

证券代码：300299

证券简称：富春股份

富春科技股份有限公司 投资者关系活动记录表

编号：2023-008

投资者关系活动类别	<input checked="" 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 <input type="checkbox"/> 一对一沟通 <input type="checkbox"/> 其他
参与单位	中泰证券 康雅雯；方正证券 马梓燕；开源证券 田鹏； 华夏基金 郑晓辉、王睿智、罗绍武、孙艺峻、季新星； 华商基金 王云翥、何奇峰、侯瑞、孙蔚、童立、闵文强； 光大证券 付天姿、赵越；永赢基金 孙乙钧；信诚基金 王优草； 申万菱信 周小波、夏妍、付娟、韩玥、刘俊、吴琼、季鹏、廖明兵； 长城基金 高明豪、刘疆、韩林、苏俊彦、谭晓彬、张棧、储雯玉 (排名不分先后)
时间	2023年6月12-14日
地点	线上/公司会议室
接待人员	副总裁兼董事会秘书 林建平、证券事务代表 张承杰
投资者关系活动主要内容介绍	<p>本文中所涉及的未来计划、发展战略等前瞻性描述不构成公司对投资者的实质承诺，敬请投资者注意投资风险。公司于2023年6月12-14日接待了投资者调研，公司与投资者交流内容如下：</p> <p>Q1：简要介绍下公司的经营情况？</p> <p>答：近年来，公司持续围绕“通信信息+移动游戏”双主业战略，持续为运营商及政企客户提供规划设计服务，以移动游戏为主要载体输出高质量数字文化内容，同时积极拓展智慧城市数字赋能领域的新基建建设。2022年度，公司实现营业收入 40,289.09 万元，实现归属于上市公司股东的净</p>

利润 4,053.27 万元，受游戏板块游戏上线周期及通信板块项目延后影响，公司经营业绩有所下滑。2022 年公司加强精细化管理，调整经营管理模式，期间费用同比下降 36.04%，资产负债率下降 3.82%，财务状况愈加稳健，经营效率和风险管控能力进一步提升。

在移动游戏业务上，2022 年公司持续深耕海外市场，积极蓄力未来发展，自研游戏产品在海外地区持续发力，保持较好的流水，并积极筹备新地区发行，也上线了首款 VR 游戏。在 IP 获取上积极进取，取得了《古剑奇谭三》等优秀 IP 的改编授权。

在通信业务上，优化业务和人员结构，谋求业务转型，实现降本增效及保持盈利。公司主动迎接产业数字化带来的机会，积极参与新型基础设施建设方向的投入，2022 年完成部分项目签约，为公司业务规模上新台阶奠定良好的基础。

Q2：公司游戏的上线计划？

答：公司主力产品《仙境传说 RO:新世代的诞生》已于 2023 年 1 月上线韩国，计划年内上线欧美区域，同步积极推进国内游戏版号申请工作；在新项目研发上，公司目前有多款在研项目将陆续在年内上线，涉及 MMO、卡牌等品类。公司将为广大玩家带来更多更好的产品及服务。

Q3：公司 VR 游戏的进展如何？

答：VR 游戏探索上，公司首款自研射击类 VR 游戏《噩梦猎手》已在 Steam 平台上线。XR 作为公司游戏业务的重要发展方向，公司将在 VR/AR/MR 等领域持续保持探索和投入，积极尝试各类场景下的 XR 内容呈现。

Q4：公司在 AIGC 上的相关布局？

答：AIGC 在游戏的应用主要体现在实现游戏研发的降本增效、AI 互动的游戏新玩法上。

1、公司目前已搭建本地化 AI 应用工具，其中 AI 绘图（美术）工具已在部分在研项目应用，实现一定的降本增效，并积极探索 AIGC 在程序、测试优化等环节实现应用工具。

2、AIGC 对游戏的创新体现在催生游戏新品类及游戏个性化定制两方面，包括智能 NPC、AI 互动等，预计未来该技术在游戏新玩法上将层出不穷。公司将积极探索、尝试 AI 互动和游戏结合玩法，增强用户体验感。

Q5：公司和字节跳动的合作进展情况？

答：公司和字节跳动及相关企业的合作进展情况如下：

1、公司游戏产品《仙境传说 RO:新世代的诞生》和字节跳动相关企业进行合作，并在港澳台、东南亚、韩国等地区取得优异的成绩。公司后续将陆续在其他区域上线该产品；

2、公司与字节跳动相关企业量子跃动在 2021 年初共同增资盖姆艾尔；

3、公司看好 VR/AR 等新兴技术在游戏场景应用的长期发展前景，后续持续关注行业设备出货量的变化，并保持与包括字节跳动相关方在内的市场主流 VR/AR 设备平台的商务对接。

Q6：公司未来发展战略？

答：未来，公司将持续围绕“数字文化+通信信息”双主业战略目标，通过内生发展和外延整合，由项目型业务向持续运营型业务转变，努力成为受人尊敬的数字化科技企业。

在移动游戏业务上，继续坚持精品研发和“文化出海”，加快自研产品的研发进度和市场投放，按时完成部分产品开发并实现年内上线发行，积极推进相关产品的国内版号申请；坚定拥抱 AI 技术变革，在降本增效、游戏互动玩法上积极尝试及投入，继续保持在 VR/AR/MR 等游戏新业态上的探索。在通信信息业务上，在深耕业务优势区域的基础上，扩展数字化新基建业务，积极参与重大科技基础设施建设，努力扩大业务规模。

接待过程中，公司与投资者进行了充分的交流与沟通，严格按照公司《信息披露事务管理制度》等规定，保证信息披露的真实、准确、完整、及时、公平，未出现未公开重大信息泄露等情况。

附件清单（如有）	无
日期	2023 年 6 月 12-14 日