

证券代码：002174

证券简称：游族网络



游族网络股份有限公司
公开发行可转换公司债券募集资金使用
可行性分析报告

二〇一八年八月

一、本次募集资金投资计划

为进一步提升游族网络股份有限公司（以下简称“游族网络”或“公司”）的综合实力，加快实现发展战略，推动各项业务快速发展，公司拟公开发行可转换公司债券。本次公开发行可转换公司债券（以下简称“本次发行”）募集资金总额不超过人民币 124,000.00 万元(含)，扣除发行费用后，拟投资于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	可用募集资金投入总额
1	网络游戏开发及运营建设项目	144,776.41	74,332.00
2	网络游戏运营平台升级建设项目	66,179.38	15,168.00
3	补充流动资金	34,500.00	34,500.00
	总计	245,455.79	124,000.00

在本次发行募集资金到位之前，公司将根据募集资金投资项目实施进度的实际情况以自筹资金先行投入，并在募集资金到位后按照相关法规规定的程序予以置换。若本次实际募集资金净额少于上述拟投入募集资金总额，公司将根据实际募集资金净额以及募集资金投资项目的轻重缓急，按照相关法规规定的程序对上述项目的募集资金投入金额进行适当调整，募集资金不足部分由公司以自筹资金解决。

二、本次募集资金投资项目的具体情况

（一）网络游戏开发及运营建设项目

1、项目基本情况

公司立足于精品化研发与运营思路，基于经典游戏的成功研发经验，在新游戏上研发与代理并行，精品游戏的持续发行和运营为公司贡献了稳定的流水，推动公司经营业绩的不断增长。为了把握网络游戏市场发展趋势和游戏玩家需求，进一步扩展网络游戏业务，本项目拟进行 4 款网络游戏新产品的研发和 11 款网络游戏的代理发行运营。

（1）游戏新产品研发：公司拟购买文学、电视剧、漫画、端游等领域知名 IP 的游戏改编权并以此为基础研发网络游戏新产品，后续通过自主或与其他运营商合作的方式进行全球运营推广。拟自主研发的游戏包括 3 款卡牌游戏和 1 款 MMO 游戏。

(2) 游戏代理：公司拟代理运营的游戏包括 1 款二次元游戏、2 款 ARPG 游戏、1 款 H5 游戏、3 款休闲游戏、2 款 SLG 游戏和 2 款卡牌游戏。

表 1 本项目游戏说明

序号	游戏名称	版权评级	游戏类型
1	自研产品 1	S 级	卡牌
2	自研产品 2	S 级	MMO
3	自研产品 3	S 级	卡牌
4	自研产品 4	S 级	卡牌
5	代理产品 1	A 级	二次元
6	代理产品 2	S 级	ARPG
7	代理产品 3	S 级	H5
8	代理产品 4	A 级	休闲
9	代理产品 5	A 级	休闲
10	代理产品 6	B+级	SLG
11	代理产品 7	B+级	卡牌
12	代理产品 8	B+级	卡牌
13	代理产品 9	A 级	ARPG
14	代理产品 10	A 级	休闲
15	代理产品 11	A 级	SLG

2、项目实施的背景和必要性

(1) 本项目的建设契合公司制定的“精品化”“全球化”“大 IP”发展战略

近年来，游族网络坚持以“精品化、全球化、大 IP”三大核心战略为定位，秉承向用户传达“分享简单的快乐”的企业文化，持续为全球游戏用户提供优质游戏产品及相应服务，提升玩家的游戏体验，在巩固核心业务优势的基础上，积极拓展精品游戏品类、深化全球市场区域运营、持续打造顶级 IP，取得了优良的经营业绩和显著的社会影响力。

①根据友盟发布的《2017 全球移动游戏产业白皮书》研究结论显示，在游戏同质化和用户年轻化的大趋势下，用户的需求愈发分化和细腻。随着当前移动游戏的用户规模增速偏缓、市场竞争日趋激烈，在细分市场领域进行精品化游戏的研发与运营将能够有效吸引玩家投入更多游戏时间，因此精细化和精品化将成为后红利时代的突围关键。基于此行业发展背景，游族网络立足于精品化研发与运营思路，基于经典游戏的成功研发经验，本项目将全面布局二次元游戏、

休闲游戏及重度 MMO 游戏，强化贯彻公司“精品化”游戏研发与运营的战略思路。

②当前，伴随着全球化浪潮和我国“一带一路”国家战略的实施，中国游戏企业作为文化产业的重要组成部分正积极布局海外市场。游戏出海不仅带来经济的增长，更是文化的传承和传播，游戏作为文化出海的新载体有望引领全球文化交流和沟通的新风潮，也将有效推动我国文化向世界传播，提升全球文化影响力。

全球化战略是游族网络创立之初便确立的核心战略，该战略的实施可以进一步提升公司的市场反应速度，为公司经营业绩增长做出积极贡献。本项目拟研发的多款游戏将考虑全球各地区游戏玩家的差异化偏好，拟代理运营的多款游戏都将在全球发行。该项目的实施是落实公司全球化战略的必然举措，并将为公司经营业绩带来持续增长。

③随着大量热播综艺和影视剧的同名网络游戏推出，以及知名动漫和文学作品的网络游戏改编，基于 IP 形成的网络游戏产业链已见雏形。据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2017 年中国游戏产业报告》显示，2017 年中国知识产权（IP）移动游戏市场实际销售收入达到 745.6 亿元，同比增长 36.2%，占中国移动游戏市场实际销售收入的 64.2%。

泛娱乐内容是泛娱乐产业的核心，而 IP 则是泛娱乐内容的核心，游族网络坚持以内容驱动泛娱乐产业发展，确立了原创 IP 打造和优质 IP 引进并举的大 IP 战略。游族网络“大 IP”战略是公司实现轻娱乐全面发展的重要一环。公司以 IP 为核心，聚合产品和资源，打造系列游戏、动漫、小说、电影等文化产品体系，有助于塑造具有影响力的文化品牌。

在原创 IP 方面，游族网络已经打造出《少年三国志》、《女神联盟》等兼具口碑与影响力的 IP 作品，并推动《少年三国志》在音乐、文学、影视等方向的 IP 化打造；在引进 IP 方面，游族网络已经吸纳储备经典 IP《盗墓笔记》、《射雕英雄传》，2017 年更获得全球顶级 IP《权力的游戏》的正版授权。本项目中，

公司拟取得文学、电视剧、漫画、端游等领域的知名 IP 改编权，通过对多类型 IP 的差异化开发，进一步丰富公司游戏类型，提高对玩家的吸引力。

综上所述，本项目将以大 IP 为核心聚合资源、以全球化布局为战略指导，以精品化为产品研运基础，持续打造公司的核心竞争力。大 IP 产品的引进、渠道合作的深化、技术的应用、素材等精细化运营手段的积累将不断提升公司的运营效率，提高公司的运营利润。

(2) 本项目的建设可以进一步丰富公司旗下的产品种类，实现业务的持续增长

作为国内领先的集移动游戏、网页游戏的研发、发行、代理和运营于一体的轻娱乐供应商，游族网络是国内最早实现游戏研运一体化的公司之一。公司坚持多品类游戏扩充策略，在轻、中、重度游戏领域均有布局：游戏类型方面，在加强已有的回合制 RPG、SLG、ARPG 布局的基础上，进一步拓展至 MMOARPG、休闲等游戏品类；游戏题材方面，从最初的武侠、魔幻、西游、三国等传统热点题材进一步向二次元等新兴题材扩充。

为了紧跟网络游戏市场精细化运作的趋势并满足各类型游戏玩家的需求，公司拟通过本项目进一步拓展网络游戏产品种类，增加 MMO、SLG、卡牌、二次元等类型的游戏产品数量，提升公司在细分品类市场的份额。本项目中，公司拟自主研发 4 款网络游戏新产品，代理 11 款游戏产品海内外发行运营，其中，拟研发的游戏包括 1 款 MMO 游戏和 3 款卡牌游戏；拟代理运营的游戏包括 1 款二次元游戏、2 款 ARPG 游戏、1 款 H5 游戏、3 款休闲游戏、2 款 SLG 游戏和 2 款卡牌游戏。

本项目的实施，一方面承袭了网络游戏的主流题材和类型，满足核心玩家的需求，同时，通过进一步丰富产品题材与产品类型，满足用户对游戏产品的细分需求，从而有效拓展公司在细分市场的份额；另一方面，本项目顺应技术发展趋势，通过新技术应用为游戏玩家带来更加丰富和多元化的游戏体验，进一步扩大游戏玩家的覆盖数量，为公司创造新的利润增长点。

(3) 本项目的实施有助于提升公司的国际市场竞争能力，进一步夯实其行业领先地位

网络游戏产品具有更新迭代较快的特点，持续的产品研发和技术升级是网络游戏开发商保持核心竞争力的重要因素。一方面，网络游戏开发及运营项目的建设有利于公司保持产品的前瞻性，主动把握用户的需求，持续提升游戏产品对用户的吸引力，以保证公司始终走在市场发展的前沿；另一方面，项目实施过程中所积累的技术优势和人才优势，有利于公司研发能力的提升，保持研发技术的领先性，提升公司可持续发展能力。

随着国内网络游戏市场竞争日益激烈，公司在不断增强国内市场领先的研发优势基础上，将进一步面向国际市场，大力推进全球发行。本项目多款游戏产品均定位于全球发行，在内容设计上将加入欧洲、美国、东南亚、韩国等多个地区市场的区域偏好元素，持续增强公司游戏产品的海外本地化发行优势。本项目的实施有助于提升公司的国际市场竞争能力，进一步夯实其行业领先地位。

3、项目实施的可行性

(1) 本项目建设符合国家产业政策的导向和要求

网络游戏行业属于文化创意产业，行业的快速发展对积极推动我国文化产业发展、促进我国精神文明建设和经济发展做出了重要贡献。近年来，政府针对网络游戏行业出台了一系列鼓励和扶持政策，有效促进网络游戏行业的快速发展与持续繁荣。

表 2 行业相关政策

序号	发布时间	发布机构/部门	法律法规、政策名称	主要内容
1	2005 年 3 月	财政部、海关总署、国家税务总局	《财政部、海关总署、国家税务总局关于文化体制改革试点中支持文化产业发展若干税收政策问题的通知》	规定对政府鼓励的包括动漫制作、网络游戏软件制作在内的文化企业在所得税、进出口、增值税等提供一系列优惠政策。
2	2005 年 7 月	文化部、信息产业部	《文化部信息产业部关于网络游戏发展和管理的若干意见》	首次明确网络游戏享受软件产业优惠政策、重点支持原创网络游戏的创作和研发。明确提出支持网络游戏产业健康发展，支持民族原创网络游戏产业的发展，使内容健康向上、形式丰富多彩的

				网络游戏产品居于国内市场的主流，民族原创网络游戏产品尽快占据国内市场主导地位，打造一批具有中国风格和国际影响的民族原创网络游戏品牌。
3	2009年3月	工信部	《电信业务经营许可管理办法》（工业和信息化部令第5号）	规定了申请电信业务经营许可证的条件、所需文件及程序，并明确指出使用许可证的要求及电信业务经营者必须遵守的行为规范。根据电信许可办法，增值电信业务申请人应当符合下列条件： （1）经营者为依法设立的公司；（2）有与开展经营活动相适应的资金和专业人员；（3）有为用户提供长期服务的信誉或者能力；（4）在省、自治区、直辖市范围内经营的，注册资本最低限额为100万元人民币；在全国或者跨省、自治区、直辖市范围经营的，注册资本最低限额为1,000万元人民币；（5）有必要的场地、设施及技术方方案；（6）公司及其主要出资者和主要经营管理人员三年内无违反电信监督管理制度的违法记录；（7）国家规定的其他条件。电信业务经营许可实行年检制度，电信业务经营者应当在报告年的次年第一季度向原发证机关报送年检材料。
4	2009年6月	文化部、商务部	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（文市发[2009]20号）	对虚拟货币进行了明确的定义，并且明确指出同一家企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易，虚拟货币不得用以支付、购买实物产品，或兑换其他企业的任何产品和服务，防止网络游戏虚拟货币对现实金融秩序可能产生的冲击。
5	2009年9月	国务院办公厅	《文化产业振兴规划》	指出动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。
6	2009年9月	文化部	《关于加快文化产业发展的指导意见》	要求：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
7	2009年9月	国家新闻出版总署	《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13号）	规定：将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批；在中国境内提供进口网络游戏（指经境外著作权人授权的互联网游戏作品）运营服务须按照法规履行前置审批；禁止外商以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务、变相控

				制和参与网络游戏运营业务。
8	2010年2月	商务部、中共中央宣传部、财政部、文化部、中国人民银行、海关总署、国家税务总局、国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署、国家外汇管理局	《商务部、中共中央宣传部、财政部、文化部、中国人民银行、海关总署、国家税务总局、国家广播电影电视总局、新闻出版总署、国家外汇管理局关于进一步推进国家文化出口重点企业 and 项目目录相关工作的指导意见》	提出支持并鼓励文化企业参加国家重点支持的文化展会，通过中国（深圳）国际文化产业博览交易会、中国国际广播影视博览会、中国国际动漫节、中国国际动漫游戏博览会、北京国际图书博览会等推动文化出口。支持文化企业参加境外演艺交易会、艺术博览会、图书展、影视展、音像展艺术节、双年展、动漫游戏节等国际大型展会和文化活动，进一步扩大文化企业国际影响力。
9	2010年3月	中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部、广电总局、新闻出版总署、银监会、证监会、保监会	《中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部、广电总局、新闻出版总署、银监会、证监会、保监会关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	要求：对于动漫、游戏，出版内容的采集、加工、制作、存储等相关设备的企业，可发放融资租赁贷款。积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务。各金融机构应积极培育文化产业消费信贷市场，通过消费信贷产品创新，不断满足文化产业多层次的消费信贷需求。可通过开发分期付款等消费信贷品种，扩大对动漫游戏、数字产品、创意设计等消费信贷投放。
10	2010年6月	文化部	《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号，2010年8月1日起施行）	首次系统地对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为 and 法律责任作出明确规定，首次确认了从事网络游戏活动的基本原则，明确了使用范围及“网络游戏”、“网络游戏上网运营”、“网络游戏虚拟货币”等概念，同时对网络游戏内容管理、未成年人保护、经营行为、虚拟货币等有关网络游戏市场的热点话题作出了明确的制度安排。
11	2011年7月	新闻出版总署、公安部工业和信息化部、中华全国妇女联合会等	《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联〔2011〕10号）	要求网络游戏运营企业：（1）认真做好本企业应承担的网络游戏用户注册信息识别等工作；（2）按流程及时报送需验证的用户身份信息；（3）严格将经实名认证证明是提供了虚假身份信息的用户纳入网络游戏防沉迷系统，全力做好网络游戏防沉迷实名验证的各项相关工作。
12	2011年11月	中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议	《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》	提出到2020年，文化产业将成为国民经济支柱性产业，整体实力和国际竞争力亦显著增强。要在重点领域实施一批重大项目，推进文化产业结构调整，发展壮大出版发行、影视制作、印刷、广告、演艺、娱乐和会展等传统文化产业，加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体和动漫游戏等新兴文化产业。
13	2011年12月	国务院办公厅	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	提出：促进数字内容和信息网络技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生

				产经营领域的应用。
14	2012年4月	财政部	《文化产业发展专项资金管理暂行办法》(2012年4月修订)	进一步规范文化产业发展专项资金使用办法,规定专项资金用于推进文化体制改革、培育骨干文化企业、构建现代文化产业体系、促进金融资本和文化资源对接、推进文化科技创新和文化传播体系建设、推动文化企业“走出去”等。
15	2012年5月	文化部	《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》	提出:要积极协调有关部门,逐步完善文化产业各门类政策,改造提升演艺、娱乐、文化旅游、工艺美术等传统文化产业,加快发展动漫、游戏、网络文化、数字文化服务等新兴文化产业,构建结构合理、门类齐全、科技含量高、竞争力强的现代文化产业体系,形成各行业百花齐放、共同繁荣的良好局面,推动文化产业跨越式发展。
16	2012年9月	文化部	《文化部“十二五”文化科技发展规划》	提出:要加快发展文化装备制造业,以先进技术支撑文化装备、软件、系统研制和自主发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平;发展面向公共文化服务与传播渠道建设的文化资源处理装备、展演展映展播展览装备和流动服务装备与系统平台。
17	2013年2月	国家发改委	《产业结构调整指导目录(2011年本)》(2013年修订)(中华人民共和国发展和改革委员会2013年第21号令,2013年5月1日起施行)	将“增值电信业务平台建设”、“数字音乐、手机媒体、动漫游戏等数字内容产品的开发系统”列入国家鼓励类产业。
18	2014年2月	国务院	《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	要求:大力推动传统文化单位发展互联网新媒体,推动传统媒体和新兴媒体融合发展,提升先进文化互联网传播吸引力。深入挖掘优秀文化资源,推动动漫游戏等产业优化升级,打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。
19	2014年3月	文化部、中国人民银行、财政部	《关于深入推进文化金融合作的意见》	提出:要鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统,鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势,提升文化消费便利水平,完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。探索开展艺术品、工艺品资产托管,鼓励发展文化消费信贷。鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合,促进文化领域的信息消费。

20	2014年7月	广电总局	《关于深入开展网络游戏防沉迷实名认证工作的通知》(新广出发[2014]72号)	巩固了网络游戏防沉迷系统实施工作,加强对未成年人身心健康的保护。该通知要求将网络游戏防沉迷系统实施工作适用于移动网络游戏之外的所有网络游戏。
21	2014年11月	财政部、海关总署、国家税务总局	《关于继续实施支持文化企业发展若干税收政策的通知》	为支持文化企业发展,对符合条件的文化企业提供税收优惠政策。
22	2016年2月	广电总局、工信部	《网络出版服务管理规定》(2016年3月10日起施行)	规定从事网络出版服务,必须依法经过出版行政主管部门批准,取得《网络出版服务许可证》。网络游戏上网出版前,必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请,经审核同意后,报广电总局审批。
23	2016年5月	广电总局	《关于移动游戏出版服务管理的通知》(新广出发[2016]44号,2016年7月1日起施行)	要求实施移动网络游戏分类审批管理,特别是对数量众多的休闲益智类国产移动网络游戏,采取游戏出版服务单位负责内容把关,出版行政管理部门对把关结果进行审查,有别其他类型游戏的前置内容审查,最大限度压缩时限,提高审批效率。
24	2016年9月	文化部	《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》	提出:鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等技术;支持打造区域性、全国性乃至国际性游戏游艺竞技赛事,带动行业发展;全面放开游戏游艺设备的生产和销售,全面取消游艺娱乐场所总量和布局要求。
25	2016年12月	文化部	《文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》(文市发〔2016〕32号,2017年5月1日起施行)	明确了网络游戏运营范围,提出规范网络游戏虚拟道具发行服务、加强网络游戏用户权益保护、加强网络游戏运营事中事后监管。
26	2017年4月	文化部	《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》	提出推进游戏产业结构升级,推动网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展,促进移动游戏、电子竞技、游戏直播、虚拟现实游戏等新业态发展。
27	2018年2月	国家知识产权局	《知识产权重点支持产业目录(2018年本)》	《目录》确定了10个重点产业,细化为62项细分领域,其中将游戏以及游戏引擎开发等列为国家重点发展和亟需知识产权支持的重点产业。

本项目通过网络游戏新产品的研发和代理,将进一步提升公司游戏业务的规模,提高公司的市场竞争力和盈利能力。国家政策的大力支持为本项目的顺利实施提供了良好的政策可行性。

(2) 网络游戏市场规模的稳步上升为本项目的实施提供了良好的市场空间

根据 Newzoo 发布的《全球游戏市场报告》显示¹，2018 年全球游戏市场将达到 1,379 亿美元，同比增长 13.3%。Newzoo 预计未来游戏产业每年的收入将保持两位数的增长速度，2012 年至 2021 年复合增长率达到 11.0%，至 2021 年总规模将达到 1,801 亿美元。



资料来源：Newzoo

中国游戏市场也表现出良好的发展态势。根据中国音数协游戏工委(GPC)、伽马数据(CNG)、国际数据公司(IDC)联合发布的《2017年中国游戏产业报告》显示，2017年中国游戏市场实际销售收入达到2,036.1亿元，同比增长23.0%。目前，中国游戏市场的规模已超全球的1/4，随着人民生活水平快速提升，人们对文化生活以及娱乐的需求将会越来越多，从而推动中国网络游戏市场规模稳步上升。

¹ <http://www.techweb.com.cn/news/2018-05-11/2664037.shtml>



资料来源：GPC、CNG、IDC²

除了中国游戏市场规模的不断扩大外，国内自主研发游戏出海成果显著。2017年，由中国自主研发的网络游戏在海外市场销售收入总额为82.8亿美元，同比增长14.5%；2016年国内自研游戏海外实际销售收入为72.3亿美元，同比增长36.2%。

本项目拟进行4款网络游戏新产品的研发和11款网络游戏的代理发行运营，其中13款游戏将涉及海外发行。本项目通过网络游戏新产品的研发和代理，极大的丰富了公司的游戏类型，持续不断的为公司补充游戏IP，对公司的可持续发展具有重要作用。综上所述，网络游戏市场广阔的发展空间为本项目的顺利实施提供了良好的市场可行性。

(3) 强大的研发团队、良好的IP挖掘及储备能力为本项目的实施提供了必要保障

游族网络自主游戏产品的研发由各品类工作室群、战略与制作平台、艺术设计资源平台和公共开发资源平台共同组成的游戏研发事业群承担。各工作室群聚焦不同品类游戏产品的自主研发，促进公司沉淀细分品类，精品化研发打造优质产品。其中，无限工作室群主要负责卡牌RPG品类自主研发游戏产品的开发和该品类的全球产品布局；战神工作室群主要负责SLG品类；大侠工作室群

² <http://www.igeek.com.cn/article-890939-0.html>

主要负责 MMOARPG 品类；休闲工作室群主要负责休闲品类；二次元工作室群主要负责二次元品类；以及负责 PC 品类的 PC 工作室群。

除各品类工作室群外，公司通过建立战略与制作平台、艺术设计资源平台和公共开发资源平台为自主游戏产品的研发提供有力支撑。其中，战略与制作平台负责制定游戏产品战略以及研发项目制作和整体研发体系管理、流程工具等标准化体系的搭建；艺术设计资源平台负责根据游戏研发战略，提升游戏内容资源品质并为游戏提供 IP、美术资源、音频素材等内容资源管理方面的支持；公共开发资源平台负责根据游戏研发战略及产品策略，推动核心技术升级，为游戏研发效率及品质的提升提供公共技术支撑及方法论。游族网络完善的 game 研发事业群和强大的研发团队为本项目的实施提供了必要保障。

IP 在泛娱乐内容产业链中占据了重要的一环。公司经过多年的努力，已具备一定的 IP 原创能力，为接下来的原创游戏产品提供了宝贵的经验，为产品的 IP 属性带来了成倍增值，有利于推动公司大 IP 产业化的长远发展。除了深入挖掘原创 IP 的品牌效应，公司也在加速获取全球化 IP，积极推动知名 IP 的游戏改编。

在原创 IP 方面，游族网络已经打造出《少年三国志》、《女神联盟》等兼具口碑与影响力的 IP 作品，并推动《少年三国志》在音乐、文学、影视等方向的 IP 化打造；在引进 IP 方面，游族网络已经吸纳储备经典 IP《盗墓笔记》、《射雕英雄传》，报告期内更获得全球顶级 IP《权力的游戏》的正版授权。随着其产业链布局的完善，游族网络以大 IP 为核心聚合资源、以全球化布局为战略指导，以精品化为产品研运基础，持续打造核心竞争力。

（4）公司多年积累的研发经验保障项目的顺利实施

公司自成立以来高度重视产品研发及技术创新，始终坚持研发“精品游戏”的理念，具有以研发和客户需求为导向、将技术转化为游戏产品的丰富经验。

公司制定了《产品生命周期过程管理细则》，在产品研发方面，建立了一整套研发项目管理流程控制体系，并成立了策划、技术、美术等专家委员会，保证产品立项和产品开发全过程每个阶段的控制环节始终有评审、有责任人，确

保了项目的开发进度和质量。公司拥有完善的游戏研发流程，主要包括新游戏产品准备阶段、新游戏产品开发阶段、新游戏产品对外测试阶段、新游戏产品上线运营阶段。在产品发行和推广方面，公司加强了对产品发行和推广业务的流程化引导，保障了产品发行及推广的节奏和质量。

此外，公司高度重视日常在研发方面的资金投入及研发人员的选拔和培养，确保对研发工作的资金支持和人力支持。2015-2017 年公司研发投入情况如下表所示：

项目	2017年	2016年	2015年
研发人员数量（人）	1,467	830	700
研发人员数量占比	65.61%	43.03%	53.39%
研发投入金额（万元）	32,089.78	17,285.71	13,305.81
研发投入占营业收入比例	9.92%	6.83%	8.67%

目前，公司自研游戏产品《少年三国志》、《狂暴之翼》等系列长线运营表现出色，为公司贡献了稳定的流水。2017 年公司还推出了 ARPG 网页游戏《射雕英雄传》、SLG 网页游戏《三十六计》、ARPG 移动游戏《大军师司马懿之军师联盟》等侠文化题材的产品，游戏一经推出即受到众多怀有武侠情怀玩家的青睐。上述游戏产品的成功研发为公司后续进行游戏开发积累了丰富的经验，将为本项目的顺利实施提供有力的技术保障和支持。

（5）公司较强的全球化发行能力为本项目的实施提供了良好的可行性

全球战略布局、海外发行及运营是游族网络的核心竞争力之一。公司成熟的海外发行策略，能够完成一站式发行全球服务，此外，公司拥有卓越的研发实力，通过因地制宜的调整产品数值及画面，能够稳健、高效的开拓全新市场。公司通过收购欧洲知名游戏商 Bigpoint，整合其研发实力和发行能力，深耕全球化战略下的区域化运营，以更加本地化的方式赢得《女神联盟》系列、《少年三国志》、《狂暴之翼》等多款产品在海外的成功运营。

目前，公司已在北美等地启动运营公司，海外发行版图进一步扩展，积累了大量的包括平台、媒体、运营等海外合作伙伴，建立并持续深化与 Google、Facebook、Apple 等权威平台的合作。截止目前公司在全球范围内已经成功发行 60 多款网页游戏及移动游戏。2017 年公司海外游戏发行业务成绩优异，营业收

入中来自海外地区的收入达到 1,968,114,006.48 元，相比上年同期增长 55.23%，收入增幅显著。

公司的出海成绩受到了业界与玩家的广泛认可。游族网络于 2017 年、2018 年连续两年入选由全球最大广告传播集团 WPP、全球领先信息咨询公司凯度华通明略行以及 Google 联手发布的 BrandZ™中国品牌出海排行榜三十强，获得由中国游戏产业协会颁发的“2017 年度十大海外拓展游戏企业”殊荣，获得金茶奖颁发的 2017 年度“最具影响力游戏企业”及 2017 年度“最佳出海游戏企业”两项大奖。

4、项目实施主体及实施进度

本项目实施主体为游族网络全资子公司上海游族信息技术有限公司。项目建设进度如下表所示：

表 3 游戏开发进度表

游戏	Y1				Y2				Y3				Y4				Y5			
	Q1	Q2	Q3	Q4																
自研产品 1																				
自研产品 2																				
代理产品 1																				
代理产品 2																				
代理产品 3																				
代理产品 4																				
自研产品 3																				
代理产品 5																				
代理产品 6																				
代理产品 7																				
代理产品 8																				
代理产品 9																				
自研产品 4																				
代理产品 10																				
代理产品 11																				

注：■为研发期，■为测试期，■为运营期

5、项目投资概算及效益分析

本项目预计建设期为 3 年，项目总投资 144,776.41 万元，拟投入募集资金 74,332.00 万元，其余所需资金通过自筹解决。本项目总投资的财务内部收益率

(税后)为 20.14%，具有较好的经济效益。本项目建设将进一步拓展公司网络游戏业务，提升公司盈利能力。

(二) 网络游戏运营平台升级建设项目

1、项目基本情况

随着业务规模的快速发展和游戏品类的不断丰富，尤其是“精品化”、“全球化”和“大 IP”战略的进一步实施，现有运营平台的接入能力已无法满足业务发展的需要，公司需要加大软硬件基础设施和研发人力的投入，进一步提升发行平台的接入运营能力。

本项目建设的网络游戏综合运营平台分为基础设施服务和应用平台服务两部分。

(1) 基础设施服务

主要包括中心机房、承载网络、服务器集群、云存储、通用计算、信息安全、数据库、运营管理以及大数据平台等网络游戏综合运营平台的基础设施建设。在此基础设施平台上，利用虚拟化技术，将计算资源、存储资源、网络资源予以抽象、转换并进行统一管理，为应用平台提供定制化的，可弹性调整的，安全、稳定、易用的基础层存储计算服务。

(2) 应用平台服务

在基础设施服务的基础上，本项目将对公司现有的网络游戏综合运营平台进行升级建设，主要通过对用户平台、移动终端平台、异地灾备、玩家数据交互系统、精准广告营销系统、智能客服、运营数据分析系统以及游戏加速器项目进行全新的构造，为游戏开发者和游戏玩家量身打造集产品辅助研发、产品广告营销、产品运营以及产品智能服务于一体，覆盖 PC 端和移动终端等多维度的综合性网络游戏运营平台，搭建一条使游戏产品直接面向游戏玩家的通道。此外，公司将采用精细化运营的理念，及时和玩家进行数据交互分析，为玩家提供更加高效的运营服务。

网络游戏综合运营平台的架构图及各个应用平台的具体功能如下：

网络游戏运营平台架构图



除上述游戏综合运营平台的建设升级外，为进一步提升公司敏感核心运营数据的安全性，本项目拟搭建小型机房，从而更好的满足公司对主机、存储设备等 IT 设备的管理要求，同时，为公司敏感核心运营数据的安全提供更有力的保障。

2、项目实施的背景和必要性

(1) 网络游戏运营平台升级建设有利于提升用户的体验度，增强用户的黏性

网络游戏运营平台项目的实施将最大程度简化用户操作流程。此外，通过增添更多的娱乐元素，以及为用户提供游戏加速、智能客服等一系列增加游戏体验度的功能，将更好地维持用户的活跃程度。

游戏综合运营平台升级建设有利于进一步提升用户体验：①公司采用后台加密信息统一认证技术，为用户实现只需单一账户凭证即可登录所有游戏产品及相关支持平台的效果；②公司根据对用户历史访问行为的记录，能够为用户更精准的推荐同类型游戏；③公司充分考虑界面的趣味性，用最简洁生动的界面传递最丰富的信息。

(2) 网络游戏运营平台的建设将进一步提高公司决策能力

网络游戏运营平台项目将建立完备的运营数据分析系统，有利于公司实现精准运营数据分析，并有助于进行数据的“KPI 考核”，对公司合理决策，提高运营效率至关重要。一方面，运营数据分析系统作为公司产品的业务和历史数据存储平台，对核心数据具有追溯功能，能够实现公司对关键指标的考核；另一方面，运营数据分析系统能够快速完成各项基础运营数据分析，并推出标准化数据指标和日志规范，为公司业务发展提供决策依据。

网络游戏运营平台将建立强大玩家数据交互系统，通过对玩家游戏行为分析，数据采集、交叉集中计算，协助运营平台实现玩家行为分析，帮助公司进行精准营销，提高盈利能力：①根据玩家年龄、地域、文化程度、游戏时间、游戏类型、付费金额等要素综合分析玩家的行为方式，在为玩家提供更优良服务的基础上，合理、有节奏地引导其增加对公司产品的认可程度和依赖程度；②根据玩家在游戏消费中的消费习惯，结合玩家的消费时点，进行精准的广告投放，合理的引导消费，提高平台注册用户向活跃用户、活跃用户向付费用户的引导和转化力度。

(3) 随着越来越多的新游戏运营上线，公司运营平台有待于进一步升级

游族网络现有运营平台的活跃用户数量持续增长，受限于软硬件基础设施投入的不足，现有平台的承载能力已不能完全满足用户数量的增加以及公司各项业务的创新需求，阻碍了企业的进一步发展。本次募投项目，公司将主要通过新建与扩容升级完成对公司网络游戏综合运营平台的整体建设。公司网络游戏综合运营平台的建设主要由用户平台、移动终端平台、异地灾备、玩家数据交互系统、精准广告营销系统、智能客服、运营数据分析系统以及游戏加速器八个子平台构成。

本项目的实施将为游戏开发者和游戏玩家量身打造集产品辅助研发、产品广告营销、产品运营于一体，覆盖 PC 和移动终端等多维度的综合性网络游戏运营平台，搭建一条使游戏产品直接面向游戏玩家的通道。此外，公司将采用精细化运营的理念，及时和玩家进行数据交互分析，为玩家提供更加高效的运营服务。

(4) 本项目所建立的异地灾备系统是公司业务稳定持续发展的必然选择

伴随着公司游戏用户数量持续增长，用户对于游戏运营平台的稳定性要求越来越高。为了保证关键业务系统的数据安全和可持续性服务，提高针对特殊情况及灾害的防范能力，公司需要建立完善的异地灾备系统。

本项目的建设将有效规避特殊情况及灾害对公司可能造成的损失。在正常运营的时候，数据将同时储存在本地双活中心和异地灾备中心。当双活数据中心的其中一个出现故障时，另一个数据中心可以立刻接替运行。而当出现重大灾害导致双活中心同时失效的情况下，公司能够通过网络游戏运营平台启动应急预案，将业务快速切换到备用数据中心，实现游戏的稳定运营。

稳定的游戏运营可以避免用户数据的丢失以及用户游戏体验感的下降，提升公司已有游戏用户的留存率。如果异地灾备工作准备不足，当重大灾害发生时将直接影响公司游戏运营的稳定性，有可能对公司业绩造成重大打击。

因此，本项目的建设将有效提升公司游戏运营的抗灾能力，降低运营风险，是公司业务稳定持续发展的必然选择。

3、项目实施的可行性

(1) 公司丰富的平台技术积累为本项目的实施提供了良好的技术保障

网络游戏运营平台建设项目涉及的核心技术均为公司自有知识产权，公司目前已有大量的技术储备来支撑游戏综合运营平台的建设。公司的技术团队已熟练掌握深度数据关系挖掘、大数据的存储管理及分析处理、全国网络节点状态实时跟踪、用户登录信息及虚拟财产安全保障、容器技术等平台构建的核心技术。公司采用三级服务器架构和数据库实时映像技术，对运营平台的整体工作状况，进行全天候不间断的监控和处理，使平台上所有产品和服务的稳定性、可靠性、安全性和可扩展性均得到有效保障。

此外，公司拥有一支资深、稳定的技术研发团队。截至 2017 年 12 月 31 日，公司网络游戏综合运营平台共拥有员工 70 余名，公司骨干开发技术人员均具有多年开发经验，有能力保证公司网络游戏综合运营平台系统的平稳运营以及后续开发。在本项目实施过程中，公司也将引进更多专业技术人才，投入优质研

发资源，对公司游戏运营平台进行持续的升级改造，保障本项目的顺利实施。公司丰富的游戏开发经验和人才储备为本项目提供了有力的技术保障。

(2) 公司完善的运营管理工具为项目的开展提供了良好的可行性

公司根据现有业务需要结合前瞻性设计理念，经过近三年不断开发和改进，已经开发出一套功能齐全的运营管理工具。公司游戏开发采用当前最流行的引擎 `cocos2d-x` 和 `unity`，目前已开发运营了多款游戏，积累了丰富的游戏开发经验。同时，在游戏开发、升级与维护过程中形成了一系列符合公司游戏开发需要的功能化模块工具，为本项目通用游戏基础引擎研发提供了功能基础和产品模块基础。

通过开发出的工具，公司在游戏运营过程中能够及时监测游戏访问、客户端下载等情况，调整推广策略，更好的跟踪玩家、服务玩家，通过有效的数据分析，实现对产品运营的快速调整，以获取更佳的运营效果，为公司其他产品以及其他运营决策提供运营经验参考，为公司运营平台数据的建设打下良好的基础。

(3) 公司多年的数据积累为本项目的实施提供了良好的可行性

公司凭借数年来多款成功产品的数据积累，构建了独有的用户数据系统，积累了大量的用户群体并聚拢了数量可观的核心玩家。经过多年的游戏运营，公司在全球范围内累积了上亿的游戏用户，每日存储量级在 **TB** 级以上，累积存储量级在 **PB** 级。

大量的用户资源使得公司能够更全面地掌握玩家从进入到留存、再到消费的过程，通过大数据的精准定位，不仅可以更准确地把握游戏的运营节奏，更有利于针对性地开展游戏改善与设计，为新产品研发立项提供精准的决策依据，提高市场推广的针对性，在提升产品市场投放成功率的同时，让用户获得越来越好的游戏体验。

(4) 公司现有的 IT 基础平台为本项目的实施提供了良好的基础

公司的 IT 基础平台经过多年的基础构建和不断的迭代更新，在硬件设施和人力资源储备等各方面都已经取得了长足的进展。

目前，公司的 IT 基础架构平台在一批熟悉 PC 服务器性能特点，掌握云计算和虚拟化技术的专业运维人员的管理下，已经能够同时对 200 余个机柜、4,000 余台服务器进行统一的软硬件管理和系统维护，并且能在虚拟机技术的基础上实现容器 Mesos Docker、KVM、Kubernetes 等技术的验证与实施。另一方面，通过优化数据中心网络架构，公司的 IT 基础平台为公司的游戏业务提供了稳定可靠的支撑，实现了 DevOps、CI/CD 等自动化处理流程。同时，IT 基础平台也为公司的项目管理、人员管理、流程管理、资源管理等多方面管理功能的实施打下了坚实基础。

在公司的 IT 基础平台的支持下，如今公司网络游戏综合运营平台可支持百万人次同时在线，日经营数据产生量约 50TB。由此可见，公司现有的 IT 基础平台可以大大缩短本项目的建设时间，为该项目的成功实施提供良好的技术支持。

4、项目实施主体及实施进度

本项目实施主体为游族网络全资子公司上海游族信息技术有限公司。项目建设进度如下表所示：

表 4 项目实施进度表

时间单位：月	Y1				Y2				Y3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
方案设计、评审												
全平台灾备项目												
平台系统过载保护机制												
平台业务 Docker 容器化												
平台系统过载保护机制												
大数据分析系统建设												
大数据设备采购												
玩家数据交互系统人员招聘												
玩家数据交互系统开发、建设												
精准广告营销系统人员招聘												
精准广告营销系统开发、建设												
精准广告营销系统推广使用												
游戏加速器项目人员建设												
游戏加速器资源建设												
游戏加速器项目开发												

5、项目投资概算及效益分析

本项目预计建设期为 3 年，项目总投资 66,179.38 万元，拟投入募集资金 15,168.00 万元，其余所需资金通过自筹解决。本项目为后台支持类项目，不直接产生收益。通过本项目的实施，能够增强公司接入运营能力，对公司游戏产品的研发和运营提供有效支撑，保障公司业务规模的持续增长。

（三）补充流动资金

1、项目基本情况

本次拟使用募集资金金额中的 34,500.00 万元补充流动资金，增强公司的资金实力。

2、项目实施的背景和必要性

公司 2015 年度、2016 年度、2017 年度和 2018 年 1-3 月的营业收入分别为 153,468.75 万元、253,011.44 万元、323,567.55 万元和 86,781.51 万元，呈持续增长态势。随着公司业务规模的持续扩大，公司对营运资金的需求规模将有所提高。本次发行补充流动资金可以缓解公司营运资金压力，为公司的长期发展提供可靠的资金保障，为实现公司业绩的持续增长打下坚实基础。公司将根据业务发展进程，在科学测算和合理调度的基础上，合理安排该部分资金投放的进度和金额，保障募集资金的安全和高效使用。在具体资金支付环节，公司将严格按照公司财务管理制度和资金审批权限使用资金。

三、本次发行募集资金投资项目涉及备案等有关报批事项

本次发行募集资金投资项目正在办理备案等有关报批手续。

四、本次发行对公司经营管理、财务状况的影响

（一）对公司经营管理的影响

本次发行募集资金投资项目符合行业发展方向及公司战略目标，具有良好的市场发展前景和经济效益，募集资金投资项目的实施将进一步扩充公司的优质 IP 储备，提升公司的游戏研发能力和盈利能力，扩大公司业务规模，增强公司的整体竞争能力和可持续发展能力。随着募投项目的顺利实施，本次发行募

集资金将会得到有效使用，为公司和投资者带来较好的投资回报，促进公司健康发展。

（二）对公司财务状况的影响

本次发行将进一步扩大公司的资产规模，募集资金到位后，公司的总资产和总负债规模均有所增长，筹资活动产生的现金流入量将大幅度增加，随着未来可转债持有人陆续实现转股，公司的资产负债率将逐步降低。随着募集资金投资项目的逐步投入，公司投资活动产生的现金流出量也将大幅增加。在募集资金投资项目完成并实现效益后，公司的盈利能力将得到进一步加强，公司经营活动产生的现金流入量将显著增加。

五、可行性分析结论

综上所述，本次发行募集资金投资项目的建设符合国家政策、产业发展规划以及公司发展战略，具有显著的社会经济效益。公司在技术、人力、管理、资金等方面具有竞争优势，通过本次发行募集资金投资项目的实施，将进一步扩大公司业务规模，强化公司整体竞争力，有利于公司可持续发展，符合全体股东的利益。因此，本次募集资金投资项目是必要的、可行的。

游族网络股份有限公司董事会

2018年8月17日