

证券代码：002425

证券简称：凯撒文化



凯撒（中国）文化股份有限公司

Kaiser (China) Culture Co., Ltd.

关于非公开发行股票募集资金使用 的可行性分析报告

二零一九年五月

一、本次募集资金使用计划

公司本次非公开发行募集资金计划用于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	投资总额	募集资金拟投入额
1	游戏研发及运营建设项目	81,184.00	59,878.00
2	代理游戏海外发行项目	7,672.00	6,697.00
3	补充流动资金	24,025.00	24,025.00
合计		112,881.00	90,600.00

若本次发行扣除发行费用后的实际募集资金低于拟投资项目的实际资金需求总量，不足部分由公司自筹解决。

为及时把握市场机遇，在募集资金到位前，公司可以通过自筹资金先行用于上述项目的建设，待募集资金到位后，公司将以募集资金对前期投入的资金进行置换。

二、投资项目基本情况和项目发展前景

（一）游戏研发及运营建设项目

1、项目概况

游戏研发及运营建设项目旨在通过研发新的游戏并进行优化运营，扩大公司的产品内容和覆盖范围，为用户提供更优质的游戏体验，聚拢核心玩家，拓展二次元细分市场，通过精品 IP 实现一体化泛娱乐战略的持续发展。

游戏研发及运营建设项目为移动端游戏的研发和联合运营。

2、项目必要性分析

（1）实现公司精品 IP 发展战略的重要举措

改编精品 IP 可以明显放大游戏流水，围绕精品 IP 开发的游戏、动漫、影视剧等文化内容消费产品更容易取得较好的市场效益。拥有精品 IP 内容的游戏产品无疑对广大的玩家群体有更大的吸引力。对公司而言，利用精品 IP 的影响力

对游戏进行宣传和推广，可以使游戏产品在市场中具有竞争优势，降低宣传推广投资，提高公司盈利能力。公司通过围绕具有较高知名度及粉丝基础的精品 IP 进行游戏开发，依托市场对 IP 改编游戏的高接受度和偏好，吸引不同平台和不同游戏类型的消费需求，释放精品 IP 势能。

(2) 提升公司在游戏领域的核心竞争力

在公司以往的发展过程中，公司在 MMORPG、回合卡牌、SLG 等游戏类型和二次元、三国、仙侠的游戏题材上已经具有一定研发及运营优势。为了扩大已有优势，公司计划在已有的进一步深入挖掘，结合公司精品 IP 的发展战略，拓展现有优势品类，丰富游戏内容和游戏玩法，通过 3D 技术和精致的游戏原画在游戏当中的应用，提升玩家游戏体验，满足核心玩家的游戏需求，吸引中重度游戏玩家，保障公司在行业内的竞争优势和收入增长。

(3) 扩展客户群体，增强公司的盈利能力

近年来，随着移动互联网技术的提升和智能手机在国内的普及，我国移动游戏用户渗透率总体持续提升。中原证券数据统计显示：2008 年移动游戏用户对移动用户和游戏玩家用户渗透率分别为 8.5% 和 14.9%，2016 年大幅提升至 76% 和 93.3%。

鉴于整个游戏玩家群体的渗透率已近饱和。因此未来移动游戏用户的增量主要取决于非游戏玩家移动用户的转化与渗透。如何满足已有玩家在游戏内容、游戏质量和游戏体验上日渐增高的需求并吸引非游戏玩家成为公司在移动端游戏研发和运营商的重要问题。在公司过往的游戏研发和运营经验中，基于精品 IP 的优质改编游戏是能够吸引已有玩家并吸引非游戏玩家的原作粉丝参与到游戏当中的重要方式。

由于移动端游戏收入的主要来源是中重度游戏核心玩家群体。在公司已有的中重度游戏开发和联合运营的经验上，基于精品 IP 优势开发更多的中重度游戏，优化游戏质量内容和游戏体验，满足核心玩家的游戏需求，保持和扩大核心玩家群体，从而保障公司在未来的稳定增长。

(4) 布局二次元移动游戏，抢占市场优势

从目前中国移动游戏市场竞争情况来看，腾讯和网易的手游龙头企业的市场地位日趋巩固，如何在有限的市场份中获得差异化的竞争优势，如何在人口红利

减弱、用户获取和游戏研发成本持续提高的大环境中占据增速较快的新兴市场，获得稳定的市场份额成为公司需要面对的主要问题。

精品动漫 IP 的游戏化是公司泛娱乐发展战略中的核心组成部分。公司已经成功制作了《圣斗士星矢：重生》、《新仙剑奇侠传 3D》、《火影忍者》等基于精品二次元 IP 的移动端游戏，此外，公司正在制作《妖精的尾巴》、《从前有座灵剑山》等基于国内外著名动漫 IP 改编的二次元向移动端游戏。公司在二次元游戏细分市场初期进入市场，通过精品 IP 的影响力和公司精良的制作，进一步在二次元游戏细分市场抢占市场优势，抢占市场先机，稳固市场地位，确保公司收益。

(5) 打造凯撒文化泛娱乐产业

成功的影视、小说、动漫 IP 可以改编成游戏产品，通过精品 IP 的影响力为游戏的成功奠定基础。同时，成功游戏产品可以作为游戏原创 IP 进一步推动其他产业的发展，实现上下游产业的协同发展。公司通过以精品 IP 为核心，游戏为优势，影游联动的全产业链发展，实现游戏和上下游业务的相互补充和共同发展，从全产业链条角度释放 IP 势能。因此，公司有必要开发新的游戏，为公司储备新的 IP 资源，为实现以精品 IP 为核心的泛娱乐一体化提供商的战略构想奠定基础。

3、项目可行性分析

(1) “研运一体化”运作模式有效提高项目效率

公司集研发和运营功能为一体，拥有独立的研发团队和联合运营团队。通过集成研发和运营功能大幅提升研发、测试和运营团队之间的沟通效率，精准地对产品内容和版本进行调整。同时，运营中心采集的市场反馈和用户意见可以迅速传递到研发部门进行修改，修改后的产品可以立即进行测试并再次投放市场。这种研运一体化的运作模式可以提高游戏产品对市场需求的反应灵敏度，提升玩家游戏体验，增强公司对市场的把握，提升团队工作效率，降低研发风险。

此外，随着中小型游戏研发团队数量增多和市场竞争加剧，普通游戏研发公司的产品进入游戏平台，尤其是大型游戏平台的成本越来越高。公司与大型游戏平台（如腾讯、硬核联盟、360 等）保持有较好的合作关系，利用联合运营商的平台和品牌效应，降低了公司在游戏发行过程中所需要的宣发成本和运维成本，

提高了公司的盈利能力。同时公司可以利用大型公司的议价能力，公司在与其他游戏平台以及渠道的议价过程中，相对单一的中小型游戏研发团队具有一定的议价优势。因此，研发运营一体化有助于公司提高项目效率，降低运营成本，提升盈利水平。

(2)雄厚的研发实力为游戏产品“精品化”战略的实施提供保障

公司移动网络游戏市场以来，先后研发了《新仙剑奇侠传 3D》、《轩辕剑 3 手游版》、《圣斗士星矢：重生》、《三国志 2017》、《火影忍者》等多款游戏，建立了强大的技术实力，积累了丰富的开发经验。

公司在多年游戏研发过程中，通过实战经验积累以及技术储备，形成了自有的核心游戏技术引擎，创造出了一系列深受用户好评的游戏精品，这保障了公司在后续游戏开发的效率和质量。公司将通过本项目深入研究市场热点和用户需求，对手游产品进行技术和内容创新，全面提升游戏产品的品质。在游戏题材上，本项目的产品定位于二次元、养成、冒险、魔幻等多种题材；在游戏品类上，精细化角色扮演类、策略类游戏、回合制类型游戏、卡牌类、多人在线游戏；在游戏内容上，扩充“电影+游戏”、“电视剧+游戏”、“小说+游戏”、“动漫+游戏”等游戏内容。公司在游戏领域的技术积累和研发创新将为本项目的实施提供有力的技术支持。

(3)丰富的数据挖掘分析能力和用户基础能提升产品市场投放的成功率

凭借数年来多款成功产品的数据积累，公司积累了大量的用户群体并聚拢了可观的核心玩家数量。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、再到消费的全过程，通过大数据的精准定位，可以更准确地把握游戏的运营节奏，更有针对性地开展游戏改善与设计，并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，让游戏用户获得越来越好的游戏体验。

此外，公司通过基于用户数据累积和大数据挖掘的分析和判断可以有效提升公司对市场的把握和反应能力，使公司的营销和投放更加精准。同时，通过挖掘和分析数据与公司积累的游戏数据相结合，公司的数据挖掘分析能力可以与金牌制作人和团队的经验互相补充，实现更加精确的用户画像和产品定位，并对游戏产品的研发和市场推广加以优化。丰富的数据挖掘分析能力和用户基础提升了公司的竞争力，大量数据的积累为公司游戏产品的顺利研发和运营提供了有效的信

息支持，确保本次项目的顺利实施。

(4) 优秀的团队和管理能力是项目成功的关键

公司拥有优秀的研发和运营团队，拥有丰富的游戏研发和运营经验。在研发方面，公司储备有大量的游戏研发人员，保证从游戏策划到美术各个部分的精良制作。公司的针对不同的游戏种类和开发要求组建多个研发团队，并组织安排学习，保证研发技术保持在业界前列。测试方面，公司已经组建专门的测试团队，能够对产品进行全面深入的测试和本地化技术处理。运营方面，通过对于不同产品类型游戏的实际运营经验，鼓励运营不断学习和总结运营知识，提升业务水平，目前已组建多支成熟的运营团队和后备运营团队，通过精细化运营的标准制定发行工作体系的完善，保障了游戏运营的稳定和高效。

在管理能力上，目前实现了各项流程手册化，各项制度体系化，有效的保证了产品的综合质量。随着公司精品游戏的不断推广，公司实现了对游戏的精细化版本设计，使得研发团队能够精准、迅速的进行内容策划和版本迭代。在产品创新中，通过配备成熟的研发团队有效控制产品研发风险，保障游戏的综合质量。

4、项目投资安排

本项目预计投资总额为 81,184.00 万元，其中募集资金拟投入额 59,878.00 万元。

5、募集资金投资项目涉及报批事项的说明

募集资金投资项目涉及的备案等相关手续正在办理中。

(二) 代理游戏海外发行项目

1、项目概况

公司计划通过代理精品移动端游戏并进行海外市场的发行运营，借助精品 IP 和精品游戏资源的品牌效力，丰富公司的游戏品种和游戏题材，扩大公司游戏的影响力，增强公司的竞争优势。

2、项目必要性分析

(1) 国家政策收紧，需要拓展游戏市场

2018 年 3 月 29 日，原国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通知》。由于机构改革，所有游戏版号的发放全面暂停，且并未通知暂停期限。

直到 2018 年 12 月 29 日，游戏版号才开始重新发放。

在政策收紧期间，从中国音数协游戏工委公布的《2018 年中国游戏产业报告》的数据来看，中国游戏市场实际销售收入达 2,144.40 亿元，同比增长 5.30%。这是自 2008 年以来，游戏行业增速首次跌到个位数，创下 10 年来新低。过去三年的增速分别为 21.90%、30.10%和 26.70%。面对萎靡的游戏市场大环境，企业需要不断寻求新的增长点，拓展已有的游戏市场，加重对海外市场的布局。

面对国内的政策影响以及国外蓬勃开放的市场环境，企业唯有抓住国际化的发展潮流才能实现企业的壮大发展。

(2) 实现公司全球化战略发展布局

海外市场总的市场量估计是国内市场的三倍，海外增量远大于国内增量，当前海外市场对于中国公司来说，机会来自较大的流量红利、市场格局尚未奠定、游戏重度化的趋势等因素。而另外中国国内游戏市场激烈的竞争环境也让国内公司的商业化能力和手游开发运营能力更强。

全资子公司凯撒香港与 GAMESAMBA、苏州游游签订《手机游戏海外发行权销售之独家代理协议》。凯撒香港、GAMESAMBA 将共同享有的《火影忍者》、《妖精的尾巴》手机游戏在指定区域内的发行权之销售权独家代理授予苏州游游，由其寻找手机游戏特定区域发行方。同时《三国志 2017》在韩国和日本也表现卓越。此次与苏州游游的合作，也验证了无论从企业实力、海外知名度、全球覆盖和洞察能力，凯撒文化具备了精品游戏出海的实力。

公司已与众多国际顶级伙伴紧密合作，信誉卓著，声名远播。公司秉持国际化发展战略，进行全球化的泛娱乐产业运营，业务覆盖中国香港、中国大陆、台湾地区、日本、新加坡、马来西亚、泰国等亚太地区。坚持全球化的发展布局，将有利于海外市场的开拓，持续巩固公司的全球化经营优势。

3、项目可行性分析

(1) 成功的游戏运营经验为项目提供保障

公司拥有成功的手游研发和运营经验。代表手游有：由东映动画、车田正美正版授权并为游戏提名的“圣斗士星矢”30 周年纪念之作《圣斗士星矢：重生》；由日本光荣特库摩正版授权的手游《三国志 2017》等。

公司研发的手游《圣斗士星矢：重生》，于 2016 年在国内发行，2016 年同

时在日本发行，游戏连续数周位列苹果 App Store 畅销总榜前列，最高获 TOP3。

《三国志 2017》由《三国志 11》授权改编，2017 年全平台上线，从诞生开始就做了全球化的战略布局，产品覆盖港澳台、日韩等多个国家和地区。2018 年《三国志 2017》的海外流水情况已经超过国内。2018 年《三国志 2017》登陆港澳台地区，最好成绩 Applestore 下载榜第 3 位、畅销榜第 2 位，GooglePlay 下载榜第 3 位、畅销榜第 4 位；同年《三国志 2017》登陆韩国市场，最好成绩为 Applestore 下载榜第 7 位、畅销榜第 9 位，GooglePlay 下载榜第 7 位、畅销榜第 12 位；登陆日本市场，最好成绩为 Applestore 下载榜第 5 位、畅销榜第 21 位，GooglePlay 下载榜第 5 位、畅销榜第 20 位。

丰富的游戏研发运营经验为海外游戏代理项目提供了一定的项目经验，为游戏代理项目成功实现本地化以及后期的维护及海外发行运营提供了保障。

(2) “文化走出去” 战略推动游戏行业向海外市场发展

移动网络游戏行业作为文化产业的重要组成部分，积极响应国家“文化走出去”战略，通过整合全球网游资源，利用互联网等前沿科技，将中国优秀文化与海外地域特色相融合，努力打造适应全球用户需求的移动产品，做到“文化和前沿科技融合、创意与全球市场对接”。我国政府日益重视游戏产品向海外传播，大力推动承载中国文化内涵的移动网络游戏走访港澳台、东南亚、欧美等海外市场。2019 年 4 月 16 日，人民日报海外版发表《中国游戏，海外热起来》的专题文章，肯定了国内文化企业输出精品游戏开拓海外市场，传播中国文化的全球化发展战略。人民日报指出随着中国游戏市场高速发展和产业竞争力增强，将会促进海内外文化的深度交流与融合，优秀游戏作品作为文化出海的载体，有助于中国文化形象进一步提升。

通过代理游戏海外发行项目的建设，公司的游戏业务将更加深入和丰富，扩大海外市场，丰富公司游戏产品，扩展用户群体和全球市场范围。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。

4、项目投资安排

本项目预计投资总额为 7,672.00 万元，其中募集资金拟投入额 6,697.00 万元。

5、募集资金投资项目涉及报批事项的说明

募集资金投资项目涉及的备案等相关手续正在办理中。

(三) 补充流动资金

1、项目概况

本次拟使用募集资金金额中的 24,025.00 万元补充流动资金，增强公司的资金实力。

2、项目必要性分析

公司 2016 年度、2017 年度、2018 年度和 2019 年 1-3 月的营业收入分别为 51,993.06 万元、70,387.17 万元、74,465.83 万元和 25,955.67 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、本次非公开发行对公司经营管理、财务状况等的影响

(一) 本次非公开发行对公司经营管理的影响

本次募集资金投资项目符合国家相关的产业政策以及未来公司整体战略发展方向，具有较好的发展前景和经济效益。

本次非公开发行完成及募集资金项目投入后，公司的互联网泛娱乐业务规模将进一步扩大，产品结构更加优化，有利于提升公司的竞争能力和可持续发展能力，有利于扩大公司在互联网泛娱乐行业的市场份额，有利于为全体股东带来持续、良好的投资回报，实现并维护全体股东的长远利益。

(二) 本次非公开发行对公司财务状况的影响

本次募集资金到位后，公司的资本实力将进一步加强，公司的净资产及总资

产规模增加，资产负债率下降，优化资本结构，增强抗风险能力。

同时，随着募集资金拟投资项目的逐步实施和建设，公司的主营业务收入水平将稳步增长，盈利能力将得到进一步提升，公司的整体实力和抗风险能力均将得到显著增强。

四、本次非公开发行对公司经营管理、财务状况等的影响

综上所述，本次非公开发行募集资金投资项目的建设符合国家产业发展规划政策，符合产业发展的需求，符合公司的战略发展目标。企业在技术、人力、管理、资金等资源上有保障，通过本次募集资金投资项目的实施，有利于公司通过精品 IP 实现一体化泛娱乐战略的持续发展，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。

（本页无正文，为《凯撒（中国）文化股份有限公司关于非公开发行股票募集资金使用的可行性分析报告》之盖章页）

凯撒（中国）文化股份有限公司董事会

2019年5月15日