

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

2021年5月13日投资者关系活动记录表

编号：2021-002

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	以网络方式参加本次网上业绩说明会的投资者
时间	2021年5月13日下午 15:00-17:00
地点	互动易平台-云访谈栏目 (http://irm.cninfo.com.cn)
上市公司接待人员姓名	董事、总经理刘伟，董事、董事会秘书孟玮，独立董事胡建绩，财务总监任广露
投资者关系活动主要内容介绍	<p>2021年5月13日，巨人网络集团股份有限公司（以下简称“公司”、“或“巨人网络”）董事、总经理刘伟，董事、董事会秘书孟玮，独立董事胡建绩，财务总监任广露就参加业绩说明会的投资者提出的问题做出了详细解答。</p> <p>1、请问任总监，公司在长期股权投资中的上海巨堃网络公司的资产值为43.2亿，占公司资产比重较大，请详细介绍一下这个公司的主营业务情况以及资产总体分布情况。</p> <p>答：您好，感谢您的问题。巨堃网络是公司与巨人投资共同打造战略联动平台。请您参考公司于2020年8月22日在指定信息披露媒体上刊登的公告《关于增资上海巨堃网络科技有限公司暨关联交易的公告》。</p>

2、请问任总监，公司母公司总资产达到 208.8 亿，但合并表仅为 108.35 亿，大幅低于母公司资产，原因是什么？

答：您好，感谢您的问题。主要原因是母公司是通过发行股份购买资产的方式购买上海巨人网络科技有限公司 100% 股权，经合并抵消后，母公司的总资产高于合并表的总资产。

3、请问刘总，公司在 2020 年度出售了一些与主营游戏无关的业务，但非游戏类的资产依然占总资产的比重很大，请问公司如何看待这一部分资产，是继续持有，还是有什么样的计划逐渐变现？

答：您好，感谢您的问题。公司在对外战略投资方面的长期整体策略还是聚焦与主业相关的投资标的。

4、非常认可公司秉持长留是第一指标，不过近 3, 4 年来，公司的 roe，确实比之前有了明显的降低，和同行的优秀者相比，明显有差距，请问刘总，公司如何看待这一现状？如何通过后期的运作能够重新提升 roe 到优秀的游戏公司的水平？

答：您好，感谢您的问题。“长留是第一指标”是我们的核心理念之一，体现了公司研发团队对高品质游戏内容的追求和对玩家需求的重视，对这一理念的落地执行将贯彻游戏研发和运营的整个过程。公司过去两年在战略、组织、人才、文化等方面进行了深度的改革，我们希望随着新产品的逐步上线，改革的成果能得到验证，同时能实现公司自身价值的提升。

5、请问刘总，公司实控大股东上海巨人投资所持有的股权几乎全部质押，而目前股票市场趋势仍不乐观，请问，大股东有无质押相关的风险，同时，大股东有无明确的方案减少目前的质押比例？

答：您好，感谢您的问题。截止目前，上海巨人投资及其一致行动人的股票质押率为 67.7%，在相对合理安全水平。

6、想问一下刘总和吴总的具体分工？

答：您好，感谢您的问题。吴萌总负责公司的游戏研发及运营，我主要负责公司的投融资及战略相关工作。

7、请问刘总，目前公司重点研发的 3d 放置手游的名称？预计何

时上线？

答：您好，感谢您的问题。放置手游的官方名称及具体上线日期请您关注公司公告及官方新闻，该游戏目前在研发及小范围测试阶段。

8、请问独立董事，一方面公司股东合伙企业（大股东的高管为主）持续减持套现，另一方面，用公司资金市价买入，以较低业绩对赌零价格送给管理层，希望激励人才可以理解，但是否存在利益冲突，侵占以市价买入的中小股东利益？

答：您好，股东对公司股票的增持或减持是其自身独立决策的行为。公司以部分回购股份用于员工持股计划，并设置了较长的锁定期，有利于调动员工的积极性和创造性，形成公司、股东和员工利益相互促进的正向联动，不存在损害中小股东利益的情况。

9、公司股价连续9个月下跌，屡创新低，请问，除了回购，公司有何市值管理措施？有无寻找战略投资者解盘拟退出的小非机构？

答：您好。公司一直非常重视市值管理工作，希望通过不断提高经营管理水平、挖掘业绩潜力，以提升公司价值和股东回报。

10、网上有公司在5月7日投资者关系活动的问答，3d放置游戏是《放置大陆》，请问是否正确？既然已经获得版号，为何不能公布名称？其他上市游戏公司在研产品名称都是明确公布的

答：您好，公司目前只有一款3D放置手游在研发及测试过程中，在之前研发和测试过程中使用过《放置大陆》作为代号，但不是游戏的最终名称。

11、孟总，我看您的经历主要在投资行业，您在巨人主要工作重点在哪，与吴总怎么协作？

答：我主要负责公司的信披、投资者关系、资本运作、财务等方面，与吴总协作方面，主要通过围绕业务建立稳健的财务体系，利用资本工具挖掘优秀人才，从而促进公司业务长远发展

12、想听听刘总在企业文化建设方面做的具体工作，以及未来的思考？

答：您好，感谢您的问题。企业文化的建设、推行是内容制作公

	<p>司十分核心的工作，而研发文化更是重中之重。公司管理层通过不断地讨论、调研、和员工的沟通，梳理、提纯我们的研发文化，总结出如“长留是第一指标”、“灵感来自用户”、“产品要尽早见用户”等精髓，并制定相应的机制确保研发文化的落地执行。游戏行业不断发展变化，我们的文化、组织、机制也需要相应地调整和进化，这是公司管理层长期的工作重点。我们鼓励内部信息透明化，鼓励知识分享，力求让一线人员也清楚公司战略方向和业务目标，加强组织的自驱力、凝聚力与协作能力，最终建立一个透明、高效、自我进化的学习型组织，以期能实现公司和人才的共同成长。</p> <p>13、请问公司今年下半年是否有可以上线的产品？谢谢</p> <p>答：您好，感谢您的问题。“征途”IP的新手游预计最早将于今年下半年上线；3D放置手游最早将于今年年底上线，具体上线日期还要看研发的进度和测试的情况。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2021年5月13日