

证券代码： 002425

证券简称： ST 凯文

凯撒(中国)文化股份有限公司
投资者关系活动记录表

编号： 2025-001

投资者关系活动类别	☐特定对象调研 ☐分析师会议 ☐媒体采访 ☒业绩说明会 ☐新闻发布会 ☐路演活动 ☐现场参观 ☐其他
参与单位名称及人员姓名	线上参与公司 2024 年度网上业绩说明会的全体投资者
时间	2025 年 5 月 9 日 (周五) 15:00-17:00
地点	公司通过 “中国证券报·中证网” (http://www.cs.com.cn) 采用网络远程的方式召开业绩说明会
上市公司接待人员姓名	1、 总经理何啸威先生 2、 财务总监刘军先生 3、 董事会秘书邱明海先生 4、 独立董事马汉杰先生
投资者关系活动主要内容介绍	投资者提出的问题及公司回复情况 公司就投资者在本次说明会中提出的问题进行了回复： 1、公司有哪些新游戏的规划？ 答：作为中国 IP 游戏领域的先行者，公司在 2024 年持续深化“IP 全产业链运营”战略，依托跨平台联动开发能力和全球化 IP 运营体系，目前公司 IP 储备等待上线的项目包括不限于《遮天世界》《全明星觉醒》《奥特曼光之战士》《航海王》《幽游白书》等。 2、公司有没有机会摘帽？ 答：公司 2024 年财务报告以及内控审计报告已经致同会计

师事务所（特殊普通合伙）审计，出具了标准无保留意见。同时根据《深圳证券交易所股票上市规则》（2025 年修订）第 9.8.8 条的相关规定，“上市公司因触及本规则第 9.8.1 条第八项情形，其股票交易被实施其他风险警示后，同时符合下列条件的，可以向本所申请对其股票交易撤销其他风险警示：（一）公司已就行政处罚决定所涉事项对相应年度财务会计报告进行追溯重述；（二）自中国证监会作出行政处罚决定书之日起已满十二个月”。公司已经根据行政处罚决定书对前期会计差错进行了更正，并对相关年度财务报表进行了追溯调整。公司已于 2024 年 12 月 5 日公告了中国证监会广东监管局下发的《行政处罚决定书》。根据规则，公司将在收到行政处罚决定书之日起满十二个月后及时提出撤销其他风险警示申请。

3、公司本期盈利水平如何？

答：公司近期发布了 2024 年年报，已反映公司现阶段的盈利能力。数据上，2024 年公司实现营业收入 45,403.82 万元，比上年同期增长 5.38%；归母净利润、扣非净利润亏损，分别同比减亏 33.60%、同比减亏 32.45%。公司始终秉持着对产品持续完善和追求卓越的研发精神，视研发工作为推动公司发展的关键动力，坚持研运一体化策略，增强公司盈利能力，进一步抢占市场份额。同时，通过实施精细化的运营策略来增强产品的吸引力和可玩度，并有效延长产品的生命周期，整体经营状况、盈利能力得到有效改善。

4、公司已被法院立案审理，广东省汕头市中级人民法院于 2025 年 4 月 29 日已立案受理 002425 凯撒文化涉嫌证券虚假陈述责任被多个股民诉讼索赔一案，公司对法院已受理本案没信息披露吗？

答：截至目前，公司未收到法院的相关诉讼材料。公司将按照证监会及深交所要求及时履行信息披露义务，请您关注公司相

关公告。

5、别的 ST 股都在涨，怎么看公司股价表现？

答：二级市场股价波动受宏观经济环境、行业周期、市场情绪等多重因素影响，建议投资者理性看待股价波动。请投资者审慎决策、理性投资，股市有风险，投资需谨慎！

6、公司决策层在经营上有哪些举措来改善当前局面？

答：公司目前仍然是除腾讯网易等互联网巨头之外，拥有一线 IP 储备充足，研发实力得到验证的准一线厂商，并且与腾讯、阿里、字节、快手、360 等各大平台都建立了良好的合作关系，公司接下来将继续深化与腾讯等头部平台的合作，为玩家提供轻度适应的、具有社交趣味的游戏，预期今年内上线的产品包括已经获得版号的《遮天世界》《全明星觉醒》《奥特曼光之战士》，并将积极拥抱变化，在微信小游戏市场上推出相应的创新性产品，同时顺应和深化 AI 在游戏行业中的变革，积极投身国际市场，参与全球竞争。

7、公司和腾讯目前还有合作吗？

答：除 2021 年 9 月上线的《荣耀新三国》国内由腾讯游戏独家代理外，天上友嘉研发的产品《遮天世界》是腾讯动漫 IP 原版授权腾讯游戏代理发行，在腾讯 SPARK2025 上预告官宣的年度产品，具体上线时间由发行方视市场节点排期而定。

8、公司之后的盈利有什么增长点？

答：公司将尽快推出上线的产品包括已经获得版号的《遮天世界》《全明星觉醒》《奥特曼光之战士》等，其中《遮天世界》是腾讯动漫 IP 原版授权并由腾讯游戏代理发行。除此之外，公司还将在微信小游戏市场上推出相应的创新性产品，同时尽力拓展国际市场，参与全球竞争。

9、游戏行业本期整体业绩怎么样？公司跟其他公司比如何？

答：根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布的《2024 年中国游戏产业报告》显示，2024 年中国游戏用户规模达 6.74 亿人，同比增长 0.94%，中国游戏市场实际销售收入为 3,257.83 亿元，同比增长 7.53%，国内游戏市场收入与用户规模同步增长。在细分市场中，移动游戏市场实际销售收入 2,382.17 亿元，同比增长 5.01%，占整体市场 73.12%，仍为核心收入来源。不过，因游戏产业已进入存量竞争、研发与获客成本攀升，自主研发游戏国内市场收入实际销售收入为 2,607.36 亿元，增速放缓至 1.70%，但仍呈现海外市场持续扩张、AI 技术全面渗透、云游戏、小游戏等细分领域表现强劲等积极趋势。相对于同行企业来说，公司经过十余年在研发方面的探索与积累，已拥有非常成熟的研发体系和研发能力，并基于精品 IP 泛娱乐战略，以精品 IP 为核心，聚焦研发和自主发行或联合运营游戏业务，公司通过投资运营实现领先的产业链布局。游戏研发运营方面，酷牛互动拥有突出的游戏运营能力、天上友嘉能够同时研发多款精品游戏（3D 卡牌、SLG 品类）且具有很强的 IP 资源转化能力。此外，作为国内 IP 游戏的头部移动游戏研发公司，公司与株式会社集英社、株式会社讲谈社、东京电视台等日本知名版权方以及国内的知名版权方建立了良好的合作。截止目前，公司累计拥有众多 IP 资源储备，包括《航海王》《幽游白书》《圣斗士星矢》《全明星觉醒》《奥特曼》《遮天世界》《镇魂街》等，这些 IP 均在中国或全球区域进行发行，优质的 IP 储备巩固了公司在行业内的资源优势。

10、公司未来有什么爆款游戏？

答：公司将尽快推出上线的产品包括已经获得版号的《遮天世界》《全明星觉醒》《奥特曼光之战士》等。

	11、行业以后的发展前景怎样？ 答：根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布的《2024 年中国游戏产业报告》显示，2024 年中国游戏用户规模达 6.74 亿人，同比增长 0.94%，中国游戏市场实际销售收入为 3,257.83 亿元，同比增长 7.53%，国内游戏市场收入与用户规模同步增长。在细分市场中，移动游戏市场实际销售收入 2,382.17 亿元，同比增长 5.01%，占整体市场 73.12%，仍为核心收入来源。国内游戏产业已进入存量竞争、研发与获客成本攀升，自主研发游戏国内市场收入实际销售收入为 2,607.36 亿元，增速放缓至 1.70%。整体游戏产业呈现以下趋势，海外市场持续扩张、AI 技术全面渗透、云游戏、小游戏等细分领域表现强劲等。 长远来看，随着 AI 革命的深入发展并在各行各业中得到广泛运用，社会生产力将无比确定性地得到极大提高，泛娱乐行业作为人们的真实需求将有确定性的朝阳未来。
附件清单(如有)	
日期	2025-05-09