

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2021 年第三季度业绩交流会纪要

时间：2021 年 10 月 22 日

形式：电话会议

公司参会人员：

董事、副总经理 高岩

副总经理、董事会秘书 梁丽莉

参会机构：详见附件《参会机构清单》

纪要：

一、经营情况说明

1. 2021 年 1-9 月总体经营情况

2021 年 1-9 月，公司营业收入 34.85 亿元，同比增长 70.05%；归属于上市公司股东的净利润 12.06 亿元，同比增长 51.70%；归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 10.02 亿元，同比增长 42.57%；经营活动产生的现金流量净额 17.31 亿元，同比增长 63.16%。

2021 年 1-9 月，公司营业收入同比增长，主要为以下三个方面影响：（1）《一念逍遥》自 2021 年 2 月 1 日上线以来，持续保持较高热度，上线至今在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 11 名，《一念逍遥》贡献了收入的主要增量；（2）《问道》及《问道手游》持续迭代更新，收入小幅增长；（3）新上线游戏《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC 版）》贡献收入。

2021 年 1-9 月，公司净利润同比增长，主要系：（1）新上线游戏《一念逍遥》带来利润增量；（2）转让青瓷数码部分股权产生收益。

2. 2021 年 7-9 月经营情况

2021 年 7-9 月，公司营业收入 10.98 亿元，同比增长 71.45%，归属于上市公司股东的净利润 3.05 亿元，同比增长 24.54%；归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 2.97 亿元，同比增长 45.44%。

公司披露 2021 年前三季度业绩预告后，网上有投资者反馈业绩不及预期，关于这一点，可能有以下几个方面因素的影响：

(1) 受收入确认政策及道具摊销周期影响，《摩尔庄园》截至 2021 年 9 月末在财务上尚未盈利。《摩尔庄园》道具中有较多永久性道具，从而摊销周期更长，但给外部研发商的分成成本是在当期全额确认的，因此，尽管《摩尔庄园》从现金流的角度看是盈利的，但在财务报表上是亏损的。单季度看，《摩尔庄园》在 2021 年第二季度是亏损的，在 2021 年第三季度是盈利的，综合看截至 2021 年 9 月末仍然是亏损的。游戏尚未使用的充值及道具余额在合同负债及其他非流动负债项目列示。

(2) 除了大家比较关注的主要产品情况之外，公司经营中也有一些情况会对报表造成负向影响，比如：2021 年上线的《剑开仙门》《复苏的魔女》等小产品是亏损的；《问道手游》2021 年营销推广投入比 2020 年更大一些；公司预研及在研产品的研发投入力度也更大一些。

(3) 2021 年第三季度对联营企业确认的投资收益比去年同期减少。

(4) 非经常性损益方面，2020 年第三季度有心动股权的处置收益及持有期间的公允价值变动收益，2021 年第三季度则没有此类收益；2021 年第三季度的理财收益和政府补助比去年同期少，且 2021 年第三季度有河南防汛救灾捐赠等支出。前面提及的这些影响因素，大部分单项影响金额不大，但多个因素综合影响金额不小。

3. 公司的收入确认政策

关于道具的摊销周期以及合同负债、其他非流动负债的确认进度，说明如下：

公司将从游戏玩家、联合运营商及授权运营商收取的金额，按照道具的性质分别

确认收入。若为消耗性道具，按道具的预计使用进度确认收入；若为永久性道具，按付费玩家的预计寿命分期确认收入；如难以区分道具的性质，则视同为永久性道具进行处理。

公司已向玩家或运营商收取对价，但服务义务尚未履行完毕的金额，根据其流动性，在“合同负债”或“其他非流动负债”项目列示。

玩家未使用的充值及消耗性道具余额在“合同负债”列示。对于尚未使用的充值，在游戏运营期间，玩家随时有权使用该等充值，因此持续列示于“合同负债”项目，直至游戏停运。对于消耗性道具，根据其预计使用进度确认，不同道具使用/存续时间不同，摊销周期也不同。一般情况下，消耗性道具自产生起 1 年以内摊销。

未摊销的永久性道具余额在“其他非流动负债”列示，其摊销周期根据付费玩家的预计寿命确定。对于新上线游戏，付费玩家预计寿命参考历史其他游戏情况并结合运营经验进行综合考虑。若估计的付费玩家寿命发生不可逆的重大变化，则会评估在未来期间对估计的付费玩家寿命进行调整。

4. 新产品发行及储备情况

公司新产品储备较为丰富，《一念逍遥》港澳台版于 2021 年 10 月 19 日上线，《地下城 3：魂之诗》于 2021 年 10 月 20 日上线，《世界弹射物语》将于 2021 年 10 月 26 日上线，《冰原守卫者》将于 2021 年 11 月 2 日上线；此外，公司还储备有《黎明精英》《上古宝藏》等代理产品及 SLG、M66 等自研产品。

公司没有关于新产品的业绩预期指引，同时提示投资者关注收入和成本费用确认的会计政策，收入需要根据道具性质分期确认，但是支付给外部研发商的分成成本及销售费用则是当期全额确认。

二、问答互动

1. 《一念逍遥》后续宣传推广费用预算如何？

《一念逍遥》采用“品效合一”的推广思路，上线后保持了较大规模地投放，在 LTV 大于买量成本的前提下，日常会持续买量，并根据 ROI 指标动态调整投入

量级，重要推广节点会配合品牌推广加大投放，整体维持 LTV 大于新增用户获取成本。

2. 雷霆游戏对产品商业化的要求是否有所提高？《地下城堡 3：魂之诗》是否存在收入和成本确认错期的情况？

公司注重产品的差异化及商业化融合，商业化是公司发展的必然要求，但公司不是以商业化为单一目标，也会做一些口碑向产品。收入需要根据道具性质分期确认，支付给外部研发商的分成成本则是当期全额确认，这是公司的会计政策，对每款游戏都是适用的，只是每款游戏的消耗性道具和永久性道具占比不同，不同道具的消耗周期长短不一样，要具体产品具体分析。一般来讲，大部分手游产品是消耗性道具占比多一些。

3. 自研产品中，在国内测试的 SLG 和 M66 分别是怎样的产品？

公司自研的 SLG 产品有不同玩法类型的版本，国内测试的是其中一个玩法类型；M66 是一款放置经营类游戏，属于比较轻松休闲的品类。

4. 公司自研的 SLG 产品后续会上多个版本，还是只选择其中一个版本上线？

目前没有答案，要看具体的测试调优结果。

5. 公司 2021 年第三季度毛利率环比回升，跟预期有差异，能否给出成本占收入比例的预测参考？授权金是从什么时候开始摊销的？

成本占收入的比例没办法给出固定的数据参考，要看当期的具体产品情况，比如：自研产品、代理产品的成本存在较大差异，代理产品比自研产品多了外部研发商分成成本。授权金是从签约开始摊销的，授权金不是成本的主要影响因素，主要还是代理产品的分成。

6. 公司海外产品规划如何？海外团队的激励机制是怎样的？

公司新增自研项目都将集中于全球化市场，产品类型或特征上，我们认为具有社交属性的长线游戏是公司的主要机会点。公司自研产品《一念逍遥》于 2021 年 10 月 19 日在港澳台地区上线，后续计划在东南亚及欧美国家发行，具体时间不确定；此外，公司还储备有 SLG 等自研产品及多款代理产品。公司自研项目是

根据项目利润计提奖金的，会倾向给海外项目更多激励。

7. 《一念逍遥》版本规划如何？

《一念逍遥》迭代是比较快速、频繁的，自上线以来，持续进行了版本迭代和玩法更新，开发计划是提前规划并启动的，有后续内容储备，会持续进行版本内容的迭代开发。

8. 《地下城堡 3：魂之诗》和《世界弹射物语》两款产品的研发商合作模式有何不同，分成比例是否有差异？

《地下城堡 3：魂之诗》是公司参股公司淘金互动研发的产品，公司与淘金互动日常交流较为紧密，前两代产品也有合作。《世界弹射物语》是日本游戏厂商 Cygames 的产品，采用的是代码交付的形式，由公司进行本地化调整，并与研发商保持密切沟通。产品具体分成比例不方便告知。

9. 观察到一些产品提前比较久就开始有买量，游戏上线前的买量费用确认在什么期间？

买量费用是确认在买量支出发生的当期。如果买量投放时间距离产品上线比较远，应该是产品在做测试，在泛用户基础上的测试指标更具参考性；产品公测前 1-2 周的买量推广也是比较常见的情况。

10. 《问道手游》营销推广规划如何？

2021 年是《问道手游》上线 5 周年，加大了营销推广力度，2021 年 1-9 月营业收入小幅增加，虽然盈利与上年同期基本持平，但营销推广对游戏热度和游戏生态有正向作用。未来的营销推广规划会综合考虑收益和产品生态等方面，动态调整。

11. 公司目前的研发投入方向如何？

公司预研和在研的项目数量和人员数量都有增加，2020 年底到 2021 年 9 月底，研发人员数量增加了约 100 人。人员分布在不同项目组，各个项目组人数也有所不同，项目早期可能人数比较少，正式立项后人员会相对较多。公司主要聚焦于 MMORPG、SLG、放置挂机类三大赛道，现在也在探索海外新的方向。

12. 《世界弹射物语》版权金是从何时开始确认的？

公司代理产品的版权金是从签约开始摊销的，包括《世界弹射物语》。

13. 公司销售费用的预算机制是怎样的，是否有跨产品的总额度限制？《地下城堡 3：魂之诗》和《世界弹射物语》上线时间间隔较短，会有买量预算冲突吗？

公司是根据各个产品的 LTV、买量成本和估计市场定位、市场容量等综合制定买量策略，并根据实际情况动态调整，没有跨产品的总额度限制，关键是看具体产品情况。《地下城堡 3：魂之诗》和《世界弹射物语》之间，没有买量预算冲突，具体买量策略会根据投放和回收数据反馈情况进行调整。

14. 2021 年第三季度研发费用同比增长，主要是《一念逍遥》的项目奖金吗？

研发费用包括研发人员日常薪酬和项目奖金等。奖金和项目利润挂钩，自研产品表现好的情况下相应计提奖金。2021 年第三季度研发费用同比增长，主要是新增《一念逍遥》的项目奖金，以及预研及在研项目的研发投入增加。

15. 《一念逍遥》是否有上线安卓渠道的计划？

《一念逍遥》目前没有上线安卓渠道的计划。

16. 公司雷霆游戏平台的用户数量、储备产品数量和雷霆村情况如何？

雷霆游戏平台去重注册用户数量近年是持续增长的；储备产品总数量没有太大的参考意义，关键看具体产品。目前“雷霆村”APP 正在测试中，正式运营时间尚未确定。

17. 对《问道手游》生命周期的预期如何？

综合游戏的新增用户、用户活跃状态、在线时长、玩家社交状态等方面，《问道手游》目前的游戏生态是比较健康的。我们对《问道手游》的长线运营有信心。

18. 公司是否会调整《摩尔庄园》的道具摊销周期？

会计处理是谨慎的事项，不会做频繁地调整。若道具消耗周期发生不可逆的重大变化，我们会评估是否调整并与审计师进行沟通。未来是否调整、何时调整不确定。

19. 如果青瓷游戏成功上市，公司会确认持有的青瓷游戏股权的公允价值变动收益吗？

公司持有的青瓷游戏股权记为长期股权投资，按权益法核算投资收益，不会确认持有期间的公允价值变动收益。

20. 合同负债是否可以理解为已经扣除渠道和研发商等合作方分成的递延流水？

资产负债表中“合同负债”金额已扣除渠道分成，主要是玩家未使用的充值及消耗性道具余额。

21. 公司对海外市场的净利率有没有指标要求？

没有。

22. 公司雷霆游戏官方渠道流水占比变动趋势如何？

《问道手游》上线 5 年多，持续进行营销投入，在开展游戏推广活动时，会引导用户下载官方包，雷霆游戏官方渠道流水占比有缓慢提升。《一念逍遥》目前没有上线安卓渠道，官方渠道聚拢效果更明显些。

23. 《摩尔庄园》永久性道具的具体摊销周期是多长？

具体数据不方便告知。

24. 公司对“元宇宙”的看法如何？如何看待行业和公司的增长？

公司保持对“元宇宙”等产业前沿的关注。

目前国内游戏市场竞争日趋激烈，海外市场增量明显，公司未来将加强海外市场的开拓。多年以来，公司业绩保持稳健增长。

附件：

参会机构清单（排名不分先后）

财信证券、东北证券、东方财富证券、东方证券、东吴证券、方正证券、广发证券、国海证券、国金证券、国融证券、国泰君安证券、国元证券、海通证券、红塔证券、华安证券、华创证券、华泰证券、汇丰前海证券、开源证券、南京证券、平安证券、瑞信证券、山西证券、上海证券、天风证券、西部证券、新时代证券、兴业证券、中金公司、中泰证券、中天国富证券、中天证券、中信证券、中银国际证券、中原证券、安信基金、财通基金、创金合信基金、德邦基金、东方基金、东吴基金、富国基金、广发基金、国泰基金、合煦智远基金、恒昇基金、弘毅远方基金、红塔红土基金、华宝基金、华泰柏瑞基金、灰姑娘基金、汇安基金、南方基金、农银汇理基金、浦银安盛基金、上银基金、万家基金、湘财基金、银河基金、长城基金、长盛基金、长信基金、招商基金、浙商基金、中庚基金、中加基金、中金基金、中欧基金、中信保诚基金、安和资本、保银投资、椿树资本、从容投资、大道至诚投资、丹羿投资、砥俊资产、东吴证券、丰岭资本、国华兴益保险资管、国泰君安、国元证券、杭银理财、和坤资本、黑水磐石资管、恒复投资、恒盈富达资管、鸿凯投资、环懿资本、玖龙资产、立格资本、聆泽投资、名禹资管、明河投资、平安银行、平安资管、前海人寿保险、前海尚善资管、前海圣耀资本、青榕资管、清水源投资、睿郡资产、神农投资、生命保险资管、盛世知己、时田丰投资、拾贝投资、泰康养老保险、天安人寿、途泰资管、萧山泽泉投资、鑫巢资本、兴亿投资、益亨投资、翼虎投资、殷实投资、英大资管、永瑞财富、煜诚投资、长城财富保险资管、长见投资、长江养老保险、招商信诺资管、招商资管、招银理财、中国人寿、中华联合保险、中泰证券资管、中泰资管、珠江投资、卓铸投资、APS Asset Management、Franklin Templeton、Jefferies Financial Group、PAG Capital