证券代码：600880 证券简称：博瑞传播

成都博瑞传播股份有限公司

投资者关系活动记录表

编号：2021-01号

|  |  |
| --- | --- |
| 投资者关系  活动类别 | □特定对象调研 □分析师会议  □媒体采访 □业绩说明会  □新闻发布会 □现场参观  □路演活动 □一对一沟通  ☑其他电话会议 □网络会议 |
| 时间 | 2021年6月4日下午14:30-15:30 |
| 地点 | 成都丽思卡尔顿酒店 |
| 参与单位  名称 | 国金证券 |
| 上市公司  接待人员 | 公司董事会秘书、副总经理苟军先生  公司副总经理沈丁丁先生  公司证券事务代表王薇女士 |
| 投资者关系  活动主要内容 | 1、主持人介绍  2、董秘苟军先生介绍公司2020年经营情况  2020年公司实现营业收入4.8亿，净利润8566万，扣非净利润约6410万。  2020年主要工作推进情况：1、投资优质项目：一是并购了生学教育，二是牵手互联网巨头，参股B站电竞；三是联合中数图增资成都文交所（公司已于昨日披露了多方已正式完成增资扩股协议的签署）；四是联合知名投资人设立文创基金，为文创产业夯基蓄势。2、主营业务方面确保了经营业绩的稳定增长。在教育板块上学校高考成绩再创新高，中考成绩居于区域前列；游戏板块《七雄争霸H5》实现成功上线，缓解了部分经营压力，梦工厂开发《诗词年华》，游戏板块业务整体改善；小贷业务再创新高；租赁业务在疫情影响下，确保了优质客户不流失；户外广告板块主要化解了历史遗留问题。3、2020年公司抓制度重管理强内控，内控及公司治理取得较好成效。  3、互动QA  （1）《七雄争霸》IP是否属于公司？后续是否会进行衍生？同时，该游戏手游的规划情况。  《七雄争霸》是北京漫游谷公司的原创IP，最先以页游问世，曾在腾讯平台运营时创下突出业绩。除了《七雄争霸》页游，公司在并购漫游谷后，也衍生开发了很多其他游戏，如《七雄争霸H5》《全民主公H5》等也在正常运营中，后期公司将继续深度开发相关IP的衍生产品。  （2）公司在研游戏情况如何，相比老游戏H5情况。  2021年至今，公司游戏业务经营良好。截止4月30日，漫游谷在营游戏流水达1.49亿元，其中《全民主公H5》《七雄争霸H5》《七雄争霸页游》三款流水位于前列。在研游戏中《守望之战》已经提交了广电总局受理；《石器大陆》预计近两月能完成并移植到小程序。成都梦工厂在营游戏的老游戏《侠义道I》流水达600万元；在研《侠义道手游》已在越南上线并推进PC版本，《诗词年华》继续优化。  （3）关注到公司和B站电竞的合作，目前进展程度怎么样？以及游戏业务与B站的对接情况。  目前B站电竞增资事宜已完成工商登记变更工作，其整体运营较好，如年内其能顺利推进再次融资，我们预估融资定价可能远高于公司此前参与的估值。同时，据了解B站电竞正在计划于成都举办类似“上海大师赛”的电竞赛事，对此公司将积极与其对接，如有较大影响的计划及安排公司将及时披露。另外我们也在同B站电竞就我方部分自研游戏能否通过B站进行分发展开沟通和探索。  （4）成都是电竞之都，VSPN已在成都打造了电竞馆，成都是否有针对电竞的鼓励政策。  是的，作为合作伙伴，公司曾陪同B站电竞在成都青羊、高新等区域展开前期考察，包括选址、场馆设施及落地等内容进行了沟通及交流。成都市委市政府也提出了大力打造“三城三都”的方向，公司作为市属国有文化传媒类资本平台，将响应号召积极配合“电竞之都”的打造，推进电竞业务的发展。后期我们会加大与B站电竞的业务对接。  （5）公司的租赁业务所属。  公司的租赁业务主要集中在旗下全资子公司麦迪亚。公司在成都市中心城区修建了超甲级写字楼，共计9万余平米，除少量自用外，主要用于文化创意园区企业租赁，吸引十余家世界500强企业入驻，每年租赁收入较为稳定。  （6）传统主业发展情况如何？  公司原有主业为以传统报媒的印刷、发行、广告等经营服务性业务，因互联网及新技术的飞速发展，传统纸媒体及其经营性业务也出现迭代，2017年公司对此进行全面剥离，目前主要以教育、户外广告、游戏、小额贷款业务为主。目前看，教育板块业务经营情况较好且稳定，公司也将持续布局并经营好教育业务。  （7）公司后续的布局。  公司目前以“智慧教育、现代传媒、潮流文创”三大板块为主要发展方向。智慧教育方面，目前公司旗下树德博瑞实验学校经营状况良好，生学教育是西南地区专注于教育信息化的智慧教育龙头公司，去年也超额完成业绩对赌。在教育板块，我们将持续做好现有业务的运营，其中生学教育也将继续在智慧学校建设、校园安全等方面深耕，下一步公司将重点拓展教育业务，重点关注艺培、职业等教育项目。潮流文创方面，公司正积极考察及挖掘各种互联网、新媒体项目，以推动公司进一步从传统媒体向新媒体的转型工作，目前以“基金孵化+上市公司并购”双线并行为主。同时公司也在进行数字艺术的接触，并积极探索户外大屏升级及数字艺术的尝试工作。  （8）成都游戏产业发达，很多公司在成都成立了工作室，公司旗下游戏公司主要在哪？  目前游戏业务仍然是公司的重点业务之一，并主要以北京漫游谷为主，其人员充裕、研发能力更强。今年上半年公司已启动并开始实施游戏板块的深度改革行动。一是经过大半年的严格筛选，公司于今年4月聘任具备良好职业背景与丰富行业经验的职业经理人带领并统筹游戏板块的发展；二是从内部优化了骨干团队、改革了内部管理机制，并尝试新的游戏发行渠道与新的研发方向；三是根据漫游谷和梦工厂的实际情况制定了统筹协调、各有侧重的差异化发展目标。我们坚信今年公司的游戏业务会有较大提升。  （9）去年公司涉足智慧教育，生学教育如何定位，未来增长如何？  目前四川省内涉及智慧教育的企业主要有：长虹电子、文轩教育及生学教育。去年收购的生学教育完成了业绩目标，并达到同比20%以上净利润的增幅。目前生学教育的智慧业务重点在To B和To G端，集成了智慧教育课程、课件的研发、监控、数据反馈等多种业务，下一步我们也将积极尝试面向C端的课外辅导等业务。  （10）公司的学校业务是否会采用生学教育的系统？  公司旗下树德博瑞实验学校正在筹备安装生学教育的智慧校园系统，公司也有信心将该学校打造成为智慧教育的示范标杆学校。目前生学教育正与华为进行合作，力争在华为智慧校园官网展示该系统。  （11）公司游戏板块研发团队人员情况。  目前漫游谷约200人，梦工厂约40人。  （12）梦工厂哪些在营游戏？  梦工厂主要经营武侠类游戏，其IP以《侠义道》为主，并不断更新及衍生出其他小游戏。梦工厂后期将继续立足成都、立足四川，聚焦开发“蜀味文化”的游戏。  （13）公司账上资金规模如何？  目前公司账面资金较为充裕，一方面是维持公司及各子公司正常运转所需流动资金；二是对于业务快速发展的子公司提供流动资金支持，比如生学生学教育近期连续中标，公司对其进行资金支持；三是为未来投资并购新项目留有部分储备资金；  （14）公司信贷能力情况？企业债用途？  公司信誉良好。后期公司将根据业务发展情况通过多种渠道、多种方式进行融资；公司去年申请发行企业债主要是未雨绸缪，增强公司资金的灵活度，未来公司在推进较大标的并购时，可以灵活高效的推进企业债以提供资金支持。  （15）大股东旗下的文娱资产有哪些？  成都传媒集团系成都市重要的宣传平台和文化创意类企业，旗下的主要的经营性资产有：智媒体城、新东方展览、公交传媒、新闻实业、每日经济新闻等，其中公司参股每经35%的股份。 |
| 附件清单  （如有） | 无 |