

读客文化成21年来上市首日涨幅最高的个股

700多元中一签,一天就赚15000

网友戏称:“蚊子腿”上吃大肉

本报记者 刘莞信

7月19日上市的创业板新股读客文化(301025.SZ),发行价仅为1.55元/股,是标准的“蚊子腿”新股。不过,这只“蚊子腿”新股却爆发出惊人的能量:周一当天以最高价31.66元收盘,涨幅1942.58%。读客文化因此创造了A股的新神话:近21年来上市首日涨幅最高的个股。当天读客文化成交额6.74亿元,换手率76.54%,总市值126.64亿元。

资料显示,读客文化成立于2009年,总部位于上海市,主营业务为图书的策划与发行及相关文化增值服务。2018年至2020年扣非净利润分别为4448.87万元、4999.32万元、4746.6万元。该公司初步测算今年上半年扣非净利润为2200~2800万元,预计同比增长62.9%至107.33%。

流通盘小和超低价发行,是读客文化上市当天股价暴涨的最主要原因。读客文化股本虽有4亿股,但因“白菜价”发行,发行价仅为1.55元/股,其总市值在上市前仅6亿元,而流通盘仅3756万股,流通市值仅0.58亿元。资料显示,读客文化的发行价格创下了创业板开设以来的新低,第二低价发行的是2017年上市的聚灿光电,发行价格为2.82元。

不过,由于“白菜价”发行,读客文化此次上市募集的资金也相当可怜:公司原计划募资2.68亿元,扣除发行费用后用于“读客文化版权库建设项目”,但实际募资仅有0.62亿元,募资净额为0.44亿元,还不及2020年的净利润规模。0.62亿元的募资,也创下了创业板有史以来的新低。对于股民来说,虽然是一只“蚊子腿”新股,但暴涨19倍多后,中一签的收益达到了1.5万元。这个打新收益也算相当丰厚了,正如网友戏称的:“蚊子腿”上吃大肉。

资料显示,2020年至今,发行价低于5元的新股共有28只,其中5只新股的发行价低于3元。读客文化为第三低价股,仅高于龙腾光电(1.22元/股)和南网能源(1.40元/股)。

2020年8月登陆科创板的龙腾光电,发行价为1.22元/股,创下了科创板发行价最低纪录。龙腾光电上市首日大涨707%,次日一度涨超51%,较发行价涨幅高达1146%,成为A股市场上又一只十倍股。

今年1月19日登陆深市的南网能源,先是13个一字连板,休整几天后又一路涨至3月23日的14.42元,和发行价相比涨了十倍,成为2021年以来A股首只十倍股。



扫一扫
了解身边
财经大小事

华为将加入游戏分发大战 滑滑手机屏,卡片游戏玩起来

本报讯 再过8天,华为 HarmonyOS 应用服务伙伴峰会将在杭州举办,届时,将有多场精彩活动。其中,最受关注的是7月31日开发者日的新技术演讲板块中,有一个“鸿蒙OS卡片游戏”演讲环节。

华为要进军游戏业了吗

从记者了解到的情况来看,华为推出鸿蒙OS卡片游戏类似于之前华为的服务卡片功能,由独立第三方游戏开发者开发完成,华为只是提供了开发工具和便利,并不意味着华为进军游戏市场。

华为近段时间一直都在游戏领域有动作。此前已经在招聘游戏人才,甚至高薪从其他游戏公司挖人。7月底,华为也将携游戏中心第一次参加全球游戏从业者的盛会China Joy,还将对外展示40款游戏。

今年上半年,全球游戏市场共发生投融资约136起,较去年同期增速超过200%。从公司分布来看,投资方以腾讯、字节跳动、哔哩哔哩等头部互联网公司为主,被投资公司则集中于二次元、休闲等热门品类的游戏研发商。随着互联网用户红利消退,字节跳动、快手等流量巨头通过布局游戏业务,探索新的增长曲线。华为鸿蒙系统用户已超3000万,年底预计将有2亿设备升级到鸿蒙操作系统,凭借巨量用户,华为加入游戏分发大战,成为游戏市场的流量大玩家。

鸿蒙OS卡片游戏是什么

卡片游戏到底是怎么回事?从之前技术人员的演示可以了解到,

华为鸿蒙系统有一项重点功能“卡片服务”,在可以适配鸿蒙系统的App图标上会显示一个小横线,表示这个App支持卡片服务这个功能,用户只需要上滑这个图标,就会出现卡片服务,可以在不打开这个App的前提下,直接显示App内的重要信息,比如天气卡片可以显示天气情况;记事簿卡片可以显示记录的重要信息;微信可以直接展示未读信息等。

卡片游戏最大的核心是交互,可以实现多个卡片跨App的交互,以及多个设备的交互。这将原本无趣的小游戏,因为社交属性的加入变得更加有吸引力。举个例子,现在游戏直播行业非常热,而主播在游戏中只能靠讲解和粉丝互动,如果是在卡片游戏中,就可以实现和所有粉丝在游戏中一起游玩和互动,这对用户和开发者来说都极具吸引力。

在华为鸿蒙生态逐渐成型之时,使出游戏卡片这个先手,意欲何为?“游戏能带来新客户和增强粘性,有利于新系统的成长,当初一跳小游戏,就助推了微信的推广。”一位电子行业从业人员表示,华为推出卡片游戏,也是看中了游戏行业带来的流量和利润。

这次华为的卡片游戏被业内认为最像腾讯的微信小游戏功能。据腾讯的官方数据显示,2020年微信小游戏的注册用户超过了10亿,对比2019年,平均游戏时长超过50%的增长,人均游戏数量也有20%的增长。另外,微信小游戏在2020年,广告月度分成超过百万的游戏39款,小游戏带来的推广日均注册量超过了700万。

本报记者 张云山

“百年科技强国路”主题展览 在省科技馆开展

本报讯 每年暑假,浙江省科技馆总是不少家长和孩子必去的打卡点。除了感受科技带来的趣味魅力,今年省科技馆举办的“百年科技强国路”主题展览将带领游客们回顾新中国科技事业的奋斗史,了解国家科技成就,感悟祖国科技振兴。

本次展览以党的“建设世界科技强国”方针为核心,通过展示从建国开始的各个领域科技人才,从“初心引领”“百花齐放”“春华秋实”三个部分,演绎“创新是引领发展的第

一动力,科技是战胜困难的有力武器”,致敬弘扬科学家精神。

“希望通过展览为青少年树立正能量榜样形象,更好地了解‘国之重器’,厚植爱国之心;感受创新成就,激励和鼓舞大家为实现建设世界科技强国的目标而努力奋斗。”浙江省科技馆相关负责人表示。

此次展览将持续到9月30日,市民朋友们可以使用网上预约平台提前预约参观。

通讯员 魏维 本报记者 楼纯

