



芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司

投资者关系活动记录表

<p>投资者关系活动类别</p>	<p><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</p> <p><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</p>
<p>参与单位名称及人员姓名</p>	<p>通过全景网参与公司 2020 年度报告网上说明会的投资者</p>
<p>时间</p>	<p>2021 年 5 月 18 日下午 4:00 至 5:30</p>
<p>地点</p>	<p>无。</p>
<p>上市公司接待人员姓名</p>	<p>公司董事长兼总经理李卫伟先生、董事兼副总经理杨军先生、独立董事陈建林先生、财务总监兼董事会秘书叶威先生、保荐代表人吕绍昱先生。</p>
<p>投资者关系活动主要内容介绍</p>	<p>Q：1，如何应对买量成本快速提升，带来的回报比下降？2，有否考虑休闲挂机类游戏的研发？从目前公布的新产品储备中，似乎没有看到？3，面对 iOS14.5 隐私政策的变更，海外买量如何应对？4，海外市场自研自发和代理发行的占比分别是多少？后续如何分配这两者比重。</p> <p>A：投资者您好，1、公司始终坚持研运一体的商业模式，在发行策略上，通过高质量产品内容和精细化流量运营，达成产品投放和效果转化的“品效合一”，提升用户的游戏体验以延长产品周期，积累更高的流水收入，从而保证游戏的长周期利润率。</p> <p>2、公司从研发、发行等方面深化“精品化、多元化”策略，推出满足不同年龄阶段游戏玩家群体的游戏产品，产品矩阵涵盖 MMORPG、卡牌、SLG、模拟经营等不同类型，覆盖魔幻、仙侠、都市、青春校园、女性向等不同题材。</p> <p>3、海外的投放方式都采用了更有区分度的事件标签方式进行投放，所以在定向投放上都是影响甚微的，另外，目前 iOS14.5 的占比不高，当前影响范围有限，相信在这个数值扩大之前，全行业会有更好的解决方案，流量+内容才是不变的主题，对用户的准确评估也需要不断的深入。</p> <p>4、目前海外市场代理发行的占比相对自研高些，但目前公司的自研团队也同步在开发 SLG、卡牌类的游戏产品类型，未来自研产品的占比也会有所提高。感谢您的关注，谢谢！</p> <p>Q：您好，我想请问下公司今年有大量的代理游戏，营业成本是否会大幅增加。公司在未来的代理游戏上有什么打算，是会逐渐增多吗？</p>

A: 投资者您好, 无论是代理还是自研, 我们都会围绕公司产品战略: 双核 (mmorpg、slg) + 多元 (卡牌、女性向、泛二次元、模拟经营) 进行精品发行, 感谢您的关注!

Q: 公司联营游戏收入占比大概是多少? 自营游戏是结算后才确认收入吗, 会有收入延迟确认吗?

A: 投资者您好, 公司游戏业务收入遵循《企业会计准则》规定的权责发生制原则进行确认; 在自主运营模式下, 公司通过代理、第三方或开发商交由联运等形式获得一款网络游戏产品的代理权后, 利用自有或第三方渠道发布并运营游戏产品。在自主运营模式下, 公司全面负责游戏的运营、推广与维护, 提供游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理, 公司是主要责任人, 因此按总额法确认收入。游戏玩家直接在前述渠道注册并进入游戏, 通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币, 使用虚拟货币进行游戏道具的购买, 公司在游戏玩家消耗虚拟货币购买游戏道具并取得游戏道具时, 将游戏玩家实际充值并已消费的金额确认为营业收入。感谢您的关注!

Q: 请问贵公司《Survival at Gunpoint》计划本年何时于欧美发行?

A: 投资者您好, 《Survival at Gunpoint》目前在测试调优状态, 公司会结合市场环境、游戏测试状态等因素确定最终上线时间, 具体请关注公司官网。

Q: 请问贵公司《神殺しの剣》是否计划近期在日本发行?

A: 投资者您好, 公司近期内无计划在日本发行《神殺しの剣》。

Q: 请问贵公司 Heyyogame 在港台东南亚运营的《一個官人一個妻》, 是否为公司游戏《江山美人》的繁体中文版, 其所得是否与公司关联?

A: 投资者您好, 公司未在东南亚运营《一個官人一個妻》这款游戏; 该游戏也不是《江山美人》的繁体中文版本, 其所得与公司无关联关系。

Q: 请问今年版署游戏版号打分新政与下放海南试点对公司今后取得版号有何影响, 公司有何对策?

A: 投资者您好, 公司一直遵守国家相关政策法规, 新的打分政策给游戏企业提供了更好的引导和规范, 有利于我们进一步做好精品游戏研发; 公司近年来稳步推进“精品化、多元化、全球化”战略, 研发实力不断提升, 后续我们也会按照相关要求做好规范与创新。海南试点政策我们将持续关注, 并探索在海南地区的游戏业务布局。

Q: 贵公司《永恒纪元》、《荣耀大天使》等游戏已经可在云平台上运行, 请问公司对云游戏平台建设有何规划, 如何评价公司目前云游戏运行的情况?

A: 投资者您好, 公司目前正在努力构建更优秀的云游戏体系, 包括: 构建内部云, 为游戏上云游戏提供计算和网络支撑; 搭建云游戏代理服务, 积极研究高效游戏视频转码以及解码技术; 研发具备用户交互、视频解码以及云服务端通讯的通用框架体系以支撑云游戏的通用轻 APP。2020 年三七互娱与

华为公司签订合作协议，双方将成立“云游戏技术方案联合攻关小组”，深度优化现有云游戏方案，共同探索云游戏的发展方向和技术革新。在即将到来的 5G 时代，公司在云游戏技术上的平滑过渡有望为玩家带来全新体验。

Q：什么时候出中报？

A：投资者您好，公司将依据交易所的相关规定披露定期报告相关公告，请关注公司后续的定期报告。感谢您的关注！

Q：公司购买广州三七网络科技有限公司的交易对手：徐志高、贺鸿、刘军、刘嘉昱承诺购买公司股票分别不低于 8.6688 亿元、1.2384 亿元、1.2096 亿元、0.4032 亿元。若他们购买完毕后需不需要披露交易进展公告？请不要回复以公告为准，我只是不懂规定，只需公司根据规则帮我们小股民确认需不需要披露进展公告。

A：投资者您好，公司严格按照信息披露规则和交易所监管要求披露股东交易情况，如相关事项达到披露标准，公司将在指定披露媒体及时进行披露。

Q：请问管理层公司下半年计划发布哪些重磅新品？魂师对决会在 6 月份上线吗？

A：投资者您好，公司产品储备丰富，产品类别涉及 MMORPG、SLG、SRPG、模拟经营类、卡牌类等多个品类；接下来计划发布《斗罗大陆：魂师对决》、《传世之光》、《最后的原始人》、《兵人指挥官》、《代号 BY》、《代号 SG》、《代号 HD》等产品。《斗罗大陆：魂师对决》目前正在测试阶段，公司会根据游戏测试的具体情况决定正式上线运营时间，具体请关注公司官网。感谢您的关注！

Q：请问公司管理层武魂觉醒的首月流水是否大幅超越公司的预期进而导致魂师对决延期上线，二者之间是否存在竞争关系？在韩国港澳发行的云上城之歌流水变现如何？

A：投资者您好，《斗罗大陆：魂师对决》目前正在测试阶段，公司会根据游戏测试的具体情况决定正式上线运营时间，争取在游戏正式上线时给玩家带来更好的游戏体验。在韩国、港澳发行的《云上城之歌》目前运营情况良好。感谢您的关注！

Q：您好李总，我作为投资者跟玩家亲身体会了咱们暑期要上线的斗罗大陆-魂师觉醒，在玩法、美术动画等方面确实是咱们公司目前做得最好的一款游戏，也获得了大部分测试玩家的认可。那么我想请问一下，公司以后在研发的道路上是不是会更加坚定的以精品化的路线发展呢？还有公司对今年全年业绩的期望大概是能到什么样的一个程度以及斗罗大陆-魂师对决能否在 6 月份如期上线公测，感谢李总！

A：投资者您好，游戏行业是一个内容行业，持续生产优质内容是公司的核心竞争力，无论研发还是运营层面，公司始终坚持精品化发展策略，推出更多满足不同玩家群体的高质量游戏产品，力争为股东创造更高的投资回报。《斗罗大陆：魂师对决》目前正在测试阶段，公司会根据游戏测试的具体情况决定正式上线运营时间。感谢您的关注！

Q: 您好李总, 我作为投资者跟玩家亲身体会了咱们暑期要上线的斗罗大陆-魂师觉醒, 在玩法、美术动画等方面确实是咱们公司目前做得最好的一款游戏, 也获得了大部分测试玩家的认可。那么我想请问一下, 公司以后在研发的道路上是不是会更加坚定的以精品化的路线发展呢? 还有 公司对今年全年业绩的期望大概是能到什么样的一个程度以及斗罗大陆-魂师对决能否在 6 月份如期上线公测, 感谢李总!

A: 今年我们计划是上线两款斗罗产品, 一款代理的《斗罗大陆: 武魂觉醒》在一季度已经上线表现良好; 另外一款我们自研的斗罗 3D《斗罗大陆: 魂师对决》计划是在暑期档上线, 目前测试情况符合预期。精品化一直是公司坚定的方向。

Q: 您好董秘, 我作为投资者跟玩家亲身体会了咱们暑期要上线的斗罗大陆-魂师觉醒, 在玩法、美术动画等方面确实是咱们公司目前做得最好的一款游戏, 也获得了大部分测试玩家的认可。那么我想请问一下, 公司以后在研发的道路上是不是会更加坚定的以精品化的路线发展呢? 还有 公司对今年全年业绩的期望大概是能到什么样的一个程度以及斗罗大陆-魂师对决能否在 6 月份如期上线公测, 感谢!

A: 投资者您好, 游戏行业是一个内容行业, 持续生产优质内容是公司的核心竞争力, 无论研发还是运营层面, 公司始终坚持精品化发展策略, 推出更多满足不同玩家群体的高质量游戏产品, 力争为股东创造更高的投资回报。《斗罗大陆: 魂师对决》目前正在测试阶段, 公司会根据游戏测试的具体情况决定正式上线运营时间。感谢您的关注!

Q: 请问杨总, 公司自主研发的量子天机 AI 投放系统, 他们主要的功能目标是什么?

A: 投资者您好, 智能化运营分析平台“天机”为对游戏数据进行统计、分析以及预测的经营决策系统, 该系统可以通过数据分析模型对游戏生命周期进行精准预测, 支持运营团队根据用户数据采取差异化的活动营销, 使客服可以专注于更高价值的用户服务, 进一步挖掘用户价值。

Q: 请问李董, 公司仅合并表长期股权投资与其他权益工具投资的小公司就高达 50 家以上, 请问, 这些投资的主要分类和方向是什么? 如此众多的子公司, 公司如何进行有效管理和协同?

A: 投资者您好, 公司坚守长期价值投资理念, 在聚焦游戏主业基础上, 以优质内容为战略方向, 布局文创行业其他高增长细分领域, 深度挖掘 5G 云游戏、影视、音乐、动漫、VR/AR、文化健康产业、在线教育、电竞、社交文娱等领域。通过投资布局打通上下游产业链, 切入不同的细分受众, 不断巩固自身在文创行业的地位。公司制定了完善的经营管理制度和投资管理制度, 能有效强化内部协同和发挥资源合理化配置。

Q: 请问李董, 公司一季度净利大幅减少, 因为很多新游戏处于费用大增阶段, 是否可以预期 今年全年的利润相比去年, 也将会有所下降和调整?

A: 投资者您好, 公司一季度利润减少, 主要系一季度新上线的游戏《荣耀

大天使》、《斗罗大陆:武魂觉醒》、《绝世仙王》以及全球发行的《Puzzles&Survival》等多款游戏表现优秀,公司持续增大流量投放,使得第一季度销售费用增加所致。公司游戏业务具有先投入后回收的特性,由于以上游戏处于推广初期,对应的销售费用增长率会在这一阶段高于营业收入增长率,进而对报告期内的销售费用率产生阶段性影响。根据以上业务特性,公司第一季度的销售费用投入预计将于本年第二至第四季度逐步回收,将为公司业务的全年稳健发展带来积极促进。

Q: 请问李董,公司在近年加大了文娱产业的布局,在影视在线教育等各个方面都有投资,是否可以这样理解?公司正在由一个纯游戏厂商慢慢的靠近一个文娱产业投资类型的公司?

A: 投资者您好,公司始终坚持以精品游戏作为战略制高点,持续强化“研运一体”、国内国外双引擎策略,不断巩固公司在游戏行业的领先地位,致力于成为一家能够为全球玩家提供综合游戏产品的一流研发运营企业。同时,公司以优质内容为战略方向,在维持游戏核心业务高速增长的同时,布局文创行业其他高增长细分领域,深度挖掘 5G 云游戏、影视、音乐、动漫、VR/AR、文化健康产业、在线教育、电竞、社交文娱等领域。

Q: 公司什么时候会出一款,玩家自由操作,PVP,PVE 的游戏模式,我玩过贵公司几款游戏,很多挂机战斗或者卡牌类,但是相对于年轻人更喜欢操作意识强和队友配合的游戏,魂师过后,贵公司有什么打算呢?

A: 投资者您好,公司未来 3-5 年核心产品战略依然是坚持:双核(MMORPG+SLG)+多元(卡牌策略、模拟经营、女性向、泛二次元等)这个战略,目前正在逐步落实。感谢您的关注!

Q: 目前海外游戏市场的月度流水情况如何?

A: 投资者您好,2021 年第一季度公司海外市场收入同比增幅超 130%,环比增幅超 50%,多地区游戏流水均有增长,海外整体月流水超过 5 亿元人民币。感谢您的关注!

Q: 我玩过贵公司的很多游戏,也见证了贵公司的成长云端问仙是一款非常不错的有,它对应的人群更为高知一些,是不错的突破,代理的武魂觉醒以及马上要出的魂师,我都有体验,我的感受是,玩家需要的策略和动脑的地方不多,我觉得贵公司可以尝试做一下 PVP,PVE 手动操作的游戏,作为我们新一代的年轻玩家,我们更希望的是动脑和操作能力,这样粘性很高,魂师对决之后,贵公司除了卡牌类游戏,还有什么打算,我觉得灵笼 IP 不错。

A: 感谢您的建议!我们的产品战略基本是基于公司优势基础上进行赛道选择,未来在产品多元化、精品化上会逐步提升。

Q: 公司二季度业绩如何?

A: 投资者您好,公司业绩情况,请以公司指定信息披露媒体刊登的公告为准,请关注公司后续的定期报告。

Q: 徐志高等高管股权回购是否结束?

A: 投资者您好, 公司严格按照信息披露规则和交易所监管要求披露股东交易情况, 如相关事项达到披露标准, 公司将在指定披露媒体及时进行披露。

Q: 魂师对决的测试效果如何, 下半年还有哪些自研游戏推出?

A: 投资者您好, 《斗罗大陆: 魂师对决》目前测试情况符合预期, 公司下半年计划发布《传世之光》、《代号 BY》、《代号 SG》等自研产品。敬请关注公司官网。谢谢您的关注!

Q: 1. 公司联营游戏收入占比多少? 自营游戏是结算后确认收入吗, 会不会有收入确认延迟? 2. 今年, 公司代理的游戏数量较多, 会不会导致营业成本骤升? 以后年度代理游戏会不会越来越多?

A: 投资者您好, 1、公司游戏业务收入遵循《企业会计准则》规定的权责发生制原则进行确认; 在自主运营模式下, 公司通过代理、第三方或开发商交由联运等形式获得一款网络游戏产品的代理权后, 利用自有或第三方渠道发布并运营游戏产品。在自主运营模式下, 公司全面负责游戏的运营、推广与维护, 提供游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理, 公司是主要责任人, 因此按总额法确认收入。游戏玩家直接在前述渠道注册并进入游戏, 通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币, 使用虚拟货币进行游戏道具的购买, 公司在游戏玩家消耗虚拟货币购买游戏道具并取得游戏道具时, 将游戏玩家实际充值并已消费的金额确认为营业收入。

2、公司坚持“研运一体”战略, 会结合市场环境、玩家需求及产品储备等因素综合考虑后续游戏产品的推出情况, 公司将按照发展战略和经营计划, 争取为股东创造长期稳定的回报。谢谢你的关注!

Q: 在完美世界等公司陆续推出精品化网游的时候, 三七是否在精品化游戏研发上有所投入? 就目前的游戏品质, 公司觉得哪些游戏是精品?

A: 投资者您好, 2020 年公司研发投入达 11.13 亿元, 同比增长 36.66%, 三年复合增长率维持在 35%以上, 为自研产品实现创新突破、提高运营推广效率打下坚实的基础。对于精品, 我们认为主要是在“玩法创新、制作精良、研发成本”的角度去看, 已经发的《永恒纪元》等长周期产品都是比较精品, 接下来还要《斗罗大陆: 魂师对决》从玩法及美术上都算精品大作。谢谢你的关注!

Q: 一季度推广费, 二季度是否按计划收回??

A: 投资者您好, 公司一季度的投入预计将于本年度的第二至四季度逐步回收, 并为公司业务的全年稳健发展带来积极促进, 谢谢您的关注!

Q: 公司联营游戏收入占比多少? 自营游戏是结算后确认收入吗, 会不会有收入确认延迟?

A: 投资者您好, 公司游戏业务收入遵循《企业会计准则》规定的权责发生制原则进行确认; 在自主运营模式下, 公司通过代理、第三方或开发商交由联运等形式获得一款网络游戏产品的代理权后, 利用自有或第三方渠道发布并运营游戏产品。在自主运营模式下, 公司全面负责游戏的运营、推广与维护, 提供游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理, 公司是主要责

任人，因此按总额法确认收入。游戏玩家直接在前述渠道注册并进入游戏，通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币，使用虚拟货币进行游戏道具的购买，公司在游戏玩家消耗虚拟货币购买游戏道具并取得游戏道具时，将游戏玩家实际充值并已消费的金额确认为营业收入。感谢您的关注！

Q:今年，公司代理的游戏数量较多，会不会导致营业成本骤升？以后年度代理游戏会不会越来越多？

A:投资者，您好！公司会结合市场环境、玩家需求及产品储备等因素综合考虑后续游戏产品的推出情况，公司将按照发展战略和经营计划，争取为股东创造长期稳定的回报。

Q:我玩过贵公司的很多游戏，也见证了贵公司的成长云端问仙是一款非常不错的有，它对应的人群更为高知一些，是不错的突破，代理的武魂觉醒以及马上要出的魂师，我都有体验，我的感受是，玩家需要的策略和动脑的地方不多，我觉得贵公司可以尝试做一下 PVP, PVE 手动操作的游戏，作为我们新一代的年轻玩家，我们更希望的是动脑和操作能力，这样粘性很高，魂师对决之后，贵公司除了卡牌类游戏，还有什么打算，我觉得灵笼 IP 不错。

A:感谢您的建议！我们的产品战略基本是基于公司优势基础上进行赛道选择，未来在产品多元化、精品化上会逐步提升。

Q:一季度盈利怎么样？

A:投资者您好，2021 年第一季度，公司一如既往地推进战略目标的实施，公司营业收入环比增幅超过 20%，扭转了去年四个季度营业收入逐步下滑的趋势，移动游戏业务在国内和海外均取得较大发展：

1) 国内市场：2021 年 1 月上线的自研游戏《荣耀大天使》、2 月上线的《绝世仙王》以及 3 月上线的《斗罗大陆:武魂觉醒》流水表现优异；

2) 海外市场：2021 年第一季度，公司海外市场收入同比增幅超 130%，环比增幅超 50%，多地区游戏流水均有增长，海外整体月流水超过 5 亿元人民币。其中，全球发行的策略品类游戏《Puzzles & Survival》在报告期内实现月流水接近 1.5 亿元人民币，并仍保持高速增长。

2021 年第一季度，公司归属于上市公司股东的净利润为 11,677.30 万元，同比下降 83.98%，主要系由于阶段性的战略性投入，销售费用增长率高于营业收入增长率所致。报告期内，公司销售费用率较上年同期上升 8.91%，主要原因系：

1) 老产品保持稳定利润；

2) 公司游戏业务具有先投入后回收的特性；报告期内，公司新上线的《荣耀大天使》《绝世仙王》《斗罗大陆:武魂觉醒》，以及全球发行的《Puzzles & Survival》等多款游戏表现优秀，公司持续增大流量投放，使得第一季度销售费用大幅增加。由于以上游戏处于推广初期，对应的销售费用增长率会在这一阶段高于营业收入增长率，进而对报告期内的销售费用率产生阶段性影响。作为对比，上年同期公司主要运营成熟期的游戏叠加流量红利，对应的销售费用增长率与营业收入增长率相当，因而销售费用率较为稳定。公司整体业务模式保持稳健，根据以上业务特性，公司第一季度的销售费用投入预计将于本年第二至第四季度逐步回收，将为公司业务的全年稳健发展带来

积极促进。

3) 多元化投入方面, 无论是策略型、卡牌、模拟经营产品, 其与 ARPG 品类相比有明显优势(产品周期比较长, 而且一般是全球性产品)。本报告期, 公司海外游戏流水增幅较大, 且增长主要集中在策略型品类。由于策略型品类产品具有运营生命周期长、前期投入大的特点, 因而对公司 2021 年一季度销售费用率带来阶段性影响。但从公司长线经营的角度, 随着公司策略型、模拟经营等长生命周期品类的战略布局逐步成型, 将提升公司未来营业收入的增长空间, 并逐步优化公司长期销售费用率。

详情请查阅公司一季度报告。感谢您的关注!

Q: 请问李总, 2021 年净利润有预期么?

A: 投资者您好, 公司业绩情况, 请以公司指定信息披露媒体刊登的公告为准, 请关注公司后续的定期报告。

Q: 请问今年新发游戏流水情况如何? 是否达到预期?

A: 投资者您好, 2021 年第一季度, 公司一如既往地推进战略目标的实施, 公司营业收入环比增幅超过 20%, 扭转了去年四个季度营业收入逐步下滑的趋势, 移动游戏业务在国内和海外均取得较大发展:

1) 国内市场: 2021 年 1 月上线的自研游戏《荣耀大天使》、2 月上线的《绝世仙王》以及 3 月上线的《斗罗大陆: 武魂觉醒》流水表现优异;

2) 海外市场: 2021 年第一季度, 公司海外市场收入同比增幅超 130%, 环比增幅超 50%, 多地区游戏流水均有增长, 海外整体月流水超过 5 亿元人民币。其中, 全球发行的策略品类游戏《Puzzles & Survival》在报告期内实现月流水接近 1.5 亿元人民币, 并仍保持高速增长。

感谢您的关注!

Q: 您好, 李卫伟先生, 我想问一下, 三七互娱在 2021 年的第二、三、四季度净利润是否会像第一季度回落那么大大吗?

A: 投资者您好, 公司业绩情况, 请以公司指定信息披露媒体刊登的公告为准, 请关注公司后续的定期报告。

Q: 广州三七高管增持进度?

A: 投资者您好, 公司严格按照信息披露规则和交易所监管要求披露股东交易情况, 如相关事项达到披露标准, 公司将在指定披露媒体及时进行披露。

Q: 二季度过去了一半, 请问, 贵公司的营收、利润与去年同比如何? 今后, 公司有何战略规划?

A: 投资者您好, 公司业绩情况, 请以公司指定信息披露媒体刊登的公告为准, 请关注公司后续的定期报告。

Q: 在完美世界等公司陆续推出精品化网游的今天, 三七是否在精品化游戏研发上有所投入? 就公司目前的游戏品质而已, 公司觉得哪些是游戏属于精品范畴?

A: 投资者您好, 2020 年公司研发投入达 11.13 亿元, 同比增长 36.66%, 三

年复合增长率维持在 35%以上，为自研产品实现创新突破、提高运营推广效率打下坚实的基础。对于精品，我们认为主要是在“玩法创新、制作精良、研发成本”的角度去看，已经发的《永恒纪元》等长周期产品都是比较精品，接下来还有《斗罗大陆：魂师对决》，从玩法及美术上都算精品大作。

Q:李总，你好。请问下公司是否可能推出类似“暴雪平台”、“wegame”这样的游戏平台（但针对手游，非端游）？把 37 的游戏集合到里面，如此一来，所充值的虚拟货币可在里面的游戏通用，即增加玩家在游戏上面的选择，又减少部分新游的广告费。二是可以鼓励其他的游戏工作室在该平台发行游戏，由三七代理，从而建立游戏代理运行平台的商业模式。

A:投资者，您好。感谢您的建议！

Q:我玩过贵公司的很多游戏，也见证了贵公司的成长云端问仙是一款非常不错的有，它对应的人群更为高知一些，是不错的突破，代理的武魂觉醒以及马上要出的魂师，我都有体验，我的感受是，玩家需要的策略和动脑的地方不多，我觉得贵公司可以尝试做一下 PVP, PVE 手动操作的游戏，作为我们新一代的年轻玩家，我们更希望的是动脑和操作能力，这样粘性很高，魂师对决之后，贵公司除了卡牌类游戏，还有什么打算，我觉得灵笼 IP 不错。

A:投资者，您好。感谢您的支持和建议！

Q:一季度公布的营销宣传费用，是否包含了全年的宣传费用？

A:投资者您好，公司互联网流量费按照《企业会计准则》规定的权责发生制核算；一季报的互联网流量费是归属于一季度的费用。

Q:公司今后是不是研发优先于营销？

A:投资者您好，公司未来依然会保持研运一体的商业模式及优势，谢谢您的关注！

Q:是否会研发王者荣耀刺激战场之类现象级游戏？

A:公司未来 3-5 年核心产品战略依然是坚持：双核（MMORPG+SLG）+多元（卡牌策略、模拟经营、女性向、泛二次元等）这个战略，目前正在逐步落实。谢谢您的关注！

Q:通过大宗交易集中竞价或认购上市公司非公开发行股票 徐志高不低于 8.6688 亿元、贺鸿不低于 1.2384 亿元、刘军不低于 1.2096 亿元、刘嘉昱不低于 0.4032 亿元 是否已经认购完毕？

A:投资者您好，公司严格按照信息披露规则和交易所监管要求披露股东交易情况，如相关事项达到披露标准，公司将在指定披露媒体及时进行披露。

Q:我看了公司自己研发的斗罗大陆魂师对决质量还不错，公司下半年还有多少自己研发的游戏上线？

A:投资者您好，今年大概会上线多款自研产品，代理+自研产品数量达 50 余款。谢谢您的关注！

	<p>Q: 请问李总，贵公司下半年将会发行多少款游戏呢？ 谢谢！ A: 投资者您好，全年发行代理+自研产品数量预计在 50 款左右。谢谢您的关注！</p> <p>Q: 魂师对决是否会像荣耀大天使一样，初期投入大量成本，并影响到二季度利润？ A: 投资者您好，这两款不是同类型产品，对应的推广策略也会有差异。谢谢您的关注！</p> <p>Q: 李董您好，我对贵公司的官网建设提一个小建议：能否将公司企业文化这块的内容讲得更具体更生动些，我觉得目前讲得太过笼统，有点看不懂。我相信很多像我这样的价值投资者，还是蛮在意公司企业文化建设的。 A: 感谢您，很好的建议。</p> <p>Q: 请问广告营销费用一季度是预付全面吗？ A: 不同媒体结算安排存在差异，谢谢您的关注！</p> <p>Q: 祝愿公司乘风破浪发展壮大！ A: 感谢您的关注！</p> <p>Q: 请问贵公司对后续游戏盈利能力有多大信心？今年整年利润比较去年较高基数情况下，能否达到盈利持平或比去年要高？ A: 投资者您好，公司业绩情况，请以公司指定信息披露媒体刊登的公告为准，请关注公司后续的定期报告。</p> <p>Q: 尊敬的杨总，公司在营销渠道和对接入口会不会有更开阔的拓展计划？ A: 我们会积极关注市场变化，开拓新增渠道。</p> <p>Q: 请问杨总，《魂师对决》与《武魂觉醒》的定位差异化的地方在哪里？公司是否有信心将《魂师对决》打造成类似《三国志战略版》或《梦幻西游》般长周期的产品呢？ A: 品类具有差异化，努力打造长周期产品。</p> <p>Q: 李总你好，请问公司近期有考虑回购自家股票嘛，如果有，计划是怎样的？ A: 投资者您好，公司严格按照信息披露规则和交易所监管要求披露相关重大事项，如有相关事项且达到披露标准，公司将在指定披露媒体及时进行披露。</p> <p>Q: 请问李董，《魂师对决》与《武魂觉醒》的定位差异化的地方在哪里？公司是否有信心将《魂师对决》打造成类似《三国志战略版》或《梦幻西游》般长周期的产品呢？ A: 投资者您好，品类具有差异化，努力打造长周期产品。</p>
--	---

Q: 请问一季度营业收入国外部分占比多少?

A: 投资者您好, 2021 年第一季度公司海外市场收入同比增幅超 130%, 环比增幅超 50%。感谢您的关注!

Q: 李总您好! 荣耀大天使这款游戏投入的费用相比运营成本回收是否达到公司预期效果, 荣耀大天使这款游戏玩家反馈不是很理想。

A: 《荣耀大天使》表现优异符合预期。

Q: 请问杨总, 目前公司云游戏运营的情况来看, 其总体投入与日常维护成本情况如何? 相比于非云类的游戏, 其投入与产出的平衡是否已经比较成熟?

A: 公司目前正在努力构建更优秀的云游戏体系, 包括: 构建内部云, 为游戏上云游戏提供计算和网络支撑; 搭建云游戏代理服务, 积极研究高效游戏视频转码以及解码技术; 研发具备用户交互、视频解码以及云服务端通讯的通用框架体系以支撑云游戏的通用轻 APP。

Q: 李总, 请问 1 季度报, 为什么要早于 20 年年报, 而提前披露?

A: 公司严格按照深交所的要求进行信息披露, 谢谢!

Q: 请问杨总, 游戏内的虚拟货币是什么? 是游戏内的钻石吗? 自主运营模式下, 玩家买了钻石是不计入营业收入的, 用人民币买道具或用钻石买道具时才计入营业收入, 对吗?

A: 投资者您好, 游戏内的虚拟货币可以兑换成游戏道具、游戏币等。在自主运营模式下, 公司通过代理、第三方或开发商交由联运等形式获得一款网络游戏产品的代理权后, 利用自有或第三方渠道发布并运营游戏产品。在自主运营模式下, 公司全面负责游戏的运营、推广与维护, 提供游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理, 游戏玩家直接在前述渠道注册并进入游戏, 通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币, 使用虚拟货币进行游戏道具的购买, 公司在游戏玩家消耗虚拟货币购买游戏道具并取得游戏道具时, 将游戏玩家实际充值并已消费的金额确认为营业收入。

问题二: 在第三方联合运营模式下, 公司与第三方游戏运营公司或游戏应用平台负责各自渠道的管理, 如运营、推广、充值收款以及计费系统等。公司根据与第三方游戏运营公司或游戏应用平台的合作协议, 计算的分成金额, 在双方结算且核对无误后确认为营业收入。

Q: 请问贵公司今年发行的泛二次元产品除代理的《斗罗大陆-武魂觉醒》外, 《晴明传》与《アイドルエンジェルス:Aegis of Fate》的市场表现均不尽人意, 公司在二次元赛道如何提升自身竞争力? 对于市场表现较差的项目与团队, 公司会给予一个怎么样的反馈与调整?

A: 目前公司更多着力于产品多元化、精品化, 同时会布局到年轻化、Z 世代玩家。具体行动包括: 1) 在对外投资上, 公司去年投资 AG 电竞俱乐部, 希望以实际行动拥抱 Z 世代用户, 了解到更多年轻人的喜好与需求, 同时也希望能在产品力上有所提升。2) 在自研方面, 公司将进一步提高美术、

动画效果（如预计于今年 6 月上线的《斗罗大陆：魂师对决》）；3）在多元化方面，卡牌等品类重视美术效果，也能够涵盖到年龄段较低的用户。

Q：请问李董，按照贵公司目前的计划和进度，第二季度的销售费用是否有所增加？自四月份以来，贵公司持续上线云端问仙、我是大掌柜等新品，六月份也会预计上线魂师对决等新品，请问是否贵公司也会和一季度一样，买量费用大幅提升会造成利润大幅缩水？

A：投资者您好，公司有严格的投放回收标准，公司有信心在更长的纬度维持相对稳定的长线利润率。感谢您的关注！

Q：感谢李总回复，希望您不要让股东们失望，带领团队飞的更高更远，坚持马拉松长跑精神。看过您的采访视频，感觉是个为人谦和，精明务实的好企业家。加油！

A：感谢您的肯定，三七互娱的管理层都秉持马拉松精神，并将马拉松精神注入上市公司的发展内核，坚持以精品策略做内容，以长期视野做运营。

Q：李总，面对国内高昂的安卓渠道成本，公司有议价能力吗？有什么应对策略？

A：投资者您好，公司与国内主流渠道建立了良好合作伙伴关系，在双方共赢的基础上争取有利合作条件。公司将通过引进优质产品、提升推广效率，不断提升公司竞争力。感谢您的关注。

Q：请问李总，除了魂师对决外，公司还有哪些近阶段投入比较大的手游产品，举一两例。

A：投资者您好，公司新上线的《荣耀大天使》《绝世仙王》《斗罗大陆：武魂觉醒》，以及全球发行的《Puzzles & Survival》等多款游戏表现优秀，公司持续增大流量投放。感谢您的关注。

Q：请问李董，目前公司云游戏运营的情况来看，其总体投入与日常维护成本情况如何？相比于非云类的游戏，其投入与产出的平衡是否已经比较成熟？

A：公司目前正在努力构建更优秀的云游戏体系，包括：构建内部云，为游戏上云游戏提供计算和网络支撑；搭建云游戏代理服务，积极研究高效游戏视频转码以及解码技术；研发具备用户交互、视频解码以及云服务端通讯的通用框架体系以支撑云游戏的通用轻 APP。

Q：李董，公司有没有计划出一款类似王者荣耀类的游谢谢

A：公司未来 3-5 年核心产品战略依然是坚持：双核（MMORPG+SLG）+多元（卡牌策略、模拟经营、女性向、泛二次元等）这个战略，目前正在逐步落实。感谢您的关注！

Q：请问为什么 2020 年分红减少了？

A：投资者您好，公司 2019 年累计的每股分红 0.4 元，2020 年累计的每股分红 0.5 元，2020 年累计的每股分红同比增长 25%，感谢您的关注！

	<p>Q: 国内竞合公司有部分手游能够持续运营 5 年以上, 并保证稳定的高位流水, 这使得该类公司的盈利状况更加容易被投资者预测。而贵公司发行的游戏经历过流水峰值后会缓慢滑落。李总之前的论述中认为这归咎于历史发行游戏品类单一, RPG 游戏的运营生存周期所致。请问贵公司有将超长周期 (5~10 年) 稳定流水作为部分游戏研发和运营的核心目标吗?</p> <p>A: 投资者您好, 公司一直坚持多元化、全球化的战略, 未来 3-5 年核心产品战略为: 双核 (MMORPG+SLG)+多元 (卡牌策略、模拟经营、女性向、泛二次元等), arpg 短期爆发性强但生命周期相对较短, SLG、模拟经营等产品品类周期会更长, 目前正在积极布局长周期的产品占比。感谢您的关注!</p> <p>Q: 老吴家最近还减持吗?</p> <p>A: 如有减持且达到信披要求, 公司将及时履行信息披露义务。</p> <p>Q: 请问贵司是否有与华为合作?</p> <p>A: 2020 年 1 月 9 日, 三七互娱与华为公司签订合作协议。双方将围绕 5G 网络、ARM 安卓云游戏等领域开展深度合作, 共同探索云游戏的发展方向。</p> <p>Q: 请问李董, 公司在近年加大了文娱产业的布局, 在影视在线教育等各个方面都有投资, 是否可以这样理解: 公司正在由一个纯游戏厂商 慢慢的向文娱产业投资类型的公司方向转变?</p> <p>A: 投资者您好, 公司将专注游戏核心主业, 同时会投资产业上下游, 为主业起到协调作用。感谢您的关注!</p> <p>Q: 李董好, 我想确认下武魂觉醒的最终公测时间。是 6 月 1 日还是往后顺延了呢?</p> <p>A: 投资者您好, 代理的《斗罗大陆: 武魂觉醒》目前已经上线, 自研《斗罗大陆: 魂师对决》目前在测试阶段, 感谢您的关注。</p> <p>Q: 公司有考虑进军其他行业吗?</p> <p>A: 投资者您好, 目前依然是专注游戏主业, 部分会选择投资形式参与。感谢您的关注!</p> <p>Q: 贵公司有回购股票的计划吗?</p> <p>A: 投资者您好, 公司严格按照信息披露规则和交易所监管要求披露相关重大事项, 如有相关事项且达到披露标准, 公司将在指定披露媒体及时进行披露。</p>
附件清单 (如有)	无。
日期	2021 年 5 月 18 日