

股票代码：300031

股票简称：宝通科技

## 无锡宝通科技股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：20240830

<b>投资者关系活动类别</b>	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input checked="" type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他（请文字说明其他活动内容）
<b>参与单位名称及人员姓名</b>	中信证券、新沃基金、名禹资产、润晖投资、环懿基金、粤佛基金、华龙证券、海通证券、德邦证券、兴业证券、华福证券、招商证券、顺洋资产、红华资本、永瑞基金、开源证券、兴华基金、国元证券、中泰证券、天玑投资、新华基金、中天汇富、东方证券、国联证券、中金资管、华泰证券等 45 人
<b>时间</b>	2024 年 08 月 28 日（星期三）
<b>地点</b>	无锡
<b>上市公司接待人员姓名</b>	董事会秘书兼财务负责人：周庆先生 投资者关系总监：常兆亮先生
<b>投资者关系活动主要内容介绍</b>	<p>一、公司 2024 年上半年经营情况介绍</p> <p>2024 年上半年，公司实现营业收入 17.16 亿元，同比增长 11.02%，实现归母净利润 1.9 亿元，同比增长 56.45%，扣非后归母净利润 2.04 亿元，同比增长 79.27%。公司坚守用科技输送美好生活的初心，始终将科技创新置于公司发展的核心位置，坚持科技创新与差异化发展相结合，不断推动产品升级和换代。同时，公司全面贯彻 ESG 可持续发展理念，在可持续发展领域取得实质性进展，以高效专业的企业姿态迎接全球市场的挑战与机遇。</p> <p>2024 年上半年，公司持续依托工业与游戏板块双轮驱</p>

动,实现了业绩的平稳增长。其中,移动互联网板块上半年实现营业务收入 8.14 亿元,同比增长 31.66%,较去年同期提升明显;工业互联网板块实现营业收入 9.02 亿元,同比去年略有下降。

### 1、移动互联网板块

移动互联网业务方面,公司紧跟技术迭代步伐,始终坚守“传播世界优秀文化与数字文明”的使命,致力于创造卓越且引领潮流的产品,传承中华优秀传统文化。公司移动互联网板块业务为移动网络游戏的海外区域化发行与运营、全球研运一体业务,公司始终坚持全球化战略,核心业务已覆盖港澳台、日韩、东南亚、欧美、中东等关键市场。报告期内,公司在线运营游戏数量 45 款,涵盖了 MMORPG、ARPG、SLG、CAG、SIM 等多种游戏类型。

子公司易幻网络 2024 上半年实现营业收入 5.2 亿元,同比增长 57.6%,实现净利润 1.67 亿元,同比增长 257.32%,主要得益于 2023 年 9 月在日本地区发行的爆款手游《ドット勇者(马赛克英雄)》在报告期进入了利润实现阶段,成为易幻网络的利润驱动核心。同时,子公司海南高图自研游戏《Bloodline:Heros of lithas》的精品长线运营策略在欧美市场得到验证,作为 22 年自研自发的游戏项目,运营时间超过了 2 年而游戏始终在地区拥有优秀的市场竞争力,体现了海南高图高水准的自研能力。

展望未来,游戏板块主要游戏《ドット勇者(马赛克英雄)》仍处在生命周期的年轻阶段,依托其优秀的产品质量与公司精品运营策略,在日本市场还将大有可为。易幻网络预计将于下半年《ドット勇者(马赛克英雄)》一周年之际推出重磅活动,对游戏流水的长期持续会有较大的积极作用。同时,下半年将重点推出《圣斗士星矢:重生 2》《命运圣契》等重点新游戏,进一步丰富公司的产品体系,为公

司营收利润带来新的潜在增长点。另一方面，对于现存的精品存量游戏如《Bloodline:Heros of lithas》《Dungeon Hunter 6》等，也将推动不同版本到更多地区。

## 2、工业互联网板块

2024 年上半年，工业互联网板块营业收入为 9.02 亿元，较去年同期略有下降。公司始终牢记“让工业散货物料输送更绿色”的企业使命，积极推进“绿色化、智能化、一体化、全球化”新四化战略，致力于实现工业智能输送业务的全面升级和转型，在上半年实现了多项里程碑式成就。

公司为力拓供应的输送带总长度已超 800 公里，并于 2024 年 6 月续签长达 8 年的合作协议，深化技术、商务、社区贡献等多维度合作，共同推动矿业及输送系统领域的发展；公司与 BHP 全球矿山（涵盖西澳铁矿、镍矿、东澳煤矿、南澳铜矿以及智利铜矿）紧密合作，提供输送带总长度超过 400 公里，其中世界首条“碳中和”输送带创新合作更是引领行业，荣获 BHP 南美 ESG 年报认可。

公司秉持“市场引领，客户至上”的理念，成立了营销总公司，加大了智能产品和清洁能源产品推广力度，积极拓展公司智能输送数字化产品市场，加速推进公司智能化软硬件产品在智慧矿山和智慧港口领域的落地；子公司新宝龙鲁西工厂第一次实现超大规格钢丝绳输送带的生产，提高了公司产品在核心客户中的产品供应率。同时，积极推动泰国年产 1000 万平方数字化输送带生产基地的建设，以提升产品的全球竞争力，加速工业输送带智能制造数字化工厂新标杆的进程。

展望未来，公司将继续与全球客户及战略合作伙伴携手共进，共同打造高效、环保、智能的工业散货物料输送系统，推动产业链的绿色发展。依托新成立的澳洲全球技术服务中心，深化技术研究和产品创新，以科技力量驱动业

务的转型升级，持续优化成本效益策略，强化团队建设，加强部门协同，构建“5+2”一体化战略框架，实现全年目标，共创美好未来。

## 二、投资者提问与回答

1、公司在 VR 领域布局相对比较多，现在 AI 行业也起来了，公司有没有在 AI 行业的布局？智能终端在工业互联网的场景中有没有应用？

答：公司在 VR 和 MR 领域的布局较早，通过上海荷笛科技进行商业化拓展。今年 6 月，荷笛科技携手上海星怡数字科技有限公司、Today Works 联合主办的《神话在哪里：上古宇宙的奇幻冒险》主题展览推出，展览通过 MR、影像互动等数字科技前沿技术，再现了中国上古神话的绚烂世界，给观众带来多感官、超强沉浸式体验。公司在 VR 和 MR 的业务主要是结合 C 端，以项目的落地的形式开展。

在工业互联网业务方面，通过一隅千象制作的工业互联网数据监测平台，取代普通的人工巡检，极大的提高工业端的效率。公司智慧矿山、智慧港口系列的人工智能终端产品，在本报告期内实现了销售额的同比翻倍增长。公司致力于推动工业硬件与软件的智能化融合，为客户提供全方位、一体化的“智能硬件”解决方案，通过底层硬件的集成创新，深度融合“云计算、大数据、人工智能”等前沿科技，推出了具备智能感知、智能分析和自适应能力的新一代智能硬件产品。其中，智能监测产品结合前沿的 AI 技术与算法模型不仅能够精准识别和预测损伤，显著提升监测的灵敏度和响应速度，更可实现自动报警与停机，革新了传统人工巡检模式。X 光无损检测产品利用 X 光和 AI 技术对输送带带体及接头进行实时检测，能够精准识别并定位缺陷实现定点停机和自动生成健康诊断报告，增强对输送带健康状况的实时控制，确保生产安全和效率。智能清

扫机器人在复杂环境下展示卓越的适应力，得益于自动导航技术的关键性突破，目前已在多个用户现场稳定运行。通过这些创新和技术突破，公司正推动工业输送智能硬件向更高“群体智能”水平发展，引领行业智能化变革。

**2、定增项目终止的原因和下半年产品线的情况，请问能否详细介绍一下？**

答：公司 2023 年 7 月份发布了定增预案，此项融资是为了满足海外客户的需求，计划在泰国建立数字化工厂，泰国工程目前正在建设进程中，预计 2025 年陆续投产。考虑到市场环境和公司发展规划等因素，决定终止再融资和项目，公司目前各项生产经营活动均正常进行，公司决定终止 2023 年度向特定对象发行股票事项，是综合考虑当前市场环境、公司发展规划，经相关各方充分沟通、审慎分析后作出的决策，不会对公司的正常生产经营活动造成重大不利影响。

游戏方面下半年将重点推出《圣斗士星矢：重生 2》《命运圣契》等重点新游戏，进一步丰富公司的产品体系，为公司营收利润带来新的潜在增长点。另一方面，对于现存的精品存量游戏如《Bloodline:Heros of lithas》《Dungeon Hunter 6》等，也将推动不同版本到更多地区。

**3、请问公司除了海南高图子公司之外，有没有其他的一些品类的方向？是否有新的想法？**

答：公司子公司海南高图是偏重于欧美市场的自研自发的业务模式，其自研产品主要采用精品化长线运营的策略，团队充分利用多年深耕海外市场的专业团队优势，通过精准的市场定位和有针对性的运营策略，显著提高所运营游戏的知名度和影响力，公司还与全球知名的游戏工作室、引擎以及开发者开展密切的技术合作，从底层设计和游戏开发初期就进行优化和适配，确保产品在技术和体验

上保持领先地位。因此，游戏业务板块团队已经在海外各关键市场积累了充足的发行运营经验，在行业内拥有先发竞争优势，考虑到国内外市场的环境与策略差异，公司未来还将继续专注海外移动游戏的发行与运营，同时保持游戏自研能力，继续聚焦游戏精品化战略，不断提升产品品质和服务水平。

#### **4、海外区域的竞争格局是否会加剧？海外买量的成本和竞争格局如何？**

答：根据点点数据发布的《2024 上半年全球移动游戏市场数据报告》显示，2024 年上半年海外移动游戏市场收入规模达 2710.6 亿元，环比基本持平，同比上涨 4.38%。中国出海移动游戏在 2024 年上半年的收入规模达 628.4 亿元人民币，环比增长 2.89%，同比基本持平。手游出海市场总体趋于平稳，海外市场竞争也将出现更为激烈的格局，当前海外发行买量成本不断升高，对于精品游戏而言版权获取也需要更多对价，但同时也需要考虑到海外发行的地区、政策以及渠道的特殊性，甚至于游戏产品的本地化、文化融合、政策合规等都需要充分考量，也侧面体现出竞争加剧下对于产品发行与运营能力的要求在不断提高。同时，游戏行业一直处于技术创新的最前沿，技术革新也会随时改变行业格局，如同近期 AIGC 的发展与应用显著提高了产品生产运营效率，对于游戏公司在各环节的新技术应用能力也在提出更高的要求。

公司致力于通过 AI 技术推动游戏行业的创新与发展，以技术驱动为导向，将 AI 技术深度融入游戏研发与发行的各个环节，为移动游戏业务提供强有力的研发运营支持，拥有自研建设 AI 中台，系统化、模块化地管理模型和应用，提高 AI 集成效率。产品采用 AI 翻译系统大幅降低翻译成本，提高海外市场的拓展效率。包括将 AI 绘画技术广泛应

	<p>用于文化创意、知识产权预研等领域，可针对游戏特定风格进行训练，所绘图像可直接用于市场测试，AI 配音技术覆盖 29 种语言，日均产出音频超百条，质量接近专业外包水平；AI 视频技术通过场景搭建与风格转化，快速产出高质量美术素材，显著提升制作效率；AI 数据分析为运营提供实时反馈和深度洞察，AI 智能广告投放系统自动进行素材标签分析和数据分析，辅助或自动创建广告，实时监控并调整投放策略，进一步提升广告效果与投放效率。通过先进技术的实践应用，提升运营效率与创新能力，增强业务整体竞争力。</p>
附件清单（如有）	
日期	2024 年 08 月 30 日