

股票代码：300299

股票简称：富春股份



富春科技股份有限公司

2021年度向特定对象发行股票

募集资金使用可行性分析报告（修订稿）

二〇二一年九月

一、本次发行募集资金使用计划

本次发行股票预计募集资金总额不超过70,260.06万元（含本数），扣除发行费用后的募集资金净额拟用于以下项目：

序号	项目名称	总投资额 (万元)	拟使用募集资金投入 金额(万元)
1	游戏开发项目	66,358.50	37,232.55
2	游戏IP运营项目	33,027.52	33,027.52
合计		99,386.02	70,260.06

在募集资金到位前，公司将根据项目进度的实际情况以自筹资金先行投入，待募集资金到位后，按照公司有关募集资金使用管理的相关规定置换本次发行前已投入使用的自筹资金。若实际募集资金数额（扣除发行费用后）少于上述项目拟投入募集资金总额，不足部分由公司自筹解决。在不改变本次募集资金投资项目的前提下，公司董事会可根据项目的实际需求，对上述项目的募集资金投入顺序和金额进行适当调整。

二、本次募集资金投资项目的背景

（一）积极的国家政策指引行业方向

游戏产业是社会主义文化事业的重要组成部分，在注重社会效益和未成年人保护工作，注重精品化建设、文化内涵，和科技赋能的前提下，我国游戏产业规模保持高速增长，自主研发能力不断提升，海外市场拓展步伐明显加快，产品形态和经营模式日益丰富。国家陆续出台相关产业政策，引导和扶持具有研发能力的国内游戏厂商，鼓励弘扬民族精神、体现民族文化与正能量，中国游戏产业呈现出健康、繁荣、多元的发展态势。

从“十三五”开始，我国文化部推出了若干项政策，以积极引导及鼓励游戏、动漫等行业的发展，并采取多项措施，规范各文化产业的监管。我国文化部在《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》（下简称“《规划》”）中，对游戏产业发展水平，形成文化产业新的增长点，培育一批具有较强品牌影响力和国际竞争力的骨干游戏企业，推进游戏产业结构升级等方面进行了规划指导，体现了国家贯彻创新驱动战略的决心，利好游戏行业的发展；再次，《规划》明确要“加快制定出台文化产业促进法，把行之有效的文化经济政策法定化，健全促进社会效益和经济效益有机统一的制度规范”，确保游戏行业从业企业在高速发展的过程中，具备了良性的监管环境，

降低行业不良企业恶性竞争及冲击的风险。

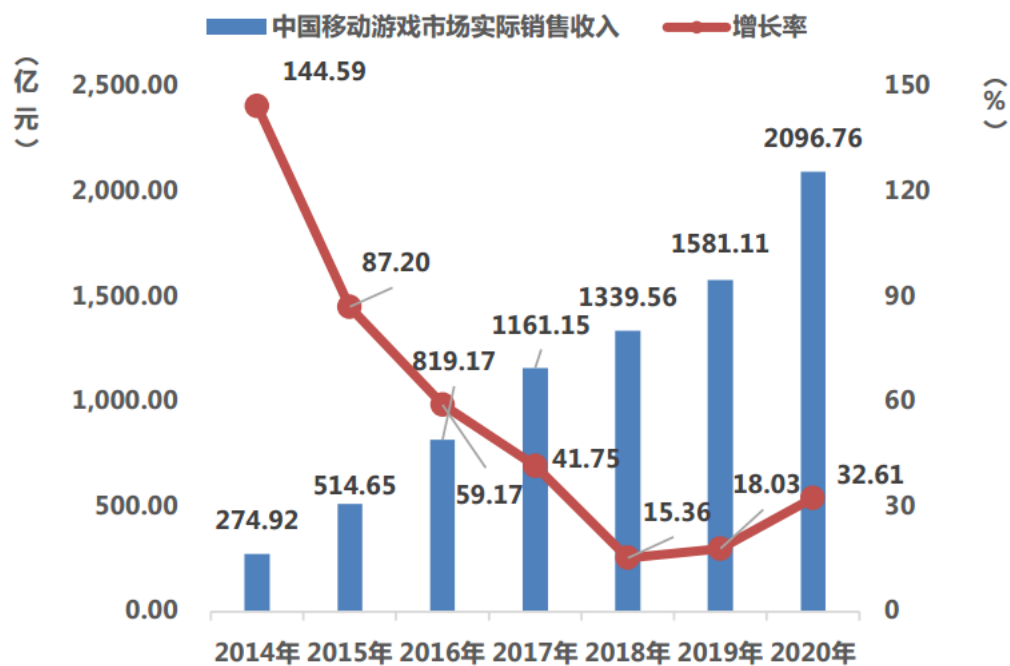
国内各地区依据各自的地缘优势和地方特色，聚焦区域产业发展，游戏开发和制作呈现出新景象。如北京立足产业全局，大力推动“一都五中心”建设工作，构建网络游戏发展的产业新格局；上海依托经济优势，着力打造中国“电竞之都”的产业标签，在组织电竞联赛、游戏解说方面取得了较快发展，孵化了一批有实力、有技术、有品牌的游戏企业。此外，越来越多的地方都在响应国家有关文化产业的政策号召，向以游戏为代表的数字内容产业发力，制订相应的城市游戏产业发展规划。

2021年4月7日，国家发展改革委和商务部共同发布了《商务部关于支持海南自由贸易港建设放宽市场准入若干特别措施的意见》（发改体改〔2021〕479号），其中提到“鼓励网络游戏产业发展。探索将国产网络游戏试点审批权下放海南，支持海南发展网络游戏产业。”这是游戏版号的审批权首次试点下放至地方。现行国产网络游戏的审批机制是由具有资质的游戏运营机构先向省级出版主管部门申请，经省级主管部门审核同意后，再报送国家新闻出版署审批。2018年游戏版号因机构改革暂停审批，经过调整，2020年游戏版号审批已趋于常规化。此次文件支持将版号的审批权下放，有望优化整个游戏版号的审批步骤，缩短审批时间，直接利好注册在海南的游戏企业，进而惠及整个游戏行业。

（二）移动游戏行业增速明显

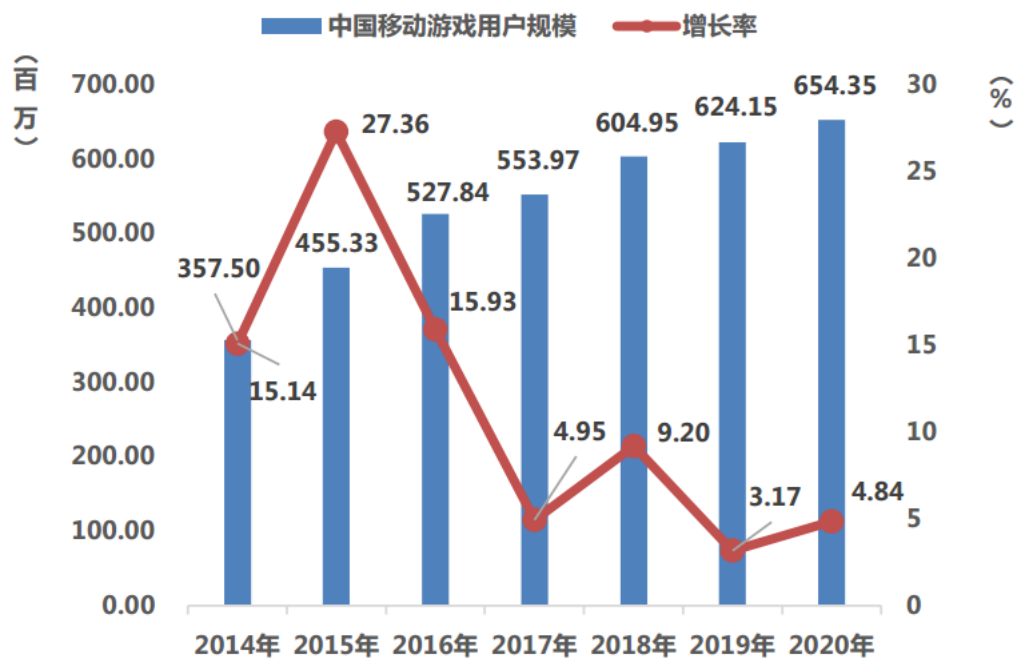
2020年受疫情影响，线上娱乐得以提振，其中移动游戏行业增速明显。移动游戏得益于其广泛的受众规模和碎片化娱乐的特征，市场规模遥遥领先于其他平台类别的游戏。2020年，中国移动游戏市场实际销售收入持续上升，客户端游戏市场和网页游戏市场继续萎缩，实际销售收入和市场占比下降较为明显。客户端游戏市场处于存量竞争阶段，发展速度放缓，但由于端游的用户往往经验丰富、游戏忠诚度较高、且付费习惯稳定，所以端游未来仍将稳定占据一定的市场份额。网页游戏近年来受到移动游戏市场的冲击，相关企业纷纷将旗下页游改编为手游，页游的市场份额逐年下降。2020年，中国移动游戏市场实际销售收入2,096.76亿元，比2019年增加了515.65亿元，同比增长32.61%。从版号发放情况来看，2020年共发放国产网络游戏版号1,308款，其中1,222款为移动游戏，占比约为93.43%。此外，2020年共发放进口网络游戏版号97款。

中国移动游戏市场实际销售收入及增长率



数据来源：中国音数协游戏工委《2020年中国游戏产业报告》

中国移动游戏用户规模及增长率



数据来源：中国音数协游戏工委《2020年中国游戏产业报告》

2020年国产游戏版号分布情况

月份	版号数量	手游	端游	主机游戏	页游	移动+端游
1月	97	92	4	1	0	0
2月	105	95	9	1	0	0
3月	101	92	6	2	1	0
4月	109	99	6	3	1	0
5月	109	98	7	4	0	0
6月	54	51	1	1	1	0
7月	169	155	10	2	1	1
8月	57	55	1	1	0	0
9月	188	179	7	1	1	0
10月	67	67	0	0	0	0
11月	163	154	6	2	0	1
12月	89	85	2	0	1	1

数据来源：国家新闻出版署，太平洋证券研究院

（三）储备精品IP，构筑竞争壁垒

头部游戏公司收入贡献的核心源自旗下数款经典IP以及其衍生出来的产品，知名IP的运营年限也较长。IP的孵化、获取与持续运营能力，是一家游戏公司稳定运营和持续获取现金流的关键所在。IP的孵化培养有赖于持续、长期的研发投入，通过优质的产品逐步建立起口碑。尽管国内游戏公司在产品研发投入不断增加，研发周期拉长，但目前国内游戏公司IP自主孵化相对较少，多为外部授权。目前经典游戏IP的获取极为不易，甚至堪称稀缺资源，储备精品IP已经成为游戏公司构筑市场竞争壁垒的重要手段。

中国移动游戏行业已形成较为完整的产业链，IP在其中起到重要的串联、延伸作用。具有IP来源的移动游戏产品具备天然的吸量能力，能够快速导入用户；同时，在游戏剧情、画面、音乐等设计方面可以兼顾与粉丝的情感链接，提升用户留存率和付费意愿，为产品的长线运营奠定基础。对于拥有精品IP储备的游戏企业来说，将具备更多的市场机会，如腾讯游戏、网易游戏、完美世界等游戏企业均通过IP原创或外部购买储备了大量精品IP。

富春股份的子公司上海骏梦作为国内最早涉足IP改编游戏领域的厂商之一，拥有《仙境传说RO》、《秦时明月》等多款精品IP的改编权，并凭借“优质IP+精品游

戏”的战略，陆续推出了《秦时明月mobile》、《天天打波利》、《霹雳江湖》、《仙境传说RO：复兴》、《仙境传说RO：新世代的诞生》等多款深受市场和用户认可的游戏产品。公司拟进一步丰富自身的精品IP储备，围绕精品IP不断打造相关产品矩阵，在用户认知、文化影响力、游戏玩法积累等方面抢占优势，提高在游戏产业中的竞争壁垒，为未来业务发展奠定坚实基础。

三、本次募集资金投资项目的可行性分析

（一）游戏开发项目

1、项目概况

（1）实施主体

本项目的实施主体为上海骏梦网络科技有限公司，是上市公司全资子公司。

（2）建设内容

公司拟通过本项目在上海市购置场地、设备以及相关的游戏IP授权等，以开展《仙境传说RO：新世代的诞生》、MMO类手游、沙盒类手游以及卡牌类手游共四款游戏的开发。

2、投资概算

本项目预计投资总额为66,358.50万元，其中募集资金拟投入额为37,232.55万元。

3、经济效益评价

本项目内部收益率为43.98%（税后），静态投资回收期为3.88年（税后），预期经济效益良好。

4、项目涉及的审批、备案事项

本项目投资备案等相关政府审批程序将按相关规定进行办理。

5、项目建设的必要性

（1）积极应对行业变化，增加投入提升市场地位

随着2010年全国智能手机的普及，中国移动游戏行业凭借其全国巨大的手机用户基数和移动支付的便捷性得以蓬勃发展。移动游戏市场在短时间内迅速超过电脑端游、页游等市场，成为中国网络游戏市场第一细分市场。然而，随着手机的普及和互联网

的发展，我国移动游戏用户数量增长放缓，移动游戏市场的流量红利逐渐萎缩，市场逐步从流量红利阶段转向靠内容吸引用户阶段。此阶段内，流量红利的消失使得游戏厂商获取用户的成本增加，游戏厂商需通过提升游戏品质，丰富游戏题材、玩法和类型来吸引用户，提高产品流水。公司计划通过本次发行募集资金，增加对移动游戏业务的投入，研发更多高品质、多样化的移动游戏产品，从而巩固和提升公司的市场地位，在市场竞争中胜出。

(2) 建立多元化游戏矩阵，探索公司新盈利增长点

庞大的移动游戏市场为公司的发展和新模式、新玩法的出现提供了充足的成长空间。随着游戏行业的发展，玩家对于优质精品游戏的需求也快速提升，具有创新性和开拓性玩法的移动游戏更容易获得玩家和市场的青睐，建立多题材、玩法丰富、多样的多元游戏产品矩阵是公司未来发展的主要方向。

公司坚持“知名IP+精品游戏” 的战略，结合IP题材开发游戏，设计玩法，凭借IP知名度为游戏宣发作铺垫，同时将原先IP的忠实粉丝转化为游戏粉丝。在该战略的指导下，公司已推出过多款人气产品，积累了许多经市场验证过的成功经验，涵盖了角色扮演、卡牌、回合制等不同游戏玩法和玄幻、武侠、三国、北欧神话等不同题材的游戏。未来，公司将持续开发多题材、多玩法、多类型的移动游戏，拓展公司多元化产品矩阵，满足不同玩家的游戏需求。

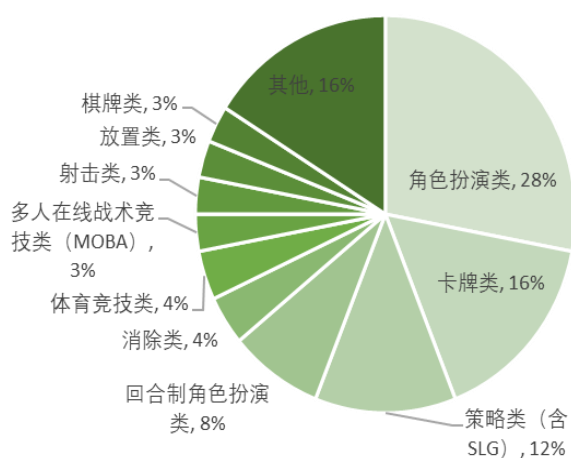
骏梦游戏多元产品矩阵图



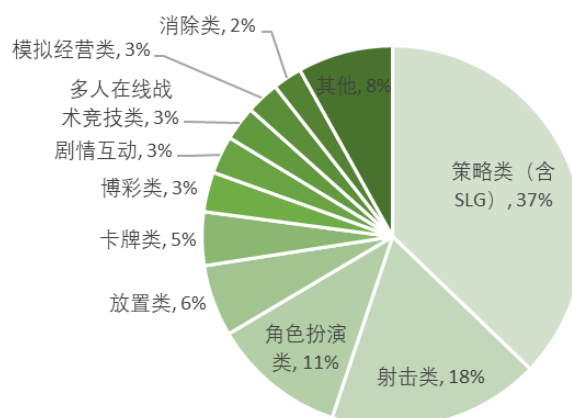
在本项目中，除《仙境传说RO：新世代的诞生》外，公司还将开发1款MMORPG类手游、1款沙盒（开放世界SLG）类游戏和1款卡牌类游戏。对于MMORPG类手游和卡牌类手游，公司已积累了同类游戏的成功经验，在此经验的基础上，公司将进行画质、玩法、剧情等方面的更新，追求更好的画质、更丰富的玩法、更引人入胜的剧情，满足玩家日益提高的游戏体验需求，保持公司产品的新鲜度。对于开放世界类游戏，公司将在已有经验基础上进行积极探索，拓展公司的游戏产品类型，以寻求新的盈利增长点。

根据中国音数协游戏工委《2020年中国游戏产业报告》发布的数据显示，2020年中国收入前100的移动游戏类型中，角色扮演类占比最高，达28%，其次是卡牌类游戏及策略类游戏，分别占比16%及12%。角色扮演类游戏与卡牌类游戏在公司的存量产品矩阵中分别对应的游戏《霹雳江湖》与《仙境传说RO：复兴》，因此在探索新的游戏领域的战略中，公司选择了开发策略类的开放世界手游。除此之外，中国音数协游戏工委《2020年中国游戏产业报告》的数据还表明，在2020年海外市场收入前100的中国移动游戏类型中，策略类游戏占比最高，达37%。因此，开发开放世界类手游与公司未来拓展多元化产品矩阵和布局全球化游戏版图的目标一致，能够帮助公司寻找新的盈利增长点，抢占市场份额，从而增强公司的核心竞争力，夯实公司市场地位。

2020 年中国收入排名前 100 移动游戏产品类型占比



2020 年中国自主研发移动游戏海外市场收入前 100 类型收入占比



数据来源：中国音数协游戏工委《2020年中国游戏产业报告》

(3) 推进全球化战略，抢占海外手游市场份额

我国产业政策积极支持国产游戏传播海外。我国游戏市场相较于海外市场起步较晚，国内游戏出海领域的竞争格局尚未完全定型，国外游戏市场渗透率还有很大的提升空间。根据《2020年中国游戏产业报告》的数据显示，2014年我国自主研发游戏海外市场销售收入达30.76亿美元，到2020年海外市场销售收入达154.50亿美元，年复合增长率达31%，2020年海外市场收入占中国游戏市场收入的30%，并且有稳步上升的趋势。

此外，由于游戏产品属于文化产品，重视游戏内容的文化内涵和玩家之间的互动体验，因而面对全球市场，不同国家之间因语言和文化不同导致玩家对于游戏内容的文化认可和侧重点存在差异。因此，针对不同地区的风土文化推出适应当地风情和文化认可的游戏版本，能够帮助公司获得开拓海外游戏市场份额的先机，也是延长一款游戏生命周期的关键。

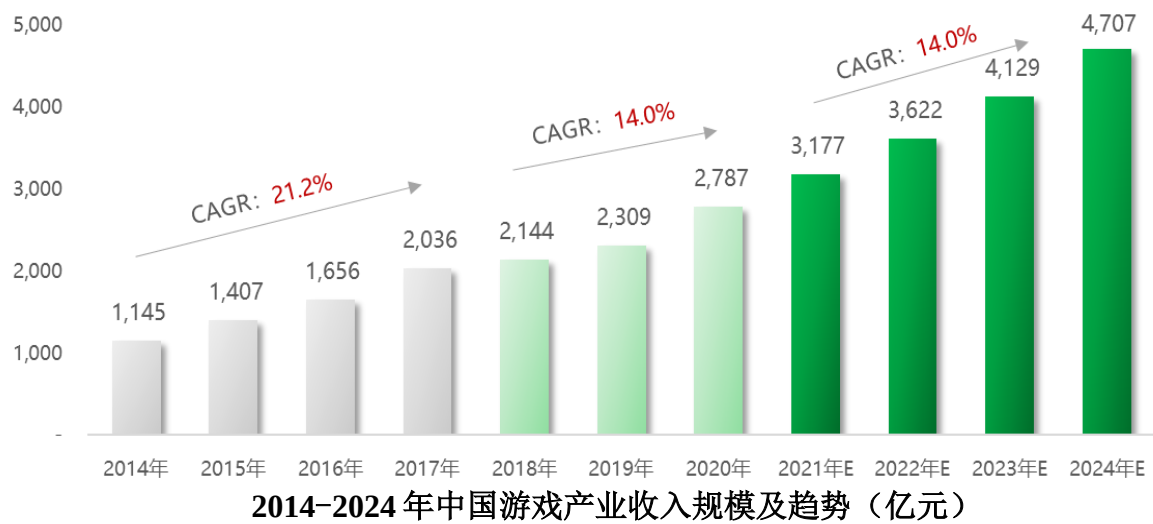
在产业政策支持 and 海外游戏市场发展不断扩大的背景下，公司在深入发展国内市场的同时，积极开拓海外游戏市场。在本项目中，公司拟开发1款存量游戏的海外版本和新开发3款游戏，计划在包括中国大陆、中国港澳台地区、东南亚地区、日韩地区、欧美地区等不同国家和地区上线，同时各个国家和地区将配备有专门负责游戏本土化的运营人员，针对性的进行内容更新，以增加产品流水和延长产品寿命。公司布局全球化游戏版图，上线全球化游戏，符合国家产业政策，有利于公司持续盈利能力和抗风险能力的增强。

6、项目建设的可行性

(1) 广阔的市场前景为项目实施提供保障

游戏行业兴起于20世纪末，彼时以欧美为代表的国家及地区逐步将游戏产业化。我国游戏行业虽然起步较晚，但发展态势迅猛，现已成为我国文化产业的主力军。近几年，特别是随着移动互联网的传输速率及使用便捷度的不断提升，移动游戏异军突起，成为最受游戏玩家喜爱的游戏类型。根据中国音数协游戏工委发布的《2020年中国游戏产业报告》、《2021年1-6月中国游戏产业报告》统计数据，截至2021年6月末，中国游戏用户规模近6.67亿人，2020年、2021年1-6月中国游戏市场收入规模分别达到2,786.87亿元、1504.93亿元，其中2020年收入规模较2019年同比增长20.71%，近3年复合增速相较于2014-2017年游戏大规模普及的阶段虽有所放缓，但仍保持在14%。

预计到2024年，我国游戏产业收入规模将达到4,706.81亿元。广阔的游戏市场空间，将为本次项目提供强有力的保障。



数据来源：中国音数协游戏工委《2020年中国游戏产业报告》

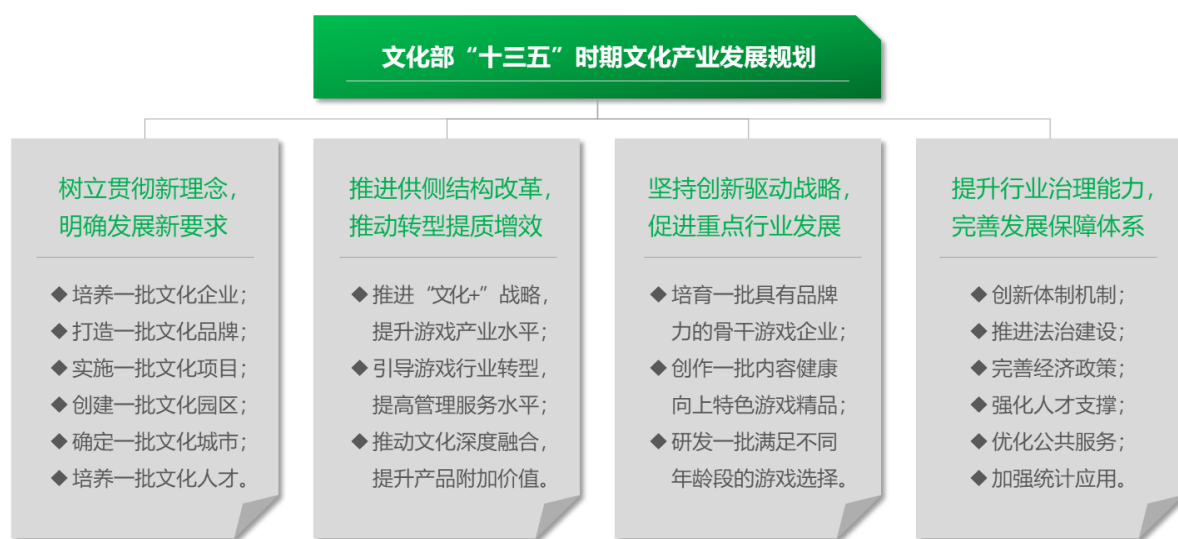
近几年，随着中国游戏公司在研发方面的投入不断增加，游戏开发人员规模不断扩张，中国地区在游戏市场规模提升的基础上，更是成为了全球游戏产业重要的游戏开发国之一。越来越多的自主研发游戏受到国内玩家的青睐，同时包括骏梦游戏开发的多款精品移动游戏走出国门成为爆款。根据中国音数协游戏工委发布的《产业报告》统计数据显示，2020年，中国自主研发的游戏国内外市场规模分别达到了2,401.5亿元及154.5亿美元（约合人民币1,004.25亿元），同比增长26.74%及33.25%。其中，海外市场占比从2014年的21.58%上涨至2020年的29.48%。随着研发投入的不断加大，中国游戏公司在全球游戏产业中角色地位显著提升。

综上，得益于全球游戏行业的快速发展，中国不同类型的游戏公司收入规模均得到了明显的提升，未来市场发展趋势虽有所减缓，但随着游戏类型流行趋势的变化，整体市场仍存在较大的空间。我国游戏公司在全球游戏产业中扮演着越来越重要的角色，特别是中国开发的游戏类型受到更多海外玩家的喜爱。本项目将投入资金开展3款游戏的开发，广阔的市场空间以及中国游戏从业企业在全世界游戏产业中的地位提升，将能够解决项目开发的游戏上线后市场消化的问题，提升项目的投资回报率，缩短项目回收期。

（2）积极的国家政策为项目推进指引方向

发展包括游戏在内的文化产业是我国满足人民群众多样化精神文化需求、提高人民群众生活品质和幸福感的重要途径之一，同时也是推动我国传统文化创造性转化和创新性发展的重要载体，更能够作为推动中华文化走向世界、提升国家文化软实力的重要渠道，是培育经济发展新动能、推动经济社会转型升级、促进创新创业的重要动力。因此，我国非常重视包括游戏在内的文化产业的发展。从“十三五”开始，我国文化部推出了若干项政策，以积极引导及鼓励游戏、动漫等行业的发展，并采取多项措施，规范各文化产业的监管。

我国文化部在《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》（下简称“《规划》”）中提出：首先，要“提升动漫、游戏、创意设计、网络文化等新兴文化产业发展水平，大力培育基于大数据、云计算、物联网、人工智能等新技术的新型文化业态，形成文化产业新的增长点”，“继续引导上网服务、游戏游艺、歌舞娱乐等行业转型升级，全面提高管理服务水平”，体现了国家鼓励包括游戏在内的文化产业转型及提效；其次，《规划》还提出了要“培育一批具有较强品牌影响力和国际竞争力的骨干游戏企业，创作生产一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品。推进游戏产业结构升级，推动网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展，促进移动游戏、电子竞技、游戏直播、虚拟现实游戏等新业态发展”，体现了国家贯彻创新驱动战略的决心，利好游戏行业的发展；再次，《规划》明确要“加快制定出台文化产业促进法，把行之有效的文化经济政策法定化，健全促进社会效益和经济效益有机统一的制度规范”，确保游戏行业从业企业在高速发展的过程中，具备了良性的监管环境，降低行业不良企业恶性竞争及冲击的风险。



《文化产业发展规划》对于游戏行业的指导内容

综上,对于包括公司在内的致力于发展文化产业的从业企业而言,国家积极的政策能够最大化地促进其发展,提升转型速度,使得游戏公司在国家创新驱动战略中扮演重要的角色,获取更大的商业机会。在确保从业企业高速发展的同时,国家并行出台文化产业相关的政策,提升各文化行业的监管水平,净化行业环境,更能够确保行业从业企业的发展。因此,公司在现阶段结合行业市场情况,开发符合市场的游戏产品,符合国家行业发展政策。

(3) 强大的技术支撑为项目落地降低风险

游戏开发项目在前期需要投入大量的研发成本,用于游戏程序开发、数据库开发、剧情设计、文案策划、美术渲染等核心环节,以确保一款新上线的游戏受到足够的青睐;其次,一款游戏的开发属于不断迭代的动态过程,上线后持续的研发投入能够使得游戏剧情及玩家等级得以延续或提升,以此延长游戏本身的市场寿命;并且,游戏研发费用的持续投入,能够确保开发方在玩法类型、关卡设计、逻辑计算等方面的经验始终保持行业领先,支撑后续新游戏的开发及落地,降低新游戏上市受阻的风险。

上海骏梦在报告期内持续增加研发投入,以夯实技术领先地位。在研发团队建设方面,上海骏梦研发人员占比较高,且团队主要成员经验丰富,对于游戏开发相关的玩家画像挖掘、游戏创意储备以及开发技术运用方面均具备了一定优势,能够确保本次项目的顺利落地。

（二）游戏IP运营项目

1、项目概况

（1）实施主体

本项目的实施主体为上海骏梦网络科技有限公司，是上市公司全资子公司。

（2）建设内容

通过本建设项目，骏梦游戏将进行精品IP储备，并通过联合运营的方式改编开发移动IP游戏。在IP选择方面，两款IP已确定方向，分别为《仙境传说RO》和《百炼成神》；另外一款作为储备IP，骏梦游戏将在项目实施周期内选择适宜的IP进行授权获取。本项目的实施有助于加强骏梦游戏的IP资源储备，满足游戏玩家多样化的游戏体验。

2、投资概算

本项目预计投资总额为 33,027.52 万元，拟全部通过募集资金投入该项目。

3、经济效益评价

本项目内部收益率为29.10%（税后），静态投资回收期为4.71年（税后），预期经济效益良好。

4、项目涉及的审批、备案事项

本项目投资备案等相关政府审批程序将按相关规定进行办理。

5、项目建设的必要性

（1）加强精品“IP”储备，构筑竞争壁垒

2014年前后，IP概念开始进入大众视野，IP资源可以为文化企业带来竞争优势，如漫威动画、DC动漫、迪斯尼等公司拥有的IP已成为其最核心的资产。移动游戏行业已成为重要的IP消费领域，储备精品IP已经成为游戏公司构筑市场竞争壁垒的重要手段。

中国移动游戏行业已形成较为完整的产业链，IP在其中起到重要的串联、延伸作用。具有IP来源的移动游戏产品具备天然的吸量能力，能够快速导入用户；同时，在游戏剧情、画面、音乐等设计方面可以兼顾与粉丝的情感链接，提升用户留存率和付

费意愿，为产品的长线运营奠定基础。伽马数据发布的《2020-2021移动游戏IP市场发展报告》显示，约六成以上移动游戏IP用户具备稳定付费习惯，超过四成IP用户每月在移动游戏上花费超过20元，月付费500元以上的高付费用户占比约为一成，大幅领先于非IP用户。因此，对于拥有精品IP储备的游戏企业来说，将具备更多的市场机会，如腾讯游戏、网易游戏、完美世界等游戏企业均通过IP原创或外部购买储备了大量精品IP。

部分游戏企业代表性 IP 储备

 《英雄联盟》 《地下城与勇士》 《天涯明月刀》	 《梦幻西游》 《阴阳师》 《大话西游》	 《完美世界》 《诛仙》 《笑傲江湖》	 《热血传奇》 《龙之谷》 《JOJO的奇妙冒险》	 《三体》 《少年三国志》 《少年西游记》
 《神武》系列 《梦想世界》系列 《梦想帝王》	 《航海王》 《SNK全系列》 《斗罗大陆》	 《开心消消乐》 《偶像梦幻祭》 《战斗吧歌姬！》	 《三国志》 《真三国无双》 《大航海时代》	 《葫芦娃兄弟》 《造梦西游》

数据来源：伽马数据《2020-2021移动游戏IP市场发展报告》

骏梦游戏作为国内最早涉足IP改编游戏领域的厂商之一，拥有《仙境传说R0》、《秦时明月》等多款精品IP的改编权，并凭借“优质IP+精品游戏”的战略，陆续推出了《秦时明月mobile》、《天天打波利》、《霹雳江湖》、《仙境传说R0：复兴》、《仙境传说R0：新世代的诞生》等多款深受市场和用户认可的游戏产品。通过本项目的实施，骏梦游戏将进一步丰富自身的精品IP储备，在用户认知、文化影响力、游戏玩法积累等方面抢占优势，提高在游戏产业中的竞争壁垒，为未来业务发展奠定坚实基础。

(2) 抓住移动IP游戏市场发展机遇，扩大营收规模

近年来，随着我国移动网民用户规模的持续扩大和移动游戏产品丰富度的不断提升，我国移动游戏行业得以快速发展。在移动游戏行业，IP用户已成为推动移动IP游戏市场发展的重要驱动力。根据伽马数据发布的《2020-2021移动游戏IP市场发展报告》，现阶段我国移动游戏IP核心用户规模超过1.5亿人，泛用户规模超过1.8亿人，潜在用户规模超过2.6亿人；在IP用户的支撑下，IP改编移动游戏往往能获得较高的初始流量和产品热度，并影响到更多游戏用户；移动游戏IP

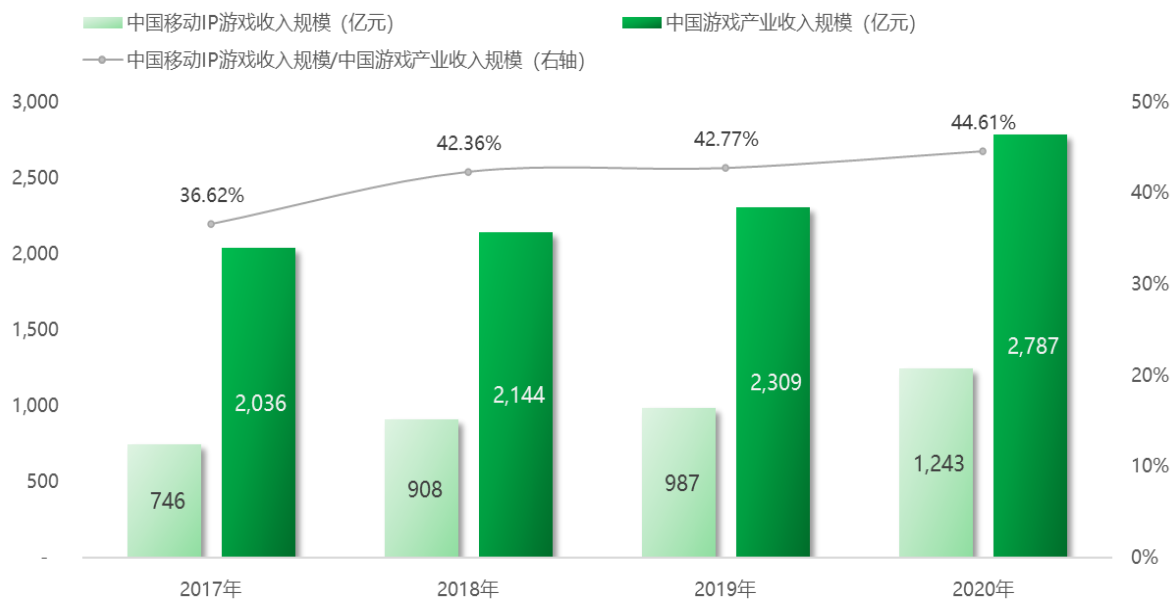
用户本身在游戏消费、游戏相关行为等方面表现突出。

核心用户	泛用户	潜在用户
1.5 亿+ ➢ 玩过多款IP游戏 ➢ 主动根据IP寻找游戏产品 ➢ 对于IP游戏产品兴趣较高	1.8 亿+ ➢ 玩过IP相关产品 ➢ 对IP产品存在认知 ➢ 能被产品IP属性所吸引	2.6 亿+ ➢ 对IP属性概念模糊 ➢ 能被产品IP属性所吸引 ➢ 具备尝试IP产品的可能性

中国移动游戏 IP 用户规模状况

数据来源：伽马数据《2020-2021移动游戏IP市场发展报告》

根据伽马数据《2020-2021移动游戏IP市场发展报告》和中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院《2020年中国游戏产业报告》，2020年中国移动IP游戏收入规模首次突破千亿元，达到1,243亿元，同比增长21%；同时，中国移动IP游戏收入规模在中国游戏产业收入规模中的占比也由2019年的43%增长至2020年的45%。由此可见，IP不仅是支持中国移动游戏发展的驱动力，同时也是促进中国游戏产业发展的中坚力量。



2017-2020 年中国移动 IP 游戏和中国游戏产业收入规模及占比

数据来源：伽马数据《2020-2021移动游戏IP市场发展报告》、中国音数协游戏工委《2020年中国游戏产业报告》

在移动IP游戏市场快速发展的大背景下，游戏企业需要充分挖掘精品移动IP游戏品类，不断开拓新的目标用户群体以及增长空间。通过本项目的实施，骏梦游戏将取得《仙境传说R0》、《百炼成神》等知名IP的移动游戏改编权，有助于骏梦游戏扩大营收规模，巩固市场竞争地位。

(3) 实施多元经营策略，拓宽营收渠道

游戏行业虽然市场容量巨大且保持较快速增长，但随着行业参与者的增加，市场竞争较为激烈。游戏企业不仅需要具备较强的研发实力和优质的产品，同时还需要具备灵活的经营策略以应对市场竞争。

在我国游戏产业的参与者中，除腾讯游戏、网易游戏等少数头部游戏公司同时具备IP开发、研发、运营等各方面的综合实力外，大部分游戏企业的资源优势主要集中在其中的某些环节，与头部游戏企业相比，营收渠道相对单一，风险抵御能力较弱。因此，游戏研发企业可以在聚焦自主产品研发的同时，灵活借助外部IP版权、研发、发行及运营资源，实现优势互补，有效拓宽营收渠道。

公司作为移动游戏研发环节的主要市场参与者，已成功推出多款深受市场和用户认可的游戏产品，但受限于公司规模，可同时开发的产品数量有限。从分工协作和经

济效益的角度权衡，公司通过本项目进行精品IP储备并计划采用委托开发和代理/联合运营的方式完成游戏的开发、推广和运营，可以在不超负荷增加人力、物力投入的基础上，有效整合外部合作方优势，实现经营模式多元化，增加营收渠道，增强市场风险抵御能力。

6、项目建设的可行性

(1) 丰富的游戏开发经验助力项目实施

经过多年的发展和积累，公司拥有了优秀的移动游戏开发团队，并在移动游戏的开发、内容设计、上线时机把控等方面均具备了丰富经验，能对游戏IP在开发难度、内容的市场接受程度以及开发周期等方面进行客观精准的评价，保证产品上线后具备较强的市场竞争力。公司自研产品《仙境传说RO：新世代的诞生》于2020年10月上线港澳台地区，已成为当年最受市场欢迎的移动游戏产品之一。

在本项目的实施过程中，公司将与合作开发商就开发方案进行充分沟通，并严格把握产品质量；在产品交付后，由公司产品各地区版本的开发和后期维护工作，保障本项目的顺利实施和生命周期的延长。

(2) 成功的IP运营经验提升项目效益

IP商业化运营对游戏公司的经验要求较高。首先，能否准确判断IP的潜力对于所改编游戏产品的市场前景至关重要，优质IP可以迅速累积庞大用户群；其次，除了IP本身的价值外，IP价格的判断、经营模式的设计以及未来盈利情况的估算等方面也是决定IP运营项目能否盈利的重要因素。报告期内，公司操作了包括《仙境传说RO：守护永恒的爱》、《仙境传说RO：突击》以及《仙境传说RO：爱如初见》3个IP运营项目，均实现了良好的经营效益。

综上，公司具备了较为丰富的IP商业化运营经验并已成功运作多个项目，能够有效保障本项目的顺利实施。

(3) 良好的IP合作关系加速项目落地

精品IP能够降低玩家认知与接受的成本，进而让游戏上线后迅速抢占流量，目前已成为游戏行业的主要资源，在本次项目推进中，能否成功落地很大程度将取决于公司获取精品IP的能力。

公司子公司上海骏梦作为国内最早涉足IP改编游戏领域的厂商之一，先后获得《

秦时明月》、《仙境传说RO》等多款精品IP的改编权，并凭借“优质IP+精品游戏”的战略，陆续推出了多款深受市场和用户认可的游戏产品，在IP改编和商业化运营领域拥有良好的市场口碑，深受IP版权方的信赖。

以《仙境传说RO》为例，公司与韩国游戏公司Gravity一直保持着良好的合作关系。据Gravity公司官网介绍，Gravity成立于2000年4月，是韩国最早期的线上游戏产业从业企业之一，代表作包括了多款基于仙境传说IP开发的游戏，目前已成为韩国线上游戏进军海外市场的典范。自与Gravity合作以来，公司开发已投入运营包括了多款以仙境传说为IP的精品游戏，实现了与Gravity的互利双赢，Gravity公司继续授权仙境传说IP给予公司以落地本项目的实施。

如上所述，基于公司良好的市场口碑以及与IP方的良好合作关系，本项目在精品IP获取方面具备可行性。

四、本次发行对公司经营管理、财务状况等的影响

（一）本次发行对经营管理的影响

本次募集资金投资项目符合公司整体战略发展方向，具有良好的市场发展前景和经济效益。项目将增强公司资本实力，有助于公司顺应行业发展方向，巩固行业地位，进一步完善公司的产品结构和市场布局，提高公司的市场竞争能力。

（二）本次发行对财务状况的影响

本次发行股票募集资金到位后，公司总资产及净资产将增加，资金实力、资本结构将得以优化，资产负债率及财务风险相应降低。随着募集资金投资项目逐步实施，公司的盈利能力及竞争能力将得到全面提升。

（三）本次向特定对象发行对即期回报的影响

由于募集资金投资项目的实施及产生效益需要一定的过程和时间，因此短期内公司净利润可能无法与股本和净资产保持同步增长，从而导致公司每股收益和净资产收益率等指标相对本次发行前有所下降，公司投资者即期回报将被摊薄。

随着募投项目的逐步推进和完工，公司的业务收入水平将稳步增长，盈利能力和利润水平将得到进一步提升，公司的整体竞争实力、可持续发展能力和抗风险的能力将得到增强。

五、结论

本次发行的募集资金投向符合国家产业政策及行业发展方向，募集资金投资项目具有良好的市场前景，有利于有效推进公司的可持续发展，项目具备必要性和可行性，符合公司及全体股东的利益。

综上所述，本次发行募集资金的运用合理、可行，符合本公司及全体股东的利益。

富春科技股份有限公司

董事会

二〇二一年九月八日