

证券代码：002624

证券简称：完美世界

## 完美世界股份有限公司 投资者关系活动记录表

编号：2022-003

<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 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
<b>活动参与人员</b>	通过全景网参与公司 2021 年度业绩网上说明会的投资者 上市公司出席人员：公司董事长池宇峰先生、公司独立董事王豆豆女士、公司副总裁兼董事会秘书马骏女士及公司副总裁兼财务总监王祥玉先生
<b>时间</b>	2022 年 5 月 12 日 15: 00-17: 00
<b>地点</b>	全景网“投资者关系互动平台”
<b>交流内容及具体问答记录</b>	<p><b>Q1: 请问《诛仙世界》什么时候开启测试，作为一款端游有哪些创新性的举措？</b></p> <p><b>A1:</b> 您好，依托公司旗舰 IP “诛仙” 打造的次世代端游大作《诛仙世界》正在研发过程中，该游戏在 2021 年 12 月已经进行了小规模的黑盒测试，公司邀请了一些资深玩家进行体验，用户对于游戏品质、玩法等各方面给予了不错的反馈。后续公司会匹配产品的研发进度逐步开启进一步测试。《诛仙世界》是公司使用 UE4 引擎制作的大型开放世界 MMORPG 端游，超真实的物理引擎，可以营造出高度拟真的仙侠世界体验，沉浸感与交互感加倍升级。关于游戏产品的具体信息，请您关注公司官方公告或官方新闻，感谢您的关注。</p> <p><b>Q2: 公司今年为何大比例分红？什么时候兑付？</b></p> <p><b>A2:</b> 您好，公司处于业务战略升级和产品创新迭代的关键阶段，短期业绩面临阶段性压力，资本市场情绪受多种因素影响波动较大。这种情况下，公司希望以现金分红的方式回馈广大股东，与全体股东共享公司成长价值。公司 2021 年度利润分配预案尚需提交公司 2021 年度股东大会审议，公司将于后续披露实施权益分派方案的股权登记日等日期，请</p>

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。

**Q3: 公司回购进展如何?**

**A3:** 您好,公司于2021年1月公布了回购金额2-4亿元的股份回购方案,2021年8月实施完毕,累计回购金额3.99亿元;2021年8月底公布了回购总额为3-5亿元的股份回购方案,截至2022年4月30日,公司累计回购约2.5亿元。公司后续将根据市场情况继续推进回购计划,请您以公司指定信息披露媒体刊登的公告为准。谢谢。

**Q4: 请问公司游戏的版号申请情况?**

**A4:** 您好,公司多款游戏正在积极申请版号过程中,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。

**Q5: 请问幻塔海外发行进展如何?**

**A5:** 您好,《幻塔》手游已于近期启动海外发行测试,得到众多玩家的关注和喜爱,预计将于年内在海外正式上线。关于公司游戏产品的具体信息,请您关注公司的官方新闻,感谢您的关注。

**Q6: 存货12亿主要是什么?有多少部剧,会有计提的风险吗?**

**A6:** 您好,公司的存货主要为:1、影视业务中储备的剧本、拍摄中或者完成制作的影视剧等;2、游戏业务的合同履约成本,即支付给IP合作方或游戏授权方的游戏分成款,按照相应的游戏收入相同的基础,摊销计入当期损益。具体可参见公司2021年年度报告财务报表存货相关附注。游戏业务的合同履约成本不存在减值风险;影视剧作品是否计提减值受其制作销售情况等因素的影响。根据目前信息,公司对于影视业务相关资产预计的减值是审慎合理的。感谢您的关注。

**Q7: 公司如何考虑游戏运营?**

**A7:** 您好,在游戏的运营思路,公司致力于通过品效合一的整体宣发策略,回归游戏优质的内容本源,不断放大产品自身优势,提升营销效率。游戏的运营工作需要持久的投入与持续的积累,公司也在不断总结经验教训,提升自身运营实力。感谢您的建议与关注。

**Q8:** 完美前不久首次基于区块链技术发行的 CSgo 数字艺术卡在电竞玩家间取得了热烈的反响，能否介绍一下此次发行数字艺术卡的背景，以及未来是否会考虑继续发行更多的数字艺术卡作为福利带给玩家，并且扩展到 dota2、诛仙、幻塔的会员或月卡玩家？

**A8:** 您好，完美世界电竞基于区块链技术制作与发行首款限量数字资产-电竞主题“猫猫狗狗”数字艺术卡，是公司在数字资产领域的一次全新探索，是公司不断尝试前沿新技术对元宇宙领域的相关布局。目前，公司技术中台已完成区块链相关的技术储备，为公司内部不同游戏推出各自的区块链技术的应用提供全方位的技术支持。关于后续数字资产的发行情况，请您关注公司官方新闻，感谢您的关注和建议。

**Q9:** 公司自研引擎当前使用情况如何？怎样看待自研引擎与第三方商用引擎未来的发展方向？

**A9:** 您好，公司始终重视引擎技术，在包括 UE 系列在内的多款商业引擎及数款自研引擎的研发及应用上积累了独特优势和丰富的经验。基于不同游戏的定位、属性、技术需要等多方面考虑，公司为每款游戏产品匹配最适宜的引擎。例如《梦幻新诛仙》手游，利用对 U3D 引擎的深度改写能力，在提高游戏研发效率、丰富玩家游戏体验等方面表现出色，集中体现了公司坚持长期技术投入的价值；UE4 引擎在多人开放世界游戏《幻塔》、端游大作《诛仙世界》中的积极应用，帮助公司不断升级游戏体验的沉浸感与交互感，感谢您的关注。

**Q10:** 《幻塔》境内版本目前渠道分布情况如何？自有渠道占比情况较之前是否有变化？能否介绍一下《幻塔》目前用户画像情况？

**A10:** 您好，《幻塔》是公司在新品类、新用户、新打法上突破创新的诚意之作，具有二次元审美的年轻用户居多，在全渠道都有着良好的表现，流水充值在自有渠道占比稳定，感谢您的关注。

**Q11:** 请问公司是否考虑在幻塔 2.0 版本周期中给幻塔制作官方专属虚拟偶像，类似 CSGO 古堡龙姬/永恒娘，DOTA2 的 DODO，一起维护社区氛围？

**A11:** 您好，公司在多款游戏中推出了游戏内虚拟偶像，在活跃游戏生态、提升用户热度

等方面起到了很好的作用。目前公司技术中台已完成虚拟偶像相关的技术储备，为公司内部不同游戏推出各自的虚拟偶像提供全方位的技术支持。关于后续的安排，请您关注公司官方新闻，感谢您的关注和建议。

**Q12: 请问公司元宇宙方面进展如何?**

**A12:** 您好，公司看好元宇宙的未来前景，立足内容优势，正在积极探索元宇宙相关布局。公司在元宇宙游戏方向的工作会分阶段逐步推进实现：第一步，依托现有游戏，实现元宇宙的早期积累。目前，公司技术中台已完成虚拟偶像及区块链相关的技术储备，为公司内部不同游戏推出各自的虚拟偶像或区块链技术的应用提供全方位的技术支持；第二步，借助开发中的新游戏，实现元宇宙更深层次的积累；第三步是元宇宙在游戏上的终极呈现。通过重磅游戏产品，借助数字孪生、智能 AI 扩展、虚拟数字人等等，在更加宏大的世界，实现游戏体验的无限延伸。关于未来元宇宙业务的具体信息，请您关注公司官方公告及新闻，感谢您的关注。

**Q13: 请问公司在后续游戏产品矩阵中，有没有储备新的契合年轻人认知度高的商业 IP?**

**A13:** 您好，公司拥有丰富的 IP 资源，储备游戏涵盖了一拳超人、百万亚瑟王、灵笼、封神系列等多款广受海内外年轻用户关注的知名 IP。感谢您的关注。

**Q14: 请问公司对于现在的股价有什么看法?**

**A14:** 您好，二级市场股价受多种因素影响，公司管理层对公司长期发展有着坚定的信心，一直致力于抓住市场机遇、带领公司业务实现长远发展回馈投资者。感谢您的关注。

**Q15: 请问公司半年报预期如何?**

**A15:** 您好，为了及时向投资者提供相关信息用于投资决策，同时确保业绩预告的信息质量，公司的一贯做法是在报告期结束后的合理时间内披露业绩预告，2022 年半年度业绩预告预计将于 2022 年 7 月 15 日前披露，感谢您的关注。

**Q16: 公司是否有员工激励计划?**

**A16:** 您好，公司已于 2021 年 1 月 28 日审议通过 2021 年员工持股计划，具体情况请您

参见刊登于巨潮资讯网的《2021 年员工持股计划》等相关公告。此外，公司于 2021 年 8 月审议通过回购总额为 3-5 亿元的回购公司股份方案，回购的股份将用于股权激励或员工持股计划，以提高员工的凝聚力，促进公司长期、持续、健康发展。感谢您的关注。

**Q17：公司近期发展方向是什么？**

**A17：**您好，一直以来，公司的目标就是产出更优秀的产品，服务更广泛的用户，引领更前沿的技术。站在新技术与新业态的前沿，打磨更扎实的游戏及影视作品，进而服务更广泛的用户群体，公司一直在沿着这个方向努力，期待通过公司业务的长远发展回馈各位投资者。感谢您的关注。

**Q18：《梦幻新诛仙》的海外发行如何？**

**A18：**您好，《梦幻新诛仙》手游在海外多地上线后呈现了良好的业务及财务表现。关于公司游戏产品的具体信息，请您关注公司官方新闻，感谢您的关注。

**Q19：2022 杭州亚运会，公司投入了多少宣传费，延期举行将会造成多大影响？**

**A19：**您好，亚运会延期对公司运营和推广相关游戏没有影响。感谢您的关注。

**Q20：请问公司参与出品的侏罗纪公园三将于何时上映，对公司有何影响？**

**A20：**您好，根据环球影业官方新闻，侏罗纪公园 3 预计将于 22 年 6 月开始逐步在全球上映。公司将密切关注该影片包括票房分账、音像收入、电视、多媒体渠道发行收入、衍生品授权收入等在内的全球权益预测情况，感谢您的关注。

**Q21：请问公司目前储备游戏的进展情况？**

**A21：**您好，公司储备的手游产品《黑猫奇闻社》《天龙八部 2》《朝与夜之国》《一拳超人：世界》《百万亚瑟王》《诛仙 2》《完美新世界》《神魔大陆 2》以及端游产品《诛仙世界》《Perfect New World》《Have a Nice Death》等多款重磅游戏正在积极推进中，会结合研发进度、市场环境、产品特点、用户属性等因素，灵活安排海内外的上线节奏。关于公司游戏产品的具体信息，请您关注公司官方新闻，感谢您的关注。

**Q22: 请问公司海外发行进度如何?**

**A22:** 您好,《梦幻新诛仙》手游于 2022 年 3 月 17 日同步上线海外市场,呈现了良好的业务及财务表现。《幻塔》手游已于近日在海外多地开启测试,预计年内正式上线海外市场。此外,公司储备的《一拳超人:世界》《百万亚瑟王》《朝与夜之国》等多款在研项目都立足于全球化发行,公司会结合市场环境、产品特点、用户属性等因素,灵活安排海内外上线节奏。关于公司游戏产品的具体信息,请您关注公司官方新闻,感谢您的关注。

**Q23: 公司幻塔项目表现如何?**

**A23:** 您好,作为公司自研自发的首款具有二次元调性的多人开放世界手游,《幻塔》是公司在新品类、新用户、新打法上突破创新的诚意之作,公测后呈现了良好的业务及财务表现,得到了众多玩家的关注和喜爱。公司在《幻塔》项目上,秉承长线研发、长线运营的理念,不断积累经验,持续改进及优化游戏体验,以持续优质的内容产出结合立体化的营销策略,共同促进游戏的良好表现,为公司带来了良好的业绩贡献。公司会继续保证对《幻塔》的资源投入与支持力度,对产品进行持续优化与迭代升级。感谢您的关注。

**Q24: 公司关停一些海外项目后,海外业务的核心竞争力在哪里?**

**A24:** 您好,公司关停部分表现不达预期的海外游戏项目,是为了更好地贯彻全球化发展战略,经过上述调整,公司海外游戏业务布局更加清晰,在地域选择上向更有人才和政策优势的加拿大转移,同时选择更开放的年轻化团队,产品类型以单机游戏和移动游戏为主,更符合海外市场需求。随着《幻塔》上线,公司未来发展路径更清晰,未来产品主要聚焦在“MMO+”和“卡牌+”两个方向。公司深耕游戏行业十余载,始终秉承创作本源、弘扬匠心精神。在精品化、多元化、国际化等核心战略指导下,依托自身强大的研发、制作实力,多元化的业务布局,立体化的营销体系,公司持续拓深行业影响力,感谢您的关注。

**Q25: 请问下公司有与腾讯进一步合作的计划吗?**

**A25:** 您好,公司对业务采取开放、合作、共赢的态度,公司与包括腾讯在内的多家公司保持长期良好的业务合作关系。感谢您的关注。

**Q26:** 请问公司有计划在自己的各种平台推广幻塔的计划吗？比如此次 CSGO 就是很好的推广幻塔的机会，2.0 确实很优秀，公司的各种平台资源也很丰富，希望公司能加大一些推广的力度。

**A26:** 您好，感谢您的认可与建议。公司会综合平台和产品资源，持续保证对《幻塔》的资源投入与推广力度。

**Q27:** 如果游戏头部大厂从轻游戏品质重宣发，转向既重游戏品质又砸钱搞宣发，完美有什么底气应对这种行业内卷趋势？

**A27:** 您好，我们认为，精品化研发，精细化运营，是行业大势所趋，但这并不意味着每款产品都需要超高投入。依托多年积累的研发优势，叠加不断优化的营销策略，公司对未来发展路径充满信心。感谢您的关注。

**Q28:** 公司管理层对未来有何战略性规划？

**A28:** 您好，公司在业务战略升级和产品创新迭代的关键阶段，短期业绩确实面临了阶段性压力，资本市场情绪受多种因素影响波动较大。《幻塔》的初步成功，为公司在国内游戏市场近年来的探索尝试交出了答卷，公司未来研发方向愈加明确，赛道布局更加聚焦。公司上下干劲十足，期待通过公司业务的长远发展回馈各位投资者。感谢您的关注。

**Q29:** 想了解下公司团队分配情况，是否人才充足？

**A29:** 您好，截至 2021 年末，公司研发人员占比为 67.84%，公司员工数量具体情况，请您以公司年报披露内容为准。作为一家文化娱乐创意企业，人才始终是第一生产力，是推动公司实现跨越式发展的关键所在。公司始终坚守“以人为本”的用人理念，持续通过“内部培养+外部引进”的方式完善人才梯队，人才储备充足。感谢您的关注。

**Q30:** 公司影业方面的经营计划如何？

**A30:** 您好，当前影视业务公司采取谨慎投资与积极消化库存相结合的经营策略，加快推进库存项目的发行和排播的同时，在新项目的立项及开机中采取更加聚焦的策略，以期实现影视业务的稳健发展。感谢您的关注。

	<p><b>Q31:</b> Steam 上有个产品 <b>Have a nice death</b> 是公司的产品吗, 评分不错啊。期待未来的百万亚瑟王, 希望公司后面的产品可以向幻塔一样, 有魄力突破创新。</p> <p><b>A31:</b> 您好,《Have a Nice Death》是由公司旗下法国工作室开发的一款 2D 动作类 Roguelike 游戏, 于 2022 年 3 月 9 日在 Steam 平台以抢先体验模式发售。感谢您对公司游戏产品的喜爱, 公司将继续保持经典品类优势, 聚焦创新, 突破求变, 推动游戏业务转型升级的持续落地。期待给各位股东及广大玩家上交一份满意的答卷。</p>
<p>关于本次活动是否涉及应披露重大信息的说明</p>	<p>否</p>
<p>附件清单(如有)</p>	<p>无</p>