

证券代码：300043

证券简称：星辉娱乐

星辉互动娱乐股份有限公司 2022 年 11 月 16 日投资者关系活动记录表

编号：20221116

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 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input checked="" type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他（_____）
参与单位名称及 人员姓名	信达澳银、万家基金、华宝基金（排名不分先后）
时间	2022 年 11 月 16 日
地点	电话会议
上市公司接待人 员姓名	总经理：陈创煌 董事会秘书兼副总经理：刘胜华 财务总监：孙琦 公司 IR：潘永祥
投资者关系活动 主要内容介绍	公司管理层首先介绍了公司各项业务的基本情况、业务进展以及未来发展战略，然后各方对公司业务进展以及未来规划等疑问进行了深入探讨。主要内容如下： 1、公司足球队有队员参加世界杯吗？对公司的影响如何？ （1）本届卡塔尔世界杯，西班牙人球员布莱斯维特已入选丹麦国家队世界杯大名单，将代表丹麦国家队征战世界杯。 （2）球员参与到世界杯，可以提高球员的知名度，同时参与世界杯可以更好地提高球员的竞技水平；世界杯是全球性

的赛事，并且本次世界杯是在疫情之后足球活动的重量级赛事，可以更好点燃起大家对足球产业的热情。

2、公司重返西甲后，转播权收入的变化怎么样？

据欧洲足球协会联盟的相关规定，西甲比赛的转播权在全球范围内出售后，西甲联赛与西乙联赛的转播权收入分配比例为 9: 1。西甲联盟将西甲联赛电视转播权整体收入的 50% 平均分给西甲联赛的 20 家球队，另外 50% 则根据转播次数、排名、票房和会员指标分配；联盟将西乙联赛电视转播权整体收入的 50% 平均分给西乙联赛的 22 家球队，另外 50% 则根据转播次数、排名、票房和会员指标分配。根据球队在西甲的成绩情况，公司的转播权收入处在相对稳定的区间，并随着西甲总体转播权的收入波动而波动；公司从西乙重返西甲后，降级的赛季仍纳入考评期间，作为负面的因素影响转播权收入，但随着时间推移，该因素将逐步消除。

3、目前在运营的有哪几款游戏，流水怎么样？

在运营的游戏，有 SLG 类游戏《三国群英传-霸王之业》，中国大陆地区由腾讯代理发行，境外主要地区由 3 个运营商发行，覆盖日韩及港澳台地区，累计流水超过 50 亿；SLG 产品有长线的盈收能力，凭借优良的出品，其保持相对稳定的流水状态。公司自研古风战争策略手游《霸王之野望》在日本地区长期处于 Google Play 和 App Store 排行榜前 100 名。基于韩国经典 IP《冒险岛》，公司自主研发的《枫之谷 R: 经典新定义》，上线后获得中国台湾地区 iOS 畅销榜、免费榜双总榜第一的成绩，目前运营状态良好。公司发行的 MMO 产品《幻世九歌》，产品工艺制作精良，目前保持稳定的流水。

4、公司的游戏储备如何？后续有哪几款游戏会发行？对后续业绩影响如何评价？

公司储备的产品丰富，目前来看有以下几款成熟的产品：

第一款产品是《冒险岛》，整个产品的研发及发行工作已经就绪，目前在等待版号的批复；第二款产品是基于公司 SLG 产品过往在日本市场的成功经验，针对性推出的日本战国题材卡牌产品，预计在明年上半年海外上线；第三款产品是已经取得版号的《战地无疆》，是由我们负责《三国群英传-霸王之业》的团队研发，公司投入了大量的研发成本及长周期的打磨，结合腾讯发行的实力，将作为公司拳头产品，预计在明年三季度上线。第四款产品是一款塔防玩法的卡牌游戏，属于我们尝试性的产品，游戏版号已审核结束，目前等待签发。

根据公司的会计政策，单款游戏产品上线的初期，开发成本的分摊及游戏的推广支出影响产品的效益；产品进入稳定运营期，所需要的推广支出下降，效益较前期有所提高。

5、公司游戏业务在国内外是怎样？是否受版号的影响？

公司国内以及海外的游戏业务对公司业绩贡献是比较均衡的。国内方面有受到版号发放减少的影响，但公司坚持走的是“产品系列化、市场国际化、发行品牌化”的策略，积极打造精品化的拳头产品，虽然在版号政策的影响下整体的数量会收缩，但并未动摇公司的方向；公司的海外游戏发行相对稳健，公司擅长的产品是立足于大亚洲地区，并重点在这些地区发行，有较高的文化交融度，且相关产品也会在国内验证后再进行海外的发行。

6、公司《战地无疆》这款产品准备如何？预期是怎样？

《战地无疆》是由公司负责《三国群英传-霸王之业》的团队研发，公司投入了大量的研发成本及长周期的打磨，结合腾讯发行的实力，将作为公司拳头产品。目前《战地无疆》小范围的测试数据达到我们及发行方的预期；产品上线前需要进行多次大规模测试，目前的预期仍存在不确定性。

7、公司研发团队情况如何？未来研发布局是怎样？

从人员规模来看,近几年公司研发人员保持在 400 人左右的水平,多年来,公司坚持团队良性循环,不断引入新的团队;随着未来产品上线,成绩的提升,我们不排除也会加大研发投入以进一步提升公司的产品能力,过程中我们会根据业务情况、成本压力进行合理的调配。公司内部实行工作室管理模式,头部工作室形成拳头产品;其他工作室进行创新产品的尝试以及承接成熟产品的继续推出,对产品线进行补充。

从产品线来看,公司将坚持 SLG 的优势产品研发、通过与顶级 IP 的合作去强化其他产品线、同时补充中腰部产品、建立多维度多梯队的产品策略;以目前的产品开发排期来看,2024 年也会延续以上的产品思路,基于目前取得的 2 个较为重量的 IP 进行产品的开发,在 2024 年会有新的拳头产品推出。

8、玩具业务的发展情况如何?未来规划如何?

玩具业务是公司上市以来一直存续发展的业务,运营团队及经营模式较为成熟,并在 2016 年以前实现了较大增长,年销售额稳定在 7 亿元以上。在 2018 年以后,受中美贸易战以及新冠疫情的接连影响,玩具业务规模出现一定幅度下滑。2021 年以来,玩具业务走出低谷,连续两年实现恢复性增长。在产品模式上,玩具业务主要通过获得世界名车企授权,自主开发并生产动静态车模以及婴童用品;在渠道结构上,公司玩具业务以外销为主。未来,公司将继续在线上进行突破,利用大流量平台、网络直播等方式加强营销;在销售模式上,玩具业务主要是以订单确定生产的。目前,玩具业务订单非常充足。为配合疫情防控措施,工厂产能及物流效率未能充分发挥出来,在短期可能构成一定的制约。

本文中所涉及的未来计划、发展战略等前瞻性描述不构成公司对投资者的实质承诺,敬请投资者注意投资风险。接待过

	程中，公司严格按照《信息披露管理制度》等规定，保证信息披露的真实、准确、完整、及时、公平。没有出现未公开重大信息泄露等情况。
附件清单(如有)	无
日期	2022年11月16日