

证券代码：002174

证券简称：游族网络

游族网络股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：20220627

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	线上参与公司网上业绩说明会的投资者
时间	2022年6月27日 16:00 -17:00
地点	“约调研”线上平台
上市公司接待人员姓名	董事兼总经理：陈芳先生 独立董事：谭群钊先生 董事兼财务总监：孙莉女士 董秘：卢易女士
投资者关系活动主要内容介绍	<p>公司于2022年6月27日下午16:00-17:00在“约调研”线上平台举办2021年度网上业绩说明会。本次年度业绩说明会将采取网络远程方式举行，业绩说明会问答环节内容如下：</p> <p>1. 公司如何激励吸引人才？</p> <p>回复：您好，人才是游戏公司的核心竞争力之一，公司一贯重视人才梯队以及组织文化的建设，不断加大研发投入，以“全球化卡牌+”战略为核心，推出“20+X”的激励政策，将五大研发工作室提升为一级部门，并成立研发创新院，积极投入新平台、新技术和新品类项目，不断提升自研品质和差异化竞争能力。在今年刚刚过去的游族616少年节暨13周年庆中公司升级了去年的“20+X”激励制度，发布了打开20%分成上限、优化降低公摊成本、挑战突破额外提成等一系列新政策，并推出新一期的股票期权激励计划，与核心骨干、高潜员工共同分享公司的长期价值，此外公司还公布了全新价值观，即“敢：敢想敢梦、敢作敢当；真：实事求是、简单真诚；精：尊重专业、精益求精”，希</p>

望明确的公司战略和价值观将志同道合的人才凝聚在一起，共同创造公司长期价值。感谢您的关注！

2. 请问公司目前的自研游戏储备情况？

回复：您好，公司以“全球化卡牌+”为未来发展战略，未来将有一系列符合该战略的自研游戏储备上线，其中包括少年工作室首款全球题材卡牌游戏《代号 J》、放置类卡牌游戏《代号 IW》、创新卡牌游戏《代号行者》、卡牌+SLG 游戏《代号 G》、射击类游戏《代号曙光》、卡牌+动作游戏《代号 T3》等。同时公司正在进行的《三体》系列 IP 游戏开发，预计将于未来 3-5 年陆续推向市场。感谢您的关注！

3. 今年下半年公司有哪些游戏上线？

回复：您好，少年工作室首款全球题材卡牌游戏《代号 J》预计今年下半年在日本上线，是一款近未来幻想色彩的二次元数值卡牌游戏。创新放置卡牌《代号 IW》预计下半年首发欧美。数值卡牌游戏《少年三国志：口袋战役》已经于今年 4 月取得版号预计下半年将会与玩家见面。关于公司游戏产品上线的具体信息，请您届时关注公司官方新闻，感谢您的关注！

4. 公司少年系列游戏表现如何？

回复：您好，依托多年研发经验的积累，公司在卡牌领域通过持续的产品迭代以及精细化运营打造品类护城河，构建卡牌产品矩阵，形成“少年”系列 IP。其中，《少年三国志》是“少年”系列中的首款产品以及公司长线运营典范，自 2015 年上线以来，几乎保持每月一次版本更新、一年一次大型升级，以保持产品的数值平稳、美术与特效的与时俱进等特性，长生命周期运营持续稳健。同时，公司还首创游戏行业专属节日“616 少年节”，今年的“616 少年节”公司以“东风燎原”为主题首次全系游戏联动。此外，“少年”系列产品也多次跨界联动，如与《我不是胖虎》、《犬夜叉》、《十万个冷笑话》等联动。公司坚持长线运营思路，2021 年公司“少年”系列产品流水合计约 24.98 亿元。感谢您的关注！

5. 咱们往游戏创新这一块投入了多少资金谢谢。

回复：您好，公司以“全球化卡牌+”战略为核心，持续加大研发投入，2021 年公司研发投入同比大幅增长 9.29%至 6.22 亿，研发投入占营业收入比重从 2020 年度的 12.10%增加至 2021 年度的 19.41%。截至 2021 年底，公司研发人员总数为 1,210 人，占总人数比例为 70.10%。感谢您的关注！

6. 三体的开发进程情况？

回复：您好，公司正在进行的《三体》系列 IP 游戏开发，预计将于未来 3-5 年陆续推向市场。感谢您的关注！

7. 公司今年有拿到游戏版号吗？

回复：您好，今年 4 月，国家新闻出版署公布的国产网络游戏审批名单中，公司有一款游戏获得版号。游戏版号的审批情况信息，请您参考国家新闻出版署官方网站。感谢您的关注！

8. 今年半年报业绩上还是下？

回复：您好，公司今年一季度实现营业收入 5.4 亿元，归母净利润 0.8 亿元，上半年业绩情况请您届时关注公司半年度定期报告。谢谢！

9. 公司 2021 年度收入同比下降原因？

回复：您好，公司 2021 年度收入同比下降原因主要为：1. 受到 2020 年国内外疫情影响，游戏业务 2020 年同期的收入基数相对较高；2. 2021 年公司执行聚焦战略和精实增长策略，广告投放上更加注重精准化和 ROI，相应减少了效率较低的广告投放量，使得 2021 年的流水和收入规模受到一定影响。但我们认为这将有利于提高公司后续的产品利润率；3. 为使用户有更好的游戏体验和聚焦主力项目，原定 2021 年上线的重点新游戏产品，得到了更多的资源投入延长开发周期，同时对一些非战略非精品产品进行了项目终止。感谢您的关注！

10. 公司近期现金流情况如何？

回复：您好，2021 年以来，公司经营性现金流较好，使用自有资金偿还银行债务，资产负债率及现金流情况均大幅改善。公司截至 2021 年末，资产负债率为 26.09%(2020 年底为 41.12%)，流动比率为 2.3(2020 年底为 1.49)。截至 2021 年末，银行债务下降 15.3 亿元，期末现金及现金等价物余额为 14.03 亿元（2020 年末为 13.24 亿元）。感谢您的关注！

11. 大股东股权转让进展情况如何？

回复：您好，有关股权转让相关重大事项的进展，公司会严格遵守相关规则进行信息披露。感谢您的关注！

12. 公司股价长期低迷，是何原因？

回复：您好，二级市场股价受多方面因素影响，2021 年公司进行了战

	<p>略的升级和组织结构的调整后扭亏为盈，管理层对公司长期发展有着坚定的信心，并基于对公司长期价值的认可近年来陆续推出各类董监高及核心员工增持公司股份计划、公司股份回购计划以及员工持股计划。2021年8月，公司披露了部分董监高及核心员工累计增持公司股份2,497,900股，累计增持金额约3,396万元。2022年2月，公司公布了回购金额2-3亿元的股份回购方案。2022年6月公司公告的第三期员工持股计划中披露了待持股计划草案获得股东大会批准后员工将自筹资金约1,600万元通过持股计划在二级市场购买公司股票。感谢您的关注！</p> <p>13、公司回购进展如何？</p> <p>回复：您好，公司于2022年2月公布了回购公司股份方案，回购资金总额为2-3亿元，截止2022年5月底累计已回购13,699,900股，回购金额约1.6亿元。公司后续将根据市场情况继续推进回购计划，公司将在每个月的前三个交易日内公告截至上月末的回购进展情况，请您以公司指定信息披露媒体刊登的公告为准。感谢您的关注！</p>
附件清单（如有）	无
日期	2022年6月27日