



北京开心人信息技术有限公司  
游戏开发项目可行性研究报告

二零一八年十一月

## 目 录

第一章	总论.....	5
一、	项目名称及建设地点.....	5
二、	建设单位、注册地址及法定代表人.....	5
三、	项目内容概述.....	5
四、	编制依据.....	6
第二章	项目建设的必要性和可行性.....	8
一、	项目建设的必要性.....	8
	（一） 精耕网络游戏研发业务，夯实公司主营业务竞争优势.....	8
	（二） 聚焦游戏产业细分市场，获取更多业务发展空间.....	8
二、	项目建设的可行性.....	9
	（一） 公司研运一体化及上下游整合能力是保持本项目产品竞争力的重要基础.....	9
	（二） 技术团队的游戏开发经验与技术储备是本项目顺利实施的重要保障 .....	10
第三章	项目投资总额及使用计划.....	12
第四章	项目经济效益分析.....	13
一、	项目静态经济效益指标.....	13
二、	项目动态经济效益指标.....	13
三、	项目损益平衡分析.....	14
第五章	项目建设风险及控制措施.....	15
一、	行业监管政策变化风险及控制措施.....	15

二、	新游戏产品盈利水平不确定性风险及控制措施.....	15
第六章	项目建设可行性研究结论.....	17

## 图表目录

图表 1	项目投资结构汇总表.....	5
图表 2	项目主要技术经济指标.....	6
图表 3	2018 年 9 月开心人信息部分自研游戏所处阶段及内容简介 .....	11
图表 4	项目投资结构汇总表.....	12
图表 5	项目静态经济效益指标明细表（万元） .....	13
图表 6	项目主要技术经济指标.....	13
图表 7	项目盈亏平衡点分析(万元).....	14

## 第一章 总论

### 一、项目名称及建设地点

项目名称：北京开心人信息技术有限公司游戏开发项目（以下简称“本项目”）

建设地点：北京市朝阳区北三环东路8号静安中心12层

### 二、建设单位、注册地址及法定代表人

建设单位：北京开心人信息技术有限公司（以下简称“开心人信息”或“公司”）

注册地址：北京市朝阳区北三环东路8号1幢-3至26层101内12层1272房间

法定代表人：周斌

### 三、项目内容概述

公司拟通过本项目的实施，拟开发或运营4款移动游戏，丰富公司现有移动游戏业务板块的产品矩阵，满足多样化的玩家娱乐消费体验，夯实公司主营业务拓展能力与盈利能力，进而提升公司的核心竞争力与抗风险能力水平。

本项目4款游戏计划于2018年开发，2019年正式上线运营。开发期根据游戏的类型和开发难度不同，4款游戏的开发期约为8-12个月。每款游戏在游戏开发完成后正式上线运营。

本项目预计投资总额为8,086万元，项目IP授权相关费用900万元，场地租赁及装修费用754万元，运营成本1,948万元，市场推广费用765万元，开发成本3,709万元，设备购置成本10万元。本项目投资金额已通过发行股票再融资取得。

图表 1 项目投资结构汇总表

序号	投资构成	项目投资总额	金额占比
----	------	--------	------

序号	投资构成	项目投资总额	金额占比
1.0	IP 授权相关费用	900	11.1%
2.0	场地租赁及装修费用	754	9.3%
3.0	运营成本	1,948	24.1%
4.0	市场推广	765	9.5%
5.0	开发成本	3,709	45.9%
6.0	设备购置费用	10	0.1%
合计		8,086	100.0%

图表 2 项目主要技术经济指标

序号	项目	单位	指标
1	年均销售收入	万元	4,491
2	平均毛利率	%	46.96%
3	平均净利率	%	20.31%
4	内部报酬率 IRR (税前)	%	118.08%
5	内部报酬率 IRR (税后)	%	106.96%
6	净现值 NPV (税前)	万元	2,803
7	净现值 NPV (税后)	万元	2,363
8	静态投资回收期 (税前)	年	2.04
9	静态投资回收期 (税后)	年	2.05
10	动态投资回收期 (税前)	年	2.11
11	动态投资回收期 (税后)	年	2.12
12	投资收益率 (税前)	%	13.27%
13	投资收益率 (税后)	%	11.28%

#### 四、 编制依据

1. 国家发改委和建设部联合发布的《建设项目经济评价方法与参数》第三版；
2. 《国务院关于投资体制改革的决定》（国发[2004]20号）；

3. 国家和地方的有关政策及法规；
4. 公司的财务报告及其他与项目可行性分析相关的基础资料。

## 第二章 项目建设的必要性和可行性

### 一、项目建设的必要性

#### (一) 精耕网络游戏研发业务，夯实公司主营业务竞争优势

随着计算机技术、互联网技术、虚拟现实技术以及移动智能终端技术的不断发展，游戏产业的技术生态环境不断完善，游戏行业已形成较为庞大的市场收入规模与用户规模。据全球著名第三方市场情报机构 Newzoo 统计数据显示，预计 2018 年，全球游戏市场总收入将达 1,379 亿美元，同比增长超过 13%，存量游戏市场规模庞大；据游戏工委发布的《2018 上半年中国游戏产业报告》显示，截至 2018 年 6 月，中国移动游戏用户规模达到 4.58 亿人，同比增速达 5.4%，占我国人口的三分之一，移动游戏用户基数庞大。

在游戏产业链中，游戏开发商处于产业链的上游位置，其开发的游戏质量本身将直接影响玩家游戏体验。在市场规模庞大且竞品种类众多的网络游戏市场，游戏开发商只有把握游戏质量，重视玩家体验，才能获得市场和玩家认可。2013 年，开心人信息将业务拓展至移动网络游戏的研发和发行运营，依托强大的研发实力，开发出多款高质量的移动网络游戏，包括《一统天下》、《三国群英传》、《装甲联队》等，并且在市场上取得了较大的成功。

游戏研发作为公司现阶段主营业务的重要组成部分，是公司保持核心竞争力的重要方式。2016 年、2017 年、2018 年 6 月，自研游戏收入占公司整体营业收入的比例分别为 80.5%、91.7% 和 89.4%。另外，移动游戏基于产品属性、玩家粘性、市场竞争等因素导致其存在一定的生命周期，游戏公司必须保持一定的产品更新节奏，才能充分获取市场份额及玩家流量。公司将通过本项目的实施，开发或运营四款不同类型的移动游戏，丰富公司的产品数量和产品类别，保持公司在移动游戏产业领域的持续竞争力。

#### (二) 聚焦游戏产业细分市场，获取更多业务发展空间

随着消费群体的进一步拓展、游戏产品的迭代加速、新技术的广泛应用，移动游戏市场规模迅速扩大并日趋成熟。中国移动互联网逐渐由增量市场转向



存量市场，游戏细分市场也迎来了发展的契机。在此趋势下，市场上针对细分领域的游戏产品研发数量增加，提升了精品游戏的产出概率，多款游戏出现了平均月流水过亿元的现象，提升了细分品类市场规模的增长速度。在研发端企业的经营方向逐渐分化以及用户端对游戏需求日趋个性化的趋势下，移动游戏行业企业开始注重采取细分化、差异化的经营策略。

开心人信息在经营过程中，注重对游戏市场格局的研判，采取细分化、差异化的经营策略，使公司产品能够在激烈的市场竞争中获得发展空间。截至2018年9月，公司已实现运营或在研的部分游戏产品包括《一统天下》、《三国群英传》、《傲视群英传》、《钢铁战争》、《装甲联队》、《吞食天地》、《乱世三国》等，大部分属于SLG（模拟游戏或策略游戏）类型。凭借公司在SLG（模拟游戏或策略游戏）等细分领域的开发经验及市场认可度，公司通过对细分市场的进一步研究及项目可行性论证，计划开发四款不同类型移动游戏。本项目计划开发的游戏当中，《游戏一》属于卡通风格的卡牌+模拟经营类型、《游戏二》属于写实风格的SLG类型、《游戏三》和《游戏四》属于卡通风格的模拟经营类型。本项目的实施，能够在丰富公司游戏品类的同时，保持公司在差异化细分市场的产品研发和运营能力，为公司持续获取细分游戏市场上的用户流量提供产品支持。

## 二、 项目建设的可行性

### （一） 公司研运一体化及上下游整合能力是保持本项目产品竞争力的重要基础

开心人信息通过多年游戏领域的经验积累，整合游戏产业链细分领域，形成了研发、发行、运营闭环，一方面通过精细化运营把握用户的最新需求和偏好，将运营的大数据反向指导游戏研发和内容迭代，保证项目成功率、延长游戏生命周期；另一方面，通过整合产业链上下游，降低综合运作成本，提高游戏研发、发行和运营的整体效率。

在游戏研发领域精细化运营方面，为了更好地把握市场需求和做出更准确的市场预判，开心人信息相关部门会对海内外游戏市场、相关游戏素材进行调查、研究、分析和判断，进而指导游戏的研发、运营和迭代。以三国题材游戏

为例，开心人信息通过深度挖掘三国题材的优点，并以策略类移动网络游戏为切入点，成功研发了《三国群英传》等精品三国题材策略类游戏，充分挖掘和发挥了三国题材在中国大陆、港澳台、日本、韩国甚至东南亚地区的广泛地影响力，以及世界观和剧情完整、素材丰富（阵营，装备，人物，战争，战斗，坐骑，奇术，地图，故事）、平衡性较好等特点。

在产业链上下游整合能力方面，目前，开心人信息已打造了专业的海内外发行和运营团队，并与海内外优秀的发行运营商建立了良好的合作关系，得到了行业内知名公司飞流九天、易幻网络、真好玩等游戏代理商、运营平台的认可和信任。与此同时，开心人信息通过自主运营、联合运营、授权运营等多种运营方式相结合，成功将相关游戏推向港澳台、日本、韩国、东南亚等国家和地区，并通过举办跨海国战、跨海个人赛及跨海争霸赛等赛事，形成了自己独特的竞争优势，走出了一条海内外发行运营相结合的发展道路。

基于公司在研运一体化方面的核心优势，公司的主要游戏产品均获得不俗的市场表现。从 2013 年上线以来，《一统天下》于 2015 年 2 月月流水峰值达到 2,800 万，生命周期已逾 5 年，成为优质的高流水、长生命周期游戏。2016 年 7 月全平台公测的《三国群英传》，游戏用户数量快速增长，上线仅三个月，月流水就突破了 2,500 万，成为另一款优质的移动网络游戏。因此，公司在研运一体化方面的能力优势，以及在游戏产业上下游领域的整合能力，能够为本项目所开发游戏的市场竞争力打下重要基础。

## （二） 技术团队的游戏开发经验与技术储备是本项目顺利实施的重要保障

开心人信息自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。经过多年的游戏开发和运营，开心人信息已经建立了一支优良的研发运营团队。截至 2018 年 9 月 30 日，开心人信息员工总数为 198 人，其中技术岗 74 人，运营岗 38 名，产品岗 24 人，视觉体验岗 20 人，上述四类岗位合计占比 78.8%。同时，公司的核心技术人员从事游戏开发运营时间均在 5 年以上，具备较为深厚的游戏策划、开发、运营经验，形成了相对稳定的技术产品研发团队。

公司技术团队研发并不断积累完善了策略类游戏客户端引擎、高性能服务端开发引擎及其他相关开发技术，该等技术具备高度集成化的特征，可以帮助开心人信息进行策略类游戏的迭代研发。引擎内部定制化集成了大量高效战斗算法及战斗效果，同时具备强大的动态扩展功能，可以极大的发挥策略类游戏核心战斗策略性较强的特征。同时可以支持单服、跨服、跨区域的用户交互，极大的拓展了策略类游戏的交互性和竞争性。在提升游戏开发效率的同时，提升游戏的可玩性和高品质。

依托技术团队的游戏开发经验和游戏开发技术，公司已成功开发或运营了多款游戏。截至 2018 年 9 月，公司已开发以及正在开发的游戏数量达到 10 款以上，部分自研游戏所处阶段及简介如下：

图表 3 2018 年 9 月开心人信息部分自研游戏所处阶段及内容简介

研发	进展情况	拟达到的目标
一统天下	项目处于稳定运营阶段	本项目是一款以“实时国战”为核心玩法的大型三国题材 SLG 游戏。游戏中画风精美写实，地图场景贴合史实，武将设计丰富多样，为玩家营造出超强的的三国代入感。
三国群英传	项目处于稳定运营阶段	本项目是一款三国题材的 SLG 手机游戏产品，拟在还原宇峻奥汀《三国群英传》经典战斗的基础上，结合 MMORPG 战斗特点，打造出半开放战场中实时操作的策略玩法，让用户在体验《三国群英传》经典玩法的同时，获得更新鲜的玩法体验。
钢铁战争	项目处于稳定运营阶段	本项目是一款战争题材的即时战略类手游产品，拟通过完全手动操控的即时战斗方式，在保持即时战略类游戏经典风格的同时，打破传统 SLG 的思维屏障，让用户获得更好的战略类游戏体验。
装甲联队	项目处于稳定运营阶段	本项目是一款以二次世界大战为背景的即时战略类手游产品，拟通过丰富的兵种组合搭配以及极具特色的 RVR 阵营对抗玩法，全真模拟二战时期的著名攻防战役，让用户获得更逼真的战争游戏体验。
吞食天地	项目处于调试阶段	本项目是由中华网龙正版授权，台湾真好玩科技有限公司研发的一款 3D 策略卡牌游戏，《吞食天地》以东汉末年，三国乱世为背景，辽阔的中国大陆为舞台，向游戏玩家营造出前所未有的三国历史。玩家将以历史主公的形式展开自己的游戏历程，通过不断招募三国名将，布阵策划，循序渐进的体验一幕幕史诗级战役。

### 第三章 项目投资总额及使用计划

本项目预计投资总额为 8,086 万元，项目 IP 授权相关费用 900 万元，场地租赁及装修费用 754 万元，运营成本 1,948 万元，市场推广费用 765 万元，开发成本 3,709 万元，设备购置成本 10 万元。本项目投资金额已通过发行股票再融资取得。

图表 4 项目投资结构汇总表

序号	投资构成	项目投资总额	金额占比
1.0	IP 授权相关费用	900	11.1%
2.0	场地租赁及装修费用	754	9.3%
3.0	运营成本	1,948	24.1%
4.0	市场推广	765	9.5%
5.0	开发成本	3,709	45.9%
6.0	设备购置费用	10	0.1%
	合计	8,086	100.0%

## 第四章 项目经济效益分析

### 一、项目静态经济效益指标

该部分主要针对本项目预测期内每年平均税前、税后盈利情况，以及总体投资额带来的收益情况进行分析，从静态盈利情况分析项目的可行性。

图表 5 项目静态经济效益指标明细表（万元）

项目	T+1 年	T+2 年	T+3 年	T+3 年
销售收入	0	5,690	8,350	3,923
息税前利润	-365	-18	3,037	1,639
运营年年均息税前利润	1,073			
净利润	-365	-18	2,639	1,393
运营期间年均净利润	912			
总投资额	8,086			
税前投资收益率	13.3%			
税后投资收益率	11.3%			

### 二、项目动态经济效益指标

该部分系基于项目现金流量表测算的动态经济效益指标，预测期内每年盈利现金流，按照国家发改委和建设部联合发布的《建设项目经济评价方法与参数》第三版规定折现率 12%，进行每年现金流量的折现计算。从动态角度分析该项目的可行性。

图表 6 项目主要技术经济指标

序号	项目	单位	指标
1	年均销售收入	万元	4,491
2	平均毛利率	%	46.96%
3	平均净利率	%	20.31%
4	内部报酬率 IRR（税前）	%	118.08%

序号	项目	单位	指标
5	内部报酬率 IRR (税后)	%	106.96%
6	净现值 NPV (税前)	万元	2,803
7	净现值 NPV (税后)	万元	2,363
8	静态投资回收期 (税前)	年	2.04
9	静态投资回收期 (税后)	年	2.05
10	动态投资回收期 (税前)	年	2.11
11	动态投资回收期 (税后)	年	2.12
12	投资收益率 (税前)	%	13.27%
13	投资收益率 (税后)	%	11.28%

### 三、项目损益平衡分析

盈亏平衡点又称零利润点、保本点、盈亏临界点、损益分歧点、收益转折点。通常是指全部销售收入等于全部成本时（销售收入线与总成本线的交点）的产量。以盈亏平衡点的界限，当销售收入高于盈亏平衡点时企业盈利，反之，企业就亏损。盈亏平衡点可以用销售量来表示，即盈亏平衡点的销售量；盈亏平衡点也可以用销售额来表示，即盈亏平衡点的销售额。该部分指标中主要影响因素是总成本费用、变动成本、固定成本、营业收入等因素。

图表 7 项目盈亏平衡点分析(万元)

项目	T+1 年	T+2 年	T+3 年	T+4 年
总成本费用	365	5,703	5,279	2,264
固定成本	0	256	379	379
变动成本	365	5,448	4,900	1,885
销售收入	0	5,690	8,350	3,923
盈亏平衡点营收		5,988	918	730
盈亏平衡点		105%	11%	19%

## 第五章 项目建设风险及控制措施

### 一、 行业监管政策变化风险及控制措施

公司所开发的游戏隶属于网络游戏范畴，网络游戏行业属于国家鼓励的新兴互联网文化类产业，同时也受到不同监管主体和外部环境的监督影响。伴随着计算机网络技术、智能硬件终端、游戏形式与游戏内容的不断变化升级，我国网络游戏行业的监管体制也在不断完善。在网络游戏行业监管主体方面，目前网络游戏主要受到工信部、文化部、国家新闻出版广电总局、国家版权局等监管机构的监管，各机构的监管机制和监管政策之间均存在差异；在游戏产业外部环境方面，网络游戏所涉及的知识产权保护、网络信息安全、文化内容传播等外部环境关联内容也受到其他监管主体和法律法规的监管约束。因此，若上述各类监管政策发生变化，导致公司无法达到新政策的要求，将对公司所开发的游戏的正常运营产生一定的负面影响。

为应对行业监管政策变化所带来的风险，公司将在遵循现有法律法规的基础上，严格执行各项政策所规定的业务资质获取与游戏审批流程。具体而言，公司将继续严格遵守国家新闻出版广电总局、工信部所颁发的《网络出版服务管理规定》，以及文化部所颁发的《网络游戏管理暂行办法》，取得相关的经营许可证。公司作为游戏开发商，将在完成游戏产品开发后，将按要求完成如下行政审批流程：为每款新游戏申请国家版权局颁发的《计算机软件著作权登记证书》；在新闻出版部门办理该特定游戏出版的审批，取得审批文号和《网络出版服务许可证》；在游戏上网运营后及时向文化行政管理部门备案，取得《网络文化经营许可证》。此外，公司将积极关注与游戏行业相关的政策变化，快速响应政策要求，对业务进行调整，以降低政策变化所带来的业务风险。

### 二、 新游戏产品盈利水平不确定性风险及控制措施

一般来说，网络游戏行业具有产品更新换代快、用户偏好变化快、产品生命周期较短的特点。随着网络游戏行业的竞争激烈程度的加剧，以及产品同质化程度的增加，若公司不能持续对产品进行升级改良来增强玩家粘性以尽可能

延长游戏产品生命周期，或者不能及时推出有竞争力的新游戏以实现产品的更新换代，则可能导致标的公司业绩出现波动。另外，若公司不能在游戏的研发及运营过程中对市场口味及玩家需求的变化做出及时的反应，或不能及时准确把握新技术的发展方向，将存在影响游戏产品的最终品质、导致新游戏产品的盈利水平不能达到预期水平、进而存在对公司经营业绩造成不利影响的风险。

为此，公司将在游戏项目开展之前进行详细的可行性论证，并结合公司现有的游戏运营数据情况，以及市场需求变化情况的监测，及时调整公司的游戏开发策略和游戏运营策略。同时，公司将着力打造精品游戏，保证公司游戏的出品品质，并以优质的运营服务及时解决玩家在游戏过程中所碰到的具体问题，以游戏品质和服务质量保持游戏产品的客户黏性。



## 第六章 项目建设可行性研究结论

公司拟通过本项目的实施，拟开发或运营 4 款移动游戏，丰富公司现有游戏业务板块的产品矩阵，满足多样化的玩家娱乐消费体验，从而夯实公司主营业务拓展能力与盈利能力，进而提升公司的核心竞争力与抗风险能力水平。

公司实施本项目，能够保持公司在游戏开发领域的持续投入，精耕网络游戏研发业务，开发出高质量的移动游戏，从而夯实公司在游戏市场的竞争优势；在本项目实施过程中，公司将聚焦游戏细分市场，以规避竞争激烈的领域，获取更多的业务发展空间。在可行性方面，公司研运一体化的运营方式以及在产业链上下游方面的整合能力，是保持本项目产品竞争力的重要基础；公司的技术团队在游戏开发方面的开发经验以及丰富的技术储备，将为本项目的成功开展提供有力支撑。

此外，本项目符合国家产业政策支持的发展方向，建设和运行期间对环境影响较小，项目的实施能够提升公司整体盈利水平，对促进当地就业和税收增长有积极意义。

综上所述，本项目符合国家产业政策及环境保护政策，在技术上是可靠的，经济上是客观的，能够产生良好的经济效益和社会效益，项目的实施是非常必要和可行的。