

证券代码：002605

证券简称：姚记科技

编号：2021-004

上海姚记科技股份有限公司

投资者关系活动记录表

<p>投资者关系活动类别</p>	<p><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 type="checkbox"/>业绩说明会</p> <p><input type="checkbox"/>新闻发布会 <input type="checkbox"/>路演活动 <input type="checkbox"/>现场参观 <input checked="" type="checkbox"/>其他 <u>（线上会议）</u></p>
<p>参与单位名称及人员姓名</p>	<p>中海基金（俞忠华）、长盛基金（郝征）、湘财基金（刘争争）、博时基金（张鑫）、开源证券（方光照）、新时代证券（马笑）、国海证券（朱珠）、西部证券（卢翌）、海通证券（毛云聪）、安信证券（王晶晶）、太平洋证券（倪爽）、国君证券（张昱）、华泰证券（吴晓宇）等</p>
<p>时间</p>	<p>2021年11月1日下午4点30</p>
<p>地点</p>	<p>无。</p>
<p>上市公司接待人员姓名</p>	<p>董事、副总经理兼董秘卞大云、投资者关系陈长峰</p>
<p>投资者关系活动主要内容介绍</p>	<p>2021年11月1日，上海姚记科技股份有限公司（以下简称“公司”、“本公司”或“姚记科技”）董事、副总经理兼董秘卞大云、投关陈长峰与来自多家的机构投资者、券商研究团队分析师就2021年第三季度报告以及公司未来发展重点进行沟通。</p> <p>以下为本次投资者关系活动纪要：</p> <p>公司2021年前三季度实现营收29.17亿元，同比增长60.70%；归母净利润4.60亿元，同比下降53.26%，其中扣非归母净利润4.17亿元，同比增长4.13%。前三季度归母净利润下降的主要原因系2020年公司对上海细胞治疗公司的投资发生会计核算变更，确认了一笔较大的投资收益，产生了非经常性损益。</p> <p>公司2021年第三季度实现营收9.22亿元，同比增长15.75%；归母净利润0.93亿元，同比下降49.37%。其中扣非归母净利润0.90亿元，同比下降25.74%。第三季度归母净利润下降有三方面原因：1)上年同期公司处置众百路房产，确认部分资产处置收益；2)扑克牌业务原材料价格上</p>

涨，导致采购成本增加。目前已经恢复正常，未来不会对扑克牌业务造成影响；3）为提高游戏业务综合竞争力，公司加大研发力度，导致研发费用上升。公司前三季度研发投入同比增长 66.09%。

三大业务板块拆分

（一）扑克牌板块

2021 年前三季度，公司扑克牌业务实现营收 7.38 亿，同比增长 13%。扑克牌出货及营收保持持续增长。目前，公司扑克牌业务处于行业领先地位，相比其他企业具备规模优势和成本优势。同时，公司在供应链渠道和质量上具备优势。

（二）游戏板块

2021 年前三季度，公司游戏业务实现营收 9.29 亿。公司拥有相对丰富的产品矩阵，国内有 1) 捕鱼类游戏如《指尖捕鱼》、《捕鱼炸翻天》等，2) 棋牌类游戏如《小美斗地主》、《齐齐打麻将》等，3) 养成类游戏如《梦幻恐龙园》等。国外有《Bingo Party》、《Bingo Journey》。

公司在游戏板块的发展战略包括：1) 建立数据工作室，加大研发投入；2) 扩充产品矩阵，包括开发现有游戏的 3D 版本；3) 研发新产品，积极推进游戏出海。

（三）数字营销板块

2021 年前三季度，数字营销业务板块实现营收 12.49 亿，继续保持高速增长。公司互联网营销板块现在以信息流广告为主，内容营销为辅，已经构建了相对比较完善的覆盖数据分析、效果营销、短视频内容生产以及内容营销的互联网营销全链条布局，为品牌客户提供在线营销解决方案。目前客户包括网络服务、游戏、金融、电商、快消等行业头部公司。

Q&A

Q1: 游戏业务的研发投入已经增长了 70%，后续公司在研发投入和利润率方面如何权衡？

A1: 游戏行业商业模式很好，边际收益无限大。我们一直聚焦休闲游戏

板块，一直强调公司的产品线像捕鱼、斗地主、麻将等，这些品类和赛道的市场空间很大。随着国内外团队技术水平的迭代，我们做的游戏 3D 版本也会有不同的运营方式和流量渠道。

Q2: 伴随宏观经济下滑，营销行业成本和广告主广告投放量可能会受到影响，公司的战略布局是？

A2: 营销大的赛道会受到宏观环境的影响，广告主的投放预算总增速数据表现一般，但是整个营销里面短视频营销增速是最快的。从数据的环比增长上看，确实是跟过去每年 50%以上的增速相比有所下滑，但是一直保持着不错的增长态势。

另一方面，现在玩法越来越多元化，过去以信息流为主，现在快手抖音等短视频商业化的机会也开始涌现，相信从明年开始会有越来越多的新玩法涌现，这也是我们为什么一定要坚持布局短视频这一块。

从成本端上来说，随着我们在短视频基地上的投入，公司拥有最大的短视频拍摄基地，生产一条短视频的成本非常低，这也提升公司整体在内容营销领域的核心竞争力。

Q2: 三季度整体营收增长的不错，能否拆解一下游戏、视频投放这两块业务的增速情况？

A2: 导致利润现状有两个因素，一是研发费用增长 70%，二是 Q3 纸张价格因素导致扑克牌利润收缩，但是现在纸张行业的价格恢复，后续影响就会降到比较低。

Q3: 国内目前游戏版号申请收紧，公司有什么应对办法和相关产品的储备？

A3: 我们过去做的游戏产品的类型一直比较集中，在捕鱼、斗地主、麻将等棋牌领域的储备一直是比较多的。我们的非核心产品线产品确实也

在申请版号中，目前来看并没有构成实质性的障碍。

Q4: 扣除非经营性损益影响后，前三季度扣非净利润还是取得了正向增长，但是 Q3 单季有一些阶段性因素的波动，第一上游原材料上涨，请教一下上涨的原因以及会有周期性吗？

A4: 纸张价格的上涨其实是从年初开始，但是因为确认成本有一个周期，成本确认是放在 Q3。由于 Q3 纸张价格下降，纸牌出厂价格也做了下调，因此出现收入和成本的错配问题，导致扑克牌的利润情况在 Q3 表现不是很好。目前来看，后续影响已经消失。

Q5: 2021 年研发费用从 Q1 到 Q3 是逐渐增长的，理论上 Q4 由于奖金发放会持续增长，研发费率提升某种程度上是一个前置性的良性指标。研发人员的工资结构中，公司更注重加大项目奖还是提升底薪？

A5: 从激励分配上来说，要继续坚持底薪、绩效、奖金三个方面同时进行。目前核心的制作团队的绩效是和游戏的产出挂钩的，以绩效为主，底薪为辅。基础的员工以底薪加奖金的方式去做。跟公司绑定核心的团队的则是用股权激励。

Q6: 出海后续有何新游戏，如何看待 SLG 加三消这样的融合玩法？

A6: 出海是姚记游戏板块一个非常核心的战略目标，目前在扩充出海团队，产品品类将更加多元化。成蹊有两款休闲产品正在制作当中。

关于三消+SLG 品类，目前还没有特别围绕这个品类去做，海外依然聚焦的是 bingo、solitaire 等偏休闲的游戏品类。

Q7: 怎样掌握公司后续对外的投资布局？

	A7：围绕游戏团队，以及短视频的上下游。2021 年我们投了几家公司，比如小红书的侵尘等，都是我们投资布局方向。从内生增长上来看，我们依然会围绕跟游戏、短视频的相关的赛道持续加码进行投入，持续看好整个游戏以及短视频行业的未来。
附件清单(如有)	无。
日期	2021 年 11 月 1 日