

证券代码：002919

证券简称：名臣健康

## 投资者关系活动记录表

编号：2021-001

|               |   |
|---------------|---|
| 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（电话会议） |
| 参与单位名称        | 信诚基金、富安达基金、博时基金、东吴基金、万家基金、新时代证券、上海证券、华西证券、东方证券、招银理财、盈科资本、泓信投资、乾信投资、麦星投资、道谊资产、玖龙资产、创迈投资、百年保险、宝弘景资产、南方睿泰基金  |
| 时间            | 2021年11月5日16:30-17:30   |
| 方式            | 电话会议  |
| 上市公司接待人员姓名    | 名臣健康用品股份有限公司董秘陈东松   |
| 投资者关系活动主要内容介绍 | <p>一、公司人员向调研人员介绍调研相关注意事项、签署承诺</p> <p>二、问答环节</p> <p>1、公司此次收购的奥术是基于哪方面的考虑？</p> <p>答：公司从2020年8月份通过收购华多和雷焰两家游戏公司逐步切入到游戏行业，从收购之后的合并报表来看，目前游戏板块业务整体表现较好，为了加大加深游戏产业的布局，再次收购标的项目，进一步切入到二次元的大品类中去。</p> <p>2、从公告中可以看到奥术与字节有业务合作，为什么字节这样大的公司会选择与奥术合作？</p>                                  |

答：首先，标的项目技术团队本身在二次元领域已经有较长时间的沉淀与积累，并且已经有了成功的经验，字节在挑选研发商上也是基于多方面的考虑，在经过产品数据的验证、Demo的具体表现、研发团队对产品的理念等多重因素的综合考虑后，最终选择了标的公司，这也算是字节跳动公司对标的公司研发能力的高度认可。

3、目前奥术公司两款产品的研发进度如何？

答：目前两个项目中，《镇魂街》已经达到了商业化的标准，若后续版号进展顺利，预计最迟可于明年一季度上线；字节跳动的SS15项目仍处于开发阶段，预计会在2023年一季度先在海外发行。

4、公司日化业务的成本变化影响如何？这两年疫情和原材料的情况如何？

答：作为传统行业，公司日化板块实行了严格的成本控制，日化产品毛利率略高于行业同类水平。受外围疫情影响，特别是今年进口原材料价格普遍都有一定幅度上涨，叠加国内限电措施，今年日化板块的业绩确实受到一定程度的影响。

5、日化营收占比挺高，日化会不会发生亏损进而影响公司整体业绩？

答：公司目前是双主营经营状态，截止到三季报，日化板块营收占比不到70%，利润贡献低于游戏板块。但得益于公司历来严格的成本控制，利润基本处于公司期望区间之内，不会拖累公司整体业绩。

6、公司目前的现金流是否足够支付2.19亿收购的资金？

答：公司财务结构比较稳健，资产负债率很低。截至三季度报公司账面货币资金1.76亿元，理财资金余额0.5亿元，可回收货款也较多。另外，公司银行信用额度充足，目前无银行贷款。公司足以按照合同进度足额支付本次收购的对价款，不会影响公司正常生产经营。

7、华多和雷焰的产品进度如何？

答：目前雷焰的产品《我的战盟》预计今年11月底左右会上线，华多的产品《代号CQ》预计今年12月底前上线。明年下半年预计还有两款新产品上线。

8、公司目前收购的游戏公司，具体的业务上如何定位？

答：目前收购的三家公司都是研发型公司，专注不同品类。雷焰主要专注于MMORPG、SLG，华多主要专注强PK的RPG，后续可能会尝试SLG，目前已经有一款SLG产品的储备；奥术主要专注于二次元的赛道，核心是二次元+3D动作的风格。后续三家公司会继续专注各自擅长的领域继续深耕。

9、对于明后年的研发规划如何考虑？预计能达到什么样的研发规模？

答：本次公司往游戏行业转型的目标是非常明确的，而且以后会继续沿着目前的三大游戏品类深耕。研发上目前纯研发人员约450人左右，明年一季度预计会扩充至600人左右的规模，至2023年一季度预计会扩充至1000人左右。产品路线上公司会坚持多品类深耕，坚定继续打造精品。同时也会与头部大平台进一步建立业务上的深度合作。

另外，公司在10月份已注册成立发行公司，未来将做到自研自发，并借此切入市场的发行业务。

|          |  |
|----------|--|
|          | <p>10、目前游戏行业普遍认为未来元宇宙会是较大热点也是行业的一大趋势，公司在VR领域是否有探索或储备？</p> <p>答：研发上一直有涉及VR游戏，目前已有项目在研发中，预计明年底前后会有产品可以推向市场。</p> <p>11、公司未来的营收结构预计会是如何？</p> <p>答：公司目前已经进入双主营模式，从目前的趋势看，整个游戏板块的收入占比在未来肯定会是提高的趋势，目前游戏板块在21年前三季度的营收占比在32%，但是利润贡献已经占到了80%，后续游戏板块会越来越受重视。</p> <p>12、公司近期股价波动较大，此前公司对于投资者的沟通并不多，未来是否会有进一步改善的计划？</p> <p>答：随着市场对公司的关注度的提高，未来会加强与投资者之间的沟通，此后也会利用一些与投资者互动的平台加强维护与沟通。</p> <p>本次收购事宜尚需上市公司股东大会审议通过，且标的项目涉及到的游戏尚未上线，存在一定的不确定性，提请投资者注意风险。</p> |
| 附件清单（如有） | 无  |
| 日期       | 2021年11月5日   |