

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：2018-004

投资者关系活动类别	<input checked="" type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input 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（请文字说明其他活动内容）
参与单位名称及人员姓名	世纪证券资管 梁游 瀚信资产 蒋雨勋 榕树投资 李仕鲜 兰度基金 张波 清水源投资 程宇楠 中金公司 张雪晴 招商证券 罗亚琨 招商证券 何宇涵 大摩华鑫基金 雷志勇 平安基金 李辻 信达澳银 卫泽羽 海通证券 毛云聪
时间	2018年12月7日（周五）14:30-16:00
地点	公司会议室（深圳市南山区科兴科学园A2单元9楼会议室1）
上市公司接待人员姓名	总经理 吴裔敏 董秘 彭玲 投资者关系 唐彬

投资者关系活  
动主要内容介  
绍

主要就公司目前的经营、子公司情况等内容进行了沟通。  
具体内容如下：

问：公司国内有版号的游戏是哪些？海外发行这一部分计划是怎样？

答：国内目前有版号并在测试的是《银之守墓人：对决》，12月6日腾讯极光那边已经安排测试。其他大的IP产品都在同步做海外发行的准备，力争在一季度开始推起来。因为我们大的国际IP主要是日漫IP，所以主要目标市场在亚洲，欧美也会去，策略上是先亚洲再欧洲。

海外发行上，有可能自己发，有可能找合作方。先评估IP在某个区域的影响力，再看合作厂商的报价。国漫IP要走出去，会倾向于自己做海外发行。而日本大IP出海比较容易，会找渠道实力强的厂商合作，这样业绩有保障。

问：公司对明年要推出的重点产品流水预期是怎样的水平？未来拿IP的渠道是怎样的？

答：从自发行角度预估的话，大IP产品流水首月希望能达到1-2亿；如果是给腾讯发行，那么流水情况应该会更好一些。我们每个大IP产品的研发周期基本在18个月以上，产品质量是比较有保证的，未来我们也只会做精品游戏。

IP方面，热门IP每年都会产生，还是有可挖掘的深度。就区域来讲，除了继续关注日本IP外，欧美IP也会开始关注，当然，国产IP仍是重点。就类型来讲，小说、动漫和影视等IP也是在持续关注。动漫IP分为泛二次元和核心二次元，之前在腾讯手里拿的多为泛二次元IP，那现在跟B站洽谈一些核心二次元IP的合作，而游戏也会和动漫IP一样分为两大类，我们会根据这两类IP的特性匹配合适的开发团队和产品类型。

问：能否介绍一下研发团队的运行机制以及团队激励方式？

答：我们的研发力量分为内生研发团队和投资研发团队。内生研发团队主要以天上友嘉为主，大概有 400 人左右，并拥有多条产品线，能够承担 MMO\卡牌和策略类游戏的开发。

对于团队激励方面，我们会把归属子公司的利润划分一部分给到团队做激励，这个激励在业内属于中等偏高的水平，游戏到今天已经算是一个比较成熟的行业了，在奖励和资源上，我们也会优先考虑优质团队的诉求。比如，天上友嘉在完成 3 年业绩对赌后，还持续有新产品出来，并且还有爆款，这样的团队我们会优先考虑分配一些优质资源和丰厚的奖励。

问：酷牛互动的经营状况怎样？

答：酷牛互动目前主要做一些小游戏以及联合发行。小游戏目前还没有业内标准，有点像早期的页游，小游戏题材类型也还没有偏好，还在摸索阶段，但我们希望向 IP 化靠拢，类型上可能休闲类、挂机类会做得比较多。

问：幻文是如何经营 IP 的？

答：幻文主要是低价购买网文 IP，然后通过授权来进行变现，主要是影视授权和游戏授权。今年幻文的收入主要来自影视授权。

现在行业里，白金级的最头部作家都在阅文手里，有一些知名二线作家在百度手里。而我们接触更多的是个性化题材的二三线作家，他们的 IP 会拆散去卖，卖掉了再拿分成。这一点和头部 IP 不同，头部 IP 的作家议价能力较强。中小型 IP 作品也会有固定的核心粉，转化为游戏和影视的价值还是存在的。

---

	<p>问：如果未来版号放开，是不是还会有总量控制？您对于整个游戏行业的判断是？</p> <p>答：整个行业应该是个缓慢复苏的过程，游戏用户增长已经到了极限，未来只能是提高单位用户的 ARPU，这个提升相比流量提升要慢很多。同时行业门槛会越来越高，往精品化、长周期化的方向走，才能拉得动 ARPU。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2018 年 12 月 7 日