

证券代码：002558

证券简称：巨人网络

2021 年年度业绩说明会投资者关系活动记录表

编号：2022-002

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	以网络方式参加本次网上业绩说明会的投资者
时间	2022 年 5 月 20 日下午 15: 00-17: 00
地点	互动易平台-云访谈栏目 (http://irm.cninfo.com.cn)
上市公司接待人员姓名	董事、总经理刘伟，董事、董事会秘书孟玮，独立董事胡建绩，财务总监任广露
投资者关系活动主要内容介绍	<p>2021 年 5 月 20 日，巨人网络集团股份有限公司（以下简称“公司”、或“巨人网络”）董事、总经理刘伟，董事、董事会秘书孟玮，独立董事胡建绩，财务总监任广露就参加业绩说明会的投资者提出的问题做出了详细解答。</p> <p>1、请问公司未来是否考虑大幅度增加研发费用？如果研发费用大幅增加，请问分别会给营收和净利润带来怎样的影响？</p> <p>答：您好，公司研发费用占公司营收的比例较为稳定，目前的研发人员规模预计近期不会有大的变化。</p> <p>2、对于《龙与世界的尽头》和《原始征途》，距离公司 2021 年上半年拿到以上两款游戏版号，截至目前均已超过 1 年，请问这两款游戏迟迟没有正式上市，在市场上大力推广的原因？</p>

答：您好，《原始征途》及《龙与世界的尽头》未来会根据测试数据情况决定商业化大推的时机。公司会努力推进游戏尽早上线，具体上线日期请关注公司官方新闻。

3、虽然中国已于 2022 年 4 月重新开始游戏版号的发放，但国内目前对于网络游戏，特别是有关未成年人游戏的管控仍日趋严格，同时，国内游戏行业市场总收入和用户规模增速均出现明显下滑，但公司 2021 年 99% 的收入仍来自于国内市场，请问公司未来是否会加大力度进军海外市场？预计将采取何种措施？未来是否会将国外市场的收入做到与国内等量齐观？

答：您好！版号虽然恢复审批，但未来发放的数量可能会减少，这要求公司进一步聚焦，提升游戏品质，坚持精品化。公司以自研产品为驱动，通过产品端的突破打开海外市场。2021 年，《Super Sus》作为先头兵打开海外市场，公司以该产品为实践，完善了海外团队，逐步提升海外市场的发行能力。目前征途 IP 及《球球大作战》均有出海打算，其中《球球大作战》的海外版已在立项阶段。

4、请问 PLTK2021 年给巨人网络分红多少？

答：没有分红，PLTK 对上市公司财务报表的影响通过投资收益体现。

5、请问公司现在元宇宙进展有保积极措施？除以上提及的 4 款产品外，请问公司其他新游戏产品，以及元宇宙业务的目前进度如何？公司是否有考虑其他新的业务增长点？

答：您好，公司把元宇宙作为长期的布局方向之一，因为我们认为游戏会是元宇宙最重要的应用场景和入口之一。公司会通过自研和投资两种方式对元宇宙进行尝试，以自研为主，投资为辅。在自研产品方向，公司选择《Super Sus》进行尝试。《Super Sus》是派对类的游戏，它可以提供多样、自由的创作空间，引入开放性的玩法，而开放性是元宇宙游戏的必备要素。另外，公司还成立了一个新团队去探索其他的产品方向。

6、对于巨人股价长期下跌，股份减持频繁，管理团队是否为此

感到抱歉，后续有何具体举措来稳定股价？

答：您好，公司从 2020 年开始对内部进行调整，聚焦擅长的品类、赛道；提升人才的质量和密度、提升研发团队整体的效率。一方面，公司将对现有项目精细化运营，保证正在运营的产品能够稳中有升；另一方面深耕赛道，对 IP 进行拓展，开发新一代产品，如《征途》赛道的新游戏《原始征途》、《球球大作战》赛道的新游戏《Super Sus》等。希望通过集中优势资源、打造爆款也提升公司的整体业绩，创造长期价值。

7、请问公司新游戏今年上市时间,目前测试情况反馈如何？

答：您好，《原始征途》已于 2021 年下半年进入面向玩家的测试期，玩法总体比较成熟，目前游戏内开放了 8 个区，留存数据和商业化表现都在稳步提升；《Super Sus》是一款派对类手游，拥有创新的游戏体验加超高自由度玩法，上线初期就登上了 Google Play 印尼新游榜、免费榜、热门榜等多个榜首，TapTap 全球热门榜榜首，并且长期排名印度尼西亚、泰国、马来西亚等地区 Google Play 免费及热门榜前三，2022 年初，在没有正式开始启动商业化大推的前提下，《Super Sus》的注册人数超过千万，日均活跃用户达百万级，除了东南亚地区以外，公司还会积极部署印度、拉丁美洲、中东地区的上线运营；《龙与世界的尽头》是一款以日式复古卡通为美术风格的 3D 放置手游，产品于 2021 年进行了大幅度设计优化，已于 2022 年 1 月开启海外测试，目前在东南亚及北美地区测试，后续测试将拓展到更多海外地区；《Dead 4 Returns》（原名《代号：GAIA》）是一款基于虚幻引擎 4 开发的协作型第三人称射击手游，该游戏已于 2022 年 1 月完成东南亚地区的首轮技术测试，并且计划于 6 月份在东南亚继续开展短期留存测试。以上产品的具体上线日期可能会根据研发进度进行调整。

8、2021 年，研发费用同比减少 1.06%，但公司目前急需新的游戏产品来提振业绩，寻找新的盈利增长点，并且公司已经有了一个具有较高研发成本的长期布局方向：元宇宙，请问公司的研发费用为何不增反降？

	<p>答：研发费用同比减少 1.06%，是优化研发人员结构和增加对在研产品投入等多种因素综合作用的结果，这其中有增项、有减项，和公司的整体战略执行并不冲突。对元宇宙的投入也是循序渐进的，公司研发费用占营收比例将保持相对稳定。</p> <p>9、2021 年，Playtika (“PLTK”) 营收同比增长 8.92%，净利润同比增长 234.96%，PLTK 目前业绩状况良好；公司于 2022 年 3 月 11 日发布公告，拟出售间接持有的 PLTK 股权，请问在 PLTK 经营良好的现况下，公司是否仍考虑出售间接持有的 PLTK 股权？若仍考虑出售，请问目前该笔潜在交易进度如何？如果该笔潜在交易成功，预计将对公司净利润产生多大影响？</p> <p>答：本次潜在交易仅为初步意向，能否成交以及交易对手、交易时间、交易价格均存在不确定性，在确定出售的具体交易方案后，公司将按相关法律法规的要求履行相关审批程序及披露义务。</p> <p>10、请问《球球大作战》为何在众多手机自带应用商店已经无法搜索显示？以及今年《球球大作战》有无电竞赛事安排？</p> <p>答：您好，这和《球球大作战》的发行方式有关，玩家可通过游戏官网、苹果应用商店、TapTap、4399、Oppo 等平台下载游戏。今年《球球大作战》将会组织电竞赛事，具体时间表请关注公司官方新闻。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2022 年 5 月 20 日