

证券代码：300315

证券简称：掌趣科技

北京掌趣科技股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2021-001

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（请文字说明其他活动内容）
参与单位名称及人员姓名	参与公司 2020 年度网上业绩说明会的投资者
时间	2021 年 5 月 17 日 15:00-17: 00
地点	“约调研”网络平台
上市公司接待人员	董事长、总经理刘惠城先生，董事、副总经理兼财务负责人黄迎春女士，副总经理、董事会秘书王娉女士，独立董事卢闯先生
投资者关系活动主要内容介绍	公司于 2021 年 5 月 17 日 15:00 -17:00 在“约调研”小程序举行 2020 年度网上业绩说明会，具体内容详见附件。
附件清单（如有）	无
记录日期	2021 年 5 月 17 日

附：投资者关系活动主要内容介绍

Q1：对于掌趣科技未来的发展趋势和发展方向有什么规划吗？会投资其他行业和领域吗？与腾讯和字节跳动会有更深层次的合作吗？

答：产品方面，公司一方面持续深耕现有优势赛道，不断迭代产品品质，另一方面也会加强新兴游戏品类的探索和融合，不断丰富产品线。投资方面，公司始终高度关注尖端技术发展和新兴赛道突破，未来将进一步整合行业资源并结合自身优势，围绕产业链上下游开展投资，并同全球优秀伙伴加强合作。

Q2：我是掌趣科技的小股东，打算持股掌趣科技 5 年时间，请刘总结合公司实际情况，未来 5 年对掌趣科技的发展目标是什么，有没有宏伟的发展规划蓝图，公司目前的优势有哪些？

答：公司会持续加强技术美术迭代和团队能力提升，进一步深化研运一体化改革并持续拓展海外市场，希望能够作为一家全球化的，深耕精品的游戏公司，不断为玩家带来高质量游戏作品，持续创造快乐。

Q3：请问公司是否有计划研发射击类游戏或 5V5 对抗类游戏？此类游戏收入较确定，容易出爆款，谢谢。

答：游戏行业近年来充分发展，细分市场不断开辟，对于技术、美术和玩法创新的要求越来越高，并且呈现一定的品类融合趋势。像您提到的射击类或对抗类游戏，行业内也有很多成熟的产品，竞争比较激烈。公司一方面持续深耕现有优势赛道，不断迭代产品品质，另一方面也会加强新兴游戏品类的探索和融合，不断丰富产品线。

Q4：1.请介绍一下天马玩蟹上游动网四个公司每个公司研发人员有多少，各个公司在研游戏有那些，各个公司已经取得版号今年上市游戏有那些，各个公司正在取得版号的游戏有那些。2.请介绍一下公司研发人员的规模可以达到何等规模才是理想状况，除了给予高薪和股权的手段外，还有啥措施吸引高水平人才聚集到公司。

答：截至 2020 年末，公司研发人员共计 1038 人，占比 75.38%。公司现储备有《黑暗之潮：契约》、《修普诺斯》、《那些需要守护的》等多款精品游戏，并立项研发《代号 O》、《代号 T》、《代号 Hi》、《商业大亨》（暂定名）、塔防三国志系列产品等多款不同品类新作。

公司持续加强人才密度和结构优化，除给予具有行业竞争力的薪酬福利和激励外，我们也在着力打造一个开放、公平、向上，有足够成就感和获得感，能够持续成长且快乐的办公场景。为此，我们制定了较为完善的内部培养、晋升路径，设计并落地科学、长效激励机制，凝练企业文化和愿景加强员工认同，也欢迎越来越多的高水平人才加入我们，一起做好玩的游戏。

Q5：未来几年公司的研发的费用，产品推广的费用是如何规划的？

答：公司注重游戏技术美术迭代和玩法创新，通过持续性研发投入增强精品化研发能力。推广方面，公司近年来持续完善全球化发行体系，深耕国内市场同时，积极拓展海外市场。未来也会进一步贴近市场和用户，做好精细化运营，提升推广效率。

Q6：公司拥有这么多研发人才，出的产品也有这么多，业绩也还可以，还是创业板的成分股。为什么公司股价不升，反降。公司没考虑一般股民的利益吗？

答：感谢您的关注，二级市场股票价格受多种因素影响。公司始终坚信长期稳健发展是提升内在价值的核心，未来也将持续推进业务创新，提升经营效率，做好高质量发展，并同市场保持良好交流沟通，展现公司价值。

Q7：公司的商誉为何不一次提完，而是要分好几年，这样会造成公司业绩连续几年低迷，投资者丧失信心而得不偿失，请问这样做的原因是什么？

答：您好，根据企业会计准则的相关规定，公司每年对商誉进行减值测试。聘请专业评估机构对可收回金额进行评估并出具评估报告，并根据商誉减值测试的结果确定是否计提相应减值准备。感谢关注！

Q8：您何时组织一下股民朋友参观调研一下公司总部。

答：你好！公司欢迎广大投资者前来调研，您可电话或发邮件到公司投资者邮箱联系具体事宜。谢谢！

Q9：你好，请问下那些需要守护的和修谱诺斯今年有计划上线吗？是不是还是与腾讯合作，让其发行？

答：你好！这两款产品计划今年上线，其中《修谱诺斯》将作为腾讯极光计划的产品推出。谢谢！

Q10: 请问这么多年公司也在对外投资，怎么只见投资不见收益。

答：您好，公司所投项目陆续贡献业绩，投资收益逐步得以体现，如：Webzen Inc.、深圳国金天吉创业投资企业（有限合伙）等。感谢关注！

Q11: 公司游戏产品在哪个地区市场竞争力较强？未来海外市场发展是否会有侧重？

答：游戏产品视题材、玩法不同，在不同地域的接受程度存在差异。总体来看，公司旗下产品已覆盖国内、日韩、东南亚、欧美等全球主流游戏市场，在亚洲地区接受度相对较高。未来公司会持续加强全球化研运体系建设，同全球优秀文化公司深化合作，持续拓展海外市场。

Q12: 建议开发一种进行科学探索或数学智力开发的游戏，激发家长们对孩子玩这类游戏的支持。像宇宙探索等。

答：感谢您的建议，公司高度关注并重视游戏的社会价值和文化价值融合，希望通过游戏链接更多场景，持续创造快乐。

Q13: 您好，请问黑暗之潮 2 是否计划在 8 月初上线？那些需要守护的，研发波折很多时间很长，今年能否上线？

答：你好！公司新产品《黑暗之潮：契约》、《那些需要守护的》计划 21 年上线，具体上线时间尚未确定。目前《黑暗之潮：契约》已开启预约测试。谢谢！

Q14: 中国游戏厂商“出海”收入掌趣排名上升较多，今年有望更上一层楼吗？

答：感谢您的关注。公司会持续做好全球化研运体系建设，为旗下产品海外市场拓展提供支撑。

Q15: 您好，全民奇迹 2 上线以来，评分评论都不算好，这样对新增玩家影响很大。我认为一款游戏上线，要把可控因素做好。今后要上线的几款游戏，从测试起就要做好评分评论的工作，让评论更多的反应游戏的亮点，对游戏要多点引导性评论。

答：感谢您的建议，我们会持续贴近市场扎根用户，做好精品化研发和精细化运营工作。

Q16: Webzen Inc.的收益为啥没有并表在季度报体现？

答：公司按季度确认 Webzen Inc.的投资收益，季度报表已体现该收益，感谢您的关注。

Q17: 刘总你好，第一，关于贵公司的商誉，每到年报期间贵公司的商誉就是悬挂在投资者头顶的达摩斯之剑，对所有长期投资贵公司的投资者都很不友好，贵公司 2018 年商誉暴雷之后，每年计提商誉，本身是释放风险的，给投资者误认为年报有雷。是否探讨过其他上市公司把商誉分摊到每个季度的季报里面。第二，在刘总的领导下，公司确认以技术驱动，这个是很好的，当贵公司成功推出虚幻 4 引擎的游戏，很多友商才开始布局，作为投资者我们希望，贵公司再虚幻 4 引擎的加持下，做出来更多的精品游戏，发挥辉煌。而不是让虚幻 4 引擎对于贵公司只是领路者。另外虚幻 5 引擎贵公司何时能有游戏上线。第三，请问刘总，贵公司未来 3 到 5 年内有没有什么详细的规划，比如打造成手游行业的领军公司。第四，全民奇迹 2 能否在海外发行？

答：您好，根据规则要求，商誉需要于每年根据专业评估机构进行的商誉减值测试结果确定是否计提相应的减值准备。公司自 2018 年起就组建专业技术团队攻关虚幻引擎技术，并重构项目管理机制，公司首款虚幻 4 引擎开发游戏《全民奇迹 2》已于今年 4 月上线，未来也会继续研发推出虚幻引擎手游。公司会持续加强技术美术迭代和团队能力提升，进一步深化研运一体化改革并持续拓展海外市场，希望能够作为一家全球化的，深耕精品的游戏公司，不断为玩家带来高质量游戏作品，持续创造快乐。

Q18: 公司会定期看玩家的游戏体验评论吗？会不会对玩家评论的问题进行调研分析整改？很多玩家评论全民奇迹 2 克金太严重，没有达到王者荣耀那样的平衡性。同时游戏里玩家互动不多，游戏里的活动时间安排很紧凑，多是晚上 8 点 9 点，而这款游戏受众群体也多是 80 后玩家，此时间段根本没有时间，导致很多玩家放弃游戏。建议仔细调研玩家体验和评论，群众的意见才是你们进步完善的根本驱动力，要一把手负责制，去对待玩家评论体验，公司最大的危险是脱离群众，脱离玩家！

答：感谢您的建议。公司高度重视玩家的感受与反馈，实时根据玩家建议调整产品和运营，后续也会进一步同市场加强沟通，持续迭代有竞争力的游戏产品。

Q19: 请问贵公司有没有意识到奇迹类游戏实际已经到了生命周期的后期这个情况，像公司发行的真红之刃其实一定意义上是浪费时间浪费经费，最终效果完全是开倒车的意义。如今游戏市场竞争日趋激烈，贵公司大部分游戏是塔防类，奇迹类，请问贵公司有没有专门的部门去思考现在的玩家消费者更喜欢玩什么类型的游戏，公司的创新力是以何种制度来加以激励的，公司有没有在创新方面的典型案例与投资者分享？

答：游戏行业近年来充分发展，细分市场不断开辟，但角色扮演类、卡牌类仍是行业主流游戏品类，市场空间较大。公司一方面持续深耕现有优势赛道，不断迭代产品品质，走高质量发展道路；另一方面也会加强新兴游戏品类的探索和融合，不断丰富产品线，如近年上线的《一拳超人：最强之男》市场表现良好，后续计划上线的《黑暗之潮：契约》、《修普诺斯》等产品也在玩法和题材上大幅创新，市场期待较高。

Q20: 麻烦黄女士讲解一下年报中库存的问题，游戏公司为什么会有 2000 多万的库存？这是什么意思？查阅了其他游戏公司年报都是 0，谢谢。

答：您好，期末存货为游戏分成成本，主要系根据新收入准则，确认的合同履约成本。感谢您的关注！

Q21: 你好，请问公司商誉是否已达到合理区间，是否需要继续减值？股价为何持续下跌，二季度收益预披露吗？

答：你好！根据规则要求，商誉需要于每年根据专业评估机构进行的商誉减值测试结果确定是否计提相应的减值准备。公司半年度业绩情况还请您关注半年度报告。谢谢！

Q22: 公司近期有回购股票的打算吗？掌趣科技是一家没有实际控制人的公司吗？如果是该如何判断？

答：你好！公司如涉及回购股票事宜的将及时履行信息披露义务。公司股权结构比较分散，公司不存在《公司法》、《上市公司收购管理办法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等有关法律法规规定的控股股东和实际控制人，公司现为一家无控股股东和实际控制人的上市公司。感谢您的关注！

Q23: 几年前贵公司投资韩国网婵，计提坏账准备 2 亿元；投资掌阅科技，掌阅上市后股价高涨，分红回报等等，财务上一直没消息，为什么？

答：你好！您提及的投资事项所涉投资收益已体现在财务报表中。谢谢！

Q24: 董秘，你好，我是 315 的一名小股东，请问为什么 19 年的业绩更少，商誉才提几千万，可是到了 20 年，业绩更好了，反而计提更多的商誉值，采用的标准不一样吗？

答：公司聘请专业评估机构，针对各个资产组分别进行测试，并根据期末商誉减值测试的结果确定是否计提相应减值准备。减值测试的标准与前期相同。感谢您的关注！

Q25: 刘惠城董事长:我是一个看好网络游戏(特别是手游)的股民,我觉得掌趣科技今天的状况非常不理想,急需一个大胆创新,突破现状的飞跃。下面谈谈我的建议:**1.提高游戏画面,声音的效果,使之生动具有吸引力。尽快摆脱呆板,卡通的形象。2.提高游戏的可玩性。建议游戏角色能够互换,职业应该设立有类似军队的军衔分不同的级别,改变职业终身不变,职务终身不升的呆板模式。3.创新氪金模式,客户的装备,职称都可以自由买卖,并支持一定额度的提现,使娱乐与效益挂钩,提高游戏的兴趣。4.培养潜在用户,提高知名度。例如限日期,限时段借装备给某些玩家试用。对成绩优秀的学生在假期奖励装备试用(类似于奖学金),使学习与娱乐挂钩,让学生学习有动力,娱乐有兴趣。**

答:感谢您的建议,公司重视游戏研发技术、美术迭代和玩法创新,未来也将持续提升游戏品质和团队能力,推进高质量可持续发展

Q26: 希望掌趣能开发一款类似《战双帕弥什》的手游,感觉这类风格游戏会火,希望公司越来越好,市值越来越高!做大做强才是王道!

答:感谢您的建议。

Q27: 买股票好几年了,刚回本,有跌了60%,让人失望的很。

答:你好!感谢您的关注,二级市场股票价格受多种因素影响。公司始终坚信长期稳健发展是提升内在价值的核心,未来也将持续推进业务创新,提升经营效率,做好高质量发展,并同市场保持良好交流沟通,展现公司价值。

Q28: 公司商誉问题还有多少要减值。

答:您好,公司将充分关注相关资产组的宏观环境、行业环境、实际经营状况及未来经营规划等因素,合理判断是否存在减值迹象。同时公司将努力经营,持续提升公司核心竞争力,降低商誉减值风险。谢谢!

Q29: 公司年报是真实的吗,有没有问题。

答:公司年报真实,感谢您的关注。

Q30: 董事长,你好,18年公司困境的时候接了姚总那么多股份,价格是5块多的,现在公司好转了,反而在4块多,怎么不增持自家股票呢,哪怕是100股,也是代表一种态度吧

答：感谢您的关注，二级市场股票价格受多种因素影响。公司始终坚信长期稳健发展是提升内在价值的核心，未来也将持续推进业务创新，提升经营效率，做好高质量发展，并同市场保持良好交流沟通，展现公司价值。

Q31：你好董事长先生，公司的业绩增长来自优质的产品，我们对生产游戏产品有什么战略计划？

答：公司秉承精品化产品战略，注重技术美术迭代和玩法创新。公司现储备有《黑暗之潮：契约》、《修普诺斯》、《那些需要守护的》等多款精品游戏，并立项研发《代号 O》、《代号 T》、《代号 Hi》、《商业大亨》（暂定名）、塔防三国志系列产品等多款不同品类新作。

Q32：公司自从公布年报季报后，股价出现大幅下跌，请问管理层有何措施安抚市场和投资者。

答：感谢您的关注，二级市场股票价格受多种因素影响。公司始终坚信长期稳健发展是提升内在价值的核心，未来也将持续推进业务创新，提升经营效率，做好高质量发展，并同市场保持良好交流沟通，展现公司价值。

Q33：为何公司股价一路下跌，公司从不稳定股价出一些回购股票之类的！

答：你好！目前暂无回购计划，如涉及的将及时披露。谢谢！

Q34：是不是叶飞概念，请正面明确回答。

答：你好！公司不涉及相关事项。谢谢！

Q35：你们公司股价涨五天，还不够一天跌的，你们公司有没有想过稳定股价，投资者买了你们的股票后一路下跌，亏的体无完肤？

答：二级市场股票价格受多种因素影响。公司始终坚信长期稳健发展是提升内在价值的核心，公司将持续努力创造价值。感谢关注！

Q36：掌趣科技参股公司还持有掌阅科技股份吗？

答：你好！公司是国金天吉的有限合伙人，目前国金天吉持有掌阅科技股票。谢谢！

Q37：是否考虑回购注销。

答：你好！目前暂无回购计划，如涉及的将及时披露。谢谢！

Q38: 公司目前股价下跌很多, 公司是否考虑股票回购

答: 你好! 感谢您的关注, 二级市场股票价格受多种因素影响。公司始终坚信长期稳健发展是提升内在价值的核心, 未来也将持续推进业务创新, 提升经营效率, 做好高质量发展, 并同市场保持良好交流沟通, 展现公司价值。

Q39: 现在公司股价这么低, 公司是否有回购计划?

答: 公司已于 2020 年陆续完成两次股票回购, 后续如有相关回购计划, 将及时进行披露。

Q40: 为激励员工积极性, 增强员工主人翁意识, 改变公司股价萎靡不振的形象, 建议加大公司股票回购及员工持股激励力度。

答: 你好! 感谢您的建议!

Q41: 您好, 贵司经过股权变动后变为无实际控制人状态, 请问贵司未来会一直保持这种状态嘛? 前几位大股东是否有控股的计划? 另外公司有大量货币资金在账面上, 是否有合理的使用规划? 面对股价的大幅下跌是否有回购或者股东增持的计划?

答: 你好! 公司目前为无实际控制人的公司。公司货币资金较为充裕, 将根据经营发展计划合理规划使用。目前暂无回购计划, 如涉及的将及时披露。谢谢!

Q42: 公司下一步游戏开发计划有哪些?

答: 您好, 公司秉承精品化产品战略, 注重技术美术迭代和玩法创新。公司现储备有《黑暗之潮: 契约》、《修普诺斯》、《那些需要守护的》等多款精品游戏, 并立项研发《代号 O》、《代号 T》、《代号 Hi》、《商业大亨》(暂定名)、塔防三国志系列产品等多款不同品类新作。

Q43: 请问公司在研的代号 o、t、hi 分别是什么种类的游戏, 研发到什么程度了。玩蟹科技换帅三年了, 还没有新游推出, 是技术上的问题还是管理上的问题?

答: 你好! 公司储备的多款在研游戏将在明后年陆续推出。近年来玩蟹科技保持老产品良好运营的同时也推出了《一拳超人: 最强之男》等新产品, 为公司贡献了不错的业绩。谢谢!

Q44: 2020 年公司货币资金余额同比增加 46%, 一季度公司在手现金 20 亿, 公司未来现金安排计划是怎样的? 有计划继续回购提振股价吗?

答：你好！公司将根据经营发展计划合理使用资金。目前暂无回购计划，如涉及的将及时披露。谢谢！

Q45：公司是否会涉及 VR？

答：你好，公司目前在研产品暂未涉及，公司将对行业发展动态予以持续关注，谢谢！

Q46：请问公司老板最年做了多项投资，现如今股价跌成这样，为何不见有何措施？是否有回购计划？

答：你好！目前暂无回购计划，如涉及的将及时披露。谢谢！

Q47：公司多年没分红市场表现不佳对于长期投资者是个煎熬的日子。请问公司是或考虑回购股份赠与投资者？

答：你好！目前暂无回购计划，如涉及的将及时披露。谢谢！

Q48：公司有准备回购股票吗？

答：你好！公司如涉及回购股份事项的将及时进行披露。感谢您的关注！

Q49：玩蟹会赔完美 2000 万吗，不是个小数了。

答：你好！该事项目前尚在二审中。谢谢！

Q50：持有掌趣科技快 6 年了，去年算盈利百万，但下跌后又亏损百万。尤其这次问询函一出又下跌破位。从财务方面，希望迎春总把年报、季报尽可能详细些，避免监管机构每年都出问询函，至少在问询函未正式回复前，所有股民心里的是虚的，害怕突然爆雷！

答：您好，感谢您的意见和建议。

Q51：刘总您好，公司一直经营业绩不佳，股价一直在低位，公司人才济济，营运体系优良，腾讯合作的优势，刘总又是事业型人士，沉浸游戏业老司机，行业发展做强做大给你的时间不多，投资者对你是有期待的，希望你加油！

答：您好，感谢您的意见和建议。

Q52：现阶段游戏推广及发布情况如何？

答：公司已于今年 4 月上线自研 MMO 手游《全民奇迹 2》，现储备有《黑暗之潮：契

约》、《修普诺斯》、《那些需要守护的》等多款精品游戏，并立项研发《代号 O》、《代号 T》、《代号 Hi》、《商业大亨》（暂定名）、塔防三国志系列产品等多款不同品类新作。

Q53：手握大把现金。能不能做一些维护公司股价的事。

答：您好，二级市场股票价格受多种因素影响。公司货币资金较为充裕，将根据经营发展计划合理规划使用。感谢关注！

Q54：公司原来做投资并购起家的，现在资金充沛，未来对投资并购方面有和想法，实施，改变低迷现状。

答：公司始终高度关注尖端技术发展和新兴赛道突破，未来将进一步整合行业资源并结合自身优势，围绕产业链上下游开展投资，并同全球优秀伙伴加强合作。

Q55：今天业绩说明会，股票还跌了，到底是啥原因

答：感谢您的关注，二级市场股票价格受多种因素影响。公司始终坚信长期稳健发展是提升内在价值的核心，未来也将持续推进业务创新，提升经营效率，做好高质量发展，并同市场保持良好交流沟通，展现公司价值。

Q56：请问公司的首席运营官还是黄萍女士吗？

答：你好！是的。

Q57：请问，公司商誉减值与证券投资，是否有关，比如买卖掌阅科技。

答：你好！这两者之间没有因果关系。谢谢！

Q58：您好，请问公司年报显示，公司正式员工 1300 人但拿酬劳的 1800 人，为什么会有近 500 人不是正式员工而拿酬劳？这部分占工资比是多少？谢谢。

答：你好！“在职员工的数量”为报告期末仍在公司及子公司工作的员工数量。“当期领取薪酬的人数”为报告期初至报告期末曾在上市公司及子公司领取过薪酬的员工总和，包括“在职员工的数量”及报告期内曾在上市公司及子公司领取过薪酬但报告期末已经离职的员工人数。谢谢！

Q59：这么多年公司也都有在对外投资，怎么都是在对外投钱，不见收益。

答：您好，公司所投项目陆续贡献业绩，投资收益逐步得以体现，如：Webzen Inc.、深

圳国金天吉创业投资企业（有限合伙）等。感谢关注！

Q60：公司现金流充裕，有回购股票计划吗？

答：你好！目前暂无回购计划，如涉及的将及时披露。谢谢！

Q61：请问一下游戏中能不能适当植入一些广告以增加公司收入呢？

答：感谢您的建议。游戏内广告会在一定程度上割裂玩家的沉浸感体验，需要结合产品特点做好设计和平衡。

Q62：您好，请问公司有棋牌类的游戏安排吗？或是收购棋牌类公司的规划吗？谢谢。

答：公司暂无相关计划，感谢您的关注。

Q63：你好！每次打公司的电话都没人接。

答：你好！公司证券部安排专人负责接听投资者电话，部分时间由于参加会议等不在座位可能有未能接听的情况。感谢您对公司的关注！谢谢！

Q64：刘总您好，手游修普诺斯今年会上线吗？

答：修普诺斯预计今年上线，感谢您的关注。

Q65：我觉得奇迹 2 很好玩，缺点 3 个，一个是开放时间，2 是对硬件要求有点高，但开了云游戏就好多了，3 是有点费电，软件看能不能再优化一下。

答：感谢您的支持和建议。

Q66：建议公司加强对爆款游戏、爆款游戏出品公司的分析研究，研究玩家心理，研究如何留住玩家，作出针对性的爆款产品。刘总要及时掌握甄别公司的全面信息，保证公司前行方向不偏，前行方向不乱，能够及时纠偏。

答：感谢您的建议和支持。

Q67：刘总您好，掌趣科技是否邀约大 V 进行市值管理？是否为“叶飞”概念股。

答：你好！公司不涉及此类事项。谢谢！

Q68：公司既然不分红，现金多，建议公司多做回购股票并注销，对投资者也是信心！

答：感谢您的建议！