

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运用  
可行性分析报告（修订稿）

二〇一九年五月

## 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 115,000.00 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	拟投入募集资金
1	网络游戏开发及运营建设项目	144,776.41	65,332.00
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
	<b>合计</b>	<b>245,455.79</b>	<b>115,000.00</b>

若本次公开发行实际募集资金净额少于上述项目拟投入募集资金总额，公司将根据实际募集资金净额，按照项目的轻重缓急等情况，并根据项目的实际需求，调整并最终决定募集资金的具体投资项目、优先顺序及各项目的具体投资额，募集资金不足部分由公司自有资金或通过其他融资方式解决。在本次公开发行募集资金到位之前，公司将根据项目进度的实际情况需要另行筹措资金投入，并在募集资金到位之后按照法律、法规相关规定的程序予以置换。

## 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。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，经营模式及盈利模式与公司现有主营业务的经营模式与盈利模式相一致。

（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形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。

本项目涉及的游戏产品如下：

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《2018 年中国游戏产业报告（摘要版）》显示，2018 年中国 IP 改编移动游戏市场实际销售收入达到 908.4 亿元，同比增长 21.8%，占中国移动游戏市场实际销售收入的 67.8%。

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、三国题材扩充到二次元游戏等新领域。

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

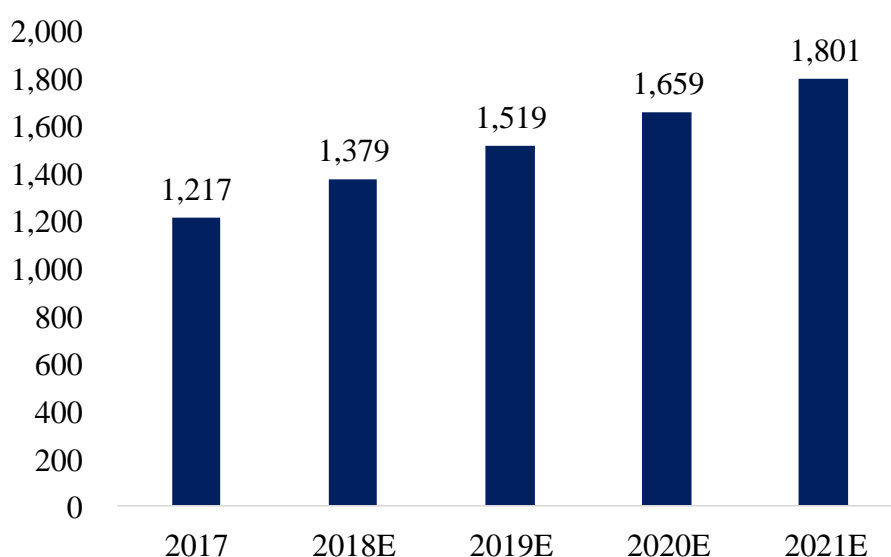
网络游戏行业属于文化创意产业，行业的快速发展对积极推动我国文化产业发展、促进我国精神文明建设和经济发展做出了重要贡献。近年来，政府针对网络游戏行业出台了一系列鼓励和扶持政策，有效促进网络游戏行业的快速发展与持续繁荣。例如，《国家“十三五”时期文化发展改革规划纲要》提出：“加快发展网络视听、移动多媒体、数字出版、动漫游戏、创意设计、3D 和巨幕电影等新兴产业，推动出版发行、影视制作、工艺美术、印刷复制、广告服务、文化娱乐等传统产业转型升级，鼓励演出、娱乐、艺术品展览等传统业态实现线上线下融合。开发文化创意产品，扩大中高端文化供给，推动现代服务业发展”。本项目通过网络游戏新产品的研发和代理，将进一步提升公司业务规模的规模，提高公司的市场竞争力和盈利能力。国家政策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《2018 年全球游戏市场报告》显示，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。

### 2017 年-2021 年全球游戏收入及预测

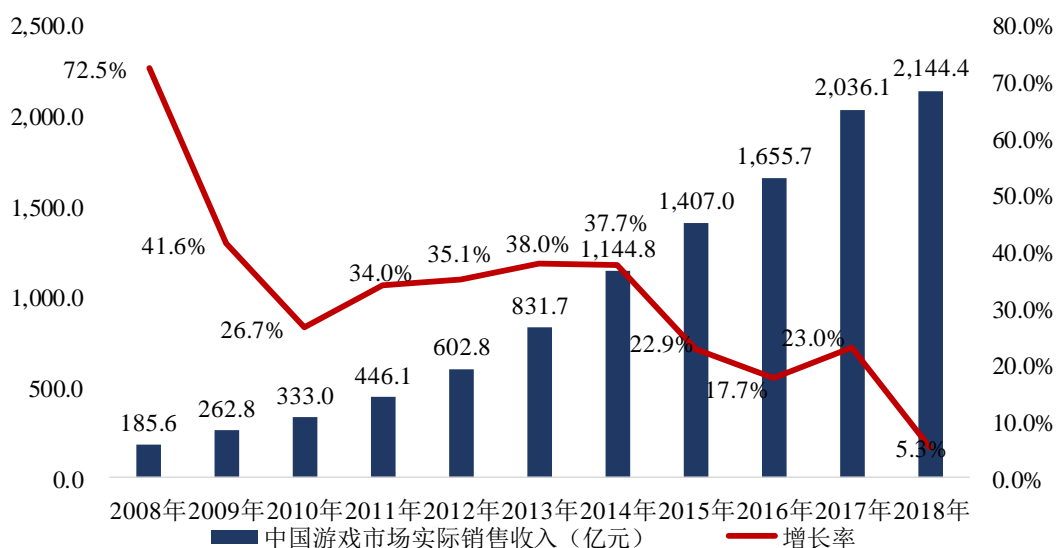
单位：亿美元



资料来源：Newzoo，《2018 年全球游戏市场报告》。

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《2018 年中国游戏产业报告(摘要版)》显示，2018 年中国游戏市场实际销售收入达到 2,144.4 亿元，同比增长 5.3%。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。

### 2008年-2018年中国游戏市场实际销售收入



资料来源：GPC、CNG、IDC，《2018年中国游戏产业报告（摘要版）》。

中国游戏市场规模不断扩大的同时，国内自主研发游戏出海成果显著。2018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95.9亿美元，同比增长15.8%；2017年，国内自研游戏海外实际销售收入为82.8亿美元，同比增长14.5%。

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，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

公司自主游戏产品的研发工作由各品类工作室群、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。在公司管理层对公司整体发展方向把握的基础上，各大工作室对未来研发的游戏品类制定规划和时间表，并在战略与制作平台、艺术设计资源平台和公共开发资源平台的支持下，完成产品的研发、发行和运营的工作。



各工作室群主要聚焦不同品类游戏产品的自主研发和全球产品布局，其中无限工作室群负责卡牌 RPG 品类游戏的研发，战神工作室群负责 SLG 品类游戏的研发，大侠工作室群负责 MMOARPG 品类游戏的研发，休闲工作室群负责休闲品类游戏的研发，二次元工作室群负责二次元品类游戏的研发，PC 工作室群负责客户端游戏的研发。战略与制作平台下设产品战略部、项目管理部和用户体验设计部，负责游戏产品战略的制定，研发项目的制作和整套研发体系管理、流程工具等标准化体系的搭建。艺术资源设计平台下设 IP 管理部、美术中心和概念设计部，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。公共开发资源平台下设引擎部和质量管理部，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。公司完善的游戏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，公司已经打造出《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，公司已经吸纳储备经典 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。随着产业链布局的完善，公司以大 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。公司多年积累的研发经验能够保障项目的顺利实施。

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。

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。报告期内，公司的研发投入情况如下：

项目	2019年1-3月	2018年度	2017年度	2016年度
期末研发人员数量（人）	1,477	1,493	1,467	830
期末研发人员数量占比	73.89%	76.49%	65.61%	43.03%
研发投入金额（万元）	9,363.54	49,413.64	32,089.78	17,285.71
研发投入占营业收入比例	11.24%	13.80%	9.92%	6.83%

公司自主研发的游戏产品《少年三国志》、《女神联盟》系列、《狂暴之翼》等游戏长线运营表现出色，近年来公司还推出了 ARPG 网页游戏《射雕英雄传》、SLG 网页游戏《战神三十六计》、ARPG 移动游戏《军师联盟》、3D MMOARPG 移动游戏《天使纪元》等产品，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、海外发行及运营是公司的核心竞争力之一。公司能够完成一站式全球发行，已总结出较为成熟的海外发行策略，能稳健且高效的开拓海外市场，因地制宜的调整产品风格。公司通过收购欧洲知名游戏商 Bigpoint，借助其研发实力和发行能力，深耕全球化战略下的区域市场，以更加本地化的方式实现了《女神联盟》系列、《少年三国志》、《狂暴之翼》等多款游戏产品在海外的成功运营。

公司的出海成绩受到了业界与玩家的广泛认可。公司于 2017、2018 连续两年入选由全球著名广告传播集团 WPP plc 发布的“BrandZ™中国品牌出海排行榜 30 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”奖项，获得游戏茶馆网颁发的金茶奖“2017 年度最具影响力游戏企业”及“2017 年度最佳出海游戏企业”奖项，获得知名游戏媒体游戏陀螺颁发的“年度最佳出海游戏企业奖”。2017 年，公司来自海外地区收入增幅显著，营业收入中来自海外

地区的收入达到 196,811.40 万元，占公司营业收入的比例达 60.83%；2018 年，公司营业收入中来自海外地区的收入达 184,386.52 万元，占公司营业收入的比例达 51.49%；2019 年 1-3 月，公司营业收入中来自海外地区的收入达 47,836.25 万元，占公司营业收入的比例达 57.44%。根据 Sensor Tower Inc.发布的《中国手游出海之 2017 年全年篇》，2017 年游戏出海收入十大手游发行商中游族网络排名第 4。公司在 App Annie 发布的“2018 年中国发行商出海收入榜”中排名第 11 位，并已连续第二年入围“年度全球收入 52 强 App 发行商”榜单。

#### 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：

建设内容	2019 年				2020 年				2021 年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
方案设计、评审												
软硬件采购												
人员引进及培训												
IP 购置												
自研游戏开发												
自研游戏测试												
自研游戏申请游戏版号												
自研游戏推广												
自研游戏海外发行运营												
自研游戏国内发行运营												
代理游戏版权金支付												
代理游戏测试												
代理游戏申请游戏版号												
代理游戏推广												
代理游戏海外发行运营												
代理游戏国内发行运营												

注：■为建设期

#### 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 65,332.00 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，静态）为 20.14%，项目净现值（折现率为 12%，税后）为 15,720.83 万元，投资回收期为（含建设期）4.30 年。

## （二）网络游戏运营平台升级建设项目

### 1、项目基本情况

随着公司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，进一步提升游戏运营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

基础设施服务主要由互联网数据中心（IDC）、计算资源、设备、网络、数据库、存储、通用计算、消息交换服务、大数据平台以及平台服务等部分组成。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、网络资源予以抽象及转换，再进行统一运营管理、安全管理，为应用平台服务提供定制化的、可弹性调整的、安全、稳定、易用的各项基础功能服务。

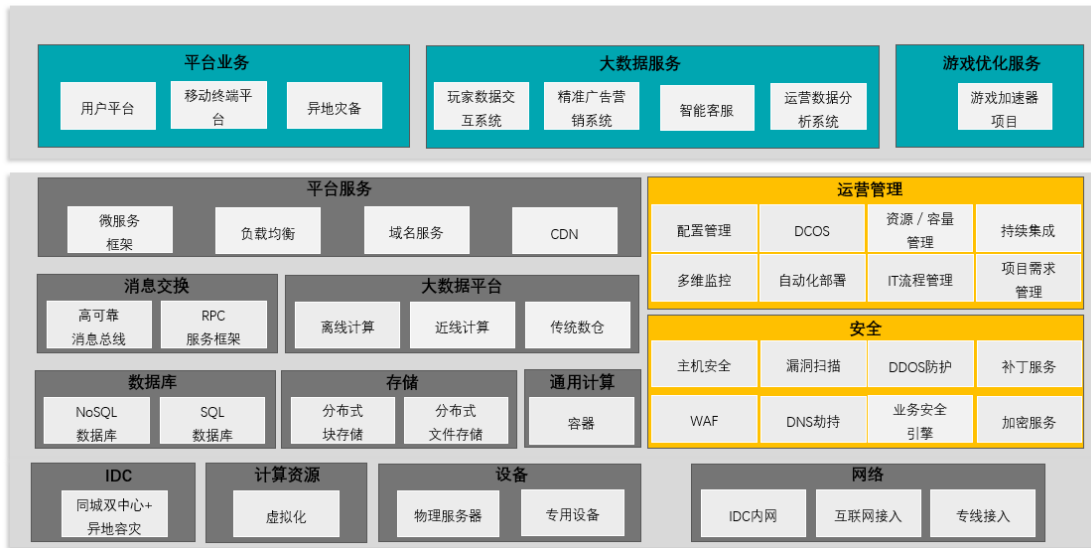
#### （2）应用平台服务

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，主要通过对平台业务（含用户平台、移动终端平台、异地灾备功能）、大数据服务（含玩家数据交互系统、精准广告营销系统、智能客服系统、运营数据分析系统）以及游戏优化服务（含游戏加速器项目）进行全新的构造。

本项目实施后，公司目前的网络游戏综合运营平台将升级成为游戏开发者和游戏玩家提供集产品辅助研发、产品广告营销、产品运营以及产品智能服务功能于一体，覆盖 PC 端和移动终端的综合性网络游戏运营平台，使得游戏产品直接接近游戏玩家。此外，网络游戏综合运营平台的建设将有助于公司采用精细化运营的理念，通过进行游戏数据分析，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其中各部分的具体功能如下：

网络游戏运营平台架构图



除对上述游戏综合运营平台进行升级外，为进一步保护公司敏感核心运营数据的安全，本项目拟搭建小型计算机机房。该机房可以更好的满足公司对计算机主机、存储设备等 IT 设备的安全管理要求，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) 随着新游戏的运营上线，公司运营平台有待进一步升级

公司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满足增长的用户需求以及公司各项业务的创新需求，不利于公司主营业务的持续扩张。

### (2) 本项目的实施有利于提升用户体验、增强用户黏性

升级建设后的游戏综合运营平台可在以下方面提升用户体验：

①平台将采用后台加密信息统一认证技术，实现用户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，将简化用户操作流程；

②通过对用户历史访问行为记录进行数据分析，能够为用户更精准地推荐同类型游戏，将使得用户更容易获取其关注的内容；

③平台通过采用简洁生动的交互界面，可为用户传递更丰富、明确的信息；

④平台可为用户提供游戏加速、智能客服等一系列提升游戏体验的新功能，将有助于更好地维持用户活跃度。

### （3）本项目的实施有助于提高公司的决策能力

公司通过网络游戏运营平台项目中的运营数据分析系统进行精准运营数据分析，可对各游戏的运营数据进行考核，根据考核结果，公司可以进行更为合理的决策，从而提高运营效率。一方面，运营数据分析系统作为储存公司各游戏产品业务数据的存储平台，具有对核心历史数据的追溯功能，能够帮助公司实现对关键指标的考核要求；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，并即时生成最新运营数据，为公司日常业务发展提供决策依据。

网络游戏运营平台将建立玩家数据分析系统，该系统通过对玩家年龄、地域、文化程度、游戏时间、游戏类型、付费金额等要素进行采集和计算，协助运营平台对玩家行为进行分析，从而提升公司产品的精准营销效果：

①在为玩家提供更优质服务的基础上，根据对玩家行为方式的分析，增强其对公司产品的认可程度；

②根据玩家在游戏消费习惯，进行精准的广告投放，合理地引导平台注册用户向活跃用户、活跃用户向付费用户进行转化。

### （4）本项目所建立的异地灾备系统有助于提高公司业务的稳定性

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本地备份数据中心和异地灾备中心。

本项目的建设将有效降低特殊情况及灾害对公司可能造成的损失。在正常运营时，数据将同时储存在本地双数据中心和异地灾备中心。当本地双数据中心中某一个出现故障时，另一个数据中心可以立刻进行替换。而当出现重大灾害导致本地双数据中心同时失效时，公司能够通过网络游戏运营平台启动应急预案，将业务快速切换到异地灾备中心。通过对本地双数据中心和异地灾备中

心的建设，将降低数据完全失效的可能性，从而实现游戏的稳定运营、降低潜在经营损失。

### 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，公司目前已具备足够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。目前，公司网络游戏综合运营平台共拥有员工 200 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。公司丰富的游戏运营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。

运用开发出的工具，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，并调整推广策略，更高效地跟踪、服务游戏玩家。通过有效的数据分析，实现对产品运营的快速调整，以获取最佳的运营效果，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

公司凭借数年来众多游戏产品的数据积累，构建了独有的用户数据系统，拥有大量的用户群体并聚拢了数量可观的核心玩家。经过多年的发展，公司在全球范围内已累积上亿游戏用户，每日的玩家数据存储量在 TB 级以上，累积存储量在 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较好的进展。

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，实现了多种自动化处理流程。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，目前公司网络游戏综合运营平台可支持百万人次同时在线，日数据产生量约 50TB。公司现有的 IT 基础平台有助于缩短本项目的建设周期，为该项目的成功实施提供良好的技术及经验支撑。

## 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：

建设内容	2019年				2020年				2021年			
	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												

注：■为建设期

## 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 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

报告期内，公司的营业收入分别为 253,011.44 万元、323,567.55 万元、358,125.39 万元和 83,284.77 万元，归属于母公司股东的净利润分别为 58,787.99 万元、65,589.05 万元、100,911.69 万元和 17,277.79 万元，取得了较好的经营业

绩。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不涉及环保审批手续，募集资金投资项目的备案等有关报批手续已办理完毕，具体如下：

1、网络游戏开发及运营建设项目经上海市徐汇区发展和改革委员会同意备案，项目代码 2018-310104-64-03-007648（国家代码）；

2、网络游戏运营平台升级建设项目经上海市徐汇区发展和改革委员会同意备案，项目代码 2018-310104-64-03-007650（国家代码）。

### **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，促进公司主营业务的持续快速发展。

#### **（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将大幅增加，折旧、摊

销费用也将逐渐增加。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

2019年5月21日