

证券代码：002555

证券简称：三七互娱

编号：2021-001



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

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 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 checked="" type="checkbox"/> 其他（电话会议）
参与单位名称及人员姓名	易方达基金、博时基金、南方基金、招商基金、广发基金、中银基金、交银施罗德基金、中金资管、安信证券、国信证券、招商证券、德邦证券、平安证券、上汽投资、高毅资产管理公司、凯丰投资、兴银资本、星河资本、华泰保险、人保资产、平安资管、UBS、GIC 等 80 家机构
时间	2021 年 1 月 28 日上午 10 点
地点	无。
上市公司接待人员姓名	董事长兼总经理李卫伟、董事兼副总经理杨军、董秘兼财务总监叶威、投资者关系总监梁蓉
投资者关系活动主要内容介绍	<p>2021 年 1 月 28 日，芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司（以下简称“公司”、“本公司”或“三七互娱”）董事长兼总经理李卫伟、董事兼副总经理杨军、董秘兼财务总监叶威、投资者关系总监梁蓉与来自多家的机构投资者就公司经营情况进行沟通。</p> <p>以下为本次投资者关系活动纪要：</p> <p>一、公司经营情况概要及展望：</p> <p>公司以马拉松的精神经营企业，巩固和夯实主业，经营情况稳定。2020 年公司企业文化升级，明确公司的远景目标——成为一家卓越的可持续发展的文娱企业。</p> <p>希望用 3-5 年时间，进一步提高公司的市场占有率。另外，可持续发展是三七互娱创办十几年来一直所追求的，上市以来公司每年营收和净利润在持续稳定地增长。2015 年至 2019 年公司归母净利润复合增长率超过 40%。2020 年前三季度营业收入增长 18.09%，归母净利润保持超过 40% 的增长。游戏是大文娱最重要、变现最好的一环，但未来公司将突破游戏，在大文娱内容产业布局。希望随着科技的发展，在 VR、AR 等各种硬件终端平台上，公司能提供除游戏以外更多的文娱内容。</p> <p>二、问答环节：</p> <p>Q：现在大厂和中小开发者都开始进军买量市场，当前行业竞争格局及公司的壁垒优势？</p>

A: 三七互娱的流量经营思路从未放弃,“双核+多元”的各产品赛道均可与流量相结合。未来五年,公司产品研发与流量经营将高度结合,在研发上要更多研发精品游戏,在流量上要突破更多的流量来源。

公司的竞争优势还包括投放能力、投放效率。在投放效率上,公司的“量子+天机”系统具备先发优势,是AI自动学习的投放系统。系统通过数据积累可自我迭代,目前已经达到了最优秀的人工投手水平。同时,投放素材质量也在提升,未来的买量思路是品效合一,把握市场变化进行高品质的宣传,利用好的投放能力吸引目标用户达成好的效果。

Q: 未来流量价格是否会上涨,公司的应对策略及与第三方平台的长期合作关系如何保持?

A: 在移动端流量上,最近两年同品类的广告成本没有明显上涨,排除干扰项后整体基本没有变化。原因在于,用户消费的时长在增长,流量的池子在增长。移动互联网用户还在增长,仍具备一定流量红利。同时,2020年和2021年素材品质在提高,如《荣耀大天使》素材精美,用户点击欲望上升,最终下载转化率有所提高。

目前流量成本的压力不是主要的经营矛盾,更多的挑战是精品游戏的研发。提高游戏品质、素材创意及竞争力。另外还要通过量子人工智能优势及优秀投手,来提高投放效率。

三七互娱的广告投放稳定持续,任何一家商业公司都愿意与三七互娱保持长期稳定的合作关系。投放持续性也是部分CP愿意与三七互娱合作的原因。

Q、公司今年产品储备情况如何?

A: 总体来看,今年产品储备丰富,代理+自研产品大概有50余款将陆续推出。

MMORPG品类,今年国内将发行6款主要产品,海外2款。SLG品类,国内将发行3款主要产品,海外4款。模拟经营游戏今年共有4款将发行,《叫我大掌柜》在中国台湾、日韩市场已上线。SRPG策略角色扮演游戏《荣耀大天使》2021年初已发行,得到了不错的市场反馈和认可,不仅是流水情况,还包括游戏品质、立体营销方式,均取得较大进展。卡牌类,包括《斗罗3D》策略卡牌产品、代理的《斗罗大陆》等共4款主要产品将在今年发行。

Q: 公司海外业务拓展情况及中长期规划?

A: 公司海外业务战略是要做到全球突破。长期规划,希望37GAMES品牌在多品类上突破(不仅是移动端,还有steam等平台)。

目前,公司在不同市场已有突破。模拟经营品类产品《叫我大掌柜》在中国台湾地区表现较好,很快将在日本发行。北美地区市场,被投公司易娱《末日喧嚣》运营情况同样较好。

Q: 当前研发规划及架构是怎样的?公司如何提升对研发人才的吸引力?

A: 目前公司员工数量不到5000人,除教育业务线外,游戏板块人员4000

	<p>人左右，其中研发人员占比约 50%。公司近几年人员增长主要在研发人员上，预计到 2023 年，公司研发人员将达到 4000 人左右。</p> <p>根据 2020 年公司人才盘点，达到制作人级别的员工有 40 人左右，制作人团队稳定，超过一半制作人涉及新项目和新赛道。在女性向和泛二次元的项目上，还在进一步挖掘和吸引人才中。</p> <p>三七互娱的使命是“给世界带来快乐”，首先给员工带来快乐，同时研发更多的优质游戏为玩家带来快乐。</p>
附件清单（如有）	无。
日期	2021 年 1 月 28 日