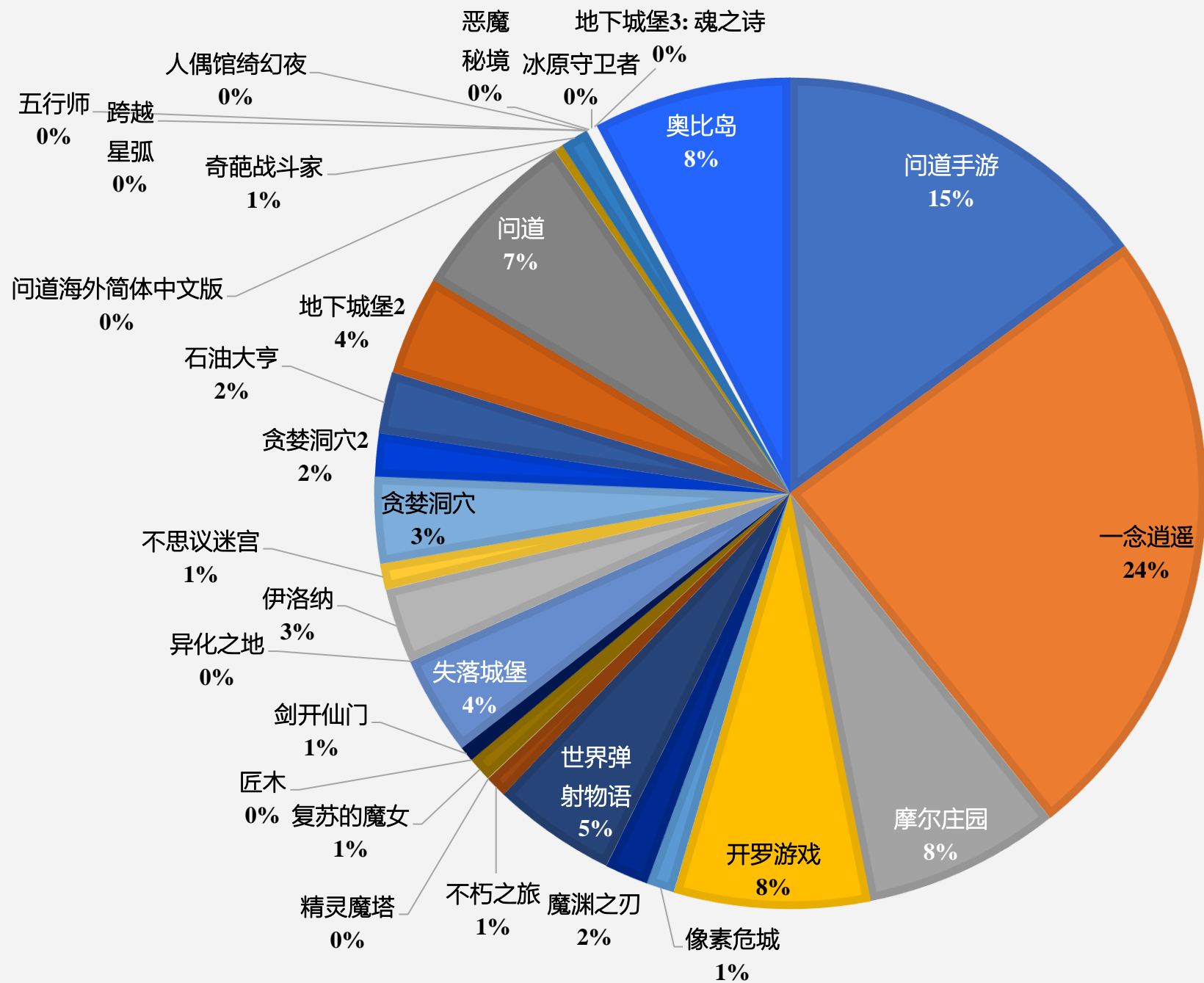
游戏名	AOB(i)	NP(i)
奥比岛	952.7203056	107982629.6
问道手游	1834.42305	207916031.3
念逍遥	3011.518711	341329672.2
摩尔庄园	943.265024	106910955
开罗游戏	938.905257	106416813
像素危城	134.5604788	15251269.72
魔渊之刃	208.9941388	23687683.1
世界弹射物语	594.0552213	67331035.74
不朽之旅	104.5180992	11846225.1
精灵魔塔	0	0
复苏的魔女	118.9072768	13477114.28
匠木	0	0
剑开仙门	73.73076	8356745.735
失落城堡	476.7471035	54035172.35
异化之地	0	0





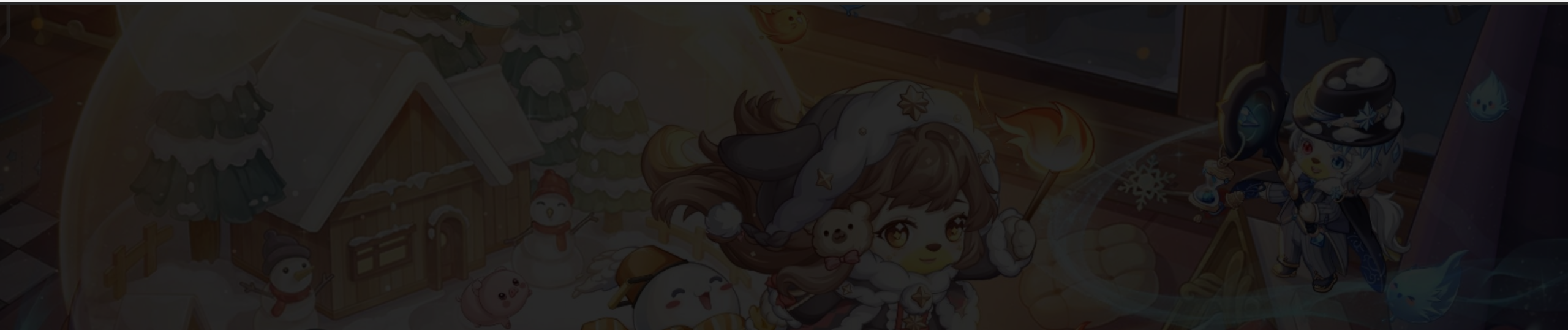
游戏名	AOB(i)	NP(i)
伊洛纳	358.1801478	40596630.53
不思议迷宫	123.9844008	14052562.49
贪婪洞窟	415.4170337	47083937.89
贪婪洞窟2	205.2060855	23258339.94
石油大亨	295.0465041	33440976.53
地下城堡2	479.0557307	54296835.32
问道	845.796	95863681.8
地下城堡3: 魂之诗	24	2720193.005
问道海外简体中文版	43.424088	4921745.852
奇葩战斗家	134.94008	15294294.24
跨越星弧	0	0
五行师	0	0
人偶馆绮幻夜	0.3226	36563.92765
恶魔秘境	20.9994	2380100.875
冰原守卫者	4.5243	512790.3839

# 各个游戏净利润占比



CONTENTS

目录



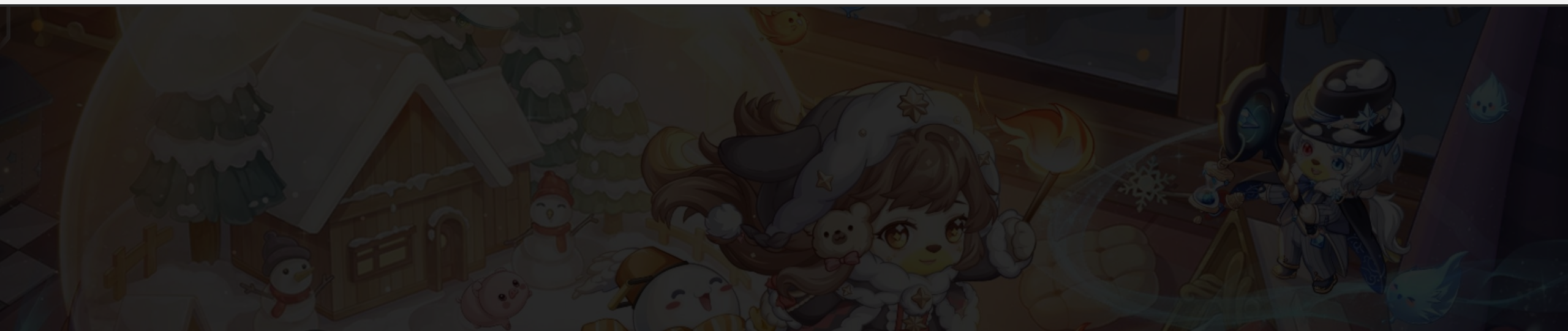




$$ROCE(\text{奥比岛}) = \frac{\text{净利润}}{\text{实收资本}} \times 100\% = \frac{113308434.8}{71866500} \times 100\% = 1.576651636$$

CONTENTS

目录



建议按照老版本回溯，慢慢更

感觉游戏画面有点太小孩了 更多免费的活动

玩法和以前都不一样了，可以跟进以前的模式

不知道，过 扩展更多小游戏。 加油 多免费一点 不错 让我少氪金

# 多开放免费的活动

把小耶删了 尽可能与网页版贴合 我爱奥比岛 整挺好 降低氪金度

如果出现一些多年前电脑版的游戏界面的话或许会去尝试玩手游。

多开放点活动类型，有点没意思 免费一下吧 增大自由度 多开放免费活动

不要用脚写剧情！还我星纳！

- 开拓线上线下联动模式
- 提高交互意识 扩大宣传
- 扩大社群讨论 提高游戏热度与影响力
- 借助电商平台营销，与各大平台加深合作
- 提升品牌意识 推出线下产品如品牌服装品牌配饰等周边文创产品
- 创新系列与画风



## 未来回顾

### Q1 什么时候出新的亲友考核关卡？

厅厅了解到，很多小奥比已经和好友打卡完晨熙门了，都在催着下一道关卡呢～在 2023 年的新版本中，我们会继续不定期更新**亲友考核新关卡**，相信跨越了这重重考验后，奥比们的友谊也会越来越坚固的。小奥比们敬请期待吧～

### Q2 小岛什么时候可以有新的布景？

在上线夏日、秋日、冬日版本的小岛布景后，冬去春来百花盛开，新的**春日布景**也将在 23 年上线，在度过了漫长的冬季后，小岛将迎来万物复苏新景象，大家一定要来看看噢～

### Q3 什么时候复刻更多的页游小游戏？

新的复刻小游戏很快就能与大家见面啦！前段时间，页游经典玩法“奥比摘星”已上线，当然，另一个大家“千呼万唤”的**经典 IP 玩法**也即将回归奥比岛！

### Q4 什么时候能出古装衣服？太想穿国风服装了

这个厅厅可以打包票，真的很快就可以了！岛务厅准备了一系列的**国风服饰**，奥比岛的国风盛典就快开启了！



小奥比们的心声



# 2023 奥比岛 商业分析

山东大学（威海） | 完形填空全不队 | 2023.01.25

奥比岛

既然如此，那就满怀期望，让我们期待下次的相遇吧。

奥比岛永远春天！

