

证券代码：002517

证券简称：恺英网络

恺英网络股份有限公司
投资者关系活动记录表

编号：2022-008

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 type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input checked="" 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	国联证券 郑磊、丁子然、周晨昊、李瑶； 天弘基金 洪明华；尚近投资 万朋杰； 华骏基金 付清；华西证券（自营） 马行川； 百年资管 陈乐松；恒生投资 余俊铭； 睿泰基金 赖旭明。
时 间	2022年5月11日 下午
上市公司接待 人员姓名	董事会办公室主任兼证代 刘洪林 投资者关系经理 陆文昭
接待地点	进门财经电话会议
投资者关系活动 主要内容介绍	<p>提问 1：2021 年度公司营收、归母净利润大幅增长，主要是哪些游戏贡献？</p> <p>回答：2021 年度，公司原有的《原始传奇》《王者传奇》《高能手办团》等游戏继续运营并保持较好的收入和利润贡献；同时，新上线运营的《热血合击》《刀剑神域黑衣剑士：王牌》及《魔神英雄传》等多款游戏表现良好，收入和利润显著提升。</p>

提问 2：公司目前的产品储备情况，各产品研发进度、预计上线时间？

回答：2022 年新上线的产品有《天使之战》《圣灵之境》等，计划上线的重点产品有《妖怪事务所海外版》《妖怪正传 2》《龙神八部之西行纪》《新倚天屠龙记》《仙剑奇侠传：新的开始》等，产品具体情况详见公司官网、官微、恺英网络投资者关系公众号。

提问 3：公司未来的游戏研发战略？

回答：一方面会继续增强公司优势领域，另一方面着力布局新品类游戏，拓宽产品赛道。公司看重 MMO、MMORPG、ARPG、卡牌、SLG、二次元、模拟经营等游戏品类，并且将根据市场需求的变化趋势调整研发、发行的方向。

提问 4：公司近期对数字浣熊、仟憬网络、动钛网络、光粒网络等进行增资，公司主要依据怎样的逻辑进行对外投资？

回答：投资是公司三大板块之一，以战略投资为核心，聚焦早期投资，进行差异化布局，通过投后赋能提升价值。

（1）以战略投资为核心。游戏公司的核心资产是人和团队，战略投资是最有效的锁定核心资产的方式。股权绑定达到一定深度之后双方才有业务协同的意义与动力。

（2）聚焦早期投资。以产业投资的逻辑与思路，充分利用自身产业优势提升项目投资成功率，早期项目回报更高。

（3）差异化布局。补强自研产品线，丰富产品矩阵。差异化的细分品类、题材、风格需要团队有独特的基因，经过长时间的积累才能形成竞争优势。

（4）投后赋能提升价值。通过发行合作、IP 赋能、非业务板块模块化支持等全方位提供投后帮助。发挥产业链优势，提升早期项目投资成功概率。

提问 5：公司对“蓝月”IP 的孵化进程及未来的 IP 战略？

回答：公司与知名作家卜令楠（笔名：洛城东）签约合作推出“蓝月”IP 系列文学作品，赋予“蓝月”IP 系列全新世界观和剧情。2021 年公司自主孵化 IP《蓝月纪元》小说持续连载，与掌阅科技在动漫领域展开合作；同时与中国网络作家村展开深度合作，专注游戏领域剧情世界观创作。未来计划推出 IP 衍生品类，包括但不限于实体出版物、有声书、短视频、实体周边等；将聚焦原创 IP 的版权价值，实现 IP 的书、漫、影、游全链路开发。

提问 6：公司引入了“刀剑神域”、“魔神英雄传”、“机动战士敢达系列”、“斗罗大陆”、“盗墓笔记”等多个知名 IP，公司 IP 引入的策略，及未来的 IP 引入计划？

回答：引入外部 IP 时，会着重考虑其影响力、受众群体、未来的发展潜力，以帮助公司借助 IP 的市场和粉丝影响力放大产品优势。未来，公司还会着力引入头部 S 级 IP 以及有潜力的新 IP，同时也会加强自有 IP 的研发。

提问 7：公司研发、发行团队的人员规模、稳定性、激励机制？

回答：2021 年公司研发人员 948 名，占比 68.6%，研发团队相对稳定。公司打造多维度、立体化的研发体系稳定核心业务人员。除绩效奖金、项目分红等激励措施外，建立、健全公司长效激励约束机制，通过股权激励等方式吸引和留住专业管理人才及核心骨干，充分调动其积极性和创造性，有效提升核心团队凝聚力和企业核心竞争力。2020 年公司进行了股票回购，共计回购股份 37,762,950 股，占公司总股本的 1.75%，成交总金额约 1 亿元。并实施了员工持股计划和股票期权激励计划。2021 年，公司开展新一轮股票回购计划，回购股份用于后期实施股权激励计划、员

工持股计划，截止 2021 年 3 月 29 日，公司完成该次回购股份计划，共计回购股份 21,947,300 股，占公司总股本的 1.02%，成交总金额约 1 亿元。

提问 8：近期游戏版号恢复发放，对公司有怎样的积极影响？在新游立项、研发上是否有相应调整？公司的版号储备情况？

回答：游戏版号发放再次重启，一定程度上反映出相关监管措施的趋势。游戏监管将逐步推动国游研发精品化、运营长线化、出海扩大化的趋势。公司会根据监管要求，调整研发方向。自 2011 年至今，公司游戏产品经国家新闻出版署审批通过近 90 款，目前处于申报中的游戏产品 10 余款。

提问 9：公司对游戏出海的布局情况？对于游戏品类、出海地区的规划？

回答：海外市场是公司重要发展方向之一，公司海外发行团队在逐步加强，多款产品在推进中。如 2021 年 6 月公司自研产品《敢达争锋对决》顺利登陆港澳台及韩国市场，其中，香港地区上线后前 20 日 iOS 畅销榜前 10 名，最高排名第 6；台湾地区上线后前 20 日 iOS 畅销榜前 50 名。

全球化、加码海外是公司今年核心战略主题之一，研发板块立项研发时树立全球化思维，在产品设计上用全球化的语言讲好中国故事、中国 IP；发行板块精品化运营，文化输出+海外本土 IP 商业化双管齐下，加快海外流水增长。同时，公司计划投资布局更多全球化的研发团队，尤其在主机游戏、海外市场受欢迎的 SLG、模拟经营品类重点布局。公司战投企业数字浣熊的研发产品《妖怪事务所》，公司负责海外地区的发行。

欧美、日韩、东南亚是海外发行侧重地区，将根据具体产品有所区分。

	<p>提问 10：公司对元宇宙相关领域的布局情况？</p> <p>回答：未来公司将会从业务和投资两方面长期关注元宇宙领域的机会。VR/AR 是前端设备平台的重要组成部分，对大朋 VR 的投资布局将促使公司在未来的元宇宙布局中处于优势。游戏作为体验环节是场景入口中极其重要的一个部分，未来公司将在产品类型、用户内容创造层面做更多的探索。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2022 年 5 月 11 日