

## 浙江世纪华通集团股份有限公司

### 投资者关系活动记录表

编号：2022-005

<b>投资者关系活动类别</b>	<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 type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 ✓其他（投资者交流会）
<b>参与单位及人员</b>	安信证券、秉怀资产、渤海证券、诚通证券、冲和投资、第一创业证券、东方证券、东海基金、东兴证券、东证资管、歌斐诺宝资产、广发证券、国海证券、国金证券、国盛证券、海通证券、鸿凯投资、厚特投资、华安证券、华宝基金、华麟股权投资、华泰证券、华西证券、开源证券、雷根基金、摩旗投资、农银国际、诺亚控股、人合资本、润泽投资、尚诚资管、申万宏源、泰康资产、太平洋证券、天玑投资、信达证券、远惟投资、云杉投资、中财基金、中金公司、中泰证券、中信建投证券、中信证券、紫金创业投资等
<b>时间</b>	2022年9月2日 15:30-16:30
<b>地点</b>	线上交流
<b>上市公司接待人员</b>	首席战略官 方辉、首席财务官 纪敏、董事会秘书 周宓
<b>投资者关系活动主要内容介绍</b>	<p><b>公司2022H1基本情况介绍：</b></p> <p>公司在互联网游戏、汽车零部件制造和云数据三大业务板块均稳步推进战略部署。公司清晰树立了成为全球领先的数字科技公司的愿景规划，深化了业务布局，构建了第二条科技收入增长曲线。</p> <p>1、互联网游戏板块：</p> <p>公司自研手游《庆余年》于今年3月上线，首日便获苹果官方推荐，并获得了iOS游戏畅销榜第七、游戏免费榜第一等优异成绩，同时登顶了IP新游首月流水榜。</p> <p>公司的长线经营能力彰显实力，多款游戏都在上半年创下了流水新高。公</p>

司长线运营产品《最终幻想14》也迎来了6.0更新版本《晓月之终途》。

在文化出海领域，公司的两大战略：一是形成休闲游戏矩阵，在品类上微创新，打穿多个休闲游戏赛道；二是通过与头部全球发行商如腾讯等合作，推出面向全球市场的具有头部IP效应的精品游戏。

战略一：公司将不断在品类上进行微创新，战略性打穿赛道，形成休闲游戏矩阵。公司已经将自研的开放世界沙盒游戏《闪耀小镇》（LiveTopia）、故事驱动的模拟经营类游戏《菲菲大冒险》（Family Farm Adventure）等标杆产品带给全球玩家。目前《Family Farm》自创IP系列作品已累计过亿用户，创下了模拟经营手游出海的新纪录。

战略二：打造精品手游，通过和头部全球发行商合作，扩大面向全球市场的影响力，比如《饥荒：新家园（待定）》《乔乔的奇妙冒险（待定）》及《龙之谷》海外版本，均为全球优质IP。公司计划与全球头部的发行商合作，一起推广经营这些项目。

在产品储备上，公司储备有面向全球市场的丰富且玩法风格多样的游戏，包括：《龙之谷世界》《饥荒：新家园（待定）》《诸神之战》《Lyra》《项目代号J&J》《项目代号M3》《项目代号WCC》《项目代号FCT》等。这些产品将自下半年陆续上线。

其中《龙之谷世界》目前已经获得了版号，并已开放预约。

## 2、云数据板块：

公司2022年持续加强对互联网数据中心、数据安全等业务的布局和投入，并将相关业务板块统一整合升级为“云数据事业部”。公司中标了华为云的数据中心项目，拟通过位于深圳市光明区的深圳数据中心项目为华为云提供定制化数据中心服务。公司深度参与的长三角数据中心项目，累计已交付近万个机柜并逐步投入运营。来自国内头部云厂商的订单的认可反映了公司IDC业务强劲的竞争力。公司IDC业务分别位于长三角和粤港澳大湾区，属于东数西算工程的国家算力枢纽节点。

此外在数据安全领域，公司控股子公司世纪珑腾受让了卫士通所持有的卫士通（上海）网络安全技术有限公司的34%股权，为双方全力打造的整体互联网数据安全解决方案落地，迈出了重要的一步。云数据板块正处于高速发展期，未来市场空间巨大。

## 3、汽车零部件制造板块：

2022年上半年，公司汽车零部件制造业务虽然因疫情、供应链和物流受到一定影响，但整体保持了较稳定的发展。随着新能源汽车销量的爆发性增长，公司在保持原有产品线的基础上，陆续斩获北美新能源标杆车企、小鹏、蔚来、

大众、通用、吉利、比亚迪等公司的新能源配套项目，预计公司面向新能源客户的业务板块将快速发展。

#### **财务数据方面：**

2022年上半年，公司实现营业收入64.51亿元；实现归属于上市公司股东的净利润4.86亿；实现归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润4.32亿元；实现经营活动产生的现金流量净额12.04亿元，同比上升75.65%。

公司在2021年上半年确认了非经常性损益16.82亿元，因此去年上半年净利润基数较高；同时2022年上半年公司面临了一些阶段性挑战，新老游戏产品迭代调整及因为局部疫情因素部分影响了公司生产经营的进度，因此对收入和净利润的同比变动产生了一定影响。

今年上半年公司归母净利润和经营性现金流均实现了环比的大幅提升，显示了公司业务底层引擎强劲。分季度来看，其中2Q22归母净利润环比(较于1Q22)提升32.49%，经营性现金流增长幅度超过三倍。公司持续关注经营性现金流，尤其是在现有的市场环境下，这个指标能够较好反映公司业务质量，同时也是持续发展的基础。连续的业绩向好反映了公司强劲的基本面和运营效率的显著增强。

2H22开始新游戏会陆续上线，前期战略投入带来的营收增长和成本结构的持续优化都会在2022年下半年体现。公司已于1H22进行了成本优化，在下半年会进一步实施，相应的财务数据表现也会在下半年体现。

#### **提问及回答：**

**1、公司上半年降本增效实现了费用端的优化，公司具体做了哪些措施？是否可以预期未来公司将维持上半年的费用水平？**

公司持续进行降本增效的措施，同时得益于公司前些年打造的游戏中台，其中数据中台1)在推广方面，提升游戏ROI和推广的测算，以更低的成本经营用户；2)在运营方面，以更高的效率针对性开展相应的活动。艺术中台和技术中台进一步提升了游戏管线的工业化程度。

公司将持续推进降本增效，进行成本结构的优化。今年上半年公司实现经营活动净现金流12.04亿元，同比和环比均大幅提升。销售费用和管理费用在持续下降。

我们预计相应的举措带来的成本结构优化会在22年下半年财务报表进一步体现。

**2、后续游戏具体的pipeline如何？**

《传奇天下》：2022年7月已经上线，是公司首款UE4引擎打造的MMORPG手游，场景、角色、服饰等视觉表现力更高，同时添加了创新的打击感和玩家期待的铭文养成系统。公司认为这款游戏在传奇赛道非常有竞争力。

《龙之谷世界》：目前已有版号，已经开启了预约。不论是游戏玩法还是剧情，公司都做了大量创新。

经典沙盒生存游戏《饥荒》：饥荒IP相关作品在全球已销售近两千万份，《饥荒》首作在WeGame上线首月销量便突破100万份，累计销量超过300万份，一举成为独立游戏在沙盒生存品类的标杆，其独特的美术风格和玩法也让IP有很深的影响力，在中国玩家群体中树立了良好的口碑。这次的新作《饥荒：新家园（待定）》在经典玩法的基础上增加了roguelike、多人模式等新内容，计划由腾讯代理发行。

《乔乔的奇妙冒险（待定）》：是影响了数代人的殿堂级漫画，仅在日本本土发行量就超过1亿册。

《龙之谷》海外版本：适应海外用户的美术风格，计划将合作腾讯发行海外。

另外还有一系列专门面向海外市场的如《诸神之战》《Lyra》《项目代号M3》《项目代号WCC》《项目代号FCT》等的游戏计划上线。

### **3、公司如何看待海外市场的机会？出海思路和打法与其他公司有什么差异？**

战略一：公司将不断在品类进行微创新，战略性打穿赛道，形成休闲游戏矩阵。

战略二：打造精品手游，通过和顶级全球发行商合作，扩大面向全球市场的影响力。

### **4、和腾讯的合作有哪些方面？**

（1）精品游戏代理发行：公司已与腾讯在游戏业务上展开合作，目前有多款精品手游由腾讯代理发行。

（2）IDC 业务板块：互联网数据中心是数字经济的重要基础设施，将为我国家数字化转型的提升发挥重要作用。公司深度参与的腾讯长三角人工智能先进计算中心及生态产业园区项目，首批交付区域已于2021年下半年顺利通过了腾讯的第三方测试验证。目前该项目整体分为在建、在运营部分，其中已投入运营部分已经产生效益。除腾讯外，项目客户将覆盖三大运营商、政务、游戏、金融、医疗等多个领域。

**5、接下来VR硬件进入密集产品发布期，海外也出现如《半条命：Alyx》的3A级VR游戏大作，公司如何看待未来3年国内游戏厂商在VR上的发展？公司有无投入相关VR内容或硬件端？如何考量这块业务的投入产出比？**

VR/AR可能会是下一个游戏行业计算平台。回顾历史，推动游戏行业革新主要有三点：1) 游戏玩法的革新；2) 计算平台、交互平台的变化：主机-PC-手游；3) 商业化的创新：时间付费-道具付费等。

从目前来看，行业靠两端推动：硬件端：AR/VR/MR等硬件的成熟度要达到To C端应用；内容端：需要有可持续性的、高可玩性的、高可重复性体验的内容产业生态共同推动发展。从客观来讲，VR带来了沉浸式体验，但同时也带来一个问题，让用户完全封闭在与现实世界隔离的空间，这对用户来说有一定门槛。

在元宇宙硬件生态上，公司及旗下的产业基金少数股权投资了光舟半导体和摩尔线程。光舟半导体设计及量产业界领先的AR显示光芯片及模组，在衍射光波导行业具有领先的技术；摩尔线程致力于面向元计算应用的新一代GPU，构建融合视觉计算、3D图形计算、科学计算及人工智能计算的综合计算平台，建立基于云原生GPU计算的生态系统，助力VR产业发展。

在产品上，公司的“复兴·颂”数字红色文化体验空间以“红色之城”为主题，通过AR、VR、AI、雷达感应、LBS、环幕影像等智能互动技术，融合游戏、答题闯关、沉浸式互动等好看、好听、好玩的体验方式，打造极具时代特色的党史学习与红色文化体验项目。在总结“复兴·颂”成功经验的基础上，世纪华通运用“AR元宇宙”作为接口，先后独立完成“上海红色经典步道AR导览”和“演艺大世界AR导览”两款AR应用产品开发。公司正向更多虚实交互的数字化场景中进行拓展，并将这一模式在全国进行推广，为拥有丰富红色历史文化资源的地方政府、旅游景区、商业体提炼故事并进行本地化的内容定制，进行“互动科技+红色内容”与“互动科技+文化商旅”的教育传播和服务应用。

**6、云数据业务布局的数量和进展？**

数据中心业务方面，深圳数据中心在建设中，预计2023年开始交付；上海已交付近万机柜。数据安全业务方面，公司计划和卫士通合作。总体来说，云数据业务将是未来公司的第二增长曲线。

**7、公司电脑端游戏表现较好，请问如何看下半年的趋势？**

	<p>2021年下半年公司就已经注意到这个迹象，客观来讲也超乎了公司开始的预期。</p> <p>出现这种现象的本质是因为游戏玩家开始接触移动互联网游戏，到目前为止已经约10年，玩家对手游的认知比较成熟。现在玩家一般会喜欢1~2类游戏，不会喜欢在手机上下载很多品类的游戏。如果手游的玩法或者美术品质方面没有大量创新，很难获得用户关注。传统PC游戏最大的优势在于经典IP、玩法获得过去玩家的认可，游戏性比较强，和目前手游商业化比较强形成鲜明对比。随着新内容的开发迭代，由于老游戏的持续吸引力，很多老玩家回流到PC端。玩家日趋成熟和对游戏性的追求是主要的原因。</p> <p><b>8、今年目前主要聚焦在什么品类？</b></p> <p>产品品类方面，公司会在原有的擅长品类中做创新和突破。现在玩家对品类的概念越来越模糊化，很多产品以某一玩法为主，辅以其他玩法。公司会在品类微创新方面做持续的突破。</p> <p><b>9、公司在新能源部分有何布局？</b></p> <p>第一是 IDC 业务，IDC 业务本身就是数字基建。公司积极拥抱绿色建筑，在建筑内部和园区都会用到新能源。公司及旗下产业基金已在锂电池回收梯次利用、光伏电池制备进行了少数股权投资。其中锂电池梯次利用分别解决新能源车退役锂电池的梯次利用难题以及解决风能和光伏发电的储能问题，为 IDC 提供低成本高效率的储能系统；光伏电池被投企业主要聚焦下一代光伏 HJT 电池的核心高端装备的制造和销售。</p> <p>第二是汽车零部件业务，陆续斩获了北美新能源标杆车企、小鹏、蔚来、大众、通用、吉利、比亚迪等公司的新能源配套项目，预计公司面向新能源客户的业务板块将持续发展。</p>
附件清单 (如有)	无
记录日期	2022 年 9 月 2 日