证券代码:002425　证券简称:凯撒文化　公告编号:2020-018

凯撒（中国）文化股份有限公司

一、重要提示
本年度股东大会召开期间未增加、变更、否决提案的情况。为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

姓名	职务	内容和原因
声明		
除下列董事外，其他董事亲自出席了对议本次年报的董事会会议		
未亲自出席董事姓名	未亲自出席董事职务	未亲自出席会议原因	被委托人姓名
非标准审计意见提示			
□ 适用 √ 不适用			
董事会审议的报告期内普通股利润分配预案或公积金转增股本预案
√ 适用 □ 不适用
是否以公积金转增股本
√ 是 □ 否
公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案：以总137444432为基数，向全体股东每10股派发现金红利0.43元（含税），送红股0股（含税），以资本公积金向全体股东每10股转增0股。
董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案
□ 适用 √ 不适用
二、公司基本情况
1、公司简介

股票简称	凯撒文化	股票代码	002425
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	彭玲	邱明海	
办公地址	深圳市前海深港合作区南山街道梦海大道5033号卓越前海壹号3号楼L28-04单元	深圳市前海深港合作区南山街道梦海大道5033号卓越前海壹号3号楼L28-04单元	
电话	0755-86531031	0755-26913931	
电子信箱	kaiser@vip.163.com	kaiser@vip.163.com	

2、报告期主要业务或产品简介
（一）公司主要业务
公司致力于构建以精品为核心的互联网娱乐生态体系，通过小说、动漫、影视及游戏等多种娱乐内容不断凝聚与放大IP价值，全面布局泛娱乐产业链，截止目前，公司的游戏市场涉及多个品类，包括商业化模式成熟的经典类型游戏、二次元类创新品类、实用卡和百科的游戏，公司无论研发或联合运营了《圣斗士星矢：重生》、《三国志2017》、《猎人X猎人》、《火影忍者》和《铁拳的城市》等多款热门动漫作品游戏产品，其中《三国志2017》是公司自主研发的以精品移动游戏，上线后在国内外表现优异。
报告期内，公司主营业务包括文化娱乐业务和媒资销售，文化娱乐业务是以IP为核心的泛娱乐业务，具体包括移动游戏、网络游戏等与运营等业务，公司主要利润来自于网络游戏业务和媒资业务。未来公司将长期聚焦于文化娱乐业务，加强研发能力和品牌建设，进一步提升国内游戏运营及海外发行能力。
（二）公司主要经营模式
1、网络游戏的研发与运营模式
公司目前网络游戏业务以手游来源于子公司脸不互动和天上友谊，游戏类型主要为移动端网络游戏。
在运营模式方面，公司采取联合运营的模式，与游戏发行商（以下简称“联合运营方”）共同联合运营移动端网络游戏，游戏玩家通过联合运营方平台进行游戏产品的下载，并通过联合运营方提供的渠道进行充值并消费。
2、媒资销售模式
媒资业务盈利模式方面，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；联合运营方负责提供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。
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。
2、IP储备及授权运营模式
公司目前授权运营模式主要来源于母公司、子公司凯撒科技、鹏牛互动、幻文科技和凯撒香港等主体。
在运营模式方面，公司通过获取畅销文学作品版权、影视版权或动漫版权等知识产权，全面布局泛娱乐产业链，通过将文学作品、影视作品、动漫、电视剧、影视等产品，或将已经研发的游戏授权合作方运营，并获得相应的授权收益。
版权运营业务盈利模式方面，作者或者机构授权作品版权的公司，公司支付相应版权费用，然后公司将授权作品版权的同行或者产业链下游公司使用，获取相应的版权收益；或者公司将应运版权发放游戏授权合作单位运营，获取相应的版权收益。
（三）公司所处行业情况说明
根据中国音数协游戏工委、国际数据公司发布的《2019年中国游戏产业报告》显示，2019年中国游戏产业整体保持稳中向好，趋中有升的良好态势。实际销售收入达2308亿元，较上年同期增长7.14%，较2018年增长7.16%；移动端产业持续保持增长，中国移动用户规模已达6.40亿人，较2018年提高了2.5%，持续扩大。其中，2019年，移动游戏市场实际销售收入1581.1亿元，占比68.5%；客户端游戏市场实际收入615.1亿元，占比26.6%；网页游戏市场实际销售收入167亿元，占比4.3%；移动游戏收入占整体收市场主要份额。值得注意的是，中国自主研发游戏海外市场收入增速高于国内市场，2019年，自主研发游戏海外市场实际销售收入118.9亿美元（折合人民币为828.2亿元，按7.12的汇率折算），增长率21.0%，继续保持稳定增长。随着国内游戏行业的不断发展和成熟，国家对游戏行业的监管日渐趋严，目前中国游戏市场已经较为成熟，用户对游戏的内容和创新需求越来越多元化，精品与创新将是未来游戏市场发展的重要方向，公司作为国内优秀的游戏企业，在国内市场一直保持着较为稳定的市场份额，并通过自主研发的契机和研发经验，不断提升公司的核心竞争力，并随着全球化战略的一步一步的实施，公司在海外市场实现了较为稳定的增长。
目前公司已发展成为集研发能力、运营管理、渠道资源、品牌影响力等多方面优势于一体的游戏企业，公司拥有一批经验丰富的研发团队，并通过自主研发、联合运营、代理发行等多种方式，在国内外市场推出了多款精品游戏，并通过多年的运营经验积累，公司拥有一批忠实的玩家群体