

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  
投资者关系活动记录表

编号：2022-001

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 checked="" 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 type="checkbox"/> 其他
参与人员	参与公司 2021 年度网上业绩说明会的投资者
时间	2022 年 5 月 10 日（周二）15:00-17:00
地点	深圳前海卓越壹号 3 号楼 2804 凯撒文化公司会议室
上市公司接待人员姓名	总经理何啸威先生、财务总监刘军先生、董事会秘书彭玲女士、独立董事马汉杰先生
投资者关系活动主要内容介绍	<p>问：请介绍一下公司今年的发展战略？</p> <p>答：公司将充分发挥中国游戏产业的技术优势和用户资源优势，增强产业的自主创新能力，深耕文化产业特色，加大精品化产品开发力度，加速产业业态升级。在游戏产品方面，不断深化精品游戏研发及运营，积极布局新产品；在 IP 方面，继续丰富 IP 储备保持游戏行业存量竞争优势；在技术革新应用方面，推出在新的技术环境下符合市场期待的产品同时强化技术创新；在人才管理方面，加强核心人才储备及激励，持续提升人才素养。</p> <p>问：公司未来在游戏产品的研发和发行方面有什么规划？</p> <p>答：公司在 2022 年仍会坚持以产品为核心的业务发展策略，努力实现产品的研发精品化、精细化，稳步推进公司业绩发展。公司依旧聚焦自身优势品类中策略类游戏和卡牌游戏两大细分品类的产品研发，积极筹备上线工作；继续完成《镇魂街·破晓》、《遮天世界》、《SNK 全明星（暂定名）》、</p>

《航海王》、《圣斗士 2（暂定名）》等项目的后续研发工作。

问：公司未来在 IP 储备方面有什么发展计划吗？

答：目前，公司通过引入 IP 策略已积累了大量 IP 授权，包括头部日漫 IP、经典国漫 IP，支撑公司产品多样化目标。未来会继续加强与 IP 源头公司合作，争取更好的商务条件引入与自研擅长品类匹配的全球顶级 IP，并挖掘未来具有潜力的高性价比 IP 持续丰富公司优质 IP 储备，以满足公司未来更多游戏业务的 IP 需求。特别是今年新的 IP《圣斗士 2（暂定名）》已经开始立项进入研发阶段。

问：公司是否有元宇宙方面的技术储备和规划？

答：元宇宙方面，公司在 AI、云计算、AR/VR 等领域有探索和布局。AI、云计算领域，公司和上海交大合作，积极攻关研发剧情动画生成系统，通过深度学习技术快速制作游戏剧情动画资源，打造一个鲜活的虚拟世界等相关 AI 技术，并取得一些阶段性的进展。在 AR/VR 领域也在积极开展相关项目，多领域多空间的进行 VR 探索。公司与国内领先的线下大空间移动 VR 平台——沉浸世界达成了深度战略合作。代号“动物星球”的游戏项目正在抓紧推进，研发周期以及版号审批需要一定时间，上线时间和地区等受到诸多因素影响，仍存在不确定性。

问：公司布局云游戏领域方面有什么进展？

答：公司的技术矩阵囊括了游戏研发技术和产品、底层 AI 人工智能技术、云游戏解决方案、VR 内容等各大产业链环节。公司已经布局 AR/云游戏等新型的技术形态，云游戏的相关应用也初步形成。未来，公司将紧抓发展机遇，积极探索云游戏新技术的运用，对公司产品进行升级和改造。

问：代号《动物星球》游戏的最新进展？上线时间和地区是否有规划？

答：代号《动物星球》的元宇宙游戏项目还处在研发阶段，主要研发团队人员集中在上海，受此次上海疫情影响，研发进度有所延缓。公司将密

切关注疫情动态，克服困难，加快推进研发进展。

问：《从前有座灵剑山》自 2020 年底公测后再无消息，此款游戏还能否上线？

答：《从前有座灵剑山》由腾讯游戏独家代理，目前项目还未进行公测，发行时间存在不确定性，目前还在和发行方沟通中，具体上线时间以发行商对市场做出的判断为准。

问：《火影忍者：巅峰对决》游戏是不是还能上线？

答：《火影忍者：巅峰对决》在中国区域由字节跳动独家代理，该项目研发团队人员主要在上海，受此次上海疫情影响，游戏研发进度不达预期，所产生的影响暂时无法准确估量，具体上线时间以发行商对市场的判断为准。

问：公司与抖音是否有进一步合作协议？

答：《火影忍者：巅峰对决》、《航海王》在中国区域由字节跳动旗下全资子公司朝夕光年独家代理，根据签署的战略合作协议，后续双方在游戏推广，游戏储备，游戏研发等多个方向持续展开合作。

问：公司 2021 年净利下降的主要原因是什么，为什么四季度归属股东净利润为负数？

答：2021 年净利润下滑主要两个方面原因，一个是本年毛利率下降，游戏运营以买量推广获取收入为主，这个方式与上年不同，毛利率较上年下降较为明显；另一方面在非主营业务上投资性房地产、金融资产、研发项目、长期股权投资、商誉等都有一些减值，抵消掉了相当部分的利润。按照会计准则的要求，需要在资产负债表日（一般是指每年的 12 月 31 日），对公司持有的各项资产是否存在减值和公允价值变动进行测算，在四季度做了公允价值变动处理以及资产减值。

问:2022 年一季度收入净利润下滑的原因?

答: 公司今年一季度营业收入 1.90 亿元, 同比下降 33.85%, 归属上市公司股东净利润 1651.85 万元, 同比下降 88.98%, 归属于上市公司股东净资产 50.46 亿元, 比上年度末增长 0.32%。2022 年一季度业绩变动的主要原因是去年有版权分成收入导致基数较高, 此外今年一季度公司存量运行的游戏利润有所下滑。公司接下来将充分发挥中国游戏产业的技术优势和用户资源优势, 增强产业的自主创新能力, 深耕文化产业特色, 加大精品化产品开发力度, 加速产业业态升级。

问: 公司计提了近 1 亿商誉, 为什么最后商誉只减少了 1000 万左右?

答: 截至 2021 年 12 月 31 日, 公司累计计提商誉减值 10086.05 万元, 其中, 2021 年计提商誉 1507.95 万元。商誉是否存在减值及减值的具体数据, 公司均依据外聘第三方评估资产机构对商誉涉及的资产组进行评估后的评估结果测算而成, 确保相关的商誉减值测试合理、测试结果谨慎、恰当。

问: 介绍下公司游戏业务的盈利模式吗?

答: 游戏业务盈利模式方面, 在联合运营模式下, 联合运营方通过游戏推广获取游戏玩家, 游戏玩家在联合运营方处下载游戏软件; 联合运营方负责充值服务以及计费系统的管理, 公司负责游戏版本的更新及技术支持和维护; 游戏玩家在联合运营方提供的充值系统中进行充值; 联合运营方将游戏玩家实际充值的金额扣除相关渠道费用后按协议约定的比例计算分成, 在双方核对数据确认无误后, 公司确认营业收入。并且由于公司具有较强的研发能力, 不但能够获得游戏上线运营的游戏分成收入, 还能够获得与游戏研发相关的技术服务收入。技术服务收入主要包括技术开发收入、美术制作收入。

问: 公司跟诺壹文化的合同纠纷是否已经解决?

答: 公司与诺壹文化的官司, 还处在审理阶段, 具体结果仍需等待司

法判决。

问：公司现有哪些游戏处于版号申请审批阶段？

答：公司处于研发阶段需等待版号审批的在研项目包括《镇魂街·破晓》、《遮天世界》、《SNK 全明星（暂定名）》、《圣斗士 2（暂定名）》、《航海王》、《幽游白书》、《盾之勇者成名录》等。

问：今年公司有哪些游戏有发行计划？

答：受疫情持续和版号影响，原计划上线的部分游戏以发行商具体公布时间为准。今年明确排定上线时间的游戏有《荣耀新三国》（韩国、港澳台地区）以及子公司酷牛联合发行的《精灵觉醒》等游戏。

问：公司在游戏开发方面，有多少位技术人才？目前研发的游戏有几大类？研发投入最多的游戏品类是什么？

答：公司旗下拥有专业的游戏研发子公司、专业化的管理团队和技术人才队伍，公司形成了规范的游戏产品立项及研发流程，建立了较为完善的市场分析及研究机制，其核心人才对游戏行业发展趋势、用户需求偏好有着精准的理解。报告期内，公司研发人员数量为 774 人，研发人员数量占比为 82.34%。公司目前研发的游戏包括策略游戏、卡牌类游戏、ARPG、MMO 重度游戏等。

问：公司 2022 年海外游戏业务的发展目标如何？从哪些方面入手？

答：2021 年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入继续保持较高的增长态势，海外市场的国家和地区数量明显增多，出海产品类型更加多元。游戏出海已经成为越来越多游戏公司的主要策略。公司也将加快自身海外运营团队的建设，加快自研和联运游戏出海，同时积极与具备良好发行能力的海外发行公司进行深度合作，通过海外市场保持公司增长极。

问：2021 年公司海外游戏业务收入金额为多少？收入占比为多少？

	<p>答：2021 年，公司营业收入为 9.33 亿元。分地区看，公司境内收入 7.96 亿元，占总营业收入的 85.35%，公司境外收入 1.37 亿元，占总营业收入的 14.65%。</p> <p>问：凯撒文化成为元宇宙产业委员会第一届常务委员，这对公司有什么意义？</p> <p>答：当选元宇宙产业委员会常务委员，有利于公司更好、更及时地了解元宇宙产业动态、相关行业知识，进一步探寻相关技术与游戏产品的结合。未来，公司将继续关注市场和元宇宙相关技术的变化和发展，专注产品的研发与创新，积极探索元宇宙模式和拥抱元宇宙生态，不断为用户提供优质的内容和游戏体验。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2022 年 5 月 10 日