

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：20210924

投资者关系活动类别	<input checked="" type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input 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	博时基金、天弘基金、安信基金、常春藤上海资管、华宸未来基金、华创证券自营部、建信基金、东吴基金、天风证券、西部利得基金、万家基金、诺德基金、江信基金、国华人寿保险、博道投资等
时间	2021年9月24日 15:00 -16:00
地点	电话会议
上市公司接待人员姓名	总经理： 陈芳 董秘： 卢易
投资者关系活动主要内容介绍	<p>公司 2021 年上半年经营情况：</p> <p>2021 年上半年，在一系列稳定措施下，公司业务正常运转，继续聚焦主营业务、主力赛道和主力项目，长线运营的“少年”系列以及海外多款游戏均取得了良好成绩，公司在稳定基础上实现了业务增长。上半年公司产品总流水达 31.81 亿元，营业收入 17.67 亿元，其中海外收入为 11.14 亿元，海外收入占比持续提升，从 20 年全年的 55.11%提高至 63.04%，另外得益于营销费用的控制，主营业务毛利率从去年全年的 31.23%，回升到了 37.67%，公司上半年实现归母净利润 2.63 亿元。此外公司上半年积极采取措施降低负债率，截止 6 月底银行贷款下降 11.32 亿元，货币资金余额 17.51 亿元，资产负债率从 2020 年底的 41.12%下降至 2021 年中的 30.68%，公司现金储备持续提升，资本结构持续优化。</p> <p>总体来说，从利润的角度，上半年我们已达成年初设定的目标；营业收入同比下降了 29.79%，主要原因为：1. 一季度的聚焦策略，以及我们主动采取的审慎投放策略，广告投放上更加注重精准化和 ROI，相应减少了广告投放量，导致我们在新用户获取上没有之前那么激进，</p>

进而带来营收的下降；2. 受到 2020 年上半年疫情影响，去年同期的收入基数相对较高；3. 基于对品质的保障要求，我们选择性将部分产品上线节点延后。

上半年，公司业务经历了稳定、聚焦、变革、发展的四个阶段，并取得了不错的成绩。我们的策略是聚焦主营业务、主力赛道、主打项目，今年 1-3 月，公司对非游戏业务线进行了剥离，使得公司成为一家更纯粹的游戏公司。4 月，公司加强提升内部治理水平，调整组织结构，推出“20+X”的激励政策。6 月，公司成立创新院，并将 5 大工作室调整为一级部门，直接向 CEO 汇报，表明变革的决心。同时，在公司周年庆以及 616 少年节上，明确公司“成为具有全球影响力的一线游戏公司”的愿景，以及“以科技传颂文明”的使命，同时公布了未来 2-3 年的产品储备。

从业务上来说，今年上半年，公司上线一年以上的产品，包括《少年三国志》、《少年三国志 2》、《权力的游戏 凛冬将至》PC 版等，表现均超出公司预期。新产品推广上，《少年三国志 零》陆续在港澳台、日本、韩国上线，今年还将继续在欧美与东南亚上线。《Infinity Kingdom》（《战火与永恒》）是公司在欧美推出的第一款 SLG 手游产品，自今年一月上旬上线后，流水稳健增长，9 月 23 日，该产品也在港澳台与韩国上线，海外 SLG 产品的回收周期一般较长。《新盗墓笔记》于 9 月 12 日上线，该游戏的首日新增突破 100 万，达到我们的预期，该款游戏有的极强的 IP 影响以及广泛的受众群体，另外，从全球市场来说，这类探险、寻宝类题材游戏有很大的市场空间，我们对这款游戏的长线发展保持乐观。今年后续公司储备有《金属对决》以及《代号：维京》，也将分别在海外陆续上线。

未来 3 年产品规划，目前在研 5-6 款卡牌产品，加上投资、定制以及一些尚未对外曝光的产品，我们的产品数量在未来 2-3 年是有保障的，同时在品质方面也需要更长的时间去打磨和检验。

问答环节：

1. 关于近期颁布的未成年保护新规、版号发放，以及最近大家关心的中宣部跟腾讯网易的谈话中谈到的强化氪金管控的问题，请公司谈一下看法。

答：一段时间以来，围绕青少年防沉迷的讨论，热度不减。从实名认证到限制时长，从游戏内容审核到开启未成年人模式，国家相关部门出台了一系列措施，在一定程度上取得了很好的效果。9 月 23 日，中国音数协游戏工委联合 213 家单位发起《网络游戏行业防沉迷自律公约》，更是推动游戏行业向着健康有序的方向发展。关于“氪金”的问题，未成年人没有收入来源，往往没有价格敏感性，加上“三观”没有成型，很容易冲动消费和成瘾性消费。我们将严格执行监管部门对未成年防沉迷的相关规定和要求，进一步强化游戏内容审核与管理，坚持正确的价值导向，推出更多制作精良、思想精深的原创精品，切

实引导未成年人健康游戏，推动游戏生态持续向好。此外，公司在半年报中主动披露了相关数据，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%，对公司营收影响有限。

2. 最近市场上一些游戏内历史相关人物整改、下线，公司怎么看。公司的三国历史题材会不会也有较大的监管压力？

答：一位老艺术家曾经说过：“改编不是乱编，戏说不是胡说。”具备历史元素和传统文化特征的游戏，一直备受玩家的青睐。有些游戏中的历史人物变得面目全非，这对缺少历史知识的青少年来说很容易产生迷惑。游戏和历史人物挂钩，可以产生更多热点受玩家的青睐，但一定要在尊重历史人物的原型上进行创作。在创作中必须坚守文艺创作的原则，应当对历史充满真情和敬意。只有心怀敬畏，尊重历史，才能设计出真正的好作品。我们“少三”系列产品是基于历史人物背景进行创作的，传播三国文化，传颂热血无畏精神。我们的创作自有边界，不会有很大压力。在创作过程当中，一方面是要符合监管要求，另外一方面，要符合用户对于这些正面的历史人物的理解。所谓的改编或者创作，都是有边界的。

3. 在版号申请方面，公司是否感受到了一些变化。

答：随着提升“增强精品意识”和“增强安全意识”的要求，网络游戏的管理也在推动国内游戏市场走向更加成熟的阶段。越来越多的游戏厂商愿意花费更多的精力在游戏品质的打磨上，推出更多思想精深、制作精良的优秀游戏产品。版号审批今年开始施行了评分制度，从导向取向、文化内涵，产品的完成度、创新性等方面来评估游戏的价值，侧面的提高中国游戏的整体品质。我们在版号申请的工作上始终根据主管部门的规定执行，整体工作较以前未发生变化。

4. 近期倡导的拒绝擅自变更游戏内容、游戏广告需符合游戏主题等，对公司游戏有什么影响。

答：总而言之，一系列的监管措施是为了更好促进游戏行业高质量健康发展，推进行业的技术创新，助推行业发展。

5. 公司有何在 VR、AR、元宇宙等前沿技术布局？

答：作为游戏从业者，当我们看到了元宇宙、VR 等概念时，我们更多思考的习惯是，如何将它们更好与我们游戏业务进行结合。以 AI 为例，我们更多考虑如何将 AI 技术跟我们卡牌全球化的产品研发、发行做更好的融合。我们自己内部成立了 AI 机构，同时也和商汤科技合作研究人工智能 AI 在游戏内的应用，目的是更好的为游戏提供技术支持。游戏是各种科技融合的结晶，技术的发展推动游戏的繁荣。游戏本身也带动了很多产业的发展，包括软硬件等各方面。元宇宙概念对于游戏公司没有那么新颖，游戏本身就是一个虚拟的环境，消费门槛比较低，用户在游戏内用较低的成本体验着与现实生活中的不同，并

得到乐趣或愉悦感，这也是游戏的价值之一。因此，我们总结，元宇宙当然是游戏发展的新机会，但目前我们更多要把游戏这件事情本身做好，我们不会把全部精力转向元宇宙。

6. 海外营收占比超过六成，公司 SLG 产品《狂暴之翼》、《权力游戏 PC 版本》、《战火与永恒》均有不错的成绩，并且公司在欧美、日本、韩国等市场也取得了很不错的成绩，可否谈谈公司未来出海计划？

答：SLG 是游戏出海的必争之地，同时，公司还将会继续发扬卡牌的传统优势，基于全球化立项卡牌产品。在海外，特别是欧美，卡牌存在更大的潜在市场和红利，公司从《圣斗士星矢》这款游戏上已经得到验证，卡牌游戏也能在欧美市场获得好成绩。我们也很开心的看到，《少年三国志》欧美版本的用户接受度比较高。我们会储备更多的全球化的卡牌产品，比如欧美题材的卡牌产品《Idle War》、二次元卡牌《代号：J Game》，以及动漫改编的、正在预立项的卡牌游戏。卡牌产品的全球化是游族的重要特色。

7. 针对不同的产品类型和游戏项目，有多少研发人在推进单个项目？

答：研发人员的数量是随着产品研发推进的不同阶段做动态调整的。除了上海、北京、成都的 5 大工作室，公司在今年六月成立的创新院以及德国的 Big Point，公司共有 7 个研发产出机构，体量最小的团队也有将近 100 人，每个团队都可以支撑 2 款产品的研发，形成至少 12 个产品管线。

8. 请问公司大股东股份转让、继承情况？

答：林奇先生生前直接持有公司股票 219,702,005 股（占总股本的 23.99%）。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。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。

9. 高管激励与高管增持进展如何？

答：今年 7 月，参与员工持股计划二期的董监高及核心骨干合计自筹资金约 1,427 万元，通过二级市场以集中竞价方式累计买入公司股份 924,300 股。此外，参与增持公司股份计划的董监高及核心员工于 2021 年 2 月至 8 月期间通过二级市场集中竞价方式累计增持公司股份 2,497,900 股，累计增持金额约 3,396 万元。

10. 请公司介绍三体游戏的计划与进展。

答：游族拥有三体的游戏版权，我们会通过自研、外部定制、合作开发的不同方式去推进，会有 2-3 款游戏启动，我们会以品质为第一考量，抱着非常谨慎和敬畏的心态去开发这个游戏 IP。

	<p>11. 公司上半年研发投入情况如何？ 答：公司为进一步加强自身的研发实力，在研发投入上较去年同期有较大幅度提高，今年上半年，公司的研发投入为 2.95 亿，较去年同期大幅增加 70.72%。</p> <p>12. 公司的银行贷款下降原因？ 回复：在去年突发事件之后，公司积极采取措施降低资产负债率，优化资本结构，截止 6 月底银行贷款下降 11.32 亿元，资产负债率从 2020 年底的 41.12% 下降至 2021 年中的 30.68%，截止 6 月 30 日，货币资金余额达到 17.51 亿元。公司的资产负债结构更加健康。</p>
附件清单(如有)	
日期	2021 年 9 月 26 日