

证券代码：301011

证券简称：华立科技

广州华立科技股份有限公司 投资者关系活动记录表

编号：2026-003

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 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
参与单位名称及人员姓名	线上参与公司2025年度业绩说明会的全体投资者
时间	2026年4月21日 15:30-16:30
地点	价值在线（www.ir-online.cn）
上市公司接待人员姓名	董事长兼总经理 苏本立先生 独立董事 刘善敏先生 财务总监 冯正春先生 董事会秘书 华舜阳先生
投资者关系活动主要内容介绍	<p style="text-align: center;">一、投资者问答交流环节</p> <p>公司与投资者在本次业绩说明会进行了沟通交流，主要问题及回复如下：</p> <p>1. 公司产品定价和定位门槛较高，目前只有全国一二线城市或头部连锁品牌店有合作。大大缩小了玩家和客户群体以及市占率，公司是否有计划出相应低配产品进一步下沉以扩大和占领更多用户市场</p>

答：尊敬的投资者您好，在国内游戏游艺行业中，其中大约一半是中低端产品，如摇摇车，简单的三爪娃娃机等，这部分中低端设备产品价格相对较低，技术含量不高，导致竞争激烈、毛利较低，中低端产品收入比重大，但毛利水平低，这在公司发展战略中暂时不是重点。未来公司将聚焦音游、赛车等优势产品品类，持续优化产品结构；坚定推进全球化市场策略，大力拓展海外市场，拓宽海外增长渠道，持续提升品牌影响力与市场份额，为业绩增长提供动力。

2. 目前公司主要依托电玩城进行销售和获客，获客渠道相对局限。是否考虑借鉴泡泡玛特模式？在人流量较大的商场或步行街投放公司明星机台

答：公司积极探索如商场中庭、玩具店等多经点位渠道投放产品的可行性，但目前新场景的合作方式、运营服务支持仍需打磨及探索。目前公司在部分一线城市大型商城尝试投放了如音乐机、卡片机等游艺设备，后续将根据运营情况考虑是否进一步扩大规模。

3. 公司产品目前主要引进国际强IP，可能受地缘政治“黑天鹅事件”影响。自研产品为“三国幻战”。公司是否考虑和国内顶级游戏IP合作如“黑神话悟空”，以国内成功顶级游戏IP实现国产替代和文化游戏输出。

答：公司充分考量地缘政治等外部风险，持续优化IP结构，逐步打造国潮国漫、二次元日韩动漫、欧美潮流及体育等多元IP产品矩阵。目前公司正在开发储备更多国潮国漫方向的作品，主要围绕国内优秀的小说、动漫、表情包、游戏等多元化IP维度，敬请期待。

4. “万物皆可线上化”公司是否有计划开通自研游戏手游，实现线上线下互补。

答：公司一直以成为全球游戏游艺行业的顶级服务商和设备供应商为目标，持续探索深化设计、研发、生产、销售、运营业务，形成了游戏游艺设备完整的产业链优势。未来，希望能与合作方一起打通线上线下模式，探索多平台游戏，短期内公司重心仍会聚焦在线下游戏为主，感谢您的建议与关注。

5. 宝可梦、奥特曼等 IP 卡牌表现亮眼，2026 年有哪些新顶级 IP 合作与爆款产品规划？

答：公司有望在2026年暑期开始陆续投放《NBA超级全明星》卡片机新品，具体上线节奏将结合产品研发进度与市场实际情况合理规划。

《NBA超级全明星》是公司从动漫、影视类IP，正式跨界布局体育IP的关键里程碑。全球范围内，球星收藏卡受众广泛、市场认可度高，行业发展空间广阔。公司希望通过这个产品，进一步拓宽国内，乃至海外的卡片业务市场。

6. 2025年研发投入大增32.91%，主要投向哪些领域？2026年新品研发与技术迭代重点是什么？

答：投资者您好，公司2025年研发投入大幅增加，主要是聚焦IP深度融合的动漫IP衍生设备、新款赛车及音游设备，以及部分彩票机。公司后续研发投入将更多关注益智类、亲子类和新型体验类产品。研发投入是为筑牢核心竞争力的核心关键，短期内研发投入仍将继续增加；公司

会持续提升研发投入效能，推动长期经营业绩提高。感谢您的关注。

7. 海外业务收入稳步增长，2026 年海外市场（日本、东南亚等）拓展目标与渠道布局如何？

答：公司将加大海外市场拓展力度，稳步提升市场占有率；聚焦优势产品拓展海外销售，同时积极拓展海外 OEM、ODM 订单业务，充分发挥公司全产业链布局与成熟供应链体系的核心优势，打造海外业务多元增长模式，持续扩大全球渠道覆盖与品牌影响力。

8. 下游游乐场需求疲软，公司如何应对行业周期波动，稳定设备销售与客户拓展？

答：国内游戏游艺设备采购需求短期调整属于行业阶段性现象。未来公司将聚焦音游、赛车等优势产品品类，持续优化产品结构；坚定推进全球化市场策略，大力拓展海外市场，拓宽海外增长渠道，为设备销售业务提供新的驱动力。同时，公司将充分发挥全产业链供应链优势，紧抓海外市场发展机遇，深化重点区域布局，完善全球渠道网络，持续提升品牌影响力与市场份额，为业绩增长提供动力。

9. 国内 IP 卡牌市场竞争加剧，公司如何应对价格战与同质化，维持高毛利水平？

答：尊敬的投资者，国内卡牌市场确实近期变化波动较大，包括市场规模、偏好 IP、玩法类型、价格等多方面。国内卡牌市场往更精细化、差异化、玩法深度化、国际化发展，总的来说有利于国内卡牌市场的发展。游艺卡牌作

为卡牌市场的其中一个分支,公司也关注到近期竞品有所增加。目前公司仍保持行业龙头地位,毛利率情况相对稳定,后续公司将加快打造国潮国漫、二次元日韩动漫、欧美潮流及体育等多元IP产品矩阵,不断加强产品线下运营和线上兑换等玩法以提高核心竞争力,感谢你的关注。

10. C端零售（华立潮品）业务进展如何？

答：华立潮品主要围绕游乐场渠道衍生品，游趣玩PlayLab品牌主要围绕零售渠道衍生品，近期游趣玩PlayLab推出的假面骑士键帽等系列产品深受消费者喜爱，市场接受度良好，有效验证了公司在零售端衍生品的开发与运营能力。未来公司将依托PlayLab的创意设计优势，持续拓展产品矩阵，围绕热门IP推出更多多元化的零售衍生品，同步深化线上线下渠道布局，不断拓宽IP变现场景，强化公司在IP衍生品全品类、全渠道的综合竞争力。

11. 募投项目当前进度与达产预期如何？未来产能、研发、渠道的资本开支计划是什么？

答：目前，公司募投项目正常推进中，公司2026年将主要围绕《宝可梦 明耀之星》、《NBA超级全明星》进行投放，感谢你的关注。

12. 游乐场运营业务 2025 年收入下滑，后续优化方向、拓店计划与盈利改善措施是什么？

答：投资者您好，国内线下游乐场数量加速增长，区域市场竞争日趋激烈，叠加同质化娱乐场景供给持续增加，行业已出现低价竞争现象。短期内公司没有大幅扩张

	门店计划，但针对一线核心地段商圈，不排除打造个别旗舰店。未来，公司将以探索零售门店会员体系为核心手段，依托正版IP礼品打造差异化经营优势，同时输出标准化运营管理体系，拓展运营服务、品牌授权等多元化合作模式，持续优化游乐场整体业务。
附件清单（如有）	无
日期	2026年4月21日