

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：2021-001

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
参与单位名称及人员姓名	华泰证券 朱珺等 华西证券 赵琳
时间	2021年3月16日（周二）10:00-11:30
地点	深圳市南山区卓越前海壹号3号楼2804室
上市公司接待人员姓名	总经理何啸威、副总经理孔德坚、投资者关系朱清海
投资者关系活动主要内容介绍	<p>2021年3月16日，凯撒（中国）文化股份有限公司（以下简称“公司”、“本公司”或“凯撒文化”）总经理何啸威、副总经理孔德坚与券商就公司经营情况进行沟通。</p> <p>以下为本次投资者关系活动纪要：</p> <p>问：公司最新游戏产品的上线日期，能介绍一下吗？</p> <p>答：关于公司几款游戏上线时间问题，《荣耀新三国》海外日本版已经上线，国内版本等版号批复之后会尽快安排上线；《火影忍者：巅峰对决》预约人数超800万，预计会安排在Q2上线。具体上线时间需要发行商最终确定；《从前有座灵剑山》进入到测试尾声，上线时间预计在Q3左右，具体上线时间需要发行商最终确定。</p> <p>问：公司对《火影忍者：巅峰对决》的流水预期是多少？《荣耀新三国》的流水有怎样的预期，以及这两款游戏的分成是怎样的？趋势来看，</p>

研发分成比例是否有提升？

答：《荣耀新三国》首月流水预期可以参考一下同一发行商的同类型策略类游戏首月流水，从《荣耀新三国》测试数据来看以及《火影忍者：巅峰对决》3年运营周期来平均测算，预计流水均会有不错表现，两款游戏流水分成符合行业平均水平。

问：今年公司产品主要增量就是这两款吗？

答：往年的在线产品预计今年流水较稳定，今年除了《荣耀新三国》和《火影忍者：巅峰对决》的海内外区域发行流水外，还有一款腾讯代理发行的《从前有座灵剑山》。

问：公司和快手合作情况？

答：快手在游戏领域既做独家代理也做联运分发。快手目前和公司的合作主要采取的是独家代理模式。《三国志威力无双》是由快手独代发行。

问：公司目前研发组织架构是怎样的？

答：公司目前研发团队主要以子公司天上友嘉为主，以工作室模式进行，主要聚焦两个大的品类（策略类和卡牌类）。从转型以来，公司研发游戏产能获得多家平台认可，均达成深度合作。

问：公司怎么看策略类这个方向的竞争？

答：策略类游戏公司一直深耕其中，并且很聚焦。在策略类这个品类，公司不管是研发人员数量和质量还是团队氛围都可以和任何一家公司比拼。在研发和产品打磨上公司一直追求工匠精神。公司和多家大平台合作，在行业信息交流以及发展动态方面有很强优势，公司可以说是博采众家之长来研发产品。

问：下游合作平台方面有新的变化，对CP厂商分成是多大变化？是否会有进一步提升？

	<p>答：随着字节、快手等大流量平台入局，这对中型 CP 厂商相对利好，对外议价能力有一定提升。</p> <p>问：泛策略类品类游戏后续怎么看？</p> <p>答：目前泛策略类品类中，头部厂商已经跑马圈地，市场规模相对固定。后续主要是看产品的优劣。</p> <p>问：怎么提高公司游戏产品胜率，如何打造精品？</p> <p>答：公司有信息优势，对游戏行业发展方向有比较清晰的认知；在产品研发打磨上始终坚持工匠精神；公司各个团队在做每款产品时都是立足现实，尤其是公司有成熟的研发团队。</p> <p>问：公司有人员扩张计划吗？</p> <p>答：公司也在密切关注各个产品项目进展，会在现有基础上根据实际情况扩大人员规模。另一方面，公司一直注重人才引进和核心人才的梯队建设。</p> <p>问：公司的出海策略是怎样的？</p> <p>答：在出海策略上，主要是两个方面，一个方面是研发产品出海；另一个是代理产品海外发行，目前公司在中国港澳台地区，以及日韩等国都有布局。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2021 年 3 月 16 日