**杭州电魂网络科技股份有限公司**

**2021年度业绩暨现金分红说明会会议纪要**

**时间：**2022年4月18日10:00-11:00

**召开方式：**网络互动

**参会人员：**董事长、总经理：胡建平先生

财务总监：朱小素女士

独立董事：卢小雁先生

董事会秘书：张济亮先生

在业绩说明会上，关于投资者重点关注的问题及公司管理层的解答要点如下：

**1、公司今年的整体毛利率目标是怎样的？大概会保持在什么水平？公司今年为《梦三国2》重点做了赛事广告推广，您预计对销售费用率的影响有多大？**

（1）2021年度公司网络游戏产品毛利率为83.40%，今年整体毛利率目标水平与去年大致持平。（2）今年《梦三国2》的赛事广告推广费用对销售费用率的影响预计在5%左右。

**2、《梦三国2》的电竞赛事生态后续升级会是什么样的规划？公司未来在电竞方面有什么样的预期？《梦三国2》数字藏品推出时间点是否有具体的安排？**

（1）建立规范的职业联赛体系，扩大赛事范围，建立稳定的亚洲职业联赛，开放赛事品牌，提升《梦三国2》品牌全球影响力。（2）《梦三国2》数字藏品已于4月7日推出，目前可在《梦三国2》官方网站及口袋梦三国app上购买。

**3、版号重启，但数量较少，您怎么看待本次版号重启，您觉得版号后续会常态化发放吗？能否分享一下电魂智能创意孵化器的被投公司的产品情况，以及公司的定制的产品信息？**

（1）版号重启虽然本次数量较少，但对于游戏行业具有积极意义，我们认为后续版号会常态化发放。（2）电魂孵化器所涉公司产品大部分为游戏行业及其上下游产业，如汉服设计，手游研发等。

**4、VR游戏的盈利模式与以往的端游、手游游戏在开发成本与盈利模式方面会有什么差异吗？**

（1）VR游戏开发技术要求更高，需要用3D技术，端游和手游可以用2D技术，开发成本差异不大。（2）在盈利模式方面，一种是VR游戏平台买断，后续分成；还有就是一次性买断，运营商线下去发行。

**5、版号重新发放对公司来说接下来的运营有什么影响吗？**

版号重新发放对行业而言属于利好，公司将一如既往的研发高质量游戏产品，并按照研发及运营计划申请版号。

**6、能否分享一下，公司做了哪些方面的工作，去维护中小投资者的利益呢？**

公司历来重视投资者尤其是中小投资者的利益，公司按照上市公司规范和法律法规，切实维护中小股东利益，投资者可通过投资者热线及上交所e互动等方式直接与公司交流，公司欢迎中小投资者参与股东大会，实地调研等。