

证券代码：600373

证券简称：中文传媒

## 中文天地出版传媒集团股份有限公司

### 投资者关系活动记录表

编号：

|               |  |
|---------------|--|
| 投资者关系活动类别     | <input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议<br><input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会<br><input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动<br><input type="checkbox"/> 现场参观<br><input checked="" type="checkbox"/> 其他：中文传媒 2019 年半年度投资价值交流会（半年报解读）   |
| 参与单位名称及人员姓名   | 招商证券、国泰基金、君如资产、神农投资、华夏财富、北京嘉承金信投资有限公司、易凯资本、东海证券、北京润达圣安投资、红土创新基金、龙腾资产管理有限公司等  |
| 时间            | 2019 年 8 月 30 日（下午 3:15-4:00）  |
| 地点            | 电话会交流  |
| 上市公司接待人员姓名    | <b>交流会参会人员：</b><br>执行董事兼总经理吴涤、董事会秘书毛剑波、总会计师熊秋辉、北京智明星通总裁谢贤林、证券法律部负责人彭欣  |
| 投资者关系活动主要内容介绍 | <p>介绍公司发展战略，与投资者互动。</p> <p>-----</p> <p><b>机构投资者互动交流：</b></p> <p><b>1. 请简单介绍下智明星通未来游戏的研发策略，COK 最新的数据？</b></p> <p><b>答：</b>1、关于 cok 数据，在中文传媒 2019 年半年度主要经营数据里都有比较详细的数字。这个产品活跃用户及老用户比较稳定，从 4 月到现在游戏数据稳中有升。智明星通对这种产品的运营还是比较有经验的。之前的《帝国战争》到现在运营 7、8 年了，每个月还有大约 100 万美金流水。对于 COK，我们还是长效运营的思路，而不是杀鸡取卵。我们不看好这种短期流水很高而长期不行的，我们更想做的是增加整个产品生命周期的利润厚度。另外，我们还想把产品 IP 化，这样运营厚度更长，新的产品更有保障。2、我们研发策略和别人不大一样：坚持大胆试错，小心求证。这几年公司其实上线了很多产品，很好地打磨了队伍。目前的队伍在出品游戏方面比两三年前成功概率高，以前队伍偏互联网更多，偏游戏方面的人才少，现在改过来了。目前公司出品游戏的大概节奏是每一季度或每半年有新产品可以开始推广，这里所指的产品包括自研或代理。如之前提到的休闲方面的游戏（已上线的消除类游戏），这季度已经开始推广了。</p> |

**2. 出版行业进入增长缓慢的阶段，未来保持主营的增长点有哪些。新媒体如想达到占比 50%以上，未来投资方向是哪些。智明星通现在很优秀，下一步中文准备怎么激励，或者分拆上市有什么规划。**

**答：**1、传统主业这一块增长放缓，但我们通过业态、商业模式以及机制的创新来拓展增长空间。除了出版主业，还包括发行传媒渠道，公司下一步要对其进行整体改造，利用互联网，增加网络销售来促进整个销售的变革。下一步公司将从各地市以及消费能力强的县市开始逐步改造、升级。另外，除了传统纸质出版，还加大了数字出版的力度。最近成立的数字出版运营中心，会加快整合系统的内容资源，并将其数字化，同时加大原创水平。我们这一块制定了大的目标，数字出版要形成比较大的增长。一定要利用新技术进行改造，我们的传统主业才能有更大的希望。2、公司将继续对互联网文化娱乐、在线教育培训这些方面或相近的领域进行拓展。我们一定会以主业为中心，不会过多偏离主业，因为这一领域是我们熟悉、了解、风险把控的比较好的。并购智明星通也是在这个思路的指导下。下一步的投资方向还是围绕主业及相关领域进行并购。3、公司目前正在加快推进智明星通机制改革，把管理团队与公司的长远利益长期稳定地绑定，实现可持续发展。

**3. 大的策略方面，智明星通注重现有游戏的长线运营还是新游戏开发？之前提到大 IP 开发，有没有上线时间？代理方面的游戏利润率较自研游戏低，这部分业务是如何考虑的，《恋与制作人》的业绩增量及贡献占比如何？**

**答：**1、团队投入来看，老游戏投入占比 30%，新游戏占比 70%。从工作室分配、人员研发来看，5 个工作室中大约是 1 个半工作室在负责老游戏运营，也是 30%这样。2、TW 产品之前未达预期，原因两方面。一是技术引擎和商业引擎不够好，一直在研发和磨合，目前还在验证，投入较少。验证好了会加大投入。二是想探索新品类方向，如果探索的好就会投入自研。3、《恋与制作人》还是能带来较为满意的营收和利润的。

**4. 智明星通对研发人员的考核和激励**

**答：**中文传媒对智明星通的考核：中文传媒对智明星通一直很重视，在并购对赌期结束后公告了对赌期结束后 4 年的考核和激励办法。这 2、3 年证明这套激励办法效果很好，智明星通的管理团队稳定有激情，从具体的经营业绩都可以反映出来。进一步来看，我们这两年都积极推进智明星通法人治理的优化，去年顺利挂牌新三板，下一步就是对团队的发展规划。我们有构想，希望能通过机制改革，核心团队能持股，还能引进战略投资者。具体的措施和举措在稳步推进，我们对智明星通的激励举措请大家关注未来的公告。

智明星通内部的研发人员考核：2017 年我们和中文传媒一起出了一个比较好的激励计划，具体把这个思路落实到团队需考虑 2 点：1、怎么激励老游戏的团队（游戏人都想做新游戏）：流水稳定不错就有激励发放到团队，让他们既愿意投入老游戏，又不会为了冲业绩不顾游戏的长远发展。2、新游戏怎么激励，两个方面：物质上，新游戏早期不挣钱，大家积极性不高，我们从老游戏拿出来一部分来激励。另一方面，在精神上，如果员工表现

|          |   |
|----------|---|
|          | 的好，公司会支持他去参加一些国际大型的游戏展，或者一些知名游戏的玩家见面会。另外，公司有勋章系统，可以在精神上激励大家。公司在围绕公司经营目标，围绕新老游戏不同的经营状况来做激励工作上这一点是做的比较细的。 |
| 附件清单（如有） |   |
| 记录人      | 张 婧   |
| 日期       | 2019 年 9 月 2 日  |