

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：2022-010

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	线上参与公司恺英网络 2021 年度网上业绩说明会的投资者
时 间	2022 年 5 月 19 日（星期四）下午 15:00-17:00
上市公司接待 人员姓名	董事、总经理 陈永聪先生 副董事长、副总经理 沈军先生 董事、副总经理、董事会秘书 蹇军法先生 独立董事 傅蔚冈先生 财务总监 黄振锋先生
接待地点	约调研平台
投资者关系活动 主要内容介绍	<p>提问 1: 1. 公司产品排期怎么样？ 2. 疫情是否对二季度产生了一些影响？ 谢谢</p> <p>回答: 您好，公司后续计划上线的重磅产品有《龙神八部之西行纪》《仙剑奇侠传：新的开始》《妖怪事务所》（海外版）《妖怪正传 2》《新倚天屠龙记》等。</p> <p>疫情期间公司上海团队响应政府号召，已实行居家办公，部分人员留守办公场所确保设施设备正常运转。公司副董事长担任</p>

疫情防控小组组长，各运营保障部门积极协作。针对疫情发展情况，公司强化风险评估，科学、统一地做好疫情防控和相关应急处置工作。感谢您的关注！

提问 2：公司各位领导好，请问 2021 年第四季度经营性活动产生的现金流量净额相比其他 3 个季度大幅增加，是什么原因呢？谢谢

回答：尊敬的投资者，您好！2021 年四个季度的营业收入分别为 4.48 亿元、5.40 亿元、6.62 亿元、7.25 亿元，营业收入稳步增长；同时公司第四季度回款增加，故经营活动产生的现金流量净额相比其他 3 个季度大幅增加。感谢您的关注！

提问 3：2021 年公司营业收入和净利润取得巨大增长，这主要得益于公司哪些方面的努力

回答：您好，过去三年公司第四届董事会克服重重困难，不断加强公司治理，努力提升经营业绩，具体开展了如下工作：一是协助化解质押风险，二是调处股东纠纷，三是配合公安调查，四是配合证监调查，五是实施股权激励，六是优化经营团队，七是清理诉讼纠纷，八是剥离不良资产，九是优化历史投资，十是消化历史商誉。

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。感谢您的关注！

提问 4：关注到公司页游收入在金额和营收比重都有所下降，页游发展疲软的原因是什么？

回答：尊敬的投资者，您好！中国游戏产业报告的数据显示，

中国国内页游市场自 2018 年以来持续萎缩，移动游戏目前占市场主导地位，主机游戏近年来增速可观，公司关注主机游戏发展趋势，将适时推进相关布局。公司目前运营的页游产品有《蓝月传奇》《烈焰》《灭神》等，具体可以登录公司的 XY 游戏平台查看。感谢您的关注！

提问 5：公司今年对海外市场的布局和规划是怎样的？有什么储备的推海外产品吗？

回答：尊敬的投资者，您好！全球化、加码海外是公司核心战略主题之一。（1）研发板块研发立项时树立全球化思维，在产品设计上用全球化的语言讲好中国故事、中国 IP。（2）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。（3）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。

2021 年，《敢达争锋对决》海外版（注：中国香港地区游戏名为《高達爭鋒對決》、中国台湾地区游戏名为《鋼彈爭鋒對決》、韩国地区游戏名为《건담슈프림배틀》）上线后，迅速取得了中国香港地区、中国台湾地区 iOS 免费榜第一的成绩。公司战投企业数字浣熊的研发产品《妖怪事务所》，将由公司负责海外地区的发行。感谢您的关注！

提问 6：请问陈总，公司投资的玄中记一季度流水怎么样，与腾讯发行平台的收益如何分配？

回答：尊敬的投资者，您好！公司与国内优质流量平台腾讯签署合作协议，由其独家代理《玄中记》等产品，相关数据请以发行方披露为准。相关分成比例出于商业保密，不便告知。感谢您的关注与支持！

提问 7：请问陈总，截止到目前公司管理层加员工激励持股，

占公司总股本的多少比例？

回答：截至 2021 年 12 月 31 日，公司现任董监高共计持有公司 21,695.36 万股股票，占公司总股本的 10.08%；公司员工持股计划总股数 1,587.72 万股，占公司总股本的 0.74%，公司股票期权共计 2,381.58 万份，占公司总股本的 1.11%。

提问 8：贵司今年下半年的游戏上线计划？谢谢。

回答：尊敬的投资者，您好！2022 年计划上线的重磅产品有《龙神八部之西行纪》《仙剑奇侠传：新的开始》《妖怪事务所》（海外版）《妖怪正传 2》《新倚天屠龙记》等，具体请关注公司官网、官微、投资者关系公众号。感谢您的关注！

提问 9：想请教两个问题，一是未来游戏业务战略，传奇和非传奇类的占比是否可以展望；二是公司对未来游戏版号的看法以及公司自身的版号储备。

回答：尊敬的投资者，您好！

公司打造了众多传奇品类经典产品，已在该品类领域建立起独有竞争壁垒。公司将不断巩固在传奇类游戏中的地位，同时积极布局其他品类游戏，打造新的利润增长点，比如《高能手办团》、《刀剑神域黑衣剑士：王牌》《魔神英雄传》《零之战线》等多款游戏表现良好。

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。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。感谢您的关注与支持！

提问 10：是否可以对二季度业绩做出适当展望，谢谢

回答：尊敬的投资者，您好！公司按照短期、中期、长期分

梯队进行产品储备，我们对于未来发展有信心，具体可关注公司后续披露的定期报告。感谢您的关注与支持！

提问 11：公司未成年人保护机制的工作开展如何以及该机制对公司产品流量影响大吗？

回答：尊敬的投资者，您好！恺英网络不断完善未成年人保护体系，积极参加行业合作与标准制定。公司产品主要服务于成年用户，自营平台未成年用户运营收入占比微乎其微。感谢您的关注！

提问 12：管理层认为公司目前的市值和实际内在价值相比，是否被低估了，谢谢。

回答：尊敬的投资者，您好！二级市场股价受市场环境、宏观经济、行业波动等多种因素影响，公司十分重视投资者权益保护，管理层严格按照相关法律法规要求，不断完善公司治理结构，持续加强公司治理，促进公司规范运作，不断提高公司治理水平。感谢您的关注！

提问 13：王悦先生股权的处置工作，希望管理层务必加快推进，谢谢。

回答：尊敬的投资者，您好！感谢您的建议，公司将配合控股股东加速解决股票质押和冻结问题！

提问 14：为何在 4 月份市场出现大幅调整时，沈总和陈总没有选择实行增持计划，谢谢。

回答：尊敬的投资者，您好！相关人员根据市场整体变化趋势和公司股票交易价格的波动情况择机增持，感谢您的关注与支持！

提问 15：游戏版号恢复发放对贵司有哪些具体影响？

回答：尊敬的投资者，您好！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。游戏监管措施呈现出，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。感谢您的关注与支持！

提问 16：2021 年公司市场推广成本同比大幅下降，是什么原因？

回答：尊敬的投资者，您好！2021 年相比 2020 年的推广成本发生变化，主要是因为公司发行策略的调整；公司根据产品的特点，选择单独发行或联合发行，直接投入成本会有变化。感谢您的关注！

提问 17：是否可以协助查询 5 月 10 日的股东人数，谢谢。

回答：您好，根据中登公司定期下发的持有人名册，截至 2022 年 5 月 10 日公司股东总户数 51728 户，感谢您的关注！

提问 18：陈总，你好，3 月 11 日，您和沈总发布公告称增持公司股份不低于 3000 万，现在两个月过去了，不知道进度如何？是不是已经增持完成了？

回答：您好，请持续关注公司后续公告，谢谢！

提问 19：请问上海疫情对现在研发进度的影响如何？会不会导致项目上线延后？

回答：尊敬的投资者，您好！公司上海团队响应政府号召，已实行居家办公，部分人员留守在办公场所确保设施设备正常运转。公司副董事长担任疫情防控小组组长，各运营保障部门积极

协作。针对疫情发展情况，公司强化风险评估，科学、统一地做好疫情防控和相关应急处置工作。上海疫情不会对研发工作造成大的影响。感谢您的关注与支持！

提问 20：公司的应收账款周转天数，明显高于同行业，请问是什么原因造成的，是否有坏账的可能？

回答：尊敬的投资者，您好！公司的应收账款周转天数主要受联运模式结算账期影响，公司主要客户回款及信用情况良好，应收账款坏账风险较低。感谢您的关注！

提问 21：近期元宇宙概念火热，公司是否有提前布局该领域？

回答：尊敬的投资者，您好！恺英网络全资子公司上海恺英前期投资了乐相科技有限公司，乐相科技是国内领先的 VR 硬件厂商，2019-2021 年连续三年入选“中国 VR50 强企业”，其产品大朋 VR 出货量全球前列。公司将长期重点关注元宇宙领域可能的业务布局与投资机会。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。感谢您的关注！

提问 22：请问骞总，公司今年计划上线的新游戏获版号审批情况怎样？谢谢～

回答：尊敬的投资者，您好！公司计划上线的产品将做好相应版号准备，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。感谢您的关注！

提问 23：公司去年表现优秀的产品有哪些？

回答：您好，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，2021 年度新上线运营的《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。

提问 24：从《关于控股股东所持公司股份司法拍卖暨被动减持的公告》有注意到，公司前二大股东之间有股权的司法拍卖。董事长金锋有意成为实控人。若后续继续增持股份，是否会刻意将股价维持在较低位置。

回答：您好，二级市场股价受市场环境、宏观经济、行业波动等多种因素影响，公司十分重视投资者权益保护，管理层严格按照相关法律法规要求，不断完善公司治理结构，持续加强公司治理活动，促进公司规范运作，不断提高公司治理水平。感谢您的关注！

提问 25：公司研发产品有哪些？有什么产品储备？

回答：尊敬的投资者，您好！2022 年计划上线的重磅产品有《龙神八部之西行纪》《仙剑奇侠传：新的开始》《妖怪事务所》（海外版）《妖怪正传 2》《新倚天屠龙记》等；公司重要研发产品见公司 2021 年年度报告“主要研发项目”；具体情况可关注公司官网、官微、官方公众号发布的信息。感谢您的关注！

提问 26：公司有哪些知名 IP？

回答：尊敬的投资者您好！公司通过引入 IP 策略已积累了大量 IP 授权，包括“传奇世界”、“热血系列”、“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”、“西行纪”、“封神系列”等知名 IP，支撑公司产品

多样化目标。2021年，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。未来，公司将推出更多蓝月题材精品作品，构筑蓝月世界新篇章。感谢您的关注！

提问 27：2021 年公司营收同比增长 53.92%，归母净利润同比增长 224.14%，请问业绩高增长的原因是什么？

回答：尊敬的投资者，您好！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。感谢您的关注！

提问 28：公司一季度营业收入同比增长 129.73%，归母净利润同比增长 66.66%，营收增速远高于归母净利润的增速，原因是什么？

回答：尊敬的投资者，您好！公司一季度营业收入增长较快，主要系公司运营的《原始传奇》《天使之战》《王者传奇》《高能手办团》《热血合击》等多款游戏表现良好，带来收入增加；一季度营业成本和销售费用同比增长较多；同时受股价波动影响，周瑜持有的本公司股票中已被处置的股票产生了投资损失，尚未处置的股票产生了公允价值变动损失。受以上因素综合影响，一季度营业收入增长较快，归母净利润增长速度相对稍低。感谢您的关注！

提问 29：游戏买量已经不行了，公司游戏发行，应该多到抖音，快手多推广，也可以节约发行费用。

回答：尊敬的投资者，您好！公司和相关的平台有合作，感谢您的建议与支持！

提问 30: 公司 2021 年度,研发投入占营收的比例为 14.28%, 同比 2020 年的 20.31%下滑显著。这是什么原因导致的? 这是否代表公司对后续产品的研发规模有减少?

回答: 尊敬的投资者,您好! 公司 2021 年度研发投入同比增长 8.27%, 研发人员数量同比增长 19.10%, 2021 年研发投入占营业收入比例 14.28%较 2020 年有所下降, 主要是由于 2021 年收入同比增幅较大。公司始终坚持将“聚焦游戏主业”作为公司发展的核心战略方向, 以打造符合市场需求的精品游戏产品为导向, 以研发、发行以及投资+IP 三大业务板块为支撑, 持续为用户提供优质内容服务和深度游戏娱乐体验, 打造卓越互联网游戏上市公司。感谢您的关注!

提问 31: 今年有什么 IP 产品?

回答: 尊敬的投资者,您好! 2022 年计划上线的产品囊括了四个 IP 赛道, 重度 IP 传奇、奇迹类持续发行新产品, 轻度 IP 产品《仙剑奇侠传: 新的开始》, 文学、漫画 IP 产品《龙神八部之西行纪》《新倚天屠龙记》, 原创 IP 产品《妖怪正传 2》等。感谢您的关注!

提问 32: 请问公司今年在研发、发行团队方面有人员扩充计划吗?

回答: 尊敬的投资者,您好! 公司奉行稳健发展的策略, 将根据未来发展计划以及产品布局, 对团队进行相应的配置与调整, 感谢您的关注与支持!

提问 33: 目前国内游戏版号审批严格, 针对这一问题公司是如何理解的以及有什么对策吗?

回答: 尊敬的投资者,您好! 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。游戏监管措施呈现出，逐步推动国游研发精品化、运营长线化、出海扩大化的趋势。公司有一定的产品储备，相关产品的上线计划请关注公司的官网、官微及官方公众号。同时，全球化、加码海外是公司核心战略主题之一，公司也在积极拓展海外市场。公司会密切关注政策进展，同时制定公司经营发展策略，积极面对可能出现的局势，努力做好主业经营。感谢您的关注与支持！

提问 34：请问公司有出海战略吗？是怎么规划的？

回答：尊敬的投资者，您好！全球化、加码海外是公司核心战略主题之一。（1）研发板块研发立项时树立全球化思维，在产品设计上用全球化的语言讲好中国故事、中国 IP。（2）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。（3）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。

2021 年，《敢达争锋对决》海外版（注：中国香港地区游戏名为《高達爭鋒對決》、中国台湾地区游戏名为《鋼彈爭鋒對決》、韩国地区游戏名为《건담슈프림배틀》）上线后，迅速取得了中国香港地区、中国台湾地区 iOS 免费榜第一的成绩。公司战投企业数字浣熊的研发产品《妖怪事务所》，公司将负责海外地区的发行。感谢您的关注！

提问 35：请问公司在元宇宙方面有哪些布局？

回答：尊敬的投资者，您好！恺英网络全资子公司上海恺英前期投资了乐相科技有限公司，乐相科技是国内领先的 VR 硬件厂商，2019-2021 年连续三年入选“中国 VR50 强企业”，其产品大朋 VR 出货量全球前列。公司长期将重点关注元宇宙领域可能的业务布局与投资机会。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。感谢您的关注与支持！

提问 36：恺英网络持有乐相科技（大朋 VR）9.01%的股权。VR 硬件被认为是未来“元宇宙”的重要组成部分。A 股许多投资布局 VR 的上市公司已经纳入“元宇宙”概念。但是为什么至今恺英网络没有被东方财富（股吧及交易软件）和通信达等交易软件纳入“元宇宙”概念？希望公司管理层与东方财富（股吧及交易软件）和通信达等交易软件公司沟通。

回答：尊敬的投资者，您好！不同的交易软件对于股票分类有不同的标准。公司将积极做好产品的研发和发行，增加优质 IP 的储备，以做大做强主业的方式提升企业价值。感谢您的建议与支持！

提问 37：公司投资的乐相科技（大朋 VR）的上市准备工作进展如何？

回答：您好，经了解乐相科技作为 VR 硬件领域的头部厂商，始终关注在科创板、北交所以及创业板上市的可能性，具体计划还需以乐相科技实际披露信息为准，谢谢。

提问 38：公司及子公司的业务是否涉及“虚拟人”或者是否有意向布局“虚拟人”？

回答：尊敬的投资者，您好！公司持续关注和研究新科技、新趋势的发展，将结合行业发展及自身实际适时进行探索和经营实践。感谢您的关注！

提问 39：恺英网络旗下子公司绍兴盛望与上海特霍芬智能科

技有限公司达成合作。双方将合作开发数字疗法产品，该产品主要是将声音、图像、身体活动通过沉浸式场景和 AI 自适应算法作用于脑神经反馈环路，影响神经递质的分泌、改变神经网络的物理链接，从而达到治疗脑疾病的效果。请问合作进展如何？

回答：您好，特霍芬是国内数字疗法领域领先的初创企业，公司子公司绍兴盛望于 2022 年 2 月与特霍芬达成合作。感谢您的关注！

提问 40：金锋董事长 5 月 7 日竞买的 21,240,000 股公司股票完成了相关手续了吗？

回答：您好，截至目前尚未完成过户手续。

公司于 2022 年 5 月 10 日披露了《关于控股股东所持公司股份司法拍卖暨被动减持的公告》（公告编号：2022-016），本次拍卖中王悦持有的 21,240,000 股公司股份的竞买人为金锋先生。本次拍卖事项后续将涉及缴纳拍卖余款、法院执行法定程序、股权变更过户等环节，公司将按照相关规定披露进展情况，请关注公司后续公告。

提问 41：目前海外市场发展状况如何，海外市场发展战略是什么？

回答：您好，拓展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，研发板块研发立项时树立全球化思维，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，尤其将在主机游戏、海外市场受欢迎的 SLG、模拟经营品类重点布局。感谢您的关注与支持！

提问 42：中国移动通信联合会元宇宙产业委员会公布第六批接纳名单中是否涉及恺英网络？

回答：您好，中国移动通信联合会元宇宙产业委员会公布的第六批接纳名单中包含恺英网络，并且在元宇宙产业委员会第一届第一次主任委员会议上选举公司为元宇宙产业委观察员单位。感谢您的关注！

提问 43：公司对传奇类和非传奇类游戏的定位或者规划是怎样的？

回答：尊敬的投资者，您好！公司打造了众多传奇品类经典产品，已在该品类领域建立起独有竞争壁垒。公司将不断巩固在传奇类游戏中的地位，同时积极布局其他品类游戏，打造新的利润增长点，比如《高能手办团》《刀剑神域黑衣剑士：王牌》《魔神英雄传》《零之战线》等多款游戏表现良好。感谢您的关注与支持！

提问 44：买量成本越来越高，公司的平台买量业务利润空间还有多少？公司如何控制买量成本？

回答：尊敬的投资者，您好！随着行业内买量成本的提高，公司相应调整发行方式。一方面公司加强与外部发行伙伴的合作，另一方面控制成本，提高效率，强调品效合一。此外，公司愈加注重游戏研发精品化、推广精细化、运营长线化。感谢您的关注与支持！

提问 45：在元宇宙方面公司是否加大投资布局？

回答：尊敬的投资者，您好！恺英网络全资子公司上海恺英

前期投资了乐相科技有限公司,乐相科技是国内领先的VR硬件厂商,2019-2021年连续三年入选“中国VR50强企业”,其产品大朋VR出货量全球前列。公司长期重点关注元宇宙领域可能的业务布局与投资机会。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。感谢您的关注!

提问 46: 请问: 董事长, 若游戏板块的上市公司的股价对比, 您认为公司的股价是否被低估?

回答: 您好, 二级市场股价受市场环境、宏观经济、行业波动等多种因素影响, 公司十分重视投资者权益保护, 管理层严格按照相关法律法规要求, 不断完善公司治理结构, 持续加强公司治理, 促进公司规范运作, 不断提高公司治理水平。感谢您的关注!

提问 47: 公司是否会考虑像汤姆猫一样发行限量版数字藏品?

回答: 尊敬的投资者, 您好! 公司持续关注和研究新科技、新趋势的发展, 将结合行业发展及自身实际适时进行探索和经营实践。感谢您的关注!

提问 48: 公司目前的研发团队规模如何, 研发人员的待遇在行业中处于什么样的水平, 近期互联网行业大量裁员请问公司近期是否有相关计划吗?

回答: 尊敬的投资者, 您好! 经过多年发展, 公司积累了丰富的游戏研发经验, 形成了经验丰富的研发团队。2021年公司研发人员948名, 占比68.6%。公司也在加强研发团队建设, 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，公司建立、健全长效激励机制，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。公司的研发团队比较稳定。感谢您的关注！

提问 49：公司现在是困境反转了，都做了哪些工作？未来有什么计划？

回答：尊敬的投资者，您好！公司第四届董事会近三年来克服重重困难，持续加强公司治理，努力提升经营业绩，具体开展了如下工作：一是协助化解质押风险，二是调处股东纠纷，三是配合公安调查，四是配合证监调查，五是实施股权激励，六是优化经营团队，七是清理诉讼纠纷，八是剥离不良资产，九是优化历史投资，十是消化历史商誉。未来，恺英网络始终坚持将“聚焦游戏主业”作为公司发展的核心战略方向，以打造符合市场需求的精品游戏产品为导向，以研发、发行以及投资+IP 三大业务板块为支撑，持续为用户提供优质内容服务和深度游戏娱乐体验，打造卓越互联网游戏上市公司。感谢您的关注与支持！

提问 50：你好，2021 年公司归母净利润有 5.77 亿，为什么不进行分红？

回答：尊敬的投资者，您好！根据相关监管规则，上市公司以现金为对价，采用要约方式、集中竞价方式回购股份的，当年已实施的回购股份金额视同现金分红金额，纳入该年度现金分红的相关比例计算。公司于 2020 年回购股份 37,762,950 股成交金额约 1 亿元、2021 年回购股份 21,947,300 股成交金额约 1 亿元。公司今年未分配利润将主要用于主营业务的提升与加强，进一步加强游戏产品的研发和运营，提升游戏产品质量、扩大游戏市场份额、增强客户黏性，从而增强公司的盈利能力，有助于公司的

	<p>长远发展。公司将持续提升盈利能力，积极回报广大投资者。同时，公司重视对投资者的合理投资回报，至少每三年重新审阅一次《未来三年股东回报规划》，最新情况详见公司于 2022 年 4 月 29 日披露的《未来三年（2022 年-2024 年）股东回报规划》。感谢您的关注！</p>
附件清单（如有）	无
日期	2022 年 5 月 19 日