

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：2023-004

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	天风证券、中银资管、民生加银、大成基金、中泰自营、 国投瑞银、华泰证券、诺安基金、鹏华基金、安信基金、 天治基金、金鹰基金、广发基金、荷宝基金、华夏基金、 华泰资产、玖鹏资产、同犇投资、信达澳亚
时 间	2023 年 4 月 28 日
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	(1) 上海市闵行区陈行公路 2388 号 3 号楼 3 层 公司办公室 (2) 电话会议
投资者关系活动 主要内容介绍	<p>提问 1: 公司 2022 年度业绩经营情况怎么样? 哪几款游戏贡献度较高?</p> <p>回答: 2022 年, 公司实现营业收入 37.26 亿元, 同比上年增长 56.84%; 归属于上市公司股东的净利润 10.25 亿元, 同比上年增长 77.76%。截止 2022 年 12 月 31 日, 公司总资产 57.76 亿元, 同比上年增长 31.29%; 归属于上市公司股东的净资产 44.72 亿元, 同比上年增长 31.30%。</p> <p>公司延续了良好的增长态势, 实现了稳健增长。</p> <p>本报告期业绩增长, 主要系《原始传奇》、《热血合击》、</p>

《蓝月传奇》等长线产品的稳定运营，以及《天使之战》、《永恒联盟》《新倚天屠龙记》等新上线产品的出色表现。

提问 2：公司 2023 年第一季度业绩怎么样？

回答：2023 年第一季度，公司实现营业收入 9.55 亿元，同比下降 7.2%；归属于上市公司股东的净利润 2.90 亿元，同比增长 16.72%；截止 2023 年 3 月 31 日，公司总资产 61.95 亿元，比上年度末增长 7.25%；归属于上市公司股东的净资产 47.87 亿元，同比上年度末增长 7.05%。

提问 3：公司未来产品计划？

回答：目前公司计划上线的产品有十余款，《龙神八部之西行纪》《仙剑奇侠传：新的开始》《归隐山居图》《山海浮梦录》《龙腾传奇》《妖怪正传 2》《代号：OVERLORD》《代号：盗墓》《代号：斗罗》《代号：转生史莱姆》《代号：XW》等。其中《龙神八部之西行纪》《仙剑奇侠传：新的开始》《归隐山居图》《山海浮梦录》《龙腾传奇》等已取得版号。

提问 4：公司在传奇领域的市场地位？传奇市场规模多大？

回答：公司塑造了众多传奇品类经典产品，已在该品类领域建立起独有的竞争优势。

传奇类游戏在中国时间长、受众广。据了解，传奇游戏目前在中国市场规模在 300-400 亿元。

传奇是一个稳健的、有玩家真实需求支撑的经典品类。这是一个规模足够大且将长期存在的市场。

这些与传奇用户特点息息相关：

(1) 对于传奇类游戏有情怀。核心传奇用户几乎都是 70-80 后，是最早接触传奇端游的一批玩家，他们对于 IP 有情怀，并且随着年龄增长，接受新游戏的学习成本大大增加，因此简单易上手+满满情怀的传奇游戏就成为这批老玩家的首选。

(2) 传奇用户粘性极高。伽马数据的调研结果显示，之前玩过传奇游戏但现在没在玩的人群中，有高达 54.6%比例的人会考

考虑继续尝试传奇。

(3)传奇用户付费意愿强。传奇用户大多有较强的付费能力，崇尚简单快速提升战力，付费意愿和能力较强。

提问 5：王悦先生最新持股情况？

回答：截至目前，王悦先生持股 5768 万股，占公司总股本 2.68%。

提问 6：公司研发人员规模？是否有扩张计划？

回答：2022 年公司合计员工人数 1700 余人，公司研发人员 1149 人，占比 67.51%，

近几年公司员工数量稳中有升，未来也是稳健发展的原则。

提问 7：上年度公司归母净利润 10.25 亿，为什么不进行分红？

回答：公司重视对投资者的合理回报，《公司章程》中明确规定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。《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。

根据中审众环会计师事务所(特殊普通合伙)出具的 2022 年度《审计报告》众环审字[2023]1700035 号，2022 年度实现归属于上市公司股东的净利润 1,025,171,420.91 元，年初未分配利润 1,154,493,222.52 元，2022 年累计可供股东分配利润为 2,069,796,974.00 元。母公司 2022 年度实现净利润 1,098,676,694.27 元，年初未分配利润 1,979,622,397.70 元，2022 年母公司累计可供股东分配利润 2,968,431,422.54 元。

根据《深圳证券交易所上市公司自律监管指引第 9 号——回购股份》第七条：“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

	<p>红金额，纳入该年度现金分红的相关比例计算。”</p> <p>报告期内，公司以现金为对价采用集中竞价方式实施了股份回购，回购金额为 19,996.81 万元（不含交易费用）。该笔回购资金纳入该年度现金分红的相关比例计算，回购金额占 2022 年度合并报表中归属于上市公司股东净利润的比例为 19.51%。公司 2022 年度视同现金分红 19,996.81 万元。</p> <p>公司拟定 2022 度利润分配预案为：不派发现金红利，不送红股，不以资本公积转增股本，可供股东分配利润结转至下一年度。该利润分配方案符合《公司章程》、《未来三年（2022 年-2024 年）股东回报规划》及证监会《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 3 号——上市公司现金分红》等相关法律法规的要求，符合公司目前的实际经营发展需要，有利于保障公司持续、稳定、健康发展，更好地维护全体股东的长远利益。</p> <p>提问 8：公司如何看待 AIGC 技术的发展和游戏行业未来的影响？</p> <p>回答：公司密切跟踪新技术的发展，探索 AIGC 助力游戏制作。AIGC 可以在图像生成、内容研发、多样性玩法等诸多方面对游戏进行赋能，涉及文本、图像、音频、视频等多种形式。在游戏图像生成方面，运用图像生成技术生成美术原画与游戏内图标等，可以大大提高游戏美术生产力；在游戏内容研发方面，通过深度学习，训练模型用于内容生成，可以提升游戏内容研发效率；在游戏可玩性提升方面，运用游戏 AI 机器人，可以不断提升游戏中各种玩法的趣味性与多样性。未来公司将会研究加大应用相关 AIGC 工具的力度，以进一步提升研发效率。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2023 年 4 月 28 日