

证券代码：002174

证券简称：游族网络

游族网络股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：20210902

投资者关系活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input checked="" type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他
参与单位名称及人员姓名	线上参与游族网络 2021 年半年度网上业绩说明会的投资者
时间	2021 年 9 月 2 日 16:00-17:00
地点	约调研线上平台
上市公司接待人员姓名	董事、总经理：陈芳 董事、海外业务负责人：刘万芹 董事、会计负责人：孙莉 董秘：卢易
投资者关系活动主要内容介绍	<p><b>提问 1：公司目前几款主力产品的流水表现如何？</b></p> <p>回复：你好！考虑到今天上半年特殊时期相对没那么激进策略，今年上线的新产品并不多，所以上半年的大部分流水收入实际主要是由在营产品构成，举个例子《少年三国志》这款产品已经超过六年，目前为止还是国内排名前三的产品，游族在卡牌类产品的长线经营上积累了足够多的经验，包括海外的圣斗士（卡牌）、华武战国（卡牌）、当然还有少三 2（卡牌），GOT(SLG)这样的已经上线 2 年左右的产品，这些产品与去年底上线的《少年三国志：零》一起，构成了我们的主力产品线。谢谢！</p> <p><b>提问 2：请问公司上半年海外营收占比有较大提升原因是什么？</b></p>

回复：您好，2021年上半年，公司海外市场实现营业收入11.14亿元，占总收入比例为63.04%，较去年占比提升14.22%。今年上半年，我们在海外发行自研SLG手游《Infinity Kingdom》（《战火与永恒》），自1月上线以来，每月流水保持稳定增长。《少年三国志：零》繁体版本于今年2月在中国港澳台地区上线，日语版于3月上线，韩语版于4月上线，继续在卡牌赛道的全球化冲刺。海外产品《Saint Seiya Awakening: Knights of the Zodiac》（《圣斗士星矢：觉醒》）、《成り上がり～華と武の戦国》（《华武战国》）、《权力的游戏 凛冬将至》PC版均有稳定流水，《少年三国志》、《少年三国志2》的海外流水均有较好表现。根据App Annie数据，游族网络上半年全球总收入列全球发行商Top 50，在日本和韩国市场分别名列所有发行商排行第29和第31，在东南亚和南美进入Top 15。

**提问 3：公司海外收入占比较大，请问公司游戏产品在海外哪个地区市场竞争力较强？未来海外市场发展是否会有侧重？**

回复：您好，作为中国最早出海的游戏厂商，游族网络自2013年开启全球化征程，已经陆续在欧美、东南亚、南美、日本、韩国取得优异成绩。2021年上半年，公司的海外业务发展稳定，公司海外收入约为11.14亿，占公司整体收63.04%。其中，欧美流水占海外流水近50%，日本韩国近40%，港澳台与东南亚流水近10%。未来，公司将继续围绕优质游戏产品，以本地化发行前台+全球发行中台的组织结构，持续开展精细的深度本地化运营。同时，公司也不断加强全球化研运一体，基于本地用户需求的深度了解来进行产品功能定制。

**提问 4：公司上半年的海外业务占比提高很快，今年在下半年的海外市场布局如何？**

回复：您好，今年下半年，公司的自研SLG游戏《Infinite Kingdom》

（《战火与永恒》）将上线港澳台与东南亚市场。代理游戏《Metal Revolution》（《金属对决》）、《Simure Vikings》（《代号：维京》）也将在今年下半年分别在海外上线，《Metal Revolution》（《金属对决》）目前仅开启拉美市场预注册，自6月以来，截止8月底已经近300万注册用户。公司将继续以本地化发行前台+全球发行中台的组织结构，围绕优质游戏产品，持续开展精细的深度本地化运营。同时，公司也不断加强全球化研运一体，基于本地用户需求的深度了解来进行产品功能定制。

**提问 5：公司未来自研产品和代理产品的比例？是否会有侧重点？**

回复：你好，目前是大概是 7:3 开，所有公司都重视自研，这一点毫无疑问，但是如果我们代理了一款其他公司都重点产品也不要感到奇怪。公司未来自研产品和代理产品的比例无法具体预估，首先，在核心赛道上自研产品的持续投入肯定是公司的重点方向，同时，代理和区域定制产品作为全球化发行战略的重要组成将进一步加深和拓展。公司希望“两条腿走路”。谢谢！

**提问 6：看到 9 月 12 日《新盗墓笔记》就要全平台公测了，公司管理层对这款游戏的流水预期如何。**

回复：按照惯例，一般我们不去预测单款产品的流水，但是盗墓笔记是我们在页游时代就合作的 IP，也是这个游戏原班团队手游转型之作，我们对这个 IP 的吸引力和团队本身都充满信心。

**提问 7：公司今年下半年主要储备产品情况及表现预期？**

回复：你好！下半年实际上还剩四个月了，这里面自研 MMO 游戏《新盗墓笔记》9 月 12 日将在国内上线，自研游戏《Infinity Kingdom》（《战火与永恒》）计划将上线港澳台与韩国，代理游戏，《Metal Revolution》（《金属对决》）、《Simure Vikings》（《代号：维京》）也将在今年下半年分别在海外上线。谢谢！

**提问 8：2021 年半年度报告披露的储备产品中有公司自研产品吗？自研产品的进度如何？**

回复：你好，今年《盗墓笔记》即将于 9 月 12 日全平台公测，《代号 JGames》、《代号行者》、《Idle War》预计将在明年上线，《代号 G》、《少年三国志 3》、《代号 T3》预计后年上线，有关具体信息可以参看我们的中报披露。这些是我们已经对外发布的、且相对确定档期的产品，不包括我们订制、合作开发和投资公司产品，当然还有一些新品会陆续向市场公布。

**提问 9：三体这个 IP 后续的安排？**

回复：你好！《三体》作为公司最重要的项目之一，对公司战略意义重大。对于《三体》IP 的游戏作品开发，并不局限于一款产品，而是希望立足 IP 本身，集合全产业链的力量进行矩阵式的产品布局。对《三体》游戏的开发也将是创新院的重要挑战，为了更好地开发《三体》，游族已经在探索自研、定制、合作等不同的研发方式。

**提问 10：公司怎么预计在全面调整未成年人防沉迷系统后公司的营收水平？**

回复：您好，2021 年上半年，根据中国大陆地区游戏玩家留存身份证信息统计，公司的中国大陆地区未成年用户仅贡献国内市场的游戏总流水的 0.055%，其中 16 岁以下未成年用户仅贡献国内市场的游戏总流水的 0.016%。此外，2021 年上半年，公司海外市场实现营业收入 11.14 亿元，占总收入比例为 63.04%。由于中国大陆未成年玩家贡献流水占国内市场的游戏总流水比例较低，短期来看，该通知对公司业务影响有限。同时我们也期待目标用户的进一步清晰化能帮助我们在开发和运营游戏时，更加精准和高效。

**提问 11：腾讯公布未成年保护计划，公司的未成年人保护工作情况是怎么样的？财务费用下降 98.69%，为什么？**

回复：您好，一直以来，游族网络非常重视未成年人保护问题，积极建立、严格落实、持续完善公司产品的防沉迷机制，从技术入手加强防范未成年人沉迷网络，不断营造绿色、健康的游戏环境，引导未成年人合规使用互联网服务。基于长期实践，游族网络从事前、事中、事后多个阶段全环节覆盖未成年人保护，通过实名认证、充值限额、游戏时长等多方面措施建立了未成年人防沉迷机制。今年上半年，财务费用为 98 万，同比大幅下降 98.69%。主要系公司本期优化了债务结构，银行债务减少带来的利息支出相应减少，以及因外币资产和负债受汇率波动产生汇兑收益所致。

**提问 12：公司怎么确定一款产品的营销方式，以及是否大规模买量？**

回复：你好！公司根据产品的类型、特征和市场定位，以及玩家的结构、行为和消费特征等因素综合确定产品的市场推广方案，决定是否采取买量的方式发行会结合游戏测试数据（LTV、留存等）综合进行评估。谢谢！

**提问 13：现在元宇宙很火热，公司之前也有 AI 的布局，公司目前在 AI、元宇宙等方面是有些什么进展**

回复：今年 6 月，游族网络与商汤科技宣布达成合作，布局 AI+游戏，落实现有及待研发的游戏项目的深度合作，并探索游戏与人工智能方面的合作。此外，游族新加坡 AI 团队专注为游戏研运及发行赋能，通过对海量游戏数据及成功产品模型的深度学习研究，从多维度提升游戏研运效率，并降低发行成本，核心团队成员拥有 10 余年在数据创新领域经验和技術积累，目前已与新加坡多个科教机构及知名企业达成战略合作，以探索更广泛的商业化应用场景。

**提问 14：请问公司与华为的战略合作有无进展？**

回复：您好，华为是公司重要合作伙伴，除了正常的游戏渠道发行业务外，与华为的合作已经介入到包括早期研发阶段、海外发行、公有云等各个层面。

**提问 15：公司管理层变动后，对公司未来的发展战略有发生什么变化吗？**

回复：你好，首先，除了董事长、财务总监、董秘方面的管理层发生变动外，实际业务方面的管理层及主要游戏工作室负责人层面还是一直保持稳定。其次，公司战略层面也将继续按照既定的“饱和攻击卡牌赛道、全球化研运一体”的方向前进。如果有变化，那就是战略执行上会更加聚焦：聚焦主营业务、主力赛道和主要项目。谢谢！

**提问 16：自从公司发完年报之后财务总监职位长期空缺，这是为什么？**

回复：你好，虽然是董事长兼任，但目前从基本的岗位职能上并无空缺，同时我们也在积极物色和选拔合适的专职人选，人选确定后将会及时披露有关信息。谢谢！

**提问 17：您好，公司刚刚发布的半年报显示，研发费用同比增加约 1.2 亿。能否详细说明一下，有哪些实际成果？对于研发的花费，进行费用化而非资本化，是否表明这 1.2 亿打水漂了？**

回复：你好！我们在总结过去一年的经营状况时就说过“相对于日益上涨的营销成本，公司对于研发特别基于研发品质提升的投入还远远不够”。我们在研发上增加的投入会分成两个部分，一部分是用于当前的成熟工作室用于主力赛道产品品质的提升，比如少年工作室正在立项的《少年三国志 3》，这个产品无论是美术品质还是玩法内容深度都较前两代产品做了更大程度上的突破，成本也相应

的提高；另一部分，我们还计划每年将毛利的一定比例（目前暂定是不低于 10%）投入在创新品类（包括新技术、新平台等）的研究和开发上。公司严格按照会计准则相关要求对研发投入进行费用化或资本化的会计处理。谢谢！

**提问 18：2021 年半年度资产负债率下降原因是什么，公司偿还多少债务？**

回复：您好，截至 2021 年 6 月底，公司资产负债率为 30.68%，去年同期为 41.12%。下降主要系公司于今年上半年的银行债务下降 11.32 亿元。

**提问 19：为什么经营活动产生的现金流量净额大幅下降，是什么原因**

回复：您好，今年上半年，经营活动产生的现金流量净额为 1.44 亿，较去年同期下降 73.74%。主要因本期收入回款相较上年高基数有所减少，同时上年末广告宣传费、IP 和 CP 分成等成本支出账期在本期进行支付所致，但整体现金流保持稳定。

**提问 20：前面说的股权转让现在进展如何？**

回复：您好，关于公司股权转让相关重大事项的进展，公司会严格遵守相关规则进行信息披露，请以公司公告为准，谢谢！

**提问 21：林奇去世之后，他的三个小孩继承他的股份，现在继承过户进展如何？**

回复：您好，林奇先生生前直接持有公司股票 219,702,005 股。截至目前，林奇先生名下共计 113,042,833 股股份已通过继承非交易过户方式分别过户至三位继承人名下，其名下仍有 106,659,172 股公司股份。公司将密切关注原控股股东继承过户事项的进展情况，并按照相关法律法规的规定，及时履行信息披露义务。

附件清单（如有）	无
日期	2021年9月2日