

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：2022-024

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 type="checkbox"/> 路演活动 <input checked="" type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他
参与单位名称及 人员姓名	参与东海证券投教基地组织的“走进上市公司——主题投教活动”投资者：东海证券、和常投资、其他个人投资者
时 间	2022年9月22日 15:00-17:00
上市公司接待 人员姓名	董事、副总经理、董事会秘书 蹇军法 财务总监 黄振锋 董事会办公室主任兼证代 刘洪林 社会责任总监 付丽娜 投资者关系经理 陆文昭
接待地点	上海市闵行区陈行公路 2388 号 3 号楼
投资者关系活动 主要内容介绍	<p>一、董事会秘书介绍公司基本情况</p> <p>恺英网络是一家互联网游戏上市公司，公司主要业务包括手游与页游等精品娱乐内容的研发、运营及发行；网页游戏平台、移动应用分发平台的运营，并积极拓展海外业务。</p> <p>公司坚持将“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 三大业务体系为支撑，持续为用户提供优质内容服务和深度游戏娱乐体验，争取打造卓越互联网游戏上市公司。</p> <p>二、交流提问环节</p> <p>提问 1：公司在元宇宙领域是否有布局和规划？</p>

回答:公司的全资子公司前期投资了国内领先的VR硬件厂商乐相科技,并于今年初成立了VR游戏团队。公司的数字藏品“奇趣六月六”,在2022年7月30日由中国音像与数字出版协会指导,人民网主办,金报电子音像出版(北京)有限公司承办,北京市西城区科学技术和信息化局协办的“2022游戏责任论坛”上正式亮相。该数字藏品是灵境·人民艺术馆推出“弘扬中华优秀传统文化 打造游戏精品力作”5款数字藏品之一,由公司节日拟人IP《岁时令》与灿龙互娱即将上线的《奇趣博物馆》联动合作。

提问 2: 请问下公司的 IP 储备情况?

回答:公司在逐步进行IP布局,包括IP引入、IP投资、IP孵化。IP引入,IP引入的核心在于头部S级IP以及有潜力的新兴IP;IP投资,以投资方式培育IP资产,推动投资IP与游戏业务的深度协同;IP孵化,是打造公司标杆级别的自有IP。

目前公司获得传奇世界、刀剑神域、机动战士敢达系列、战舰世界、西行纪、斗罗大陆、盗墓笔记、倚天屠龙记、仙剑奇侠传等IP授权。

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。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。

公司自主研发的国风题材IP《岁时令》,是国内首创的中国节日拟人题材绘本式科普漫画,涵盖了有关中国传统岁时传说、习俗、美食、诗歌、国外影响等内容。

国风手工题材少女漫画《百工灵》,主要立足于弘扬中国传统手工艺,通过温馨的故事与精美的科普漫画,探讨丰富的手工艺对于人类社会的价值,旨在加强年轻一代对于传统文化的关注与认知。

未来计划推出的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 3：公司的业绩稳定性和研发、发行、投资+IP 的收入占比情况。

回答：公司围绕“研发、发行及投资+IP”三大业务板块苦练内功：稳步打造多维度、立体化研发体系，减少对单一品类产品依赖，持续提升公司抗风险能力；逐步完善内外部结合发行体系，全面促进公司综合实力发展；扎实推进战略投资与 IP 布局相互协同赋能，为公司保持长远发展奠定扎实的基础。

提问 4：公司上年度利润 5 个多亿，是否考虑过分红？

回答：公司重视对投资者的合理回报，《公司章程》中明晰了现金分红事项的标准和比例、决策程序和机制、利润分配的形式。

经中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）出具的 2021 年度《审计报告》确认，公司合并报表层面 2021 年度实现归属于母公司所有者的净利润为 57,672.76 万元。公司 2019、2020、2021 年三年合并报表层面累计实现归属于母公司所有者的净利润为 -113,978.60 万元，最近三年合并报表层面实现的平均归属于母公司所有者的净利润为 -37,992.87 万元。根据《上市公司证券发行管理办法》第八条（五）最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的百分之三十；同时结合《公司章程》规定，公司当年如符合现金分红的条件，以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的 10%，或最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%，当年未分配的可分配利润可留待下一年度进行分配。由于公司最近三年实现的平均可供分配利润为负数（即 -37,992.87 万元），结合公司所处发展阶段及资金安排，2021 年度不进行现金分红、也不以资本公积金转增股本，不送红股。

公司未分配利润将主要用于主营业务的提升与加强，进一步

	<p>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，有助于公司的长远发展。</p> <p>根据《上市公司股份回购规则》第十六条规定，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，视同上市公司现金分红，纳入现金分红的相关比例计算。2021年公司通过股票回购专用证券账户以集中竞价交易方式回购股份21,947,300股，成交总金额为99,999,057.92元(不含交易费用)。回购体现了公司对自身价值的判断，同时也提振了投资者对公司未来发展的信心，维护了广大投资者利益。</p> <p>公司充分遵守公司章程、证监会《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》、《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》等相关规定，严格履行相关义务。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2022年9月22日