本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。创业板公司具有业绩不稳定、经营风险高、退市风险大等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。

广州华立科技股份有限公司

GuangZhou Wahlap Technology Co.,Ltd.

（广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号（1-8 层））

WAHLAP 华立科技

首次公开发行股票并在创业板上市
招股说明书
（注册稿）

本公司的发行申请尚需经深圳证券交易所和中国证监会履行相应程序。本招股说明书不具有据以发行股票的法律效力，仅供预先披露之用，投资者应当以正式公告的招股说明书全文作为作出投资决定的依据。

保荐人（主承销商）

海通证券股份有限公司
HAITONG SECURITIES CO., LTD.

（上海市广东路 689 号）

声明

中国证监会、交易所对本次发行所作的任何决定或意见，均不表明其对注册申请文件及所披露信息的真实性、准确性、完整性作出保证，也不表明其对发行人的盈利能力、投资价值或者对投资者的收益作出实质性判断或保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责；投资者自主判断发行人的投资价值，自主作出投资决策，自行承担股票依法发行后因发行人经营与收益变化或者股票价格变动引致的投资风险。

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股说明书及其他信息披露资料不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

发行人控股股东、实际控制人承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证招股说明书中财务会计资料真实、完整。

发行人及全体董事、监事、高级管理人员、发行人控股股东、实际控制人以及保荐人、承销的证券公司承诺因发行人招股说明书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券发行和交易中遭受损失的，将依法赔偿投资者损失。

保荐人及证券服务机构承诺因其为发行人本次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

发行概况

发行股票种类：	人民币普通股（A 股）
发行总股数：	本次拟向社会公众公开发行不超过2,170.00万股人民币普通股（A股），占公司发行后总股本的比例不低于25%。本次发行，公司股东不进行公开发售股份。
每股面值：	人民币 1.00 元
每股发行价格：	【 】元
预计发行日期：	【 】年【 】月【 】日
拟上市的证券交易所和板块：	深圳证券交易所创业板
发行后总股本：	不超过 8,680.00 万股
保荐人（主承销商）：	海通证券股份有限公司
招股说明书签署日期：	2021 年【 】月【 】日

重大事项提示

本公司特别提请投资者注意，在作出投资决策之前，务必认真阅读本招股说明书正文内容，并特别关注以下重要事项。

一、特别风险提示

本公司提醒投资者认真阅读本招股说明书的“风险因素”部分，并特别注意下列事项：

（一）突发公共卫生事件的风险

新型冠状病毒肺炎疫情发生后，我国政府为遏制疫情采取了有力措施，疫情已经得到了有效控制。但本次疫情对中国经济将造成阶段性的影响，尤其对零售、消费类行业造成较大阶段性影响。公司游乐场运营服务和国内游乐场客户在本次疫情中暂停营业以避免疫情扩散。

新冠疫情对公司业务具体影响如下：一方面，公司复工进度延后或不能完全复工，影响了下游游乐场运营商的订单数量，短期内公司游戏游艺设备订单缩减或延后，新品开发和导入市场的时间也会随之延迟。另一方面，公司游乐场和国内运营商客户受疫情影响延后开业，对公司上半年经营业绩产生一定影响。新冠疫情对公司经营业绩的影响情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月		2020 年 1-9 月		2020 年度	
	金额	同比	金额	同比	金额	同比
营业收入	10,654.84	-40.35%	23,714.15	-24.84%	42,494.77	-14.70%
扣除非经常性损益前净利润	118.74	-93.52%	2,137.99	-30.97%	4,605.83	-22.94%
扣除非经常性损益后净利润	961.75	-47.22%	2,905.11	-8.05%	5,057.67	-15.90%

注：2020 年 1-9 月数据经华兴会计师事务所审阅，**2020 年 1-6 月和 2020 年度数据经华兴会计师事务所审计。**

疫情对发行人的影响主要集中在 2020 年 2 月至 4 月，主要为暂时性和阶段性影响。随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复，下游市场环境、外部环境未发生明显不利变化，发行人生产经营已逐步恢复正常。受疫情影响，公司

2020 年度营业收入和净利润较上年出现一定程度的下滑，提请投资者注意相关风险。

（二）市场竞争加剧的风险

目前，国内游戏游艺设备生产厂商大部分缺乏研发能力，产品结构单一，主要集中在技术复杂度相对较低的常规产品，产品同质化竞争较为严重，主要定位于中低端市场。公司经过多年的发展和技术积累，成为国内少数掌握了自有知识产权并具有了较强自主研发能力的企业，尤其在国内中高端市场，公司产品具备较强市场竞争力。但不排除未来部分中低端市场的竞争对手通过优胜劣汰，进入中高端市场，尤其在《文化部关于允许内外资企业从事游戏游艺设备生产和销售的通知（文市函〔2015〕576 号）》出台后，如外资厂商在中国大陆建厂，将进一步加大市场竞争压力。中高端市场的竞争程度可能加剧，若公司未能继续提升和巩固自身的竞争优势，将对公司经营造成不利影响。

（三）宏观经济波动的风险

公司业绩的主要来源为游戏游艺设备设计、研发、制造、销售、运营，行业的下游主要涉及游乐场、主题乐园等。游戏游艺行业与宏观经济周期和商业地产业态升级、商业地产新开业商业综合体数量等因素有较大关联性。如果未来我国宏观经济运行出现较大幅度的波动，商业地产不景气，居民在文化娱乐方面的消费将减少，会导致下游客户的产品需求减少，对公司的生产经营状况产生不利影响，公司的经营业绩将存在波动的风险。

（四）产业政策风险

近年来，国家相关政府部门出具了一系列支持鼓励游戏游艺产业发展的政策，包括《文化部关于允许内外资企业从事游戏游艺设备生产和销售的通知（文市函[2015]576 号）》、《文化部关于落实“先照后证”改进文化市场行政审批工作的通知（文市函[2015]627 号）》、《关于进一步加强游戏游艺场所监管促进行业健康发展的通知（文市发[2015]16 号）》、《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见（文市发[2016]26 号）》、《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》、《战略性新兴产业分类（2018）》、《游戏游艺设备管理办法》（文旅市场发〔2019〕129 号）等，为商用游戏游艺设备产业快速、健康发展提供了

良好的政策支持。如果未来游戏游艺设备产业政策发生重大变化或调整，但公司未能及时调整并充分适应监管政策的变化，可能会对公司业绩造成不利影响。

（五）税收政策变化风险

2016 年，公司被广东省科学技术厅等部门认定为高新技术企业，根据《企业所得税法》的相关规定，公司应减按 15%的税率缴纳企业所得税。公司已通过 2019 年第三批高新技术企业资格复审并已获发新的高新技术企业证书，公司 2019 年至 2022 年仍将减按 15%的税率缴纳企业所得税。如果未来公司未能通过高新技术企业资格认定，则公司将不能继续享受 15%的企业所得税优惠税率，从而对本公司的经营成果带来不利影响。

（六）汇率波动风险

公司产品外销及境外原材料采购主要以美元、港元、日元等报价和结算，公司在报价时已考虑汇率的可能波动。报告期公司汇兑损益分别为-632.17 万元、-188.61 万元、594.80 万元。汇率受国内外政治、经济等众多因素影响，若未来人民币对外币汇率短期内波动较大，公司存在汇兑损失的风险。

（七）存货风险

报告期各期末，公司存货账面价值分别为 15,831.92 万元、18,030.81 万元、14,700.38 万元，占流动资产的比重分别为 47.59%、45.54%、30.53%，公司存货金额较大且占流动资产的比例较高。公司根据市场需求和销售订单制定销售预测，生产部门根据市场预测及客户订单情况，以及结合已有库存数量制定出可行的生产计划。报告期内，公司存货不存在大幅跌价的情况，如果未来公司对市场需求的预测出现重大偏差，备货产品市场需求下降或市场价格大幅下降，将导致公司存货可变现净值减少，存货跌价风险提高，从而对公司的经营业绩产生不利影响。

（八）应收账款风险

报告期各期末，公司应收账款分别为 10,080.55 万元、11,986.31 万元、25,481.02 万元，占流动资产的比例分别为 30.30%、30.27%、52.92%。公司应收账款占流动资产比例较大。虽然公司客户主要为万达宝贝王、恒大乐园、大玩

家、星际传奇、风云再起、永旺幻想等国内知名游乐场所和主题乐园，且公司对应收账款已建立较为严格的考核管理制度，但如果未来客户经营环境、财务状况等出现重大不利变化，不排除可能发生因应收账款不能及时收回而形成坏账的风险，从而对公司的资金使用效率及经营业绩产生不利影响。

（九）知识产权侵权风险

经过多年的技术积累，公司逐渐形成了自己的核心技术，公司品牌在市场上具有较高的知名度。截至 2020 年 12 月 31 日，公司目前拥有 146 项国内注册商标权、118 项专利权、123 项软件著作权，公司产品具有较高市场竞争力。如果未来其他公司仿冒公司品牌，公司将面临着知识产权被侵犯的风险，可能对公司经营业绩造成一定的不利影响。

（十）实际控制人的控制风险

截至本招股说明书签署日，公司实际控制人通过直接、间接控制的方式合计控制华立科技 62.18%的股份，虽然公司已根据相关法律法规和规范性文件的要求，建立了比较完善的法人治理结构和内部控制制度，包括制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理制度》和《独立董事制度》等规章制度，但仍不能完全排除实际控制人通过行使表决权或其他直接或间接方式对公司的财务、投资、人事、管理等各方面重大经营决策施加有损于其他股东利益的影响。

（十一）房产租赁瑕疵风险

截至本招股说明书签署日，华立科技及其子公司租赁房产共计 17 处。租赁房产中 6 处未办理房产所有权登记的承租物业所涉建筑均已取得建设主管部门核发的建设许可文件、建设工程规划验收合格证以及公安机关消防机构出具的关于建筑物可交付使用的建设工程消防验收合格意见等证明文件；且该 6 处租赁物业的出租方均已提供租赁房屋建筑物的所占土地的土地使用权证，建筑物的建设规划用途未违反土地使用权证用途；租赁房产用地中有 2 处属于集体建设用地，所涉集体经济组织均已出具《同意转租证明》，但出租方未能就所涉出租事宜提供相应集体经济组织村民会议 2/3 以上成员或者 2/3 以上村民代表同意的相关文件；租赁房产中有 2 项房屋租赁尚未办理租赁备案登记手续。在未来的业务经营

中，公司若因未办理租赁备案登记而被主管部门处以罚款，或因物业产权瑕疵或出租方无权出租相关物业而导致租赁房产非正常终止、无法续约、搬迁而产生额外的费用支出，则可能对华立科技及其子公司业务和财务状况造成一定程度的不利影响。

（十二）募集资金投资项目实施风险

公司本次发行的募集资金将投向终端业务拓展项目、研发及信息化建设项目、营销及售后服务体系建设项目以及补充流动资金等与主营业务相关的项目。募集资金投资项目与公司的发展战略相符，将对公司发展战略的实现、经营规模的扩大和业绩水平的提升产生重大积极影响。虽然公司对募集资金投资项目的可行性有充分的研究和论证，但在项目建设及开发过程中，面临着技术开发的不确定性、人才缺乏以及市场变化等诸多风险，任何一项因素的变化都有可能影响项目的投资回报和公司的预期收益。

（十三）规模扩张带来的管理滞后风险

募集资金投资项目的实施将会给公司的资产规模、营业收入、员工数量带来较快的增长，分支机构也会相应增加，规模的扩张将对公司的经营管理、项目组织、人力资源建设、信息化建设、资金筹措以及运作能力等方面均提出更高的要求。如果公司管理体制、人才建设以及配套措施无法支持公司规模的不断扩张，可能会对公司的经营业绩产生不利影响。

（十四）净资产收益率下降的风险

报告期内公司扣除非经常性损益后加权平均净资产收益率分别为 13.34%、17.60%、12.80%，通过本次公开发行股票，归属于母公司股东的净资产将在短期内大幅增长。若公司经营业绩不能同步增长，股票发行当年及其后一段时间内净资产收益率可能会出现较大幅度下降。同时，募集资金投资项目产生效益需要一定时间，难以在短期内对公司盈利产生显著贡献，短期内净利润增长幅度将小于净资产增长幅度，从而引发短期内净资产收益率下降的风险。

（十五）成长性风险

报告期内，公司实现的主营业务收入分别为 42,820.71 万元、48,667.45 万元、

41,701.03 万元，公司扣除非经常性损益后归属于母公司普通股股东的净利润分别为 3,706.79 万元、6,013.63 万元、5,057.67 万元。

公司未来的成长受宏观经济、行业前景、竞争状态、行业地位、客户结构、业务模式、技术水平、产品质量、营销能力等因素综合影响。如果上述因素出现不利变化，将可能导致公司盈利能力出现波动，从而无法实现预期的成长性。

（十六）创业板股票风险

由于股票的价格不仅取决于企业的经营状况，同时还会受到利率、汇率、宏观经济、通货膨胀和国家有关政策等因素的影响，并与投资者的心理预期、资本市场的供求关系等因素息息相关，因此，股票市场存在着多方面的风险，投资者在投资本公司股票时面临可能因股价波动而带来的投资风险。本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。

（十七）外购 IP 套件生产产品销售占比较高且外购 IP 套件供应商集中的风险

报告期内，公司设备销售可分为自有 IP 研发产品、外购 IP 套件生产产品和非自主研发产品，其中涉及外购 IP 套件生产产品收入占比较高，2018 至 2020 年分别为 73.45%、79.49%和 80.01%。2018 至 2020 年，公司采购套件金额占采购的比重分别为 39.19%、45.37%和 31.85%。公司套件采购的主要供应商为 IGS、SEGA、BANDAI NAMCO、NPG LTD.等国际文化娱乐巨头，集中度较高。2018 至 2020 年公司向前五大套件供应商采购套件金额占套件采购总金额比例分别为 91.40%、94.17%和 95.43%。

由于套件采购具有专属性和唯一性，如果公司的主要套件供应商经营状况发生变动，或与公司的合作关系发生变化，导致其不能按时、保质、保量地供应 IP 套件，可能影响外购 IP 套件生产产品的正常生产和交付进度，给公司的经营业绩和盈利能力带来不利影响。

二、对赌协议解除情况及其对公司的影响

公司实际控制人苏本立曾分别与公司股东创钰铭恒、粤科新鹤签署以华立科技上市等为条件的对赌协议，该等对赌协议自签署终止协议/发行人递交首次公开发行股票并上市的申请文件之日起即全部终止，具体情形如下：

1、苏本立与创钰铭恒曾签署对赌协议及其解除情况

2017 年 9 月 29 日，苏本立与创钰铭恒签署《广州创钰铭恒股权投资基金企业（有限合伙）与苏本立关于广州华立科技股份有限公司之股份转让协议之补充协议》（以下简称《股份转让协议之补充协议》），就公司原股东舒戎向创钰铭恒转让 100 万华立科技股份的相关事宜，双方约定如出现华立科技未能在 2021 年 12 月 31 日前实现国内 A 股上市交易或达成经创钰铭恒认可的收购交易等约定情形时，创钰铭恒有权要求苏本立回购创钰铭恒所持有的华立科技股份。

2019 年 12 月 27 日，苏本立与创钰铭恒签署了《关于<广州创钰铭恒股权投资基金企业（有限合伙）与苏本立关于广州华立科技股份有限公司之股份转让协议之补充协议>之终止协议》（以下简称终止协议），约定：（1）自该终止协议签署之日起《股份转让协议之补充协议》全部彻底终止；（2）双方并确认，双方之间不存在任何因《股份转让协议之补充协议》的签署、履行及终止而产生的争议、纠纷、债务或赔偿事项；于该终止协议生效日，创钰铭恒、苏本立与发行人之间不存在任何有效或即将生效的、以发行人股份或苏本立及/或发行人现金补偿为对价的对赌协议等其他特殊协议或安排。

2、苏本立与粤科新鹤曾签署对赌协议及其解除情况

2017 年 12 月，苏本立与粤科新鹤签署《广东粤科新鹤创业投资有限公司与苏本立关于广州华立科技股份有限公司股票发行认购合同之补充合同》（以下简称《股票发行认购合同之补充合同》），就粤科新鹤认购公司新增 155 万股股份的相关事宜，双方约定如出现华立科技未能在 2020 年 12 月 31 日前完成首次公开发行 A 股并上市等约定情形时，粤科新鹤有权要求苏本立回购粤科新鹤所持有的华立科技股份。

2019 年 12 月 20 日，苏本立与粤科新鹤就上述对赌事项签署了《关于<广东粤科新鹤创业投资有限公司与苏本立关于广州华立科技股份有限公司股票发行

认购合同之补充合同>之终止协议》，约定：（1）自华立科技递交首次公开发行股票并上市的申请文件之日起，《股票发行认购合同之补充合同》全部彻底终止；（2）双方并在终止协议中确认，双方之间不存在任何因《股票发行认购合同之补充合同》的签署、履行及终止而产生的争议、纠纷、债务或赔偿事项；自发行人递交首次公开发行股票并上市的申请文件之日起，粤科新鹤与苏本立及/或发行人之间不存在任何有效或即将生效的、以发行人股份或苏本立及/或发行人现金补偿为对价的对赌协议等其他特殊协议或安排。

经保荐机构和律师核查，除上述情形外，发行人、发行人的实际控制人与发行人的股东之间未签署或达成任何其他有效的或将生效的对赌协议或类似的对赌安排。

3、对发行人的影响

经保荐机构和律师核查，发行人实际控制人苏本立与创钰铭恒之间的对赌协议已全部终止，苏本立与粤科新鹤之间的对赌协议自发行人递交首次公开发行股票并上市的申请文件之日起即全部终止；发行人及其实际实控人与创钰铭恒、粤科新鹤之间就对赌协议的签署、履行和终止不存在争议、纠纷。

三、公司特别提示投资者注意本次发行相关主体作出的重要承诺

本公司提示投资者认真阅读本公司、股东、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员以及本次发行的保荐机构及证券服务机构等作出的重要承诺、未能履行承诺的约束措施以及已触发履行条件的承诺事项的履行情况，具体承诺请参见本招股说明书之“第十节 投资者保护”之“五、承诺事项”。

四、财务报告审计截止日后主要经营状况

截至本招股说明书签署日，公司各方面生产经营已逐步恢复，经营模式未发生重大变化，主要客户和供应商较为稳定，整体经营环境未发生重大变化。

（一）经审阅的 2021 年 1-3 月财务数据

华兴会计师事务所（特殊普通合伙）已对发行人 2021 年 1-3 月财务数据进行审阅并于 2021 年 4 月 30 日出具“华兴专字[2021]20000370103 号”审阅报告。

2021 年 1-3 月，发行人经审阅的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2021 年 3 月 31 日	2020 年 12 月 31 日	变动
资产总计	88,812.08	87,137.21	1.92%
负债总计	46,210.17	45,563.17	1.42%
所有者权益合计	42,601.91	41,574.04	2.47%
项目	2021 年 1-3 月	2020 年 1-3 月	变动
营业收入	9,225.83	3,317.46	178.10%
营业利润	1,161.67	-422.21	/
利润总额	1,161.83	-1,240.09	/
净利润	1,008.85	-849.30	/
归属于母公司股东的净利润	1,008.85	-849.30	/
扣非后归属于母公司所有者的净利润	870.84	-197.21	/
经营活动产生的现金流量净额	326.84	-3,650.41	/

截至 2021 年 3 月 31 日，公司资产总额为 88,812.08 万元，较 2020 年 12 月 31 日增加 1.92%，公司归属于母公司所有者权益为 42,601.91 万元，较 2020 年 12 月 31 日增长 2.47%，随着公司业务的不断拓展，公司资产规模持续增长，为公司持续盈利打下了基础。

2021 年一季度，国内新冠疫情得到有效控制，公司产品销售和运营服务恢复良好，业绩同比显著好转。公司 2021 年第一季度营业收入为 9,225.83 万元，较 2020 年同比增长 178.10%；扣除非经常性损益后归属母公司所有者的净利润为 870.84 万元，较 2020 年同期实现扭亏为盈；经营活动产生的现金流量金额为 326.84 万元，较 2020 年同期转负为正。

公司 2021 年 1-3 月非经常性损益的主要项目和金额如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-3 月	2020 年 1-3 月
计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	0.59	9.71
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	152.84	-780.42
小计	153.42	-770.72
减：非经常性损益相应的所得税	15.41	-118.63
非经常性损益影响的净利润	138.01	-652.09

归属于母公司普通股股东的净利润	1,008.85	-849.30
扣除非经常性损益后的归属于母公司普通股股东净利润	870.84	-197.21

（二）2021 年 1-6 月业绩预计情况

假设疫情控制持续向好的前提下，发行人对 2021 年 1-6 月业绩预计情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月预计	2020 年 1-6 月	变化幅度
营业收入	25,099.33	10,654.84	135.57%
扣除非经常性损益前净利润	2,566.33	118.74	2,061.30%
扣除非经常性损益后净利润	2,431.61	961.75	152.83%

注：上述 2021 年 1-6 月业绩预告未经会计师审计或审阅，且不构成盈利预测。

发行人是国内商用游戏游艺设备的龙头企业之一，行业地位突出，具有完整产业链优势等强大的竞争优势。随着国内疫情得到控制，公司 2021 年 1-6 月经营业绩同比增加。

目 录

声明.....1

发行概况.....2

重大事项提示.....3

一、特别风险提示.....3

二、对赌协议解除情况及其对公司的影响.....9

三、公司特别提示投资者注意本次发行相关主体作出的重要承诺.....10

四、财务报告审计截止日后主要经营状况.....10

目 录.....13

第一节 释义.....18

一、一般术语.....18

二、专业术语.....21

第二节 概览.....23

一、发行人及本次发行的中介机构基本情况.....23

二、本次发行概况.....23

三、发行人主要财务数据及财务指标.....24

四、发行人的主营业务经营情况.....25

五、发行人自身的创新、创造、创意特征，科技创新、模式创新、业态创新和新旧产业融合情况.....31

六、发行人选择的具体上市标准.....34

七、发行人公司治理特殊安排等重要事项.....34

八、募集资金用途.....34

第三节 本次发行概况.....35

一、本次发行的基本情况.....35

二、与本次发行有关的当事人.....36

三、发行人与有关中介机构的股权关系或其他权益关系.....37

四、与本次发行上市有关的重要日期.....37

第四节 风险因素.....39

一、经营风险.....39
二、创新风险.....42
三、财务风险.....42
四、法律风险.....44
五、内控风险.....44
六、发行失败风险.....45
七、其他风险.....45
第五节 发行人基本情况.....47
一、发行人基本情况.....47
二、发行人设立情况.....47
三、发行人报告期内的资产重组情况.....75
四、发行人在其他证券市场的挂牌情况.....129
五、发行人股权结构.....132
六、发行人控股子公司、参股公司情况.....132
七、持有发行人 5%以上股份或表决权的主要股东及实际控制人、私募基金股东的基本情况.....144
八、发行人股本情况.....160
九、发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的简要情况.....164
十、发行人与董事、监事、高级管理人员及核心技术人员所签定的对投资者作出价值判断和投资决策有重大影响的协议情况.....171
十一、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员在最近 2 年的变动情况.....172
十二、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员与发行人及其业务相关的对外投资情况.....174
十三、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员及其近亲属持有发行人股份情况.....175
十四、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的薪酬情况.....176
十五、发行人员工股权激励及相关安排情况.....178
十六、发行人员工及社会保障情况.....183
第六节 业务与技术.....189

一、发行人主营业务及主要产品或服务情况.....189
二、发行人所处行业基本情况及其竞争状况.....215
三、发行人销售情况和主要客户.....241
四、采购情况及主要供应商.....270
五、对主要业务有重大影响的主要固定资产、无形资产等资源要素情况.301
六、核心技术及研发情况.....344
七、发行人境外经营情况.....356
第七节 公司治理与独立性 357
一、公司治理结构概述.....357
二、股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度建立健全及运行情况.....357
三、发行人内部控制情况.....360
四、发行人报告期内违法违规行为情况.....361
五、发行人报告期内资金占用和对外担保的情况.....361
六、面向市场独立持续经营的能力情况.....362
七、同业竞争情况.....363
八、关联方和关联关系及关联交易.....364
第八节 财务会计信息与管理层分析 374
一、注册会计师审计意见.....374
二、经审计的合并财务报表.....374
三、财务报表的编制基础及合并报表范围.....381
四、与财务信息相关的重大事项或重要性水平的判断标准.....384
五、报告期内采用的重要会计政策和会计估计.....384
六、适用税率及享受的主要财政税收优惠政策.....417
七、分部信息.....421
八、经会计师核验的非经常性损益明细报表.....421
九、主要财务指标.....422
十、盈利能力分析.....428
十一、财务状况分析.....571
十二、现金流量分析.....665

十三、重大资本性支出分析.....670
十四、持续经营能力分析.....670
十五、重大股权收购合并事项.....671
十六、期后事项、或有事项、其他重要事项及重大担保、诉讼事项.....671
十七、盈利预测实现情况.....672
十八、原财务报告审计截止日（2020 年 6 月 30 日）后主要财务信息及经营情况.....673
十九、财务报告审计截止日后主要经营状况.....679
第九节 募集资金运用与未来发展规划 681
一、募集资金运用概况.....681
二、募集资金投资项目具体情况.....684
三、募集资金运用对发行人经营及财务状况的影响.....700
四、公司制定的战略规划.....701
第十节 投资者保护 705
一、投资者关系主要安排.....705
二、股利分配政策情况.....707
三、本次发行前滚存利润的安排.....714
四、股东投票机制的建立情况.....714
五、承诺事项.....716
第十一节 其他重要事项 750
一、重大合同.....750
二、对外担保情况.....755
三、重大诉讼或仲裁事项.....755
第十二节 声明 757
一、发行人及其全体董事、监事、高级管理人员声明.....757
一、发行人控股股东、实际控制人声明.....758
二、保荐机构（主承销商）声明（一）.....759
二、保荐机构（主承销商）声明（二）.....760
三、发行人律师声明.....761
四、会计师事务所声明.....762

五、资产评估机构声明.....763
六、验资复核机构声明.....766
第十三节 附件.....767
一、附件目录.....767
二、查阅时间和地点.....767

第一节 释义

在本招股说明书中，除非文意另有所指，下列词语或简称具有如下含义：

一、一般术语

发行人、公司、本公司、股份公司、华立科技	指	广州华立科技股份有限公司
发行人前身、华立有限	指	广州华立科技有限公司
控股股东、华立国际	指	香港华立国际控股有限公司
实际控制人	指	苏本立
致远投资	指	广州致远一号科技投资合伙企业（有限合伙）
苏氏创游	指	苏氏创游控股有限公司
IGS、鈊象电子	指	鈊象电子股份有限公司，英文名称International Games System Co.,Ltd，总部位于中国台湾，台湾上柜公司，股票代码：3293
盛讯达	指	深圳市盛讯达科技股份有限公司，深圳证券交易所创业板上市公司，股票代码：300518
粤科新鹤	指	广东粤科新鹤创业投资有限公司
中信证券	指	中信证券股份有限公司，上海证券交易所上市公司，股票代码：600030
创钰铭恒	指	广州创钰铭恒股权投资基金企业（有限合伙）
阳优动漫、阳优科技	指	发行人股东，原名为广州阳优动漫科技有限公司，后更名为广州阳优科技投资有限公司
华立软件	指	广州华立科技软件有限公司
华立发展	指	广州华立科技发展有限公司
策辉有限	指	策辉有限公司
广州科韵	指	广州科韵科技投资有限公司
傲翔游艺	指	广东傲翔游艺有限公司
志翔欢乐	指	广州志翔欢乐游艺城有限公司
悦翔欢乐	指	广州悦翔欢乐游艺城有限公司
冠翔游乐	指	广州冠翔游乐园有限公司
易发欢乐	指	广州市易发欢乐游艺城有限公司
恒翔游艺	指	东莞市恒翔游艺有限公司
腾翔游艺	指	东莞市腾翔游艺有限公司
汇翔游艺	指	江门市汇翔游艺有限公司
伟翔游艺	指	佛山市南海伟翔游艺有限公司

季翔欢乐	指	广州季翔欢乐游艺城有限公司
曜翔游艺	指	广州曜翔游艺有限公司
前海智绘	指	深圳前海智绘大数据服务有限公司
东莞微勤	指	东莞微勤电机五金有限公司
微勤电机	指	微勤电机股份有限公司
龙旺实业	指	东莞市龙旺实业有限公司
源讯科技	指	源讯科技有限公司
广州源讯	指	广州源讯科技投资有限公司
万达宝贝王	指	万达宝贝王集团有限公司，总部位于北京，是万达集团旗下投资中国亲子家庭文创娱乐产业的平台公司
恒大乐园	指	恒大集团有限公司子公司恒大旅游集团有限公司打造的主题乐园，主要包括恒大童世界、恒大1+1乐园等
大玩家	指	北京大玩家娱乐股份有限公司，系使用“大玩家超乐场”、“play1”、“蜜柚”等品牌的综合性室内游乐场连锁经营体系，北京大玩家文化娱乐股份有限公司系上述品牌的运营平台，旗下门店包括电子游戏、游艺、蜡像馆、视觉体验馆、酒吧等，同时也推出融合电子游戏、高科技3D互动体验和运动休闲娱乐业态的家庭娱乐中心。
永旺幻想	指	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司，系日本永旺集团旗下控股子公司，日本永旺集团系东京证券交易所上市公司，股票代码8267
乐的文化	指	深圳市乐的文化有限公司是一家专注于游乐经营的连锁企业，旗下品牌包括MELAND儿童成长乐园、星际传奇、反斗乐园
风云再起	指	南京风云投资管理有限公司，已经在南京、上海、北京、合肥、南昌、苏州、昆明、郑州、宜春等城市成功开办了多家连锁店
泡泡玛特	**指**	**泡泡玛特国际集团有限公司，港股上市公司，股票代码9992，中国较大且增长较快的潮流玩具公司。泡泡玛特以IP为核心，建立了覆盖潮流玩具全产业链的一体化平台**
奥飞娱乐	**指**	**奥飞娱乐股份有限公司，深交所上市公司，股票代码002292，是国内目前最具实力和发展潜力的动漫及娱乐文化产业集团公司之一。奥飞娱乐已构建以IP为核心，横跨媒体、玩具、消费品、教育、主题乐园等板块的产业平台。“奥飞欢乐世界”是其旗下重要的室内游乐场连锁品牌**
Bandai Namco、万代南梦宫	指	东京证券交易所上市公司，股票代码为7832，总部位于日本。主要从事玩具、家用娱乐软件产品、游戏游艺设备、在线游戏、音视频制作等的研发、生产与销售，以及游乐场所运营服务，覆盖玩具业务、网络娱乐业务（包括游戏游艺设备）、视觉和音乐制作等三大业务分部。2018财年实现营业收入6,783亿日元，净利润541亿日元
SEGA、世嘉森美	指	东京证券交易所上市公司，股票代码6460，总部位于日本，主要从事商用游戏游艺机、家用游戏机及游戏软件的研发与销售
Konami、科乐美	指	东京证券交易所上市公司，股票代码9766，总部位于日本，主要从事家用娱乐软件产品、在线游戏及其他电子娱乐产

		品的制造和销售，以及健身俱乐部运营
Bay Tek	指	Bay Tek娱乐公司成立于1977年，总部位于美国，致力于面向各年龄段人群提供创新的娱乐设备和服务
ICE	指	Innovative Concepts in Entertainment公司成立于1982年，总部位于美国，是全球领先的游戏游艺设备企业之一，产品远销全球70多个国家
证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所	指	深圳证券交易所
商务部	指	中华人民共和国商务部
工业和信息化部	指	中华人民共和国工业和信息化部
《国家十三五规划》	指	《国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《公司章程》	指	现行有效的《广州华立科技股份有限公司章程》
《公司章程（草案）》	指	《广州华立科技股份有限公司章程（草案）》（本次发行上市后生效适用）
《华立国际法律意见书》	指	张嘉伟律师事务所于2020年3月24日就香港华立国际控股有限公司所出具的、并经中国委托公证人公证及中国法律服务（香港）有限公司转递的《法律意见书》
《华立国际更新法律意见》	指	香港梁陈彭律师行冯礼贤律师于2020年8月3日就华立国际自《华立国际法律意见书》出具日以来的相关情况出具的法律意见
《华立国际更新法律意见（二）》	**指**	**香港梁陈彭律师行冯礼贤律师于2021年3月24日就华立国际相关情况出具的法律意见**
《苏氏创游法律意见书》	指	张嘉伟律师事务所于2020年3月18日就苏氏创游控股有限公司出具的、并经中国委托公证人公证及中国法律服务（香港）有限公司转递的《法律意见书》
《苏氏创游更新法律意见（一）》		**香港梁陈彭律师行冯礼贤律师于2020年8月3日就苏氏创游相关情况出具的法律意见**
《苏氏创游更新法律意见（二）》	**指**	**香港梁陈彭律师行冯礼贤律师于2021年3月24日就苏氏创游相关情况出具的法律意见**
《策辉有限法律意见书》	指	张嘉伟律师事务所于2020年3月18日就策辉有限公司出具的、并经中国委托公证人公证及中国法律服务（香港）有限公司转递的《法律意见书》
《策辉有限更新法律意见书（一）》	指	**香港梁陈彭律师行冯礼贤律师于2020年8月3日就策辉有限的相关情况出具的法律意见**
《策辉有限更新法律意见书（二）》	指	**香港梁陈彭律师行冯礼贤律师于2021年3月24日就策辉有限的相关情况出具的法律意见**
《鈊象电子法律意见书》	指	连邦法律事务所于2020年1月31日就鈊象电子股份有限公司出具的、并经台湾公证处公证、海峡交流基金会转递及广东省公证协会公证的《法律意见书》
保荐人、保荐机构、主承销商	指	海通证券股份有限公司
发行人律师、律师事务所	指	北京市金杜律师事务所

申报会计师、会计师事务所、华兴会所	指	华兴会计师事务所（特殊普通合伙）
资产评估机构	指	北京国友大正资产评估有限公司
最近三年/报告期	指	2018年、2019年、2020年
星力动漫产业园	指	星力动漫游戏产业园
元	指	人民币元
万元、亿元	指	人民币万元、人民币亿元

二、专业术语

游戏游艺设备	指	通过专用设备向消费者提供游戏内容和游戏过程的电子、机械类装置，包括营业场所使用的电子游戏机、与电视接收机设备配套使用的电子游戏机及手持类电子游戏机等
商用游戏游艺机	指	游戏游艺设备的一种，指放置于专门的游艺娱乐营业场所供消费者自娱自乐而消费使用的商用类娱乐设备
套件、游戏套件	指	游戏游艺设备生产厂商向游戏开发厂商等采购的包含特定游戏内容的部件，包括知识产权授权、游戏软件原始代码等，以及与主要功能部件组合，生产厂商以此为基础开发、生产相应的游戏游艺设备整机
动漫游戏城	指	动漫城、电玩城等，以室内独立区域为主，指以营利为目的，并向公众开放、消费者娱乐的游乐游艺场所
游乐场	指	以营利为目的，在室内以独立地段专门以商用游戏游艺机、游乐设施开展游乐活动的经营性场所；或在公园内设有商用游戏游艺机、游乐设施的场所
儿童主题乐园	指	供儿童游玩娱乐的营利性场所，分为室内和户外两种，通过对游戏游艺设备的配置、建筑装修、娱乐内容和其他元素的整体设计和氛围包装，打造各类科学主题、职业体验主题、城堡主题、海洋主题、森林主题、糖果主题等，寓教于乐
VR	指	虚拟现实（Virtual Reality），是借助计算机系统及传感器技术生成仿真的三维环境，创造出一种崭新的人机交互状态，带来更加真实的、身临其境的体验
AR	指	增强现实（Augmented Reality），是借助计算机系统生成虚拟物体，让人看到虚拟物体和现实世界融合的景象，并能够与其产生交互
MR	指	介导现实（Mediated Reality）是虚拟现实技术的进一步发展，该技术通过在虚拟环境中引入现实场景信息，在虚拟世界、现实世界和用户之间搭起一个交互反馈的信息回路，以增强用户体验的真实感
游戏引擎	指	可用于编辑游戏系统或交互式实时图像的核心组件
金手指奖	指	针对游戏企业运作及其产品开发或运营的专业性奖项，是我国游戏行业最具权威性的奖项之一
沉浸式体验	指	提供参与者完全沉浸的体验，使用户有一种置身于虚拟世界之中的感觉
互动式体验	指	带有互动性的体验项目，例如全息投影、模拟驾驶、动感平台等，实现双向互动
CE 认证	指	欧盟对产品的认证，表示该产品已经达到了欧盟指令规定的安全

		要求。产品已通过了相应的合格评定程序及制造商的合格声明，并加附CE标志，是产品进入欧盟市场销售的准入条件
UL 认证	指	美国保险商试验室（Underwriter Laboratories Inc.）的认证，是一个主要从事产品安全认证和经营安全证明业务的独立非营利专业机构的认证
ISO9001	指	ISO9000族标准所包括的一组质量管理体系核心标准之一。ISO9000族标准是国际标准化组织（ISO）在1994年提出的概念，是指由ISO/Tc176（国际标准化组织质量管理和质量保证技术委员会）制定的国际标准
5G	指	第五代移动通信技术（英语：5th generation mobile networks或5th generation wireless systems、5th-Generation，简称5G或5G技术）是最新一代蜂窝移动通信技术。5G的性能目标是高数据速率、减少延迟、节省能源、降低成本、提高系统容量和大规模设备连接
电竞	指	是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目。电子竞技运动就是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。2003年11月18日，国家体育总局正式批准，将电子竞技列为第99个正式体育竞赛项。2008年，国家体育总局将电子竞技改批为第78号正式体育竞赛项。2018年雅加达第18届亚运会将电子竞技纳为表演项目

除特别说明外，本招股说明书财务数值均保留二位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符，均为四舍五入原因所致。

第二节 概览

本概览仅对招股说明书全文做扼要提示。投资者作出投资决策前，应认真阅读招股说明书全文。

一、发行人及本次发行的中介机构基本情况

（一）发行人基本情况	
发行人名称	广州华立科技股份有限公司
有限公司成立日期	2010 年 8 月 20 日
股份公司成立日期	2015 年 9 月 2 日
注册资本	6,510.00 万元
法定代表人	苏本立
注册地址	广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号（1-8 层）
主要生产经营地址	广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号（1-8 层）
控股股东	香港华立国际控股有限公司
实际控制人	苏本立
行业分类	根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司所处行业为“C24 文教、工美、体育和娱乐用品制造业”。根据《国民经济行业分类》（2019 年修订）,公司所处行业为“C24 文教、工美、体育和娱乐用品制造业”中的“C246 游艺器材及娱乐用品制造”。
在其他交易场所（申请）挂牌或上市的情况	2016 年 2 月 25 日，公司股票在股转系统挂牌并公开转让，证券简称为“华立科技”，证券代码为“835276”。2017 年 11 月 24 日，公司股票终止在全国中小企业股份转让系统挂牌。
（二）本次发行的有关中介机构	
保荐人、主承销商	海通证券股份有限公司
发行人律师	北京市金杜律师事务所
审计机构	华兴会计师事务所（特殊普通合伙）
评估机构	北京国友大正资产评估有限公司
其他承销机构	-

二、本次发行概况

（一）本次发行的基本情况	
股票种类	人民币普通股（A 股）
每股面值	人民币 1.00 元

发行股数	不超过 2,170 万股	占发行后总股本比例	不低于 25.00%
其中：发行新股数量	不超过 2,170 万股	占发行后总股本比例	不低于 25.00%
股东公开发售股份数	-	占发行后总股本比例	-
发行后总股本	不超过 8,680 万股		
每股发行价格	【】		
发行市盈率	【】		
发行前每股净资产	【】	发行前每股收益	【】
发行后每股净资产	【】	发行后每股收益	【】
发行市净率	【】		
发行方式	采用网下向询价对象询价配售及网上市值申购发行相结合的方式或中国证监会认可的其他发行方式。		
发行对象	符合国家法律法规和监管机构规定条件的询价对象和已开立深圳证券交易所创业板股票交易账户的境内自然人、法人等投资者（国家法律、法规和规范性文件禁止购买者除外）。		
承销方式	余额包销		
拟公开发售股份股东名称	-		
发行费用的分摊原则	本次发行的保荐费用、承销费用、律师费用、审计及验资费用、用于本次发行的信息披露费用、发行手续费用等其他发行费用由发行人承担		
募集资金总额	【】		
募集资金净额	【】		
募集资金投资项目	终端业务拓展项目		
	研发及信息化建设项目		
	营销及售后服务体系建设项目		
	补充流动资金		
发行费用概算	【】		
（二）本次发行上市的重要日期			
刊登发行公告日期	【】		
开始询价推介日期	【】		
刊登定价公告日期	【】		
申购日期和缴款日期	【】		
股票上市日期	【】		

三、发行人主要财务数据及财务指标

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
资产总额（万元）	87,137.21	73,775.52	55,052.49

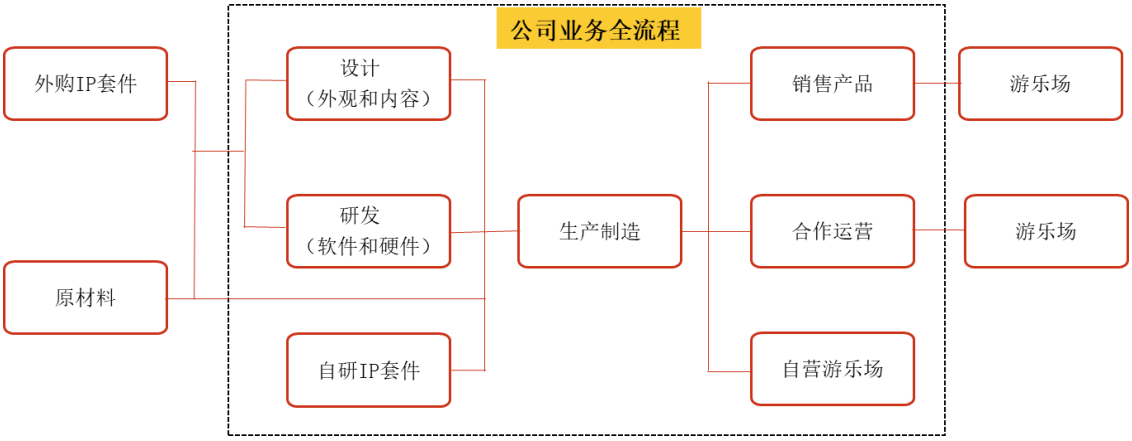
归属于母公司所有者权益（万元）	41,574.04	37,212.22	31,183.87
资产负债率（母公司）（%）	52.34	48.89	37.37
项目	**2020 年度**	**2019 年度**	**2018 年度**
营业收入（万元）	42,494.77	49,818.40	44,824.22
净利润（万元）	4,605.83	5,976.91	3,136.16
归属于母公司所有者的净利润（万元）	4,605.83	5,976.91	3,136.16
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润（万元）	5,057.67	6,013.63	3,706.79
基本每股收益（元）	0.71	0.92	0.49
稀释每股收益（元）	0.71	0.92	0.49
加权平均净资产收益率（%）	11.66	17.49	11.29
经营活动产生的现金流量净额（万元）	4,126.35	11,495.13	4,397.50
现金分红（万元）	-	-	-
研发投入占营业收入的比例（%）	2.87	3.01	5.13

四、发行人的主营业务经营情况

（一）发行人的主营业务

公司主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。

公司以“为用户创造快乐”为宗旨，秉承“绿色文化、创意科技、用科技享受生活”的发展理念，以建立全球一流的文化游乐企业为战略目标，持续实施模式创新、管理创新、技术创新，完善业务结构，提高设计、研发能力，拓展销售渠道，完善运营模式，涵盖游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营等环节，形成完整产业链。



（二）发行人的主要产品和服务

1、产品销售

公司通过向游乐场和主题乐园等客户销售游戏游艺设备和动漫 IP 衍生产品。公司销售的主要产品如下：

产品类别	产品示例图	产品介绍
游戏游艺设备		游戏游艺设备满足用户娱乐、亲子、动漫文化、儿童益智、体育健身等需求，具体包括《雷动G》、《光环：渡鸦小队》、《火线狂飙 VR》、《马力欧卡丁车》、《变形金刚》、《音炫轨道》等产品。
动漫 IP 衍生产品		动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了动漫形象，用户使用动漫卡通设备时可获取相关产品，产品具有收藏、社交等属性。主要包括《奥特曼融合激战》、**《龙珠》**、**《宝可梦》**等系列产品。

（1）游戏游艺设备

公司生产的游戏游艺设备主要应用于万达宝贝王、恒大乐园、大玩家、星际传奇、风云再起、永旺幻想、Time Zone、Fun World 等国内外知名主题乐园。公司为客户和消费者提供类型丰富、娱乐性强的产品设备，涵盖模拟体验类、休闲运动类、亲子娱乐类，充分满足亲子娱乐、家庭休闲、体育益智、动漫文化等社会文化潮流需求。

公司游戏游艺设备质量精益求精、工业设计符合人体工学，运用声、光、电、机械、体感、VR 等多重技术，设备科技感突出且富有创意，融入《变形金刚》、《马力欧》等动漫文化属性，能够使游戏游艺设备实现其他游戏平台无法比拟的独特游戏体验效果。

（2）动漫 IP 衍生产品

公司销售动漫 IP 衍生产品主要通过向合作门店投放动漫卡通设备实现。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象，用户使用动漫卡通设备时可获取相关产品（如动漫形象卡片、手办等），产品具有收藏、社交等属性。知名动漫 IP 具有强大的消费者群体，其周边产品往往具备收藏、社交等属性，对消费者具有强大的吸引力，公司在 2018 年推出“奥特曼”融合激战动漫卡通设备，深受市场欢迎，“奥特曼”形象卡片销量快速增长。2017 年至 2019 年公司动漫 IP 衍生产品销售收入从 2,040.73 万元增长至 6,558.66 万元，复合增长率 79.27%。**2020 年，尽管新冠疫情对行业冲击较大，公司引入国际知名 IP，持续推出“龙珠”、“宝可梦”等动漫 IP 衍生产品，深受消费者喜爱，动漫 IP 衍生产品收入仍然同比增长 4.01%。**

动漫产品销售是公司根据国内游戏游艺行业发展状况，借鉴国际发展经验，在国内推出的商业模式。公司自 2013 年开拓该项业务并进行市场培育，随着合作运营商及消费者的接受程度越来越高以及受欢迎的动漫 IP 衍生产品的不断推出，动漫 IP 衍生产品销售快速增长。

2、运营服务

（1）设备合作运营

随着社会经济的发展和转型，游戏游艺设备合作运营可以为公司带来持续稳

定收益的同时把握终端消费者需求。设备合作运营服务减轻了下游客户的投资成本，可以实现游戏游艺设备供应商和运营商共担风险、共享收益，也可以充分把握用户群体的需求变化，形成“研发支持销售，销售引领运营，运营促进研发”的良性循环。

设备合作运营业务指公司与下游客户签订协议，约定由公司将游戏游艺设备寄放在客户运营的游乐场所，公司从该设备经营收入中收取分成款。公司将设备寄放在客户运营的游乐场所之后，每个月按照约定比例收取合作设备运营收入。公司通过每月对账、设备盘点、实地拜访客户等方式管理和监控合作运营设备的经营情况。

设备合作运营业务为公司带来持续稳定收益的同时丰富了公司的盈利渠道，降低了客户运营游乐场所的前期成本，实现了双方的优势互补、互利共赢。同时，设备运营业务有助于公司及时了解产品运营情况、分析用户需求，对引导公司开发、引进新产品、新技术提供及时、有效的指导信息，有助于提升公司开拓新产品的成功率。

（2）游乐场运营

游乐场运营服务指公司通过在商业综合体直接经营游乐场所的服务。鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源。公司经过多年的游戏游艺产品销售和运营业务，拥有丰富的产业经验，同时，公司与粤海、永旺、万科、绿地等大型商业地产公司建立良好合作关系，将运营服务进一步延伸至游乐场运营服务。游乐场运营服务有助于公司对消费者的消费习惯、消费偏好进一步分析，及时调整游乐场经营布局及设备配置，对公司产品的设计、研发具有重要的意义，自营游乐场也是公司向下游客户展示优质产品及经营模式的直接平台，对引导客户进行产品的选购、经营理念的优化提供重要的参考素材，有利于促进原有客户加快引进优质产品，也有利于吸引行业外的投资者进入游戏游艺行业。

报告期内，公司根据市场变化，主动进行业务结构调整，减少低毛利、低技术含量产品销售，增加动漫卡通设备等营运设备对外投放。报告期内公司主营业

务收入分别为 42,820.71 万元、48,667.45 万元、**41,701.03 万元**，公司主营业务收入的主要构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
产品销售	**33,269.16**	**79.78%**	36,422.01	74.84%	39,657.82	92.61%
运营服务	**8,431.87**	**20.22%**	12,245.44	25.16%	3,162.89	7.39%
主营业务收入	**41,701.03**	**100%**	**48,667.45**	**100%**	**42,820.71**	**100%**

（三）发行人的主要经营模式

公司主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营，公司通过向客户销售游戏游艺设备及提供运营服务等实现盈利。

（四）发行人的竞争地位

公司坚持以向消费者提供健康、优质的休闲娱乐体验为导向。设备合作运营、游乐场运营能够为公司及时提供消费者需求信息，使得公司能够更好以消费者需求为导向，不断推陈出新，开发出更多更好的产品投向市场。公司自成立以来，不断整合全球文化游乐资源，坚持实施科技创新，根据消费者需求，推进 AI、VR、AR、5G、大数据等新技术的应用，持续提升产品设计、研发能力，优化生产制造工艺，打造智能游戏游艺设备，成为国内少数具有游戏游艺设备自主开发能力的企业，公司截至 **2020 年 12 月 31 日**，已拥有 118 项专利、123 项软件著作权。

公司是《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）及《游戏游艺机产品规范第 3 部分：室内商用大型游戏游艺机》（GB/T30440.3-2013）起草单位之一。公司系中国文化娱乐行业协会理事单位、中国软件行业协会游戏分会副会长单位、广东省游戏产业协会副会长单位，公司自成立以来，自主研发的多款产品荣获国家游戏产业年会的最高奖项“中国动漫游戏行业金手指奖”，公司连续多年获得中国文化娱乐行业协会颁发的“优秀企业奖”、“产品研发先进单位”，并在 2019 年 11 月被广州文化产业交易会评为“2019 年广州文化企业 50 强”单位。**2020 年，公司荣获商务部、中国中央宣传部、财政部、文化和旅游部及国家广播电视总局联合颁发的《2019-2020 年度国家文化出口重**

点企业》证书。

（五）发行人产品和服务发展的历程

公司自成立以来，坚持以市场为导向，在收入规模快速增长的同时，不断跟随消费者需求优化产品和提升服务，快速满足市场需求的变化。

鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源，经营游乐场需要更高的资本金投入。为了配合客户抢占核心商圈资源和减少客户资本金投入，2013 年公司在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，商业模式创新和完善的产业链促进公司迅速发展。随着核心商圈资源变得愈发珍贵，为了更好的适应市场变化，2018 年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。



整体而言，公司具备如下特点：1）产品定位高端且符合文化潮流需求。公司动漫卡通设备能够满足亲子、社交等新文化娱乐消费需求，AR、VR 等科技属性和知名 IP 文化属性结合的休闲运动类、模拟体验类设备也适应了年轻人动漫文化、时尚体验、体育竞技的消费需求。2）通过设备合作运营为公司带来持续收益，把握消费者需求。设备合作运营服务减轻了下游客户的投资成本，与客户共担风险、共享收益，与行业领先的优质客户建立紧密合作。3）布局终端游乐场资源。游乐场运营服务使公司在抢占优质商圈资源并获取终端门店的同时，把握客户群体深度需求，促进公司产品的设计、研发。完整的产业链使公司产品能够不断推陈出新，促进公司商业模式创新和业务战略协同、相互促进。

公司业务的持续创新有效提升了公司的综合竞争力。

五、发行人自身的创新、创造、创意特征，科技创新、模式创新、业态创新和新旧产业融合情况

（一）公司符合创新、创造、创意发展趋势，贯彻实施“创新驱动发展战略”

（1）公司不断创新商业模式和完善产业链结构

公司自成立以来，坚持业务模式创新，在设备销售快速发展的同时，不断拓展新的业务模式。2013 年在国内市场推出设备合作运营业务，同时开始向下游运营商投放动漫卡通设备、销售动漫 IP 衍生产品，不断强化游戏游艺产业链结构。2017 年至 2019 年，动漫 IP 衍生产品业务迅速发展，销售收入复合增长率 79.27%。**2020 年，尽管新冠疫情对行业冲击较大，公司动漫 IP 衍生产品收入仍然同比增长 4.01%。**公司运营服务同时快速发展，商业模式创新和持续完善产业链结构为公司业绩增长提供了有力支撑。

（2）公司的产品符合创新、创造、创意的特点

“创新、创造、创意”是文化产业的核心要素，游戏游艺设备的设计来源于创意。游戏游艺设备产业发达的国家，都有着发达的创意产业，日本、美国都具备比较发达的创意产业。游戏游艺设备创意设计需要考虑内容 IP 题材、故事背景、角色、玩法、背景音乐等多方面因素，要求设计人员不仅需要具备丰富知识底蕴、想象力、创造力，还要兼顾设备的体验性、娱乐性、可实现性等。游戏游艺设备的创意设计是一个相对比较复杂的工程，一个成功的创意设计会带来巨大的经济效益和品牌效益。

公司产品在研发、制造过程中，硬件设施构造与软件创意设计紧密贴合。因此设备通常具有较大体积、绚丽外形、多样化的交互硬件设施，能从视觉、听觉、触觉等多个维度使用户得到更丰富的互动体验和身临其境的感官享受。

公司游戏游艺设备质量精益求精、工业设计符合人体工学，运用声、光、电、机械、体感、VR 等多重技术，设备科技感突出且富有创意，融入《变形金刚》、《马力欧》等动漫文化属性，能够使游戏游艺设备实现其他游戏平台无法比拟的

独特游戏体验效果。

（二）公司业务与新技术、新产业、新业态、新模式深度融合

游戏游乐行业正在经历较大的发展变化，具体情况为：1）游乐场从传统的街铺式小门店经营转变为在商业综合体、大型购物中心等核心商圈连锁经营；2）消费者从年轻人为主转变为亲子家庭和各类人群；3）产品特性从单一操控转变为沉浸式、互动式、具有高科技属性和文化元素的综合体验。

因此，单纯提供普通设备产品难以满足消费者偏好升级，也难以在行业内获取综合竞争优势。公司自成立以来，坚持以市场为导向，在收入规模快速增长的同时，不断跟随消费者需求优化产品和提升服务。

（1）公司业务发展历程体现了公司不断与新技术、新产业、新业态、新模式深度融合

公司设立初期，在设备生产中先以外观设计和内容设计为主切入市场。随着整体实力增强，公司自主开发了跨平台软件开发引擎，制作高品质游戏游艺产品，此外，还可以在引进全球知名 IP 套件资源的基础上进一步开发制作游戏游艺产品，快速满足市场需求的变化。

鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源，经营游乐场需要更高的资本金投入。为了配合客户抢占核心商圈资源和减少客户资本金投入，2013 年公司在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，商业模式创新和完善的产业链促进公司迅速发展。随着核心商圈资源变得愈发珍贵，为了更好的适应市场变化，2018 年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。商业模式创新和持续完善产业链结构为公司业绩增长提供了有力支撑。

（2）公司所处行业与新技术、新产业、新业态、新模式的融合

①VR、AR、MR 等新技术带来新体验、创造新需求

游戏游艺产业是先进装备制造业、信息产业和文化产业相结合的新兴产业，属于由技术、创意和内容驱动的行业。

伴随着技术的革新和政策的鼓励，商用游戏游艺机制造商将加大在 VR、AR 技术领域的游戏游艺设备研发力度，VR、AR、MR 等虚拟现实技术实现数字世界和真实世界的深度融合，为人们展现了一种全新的内容表现形式，让娱乐设备更具有真实性和交互性。运用高科技手段丰富人们的娱乐形式，提高文化创意的表现力和感染力，VR、AR、MR 等新技术带来新的潜在设备需求，将为游戏游艺产业催生更大的市场空间。

②5G 推动游戏游艺产业智能化、数字化

5G 具有更高的速率、更高的带宽，更高的可靠性、更低的时延，在文化娱乐产业的运行与经营中，5G 将推进 AI 技术在内容生产、搜集创意、数据库开发、智能纠错、用户体验、人机互动等领域的应用，推动游戏游艺行业智能化。5G 的推广应用将推动 VR/AR 技术在音乐、动漫、影视、游戏等文化娱乐产业的数字化程度将不断加深，具有可视化、交互性、沉浸式等特性的数字创意游戏游艺设备将不断涌现。随着工信部正式发放 5G 商用牌照，5G 将在国内全面推广，为游戏游艺产业的数字化、智能化转型提供技术基础。

③大数据技术正在改变游戏游艺等文化娱乐产业的模式与业态

大数据与游戏游艺等文化娱乐产业融合发展具有先天优势，游戏游艺设备运营能产生庞大的数据，通过数据分析，能明晰大多数用户的需求与发展方向，能优化游戏游艺运营，提高产品设计、研发能力，精准研发、精准营销、精准用户。用户数据的挖掘与应用已贯穿整个游戏游艺产业的始终，既能推出更多高质量的游戏游艺产品，又能改善场所运营，能更有效地对游戏游艺产业实施引导，正在改变游戏游艺产业的模式与业态。

（3）公司在文化创意和科技创新方面具有较强的竞争优势

公司以文化创意、科技创新为设备开发核心，形成了产品策划设计、内容制作、软硬件开发测试等完整的产品设计研发体系，并成功研发跨平台软件开发引擎。公司自主研发完成“雷动”竞速系列产品，受到国内外客户和消费者喜爱，并获得国际游戏游艺产业巨头 SEGA 认可，由 SEGA 代理销往国外。

六、发行人选择的具体上市标准

公司根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》的要求，结合企业自身规模、经营情况、盈利情况等因素综合考量，选择的具体上市标准为：“最近两年净利润均为正，且累计净利润不低于人民币 5000 万元。”

七、发行人公司治理特殊安排等重要事项

截至本招股说明书签署之日，公司在公司治理中不存在特别表决权股份、协议控制架构或类似特殊安排等需要披露的重要事项。

八、募集资金用途

经公司第二届董事第四次会议、2020 年第二次临时股东大会审议通过，本次募集资金将投资于以下项目：

单位：万元

序号	募投项目名称	项目总投资	拟投入募集资金	建设周期	项目实施主体
1	终端业务拓展项目	22,946.01	22,000.00	36 个月	华立科技 广州科韵
2	研发及信息化建设项目	5,540.60	5,000.00	24 个月	华立科技
3	营销及售后服务体系建设项目	5,338.02	5,000.00	24 个月	华立科技
4	补充流动资金	8,000.00	8,000.00	-	
合计		**41,824.63**	**40,000.00**	-	

本次发行上市募集资金到位前，公司可根据各项目的实际进度，以自筹资金支付项目所需款项。本次发行上市募集资金到位后，公司将严格按照有关的制度使用募集资金，募集资金可用于置换前期投入募集资金投资项目的自筹资金以及支付项目剩余款项。若本次发行实际募集资金低于募集资金项目投资额，公司将通过自筹资金解决。

第三节 本次发行概况

一、本次发行的基本情况

股票种类：	人民币普通股（A 股）
每股面值：	1.00 元
发行股数：	本次拟向社会公众公开发行不超过 2,170.00 万股人民币普通股（A 股），占公司发行后总股本的比例不低于 25%。本次发行，公司股东不进行公开发售股份。
每股发行价格：	【】元
发行人高级管理人员、员工拟参与战略配售情况：	根据发行方案确定
保荐人相关子公司拟参与战略配售情况：	根据发行方案确定
发行市盈率：	【】倍（按发行价及发行后总股本全面摊薄计算）
发行前每股净资产：	【】元（以 2020 年 12 月 31 日经审计的归属于母公司的所有者权益除以本次发行前总股本计算）。
发行后每股净资产：	【】元（以 年 月 日经审计的归属于母公司的所有者权益加上本次募集资金净额之和除以本次发行后总股本计算）。
发行市净率：	【】倍（按发行后总股本全面摊薄计算）
发行方式：	采用网下向询价对象询价配售及网上市值申购发行相结合的方式或中国证监会认可的其他方式发行。
发行对象：	符合国家法律法规和监管机构规定条件的询价对象和已开立深圳证券交易所创业板股票交易账户的境内自然人、法人等投资者（国家法律、法规和规范性文件禁止购买者除外）。
承销方式：	余额包销
募集资金总额：	【】万元
募集资金净额：	【】万元（扣除公司承担的发行费用）
发行费用概算：	约【】万元
其中：承销费用	【】万元
保荐费用	【】万元
审计费用	【】万元
律师费用	【】万元
路演费用	【】万元
发行手续费	【】万元
摇号、验资等费用	【】万元

二、与本次发行有关的当事人

（一）保荐人（主承销商）：海通证券股份有限公司

法定代表人：周杰

住所：上海市广东路 689 号

联系电话：021-23219000

传　　真：021-63411627

保荐代表人：雷浩、赵鹏

项目协办人：丁尚杰

其他项目组成员：张裕恒、杨丹、张子慧、贾晨栋、陈恒瑞、胡盼盼、倪勇

（二）律师事务所：北京市金杜律师事务所

负责人：王玲

住所：北京市朝阳区东三环中路 1 号环球金融中心办公楼东楼 18 层

联系电话：010-58785588

传　　真：010-58785566

经办律师：赖江临、胡一舟、郭钟泳

（三）会计师事务所：华兴会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：林宝明

住所：福建省福州市鼓楼区湖东路 152 号中山大厦 B 座 7-9 楼

联系电话：0591-87852574

传　　真：0591-88504382

签字会计师：林恒新、陈新伟

（四）资产评估机构：北京国友大正资产评估有限公司

法定代表人：陈冬梅

住所：北京市朝阳区建国路乙 118 号 8 层 08A/08B/08C/08D/08E/08G/08H/09B/09C/09D 室

联系电话：010-59223680

传　　真：010-59223608

经办注册资产评估师：袁秀莉、信娜

（五）股票登记机构：中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司

住所：深圳市深南大道 2012 号深圳证券交易所广场 22-28 楼

联系电话：0755-25938000

传　　真：0755-25988122

（六）收款银行：【】

收款户名：海通证券股份有限公司

银行账号：【】

（七）申请上市证券交易所：深圳证券交易所

办公地址：深圳市福田区深南大道 2012 号

联系电话：0755-88668888

传　　真：0755-82083947

三、发行人与有关中介机构的股权关系或其他权益关系

公司与本次发行有关的中介机构不存在直接或间接的股权关系和其他任何权益关系；各中介机构负责人、高级管理人员及经办人员未直接或间接持有公司股份，与公司也不存在其他权益关系。

四、与本次发行上市有关的重要日期

事　项	日　期
刊登发行公告日期	【】年【】月【】日
开始询价推介日期	【】年【】月【】日

事　项	日　期
刊登定价公告日期	【】年【】月【】日
申购日期	【】年【】月【】日
缴款日期	【】年【】月【】日
股票上市日期	【】年【】月【】日

第四节 风险因素

投资者在评价公司本次发行的股票时，除本招股说明书提供的其他资料外，应特别认真地考虑下述各项风险因素。下列风险是根据重要性原则或可能影响投资者投资决策程度大小排序，但该排序并不表示风险因素会依次发生。公司提请投资者仔细阅读本节全文。

一、经营风险

（一）突发公共卫生事件的风险

新型冠状病毒肺炎疫情发生后，我国政府为遏制疫情采取了有力措施，疫情已经得到了有效控制。但本次疫情对中国经济将造成阶段性的影响，尤其对零售、消费类行业造成较大阶段性影响。公司游乐场运营服务和国内游乐场客户在本次疫情中暂停营业以避免疫情扩散。

新冠疫情对公司业务具体影响如下：一方面，公司复工进度延后或不能完全复工，影响了下游游乐场运营商的订单数量，短期内公司游戏游艺设备订单缩减或延后，新品开发和导入市场的时间也会随之延迟。另一方面，公司游乐场和国内运营商客户受疫情影响延后开业，对公司上半年经营业绩产生一定影响。新冠疫情对公司经营业绩的影响情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月		2020 年 1-9 月		2020 年度	
	金额	同比	金额	同比	金额	同比
营业收入	10,654.84	-40.35%	23,714.15	-24.84%	42,494.77	-14.70%
扣除非经常性损益前净利润	118.74	-93.52%	2,137.99	-30.97%	4,605.83	-22.94%
扣除非经常性损益后净利润	961.75	-47.22%	2,905.11	-8.05%	5,057.67	-15.90%

注：2020 年 1-9 月数据经华兴会计师事务所审阅，2020 年 1-6 月和**2020 年度数据经华兴会计师事务所审计。**

疫情对发行人的影响主要集中在 2020 年 2 月至 4 月，主要为暂时性和阶段性影响。随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复，下游市场环境、外部环境未发生明显不利变化，发行人生产经营已逐步恢复正常。受疫情影响，公司

2020 年度营业收入和净利润较上年出现一定程度的下滑，提请投资者注意相关风险。

（二）市场竞争加剧的风险

目前，国内游戏游艺设备生产厂商大部分缺乏研发能力，产品结构单一，主要集中在技术复杂度相对较低的常规产品，产品同质化竞争较为严重，主要定位于中低端市场。公司经过多年的发展和技术积累，成为国内少数掌握了自有知识产权并具有了较强自主研发能力的企业，尤其在国内中高端市场，公司产品具备较强市场竞争力。但不排除未来部分中低端市场的竞争对手通过优胜劣汰，进入中高端市场，尤其在《文化部关于允许内外资企业从事游戏游艺设备生产和销售的通知（文市函〔2015〕576 号）》出台后，如外资厂商在中国大陆建厂，将进一步加大市场竞争压力。中高端市场的竞争程度可能加剧，若公司未能继续提升和巩固自身的竞争优势，将对公司经营造成不利影响。

（三）宏观经济波动的风险

公司业绩的主要来源为游戏游艺设备设计、研发、制造、销售、运营，行业的下游主要涉及游乐场、主题乐园等。游戏游艺行业与宏观经济周期和商业地产业态升级、商业地产新开业商业综合体数量等因素有较大关联性。如果未来我国宏观经济运行出现较大幅度的波动，商业地产不景气，居民在文化娱乐方面的消费将减少，会导致下游客户的产品需求减少，对公司的生产经营状况产生不利影响，公司的经营业绩将存在波动的风险。

（四）产业政策风险

近年来，国家相关政府部门出具了一系列支持鼓励游戏游艺产业发展的政策，包括《文化部关于允许内外资企业从事游戏游艺设备生产和销售的通知（文市函[2015]576 号）》、《文化部关于落实“先照后证”改进文化市场行政审批工作的通知（文市函[2015]627 号）》、《关于进一步加强游戏游艺场所监管促进行业健康发展的通知（文市发[2015]16 号）》、《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见（文市发[2016]26 号）》、《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》、《战略性新兴产业分类（2018）》、《游戏游艺设备管理办法》（文旅市场发〔2019〕129 号）等，为商用游戏游艺设备产业快速、健康发展提供了

良好的政策支持。如果未来游戏游艺设备产业政策发生重大变化或调整，但公司未能及时调整并充分适应监管政策的变化，可能会对公司业绩造成不利影响。

（五）税收政策变化风险

2016 年，公司被广东省科学技术厅等部门认定为高新技术企业，根据《企业所得税法》的相关规定，公司应减按 15%的税率缴纳企业所得税。公司已通过 2019 年第三批高新技术企业资格复审并已获发新的高新技术企业证书，公司 2019 年至 2022 年仍将减按 15%的税率缴纳企业所得税。如果未来公司未能通过高新技术企业资格认定，则公司将不能继续享受 15%的企业所得税优惠税率，从而对本公司的经营成果带来不利影响。

（六）成长性风险

报告期内，公司实现的主营业务收入分别为 42,820.71 万元、48,667.45 万元、41,701.03 万元，公司扣除非经常性损益后归属于母公司普通股股东的净利润分别为 3,706.79 万元、6,013.63 万元、5,057.67 万元。

公司未来的成长受宏观经济、行业前景、竞争状态、行业地位、客户结构、业务模式、技术水平、产品质量、营销能力等因素综合影响。如果上述因素出现不利变化，将可能导致公司盈利能力出现波动，从而无法实现预期的成长性。

（七）境外采购风险

报告期内，发行人进口原材料采购金额分别为 13,371.75 万元、16,236.36 万元和 8,920.88 万元，占原材料采购额比重分别为 50.61%、53.79%和 40.17%，发行人进口原材料主要为套件。近年来，部分发达国家经济增速放缓，国际贸易保护主义呈现抬头迹象。受 2018 年以来中美贸易摩擦等因素的影响，发行人需要从境外采购的部分物料面临进口贸易风险。

发行人的主要境外采购国家/地区为日本、台湾、美国，与进口原材料供应商均有多年合作关系，但若因国际贸易摩擦而出现公司外购物料价格变动等情形，将对发行人未来的经营业绩产生一定影响。同时，如发行人未来不能保持稳定的经营状况，境外套件供应商可能中止与发行人进行合作，将对公司的生产经营和持续经营能力带来不利影响。

（八）外购 IP 套件生产产品销售占比较高且外购 IP 套件供应商集中的风险

报告期内，公司设备销售可分为自有 IP 研发产品、外购 IP 套件生产产品和非自主研发产品，其中涉及外购 IP 套件生产产品收入占比较高，2018 至 2020 年分别为 73.45%、79.49%和 80.01%。2018 至 2020 年，公司采购套件金额占采购的比重分别为 39.19%、45.37%和 31.85%。公司套件采购的主要供应商为 IGS、SEGA、BANDAI NAMCO、NPG LTD.等国际文化娱乐巨头，集中度较高。2018 至 2020 年公司向前五大套件供应商采购套件金额占套件采购总金额比例分别为 91.40%、94.17%和 95.43%。

由于套件采购具有专属性和唯一性，如果公司的主要套件供应商经营状况发生变动，或与公司的合作关系发生变化，导致其不能按时、保质、保量地供应 IP 套件，可能影响外购 IP 套件生产产品的正常生产和交付进度，给公司的经营业绩和盈利能力带来不利影响。

二、创新风险

游戏游艺行业由技术、创意和内容共同驱动，涉及多学科知识的交叉，工业设计、软件开发、通信技术、人工智能、大数据等多个行业的技术发展对游戏游艺行业发展具有较大推动作用。产品创意创新及先进技术融合均较大程度依赖于企业的技术水平及持续研发投入。公司目前已建立完善的技术创新机制、持续的研发投入机制以及较强的研发创新能力。未来，公司若不能根据市场变化持续创新、开展研发，或是由于未能准确把握消费者需求的变化，可能导致公司所提供产品和服务的竞争力减弱，核心技术被竞争对手超越或新产品不能满足市场需求的风险。

三、财务风险

（一）汇率波动风险

公司产品外销及境外原材料采购主要以美元、港元、日元等报价和结算，公司在报价时已考虑汇率的可能波动。报告期公司汇兑损益分别为-632.17 万元、-188.61 万元、594.80 万元。汇率受国内外政治、经济等众多因素影响，若未来

人民币对外币汇率短期内波动较大，公司存在汇兑损失的风险。

（二）存货风险

报告期各期末，公司存货账面价值分别为 15,831.92 万元、18,030.81 万元、14,700.38 万元，占流动资产的比重分别为 47.59%、45.54%、30.53%，公司存货金额较大且占流动资产的比例较高。公司根据市场需求和销售订单制定销售预测，生产部门根据市场预测及客户订单情况，以及结合已有库存数量制定出可行的生产计划。报告期内，公司存货不存在大幅跌价的情况，如果未来公司对市场需求的预测出现重大偏差，备货产品市场需求下降或市场价格大幅下降，将导致公司存货可变现净值减少，存货跌价风险提高，从而对公司的经营业绩产生不利影响。

（三）应收账款风险

报告期各期末，公司应收账款分别为 10,080.55 万元、11,986.31 万元、25,481.02 万元，占流动资产的比例分别为 30.30%、30.27%、52.92%。公司应收账款占流动资产比例较大。虽然公司客户主要为万达宝贝王、恒大乐园、大玩家、星际传奇、风云再起、永旺幻想等国内知名游乐场所和主题乐园，且公司对应收账款已建立较为严格的考核管理制度，但如果未来客户经营环境、财务状况等出现重大不利变化，不排除可能发生因应收账款不能及时收回而形成坏账的风险，从而对公司的资金使用效率及经营业绩产生不利影响。

（四）净资产收益率下降的风险

报告期内公司扣除非经常性损益后加权平均净资产收益率分别为 13.34%、17.60%、12.80%，通过本次公开发行股票，归属于母公司股东的净资产将在短期内大幅增长。若公司经营业绩不能同步增长，股票发行当年及其后一段时间内净资产收益率可能会出现较大幅度下降。同时，募集资金投资项目产生效益需要一定时间，难以在短期内对公司盈利产生显著贡献，短期内净利润增长幅度将小于净资产增长幅度，从而引发短期内净资产收益率下降的风险。

四、法律风险

（一）知识产权侵权风险

经过多年的技术积累，公司逐渐形成了自己的核心技术，公司品牌在市场上具有较高的知名度。截至 2020 年 12 月 31 日，公司目前拥有 146 项国内注册商标权、118 项专利权、123 项软件著作权，公司产品具有较高市场竞争力。如果未来其他公司仿冒公司品牌，公司将面临着知识产权被侵犯的风险，可能对公司经营业绩造成一定的不利影响。

（二）房产租赁瑕疵风险

截至本招股说明书签署日，华立科技及其子公司租赁房产共计 17 处。租赁房产中 6 处未办理房产所有权登记的承租物业所涉建筑均已取得建设主管部门核发的建设许可文件、建设工程规划验收合格证以及公安机关消防机构出具的关于建筑物可交付使用的建设工程消防验收合格意见等证明文件；且该 6 处租赁物业的出租方均已提供租赁房屋建筑物的所占土地的土地使用权证，建筑物的建设规划用途未违反土地使用权证用途；租赁房产用地中有 2 处属于集体建设用地，所涉集体经济组织均已出具《同意转租证明》，但出租方未能就所涉出租事宜提供相应集体经济组织村民会议 2/3 以上成员或者 2/3 以上村民代表同意的相关文件；租赁房产中有 2 项房屋租赁尚未办理租赁备案登记手续。在未来的业务经营中，公司若因未办理租赁备案登记而被主管部门处以罚款，或因物业产权瑕疵或出租方无权出租相关物业而导致租赁房产非正常终止、无法续约、搬迁而产生额外的费用支出，则可能对华立科技及其子公司业务和财务状况造成一定程度的不利影响。

五、内控风险

（一）实际控制人的控制风险

截至本招股说明书签署日，公司实际控制人通过直接、间接控制的方式合计控制华立科技 62.18%的股份，虽然公司已根据相关法律法规和规范性文件的要求，建立了比较完善的法人治理结构和内部控制制度，包括制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理制度》

和《独立董事制度》等规章制度，但仍不能完全排除实际控制人通过行使表决权或其他直接或间接方式对公司的财务、投资、人事、管理等各方面重大经营决策施加有损于其他股东利益的影响。

（二）规模扩张带来的管理滞后风险

募集资金投资项目的实施将会给公司的资产规模、营业收入、员工数量带来较快的增长，分支机构也会相应增加，规模的扩张将对公司的经营管理、项目组织、人力资源建设、信息化建设、资金筹措以及运作能力等方面均提出更高的要求。如果公司管理体制、人才建设以及配套措施无法支持公司规模的不断扩张，可能会对公司的经营业绩产生不利影响。

六、发行失败风险

本次发行应当符合《深圳证券交易所创业板股票发行上市规则》、《深圳证券交易所创业板股票发行与承销实施办法》发行认购充足等条件，如果后续发行环节出现发行认购不满足条件，则会导致公司面临发行失败的风险。

七、其他风险

（一）募集资金投资项目实施风险

公司本次发行的募集资金将投向终端业务拓展项目、研发及信息化建设项目、营销及售后服务体系建设项目以及补充流动资金等与主营业务相关的项目。募集资金投资项目与公司的发展战略相符，将对公司发展战略的实现、经营规模的扩大和业绩水平的提升产生重大积极影响。虽然公司对募集资金投资项目的可行性有充分的研究和论证，但在项目建设及开发过程中，面临着技术开发的不确定性、人才缺乏以及市场变化等诸多风险，任何一项因素的变化都有可能影响项目的投资回报和公司的预期收益。

（二）创业板股票风险

由于股票的价格不仅取决于企业的经营状况，同时还会受到利率、汇率、宏观经济、通货膨胀和国家有关政策等因素的影响，并与投资者的心理预期、资本市场的供求关系等因素息息相关，因此，股票市场存在着多方面的风险，投资者

在投资本公司股票时面临可能因股价波动而带来的投资风险。本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

公司名称	广州华立科技股份有限公司
英文名称	Guangzhou Wahlap Technology Corporation Limited
注册资本	6,510.00 万元
法定代表人	苏本立
成立日期	2010 年 8 月 20 日
整体变更为股份公司日期	2015 年 9 月 2 日
公司住所	广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号（1-8 层）
邮政编码	511450
电话	020-39226222
传真	020-39226333
互联网址	www.wahlap.com
电子邮箱	wahlap@wahlap.com
负责信息披露和投资者关系的部门	证券部
负责信息披露和投资者关系的负责人	蔡颖

注：2020 年 8 月，公司变更住所至广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号（1-8 层）。

截至本招股说明书签署日，华立科技依法存续，主要财务指标良好，不存在不能支付到期债务的情况，不存在影响其持续经营的法律障碍。

二、发行人设立情况

（一）有限公司的设立情况

2010 年 7 月 1 日，华立国际签署《广州华立科技有限公司章程》，约定由华立国际认缴 3,500 万元设立华立有限，在批准部门批准并领取营业执照 3 个月内缴付至少 20%，其余认缴出资额 1 年内缴付完毕。

2010 年 8 月 9 日，广州市番禺区经济贸易促进局出具《关于外资企业广州华立科技有限公司设立的批复》（番经贸资[2010]237 号），同意设立华立有限。

2010 年 8 月 13 日，华立有限取得广州市人民政府核发《中华人民共和国台

港澳侨投资企业批准证书》（商外资穗番外资证字[2010]0049 号）。

2010 年 8 月 20 日，广州市工商行政管理局番禺分局向华立有限核发了《企业法人营业执照》，注册号：440126400010130。

华立有限成立时的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资额	持股比例（%）
1	华立国际	3,500.00	100.00
合计		**3,500.00**	**100.00**

华立有限的注册资本分四期实缴到位，具体如下：

1、2010 年 10 月，华立有限设立第一期实缴资金

2010 年 10 月 15 日，广州市正大中信会计师事务所有限公司对华立有限设立第一期实缴注册资本进行了审验，并出具正信（2010）验字第 0284 号《验资报告》，确认截至 2010 年 10 月 8 日，华立有限已收到华立国际缴纳的第一期注册资本 863.49 万元。出资方式均为货币。

2010 年 10 月 26 日，华立有限办理完毕工商变更登记手续。华立有限设立第一期实缴注册资本完成后的出资情况如下：

单位：万元

序号	股东名称	认缴出资额	实缴出资额	实缴比例（%）
1	华立国际	3,500.00	863.49	24.67
合计		**3,500.00**	**863.49**	**24.67**

2、2011 年 1 月，华立有限设立第二期实缴资金

2011 年 1 月 12 日，广州市正大中信会计师事务所有限公司对华立有限设立第二期实缴注册资本进行了审验，并出具正信（2011）验字第 0008 号《验资报告》，确认截至 2011 年 1 月 4 日，华立有限已收到华立国际缴纳的第二期注册资本 809.5235 万元。出资方式均为货币。

2011 年 1 月 26 日，华立有限办理完毕工商变更登记手续。华立有限设立第二期实缴注册资本完成后的出资情况如下：

单位：万元

序号	股东名称	认缴出资额	实缴出资额	实缴比例（%）
1	华立国际	3,500	1,673.0135	47.80
合计		**3,500**	**1,673.0135**	**47.80**

3、2011 年 6 月，华立有限设立第三期实缴资金

2011 年 5 月 18 日，广州市正大中信会计师事务所有限公司对华立有限设立第三期实缴注册资本进行了审验，并出具正信（2011）验字第 0123 号《验资报告》，确认截至 2011 年 5 月 9 日，华立有限已收到华立国际缴纳的第三期注册资本 878.8185 万元。出资方式均为货币。

2011 年 6 月 2 日，华立有限办理完毕工商变更登记手续。华立有限设立第三期实缴注册资本完成后的出资情况如下：

单位：万元

序号	股东名称	认缴出资额	实缴出资额	实缴比例（%）
1	华立国际	3,500	2,551.832	72.91
合计		**3,500**	**2,551.832**	**72.91**

4、2011 年 8 月，华立有限设立第四期实缴资金

2011 年 7 月 14 日，广州市正大中信会计师事务所有限公司对华立有限设立第四期实缴注册资本进行了审验，并出具正信（2011）验字第 0188 号《验资报告》，确认截至 2011 年 7 月 6 日，华立有限已收到华立国际缴纳的第四期注册资本 948.168 万元。出资方式均为货币。

2011 年 8 月 5 日，华立有限办理完毕工商变更登记手续。华立有限设立第四期实缴注册资本完成后的出资情况如下：

单位：万元

序号	股东名称	认缴出资额	实缴出资额	持股比例（%）
1	华立国际	3,500	3,500	100.00
合计		**3,500**	**3,500**	**100.00**

（二）股份公司的设立情况及设立方式

2015 年 7 月 23 日，北京大正海地人资产评估有限公司出具《广州华立科技有限公司拟以净资产折股整体变更为股份制公司项目资产评估报告》（大正海地

人评报字（2015）第 265C 号）。经评估，截至 2015 年 5 月 31 日，华立有限净资产价值为 117,064,900.00 元。

2015 年 8 月 8 日，经华立有限股东会决议通过，由华立国际、致远投资、阳优动漫和鈊象电子作为发起人，将华立有限整体变更为股份有限公司，并更名为广州华立科技股份有限公司。

同日，华立国际、致远投资、阳优动漫和鈊象电子签署《发起人协议》并召开创立大会。经审计，截至 2015 年 5 月 31 日，华立有限的账面净资产为 98,948,920.11 元。经创立大会批准，整体变更设立广州华立科技股份有限公司，其中人民币 50,600,000.00 元折合为股份公司的股本，余额计入资本公积。

2015 年 8 月 27 日，广州市商务委员会出具《广州市商务委关于中外合资企业广州华立科技有限公司转制为外商投资股份有限公司的批复》（穗外经贸资批[2015]40 号），同意华立有限变更为股份有限公司。

2015 年 8 月 31 日，华立科技取得广州市人民政府核发的《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资穗股份证字[2015]0006 号）。

2015 年 9 月 2 日，华立科技完成本次工商变更登记。

本次整体变更完成后，公司出股权结构如下表所示：

序号	发起人	持股数量（股）	持股比例（%）	出资方式
1	华立国际	35,420,000.00	70.00	净资产折股
2	致远投资	7,590,000.00	15.00	净资产折股
3	阳优动漫	5,060,000.00	10.00	净资产折股
4	鈊象电子	2,530,000.00	5.00	净资产折股
合计		**50,600,000.00**	**100.00**	-

综上，华立科技前身华立有限作为外商投资企业设立及公司作为外商投资股份有限公司均依法设立。

（三）报告期内的股本和股东变化情况

1、2017 年 4 月，华立科技挂牌后第二次增资

2017 年 1 月 25 日，华立科技召开 2017 年第二次临时股东大会，审议通过《广州华立科技股份有限公司 2017 年第一次股票发行方案的议案》，同意华立科技发行不超过500.00万股股份（含500.00万股），募集资金总额不超过3,000.00万元，发行价格为6.00元/股。华立国际、中信证券、苏本立等11名投资合计认购 500.00 万股。

经审验，截至2017年4月30日，华立科技已收到华立国际、中信证券、李珂、刘宏程、张霞、蔡颖、张明、苏本立、刘柳英、王军胜、舒展鹏的新增投资款港币 18,987,986.00 元及人民币 13,200,000.00 元，折合人民币合计 3,000.00 万元，全部以货币出资。其中，500.00 万元计入公司注册资本，2,500.00 万元计入资本公积，变更后的注册资本为 5,990.10 万元。

2017 年 4 月 5 日，华立科技就本次增资事项完成工商变更登记手续。

2017 年 4 月 25 日，广州市番禺区科技工业商务和信息化局出具《外商投资企业变更备案回执》（穗番商务资备 201700216），对公司注册资本变更事项予以备案。

2017 年 7 月 14 日，股转公司出具《关于公司股票发行股份登记的函》（股转系统函[2017]3953 号），对华立科技本次发行 500.00 万股股票的备案申请予以确认。新增股份于2017年8月10日在全国中小企业股份转让系统挂牌公开转让。

本次增资完成后，公司出股权结构如下表所示：

序号	股东名称	持有股份数量（万股）	持股比例（%）
1	华立国际	3,822.00	63.81
2	致远投资	759.00	12.67
3	阳优动漫	506.00	8.45
4	鈊象电子	253.00	4.22
5	舒戎	126.50	2.11

序号	股东名称	持有股份数量（万股）	持股比例（%）
6	谢俊	126.50	2.11
7	谭玉凤	101.20	1.69
8	中信证券	100.00	1.67
9	蔡颖	80.00	1.34
10	韩剑	55.90	0.93
11	陈能斌	20.00	0.33
12	苏本立	20.00	0.33
13	舒展鹏	10.00	0.17
14	李珂	2.00	0.03
15	刘柳英	2.00	0.03
16	张明	1.50	0.03
17	王军胜	1.50	0.03
18	刘宏程	1.50	0.03
19	张霞	1.50	0.03
合计		**5,990.10**	**100.00**

2、2017 年 7 月-2017 年 11 月，华立科技挂牌期间股份转让

2017 年 7 月自华立科技第二次增资完成登记至 2017 年 11 月在股转系统终止的挂牌期间，公司股东致远投资、舒戎、谢俊、谭玉凤、韩剑、陈能斌通过股份转让系统以协议转让的方式转让其所持有的公司股份，具体情况如下：

序号	转让方	受让方	转让股数（万股）	转让价格（元/股）
1	致远投资	猛狮工业	98.00	10.00
		叶素近	276.00	10.00
2	舒戎	创钰铭恒	100.00	10.00
		叶素近	26.50	10.00
3	谢俊	郭开容	126.50	11.00
4	谭玉凤	叶素近	43.60	10.00
5	韩剑	叶素近	55.90	10.00
6	陈能斌	叶素近	20.00	10.00

上述股份转让完成后，华立科技的股本结构如下：

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）
1	华立国际	3,822.00	63.81
2	阳优科技	506.00	8.45
3	叶素近	422.00	7.04
4	致远投资	385.00	6.43
5	鈊象电子	253.00	4.22
6	郭开容	126.50	2.11
7	中信证券	100.00	1.67
8	创钰铭恒	100.00	1.67
9	猛狮工业	98.00	1.64
10	蔡颖	80.00	1.34
11	谭玉凤	57.60	0.96
12	苏本立	20.00	0.33
13	舒展鹏	10.00	0.17
14	李珂	2.00	0.03
15	刘柳英	2.00	0.03
16	张明	1.50	0.03
17	王军胜	1.50	0.03
18	刘宏程	1.50	0.03
19	张霞	1.50	0.03
合计		**5,990.10**	**100.00**

3、2017 年 11 月，华立科技终止挂牌后第一次股份转让

2017 年 11 月 30 日，致远投资分别与李珍、朱云杰签订《股份转让协议》，致远投资将持有华立科技的 14.00 万股股份以 140.00 万元转让给李珍，将持有华立科技的 10.00 万股股份以 100.00 万元转让给朱云杰。

本次转让完成后，华立科技的股本结构如下：

序号	股东名称	持有股数（万元）	持股比例（%）
1	华立国际	3,822.00	63.81
2	阳优科技	506.00	8.45
3	叶素近	422.00	7.04
4	致远投资	361.00	6.03

序号	股东名称	持有股数（万元）	持股比例（%）
5	鈊象电子	253.00	4.22
6	郭开容	126.50	2.11
7	中信证券	100.00	1.67
8	创钰铭恒	100.00	1.67
9	猛狮工业	98.00	1.64
10	蔡颖	80.00	1.34
11	谭玉凤	57.60	0.96
12	苏本立	20.00	0.33
13	李珍	14.00	0.23
14	舒展鹏	10.00	0.17
15	朱云杰	10.00	0.17
16	李珂	2.00	0.03
17	刘柳英	2.00	0.03
18	张明	1.50	0.03
19	王军胜	1.50	0.03
20	刘宏程	1.50	0.03
21	张霞	1.50	0.03
合计		**5,990.10**	**100.00**

4、2018 年 2 月，华立科技终止挂牌后第二次股份转让

2018 年 2 月 8 日，叶素近与盛讯达签订《股份转让协议》，约定叶素近将持有华立科技 402.00 万股股份转让给盛讯达，转让价格为 13.00 元/股。

上述股份转让完成后，公司的股本结构如下：

序号	股东名称	持有股数（万股）	持股比例（%）
1	华立国际	3,822.00	63.81
2	阳优科技	506.00	8.45
3	盛讯达	402.00	6.71
4	致远投资	361.00	6.03
5	鈊象电子	253.00	4.22
6	郭开容	126.50	2.11
7	中信证券	100.00	1.67

序号	股东名称	持有股数（万股）	持股比例（%）
8	创钰铭恒	100.00	1.67
9	猛狮工业	98.00	1.64
10	蔡颖	80.00	1.34
11	谭玉凤	57.60	0.96
12	苏本立	20.00	0.33
13	叶素近	20.00	0.33
14	李珍	14.00	0.23
15	舒展鹏	10.00	0.17
16	朱云杰	10.00	0.17
17	李珂	2.00	0.03
18	刘柳英	2.00	0.03
19	张明	1.50	0.03
20	王军胜	1.50	0.03
21	刘宏程	1.50	0.03
22	张霞	1.50	0.03
合计		**5,990.10**	**100.00**

5、2018 年 3 月，华立科技终止挂牌后第一次增资

2017 年 12 月 20 日，华立科技召开 2017 年第四次临时股东大会，决议新增注册资本 355.00 万元，即增加股本 355.00 万股，公司注册资增资至 6,345.10 万元。本次新增股本由粤科新鹤认购 155.00 万股，陈应洪认购 200.00 万股，认购价格均为 13.00 元/股。

经审验，截至 2017 年 12 月 29 日，华立科技已经收到粤科新鹤和陈应洪新增投资款合计 4,615.00 万元，均为货币出资，其中新增实收资本（股本）355.00 万元，资本溢价 4,260.00 万元全部计入资本公积。

2018 年 3 月 9 日，华立科技办理完毕本次增资的工商变更登记手续。

2018 年 3 月 21 日，广州市番禺区科技工业商务和信息化局出具《外商投资企业变更备案回执》（穗番商务资备 201800180），对华立科技本次增资备案予以确认。

本次增资完成后，华立科技的股本结构如下：

序号	股东名称	持有股数（万股）	持股比例（%）
1	华立国际	3,822.00	60.24
2	阳优科技	506.00	7.97
3	盛讯达	402.00	6.34
4	致远投资	361.00	5.69
5	鈊象电子	253.00	3.99
6	陈应洪	200.00	3.15
7	粤科新鹤	155.00	2.44
8	郭开容	126.50	1.99
9	中信证券	100.00	1.58
10	创钰铭恒	100.00	1.58
11	猛狮工业	98.00	1.54
12	蔡颖	80.00	1.26
13	谭玉凤	57.60	0.91
14	苏本立	20.00	0.32
15	叶素近	20.00	0.32
16	李珍	14.00	0.22
17	舒展鹏	10.00	0.16
18	朱云杰	10.00	0.16
19	李珂	2.00	0.03
20	刘柳英	2.00	0.03
21	张明	1.50	0.02
22	王军胜	1.50	0.02
23	刘宏程	1.50	0.02
24	张霞	1.50	0.02
合计		**6,345.10**	**100.00**

6、2018 年 5 月，华立科技终止挂牌后第三次股份转让

2017 年 10 月，猛狮工业因看好公司的经营情况及未来发展，遂通过股份转让系统自致远投资处以 10 元/股的价格受让 98 万股华立科技股份，对公司进行股权投资。

后因猛狮工业在经营中出现资金周转问题急需资金，遂提出转让所持公司的股权以尽快回笼资金；而由于公司已于 2017 年末终止在股份转让系统挂牌，

猛狮工业在短期内未找到合适的退出渠道以实现尽快退出回笼资金的需求，因此向公司实际控制人提出希望由其受让猛狮工业所持股份。猛狮工业和苏本立双方综合考虑猛狮工业投资持股时间较短、猛狮工业投资公司时 10 元/股的成本价格及其尽快回笼资金的迫切需求等情况，经协商一致确定转让价格为 10 元/股。2018 年 5 月 18 日，苏本立与猛狮工业签订《股份转让协议》，约定猛狮工业将持有公司全部 98.00 万股股份转让给苏本立，转让价格为 10.00 元/股。

猛狮工业与公司实际控制人之间不存在股权代持、委托持股情形，除猛狮工业曾持有公司股份外，猛狮工业与公司不存在关联关系或潜在利益关系。

本次股份转让后，公司的股本结构如下：

序号	股东名称	持有股数（万股）	持股比例（%）
1	华立国际	3,822.00	60.24
2	阳优科技	506.00	7.97
3	盛讯达	402.00	6.34
4	致远投资	361.00	5.69
5	鈊象电子	253.00	3.99
6	陈应洪	200.00	3.15
7	粤科新鹤	155.00	2.44
8	郭开容	126.50	1.99
9	苏本立	118.00	1.86
10	中信证券	100.00	1.58
11	创钰铭恒	100.00	1.58
12	蔡颖	80.00	1.26
13	谭玉凤	57.60	0.91
14	叶素近	20.00	0.32
15	李珍	14.00	0.22
16	舒展鹏	10.00	0.16
17	朱云杰	10.00	0.16
18	李珂	2.00	0.03
19	刘柳英	2.00	0.03
20	张明	1.500	0.02
21	王军胜	1.50	0.02

序号	股东名称	持有股数（万股）	持股比例（%）
22	刘宏程	1.50	0.02
23	张霞	1.50	0.02
合计		**6,345.10**	**100.00**

7、2018 年 11 月，华立科技终止挂牌后第四次股份转让

2018 年 11 月 20 日，苏本立分别与致远投资、舒展鹏和李珂签订《股份转让协议》，约定致远投资将持有华立科技的 76.00 万股股份转让给苏本立，转让价格为 5.50 元/股；舒展鹏将持有华立科技的 10.00 万股股份转让给苏本立，转让价格为 6.00 元/股；李珂将持有华立科技的 2.00 万股股份转让给苏本立，转让价格为 5.50 元/股。

（1）苏本立以较低价格受让舒展鹏股票的原因及合理性分析

舒展鹏系公司的前员工，并曾担任公司高级管理人员。2017 年 3 月，舒展鹏以高级管理人员身份通过增资的方式取得公司 10 万股股份，增资价格 6 元/股。

舒展鹏本人取得公司股份是基于其当时作为公司高级管理人员获得认购公司股份的机会，且其在取得公司股份后不久则因个人原因于 2017 年 9 月从公司离职，舒展鹏遂决定按照当时的购买价格转让所持公司全部股份退出持股。舒展鹏已出具声明确认函并接受访谈确认，其实施本次股份转让系其本人自愿情况下的真实意思表示，股份转让价格 6 元/股系经其本人与苏本立协商后双方合意确定，双方就股份转让不存在纠纷或潜在的纠纷。

舒展鹏原所持公司股份系其实益拥有，与苏本立之间不存在股权代持、委托持股情形，除曾持有公司股份并曾任职于公司外，舒展鹏与公司不存在关联关系或潜在利益关系。

（2）苏本立以较低价格受让李珂股票的原因及合理性分析

李珂系公司的前员工，并曾担任公司董事和高级管理人员。李珂获得公司股份及转让股份退出持股的具体情形如下所示：

李珂获得公司股份情况		
时间	**交易情况**	**获取公司股份的成本**
2016 年 1 月	李珂作为持股激励对象以间接对应公司股份每股 1.96 元的价格取得致远投资 196 万元的份额，从而间接取得公司 100 万股股份。	李珂合计出资 208 万元，直接及间接取得公司 102 万股股份。
2017 年 3 月	李珂再次参与公司定向发行股份，以 6 元/股的价格认购 2 万股股份。	
李珂转让股份退出持股的情况		
时间	**交易情况**	**交易背景和定价依据**
2017 年底	李珂将其通过致远投资间接持有的部分股份进行减持，具体由致远投资将所持公司 24 万股股份以 10 元/股的价格转让给公司其他员工，而后李珂相应减少在致远投资 470,400 元出资份额（间接对应公司 24 万股份），减持款合计 240 万元。	李珂因个人原因拟辞去公司的所有职务并从公司离职，因此将其通过致远投资间接持有的部分股份进行减持。 本次股份转让的价格主要是参考当时公司相近时期股份交易价格，经实际退出方李珂、股份承接方共同确定。
2018 年 11 月	李珂按 5.5 元/股价格转让其直接所持公司全部 2 万股股份，由致远投资按 5.5 元/股价格转让所持李珂所持财产份额对应的公司 76 万股股份，而后李珂相应减少在致远投资剩余出资份额（间接对应公司 76 万股份），减持款合计 418 万元。	因李珂有紧急的资金需求，因此提出转出其直接及通过致远投资间接持有的公司剩余股份。因其本人短期内难以寻得合适受让方一次性承接剩余全部股份，李珂遂与公司实际控制人苏本立协商由其向苏本立转让全部股份以尽快回笼资金。经双方协商综合考虑李珂的持股成本、李珂通过此前减持部分股份已有相当获利、其本人急需回笼资金等因素后达成转让合意。
李珂转让其直接及间接所持公司股份，获得转让价款合计 609 万元。		

李珂已出具声明确认函并接受访谈确认，其实施股份转让系其本人自愿情况下的真实意思表示，股份转让价格系经其本人与苏本立协商后双方合意确定，双方就股份转让不存在纠纷或潜在的纠纷。

李珂原所持公司股份及所持员工持股平台致远投资的财产份额均系其实益拥有，与公司实际控制人之间不存在股权代持、委托持股情形，除曾直接并间接持有公司股份并曾任职于公司外，李珂与公司不存在关联关系或潜在的利益关系。

本次股份转让后，公司的股本结构如下：

序号	股东名称	持有股数（万股）	持股比例（%）
1	华立国际	3,822.00	60.24
2	阳优科技	506.00	7.97

序号	股东名称	持有股数（万股）	持股比例（%）
3	盛讯达	402.00	6.34
4	致远投资	285.00	4.49
5	鉍象电子	253.00	3.99
6	苏本立	206.00	3.25
7	陈应洪	200.00	3.15
8	粤科新鹤	155.00	2.44
9	郭开容	126.50	1.99
10	中信证券	100.00	1.58
11	创钰铭恒	100.00	1.58
12	蔡颖	80.00	1.26
13	谭玉凤	57.60	0.91
14	叶素近	20.00	0.32
15	李珍	14.00	0.22
16	朱云杰	10.00	0.16
17	刘柳英	2.00	0.03
18	张明	1.50	0.02
19	王军胜	1.50	0.02
20	刘宏程	1.50	0.02
21	张霞	1.50	0.02
合计		**6,345.10**	**100.00**

8、2019 年 2 月，华立科技终止挂牌后第二次增资

（1）本次增资的基本情况

2018 年 12 月 25 日，华立科技召开 2018 年第三次临时股东大会，同意公司新增注册资本 164.90 万元，即公司新增股本 164.90 万股，公司注册资本增加至 6,510.00 万元。本次增资由周斌以 1,483.90 万元认购新增股本 134.90 万股，苏伟青以 330.00 万元认购新增股本 30.00 万股。

经审验，截至 2018 年 12 月 28 日，华立科技已收到周斌和苏伟青新增投资款合计 1,813.90 万元，均为货币出资，其中新增实收资本 164.90 万元，资本溢价 1,649.00 万元计入资本公积。

2019 年 2 月 28 日，华立科技办理完毕本次增资的工商变更手续。

2019 年 3 月 5 日，广州市番禺区科技工业商务和信息化局出具《外商投资企业变更备案回执》（穗番商务资备 201900139），对华立科技本次增资备案予以确认。

本次增资完成后，华立科技的股本结构如下：

序号	股东名称	持有股数（万股）	持股比例（%）
1	华立国际	3,822.00	58.71
2	阳优科技	506.00	7.77
3	盛讯达	402.00	6.18
4	致远投资	285.00	4.38
5	鈊象电子	253.00	3.89
6	苏本立	206.00	3.16
7	陈应洪	200.00	3.07
8	粤科新鹤	155.00	2.38
9	周斌	134.90	2.07
10	郭开容	126.50	1.94
11	中信证券	100.00	1.54
12	创钰铭恒	100.00	1.54
13	蔡颖	80.00	1.23
14	谭玉凤	57.60	0.88
15	苏伟青	30.00	0.46
16	叶素近	20.00	0.31
17	李珍	14.00	0.22
18	朱云杰	10.00	0.15
19	刘柳英	2.00	0.03
20	张明	1.50	0.02
21	王军胜	1.50	0.02
22	刘宏程	1.50	0.02
23	张霞	1.50	0.02
合计		**6,510.00**	**100.00**

（2）周斌 2018 年增资入股发行人的背景、价格及其定价依据、公允性

周斌此前一直在新疆地区从事电影院线及游艺场的投资运营业务，对游戏游艺行业有较深的理解，认可公司在行业的地位及发展前景。2019 年 2 月，周斌、苏伟青以 11.00 元/股认购华立科技股份。

周斌选择增资入股，主要系认同公司发展战略，看好公司未来发展，增资价格综合考虑了前次增资（指 2018 年 3 月粤科新鹤等人增资发行人）情况，并结合公司所处行业、公司成长性、市盈率、市净率等多种因素，经与投资者协商后最终确定。

1）周斌入股时的市盈率略高于前次投资者入股（指 2018 年 3 月粤科新鹤等人增资发行人）时市盈率

从估值角度分析，周斌于 2019 年入股时静态市盈率为 22.45 倍，略高于前次投资者 2018 年增资时的静态市盈率，即 20.97 倍。鉴于两次增资相隔时间较短，前次投资者投入资金尚未产生预期效益，对基本每股收益具有一定的摊薄效应，因此周斌与前次其他投资者入股时的估值水平基本一致，不存在以明显偏低的估值水平入股的情形。

估值指标	周斌入股	前次投资者入股
基本每股收益（元/股）	0.49	0.62
静态市盈率（倍）	22.45	20.97

2）周斌入股价格与相邻期间外部投资者增资转让价格基本一致

从相邻期间外部投资者增资转让价格纵向对比角度分析，周斌入股价格高于 2018 年 5 月猛狮工业出让股票的价格 10 元/股，低于 2018 年 5 月粤科新鹤等增资入股价格 13 元/股，处于相邻期间外部投资者增资转让合理价格区间之内。粤科新鹤等投资者与公司签署了含有对赌条款的补充协议，相应其投资价格较高。

9、2019 年 6 月，华立科技第五次股权转让

2019 年 6 月 2 日，苏本立与叶素近签订《股份转让协议》，约定叶素近将持有华立科技的全部 20.00 万股股份转让给苏本立，转让价格为 13.00 元/股。

2020 年 1 月 7 日，华立科技办理完毕本次股权转让所涉公司章程变更的工商备案手续。

上述股份转让完成后，华立科技的股本结构如下：

序号	股东名称	持有股数（万股）	持股比例（%）
1	华立国际	3822.00	58.71
2	阳优科技	506.00	7.77
3	盛讯达	402.00	6.18
4	致远投资	285.00	4.38
5	鈊象电子	253.00	3.89
6	苏本立	226.00	3.47
7	陈应洪	200.00	3.07
8	粤科新鹤	155.00	2.38
9	周斌	134.90	2.07
10	郭开容	126.50	1.94
11	中信证券	100.00	1.54
12	创钰铭恒	100.00	1.54
13	蔡颖	80.00	1.23
14	谭玉凤	57.60	0.88
15	苏伟青	30.00	0.46
16	李珍	14.00	0.22
17	朱云杰	10.00	0.15
18	刘柳英	2.00	0.03
19	张明	1.50	0.02
20	王军胜	1.50	0.02
21	刘宏程	1.50	0.02
22	张霞	1.50	0.02
合计		**6,510.00**	**100.00**

截至本招股说明书签署日，本公司股权结构未再发生变更。公司控股股东和受控股股东、实际控制人支配的股东所持公司的股份权属清晰，最近两年公司实际控制人没有发生变更，不存在导致控制权可能变更的重大权属纠纷，符合《创业板首发注册管理办法》第十二条第（二）项的规定。

（四）历次股权变动、整体变更、利润分配等事项履行的相关审批程序及纳税情况

1、历次股权变动、整体变更、利润分配事项履行的相关审批程序

发行人历次股权变动、华立有限整体变更设立股份有限公司事项均已履行董事会、股东（大）会等内部程序，且依据变动时适用的法律法规、规范性文件的规定履行了外商投资、工商等主管部门必要的审批、登记、备案程序。发行人设立以来未发生现金分红、股本分派等利润分配事项。

公司自设立以来历次股权变动和整体变更事项涉及的相关审批、登记、备案程序情况如下：

序号	变更事项	已取得的审批/备案文件
1	2010 年 8 月，华立有限设立，华立国际认缴全部注册资本 3,500 万元	（1）广州市番禺区经济贸易促进局《关于外资企业广州华立科技有限公司设立的批复》（番经贸资[2010]237 号） （2）《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资穗番外资证字[2010]0049 号） （3）广州市工商行政管理局番禺分局核准注册登记
2	2015 年 1 月，华立有限增资至 5,060 万元，华立国际认缴全部新增注册资本 1,560 万元	（1）《广州市外经贸局关于广州华立科技有限公司增资的批复》（穗外经贸番资批[2015]9 号） （2）换发《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资穗番外资证字[2010]0049 号） （3）广州市工商行政管理局番禺分局核准本次变更登记
3	2015 年 5 月，华立有限股权转让，华立国际向致远投资、阳优科技、鈊象电子转让部分股权	（1）《广州市商务委关于外资企业广州华立科技有限公司股权变更的批复》（穗外经贸番资批[2015]142 号） （2）《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资穗番合资证字[2015]0009 号） （3）广州市工商行政管理局番禺分局核准本次变更登记
4	2015 年 9 月，华立有限整体变更为股份有限公司	（1）《广州市商务委关于中外合资企业广州华立科技有限公司转制为外商投资股份有限公司的批复》（穗外经贸资批[2015]40 号） （2）《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资穗股份证字[2015]0006 号） （3）广州市工商行政管理局核准公司登记
5	2016 年 2 月，公司在股份转让系统挂牌	（1）股转公司《关于同意广州华立科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌的函》（股转系统函[2015]8931 号） （2）《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资穗股份证字[2015]0006 号）
6	2016 年期间，公司定向发行股票增资至 5,490.1 万元	（1）《广州市商务委关于广州华立科技股份有限公司增资的批复》（穗商务资批[2016]23 号） （2）换发《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资穗股份证字[2015]0006 号）

序号	变更事项	已取得的审批/备案文件
		（3）《关于广州华立科技股份有限公司挂牌并同时发行股票登记的函》（股转系统函 2015[8932]号） （4）就定向发行股票增加注册资本、修订公司章程事项完成工商变更登记备案手续
7	2017 年 4 月，公司增资至 5,990.1 万元，其中，华立国际认购 280 万股新增股份，苏本立认购 20 万股新增股份	（1）广州市番禺区科技工业商务和信息化局《外商投资企业变更备案回执》（编号：穗番商务资备 201700216） （2）股转公司《关于公司股票发行股份登记的函》（股转系统函[2017]3953 号） （3）就增加注册资本、修订公司章程事项完成工商变更登记备案手续
8	2017 年 11 月，公司在股转系统终止挂牌	（1）股转公司《关于同意广州华立科技股份有限公司终止股票在全国中小企业股份转让系统挂牌的函》（股转系统函[2017]6617 号）
9	2018 年 3 月，公司增资至 6,345.1 万元	（1）广州市番禺区科技工业商务和信息化局《外商投资企业变更备案回执》（穗番商务资备 201800180） （2）就增加注册资本、修订公司章程事项完成工商变更登记备案手续
10	2019 年 2 月，公司增资至 6,510 万元	（1）广州市番禺区科技工业商务和信息化局《外商投资企业变更备案回执》（穗番商务资备 201900139） （2）就增加注册资本、修订公司章程事项完成工商变更登记备案手续

2、控股股东、实际控制人就历次股权变动、整体变更、利润分配事项的纳税情况

（1）公司控股股东、实际控制人就公司股权转让事项的涉税情况

公司实际控制人苏本立自直接持有公司股份至今不存在转让公司股份的情形，公司控股股东华立国际已就其所涉的公司股权转让事项依法履行纳税义务，不涉及公司实际控制人苏本立就所涉公司股权转让事项需另行履行纳税义务的情形，具体如下：

股权转让事项	具体交易	所涉税务情况
2015 年 5 月华立国际转让股份公司股权	华立国际将所持华立有限 15%的股权（对应 759 万元认缴暨实缴注册资本）以 1,125 万元转让给致远投资，将 10%的股权（对应 506 万元认缴暨实缴注册资本）以 750 万元转让给阳优科技，将 5%的股权（对应 253 万元认缴暨实缴注册资本）以 375 万元转让给鉌象电子。	华立国际已就该等股权转让所得按照 10%的税率缴纳企业所得税合计 732,000 元。
2018 年 5 月，苏本立受让公司股份	猛狮工业将持有公司全部 98 万股股份转让给苏本立，转让价格为 10 元/股。	猛狮工业转让公司股份的所得为其自身应纳税收入所得，不涉及受让方苏本立纳税申报或代扣缴税费的情形。

股权转让事项	具体交易	所涉税务情况
2018 年 11 月，苏本立受让公司股份	（1）致远投资将持有华立科技的 76 万股股份转让给苏本立，转让价格为 5.5 元/股。 （2）李珂将持有华立科技的 2 万股股份转让给苏本立，转让价格为 5.5 元/股。 （3）舒展鹏将持有华立科技的 10 万股股份转让给苏本立，转让价格为 6 元/股。	就第（1）和（2）项股份转让，均为李珂直接所持公司股份及通过致远投资间接对应所持公司股份的转让，本次转让无应纳税所得，不涉及受让方苏本立代扣缴个税的情形。 就第（3）项股份转让，舒展鹏本次股份转让无应纳税所得，不涉及受让方苏本立代扣缴个人所得税的情形。
2019 年 6 月，苏本立受让公司股份	叶素近将持有华立科技的全部 20 万股股份转让给苏本立，转让价格为 13 元/股。	经核查相关付款凭证和完税凭证，截至 2019 年 9 月，受让方苏本立已付讫本次股权转让的价款，转让方已自行申报缴纳本次股份转让的个人所得税。

根据发行人、苏本立等向国家税务总局广州番禺区税务局递交的《情况说明》，苏本立已就其控制的华立国际及其本人有关发行人股份变动、发行人整体变更情况、发行人不存在利润分配事项等情况向该税务局进行了报告。国家税务总局广州番禺区税务局已于 2020 年 8 月 21 日出具《涉税征信情况》，确认苏本立“在 2010 年 8 月 20 日至 2020 年 8 月 20 日期间，暂未发现在本局管辖范围内存在税收违法违规情况”。

（2）公司整体变更事项不涉及需纳税申报情形

2015 年 8 月，华立科技以 2015 年 5 月 31 日为整体变更基准日，以截至该基准日经审计确认的净资产折股整体变更为股份有限公司，将其中的 5,060 万元折合为 5,060 万股作为公司股本总额，每股面值 1 元，剩余部分计入股份公司资本公积，华立国际等全体发起人以其在华立有限中所拥有权益所对应的净资产值投入公司，各股东的持股比例不变。

因本次整体变更不涉及以未分配利润、盈余公积、资本公积转增股本的情形，因此不涉及华立国际等发起人股东需就整体变更申报纳税的情形。

（3）公司不存在利润分配事项

公司设立至今未进行过现金分红、股本分派等任何利润分配，因此，不涉及公司控股股东、实际控制人就获得公司利润分配相关的纳税申报事项。

（4）公司实际控制人转让华立国际股份事项

根据《华立国际法律意见书》、《华立国际更新法律意见》，公司实际控制人苏本立历史上存在转让控股股东华立国际股份的情形，具体如下：

时间和事项	具体转让交易	转让背景情况
2011 年 12 月，苏本立转让所持华立国际股份	苏本立、苏永益与苏本力设立苏氏创游，苏本立向苏氏创游转让 380 万股华立国际股份，苏永益、苏本力同时向苏氏创游转让其所持华立国际全部股份，转让价格均为 1 港元/股。	苏氏创游是苏本立及其亲属设立的华立国际持股平台，本次股份转让是苏本立及其亲属从直接持有华立国际股份变更为通过苏氏创游间接持股。转让前后，苏本立等 3 名转让方所持华立国际的股份权益比例未发生变化。
2015 年 6 月，华立国际股份转让	苏本立指示太田俊弘向苏氏创游转让 10,233,915 股华立国际股份，转让价格为 1.446 港元/股。	太田俊弘本次向苏氏创游转让的股份是受该等所转让股份的实际出资暨权益持有人苏本立指示，将苏本立委托其代持的股份转让至苏本立控股的苏氏创游名下。 苏本立将委托太田俊弘持有的该等股份转让至苏本立其本人控股的苏氏创游，系基于规范持股、解除委托持股关系，同时调整持股结构安排。

根据苏本立等向国家税务总局广州番禺区税务局递交的《情况说明》，苏本立已就其在华立国际层面的历次权益变动情况向该税务局进行了报告。国家税务总局广州市番禺区税务局于 2020 年 8 月 21 日出具《涉税征信情况》，确认苏本立“在 2010 年 8 月 20 日至 2020 年 8 月 20 日期间，暂未发现在本局管辖范围内存在税收违法违规情况”。

3、国家税务总局广州市番禺区税务局对苏本立及华立国际的纳税情况具有管辖权，广州市番禺区税务局对苏本立及华立国际出具《涉税征信情况》可作为其不存在违法违规的证明

（1）区级税务局具有税收征管权

《税收征收管理法（2015 修正）》第五条规定，“国务院税务主管部门主管全国税收征收管理工作。各地国家税务局和地方税务局应当按照国务院规定的税收征收管理范围分别进行征收管理。”第十四条规定，“本法所称税务机关是指各级税务局、税务分局、税务所和按照国务院规定设立的并向社会公告的税务机构。”

根据国家税务总局《关于进一步规范国家税务局系统机构设置明确职责分工的意见》（国税发〔2004〕125 号）第二条第(一)项的规定，“各级国家税务局

为全职能局，按照省、自治区、直辖市，副省级市，市、地、盟、州以及直辖市的区、副省级市的区，县、旗、县级市、地级市的城区行政区划设置，地级以上城市的区也可按经济区划设置。主要承担税收法律、法规的贯彻执行和税收征收管理及系统经费、机构编制、干部任免、队伍建设、纪检监察等职责。”

因此，根据上述规定，国家税务总局广州市番禺区税务局作为副省级城市的区级税务局，具有税收征收管理的职能。

（2）华立国际转让发行人股权的涉税征管规定

公司设立以来未进行过利润分配，公司整体变更不涉及转增股本情形，故不涉及华立国际就利润分配或整体变更需进行相关纳税申报的情形；华立国际仅于2015年5月转让其所持有的华立有限部分股权。

《企业所得税法》第三条第三款规定，“非居民企业在中国境内未设立机构、场所的，或者虽设立机构、场所但取得的所得与其所设机构、场所没有实际联系的，应当就其来源于中国境内的所得缴纳企业所得税”；第三十七条规定，“对非居民企业取得本法第三条第三款规定的所得应缴纳的所得税，实行源泉扣缴，以支付人为扣缴义务人”；第三十九条规定，“依照本法第三十七条、第三十八条规定应当扣缴的所得税，扣缴义务人未依法扣缴或者无法履行扣缴义务的，由纳税人在所得发生地缴纳。”

根据上述规定，注册于香港的非居民企业华立国际转让华立有限股权的应纳税所得，股权转让所得发生地的主管税务机关、也即公司所在地的主管税务机关具有税收征管权。

根据相关税款缴款凭证，华立国际转让华立有限股权已履行纳税义务，税务征管机关为“广州市番禺区国家税务局”。

（3）苏本立转让华立国际股份的涉税征管规定

公司实际控制人苏本立不存在因转让公司股份而需就转让收入申报纳税的情形，公司设立以来未进行过利润分配、且苏本立并非公司整体变更时的发起人，故亦不涉及苏本立就公司利润分配或整体变更需进行相关纳税申报的情形；苏本立曾于2011年12月和2015年6月存在转让公司控股股东华立国际股份的情形。

苏本立作为加拿大国籍自然人于 2011 年 12 月、2015 年 6 月转让华立国际股份时，当时相关法律法规并未明确规定个人通过转让所持境外公司股权从而间接转让中国境内公司股权的所得属于从中国境内取得的所得。

适用于非居民企业境外股权转让的所得税源泉扣缴相关规定，则有明确规定被转让股权的境内企业所在地主管税务机关为征管机关，例如：1）2009 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 1 日期间适用的《非居民企业所得税源泉扣缴管理暂行办法》（国税发[2009]3 号）第十五条第二款规定，“股权转让交易双方为非居民企业且在境外交易的，由取得所得的非居民企业自行或委托代理人向被转让股权的境内企业所在地主管税务机关申报纳税。被转让股权的境内企业应协助税务机关向非居民企业征缴税款。”2）自 2017 年 12 月 1 日起施行的《关于非居民企业所得税源泉扣缴有关问题的公告》（国家税务总局公告 2017 年第 37 号）进一步规定，扣缴义务人未依法扣缴或者无法履行扣缴义务的，取得所得的非居民企业向所得发生地主管税务机关申报缴纳；对于权益性投资资产转让所得而言，所得发生地主管税务机关为被投资企业的所得税主管税务机关。

据此，参照上述非居民企业之间境外股权转让交易的所得税源泉扣缴规定，苏本立可就其在境外实施的华立国际股权转让事项向境内被投资企业（即公司）的所得税主管税务机关进行报告。

（五）发行人历次股权变动、发行人控股股东和实际控制人历史上对发行人的投资符合外商投资相关法律法规

公司历次股权变动（包括公司控股股东及实际控制人对公司的投资）均依据变动时适用的《中华人民共和国外资企业法》、《中华人民共和国中外合资经营企业法》、《中华人民共和国外商投资法》、《外商投资企业设立及变更备案管理暂行办法》等相关法律法规、规范性文件的规定在外商投资主管部门办理了必要的审批或备案程序，包括发行人控股股东及实际控制人对发行人投资在内的发行人历次股权变动不存在违反外商投资相关法律法规的情形。

（六）历次股权变动的定价依据、支付方式、受让方相关资金来源及实际支付情况及履行纳税义务情况

序号	变动情况	定价依据	支付方式	资金来源情况	纳税情况
1	2010 年 8 月，华立有限设立，华立国际认缴华立有限设立时全部 3,500 万元注册资本	1 元/注册资本	以等值现汇银行转账	华立国际的股东出资款及股东借款	公司设立不涉及纳税
2	2015 年 1 月，华立有限增资至 5,060 万元，华立国际认缴全部 1,560 万元新增注册资本	1 元/注册资本	以等值现汇银行转账	华立国际 2013 年和 2014 年两次增发股份所获股东认购款	本次增资不涉及纳税
3	2015 年 5 月，华立国际向致远投资、阳优科技、IGS 转让 30%股权，价格为 1.48 元/注册资本	发行人拟实施员工持股，并将控股股东华立国际层面的间接股东苏永益、奕龙集团调整为在发行人层面持股，因此分别将股权转让给发行人的员工持股平台致远投资、苏永益的持股平台阳优科技、奕龙集团的母公司 IGS。 转让价格系综合考虑当时公司每单位注册资本净资产值、本次股权转让原因背景情况，由转受让双方协商确定。	银行现金转账	致远投资支付转让款的资金来源于股权激励的缴纳的出资款。 阳优科技支付转让款的资金来源于其股东出资款。 IGS 为台湾地区公众公司，其支付转让款的资金来源于其自有资金。	华立国际已就该等股权转让所得按照 10%的税率缴纳企业所得税合计 732,000 元。
4	2016 年 8 月，发行人向舒戎、谢俊、谭玉凤、韩剑增发 430.1 万股，认购价格为 4.74 元/股	公司挂牌同时定向发行股份的方案系于 2015 年 10 月期间作出决议并确定认购方，认购方均为外部个人投资人。 增资价格系以公司经审计的 2015 年 5 月 31 日每股净资产为基数，结合发行人目前发展状况等多方面因素，经与认购人协商确定。	银行现金转账	认购方自有资金	本次增资不涉及纳税
5	2017 年 4 月，发行人向华立国际、中信证券及苏本立等 9 名自然人增发 500 万股股份，认购价格为 6 元/股	本次股票发行价格综合参考当时宏观经济环境、公司所处行业、公司每股净资产、每股收益、成长性等多方面因素最终确定。	银行现金转账	认购方自有资金	本次增资不涉及纳税

序号	变动情况	定价依据	支付方式	资金来源情况	纳税情况
6	自 2017 年发行人发行股份完成登记后至发行人在股份转让系统终止挂牌期间，致远投资、舒戎、谢俊、谭玉凤、韩剑、陈能斌分别通过股份转让系统向猛狮工业、叶素近、陈能斌、创钰铭恒、郭开容转让所持发行人股份，转让价格为 10-11 元/股	由转受让双方通过股份转让系统直接交易，价格由转受让双方参考公司每股净资产、每股收益、成长性等多方面因素协商确定	银行现金转账	创钰铭恒为私募投资基金，其支付转让款资金来源于合伙人出资款。 猛狮工业等其他受让方支付资金来源于其自有资金。	交易均系通过股份转让系统操作，由应纳税主体承担税负（如涉）而与发行人无关。 就员工持股平台致远投资取得的转让款，致远投资在向相应减少合伙企业份额的合伙人支付减资款时已相应代扣缴个人所得税。
7	2017 年 11 月，致远投资分别向李珍、朱云杰转让 24 万股股份，转让价格为 10 元/股	参考当时公司相近时期的股份交易价格，由实际退出方、股份承接方共同确定	银行现金转账	受让方个人自有资金	致远投资转让股份是基于李珂减少其在致远投资的合伙企业份额，致远投资在向李珂支付减资款时已代扣缴个人所得税款。
8	2018 年 2 月，叶素近向盛讯达转让 402 万股股份，转让价格为 13 元/股	由转受让双方综合考虑发行人挂牌期间的最后一次股份交易价格，发行人的实际经营状况、成长性等因素协商确定	银行现金转账	受让方自有资金	叶素近已就本次股份转让所得申报缴纳个人所得税款。
9	2018 年 3 月，发行人向粤科新鹤、陈应洪增发 355 万股，认购价格为 13 元/股	综合考虑发行人最近的股份转让交易价格及发行人的实际经营情况由双方协商确定	银行现金转账	粤科新鹤为私募投资基金，其支付转让款资金来源于投资人出资款。 陈应洪的支付资金来源于个人自有资金。	本次增资不涉及纳税。
10	2018 年 5 月，猛狮工业向苏本立转让 98 万股股份，转让价格为 10 元/股	综合考虑转让方的持股时间与投资成本、资金周转需求等情况，由转受让双方协商确定	银行现金转账	受让方的家庭收入积累资金	猛狮工业转让公司股份的所得为其自身应纳税收入所得，不涉及受让

序号	变动情况	定价依据	支付方式	资金来源情况	纳税情况
					方苏本立纳税申报或代扣缴税费的情形。
11	2018 年 11 月，致远投资、舒展鹏、李珂向苏本立转让 88 万股股份，致远投资、李珂的转让价格为 5.5 元/股、舒展鹏的转让价格为 6 元/股	致远投资转让股份是基于李珂减持在致远投资的合伙企业份额，李珂转让股份的价格系基于其投资成本、资金周转需求、受让方彼时的资金安排等综合情况，由双方协商确定。 舒展鹏转让股份的价格系基于其转让原因、投资成本等由双方协商确定	银行现金转账	受让方的家庭收入积累	舒展鹏、李珂系按进入价平价/折价转让发行人股份，本次转让无应纳税所得，不涉及受让方苏本立代扣缴个税的情形。 致远投资转让股份是基于李珂减少其在致远投资的合伙企业份额，致远投资在向李珂支付减资款时已代扣缴个人所得税款。
12	2019 年 2 月，发行人向周斌、苏伟青增发 164.9 万股，认购价格为 11 元/股	综合考虑发行人最近一次引入投资人的情形、公司实际经营状况、成长性等因素由交易各方协商确定	银行现金转账	增资方的个人自有资金	本次增资不涉及纳税。
13	2019 年 6 月，叶素近向苏本立转让 20 万股股份，转让价格为 13 元/股	参考叶素近前次的减持股份价格，由双方协商确定	银行现金转账	受让方的家庭收入积累	叶素近已就本次股份转让所得申报缴纳个人所得税款。

华立有限及发行人历次股权变动的定价均具有合理正当理由，不存在股东入股发行人价格明显异常的情形。

（七）关于委托持股的相关问题

1、发行人实际控制人苏本立委托 Ota Toshihiro 代持华立国际股份的原因

公司实际控制人苏本立委托 Ota Toshihiro 代持华立国际股份以及其后终止委托持股的原因、背景及相关情况主要如下：

（1）苏本立委托 Ota Toshihiro 代持华立国际股份前华立国际的股份结构

2010 年 6 月，华立国际设立，苏本立、Ota Toshihiro 分别持有华立国际 35%、35%的股份。2010 年 12 月，为确立公司实际控制人在公司层面的控股地位，华立国际进行了股权结构调整，调整后苏本立、Ota Toshihiro 分别持有华立国际 38%、33%的股份。

自 2010 年 12 月至 2014 年 11 月，公司实际控制人苏本立始终直接或通过苏氏创游间接持有华立国际 38%的股份，为华立国际的第一大股东。

（2）苏本立委托 Ota Toshihiro 代持华立国际股份的原因、背景及委托持股情况

2014 年，囿于国内游戏游艺行业尚处于初步发展阶段，国内游戏游艺市场对中高端游戏游艺设备的需求尚不旺盛。为进一步开拓销售市场，提升公司的品牌规模和品牌知名度，公司计划重点拓展日本、台湾等周边地区市场。考虑到日本作为商用游戏游艺设备发源地和主要市场，市场认可度较高，由日本国籍的股东 Ota Toshihiro 登记为公司的间接大股东能更有利于拓展日本、台湾市场的商务关系和提升公司在上述地区的认可度，因此，实际控制人苏本立通过委托 Ota Toshihiro 持股的方式，使得公司当时独资股东华立国际的登记持股最大股东为 Ota Toshihiro。

2014 年 12 月，华立国际增发股份，Ota Toshihiro 认购其中 13,062,500 股股份，完成后 Ota Toshihiro 登记持有华立国际股份总额的 47.97%，登记为华立国际的第一大股东；Ota Toshihiro 本次新增认购股份中的 10,233,915 股（以下简称委托股份）是由苏本立出资并委托 Ota Toshihiro 以其名义认购和持股，苏本立、Ota Toshihiro 分别实益拥有华立国际 46.80%、30.00%的股份，具体情形如下表所示：

委托持股的登记股权结构情况			实益持有股权的情况		
股东	登记持有股份数（股）	登记持股比例	实益持有人	实益持有股份数（股）	实益持股比例
苏氏创游	26,784,000	47.03%	苏氏创游	26,784,000	47.03%
Ota Toshihiro	27,318,500	47.97%	苏本立	10,233,915	17.97%
			Ota Toshihiro	17,084,585	30.00%
奕龙集团	2,847,500	5.00%	奕龙集团	2,847,500	5.00%
合计	**56,950,000**	**100.00%**	**合计**	**56,950,000**	**100.00%**

彼时苏本立为苏氏创游控股股东、持有苏氏创游 61.29%股份，因此，苏本立通过苏氏创游及委托 Ota Toshihiro 持有部分华立国际股权的方式，实际持有华立国际 46.80%股份权益，为华立国际第一大权益持有人。

（3）苏本立与 Ota Toshihiro 终止委托持股的原因、背景及情况

2015 年以来，随着国家相关政府部门陆续出具了一系列支持鼓励游戏游艺产业发展的政策，公司和实际控制人苏本立预计国内文化娱乐产业市场将有较大发展空间，并计划择机登陆资本市场进一步发展壮大，遂对华立国际的委托持股情形进行清理规范。2015 年 6 月，苏本立指示 Ota Toshihiro 将上述 10,233,915 股委托股份转让给苏本立的控股企业苏氏创游；至此，苏本立与 Ota Toshihiro 之间的委托持股关系全部终止。苏本立与苏氏创游之间就该等 10,233,915 股股份转让的转让价款亦已清结。

苏本立和 Ota Toshihiro 已分别出具《声明书》，确认自 2015 年 6 月华立国际股份转让完成后，苏本立与 Ota Toshihiro 之间就华立国际股份的委托持股关系终止，Ota Toshihiro 与苏本立就华立国际股份互不负任何债权债务，亦不存在任何尚未了结的产权纠纷或潜在的争议，Ota Toshihiro 将不以任何方式对曾经受托持有的股权提出任何性质的诉讼、仲裁或其他任何性质的权利主张或索赔。

2、Ota Toshihiro 目前持有的华立国际 23.09%股份是其本人实益持有，不存在违法违规情形

Ota Toshihiro 系公司的创始股东之一并在公司处任职董事，自公司设立之日起即通过华立国际间接持有公司的股份，Ota Toshihiro 目前持有的华立国际

17,084,585 股股份（占华立国际目前股本总额的 23.09%）为其本人实益拥有，不存在受他人委托持股或其委托他人持股等任何代持情形。

根据《华立国际法律意见书》《华立国际更新法律意见》，Ota Toshihiro 历史上曾受苏本立委托持有华立国际股份“并未违反香港法律的禁止性规定，也不存在香港法律规定的合同无效情形”，包括 2014 年 11 月 Ota Toshihiro 增资认购华立国际股份、2015 年 6 月 Ota Toshihiro 按指示将受托持有的华立国际股份转让予苏氏创游在内的华立国际历次股权变动事项“均已依法履行了相关程序，合法有效”。

Ota Toshihiro 对境外企业华立国际历次出资来源于其个人及其家庭在境外的合法所得，不涉及违反我国外商投资、外汇管理等相关法律法规的情形。

3、公司及控股股东华立国际、苏氏创游历史沿革中不存在其他股权代持情形

除 2014 年 12 月至 2015 年 6 月期间 Ota Toshihiro 曾受苏本立委托持有上述 10,233,915 股委托股份且委托持股关系已终止外，公司及控股股东华立国际、苏氏创游历史沿革中不存在其他股权代持情形。

三、发行人报告期内的资产重组情况

报告期内，公司的资产重组情况如下：

（一）收购及出售东莞微勤股权

公司对东莞微勤的收购、出售交易真实，东莞微勤的简要历史沿革如下：

时间	股权设立/变动情况	设立/变动后的股权结构
2010 年 11 月，设立	微勤电机出资设立东莞微勤，注册资本为 1,000 万港币	微勤电机持股 100%
2016 年 10 月，股权转让	微勤电机向发行人转让东莞微勤 60%股权，转让价款为 700 万元	公司持股 60% 微勤电机持股 40%
2017 年 10 月，股权转让	微勤电机向发行人转让东莞微勤 40%股权，转让价款为 400 万元	公司持股 100%
2018 年 12 月启动实施减资	2019 年 2 月 12 日，东莞微勤办理完成注册资本减少至 50 万元的工商变更登记手续	公司持股 100%
2018 年 12 月，启动股权转让退出	发行人向龙旺实业转让东莞微勤 100%股权，转让价款为 276 万元	龙旺实业持股 100%

在公司收购东莞微勤之前，东莞微勤系台湾企业微勤电机股份有限公司在大陆设立的独资企业，基本情况如下：

公司名称	东莞微勤电机五金有限公司
统一社会信用代码	91441900MA5120TK6P
成立日期	2010 年 11 月 25 日
注册资本	1,000 万港元
实收资本	1,000 万港元（货币、实物出资）
营业期限	2010 年 11 月 25 日至 2025 年 11 月 25 日
住所	东莞市长安镇振安路沙头路段咸西工业园
法定代表人	杨忠波
公司类型	有限责任公司（台港澳法人独资）
股东构成	微勤电机股份有限公司持有 100%股份
经营范围	生产和销售自动售卖机、电子游戏机（不含赌博成分）、跳舞垫、五金配件、木制品。
主营业务	游戏机框体制造和销售。

2016 年之前，公司与东莞微勤不存在交易及资金往来。鉴于公司计划收购东莞微勤 60%股权，2016 年，公司开始向东莞微勤进行采购，当年公司与东莞微勤的交易情况如下：

年度	交易内容	采购金额（万元）	占当期采购总额的比例
2016	设备零部件采购	2,602.70	10.81%

公司向东莞微勤采购设备零部件的交易定价是参照市场及行业的定价标准，由双方协商确定，定价公允；除上述交易外，公司于收购东莞微勤控股权前与东莞微勤之间不存在其他交易或资金往来。

1、2016 年 10 月，现金收购东莞微勤 60%股权

收购前，公司与东莞微勤的主要财务指标比较情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度/2015 年末		
	总资产	营业收入	利润总额
东莞微勤	784.92	1,334.26	-327.17
华立科技	34,821.00	23,735.40	1,251.69

项目	2015 年度/2015 年末		
	总资产	营业收入	利润总额
东莞微勤/华立科技	2.25%	5.62%	26.14%

注：上述指标若为负数，则取其绝对值。

公司收购东莞微勤属于非同一控制下的企业合并，其交易规模较小，对公司的经营业绩影响较小。

（1）收购背景及交易对手情况

东莞微勤拥有钣金、木工等业务的工艺设备和技术工人，产品以出口为主，品质监控体系和环保措施较为完善，2015 年起，东莞微勤股东计划逐步退出大陆。在国家市场监督管理总局于 2014 年 8 月 15 日颁布实施《游戏游艺机产品规范 第 1 部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）之后，商用游戏游艺设备行业进入快速发展时期，华立科技为迅速扩大产能，提升主要零部件供应能力和效率，与微勤电机就东莞微勤股权转让事项达成了合作意向。

微勤电机的基本情况及历史沿革情况主要如下：

1）微勤电机的基本情况

微勤电机系于 2000 年 2 月 1 日依据台湾法律在台湾注册成立的公司，截至《微勤电机法律报告》出具日，微勤电机的基本情况如下：

公司统一编号	16823332		
登记机关	高雄市政府经济发展局		
注册地址	高雄市大寮区华东路 57 之 1 号 1 楼		
设立日期	2000 年 2 月 1 日		
董事长	杨忠波		
股本	已发行 5,500,000 普通股		
股权结构情况	股东	持有股份数（股）	持股比例
	杨忠波	962,000	17.49%
	王永松	300,000	5.45%
	黄美凤	210,000	3.82%
	杨依容	338,000	6.15%
	杨博凯	220,000	4.00%
	翁淑惠	450,000	8.18%

	杨馥绫	220,000	4.00%
	真善美投资（股）公司	2,000,000	36.36%
	尖兵投资有限公司	800,000	14.55%
	总计	5,500,000	100.00%

微勤电机为台湾当地较具知名度的游戏机台等器材制造领域的研发设计及生产商，其主营业务为发电、输电、配电机械制造业；电子零组件制造业；其他电机及电子机械器材制造业（自动提款机、游戏机、硬币选别器）；其他机械制造业（自动贩卖机）。

2）微勤电机的历史沿革

根据《微勤电机法律报告》，微勤电机的主要历史沿革如下：

时间	股权结构
2000 年 2 月 1 日设立至 2001 年 6 月 7 日	杨忠波持股数 400；黄美凤持股数 100；张金铭持股数 100；杨忠烈持股数 100；杨忠献持股数 100；杨进兴持股数 100；翁淑惠持股数 100
2001 年 6 月 8 日至 2003 年 12 月 22 日	杨木利持股数 200；邱淑燕持股数 200；张金铭持股数 200；杨进兴持股数 100；杨忠烈持股数 100；杨忠献持股数 100；杨馥绫持股 100
2003 年 12 月 23 日至 2004 年 1 月 11 日	杨木利持股数 370；王永松持股数 360；邱淑燕持股数 200；张金铭持股数 300；杨进兴持股数 370；杨忠烈持股数 370；杨忠献持股数 370；杨馥绫持股数 200；杨依容持股数 100；杨博凯持股数 100；杨博伦持股数 60
2004 年 1 月 12 日至 2005 年 12 月 20 日	杨木利持股数 370；张金铭持股数 300；王俊明持股数 200；杨进兴持股数 370；杨忠烈持股数 370；杨忠献持股数 370；杨馥绫持股数 200；王永松持股数 360；杨依容持股数 100；杨博凯持股数 100；杨博伦持股数 60
2005 年 12 月 21 日至 2009 年 4 月 14 日	杨忠波持股数 370；王永松持股数 360；张金铭持股数 300；王俊明持股数 200；杨进兴持股数 370；杨忠烈持股数 370；杨忠献持股数 370；杨馥绫持股数 200；翁淑惠持股数 60；黄美凤持股数 200
2009 年 4 月 15 日至 2009 年 5 月 11 日	杨忠波持股数 17,100,000；王永松持股数 360,000；王俊明持股数 240,000；黄美凤持股数 210,000；杨依容持股数 138,000；杨博凯持股数 66,000；翁淑惠持股数 210,000；杨馥绫持股数 66,000
2009 年 5 月 12 日至 2012 年 2 月 2 日	杨忠波持股数 962,000；王永松持股数 600,000；王俊明持股数 500,000；黄美凤持股数 210,000；杨依容持股数 338,000；杨博凯持股数 220,000；翁淑惠持股数 450,000；杨馥绫持股数 220,000；真善美投资股份有限公司持股数 2,000,000
2012 年 2 月 3 日至 2017 年 11 月 8 日	杨忠波持股数 962,000；王永松持股数 100,000；王俊明持股数 200,000；黄美凤持股数 210,000；杨依容持股数 338,000；杨博凯持股数 220,000；翁淑惠持股数 450,000；杨馥绫持股数 220,000；真善美投资（股）公司持股数 2,000,000；尖兵投资有限公司持股数 800,000

时间	股权结构
2017年11月9日至今	杨忠波持股数962,000；王永松持股数300,000；黄美凤持股数210,000；杨依容持股数338,000；杨博凯持股数220,000；翁淑惠持股数450,000；杨馥绫持股数220,000；真善美投资（股）公司持股数2,000,000； 尖兵投资有限公司持股数800,000

（2）已履行的法定程序

2016年5月31日，东莞微勤召开股东会，微勤电机将其持有东莞微勤的60%股权（合计600万港元）转予华立科技。2016年7月18日，华立科技召开第一届董事会第六次会议，审议通过《关于收购东莞微勤电机五金有限公司60%股权的议案》，同日，华立科技与微勤电机签订《东莞微勤电机五金有限公司股权转让协议》、《外资企业“东莞微勤电机五金有限公司”补充章程之三》。

2016年9月27日，东莞市商务局出具《外资企业东莞微勤电机五金有限公司补充章程之三的批复》，同意上述补充公司章程。2016年9月28日，广东省人民政府出具《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（批准号：商外资粤东合资证字［2010］0018号）。2016年10月12日，东莞微勤取得换发后的《营业执照》。

（3）定价依据

针对本次收购，北京大正海地人资产评估有限公司出具了《广州华立科技股份有限公司拟收购东莞微勤电机五金有限公司 60%的股东权益项目资产评估报告》（大正海地人评报字（2016）第217C号），以2016年5月31日为评估基准日，东莞微勤60%股权以资产基础法评估后的市场价值为643.27万元。

2016年7月18日，交易双方签订了《东莞微勤电机五金有限公司股权转让协议》，经友好协商，本次股权转让价格为700.00万元人民币。

（4）转让后股权结构

截至2016年12月20日，华立科技已经支付完毕股权转让款项。本次股权转让完成后，东莞微勤的股权结构如下：

单位：港元

序号	股东名称	认缴出资金额	实缴出资	持股比例（%）
1	华立科技	6,000,000.00	6,000,000.00	60.00
2	微勤电机	4,000,000.00	4,000,000.00	40.00
合计		**10,000,000.00**	**10,000,000.00**	**100.00**

2、2017 年 10 月，现金收购东莞微勤 40%股权

（1）收购背景

2017 年微勤电机根据其战略规划，计划退出在大陆的投资，经双方友好协商，微勤电机向华立科技转让其持有东莞微勤剩余的 40%股权。

（2）已履行的法定程序

2017 年 9 月 25 日，东莞微勤召开股东会，主要对下述事项做出决议：（1）将微勤电机持有东莞微勤 40%的股权转予华立科技。同日，华立科技召开总经理办公会，决定同意受让微勤电机持有东莞微勤 40%股权。9 月 25 日，双方签订《东莞微勤电机五金有限公司股权转让协议》。

（3）定价依据

2017 年 10 月 28 日，深圳市明洋资产评估事务所出具《广州市华立科技股份有限公司拟收购东莞微勤电机五金有限公司 40%的股东权益项目估值报告》（深明评估字[2017]第 31002 号），以 2017 年 9 月 30 日为评估基准日，东莞微勤 40%股权以资产基础法的评估值为 431.93 万元，经双方友好协商，本次交易作价为 400.00 万元人民币。

（4）转让后股权结构

本次转让后，东莞微勤由中外合资企业变更为内资企业，公司注册资本变更为 819.56 万元人民币。2017 年 10 月 16 日，东莞微勤取得换发后的《营业执照》。2018 年 1 月，本次股权转让款已经全额支付完毕。

本次股权转让完成后，东莞微勤的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	认缴出资金额	实缴出资额	持股比例（%）
1	华立科技	819.56	819.56	100.00

序号	股东名称	认缴出资金额	实缴出资额	持股比例（%）
合计		819.56	819.56	100.00

公司收购东莞微勤后、控股东莞微勤期间，公司未调整变更东莞微勤的主营业务，东莞微勤主要作为公司的生产基地之一。

3、华立科技出售东莞微勤 100%股权

（1）出售背景

2018 年下半年开始，游戏游艺产业发展出现新的趋势，受商业地产增长放缓的影响，游戏游艺设备行业增长速度放缓。同时，商业地产升级趋势明显，游戏游艺场所成为商业地产吸引人流的重要业态，业内国际知名企业也纷纷进行产业链延伸，公司设备合作运营业务快速增长。因此，公司顺应行业发展趋势，以游戏游艺设备设计、研发、生产、销售为基础，加大设备合作运营业务并拓展自营游乐场业务，向产业链下游延伸。

2018 年公司加快番禺总部新建厂房进度，产能瓶颈预计将得到缓解，公司为了提升管理效率，节约整体管理成本，计划将生产基地聚焦在广州番禺总部。由于东莞微勤主要资产为一些专属性设备和临时建筑物，后续搬迁预计将产生较大损失；同时，东莞区域环保核查严格，东莞微勤具有与其生产经营相关的环保资质，对于五金或钣金加工类企业具有一定商业价值，但该环保资质未来是否可持续取得或持有存在不确定性。基于以上原因，公司趁其具有出售价值，决定快速收回对于东莞微勤的投资，遂与从事五金钣金件加工业务的龙旺实业协商并就东莞微勤股权转让事项达成一致。

公司基于自身发展战略于 2018 年底转让东莞微勤 100%股权，东莞微勤在 2017 年、2018 年不存在重大违法违规情形；公司出售东莞微勤股权后不再与其发生交易，本次转让为股权转让交易，资产、人员、债务处置合法合规。

（2）已履行的法定程序

2018 年 12 月 24 日，华立科技总经理办公会做出决定，同意将公司持有的东莞微勤 100%股权转让给东莞市龙旺实业有限公司。同日，华立科技与龙旺实业签署《东莞微勤电机五金有限公司股权转让协议》。

报告期内，除东莞微勤的股权转让交易外，公司与龙旺实业不存在其他交易安排或资金往来。

龙旺实业的控股股东朱照华与发行人供应商东莞市龙旺五金有限公司的控股股东朱华灿为兄弟关系，2018 年至 2020 年发行人向东莞市龙旺五金有限公司采购五金配件，采购金额如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
采购金额（万元）	65.65	337.70	38.28
占当期采购总额的比例	0.30%	1.12%	0.14%

报告期内发行人与东莞市龙旺五金有限公司之间的交易往来均系基于发行人的实际业务需求，交易真实。公司、公司控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与东莞微勤原股东微勤电机和转让后股东龙旺实业的股东、董事、监事、高级管理人员均不存在关联关系或其他利益安排。

（3）定价依据

由于公司整体转让东莞微勤，经双方协商，为了更好的推进交易，东莞微勤先进行减资，由 819.56 万元注册资金减至 50.00 万元，然后再根据减资后的净资产金额，最终协商作价 276.00 万元。

1）公司选择先减资再出售的转让方式的原因及合理性

A.发展战略调整及新生产基地建设导致公司对于资金需求较为迫切

2018 年下半年开始，游戏游艺产业发展出现新的趋势，受商业地产增长放缓的影响，游戏游艺设备行业增长速度放缓。同时，商业地产升级趋势明显，游戏游艺场所成为商业地产吸引人流的重要业态，业内国际知名企业也纷纷进行产业链延伸，公司设备合作运营业务快速增长。因此，公司顺应行业发展趋势，以游戏游艺设备设计、研发、生产、销售为基础，加大设备合作运营业务并拓展自营游乐场业务，向产业链下游延伸。此外，2017 年 12 月，公司通过出让方式取得位于广州市番禺区石碁镇石碁村一块工业用地使用权（宗地编号：番禺区石碁镇石碁村储备用地二期 SQG16-04 地块），规划用于华立科技番禺总部及新厂房（以下简称“新厂区”）建设。2018 年 8 月，新厂区正式开工建设，产能瓶颈预计较快将得到缓解。公司为了提升管理效率，节约整体管理成本，计划将生产

基地聚焦在广州番禺总部。因此，发展战略调整及新厂区的建设导致公司对于资金需求迫切。

B.龙旺实业谋求主营业务扩张，看重东莞微勤厂房租约及环保资质

龙旺实业成立于2017年，位于东莞市长安镇咸西社区，主要产品为消费电子类五金器件（手机外壳、数码相机外壳等），与华立科技不存在关联关系。近年来消费电子市场需求持续增长，龙旺实业有意在咸西社区租赁或购买新厂房，以扩大其产能。东莞微勤厂区位置邻近龙旺实业，交通便利，所属厂房系2010年与东莞市长安镇咸西经济股份联合社签署长期租约（具体租赁条件如下表所示）取得，租金水平较低，租赁关系稳定。因此，龙旺实业对东莞微勤的厂房较为满意。

序号	位置	面积(㎡)	租金	租期
1	咸西工业园一幢三层厂房	1,883.00	7.21元/㎡·月	2010年-2025年
2	员工宿舍一幢六层	840.00	7.21元/㎡·月	
3	保安室和配电室	50.00	7.21元/㎡·月	
4	厂区空地可自建铁棚		不另收租金	2010年-2025年

此外，龙旺实业部分生产工序涉及污染物排放，在东莞地区环保核查日益趋严的背景下，其有意通过并购方式获得相关环保资质。东莞微勤历来注重生产环保规范，环保设施较为完善，并已于2016年9月23日获东莞市环境保护局核发《排放污染物许可证》。因此，龙旺实业对东莞微勤的相关环保资质较为看重。

C. 东莞微勤不符合分红条件，只能通过减资方式收回投资

截至2018年12月31日，东莞微勤留存收益为-178.35万元，不符合分红条件，公司无法通过利润分配方式收回投资，只能通过减资方式收回投资。

综上，2018年8月，公司与龙旺实业对于转让东莞微勤全部股权事项进行接触。公司的主要诉求为公司希望尽快以货币资金方式收回投资，愿意承担部分损失。龙旺实业方面的主要诉求为收购标的场地长期租约以及相关环保资质。经双方友好协商，最终确定先减资再转让的交易方案，该方案具备合理性。

2）收购时对东莞微勤股权价值做资产评估、处置时未做资产评估具有合理

性

东莞微勤主要资产为租赁土地上的构筑物以及相关的机器设备。2016 年 10 月发行人收购东莞微勤股权时的主要资产系租赁土地上的构筑物以及相关的机器设备，东莞微勤总资产评估值为 1,625.90 万元，其中非流动资产 1,222.81 万元。2018 年 12 月，上述资产并无发生较大变化且周围市场环境并无发生较大波动，故未做资产评估具有合理性。

3）2018 年底减资款收回的可预见性相关情况

①截至 2018 年底减资款收回金额为 0 的具体原因，2018 年底是否已经预见减资款无法全额收回

由于东莞微勤主要资产为一些专属性设备和临时建筑物，后续搬迁预计将产生较大损失；同时，东莞区域环保核查严格，东莞微勤具有与其生产经营相关的环保资质，对于五金或钣金加工类企业具有一定商业价值，但该环保资质未来是否可持续取得或持有存在不确定性。基于以上原因，公司趁其具有出售价值，决定快速收回对于东莞微勤的投资，遂与从事五金钣金件加工业务的龙旺实业协商并就东莞微勤股权转让事项达成一致。

公司的主要诉求为公司希望尽快以货币资金方式收回投资，愿意承担部分损失，东莞微勤账面资产为一些专属性设备和临时建筑物等非流动资产、账面应收账款等流动资产，双方协商由本公司负责资产和负债的清理。龙旺实业方面的主要诉求为收购标的场地长期租约以及相关环保资质。经双方友好协商，最终确定先减资至 50 万元再转让东莞微勤全部股权的一揽子交易方案。

截至 2018 年底东莞微勤减资款收回金额为 0 主要系 2018 年 12 月末，东莞微勤账面货币资金仅为 18.89 万元，故无法于 2018 当年收回减资款，但东莞微勤流动资产主要为发行人应收账款，考虑到税收缴纳、期后结算水电费等因素，发行人能够合理预计收回减资款的金额和投资损失。

截至 2018 年 12 月 31 日，东莞微勤账面流动资产除应收账款、货币资金外，无其他大额资产，且应收账款均系应收公司款项，公司在 2018 年 12 月 31 日能根据东莞微勤的资产以及负债情况合理预计无法收回剩余的减资款，具体情况如下：

单位：万元

项目	2018年12月31日	期后结算情况	差异
货币资金	18.89	18.89	-
应收账款余额	672.77	672.77	-
应交税费余额	290.42	311.88	-21.46
应付账款以及其他应付款	10.42	10.42	-
其他办公杂费	-	13.20	-13.20
预计收回金额	390.82	356.16	34.66

2019年3月20日前，发行人陆续向东莞微勤支付货款672.77万元，2019年3月20日、3月26日东莞微勤在扣除税款后支付发行人356.16万元。公司在2018年12月31日根据东莞微勤的资产以及负债情况预计能收回金额与实际收回金额差异不大，存在差异主要原因为 1)部分尚未开票的收入在年底未暂估增值税，期后开票支付产生差异导致；2）期后结算的水电费、办公费用所导致，上述的差异均已体现在发行人的投资损失当中。

②如2018年底已预见无法全额收回，未与龙旺实业重新协商交易作价的原因及合理性

东莞微勤减资事项与出售东莞微勤为一揽子计划，为尽快推进新厂房建设并拓展运营业务，发行人希望尽快以货币资金方式收回投资，愿意承担部分损失；龙旺实业方面的主要诉求为收购标的场地长期租约以及相关环保资质，东莞微勤相关资产对龙旺实业价值不大。因此，在2018年底已预见无法全额收回减资款的情况下，交易双方未重新协商交易对价。

③如2018年底未能预见无法全额收回，将未收回部分全额确认为2018年投资损失的原因及合理性，是否符合《企业会计准则》相关规定

截至2018年12月31日，东莞微勤账面流动资产除应收账款、货币资金外，无其他大额资产，且应收账款均系应收公司款项，公司在2018年12月31日能根据东莞微勤的资产以及负债情况合理预计无法收回剩余的减资款。

公司将《企业会计准则》规定的控制权转移的条件与公司实际情况逐项进行比对，具体情况如下：

序号	企业会计准则的规定	公司实际情况
1	企业合并合同或协议已获股东大会等内部权力机构通过	2018年12月21日股东会决议
2	按照规定，合并事项需要经过国家有关主管部	无需批准

序号	企业会计准则的规定	公司实际情况
	门审批的，已获得相关部门的批准	
3	购买方已支付了购买价款的大部分（一般应超过50%），并且有能力、有计划支付剩余款项	2018年12月25日累计收到55%股权转让款
4	参与合并各方已办理了必要的财产权交接手续	2018年12月30日完成交接手续
5	购买方实际上已经控制了被购买方的财务和经营政策，享有相应的收益并承担相应的风险	2018年12月，发行人派驻的管理人员以及部分生产人员已经全部从东莞微勤撤离，发行人与龙旺实业完成对相关资产进行核对，如公章、银行U盾，资产清单等。2018年12月末龙旺实业管理人员、财务人员等已进入东莞微勤所在地进行办公，对东莞微勤进行了实际控制

公司在2018年12月31日后不再将东莞微勤纳入合并报表范围具有合理性。发行人出于谨慎性考虑，在2018年12月31日确认投资损失，具有合理性，符合《企业会计准则》的相关规定。

（4）对发行人的影响

出售前，公司与东莞微勤的主要财务指标比较情况如下表：

单位：万元

项目	2017年度/2017年末		
	总资产	营业收入	利润总额
东莞微勤	2,836.46	5,545.42	390.58
华立科技	48,010.75	38,657.75	4,033.26
东莞微勤/华立科技	5.91%	14.34%	9.68%

东莞微勤定位于生产、组装，公司将其收购后，其产品全部销售给公司，利润来源主要为钣金、组装等环节。本次收购及出售东莞微勤对公司管理层、实际控制人无影响，对公司业务、经营业绩影响较小。

2018年，东莞微勤主要经营数据如下：

单位：万元

项　目	2018年末
总资产	1,062.92
净资产	762.08
项　目	2018年度

营业收入	5,368.82
净利润	-57.86

注：上表数据经华兴会计师事务所(特殊普通合伙)审计。

东莞微勤于 2018 年底出售，2018 年全年均在合并报表范围内，不存在为发行人承担成本费用、输送利润的情形。

东莞微勤报告期内主要定位于对内服务，提供游戏游艺设备框体加工业务及少量整机组装业务，东莞微勤主要工序包括抛光、酸洗、除油、磷化、喷漆、喷粉、烤漆工序。出售东莞微勤后，发行人直接向市场采购或委托加工的方式采购游戏游艺设备框体。

东莞微勤 2018 年营业收入小幅下滑，但利润转变为亏损的原因主要系发行人拟对东莞微勤进行转让，支付较多的辞退福利所导致，该部分金额为 109.35 万元，剔除该部分辞退福利的影响，利润为 51.49 万元。

（5）公司出售东莞微勤股权的定价依据及两次交易作价存在差额的原因及合理性

公司出于产业转型及优化生产管理的目的拟出售东莞微勤，且公司在番禺新建厂房的项目急需投入资金，因此公司具有出售东莞微勤并收回资金的紧迫性；

2018 年 12 月 5 日，公司决定将东莞微勤的注册资本由 819.56 万元减少至 50 万元，并于 2019 年 2 月 12 日办理完成减资的工商变更登记手续。公司通过东莞微勤的减资手续收回了部分资金。

因公司有意出售东莞微勤股权，而龙旺实业有厂房的需求并看重东莞微勤具有的相关环保资质，有意愿受让，因此公司与龙旺实业达成了转让东莞微勤股权的意向。龙旺实业的主营业务是生产消费电子企业所需的五金器件（手机外壳、数码相机外壳等），其生产工艺及对生产厂房、生产设备的要求均与公司产品的生产工艺存在较大差异，龙旺实业接手东莞微勤厂房后，仍需要投入一定的改造成本。

考虑到上述因素，结合东莞微勤减资后的净资产价值，经双方友好协商，2018 年 12 月 24 日，公司与龙旺实业签署《股权转让协议》，约定公司将所持东莞微勤 100%股权转让给龙旺实业的转让价格为 276 万元。

龙旺实业已按照双方签署的《股权转让协议》的相关约定支付了股权转让款，东莞微勤减资款公司已收到 356.16 万元，剩余未收到部分已全额计提投资损失，出售东莞微勤股权的 276 万元转让款已全部收讫。公司于 2019 年 3 月 20 日收回减资款 354.16 万元，于 2019 年 3 月 26 日收回减资款 2.00 万元，共计收回减资款 356.16 万元。公司预计无法收回剩余减资款的时点为 2018 年 12 月 31 日。公司于 2018 年 12 月 3 日从龙旺实业收取股权转让款 48.00 万元，于 2018 年 12 月 25 日从龙旺实业收取股权转让款 103.80 万元，于 2019 年 6 月 25 日从龙旺实业收取股权转让款 69.00 万元，于 2019 年 6 月 25 日从龙旺实业收取股权转让款 55.00 万元，于 2019 年 7 月 29 日从龙旺实业收取股权转让款 0.20 万元，共计收回股权转让款 276.00 万元。

2018 年底，根据股权转让双方确定的交易方案，东莞微勤注册资本暨实收资本从 819.56 万元减资至 50.00 万元，减资金额为 769.56 万元。截止 2019 年 3 月，公司收到减资款共计 356.16 万元，未收到 413.40 万元。公司未收到东莞微勤减资款主要系部分固定资产无法变现造成。东莞微勤剩余部分固定资产主要为机器设备和临时构筑物，机器设备专用性程度较高，后续对公司用处不大，搬迁成本较高，临时构筑物拆除成本较大，资产变现较为困难。

综上，公司出售东莞微勤股权的定价具有公允性，两次交易作价差异具有合理性。

（6）将东莞微勤出售后发行人日常经营业务无需取得排污许可证，不存在缺乏资质运营的违法违规情形

公司出售东莞微勤前后的开展业务情况及相应的环保资质情况主要如下：

1）发行人出售东莞微勤前东莞微勤的污染排放情况及环保资质

公司收购东莞微勤后，东莞微勤在其生产基地开展的部分游戏游艺设备框体加工业务具有抛光、酸洗、除油、磷化、喷漆、喷粉、烤漆工序，存在排放生产性废水和生产粉尘的情况。就上述污染排放情况，东莞微勤已于 2016 年 9 月 23 日获东莞市环境保护局续期核发《广东省污染物排放许可证》（许可证编号：4419692011000104），载明东莞微勤的排污种类为：清洗废水、喷漆工序废气、抛光工序废气、发电机废气；主要生产工艺为：焊接-抛光-清洗-烘干-喷漆；有

效期至 2021 年 9 月 23 日。

2）出售东莞微勤后发行人的日常经营业务无需取得排污许可证，发行人报告期内不存在缺乏环保资质运营的违法违规情形

A.公司出售东莞微勤后开展的生产环节不涉及需申领排污许可证的情形

2018 年 12 月，公司出售东莞微勤股权，并相应停止了游戏游艺设备框体抛光、酸洗、除油、磷化、喷漆、喷粉、烤漆等工序，转为委托外部供应商进行处理。此后，公司自行开展的生产环节工序仅包含游戏游艺设备部件的焊接及最后的成品组装工序，涉及的污染类型主要为噪音及生活废水，不涉及工业废水及废气排放。

公司原持有广州市番禺区环境保护局于 2013 年 10 月 17 日核发的《广东省污染物排放许可证》（许可证编号：4401132012000249），排污种类为废水、噪声，有效期为 2013 年 10 月 22 日至 2017 年 12 月 31 日。广州市番禺区环境保护局于 2017 年 12 月 7 日向公司出具《关于广州华立科技股份有限公司排污许可证换证申请的核查意见》，确认“根据自 2014 年 4 月 1 日起施行的《广东省排污许可证管理办法》规定，除建筑施工噪声外的其他噪声，不核发排污许可，废水污染类别只有生活污水的，不核发生活污水排污许可，同时，你司没有废气排放，因此，不对你司核发排污许可证。”

综上所述，基于公司出售东莞微勤后开展的生产环节不涉及工业废水及废气排放，并按照广州市番禺区环境保护局的书面确认意见，公司原《广东省污染物排放许可证》到期后无需申领排污许可证。

B.公司报告期内不存在缺乏环保资质运营的违法违规情形

如上所述，公司原所持《广东省污染物排放许可证》（排污种类无生产废水、生产废气）于 2017 年 12 月 31 日到期后，按照广州市番禺区环境保护局的书面确认意见，且公司出售东莞微勤后开展的生产环节不涉及工业废水及废气排放，因此公司原《广东省污染物排放许可证》到期后无需申领排污许可证。

根据生态保护部于 2019 年 12 月 20 日发布的《固定污染源排污许可分类管理名录（2019 年版）》的规定，对于“游艺器材及娱乐用品制造 246”未涉及通用工序重点管理或简化管理的，实行排污登记管理；实行登记管理的排污单位，

不需要申请取得排污许可证，应当在全国排污许可证管理信息平台填报排污登记表，登记基本信息、污染物排放去向、执行的污染物排放标准以及采取的污染防治措施等信息。上述新规实施后，公司已在全国排污许可证管理信息平台办理排污登记（登记编号：91440101560210161K001X）。

广州市生态环境局番禺区分局已分别于 2020 年 1 月 17 日、2020 年 7 月 10 日就公司的环境保护守法情况出具《企业环保情况证明》，确认公司自 2017 年 1 月 1 日至 2020 年 6 月 30 日期间“没有发生环境污染事故，没有公众投诉，没有受到环保行政处罚”。

东莞市生态环境局于 2020 年 2 月 5 日出具守法证明复函，确认“东莞微勤电机五金有限公司 2017 年 1 月 1 日至 2019 年 3 月 31 日期间无存在环境行政处罚”。

综上，公司报告期内不存在因缺乏环保资质运营或其他环保违规情形而受到环保部门行政处罚的情形。

（7）龙旺实业不存在为发行人股东代持东莞微勤股份的情形

公司向龙旺实业转让东莞微勤 100%股权的交易真实，公司、公司股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与龙旺实业及龙旺实业的股东、董事、监事、高级管理人员均不存在关联关系或其他利益安排，龙旺实业不存在为公司股东代持东莞微勤股份的情形。

（8）东莞微勤未来与发行人开展业务的可能性较小

东莞微勤现主营业务是生产消费电子所需的五金器件（手机外壳、数码相机外壳等）。该业务与游戏游艺设备钣金件的生产设备和制造工艺不存在相关性，未来公司与东莞微勤开展业务的可能性较小。

（9）发行人 2019 年 2 月 12 日办理完成减资的工商变更登记手续，计提投资损失的时点为 2018 年的合理性

公司 2018 年对东莞微勤的减资以及对微勤的股权转让属于一揽子方案。公司在 2018 年计提投资损失具有合理性，并符合相关会计准则的规定。

东莞微勤 2018 年 12 月 5 日作出了减资股东会决议，并于 2018 年 12 月 6 日

发布了减资公告。公司在 2018 年末对剩余未收到部分全额计提投资损失具有合理性，主要有两方面原因：

1）公司的减资行为与股权转让行为系一揽子方案，公司进行减资的目的本质上是为了转让东莞微勤。

根据《企业会计准则》的相关规定：公司在确定购买日的基本原则是控制权转移的时点。

公司将《企业会计准则》规定的控制权转移的条件与公司实际情况逐项进行比对，具体情况如下：

序号	企业会计准则的规定	公司实际情况
1	企业合并合同或协议已获股东大会等内部权力机构通过	2018 年 12 月 21 日股东会决议
2	按照规定，合并事项需要经过国家有关主管部门审批的，已获得相关部门的批准	无需批准
3	购买方已支付了购买价款的大部分（一般应超过 50%），并且有能力、有计划支付剩余款项	2018 年 12 月 25 日累计收到 55%股权转让款
4	参与合并各方已办理了必要的财产权交接手续；	2018 年 12 月 30 日完成交接手续
5	购买方实际上已经控制了被购买方的财务和经营政策，享有相应的收益并承担相应的风险	2018年12月末龙旺实业已实际控制东莞微勤

2018 年底东莞微勤控制权已转移满足“参与合并各方已办理了必要的财产权交接手续”、“购买方实际上已经控制了被购买方的财务和经营政策，享有相应的收益并承担相应的风险”的具体依据主要有：A.2018 年 12 月初开始，发行人陆续与东莞微勤员工签订解约协议，并于当月支付了经济补偿金；B.2018 年 12 月中旬，发行人派驻的管理人员以及部分生产人员已经开始从东莞微勤撤离，并在 12 月末完成工作交接，于 2019 年 1 月在发行人本部广州缴纳社保；C.2018 年 12 月中旬开始，购买方龙旺实业相关办公人员已经陆续进入东莞微勤所在地进行办公；D.2018 年 12 月末，发行人与购买方龙旺实业对相关资产进行核对，如银行 U 盾，资产清单等，并在 2018 年 12 月末完成控制权交接。综上，2018 年底东莞微勤控制权已转移满足“参与合并各方已办理了必要的财产权交接手续”、“购买方实际上已经控制了被购买方的财务和经营政策，享有相应的收益并承担相应的风险”具有合理性，符合《企业会计准则》的相关规定。截至 2018 年 12 月末，东莞微勤控制权已经转移。

故根据实质重于形式的原则，公司在 2018 年计提投资损失具有合理性，并符合相关会计准则的规定。

2）公司在对东莞微勤作出减资决议以及减资公告时，东莞微勤账面货币资金仅为 18.89 万元，结合东莞微勤可收回的款项，公司对东莞微勤的投资损失已经可以合理预计，出于谨慎性的考虑，公司在 2018 年计提投资损失具有合理性。

公司 2018 年对东莞微勤进行减资以及向龙旺实业出售东莞微勤是一揽子交易方案安排，公司与龙旺实业协商后，将东莞微勤注册资本减少至 50 万元，再将东莞微勤 100%股权转让给龙旺实业，转让价格结合东莞微勤减资后的净资产价值进行确定，减资后的注册资本规模是结合协商过程中受让方龙旺实业就其后续经营规划的商业考虑而确定。

公司在已预计无法收回全部减资款的情形下作出对东莞微勤减资决议，实质上是与龙旺实业达成的出售东莞微勤股权一揽子交易安排的其中环节，亦符合公司希望尽快以货币资金方式尽力收回投资的商业诉求，具有合理性。而且，公司已对剩余未收到的部分东莞微勤减资款全额计提投资损失。

截至 2018 年 12 月 31 日，东莞微勤账面流动资产除应收账款、货币资金外，无其他大额资产，且应收账款均系应收公司款项，公司在 2018 年 12 月 31 日能根据东莞微勤的资产以及负债情况合理预计无法收回剩余的减资款。公司在 2018 年 12 月 31 日后不再将东莞微勤纳入合并报表范围，因此于 2018 年 12 月 31 日确认投资损失，具有合理性。

3）预期减资完成后东莞微勤账面净资产为负值时仍进行减资的原因、减资金额的决策依据与合理性

①将东莞微勤注册资本由 819.56 万元减至 50 万元系双方协商确定

2018 年 8 月，公司与龙旺实业对于转让东莞微勤全部股权事项进行接触。公司的主要诉求为公司希望尽快以货币资金方式收回投资，愿意承担部分损失。龙旺实业方面的主要诉求为收购标的场地长期租约以及相关环保资质。经双方友好协商，最终确定先减资至 50 万元再转让东莞微勤全部股权的一揽子交易方案。

注册资本金额 50 万元的决策依据系龙旺实业综合考虑自身债务承担能力上

限及意愿、收购后东莞微勤的业务规划及开展经营的资本需求等因素，在与华立科技前期磋商中已经确定。东莞微勤于 2018 年 12 月 5 日作出了减资股东会决议，决定减少注册资本 769.56 万元。

②东莞微勤减资后净资产为负主要系实际支付的员工离职补偿金超过预算所致

东莞微勤 2018 年 11 月 30 日的净资产扣除 12 月发生的成本、费用等预算后，预计净资产金额仍为正。后续 12 月份因员工主动离职人数共计 94 人，超过预算人数 9 人，实际支付员工离职补助金额超过预算 10.44 万元，致使 2018 年 12 月 31 日净资产预期为负值。

公司的主要诉求为公司希望尽快以货币资金方式收回投资，愿意承担部分损失，龙旺实业方面的主要诉求为收购标的场地长期租约以及相关环保资质，经双方协商一致，龙旺实业以 276.00 万元价格收购东莞微勤，发行人预计账面损失 600 多万。

东莞微勤减资行为履行了股东会决议、编制财务报表及财产清单、公告及工商登记备案等程序，且截至本招股书签署之日，公司与原东莞微勤债权人及龙旺实业不存在诉讼、纠纷及潜在纠纷，不存在通过减资行为逃废债务、损害其他人利益的情形，东莞微勤预期减资完成后账面净资产为负值时仍进行减资的行为未违反《公司法》等法律法规的相关规定。

综上，东莞微勤预期减资完成后账面净资产为负值时仍进行减资的行为具备合理性。

4）在 2018 年底东莞微勤未完成减资程序的情况下，认定东莞微勤控制权已转移是否符合《企业会计准则》规定，是否存在法律风险

公司 2018 年对东莞微勤的减资以及对东莞微勤的股权转让属于一揽子方案。公司在 2018 年认定东莞微勤控制权已转移具有合理性，并符合相关会计准则的规定。东莞微勤于 2018 年 12 月 5 日作出了减资股东会决议，2018 年 12 月 6 日发布了减资公告，并于 2019 年 2 月 12 日办理完成减资的工商变更登记手续。根据《企业会计准则》的相关规定：公司在确定购买日的基本原则是控制权转移的时点。公司将《企业会计准则》规定的控制权转移的条件与公司实际情况

逐项进行比对，具体情况如下：

序号	企业会计准则的规定	公司实际情况
1	企业合并合同或协议已获股东大会等内部权力机构通过	2018 年 12 月 21 日股东会决议
2	按照规定，合并事项需要经过国家有关主管部门审批的，已获得相关部门的批准	无需批准
3	购买方已支付了购买价款的大部分（一般应超过 50%），并且有能力、有计划支付剩余款项	2018 年 12 月 25 日累计收到 55%股权转让款
4	参与合并各方已办理了必要的财产权交接手续；	2018 年 12 月 30 日完成交接手续
5	购买方实际上已经控制了被购买方的财务和经营政策，享有相应的收益并承担相应的风险	2018 年 12 月，发行人派驻的管理人员以及部分生产人员已经全部从东莞微勤撤离，发行人与龙旺实业完成对相关资产进行核对，如银行 U 盾，资产清单等。2018 年 12 月末龙旺实业管理人员、财务人员等已进入东莞微勤所在地进行办公，对东莞微勤进行了实际控制

截至 2018 年 12 月末，东莞微勤控制权已经转移。故根据实质重于形式的原则，公司在 2018 年底东莞微勤未完成减资程序的情况下，认定东莞微勤控制权已转移符合《企业会计准则》规定。

按照《公司法》《公司登记管理条例》等相关规定，公司减资不改变公司的债权债务关系，公司在公告期限结束后提交减资公告的有关证明和公司债务清偿或债务担保情况的说明即可办理工商变更登记。虽 2018 年末东莞微勤的减资公告和工商登记程序尚未全部完成，但东莞微勤控制权已转移不存在法律风险。

（10）报告期内东莞微勤作为发行人控股子公司期间，不存在重大违法违规行为而对发行人发行上市造成实质性障碍。

根据东莞市市场监督管理局、东莞市消防救援支队长安大队、东莞市生态环境局、东莞市应急管理局长安分局、东莞市住房公积金管理中心、东莞市人力资源和社会保障局、国家税务总局东莞市税务局出具相关证明文件，报告期内东莞微勤作为发行人控股子公司期间，不存在重大违法违规行为。

报告期内东莞微勤作为公司控股子公司期间，东莞微勤除曾于 2017 年期间存在一宗小额的税务罚款处罚外，不存在其他因违反法律法规而受到行政处罚的

情形。东莞微勤于 2017 年受到的小额税务罚款所涉行为并非重大违法违规行为。2017 年 11 月 14 日，国家税务管理局东莞市税务局向东莞微勤作出长安国税简罚[2017]1234 号处罚决定，东莞微勤因未按照规定期限办理纳税申报和报送纳税资料，被处予 50 元罚款的行政处罚。该处罚所涉事项主要是基于东莞微勤当时具体经办人员工作疏忽，未按期限办理出口免抵退税的零申报手续所致。东莞微勤已于行政处罚决定书规定的期限内足额缴纳罚款并及时进行申报规范。

根据《中华人民共和国税收征收管理法（2015 修正）》第六十二条的规定：“纳税人未按照规定的期限办理纳税申报和报送纳税资料的，或者扣缴义务人未按照规定的期限向税务机关报送代扣代缴、代收代缴税款报告表和有关资料的，由税务机关责令限期改正，可以处二千元以下的罚款；情节严重的，可以处二千元以上一万元以下的罚款。”根据当时适用的《广东省税务系统规范税务行政处罚裁量权实施办法》（国家税务总局广东省税务局公告 2015 年第 23 号）的相关规定，“纳税人未按照规定的期限办理纳税申报和报送纳税资料的，或者扣缴义务人未按照规定的期限向税务机关报送代扣代缴、代收代缴税款报告表和有关资料情节一般的，从纳税申报期限届满次日起，对企业或其他组织按日处以 20 元/天的罚款，且罚款总额 2000 元以下；情节严重的，对企业或其他组织处以 2000 元以上，10000 元以下罚款。”

基于上述，东莞微勤上述税务罚款金额较低，并非相关法律法规、税务主管部门规范性文件规定的“情节严重”的行政处罚，该处罚所涉行为不属于重大违法违规行为。报告期内东莞微勤作为公司控股子公司期间，不存在对公司本次发行上市造成实质性障碍的重大违法违规行为。

（11）东莞微勤历史上直接、间接股东与发行人、发行人主要客户、供应商不存在关联关系、股份代持或其他利益安排。

龙旺实业于 2018 年底受让东莞微勤后，于 2019 年 7 月将东莞微勤股权转让给龙旺实业实际控制人朱照华之妹妹朱海香。

东莞微勤历史股东微勤电机及其股东、龙旺实业及其股东、东莞微勤现有股东朱海香与公司、公司报告期内各期前十大主要客户和主要供应商之间均不存在关联关系、股份代持或其他利益安排。

龙旺实业的控股股东朱照华与发行人报告期内供应商东莞市龙旺五金有限公司的控股股东朱华灿为兄弟关系，报告期内公司向东莞市龙旺五金有限公司采购五金配件，东莞市龙旺五金有限公司并非公司主要供应商，2017-2019 年度及 2020 年 1-6 月各期公司向其采购金额占当期采购总额的比例分别仅为 0.84%、0.14%、1.12%、0.58%。

（12）东莞微勤为发行人提供游戏游艺设备框体加工业务及少量整机组装业务的成本。

2017 年度、2018 年度东莞微勤为发行人子公司，主要提供游戏游艺设备框体加工业务及少量整机组装业务。其成本包括游戏游艺设备框体加工及整机组装业务成本及少量原材料和加工件销售成本，具体情况如下：

单位：万元

项目		2018 年度	2017 年度
游戏游艺设备框体加工及整机组装业务	金额	4,248.50	4,589.60
	占比	87.59%	99.32%
原材料和加工件	金额	602.19	31.25
	占比	12.41%	0.68%

注：2018 年底公司出售东莞微勤股权，向其采购剩余的原材料和加工件。

（13）出售东莞微勤后发行人直接向市场采购或委托加工的供应商情况。

公司出售东莞微勤后，不存在向供应商直接采购完整框体的情况，公司向广州浩冠金属制品有限公司、广州市达永金属制品有限公司、广州市瑞驰科技发展有限公司、广州华禺金属制品有限公司等供应商采购五金件或部分半成品后自行加工，或者向供应商采购零部件后委托广州灵佳电子科技有限公司组装。上述零部件供应业务和委托加工业务市场供应充足，公司与上述供应商均有多年合作关系，合作稳定。

（14）东莞微勤与发行人直接向市场采购或委托加工游戏游艺设备框体的成本对比情况及定价公允性

报告期内，东莞微勤为公司主要提供动感雷动 G、甜蜜宝贝 5、雷动 G 等 6 款游戏游艺设备框体加工业务。2017 年度、2018 年度东莞微勤框体加工及组装业务成本为 4,589.60 万元、4,248.50 万元，上述 6 款设备框体加工及组装业务占

84.93%、89.88%。公司游戏游艺设备框体的成本对比情况如下：

单位：万元/台

产品类型	2018 年度单位成本	2017 年度单位成本	2019 年采购或委托加工成本
动感雷动 G	1.96	1.81	1.98
甜蜜宝贝 5	1.49	1.48	1.65
雷动 G	1.08	1.03	1.17
巨兽浩劫	2.37	2.29	2.61
变形金刚	1.57	1.59	1.68
决战乒乓球	1.71	/	/

注：决战乒乓球 2019 年后无委托加工或外购

由上表可以看出，2019 年公司采购或委托加工成本较东莞微勤为公司提供游戏游艺设备框体的成本略高，无重大差异。报告期内，公司与广州浩冠金属制品有限公司、广州市达永金属制品有限公司、广州市瑞驰科技发展有限公司、广州华禺金属制品有限公司等供应商不存在关联关系并保持稳定合作关系。珠三角地区为国内游戏游艺设备制造的主要区域，产业链上下游企业较多，市场竞争比较充分，公司与供应商根据市场情况定价，报告期内定价政策保持稳定，公司采购或委托加工定价具有公允性。

报告期内，公司除了在 2017 年、2018 年向子公司东莞微勤采购设备框体之外，不存在向其他供应商采购框体的情形，出售东莞微勤后公司向供应商采购零部件进行自行生产或委托第三方组装。

根据世宇科技招股书说明书显示，世宇科技采用 OEM 代工生产的方式，向 OEM 厂商整机采购礼品机和儿童机，2017 年至 2019 年世宇科技向 OEM 厂商采购整机的单价为 1.04 万元、1.08 万元、0.79 万元。

公司与世宇科技委外加工的方式不同，委外的产品种类也存在差异，不存在可比性。

（15）发行人控股东莞微勤期间员工情况

1）报告期内公司控股东莞微勤期间，东莞微勤缴纳社会保险、住房公积金的情况

报告期内公司控股东莞微勤期间，东莞微勤的员工人数、缴纳社会保险和住

房公积金的情况如下：

项目	截止 2018 年 12 月 31 日/2018 年度	截止 2017 年 12 月 31 日/2017 年度
员工人数	94 人	128 人
社会保险缴纳情况		
社会保险缴纳人数	92 人	130 人
应缴未缴社保人数（注）	1 人	1 人
应缴未缴社保人数占比	1.06%	0.78%
当年度缴纳社保金额	71.61 万元	81.54 万元
住房公积金缴纳情况		
住房公积金缴纳人数	91 人	120 人
应缴未缴住房公积金人数（注）	1 人	2 人
应缴未缴住房公积金人数占比	1.06%	1.56%
当年度缴纳住房公积金金额（元）	18.40 万元	6.60 万元

注 1：关于上表的期末员工人数统计口径：（1）包含了当月新入职员工未于当月缴纳社保和公积金的情形、已退休员工等无需缴纳社保和公积金的人员，计算应缴未缴社会保险/住房公积金人数时系相应剔除该等无需当月缴纳人员；（2）未包含在月末前已离职员工，对于该等员工，东莞微勤仍为其缴纳了社会保险，因此，存在缴纳社保人数多于期末员工数的情况；

注 2：上表中 2017、2018 年期末应缴未缴社会保险和住房公积金的 1 名员工为同一人，2018 年期末应缴未缴住房公积金的另 1 名员工系公司当时外派至东莞微勤的人员，东莞微勤为其缴纳了社会保险，但未缴纳住房公积金。

经合理测算，报告期内公司控股东莞微勤期间，东莞微勤未为符合条件之员工缴纳社会保险、住房公积金的金额情况如下：

项目	2018 年度	2017 年度
测算未缴社保金额（万元）	0.54	1.13
测算未缴公积金金额（万元）	0.2	7.89
测算未缴金额合计（万元）	0.74	9.02
测算未缴金额占公司当期利润总额比例	0.02%	0.25%

基于上述，报告期内公司控股东莞微勤期间，东莞微勤就应缴未缴员工按照所适用地方执行标准要求进行合理测算的应缴未缴社会保险、住房公积金金额占当期公司利润总额比例较小，对公司报告期经营成果业绩影响较小。

2）政府主管部门已就东莞微勤缴纳社会保险和住房公积金的情况出具合规证明

东莞市人力资源和社会保障局于 2020 年 3 月 6 日出具《企业遵守人力资源和社会保障法律法规证明》，确认东莞微勤“自 2017 年 1 月至 2018 年 12 月期间，在我市不存在违反有关人力资源和社会保障法律法规而受到行政处罚的记录”。

东莞市住房公积金管理中心于 2020 年 4 月 23 日出具《证明》，确认东莞微勤“在本市不存在住房公积金重大违法违规记录”。

经核查国家企业信用信息公示系统（http://www.gsxt.gov.cn）、东莞市人力资源和社会保障局、东莞市住房公积金管理中心网站，东莞微勤自 2017 年 1 月 1 月至 2018 年 12 月 31 日期间在东莞市不存在违反有关人力资源和社会保障、住房公积金相关法律法规而受到行政处罚的记录。

3）发行人实际控制人已采取有效解决措施

公司实际控制人苏本立已就公司及其控股子公司社会保险和住房公积金缴纳事宜出具了《承诺函》，承诺：“如发行人及其控股子公司本次发行上市报告期内因未足额缴纳社会保险、住房公积金而被国家主管部门追索、处罚，或牵涉诉讼、仲裁以及其他由此而导致发行人及其控股子公司资产受损的情形，由此产生的一切支出均由其无条件全额承担清偿责任，以避免发行人遭受任何损失。”

综上所述，就报告期内公司控股期间东莞微勤的社会保险和住房公积金缴纳情况，基于：（1）按照合理测算该期间应缴未缴纳社会保险和住房公积金的金额占公司当期利润总额的比重较小，对公司报告期内经营成果影响较小；（2）东莞微勤在该期间不存在员工社会保障方面相关的重大违法违规行为，亦未受到相关的行政处罚；（3) 实际控制人已采取有效解决措施，避免公司因该等社会保险和住房公积金缴纳事宜遭受损失；因此，报告期内公司控股东莞微勤期间，东莞微勤的员工社会保险和住房公积金缴纳情况不会对本次发行上市构成实质性法律障碍。

（16）报告期内发行人向东莞市龙旺五金有限公司的采购情况

1）报告期内，向东莞市龙旺五金有限公司的采购金额、具体采购产品

报告期内公司主要向东莞市龙旺五金有限公司采购甜蜜宝贝、巨兽浩劫、雷动系列、头文字 D 等游戏游艺设备的定制化五金件，具体产品如游戏游艺设备支撑部件、操纵杆、机械轴/杆、齿轮、挡板/踏板等。此外公司还向其零星采购电子配件及塑胶配件，具体产品如电子按键、五金件配套使用的塑胶垫片及套环等。报告期内，公司向东莞市龙旺五金有限公司采购金额具体如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度
五金件	31.64	335.49	35.51
塑胶配件	0.33	2.21	2.74
电子配件	0.08	-	0.03
合计	32.04	337.70	38.28

公司与东莞市龙旺五金有限公司合作关系稳定，采购金额由公司生产需求决定。

2）报告期内，向东莞市龙旺五金有限公司的采购定价公允，交易真实

公司向东莞市龙旺五金有限公司采购的的产品属于技术含量低、市场产能供应充足、竞争充分的零部件。公司已制定了供应商管理制度，通过询价、比价等方式确保产品采购价格的公允性。公司综合考虑五金件的供货的及时性及质量的稳定性，通过比价、协商谈判等方式与东莞市龙旺五金有限公司确定产品价格，该价格已反应了当时采购该产品合理市场价格水平。

公司向东莞市龙旺五金有限公司主要采购五金件，公司五金件其他主要供应商包括广州市达永金属制品有限公司、广州市番禺区爱埔康金属制品厂、广州华禺金属制品有限公司和广州亿欧金属制品有限公司，上述供应商与公司均不存在关联关系。报告期内，公司向东莞市龙旺五金有限公司采购五金件单价与向其他无关联第三方供应商采购可比零配件的单价差异不大。

以底座支架采购情况为例，公司向东莞市龙旺五金有限公司的采购单价与广州市达永金属制品有限公司和广州华禺金属制品有限公司的对比情况如下：

单位：元/个

公司	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度

广州市达永金属制品有限公司	33.63	32.74	34.10
广州华禺金属制品有限公司	33.63	33.62	34.92
东莞市龙旺五金有限公司	30.09	33.33	33.40

公司向东莞市龙旺五金有限公司采购底座支架的价格与其他两家供应商不存在实质性差异，价格波动主要由采购数量和原材料价格波动导致，交易定价具有公允性。

综上，报告期内公司向东莞市龙旺五金有限公司采购产品均出于游戏游艺设备生产制造的需求，交易真实，定价公允。

（二）收购广州科韵股权

公司收购广州科韵作价公允，公司出售从事生产制造业务的东莞微勤，收购从事游艺场运营业务的广州科韵为公司进行产业链拓展的需要，具有商业合理性。

广州科韵设立于 2017 年 11 月 16 日，主要历史沿革情况如下：

时间	股权设立/变动情况	设立/变动后的股权结构
2017 年 11 月设立	周斌设立广州科韵，注册资本 200 万元。	周斌持股 100%
2017 年 12 月股权转让，并增加注册资本	（1）周斌向陈显钧转让广州科韵 5%的股权； （2）注册资本增加至 1,800 万元，新增注册资本 1,600 万元由周斌认缴 1,520 万元、由陈显钧认缴 80 万元。	周斌持股 95%； 陈显钧持股 5%。
2018 年 12 月 20 日增加注册资本	广州科韵增加注册资本 4,200 万元，全部由南平禾悦认缴。增资后广州科韵的注册资本为 6,000 万元。	周斌持股 28.50%； 陈显钧持股 1.50%； 南平禾悦持股 70%。南平禾悦的合伙人为周斌、陈显钧。
2018 年 12 月 29 日股权转让	周斌以 1,710 万元的价格向公司转让广州科韵 28.50%股权； 陈显钧以90万元的价格向公司转让广州科韵 1.50%股权； 南平禾悦以 4,200 万元的价格向公司转让广州科韵 70%股权。	华立科技持股 100%

广州科韵自设立以来，其主要从事对游乐场的投资业务。发行人收购广州科韵之前，广州科韵持有傲翔游艺、冠翔游乐、易发欢乐、伟翔游艺、悦翔游艺、汇翔游艺 6 家游乐场 100%股权。发行人收购广州科韵之后，广州科韵新设了恒翔游艺、腾翔游艺、志翔欢乐、季翔欢乐和**曜翔游艺**等 5 家游乐场。截至本招股

说明书签署日，广州科韵共计投资持有 11 家游乐场 100%股权。

本次收购前，广州科韵的基本情况如下：

公司名称	广州科韵科技投资有限公司		
统一社会信用代码	91440101MA5ALLR334		
成立日期	2017-11-16		
注册资本	6,000 万人民币		
住所	广州市番禺区东环街新骏一街 6 号 1 座 613 房		
主要生产经营地	广州市番禺区东环街新骏一街 6 号 1 座 613 房		
法定代表人	周斌		
股东情况	**股东名称**	**持股数量（万股）**	**持股比例（%）**
	周斌	1,710.00	28.50
	陈显钧	90.00	1.50
	南平禾悦股权投资合伙企业（有限合伙）	4,200.00	70.00
经营范围	企业管理服务（涉及许可经营项目的除外）；企业管理咨询服务；投资咨询服务；企业财务咨询服务；商品信息咨询服务；担保服务（融资性担保除外）；企业自有资金投资；策划创意服务；项目投资（不含许可经营项目，法律法规禁止经营的项目不得经营）；房地产投资（不含许可经营项目，法律法规禁止经营的项目不得经营）；自有设备租赁（不含许可审批项目）；商品批发贸易（许可审批类商品除外）；商品零售贸易（许可审批类商品除外）；玩具批发；玩具零售；玩具设计服务；游艺及娱乐用品批发；游艺娱乐用品零售；信息电子技术服务；		

1、收购背景

1）业态新的趋势

随着国内居民消费水平的提升，文化娱乐消费逐渐受到消费者欢迎，经过多年的发展，截至 2017 年末公司累计投放设备接近 4,000 台，设备合作运营业务和动漫 IP 衍生产品销售保持快速发展。在成功运营设备并提升盈利水平方面，公司具有较强的信心和经验。

随着大型购物中心、综合性商业广场的快速建设，家庭休闲、儿童游乐等新的业态开始聚集在商业核心区域。在人流量大的购物广场和地标性商业广场里的游乐场，具有一定的区域性和排他性，游乐场已经转化为一种资源型终端。

因此，公司为了提升综合竞争力，拓展游乐场运营业务，向产业链下游延伸。

2）广州科韵

广州科韵主营业务为游乐场运营管理，其主要持有傲翔游艺、冠翔游乐、易发欢乐、悦翔欢乐、汇翔游艺、伟翔游艺等 6 家游乐场的 100%股权。广州科韵的经营地点较好，都是在核心商圈区域，具有一定的资源属性。此外，游艺游乐场的各项执业批复时限较长。公司通过此次收购能够快速切入核心地段的游乐场运营领域。

3）周斌等广州科韵原股东出售广州科韵的背景原因

周斌本人此前一直在新疆地区从事电影院线及游艺场的投资运营业务，因广东与新疆两地距离较远，管理成本较高，导致其难以实现原先投资时的商业理念，其有意退出广东地区游艺场运营业务；

广州科韵经营游乐场公司后有向发行人采购游戏游艺设备等业务合作，基于业务合作关系良好，周斌选择向发行人出售该块业务。

4）发行人收购广州科韵的背景原因

鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势；核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源，经营游乐场需要更高的资本金投入。为了配合客户抢占核心商圈资源和减少客户资本金投入，2013 年发行人已在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，商业模式创新和完善的产业链促进发行人迅速发展。

随着核心商圈资源变得愈发珍贵，为了更好地适应市场变化，发行人决定收购广州科韵，将运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。

2、已履行的法定程序

2018 年 12 月公司第一届董事会第二十二次会议审议通过《关于收购广州科韵科技投资有限公司 100%股权的议案》，决定收购广州科韵 100%股权。2018 年 12 月广州科韵召开股东会，同意股东周斌将其持有科韵 28.50%股权转让给华立科技，同意股东陈显钧将其持有广州科韵 1.50%股权转让给华立科技，同意股东南平禾悦股权投资合伙企业（有限合伙）将其持有广州科韵 70.00%股权转让

给公司。2018 年 12 月周斌、陈显钧、南平禾悦股权投资合伙企业（有限合伙）与华立科技签署《股权转让协议》。

3、定价依据

针对本次收购，广东联信资产评估土地房产估价有限公司出具了《广州华立科技股份有限公司拟收购股权事宜所涉及广州科韵科技投资有限公司股东全部权益价值资产评估报告》（联信（证）评报字[2018]第 A0864 号），以 2018 年 11 月 30 日为评估基准日，广州科韵采用收益法评估的价值为 6,065.56 万元。经双方友好协商本次交易价格为 6,000 万元人民币。

4、对公司的影响

2018 年 12 月 29 日，广州科韵完成本次股权转让的工商变更登记手续，成为华立科技的全资子公司。

本次收购前，公司与广州科韵的主要财务指标比较情况如下表：

单位：万元

项目	2017 年度/2017 年末		
	总资产	营业收入	利润总额
广州科韵	2,275.13	1,997.69	25.44
华立科技	42,855.66	38,657.75	4,033.26
广州科韵/华立科技	5.31%	5.17%	0.63%

本次收购对公司管理层、实际控制人无影响。通过本次收购，广州科韵的资产及相关人员全部纳入公司，公司开始进入游乐场运营领域，丰富游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营的产业链结构，有效提升了公司的综合竞争力。

5、本次收购的商业合理性分析

发行人收购广州科韵作价公允，发行人出售从事生产制造业务的东莞微勤，收购从事游艺场运营业务的广州科韵为发行人进行产业链拓展的需要，具有商业合理性。

（1）东莞微勤、广州科韵盈利能力分析

东莞微勤成为发行人控股子公司以来，其生产、组装业务主要依赖发行人内部的需求，主要为发行人提供服务，其营业收入主要来源于发行人。

发行人收购广州科韵之前，广州科韵的实际控制人周斌因此前一直在新疆地区从事电影院线及游艺场的投资运营业务，因广东与新疆两地距离较远，管理成本较高，导致广州科韵的运营未能实现理想的盈利效果。

（2）发行人收购广州科韵的作价系参照评估机构的评估价值，定价合理、公允

根据广东联信资产评估土地房地产估价有限公司于 2018 年 12 月 25 日出具的《广州华立科技股份有限公司拟收购股权事宜所涉及广州科韵科技投资有限公司股东全部权益价值资产评估报告》（联信（证）评报字[2018]第 A0864 号），广州科韵股东全部权益价值于评估基准日 2018 年 11 月 30 日的评估价值为 6,056.56 万元。发行人收购广州科韵 100%股权，转让价款综合考虑广州科韵的所有者权益评估结果情况、其时的经营状况等，协商确定为 6,000 万元。

发行人已向转让方付讫股权转让款，转让方均确认本次股权转让价格合理、公允，双方对本次股权转让不存在争议、纠纷或潜在纠纷。

（3）发行人出售从事生产制造业务的东莞微勤，收购从事游艺场运营业务的广州科韵，系公司产业链自然延伸的商业化趋势，具有商业合理性。

发行人出售东莞微勤、收购广州科韵的原因主要如下：

1）2018 年下半年开始，游戏游艺产业发展出现新的趋势，受商业地产增长放缓的影响，游戏游艺设备行业增长速度放缓。同时，商业地产升级趋势明显，游戏游艺场所成为商业地产吸引人流的重要业态，业内国际知名企业也纷纷进行产业链延伸，发行人设备合作运营业务快速增长，发行人管理团队从事多年的游戏游艺设备的相关业务，并与国际知名内的游戏游艺场所运营主体保持良好的合作关系，对运营游艺场所方面亦具有一定积累优势。因此，发行人调整发展战略，以游戏游艺设备设计、研发、生产、销售为基础，加大设备合作运营业务并拓展自营游乐场业务，向产业链下游延伸。

2）基于 2018 年期间发行人加快广州番禺总部新建厂房进度，产能瓶颈预计将得到缓解，发行人为了提升管理效率，节约整体管理成本，计划将生产基地聚焦在广州番禺总部；由于东莞微勤主要资产为一些专属性设备和临时建筑物，后续搬迁预计将产生较大损失，当时东莞地区环保核查态势趋严，而东莞微勤具有

与其生产经营相关的环保资质，对于五金或钣金加工类企业具有一定价值。

基于以上原因，发行人趁东莞微勤具有一定盈利能力、具有出售价值时，决定快速收回对于东莞微勤的投资，遂与拟投资从事五金钣金件加工业务的龙旺实业经协商就东莞微勤股权转让事项达成一致；另一方面，从长期的发展战略考虑，出售东莞微勤不会对发行人的生产制造业务产生不利影响，而收购从事游艺场运营业务的广州科韵则为公司产业链的自然延伸，亦是商用游戏游艺设备行业的发展趋势。

综上所述，发行人收购广州科韵的作价公允、合理，发行人出售东莞微勤不会对发行人原来产业链前端的游戏游艺设备的设计、研发、生产等环节产生不利影响，而收购广州科韵是发行人适应商用游戏游艺机行业发展潮流的有效手段，具有商业合理性。

6、发行人、发行人股东、实际控制人、董监高与广州科韵及其股东、董监高不存在关联关系或其他利益安排

截至本招股说明书出具之日，除发行人收购广州科韵 100%股权、广州科韵原股东周斌在出售广州科韵股权的同时增资认购发行人新增股本 134.90 万股（持股比例 2.0722%）外，发行人、发行人股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与广州科韵及其原股东、董事、监事及高级管理人员不存在关联关系或其他利益安排。

7、公司收购广州科韵与周斌入股非一揽子计划、交易价格公允

（1）2018 年引入投资者周斌与 2018 年 12 月发行人收购的游乐场主体广州科韵股东周斌为同一人

1)2018 年 12 月收购

广州科韵设立于 2017 年 11 月 16 日。2018 年 12 月，周斌以 1,710 万元的价格向发行人转让广州科韵 28.50%股权；陈显钧以 90 万元的价格向公司转让广州科韵 1.50%股权；南平禾悦以 4,200 万元的价格向公司转让广州科韵 70%股权。股份转让完成后，公司持有广州科韵 100%的股权。

2)2019 年 2 月增资（暨 2018 年引入投资者）

2019 年 2 月，公司向周斌、苏伟青增发 164.9 万股，认购价格为 11 元/股。

（2）相关入股价格和收购价格独立、公允

1)2018 年 12 月收购

根据广东联信资产评估土地房地产估价有限公司于 2018 年 12 月 25 日出具的《广州华立科技股份有限公司拟收购股权事宜所涉及广州科韵科技投资有限公司股东全部权益价值资产评估报告》（联信（证）评报字[2018]第 A0864 号），广州科韵股东全部权益价值于评估基准日 2018 年 11 月 30 日的评估价值为 6,056.56 万元。公司收购广州科韵 100%股权，转让价款综合考虑广州科韵的所有者权益评估结果情况、其时的经营状况等，协商确定为 6,000 万元。据上，公司收购广州科韵的作价系参照评估机构的评估价值，定价合理、公允。

2)2019 年 2 月增资（暨 2018 年引入投资者）

2018 年 3 月增资价格为 13.00 元/股，主要系综合考虑公司最近的股份转让交易价格及公司实际经营情况由双方协商确定。粤科新鹤为私募投资基金。2017 年 12 月，公司实际控制人苏本立与粤科新鹤签署对赌协议。2019 年 12 月，苏本立与粤科新鹤签署相关终止协议，上述对赌协议自公司递交首次公开发行股票并上市的申请文件之日起即全部终止。

2017-2019 年，公司股份转让价格为 10-11 元/股。其中，2018 年 5 月，猛狮工业向苏本立转让 98 万股股份，转让价格为 10 元/股，主要系综合考虑转让方的持股时间与投资成本、资金周转需求等情况，由转受让双方协商确定。

2019 年 2 月增资价格为 11.00 元/股，相比 2018 年 3 月的增资价格略有下降，位于 10-13 元的股份转让价格区间内，主要系交易各方协商确定。周斌基于过往良好的合作关系，看好公司未来发展，增资入股。

（3）发行人收购广州科韵与周斌入股非一揽子计划，不存在通过一揽子安排降低收购价格降低商誉金额等的行为

周斌此前一直在新疆地区从事电影院线及游艺场的投资运营业务，因广东与新疆两地距离较远，管理成本较高，导致其难以实现原先投资时的商业理念，其有意退出广东地区游艺场运营业务。广州科韵经营游乐场公司后有向公

司采购游戏游艺设备等业务合作，基于业务合作关系良好，周斌选择向公司出售该块业务。公司收购广州科韵的作价系参照评估机构的评估价值，定价合理、公允。

公司收购广州科韵完成后，周斌选择增资入股，主要系认同公司发展战略，看好公司未来发展，增资价格公允。

公司收购广州科韵和周斌增资入股并非互为前提，非一揽子计划，各自交易价格公允，不存在通过一揽子安排降低收购价格降低商誉金额等的行为。

（4）发行人与广东科韵股东谈判收购事项达成一致的各时间点及相关情况

发行人收购广州科韵和周斌增资入股华立科技并非互为前提，非一揽子计划，各自交易价格公允，不存在通过一揽子安排降低收购价格降低商誉金额等的行为。发行人收购广州科韵主要为更好地适应市场变化，将运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构，提升综合市场竞争力。周斌本人此前一直在新疆地区从事电影院线及游艺场的投资运营业务，因广东与新疆两地距离较远，管理成本较高，导致其难以实现原先投资时的商业理念，其有意退出广东地区游艺场运营业务收回投资。周斌在公司收购广州科韵完成后，选择增资入股，主要系认同公司发展战略，看好公司未来发展，增资价格公允。

周斌增资华立科技的时间点发生在广州科韵被公司收购之后，具体时间点如下：

时间	收购科韵	周斌增资发行人
初步沟通	2018 年 10 月	2018 年 12 月上旬
达成初步意向	2018 年 11 月	2018 年 12 月中旬
中介机构调查	2018 年 11 月至 12 月上旬	不涉及
达成协议安排	2018 年 12 月 22 日	2018 年 12 月 25 日
完成	2018 年 12 月 29 日	2019 年 2 月 28 日

广州科韵原股东对广州科韵增资的时间点发生在广州科韵出售予发行人之前，具体背景和时间点如下：

广州科韵的合作对象主要为国内知名商业地产开发商，扩大注册资本规模有利于提升商务谈判形象，更好地拓展业务。2018 年第三季度起，广州科韵已

在进行恒翔游艺、腾翔游艺 2 家游乐场的商务谈判，商谈过程中合作方较看重广州科韵的企业规模，协商在运营 2 家游乐场的子公司设立之前提高广州科韵的注册资本额。

2018 年 12 月 20 日，广州科韵股东会作出决议，广州科韵增加注册资本 4,200 万元，新增注册资本全部由南平禾悦认缴，广州科韵相应修订公司章程。

广州科韵被公司收购前增加注册资本系广州科韵既有安排，为广州科韵原股东的自主决策，原股东未实缴注册资本。广州科韵被收购前注册资本增加不影响收购交易的定价，不影响收购交易的公允性。

8、广州科韵收购前增资的原因、合理性及影响

（1）广州科韵被收购前增资的原因

2018 年广州科韵被收购前增资系其原股东周斌、陈显钧为拓展业务区域，提升商务谈判形象而自主决策的既有安排。广州科韵主要从事游乐场运营投资，被发行人收购前，已在广州、佛山、江门等地区运营 6 家游乐场。2018 年下半年，广州科韵计划继续拓展东莞区域市场，拟于东莞市核心商圈新设两家游乐场。选址、入驻商务谈判工作迅速开展。此次商务谈判对手方均为国内知名商业地产开发商，掌握稀缺的核心商圈资源。商业地产开发商在招租过程中对拟入驻商户设置了较高的资本金门槛，择优选择与规模大、抗风险能力强的企业合作。为提升商务谈判形象，取得更好的核心商圈资源，2018 年 12 月，广州科韵股东会决议通过将注册资本增加至 6,000 万元。2019 年 1 月，广州科韵设立东莞恒翔与东莞腾翔，具体负责东莞区域游乐场的运营工作，截止本招股书签署之日，东莞区域游乐场经营状况良好。

（2）广州科韵被收购前的增资事项与发行人收购及收购定价无关，与发行人不存在其他利益安排或者目的

2018 年广州科韵被收购前增资系其原股东出于商务谈判考虑的既有决策，该次增资事项与发行人收购及收购定价无关，与发行人不存在其他利益安排或者目的。

（3）本次收购前，发行人与广州科韵的原股东不存在关联关系及任何利益安排

广州科韵在增资及被发行人收购之前，周斌持有其95%股权，陈显钧持有其5%股权。广州科韵原控股股东周斌主要从事文化娱乐产业经营，主要经营院线、游乐场等业务。本次收购前，发行人与原股东周斌、陈显钧不存在关联关系，且不存在任何利益安排。收购广州科韵后，发行人为稳定运营管理团队和吸引游乐场管理人才，经正常人力招聘程序，聘任陈显钧为公司自营游乐场业务总监。截止本招股书签署日，陈显钧为发行人员工。除此之外，发行人与陈显钧之间不存在其他任何关联关系和利益安排。

（4）未实缴该次增资对应的注册资本对发行人不存在任何负面影响

广州科韵本次增资的出发点是为了拓展业务区域，提升商务谈判形象，未实缴该次增资对应的注册资本不会对发行人产生负面影响，主要原因如下：

1）未实缴该次增资对应的注册资本不影响发行人收购广州科韵的定价

发行人收购广州科韵的价格系参考广东联信资产评估土地房产估价有限公司出具的《广州华立科技股份有限公司拟收购股权事宜所涉及广州科韵科技投资有限公司股东全部权益价值资产评估报告》（联信（证）评报字[2018]第A0864号）并经双方友好协商后确定。广州科韵原股东未实缴此次增资对应的注册资本，不影响本次交易的定价，不影响本次交易的公允性。

2）未实缴该次增资对应的注册资本不会产生对发行人经营状况的负面影响

随着我国城镇化进程深化，核心商圈资源变得愈发珍贵。掌握核心商圈资源的地产开发商为保证租金现金流的稳定性，通常在招商过程中会设置较高准入门槛，择优选择与规模大、抗风险能力强的企业合作。广州科韵本次增资主要系配合拓展东莞区域业务，应商业地产开发商招商的资本金要求而做出的决定，系行业内常见的商业策略。发行人收购广州科韵后，东莞区域市场得以迅速打开，经营效益良好，符合发行人业务规模快速发展的长远利益。广州科韵增资有利于提高其与后续业务拓展的谈判能力，提升商务谈判形象，不会对发行人经营状况产生任何负面影响。

9、本次高溢价收购广州科韵的相关情况

2018年国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。彼时发行人出于企业整体发展战略考虑，并经多方征询论证，最终决定依托原有的游

艺设备生产制造优势，延展业务至面向大众消费的游乐场业务领域。2018 年，发行人按照市场公允价格（评估价 6,000 万元）向周斌等人收购广州科韵。周斌从事游乐场运营业务十余年，且具有一定资金实力，发行人与周斌的交易并不存在利益输送的情形。

收购评估依据预测的 2019 年度收入为 5,407.04 万元、净利润 561.28 万元，相对市盈率为 10.69 倍。2019 年标的资产实际实现收入 6,750.62 万元、净利润 639.27 万元（2019 年度由于南海伟翔因调整租赁面积，对应面积的装修费一次性计入费用以及华立科技收取总部管理费，剔除上述两个因素影响后），大幅超过评估预测数据。2019 年末、2020 年 6 月末预测 2020 年度公司营业利润分别为-137.31 万元、-107.87 万元，2020 年度实际实现营业利润 117.88 万元，2020 年实际经营数据均已到达报告期各期末发行人商誉减值测试预测数，商誉未发生减值。2021 年 1-3 月拟收购资产实现收入 2,387.15 万元，较 2019 年同期增长 39.13%，实现净利润 314.49 万元，较 2019 年同期增长 56.3%。

经查阅完美世界(002624)2018 年 1 月公告对外转让院线业务相关资产的案例，标的资产估值 101,781.81 万元，2017 年度 1-9 月净利润 4,954.72 万元，相对市盈率为 15.41 倍，发行人依据 2019 年度相对市盈率为 10.69 倍的收购价格公允。

发行人收购广州科韵的价格公允，自收购完成后，剔除 2020 年新冠疫情影响，广州科韵已在发行人体内持续产生良好经济效应。

（1）收购前广州科韵情况

发行人收购广州科韵前，广州科韵具有游乐场运营的相关资质和业务团队，广州科韵各家游乐场 2018 年的经营业绩情况如下：

游乐场	2018 年度	
	收入（万元）	设备数量（台）
易发欢乐	641.84	154
悦翔欢乐	8.10	96
冠翔游乐	526.18	119
伟翔游艺	83.38	141
汇翔游艺	25.78	73

游乐场	2018 年度	
	收入（万元）	设备数量（台）
傲翔游艺	2,011.21	234
合计	3,296.49	817

（2）发行人高溢价收购广州科韵的商业合理性

2018 年末发行人向周斌等人收购广州科韵，周斌从事游乐场运营业务十余年，发行人依据市场评估价格与周斌协商后确定收购价款 6,000 万元，溢价部分系收益法评估值与账面价值的差异。溢价的主要原因为游乐场运营属于运营服务行业，资产盈利能力受宏观经济、政府控制、行业竞争力，尤其是受运营能力的影响较大，因此收益法评估结果高于公司净资产，具有合理性。交易双方根据评估结果友好协商确定本次交易价格为 6,000 万元人民币，交易定价具有合理性和公允性。

1）本次溢价收购为公司整体战略发展需求，符合行业发展趋势

随着大型购物中心、综合性商业广场的快速建设，家庭休闲、儿童游乐等新的业态开始聚集在商业核心区域。在人流量大的购物广场和地标性商业广场里的游乐场，具有一定的区域性和排他性，游乐场已经转化为一种资源型终端。随着国内居民消费水平的提升，文化娱乐消费逐渐受到消费者欢迎，经过多年的发展，截至 2017 年末公司累计投放设备接近 4,000 台，设备合作运营业务和动漫 IP 衍生产品销售保持快速发展。在成功运营设备并提升盈利水平方面，公司具有较强的信心和经验。

鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势；核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源，经营游乐场需要更高的资本金投入。为了配合客户抢占核心商圈资源和减少客户资本金投入，2013 年发行人已在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，商业模式创新和完善的产业链促进发行人迅速发展。

随着核心商圈资源变得愈发珍贵，为了更好地适应市场变化，发行人决定收购广州科韵，将运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。

按照市场评估价格收购广州科韵符合行业发展趋势，符合公司综合业务发展战略方向。

2）广州科韵具有 6 家位于核心地段游乐场且拥有较强的运营管理体系

室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势；核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源。广州科韵在珠三角地区具有 6 家位于核心地段的游乐场，同时已完成恒翔游艺等 2 家游乐场商务谈判。

广州科韵控股股东运营游乐场业务超过 10 年，为广州科韵建立了相对完整的游乐场管理体系、运营体系，形成了运营管理团队，为广州科韵发展奠定了基础。

3）交易依据市场评估价格协商定价，价格公允

根据广东联信资产评估土地房地产估价有限公司于 2018 年 12 月 25 日出具的《广州华立科技股份有限公司拟收购股权事宜所涉及广州科韵科技投资有限公司股东全部权益价值资产评估报告》（联信（证）评报字[2018]第 A0864 号），广州科韵股东全部权益价值于评估基准日 2018 年 11 月 30 日的评估价值为 6,056.56 万元。公司收购广州科韵 100%股权，转让价款综合考虑广州科韵的所有者权益评估结果情况、其时的经营状况等，协商确定为 6,000 万元。综上，公司收购广州科韵的作价系参照评估机构的评估价值，定价合理、公允。

（3）发行人收购广州科韵与阳优科技向广州科韵转让 4 家游乐场非一揽子计划

发行人收购广州科韵为公司在 2018 年根据游乐行业发展的情况做出的战略规划，主要目的为拓展下游游乐场业务，形成完善的产业结构，增强企业的综合竞争力。

阳优科技为公司董事、副总经理苏永益控制企业，之前主要从事玩具产品贸易业务和游乐场运营业务，包括傲翔游艺、广州冠翔、易发欢乐、南海伟翔 4 家。2017 年，发行人启动国内 IPO 事项，阳优科技实际控制人苏永益主要负责公司销售业务，出差时间较多，无暇顾及游乐场运营业务，为专注于华立科技业务并减少潜在关联交易，阳优科技向广州科韵转让了上述 4 家游乐场。2017

年上半年苏永益开始与周斌开展谈判，2017 年底游乐场转让工商变更办理完毕。

发行人收购广州科韵与阳优科技向广州科韵转让 4 家游乐场非一揽子计划。

（4）发行人未直接向阳优科技收购游乐场股权的原因、是否存在规避关联交易或隐瞒利益输送的情形

发行人未直接向阳优科技收购游乐场股权的主要原因为:（1）发行人于 2017 年下半年通过竞拍获取广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号土地使用权，计划建设自有厂房，建设资金需求较大，资金压力较大；（2）发行人尚未最终决定是否开拓游乐场业务。（3）2017 年本公司开始准备上市工作，为避免潜在关联交易，苏永益向广州科韵出售个体游乐场。

发行人与阳优科技在 2017 年不存在交易，因此发行人不存在规避关联交易或隐瞒利益输送的情况。

2018 年度随着核心商圈游乐场资源变得愈发珍贵，为了更好地适应市场变化，发行人决定收购广州科韵，将运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。发行人收购广州科韵系发行人自身的独立决策，阳优科技向广州科韵出售其个体经营游乐场与发行人 2018 年收购广州科韵不存在一揽子安排，发行人与周斌亦不存在利益输送的情形。

（5）4 家游乐场股权的两次交易定价是否存在差异及差异原因

1）交易情况综述

①2018 年底发行人收购广州科韵系整体战略考虑，综合考虑未来业绩，聘请具有证券期货评估资格的联信评估出具《广州华立科技股份有限公司拟收购股权事宜所涉及广州科韵科技投资有限公司股东全部权益价值资产评估报告》，依据收益法评估确定收购价格，评估预测的 2019 年度收入 5,407.04 万元、净利润 561.28 万元，相对市盈率为 10.69 倍，与完美世界(002624)收购案例一致。发行人收购广州科韵作价 6,000 万元，定价公允。

②资产组营业利润均已到达报告期各期末发行人商誉减值测试预测数，商誉未发生减值。2019 年末、2020 年 6 月末预测 2020 年度公司营业利润分别为-137.31 万元、-107.87 万元，2020 年度实际实现营业利润 117.88 万元，2020

年实际经营数据均已到达报告期各期末发行人商誉减值测试预测数，商誉未发生减值。

③收购标的资产组 2017 年至 2019 年经营业绩不断提升，2019 年实际的主营收入为 6,750.62 万元，已经超过 2018 年末评估预测数据 5,407.04 万元，超额完成 24.85%。2021 年一季度主营业务收入 2,387.15 万元，较 2019 年一季度增长 39.13%。

④阳优科技出售 4 家游乐场为苏永益的个人财务投资，并未投入主要精力进行经营管理去做大做强。为避免潜在关联交易，阳优科技需尽快出售游乐场，在收回成本的基础上，双方协商收购价格为 1,610 万元。两次交易对手方的购买及出售目的不一样，以及标的资产在两次交易时点的商业价值不一样，导致两次交易定价存在差异，符合商业合理性。

2）发行人收购广州科韵作价 6,000 万元的原因及合理性

广州科韵依据收益法评估作价，对原 4 家游乐场升级改造并完成新设汇翔游艺、悦翔欢乐两家游乐场，同时启动新设恒翔游艺、腾翔游艺游乐场，建立了相对完整的管理体系、运营体系，为广州科韵的发展奠定了基础。发行人根据广东联信资产评估土地房地产估价有限公司出具的《广州华立科技股份有限公司拟收购股权事宜所涉及广州科韵科技投资有限公司股东全部权益价值资产评估报告》（联信（证）评报字[2018]第 A0864 号），定价公允。

①发行人收购广州科韵系整体战略考虑，综合考虑未来业绩，评估确定收购价格

2018 年度随着核心商圈游乐场资源变得愈发珍贵，为了更好地适应市场变化，发行人决定收购广州科韵，将运营服务深化至游乐场运营服务，收购游乐场系发行人的战略需求。

发行人与周斌协商，依据广州科韵 2019 年预测的收入、利润水平，发行人对收购资产严格遵守市场评估等资本市场程序，依据收益法对广州科韵的股权价值进行评估，并与周斌进行较长的商务谈判后确定 6,000 万元收购价格。评估预测的 2019 年度收入 5,407.04 万元、净利润 561.28 万元，相对市盈率为 10.69 倍。完美世界(002624)2018 年 1 月公告对外转让院线业务相关资产，标的资产

估值101,781.81万元,2017年1-9月净利润4,954.72万元,相对市盈率为15.41倍。

上述相关资产组2019年实际的主营收入为6,750.62万元，2019年度由于南海伟翔因调整租赁面积，对应面积的装修费一次性计入的税后费用为 80.95万元以及华立科技收取总部管理费税后为 67.92 万元，剔除上述两个因素影响后净利润为639.27万元，已经超过评估预测数据。

②资产组利润总额均已到达报告期各期末发行人商誉减值测试预测数，商誉未发生减值

报告期各期末商誉相关资产组的专项资产评估报告，已经充分考虑了 2021年初新冠疫情的影响，2019年末对于2020年度的经营预测中2-5月预计营业收入为0.00元。2019年末、2020年6月末预测2020年度公司实际实现的营业利润分别为-137.31万元、-107.87万元，2020年度实际实现营业利润117.88万元，2020 年实际营业利润均超过减值测试预测数据。资产组营业利润均已到达报告期各期末发行人商誉减值测试评估预测金额，商誉未发生减值。

③广州科韵收购 4 游乐场后进行了体系化的改造和投入，提升了公司整体价值

广州科韵在收购4家游乐场后，在2018年又新增两家游乐场汇翔游艺、悦翔欢乐。同时，对原 4 家游乐场升级改造，采购大量的设备进行升级改造，其中2018年度向发行人采购1,319.42万元游戏游艺设备，并对门店装修装饰等，游乐场整体经营面貌焕然一新。2018年度广州科韵对游乐场的投入情况如下：

单位：万元

名称	新购设备金额	新购软件金额	新增装修投入	租赁保证金及新增租金
易发欢乐	320.41	5.17	92.11	119.42
悦翔欢乐	170.27	4.79	192.23	53.27
冠翔游乐	225.97	7.79	35.01	20.07
伟翔游艺	289.55	7.54	371.06	190.49
汇翔游艺	136.17	7.26	87.38	69.41
傲翔游艺	237.62	9.05	-	248.84
合计	1,379.99	41.60	777.79	701.50

2018 年度广州科韵对游乐场的投入主要有：增加设备投入 1,379.99 万元，增加软件投入 41.60 万元，增加装修支出 777.79 万元，增加租赁保证金及新增租金投入 701.50 万元。

④广州科韵已谈妥新设 2 家游乐场相关手续

本公司收购广州科韵时，广州科韵已启动恒翔游艺、腾翔游艺的设立流程（两家游乐场在 2019 年 1 月成立），谈妥产地租赁、业务资质等问题，上述两家公司位于东莞核心地段，在成立当年业绩规模就达到较高水平，而一般情况下游乐场需要经营 2-3 年推广和客户积累。

⑤广州科韵搭建了相对完善的体系和运营团队，为后续发展打下基础

广州科韵控股股东周斌运营游乐场业务超过 10 年，为广州科韵建立了相对完整的游乐场管理体系、运营体系，形成了包括陈显钧等核心人员在内的运营管理团队，逐步形成口碑并在周边产生了一定的影响力，积累了一定规模的会员数量，为广州科韵发展奠定了基础。

⑥广州科韵 6 家游乐场 2017 年至 2019 年经营业绩不断提升

A、盈利状况分析

2017 年度、2018 年度前述 4 家游乐场未经审计的收入规模分别为 1,997.69 万元、3,262.61 万元，资产总额分别为 1,463.54 万元、4,132.62 万元，收购后 4 家游乐场后经营规模明显提升。广州科韵各游乐场 2017 年、2018 年、2019 年、2020 年、2021 年一季度主要盈利状况如下：

单位：万元

名称	主营业务收入				
	2017 年度	2018 年度	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
傲翔游艺	1,460.86	2,011.21	3,314.24	1,964.42	935.91
易发欢乐	244.07	641.84	1,373.04	848.28	461.66
冠翔游乐	292.76	526.18	849.85	556.78	242.86
伟翔游艺	-	83.38	281.81	181.55	100.04
悦翔欢乐	-	8.1	158.81	87.64	50.51
汇翔游艺	-	25.78	390.72	261.05	133.09
合计	1,997.69	3,296.49	6,368.47	3,899.73	1,924.06
名称	主营业务成本				
	2017 年度	2018 年度	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
傲翔游艺	1,294.61	1,459.33	2,161.53	1,461.41	696.22

易发欢乐	224.01	546.90	1,156.72	880.06	378.12
冠翔游乐	286.16	508.06	657.10	450.78	191.13
伟翔游艺	-	329.37	448.64	294.90	120.13
悦翔欢乐	-	72.60	390.49	294.43	121.25
汇翔游艺	-	46.23	382.14	271.70	129.61
合计	1,804.78	2,962.50	5,196.61	3,653.28	1,636.46
名称	毛利率				
	2017 年度	2018 年度	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
傲翔游艺	11.38%	27.44%	34.78%	25.61%	25.61%
易发欢乐	8.22%	14.79%	15.75%	-3.75%	18.09%
冠翔游乐	2.26%	3.44%	22.68%	19.04%	21.30%
伟翔游艺	-	-295.03%	-59.20%	-62.43%	-20.08%
悦翔欢乐	-	-796.32%	-145.88%	-235.96%	-140.08%
汇翔游艺	-	-79.32%	2.20%	-4.08%	2.61%
合计	9.66%	10.13%	18.40%	6.32%	14.95%
名称	毛利额				
	2017 年度	2018 年度	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
傲翔游艺	166.25	551.88	1,152.71	503.01	239.69
易发欢乐	20.06	94.94	216.32	-31.78	83.54
冠翔游乐	6.6	18.12	192.75	106.00	51.73
伟翔游艺	-	-245.99	-166.83	-113.35	-20.09
悦翔欢乐	-	-64.5	-231.68	-206.79	-70.75
汇翔游艺	-	-20.45	8.58	-10.65	3.48
合计	192.91	333.99	1,171.86	246.45	287.60
名称	净利润				
	2017 年度	2018 年度	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
傲翔游艺	60.36	69.46	555.55	233.47	153.72
易发欢乐	-27.48	74.89	118.66	-41.89	64.31
冠翔游乐	-10.55	-5.55	161.21	86.39	58.30
伟翔游艺	-	-275.8	-158.94	-19.10	-14.10
悦翔欢乐	-	-85.01	-131.9	-93.91	-52.54
汇翔游艺	-	-37.09	-6.8	-23.90	3.70
合计	22.33	-259.1	537.79	141.06	213.38

a、游乐场需要 2-3 年的培育推广，疫情结束后游乐场业绩快速增长

商业中心开业后，核心商圈人气聚集需要逐步形成，一般情况下游乐场需要经营 2-3 年推广和客户积累后开始盈利。2020 年度受新冠疫情影响，游乐场收入、净利润均有较大规模下降，2021 年一季度游乐场经营快速恢复，2021 年一季度净利润已经超过 2020 年度。

b、傲翔游艺系相对成熟游乐场，易发欢乐、冠翔游乐分别从 2018 年、2019 年开始盈利，伟翔游艺、悦翔欢乐、汇翔游艺 2021 年一季度逐步减少亏损

傲翔游艺成立于 2008 年，经营相对成熟，2017 年至 2019 年盈利规模逐步

增大。冠翔游乐、伟翔游艺成立于 2017 年下半年，且伟翔游艺 2018 年开始营业，悦翔欢乐、汇翔游艺成立于 2018 年下半年，2018 年、2019 年处于亏损状态。2017 年、2018 年广州科韵游乐场主要利润来源于傲翔游艺，2019 年随着游乐场逐步成熟，傲翔游艺、易发欢乐、冠翔游乐成为广州科韵游乐场利润的主要来源。2019 年度上述 6 家游乐场实现主营业务收入 6,368.47 万元、净利润 537.79 万元，实现较大幅度增长。

c、2021 年一季度经营业绩大幅增长

2020 年度受疫情影响，上述 6 家游乐场业绩下降，但 2021 年一季度上述 6 家游乐场经营业绩较 2019 年同期已经实现增长，具体情况如下：

单位：万元

名称	营业收入			毛利额			净利润		
	2019Q1	2021Q1	同比	2019Q1	2021Q1	同比	2019Q1	2021Q1	同比
傲翔游艺	841.46	935.91	11.22%	179.46	239.69	33.56%	127.05	153.72	20.99%
易发欢乐	355.04	461.66	30.03%	51.20	83.54	63.16%	43.92	64.31	46.42%
冠翔游乐	194.67	242.86	24.76%	33.85	51.73	52.83%	32.61	58.30	78.77%
伟翔游艺	64.21	100.04	55.79%	-28.14	-20.09	/	-33.08	-14.10	/
悦翔欢乐	39.95	50.51	26.44%	-60.29	-70.75	/	-54.10	-52.54	/
汇翔游艺	86.78	133.09	53.36%	-6.72	3.48	/	-9.28	3.70	/
合计	1,582.10	1,924.06	21.61%	169.36	287.6	22.17%	107.12	213.39	63.74%

B、财务状况分析

广州科韵各家门店 2017 年末、2018 年末、2019 年末、2021 年 3 月末主要财务状况如下：

单位：万元

名称	资产总额				
	2017 年末	2018 年末	2019 年末	2020 年末	2021 年 3 月末
傲翔游艺	1,061.88	1,935.78	2,950.01	3,244.09	3,305.66
易发欢乐	246.64	886.24	1,320.83	1,334.63	1,115.19
冠翔游乐	155.02	532.08	737.47	859.50	776.13
伟翔游艺	-	778.52	737.11	801.32	764.36
悦翔欢乐	-	507.94	624.57	696.75	644.93

汇翔游艺	-	282.63	379.48	466.93	469.89
合计	1,463.54	4,923.19	6,749.46	7,403.22	7,076.16
名称	净资产				
	2017年末	2018年末	2019年末	2020年末	2021年3月末
傲翔游艺	1,000.74	954.52	1,510.08	1,743.55	1,897.27
易发欢乐	-36.82	61.43	220.08	178.19	242.50
冠翔游乐	-174.7	-164.42	46.79	133.19	191.48
伟翔游艺	-	-225.64	-372.57	-391.67	-404.89
悦翔欢乐	-	-26.72	-152.62	-246.52	-299.07
汇翔游艺	-	12.91	5.39	-18.51	-14.81
合计	789.22	612.08	1,257.15	1,398.23	1,612.48

2018年广州科韵6家游乐场资产总额增加较多但净资产下降，主要原因为：1）广州科韵新购设备、软件和装修投入及租金支出的实际付款较少，主要以负债融资的方式对公司增加投入；2）2018年广州科韵对游乐场加大投入后，折旧、租金等成本增加，且冠翔游乐、伟翔游艺、悦翔欢乐、汇翔游艺开业时间很短，一般情况下需要2-3年时间积累，导致冠翔游乐、伟翔游艺、悦翔欢乐、汇翔游艺在开业2年净资产为负。

2）阳优科技出售4家游乐场定价1,610万元原因及合理性

①阳优科技的4家游乐场需要持续投入，2017年度业绩较低

游乐场的经营和周围商圈人气度密切相关，需要持续进行市场推广和运营投入。随着商圈整体配套完成，游乐场人气提升，而新设备投入稳定，单店的运营和盈利能力会有较大上升。

阳优科技所持有的4家游乐场，所在的大型购物中心的整体配套和周边房地产市场持续多年才建设完成。在人气还在爬坡提升的阶段，游乐场需要持续进行市场推广，使得部分单店经营处于微利或亏损状态。2017年上述4家游乐场净利润合计22.33万元。

阳优科技的控股股东苏永益经过综合考虑，不愿意持续大规模市场推广，又准备尽快脱手，因此其按照总投入成本作为定价主要考虑因素，与周斌协商定价1,610万元。

②为避免潜在关联交易，尽快出售游乐场收回成本

2017年本公司开始准备上市工作，阳优科技持有发行人超过5%股份，为避免潜在关联交易，各股东和苏永益一致协商向第三方出售全部游乐场业务。

基于上述游乐场经营效益较差，又考虑到尽快出售的时间性，4 家游乐场为苏永益的个人投资，并未投入主要精力进行经营管理去做大做强，在收回成本的基础上，双方协商收购价格为 1,610 万元。

③周斌多年从事游乐场运营业务，具有较强经济实力

周斌本人此前一直在新疆地区从事电影院线及游艺场的投资运营业务，系博纳影业集团股份有限公司股东之一，在文化行业经营数十年，资金实力强且对游戏游艺行业有丰富运营管理经验。苏永益系公司负责销售业务的副总经理，苏永益因正常业务往来认识周斌，二人相识多年。

周斌得知出售消息后表示出较强意愿，同意阳优科技的 4 家游乐场对价格和时间性的需求。经苏永益和周斌协商，综合考虑阳优科技的投入成本，以成本为主要考虑因素，阳优科技出售游乐场的价格为 1,610 万元。

综上所述，广州科韵依据收益法评估作价，对原 4 家游乐场升级改造并完成新设汇翔游艺、悦翔欢乐两家游乐场，同时启动新设恒翔游艺、腾翔游艺游乐场，建立了相对完整的管理体系、运营体系，为广州科韵的发展奠定了基础，因此公司收购价格相较广州科韵收购四家游乐场有较大增加。两次交易对手方的购买及出售目的不一样，以及标的资产在两次交易时点的商业价值不一样，导致两次交易定价存在差异，符合商业合理性。

（3）收购资产组 2019 年度、2020 年度、2021 年一季度实际经营的情况比历次评估预测情况要好

1）资产组整体情况与历次评估预测比较

收购资产组 2019 年度、2020 年度、2021 年一季度营业利润与历次评估预测比较情况如下：

单位：万元

项目	营业利润		
	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	806.69【注】	117.88	314.49
2018 年末预测金额	748.39	1,048.01	169.71
2019 年末预测金额	\	-137.31	152.63
2020 年 6 月末预测金额	\	-107.87	22.59
2020 年末预测金额	\	\	52.33

注：2019 年度由于南海伟翔因调整租赁面积，对应面积的装修费一次性计入费用以及华立

科技收取总部管理费，剔除上述两个因素影响后营业利润为 806.69 万元。

2019 年度标的资产组营业利润 806.69 万元，高于 2018 年末评估预测数。2020 年标的资产组营业利润 117.88 万元，2019 年末、2020 年 6 月末预测营业利润分别为-137.31 万元、-107.87 万元。2018 年末评估预测时无法预知 2020 年突发新冠疫情，故 2018 年末预测 2020 年度营业利润显著偏高。

2021 年一季度标的资产组营业利润 314.49 万元，大幅超过 2018 年末预测金额、2019 年末预测金额、2020 年 6 月末预测金额和 2020 年末预测金额。

2）分各家门店与历次评估预测比较

标的资产组包括广州科韵、傲翔游艺、易发欢乐、冠翔游乐、伟翔游艺、悦翔欢乐、汇翔游艺，构成完整的游乐场运营体系。广州科韵负责对各个门店的运营和管理，提供游乐场品牌的宣传和推广，对公司内部游乐场及外部游乐场提供运营服务支持（如门店管理、礼品采购、设备选配、软件系统服务等等）。同时，为保证游乐场的新鲜有趣，内部不同游乐场之间存在设备的调拨使用、资金的统一管理等，各单个游乐场分别运营无法体现协同作用。

仅标的资产组内各家门店的运营效益来看，存在部分游乐场营业利润低于评估预测数据，部分游乐场营业利润高于评估预测数据的情形，但标的资产组整体的营业利润均高于评估预测数据。

①傲翔游艺

傲翔游艺 2019 年、2020 年度、2021 年一季度业绩实际实现情况与历次评估预测数据的对比情况如下：

单位：万元

主营业务收入			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	3,314.24	1,964.42	935.91
2018 年末预测金额	2,698.29	2,833.20	667.24
2019 年末预测金额	\	2,214.51	825.56
2020 年 6 月末预测金额	\	2,068.82	747.72
2020 年末预测金额	\	\	778.53
主营业务成本			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	2,161.53	1,461.41	696.22
2018 年末预测金额	1,872.44	1,945.64	481.32
2019 年末预测金额	\	1,862.75	625.30

2020年6月末预测金额	\	1,567.13	579.02
2020年末预测金额	\	\	580.63
营业利润			
项目	2019年度	2020年度	2021年一季度
实际金额	751.04	357.81	163.86
2018年末预测金额	658.28	711.62	143.38
2019年末预测金额	\	230.46	149.90
2020年6月末预测金额	\	325.18	120.98
2020年末预测金额	\	\	134.51

傲翔游艺2019年度实际营业利润超过2018年末评估预测数。2020年度、2021年一季度实际营业利润均超过2019年末预测金额、2020年6月末预测金额、2020年末预测金额。

②易发欢乐

易发欢乐2019年度、2020年度、2021年一季度实际实现情况与历次评估数据的对比情况如下：

单位：万元

主营业务收入			
项目	2019年度	2020年度	2021年一季度
实际金额	1,373.04	848.28	461.66
2018年末预测金额	798.26	918.00	232.83
2019年末预测金额	\	982.26	348.24
2020年6月末预测金额	\	869.49	320.45
2020年末预测金额	\	\	340.24
主营业务成本			
项目	2019年度	2020年度	2021年一季度
实际金额	1,156.72	880.06	378.12
2018年末预测金额	644.34	724.36	148.73
2019年末预测金额	\	878.45	279.51
2020年6月末预测金额	\	808.98	294.55
2020年末预测金额	\	\	303.63
营业利润			
项目	2019年度	2020年度	2021年一季度
实际金额	127.31	-71.33	81.08
2018年末预测金额	104.35	136.63	60.19
2019年末预测金额	\	50.01	47.20
2020年6月末预测金额	\	-27.36	5.85
2020年末预测金额	\	\	22.42

易发欢乐2019年度实际营业利润超过2018年末评估预测数。2020年度实际营业利润未达到2019年末预测金额、2020年6月末预测金额。2021年一季度实际营业利润超过2019年末预测金额、2020年6月末预测金额、2020年末

预测金额。

2020 年度实际营业利润未达到 2019 年末预测金额、2020 年 6 月末预测金额，主要原因为 2019 年末、2020 年 6 月末预测对易发欢乐的经营情况比较乐观，导致 2020 年度实际营业利润未达到预期。

③冠翔游乐

冠翔游乐 2019 年、2020 年度、2021 年一季度实际实现情况与历次评估数据的对比情况如下：

单位：万元

主营业务收入			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	849.85	556.78	242.86
2018 年末预测金额	698.49	733.42	171.07
2019 年末预测金额	\	642.38	221.32
2020 年 6 月末预测金额	\	579.69	196.54
2020 年末预测金额	\	\	159.31
主营业务成本			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	657.10	450.78	191.13
2018 年末预测金额	506.63	527.76	123.37
2019 年末预测金额	\	548.93	162.98
2020 年 6 月末预测金额	\	449.87	148.00
2020 年末预测金额	\	\	139.11
营业利润			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	161.51	90.55	60.83
2018 年末预测金额	148.48	160.11	28.82
2019 年末预测金额	\	58.27	46.10
2020 年 6 月末预测金额	\	74.57	37.41
2020 年末预测金额	\	\	6.40

冠翔游乐 2019 年度实际营业利润超过 2018 年末评估预测数。2020 年度、2021 年一季度实际营业利润均超过 2019 年末预测金额、2020 年 6 月末预测金额、2020 年末预测金额。

④伟翔游艺

伟翔游艺 2019 年、2020 年度、2021 年一季度实际实现情况与历次评估数据的对比情况如下：

单位：万元

主营业务收入			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	281.81	181.55	100.04
2018 年末预测金额	336.00	537.60	152.18
2019 年末预测金额	\	229.67	114.87
2020 年 6 月末预测金额	\	191.98	74.77
2020 年末预测金额	\	\	47.37
主营业务成本			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	448.64	294.90	120.13
2018 年末预测金额	393.72	438.23	154.60
2019 年末预测金额	\	407.21	135.11
2020 年 6 月末预测金额	\	281.26	94.62
2020 年末预测金额	\	\	112.30
营业利润			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	-186.31	-84.54	-17.62
2018 年末预测金额	-78.58	65.99	-24.87
2019 年末预测金额	\	-190.12	-26.80
2020 年 6 月末预测金额	\	-128.09	-23.59
2020 年末预测金额	\	\	-67.67

伟翔游艺 2019 年度实际营业利润未达到 2018 年末评估预测数，主要系 2019 年度由于南海伟翔因调整租赁面积，对应面积的装修费一次性计入费用以及华立科技收取总部管理费所致。

2020 年度实际营业利润达到 2019 年末预测金额、2020 年 6 月末预测金额。2021 年一季度实际营业利润超过 2019 年末预测金额、2020 年 6 月末预测金额、2020 年末预测金额。

⑤悦翔游艺

悦翔游艺 2019 年、2020 年度、2021 年一季度实际实现情况与历次评估数据的对比情况如下：

单位：万元

主营业务收入			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	158.81	87.64	50.51
2018 年末预测金额	420.00	525.00	128.40
2019 年末预测金额	\	122.84	71.93
2020 年 6 月末预测金额	\	98.74	42.73
2020 年末预测金额	\	\	32.49
主营业务成本			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度

实际金额	390.49	294.43	121.25
2018 年末预测金额	407.69	469.51	141.59
2019 年末预测金额	\	373.74	133.81
2020 年 6 月末预测金额	\	271.82	103.43
2020 年末预测金额	\	\	110.84
营业利润			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	-156.05	-173.46	-70.06
2018 年末预测金额	-13.78	22.88	-67.35
2019 年末预测金额	\	-257.63	-79.38
2020 年 6 月末预测金额	\	-203.22	-76.47
2020 年末预测金额	\	\	-80.31

悦翔游艺 2019 年度实际营业利润未达到 2018 年末评估预测数。悦翔游艺系 2018 年下半年开业，位于永旺梦乐城广州金沙店，商业体人流量较少，尚未聚集人气，商业综合体周边配套仍在完善，2018 年收购时对悦翔游艺经营业绩预期偏高，导致悦翔游艺 2019 年度实际营业利润未达到 2018 年末评估预测数。

2020 年度实际营业利润达到 2019 年末预测金额、2020 年 6 月末预测金额。2021 年一季度实际营业利润超过 2019 年末预测金额、2020 年 6 月末预测金额、2020 年末预测金额。

⑥汇翔游艺

汇翔游艺 2019 年、2020 年度、2021 年一季度实际实现情况与历次评估数据的对比情况如下：

单位：万元

主营业务收入			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	390.72	261.05	133.09
2018 年末预测金额	456.00	570.00	139.40
2019 年末预测金额	\	302.57	132.72
2020 年 6 月末预测金额	\	297.28	96.13
2020 年末预测金额	\	\	94.05
主营业务成本			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度
实际金额	382.14	271.70	129.61
2018 年末预测金额	434.08	512.87	116.34
2019 年末预测金额	\	293.55	108.30
2020 年 6 月末预测金额	\	276.21	107.00
2020 年末预测金额	\	\	104.25
营业利润			
项目	2019 年度	2020 年度	2021 年一季度

实际金额	-11.68	-42.87	4.92
2018年末预测金额	-6.40	21.73	3.17
2019年末预测金额	\	-7.55	0.69
2020年6月末预测金额	\	21.38	-17.00
2020年末预测金额	\	\	-15.02

汇翔游艺2019年度实际营业利润未达到2018年末评估预测数。2020年度实际营业利润未达到2019年末预测金额、2020年6月末预测金额。2021年一季度实际营业利润超过2019年末预测金额、2020年6月末预测金额、2020年末预测金额。

汇翔游艺2019年度、2020年度实际营业利润低于评估预测数，主要原因为历次评估时对汇翔游艺的业绩预期偏高，汇翔游艺位于江门汇悦城，商业体人流量低，商场人气聚集及疫情后消费需求未达预期。

10、广州科韵被收购后游乐场运营业绩短期内大幅增长的具体原因与合理性

广州科韵旗下各自营游乐场被公司收购前后经营业绩及设备情况对比如下：

游乐场	2018年度		2019年度	
	收入（万元）	设备数量（台）	收入（万元）	设备数量（台）
易发欢乐	641.84	154	1,350.86	257
悦翔欢乐	8.10	96	155.83	143
冠翔游乐	526.18	119	845.92	151
伟翔游艺	83.38	141	279.02	145
汇翔游艺	25.78	73	388.69	90
傲翔游艺	2,011.21	234	3,327.59	299
腾翔游艺	-	-	1,099.31	271
恒翔游艺	-	-	752.36	197
志翔欢乐	-	-	164.61	95
季翔欢乐	-	-	8.39	78
合计	3,296.49	817	8,372.58	1,726

广州科韵被收购后游乐场运营业绩短期内大幅增长的具体原因如下：

（1）存量游乐场进入快速发展阶段

游乐场运营需要经历 2-3 年市场培育后才能逐步进入业绩快速增长期，广州科韵的存量游乐场在经过前期市场培育后开始进入发展期。广州科韵下属的悦翔欢乐、汇翔游艺 2018 年下半年开始营业。

（2）广州科韵新增 4 家游乐场

发行人收购广州科韵之前，广州科韵持有傲翔游艺、冠翔游乐、易发欢乐、伟翔游艺、悦翔欢乐、汇翔游艺 6 家游乐场 100%股权。发行人收购广州科韵之后，广州科韵新设了恒翔游艺、腾翔游艺、志翔欢乐、季翔欢乐 4 家游乐场。

（3）公司增加了游乐场设备的投放、提升了游乐场的运营管理水平

发行人在游戏游艺行业深耕多年，对消费者偏好有深刻了解，在收购广州科韵后，公司增加了市场受欢迎度高的设备数量，投放了公司销售较好的产品。收购游乐场业务之前，发行人在游戏游艺产品销售、游戏游艺设备合作运营业务已拥有丰富的经验，熟悉消费者偏好和口味，能够帮助游乐场引入热门的游戏游艺设备，并根据实际情况优化游乐场设备结构和布局，借鉴行业内先进的运营管理经验，从而提升游乐场运营水平。

（4）公司部分新设游乐场短期内实现盈利是否与申报材料中披露的“游乐场业务拓展需要经过 2-3 年的推广以及客户积累”一致，是否符合行业特征

公司经营期限较短的游乐场腾翔游艺、恒翔游艺在短期内实现盈利，主要原因为腾翔游艺、恒翔游艺虽然成立时间较晚，但位于东莞的市中心位置，单位设备创收能力较强，是公司在东莞的重点布局，符合行业特征。

东莞系广东省人均收入较高的城市，2020 居民人均收入达到了 56,533 元，仅次于深圳和广州。与公司游乐场主要所在地广州相比，东莞区域具备人流量较大、竞争较小的优势。2018 年-2019 年度，东莞市人口密度远高于广州市人口密度，后续发展潜力较大，具体情况如下：

单位：人/Km^2

年度	2018 年	2019 年
东莞市	3,411	3,441
广州市	2,005	2,059

资料来源：《统计年鉴》

公司拥有十余年游戏游艺设备销售的经验，在经营中了解到东莞的游乐场开设数量相对较少，东莞开设游乐场的市场前景广阔，同时，上述两家游乐场分别位于民盈国贸城、万科广场，两家商业综合体均属于东莞重点核心商圈。且与位于广州天河城的傲翔游艺对标比较，腾翔游艺、恒翔游艺所处区域周边竞争对手数量少、竞争程度不高，具体对比如下：

序号	游乐场	具体地点	1公里半径范围内的成规模的游乐场		
			特色/定位	数量（单位：个）	是否包含公司主要客户
1	傲翔游艺	广州市天河城购物中心六层616号商铺	综合游乐场	2	否
			儿童乐园	1	否
			娃娃夹机店	3	否
			VR设备体验店	7	否
2	腾翔游艺	东莞民盈山国贸中心国贸城5号楼三层L3001-L3003商铺	综合游乐场	1	否
			儿童乐园	1	否
			VR设备体验店	1	否
3	恒翔游艺	东莞长安万科中心万科广场项目7栋3039室（L3-039号铺位）	儿童乐园	2	否
			VR设备体验店	1	否

资料来源：根据百度地图APP、腾讯地图APP、大众点评APP及实地走访资料整理。

综合考虑东莞区域游乐场产业具备人流量较大、竞争较小的优势，公司将东莞确定为重点布局区域。公司在上述两家游乐场设立后就加大了投入，直接投放271台、197台游戏游艺设备，进行了重点布局。

综合东莞的居民消费水平、游乐场开设情况、商业体影响力及发行人的投入，腾翔游艺、恒翔游艺在短期内实现盈利符合行业特征。

四、发行人在其他证券市场的挂牌情况

（一）发行人在股份转让系统的挂牌及摘牌情况

2015年8月8日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，审议通过《关于申请公司股票在全国中小企业股份转让系统公开转让的议案》等议案。2015年12月15日，股转公司出具了《关于同意广州华立科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌的函》（股转系统函[2015]8931号），同意公司股票在股转系统挂牌并公开转让。2016年2月25日，公司股票在股转系统挂牌并公

开转让，证券简称为“华立科技”，证券代码为“835276”，转让方式为“协议转让”。

2017 年 11 月 5 日，华立科技召开 2017 年第三次临时股东大会，审议通过《关于拟申请公司股票在全国中小企业股份转让系统有限责任公司终止挂牌的议案》。2017 年 11 月 22 日，全国中小企业股份转让系统有限公司出具《关于同意广州华立科技股份有限公司终止股票在全国中小企业股份转让系统挂牌的函》（股转系统函[2017]6617 号），同意华立科技股票自 2017 年 11 月 24 日起终止在全国中小企业股份转让系统挂牌。

（二）发行人挂牌的合规情况

发行人在全国中小企业股份转让系统挂牌及摘牌程序合法合规，在股转系统挂牌期间，公司未受到证券监管部门的行政处罚。

（三）发行人挂牌期间的信息披露文件与本次发行上市申请文件的差异情况

公司股票于 2017 年 11 月 24 日起在全国中小企业股份转让系统有限责任公司终止挂牌，公司本次申报文件披露的经审计的财务数据未在新三板挂牌期间披露。

公司本次发行上市申请文件与《公开转让说明书》及各年度报告所披露的信息主要差异情况如下：

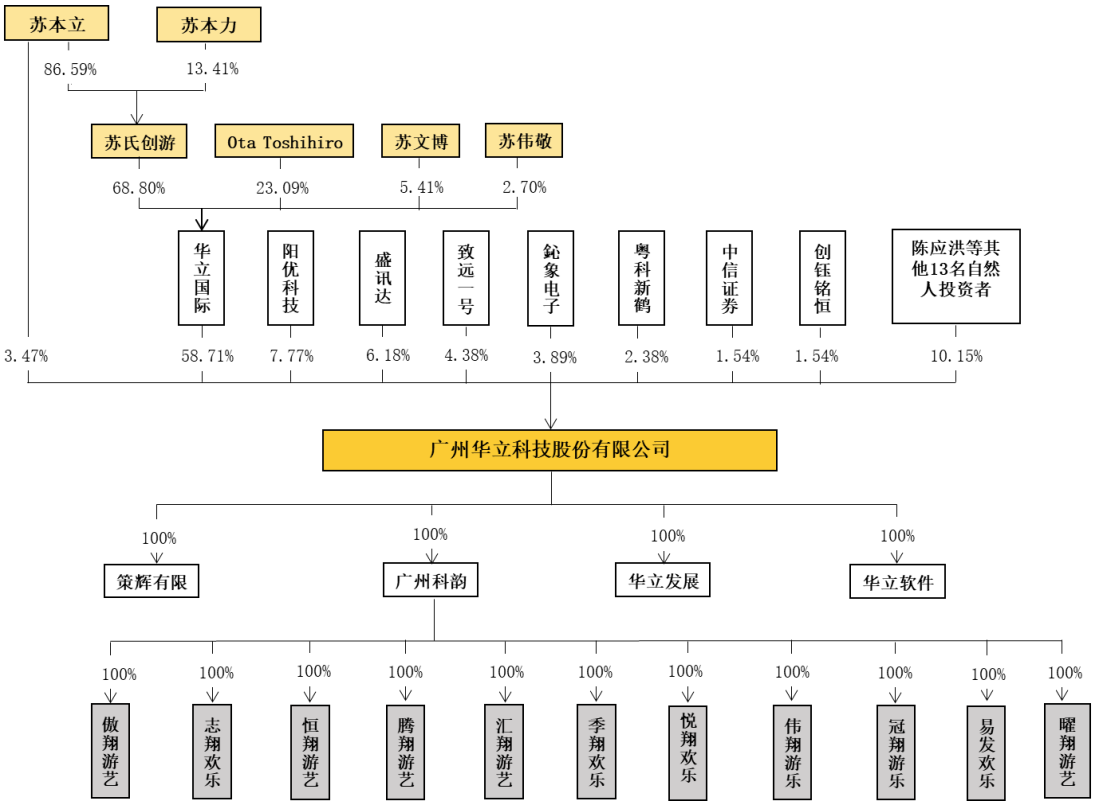
内容	新三板信息披露文件	本次发行上市申请披露文件	差异原因
风险因素	《公开转让说明书》及年度报告中披露的发行人风险因素包含：一、行业监管政策变动的风险；二、产品同质化竞争加剧的风险；三、汇兑损益风险；四、税收优惠丧失风险；五、知识产权潜在的侵权纠纷风险；六、技术人员流失的风险；七、原材料价格波动的风险；八、内部控制制度尚未运作成熟的风险；九、产品风险	《招股说明书》中披露的发行人的风险因素包含：一、市场风险；（一）宏观经济波动的风险、（二）突发公共卫生事件的风险、（三）市场竞争加剧的风险；二、政策风险：（一）产业政策风险、（二）税收政策变化风险；三、财务风险：（一）汇率波动风险、（二）存货风险、（三）运营设备机台减值风险；四、知识产权侵权风险；五、实际控制人的控制风险；六、募集资金投资项目实施风险；	依据《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 28 号——创业板公司招股说明书》的要求，结合公司新的情况，更加系统、充分地披露了公司风险因素

内容	新三板信息披露文件	本次发行上市申请披露文件	差异原因
		七、规模扩张带来的管理滞后风险；八、净资产收益率下降的风险；九、创业板股票风险	
股东限售承诺	全体股东根据《公司法》、《全国中小企业股份转让系统业务规则》（试行）、及《公司章程》的规定对股份作出限售承诺	全体股东根据《公司法》、中国证监会及深圳证券交易所的相关规定对所持股份作出限售承诺	根据中国证监会及深圳证券交易所的相关规定作出了更严格的限售承诺
知识产权	《公开转让说明书》中披露了专利 35 项、软件著作权 71 项，商标 27 项	《招股说明书》中披露了专利 **118 项**、软件著作权 **123 项**，商标 **146 项**	补充披露了新增知识产权情况
资质证书	《公开转让说明书》中披露了《高新技术企业》、《中华人民共和国海关报关单位注册登记证书》	《招股说明书》中披露了《高新技术企业》、《中华人民共和国海关报关单位注册登记证书》、《娱乐经营许可证》、《卫生许可证》、《海关进出口货物收发货人备案回执》	补充披露了新增资质证书
关联方及关联关系	《公开转让说明书》及各年度报告根据《公司法》、《企业会计准则》的要求对关联方和关联交易进行了披露	根据《公司法》、《企业会计准则》、《创业板上市规则》等要求扩大关联方和关联交易的范围	关联关系披露依据不同、报告期不同
业务与技术	《公开转让说明书》及各年度报告披露了公司业务情况、业务流程、与业务相关的关键资源要素、业务收入构成、前五大客户、前五大供应商、公司重大业务合同、商业模式	更新披露了发行人主要资质及资产情况；更新披露了主营业务收入主要构成；更新披露了发行人技术和研发情况；更新披露了发行人销售情况、采购情况，主要客户及供应商，更新披露了发行人核心技术人员	业务与技术披露依据不同、披露口径不同、报告期不同
公司治理与独立性	公开转让说明书及各年度报告披露了公司自设立以来，股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况	新增披露了独立董事、战略委员会、审计委员会、薪酬与考核委员会、提名委员会的设立及运行情况	根据公司内部治理运行情况，完整披露了公司内部治理情况

公司在新三板挂牌期间不存在被股转公司等监管部门认为信息披露存在违法违规并被处罚的情形；公司本次申报文件披露的经审计的财务数据未在新三板挂牌期间披露，公司在新三板挂牌时的信息披露与本次上市申请文件之间非财务信息不存在实质性差异。

五、发行人股权结构

截至本招股说明书签署日，公司的股权结构如下图：



六、发行人控股子公司、参股公司情况

截至本招股说明书签署日，华立科技共有 4 家一级子公司，11 家二级子公司，1 家参股公司，具体情况如下：

序号	公司名称	公司类型	业务定位
1	广州华立科技发展有限公司	一级子公司	公司产品的国内销售
2	广州华立科技软件有限公司	一级子公司	合作运营业务相关软件升级
3	广州科韵科技投资有限公司	一级子公司	公司游乐场业务的投资、运营和管理
4	策辉有限公司	一级子公司	海外市场销售和海外采购工作
5	广东傲翔游艺有限公司	二级子公司	广州天河城游乐场的运营和管理
6	广州志翔欢乐游艺城有限公司	二级子公司	广州奥园广场游乐场的运营和管理
7	东莞市恒翔游艺有限公司	二级子公司	东莞长安游乐场的运营和管理
8	东莞市腾翔游艺有限公司	二级子公司	东莞国贸游乐场的运营和管理
9	江门市汇翔游艺有限公司	二级子公司	江门汇悦城游乐场的运营和管理

序号	公司名称	公司类型	业务定位
10	广州悦翔欢乐游艺城有限公司	二级子公司	广州金沙洲游乐场的运营和管理
11	佛山市南海伟翔游艺有限公司	二级子公司	佛山南海永旺游乐场的运营和管理
12	广州冠翔游乐园有限公司	二级子公司	广州番禺永旺游乐场的运营和管理
13	广州市易发欢乐游艺城有限公司	二级子公司	广州番禺易发游乐场的运营和管理
14	广州季翔欢乐游艺城有限公司	二级子公司	广州黄埔亿创街游乐场的运营和管理
15	广州曜翔游艺有限公司	二级子公司	广州番禺曜翔游乐场的运营和管理
16	深圳前海智绘大数据服务有限公司	发行人参股子公司	研发销售游乐场运营管理系统

（一）一级子公司基本情况

1、广州华立科技发展有限公司

（1）基本情况

公司名称	广州华立科技发展有限公司
成立日期	2011-2-24
注册资本	450 万元
实收资本	450 万元
住所	广州市番禺区东环街迎星东路 143 号星力动漫游戏产业园 H2 号、H3 号、H5 号及 H6 号商铺
主要生产经营地	广州市番禺区东环街迎星东路 143 号星力动漫游戏产业园 H2 号、H3 号、H5 号及 H6 号商铺
股东构成	华立科技持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	主要负责公司产品的国内销售

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的华立发展主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	26,020.25
净资产	366.08
项　目	**2020 年度**
净利润	-700.90

2、广州华立科技软件有限公司

（1）基本情况

公司名称	广州华立科技软件有限公司
成立日期	2010-12-29
注册资本	500 万元
实收资本	500 万元
住所	**广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号（5 层）**
主要生产经营地	**广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号（5 层）**
股东构成	华立科技持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	主要协助公司经营设备合作运营业务

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的华立软件主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	825.77
净资产	680.07
项　目	**2020 年度**
净利润	3.13

3、广州科韵科技投资有限公司

（1）基本情况

公司名称	广州科韵科技投资有限公司
成立日期	2017-11-16
注册资本	6,000 万元
实收资本	2,600 万元
住所	广州市番禺区东环街迎星东路 143 号 2 栋 107 铺
主要生产经营地	广州市番禺区东环街迎星东路 143 号 2 栋 107 铺
股东构成	华立科技持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	整体负责公司游乐场业务的投资、运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的广州科韵主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	9,391.53
净资产	3,153.64
项　目	**2020 年度**
净利润	200.34

4、策辉有限公司

（1）基本情况

根据《策辉有限法律意见书》，其基本情况如下：

公司名称	策辉有限公司
英文名称	Bright Strategy Limited
成立日期	2010-11-11
已发行股份总数	230 万股
已缴总款额	230 万港元
注册办事处地址	Flat D, 9/F, Roxy Industrial Center, 58-66 Tai Lin Pai Road, Kwai Chung, New Territories, Hong Kong
董事	苏本立、苏永益、Ota Toshihiro
股东构成	华立科技持有 100%股权
主要业务	贸易
主营业务与发行人主营业务的关系	主要负责海外市场销售和海外采购工作

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的策辉有限主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	17,281.12
净资产	4,015.40
项　目	**2020 年度**
净利润	1,369.29

（3）发行人的境外投资及境外贸易业务所涉外汇管理事项

报告期内发行人存在自境外供应商采购套件及向境外客户销售产品的情况，境外采购和境外市场销售主要通过发行人全资子公司香港策辉进行，发行人将产品销售予香港策辉、由香港策辉向境外客户销售，香港策辉从境外供应商采购套件后将套件销售予发行人，发行人亦存在少量直接向境外客户销售少量产品的情形；除投资香港策辉及上述境外贸易事项外，报告期内发行人未开展其他涉及我国外汇监管相关法律法规的经营活动。

发行人就投资设立香港策辉的资金汇出在国家外汇管理局广东省分局办理了外汇业务登记文件，已就投资设立香港策辉汇出资金在外汇主管部门办理了“ODI 中方股东对外义务出资”备案。

公司已就与香港策辉及其他境外客户的日常经营往来在银行办理贸易外汇收支业务，并在国家外汇管理局数字外管平台进行申报登记。

国家外汇管理局广东省分局已于 2020 年 1 月 13 日、2020 年 7 月 6 日分别出具《外汇违法情况查询表》，确认公司在报告期内无因违反外汇管理法规行为而受到该行政处罚的记录。

（二）二级子公司基本情况

1、广东傲翔游艺有限公司

（1）基本情况

公司名称	广东傲翔游艺有限公司
成立日期	2008-09-03
注册资本	1,000 万元
实收资本	1,000 万元
住所	广州市天河区天河路 208 号天河城广场六楼 607 号商铺
主要生产经营地	广州市天河区天河路 208 号天河城广场六楼 607 号商铺
法定代表人	陈显钧
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责广州天河城游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的傲翔游艺主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	3,244.09
净资产	1,743.55
项　目	**2020 年度**
净利润	233.47

2、广州志翔欢乐游艺城有限公司

（1）基本情况

公司名称	广州志翔欢乐游艺城有限公司
成立日期	2019-07-05
注册资本	100 万元
实收资本	100 万元
住所	广州市番禺区桥南街福德路 281 号 B101 部位 07
主要生产经营地	广州市番禺区桥南街福德路 281 号 B101 部位 07
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责广州奥园广场游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的志翔欢乐主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	551.29
净资产	26.95
项　目	**2020 年度**
净利润	-66.14

3、东莞市恒翔游艺有限公司

（1）基本情况

公司名称	东莞市恒翔游艺有限公司

成立日期	2019-01-25
注册资本	50 万元
实收资本	50 万元
住所	广东省东莞市长安镇长安长青南路 1 号 7 栋 3039 室
主要生产经营地	广东省东莞市长安镇长安长青南路 1 号 7 栋 3039 室
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责东莞长安游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的恒翔游艺主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	777.86
净资产	238.00
项　目	**2020 年度**
净利润	21.64

4、东莞市腾翔游艺有限公司

（1）基本情况

公司名称	东莞市腾翔游艺有限公司
成立日期	2019-01-15
注册资本	50 万元
实收资本	50 万元
住所	东莞市东城街道东泰社区鸿福东路 1 号民盈国贸城 5 号楼 L3001-L3003 商铺
主要生产经营地	东莞市东城街道东泰社区鸿福东路 1 号民盈国贸城 5 号楼 L3001-L3003 商铺
法定代表人	张志东
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责东莞国贸游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的腾翔游艺主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	1,364.11
净资产	242.64
项　目	**2020 年度**
净利润	104.41

5、江门市汇翔游艺有限公司

（1）基本情况

公司名称	江门市汇翔游艺有限公司
成立日期	2018-09-29
注册资本	50 万元
实收资本	50 万元
住所	江门市蓬江区白石大道 166 号 311 室、312 室第三层 3F002、3F003 号商铺
主要生产经营地	江门市蓬江区白石大道 166 号 311 室、312 室第三层 3F002、3F003 号商铺
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责江门汇悦城游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的汇翔游艺主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	466.93
净资产	-18.51
项　目	**2020 年度**
净利润	-23.90

6、广州悦翔欢乐游艺城有限公司

（1）基本情况

公司名称	广州悦翔欢乐游艺城有限公司
成立日期	2018-06-25
注册资本	50 万元

实收资本	50 万元
住所	广州市白云区沙凤三路 1 号、1 号之一、1 号之二 4 层 401 房
主要生产经营地	广州市白云区沙凤三路 1 号、1 号之一、1 号之二 4 层 401 房
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责广州金沙洲游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的悦翔欢乐主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	696.75
净资产	-246.52
项　目	**2020 年度**
净利润	-93.91

7、佛山市南海伟翔游艺有限公司

（1）基本情况

公司名称	佛山市南海伟翔游艺有限公司
成立日期	2017-09-05
注册资本	50 万元
实收资本	50 万元
住所	佛山市南海区大沥镇联滘滘口路 13 号 201 房
主要生产经营地	佛山市南海区大沥镇联滘滘口路 13 号 201 房
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责佛山南海永旺游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的伟翔游艺主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	801.32
净资产	-391.67

项　目	2020 年度
净利润	-19.10

8、广州冠翔游乐园有限公司

（1）基本情况

公司名称	广州冠翔游乐园有限公司
成立日期	2015-11-20
注册资本	50 万元
实收资本	50 万元
住所	广州市番禺区大龙街亚运大道 1 号 3001 房
主要生产经营地	广州市番禺区大龙街亚运大道 1 号 3001 房
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责广州番禺永旺游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的冠翔游乐主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	859.50
净资产	133.19
项　目	**2020 年度**
净利润	86.39

9、广州市易发欢乐游艺城有限公司

（1）基本情况

公司名称	广州市易发欢乐游艺城有限公司
成立日期	2007-02-16
注册资本	50 万元
实收资本	50 万元
住所	广州市番禺区市桥街繁华路易发商业中心五楼 502 房
主要生产经营地	广州市番禺区市桥街繁华路易发商业中心五楼 502 房
股东构成	广州科韵持有 100%股权

主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责广州番禺易发游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的易发欢乐主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	1,334.63
净资产	178.19
项　目	**2020 年度**
净利润	-41.89

10、广州季翔欢乐游艺城有限公司

（1）基本情况

公司名称	广州季翔欢乐游艺城有限公司
成立日期	2019-10-17
注册资本	80 万元
实收资本	80 万元
住所	广州市黄埔区亿创街 3 号 301 铺
主要生产经营地	广州市黄埔区亿创街 3 号 301 铺
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责广州黄埔亿创街游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的季翔欢乐主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	630.66
净资产	-23.17
项　目	**2020 年度**
净利润	-97.98

11、广州曜翔游艺有限公司

（1）基本情况

公司名称	广州曜翔游艺有限公司
成立日期	2020-9-18
注册资本	100 万元
实收资本	0.00 万元
住所	广州市番禺区汉溪大道东 366 号 320、321、322、323、419、420、421、422、423、424、425、426 铺
主要生产经营地	广州市番禺区汉溪大道东 366 号 320、321、322、323、419、420、421、422、423、424、425、426 铺
股东构成	广州科韵持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	具体负责广州番禺曜翔游乐场的运营和管理

（2）主要财务数据

最近一年，经华兴会所审计的曜翔游艺主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	446.61
净资产	-48.63
项　目	**2020 年度**
净利润	-48.63

（三）参股公司情况

1、深圳前海智绘大数据服务有限公司

（1）基本情况

公司名称	深圳前海智绘大数据服务有限公司
成立日期	2018-04-04
注册资本	600 万元
实收资本	524 万元
住所	深圳市前海深港合作区前湾一路 1 号 A 栋 201 室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）
主要生产经营地	深圳市南山区科技园科技南十二路 11 号方大大厦 1402
股东构成	华立科技持有 14.50%股权，广州星盛动漫科技有限公司持有 45.50%股权，深圳前海绘云科技有限公司持有 39.00%股权，重庆悦游文化传播有限公司持有 1.00%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	主营业务为研发销售游乐场运营管理系统

（2）主要财务数据

前海智绘最近一年主要财务数据如下：

单位：万元

项　目	2020 年末
总资产	648.21
净资产	468.90
项　目	**2020 年度**
净利润	-123.30

注：以上数据未经审计。

（四）发行人的分公司情况

截至本招股说明书签署日，华立科技未设立分公司。

（五）报告期内，发行人注销及转让的子公司情况

报告期内，华立科技不存在注销子公司的情况。

报告期内，公司曾对外转让东莞微勤 100%股权，具体内容详见本节“三、发行人报告期内的资产重组情况”之“（一）收购及出售东莞微勤股权”。根据东莞微勤所在地的工商、税务、安全生产、环保、消防等主管机关出具相关证明，东莞微勤在 2017 年、2018 年不存在重大违法违规行为。

七、持有发行人 5%以上股份或表决权的主要股东及实际控制人、私募基金股东的基本情况

（一）控股股东情况

1、华立国际基本情况

截至本招股说明书签署日，华立国际持有公司 58.71%股份，是公司的控股股东，华立国际持有公司的股份不存在质押或其他有争议的情况。

公司名称	香港华立国际控股有限公司
英文名称	Hong Kong Wahlap International Holdings Limited
公司编号	1473887
成立日期	2010-6-28

已发行股份总数	7,400 万普通股
已缴或视作已缴的总款额	8,354.25 万港元
注册办事处地址	Rooms 1001-1003, 10/F, Wing On Kowloon Centre, 345 Nathan Road, Kowloon, Hong Kong
主营业务	投资控股
主营业务与发行主营业务的关系	除持有华立科技股权外，无其他实际经营业务

截至本招股书签署日，华立国际的出资结构如下表所示：

序号	股东名称	持有股数（万股）	出资比例（%）
1	苏氏创游	5,091.54	68.80
2	Ota Toshihiro	1,708.46	23.09
3	苏文博	400.00	5.41
4	苏伟敬	200.00	2.70
合计		**7,400.00**	**100.00**

华立国际最近一年的主要财务数据如下：

单位：万港元

项　目	2020 年末
总资产	7,836.91
净资产	7,471.39
项　目	**2020 年度**
净利润	-80.42

注：2020 年度数据经港骏会计师行有限公司审计。

2、华立国际纳税事项

发行人控股股东华立国际已就其所涉的 2015 年期间转让发行人股权事项依法履行纳税义务，不涉及发行人控股股东需就发行人整体变更事项申报纳税的情形；发行人设立至今未进行过利润分配，不涉及发行人控股股东就获得发行人利润分配相关的纳税申报事项。

根据《华立国际法律意见书》《华立国际更新法律意见》《**华立国际更新法律意见（二）**》及华立国际的说明确认，除持有发行人股份外，华立国际不存在其他实际经营业务，不涉及在中国境内的其他纳税事项。

3、华立国际对公司投资外汇管理事项

公司控股股东华立国际对公司历次投资分别为：华立有限 2010 年 8 月设立时，华立国际出资 3,500 万元；华立有限 2015 年 1 月增资，华立国际新增认缴注册资本 1,560 万元；发行人 2017 年 4 月定向发行股份，华立国际认缴 280 万股新增股份。

华立国际对发行人历次出资情况已经向国家外汇管理局广东省分局及相关银行进行备案登记或递交《涉外收入申报单》，并取得了对外贸易主管部门就华立国际以外汇形式向发行人出资的批复和备案文件。

4、华立国际历史沿革

（1）2010 年 6 月设立

2010 年 6 月 21 日，苏本立、Ota Toshihiro、苏永益、苏本力及奕龙集团作为发起人签署华立国际的章程。2010 年 6 月 28 日，香港公司注册处向华立国际核发《公司注册证书》。

华立国际设立时的股本结构情况如下：

序号	股东	持有股份数（股）	持股比例
1	苏本立	3,500,000	35%
2	Ota Toshihiro	3,500,000	35%
3	苏永益	1,800,000	18%
4	苏本力	700,000	7%
5	奕龙集团	500,000	5%
合计		**10,000,000**	**100%**

（2）2010 年 12 月股份转让

2010 年 12 月 29 日，Ota Toshihiro、苏永益分别向苏本立转让其持有的华立国际已发行股份 20 万股、10 万股。所转让的股份系已认购而尚未缴纳股本款的股份份额，因此以零元转让。

本次股份转让后，各股东已按其各自认购股份缴纳股本款合计 1,000 万港元，华立国际的股本结构如下：

序号	股东	持有股份数（股）	持股比例
1	苏本立	3,800,000	38%
2	Ota Toshihiro	3,300,000	33%
3	苏永益	1,700,000	17%
4	苏本力	700,000	7%
5	奕龙集团	500,000	5%
合计		**10,000,000**	**100%**

（3）2011 年 12 月股份转让

2011 年 12 月 30 日，转让方苏本立、苏永益、苏本力与受让方苏氏创游签署转让协议，转让方将持有的全部华立国际股份转让给苏氏创游，转让对价分别为 380 万港元、170 万港元、70 万港元，转让价款已清结。通过本次股份转让，苏本立、苏永益、苏本力直接持有华立国际股份调整为通过其持股的苏氏创游间接持有华立国际股份。

本次股份转让后，华立国际的股本结构如下：

序号	股东	持有股份数（股）	持股比例
1	苏氏创游	6,200,000	62%
2	Ota Toshihiro	3,300,000	33%
3	奕龙集团	500,000	5%
合计		**10,000,000**	**100%**

（4）2013 年 4 月增发股份

2013 年 4 月，华立国际向在册股东发行合计 33,200,000 股新股，每股 1 港元，其中，苏氏创游认购 20,584,000 股，Ota Toshihiro 认购 10,956,000 股，奕龙集团认购 1,660,000 股。

本次增发股份后，华立国际的股本结构如下：

序号	股东	持有股份数（股）	持股比例
1	苏氏创游	26,784,000	62%
2	Ota Toshihiro	14,256,000	33%
3	奕龙集团	2,160,000	5%
合计		**43,200,000**	**100%**

（5）2014 年 12 月增发股份

2014 年 12 月，华立国际向股东发行合计 13,750,000 股新股，每股 1.446 港元，其中，Ota Toshihiro 认购 13,062,500 股，认购款 18,888,375 港元；奕龙集团认购 687,500 股，认购款 994,125 港元。

Ota Toshihiro 本次认购的华立国际 13,062,500 股新增股份中有 10,233,915 股股份系苏本立委托 Ota Toshihiro 代其持有，该 10,233,915 股股份的对应认购款 14,798,241 港元系由苏本立实际出资、并以 Ota Toshihiro 名义缴付至华立国际，该 10,233,915 股股份所涉权益的实际持有人为苏本立。2015 年 6 月，苏本立指示 Ota Toshihiro 将其受托持有的华立国际 10,233,915 股股份转让给苏氏创游；该转让完成后，苏本立与 Ota Toshihiro 之间就华立国际股份的委托持股关系终止；具体情形见下述第（6）点相关内容。

本次增发股份后，华立国际的股本结构如下：

委托持股的登记股权结构情况			实益持有股权的情况		
股东	**登记持有股份数（股）**	**登记持股比例**	**实益持有人**	**实益持有股份数（股）**	**实益持股比例**
苏氏创游	26,784,000	47.03%	苏氏创游	26,784,000	47.03%
Ota Toshihiro	27,318,500	47.97%	苏本立	10,233,915	17.97%
			Ota Toshihiro	17,084,585	30.00%
奕龙集团	2,847,500	5.00%	奕龙集团	2,847,500	5.00%
合计	**56,950,000**	**100.00%**	**合计**	**56,950,000**	**100.00%**

（6）2015 年 6 月股份转让

2015 年 6 月 18 日，转让方 Ota Toshihiro、奕龙集团与受让方苏氏创游分别签署转让协议，Ota Toshihiro 将其名下的华立国际 10,233,915 股股份转让给苏氏创游，奕龙集团将持有的华立国际全部 2,847,500 股股份、以转让价 4,687,500 港元转让给苏氏创游。

Ota Toshihiro 将其名下的华立国际 10,233,915 股股份转让予苏氏创游系受该等股份的实际出资人暨实益拥有人苏本立指示而作出；因 Ota Toshihiro 系受托持有该等股份，Ota Toshihiro 对按苏本立指示向苏氏创游转让 10,233,915 股股份及苏氏创游无需向其支付转让价款没有任何异议，其与苏本立之间就华立国际股份

的委托持股关系终止，其与苏本立就华立国际股份互不负任何债权债务，亦不存在任何尚未了结的产权纠纷或潜在的争议，其将不以任何方式对曾经受托持有的股权提出任何性质的诉讼、仲裁或其他任何性质的权利主张或索赔。苏本立与苏氏创游之间就该等 10,233,915 股股份转让的转让价款 14,798,241 港元已清结。

本次股份转让后，华立国际的股本结构如下：

序号	股东	持有股份数（股）	持股比例
1	苏氏创游	39,865,415	70%
2	Ota Toshihiro	17,084,585	30%
合计		**56,950,000**	**100%**

（7）2017 年 1 月增发股份

2017 年 1 月，华立国际发行合计 17,050,000 股新股，其中：苏氏创游认购 11,050,000 股，认购款 1,326 万港元；新股东苏文博认购 4,000,000 股，认购款 480 万港元；新股东苏伟敬认购 2,000,000 股，认购款 240 万港元。

本次增发股份后，华立国际的股本结构如下：

序号	股东	持有股份数（股）	持股比例
1	苏氏创游	50,915,415	68.80%
2	Ota Toshihiro	17,084,585	23.09%
3	苏文博	4,000,000	5.41%
4	苏伟敬	2,000,000	2.70%
合计		**74,000,000**	**100%**

自 2017 年 1 月增发股份完成后至《华立国际更新法律意见》出具日，华立国际的股本结构未发生变化。《华立国际法律意见书》、《华立国际更新法律意见》已确认华立国际的上述股权变更事项均已依法履行了相关程序，合法有效。

5、华立国际历次股权变动、股东增资的资金来源

序号	变动情况	股权变动、股东增资的资金来源情况
1	华立国际设立，创始股东为苏本立、Ota Toshihiro、苏永益、苏本力、奕龙集团。经 2010 年 12 月股份认购份额调整后，苏本立、Ota Toshihiro、苏永益、苏本力、奕龙集团对华立国际的出资款分别	苏本立、苏本力的出资资金来源于其多年投资经营形成的境外收入积累；苏永益的出资资金来源于向境外自筹资金；Ota Toshihiro 的出资资金来源于其个人及其家庭在境外的合法所得。

序号	变动情况	股权变动、股东增资的资金来源情况
	为 380 万港元、330 万港元、170 万港元、70 万港元、50 万港元。	奕龙集团的出资资金来源于其自有资金。
2	2010 年 12 月，Ota Toshihiro、苏永益分别向苏本立转让 20 万股、10 万股。	所转让的股份系已认购而尚未缴纳股本款的股份份额，因此以零元转让。
3	2011 年 12 月，苏本立、苏永益、苏本力将持有的全部华立国际股份转让给苏氏创游，转让对价分别为 380 万港元、170 万港元、70 万港元。	苏氏创游清结对价款的资金来源于其股东出资款及苏氏创游主要股东苏本立提供的借款合计约 600 万港元。
4	2013 年 4 月华立国际增发股份，每股 1 港元，苏氏创游认购 20,584,000 股，Ota Toshihiro 认购 10,956,000 股，奕龙集团认购 1,660,000 股。	苏氏创游的出资资金来源于其主要股东，苏本立提供的借款合计约 2,000 万港元。 Ota Toshihiro 的出资资金来源于其个人及其家庭在境外的合法所得。 奕龙集团的出资资金来源于其自有资金。
5	2014 年 12 月华立国际增发股份，苏本立实际出资 14,798,241 港元并委托 Ota Toshihiro 认购 10,233,915 股；Ota Toshihiro 出资 4,090,134 港元认购 2,828,585 股；奕龙集团出资 994,125 港元认购 687,500 股。	苏本立委托 Ota Toshihiro 认购华立国际 10,233,915 股对应的 14,798,241 港元出资系苏本立实际出资，出资资金来源于苏本立多年投资经营形成的境外收入积累；Ota Toshihiro 的出资资金来源于其个人及其家庭在境外的合法所得。奕龙集团的出资资金来源于其自有资金。
6	2015 年 6 月，实益拥有人苏本立指示 Ota Toshihiro 将登记在 Ota Toshihiro 名下的 10,233,915 股股份、以 14,798,241 港元转让给苏氏创游；奕龙集团将持有的全部 2,847,500 股股份、以 4,687,500 港元转让给苏氏创游。	苏氏创游受让股权清结对价款的资金来源于其自筹资金。
7	2017 年 1 月华立国际增发股份，苏氏创游认购 11,050,000 股，认购款 1,326 万港元；苏文博认购 4,000,000 股，认购款 480 万港元；苏伟敬认购 2,000,000 股，认购款 240 万港元。	苏氏创游的出资资金来源于其自筹资金。 苏文博、苏伟敬的出资资金来源于其个人及家庭在境外的合法所得。

（二）实际控制人情况

1、实际控制人基本情况

公司的实际控制人为苏本立先生。苏本立先生直接持有公司 226.00 万股，占比 3.47%，通过华立国际控制公司 58.71%的股份，苏本立先生合计控制公司股份比例为 62.18%。苏本立对境外企业华立国际、苏氏创游的历次出资来源于其个人多年投资经营形成的境外收入积累，出资来源合法；苏本立对华立科技支付的股份认购款、对境内转让方转让华立科技股份支付的股份转让款来源于其个人在境内多年经营收入积累、其家庭成员出租物业和投资经营境内企业等多年家庭收入积累，出资来源合法。苏本立持有公司的股份不存在质押或其他有争议的情况。

苏本立先生简介如下：

苏本立：男，加拿大国籍，护照号码为 HK11****，拥有中国香港永久居留权，1965 年 11 月出生，住址为香港特别行政区九龙塘****，现任公司董事长、总经理。

苏本立现持有居留事由为“工作”的中华人民共和国外国人居留许可（100031158 号）及广州市外国专家局颁发的外国人工作许可证（792440119651127019 号）。

报告期内发行人及发行人实际控制人苏本立已就苏本立在中国境内就业根据《中华人民共和国出境入境管理法》、《外国人在中国就业管理规定(2010 修正)》、《外国人在中国就业管理规定(2017 修正)》、《国家外国专家局关于印发外国人来华工作许可制度试点实施方案的通知》(外专发[2016]151 号)《国家外国专家局、人力资源社会保障部、外交部、公安部关于全面实施外国人来华工作许可制度的通知》(外专发〔2017〕40 号)等相关法律法规、规范性文件的规定履行必要的审批、登记手续，未违反我国关于外国人在中国就业的相关规定。

2、实际控制人纳税情况

自华立有限设立至今，发行人实际控制人苏本立不存在对外转让其持有发行人股份的情况，不涉及履行纳税义务的情形；苏本立非华立有限整体变更设立股份有限公司的发起人，发行人设立至今未进行过利润分配，故亦不涉及苏本立就公司整体变更、利润分配进行纳税申报的事项。

苏本立担任发行人董事长、总经理，就发行人报告期内向苏本立支付的薪酬，发行人已代扣代缴个人所得税。

3、实际控制人对公司投资涉及的外汇管理事项

苏本立对境外企业华立国际历次出资来源于其个人在境外的合法所得，苏本立对发行人支付的股份认购款、对境内转让方支付的股份转让款来源于其个人及家庭成员多年经营收入积累，不存在违反外汇管理相关法律法规的情形。

（三）其他持有发行人5%以上股份或表决权的主要股东的基本情况

1、广州阳优科技投资有限公司

阳优科技持有公司7.77%股份，其基本情况如下：

公司名称	广州阳优科技投资有限公司
成立日期	2012-1-5
注册资本	1,000万元
实收资本	1,000万元
住所	广州市番禺区市桥街繁华路1号友谊中心首层84号
法定代表人	苏永益
主营业务与发行人主营业务的关系	除持有华立科技股权外，无其他实际经营业务

注：广州阳优科技投资有限公司原名为广州阳优动漫科技有限公司，于2019年10月30日完成名称变更工商备案。

截至本招股书签署日，阳优科技的出资结构如下表所示：

序号	股东名称	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	苏永益	900.00	90.00
2	苏漫丽	100.00	10.00
	合计	**1,000.00**	**100.00**

2、深圳市盛讯达科技股份有限公司

截至本招股说明书签署日，盛讯达直接持有公司6.18%之股权。盛讯达为深圳证券交易所上市公司，证券简称：盛讯达，证券代码：300518，其基本情况如下：

公司名称	深圳市盛讯达科技股份有限公司
成立日期	2006-12-28
注册资本	**10,174.06万人民币**
实收资本	**10,174.06万人民币**
住所	**广东省深圳市福田区深南大道7888号东海国际中心一期A栋11层01B**
主要生产经营地	深圳市福田区福田街道福安社区福华一路1号深圳大中华国际交易广场2501
主营业务及其与发行人主营业务的关系	盛讯达主要产品和业务包括游戏软件开发（主要面向手游和网页游戏）、游戏运营推广、电信业务和租赁业务等，与华立科技主营业务无关

根据盛讯达公开披露的2020年第三季度报告，截至2020年9月30日，前十名股东出资结构如下表所示：

序号	股东名称	持有股数（股）	持股比例（%）
1	陈湧锐	41,615,152	44.58
2	马嘉霖	12,999,960	13.93
3	陈湧彬	2,346,845	2.51
4	于浩洋	588,059	0.63
5	郑娟娟	550,412	0.59
6	郭锐	347,200	0.37
7	方昶行	300,700	0.32
8	陈湧鑫	259,634	0.28
9	李华	258,100	0.28
10	李惠池	252,700	0.27
	合计	59,518,762	63.76

3、苏氏创游控股有限公司

截至本招股说明书签署日，苏氏创游通过华立国际间接持有公司 40.40%股权。根据**《苏氏创游更新法律意见（二）》**，苏氏创游基本情况如下：

公司名称	苏氏创游控股有限公司
英文名称	So Creative Holding Limited
公司编号	1693376
成立日期	2011-12-22
已发行股份总数	10,000 股
已缴或视作已缴的总款额	10,000 港元
注册办事处地址	Rooms 1001-1003, 10/F, Wing On Kowloon Centre, 345 Nathan Road, Kowloon, Hong Kong
董事	苏本立、苏本力
股东构成	苏本立先生持有 8,659 股，占比 86.59%；苏本力先生持有 1,341 股，占比 13.41%
主营业务与发行人主营业务的关系	投资控股，主要为持有香港华立国际控股有限公司股权

截至本招股书签署日，苏氏创游的出资结构如下表所示：

序号	股东名称	持有股数（股）	持股比例（%）
1	苏本立	8,659	86.59
2	苏本力	1,341	13.41
	合计	**10,000**	**100.00**

苏氏创游最近一年的主要财务数据如下：

单位：万港元

项　目	2020 年末
总资产	6,279.51
净资产	356.99
项　目	**2020 年度**
净利润	-6.07

注：2020 年度数据经港骏会计师行有限公司审计。

苏氏创游的历史沿革情况如下：

时间	股权设立/变动情况	设立/变动后的股权结构
2011 年 12 月设立	苏本立、苏永益、苏本力作为发起人共同出资设立苏氏创游，股份总数为 6,200 股，每股面值 1 港元。	苏本立 3,800 股，持股 61.29% 苏永益 1,700 股，持股 27.42% 苏本力 700 股，持股 11.29% 合计 6,200 股
2015 年 6 月股份转让	苏永益向苏本立转让 1,514 股股份，向苏本力转让 186 股股份，转让价格为 1 港元/股。	苏本立 5,314 股，持股 85.71% 苏本力 886 股，持股 14.29% 合计 6,200 股
2017 年 1 月股份增发	苏氏创游向股东增发 3,800 股新股，其中苏本立认购 3,345 股、苏本力认购 455 股，每股认购价格为 1 港元。	苏本立 8,659 股，持股 86.59% 苏本力 1,341 股，持股 13.41% 合计 10,000 股

苏氏创游历史上的历次股权变动均已依法履行了相关程序，合法有效；截至本招股说明书签署日，苏本立、苏本力持有的苏氏创游股份不存在质押、抵押、担保、冻结或其他权利限制等情形。

4、Ota Toshihiro

Ota Toshihiro，男，日本国籍，拥有中国香港永久居留权，1958 年 10 月出生，护照号码：TZ10****，现任公司董事。

Ota Toshihiro 先生通过华立国际间接持有公司 13.55%股份。

5、苏永益

苏永益，男，中国国籍，拥有中国香港永久居留权，1966 年 9 月出生，身份证件号码为 R59****，现任公司董事、副总经理。

苏永益先生通过阳优科技间接持有公司 7.00%股份。

6、苏本力

苏本力，男，加拿大国籍，拥有中国香港永久居留权，1969 年 2 月出生，护照号码为 HH33****，未在公司担任职务。

苏本力先生通过苏氏创游间接持有公司 5.42%股份。

（四）控股股东和实际控制人控制的其他企业情况

截至本招股说明书签署日，除华立科技及其子公司外，公司控股股东华立国际未控制其他企业。公司实际控制人苏本立先生控制的其他企业情况如下：

1、苏氏创游控股有限公司

苏氏创游的具体情况详见本节之“七、（三）其他持有发行人 5%以上股份或表决权的主要股东的基本情况”相关内容。

2、Nova Tech Consultancy Inc.

Nova Tech Consultancy Inc.是注册地为英属维尔京群岛的公司。截至本招股说明书签署日，苏本立先生持有 Nova Tech Consultancy Inc.的 1 股，占比 100%。Nova Tech Consultancy Inc.基本情况如下：

公司名称	Nova Tech Consultancy Inc.
注册号	1493563（BVI）
成立日期	2008-7-16
注册资本	1 美元
实收资本	1 美元
注册办事处地址	Trident Chambers, P.O. Box 146, Road Town, Tortola, British Virgin Islands
董事	苏本立
股东构成	苏本立先生持股比例为 100%；
主营业务与发行人主营业务的关系	无实际经营业务，主要为持有富正国际有限公司股权。

报告期内，Nova Tech Consultancy Inc.无实际经营，未编制财务报表。

3、源讯科技有限公司

源讯科技有限公司是注册地为香港的私人公司。截至本招股说明书签署日，苏本立先生持有源讯科技 5,000 股，占比 50%，并担任董事。源讯科技基本情况如下：

公司名称	源讯科技有限公司
英文名称	New Channel Technology Limited
公司编号	1006588
成立日期	2005-11-9
已发行的股份总数	10,000 股
注册办事处地址	Rooms 1001-1003, 10/F, Wing On Kowloon Centre, 345 Nathan Road, Kowloon, Hong Kong
股东构成	苏本立先生持有 5,000 股，占比 50%；Ota Toshihiro 持有 5,000 股，占比 50%
主营业务与发行人主营业务的关系	源讯科技无实际经营业务，主要资产为持有广州源讯的股权。源讯科技与华立科技的主营业务无关。

4、广州源讯科技投资有限公司

广州源讯科技投资有限公司系源讯科技有限公司持有 100%股份的公司，其基本情况如下：

公司名称	广州源讯科技投资有限公司
成立日期	2018-11-30
注册资本	100 万元
住所	广州市番禺区大龙街竹山村工业路 55 号（厂房 1 二层）
法定代表人	Ota Toshihiro
股东构成	源讯科技持有 100%股权
主营业务与发行人主营业务的关系	广州源讯科技投资有限公司无实际经营业务，与华立科技的主营业务无关

（五）控股股东和实际控制人直接或间接持有发行人的股份是否存在质押或其他有争议的情况

截至本招股说明书签署日，公司控股股东和实际控制人持有的本公司股份不存在质押、冻结或其他有争议的情况。

（六）私募基金股东情况

截至本招股说明书签署日，华立科技股东创钰铭恒和粤科新鹤属私募基金，并已经按规定完成私募基金备案手续。

1、创钰铭恒

截至本招股说明书签署日，创钰铭恒持有公司 100 万股股份，占公司股本总额的 1.54%，其基本信息如下：

名称	广州创钰铭恒股权投资基金企业（有限合伙）
成立日期	2016 年 12 月 6 日
注册地址	广州市南沙区丰泽东路 106 号(自编 1 号楼)X1301-D5781(集群注册)(JM)
执行事务合伙人	广州创钰投资管理有限公司（委派代表：赫文）
经营范围	股权投资;股权投资管理;受托管理股权投资基金(具体经营项目以金融管理部门核发批文为准);投资咨询服务;投资管理服务;企业自有资金投资;资产管理(不含许可审批项目);企业管理服务(涉及许可经营项目的除外);创业投资

创钰铭恒的全体合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人	合伙人类型	出资额（万元）	出资比例（%）
1	广州创钰投资管理有限公司	普通合伙人	10	0.07
2	黎国忠	有限合伙人	320	2.13
3	胡军辉	有限合伙人	100	0.67
4	陈燕	有限合伙人	200	1.33
5	王兰	有限合伙人	1,500	10.00
6	李阳	有限合伙人	650	4.33
7	冷勇燕	有限合伙人	200	1.33
8	曾炎林	有限合伙人	220	1.47
9	袁万锋	有限合伙人	100	0.67
10	孔镇勇	有限合伙人	300	2.00
11	何伟雄	有限合伙人	300	2.00
12	高晓莉	有限合伙人	500	3.33
13	陈利源	有限合伙人	100	0.67
14	庄益群	有限合伙人	100	0.67
15	刘少敏	有限合伙人	100	0.67

序号	合伙人	合伙人类型	出资额（万元）	出资比例（%）
16	珠海创钰铭鹏股权投资基金企业（有限合伙）	有限合伙人	6,800	45.33
17	广州蓝狮丰钰股权投资基金合伙企业（有限合伙）	有限合伙人	3,500	23.33
合计		-	**15,000**	**100**

创钰铭恒已于 2017 年 5 月 25 日在中国证券投资基金业协会办理私募基金备案手续，持有备案编码为 ST3819 的《私募投资基金备案证明》。创钰铭恒的私募基金管理人广州创钰投资管理有限公司已于 2015 年 11 月 18 日在中国证券投资基金业协会进行私募基金管理人登记，登记编号 P1027462。

2、粤科新鹤

截至本招股说明书签署日，粤科新鹤持有公司 155 万股股份，占公司股本总额的 2.38%，其基本信息如下：

名称	广东粤科新鹤创业投资有限公司
成立日期	2015 年 12 月 24 日
主要经营场所	鹤山市共和镇鹤山工业城大道一号
法定代表人	林俊森
注册资本	5,837 万元
经营范围	创业投资业务,代理其他创业投资企业、机构或个人的创业投资业务,股权投资咨询业务,为创业企业提供创业管理服务业务。(依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展经营活动)

粤科新鹤的全体股东及出资情况如下：

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）
1	广东粤科创业投资管理有限公司	182.00	3.12
2	珠海市佑信投资合伙企业	973.82	16.68
3	鹤山市工业投资有限公司	1,575.00	26.98
4	珠海市正浩投资合伙企业（有限合伙）	1,200.50	20.57
5	冯德文	476.42	8.16
6	杨远明	476.42	8.16
7	任权泮	476.42	8.16
8	陈芬基	238.21	4.08
9	冯兆均	238.21	4.08

序号	股东	出资额（万元）	持股比例（%）
合计		**5,837.00**	**100.00**

粤科新鹤已于 2016 年 4 月 15 日在中国证券投资基金业协会办理私募基金备案手续，持有备案编码为 SH6762 的《私募投资基金备案证明》。粤科新鹤的私募基金管理人广东粤科创业投资管理有限公司已于 2014 年 5 月 4 日在中国证券投资基金业协会进行私募基金管理人登记，登记编号 P1001949。

（七）发行人穿透计算的股东人数情况

截至本招股说明书签署日，华立科技的股东追溯穿透至自然人、国有资产管理机构、上市公司等公众公司、已办理登记备案的私募投资基金的人数情况如下：

序号	股东	股东人数【注】	说明
1	华立国际	5	非为私募投资基金
2	鈊象电子	1	为台湾上柜公司
3	中信证券	1	为中国境内上市公司
4	盛讯达	1	为中国境内上市公司
5	创钰铭恒	1	已办理私募投资基金备案
6	粤科新鹤	1	已办理私募投资基金备案
7	阳优科技	2	非为私募投资基金
8	致远投资	1	非为私募投资基金，为发行人员工持股平台
9	其他自然人股东	14	其中：（1）苏本立并通过华立国际间接持股；（2）刘柳英、王军胜、张明、张霞、刘宏程、朱云杰、李珍并通过致远投资间接持股
合计		**19**	剔除重复项（涉及 8 名同时直接并间接持股的自然人股东）的追溯股东总数

注：追溯至自然人、国有资产管理机构或上市公司、已办理登记备案的私募投资基金、符合监管要求的员工持股平台主体人数。

综上所述，公司的现有股东追溯穿透至自然人、国有资产管理机构、上市公司等公众公司、已办理登记备案的私募投资基金、符合监管要求的员工持股平台的人数合计不超过 200 人。

八、发行人股本情况

（一）本次发行前后的股本情况

本次发行前，公司总股本为 6,510.00 万股，本次拟公开发行新股不超过 2,170.00 万股，占发行后总股本的比例不低于 25%。

本次发行前后，公司股本结构变动情况如下（假设按公开发行新股 2,170.00 万股测算）：

序号	股东名称	本次发行前股本结构		本次发行后股本结构	
		持股数量（万股）	持股比例（%）	持股数量（万股）	持股比例（%）
一、发行前股东					
1	华立国际	3,822.00	58.71	3,822.00	44.03
2	阳优科技	506.00	7.77	506.00	5.83
3	盛讯达	402.00	6.18	402.00	4.63
4	致远投资	285.00	4.38	285.00	3.28
5	鈊象电子	253.00	3.89	253.00	2.91
6	苏本立	226.00	3.47	226.00	2.60
7	陈应洪	200.00	3.07	200.00	2.30
8	粤科新鹤	155.00	2.38	155.00	1.79
9	周斌	134.90	2.07	134.90	1.55
10	郭开容	126.50	1.94	126.50	1.46
11	中信证券	100.00	1.54	100.00	1.15
12	创钰铭恒	100.00	1.54	100.00	1.15
13	蔡颖	80.00	1.23	80.00	0.92
14	谭玉凤	57.60	0.88	57.60	0.66
15	苏伟青	30.00	0.46	30.00	0.35
16	李珍	14.00	0.22	14.00	0.16
17	朱云杰	10.00	0.15	10.00	0.12
18	刘柳英	2.00	0.03	2.00	0.02
19	张明	1.50	0.02	1.50	0.02
20	王军胜	1.50	0.02	1.50	0.02
21	刘宏程	1.50	0.02	1.50	0.02

序号	股东名称	本次发行前股本结构		本次发行后股本结构	
		持股数量（万股）	持股比例（%）	持股数量（万股）	持股比例（%）
22	张霞	1.50	0.02	1.50	0.02
	小计	**6,510.00**	**100.00**	**6,510.00**	**75.00**
二、社会公众股		-	-	2,170.00	25.00
合计		**6,510.00**	**100.00**	**8,680.00**	**100.00**

发行人股东及非自然人股东穿透至自然人、上市公司等公众公司、政府单位的出资人具备法律法规规定的股东资格，不存在发行人股东以发行人股权进行利益输送的情形。

（二）本次发行前的前十名股东

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）
1	华立国际	3,822.00	58.71
2	阳优科技	506.00	7.77
3	盛讯达	402.00	6.18
4	致远投资	285.00	4.38
5	鈊象电子	253.00	3.89
6	苏本立	226.00	3.47
7	陈应洪	200.00	3.07
8	粤科新鹤	155.00	2.38
9	周斌	134.90	2.07
10	郭开容	126.50	1.94
合计		**6,110.40**	**93.86**

（三）本次发行前的前十名自然人股东及其在发行人任职情况

截至本招股说明书签署日，公司前 10 名自然人股东在公司的任职情况如下：

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）	在公司任职情况
1	苏本立	226.00	3.47	董事长、总经理
2	陈应洪	200.00	3.07	-
3	周斌	134.90	2.07	-
4	郭开容	126.50	1.94	-

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例（%）	在公司任职情况
5	蔡颖	80.00	1.23	财务总监、董事会秘书
6	谭玉凤	57.60	0.88	-
7	苏伟青	30.00	0.46	-
8	李珍	14.00	0.22	部门高级经理
9	朱云杰	10.00	0.15	部门总监
10	刘柳英	2.00	0.03	董事、副总经理
	合计	**881.00**	**13.53**	

注：以上仅统计直接持股数量。

（四）最近一次发行人新增股东情况

1、最近一次增资基本情况

2018 年 12 月 25 日，公司召开 2018 年第三次临时股东大会，审议通过了《关于广州华立科技股份有限公司增资方案的议案》。本次大会决议新增注册资本 164.90 万元。本次的增资款由周斌认购 134.90 万股，苏伟青认购 30.00 万股。同日，周斌、苏伟青与公司分别签署《广州华立科技股份有限公司股份认购合同》。经审验，本次增资已足额缴纳。2019 年 2 月 28 日，公司完成工商变更，取得广州市工商行政管理局颁发的《营业执照》（编号：外 S012019051866G（1-1））。

序号	新增股东姓名	持股数量（万股）	出资方式	认购价格（元/股）	认购金额（万元）
1	周斌	134.90	货币	11.00	1,483.90
2	苏伟青	30.00	货币	11.00	330.00
	合计	**164.90**	-	-	**1,813.90**

2、最近一次增资定价依据

本次增资价格为 11.00 元/股，本次股票发行价格综合考虑了前次增资情况，并结合公司所处行业、公司成长性、市盈率、市净率等多种因素，经与投资者协商后最终确定。

3、最近一年发行人新增股东情况

最近一年内，本公司未出现新增股东的情况。

（五）本次发行前战略投资者持股情况

本公司本次发行前不存在战略投资者持股的情况。

（六）本次发行前各股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例

苏本立先生与苏本力先生系兄弟关系。苏本立先生直接持有公司 3.47%股份，通过苏氏创游间接持有公司 34.98%股份，合计持有公司 38.45%股份；苏本力先生通过苏氏创游间接持有公司 5.42%股份。苏本立先生与苏文博先生系父子关系。苏文博先生通过华立国际间接持有公司 3.17%股份。**2020 年 12 月，苏本立认购广州创钰投资基金管理企业（有限合伙）（即公司股东创钰铭恒之管理人）管理的私募投资基金广州创钰铭星创业投资合伙企业（有限合伙）出资额 200.00 万元，占广州创钰铭星创业投资合伙企业（有限合伙）出资总额的 0.74%。**

苏永益先生与苏本立、苏本力先生系表兄弟关系。苏永益先生通过阳优科技持有间接持有 7.00%股份。苏永益先生与苏伟敬先生系父子关系。苏伟敬先生通过华立国际间接持有公司 1.59%股份。苏永益先生与苏永安先生系兄弟关系。苏永安通过致远投资间接持有公司 0.31%股份。苏漫丽女士系苏永安先生配偶。苏漫丽通过阳优科技间接持有公司 0.78%股份。

李珍女士直接持有公司 0.22%股份，同时为致远投资有限合伙人，持有致远投资 2.11%出资额。朱云杰先生直接持有公司 0.15%股份，同时为致远投资有限合伙人，持有致远投资 2.11%出资额。刘柳英女士直接持有公司 0.03%股份，同时为致远投资有限合伙人，持有致远投资 36.14%出资额。张霞女士直接持有公司 0.02%股份，同时为致远投资有限合伙人，持有致远投资 7.02%出资额。张明先生直接持有公司 0.02%股份，同时为致远投资有限合伙人，持有致远投资 7.02%出资额。王军胜先生直接持有公司 0.02%股份，同时为致远投资有限合伙人，持有致远投资 7.02%出资额。刘宏程先生直接持有公司 0.02%股份，同时为致远投资有限合伙人，持有致远投资 3.51%出资额。

除以上的关联关系外，其他股东之间不存在关联关系。

（七）发行人股东公开发售股份的情况

本次发行不存在公司股东公开发售股份的情况。

（八）外资股东持有发行人的股权不存在争议或纠纷

截至本招股说明书签署日，公司的外资股东华立国际、苏本立、鈊象电子直接持有的公司股份不存在争议纠纷或潜在的争议纠纷；公司控股股东华立国际的股东苏氏创游、太田俊弘、苏文博、苏伟敬所持有的华立国际股份不存在争议纠纷或潜在的争议纠纷，公司间接控股股东苏氏创游的股东苏本立、苏本力所持有的苏氏创游股份不存在争议纠纷或潜在的争议纠纷。

九、发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的简要情况

（一）董事简介

公司董事会由 6 名董事组成，其中独立董事 2 名，设董事长 1 名。公司董事由股东大会选举产生或更换，任期三年，可连选连任。

截至本招股说明书签署日，公司董事名单如下：

序号	姓名	职务	提名情况	任期
1	苏本立	董事长	华立国际	2019.9.27-2022.9.26
2	Ota Toshihiro	董事	华立国际	2019.9.27-2022.9.26
3	苏永益	董事	阳优科技	2019.9.27-2022.9.26
4	刘柳英	董事	华立国际	2019.9.27-2022.9.26
5	张俊生	独立董事	华立国际	2019.9.27-2022.9.26
6	王立新	独立董事	华立国际	2019.9.27-2022.9.26

1、苏本立

苏本立，男，1965 年出生，加拿大国籍，拥有中国香港永久居留权，高中学历。1983 年 7 月至 1990 年 4 月从事个体运输；1990 年 5 月至 2001 年 12 月于广州番禺华立电子厂任总经理；2002 年 1 月至 2010 年 7 月于广州华立电子科技有限公司任董事长；2010 年 8 月至 2015 年 8 月于广州华立科技有限公司任董事长；2015 年 9 月至今于广州华立科技股份有限公司任董事长、总经理。苏本立先生的其他兼职情况详见本节之“九、（五）董事、监事、高级管理人员和其他核心人员对外兼职情况”相关内容。

2、Ota Toshihiro

Ota Toshihiro，男，1958 年出生，日本国籍，拥有中国香港永久居留权，大专学历。1979 年 4 月至 1983 年 7 月任日本（株）国土计画管理课职员；1983 年 9 月至 1985 年 7 月于北京大学中文系进修语言；1985 年 9 月至 1991 年 3 月任日本（株）三和电子海外部职员；1991 年 4 月至 1995 年 6 月任祥丰电子有限公司董事长；1995 年 7 月至 2003 年 10 月任华立娱乐机械有限公司总经理；2003 年 11 月至 2010 年 12 月任广州市铃基电子科技有限公司总经理；2011 年 1 月至 2015 年 8 月任广州华立科技有限公司副总经理；2015 年 9 月至 2019 年 9 月任广州华立科技股份有限公司董事、副总经理；2019 年 9 月至今任广州华立科技股份有限公司董事。Ota Toshihiro 先生的其他兼职情况详见本节之“九、（五）董事、监事、高级管理人员和其他核心人员对外兼职情况”相关内容。

3、苏永益

苏永益，男，1966 年出生，中国国籍，拥有中国香港永久居留权，高中学历。1984 年 7 月至 1995 年 4 月从事个体运输；1995 年 5 月至 2003 年 10 月任华立娱乐机械有限公司经理；2003 年 11 月至 2010 年 12 月任广州华立动漫科技有限公司总经理；2011 年 1 月至 2015 年 8 月任广州华立科技有限公司副总经理；2015 年 9 月至今任广州华立科技股份有限公司董事、副总经理。苏永益先生的其他兼职情况详见本节之“九、（五）董事、监事、高级管理人员和其他核心人员对外兼职情况”相关内容。

4、刘柳英

刘柳英，女，1966 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。1990 年 8 月至 1994 年 8 月任湛江徐闻橡胶研究所出纳员；1994 年 9 月至 1996 年 8 月任番禺基业模具五金塑料制品有限公司会计；1996 年 9 月至 1997 年 9 月任番禺丰乾电子游戏机公司会计；1997 年 10 月至 2010 年 12 月任广州华立动漫科技有限公司财务经理、行政经理。2011 年 1 月至 2015 年 8 月任广州华立科技有限公司副总经理、行政总监；2015 年 9 月至今任广州华立科技股份有限公司董事、副总经理。

5、张俊生

张俊生，男，1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，博士学历。2006 年 7 月至 2014 年 6 月担任中央财经大学会计学院会计学教学与科研讲师、副教授，2014 年至今历任中山大学管理学院会计学教学与科研副教授、教授。2019 年 9 月至今任广州华立科技股份有限公司独立董事。张俊生先生的其他兼职情况详见本节之“九、（五）董事、监事、高级管理人员和其他核心人员对外兼职情况”相关内容。

6、王立新

王立新，女，1975 年出生，中国国籍，无境外居留权，本科学历。1999 年 7 月至 2000 年 8 月任顺德容奇城镇建设开发总公司法务专员；2000 年 8 月至 2002 年 12 月历任广东广大律师事务所律师助理、专职律师；2003 年 1 月至 2011 年 3 月任广东信扬律师事务所专职律师；2011 年 3 月至 2011 年 8 月担任广州市鹏辉电池有限公司股份制改造筹备小组成员，兼任证券法律事务部经理；2011 年 8 月至 2015 年 8 月担任广州鹏辉能源科技股份有限公司董事会秘书；2016 年 2 月至今，担任中山铨欣智能照明有限公司副总经理、董事会秘书；2019 年 9 月至今任广州华立科技股份有限公司独立董事。王立新女士的其他兼职情况详见本节之“九、（五）董事、监事、高级管理人员和其他核心人员对外兼职情况”相关内容。

（二）监事简介

公司监事会由 3 名监事组成，其中包括 1 名职工代表监事。公司股东代表监事由公司股东大会选举产生，职工代表监事由公司职工代表会议选举产生。公司监事任期三年。公司监事选聘情况如下：

序号	姓名	职务	提名情况	任期
1	杜燕珊	监事会主席	监事会	2019.9.27-2022.9.26
2	刘宏程	职工代表监事	职工代表大会	2019.9.27-2022.9.26
3	张明	监事	监事会	2019.9.27-2022.9.26

1、杜燕珊

杜燕珊，女，1972 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2010

年 4 月至 2012 年 4 月任广州快思聪电子科技有限公司会计主管；2012 年 4 月至 2015 年 8 月任广州华立科技有限公司会计主管；2015 年 9 月至今任广州华立科技股份有限公司内审部主管、监事会主席。杜燕珊女士的其他兼职情况详见本节之“九、（五）董事、监事、高级管理人员和其他核心人员对外兼职情况”相关内容。

2、张明

张明，男，1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。2001 年 3 月至 2010 年 12 月，任广州华立电子科技有限公司技术经理；2011 年 1 月至 2015 年 8 月任广州华立科技有限公司产品总监；2015 年 9 月至今，任广州华立科技股份有限公司产品管理中心总监；2019 年 9 月至今，任广州华立科技股份有限公司监事。

3、刘宏程

刘宏程，男，1982 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2001 年 7 月至 2003 年 6 月，任番禺启新针织有限公司成品仓副主管；2003 年 7 月至 2006 年 12 月，任广州番禺卓华服装有限公司 IE 主管；2007 年 1 月至 2013 年 8 月，任新永胜环球服装有限公司集团 IE 部经理，兼深圳工厂生产总监；2013 年 9 月至 2015 年 8 月任广州华立科技有限公司生产总监；2015 年 9 月至今，任广州华立科技股份有限公司生产中心总监；2019 年 9 月至今，任广州华立科技股份有限公司职工代表监事。

（三）高级管理人员简介

序号	姓名	职务	任期
1	苏本立	总经理	2019.10.12-2022.10.11
2	苏永益	副总经理	2019.10.12-2022.10.11
3	刘柳英	副总经理	2019.10.12-2022.10.11
4	蔡颖	财务总监、董事会秘书	2019.10.12-2022.10.11
5	Aoshima Mitsuo	副总经理	2019.10.12-2022.10.11

1、苏本立

公司总经理，简历详见本节之“九、（一）董事简介”。

2、苏永益

公司副总经理，简历详见本节之“九、（一）董事简介”。

3、刘柳英

公司副总经理，简历详见本节之“九、（一）董事简介”。

4、蔡颖

蔡颖，女，1983 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，中国注册会计师协会非执业会员、上市公司董事会秘书资格。2006 年 9 月至 2016 年 5 月在广东正中珠江会计师事务所工作，任审计经理；2016 年 6 月至 11 月任华立科技股份有限公司财务副总监，2016 年 11 月至 2019 年 10 月任华立科技股份有限公司任财务总监；2019 年 10 月至今任华立科技股份有限公司任财务总监、董事会秘书。蔡颖女士的其他兼职情况详见本节之“九、（五）董事、监事、高级管理人员和其他核心人员对外兼职情况”相关内容。

5、Aoshima Mitsuo

Aoshima Mitsuo，男，1963 年出生，日本国籍，本科学历。1990 年 4 月至 1996 年 5 月任株式会社日光堂公司国际部负责人职务；1996 年 6 月至 2015 年 3 月任株式会社世嘉公司 AM 海外销售部东亚销售部课长、精文世嘉（上海）有限公司副总经理兼营业部长职务；2015 年 7 月至 2016 年 7 月任株式会社永旺幻想儿童娱乐商品开发本部国际产品开发负责人职务；2016 年 7 月至 2017 年 8 月任株式会社 T-Product 董事副总经理职务；2017 年 12 月至 2019 年 10 月任广州华立科技股份有限公司研发总监；2019 年 10 月至今任广州华立科技股份有限公司研发总监、副总经理。

（四）其他核心人员简介

公司核心技术人员为苏本立、Ota Toshihiro、张明、Aoshima Mitsuo。

苏本立先生简历详见于本节之“九、（一）董事简介”。

Ota Toshihiro 先生简历详见于本节之“九、（一）董事简介”。

张明先生简历详见于本节之“九、（二）监事简介”。

Aoshima Mitsuo 先生简历详见于本节之“九、（三）高级管理人员简介”。

（五）董事、监事、高级管理人员和其他核心人员对外兼职情况

截至本招股说明书签署日，除在本公司、子公司任职外，公司董事、监事、高级管理人员在其他单位的兼职情况如下：

姓名	公司职务	兼职单位	兼职单位职务	兼职单位与本公司关系
苏本立	董事长、总经理	广州星力动漫游戏产业园有限公司	董事	无
		华立国际	董事	控股股东
		苏氏创游	董事	公司间接股东
		Nova Tech Consultancy Inc.	董事	无
		源讯科技	董事	无
		广州源讯	监事	无
苏永益	董事、副总经理	阳优科技	执行董事、总经理	持股 5%以上股东
Ota Toshihiro	董事	源讯科技	董事	无
		广州源讯	执行董事、总经理	无
		华立国际	董事	控股股东
张俊生	独立董事	深圳市普路通供应链管理股份有限公司	独立董事	无
		深圳市兆驰股份有限公司	独立董事	无
		广东网金控股股份有限公司	独立董事【注 1】	无
		东莞市雄林新材料科技股份有限公司	独立董事	无
王立新	独立董事	广州茵乐迈大健康科技有限公司	监事	无
		广州市番卓投资咨询有限公司	执行董事、总经理	无
		广州市禺青股权投资基金管理合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	无
		佛山市佳利达环保科技股份有限公司	独立董事	无
		中山铨欣智能照明有限公司	副总经理、董事会秘书	无
		宁波卓化信息咨询有限责任公司	监事	无
杜燕珊	监事会主席	广州致远一号科技投资合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	公司发起人股东

注 1：公司独立董事张俊生已于 2019 年 4 月在广东网金控股股份有限公司任期届满，不再担任独立董事职务，该公司尚未办理完成工商备案变更。截至本招股说明书签署日，张俊生先生累计担任 2 家上市公司独立董事职务。

（六）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之间存在的亲属关系

公司董事长、总经理苏本立先生与公司董事、副总经理苏永益系表兄弟关系。除此以外，本公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之间不存在亲属关系。

（七）公司创始人创业历程

上世纪八十年代，公司实际控制人苏本立主要在珠三角地区从事运输个体经营，具备了一定经济实力。在此期间，日本、台湾、香港地区游戏游艺行业处于迅速发展的阶段，国内处于改革开放的初期，珠三角地区位于国内改革开放的前沿。苏本立先生根据境外游戏游艺产业发展情况，在国内率先进入游戏游艺行业，经过 30 余年的发展，苏本立先生在行业内积累了丰富的资源和经验，参与制定了多项行业的标准，并在 2010 年设立了发行人，经过多年发展，公司成为国内游戏游艺行业龙头企业，在国内具有较强的综合市场竞争力。

（八）公司董事、监事、高级管理人员学历与专业背景情况

公司董事、监事、高级管理人员的学历与专业背景情况如下：

序号	姓名	职务	学历类型	取得时间	颁发机构	专业	专业背景
1	苏本立	董事长、总经理	高中	1980	番禺第一中学	-	担任中国文化娱乐行业协会理事、广东省游戏产业协会副会长，广州市番禺动漫游艺行业协会名誉会长，拥有约 30 年游戏游艺设备行业经验。
2	Ota Toshihiro	董事	大专	1979	日本东京 U.H.C.A 国际酒店学校	酒店管理	拥有约 30 年游戏游艺设备行业经验。
3	苏永益	董事、副总经理	高中	1983	黄编中学	-	拥有约 30 游戏游艺设备行业经验。
4	刘柳英	董事、副总经理	大专	2020	中国传媒大学	工商企业管理	拥有 20 余年游戏游艺设备行业经验。
5	张俊生	独立董事	博士研究生	2006	厦门大学	企业管理	-
6	王立新	独立董事	学士	1999	江西财经大学	经济法、会计学双学	-

序号	姓名	职务	学历类型	取得时间	颁发机构	专业	专业背景
						位	
7	杜燕珊	监事会主席	本科	2014	华南农业大学	乡镇企业管理	拥有约 8 年游戏游艺设备行业经验
8	刘宏程	监事	本科	2020	江南大学	人力资源管理	拥有约 7 年游戏游艺设备行业经验
9	张明	监事	大专	1997	西南交通大学	计算机应用	拥有约 20 年游戏游艺设备行业经验
10	蔡颖	财务总监、董事会秘书	本科	2006	广东工业大学	财务管理	拥有 10 余年财务或审计行业经验
11	Aoshima Mitsuo	副总经理	本科	1986	山东大学	物理学	拥有约 30 年游戏游艺设备行业经验。

十、发行人与董事、监事、高级管理人员及核心技术人员所签定的对投资者作出价值判断和投资决策有重大影响的协议情况

（一）公司与董事、监事、高级管理人员和核心技术人员所签订的协议

截至本招股说明书签署日，公司与在公司任职的董事（不含独立董事）、监事、高级管理人员均签署了《劳动合同》和《保密协议》。公司与独立董事签署了《聘任合同》和《保密协议》。除此之外，本公司的董事、监事、高级管理人员未与本公司签订其他协议。

截至本招股说明签署日，上述人员均已履行了有关承诺和协议约定的义务。

（二）董事、监事、高级管理人员和核心技术人员作出的重要承诺

公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员作出的重要承诺具体参见“第十节 投资者保护”之“五、承诺事项”。截至本招股说明书签署日，不存在董事、监事、高级管理人员和核心技术人员违反该等承诺的情况

十一、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员在最近 2 年的变动情况

（一）董事变动情况

2015 年 8 月 8 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，选举苏本立、Ota Toshihiro、苏永益、刘柳英和李珂为公司第一届董事会成员。同日，召开公司第一届董事会第一次会议，选举苏本立为董事长。

2019 年 9 月 27 日，公司召开 2019 年第一次临时股东大会，选举苏本立、Ota Toshihiro、苏永益、刘柳英为公司第二届董事会非独立董事，选举张俊生、王立新为公司第二届董事会独立董事。2019 年 10 月 12 日，公司召开第二届董事会第一次会议，选举苏本立为公司董事长。

（二）监事变动情况

2015 年 8 月 8 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，选举杜燕珊和何土生为公司第一届监事会股东代表监事。同日，公司召开 2015 年第一次职工代表大会，选举张霞为职工代表监事。同日，召开公司第一届监事会第一次会议，选举杜燕珊为监事会主席。

2019 年 9 月 27 日，公司召开 2019 年第一次临时股东大会，选举杜燕珊和张明为公司第二届监事会股东代表监事。同日，公司召开 2019 年第一次职工代表大会，选举刘宏程为职工代表监事。同日，召开公司第二届监事会第一次会议，选举杜燕珊为第二届监事会主席。

（三）高级管理人员变动情况

2015 年 8 月 8 日，公司召开第一届董事会第一次会议，聘任高管情况如下：

序号	姓名	职务
1	苏本立	总经理
2	Ota Toshihiro	副总经理
3	苏永益	副总经理
4	刘柳英	副总经理
5	李珂	副总经理、财务总监

序号	姓名	职务
6	王晖	副总经理、董事会秘书
7	舒展鹏	研发总监
8	张明	产品总监
9	王军胜	国外销售总监
10	刘宏程	生产总监

根据经创立大会暨第一次股东大会审议通过的《广州华立科技股份有限公司章程》第十条“本章程所称高级管理人员是指公司的总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监、销售总监、生产总监、产品总监、研发总监等。”之规定，舒展鹏、张明、王军胜和刘宏程当时属于高级管理人员序列。

2016 年 11 月 7 日，经公司第一届董事会第九次会议审议，李珂先生不再担任公司财务总监，由蔡颖女士担任公司财务总监。

2017 年 9 月 1 日，公司董事会收到研发总监舒展鹏先生递交的辞职报告，其辞职后不再担任公司任何职务。2017 年 9 月 12 日，公司第一届董事会第十六次会议审议通过《关于任命 Aoshima Mitsuo 先生为公司研发总监的议案》，任命 Aoshima Mitsuo 先生为公司研发总监。

2017 年 12 月 30 日，公司董事会收到董事、副总经理、董事会秘书李珂先生的辞职报告，辞去副总经理、董事秘书职务。

2018 年 12 月 25 日，公司召开 2018 年第三次临时股东大会，审议通过《关于修订<广州华立科技股份有限公司章程>的议案》，决议将《公司章程》原第十条“本章程所称高级管理人员是指公司的总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监、销售总监、生产总监、产品总监、研发总监等。”修订为“本章程所称高级管理人员是指公司的总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监等。”因此公司高管人数发生变动。

2019 年 10 月 12 日，公司召开第二届董事会第一次会议，任命苏本立先生为总经理，任命苏永益先生、刘柳英女士为副总经理，任命蔡颖女士为公司财务总监、董事会秘书，任命 Aoshima Mitsuo 先生为副总经理。

（四）公司核心技术人员

最近 2 年，公司核心技术人员无变化。

公司上述董事、监事和高级管理人员变化主要为适应公司经营发展的需要、加强公司的治理水平，规范公司法人治理结构，且履行了必要的法律程序，符合法律、法规及有关规范性文件和《公司章程》的规定。除上述变动外，本公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员近两年未发生其他变化。

十二、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员与发行人及其业务相关的对外投资情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的其他对外投资情况如下：

姓名	在公司任职情况	对外投资企业名称	认缴出资额	出资比例
苏本立	董事长、总经理	苏氏创游	8,659 港元	86.59%
		Nova Tech Consultancy Inc.	1 美元	100%
		源讯科技	5,000 港元	50.00%
		广州市华博电子科技有限公司	4.75 万元	47.50%
Ota Toshihiro	董事	华立国际	1,708.46 万港元	23.09%
		源讯科技	5,000 港元	50.00%
苏永益	董事、副总经理	阳优科技	1,000 万元	90.00%
刘柳英	董事、副总经理	致远投资	201.88 万元	36.14%
王立新	独立董事	中山铨欣智能照明有限公司	102.5 万元	1.65%
		广州市番卓投资咨询有限公司	99.00 万元	99.00%
		罗定永昇企业管理咨询有限公司	64.00 万元	1.62%
		鹰潭市余江区永升企业管理中心（有限合伙）	**2.28 万元**	**22.84%**
		清远市铭驰管理咨询有限公司【注】	**22.16 万元**	**0.74%**
		广州市禺青股权投资基金管理合伙企业（有限合伙）	-	间接持有 56.56%
		广州茵乐迈大健康科技有限公司	-	间接持有 39.69%
		宁波卓化信息咨询有限责任公司	-	间接持有 29.70%

姓名	在公司任职情况	对外投资企业名称	认缴出资额	出资比例
		宁波紫芯科技有限公司	-	间接持有5.94%
杜燕珊	监事会主席	致远投资	9.8 万元	1.75%
刘宏程	职工代表监事	致远投资	19.60 万元	3.51%
张明	监事	致远投资	39.20 万元	7.02%

注：2020 年 6 月 5 日，来宾铭驰企业管理有限公司迁址并变更公司名称为广州铭驰管理咨询有限公司。**2021 年 2 月 5 日，广州铭驰管理咨询有限公司迁址并变更公司名称为清远市铭驰管理咨询有限公司**。

除上述情况外，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员不存在直接持有其他与公司及其业务相关的重要对外投资情况。上述已披露的对外投资与公司不存在利益冲突。

十三、董事、监事、高级管理人员与核心技术人员及其近亲属持有发行人股份情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属直接或间接持有本公司股份情况如下：

单位：万股

姓名	在公司任职情况	直接持股数	间接持股数	通过何公司间接持股	合计持股数	合计持股比例（%）
苏本立	董事长、总经理	226.00	2,277.07	华立国际、苏氏创游	2,503.07	38.45
Ota Toshihiro	董事	-	882.40	华立国际	882.40	13.55
苏永益	董事、副总经理	-	455.40	阳优科技	455.40	7.00
刘柳英	董事、副总经理	2.00	103.00	致远投资	105.00	1.61
杜燕珊	监事会主席	-	5.00	致远投资	5.00	0.08
刘宏程	职工代表监事	1.50	10.00	致远投资	11.50	0.18
张明	监事	1.50	20.00	致远投资	21.50	0.33
蔡颖	财务总监、董事会秘书	80.00	-	-	80.00	1.23
苏本力	无	-	352.64	苏氏创游、华立国际	352.64	5.42
苏文博	无	-	206.59	华立国际	206.59	3.17
苏伟敬	无	-	103.30	华立国际	103.30	1.59

姓名	在公司任职情况	直接持股数	间接持股数	通过何公司间接持股	合计持股数	合计持股比例（%）
苏永安	部门经理	-	20.00	致远投资	20.00	0.31
苏漫丽	无	-	50.60	阳优科技	50.60	0.78

截至本招股说明书签署日，上述持股不存在质押或冻结的情况。

十四、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的薪酬情况

（一）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬组成、确定依据及所履行的程序

公司董事（非独立董事）、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬由基本工资和奖金组成，基本工资以员工岗位为依据确定，奖金以公司年度盈利水平和各部门及个人绩效考核结果为依据确定。

公司董事（非独立董事）、监事、高级管理人员的薪酬方案由薪酬与考核委员会提出提案，并提交公司股东大会或董事会审议通过后生效。

公司独立董事津贴标准为：每人每年 8 万元（税前）。此外，独立董事出席本公司董事会和股东大会的差旅费及按《公司章程》行使职权所需的合理费用据实报销。

（二）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员薪酬总额占各期利润总额的比重

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员从公司领取薪酬总额占各期公司利润总额的比重如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
薪酬总额（万元）	258.23	345.31	442.07
利润总额（万元）	4,631.86	6,566.78	3,630.15
占比	5.57%	5.26%	12.18%

注：若计算指标为负数，则以其绝对值列示。

发行人 2018 年董事、监事、高级管理人员及其他核心人员从公司领取薪酬总额占发行人各期利润总额的比重较高，主要原因系：1）公司董事、监事、高

级管理人员及其他核心人员年度性调整薪酬；2）为适应公司国际化发展战略，公司多渠道引进跨国人才，薪酬总额支出有所增加。

发行人 2019 年董事、监事、高级管理人员及其他核心人员从公司领取薪酬总额占发行人各期利润总额的比重降低，主要原因系：1）2018 年 12 月 25 日，公司召开 2018 年第三次临时股东大会，审议通过《关于修订<广州华立科技股份有限公司章程>的议案》，决议将《公司章程》原第十条“本章程所称高级管理人员是指公司的总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监、销售总监、生产总监、产品总监、研发总监等。”修订为“本章程所称高级管理人员是指公司的总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监等。”因此公司高管人数减少，因此薪酬总额减少。2）2019 年公司利润总额大幅增长。

发行人 2020 年董事、监事、高级管理人员及其他核心人员从公司领取薪酬总额占发行人当期利润总额的比例与 2019 年相比维持稳定。

（三）董事、监事、高级管理人员与其他核心人员最近一年的薪酬情况

2020 年度，公司董事、监事、高级管理人员在公司领取薪酬情况如下：

单位：万元

序号	姓名	职务	薪酬	领薪单位
1	苏本立	董事长、总经理	30.31	华立科技、策辉有限
2	Ota Toshihiro	董事	32.26	策辉有限
3	苏永益	董事、副总经理	39.09	华立发展、策辉有限
4	刘柳英	董事、副总经理	14.33	华立发展
5	张俊生	独立董事	8.00	华立科技
6	王立新	独立董事	8.00	华立科技
7	杜燕珊	监事会主席	10.24	华立科技
8	刘宏程	职工代表监事	24.69	华立科技
9	张明	监事	26.13	华立科技
10	蔡颖	财务总监、董事会秘书	38.65	华立科技
11	Aoshima Mitsuo	副总经理	26.54	华立科技
合计			258.23	-

（四）董事、监事、高级管理人员及核心技术人员享受的其他待遇和退休金计划

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员除享受社会保险和住房公积金外，无其他待遇和退休金计划。

十五、发行人员工股权激励及相关安排情况

（一）员工持股平台基本情况

为进一步促进公司建立健全长效激励和约束机制，完善公司法人治理机构，充分调动激励对象的积极性和创造性，提高经营效率，经第一届董事第三次会议和 2015 年年度股东大会审议通过，公司制订并实施了《广州华立科技股份有限公司股权激励方案》。激励对象通过向致远投资增资，从而间接持有公司股份。

截至本招股说明书签署日，致远投资持有公司 4.38%股份，其基本情况如下：

名称	广州致远一号科技投资合伙企业（有限合伙）
成立日期	2015-05-19
住所	广州市南沙区成汇街 3 号 1401 房自编号之一
执行事务合伙人	杜燕珊
经营范围	企业自有资金投资；企业管理服务（涉及许可经营项目的除外）；投资咨询服务；企业管理咨询服务；商品信息咨询服务；投资管理服务。

致远投资系公司员工持股平台，除持有华立科技股份以外，未开展其他业务。截至本招股书签署日，致远投资出资结构如下表所示：

序号	姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	刘柳英	201.88	36.14
2	张明	39.20	7.02
3	张霞	39.20	7.02
4	王军胜	39.20	7.02
5	苏永安	39.20	7.02
6	冯志标	21.56	3.86

序号	姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
7	刘宏程	19.60	3.51
8	李珍	11.76	2.11
9	朱云杰	11.76	2.11
10	高世康	11.76	2.11
11	关献友	11.76	2.11
12	林冬尽	11.76	2.11
13	杜燕珊	9.80	1.75
14	李健	7.84	1.40
15	潘玉琼	7.84	1.40
16	李莉娴	7.84	1.40
17	李向东	5.88	1.05
18	郭丽萍	5.88	1.05
19	陈璐	5.88	1.05
20	林智	5.88	1.05
21	李福泉	5.88	1.05
22	梁锦荣	5.88	1.05
23	陈炳柱	5.88	1.05
24	曹春胜	5.88	1.05
25	谢洁雯	5.88	1.05
26	何土生	5.88	1.05
27	曾智安	3.92	0.70
28	杨渝鹏	3.92	0.70
	合计	**558.60**	**100.00**

（二）员工持股平台相关安排

致远投资激励对象为华立科技或其控股子公司骨干员工。致远投资合伙协议未约定激励对象服务年限。

（三）股权激励对公司经营状况、财务状况、控制权变化等方面的影响

1、对经营状况的影响

本次股权激励充分调动员工的积极性和创造性，有利于提高经营效率，有利于公司长远发展。

2、对财务状况的影响

公司历次股权变动涉及股份支付的情形共计两次,均与致远投资相关，具体情况如下：

（1）2015 年 5 月，华立有限股权转让

2015 年 5 月，经华立有限董事会决议及广州市商务委批复，华立国际将所持华立有限 15%的股权以 1,125 万元的价格转让给致远投资，将 10%的股权以 750 万元的价格转让给阳优科技，将 5%的股权以 375 万元的价格转让给鈊象电子。2015 年 5 月 27 日，华立有限办妥本次股权转让的工商变更登记。

华立国际该次股权转让给员工持股平台致远投资，由于当时没有外部投资者公允价值，且公司 2014 年尚未盈利，因此根据 2014 年 12 月 31 日经审计的公司净资产确定股份支付金额合计 54.86 万元。

受让方	转让价格（万元）	转让股数（万股）	每股审定净资产（元/股）	应确认股份支付费用（万元）
	A	B	C	D=（C-A/B）*B
致远投资	1125.00	759.00	1.55	54.86

本次股权转让的受让方阳优科技为苏永益控股的持股企业，受让方鈊象电子为华立国际原股东奕龙集团的母公司，苏永益、奕龙集团原为华立国际的股东，本次股权转让不构成股份支付。

2015 年 5 月华立国际将所持华立有限 15%的股权以 1,125 万元的价格转让给致远投资，公司股份支付对应的每股审定净资产为 1.55 元/股。由于当时无外部投资者价格，且公司 2014 年度尚未盈利，故公司采用 2014 年 12 月 31 日经审计的每股净资产作为股份支付的公允价格。

2015 年 10 月 29 日公司在新三板申请挂牌同时增资，以 4.74 元/股作为新三

板股票的发行价格。为计算股份支付金额，公司以 4.74 元/股作为公允价格。

上述价格差异系公司计划在新三板挂牌的股票溢价，具有合理性。

2015 年 5 月华立国际将所持华立有限 15%的股权以 1,125 万元的价格转让给致远投资时，发行人 2014 年度尚未盈利，发行人并无外部投资者投资价格和其他市场价格，发行人以 2014 年 12 月 31 日经审计的公司净资产确定股份支付价格符合会计准则要求。

假定发行人 2015 年 5 月按照新三板发行股价 4.74 元/股计提股份支付费用，股份支付金额为 2,472.66 万元。发行人实际股份支付金额为 54.86 万元，如按 4.74 元/股计提股份支付费用将减少发行人股改前未分配利润金额为 2,417.80 万元（不考虑所得税影响），同时增加其他资本公积 2,417.80 万元（不考虑所得税影响），不影响发行人股改时的净资产。

发行人股改后的股本和资本公积不会受到影响。

（2）2015 年 12 月，致远投资员工增资

通过 2015 年 5 月华立国际转让所持华立有限部分股权，致远投资取得华立有限 15%股权。为进一步促进公司建立、健全长效激励与约束机制，充分调动激励对象的积极性和创造性，公司实施员工持股，刘柳英、张霞等合计 35 名员工通过增资取得致远投资的合伙份额，从而间接持有公司股份。持股员工对致远投资的增资价格，根据员工对致远投资的出资额及致远投资当时所持公司股份计算为 1. 96 元/股。2015 年 11 月公司增资引入外部投资者的价格是 4. 74 元/股。因此，致远投资本次增资确认股份支付费用合计 1, 134. 94 万元。

出资方	出资份额（万股）	每股注册资本公允价值（元/股）	实际出资金额（万元）	价格差异（万元）	应确认股份支付费用（万元）
	A	B	C	D=A×B−C	E=D
员工	407. 80	4. 74	799. 29	1, 134. 94	1, 134. 94

根据 2015 年度《审计报告》，本次股权激励已经按照立即可行权的权益结算股份支付的相关会计准则要求，计提 2015 年度管理费用，对报告期内财务状况无重大影响。

3、对控制权的影响

本次股权激励对公司控制权变化无影响。

（四）员工持股平台不属于私募投资基金

致远投资的合伙人均为公司或其控股子公司员工；致远投资系由公司及其控股子公司员工设立的用于投资公司的持股平台企业，除持有公司股权外，致远投资未开展其他经营活动或持有其他公司的股权或权益，致远投资不存在以非公开方式向合格投资者募集资金，不存在管理其他私募投资基金或委托基金管理人管理资产的情形，不涉及由私募投资基金管理人管理并进行有关投资活动，其不属于《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》规定的私募投资基金或私募基金管理人，无需按照《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关法律法规履行登记或备案程序。

（五）员工持股平台的股份锁定承诺

员工持股平台致远投资承诺：

1、自公司股票上市之日起 12 个月内，本企业不转让或者委托他人管理本企业已直接或间接持有的发行人公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。

2、本企业将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本企业持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本企业将按相关要求执行。

3、如本企业违反上述承诺，本企业愿承担因此而产生的法律责任。

（六）发行人律师及保荐机构结论性意见

发行人律师及保荐机构认为，发行人通过持股平台致远投资实施员工持股已履行必要的程序，致远投资持有发行人股份、持股员工增资取得致远投资的合伙份额从而间接持有发行人股份均合法合规，持股员工持股价格合理、公允，发行

人已按照授予股份的公允价值和对价差额确认股份支付并计入资本公积，不存在损害发行人利益的情形；致远投资已建立健全平台内部的流转、退出机制以及股权管理的机制，致远投资无需按照《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关法律法规履行登记或备案程序，致远投资已就本次发行前所持发行人股份的锁定事宜作出承诺。

十六、发行人员工及社会保障情况

（一）员工人数及变化情况

报告期内公司及子公司员工人数及变化情况如下表所示：

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
在册员工人数（人）	413	397	317

注：因公司收购和出售子公司在 2018 年 12 月完成，为保证员工人数可比性 2018 年末人数包括东莞微勤员工，不包括广州科韵员工。

公司 2018 年 12 月出售东莞微勤电机五金有限公司。公司 2018 年 12 月收购广州科韵科技投资有限公司及其子公司冠翔游乐、傲翔游艺、易发欢乐、悦翔欢乐、汇翔游艺、伟翔游艺，并于 2019 年新设季翔欢乐、腾翔游艺、恒翔游艺、志翔欢乐。

公司员工数量2019年较2018年增加的原因为公司收购广州科韵科技投资有限公司及其子公司并新设 4 家子公司所致。**公司员工数量 2020 年末较 2019 年增长的原因为公司 2020 年下半年新设曜翔游艺游乐场。**

（二）发行人员工情况

1、员工专业结构

最近一年，公司（合并口径）员工专业结构如下：

单位：人

序号	项目	2020 年末人数	占员工总人数比例
1	生产人员	99	23.97%
2	研发人员	35	8.47%
3	销售人员	41	9.93%
4	运营服务人员	161	38.98%

序号	项目	2020 年末人数	占员工总人数比例
5	管理人员	57	13.80%
6	财务人员	20	4.84%
合计		413	100.00%

2、员工受教育程度

最近一年，公司（合并口径）员工受教育程度如下：

单位：人

序号	学历	2020 年末人数	占员工总人数比例
1	本科及以上	49	11.86%
2	大专	123	29.78%
3	高中及以下	241	58.35%
合计		413	100.00%

3、员工年龄分布情况

最近一年，公司（合并口径）员工年龄分布情况如下：

单位：人

序号	年龄区间	2020 年末人数	占员工总人数比例
1	30 岁以下	157	38.01%
2	31-40 岁	144	34.87%
3	41-50 岁	73	17.68%
4	51 岁以上	39	9.44%
合计		413	100%

（三）发行人执行社会保障制度与住房公积金制度情况

公司实行劳动合同制，员工根据与公司签订的劳动合同享受权利和承担义务。对于公司及其境内控股子公司，公司按照《中华人民共和国劳动法》及国家和各地方政府有关规定参加了社会保障体系，实行养老保险、基本医疗保险、工伤保险、失业保险及生育保险等社会保险制度，定期向社会保险统筹部门缴纳上述各项保险，并按照国家有关政策建立了住房公积金制度。对于境外子公司，公司已按照当地法律法规为员工购买劳工保险，不存在因违反当地相关劳动、雇佣法律法规而受到处罚的情形。

1、发行人及其子公司社会保险和住房公积金缴纳情况

（1）境内主体

单位：人

项目		截止 2020 年 12 月 31 日	截止 2019 年 12 月 31 日	截止 2018 年 12 月 31 日
境内员工人数		409	394	314
社会保险缴纳人数		387	387	311
社保缴纳人数与员工人数差额		-22	-7	-3
社保差额原因	原因 1：当月员工离职但缴纳社保	0	0	0
	原因 2：当月员工入职但未办妥缴纳手续	-10	-3	0
	原因 3：员工异地购买社保	-1	-1	-2
	原因 4：退休返聘人员	-11	-3	-1
	原因 5：员工不愿意缴纳	0	0	0
住房公积金缴纳人数		384	384	308
住房公积金缴纳人数与员工人数差额		-25	-10	-6
住房公积金差额原因	原因 1：当月员工离职但缴纳公积金	0	0	0
	原因 2：当月员工离职未缴纳公积金	-5	0	0
	原因 3：当月员工入职但未办妥缴纳手续	-6	-3	0
	原因 4：退休返聘人员	-11	-3	-1
	原因 5：外籍员工	-3	-4	-5
	原因 6：员工异地缴纳	0	0	0

注：缴纳人数少于员工人数的以“-”表示。

（2）境外主体

截至 2020 年 12 月 31 日，公司境外子公司香港策辉在职员工 6 人（**含苏本立、苏永益同时在策辉有限任董事**）。根据**《策辉有限更新法律意见书（二）》**，策辉有限已为其在职人员购买法定的劳工保险，未发现有违反香港适用的有关劳动、雇佣的法律法规的情形，亦不存在违反香港相关劳动、雇佣法律法规而受到处罚的情形。

2、发行人及其子公司取得的社保公积金合规证明

公司及其境内子公司和报告期内曾为华立科技子公司的东莞微勤所在地社会保险主管部门均出具证明，报告期内该等主体不存在因违反社会保险相关规定被行政处罚记录。

公司及其境内子公司和报告期内曾为华立科技子公司的东莞微勤所在地住房公积金主管部门均出具证明，报告期内该等主体不存在因住房公积金缴存违法违规行为受到行政处罚的情形。

3、发行人实际控制人苏本立关于发行人及其子公司社保和公积金的承诺

公司的实际控制人苏本立先生针对公司及其控股子公司缴纳员工社会保险及住房公积金事宜，特作出如下不可撤销承诺与保证：

如发行人及其控股子公司本次发行上市报告期内因未足额缴纳社会保险、住房公积金而被国家主管部门追索、处罚，或牵涉诉讼、仲裁以及其他由此而导致发行人及其控股子公司资产受损的情形，由此产生的一切支出均由本人无条件全额承担清偿责任，以避免发行人遭受任何损失。

（四）劳务派遣情况

报告期内，公司不存在劳务派遣的情况。

（五）薪酬情况

1、员工薪酬政策

为规范员工薪酬管理，建立公平、有效的薪酬激励机制，公司制定了合理的薪酬管理制度，对公司员工薪酬设计和管理原则、基本薪酬策略、福利与年假、薪酬结构、定级和调薪等方面进行了明确规定。公司按照“按劳取酬、多劳多得”的分配原则，根据员工的岗位责任、工作能力、贡献、服务年限和学历等因素综合考虑其工资和福利。

薪酬结构：①非生产一线管理岗人员薪酬包含月基本工资、岗位工资和绩效工资及其他事项。月基本工资和岗位工资是员工相对固定的收入部分，以出勤工作日为依据。员工的绩效奖金根据公司绩效管理和薪酬管理制度执行，人力资源相关部门负有监督审核责任。②生产一线工人岗人员实行计件制，当月工资按产量核算。其他事项视员工所在岗位情况给予相应津贴。③自营游乐场一线人员薪酬包含月基本工资、绩效工资及其他补贴事项。

薪酬调整：①对于非生产一线管理岗人员，公司综合考虑员工工作表现、贡献、市场指导、服务年限、出勤纪录等因素给予薪酬调整。②对于生产一线工人

岗人员，公司根据生产及计划产量情况，适时调整计件工资方案。③自营游乐场一线人员，公司综合考虑员工工作表现、贡献、服务年限、出勤纪录等因素给予薪酬调整。

2、各级别收入水平及增长情况

报告期内，发行人平均工资为 12.59 万元/年、12.44 万元/年以及 **8.76 万元/年**。2019 年与 2018 年相比公司整体薪酬水平维持稳定，**2020 年与 2019 年相比公司平均薪酬下降 29.58%，主要系受疫情影响所致**。发行人员工按照级别划分的年度平均薪酬水平情况如下：

单位：万元

级别	2020 年度	增长率	2019 年度	增长率	2018 年度
高层	28.96	-49.64%	57.51	4.83%	54.86
中层	18.45	-30.53%	26.56	19.23%	22.28
普通员工	7.42	-27.75%	10.27	-2.30%	10.51
平均值	8.76	-29.58%	12.44	-1.19%	12.59

注：1、高层人员含总监级别及以上；
2、年度平均薪酬=月度平均薪酬×12；月度平均薪酬=年度薪酬总额÷Σ各月末人数。

3、各岗位收入水平及增长情况

（1）境内各岗位收入水平

公司员工按照管理岗、研发岗、销售岗、生产及运营岗进行划分。2018 至 2019 年，公司各岗位人员工资总体变化幅度不大，**2020 年与 2019 年相比公司各岗位人员工资总体下降明显，主要系受疫情影响所致**。

主要是由于考虑公司发展战略、业绩发展以及经济发展水平因素。总体保持稳定。

单位：万元

	2020 年度		2019 年度		2018 年度
	薪酬	增长率	薪酬	增长率	薪酬
管理人员	11.86	-34.76%	18.18	0.49%	18.09
研发人员	11.43	-33.69%	17.24	5.82%	16.29
销售人员	15.76	-8.23%	17.17	8.10%	15.88
生产运营人员	5.95	-28.72%	8.35	9.19%	7.65

	2020 年度		2019 年度		2018 年度
	薪酬	增长率	薪酬	增长率	薪酬
当地平均水平	-	-	6.48	6.40%	6.09
发行人平均值	8.76	-29.60%	12.44	-1.19%	12.59

数据来源：广东省统计局《广东城镇私营单位分区域就业人员年平均工资-珠三角核心地区》，珠三角核心区包括：广州、深圳、珠海、佛山、江门、东莞、中山、惠州和肇庆。

4、比较同行业可比公司年度平均薪酬水平

鉴于公司所处行业的特性及可比数据的可获得性，世宇科技与公司业务较为接近，故选取其作为可比公司。

报告期内，发行人与可比公司对比情况如下：

单位：万元

主体	地区	2020 年度	2019 年度	2018 年度
华立科技	主要广州	8.76	12.44	12.59
世宇科技	中山	/	10.83	10.29
差异额	/	/	1.61	2.3
差异率	/	/	14.87%	22.35%
平均差异率	18.61%【注 1】			

注 1：由于世宇科技因撤回 IPO 申请未披露其 2020 年度财务数据，此平均差异率取 2018 和 2019 年度差异率的算数平均值。

注 2：世宇科技平均薪酬水平根据其公开披露的信息计算所得，计算公式为：平均薪酬=应付职工薪酬增加额/人数。

发行人整体薪酬水平平均高于世宇科技 18.61%。主要原因系世宇科技主体所在地中山与发行人主体所在地广州的地区平均工资存在差异。

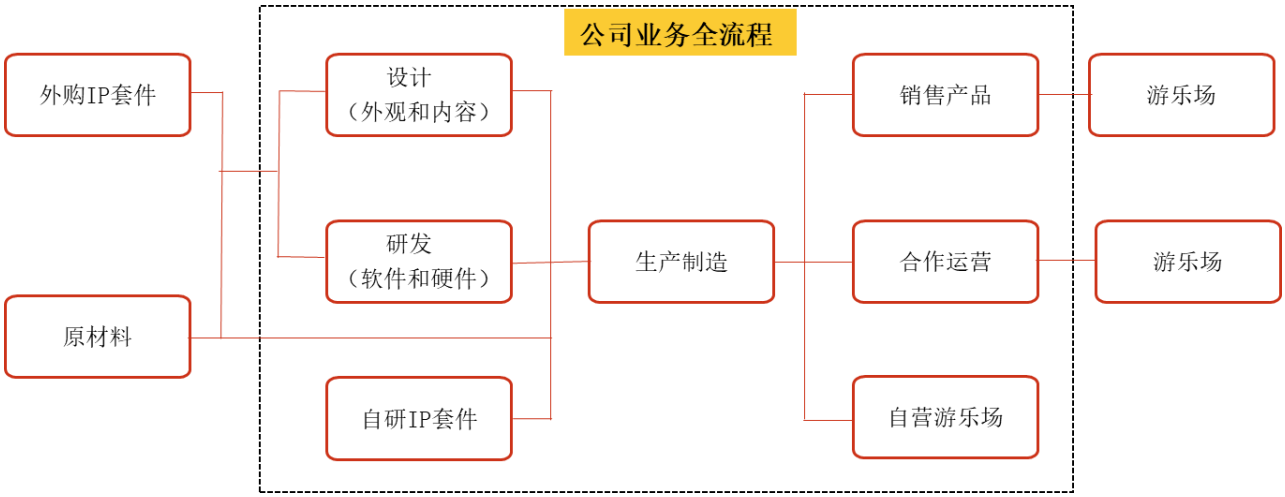
第六节 业务与技术

一、发行人主营业务及主要产品或服务情况

（一）主营业务基本情况

公司主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。

公司以“为用户创造快乐”为宗旨，秉承“绿色文化、创意科技、用科技享受生活”的发展理念，以建立全球一流的文化游乐企业为战略目标，持续实施模式创新、管理创新、技术创新，完善业务结构，提高设计、研发能力，拓展销售渠道，完善运营模式，涵盖游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营等环节，形成完整产业链。



1、具体产品和服务

（1）产品销售

公司产品销售包括游戏游艺设备和动漫 IP 衍生产品销售，满足用户娱乐、亲子、动漫文化、儿童益智、体育健身等需求。

（2）运营服务

公司运营服务包括游戏游艺设备的合作运营和自营游乐场。

2、产品和服务发展的历程

游戏游乐行业正在经历较大的发展变化，具体情况为：（1）游乐场从传统的街铺式小门店经营转变为在商业综合体、大型购物中心等核心商圈连锁经营；（2）消费者从年轻人为主转变为亲子家庭和各类人群；（3）产品特性从单一操控转变为沉浸式、互动式、具有高科技属性和文化元素的综合体验。

因此，单纯提供普通设备产品难以满足消费者偏好升级，也难以在行业内获取综合竞争优势。公司自成立以来，坚持以市场为导向，在收入规模快速增长的同时，不断跟随消费者需求优化产品和提升服务。

公司设立初期，在设备生产中先以外观设计和内容设计为主切入市场。随着整体实力增强，公司自主开发了跨平台软件开发引擎，制作高品质游戏游艺产品，此外，还可以在引进全球知名 IP 套件资源的基础上进一步开发制作游戏游艺产品，快速满足市场需求的变化。

鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源，经营游乐场需要更高的资本金投入。为了配合客户抢占核心商圈资源和减少客户资本金投入，2013 年公司在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，商业模式创新和完善的产业链促进公司迅速发展。随着核心商圈资源变得愈发珍贵，为了更好的适应市场变化， 2018 年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。

整体而言，公司具备如下特点：（1）产品定位高端且符合文化潮流需求。公司动漫卡通设备能够满足亲子、社交等新文化娱乐消费需求，AR、VR 等科技属性和知名 IP 文化属性结合的休闲运动类、模拟体验类设备也适应了年轻人动漫文化、时尚体验、体育竞技的消费需求。（2）通过设备合作运营为公司带来持续收益，把握消费者需求。设备合作运营服务减轻了下游客户的投资成本，与客户共担风险、共享收益，与行业领先的优质客户建立紧密合作。（3）布局终端游乐场资源。游乐场运营服务使公司在抢占优质商圈资源并获取终端门店的同时，把握客户群体深度需求，促进公司产品的设计、研发。完整的产业链使公司

产品能够不断推陈出新，促进公司商业模式创新和业务战略协同、相互促进。



公司业务的持续创新有效提升了公司的综合竞争力，报告期内公司主营业务未发生变化。

3、公司的行业地位和主要客户

（1）行业地位

发行人属于行业内龙头企业之一。发行人在行业内的竞争地位主要体现在如下方面：

1）发行人属于行业内经营规模较大的公司。发行人和同行业主要公司 2019 年的收入和净利润情况如下表所示：

单位：万元

公司名称	收入	净利润
万代南梦宫	4,745,313.50	377,959.48
世嘉森美	2,018,641.88	493.02
科乐美	1,722,561.86	130,380.12
鈊象电子	123,178.04	45,987.96
世宇科技	45,333.42	5,383.97
泡泡玛特	**169,626.50**	**43,992.00**
奥飞娱乐	**272,692.04**	**7,345.48**
本公司	49,818.40	6,013.63

数据来源：wind 数据库，世宇科技、**奥飞娱乐**、本公司净利润数据为扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润。

由上表可以看出，发行人经营规模与万代南梦宫等中国大陆地区以外的同行

业上市公司还有较大差距，与世宇科技同属于**国内游戏游艺设备制造领域**规模较大的公司。

奥飞娱乐及泡泡玛特系在游戏游艺运营领域具备一定规模的企业。根据公开披露信息，奥飞娱乐开始布局新业务“奥飞欢乐世界”室内儿童乐园，截至2020年3月31日，已开设17家门店。泡泡玛特系国内较大且增长较快的潮流玩具公司。奥飞娱乐和泡泡玛特在运营业务领域具有一定的重合性。

2）公司坚持以向消费者提供健康、优质的休闲娱乐体验为导向。设备合作运营、游乐场运营能够为公司及时提供消费者需求信息，使得公司能够更好以消费者需求为导向，不断推陈出新，开发出更多更好的产品投向市场。公司自成立以来，不断整合全球文化游乐资源，坚持实施科技创新，根据消费者需求，推进AI、VR、AR、5G、大数据等新技术的应用，持续提升产品设计、研发能力，优化生产制造工艺，打造智能游戏游艺设备，成为国内少数具有游戏游艺设备自主开发能力的企业，截至**2020年12月31日**，公司拥有**118**项专利、**123**项软件著作权。

3）公司是《游戏游艺机产品规范第1部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）及《游戏游艺机产品规范第3部分：室内商用大型游戏游艺机》（GB/T30440.3-2013）起草单位之一。公司系中国文化娱乐行业协会理事单位、中国软件行业协会游戏分会副会长单位、广东省游戏产业协会副会长单位，公司自成立以来，自主研发的多款产品荣获国家游戏产业年会的最高奖项“中国动漫游戏行业金手指奖”，公司连续多年获得中国文化娱乐行业协会颁发的“优秀企业奖”、“产品研发先进单位”，并在2019年11月被广州文化产业交易会评为“2019年广州文化企业50强”单位。**2020年，公司荣获商务部、中国中央宣传部、财政部、文化和旅游部及国家广播电视总局联合颁发的《2019-2020年度国家文化出口重点企业》证书。**

4）公司与Microsoft（微软）等全球知名企业建立合作伙伴关系。Microsoft（微软）、Bandai（万代）、SEGA（世嘉）、Raw Thrills、Konami（科乐美）、IGS（鈊象电子）等全球知名游戏企业在中国境内寻找具有突出行业地位的公司建立合作，目前公司已获得了多款IP在游戏游艺设备领域的全球或区域代理权，包括《奥特曼》、《马力欧》、《光环》、《变形金刚》、《古墓丽影》、《巨

兽浩劫》、《头文字 D ZERO》等。

（2）主要客户

公司产品广泛应用于国内外大型主题乐园、连锁购物中心、商业综合体、旅游景区等商业场所。公司在多年的稳健发展中，已向市场推出大批具有国际知名 IP 属性的产品，如**《宝可梦》**、**《龙珠》**、《奥特曼》、《马力欧》、《光环》、《变形金刚》等。公司自主设计开发的《雷动》竞速系列已成为业内知名的竞速类内容 IP，在引入欧美发达游戏市场后受到当地玩家欢迎。公司与微软（Microsoft）、万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）、科乐美（Konami）、Raw Thrills、鈊象电子（IGS）、万达宝贝王、恒大乐园、大玩家、星际传奇、风云再起、永旺幻想等国内外知名连锁品牌和企业建立了长期、稳定的合作关系，公司通过举办线下赛事、参加国内外展会等多种方式推广产品，得到了国内外客户的高度认可。

（二）主要产品和服务

1、产品销售

公司通过向游乐场和主题乐园等客户销售游戏游艺设备和动漫 IP 衍生产品。公司销售的主要产品如下：

产品类别	产品示例图			产品介绍
游戏游艺设备				游戏游艺设备满足用户娱乐、亲子、动漫文化、儿童益智、体育健身等需求，具体包括《雷动 G》、《光环：渡鸦小队》、《火线狂飙 VR》、《马力欧卡丁车》、《变形金刚》、《音炫轨道》等产品。
				

产品类别	产品示例图			产品介绍
动漫 IP 衍生产品				动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了动漫形象，用户使用动漫卡通设备时可获取相关产品，产品具有收藏、社交等属性。主要包括《奥特曼融合激战》、**《龙珠》**、**《宝可梦》**等系列产品。

（1）游戏游艺设备

公司生产的游戏游艺设备主要应用于万达宝贝王、恒大乐园、大玩家、星际传奇、风云再起、永旺幻想、Time Zone、Fun World 等国内外知名主题乐园。公司为客户和消费者提供类型丰富、娱乐性强的产品设备，涵盖模拟体验类、休闲运动类、亲子娱乐类，充分满足亲子娱乐、家庭休闲、体育益智、动漫文化等社会文化潮流需求。

公司游戏游艺设备质量精益求精、工业设计符合人体工学，运用声、光、电、机械、体感、VR 等多重技术，设备科技感突出且富有创意，融入《变形金刚》、《马力欧》等动漫文化属性，能够使游戏游艺设备实现其他游戏平台无法比拟的独特游戏体验效果。

（2）动漫 IP 衍生产品

公司销售动漫 IP 衍生产品主要通过向合作门店投放动漫卡通设备实现。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象，用户使用动漫卡通设备时可获取相关产品（如动漫形象卡片、手办等），产品具有收藏、社交等属性。知名动漫 IP 具有强大的消费者群体，其周边产品往往具备收藏、社交等属性，对消费者具有强大的吸引力，公司在 2018 年推出“奥特曼”融合激战动漫卡通设备，深受市场欢迎，“奥特曼”形象卡片销量快速增长。2017 年至 2019 年，公司动漫 IP 衍生产品销售收入从 2,040.73 万元增长至 6,558.66 万元，复合增长率 79.27%。**2020 年度，公司不断引入国际知名 IP，持续推出“龙珠”、“宝可梦”等动漫 IP 衍生产品，深受消费者喜爱。**

动漫产品销售是公司根据国内游戏游艺行业发展状况，借鉴国际发展经验，在国内推出的商业模式。公司自 2013 年开拓该项业务并进行市场培育，随着合

作运营商及消费者的接受程度越来越高以及受欢迎的动漫 IP 衍生产品的不断推出，动漫 IP 衍生产品销售快速增长。

2、运营服务

（1）设备合作运营

随着社会经济的发展和转型，游戏游艺设备合作运营可以为公司带来持续稳定收益的同时把握终端消费者需求。设备合作运营服务减轻了下游客户的投资成本，可以实现游戏游艺设备供应商和运营商共担风险、共享收益，也可以充分把握用户群体的需求变化，形成“研发支持销售，销售引领运营，运营促进研发”的良性循环。

设备合作运营业务指公司与下游客户签订协议，约定由公司将游戏游艺设备寄放在客户运营的游乐场所，公司从该设备经营收入中收取分成款。公司将设备寄放在客户运营的游乐场所之后，每个月按照约定比例收取合作设备运营收入。公司通过每月对账、设备盘点、实地拜访客户等方式管理和监控合作运营设备的经营情况。

设备合作运营业务为公司带来持续稳定收益的同时丰富了公司的盈利渠道，降低了客户运营游乐场所的前期成本，实现了双方的优势互补、互利共赢。同时，设备运营业务有助于公司及时了解产品运营情况、分析用户需求，对引导公司开发、引进新产品、新技术提供及时、有效的指导信息，有助于提升公司开拓新产品的成功率。

（2）游乐场运营

游乐场运营服务指公司通过在商业综合体直接经营游乐场所的服务。鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源。公司经过多年的游戏游艺产品销售和运营业务，拥有丰富的产业经验，同时，公司与粤海、永旺、万科、绿地等大型商业地产公司建立良好合作关系，将运营服务进一步延伸至游乐场运营服务。游乐场运营服务有助于公司对消费者的消费习惯、消费偏好进一步分析，及时调整游乐场经营布局及设备配置，对公司产品的设计、研发具有重要的意义，自营游乐场也是公司向下游

客户展示优质产品及经营模式的直接平台，对引导客户进行产品的选购、经营理念的优化提供重要的参考素材，有利于促进原有客户加快引进优质产品，也有利于吸引行业外的投资者进入游戏游艺行业。

3、涉及 VR、AR、MR 等虚拟现实及 5G 技术的产品情况

游戏游艺设备行业属于跨学科、跨领域的产业，集合了运用传统的声、光、电、机械等技术，近些年逐渐与 VR、AR、MR、5G 等技术融合，形成了可视化、交互性、沉浸式等特性的数字创意游戏游艺设备。

报告期期内，发行人积极推进新技术应用推广，由于成本等因素，发行人尚未推出商业化涉及 MR 的产品，已商业化产品中涉及 VR、AR、5G 技术的产品如下：

涉及技术名称	设备名称
VR	火线狂飙 VR
AR	机甲变身 GO、奇幻仙境城堡、巨兽浩劫 2、巨兽浩劫、舞力特区
5G	极速 5、头文字 D-Zero、舞萌 DX

报告期内，发行人销售设备产品涉及 VR、AR、5G 技术的产品收入及占发行人产品销售收入的比例如下：

单位：万元

涉及技术名称	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
VR	948.12	3.58%	1,520.57	4.17%	1,781.49	4.49%
AR	1,743.82	6.59%	4,279.66	11.75%	3,999.77	10.09%
5G	6,596.76	24.94%	4,983.69	13.68%	-	-
合计	**9,288.70**	**35.12%**	**10,783.92**	**29.61%**	**5,781.26**	**14.58%**

报告期内，发行人销售设备产品涉及 VR、AR、5G 技术的收入占产品销售的比重分别为 14.58%、29.61%、35.12%，呈上升趋势。发行人运用新技术开发的产品能力不断提升，产品竞争力持续提高。

公司游戏游艺设备产品涉及 VR、AR、5G 技术主要为模拟体验类产品和亲子娱乐类产品，公司运用上述技术的方式主要为采购具有相关功能的零部件和使用相关技术进行集成开发，不由外购套件决定。公司通过采购 VR 眼镜集成应用

在竞速类产品中，用以增强体验感；通过使用 AR 虚拟技术，打造沉浸式体验交互，增强设备的娱乐性；通过利用 5G 技术高速率、低延时的特性增强设备的可视化、互动性。

报告期内，公司涉及 VR、AR、5G 技术的产品大部分由公司自产，少部分委外加工，不存在对外采购整机的情形。

4、发行人具备大数据分析能力的情况

发行人游乐场运营业务、设备合作运营业务能够借助于大数据分析以提升运营能力，并能够提升产品设计、研发能力；发行人建立了专业的运营团队，建立了信息化管理平台，具备大数据分析的数据来源、业务、设备和技术能力，具体情况如下：

（1）发行人借助于大数据分析优化运营业务，提升产品设计、研发等能力

发行人从 2013 年开始推出设备运营业务，并于 2018 年底，通过收购广州科韵布局游乐场运营业务，强化了产业链结构。发行人布局运营业务，尤其是游乐场运营服务使公司能够及时把握客户群体和消费者需求，能够积累大量消费者消费习惯的数据信息。发行人通过对消费习惯大数据信息进行分析，能够做到及时优化游乐场设备结构和布局，调整设备合作运营业务的设备类型，并根据消费者需求促进公司产品的设计、研发。

（2）发行人设立了游乐场运行中心并建立了信息化管理平台，具备对消费信息数据进行大数据分析的业务、设备和技术能力

1）发行人设立了运营中心和专业的运营团队，具备对运营大数据信息进行分析的业务和技术能力

发行人根据设备合作运营业务和游乐场业务的特点，设立了运行中心，建立了专业的运营团队，包括了游乐场运营、计算机、统计与分析等专业领域的人才。发行人运营团队成员掌握了计算机软件技术、数据库技术、统计与分析算法技术等技术能力，能够对运营过程中产生的数据进行有效分析和处理，具备对游乐场运营数据进行大数据分析的业务和技术能力。

2）发行人建立了信息化管理平台，具备对运营数据进行大数据分析的平台

发行人根据游乐场运营业务特点，建立了游乐场门店的信息化管理平台，并申请了数字化分布式智能管理系统 V1.0（软著登字第 5765850 号）和华立科技游乐场智慧管理 SaaS 云平台 V1.0（软著登字第 5765844 号）两个软件著作权。游乐产业数字化运营服务平台以 SAAS 云服务为载体，涵盖了门店收银与管理、客流统计、营销触达、设备远程监控、移动客户端、大会员体系、集中管控、数据可视化等模块。主要功能包括进销存管控，订单与对账，实时监控到店客流，进店与出店频次，完善会员画像以及门店会员运营能力评估，会员身份识别以及会员标签化，人员管控、集中采购、供应商维护等。发行人游乐场门店的信息化管理平台能够实时、准确获取游乐场运营的数据，为发行人进行数据分析提供了平台载体。

（3）公司大数据运用场景和收集数据的类型

1）公司大数据分析的运用场景和用途情况

报告期内公司运用大数据分析的场景主要包括精准营销、决策支持、效率提升和产品设计方面，具体情况如下：

序号	运用场景	收集数据类型	收集客户数据是否告知或取得客户同意
1	精准营销，了解客户消费喜好和趋势，进行商品的精准营销，降低营销成本	销售数据：订单 客户数据：会员电子游戏币与电子票、手机号码	是
2	决策支持，利用大数据分析未来消费趋势，有利于热销产品的进货管理和过季产品的处理	销售数据：订单 供应链数据：出库单、入库单	不涉及，均为发行人自身业务数据
3	效率提升，利用全局数据了解业务运营薄弱点，利用大数据技术加快内部数据处理速度	销售数据：订单 营销数据：营销活动、优惠券	不涉及，均为发行人自身业务数据
4	产品设计，利用大数据计算技术预测流行趋势，消费趋势，地域消费特点，客户消费习惯等影响消费的重要因素来不断的优化产品	销售数据：订单 客户数据：会员消费喜好，会员电子游戏币与电子票、会员手机号码	是

发行人业务过程中收集客户信息仅为发行人内部使用，发行人使用该等客户信息主要通过大数据技术进行统计性分析，为发行人业务决策、产品设计、运营服务营销提供分析支持。发行人未将客户信息对外公开或提供予第三方，不存在将客户信息用于上述内部使用场景以外的其他商业用途。

2）公司开展业务过程中获得客户信息已取得客户同意，不存在侵犯客户隐

私的情形

①报告期内发行人业务主要包括游戏游艺设备、动漫 IP 衍生产品销售及游戏游艺设备的合作运营和自营游乐场运营服务。其中，发行人产品销售和游戏游艺设备合作运营业务中不涉及获取、收集客户信息数据的情形。

②发行人自营游乐场运营服务中，发行人收集客户信息数据主要通过会员注册、不定期组织比赛方式取得会员姓名、手机号码联系方式、会员账号电子币与电子票等信息，并可通过安装于发行人所经营的游乐场的信息化管理平台统计和分析到店客流流量、会员用户进店与出店频次、会员在相关游戏游艺设备消费的记录。

在客户注册成为发行人游乐场会员之前，发行人通过注册会员公众号界面上的《会员章程》告知收集会员信息的范围和具体使用用途，并在该注册界面明确提醒“注册即同意会员章程”。客户自愿提供其姓名、手机号码联系方式等信息用于会员注册或报名参加比赛，并通过接受会员章程同意发行人按照会员章程的约定进行会员管理、在相关比赛等业务活动中使用该类信息。因此，发行人获取收集上述信息已取得客户同意，亦不存在侵犯客户隐私的情形。

除前述情形外，报告期内发行人开展业务过程中，发行人不存在其他收集客户个人信息的情形；公司未将客户信息对外公开或提供予第三方，不存在将客户信息用于上述内部使用场景以外的其他商业用途。

2）发行人关于客户信息使用和保护的规范和防护措施

为了规范客户信息采集和使用，确保客户信息安全、保密，发行人已经根据其产品功能及服务的实际情况，制定了其就信息收集、使用、保护等一系列客户信息保护制度，并采取了以下规范措施：

1、更新整理当前与个人信息保护相关的规定，并结合发行人产品、服务具体情况，在发行人内部强调“合理、必要、最小化”的信息收集原则。

2、及时更新会员章程、参赛须知并遵守执行：发行人对其相关产品收集、使用客户信息的情况定期进行统计，根据相关个人信息安全规范要求及统计结果情况，及时更新会员章程和参赛须知的内容；发行人报告期内均按照会员章程、报名参赛须知等文件的要求使用和保护会员信息。

3、强化信息化管理平台权限：发行人信息化管理平台权限仅向游乐场店长、财务以及公司部门经理职级以上人员开放，并且对专人设置专门账户，其他人员无法获知信息化管理平台的数据信息；

4、采取多种技术手段防范信息泄露：通过阿里云的态势感知安全防护服务，进行 Web 防护；通过仅允许特定 IP 的运营维护人员登录，双向验证进行登录防护；登陆人员仅有增删、修改、查询的有限处理权限，以此进行数据库管控防护。

3）报告期内，公司不存在因侵犯客户隐私、泄露客户信息或使用相关客户信息违反相关法律法规而受到行政处罚或发生诉讼纠纷的情况

公司报告期内不存在因侵犯客户隐私、泄露客户信息或使用相关客户信息进行牟利活动等违法违规行为而被投诉、被主管部门处以行政处罚或发生诉讼纠纷的情形。

5、公司产品及经营模式不存在被淘汰的风险

发行人自成立以来，在产品上推陈出新，在业务模式上不断创新，经过多年发展，形成了定位高端且符合文化潮流需求的产品结构，并形成了完整的产业链结构。发行人经营模式具有较强的市场竞争力，不存在被淘汰的风险。

（1）发行人产品设备种类丰富，以健康、优质的娱乐体验为导向，符合消费需求

与其他娱乐方式和形式相比，游戏游艺设备更注重多维度的娱乐体验设计，种类丰富且具有休闲、互动、情感交流等功能，是一种健康的休闲娱乐方式，用户长时间游戏并成瘾的可能性很小，受到消费者欢迎。

发行人坚持以向消费者提供健康、优质的休闲娱乐体验为导向，坚持实施技术创新，推进 AI、VR、AR、5G、大数据等新技术的应用，持续提升产品设计、研发能力，优化生产制造工艺，打造智能游戏游艺设备，产品种类涵盖模拟体验类、休闲运动类、亲子娱乐类等多种类型。发行人模拟体验类设备适应了年轻人动漫文化、时尚体验、体育竞技的消费需求；休闲运动类融合了 AR、VR 等科技属性和知名 IP 文化属性，具有较强吸引力；亲子娱乐类设备能够满足亲子、社交等新文化娱乐消费需求。发行人产品类型丰富且不断推陈出新，符合消费者需求，不存在被淘汰的风险。

（2）发行人产业链完整，经营模式具有较强市场竞争力

近些年，游乐场的消费者从年轻人为主转变为亲子家庭和各类人群，场所经营从传统的街铺式小门店经营转变为在商业综合体、大型购物中心等核心商圈连锁经营。核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源，经营游乐场需要更高的资本金投入。为了配合客户抢占核心商圈资源和减少客户资本金投入，2013 年发行人在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，商业模式创新和完善的产业链促进公司迅速发展。为了更好的适应市场变化，2018 年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。

游乐场运营服务使公司在抢占优质商圈资源并获取终端门店的同时，把握客户群体深度需求，促进公司产品的设计、研发。完整的产业链使公司产品能够不断推陈出新，促进公司商业模式创新和业务战略协同、相互促进，使得发行人在行业内具有较强综合竞争力，发行人经营模式不存在被淘汰的风险。

6、发行人游乐场运营业务与原有客户存在较低程度竞争关系，但不会影响客户关系的稳定，不会对公司销售产生重大不利影响

（1）广州科韵各游乐场目前主要集中于广州及周边区域，与少数主要客户存在轻微竞争

2018 年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。截至本招股书签署之日，公司秉持“深耕周边区域，稳步拓展其他地区”的原则在广州、东莞、佛山、江门等地的核心商业综合体开设 11 家游乐场。该 11 家游乐场方圆 1 公里范围内存在 43 家成规模的游乐场，平均每家游乐场周边 1 公里范围（通常认为游乐场之间的有效竞争半径为 1 公里）内存在 3.91 家竞争者，其中包括少数大玩家、莫莉幻想、万达宝贝王及卡通尼乐园等公司主要客户开设的游乐场。具体情况如下：

序号	游乐场	具体地点	1 公里半径范围内的成规模的游乐场		
			特色/定位	数量（单位：个）	是否包含公司主要客户
1	傲翔游艺	广州市天河路 208 号天河城购物中心六层 616 号	综合游乐场	2	否
			儿童乐园	1	否

序号	游乐场	具体地点 商铺	1公里半径范围内的成规模的游乐场		
			特色/定位	数量（单位：个）	是否包含公司主要客户
			娃娃夹机店	3	否
			VR设备体验店	7	否
2	曜翔游艺	广州市番禺区汉溪大道东366号320、321、322、323、419、420、421、422、423、424、425、426铺	综合游乐场	2	是，即1家大玩家
			儿童乐园	2	是，含1家万达宝贝王乐园
			VR设备体验店	1	否
3	汇翔游艺	江门市蓬江区白石大道166号汇悦城广场311、312第三层3F002、3F003号商铺	综合游乐场	1	是，即1家大玩家
			儿童乐园	3	否
4	悦翔欢乐	广州市白云区沙凤路三号1号、1号之一、1号之二	儿童乐园	4	是，含1家莫莉幻想、1家卡通尼乐园
5	伟翔游艺	佛山市南海区大沥镇联滘口13号永旺梦乐城佛山大沥购物中心2层201区位	综合游乐场	1	否
			儿童乐园	1	是，即1家莫莉幻想
			VR设备体验店	1	否
6	易发欢乐	广州市番禺区市桥街大北路、光明北路易发商业街商业中心五楼铺位	综合游乐场	1	否
			娃娃夹机店	2	否
7	腾翔游艺	东莞市东城区鸿福东路1号民盈山国贸中心国贸城5号楼三层L3001-L3003商铺	综合游乐场	1	否
			儿童乐园	1	否
			VR设备体验店	1	否
8	恒翔游艺	东莞市长安镇长安长青南路1号长安万科中心万科广场项目7栋3039室（L3-039号铺位）	儿童乐园	2	否
			VR设备体验店	1	否
9	季翔欢乐	广州市黄埔区（中新知识城）亿创街3号301铺	儿童乐园	3	是，含1家莫莉幻想
10	冠翔游乐	广州市番禺区大龙街亚运大道1号3001	VR设备体验店	1	否
11	志翔欢乐	广州市番禺区桥南街福德路281号B101部位07	儿童乐园	1	否
合计				43	7

资料来源：根据百度地图APP、腾讯地图APP、大众点评APP及实地走访资料整理。

由上表可知，广州科韵自营游乐场与大玩家、莫莉幻想、万达宝贝王及卡通尼乐园等公司客户存在较低的竞争关系。

（2）广州科韵各游乐场目前与少数主要客户的轻微竞争不会影响客户关系

的稳定，不会对公司销售产生重大不利影响

1）游戏游艺市场正处于增量时代，尚未达到充分竞争状态

我国游戏游艺市场正处于增量时代，得益于国家政策的支持和城镇化进程和商业地产的发展，游戏游艺市场规模正在快速增长。2015 年 9 月，公安部、文化部联合发文《关于进一步加强游戏游艺场所监管促进行业健康发展的通知》，2016 年 9 月，文化部发布《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》，进一步鼓励游戏游艺产业发展。国家针对行业的监管体系的日趋完善，为鼓励行业健康发展简化了游戏游艺设备内容评审制度，取消对游艺娱乐场所总量和布局规划的行政性限定，鼓励游戏游艺设备生产企业采用新技术，开发益智化、健身化、技能化的游戏游艺设备，满足大众不断增长的文化娱乐消费需求。此外，商业地产的快速发展为行业发展提供了强大的助力。游戏游艺设备注重科技体验，兼具运动健康、亲子互动、休闲娱乐等功能，具有丰富的互动体验特性，使得游乐场与电影院、餐饮一起成为商业综合体吸引人流的重要业态。商业中心、商业综合体的转型升级将为游戏游艺设备和运营带来广阔的市场空间。随着我国城镇化进一步深入，可以合理预期在未来较长的一段时期内，游戏游艺市场仍将处于稳定增长的增量时代。

尽管目前游乐场运营领域市场参与者数量较多，但尚未达到充分竞争状态，主要体现在：（1）行业集中度不高，目前该细分市场仍然包括大量个人式、家庭式等经营主体，多数经营主体资金规模较小、融资能力较弱，运营管理经验较少，难以形成真正的竞争力。（2）行业内少数企业开始引领“品牌化、连锁化、标准化”经营的趋势，但尚未形成不可逾越的壁垒。（3）区域性竞争不均衡。目前游乐场运营领域的竞争者主要布局居民消费水平较高的城市的核心商圈，对于新开发的核心商圈及居民消费略弱的城市，存在较大的机会。

2）存在竞争关系的游乐场数量占主要客户运营总店数比例极小且定位存在显著差异

截至本招股书签署之日，广州科韵旗下游乐场与 2 家大玩家店、3 家莫莉幻想、1 家万达宝贝王 1 家卡通尼乐园存在竞争关系。大玩家、莫莉幻想、万达宝贝王及卡通尼乐园均为行业内规模较大游乐场运营商，平均拥有门店数量超过

百家，广州科韵旗下游乐场与之发生竞争的游乐场数量占前述客户运营的游乐场总数的比例极低，竞争关系轻微，不存在因与客户存在竞争关系而影响公司销售的情形。此外，广州科韵旗下游乐场定位于向多个年龄段人群提供积极、健康、阳光、向上的娱乐服务，同时兼具展示公司新品，把握客户群体深度需求，促进公司产品的设计、研发等战略功能，与上述主要客户的游乐场定位存在显著差异，竞争效果轻微。

序号	体系	门店总数量	定位
1	大玩家	近 400 家	综合游乐场
2	莫莉幻想	近 200 家	儿童乐园
3	万达宝贝王	近 300 家	儿童乐园
4	卡通尼乐园	近 100 家	儿童乐园

数据来源：根据公开数据整理

3）公司系行业内龙头企业之一、公司产品的竞争力较强

华立科技是《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）及《游戏游艺机产品规范第 3 部分：室内商用大型游戏游艺机》（GB/T30440.3-201 3）起草单位，属行业内龙头企业之一。目前公司已获得了多款 IP 在游戏游艺设备领域的全球或区域代理权，包括《奥特曼》、《马力欧》、《光环》、《变形金刚》、《古墓丽影》、《巨兽浩劫》、《头文字 D ZERO》等。公司产品定位高端且符合文化潮流需求，市场竞争力较强。此外，公司与行业领先的优质客户建立紧密合作，通过设备合作运营为公司带来持续收益，把握消费者需求。设备合作运营服务减轻了下游客户的投资成本，与客户共担风险、共享收益，深受客户信赖。华立科技深化至游乐场运营领域不会对主要客户关系造成重大不利影响。

4）发行人的客户合同中不限制发行人从事游乐场运营业务

发行人与客户开展游戏游艺设备销售业务，除与万达宝贝王、恒大乐园等个别大型企业客户系用客户提供的合同模板进行协商和签署外，与其他客户系按照发行人的框架协议标准模板、《购销合同》标准模板签订。

发行人与客户开展动漫 IP 衍生品销售业务、设备合作运营业务，系按照发行人框架协议或《购销合同》、《设备合作运营合同》《设备合作合同》的标

准模板签订。

发行人与报告期内客户签署的框架协议、购销合同、设备合作运营合同中，并无限制发行人从事游乐场业务的条款，双方亦不存在对游乐场的业务区域、场地地点等进行划分或其他限制的约定。

因此，发行人通过广州科韵开展游乐场业务不存在违反其与客户合同约定的情形。综上，广州科韵各游乐场目前与少数主要客户存在轻微竞争，但不会影响客户关系的稳定，不会对公司销售产生重大不利影响。

（三）主营业务收入构成

报告期内，公司根据市场变化，主动进行业务结构调整，减少低毛利、低技术含量产品销售，增加动漫卡通设备等营运设备对外投放。报告期内，公司主营业务收入分别为 42,820.71 万元、48,667.45 万元、41,701.03 万元，公司主营业务收入的主要构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
产品销售	33,269.16	79.78%	36,422.01	74.84%	39,657.82	92.61%
运营服务	8,431.87	20.22%	12,245.44	25.16%	3,162.89	7.39%
合计	41,701.03	100%	**48,667.45**	**100%**	**42,820.71**	**100%**

（四）主要经营模式

公司拥有独立、完整、适合自身发展的原材料采购、生产及产品销售体系和运营服务体系，形成了自身的经营模式。

1、采购模式

（1）主要原材料

公司主要原材料为生产游戏游艺设备所需的套件、电子器件、主机、显示器、金属件、木料等原材料。套件为游戏游艺设备的关键部件之一，内容主要为游戏软件以及其他功能部件，公司采购获取全球顶级动漫 IP 对应的套件，生产该 IP 属性的游戏游乐设备；电子器件、主机、显示器为公司直接向供应商采购；金属件、木料主要以向供应商定制化采购为主。公司采购部、质监部负责对采购产品

的验收。

（2）供应商的选择

在供应商的选择方面，由公司采购部组织技术开发部、质监部、生产部对供应商进行评选。公司制作了合格供应商名册，从信誉度、技术能力、质量水平、生产能力、交货期、价格、服务等方面对潜在供应商进行选择，潜在供应商必须通过公司的初选、初审、试制样品、现场考核等环节后才能进入公司的供应商名册。在长期生产经营中，公司与供应商建立了长期、稳定的合作关系。

公司每半年对供应商进行考核评估，由采购部组织技术开发部、质监部等部门人员对供应商进行评估，主要对供应商日常供应质量、定期质保能力进行评价、加强对供应商的分类评级管理。

（3）采购模式

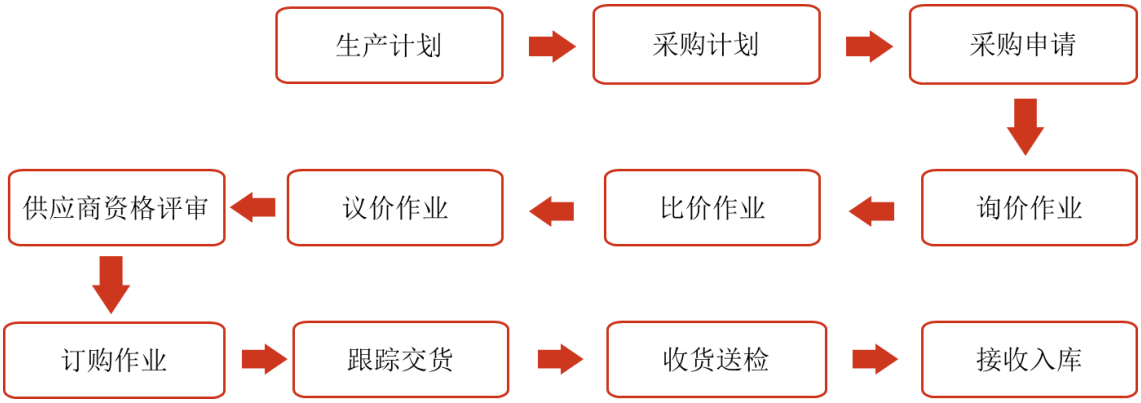
为保障公司日常经营活动的连续性，公司对用量较大的标准件，以及常用件在需求预测的基础上做适当备货，以满足日常生产需求。此外，公司会根据过往经营、采购情况对基本库存采购的产品种类及数量进行优化。

除上述基本件和常用件外，需要订制化采购的或单价较高的套件、电子器件、金属件、主机等原材料主要依据销售订单和销售预测采购。公司根据客户对不同产品的定制需求、结合现有库存以及各供应商交货周期等情况制定采购计划，进行相应原材料采购。

发行人核心部件中部分属于工业领域应用范围较广的部件，发行人和供应商一般按照市场价格确定采购价格，部分则属于行业特有或产品专属的部件，一般由发行人和供应商根据行业惯例协商确定采购价格，具体情况如下：

核心部件	具体来源	定价模式
套件	自研/采购	外购套件根据交易双方协商确定
显示器	采购	根据市场价格确定
主机	采购	根据市场价格确定
结构部件	自研/采购	根据市场价格或协商确定

（4）采购流程图



（5）采购质量控制

公司采购部门、质监部负责采购质量控制，供应商交货后，质监部依据公司制定的产品检验管理程序对采购货物进行验收，以确保质量符合生产、研发活动的要求，必要时公司将前往供应商货源处进行现场检验和验收。

公司制定了必要的技术标准、规范和质量控制流程，确保供应商提供的产品质量满足公司生产要求。同时，公司采购部和质监部会及时与供应商沟通，以保证部件品质完善，并对不合格产品提出整改要求。

（6）动漫 IP 衍生产品的采购模式

动漫 IP 衍生产品的采购具有专属性、唯一性，如“奥特曼”形象卡片只能向 BANDAI NAMCO 采购，“机斗勇者”形象卡片只能向 IGS 采购。动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象，具有收藏、社交等属性。知名动漫 IP 具有强大的消费者群体，其周边产品往往具备收藏、社交等属性，对消费者具有强大的吸引力。

2、生产模式

（1）生产模式

游戏游艺设备在产品外观、游戏内容、操作方式等方面差异性较大，特别是设备往往需要与游戏内容上进行紧密匹配。公司根据市场预测和客户订单的情况制订生产计划并及时调整，对部分畅销机型和通用零部件进行生产备货，以加快产品的发货速度，更快地响应客户需求。

（2）产品的设计与生产

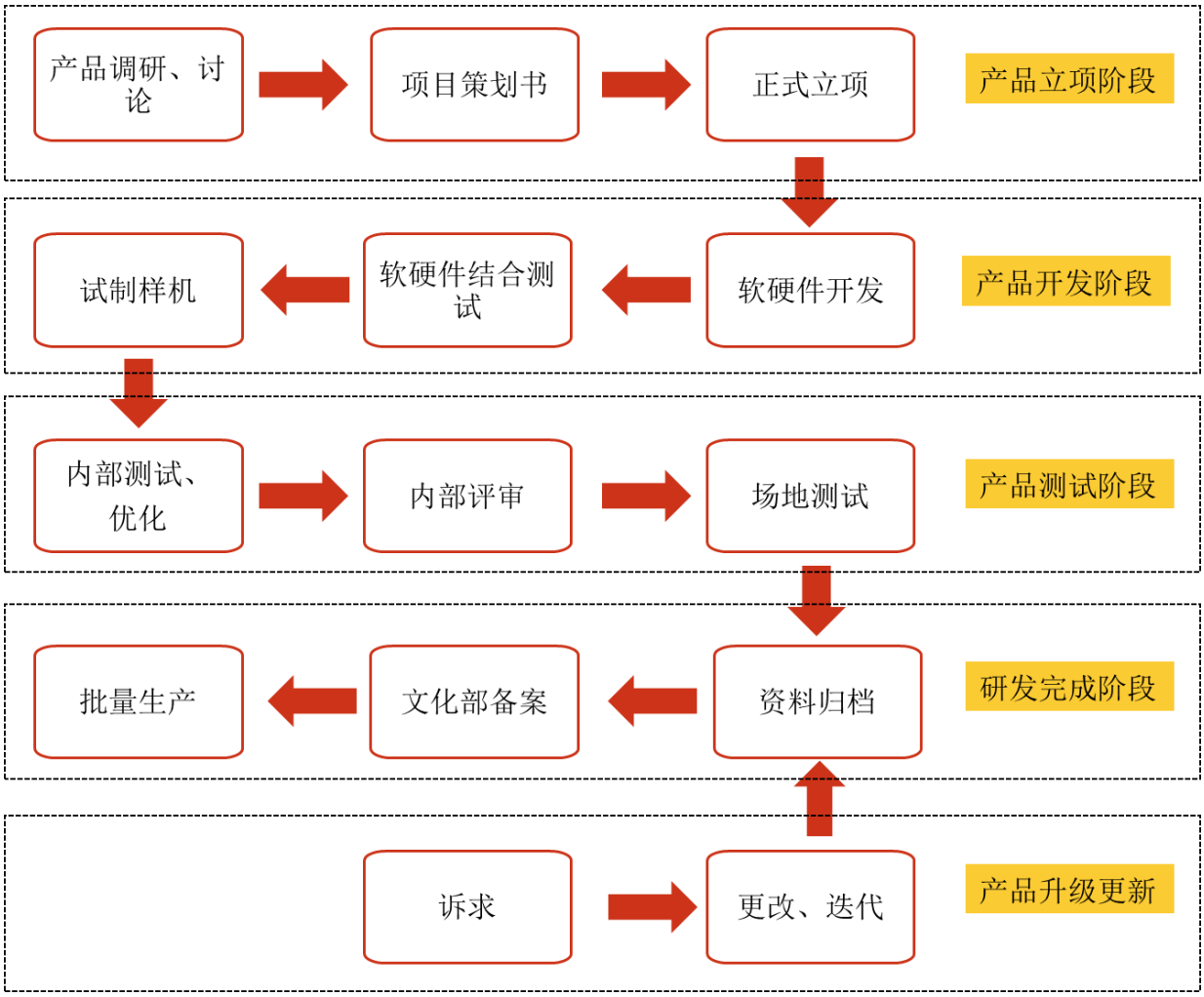
公司产品设计由技术开发部完成，技术开发部根据产品的要求和性能特点进

行产品美术设计、机械设计、电子设计。技术开发部完成设计后会进行试制、组装、调试、评审、外测等环节，产品符合要求后进行归档，并形成工程图、BOM表、作业指导书等文件以备生产部等相关部门使用。

公司总装部按照生产计划进行游戏套件、机械部件、电控部件、气动部件等原材料的准备工作，生产人员根据生产任务单、生产投料单作业，按照作业指导书及工艺要求等操作来保证产品品质。生产计划人员根据生产计划及公司生产能力确定是否委外生产，公司制定了外协厂品质管理制度，由质监部负责对外协工厂产品的品质控制，在来料检验、生产组装、产品检验、出货运输等全部环节进行监控。

公司建立了产品标识与可追溯管理制度，所有物料、半产品、成品都有序标识并可追溯。总装部、采购部、物流部负责对应环节的标识和可追溯，质监部对整个生产环节进行监督管理。

（3）产品开发、投产流程图



3、销售模式

公司产品销售主要包括境内销售和境外销售，销售模式为直销。境内市场主要通过公司销售部、子公司华立发展完成销售，境外市场主要通过策辉有限开展销售。公司产品主要应用于国内外大型主题乐园、国际购物中心连锁、商业地产、高级百货商场、全球连锁酒店，旅游景区等，主要将产品直接销售给游艺游乐场所、主题乐园经营企业。此外，受市场区域特征、公司资源配置情况、客户习惯等因素影响，公司亦将小部分产品销售给贸易商客户。

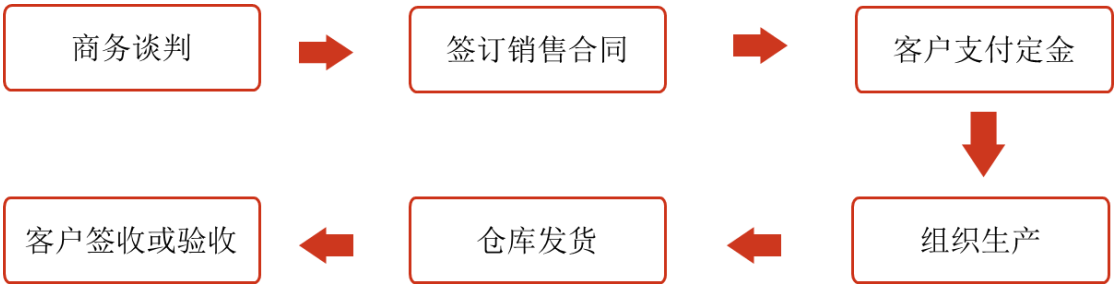
公司通过多种模式进行销售推广，提升产品形象和知名度，加深客户对公司产品的认同。公司主要推广模式包括参加各类游戏游艺产品博览会、展会，设立大型产品体验展厅，举办华立电竞赛事、卡片嘉年华等推广公司产品并吸引潜在客户。对于重点客户，公司通过定期或不定期拜访、沟通等方式跟踪了解客户场

地拓展情况、设备更新需求等，及时掌握客户信息进行推荐产品，在取得客户认可后签订销售合同。

（1）境内销售模式

目前公司国内销售客户包括大玩家、万达宝贝王、永旺幻想、恒大乐园等国内知名游乐场和主题乐园。报告期内，国内主营业务收入中运营商客户占比分别为 75.31%、77.85%和 73.52%。

公司国内产品销售的具体流程如下：



（2）海外销售

公司海外产品销售由海外销售部门负责统筹管理。公司海外产品最终主要销往欧洲、日本、韩国、东南亚、中东等国家和地区，除了公司总部拥有部分销售力量，公司还在香港设立了子公司策辉有限开拓海外市场，公司以香港策辉作为主要海外销售平台，面向海外市场。

（3）动漫 IP 衍生产品的销售模式

发行人动漫 IP 衍生产品主要通过向游乐场门店投放动漫卡通设备并持续销售动漫 IP 衍生产品实现。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象的卡片、手办等，消费者每次使用动漫卡通设备时均可获取相关产品。公司通过向合作门店销售动漫 IP 衍生产品获取收入。目前发行人动漫 IP 衍生产品的销售主要系销售动漫形象卡片。

4、运营服务

（1）设备合作运营

公司从 2013 年开始探索游戏游艺设备合作运营模式，该模式是由公司提供用于合作运营的游戏游艺设备，由合作客户提供游艺游乐场所，设备所有权归公

司所有，由合作客户进行日常运营管理及维护，公司每个月按照设备经营收入的约定比例收取分成款。

公司通过智能管理系统远程监控、每月码盘表对账等方式监控合作运营设备的经营情况。该模式下公司能够发挥自身设计、研发、生产的优势，扩大设备产量，同时能够通过设备合作运营及时了解消费者偏好、习惯，有助于公司产品的设计、研发。经过多年的探索和市场培育，公司设备合作运营业务开始快速发展。

（2）自营游乐场

游乐场运营服务是公司在游戏游艺设备设计、研发、生产和设备合作运营基础上拓展而来。公司在城市商业综合体等区域选择运营场所，根据游乐场所处位置、附近人口特征等因素进行场所装修和游戏游艺设备配置，自主运营游乐场。自营游乐场强化了公司产业链结构，有效提升公司的行业竞争力和盈利能力。此外，自营游乐场可以帮助公司充分了解客户需求，有助于公司通过卓越的内容体验和精心设计的互动功能把握客户群体深度需求，进而通过 IP 动漫文化与拥有共同兴趣的用户形成强烈的情感连接，有助于实现公司成为全球游戏游艺行业的顶级服务商和设备供应商的目标。

《游戏游艺设备管理办法》规定，游戏游艺设备机型机种分为电子游戏设备（机）和游艺娱乐设备，除国家法定节假日外，娱乐场所设置的电子游戏设备（机）不得向未成年人提供。《游戏游艺设备管理办法》未对游艺娱乐设备的提供对象范围作出限制。

截至 2020 年 9 月 28 日，公司下属已开业的 10 家游乐场中各家放置游戏机设备的比例均非常小，合计共 55 台；公司游乐场均已采取措施落实《游戏游艺设备管理办法》对非国家法定节假日不得向未成年人提供电子游戏设备的相关规定，具体如下：

1）制定《游戏机区管理制度》，对下属各游乐场内的游戏机管理进行统一把控；

2）各游乐场设定游戏机专区专门摆放游戏机，游戏机专区与其他游艺娱乐设备的游玩区域有明显的隔离、分割；

3）在游戏机专区的明显位置标识“游戏区”和“非节假日未成年人禁止进

入”等警示标语；

4）安排专人负责游戏机区的引导与管理工作，凡进入者必须出示个人身份证件，未满 18 周岁者禁止进入。

综上所述，公司上述措施已落实《游戏游艺设备管理办法》对非国家法定节假日不得向未成年人提供电子游戏设备的相关规定监管要求。

（五）发行人设立以来主营业务、主要产品或服务、主要经营模式的演变情况

公司自设立以来，形成了以游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营为核心的业务体系，完善游戏游艺行业的产业链闭环。

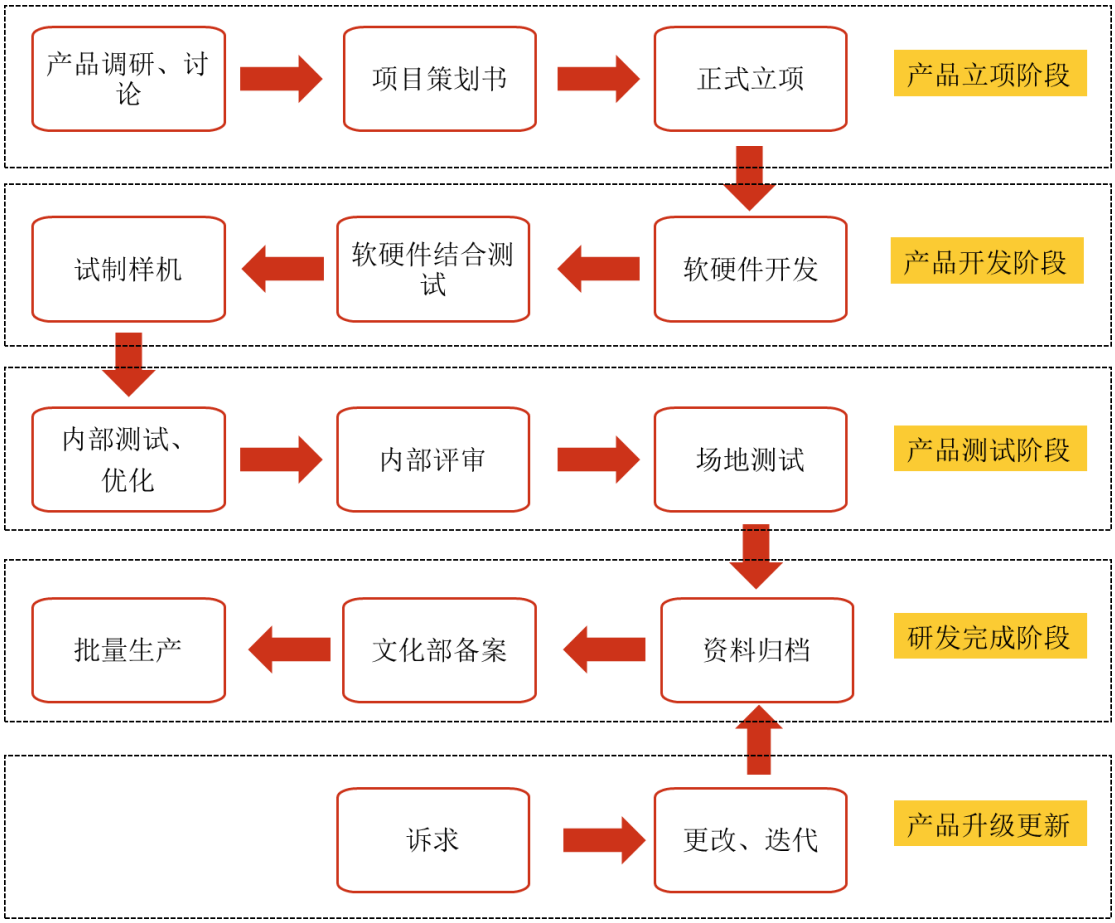
自报告期内，公司主营业务、主要产品或服务、主要经营模式未发生重大变化。根据国家发展和改革委员会、商务部发布自 2007 年至今历次发布的《外商投资产业指导目录》、《外商投资准入特别管理措施（负面清单）》，自发行人设立之日起至本招股书说明书签署日，其主营业务并不涉及禁止或限制外商投资的产业。

根据《游戏游艺设备内容审核管理办法》、《游戏游艺设备管理办法》、《娱乐场所管理办法》等发行人主营业务所处行业的相关法律法规，发行人所处行业的主管部门及相关规范性文件亦未对外商投资企业从事发行人主营业务相关的业务类型予以特殊限制。

（六）主要产品的生产工艺流程

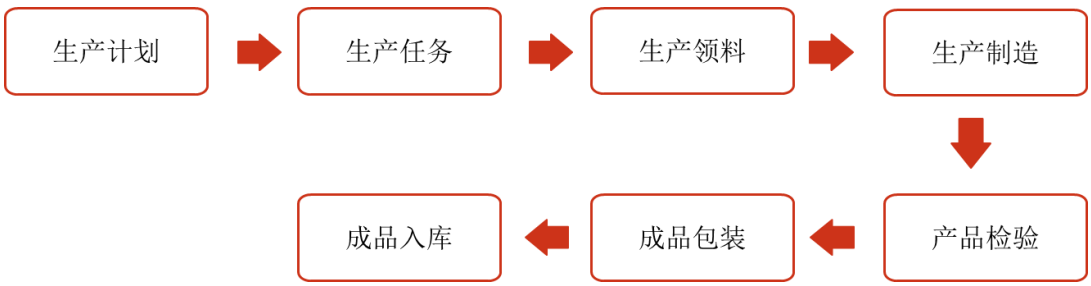
发行人生产工艺过程主要包括产品开发阶段和批量生产阶段，包括了多个工艺环节，组装过程为发行人生产工艺的一个环节。发行人核心技术主要体现在产品开发阶段，产品开发阶段主要完成产品的软硬件开发、测试、优化、备案并形成产品生产的作业指导书；生产组装为发行人批量生产过程的重要组成部分。

1、产品开发主要工序



在产品开发阶段和批量生产阶段，发行人均需采购套件，发行人采购游戏套件后的工序包括从软硬件开发至批量生产之间的全部环节。

2、采购套件后批量生产阶段的主要工序



3、购买套件后设计开发和生产情况

（1）公司采购套件后需要增加除套件之外的所有部件并进行整机设计和机电一体化开发

公司在采购套件之前已对相关产品的市场前景、技术可实现性进行论证并进行框架设计，在采购套件后研发团队根据可实现的技术功能对游戏游艺设备的功能设计进行整体构思，形成对设备功能体验、运行模式、机械结构等方面的基本方案。

公司在采购套件后进行设计、开发的具体内容主要包括软硬件开发、试制样机、内部测试优化、场地测试等环节，其中核心的设计、开发环节为整机设计和软硬件的机电一体化开发。组装环节为产品生产的主要环节，发行人采购套件主要应用于模拟体验类产品，模拟体验类产品的生产需要多达几百种零部件。套件采购后，公司在设计、开发及组装环节，需要增加显示器、机械部件、主机、电机、电子部件等其他部件才能形成整机设备。

（2）设计开发环节使用的核心技术情况

公司设计、开发环节的核心环节为整机设计和软硬件机电一体化开发，所涉及的核心技术情况如下：

核心环节	涉及技术	主要内容	发行人核心技术案例
整机开发	创意设计	根据故事背景、角色、玩法、背景音乐等多方面因素，设计设备的体验性、娱乐性	脚踏式游艺机（实用新型专利：ZL 2017215041639 一种脚踏式游戏机）等
	美工设计	主要为整机框体、特效等方面的设计，吸引消费者的关注，使得交互方式更加便捷。	多项外观专利
机电一体化开发	机械技术	机械结构设计，一般包括有机身、框架、联接等设计，增强体验性并符合人体工学设计	游戏机座椅多自由度摇摆机构（发明专利：ZL 2016106029159 游戏机多自由度摇摆机构）等专利
	控制技术	通过对电机、传感器等结构部门的控制，提升产品的体验特性和娱乐性	游戏控制装置（发明专利：ZL 201810269730X 一种游戏控制装置及其控制方法）等专利
	传感检测技术	通过声、光、电等技术快速、精确地获取信息，来实现自动控制、自动调节	一种游戏机的摇摆结构（实用新型专利：ZL201520492077.5 一种游戏机的摇摆结构）等专利
	VR/AR/5G 等技术	通过融合 VR、AR、MR、5G 等技术，开发可视化、交互性、沉浸式等特性的数字创意游戏游艺设备	通过技术开发，形成具有 VR/AR/5G 技术特点的设备（如火线狂飙等）
	AI 技术	将人工智能融入到赛车游戏中，使游戏中的 AI 赛车更为智能，在游戏中不断学习，使得玩家在游戏中体验到真正的竞速刺激感，创造出更具挑战性、更具	智能 AI 赛车竞速游戏技术（正在研发，试制打样阶段）

核心环节	涉及技术	主要内容	发行人核心技术案例
		剧情化的游戏赛道。	

游戏游艺设备行业属于跨学科、跨领域的产业，在设计开发环节主要将传统的声、光、电、机械、控制等工业技术与文化创意等结合，设计开发出符合市场需求的游戏游艺设备，组装环节主要为人工安装环节，不涉及发行人核心技术。

公司在设计、开发环节所运用的技术为行业通行技术，与同行业可比公司世宇科技所披露的核心技术相比，不具有实质性差异。发行人为国内少数具有自主开发能力的企业，具有多项专利技术，同时公司是《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）及《游戏游艺机产品规范第 3 部分：室内商用大型游戏游艺机》（GB/T30440.3-2013）起草单位之一，在国内具有较强的技术优势。

（七）生产经营中涉及的主要环境污染物、主要处理设施及处理能力

公司日常经营中产生的污染物主要包括废水、噪音。公司严格按照相应国家标准对污染物进行处理，未对周边环境造成不利影响，具体情况如下：

1、废水

公司产生的废水主要为员工生活污水。对于生活污水，公司通过管道直接排放至市政污水管网。

2、噪音

公司噪音主要来自组装环节的噪音以及空调机组等运行时产生的噪音。公司通过加装隔音板以及保持厂房与办公区域、居住区域距离的方式来减少噪音的影响。

报告期内，公司生产经营中的环境保护及污染物处理情况良好，不存在因环保问题收到相关机构处罚的情况。

二、发行人所处行业基本情况及其竞争状况

（一）所属行业及确定所属行业的依据

根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司所处行

业为“C24 文教、工美、体育和娱乐用品制造业”。根据《国民经济行业分类》（2019 年修订）,公司所处行业为“C24 文教、工美、体育和娱乐用品制造业”中的“C246 游艺器材及娱乐用品制造”。结合公司的主要业务和产品情况，公司所处细分行业为“C2462 游艺用品及室内游艺器材制造”。

（二）行业主管部门、行业监管机制、行业主要法律法规政策及对发行人经营发展的影响

1、公司行业主管部门

公司所处行业的主管部门为各级人民政府文化和旅游行政部门、工业和信息化部。

文化和旅游部负责制定全国游戏游艺设备管理政策并监督实施。省级文化和旅游行政部门负责对本辖区生产或者进口游戏游艺设备内容审核和机型机种分类。县级以上文化和旅游行政部门负责对本辖区游戏游艺设备的监督管理。

工业和信息化部承担主机等电子信息产品制造的行业管理工作；组织协调电子元件等基础产品的开发与生产，组织协调电子信息产品所需配套元器件、仪器和材料的国产化；拟订并组织实施软件、系统集成及服务的技术规范和标准；推进软件服务外包；指导、协调信息安全技术开发。

2、公司行业技术监管部门

公司所处行业的技术监管部门为国家市场监督管理总局及地方市场监督管理部门。国家市场监督管理总局拟订并实施室内商用大型游戏游艺机质量发展的制度措施，负责统一管理标准化工作。公司是国家市场监督管理总局发布的《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）及《游戏游艺机产品规范第 3 部分：室内商用大型游戏游艺机》（GB/T30440.3-2013）起草单位之一，公司董事长苏本立是主要起草人。

地方市场监督管理部门承担推动建设知识产权保护体系及当地商用大型游戏游艺机质量控制、标准化、安全监察等职责。

3、公司行业自律组织

中国文化娱乐行业协会与广东省游戏产业协会是行业内的自律组织。

中国文化娱乐行业协会是由民政部登记管理，文化和旅游部业务主管，公安部支持的国家一级协会。主要职能是开展文化娱乐业产业结构、组织结构、经营管理等方面的调查研究，制定并监督执行行业技术、服务规范。协助政府制定行业管理规章制度，协调行业关系，创造和维护行业公平竞争的环境与市场秩序，引导和规范文化娱乐业经营活动有序健康发展。公司是中国文化娱乐行业协会电子游戏竞技分会的副会长单位。

广东省游戏产业协会（GEGIA）由腾讯、网易、华立等 28 家龙头企业联合发起成立，是由从事游戏产业及涉游戏相关产业的企事业单位自愿结成的行业性、非营利性社会组织，其主管单位为广东省文化和旅游厅。广东省游戏产业协会致力于推动游戏产业健康发展，是广东省唯一的省级游戏协会。公司是广东省游戏产业协会的副会长单位。

4、公司行业监管机制

为鼓励企业充分挖掘中华优秀传统文化价值内涵，积极弘扬社会主义核心价值观，研发生产拥有自主知识产权、体现民族精神、内容健康向上兼具运动体验、技能训练、益智教育、亲子互动等功能的游戏游艺设备，我国对游戏游艺设备制定了严格的管理制度。

根据文化部《关于允许内外资企业从事游戏游艺设备生产和销售的通知》（文市函[2015]576 号）及通知附件《游戏游艺设备内容审核管理办法》的规定，从事游戏游艺设备生产和销售的企业应当向所在地省级文化行政部门提出内容审核申请（不包含用于出口销售的游戏游艺设备）。省级文化行政部门应当自受理申请之日起 20 日内作出决定，审核通过的，出具《游戏游艺设备内容审核批准单》，并报文化和旅游部统一向社会公布。从事游戏游艺设备生产和销售的企业取得《游戏游艺设备内容审核批准单》后，可以向国内市场销售其游戏游艺设备。游戏游艺设备规则和程序需要改进或者系统需要升级的，应当重新报省级文化行政部门，经内容审核通过后方可面向国内销售。

（三）行业主要法律法规政策及对发行人经营发展的影响

1、行业主要法律法规及行业主要标准

为促进行业健康有序发展，并规范企业经营行为，我国陆续颁布多项法律法

规，从研发、制造、销售及经营等环节对从事设备制造行业的企业及下游娱乐经营场所进行规范管理，主要法规的名称、发布时间、发布部门及主要内容如下表所示。

序号	发布时间	发布单位	法律法规名称	主要内容
主要法律法规				
1	2009 年 2 月	文化部、公安部、工商总局	《关于进一步加强游艺娱乐场所管理的通知（文市发〔2009〕4 号）》	游艺娱乐场所使用的游戏设施设备必须是依法生产、进口，并经文化部内容审查通过的产品。
2	2015 年 6 月	文化部	《文化部关于允许内外资企业从事游戏游艺设备生产和销售的通知（文市函〔2015〕576 号）》	鼓励和支持企业研发、生产和销售具有自主知识产权、体现民族精神、内容健康向上的益智类、教育类、体感类、健身类游戏游艺设备。严禁含有《娱乐场所管理条例》第十三条禁止内容的，存在安全隐患的，具有退币、退分、退钢珠等赌博功能的游戏游艺设备面向国内生产和销售。 从事游戏游艺机生产和销售的企业应当向所在地省级文化行政部门提出内容审核申请。
3	2015 年 9 月	文化部、公安部	《关于进一步加强游戏游艺场所监管促进行业健康发展的通知（文市发〔2015〕16 号）》	要强化场所主体责任，签订《守法经营承诺书》，明确场所法定代表人、实际经营人为第一责任人，明晰部门责任，并悬挂在场所内显著位置，确保责任落实到位。要积极探索建立“黑名单”监管机制，对纳入“黑名单”的，依法予以限制或者禁入，形成“一处违法、处处受限”的联合惩戒机制。
4	2006 年 1 月发布 2016 年 2 月修订	国务院	《娱乐场所管理条例》（2016 年修订版）	游艺娱乐场所的电子游戏机内的游戏项目，不得含有本条例第十三条禁止的内容。 “游艺娱乐场所不得设置具有赌博功能的电子游戏机机型、机种、电路板等游戏设施设备，不得以现金或者有价证券作为奖品，不得回购奖品。”
5	2016 年 3 月	广东省文化厅	《广东省文化厅关于游戏游艺设备内容审核工作的规范》	规定了广东省文化厅关于游戏游艺设备内容审核的申请方式、审核流程及审核标准等。
6	2013 年 2 月发布 2017 年 12 月修订	文化部	《娱乐场所管理办法》	文化主管部门应当对歌舞娱乐场所使用的歌曲点播系统和游艺娱乐场所使用的游戏游艺设备进行内容核查。

序号	发布时间	发布单位	法律法规名称	主要内容
7	2019 年 11 月	文化和旅游部	《游戏游艺设备管理办法》	电子游戏设备（机）是指通过音视频系统和内容集成方式，主要为娱乐场所或者其他经营场所提供游戏内容服务，且游戏内容、形式等方面不适宜未成年人独立或者长时间使用的专用设备，如格斗类游戏游艺设备等。游艺娱乐设备是指除电子游戏设备（机）以外的其他游戏游艺设备。除国家法定节假日外，娱乐场所以及其他经营场所设置的电子游戏设备（机）不得向未成年人提供。
主要行业标准				
1	2012 年 12 月	国家市场监督管理总局	《游戏游艺机产品规范》（GB/T 30440）	规定了游戏游艺机产品的术语和定义、分类、编码、技术要求、试验方法、质量评定程序以及标志、包装、运输和贮存等。
2	2014 年 8 月	国家市场监督管理总局	《游戏游艺机产品规范 第 1 部分：通用要求》（GB/T 30440.1- 2013）	规定了游戏游艺机产品的术语和定义、分类、编码、技术要求、试验方法、质量评定程序以及标志、包装、运输和贮存等

文化和旅游部文化市场司于 2009 年-2013 年间分别发布了《文化部文化市场司关于印发<第一批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录>的通知》、《文化部文化市场司关于印发<第二批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录>的通知》、《文化部文化市场司关于印发<第三批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录>的通知》、《文化部文化市场司关于印发<第四批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录>的通知》、《文化部文化市场司关于印发<第五批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录>的通知》、《文化部文化市场司关于印发<第六批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录>的通知》、《文化部文化市场司关于印发<第七批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录>的通知》允许进入《准入机型机种指导目录》的游戏游艺设备面向我国境内市场销售。

广东省文化和旅游厅自 2015 年起持续发布“广东省游戏游艺机市场准入机型机种目录”，规定只有通过审核并处于目录内的游戏游艺设备才能面向我国境内市场销售。游戏游艺机市场准入制度的建立和实施在一定程度上提高了行业准入门槛，促进了行业优胜劣汰，净化了行业环境。

2019 年 11 月，文化和旅游部颁布《游戏游艺设备管理办法》（以下简称“办法”），进一步规范引导游戏游艺设备制造及运营行业的发展。《办法》明确鼓

励企业充分挖掘中华优秀传统文化价值内涵，积极弘扬社会主义核心价值观，研发生产拥有自主知识产权、体现民族精神、内容健康向上，具有运动体验、技能训练、益智教育、亲子互动等功能的游戏游艺设备。同时从以下方面做出要求：（1）面向娱乐场所或者其他经营场所销售游戏游艺设备前，生产企业或者进口单位应当在游戏游艺设备显著位置张贴游戏游艺设备电子标识，并依照省级文化和旅游行政部门确定的机型机种类别，标注“游艺娱乐设备”或者“电子游戏设备（机）（除国家法定节假日外，不得向未成年人提供）”字样。（2）在监督管理方面，游戏游艺设备生产企业和进口单位应当建立游戏游艺设备内容自审管理制度，配备专职内容审核人员，加强游戏游艺设备内容自审工作。

《办法》自2020年1月1日实施，将对游戏游艺行业及公司产生重大影响，鼓励类游戏游艺设备将成为行业内重点研发方向。拥有自主研发能力的制造厂商将在行业竞争中占据显著优势。

2、行业主要政策

序号	颁布时间	颁布部门	政策名称	主要规定
1	2009年9月	国务院	《文化产业振兴规划》	发展重点文化产业。以文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、广告、演艺娱乐、文化会展、数字内容和动漫等产业为重点，加大扶持力度，完善产业政策体系，实现跨越式发展。文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业，增强影响力和带动力，拉动相关服务业和制造业的发展。
2	2014年3月	国务院	《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见（国发〔2014〕10号）》	深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。
3	2014年3月	文化部	《文化部关于贯彻落实〈国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见〉的实施意见》	提高游戏产品的文化内涵，培育国产游戏知名品牌，增强游戏产业核心竞争力和国际影响力。办好中国国际动漫游戏博览会，建设最具影响力的专业化、国际化动漫游戏会展交易平台。
4	2015年9月	文化部、公安部	《关于进一步加强游戏游艺场所监管促进行业健康发展的通知	取消对游戏游艺场所总量和布局规划的行政性规定；要切实保障游戏游艺场所合法正常经营，杜绝“一刀切”式整

序号	颁布时间	颁布部门	政策名称	主要规定
			（文市发〔2015〕16号）》	治，不开展运动式、无针对性的全行业停业整顿的整治行动。
5	2016年3月	全国人民代表大会	《中华人民共和国国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》	加快发展网络视听、移动多媒体、数字出版、动漫游戏等新兴产业，推动出版发行、影视制作、工艺美术等传统产业转型升级。推动文化业态创新，大力发展创意文化产业，促进文化与科技、信息、旅游、体育、金融等产业融合发展。
6	2016年9月	文化部	《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见（文市发〔2016〕26号）》	鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等先进技术，加快研发适应不同年龄层，益智化、健身化、技能化和具有联网竞技功能的游戏游艺设备；鼓励游戏游艺场所积极应用新设备、改造服务环境、创新经营模式，支持其增设上网服务、休闲健身、体感游戏、电子竞技、音乐书吧等服务项目；鼓励在大型商业综合设施设立涵盖上网服务、歌舞娱乐、游戏游艺、电子竞技等多种经营业务的城市文化娱乐综合体；支持中国文化娱乐行业协会和地方各级行业协会、生产企业、娱乐场所等合力打造区域性、全国性乃至国际性游戏游艺竞技赛事，并依托赛事平台开展其他衍生业务，以竞技比赛带动游戏游艺产品的研发推广、经营业态的转变和行业形象的提升。各级文化行政部门应当结合实际，引导和扶持各种竞技比赛与游戏游艺行业融合发展。
7	2017年4月	文化部	《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》	实施全国阳光娱乐行动计划，开展阳光娱乐惠民活动，指导行业积极探索建立阳光娱乐消费长效机制。加强文化娱乐价值引导和内容审核。引导企业开发智能化、技能化、健身化、具有教育功能的娱乐设备。指导行业协会举办游戏游艺竞技赛事。开展娱乐场所环境服务评定工作，加强结果应用。加强行业交流培训。
8	2017年5月	国务院	《国家“十三五”时期文化发展改革规划纲要》	优化文化产业结构布局。加快发展网络视听、移动多媒体、数字出版、动漫游戏、创意设计、3D 和巨幕电影等新兴产业，推动出版发行、影视制作、工艺美术、印刷复制、广告服务、文化娱乐等传统产业转型升级，鼓励演出、娱乐、艺术品展览等传统业态实现线上线下融合。

序号	颁布时间	颁布部门	政策名称	主要规定
9	2018年11月	国家统计局	《战略性新兴产业分类（2018）》	战略性新兴产业 2018 年分类对“数字创意产业”的范围和适用领域做了进一步外延，具体新增数字创意技术设备制造、数字文化创意软件开发、数字文化创意内容制作服务、新兴媒体服务、数字文化创意广播电视服务、其他数字文化创意活动、数字设计服务及数字创意与融合服务。
10	2021年3月	全国人民代表大会	《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和2035年远景目标纲要》	扩大优质文化产品供给，实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式，壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、线上演播等产业。加快提升超高清电视节目制播能力，推进电视频道高清化改造，推进沉浸式视频、云转播等应用。实施文化品牌战略，打造一批有影响力、代表性的文化品牌。培育骨干文化企业，规范发展文化产业园区，推动区域文化产业带建设。积极发展对外文化贸易，开拓海外文化市场，鼓励优秀传统文化产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”，加强国家文化出口基地建设。

公司所在行业为国家产业政策支持行业，国家及政府相关部门鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等先进技术，加快研发适应不同年龄层，益智化、健身化、技能化的游戏游艺设备。国家产业政策的支持将有利于行业健康、快速发展。

（四）所属行业的特点和发展趋势

1、室内商用游戏游艺设备概念及特点

游戏游艺设备，又称游戏游艺机（Amusement Game），根据《中华人民共和国国家标准（GB/T 30440.1-2013）游戏游艺机产品规范 第一部分：通用要求》，是指通过专用设备提供使消费者产生感知互动的游戏内容和游戏过程从而实现娱乐功能的电子、机械装置。游戏游艺机产品分为室内商用游戏游艺机、手持式游戏机和家庭游戏机三大类。室内商用游戏游艺机（Arcade）指一种放置在商业综合体、购物中心、游乐场等的经营性游乐设备，为游艺娱乐的商用平台，具有互动智能、模拟形体动作等功能，糅合声、光、体感等技术，使用户达到健身益智、愉悦身心、休闲游乐的目的。

室内商用游戏游艺设备的主要特点如下：

第一，设备更注重多维度的娱乐体验设计。室内商用游戏游乐设备在研发、制造过程中，硬件设施构造与软件创意设计紧密贴合。因此设备通常具有较大体积、绚丽外形、多样化的交互硬件设施，能从视觉、听觉、触觉等多个维度使用户得到更丰富的互动体验和身临其境的感官享受。此外，由于游戏控制器的特殊性，使得大多数游戏控制器无法在家庭中普及，这也是室内商用游戏游艺设备吸引消费者的重要因素。

第二，设备种类丰富且专用性较强。根据用户需求的不同，室内商用游戏游艺设备可分为模拟体验类、亲子娱乐类、休闲运动类等类型。厂商将游乐背景体现在产品外观设计、操作方式等方面，一台设备通常只用于模拟一种场景，设备专用性较强。因此，设备运营场所需要购置不同类型的设备，以满足不同用户的差异化需求。

第三，设备的游艺休闲性较强。面对面的游艺互动比虚拟世界中交流更加真实，也更容易促进用户针对游艺产品进行讨论和沟通。此外，用户在轻松愉快的氛围下，与家人、朋友一起参与互动，主要目的是工作之余的放松减压和愉悦身心，或者是父母与孩子之间的亲子互动、情感交流，是一种健康的休闲娱乐方式，用户长时间游戏并成瘾的可能性很小。

2、全球室内商用游戏游艺设备行业发展现状

（1）产品样式多元化

1971 年，世界第一台游戏游艺设备“COMPUTER SPACE”在美国的电脑试验室中诞生，成为室内商用游戏游艺设备的初始模型。全球室内游戏游艺设备从诞生至今，由传统以格斗、动作类游戏设备为主，逐渐转变为以创意策划为中心，注重科技体验和文化体验，兼具运动健康、亲子互动、休闲娱乐等功能的产品。

（2）消费水平提升增加游戏游艺设备需求

美国、日本、欧洲等发达国家和地区为商用游戏游艺设备发源地和主要市场，发展时间较长，相关产业比较成熟，产品的更新换代需要较大。随着我国工业体系的不断发展完善，和居民消费水平的不断提高，依托产业链资源集聚优势和庞大消费市场，我国逐步成为全球游戏游艺设备的主要开发、制造和消费市场。

亚洲、非洲、南美洲等发展中地区，尤其是我国，人口基数庞大，随着经济水平的不断发展、人们生活水平的不断提升、“一带一路”相关区域和国家商业房地产的业态升级，人们将越来越重视文化娱乐体验方面的投入，亚非拉等发展中地区将成为未来全球游戏游艺设备市场增长重要的引擎。

（3）国际巨头纷纷加快产业链延伸

商用游戏游艺设备行业巨头产业已从传统的商用游戏游艺机的开发、生产、销售业务，向产业链上下游延伸，涉及动漫制作、软件开发、设备制造、游艺游乐场所运营、IP 衍生品的开发与运营等完整产业链条，引领全球商用游戏游艺机企业的发展潮流。

3、中国室内商用游戏游艺设备行业发展现状

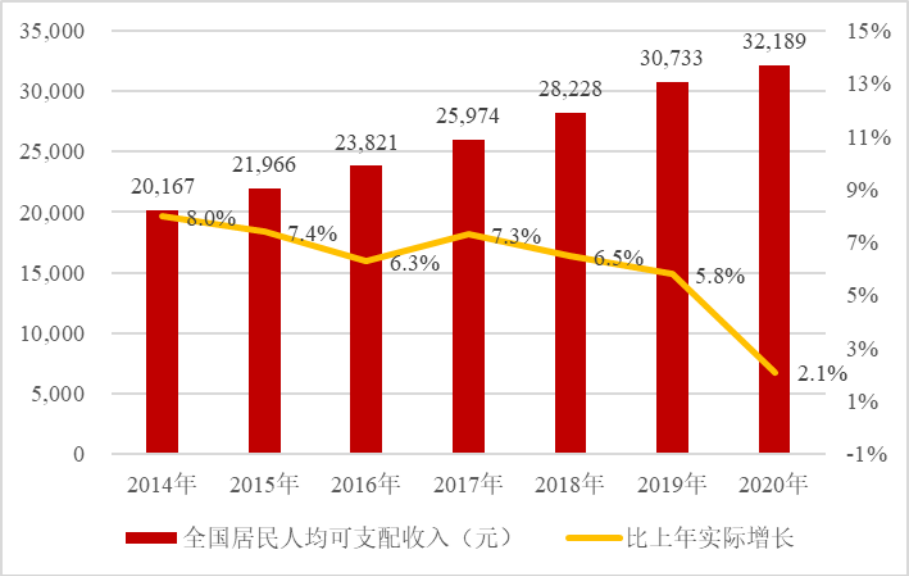
（1）监管完善、产业支持促进行业健康发展

商用游戏游艺设备于上世纪 80 年代从香港进入我国沿海地区，并逐步从沿海城市覆盖到内地。2015 年 9 月，公安部、文化部联合发文《关于进一步加强游戏游艺场所监管促进行业健康发展的通知》，2016 年 9 月，文化部发布《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》，进一步鼓励游戏游艺产业发展。国家针对行业的监管体系的日趋完善，为鼓励行业健康发展简化了游戏游艺设备内容评审制度，取消对游艺娱乐场所总量和布局规划的行政性限定，鼓励游戏游艺设备生产企业采用新技术，开发益智化、健身化、技能化的游戏游艺设备，满足大众不断增长的文化娱乐消费需求。

（2）居民可支配收入的提高增强了人们文化娱乐消费的支付能力

改革开放以来，我国经济迅速增长，居民可支配收入也保持较高增长水平，《国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》提出，在提高发展平衡性、包容性、可持续性基础上，到 2020 年国内生产总值和城乡居民人均收入比 2010 年翻一番。未来，随着国民经济的持续增长，居民收入水平及消费能力仍将保持较快增加，除衣食住行类的基础层面消费外，对休闲娱乐、教育等精神层面的消费需求也不断增加，将为游戏游艺行业的快速发展提供有力的消费基础。游戏游艺行业因其寓教于乐的特点，近年来发展迅速。

图：2014-2020 年全国居民人均可支配收入及其增长速度

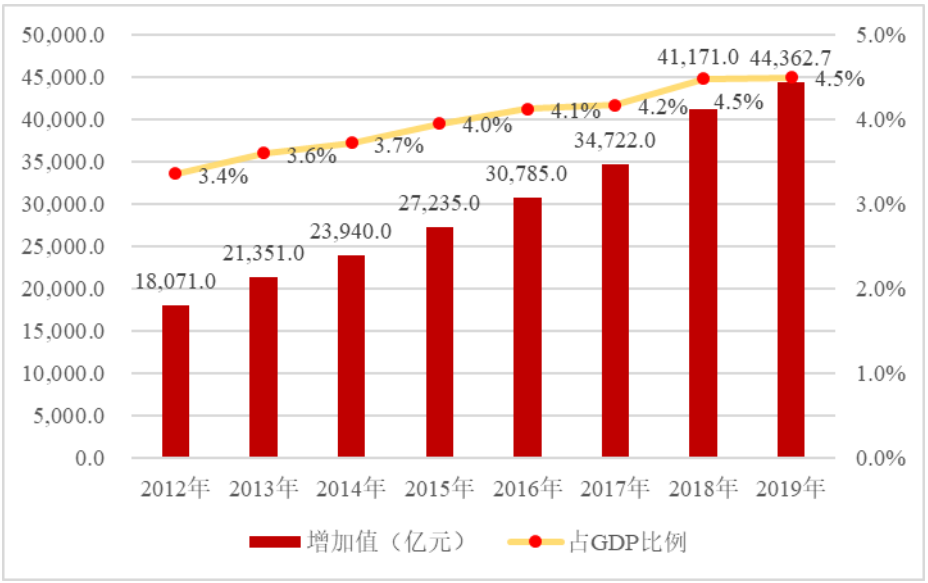


资料来源：国家统计局

（3）文化产业快速发展、文化消费水平不断升级

根据国家统计局公布数据，**2019 年**我国文化产业实现增加值 **44,362.70 亿元**，比 2004 年增长 **12.28** 倍；文化产业增加值占 GDP 比重由 2004 年的 2.15% 提高到 **2019 年的 4.50%**，在国民经济中的占比逐年提高。

图：2012-2019 年中国文创产业增加值及 GDP 占比

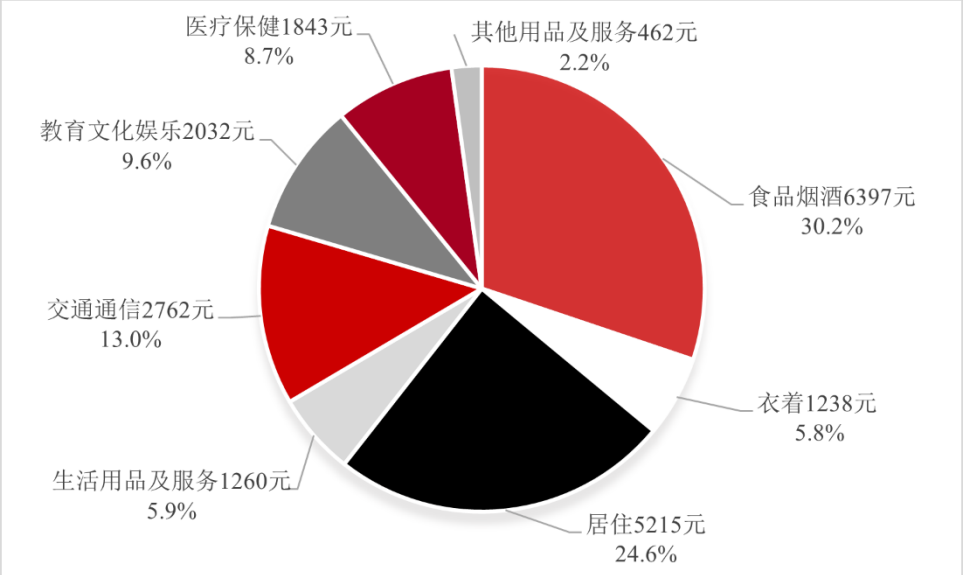


资料来源：国家统计局

随着我国经济持续快速发展，城乡居民的文化消费需求数量不断增加，质量不断提高。**2020 年**，全国居民用于教育文化娱乐的人均消费支出为 **2,032** 元，

比 2013 年增长 45.38%，2014-2019 年年均增长 10%，教育文化娱乐支出占全部消费支出的比重为 9.6%。

图：2020 年全国居民人均可支配收入及其增长速度



（4）传统商业中心消费体验升级增加行业需求

根据商务部发布的《**中国电子商务报告（2019）**》和国家统计局公布数据，2019 年中国电子商务交易规模继续扩大并保持高速增长态势。全年实现电子商务交易额 34.81 万亿元，同比增长 6.70%；网上零售额 10.63 万亿元，同比增长 16.50%。网络购物的便利性和价格优势，对传统商业中心以零售为主体的商业模式发生冲击，餐饮、娱乐、休闲等“体验式”消费成为各大商业综合体转型升级的重要方向。

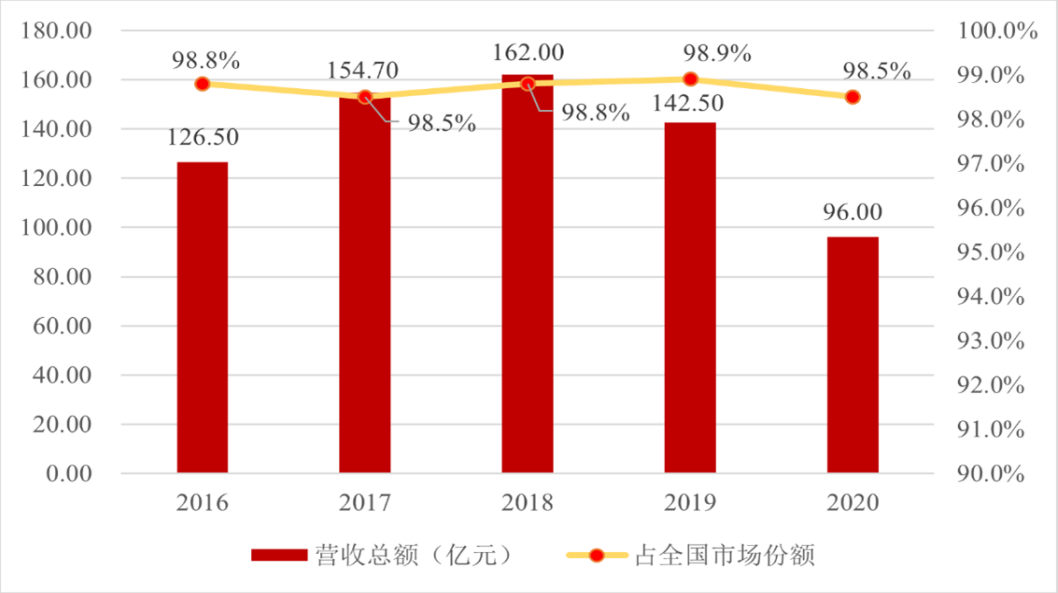
游戏游艺设备注重科技体验，兼具运动健康、亲子互动、休闲娱乐等功能，具有丰富的互动体验特性，使得游乐场与电影院、餐饮一起成为商业综合体吸引人流的重要业态。近几年万达、永旺等商业地产巨头相继开创万达宝贝王、永旺幻想等自有品牌从事连锁游乐场运营业务。商业中心、商业综合体的转型升级将为游戏游艺设备和运营带来广阔的市场空间。

（5）区域集中明显

根据《2020 广东省游戏产业年度发展报告》的数据，2020 年广东省游戏游艺设备营收总额为 96 亿元，占全国游戏游艺机市场 98.50%的份额，广东省成为

我国游戏游艺设备生产的主要基地。

图：广东省游戏游艺机营收规模及其占全国市场比例



资料来源：**2020 广东省游戏产业年度发展报告**

（6）产业集中度偏低

根据《2018 广东省游戏产业年度发展报告》及**《2020 广东省游戏产业年度发展报告》**的数据显示，广东省游戏游艺设备生产型企业较多，大多为中小企业，产业集中度较低。目前，国内厂商大部分缺乏研发能力，产品结构单一，主要集中在技术复杂度相对较低的常规产品，产品同质化竞争较为严重，主要定位于中低端市场。而在中高端市场，经过多年的发展和技术积累，国内少部分优势企业逐渐掌握了自有知识产权并具有了较强原创游戏内容研发能力，已在中高端市场开始与国际品牌展开竞争，尤其在国内市场，国内品牌已具备较强市场竞争力；同时，国内龙头企业也与国外领先的游戏厂商展开合作，向其采购游戏套件，自主生产和总装成整机后依托国内厂商自身销售渠道对外销售。

4、中国室内商用游戏游艺设备行业发展趋势

随着行业监管完善以及消费市场的扩大，中国室内商用游戏游艺行业将迎来发展的良机，市场规模将不断扩大。

（1）VR、AR、MR 等新技术带来新体验、创造新需求

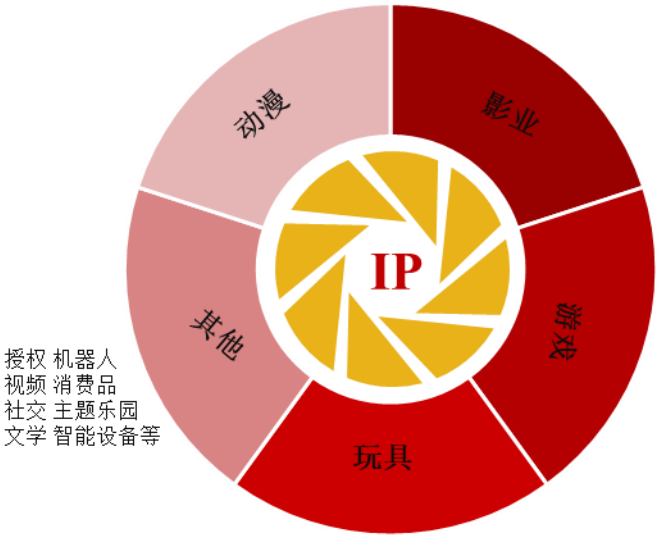
游戏游艺产业是先进装备制造业、信息产业和文化产业相结合的新兴产业，属于由技术、创意和内容驱动的行业。文化部在《关于推动文化娱乐行业转型升

级的意见》的通知中明确提出鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等先进技术，加快研发适应不同年龄层，益智化、健身化、技能化的游戏游艺设备。

伴随着技术的革新和政策的鼓励，商用游戏游艺机制造商将加大在 VR、AR 技术领域的游戏游艺设备研发力度，VR、AR、MR 等虚拟现实技术实现数字世界和真实世界的深度融合，为人们展现了一种全新的内容表现形式，让娱乐设备更具有真实性和交互性。运用高科技手段丰富人们的娱乐形式，提高文化创意的表现力和感染力，VR、AR、MR 等新技术带来新的潜在设备需求，将为游戏游艺产业催生更大的市场空间。

（2）IP 培育逐渐成为内容创新的重要成分

IP 已成为文化娱乐行业文化创意的源头，已成为贯穿文化娱乐产业链的核心元素，并链接了游戏、动漫、电影、玩具等不同领域。一个成功的 IP 经过多年的运营已累积了较大的粉丝基础，对于游戏、动漫、电影等娱乐消费行业具有重大的吸引力。在游戏游艺设备产业领域，打造强 IP 属性的设备对于营销的作用巨大，利用成功 IP 的价值将成为未来商用游戏游艺产业发展的关键要素，驱动商用游戏游艺产业迈向版权运营时代。



（3）5G 推动游戏游艺产业智能化、数字化

5G 具有更高的速率、更高的带宽，更高的可靠性、更低的时延，在文化娱

乐产业的运行与经营中，5G 将推进 AI 技术在内容生产、搜集创意、数据库开发、智能纠错、用户体验、人机互动等领域的应用，推动游戏游艺行业智能化。5G 的推广应用将推动 VR/AR 技术在音乐、动漫、影视、游戏等文化娱乐产业的数字化程度将不断加深，具有可视化、交互性、沉浸式等特性的数字创意游戏游艺设备将不断涌现。随着工信部正式发放 5G 商用牌照，5G 将在国内全面推广，为游戏游艺产业的数字化、智能化转型提供技术基础。

（4）大数据技术正在改变游戏游艺等文化娱乐产业的模式与业态

我国社会主要矛盾已经转化为人民日益增长的美好生活需要和不平衡不充分的发展之间的矛盾。美好生活的需求包含着人民对文化的需求，文化产品要有效满足这种需求，文化产业要顺应时代的发展与趋势。大数据与游戏游艺等文化娱乐产业融合发展具有先天优势，游戏游艺运营能产生庞大的数据，通过数据分析，能明晰大多数用户的需求与发展方向，能优化游戏游艺运营，提高产品设计、研发能力，精准研发、精准营销、精准用户。用户数据的挖掘与应用已贯穿整个游戏游艺产业的始终，既能推出更多高质量的游戏游艺产品，又能改善场所运营，能更有效地对游戏游艺产业实施引导，正在改变游戏游艺产业的模式与业态。

5、发行人的创新、创造、创意特征

（1）公司不断创新商业模式和完善产业链结构

公司自成立以来，坚持业务模式创新，在设备销售快速发展的同时，不断拓展新的业务模式。2013 年在国内市场推出设备合作运营业务，同时开始向下游运营商投放动漫卡通设备、销售动漫 IP 衍生产品，不断强化游戏游艺产业链结构。报告期内，动漫 IP 衍生产品业务迅速发展，2017 年至 2019 年销售收入复合增长率 79.27%。**2020 年，尽管新冠疫情对行业冲击较大，公司动漫 IP 衍生产品收入仍然同比增长 4.01%。**公司运营服务同时快速发展，商业模式创新和持续完善产业链结构为公司业绩增长提供了有力支撑。

（2）公司的产品符合创新、创造、创意的特点

“创新、创造、创意”是文化产业的核心要素，游戏游艺设备的设计来源于创意。游戏游艺设备产业发达的国家，都有着发达的创意产业，日本、美国都具备比较发达的创意产业。游戏游艺设备创意设计需要考虑内容 IP 题材、故事背

景、角色、玩法、背景音乐等多方面因素，要求设计人员不仅需要具备丰富知识底蕴、想象力、创造力，还要兼顾设备的体验性、娱乐性、可实现性等。游戏游艺设备的创意设计是一个相对比较复杂的工程，一个成功的创意设计会带来巨大的经济效益和品牌效益。

公司产品在研发、制造过程中，硬件设施构造与软件创意设计紧密贴合。因此设备通常具有较大体积、绚丽外形、多样化的交互硬件设施，能从视觉、听觉、触觉等多个维度使用户得到更丰富的互动体验和身临其境的感官享受。

公司游戏游艺设备质量精益求精、工业设计符合人体工学，运用声、光、电、机械、体感、VR 等多重技术，设备科技感突出且富有创意，融入《变形金刚》、《马力欧》等动漫文化属性，能够使游戏游艺设备实现其他游戏平台无法比拟的独特游戏体验效果。

6、发行人科技创新、模式创新、业态创新 和新旧产业融合情况

游戏游乐行业正在经历较大的发展变化，具体情况为：1）游乐场从传统的街铺式小门店经营转变为在商业综合体、大型购物中心等核心商圈连锁经营；2）消费者从年轻人为主转变为亲子家庭和各类人群；3）产品特性从单一操控转变为沉浸式、互动式、具有高科技属性和文化元素的综合体验。

因此，单纯提供普通设备产品难以满足消费者偏好升级，也难以在行业内获取综合竞争优势。公司自成立以来，坚持以市场为导向，在收入规模快速增长的同时，不断跟随消费者需求优化产品和提升服务。

（1）公司业务发展历程体现了公司不断与新技术、新产业、新业态、新模式深度融合

公司设立初期，在设备生产中先以外观设计和内容设计为主切入市场。随着整体实力增强，公司自主开发了跨平台软件开发引擎，制作高品质游戏游艺产品，此外，还可以在引进全球知名 IP 套件资源的基础上进一步开发制作游戏游艺产品，快速满足市场需求的变化。

鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源，经营游乐场需要更高的资本金投入。为了配合

客户抢占核心商圈资源和减少客户资本金投入，2013 年公司在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，商业模式创新和完善的产业链促进公司迅速发展。随着核心商圈资源变得愈发珍贵，为了更好的适应市场变化，2018 年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。商业模式创新和持续完善产业链结构为公司业绩增长提供了有力支撑。

（2）公司所处行业与新技术、新产业、新业态、新模式的融合

①VR、AR、MR 等新技术带来新体验、创造新需求

游戏游艺产业是先进装备制造业、信息产业和文化产业相结合的新兴产业，属于由技术、创意和内容驱动的行业。

伴随着技术的革新和政策的鼓励，商用游戏游艺机制造商将加大在 VR、AR 技术领域的游戏游艺设备研发力度，VR、AR、MR 等虚拟现实技术实现数字世界和真实世界的深度融合，为人们展现了一种全新的内容表现形式，让娱乐设备更具有真实性和交互性。运用高科技手段丰富人们的娱乐形式，提高文化创意的表现力和感染力，VR、AR、MR 等新技术带来新的潜在设备需求，将为游戏游艺产业催生更大的市场空间。

②5G 推动游戏游艺产业智能化、数字化

5G 具有更高的速率、更高的带宽，更高的可靠性、更低的时延，在文化娱乐产业的运行与经营中，5G 将推进 AI 技术在内容生产、搜集创意、数据库开发、智能纠错、用户体验、人机互动等领域的应用，推动游戏游艺行业智能化。5G 的推广应用将推动 VR/AR 技术在音乐、动漫、影视、游戏等文化娱乐产业的数字化程度将不断加深，具有可视化、交互性、沉浸式等特性的数字创意游戏游艺设备将不断涌现。随着工信部正式发放 5G 商用牌照，5G 将在国内全面推广，为游戏游艺产业的数字化、智能化转型提供技术基础。

③大数据技术正在改变游戏游艺等文化娱乐产业的模式与业态

大数据与游戏游艺等文化娱乐产业融合发展具有先天优势，游戏游艺设备运营能产生庞大的数据，通过数据分析，能明晰大多数用户的需求与发展方向，能优化游戏游艺运营，提高产品设计、研发能力，精准研发、精准营销、精准用户。用户数据的挖掘与应用已贯穿整个游戏游艺产业的始终，既能推出更多高质量的

游戏游艺产品，又能改善场所运营，能更有效地对游戏游艺产业实施引导，正在改变游戏游艺产业的模式与业态。

（3）公司在文化创意和科技创新方面具有较强的竞争优势

公司以文化创意、科技创新为设备开发核心，形成了产品策划设计、内容制作、软硬件开发测试等完整的产品设计研发体系，并成功研发跨平台软件开发引擎。公司自主研发完成“雷动”竞速系列产品，受到国内外客户和消费者喜爱，并获得国际游戏游艺产业巨头 SEGA 认可，由 SEGA 代理销往国外。

7、行业竞争情况

发行人主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。2020 年广东省游戏游艺设备营收总额为 96.00 亿元，游戏游艺设备的运营市场容量更为广阔。根据《2020 广东省游戏产业年度发展报告》的数据显示，广东省游戏游艺设备生产占全国游戏游艺机市场 98.50%的份额，游戏游艺设备生产型企业较多，大多为中小企业，产业集中度较低。

发行人所处行业市场空间大，但大多为中小型企业，中低端市场竞争较为激烈。

（五）发行人产品或服务的市场地位

公司主要从事室内商用游戏游艺设备的设计、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。公司主要管理团队深耕行业三十年，积累了丰富的实践经验，经过多年的发展，公司在业内拥有良好的品牌形象。

公司系中国文化娱乐行业协会电子游戏竞技分会副会长单位和广东省游戏产业协会发起人及副会长单位。公司作为起草单位之一参与制定了 2014 年 8 月 15 日开始实施的室内游乐设备产品行业的国家、行业标准《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》（GB/T30440.1-2013）及《游戏游艺机产品规范第 3 部分：室内商用大型游戏游艺机》（GB/T30440.3-2013），在行业内具有较高影响力和市场地位。公司作为行业内的龙头企业，起到了引导行业持续、良性、健康发展的作用。

公司在产品研发、全球或区域代理权、渠道资源方面具有强大的竞争优势。

截至 2020 年 12 月 31 日，公司已有拥有 118 项专利、123 项软件著作权，自主研发的《雷动》系列受到国内外客户的欢迎，产品畅销国内外。公司与微软（ Microsoft）、万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）、科乐美（Konami）、Raw Thrills、鈊象电子（IGS）等建立了战略合作伙伴，具有《湾岸》、《极速》、《奥特曼》、《古墓丽影》、《火线狂飙》系列等广受消费者喜爱的游戏游艺设备。截至目前，公司先后推出模拟体验类、亲子娱乐类、休闲运动类等各类游戏游艺产品 192 款，且产品在市场上具备较高的竞争力。

2010 年至今，公司自主研发的多款产品荣获国家游戏产业年会的最高奖项“中国动漫游戏行业金手指奖”，连续多年获得中国动漫游戏行业协会颁发的“优秀企业奖”、“产品研发先进单位”，并在 2019 年 11 月被评为“2019 年广州文化企业 50 强”单位。**2020 年，公司荣获商务部、中国中央宣传部、财政部、文化和旅游部及国家广播电视总局联合颁发的《2019-2020 年度国家文化出口重点企业》证书。**

（六）发行人技术水平及特点

游戏游艺设备产业是能够提供从创意、设计、研发到产品生产、运营服务的行业。商用游戏游艺机制造主要涉及创意设计、美工设计、软硬件开发等技术。

1、创意设计

游戏游艺设备的设计来源于创意，创意是包括游戏游艺设备制造在内的制造业的灵魂。游戏游艺设备产业发达的国家，都有着发达的创意产业，日本、美国都具备比较发达的创意产业。游戏游艺设备创意设计需要考虑内容 IP 题材、故事背景、角色、玩法、背景音乐等多方面因素，要求设计人员不仅需要具备丰富知识底蕴、想象力、创造力，还要兼顾设备的体验性、娱乐性、可实现性等。游戏游艺设备的创意设计是一个相对比较复杂的工程，一个成功的创意设计会带来巨大的经济效益和品牌效益。

我国游戏游艺设备产业经过多年发展，但只有少数领先企业在创意设计方面已经接近国外优秀企业，但大部分企业的创意设计水平相对落后，创新能力仍然较弱。

2、美工设计

近年来随着计算机硬件的快速发展，信息处理能力愈加强大、全面、完整，游戏游艺设备借助计算机硬件技术的发展，能够实现更复杂的游戏内容，展现更精美的游戏画面，游戏的美工设计也变得越来越重要。一款较好的游戏游艺设备设计尤其是界面、场景、动作、角色、特效的设计，会对程序设计及其操作产生较大的影响，会吸引更多玩家们的关注，交互方式也因此而变得更加的便捷。

美工设计是一个非常复杂而又系统的工作，在游戏游艺设备设计开发中发挥着非常重要的作用，只有精美的美工设计才能确保游戏设计的质量，才能为更多的受众所接受，才能实现该游戏的设计价值。

3、软硬件开发技术

游戏游艺设备的软件、硬件是实现设备功能的直接载体，通过软件实现游戏设计，硬件展现游戏内容，游戏游艺设备的软件和硬件设计是相互作用的，这种相互作用体现在设计过程的各个阶段和各个层次。软件开发包括建模、动画、特效、角色、文件管理、流量控制等的复杂系统的开发，涵盖了程序设计过程中的所有重要环节，是实现游戏功能的基础。游戏游艺设备硬件的开发需要运用声、光、电、机械、体感、虚拟现实等多重技术，从而能够使游戏游艺设备实现其他游戏平台无法比拟的独特游戏体验效果，对企业的游戏硬件结构设计和硬件整合能力具有很高的要求，需要长期的技术投入和游戏开发经验积累。

4、发行人在行业内的技术水平

（1）发行人在国内属于技术领先企业

公司经过多年积累，形成了文化创意和科技创新优势，通过不断的技术创新和研发，在产品设计、生产及软件等方面形成了多项核心技术，成为国内技术领先的企业。发行人与国内行业内技术领先企业都多次获得国家游戏产业年会的最高奖项“中国动漫游戏行业金手指奖”，以及连续多年被中国文化娱乐行业协会颁发评选为“产品研发先进单位”。**2020 年，公司荣获商务部、中国中央宣传部、财政部、文化和旅游部及国家广播电视总局联合颁发的《2019-2020 年度国家文化出口重点企业》证书**。公司是《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）及《游戏游艺机产品规范第 3 部分：室内商用大型游戏游

艺机》（GB/T30440.3-201 3）起草单位之一。

（2）发行人在国内企业中具有较强的文化创意优势，成功引入国际知名 IP 并进一步设计开发出符合中国传统文化的产品设备

发行人在提升核心技术的研发的同时，注重创意设计，以文化创意、科技创新为设备开发核心，形成了产品策划设计、内容制作、软硬件开发测试等完整的产品设计研发体系。公司自主设计开发的《雷动》竞速系列已成为业内知名的竞速类内容 IP，雷动竞速系列产品已由当初单一赛车款式拓展至摩托、赛艇等产品系列，在引入欧美发达游戏市场后受到当地玩家欢迎。

发行人与 Microsoft（微软）、Bandai（万代）、SEGA（世嘉）、Raw Thrills、Konami（科乐美）、IGS（鈊象电子）等全球知名游戏企业建立了战略合作伙伴关系。目前公司已获得了多款 IP 在游戏游艺设备领域的全球或区域代理权，通过获取国际知名 IP 授权并进行进一步设计开发，推出《奥特曼》、《马力欧》、《光环》、《变形金刚》、《古墓丽影》、《巨兽浩劫》、《头文字 D ZERO》、《火线狂飙》、《机甲英雄》等具有全球知名 IP 属性并符合中国传统文化的设备产品，获得市场认可。

（七）行业内主要企业及比较情况

1、行业内主要企业

1）海外主要企业

万代南梦宫：东京证券交易所上市公司，股票代码为 7832，总部位于日本。主要从事玩具、家用娱乐软件产品、游戏游艺设备、在线游戏、音视频制作等的研发、生产与销售，以及游乐场所运营服务，覆盖玩具业务、网络娱乐业务（包括游戏游艺设备）、视觉和音乐制作等三大业务分部。2019 财年实现营业收入 7,323.47 亿日元，净利润 633.83 亿日元。

世嘉森美：东京证券交易所上市公司，股票代码 6460，总部位于日本，主要从事商用游戏游艺机、家用游戏机及游戏软件的研发与销售。2019 财年实现营业收入 3,316.48 亿日元，净利润 0.81 亿日元。

科乐美：东京证券交易所上市公司，股票代码 9766，总部位于日本，主要

从事家用娱乐软件产品、在线游戏及其他电子娱乐产品的制造和销售，以及健身俱乐部运营。2019 年财年营业收入 2,625 亿日元，净利润 342 亿日元。

鈊象电子：台湾 OTC 市场挂牌公司，股票代码 3293，总部位于中国台湾，主要从事商用游戏游艺机及网络游戏的研发与销售。2019 年实现营业收入 52.91 亿台币，净利润 19.76 亿台币。

2）国内主要企业

世宇科技：广东世宇科技股份有限公司成立于 2004 年，主要从事游戏游艺设备的研发、生产、销售，是我国规模较大的游戏游艺设备制造企业之一。2019 年收入 45,333.42 万元，净利润 5,383.97 万元。

展晖动漫：广州市展晖动漫科技有限公司，创建于 1992 年，是一家集研发、生产组装、销售、代理、OEM、ODM 及游乐场管理经营于一体的大型游戏游艺设备企业，主要产品包括各类模拟类、礼品类商用游戏游艺机。

凯昌电子：广州市凯昌电子有限公司，公司位于广州番禺，是国内知名游乐园设施设备的研发、生产和销售商，主要产品包括投币类儿童摇摆机、碰碰车、嘉年华式摊位游戏、大型机动游戏和主题产品等。

淘气猫动漫：广州淘气猫动漫科技有限公司，公司位于广州番禺，专注于娃娃机，礼品机市场。

大玩家：北京大玩家娱乐股份有限公司，公司总部位于北京，中国最大的室内电玩连锁企业，创立以来，大玩家秉承“健康时尚、动感阳光”的经营理念，以经营绿色游乐项目实现对传统游乐业的改造和提升，力求成为家庭式全景休闲娱乐中心和互动社交平台。

万达宝贝王：万达宝贝王集团有限公司，隶属于万达集团，以儿童全程成长专家为定位，涵盖乐园、早教、IP 三大板块，万达宝贝乐园以 2-8 岁亲子家庭为核心用户，以全球知名 IP 氛围打造实体场景，用丰富的主题活动及 IP 衍生品满足高质量亲子陪伴需求。

泡泡玛特：泡泡玛特国际集团有限公司，港股上市公司，股票代码 9992，中国较大且增长较快的潮流玩具公司。泡泡玛特以 IP 为核心，建立了覆盖潮流

玩具全产业链的一体化平台。2019 年收入为 169,626.50 万元，净利润（扣除非经常性损益）为 43,992.00 万元。

奥飞娱乐：奥飞娱乐股份有限公司，深交所上市公司，股票代码 002292，是国内目前最具实力和发展潜力的动漫及娱乐文化产业集团公司之一。奥飞娱乐已构建以 IP 为核心，横跨媒体、玩具、消费品、教育、主题乐园等板块的产业平台。“奥飞欢乐世界”是其旗下重要的室内游乐场连锁品牌。2019 年收入为 272,692.04 万元，净利润为 7,345.48 万元。

（八）发行人的竞争优势和劣势

1、竞争优势

（1）完整产业链优势

公司目前业务涵盖游戏游乐设备的设计、研发、生产、销售和运营等环节。完整的产业链结构下，公司能够快速反馈消费者的信息，促进设计、研发环节的创新与改善，公司对市场的反应更敏感、更及时，公司各个业务环节形成一个有机的整体，价值链各环节之间实现战略协同效应，有效提升公司的综合市场竞争力。

（2）文化创意和科技创新优势

公司以文化创意、科技创新为设备开发核心，形成了产品策划设计、内容制作、软硬件开发测试等完整的产品设计研发体系，并成功研发跨平台软件开发引擎。公司自主研发完成“雷动”竞速系列产品，受到国内外客户和消费者喜爱，并获得国际游戏游艺产业巨头 SEGA 认可，由 SEGA 代理销往国外。

截至 **2020 年 12 月 31 日**，公司已取得专利 118 项、123 项软件著作权，在国内成为少数具有较强自主设计开发能力的企业。公司系高新技术企业，并在 2019 年 11 月被广州文化产业交易会评为“2019 年广州文化企业 50 强”单位。**2020 年，公司荣获商务部、中国中央宣传部、财政部、文化和旅游部及国家广播电视总局联合颁发的《2019-2020 年度国家文化出口重点企业》证书**。

（3）管理团队优势

经过多年的持续经营，公司已建立起一支经验丰富、结构合理、团结合作的

国际化管理团队。公司以董事长为核心的部分国际化管理团队成员从事游戏游艺产业超过 30 年，深入了解行业的设计、研发、生产、销售和运营模式，对国内外游戏游艺行业的技术及业务发展路径、未来趋势具有深刻理解。

（4）全球资源渠道优势

公司以建立全球一流的文化游乐企业为战略目标，始终坚持品牌客户战略，积累了丰厚的全球渠道资源，在世界各地拥有一批实力雄厚的本土化战略合作伙伴，产品畅销全球动漫游乐市场。目前与公司合作的品牌客户包括万达宝贝王、恒大乐园、大玩家、星际传奇、风云再起、永旺幻想等国内知名连锁品牌。同时公司也积极拓展海外业务，并与 Time Zone、Fun World、Tom’s World、Hahama 等海外知名连锁品牌保持合作。

（5）IP 渠道优势

近年来，以文学、游戏、影视、动漫为代表的 IP 产业链条和生态系统正在形成，优秀的 IP 能够为影视、动漫、游乐行业带来丰厚的收益，IP 逐渐成为影视、动漫、游戏游艺行业的引擎。公司凭借在行业内多年的积累，与 Microsoft（微软）、Bandai（万代）、SEGA（世嘉）、Raw Thrills、Konami（科乐美）、IGS（鈊象电子）等全球知名游戏企业建立了战略合作伙伴关系。目前公司已获得了多款 IP 在游戏游艺设备领域的全球或区域代理权，包括《奥特曼》、《马力欧》、《光环》、《变形金刚》、《古墓丽影》、《巨兽浩劫》、《头文字 D ZERO》、《火线狂飙》、《机甲英雄》等。

2、竞争劣势

（1）资金实力不足

目前公司处于快速发展阶段，自营游乐场增加、设备合作运营拓展、研发及 IP 培育投入、售后服务体系建设等都迫切需要资金。公司主要融资方式为银行借款，融资渠道较为单一，融资渠道不畅、资金实力不足影响公司的快速发展。

（2）国际竞争力不足

经过多年发展，公司形成了完整的游戏游艺产业链结构，成为国内游戏游艺设备龙头企业，整体研发实力和品牌影响力位居国内前列。但与国际顶级游戏游

艺企业相比，公司成立时间较晚，在业务规模、开发能力、资金实力等方面仍存在一定差距，与国际一流企业相比，公司国际竞争力不足。

（九）行业发展态势、面临的机遇和挑战

1、行业发展态势及面临的机遇

当前，游戏游艺设备的发展态势与机遇主要表现在以下几个方面：

（1）监管日益完善

从 2014 年 8 月 15 日国家市场监督管理总局发布实施《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）以来，我国已形成以各级人民政府文化和旅游行政部门、工业和信息化部、市场监督管理部门为核心的监管体系，建立了中国文化娱乐行业协会与广东省游戏产业协会等行业内的自律组织。游戏游艺设备标准体系、动态监管体系、安全责任体系、风险管理体系已比较完备。完善的监管体制有助于理顺行业关系、明确行业发展趋势。

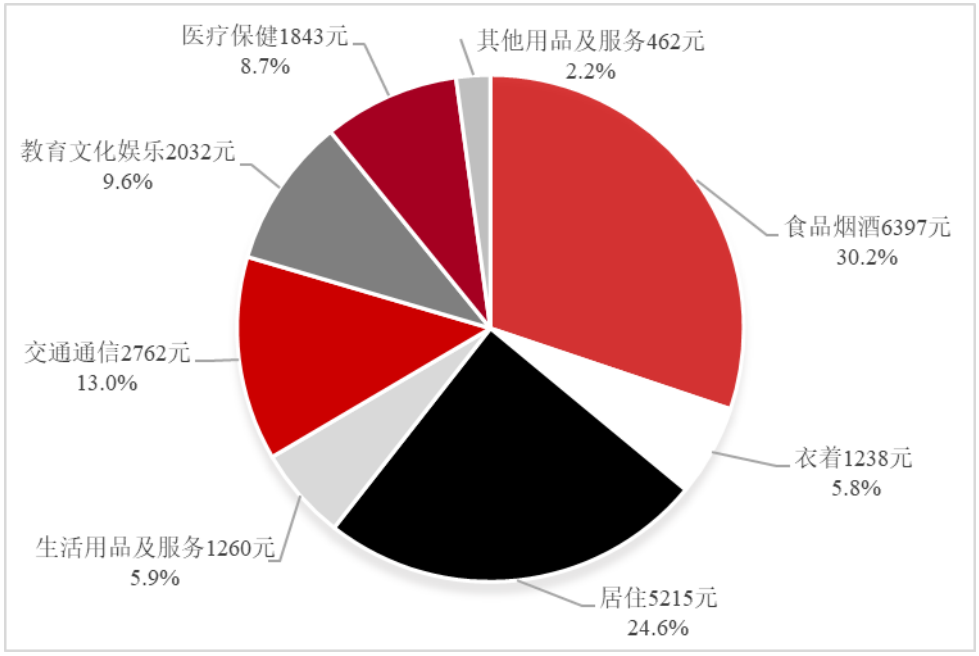
（2）政策支持

为满足国内人民群众日益增长的文化娱乐需求，促进文化娱乐消费，国家鼓励游戏游艺设备行业发展的政策不断出台，包括《文化产业振兴规划》、《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见（文市发〔2016〕26 号）》、《战略性新兴产业分类（2018）》等鼓励政策。国家及政府相关部门鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等先进技术，加快研发适应不同年龄层，益智化、健身化、技能化的游戏游艺设备。国家产业政策支持有利于游戏游艺设备行业的健康快速发展。

（3）消费水平升级促进文化娱乐消费增加

改革开放以来，国内人均可支配收入水平的保持较快增长速度，尤其近十年以来，国内人均可支配收入持续增加。《国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》提出，在提高发展平衡性、包容性、可持续性基础上，到 2020 年国内生产总值和城乡居民人均收入比 2010 年翻一番。居民收入水平及消费能力仍将保持较快增加，消费水平的提高将大幅增加居民对文化娱乐的消费支出，为游戏游艺行业的快速发展提供有力的消费基础。

图：2020 年居民消费支出情况



资料来源：国家统计局

（4）行业技术水平不断提高

我国对室内商用游戏游艺设备的研发、制造起步较晚，但经过多年的发展，我国游戏游艺设备的研发与工艺技术取得了较快的进步。特别是近年来室内商用游戏游艺设备国家标准的制定，使得国产室内商用游戏游艺设备制造技术接近并部分达到国际领先水平。产品制造成本不断降低，整体性能不断提高，为行业发展奠定了良好的技术基础。此外，VR、AR、5G 等外部技术的运用使得设备更具有可玩性，产品内容更具有吸引力，产品升级速度加快。

2、面临的挑战

（1）劳动力成本上升

近年来，国内劳动力成本逐年上升，企业生产经营的人力成本呈上升趋势。由于游戏游艺设备订单具有小批量、多批次、非标化等特征，设备生产组装过程存在较多的人工作业环节，因此劳动力成本上升将增加生产成本，对本行业发展产生不利影响。

（2）高端人才缺乏

游戏游艺设备设计、研发涉及多学科知识的交叉，在产品创意、工艺设计、

设备研发等方面需要大量来自文化创意、软件开发、硬件加工等领域的专业人才。尤其是近几年新技术发展较快，对相关从业人员创新能力、技术能力提出较高要求，而游戏游艺设备专业人才的培养需要积累，行业的快速发展对高端人才的需求缺口较大，高端技术人才的缺乏成为制约本行业及公司快速发展的瓶颈之一。

（3）产品同质化现象严重，市场竞争日益激烈

我国有两千多家室内商用游戏游艺设备生产商，大多数生产商规模较小，缺乏自主创新能力，所生产设备属于技术附加值较低的低端产品，并且存在盗版、抄袭等现象，因此生产商往往采取低价竞争策略，市场竞争激烈，不利于行业健康发展。此外，《文化部关于允许内外资企业从事游戏游艺设备生产和销售的通知（文市函〔2015〕576 号）》出台后，如外资厂商在中国大陆建厂，将进一步加大市场竞争压力。

三、发行人销售情况和主要客户

（一）主要产品的生产及销售情况

1、游戏游艺设备的产能及产销情况

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
产能（台）	9,600	5,500	8,500
产量（台）A	5,713	5,660	8,560
产能利用率	59.51%	102.91%	100.71%
外协产量（台）B	2,386	3,760	4,799
直接采购量 C	343	201	645
合计入库量 D=A+B+C	8,442	9,621	14,004
销量（台）E	6,289	7,486	11,809
运营设备投放量 F	2,500	2,480	1,704
合计出货量 H=E+F	8,789	9,966	13,513
产销率 H/D	104.11%	103.59%	96.49%

注：产能利用率＝产量÷产能；产销率=合计出货量÷合计入库量

报告期内，公司主要有番禺本部和东莞微勤两个生产基地，2018 年底，公司出售了东莞微勤，使得 2019 年产能比 2018 年减少 3,000 台。报告期内，公司产能基本处于饱和状态，并采用了外协组装方式增加产品产量。**2020 年度，公**

司新建厂房投入使用，产能提升幅度较大。

报告期内，公司产销率分别为 96.49%、103.59%、104.11%，公司产品产销率较高，主要原因为公司在报告期内持续优化产品结构，减少低毛利产品，推出具有国际知名 IP 属性的《奥特曼》、《马力欧》、《古墓丽影》、《头文字 D ZERO》、《巨兽浩劫》等系列产品，受到市场欢迎。

（1）业务模式和产品结构调整导致公司设备出货量暂时性下降

报告期内，公司根据行业发展情况，逐步调整产品结构并完善业务模式，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，设备出货数量出现暂时性下降。公司设备出货数量与可比公司相比具有一致性，符合行业发展趋势和现状，公司产品销售市场竞争环境不存在重大不利变化。具体情况如下：

1）公司根据市场变化情况进行商业模式创新和产品结构优化

①公司所在行业集中度较低、中低端产品竞争激烈

公司主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。根据《2020 广东省游戏产业年度发展报告》的数据显示，2020 年广东省游戏游艺设备营收总额为 96.00 亿元，游戏游艺设备的运营市场容量更为广阔。广东省游戏游艺设备生产占全国游戏游艺机市场 98.50%的份额，游戏游艺设备生产型企业较多，大多为中小企业，产业集中度较低。

目前，国内厂商大部分缺乏研发能力，产品结构单一，主要集中在技术复杂度相对较低的常规产品，产品同质化竞争较为严重，主要定位于中低端市场。而在中高端市场，经过多年的发展和技术积累，国内少部分优势企业逐渐掌握了自有知识产权并具有了较强原创游戏内容研发能力，已在中高端市场开始与国际品牌展开竞争，尤其在国内市场，国内品牌已具备较强市场竞争力；同时，国内龙头企业也与国外领先的游戏厂商展开合作，向其采购游戏套件，自主开发后依托国内厂商自身销售渠道对外销售。

②公司根据行业发展情况主动进行商业模式创新

公司设立初期，在设备生产中先以外观设计和内容设计为主切入市场，制作高品质游戏游艺产品，此外，还在引进全球知名 IP 套件资源的基础上进一步开

发制作游戏游艺产品，快速满足市场需求的变化。鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场业态已成为行业显著趋势，并成为核心业态之一。核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源，经营游乐场需要更高的资本金投入。为了配合客户抢占核心商圈资源和减少客户资本金投入，2013 年公司在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，2018 年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构，商业模式创新和完善的产业链促进公司迅速发展。

③公司根据市场竞争情况主动进行产品结构调整

2020 年公司设备出货量下降主要为受新冠疫情影响，2018 年至 2019 年，公司设备出货量下降的原因为主动进行产品结构调整，减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品的生产销售，主要为亲子娱乐类产品的调整。公司 2019 年设备出货数量比 2018 年减少 3,547 台，主要为低于 2 万元/台的亲子娱乐类设备的销售数量减少 2,960 台，具体情况如下：

单位：台

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合计出货量	**8,789**	9,966	13,513
单价 2 万元以下出货数量	**878**	1,360	4,495

2）公司设备出货量的变动趋势与同行业可比公司一致

同行业可比公司世宇科技因撤回 IPO 申请未披露 2020 年数据，2018 年至 2019 年公司游戏游艺设备销售数量、运营设备投放量与同行业可比公司世宇科技对比的具体情况如下：

项目		2019 年度	2018 年度
世宇科技[注]	游戏游艺设备销售数量（台）	13,658	14,831
	世宇科技设备销售单价（万元/台）	3.15	2.82
本公司	游戏游艺设备销售数量（台）	7,486	11,809
	公司产品销售单价（万元/台）	3.99	3.01
	设备出货量（台）	9,966	13,513
	单价 2 万元以下出货数量（台）	1,360	4,495

项目		2019 年度	2018 年度
	扣除单价低于 2 万元以下后的出货数量（台）	8,606	9,018

注：2018-2019 年末，世宇科技开展设备合作运营的设备数量分别为 462 台和 432 台，新增投放量较小。

2018 年至 2019 年，公司设备出货量分别为 13,513 台和 9,966 台，同行业可比公司世宇科技同期销售数量分别为 14,831 台和 13,658 台。世宇科技 2019 年销售数量低于 2018 年，扣除单价低于 2 万元/台出货设备之后，公司 2018 年至 2019 年出货数量为 9,018 台和 8,606 台,与世宇科技变动趋势一致。

3）公司设备出货量下降非持续性变化

报告期内，公司设备出货量下降不是持续性变化，主要系公司主动调整产品结构造成，**2020 年设备出货量下降主要为新冠疫情影响**。2020 年第三季度，国内新冠疫情逐渐得到控制，下游客户运营逐渐恢复，设备销售同比基本持平。公司推出龙珠系列动漫卡通设备，对外投放设备数量增加，2020 年三季度设备出货量为 3,404 台，相较 2019 年同期的 2,806 台增加 21.31%。

4）公司设备销售和市场竞争环境不存在重大不利变化

游戏游艺设备注重科技体验，兼具运动健康、亲子互动、休闲娱乐等功能，具有丰富的互动体验特性，使得游乐场与电影院、餐饮一起成为商业综合体吸引人流的重要业态。近几年除了大玩家、乐的文化、乐汇动漫等传统游乐场连锁企业快速发展之外，万达、永旺等商业地产巨头相继开创万达宝贝王、永旺幻想等自有品牌从事连锁游乐场运营业务，奥飞娱乐等上市公司也将游乐场运营作为重要发展方向。商业中心、商业综合体的转型升级将为游戏游艺设备和运营带来广阔的市场空间。

鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。在后疫情时代，商业综合体普遍面临人流量吸引和业态调整的问题，游乐场因其吸引客流能力强、承租面积大等特征，成为商业综合体的主要招商目标客户，新开商业综合体以及现有商业综合体的升级改造都不约而同地对游乐场业态提供多项优惠政策倾斜。基于文化娱乐消费未来巨大的市场空间，以及后疫情时代商业地产租赁价格相对较低的时机，游乐场运营业务存在较好的机遇。

在党的十九届五中全会作出“加快构建以国内大循环为主体、国内国际双循环相互促进的新发展格局”重大部署的指引下，国内消费潜力将持续释放，消费活力更加强劲，国内文化娱乐消费市场将持续扩大。

综上，游戏游艺设备销售和市场竞争情况不存在重大不利变化。

（2）公司业务模式不存在重大不利变化

2013 年公司在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，商业模式创新和完善的产业链促进公司迅速发展。随着核心商圈资源变得愈发珍贵，为了更好的适应市场变化，2018 年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。游乐场运营服务为公司适应市场变化，向下游拓展深化的业务模式，不属于业务模式的重大不利变化。

游乐场运营服务使公司在抢占优质商圈资源并获取终端门店的同时，把握客户群体深度需求，促进公司产品的设计、研发。完整的产业链使公司产品能够不断推陈出新，促进公司商业模式创新和业务战略协同、相互促进。

（3）发行人应对措施及游戏游艺设备**第三季度**出货量情况

1）公司 2020 年第三季度设备出货情况

2020 年和 2019 年第三季度设备出货量对比如下：

单位：台

项目	2020 年第三季度	2019 年第三季度
设备销售数量	1,868	1,890
对外投放设备数量	1,536	916
合计	**3,404**	**2,806**

2020 年第三季度，公司设备销售数量与 2019 年同期基本持平，对外投放设备数量增长了 67.69%，主要为新增了龙珠系列动漫卡通机台。2020 年第三季度设备出货量比 2019 年同期增长 21.31%，已扭转持续下降的趋势。

2）发行人应对措施

报告期内，公司持续主动减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品的生产销售，导致设备销售数量和金额出现暂时性下降，为提升公司的整体盈利能力和综合市场竞争力，公司采取了优化产品结构、完善产业链模式等措施，具体情况

如下：

①加大具有知名 IP 属性产品的引进和开发

报告期内，公司在持续减少低毛利产品生产销售的同时，积极与国际知名游戏游艺企业合作，加大具有国际知名 IP 属性产品的开发销售，报告期内，公司引入了《奥特曼》、《马力欧》、《光环》、《头文字 D ZERO》、《龙珠》、《古墓丽影》等国际知名 IP，持续推出受市场欢迎的游戏游艺设备，提升了公司的市场知名度和中高端产品竞争力，在国内中高端产品市场具有了较强的市场竞争力。

②完善产业模式

公司在 2013 年拓展设备合作运营业务和动漫 IP 衍生品业务，公司根据市场变化情况，在 2018 年底拓展至游乐场运营服务业务，形成完整的产业链结构。报告期内设备合作运营业务持续增长，动漫 IP 衍生品业务快速增长。2020 年，动漫 IP 衍生品业务、设备合作运营业务、游乐场运营业务收入占公司主营业务收入的比重分别为 16.36%、6.75%、13.47%，成为公司收入的重要组成部分。

动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象，产品具有收藏、社交等属性，对消费者具有强大的吸引力；设备合作运营服务减轻了下游客户的投资成本，可以实现游戏游艺设备供应商和运营商共担风险、共享收益，也可以充分把握用户群体的需求变化；游乐场运营服务有助于公司对消费者的消费习惯、消费偏好进一步分析，及时调整游乐场经营布局及设备配置，对公司产品的设计、研发具有重要的意义。

通过业务模式的创新和完善，公司形成“研发支持销售，销售引领运营，运营促进研发”的良性循环，有效增强了公司的抗风险能力，有助于增强公司的综合竞争力和持续盈利能力。

③加强产品市场推广

公司将继续坚持以客户为中心，加强市场推广和营销网络建设，管理层定期拜访重点客户，深刻把握客户需求；公司将进一步加强对销售团队全方位的培训投入，不断提升营销和技术支持人员的服务能力；积极参加展会等，通过多种方式加强宣传推广，结合 IP 资源优势，增加公司和产品的知名度和市场竞争力。

④加强新产品研发、促进产品升级优化

公司将通过完整的产业链，把握终端客户群体深度需求，促进产品的设计、研发，并对原有设备进行升级。不断推出动漫卡通设备，满足亲子、社交等新文化娱乐消费需求；融入 AR、VR 等科技属性和知名 IP 文化属性，使得休闲运动类、模拟体验类设备适应了年轻人动漫文化、时尚体验、体育竞技的消费需求。

2、主要产品的平均销售价格变动

单位：万元

项目	类别	2020 年度		2019 年度		2018 年	
		金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比
模拟体验类	销售收入	15,707.29	59.39%	19,831.46	66.41%	19,362.11	54.54%
	销量（台）	3,189	50.71%	3,782	50.52%	3,993	33.81%
	均价（万元/台）	4.93		5.24		4.85	
亲子娱乐类	销售收入	8,341.99	31.54%	8,581.94	28.74%	13,889.45	39.13%
	销量（台）	2,640	41.98%	3,250	43.41%	7,024	59.48%
	均价（万元/台）	3.16		2.64		1.98	
休闲运动类	销售收入	2,397.99	9.07%	1,449.96	4.86%	2,246.02	6.33%
	销量（台）	460	7.31%	454	6.06%	792	6.71%
	均价（万元/台）	5.21		3.19		2.84	
合计	**总销售收入**	26,447.27	100%	**29,863.36**	**100%**	**35,497.58**	**100%**
	总销量（台）	6,289	100%	**7,486**	**100%**	**11,809**	**100%**
	均价（万元/台）	4.21		**3.99**		**3.01**	

报告期内，公司游戏游艺设备销售收入分别为 35,497.58 万元、29,863.36 万元、26,447.27 万元，销售数量分别为 11,809 台、7,486 台、6,289 台。公司逐步调整产品结构并创新商业模式，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，并根据市场需求加大投放设备数量，在行业营收下滑的情况下，实现了营收规模稳步增长。

2020 年模拟体验类设备销售单价略有下降，主要系销售单价较低的产品占比较高所致，如雷动系列。亲子娱乐类和休闲运动类产品销售单价持续上升的原因系公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低的产品类型，具体而言，亲子娱乐类，销售单价较高的产品销售占比较高，如狂热弹珠、酷丽拿、甜蜜宝

贝 5 以及夺宝奇兵；休闲运动类，推出新产品舞萌 DX 售价较高。

3、对外投放设备及游戏游艺设备销售情况

（1）报告期内对外投放设备及游戏游艺设备销售合计数量下降及产能下降的原因

报告期内，公司游戏游艺设备销售数量、设备运营和动漫 IP 衍生业务的设备投放数量如下：

单位：台

项目		2020 年度	2019 年度	2018 年度
合计出货量		**8,789**	9,966	13,513
运营设备投放量		**2,500**	2,480	1,704
游戏游艺设备销售数量		**6,289**	7,486	11,809
模拟体验类		**3,189**	3,782	3,993
亲子娱乐类		**2,640**	3,250	7,024
休闲运动类		**460**	454	792
单价低于 2 万	模拟体验类	**4**	47	27
	亲子娱乐类	**795**	1,147	4,107
	休闲运动类	**79**	160	289
	小计	**878**	**1,354**	**4,423**

报告期内，公司游戏游艺设备销售数量分别为 11,809 台、7,486 台、**6,289** 台。主要原因是公司逐步调整产品结构并创新商业模式，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，并根据市场需求加大投放设备数量。动漫卡通设备投放数量快速增长，合作运营设备投放量稳步增长，主要系公司不断优化创新业务模式和完善产业链结构，加大动漫卡通设备和合作运营设备投放数量所致。

（2）产能下降的原因

报告期内，公司游戏游艺设备的产能及产销情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
产能（台）	**9,600**	5,500	8,500
产量（台）A	**5,713**	5,660	8,560

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
产能利用率	59.51%	102.91%	100.71%
外协产量（台）B	2,386	3,760	4,799
直接采购量 C	343	201	645
合计入库量 D=A+B+C	8,442	9,621	14,004
销量（台）E	6,289	7,486	11,809
运营设备投放量 F	2,500	2,480	1,704
合计出货量 H=E+F	8,789	9,966	13,513
产销率 H/D	104.11%	103.59%	96.49%

注：产能利用率＝产量÷产能；产销率=合计出货量÷合计入库量

2019 年度，公司产能比 2018 年减少 3,000 台，主要原因系 2018 年底出售了东莞微勤，**2020 年产能增加主要为新厂房投入使用**。基于 2018 年期间公司加快广州番禺总部新建厂房进度，产能瓶颈预计将得到缓解，为了提升管理效率，节约整体管理成本，公司于 2018 年底出售东莞微勤，将生产基地聚焦在广州番禺总部。公司新建厂房已于 2020 年 6 月底投入使用，产能瓶颈得到一定程度缓解。**2020 年产能利用率较低，主要为上半年受新冠疫情影响。**

（3）公司产品销售数量下降为主动进行产品结构调整，非持续性趋势

2019 年，公司游戏游艺设备销售数量与运营设备投放量合计数量小幅下降，系主动进行产品结构调整所致，非持续性趋势。

公司游戏游艺设备销售数量、运营设备投放量与同行业可比公司世宇科技对比的具体情况如下：

项目		2019 年度	2018 年度
世宇科技[注]	游戏游艺设备销售数量（台）	13,658	14,831
	世宇科技设备销售单价（万元/台）	3.15	2.82
本公司	游戏游艺设备销售数量（台）	7,486	11,809
	运营设备投放量（台）	2,480	1,704
	合计出货量（台）	9,966	13,513
	2 万元以下销售数量（台）	1,354	4,423
	扣除低于 2 万以下后的出货机台数量（台）	8,606	9,018
	公司产品销售单价（万元/台）	3.99	3.01

注：2018-2019 年末，世宇科技开展设备合作运营的机台数量分别为 462 台和 432 台，新增投放量较小。

4、2020 年上半年不同类型游戏游艺设备销售情况

（1）2020 年上半年销售情况

2020 年 1-6 月，公司不同类型游戏游艺设备每月具体销售情况如下：

项目		2020 年 1 月	2020 年 2 月	2020 年 3 月	2020 年 4 月	2020 年 5 月	2020 年 6 月	合计
模拟体验类	销售金额（万元）	636.71	30.31	141.51	113.16	1,061.56	1,703.39	3,686.64
	销售数量（台）	108.00	7.00	37.00	24.00	201.00	363.00	740.00
	销售单价（万元/台）	5.90	4.33	3.82	4.72	5.28	4.69	4.98
	毛利率	36.67%	29.85%	39.46%	35.80%	32.66%	31.86%	33.32%
休闲运动类	销售金额（万元）	64.51	5.28	14.36	50.67	130.81	366.90	632.54
	销售数量（台）	7.00	2.00	15.00	10.00	26.00	73.00	133.00
	销售单价（万元/台）	9.22	2.64	0.96	5.07	5.03	5.03	4.76
	毛利率	25.71%	22.64%	30.12%	28.99%	26.04%	25.96%	26.26%
亲子娱乐类	销售金额（万元）	411.55	4.68	105.73	117.71	422.17	1,320.22	2,382.06
	销售数量（台）	82.00	3.00	63.00	29.00	157.00	295.00	629.00
	销售单价（万元/台）	5.02	1.56	1.68	4.06	2.69	4.48	3.79
	毛利率	37.31%	27.87%	39.74%	41.96%	34.94%	30.24%	33.29%

注：2020 年 2-3 月份的销售收入主要为 1 月发货，2 月、3 月份验收以及海外销售。

公司不同类型游戏游艺设备月度销售单价以及毛利率有所波动，主要系销售不同的具体产品所致。受暑假因素影响，6 月、7 月为下游游乐场开业旺季，因此公司 5 月和 6 月的销售规模较大。模拟体验类 2020 年 1 月、5 月销售单价较高，主要系当月销售单价较高的产品占比较高所致，如光环：渡鸦小队；2020 年 5 月、6 月毛利率较低，主要系当月销售毛利率较低的产品占比较高所致。休闲运动类 2020 年除 2 月、3 月销售单价较低外，其余月份销售单价较高，主要系 2020 年上半年推出新产品舞萌 DX，该产品售价较高所致。亲子娱乐类 2020 年 1 月、4 月、6 月销售单价较高，主要系当月销售单价较高的产品占比较高所致，如狂热弹珠、酷丽拿、甜蜜宝贝 5 以及夺宝奇兵等。

（2）2020 年上半年不同类型游戏游艺设备较上年同期变动情况

2020 年 1-6 月，公司不同类型游戏游艺设备销售情况与上年同期对比情况如下：

项目		2020 年 1-6 月	2019 年 1-6 月	变动率
模拟体验类	销售金额（万元）	3,686.64	5,756.74	-35.96%
	销售数量（台）	740.00	1,056.00	-29.92%
	销售单价（万元/台）	4.98	5.45	-8.62%
	毛利率	33.32%	33.69%	-1.10%
休闲运动类	销售金额（万元）	632.54	393.44	60.77%
	销售数量（台）	133.00	150.00	-11.33%
	销售单价（万元/台）	4.76	2.62	81.68%
	毛利率	26.26%	27.41%	-4.20%
亲子娱乐类	销售金额（万元）	2,382.06	2,905.97	-18.03%
	销售数量（台）	629.00	1,075.00	-41.49%
	销售单价（万元/台）	3.79	2.70	40.37%
	毛利率	33.29%	34.97%	-4.80%
合计	销售金额（万元）	6,701.24	9,056.15	-26.00%
	销售数量（台）	1,502.00	2,281.00	-34.15%
	销售单价（万元/台）	4.46	3.97	12.34%
	毛利率	32.64%	33.82%	-3.49%

2020 年 1-6 月，受疫情影响，公司设备销售额下降，设备销售的毛利率有所下滑，公司不同类型游戏游艺设备销售情况与上年同期对比有所波动主要系销售产品结构不同所致。休闲运动类 2020 年 1-6 月销售单价较高，主要系推出新产品舞萌 DX，该产品售价较高所致，亲子娱乐类产品销售单价较高主要原因为销售的甜蜜宝贝 5、夺宝奇兵等单价较高产品较多。

（3）2020 年第三季度销售情况

2020 年第三季度，公司不同类型游戏游艺设备每月具体销售情况如下：

项目		2020 年 7 月	2020 年 8 月	2020 年 9 月	合计
体感模拟类	销售金额（万元）	1,009.74	1,274.98	2,101.39	4,386.11
	销售数量（台）	181.00	246.00	410.00	837.00
	销售单价（万元/台）	5.58	5.18	5.13	5.24

项目		2020 年 7 月	2020 年 8 月	2020 年 9 月	合计
	毛利率	31.31%	32.56%	30.90%	31.48%
休闲运动类	销售金额（万元）	134.97	122.14	269.50	526.61
	销售数量（台）	37.00	39.00	53.00	129.00
	销售单价（万元/台）	3.65	3.13	5.08	4.08
	毛利率	19.63%	17.77%	19.08%	18.92%
亲子娱乐类	销售金额（万元）	332.37	503.44	1,215.65	2,051.45
	销售数量（台）	117.00	217.00	568.00	902.00
	销售单价（万元/台）	2.84	2.32	2.14	2.27
	毛利率	29.50%	31.65%	28.49%	29.43%
合计	销售金额（万元）	1,477.08	1,900.55	3,586.54	6,964.18
	销售数量（台）	335.00	502.00	1,031.00	1,868.00
	销售单价（万元/台）	4.41	3.79	3.48	3.73
	毛利率	29.84%	31.37%	29.19%	29.92%

每年的寒暑假、十一、春节等假期前为下游游乐场新开业的集中期，因此公司设备销售额在 5 月、6 月、9 月、11 月、12 月相对较大。2020 年第三季度，公司不同类型游戏游艺设备月度销售单价以及毛利率有所波动，主要系销售具体产品不同所致。三季度休闲运动类销售毛利率有所降低，主要为部分产品促销所致，如决战篮球、曲棍球等。模拟体验类 2020 年 7 月份销售单价相对较高，主要系当月销售单价较高的产品占比较高所致，如光环：渡鸦小队等，2020 年 9 月休闲运动类销售单价较高，主要为当月销售舞萌 DX 数量较多。

5、电子游戏设备（机）的数量及实现的收入占比情况

《游戏游艺设备管理办法》规定，游戏游艺设备机型机种分为电子游戏设备（机）和游艺娱乐设备。报告期内，公司生产并对外销售及投放的游戏游艺设备中，涉及 12 款电子游戏设备，均为对外销售，报告期内该部分电子游戏设备的销售数量及实现的收入占比情况如下：

期间	销售数量（台）	销售金额（万元）	当期销售收入占比
2020 年度	226	668.16	1.57%
2019 年度	245	790.83	1.59%
2018 年度	210	1,227.46	2.74%

（二）主要客户情况

报告期内公司前五名客户情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	销售金额	占营业收入比
2020 年度	1	大玩家	5,859.75	13.79%
	2	乐的文化	3,061.16	7.20%
	3	风云再起	2,388.90	5.62%
	4	永旺幻想	1,189.99	2.80%
	5	日东动漫	1,171.35	2.76%
	前五名客户销售额合计		13,671.15	32.17%
2019 年度	1	大玩家	5,612.43	11.27%
	2	乐的文化	2,837.56	5.70%
	3	万达宝贝王	1,853.83	3.72%
	4	风云再起	1,723.12	3.46%
	5	永旺幻想	1,488.10	2.99%
	前五名客户销售额合计		**13,515.05**	**27.13%**
2018 年度	1	大玩家	5,623.15	12.54%
	2	万达宝贝王	2,829.92	6.31%
	3	乐的文化	2,248.43	5.02%
	4	永旺幻想	1,976.31	4.41%
	5	风云再起	1,735.09	3.87%
	前五名客户销售额合计		**14,412.90**	**32.15%**

1、公司与大玩家、乐的文化的关系及交易公允性

公司前股东舒戎担任业内知名游乐场连锁企业大玩家多家运营公司的执行董事职务，公司前股东谢俊系业内知名游乐场连锁企业乐的文化的董事长、总经理。舒戎和谢俊持有华立科技的股份已于公司在新三板挂牌期间对外全部转让，目前已不再持有公司股份。

（1）舒戎、谢俊认购及出售发行人股份的原因

1）舒戎

舒戎系发行人客户大玩家实际控制人维军之配偶。

2016 年 2 月，舒戎于发行人股转系统挂牌时通过参与定向发行股份方式取得发行人 126.5 万股股份。认购股份原因系对游戏游艺行业深入了解，看好发行人未来发展前景，进行财务性投资。

2017 年 10 月，舒戎在股转系统交易，将所持发行人股份转让予创钰铭恒和叶素近。出售股份原因系个人存在资金需求，相关股份受让方不存在代持情形。

2）谢俊

谢俊系发行人客户乐的文化的实际控制人。

2016 年 2 月，谢俊于发行人股转系统挂牌时通过参与定向发行股份方式取得发行人 126.5 万股股份。认购股份原因系乐的文化与发行人有业务往来，了解发行人业务，看好发行人未来发展前景，进行财务性投资。

2017 年 10 月，谢俊在股转系统交易，将所持发行人股份转让予郭开容，出售股份原因系个人存在资金需求，相关股份受让方不存在代持情形。

（2）发行人向大玩家和乐的文化销售价格和相关条款的公允性

报告期内，发行人向大玩家和乐的文化销售价格与其他前五大客户比较情况如下：

销售内容	期间	客户名称	销售数量（台）	销售单价（万元/台）
游戏游艺设备（台）	2020 年度	大玩家	667	4.88
		乐的文化	193	4.98
		风云再起	346	6.36
		永旺幻想	49	4.34
		日东动漫	289	3.64
	2019 年度	大玩家	755	3.77
		乐的文化	181	6.71
		万达宝贝王	342	3.93
		风云再起	300	5.38
		永旺幻想	67	3.39
	2018 年度	大玩家	1,494	2.36
		万达宝贝王	720	3.28
		乐的文化	303	4.48

销售内容	期间	客户名称	销售数量（台）	销售单价（万元/台）
		永旺幻想	195	3.47
		风云再起	421	3.96
动漫IP衍生产品（万张）	**2020年度**	**大玩家**	**336.15**	**2.86**
		乐的文化	**573.51**	**3.06**
		风云再起	**39.28**	**3.19**
		永旺幻想	**303.39**	**3.20**
	2019年度	大玩家	195.06	2.77
		乐的文化	469.67	2.66
		万达宝贝王	180.60	2.79
		风云再起	6.39	3.18
		永旺幻想	369.38	3.38
	2018年度	大玩家	61.89	3.21
		万达宝贝王	206.55	2.22
		乐的文化	225.39	2.59
		永旺幻想	367.54	3.49
		风云再起	0.02	25.00
设备合作运营（台）	**2020年度**	**大玩家**	**1,887**	**0.85**
		乐的文化	**229**	**1.39**
		风云再起	**72**	**0.76**
	2019年度	大玩家	1,853	1.14
		乐的文化	229	1.59
		风云再起	69	1.24
	2018年度	大玩家	1,668	1.11
		乐的文化	248	1.22
		风云再起	56	1.16

发行人产品销售单价与产品类型直接相关，不同客户之间、同一客户不同年份之间存在差异的原因主要为采购产品的种类不同导致。

报告期内，发行人向大玩家和乐的文化销售合同按业务类型不同，按照发行人《购销合同》、《设备合作运营合同》和《设备合作合同》标准模板签订。其中，游戏游艺设备销售业务的发货、收款、售后服务；动漫IP衍生产品业务和设备合作运营业务的合作内容、合作设备的运输、合作模式及收款等相关条款与

其他前五大客户一致，产品定价根据市场和双方友好协商确定，交易定价与其他客户不存在重大差异，相关条款公允，不存在利益输送或显失公平的交易条款。

发行人除与大玩家和乐的文化正常的商业往来和历史上舒戎和谢俊向发行人的增资行为之外，发行人与大玩家和乐的文化以及其主要股东不存在异常交易和资金往来。

公司主要客户经营状况良好，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员，主要关联方或持有公司 5%以上股份的股东均与上述前五名客户不存在任何关联关系。除大玩家和乐的文化之外，公司前五大客户及其控股股东、实际控制人不存在是公司前员工、前关联方、前股东、公司实际控制人的密切家庭成员的情况，公司不存在严重依赖少数客户的情况。

报告期内，公司主要客户保持稳定，受客户自身业务拓展原因，每年向华立科技采购金额存在一定波动。报告期内前五大客户不存在新增客户的情况。

2、报告期内公司向前五大客户销售的具体情况

（1）报告期内公司向前五大客户销售内容、销售数量、销售单价

报告期内向前五大客户销售的情况如下：

期间	序号	客户名称	销售内容	销售数量	单位	销售单价	销售金额（万元）	销售占比
2020年度	1	大玩家	游戏游艺设备	667	台	4.88	3,251.71	7.65%
			动漫IP衍生产品	336.15	万张	2.86	961.29	2.26%
			设备合作运营	1,887	台	0.85	1,608.32	3.78%
			其他业务收入				38.44	0.09%
			小计				5,859.75	13.78%
	2	乐的文化	游戏游艺设备	193	台	4.98	960.97	2.26%
			动漫IP衍生产品	573.51	万张	3.06	1,756.49	4.13%
			设备合作运营	229	台	1.39	318.90	0.75%
			其他业务收入				24.80	0.06%
			小计				3,061.16	7.20%
	3	风云再起	游戏游艺设备	346	台	6.36	2,200.71	5.18%
			动漫IP衍生产品	39.28	万张	3.19	125.23	0.29%
			设备合作运营	72	台	0.76	54.60	0.13%

期间	序号	客户名称	销售内容	销售数量	单位	销售单价	销售金额（万元）	销售占比
			其他业务收入				**8.36**	**0.02%**
			小计				**2,388.90**	**5.62%**
	4	**永旺幻想**	**游戏游艺设备**	**49**	**台**	**4.34**	**212.83**	**0.50%**
			动漫 IP 衍生产品	**303.39**	**万张**	**3.20**	**971.01**	**2.29%**
			其他业务收入				**6.15**	**0.01%**
			小计				**1,189.99**	**2.80%**
	5	**中山市日东动漫科技有限公司**	**游戏游艺设备**	**289**	**台**	**3.64**	**1,053.01**	**2.48%**
			其他业务收入				**118.34**	**0.28%**
	合计						**1,171.35**	**2.76%**
2019年度	1	大玩家	游戏游艺设备	755	台	3.77	2,843.66	5.71%
			动漫 IP 衍生产品	195.06	万张	2.77	539.47	1.08%
			设备合作运营	1,853	台	1.14	2,105.06	4.23%
			其他业务收入	-		-	124.24	0.25%
			小计				5,612.43	11.27%
	2	乐的文化	游戏游艺设备	181	台	6.71	1,213.82	2.44%
			动漫 IP 衍生产品	469.67	万张	2.66	1,248.71	2.51%
			设备合作运营	229	台	1.59	365.12	0.73%
			其他业务收入	-		-	9.92	0.02%
			小计				2,837.56	5.70%
	3	万达宝贝王	游戏游艺设备	342	台	3.93	1,342.89	2.70%
			动漫 IP 衍生产品	180.60	万张	2.79	503.62	1.01%
			其他业务收入	-		-	7.32	0.01%
			小计				1,853.83	3.72%
	4	风云再起	游戏游艺设备	300	台	5.38	1,612.87	3.24%
			动漫 IP 衍生产品	6.39	万张	3.18	20.31	0.04%
			设备合作运营	69	台	1.24	85.26	0.17%
			其他业务收入	-		-	4.68	0.01%
			小计				1,723.12	3.46%
	5	永旺幻想	游戏游艺设备	67	台	3.39	227.06	0.46%
			动漫 IP 衍生产品	369.38	万张	3.38	1,247.32	2.50%
			其他业务收入	-		-	13.72	0.03%
			小计				1,488.10	2.99%

期间	序号	客户名称	销售内容	销售数量	单位	销售单价	销售金额（万元）	销售占比
	合计						13,515.05	27.13%
2018年度	1	大玩家	游戏游艺设备	1,494	台	2.36	3,530.09	7.88%
			动漫 IP 衍生产品	61.89	万张	3.21	198.89	0.44%
			设备合作运营	1,668	台	1.11	1,843.38	4.11%
			其他业务收入	-		-	50.79	0.11%
			小计				5,623.15	12.54%
	2	万达宝贝王	游戏游艺设备	720	台	3.28	2,364.32	5.27%
			动漫 IP 衍生产品	206.55	万张	2.22	458.42	1.02%
			其他业务收入	-		-	7.18	0.02%
			小计				2,829.92	6.31%
	3	乐的文化	游戏游艺设备	303	台	4.48	1,357.90	3.03%
			动漫 IP 衍生产品	225.39	万张	2.59	582.71	1.30%
			设备合作运营	248	台	1.22	303.65	0.68%
			其他业务收入	-		-	4.17	0.01%
			小计				2,248.43	5.02%
	4	永旺幻想	游戏游艺设备	195	台	3.47	675.86	1.51%
			动漫 IP 衍生产品	367.54	万张	3.49	1,281.87	2.86%
			其他业务收入	-		-	18.58	0.04%
			小计				1,976.31	4.41%
	5	风云再起	游戏游艺设备	421	台	3.96	1,667.77	3.72%
			动漫 IP 衍生产品	0.02	万张	25.00	0.50	0.00%
			设备合作运营	56	台	1.16	64.71	0.14%
			其他业务收入	-		-	2.10	0.00%
			小计				1,735.09	3.87%
	合计						**14,412.90**	**32.15%**

注 1：游戏游艺设备销售的销售单价为万元/台，动漫 IP 衍生产品的销售单价为元/张。
注 2：设备合作运营的销售数量系设备投放数量。

报告期内前五大客户销售单价有所波动，主要系各期产品销售区域、销售产品类型等不同所致。

2018 年公司动漫 IP 衍生产品中向风云再起销售产品均系湾岸系列卡片，湾岸系列卡片销售单价较高，该卡片用于湾岸系列产品，用途及功能均不同于其他

动漫形象卡片，因此公司动漫 IP 衍生产品中向风云再起高于其他年份及其他客户具有合理性。

（2）发行人前五大客户的结算方式及信用政策

报告期内，公司与前五大客户以银行转账或电汇方式进行结算。

公司依据相应的客户需求、客户背景、资信情况、双方的合作年限等因素给予客户不同的信用期限。一般情况下，公司给予信用较好的大中型公司、长期合作的公司等 12 个月的账期；首次合作客户或规模较小的客户，执行先款后货的信用政策；除此之外，给予客户 6 个月的账期。

报告期内发行人前五大客户均为长期合作的客户，公司给予 12 个月的账期。

报告期内，公司前五大客户的结算模式、信用政策未发生变化。公司前五大客户的业务规模与发行人向其销售规模相匹配。

3、同一产品向不同客户销售单价情况

（1）报告期内销售额前五大产品情况

报告期内，公司主要产品向不同客户销售的单价差异不大，产品定价的商务谈判需考虑的因素如下：1）采购数量，采购量相对较大的客户价格存在一定的优惠；2）价外费用（如运费），公司负责运输的客户价格相对较高；3）交货紧迫程度，客户交货期紧迫时价格相对较高；4）销售区域，海外销售价格一般高于国内；5）产品配置差异，配置较高的设备价格相对较高。

（2）相关前五大产品的具体类型及收入占比

报告期内，公司销售额前五大产品的具体类型较为稳定，具体如下：

单位：万元

2020 年度			
产品名称	具体类型	收入占比	收入金额
极速 5	外购 IP 套件生产	11.28%	2,982.48
火线狂飙动感版	外购 IP 套件生产	8.01%	2,117.51
舞萌 DX	外购 IP 套件生产	7.67%	2,027.82
动感雷动 G	自有 IP 研发	6.86%	1,814.23
头文字 D Zero	外购 IP 套件生产	5.93%	1,568.33

合计		**39.74%**	**10,510.36**
2019 年度			
产品名称	**具体类型**	**收入占比**	**收入金额**
极速 5	**外购 IP 套件生产**	10.22%	3,051.77
动感雷动 G	自有 IP 研发	8.42%	2,514.78
火线狂飙动感版	**外购 IP 套件生产**	7.97%	2,380.32
巨兽浩劫 2	**外购 IP 套件生产**	6.67%	1,991.94
甜蜜宝贝 5	**外购 IP 套件生产**	5.67%	1,693.63
合计		**38.95%**	**11,632.44**
2018 年度			
产品名称	**具体类型**	**收入占比**	**收入金额**
火线狂飙动感版	**外购 IP 套件生产**	10.60%	3,763.69
动感雷动 G	自有 IP 研发	8.40%	2,980.26
甜蜜宝贝 5	**外购 IP 套件生产**	6.08%	2,159.54
火线狂飙 VR 版	**外购 IP 套件生产**	4.95%	1,757.79
雷动 G	自有 IP 研发	4.00%	1,421.40
合计		**34.04%**	**12,082.68**

4、发行人主要客户中是否有因不具备相关运营资质、违反相关管理规定而受到处罚等重大违法违规情形

（1）发行人主要客户均为行业内知名的“品牌化、连锁化、标准化”游乐场运营商，运营游乐场数量多、分布广、行业经验丰富

公司主要客户如大玩家、万达宝贝王、乐的文化、永旺幻想、风云再起等均为行业内知名的“品牌化、连锁化、标准化”游乐场运营商，运营游乐场数量众多、分布区域较广、行业经验丰富，在业界具备较高声望。大玩家旗下门店近 400 家，覆盖全国百余个核心城市。万达宝贝王隶属于万达集团，依托其集团布局广泛拓展。乐的文化旗下品牌包括 MELAND 儿童成长乐园、星际传奇、反斗乐园，旗下门店近 180 家，覆盖全国五十余个核心城市。永旺幻想隶属于世界 500 强日本永旺集团，已在全国多个省市开设了近 200 家游乐场。风云再起专注于从事游艺游乐场所的运营，已在南京、上海、北京、合肥、南昌、苏州、昆明、郑州、宜春等城市成功开办了多家连锁店。公司主要客户对于相关运营资质的管理具备丰富的经验。

（2）客户明确承担游艺游乐场运营资质办理和维持责任

公司关注主要客户的游乐场运营相关资质，并公司与主要客户签署的合作运营业务合同中明确约定，由客户承担和负责游艺游乐经营场所所需的各项运营资质的办理和维持，承诺确保在与发行人业务合作期限内保持运营资质证照有效。

（3）发行人与主要客户合作多年，主要客户旗下游乐场运营资质合规性良好

公司与主要客户合作时间较长，合作关系关系稳定。公司主要客户不存在因旗下游艺游乐经营场所不具备相关运营资质、违反相关游乐场管理规定而出现门店大规模或频繁受到行政处罚的重大违法违规情形，不存在因旗下游乐场运营资质存在重大违法违规而对其向发行人采购设备及与发行人开展业务合作的持续性和稳定性造成重大不利影响的情形。

（三）按业务类别划分的主要客户情况

1、报告期内按业务类别划分的各期前五大客户收入情况

（1）游戏游艺设备

报告期内，游戏游艺设备前五名客户情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	销售金额	占营业收入比
2020 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	3,251.71	7.65%
	2	南京风云投资管理有限公司	2,200.71	5.18%
	3	中山市日东动漫科技有限公司	1,053.01	2.48%
	4	深圳市乐的文化有限公司	960.97	2.26%
	5	湖南乐汇动漫科技有限公司	879.82	2.07%
	小计		8,346.22	19.64%
2019 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2,843.66	5.71%
	2	南京风云投资管理有限公司	1,612.87	3.24%
	3	万达宝贝王集团有限公司	1,342.89	2.70%
	4	深圳市乐的文化有限公司	1,213.82	2.44%
	5	广州酷儿麦动漫科技有限公司	1,001.59	2.01%

期间	序号	客户名称	销售金额	占营业收入比
	小计		**8,014.82**	**16.09%**
2018 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	3,530.09	7.88%
	2	万达宝贝王集团有限公司	2,364.32	5.27%
	3	南京风云投资管理有限公司	1,667.77	3.72%
	4	深圳市乐的文化有限公司	1,357.90	3.03%
	5	湖南乐汇动漫科技有限公司	769.17	1.72%
	小计		**9,689.25**	**21.62%**

（2）动漫 IP 衍生产品

报告期内，动漫 IP 衍生产品前五名客户情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	销售金额	占营业收入比
2020 年度	1	**深圳市乐的文化有限公司**	**1,756.49**	**4.13%**
	2	**永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司**	**971.01**	**2.29%**
	3	**北京大玩家娱乐股份有限公司**	**961.29**	**2.26%**
	4	**上海卡通尼文化发展有限公司**	**778.47**	**1.83%**
	5	**上海汤姆熊娱乐有限公司**	**418.33**	**0.98%**
	小计		**4,885.59**	**11.50%**
2019 年度	1	深圳市乐的文化有限公司	1,248.71	2.51%
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,247.32	2.50%
	3	上海卡通尼文化发展有限公司	654.50	1.31%
	4	北京大玩家娱乐股份有限公司	539.47	1.08%
	5	上海汤姆熊娱乐有限公司	514.95	1.03%
	小计		**4,204.95**	**8.44%**
2018 年度	1	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,281.87	2.86%
	2	深圳市乐的文化有限公司	582.71	1.30%
	3	万达宝贝王集团有限公司	458.42	1.02%
	4	上海卡通尼文化发展有限公司	304.41	0.68%
	5	上海汤姆熊娱乐有限公司	230.03	0.51%
	小计		**2,857.44**	**6.37%**

（3）设备合作运营业务

报告期内，设备合作运营业务前五名客户情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	销售金额	占营业收入比
2020 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,608.32	3.78%
	2	深圳市乐的文化有限公司	318.90	0.75%
	3	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	305.86	0.72%
	4	湖南乐汇动漫科技有限公司	121.47	0.29%
	5	北京乐联文化发展有限公司	90.57	0.21%
	小计		2,445.12	5.75%
2019 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2,105.06	4.23%
	2	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	375.17	0.75%
	3	深圳市乐的文化有限公司	365.12	0.73%
	4	湖南乐汇动漫科技有限公司	285.22	0.57%
	5	南京风云投资管理有限公司	85.26	0.17%
	小计		**3,215.83**	**6.46%**
2018 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,843.38	4.11%
	2	湖南乐汇动漫科技有限公司	311.87	0.70%
	3	深圳市乐的文化有限公司	303.65	0.68%
	4	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	131.40	0.29%
	5	南京风云投资管理有限公司	64.71	0.14%
	小计		**2,655.01**	**5.92%**

2、上述客户的基本情况

上述客户的基本情况具体如下：

序号	客户名称	股权结构	实际控制人	注册时间	注册地	主营业务	合作历史
1	北京大玩家娱乐股份有限公司	维军 61%；曾庆福 39%	维军	2016/12/8	北京市朝阳区光华路 4 号院 3 号楼 8 层 806 室	大玩家主要从事游艺游乐场所的运营，旗下门店近 400 家，覆盖全国百余个核心城市。	大玩家成立起开始合作
2	南京风云投资管理有限公司	胡声平 47.5%；汪小军 23%；俞金福 12%；徐兆永 5%；其他自然人 12.5%	胡声平	2008/3/19	南京市建邺区福园街 129 号 2908 室	风云在起主要从事游艺游乐场所的运营，已经在南京、上海、北京、合肥、南昌、苏州、昆明、郑州、宜春等城市成功开办了多家连锁店。	发行人自成立起即合作
3	深圳市乐的文化有限公司	乐的发展有限公司 38.5%；康健 11.76%；向农 11.76%；向红 11.27%；杨凡 7.84%；其他自然人 18.87%	谢俊	2013/4/17	深圳市南山区高新科技园北区朗山路 11 号同方信息港 C 栋 5 楼 A 单元	深圳市乐的文化有限公司是一家专注于游乐经营的连锁企业，旗下品牌包括 MELAND 儿童成长乐园、星际传奇、反斗乐园。	乐的文化成立起开始合作
4	中山市日东动漫科技有限公司	黄卓文 60%；何超洪 40%	黄卓文	2009/9/14	中山市港口镇达美路 3 号之一首层第 1 卡	主要从事动漫电子游艺机及其电子元件研发、加工、销售。	2017 年开始合作
5	湖南乐汇动漫科技有限公司	邓继军 47.5%；刘健 23.75%；王东林 23.75%；姚小航 5%	邓继军	2016/2/22	湖南省长沙市芙蓉区定王台街道解放西路 147 号 2 楼 201 室	湖南乐汇动漫科技有限公司主要从事游艺游乐场所的运营，在全国 10 多个地级市拥有 20 多家门店并在不断扩张。	乐汇动漫成立起开始合作
6	万达宝贝王集团有限公司	万达宝贝王集团有限公司 100%	万达集团	2014/3/28	北京市东城区新中西街 2 号楼新中大厦 8 层 8216 室	万达宝贝王集团有限公司，隶属于万达集团，以儿童全程成长专家为定位，涵盖乐园、早教、IP 三大板块，万达宝贝乐园以 2-8 岁亲子家庭为核心用户。	2014 年开始合作
7	广州酷儿麦动漫科技有限公司	卓庆鹏 80%；张淑珍 20%	卓庆鹏	2015/8/6	广州市番禺区南村镇樟边村中约坊西约 3 号 401	主要经营动漫游戏机、儿童游艺机、娃娃机等游乐设备。	2018 年开始合作
8	永旺幻想（中国）	株式会社 AEON	株式会社	2007/9/24	北京市昌平区北清	日本永旺幻想集团旗下子公司，已在黑龙	发行人自

序号	客户名称	股权结构	实际控制人	注册时间	注册地	主营业务	合作历史
	儿童游乐有限公司	FANTASY 99.5%；广东世宇科技股份有限公司 5%	AEON FANTASY		路 1 号 220C 区域	江、吉林、辽宁、北京、天津、河北、山东、江苏、浙江、上海、湖北、湖南、广东、福建、重庆、四川、陕西等地开设了近 200 家游乐场。	成立起即合作
9	上海卡通尼文化发展有限公司	百富通集团有限公司 86%；上海金乘投资管理有限公司 14%	百富通集团有限公司	2011/2/23	上海市崇明区城桥镇嘉乐弄 42 号 3 号楼 412 室	卡通尼是一家专注亲子互动娱乐的连锁室内儿童乐园，目前全国有 40 多家直营店。	发行人自卡通尼成立起即合作
10	上海汤姆熊娱乐有限公司	上海祥乐娱乐有限公司 56%；新加坡汤姆熊育乐事业有限公司 44%	王民	1995/12/28	上海市黄浦区南京东路 627 号地下一层	汤姆熊专注于游艺游乐场服务，目前在大陆地区拥有门店 60 多家，其中上海有 20 余家门店。	发行人自成立起即合作
11	北京乐联文化发展有限公司	刘诗来 70%；刘楠 30%	刘诗来	2010/11/5	北京市朝阳区朝阳北路 101 号楼 8F-dd01	电子游艺;零售预包装食品；组织文化艺术交流活动（不含演出）。	2010 年开始合作
12	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	深圳华尔德动漫科技有限公司 51%；CHINA THEME PARK INCORPORATION LIMITED 49%	华夏动漫集团（香港）有限公司	2014/9/26	上海市普陀区中山北路 3300 号上海月星环球商业中心地上三层 L3006-L3010，L3163，四层 L4001-4010	上海世嘉都市乐园是集结了世嘉（SEGA）多年的电子娱乐开发技术与设施运营经验在中国成立的大型室内主题乐园。	2015 年开始合作

报告期内，发行人向贸易商客户销售的主要原因系游乐场运营商指定贸易商进行采购。

（四）贸易商客户情况

1、发行人主要贸易商交易情况

报告期内，发行人向前五大贸易商客户销售的具体情况如下：

单位：万元

期间	序号	贸易商名称	销售收入	销售原因	是否买断销售	最终客户	最终销售实现情况
2020年度	1	中山市日东动漫科技有限公司	1,171.35	游乐场运营指定的采购商	是	“童年搭档”游乐场、“乐动全城”游乐场	已全部实现
	2	广州市咔萌贝贝游艺设备有限公司	660.13	游乐场运营指定的采购商	是	“偶遇电玩”游乐场	已全部实现
	3	ACE SHINE LTD	614.47	游乐场运营指定的采购商	是	“BERKARAR”游乐场	已全部实现
	4	广州酷儿麦动漫科技有限公司	576.83	游乐场运营指定的采购商	是	“北岸乐园”游乐场、“uppark”游乐场	已全部实现
	5	广州市吉幸宝动漫科技有限公司	517.74	游乐场运营指定的采购商	是	“玩家英雄”游乐场、“小米粒”儿童乐园	已全部实现
	前五名贸易商销售额合计		3,540.52				
2019年度	1	广州酷儿麦动漫科技有限公司	1,021.54	游乐场运营指定的采购商	是	“梦幻达电玩”游乐场、“神秘之镜电玩城”游乐场	已全部实现
	2	SEGA【注】	588.86	游乐场运营指定的采购商	是	“Dave and Buster's”游乐场、“Round 1”游乐场	已全部实现
	3	广州市咔萌贝贝游艺设备有限公司	454.49	游乐场运营指定的采购商	是	“博禹动漫娱乐城”游乐场	已全部实现
	4	WORLD WIDE GAMG R&D	417.15	游乐场运营指定的采购商	是	“WG R&D”游乐场	已全部实现
	5	JUMPIN GYM USA LTD	299.06	游乐场运营指定的采购商	是	“JUMPIN GYM”游乐场	已全部实现
	前五名贸易商销售额合计		**2,781.10**				
2018年度	1	WORLD WIDE GAMG R&D	1,088.96	游乐场运营指定的采购商	是	“WG R&D”游乐场	已全部实现

期间	序号	贸易商名称	销售收入	销售原因	是否买断销售	最终客户	最终销售实现情况
	2	SEGA	766.17	游乐场运营指定的采购商	是	“Dave and Buster's”游乐场、“Round 1”游乐场	已全部实现
	3	广州酷儿麦动漫科技有限公司	581.98	游乐场运营指定的采购商	是	“游立方”电玩城、“欢乐岛”动漫乐园	已全部实现
	4	ANDAMIRO	452.93	游乐场运营指定的采购商	是	“ZZANG GAMES”游乐场	已全部实现
	5	IGS	416.12	游乐场运营指定的采购商	是	“Tom’s World”游乐场、“奇乐多”亲子乐园	已全部实现
	前五名贸易商销售额合计		**3,306.15**				

注：SEGA 包括 SEGA INTERACTIVE CO LTD、SEGA AMUSEMENTS INTERNATIONAL LTD。

2、发行人贸易商客户的结算方式及信用政策

报告期内公司与贸易商均以银行转账或电汇方式进行结算。

公司依据相应的客户需求、客户背景、资信情况、双方的合作年限等因素给予客户不同的信用期限。一般情况下，公司给予信用较好的大中型公司、长期合作的公司等 12 个月的账期；首次合作客户或规模较小的客户，执行先款后货的信用政策；除此之外，给予客户 6 个月的账期。

3、公司存在贸易商客户符合行业惯例

报告期各期，公司贸易类客户销售收入分别为 6,922.55 万元、6,587.82 万元和 5,838.37 万元，占主营业务收入的比例分别为 16.17%、13.54%和 14.00%，占比较低。

游戏游艺设备行业由于终端游乐场客户多且分散，受到市场区域特征、公司资源配置情况以及客户采购习惯等原因，部分终端游乐场客户会通过有行业经验的贸易商进行一体化采购，提升采购效率。

游戏游艺设备具有较高的潮流属性，贸易商通常在接到终端客户采购需求时才会向发行人进行采购，平均采购周期和销售周期较短，不存在大量采购设备后存放自身仓库后再对外销售的情形。报告期内发行人贸易商客户退换货金额较

小，仅 2019 年发生 42.67 万元，占当期贸易商销售收入比重为 0.65%，不存在通过期后退货的方式虚增贸易商客户的销售收入的情形。

同行业公司世宇科技在其招股书也描述到公司为满足客户一体化采购需求，会向行业内其他游戏游艺设备厂商采购的游戏游艺设备，该模式符合行业惯例。

（五）销售合同情况及客户稳定性

1、主要合同条款

（1）游戏游艺设备销售业务

根据发行人《购销合同》标准模板，发货、验收、收款等主要合同条款如下：

项目	主要合同条款
发货	交货地点：供方仓库 需方同意运输方式按下列 2 种方式之一执行： （1）需方自提； （2）需方委托第三方货物运输公司承运。本产品运输过程中的一切风险及法律责任均由需方自行承担，概与供方无关。
验收	需方应于供方交货当日在本合同约定的交货地点对本产品进行验收。产品验收时，供、需双方需各自指派人员作为代表同时到场，双方代表在验收清单等验收文件上签名即视为本产品已经验收合格；如需方未经供方书面同意未依约按期派员到场验收的，即视为本产品已经验收合格。
收款	供、需双方均同意本合同项下货款支付按下列 2 种方式之一执行： （1）一次性支付货款：本合同签署并生效后约定时间，需方一次性向供方支付本合同项下全部货款。 （2）分两期支付货款：本合同签署并生效后约定时间，需方向供方支付约定金额作为保证金；供方在收到保证金后向需方开具收据。本合同项下货物交付前，需方向供方支付约定金额，合同适格履行的前提下保证金抵作货款。

（2）动漫 IP 衍生产品业务：

根据发行人《设备合作运营合同》标准模板，合作内容、合作模式及收款等主要合同条款如下：

项目	主要合同条款
合作内容	供、需双方均同意由供方提供合同约定数量设备，需方提供运营场地进行设备合作运营。
营收分成及费用承担	1、合作期间，需方承诺设备所用配套卡片全部按约定单价仅从供方处购买。 2、需方如需订购一定数量卡片，应当以本合同签订公司公户，通过银行汇款的方式向供方支付应付款项。 3、需方向供方购买卡片并付款后，供方应当提供完整包装的卡片予需方。需方收到卡片当日应当及时验货。 4、设备运输费用均由收货方承担。

（3）设备合作运营业务：

根据发行人《设备合作合同》标准模板，合作内容、合作模式及收款等主要合同条款如下：

项目	主要合同条款
合作内容	合作期限内，供方将其所有的合作设备提供予需方并放置于需方旗下的合作门店，合作设备每月总营收由双方按照本合同约定的方式分配。
合作模式及收款	分成模式：就进行合作的合作设备，所有合作设备按照合作设备每月总营收约定不同的产品分成模式比例进行分成。 双方一致确认：各合作设备验收完成之日的次日，为各合作设备上述分成模式的起算日；合作设备每月总营收按照本合同第一条约定的方式计算。 需方须在每个月月初，将上个月的合作设备总营收的数据明细发给供方进行对账，供方应在收到该等数据明细之后一定时间内予以书面确认，在限期内未予确认即视为供方在限期届满时已自动确认。 需方每月将双方确认的款项支付给供方。

2、合同签订情况

报告期内，对于游戏游艺设备销售业务，大玩家、万达宝贝王、永旺幻想等客户与公司签订框架协议，框架协议一年一签，再根据需求分次签订产品购销合同。其他客户则根据需求直接签订产品购销合同。

对于动漫 IP 衍生产品销售业务，大玩家、乐的文化、永旺幻想等客户与公司签订框架协议，其中，大玩家、乐的文化框架协议两年一签，永旺幻想分不同产品类别三年一签或四年一签。其他客户根据需求直接签订产品购销合同。

对于设备合作运营业务，大玩家、乐汇动漫、风云再起等客户与公司签订有效期为四年的设备合作运营合同，乐的文化与公司签订有效期为三年的设备合作运营合同。其他客户一般根据需求签订四年或者三年的设备合作运营合同。

3、维护客户稳定性所采取的具体措施

公司与前五大客户合作多年，保持了良好的合作关系。日常生产经营中，公司高度重视客户关系的维护，公司为维护客户稳定性采取的具体措施如下：

1）紧跟市场前沿，公司积极开展新产品研发，以满足客户不断变化的产品需求；

2）定期拜访主要客户，了解其产品需求。公司高级管理人员及销售人员定期与主要客户进行沟通，了解主要客户的最新需求，提前做好产品研发布局；

3）重视产品质量，增强客户信任度。通过严格执行质量控制流程和标准，对研发、采购、生产、销售等产品生命周期各个模块进行全过程质量控制，以确保公司产品质量的稳定性和可靠性，不断提升客户粘性；

4）通过业务模式创新，拓展设备合作运营业务和动漫 IP 产品销售业务，有效降低客户设备投入成本，增强合作的连续性和客户粘性。

4、公司不存在客户依赖

报告期内，公司前五大客户的营业收入分别为 14,412.90 万元、13,515.05 万元、13,671.15 万元，占营业收入比重分别为 32.15%、27.13%、32.17%。公司不存在严重依赖少数客户的情况。

四、采购情况及主要供应商

（一）主要原材料及能源的供应情况

1、主要原材料的采购情况

（1）主要原材料种类

报告期内，公司主要原材料包括生产游戏游艺设备所需的套件、显示器、主机、电子元器件等电子部件，其核心部件主要包括套件、显示器、主机、结构部件等，具体情况如下：

核心部件	主要内容和功能
套件	包含游戏原始代码、游戏内容，对于外购部件，主要为获取知识产权授权的载体。
显示器	人机交互设备，消费者通过显示器了解设备的游戏内容、体验娱乐场景。
主机	游戏游艺设备的控制中心，包含内存、硬盘、光驱、电源、以及其他输入输出控制器和接口等。
结构部件	主要包括设备的框架和操作部件，从原材料构成可分为金属部件、塑料部件、木料部件等。

套件为游戏游艺设备生产企业向游戏开发厂商采购的包含特定游戏内容的部件，套件主要形式为主控板，例如《火线狂飙》、《极速 5》的套件如下：

套件名称	《火线狂飙》	《极速 5》
套件样式		

套件是包含特定游戏内容的部件，以及与主要功能部件组合，生产厂商以此为基础开发、生产相应的游戏游艺设备整机。发行人在获得套件后，对设备的整体进行设计、开发，最终形成可商业化的设备产品套件是包含特定游戏内容的部件，以及与主要功能部件组合，生产厂商以此为基础开发、生产相应的游戏游艺设备整机。发行人在获得套件后，对设备的整体进行设计、开发，最终形成可商业化的设备产品。发行人向供应商采购动漫 IP 套件不涉及单独支付 IP 使用许可费的情况，双方在合同中明确约定发行人使用套件生产产品的销售区域范围，发行人有权通过使用套件进行游戏游艺设备开发，并在许可的区域范围内进行销售，发行人支付套件采购价款后即获取了相关权利。

发行人向供应商采购动漫 IP 套件的价格由交易双方协商确定，采购价格与发行人后续产品的销售无关，发行人在遵守相关协议的约定下自主决定所开发的游戏游艺设备产品销售。

①发行人获取的主要 IP 版授权情况

报告期内，发行人采购获取知名动漫 IP 对应的套件及与相关套件供应商的合作情况如下：

IP 套件	套件是否在境内仅向发行人销售	是否拥有 IP 设备的境内独家销售权
《奥特曼》	是	是
《马力欧》	是	是
《古墓丽影》	是	是
《变形金刚》	是	是
《光环》	是	是
《巨兽浩劫》	是	是
《头文字 D ZERO》	是	是

IP 套件	套件是否在境内仅向发行人销售	是否拥有 IP 设备的境内独家销售权
《火线狂飙》	是	是
《机甲英雄》	是	是
《龙珠》	**是**	**是**
《宝可梦》	**是**	**是**

②发行人与主要 IP 版权人不存在纠纷

发行人的套件供应商主要为游戏开发厂商，其拥有游戏版权或经授予取得游戏版权；套件供应商在销售套件的同时，授权套件采购方在约定区域范围内使用套件进行游戏游艺设备整机研发、销售等相关权利，并承诺保障发行人免受第三方提出权利主张。

发行人与主要套件供应商合作时间较长，双方合作关系良好，合作关系稳定，不存在发行人因采购和使用相关套件而与合作方或其他主体发生纠纷的情形。

（2）主要原材料采购金额

报告期内，公司主要原材料采购金额及占采购总金额的比例如下：

单位：万元

原材料	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	采购金额	占比	采购金额	占比	采购金额	占比
套件	**7,072.99**	**31.85%**	13,693.41	45.37%	10,352.29	39.19%
电子元器件	**3,170.13**	**14.27%**	3,901.12	12.92%	4,171.63	15.79%
金属件	**1,418.09**	**6.38%**	2,170.57	7.19%	1,873.86	7.09%
显示器	**804.35**	**3.62%**	1,063.11	3.52%	1,133.07	4.29%
木料	**639.43**	**2.88%**	739.22	2.45%	848.89	3.21%
主机	**242.50**	**1.09%**	575.97	1.91%	814.11	3.08%
小计	**13,347.49**	**60.10%**	**22,143.41**	**73.36%**	**19,193.85**	**72.65%**
合计	**22,210.16**	**100.00%**	**30,184.45**	**100%**	**26,418.65**	**100%**

报告期内，公司采购套件金额分别为 10,352.29 万元、13,693.41 万元、**7,072.99** 万元，占采购的比重分别为 39.19%、45.37%、**31.85%**。2019 年套件采购金额和比重增加，主要原因为公司主动调整产品结构，减少技术含量低产品生产销售数量，提升中高端产品的技术水平，采购套件数量增加。公司套件采购主

要向日本、台湾等供应商采购，2020 年因疫情影响，导致套件等主要原材料采购占比下降。

报告期内，公司电子元器件采购金额逐渐减少，主要原因为公司优化产品结构，减少低端产品生产数量，导致电子元器件采购金额出现下滑。2019 年金属件采购金额有所提升，是因为巨兽浩劫、光环、极速系列等体积大、结构复杂产品销售增长较快导致。

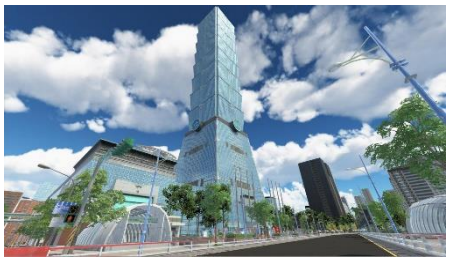
报告期内，公司产品结构调整，**2018-2019 年公司**产品生产数量下降，对显示器、木料、主机等产品需求减少，对应原材料采购金额和占比下降。**2020 年受疫情冲击，公司采购减少。**

（3）套件主要功能

套件为游戏游艺设备生产企业向游戏开发厂商采购的包含特定游戏内容的部件，套件主要形式为主控板，发行人在获得套件后，对设备的整体进行设计、开发，最终形成可商业化的设备产品。对发行人而言，采购套件主要为获取相关知识产权授权，采购游戏套件后需进行进一步的设计、开发才能形成可商业化的产品；对于发行人套件供应商而言，销售套件是其获取收入和知识产品授权和保护的主要方式。

套件的主要内容包含了游戏画面、场景等游戏内容，游戏游艺设备的操作和玩法主要由设备的整体设计确定，需要硬件和软件结合才能实现整体的操作和玩法。以《极速 5》为例，其套件、整机、界面、场景的图样如下：

名称	《极速 5》套件	《极速 5》整机
图样		

名称	《极速 5》界面	《极速 5》场景之一
图样		

综上，套件主要为包含了游戏软件的主控板，套件中游戏软件内容决定了游戏画面和游戏界面，但游戏游艺设备内游戏的操作和玩法依赖于设备的整体设计和开发，游戏操作和玩法直接影响了设备的体验感，需经软件和硬件一体化设计开发后才能确定。

2、主要原材料的价格变化

公司采购的原材料种类繁多，主要原材料的价格变化情况如下：

单位：元/个、个

原材料	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	采购数量	采购单价	采购数量	采购单价	采购数量	采购单价
套件	5,653	12,511.92	8,548	16,019.44	8,541	12,120.70
电子元器件	922,960	34.35	1,183,300	32.97	1,459,715	28.58
金属件	1,142,523	12.41	1,574,196	13.79	1,403,551	13.35
显示器	4,988	1,612.57	7,074	1,502.85	8,226	1,377.43
木料	5,361	1,192.75	7,643	967.19	7,583	1,119.47
主机	652	3,719.34	1,628	3,537.89	2,731	2,980.99

2018 年至 2019 年，公司高端产品比重不断上升，采购套件、主机的单价呈增长态势，与公司销售产品单价逐年提升相匹配。**2020 年度受新冠疫情影响，高单价的设备销售下降，相应高单价套件采购减少，套件整体的采购单价同比降低。**采购木料、显示器、电子元器件、金属件的价格与报告期内生产产品的种类有关。

报告期内，发行人采购单价、采购金额的变动主要系受套件采购占比变动的影响。

（1）报告期内发行人套件采购单价

报告期内，发行人套件采购单价变动具体明细如下：

单位：万元、万元/个

类别	2020 年度		
	单价	金额	占比
模拟体验类	**1.90**	**3,444.61**	**48.70%**
亲子娱乐类	**1.16**	**2,895.20**	**40.93%**
休闲运动类	**2.39**	**733.17**	**10.37%**
合计	**1.25**	**7,072.99**	**100.00%**
类别	**2019 年度**		
	单价	**金额**	**占比**
模拟体验类	2.44	8,016.08	58.54%
亲子娱乐类	1.03	4,455.21	32.54%
休闲运动类	1.34	1,222.12	8.92%
合计	**1.60**	**13,693.41**	**100%**
类别	**2018 年度**		
	单价	**金额**	**占比**
模拟体验类	2.38	6,045.45	58.40%
亲子娱乐类	0.72	3,745.67	36.18%
休闲运动类	0.69	561.17	5.42%
合计	**1.21**	**10,352.29**	**100%**

（2）发行人采购单价变动的原因、采购单价的公允性、采购金额变动的原因

1）发行人采购单价变动的原因

发行人采购单价变动的原因如下：

①2019 年发行人套件采购平均单价较 2018 年同比上升，主要系公司采购单价较高的模拟体验类套件占比上升所导致。**2020 年度受新冠疫情影响，高单价的设备销售下降，相应高单价套件采购减少，套件整体的采购单价同比降低。**

②2019 年发行人模拟体验类采购平均单价较 2018 年同比上升，主要系 2018 年新增了湾岸 5 套件采购，以及 2019 年新增了巨兽浩劫 2、极速 5、光环等新套

件采购，该部分套件 IP 知名度较高，采购单价较高所致。**2020 年发行人模拟体验类采购平均单价较 2019 年同比下降，主要系新冠疫情影响，发行人减少了模拟体验类中单价较高套件的采购量。**

③报告期内，发行人亲子娱乐类采购平均单价有所上升，主要系 2017 年采购了较多的娃娃机套件，娃娃机套件的采购单价较低所致。

④报告期内，发行人休闲运动类采购平均单价有所波动，主要系 2018 年采购的宝藏狙击手单价较低所致，**2020 年采购舞萌 DX 的占比较高，而舞萌 DX 的套件采购单价较高。**

2）发行人采购单价具有公允性

公司套件的采购具有专属性、唯一性，如变形金刚只能向 SEGA 采购。套件的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响而不同，采购价格经交易双方友好协商确定，具有公允性。

3）发行人采购单价和采购金额先升后降

相较于 2018 年，发行人 2019 年采购套件的单价和采购金额上升，主要系公司调整产品结构，逐渐增加具有知名 IP 属性、高附加值产品的销售。**2020 年发行人采购套件的单价和采购金额较 2019 年下降，主要系公司受新冠疫情影响，高单价的设备销售下降，相应高单价套件采购减少，套件整体的采购单价和采购金额同比降低。**

（3）发行人套件采购数量与产销量的匹配性

发行人套件采购数量与产销量的情况如下：

单位：个

项目	2020 年	2019 年	2018 年
当年套件采购数量	5,653	8,548	8,541
当年套件生产领料数量	6,846	8,096	9,719
当年设备销售数量+投放设备数量	7,215	7,620	10,065

注：当年设备销售数量+投放设备数量是指当年需要外购套件进行进一步研发生产的设备数量。

发行人套件采购数量与产销量基本匹配，每年有所波动主要系当年采购与生产领料以及销售、投放存在时间性差异所导致。

3、主要能源供应情况

公司所需要的能源主要为电和水，报告期内，公司主要的能源采购情况如下：

能源	项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
电费	金额（万元）	58.61	60.35	144.09
	数量（万度）	57.17	69.67	157.71
	均价（元/度）	1.03	0.87	0.91
水费	金额（万元）	4.36	3.80	10.54
	数量（万吨）	1.58	1.29	4.98
	均价（元/吨）	2.77	2.94	2.12

电力是公司生产部分环节、办公室用电等所需，用水主要为生活用水、办公用水等。2019 年，公司消耗电量、水量下降主要为公司在 2018 年底转让了东莞微勤所致。2018 年电费、水费均价变化不大，均价差异主要原因为番禺和东莞两地单价不一致。

公司生产用电系向当地供电系统购买，公司能源供应充足，不存在紧缺的情况。

（二）主要供应商情况

报告期内，公司向前五名供应商采购情况如下：

期间	序号	供应商名称	采购金额（万元）	占比
2020 年度	1	BANDAI NAMCO	3,893.83	17.53%
	2	IGS	3,290.58	14.82%
	3	NPG LTD.	2,220.54	10.00%
	4	SEGA	1,284.55	5.78%
	5	ANDAMIRO SALES CO.,LTD	882.76	3.97%
	合计		11,572.26	52.10%
2019 年度	1	IGS	6,704.64	22.21%
	2	NPG LTD.	4,623.49	15.32%
	3	BANDAI NAMCO【注 1】	2,739.56	9.10%
	4	SEGA【注 2】	1,653.19	5.49%
	5	深圳市金四象科技有限公司	928.52	3.08%
	合计		**16,649.40**	55.16%

期间	序号	供应商名称	采购金额（万元）	占比
2018年度	1	IGS	5,176.96	19.60%
	2	NPG LTD.	3,824.10	14.48%
	3	SEGA 【注 3】	2,130.56	8.06%
	4	BANDAI NAMCO【注 4】	1,185.14	4.49%
	5	深圳市金四象科技有限公司	919.21	3.48%
	合计		**13,235.97**	**50.10%**

注 1：包括万代玩具（深圳）有限公司、广州南梦宫万代技术咨询有限公司、BANDAI NAMCO TECHNICA INC、BANDAI NAMCO AMUSEMENT INC；
注 2：包括 SEGA AMUSEMENTS INTERNATIONAL LTD、SEGA INTERACTIVE CO LTD、SEGA LOGISTICS SERVICE CO LTD；
注 3：包括 SEGA AMUSEMENTS INTERNATIONAL LTD、SEGA INTERACTIVE CO LTD、SEGA LOGISTICS SERVICE CO LTD；
注 4：包括万代玩具（深圳）有限公司、广州南梦宫万代技术咨询有限公司、BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC、BANDAI NAMCO TECHNICA INC、BANDAI NAMCO AMUSEMENT INC；
注 5：截至招股说明签署日，IGS（鈊象电子）持有公司 3.8863%股权。

发行人前五大供应商中，深圳金四象科技有限公司系液晶显示器生产商，发行人主要向其采购液晶显示器。

发行人向前五名供应商采购的部件类别分别为套件、动漫形象卡片、电子元器件等，其中最主要的部件为套件、动漫形象卡片，套件、动漫形象卡片的采购具有专属性、唯一性，如变形金刚只能向 SEGA 采购，“奥特曼”形象卡片只能向 BANDAI NAMCO 采购。套件、动漫形象卡片的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响而不同，且发行人在国内具有独家采购权，采购价格公允，无明显异常。电子元器件品类众多，但基本属于市场通用产品，市场价格公开透明，发行人采购价格公允，不存在显著差异。

报告期内，公司不存在向单一供应商或受同一实际控制人控制的供应商采购比例超过总额 50%的情形，也不存在严重依赖少数供应商的情形。

报告期内，由于公司产品质量突出，IGS、NPG、SEGA、万代南梦宫等全球知名客户会向公司采购少量游戏游艺设备整机或框体，报告期内，公司向报告期前五大供应商销售产品情况如下：

期间	序号	客户名称	销售金额（万元）	占比
2020	1	BANDAI NAMCO【注 1】	429.18	1.01%

期间	序号	客户名称	销售金额（万元）	占比
年度	2	IGS	90.97	0.21%
	3	SEGA 【注 2】	61.24	0.14%
2019 年度	1	SEGA	588.86	1.18%
	2	BANDAI NAMCO	76.24	0.15%
	3	IGS	17.89	0.04%
2018 年度	1	SEGA	766.17	1.71%
	2	IGS	416.12	0.93%
	3	NPG LTD.	126.13	0.28%
	4	BANDAI NAMCO	3.89	0.01%

注 1：BANDAI NAMCO 包括 BANDAI NAMCO INDIA PRIVATE LTD.、广州南梦宫万代技术咨询有限公司、BANDAI NAMCO AMUSEMENT AMERICA INC.、BANDAI NAMCO AMUSEMENT INC.；SEGA 包括 SEGA AMUSEMENTS INTERNATIONAL LTD、SEGA INTERACTIVE CO LTD、SEGA LOGISTICS SERVICE CO LTD。
注 2：包括 SEGA INTERACTIVE CO LTD、SEGA AMUSEMENTS INTERNATIONAL LTD。

除 IGS 为公司股东之外，公司、公司控股股东实际控制人、董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员与前五大供应商不存在关联关系；公司前五大供应商或其控股股东、实际控制人不存在是公司前员工、前关联方、前股东、公司实际控制人的密切家庭成员等可能导致利益倾斜的情形；公司与主要供应商合作关系良好，不存在依赖单一供应商的情形。

报告期内，发行人主要供应商为业内知名企业，发行人与主要供应商合作关系良好，主要供应商的情况如下：

序号	公司名称	股权结构	实际控制人	注册时间	注册地	主营业务	合作历史
1	BANDAI NAMCO	万代南梦宫集团 100%	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	2006/3/31	东京都港区三田三丁目 13 番 16 号	万代南梦宫是日本著名游戏公司，系日本南梦宫公司和万代公司于 2005 年整合成立，代表作品有《吃豆人》、《奥特曼全明星编年史》等。	发行人自成立起即合作
2	NPG LTD.	近藤力 100%	近藤力	2000/4/4	东京都练马区贯井一丁目 7 番 6-608 号	NPG 是一家日本的贸易商，主要从事游戏游艺相关设备的制造、销售和进出口，主要代理《海盗大冒险》、《甜蜜宝贝》等产品。	发行人自成立起即合作
3	IGS	台湾上柜公司	李柯柱	1989/11/10	台湾新北市五股区五工路 130 号	鈊象电子的主营业务包括商用游戏游艺机的软、硬件及线上游戏，包含手机游戏软、硬件的企划、设计、研发、制造、行销、运营与服务及相关无形资产（著作权、商标权等）的授权合作，代表作品有《三国战记》系列、西游释厄传等。	发行人自成立起即合作
4	SEGA	Sega Sammy Holdings Inc 100%	Sega Sammy Holdings Inc	1954 年	东京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号住友不动产大崎花园塔	世嘉株式会社是日本著名游戏公司，成立于 1954 年，代表作品有《如龙》系列、《索尼克》等。	发行人自成立起即合作
5	ANDAMIRO SALES CO.,LTD	主要股东为 Chang-seob Lee	Chang-seob Lee	1992 年	#704-1,138,ilsan-ro,ilsandong-gu,Goyeonggi-do,10442,Korea	ANDAMIRO 是韩国知名娱乐设备开发商，成立于 1992 年，主要作品有《单车王子》《铁臂阿童木》等。	发行人自成立起即合作
6	深圳市金四象科技有限公司	吕培瀚 90%；林桂花 10%	吕培瀚	2008/6/17	深圳市宝安区石岩街道浪心社区石新社区宏发工业园(宏发电子厂)12 栋一层	电子产品、电子元器件的技术开发、销售及其他国内贸易（不含专营、专控、专卖商品）；经营进出口业务（法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）。电子产品、电子元器件的生产	发行人自成立起即合作

（三）主要供应商具体采购情况

1、报告期内发行人向前五大供应商采购情况

报告期内发行人向前五大采购具体情况如下：

期间	序号	供应商	产品	单位	金额(万元)	金额占比
2020年度	1	BANDAI NAMCO	卡片	万张	3,700.51	16.66%
			其他	个	193.32	0.87%
			小计		3,893.83	17.53%
	2	IGS	套件	套	2,466.44	11.11%
			卡片	万张	684.79	3.08%
			电子元器件	个	139.35	0.63%
			小计		3,290.58	14.82%
	3	NPG LTD.	套件	套	1,826.67	8.22%
			卡片	张	7.83	0.04%
			升级包	套	386.04	1.74%
			小计		2,220.54	10.00%
	4	SEGA	套件	套	1,279.27	5.76%
			其他	个	5.28	0.02%
			小计		1,284.55	5.78%
	5	ANDAMIRO	套件	套	865.06	3.89%
			其他	个	17.70	0.08%
			小计		882.76	3.97%
	合计				11,572.26	52.10%
2019年度	1	IGS	套件	套	5,344.41	17.71%
			卡片	万张	963.93	3.19%
			电子元器件	个	396.30	1.31%
			小计		**6,704.64**	**22.21%**
	2	NPG LTD.	套件	套	4,478.86	14.84%
			卡片	万张	68.80	0.23%
			电子元器件	个	75.83	0.25%
			小计		**4,623.49**	**15.32%**
	3	BANDAI NAMCO	卡片	万张	2,691.67	8.94%
			电子元器件	个	47.89	0.16%

期间	序号	供应商	产品	单位	金额 (万元)	金额 占比
			小计		**2,739.56**	**9.10%**
	4	SEGA	套件	套	1,602.57	5.32%
			整机	台	47.02	0.16%
			电子元器件	个	3.60	0.01%
			小计		**1,653.19**	**5.49%**
	5	深圳市金四象科技有限公司	显示器	个	863.18	2.86%
			电子元器件	个	65.34	0.22%
			小计		**928.52**	**3.08%**
	合计				**16,649.40**	**55.16%**
2018年度	1	IGS	套件	套	3,884.68	14.70%
			卡片	万张	1,018.66	3.86%
			电子元器件	个	273.62	1.04%
			小计		**5,176.96**	**19.60%**
	2	NPG LTD.	套件	套	2,413.48	9.14%
			卡片	万张	710.52	2.69%
			升级包	套	640.71	2.43%
			电子元器件	个	59.39	0.22%
			小计		**3,824.10**	**14.48%**
	3	SEGA	套件	套	2,128.84	8.06%
			电子元器件	个	1.72	0.01%
			小计		**2,130.56**	**8.06%**
	4	BANDAI NAMCO	卡片	万张	1,108.10	4.19%
			电子元器件	个	77.04	0.29%
			小计		**1,185.14**	**4.49%**
	5	深圳市金四象科技有限公司	显示器	个	919.21	3.48%
	合计				**13,235.97**	**50.10%**

报告期内前五大供应商采购单价有所波动，主要系各期采购产品类型不同所导致。

2020 年 1-6 月份发行人向 BANDAI NAMCO 采购卡片单价低于申报文件其他重要商务合同中向 BANDAI NAMCO 采购奥特曼融合激战卡片单价的原因系采购单位不同以及含税价格所导致。由于不同形象卡片的采购单位不同，故问询

函回复中将所有形象卡片按照张数进行折算，商务合同中显示的是箱数。

2、报告期内发行人前五大供应商的结算方式和付款周期

报告期内发行人前五大供应商的结算方式和付款周期具体如下：

供应商	结算方式	付款周期
NPG LTD.	银行转账、信用证	发货前付款
BANDAI NAMCO	银行转账、信用证	发货前付款
BETSON ENT.（A DIV. OF H. BETTI INDUSTRIES）	银行转账、信用证	发货前付款
ANDAMIRO SALES CO.,LTD	**银行转账、信用证**	**发货前付款**
IGS	银行转账、信用证	到货后 1 年内付款
SEGA	银行转账、信用证	发货前付款
深圳市金四象科技有限公司	银行转账	到货后 3 个月内付款

鈰象电子系全球知名的动漫产业公司，总部位于中国台湾，与发行人自成立起合作，综合考虑发行人的多年合作关系和公司的行业地位，发行人向其付款周期为 1 年具有合理性，发行人的付款期限与鈰象电子向其他同等级客户的信用期安排基本一致，符合行业惯例，未对发行人进行利益倾斜。

公司向鈰象电子付款期限安排符合行业惯例及相关供应商向其他同类型客户销售的信用期安排，鈰象电子未对发行人进行利益倾斜。

3、前五大供应商变动原因、向新增供应商及单个供应商采购金额占比变化的原因

报告期内，公司前五大供应商较为稳定，无新增供应商，向单个供应商采购金额变化的原因主要系公司每年会根据市场需求判断，制定相应的采购计划，采购的套件类型不同所导致。

BETSON ENT.（A DIV. OF H. BETTI INDUSTRIES）为美国知名娱乐设备开发商 Raw Thrills，Inc. 的全球唯一指定分销商。报告期内，发行人均有向其采购，其中 2019 年为第六大供应商，发行人主要向其采购雪地摩托、光环等套件。

BANDAI NAMCO 为日本知名动漫娱乐公司。报告期内，发行人均有向其采购，自 2018 年起进入前五大供应商，发行人主要向其采购“奥特曼”动漫形

象卡片。

SEGA 为日本知名动漫娱乐公司。报告期内，**SEGA 均为前五大供应商**，发行人均有向其采购，发行人主要向其采购变形金刚、马力欧和索尼克奥运会等套件。

ANDAMIRO 是韩国知名娱乐设备开发商。报告期内，发行人主要向其采购单车王子、星空跳跳球、铁臂阿童木等套件。

深圳金四象科技有限公司系液晶显示器生产商。报告期内，发行人主要向其采购液晶显示器。

（四）供应商与客户重叠的情形

报告期内，公司存在客户与供应商重叠的情形，公司是国内领先的游戏游艺设备设计、研发、生产、销售企业，产品质量突出，IGS、NPG、SEGA、万代南梦宫等全球知名客户会向公司采购少量游戏游艺设备整机或框体，公司向客户采购的主要产品为套件，采购和销售的产品存在差异。受客户一站式采购的需求，公司存在向竞争对手采购少量产品向下游运营商客户销售的情形，符合行业惯例。

报告期内发行人向竞争对手采购少量整机的原因主要系为满足部分客户的一体化采购需求，公司向行业内其他游戏游艺设备生产厂商采购部分自身不生产的设备品类所致，不存在指定采购的情形，且实现最终销售。

报告期内，发行人向竞争对手采购少量产品的具体内容、采购金额、占当期采购总额的比例及销售情况如下：

单位：万元

年度	采购内容	采购数量	采购金额	采购占比	销售数量	销售金额	占当年游戏游艺设备销售收入比例
2020 年度	**整机**	**343**	**1,347.18**	**6.07%**	**361**	**1,570.31**	**5.94%**
2019 年度	整机	254	1,320.56	4.37%	201	843.58	2.82%
2018 年度	整机	304	805.22	3.05%	645	1,364.85	3.84%

报告各期外购设备收入变动原因主要系受到终端客户对设备类型的采购需

求的影响；报告期内外购设备收入占游戏游艺设备比例较低，2020 年度占比较高，主要系终端客户指定采购的夺宝奇兵销售单价较高所导致。

1、向报告期主要供应商销售销售情况

报告期内，发行人向主要供应商采购的主要内容为套件和动漫形象卡片，发行人向 SEGA、IGS、NPG、BANDAI NAMCO 销售的产品主要为雷动系列产品、设备框体、售后配件等，发行人向供应商采购和销售内容不同，不涉及代加工模式。发行人与主要供应商的采购、销售定价公允，发行人会计处理符合会计准则相关规定。

（1）发行人与前五大供应商的采购和销售金额及公允性

报告期内，发行人向主要供应商的采购套件、主机、显示器等零部件，发行人与前五名供应商采购及销售产品金额如下：

单位：万元

期间	序号	供应商名称	采购金额	是否有销售	销售金额
2020 年度	1	BANDAI NAMCO	3,893.83	是	429.18
	2	IGS	3,290.58	是	90.97
	3	NPG LTD.	2,220.54	否	
	4	SEGA	1,284.55	是	61.24
	5	ANDAMIRO	882.76	否	
2019 年度	1	IGS	6,704.64	是	17.89
	2	NPG LTD.	4,623.49	否	
	3	BANDAI NAMCO	2,739.56	是	76.24
	4	SEGA	1,653.19	是	588.86
	5	深圳市金四象科技有限公司	928.52	否	-
2018 年度	1	IGS	5,176.96	是	416.12
	2	NPG LTD.	3,824.10	是	126.13
	3	SEGA	2,130.56	是	766.17
	4	BANDAI NAMCO	1,185.14	是	3.89
	5	深圳市金四象科技有限公司	919.21	否	-

报告期内，发行人与主要供应商的采购价格根据市场情况并经双方友好协商确定；发行人向 SEGA、IGS、NPG、BANDAI NAMCO 销售的产品金额较小，

销售价格与发行人向其他客户销售价格一致。

（2）发行人与前五名供应商采购及销售内容

报告期内，由于公司产品质量突出，SEGA、IGS、NPG、BANDAI NAMCO 等全球知名客户会向公司采购少量游戏游艺设备整机或框体，报告期内，公司向报告期前五大供应商销售内容如下：

期间	序号	供应商名称	发行人采购内容	发行人销售产品	是否涉及代加工
2020 年度	1	BANDAI NAMCO	动漫形象卡片	万代卡玩基地框体、售后配件	否
	2	IGS	极速 5、巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、动漫形象卡片等	动物王国、火线狂飙框体等	否
	3	SEGA	变形金刚套件、头文字 D ZERO 套件、舞萌 DX 套件等	雷动系列产品、售后配件等	否
2019 年度	1	SEGA	变形金刚套件、头文字 D ZERO 套件、舞萌 DX 套件等	雷动系列产品、售后配件等	否
	2	BANDAI NAMCO	马力欧卡丁车套件、动漫形象卡片等	激战吃豆人、售后配件等	否
	3	IGS	极速 5、巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、动漫形象卡片等	决战网球、机斗勇者框体等	否
2018 年度	1	SEGA	变形金刚套件、头文字 D ZERO 套件等	雷动系列产品、售后配件等	否
	2	IGS	巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、极速赛车 4 套件动漫形象卡片等	机斗勇者框体等	否
	3	NPG LTD.	奥特曼套件、湾岸 5 套件、甜蜜宝贝套件、动漫形象卡片等	决战乒乓球、神枪宝贝等	否
	4	BANDAI NAMCO	化解危机 5 代套件、动漫形象卡片等	售后配件	否

（3）发行人与主要供应商的采购和销售交易不属于代加工模式，发行人相关会计处理符合相关规定

报告期内，发行人向主要供应商采购的内容主要为套件、动漫形象卡片、主机、显示器等部件。发行人向主要供应商销售的产品为雷动系列产品、设备框体、售后配件等。发行人向 NPG、SEGA、BANDAI NAMCO 等公司采购和销售内容不一样，不涉及同一产品；发行人向 IGS 采购套件的同时，也向其销售少量对

应产品的设备框体，是因为 IGS 不生产整机设备，其为满足客户需求并出于成本考虑，向发行人采购少量框体用于样机展示或直接销售，具有商业合理性。因此，发行人与主要供应商的上述采购和销售交易不属于代加工模式，发行人相关会计处理符合相关规定。

2、发行人向 IGS 采购和销售情况

发行人设立时，IGS 其子公司通过持有发行人控股股东华立国际股权间接持有发行人 5%股权，发行人设立后一直与 IGS 保持合作关系，发行人向 IGS 采购和销售价格根据市场和双方协商确定，具有公允性。发行人向 IGS 采购和销售具有商业合理性和必要性，发行人不存在依赖 IGS 的情形，发行人向 IGS 的采购与销售不挂钩，发行人向 IGS 销售的产品主要流向 IGS 直接服务的客户，具体情况如下：

（1）发行人向 IGS 采购和销售具有合理性和必要性

除美国、日本为文化创意行业发达地区之外，我国台湾地区也具有比较发达的文化创意产业，具有较强的文化创意能力，游戏游艺产业相对发达。IGS 为台湾地区领先的游戏游艺企业，具有较强的创新创意能力，且在文化传统、风俗习惯方面与大陆一脉相承，为更好拓展国内市场，IGS 与发行人建立了持续的合作关系。鉴于 IGS 的行业的地位及其拥有的丰富动漫 IP 资源，发行人与 IGS 建立了长期稳定的合作关系，因此发行人向 IGS 采购相关套件产品具有合理性和必要性。

IGS 专注于设计和研发，不直接生产游戏游艺设备，国内工业体系比较完善，且生产成本相对较低，IGS 为满足其客户需求，向发行人采购少量框体和设备用于样机展示或直接销售，符合行业特点和商业逻辑，具有合理性和必要性。

（2）发行人具有独立的设计开发能力，对 IGS 不存在依赖

发行人是国内少数具有独立自主开发能力的企业，形成了产品策划设计、内容制作、软硬件开发测试等完整的产品设计研发体系，并成功研发跨平台软件开发引擎。公司自主研发完成“雷动”竞速系列产品，受到国内外客户和消费者喜爱，并获得国际游戏游艺产业巨头 SEGA 认可，由 SEGA 代理销往国外。发行人与 IGS 合作是双方业务合作的需要，且发行人与微软（Microsoft）、万代南梦

宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）等都保持友好合作关系，发行人不存在依赖 IGS 的情形。

（3）发行人向 IGS 采购金额不与后续产品销售挂钩

发行人向 IGS 采购金额根据双方合同约定，IGS 交付套件等产品并经发行人验收后，发行人即享有产品的所有权，发行人利用套件独立自主设计、开发、生产和销售对应产品，发行人自主定价，发行人支付给 IGS 的金额与后续产品销售无关。

发行人向 IGS 销售产品主要为机台设备框体，产品主要流向于其直接服务的客户，与发行人不存在利益关系。

（4）发行人向 IGS 采购和销售价格具备公允性

1）采购价格公允性

公司设立时，IGS 其子公司通过持有发行人控股股东华立国际股权间接持有发行人 5%股权，公司设立后一直与 IGS 保持合作关系。公司向 IGS 采购及销售的具体内容如下：

名称	期间	发行人采购内容	发行人销售产品
IGS	**2020 年度**	**极速 5、巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、动漫形象卡片等**	**动物王国、火线狂飙框体等**
	2019 年度	极速 5、巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、动漫形象卡片等	决战网球、机斗勇者框体等
	2018 年度	巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、极速赛车 4 套件动漫形象卡片等	机斗勇者框体等

报告期内，公司向 IGS 采购的主要内容主要为套件和动漫形象卡片，其采购具有专属性、唯一性，受 IP 知名度、开发成本等因素的影响而不同，且发行人在国内具有独家采购权。

报告期内，公司向 IGS 采购火线狂飙 VR 版（模拟体验类）的套件单价相比同行业公司类似产品套件采购单价的差异率为-1.14%；采购动物王国（休闲运动类）的套件单价相比同行业公司类似产品套件采购单价的差异率为 0.53%。

综上，公司向 IGS 采购价格系根据市场和双方协商确定，与其他客户向 IGS 采购类似产品的单价不具有显著差异，具备公允性。

2）销售价格公允性

公司向 IGS 采购套件的同时，也向其销售少量对应产品的设备框体，是因为 IGS 不生产整机设备，其为满足客户需求并出于成本考虑，向公司采购少量框体用于样机展示或直接销售，具有商业合理性。

报告期内，公司对 IGS 的销售毛利率为 32.17%、27.66%和 24.36%，2018 年公司对 IGS 销售产品主要为机斗勇者框体，为当年新开发产品，毛利率偏高。

公司对 IGS 的销售毛利率整体低于公司游戏游艺设备销售毛利率，原因系公司对 IGS 销售产品主要为框体，销售价格系根据市场和双方协商确定，具备公允性。

（5）IGS 向世宇科技及发行人销售产品的差异，发行人对 IGS 销售的产品是否具有独家代理权

IGS 为总部位于台湾的国际知名游戏游艺企业，具有较强的创新创意能力，IGS 向公司和世宇科技销售不同产品的套件，IGS 向公司销售的套件具有排他性，在国内市场 IGS 向公司销售为独家销售。公司对 IGS 销售的产品主要为巨兽浩劫、火线狂飙等产品框体，框体对应的套件均为公司在国内独家代理。

3、各期外购设备收入变动的原因及对应的主要客户，结合发行人在该业务的贡献程度分析其毛利率的合理性

（1）各期外购设备收入对应的主要客户

报告期内各期外购设备收入前五大客户销售金额具体如下：

单位：万元

年份	客户	销售金额	销售占比
2020 年	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,095.78	69.78%
	浙江立港娱乐有限公司	78.71	5.01%
	杭州量子娱乐合伙企业（有限合伙）	58.41	3.72%
	赛腾游艺（广州）有限公司	55.85	3.56%
	重庆市沙坪坝区景呢电子游戏厅	50.88	3.24%
	合计	1,339.63	85.31%
2019 年	深圳市乐的文化有限公司	240.71	28.53%

	YATTA LUNTA DENSHI KAISHA	172.99	20.51%
	赛酷游艺（广州）有限公司	102.19	12.11%
	北京空中嗨翻体育发展有限公司	98.09	11.63%
	常熟市迪贝堡娱乐有限公司	53.36	6.33%
	合计	**667.33**	**79.11%**
2018 年	北京大玩家娱乐股份有限公司	502.98	36.85%
	常熟市迪贝堡娱乐有限公司	120.73	8.85%
	东莞市满屋乐纷纷游艺有限公司	107.04	7.84%
	北京空中嗨翻体育发展有限公司	105.03	7.70%
	佛山市南海伟翔游艺有限公司	78.19	5.73%
	合计	**913.98**	**66.97%**

（2）公司在该业务的贡献程度

报告期内，公司外购设备的销售毛利具体情况如下：

单位：万元

年度	销售数量	销售金额	销售成本	毛利额	毛利率	毛利额占比
2020 年度	**361**	**1,570.31**	**1,386.18**	**184.13**	**11.73%**	**2.32%**
2019 年度	201	843.58	715.78	127.80	15.15%	1.28%
2018 年度	645	1,364.85	1,275.21	89.64	6.57%	0.80%

报告期内，公司外购设备收入对游戏游艺设备业务贡献程度较低，与该业务模式相匹配。

4、通利动漫在发行人成立后即合作的原因，未直接供货至终端客户的原因，与发行人是否存在（潜在）关联关系或其他利益安排

广州通利动漫科技有限公司成立于 2009 年，系商用游戏游艺行业的重要企业之一，在行业内具有较高知名度，通利动漫主要创始人从事游戏游艺行业超过 20 年，与公司实际控制人同为较早进入行业的创业者，交易双方相互了解，因此，通利动漫在公司成立后即合作。

游戏游艺设备种类较多，客户需求的设备不同，客户存在一站式采购的需求。通利动漫未直接供货主要原因为订单由公司客户下达，由于公司无法供应客户需求的部分产品，通利动漫有符合客户需求的相应产品时公司向其采购后销售给客户，满足客户一站式采购需求，符合行业惯例。通利动漫亦可以直接向其自有客

户供应设备。

公司与通利动漫及其股东不存在关联关系（包括潜在）或其他利益安排，公司与通利动漫合作合作按照市场化交易原则进行，公司与通利动漫交易金额537.69万元，金额较小，对公司影响较小。

（五）主要套件供应商情况

1、套件采购情况

公司套件的采购具有专属性、唯一性，套件的价格受IP知名度、开发成本等因素的影响而不同，与同行业公司不存在可比性。发行人套件采购的前五大供应商情况如下：

期间	序号	供应商	数量（套）	金额（万元）	占套件采购占比
2020年度	1	IGS	1,396.00	2,466.44	34.87%
	2	NPG LTD.	1,744.00	1,826.67	25.83%
	3	SEGA	500.00	1,279.27	18.09%
	4	ANDAMIRO SALES CO.,LTD	350.00	865.06	12.23%
	5	ENHEART	200.00	312.07	4.41%
	合计		4,190.00	6,749.51	95.43%
2019年度	1	IGS	3,248	5,344.41	39.03%
	2	NPG LTD.	3,233	4,478.86	32.71%
	3	SEGA	650	1,602.57	11.70%
	4	BETSON ENT.（A DIV. OF H. BETTI INDUSTRIES）	184	868.14	6.34%
	5	ADRENALINE AMUSEMENT	170	600.77	4.39%
	合计		**7,485**	**12,894.76**	**94.17%**
2018年度	1	IGS	3,554	3,884.68	37.52%
	2	NPG LTD.	2,264	2,413.48	23.31%
	3	SEGA	811	2,128.84	20.56%
	4	ANDAMIRO SALES CO.,LTD	500	546.49	5.28%
	5	ADRENALINE AMUSEMENT	152	488.32	4.72%
	合计		**7,281**	**9,461.81**	**91.40%**

报告期内，发行人套件采购前五大供应商基本保持稳定，部分供应商有所变

化，主要系发行人采购套件类型不同所致。

BETSON ENT.（A DIV. OF H. BETTI INDUSTRIES）为美国知名娱乐设备开发商 Raw Thrills，Inc. 的全球唯一指定分销商。报告期内，发行人均有向其采购，主要向其采购雪地摩托、光环等套件。

ANDAMIRO SALES CO.，LTD 为韩国知名娱乐设备开发商。2018 年采购套件金额较大，主要系发行人 2018 年向其采购单车王子、星空跳跳球等套件较多所致，**2020 年发行人主要向其采购铁臂阿童木系列套件。**

ADRENALINE AMUSEMENT 为加拿大知名娱乐设备开发商。2019 年采购套件金额较大，主要系发行人 2019 年向其采购古墓丽影、疯狂兔子好莱坞等套件较多所致。

ENHEART 为日本娱乐设备开发商。**2020 年度**采购套件金额较大，主要系发行人 2020 年向其采购顽皮小幽灵套件所致。

发行人前五大供应商集中度较同行业可比公司世宇科技较高，主要原因为发行人套件采购比重较高，发行人与主要供应商合作多年，双方合作关系稳定，对主要套件供应商不存在依赖。

2、动漫卡通设备套件采购情况

公司对外投放的动漫卡通设备属于**外购 IP 套件生产**产品，套件供应商和配套卡片供应商为同一供应商，发行人和供应商未约定最低采购数量。**2020 年**，公司主要动漫卡通设备名称和对应套件及卡片供应商情况如下：

涉及设备名称	套件供应商	套件供应商和卡片供应商是否一致
奥特曼融合激战	BANDAI NAMCO	是
机甲变身 GO	IGS	是
机甲英雄	IGS	是
机斗勇者	IGS	是

注：奥特曼形象卡片供应商系 BANDAI NAMCO 境内子公司万代玩具（深圳）有限公司，套件系 NPG 向 BANDAI NAMCO 采购，卡片供应商和最终套件供应商一致。

动漫卡通设备主要由公司自行生产，不属于整机采购。动漫卡通设备属于亲子娱乐类设备，结构相对模拟体验类简单，其生产过程与公司其他设备生产过程

相同，具体生产过程详见招股说明书“第六节业务与技术”之“一、发行人主营业务及主要产品或服务情况”之“（四）主要经营模式” 之“2、生产模式”中披露内容。

动漫 IP 衍生业务主要为公司在业务模式方面的创新，动漫卡通设备生产过程主要为组装过程，生产环节涉及发行人核心技术相对较少。

3、主要套件供应商套件采购条件、采购价格趋势等相关情况

（1）请结合与套件主要供应商签订合同的主要条款，说明并披露未约定保底采购量是否符合行业惯例。

报告期内，公司套件供应商主要为 IGS、NPG LTD.、SEGA、ADRENALINE AMUSEMENT、BETSON ENT.(A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)、PAOKAI ELECTRONIC ENTERPRISE CO.,LTD.和 ENHEART，上述国际知名 IP 授权商在国内主要与发行人及世宇科技进行合作，相关合作方较少。发行人采购套件时，主要采用订单模式，仅对采购数量、单价、送货及付款条件进行简单约定，未约定保底采购量。公司向 NPG LTD.、SEGA 和 ENHEART 采购部分产品套件时，通常会签订采购合同或框架协议，对采购数量、单价、送货、付款条件、违约责任等条款进行简单约定，未约定保底采购量，具体情况如下：

序号	主要套件供应商	套件对应产品	是否签采购合同或框架合同	是否有订单	是否有约定保底条款
1	IGS	巨兽浩劫、火线狂飙、变装派对、动力卡车、动物泡泡球、动物王国、疯狂牛仔、海盗宝藏、海盗吓一跳、海豚大冒险等	否	是	否
2	NPG LTD.	奥特曼融合激战、超级龙珠英雄、哆啦 A 梦、飞碟神射手、高山滑雪、海盗大冒险、化解危机 5 代、激战吃豆人、酷丽拿 2、马力欧卡丁车大奖赛 DX、奇幻仙境城堡、甜蜜宝贝 5 代、湾岸 5 动感版、完毁袭击、星球大战、幸运光圈等	是，部分产品套件签署采购合同	是	否
3	SEGA	头文字 D、舞萌 DX、幽浮猎手、变形金刚、变形金刚 2 代、幽灵特警、马力欧和索尼克奥运会、头文字 D ZERO、舞萌 DX、UFO 娃娃机等	是，部分产品套件签署采购合同	是	否
4	ADRENALINE AMUSEMENT	疯狂兔子好莱坞、古墓丽影等	否	是	否
5	BETSON ENT.(A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	雪地摩托、行尸走肉、光环、狂野越野赛、终结者天网版等	否	是	否

6	PAOKAI ELECTRONIC ENTERPRISE CO.,LTD.	单人娃娃机、精品屋、决战篮球、亮晶晶娃娃机、深海怪兽、双人娃娃机、娃娃骑兵、摇滚篮球等	否	是	否
7	ENHEART	顽皮小幽灵等	是	是	否

（2）套件供应商授予发行人中国境内独家采购权，该项权利是否为有条件授予，即需达到何种采购、销售规模或其他条件才能享有

套件供应商一般优先选择与国内游戏游艺龙头企业进行合作，鉴于发行人与套件供应商建立了长期稳定的合作关系，套件供应商对发行人的综合实力较为认可，因此套件供应商未与发行人约定套件的保底采购量。

报告期内，主要套件供应商授予发行人的境内独家采购权均非有条件授予，不存在需达到某种采购、销售规模或其他条件才能享有的情况。

（3）发行人与主要套件供应商的合作是否具有稳定性和可持续性，有无主动与发行人终止合作的套件供应商，主要套件供应商的同型号套件的采购价格是否出现上涨趋势

华立科技与主要套件供应商合作多年，合作关系稳定，合作具有稳定性和可持续性，不存在套件供应商主动与发行人终止合作的情况。

报告期内，主要套件供应商的同型号的部分套件的采购价格绝大部分呈现上涨或稳定趋势，如公司向 IGS 采购的极速赛车系列套件、向 NPG LTD.采购的甜蜜宝贝 5 代套件以及向 SEGA 采购的变形金刚 2 代和头文字 D Zero 套件等。此外亦有小部分型号套件采购价格呈下降趋势，如公司向 NPG LTD.采购的幸运光圈套件和向 BETSONENT. (ADIV.OFH.BETTIINDUSTRIES)采购的光环套件等。

4、套件原型机相关情况

（1）说明并披露套件供应商有无游戏套件原型机，发行人是否依据原型机进行设计或生产

报告期内，发行人主要 IP 套件供应商存在向发行人提供原型机的情况，主要为供应商在开拓大陆市场前已开发出原型机，发行人在原型机的基础上进行了进一步改进并进行国内文化备案，具体情况如下:

IP 套件	套件供应商有无游戏套件原型机	是否依据原型机进行设计或生产

IP 套件	套件供应商有无游戏套件原型机	是否依据原型机进行设计或生产
《奥特曼》	有	是
《马力欧》	无	否
《古墓丽影》	无	否
《机斗勇者》	无	否
《机甲变身 GO》	无	否
《极速 5》	无	否
《变形金刚》	有	是
《光环》	有	是
《巨兽浩劫》	无	否
《头文字 D ZERO》	有	是
《火线狂飙》	无	否
《机甲英雄》	无	否
《龙珠》	有	是
《宝可梦》	有	是

发行人采购的主要套件中部分存在原型机，主要为客户已经开发出原型机，为尽快拓展国内市场，供应商提供原型机便于发行人进一步改进和文化备案。

（2）发行人外购 IP 套件生产产品的收入占比较高，对比同行业主要竞争对手的产品结构，说明发行人在技术上是否不具有竞争优势

报告期内，发行人设备销售业务中涉及外购 IP 套件生产产品的收入和销售数量与同行业企业比较如下：

时间		发行人外购 IP 套件生产产品	世宇科技外购 IP 套件生产产品
2018 年度	收入（万元）	26,071.89	8,854.99
	收入占比	73.45%	22.13%
2019 年度	收入（万元）	23,736.37	10,753.87
	收入占比	79.49%	25.68%
2020 年度【注】	收入（万元）	21,161.03	6,393.19
	收入占比	80.01%	40.03%

注：世宇科技 2020 年收入为 1-9 月数据

报告期内，发行人外套 IP 套件生产产品收入占比与同行业可比公司相比都呈上升趋势，主要原因为与国际发达国家相比，国内文化创意产业相对落后，

因此引入国际知名 IP 是国内游戏游艺设备企业拓展市场、增强综合市场竞争力的重要渠道之一。

发行人是国内相关行业标准的起草单位之一，是国内游戏游艺产业的龙头企业，发行人自成立以来，自主研发的多款产品荣获国家游戏产业年会的最高奖项“中国动漫游戏行业金手指奖”，公司连续多年获得中国文化娱乐行业协会颁发的“优秀企业奖”、“产品研发先进单位”。发行人具有较强的开发、设计、生产、销售能力，为国外知名游戏游艺巨头进入国内市场的优先合作伙伴，发行人具备独立开发 IP 套件的相关能力，发行人采购动漫 IP 套件主要为获取知识产权授权，仍需进一步设计开发。发行人采购套件与国际行业巨头进行合作为市场需要。

综上，发行人采购游戏套件主要原因为国内文化创意产业较发达国家相对落后，引入国际知名 IP 有利于拓展国内市场提升市场竞争力，发行人在国内具有较强的设计开发能力，在国内企业中具有较强的技术优势。

（六）外协厂商情况

1、主要外协厂商及涉及的加工内容

报告期内，发行人主要外协加工环节为产品组装，不属于发行人主要核心技术环节，从事发行人产品的组装不需要相关业务资质，发行人外协厂商无需申请相关经营资质。

报告期内，发行人主要外协厂商有三家，分别为广州灵佳电子科技有限公司、广州市番禺高科电子实业有限公司和广州市禾维创意动漫游艺设备有限公司，上述三家外协厂商的基本情况如下：

（1）广州灵佳电子科技有限公司

公司名称	广州灵佳电子科技有限公司
成立日期	2012 年 4 月 25 日
注册资本	10 万人民币
经营范围	电子元器件批发;电子产品批发;电子产品零售;电子设备工程安装服务;电子、通信与自动控制技术研究、开发;信息电子技术服务;商品批发贸易（许可审批类商品除外）;商品零售贸易（许可审批类商品除外）;电子元器件零售;计算机零部件制造;音响设备制造;

	电子元件及组件制造;金属结构制造;游艺及娱乐用品批发;游艺娱乐用品零售;游艺用品及室内游艺器材制造;
与发行人合作年限	5 年以上
业务往来的背景	公司为国内大型游戏游艺设备企业提供组装，华立为国内龙头企业，合作多年。
建立业务关系的方式	市场开拓
与发行人是否存在关联关系	否

前五大股东：

序号	股东/出资人	持股数量（股）/出资额	持股比例/出资比例
1	陈海燕	10 万元	100%
合 计		**10 万元**	**100%**

（2）广州市番禺高科电子实业有限公司

公司名称	广州市番禺高科电子实业有限公司
成立日期	1994 年 4 月 20 日
注册资本	200 万人民币
经营范围	**集成电路制造; 电子元件及组件制造; 数字动漫制作; 软件开发; 集成电路设计; 技术进出口; 游戏软件设计制作; 货物进出口（专营专控商品除外）; 印制电路板制造; 信息技术咨询服务; 数据处理和存储服务; 信息系统集成服务; 软件零售; 软件批发; 软件服务; 计算机零配件零售; 计算机零配件批发; 计算机零售; 计算机技术开发、技术服务; 计算机批发; 电子产品批发; 电子产品零售; 电子、通信与自动控制技术研究、开发; 商品批发贸易（许可审批类商品除外）; 商品零售贸易（许可审批类商品除外）; 互联网商品销售（许可审批类商品除外）; 互联网商品零售（许可审批类商品除外）; 网络技术的研究、开发; 供应链管理; 电子元器件批发; 化妆品及卫生用品批发; 化妆品及卫生用品零售; 非许可类医疗器械经营; 医疗用品及器材零售（不含药品及医疗器械）;**
与发行人合作年限	5 年以上
业务往来的背景	公司为国内大型游戏游艺设备企业提供组装，华立为国内龙头企业，合作多年。
建立业务关系的方式	市场开拓
与发行人是否存在关联关系	否

前五大股东：

序号	股东/出资人	持股数量（股）/出资额	持股比例/出资比例
1	徐碗玲	180 万元	90. 00%
2	何欣琦	20 万元	10. 00%

序号	股东/出资人	持股数量（股）/出资额	持股比例/出资比例
合 计		200 万元	100%

（3）广州市禾维创意动漫游艺设备有限公司

公司名称	广州市禾维创意动漫游艺设备有限公司
成立日期	2016 年 2 月 29 日
注册资本	20 万人民币
经营范围	游艺用品及室内游艺器材制造;游艺及娱乐用品批发;游艺娱乐用品零售;工程和技术研究和试验发展;动漫及衍生产品设计服务;
与发行人合作年限	公司成立以来
业务往来的背景	公司股东与华立合作多年。
建立业务关系的方式	市场开拓
与发行人是否存在关联关系	否

前五大股东：

序号	股东/出资人	持股数量（股）/出资额	持股比例/出资比例
1	甘凯锋	20 万元	100%
合 计		20 万元	100%

2、与发行人交易是否为该外协厂商主要收入来源，发行人外协采购定价公允性及外协成本核算方式

（1）发行人与外协厂商的交易规模情况

报告期内，公司与外协厂商的交易金额情况如下：

单位：万元

外协厂商	2020 年度	2019 年度	2018 年度
广州灵佳电子科技有限公司	209.42	313.87	220.49
广州市番禺高科电子实业有限公司	-	0.50	11.10
广州市禾维创意动漫游艺设备有限公司	-	-	6.10
合计	209.42	314.37	237.69

广州灵佳电子科技有限公司主要为公司组装模拟体验类产品；广州市番禺高科电子实业有限公司和广州市禾维创意动漫游艺设备有限公司为主要为公司组装亲子娱乐类产品，以娃娃机为主。公司自 2017 年以来进行了产品结构调整，减少了低毛利产品生产销售，尤其是娃娃机生产数量大幅减少，因此向广州市番

禺高科电子实业有限公司和广州市禾维创意动漫游艺设备有限公司支付的委托组装费大幅减少。

报告期内，发行人与广州市番禺高科电子实业有限公司和广州市禾维创意动漫游艺设备有限公司的交易规模逐渐减少，金额较小，与发行人的交易不是该两家外协厂商的主要收入来源。广州灵佳电子科技有限公司主要从事为国内大型游戏游艺设备企业提供组装服务，客户相对较多，发行人与其交易为其重要的收入来源之一。

（2）发行人外协采购定价公允性及外协成本核算方式

报告期内，发行人外协程序主要为产品组装环节，发行人在产品设计、开发、试样生产后，形成产品生产组装的工序流程文件，外协组装环节只需按照工序流程作业即可，但需消耗较多劳动力，发行人根据外协组装环节的工序、消耗的工时、劳动力数量等与外协厂商协商定价，交易价格经双方友好协商确定，定价具有公允性。

发行人委外的加工费主要包括在生产过程中，将部分传统产品或简单工序委外加工支付的费用。发行人委外发出材料时，根据实际生产领用的原材料和根据物料收发存全月加权平均法计算原材料的领用单价，计算、汇总各产品当月委外出库的原材料，计入委托加工物资。加工完成入库时，将委外出库的原材料以及对应的加工费计入库存商品科目，同时冲销委托加工物资。

3、主要外协厂商与发行人及其实际控制人、董事、监事、高管不存在关联关系，未曾出现产品质量不合格或其他违法违规情形

发行人报告期内主要外协厂商与发行人及其实际控制人、董事、监事、高管不存在关联关系，发行人报告期内主要外协厂商从事游戏游艺设备生产组装业务时间较长，具有较强的生产组装能力，不存在为发行人提供组装产品质量不合格或其他违法违规的情形。

4、组装费用与组装设备的匹配性

（1）高端产品组装费较高的合理性

公司委托组装费一般计算公式：委托组装费=产品参考工时 * 16.5 * 2.5 *量

产批次倍率。其中，量产批次倍率指新产品首批量产通常按照产品参考工时的1.5倍，第二批次1.2倍，从第三批次开始正常计价。

价值较高的高端产品一般需要组装的零部件数量较多，组装工艺更加精细，故产品组装工时较长，根据委托组装费计算公式，组装工时较长的高端产品委托组装费较高。

（2）2019年和**2020年**单位组装费增加较大的原因及与不同类型设备组装数量的匹配性

报告期内，单位组装费分别为495.29元、836.09元和**875.48元**，2019年和**2020年度**单位组装费增加较大的原因为：1）2019年模拟体验类设备委托加工数量占比提升，2018年、2019年模拟体验类产品委托组装数量占比分别为14.98%、60.13%；**2）2020年单台组装费增加较大原因为2020年度休闲运动类委托加工数量占比提高，2019年、2020年休闲运动类产品委托组装数量占比分别为4.65%、15.76%；3）由于休闲运动类的舞萌交货期较紧迫，因此进行委托组装，导致2019年和2020年休闲运动类单台委托组装费较高；4）由于亲子娱乐类中疯狂牛仔、乌龟家族等设备组装复杂度较高且数量占比提升，因而2020年亲子娱乐类设备单台组装费提高；**5）公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品生产，故各类别产品单台委托组装费呈上涨趋势。

报告期各期按产品类别委托组装情况如下：

大类	2020年度			
	委托组装数量	委托组装数量占比	单台委托组装费（元）	委托组装费占委托组装设备价值比
模拟体验类	1,521	63.75%	762.26	2.83%
休闲运动类	376	15.76%	1,306.93	3.62%
亲子娱乐类	489	20.49%	895.89	5.97%
合计	2,386	100.00%	875.48	3.37%
大类	2019年度			
	委托组装数量	委托组装数量占比	单台委托组装费（元）	委托组装费占委托组装设备价值比
模拟体验类	2261	60.13%	953.53	3.50%
休闲运动类	175	4.65%	1,238.46	4.24%

亲子娱乐类	1324	35.21%	582.35	4.42%
合计	**3760**	**100.00%**	**836.09**	**3.73%**
大类	**2018 年度**			
	委托组装数量	**委托组装数量占比**	**单台委托组装费（元）**	**委托组装费占委托组装设备价值比**
模拟体验类	719	14.98%	692.73	2.92%
休闲运动类	509	10.61%	565.00	4.10%
亲子娱乐类	3,571	74.41%	445.60	3.92%
合计	**4,799**	**100.00%**	**495.29**	**3.68%**

注：报告期内，发行人休闲运动类委托加工数量和占比较少，2019 年、2020 年休闲运动类单台委托组装费增加，主要系高端产品舞萌 DX 的价值较高、工时较长。

五、对主要业务有重大影响的主要固定资产、无形资产等资源要素情况

（一）主要固定资产

1、固定资产情况

截至 2020 年 12 月 31 日，公司固定资产总体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
投放设备	7,247.15	27.16%	7,762.86	69.47%	6,861.87	72.96%
生产运营设备	3,026.58	11.34%	3,107.08	27.81%	2,336.77	24.85%
运输设备	101.81	0.38%	151.66	1.36%	95.28	1.01%
其他设备	610.99	2.29%	152.23	1.36%	110.81	1.18%
房屋及构筑物	15,700.26	58.83%	-	-	-	-
合计	26,686.79	100.00%	**11,173.83**	**100%**	**9,404.73**	**100%**

注：投放设备为投放的合作运营设备和动漫卡通设备，生产运营设备为生产设备和自营游乐场游戏游艺设备。

报告期各期末，公司固定资产分别为 9,404.73 万元、11,173.83 万元、26,686.79 万元。2018 年至 2019 年固定资产增加的主要原因为投放设备增加和生产运营设备增加。2019 至 2020 年固定资产增加的主要原因为新厂房建设由在建工程转入固定资产。

2019 年末生产运营设备较 2018 年末增加 770.31 万元，主要因为 2019 年公司新开 4 家游乐场，对外投放的设备也快速增加，导致生产运营设备和投放设备增加。

报告期内，公司固定资产使用状况良好，无长期闲置的情形，未提取减值准备。

2、房屋建筑物

（1）自有房屋建筑

截至本招股说明书签署日，公司就其在位于广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号自有土地使用权地块上建设的自有房产取得《不动产权证书》，具体情况如下：

权利人	不动产权证号	房屋座落	建筑面积（m^2）	用途	权利性质	房屋使用权终止日期	他项权利情况
发行人	粤（2020）广州市不动产权第 07212638 号	广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号	56,150.21	土地：工业用地 房屋：地下一层为汽车库、非机动车库、设备用房，首层及以上为厂房	土地：出让 房屋：自建房	2068 年 4 月 8 日	已抵押

2020 年 8 月 5 日，公司与工商银行番禺支行签订协议，约定将上述不动产权证书项下自有房产作为抵押物抵押予工商银行番禺支行，为公司自 2019 年 2 月 2 日至 2029 年 12 月 31 日期间在 15,000 万元最高额余额内的主债权提供担保，该项抵押已办理了抵押登记。

（2）租赁取得使用权的房产

1）境内租赁物业

截至本招股说明书签署日，公司及其境内子公司向第三方租用房产情况如下：

序号	出租人	承租单位	地址	面积（㎡）	租赁期限	用途	租赁备案情况
1	广州星力动漫产业园有限公司	华立发展	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 B1 号、B3 号、B5 号商铺	775.00	2019.1.1-2021.12.31	办公及展厅	已备案
2	广州星力动漫产业园有限公司	广州科韵	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 B7 号商铺	258.00	2019.1.1-2021.12.31	办公及展厅	已备案

序号	出租人	承租单位	地址	面积（㎡）	租赁期限	用途	租赁备案情况
3	广州星力动漫产业园有限公司	华立发展	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 I1、I2、I3、I5、I6、I7、I8 号商铺	1,579.67	2020.4.1-2021.12.31	仓库	已备案
4	广州星力动漫产业园有限公司	华立发展	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 H2 号、H3 号、H5 号、H6 号商铺	864.00	2018.8.1-2021.12.31	办公及展厅	已备案
5	广州星力动漫产业园有限公司	华立发展	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 H1 号商铺	216.00	2018.8.1-2021.12.31	办公及展厅	已备案
6	江门市国翔企业发展有限公司	广州科韵	江门市蓬江区白石大道 166 号汇悦城广场 311、312 第三层 3F002、3F003 号商铺	1,308.00	2018.9.1-2023.8.31	商铺	已备案
7	广州市粤新商业管理有限公司	季翔欢乐	广州市黄埔区（中新知识城）亿创街 3 号 301 铺	969.87	2019.9.1-2027.12.31	商铺	已备案
8	华润万家生活超市（广州）有限公司	广州科韵	广州市番禺区桥南街福德路 281 号 B101 部位 07	1,088.07	2019.5.1-2025.2.28	商铺	已备案
9	永旺梦乐城（广州白云）商业管理有限公司	广州科韵	广州市白云区沙凤路三号 1 号、1 号之一、1 号之二	1,093.57	2018.9.21-2023.8.31	商铺	已备案
10	广东天河城（集团）股份有限公司	傲翔游艺	广州市天河路 208 号天河城购物中心六层 616 号商铺	3,369.16	2019.8.1-2023.7.31	商铺	已备案
11	永旺梦乐城（广东）商业管理有限公司	冠翔游乐	广州市番禺区大龙街亚运大道 1 号 3001	1,171.71	2019.1.1-2021.12.31	商铺	已备案
12	永旺梦乐城（佛山南海）商业管理有限公司	伟翔游艺	佛山市南海区大沥镇联滘滘口 13 号永旺梦乐城佛山大沥购物中心 2 层 201 区位	1,462.77	2018.3.1-2024.2.29	商铺	备案中
13	广州市盛铠物业发展有限公司	易发欢乐	广州市番禺区市桥街大北路、光明北路易发商业街商业中心五楼铺位	3,864.66	2016.1.10-2023.12.31	商铺	已备案
14	东莞市民盈房地产开发有限公司	腾翔游艺	东莞市东城区鸿福东路 1 号民盈山·国贸中心国贸城 5 号楼三层 L3001-L3003 商铺	2,011.68	2018.10.1-2026.9.30	商铺	已备案

序号	出租人	承租单位	地址	面积（㎡）	租赁期限	用途	租赁备案情况
15	东莞市长万投资有限公司	恒翔游艺	东莞市长安镇长安长青南路 1 号长安万科中心万科广场项目 7 栋 3039 室（L3-039 号铺位）	1,436.37	2019.4.19-2024.5.17	商铺	已备案
16	广州市万亚投资管理有限公司番禺天河城购物中心分公司	广州科韵	广州市番禺区汉溪大道东 366 号 320、321、322、323、419、420、421、422、423、424、425、426 铺	2,239.00	2020.9.1-2025.8.31	商铺	备案中

发行人控股子公司向星力动漫产业园所承租的以下 5 处租赁物业的所在地块为集体建设用地，根据出租方补充提供的村民代表决议文件、经济合作社出具的确认文件，该等承租物业所在地块的出租已获集体土地使用权人广州市番禺区东环街蔡边三村经济合作社的三分之二以上村民代表同意。据此，该 5 处租赁物业此前未获规定比例集体经济组织成员同意出租证明文件的瑕疵情形已消除。

序号	承租方	出租方	房屋坐落	租赁面积（㎡）	租赁期限	产权信息
1	华立发展	星力动漫产业园	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 B1 号、B3 号、B5 号商铺	775	2019.1.1-2021.12.31	（1）权属人：广州市番禺区东环街蔡边三村经济合作社； 房地产权证号：粤房地权证穗字第 0210173905 号。 规划用途：营销部； （2）该承租物业所涉地块的出租已获广州市番禺区东环街蔡边三村经济合作社的三分之二以上村民代表同意。广州市番禺区东环街蔡边三村股份合作经济社出具同意转租证明：确认星力动漫产业园有权将租赁物业予以转租。
2	广州科韵	星力动漫产业园	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 B7 号	258	2019.1.1-2021.12.31	
3	华立发展	星力动漫产业园	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 I1-I8 号商铺	1579.67	2020.4.1-2021.12.31	（1）该 3 项租赁物业所占土地的使用权证：土地使用权人为广州市番禺区东环街蔡边三村经济合作社，土地证号：J34-000167，地类（用途）为商服用地。所涉房产均已取得《建设工程规划验收合格证》（建设单位：广州市番禺区东环街蔡边三村经济合作社）和建设工程消防验收合格意见，目前未办理取得房产证。 （2）该承租物业所涉地块的出租已获广州市番禺区东环街蔡
4	华立发展	星力动漫产业园	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 H2 号、H3 号、H5 号、H6 号商铺。	864	2018.8.1-2021.12.31	

序号	承租方	出租方	房屋坐落	租赁面积（㎡）	租赁期限	产权信息
5	华立发展	星力动漫产业园	广州市番禺区东环街迎新东路 143 号星力动漫游戏产业园 H1 号商铺。	216	2018.8.1-2021.12.31	边三村经济合作社的三分之二以上村民代表同意。广州市番禺区东环街蔡边三村股份合作经济社出具同意转租证明：确认星力动漫产业园有权将该等租赁物业予以转租。

公司租赁瑕疵物业对应的租金，承租面积的相关情况如下：

序号	承租方	出租方	租赁物业用途	租金（元/月）	面积（㎡）	存在的法律瑕疵
1	伟翔游艺	永旺梦乐城（佛山南海）商业管理有限公司	伟翔游艺场	146,277.00	1462.77	租赁物业所在地块为集体建设用地，出租方未能提供相关集体经济组织成员的村民会议 2/3 以上成员或者 2/3 以上村民代表同意的证明文件
2	广州科韵	永旺梦乐城（广州白云）商业管理有限公司	悦翔游艺场	150,912.66	1093.57	租赁物业所涉房屋建筑物未办理取得房产证
3	广州科韵	华润万家生活超市（广州）有限公司	志翔游艺场	55,000.00	1088.07	
4	华立发展	星力动漫产业园	仓库	43,708.00	1579.67	
5	华立发展	星力动漫产业园	办公区	79,063.00	864.00	
6	华立发展	星力动漫产业园	展厅	19,765.00	216.00	
7	冠翔游乐	永旺梦乐城（广东）商业管理有限公司	冠翔游艺厅	194,035.18	1171.71	（1）租赁物业所涉房屋建筑物未办理取得房产证（2）租赁物业所在地块为集体建设用地，出租方未能提供相关集体经济组织成员的村民会议 2/3 以上成员或者 2/3 以上村民代表同意的证明文件

公司瑕疵租赁分为 2 种类型，各种类型的瑕疵物业的实际用途、面积及占比情况如下：

瑕疵租赁物业用途	瑕疵物业面积总计（㎡）（注）	占公司目前使用物业总面积比例	瑕疵情形 1：未取得房产证的租赁物业		瑕疵情形 2：未提供规定比例集体经济组织成员同意出租之证明的租赁物业	
			面积（㎡）	占比	面积（㎡）	占比
办公、展区	2,659.67	3.43%	2,659.67	3.43%	0.00	0.00%
游乐场门店	4,816.12	6.20%	3,353.35	4.32%	2,634.48	3.39%

注：瑕疵物业面积总计系对瑕疵情形 1 的物业和瑕疵情形 2 的物业剔除重复项后合计计算。

①瑕疵情形 1：出租方未能提供相关房屋权属证书

华立发展、广州科韵及冠翔游乐所承租 6 处物业所涉房屋建筑物的出租方/产权方未能提供房产证。就前述发行人子公司承租的 6 处物业，租赁物业所涉房屋建筑物均已取得建设主管部门核发的建设许可文件、建设工程规划验收合格证以及公安机关消防机构出具的关于建筑物可交付使用的建设工程消防验收合格意见等证明文件；且该 6 处租赁物业的出租方均已提供租赁房屋建筑物的所占土地的土地使用权证，建筑物的建设规划用途未违反土地使用权证用途。

尽管出租方/产权方尚未取得上述租赁房屋的所有权证书，但根据出租方提供的房屋建设相关证明文件、土地使用权人/建设单位的同意转租证明文件，出租方享有对上述租赁房屋的出租权，根据《中华人民共和国合同法》的相关规定，上述租赁合同内容符合法律法规规定，出租人尚未取得上述租赁房屋的房屋所有权证的事实并不影响上述租赁合同的合法性。而且，根据《中华人民共和国合同法》的有关规定，出租人有义务保证其有权出租租赁物业，若因出租人对所出租房屋存在权利上的瑕疵而导致承租人发生损失的，出租人应对该等损失承担赔偿责任；因此，若因上述租赁物业的出租人对租赁物业存在权利上的瑕疵而导致公司控股子公司损失的，公司控股子公司可请求出租人对该等损失承担赔偿责任。

②瑕疵情形 2：承租集体土地地上建筑物

截至本招股书签署之日，冠翔游乐所承租的 1 处商铺、伟翔游艺所承租的 1 处商铺合计 2 处物业所占用的土地属于集体建设用地，出租方未能就所涉出租事宜提供相应集体经济组织村民会议 2/3 以上成员或者 2/3 以上村民代表同意的相

关文件，但所涉集体经济组织均已出具《同意转租证明》，同意并确认出租方自行出租/转租予公司及其子公司。

根据《广东省集体建设用地使用权流转管理办法》第七条、第八条、第十四条及第十五条的规定，各类工商企业在符合规定条件并经集体经济组织村民会议 2/3 以上成员或者 2/3 以上村民代表同意后可以承租使用集体建设用地及其上盖建筑物。上述承租物业出租方未能就出租事宜获得规定比例之集体经济组织成员同意的证明性文件，将对公司或其控股子公司继续承租该等占用集体土地之房屋造成不利影响。

根据《中华人民共和国合同法》的有关规定，出租人有义务保证其有权出租租赁物业，若因出租人对所出租房屋存在权利上的瑕疵而导致承租人发生损失的，出租人应对该等损失承担赔偿责任；因此，若因上述租赁物业的出租人对租赁物业存在权利上的瑕疵而导致公司或其控股子公司损失的，公司或其控股子公司可请求出租人对该等损失承担赔偿责任。

③部分租赁合同未办理租赁登记备案手续及进展情况

截至招股说明书签署日，因房屋租赁出租人不予配合，按照《商品房屋租赁管理办法》相关规定和当地办理房屋租赁备案的实务要求，伟翔游艺未能单独办理租赁登记备案该物业。伟翔游艺相关人员正在积极与出租方沟通商请其配合办理房屋租赁备案手续。若出租人持续不配合，伟翔游艺将存在无法办理租赁备案手续的可能性。**公司新设游乐场曜翔游艺正在办理租赁备案中。**

根据《商品房屋租赁管理办法》的规定，房屋租赁合同订立后三十日内，房屋租赁当事人不到租赁房屋所在地直辖市、市、县人民政府建设（房地产）主管部门办理房屋租赁登记备案的，直辖市、市、县人民政府建设（房地产）主管部门责令限期改正；单位逾期不改正的，处以一千元以上一万元以下罚款。据此，发行人承租前述居住房屋但未办理备案登记手续的情形不符合《商品房屋租赁管理办法》的规定，发行人存在因该等瑕疵而受到房地产管理部门罚款的法律风险，但根据《最高人民法院关于审理城镇房屋租赁合同纠纷案件具体应用法律若干问题的解释》的规定，未办理租赁登记手续不影响上述租赁合同的有效性。

④公司租赁上述瑕疵物业不构成重大不利影响

公司租赁上述瑕疵物业对生产经营不构成重大影响，具体理由如下：

A. 自有办公场所已达到可使用状态，瑕疵租赁面积预计减少

公司已在自有土地上新建了自有房屋物业并已就该自有物业取得房产证，公司已陆续将生产经营和办公场所转移至自有建筑物业，后续公司可相应减少向星力动漫产业园的物业租赁。

B. 瑕疵物业已通过规划、消防相关验收，责令拆除风险较小

公司所租赁瑕疵物业涉及建筑物均已取得建设规划许可并已通过规划、消防验收，且未违反土地使用权证用途，被建设主管部门责令拆除的风险较小。按照相关法律规定，出租方应对租赁物业瑕疵承担主要责任，因出租人对相关租赁物业存在权利上的瑕疵而导致公司控股子公司损失的，公司控股子公司可请求出租人对该等损失承担赔偿责任。

C. 实际控制人已经出具兜底承诺

公司实际控制人苏本立已出具《承诺函》，承诺如发行人及其控股子公司因在发行上市之前所承租物业瑕疵（包括但不限于：承租物业未取得出租方有权出租的证明文件、承租物业未办理取得房产证、承租集体土地上的房屋但未取得集体经济组织成员的村民会议 2/3 以上成员或者 2/3 以上村民代表的同意、租赁合同未办理租赁登记/备案手续等）而导致发行人及其控股子公司未能继续承租该等物业或承受损失，在发行人及其控股子公司未获出租方补偿的情形下，其将足额补偿发行人及其控股子公司因此发生的罚款、费用，确保不会因此给发行人及其控股子公司的生产经营造成重大不利影响。

公司下属子公司个别承租物业上述产权瑕疵情形不会对公司的生产经营造成重大不利影响，不构成公司本次发行上市的实质性障碍；除上述租赁瑕疵外，公司及其境内控股子公司就承租物业与相对方签署的租赁合同形式完备，内容合法有效，依法具有可强制执行力。

⑤关联租赁分析

报告期内，发行人存在向关联方租赁房产的面积占比较小，与附近其他同类物业相比租金公允，不存在关联方向发行人输送利润的情形，不构成对关联方的

依赖。发行人自有新建物业已达到预定可使用状态，发行人租赁苏本力、陈燕冰的 5 处房产到期不再续约。具体情况如下：

A. 发行人租赁关联方各项房产对应租金，租赁面积占总租赁面积的比例

截至 2020 年 6 月 30 日，发行人关联租赁各项房产面积共计 3,692.67m^2，占发行人使用物业总面积的比例为 4.75%。各项关联租赁物业情况如下：

序号	出租方	租赁物业地址	面　积（㎡）	2018 年度租金（元/月*㎡）	2019 年度租金（元/月*㎡）	2020 年度租金（元/月*㎡）
1	星力动漫产业园	星力动漫产业园 B1 号、B3 号、B5 号	775.00	该期间未承租	87.15	87.15
2	星力动漫产业园	星力动漫产业园业园 B7 号	258.00	该期间未承租	83	87.15
3	星力动漫产业园	星力动漫产业园业园 B28-31 号	1033.00	83	83	该期间未承租
4	星力动漫产业园	星力动漫产业园 I1-I8 号	1579.67	25-28	28	28
5	星力动漫产业园	星力动漫产业园 H2 号、H3 号、H5 号、H6 号	864.00	75-83	83-87.15	87.15
6	星力动漫产业园	星力动漫产业园 H1 号	216.00	75-83	83-87.15	87.15
7	苏本力、陈燕冰	竹山村工业路 55 号 1 栋 101	1199.56	19.99	19.99	19.99
8	苏本力、陈燕冰	竹山村工业路 55 号 2 栋 101	1550.57	19.99	19.99	19.99
9	苏本力、陈燕冰	竹山村工业路 55 号 2 栋 201	1550.57	19.99	19.99	19.99
10	苏本力、陈燕冰	竹山村工业路 55 号 2 栋 301	1550.57	19.99	19.99	20.01
11	苏本力、陈燕冰	竹山村工业路 55 号 1 栋 301	1208.32	19.86	19.86	19.86

B．发行人报告期内租赁关联房产价格公允，不存在利益输送情形，不构成对关联方的依赖

a．发行人报告期内租赁关联房产价格公允

根据广东中洲资产评估土地房地产估价有限公司于2020年8月16日出具的《房地产租金咨询报告》（中洲咨报字【2020】第004号），发行人报告期内承租的上述房屋产生的关联租赁定价与同地段市场公允租赁价格比较如下：

房屋位置	租金价格（元/月·㎡）	2018年度	2019年度	2020年度
星力动漫产业园（实际用途为办公、展厅）	实际租金	75-83	83-87.15	87.15
	当地同类房屋月租金区间	79.2-83.2（2016.8.1-2018.7.31） 82.17-86.23（2018.8.1-2019.7.31）	82.17-86.23（2018.8.1-2019.7.31） 86.13-90.48（2019.8.1-2020.7.31）	86.13-90.48
星力动漫产业园（用途为仓库）	实际租金	25-28	28	28
	当地同类房屋月租金区间	24.75-26（2017.1.1-2018.7.31） 27.72-29.12（2018.8.1-2020.3.31）	27.72-29.12	27.72-29.12
竹山村工业路55号1栋301工厂	实际租金	19.86	19.86	19.86
	当地同类房屋月租金区间	19.8-22	19.8-22	19.8-22
竹山村工业路（除1栋301之外的其他租赁物业）	实际租金	19.99	19.99	19.99
	当地同类房屋月租金区间	19.8-22	19.8-22	19.88-22

发行人关联租赁价格与同地段市场公允租赁价格相比不存在明显差异，不存在严重偏离市场价格的情形，关联租赁价格具有公允性。

b. 关联租赁事项已履行必要的关联交易审议程序、独立董事已对关联租赁事项发表独立意见

报告期内关联租赁事项已按发行人《关联交易管理制度》的相关规定，经发行人第一届董事会第十三次会议、第一届董事会第十九次会议、第一届董事会第

二十三次会议、第二届董事会第四次会议、第二届董事会第九次会议、发行人2016年年度股东大会、2017年年度股东大会、2018年年度股东大会、2020年第二次临时股东大会以及2019年度股东大会审议通过，关联董事、关联股东回避了表决。

发行人独立董事已就关联租赁事项出具了独立意见如下：发行人所发生的关联租赁是基于公司实际情况而产生的，符合公司发展的需要，公司在对该等关联租赁进行表决时，关联股东已按照相关规定进行回避，相关关联交易议案已经公司有权部门批准或确认，关联交易的必要决策程序已得到切实履行。发行人所发生的关联租赁交易体现了公平、公正、公开、合理的市场化原则，所涉及的关联交易价格公允，其内容合法有效，符合公司和全体股东的利益，不存在损害公司及股东利益情形。

C. 发行人租赁关联房产的情形不构成对关联方的依赖

报告期内关联租赁房产原系主要作为发行人的厂房、办公场所以及展厅使用。发行人已在自有土地上新建了自有房屋物业并已取得房产证，现已投入使用；发行人已完成了原向关联方承租厂房搬迁至自有物业的主要工作，已停止向关联方继续承租厂房；其后发行人拟择机将部分办公场所转移至自有建筑物业，则可相应减少向星力动漫产业园的物业租赁。因此，发行人租赁关联房产的情形不构成亦不存在对关联方的依赖。

2）境外租赁物业

序号	出租人	承租单位	地址	面积（㎡）	租赁期限	用途
1	乐声物业投资有限公司	策辉有限	香港葵涌区117号乐声工业中心9字楼1室	743.13	2018.6.15-2021.6.9	仓库

根据《策辉有限法律意见书》**《策辉有限更新法律意见书（一）》《策辉有限更新法律意见书（二）》**，策辉有限上述租赁合同符合香港的相关法律规定，有效地存续并对合同当事方具有法律约束力。

（二）主要无形资产

1、主要商标

截至**2020年12月31日**，公司拥有**146项**商标（含共有商标），明细情况

如下：

序号	权利人	商标名称	注册号	核定类别	专用权期限	取得方式	他项权利
1	华立科技	WAHLAP	9927747	41	2022.11.06	原始取得	无
2	华立科技	WAHLAP	9927746	9	2022.11.06	原始取得	无
3	华立科技	WAHLAP	9927745	28	2022.11.06	原始取得	无
4	华立科技		5944013	41	2024.01.06	继受取得	无
5	华立科技		1351347	9	2030.01.06	继受取得	无
6	华立科技		33846099	41	2029.07.06	原始取得	无
7	华立科技		33824749	41	2029.07.06	原始取得	无
8	华立科技		33177429	28	2029.06.27	原始取得	无
9	华立科技		33177413	28	2029.06.20	原始取得	无
10	华立科技		33172908	28	2029.06.20	原始取得	无
11	华立科技		33171550	28	2029.05.27	原始取得	无
12	华立科技		33168524	28	2029.06.20	原始取得	无
13	华立科技		33166461	28	2029.06.27	原始取得	无
14	华立科技		33157324	28	2029.06.06	原始取得	无
15	华立科技		31542463	28	2029.06.13	原始取得	无
16	华立科技		30762516	28	2029.02.20	原始取得	无
17	华立科技	幸运之勾	30760821	28	2029.03.06	原始取得	无
18	华立科技		30757222	28	2029.02.20	原始取得	无
19	华立科技		30757205	28	2029.02.27	原始取得	无
20	华立科技		30754915	28	2029.05.27	原始取得	无
21	华立科技		30750878	28	2029.02.20	原始取得	无
22	华立科技	幸运魔法圈	30748868	28	2029.02.20	原始取得	无
23	华立科技		30475846	9	2029.02.20	原始取得	无
24	华立科技		30458293	28	2029.02.13	原始取得	无
25	华立科技		30159030	41	2029.02.06	原始取得	无
26	华立科技		30159030	35	2029.02.06	原始取得	无
27	华立科技		30159030	9	2029.02.06	原始取得	无
28	华立科技		30159030	28	2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标名称	注册号	核定类别	专用权期限	取得方式	他项权利
29	华立科技		30155255	35	2029.02.06	原始取得	无
30	华立科技		30155255	41	2029.02.06	原始取得	无
31	华立科技		30155255	28	2029.02.06	原始取得	无
32	华立科技		30155255	9	2029.02.06	原始取得	无
33	华立科技		30155244	35	2029.02.06	原始取得	无
34	华立科技		30155244	28	2029.02.06	原始取得	无
35	华立科技		30155244	9	2029.02.06	原始取得	无
36	华立科技		30155244	41	2029.02.06	原始取得	无
37	华立科技		30152959	9	2029.02.06	原始取得	无
38	华立科技		30152959	41	2029.02.06	原始取得	无
39	华立科技		30152959	28	2029.02.06	原始取得	无
40	华立科技		30152959	35	2029.02.06	原始取得	无
41	华立科技		30150527	41	2029.02.06	原始取得	无
42	华立科技		30150527	9	2029.02.06	原始取得	无
43	华立科技		30150527	28	2029.02.06	原始取得	无
44	华立科技		30150527	35	2029.02.06	原始取得	无
45	华立科技		30150113	35	2029.02.06	原始取得	无
46	华立科技		30150113	41	2029.02.06	原始取得	无
47	华立科技		30150113	28	2029.02.06	原始取得	无
48	华立科技		30150113	9	2029.02.06	原始取得	无
49	华立科技		30150105	41	2029.02.06	原始取得	无
50	华立科技		30150105	9	2029.02.06	原始取得	无
51	华立科技		30150105	28	2029.02.06	原始取得	无
52	华立科技		30150105	35	2029.02.06	原始取得	无
53	华立科技		30150085	9	2029.02.06	原始取得	无
54	华立科技		30150085	35	2029.02.06	原始取得	无
55	华立科技		30150085	28	2029.02.06	原始取得	无
56	华立科技		30150085	41	2029.02.06	原始取得	无
57	华立科技		30149729	35	2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标名称	注册号	核定类别	专用权期限	取得方式	他项权利
58	华立科技		30149729	41	2029.02.06	原始取得	无
59	华立科技		30149729	9	2029.02.06	原始取得	无
60	华立科技		30149729	28	2029.02.06	原始取得	无
61	华立科技		30149723	35	2029.02.06	原始取得	无
62	华立科技		30149723	28	2029.02.06	原始取得	无
63	华立科技		30149723	9	2029.02.06	原始取得	无
64	华立科技		30149723	41	2029.02.06	原始取得	无
65	华立科技		30149713	41	2029.02.06	原始取得	无
66	华立科技		30149713	35	2029.02.06	原始取得	无
67	华立科技		30149713	28	2029.02.06	原始取得	无
68	华立科技		30149713	9	2029.02.06	原始取得	无
69	华立科技		30148189	9	2029.02.06	原始取得	无
70	华立科技		30148189	28	2029.02.06	原始取得	无
71	华立科技		30148189	35	2029.02.06	原始取得	无
72	华立科技		30148189	41	2029.02.06	原始取得	无
73	华立科技		30147020	28	2029.02.06	原始取得	无
74	华立科技		30147020	35	2029.02.06	原始取得	无
75	华立科技		30147020	41	2029.02.06	原始取得	无
76	华立科技		30147020	9	2029.02.06	原始取得	无
77	华立科技		30146027	41	2029.02.06	原始取得	无
78	华立科技		30146027	35	2029.02.06	原始取得	无
79	华立科技		30146027	9	2029.02.06	原始取得	无
80	华立科技		30146027	28	2029.02.06	原始取得	无
81	华立科技		30144636	28	2029.02.06	原始取得	无
82	华立科技		30144636	35	2029.02.06	原始取得	无
83	华立科技		30144636	9	2029.02.06	原始取得	无
84	华立科技		30144636	41	2029.02.06	原始取得	无
85	华立科技		30143105	9	2029.02.06	原始取得	无
86	华立科技		30143105	28	2029.02.06	原始取得	无
87	华立科技		30143105	35	2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标名称	注册号	核定类别	专用权期限	取得方式	他项权利
88	华立科技		30143105	41	2029.02.06	原始取得	无
89	华立科技		30140899	28	2029.02.06	原始取得	无
90	华立科技		30140899	9	2029.02.06	原始取得	无
91	华立科技		30140899	41	2029.02.06	原始取得	无
92	华立科技		30140899	35	2029.02.06	原始取得	无
93	华立科技		30137704	35	2029.02.06	原始取得	无
94	华立科技		30137704	28	2029.02.06	原始取得	无
95	华立科技		30137704	9	2029.02.06	原始取得	无
96	华立科技		30137704	41	2029.02.06	原始取得	无
97	华立科技		30136934	28	2029.02.06	原始取得	无
98	华立科技		30136934	35	2029.02.06	原始取得	无
99	华立科技		30136934	41	2029.02.06	原始取得	无
100	华立科技		30136934	9	2029.02.06	原始取得	无
101	华立科技		30134110	35	2029.02.06	原始取得	无
102	华立科技		30134110	28	2029.02.06	原始取得	无
103	华立科技		30134110	41	2029.02.06	原始取得	无
104	华立科技		30134110	9	2029.02.06	原始取得	无
105	华立科技		17157603	28	2026.12.06	原始取得	无
106	华立科技		17157538	28	2026.09.27	原始取得	无
107	华立科技		17157420	16	2026.10.20	原始取得	无
108	华立科技		17157335	16	2026.10.20	原始取得	无
109	华立科技	STEEL REVOLT	12238013	28	2024.08.13	原始取得	无
110	华立科技	STEEL REVOLT	12238005	35	2024.08.13	原始取得	无
111	华立科技	STEEL REVOLT	12237994	9	2024.08.13	原始取得	无
112	华立科技		12068421	35	2024.07.13	原始取得	无
113	华立科技		12068385	35	2024.07.13	原始取得	无
114	华立科技		12068373	35	2024.07.13	原始取得	无
115	华立科技		12068333	28	2024.07.20	原始取得	无
116	华立科技		12068309	28	2024.07.13	原始取得	无
117	华立科技		12068296	28	2024.07.13	原始取得	无

序号	权利人	商标名称	注册号	核定类别	专用权期限	取得方式	他项权利
118	华立科技		12068276	28	2024.07.13	原始取得	无
119	华立科技		12068245	9	2024.07.13	原始取得	无
120	华立科技		12068224	9	2024.07.13	原始取得	无
121	华立科技		12068204	9	2025.03.20	原始取得	无
122	华立科技		12068170	9	2024.07.13	原始取得	无
123	华立科技		10854155	28	2024.02.20	原始取得	无
124	华立科技		10854154	28	2024.02.20	原始取得	无
125	华立科技		10854152	28	2023.11.06	原始取得	无
126	华立科技		10854151	28	2023.11.06	原始取得	无
127	华立科技		10854150	28	2024.06.06	原始取得	无
128	华立软件		12068085	9	2024.07.06	原始取得	无
129	华立软件		12068058	9	2024.07.06	原始取得	无
130	华立软件		12067816	9	2024.07.06	原始取得	无
131	华立科技		7986551	41	2031.2.27	受让取得	无
132	华立科技		7986552	41	2031.2.27	受让取得	无
133	华立科技		7986549	28	2031.2.6	受让取得	无
134	华立科技		7986548	42	2031.2.27	受让取得	无
135	华立科技		7405963	42	2030.12.6	受让取得	无
136	华立科技		7405962	28	2031.1.6	受让取得	无
137	华立科技		1491323	41	2030.12.13	受让取得	无
138	华立科技		10386746	9	2023.3.13	受让取得	无
139	华立科技		10386800	28	2023.3.13	受让取得	无
140	华立科技		10386870	35	2023.3.13	受让取得	无
141	华立科技		10386932	41	2023.3.13	受让取得	无
142	华立科技		10386988	42	2023.3.13	受让取得	无
143	华立科技		43787997	18	2030.12.20	原始取得	无
144	华立科技		43794111	25	2030.9.20	原始取得	无
145	华立科技		43796690	16	2030.9.20	原始取得	无

序号	权利人	商标名称	注册号	核定类别	专用权期限	取得方式	他项权利
146	华立科技	Funloop land	43802082	28	2030.10.06	原始取得	无

注：上述 131-142 项商标由湖南乐汇动漫科技有限公司持有 40%的商标权份额，60%的商标权份额由公司持有。

公司拥有的主要商标对其产品宣传和品牌打造等方面有重要作用，不存在抵押、质押或优先权等权利瑕疵或限制，不存在权属纠纷和法律风险。

2、主要专利

截至 **2020 年 12 月 31 日**，公司拥有国内专利 **118 项**，其中发明专利 1 项，实用新型专利 39 项，外观设计专利 78 项，具体如下：

（1）发明专利

序号	权属人	专利名称	专利号	专利申请日	权利期限	取得方式
1	华立科技	游戏机座椅多自由度摇摆机构	ZL201610602915.9	2016.07.27	20 年	原始取得

公司拥有的发明专利对提升竞速类及体感类游戏游艺设备体验有重要作用，不存在抵押、质押或优先权等权利瑕疵或限制，不存在权属纠纷和法律风险。

（2）实用新型专利

序号	权属人	专利名称	专利号	专利申请日	权利期限	取得方式
1	华立科技	一种礼品游戏机	ZL201822011823.0	2018.11.30	10 年	原始取得
2	华立科技	一种划艇漂流的模拟装置	ZL201822273236.9	2018.12.29	10 年	原始取得
3	华立科技	吊挂装置	ZL201822269893.6	2018.12.29	10 年	原始取得
4	华立科技	一种礼品支撑装置	ZL201822005246.4	2018.11.30	10 年	原始取得
5	华立科技	礼品游戏机	ZL201822278307.4	2018.12.30	10 年	原始取得
6	华立科技	一种游戏执行装置及游戏机	ZL201820833398.0	2018.5.31	10 年	原始取得
7	华立科技	一种脚踏式游戏机	ZL201721504163.9	2017.11.13	10 年	原始取得
8	华立科技	一种游戏控制装置及游戏机	ZL201820435133.5	2018.3.29	10 年	原始取得
9	华立科技	一种弹球游戏机	ZL201721744022.4	2017.12.14	10 年	原始取得
10	华立科技	一种弹射式游戏设备	ZL201721815159.4	2017.12.22	10 年	原始取得
11	华立科技	一种模拟桥面摇摆的装置及荡桥式游戏设备	ZL201721249514.6	2017.9.27	10 年	原始取得

序号	权属人	专利名称	专利号	专利申请日	权利期限	取得方式
12	华立科技	一种滑雪脚踏仿真装置	ZL201720400017.5	2017.4.17	10 年	原始取得
13	华立科技	仿真滑雪游戏机的操作站台	ZL201720400545.0	2017.4.17	10 年	原始取得
14	华立科技	礼品游戏机	ZL201621161469.4	2016.11.1	10 年	原始取得
15	华立科技	礼品游戏机的拉杆装置	ZL201621164793.1	2016.11.1	10 年	原始取得
16	华立科技	水上摇摆游戏机	ZL201621080658.9	2016.9.26	10 年	原始取得
17	华立科技	防水摇摆游戏机	ZL201621080659.3	2016.9.26	10 年	原始取得
18	华立科技	游戏机计数装置	ZL201620806074.9	2016.7.27	10 年	原始取得
19	华立科技	游戏机座椅多自由度摇摆机构	ZL201620806624.7	2016.7.27	10 年	原始取得
20	华立科技	枪击类游戏机的枪弹传送装置	ZL201620459670.4	2016.5.18	10 年	原始取得
21	华立科技	游戏机	ZL201620459685.0	2016.5.18	10 年	原始取得
22	华立科技	枪机游戏机的枪回正机构	ZL201620459737.4	2016.5.18	10 年	原始取得
23	华立科技	游戏机礼品掉落机构	ZL201620459861.0	2016.5.18	10 年	原始取得
24	华立科技	游戏机的座舱转动机构	ZL201620457856.6	2016.5.18	10 年	原始取得
25	华立科技	游戏机座舱支撑机构	ZL201620458589.4	2016.5.18	10 年	原始取得
26	华立科技	游戏机升降转动装置	ZL201620458618.7	2016.5.18	10 年	原始取得
27	华立科技	一种儿童游戏机	ZL201520492071.8	2015.7.9	10 年	原始取得
28	华立科技	一种游戏机的摇摆结构	ZL201520492077.5	2015.7.9	10 年	原始取得
29	华立科技	一种游戏机的摇摆船结构	ZL201420772332.7	2014.12.10	10 年	原始取得
30	华立科技	一种游戏机的机械夹结构	ZL201420668135.0	2014.11.7	10 年	原始取得
31	华立科技	一种船型摇摆游戏机	ZL201420778157.2	2014.12.10	10 年	原始取得
32	华立科技	一种柜门的自动门锁结构	ZL201420695797.7	2014.11.19	10 年	原始取得
33	华立科技	一种奖品游戏机	ZL201420668098.3	2014.11.7	10 年	原始取得
34	华立科技	一种结构紧凑小巧的游戏机机械手	ZL201420444210.5	2014.8.7	10 年	原始取得
35	华立科技	一种趣味性高的抓取奖品游戏机	ZL201420444666.1	2014.8.7	10 年	原始取得
36	华立科技	游戏机执行机构及游戏机	ZL201920376348.9	2019.3.22	10 年	原始取得
37	华立科技	一种游戏机偏转模拟装置	ZL201822276183.6	2018.12.29	10 年	原始取得
38	**华立科技**	**一种射击游戏机的射击组件**	**ZL 201921599463.9**	**2019.9.24**	**10 年**	**原始取得**
39	**华立科技**	**一种推币游艺装置**	**ZL 201922288135.3**	**2019.12.17**	**10 年**	**原始取得**

（3）外观设计专利

序号	权属人	专利名称	专利号	专利申请日	权利期限	取得方式
1	华立科技	游戏机（恐龙大冒险）	ZL201830718822.2	2018.12.12	10 年	原始取得
2	华立科技	游戏机（魔幻渔网）	ZL201830718842.X	2018.12.12	10 年	原始取得
3	华立科技	游戏机（单车王子）	ZL201830718871.6	2018.12.12	10 年	原始取得
4	华立科技	游戏机（机斗勇者）	ZL201830719075.4	2018.12.12	10 年	原始取得
5	华立科技	游戏机（幸运魔法圈）	ZL201830719088.1	2018.12.12	10 年	原始取得
6	华立科技	游戏机（变装派对）	ZL201830719104.7	2018.12.12	10 年	原始取得
7	华立科技	游戏机（湾岸 5DX）	ZL201830719111.7	2018.12.12	10 年	原始取得
8	华立科技	游戏机（幸运光圈）	ZL201830719113.6	2018.12.12	10 年	原始取得
9	华立科技	游戏机（幸运之勾）	ZL201830719133.3	2018.12.12	10 年	原始取得
10	华立科技	游戏机（英雄桥）	ZL201730462842.3	2017.9.27	10 年	原始取得
11	华立科技	游戏机（海岛之星）	ZL201730499702.3	2017.10.19	10 年	原始取得
12	华立科技	游戏机（攻城大作战）	ZL201730507541.8	2017.10.19	10 年	原始取得
13	华立科技	游戏机（气球消消乐）	ZL201730499336.1	2017.10.19	10 年	原始取得
14	华立科技	游戏机（汪汪队立大功）	ZL201730499338.0	2017.10.19	10 年	原始取得
15	华立科技	游戏机（鳄鱼大战）	ZL201730499339.5	2017.10.19	10 年	原始取得
16	华立科技	游戏机（火线狂飙 VR 版）	ZL201730499703.8	2017.10.19	10 年	原始取得
17	华立科技	游戏机（海盗宝藏）	ZL201730499725.4	2017.10.19	10 年	原始取得
18	华立科技	游戏机（终结者天网版）	ZL201730510441.0	2017.10.19	10 年	原始取得
19	华立科技	游戏机（火线狂飙动感版）	ZL201730028200.2	2017.1.23	10 年	原始取得
20	华立科技	游戏机（神枪宝贝）	ZL201730027675.X	2017.1.23	10 年	原始取得
21	华立科技	游戏机（机甲变身 Go）	ZL201730027683.4	2017.1.23	10 年	原始取得
22	华立科技	游戏机（山贼列车）	ZL201730027685.3	2017.1.23	10 年	原始取得
23	华立科技	游戏机（天天向上单人版）	ZL201730027691.9	2017.1.23	10 年	原始取得
24	华立科技	游戏机（天天过马路）	ZL201730027697.6	2017.1.23	10 年	原始取得
25	华立科技	游戏机（高山滑雪）	ZL201730027909.0	2017.1.23	10 年	原始取得
26	华立科技	游戏机（动物泡泡球）	ZL201730027916.0	2017.1.23	10 年	原始取得

序号	权属人	专利名称	专利号	专利申请日	权利期限	取得方式
27	华立科技	游戏机（幸运钥匙迷你版）	ZL201730028179.6	2017.1.23	10 年	原始取得
28	华立科技	游戏机（寿司派对）	ZL201730028180.9	2017.1.23	10 年	原始取得
29	华立科技	游戏机（缤纷弹球）	ZL201730028196.X	2017.1.23	10 年	原始取得
30	华立科技	游戏机（星空跳跳球）	ZL201730028198.9	2017.1.23	10 年	原始取得
31	华立科技	游戏机配件（礼品吊板）	ZL201630653183.7	2016.12.28	10 年	原始取得
32	华立科技	游戏机配件（钥匙）	ZL201630653190.7	2016.12.28	10 年	原始取得
33	华立科技	游戏机	ZL201630653477.X	2016.12.28	10 年	原始取得
34	华立科技	游戏机（幸运砰砰）	ZL201630514816.6	2016.10.21	10 年	原始取得
35	华立科技	游戏机（疯狂跳跳乐）	ZL201630557324.5	2016.11.16	10 年	原始取得
36	华立科技	游戏机（幻想碰碰）	ZL201630192045.3	2016.5.20	10 年	原始取得
37	华立科技	游戏机（鳄鳄危机）	ZL201630212599.5	2016.5.31	10 年	原始取得
38	华立科技	游戏机（动感雷动 G）	ZL201630212600.4	2016.5.31	10 年	原始取得
39	华立科技	游戏机（抹杀计划站立版）	ZL201630212602.3	2016.5.31	10 年	原始取得
40	华立科技	游戏机（机甲英雄礼品机）	ZL201630212609.5	2016.5.31	10 年	原始取得
41	华立科技	游戏机（天天向上）	ZL201630212617.X	2016.5.31	10 年	原始取得
42	华立科技	游戏机（亮晶晶）	ZL201630212621.6	2016.5.31	10 年	原始取得
43	华立科技	游戏机（金猴特工队）	ZL201630212623.5	2016.5.31	10 年	原始取得
44	华立科技	游戏机（恐龙猎人）	ZL201630212629.2	2016.5.31	10 年	原始取得
45	华立科技	游戏机（精品屋）	ZL201630212632.4	2016.5.31	10 年	原始取得
46	华立科技	游戏机（娃娃骑兵）	ZL201630212636.2	2016.5.31	10 年	原始取得
47	华立科技	游戏机（机甲卡牌贩卖机）	ZL201630212639.6	2016.5.31	10 年	原始取得
48	华立科技	游戏机（巨兽浩劫座位版）	ZL201630212642.8	2016.5.31	10 年	原始取得
49	华立科技	游戏机（星光二代）	ZL201630212645.1	2016.5.31	10 年	原始取得
50	华立科技	游戏机（新版水上游游乐）	ZL201630004836.9	2016.1.7	10 年	原始取得
51	华立科技	游戏机（梅利号）	ZL201530254379.4	2015.7.15	10 年	原始取得
52	华立科技	游戏机（音乐小精灵）	ZL201530265874.5	2015.7.22	10 年	原始取得
53	华立科技	游戏机（胖胖警长小 Q 号）	ZL201530245181.X	2015.7.9	10 年	原始取得
54	华立科技	游戏机（香蕉危机）	ZL201430387322.7	2014.10.14	10 年	原始取得

序号	权属人	专利名称	专利号	专利申请日	权利期限	取得方式
55	华立科技	游戏机（水上游游乐）	ZL201430387340.5	2014.10.14	10 年	原始取得
56	华立科技	游戏机（晶晶湖）	ZL201430276671.1	2014.8.7	10 年	原始取得
57	华立科技	游戏机（舞力特区）	ZL201430002404.5	2014.1.6	10 年	原始取得
58	华立科技	游戏机（雪地摩托）	ZL201430002399.8	2014.1.6	10 年	原始取得
59	华立科技	游戏机（七彩魔球）	ZL201430002400.7	2014.1.6	10 年	原始取得
60	华立科技	游戏机（幸运钥匙豪华版）	ZL201430002402.6	2014.1.6	10 年	原始取得
61	华立科技	游戏机（雷动 G）	ZL201430002405.X	2014.1.6	10 年	原始取得
62	华立科技	游戏机（雷动 MT）	ZL201430002406.4	2014.1.6	10 年	原始取得
63	华立科技	游戏机（动力卡车 SD 版）	ZL201430002407.9	2014.1.6	10 年	原始取得
64	华立科技	游戏机（IQ 乐园 2012）	ZL201330088029.6	2013.3.28	10 年	原始取得
65	华立科技	礼品机挂钩（L）	ZL201330098987.1	2013.4.3	10 年	原始取得
66	华立科技	游戏机（一点翻）	ZL201930100570.1	2019.3.12	10 年	原始取得
67	华立科技	游戏机（功夫劈）	ZL201930100577.3	2019.3.12	10 年	原始取得
68	华立科技	游戏机（伐木匠）	ZL201930100578.8	2019.3.12	10 年	原始取得
69	**华立科技**	**游戏机（海盗吓一跳）**	**ZL201930734033.2**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**
70	**华立科技**	**游戏机（海豚精灵）**	**ZL 201930734035.1**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**
71	**华立科技**	**游戏机（酷丽拿 2）**	**ZL 201930734030.9**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**
72	**华立科技**	**游戏机（狂热弹球）**	**ZL 201930735069.2**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**
73	**华立科技**	**游戏机（贪吃肥鹅）**	**ZL 201930735087.0**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**
74	**华立科技**	**游戏机（乌龟家族双人版）**	**ZL 201930735089.X**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**
75	**华立科技**	**游戏机（舞萌 DX）**	**ZL 201930734053.X**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**
76	**华立科技**	**游戏机（音炫轨道）**	**ZL 201930735115.9**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**
77	**华立科技**	**游戏机（动物王国 2）**	**ZL 201930734013.5**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**
78	**华立科技**	**游戏机（幽浮猎手）**	**ZL 201930734081.1**	**2019.12.27**	**10 年**	**原始取得**

3、主要软件著作权

截至 2020 年 12 月 31 日，公司拥有 123 项计算机软件著作权，情况如下：

序号	著作权人	证书号	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
1	华立有限	软著登字第0296104 号	2011SR032430	铁琴第一乐章 STAR 机电控制软件 V1.0	2011.05.27	原始取得
2	华立有限	软著登字第0297119 号	2011SR033445	华立科技管理系统 V1.0	2011.05.31	原始取得
3	华立有限	软著登字第0312493 号	2011SR048819	手打西游游戏 IO 软件 V3.1	2011.07.16	原始取得
4	华立有限	软著登字第0312541 号	2011SR048867	雷动赛车游戏软件 V1.0	2011.07.16	原始取得
5	华立有限	软著登字第0313862 号	2011SR050188	决战网球游戏 IO 软件 V3.1	2011.07.20	原始取得
6	华立有限	软著登字第0318985 号	2011SR055311	极速赛车 2 软件 V1.0	2011.08.06	受让
7	华立有限	软著登字第0318988 号	2011SR055314	滚石 5 代软件 V1.0	2011.08.06	受让
8	华立有限	软著登字第0318989 号	2011SR055315	唯舞独尊 Online 软件 V1.0	2011.08.06	受让
9	华立有限	软著登字第0318990 号	2011SR055316	鼓王 2008 软件 V1.0	2011.08.06	受让
10	华立有限	软著登字第0318992 号	2011SR055318	潜艇大战软件 V1.0	2011.08.06	受让
11	华立有限	软著登字第0318994 号	2011SR055320	铁琴第一乐章软件 V1.0	2011.08.06	受让
12	华立有限	软著登字第0318995 号	2011SR055321	IQ 乐园 PART4 软件 V3.0	2011.08.06	受让
13	华立有限	软著登字第0318996 号	2011SR055322	欢乐投球 2（SD）软件 V1.0	2011.08.06	受让
14	华立有限	软著登字第0318997 号	2011SR055323	猫熊大作战游戏脚本软件 V1.0	2011.08.06	受让
15	华立有限	软著登字第0318998 号	2011SR055324	IQ 乐园 2008 软件 V4.0	2011.08.06	受让
16	华立有限	软著登字第0319325 号	2011SR055651	手打西游游戏脚本软件 V1.0	2011.08.08	受让
17	华立有限	软著登字第0319328 号	2011SR055654	IQ 乐园网络版软件 V1.0	2011.08.08	受让
18	华立有限	软著登字第0319683 号	2011SR056009	wgds 游戏引擎软件 V1.0	2011.08.09	受让
19	华立有限	软著登字第0343238 号	2011SR079564	猫熊大作战游戏软件 V1.0	2011.11.03	原始取得
20	华立有限	软著登字第0343405 号	2011SR079731	手打西游游戏软件 V1.0	2011.11.03	原始取得
21	华立有限	软著登字第0448697 号	2012SR080661	真空礼品机游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让
22	华立有限	软著登字第0448700 号	2012SR080664	王者魔盒礼品机游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让
23	华立有限	软著登字第0448704 号	2012SR080668	鼓王 3 游戏 IO 软件 V1.0	2012.08.29	受让
24	华立有限	软著登字第0448708 号	2012SR080672	消防英雄彩票机游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让
25	华立有限	软著登字第0448713 号	2012SR080677	动力卡车游戏 IO 软件 V1.1	2012.08.29	受让
26	华立有限	软著登字第0448717 号	2012SR080681	极速 3 游戏 IO 软件 V1.2	2012.08.29	受让
27	华立有限	软著登字第0448721 号	2012SR080685	疯狂攀岩家游戏 IO 软件 V1.3	2012.08.29	受让
28	华立有限	软著登字第0448725 号	2012SR080689	乌龟家族游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让

序号	著作权人	证书号	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
29	华立有限	软著登字第0448732 号	2012SR080696	极速赛车 4 游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让
30	华立有限	软著登字第0448737 号	2012SR080701	终结者 4 代游戏 IO 软件 V1.3	2012.08.29	受让
31	华立有限	软著登字第0448740 号	2012SR080704	唯舞独尊 2 游戏 IO 软件 V1.5	2012.08.29	受让
32	华立有限	软著登字第0448744 号	2012SR080708	舞者之星游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让
33	华立有限	软著登字第0448746 号	2012SR080710	音乐枪枪游戏 IO 软件 V1.0	2012.08.29	受让
34	华立有限	软著登字第0448751 号	2012SR080715	传说中的狙击手游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让
35	华立有限	软著登字第0448753 号	2012SR080717	海盗舵手游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让
36	华立有限	软著登字第0448758 号	2012SR080722	星光游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让
37	华立有限	软著登字第0448763 号	2012SR080727	消防英雄礼品机游戏软件 V1.0	2012.08.29	受让
38	华立有限	软著登字第0448827 号	2012SR080791	打豆豆游戏软件 V1.0	2012.08.30	原始取得
39	华立有限	软著登字第0448839 号	2012SR080803	铁琴星光版游戏 IO 软件 V1.0	2012.08.30	原始取得
40	华立有限	软著登字第0450739 号	2012SR082703	单人娃娃机游戏软件 V1.0	2012.09.03	原始取得
41	华立有限	软著登字第0487185 号	2012SR119149	三国攻城战游戏软件 V1.0	2012.12.04	原始取得
42	华立有限	软著登字第0487183 号	2012SR119152	魔法千字文游戏软件 V1.0	2012.12.04	原始取得
43	华立有限	软著登字第0488022 号	2012SR119986	步步通礼品机游戏软件 V1.0	2012.12.06	原始取得
44	华立有限	软著登字第0490415 号	2012SR122379	决战篮球游戏软件 V1.0	2012.12.11	原始取得
45	华立有限	软著登字第0505151 号	2012SR137115	双人娃娃机游戏软件 V1.0	2012.12.28	原始取得
46	华立科技	软著登字第0508056 号	2013SR002294	幸运钥匙游戏软件 V1.0	2013.01.08	原始取得
47	华立有限	软著登字第0609955 号	2013SR004193	IQ 乐园 2011（IN）游戏软件 V1.0	2013.01.14	原始取得
48	华立科技	软著登字第0514310 号	2013SR008548	疯狂牛仔 2 代游戏软件 V2.0	2013.01.28	原始取得
49	华立有限	软著登字第0514333 号	2013SR008571	动力卡车游戏软件 V1.0	2013.01.28	原始取得
50	华立科技	软著登字第0514810 号	2013SR009048	极速赛车 3 代游戏软件 V1.0	2013.01.28	原始取得
51	华立科技	软著登字第0516816 号	2013SR011054	音乐枪枪游戏软件 V1.0	2013.02.01	原始取得
52	华立科技	软著登字第0516855 号	2013SR011093	疯狂攀岩家游戏软件 V1.0	2013.02.04	原始取得
53	华立科技	软著登字第0516871 号	2013SR011109	唯舞独尊 2 游戏软件 V1.0	2013.02.04	原始取得
54	华立科技	软著登字第0525653 号	2013SR019891	IQ 乐园 2012 游戏软件 V1.0	2013.03.04	原始取得
55	华立科技	软著登字第0528064 号	2013SR022302	IQ 乐园网络 1.5 游戏软件 V1.0	2013.03.11	原始取得
56	华立科技	软著登字第0555769 号	2013SR050007	雷动摩托赛车游戏软件 V1.0	2013.05.27	原始取得

序号	著作权人	证书号	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
57	华立科技	软著登字第0598996 号	2013SR093234	雷动 G 赛车游戏软件 V1.5.8	2013.08.31	原始取得
58	华立科技	软著登字第0601710 号	2013SR095948	水果派对 2 游戏软件 V1.0	2013.09.05	原始取得
59	华立科技	软著登字第0646936 号	2013SR141174	七彩魔球游戏软件 V1.2	2013.12.09	原始取得
60	华立有限	软著登字第0647069 号	2013SR141307	舞力特区游戏软件 V1.0	2013.12.09	原始取得
61	华立科技	软著登字第0750915 号	2014SR081671	节奏嘉年华游戏软件 V1.1.2	2014.06.19	原始取得
62	华立科技	软著登字第0991554 号	2015SR104468	水上游游乐游戏软件 V1.0	2015.06.11	原始取得
63	华立科技	软著登字第0991558 号	2015SR104472	抹杀计划游戏软件 V1.0	2015.06.11	原始取得
64	华立科技	软著登字第0991600 号	2015SR104514	胖胖警长小 Q 号游戏软件 V1.0	2015.06.11	原始取得
65	华立有限	软著登字第0991827 号	2015SR104741	巨兽浩劫游戏软件 V1.0	2015.06.11	原始取得
66	华立科技	软著登字第0994136 号	2015SR107050	动物王国游戏软件 V1.0	2015.06.15	原始取得
67	华立科技	软著登字第1035245 号	2015SR148159	神铳游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
68	华立科技	软著登字第1035263 号	2015SR148177	开心跳跳岛游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
69	华立科技	软著登字第1035274 号	2015SR148188	坦克乐翻天游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
70	华立科技	软著登字第1035290 号	2015SR148204	雪地摩托游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
71	华立科技	软著登字第1035295 号	2015SR148209	快乐蹬蹬蹬游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
72	华立科技	软著登字第1035297 号	2015SR148211	水果忍者游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
73	华立科技	软著登字第1035445 号	2015SR148359	金猴特工队游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
74	华立科技	软著登字第1035448 号	2015SR148362	海岛探险游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
75	华立科技	软著登字第1035451 号	2015SR148365	超级摩托车游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
76	华立科技	软著登字第1035453 号	2015SR148367	滚球赛马游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
77	华立科技	软著登字第1035456 号	2015SR148370	兰博游戏软件 V1.0	2015.07.31	原始取得
78	华立科技	软著登字第1129756 号	2015SR242670	音乐小精灵游戏软件 V1.0	2015.12.03	原始取得
79	华立科技	软著登字第1129888 号	2015SR242802	天天向上游戏软件 V1.0	2015.12.03	原始取得
80	华立科技	软著登字第1231801 号	2016SR053184	星光 2 游戏 IO 控制软件 2.0	2016.03.15	原始取得
81	华立科技	软著登字第1231806 号	2016SR053189	甜蜜卡车游戏软件 1.0	2016.03.15	原始取得
82	华立科技	软著登字第1231858 号	2016SR053241	节奏天国游戏软件 1.0	2016.03.15	原始取得
83	华立科技	软著登字第1232003 号	2016SR053386	动感雷动 G 游戏软件 1.0	2016.03.15	原始取得
84	华立科技	软著登字第1232692 号	2016SR054075	疯狂跳跳乐游戏软件 1.0	2016.03.15	原始取得

序号	著作权人	证书号	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
85	华立科技	软著登字第1244055 号	2016SR065438	幻想砰砰游戏软件 V1.0	2016.03.31	原始取得
86	华立科技	软著登字第1375355 号	2016SR196738	游乐经营管理系统 V8.1	2016.07.28	原始取得
87	华立科技	软著登字第1468114 号	2016SR289527	甜蜜宝贝 5 游戏 IO 控制软件 V1.0	2016.10.12	原始取得
88	华立科技	软著登字第1469828 号	2016SR291211	恐龙猎人游戏软件 V1.0	2016.10.13	原始取得
89	华立科技	软著登字第1470586 号	2016SR291969	高山滑雪游戏软件 V1.0	2016.10.13	原始取得
90	华立科技	软著登字第1511473 号	2016SR332856	妙妙厨房游戏软件 V1.0	2016.11.16	原始取得
91	华立科技	软著登字第1511536 号	2016SR332919	梦幻车车游戏软件 V1.0	2016.11.16	原始取得
92	华立科技	软著登字第1753258 号	2017SR167974	火线狂飙动感版游戏软件 V2.0	2017.05.09	原始取得
93	华立科技	软著登字第1754346 号	2017SR169062	机甲英雄变身 GO 游戏软件 V1.0	2017.05.09	原始取得
94	华立科技	软著登字第1754349 号	2017SR169065	动物泡泡球游戏软件 V1.0	2017.05.09	原始取得
95	华立科技	软著登字第1869741 号	2017SR284457	幸运砰砰主控板软件 V1.0	2017.06.19	原始取得
96	华立科技	软著登字第1873312 号	2017SR288028	缤纷弹球游戏软件 V1.0	2017.06.20	原始取得
97	华立科技	软著登字第1904653 号	2017SR319369	鳄鱼大战游戏软件 V1.0	2017.06.28	原始取得
98	华立科技	软著登字第1904883 号	2017SR319599	山贼列车游戏软件 V1.0	2017.06.28	原始取得
99	华立科技	软著登字第1904896 号	2017SR319612	气球消消乐游戏软件 V1.0	2017.06.28	原始取得
100	华立科技	软著登字第1905022 号	2017SR319738	神枪宝贝游戏软件 V1.0	2017.06.28	原始取得
101	华立科技	软著登字第1974740 号	2017SR389456	步步通升级版游戏软件 V1.0	2017.07.21	原始取得
102	华立科技	软著登字第2031809 号	2017SR446525	海岛之星游戏软件 V3.3	2017.08.14	原始取得
103	华立科技	软著登字第2179500 号	2017SR594216	海盗宝藏软件 V1.0	2017.10.30	原始取得
104	华立科技	软著登字第3339962 号	2018SR1010867	机斗勇者游戏软件 V1.00	2018.12.13	原始取得
105	华立科技	软著登字第2669840 号	2018SR340745	变装派对游戏软件 V1.00	2018.05.15	原始取得
106	华立科技	软著登字第2741284 号	2018SR412189	魔幻单车游戏软件 V1.0	2018.06.04	原始取得
107	华立科技	软著登字第2814794 号	2018SR485699	疯狂兔子好莱坞游戏软件 V1.0	2018.06.26	原始取得
108	华立科技	软著登字第2814954 号	2018SR485859	雷动 G Deluxe 游戏软件 V1.0	2018.06.26	原始取得
109	华立科技	软著登字第2815949 号	2018SR486854	单车王子游戏软件 V1.0	2018.06.26	原始取得
110	华立科技	软著登字第3649056 号	2019SR0228299	雷动赛艇动感版游戏软件 V1.0	2019.3.8	原始取得
111	华立科技	软著登字第3937331 号	2019SR0516574	海盗吓一跳游戏软件 V1.0	2019.05.24	原始取得
112	华立科技	软著登字第4241221 号	2019SR0820464	极速 5 游戏软件 V1.00	2019.08.07	原始取得

序号	著作权人	证书号	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
113	华立科技	软著登字第4241521号	2019SR0820764	巨兽浩劫2 游戏软件 V1.0	2019.08.07	原始取得
114	华立科技	软著登字第4272782号	2019SR0852025	抹杀计划DX游戏软件V1.0	2019.08.16	原始取得
115	华立科技	软著登字第4272791号	2019SR0852034	幸运光圈IO控制软件V1.0	2019.08.16	原始取得
116	华立科技	软著登字第5077293号	2020SR0198597	音炫轨道游戏软件V1.0	2020.03.2	原始取得
117	华立科技	软著登字第4272791号	2020SR0198584	动物王国2游戏软件[简称：动物王国2]V1.0	2020.03.2	原始取得
118	华立科技	软著登记字第6375272	2020SR1574300	乌龟家族双人版游戏软件	2020.11.12	原始取得
119	华立科技	软著登记字第6375258	2020SR1574286	铁臂阿童木 彩卡引擎IO控制软件 V1.0	2020.11.12	原始取得
120	华立科技	软著登记字第5765850	2020SR0887154	数字化分布式智能管理系统	2020.8.6	原始取得
121	华立科技	软著登记字第5765844	2020SR0887148	华立科技游乐场智能管理Saas云平台 V1.0	2020.8.6	原始取得
122	华立科技	软著登记字第6375263	2020SR1574291	光环：渡鸦小队游戏软件V1.0	2020.11.12	原始取得
123	华立科技	软著登记字第6375276	2020SR1574304	疯狂牛仔双人版游戏软件V1.0	2020.11.12	原始取得

4、域名

截至2020年12月31日，公司拥有5款域名，具体情况如下：

序号	注册人	域名名称	注册日期	到期日
1	发行人	wahlap.com	2002.12.23	2022.12.23
2	发行人	wahlap.com.cn	2002.12.23	2022.12.23
3	发行人	wahlap.cn	2015.05.22	2029.05.22
4	发行人	wahlap.net	2015.05.23	2029.05.23
5	发行人	wahlap.tech	2020.06.09	2030.06.10

5、土地使用权

截至2020年12月31日，公司拥有土地使用权情况如下：

序号	土地使用权人	土地使用证号	坐落	使用权面积（㎡）	使用权类型	地类（用途）	终止日期	他项权利情况
1	华立科技	粤（2020）广州市不动产权第07212638号	广州市番禺区石碁镇莲运二横路28号	15,364	出让	工业用地	2068.4.8	已抵押

注：2020年7月，公司就其在位于广州市番禺区石碁镇莲运二横路28号自有土地使用权地块及地上的自有房产取得《不动产权证书》。

6、公司在披露《公开转让说明书》至披露《招股说明书》期间取得专利、著作权情况的分析

（1）自披露《公开转让说明书》至披露《招股说明书》期间公司取得的专利、著作权类型

1）专利

自《公开转让说明书》出具日至《招股说明书》出具日，共获得专利 89 项（以下统称新增专利），其中发明专利 1 项、实用新型专利 28 项、外观设计专利 60 项。

上述期间内，新增取得的 1 项发明专利是公司对游戏设备座椅摇摆机构的技术发明；新增取得的 28 项实用新型专利主要是公司对游戏游艺设备结构、装置的创新成果；新增取得的 60 项外观设计专利主要是游戏游艺设备外观设计成果。公司新增取得的上述专利，均是在主营业务开展过程中形成的成果，与主营业务密切相关。

2）著作权

自披露《公开转让说明书》至披露《招股说明书》期间，新增取得的 50 项软件著作权（以下简称新增著作权）主要是公司游戏游艺设备所搭载的游戏软件程序、机械结构的运行程序。新增取得的上述软件著作权，均是在主营业务开展过程中形成的成果，与公司主营业务密切相关。

（2）发行人新增专利及新增著作权的创造/创作过程及创造/创作期限，发行人自披露《公开转让说明书》至披露《招股说明书》期间取得新增专利及新增著作权的合理性

发行人新增专利及新增著作权主要为自主研发产品的创造成果，该等知识产权的创造/创作过程、期限及其背景情况主要如下：

1）发行人自主研发套件并开发制造成游戏游艺设备形成的专利、著作权创造过程

发行人在设立后即组建了独立的产品研发团队及软件工程团队，专门负责公司游戏游艺设备的产品设计、创新及软件的开发、优化工作。在发行人的市场部

对市场及行业的发展动态进行分析并提出产品需求后，研发团队会根据市场部对产品的需求开发出不同的产品，并由软件工程师根据产品需求及特点开发相匹配的运行软件。

一般而言，发行人的企划人员会根据市场的需求及研发团队可实现的技术功能对游艺设备的内容进行构思，形成完整设备顶层设计。公司的工业设计师将结合产品构思进行产品整体结构及外观的设计，结合最新的市场需求对设备的结构及外观进行创新创造并形成完整的图纸及建模雏形。

工业设计师完成设计后，公司的结构工程师将根据产品的图纸及建模进行结构优化及搭建，同时由发行人的软件工程师通过代码软件编写相应的游戏游艺设备操作程序，形成完整的内容软件，并最终形成完整的样机，交由测试团队进行测试。根据样机测试的情况反馈，产品研发团队及软件工程团队将对产品样机进行二次改进，形成最终的产品。

最终的产品样机生产完成后，公司的知识产权团队将根据相关技术、软件的独创性及发行人的知识产权保护需求，将产品所涉及的创新性外观设计、结构设计、发明创造或软件申请一项或数项知识产权。

2）发行人采购套件并进一步设计、开发并制造游戏游艺设备形成的专利、著作权的创造过程

发行人向供应商采购游戏套件后进一步设计、开发形成的专利、著作权主要是发行人向外部第三方采购游戏游艺套件后，通过对传感控制结构、外观设计、体验优化、系统集成进行创新开发后形成。

一般而言，发行人向供应商采购套件后，企划人员会结合套件所搭载游戏软件的具体风格、特点、当下的市场需求及研发团队可实现的技术功能对游戏游艺设备的功能设计进行整体构思，形成对设备功能体验、运行模式、机械结构等方面的基本方案。

发行人的工业设计师需要配合已有套件软件的游戏模式、功能、风格等要素，对游戏游艺设备的功能、结构及整体外观进一步开发，并通过机电一体化技术，不断的调试、校准实现设备与套件软件内容的有机融合，保证产品的体验性、娱乐性。上述工作完成后，再由结构工程师及软件工程师完成产品框体的搭建及框

体机械结构指挥程序、运转程序的创作。

最终的产品样机生产完成后，公司的知识产权团队会将产品所涉及的创新性外观设计、结构设计或软件申请一项或数项知识产权。

3）新增专利、新增著作权的创造/创作期限

一般而言，发行人的一项知识产权从工业设计师开始设计至最终提交专利申请的周期为半年至一年左右，根据市场需求的波动，发行人可同时开展 10 至 15 项产品开发项目。

4）发行人自披露《公开转让说明书》至首次披露《招股说明书》期间专利及软件著作权的合理性

发行人的前身华立有限成立于 2010 年，自成立之日起始终经营游戏游艺设备的制造和销售业务。在华立有限成立初期，国内游戏游艺行业正处于起步阶段，为迅速拓展市场，华立有限当时将公司发展重心在游戏游艺设备的生产效率及质量把控，并形成了良好的市场效果。

2015 年起，随着发行人在股份转让系统挂牌，发行人的品牌知名度迅速上升，经过不断发展，发行人具备了较强的技术开发能力，成为行业标准的起草单位之一，拓展了设备合作运营业务并推出动漫 IP 周边产品，在形成了较强的生产实力的同时与国际知名 IP 供应商保持了友好合作关系。同时随着国内的游戏游艺行业市场的不断发展，消费者逐渐对游戏游艺设备的功能性、创新性提出了更高的消费服务需求，传统类型的游戏游艺设备已无法再满足市场需求。考虑到市场的发展态势及公司自身在产品质量、国际知名 IP 渠道上的优势，发行人迅速转变发展策略，将公司定位为中高端的游戏游艺设备制造商，制定了重视产品研发、扩大产品规模及增强知识产权保护的全面发展策略，具体如下：

A．增加公司研发投入

为保证公司产品的新颖性，提升公司产品质量，发行人为加快推进产品结构升级，逐步增加了公司研发投入，2014 年以来发行人历年的研发投入情况及占发行人营业收入的比重如下：

年度	研发投入（万元）	占发行人营业收入的比重
2014 年度	906.31	5.16%
2015 年度	1,093.42	4.61%
2016 年度	1,197.06	3.82%
2017 年度	1,949.56	5.04%
2018 年度	2,297.53	5.13%
2019 年度	1,499.07	3.01%
2020 年度	**1,221.42**	**2.87%**

由上表可见，2014 年至 2018 年期间，发行人的研发投入整体呈上升的态势，尤其是公司为加快推进产品结构升级，2018 年加大研发投入。**2020 年受社保减免等因素的影响，研发投入金额有所减少。**

B．扩大游艺游戏设备产品推出规模

为顺应市场走向，满足不同的市场需求，发行人不断扩大产品规模，逐渐丰富产品种类，2015 年至今发行人通过游戏游艺设备内容审核情况的设备数量达 166 种产品。

C．增强注重对知识产权的保护

发行人在股份转让系统挂牌后，公司的内部控制及知识产权保护意识进一步增加，发行人更加重视对产品知识产权的保护。为了有效保护公司的知识产权权利，发行人对通过设计、研发产品形成的创新创造申请了相应的知识产权。

综上所述，发行人自披露《公开转让说明书》至披露《招股说明书》期间取得 89 项专利及 50 项软件著作权具有合理性。

（3）新增专利和新增著作权均为发行人主导的自主研发或创新创造后取得，新增专利和新增著作权的所有权清晰，不存在纠纷或争议

自披露《公开转让说明书》至披露《招股说明书》期间，发行人的新增专利、新增著作权均为发行人自主研发套件并开发制造成游戏游艺设备的创造成果以及在采购游戏套件后进一步设计、开发形成游戏游艺设备的创造成果，不存在自外部第三方处受让取得知识产权的情形。截至本招股说明书签署日，发行人并未授权其他公司使用专利、软件著作权。

发行人所持有的软件著作权中，有 30 项软件著作权在计算机软件著作权证书上显示的权利取得方式为“受让”，该部分软件著作权均系发行人基于知识产权统筹管理考虑，自发行人全资子公司华立软件处受让取得，是发行人及其子公司之间的内部转让行为。

就发行人采购游戏套件后进一步设计、开发形成游戏游艺设备而取得的知识产权，发行人相关套件供应商已出具声明，确认其对发行人申请该等知识产权无异议。

截至本招股说明书签署日，发行人不存在其所持知识产权所涉的诉讼、仲裁案件，发行人持有的专利、著作权不存在纠纷、争议。

7、发行人取得专利、软件著作权、商标的过程合法合规

（1）发行人的商标

发行人的商标主要为发行人自有品牌或自主研发产品的图形设计，主要包括以发行人英语名称“Wahlap”注册的相关商标，以游艺场品牌“环游嘉年华”注册的相关商标，以发行人自主研发产品雷动系列、“幻想砰砰”等注册的相关商标。商标取得过程合法合规。

（2）发行人自主研发套件并生产制造游戏游艺设备而形成的专利、软件著作权

发行人自主研发套件并生产制造产品而取得的专利、软件著作权均为发行人自主研发套件及相应生产制造产品的游戏游艺内容软件、设备外观设计、设备结构装置等运行软件，主要应用于发行人主营业务。该等专利、软件著作权均为发行人自行投入并通过自有人员的职务发明创造取得，取得过程合法合规。

（3）发行人采购套件进一步设计、开发并制造游戏游艺设备而形成的专利、软件著作权

发行人采购套件后还需进一步设计、开发，通过对传感控制结构、外观设计、体验优化、系统集成进行创新开发，并最终创造出完整的游戏游艺设备，发行人对当中形成的创造成果申请取得专利、软件著作权。发行人采购套件后进一步设计、开发形成的创造结果均为发行人自行投入并通过自有人员的职务发明创造取

得。

8、发行人销售产品不存在知识产权侵权行为或纠纷

发行人对自主研发的套件、相应生产制造的游戏游艺设备拥有游戏游艺内容软件、设备外观设计、设备结构装置等运行软件的知识产权；发行人采购套件后进一步开发、设计并制造的游戏游艺设备，发行人的套件供应商主要为游戏开发厂商，该等套件供应商拥有游戏游艺内容版权或经授予取得版权，其在向发行人销售套件的同时授权发行人在约定区域范围内使用套件进行游戏游艺设备整机研发、销售等相关权利，并承诺保障发行人免受第三方提出权利主张；发行人采购套件后进一步设计、开发，通过对传感控制结构、外观设计、体验优化、系统集成进行创新开发并最终创造出完整的游戏游艺设备。经相关套件供应商书面确认，相关套件供应商知悉发行人对当中形成的创造成果申请知识产权且无异议，其与发行人不存在知识产权纠纷或潜在的纠纷。

发行人已制定了完善的《知识产权管理制度》，明确了在游艺游戏设备的设计、生产及销售环节中，对游戏游艺产品使用的相关元素是否涉及知识产权侵权问题的检索流程、审核标准等制度要求，严格把控知识产权标准。

截至本招股说明书签署日，发行人和其控股子公司不存在因知识产权侵权造成的未了结或可合理预见的诉讼、仲裁、索赔、纠纷。

（三）发行人特许经营权、经营资质情况

截至本招股说明书签署日，华立科技无第三方授予的特许经营权。公司拥有的主要资质证书具体如下：

证书名称	持证人	核发部门	证书编号	到期日
高新技术企业证书	广州华立科技股份有限公司	广东省科学技术厅等	GR201944007543	2022.12.1
海关进出口货物收发货人备案回执	广州华立科技股份有限公司	番禺海关	海关编码：4423942056 检验检疫备案号：4424642147	-
娱乐经营许可证	广东傲翔游艺有限公司	广州市天河区文化广电新闻出版局	440106160021	2022.5.20
	广州冠翔游乐园有限公司	广州市番禺区文化广电旅游体育局	440113160071	2022.12.31

证书名称	持证人	核发部门	证书编号	到期日
	广州市易发欢乐游艺城有限公司	广州市番禺区文化广电旅游体育局	440113160014	2021.5.8
	佛山市南海伟翔游艺有限公司	佛山市南海区文化体育局	440605160470	2022.4.12
	广州悦翔欢乐游艺城有限公司	广州市白云区文化广电旅游体育局	440111160179	2021.6.18
	东莞市腾翔游艺有限公司	东莞市文化广电新闻出版局	441953160061	2023.2.27
	东莞市恒翔游艺有限公司	东莞市文化广电新闻出版局	441968160075	2021.4.10
	江门市汇翔游艺有限公司	江门市蓬江区文化广电旅游体育局	440703160162	2021.9.5
	广州志翔欢乐游艺城有限公司	广州市番禺区文化广电旅游体育局	440113160105	2022.8.19
	广州季翔欢乐游艺城有限公司	广州市黄埔区文化广电旅游体育局	440112160031	2022.9.28
	广州曜翔游艺有限公司	**广州市番禺区文化广电旅游体育局**	**440113160109**	**2023.2.8**
卫生许可证	广东傲翔游艺有限公司	广州市天河区卫生和计划生育局	粤卫公证字[2013]第0106D00074号	2021.8.16
	广州冠翔游乐园有限公司	广州市番禺区卫生健康局	粤卫公证字[2019]第0113D00327号	2023.9.3
	广州市易发欢乐游艺城有限公司	广州市番禺区卫生健康局	粤卫公证字[2017]第0113D00152号	2021.10.30
	佛山市南海伟翔游艺有限公司	佛山市南海区卫生和计划生育局	粤卫公证字[2018]第0605D00020号	2022.4.22
	广州悦翔欢乐游艺城有限公司	广州市白云区卫生健康局	粤卫公证字[2019]第0111D00012号	2023.5.14
	江门市汇翔游艺有限公司	江门市蓬江区卫生健康局	粤卫公证字[2019]第0703D00019号	2023.8.15
	东莞市腾翔游艺有限公司	东莞市卫生健康局	粤卫公证字[2019]第1918D00014号	2023.4.2
	东莞市恒翔游艺有限公司	东莞市卫生健康局	粤卫公证字[2019]第1907D00012号	2023.3.13
	广州季翔欢乐游艺城有限公司	广州市黄埔区卫生健康局	粤卫公证字[2020]第0112D01488号	2024.4.16
	广州志翔欢乐游艺城有限公司	广州市番禺区卫生健康局	粤卫公证字[2019]第0113D00326号	2023.9.3
	广州曜翔游艺有限公司	**广州市番禺区卫生健康局**	**粤卫公证字[2021]第0113D00341号**	**2025.2.7**

公司已经取得的上述行政许可、备案、注册或者认证等，不存在被吊销、撤销、注销、撤回的重大法律风险或者存在到期无法延续的风险。

1、季翔欢乐和志翔欢乐相关证照办理进度及业务开展情况

（1）季翔欢乐和志翔欢乐卫生经营许可证、娱乐经营许可证办理进度

截至本招股说明书签署日，志翔欢乐和季翔欢乐目前已经取得娱乐经营许可证和卫生经营许可证。

（2）发行人已取得主管部门的合规证明

广州市番禺区文化广电旅游体育局于 2020 年 8 月 11 日出具《证明》，确认自志翔欢乐设立日起至 2020 年 6 月 30 日，志翔欢乐“未有因违反有关文化市场行政管理法律、法规而被我局处以行政处罚的记录，在我局行政管理范围内不存在重大违法违规行为”。

广州市黄埔区文化广电旅游局于 2020 年 8 月 17 日出具《证明》，自季翔欢乐设立日起至 2020 年 6 月 30 日，季翔欢乐“没有因违反有关文化市场行政管理法律、法规而受到行政处罚的记录，在我局行政管理范围内不存在重大违法违规行为”。

根据游乐场所在地的消防主管部门出具的相关证明文件，发行人自营游乐场自发行人收购游乐场业务以来于报告期内，不存在因消防问题而受到调查或处罚的情况。

（3）实际控制人已出具兜底承诺

发行人实际控制人苏本立亦已出具承诺，承诺如季翔欢乐、志翔欢乐因前述情形被有关部门处以行政处罚而导致季翔欢乐、志翔欢乐资产受损的，由此产生损失、支出和所有相关费用均由承诺人全额承担。

2、公司各游乐场及游乐设施经营资质的完备性

（1）各游乐场、游乐设施无需经过质量监督局检验

1）经营室内游艺厅无需经过质量监督局检验

根据《娱乐场所管理办法》第七条的相关规定，依法登记的娱乐场所申请从事娱乐场所经营活动，只需满足以下条件：“（一）有与其经营活动相适应的设施设备，提供的文化产品内容应当符合文化产品生产、出版、进口的规定；（二）符合国家治安管理、消防安全、环境噪声等相关规定。”因此申请设立娱乐场所，未要求提供质量监督局的相关检验文件，公司经营的属于游艺厅性质的游乐场无需经过质量监督局检验。

2）室内商用游戏游艺设备无需经过质量监督局检验

A. 室内商用游戏游艺设备与属于特种设备的大型游乐设施存在显著差异，无需经过质量监督局的检验

公司游乐场运营的室内商用游戏游艺设备与室外大型游乐设施两者之间存在较大差异，主要差异内容如下：

主要差异内容	室内商用游戏游艺设备	属于特种设备的大型游乐设施
定义及特征	《中华人民共和国国家标准（GB/T 30440.1-2013）游戏游艺机产品规范 第一部分：通用要求》，游戏游艺机，指通过专用设备提供使消费者产生感知互动的游戏内容和游戏过程从而实现娱乐功能的电子、机械装置。游戏游艺机产品分为室内商用游戏游艺机、手持式游戏机和家庭游戏机三大类。 室内商用游戏游艺机，指一种放置在公共娱乐场所内（比如商业综合体、购物中心、游乐场）的经营性的游戏机，为电子游戏的商用平台，通常具有模拟形体动作功能，并可与游戏者互动而进行娱乐活动。	《特种设备安全监察条例（2009 修订）》第九十九条：大型游乐设施，是指用于经营目的，承载乘客游乐的设施，其范围规定为设计最大运行线速度大于或者等于 2m/s，或者运行高度距地面高于或者等于 2m 的载人大型游乐设施。
行业主管部门	《游戏游艺设备管理办法》第八条 文化和旅游部负责制定全国游戏游艺设备管理政策并监督实施。省级文化和旅游行政部门负责对本辖区内生产或者进口的游戏游艺设备进行内容审核和机型机种分类。地方县级以上文化和旅游行政部门、文化市场综合执法机构负责对本辖区游戏游艺设备的监督管理。 《娱乐场所管理办法》第十三条 文化主管部门应当对歌舞娱乐场所使用的歌曲点播系统和游艺娱乐场所使用的游戏游艺设备进行内容核查。	《大型游乐设施安全监察规定》国家质量监督检验检疫总局负责全国大型游乐设施安全监察工作，县级以上地方质量技术监督部门负责本行政区域内大型游乐设施安全监察工作。
主要适用的监管规定	《游戏游艺设备管理办法》、《娱乐场所管理办法》	《中华人民共和国特种设备安全法》、《特种设备安全监察条例（2009 修订）》、《大型游乐设施安全监察规定》
所需的主要资质	文化部门出具的《游戏游艺设备内容核准单》	质量监督局出具的《游乐设施安全检验合格证》

注：《广东省文化厅关于贯彻执行<娱乐场所管理办法>的通知》（粤文市〔2017〕82 号）第一条规定，“《娱乐场所管理办法》调整范畴仅限于歌舞娱乐场所和游艺娱乐场所。以大型游乐设施为主体的游乐园适用特种设备安全的法律法规”。

公司下属游乐场所运营的室内商用游戏游艺设备不属于作为特种设备的大型游乐设施，其质量检测无需经过质量监督局的检验。

B. 游戏游艺机产品规范未强制要求经过质量监督局检验

根据国家市场监督管理总局发布的《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》（GB/T30440.1-2013）及《游戏游艺机产品规范第 3 部分：室内商用大型游戏游艺机》（GB/T30440.3-2013），该等产品规范要求文件未要求室内商用大型游戏游艺机的质量评定需要经过质量监督局检验。

（2）公司游乐场符合消防安全管理规范并通过消防检查、验收手续完备

公司已营业的游乐场均已通过消防检查、验收手续，并取得相应的《公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证》，具体情况如下：

序号	游艺场主体	核发机构	编号	使用性质
1.	恒翔游艺	东莞市消防支队长安大队	东长应急消安检字[2019]第 0004 号	游戏厅
2.	汇翔游艺	江门市消防支队	江应急消安检字[2018]第 0162 号	游艺场所
3.	腾翔游艺	东莞市公安消防支队	东应急消安检字[2018]第 0188 号	游艺场所
4.	伟翔游艺	佛山市公安消防支队	南公消安检字[2018]第 0069 号	公众聚集场所
5.	易发欢乐	广州市公安消防支队番禺区大队	番公消安检字[2018]第 0148 号	游艺厅
6.	悦翔欢乐	广州市公安消防支队白云区大队	（穗云）应急消安检字[2018]第 0296 号	游艺、游乐
7.	冠翔游乐	广州市公安消防局	穗公消安检字[2016]第 0128 号	游艺厅
8.	傲翔游艺	广州市公安消防局	穗公消检查[2008]第 0078 号	游艺厅
9.	志翔欢乐	广州市番禺区消防支援大队	穗番消安检字[2020]第 0076 号	游艺厅
10	**季翔欢乐**	**广州市黄埔区消防救援支队**	**(穗埔)消安检字[2020]第 0100 号**	**游艺场所**
11	**曜翔游艺**	**广州市消防救援支队**	**穗消安检字[2021]第 0066 号**	**游艺厅**

根据游乐场所在地的消防主管部门出具的相关证明文件，发行人下属自营游乐场自发行人收购游乐场业务以来于报告期内，不存在因消防问题而受到调查或处罚的情况。

综上，公司对外营业的游乐场所均已通过消防检查、验收手续完备，符合消防安全管理规范。

（3）发行人对外营业的游乐场已取得其从事经营活动所必需的资质证书、许可、备案，自发行人收购游乐场开展经营以来，游乐场不存在安全隐患或发生过安全事故或存在重大违法违规情形

1）发行人游乐场取得相应资质情况

公司运营游乐场需要取得的相关资质如下：

行政审批类型	资质证件名称	相关规定依据
消防安全	《公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证》	《消防法》第十五条 公众聚集场所在投入使用、营业前，建设单位或者使用单位应当向场所所在地的县级以上地方人民政府消防救援机构申请消防安全检查。……未经消防安全检查或者经检查不符合消防安全要求的，不得投入使用、营业。
环境噪声	《建设项目环境影响登记表》	《建设项目环境影响评价分类管理目录》（2017 年版）第 115 项，餐饮、娱乐、洗浴场所不受土地面积限制，均需填报环境影响登记表
卫生要求	《卫生许可证》	《公共场所卫生管理条例（2019 修订）》第八条 除公园、体育场（馆）、公共交通工具外的公共场所，经营单位应当及时向卫生行政部门申请办理“卫生许可证”。
从事娱乐行业	《娱乐经营许可证》	《娱乐场所管理办法》第九条 依法登记的娱乐场所申请从事娱乐场所经营活动，应当向所在地县级人民政府文化主管部门提出申请。 第十四条 文化主管部门应当根据听证和文化产品内容核查结果作出行政许可决定。予以批准的，核发娱乐经营许可证；不予批准的，应当书面告知申请人并说明理由。
游戏游艺设备内容审查	《游戏游艺设备内容审核批准单》	《娱乐场所管理办法》第十三条，文化主管部门应当对歌舞娱乐场所使用的歌曲点播系统和游艺娱乐场所使用的游戏游艺设备进行内容核查。

截至本招股说明书签署之日，公司已对外营业的游乐场已取得其从事经营活动所必需的资质证书、许可、备案，具体情况如下：

序号	游艺场主体	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证编号	建设项目环境影响登记表备案号	卫生许可证编号	娱乐经营许可证编号
1.	恒翔游艺	东长应急消安检字［2019］第 0004 号	201944190100002097	粤卫公证字［2019］第 1907D00012 号	441968160075
2.	汇翔游艺	江应急消安检字［2018］第 0162 号	201844070300001062	粤卫公证字［2019］第 0703D00019 号	440703160162
3.	腾翔游艺	东应急消安检字［2018］第 0188 号	201944190100004328	粤卫公证字［2019］第 1918D00014 号	441953160061

序号	游艺场主体	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证编号	建设项目环境影响登记表备案号	卫生许可证编号	娱乐经营许可证编号
4.	伟翔游艺	南公消安检字[2018]第 0069 号	201844060500000361	粤卫公证字[2018]第 0605D00020 号	440605160470
5.	易发欢乐	番公消安检字[2018]第 0148 号	201844011300005584	粤卫公证字[2017]第 0113D00152 号	440113160014
6.	悦翔欢乐	（穗云）应急消安检字[2018]第 0296 号	201844011100005319	粤卫公证字[2019]第 0111D00012 号	440111160179
7.	冠翔游乐	穗公消安检字[2016]第 0128 号	202044011300000434	粤卫公证字[2019]第 0113D00327 号	440113160071
8.	傲翔游艺	穗公消检查[2008]第 0078 号	201944010600004352	粤卫公证字[2013]第 0106D00074 号	440106160021
9	志翔欢乐	穗番消安检字[2020]第 0076 号	201944011300008590	粤卫公证字[2019]第 0113D00326 号	440113160105
10	**季翔欢乐**	**(穗埔)消安检字[2020]第 0100 号**	**201944011200003748**	**粤卫公证字[2020]第 0112D01488 号**	**440112160031**
11	**曜翔游艺**	**穗消安检字[2021]第 0066 号**	**202044011300001711**	**粤卫公证字[2021]第 0113D00341 号**	**440113160109**

2）发行人收购游乐场开展经营以来，游乐场不存在安全隐患或发生过安全事故或存在重大违法违规情形

根据公司游乐场所在地区的消防部门、文化部门以及安全主管部门所出具的证明，自游乐场子公司被公司收购成为公司下属子公司起至 **2020 年 12 月 31 日**期间，公司各游艺场未发生过安全事故或存在重大违法违规情形。

（4）发行人生产的游戏设备、经营游乐场所不涉及赌博、暴力和淫秽色情内容

截至本招股说明书签署日，公司生产的游戏设备以及游乐场运营的游戏设备均已通过文化部门的内容审核批准，不涉及赌博、暴力和淫秽色情内容。

（5）发行人的相关生产、运营符合《游戏游艺设备内容审核管理办法》、《游戏游艺设备管理办法》、《娱乐场所管理办法》相关规定，不存在被处罚风险

公司的相关生产、运营落实《游戏游艺设备内容审核管理办法》、《游戏游艺设备管理办法》、《娱乐场所管理办法》相关规定的具体情况如下：

相关生产运营事项	相关规范要求	公司及下属游乐场子公司符合规范要求的情况
游戏游艺设备不得出现赌博的内容	《游戏游艺设备管理办法》第六条：游戏游艺设备不得含有下列宣扬赌博内容： （一）具有或者变相具有押分、退分、退币、退钢珠等功能的； （二）捕鱼机等以设置倍率形式以小博大的； （三）老虎机、转盘机、跑马机等由系统自动决定游戏结果的； （四）含有其他宣扬赌博内容的。 《游戏游艺设备内容审核管理办法》第五条：面向国内生产和销售的游戏游艺设备的外观、游戏内容、游戏方法说明应当使用我国通用语言文字，不得具有退币、退分、退钢珠等赌博功能。	公司自行生产以及下属游乐场外采的游戏设备均已通过文化部门的内容审核批准，取得文化主管部门核发的《游戏游艺设备内容核准批准单》，不涉及赌博等内容，符合相关的规范要求。
除国家法定节假日外，电子游戏设备（机）不得向未成年人提供	《游戏游艺设备管理办法》第三条第二款：除国家法定节假日外，娱乐场所以及其他经营场所设置的电子游戏设备（机）不得向未成年人提供。 《娱乐场所管理办法》第二十一条第（三）项：除国家法定节假日外，设置的电子游戏机不得向未成年人提供。 第二十四条：娱乐场所应当在显著位置悬挂娱乐经营许可证、未成年人禁入或者限入标志，标志应当注明“12318”文化市场举报电话。	1、游乐场子公司已采取以下相关措施落实该项要求： （1）在游乐场对电子游戏设备（机）设置了专区； （2）在专区的区域标识有“游戏区”和“非节假日未成年人禁止进入”等警示标语； （3）对进入游戏区专区的人员进行身份信息核对，未满 18 周岁者禁止进入。 2、上述措施符合相关规范要求。
游戏游艺设备内容审查	《游戏游艺设备内容审核管理办法》第八条：从事游戏游艺设备生产和销售的企业取得《游戏游艺设备内容审核批准单》后，可以向国内市场销售其游戏游艺设备。 《游戏游艺设备管理办法》第十五条：取得游戏游艺设备内容核准单后，游戏游艺设备生产企业、进口单位可以面向国内市场销售该游戏游艺设备。以销售、商业宣传为目的在公共场所展览展示的游戏游艺设备，应当取得游戏游艺设备内容核准单。 第二十三条：娱乐场所以及其他经营场所应当经营依法取得“游戏游艺设备电子标识”的游戏游艺设备，不得利用含有《娱乐场所管理条例》第十三条规定的禁止内容或者未经文化和旅游行政部门内容审核、擅自实质性变更内容的游戏游艺设备从事经营活动。 《娱乐场所管理办法》第十三条：文化主管	公司自行生产及游乐场所外采的游戏游艺设备，均已取得《游戏游艺设备内容核准单》，符合相关规范要求。

相关生产运营事项	相关规范要求	公司及下属游乐场子公司符合规范要求的情况
	部门应当对歌舞娱乐场所使用的歌曲点播系统和游艺娱乐场所使用的游戏游艺设备进行内容核查。	
生产企业应在游戏游艺设备上张贴相关的电子标识、标注相关字样	《游戏游艺设备管理办法》第十八条：面向娱乐场所或者其他经营场所销售游戏游艺设备前，生产企业或者进口单位应当在游戏游艺设备显著位置张贴“游戏游艺设备电子标识”，并依照省级文化和旅游行政部门确定的机型机种类别，标注“游艺娱乐设备”或者“电子游戏设备（机）（除国家法定节假日外，不得向未成年人提供）”字样。	（1）在实际操作中，公司自行生产的游戏游艺设备在销售之前，需先向文化主管部门申请内容审查，内容审查通过之后，文化主管部门在公示内容审核的系统中生成对应设备的电子标识。公司销售游戏游艺设备时，提供电子标识给客户或由客户自行在公示系统中下载粘贴。 （2）公司下属游乐场的游戏游艺设备，均已粘贴相关电子标识和标注字样。
生产企业、游乐场内部配备专门的内容审查人员	《游戏游艺设备管理办法》第十九条：游戏游艺设备生产企业和进口单位应当建立游戏游艺设备内容自审管理制度，配备专职内容审核人员，加强游戏游艺设备内容自审工作。 《娱乐场所管理办法》第二十三条：娱乐场所应当建立文化产品内容自审和巡查制度，确定专人负责管理在场所内提供的文化产品和服务。巡查情况应当记入营业日志。 《游戏游艺设备内容审核管理办法》第十条：游戏游艺设备生产和销售企业及为游戏游艺设备提供网络游戏产品及服务的企业，应当建立内容自审制度，配备适应审核工作需要的人员负责内容管理工作，保障游戏游艺设备内容的合法性。	（1）公司内部建立了内容自审制度，配备专职内容审核人员，主要负责游戏游艺设备内容审核申请以及后续规范，包括对游戏完整过程涉及的内容、音视频、相关知识产权等进行内部核查、调改、审批以及后续完善等。 （2）公司游乐场子公司内部建立了内容自审制度，由专人负责对场所运营的游戏游艺设备内容进行审查，对于外采的游戏游艺设备一方面审查供应商取得的《游戏游艺设备审批单》，另一方面通过各地区省级文化主管部门网站核查内容审核情况；并对游乐场内玩家游玩过程的内容进行巡查、记录。 （3）上述措施符合相关规范要求。
奖励机制适当、合法、透明	《游戏游艺设备管理办法》第二十一条：娱乐场所或者其他经营场所应当遵守有关安全生产的法律法规和国家标准或者行业标准。 利用游戏游艺设备进行有奖经营活动的，经营者应当向消费者提供来源合法、内容健康、安全无害的奖品，不得以假充真、以次充好，不得虚标价格。奖品目录等相关信息应当报所在地县级文化和旅游行政部门备案。 第二十二条：游戏游艺设备以概率性方式提供实物奖励的，经营者应当在游戏游艺设备正面显著位置明示概率范围。 《娱乐场所管理办法》第二十一条第（二）项：游艺娱乐场所经营应当符合以下规定：进行有奖经营活动的，奖品目录应当报所	（1）公司已营业的游乐场均已通过消防检查和验收手续，取得相应的《公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证》。 （2）关于涉及兑奖的游戏游艺设备，在设备上注明兑奖的概率，并对兑换奖品的价值设定为 500 元左右，最高不超过 2000 元。 （3）公司下属游乐场已将奖品目录提交予所在区文化主管部门。 （4）上述措施符合相关规范要求。

相关生产运营事项	相关规范要求	公司及下属游乐场子公司符合规范要求的情况
	在地县级文化主管部门备案；	

综上，公司及其下属游乐场运营子公司的相关生产、运营符合《游戏游艺设备内容审核管理办法》《游戏游艺设备管理办法》《娱乐场所管理办法》相关规定。

根据公司及其下属游乐场所在地区的文化主管部门、消防部门、安全生产主管部门所出具的证明，并经检索国家企业信用信息公示系统（http://www.gsxt.gov.cn）、游乐场子公司所属文化部门、安全主管部门等网站，公司报告期内未因违反游戏游艺设备生产监管的法律法规而受到行政处罚，自游乐场子公司被公司收购成为公司下属子公司起至报告期末期间，公司各游艺场亦不存在因违反游乐场经营监管的法律法规而受到行政处罚的情形。

3、公司生产销售的游戏游艺设备内容审核情况

截至本招股说明书签署日，发行人自行生产、且面向国内市场销售的游戏游艺设备均已取得广东省文化和旅游厅核准通过内容审核的《游戏游艺设备内容核准单》。

4、安全质量或消费者投诉、纠纷事项

（1）公司各游乐场子公司自被公司收购成为公司下属子公司起至本招股说明书签署之日，均未发生过与安全质量相关的投诉或纠纷事项，也未受到过安全主管部门的处罚；

（2）除易发欢乐曾发生 1 宗消费者投诉记录、但已通过双方积极协商处理解决并由消费者撤回投诉外，公司下属其他游乐场子公司自被公司收购成为公司下属子公司起至本招股说明书签署之日，均未发生过消费者投诉、纠纷事项，也未受到过市场监督管理部门以及消费者协会的行政处罚。

六、核心技术及研发情况

（一）公司主要核心技术

1、公司主要核心技术情况

公司坚持以向消费者提供健康、优质的休闲娱乐体验为导向。游戏游艺设备的体验包括创意、美工设计、文化内容体验和软硬件开发集成技术。公司通过不断的技术创新和研发，在产品设计、生产及软件等方面形成了多项核心技术，主要情况如下：

序号	核心技术名称	技术来源	对应的部分专利技术/奖项	主要产品运用
1	游戏机座椅多自由度摇摆机构	自主研发	发明专利：ZL 2016106029159 游戏机多自由度摇摆机构	模拟体验类设备
2	仿真滑雪装置	自主研发	实用新型专利： ZL 2017204005450 仿真滑雪游戏机的操作站台 ZL 2017204000175 一种滑雪脚踏仿真装置	运动休闲类设备
3	脚踏式游艺机	自主研发	实用新型专利：ZL 2017215041639 一种脚踏式游戏机	亲子娱乐类设备
4	游戏执行装置	自主研发	发明专利：ZL 2018105479716 一种游戏执行装置及其控制方法 实用新型专利：ZL 2018208333980 一种游戏执行装置及游戏机	亲子娱乐类设备
5	游戏控制装置	自主研发	发明专利：ZL 201810269730X 一种游戏控制装置及其控制方法 实用新型专利：ZL 2018204351335 一种游戏控制装置及游戏机	亲子娱乐类设备
6	划艇漂流的模拟装置	自主研发	实用新型专利：ZL 2018222732369 一种划艇漂流的模拟装置	模拟体验类设备
7	偏转模拟装置	自主研发	实用新型专利：ZL 2018222761836 一种游戏机偏转模拟装置	模拟体验类设备
8	吊挂装置	自主研发	实用新型专利：ZL 2018222698936 吊挂装置	亲子娱乐类设备
9	荡桥式游戏设备	自主研发	实用新型专利：ZL 2017212495146 一种模拟桥面摇摆的装置及荡桥式游戏设备	亲子娱乐类设备

注：发明专利 ZL 2018105479716 一种游戏执行装置及其控制方法和发明专利 ZL 201810269730X 一种游戏控制装置及其控制方法正在审核中。

公司为国内商用游戏游艺机制造产的龙头企业之一和高新技术企业，坚持自主创新，自主掌握了声、光、电、机一体化等技术体系，形成了项目管理、项目策划、游戏资源制作、游戏软件开发和软件测试、机械设计、硬件制作等完整的设备开发体系。经过长期的研究开发和技术积累，公司截至 2020 年 12 月 31 日

已拥有 118 项专利、123 项软件著作权。

自成立以来，公司通过不断加大技术研究、产品开发投入力度，对产品技术不断进行改进和创新，公司产品设计、性能、技术水平不断提升，并作为行业标准的起草单位之一，参与我国商用游戏游艺机产品国家标准的制定。

2、核心技术产品收入占营业收入的比例

公司的核心技术包括游戏机座椅多自由度摇摆机构、游戏执行装置、游戏控制装置等等，在公司现有游戏游艺设备上均有不同程度的使用。报告期内，公司核心技术产品占营业收入的比例如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
核心技术产品收入	**34,421.86**	39,451.29	41,455.86
营业收入	**42,494.77**	49,818.40	44,824.22
占比	**81.00%**	**79.19%**	**92.49%**

2019 年、2020 年随着公司业务深化至游乐场运营服务，公司产品销售和设备合作运营收入占比相应下降，导致公司核心技术产品收入占营业收入的比例下降。

3、公司核心技术与国内行业内技术领先企业的比较分析

发行人为国内龙头企业之一，是少数具有较强自主设计开发能力的企业，在软硬件技术开发领域，发行人与国内行业内技术领先企业不存在实质性差异；在文化创意领域，发行人具有较强的竞争优势，具体情况如下：

（1）在软硬件技术开发领域发行人与国内行业内技术领先企业不存在实质性差异

游戏游艺设备以创意设计为核心和灵魂，糅合了声、光、电、机械、体感等技术，并逐渐与 VR、AR、MR 和 5G 技术结合，属于跨学科、跨领域的产业。在创意为核心的基础上，行业内各企业利用现有工业技术进行创意设计、内容开发、设备研制。

发行人经过多年积累，形成了文化创意和科技创新优势，通过不断的技术创新和研发，在产品设计、生产及软件等方面形成了多项核心技术，成为国内技术

领先的企业。发行人核心技术主要应用于模拟体验类、亲子娱乐类、休闲运动类产品的设计开发，国内行业内技术领先企业如世宇科技，其核心技术也主要应用于模拟类、嘉年华类、儿童类产品的设计开发。发行人与国内行业内技术领先企业都多次获得国家游戏产业年会的最高奖项“中国动漫游戏行业金手指奖”，以及连续多年被中国文化娱乐行业协会颁发评选为“产品研发先进单位”。**2020年，公司荣获商务部、中国中央宣传部、财政部、文化和旅游部及国家广播电视总局联合颁发的《2019-2020年度国家文化出口重点企业》证书**。因此，在软硬件技术开发层面，发行人与国内行业内技术领先企业不存在实质性差异。

（2）发行人在国内企业中具有较强的文化创意优势，成功引入国际知名IP并进一步设计开发出符合中国传统文化的产品设备

发行人在提升核心技术的研发的同时，注重创意设计，以文化创意、科技创新为设备开发核心，形成了产品策划设计、内容制作、软硬件开发测试等完整的产品设计研发体系。发行人与Microsoft（微软）、Bandai（万代）、SEGA（世嘉）、Raw Thrills、Konami（科乐美）、IGS（鈊象电子）等全球知名游戏企业建立了战略合作伙伴关系。目前公司已获得了多款IP在游戏游艺设备领域的全球或区域代理权，通过获取国际知名IP授权并进行进一步设计开发，推出《宝可梦》、《龙珠》、《奥特曼》、《马力欧》、《光环》、《变形金刚》、《古墓丽影》、《巨兽浩劫》、《头文字D ZERO》、《火线狂飙》、《机甲英雄》等具有全球知名IP属性并符合中国传统文化的设备产品，获得市场认可。

4、公司核心技术开发存在较强技术壁垒

游艺游戏设备产业属于跨学科、跨领域的产业。在创意为核心的基础上，需要利用现有工业技术进行创意设计、内容开发、设备研制，需要专业的人才才能够开发出符合市场需求的产品，尤其需要复合型人才，而复合型人才的培养需要较长的时间；同时设计开发出符合市场需求的设备产品需要技术和经验的积累，新进入行业内的企业很难短期内推出符合市场需求的产品。因此发行人所在行业的核心技术开发存在较强的技术壁垒。

（二）发行人正在研发的项目

公司在提高、完善现有产品的各项技术、功能的同时，正在进行或拟进行的

研发项目如下：

序号	项目名称	项目简介	项目阶段
1	基于 OID 码的防伪识别游戏技术的研发	基于 OID 码进行相配套的识别系统开发，研发出能有效读取卡片中 OID 码的识别硬件，将卡片内容读取到游戏软件中，使儿童玩家获得益智有趣的游戏玩法。基于 OID 码和 OCR 算法设计一种适用于卡片读取识别的 OID 算法。该算法能够有效读取隐藏于卡片印制内容中的 OID 码，识别出卡片的真伪，并读取对应的内置游戏角色内容。	研发中期论证试制打样
2	智能 AI 赛车竞速游戏技术的研发	将人工智能融入到赛车游戏中，开发出智能 AI 赛车游戏框架，可进一步提高公司赛车游戏产品的技术含量，融入智能调节算法，使游戏中的 AI 赛车更为聪明机智，在游戏中不断学习，可根据不同玩家的游戏数据自我调节，使得玩家在游戏中体验到真正的竞速刺激感，让玩家与 AI 对手共同成长与进步，从而创造出更具挑战性、更具剧情化的游戏赛道。	研发中期论证试制打样
3	互动型亲子娱乐机台控制系统及相应机械结构的研发	设计开发一种亲子娱乐机状态检测电路检测设备状态，降低报错率，设计多种机械结构保证设备本体发生碰撞时不会晃动，减少其倒塌的几率，增强设备的稳定性和安全性。	研发中期论证试制打样
4	基于 3D 流水线设计的射击游戏的研发	结合光照模型和实体模型，利用 3D 剪裁技术，研发出真实体验感的射击游戏机台。	研发中期论证试制打样
5	机械驱动式游戏机的研发	迎合市场对于游戏机高刺激惊险的需求，研发出造型新颖，运行流畅，故障率低的游戏机台。	研发初期论证
6	基于游戏贴图技术游戏的研发	结合角色模型的创建和材质贴图技术，研发出具有真实感的视觉艺术表现的游戏机台。	立项阶段
7	传奇骑手游艺机技术研发	基于虚幻 4 引擎的技术积累，及 4U 自研引擎的技术，与在游戏行业多年的设计技艺结合，开发出独具特色的游戏软件，配合优秀的硬件载体，形成具有强大市场号召力的虚拟现实技术产品。	筹划论证阶段

（三）研发费用投入情况

报告期内，公司研发费用及其占当期营业收入的比例如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
研发费用	1,221.42	1,499.07	2,297.53
营业收入	42,494.77	49,818.40	44,824.22
研发费用/营业收入	2.87%	3.01%	5.13%

报告期内，公司研发费用主要为人员薪酬、材料费用、开发服务费等。报告期内，研发费用分别为 2,297.53 万元、1,499.07 万元、**1,221.42 万元**，占营业收

入的比重分别为 5.13%、3.01%、2.87%。公司为加快推进产品结构升级，2018 年加大研发投入，导致 2018 年研发费用较高。

（四）发行人的技术创新机制

1、技术创新模式

公司坚持以市场为导向、质量为中心的标准进行研究开发。公司非常重视市场调研分析，利用产业链完整的优势，根据市场需求进行开发、设计新产品；其次，公司通过定期组织技术人员对行业内先进技术进行研讨，研究创新技术运用领域，对比公司技术与其存在的差异及差距，研讨后归纳总结确定研究方向；另外，公司通过悉心听取生产、质量管控人员及客户等对研发产品质量的反馈意见，以质量为中心，力争每项研究都落到实处，每一项开发都有生产的实际意义。

2、研发组织体系

公司设有产品开发中心，负责产品技术研究开发、产品工业设计与开发、产品开发工艺支持、样品试制与编制生产说明书、技术发展信息收集与研发活动支持等任务。

截至 2020 年 12 月末，公司共拥有研究开发人员 35 名，覆盖了电子信息技术、机械制造与自动化、机电一体化等专业，人员结构合理，囊括了企业技术开发工作中所需专业。

3、核心技术人员

公司核心技术人员为苏本立、Ota Toshihiro、张明、Aoshima Mitsuo，简历情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“九、发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的简要情况”之“（四）其他核心人员简介”。

（五）自主研发产品与外购动漫 IP 对应套件产品的对比情况

1、与国内优秀企业合作是国际文化娱乐和游戏游艺产业巨头进入中国的重要渠道

游戏游艺设备的设计来源于创意，日本、美国等国家具有比较发达的创意产业，其国内产生了微软（ Microsoft）、万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）等国际文化娱乐产业巨头，并培育出了多个深入全球消费者动漫 IP 形象。国内

文化娱乐产业市场空间较大，国际文化娱乐巨头争相进入国内市场，但面临文化底蕴、风俗习惯、管理体制等障碍，通过与国内优秀企业合作成为其进入国内市场的重要渠道。

我国游戏游艺设备产业经过多年发展，但只有少数领先企业在创意设计方面接近国外优秀企业，整体的创意设计水平相对落后，创新能力仍然较弱。发行人虽然为国内游戏游艺设备的龙头企业，但与国际知名巨头相比，在业务规模、创意设计能力方面仍然较弱，引入国际知名 IP 题材，迅速拓展市场成为企业发展的方向之一。鉴于发行人在国内行业的龙头地位，国际巨头持续加强与发行人进行合作，拓展国内市场。

2、发行人采购动漫 IP 套件主要为获取知识产权授权，仍需进一步设计开发

游戏套件是游戏游艺设备的核心部件之一，但游戏游艺产业是制造业、信息产业和文化产业相结合的新兴产业，属于由技术、创意和内容驱动的行业，集合了声、光、电、机械、体感、VR、AR、MR 等多重技术，尤其模拟体验类产品，需要系统性的设计开发。发行人采购游戏套件主要作用为取得相关知识产权授权，采购游戏套件后需进行进一步的设计、开发才能形成可商业化的产品。

3、涉及外购套件产品和完全自主研发生产的产品名称、数量、收入金额及占比情况

报告期内，公司设备产品主要来源于自主研发，在自主研发产品中涉及外购套件的研发产品和完全自主研发套件的产品情况如下：

项目	产品名称
外购 IP 套件生产产品	变形金刚、古墓丽影、火线狂飙、极速系列、巨兽浩劫系列、马力欧卡丁车大奖赛 DX、头文字 D Zero、舞萌 DX、湾岸系列等 123 种产品
自有 IP 研发产品	雷动系列产品、香蕉危机、决战网球、决战乒乓球、赏金游侠等 28 种产品

报告期内，发行人设备销售业务中涉及**外购 IP 套件生产**产品和自有 IP 研发产品的收入和销售数量如下：

单位：万元

时间		自有 IP 研发产品	外购 IP 套件生产产品	非自主研发产品	总计
2018 年度	收入	8,060.84	26,071.89	1,364.85	35,497.58
	收入占比	22.71%	73.45%	3.84%	100%
	数量	2,690	8,474	645	11,809
	数量占比	22.78%	71.76%	5.46%	100%
2019 年度	收入	5,283.41	23,736.37	843.58	29,863.36
	收入占比	17.69%	79.49%	2.82%	100%
	数量	1,591	5,694	201	7,486
	数量占比	21.25%	76.06%	2.69%	100%
2020 年度	**收入**	**3,622.86**	**21,161.03**	**1,663.38**	**26,447.27**
	收入占比	**13.70%**	**80.01%**	**6.29%**	**100%**
	数量	**1,054**	**4,878**	**357**	**6,289**
	数量占比	**16.76%**	**77.56%**	**5.68%**	**100%**

4、发行人自主研发产品与涉及外购套件开发产品盈利能力不存在较大差异，发行人不存在对采购游戏套件的依赖

报告期内，发行人自主研发产品包括完全自主开发产品和涉及外购套件后自主开发产品，发行人产品毛利率整体呈上升趋势，完全自主研发产品和涉及外购套件后自主开发产品的毛利率基本一致，发行人不存在对采购游戏套件的依赖性。

发行人设备销售中自主研发产品和外购套件产品的毛利率情况如下：

时间	完全自主研发	涉及外购套件
2018 年度	33.60%	30.98%
2019 年度	36.61%	33.41%
2020 年度	**31.98%**	**30.55%**

相较于 2018 年，发行人 2019 年完全自主开发产品和涉及外购套件产品毛利率整体上呈上升趋势，**2020 年受疫情影响，发行人毛利率下降。**报告期内，发行人完全自主研发产品毛利率与涉及外购套件开发产品毛利率基本相差不大。

发行人采购游戏套件主要原因为：（1）发行人采购动漫 IP 套件主要为获取知识产权授权，仍需进一步设计开发；（2）发行人是国内游戏游艺设备的龙头

企业，具有较强的开发、设计、生产、销售能力，为国外知名游戏游艺巨头进入国内市场的优先合作伙伴；（3）与国际发达国家相比，国内文化创意产业相对落后，因此引入国际知名 IP 是国内游戏游艺设备企业拓展市场、增强综合市场竞争力的重要渠道之一。因此，发行人采购套件进行进一步设计、开发，是国际行业巨头进入国内市场的需要，发行人通过采购具有国际知名 IP 属性的套件有利于拓展市场、提升综合竞争力，发行人具有较强的自主开发能力，不存在对采购套件的依赖。

5、发行人对外购游戏套件不构成依赖的依据及其合理性

（1）外购套件后需进一步设计开发才能形成可市场化产品

游戏套件虽然为游戏游艺设备的核心部件之一，主要包括了游戏界面和场景等内容，但游戏游艺设备与其他游戏娱乐存在较大差异，更加注重互动体验和感官享受，同时具有放松减压、愉悦身心、亲子互动、情感交流等功能，需要将硬件设施构造与软件创意设计紧密贴合。游戏游艺设备的开发需要运用声、光、电、机械、控制等多学科领域技术，只有掌握相关核心技术才能在采购套件后开发出符合市场需求的产品，同时中高端游戏游艺设备一般具有上百种零部件，设计开发难度相对较大。

（2）国际文化娱乐巨头加强与国内领先企业合作是双方业务拓展的需要

改革开放以来，居民收入水平及消费能力保持较快增加，消费水平的提高将大幅增加居民对文化娱乐的消费支出，国际文化娱乐巨头纷纷加强拓展国内文化娱乐产业，但面临文化底蕴、风俗习惯、管理体制等障碍，通过与国内龙头企业合作成为其进入国内市场的重要渠道。

发行人为国内游戏游艺设备的龙头企业，具有完整的产业链结构，在产品设计、开发、生产、销售、运营等领域具有较强市场竞争力，鉴于发行人在国内行业的龙头地位，国际巨头持续加强与发行人进行合作，拓展国内市场。国内游戏游艺设备产业经过多年的快速发展，产生了众多企业，但以中小企业为主，整体的创意设计水平相对落后，创新能力仍然较弱，产品主要集中在中低端产品，公司根据市场变化，通过引入国际知名 IP 题材，开发出具有国际知名 IP 属性的设备，受到国内市场的欢迎。

由于国际知名 IP 题材大部分都归属于国际文化娱乐巨头，因此，公司外购套件后开发的产品收入占比较大，这与国内创意设计水平相对落后，创新能力仍然较弱有关。

（3）发行人具有独立自主开发产品的能力和一定的产品 IP 培育能力

发行人为国内少数具有独立自主开发产品的能力，形成了产品策划设计、内容制作、软硬件开发测试等完整的产品设计研发体系，并成功研发跨平台软件开发引擎。公司自主研发完成“雷动”竞速系列产品，已有单一赛车产品拓展为赛车、赛艇、摩托等多品种的产品组合，“雷动”已成为行业内知名的竞速产品 IP。

综上，游戏游艺设备开发涉及跨学科领域技术，公司外购套件后需要进一步开发才能形成可市场化的产品，公司通过采购套件方式与国际文化娱乐巨头合作是双方业务拓展的需要，同时公司也具有独立自主开发的能力和一定的 IP 培育能力，因此，公司对外购游戏套件不构成依赖。

（4）发行人非自主开发产品情况

发行人非自主开发产品为向其他游戏游艺生产企业采购整机设备后进行销售的产品，主要原因是为满足客户一站式采购的需求，在向同行业生产企业采购产品后向下游运营商客户销售，符合行业惯例。公司非自主开发产品主要为亲子娱乐类产品，2020 年非自主研发产品收入占比上升较大主要原因为公司为满足客户需求，向广州通利动漫科技有限公司采购了金额相对较大的夺宝奇兵、巴黎铁塔 2 等亲子娱乐类设备进行销售，上述产品已全部对外销售。

（六）公司对外购套件厂商不构成依赖

1、发行人与境外套件厂商的合作为双方业务合作需要不存在依赖关系

（1）公司与主要 IP 套件厂商合作时间较长合作关系稳定

序号	套件供应商	采购内容	合作历史
1	BANDAINAMCO	“奥特曼”动漫形象卡片等	发行人自成立起即合作
2	NPG LTD.	湾岸系列、甜蜜宝贝 5 等套件	发行人自成立起即合作
3	BETSON ENT	雪地摩托、光环等套件	发行人自成立起即合作
4	IGS	极速 5、巨兽浩劫、火线狂飙等套件	发行人自成立起即合作

序号	套件供应商	采购内容	合作历史
5	SEGA	变形金刚、头文字 D ZERO 等套件	发行人自成立起即合作
6	ANDAMIRO SALES CO.,LTD	单车王子、星空跳跳球、铁臂阿童木等套件	发行人自成立起即合作
7	ADRENALINE AMUSEMENT	古墓丽影、疯狂兔子好菜坞等套件	2012 年开始合作
8	ENHEART	顽皮小幽灵套件	2020 年开始合作

（2）公司为国内少数国际文化娱乐巨头合作的优选企业之一

国际文化娱乐巨头与国内企业合作，一般会考虑开发能力、销售能力、企业综合实力等因素，与国际文化娱乐巨头合作的国内企业数量相对较少。公司为国内游戏游艺龙头企业，相比其他国内生产制造企业，具有完整的产业链优势，**2020 年，公司荣获商务部、中国中央宣传部、财政部、文化和旅游部及国家广播电视总局联合颁发的《2019-2020 年度国家文化出口重点企业》证书**。根据世宇科技披露信息显示，世宇科技 2019 年套件采购金额为 4,455.46 万元,其主要套件供应商为 IGS、Raw Thrills,Inc，公司 2019 年套件采购金额为 13,693.41 万元，公司主要套件供应商为 IGS、SEGA、BANDAI NAMCO、NPG LTD.等。

（3）公司为国际文化娱乐巨头 IP 套件的国内独家采购商

在游戏游艺设备领域，发行人与国际文化娱乐巨头签订合作协议时都约定了公司为其国内的独家采购商和对应设备的国内独家生产销售企业，国际文化娱乐巨头和公司独家合作以开拓国内游戏游艺市场。

（4）公司自有 IP 产品开发设计主要来源于自主开发

公司自成立后就设立了研发部门，建立了研发团队，成功开发了跨平台软件开发引擎，公司自有 IP 产品主要依赖公司独立自主研发，在产品整体设计、创意设计、机电一体化开发方面由公司自主开发，在个别模块开发方面，为提高开发效率，公司采用委外研发方式进行。

2、境外厂商停止向发行人销售套件的风险较低

公司与境外 IP 套件厂商合作时间较长，建立了稳定的合作关系，公司属于国内少数具有自主开发能力的企业，并形成了完整的产业链结构，具备较强的综合市场竞争力，成为国际文化娱乐巨头优先合作伙伴。公司与国际文化娱乐巨头

的合作基于双方业务需求，近几年，公司保持稳定发展，境外厂商停止向发行人销售套件的风险较低。

3、公司为套件供应商的境内独家供应商

报告期内，公司与境外 IP 套件供应商达成合作时，均约定了公司为其国内独家采购商和 IP 套件设备的境内独家生产和销售商，公司在国内市场自主决策销售定价和销售方式，不存在未约定独家销售相关套件产品的情形。

4、套件供应商拥有相关套件的知识产权

在游戏游艺设备领域，公司主要套件供应商独家拥有相关套件的知识产权，不存在其他厂商向发行人销售相同套件的情形，具体情况如下：

公司采购主要套件的 IP 名称	套件厂商是否独家拥有套件知识产权	其他厂商能否向发行人销售相同 IP 套件
《奥特曼》	是	否
《马力欧》	是	否
《古墓丽影》	是	否
《变形金刚》	是	否
《光环》	是	否
《巨兽浩劫》	是	否
《头文字 D》	是	否
《火线狂飙》	是	否
《机甲英雄》	是	否
《龙珠》	**是**	**否**
《宝可梦》	**是**	**否**

公司与套件厂商在达成合作时未设置最低采购数量的要求，独家销售期限一般为 1-2 年，到期 1 个月前续签合作协议，报告期内，公司与套件厂商合作关系稳定，合作协议无法续签的风险较低。

5、公司与主要套件供应商达成协议的主要内容

报告期内，公司与套件供应商在销售区域、合同期限等方面的约定如下：

公司采购主要套件的 IP 名称	套件对应产品销售区域	协议期限情况	已获取套件年限	是否有最低采购量要求	是否已续签
《奥特曼》	国内	2018 年签订协议，	3 年	否	是

公司采购主要套件的 IP 名称	套件对应产品销售区域	协议期限情况	已获取套件年限	是否有最低采购量要求	是否已续签
		每年自动续期			
《马力欧》	国内	2019 年签订协议，每年自动续期	2 年	否	是
《古墓丽影》	国内	2018 年签订协议，每年自动续期	3 年	否	是
《变形金刚》	国内	2016 年签订协议，每年自动续期	超过 5 年	否	是
《光环》	国内	2019 年签订协议，每年自动续期	2 年	否	是
《巨兽浩劫》	国内	2015 年签署协议，每年自动续期	超过 5 年	否	是
《头文字 D ZERO》	国内	2018 年签订协议，每年自动续期	3 年	否	是
《火线狂飙》	国内	2016 年签订协议，每年自动续期	超过 5 年	否	是
《机甲英雄》	国内	2013 年签署协议，每年自动续期	超过 5 年	否	是
《龙珠》	国内	2020 年签署协议，每年自动续期	1 年	否	是
《宝可梦》	**国内**	**2020 年签署协议，每年自动续期**	**1 年**	**否**	**是**

公司与主要 IP 套件供应商建立了长期稳定的合作关系，公司在合同到期后续签的可能性较大。公司未与套件供应商约定最低采购数量，不存在采买量未达到最低采购量的情形。

（七）公司选取 IP 热点的标准

1、IP 题材选取标准

公司涉及 IP 套件采购的业务主要有设备销售业务和动漫 IP 衍生品业务，公司对两种类型业务 IP 题材的选取存在一定的差异，公司判断、选择、引进的逻辑如下：

业务类型	选取 IP 题材标准
设备销售业务	1、设备类型与 IP 题材特征的匹配性，不同 IP 题材适用于不同类型设备，原 IP 形象就存在赛车、射击等特征，如火线狂飙适用于竞速类设备；《古墓丽影》适用于射击类设备； 2、IP 题材内容的丰富程度，内容丰富的 IP 题材往往具有较丰富的故事情节，能够开发出具有吸引力的产品，如变形金刚、巨兽浩劫具有引人入胜的故事情节； 3、IP 题材的知名度，知名度大小影响市场欢迎程度，推广的成本等，公司引入的 IP 题材一般都具有国际知名度；

业务类型	选取 IP 题材标准
	4、IP 题材的可延伸性，IP 题材一般源于动漫卡通形象、电影、游戏等领域，只有可延伸性较强的 IP 题材才能适用于游戏游艺设备，如马力欧、光环等原属于其他游戏产品的 IP 题材。
动漫 IP 衍生品业务	1、IP 涉及动漫卡通形象角色数量，只有角色形象丰富的 IP 题材适合开发动漫卡通机台，奥特曼、龙珠等具有多个卡通形象，适合拓展动漫 IP 衍生品业务； 2、IP 题材内容的丰富程度，内容丰富的 IP 题材往往具有较丰富的故事情节，能够开发出具有吸引力的产品； 3、IP 题材的知名度，知名度大小影响市场欢迎程度，推广的成本等，公司引入的 IP 题材一般都具有国际知名度。

2、公司在引进 IP 题材后根据市场需求确定后续相关设备、套件和衍生品的采购数量、生产数量、生产型号

公司在引进 IP 题材后一般会进行样机的设计、开发、测试、优化、场地测试、备案等环节，在样机推出后会进行市场推广，通过客户交流、参加展会等方式了解客户的需求，进而确定市场容量，公司根据市场预测情况确定套件采购数量，套件采购数量与设备生产数量相匹配，公司根据客户订单和销售预测来安排生产数量和生产型号。

七、发行人境外经营情况

公司总部位于广东省广州市番禺区，并在中国香港特别行政区设立一级子公司策辉有限，策辉有限设立及主营业务基本情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人控股子公司、参股公司情况”之“（一）一级子公司基本情况”之“4、策辉有限公司”。

第七节 公司治理与独立性

一、公司治理结构概述

公司根据《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《创业板首次公开发行股票注册管理办法（试行）》等相关规定的要求，确立、完善了由股东大会、董事会、监事会和经营管理层组成的公司治理结构，建立健全了股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书等相关制度，并在公司董事会下设立了战略与发展委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会、审计委员会四个专门委员会。

公司根据《公司法》、《上市公司章程指引》及国家有关法律法规的规定，结合公司实际情况，制定了《公司章程》以及上市后适用的《公司章程》（草案）。公司股东大会、董事会、监事会和高级管理人员均按照《公司法》、《公司章程》的规定行使权利并履行义务。

二、股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度建立健全及运行情况

（一）股东大会制度的建立健全及运行情况

股东大会是公司的权力机构，决定公司的经营方针和投资计划、审议批准公司的年度财务预算方案、决算方案、建立公司重要规章制度、选举董事会、监事会成员等方面起着决定性作用。公司制定了《股东大会议事规则》，对股东大会的召集、股东大会的提案与通知、股东大会的召开、股东大会的表决和决议作出了详细明确的规定。

自2015年股份公司设立至本招股说明书签署日，公司共召开19次股东大会。公司股东大会严格按照《公司法》、《公司章程》、《股东大会议事规则》及有关法律法规规定规范运作。股东通过现场或者委托等方式参加历次股东大会，股东大会在召集方式、议事程序、表决方式和决议内容等方面均符合《公司章程》、《股东大会议事规则》及有关法律法规的规定，决议合法有效，不存在违反《公司法》及其他规定行使职权的情况。

（二）董事会制度的建立健全及运行情况

根据《公司法》、《公司章程》及相关法律法规或其他规范性文件的要求，公司制定了《董事会议事规则》，对董事会的召集、董事会的提案与通知、董事会的召开、董事会的表决和决议做出了详细规定。

公司董事会是股东大会的执行机构，对股东大会负责。自 2015 年股份公司设立至本招股说明书签署日，公司共召开 44 次董事会会议。公司董事会按照《公司法》、《公司章程》、《董事会议事规则》及有关法律法规规定规范运作，董事会对公司选聘高级管理人员、设置专门委员会、制定主要管理制度等对公司有重大影响的事项作出了决议。董事会在召集方式、出席情况、议事程序、表决方式和决议内容等方面均符合《公司章程》、《董事会议事规则》及有关法律法规的规定，决议合法有效，不存在违反《公司法》及其他规定行使职权的情况。

（三）监事会制度的建立健全及运行情况

根据《公司法》、《公司章程》及相关法律法规或其他规范性文件的要求，公司制定了《监事会议事规则》，对监事会的召集、监事会的提案与通知、监事会的召开、监事会的表决和决议做出了详细规定。

自 2015 年股份公司设立至本招股说明书签署日，公司共召开 28 次监事会会议。公司监事会按照《公司法》、《公司章程》、《监事会议事规则》及有关法律法规规定规范运作，监事会对公司董事会决策程序、公司董事、高级管理人员履行职责情况进行了有效监督，在检查公司财务、审查关联交易等方面发挥了重要作用。监事会在召集方式、出席情况、议事程序、表决方式和决议内容等方面均符合《公司章程》、《监事会议事规则》及有关法律法规的规定，决议合法有效，不存在违反《公司法》及其他规定行使职权的情况。

（四）独立董事制度的建立健全及运行情况

公司已经建立《独立董事制度》，对独立董事的任职条件及独立性、选任及更换、权利及义务等进行规定，该制度符合《公司法》等法律、法规及规范性文件的要求。

自公司聘任独立董事以来，独立董事按照《公司章程》、《独立董事制度》

等的要求，勤勉、认真、谨慎地履行其权利，并承担义务。公司的独立董事积极出席公司董事会会议，参与公司重大经营决策，对公司的关联交易发表独立意见，对切实保护股东权益尤其是中小股东权益不受侵害，以及监督公司依照法人治理结构规范运作起到了积极的作用。报告期内，不存在独立董事对公司有关事项曾提出异议的情况。

（五）董事会秘书制度的建立健全及运行情况

公司设董事会秘书，公司董事会秘书自任职以来认真履行职权，主要负责筹备公司股东大会和董事会，记录并保管会议文件，办理公司的信息披露相关事宜，保证公司信息披露的真实、准确和完整，为促进公司规范运作、改善公司治理发挥了重要作用。

（六）董事会专门委员会的设置及运行情况

1、专门委员会的人员构成情况

公司董事会下设审计委员会、战略与发展委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会等 4 个专门委员会，并制定了各专门委员会实施细则。公司各专门委员会的主要职责和人员构成情况如下：

委员会名称	主要职责	召集人	委　员
战略与发展委员会	根据公司经营情况以及市场环境变化情况，定期对公司经营目标、中长期发展战略进行研究并提出建议；对《公司章程》规定的须经董事会批准的重大投、融资方案进行研究并提出建议；对《公司章程》规定须经董事会批准的重大交易项目进行研究并提出建议；对其他影响公司发展的重大事项进行研究并提出建议；对以上事项的实施进行检查，并向董事会报告；董事会授权的其他的事项。	苏本立	苏本立 Ota Toshihiro 王立新
审计委员会	提议聘请或更换外部审计机构；对公司聘请的审计机构的独立性予以审查，并就其独立性发表意见；监督公司的内部审计制度及其实施；负责内部审计与外部审计之间的沟通；审核公司的财务信息及其披露；审查公司内部控制制度，监督内部控制的有效实施和内部控制自我评价情况，协调内部控制审计及其他相关事宜。	张俊生	张俊生 王立新 苏永益
提名委员会	研究董事、经理人员的选择标准和程序，并向董事会提出建议；广泛搜寻合格的董事和经理人员的人选；对董事候选人和经理人员	张俊生	张俊生 王立新 苏本立

委员会名称	主要职责	召集人	委　员
	人选进行审查并提出建议。		
薪酬与考核委员会	研究董事及经理人员的考核标准，进行考核并提出建议；研究和审查董事、经理人员的薪酬政策与方案；每年对董事和经理人员薪酬的决策程序是否符合规定、确定依据是否合理、是否损害公司和全体股东利益等进行一次检查，出具检查报告并提交董事会；制定公司股权激励计划的草案。	王立新	王立新 张俊生 刘柳英

2、专门委员会运行情况

截止本招股说明书签署日，公司共召开了 5 次审计委员会会议、2 次战略与发展委员会会议、3 次薪酬与考核委员会会议以及 1 次提名委员会会议。公司各专门委员会自设立以来，严格按照相关法律及议事规则开展工作并履行职责，对完善公司治理结构发挥了积极的作用。

（七）公司治理存在的缺陷及改进情况

公司已建立了符合《公司法》、《证券法》及其他法律法规要求的公司治理结构，在报告期内，股东大会、董事会及监事会根据有关法律、法规及《公司章程》的规定规范运作，制定并完善了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《独立董事制度》、《董事会秘书工作细则》、各专门委员会议事规则等治理文件以及融资与对外担保、关联交易等方面的内控制度。

股东大会、董事会、监事会及高级管理人员之间建立了相互协调和相互制衡的治理结构，并能按照相关治理文件及内控制度规范运行。报告期内公司历次股东大会、董事会、监事会的召开及决议内容合法有效，不存在董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他规定行使职权的情形。报告期内，发行人公司治理不存在重大缺陷。

三、发行人内部控制情况

（一）发行人管理层的自我评估意见

公司管理层认为：公司针对所有重大事项建立了健全、合理的内部控制制度，并按照《企业内部控制基本规范》及相关规定于 2020 年 12 月 31 日在所有重大

方面保持了与财务报表相关的有效的内部控制。建立的内控制度基本符合内控要求，通过内控制度的有效实施，对强化经营管理、控制经营风险、防止舞弊等具有重要作用，可以保证公司的财产安全、完整，维护与企业相关的利益各方的权益，增强公司的信誉度和市场竞争力。

（二）注册会计师对发行人内部控制的鉴证意见

华兴会所对公司内部控制进行了鉴证，出具了《内部控制鉴证报告》（华兴所（**华兴专字[2021]20000370059 号**），认为公司按照《企业内部控制基本规范》及相关规定于 **2020 年 12 月 31 日**在所有重大方面保持了与财务报表相关的有效的内部控制。

四、发行人报告期内违法违规行为情况

因 2017 年 12 月印花税未按规定期限办理纳税申报，2019 年 1 月 21 日，国家税务总局广州市番禺区税务局石碁税务所给予公司 2,000 元罚款。该事项系公司人员工作交接疏忽所致，公司已及时缴纳罚款并进行了内部整改。根据国家税务总局广州市番禺区税务局于 2020 年 3 月 3 日出具的《证明》，该处罚不属于重大税收违法违规行为。

经发行人律师及保荐机构核查，公司及子公司在报告期内不存在重大违法违规行为。

五、发行人报告期内资金占用和对外担保的情况

（一）资金占用情况

截至本招股说明书签署日，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或者其他方式占用的情况。

（二）对外担保情况

报告期内公司不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

六、面向市场独立持续经营的能力情况

（一）资产完整情况

截至本招股说明书签署日，公司具备与生产经营有关的主要生产系统、辅助生产系统和配套设施，合法拥有与生产经营有关的主要土地、设备以及商标、专利、非专利技术的所有权或者使用权，具有独立的原料采购和产品销售系统。

（二）人员独立情况

截至本招股说明书签署日，公司的总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领薪；公司的财务人员不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。

（三）财务独立情况

截至本招股说明书签署日，公司已建立独立的财务核算体系、能够独立作出财务决策、具有规范的财务会计制度和对子公司的财务管理制度；公司未与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户。

（四）机构独立情况

截至本招股说明书签署日，公司已建立健全内部经营管理机构，独立行使经营管理职权，与控股股东和实际控制人及其控制的其他企业间不存在机构混同的情形。

（五）业务独立情况

截至本招股说明书签署日，公司的业务独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争或者显失公平的关联交易。

（六）发行人主营业务、控制权、管理团队和核心技术人员的变动情况

公司最近 2 年内主营业务和董事、高级管理人员及核心技术人员均没有发生

重大不利变化；控股股东和受控股股东、实际控制人支配的股东所持公司的股份权属清晰，最近 2 年实际控制人没有发生变更，不存在导致控制权可能变更的重大权属纠纷。

经保荐机构核查后认为，公司披露的资产完整、人员独立、财务独立、机构独立及业务独立情况信息真实、准确、完整，没有虚假、误导性陈述或重大遗漏。

（七）影响持续经营重大事项方面

公司不存在主要资产、核心技术、商标的重大权属纠纷、重大偿债风险、重大担保、诉讼、仲裁等或有事项，经营环境已经或将要发生的重大变化等对持续经营有重大影响的事项。

七、同业竞争情况

（一）与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业的同业竞争情况

1、控股股东

名称	与本公司关系	主营业务
华立国际	控股股东	投资控股。除持有发行人股权外，无实际经营业务

2、实际控制人及其控制的其他企业

本公司的实际控制人是苏本立先生。截至本招股说明书签署日，实际控制人控制的其他企业如下：

名称	与本公司关系	主营业务
苏氏创游	实际控制人控制的其他企业	投资控股。除持有华立国际股权，无其他业务
Nova Tech Consultancy Inc.	实际控制人控制的其他企业	持有富正国际有限公司股权，无其他业务
源讯科技	实际控制人控制的其他企业	投资控股。除持有广州源讯股权，无其他业务
广州源讯	实际控制人控制的其他企业	对外投资及企业管理

公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业未从事与本公司相同或类似的业务，与公司不存在同业竞争或潜在的同业竞争。公司控股股东、实际控制人的具体情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“七、持有发行人

5%以上股份或表决权的主要股东及实际控制人、私募基金股东的基本情况”。

八、关联方和关联关系及关联交易

（一）关联方和关联关系

根据《公司法》、《企业会计准则》等规定，经董事会确认，本公司的主要关联方具体情况如下：

1、公司控股股东、实际控制人

关联方名称	关联关系
华立国际	控股股东，持有公司 58.71%股份
苏本立	实际控制人，公司董事长、总经理，持有公司 38.45%股份

2、其他持有发行人 5%以上股份的股东

关联方名称	关联关系
苏氏创游	间接持有公司 40.40%股份
Ota Toshihiro	间接持有公司 13.55%股份，担任公司董事
阳优科技	直接持有公司 7.77%股份
苏永益	间接持有公司 7.00%股份，担任公司董事、副总经理
盛讯达	直接持有公司 6.18%股份
苏本力	间接持有公司 5.42%股份，系苏本立之弟

3、控股股东、实际控制人控制、施加重大影响的其他企业

关联方名称	与本公司关联关系
Nova Tech Consultancy Inc.	实际控制人苏本立直接持有 100%股权，并担任董事
富正国际有限公司	实际控制人苏本立通过 Nova Tech Consultancy Inc.间接持有 33.33%股权
广州星力动漫游戏产业园有限公司	实际控制人苏本立通过 Nova Tech Consultancy Inc.和富正国际有限公司间接持有 33.33%股权，并担任董事
源讯科技	实际控制人苏本立直接持有 50.00%股权，并担任董事；公司董事 Ota Toshihiro 直接持有 50.00%股权，并担任董事
广州源讯	实际控制人苏本立通过源讯科技间接持有 50.00%股权，并担任监事；公司董事 Ota Toshihiro 通过源讯科技间接接持有 50.00%股权，并担任执行董事、总经理
广州市华博电子科技有限公司	实际控制人苏本立受让取得 47.50%股权

注：2020 年 7 月，苏本立受让取得广州市华博电子科技有限公司 47.50%股权。广州市华博电子科技有限公司的主营业务为物业管理。

4、公司的子公司、合营企业和联营企业及其他对外投资情况

关联方名称	关联关系
华立发展	发行人全资子公司
华立软件	发行人全资子公司
广州科韵	发行人全资子公司
策辉有限	发行人全资子公司
傲翔游艺	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
志翔欢乐	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
恒翔游艺	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
腾翔游艺	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
汇翔游艺	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
悦翔欢乐	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
伟翔游艺	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
冠翔游乐	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
易发欢乐	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
季翔欢乐	广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司
曜翔游艺	**广州科韵的全资子公司，发行人的二级子公司**
前海智绘	发行人参股公司

5、公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员

公司董事、监事和高级管理人员与核心技术人员为本公司关联方。

公司董事、监事和高级管理人员与核心技术人员的具体情况详见本招股说明书之“第五节 发行人基本情况”之“九、发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的简要情况”。

6、其他主要关联自然人

公司的其他关联自然人包括持有公司 5%以上股份的自然人、本公司的董事、监事、高级管理人员及核心技术人员关系密切的家庭成员。关系密切的家庭成员包括前述人员的配偶、父母、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母。

7、公司的董事、监事、高级管理人员直接或间接控制，或担任董事、高级管理人员，或施加重要影响的其他企业

关联方名称	与本公司关联关系
深圳市普路通供应链管理股份有限公司	公司独立董事张俊生担任独立董事
深圳市兆驰股份有限公司	公司独立董事张俊生担任独立董事
广东网金控股股份有限公司	公司独立董事张俊生担任独立董事【注 1】
东莞市雄林新材料科技股份有限公司	公司独立董事张俊生担任独立董事
广州市番卓投资咨询有限公司	公司独立董事王立新担任执行董事、总经理
广州市禺青股权投资基金管理合伙企业（有限合伙）	公司独立董事王立新担任执行事务合伙人委派代表
广州茵乐迈大健康科技有限公司	公司独立董事王立新施加重大影响并担任监事
佛山市佳利达环保科技股份有限公司	公司独立董事王立新担任独立董事
中山铨欣智能照明有限公司	公司独立董事王立新担任副总经理、董事会秘书
宁波卓化信息咨询有限责任公司	公司独立董事王立新施加重大影响并担任监事
致远投资	公司监事会主席杜燕珊担任执行事务合伙人

注 1：独立董事张俊生已于 2019 年 4 月在广东网金控股股份有限公司任期届满，不再担任独立董事职务，该公司尚未办理完成工商备案变更。

8、其他主要关联企业

本公司的其他关联企业包括公司的其他关联自然人直接或间接控制，或担任董事、高级管理人员，或施加重要影响的其他主要企业。

关联方名称	与本公司关联关系
广州市加源房地产开发有限公司	公司实际控制人苏本立之母亲冯洁贞持有 50%股权并担任执行董事、总经理；苏本立之配偶陈燕冰持有 50%股权并担任监事
广州万景物业管理有限公司	公司实际控制人苏本立之配偶陈燕冰能够施加重大影响
广州悦行大数据服务有限公司	公司董事、副总经理刘柳英之配偶余伟明控制并担任执行董事、总经理
广州得鸿物业管理有限公司	**公司实际控制人之弟苏本力持股100.00%，并担任执行董事兼总经理**

9、报告期内曾为发行人主要关联方的企业和自然人

关联方名称	与本公司关联关系
东莞微勤	报告期内曾为公司的全资子公司，已于2018年12月转让
广州智华互联网服务有限公司	报告期内曾为公司的参股公司，已于2017年12月注销完毕
共青城华立乐游投资管理合伙	报告期内公司曾担任该有限合伙企业有限合伙人，并认缴

关联方名称	与本公司关联关系
企业（有限合伙）	50%的出资额，该企业已于2018年6月注销完毕
富威资本有限公司	报告期内苏本立曾控制该公司，已于 2017 年 7 月解散
商永控股有限公司	报告期内苏本立曾控制该公司，已于 2017 年 11 月解散
华立娱乐机械有限公司	报告期内苏本立、Ota Toshihiro、苏本力、苏永益曾共同投资该公司，已于 2018 年 6 月解散
广州市铃基电子科技有限公司	报告期内苏本立曾间接持有 50%股权，并担任董事，已于 2017 年 12 月注销完毕
未来软件开发有限公司	报告期内苏本立曾间接持有 29.99%股权，并担任董事，已于 2018 年 5 月解散
华立科技（国际）贸易有限公司	报告期内华立国际曾控制该公司，已于 2017 年 11 月解散
广州沃克斯软件开发有限公司	报告期内苏本立曾担任董事，已于 2017 年 9 月离任
广州南玮星动漫科技有限公司	公司前董事兼高级管理人员李珂控制的公司
广州智胜影游科技有限公司	公司前董事兼高级管理人员李珂控制的公司
3MindWave Limited	公司前高级管理人员舒展鹏担任董事的公司
广州兹颖信息科技有限公司	已注销。注销前公司财务总监、董事会秘书蔡颖控制并担任执行董事、总经理
家家家（广州）餐饮管理有限公司	已注销。注销前公司实际控制人苏本立之配偶陈燕冰担任经理，且能够施加重大影响
广州迪森热能技术股份有限公司	**公司独立董事张俊生曾任该公司独立董事，已于 2020 年 9 月离任**
广州瑞峰清河机动车检测站有限公司	**公司实际控制人苏本立配偶之兄陈耀权曾担任经理，已于 2020 年 6 月离任**
李珂	报告期内曾担任公司董事、董事会秘书、副总经理等职务
张霞	报告期内曾担任公司监事
何土生	报告期内曾担任公司监事
王军胜	报告期内曾担任公司高级管理人员
舒展鹏	报告期内曾担任公司高级管理人员

（二）经常性关联交易

1、采购商品、房产租赁等

单位：万元

交易对方名称	类型	2020 年度	2019 年度	2018 年度
深圳前海智绘大数据服务有限公司	采购长期资产/货款	69.60	320.39	-
苏本力、陈燕冰	房产租赁	21.15	139.03	126.23
广州星力动漫游戏产业园有限公司	房产租赁	166.48	312.42	290.71
广州万景物业管理有限公司	物业费、水电费	34.77	86.90	68.81

2、支付董事、监事、高级管理人员薪酬

报告期内，公司董事、监事和高级管理人员的薪酬情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
薪酬总额	258.23	345.31	442.07

（三）偶发性关联交易

1、关联担保情况

报告期内，公司不存在对外担保情况，关联方为本公司担保情况如下：

担保方	被担保方	担保金额	担保起始日	担保到期日	担保是否履行完毕
苏本力、陈燕冰	公司	4,300 万元	2015.9.14	2025.12.31	否
苏本立、陈燕冰	公司	5,000 万元	2016.5.1	2036.12.31	否
苏本立	公司	20,000 万元	2018.3.1	2030.12.31	否
苏本立	公司	2,000 万元	2019.1.16	2023.12.31	否
阳优科技、致远投资、苏本立、苏本力	公司	2,000 万元	2017.9.7	2018.9.7	是
苏本立、苏本力、陈燕冰、Ota Toshihiro、华立国际	策辉有限	3,000 万港元	2017.3.9	自主合同项下的借款期限届满之次日起两年	否
苏本立、陈燕冰、Ota Toshihiro、华立国际	策辉有限	4,310 万港元	2017.1.3	自主合同项下的借款期限届满之次日起两年	否
苏本立、Ota Toshihiro、苏本力、陈燕冰、华立国际	策辉有限	1,500 万港元	2015.5.19	2020.5.19	否
苏本立、Ota Toshihiro、苏本力、陈燕冰、华立国际	策辉有限	1,000 万港元	2017.6.7	2022.6.7	否
苏本立、Ota Toshihiro、苏本力、陈燕冰、华立国际	策辉有限	2,000 万港元	2018.1.30	2023.1.30	否
苏本立、Ota Toshihiro、苏本力、陈燕冰、华立国际	策辉有限	1,000 万港元	2019.9.30	2024.9.30	否
苏本立【注 1】	公司	4,000 万元	2018.11.28	2025.12.31	否

注 1：苏本立与中国银行番禺支行签订了《最高额抵押合同》（合同编号：GDY476780120200079）、《最高额保证合同》（合同编号：GBZ476780120200152）和《最高额质押合同》

（合同编号：GZY476780120200024），约定苏本立为华立科技自 2018 年 11 月 28 日至 2025 年 12 月 31 日对中国银行主债务承担担保责任，担保金额为 4,000 万元。

2、购买注册商标

2019 年 12 月 10 日，苏本力与华立科技签署转让合同，苏本力将其持有的编号为 7986551 等 12 项注册商标全部无偿转让给公司，商标转让已经完成。

（四）其他关联交易

1、出售商品

单位：万元

关联方名称	交易内容	2020 年度	2019 年度	2018 年度
广州科韵科技投资有限公司	销售游戏游艺设备	-	-	1,319.42
广州南玮星动漫科技有限公司		-	-	68.12
合计		-	-	**1,387.54**

广州科韵为公司 2018 年底收购的子公司，广州科韵主要从事游乐场运营服务，被收购之前，与公司不存在关联关系，只是公司运营商客户之一，其根据市场价格采购公司游艺游乐设备，交易价格公允。

广州南玮星动漫科技有限公司为公司前董事李珂先生于 2019 年 1 月通过收购控制的企业，该交易主要是购买《极速》、《雷动》等游戏游艺设备，采购价格系根据市场价格确定，交易价格公允，采购金额较小。

2、开发服务

单位：万元

交易对方名称	类型	2020 年度	2019 年度	2018 年度
3MindWave Limited	开发服务费	-	-	174.12

3MindWave Limited 为公司前高级管理人员舒展鹏 2017 年从公司离职后担任董事的企业，开发服务内容主要为委托 3MindWave Limited 开发新项目。该项服务系公司定制的游戏游艺设备开发外包服务，服务内容具体为开发制作一款竞速类产品。该服务为非标准化服务，交易价格系综合考虑开发难度、预计资源投入和开发周期等因素最终商务谈判确定。与公司其他类似开发难度、资源投入和开发周期的委托开发服务交易价格相比，该委托开发服务交易价格公允。

（五）关联方往来余额

报告期内，公司与关联方往来余额如下：

单位：万元

	2020 年末	2019 年末	2018 年末
其他应付款			
苏本力、陈燕冰		58.50	-
广州星力动漫游戏产业园有限公司	-	74.74	-
广州万景物业管理有限公司	1.19	8.25	2.52
其他应付款小计	**1.19**	**141.48**	**2.52**
预付款项			
苏本力、陈燕冰	-	-	4.80
广州星力动漫游戏产业园有限公司		-	-
深圳前海智绘大数据服务有限公司	8.15	-	-
预付款项小计	**8.15**	-	**4.80**

报告期内公司应付关联方的其他应付款为租赁费和物业费、水电费，预付款项主要为苏本力和陈燕冰以及其他关联方的房产租金**和前海智绘的货款。**

（六）报告期内关联交易制度的执行情况

公司已制定《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》及《独立董事制度》等制度，建立了相应的关联交易审议程序。

报告期内，本公司发生的关联交易均已履行了关联交易审议程序。2017 年度的关联已经公司第一届董事会第五次会议审议通过，并经 2016 年度股东大会审议通过；2018 年度的关联交易已经公司第一届董事会第十九次会议审议通过，并经 2017 年年度股东大会审议通过。2019 年的关联交易已经公司第一届董事会第二十三次会议审议通过，并经 2018 年年度股东大会审议通过。《关于确认广州华立科技股份有限公司 2017-2019 年度关联交易的议案》已经第二届董事会第三次会议审议通过，并经 2020 年第一次临时股东大会审议通过。《关于广州华立科技股份有限公司 2019 年度日常关联交易履行情况及预计 2020 年度日常性关联交易的议案》已经 2019 年年度股东大会审议通过。

报告期内，公司关联交易制度得到有效执行。

（七）独立董事关于关联交易的意见

针对公司报告期内发生的关联交易，独立董事对其履行的审议程序的合法性和交易价格的公允性发表了如下意见：

1、2018 年至 2020 年，公司所发生的关联交易是基于公司实际情况而产生的，符合公司发展的需要，公司在对该等关联交易进行表决时，关联股东已按照相关规定进行回避，相关关联交易议案已经公司有权部门批准或确认，关联交易的必要决策程序已得到切实履行。

2、公司于 2018 年至 2020 年所发生的关联交易体现了公平、公正、公开、合理的市场化原则，所涉及的关联交易价格公允，其内容合法有效，符合公司和全体股东的利益，不存在损害公司及股东利益情形。

（八）规范和减少关联交易的主要措施

公司产供销系统独立、完整，生产经营不存在依赖关联方的情形，最近三年本公司与关联方发生的关联交易占比较低、频率较小，对公司的财务状况和财务成果未产生重要影响，不影响公司的独立经营。

公司将进一步采取措施规范和减少关联交易，对于正常的、不可避免的且有利于公司发展的关联交易，公司将继续遵循公开、公平、公正的市场原则，严格按照相关法律、法规、《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》及《独立董事制度》等有关规定，严格执行关联交易决策程序、回避制度、信息披露等措施来规范关联交易。

公司实际控制人苏本立先生向公司出具了《关于避免和规范关联交易的承诺函》，承诺如下：

1、“承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业（不含发行人及其控股子公司，下同）将尽量避免与发行人及其下属企业之间发生关联交易；

2、对于无法避免或有合理理由存在的关联交易，承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时

的价格确定，保证关联交易价格公允；

3、承诺人将严格遵守有关法律、行政法规、部门规章和规范性文件及发行人公司章程中关于关联交易事项的规定，对所涉及的关联交易严格按照发行人关联交易决策、回避表决等公允程序进行，并及时对关联交易事项进行信息披露，保证不通过关联交易损害发行人及其下属企业、发行人其他股东的合法权益；

4、承诺人保证不要求或不接受发行人在任何一项市场公平交易中给予承诺人或承诺人控制的其他企业优于给予第三者的条件；

5、承诺人保证将依照发行人公司章程行使相应权利，承担相应义务，保证不利用实际控制人的身份谋取不正当利益，不利用关联交易非法转移发行人的资金、利润，不损害发行人及其他股东的合法权益；

6、发行人独立董事如认为承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业与发行人及其下属企业之间的关联交易损害发行人及其下属企业或发行人其他股东利益的，可聘请独立的具有证券从业资格的中介机构对该等关联交易进行审计或评估。如果审计或评估的结果表明该等关联交易确实损害了发行人及其下属企业或发行人其他股东的利益、且有证据表明承诺人不正当利用其实际控制地位的，承诺人愿意就上述关联交易给发行人及其下属企业、发行人其他股东造成的损失依法承担赔偿责任；

7、承诺人承诺对因违背上述承诺或未履行上述承诺而给发行人及其下属企业、发行人其他股东造成的损失承担赔偿责任；

8、自本承诺函出具日起，本承诺函项下之承诺为不可撤销且持续有效，本承诺函有效期自签署之日至下列日期中的较早日期终止：（1）承诺人不再直接或间接持有发行人 5%以上股份且不再是发行人实际控制人之日；或（2）发行人终止在中国境内证券交易所上市之日。”

公司控股股东华立国际向公司出具了《关于避免和规范关联交易的承诺函》，承诺如下：

1、“承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业（不含发行人及其控股子公司，下同）将尽量避免与发行人及其下属企业之间发生关联交易；

2、对于无法避免或有合理理由存在的关联交易，承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格确定，保证关联交易价格公允；

3、承诺人将严格遵守有关法律、行政法规、部门规章和规范性文件及发行人公司章程中关于关联交易事项的规定，对所涉及的关联交易严格按照发行人关联交易决策、回避表决等公允程序进行，并及时对关联交易事项进行信息披露，保证不通过关联交易损害发行人及其下属企业、发行人其他股东的合法权益；

4、承诺人保证不要求或不接受发行人在任何一项市场公平交易中给予承诺人或承诺人控制的其他企业优于给予第三者的条件；

5、承诺人保证将依照发行人公司章程行使相应权利，承担相应义务，保证不利用控股股东的身份谋取不正当利益，不利用关联交易非法转移发行人的资金、利润，不损害发行人及其他股东的合法权益；

6、发行人独立董事如认为承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业与发行人及其下属企业之间的关联交易损害发行人及其下属企业或发行人其他股东利益的，可聘请独立的具有证券从业资格的中介机构对该等关联交易进行审计或评估。如果审计或评估的结果表明该等关联交易确实损害了发行人及其下属企业或发行人其他股东的利益、且有证据表明承诺人不正当利用其控股股东/主要股东（非控股股东但仍持有发行人 5%以上股份时适用）地位的，承诺人愿意就上述关联交易给发行人及其下属企业、发行人其他股东造成的损失依法承担赔偿责任；

7、承诺人承诺对因违背上述承诺或未履行上述承诺而给发行人及其下属企业、发行人其他股东造成的损失承担赔偿责任；

8、自本承诺函出具日起，本承诺函项下之承诺为不可撤销且持续有效，本承诺函有效期自签署之日至下列日期中的较早日期终止：（1）承诺人不再是发行人控股股东且不再直接或间持有发行人 5%以上股份之日；或（2）发行人终止在中国境内证券交易所上市之日。”

第八节 财务会计信息与管理层分析

本节财务会计数据及相关分析反映了公司最近三年经审计的财务状况和经营业绩，所引用的财务会计数据，非经特别说明，均依据华兴会计师事务所（特殊普通合伙）审计的财务报告或其计算所得。投资者欲对本公司的财务状况、经营成果和现金流量等进行更详细的了解，还应阅读审计报告和财务报告全文，以获取全部的财务资料。

一、注册会计师审计意见

华兴会所审计了公司 2018 年 12 月 31 日、2019 年 12 月 31 日、**2020 年 12 月 31 日**的合并及母公司资产负债表，2018 年度、2019 年度、**2020 年度**的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表、合并及母公司股东权益变动表以及财务报表附注，并出具了标准无保留意见的**《审计报告》（华兴审字[2021]20000370047 号）**。

华兴会所认为，后附的财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了广州华立科技股份有限公司 2018 年 12 月 31 日、2019 年 12 月 31 日、**2020 年 12 月 31 日**的财务状况和 2018 年度、2019 年度**和 2020 年度**的经营成果以及现金流量。

二、经审计的合并财务报表

（一）合并资产负债表

单位：元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
流动资产：			
货币资金	**45,804,579.94**	48,931,434.61	22,178,843.83
交易性金融资产		-	-
衍生金融资产	-	-	-
应收票据	-	411,841.13	-
应收账款	**254,810,240.24**	119,863,051.26	100,805,460.62
应收款项融资	-	-	-

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
预付款项	6,973,996.82	16,087,062.88	16,106,682.50
其他应收款	8,848,725.52	10,163,558.82	9,492,295.84
存货	147,003,843.22	180,308,146.91	158,319,213.77
持有待售资产	-	-	-
一年内到期的非流动资产		-	-
其他流动资产	18,034,562.88	20,202,123.94	25,770,700.42
流动资产合计	481,475,948.62	**395,967,219.55**	**332,673,196.98**
非流动资产：			
债权投资	-	-	-
可供出售金融资产	-	-	100,000.00
其他债权投资	-	-	-
长期应收款	-	-	-
长期股权投资	-	-	-
其他权益工具投资	2,845,000.00	1,950,000.00	-
其他非流动金融资产	-	-	-
投资性房地产	-	-	-
固定资产	266,867,858.06	111,738,277.02	94,047,263.95
在建工程	-	110,549,951.64	16,261,241.49
生产性生物资产	-	-	-
油气资产	-	-	-
无形资产	30,620,663.86	32,497,616.79	30,445,290.19
开发支出	-	-	-
商誉	53,503,705.14	53,503,705.14	53,503,705.14
长期待摊费用	16,221,646.88	17,890,136.54	12,195,887.69
递延所得税资产	18,092,504.49	12,829,988.06	10,098,321.01
其他非流动资产	1,744,735.98	828,335.71	1,200,000.00
非流动资产合计	389,896,114.41	**341,788,010.90**	**217,851,709.47**
资产总计	871,372,063.03	**737,755,230.45**	**550,524,906.45**

（二）合并资产负债表（续）

单位：元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
流动负债：			
短期借款	76,178,590.71	49,898,978.24	28,456,983.73
交易性金融负债	-	-	-
衍生金融负债	-	-	-
应付票据	61,471,110.45	55,275,932.82	48,853,815.79
应付账款	152,120,865.98	98,468,241.42	70,768,825.11
预收款项	1,662,144.00	17,007,903.47	15,253,586.52
合同负债	17,102,150.46		
应付职工薪酬	4,662,937.28	5,665,552.17	5,490,338.19
应交税费	13,120,495.26	11,200,424.63	4,935,388.47
其他应付款	18,474,237.17	14,227,302.87	38,391,203.39
持有待售负债	-	-	-
一年内到期的非流动负债	25,896,295.96	17,710,263.34	8,024,134.46
其他流动负债	-	-	-
流动负债合计	370,688,827.27	**269,454,598.96**	**220,174,275.66**
非流动负债：			
长期借款	84,942,859.40	93,467,710.00	17,155,128.56
应付债券	-	-	-
其中：优先股	-	-	-
永续债	-	-	-
长期应付款	-	-	-
预计负债	-	-	-
递延收益	-	2,710,720.60	1,356,837.36
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
非流动负债合计	84,942,859.40	**96,178,430.60**	**18,511,965.92**
负债合计	455,631,686.67	**365,633,029.56**	**238,686,241.58**
股东权益：			
股本（或实收资本）	65,100,000.00	65,100,000.00	65,100,000.00

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
其他权益工具	-	-	-
其中：优先股	-	-	-
永续债	-	-	-
资本公积	156,684,999.87	156,684,999.87	156,684,999.87
减：库存股	-	-	-
其他综合收益	-2,117,825.76	322,311.12	-192,138.51
专项储备	-	-	-
盈余公积	17,830,051.96	14,167,195.31	10,363,792.84
未分配利润	178,243,150.29	135,847,694.59	79,882,010.67
归属于母公司股东权益合计	415,740,376.36	372,122,200.89	311,838,664.87
少数股东权益	-	-	-
股东权益合计	415,740,376.36	**372,122,200.89**	**311,838,664.87**
负债和股东权益总计	871,372,063.03	**737,755,230.45**	**550,524,906.45**

（三）合并利润表

单位：元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
一、营业总收入	424,947,691.44	**498,184,022.01**	**448,242,173.38**
其中：营业收入	424,947,691.44	498,184,022.01	448,242,173.38
二、营业总成本	360,455,942.57	**429,305,481.65**	**403,926,214.09**
其中：营业成本	306,837,832.59	341,363,011.20	308,542,078.92
税金及附加	1,538,681.07	3,587,257.10	2,235,169.60
销售费用	14,668,440.62	28,996,732.62	27,469,416.24
管理费用	22,103,635.64	32,046,600.03	32,427,504.90
研发费用	12,214,224.04	14,990,709.02	22,975,296.83
财务费用	3,093,128.61	8,321,171.68	10,276,747.60
其中：利息费用	7,892,211.27	3,623,330.50	2,954,342.96
利息收入	69,833.29	69,669.74	180,683.88
加：其他收益	6,264,158.45	705,923.49	1,534,557.84
投资收益（损失以“-”号填列）	-	-	-6,576,349.80
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
以摊余成本计量的金融资产终止确认收益（损失以“-”号填列）	-	-	-
净敞口套期收益（损失以“-”号填列）	-	-	-
公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	-	-
信用减值损失（损失以“-”号填列）	-12,247,478.50	-858,051.17	-
资产减值损失（损失以“-”号填列）	-580,136.51	-2,253,123.63	-2,338,938.07
资产处置收益（损失以“-”号填列）	52,274.91	-	-394,638.18
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	57,980,567.22	**66,473,289.05**	**36,540,591.08**
加：营业外收入	28,849.17	44,475.19	18,830.00
减：营业外支出	11,690,776.23	849,991.06	257,945.44
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	46,318,640.16	**65,667,773.18**	**36,301,475.64**
减：所得税费用	260,327.81	5,898,686.79	4,939,900.70
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	46,058,312.35	**59,769,086.39**	**31,361,574.94**
（一）按经营持续性分类			
持续经营净利润（净亏损以“-”号填列）	46,058,312.35	59,769,086.39	31,361,574.94
终止经营净利润（净亏损以“-”号填列）	-	-	-
（二）按所有权归属分类			
归属于母公司所有者的净利润	46,058,312.35	59,769,086.39	31,361,574.94
少数股东损益	-	-	-
六、其他综合收益的税后净额	-2,440,136.88	**514,449.63**	**419,663.71**
归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额	-2,440,136.88	514,449.63	419,663.71
（一）不能重分类进损益的其他综合收益	-		-
（二）将重分类进损益的其他综合收益	-2,440,136.88	514,449.63	419,663.71
1.权益法下可转损益的其他综合收益	-	-	-
2.其他债权投资公允价值变动	-	-	-
3.金融资产重分类计入	-	-	-

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
其他综合收益的金额			
4.其他债权投资信用减值准备	-	-	-
5.现金流量套期储备	-	-	-
6.外币财务报表折算差额	-2,440,136.88	514,449.63	419,663.71
7.其他	-	-	-
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额	-	-	-
七、综合收益总额	**43,618,175.47**	**60,283,536.02**	**31,781,238.65**
归属于母公司所有者的综合收益总额	43,618,175.47	60,283,536.02	31,781,238.65
归属于少数股东的综合收益总额	-	-	-
八、每股收益			
（一）基本每股收益（元/股）	0.71	0.92	0.49
（二）稀释每股收益（元/股）	0.71	0.92	0.49

（四）合并现金流量表

单位：元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	332,942,434.90	528,451,918.06	439,447,261.50
收到的税费返还	4,075,217.31	20,199,120.50	4,257,074.32
收到其他与经营活动有关的现金	10,566,715.59	2,209,046.89	2,222,680.81
经营活动现金流入小计	**347,584,367.79**	**550,860,085.45**	**445,927,016.63**
购买商品、接受劳务支付的现金	232,643,217.37	338,202,696.33	293,389,228.10
支付给职工以及为职工支付的现金	37,472,065.35	48,415,909.28	44,598,063.60
支付的各项税费	12,187,690.21	9,855,760.57	16,011,704.19
支付其他与经营活动有关的现金	24,017,917.76	39,434,422.08	47,953,016.97
经营活动现金流出小计	306,320,890.69	**435,908,788.26**	**401,952,012.86**
经营活动产生的现金流量净额	41,263,477.11	**114,951,297.19**	**43,975,003.77**

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	731,384.88	-	739,579.94
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	1,242,000.00	1,329,113.07
收到其他与投资活动有关的现金	-	-	-
投资活动现金流入小计	731,384.88	**1,242,000.00**	**2,068,693.01**
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	52,251,245.50	155,815,669.14	72,491,620.26
投资支付的现金	895,000.00	1,850,000.00	100,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	29,400,000.00	33,306,036.84
支付其他与投资活动有关的现金	-	-	-
投资活动现金流出小计	53,146,245.50	**187,065,669.14**	**105,897,657.10**
投资活动产生的现金流量净额	-52,414,860.62	**-185,823,669.14**	**-103,828,964.09**
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	-	-	18,139,000.00
取得借款收到的现金	233,406,430.90	376,188,471.74	277,008,366.44
收到其他与筹资活动有关的现金	205,506.77	-	-
筹资活动现金流入小计	233,611,937.68	**376,188,471.74**	**295,147,366.44**
偿还债务支付的现金	207,575,404.71	268,877,344.67	285,682,957.44
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	10,583,878.46	6,578,206.37	2,954,342.96
支付其他与筹资活动有关的现金	4,479,443.05	2,160,927.04	1,219,149.81
筹资活动现金流出小计	222,638,726.22	**277,616,478.08**	**289,856,450.21**
筹资活动产生的现金流量净额	10,973,211.46	**98,571,993.66**	**5,290,916.23**

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	**-2,206,964.84**	**-1,032,645.84**	**-1,344,061.88**
五、现金及现金等价物净增加额	**-2,385,136.90**	**26,666,975.87**	**-55,907,105.97**
加：期初现金及现金等价物余额	**44,797,783.34**	18,130,807.47	74,037,913.44
六、期末现金及现金等价物余额	**42,412,646.44**	**44,797,783.34**	**18,130,807.47**

三、财务报表的编制基础及合并报表范围

（一）财务报表编制基础

1、编制基础

本公司财务报表以持续经营假设为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部发布的《企业会计准则——基本准则》（财政部令第 33 号发布、财政部令第 76 号修订）、于 2006 年 2 月 15 日及其后颁布和修订的 41 项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下合称“企业会计准则”），以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 15 号——财务报告的一般规定》（2014 年修订）的披露规定编制。

2、持续经营

公司自本报告期末至少 12 个月内具备持续经营能力，无影响持续经营能力的重大事项。

（二）合并财务报表范围及变化情况

1、合并报表范围

公司报告期内纳入合并范围的子公司共 15 家，具体如下：

子公司名称	主要经营地	注册地	业务性质	持股比例		取得方式
				直接	间接	
广州华立科技软件有限公司	广州市	广州市	软件开发	100.00	-	设立取得
广州华立科技发展有限公司	广州市	广州市	游艺机销售	100.00	-	设立取得
策辉有限公司	中国香港	中国香港	游艺机销售	100.00	-	设立取得

子公司名称	主要经营地	注册地	业务性质	持股比例		取得方式
				直接	间接	
广州科韵科技投资有限公司	广州市	广州市	企业管理服务	100.00	-	非同一控制下的企业合并
广州市易发欢乐游艺城有限公司	广州市	广州市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	非同一控制下的企业合并
广州悦翔欢乐游艺城有限公司	广州市	广州市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	非同一控制下的企业合并
广州冠翔游乐园有限公司	广州市	广州市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	非同一控制下的企业合并
佛山市南海伟翔游艺有限公司	佛山市	佛山市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	非同一控制下的企业合并
江门市汇翔游艺有限公司	江门市	江门市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	非同一控制下的企业合并
广东傲翔游艺有限公司	广州市	广州市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	非同一控制下的企业合并
东莞市恒翔游艺有限公司	东莞市	东莞市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	设立取得
东莞市腾翔游艺有限公司	东莞市	东莞市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	设立取得
广州志翔欢乐游艺城有限公司	广州市	广州市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	设立取得
广州季翔欢乐游艺城有限公司	广州市	广州市	电子游艺厅娱乐活动	-	100.00	设立取得
广州曜翔游艺有限公司	**广州市**	**广州市**	**电子游艺厅娱乐活动**	**-**	**100.00**	**设立取得**

2、报告期内合并报表范围变化情况

（1）非同一控制下企业合并情况：

被购买方名称	股权取得时点	股权取得成本（单位：元）	股权取得比例（%）	股权取得方式	购买日	购买日的确定依据	购买日至期末被购买方的收入	购买日至期末被购买方的净利润
广州科韵科技投资有限公司	2018年12月	60,000,000.00	100.00	收购	2018.12.31	获取控制权、工商变更	-	-

2018年12月8日，公司第一届董事会第二十二次会议审议通过《关于收购广州科韵科技投资有限公司100%股权的议案》，决定收购广州科韵100%股权。

2018 年 12 月 25 日，广州科韵召开股东会，同意股东周斌将其持有科韵 28.50%股权转让给华立科技，同意股东陈显钧将其持有广州科韵 1.50%股权转让给华立科技，同意股东南平禾悦股权投资合伙企业（有限合伙）将其持有广州科韵 70.00%股权转让给公司。2018 年 12 月 25 日，周斌、陈显钧、南平禾悦股权投资合伙企业（有限合伙）与华立科技签署《关于广州科韵投资管理有限公司股权转让协议》。

针对本次收购，广东联信资产评估土地房产估价有限公司出具了《广州华立科技股份有限公司拟收购股权事宜所涉及广州科韵科技投资有限公司股东全部权益价值资产评估报告》（联信（证）评报字[2018]第 A0864 号），以 2018 年 11 月 30 日为评估基准日，广州科韵采用收益法评估的价值为 6,065.56 万元。经双方友好协商本次交易价格为 6,000.00 万元人民币。

（2）同一控制下企业合并

报告期内，公司未发生同一控制下企业合并.

（3）反向购买

报告期内，公司未发生反向购买。

（4）处置子公司

公司名称	变更内容	合并期间	变更原因
东莞微勤电机五金有限公司	2019 年起 不再纳入合并	2018 年 1 月-2018 年 12 月	处置

2018 年 12 月 24 日，华立科技总经理办公会做出决定，同意将华立科技持有的东莞微勤 100%股权，作价 276 万元转让给东莞市龙旺实业有限公司。同日，华立科技与龙旺实业签署《东莞微勤电机五金有限公司股权转让协议》。2018 年 12 月 5 日，东莞微勤股东华立科技做出决定，同意东莞微勤的注册资本由 819.563163 万元减少至 50.00 万元。本次转让价格基于东莞微勤减资后的净资产金额，经双方友好协商，本次交易作价 276 万元。

（5）其他原因合并范围变动

单位：元

序号	公司名称	股权取得方式	股权取得时点	实际出资额	认缴出资比例
1	东莞市恒翔游艺有限公司	新设	2019-01-25	500,000.00	100%
2	东莞市腾翔游艺有限公司	新设	2019-01-15	500,000.00	100%
3	广州志翔欢乐游艺城有限公司	新设	2019-07-05	1,000,000.00	100%
4	广州季翔欢乐游艺城有限公司	新设	2019-10-17	800,000.00	100%
5	**广州曜翔游艺有限公司**	**新设**	**2020-09-18**	**0.00**	**100%**

四、与财务信息相关的重大事项或重要性水平的判断标准

公司根据自身所处的行业和发展阶段，从项目的性质和金额两方面判断财务信息的重要性。在判断项目性质重要性时，公司主要考虑该项目在性质上是否属于日常活动、是否显著影响公司的财务状况、经营成果和现金流量等因素；在判断项目金额大小的重要性时，公司主要考虑该项目金额占利润总额的比重是否超过 5%的范围。

五、报告期内采用的重要会计政策和会计估计

（一）遵循企业会计准则的声明

公司承诺编制的报告期各财务报表符合《企业会计准则》的要求，真实、完整地反映了本公司报告期间的财务状况、经营成果和现金流量等有关信息。

（二）会计期间

采用公历年度，自公历每年 1 月 1 日至 12 月 31 日止。

（三）营业周期

正常营业周期是指本公司从购买用于加工的资产起至实现现金或现金等价物的期间。本公司以 12 个月作为一个营业周期，并以其作为资产和负债的流动性划分标准。

（四）记账本位币

公司以人民币作为记账本位币。

（五）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

1、同一控制下的企业合并

参与合并的企业在合并前后均受同一方或相同的多方最终控制且该控制并非暂时性的，为同一控制下的企业合并。通常情况下，同一控制下的企业合并是指发生在同一企业集团内部企业之间的合并，除此之外，一般不作为同一控制下的企业合并。

本公司作为合并方在企业合并中取得的资产、负债，按照合并日在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。同一控制下的控股合并形成的长期股权投资，本公司以合并日应取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为形成长期股权投资的初始投资成本，相关会计处理见长期股权投资；同一控制下的吸收合并取得的资产、负债，本公司按照相关资产、负债在被合并方的原账面价值入账。本公司取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

本公司作为合并方为进行企业合并发生的各项直接相关费用，包括支付的审计费用、评估费用、法律服务费等，于发生时计入当期损益。为企业合并发行的债券或承担其他债务支付的手续费、佣金等，计入所发行债券及其他债务的初始计量金额。企业合并中发行权益性证券发生的手续费、佣金等费用，应当抵减权益性证券溢价收入，溢价收入不足冲减的，冲减留存收益。

同一控制下的控股合并形成母子关系的，母公司在合并日编制合并财务报表，包括合并资产负债表、合并利润表和合并现金流量表。合并资产负债表，以被合并方有关资产、负债的账面价值并入合并财务报表，合并方与被合并方在合并日及以前期间发生的交易，作为内部交易，按照“合并财务报表”有关原则进行抵消；合并利润表和现金流量表，包含合并方及被合并方自合并当期期初至合并日实现的净利润和产生的现金流量，涉及双方在当期发生的交易及内部交易产生的现金流量，按照合并财务报表的有关原则进行抵消。

2、非同一控制下的企业合并

参与合并的各方在合并前后不受同一方或相同的多方最终控制的，为非同一

控制下的企业合并。

企业合并成本的确定：企业合并成本包括购买方为进行企业合并支付的现金或非现金资产、发行或承担的债务、发行的权益性证券等在购买日的公允价值，企业合并中发生的各项直接相关费用计入当期损益。通过多次交换交易分步实现的企业合并，合并成本为每一单项交易成本之和。

非同一控制下的控股合并取得的长期股权投资，本公司以购买日确定的企业合并成本（不包括应自被投资单位收取的现金股利和利润），作为对被购买方长期股权投资的初始投资成本；非同一控制下的吸收合并取得的符合确认条件的各项可辨认资产、负债，本公司在购买日按照公允价值确认为本公司的资产和负债。本公司以非货币资产为对价取得被购买方的控制权或各项可辨认资产、负债的，有关非货币资产在购买日的公允价值与其账面价值的差额，作为资产的处置损益，计入合并当期的利润表。

非同一控制下的企业合并中，企业合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；在吸收合并情况下，该差额在母公司个别财务报表中确认为商誉；在控股合并情况下，该差额在合并财务报表中列示为商誉。

企业合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，本公司计入合并当期损益（营业外收入）。在吸收合并情况下，该差额计入合并当期母公司个别利润表；在控股合并情况下，该差额计入合并当期的合并利润表。

（六）合并财务报表的编制方法

公司将拥有实际控制权的子公司和特殊目的主体纳入合并财务报表范围。

公司合并财务报表按照《企业会计准则第 33 号－合并财务报表》及相关规定的要求编制，合并时合并范围内的所有重大内部交易和往来予以抵销。子公司的股东权益中不属于母公司所拥有的部分作为少数股东权益在合并财务报表中股东权益项下单独列示。

子公司与公司采用的会计政策或会计期间不一致的，在编制合并财务报表时，按照公司的会计政策或会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。

对于非同一控制下企业合并取得的子公司，在编制合并财务报表时，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其个别财务报表进行调整；对于同一控制下企业合并取得的子公司，视同参与合并各方在最终控制方开始实施控制时即以目前的状态存在，从合并当期的年初起将其资产、负债、经营成果和现金流量纳入合并财务报表，并对前期比较财务报表按上述原则进行调整。

在报告期内处置子公司时，将该子公司期初至处置日的资产、负债、经营成果和现金流量纳入合并财务报表。

（七）合营安排分类及共同经营会计处理方法

合营安排是指一项由两个或两个以上的参与方共同控制的安排，分为共同经营和合营企业。

1、当公司为共同经营的合营方时，确认与共同经营利益份额相关的下列项目：

（1）确认单独所持有的资产，以及按持有份额确认共同持有的资产；

（2）确认单独所承担的负债，以及按持有份额确认共同承担的负债；

（3）确认出售公司享有的共同经营产出份额所产生的收入；

（4）按公司持有份额确认共同经营因出售资产所产生的收入；

（5）确认单独所发生的费用，以及按公司持有份额确认共同经营发生的费用。

2、当公司为合营企业的合营方时，将对合营企业的投资确认为长期股权投资，并按照本财务报表附注长期股权投资所述方法进行核算。

（八）编制现金流量表时现金及现金等价物的确定标准

公司根据《企业会计准则——现金流量表》的规定，对持有时间短（一般不超过 3 个月）、流动性强、可随时变现、价值变动风险很小的短期投资，确认为现金等价物。

（九）外币业务和外币财务报表折算

1、外币业务：公司外币业务采用按照系统合理的方法确定的、与交易发生

日即期汇率近似的汇率作为折算汇率折合成人民币记账；在资产负债表日，对外币货币性项目，采用资产负债表日即期汇率折算。因资产负债表日即期汇率与初始确认时或前一资产负债日即期汇率不同而产生的汇兑差额，除为购建或生产符合资本化条件的资产而借入的外币专门借款产生的汇兑损益按资本化原则处理外，均计入当期损益；对以历史成本计量的外币非货币性项目仍以交易发生日的即期汇率折算。

2、外币财务报表折算：外币资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算，股东权益项目除“未分配利润”外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。利润表中的收入与费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算。上述折算产生的外币报表折算差额，在合并资产负债表中所有者权益项目下“其他综合收益”项目列示。实质上构成对境外经营净投资的外币货币性项目，因汇率变动而产生的汇兑差额，在编制合并财务报表时，在合并资产负债表中所有者权益项目下的“其他综合收益”项目列示。处置境外经营时，与该境外经营有关的外币报表折算差额，按比例转入处置当期损益。外币现金流量采用现金流量发生日的即期汇率。汇率变动对现金的影响额，在现金流量表中单独列示。

（十）金融工具

1、2019 年 1 月 1 日起金融工具会计政策：

金融工具，是指形成一方的金融资产并形成其他方的金融负债或权益工具的合同。当本公司成为金融工具合同的一方时，确认相关的金融资产或金融负债。

（1）金融资产的分类、确认和计量

本公司根据管理金融资产的业务模式和金融资产的合同现金流量特征，将金融资产划分为：以摊余成本计量的金融资产；以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产；以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

金融资产在初始确认时以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他类别的金融资产，相关交易费用计入初始确认金额。因销售产品或提供劳务而产生的、未包含或不考虑重大融资成分的应收账款或应收票据，本公司按照预期有权收取的对价金额作为初始确认金额。

A.以摊余成本计量的金融资产

本公司管理以摊余成本计量的金融资产的业务模式为以收取合同现金流量为目标，且此类金融资产的合同现金流量特征与基本借贷安排相一致，即在特定日期产生的现金流量，仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付。本公司对于此类金融资产，采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量，其摊销或减值产生的利得或损失，计入当期损益。

B.以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产

本公司管理此类金融资产的业务模式为既以收取合同现金流量为目标又以出售为目标，且此类金融资产的合同现金流量特征与基本借贷安排相一致。本公司对此类金融资产按照公允价值计量且其变动计入其他综合收益，但减值损失或利得、汇兑损益和按照实际利率法计算的利息收入计入当期损益。

此外，本公司将部分非交易性权益工具投资指定为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产。本公司将该类金融资产的相关股利收入计入当期损益，公允价值变动计入其他综合收益。当该金融资产终止确认时，之前计入其他综合收益的累计利得或损失将从其他综合收益转入留存收益，不计入当期损益。

C.以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

本公司将上述以摊余成本计量的金融资产和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产之外的金融资产，分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。此外，在初始确认时，本公司为了消除或显著减少会计错配，将部分金融资产指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。对于此类金融资产，本公司采用公允价值进行后续计量，公允价值变动计入当期损益。

（2）金融负债的分类、确认和计量

金融负债于初始确认时分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债和其他金融负债。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，相关交易费用直接计入当期损益，其他金融负债的相关交易费用计入其初始确认金额。

A.以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，包括交易性金融负债（含属于金融负债的衍生工具）和初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债。

交易性金融负债（含属于金融负债的衍生工具），按照公允价值进行后续计量，除与套期会计有关外，公允价值变动计入当期损益。

被指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，该负债由本公司自身信用风险变动引起的公允价值变动计入其他综合收益，且终止确认该负债时，计入其他综合收益的自身信用风险变动引起的其公允价值累计变动额转入留存收益。其余公允价值变动计入当期损益。若按上述方式对该等金融负债的自身信用风险变动的影响进行处理会造成或扩大损益中的会计错配的，本公司将该金融负债的全部利得或损失（包括企业自身信用风险变动的影响金额）计入当期损益。

B.其他金融负债

除金融资产转移不符合终止确认条件或继续涉入被转移金融资产所形成的金融负债、财务担保合同外的其他金融负债分类为以摊余成本计量的金融负债，按摊余成本进行后续计量，终止确认或摊销产生的利得或损失计入当期损益。

（3）金融资产减值

本公司需确认减值损失的金融资产系以摊余成本计量的金融资产、以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债务工具投资等，主要包括应收票据、应收账款、其他应收款、其他权益工具投资等。

A.减值准备的确认方法

本公司以预期信用损失为基础，对上述各项目按照其适用的预期信用损失计量方法计提减值准备并确认信用减值损失。

信用损失，是指本公司按照原实际利率折现的、根据合同应收的所有合同现金流量与预期收取的所有现金流量之间的差额，即全部现金短缺的现值。其中，对于本公司购买或源生的已发生信用减值的金融资产，应按照该金融资产经信用

调整的实际利率折现。

B.预期信用损失计量

预期信用损失计量的一般方法是指，本公司在每个资产负债表日评估金融资产（含合同资产等其他适用项目，下同）的信用风险自初始确认后是否已经显著增加，如果信用风险自初始确认后已显著增加，本公司按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量损失准备；如果信用风险自初始确认后未显著增加，本公司按照相当于未来 12 个月内预期信用损失的金额计量损失准备。本公司在评估预期信用损失时，考虑所有合理且有依据的信息，包括前瞻性信息。

对于应收票据、应收账款，本公司始终按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备。

除应收票据、应收账款外，本公司对满足下列情形的金融工具按照相当于未来 12 个月内预期信用损失的金额计量其损失准备，对其他金融工具按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备：

该金融工具在资产负债表日只具有较低的信用风险；或该金融工具的信用风险自初始确认后并未显著增加。

具有较低的信用风险：

如果金融工具的违约风险较低，借款人在短期内履行其合同现金流量义务的能力很强，并且即便较长时期内经济形势和经营环境存在不利变化但未必一定降低借款人履行其合同现金流量义务的能力，该金融工具被视为具有较低的信用风险。

信用风险自初始确认后是否显著增加的判断标准：

如果某项金融资产在资产负债表日确定的预计存续期内的违约概率显著高于在初始确认时确定的预计存续期内的违约概率，则表明该项金融资产的信用风险显著增加。除特殊情况外，本公司采用未来 12 个月内发生的违约风险的变化作为整个存续期内发生违约风险变化的合理估计，来确定自初始确认后信用风险是否显著增加。

应收款项具体计提标准：

对于存在客观证据表明存在减值，以及其他适用于单项评估的应收票据和应收账款单独进行减值测试，确认预期信用损失，计提单项减值准备。当单项应收票据和应收账款无法以合理成本评估预期信用损失的信息时，本公司依据信用风险特征将应收票据和应收账款划分为若干组合，在组合基础上计算预期信用损失，确定组合的依据如下：

（A）应收票据

组合名称	确定依据
银行承兑汇票组合	按票据类型划分为银行承兑汇票组合
商业承兑汇票	按票据类型划分为商业承兑汇票组合

对于划分为银行承兑汇票组合的应收票据，预期不存在信用损失；划分为商业承兑汇票组合的应收票据，本公司采用以账龄特征为基础的预期信用损失模型，参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，编制应收账款账龄与整个存续期预期信用损失率对照表，计算预期信用损失。

（B）应收账款

组合名称	确定依据
运营商组合	按账龄段划分为具有类似信用风险特征的应收款项组合
贸易商组合	按账龄段划分为具有类似信用风险特征的应收款项组合
合并范围内关联方组合	按关联方是否纳入合并范围划分组合

对于划分为合并范围内母子公司之间应收账款不计提坏账准备；对于划分为账龄组合的应收账款，本公司采用以账龄特征为基础的预期信用损失模型，参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，编制应收账款账龄与整个存续期预期信用损失率对照表，计算预期信用损失。

（C）其他应收款

组合名称	确定依据
应收商业体保证金组合	按账龄段划分为具有类似信用风险特征的其他应收款项组合
应收其他款项组合	按账龄段划分为具有类似信用风险特征的其他应收款项组合
合并范围内关联方组合	按关联方是否纳入合并范围划分组合

对于划分为合并范围内母子公司之间其他应收账款不计提坏账准备；对于划

分为应收商业体押金组合以及应收其他款项组合的其他应收款项，本公司依据其他应收款的信用风险自初始确认后是否已经显著增加，采用相当于未来 12 个月或整个存续期的预期信用损失的金额计量减值损失，即对于其他应收款，本公司采用一般方法（“三阶段”模型）计提减值损失。

C.金融资产减值的会计处理方法

期末，本公司计算各类金融资产的预计信用损失，如果该预计信用损失大于其当前减值准备的账面金额，将其差额确认为减值损失；如果小于当前减值准备的账面金额，则将差额确认为减值利得。

（4）金融资产转移的确认依据和计量方法

满足下列条件之一的金融资产，予以终止确认：①收取该金融资产现金流量的合同权利终止；②该金融资产已转移，且将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方；③该金融资产已转移，虽然企业既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但是放弃了对该金融资产的控制。

若企业既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，且未放弃对该金融资产的控制的，则按照继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。继续涉入所转移金融资产的程度，是指该金融资产价值变动使企业面临的风险水平。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产的账面价值及因转移而收到的对价与原计入其他综合收益的公允价值变动累计额之和的差额计入当期损益。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产的账面价值在终止确认及未终止确认部分之间按其相对的公允价值进行分摊，并将因转移而收到的对价与应分摊至终止确认部分的原计入其他综合收益的公允价值变动累计额之和与分摊的前述账面金额之差额计入当期损益。

本公司对采用附追索权方式出售的金融资产，或将持有的金融资产背书转让，需确定该金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬是否已经转移。已将该金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，不终止确认该金融资产；既

没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，则继续判断企业是否对该资产保留了控制，并根据前面各段所述的原则进行会计处理。

（5）金融负债的终止确认

金融负债（或其一部分）的现时义务已经解除的，本公司终止确认该金融负债（或该部分金融负债）。本公司（借入方）与借出方签订协议，以承担新金融负债的方式替换原金融负债，且新金融负债与原金融负债的合同条款实质上不同的，终止确认原金融负债，同时确认一项新金融负债。本公司对原金融负债（或其一部分）的合同条款作出实质性修改的，终止确认原金融负债，同时按照修改后的条款确认一项新金融负债。

金融负债（或其一部分）终止确认的，本公司将其账面价值与支付的对价（包括转出的非现金资产或承担的负债）之间的差额，计入当期损益。

（6）金融资产和金融负债的抵销

当本公司具有抵销已确认金额的金融资产和金融负债的法定权利，且该种法定权利是当前可执行的，同时本公司计划以净额结算或同时变现该金融资产和清偿该金融负债时，金融资产和金融负债以相互抵销后的净额在资产负债表内列示。除此以外，金融资产和金融负债在资产负债表内分别列示，不予相互抵销。

（7）权益工具

权益工具是指能证明拥有本公司在扣除所有负债后的资产中的剩余权益的合同。本公司发行（含再融资）、回购、出售或注销权益工具作为权益的变动处理，与权益性交易相关的交易费用从权益中扣减。本公司不确认权益工具的公允价值变动。

本公司权益工具在存续期间分派股利（含分类为权益工具的工具所产生的“利息”）的，作为利润分配处理。

2、2018 年 1 月 1 日-2018 年 12 月 31 日金融工具会计政策：

（1）金融资产和金融负债的分类

金融资产在初始确认时划分为以下四类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（包括交易性金融资产和指定为以公允价值计量且其变动计入当

期损益的金融资产）、持有至到期投资、贷款和应收款项、可供出售金融资产。

金融负债在初始确认时划分为以下两类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债（包括交易性金融负债和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债）、其他金融负债。

（2）金融资产和金融负债的确认依据和计量方法

公司成为金融工具合同的一方时，确认一项金融资产或金融负债。初始确认金融资产或金融负债时，按照公允价值计量；对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和金融负债，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他类别的金融资产或金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

公司按照公允价值对金融资产进行后续计量，且不扣除将来处置该金融资产时可能发生的交易费用，但下列情况除外：A.持有至到期投资以及贷款和应收款项采用实际利率法，按摊余成本计量；B.在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

公司采用实际利率法，按摊余成本对金融负债进行后续计量，但下列情况除外：A.以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，按照公允价值计量，且不扣除将来结清金融负债时可能发生的交易费用；B.与在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债，按照成本计量；C.不属于指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的财务担保合同，或没有指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益并将以低于市场利率贷款的贷款承诺，按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数与初始确认金额扣除按照实际利率法摊销的累计摊销额后的余额两项金额之中的较高者进行后续计量。

（3）金融资产转移的确认依据和计量方法

公司已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给了转入方的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，继续确认所转移的金融资产，并将收到的对价确认为一项金融负债。公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，分别下列情况处理：A.放弃

了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产；B.未放弃对该金融资产控制的，按照继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：A.所转移金融资产的账面价值；B.因转移而收到的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额之和。金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：A.终止确认部分的账面价值；B.终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额之和。

因公允价值变动而产生的任何不符合套期会计规定的利得或损失，直接计入当期损益。

（4）主要金融资产和金融负债的公允价值确定方法

存在活跃市场的金融资产或金融负债，以活跃市场的报价确定其公允价值；不存在活跃市场的金融资产或金融负债，采用估值技术（包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融工具的当前公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等）确定其公允价值；初始取得或源生的金融资产或承担的金融负债，以市场交易价格作为确定其公允价值的基础。

（5）金融资产的减值测试和减值准备计提方法

资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产进行减值测试。对单项金额重大的金融资产单独进行减值测试；对单项金额不重大的金融资产，包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试/单独进行减值测试；单独测试未发生减值的金融资产（包括单项金额重大和不重大的金融资产），包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。

按摊余成本计量的金融资产，期末有客观证据表明其发生了减值的，根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间的差额计算确认减值损失，短期应收款项的预计未来现金流量与其现值相差很小的，在确定相关减值损失时，不对其预计

未来现金流量进行折现。在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产发生减值时，将该权益工具投资或衍生金融资产的账面价值，与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失。可供出售金融资产的公允价值发生较大幅度下降且预期下降趋势属于非暂时性时，确认其减值损失，并将原直接计入所有者权益的公允价值累计损失一并转出计入减值损失。

（十一）应收款项

本公司 2018 年度应收款项的减值测试方法及减值准备计提方法如下：

1、公司坏账损失核算采用备抵法。

2、单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项：

单项金额重大的判断依据或金额标准：	公司将单个法人主体或自然人欠款余额超过人民币 100 万元（含 100 万元）的应收款项划分为单项金额重大的应收款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：	对单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，经测试发生了减值的，按其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确定减值损失，计提坏账准备

3、按组合计提坏账准备的应收款项：

确定组合的依据	
组合名称	确定依据
账龄组合	以账龄作为类似信用风险特征划分
商业体保证金组合	以账龄作为类似信用风险特征划分
合并范围内关联方组合	以是否为合并范围内的应收款项划分
按组合计提坏账准备的计提方法	
组合名称	计提方法
账龄组合	账龄分析法
商业体押金组合	不计提
合并范围内关联方组合	不计提

（1）组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1 年以内	5	5

账龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1-2 年	10	10
2-3 年	30	30
3-4 年	50	50
4-5 年	80	80
5 年以上	100	100

4、单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项：

单项计提坏账准备的理由：	有客观证据表明其发生了减值
坏账准备的计提方法：	对有客观证据表明其已发生减值的单项金额非重大的应收款项，单独进行减值测试，确定减值损失，计提坏账准备

5、对应收票据和预付款项，公司单独进行减值测试，有客观证据表明其发生了减值的，根据未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认为减值损失，计提减值准备。

6、应收款项计提坏账准备后，有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的坏账准备应当予以转回，计入当期损益。

（十二）存货

1、存货分类：原材料、库存商品、在产品、委托加工物资、发出商品等。

2、存货的核算：原材料取得时采用实际成本核算、发出时采用加权平均法计价；自行生产的库存商品入库时按实际生产成本核算，发出采用加权平均法核算，对外采购的库存商品取得时采用实际成本核算，发出时采用加权平均法计价。

3、存货的盘存制度：采用永续盘存制。存货定期盘点，盘点结果如果与账面记录不符，于期末前查明原因，并根据企业的管理权限，经批准后，在期末结账前处理完毕。

4、存货跌价准备的确认和计提：

库存商品和用于出售的材料等直接用于出售的商品存货，按照单个存货项目以可变现净值低于账面成本差额计提存货跌价准备。库存商品和用于出售的材料等直接用于出售的，以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金

额，确定其可变现净值；需要经过加工的材料存货，以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；公司于每年中期期末及年度终了按存货成本与可变现净值孰低法计价，对预计损失采用备抵法核算，提取存货跌价准备并计入当期损益。

（十三）合同资产

1、合同资产的确认方法及标准

合同资产，是指公司已向客户转让商品而有权收取对价的权利，且该权利取决于时间流逝之外的其他因素。如公司向客户销售两项可明确区分的商品，因已交付其中一项商品而有权收取款项，但收取该款项还取决于交付另一项商品的，本公司将该收款权利作为合同资产。

2、合同资产预期信用损失的确定方法及会计处理方法

合同资产的预期信用损失的确定方法详见本节之“（十）金融工具”。

会计处理方法，本公司在资产负债表日计算合同资产预期信用损失，如果该预期信用损失大于当前合同资产减值准备的账面金额，本公司将其差额确认为减值损失，借记“信用资产减值损失”，贷记“合同资产减值准备”；每个资产负债表日重新计量预期信用损失，由此形成的损失准备的转回金额，确认为减值利得，做相反的会计记录。

本公司实际发生信用损失，认定相关合同资产无法收回，经批准予以核销的，根据批准的核销金额，借记“合同资产减值准备”，贷记“合同资产”。若核销金额大于已计提的损失准备，按期差额借记“信用资产减值损失”。

（十四）持有待售及终止经营

1、非流动资产或处置组划分为持有待售类别，应当同时满足下列条件：

（1）根据类似交易中出售此类资产或处置组的惯例，在当前状况下即可立即出售；

（2）出售极可能发生，即企业已经就一项出售计划作出决议且获得确定的购买承诺，预计出售将在一年内完成。有关规定要求公司相关权力机构或者监管部门批准后方可出售的，应当已经获得批准。

2、终止经营，是指公司满足下列条件之一的、能够单独区分的组成部分，且该组成部分已经处置或划分为持有待售类别：

（1）该组成部分代表一项独立的主要业务或一个单独的主要经营地区；

（2）该组成部分是拟对一项独立的主要业务或一个单独的主要经营地区进行处置的一项相关联计划的一部分；

（3）该组成部分是专为转售而取得的子公司。

（十五）长期股权投资

1、长期股权投资的分类

公司的长期股权投资包括对子公司的投资和对合营企业、联营企业的投资。

2、长期股权投资初始投资成本的确定

（1）同一控制下的企业合并形成的，合并方以支付现金、转让非现金资产、承担债务或发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为其初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

公司通过多次交易分步实现同一控制下企业合并形成的长期股权投资，在个别财务报表和合并财务报表中，将按持股比例享有在合并日被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为初始投资成本。 合并日之前所持被合并方的股权投资账面价值加上合并日新增投资成本， 与长期股权投资初始投资成本之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

（2）非同一控制下的企业合并形成的，在购买日按照支付的合并对价的公允价值作为其初始投资成本。公司通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并形成的长期股权投资，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：A. 在个别财务报表中，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，在处置该项投资时将与其相关的其他综合收益转入当期投资收益。B. 在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的

股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益； 购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，与其相关的其他综合收益转为购买日所属当期投资收益。

（3）除企业合并形成以外的：以支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为投资成本。投资成本包括与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出；发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为投资成本；通过非货币性资产交换（该项交换具有商业实质）取得的长期股权投资，其投资成本以该项投资的公允价值和应支付的相关税费作为换入资产的成本；通过债务重组取得的长期股权投资，债权人将享有股份的公允价值确认为对债务人的投资。

3、长期股权投资后续计量及损益确认方法

对被投资单位能够实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对具有共同控制、重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。

4、确定对被投资单位具有重大影响的依据

对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定的，认定为重大影响。

5、长期股权投资的减值测试方法及减值准备计提方法

对子公司、联营企业及合营企业的投资，在资产负债表日有客观证据表明其发生减值的，按照账面价值高于可收回金额的差额计提相应的减值准备。长期股权投资减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

（十六）投资性房地产

1、投资性房地产的确认标准：已出租的建筑物；已出租的土地使用权；已出租的投资性房地产租赁期届满，因暂时空置但继续用于出租的，仍作为投资性房地产。

2、初始计量方法：取得的投资性房地产，按照取得时的成本进行初始计量，外购投资性房地产的成本，包括购买价款和可直接归属于该资产的相关税费；自行建造投资性房地产的成本，由建造该项资产达到预定可使用状态前所发生的必

要支出构成；以其它方式取得的投资性房地产的成本，适用相关会计准则的规定确认。

3、后续计量方法：采用成本模式计量，采用与固定资产和无形资产相同的方法计提折旧或进行摊销。

4、期末以成本模式计量的投资性房地产由于市价持续下跌等原因导致其可收回金额低于账面价值的，按资产的实际价值低于账面价值的差额计提减值准备。

（十七）固定资产

1、固定资产标准：为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用年限超过一年的有形资产。

2、固定资产的分类为：房屋及构筑物、机械设备、分账设备、运输设备、办公及其他设备。

3、固定资产计价：在取得时按实际成本计价。

4、固定资产折旧：公司各类固定资产折旧年限、估计残值率和年折旧率如下：

资产类别	折旧年限	净残值率	年折旧率
房屋及构筑物	20-40 年	5%	2.38%-4.75%
对外投放设备	5 年	5%	19.00%
生产运营设备	5-10 年	5%	9.50%-19.00%
运输设备	5 年	5%	19.00%
其他设备	3-5 年	5%	19.00%-31.67%

5、固定资产减值准备：

公司于资产负债表日对固定资产逐项进行检查，如果由于市价持续下跌，或技术陈旧、损坏、长期闲置等原因导致其可回收金额低于账面价值的，则按照其差额计提固定资产减值准备，固定资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。资产未来现金流量的现值则按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对其进

行折现后的金额加以确定。

（十八）在建工程

1、在建工程以实际成本计价，并于达到预定可使用状态时转作固定资产。购建或者生产符合资本化条件的资产而借入的专门借款或占用了一般借款发生的借款利息以及专门借款发生的辅助费用，在所购建或者生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之前根据其发生额予以资本化。

2、公司于资产负债表日对在建工程进行全面检查，如果有证据表明在建工程已经发生了减值，则计提减值准备。在建工程减值损失一经确认，在以后会计期间不得转回。存在以下—项或若干项情况时，计提在建工程减值准备：

（1）长期停建并且预计在未来 3 年内不会重新再开工的在建工程；

（2）所建项目无论在性能上，还是在技术上已经落后，并且给企业带来的经济利益具有很大的不确定性；

（3）其他足以证明在建工程已经发生减值的情形。

（十九）借款费用

购建或者生产符合资本化条件的资产而借入的专门借款或占用了一般借款发生的借款利息以及专门借款发生的辅助费用，在所购建或者生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之前，根据其资本化率计算的发生额予以资本化。除此以外的其它借款费用在发生时计入当期损益。

为购建或者生产符合资本化条件的资产而借入专门借款的，以专门借款当期实际发生的利息费用，减去将尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额确定为应予以资本化的费用。

为购建或者生产符合资本化条件的资产而占用了一般借款的，公司根据累计资产支出超过专门借款部分的资产支出加权平均数乘以所占用一般借款的资本化率，计算确定一般借款应予资本化的利息金额。资本化率根据一般借款加权平均利率计算确定。

（二十）无形资产

1、无形资产计价：

（1）外购无形资产的成本，按使该项资产达到预定用途所发生的实际支出计价。

（2）内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益，开发阶段的支出，能够符合资本化条件的，确认为无形资产成本。

（3）投资者投入的无形资产，按照投资合同或协议约定的价值作为成本，但合同或协议约定价值不公允的除外。

（4）接受债务人以非现金资产抵偿债务方式取得的无形资产，或以应收债权换入无形资产的，按换入无形资产的公允价值入账。

（5）非货币性交易投入的无形资产，以该项无形资产的公允价值和应支付的相关税费作为入账成本。

（6）接受捐赠的无形资产，捐赠方提供了有关凭据的，按凭据上标明的金额加上应支付的相关税费计价；捐赠方没有提供有关凭据的，如果同类或类似无形资产存在活跃市场的，按同类或类似无形资产的市场价格估计的金额，加上应支付的相关税费，作为实际成本；如果同类或类似无形资产不存在活跃市场的，按接受捐赠的无形资产的预计未来现金流量现值，作为实际成本；自行开发并按法律程序申请取得的无形资产，按依法取得时发生的注册费，聘请律师费等费用，作为实际成本。

2、无形资产摊销：使用寿命有限的无形资产，在估计该使用寿命的年限内按直线法摊销；无法预见无形资产为公司带来未来经济利益的期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，使用寿命不确定的无形资产不进行摊销。

本公司无形资产使用寿命估计情况如下：

项目	估计使用寿命
土地使用权	根据土地使用权证按 50 年摊销
软件使用权	合同约定的使用期限或预计可带来未来经济利益的期限

3、无形资产减值准备：公司于资产负债表日检查各项无形资产预计给企业

带来未来经济利益的能力，对预计可收回金额低于其账面价值的，按单项预计可收回金额与账面价值差额计提减值准备。无形资产减值损失一经确认，在以后会计期间不得转回。

4、公司内部研究开发项目开发阶段的支出满足资本化的条件：

（1）从技术上来讲，完成该无形资产以使其能够使用或出售具有可行性。

（2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图。

（3）无形资产产生未来经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场；无形资产将在内部使用时，证明其有用性。

（4）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产。

（5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠计量。

（二十一）长期待摊费用

长期待摊费用是指已经支出，但受益期限在 1 年以上（不含 1 年）的各项费用，包括租入固定资产改良支出等，其摊销方法如下：

类别	摊销方法	摊销年限
装修费	直线法	5 年
构筑物	直线法	20 年
其他	直线法	5 年
软件升级包	直线法	4 年

长期待摊费用的项目不能使以后会计期间受益的，将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

（二十二）合同负债

合同负债反映公司已收或应收客户对价而应向客户转让商品的义务。公司在向客户转让商品之前，客户已经支付了合同对价或公司已经取得了无条件收取合同对价权利的，在客户实际支付款项与到期应支付款项孰早时点，按照已收或应收的金额确认合同负债。

同一合同下的合同资产和合同负债以净额列示，不同合同下的合同资产和合同负债不予抵销。

（二十三）职工薪酬

1、职工薪酬的范围

职工薪酬，是指公司为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。企业提供给职工配偶、子女、受赡养人、已故员工遗属及其他受益人等的福利，也属于职工薪酬。

本公司在职工提供相关服务的会计期间，将实际发生的职工工资、奖金、津贴和补贴，职工福利费，医疗保险费、工伤保险费和生育保险费等社会保险费，住房公积金，工会经费和职工教育经费等确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。如果该负债预期在职工提供相关服务的年度报告期结束后十二个月内不能完全支付，且财务影响重大的，则该负债将以折现后的金额计量。

2、离职后福利

离职后福利，是指为获得职工提供的服务而在职工退休或与企业解除劳动关系后，提供的各种形式的报酬和福利，短期薪酬和辞退福利除外。本公司将离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。（一）设定提存计划：公司向独立的基金缴存固定费用后，公司不再承担进一步支付义务的离职后福利计划。包含基本养老保险、失业保险等，在职工为其提供服务的会计期间，将根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。（二）设定受益计划：除设定提存计划以外的离职后福利计划。

3、辞退福利，是指公司在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，或者为鼓励职工自愿接受裁减而给予职工的补偿。公司向职工提供辞退福利的，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：（一）企业不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时。（二）企业确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

实行职工内部退休计划的，在正式退休日之前的经济补偿，属于辞退福利，自职工停止提供服务日至正常退休日期间，拟支付的内退职工工资和缴纳的社会

保险费等一次性记入当期损益。正式退休日之后的经济补偿（如正常养老退休金），按照离职后福利处理。

（二十四）预计负债

公司发生与或有事项相关的义务并同时符合以下条件时，在资产负债表中确认为预计负债：

1、该义务是公司承担的现时义务；

2、该义务的履行很可能导致经济利益流出企业；

3、该义务的金额能够可靠地计量。

在资产负债表日，考虑与或有事项有关的风险、不确定性和货币时间价值等因素，按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数对预计负债进行计量。

如果清偿预计负债所需支出全部或部分预期由第三方补偿的，补偿金额在基本确定能够收到时，作为资产单独确认，且确认的补偿金额不超过预计负债的账面价值。

（二十五）股份支付

1、股份支付的会计处理方法：

股份支付是为了获取职工或其他方提供服务而授予权益工具或者承担以权益工具为基础确定的负债的交易。股份支付分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。

（1）以权益结算的股份支付：

A.用以换取职工提供的服务的权益结算的股份支付，以授予职工权益工具在授予日的公允价值计量。该公允价值的金额在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的情况下，在等待期内以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础，按直线法计算计入相关成本或费用。在授予后立即可行权时，在授予日计入相关成本或费用，相应增加资本公积。

B.在等待期内每个资产负债表日，本公司根据最新取得的可行权职工人数变动等后续信息做出最佳估计，修正预计可行权的权益工具数量。上述估计的影响

计入当期相关成本或费用，并相应调整资本公积。

C.用以换取其他方服务的权益结算的股份支付，如果其他方服务的公允价值能够可靠计量，按照其他方服务在取得日的公允价值计量，如果其他方服务的公允价值不能可靠计量， 但权益工具的公允价值能够可靠计量的，按照权益工具在服务取得日的公允价值计量，计入相关成本或费用，相应增加股东权益。

（2）以现金结算的股份支付：

A.以现金结算的股份支付，按照本公司承担的以股份或其他权益工具为基础确定的负债的公允价值计量。如授予后立即可行权，在授予日计入相关成本或费用，相应增加负债；如须完成等待期内的服务或达到规定业绩条件以后才可行权，在等待期的每个资产负债表日， 以对可行权情况的最佳估计为基础，按照本公司承担负债的公允价值金额，将当期取得的服务计入成本或费用，相应增加负债。

B.在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

2、修改、终止股份支付计划的相关会计处理

（1）本公司对股份支付计划进行修改时，若修改增加了所授予权益工具的公允价值，按照权益工具公允价值的增加相应确认取得服务的增加。权益工具公允价值的增加是指修改前后的权益工具在修改日的公允价值之间的差额。若修改减少了股份支付公允价值总额或采用了其他不利于职工的方式，则仍继续对取得的服务进行会计处理，视同该变更从未发生，除非本公司取消了部分或全部已授予的权益工具。

（2）在等待期内，如果取消了授予的权益工具，本公司对取消所授予的权益性工具作为加速行权处理，将剩余等待期内应确认的金额立即计入当期损益，同时确认资本公积。职工或其他方能够选择满足非可行权条件但在等待期内未满足的，本公司将其作为授予权益工具的取消处理。

（二十六）收入确认方法

2020 年 1 月 1 日起收入会计政策：

1、合同的确认原则

当与客户之间的合同同时满足下列条件时，本公司在客户取得相关商品控制权时确认收入：

（1）合同各方已批准该合同并承诺将履行各自义务；

（2）该合同明确了合同各方与所转让商品或提供劳务相关的权利和义务；

（3）该合同有明确的与所转让商品或提供劳务相关的支付条款；

（4）该合同具有商业实质，即履行该合同将改变企业未来现金流量的风险、时间分布或金额；

（5）公司因向客户转让商品或提供劳务而有权取得的对价很可能收回。

2、履约义务及交易价格的确认原则

在合同开始日，本公司识别合同中包含的各单项履约义务，并将交易价格按照各单项履约义务所承诺商品的单独售价的相对比例分摊至各单项履约义务。对于合同折扣，本公司在各单项履约义务之间按比例分摊。本公司在确定交易价格时考虑可变对价、合同中存在的重大融资成分、非现金对价、应付客户对价等因素的影响。

满足下列条件之一的，本公司在相关履约时段内按照履约进度将分摊至该单项履约义务的交易价格确认为收入：

（1）客户在公司履约的同时即取得并消耗企业履约所带来的经济利益；

（2）客户能够控制公司履约过程中在建的商品；

（3）公司履约过程中所产出的商品具有不可替代用途，且该公司在整个合同期间内有权就累计至今已完成的履约部分收取款项。

履约进度根据所转让商品和劳务的性质，采用产出法（或投入法）确定，当履约进度不能合理确定时，公司已经发生的成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的成本金额确认收入，直到履约进度能够合理确定为止。

如果不满足上述条件之一，则本公司在客户取得相关商品控制权的时点将分摊至该单项履约义务的交易价格确认收入。在判断客户是否已取得商品控制权时，考虑下列迹象：

（1）公司就该商品享有现时收款权利，即客户就该商品负有现时付款义务；

（2）公司已将该商品的法定所有权转移给客户，即客户已拥有该商品的法定所有权；

（3）公司已将该商品实物转移给客户，即客户已实物占有该商品；

（4）公司已将该商品所有权上的主要风险和报酬转移给客户，即客户已取得该商品所有权上的主要风险和报酬；

（5）客户已接受该商品；

（6）其他表明客户已取得商品控制权的迹象。

3、与公司取得收入的主要活动相关的具体确认方法如下：

（1）产品销售：内销：产品价格已确定，合同(订单)约定客户提货或货物送达客户指定地点，在公司取得经签收的发货凭证后确认收入；合同约定客户在产品验收合格后风险报酬转移的，在公司取得验收凭证后确认收入。外销：在相关产品办理完毕报关手续后确认外销收入。

（2）运营服务：①设备合作运营：根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的合作运营收入，在取得对方确认后确认收入的实现。②游乐场运营：终端用户已向游乐场购买并消耗游戏币后，确认游乐场收入的实现。

2018 年 1 月 1 日-2020 年 12 月 31 日收入会计政策：

1、销售商品收入的确认方法：

当下列条件同时满足时，确认商品销售收入：公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施控制；与交易相关的经济利益能够流入公司；相关的收入和成本能够可靠地计量。

2、提供劳务收入的确认方法：

（1）提供劳务交易的结果能够可靠估计：

在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，公司在资产负债表日采用完

工百分比法确认相关的劳务收入。提供劳务交易的结果能够可靠估计是指：收入金额能够可靠计量；相关经济利益很可能流入公司；交易的完工进度能够可靠地确定；交易已发生和将发生的成本能够可靠计量。

公司采用已发生的成本占预计总成本的比例确定劳务交易的完工进度。公司在劳务尚未完成时，资产负债表日按照合同金额乘以完工进度扣除以前会计期间已确认提供劳务收入后的金额，确认当期劳务收入；同时结转当期已发生劳务成本。劳务已经完成尚未办理决算的，按合同金额扣除以前会计期间累计已确认提供劳务收入后的金额，确认劳务完成当期提供劳务收入；同时结转当期已发生的劳务成本。决算时，决算金额与合同金额之间的差额在决算当期调整。

（2）提供劳务交易结果不能够可靠估计：

公司在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：已发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已发生的劳务成本金额确认劳务收入，并按相同金额结转劳务成本；已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入损益，不确认提供劳务收入。

3、提供他人使用公司资产取得收入的确认方法：

当下列条件同时满足时予以确认：

（1）与交易相关的经济利益能够流入公司；

（2）收入的金额能够可靠地计量。

4、提供他人使用公司资产取得收入的确认方法：

当下列条件同时满足时予以确认：

（1）与交易相关的经济利益能够流入公司；

（2）收入的金额能够可靠地计量。

5、公司收入确认的具体方法

（1）游戏游艺产品销售：内销：产品价格已确定，合同（订单）约定客户提货或货物送达客户指定地点，在公司取得经签收的发货凭证后确认收入；合同约定客户在产品验收合格后风险报酬转移的，在公司取得验收凭证后确认收入。

外销：在相关产品办理完毕报关手续后确认外销收入。

（2）运营服务：①设备合作运营：根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的合作运营收入，在取得对方确认后确认收入的实现。②游乐场运营：终端用户已向游乐场购买并消耗游戏币后，确认游乐场服务收入的实现。

保荐机构核查后认为，发行人根据收入类型的不同，按照企业会计准则确定了相应的收入确认政策。发行人披露的收入确认政策符合发行人实际经营情况，与主要销售合同条款和实际执行情况保持一致。

（二十七）政府补助

政府补助是指公司从政府无偿取得货币性资产和非货币性资产，不包括政府作为所有者投入的资本。

1、本公司在能够满足政府补助所附条件且能够收到政府补助时确认政府补助。其中：

（1）政府补助为货币性资产的，按收到或应收的金额计量；政府补助为非货币性资产的，按公允价值计量，如公允价值不能可靠取得，则按名义金额计量。

（2）与资产相关的政府补助，冲减相关资产的账面价值或确认为递延收益。与资产相关的政府补助确认为递延收益的，在相关资产使用寿命内按照合理、系统的方法分期计入损益。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用和损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益或冲减相关成本；用于补偿已经发生的相关费用和损失的，直接计入当期损益或冲减相关成本。

（3）与企业日常活动相关的政府补助，按照经济业务实质，计入其他收益或冲减相关成本费用。与企业日常活动无关的政府补助，计入营业外收支。

2、已确认的政府补助需要退回的，应当在需要退回的当期分情况按照以下规定进行会计处理：

（1）初始确认时冲减相关资产账面价值的，调整资产账面价值；

（2）存在相关递延收益的，冲减相关递延收益账面余额，超出部分计入当

期损益；

（3）属于其他情况的，直接计入当期损益。

（二十八）所得税的会计处理方法

1、所得税的会计处理方法

所得税的会计处理采用资产负债表债务法核算。资产负债表日，公司按照可抵扣暂时性差异与适用所得税税率计算的结果，确认递延所得税资产及相应的递延所得税收益；按照应纳税暂时性差异与适用所得税税率计算的结果，确认递延所得税负债及相应的递延所得税费用。

2、递延所得税资产的确认

确认由可抵扣暂时性差异产生的递延所得税资产时，以未来很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限，但是，同时具有下列特征的交易中因资产或负债的初始确认所产生的递延所得税资产不予确认：

（1）该项交易不是企业合并；

（2）交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）。

3、递延所得税资产的减值

本公司在资产负债表日对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期间很可能无法取得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，则减记递延所得税资产的账面价值，减记的金额计入当期的所得税费用。原确认时计入所有者权益的递延所得税资产部分，其减记金额也计入所有者权益。在很可能取得足够的应纳税所得额时，减记的递延所得税资产账面价值可以恢复。

4、递延所得税负债的确认

（1）除下列交易中产生的递延所得税负债以外，公司确认所有应纳税暂时性差异产生的递延所得税负债：

A.商誉的初始确认。

B.同时具有下列特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：

（A）该项交易不是企业合并；

（B）交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）。

（2）公司对与子公司、联营企业及合营企业投资相关的应纳税暂时性差异，应当确认相应的递延所得税负债。但是，同时满足下列条件的除外：

A.投资企业能够控制暂时性差异转回的时间；

B.该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

（二十九）其他综合收益

其他综合收益，是指公司根据其他会计准则规定未在当期损益中确认的各项利得和损失。分为下列两类列报：

1、以后会计期间不能重分类进损益的其他综合收益项目，主要包括重新计量设定收益计划净负债或净资产导致的变动、按照权益法核算的在被投资单位以后会计期间不能重分类进损益的其他综合收益中所享有的份额等。

2、以后会计期间在满足规定条件时将重分类进损益的其他综合收益项目，主要包括按照权益法核算的被投资单位以后会计期间在满足规定条件时将重分类进损益的其他综合收益中所享有的份额、可供出售金融资产公允价值变动形成的利得或损失、持有至到期投资重分类为可供出售金融资产形成的利得或损失、现金流量套期工具产生的利得或损失中属于有效套期的部分、外币财务报表折算差额等。

（三十）重要会计政策、会计估计变更

1、重要会计政策变更

（1）财政部于 2018 年 6 月发布了《关于修订印发 2018 年度一般企业财务报表格式的通知》（财会〔2018〕15 号）及其解读，对一般企业财务报表格式进行了修订，于 2017 年度发布的财会〔2017〕30 号同时废止。

财政部于 2019 年 4 月 30 日发布了《关于修订印发 2019 年度一般企业财务报表格式的通知》（财会〔2019〕6 号），对一般企业财务报表格式进行了修订，于 2018 年 6 月发布的财会〔2018〕15 号同时废止。公司已根据其要求按照一般企业财务报表格式编制财务报表。

（2）财政部于 2017 年颁布了修订后的《企业会计准则第 22 号—金融工具确认和计量》、《企业会计准则第 23 号—金融资产转移》、《企业会计准则第 24 号—套期会计》、《企业会计准则第 37 号—金融工具列报》（上述四项准则以下统称“新金融工具准则”）。公司自 2019 年 1 月 1 日起执行新金融工具准则。

新金融工具准则将金融资产划分为三个类别：A.以摊余成本计量的金融资产；B.以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产；C.以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。在新金融工具准则下，金融资产的分类是基于本公司管理金融资产的业务模式及该资产的合同现金流量特征而确定。新金融工具准则取消了原金融工具准则中规定的持有至到期投资、贷款和应收款项、可供出售金融资产三个类别。新金融工具准则以“预期信用损失”模型替代了原金融工具准则中的“已发生损失”模型。

公司自 2019 年 1 月 1 日执行新金融工具准则，于 2019 年 1 月 1 日之前的金融工具确认和计量与新金融工具准则要求不一致的，本公司按照新金融工具准则的要求进行衔接调整。涉及前期比较财务报表数据与新金融工具准则要求不一致的，本公司不进行调整，金融工具原账面价值和在新金融工具准则施行日的新账面价值之间的差额。

（3）财政部于 2019 年 5 月 9 日颁布了修订后的《企业会计准则第 7 号-非货币性资产交换》（财会〔2019〕8 号），自 2019 年 6 月 10 日起施行，对于 2019 年 1 月 1 日之前发生的非货币性资产交换不进行追溯调整。

（4）财政部于 2019 年 5 月 16 日颁布了修订后的《企业会计准则第 12 号-债务重组》（财会〔2019〕9 号），自 2019 年 6 月 17 日起施行，对于 2019 年 1 月 1 日之前发生的债务重组不进行追溯调整。

（5）财政部于 2017 年 7 月 5 号修订颁布《企业会计准则第 14 号-收入》（财会〔2017〕22 号）（以下简称“新收入准则”），要求在境内外同时上市的企业以及在境外上市并采用国际财务报告准则或企业会计准则编制财务报表的企业自 2018 年 1 月 1 日起施行该准则，其他境内上市企业自 2020 年 1 月 1 日起施行该准则。根据上述修订要求，2020 年 1 月 1 日起，公司按照财政部发布

的《企业会计准则第 14 号—收入》的有关规定执行。

在首次执行日，公司报表相关项目按照新收入准则的规定进行调整，财务报表受影响的报表项目和金额如下：

单位：万元

项目	2019年12月31日	调整数	2020年1月1日
预收款项	1,700.79	-1,650.79	50.00
递延收益	271.07	-271.07	-
合同负债	-	1,921.86	1,921.86

（6）2020 年 6 月 19 日，财政部发布了《新冠肺炎疫情相关租金减让会计处理规定》（财会〔2020〕10 号），自 2020 年 6 月 19 日起施行，允许企业对 2020 年 1 月 1 日至该规定施行日之间发生的相关租金减让进行调整。按照该规定，对于满足一定条件的，由新冠肺炎疫情直接引发的租金减让提供了简化方法。如果企业选择采用简化方法，则不需要评估是否发生租赁变更，也不需要重新评估租赁分类。

本公司对于属于该规定适用范围的租金减让全部选择采用简化方法进行会计处理并对 2020 年 1 月 1 日至该规定施行日之间发生的相关租金减让根据该规定进行相应调整。该会计政策处理规定对本公司财务报表无重大影响。

（7）2019 年 12 月 10 日，财政部发布了《企业会计准则解释第 13 号》（财会〔2019〕21 号），自 2020 年 1 月 1 日起施行，不要求追溯调整。

A. 关联方认定

《企业会计准则解释第 13 号》明确了以下情形构成关联方：企业与其所属企业集团的其他成员单位（包括母公司和子公司）的合营企业或联营企业；企业的合营企业与企业的其他合营企业或联营企业。此外还明确了仅仅同受一方重大影响的两方或两方以上的企业不构成关联方，并补充说明了联营企业包括联营企业及其子公司，合营企业包括合营企业及其子公司。

B. 业务的定义

《企业会计准则解释第 13 号》完善了业务构成的三个要素，细化了构成业务的判断条件，同时引入“集中度测试”选择，以在一定程度上简化非同一控

制下取得组合是否构成业务的判断等问题。

本公司自 2020 年 1 月 1 日起执行《企业会计准则解释第 13 号》，比较财务报表不做调整，执行该解释未对本公司的财务状况、经营成果和关联方披露产生重大影响。

2、重要会计估计变更

本报告期内公司无会计估计变更事项。

（三十一）与可比上市公司存在的重大会计政策及会计估计差异

本公司重大会计政策或会计估计与可比上市公司不存在重大差异。

六、适用税率及享受的主要财政税收优惠政策

（一）主要税种及税率

税种	计税基数	税率
企业所得税	应纳税所得额	15%、16.5%、20%、25%
增值税	按税法规定计算的销售货物、服务收入为基础计算销项税额，在扣除当期允许抵扣的进项税额后，差额部分为应交增值税	6%、13%、16%、17%
城建税	按实际缴纳的增值税计征	7%、5%
教育费附加	按实际缴纳的增值税计征	3%
地方教育费附加	按实际缴纳的增值税计征	2%
文化事业建设费	按税法规定提供娱乐、广告服务收入	3%

1、企业所得税

纳税主体名称	税率
广州华立科技股份有限公司	15%
广州华立科技发展有限公司	25%
广州华立科技软件有限公司	25%
广州科韵科技投资有限公司	20%
广州市易发欢乐游艺城有限公司	20%
广州悦翔欢乐游艺城有限公司	20%
广州冠翔游乐园有限公司	20%
佛山市南海伟翔游艺有限公司	20%

纳税主体名称	税率
江门市汇翔游艺有限公司	20%
广东傲翔游艺有限公司	25%
东莞市腾翔游艺有限公司	20%
东莞市恒翔游艺有限公司	20%
广州志翔欢乐游艺城有限公司	20%
广州季翔欢乐游艺城有限公司	20%
广州曜翔游艺有限公司	**20%**
策辉有限公司	利润总额在 200 万内的按照 8.25%，超过 200 万的部分按照 16.5%计提

2、增值税

纳税主体名称	税率
广州华立科技股份有限公司	6%、13%、16%、17%
广州华立科技发展有限公司	6%、13%、16%、17%
广州华立科技软件有限公司	6%、13%、16%、17%
广州科韵科技投资有限公司	6%、13%
广州市易发欢乐游艺城有限公司	6%、13%
广州悦翔欢乐游艺城有限公司	6%、13%
广州冠翔游乐园有限公司	6%、13%、16%
佛山市南海伟翔游艺有限公司	6%、13%
江门市汇翔游艺有限公司	6%、13%
广东傲翔游艺有限公司	6%、13%
东莞市腾翔游艺有限公司	6%、13%
东莞市恒翔游艺有限公司	6%、13%
广州志翔欢乐游艺城有限公司	6%
广州季翔欢乐游艺城有限公司	6%
广州曜翔游艺有限公司	**6%**
策辉有限公司	实际注册地为中国香港，根据当地税局政策，无需缴纳增值税

（1）根据财政部 税务总局《财政部 税务总局关于调整增值税税率的通知》（财税〔2018〕32 号），自 2018 年 5 月 1 日起，纳税人发生增值税应税销售行为或者进口货物，原适用 17%和 11%税率的，税率分别调整为 16%、10%。

（2）根据财政部 税务总局 海关总署《关于深化增值税改革有关政策的公

告》（财政部 税务总局 海关总署公告 2019 年第 39 号），自 2019 年 4 月 1 日起，纳税人发生增值税应税销售行为或者进口货物，原适用 16%和 10%税率的，税率分别调整为 13%、9%。

（二）税收优惠

（1）根据 2017 年 2 月 17 日广东省科技厅、广东省财政厅、广东省国税局、广东省地税局联合下发的 《关于公布广东省 2016 年高新技术企业名单的通知》（粤科高字【2017】26 号），广州华立科技股份有限公司通过了高新技术企业复审，公司自 2016 年 1 月 1 日起至 2018 年 12 月 31 日按照 15%税率征收企业所得税。

（2）根据 2019 年 12 月 2 日广东省科技厅、广东省财政厅、广东省国税局、广东省地税局联合下发的 《关于公示广东省 2019 年第三批拟认定高新技术企业名单的通知》，广州华立科技股份有限公司通过了高新技术企业认定，公司自 2019 年 1 月 1 日起至 2021 年 12 月 31 日按照 15%税率征收企业所得税。

（3）广州科韵科技投资有限公司、广州市易发欢乐游艺城有限公司、广州悦翔欢乐游艺城有限公司、广州冠翔游乐园有限公司、佛山市南海伟翔游艺有限公司、江门市汇翔游艺有限公司、东莞市腾翔游艺有限公司、东莞市恒翔游艺有限公司、广州志翔欢乐游艺城有限公司、广州季翔欢乐游艺城有限公司、**广州曜翔游艺有限公司**符合小型微利企业的认定标准，根据财税[2019]13 号规定，对小型微利企业年应纳税所得额不超过 100 万元的部分，减按 25％计入应纳税所得额，按 20％的税率缴纳企业所得税；对年应纳税所得额超过 100 万元但不超过 300 万元的部分，减按 50％计入应纳税所得额，按 20％的税率缴纳企业所得税。

（4）广州科韵科技投资有限公司及下属公司符合生活性服务业纳税人认定标准，根据《关于深化增值税改革有关政策的公告》（财政部税务总局海关总署公告 2019 年第 39 号）规定，自 2019 年 4 月 1 日至 2021 年 12 月 31 日期间，允许生产、生活性服务业纳税人按照当期可抵扣进项税额加计 10%抵减应纳税额（即加计抵减政策）。

根据财政部、国家税务总局发布《关于明确生活性服务业增值税加计抵减政策的公告》，明确 2019 年 10 月 1 日至 2021 年 12 月 31 日，允许生活性服务业

纳税人按照当期可抵扣进项税额加计 15%抵减应纳税额。

（5）根据财政部、国家税务总局《关于支持新型冠状病毒感染的肺炎疫情防控有关税收政策的公告》（2020 年第 8 号）、国家税务总局《支持疫情防控和经济社会发展税费优惠政策指引》，自 2020 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日，对纳税人提供公共交通运输服务、生活服务，以及为居民提供必需生活物资快递收派服务取得的收入，免征增值税。广州市易发欢乐游艺城有限公司、广州悦翔欢乐游艺城有限公司、广州冠翔游乐园有限公司、佛山市南海伟翔游艺有限公司、江门市汇翔游艺有限公司、广东傲翔游艺有限公司、东莞市腾翔游艺有限公司、东莞市恒翔游艺有限公司、广州志翔欢乐游艺城有限公司、广州季翔欢乐游艺城有限公司符合生活服务业纳税人认定标准，自 2020 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日，免征增值税。

根据国家税务总局《关于支持新型冠状病毒感染的肺炎疫情防控有关税收征收管理事项的公告》（2020 年第 4 号），纳税人适用 8 号公告有关规定享受免征增值税优惠的收入，相应免征城市维护建设税、教育费附加、地方教育附加。

（6）根据《财政部关于调整部分政府性基金有关政策的通知》（财税[2019]46 号）第一条规定：自 2019 年 7 月 1 日至 2024 年 12 月 31 日，对归属中央收入的文化事业建设费，按照缴纳义务人应缴费额的 50%减征；对归属地方收入的文化事业建设费，各省（区、市）财政、党委宣传部门可以结合当地经济发展水平、宣传思想文化事业发展等因素，在应缴费额 50%的幅度内减征。广州市易发欢乐游艺城有限公司、广州悦翔欢乐游艺城有限公司、广州冠翔游乐园有限公司、佛山市南海伟翔游艺有限公司、江门市汇翔游艺有限公司、广东傲翔游艺有限公司、东莞市腾翔游艺有限公司、东莞市恒翔游艺有限公司、广州志翔欢乐游艺城有限公司、广州季翔欢乐游艺城有限公司、广州曜翔游艺有限公司自 2019 年 7 月 1 日至 2024 年 12 月 31 日，文化事业建设费按照缴纳义务人应缴费额的 50%减征。

（7）根据财政部、国家税务总局《关于电影等行业税费支持政策的公告》（2020 年第 25 号），自 2020 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日，免征文化事业建设费。

自华立有限设立至今，发行人未享受有关外商投资企业的税收优惠政策。发行人为高新技术企业，报告期内享受高新技术企业所得税税收优惠，发行人报告期内享受该税收优惠政策合法、有效。

华立有限自设立以来未享受有关外商投资企业的税收优惠政策，主要原因如下：

自 1997 年 7 月 1 日起施行、于 2008 年 1 月 1 日废止的《中华人民共和国外商投资企业和外国企业所得税法》第八条规定，对生产性外商投资企业，经营期在 10 年以上的，从开始获利的年度起，第 1 年和第 2 年免征企业所得税，第 3 年至第 5 年减半征收企业所得税。2007 年 3 月 16 日，《中华人民共和国企业所得税法》（以下称《企业所得税法》）颁布，并于 2008 年 1 月 1 日起施行。同时，《国务院关于实施企业所得税过渡优惠政策的通知》（国发[2007]39 号）对外商投资企业的企业所得税优惠政策的过渡问题作出进一步规定，其中明确，可在过渡期间内继续享受过渡优惠政策的外商投资企业是指 2007 年 3 月 16 日以前经工商等登记管理机关登记设立的企业。

因此，根据上述规定，只有 2007 年 3 月 16 日以前经工商登记管理机关登记设立的外商投资企业，方可在《企业所得税法》于 2008 年 1 月 1 日施行后的相关过渡期内继续享受《中华人民共和国外商投资企业和外国企业所得税法》规定的外商投资企业税收优惠政策。

公司前身华立有限成立于 2010 年 8 月，成立时间不符合《国务院关于实施企业所得税过渡优惠政策的通知》（国发[2007]39 号）规定的可在《企业所得税法》执行后的过渡期内享受“两免三减半”等外商投资企业所得税收优惠政策的要求，因而未享受外商投资企业的税收优惠政策。

七、分部信息

分部信息详细情况见本节“十、盈利能力分析”之“（一）营业收入分析”。

八、经会计师核验的非经常性损益明细报表

根据中国证监会《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号—非经常性损益》（“中国证券监督管理委员会公告[2008]43 号”），公司非经常性损益

如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
非流动性资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	5.23	-50.75	-49.52
越权审批或无正式批准文件、或偶发性的税收返还、减免	-	-	-
计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	278.67	36.19	151.17
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	-	-	-
单独进行减值测试的应收款项减值准备转回	21.01	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-840.09	-27.38	-11.57
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	-	-657.63
小计	-535.19	**-41.94**	**-567.55**
减：非经常性损益相应的所得税	-83.35	-5.22	3.08
减：少数股东损益	-	-	-
非经常性损益净额	-451.84	**-36.72**	**-570.63**
归属于母公司普通股股东的净利润	4,605.83	**5,976.91**	**3,136.16**
扣除非经常性损益后的归属于母公司普通股股东净利润	5,057.67	**6,013.63**	**3,706.79**

九、主要财务指标

（一）基本财务指标

公司最近三年基本财务指标如下：

指标	2020 年末	2019 年末	2018 年末
流动比率（倍）	1.30	1.47	1.51
速动比率（倍）	0.90	0.80	0.79

资产负债率（母公司）	52.34%	48.89%	37.37%
资产负债率（合并报表）	52.29%	49.56%	43.36%
归属于母公司普通股股东的每股净资产（元/股）	6.39	5.72	4.79
无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权后）占净资产的比例	0.75%	1.18%	0.57%
指标	**2020 年度**	**2019 年度**	**2018 年度**
应收账款周转率（次/年）	2.10	4.20	4.49
存货周转率（次/年）	1.71	1.84	1.64
息税折旧摊销前利润（万元）	9,750.26	10,700.65	6,549.15
归属于母公司普通股股东的净利润（万元）	4,605.83	5,976.91	3,136.16
归属于母公司普通股股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	5,057.67	6,013.63	3,706.79
利息保障倍数（倍）	5.07	10.33	12.62
每股经营活动产生的现金流量（元/股）	0.63	1.77	0.68
每股净现金流量（元/股）	-0.04	0.41	-0.86

上述指标的计算公式如下：

流动比率=流动资产/流动负债；

速动比率=速动资产/流动负债；

资产负债率（母公司）=总负债/总资产；

归属于母公司股东的每股净资产=期末归属于母公司股东权益/期末股本总额；

无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）占净资产的比例=（无形资产（除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）+开发支出）/期末净资产；

应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额；

存货周转率=营业成本/存货平均余额；

息税折旧摊销前利润=净利润+所得税+利息费用+折旧+摊销；

归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润=归属于母公司股东的净利

润-影响归属于母公司股东净利润的非经常性损益；

利息保障倍数=息税前利润/利息费用；

每股经营活动产生的现金流量=经营活动产生的现金流量净额/期末股本总额；

每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额/期末股本总额。

（二）净资产收益率和每股收益

根据中国证监会《公开发行证券公司信息编报规则第 9 号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010 年修订）的规定，报告期内公司净资产收益率及每股收益如下：

期间	报告期利润计算口径	加权平均净资产收益率	每股收益（元）	
			基本每股收益	稀释每股收益
2020 年度	归属于母公司普通股股东的净利润	11.66%	0.71	0.71
	扣除非经常性损益后归属于母公司普通股股东的净利润	12.80%	0.78	0.78
2019 年度	归属于母公司普通股股东的净利润	17.49%	0.92	0.92
	扣除非经常性损益后归属于母公司普通股股东的净利润	17.60%	0.92	0.92
2018 年度	归属于母公司普通股股东的净利润	11.29%	0.49	0.49
	扣除非经常性损益后归属于母公司普通股股东的净利润	13.34%	0.58	0.58

报告期内，公司未发行可转换债券、认股权等潜在普通股，稀释每股收益同基本每股收益。

上述指标的计算公式如下：

加权平均净资产收益率=P_0/（E_0＋NP÷2＋E_i×M_i÷M_0–E_j×M_j÷M_0±E_k×M_k÷M_0）

其中：P_0 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为归属于公司普通股股东的净利润；E_0 为归属于公司普通股股东的期初净资产；E_i 为报告期发行新股或债转股等新增的、

归属于公司普通股股东的净资产；E_j 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产；M_0 为报告期月份数；M_i 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数；M_j 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数；E_k 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动；M_k 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

基本每股收益=$P_0 \div S$

$S=S_0+S_1+S_i \times M_i \div M_0-S_j \times M_j \div M_0-S_k$

其中：P_0 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润；S 为发行在外的普通股加权平均数；S_0 为期初股份总数；S_1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；S_i 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；S_j 为报告期因回购等减少股份数；S_k 为报告期缩股数；M_0 报告期月份数；M_i 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数；M_j 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

稀释每股收益=P_1/（$S_0+S_1+S_i \times M_i \div M_0-S_j \times M_j \div M_0-S_k$+认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数）

其中，P1 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润，并考虑稀释性潜在普通股对其影响，按《企业会计准则》及有关规定进行调整。

（三）影响收入、成本、费用和利润的主要因素

1、政策因素

行业监管政策的完善和国家产业政策的支持是游戏游艺行业健康快速发展的前提。近年来，我国已形成以各级人民政府文化和旅游行政部门、工业和信息化部、市场监督管理部门为核心的监管体系，并建立了多层级的行业自律组织，为行业健康发展提供了基础。为满足国内人民群众日益增长的文化娱乐需求，促进文化娱乐消费，国家鼓励游戏游艺设备行业发展的政策不断出台，国家产业政策支持有利于游戏游艺设备行业的快速发展。

2、消费升级因素

公司业务的下游客户属于文化娱乐消费行业，文化娱乐消费属于可选消费范畴，与居民消费水平和消费习惯具有较大关系，改革开放以来，国内人均可支配收入水平的保持较快增长速度，尤其近十年以来，国内人均可支配收入持续增加，居民收入水平及消费能力保持较快增加，消费水平的提高将大幅增加居民对文化娱乐的消费支出，为游戏游艺行业的快速发展提供有力的消费基础。

3、技术发展因素

游戏游艺行业由技术、创意和内容共同驱动，涉及多学科知识的交叉，工业设计、软件开发、通信技术、人工智能、大数据等多个行业的技术发展对游戏游艺行业发展具有较大推动作用。近年来，VR、AR、5G、大数据等技术的运用，益智化、健身化、技能化成为游戏游艺设备发展的趋势，产品内容更具有吸引力，为消费者带来了新体验。新技术的发展促使游戏游艺产品升级速度加快，创造新的需求，提升行业利润水平。

4、行业竞争因素

我国商用游戏游艺机制造企业众多，大部分厂商为缺乏自主研发创新能力的中小企业，产品同质化较为严重，附加值不高，利润水平相对较低。未来，随着行业竞争的加剧，行业集中度将有所提升，行业内具备自主设计、研发能力的企业，能够不断开发出新产品，将保持较高的利润水平。而缺乏自主设计和研发能力的企业利润水平相对较低。

5、成本因素

游戏游艺生产制造涉及电子元器件、电路板、显示器、电机、钣金件等原材料，原材料成本为游戏游艺设备的主要成本，上游行业的成本波动对本行业有较大的影响。游乐场经营受商业地产租赁价格、劳动力价格影响较大，影响公司游乐场运营服务经营成本。

（四）对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标

1、收入、利润情况

报告期内，公司营业收入分别为 44,824.22 万元、49,818.40 万元、**42,494.77** 万元，扣非后归属于母公司所有者的净利润分别为 3,706.79 万元、6,013.63 万元、**5,057.67** 万元，**受新冠疫情影响，2020 年业绩有所下降，随着疫情得到有效控制，公司业绩正在逐步恢复**。近年来，国家相关政府部门出具了一系列支持鼓励游戏游艺设备产业发展的政策，行业保持较快增长趋势。公司根据行业发展趋势，持续进行商业模式创新和技术创新，动漫 IP 周边产品销售、设备合作运营快速发展，自营游乐场服务成为重要业务组成部分；同时根据市场变化，调整产品结构，加大高端产品比重，报告期内推出《奥特曼》、《马力欧》、《古墓丽影》、《巨兽浩劫》、《行尸走肉》、**《龙珠》**、**《宝可梦》**等具有国际顶级 IP 属性的产品，取得较好市场效果，公司持续盈利能力持续提升。

2、收入结构情况

报告期内，公司主营业务收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
产品销售	**33,269.16**	**79.78%**	36,422.01	74.84%	39,657.82	92.61%
运营服务	**8,431.87**	**20.22%**	12,245.44	25.16%	3,162.89	7.39%
合计	**41,701.03**	**100.00%**	**48,667.45**	**100.00%**	**42,820.71**	**100.00%**

报告期内，公司产业链的不断加强，提升了公司综合竞争力，为公司的持续能力提供了保障。

（五）可比公司选取标准

由于游戏游艺设备产业中**设备研发生产领域**在国内发展时间较短，目前尚无 A 股同行业上市公司。鉴于公司所处行业的特性及可比数据的可获得性，公司选取了已上市和已申报 IPO 文件的可比公司进行比较。鈊象电子、万代南梦宫业务与本公司较为接近，可作为海外可比上市公司。国内娱乐设备制造行业的上市公

司中山金马和已经申报 IPO 文件的世宇科技作为公司选取的境内可比公司，**奥飞娱乐及泡泡玛特系在运营领域具备一定规模的上市企业。根据公开披露信息，奥飞娱乐开始布局新业务“奥飞欢乐世界”室内儿童乐园，截至 2020 年 3 月 31 日，已开设 17 家门店。泡泡玛特系国内较大且增长较快的潮流玩具公司。奥飞娱乐和泡泡玛特在运营业务领域具有一定的重合性，因此也作为可比公司**。上述六家可比公司中世宇科技与公司业务较为接近。

十、盈利能力分析

（一）营业收入分析

1、营业收入构成

报告期内，公司营业收入的构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务收入	41,701.03	98.13%	48,667.45	97.69%	42,820.71	95.53%
其他业务收入	793.74	1.87%	1,150.95	2.31%	2,003.51	4.47%
营业收入	42,494.77	100.00%	**49,818.40**	**100.00%**	**44,824.22**	**100.00%**

报告期内公司主营业务收入分别为 42,820.71 万元、48,667.45 万元、41,701.03 万元，主营业务收入占营业收入的比重均在 95%以上，主营业务突出。公司其他业务收入主要是零配件销售、维修服务等收入，占营业收入的比重较小，对公司业绩影响较小，**受新冠疫情影响，2020 年营业收入有所下降**。

2、主营业务收入构成分析

（1）主营业务收入持续增长

报告期内，公司主营业务收入分别为 42,820.71 万元、48,667.45 万元、41,701.03 万元，2018 年至 2019 年呈稳步增长，主要受以下因素影响：

1）监管完善与政策支持有利于游戏游艺行业的健康快速发展

自《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》、《娱乐场所管理办法》、《游戏游艺设备管理办法》等行业规范和规则制度发布实施以来，我国形成了相

对完善的游戏游艺监管体系，建立了行业内的自律组织，完善的监管体制和自律体系促进了行业健康、快速发展。同时，国家鼓励游戏游艺设备行业发展的政策不断出台，包括《文化产业振兴规划》、《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见（文市发〔2016〕26 号）》、《战略性新兴产业分类（2018）》等鼓励政策。国家产业政策支持有利于游戏游艺行业的健康快速发展。

2）消费升级增加文化娱乐消费，为游戏游艺行业的快速发展提供支撑

改革开放以来，我国国民经济的持续增长，居民收入水平及消费能力保持较快增加，除衣食住行类的基础层面消费外，城乡居民的文化消费需求数量不断增加，质量不断提高，对休闲娱乐、教育等精神层面的消费需求也不断增加。消费水平的提高将大幅增加居民对文化娱乐的消费支出，为游戏游艺行业的快速发展提供有力的消费基础。

3）公司不断创新商业模式和完善产业链结构

公司自成立以来，坚持业务模式创新，在设备销售快速发展的同时，不断拓展新的业务模式。2013 年在国内市场推出设备合作运营业务，同时开始向下游运营商投放动漫卡通设备、销售动漫 IP 衍生产品，不断强化游戏游艺产业链结构。报告期内动漫 IP 衍生产品业务迅速发展，2017 年至 2019 年销售收入复合增长率 79.27%。**2020 年，尽管新冠疫情对行业冲击较大，公司动漫 IP 衍生产品收入仍然同比增长 4.01%**。公司运营服务同时快速发展，商业模式创新和持续完善产业链结构为公司业绩增长提供了有力支撑。

受新冠疫情影响，公司 2020 年上半年收入较少，随着新冠疫情逐渐得到有效控制，从 2020 年下半年开始，公司经营逐渐恢复。

（2）主营业务构成及变化情况

报告期内，公司主营业务收入分为销售产品业务和运营业务，其中销售产品业务包括游戏游艺设备销售、动漫 IP 衍生产品销售，运营业务包括设备合作运营和游乐场运营。公司主营业务收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例

产品销售	游戏游艺设备	**26,447.27**	**63.42%**	29,863.36	61.36%	35,497.58	82.90%
	动漫 IP 衍生产品	**6,821.90**	**16.36%**	6,558.66	13.48%	4,160.23	9.72%
	小计	**33,269.16**	**79.78%**	**36,422.01**	**74.84%**	**39,657.82**	**92.61%**
运营服务	设备合作运营	**2,816.07**	**6.75%**	3,872.86	7.96%	3,162.89	7.39%
	游乐场运营	**5,615.80**	**13.47%**	8,372.58	17.20%	-	-
	小计	**8,431.87**	**20.22%**	**12,245.44**	**25.16%**	**3,162.89**	**7.39%**
主营业务收入		**41,701.03**	**100%**	**48,667.45**	**100%**	**42,820.71**	**100%**

报告期内公司动漫 IP 衍生产品业务迅速发展，**2018 年至 2019 年增长较快，2020 年增长速度有所下降，报告期内动漫 IP 衍生产品业务收入占公司主营业务比重逐步上升。2020 年游戏游艺设备业务、设备合作运营业务、游乐场运营业务收入出现一定程度下滑，主要为受新冠疫情影响，自 2020 年下半年开始公司经营业务逐渐恢复正常。**

公司主营业务收入结构变化的主要原因是公司不断优化创新业务模式和完善产业链结构，加大动漫卡通设备和合作运营设备投放数量。报告期内设备合作运营业务和动漫卡通设备逐渐受到市场欢迎，公司增加了市场投放数量，尤其是具有国际知名 IP 属性的“奥特曼”、**“宝可梦”、“龙珠”等**动漫卡通设备，深受消费者喜爱。

报告期各期末公司投放设备数量情况如下：

单位：台

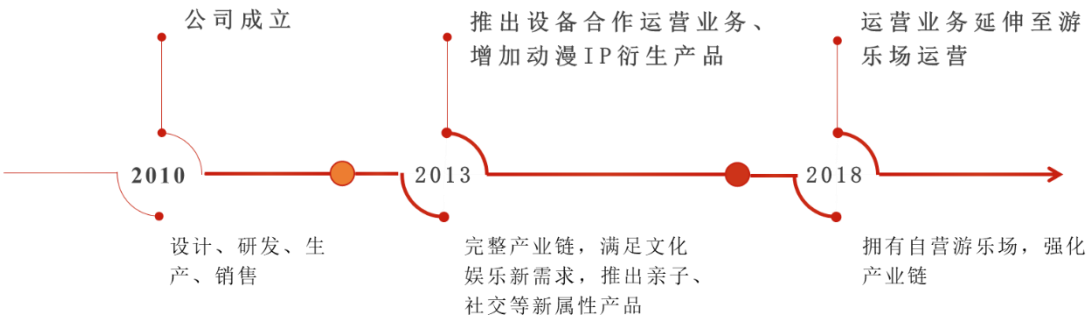
项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	数量	净增长数量	数量	净增长数量	数量	净增长数量
动漫卡通设备	**6,971**	**1,717**	5,254	2,216	3,038	1,426
合作运营设备	**2,904**	**25**	2,879	264	2,615	278
期末对外投放总量	**9,875**	**1,742**	**8,133**	**2,480**	**5,653**	**1,704**

报告期各期末公司投放设备合计数量分别为 5,653 台、8,133 台、**9,875** 台，其中动漫卡通设备投放数量快速增长，合作运营设备投放量稳步增长。2018 年、2019 年公司动漫 IP 衍生产品收入分别增长 103.86%、57.65%，与动漫卡通设备投放数量增长相匹配。2018 年、2019 年，公司动漫 IP 衍生产品销售收入和设备合作运营业务收入增长均高于设备营收增长速度。

（3）游戏游艺设备销售业务发展历程

①2019 年公司游戏游艺设备销售金额和数量下降的原因

发行人业务发展历程如下图所示。



由上图可以看出，随着游戏游艺行业经营特点的转变，公司合作运营和动漫 IP 衍生产品销售模式发展，公司从单一游戏游艺设备销售转为游戏游艺设备的销售和运营，对外投放的游戏游艺设备数量不断增加。另一方面，公司主动调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，提升公司整体盈利能力。

游戏游艺产品销售和游戏游艺设备运营在报告期内收入金额如下：

单位：万元

项目		2020 年度	2019 年度	2018 年度
产品销售	游戏游艺设备	26,447.27	29,863.36	35,497.58
	动漫 IP 衍生产品	6,821.90	6,558.66	4,160.23
设备运营服务		2,816.07	**3,872.86**	**3,162.89**
收入金额		36,085.24	**40,294.87**	**42,820.71**

2019 年，发行人游戏游艺产品销售收入有所下降，主要原因是发行人近年来顺应行业发展趋势，不断优化创新业务模式和完善产业链结构，从单一游戏游艺设备销售转为游戏游艺设备的销售和运营。2019 年、2020 年游乐场运营服务实现收入 8,372.58 万元、5,615.80 万元，占公司主营业务收入的 17.20%、13.47%，商业模式创新和持续强化的产业链结构为公司业绩增长提供了有力支撑。

2020 年，受疫情影响，发行人游戏游艺产品销售和设备运营业务收入较上年同期下降幅度较大。随着国内疫情得到基本控制，发行人业务逐步恢复，新

冠疫情对发行人业务的影响逐渐消除，相关业务持续开展已不存在重大不利影响。

②报告期内设备平均销售单价上升的原因及合理性

报告期内发行人设备平均销售单价具体情况如下：

单位：万元/台

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
模拟体验类	**4.93**	5.24	4.85
亲子娱乐类	**3.16**	2.64	1.98
休闲运动类	**5.21**	3.19	2.84
全部设备	**4.21**	**3.99**	**3.01**

报告期内，发行人设备平均销售单价上升主要原因为：1）公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，产品平均销售价格提升；2）销售价格高的模拟体验类产品销售额占比**较高；3）2020 年新增了舞萌 DX 等价格较高的休闲运动类设备。**报告期内模拟体验类游戏游艺设备销售额占比分别为 54.54%、66.41%、**59.39%。**

③相关产品平均销售单价及其变动趋势与同行业可比公司同类产品销售单价对比

同行业可比公司世宇科技因撤回 IPO 申请未披露其 2020 年财务数据。2018-2019 年度，发行人游戏游艺设备产品销售单价略高于同行业可比公司世宇科技。发行人游戏游艺设备产品销售价格整体呈增长趋势，与同行业可比公司世宇科技一致。相关产品平均销售单价及其变动趋势与同行业可比公司同类产品销售单价对比具体情况如下：

单位：万元/台

项目		2019 年度		2018 年度	
		销售单价	销售占比	销售单价	销售占比
模拟体验类	世宇科技	5.26	32.99%	4.37	29.05%
	本公司	5.24	66.41%	4.85	54.54%
其他类	世宇科技	2.63	67.01%	2.46	70.95%
	本公司	2.71	33.59%	2.06	45.46%

设备合计	世宇科技	3.15	100%	2.82	100%
	本公司	3.99	100%	3.01	100%

注：由于模拟体验类设备价格与亲子娱乐类等其他类型游戏游艺设备价格差异较大，故将公司产品分为模拟体验类和其他类。

3、主营业务收入区域分布和客户类型分析

报告期内，公司收入主要来源于境内，公司主营业务收入区域构成如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
境内	40,156.66	96.30%	42,346.14	87.01%	35,542.02	83.00%
境外	1,544.37	3.70%	6,321.31	12.99%	7,278.68	17.00%
合计	41,701.03	100%	**48,667.45**	**100%**	**42,820.71**	**100%**

报告期内，公司主营业务收入主要来源于境内业务，境内收入占比分别为83.00%、87.01%、96.30%，呈逐年上升趋势，主要原因为公司动漫 IP 衍生产品销售、运营服务均为境内业务，报告期内收入增加。**2020 年境外销售下降较多，主要原因为受全球新冠疫情影响。**

报告期各期内，公司实现主营业务收入按照客户类型构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
运营商	35,862.66	86.00%	42,079.64	86.46%	35,898.15	83.83%
贸易商	5,838.37	14.00%	6,587.82	13.54%	6,922.55	16.17%
合计	41,701.03	100%	**48,667.45**	**100%**	**42,820.71**	**100%**

报告期内，公司客户主要为游乐场和主题乐园等运营商客户，分别占主营业务收入的83.83%、86.46%、86.00%。

报告期内，发行人境内外业务开拓和订单获取方式主要通过参加展览、展会、举办电竞赛事、客户口碑、定期或不定期拜访、广告投放、招投标方式获取，发行人境内外业务开拓和订单获取方式无显著差异。

报告期内发行人通过招投标等方式获取订单对应的营业收入情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
招投标	1,050.07	2.47%	2,506.77	5.03%	3,922.61	8.75%
其他方式	41,444.70	97.53%	47,311.63	94.97%	40,901.61	91.25%
合计	42,494.77	100.00%	**49,818.40**	**100%**	**44,824.22**	**100%**

4、产品销售业务收入分析

公司产品销售业务主要分为游戏游艺设备销售、动漫 IP 衍生产品销售。

（1）游戏游艺设备销售收入分析

公司游戏游艺设备主要分为模拟体验、亲子娱乐、休闲运动等三大类。

单位：万元

项目	类别	2020 年度		2019 年度		2018 年	
		金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比
模拟体验类	销售收入	15,707.29	59.39%	19,831.46	66.41%	19,362.11	54.54%
	销量（台）	3,189	50.71%	3,782	50.52%	3,993	33.81%
	均价（万元/台）	4.93		5.24		4.85	
亲子娱乐类	销售收入	8,341.99	31.54%	8,581.94	28.74%	13,889.45	39.13%
	销量（台）	2,640	41.98%	3,250	43.41%	7,024	59.48%
	均价（万元/台）	3.16		2.64		1.98	
休闲运动类	销售收入	2,397.99	9.07%	1,449.96	4.86%	2,246.02	6.33%
	销量（台）	460	7.31%	454	6.06%	792	6.71%
	均价（万元/台）	5.21		3.19		2.84	
合计	**总销售收入**	26,447.27	100%	**29,863.36**	**100%**	**35,497.58**	**100%**
	总销量（台）	6,289	100%	**7,486**	**100%**	**11,809**	**100%**
	均价（万元/台）	4.21		**3.99**		**3.01**	

报告期内，公司游戏游艺设备销售收入分别为 35,497.58 万元、29,863.36 万元、26,447.27 万元，销售数量分别为 11,809 台、7,486 台、6,289 台。公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，报告期内公司销售设备的单价分别为 3.01 万元/台、3.99 万元/台、4.21 万元/台，与公司产

品结构调整趋势相一致。同时，加大动漫 IP 衍生产品业务和游戏游艺设备合作运营业务开拓力度，设备对外投放数量快速增长。

2019 年度公司模拟体验类产品销售收入上升而销量下降的主要原因为公司 2019 年度增加了《光环：渡鸦小队》、《古墓丽影》、《马力欧卡丁车》等具有国际知名 IP 属性的新产品，模拟体验类产品销售单价上升。**受新冠疫情影响，2020 年高单价模拟体验类产品销售出现一定程度下降，导致模拟体验类产品单价下降，2020 年新增了舞萌等高单价休闲运动类产品，提升了休闲运动类产品单价。**

报告期内，发行人亲子娱乐类和休闲运动类产品收入和销量下降、各类产品销售价格上升的原因系发行人调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低的产品类型。报告期内，公司亲子娱乐类和休闲运动类产品销售单价低于 1 万元的游戏游艺设备销售情况如下：

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	销售数量（台）	占总销量比例	销售数量（台）	占总销量比例	销售数量（台）	占总销量比例
亲子娱乐类	422	6.71%	369	4.93%	1,556	13.18%
休闲运动类	53	0.84%	126	1.68%	232	1.96%
合计	475	7.55%	**495**	**6.61%**	**1,788**	**15.14%**

由上表可以看出，**2020 年、2019 年相比 2018 年**，单价低于 1 万元的亲子娱乐类和休闲运动类产品销售数量下降幅度较大。

（2）动漫 IP 衍生产品收入分析

动漫 IP 衍生产品业务下，发行人与游乐场门店的主要合作模式为：发行人将自有动漫 IP 形象设备投放至游乐场门店，不收取设备价款及租金，主要通过持续销售动漫 IP 形象卡片获取收益。公司只收取动漫 IP 形象卡片的销售收入，消费者为获取卡片的消费金额均属于游乐场客户，公司不参与分成；发行人向游乐场门店投放卡通设备亦不向游乐场收取或缴纳相关费。

动漫 IP 衍生产品业务系发行人借鉴日本 ACG 产业的先进经验，在国内率先推出的业务模式，具有创新性，符合业务实际情况。

发行人动漫 IP 衍生产品主要通过向游乐场门店投放动漫卡通设备并持续销

售动漫 IP 衍生产品实现。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品为融合了正版 IP 动漫形象的卡片、手办等，消费者每次使用动漫卡通设备时均可获取相关产品。公司通过向合作门店销售动漫 IP 衍生产品获取收入。目前发行人动漫 IP 衍生产品主要系动漫形象卡片。

发行人向游乐场销售卡片价格与门店向消费者销售价格存在差异，且下游合作门店不存在购买设备的成本，使得下游游乐场具有合理的利润空间。以“奥特曼”形象卡片为例，公司向游乐场销售的最高价格为 4 元/张（含税），公司主要客户大玩家、乐的文化、风云再起、永旺幻想、卡通尼、汤姆熊的游乐场门店向消费者客户的销售价格一般为 6 元/张-8 元/张（含税），游乐场在该业务模式下具有合理利润空间。

动漫 IP 衍生产品是公司坚持商业模式创新的重要成果之一，进一步满足消费者群体收藏、社交等需求，对消费者具有强大的吸引力。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象，用户使用动漫卡通设备时可获取相关产品（如动漫形象卡片、手办等），产品具有收藏、社交等属性。公司在 2018 年推出“奥特曼”融合激战动漫卡通设备，深受市场欢迎，“奥特曼”形象卡片销量快速增长。

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
动漫IP衍生品收入（万元）①	**6,821.90**	6,558.66	4,160.23
期末投放数量（台）②	**6,971**	5,254	3,038
平均收入（万元/台）①/②	**0.98**	1.25	1.37

2019 年公司下半年投放的动漫卡通设备较多，导致单台动漫卡通设备销售的动漫 IP 衍生产品收入有所降低。**受新冠疫情影响，2020 年单台动漫卡通设备销售的动漫 IP 衍生产品收入下降。**

1）发行人动漫 IP 衍生产品中主要销售的产品情况

报告期内，发行人动漫 IP 衍生产品中主要销售的产品情况如下：

期间	序号	产品名称	金额（万元）	占比
2020 年度	1	奥特曼形象卡片	4,168.02	61.10%
	2	超级龙珠形象卡片	630.22	9.24%

期间	序号	产品名称	金额（万元）	占比
	3	**机甲变身 GO 形象卡片**	**512.21**	**7.51%**
	4	**机斗勇者形象卡片**	**406.25**	**5.96%**
	5	**宝可梦形象卡片**	**391.27**	**5.74%**
	合计		**6,107.97**	**89.53%**
2019 年度	1	奥特曼形象卡片	3,990.57	60.84%
	2	机甲变身 GO 形象卡片	969.94	14.79%
	3	机斗勇者形象卡片	537.27	8.19%
	4	机甲英雄形象卡片	521.11	7.95%
	5	偶活学员形象卡片	255.10	3.89%
	合计		**6,273.98**	**95.66%**
2018 年度	1	奥特曼形象卡片	1,181.35	28.40%
	2	机甲英雄形象卡片	1,070.54	25.73%
	3	机甲变身 GO 形象卡片	849.51	20.42%
	4	偶活学员形象卡片	538.13	12.94%
	5	敢达形象卡片	272.36	6.55%
	合计		**3,911.89**	**94.03%**

2）发行人动漫 IP 衍生产品主要客户情况

发行人动漫 IP 衍生产品主要客户销售金额及占比情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	金额	占比
2020 年度	1	**深圳市乐的文化有限公司**	**1,756.49**	**25.75%**
	2	**永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司**	**971.01**	**14.23%**
	3	**北京大玩家娱乐股份有限公司**	**961.29**	**14.09%**
	4	**上海卡通尼文化发展有限公司**	**778.47**	**11.41%**
	5	**上海汤姆熊娱乐有限公司**	**418.33**	**6.13%**
	合计		**4,885.59**	**71.62%**
2019 年度	1	深圳市乐的文化有限公司	1,248.71	19.04%
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,247.32	19.02%
	3	上海卡通尼文化发展有限公司	654.50	9.98%
	4	北京大玩家娱乐股份有限公司	539.47	8.23%
	5	上海汤姆熊娱乐有限公司	514.95	7.85%

期间	序号	客户名称	金额	占比
	合计		**4,204.95**	**64.12%**
2018 年度	1	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,281.87	30.81%
	2	深圳市乐的文化有限公司	582.71	14.01%
	3	万达宝贝王集团有限公司	458.42	11.02%
	4	上海卡通尼文化发展有限公司	304.41	7.32%
	5	上海汤姆熊娱乐有限公司	230.03	5.53%
	合计		**2,857.44**	**68.68%**

3）发行人动漫 IP 衍生产品的收入确认方式

发行人动漫 IP 衍生产品的收入确认方式为产品价格已确定，货物送达客户指定地点，并取得经签收的发货凭证后确认收入。

4）发行人的动漫 IP 衍生产品的数量、单价、金额

报告期内，发行人的动漫 IP 衍生产品的数量、单价、金额如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
数量(万张)	**2,277.07**	2,334.35	1,495.59
金额(万元)	**6,821.90**	6,558.66	4,160.23
单价(元/张)	**3.00**	2.81	2.78

发行人的动漫 IP 衍生产品的采购具有专属性、唯一性，如奥特曼形象卡片只能向 BANDAI NAMCO 采购，机斗勇者形象卡片只能向 IGS 采购。动漫 IP 衍生产品的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响，且发行人在国内具有独家采购权，国内市场无同类产品的销售。发行人报告期内动漫衍生产品单价的变动主要系销售不同类型的动漫衍生产品所导致，报告期内同一类型的动漫衍生产品单价变动幅度较小。

发行人 2019 年较 2018 年动漫衍生产品销量的增长，主要系发行人 2018 年推出奥特曼融合激战动漫形象卡片、2019 年推出机斗勇者动漫形象卡片。**发行人 2020 年动漫衍生产品销量同比微降，主要系受疫情影响。2020 下半年发行人推出超级龙珠、宝可梦形象卡片，相关产品深受消费者喜爱。**

5）动漫 IP 衍生产品采购情况

①报告期内发行人向主要供应商采购的动漫卡片名称、采购数量、采购单价

报告期内主要供应商采购的动漫 IP 卡片情况如下：

期间	序号	供应商	产品	金额(万元)	占比
2020 年度	1	BANDAI NAMCO	奥特曼形象卡片	2,973.45	63.24%
			超级龙珠形象卡片	552.21	11.74%
			其他	174.85	3.72%
			合计	3,700.51	78.70%
	2	IGS	机斗勇者形象卡片	307.17	6.53%
			机甲变身 GO 形象卡片	253.46	5.39%
			机甲英雄形象卡片	120.06	2.55%
			其他	4.11	0.09%
			合计	684.79	14.56%
	3	MARVELOUS INC	宝可梦形象卡片	299.03	6.36%
			合计	299.03	6.36%
	合计			4,684.33	99.62%
2019 年度	1	BANDAI NAMCO	奥特曼形象卡片	2,413.00	63.91%
			偶活学园形象卡片	241.50	6.40%
			其他	37.17	0.98%
			合计	2,691.67	71.29%
	2	IGS	机甲变身 GO 形象卡片	480.89	12.74%
			机斗勇者形象卡片	438.06	11.60%
			机甲英雄形象卡片	26.55	0.70%
			其他	18.43	0.49%
			合计	963.93	25.53%
	3	NPG	奇幻仙境城堡形象卡片	68.80	1.82%
			合计	68.80	1.82%
	合计			**3,724.40**	**98.64%**
2018 年度	1	BANDAI NAMCO	奥特曼形象卡片	1,107.99	38.61%
			其他	0.11	0.00%
			合计	1,108.10	38.61%

期间	序号	供应商	产品	金额(万元)	占比
	2	IGS	机甲英雄形象卡片	549.83	19.16%
			机甲变身 GO 形象卡片	447.29	15.59%
			其他	21.55	0.75%
			合计	1,018.66	35.50%
	3	NPG	偶活学园形象卡片	424.45	14.79%
			敢达形象卡片	193.39	6.74%
			奇幻仙境城堡形象卡片	69.61	2.43%
			合计	687.44	23.95%
	合计			**2,814.21**	**98.06%**

注： 2018 年公司向 NPG 间接采购偶活学园形象卡片，2019 年向 BANDAI NAMCO 子公司万代玩具（深圳）有限公司直接采购。

②发行人报告期内向同一供应商采购卡片单价及变动原因

报告期内，发行人动漫衍生产品主要为机甲英雄形象卡片、机甲变身 GO 形象卡片、机斗勇者形象卡片、奥特曼形象卡片、偶活学园形象卡片以及敢达形象卡片，报告期内，上述采购合计占动漫衍生产品采购分别为 94.88%、95.35%以及 77.71%。

报告期内，发行人同一卡片向供应商采购的单价基本保持稳定，单价波动主要受到卡片降价以及汇率波动等因素影响。机甲英雄形象卡片 2019 年度采购单价较低，主要系机甲英雄动漫卡通设备在 2013 年推出后持续受市场欢迎， 2019 年推出机甲英雄二代产品机斗勇者，机甲英雄（一代）产品逐渐退出市场，对应卡片单价下降；**2020 年采购单价有所上升，主要系部分客户对该类型卡片仍有需求，公司要求供应商小批量追加生产所导致。报告期内，**机甲变身 GO 形象卡片采购单价变动原因系汇率变动的影响。

③同一报告期内向不同供应商采购卡片单价差异的合理性

报告期内，发行人向不同供应商采购卡片单价差异系采购卡片不同所致，差异合理。

④相关采购单价及变动趋势是否符合同行业公司情况

公司的动漫 IP 衍生产品的采购具有专属性、唯一性，如奥特曼形象卡片只

能向 BANDAI NAMCO 采购，机斗勇者形象卡片只能向 IGS 采购。动漫 IP 衍生产品的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响，且发行人在国内具有独家采购权，国内市场无同类产品的销售。

6）动漫 IP 衍生产品销售价格及数量变动情况

报告期内，发行人动漫形象卡片主要为奥特曼形象卡片、机甲变身 GO 形象卡片、机甲英雄形象卡片、机斗勇者形象卡片、偶活学园形象卡片、敢达形象卡片、**超级龙珠形象卡片、宝可梦形象卡片**，发行人动漫 IP 形象卡片系经 BANDAI NAMCO、IGS 等厂商正版授权，不同动漫 IP 形象卡片由于其版权不同，销售价格亦不相同，一般而言，热门 IP 的动漫形象卡片销售价格相对较高。发行人同一动漫 IP 形象卡片销售单价基本稳定。

公司动漫 IP 衍生产品为公司的创新业务，报告期内发展迅速，报告期内，机甲英雄形象卡片、偶活学园形象卡片、敢达形象卡片销售数量和销售额下降主要原因为：1）机甲英雄形象卡片升级为机斗勇者形象卡片，初代产品机甲英雄形象卡片销量、单价相应下降；2）公司偶活学园形象卡片、敢达形象卡片的销量、单价下降，系公司根据市场需求灵活调整重点产品，重点投放更受市场欢迎的动漫 IP 形象设备（如奥特曼、**龙珠**、**宝可梦**等热门 IP），公司“奥特曼”形象卡片深受市场欢迎，是公司动漫 IP 衍生产品收入增长的主要动力。

IP 是随着时间不断积累起来的，可能需要数十年的积淀，而一旦 IP 打造成功后，产品更新换代及消费者需求变动对公司动漫 IP 衍生产品业务影响较小，但公司需要寻找热门 IP 合作以推动动漫 IP 衍生产品的增长。公司动漫 IP 衍生产品业务可持续性较高，主要原因为：1）动漫 IP 衍生产品业务是公司在行业内率先推出的创新业务模式，深受合作伙伴欢迎；2）近年来动漫热、文创热在年轻群体中不断升温，成为很多年轻人追逐的文化潮流，热门的动漫 IP 本身拥有广大的粉丝群体，动漫 IP 产品蓬勃发展；3）公司与 BANDAI NAMCO、IGS 等全球知名企业拥有多年合作关系，能够不断引入深受消费者喜爱的热门 IP，从而不断推动公司动漫 IP 衍生产品业务发展，**2020 年下半年公司引入“龙珠”、“宝可梦”等热门 IP，将进一步推动动漫 IP 衍生产品销售收入快速增长。**

7）动漫 IP 衍生产品采购销售匹配情况

①报告期内不同卡片采购和销售数量情况、购销数量的匹配关系、是否存在大量滞销的情形

机甲英雄卡报告期内采购数量低于销售数量且差额较大主要系公司 2013 年陆续推出机甲英雄卡，一直深受市场的欢迎，为应对市场的需求，前期备货较多所导致。**发行人 2020 年销售机斗勇者形象卡数量为 152.82 万张，销售情况良好，不存在滞销情形，未计提跌价准备合理。**

公司原有的 IP 衍生产品的购销均满足“需要提前一个季度预定采购动漫 IP 衍生产品”的特点。

龙珠系列是公司 **2020 年 9 月**重点推出的新型动漫 IP 衍生产品，采购模式与既有产品略有不同。公司与龙珠系列动漫 IP 衍生产品供应商自 2019 年末开始洽谈合作，于 2020 年 7 月向供应商预定首批龙珠系列动漫 IP 衍生产品，于 2020 年 9 月交货。目前龙珠系列动漫 IP 衍生产品采取提前 2 个月向供应商预定的模式。

铁臂阿童木属于亲子娱乐类游戏游艺设备，并已通过广东省文化和旅游厅游艺游戏设备内容核准，在玩法、外观以及宣传方面融入铁臂阿童木动漫 IP 形象。阿童木系列游戏游艺设备目前采取外购套件的生产模式。

报告期内，发行人不同卡片的购销具有匹配性，不存在大量滞销的情形。

②不同卡片采购和销售金额、购销单价差异情况、毛利率情况、相关购销单价及毛利率等指标变动原因等

报告期内，不同卡片采购和销售金额以及毛利率的具体情况如下：

单位：万元，元/张

产品名称	2020 年度		
	采购金额	销售金额	毛利率
机甲英雄形象卡片	120.06	182.59	35.92%
机甲变身 GO 形象卡片	253.46	512.21	39.40%
机斗勇者形象卡片	307.17	406.25	20.50%
奥特曼形象卡片	2,973.45	4,168.02	30.05%

偶活学园形象卡片		6.24	-140.67%
超级龙珠形象卡片	552.21	630.22	34.97%
宝可梦形象卡片	299.03	391.27	32.77%
敢达形象卡片	-	-	-
产品名称	**2019 年度**		
	采购金额	**销售金额**	**毛利率**
机甲英雄形象卡片	26.55	521.11	41.79%
机甲变身 GO 形象卡片	480.89	969.94	41.21%
机斗勇者形象卡片	438.06	537.27	21.23%
奥特曼形象卡片	2,413.00	3,990.57	31.07%
偶活学园形象卡片	241.50	255.10	24.22%
敢达形象卡片	-	6.21	-61.87%
产品名称	**2018 年度**		
	采购金额	**销售金额**	**毛利率**
机甲英雄形象卡片	549.83	1,070.54	38.76%
机甲变身 GO 形象卡片	447.29	849.51	45.99%
机斗勇者形象卡片	-	-	-
奥特曼形象卡片	1,107.99	1,181.35	31.11%
偶活学园形象卡片	424.45	538.13	20.42%
敢达形象卡片	193.39	272.36	16.65%

注：上述毛利率的计算考虑了折旧及维修成本等因素。

报告期内，同一卡片在不同年度毛利率存在差异，主要原因为：1）受采购数量和汇率等因素影响，采购价格存在差异；2）同一卡片在不同年度的销量存在差异，分摊的单位固定成本存在差异。不同卡片的毛利率存在差异，主要原因为：1）每种卡片的购销单价差异率不同；2）不同卡片对应的对外投放设备价值存在差异，且销售数量的差异导致单位固定成本变动存在差异。

2019 年敢达形象卡片业务和 **2020 年偶活学园卡片业务**的毛利率为负数，主要为上述两款产品销售数量较小，分摊的单位固定成本较高所致。

8）2020 年上半年业绩变动分析

受新冠疫情影响，2020 年 1-6 月公司业绩出现下降，具体情况如下：

①同期变动情况

期间	收入（万元）	设备数量（台）	单位设备贡献收入（万元/台）
2020 年 1-6 月	1,556.08	5,274	0.30
2019 年 1-6 月	2,632.16	4,013	0.66

本期动漫 IP 衍生业务单位设备贡献收入较上年同期减少 0.36 万元，下降 54.55%。

②2020 年上半年每月收入和单位设备贡献收入情况

月份	收入（万元）	设备数量（台）	单位设备贡献收入（万元/台）
1 月	726.83	5,274	0.14
2 月	—	5,274	—
3 月	—	5,274	—
4 月	5.84	5,274	0.001
5 月	33.98	5,274	0.01
6 月	789.43	5,274	0.15

2020 年 2 月至 4 月游乐园及游乐场基本处于停业状态，2020 年 4 月底开始陆续恢复营业，6 月单位设备贡献收入已经恢复至疫情前月度水平。

8）动漫 IP 衍生产品销售合同及收入确认情况

公司动漫 IP 衍生品销售的主要合作客户签订的合同条款、约定的合作模式如下：

项目	主要合同条款
合作内容	供、需双方均同意由供方提供约定数量设备，需方提供运营场地进行设备合作运营。
营收分成及费用承担	1、合作期间，需方承诺设备所用配套卡片全部按约定单价仅从供方处购买。 2、需方如需订购一定数量卡片，应当以本合同签订公司公户，通过银行汇款的方式向供方支付应付款项。 3、需方向供方购买卡片并付款后，供方应当提供完整包装的卡片予需方。需方收到卡片当日应当及时验货。 4、设备运输费用均由收货方承担。

主要合同条款未约定预付款，主要原因系发行人推出动漫 IP 衍生产品业务系发行人于行业内率先推出的商业模式，发行人考虑客户合作情况未收取预付款，但要求回款账期在 1-2 个月，相对较短。主要合同条款未约定退换货情况，主要系动漫 IP 衍生产品业务迅速发展，2017 年至 2019 年销售收入复合增长率 79.27%，市场需求旺盛，报告期内亦未发生销售退回情况。

公司销售动漫 IP 衍生产品是主要通过顺丰快递直接邮寄至客户各游乐场门店，单次邮寄一般不会超过 10 盒。客户收到产品后清点数量并检查是否存在质量问题，如不存在质量问题即确认收货。公司动漫 IP 衍生产品质量较高，截至目前尚未发生过动漫 IP 衍生产品销售退回情况。综上，“产品价格已确定，货物送达客户指定地点，并取得经签收的发货凭证”确认动漫 IP 衍生品销售收入具有合理性，收入确认时点谨慎。

5、运营服务收入分析

（1）设备合作运营收入分析

设备合作运营业务指公司与合作门店签订协议，约定公司将游戏游艺设备寄放在合作门店运营的游乐场所，每个月按照约定比例收取合作设备运营收入。公司通过每月对账、设备盘点、实地拜访客户等方式管理和监控合作运营设备的经营情况。

报告期内，公司设备合作运营收入分别为 3,162.89 万元、3,872.86 万元、**2,816.07** 万元，具体情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合作运营收入（万元）①	**2,816.07**	3,872.86	3,162.89
期末投放数量（台）②	**2,904**	2,879	2,615
平均收入（万元/台）①/②	**0.97**	**1.35**	**1.21**

报告期内，公司设备合作运营业务对外投放设备平均收入分别为 1.21 万元、1.35 万元、**0.97** 万元，2019 年平均单个投放设备的收入增加 0.14 万元，主要是公司在 2018 年针对对外投放的部分设备进行了内容升级，并根据合作运营业务发展，提升合作运营服务，产品创收能力增强。**2020 年平均单个投放设备的收入下降 0.38 万元，主要系 2020 年上半年行业受疫情影响较大所致。**

1）发行人设备合作运营收入确认政策和确认依据

公司与各合作方签署了产品合作协议，对双方开展设备合作运营的合作收益计算依据、结算方式做出了约定，主要如下：

合作收益的计算依据：设备总收币量以设备自带的码表作为对账依据，公司在设备发货前，需先拍照并记录每台设备的码表数据，合作方在收到货后与公司

确认设备码表数据，以码表数据照片及双方签字的记录单为准，并以此作为设备初始营收数据，后续每月进行对账，则以月初设备码表和月末设备码表作为对账数据。

每月设备合作运营收入=Max{保底收入，Σ(每台设备本自然月月末的码表数值-每台设备上个月自然月月末的码表数值)*币值*分成比例}

注：保底收入指的是合作方承诺每月每台设备应分成收入的最小值，大玩家等知名体系基本不存在保底收入；码表数值指的是设备投币后的码表记录的投币数量；币值指的是发行人与合作方约定的每个币对应的金额；分成比例指的是发行人与合作方约定的对应合作运营设备的分成比例。

合作收益的结算方式：①合作方须在每个月的月初，将上个月的合作设备总应收的数据明细发给发行人进行对账，形成对账单，发行人应在收到该等数据明细之后予以书面确认，在限期内未予确认即视为合作方在限期届满时已自动确认；②合作方每月须将合作设备的码表照片发送给发行人，发行人根据合作方发送的照片以及表格数据进行核对，同时会不定时对合作方的合作设备进行盘点抽查码表，以确认码表数值的准确性；③合作方将双方确认的款项以银行转账的方式支付给发行人，发行人确认到账后，开具相应金额的增值税发票。

2）发行人设备合作运营收入分成比例合理性

发行人的设备合作运营收入的合作期限一般为 4 年，从协议签署日期开始计算。若无解约函文，合同自动延续一年。发行人与合作方的设备合作运营期限较为稳定，一般情况下均会自动续约。

发行人的分成比例，一般按照合作设备每月总营收 50%的比例进行分成，部分合作设备考虑到设备价值以及合作方体系运营能力等原因，协商其他分成比例。报告期内，公司设备合作运营收入确认政策和收入确认依据与同行业的对比如下：

公司名称	设备合作运营收入确认时点	收入确认依据	分成比例
世宇科技	根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的分成收入，在取得对方确认后确认收入的实现。	经盖章签字后的对账单	40%-50%

公司名称	设备合作运营收入确认时点	收入确认依据	分成比例
公司	根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的合作运营收入，在取得对方确认后确认收入的实现。	经盖章签字后的对账单	主要为 50%

公司与同行业可比公司收入确认时点、收入确认依据以及分成比例并无重大差异。

3）平均每台合作运营设备贡献收入逐年上升的原因、变化趋势

发行人 **2018 年至 2019 年**平均每台合作运营设备贡献收入上升主要原因如下：1）合作运营设备投放时点与产生收入需要一定的运行时间；2）公司在 2018 年针对对外投放的部分设备进行了内容升级，并根据合作运营业务发展情况提升合作运营服务质量，产品创收能力增强。

同行业可比公司世宇科技因撤回 IPO 申请未披露其 2020 年财务数据。2018 年至 2019 年公司与同行业可比公司平均每台合作运营设备贡献收入情况如下：

单位：万元

公司名称	2019 年度	2018 年度
世宇科技	1.32	0.98
公司	1.35	1.21

由于每台合作运营设备贡献收入受到单台设备价值、投放时间以及运营效果等因素的影响，公司与世宇科技每台合作运营设备贡献收入不同。**但公司 2019 年平均每台投放设备贡献收入较 2018 年上升**，与同行业可比公司一致，符合行业特点。

4）报告期内主要合作方的基本情况

报告期内，设备合作运营的主要合作方收入占比如下：

单位：万元

合作方	2020 年度	2019 年度	2018 年度
北京大玩家娱乐股份有限公司	1,608.32	2,105.06	1,843.38
深圳市乐的文化有限公司	318.90	365.12	303.65
湖南乐汇动漫科技有限公司	121.47	285.22	311.87
华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	305.86	375.17	131.40
合计	2,354.55	**3,130.57**	**2,590.31**

合作方	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合作运营收入	2,816.07	3,872.86	3,162.89
占比	83.61%	80.83%	81.90%

报告期内主要合作方的基本情况如下：

合作方	合作历史	基本情况	是否关联
北京大玩家娱乐股份有限公司	发行人从大玩家成立开始	北京大玩家娱乐股份有限公司成立于2016年12月8日，注册资本5,000万元，发起人股东维军持股61%、曾庆福持股39%。大玩家主要从事游艺游乐场所的运营，旗下门店近400家，覆盖全国百余个核心城市。	否
深圳市乐的文化有限公司	发行人从乐的文化成立开始	深圳市乐的文化有限公司成立于2013年4月17日，注册资本5,100万元，股东康健持股11.7647%，向农持股11.7647%，向红持股11.2745%，杨凡持股7.8431%，于泳江持股4.902%，其他13.95%，乐的发展有限公司（LD DEVELOPMENT LIMITED）持股38.50%。乐的文化主要从事游艺游乐场所的运营，旗下门店近180家，覆盖全国五十余个核心城市。	否
湖南乐汇动漫科技有限公司	发行人从湖南乐汇成立开始	湖南乐汇动漫科技有限公司成立于2016年2月22日，注册资本500万元，股东邓继军持股47.5%，刘健持股23.75%，王东林持股23.75%，姚小航持股5%。湖南乐汇主要从事游艺游乐场所的运营，旗下门店近30家，覆盖全国十余个核心城市。	否
华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	发行人从2017年开始	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司成立于2014年9月26日，注册资本10,000万元，系港交所上市公司华夏动漫（1566）下属企业，经营场地位于上海月星环球港商业中心。	否

5）报告期各期合作运营设备的种类、数量、分布场所、收入金额及占比

报告期各期合作运营设备的种类、数量、分布场所、收入金额及占比情况如下：

单位：万元

期间	序号	主要合作方名称	合作运营设备数量（台）	分布场所	合作运营收入	占公司合作运营收入比重
2020年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,887	分布在大玩家旗下江苏、辽宁、广东、安徽、四川、山东、浙江、福建、湖北、陕西、黑龙江等省市约280家门店	1,608.32	57.11%
	2	深圳市乐的文化有限公司	229	分布在广东、四川、安徽、浙江、江西、江苏、上海、福建等省市约50家门店	318.90	11.32%
	3	湖南乐汇动漫科技有限公司	194	分布在湖南、江苏、浙江、江西、广西、北京等省市24家门店	121.47	4.31%
	4	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	226	华嘉泰上海世嘉都市乐园	305.86	10.86%
	小计		2,536		2,354.55	83.61%

期间	序号	主要合作方名称	合作运营设备数量（台）	分布场所	合作运营收入	占公司合作运营收入比重
2019 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1, 853	分布在大玩家旗下江苏、辽宁、四川、安徽、浙江、广东、山东、福建、山西、内蒙古、湖北等省市约 280 家门店	2, 105. 06	54. 35%
	2	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	207	华嘉泰上海世嘉都市乐园	375. 17	9. 69%
	3	深圳市乐的文化有限公司	229	分布在广东、四川、安徽、浙江、深圳、江西、辽宁、江苏、上海、福建、湖北等省市约 50 家门店	365. 12	9. 43%
	4	湖南乐汇动漫科技有限公司	185	分布在湖南、江苏、浙江、江西、广西等省市 26 家门店	285. 22	7. 36%
	小计		**2, 474**		**3, 130. 57**	**80. 83%**
2018 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1, 668	分布在大玩家旗下江苏、浙江、广东、四川、辽宁、安徽、福建、山东、湖北等省市约 250 家门店	1, 843. 38	58. 28%
	2	湖南乐汇动漫科技有限公司	181	分布在湖南、江苏、浙江、江西、广西、北京等省市 18 家门店	311. 87	9. 86%
	3	深圳市乐的文化有限公司	248	分布在广东、四川、安徽、浙江、深圳、广西、江西、辽宁、上海、福建等省市约 50 家门店	303. 65	9. 60%
	4	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	119	华嘉泰上海世嘉都市乐园	131. 4	4. 15%
	小计		**2, 216**		**2, 590. 30**	**81. 90%**

6）合作运营设备管控

为加强投放设备管理，保证相关工作有序进行，公司制订了《投放设备管理制度》，明确各部门权责，规范投放设备在发出、转移、销售、退换货、报废、盘点和对账等情况下的具体操作方法及审批流程，主要内容如下表所示：

序号	控制流程	控制程序
1	发出	（1）市场中心与合作门店签订《设备合作协议》；（2）市场中心制定《物资调用申请单》，将相关单据发到仓库人员进行设备的出库及发货，并在系统操作生成《其他出库单》；（3）设备抵达合作门店后，由合作商家签收并进行测试，测试完成后，合作门店客户在《对外投放设备签收单》上签章确认；（4）每月末仓库人员和合作业务专员对当月的设备出入库数据进行核对，双方签字确认。财务部根据系统《其他出库单》的数据建立相应固定资产卡片，合作业务专员将信息录入对外投放设备管理台账。
2	转移	（1）合作业务专员核实转移事由后制定《物资调用退回申请单》，经审批后，将相关单据发到仓库人员进行系统操作，生成《其他出库单》红字单据；（2）设备抵达合作门店后，操作流程及要求与对外投放设备发出时一致；（3）财务部根据对外投放设备转移流程修改固定资产台账，合作业务专员修改对外投放设备管理台账中相关信息。
3	转销售	（1）市场中心收到合作商购买请求后，签订《设备合作终止协议》；（2）合作业务专员制定《物资调用退回申请单》，经审批后，将相关单据发到成品仓的仓库人员进行系统操作，生成《其他出库单》红字单据；（3）审批流程结束后，销售业务专员制作销售合同，经审批后，由销售业务专员跟进协议签署事宜，并敦促客户按销售合同约定支付货款；（4）财务部根据设备转销售流程、销售合同进行会计核算，并修改固定资产卡片；合作业务专员修改对外投放设备管理台账中相关信息。
4	退换货	(1)设备维护专员判断对外投放设备退回原因；(2)若为公司原因，需设备维护专员填写《用户问题处理报告》并审核；若为非公司原因，需判断原因，经审核退换申请；(3)若需要换货，可先向公司申请，申请通过后将旧设备退回公司，公司确认收货后方将新的对外投放设备发出，流程参照设备发出程序；(4)对外投放设备退回公司后，合作业务专员与仓库共同清点、核实对外投放设备数量及资产编码；(5)财务部根据流程修改固定资产台账，合作业务专员修改合作运营管理系统中相关信息。
5	退回及报废	（1）退回后，若被确认因设备老化等原因无法继续使用，提交资产报废单，经确认后，由售后部代为发起报废流程；(2)仓库人员负责拆除报废设备，由后勤管理部负责处理；(3)财务部进行会计核算。
6	维保及盘点	（1）地理位置信息核对：对比对外投放设备的地理位置信息，如发现差异，查找原因并进行相关处理。（2）日常维保：对外投放设备由合作店面负责设备的日常维保工作；(3)定期抽盘：每年第四季度，由行政中心会同财务部制定年度的资产盘点计划，根据系统的数据填写资产明细，并定期发送盘点通知及设备盘点表。盘点结束后，由财务部统计盘点情况并对差异进行相关处理。
7	运营数据对账	（1）合作方须在每个月的月初，将上个月的合作设备总应收的数据明细发给发行人进行对账，形成对账单；（2）合作方每月须将合作设备的码表照片发送给发行人，发行人根据合作方发送的照片以及表格数据进行核对，同时会不定时对合作方的合作设备进行盘点抽查码表，以确认码表数值的准确性；（3）合作方每月将双方确认的上月款项以银行转账的方式

序号	控制流程	控制程序
		支付给发行人，发行人确认到账后，为合作方开具相应金额的增值税发票。

为加强投放设备管理，对所有合作门店均制定唯一编号进行管理，门店停止合作后，编号不可再给新门店使用。公司目前已对现有投放设备安装合作运营系统，可通过合作运营系统来进行定位追踪以及码表数值读取。

报告期各期末，发行人对外投放设备的盘点情况如下：

年份	盘点数量（套）	期末总数（套）	占期末总数比例	净值（万元）	占期末总净值比例
2020 年末	**9,875**	**9,875**	**100.00%**	**7,247.14**	**100.00%**
2019 年末	8,133	8,133	100.00%	7,762.86	100.00%
2018 年末	5,653	5,653	100.00%	6,861.87	100.00%

7）2020 年上半年业绩变动分析

收入变动情况：

期间	收入（万元）	设备数量（台）	单位设备贡献收入（万元/台）
2020 年 1-6 月	912.98	2,886	0.32
2019 年 1-6 月	1,692.10	2,662	0.64

本期设备合作运营业务单位设备贡献收入较上年同期减少 0.32 万元，下降 50.00%。

2020 年上半年每月收入和单位设备贡献收入情况：

月份	收入（万元）	设备数量（台）	单位设备贡献收入（万元/台）
1 月	512.20	2,890	0.18
2 月	7.55	2,886	0.00
3 月	7.55	2,886	0.00
4 月	7.55	2,886	0.00
5 月	161.46	2,886	0.06
6 月	216.67	2,886	0.08

注：2-4 月收入为保底收入

2020 年 2 月至 4 月游乐园及游乐场基本处于停业状态，2020 年 4 月底开始陆续复营业。

毛利率变动情况：

单位：万元

期间	收入	成本	毛利率
2020 年 1-6 月	912.98	600.85	34.19%
2019 年 1-6 月	1,692.10	982.25	41.95%

本期毛利率较上年同期下降 8.21%，主要系本期受新冠疫情影响收入减少所致。

8）主要设备合作运营商情况

①报告期内发行人主要合作运营商

报告期内发行人主要合作运营商具体明细如下：

单位：万元

合作方	2020 年度	2019 年度	2018 年度
北京大玩家娱乐股份有限公司	1,608.32	2,105.06	1,843.38
深圳市乐的文化有限公司	318.90	365.12	303.65
湖南乐汇动漫科技有限公司	121.47	285.22	311.87
合计	2,048.69	**2,755.40**	**2,458.90**
合作运营收入	2,816.07	3,872.86	3,162.89
占比	72.75%	71.15%	77.74%

②发行人与主要合作运营商的分成比例

报告期内，发行人与主要合作运营商的分成比例合理。

③分成收入与设备码表数据的匹配性

A、北京大玩家娱乐股份有限公司分成收入与设备码表数据匹配性如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合作运营收入（万元）①	1,608.32	2,105.06	1,843.38
合作运营收入(万元、含税)②	1,774.03	2,309.17	2,000.13
码表数（万次）③	5,122.83	7,055.02	6,040.09
比例④=②/③	0.35	0.33	0.33

报告期内，北京大玩家娱乐股份有限公司分成收入与设备码表数据具有匹配

性，有所波动主要系不同设备分成比例不同所导致。

B、深圳市乐的文化有限公司分成收入与设备码表数据匹配性如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合作运营收入（万元）①	318.90	365.12	303.65
合作运营收入(万元、含税)②	338.04	387.02	343.29
码表数(万次)③	845.10	967.56	858.22
比例④=②/③	0.40	0.40	0.40

报告期内，深圳市乐的文化有限公司分成比例以及币值并无发生变化，与设备码表数据具有匹配性。

C、湖南乐汇动漫科技有限公司分成收入与设备码表数据匹配性如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合作运营收入（万元）①	121.47	285.22	311.87
合作运营收入(万元、含税)②	128.76	302.33	357.73
保底收入（万元）③	67.46	278.71	346.50
码表数(万次)④	396.69	159.38	73.60
比例④=(②-③）/④	0.15	0.15	0.15

报告期内，湖南乐汇动漫科技有限公司与发行人约定的合作分成方式为：每台设备根据约定期限按照固定保底收入，超过约定期限后按照分成比例结算。湖南乐汇分成收入与设备码表数据具有匹配性。

报告期内，由于每个客户的区域位置和营运能力不同，公司与主要合作运营商客户的分成比例存在一定差异，公司与主要运营商客户的分成收入与协议约定和码表数据具有匹配性。

（2）游乐场运营服务收入分析

2019 年、2020 年游乐场运营服务实现收入 8,372.58 万元、5,615.80 万元，占公司主营业务收入的 17.20%、13.47%，商业模式创新和持续强化的产业链结构为公司业绩增长提供了有力支撑。

1）游乐场情况分析

①公司游乐场数量、名称、位置、面积、相关场所租赁期限

公司游乐场租赁情况如下：

序号	名称	位置	面积（m^2）	租赁期限
1	易发欢乐	广州市番禺区市桥街大北路、光明北路易发商业街商业中心五楼铺位	3,864.66	2016.1.10-2023.12.31
2	悦翔欢乐	广州市白云区沙凤路三号 1 号、1 号之一、1 号之二	1,093.57	2018.9.21-2023.8.31
3	冠翔游乐	广州市番禺区大龙街亚运大道 1 号 3001	1,171.71	2019.1.1-2021.12.31
4	伟翔游艺	佛山市南海区大沥镇联滘滘口 13 号永旺梦乐城佛山大沥购物中心 2 层 201 区位	1,462.77	2018.3.1-2024.2.29
5	汇翔游艺	江门市蓬江区白石大道 166 号汇悦城广场 311、312 第三层 3F002、3F003 号商铺	1,308.00	2018.9.1-2023.8.31
6	傲翔游艺	广州市天河路 208 号天河城购物中心六层 616 号商铺	3,369.16	2019.8.1-2023.7.31
7	腾翔游艺	东莞市东城区鸿福东路 1 号民盈山·国贸中心国贸城 5 号楼三层 L3001-L3003 商铺	2,011.68	2018.10.1-2026.9.30
8	恒翔游艺	东莞市长安镇长安长青南路 1 号长安万科中心万科广场项目 7 栋 3039 室（L3-039 号铺位）	1,436.37	2019.4.19-2024.5.17
9	志翔欢乐	广州市番禺区桥南街福德路 281 号 B101 部位 07	1,088.07	2019.5.1-2025.2.28
10	季翔欢乐	广州市黄埔区（中新知识城）亿创街 3 号 301 铺	969.87	2019.9.1-2027.12.31
11	**曜翔游艺**	**广州市番禺区汉溪大道东 366 号 320、321、322、323、419、420、421、422、423、424、425、426 铺**	**2,239.00**	**2020.9.1-2025.8.31**

②不同游乐场贡献收入及报告期内变动、单个游乐场贡献收入情况及与其配置的设备数量

不同游乐场收入及与其配置的设备数量情况如下：

游乐场	2020 年度		2019 年度	
	收入（万元）	设备数量（台）	收入（万元）	设备数量（台）
易发欢乐	**881.43**	**274**	1,350.86	257
悦翔欢乐	**99.11**	**153**	155.83	143
冠翔游乐	**577.51**	**177**	845.92	151
伟翔游艺	**188.31**	**155**	279.02	145

游乐场	2020 年度		2019 年度	
	收入（万元）	设备数量（台）	收入（万元）	设备数量（台）
汇翔游艺	270.67	115	388.69	90
傲翔游艺	2,053.03	357	3,327.59	299
腾翔游艺	861.79	312	1,099.31	271
恒翔游艺	508.03	234	752.36	197
志翔欢乐	104.08	106	164.61	95
季翔欢乐	71.85	116	8.39	78
曜翔游艺	-	56	-	-
合计	5,615.80	2,055	**8,372.58**	**1,726**

注：曜翔游艺 2020 年度尚未正式对外营业。

报告期各期，公司各家游乐场的游艺设备数量跟收入相匹配。报告期内各家游乐场收入的变动主要受所在的区域位置和开业时间影响；**因受新冠疫情的影响，2020 年收入有所减少。**

③不同游乐场消费者平均单次消费金额以及人均可支配年收入

不同游乐场消费者平均单次消费金额以及人均可支配年收入情况如下：

游乐场	营业地	平均单次消费金额(元)		人均可支配年收入(元)
		2019 年度	2020 年度	2019 年度
易发欢乐	广州	96.79	87.56	65,052.00
悦翔欢乐	广州	69.53	64.07	65,052.00
冠翔游乐	广州	66.59	74.15	65,052.00
伟翔游艺	佛山	56.93	63.82	54,043.00
汇翔游艺	江门	84.55	64.13	38,595.00
傲翔游艺	广州	98.50	109.9	65,052.00
腾翔游艺	东莞	79.09	77.06	53,657.00
恒翔游艺	东莞	76.00	79.43	53,657.00
志翔欢乐	广州	33.92	69.17	65,052.00
季翔欢乐	广州	92.07	69.66	65,052.00

注：人均可支配年收入数据来源于各地方统计局。

报告期内，公司游乐场单次消费金额与当地居民平均收入相匹配。由于不同游乐场所在位置的居民消费能力和消费群体的差异，使得各家游乐场的消费者平均单次消费金额存在差异，但均在合理范围内。

③游乐场业务收购后业绩大幅增加的原因

A、游乐场业务快速发展，公司收购广州科韵后新设 5 家游乐场

发行人收购广州科韵之前，广州科韵持有傲翔游艺、冠翔游乐、易发欢乐、伟翔游艺、悦翔游艺、汇翔游艺 6 家游乐场 100%股权。发行人收购广州科韵之后，广州科韵新设了恒翔游艺、腾翔游艺、志翔欢乐、季翔欢乐和**曜翔游艺** 5 家游乐场。

B、发行人收购广州科韵后进行门店装修和设备升级改造

发行人收购广州科韵后，引入大量深受市场欢迎的设备进行升级改造，并对门店装修装饰等，游乐场整体经营面貌焕然一新。2018 年末广州科韵固定资产价值为 2,148.04 万元，2019 年末广州科韵固定资产价值为 3,781.89 万元，公司对广州科韵整体投入大幅增加。

C、发行人收购广州科韵后加强游乐场运营管理

收购游乐场业务之前，发行人在游戏游艺产品销售、游戏游艺设备合作运营业务拥有丰富的经验，熟悉消费者偏好和口味，能够帮助游乐场引入热门的游戏游艺设备，并根据实际情况优化游乐场设备结构和布局，借鉴行业内先进的运营管理经验，从而提升游乐场运营水平。

2）游乐场游戏币充值分析

①消费者充值额及对应游戏币数量、消耗数量、剩余数量、消耗数量与当期收入的匹配性

报告期各期游乐场充值金额及对应游戏币数量、消耗数量、剩余数量、消耗数量如下：

单位：万个，万元

年度	期初数量	期初金额	充值数量	充值金额	消耗数量	消耗金额	期末数量	期末金额
2019 年度	1,273.66	1,045.52	11,894.21	8,742.66	11,337.34	8,583.34	1,830.53	1,204.84
2020 年度	**1,830.53**	**1,204.84**	**7,142.22**	**5,481.08**	**7,440.48**	**5,620.57**	**1,532.27**	**1,065.35**

报告期各期游戏币消耗金额与当期收入的匹配情况如下：

单位：万元

期间	币消耗金额（含税）	游戏币收入	游乐场其他收入	收入合计	游戏币收入占比
2019 年度	8,583.34	8,097.49	275.09	8,372.58	96.71%
2020 年度	**5,620.57**	**5,384.51**	**231.29**	**5,615.80**	**95.88%**

注：游乐场其他收入主要包含游乐场运营服务费、按摩椅、hello 语音机等收入。

报告期各期游乐场消费者充值额及对应游戏币数量、消耗数量、剩余数量、消耗金额与当期收入匹配。

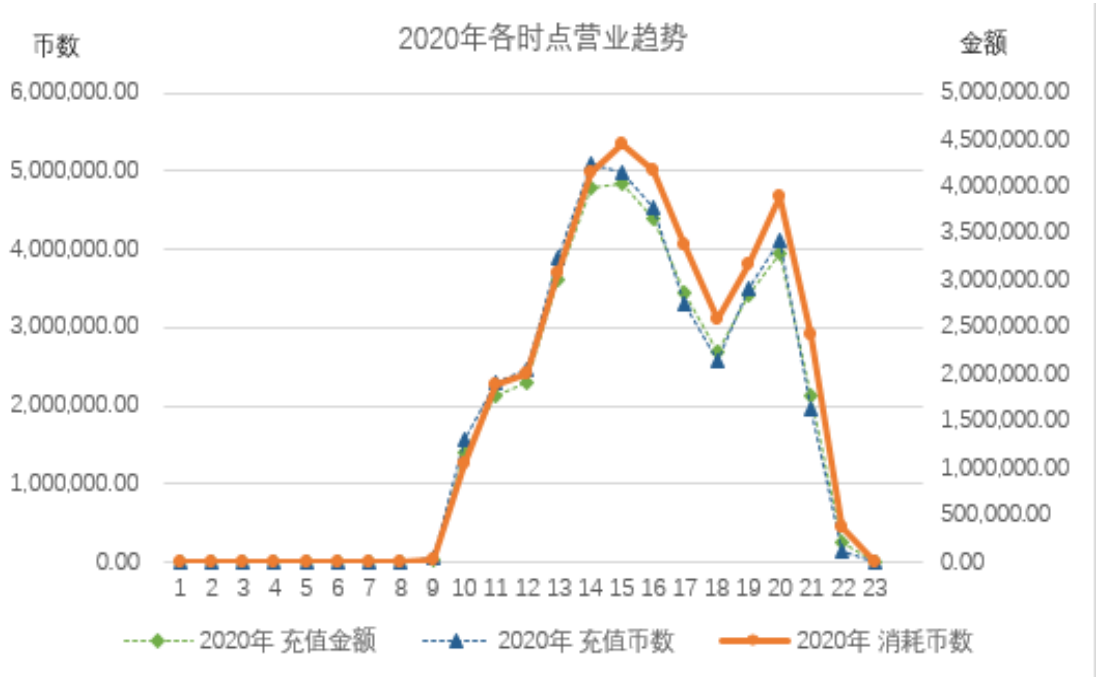
②消费者单次充值金额分布、充值金额时间分布

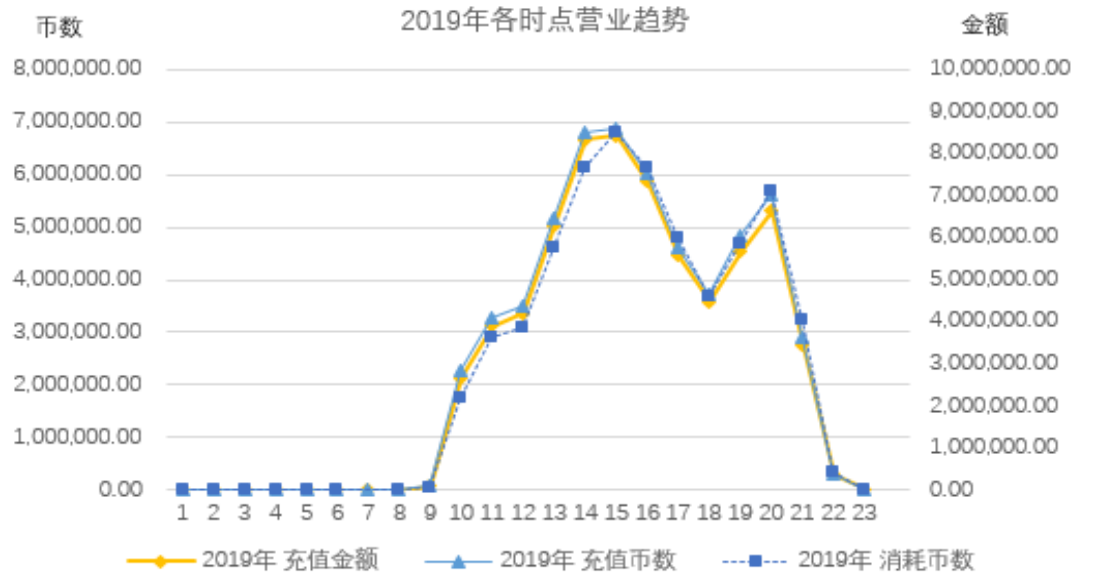
报告期各期游乐场单次充值金额分布如下：

金额区间	2020 年度	2019 年度
0-50 元（含）	**16.84%**	21.06%
50-100 元（含）	**30.46%**	34.46%
100-200 元（含）	**30.38%**	19.51%
200-500 元（含）	**15.84%**	16.96%
500-1,000 元（含）	**4.45%**	4.74%
1,000-2,000 元（含）	**1.62%**	1.01%
2,000 元以上	**0.40%**	2.26%

报告期内，公司游乐场单次充值金额主要集中在 50-500 元之间，单次充值金额超过 500 元的充值时间与当期促销套餐基本情况一致，不存在异常。

报告期各期游乐场充值金额时间分布图如下：





报告期内，公司游乐场游戏币销售均集中发生在早上 10 点至晚上 10 点之间，与营业时间一致，其中营业时间外出现极少量的业务数据变动，主要是部分门店会在节假日延长营业时间（如 1 月 1 日、12 月 31 日）。通过分析整体的营业数据趋势，中午 13 点至 16 点以及晚上 19 点到 20 点存在两个峰值，且在 18 点出现两峰间最小值，整体分布趋势与正常作息一致。

③报告期各期游乐场自充值情形

根据华兴会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《对广州华立科技股份有限公司游乐运营管理系统执行 IT 分析程序的说明》，发行人不存在自充值的情形。

3）游乐场数据可靠性分析

根据华兴会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《对广州华立科技股份有限公司游乐运营管理系统执行 IT 分析程序的说明》，公司自身使用及业务所依赖的信息系统可以合理保证公司业务数据和财务数据的真实性、及时性、准确性、完整性及有效性。

4）2020 年上半年业绩变动情况

①收入变动情况

期间	收入（万元）	设备数量（台）	单位设备贡献收入（万元/台）
2020 年 1-6 月	1,394.39	1,867	0.75
2019 年 1-6 月	3,810.95	1,340	2.84

2020 年 2 月至 4 月自营游乐场基本处于停业状态，2020 年 1-6 月游乐场运营业务单位设备贡献收入较上年同期减少 2.09 万元，下降 73.59%。

②2020 年上半年每月收入和单位设备贡献收入情况：

月份	收入（万元）	设备数量（台）	单位设备贡献收入（万元/台）
1 月	606.02	1,755	0.35
2 月	-	1,755	-
3 月	-	1,755	-
4 月	-	1,755	-
5 月	283.91	1,755	0.16
6 月	504.46	1,867	0.27

2020 年 2 月至 4 月因受新冠疫情影响各家游乐场处于停工状态；4 月底陆续恢复营业，因游乐场所处经营场所的疫情防控人流限制措施以及疫情的余情影响营业收入，5 月单位设备贡献收入相较于 1 月大幅下滑；6 月因端午节假期以及新冠疫情防控的持续好转，消费信心提振，营业收入比 5 月明显提升，当月单位设备贡献收入亦随之增长。

③毛利率变动情况

单位：万元

期间	收入	成本	毛利率
2020 年 1-6 月	1,394.39	1,438.63	-3.17%
2019 年 1-6 月	3,810.95	2,988.33	21.59%

本期毛利率较上年同期下降，主要系 2020 年受新冠疫情影响收入下降所致。

④2020 年 1-6 月各月收入、成本和毛利率情况

单位：万元

月份	收入	成本	毛利率
1 月	606.02	549.10	9.39%
2 月	-	12.54	/
3 月	-	17.82	/
4 月	-	17.15	/
5 月	283.91	372.97	-31.37%
6 月	504.46	469.05	7.02%

2020 年 5 月、6 月游乐场运营业务恢复较快，2 至 4 月停工期间的成本主要系线上礼品兑换和水电费等变动成本。

⑤2020 年 1-6 月主要游乐场收入占比情况

单位：万元

游乐场	收入	成本	毛利率	收入占比
易发欢乐	205.55	228.74	-11.28%	14.74%
冠翔游乐	159.13	142.23	10.62%	11.41%
傲翔游艺	495.92	407.66	17.80%	35.57%
腾翔游艺	202.99	197.81	2.56%	14.56%
恒翔游艺	135.96	128.41	5.56%	9.75%

易发欢乐、冠翔游乐、傲翔游艺、腾翔游艺、恒翔游艺系主要重要的游乐场，收入合计占游乐场总收入 86.03%，上述 5 家游乐场各月收入如下：

A、傲翔游艺

单位：万元

月份	收入	成本	毛利率
1 月	213.56	164.90	22.79%
2 月	-	7.99	/
3 月	-	4.36	/
4 月	-	9.73	/
5 月	90.44	92.53	-2.31%
6 月	191.92	128.15	33.23%
合计	495.92	407.66	17.80%

傲翔游艺位于广州体育西核心商业区域，商业氛围较好，客流量较大，6 月营业收入恢复较快。

B、易发欢乐

单位：万元

月份	收入	成本	毛利率
1 月	86.36	99.14	-14.80%
2 月	-	-	-
3 月	-	-	-
4 月	-	-	-
5 月	53.17	65.83	-23.81%
6 月	66.02	63.77	3.41%
合计	205.55	228.74	-11.28%

易发欢乐地处广州番禺区核心商业区域，春节期间受疫情影响休业导致收入减少，5、6 月营业逐渐恢复。

C、腾翔游艺

单位：万元

月份	收入	成本	毛利率
1 月	84.85	67.95	19.92%
2 月	-	0.99	/
3 月	-	5.87	/
4 月	-	0.61	/

月份	收入	成本	毛利率
5 月	36.80	59.26	-61.03%
6 月	81.34	63.13	22.39%
合计	202.99	197.81	2.56%

腾翔游艺地处东莞城区核心商业区域，商业氛围较好，6 月收入基本恢复较好。

D、冠翔游乐

单位：万元

月份	收入	成本	毛利率
1 月	58.67	49.97	14.83%
2 月	-	0.04	/
3 月	-	0.98	/
4 月	-	1.47	/
5 月	45.24	43.66	3.49%
6 月	55.22	46.11	16.50%
合计	159.13	142.23	10.62%

冠翔游乐地处广州番禺区商业区域，5 月和 6 月营业收入恢复较好。

E、恒翔游艺

单位：万元

月份	收入	成本	毛利率
1 月	56.21	46.91	16.55%
2 月	-	2.19	/
3 月	-	3.02	/
4 月	-	2.21	/
5 月	25.01	32.54	-30.11%
6 月	54.74	41.54	24.11%
合计	135.96	128.41	5.56%

恒翔游艺地处东莞长安核心商业区域，6 月营业收入恢复较好。

5）单位设备的面积及贡献收入情况

2019 年和 2020 年，由于商业综合体所处地理位置、有效使用面积、游乐场

开业时间等因素的差异，导致公司游乐场业务中不同游乐场单位设备占比面积、单位设备贡献收入金额情况如下：

2020 年度					
游乐场	设备数量（台）	面积 m^2	单位设备面积（m^2/台）	收入（万元）	单位设备收入（万元/台）
易发欢乐	274	3,864.66	14.10	881.43	3.22
悦翔欢乐	153	1,093.57	7.15	99.11	0.65
冠翔游乐	177	1,171.71	6.62	577.51	3.26
伟翔游艺	155	1,462.77	9.44	188.31	1.21
汇翔游艺	115	1,308.00	11.37	270.67	2.35
傲翔游艺	357	3,369.16	9.44	2,053.03	5.75
腾翔游艺	312	2,011.68	6.45	861.79	2.76
恒翔游艺	234	1,436.37	6.14	508.03	2.17
志翔欢乐	106	1,088.07	10.26	104.08	0.98
季翔欢乐	116	969.87	8.36	71.85	0.62
曜翔游艺	56	2,239.00	39.98	-	-
合计	2,055	20,014.86	9.74	5,615.80	2.73
2019 年度					
游乐场	设备数量（台）	面积 m^2	单位设备面积（m^2/台）	收入（万元）	单位设备收入（万元/台）
易发欢乐	257	3,864.66	15.04	1,350.86	5.26
悦翔欢乐	143	1,093.57	7.65	155.83	1.09
冠翔游乐	151	1,171.71	7.76	845.92	5.60
伟翔游艺	145	1,462.77	10.09	279.02	1.92
汇翔游艺	90	1,308.00	14.53	388.69	4.32
傲翔游艺	299	3,369.16	11.27	3,327.59	11.13
腾翔游艺	271	2,011.68	7.42	1,099.31	4.06
恒翔游艺	197	1,436.37	7.29	752.36	3.82
志翔欢乐	95	1,088.07	11.45	164.61	1.73
季翔欢乐	78	969.87	12.43	8.39	0.11
合计	1,726	17,775.86	10.30	8,372.58	4.85

2019 年和 2020 年，公司根据游乐场经营情况增加了设备数量，由于易发欢乐、汇翔游艺、季翔欢乐的有效使用面积比例相对较低，导致单位设备面积相对较大。傲翔游艺单位设备收入较高，主要原因为其所在的商业综合体位于广州市

中心，商业氛围较好，设备盈利能力较强；腾翔游艺、恒翔游艺虽然成立时间较晚，但位于东莞的市中心位置，单位设备创收能力较强；易发欢乐成立时间较长，且位于广州市番禺区中心位置，设备盈利能力较强；悦翔欢乐等游乐场成立时间较晚单位设备收入相对较低。**受新冠疫情影响，公司 2020 年单位设备的收入整体下降。**

6）游戏币充值政策及消耗情况

①游戏币充值政策、单位充值金额兑换的游戏币数量

报告期内，公司各家游乐场都设定了基础售币价格，基础售币单价 1.50 元/个。各游乐场会根据门店实际经营情况实时调整售币政策或根据各节假日制定促销方案，各家门店常用售币政策如下：

A、易发游艺

非限时套餐			限时套餐		
套餐明细	币单价	使用期限	套餐明细	币单价	使用期限
129 元=100 币	1.29	长期	129 元=140 币	0.92	7 天
209 元=209 币	1.00	长期	209 元=260 币	0.80	7 天
309 元=350 币	0.88	长期	309 元=430 币	0.72	30 天
509 元=650 币	0.78	长期	509 元=750 币	0.68	30 天
1099 元=1600 币	0.69	长期	1099 元=1900 币	0.58	60 天

B、悦翔欢乐

会员套餐		非会员套餐	
套餐明细	币单价	套餐明细	币单价
100 元=130 币	0.77	60 元=40 币	1.50
150 元=200 币	0.75	100 元=80 币	1.25
200 元=300 币	0.67	120 元=100 币	1.20
300 元=500 币	0.60	/	/

C、冠翔游乐

会员套餐		非会员套餐	
套餐明细	币单价	套餐明细	币单价
100 元=100 币	1.00	100 元=70 币	1.43
250 元=300 币	0.83	/	/
350 元=500 币	0.70	/	/
930 元=1500 币	0.62	/	/

D、伟翔游艺

会员套餐		非会员套餐	
套餐明细	币单价	套餐明细	币单价
100 元=130 币	0.77	50 元=40 币	1.25
200 元=300 币	0.67	68 元=70 币	0.97
300 元=500 币	0.60	98 元=110 币	0.89

E、汇翔游艺

会员套餐		限时套餐		
套餐明细	币单价	套餐明细	币单价	使用期限及套餐时段
50 元=45 币	1.11	199 元=370 币	0.54	自购买当日起 7 天有效
100 元=130 币	0.77	/	/	
299 元=450 币	0.66	/	/	

F、傲翔游艺

非限时套餐			限时套餐		
套餐明细	币单价	是否会员	套餐明细	币单价	使用期限
100 元=110 币	0.91	会员	200 元=268 币	0.75	月卡
200 元=230 币	0.87	会员	1000 元=1600 币	0.63	月卡
100 元=80 币	1.25	非会员	100 元=130 币	0.77	日卡
/	/	/	200 元=300 币	0.67	日卡

傲翔游艺月卡限时套餐单价远低于会员的合理性：

限时套餐系在特定节庆日向会员提供的优惠促销套餐，属于会员权益之一。傲翔游艺的限时套餐单价低于会员（非限时）套餐主要系限时套餐所销售的游戏

币有使用期限限制，使用期限较短，如一天、一个月等，超过有效期自动清零，非限时套餐所销售游戏币无使用期限时间限制，使用期限较长,币单价高。

消费者继续选择会员购买的合理性：

限时套餐是各家游乐场在特定节庆日推出的临时性优惠促销活动之一，只有会员才可享受；限时套餐推出设有使用期限制，过期自动清零，但非限时套餐购币无使用期限制，已购买未消费的游戏币可在会员身份有效期内使用，因此消费者通常会选择先注册成为会员，再根据自身消费需要选择购买合适的套餐。

G、腾翔游艺

会员套餐		非会员套餐	
套餐明细	币单价（元）	套餐明细	币单价（元）
200 元=180 币	1.11	45 元=30 币	1.50
360 元=388 币	0.93	99 元=66 币	1.50
600 元=728 币	0.82	/	/

H、恒翔游艺

会员套餐		限时套餐		
套餐明细	币单价（元）	套餐明细	币单价（元）	使用期限及套餐时段
150 元=160 币	0.94	199 元=360 元	0.55	使用有效期至2020 年 12 月 31 日 23:00 自动清零
200 元=260 币	0.77	500 元=900 币	0.56	
300 元=460 币	0.65	/	/	

I、志翔欢乐

微信购币		收银台购币	
套餐明细	币单价（元）	套餐明细	币单价（元）
78 元=100 币	0.78	100 元=120 币	0.83
138 元=200 币	0.69	200 元=280 币	0.71
/	/	500 元=800 币	0.63

J、季翔欢乐

会员套餐		限时套餐		
套餐明细	币单价（元）	套餐明细	币单价（元）	期限
100 元=110 币	0.91	100 元=130 币	0.77	日卡
200 元=230 币	0.87	/	/	/

②单位消耗金额对应的游戏币消耗数量

对于会员消耗币单价按照各会员移动加权币单价确定，消耗金额等于消耗币数量乘以移动加权币值。

③单位充值/消耗金额对应游戏币数量存在差异的原因

单位：万元、万个

年度	充值			消耗		
	数量	金额	币单价	数量	金额	币消耗单价
2019 年度	11,894.21	8,742.66	0.74	11,337.34	8,583.34	0.76
2020 年度	**7,142.22**	**5,481.08**	**0.77**	**7,440.48**	**5,620.57**	**0.76**

注 1：充值币单价=充值总金额/售币总数量
注 2：消耗金额=Σ（各消费者移动加权单位币值*当月累计消耗数量）
注 3：消费人员月加权平均单位币值=（期初未消费金额+本月充值金额）/（期初未消费币数+本月充值币数+本月赠币数量）
注 4： 消耗单价=消耗金额/总消耗币数

报告期内，单位充值/消耗金额对应游戏币数量存在差异主要原因系不同会员之间，不同时点充值币单价不同，对应月加权平均单位消耗币单价不同所导致。

7) 游戏币充值政策及消耗情况

报告期内，公司游乐场在消费者消耗游戏币时确认收入，游乐场消费者充值金额和消费金额具有匹配性，消耗单币价格的确定符合会计准则相关规定，具有谨慎性和合理性，公司游乐场业务不存在提前确认收入的情形。

①2019 年和 2020 年发行人游戏币收入与币消耗金额存在差异的原因

2019 年和 2020 年发行人币消耗金额系含税金额，游戏币收入系不含税金额，游乐场业务适用 6%增值税率，游戏币收入=币消耗金额/（1+6%）。

②报告期内发行人游戏币充值消费比情况

单位：万元

期间	充值金额	消耗金额	充值消耗比
2019 年度	8,742.66	8,583.34	98.18%
2020 年度	**5,481.08**	**5,620.57**	**102.54%**

2019 年至 2020 年，发行人游戏币充值消耗比分别为 98.18%、**102.54%**。充值金额和消费金额具有匹配性，不存在提前确认收入的情形。

③游乐场运营业务开展、停工时间

游乐场在 2020 年 2 至 4 月处于休业状态，经主管部门通知后，个别门店在 4 月 29 日开始营业，5 月陆续恢复经营。

④2020 年 1-6 月消费者充值消费情况的匹配关系

单位：万元、万个

月份	充值币数	充值金额	消耗币数	消耗金额	消耗币数/充值币数比
1 月	840.25	645.61	844.63	643.91	100.52%
2 月	24.23	12.96	-	-	-
3 月	29.05	18.74	-	-	-
4 月	14.84	11.94	14.09	11.82	94.95%
5 月	324.12	258.76	307.91	249.27	95.00%
6 月	741.86	595.40	701.14	561.90	94.51%

注：4 月币消耗对应收入已转入停工损失抵减额。

受新冠疫情影响，2020 年 2-4 月休业期间，部分消费者选择优惠套餐进行线上充值。1 月、5 月和 6 月当月消耗币占充值币在 95%左右与充值币数相匹配。

6、主要重要客户情况

报告期内，公司的前五大客户销售金额及占营业务收入的比重情况详见招股说明书“第六节 业务与技术”之“三、（二）主要客户情况”。报告期内，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员，主要关联方或持有公司 5%以上股份的股东均未在上述公司客户中拥有权益。公司不存在向单个客户的销售比例超过该期销售总额的 50%或严重依赖于少数客户的情况。

报告期内，公司前五大客户均与公司建立了良好的合作关系，前五大客户中不存在报告期内新增的客户。

7、现金收款

由于行业特性，在公司游乐场经营中，消费者由于消费习惯存在以现金付款的情况，该情况符合娱乐消费行业特点，不影响公司销售收入确认的真实性。同时报告期内公司对现金收款情况进行了积极的整改，并取得了明显的成效。公司将继续借助移动支付普及的趋势对消费者进行引导，进一步降低现金收款的比例。

报告期内公司销售零配件和提供售后服务，存在少量现金收款，游乐场运营服务存在收到现金情形，具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	营收占比	金额	营收占比	金额	营收占比
销售零配件、提供劳务等收到现金	17.29	0.04%	63.01	0.13%	108.95	0.24%
游乐场收到现金	593.62	1.40%	1,978.98	3.97%	-	-
合计	610.91	1.44%	**2,041.99**	**4.10%**	**108.95**	**0.24%**

报告期内，公司销售零配件、提供劳务收到现金的金额逐渐下降，占营业收入的比重较小。现金交易的相关方中不存在为公司关联方的情形。

（1）现金交易的合理性

由于客户固有支付习惯等因素，发行人自营游乐场业务及零配件采购存在少量以现金交易的情况。该情况符合娱乐消费行业特点，现金交易对手方均非发行人关联方，不影响发行人收入的真实性。报告期内，发行人对现金收款情况进行了积极的整改，并取得了明显成效。

1）发行人现金交易必要且合理，与发行人业务情况和行业惯例相符

①自营游乐场现金销售

发行人自营游乐场销售业务存在少量现金收款行为，集中于个人消费者购买游戏币及充值会员卡环节。发行人向消费者提供移动支付（如微信、支付宝）、

银行卡支付（POS 机）和现金支付等多种支付方式。部分消费者偏好现金支付方式。主要原因系：1）发行人自营游乐场位于客流量较大的大型商业综合体核心位置，客户涵盖多年龄段个人消费者，部分消费者尚未完全接受移动支付理念；2）在某些偶发性支付场景下，消费者购买游戏币或充值会员卡，现金支付比其他支付方式更为便捷。报告期内，发行人自营游乐场现金收款具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度	
	金额	营收占比	金额	营收占比
自营游乐场业务现金销售	593.62	1.40%	1,978.98	3.97%

发行人自营游乐场现金收款金额占比较低，交易对手方均不为发行人关联方，符合行业惯例。

发行人对自营游乐场现金收款情况进行了积极整改，并取得了明显成效。**2020 年，自营游乐场现金收款占发行人营业收入比例为 1.40%，**比 2019 年度下降 **64.81%**，效果明显。发行人对自营游乐场现金收款采取的主要措施包括：1）对自营游乐场收银人员进行培训，借助移动支付普及的趋势，有意识引导消费者优先采用非现金支付方式。**2020 年，采用移动支付金额占游乐场当期收入达到 86.40%，比 2019 年度提升 10.04%，移动支付已成为自营游乐场主要收款方式。**2）加装视频监控设备，将收银台监控录像的保存期限延长至 3 年，增强现金交易的可追溯性和可验证性。

②自营游乐场现金采购

自营游乐场采购环节，发行人存在少量现金付款情形。主要系游乐场为保障礼品兑换的及时性而采取临时补货，采购内容主要为单价较低、品类较广亲子娱乐类礼品，如文具、儿童玩具玩偶等。发行人自营游乐场现金采购情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度	
	金额	占采购比例	金额	占采购比例
自营游乐场业务现金采购	145.03	0.66%	292.10	0.97%

报告期内，发行人游乐场业务现金付款占比较低，且交易对手方均不为发行人关联方，符合行业惯例。

发行人对自营游乐场现金采购情况进行了积极整改，并取得了显著成效。**2020 年，自营游乐场现金采购金额占当期采购总额比例为 0.66%，较 2019 年度降低 32.63%**，效果显著。发行人对游乐场现金付款采取的主要措施包括：1）优化自营游乐场兑换礼品备货策略，要求运营人员根据各项礼品库存量、消耗速度等因素合理预计并提前一周下达补货指令。2）各自营游乐场充分运用信息化管理平台集中采购模块功能，选取供货质量高、能长期稳定合作的礼品供应商进行集中采购。

③销售游戏游艺设备零配件及售后服务

发行人销售游戏游艺设备零配件及售后服务业务存在少量现金收款。主要原因系发行人展厅及销售部门位于广州市星力动漫产业园，该产业园系业内知名的游戏游艺设备产业集聚地，存在少量客户现场参观购买游戏游艺设备、零配件，以及要求提供售后服务，并采用现金方式支付。报告期内，发行人此类现金收款情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	营收占比	金额	营收占比	金额	营收占比
销售零配件、售后服务等收到现金	17.29	0.04%	63.01	0.13%	108.95	0.24%

销售游戏游艺设备零配件及售后服务现金收款金额较小，交易对手方均不为发行人关联方，符合行业惯例。

报告期内，发行人公司对产品销售现金收款情况进行了积极整改，引导客户采用非现金支付方式结算。**2020 年，发行人销售游戏游艺设备零配件及售后服务收到现金占当期营业收入比例为 0.04%，报告期内持续下降。**

2）与同行业或类似公司的比较情况

发行人自营游乐场存在少量现金销售及采购行为，符合线下零售、娱乐消费行业的特点。

对于销售游戏游艺设备零配件及售后服务类业务，发行人选取同行业且信息公开披露的拟上市公司世宇科技作为可比公司。**由于世宇科技撤回 IPO 申请未披露其 2020 年财务数据，发行人与世宇科技零配件及售后服务 2018 及 2019 年度**

现金收款情况比较如下：

单位：万元

项目	2019 年度		2018 年度	
	金额	营收占比	金额	营收占比
世宇科技（配件）	0.15	0.00%	7.00	0.02%
华立科技（零配件及售后服务）	63.01	0.13%	108.95	0.24%

报告期内，世宇科技亦存在少量的现金销售。发行人与世宇科技零配件及劳务取得现金收入的比例均不超过 1.00%，且逐年呈下降趋势，符合行业特点。

（2）游乐场现金交易情况

报告期内，不同游乐场现金交易金额及占该游乐场贡献收入比例如下：

单位：万元

自营游乐场	2020 年度			2019 年度		
	现金收款	营业收入	现金收款占比	现金收款	营业收入	营收占比
易发欢乐	70.37	881.43	7.98%	303.82	1,350.86	22.49%
悦翔欢乐	4.42	99.11	4.46%	32.57	155.83	20.90%
冠翔游乐	73.86	577.51	12.79%	211.42	845.92	24.99%
伟翔游艺	25.34	188.31	13.46%	75.71	279.02	27.13%
汇翔游艺	32.66	270.67	12.06%	98.57	388.69	25.36%
傲翔游艺	230.19	2,053.03	11.21%	754.13	3,327.59	22.66%
腾翔游艺	92.43	861.79	10.73%	303.46	1,099.31	27.60%
恒翔游艺	40.63	508.03	8.00%	168.31	752.36	22.37%
志翔欢乐	11.16	104.08	10.72%	28.47	164.61	17.30%
季翔欢乐	12.57	71.85	17.49%	2.52	8.39	30.04%

发行人自营游乐场现金流水与业务记录，保荐机构及申报会计师认为发行人现金收支与相关业务账账一致、账款一致，各家游乐场现金收款占营业收入比例较低，不存在异常分布。

针对现金收款情形，公司采取了严格的规范措施，具体情况如下：

1）建立游乐场运营信息化管理系统

公司游乐场门店建立了信息化管理平台，涵盖了门店收银与管理、客流统计、

营销触达、设备远程监控、移动客户端、大会员体系、集中管控、数据可视化等模块。主要功能包括进销存管控，订单与对账，实时监控到店客流，进店与出店频次，完善会员画像以及门店会员运营能力评估，会员身份识别以及会员标签化，人员管控、集中采购、供应商维护等。公司的游乐场门店管理系统在每日营业后会编制营业日报表，日报表中有当天的营业数据，包括消费额、消费人次、消费时间。

2）建立有效的现金交易内部控制制度

公司根据相关规定，结合游乐场运营服务特点制定了《货币资金管理制度》等内部控制制度，严格按相关要求对现金交易流程进行管控，现金交易相关内部控制制度得到有效地执行。公司建立的与现金交易相关的内部控制制度健全且被有效执行，能够合理保证公司运行效率、合法合规和财务报告的可靠性。

3）各自营游乐场会员消费、非会员消费中现金充值交易的占比

单位：万元

游乐场	2020 年度				2019 年度			
	会员充值		非会员充值		会员充值		非会员充值	
	现金充值	非现金充值	现金充值	非现金充值	现金充值	非现金充值	现金充值	非现金充值
易发欢乐	52.97	662.59	17.40	79.94	174.98	671.48	128.84	384.36
悦翔欢乐	2.34	71.63	2.08	14.76	22.77	118.06	9.80	20.10
冠翔游乐	48.88	394.31	24.98	76.34	121.35	408.39	90.07	226.59
伟翔游艺	22.66	157.66	2.68	13.31	44.67	147.08	31.04	85.57
汇翔游艺	20.40	184.57	12.26	77.90	67.28	227.78	31.29	114.02
傲翔游艺	162.59	1,215.95	67.60	497.51	326.94	1,590.23	427.19	928.50
腾翔游艺	33.86	481.34	58.57	302.78	202.16	698.89	101.30	259.96
恒翔游艺	23.50	294.04	17.13	192.10	70.33	374.49	97.98	325.06
志翔欢乐	11.16	103.12	-	-	28.44	166.17	0.03	2.90
季翔欢乐	12.57	67.60	-	-	2.52	14.06	-	-
合计	390.93	3,632.82	202.70	1,254.63	1,061.45	4,416.63	917.53	2,347.05

2020年度自营游乐场现金充值交易中会员消费占比为65.85%、非会员消费占比为34.15%；2019年度自营游乐场现金充值交易中会员消费占比为53.64%、非会员消费占比为46.36%。

2020年度自营游乐场充值交易中，会员现金充值占会员充值比例为9.72%、非会员现金充值占非会员充值比例分别为13.91%，2019年度自营游乐场充值交易中，会员现金充值占会员充值比例为19.38%、非会员现金充值占非会员充值比例分别为28.11%。

4）被收购的游乐场现金交易占比在收购前后是否存在较大差异

收购前2018年度游乐场运营业务收入3,318.18万元，其中现金销售收入1,535.06万元，占比46.26%；收购后2019年度游乐场运营业务收入8,372.58万元，其中现金销售收入1,978.98万元，占比23.64%；2020年度游乐场运营业务收入5,615.80万元，其中现金销售收入593.63万元，占比10.57%。

收购后发行人对自营游乐场现金收款情况进行了积极整改，并取得了明显成效。2020年度，自营游乐场现金收款占发行人营业收入比例为1.40%，比2019年度下降64.74%，效果明显。发行人对自营游乐场现金收款采取的主要措施包括：1）对自营游乐场收银人员进行培训，借助移动支付普及的趋势，有意识引导消费者优先采用非现金支付方式。2020年度，采用移动支付金额占游乐场当期收入达到86.40%，比2019年度提升10.04%，移动支付已成为自营游乐场主要收款方式。2）2019年公司收购游乐场后，加装视频监控设备，将收银台监控录像的保存期限延长至3年，增强现金交易的可追溯性和可验证性。3）2019年公司收购游乐场后，逐步建立游乐场运营信息化管理SAAS系统，涵盖了门店收银与管理、客流统计、营销触达、设备远程监控、移动客户端、大会员体系、集中管控、数据可视化等模块。主要功能包括进销存管控，订单与对账，实时监控到店客流，进店与出店频次，完善会员画像以及门店会员运营能力评估，会员身份识别以及会员标签化，人员管控、集中采购、供应商维护等。4）建立有效的现金交易内部控制制度。公司根据相关规定，结合游乐场运营服务特点制定了《货币资金管理制度》等内部控制制度，严格按相关要求对现金交易流程进行管控，现金交易相关内部控制制度得到有效地执行。公司建立的与现金交易相关的内部控制制度健全且被有效执行，能够合理保证公司运行效率、合

法合规和财务报告的可靠性。5）2019 年公司收购游乐场后，公司的游乐场门店管理系统在每日营业后会编制营业日报表，日报表中有当天的营业数据，包括消费额、消费人次、消费时间。

5）自营游乐场的现金交易占比与下游合作客户游乐场是否存在较大差异、原因与合理性

2019 年、2020 年发行人自营游乐场现金交易比例分别为 23.64%、10.57%，发行人收购广州科韵后加强了现金收款的管理和改进，引导消费者进行移动支付等方式付款，2020 年现金收款比例较 2019 年大幅下降。

保荐机构和申报会计师取得了主要客户出具的确认函，主要合作客户游乐场现金收款比例如下：

主要合作方	游乐场 2020 年度的现金收款比例
乐的文化	10%-20%
永旺幻想	10%-15%
卡通尼	8%-12%
汤姆熊	11%-16%
发行人	10.57%

下游合作游乐场客户 2020 年度的现金收款比例一般在 10%-20%之间，与发行人不存在较大差异。**8、第三方回款情况**

公司的客户主要为连锁品牌游乐场，同时存在少量小型公司或个体工商户，由商业合作伙伴和夫妻、父母、子女、兄弟等直系亲属家庭成员共同参与经营，并在大多数协议中约定了付款方。本公司在报告期内受到上述因素的影响，存在第三方回款的情形。

报告期内，公司第三方回款金额及占比如下表所示：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
第三方回款金额	59.58	81.94	150.95
销售商品、提供劳务收到的现金	33,294.24	52,845.19	43,944.73
第三方回款金额占销售商品、提供劳务收到的现金的比重	0.18%	0.16%	0.34%

注：上述第三方回款金额不包括协议中约定付款方的回款金额

公司第三方回款金额较少，占比较低。公司在经营活动中存在第三方回款的情况，该情况是基于公司业务模式发生的，具有商业合理性。报告期内不存在因第三方回款导致的货款归属纠纷。

9、收入确认政策

（1）同行业可比公司收入确认政策

同行业可比公司与发行人收入确认政策情况如下：

公司名称	产品销售		设备合作运营	游乐场运营
	内销	外销		
世宇科技	产品销售价格已确定，合同（或订单）约定客户提货或者货物送达客户指定地点，主要风险及报酬已发生转移的，在公司取得经签收的发货凭证后确认收入；合同约定客户在产品验收合格后风险及报酬才发生转移的，在公司取得验收凭证后确认收入	对于直接从中山发货给海外客户的销售，在相关产品办理完毕报关手续后确认外销收入。对于境外子公司从境外仓库发货的销售，公司在取得经签收的提货单后确认外销收入	根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的分成收入，在取得对方确认后确认收入的实现	N/A
中山金马	1、销售的商品需要安装、检测的，商品在安装完成，通过相关部门的检测验收，并出具检验报告且符合具体其他合同约定的风险转移条件后确认销售收入；2、销售的商品需要安装，但不需要相关部门检测检验的，在安装完成客户办理验收手续后确认销售收入；3、销售的商品不需要安装验收的，商品在交付客户后确认收入。		N/A	N/A
奥飞娱乐【注】	N/A	N/A	N/A	提供游乐服务，根据游乐门票及套票、游戏币等实际消耗金额确认收入
公司	产品价格已确定，合同(订单)约定客户提货或货物送达客户指定地点，在公司取得经签收的发货凭证后确认收入；合	在相关产品办理完毕报关手续后确认外销收入	根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的合作运营收入，在取得对方	终端用户已向游乐场购买并消耗游戏币后，确认游乐场收入的实现

公司名称	产品销售		设备合作运营	游乐场运营
	内销	外销		
	同约定客户在产品验收合格后风险报酬转移的，在公司取得验收凭证后确认收入。		确认后确认收入的实现	

注：奥飞娱乐主营业务与发行人差异较大，其游乐服务占营业收入比重很小，但其游乐服务收入确认政策与发行人一致。

发行人的收入确认政策与同行业可比公司一致，符合《企业会计准则》的规定和行业惯例。

（2）退换货情况及会计处理

公司运营业务不存在退换货。公司产品销售业务中，公司向客户买断式销售，双方签订的购销合同或销售订单中不附有退换货条款。报告期内，仅 2019 年度，存在个别客户因机型变更、客户选错型号等原因而发生退换货情况，金额为 80.17 万元，占当期产品销售占比为 0.22%。公司在发生退换货情况下的会计处理如下：

借：应收账款(红字)

贷：主营业务收入(红字)

贷：应交税费-销项税(红字)

借：主营业务成本（红字）

贷：存货(红字)

10、主营业务收入季节性情况

报告期内公司主营业务收入按季度划分如下：

单位：万元

季度	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
第一季度	3,274.79	7.85%	7,009.28	14.56%	8,849.79	20.67%
第二季度	7,289.90	17.48%	10,182.07	21.11%	9,860.17	23.03%
第三季度	12,609.49	30.24%	13,508.90	27.52%	9,934.92	23.20%
第四季度	18,526.86	44.43%	17,967.21	36.80%	14,175.83	33.11%

合计	41,701.04	100.00%	48,667.45	100.00%	42,820.71	100.00%

公司主营业务包括游戏游艺设备销售和运营服务，销售、运营情况受节假日影响较大。如游乐场通常选择在大型节假日（春节、劳动节、国庆节、圣诞节等）开业，设备销售旺季相对集中在节假日前夕，同时节假日、寒暑假也是游乐场运营的旺季，因此，公司的销售收入具有季节性。**2020 年第一、第二季度公司受新冠疫情影响较大，2020 年第三、第四季度疫情逐步得到有效控制，业绩逐步恢复，收入占比相对较大。**

同行业可比公司世宇科技的主营业务与公司较为相似，其收入季节性情况与公司情况基本一致。

11、其他业务收入

报告期内，发行人其他业务收入明细如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
礼品销售	124.23	417.15	1,185.18
售后服务	669.51	733.81	818.34
合计	793.74	**1,150.95**	**2,003.51**

报告期内，发行人其他业务收入主要包括礼品销售以及售后服务。礼品销售是指发行人向 BANDAI 采购玩偶、玩具等礼品进行贸易销售；售后服务主要包括配件销售、设备维护服务收入等。

报告期内，公司其他业务收入的变动，主要系礼品销售收入的波动，公司是 BANDAI 在国内的授权采购商，**2019 年开始公司的经营重点逐步向游乐场运营发展，逐步减少礼品销售。**

（二）营业成本分析

1、营业成本构成

报告期内，公司营业成本的构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度

	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务成本	30,031.61	97.87%	33,370.32	97.76%	29,127.04	94.40%
其他业务成本	652.17	2.13%	765.99	2.24%	1,727.17	5.60%
营业成本	30,683.78	100.00%	**34,136.30**	**100.00%**	**30,854.21**	**100.00%**

报告期内公司主营业务成本分别为 29,127.04 万元、33,370.32 万元、30,031.61 万元，占营业成本的比例分别为 94.40%、97.76%、97.87%。

2、主营业务成本构成分析

报告期内，公司主营业务成本构成如下：

单位：万元

项目		2020 年度	
		金额	比例
销售业务	游戏游艺设备	18,525.48	61.69%
	动漫 IP 衍生产品	4,554.67	15.17%
	小计	23,080.15	76.85%
运营业务	设备运营	1,829.86	6.09%
	游乐场运营	5,121.60	17.05%
	小计	6,951.46	23.15%
主营业务成本		30,031.61	100%
项目		**2019 年度**	
		金额	**比例**
销售业务	游戏游艺设备	19,885.49	59.59%
	动漫 IP 衍生产品	4,461.38	13.37%
	小计	24,346.87	72.96%
运营业务	设备运营	2,364.01	7.08%
	游乐场运营	6,659.43	19.96%
	小计	9,023.44	27.04%
主营业务成本		33,370.32	100%
项目		**2018 年度**	
		金额	**比例**
销售业务	游戏游艺设备	24,359.35	83.63%
	动漫 IP 衍生产品	2,717.78	9.33%
	小计	27,077.12	92.96%

运营业务	设备运营	2,049.92	7.04%
	游乐场运营	/	/
	小计	2,049.92	7.04%
主营业务成本		**29,127.04**	**100%**

报告期内，公司主营业务成本主要为游戏游艺产品销售成本，其中，游戏游艺设备销售的成本在主营业务成本中占比最高，动漫 IP 衍生产品销售业务的营业成本逐年升高。

（1）产品销售业务成本分析

①公司游戏游艺设备的成本构成情况分析

报告期内，公司游戏游艺设备成本构成如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
直接材料	17,290.89	93.34%	18,546.44	93.27%	21,432.46	87.98%
直接人工	432.54	2.33%	419.82	2.11%	932.92	3.83%
制造费用	551.49	2.98%	668.36	3.36%	1,689.82	6.94%
加工费	250.56	1.35%	250.87	1.26%	304.15	1.25%
合计	18,525.48	100.00%	**19,885.49**	**100.00%**	**24,359.35**	**100.00%**

报告期内，公司游戏游艺设备的直接材料占比分别为 87.98%、93.27%、93.34%。2019 年公司直接材料成本占比较 2018 年增加，直接人工、制造费用占比下降，主要原因为：一方面是原材料采购价格上涨；另一方面是公司在 2018 年底转让了东莞微勤，东莞微勤 2018 年主要生产加工原材料部件。**2020 年较 2019 年成本结构维持稳定。**

由于世宇科技因撤回 IPO 申请未披露其 2020 年财务数据，公司与同行业可比公司世宇科技 **2018 年度、2019 年度**直接材料成本占比情况如下：

项目	2019 年度	2018 年度
世宇科技	85.80%	85.82%
本公司	93.27%	87.98%

注：选取世宇科技主营业务成本中直接材料占比

发行人游戏游艺设备成本构成中直接材料占比高于世宇科技，主要原因为公司具有知名 IP 属性的产品比重较高，相应套件成本较高。此外，发行人于 2018 年底转让东莞微勤之后，外购原材料比重上升。

报告期内，公司游戏游艺设备成本占比构成如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
直接材料	93.34%	93.27%	87.98%
直接人工	2.33%	2.11%	3.83%
制造费用	2.98%	3.36%	6.94%
加工费	1.35%	1.26%	1.25%
合计	100.00%	100.00%	100.00%

2019 年度公司产品成本中直接人工、制造费用占比下降，主要原因为公司在 2018 年底转让了东莞微勤，东莞微勤拥有钣金、烤漆、木工等工艺设备和技术工人，为番禺本部生产基地加工零部件。转让东莞微勤后，公司外购原材料比重上升、生产工人人数减少、所使用的设备厂房减少，导致公司直接人工、制造费用占比下降，直接材料占比上升。

A、公司游戏游艺设备按产品类别成本构成情况

公司游戏游艺设备按产品类别成本构成情况如下：

单位：万元

类型	项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
		金额	比例	金额	比例	金额	比例
模拟体验类	直接材料	10,179.59	93.85%	12,385.44	93.95%	11,988.52	89.07%
	直接人工	239.88	2.21%	237.00	1.80%	497.87	3.70%
	制造费用	298.59	2.75%	377.31	2.86%	912.85	6.78%
	加工费	128.73	1.19%	183.18	1.39%	60.93	0.45%
	合计	10,846.79	100.00%	13,182.93	100%	13,460.16	100%
亲子娱乐类	直接材料	5,374.81	91.67%	5,197.30	92.03%	8,052.99	86.75%
	直接人工	189.12	3.23%	153.42	2.72%	370.86	4.00%
	制造费用	247.69	4.22%	244.25	4.32%	666.44	7.18%
	加工费	51.30	0.88%	52.47	0.93%	192.28	2.07%
	合计	5,862.92	100.00%	5,647.44	100%	9,282.58	100%

休闲运动类	直接材料	1,736.48	95.63%	979.47	92.83%	1,401.27	86.68%
	直接人工	3.55	0.20%	20.59	1.95%	62.64	3.87%
	制造费用	5.21	0.29%	32.78	3.11%	107.80	6.67%
	加工费	70.53	3.88%	22.29	2.11%	44.90	2.78%
	合计	1,815.77	100.00%	**1,055.13**	**100%**	**1,616.61**	**100%**

报告期内，公司主要产品类型的主营业务成本构成变动趋势一致。2019 年公司直接材料成本占比较 2018 年增加，直接人工、制造费用占比下降，主要原因一方面是公司高端定位产品销售比重不断上升，套件、电子元器件、主机等主要原材料采购价格上涨，尤其是套件采购价格上涨导致产品材料成本增加；另一方面是公司在 2018 年底转让了东莞微勤，东莞微勤 2018 年主要生产加工原材料部件。

B、游戏游艺设备成本核算方法

发行人采用的成本核算流程和方法符合业务流程特征，成本核算过程中，直接材料、直接人工、制造费用的归集和分配方法符合《企业会计准则》的相关规定。

发行人成本核算方法具体如下：公司的生产成本包括直接材料、直接人工、制造费用以及加工费。直接材料是生产过程中直接耗用的，并构成产品实体的主要材料、辅助材料等；直接人工是企业直接从事产品生产的生产工人的薪酬；制造费用是指在生产中发生的不能归入直接材料和直接人工的其他成本费用支出，如车间管理人员薪酬、折旧费、机物料消耗等；加工费是指生产过程中，将部分传统产品或简单工序委外加工支付的费用。

a、直接材料成本的归集、分配和结转方法

公司产品生产用主要材料包括套件、主机、显示器、木器、电子元器件等。产品直接材料以金蝶系统建立的生产任务单为归集对象，归集过程如下：生产计划部根据销售部下达的销售计划情况，按产品制订生产任务单，同时按生产任务单和 BOM 表生成生产投料单，实际生产时，生产人员根据生产投料单领料，仓库人员根据生产投料单发料。月末，财务部门依据产品生产任务单归集实际领用的原材料数量和物料收发存全月一次加权平均法计算原材料的领用单价，计算、汇总各产品当月生产耗用的直接材料成本。

b、人工成本的归集、分配和结转方法

人工成本指直接从事产品生产的生产人员薪酬；各月末，人力资源部根据生产部门统计的直接生产人员考勤、相关生产量及工资标准计算形成当月生产人员工资表，财务部门根据生产人员工资表核算当月实际发生的直接人工成本，并计入生产成本—直接人工科目。根据不同产品的品种，按产品的标准工时分配至各完工入库产品成本，产品生产完工并入库后，产成品消耗的直接人工成本自生产成本-直接人工科目结转至库存商品科目。

c、制造费用的归集、分配与结转方法

公司制造费用主要包括车间管理人员薪酬、折旧费、机物料消耗等生产过程中发生的无法直接归属至具体产品对象的间接成本。各月末，财务部门根据制造费用的实际发生金额计入生产成本—制造费用科目。根据完工入库的不同产品的标准工时，在不同品种间进行分配，将在制造费用科目归集的成本分别转入库存商品科目和生产成本—制造费用科目。

d、加工费的归集、分配与结转方法

公司的加工费主要包括在生产过程中，将部分传统产品或简单工序委外加工支付的费用。公司委外发出材料时，根据实际生产领用的原材料和根据物料收发存全月加权平均法计算原材料的领用单价，计算、汇总各产品当月委外出库的原材料，计入委托加工物资。加工完成入库时，将委外出库的原材料以及对应的加工费计入库存商品科目，同时冲销委托加工物资。

e、完工产品与在产品成本的核算

月末，生产任务单归集的领料成本，按照生产任务单的完工状态在完工产品和在产品之间分配直接材料成本，在产品不分摊直接人工和制造费用。

f、产品成本结转方法

公司每月末，在确认各类产品销售商品主营业务收入时，将已销售商品的各类产品产成品成本结转入主营业务成本，产成品发出时采用全月一次加权平均法核算。

②动漫 IP 衍生产品业务成本构成情况分析

公司销售动漫 IP 衍生产品主要通过向游乐场门店投放动漫卡通设备并持续销售动漫衍生产品实现。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象的卡片、手办等，消费者每次使用动漫卡通设备时均可获取相关产品。公司通过向合作门店销售动漫卡通设备消耗的动漫 IP 衍生产品获取收入。

报告期内公司销售动漫 IP 衍生产品的成本主要为采购成本和折旧成本，具体构成如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
采购成本	3,967.00	87.10%	3,804.35	85.27%	2,341.95	86.17%
折旧与维修成本	587.67	12.90%	657.03	14.73%	375.83	13.83%
合计	**4,554.67**	**100.00%**	**4,461.38**	**100.00%**	**2,717.78**	**100.00%**

动漫 IP 衍生产品成本构成主要包括采购成本、折旧与维修成本，其中采购成本是直接销售的动漫 IP 衍生产品成本；折旧成本是指动漫卡通设备的折旧费用；维修成本是动漫卡通设备发生的维修费用。

A、采购成本的归集、分配和结转方法

发行人具体采购内容主要为动漫 IP 形象卡片。公司动漫 IP 衍生产品主要包括奥特曼融合激战卡片、机甲英雄形象卡片、机斗勇者形象卡片、偶活学员形象卡片等。采购成本归集过程如下：公司使用金蝶系统建立的物料收发存系统对不同规格型号的动漫 IP 衍生产品进行归集，月末根据产品的销售数量、物料收发存全月一次加权平均法计算产品的领用单价，计算动漫 IP 衍生产品当月的销售成本。

B、折旧成本的归集、分配和结转方法

折旧成本是指与动漫 IP 衍生产品配套的动漫卡通设备的折旧费用。公司统一按照“固定资产”进行核算，并按照公司对设备的一贯折旧政策，即 5 年折旧年限、5%残值率，用直线法计提折旧，折旧费用计入动漫 IP 衍生产品成本。

C、维修成本的归集、分配和结转方法

维修成本是指动漫卡通设备发生故障时的维修费用，在实际发生时计入对应的动漫 IP 衍生产品成本。

发行人未预提维修费的原因主要系动漫卡通设备质量较好，且公司制定了严格的合作设备管理制度，每年发生的维修费用极少。

D、动漫 IP 衍生产品成本中未包含生产成本的原因

动漫 IP 衍生产品成本中未包含生产成本的原因主要系根据动漫 IP 衍生产品的销售模式，发行人通过采购具有 IP 产品属性的动漫衍生产品进行销售。动漫 IP 衍生产品成本主要包括采购成本、设备折旧成本以及维修成本等。

E、业务模式的稳定性和发行人核心竞争力

公司动漫 IP 衍生产品业务的稳定性和核心竞争力如下：

a、公司在游戏游艺行业深耕多年，形成了完整的产业链结构，具有丰富的客户资源及设备合作运营经验。

b、公司的动漫 IP 衍生产品需要配套动漫卡通设备进行销售，发行人从 2013 年开始布局动漫 IP 衍生产品业务，**截至 2020 年 12 月 31 日，公司动漫卡通设备的投放门店多达 960 余家，投放设备达 6,971 台**，合作门店分部于全国各大中城市核心商圈及中小城市主要经济中心区，动漫 IP 衍生产品的销售已形成规模效应。由于设备投放需要较长时间的布局和积累，竞争对手进入壁垒较高。

c、公司的动漫 IP 衍生产品主要系向 IP 版权供应商直接采购，且公司拥有在中国境内独家采购、销售权。由于公司的行业地位、运营能力在行业内得到充分认可，对知名 IP 衍生产品的引入具有更多的优先选择权。

（2）运营业务成本构成情况

①设备合作运营成本构成情况

报告期内公司设备合作运营业务的成本主要为折旧运营成本，具体构成如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
折旧运营成本	1,432.69	78.30%	1,980.88	83.79%	1,706.72	83.26%
升级成本	397.16	21.70%	383.13	16.21%	343.20	16.74%
合计	**1,829.86**	**100.00%**	**2,364.01**	**100.00%**	**2,049.92**	**100.00%**

报告期内，设备合作运营业务成本主要为折旧运营成本，占比分别为83.26%、83.79%、78.30%。2018 年开始公司对部分合作设备进行了内容升级，2018 年、2019 年、2020 年分别发生升级成本 343.20 万元、383.13 万元、397.16 万元。

A、设备合作运营成本中折旧成本与当期设备数量、成本和折旧政策的匹配性

报告期内，发行人设备合作运营成本中折旧成本与当期设备数量、成本的具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合作运营设备数量(台)	2,904	2,879	2,615
合作运营设备当期折旧	1,684.35	1,755.65	1,669.70
合作运营成本中折旧成本	1,245.78	1,755.65	1,669.70
合作运营设备期末原值	11,341.15	11,132.41	10,034.43
单台设备本期折旧	0.58	0.61	0.64

注：2020 年度合作运营成本中折旧成本不包括计入停工损失的折旧。

报告期内，公司设备合作运营成本中折旧成本与当期设备数量、成本具有匹配性，单台本期折旧成本有所下降，主要系部分设备合作运营已提足折旧所致。

报告期内，公司设备合作运营成本中折旧成本与折旧政策的匹配性分析如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合作运营设备期末原值 A	11,341.15	11,132.41	10,034.43
当年新增合作运营设备原值 A1	249.28	1,432.37	1,143.74

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
期末已提足折旧的设备原值 B	3,273.96	1,500.91	786.41
当年应计提理论折旧 C=（A-A1/2)*0.95/5	2,130.60	1,979.08	1,797.89
当年无需计提折旧 D=(Bn-1+(Bn-Bn-1)/2)*0.95/5	453.61	217.30	74.71
当年应计提折旧测算额 E=C-D	1,677.52	1,761.79	1,723.18
公司当年计提折旧	1,684.35	1,755.65	1,669.70
差异率	-0.41%	0.35%	3.20%

注：公司当年计提折旧包括计入停工损失的折旧。

报告期公司设备合作运营成本中折旧成本与折旧政策具有匹配性。公司设备合作运营成本中折旧成本与折旧政策的匹配分析存在差异的原因主要系每年设备陆续对外投放的时间不同。

B、报告期内运营设备数量变动情况

报告期内，公司设备合作运营设备中的折旧运营成本包括了折旧外的其他运营成本，公司折旧成本与运营设备数量变动情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额/数量	变动幅度	金额/数量	变动幅度	金额/数量	变动幅度
折旧成本	1,684.35	-4.06%	1,755.65	5.15%	1,669.70	8.00%
运营设备数量	2,904	0.87%	2,879	10.10%	2,615	11.90%
单台设备原值	3.91	0.78%	3.87	0.77%	3.84	-0.26%

注：上述折旧成本包括计入停工损失的折旧。

报告期内，2019 年度以及 2018 年度单台设备原值变动不大，而折旧成本的增速小于运营设备数量增速的主要原因系：1）部分设备在当年已提足折旧仍继续使用；2）新增的合作运营设备当年陆续铺出，折旧计提不满 12 个月所致。

C、合作运营设备升级方式、升级成本核算的具体内容及会计处理方式的合规性

报告期内，公司合作运营设备的升级仅为合作运营设备中的湾岸赛车，本次升级的内容以及方式主要是在湾岸 4 的基础上，对赛车软件内容进行升级，增强了设备的体验性。

公司将上述升级包的核算放入长期待摊费用当中核算，符合《企业会计准则》的要求，根据《企业会计准则》的相关规定，长期待摊费用是账户用于核算企业已经支出，但摊销期限在 1 年以上（不含 1 年）的各项费用，包括固定资产修理支出、租入固定资产的改良支出以及摊销期限在 1 年以上的其他待摊费用。本次对湾岸的升级属于对赛车软件内容的升级支出，符合相关准则的规定。该软件升级包摊销方式为直线法，摊销期限为 4 年。摊销年限系公司根据该软件升级后的许可使用年限决定。

D、发行人对外投放设备折旧年限超过合作年限的原因

根据《企业会计准则》规定，公司确定固定资产寿命，应当考虑下列因素：1) 预计生产能力或实物产量；2) 预计有形损耗和无形损耗;3) 法律或者类似规定对资产使用的限制。

发行人的设备质量在无人为破坏以及产品升级换代的情况下，使用寿命可以超过五年。截至 2019 年末，目前使用寿命超过五年，但仍在合作的设备固定资产原值为 1,919.38 万元，占五年前铺出设备资产原值比例为 76.48%。从该数据可以看出，发行人的设备从预计生产能力以及有形损耗上看，均可以持续五年。

发行人的设备合作运营收入的合作期限一般为 4 年，从协议签署日期开始计算。若无解约函文，合同自动延续一年。发行人与合作方的设备合作运营期限较为稳定，一般情况下均会自动续约。从合作协议上看，发行人的设备使用时间为五年，也符合相关规定。

E、与同行业折旧年限差异较大的原因

同行业世宇科技的对外投放设备折旧年限为三年，主要系世宇科技合作运营业务与终端游乐场合作较少，2019 年度该项业务收入仅为 570.87 万，占营业收入比例为 1.27%。故终端游乐场与其约定的合作期限一般为 1-3 年，与发行人的合作期限 4 年，到期自动续签一年存在较大差异。

F、模拟测算按 3 年、4 年进行折旧摊销对发行人净利润、扣非后孰低净利润的影响

单位：万元

项目	2020 年度

	A	B	C
对外投放折旧费用	2,410.95	2,486.21	2,704.35
净利润	4,605.83	4,541.86	4,356.44
扣非后净利润	5,057.67	4,993.70	4,808.28
扣非后净利润变动率		-1.26%	-4.93%
项目	2019 年度		
	A	B	C
对外投放折旧费用	2,390.36	2,691.83	3,031.13
净利润	5,976.91	5,720.66	5,336.14
扣非后净利润	6,013.63	5,757.38	5,468.98
扣非后净利润变动率		-4.26%	-9.06%
项目	2018 年度		
	A	B	C
对外投放折旧费用	2,044.59	2,188.98	2,582.11
净利润	3,136.16	3,013.43	2,679.26
扣非后净利润	3,706.79	3,584.06	3,249.90
扣非后净利润变动率		-3.31%	-12.33%

注：A 指目前发行人按照 5 年折旧的情形，B 为发行人按照 4 年折旧的情形，C 为发行人按照 3 年折旧的情形，扣非后利润变动率为对外投放设备按照 4 年、3 年折旧后净利润变动比例。

由上表可见，若发行人按照 4 年或 3 年计提折旧，发行人的净利润和扣非后净利润等主要盈利指标将出现一定程度的下滑，但影响较小。

②游乐场运营成本构成情况

A、游乐场运营成本中各项成本的核算内容、相关运营场地租赁期限

报告期内公司游乐场运营服务的成本主要为租赁成本和运营成本，具体构成如下：

单位：万元

项目	核算内容	2020 年度		2019 年度	
		金额	比例	金额	比例
租赁成本	租金及物业管理费	2,218.68	43.32%	2,757.76	41.41%
人员成本	游乐场员工薪酬支出	766.00	14.96%	1,177.51	17.68%
折旧与摊销	设备折旧及装修费等摊销支出	925.11	18.06%	883.14	13.26%

礼品成本	兑换的礼品成本	963.14	18.81%	1,337.00	20.08%
水电费	水电费	104.37	2.04%	211.76	3.18%
设备维护费及其他	设备维修保养费用等	144.30	2.82%	292.27	4.39%
合计		5,121.60	100.00%	**6,659.43**	**100%**

游乐场运营服务成本包括场地租赁成本、人员成本、折旧与摊销、礼品成本，租赁成本占比相对较大。

各游乐场运营场地租赁期限如下：

游乐场名称	租赁期限	地址
汇翔游艺	2018.9.1-2023.8.31	江门市蓬江区白石大道 166 号汇悦城广场 311、312 第三层 3F002、3F003 号商铺
季翔欢乐	2019.9.1-2027.12.31	广州市黄埔区（中新知识城）亿创街 3 号 301 铺
志翔欢乐	2019.5.1-2025.2.28	广州市番禺区桥南街福德路 281 号 B101 部位 07
悦翔欢乐	2018.9.21-2023.8.31	广州市白云区沙凤路三号 1 号、1 号之一、1 号之二
傲翔游艺	2019.8.1-2023.7.31	广州市天河路 208 号天河城购物中心六层 616 号商铺
冠翔游乐	2019.1.1-2021.12.31	广州市番禺区大龙街亚运大道 1 号 3001
伟翔游艺	2018.3.1-2024.2.29	佛山市南海区大沥镇联滘滘口 13 号永旺梦乐城佛山大沥购物中心 2 层 201 区位
易发欢乐	2016.1.10-2023.12.31	广州市番禺区市桥街大北路、光明北路易发商业街商业中心五楼铺位
腾翔游艺	2018.10.1-2026.9.30	东莞市东城区鸿福东路 1 号民盈山 •国贸中心国贸城 5 号楼三层 L3001-L3003 商铺
恒翔游艺	2019.4.19-2024.5.17	东莞市长安镇长安长青南路 1 号长安万科中心万科广场项目 7 栋 3039 室（L3-039 号铺位）
曜翔游艺	**2020.9.1-2025.8.31**	**番禺区汉溪大道 366 号 320/321/322/323/419/420/421/422/424/425/426 铺**

B、当期游乐场运营面积、单位租金和租赁成本的匹配性

报告期内，根据合同约定租金及管理费测算的租赁成本与账面租赁成本具有匹配性，详见下表：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度
测算应有租赁成本①	2,272.96	2,684.47
其他租金及管理费②	38.28	51.10
账面租赁成本③	2,319.90	2,757.76
差异④=①+②-③	-8.66	-22.19

注 1：2019 年度差异主要系冠翔游乐 1 月、2 月、7 月、8 月、10 月营业额超过合同约定的最低销售额，差异为计提的提成租金。
注 2：2020 年度账面租赁成本包括了计提停工损失的租赁费。

报告期内，各游乐场运营面积、单位租金和租赁成本如下：

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积（平方米）	月租金（不含税，万元）	租赁单价（元/㎡/月）	账面租赁成本（万元）	
						2020 年度	2019 年度
汇翔游艺	租金	2019.1.1-2019.8.31	1,308.00	9.97	80.00	150.53	166.76
	租金	2019.9.1-2020.1.31	1,308.00	10.46	84.00		
	租金	2020.2.1-2020.3.31	1,308.00	-	-		
	租金	2020.4.1-2020.8.31	1,308.00	10.46	84.00		
	租金	2020.9.1-2020.12.31	1,308.00	11.09	89.04		
	管理费	2019.1.1-2020.12.31	1,308.00	3.39	27.50		

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积（平方米）	月租金（不含税，万元）	租赁单价（元/㎡/月）	账面租赁成本（万元）	
						2020 年度	2019 年度
季翔欢乐	租金	2019.9.1-2020.2.29	969.87	-	-	74.15	-
	租金	2020.3.1-2020.4.30	969.87	2.23	25.00		
	租金	2020.5.1-2020.6.30	969.87	4.45	50.00		
	租金	2020.7.1-2020.7.31	969.87	2.23	25.00		
	租金	2020.8.1-2020.9.30	969.87	4.45	50.00		
	租金	2020.10.1-2020.12.31	969.87	2.23	25.00		
	管理费	2019.9.1-2019.12.31	969.87	1.60	17.50		
	管理费	2020.1.1-2020.1.31	969.87	3.20	35.00		
	管理费	2020.2.1-2020.2.29	969.87	1.60	17.50		
	管理费	2020.3.1-2020.12.31	969.87	3.20	35.00		
志翔欢乐	租金	2019.3.1-2019.4.30	1,088.07	-	-	50.13	51.35
	租金	2019.5.1-2019.12.31	1,088.07	5.24	50.55		
	租金	2020.1.1-2020.2.29	1,088.07	--	-		
	租金	2020.3.1-2020.3.31	1,088.07	2.62	25.28		
	租金	2020.4.1-2020.4.30	1,088.07	5.24	50.55		
	租金	2020.5.1-2020.7.31	1,088.07	2.62	25.28		
	租金	2020.8.1-2020.12.31	1,088.07	5.24	50.55		
	管理费	2019.3.1-2019.12.31	1,088.07	1.04	12.50		

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积（平方米）	月租金（不含税，万元）	租赁单价（元/㎡/月）	账面租赁成本（万元）	
						2020 年度	2019 年度
	管理费	2019.3.1-2019.12.31	1,088.07	-	-		
	管理费	2020.3.1-2020.12.31	1,088.07	1.04	12.50		
悦翔欢乐	租金	2019.1.1-2019.8.31	1,093.57	11.54	115.00	150.61	193.93
	租金	2019.9.1-2020.1.31	1,093.57	13.85	138.00		
	租金	2020.2.1-2020.5.31	1,093.57	-	-		
	租金	2020.6.1-2020.12.31	1,093.57	16.65	166.00		
	管理费	2019.1.1-2020.1.31	1,093.57	3.10	30.00		
	管理费	2020.2.1-2020.5.31	1,093.57	--	-		
	管理费	2020.6.1-2020.12.31	1,093.57	3.10	30.00		
傲翔游艺	租金	2019.1.1-2019.7.31	3,369.16	54.54	169.98	656.34	921.53
	租金	2019.1.1-2019.7.31	3,369.16	56.60	176.40		
	租金	2020.2.1-2020.4.30	3,369.16	--	-		
	租金	2020.5.1-2020.6.30	3,369.16	28.30	88.20		
	租金	2020.7.1-2020.12.31	3,369.16	56.60	176.40		
	管理费	2019.1.1-2019.7.31	3,369.16	19.07	60.00		
	管理费	2019.8.1-2020.1.31	3,369.16	20.66	65.00		
	管理费	2020.2.1-2020.4.30	3,369.16	-	-		
	管理费	2020.5.1-2020.12.31	3,369.16	20.66	65.00		

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积（平方米）	月租金（不含税，万元）	租赁单价（元/㎡/月）	账面租赁成本（万元）	
						2020 年度	2019 年度
	仓库租金	2019.8.1-2020.12.30	136.67	0.94	72.00		
	仓库管理费	2019.8.1-2020.12.30	136.67	0.71	55.33		
冠翔游乐	场地租金	2019.1.1-2019.12.31	1,171.71	16.07	149.50	221.85	290.39
	场地租金	2020.1.1-2020.1.31	1,171.71	17.80	165.60		
	场地租金	2020.2.1-2020.4.30	1,171.71	--	-		
	场地租金	2020.5.1-2020.12.31	1,171.71	17.80	165.60		
	场地管理费	2019.1.1-2020.1.31	1,171.71	3.32	30.00		
	场地管理费	2020.2.1-2020.4.30	1,171.71	-	-		
	场地管理费	2020.5.1-2020.12.31	1,171.71	3.32	30.00		
	临时区域	2019.1.1-2019.2.28	30.00	2.54	887.33		
	临时区域	2019.3.1-2019.6.30	30.00	2.56	896.20		
	临时区域	2019.7.1-2020.3.31	30.00	2.47	896.20		
	临时区域	2020.4.1-2020.12.31	30.00	1.23	448.10		
伟翔游艺	201 租金	2019.1.1-2019.2.28	1,462.77	10.64	80.00	142.24	195.72
	201 租金	2019.3.1-2020.1.31	1,462.77	10.74	80.00		
	201 租金	2020.2.1-2020.5.31	1,462.77	-	-		
	201 租金	2020.6.1-2020.12.31	1,462.77	13.42	100.00		

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积（平方米）	月租金（不含税，万元）	租赁单价（元/㎡/月）	账面租赁成本（万元）	
						2020 年度	2019 年度
	201 管理费	2019.1.1-2020.1.31	1,462.77	4.14	30.00		
	201 管理费	2020.2.1-2020.4.30	1,462.77	-	-		
	201 管理费	2020.5.1-2020.12.31	1,462.77	4.14	30.00		
	272 租金	2019.1.1-2019.5.31	672.73	2.80	45.81		
易发欢乐	租金	2019.1.10-2019.10.10	3,864.66	30.17	85.09	356.28	511.41
	租金	2019.10.10-2020.2.10	3,864.66	31.68	89.34		
	租金	2020.2.10-2020.5.10	3,864.66	-	-		
	租金	2020.5.10-2020.7.10	3,864.66	16.63	46.90		
	租金	2020.7.10-2020.12.31	3,864.66	33.26	93.81		
	管理费	2019.1.10-2020.1.31	3,864.66	12.76	35.00		
	管理费	2020.2.1-2020.4.30	3,864.66	-	-		
	管理费	2020.5.1-2020.12.31	3,864.66	12.76	35.00		
腾翔游艺	租金	2019.1.1-2019.2.28	2,011.68	19.16	100.00	272.98	242.50
	租金	2019.3.1-2019.3.31	2,011.68	-	-		
	租金	2019.4.1-2019.5.31	2,011.68	19.16	100.00		
	租金	2019.6.1-2019.6.30	2,011.68	-	-		
	租金	2019.7.1-2020.9.30	2,011.68	19.16	100.00		
	租金	2020.10.1-2020.12.31	2,011.68	19.93	104.00		

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积（平方米）	月租金（不含税，万元）	租赁单价（元/㎡/月）	账面租赁成本（万元）	
						2020 年度	2019 年度
	管理费	2019.1.1-2020.12.31	2,011.68	3.80	20.00		
恒翔游艺	租金	2019.1.1-20201.31	1,436.37	11.31	82.69	190.35	184.17
	租金	2020.2.1-2020.2.29	1,436.37	-	-		
	租金	2020.3.1-2020.9.27	1,436.37	11.31	82.69		
	租金	2020.9.28-2020.12.31	1,436.37	11.88	86.82		
	管理费	2019.1.1-2020.12.31	1,436.37	2.99	22.05		
曜翔游艺	**租金**	**2020.9.1-2020.12.31**	**2,239.00**	**7.28**	**34.44**	**54.45**	**-**
	管理费	**2020.9.1-2020.12.31**	**2,239.00**	**6.34**	**30.00**		
					合计：	**2,319.90**	**2,757.76**

注 1：部分期间月租金为零，系装修或扶持期免租。

注 2：上述表格租赁成本包括停工损失。

C、游乐场单位租金与当地平均房产租金

报告期内，各游乐场租赁房产面积及单价情况如下：

游乐场名称	租赁期间	租赁面积（㎡）	租赁单价（元/㎡/月）
汇翔游艺	2019 年 1 月至 2019 年 8 月	1,308.00	80.00
	2019 年 9 月至 2020 年 8 月	1,308.00	84.00
	2020 年 9 月至 2020 年 12 月	1,308.00	89.04
季翔欢乐	2020 年 3 月至 2020 年 12 月	969.87	50.00
志翔欢乐	2019 年 5 月至 2020 年 12 月	1,088.07	50.55
悦翔欢乐	2019 年 1 月至 2019 年 8 月	1,093.57	115.00
	2019 年 9 月至 2020 年 1 月	1,093.57	138.00
	2020 年 2 月至 2020 年 5 月	1,093.57	-
	2020 年 6 月至 2020 年 12 月	1,093.57	166.00
	2020 年 9 月至 2020 年 12 月	1,093.57	166.00
傲翔游艺	2019 年 1 月至 2019 年 7 月	3,369.16	169.98
	2019 年 8 月至 2020 年 12 月	3,369.16	176.40
冠翔游乐	2019 年 1 月至 2019 年 12 月	1,171.71	149.50
	2020 年 1 月至 2020 年 12 月	1,171.71	165.60
伟翔游艺	2019 年 1 月至 2020 年 2 月	1,462.77	80.00
	2020 年 3 月至 2020 年 12 月	1,462.77	100.00
易发欢乐	2019 年 1 月至 2019 年 9 月	3,864.66	85.09
	2019 年 10 月至 2020 年 2 月	3,864.66	89.34
	2020 年 10 月至 2020 年 1 月	3,864.66	89.34
	2020 年 2 月-2020 年 4 月	3,864.66	-
	2020 年 5 月-2020 年 6 月	3,864.66	46.90
	2020 年 7 月至 2020 年 12 月	3,864.66	93.81
腾翔游艺	2019 年 1 月至 2020 年 9 月	2,011.68	100.00
	2020 年 10 月至 2020 年 12 月	2,011.68	104.00
恒翔游艺	2019 年 1 月至 2020 年 9 月	1,436.37	82.69
	2020 年 10 月至 2020 年 12 月	1,436.37	86.82
曜翔游艺	**2020 年 9 月至 2020 年 12 月**	**2,239.00**	**34.44**

注：租赁单价以剔除租赁期间内免租等特殊情况下的单价列示。

根据广东中洲资产评估土地房地产估价有限公司出具的广州华立科技发展

有限公司所承租的共 58 个房地产市场租金咨询项目租金咨询报告（中洲咨报字【2020】第 04 号），各游乐场月租金评估估价如下：

游乐场名称	评估估价区间价格（元/㎡）
汇翔游艺	78.00-85.00
季翔欢乐	47.00-50.00
志翔欢乐	49.50-55.00
悦翔欢乐	126.00-143.00
傲翔游艺	160.00-182.00
冠翔游乐	148.50-165.00
伟翔游艺	86.00-100.00
易发欢乐	86.13-95.70
腾翔游艺	88.00-100.00
恒翔游艺	73.00-83.00

游乐场运营场所均位于城市大型商业综合体内，且店铺位置多位于人流量较大的区域，游乐场单位租金与当地平均房产租金基本一致。**2020 年下半年，公司新设曜翔游艺游乐场，曜翔游艺游乐场单位租金与当地平均房产租金基本一致。**

D、游乐场业务拥有的员工数量、人均薪酬

a、游乐场业务拥有的员工数量、人均薪酬与人员成本的匹配性

报告期内各期与游乐场运营业务直接相关的员工数量、人均薪酬及工资总额如下表所示：

项目	2020 年度	2019 年度
员工工资(万元)	916.88	1,177.51
员工人数（人）	158	157
年人均工资(万元)	5.80	7.50

注 1：上述员工工资包括计入停工损失的职工薪酬。
注 2：员工人数是指加权平均人数。

报告期内，公司游乐场运营员工人数较为稳定，**2020 年受新冠疫情影响，绩效工资下降导致年平均工资下降。**

b、人均薪酬与当地平均薪酬比较情况

公司游乐场经营场地分别位于广州市、东莞市、佛山市及江门市，这些地区2019年度就业人员年平均工资信息如下：

城市	发布机构	名称	就业人员年平均工资（元/年）
广州市	广州市统计局	2019年广州市城镇非私营和私营单位就业人员年平均工资情况	68,878.00
东莞市	东莞市统计局	2019年东莞市平均工资情况	63,655.00
佛山市	佛山市人民政府	关于公布2019年佛山市城镇单位就业人员平均工资数据的通知	58,953.00
江门市	江门市人力资源和社会保障局	江门市2019年社会保险信息披露的通告	71,376.00

注：江门市就业人员年平均工资系江门市城镇非私营单位在岗职工的平均工资水平

报告期内游乐场业务人均薪酬与游乐场经营场所所在地就业人员年平均工资无显著差异。

（3）单位产品成本分析

报告期内，公司主营业务成本主要为游戏游艺产品销售成本，其中，游戏游艺设备销售的成本在主营业务成本中占比最高。公司游戏游艺设备单位成本如下：

项目	类别	2020年度	2019年度	2018年度
游戏游艺设备销售	成本（万元）	18,525.48	19,885.49	24,359.35
	销量（台）	6,289.00	7,486	11,809
	单位成本（万元/台）	2.95	2.66	2.06
	同比变动	10.89%	28.78%	16.03%

报告期内，公司游戏游艺设备的直接材料占比分别为87.98%、93.27%、93.34%，原材料成本占比较高。公司生产游戏游艺设备所需的主要原材料包括套件、显示器、主机、电子元器件等部件。报告期内，公司生产游戏游艺设备的主要原材料的采购单价如下：

单位：元/个

原材料	2020年度	2019年度	2018年度
套件	12,511.92	16,019.44	12,120.70
电子元器件	34.35	32.97	28.58

原材料	2020 年度	2019 年度	2018 年度
金属件	12.41	13.79	13.35
显示器	1,612.57	1,502.85	1,377.43
木料	1,192.75	967.19	1,119.47
主机	3,719.34	3,537.89	2,980.99

报告期内，公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，公司高端定位产品销售比重不断上升，**2019 年较 2018 年**套件、电子元器件、主机等主要原材料采购价格上涨，尤其套件采购价格增长导致产品成本增加。**2020 年度受新冠疫情影响，高单价的设备销售下降，相应高单价套件采购减少，套件整体的采购单价同比降低。**

世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。**世宇科技因撤回 IPO 申请未披露其 2020 年财务数据，2018 年至 2019 年**发行人与同行业可比公司世宇科技单位成本情况如下：

单位：万元/台

项目	2019 年度	2018 年度
世宇科技	2.09	1.82
发行人	2.66	2.06

2018 年、2019 年发行人游戏游艺设备单位成本高于世宇科技，主要原因系公司模拟体验类游戏游艺设备比重较高。世宇科技游戏游艺设备包括模拟类、儿童类、嘉年华类和礼品类，发行人游戏游艺设备包括模拟体验类、亲子娱乐类和休闲运动类。模拟体验类设备结构复杂，价值较高，单位成本较高，发行人与世宇科技按照产品类型单位成本比较情况如下：

单位：万元、万元/台

项目		2019 年度		2018 年度	
		销售占比	单位成本	销售占比	单位成本
模拟体验类	世宇科技	32.99%	3.64	29.05%	3.31
	发行人	66.41%	3.49	54.54%	3.37
其他类	世宇科技	67.01%	1.71	70.95%	1.48
	发行人	33.59%	1.81	45.46%	1.39

发行人游戏游艺设备单位成本相比世宇科技较高主要系发行人调整产品结

构，单位成本较高的高端定位产品销售比重上升所致，具有合理性。

综上，公司游戏游艺设备产品单位成本上升，主要系公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，采购的主要原材料单价提升所致，与公司实际情况和行业发展状况相符。

3、主要原材料的采购金额、数量及采购价格

公司生产游戏游艺设备所需的主要原材料包括套件、显示器、主机、电子元器件等部件。报告期内，公司生产游戏游艺设备的主要原材料采购金额及占采购总金额的比例如下：

单位：万元

原材料	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	采购金额	占比	采购金额	占比	采购金额	占比
套件	7,072.99	31.85%	13,693.41	45.37%	10,352.29	39.19%
电子元器件	3,170.13	14.27%	3,901.12	12.92%	4,171.63	15.79%
金属件	1,418.09	6.38%	2,170.57	7.19%	1,873.86	7.09%
显示器	804.35	3.62%	1,063.11	3.52%	1,133.07	4.29%
木料	639.43	2.88%	739.22	2.45%	848.89	3.21%
主机	242.50	1.09%	575.97	1.91%	814.11	3.08%
小计	13,347.49	60.10%	**22,143.41**	**73.36%**	**19,193.85**	**72.65%**
合计	22,210.16	100.00%	**30,184.45**	**100.00%**	**26,418.65**	**100.00%**

报告期内，公司采购套件金额分别为 10,352.29 万元、13,693.41 万元、**7,072.99 万元**，占采购的比重分别为 39.19%、45.37%、**31.85%**。套件采购占比较高主要原因为公司与微软、SEGA、万代南梦宫等全球知名企业合作，融入《光环》、《变形金刚》、《马力欧》等正版 IP 文化属性，产品定位较高。**2020 年度采购金额同比下降主要系受疫情影响，公司采购减少所致。**

报告期内，公司采购电子元器件金额分别为 4,171.63 万元、3,901.12 万元、**3,170.13 万元**。公司根据市场变化，进一步优化产品结构，减少低端产品生产数量，导致电子元器件采购金额出现下滑。

报告期内，公司采购金属件金额分别为 1,873.86 万元、2,170.57 万元、**1,418.09 万元**。2019 年金属件采购金额有所提升，主要原因为公司出售东莞微

勤后采购金属件增加，同时《巨兽浩劫》、《光环》、《古墓丽影》等体积大、结构复杂产品对金属件需求相对较大。**2020 年度采购金额同比下降主要系受疫情影响，公司采购减少所致。**

报告期内，显示器、木料、主机采购金额下降，主要系公司产品结构调整，减少娃娃机等产品，产品生产数量下降，对显示器、木料、主机等产品需求减少。

1）原材料采购价格的合理性

发行人生产游戏游艺设备所需的主要原材料包括套件、显示器、主机、电子元器件等部件。世宇科技主要原材料与发行人基本一致，但其电子元器件、金属件、木料的分类标准和数量单位与发行人存在差异，不具有可比性。发行人与世宇科技套件、显示器、主机采购单价情况如下：

单位：元/个

项目		2019 年度	2018 年度
套件	世宇科技	16,624.86	13,097.43
	发行人	16,019.44	12,120.70
显示器	世宇科技	1,462.27	1,253.90
	发行人	1,502.85	1,377.43
主机	世宇科技	2,083.40	2,292.06
	发行人	3,537.89	2,980.99

注：同行业可比公司世宇科技因撤回 IPO 申请未披露其 2020 年财务数据。

发行人套件采购单价低于世宇科技，主要系发行人套件采购类别不同所致；发行人显示器采购单价与世宇科技基本一致，主要系不同产品对显示器需求差异较小所致；发行人主机采购单价高于世宇科技，主要系发行人价值较高的设备销售占比较高，使用的主机成本较高。综上，与同行业可比公司比较，发行人原材料采购价格具有合理性。

2）原材料价格波动对发行人的影响

报告期内，公司主要原材料的采购价格整体呈上升趋势，与销售产品单价逐年提升相匹配。报告期内，发行人游戏游艺设备的分产品类别销售毛利率如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
模拟体验类	**30.94%**	33.53%	30.48%
亲子娱乐类	**29.72%**	34.19%	33.17%
休闲运动类	**24.28%**	27.23%	28.02%
合计	**29.95%**	**33.41%**	**31.38%**

报告期内发行人游戏游艺设备销售毛利率呈小幅波动，原材料价格波动对发行人的影响较小，**发行人 2020 年受新冠疫情影响，销售毛利率有所下降**。

3）原材料采购数量匹配性

游戏游艺设备机台型号众多，不同游戏游艺设备耗用的原材料差异很大，套件作为游戏游艺设备的重要组成部分，其生产领用数量与游戏游艺设备数量相匹配。报告期内，发行人套件采购金额占采购总额的比重分别为 39.19%、45.37%和 **31.85%**，为主要原材料。报告期内，发行人套件采购、领用数量与游戏游艺设备产量情况如下：

项目	2020 年	2019 年	2018 年
当年套件采购数量(个)	**5,653**	8,548	8,541
当年套件生产领料数量(个)	**6,846**	8,096	9,719
当年设备销售数量+设备投放数量(个)	**7,215**	7,620	10,065

注：当年设备销售数量+投放设备数量是指当年需要外购套件进行进一步研发生产的设备数量。

发行人套件采购数量与产销量基本匹配，每年有所波动主要系当年采购与生产领料以及销售、投放存在时间性差异所导致。

4、主要供应商情况

报告期内，公司向前五名供应商采购情况详见“第六节 业务与技术”之“四、（二）主要供应商情况”。报告期内，公司与主要供应商合作稳定，前五大供应商均与公司保持了长期良好的合作关系。公司在报告期内不存在向单个供应商采购比例超过采购总额 50%的情况。

5、发行人所需能源供应情况

报告期内，公司用电主要为公司办公用电及部分生产工序所需用电等，用水主要为生活用水、办公用水等。报告期内，公司生产消耗电量、水量下降主要为

公司在 2018 年底转让了东莞微勤，用电、用水减少。具体情况详见“第六节 业务与技术”之“四、（一）3、主要能源供应情况”。

6、委外组装

报告期内，由于公司新工厂尚未建设完工，公司产能相对有限，为保证交货期、合理利用产能、提高资产运营效率，进行有效的成本控制，将部分设备委托给第三方进行整机组装，公司提供产品生产的零配件，第三方组装完成后经公司检验合格后入库。

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
委托组装费	208.89	314.37	237.69
采购总额	22,210.16	30,184.45	26,418.65
委托组装占采购总额的比例	0.94%	1.04%	0.90%

公司与委外加工厂商之间的合作为正常的商业行为，委外加工厂商与公司控股股东、实际控制人、董监高之间不存在关联关系或其他特殊利益安排。

报告期内，发行人委托组装情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
委托组装费(万元)	208.89	314.37	237.69
委托组装设备数量（台）	2,386	3,760	4,799
委托组装设备价值（万元）	6,195.41	8,421.92	6,465.82
单台委托组装费（元）	875.48	836.09	495.29
委托组装费占委托组装设备价值比	3.37%	3.73%	3.68%

报告期内公司委托组装费用与组装设备数量、组装设备价值具有匹配性。2019 年度、2020 年度单台委托组装费有所上涨，主要系公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品生产。

发行人委托组装成本归集和分配方式、成本结转方式如下：

公司委外发出材料时，根据物料收发存全月一次加权平均法计算实际领用原材料的领用单价，计算、汇总各产品当月委外出库的原材料，计入委托加工物资。加工完成入库时，将委外出库的原材料以及对应的加工费计入库存商品科目，同

时冲销委托加工物资。

7、生产成本分析

（1）直接人工

公司根据市场需求和销售预测制定生产计划，不同类型产品分批次生产，不同批次的生产周期有所不同，一般在 60-90 天左右，制约产能的关键因素为产品类型和设备装配效率。

报告期内，公司生产成本中直接人工、员工人数、人均产量、人均月平均工资明细如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
直接人工（万元）	423.04	516.51	899.17
工人人数（人）	55	55	130
人均产量（台/人）	103.87	102.91	65.85
人均工时（小时/人）	1,544.64	1,819.48	1,433.02
人均月平均工资（元/人）	6,409.68	7,825.86	5,763.93

报告期内公司直接人工下降，主要系 2018 年底转让了东莞微勤，生产工人人数减少所致，**受新冠疫情影响，2020 年人均工资有所降低**。

报告期内公司人均产量有所增加，主要原因为：1）**2019 年度较 2018 年度人均产量上升主要系**为满足生产需求，公司人均工时上升；**2020 年较 2019 年人均产量上升、人均工时下降主要系生产产品结构差异所致，2020 年公司生产的产品中结构相对简单、复杂度较低的产品如动漫 IP 衍生产品设备占比提升**；2）东莞微勤部分生产工人从事零部件加工，导致 2018 年人均产量较低。

报告期内，同行业可比公司人均产量情况如下：

单位：台/人

项目	2019 年度	2018 年度
世宇科技	43.94	51.47
公司	102.91	65.85

公司人均产量高于世宇科技主要系世宇科技生产环节较长，部分生产工人从事零部件加工。公司 2019 年人均产量较高，主要系 2018 年底转让了东莞微勤，

减少了生产零部件的工人数量。

（2）制造费用

报告期内，公司生产成本中制造费用明细如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
职工薪酬	113.04	142.44	340.31
物料消耗	231.96	440.69	704.61
房屋租赁费	47.28	151.68	265.58
水电费	27.74	43.04	101.59
折旧费	84.73	69.09	126.27
设备维修费及其他	39.52	30.54	127.10
合计	544.27	**877.49**	**1,665.48**

报告期内，发行人制造费用变动的原因主要系受到产量变动的影响，**2020 年受新冠疫情影响，相关费用较 2019 年下降较大，**具体情况如下：

报告期内，**2019 年较 2018 年**职工薪酬有所下降，主要系发行人提升管理效率以及 2018 年底出售东莞微勤，生产管理人员减少所致。**2020 年较 2019 年有所下降，主要系受疫情影响及社保减免政策的影响。**

报告期内，物料消耗**下降**，主要系公司产量减少所致。

报告期内，**2019 年较 2018 年**房屋租赁费、水电费下降，主要系公司在 2018 年底转让了东莞微勤所致。**2020 年较 2019 年有所下降，主要系受疫情影响租金减免政策及公司产量减少所致。**

报告期内，公司生产环节与水电耗用量相关程度低，水电耗用量少，公司主要生产环节用电为检测、调试用电。

8、相关成本、费用核算、归集、分配、结转的过程

报告期内，发行人相关科目不存在跨期或体外支付的情形。

报告期内，发行人业务主要分为游戏游艺设备、动漫 IP 衍生产品、设备合作运营以及游乐场运营业务。

A、游戏游艺设备相关成本的归集、分配、结转

报告期内，发行人游戏游艺设备的成本构成主要包括套件、其他原材料、直接人工、制造费用和加工费。成本核算在金蝶系统中完成，公司成本核算方法采用实际成本法，报告期内未发生变化。产品的具体成本核算方法及材料成本、直接人工、制造费用、加工费的归集和分配方法如下：

a、直接材料成本的归集、分配和结转方法

公司产品生产用主要材料包括套件、主机、显示器、木器、电子元器件等。产品直接材料以金蝶系统建立的生产任务单为归集对象，归集过程如下：生产计划部根据销售部下达的销售计划情况，按产品制订生产任务单，同时按生产任务单和 BOM 表生成生产投料单，实际生产时，生产人员根据生产投料单领料，仓库人员根据生产投料单发料。月末，财务部门依据产品生产任务单归集实际领用的原材料数量和物料收发存全月一次加权平均法计算原材料的领用单价，计算、汇总各产品当月生产耗用的直接材料成本。

b、人工成本的归集、分配和结转方法

人工成本指直接从事产品生产的生产人员薪酬；各月末，人力资源部根据生产部门统计的直接生产人员考勤、相关生产量及工资标准计算形成当月生产人员工资表，财务部门根据生产人员工资表核算当月实际发生的直接人工成本，并计入生产成本—直接人工科目。根据不同产品的品种，按产品的标准工时分配至各完工入库产品成本，产品生产完工并入库后，产成品消耗的直接人工成本自生产成本-直接人工科目结转至库存商品科目。

c、制造费用的归集、分配与结转方法

公司制造费用主要包括车间管理人员薪酬、折旧费、机物料消耗等生产过程中发生的无法直接归属至具体产品对象的间接成本。各月末，财务部门根据制造费用的实际发生金额计入生产成本—制造费用科目。根据完工入库的不同产品的标准工时，在不同品种间进行分配，将在制造费用科目归集的成本分别转入库存商品科目和生产成本—制造费用科目。

d、公司的加工费主要包括在生产过程中，将部分传统产品或简单工序委外加工支付的费用。公司委外发出材料时，根据实际生产领用的原材料和根据物料收发存全月加权平均法计算原材料的领用单价，计算、汇总各产品当月委外出库

的原材料，计入委托加工物资。加工完成入库时，将委外出库的原材料以及对应的加工费计入库存商品科目，同时冲销委托加工物资。

e、完工产品与在产品成本的核算

月末，生产任务单归集的领料成本，按照生产任务单的完工状态在完工产品和在产品之间分配直接材料成本，在产品不分摊直接人工和制造费用。

f、产品成本结转方法

公司每月末，在确认各类产品销售商品主营业务收入时，将已销售商品的各类产品产成品成本结转入主营业务成本，产成品发出时采用全月一次加权平均法核算。

B、动漫 IP 衍生产品相关成本的归集、分配、结转

动漫 IP 衍生产品成本构成主要包括采购成本、折旧与维修成本，其中采购成本是直接销售的动漫 IP 衍生产品成本；折旧成本是指动漫卡通设备的折旧费用；维修成本是动漫卡通设备发生的维修费用。成本核算在金蝶系统完成，报告期内未发生变化。

a、采购成本的归集、分配和结转方法

公司动漫 IP 衍生产品主要包括奥特曼融合激战卡片、机甲英雄形象卡片、机斗勇者形象卡片、偶活学员形象卡片等。采购成本归集过程如下：公司使用金蝶系统建立的物料收发存系统对不同规格型号的动漫 IP 衍生产品进行归集，月末根据产品的销售数量、物料收发存全月一次加权平均法计算产品的领用单价，计算动漫 IP 衍生产品当月的销售成本。

b、折旧成本的归集、分配和结转方法

折旧成本是指与动漫 IP 衍生产品配套的动漫卡通设备的折旧费用。公司统一按照“固定资产”进行核算，并按照公司对设备的一贯折旧政策，即 5 年折旧年限、5%残值率，用直线法计提折旧，折旧费用计入动漫 IP 衍生产品成本。

c、维修成本的归集、分配和结转方法

维修成本是指动漫卡通设备发生故障时的维修费用，在实际发生时计入对应的动漫 IP 衍生产品成本。

D、设备合作运营相关成本的归集、分配、结转

设备合作运营成本构成主要包括折旧运营成本、升级成本，其中折旧运营成本是指设备合作运营设备的折旧费用以及其他相关支出；升级成本是指湾岸赛车的内容升级对应的摊销成本。成本核算在金蝶系统完成，报告期内未发生变化。

a、折旧运营成本的归集、分配和结转方法

折旧成本是指设备合作运营设备的折旧费用。公司统一按照“固定资产”进行核算，并按照公司对设备的一贯折旧政策，即 5 年折旧年限、5%残值率，用直线法计提折旧，折旧费用计入设备合作运营业务成本。其他相关支出则按照权责发生制进行计提。

b、湾岸赛车内容升级根据软件升级后的许可使用年限用直线法计提折旧，按照 4 年进行摊销。

D、游乐场运营相关成本的归集、分配、结转

报告期内，游乐场运营成本构成主要包括租赁成本、人员成本、折旧与摊销、礼品成本以及其他，其中租赁成本是指各游乐场对商业体的租金支出；人员成本是指与直接经营相关的人员支出；折旧与摊销是指游乐场游艺设备的折旧费用以及游乐场装修的摊销费用；礼品成本是指兑换的礼品成本。成本核算在游乐场运营管理系统核算，报告期内未发生变化。

a、租赁成本的归集、分配和结转方法

租赁成本是指各游乐场对商业体的租金支出。公司对商业体的租赁合同建立合同台账，每月根据合同台账约定的租金计提租赁成本，如租赁合同发生变动，随时更新合同台账。

b、人员成本的归集、分配和结转方法

人工成本指与游乐场经营相关的人员薪酬；各月末，人力资源部根据游乐场部门统计的考勤、及工资标准计算形成当月工资表，财务部门根据工资表核算当月实际发生的人员成本，并计入主营业务成本科目。

c、折旧与摊销

折旧成本是指游乐场游艺设备的折旧费用，公司统一按照“固定资产”进行核算，并按照公司对设备的一贯折旧政策，即 5 年折旧年限、5%残值率，用直线法计提折旧，折旧费用计入游乐场运营成本。摊销费用是指游乐场装修的摊销成本，用直线法摊销，摊销年限按照合同租赁期间与 5 年孰短。

d、礼品成本的归集、分配和结转方法

礼品成本是指顾客在消耗币过程中发生的兑换礼品成本，在实际发生时计入对应的游乐场经营成本。

（三）毛利及毛利率分析

1、毛利构成情况分析

报告期内，公司毛利构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务毛利	11,669.42	98.80%	15,297.14	97.55%	13,693.67	98.02%
其他业务毛利	141.57	1.20%	384.96	2.45%	276.34	1.98%
合计	11,810.99	100%	**15,682.10**	**100%**	**13,970.01**	**100%**

报告期内，公司主营业务毛利占毛利总额的比例分别为 98.02%、97.55%、98.80%，公司毛利主要来源于主营业务。

2、主营业务毛利和毛利率分析

报告期内，公司主营业务毛利构成及毛利率情况如下：

单位：万元

产品名称		2020 年度		
		毛利	毛利率	毛利占比
产品销售	游戏游艺设备	7,921.78	29.95%	67.88%
	动漫 IP 衍生产品	2,267.22	33.23%	19.43%
	小计	10,189.01	30.63%	87.31%
运营服务	设备运营	986.21	35.02%	8.45%
	游乐场运营	494.20	8.80%	4.24%
	小计	1,480.41	17.56%	12.69%

合计		11,669.42	27.98%	100%
产品名称		2019 年度		
		毛利	毛利率	毛利占比
产品销售	游戏游艺设备	9,977.86	33.41%	65.23%
	动漫 IP 衍生产品	2,097.28	31.98%	13.71%
	小计	**12,075.14**	**33.15%**	**78.94%**
运营服务	设备运营	1,508.85	38.96%	9.86%
	游乐场运营	1,713.15	20.46%	11.20%
	小计	**3,222.00**	**26.31%**	**21.06%**
合计		**15,297.14**	**31.43%**	**100%**
产品名称		2018 年度		
		毛利	毛利率	毛利占比
产品销售	游戏游艺设备	11,138.24	31.38%	81.34%
	动漫 IP 衍生产品	1,442.46	34.67%	10.53%
	小计	**12,580.69**	**31.72%**	**91.87%**
运营服务	设备运营	1,112.97	35.19%	8.13%
	游乐场运营	—	—	—
	小计	**1,112.97**	**35.19%**	**8.13%**
合计		**13,693.67**	**31.98%**	**100%**

报告期内，公司主营业务毛利率分别为 31.98%、31.43%、**27.98%，受新冠疫情影响，2020 年有所下降。**

（1）产品销售

报告期内，公司游戏游艺产品销售毛利率分别为 31.72%、33.15%、**30.63%，2019 年较 2018 年**毛利率稳定并略有增长，**受新冠疫情影响，2020 年略有下滑**。

① 游戏游艺设备销售

报告期内，公司游戏游艺设备销售毛利率分别为 31.38%、33.41%、**29.95%**，具体情况如下：

单位：万元

产品名称	2020 年度		
	毛利	毛利率	毛利占比
模拟体验类	4,860.49	30.94%	61.36%

亲子娱乐类	**2,479.07**	**29.72%**	**31.29%**
休闲运动类	**582.22**	**24.28%**	**7.35%**
合计	**7,921.78**	**29.95%**	**100%**
产品名称	**2019 年度**		
	毛利	**毛利率**	**毛利占比**
模拟体验类	6,648.53	33.53%	66.63%
亲子娱乐类	2,934.50	34.19%	29.41%
休闲运动类	394.83	27.23%	3.96%
合计	**9,977.86**	**33.41%**	**100%**
产品名称	**2018 年度**		
	毛利	**毛利率**	**毛利占比**
模拟体验类	5,901.94	30.48%	52.99%
亲子娱乐类	4,606.88	33.17%	41.36%
休闲运动类	629.42	28.02%	5.65%
合计	**11,138.24**	**31.38%**	**100%**

A、模拟体验类产品的毛利率变动的原因

报告期内，公司模拟体验类产品的销售金额和毛利率情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
销售额（万元）	**15,707.29**	19,831.46	19,362.11
毛利额（万元）	**4,860.49**	6,648.53	5,901.94
毛利占比	**61.36%**	66.63%	52.99%
销售单价	**4.93**	5.24	4.85
毛利率	**30.94%**	33.53%	30.48%

2019 年毛利率上升的主要原因为当期增加了极速 5、巨兽浩劫 2、光环、古墓丽影、马力欧卡丁车等具有国际顶级 IP 属性的新产品，提升了模拟体验类产品的盈利水平，具体情况如下：

单位：万元/台，万元

项目	极速 5	巨兽浩劫 2	光环	马力欧卡丁车	古墓丽影
销售额	3,051.77	1,991.94	762.57	687.83	609.3
销售额占比	15.39%	10.04%	3.85%	3.47%	3.07%

B、亲子娱乐类产品毛利率变动的原因

报告期内，公司亲子娱乐类产品毛利率分别为 33.17%、34.19%、**29.72%**，公司主动调整亲子娱乐类产品的结构，减少娃娃机等低毛利产品的生产销售，使得 2019 年亲子娱乐类设备销售毛利率略有提升。

报告期内，公司亲子娱乐类产品的销售金额和毛利率情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
销售额（万元）	**8,341.99**	8,581.94	13,889.45
毛利额（万元）	**2,479.07**	2,934.50	4,606.88
毛利占比	**31.29%**	29.41%	41.36%
销售单价	**3.16**	2.64	1.98
毛利率	**29.72%**	34.19%	33.17%

C、休闲运动类产品毛利率变动的原因

报告期内，公司销售休闲运动类产品较少，其毛利占比较低。报告期内，休闲运动类产品毛利率水平分别为 28.02%、27.23%、**24.28%，2018、2019 年度**毛利率基本保持稳定。报告期内，公司休闲运动类产品的销售金额和毛利率情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
销售额（万元）	**2,397.99**	1,449.96	2,246.02
毛利额（万元）	**582.22**	394.83	629.42
毛利占比	**7.35%**	3.96%	5.65%
销售单价	**5.21**	3.19	2.84
毛利率	**24.28%**	27.23%	28.02%

休闲运动类产品研发设计难度相对较低，市场同质化产品较多，毛利率水平低于公司模拟体验类产品和亲子娱乐类产品。报告期内，发行人休闲运动类产品和其他产品销售毛利率情况如下：

单位：万元/台

项目		2020 年度	2019 年度	2018 年度
单位售价	模拟体验类	**4.93**	5.24	4.85
	休闲运动类	**5.21**	3.19	2.84

项目		2020 年度	2019 年度	2018 年度
	亲子娱乐类	**3.16**	2.64	1.98
单位成本	模拟体验类	**3.40**	3.49	3.37
	休闲运动类	**3.95**	2.32	2.04
	亲子娱乐类	**2.22**	1.74	1.32
毛利率	模拟体验类	**30.94%**	33.53%	30.48%
	休闲运动类	**24.28%**	27.23%	28.02%
	亲子娱乐类	**29.72%**	34.19%	33.17%

报告期内，休闲运动类设备销售毛利率低于模拟体验类和亲子娱乐类设备，主要原因为报告期内公司休闲运动类设备较为传统，市场竞争较为激烈，毛利率相对较低。

受新冠疫情影响，2020 年设备销售毛利率有所降低。

② 动漫 IP 衍生产品销售毛利率

报告期内，公司动漫 IP 衍生产品销售毛利率分别为 34.67%、31.98%、**33.23%**，毛利率基本稳定。公司在 2018 年推出奥特曼等动漫卡通设备，受到市场欢迎，公司对外投放设备数量快速增长。

动漫 IP 衍生产品业务系发行人借鉴日本 ACG 产业（泛指包括 Animation 动画、Comic 漫画、Game 游戏等内容的二次元文化产业）的先进经验，在国内率先推出的业务模式，同行业可比公司世宇科技、中山金马、IGS、万代南梦宫均未披露其动漫 IP 衍生产品相关数据。动漫 IP 衍生产品销售价格系发行人依据动漫形象产品采购成本、公司设备投放成本和运营成本分析测算后，根据市场情况确定，报告期内公司动漫 IP 衍生产品销售毛利率分别为 34.67%、31.98%、**33.23%**，毛利率基本稳定，符合公司实际业务情况，具有合理性。

（2）运营服务

①设备合作运营毛利率

报告期内，公司设备合作运营业务毛利率分别为 35.19%、38.96%、**35.02%**，毛利率基本稳定。公司提升了设备合作运营业务的运营服务水平，并对部分合作设备进行了内容升级，合作运营业务稳步增长，**2019 年毛利率较 2018 年有所提**

升，受新冠疫情影响，合作门店收入收到影响，2020 年毛利率有所下降，具体情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
设备合作运营业务收入（万元）	**2,816.07**	3,872.86	3,162.89
设备合作运营业务成本（万元）	**1,829.86**	2,364.01	2,049.92
毛利率	**35.02%**	38.96%	35.19%

注：2020 年度设备合作运营的成本不包括停工损失。

2018 年至 2019 年设备合作运营毛利率提升的主要原因为公司提升了设备合作运营业务的运营服务水平，并对部分合作机台设备进行了内容升级，合作运营业务稳步增长，单台设备收入提升，具体情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合作运营收入（万元）①	**2,816.07**	3,872.86	3,162.89
期末投放数量（台）②	**2,904**	2,879	2,615
平均收入（万元/台）①/②	**0.97**	1.35	1.21

受疫情因素的影响，2020 年设备合作运营门店开业时间较短，设备合作运营收入下降，剔除停工损失的影响后，毛利率水平略有下降。

②游乐场运营毛利率

游乐场运营服务 2019 年度、2020 年实现毛利 1,713.15 万元、**494.20 万元**，毛利率为 20.46%、**8.80%**，游乐场运营服务完善了公司的收入结构和产业链结构。**受新冠疫情影响，2020 年 2 月至 4 月各家游乐场处于停工状态；4 月底陆续恢复营业，因游乐场所处经营场所的疫情防控人流限制措施以及疫情的余情影响，2020 年游乐场业务收入减少，游乐场运营中成本固定成本占比较高，综合导致 2020 年游乐场运营业务毛利率下降。**

（3）贸易商和直销客户销售毛利率情况

报告期内，公司主营业务收入分为销售产品业务和运营业务，其中销售产品业务包括游戏游艺设备销售、动漫 IP 衍生产品销售，运营业务包括设备合作运营和游乐场运营。其中，销售产品业务客户包含境内外的贸易商及运营商客户，运营业务客户仅为境内运营商客户。

1）销售产品业务

报告期内，公司产品销售产品业务贸易商客户毛利率水平低于运营商客户毛利率水平，主要系公司向贸易商客户让渡少量盈利，符合双方商业利益。报告期内，公司销售产品业务分客户类型毛利率情况如下：

单位：万元

项目		2020 年度		
		销售收入	销售成本	毛利率
境内	运营商	26,795.58	18,628.70	30.48%
	贸易商	4,929.21	3,525.67	28.47%
	合计	31,724.79	22,154.37	30.17%
境外	运营商	635.21	362.55	42.92%
	贸易商	909.16	563.23	38.05%
	合计	1,544.37	925.78	40.05%
项目		2019 年度		
		销售收入	销售成本	毛利率
境内	运营商	25,641.25	17,492.94	31.78%
	贸易商	4,459.45	3,222.97	27.73%
	合计	30,100.70	20,715.91	31.18%
境外	运营商	4,192.94	2,333.38	44.35%
	贸易商	2,128.37	1,297.58	39.03%
	合计	6,321.31	3,630.96	42.56%
项目		2018 年		
		销售收入	销售成本	毛利率
境内	运营商	29,085.71	20,205.49	30.53%
	贸易商	3,293.42	2,495.64	24.22%
	合计	32,379.13	22,701.12	29.89%
境外	运营商	3,649.55	2,080.85	42.98%
	贸易商	3,629.13	2,295.15	36.76%
	合计	7,278.68	4,376.00	39.88%

报告期内，公司主动调整产品结构，减少低毛利、低技术含量产品生产销售，**2018 年、2019 年度毛利率呈增长趋势。2020 年度，公司境外销售收入受疫情影响下滑，毛利率小幅下降。**

2）运营业务

报告期内，公司运营服务的客户不存在贸易商，均为境内运营商或消费者，运营业务的毛利率情况如下：

项目	2020 年度		
	营业收入	营业成本	毛利率
设备合作运营	2,816.07	1,829.86	35.02%
游乐场运营	5,615.80	5,121.60	8.80%
项目	2019 年度		
	营业收入	营业成本	毛利率
设备合作运营	3,872.86	2,364.01	38.96%
游乐场运营	8,372.58	6,659.43	20.46%
项目	2018 年度		
	营业收入	营业成本	毛利率
设备合作运营	3,162.89	2,049.92	35.19%
游乐场运营	-	-	-

（4）境内外业务毛利率情况

报告期内，公司业务主要来源于境内业务，境内营业收入占比分别为83.00%、87.01%、96.30%。公司各主营业务的毛利和毛利率按照区域构成如下：

单位：万元

项目	区域	2020 年度		
		毛利	毛利率	毛利占有率
游戏游艺产品	国内	9,570.42	30.17%	82.01%
	国外	618.58	40.05%	5.30%
设备合作运营	国内	986.21	35.02%	8.45%
游乐场运营	国内	494.20	8.80%	4.24%
合计		11,669.42	27.98%	100.00%
项目	区域	2019 年度		
		毛利	毛利率	毛利占有率
游戏游艺产品	国内	9,384.79	31.18%	61.35%
	国外	2,690.35	42.56%	17.59%
设备合作运营	国内	1,508.85	38.96%	9.86%

游乐场运营	**国内**	1,713.15	20.46%	11.20%
合计		15,297.14	31.43%	100%
项目	**区域**	**2018 年度**		
		毛利	**毛利率**	**毛利占有率**
游戏游艺产品	**国内**	9,678.01	29.89%	70.68%
	国外	2,902.68	39.88%	21.20%
设备合作运营	**国内**	1,112.97	35.19%	8.13%
游乐场运营	**国内**	-	-	-
合计		13,693.67	31.98%	100%

报告期内，公司向国外客户主要销售游戏游艺设备，销售额较小但毛利率水平较高。报告期内，公司向国内客户、国外客户销售游戏游艺设备的销售单价、单位成本、销售毛利率情况如下：

单位：万元/台

项目		**2020 年度**	**2019 年度**	**2018 年度**
国内	销售单价	**4.22**	3.87	2.89
	单位成本	**2.98**	2.67	2.05
	毛利率	**29.33%**	30.98%	29.18%
国外	销售单价	**3.93**	4.51	3.56
	单位成本	**2.36**	2.59	2.14
	毛利率	**40.00%**	42.55%	39.88%

3、相近行业上市公司毛利率情况

报告期内，公司主营业务毛利率与相近行业上市公司比较如下：

公司名称	**2020 年度**	**2019 年度**	**2018 年度**
世宇科技	**/**	35.31%	35.24%
中山金马	**37.17%**	55.78%	53.97%
IGS	**/**	92.63%	87.94%
万代南梦宫	**/**	36.04%	35.85%
奥飞娱乐	**31.34%**	**46.59%**	**38.53%**
泡泡玛特	**65.23%**	**64.77%**	**57.92%**
本公司	**27.98%**	**31.43%**	**31.98%**

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。

因产品所处细分行业不同，公司主营业务毛利率水平低于中山金马、IGS、万代南梦宫、**奥飞娱乐、泡泡玛特**，公司主营业务毛利率水平与世宇科技较为接近，主要情况如下：

1）中山金马主要产品为大型游乐设施，具体包括滑行车类游乐设施、飞行塔类游乐设施等，大部分属于大型户外游乐设施，与本公司商用游戏游艺产品差异较大，毛利率水平高于本公司。

2）IGS 主营业务包括软、硬件开发，主要产品分为商用游戏游艺设备及线上游戏两大类，以软件开发为主。商用游戏游艺设备销售额占其总收入的比重不到一半，且 IGS 以软件开发为主，整体毛利率水平高于本公司。IGS 的游戏游艺产品销售以销售套件为主，系本公司上游供应商。

3）万代南梦宫旗下有网络娱乐、玩具及视听产品三个主要业务分部，其中网络娱乐分部产品包括商用游戏游艺设备、软件、礼品等，产品结构多元，毛利率水平略高于本公司。万代南梦宫网络娱乐分部产品也包括套件等，系本公司上游供应商。

4）世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致，其毛利率水平与公司基本一致。具体而言，世宇科技境外销售收入比重较高，其境外销售毛利率一般高于境内销售毛利率，产品销售区域不同使得世宇科技毛利率水平略高于本公司。

5）奥飞娱乐开始布局新业务“奥飞欢乐世界”室内儿童乐园，截至 2020 年 3 月 31 日，已开设 17 家门店，在运营业务领域具有一定的重合性。奥飞娱乐还有动漫影视类、玩具销售类等毛利率较高的业务，业务结构多元，因而毛利率高于本公司。

6）泡泡玛特主要从事潮流玩具，以 IP 为核心，主要包括艺术家发掘、IP 运营、消费者触达及潮流玩具文化的推广。泡泡玛特从事业务与发行人存在一定相似环节，都以 IP 为业务重点，但具体的产品形式存在一定差异。

可比公司世宇科技披露的产品类型分为模拟类、儿童类、嘉年华类、礼品类，发行人产品类型分为模拟体验类、亲子娱乐类、休闲运动类。可比公司世宇科技与发行人产品分类口径存在差异，世宇科技模拟类产品与公司模拟体验类产品分

类口径较为接近，鉴于模拟体验类设备销售单价和单位成本与其他类型产品差异较大，发行人与世宇科技按照产品类型比较情况如下：

单位：万元/台

项目		2019 年度		2018 年度	
		世宇科技	本公司	世宇科技	本公司
模拟体验类	单位售价	5. 26	5. 24	4. 37	4. 85
	单位成本	3. 64	3. 49	3. 31	3. 37
	毛利率（%）	30. 68%	33. 53%	24. 24%	30. 48%
其他类	单位售价	2. 63	2. 71	2. 46	2. 06
	单位成本	1. 71	1. 81	1. 48	1. 39
	毛利率（%）	35. 21%	33. 19%	39. 86%	32. 45%

注 1：游戏游艺设备不同机型的销售价格、单位成本差异较大，在同一类型设备中产品销售价格、单位成本的差异也较大。
注 2：同行业可比公司数据由其公开披露资料测算得出。
注 3：世宇科技因撤回 IPO 申请未披露其 2020 年度数据。

由上表可以看出，发行人模拟体验类设备毛利率水平高于世宇科技，主要原因为本公司模拟体验类产品大多具有全球知名 IP 属性，受市场欢迎程度较高，售价相对较高，2019 年世宇科技模拟体验类销售单价大幅提升，毛利率相应提升，发行人模拟体验类销售单价稳步提升。

发行人其他类产品毛利率水平低于世宇科技，主要原因为产品分类口径不同，销售区域不同，世宇科技海外销售占比较高。

（四）利润的主要来源分析

报告期内，公司营业利润、利润总额和净利润情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
营业收入	42,494.77	49,818.40	44,824.22
营业利润	5,798.06	6,647.33	3,654.06
利润总额	4,631.86	6,566.78	3,630.15
净利润	4,605.83	5,976.91	3,136.16
归属于母公司普通股股东的净利润	4,605.83	5,976.91	3,136.16
扣除非经常性损益后归属于母公司普通股股东的净利润	5,057.67	6,013.63	3,706.79

报告期内，公司扣除非经常性损益后归属于母公司普通股股东的净利润分别为 3,706.79 万元、6,013.63 万元、**5,057.67 万元**。报告期内公司坚持技术创新、商业模式创新，完善了游戏游艺产业完整的产业链，**尽管 2020 年受新冠疫情影响，公司收入及净利润出现下降，随着国内疫情被控制，公司业绩恢复情况良好。**

（五）期间费用分析

报告期内期间费用及占营业收入比例具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占营业收入比	金额	占营业收入比	金额	占营业收入比
销售费用	1,466.84	3.45%	2,899.67	5.82%	2,746.94	6.13%
管理费用	2,210.36	5.20%	3,204.66	6.43%	3,242.75	7.23%
研发费用	1,221.42	2.87%	1,499.07	3.01%	2,297.53	5.13%
财务费用	309.31	0.73%	832.12	1.67%	1,027.67	2.29%
合计	5,207.94	12.26%	**8,435.52**	**16.93%**	**9,314.90**	**20.78%**

报告期内，公司期间费用占同期营业收入的比重分别为 20.78%、16.93%、12.26%，2019 年公司期间费用占比有所降低，主要原因为：1）2019 年公司研发费用中开发服务费下降。2）随着公司收入规模增长，期间费用占比相应下降。**2020 年，受业绩下滑及社保减免等因素的影响，期间费用占比下降。**

1、销售费用

（1）销售费用明细

报告期内，公司销售费用明细如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
职工薪酬	630.26	686.76	698.88
差旅费及办公费	107.60	291.23	250.50
宣传推广费	258.87	870.21	605.50
运输费	111.22	177.87	198.17
报关费	47.46	251.35	273.49

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
包装费	**204.07**	294.96	427.50
租赁费	**42.47**	215.69	184.11
其他	**64.90**	111.58	108.79
合计	**1,466.84**	**2,899.67**	**2,746.94**

报告期内，公司销售费用主要是职工薪酬、差旅费及办公费、宣传推广费。报告期内，销售费用分别为 2,746.94 万元、2,899.67 万元、**1,466.84 万元**，占营业收入的比重分别为 6.13%、5.82%、**3.45%**。

报告期内，公司调整了产品结构、商业模式，销售游戏游艺设备数量下降，报关费、运输费、包装费下降。**2018、2019 年**，公司规模稳步增长，宣传推广费、差旅费、办公费和租赁费相应增长。**2020 年度，受疫情影响，公司宣传推广活动减少、境外销售减少，宣传推广支出、报关费大幅下降。**

1）职工薪酬、差旅及办公费

公司主营业务为游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营，境外客户分布欧洲、中东、日韩、东南亚、美洲等；境内客户主要分布于一线城市、东南沿海城市及主要内陆城市。为更好地拓展、跟踪服务客户，公司下设营销中心，包括国内业务部、海外亚洲业务部、海外欧美业务部、客服部等部门。公司销售人员的主要工作内容如下：

销售人员的工作内容	1、开发跟进新客户，维系老客户关系，根据客户需求推销公司产品，跟踪客户购买意向； 2、与客户签订销售合同或接收客户下达的订单，督促合同或订单正常履行； 3、跟进客户售后服务，收集客户信息和客户意见，对公司营销策略、售后服务、新产品开发提出参考意见； 4、掌握市场动态和发展趋势，提出具体的营销计划方案； 5、做好客户文档归类及文件管理；保护公司商业秘密和客户资料。

根据公司员工类别分类标准，“销售人员”类别主要负责游戏游艺产品的销售。报告期内，公司销售人员数量与游戏游艺产品销售收入变动趋势一致，具有匹配性。具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
销售人员数量	**40**	40	44

营业收入	**42,494.77**	49,818.40	44,824.22
游戏游艺产品销售收入	**33,269.16**	36,422.01	39,657.82

注：销售人员人数是指加权平均人数。

报告期内销售人员数量与当期薪酬的情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
销售人员数量	**40**	40	44
销售费用中的职工薪酬	**630.26**	686.76	698.88
游戏游艺产品销售收入	**33,269.16**	36,422.01	39,657.82
销售人员平均薪酬	**15.76**	17.17	15.88

注：销售人员数量是指加权平均人数。

2019 年**销售人员**薪酬略有下降，主要系人员**减少**所致。2019 年度，游戏游艺设备销售收入为 36,422.01 万元，同比下降 3,235.81 万元；加权平均销售人员为 40 人，同比减少 4 人，具有匹配性。**2020 年销售人员平均薪酬下降主要系受疫情影响，销售人员的绩效工资存在一定程度下降。**

2020 年上半年各月销售人员的薪酬与业务开展情况匹配，具体如下表：

单位：万元

2020 年	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	合计
销售费用中的职工薪酬	57.64	36.75	37.04	38.66	45.18	61.12	276.39
游戏游艺产品销售收入	1,839.61	40.27	261.60	287.38	1,648.52	4,179.94	8,257.32

报告期内，公司销售人员薪酬与当地人均薪酬情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
发行人平均工资	**15.76**	17.17	15.88
当地平均工资	**/**	6.48	6.09

数据来源：广东省统计局《广东城镇私营单位分区域就业人员年平均工资-珠三角核心地区》，珠三角核心区包括：广州、深圳、珠海、佛山、江门、东莞、中山、惠州和肇庆。

2018 年发行人销售人员人均工资略有下降主要原因为公司新增销售人员，发行人销售人员平均工资高于当地平均工资，具有合理性。

2）宣传推广费

2019 年度宣传推广费比 2018 年度有所增加，主要系 2019 年度展会支出及运营服务业务推广支出增长，宣传推广费增加所致。发行人宣传推广费明细如下：

单位：万元

大类	主要内容	2020 年度	2019 年度	2018 年度
展会、展览支出	展览费	**69.84**	282.65	310.42
小计		**69.84**	282.65	310.42
运营服务推广支出	广告费	**5.63**	29.12	49.62
	宣传费	**176.76**	468.21	209.39
	业务招待费	**6.64**	90.23	36.07
小计		**189.03**	587.56	295.08
合计		**258.87**	**870.21**	**605.50**

2018 年公司宣传推广费增加主要系展览费增加，具体情况如下：公司展览费用核算内容主要包括展会展位费，展品包装、运输、保险费用，展位布置及装修费用及展会人员相关费用等。2018 年宣传推广费增长主要系发行人加强产品宣传力度，海内外大型展会或展览活动参加次数增多所致。报告期内，发行人参加的主要展会、展览情况如下：

规模	名称	展会地点	展会简介
主要展会	AAA	广州	AAA 全称 Asia Amusement & Attractions Expo，即亚洲乐园及景点博览会，是目前亚洲地区顶级的游戏游艺产业展会。
	GTI	广州	即广州电子游戏国际产业展，创办于 2009 年，是目前亚洲地区顶级的游戏游艺产业展会。
	IAAPA	美国奥兰多	IAAPA 全称为 International Association of Amusement Park and Attractions，即主题公园及游乐设施协会，是休闲娱乐行业内最大的协会组织，举办迄今已有 100 年的美国 IAAPA 展，是目前全球主题公园及娱乐设施行业资深的专业展览会。
	IAAPA 亚洲博览会	2018 年为香港、2019 年为上海	IAAPA 亚洲博览会由 AAPA 主办,系亚太地区举足轻重的景点行业展会。
其他展会（报告期内视展会规模及公司宣传策略决定是否参加）	境外展会包括迪拜 DEAL 展、泰国展、印度展、印度尼西亚展、伊朗展、中国台湾 GTI 展等； 境内展会包括北京展、中山展、成都展、西安展、沈阳展		

	等。

2019 年公司宣传推广费增加主要系宣传费增加，公司 2019 年度宣传推广费支出增长主要原因系：1）2019 年公司新增游乐场运营业务，线上发布广告、线下定期组织的宣传活动等，因而宣传增加；2）报告期内动漫 IP 衍生产品发展迅速，公司加强推广力度，相应的宣传费增加。

2020 年，受疫情影响，公司参加或组织展会及展览活动、运营服务推广等活动较少，相关支出减少。

3）运输费、报关费和包装费

运输费与报告期发行人产品销售数量对比如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
运输费(万元)	111.22	177.87	198.17
设备销售数量(台)	6,289	7,486	11,809
设备销售收入(万元)	26,447.27	29,863.36	35,497.58
单台运输费(元)	176.85	237.60	167.81

报告期内，运输费下降主要系发行人游戏游艺设备销售数量下降所致。

报告期内，发行人单台运输费用分别为 167.81 元、237.60 元、**176.85 元**。2019 年较 2018 年增加，主要原因为公司产品结构调整，销售的模拟体验类产品销售数量占比由 2018 年的 33.81%提升至 2019 年的 50.52%，模拟体验类产品体积较大，运费相对较高；**2020 年单台运输费下降，主要原因为受疫情影响，体积大、单价高、运输费高的设备销售数量减少所致，油价下降、上半年免收高速通行费也是单台设备运输费下降的因素之一。**

发行人与可比公司世宇科技单台设备运输费对比情况如下：

项目	2019 年度	2018 年度
公司单台设备运输费(元)	237.60	167.81
世宇科技单台设备运输费(元)	549.71	490.15

注：世宇科技因撤回 IPO 申请未披露 2020 年度数据。

2018 年至 2019 年，公司运输费低于世宇科技，主要原因：1、公司产品销售以内销为主，2018 年至 2019 年，公司海外销售占比分别为 17.00%、12.99%，

呈逐年下降趋势，世宇科技海外销售比例分别为54.82%、50.43%；2、世宇科技在美国和加拿大拥有海外仓库用于备货销售，需将设备运往海外仓库，公司不存在海外仓库用于备货销售的情况，公司海外销售的运输费由客户承担。因此，公司单台设备运输费低于世宇科技。

报告期内，公司报关费用与游戏游艺设备出口数量、金额情况如下：

项目	2020年度	2019年度	2018年度
报关费(万元)	47.46	251.35	273.49
出口(台)	392	1,394	2,045
设备出口金额(万元)	1,538.72	6,287.76	7,278.12
单台报关费(万元)	0.12	0.18	0.13

受到报关出口数量影响，在单个货柜的价格固定的情况下，公司游戏游艺设备出口数量下降，需要承担的单位费用上升，导致公司2018年至2019年度单台报关费上升，**2020年销售体积较小的亲子娱乐类产品较多，导致单台报关费下降。**

报告期内，公司包装费与产品销售数量情况如下：

项目	2020年度	2019年度	2018年度
包装费(万元)	204.07	294.96	427.50
设备销售数量+合作运营设备增加数量(台)	8,789	9,966	13,513
单台包装费(万元)	0.02	0.03	0.03

从上表可以看出，发行人包装费与报告期内发行人产品销售数量以及合作运营设备机台增加数量基本一致。

综上所述，报告期内公司运输费、报关费以及包装费逐年下降的原因主要系发行人游戏游艺设备销售数量下降所致。

4）租赁费和其他费用

报告期内，公司租赁费的具体内容如下：

单位：万元

租赁地点	租赁方	商铺面积（㎡）	租赁期限	单位租赁成本（元/㎡）	2020年度	2019年度	2018年度
广州市大龙街茶东村富怡路21号2座104厂房	广州市长安达粮油运输公司	4,900	2017年5月-2018年6月	20.75	-	-	59.36
南沙区东涌镇启新路2号G座三楼	广州瓷木年桦物业管理有限公司	9,000	2018年6月-2020年2月	23.59	**42.47**	215.69	124.75
合计					**42.47**	**215.69**	**184.11**

2019年较2018年公司租赁费增加，主要系公司租赁的仓库面积增加所致。**2020年南沙仓库租赁到期后公司不再续租仓库。**

报告期内，公司其他费用的具体内容如下：

单位：万元

项目	2020年度	2019年度	2018年度
售后服务费	**34.09**	87.38	85.65
折旧摊销	**7.83**	10.08	15.53
其他杂费	**22.98**	14.12	7.61
合计	**64.90**	**111.58**	**108.79**

报告期内，发行人销售费用中的其他主要包括售后服务费、折旧摊销等，不存在异常。

（2）与相近行业上市公司比较

本公司与相近行业上市公司销售费用占营业收入比例比较情况如下：

公司名称	2020年度	2019年度	2018年度
世宇科技	/	9.63%	9.42%
中山金马	**4.32%**	4.70%	4.52%
IGS	/	20.86%	24.57%
泡泡玛特	**24.88%**	**21.45%**	**24.28%**
奥飞娱乐	**15.45%**	**17.51%**	**22.50%**
本公司	**3.45%**	**5.82%**	**6.13%**

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。万代南梦宫财务报告将销售费用与管理费用合并列示，无法取得单独的销售费用率数据。

公司销售费用率与相近行业上市公司相比处于中间水平，具体情况如下：

1）中山金马主要从事大型游乐设施的生产和销售，下游客户主要为户外大型游乐园、主题公园和城市综合体等。中山金马业务类型和客户群体与公司差异较大，销售费用率水平低于本公司。

2）IGS 主营业务包括软、硬件开发，主要产品分为商用游戏游艺设备及线上游戏两大类，以软件开发为主。IGS 业务类型和客户群体与公司差异较大，销售费用率水平高于本公司。

3）泡泡玛特主要从事潮流玩具领域的业务，以 IP 为核心，主要包括艺术家发掘、IP 运营、消费者触达及潮流玩具文化的推广。业务类型和客户群体与公司存在一定差异，销售费用率水平高于本公司。

4）奥飞娱乐已构建以 IP 为核心，横跨媒体、玩具、消费品、教育、主题乐园等板块的产业平台，业务结构多元，客户群体与本公司存在一定差异，销售费用率水平高于本公司。

5）世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。世宇科技销售费用率水平高于本公司，主要原因为世宇科技境外销售比重较大且设立境外销售子公司，销售人员较多，运输费用、销售人员费用、售后服务费用较高。

本公司与世宇科技销售费用相对较低的主要原因如下：本公司主要客户为境内客户，公司主要客户大玩家、万达宝贝王、乐的文化、永旺幻想、风云再起等客户与公司合作多年，建立了长期、稳定的合作关系。世宇科技境外销售比重较高，2018-2019 年度境外主营业务收入占比分别为 54.83%和 50.43%，世宇科技在香港、加拿大分别设立了下属企业香港世宇、加拿大世宇，在海外建立了自有的销售团队，相应的人员费用、快递运输费用、售后服务、运营费用等费用金额增加。结合销售费用的构成，发行人销售费用低于世宇科技的具体情况如下：

1、发行人销售人员数量和薪酬总额较少。发行人 2019 年度销售费用中职工薪酬 686.76 万元，占营业收入 1.83%。世宇科技 2019 年度销售费用中人员费用 1,417.36 万元，占营业收入 3.13%。

2、发行人客户主要在境内，运输费用、售后服务费用相对较少。发行人 2019 年度运输费用 177.87 万元，占营业收入 0.36%。世宇科技 2019 年度快递运输费

用 755.24 万元，占营业收入 1.67%。发行人 2019 年度售后服务费 78.21 万元，占营业收入 0.16%，世宇科技 2019 年度售后服务费 328.42 万元，占营业收入 0.72%。

3、世宇科技开发海外市场，建立销售团队，需要支付给第三方服务公司 AMUSEMENT WORLD WIDE 运营费用。世宇科技 2019 年度运营费用 640.01 万元，占营业收入 1.41%。

综上，发行人销售费用低于同行业可比公司系销售模式和销售区域差异所致，发行人不存在压低销售费用、关联方或潜在关联方承担成本或代垫费用的情况。

2、管理费用

（1）管理费用明细

公司报告期内管理费用的明细如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
职工薪酬	**1,138.70**	1,700.31	1,699.91
办公管理费	**677.52**	1,040.06	954.61
折旧及摊销	**282.85**	181.77	62.45
咨询服务费	**74.72**	220.17	466.24
其他	**36.57**	62.34	59.55
合计	**2,210.36**	**3,204.66**	**3,242.75**

报告期内，公司管理费用包括职工薪酬、办公管理费、折旧及摊销、咨询服务费等。报告期内，管理费用分别为 3,242.75 万元、3,204.66 万元、**2,210.36 万元**，占营业收入的比重分别为 7.23%、6.43%、**5.20%**。**2018 年**至 2019 年，公司管理费用相对稳定，营业收入稳步增长，管理费用占营业收入的比重逐年降低，受新冠疫情影响，**2020 年收入规模下降，管理费用占比降低。**

2020 年管理费用中职工薪酬比 2018 年减少 561.61 万元，主要系受疫情影响及社保减免政策影响所致。2019 年较 2018 年度管理费用中的职工薪酬水平基本稳定。

2020 年度折旧摊销增较 2019 年度增加 101.08 万元，主要系新厂房投入使用，计提折旧摊销所致。2019 年折旧摊销比 2018 年增加 119.33 万元，主要为 2019 年公司增加了自营游乐场运营服务，相应增加了折旧摊销所致。2018 年，公司咨询服务费较大，主要为支付了较多的中介机构及顾问费用。

报告期内，公司办公管理费分别为 954.61 万元、1,040.06 万元、**677.52 万元**，公司办公管理费主要核算内容包括办公场所租赁及物业费用、办公及劳务费、交通费以及业务招待费等内容。**2018 年至 2019 年**公司办公管理费略有增长，主要原因系随着自营游乐场、设备合作等业务模式的推广和深化，办公管理费相应增加。**2020 年办公管理费较 2019 年大幅下降主要系受新冠疫情影响，2020 年 2 月至 4 月因各家自营游乐场处于停工状态，开工时间不足所致。设备合作运营业务亦受到新冠疫情的影响。**

其他主要系保洁费、协会会员费和其他杂费，具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
保洁费	15.95	41.10	36.27
协会会员费	10.55	17.12	15.75
其他杂费	10.07	4.12	7.53
合计	36.57	**62.34**	**59.55**

保洁费主要系支付的清洁费等；协会会员费主要系支付的广东省游戏产业协会会员费、中国文化娱乐行业协会会员费等。

（2）与相近行业上市公司比较

与相近行业上市公司管理费用占营业收入比例比较情况如下：

公司名称	2020 年度	2019 年度	2018 年度
世宇科技	/	5.62%	5.94%
中山金马	20.37%	13.24%	13.01%
IGS	/	3.74%	5.00%
泡泡玛特	11.06%	8.40%	8.42%
奥飞娱乐	14.47%	13.87%	15.70%
本公司	5.20%	**6.43%**	**7.23%**

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。

公司管理费用率与相近行业上市公司相比处于中间水平，具体情况如下：

1）中山金马主要从事大型游乐设施的生产和销售，业务类型与公司差异较大，管理费用率水平高于本公司。

2）IGS 主营业务包括软、硬件开发，以软件开发为主，业务类型与公司差异较大，IGS 公司整体规模大于本公司，管理费用率水平低于本公司。

3）世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。本公司管理费用率水平高于世宇科技，主要原因为本公司管理费用中的工资薪酬较高。

公司管理费用率高于世宇科技，主要原因为：公司管理费用中职工薪酬金额较高，公司 2019 年度管理费用中职工薪酬 1,700.31 万元，占营业收入的比重为 3.41%，世宇科技 2019 年度管理费用中职工薪酬 1,314.73 万元，占营业收入的比重为 2.90%。由于薪酬政策差异及广州与中山区域经济水平差异等因素，公司管理人员薪酬水平高于世宇科技。报告期内，公司与可比公司世宇科技管理人员人均薪酬如下：

单位：万元

公司名称	2019 年度	2018 年度
世宇科技	10.27	10.54
发行人	18.18	18.09

注：世宇科技因撤回 IPO 申请未披露其 2020 年度财务数据。

（3）管理人员人均薪酬情况

报告期内，公司管理人员人数与管理人员人均工资变动幅度不大，公司管理人员人均工资水平均高于所在经营地的平均薪酬水平。具体情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
管理人员人数（人）	96	95	95
管理费用中职工薪酬（万元）	1,138.70	1,700.31	1,699.91
管理人员人均工资（万元/年）	11.86	18.18	18.09
当地平均工资水平（万元/年）	-	6.48	6.09

数据来源：广东省统计局《广东城镇私营单位分区域就业人员年平均工资-珠三角核心地区》，珠三角核心区包括：广州、深圳、珠海、佛山、江门、东莞、中山、惠州和肇庆。

2019 年发行人管理人员人均薪酬较 2018 年变化不大，2020 年发行人管理人员人均薪酬下降主要为受疫情影响，相关部门减免了社保公积金的缴纳，同时公司收入下降导致绩效工资下降。

（4）管理费用中折旧及摊销费用的核算内容及与游乐场业务的匹配关系

1）管理设施与生产设施的划分依据、折旧政策

公司根据《企业会计准则》及业务实际情况，将自营游乐场固定资产划分为生产运营设备和营销辅助设备。自营游乐场生产运营设备指通过消费者使用而直接产生经济利益流入的设备，主要包括各种类型的游戏游艺设备。该种类型设备折旧计入主营业务成本。自营游乐场营销辅助设备是指虽不能直接产生经济利益流入，但具备对自营游乐场销售的辅助功能，主要包括会员卡充值设备、收银主机等。该种类型设备折旧计入销售费用。

项目	设备分类	折旧政策
游乐场固定资产	生产运营设备	直线法，折旧年限 5 年，残值率 5%，计入主营业务成本
	营销辅助设备	直线法，折旧年限 3-5 年，残值率 5%，计入销售费用

2）自营游乐场相关设施设备金额

截至 2019 年 12 月 31 日，公司自营游乐场相关设施设备金额情况如下：

单位：万元

项目	原值	累计折旧	减值准备	净值
生产运营设备	4,868.40	1,167.40	/	3,701.00
营销辅助设备	87.65	6.76	/	80.89
合计	**4,956.05**	**1,174.16**	/	**3,781.89**

截至 **2020 年 12 月 31 日**，公司自营游乐场相关设施设备金额情况如下：

单位：万元

项目	原值	累计折旧	减值准备	净值
生产运营设备	5,829.41	2,013.66	/	3,815.75
营销辅助设备	143.26	60.29	/	82.97
合计	5,972.67	2,073.95	/	3,898.72

2020 年末自营游乐场对应的生产运营设备原值为 5,829.41 万元，审计报告发行人合并报表固定资产-生产运营设备原值为 5,230.47 万元。广州科韵生产运

营设备原值高于发行人合并报表金额的原因系自营游乐场中的部分生产运营设备系向合并报表母公司采购，发行人合并报表层面对未实现的内部交易进行抵消所致，导致合并报表层面设备原值低于自营游乐场设备的账面原值。具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末
游乐场生产运营设备账面原值	**5,829.41**	4,868.40
合并报表中抵消未实现内部损益后游乐场生产运营设备账面原值	**4,769.54**	4,083.46
合并报表中生产运营设备金额	**5,230.47**	4,549.15

3）管理费用中折旧及摊销费用的核算内容、相关费用核算准确完整

公司严格遵守《企业会计准则》，管理费用中相关费用核算准确完整。报告期内，公司管理费用中折旧及摊销核算内容包括无形资产摊销、长期待摊费用摊销和折旧费用，其中，无形资产摊销主要系办公类软件和商标权费用的摊销，长期待摊费用的摊销主要系游乐场装修费用的摊销，折旧费用主要系公司管理用设备折旧，具体情况如下：

单位：万元

核算内容	2020 年度	2019 年度	2018 年度
无形资产摊销	**41.93**	23.77	27.89
长期待摊费用摊销	**14.18**	104.86	8.30
折旧费用	**226.74**	53.14	26.25
合计	**282.85**	**181.77**	**62.45**

公司 2019 年折旧及摊销较 2018 年增长 191.06%，主要系南海伟翔调整租赁面积，部分装修费一次性计入管理费用所致。**2020 年折旧费用增加，主要为新厂房投入使用导致。**

4）折旧及摊销费与公司游乐场业务规模相匹配

根据自营游乐场设备设施划分依据，公司固定资产折旧计入主营业务成本和销售费用，不纳入管理费用核算。管理费用中折旧及摊销费用金额相对较小，折旧及摊销费用与游乐场业务规模和数量不存在匹配关系。游乐场相关设备的折旧摊销主要在营业成本中核算，游乐场折旧摊销费和业务规模基本一致，具体情况

如下：

核算内容	2020 年度	2019 年度
游乐场折旧摊销费用（万元）	925.11	883.14
游乐场设备数量（台）	2,055.00	1,726.00
游乐场运营收入（万元）	5,615.80	8,372.58

注：上述折旧摊销费用包括停工损失。

3、研发费用

（1）研发费用明细

公司报告期内研发费用的明细如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
人员薪酬	394.35	586.31	619.12
材料费用	309.48	490.80	669.47
折旧摊销	136.78	72.52	89.13
开发服务费	313.94	257.90	829.84
其他费用	66.88	91.54	89.97
合计	1,221.42	**1,499.07**	**2,297.53**

报告期内，公司研发费用主要为人员薪酬、材料费用、开发服务费等。报告期内，研发费用分别为 2,297.53 万元、1,499.07 万元、**1,221.42 万元**，占营业收入的比重分别为 5.13%、3.01%、**2.87%**。公司为加快推进产品结构升级，2018 年加大研发投入，导致 2018 年研发费用较高。

（2）与相近行业上市公司比较

与相近行业上市公司研发费用占营业收入比例比较情况如下：

公司名称	2020 年度	2019 年度	2018 年度
世宇科技	/	5.68%	5.97%
中山金马	14.61%	20.18%	13.70%
IGS	/	22.39%	27.21%
泡泡玛特	/	/	/
奥飞娱乐	8.10%	7.02%	10.61%

公司名称	2020 年度	2019 年度	2018 年度
本公司	2.87%	3.01%	5.13%

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。**泡泡玛特未披露其研发费用信息。**

公司研发费用率与相近行业上市公司相比相对较低，具体情况如下：

1）中山金马研发费用率高于本公司，主要原因为中山金马与本公司研发费用归集口径不同。中山金马研发首台新产品的投入在研发费用中归集；第二台及以后的成本则在存货中归集，销售时结转营业成本。本公司仅研发项目成本在研发费用中核算。

2）IGS 主营业务包括软、硬件开发，以软件开发为主，研发费用率高于本公司。

3）奥飞娱乐以 IP 为核心，构建了横跨媒体、玩具、消费品、教育、主题乐园等板块的产业平台，研发费主要包括玩具产品设计、IP 形象设计、游戏开发等，研发费用率高于本公司。

4）世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。本公司研发费用率水平与世宇科技基本一致，2019 年度因为公司委外开发费用下降，且新增游乐场运营服务增加运营服务收入 8,372.58 万元，使得 2019 年度本公司研发费用率较低。

（3）研发费用变动分析

1）研究开发费与具体研发项目之间的对应关系

报告期内，研究项目情况如下：

单位：万元

序号	项目	计划投入金额	开始研发时间	年发生额					项目
				2020 年度	2019 年度	2018 年度	以前年度	合计	进度
1	基于运动健身的电子游戏的研发	365.00	2016 年	-	-	-	320.25	320.25	100%
2	气动机电一体化赛车模拟游戏的研发	237.00	2016 年	-	-	-	233.15	233.15	100%
3	基于力反馈的游戏产品的研究	205.00	2016 年	-	-	-	184.18	184.18	100%
4	智能监控大型游戏机台的研究	112.60	2016 年	-	-	-	48.38	48.38	100%
5	基于虚拟现实技术(VR)的魔幻单车游戏机的研发	62.88	2017 年	-	-	-	51.17	51.17	100%
6	阶梯式概率演算法精确礼品机游戏的研发	490.00	2017-年	-	-	237.88	258.44	496.32	100%
7	多目标动态轨迹跟踪算法游戏的研发	541.00	2017 年	-	-	195.50	300.92	496.42	100%
8	基于采用 Wii 标准衍生感应的射击游戏研发	157.00	2017 年	-	-	-	153.87	153.87	100%
9	基于虚拟现实的赛车竞速体验游戏的研发	361.00	2017 年	-	-	146.53	120.77	267.30	100%
10	基于电磁感应的虚拟设计游戏开发	401.00	2018 年	-	-	397.54	-	397.54	100%
11	基于 OID 码的防伪识别游戏技术的研发	484.00	2018 年	-	153.61	292.42	-	446.03	100%
12	智能 AI 赛车竞速游戏技术的研发	482.00	2018 年	-	242.36	238.95	-	481.30	100%
13	"幸运光圈"游戏研发	200.00	2018 年	-	-	201.10	-	201.10	100%
14	互动型娃娃机控制系统及相应机械结构的研发	290.00	2019 年	-	316.87	-	-	316.87	100%
15	基于 3D 流水线设计的射击游戏的研发	200.00	2019 年	-	230.04	-	-	230.04	100%
16	机械驱动式游戏机的研发	510.00	2019 年	290.78	193.66	-	-	484.44	100%
17	基于游戏贴图技术游戏的研发	418.00	2019 年	250.04	172.63	-	-	422.67	100%

序号	项目	计划投入金额	开始研发时间	年发生额					项目
				2020 年度	2019 年度	2018 年度	以前年度	合计	进度
18	3D 竞速游戏的研发	434.00	2020 年	269.79	-	-	-	269.79	62.16%
19	多维感官益智游戏的研发	127.00	2020 年	114.98	-	-	-	114.98	100%
20	小型异类物件分离技术游艺机的研发	128.00	2020 年	173.71	-	-	-	173.71	100%
21	集换式卡牌游戏的设计与研发	200.00	2020 年	77.86	-	-	-	77.86	100%
22	卡通人物形象深化开发	216.02	2017 年	-	32.62	-	183.4	216.02	100%
23	竞速类科幻场景定制开发	29.96	2017 年	-	-	-	29.95	29.95	100%
24	竞速类动感模块定制开发	0.57	2017 年	-	-	-	0.57	0.57	100%
25	运动互动游戏定制开发	93.54	2017 年	-	-	-	93.54	93.54	100%
26	一款礼品机样机定制开发	51.31	2017 年	-	-	1.79	49.52	51.31	100%
27	游戏场景包括 VR 定制开发	112.13	2017 年	-	-	-	112.13	112.13	100%
28	一款竞速类游戏定制开发	242.97	2017 年	-	-	115.05	127.91	242.97	100%
29	河道场景定制开发	229.51	2017 年	-	-	92.91	136.6	229.51	100%
30	竞速动感模块深化开发	72.37	2017 年	-	-	66.48	5.89	72.37	100%
31	赛车游戏汉化版开发	258.79	2018 年	-	-	258.79	-	258.79	100%
32	一款礼品机样机定制开发	52.59	2018 年	-	-	52.59	-	52.59	100%
33	音乐互动游戏汉化版开发	58.28	2019 年	-	58.28	-	-	58.28	100%
34	电子基板模块定制开发	99.01	2019 年	-	99.01	-	-	99.01	100%
35	舞萌 DX 中文版开发	44.26	2020 年	44.26				44.26	100%

序号	项目	计划投入金额	开始研发时间	年发生额					项目进度
				2020 年度	2019 年度	2018 年度	以前年度	合计	
合计				1,221.42	1,499.07	2,297.53	2410.64	7,428.67	

公司的研发项目主要是基于游艺设备的功能模块以及游戏场景内容进行的项目研发，具有通用性，不是针对某一款具体产品进行的开发。

2）研发项目数量、研发投入匹配关系

报告期内，公司的研发项目数量、研发投入情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
研发投入(万元)	1,221.42	1,499.07	2,297.53
研发项目数量(个)	7	9	13
单个研发项目成本(万元/个)	174.49	166.56	176.73

从上表可以看出，公司的研发项目数量与研发投入基本相匹配。**报告期内**，公司持续调整产品结构，逐步减少研发项目数量，集中力量研发更有助于开发应用于后续高端产品的通用功能模块，如基于电磁感应的虚拟设计游戏开发、智能 AI 赛车竞速游戏技术的研发等。

3）研发费用各明细变动原因

报告期内，研发费用中人员薪酬、材料费用、折旧摊销和开发服务费变动原因如下：报告期内，公司研发费用中材料费用 2018 年较高，主要系 2018 年研发的项目数量较多，所需材料增加所致；公司折旧摊销有所上涨，主要系公司研发设备增多所致；公司开发服务费用有所变动，主要系研发项目数量变化以及不同研发项目所需开发服务费用不同所致。

（4）开发服务费具体支出情况

2018、2019 年内公司主要开发服务费具体支出明细、委托开发对象、涉及的具体项目、相关项目知识产权归属如下：

单位：万元

序号	项目	2019 年度	2018 年度	委托开发对象	知识产权归属
1	″幸运光圈″游戏研发	-	201.10	广州市影擎电子科技有限公司	发行人
2	卡通人物形象深化开发	32.62	-	ALPHAWING CO LTD	发行人
3	一款礼品机样机定制开发	-	1.79	EINGEIST INC	发行人
4	游戏场景包括 VR 定制开发	-	-	逆博股份有限公司	发行人
5	一款竞速类游戏定制开发	-	115.05	3MINDWAVE LTD	发行人

序号	项目	2019年度	2018年度	委托开发对象	知识产权归属
6	河道场景定制开发	-	92.91	SOTSU INC	发行人
7	竞速动感模块深化开发	-	66.48	BEYOND LLC	发行人
8	赛车游戏汉化版开发	-	199.73	SEGA INTERACTIVE CO LTD	发行人
9	赛车游戏汉化版开发	-	59.07	3MINDWAVE LTD	发行人
10	一款礼品机样机定制开发	-	52.59	EINGEIST INC	发行人
11	音乐互动游戏汉化版开发	58.28	-	SEGA INTERACTIVE CO LTD	发行人
12	电子基板模块定制开发	99.01	-	CALURA CO LTD	发行人
	合计	**189.91**	**788.72**		
	占比	**73.64%**	**95.04%**		

公司进行委外开发的原因主要系公司为了提高研发效率，将研发过程中的非核心部分如场景组合美工、汉化等进行外包。

报告期内，公司的开发服务费有所变动，主要系研发项目数量变化以及不同研发项目所需开发服务费用不同所致。

公司自身研发能力主要体现在对游戏创意、游戏场景组合创意、创新性外观设计、机械结构设计以及对功能模块的设计研发，委外开发仅针对公司研发过程的非核心部分，公司自身的研发能力能够胜任相关研发项目。

（5）研发投入充足性分析

公司研发投入的目的主要为不断推出受市场欢迎的产品，加强 AI、VR 等新技术的应用，公司从 2017 年开始调整产品结构，逐步减少研发项目数量，集中力量研发更有助于开发应用于后续高端产品的通用功能模块，如基于电磁感应的虚拟设计游戏开发、智能 AI 赛车竞速游戏技术的研发等。

以 2019 年新推出的产品极速 5 为例，当年销售金额为 3,051.77 万元，该产品运用了公司 2018 年研发项目基于电磁感应的虚拟设计游戏开发、多目标动态轨迹跟踪算法游戏的研发中的功能模块等多项技术。

综上所述，公司报告期内的研发投入充足，能够满足公司业务发展的需求。

（6）2019 年度研发费用下降的原因及同行业情况

公司 2018 年研发项目数量较多，研发投入较高，研发内容具有通用性，相应 2019 年度研发费用下降。公司的研发项目主要是基于游艺设备的功能模块以及游戏场景内容进行的项目研发，具有通用性，不是针对某一款具体产品进行的开发。2018 年度公司集中力量研发更有助于开发应用于后续高端产品的通用功能模块，如基于电磁感应的虚拟设计游戏开发、智能 AI 赛车竞速游戏技术的研发等。通用模块研发完成后可以供公司后续多款游戏游艺设备持续使用，2019 年公司研发费用下降主要系 2018 年研发费用偏高。

公司游戏游艺设备生产链条比世宇科技短，研发思路和研发定位与世宇科技存在差异。具体系如下原因：1）公司研发投入聚焦于核心通用功能模块和整机机电一体化等核心技术开发，世宇科技生产开发链条相对较长，需要研发投入的环节较多；2）世宇科技产品种类相对较多，研发项目相对较多；3）公司研发人员数量相对较少，公司 2019 年末研发人数 38 人，人均薪酬 17.24 万元/人，世宇科技 2019 年末研发人数 133 人，人均薪酬 12.70 万元/人。

4、财务费用

报告期内，公司财务费用明细如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
利息支出	**789.22**	362.33	295.43
减：利息收入	**6.98**	6.97	18.07
汇兑损失	**-594.80**	188.61	632.17
手续费支出	**121.88**	288.14	118.14
合计	**309.31**	**832.12**	**1,027.67**

报告期内，公司财务费用主要为利息支出、汇兑损益和手续费支出。报告期内，公司财务费用分别为 1,027.67 万元、832.12 万元、**309.31 万元**，占营业收入的比重分别为 2.29%、1.67%、**0.73%**。

2018 年公司财务费用金额较大，主要原因为人民币汇率波动形成较大汇兑损失。2019 年公司银行贷款增加，导致利息支出增加，2019 年游乐场运营服务通过微信和支付宝收费金额较大，手续费支出增加 170 万元。**2020 年公司银行贷款增加，导致利息支出增加，同时由于汇率波动为公司带来 594.80 万元的汇**

兑收益。2020 年手续费支出减少主要系受疫情影响，自营游乐场的微信支付宝手续费减少所致。

5、期间费用的归集、分配、结转

期间费用是指企业日常活动中不能直接归属于某个特定成本核算对象的，在发生时应直接计入当期损益的各种费用。期间费用包括管理费用、销售费用、财务费用和研发费用。

根据相关制度，销售费用指企业在销售商品过程中发生的费用，包括与公司销售业务相关人员的职工薪酬、运输费、包装费、租赁费、差旅费、展览费和广告费等经营费用。报告期内，公司销售费用主要是职工薪酬、差旅费及办公费、宣传推广费。

根据相关制度，管理费用是指企业行政管理部门为组织和管理生产经营活动而发生的各种费用。管理费用包括公司的董事会和行政管理部门在公司的经营管理中发生的，或者应由公司统一负担的公司经费（包括行政管理部门职工薪酬、办公费和差旅费等）、工会经费、聘请中介机构费、咨询费（含顾问费）、无形资产摊销、职工教育经费等。报告期内，公司管理费用包括职工薪酬、办公管理费、折旧及摊销、咨询服务费等。

根据相关制度，研发费用是指研究与开发某项目所支付的费用。报告期内，公司研发费用主要为人员薪酬、材料费用、开发服务费等。

根据相关制度，财务费用是指企业为筹集生产经营所需资金等而发生的费用，包括利息支出（减利息收入）、汇兑损失（减汇兑收益）以及相关的手续费等。报告期内，公司财务费用主要为利息支出、汇兑损益和手续费支出。

从费用归集的期间来看，发行人根据费用发生的期间将相关费用计入各期损益，费用归集的期间准确完整。其中：职工薪酬按照薪酬所属的期间计入各期期间费用；租赁费为根据合同约定的各期租赁费用，计入所属期间；咨询服务费用和委托开发费用按照服务发生的时间计入当期管理费用；办公设备的折旧费用和办公场所的装修费用按照约定的摊销年限、摊销期间计入期间费用；运输费、包装费、宣传推广费、业务招待费和差旅费等其他费用按照费用发生的期间计入各期的期间费用。

发行人严格按照上述制度要求，对期间费用的归集、分配、结转进行正确会计处理。

（六）构成经营成果的其他项目分析

1、资产减值损失

报告期内，公司的资产减值损失明细如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
应收账款坏账损失	-	-	163.85
其他应收款坏账损失	-	-	21.71
存货跌价损失	58.01	225.31	48.34
合计	**58.01**	**225.31**	**233.89**

报告期内，公司资产减值损失主要由坏账损失和计提的存货跌价准备构成。

公司存货跌价准备系对一些库龄较长，不经常使用或是特定款型所需的原材料、库存商品计提的存货跌价准备，具体详见本节“十一、（一）2、流动资产分析”之“（6）存货”。

2、信用减值损失

2019 年度及 2020 年度，公司的信用减值损失分别为 85.81 万元、1,224.75 万元，主要系应收账款坏账损失。

3、投资收益

报告期内，公司的投资收益明细如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
处置长期股权投资产生的投资收益	-	-	-657.63

2018 年，公司处置长期股权投资产生的投资损失 657.63 万元，主要为公司出售东莞微勤所致。

4、资产处置收益

2018 年度及 2020 年度，公司资产处置收益分别为-39.46 万元、5.23 万元，

为处置固定资产处置的损失，金额较小。

5、其他收益

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
政府补贴	278.67	36.19	151.17
个税返还	1.21	2.42	2.29
进项税加计抵减	21.65	31.98	-
免征增值税	324.89		
合计	626.42	**70.59**	**153.46**

其中，公司收到的政府补助明细如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
收到的与收益相关的政府补助：			
促进经济高质量发展专项资金	152.85		
总部企业奖励	-	-	23.44
高新技术补助	16.00	-	16.00
以工代训补贴	6.15		
企业研究开发省级财政补助	-	-	59.69
总部经济发展奖励补贴	-	-	40.04
科学技术经费补助	24.00	-	12.00
研发经费后补助	-	-	-
企业研究开发省级财政补助	-	-	-
企业创新能力建设专项	-	24.00	-
广州市贯彻知识产权管理规范项目	-	5.00	-
全国中小企业股份转让系统挂牌企业补贴	-	-	-
科技创新小巨人企业奖补助	-	-	-
战略性主导产业发展资金企业技术中心建设项目补助	-	-	-
稳岗补贴	55.63	7.19	-
失业保险失业补助	0.08	-	-
香港政府工资补贴	20.41		
社保保险补贴	0.25		

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
创业补贴	3.30		
合计	278.67	**36.19**	**151.17**

6、营业外收入

报告期内，公司营业外收入分别为 1.88 万元、4.45 万元、**2.88 万元**，金额较小。

7、营业外支出

公司报告期内营业外支出金额较小，主要为报废固定资产损失、对外捐赠等，具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
捐赠支出	10.64	13.10	15.20
报废固定资产净损失	-	50.75	2.00
其他支出	2.05	21.15	8.59
停工损失	1,156.39	-	-
合计	1,169.08	**85.00**	**25.79**

2020 年 2-4 月，受到疫情影响，公司游乐场和下游客户游乐场因政府疫情防控政策而停业，所发生的停工损失非企业日常生产经营活动所造成，相关损失计入营业外支出。

主要为停工期间自营游乐场的成本和合作运营游乐场投放设备的折旧成本，具体如下：

单位：万元

项目	2020 年度计入停工损失金额
租金及物业费	145.81
装修费摊销	73.59
职工薪酬	152.90
游乐场生产运营设备折旧	220.02
对外投放设备折旧	575.22
游乐场零星收入	-11.15
合计	**1,156.39**

注：游乐场零星收入主要为 2020 年 4 月 29 日-30 日的零星收入。

根据《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益（2008）》，非经常性损益是指与公司正常经营业务无直接关系，以及虽与正常经营业务相关，但由于其性质特殊和偶发性，影响报表使用人对公司经营业绩和盈利能力做出正常判断的各项交易和事项产生的损益。

《企业会计准则-基本准则》第 38 条规定，直接计入当期利润的利得和损失是指应当计入当期损益、会导致所有者权益发生增减变动的、与所有者投入资本或者向所有者分配利润无关的利得或者损失。《企业会计准则》“附录会计科目和主要账务处理<6711 营业外支出>”规定：本科目核算企业发生的各项营业外支出，包括非流动资产处置损失、非货币性资产交换损失、债务重组损失、公益性捐赠支出、非常损失、盘亏损失等。

公司受新冠疫情不可抗力造成的上述非正常停工损失属于非常损失，列入营业外支出核算符合企业会计准则的相关规定。查阅上市公司和远气体（002971）2020 年半年度报告，该公司将其因新冠疫情造成的停工损失计入营业外支出核算，并作为当期非经常性损益。

综上，公司将非正常的停工损失列入非经常性损益符合《企业会计准则》及相关规定。

（七）税费分析

1、应交税费情况

报告期各期末，公司应付税费分别为 493.54 万元、1,120.04 万元、**1,312.05 万元**，主要为应付增值税和企业所得税，具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
增值税	**564.12**	**42.99%**	148.06	13.22%	67.94	13.77%
企业所得税	**692.59**	**52.79%**	933.80	83.37%	380.58	77.11%
其他税种	**55.35**	**4.22%**	38.19	3.41%	45.02	9.12%
合计	**1,312.05**	**100.00%**	**1,120.04**	**100%**	**493.54**	**100%**

2、所得税与会计利润关系

报告期内，公司所得税费用明细及与会计利润的勾稽关系如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
利润总额	4,631.86	6,566.78	3,630.15
按法定/适用税率计算的所得税费用	694.78	985.02	544.52
子公司适用不同税率的影响	-179.68	120.33	98.87
调整以前期间所得税的影响	-10.83	-81.07	0.23
加计扣除的影响	-119.99	-129.87	-184.95
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	5.86	13.95	90.09
使用前期未确认递延所得税资产的可抵扣亏损的影响	-364.11	-320.39	-69.02
本期未确认递延所得税资产的可抵扣暂时性差异或可抵扣亏损的影响	-	1.90	14.26
所得税费用	26.03	589.87	493.99

3、公司享受的主要税收优惠及其对利润的影响

报告期内，公司享受的税收优惠主要为母公司享受的高新技术企业 15%所得税优惠税率，所得税优惠金额对净利润影响如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
净利润	4,605.83	5,976.91	3,136.16
公司享受的所得税优惠	417.53	424.69	403.82
所得税优惠占净利润的比例	9.07%	7.11%	12.88%

4、公司不存在违反纳税申报相关法律的重大违法违规行为

发行人及其控股子公司均已按规定办理税务登记，发行人及其境内控股子公司执行的税种、税率符合现行中国法律、行政法规和规范性文件的规定，发行人及其控股子公司报告期内不存在违反税务法律法规的重大违法违规行为。

除发行人因未按规定期限办理 2017 年 12 月印花税纳税于 2019 年 1 月被番禺区税务局处以 2,000 元罚款的行政处罚外，发行人及其控股子公司报告期内不存在因违反纳税申报等相关税务法律法规而被处以行政处罚的情形。就上述行政处罚，国家税务总局广州市番禺区税务局所已于 2020 年 3 月 3 日出具《涉税征

信情况证明》，确认“上述行为不属于重大税收违法违规行为”。

（八）新冠疫情对发行人近期生产经营和财务状况的影响

受新型冠状病毒肺炎疫情（以下简称“疫情”）及疫情管控措施影响，公司于 2 月 10 日后逐步开始复工，同时按照中央及地方各级政府的要求，积极做好疫情防控各项工作，成立了新冠肺炎疫情防控领导小组，制定了严密的防控工作方案和复工实施方案，落实全体员工信息排查、疫情宣传教育，做好工作场所消毒和防控物资储备，开工率逐步上升；截至 3 月末，除游乐场业务外公司已实现全面复工；截至 5 月末，公司自营游乐场及下游客户游乐场大都已经复工。

疫情对发行人的影响主要集中在 2020 年上半年，主要为暂时性和阶段性影响。随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复，下游市场环境、外部环境未发生明显不利变化，发行人生产经营已恢复正常。产品销售方面，新冠疫情后，公司复工进度延后或不能完全复工，影响了下游游乐场运营商的订单数量，短期内公司游戏游艺设备订单缩减或延后，新品开发和导入市场的时间也会随之延迟。运营服务方面，公司游乐场和国内运营商客户受疫情影响延后开业，对公司上半年经营业绩产生一定影响。随着国内疫情得到基本控制，公司运营服务业务逐步恢复。2020 年第三季度，公司主营业务收入与去年同期相比下降 6.66%，**疫情影响逐渐消除**。

疫情发生后，发行人在第一时间成立了疫情防控领导小组以及疫情防控工作办公室，严格落实各级政府部门的防控要求，并制定了防控机制和应急方案，做好了防疫物资储备、内部防疫消毒、员工排查跟踪管理、防控宣传等各项工作；同时，与客户、供应商保持密切沟通，了解其复工安排和其他相关经营情况。具体而言，发行人采取的应对措施如下：一，严格履行复工后的疫情防控措施；二，积极与客户协调，妥善安排订单生产发货事宜；三，加快生产基地恢复生产，从消费者个人健康和安全角度提升游乐场清洁安全标准，更加注重游乐场品质和安全要求，提升公司竞争力；四，密切关注疫情形势，及时评估并采取相应的补救措施。

综上，公司产品销售和运营市场受疫情影响，但已逐步恢复正常，未发生较大不利变化。

1、按不同业务收入类型补充披露 2020 年 1-6 月各月收入金额及变动原因

2020 年 1 月底新型冠状病毒肺炎疫情发生，为避免疫情扩散，国内游乐场在本次疫情中暂停营业，对公司 2020 年 2 月、3 月、4 月业绩产生较大影响，2020 年 5 月开始随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复。受疫情冲击，2020 年 1-6 月发行人营业收入较 2019 年上半年下降 40.35%，归属于母公司所有者的净利润较 2019 年上半年下降 93.52%，符合行业实际情况。

疫情发生后，公司在加快生产基地恢复生产的同时，从消费者个人健康和安全角度提升游乐场清洁安全标准，更加注重游乐场品质和安全要求，作为商用游戏游艺产业龙头企业之一，体现了公司对员工和消费者的社会责任感，进一步提升公司综合竞争力和口碑。

由于十一、春节、寒暑假等假期为游乐场经营的旺季，游乐场开业一般选在节假日前，因此公司产品销售具有一定的季节性和波动性，游戏游艺设备的销售高峰期一般早于游乐场运营业务旺季的 1-2 个月，动漫 IP 衍生产品的销售高峰期一般早 1 个月，主要原因为客户需提前开业运营及备货。受新冠疫情影响，公司上半年收入下滑，2020 年 5 月开始，国内疫情已得到有效控制，公司和下游客户经营逐渐恢复。2020 年 1-9 月，公司各业务板块收入金额情况如下：

单位：万元

项目	游戏游艺产品销售		设备合作运营		自营游乐场	
	收入金额	同比增幅	收入金额	同比增幅	收入金额	同比增幅
1 月	1,839.61	-11.19%	512.20	33.41%	606.02	24.66%
2 月	40.27	-94.14%	7.55	-97.43%	-	-100.00%
3 月	261.60	-81.55%	7.55	-97.07%	-	-100.00%
4 月	287.38	-85.51%	7.55	-96.42%	-	-100.00%
5 月	1,648.52	-33.90%	161.46	-37.89%	283.91	-54.53%
6 月	4,179.94	37.77%	216.67	-23.98%	504.46	-37.46%
7 月	1,877.74	-25.05%	331.30	-19.76%	771.29	-23.58%
8 月	2,658.40	-10.04%	378.74	-16.67%	1,118.19	-10.93%
9 月	4,664.90	16.15%	190.70	-16.12%	618.21	-8.10%

疫情对发行人的影响主要集中在 2020 年 2-4 月，主要为暂时性和阶段性影响。随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复，下游市场环境、外部环境

未发生明显不利变化，发行人生产经营已逐步恢复正常。

2、6 月及 9 月游戏游艺产品销售增长率及其月度间的分布特点与其他两类业务差异较大的原因及其合理性，9 月该业务大幅增加但其他两类业务收入反而低于 8 月份的合理性

由于十一、春节、寒暑假等假期为游乐场经营的旺季，游乐场开业一般选在节假日前，因此公司产品销售具有一定的季节性和波动性，游戏游艺设备的销售高峰期一般早于游乐场运营业务旺季的 1-2 个月，动漫 IP 衍生产品的销售高峰期一般早 1 个月，主要原因为客户需提前开业运营及备货。受新冠疫情影响，公司上半年收入下滑，2020 年 5 月开始，国内疫情已得到有效控制，公司和下游客户经营逐渐恢复。2020 年 1-9 月，公司各业务板块收入金额情况如下：

单位：万元

项目	游戏游艺产品销售	设备合作运营	自营游乐场
1 月	1,839.61	512.20	606.02
2 月	40.27	7.55	-
3 月	261.60	7.55	-
4 月	287.38	7.55	-
5 月	1,648.52	161.46	283.91
6 月	4,179.94	216.67	504.46
7 月	1,877.74	331.30	771.29
8 月	2,658.40	378.74	1,118.19
9 月	4,664.90	190.70	618.21

受下游客户在暑假、十一、春节及寒假等节假日前开业的影响，每年的 5 月、6 月、9 月、11 月、12 月，公司游戏游艺设备和动漫 IP 衍生产品销售金额较大。受暑假、十一、春节及寒假等假期因素的影响，设备合作运营业务和游乐场运营业务一般在 1 月、2 月、7 月、8 月、10 月业绩较好。综上，受节假日因素的影响，游戏游艺产业具有季节性和波动性。

游戏游艺产品销售的高峰期一般早于运营业务，公司 6 月和 9 月的产品销售金额较大。运营业务 7 月、8 月收入较大，暑假结束后 9 月运营业务相对较少。因此，7 月、8 月是游乐场运营和设备合作运营的旺季，暑假结束后 9 月运营业务收入相应下降；客户考虑到十一节假日因素，9 月份采购设备和卡片金额较多，

9 月收入增加，公司收入的月度波动符合行业特点具有合理性。

3、游戏游艺设备、游戏游艺衍生品业务对应的客流量特点与其他两类业务对应的客流量特点是否存在明显差异

游戏游艺设备、动漫 IP 衍生品业务与运营商交易，与终端消费者客流量并不直接相关，游乐场运营业务和设备合作运营业务与终端消费者客流量直接相关。

公司游戏游艺设备、动漫 IP 衍生品业务的主要客户为下游运营商，在运营业务中，设备合作运营业务的主要客户为运营商客户，游乐场运营业务的主要客户为个人消费者，游乐场运营业务的客户对象与其他类型业务存在差异。

十一、春节、寒暑假等节假日是下游游乐场经营的旺季，客流量较大，由于下游游乐场开业一般选在节假日前，因此公司产品销售具有一定的季节性和波动性，游戏游艺设备的销售高峰期一般早于游乐场运营业务旺季的 1-2 个月，动漫 IP 衍生产品的销售高峰期一般早 1 个月。

公司不同业务模式的收入确认方式为：（1）产品销售：内销：产品价格已确定，合同(订单)约定客户提货或货物送达客户指定地点，在公司取得经签收的发货凭证后确认收入；合同约定客户在产品验收合格后风险报酬转移的，在公司取得验收凭证后确认收入。外销：在相关产品办理完毕报关手续后确认外销收入。（2）运营服务：①设备合作运营：根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的合作运营收入，在取得对方确认后确认收入的实现。②游乐场运营：终端用户已向游乐场购买并消耗游戏币后，确认游乐场收入的实现。公司相关收入的确认方式符合会计准则的相关规定，符合行业特点，公司收入已真实实现。

2、业绩下滑风险提示

新型冠状病毒肺炎疫情发生后，我国政府为遏制疫情采取了有力措施，疫情已经得到了有效控制。但本次疫情对中国经济将造成阶段性的影响，尤其对零售、消费类行业造成较大阶段性影响。公司游乐场运营服务和国内游乐场客户在本次疫情中暂停营业以避免疫情扩散。

新冠疫情对公司业务具体影响如下：一方面，公司复工进度延后或不能完全

复工，影响了下游游乐场运营商的订单数量，短期内公司游戏游艺设备订单缩减或延后，新品开发和导入市场的时间也会随之延迟。另一方面，公司游乐场和国内运营商客户受疫情影响延后开业，对公司上半年经营业绩产生一定影响。新冠疫情对公司经营业绩的影响情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月		2020 年 1-9 月	
	金额	同比	金额	同比
营业收入	10,654.84	-40.35%	23,714.15	-24.84%
扣除非经常性损益前净利润	118.74	-93.52%	2,137.99	-30.97%
扣除非经常性损益后净利润	961.75	-47.22%	2,905.11	-8.05%

疫情对发行人的影响主要集中在 2020 年 2 月至 4 月，主要为暂时性和阶段性影响。随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复，下游市场环境、外部环境未发生明显不利变化，发行人生产经营已逐步恢复正常。受疫情影响，**公司 2020 年度营业收入和净利润较上年出现一定程度的下滑**，提请投资者注意相关风险。

3、2020 年 1-6 月发行人收入与净利润变动幅度存在差异的原因

2020 年 1-6 月营业收入与去年同期相比下降 40.35%，归属于母公司所有者的净利润较上年同期下降 93.52%，净利润下滑幅度大于营业收入下滑幅度，主要原因为：1）2020 年 2-4 月受到疫情影响，公司游乐场和下游客户游乐场因政府疫情防控政策而停业，所发生的停工损失为 1,156.39 万元，剔除停工损失影响后，公司 2020 年 1-6 月扣除非经常性损益后的净利润同比下降 47.22%，略高于营业收入的下降幅度；2）2020 年 1-6 月公司财务费用 557.98 万元，同比增长 36.38%。

4、2020 年 1-6 月主要财务数据变动情况及合理性

2020 年 1-6 月营业成本、主要期间费用受疫情下销售收入下降的影响出现一定程度的下降，2020 年 1-6 月营业成本占营业收入比重、主要期间费用占营业收入比重情况如下：

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度
营业成本占比	71.27%	68.52%
期间费用率（不含财务费用）	16.96%	15.26%
财务费用率	5.43%	1.67%

2020 年 1-6 月营业成本、期间费用率（不含财务费用）占比略有提升，营业成本、期间费用率下降幅度低于营业收入下降幅度，主要系资产折旧、人员工资等成本、费用相对固定。

2020 年 1-6 月财务费用率较 2019 年度大幅提升，2020 年 1-6 月公司财务费用 557.98 万元，同比增长 36.38%，主要原因系：1）2020 年 1-6 月人民币对港币汇率波动导致汇兑损失较大；2）公司增加了银行借款等有息负债。

2020 年 1-6 月公司信用减值损失 94.02 万元，高于 2019 年度信用减值损失 85.81 万元，主要原因为公司 2020 年 6 月末应收账款账面余额较 2019 年末增加 4,752.62 万元，相应计提信用减值损失所致。

2020 年 1-6 月公司其他收益 118.05 万元，高于 2019 年度其他收益 70.59 万元，主要原因为受疫情影响，公司游乐场根据财政部、国家税务总局相关文件免征增值税，计入其他收益 84.32 万元。

2020 年 1-6 月公司营业外支出 1,162.40 万元，高于 2019 年度 85.00 万元，主要原因为 2020 年 2-4 月为避免疫情扩散，公司游乐场和下游客户游乐场停业，所发生的停工损失非企业日常生产经营活动所造成，相关损失计入营业外支出 1,156.39 万元。

5、2020 年 7-9 月各月新增及在手订单情况

公司游戏游艺设备和动漫 IP 衍生产品根据客户订单实现销售，但客户订单周期短，一般在需要公司交货前才下达订单，公司主要根据销售预测安排生产。公司设备合作运营、游乐场运营并非依据订单销售。2020 年 7-9 月各月新增及在手订单情况如下：

单位：万元

项目	订单金额（含税）	当月游戏游艺产品销售收入
7 月新增订单金额	2,101.18	1,877.74

项目	订单金额（含税）	当月游戏游艺产品销售收入
8 月新增订单金额	3,106.19	2,658.40
9 月新增订单金额	4,765.58	4,664.90
在手订单金额	1,169.84	/

公司游戏游艺设备、动漫 IP 衍生产品销售通常先通过微信、电话、电子邮件等方式联系沟通，并在临近发货期签订销售订单，在手订单金额系临近发货期客户下达销售订单后，公司尚未交货的金额。

游戏游艺设备属于公司成熟业务，整体发展平稳，2020 年三季度已恢复至去年同期的 93.36%；动漫 IP 衍生产品业务属于公司创新发展业务，发展非常迅速，公司需要提前一个季度预定采购动漫 IP 衍生产品，2020 年三季度已同比增长 10.90%。暑假、寒假一般为公司销售旺季，在 2020 年暑期较短的情况下，公司设备合作运营业务 2020 年 9 月已经恢复至去年同期的 83.88%，游乐场运营业务 2020 年 9 月已经恢复至去年同期的 91.90%。

根据公司 2020 年 7-9 月经营情况，新冠疫情对发行人的不利影响已经基本消除，凭借突出的行业地位和竞争优势，公司盈利状况将不断改善，综合市场竞争力不断增强。

6、2020 年 7-9 月发行人各业务板块经营情况

2020 年 7-9 月公司各项业务经营状态已经基本恢复正常。受疫情影响，商业综合体普遍面临人流量吸引和业态调整的问题，游乐场因其吸引客流能力强、承租面积大等特征，成为商业综合体的主要目标客户，新开商业综合体以及原有商业综合体的升级改造都不约而同地对游乐场业态提供多项优惠政策倾斜，包括但不限于店铺选位、租金费用、商业推广等。大量新开业游乐场增加，带动公司游戏游艺产品销售快速增长。

（1）2020 年 7-9 月游戏游艺设备经营情况

2020 年 7-9 月游戏游艺设备经营状况较 2020 年 1-6 月大幅恢复，三季度单季度收入和毛利水平已经基本与上半年相当。游戏游艺设备收入、成本、毛利和毛利率情况如下：

单位：万元

项目	收入	成本	毛利额	毛利率
1-6 月	6,701.24	4,513.72	2,187.52	32.64%
7-9 月	6,964.18	4,880.26	2,083.92	29.92%
其中：7 月	1,477.08	1,036.37	440.71	29.84%
8 月	1,900.55	1,304.40	596.16	31.37%
9 月	3,586.54	2,539.49	1,047.05	29.19%
1-9 月合计	13,665.42	9,393.98	4,271.44	31.26%

2020 年 7-9 月游戏游艺设备销售收入和毛利额同比增长情况如下：

项目	销售收入同比增长率	毛利额同比增长率
1-6 月	-26.00%	-28.59%
7 月	-20.83%	-27.93%
8 月	-13.33%	-18.32%
9 月	5.45%	-7.01%
7-9 月合计	-6.64%	-15.54%

2020 年第三季度游戏游艺设备销售收入下降 6.64%，毛利额下降 15.54%，主要系 2020 年第三季度销售毛利率有所下降。

毛利率下降的主要原因为：1）由于疫情影响，公司海外销售下降，境外销售毛利率水平较高，境外销售毛利率一般较境内销售毛利率高约 10%，游戏游艺设备 2020 年三季度境外销售占比 9.78%，2019 年三季度境外销售占比 21.77%。2）2020 年三季度模拟体验类占设备销售比重 62.98%，2019 年三季度模拟体验类占设备销售比重 73.06%，毛利率水平较高的模拟体验类设备销售占比下降带动游戏游艺设备毛利率下降。

2020 年 9 月游戏游艺设备收入上升增加主要系每年的寒暑假、十一、春节等假期前为下游游乐场新开业的集中期，因此公司设备销售额在 5 月、6 月、9 月、11 月、12 月相对较大，客户需要在旺季来临前采购好设备。

（2）2020 年 7-9 月动漫 IP 衍生产品经营情况

2020 年 7-9 月动漫 IP 衍生产品较 2020 年 1-6 月大幅恢复，三季度单季度收入和毛利水平已经超过上半年。动漫 IP 衍生产品收入、成本、毛利和毛利率情

况如下：

单位：万元

项目	收入	成本	毛利额	毛利率
1-6 月	1,556.08	1,015.92	540.16	34.71%
7-9 月	2,236.87	1,556.75	680.12	30.41%
其中：7 月	400.66	304.62	96.03	23.97%
8 月	757.85	528.97	228.88	30.20%
9 月	1,078.36	723.15	355.21	32.94%
1-9 月合计	3,792.95	2,572.67	1,220.28	32.17%

2020 年 7-9 月动漫 IP 衍生产品销售收入和毛利额同比增长情况如下：

项目	销售收入同比增长率	毛利额同比增长率
1-6 月	-40.88%	-31.94%
7 月	-37.37%	-54.05%
8 月	-0.57%	-15.35%
9 月	75.33%	84.47%
7-9 月合计	10.90%	1.22%

2020 年 9 月动漫 IP 衍生产品销售收入大幅增长，主要原因为新投放“龙珠”动漫卡通机台。2020 年第三季度动漫 IP 衍生产品收入增长 10.90%，毛利额同比增长 1.22%，动漫 IP 衍生产品毛利增幅小于收入增幅主要系 2020 年公司动漫形象卡通设备投放数量增加并推出新产品，动漫 IP 衍生产品单台设备收入下降。2020 年 7-9 月发行人动漫 IP 衍生业务中单台设备贡献收入 0.33 万元/台，2019 年 7-9 月单台设备贡献收入 0.43 万元/台。

2020 年第三季度动漫 IP 衍生业务下销售的主要卡片类型为奥特曼形象卡片、超级龙珠形象卡片、机斗勇者形象卡片、机甲变身 GO 形象卡片以及机甲英雄形象卡片。具体销售情况如下：

单位：万元

卡片类型	销售金额	占比
奥特曼形象卡片	1,381.55	61.76%
超级龙珠形象卡片	301.94	13.50%
机斗勇者形象卡片	194.30	8.69%

卡片类型	销售金额	占比
机甲变身 GO 形象卡片	150.68	6.74%
机甲英雄形象卡片	50.87	2.27%
合计	**2,079.35**	**92.96%**

2020 年第三季度动漫 IP 衍生业务向前五大客户销售的具体情况如下：

单位：万元

序号	客户	类型	销售金额	占比
1	乐的文化	奥特曼形象卡片	386.02	17.26%
		机斗勇者形象卡片	88.25	3.95%
		超级龙珠形象卡片	80.09	3.58%
		哆啦 A 梦形象卡片	40.46	1.81%
		其他形象卡片	14.71	0.66%
		合计	**609.52**	**27.25%**
2	永旺幻想	奥特曼形象卡片	110.39	4.93%
		超级龙珠形象卡片	66.90	2.99%
		机甲变身 GO 形象卡片	57.76	2.58%
		其他形象卡片	47.24	2.11%
		合计	**282.30**	**12.62%**
3	大玩家	奥特曼形象卡片	95.58	4.27%
		超级龙珠形象卡片	74.34	3.32%
		机斗勇者形象卡片	55.75	2.49%
		其他形象卡片	28.66	1.28%
		合计	**254.33**	**11.37%**
4	上海卡通尼	奥特曼形象卡片	207.89	9.29%
		其他形象卡片	15.04	0.67%
		合计	**222.93**	**9.97%**
5	上海汤姆熊	奥特曼形象卡片	117.55	5.26%
		超级龙珠形象卡片	27.16	1.21%
		机斗勇者形象卡片	10.31	0.46%
		其他形象卡片	10.29	0.46%
		合计	**165.31**	**7.39%**
合计			**1,534.39**	**68.60%**

2020 年 4 月底以来，国内新冠疫情逐渐得到控制，公司游乐场以及下游客

户的游乐场逐渐恢复正常经营。在后疫情时代，商业综合体普遍面临人流量吸引和业态调整的问题，游乐场因其吸引客流能力强、承租面积大等特征，成为商业综合体的主要招商目标客户，新开商业综合体以及现有商业综合体的升级改造都不约而同地对游乐场业态提供多项优惠政策倾斜。基于文化娱乐消费未来巨大的市场空间，以及后疫情时代商业地产租赁价格相对较低的时机，游乐场运营业务存在较好的机遇。2020 年第三季度，主要游乐场运营品牌/体系及其他新游乐场开张数量为 116 家，其中 7、8、9 月新开游乐场数量分别为 7、32、77 家，呈现快速增长趋势。2020 年第三季度新开游乐场的主力军中不乏如大玩家等游乐场运营领域龙头企业、新城多奇妙等依附于传统商业地产开发商的游乐场运营商以及奥飞欢乐世界（中小板上市公司奥飞娱乐旗下品牌）等将游乐场运营作为重要发展方向的上市公司。

公司动漫 IP 新产品为龙珠动漫卡通设备，该产品 2020 年 9 月首次推出市场。新产品的投放渠道主要为运营商客户。公司对龙珠动漫卡通设备的投放渠道严格把关，挑选规模较大、运营能力较强的客户合作，主要包括乐的文化、永旺幻想、大玩家、上海汤姆熊等连锁型运营商。前述四家客户收入占龙珠动漫 IP 衍生品的收入的 82.30%。公司动漫 IP 新产品投放不存在利用经销或类似渠道（指新产品的风险报酬未完全转移的形式）的情形。

随着国内疫情得到有效控制，下游运营商客户经营接近恢复正常，以及龙珠动漫 IP 产品的推出，公司动漫 IP 衍生业务出现新亮点，以及原有畅销产品奥特曼动漫形象卡片的持续增长，带动动漫 IP 衍生业务同比增长，具体原因如下：

①第三季度发行人动漫 IP 衍生业务同比增长的原因

公司第三季度动漫 IP 衍生产品业务同比增长 10.90%，主要原因如下：1）推出龙珠动漫 IP 新产品，公司于 2020 年 9 月新增对外投放龙珠动漫卡通机台设备 791 台，卡片销售数量 97.02 万张，“龙珠”动漫形象卡片销售收入 301.94 万元；2）除龙珠设备外，公司对外投放设备数量增加。2020 年 9 月末公司动漫卡通设备投放数量 6,049 台，2019 年 9 月末投放数量为 4,718 台，增长了 28.21%；相应收入增加 219.85 万元。3）随着国内新冠疫情得到有效控制，下游游乐场经营逐渐恢复正常。

②9 月份增长幅度较大的合理性

动漫 IP 衍生产品 2020 年 7 月、8 月、9 月销售收入分别为 400.66 万元、757.85 万元、1,078.36 万元，同比增速分别为-37.37%、-0.57%、75.33%，可以看出动漫 IP 衍生产品销售恢复迅速。2020 年 9 月动漫 IP 衍生产品销售增长幅度较大的主要原因为：1）公司新投放热门 IP“龙珠”动漫卡通机台，带动动漫 IP 衍生产品销售，“龙珠”动漫形象卡片销售收入 301.94 万元；2）剔除 9 月“龙珠”动漫形象卡片销售额后，其他动漫 IP 衍生品 9 月份的收入为 776.42 万元，比 2019 年 9 月增加 26.23%，与对外投放设备同比增幅相匹配；3）2020 年国庆中秋假期系疫情后的第一个长假期，客户对卡片销售预期乐观，提前备货满足市场需求，9 月采购量比 7、8 月大幅增长具有合理性。

③相关客户采购较多卡片的合理性，与下游客流量、IP 衍生设备单位贡献收入变动情况的匹配性

动漫 IP 衍生产品是公司坚持商业模式创新的重要成果之一，进一步满足消费者群体收藏、社交等需求，对消费者具有较强吸引力，2017 年至 2019 年销售收入复合增长率 79.27%，2020 年 7-9 月比上年同期增长 10.90%。

2020 年的国庆中秋假期，系疫情后的第一个长假期，大众对假期娱乐消费市场充满期待，客户对卡片销售预期乐观，加大对动漫 IP 卡片的采购需求。以公司自营游乐场为例， 2020 年三季度节假日的平均客流量和销售收入为工作日的 5-10 倍。因此下游游乐场客户需提前采购金额相对较大的动漫 IP 衍生产品以应对十一假期的需求。

2020 年 7-9 月下游游乐场进入“后疫情”时代，新开业的游乐场数量以及游乐场客流量快速恢复，同时公司投放的动漫 IP 形象设备相应增加，并于 2020 年 9 月推出热门 IP“龙珠”，客户采购动漫 IP 衍生产品相应增加。2020 年三季度公司 IP 衍生设备单位贡献收入 0.37 万元/台，考虑到新冠疫情影响因素，与 2019 年三季度 IP 衍生设备单位贡献收入 0.43 万元/台相比略有下滑，具有合理性。

④报告期内及 2020 年第三季度客户采购的卡片的销售情况

动漫 IP 形象卡片自推出以来一直处于热销状态，深受市场欢迎。动漫 IP 形象卡片需要与动漫卡通设备配套使用，动漫 IP 形象卡片的销售收入与动漫卡通

设备投放情况相匹配。

公司三季度对主要 22 家动漫 IP 衍生品客户销售的动漫 IP 衍生品金额为 1,782.15 万元，截止 2020 年 10 月 20 日，客户动漫 IP 衍生产品期末库存金额为 325.68 万元，客户已销售的比例为 81.73%，客户库存卡片数量为 116.03 万张，平均单台设备库存数量为 354 张，低于最低销售单位 1 盒（600 张）。因此，2020 年第三季度客户不存在大量采购未销售的情形，发行人不存在通过大量发货虚增、调节收入的情形。

⑤动漫 IP 衍生产品毛利增幅小于收入增幅的原因及合理性

2020 年第三季度动漫 IP 衍生产品收入增长 10.90%，毛利额同比增长 1.22%，动漫 IP 衍生产品毛利增幅小于收入增幅主要系 2020 年公司动漫形象卡通设备投放数量增加并推出新产品，固定成本占比由 2019 年三季度 9.67%上升至 14.56%，且受疫情影响后动漫 IP 衍生产品业务逐步恢复，动漫 IP 衍生产品单台设备收入下降，导致动漫 IP 衍生产品毛利率下降。2020 年 7-9 月发行人动漫 IP 衍生业务中单台设备贡献收入 0.33 万元/台，2019 年 7-9 月单台设备贡献收入 0.43 万元/台。

（3）2020 年 7-9 月设备合作运营经营情况

2020 年 7-9 月设备合作运营业务较 2020 年 1-6 月大幅恢复，三季度单季度收入和毛利水平已经超过上半年。设备合作运营业务收入、成本、毛利和毛利率情况如下：

单位：万元

项目	收入	成本	毛利额	毛利率
1-6 月	912.98	600.85	312.13	34.19%
7-9 月	900.74	640.16	260.58	28.93%
其中：7 月	331.30	212.89	118.41	35.74%
8 月	378.74	214.62	164.12	43.33%
9 月	190.70	212.65	-21.95	-11.51%
1-9 月合计	1,813.72	1,241.01	572.71	31.58%

2020 年 7-9 月设备合作运营销售收入和毛利额同比增长情况如下：

项目	收入同比增长率	毛利额同比增长率
1-6 月	-46.04%	-56.03%
7 月	-19.76%	-33.71%
8 月	-16.67%	-21.20%
9 月	-16.12%	-175.38%
7-9 月合计	-17.72%	-37.36%

2020 年第三季度设备合作运营收入下降 17.72%，毛利额下降 37.36%，主要原因为设备合作运营的成本主要为折旧成本和升级成本，均为固定成本，收入下降并不影响固定成本，导致第三季度设备合作运营毛利率下降。2020 年三季度设备合作运营收入、成本、毛利变动情况如下：

项目	2020 年三季度	
	金额（万元）	同比
收入	900.74	-17.72%
成本	640.16	-5.68%
其中：固定成本	640.16	-5.68%
毛利	260.58	-37.36%

2020 年 7-9 月单位合作运营设备贡献收入超过 2020 年上半年，具体金额如下：

单位：万元/台

项目	单位合作运营设备贡献收入金额
1-6 月	0.32
7 月	0.11
8 月	0.13
9 月	0.07
7-9 月合计	0.31

（4）2020 年 7-9 月自营游乐场经营情况

2020 年 7-9 月自营游乐场较 2020 年 1-6 月大幅恢复，三季度单季度收入和毛利水平已经超过上半年，自营游乐场由亏损状态转为盈利。自营游乐场收入、成本、毛利和毛利率情况如下：

单位：万元

项目	收入	成本	毛利额	毛利率
1-6 月	1,394.39	1,438.63	-44.24	-3.17%
7-9 月	2,507.70	1,878.83	628.86	25.08%
7 月	771.29	586.77	184.52	23.92%
8 月	1,118.19	675.35	442.84	39.60%
9 月	618.21	616.71	1.50	0.24%
1-9 月合计	3,902.09	3,317.46	584.62	14.98%

2020 年 7-9 月自营游乐场收入和毛利额同比增长情况如下：

项目	收入同比增长率	毛利额同比增长率
1-6 月	-63.41%	-105.38%
7 月	-23.58%	-38.37%
8 月	-10.93%	-8.31%
9 月	-8.10%	-106.17%
7-9 月合计	-14.63%	-17.04%

2020 年第三季度自营游乐场业务收入下降 14.63%，毛利额下降 17.04%，主要原因为自营游乐场的成本包括场地租赁成本、人员成本、折旧与摊销、礼品成本等，其中场地租赁成本、折旧与摊销等固定成本较高，导致毛利额下降幅度高于收入下降幅度。

项目	2020 年三季度	
	金额（万元）	同比
收入	2,507.70	-14.63%
成本	1,878.83	-13.79%
其中：固定成本	1,389.26	-8.31%
毛利	628.86	-17.04%

注：固定成本包括租金、物业管理费、职工薪酬、设备折旧以及装修费等摊销支出

2020 年 7-9 月公司主要游乐场收入情况如下：

单位：万元

项目	收入				
	1-6 月	7-9 月	7 月	8 月	9 月
傲翔游艺	495.92	886.27	286.50	382.66	217.11
易发欢乐	205.55	393.36	108.01	185.72	99.62

腾翔游艺	202.99	439.22	145.39	201.32	92.51
冠翔游乐	159.13	271.21	83.83	133.33	54.05
恒翔游艺	135.96	241.80	72.04	100.47	69.29
项目	**毛利额（收入-成本）**				
	1-6 月	**7-9 月**	**7 月**	**8 月**	**9 月**
傲翔游艺	88.26	347.16	112.31	187.62	47.22
易发欢乐	-23.19	57.86	5.47	56.87	-4.49
腾翔游艺	5.18	179.79	69.44	95.35	15.00
冠翔游乐	16.90	88.35	29.42	56.08	2.85
恒翔游艺	7.55	75.34	22.76	44.23	8.35
项目	**毛利率**				
	1-6 月	**7-9 月**	**7 月**	**8 月**	**9 月**
傲翔游艺	17.80%	39.17%	39.20%	49.03%	21.75%
易发欢乐	-11.28%	14.71%	5.07%	30.62%	-4.51%
腾翔游艺	2.55%	40.93%	47.76%	47.36%	16.22%
冠翔游乐	10.62%	32.58%	35.10%	42.06%	5.28%
恒翔游艺	5.55%	31.16%	31.59%	44.02%	12.06%

2020 年 7-9 月公司主要游乐场经营状况均超过 2020 年上半年，盈利状况大幅改善。

由于游乐场运营固定成本相对较高，在收入低于固定成本时会出现部分自营游乐场毛利率为负，自营游乐场易发欢乐 2020 年 9 月毛利率为负，具体情况如下：

单位：万元

项目	收入	成本	毛利额	毛利率
7 月	108.01	102.54	5.47	5.07%
8 月	185.72	128.85	56.87	30.62%
9 月	99.62	104.11	-4.49	-4.51%

2020 年 7 月、8 月为暑假游乐场旺季，2020 年 9 月节假日较少， 2020 年 9 月收入下降而成本相对稳定，导致易发欢乐 2020 年 9 月毛利率为负。2020 年“十一”期间（10 月 1 日-8 日），易发欢乐实现收入 54.59 万元，日均收入 6.82 万元。公司自营游乐场“十一”期间营业收入 425.69 万元，日均收入 53.21 万元。

7、2020 年 1-9 月收入、毛利和毛利率同比变动情况及原因

2020 年第三季度，发行人各项主营业务的收入、成本、毛利和毛利率，以及同比增长情况如下：

单位：万元

项目		收入		成本		毛利		毛利率	
		2020 年 7-9 月	同比增长率	2020 年 7-9 月	同比增长率	2020 年 7-9 月	同比增长率	2020 年 7-9 月	同比变动
产品销售	游戏游艺设备	6,964.18	-6.64%	4,880.26	-2.25%	2,083.92	-15.54%	29.92%	-3.15%
	动漫 IP 衍生产品	2,236.87	10.90%	1,556.75	15.73%	680.12	1.22%	30.41%	-2.91%
运营服务	设备运营	900.74	-17.72%	640.16	-5.68%	260.58	-37.36%	28.93%	-9.07%
	游乐场运营	2,507.70	-14.63%	1,878.83	-13.79%	628.86	-17.04%	25.08%	-0.73%
小计		**12,609.49**	**-6.67%**	**8,956.00**	**-2.61%**	**3,653.49**	**-15.33%**	**28.97%**	**-9.28%**

由上表可知，2020 年第三季度，发行人各项业务经营状态恢复情况良好。其中，动漫 IP 衍生产品销售收入同比大幅增长，主要系新投放“龙珠”动漫卡通机台所致。游戏游艺产品收入同比小幅下滑，主要系疫情后商业综合体对游乐场业态提供多项优惠政策倾斜，新开业游乐场数量增加所致。

截至本招股说明书出具日，发行人同行业境内可比公司 2020 年三季报尚未出具。

2020 年 1-9 月,发行人收入、毛利和毛利率同比变动情况如下：

项目		收入同比增长率	毛利额同比增长率	毛利率变动情况
2020 年 1-9 月	游戏游艺设备	-17.26%	-22.77%	-2.23%
	动漫 IP 衍生产品	-18.42%	-16.74%	0.65%
	设备合作运营	-34.92%	-49.13%	-8.82%
	自营游乐场	-42.18%	-63.01%	-8.44%
2020 年 1-6 月	游戏游艺设备	-26.00%	-28.59%	-1.18%
	动漫 IP 衍生产品	-40.88%	-31.94%	4.56%
	设备合作运营	-46.04%	-56.03%	-7.76%
	自营游乐场	-63.41%	-105.38%	-24.76%
2020 年 7-9 月	游戏游艺设备	-6.64%	-15.54%	-3.15%
	动漫 IP 衍生产品	10.90%	1.22%	-2.91%
	设备合作运营	-17.72%	-37.36%	-9.07%

	自营游乐场	-14.63%	-17.04%	-0.73%

2020 年 1-9 月,发行人收入、毛利和毛利率同比下降主要系发行人 2020 年 2 月、3 月、4 月受疫情影响，导致 2020 年 1-9 月收入、毛利和毛利率同比下降，2020 年 7-9 月公司业绩基本恢复，略低于去年同期水平。

2020 年 7-9 月，游戏游艺设备产品和动漫 IP 衍生产品销售较 2020 年 1-6 月大幅恢复，主要系受疫情影响，下游商场为吸引客流量降低游乐场租金，2020 年下半年新开业游乐场增加所致。设备运营和游乐场运营收入恢复情况良好，自营游乐场由亏损状态转为盈利。

2020 年第三季度游戏游艺设备销售收入下降 6.64%，毛利额下降 15.54%，主要系 2020 年第三季度销售毛利率有所下降。毛利率下降的主要原因为：1）由于疫情影响，公司海外销售下降，境外销售毛利率水平较高，境外销售毛利率一般较境内销售毛利率高约 10%，游戏游艺设备 2020 年三季度境外销售占比 9.78%，2019 年三季度境外销售占比 21.77%。2）2020 年三季度模拟体验类占设备销售比重 62.98%，2019 年三季度模拟体验类占设备销售比重 73.06%，毛利率水平较高的模拟体验类设备销售占比下降带动游戏游艺设备毛利率下降。

2020 年第三季度动漫 IP 衍生产品收入增长 10.90%，毛利额同比增长 1.22%，动漫 IP 衍生产品毛利增幅小于收入增幅主要系 2020 年公司动漫形象卡通设备投放数量增加并推出新产品，固定成本占比由 2019 年三季度 9.67%上升至 14.56%，且受疫情影响后动漫 IP 衍生产品业务逐步恢复，动漫 IP 衍生产品单台设备收入下降，导致动漫 IP 衍生产品毛利率下降。2020 年 7-9 月发行人动漫 IP 衍生业务中单台设备贡献收入 0.33 万元/台，2019 年 7-9 月单台设备贡献收入 0.43 万元/台。

2020 年第三季度设备合作运营收入下降 17.72%，毛利额下降 37.36%，主要原因为设备合作运营的成本主要为折旧成本和升级成本，均为固定成本，收入下降并不影响固定成本，导致第三季度设备合作运营毛利率下降。

2020 年第三季度自营游乐场业务收入下降 14.63%，毛利额下降 17.04%，主要原因为自营游乐场的成本包括场地租赁成本、人员成本、折旧与摊销、礼品成本等，其中场地租赁成本、折旧与摊销等固定成本较高，导致毛利额下降幅度高

于收入下降幅度。

8、2020 年全年业绩情况

疫情对发行人的影响主要集中在 2020 年 2-4 月，主要为暂时性和阶段性影响。随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复，下游市场环境、外部环境未发生明显不利变化，发行人生产经营已逐步恢复正常。受疫情影响，下游商场为吸引客流量降低游乐场租金，2020 年下半年新开业游乐场增加，带动公司游戏游艺设备和动漫 IP 衍生产品快速增长。

2020 年 7-9 月发行人游戏游艺设备销售额已恢复至去年同期 93.36%，公司目前四季度销售意向约 8,000 万元（含税）。根据 2020 年 7-9 月经营情况及动漫 IP 衍生产品采购情况，发行人 2020 年 4 季度预计动漫 IP 衍生产品销售额较 2019 年 4 季度增长，主要系公司增加“龙珠”动漫形象设备的投放和奥特曼动漫形象卡片的持续增长。

发行人 2020 年 9 月设备合作运营业务较去年同期已经恢复 82.28%，发行人游乐场业务 2020 年 9 月已经恢复至去年同期的 83.88%。

发行人 2020 经审计净利润为 4,605.83 万元，同比下降 22.94%。发行人是国内商用游戏游艺设备的龙头企业之一，行业地位突出，具有完整产业链优势等强大的竞争优势，随着国内疫情逐步得到控制，公司业绩将不断提升。

9、2020 年下半年经营的具体事例和数据

1）2020 年下半年购物中心和存量改造项目集中释放。万达广场 2020 年计划开 47 个商业广场；2020 年华润置地计划新开业 4 个购物中心，2021、2022 年将分别有 13 个和 11 个新开业项目；大悦城 2020-2022 年计划开业项目 9-10 个；新城控股 2020 年将在全国开业 100 座商业广场。据联商网零售研究中心统计，2020 下半年全国计划新开各类商业项目数量 415 个，大部分在四季度开业。一般而言，四季度为全新购物中心和存量改造项目的集中释放期，2020 年 4 季度新开业商业中心数量大幅增加。

2）后疫情时代商业中心降低了租金等商业条件，为行业快速发展奠定基础。商业综合体普遍面临人流量吸引和业态调整的问题，游乐场因其吸引客流能力强、承租面积大等特征，成为商业综合体的主要目标客户，新开商业综合体以及

原有商业综合体的升级改造都不约而同地对游乐场业态提供多项优惠政策倾斜，包括但不限于店铺选位、租金费用、商业推广等各种商业条件。商业中心为吸引客流量采用降低游乐场租金等优惠政策，2020 年下半年新开业游乐场增加。

3）中国 ACG 产业发展与海外差距仍然较大，前景广阔。2020 年下半游乐场开业态势良好反映出中国商用游戏游艺行业正处于蓬勃发展阶段，较日本、台湾等 ACG 产业发达地区还有一定差距，未来发行人所处市场前景广阔。奥飞娱乐（002292）2020 年非公开发行拟进入游乐场运营业务，优化其业务结构，延伸产业范围，投入募集资金 2.57 亿，分批建设 50 家门店，其中新开 4 家门店已采购公司产品，实现销售额为 324.08 万元。

4）引入热门 IP，推出新产品。2020 年下半年以来，公司密切关注市场动态，积极做好客户沟通及销售预测，并不断推出“阿童木”、“龙珠”等新产品。同时，发行人加强与万代南梦宫、IGS 等国际知名企业合作，不断引入热门动漫 IP 产品。2020 年 9 月公司已引入“阿童木”、“龙珠”系列动漫 IP 衍生产品，截至 2020 年 9 月末，“阿童木”实现销售额（含税）314.40 万元，已对外投放“龙珠”动漫卡通机台 748 台，实现销售额（含税）395.49 万元。后续将引入其他全球热门动漫 IP 衍生产品，进一步提升公司盈利能力。

5）借鉴海外 ACG 产业发展经验，公司积极延伸产业链，未来将进一步促进游戏游艺和礼品玩具的融合，在游乐场引入游戏游艺的专属礼品玩具包括“奥特曼”等正版专属礼品，促进游乐场的经营效益。

10、发行人持续经营能力不存在重大不确定性

（1）发行人所处行业前景广阔

商用游戏游艺行业在日本、美国、欧洲、台湾等发达国家和地区发展时间较长，比较成熟，诞生了万代南梦宫、SEGA、科乐美（Konami）、Raw Thrills、IGS 等一大批全球知名企业。随着经济水平的不断发展、人们生活水平的不断提升，人们将越来越重视文化娱乐体验方面的投入，商用游戏游艺行业在中国正处于快速发展阶段。尤其是 80 后、90 后以及 00 后的消费群体的兴起，“二次元”文化为代表的 ACG 产业在中国快速发展。

（2）发行人行业地位、竞争优势突出

发行人是国内商用游戏游艺行业的龙头企业之一，作为起草单位参与制定了室内游乐设备产品行业的国家、行业标准，与 Microsoft、万代南梦宫、SEGA（世嘉）等等全球知名游戏企业合作多年，行业地位突出。

公司拥有设计、研发、生产、销售和运营的完整产业链优势、海内外知名连锁品牌多年合作的客户资源优势、丰富的 IP 渠道优势等等竞争优势，核心竞争优势明显。

（3）发行人 2018 年至 2019 年业绩发展迅速，2020 年受疫情影响已经基本消除

2018 年至 2019 年公司主营业务收入分别为 42,820.71 万元、48,667.45 万元，扣非后归属于母公司股东净利润分别为 3,706.79 万元、6,013.63 万元，发行人 2018 年至 2019 年业绩发展迅速。

新冠疫情对公司 2020 年 2 月-4 月业绩产生较大影响，2020 年 5 月随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复。2020 年 1-9 月公司扣非后归属于母公司股东净利润为 2,905.11 万元，其中 2020 年 7 月-9 月扣非后归属于母公司股东净利润为 1,943.36 万元，同比增长 45.35%，**2020 年新冠疫情对公司业绩的不利影响已经基本消除。**

（4）发行人不存在影响发行人持续经营能力的情形

发行人不存在《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》问题 4 中影响发行人持续经营能力的情形。

11、发行人符合所选择的上市标准

根据华兴会计师事务所（特殊普通合伙）出具的标准无保留意见的《审计报告》（**华兴审字[2021]20000370047 号**），发行人 2019、2020 年度归属于母公司所有者的净利润（以扣除非经常性损益前后较低者为计算依据）分别为 5,976.91 万元、**4,605.83 万元**，最近两年净利润均为正且累计净利润不低于 5,000 万元。

综上所述，公司符合《深圳证券交易所创业板股票上市规则》第 2.1.2 条第一款第（一）项的上市标准：“最近两年净利润均为正，且累计净利润不低于 5000 万元”。

12、2020 年 7-9 月应收账款金额和账龄变动情况

公司 2020 年 7-9 月应收账款金额和账龄变动情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 6 月末	2020 年 9 月末
1 年以内	16,368.78	18,674.91
1 至 2 年	1,046.15	1,640.12
2 至 3 年	53.5	248.74
3 至 4 年	20.07	53.50
4 至 5 年	90.19	19.77
5 年以上	27.49	117.68
合计	**17,606.18**	**20,754.72**

2020 年 7-9 月期后回款情况如下：

项目	2020 年 7-9 月
2020 年 6 月末应收账款余额（万元）	17,606.18
累计回款金额	3,569.05
累计回款金额占比	20.27%

2020 年 7-9 月随着疫情逐步得到控制，下游游乐场客户经营状况逐步好转，公司回款情况得到一定好转。由于回款一般集中于年末，公司 1-9 月整体回款比例相对较低，回款情况符合预期，符合行业实际情况。

13、2020 年 7-9 月存货金额和库龄变动情况

公司 2020 年 7-9 月存货金额及库龄变动情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 6 末	2020 年 9 月末
1 年以内	15,985.05	13,842.27
1-2 年	1,015.31	1,268.00
2-3 年	998.41	731.90
3 年以上	1,795.69	1,640.99
合计	**19,794.45**	**17,483.16**

2020 年 7-9 月存货销售结转情况如下：

项目	2020 年 7-9 月
2020 年 6 月末库存商品余额（万元）	7,619.31
累计出库库存商品金额（万元）	3,510.75
累计出库库存商品金额占比	46.08%

2020 年 7-9 月随着疫情逐步得到控制，下游游乐场客户恢复开业及正常经营，公司设备销售业务迅速恢复，存货销售结转情况符合预期。

14、发行人坏账准备及存货跌价准备计提充分

公司 2018 年末、2019 年末应收账款坏账准备计提比例分别为 7.24%和 6.75%，世宇科技分别为 5.32%和 5.33%。发行人坏账准备计提比例相对较高，具有谨慎性。

公司 2018 年末、2019 年末存货跌价计提比例分别为 8.87%、8.22%，世宇科技分别为 4.25%、3.98%。发行人存货跌价计提比例高于同行业世宇科技，具有谨慎性。

报告期内，发行人坏账准备计提政策和存货跌价政策始终保持一致。发行人坏账准备及存货跌价准备计提充分。

十一、财务状况分析

（一）资产构成分析

1、资产结构总体分析

报告期内各期末，公司主要资产金额及占总资产的比例情况如下表所示：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动资产	**48,147.59**	**55.25%**	39,596.72	53.67%	33,267.32	60.43%
非流动资产	**38,989.61**	**44.75%**	34,178.80	46.33%	21,785.17	39.57%
合计	**87,137.21**	**100%**	**73,775.52**	**100%**	**55,052.49**	**100%**

报告期各期末，公司资产合计分别为 55,052.49 万元、73,775.52 万元、**87,137.21 万元**，公司资产规模持续增加。报告期内，公司资产总额持续增长主要来源于经营成果的累积所致。

2019 年公司非流动资产占比**较 2018 年**增加，主要原因为 2017 年公司取得土地使用权，并开始新厂房建设，在建工程投入增加，同时，公司合作运营业务和动漫游戏周边产品销售快速增长，公司对外投放的游戏游艺设备快速增加，2018 年底公司拓展游乐场运营服务，增加了设备资产。**2020 年公司非流动资产占比较 2019 年微降，主要系 2020 年应收账款增加，导致流动资产占比提高。**

2、流动资产分析

报告期内，公司流动资产金额及构成如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	4,580.46	9.51%	4,893.14	12.36%	2,217.88	6.67%
应收票据	-	-	41.18	0.10%	-	-
应收账款	25,481.02	52.92%	11,986.31	30.27%	10,080.55	30.30%
预付款项	697.40	1.45%	1,608.71	4.06%	1,610.67	4.84%
其他应收款	884.87	1.84%	1,016.36	2.57%	949.23	2.85%
存货	14,700.38	30.53%	18,030.81	45.54%	15,831.92	47.59%
其他流动资产	1,803.46	3.75%	2,020.21	5.10%	2,577.07	7.75%
合计	48,147.59	100%	**39,596.72**	**100%**	**33,267.32**	**100%**

报告期内，公司的流动资产主要为货币资金、应收账款和存货。报告期内，公司资产的流动性较好。流动资产的主要内容如下：

（1）货币资金

报告期内，货币资金期末余额及构成如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
库存现金	22.77	27.80	27.21
银行存款	4,178.86	4,409.56	1,743.60
其他货币资金	378.83	455.79	447.07
合计	4,580.46	**4,893.14**	**2,217.88**

报告期各期末，公司货币资金余额占流动资产的比例分别为 6.67%、12.36%、9.51%。2019 年末货币资金余额比 2018 年增加 2,675.26 万元，主要系收到税收

返还所致。

（2）应收票据

报告期内，应收票据构成如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
商业承兑汇票	-	42.92	-
减：应收票据坏账准备	-	1.73	-
合计	-	**41.18**	-

报告期内，公司应收票据为商业承兑汇票，其中商业承兑汇票均为收到的怀来恒天房地产开发有限公司的承兑汇票，总体金额较小。公司上述承兑汇票不存在未到期已经质押的情形，报告期内公司也未有因票据引发的坏账损失。

2019 年末在手票据为怀来恒天房地产开发有限公司出具的商业承兑汇票，到期日为 2020 年 5 月 30 日。怀来恒天房地产开发有限公司为恒大地产集团有限公司二级子公司，经营情况无异常，具备兑付能力。公司已于 2020 年 6 月 1 日收回全部款项。报告期内发行人不存在应收票据贴现或背书情形。

报告期各期末公司商业承兑汇票均按规定计提坏账准备，不存在收入确认时以应收账款进行初始确认后转为商业承兑汇票结算的情形，不存在应收票据未能兑现的情形，坏账准备计提充分。

（3）应收账款

报告期各期末，公司应收账款分别为 10,080.55 万元、11,986.31 万元、**25,481.02 万元**，占流动资产的比例分别为 30.30%、30.27%、**52.92%**。

1）应收账款构成及变动情况分析

单位：万元

项目	2020 年末/2020 年度	2019 年末/2019 年度	2018 年末/2018 年度
应收账款余额	**27,601.41**	12,853.56	10,867.02
主营业务收入	**41,701.03**	48,667.45	42,820.71
占主营业务收入比例	**66.19%**	26.41%	25.38%
应收账款余额增长率	**114.74%**	18.28%	19.42%

主营业务收入增长率	-14.31%	13.65%	14.63%

本公司应收账款余额增长率高于主营业务收入增长率，主要原因为：1）受春节假期、寒假等因素影响，游戏游艺产品销售具有明显的季节性，一般集中在下半年，尤其是第四季度。2）**2020 年下半年国内新冠疫情得到有效控制，公司业绩开始恢复，导致收入更加集中在下半年，尤其是四季度。**

2）应收账款账龄分析

报告期内，应收账款账龄及坏账准备计提情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	23,177.36	83.97%	11,402.96	88.71%	9,478.88	87.23%
1 至 2 年	3,856.30	13.97%	1,102.21	8.58%	851.71	7.84%
2 至 3 年	394.46	1.43%	210.65	1.64%	370.27	3.41%
3 至 4 年	51.92	0.19%	20.07	0.16%	90.41	0.83%
4 至 5 年	19.77	0.07%	90.19	0.70%	23.39	0.22%
5 年以上	101.60	0.37%	27.49	0.21%	52.36	0.48%
合计	27,601.41	100.00%	**12,853.56**	**100%**	**10,867.02**	**100%**
坏账准备	2,120.38	7.68%	867.26	6.75%	786.47	7.24%
账面价值	25,481.02	92.32%	**11,986.31**	**93.25%**	**10,080.55**	**92.76%**

报告期各期末，一年以内的应收账款占应收账款的余额分别为 87.23%、88.71%、83.97%，**2020 年一年内的应收账款占比下降，主要为因疫情影响，公司与客户进行了协商，同意客户延期付款。**报告期内，发行人客户信用良好，发行人应收账款回款正常，符合公司业务特点和实际情况，公司未发生坏账核销情况。

报告期内，公司账龄 1-2 年的应收账款占比持续增加的原因主要系部分应收账款结算滞后所导致。报告期内，公司应收账款账龄 2-3 年部分占比较小。形成原因主要系尾款质保金、部分运营商客户结算流程缓慢或交接问题导致结算滞后等，**2020 年公司 2 年以上应收账款增加，主要原因为受疫情影响，同意部分客户延期付款。**

截至 2020 年末，账龄为 3 年以上应收账款余额为 173.29 万元，对应占应收账款总额的比例为 0.63%，占比较小。

3）与相近行业上市公司比较

项目	坏账准备计提标准					
	1 年以内	1-2 年	2-3 年	3-4 年	4-5 年	5 年以上
世宇科技	5%	10%	30%	50%	80%	100%
中山金马	5%	10%	30%	100%	100%	100%
IGS	当有客观证据显示减值迹象时，按账面金额与未来现金流量现值的差额计提					
万代南梦宫	基于历史坏账率估计现有应收账款坏账准备					
本公司	**5%**	**10%**	**30%**	**50%**	**80%**	**100%**

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。

公司按照账龄计提坏账准备的计提比例与世宇科技的计提比例一致，和相近行业可比公司相近。

2019 年 1 月 1 日后，公司对不同应收账款和应收票据组合的预期信用损失率对照表如下：

运营商应收账款/应收商业承兑汇票预期信用损失率：

账龄	预期信用损失率	
	2020 年末	2019 年末
1 年以内	4.84%	3.96%
1 至 2 年	19.75%	18.93%
2 至 3 年	48.36%	56.11%
3 至 4 年	99.47%	99.89%
4 至 5 年	100.00%	100%
5 年以上	100.00%	100%

贸易商应收账款/应收商业承兑汇票预期信用损失率：

账龄	预期信用损失率	
	2020 年末	2019 年末
1 年以内	3.75%	3.75%
1 至 2 年	21.95%	12.26%
2 至 3 年	23.02%	18.02%

账龄	预期信用损失率	
	2020 年末	2019 年末
3 至 4 年	25.00%	25.00%
4 至 5 年	100.00%	100%
5 年以上	100.00%	100%

同行业公司相关损失率如下表：

项目	坏账准备计提标准					
	1 年以内	1-2 年	2-3 年	3-4 年	4-5 年	5 年以上
世宇科技	5%	10%	30%	50%	80%	100%
中山金马	5%	10%	30%	100%	100%	100%
IGS	当有客观证据显示减值迹象时，按账面金额与未来现金流量现值的差额计提					
万代南梦宫	基于历史坏账率估计现有应收账款坏账准备					

公司预期信用损失率与同行业对比，处在合理区间，不存在异常。公司预期信用损失率是基于历史坏账率估计，与万代南梦宫一致；公司 1 年以内的预期信用损失率小于同行业世宇科技，运营商客户 1 年以上预期信用损失率大于同行业世宇科技。

报告期各期末，公司应收账款坏账准备计提比例分别为 7.24%、6.75%、**7.68%**，世宇科技 **2018 年和 2019 年**分别为 5.32%和 5.33%，发行人应收账款坏账比例相对较高，具有谨慎性。

4）应收账款前五名客户构成情况

报告期前五大应收客户均为长期合作公司，信用期为 12 个月。

①报告期前五大应收客户情况

单位：万元

截止日	单位名称	金额	账龄	占应收账款余额的比例	逾期金额	逾期原因
2020 年末	大玩家	8,537.31	0-2 年	30.93%	2,339.31	受疫情影响，友好协商延期
	风云再起	2,833.11	0-2 年	10.26%	312.60	受疫情影响，友好协商延期
	乐的文化	2,047.96	1 年以内	7.42%	-	

截止日	单位名称	金额	账龄	占应收账款余额的比例	逾期金额	逾期原因
	中山市日东动漫科技有限公司	**1,308.15**	**1年以内**	**4.74%**	**-**	
	乐汇动漫	**1,298.52**	**0-2年**	**4.7%**	**274.87**	**受疫情影响，友好协商延期**
	合计	**16,025.05**		**58.05%**	**2,926.78**	
2019年末	大玩家	4,510.44	0-3年	35.09%	391.61	客户业务分布较广，部分款项结算滞后
	乐的文化	794.21	1年以内	6.18%	-	
	风云再起	752.24	1年以内	5.85%	-	
	乐汇动漫	734.57	1年以内	5.71%	-	
	PAN ASIA	646.73	0-2年	5.03%	7.70	人员变动对账结算延迟
	合计	**7,438.19**		**57.87%**	**399.31**	
2018年末	大玩家	4,064.50	0-2年	37.40%	361.68	客户业务分布较广，部分款项结算滞后
	乐汇动漫	739.43	1年以内	6.80%	-	
	风云再起	567.54	1年以内	5.22%	-	
	永旺幻想	521.56	1年以内	4.80%	-	
	万达宝贝王	395.99	0-2年	3.64%	-	
	合计	**6,289.02**		**57.87%**	**361.68**	

公司应收账款前五名主要为公司长期合作客户，具有较强的经济实力以及良好的信用记录，发生债务违约的可能性较低。

报告期内，公司前五大应收客户的应收账款账龄情况如下：

单位：万元

截止日	单位名称	项目	1年以内	1-2年	2-3年	合计
2020年12月31日	**大玩家**	**应收账款金额**	**6,198.00**	**2,339.31**	**-**	**8,537.31**
		金额占比	**72.60%**	**27.40%**	**-**	**100.00%**
		逾期金额	**-**	**2,339.31**	**-**	**2,339.31**
		坏账准备金额	**301.84**	**460.84**	**-**	**762.68**
		坏账准备计提比例	**4.87%**	**19.70%**	**-**	**8.93%**
	风云再起	**应收账款金额**	**2,520.51**	**312.60**	**-**	**2,833.11**

截止日	单位名称	项目	1年以内	1-2年	2-3年	合计
		金额占比	88.97%	11.03%	-	100.00%
		逾期金额	-	312.60	-	312.60
		坏账准备金额	122.75	61.58	-	184.33
		坏账准备计提比例	4.87%	19.70%	-	6.51%
	乐的文化	应收账款金额	2,047.96	-	-	2,047.96
		金额占比	100.00%	-	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	99.74	-	-	99.74
		坏账准备计提比例	4.87%	-	-	4.87%
	中山市日东动漫科技有限公司	应收账款金额	1,308.15	-	-	1,308.15
		金额占比	100.00%	-	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	45.13	-	-	45.13
		坏账准备计提比例	3.45%	-	-	3.45%
	乐汇动漫	应收账款金额	1,023.65	274.87	-	1,298.52
		金额占比	78.83%	-	-	100.00%
		逾期金额	-	274.87	-	274.87
		坏账准备金额	49.85	54.15	-	104.00
		坏账准备计提比例	4.87%	19.70%	-	8.01%
2019年12月31日	大玩家	应收账款金额	4,118.83	170.75	220.86	4,510.44
		金额占比	91.32%	3.79%	4.89%	100.00%
		逾期金额	-	170.75	220.86	391.61
		坏账准备金额	166.40	32.46	123.92	322.78
		坏账准备计提比例	4.04%	19.01%	56.11%	7.16%
	乐的文化	应收账款金额	794.21	-	-	794.21
		金额占比	100.00%	-	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	32.09	-	-	32.09
		坏账准备计提比例	4.04%	-	-	4.04%
	风云再起	应收账款金额	752.24	-	-	752.24
		金额占比	100.00%	-	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	29.86	-	-	29.86

截止日	单位名称	项目	1 年以内	1-2 年	2-3 年	合计
		坏账准备计提比例	3.97%	-	-	3.97%
	乐汇动漫	应收账款金额	734.57	-	-	734.57
		金额占比	100.00%	-	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	29.68	-	-	29.68
		坏账准备计提比例	4.04%	-	-	4.04%
	PANASIA	应收账款金额	639.03	7.70	-	646.73
		金额占比	98.81%	1.19%	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	20.72	1.46	-	22.18
		坏账准备计提比例	3.24%	19.01%	-	3.43%
2018 年 12 月 31 日	大玩家	应收账款金额	3,702.82	361.68	-	4,064.50
		金额占比	91.10%	8.90%	-	100.00%
		逾期金额	-	361.68	-	361.68
		坏账准备金额	185.14	36.17	-	221.31
		坏账准备计提比例	5.00%	10.00%	-	5.44%
	乐汇动漫	应收账款金额	739.43	-	-	739.43
		金额占比	100.00%	-	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	36.97	-	-	36.97
		坏账准备计提比例	5.00%	-	-	5.00%
	风云再起	应收账款金额	567.54	-	-	567.54
		金额占比	100.00%	-	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	28.38	-	-	28.38
		坏账准备计提比例	5.00%	-	-	5.00%
	永旺幻想	应收账款金额	521.56	-	-	521.56
		金额占比	100.00%	-	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	26.08	-	-	26.08
		坏账准备计提比例	5.00%	-	-	5.00%
	万达宝贝王	应收账款金额	346.74	49.24	-	395.99

截止日	单位名称	项目	1 年以内	1-2 年	2-3 年	合计
		金额占比	87.56%	12.44%	-	100.00%
		逾期金额	-	-	-	-
		坏账准备金额	17.34	4.92	-	22.26
		坏账准备计提比例	5.00%	10.00%	-	5.62%

②报告期内应收账款前五大客户期后回款情况

单位：万元

截止日	单位名称	金额	截止至 2020 年 12 月 31 日累计回款金额	截止至 2020 年 12 月 31 日累计回款金额占比
2019 年末	大玩家	4,510.44	**2,171.13**	**48.14%**
	乐的文化	794.21	**794.21**	**100.00%**
	风云再起	752.24	**439.64**	**58.44%**
	乐汇动漫	734.57	**459.70**	**62.58%**
	PAN ASIA	646.73	**530.23**	**81.99%**
	合计	**7,438.19**	**4,394.91**	**59.09%**
2018 年末	大玩家	4,064.50	3,763.84	92.60%
	乐汇动漫	739.43	739.43	100%
	风云再起	567.54	567.54	100%
	永旺幻想	521.56	521.56	100%
	万达宝贝王	395.99	395.99	100%
	合计	**6,289.02**	**5,988.36**	**95.22%**

报告期内公司期后应收账款回款情况良好，回收风险较小，2020 年受疫情影响，期后回款**相对**较少。

报告期各期末应收账款期后回款情况如下：

单位：万元

项目	2019 年度	2018 年度
应收账款余额	12,853.56	10,867.02
截止至 2020 年 12 月 31 日累计回款金额	**8,429.50**	**10,299.26**
截止至 2020 年 12 月 31 日累计回款金额占比	**65.58%**	**94.78%**

公司应收账款期后回款情况良好，受新冠疫情影响，2020 年度回款**相对**较少。公司信用政策合理，客户信用良好，回收风险较小。

截至 **2020 年 12 月 31 日**，公司前五大应收客户的期后回款情况如下：

单位：万元

截止日	单位名称	金额	截至 2020 年 12 月 31 日回款金额	截至 2020 年 12 月 31 日回款比例
2020 年 6 月 30 日	大玩家	6,052.09	2,460.33	40.65%
	乐的文化	1,647.24	1,647.24	100.00%
	风云再起	1,487.02	476.04	32.01%
	乐汇动漫	1,180.26	653.30	55.35%
	日东动漫	791.92	311.59	39.35%
	合计	11,158.53	5,548.50	51.46%

截至 2020 年 12 月 31 日，公司前五大应收客户的期后回款比例较低，主要原因为：1）受新冠疫情影响下游游乐场运营商客户开业延迟导致结算滞后，2）受新冠疫情影响部分客户付款进度减缓所致。

不同客户回款比例不同，主要系与公司之间交易类型存在结构性差异。乐的文化向公司采购的动漫 IP 衍生产品和设备合作运营业务占比较大，付款周期较短，故回款比例较高。

③应收 PAN ASIA 款项

PAN ASIA 的应收款项为销售游戏游艺设备形成，PAN ASIA 为公司长期合作客户，给予其 12 个月的信用期。应收账款账龄较长的余额为 7.70 万元，金额较小，主要系人员变动对账结算延迟所致。截至到 2020 年 7 月，逾期金额已经收回。

截至 2020 年 6 月末，公司应收账款中无持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方欠款。

公司游戏游艺设备销售、动漫 IP 衍生产品销售按订单结算，设备合作运营按月结算。公司主要的结算方式有银行转账及电汇。

公司依据相应的客户需求、客户背景、资信情况、双方的合作年限等因素给予客户不同的信用期限。一般情况下，公司给予信用较好的大中型公司、长期合作的公司等 12 个月的账期；首次合作的客户或规模较小的客户，执行先款后货的信用政策；除此之外，给予客户 6 个月的账期。

报告期内公司对主要客户信用政策未发生重大变化，相关信用政策得到严格

执行，不存在放宽信用政策增加销售收入的情形。

5）应收账款前五大客户与销售收入前五大客户存在差异的原因

发行人有游戏游艺设备销售、动漫 IP 衍生产品、设备合作运营等不同业务类型，不同客户与发行人之间交易类型存在结构性差异，如乐汇动漫主要向发行人购买游戏游艺设备，永旺幻想主要向发行人购买动漫 IP 衍生产品。各种业务类型的实际付款时间不同，导致发行人应收账款与销售收入前五大客户之间存在差异。乐汇动漫系国内游乐场运营领域内知名企业，系发行人在华中地区重要客户之一，与发行人不存在关联关系，发行人给予乐汇动漫的信用期合理。

①公司应收账款前五大与销售收入前五大差异的具体原因

报告期内，公司应收账款与销售收入前五大客户比较情况如下：

单位：万元

2020 年度					
序号	公司名称	销售金额	销售排名	应收账款余额	应收账款排名
1	大玩家	5,859.75	1	8,537.31	1
2	乐的文化	3,061.16	2	2,047.96	3
3	风云再起	2,388.90	3	2,833.11	2
4	永旺幻想	1,189.99	4	421.00	12
5	中山市日东动漫科技有限公司	1,171.35	5	1,308.15	4
6	乐汇动漫	1,082.38	6	1,298.52	5
合计		14,753.53		16,446.05	
2019 年度					
序号	公司名称	销售金额	销售排名	应收账款余额	应收账款排名
1	大玩家	5,612.43	1	4,510.44	1
2	乐的文化	2,837.56	2	794.21	2
3	万达宝贝王	1,853.83	3	578.08	6
4	风云再起	1,723.12	4	752.24	3
5	永旺幻想	1,488.10	5	281.89	10
6	乐汇动漫	885.00	7	734.57	4
7	PAN ASIA	704.03	9	646.73	5
合计		**15,104.07**		**8,298.16**	

2018 年度					
序号	公司名称	销售金额	销售排名	应收账款余额	应收账款排名
1	大玩家	5, 623. 15	1	4, 064. 5	1
2	万达宝贝王	2, 829. 92	2	398. 99	5
3	乐的文化	2, 248. 43	3	163. 73	12
4	永旺幻想	1, 976. 31	4	521. 56	4
5	风云再起	1, 735. 09	5	567. 54	3
6	乐汇动漫	1081. 6	7	739. 43	2
合计		**15, 494. 50**		**6, 452. 75**	

2020 年公司应收账款前五大客户与销售收入前五大客户基本一致，永旺幻想收入进入前五名，应收账款位于第 12 名，主要原因为公司向永旺幻想销售动漫 IP 衍生品为主，该产品账期较短。

2019 年万达宝贝王和永旺幻想为销售收入前五名，但未进入应收账款前五名，主要原因为：1）万达宝贝王 2019 年应收账款余额排名第 6；2）永旺幻想主要采购动漫 IP 卡片，该业务实际付款周期较短。2019 年，乐汇动漫和 PAN ASIA 未进入销售收入前五名，但为应收账款前五名，主要原因为：乐汇动漫和 PAN ASIA 主要向公司采购游戏游艺设备，信用期较长。

2018 年乐的文化为销售收入前五名，但未进入应收账款前五名，主要原因为乐的文化向公司采购部分动漫 IP 卡片且与公司合作运营业务规模较大较高，付款周期较短；乐汇动漫未进入销售收入前五名，但为应收账款前五名，主要原因为乐汇动漫主要向公司采购游戏游艺设备，信用期较长。

②向湖南乐汇动漫科技有限公司（以下简称乐汇动漫）销售收入未进入前五大而应收账款金额较大的原因、发行人给予乐汇动漫的信用期合理

乐汇动漫系国内游乐场运营领域内知名企业，总部位于湖南长沙，其聚焦“城市英雄”核心品牌建设，在全国多个城市运营约 30 家游乐场门店。乐汇动漫与发行人商业合作始于 2016 年，系发行人在华中区域的重要客户。乐汇动漫与发行人之间不存在关联关系。

报告期内，发行人与乐汇动漫开展了游戏游艺设备销售、设备合作运营和动漫 IP 衍生产品销售等业务，交易金额始终在发行人销售收入前 7 名之列。由于

乐汇动漫规模较大、资信良好，发行人给予乐汇动漫的信用期与大玩家、乐的文化、风云再起等大型客户的信用期一致，处于合理水平，不存在通过延长信用期刺激增加收入的情形。

公司单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项主要会计政策如下：

单项金额重大的判断依据或金额标准：	公司将单个法人主体或自然人欠款余额超过人民币 100 万元（含 100 万元）的应收款项划分为单项金额重大的应收款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：	对单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，经测试发生了减值的，按其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确定减值损失，计提坏账准备

公司对有客观证据表明其发生了减值的应收账款进行单项计提坏账准备。公司应收大玩家、乐汇动漫、风云再起等客户款项期后回款较低，主要原因为大部分款项尚在交易双方约定的回款期限之内。虽然受疫情影响，上述运营商客户暂时停业，但从第二季度开始，公司运营商客户已逐渐恢复经营，客户已持续在回款，公司应收上述客户款项不存在无法收回的现象，因此未单项计提应收账款坏账准备具有合理性。

6）应收账款逾期情况

①报告期内，公司应收账款逾期情况

单位：万元

项目	2020 年 12 月 31 日		2019 年 12 月 31 日		2018 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
未逾期	22,256.01	80.64%	11,396.08	88.66%	9,337.83	85.93%
逾期 1 年以内	4,764.74	17.26%	1,067.37	8.30%	824.86	7.59%
逾期 1-2 年	377.40	1.37%	234.05	1.82%	538.17	4.95%
逾期 2-3 年	64.07	0.23%	38.39	0.30%	90.41	0.83%
逾期 3 年及以上	139.18	0.50%	117.68	0.92%	75.75	0.70%
合计	27,601.41	100.00%	**12,853.56**	**100.00%**	**10,867.02**	**100.00%**

未逾期应收账款占比 2018 年至 2019 年呈上升趋势，主要系公司加强应收账款管理并加大催收力度所致。2020 年，受新冠疫情影响，回款减少导致未逾期应收账款占比略有下降。

2019 年，受部分应收账款结算滞后影响，逾期 1 年以内应收账款占比较 2018 年略有上升；2020 年，受新冠疫情影响回款减少，逾期 1 年以内应收账款

占比上升较多。

报告期各期末，逾期 1 年及以上的应收账款占比分别为 6.48%、3.04%及 2.10%，占比较小且总体呈下降趋势，占比波动的主要原因是部分运营商客户结算流程缓慢或交接问题导致的结算滞后等。

②2020 年上半年公司应收账款逾期前五大客户第三季度回款情况

截至 2020 年 6 月 30 日，公司应收账款逾期前五大客户如下：

单位：万元

客户名称	逾期金额	占逾期应收账款的比例	逾期原因	逾期部分 2020 年第三季度回款金额
大玩家	402.86	16.30%	受疫情影响，友好协商延期	402.86
广州市咔萌贝贝游艺设备有限公司	240.56	9.73%	受疫情影响，友好协商延期	49.00
PT.MEGAINDO GEMILANG LESTARI	219.05	8.86%	受疫情影响，友好协商延期	21.43
赛酷游艺（广州）有限公司	159.67	6.46%	受疫情影响，友好协商延期	-
乐汇动漫	139.40	5.64%	受疫情影响，友好协商延期	139.40
合计	**1,161.54**	**46.99%**		**612.69**

③报告期内逾期应收账款对应的坏账准备计提金额、比例及计提的充分性

报告期内，公司应收账款虽存在逾期的情形，但逾期主要集中在 1 年以内，主要系部分应收账款结算滞后所致。公司历史回款情况良好，发生实际坏账损失的比例很小，收款风险较低，坏账准备计提充分。

单位：万元

项目	2020 年 12 月 31 日		
	金额	坏账准备	计提比例
逾期 1 年以内	4,764.74	769.95	16.16%
逾期 1-2 年	377.40	129.57	34.33%
逾期 2-3 年	64.07	45.20	70.54%
逾期 3 年及以上	139.18	139.08	99.93%
合计	5,345.39	1,083.80	20.28%
项目	2019 年 12 月 31 日		

	金额	坏账准备	计提比例
逾期 1 年以内	1,067.37	173.24	16.23%
逾期 1-2 年	234.05	28.93	12.36%
逾期 2-3 年	38.39	30.33	79.00%
逾期 3 年及以上	117.68	117.68	100.00%
合计	1,457.49	350.17	24.03%
项目	**2018 年 12 月 31 日**		
	金额	**坏账准备**	**计提比例**
逾期 1 年以内	824.86	75.38	9.14%
逾期 1-2 年	538.17	137.24	25.50%
逾期 2-3 年	90.41	35.83	39.63%
逾期 3 年及以上	75.75	71.07	93.82%
合计	**1,529.19**	**319.53**	**20.90%**

报告期各期末，一年以内的应收账款占应收账款的余额分别为、87.23%、88.71%、**83.97%，受新冠疫情影响，公司与部分客户协商了延期付款，一年内应收账款占比略有下降**。公司虽然存在部分应收账款逾期的情形，逾期部分应收账款后续陆续收回，报告期内不存在超过 3 年的大额逾期款项。综上，公司应收账款回款情况良好。

7）账龄为 1-2 年应收账款变化情况

报告期各期末，公司账龄 1-2 年的应收账款余额分别为 851.71 万元、1,102.21 万元、**3,856.30 万元**，2019 年末比 2018 年末增加 250.50 万元，主要为大玩家账龄为 1-2 年的应收账款增加了 232.11 万元，系其业务分布较广造成部分款项结算滞后所致。**2020 年末应收账款余额增幅较大，主要系新冠疫情下客户结算延迟。**

受新冠疫情影响，公司与大玩家、乐汇动漫等运营商客户受到一定影响，但随着国内疫情逐渐得到控制，国内运营商客户已恢复营业，经营情况逐步恢复正常，公司与运营商客户的业务恢复正常，应收账款持续回款，未发生信用恶化的情况。

报告期各期末，一年以内的应收账款占应收账款的余额分别为 87.23%、88.71%、**83.97%**。根据同行业可比公司世宇科技公开披露的信息，世宇科技 2018

年末和 2019 年末一年以内的应收账款占应收账款的余额分别为 96.19%和 96.99%，高于本公司，主要原因为公司主要客户为国内客户，而世宇科技外销收入比例较高，海外客户账龄一般相对较短。

8）2020 年上半年预期信用损失率情况

①逾期信用损失率未发生变化

2020 年上半年，公司相同客户类型的应收账款预期信用损失率与 2019 年一致，具体情况如下：

账龄	运营商预期信用损失率				贸易商预期信用损失率			
	2020 年 6 月 30 日		2019 年 12 月 31 日		2020 年 6 月 30 日		2019 年 12 月 31 日	
	境内	境外	境内	境外	境内	境外	境内	境外
1 年以内	4.04%	2.52%	4.04%	2.52%	2.32%	8.64%	2.32%	8.64%
1 至 2 年	19.01%	14.42%	19.01%	14.42%	4.06%	24.72%	4.06%	24.72%
2 至 3 年	56.11%	100.00%	56.11%	100.00%	18.02%	100.00%	18.02%	100.00%
3 至 4 年	99.89%	100.00%	99.89%	100.00%	25.00%	100.00%	25.00%	100.00%
4 至 5 年	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%
5 年以上	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

2020 年上半年贸易商应收账款预期信用损失率降低的原因系境内贸易商预期信用损失率 2.32%低于境外贸易商预期信用损失率 8.64%，2020 年 6 月末贸易商境内应收账款余额占贸易商应收账款余额比重由 2019 年末 71.53%上升至 81.98%。

②与相关回款数据和迁徙情况的匹配性

以公司业务占比最大的境内运营商业务为例，说明公司预期信用损失率的计算过程：

A、确定用于计算历史损失率的历史数据集合

公司选取 2016 年末、2017 年末、2018 年末、2019 年末应收账款账龄数据以计算历史损失率。

2017 年末至 2019 年末，公司境内业务应收运营商款项的账龄情况如下：

单位：万元

项目	2017 年 12 月 31 日	2018 年 12 月 31 日	2019 年 12 月 31 日
1 年以内	5,797.62	8,266.44	9,734.90
1-2 年	1,126.42	605.77	631.23
2-3 年	156.31	141.78	168.17
3-4 年	23.39	90.41	20.07
4-5 年	4.10	23.39	90.19
5 年及以上	48.26	52.36	27.49
合计	7,156.10	9,180.14	10,672.04
其中：上年末为 5 年以上账龄，本年继续迁徙部分	-	48.26	4.10

B、计算平均迁徙率

迁徙率是指在一个时间段内没有收回而迁徙至下一个时间段的应收账款的比例，为根据历史数据得出迁徙率。迁徙率计算情况如下：

项目	2016 年至 2017 年 迁徙率	2017 年至 2018 年 迁徙率	2018 年至 2019 年 迁徙率	平均迁徙率
1 年以内	25.17%	10.45%	7.64%	14.42%
1-2 年	44.03%	12.59%	27.76%	28.13%
2-3 年	85.09%	57.84%	14.16%	52.36%
3-4 年	-	100.00%	99.76%	99.88%
4-5 年	-	100.00%	100.00%	100.00%
5 年及以上	-	-	7.83%	100.00%

注：基于谨慎性原则，将 5 年及以上账龄平均迁徙率确认为 100%。

C、根据第 2 步计算的迁徙率确定预期信用损失率

项目	平均回收率	前瞻性调整	预期回收率	前瞻性调整后 平均迁徙率	预期信用损失率
1 年以内	85.58%	8.00%	78.74%	21.26%	4.04%
1-2 年	71.87%	8.00%	66.12%	33.88%	19.01%
2-3 年	47.64%	8.00%	43.83%	56.17%	56.11%
3-4 年	0.12%	8.00%	0.11%	99.89%	99.89%
4-5 年	0.00%	8.00%	0.00%	100.00%	100.00%
5 年及以上	0.00%	8.00%	0.00%	100.00%	100.00%

注：平均回收率=1-平均迁徙率
预期回收率=平均回收率*（1-前瞻性调整）
前瞻性调整后平均迁徙率=1-预期回收率

预期信用损失率=该账龄阶段前瞻性调整后平均迁徙率*下一账龄阶段预期信用损失率

公司基于当前可观察信息并考虑前瞻性因素对第 2 步中所计算的历史信用损失率做出调整，以反映并未影响历史数据所属期间的当前状况及未来状况预测的影响。出于谨慎性的考虑，公司将历史损失率进行了一定程度的上调。

综上，公司预期信用损失率计算严格按照会计准则，基于历史损失率并出于谨慎性原则对其进行了一定程度的上调，与相关回款数据和迁徙情况具有匹配性。

9）发行人应收大玩家、风云再起、日东动漫等主要客户款项的最新回款情况，应收账款回款和逾期状况是否好转、是否符合同行业公司情况

单位：万元

截止日	单位名称	应收账款金额	截至 2020 年 10 月 29 日回款金额	应收账款逾期金额	截至 2020 年 10 月 29 日逾期部分回款金额
2020 年 6 月 30 日	大玩家	6,052.09	1,850.59	402.86	402.86
	乐的文化	1,647.24	1,376.80	-	-
	风云再起	1,487.02	339.85	-	-
	乐汇动漫	1,180.26	325.01	139.40	139.40
	日东动漫	791.92	225.17	-	-
	合计	**11,158.53**	**4,117.42**	**542.26**	**542.26**

截至 2020 年 10 月 29 日，前五大客户回款情况进一步好转，逾期款项已全部收回。

截至本招股书签署日，同行业公司尚未披露 2020 年 6 月 30 日应收账款期后回款金额及逾期情况。

10）2020 年 6 月底发行人对逾期一年以内应收账款的坏账计提比例下降的原因及合理性、发行人坏账准备计提的充分性、对应收账款预期信用损失的判断符合实际情况

①2020 年 6 月底逾期应收账款占比增长的原因

2017 年至 2020 年 6 月末，逾期应收账款占比分别为 21.85%、14.07%、11.34%和 14.05%，2017 年至 2019 年呈下降趋势，主要系公司加强应收账款管理并加大催收力度所致。2020 年，受新冠疫情影响，回款减少导致逾期应收账款占比略

有上升。

②报告期各期末逾期应收账款坏账准备计提比例

报告期内，逾期应收账款及对应坏账准备计提情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 12 月 31 日		
	金额	坏账准备	计提比例
逾期 1 年以内	4,764.74	769.95	16.16%
逾期 1-2 年	377.40	129.57	34.33%
逾期 2-3 年	64.07	45.20	70.54%
逾期 3 年及以上	139.18	139.08	99.93%
合计	5,345.39	1,083.80	20.28%
项目	2019 年 12 月 31 日		
	金额	坏账准备	计提比例
逾期 1 年以内	1,067.37	173.24	16.23%
逾期 1-2 年	234.05	28.93	12.36%
逾期 2-3 年	38.39	30.33	79.00%
逾期 3 年及以上	117.68	117.68	100.00%
合计	**1,457.49**	**350.17**	**24.03%**
项目	2018 年 12 月 31 日		
	金额	坏账准备	计提比例
逾期 1 年以内	824.86	75.38	9.14%
逾期 1-2 年	538.17	137.24	25.50%
逾期 2-3 年	90.41	35.83	39.63%
逾期 3 年及以上	75.75	71.07	93.82%
合计	**1,529.19**	**319.53**	**20.90%**

③2020 年 6 月底发行人对逾期一年以内应收账款的坏账计提比例下降的原因及合理性

公司针对同一类型客户在同一账龄区间坏账准备计提比例一致，对逾期一年以内应收账款的坏账计提比例下降系不同类型客户应收账款余额结构变化所致，2020 年 6 月底发行人对逾期一年以内应收账款的坏账计提比例下降具有合理性。

根据《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》，2019 年开始，公司应收账款按境内、境外、运营商、贸易商不同组合测算预期信用损失率，根据账龄计提坏账准备。对应收账款划分逾期账龄时参考的是公司的信用政策：一般情况下，公司给予信用较好的大中型公司、长期合作的公司等 12 个月的账期；首次合作客户或规模较小的客户，执行先款后货的信用政策；除此之外，给予客户 6 个月的账期。

公司逾期一年以内应收账款包括账龄在 1 年以内和账龄在 1-2 年的应收账款。公司 2020 年 6 月末和 2019 年末的逾期应收账款坏账准备计提比例政策一致。公司 2020 年 6 月末对逾期一年以内应收账款的坏账计提比例下降主要原因系不同客户类型占比变动所致。2020 年 6 月末、2019 年末逾期一年以内坏账准备分不同类型客户计提情况如下：

单位：万元

账龄	2020 年 6 月末										
	境内-运营商		境外-运营商		境内-贸易商		境外-贸易商		合计		
	金额	计提比例	金额	计提比例	金额	计提比例	金额	计提比例	金额	坏账准备	计提比例
1 年以内	686.04	4.04%	94.20	2.52%	431.80	2.32%	22.53	8.64%	1,234.57	42.01	3.40%
1 至 2 年	649.89	19.01%	-	14.42%	219.05	4.06%	144.12	24.72%	1,013.06	168.06	16.59%
合计	**1,335.93**	\	**94.20**	\	**650.85**	\	**166.65**	\	**2,247.63**	**210.08**	**9.35%**
账龄	**2019 年末**										
	境内-运营商		**境外-运营商**		**境内-贸易商**		**境外-贸易商**		**合计**		
	金额	**计提比例**	**金额**	**计提比例**	**金额**	**计提比例**	**金额**	**计提比例**	**金额**	**坏账准备**	**计提比例**
1 年以内	9.98	4.04%	-	2.52%	-	2.32%	2.05	8.64%	12.03	0.58	4.82%
1 至 2 年	595.28	19.01%	19.40	14.42%	252.81	4.06%	187.85	24.72%	1,055.34	172.66	16.36%
合计	**605.26**	\	**19.40**	\	**252.81**	\	**189.90**	\	**1,067.37**	**173.24**	**16.23%**

2020 年 6 月末逾期一年以内应收账款的坏账计提比例下降主要系逾期一年以内的客户中信用期 6 个月的客户占比增多所致，此部分客户对应应收账款账龄为 1 年以内，坏账准备计提比例较低。

④发行人坏账准备计提的充分性、对应收账款预期信用损失的判断是否符合实际情况

报告期内，公司应收账款虽存在逾期的情形，但逾期主要集中在 1 年以内，主要系部分应收账款结算滞后所致，发生实际坏账损失的比例很小，收款风险较低。公司严格按照会计准则，根据历史迁徙率、基于当前可观察信息并考虑前瞻性因素计算预期信用损失率。公司历史回款情况良好，发生实际坏账损失的比例很小，收款风险较低，公司充分考虑到疫情可能的影响，已将前瞻性上调至 8%，且出于谨慎性考虑，虽国内疫情已逐步得到控制，仍未下调前瞻性，坏账准备计提充分。

11）回款率较低的客户 2020 年 7-9 月与发行人合作情形，在收入确认时点如何判断经济利益流入概率及回款风险，相关收入确认的合规性。

2020 年 6 月末前五大客户中回款率较低的客户有大玩家、风云再起、乐汇动漫、日东动漫，2020 年 7-9 月向其销售情况如下：

单位：万元

项目	7-9 月收入金额	销售内容
大玩家	1,634.49	游戏游艺设备、动漫 IP 衍生产品、设备合作运营、配件销售
风云再起	446.37	游戏游艺设备、动漫 IP 衍生产品、设备合作运营、配件销售
乐汇动漫	68.16	动漫 IP 衍生产品、设备合作运营、配件销售
日东动漫	191.70	游戏游艺设备、配件销售
合计	**2,340.72**	

根据《企业会计准则第 14 号——收入（2017 年修订）》规定，当企业因向客户转让商品而有权取得的对价很可能收回时才能确认收入。考虑到新冠疫情对回款的影响，公司确认收入时，充分评估经济利益流入概率及款项收回风险，在有权取得的对价很可能收回时才确认收入。

公司对经济利益流入概率及回款风险进行评估时采取的主要措施有：1）通过网络查询主要客户公开信息，了解是否存在经营异常等影响款项收回的情况；2）实地前往客户经营场地，观察客户经营恢复情况，评估是否能产生足够现金流；3）问询客户回款安排并索取对方的回款计划等。

公司在收入确认时点充分评估经济利益流入概率及回款风险，当对价很可能

收回时才确认收入，收入确认符合会计准则相关规定。

（4）预付款项

公司预付款项主要为预付的材料采购款，报告期各期末，预付款项占流动资产的比例分别为 4.84%、4.06%、1.45%，占公司流动资产的比例较小。报告期内各期末，公司预付款项余额账龄结构如下：

单位：万元

账龄结构	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	613.88	88.02%	1,608.71	100%	1,537.32	95.45%
1-2 年	83.52	11.98%	-	-	34.02	2.11%
2-3 年	-	-	-	-	39.33	2.44%
合计	697.40	100%	1,608.71	100%	1,610.67	100%

如上表所述，公司预付款项的账龄主要为 1 年以内，2018 年、2019 年公司预付款项金额较大的原因主要为公司增加了套件和动漫 IP 衍生产品等的预付款采购金额。

1）报告期内前五大供应商预付款项情况

截至 2020 年 12 月 31 日，公司预付款项前五名情况如下：

单位：万元

单位名称	金额	账龄	性质	占总额比
广州电击猫软件科技有限公司	120.00	1 年以内	研发费	17.21%
BETSONENT.（ADIV.OFH.BETTI INDUSTRIES）	91.34	1 年以内	货款	13.10%
NPG LTD.	78.21	1 年以内	货款	11.21%
广州市番禺高科电子实业有限公司	68.19	2 年以内	货款	9.78%
SEGA	43.63	1 年以内	货款	6.26%
合计	401.37			57.55%

截至 2019 年 12 月 31 日，公司预付款项前五名情况如下：

单位：万元

单位名称	金额	账龄	性质	占总额比
万代玩具（深圳）有限公司	600.00	1 年以内	预付采购款	37.30%

单位名称	金额	账龄	性质	占总额比
NPG LTD.	373.49	1 年以内	预付采购款	23.22%
SEGA INTERACTIVE CO LTD	221.58	1 年以内	预付采购款	13.77%
广州市番禺高科电子实业有限公司	76.26	1 年以内	预付采购款	4.74%
东莞市长万投资有限公司	31.97	1 年以内	预付租金	1.99%
合计	**1,303.30**			**81.02%**

截至 2018 年 12 月 31 日，公司预付款项前五名情况如下：

单位：万元

单位名称	金额	账龄	性质	占总额比
NPG LTD.	640.73	1 年以内	预付采购款	39.78%
TAITO CORPORATION	238.98	1 年以内	预付采购款	14.84%
BETSON ENT.（A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES）	162.95	1 年以内	预付采购款	10.12%
广州市番禺高科电子实业有限公司	107.73	1 年以内	预付采购款	6.69%
SAINT-FUN INTERNATIONAL CO LTD	71.60	1 年以内	预付采购款	4.45%
合计	**1,222.00**			**75.87%**

截至 **2020 年 12 月 31 日**，公司预付款项余额中无持有本公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方的欠款。

2）报告期内前五大供应商预付款项情况

2020 年末前五大供应商预付款项情况具体如下：

单位：万元

供应商名称	预付款项余额	采购内容	当期采购额	占比	期后结转情况	备注
广州电击猫软件科技有限公司	120.00	研发费	-	\	2021 年结转	预付研发费
BETSONENT.（ADIV.OF H.BETTIINDUSTRIES）	91.34	套件	45.06	202.73%	2021 年 1 月到货	付款后发货
NPG LTD.	78.21	套件	2,220.54	3.52%	2021 年陆续到货	付款后发货
广州市番禺高科电子实业有限公司	68.19	电子元器件、五金	8.62	791.23%	2021 年陆续到货	付款后发货
SEGA	43.63	套件	1,284.55	3.40%	2021 年 1 月到货	付款后发货
合计	401.37		3,558.76	11.28%		

2019 年度前五大供应商预付款项情况具体如下：

单位：万元

供应商名称	金额	采购内容	当期采购额	占比	期后结转情况	备注
万代南梦宫	600.00	卡片	2,739.56	22.22%	2020 年 1 月份到货	付款后发货
NPG LTD.	373.49	套件	4,623.49	8.08%	2020 年 2 月份到货	付款后发货
SEGA	221.58	套件	1,653.19	13.40%	2020 年结转	付款后发货
广州市番禺高科电子实业有限公司	76.26	电子元器件、五金	21.97	347.05%	2020 年陆续到货	付款后发货
东莞市长万投资有限公司	31.97	租金	207.44	15.41%	2020 年结转	预付租金
合计	**1,303.30**		**9,245.65**			

2018 年度前五大供应商预付款项情况具体如下：

单位：万元

供应商名称	金额	采购内容	当期采购额	占比	期后结转情况	备注
NPG LTD.	640.73	卡片、套件	3,824.10	16.76%	2019 年 1 月份到货	付款后发货
TAITO CORPORATION	238.98	套件	-	-	2019 年 1 月份到货	付款后发货
BETSON ENT.（A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES）	162.95	套件	339.14	48.05%	2019 年 1 月份到货	付款后发货
广州市番禺高科电子实业有限公司	107.73	电子元器件、五金	97.93	110.01%	2019 年陆续到货	付款后发货
SAINT-FUN INTERNATIONAL CO LTD	71.6	套件	-	-	2019 年 1 月份到货	付款后发货
合计	**1,222.00**		**4,261.17**			

报告期内，发行人预付账款前五大供应商主要为套件、卡片、整机供应商。根据合同约定，套件、卡片、整机大部分需要提前付款，符合行业惯例。

报告期内，发行人预付账款前五大供应商期后基本已经到货。**截至 2020 年 12 月 31 日，公司预付 BETSONENT.（ADIV.OFH.BETTIINDUSTRIES）、广州市番禺高科电子实业有限公司、SEGA 的余额相对较大，主要系受新冠疫情影响，供货时间推迟所致。公司预付广州电击猫软件科技有限公司主要采购其研发服务。**

3）供应商付款政策及预付账款前五名与对应期间前五大供应商存在差异的

原因

发行人对不同供应商的付款政策差异主要体现在套件采购、卡片采购大部分约定在付款后发货。公司前五大供应商中，IGS 以及国内供应商深圳市金四象科技有限公司、深圳市研鑫海科技有限公司约定先发货到期付款，不存在预付款项的情况。除上述情况之外，报告期内预付账款前五名与对应期间前五大供应商存在差异的原因如下：

项目	供应商名称	类型	差异原因
2020 年 6 月末	SEGA	预付前五名	2020 年 6 月末下订单，7 月份到货
2020 年 6 月末	KONAMI AMUSEMENT（THAILAND）CO LTD	预付前五名	2020 年 6 月末下订单，7 月份到货
2020 年 6 月末	广州市番禺高科电子实业有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2020 年 6 月末	广州通利动漫科技有限公司	供应商前五名	合同约定，发行人无需预付款项
2019 年末	广州市番禺高科电子实业有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2019 年末	东莞市长万投资有限公司	预付前五名	预付租金
2018 年末	TAITO CORPORATION	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2018 年末	BETSON ENT.（A DIV. OF H. BETTI INDUSTRIES）	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2018 年末	SAINT-FUN INTERNATIONAL CO LTD	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2018 年末	广州市番禺高科电子实业有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2018 年末	SEGA	供应商前五名	当年采购均已入库
2018 年末	BANDAI NAMCO	供应商前五名	当年采购均已入库
2017 年末	QUBICA AMF WORLDWIDE LLC	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2017 年末	广州市番禺高科电子实业有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2017 年末	广州市顺宏游乐设备有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2017 年末	AMUZY COPORATION	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2017 年末	广州市展晖动漫科技有限公司	预付前五名	当年采购均已入库
2017 年末	NPG LTD.	供应商前五名	当年采购均已入库
2017 年末	BETSON ENT.（A DIV. OF H. BETTI INDUSTRIES）	供应商前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额

4）2018 年底账龄 1 年以上预付款项的形成原因

公司 2018 年底账龄 1 年以上预付款项形成原因主要系发行人已预付款项，对方尚未发货所致。

2018 年末账龄 1 年以上预付款项的形成原因如下：

单位：万元

供应商名称	金额	采购内容	未结算原因	结算期间
广州市番骏信息科技有限公司	21.33	材料	已支付、对方尚未发货	2019 年
广州沃克斯软件开发有限公司	16.84	材料	已支付、对方尚未发货	2019 年
广州市鼎达通信设备有限公司	11.43	材料	已支付、对方尚未发货	2019 年
广州庄伦动漫科技有限公司	6.06	整机	已支付、对方尚未发货	2019 年
广州市番禺区市桥街朗普工业器材加工厂	6.28	材料	已支付、对方尚未发货	2019 年
中山市太元游艺设备有限公司	5.00	整机	已支付、对方尚未发货	2019 年
广州航音电子科技有限公司	4.70	材料	已支付、对方尚未发货	2019 年
零星供应商	1.71	材料	已支付、对方尚未发货	2019 年
合计	**73.35**			

（5）其他应收款

报告期各期末，公司其他应收款分别为 949.23 万元、1,016.36 万元、**884.87 万元**。公司其他应收款构成和坏账准备计提情况如下：

单位：万元

类别	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
按组合计提坏账准备的应收账款	**931.11**	**46.24**	1,068.23	51.87	997.82	48.59
其中：应收其他客户款项	**220.97**	**46.24**	361.31	51.87	476.03	48.59
商业体保证金	**710.14**	**-**	706.92	-	521.79	-
合计	**931.11**	**46.24**	**1,068.23**	**51.87**	**997.82**	**48.59**
账面净值		**884.87**		**1,016.36**		**949.23**

公司其他应收款主要为商业体保证金、押金等，具体如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
商业体保证金	**710.14**	706.92	521.79

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
押金	154.22	225.25	202.15
出口退税	-	78.16	89.24
股权转让款	-	-	124.20
其他	66.75	57.89	60.43
合计	931.11	**1,068.23**	**997.82**

1）商业体保证金和押金构成

①商业体保证金和押金的明细

报告期内商业体保证金和押金的明细情况及金额占比如下：

单位：万元

游乐场名称	保证金/押金内容	2020 年末	2019 年末	2018 年末	出租方/物业管理方	商铺地址	商业体名称
傲翔游艺	616 号商铺租赁保证金	178.30	178.30	178.30	广东天河城（集团）股份有限公司	广州市天河路 208 号天河城购物中心第六层 616 号商铺	天河城购物中心（体育西路）
	616 号商铺管理费保证金	65.70	65.70	65.70	广东天河城物业运营管理有限公司		
	B3 仓库租赁保证金	2.95	2.95	-	广东天河城（集团）股份有限公司		
	B3 仓库管理费保证金	2.26	2.26	2.05	广东天河城物业运营管理有限公司		
	自动终端机位置租赁保证金	2.34	2.23	-	广东天河城（集团）股份有限公司		
	自动终端机位置管理保证金	0.38	0.38	-	广东天河城物业运营管理有限公司		

游乐场名称	保证金/押金内容	2020年末	2019年末	2018年末	出租方/物业管理方	商铺地址	商业体名称
易发欢乐	商铺租赁履约保证金	119.42	119.42	119.42	广州市盛铠物业发展有限公司	广州市番禺区市桥街光明北路34、36号易发商业街商业中心五楼铺位	新大新购物中心（番禺市桥）
	物业保证金	2.80	-	-	广州市易发街物业管理有限公司	广州市番禺区市桥街光明北路34、36号易发商业街商业中心五楼铺位	新大新购物中心（番禺市桥）
恒翔游艺	商铺租赁保证金	40.00	40.00	-	东莞市长万投资有限公司	东莞市长安镇长青南路1号7栋3039室（自编L3-039号）	万科广场（东莞长安）
	商铺管理费保证金	20.00	20.00	-	东莞市长万投资有限公司		
	仓库租赁保证金	0.42	-	-	东莞市长万投资有限公司		
	商品和服务质量保证金	1.00	1.00	-	东莞市长万投资有限公司		
广州科韵	商铺租赁保证金	53.64	53.64	-	广州万亚投资管理有限公司番禺天河城购物中心分公司	广州市番禺区汉溪大道东366号番禺天河城第四层415-416号商铺	番禺天河城
悦翔欢乐	商铺租赁保证金	47.57	47.57	47.57	永旺梦乐城（广州白云）商业管理有限公司	广州市白云区沙凤三路1号、1号之一、1号之二永旺梦乐城广州金沙4层	永旺梦乐城（广州白云）
	商铺装修押金	-	-	3.28	永旺梦乐城（广州白云）商业管理有限公司		
汇翔游艺	商铺租赁保证金	31.39	31.39	31.39	江门市国翔企业发展有限公司	广东省江门市白石大道166	江门汇悦城

游乐场名称	保证金/押金内容	2020年末	2019年末	2018年末	出租方/物业管理方	商铺地址	商业体名称
	商铺管理费保证金	10.79	10.79	10.79	江门市国翔企业发展有限公司	号汇悦大融城广场第三层3F002、3F003号商铺	
	仓库租赁保证金	0.4	-	-	江门市汇悦城物业管理有限公司		
	广告位等押金	-	0.51	0.51	江门市国翔企业发展有限公司		
腾翔游艺	商铺租赁履约保证金	40.23	40.23	-	东莞市民盈房地产开发有限公司	东莞市东城区鸿福东路1号民盈山国贸中心国贸城5号楼L3层部分	东莞国贸中心国贸城
	广告位、POS机等押金	2.94	2.94	-	东莞市民盈商业经营管理有限公司		
伟翔游艺	201房租赁保证金	29.26	29.26	29.26	永旺梦乐城（佛山南海）商业管理有限公司	佛山市南海区大沥镇连滘滘口路13号	永旺梦乐城（佛山南海）
	272房租赁保证金	-	-	13.45	永旺梦乐城（佛山南海）商业管理有限公司		
冠翔游乐	商铺租赁保证金	23.43	23.43	20.08	永旺梦乐城（广东）商业管理有限公司	广州市番禺区亚运大道1号永旺梦乐城3层（区域NO. 3001）	永旺梦乐城（番禺广场）
季翔欢乐	商铺租赁保证金	17.33	17.33	-	广州市粤新商业管理有限公司	广州市黄埔区（中新广州知识城）亿创街3号，“缤纷汇”301商铺	绿地缤纷汇（中新广州知识城）
	商铺管理费保证金	-	-	-	广州市粤新商业管理有限公司		
志翔欢乐	商铺租赁保证金	16.50	16.50	-	华润万家生活超市（广州）有限公司	广州市番禺区桥南街福德路281号B101-107商铺	奥园广场（番禺桥南）
	商铺管理费保证金	1.10	1.10	-	华润万家生活超市（广州）有限公司		

游乐场名称	保证金/押金内容	2020年末	2019年末	2018年末	出租方/物业管理方	商铺地址	商业体名称
合计		710.14	706.93	521.80			
报告期各期期末其他应收款账面余额		931.11	1,068.23	997.82			
商业体保证金和押金占比		76.27%	66.18%	52.29%			

2018年末、2019年末、2020年末其他应收款余额中的商业体保证金及押金金额分别为521.80万元、706.93万元、710.14万元，占报告期各期末其他应收款账面余额的比例分别为52.29%、66.18%、76.27%。

②金额前五大的保证金及押金对应项目或商业体

报告期期末其他应收款前五大的保证金及押金对应的商业体分别为天河城购物中心（广州体育西路）、新大新购物中心（广州番禺市桥）、万科广场（东莞长安）、万博天河城(广州番禺万博)及永旺梦乐城（广州白云），各商业体情况如下表所示：

商业体名称	商业体位置	商业体情况
天河城购物中心（体育西路）	广州市天河路208号	天河城是中国大陆最早运营的大型购物中心，于1996年8月18日正式开业，占地4.1万平方米，建筑面积达16万平方米，日均客流量巨大，被誉为“中国第一商城”。
新大新购物中心（番禺市桥）	广州市番禺区市桥街光明北路34、36号	新大新番禺易发商厦于2005年11月26日隆重开业，位于番禺市桥商业黄金地段，周边客流密集、交通便利、配套设施完善，经营面积约1万平方米。
万科广场(东莞长安)	东莞市长安镇长青南路1号	东莞长安万科中心占地面积7.5万平米，总建筑面积25万平米，规划为集购物、办公、居住、休闲、餐饮、娱乐、观光、文化等一体的城市综合体，未来将发展成为长安首个一站式都市生活中心。
番禺天河城	广州市番禺区汉溪大道东366号	番禺天河城位于广州市番禺区万博商圈核心区域，商业体量共24万平方米。
永旺梦乐城(广州白云)	广州市白云区沙凤三路1号	永旺梦乐城（广州白云）位处广佛交界处的白云区金沙洲沙凤三路1号，总体量约19.5万㎡，其中总租赁面积约6.5万㎡，整个Mall的商业部分为1-4层，B1、B2为地下停车场。

③相关保证金和押金占对应合同金额的比例

商业体保证金和押金对应的合同均为租赁期较长的房屋租赁合同，合同约定了月租金及月管理费金额，大额保证金和押金金额与合同约定的月租金及月管理

费金额的匹配关系如下表：

单位：万元

游乐场名称	保证金/押金内容	2020年末	2019年末	2018年末	与月租金/管理费金额关系
傲翔游艺	租赁保证金	**178.30**	178.30	178.30	3个月租金金额
	管理费保证金	**65.70**	65.70	65.70	3个月管理费金额
易发欢乐	租赁履约保证金	**119.42**	119.42	119.42	3个月租金加两个月管理费金额
恒翔游艺	租赁保证金	**40.00**	40.00	-	3个月租金金额
	管理费保证金	**20.00**	20.00	-	6个月管理费金额
广州科韵	租赁保证金	**53.64**	53.64	-	3个月租金金额
悦翔欢乐	租赁保证金	**47.57**	47.57	47.57	3个月租金金额
汇翔游艺	租赁保证金	**31.39**	31.39	31.39	3个月租金金额
	管理费保证金	**10.79**	10.79	10.79	3个月管理费金额
腾翔游艺	租赁履约保证金	**40.23**	40.23	-	2个月租金金额
伟翔游艺	租赁保证金	**29.26**	29.26	29.26	3个月租金金额
冠翔游乐	租赁保证金	**23.43**	23.43	20.08	1个月租金加1个月管理费金额
季翔欢乐	租赁保证金	**17.33**	17.33	-	3个月租金金额
志翔欢乐	租赁保证金	**16.50**	16.50	-	3个月租金金额
	管理费保证金	**1.10**	1.10	-	1个月管理费金额
合计		**694.66**	**694.66**	**502.51**	

公司各游乐场租赁保证金及管理费保证金合计金额基本为 3 个月租金加 3 个月管理费，符合行业惯例，不存在异常。

2）商业体保证金和押金增长原因

发行人于 2018 年底通过收购广州科韵增加了游乐场运营业务，发行人自营游乐场门店从 6 家增长到目前的 11 家，导致商业体保证金和押金的金额增加，符合发行人业务发展的实际情况和商业惯例，具有合理性。

3）商业体保证金和押金坏账准备

公司与商业体签订的均为长期房产租赁合同，支付的保证金和押金与履约保证金性质相似，该保证金在每个履约年度内自动滚存，账龄在 1 年以内，未逾期。与公司合作的商业体均为粤海、永旺、万科、绿地等大型商业地产集团，实力雄

厚，产生坏账的可能性非常低，公司尚未发生过商业体保证金和押金发生坏账损失的情形。目前公司与各商业体处在正常合作中，相关保证金和押金在正常的信用期内，可以合理预期在公司无违约的情形下，合作到期日，相关保证金和押金可以完整收回，因此对商业体保证金和押金不计提坏账准备，会计核算方法符合规定，相关会计处理符合行业惯例。

4）出口退税款分析

发行人出口退税按照财税[2012]第 39 号文执行免抵退政策，“免抵退税办法：生产企业出口自产货物和视同自产货物及对外提供加工修理修配劳务，免征增值税，相应的进项税额抵减应纳增值税额（不包括适用增值税即征即退、先征后退政策的应纳增值税额），未抵减完的部分予以退还。”未抵减完部分才会退税。故境外销售收入与公司实际收到的出口退税额无固定比例关系。

应收出口退税款与发行人出口金额、退税率、免抵退税额的勾稽关系如下：

单位：万元

年度	2020 年度	2019 年度	2018 年度
免抵退出口货物劳务销售额①	1,699.84	5,617.51	7,102.49
免抵退税计税金额乘退税率②=①*13%	220.98	730.29	923.32
免抵退税抵减额③	-	-	-
免抵退税额④=②-③	220.98	730.29	923.32
当期应退税额⑤	218.09	610.13	514.95
当期免抵税额⑥=④-⑤	2.89	120.16	328.12
当期实际收到的退税款⑦	296.25	621.21	425.71
测算期末应收退税款⑧=⑨n-1+⑤-⑦	-	78.16	89.24
账面期末应收出口退税款⑨	-	78.16	89.24
差异⑩=⑧-⑨	-	-	-

免抵退出口货物劳务销售额与发行人出口金额如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
免抵退出口货物劳务销售额	1,699.84	5,617.51	7,102.49
公司外销收入金额	1,544.37	6,321.31	7,278.68
差异	-155.47	703.80	176.19

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
其中：时间性差异	-390.68	-43.08	-736.65
外购出口不得免抵退	67.53	200.71	40.80
境外子公司销售	167.68	546.17	872.04

5）其他应收款前五大客户情况

截至 2020 年末，其他应收款前五名客户明细如下：

单位：万元

单位名称	金额	账龄	款项性质	占比
广东粤海天河城（集团）股份有限公司	251.92	1 年以内	保证金	27.06%
广州市盛铠物业发展有限公司	119.42	1 年以内	保证金	12.83%
华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	81.00	1 年以内	押金	8.7%
东莞市长万投资有限公司	61.42	1 年以内	保证金	6.6%
广州市万亚投资管理有限公司	53.64	1 年以内	保证金	5.76%
合计	567.40			60.95%

截至 2019 年末，其他应收款前五名客户明细如下：

单位：万元

单位名称	金额	账龄	款项性质	占比
广东天河城物业管理有限公司天河城广场管理中心	251.81	1 年以内	保证金	23.57%
盛铠物业发展有限公司	119.42	1 年以内	保证金	11.18%
华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	81.00	1 年以内	押金	7.58%
应收出口退税款	78.16	1 年以内	应收出口退税款	7.32%
东莞市民盈商业经营管理有限公司	61.06	1 年以内	保证金	5.72%
合计	591.45			55.37%

截至 2018 年末，其他应收款前五名客户明细如下：

单位：万元

单位名称	金额	账龄	款项性质	占比
广东天河城物业管理有限公司天河城广场管理中心	246.04	1 年以内	保证金	24.66%
东莞市龙旺实业有限公司	124.20	1 年以内	股权转让款	12.45%
盛铠物业发展有限公司	119.42	1 年以内	保证金	11.97%
应收出口退税款	89.24	1 年以内	应收出口退税款	8.94%

单位名称	金额	账龄	款项性质	占比
孔祥雄	57.00	1 年以内	押金	5.71%
合计	**635.90**			**63.73%**

（6）存货

1）存货基本情况

报告期各期末，公司存货的构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2020 年末		
	账面余额	跌价准备	账面价值
原材料	10,292.54	759.58	9,532.96
在产品	470.53	-	470.53
库存商品	5,413.93	766.52	4,647.42
委外加工物资	49.47	-	49.47
发出商品	-	-	-
合计	16,226.48	1,526.10	14,700.38
项目	**2019 年末**		
	账面余额	**跌价准备**	**账面价值**
原材料	10,524.65	771.71	9,752.94
在产品	945.60	-	945.60
库存商品	7,261.04	842.49	6,418.55
委外加工物资	870.85	-	870.85
发出商品	42.87	-	42.87
合计	**19,645.01**	**1,614.19**	**18,030.81**
项目	**2018 年末**		
	账面余额	**跌价准备**	**账面价值**
原材料	7,502.22	638.74	6,863.47
在产品	765.94	-	765.94
库存商品	8,694.48	902.04	7,792.44
委外加工物资	200.07	-	200.07
发出商品	210.00	-	210.00
合计	**17,372.70**	**1,540.78**	**15,831.92**

报告期各期末，公司存货账面价值分别为 15,831.92 万元、18,030.81 万元、

14,700.38 万元。公司存货主要为原材料和库存商品。

公司销售部门根据市场需求预测情况，动态调整销售预测数据，生产部门按照销售预测和库存状况进行采购和生产备货。公司产品生产周期较长，主要系公司需要向海外采购套件产品，套件采购周期较长。

报告期各期末，公司存货余额变动先增后减，其中 2020 年末公司存货余额较 2019 年末减少 3,418.53 万元，主要系疫情缓解销售逐渐回暖，库存商品出库较多；2019 年末公司存货余额较 2018 年末增加 2,272.31 万元，主要原因为：1）2020 年春节来临较早，公司 2019 年底增加了原材料采购，2019 年末原材料余额比 2018 年末增加 3,022.43 万元。2）公司套件等原材料价格上涨，2019 年套件平均采购单价较 2018 年套件平均采购单价上涨 32.17%。

公司期末存货按成本与可变现净值孰低原则计价，在对存货进行全面盘点的基础上，对于存货因遭受毁损、陈旧过时或销售价格低于成本等原因，预计其成本不可收回的部分，提取存货跌价准备，同时对相应原材料计提存货跌价准备。报告期内计提存货跌价准备充分，已计提的存货跌价准备属合理可控范围，对整体业绩影响较小。

公司根据生产销售情况进行采购和生产备货，存货结构与公司生产经营状况相关，存货结构变化具有合理性，公司存货跌价准备计提充分，存货变动不存在异常情况。

报告期各期末，公司库龄超过 1 年的原材料和库龄超过 1 年的库存商品金额较小。造成部分原材料、库存商品库龄较长的原因为：1）公司套件采购以进口产品为主，采购周期相对较长，整体生产周期较长；2）随着公司游戏游艺设备类型的不断增加，公司考虑到售后维修等需求，对部分零配件进行备货；3）公司根据市场需求和销售订单制定销售预测，生产部门根据市场预测及客户订单情况等，以及结合已有库存数量制定出可行的生产计划；4）公司设备深受市场欢迎，公司 2 年以内的商品处于持续销售状态，不存在滞销、销售退回的情形。

2）存货构成情况分析

①发行人存货构成情况

报告期各期末，公司存货以原材料和库存商品为主，存货结构相对稳定，库龄结构合理，符合公司实际经营情况。公司各期末存货结构具体如下：

单位：万元

报告期末	项目	数量(个、台)	金额	库龄结构			
				1年以内	1-2年	2-3年	3年以上
2020年末	原材料	6,344,825	10,292.55	5,538.13	2,956.98	587.33	1,210.11
	在产品	210	470.53	470.53	-	-	-
	库存商品	2,635	5,413.93	2,373.38	2,023.02	508.63	508.90
	委外加工物资	78	49.47	49.47	-	-	-
	发出商品	-	-	-	-	-	-
	合计	-	16,226.48	8,431.51	4,980.00	1,095.96	1,719.01
	库龄结构占比	-	100.00%	51.97%	30.69%	6.75%	10.59%
2019年末	原材料	7,343,662	10,524.65	8,307.95	741.82	457.28	1,017.60
	在产品	262	945.60	945.60	-	-	-
	库存商品	3,239	7,261.04	5,628.44	634.10	287.94	710.56
	委外加工物资	456	870.85	870.85	-	-	-
	发出商品	17	42.87	42.87	-	-	-
	合计	-	**19,645.01**	**15,795.71**	**1,375.92**	**745.22**	**1,728.16**
	库龄结构占比	-	100%	80.41%	7.00%	3.79%	8.80%
2018年末	原材料	10,264,853	7,502.22	5,641.42	790.72	308.49	761.58
	在产品	267	765.94	765.94	-	-	-
	库存商品	4,117	8,694.48	6,834.07	769.61	142.72	948.08
	委外加工物资	118	200.07	200.07	-	-	-
	发出商品	100	210.00	210.00	-	-	-
	合计	-	**17,372.70**	**13,651.50**	**1,560.33**	**451.21**	**1,709.66**
	库龄结构占比	-	100%	78.58%	8.98%	2.60%	9.84%

报告期内，发行人一年以内的存货比例分别为 78.58%、80.41%、51.97%，**公司 2020 年一年以内存货占比显著下降主要系受疫情影响，库存商品销售减缓所致**；三年以上的存货比例分别为 9.84%、8.80%、10.59%，**受新冠疫情影响，**

2020 年占比有所提高。公司存货结构与实际经营情况相符，具有合理性。

②公司采购周期、生产周期、销售模式、供货周期、采购价格变动、产品结构调整情况

A、发行人销售模式

公司产品销售主要包括境内销售和境外销售，销售模式为直销。境内市场主要通过公司销售部、子公司华立发展完成销售，境外市场主要通过策辉有限开展销售。公司产品主要应用于国内外大型主题乐园、国际购物中心连锁、商业地产、高级百货商场、全球连锁酒店，旅游景区等，主要将产品直接销售给游艺游乐场所、主题乐园经营企业。此外，受市场区域特征、公司资源配置情况、客户习惯等因素影响，公司亦将小部分产品销售给贸易商客户。

B、发行人采购周期、生产周期、供货周期情况

由于游戏游艺设备种类较多，结构和功能多样，通常情况下，结构复杂、价值较大出产品采购周期和生产周期较长。发行人采购周期一般为 2-3 个月，部分套件从海外采购的周期可能更长；生产周期一般为 4-5 个月，供货周期一般为 3-4 个月。

C、发行人采购价格变动情况分析

报告期内，公司生产游戏游艺设备的主要原材料的采购单价如下：

单位：元/个

原材料	2020 年度	2019 年度	2018 年度
套件	12,511.92	16,019.44	12,120.70
电子元器件	34.35	32.97	28.58
金属件	12.41	13.79	13.35
显示器	1,612.57	1,502.85	1,377.43
木料	1,192.75	967.19	1,119.47
主机	3,719.34	3,537.89	2,980.99

报告期内，公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，公司高端定位产品销售比重不断上升，**2019 年较 2018 年**套件、电子元器件、主机等主要原材料采购价格上涨，尤其套件采购价格增长导致产品成本

增加。**2020 年度受新冠疫情影响，高单价的设备销售下降，相应高单价套件采购减少，套件整体的采购单价同比降低。**

D、产品结构调整情况分析

公司游戏游艺设备主要分为模拟体验、亲子娱乐、休闲运动等三大类，报告期内各类产品的销售金额、数量、单价情况如下：

单位：万元

项目	类别	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
		金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比
模拟体验类	销售收入	**15,707.29**	**59.39%**	19,831.46	66.41%	19,362.11	54.54%
	销量（台）	**3,189**	**50.71%**	3,782	50.52%	3,993	33.81%
	均价（万元/台）	**4.93**		5.24		4.85	
亲子娱乐类	销售收入	**8,341.99**	**31.54%**	8,581.94	28.74%	13,889.45	39.13%
	销量（台）	**2,640**	**41.98%**	3,250	43.41%	7,024	59.48%
	均价（万元/台）	**3.16**		2.64		1.98	
休闲运动类	销售收入	**2,397.99**	**9.07%**	1,449.96	4.86%	2,246.02	6.33%
	销量（台）	**460**	**7.31%**	454	6.06%	792	6.71%
	均价（万元/台）	**5.21**		3.19		2.84	
合计	**总销售收入**	**26,447.27**	**100%**	**29,863.36**	**100%**	**35,497.58**	**100%**
	总销量（台）	**6,289**	**100%**	**7,486**	**100%**	**11,809**	**100%**
	均价（万元/台）	**4.21**		**3.99**		**3.01**	

报告期内，公司游戏游艺设备销售收入分别为 35,497.58 万元、29,863.36 万元、**26,447.27 万元**，销售数量分别为 11,809 台、7,486 台、**6,289 台**。公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，报告期内公司销售设备的单价分别为 3.01 万元/台、3.99 万元/台、**4.21 万元/台**，与公司产品结构调整趋势相一致。同时，加大动漫 IP 衍生产品业务和游戏游艺设备合作运营业务开拓力度，设备对外投放数量快速增长。

E、公司 2019 年末原材料余额增长而库存商品余额下降的原因及合理性分析

2019 年末原材料余额增长主要原因为：1）公司根据生产计划在 2019 年底增加了原材料采购，2019 年末原材料余额比 2018 年末增加 3,022.43 万元。2）公司套件等原材料价格上涨，尤其 2019 年套件平均采购单价较 2018 年套件平均采购单价上涨 32.17%。2019 年库存商品比 2018 年减少 1,433.44 万元，主要原因为：公司交货周期一般为 1-2 个月，为应对春节因素（2020 年春节相对较早），公司在 2019 年年末将客户产品发出，导致当期库存商品余额减少。

报告期各期末不同类型存货库龄情况如下：

单位：万元

项目	类别	2020 年末								
		1 年以内		1-2 年		2-3 年		3 年及以上		合计
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比	
原材料	模拟体验类	1,099.91	50.45%	560.59	25.71%	172.71	7.92%	347.10	15.92%	2,180.31
	休闲运动类	217.15	19.32%	398.88	35.48%	114.43	10.18%	393.67	35.02%	1,124.13
	亲子娱乐类	1,854.18	48.70%	1,484.63	39.00%	138.26	3.63%	329.96	8.67%	3,807.03
	动漫IP衍生产品	1,275.77	92.82%	98.72	7.18%	-	-	-	-	1,374.49
	零部件【注】	1,091.12	60.40%	414.16	22.92%	161.93	8.96%	139.38	7.72%	1,806.59
	合计	5,538.13	53.81%	2,956.98	28.73%	587.33	5.71%	1,210.11	11.76%	10,292.55
库存商品	模拟体验类	994.19	61.87%	343.81	21.40%	195.12	12.14%	73.72	4.59%	1,606.84
	休闲运动类	291.38	20.71%	659.07	46.84%	158.68	11.28%	297.88	21.17%	1,407.01
	亲子娱乐类	1,087.81	45.32%	1,020.14	42.50%	154.83	6.45%	137.30	5.72%	2,400.08
	合计	2,373.38	43.84%	2,023.02	37.37%	508.63	9.39%	508.90	9.40%	5,413.93

项目	类别	2019 年 12 月末								
		1 年以内		1-2 年		2-3 年		3 年及以上		合计
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比	
原材料	模拟体验类	2,451.10	80.61%	228.68	7.52%	85.09	2.80%	275.67	9.07%	**3,040.53**

	休闲运动类	865.49	62.41%	121.99	8.80%	79.33	5.72%	320.01	23.07%	**1,386.82**
	亲子娱乐类	3,359.70	85.23%	177.65	4.51%	213.68	5.42%	190.67	4.84%	**3,941.70**
	动漫IP衍生产品	421.24	100.00%	-	-	-	-	-	-	**421.24**
	零部件	1,210.42	69.79%	213.50	12.31%	79.18	4.57%	231.25	13.33%	**1,734.34**
	合计	**8,307.95**	**78.94%**	**741.82**	**7.05%**	**457.28**	**4.34%**	**1,017.60**	**9.67%**	**10,524.65**
库存商品	模拟体验类	2,398.59	84.40%	230.01	8.09%	39.02	1.37%	174.22	6.13%	**2,841.84**
	休闲运动类	772.89	51.62%	245.88	16.42%	118.96	7.95%	359.54	24.01%	**1,497.28**
	亲子娱乐类	2,219.51	82.68%	158.20	5.89%	129.95	4.84%	176.80	6.59%	**2,684.47**
	礼品类	237.45	100.00%	-	-	-	-	-	-	**237.45**
	合计	**5,628.44**	**77.52%**	**634.10**	**8.73%**	**287.94**	**3.97%**	**710.56**	**9.79%**	**7,261.04**

项目	**类别**	**2018 年 12 月末**								
		1 年以内		**1-2 年**		**2-3 年**		**3 年及以上**		**合计**
		金额	**占比**	**金额**	**占比**	**金额**	**占比**	**金额**	**占比**	
原材料	模拟体验类	1,653.47	78.07%	176.57	8.34%	141.45	6.68%	146.32	6.91%	**2,117.80**
	休闲运动类	373.17	44.85%	105.25	12.65%	112.04	13.47%	241.49	29.03%	**831.95**
	亲子娱乐类	1,839.55	76.55%	370.77	15.43%	12.21	0.51%	180.70	7.52%	**2,403.22**
	动漫IP衍生产品	640.01	94.00%	40.87	6.00%	-	-	-	-	**680.88**
	零部件	1,135.22	77.31%	97.27	6.62%	42.80	2.91%	193.07	13.15%	**1,468.36**
	合计	**5,641.42**	**75.20%**	**790.72**	**10.54%**	**308.49**	**4.11%**	**761.58**	**10.15%**	**7,502.22**
库存商品	模拟体验类	3,430.64	87.93%	260.61	6.68%	30.67	0.79%	179.50	4.60%	**3,901.42**
	休闲运动类	817.68	53.23%	215.57	14.03%	26.75	1.74%	476.24	31.00%	**1,536.24**
	亲子娱乐类	2,452.63	78.52%	293.42	9.39%	85.30	2.73%	292.35	9.36%	**3,123.70**

礼品类	133.12	100.00%	-	-	-	-	-	-	**133.12**
合计	**6,834.07**	**78.60%**	**769.61**	**8.85%**	**142.72**	**1.64%**	**948.08**	**10.90%**	**8,694.48**

注：公司产品品类众多且均属于非标准性产品，售后维修维护的需求不断增加，为保障对客户售后无忧的承诺，公司对部分再次购买难度较大或成本较高的且存放安全性较高的零部件进行提前备货。

模拟体验类主要包括火线狂飙、雷动、头文字 D、变形金刚、巨兽浩劫等；休闲运动类主要包括舞萌 DX、音炫轨道、曲棍球、疯狂跳跳乐等；亲子娱乐类主要包括甜蜜宝贝 5、动物王国、幻想砰砰等；动漫 IP 衍生产品主要包括奥特曼、机甲变身 GO、机斗勇者等 IP 形象卡片。

2018 年至 2019 年，发行人各类型存货库龄结构相对稳定，一年以内的存货比例分别为 78.58%、80.41%、**51.96%，受疫情影响 2020 年占比相对下降**；三年以上的存货比例分别为 9.84%、8.80%、**10.59%**，公司产品具有知名 IP 属性，热销期较长，畅销期一般达 5 年以上，存在 3 年以上存货具有合理性。

2020 年末库龄 2-3 年和 3 年以上存货占比由 **2019 年末的 12.59%增长至 17.35%**，主要系库龄 2-3 年和 3 年以上原材料增长，主要原因系公司受疫情影响公司生产进度放缓。此外，**2020 年末**库龄 2-3 年的库存商品增加，主要系国内运营商客户受疫情影响延后开业，产品销售出库、设备对外投放推迟所致，2020 年末，库龄 2-3 年和 3 年及以上存货金额为 **2,814.97 万元**。

3）退换货及质量纠纷情况

报告期内，发行人主要业务包括产品销售和运营服务业务，其中运营服务业务不涉及退换货的情形。产品销售包括游戏游艺设备销售和动漫 IP 衍生产品销售，发行人与客户签订的购销合同或销售订单中不附有退换货条款，约定主要产品的核心部件的保修期一般为 6 个月，如发生质量问题发行人在保修期内进行维修。报告期内，仅 2019 年度，公司存在个别客户因机型变更、客户选错型号原因而发生退换货情况，金额为 80.17 万元，占当期产品销售占比为 0.22%，占比较小。

综上，公司产品质量较好，仅 2019 年发生少量退换货情形，公司与客户合作良好，未因质量问题与客户产生纠纷。

4）存货跌价准备计提情况分析

公司存货跌价准备计提原则为：资产负债表日，存货采用成本与可变现净值孰低计量，按照单个存货成本高于可变现净值的差额计提存货跌价准备。直接用于出售的存货，在正常生产经营过程中以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；需要经过加工的存货，在正常生产经营过程中以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值。

单位：万元

项目	2020 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例
原材料	10,292.54	759.58	7.38%
在产品	470.53	-	-
库存商品	5,413.93	766.52	14.16%
委托加工物资	49.47	-	-
发出商品	-	-	-
合计	16,226.48	1,526.10	9.40%
项目	2019 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例
原材料	10,524.65	771.71	7.33%
在产品	945.60	-	-
库存商品	7,261.04	842.49	11.60%
委托加工物资	870.85	-	-
发出商品	42.87	-	-
合计	19,645.01	1,614.19	8.22%
项目	2018 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例
原材料	7,502.22	638.74	8.51%
在产品	765.94	-	-
库存商品	8,694.48	902.04	10.37%
委托加工物资	200.07	-	-
发出商品	210.00	-	-
合计	17,372.70	1,540.78	8.87%

报告期末，公司存货跌价准备分别为 1,540.78 万元、1,614.19 万元、

1,526.10 万元，计提比例分别为 8.87%、8.22%和 9.43%，具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例
1 年以内	8,431.51	-	-
1-2 年	4,980.00	-	-
2-3 年	1,095.96	280.80	25.62%
3 年以上	1,719.01	1,249.30	72.68%
合计	16,226.48	1,530.10	9.43%
项目	2019 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例
1 年以内	15,795.72	-	-
1-2 年	1,375.91	-	-
2-3 年	745.22	166.85	22.39%
3 年以上	1,728.16	1,447.35	83.75%
合计	19,645.01	1,614.19	8.22%
项目	2018 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例
1 年以内	13,651.49	-	-
1-2 年	1,560.33	-	-
2-3 年	451.22	73.65	16.32%
3 年以上	1,709.67	1,467.12	85.81%
合计	17,372.70	1,540.78	8.87%

报告期内公司存货库龄较长的原因主要为：1）公司套件采购以进口为主，采购周期相对较长，整体生产周期较长；2）公司根据市场需求和销售预测制定生产计划，不同类型产品分批次生产，每款产品均须保持适当的库存以应对市场需求；3）公司产品品类众多且均属于非标准性产品，所需原材料也具有非通用性，部分材料需要提前批量定制以备及时用于维护；4）公司大多数产品具有知名 IP 属性，深受市场欢迎，生命周期较长，畅销期一般可达 5 年以上；5）公司产品质量过硬，根据客户的反馈，绝大部分产品市场使用寿命超过 5 年，有些甚至超过 10 年，公司考虑到市场上运营的自产产品类型不断增加，售后维修维护的需求也不断增加，为保障对客户售后无忧的承诺，公司对部分零配件进行备货。

综上所述，公司存货账龄结构合理，跌价准备计提充分。同行业世宇科技存货跌价准备计提如下：

单位：万元

公司	2019 年末			2018 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例	账面余额	跌价准备	计提比例
世宇科技	11,423.47	454.91	3.98%	9984.05	424.02	4.25%
发行人	19,645.01	1,614.19	8.22%	17,372.70	1,540.78	8.87%

报告期内，发行人存货跌价计提比例高于同行业世宇科技。

综上所述，公司严格按照企业会计准则的要求计提存货跌价准备，存货减值测试合理、谨慎，存货跌价准备计提充分。

5）库存商品期后出库情况分析

公司库存商品期后出库情况：

项目	2019 年度	2018 年度	2017 年度
库存商品余额（万元）	7,261.04	8,694.48	7,914.02
截止至 2020 年 6 月 30 日累计出库金额(万元)	2,359.67	7,644.98	7,363.41
截止至 2020 年 6 月 30 日累计出库金额占比	32.50%	87.93%	93.04%
平均备货期（天）	105-150		
平均出库期(天)	100		

报告期内，公司平均备货期为 105-150 天，主要有以下两方面原因：一是报告期内公司套件采购主要系海外采购，采购周期相对较长，需要储备一定数量的库存，储存周期一般在 45-60 天左右；二是公司根据市场需求和销售预测制定生产计划，不同类型产品分批次生产，不同批次的生产周期有所不同，一般在 60-90 天左右。

报告期内，公司平均出库期为 100 天，主要系公司产品品类众多，根据市场需求提前备足多款产品的库存以备客户选购。

报告期内一年以上库存商品报告期末余额分别为 1,860.41 万元、1,632.60 万元、3,040.55 万元，占库存商品的比例为 21.40%、22.48%、56.16%，从期后出库情况来看，公司库存商品处于持续销售状态；另外公司产品生命（持续销

售）周期一般为 5 年以上，部分热门产品的生命周期甚至超过 10 年，不存在滞销的情况。

综上所述，公司库存商品余额具有合理性。

6）境外存货情况

报告期内，发行人境外存货占比分别为 4.58%、7.61%、11.18%，占比较小。

境外存货租赁仓库系向第三方租赁，仓库面积为 495.45 平方米，主要存放体积小价值高的套件。报告期内租赁情况如下：

承租方	出租方	承租的地址	租赁期间	租金/月
策辉有限公司	乐声物业投资公司	乐声工业中心 9 楼 D 室	2015-6-10 至 2018-6-9	HK$73270
			2018-6-10 至 2018-12-31	HK$94800
			2019 年至 2021-6-9	HK$94800

报告期内，发行人对境内外仓库执行同一套仓库管理控制程序，严格把控存货的收发、保管与储存。

公司境外仓库系香港子公司仓库，主要用于存放从境外采购的套件及配件等。报告期各期末，境外存货金额分别为 795.97 万元、1,495.66 万元、1,643.37 万元。境外仓库所存放存货金额占比逐年上升的原因主要有：1）2018 年至 2019 年，套件采购金额呈上升趋势；2）2019 年末采购金额较大，尚未正式排产的设备相关套件暂存放于香港子公司仓库；3）2020 年上半年由于新冠疫情，生产排期、报关等均受影响，导致 2020 年末暂存放于境外存货增多。

2020 年 6 月末境外存货金额为 2,970.29 万元，2020 年第三季度出库 1,043.11 万元，占比 35.12%。2020 年 6 月末，境外子公司长期未使用套件账面原值为 83.65 万元，已全额计提跌价。

2020 年 9 月末境外存货金额为 2,176.39 万元，境外存货余额与实际生产需求相匹配，不存在持续上升的情形。

7）存货盘点情况

①公司存货盘点制度

A、月度或季度盘点：每月末由仓管人员对负责存货进行盘点。盘点人员在

执行盘点工作时如实对盘点情况进行记录，并编制盘点报告，分析存在差异的原因，提出相关的处理意见。仓库主管则每个月对各区域责任仓管所管辖物料进行不少 20%比例的抽盘。每季度由部门经理安排人员对仓库所有物料进行不少于30%比例的抽盘。

B、年度盘点：盘点时间计划由财务中心制定，盘点表由物流仓储中心编制、主管审核，中心各部门人员共同盘点，严格按照盘点计划，认真记录盘点情况。盘点人员在执行盘点工作时应如实对盘点情况进行记录，并编制报告，分析存在差异的原因，提出相关的处理意见。

②报告期内公司盘点的实际执行情况

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
盘点范围	原材料、在产品、产成品、委托加工物资	原材料、在产品、产成品、委托加工物资	原材料、在产品、产成品、委托加工物资
盘点地点	各仓库、外协厂商处	各仓库、外协厂商处	各仓库、外协厂商处
盘点时间	2020 年 12 月 30 日	2019 年 12 月 29 日	2018 年 12 月 31 日
盘点部门	仓储部门、财务部门	仓储部门、财务部门	仓储部门、财务部门
监盘人员	财务人员、保荐机构、申报会计师	财务人员、保荐机构、申报会计师	财务人员、会计师
盘点结果	实盘结果与账面无差异	实盘结果与账面无差异	实盘结果与账面无差异

③盘点方法

盘点采用全面盘点的方法。

④盘点程序

A、公司盘点时间计划由财务中心制定，盘点表由物流仓储中心编制，主管审核后，组建盘点小组，确定盘点、监盘及抽盘人员。日常盘点小组成员以物流仓储中心为主，财务部于每半年、年度盘点时参加盘点小组，进行监盘并抽盘；

B、盘点开始前，相关仓储人员暂停当天材料入库、领用、结转等工作；生产车间对在产品进行分类、清点、张贴明显标识；

C、盘点后，盘点人员、监盘人员对盘点结果进行签字确认。

⑤发行人盘点比例及盘点结果情况：

报告期末，发行人对存货的盘点比例均为 100%全盘，实盘结果与账面无差

异。

8）2020 年 6 月末长库龄存货情况分析

公司套件采购以进口为主，采购周期相对较长，整体生产周期较长，大多数产品具有知名 IP 属性，深受市场欢迎，生命周期较长，畅销期一般可达 5 年以上，绝大部分产品市场使用寿命超过 5 年，有些甚至超过 10 年，综合上述因素，公司长库龄存货为库龄 3 年及以上存货。2020 年 6 月末，长库龄存货跌价计提情况如下：

单位：万元

截止日	项目	账面余额	跌价准备	计提比例
2020 年 6 月末	原材料	1,245.08	835.15	67.08%
	库存商品	550.61	520.66	94.56%

2020 年 6 月末，公司对存货进行全面清查，对未来无实际使用价值的存货，全额计提存货跌价准备。出于谨慎性原则，对长库龄且无销售记录的库存商品及该产品对应原材料基本已全额计提跌价准备。原材料计提比例相对较低系除部分具有通用性的原材料外，还有部分用于维修维护的零部件，部分早期产品的维修零部件再次购买难度较高或成本过高，为保障客户已购产品使用寿命，公司提前备货已便为客户提供收费维修时使用。原材料可变现净值高于存货成本，无明显跌价现象，故未计提存货跌价。

2017 年至 2020 年 6 月末，存货跌价准备计提比例分别为 10.75%、8.87%、8.22%和 7.71%。出于谨慎性原则对 2020 年三季度末存货进行进一步清查，2020 年 9 月末，存货跌价准备计提比例为 8.75%。

公司严格按照会计政策对存货进行跌价测试，存货跌价准备计提充分。

①库龄 1 年以内和 1-2 年存货未计提跌价准备的原因

报告期内，公司平均备货期为 105-150 天，平均出库期为 100 天，公司 2 年以内的库存商品处于持续销售状态；另外公司产品生命（持续销售）周期一般为 5 年以上，部分热门产品的生命周期甚至超过 10 年，不存在滞销的情况。公司根据市场需求和销售预测制定生产计划，不同类型产品分批次生产，每款产品均须保持适当的库存以应对市场需求。公司产品整体库龄 2 年以内的存货基本为正

常备货产品，库龄合理，无明显跌价现象。

公司于报告期各期末对存货进行全面清查，按存货成本与可变现净值孰低的原则计提存货跌价准备。库龄 2 年以内的存货未发现存货成本高于可变现净值的情况，故未计提跌价准备。

②2020 年 6 月底库龄 2-3 年及 3 年以上存货跌价准备计提比例下降的原因，

受新冠疫情影响，2020 年 6 月末库龄 2-3 年和 3 年以上存货占比 14.11%较 2019 年末 12.59%略有上升，对该部分存货对进行全面清查，对未来无实际使用价值的存货，全额计提存货跌价准备。

2020 年 6 月末库龄 2-3 年及 3 年以上存货跌价准备计提比例小幅下降系由于疫情影响，产品出库推迟，导致库龄迁徙，实际仍可正常销售，未发生明显跌价迹象。

2020 年 6 月末库存商品余额 7,619.31 万元，2020 年 7-9 月销售结转 3,510.75 万元，占比 46.08%。公司设备销售业务迅速恢复，存货期后销售结转情况符合预期。

公司存货库龄结构具有合理性，存货库龄较长并非表示存货存在减值迹象。公司于报告期各期末对存货进行全面清查，按存货成本与可变现净值孰低的原则计提存货跌价准备。公司计提跌价准备主要考虑存货是否具有实际使用价值，各期末实际执行过程中会关注因产品更新等原因长期未领用的长库龄存货，公司对其进行确认，若未来无实际使用价值，则全额计提存货跌价准备。

报告期内，公司已充分识别相关存货的减值风险，存货跌价准备政策及实际执行保持了一贯性，存货跌价准备计提充分。

③公司三季度设备销售状态持续

受新冠疫情影响，下游运营商客户新开业或增补设备时间推迟导致 2019 年末存货在 2020 年 1-6 月出库比例较低。随着国内疫情控制效果显现，公司业务陆续恢复正常，2020 年 6 月游戏游艺设备销售额较上年同期上涨 34.62%，其中境内销售额较同期大幅上涨 63.40%；2020 年 6 月末库存商品在 2020 年第三季度销售出库比例达 46.08%，公司库存商品处于持续销售状态。

公司 2018 年末库存商品在 2019 年度销售出库比例为 81.22%，2019 年末库存商品在 2020 年前三季度销售出库比例为 43.17%。考虑到第四季度为公司设备销售旺季，2019 年末库存商品在 2020 年第四季度销售出库会进一步增多，销售出库比例会有所上涨，与公司历史情况不存在显著差异。

同行业公司尚未披露 2019 年存货期后出库情况，暂无法进行对比。

对于最近无销售记录的存货，公司对其进行清查，对未来无实际使用价值的存货，全额计提存货跌价准备。出于谨慎性原则，长库龄且近两年无销售记录的库存商品及该产品对应原材料基本已全额计提跌价准备。

2020 年 6 月末库存商品在 2020 年第三季度销售出库比例达 46.08%，公司库存商品处于持续销售状态。

同行业世宇科技存货跌价准备计提如下：

单位：万元

公司	2019 年末			2018 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例	账面余额	跌价准备	计提比例
世宇科技	11423.47	454.91	3.98%	9984.05	424.02	4.25%
发行人	19,645.01	1,614.19	8.22%	17,372.70	1,540.78	8.87%

报告期内，发行人存货跌价计提比例高于同行业世宇科技。

综上，公司已充分识别相关存货的减值风险，存货跌价准备政策及实际执行保持了一贯性，存货跌价准备计提充分。

9）公司套件存货结转情况良好

由于游戏游艺设备种类较多，结构和功能多样，通常情况下，结构复杂、价值较大的产品采购周期较长。发行人采购周期一般为 2-3 个月，部分套件从海外采购的周期可能更长。

报告期内，发行人各期“当年套件采购量”“当年套件生产领用量”“当年设备销售+投放设备量”之间的关系与差额的具体情况如下：

单位：个

项目	2020 年	2019 年	2018 年

期初数量①	3,782	3,330	4,508
当年套件采购数量②	5,653	8,548	8,541
当年套件生产领料数量③	6,846	8,096	9,719
当年设备销售数量+投放设备数量④	7,215	7,620	10,065
期末余额⑤=①+②-③	2,589	3,782	3,330
数量占比⑥=⑤/④	35.88%	49.63%	33.08%

发行人期末余额中仅存少量报告期之前采购的套件闲置，数量为 166 套，对应金额为 83.65 万元，已全额计提跌价。

10）存货盘点执行情况

发行人制定了完善的存货内部控制制度，对存货的入库、存储保管和出库均有严格的控制制度和操作流程，并定期盘点，对于单价高的存货单独存放管理。

对于体积小且单价高的套件，发行人安排专人专职进行管理，并与其他存货分区域存放，以套件为例存货内部控制制度具体如下：

A 入库

仓管员将到厂材料的品名、数量、规格与装箱清单进行核对，并经品检部门质检合格后方可办理材料入库手续，再搬运至指定区域存放。

B 仓储与保管

所有物料必须建立物料卡，仓管员对仓库内储存区域及分布情形应非常熟悉，需每日巡仓、进行物料抽查，并定期清理仓库呆料、滞料和不合格品。

储存应遵循“防水、防火、防压、定点、定位、定量、先进先出”的原则，物料叠放时要做到“上小下大、上轻下重”；易受潮物料，严禁直接摆放于地上，应放货架或卡板进行隔离；呆废料必须分开储存；贵重物品要定点存放，并有专人保管等。

C 出库

仓管员根据《投料单》核对物料规格、型号，并按《投料单》规格、型号、数量要求发放物料；仓管员、领料人员双方核对无误后办理领料手续，仓管员将物料交接给领料人员。

D 盘点

月度或季度盘点：每月末由仓管人员和财务人员对存货进行盘点。盘点人员在执行盘点工作时如实对盘点情况进行记录，并编制盘点报告，分析存在差异的原因，提出相关的处理意见。仓库主管则每个月对各区域责任仓管所管辖物料进行不少于 20%比例的抽盘。每季度由部门经理安排人员对仓库所有物料进行不少于 30%比例的抽盘。

年度盘点：盘点时间计划由财务中心制定，盘点表由物流仓储中心编制、主管审核，各部门人员共同盘点，严格按照盘点计划，认真记录盘点情况。盘点人员在执行盘点工作时应如实对盘点情况进行记录，并编制报告，分析存在差异的原因，提出相关的处理意见。

发行人制定了完善的存货内部控制制度并严格执行。

（7）其他流动资产

报告期各期末，公司其他流动资产明细如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
待抵扣增值税进项税	1,407.13	1,870.74	2,319.63
留抵增值税进项税	3.53	149.42	257.44
预缴企业所得税	0.07	0.05	-
预付上市费用	392.72	-	-
合计	1,803.46	2,020.21	2,577.07

报告期各期末，公司的其他流动资产主要为增值税待抵扣进项税。

3、非流动资产分析

报告期内，公司非流动资产金额及构成如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
可供出售金融资产	-	-	-	-	10.00	0.05%
其他权益工具投资	284.50	0.73%	195.00	0.57%	-	-

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
固定资产	26,686.79	68.45%	11,173.83	32.69%	9,404.73	43.17%
在建工程			11,055.00	32.34%	1,626.12	7.46%
无形资产	3,062.07	7.85%	3,249.76	9.51%	3,044.53	13.98%
商誉	5,350.37	13.72%	5,350.37	15.65%	5,350.37	24.56%
长期待摊费用	1,622.16	4.16%	1,789.01	5.23%	1,219.59	5.60%
递延所得税资产	1,809.25	4.64%	1,283.00	3.75%	1,009.83	4.64%
其他非流动资产	174.47	0.45%	82.83	0.24%	120.00	0.55%
合计	38,989.61	100.00%	**34,178.80**	**100.00%**	**21,785.17**	**100.00%**

公司非流动资产主要由固定资产、在建工程、无形资产及商誉四项组成，报告期各期末，前述四项合计占非流动资产的比例分别为 89.17%、90.20%、90.02%报告期内，公司非流动资产余额随着公司业务规模的扩大和投放设备数量增长而持续增加。

报告期各期末，公司非流动资产的明细内容如下：

（1）固定资产

报告期各期末，公司固定资产构成如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
投放设备	7,247.15	27.16%	7,762.86	69.47%	6,861.87	72.96%
生产运营设备	3,026.58	11.34%	3,107.08	27.81%	2,336.77	24.85%
运输设备	101.81	0.38%	151.66	1.36%	95.28	1.01%
其他设备	610.99	2.29%	152.23	1.36%	110.81	1.18%
房屋及构筑物	15,700.26	58.83%	-	-	-	-
合计	26,686.79	100.00%	**11,173.83**	**100.00%**	**9,404.73**	**100.00%**

报告期各期末，公司固定资产分别为 9,404.73 万元、11,173.83 万元、26,686.79 万元。报告期内，公司设备合作运营业务和动漫 IP 衍生产品销售业务快速发展，投放设备增加。2018 年末，公司业务延伸至游乐场运营领域，并

在 2019 年新开设游乐场，游乐场运营设备增加。报告期内，公司固定资产使用状况良好，无长期闲置的情形，未提取减值准备。2020 年末，公司新建厂房转固，房屋及构筑物增加 15,700.26 万元。

1)设备投放情况

①投放设备中涉及合作运营业务和动漫 IP 衍生产品的设备金额及占比

发行人投放设备中合作运营设备和动漫 IP 衍生产品的设备金额及占比情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
设备合作运营投放设备	3,331.98	45.98%	4,773.56	61.49%	5,180.14	75.49%
动漫 IP 衍生产品投放设备	3,915.17	54.02%	2,989.30	38.51%	1,681.73	24.51%
对外投放设备合计	**7,247.14**	**100.00%**	**7,762.86**	**100.00%**	**6,861.87**	**100.00%**

②动漫 IP 衍生产品的销售及采购模式、公司将动漫 IP 衍生产品计入固定资产的原因。

A、动漫 IP 衍生产品的销售及采购模式

公司销售动漫 IP 衍生产品主要通过向游乐场门店投放动漫卡通设备并持续销售动漫衍生产品实现。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象的卡片、手办等，消费者每次使用动漫卡通设备时均可获取相关产品。公司通过向合作门店销售动漫卡通设备消耗的动漫 IP 衍生产品获取收入。

B、公司将动漫 IP 衍生产品计入固定资产及将动漫 IP 衍生产品业务归类为“产品销售”的原因

公司向门店投放的动漫卡通设备并不直接销售，消费者使用动漫卡通设备后获得动漫 IP 衍生产品，动漫卡通设备所有权属于本公司，动漫卡通设备符合《企业会计准则第 4 号——固定资产》中固定资产的定义，故计入固定资产。

动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象，用户使用动漫卡通设备时可获取

相关产品（如动漫形象卡片、手办等），产品具有收藏、社交等属性。知名动漫IP具有强大的消费者群体，对消费者具有强大的吸引力，公司在2018年推出“奥特曼”融合激战动漫卡通设备，深受市场欢迎，“奥特曼”形象卡片销量快速增长。动漫IP衍生产品业务主要向运营商客户销售动漫形象卡片等产品，合同约定客户在产品签收后风险报酬即转移，公司已不再具有相关产品的控制权，因此，公司将动漫IP衍生产品的销售归类为“产品销售”合理并符合业务实质。

2）固定资产与业务规模匹配情况及会计处理

①发行人相关固定资产金额与合作运营业务及动漫IP衍生产品业务规模的匹配关系

报告期内，发行人合作运营业务相关固定资产金额与相关业务规模的匹配如下：

项目	2020年度	2019年度	2018年度
合作运营收入（万元）①	2,816.07	3,872.86	3,162.89
期末投放数量（台）②	2,904	2,879	2,615
平均收入（万元/台）①/②	0.97	1.35	1.21
合作运营设备原值(万元)③	11,341.15	11,132.41	10,034.43
每台合作运营设备原值(万元)③/②	3.91	3.87	3.84

公司在2018年针对对外投放的部分设备进行了内容升级，并根据合作运营业务发展，提升合作运营服务，产品创收能力增强。**受新冠疫情影响，2020年，下游合作门店在上半年收入较少，公司单台设备营收下降。**报告期内，发行人合作运营业务对应固定资产金额与合作运营业务收入具有匹配性。

报告期内，发行人动漫IP衍生产品业务相关固定资产金额与相关业务规模的匹配如下：

项目	2020年度	2019年度	2018年度
动漫IP衍生产品收入（万元）①	6,821.90	6,558.66	4,160.23
期末投放数量（台）②	6,971	5,254	3,038
平均收入（万元/台）①/②	0.98	1.25	1.37
动漫IP衍生产品设备原值(万元)③	6,013.44	4,388.96	2,651.14

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
每台合作运营设备原值(万元)③/②	**0.86**	0.84	0.87

2019 年公司下半年投放的动漫卡通设备较多，导致单台动漫卡通设备销售的动漫 IP 衍生产品收入有所降低，**2020 年，受新冠疫情影响，单台设备收入下降。**报告期内，发行人动漫 IP 衍生产品业务对应固定资产金额与动漫 IP 衍生产品收入具有匹配性。

②发行人合作运营业务及动漫 IP 衍生产品业务收入确认、成本结转、存货及固定资产相关会计处理方式

财务人员进行账务核算，并相应修改投放设备管理台账。具体会计处理方式如下：

A：固定资产铺出时：

借：固定资产——原值

贷：存货

收入确认时：

借：应收账款

贷：主营业务收入

贷：应交税费-销项税

每月计提折旧

借：主营业务成本

贷：固定资产累计折旧

B：固定资产退回时：

退回的固定资产因后续仍将用于对外投放设备铺出，退回后的对外投放设备仍在固定资产科目核算并计提折旧。

如因管理层有明确意图用于出售时：

借：固定资产清理

固定资产累计折旧

贷：固定资产——原值

借：存货

贷：固定资产清理

借：主营业务成本

贷：存货

借：应收账款

贷：主营业务收入

贷：应交税费-销项税

如管理层拟将机台进行报废时

借：固定资产清理

借：固定资产累计折旧

贷：固定资产

借：营业外支出

贷：固定资产清理

综上所述，公司相关业务收入确认、成本结转、存货以及固定资产的相关会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

3）发行人产能计算方法、与生产运营设备原值的匹配关系分析

发行人产品为非标产品，产品型号众多，生产不同类型产品所需工时存在差异，发行人根据生产游戏游艺设备的平均工时来估算每条生产线的产能。

① 发行人产能计算方法、与生产运营设备原值的匹配关系

鉴于游戏游艺设备机台型号众多，不同设备生产所需工作量差异大，只能对公司产能进行估算。公司产能估算方法如下：**原**番禺本部生产基地有三条生产线，设计产能平均每条线 150 台/月，综合考虑员工加班、生产熟练度提升等因素，年生产能力为 5,500 台/年，主要为组装、测试环节，**2020 年下半年公司新厂房**

投入使用，新产房产能为 13,700 台/年。

报告期内，公司产能与机器设备原值变动匹配关系如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
番禺本部产能（台）	9,600	5,500	5,500
生产设备原值（万元）	460.94	465.69	465.69
东莞微勤产能（台）	/	/	3,000
生产设备原值（万元）	/	/	784.49

番禺本部生产设备金额较小产能较大的主要原因是：东莞微勤拥有钣金、烤漆、木工等工艺设备和技术工人，为番禺本部生产基地加工零部件，番禺本部的设备集中于组装、测试环节，所以番禺本部生产基地产能较大。

东莞微勤拥有钣金、烤漆、木工等工艺设备和技术工人，为番禺本部生产基地加工零部件，番禺本部的设备集中于组装、测试环节，所以番禺本部生产基地产能较大，人均产量高。

报告期内，公司人均产量具体情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
工人人数（人）	55	55	130
人均产量（台/人）	103.87	102.91	65.85
人均工时（小时/人）	1,544.64	1,819.48	1,433.02

东莞微勤主要为番禺本部生产基地加工零部件，东莞微勤年产能 3000 台，工人人数约 80 人左右，人均产量约 37.5 台/人，番禺本部生产基地集中于组装、测试环节，**2019 年度**番禺本部年产能 5500 台，工人约 55 人左右，人均产量约 100 台/人。2018 年底发行人出售东莞微勤，导致人均产量大幅增加。**2020 年较 2019 年人均产量上升、人均工时下降主要系生产产品结构差异所致，2020 年公司生产的产品中结构相对简单、复杂度较低的产品如动漫 IP 衍生产品设备占比提升。**

②单位固定资产产能与可比公司比较

报告期内，公司产能与机器设备原值与可比公司比较情况如下：

单位：台，万元

项目	2019 年度/末		2018 年度/末	
	世宇科技	本公司	世宇科技	本公司
产能	15,000	5,500	15,000	8,500
机器机械设备原值	1,039.57	465.69	999.91	465.69

游戏游艺设备行业注重产品的游戏创意、整体设计等核心环节，公司与生产相关的机器设备价值量较小。游戏游艺设备的生产需要如下步骤：第一，前端零部件加工，包括钣金、木工、车工等环节；第二，各部件组装和设备组装；第三，烧录软件及总体功能测试，其中前端零部件加工可以通过直接对外采购和外协加工的方式进行，导致产能与机器设备原值匹配性较低。另一方面，不同游戏游艺设备生产所需的步骤、工作量差异很大，例如本公司单台娃娃机的标准工时为 5 小时，“光环：涂鸦小队”的标准工时 56 小时，不同游戏游艺设备产品的工作量及设备投入差异大，也导致产能与机器设备原值匹配性较低。

报告期内，公司产能与机器设备原值与可比公司比较情况如下：

单位：台，万元，万元/台

项目	2019 年度/末		2018 年度/末		2017 年度/末	
	世宇科技	本公司	世宇科技	本公司	世宇科技	本公司
产能（A）	15,000	5,500	15,000	8,500	14,000	8,000
生产设备原值（B）	1,039.57	465.69	999.91	1,250.18	481.27	1,318.67
单台设备对应固定资产投入（B/A）	0.07	0.08	0.07	0.15	0.03	0.16

注：考虑到 2018 年东莞微勤的机器设备及产能匹配性，本公司 2018 年生产设备包括东莞微勤

发行人 2017 年、2018 年单台设备生产对应固定资产投入为 0.16 万元/台，0.15 万元/台，世宇科技固定资产低于本公司，但世宇科技产能更高，即发行人每生产单台设备对应固定资产投入高于世宇科技，主要原因为东莞微勤主要为番禺本部生产基地加工零部件。公司 2018 年底出售东莞微勤，番禺基地集中于组装、测试环节，2019 年公司单台设备生产对应固定资产投入与世宇科技基本一致。

结合游戏游艺设备行业产品生产特点，本公司单位固定资产产能与可比公司

不存在显著差异。

4）固定资产盘点情况

①固定资产盘点程序

发行人制定《固定资产管理制度》及《固定资产盘点管理办法》，对厂区内固定资产、游乐场运营固定资产、在建工程，公司会在每年末以所有固定资产、在建工程为范围，财务部、资产管理部门专职人员采用现场实地盘点方式，核查盘点数量、资产质量情况、核对资产编号、规格型号、存放地点等。

对于投放设备，由于涉及的合作门店以及合作设备较多，分散在全国各地，鉴于盘点周期较长，公司会在每年第四季度开始着手进行投放设备盘点。行政中心会同财务部制定年度的资产盘点计划，信息技术部资产管理员根据系统的数据填写资产明细，并定期向市场中心、对外投放设备专员发送盘点通知及设备盘点表，市场中心经理、对外投放设备专员采用现场实地盘点方式，核查盘点数量、资产质量情况、核对设备条码等。

公司投放设备数量较多，分散在全国各地，盘点过程实物基本与账面一致，会存在少数合作门店设备数量与盘点表不一致的情况，主要系由于部分门店路途较远，盘点表发出到实际盘点过程中，投放设备会有新增投放或者移动。一旦出现不一致情况，盘点人员会及时联系对外投放设备专员以及财务部门，查明出现差异的原因，及时更新设备清单。同时如果盘点过程中出现设备损毁或者丢失的情况，公司也会查明原因后做报废处理。

②固定资产盘点结果

报告期，发行人的固定资产盘点情况如下：

单位：万元

截止日	盘点时间	固定资产			在建工程		
		账面原值	盘点金额	盘点比例	账面原值	盘点金额	盘点比例
2020 年末	**2020.11-2021.01**	**39,943.97**	**39,943.97**	**100%**	**-**	**-**	**-**
2019 年末	2019.11-2020.01	21,000.09	21,000.09	100%	11,055.00	11,055.00	100%
2018 年末	2018.10-2018.12	16,563.39	16,563.39	100%	1,626.12	1,626.12	100%

5） 固定资产减值测试情况

报告期内，公司固定资产主要包括厂内的生产机器设备、游乐场运营业务的设备、以及对外投放设备。同时为避免投放设备发出后管理不善导致的设备毁损、灭失，公司采取了以下措施：

①市场中心、对外投放专员和售后人员通过维保和实地抽盘等方式，定期或不定期前往终端客户检查设备的状况；

②合作门店不得有对公司投放设备进行销售、拆卸、仿制等违背协议约定的行为。公司在维保、实地抽盘的过程中，一经发现上述情形，有权收回设备，并要求对方经济赔偿。

公司严格执行上述措施，有效规避了由于后续管理不善导致的减值风险。报告期各期末，公司按照《企业会计准则》的规定判断期末投放设备是否存在发生减值的迹象。公司将《企业会计准则》规定的可能存在减值迹象的情况与公司实际情况逐项进行比对，具体情况如下：

序号	企业会计准则的规定	公司实际情况
1	资产的市价当期大幅度下跌，其跌幅明显高于因时间的推移或者正常使用而预计的下跌。	公司设备销售价格未发生大幅下降的情况；游乐场持续经营
2	企业经营所处的经济、技术或者法律等环境以及资产所处的市场在当期或者将在近期发生重大变化，从而对企业产生不利影响。	公司经营所处的经济、技术或者法律等环境未发生重大变化，游戏游艺政策未发生重大变化，市场容量稳定增长。
3	市场利率或者其他市场投资报酬率在当期已经提高，从而影响企业计算资产预计未来现金流量现值的折现率，导致资产可收回金额大幅度降低。	报告期内市场利率或者他市场投资报酬率未发生重大变化。
4	有证据表明资产已经陈旧过时或者其实体已经损坏。	公司生产机器设备可以正常生产，游乐场运营设备可以正常运转，公司对投放设备及时进行更新换代，未发现陈旧过时的情形。公司在对投放设备进行日常维保、盘点的过程中，将已经损毁的设备进行报废处理，报告期末未核销投放设备中不存在损坏的设备。
5	资产已经或者将被闲置、终止使用或者计划提前处置。	公司通过日常维保、盘点等方式对游乐场运营设备、对外投放设备进行管理，并密切分析游乐场运营设备、对外投放设备对应的收入情况，未发现投放设备存在已经或者将被闲置、终止使用或者计划提前处置的情形。
6	企业内部报告的证据表明资产的经济绩效已经低于或者将低于预期，如资产所创造的净现金流量或者实现的营业利润(或者亏损)远远低于(或者高于)	公司生产用机器设备以设备销售毛利率减去销售费用率以及税金附加率作为减值评判标准；公司游乐场运营设备以游乐场业务毛利率减去销售费用率以及税金附加率作

序号	企业会计准则的规定	公司实际情况
	预计金额等。	为减值评判标准；公司以对外投放设备当期折旧费用作为减值评判标准，并将其与合作运营收入、卡片销售毛利进行比对，不存在资产的经济绩效已经低于或者将低于预期的情形。
7	其他表明资产可能已经发生减值的迹象。	不存在其他表明资产可能已经发生减值的迹象。

③报告期各期末，公司生产用机器设备以设备销售毛利率减去销售费用率以及税金及附加率作为减值评判标准，结果如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
游戏游艺设备销售毛利率①	**29.95%**	33.41%	31.38%
销售费用率（剔除游乐场运营）②	**3.52%**	8.39%	7.74%
营业税金及附加率③	**0.36%**	0.52%	0.63%
评判标准④=①-②-③	**26.07%**	24.50%	23.01%

从上表可以看出，公司生产用机器设备不存在减值迹象。

④报告期各期末，公司游乐场运营设备以游乐场业务毛利率减去销售费用率以及税金及附加率作为减值评判标准，结果如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度
游乐场运营毛利率①	**8.80%**	20.46%
游乐场运营销售费用率②	**3.01%**	4.71%
营业税金及附加率③	**0.05%**	2.43%
评判标准④=①-②-③	**5.74%**	13.32%

2019 年度，公司游乐场运营设备不存在减值迹象，2020 年受新冠疫情影响休业，导致 **2020 年**设备减值评判标准为 **5.74%，有所下降**。2020 年 5 月起，随着疫情的逐渐好转，发行人游乐场运营业务已逐步恢复，**公司游乐场运营设备不存在减值迹象。**

⑤报告期各期末，公司以对外投放设备当期折旧费用作为减值评判标准，并将其与合作运营收入、动漫 IP 衍生产品销售毛利进行比对，结果如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
对外投放设备原值	17,354.59	15,521.37	12,685.57
当期折旧	2,410.95	2,390.36	2,044.59
合作运营收入+动漫 IP 衍生产品销售毛利	3,253.43	6,604.85	4,980.24

公司合作运营收入+动漫 IP 衍生产品销售毛利远高于对外投放设备当期折旧。结合报告期内收入增长情况，对外投放设备预计在未来仍有能力提供稳定的现金流入，不存在减值迹象。

6） 固定资产闲置、退回情况

报告期内，公司的固定资产均正常运转，对外投放设备铺出率高，营收情况良好。结合报告期内固定资产的盘点程序，公司不存在长期闲置、终止使用或者计划提前处置的固定资产，不存在陈旧过时或损毁的固定资产。

报告期内，公司固定资产处置、退回情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
当期处置原值	81.61	248.36	-
当期退回原值	22.48	442.25	108.59
期末固定资产原值	17,354.59	15,521.37	12,685.57
当期处置占比	0.47%	1.60%	0.00%
当期退回占比	0.13%	2.85%	0.86%

报告期内，公司固定资产处置、退回占比较小，2019 年度处置金额较大主要系公司将已运营多年且状况欠佳的设备收回后进行处置；2019 年度当期退回金额较大主要系公司根据市场需求及战略规划，收回部分动漫 IP 衍生设备进行改制以及部分合作门店合作期限满退回，公司拟将其对外销售。

（2）在建工程

报告期各期末，公司在建工程分别为 1,626.12 万元、11,055.00 万元、**0.00 万元**，2018 年、2019 年在建工程增加主要系公司新厂房建设工程投入。

报告期内，发行人在建工程明细以及变动情况如下：

单位：万元

类别	2017 年末	本期增加数	本期转入固定资产	其他减少数	2018 年末
厂房主体	-	1,512.86	-	-	1,512.86
装修	-	78.19	-	-	78.19
其他	-	35.06	-	-	35.06
合计	**-**	**1,626.12**	**-**	**-**	**1,626.12**
类别	**2018 年末**	**本期增加数**	**本期转入固定资产**	**其他减少数**	**2019 年末**
厂房主体	1,512.86	9,260.30	-	-	10,773.16
装修	78.19	157.05	-	-	235.24
其他	35.06	11.53	-	-	46.59
合计	**1,626.12**	**9,428.87**	**-**	**-**	**11,055.00**
类别	**2019 年末**	**本期增加数**	**本期转入固定资产**	**其他减少数**	**2020 年末**
厂房主体	10,773.16	4,926.55	15,699.71	-	-
装修	235.24	385.80	621.04	-	-
其他	46.59	17.46	64.05	-	-
合计	11,055.00	5,329.81	16,384.81	-	-

报告期期内，发行人厂房的构成情况：

单位：平方米

编号	地上层数	地下层数	容积率面积	非容积率面积	建筑面积	基底面积
厂房一	6.00	-	9,694.00	118.00	9,812.00	1,616.00
厂房二	8.00	-	13,608.00	94.00	13,702.00	1,701.00
厂房三	8.00	-	15,552.00	146.00	15,698.00	1,944.00
厂房四	8.00	-	7,237.00	-	7,237.00	1,053.00
P1	-	1.00	-	9,440.00	9,440.00	-
合计			**46,091.00**	**9,798.00**	**55,889.00**	**6,314.00**

公司厂房建设于 2018 年开始施工，预计工期 2-3 年，工程建设进展及状况良好，根据 2020 年 6 月 10 日广州市房屋建筑和市政基础设施工程联合出具的验收意见书《穗联验（番）字〔2020〕021 号》公司厂房已经达到预定可使用状态，公司予以转固。**2020 年末，公司无在建工程余额。**

（3）无形资产

报告期各期末，无形资产明细如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年	
	净值	占比	净值	占比	净值	占比
土地使用权	2,751.64	89.86%	2,809.87	86.46%	2,868.11	94.21%
软件使用权	310.43	10.14%	439.89	13.53%	176.42	5.79%
合计	3,062.07	100.00%	3,249.76	100.00%	3,044.53	100.00%

公司的无形资产主要为购置的国有土地使用权。截至 2020 年末公司无形资产不存在需计提减值准备的情形。

（4）商誉

报告期各期末，公司商誉分别为 5,350.37 万元、5,350.37 万元、**5,350.37 万元。**商誉主要系 2018 年公司收购广州科韵所致，**2019 年末、2020 年末经测试不存在减值迹象。**

1）收购广州科韵合并成本及商誉的确认情况

根据《企业会计准则-长期股权投资》的相关规定，非同一控制下企业合并中，购买方应当按照确定的企业合并成本作为长期股权投资的初始投资成本。企业合并成本包括购买方付出的资产、发生或承担的负债、发行的权益性证券的公允价值计量之和。发行人本次收购以实际支付的股权转让款 6000.00 万元确认为合并成本。

根据《会计准则第 20 号-企业合并》准则第十三条相关规定：“购买方对合并成本大于合并中取得被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应当确认为商誉”。

发行人聘请了广东联信资产评估土地房地产估价有限公司采用收益法以及资产基础法对广州科韵截至 2018 年 11 月 30 日的股东全部权益价值进行了评估，并出具联信（证）评报字[2018]第 A0864 号评估报告，经评估，广州科韵 2018 年 11 月 30 日股东全部权益的评估价值为 6,065.56 万元。

2018 年 12 月 25 日，广州科韵召开股东会，同意股东周斌将其持有科韵 28.50%股权转让给华立科技，同意股东陈显钧将其持有广州科韵 1.50%股权转

让给华立科技，同意股东南平禾悦股权投资合伙企业（有限合伙）将其持有广州科韵 70.00%股权转让华立科技。2018 年 12 月 25 日，周斌、陈显钧、南平禾悦股权投资合伙企业（有限合伙）与华立科技签署《关于广州科韵投资管理有限公司股权转让协议》。2018 年 12 月 29 日，广州科韵完成本次股权转让的工商变更登记手续，成为华立科技的全资子公司。本次购买日确定为 2018 年 12 月 31 日。

2018 年 12 月 31 日，广州科韵可辨认净资产公允价值为 649.63 万元，根据公司收购广州科韵合并对价、同时考虑合并评估增值的影响较小，确定收购广州科韵形成的商誉的金额为 5,350.37 万元。

2）可辨认净资产的识别过程

发行人聘请评估机构广东联信资产评估土地房地产估价有限公司对合并对价分摊涉及广州科韵的可辨认资产及负债 2018 年 11 月 30 日的公允价值进行了评估，根据上述《资产评估报告》，截至 2018 年 12 月 31 日，广州科韵净资产账面价值为 649.63 万元，可辨认净资产公允价值为 649.63 万元。

综上，公司收购广州科韵采用资产基础法评估值作为可辨认净资产公允价值，相关资产按评估值入账，并持续进行计算。

3）评估公允性

广州科韵自成立以来，业务不断发展，保证了其经营方式的连续性和获利模式的持续性，并且根据企业历史年度的收益情况和经营规划，企业未来的收益情况能够预测，具备收益法预测条件，因此本次评估可选择收益法。

本次评估目的是拟收购股权，资产基础法从企业购建角度反映了企业的价值，为经济行为实现后企业的经营管理及考核提供了依据，因此本次评估选择资产基础法进行评估。

本次评估由于交易案例比较法所需要的资料难以收集，且无法了解其中是否存在非市场价值因素，因此，本次评估不适宜采用交易案例比较法；同时由于市场上难以找到与被评估单位规模相当、业务类似的上市公司作为参考，故不适宜采用市场法进行评估。故本次评估确定采用收益法和资产基础法进行评估。评估时可回收金额计算的关键参数如下：

资产组	关键参数				
	预测期	预测增长率	永续期增长率	毛利率	税前折现率
广州科韵科技投资有限公司	2019 年-2023 年	注 1	0%	根据预测的收入、成本计算	注 2

注 1：广州科韵科技投资有限公司 2019 年至 2023 年预计销售收入增长率分别为：73. 02%、13. 13%、7. 64%、4. 65%、2. 00%，2019 年预计销售收入增长率较快是由于发行人收购广州科韵后形成协同效应，且发行人对广州科韵各游乐场地等进行了更新改造。
注 2：税前折现率 2019 年-2023 年采用 12. 02%。

综上，发行人本次交易对价是在资产评估的基础上，经交易各方充分协商确定，交易作价与 2018 年 11 月 30 日经评估的股东全部权益价值相比不存在重大异常，且上述预计增长率以及折现率均在合理范围内，本次交易相关作价公允。

4）发行人 2019 年未计提商誉减值的合理性、发行人相关减值测试的过程、依据和结论

根据企业会计准则，无论商誉是否存在减值迹象，公司于各资产负债表日均对商誉进行减值测试。

①商誉减值测试的方法

对包含商誉的资产组进行减值测试，如资产组的可收回金额低于其账面价值，则确认相应的减值损失。根据企业会计准则，由于公司无法可靠估计资产组的公允价值减去处置费用的净额，因此公司商誉资产组的可回收价值为资产组预计未来现金流量现值。

②商誉减值测试的过程

报告期资产负债表日，公司通过资产组宏观环境、行业环境、实际经营状况及未来经营规划等因素进行综合判断商誉存在资产减值的可能性。

A. 确定公司商誉资产组

公司合并取得商誉归属于收购广州科韵，因此公司将广州科韵与商誉相关的经营性固定资产、无形资产、长期待摊费用、商誉等非流动资产（即相关长期资产）所形成的资产组认定为广州科韵资产组。公司自购买日起按照一贯、合理的方法将由收购广州科韵产生的商誉分摊至广州科韵资产组。公司在认定资产组时，已经充分考虑管理层对生产经营活动的管理或监控方式和对资产的持续使用或处置的决策方式，广州科韵资产组能够独立产生现金流量。

B. 确定商誉资产组的可回收价值

广州科韵商誉资产组的可收回金额根据资产预计未来现金流量的现值和资产的公允价值减去处置费用后的净额与两者之间较高者确定。广州科韵能够以当前的规模和状态继续经营下去，其存续期间为永续期，资产组内的主要资产商誉没有使用寿命期限，因此资产组的收益期为无限期。根据企业会计准则“建立在预算或者预测的基础上的预计现金流量最多涵盖 5 年”的相关规定，资产组在期末以未来 5 年为预计现金流量预测期基期，公司根据历史实际经营数据、行业发展趋势、预期收入增长率、毛利率等指标编制未来 5 年现金流量，预测期以后的现金流量维持不变。由于资产组未来现金流量的风险程度与公司收购的子公司经营风险基本相当，因此现金流量预测使用的折现率以收购子公司的加权平均资本成本为基础经调整后确定。

公司聘请了广东联信资产评估土地房地产估价有限公司对由于收购广州科韵形成的商誉进行了专项的商誉减值测试评估。广东联信资产评估土地房地产估价有限公司采用收益法对 2019 年 12 月 31 日、2020 年 6 月 30 日广州科韵含商誉资产组的可回收价值进行评估，并分别出具了《广州华立科技股份有限公司拟进行商誉减值测试所涉及的广州科韵科技投资有限公司资产组未来现金流现值资产评估报告》（联信（证）评报字[2020]第 Z0089 号）、《广州华立科技股份有限公司拟进行商誉减值测试所涉及的广州科韵科技投资有限公司资产组未来现金流现值资产评估报告》（联信（证）评报字[2020]第 Z0459 号）评估报告。

根据上述资产评估报告，商誉资产组的可回收价值评估如下：

单位：万元

项目	第 1 年	第 2 年	第 3 年	第 4 年	第 5 年	永续期
2020 年 6 月末						
收入金额	3,280.62（注）	6,968.30	8,321.50	8,672.70	8,967.84	8,967.84
收入增长率	-35.96%	61.19%	19.42%	4.22%	3.40%	-
企业自由现金流量（税前）	569.18	584.55	1,530.51	1,681.95	1,771.63	1,785.79
折现率	16.73%					
折现额	526.82	463.50	1,039.63	978.76	883.18	5,321.29

项目	第 1 年	第 2 年	第 3 年	第 4 年	第 5 年	永续期
企业自由现金流评估值	9,213.18					
减：铺底营运资金	479.74					
资产组可回收价值	8,733.44					
2019 年末						
收入金额	4,894.24	8,011.23	8,635.52	9,002.32	9,309.12	9,309.12
收入增长率	-27.50%	63.69%	7.79%	4.25%	3.41%	-
企业自由现金流量（税前）	-7.38	1,308.70	1,657.44	1,837.20	1,919.85	1,935.97
折现率	16.59%					
折现额	-6.33	962.76	1,045.81	994.28	891.17	5,416.84
企业自由现金流评估值	9,304.53					
减：铺底营运资金	479.74					
资产组可回收价值	8,824.79					

注：2020 年 7-12 月收入金额。

a、发行人 2020 年 1 月至 6 月预测商誉资产组收入增长率及利润具有合理性

广东联信资产评估土地房地产估价有限公司对由于收购广州科韵形成的商誉在 2019 年 12 月 31 日进行了专项的商誉减值测试评估，出具了《广州华立科技股份有限公司拟进行商誉减值测试所涉及的广州科韵科技投资有限公司资产组未来现金流现值资产评估报告》（联信（证）评报字[2020]第 Z0089 号）。

2020 年 1 月至 6 月预测的发行人商誉资产组营业收入为 776.18 万元，收入增长率为-72.81%，营业利润为-448.17 万元。

2020 年 1 月至 6 月实际完成营业收入 1,042.51 万元，营业利润为-418.73 万元。

2019 年 12 月 31 日发行人商誉减值测试预测收入和利润较低，主要原因为：1）2020 年受新冠状病毒疫情的影响，对于 2020 年度的经营预测中 2-5 月预计营业收入为 0.00 元，由于 2020 年 1-6 月疫情控制情况明显好于发行人预测情况，上述资产组从 4 月底经营业绩开始逐步恢复；2）营业成本根据各游乐场情况预计减免 1-2 月租金，实际商业体免租期为 2-3 个月，高于预期；3）政府出台了相关税收优惠等支持政策。

综上，发行人 2020 年 1 月至 6 月预测商誉资产组收入增长率及利润具有合

理性。

b、发行人商誉资产组 2021 年预计收入金额为 6,968.30 万元，收入增长率为 61.19%的测算的合理性及可实现性

公司商誉资产组 2020 年、2021 年收入预测情况如下：

单位：万元

项目	2019 年度	2020 年度预测	2021 年度预测
营业收入	6,750.62	4,323.13	6,968.30
增长率	/	-35.96%	61.19%

发行人商誉资产组 2021 年预计收入增长率为 61.19%，主要原因为：1）受新冠疫情影响，预测 2020 年度商誉资产组收入较少；2）游乐场业务拓展需要经过 2-3 年的推广以及客户的积累，发行人商誉资产组中包括汇翔游艺、悦翔欢乐两家处于开业初期，经过 2-3 年的发展期，资产组预计收入金额较 2019 年增长 3.23%，预测收入具有合理性和可实现性。

C. 2019 年末及 2020 年 6 月末商誉减值测试过程

公司按照预计未来现金流量的现值确定资产组的可回收价值，与资产组账面价值和商誉之和进行比较，报告期各期末商誉减值测试过程如下：

单位：万元

项目	2020 年 6 月末	2019 年末
商誉账面余额①	5,350.37	5,350.37
商誉减值准备余额②	-	-
商誉的账面价值③=②-①	5,350.37	5,350.37
未确认归属于少数股东权益的商誉价值④	-	-
包含未确认归属于少数股东权益的商誉价值⑤=④+③	5,350.37	5,350.37
拆分后分摊至各资产组的包含未确认归属于少数股东权益的商誉价值⑥	5,350.37	5,350.37
资产组的账面价值⑦	3,313.20	3,269.88
包含整体商誉的资产组的账面价值⑧=⑥+⑦	8,663.57	8,620.25
资产组或资产组组合可收回金额⑨	8,733.44	8,824.79
商誉减值损失(⑩大于 0 时)⑩=⑧-⑨	-	-
归属于本公司的商誉减值损失	-	-

D. 商誉减值测试的合理性

商誉减值测试中的预测收入增长率与实际收入增长率的比较情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月		2019 年度	
	预测数	实际数	预测数	实际数
营业收入	776.18	1,042.51	5,407.04	6,750.62
收入增长率	-72.81%	-63.48%	73.02%	103.44%

商誉减值测试中的预测数与广州科韵的历史业绩比较，具有合理性。

2019 年末的减值测试的盈利预测在 2020 年 1-6 月的实际完成情况

单位：万元

2019 年末减值测试	2020 年 1-6 月		
	预测数	实际数	完成度
营业收入	776.18	1,042.51	134.31%
营业利润	-448.17	-418.73	

2020 年 6 月末的减值测试的盈利预测在 2020 年 7-10 月的实际完成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 7-10 月	2020 年 7-12 月	完成度
	实现数	预测数	
营业收入	2,425.83	3,280.62	73.94%
营业利润	531.25	310.86	170.90%

注：出于谨慎性考虑，减值测试的盈利预测未考虑发行人享受的增值税税收优惠，该部分对营业利润的影响额为 145.55 万元。

综上，从历史数据看，广州科韵的盈利能力及经营状况与发行人预测数据不存在重大差异。2020 年 7-10 月份营业利润较 7-12 月预测数高，主要系 7-10 月份为经营旺季，收入较高，实现的营业利润较多。发行人商誉资产组不存在减值迹象。

E．商誉减值测试结果

经测试，**2019 年及 2020 年 6 末**，收购广州科韵形成的商誉与其可辨认净资产账面价值之和均低于按上述过程测算的包含商誉的资产组可回收价值。因此申报期各期末，收购广州科韵形成的商誉均不存在减值迹象，无需计提商誉减值准备。

F．相关商誉未计提减值准备的依据

报告期内，发行人与商誉相关的资产组预计未来现金流量现值大于资产组账面价值与商誉之和，商誉不存在减值迹象。

5）发行人 2020 年未计提商誉减值的合理性、发行人相关减值测试的过程、依据和结论

2020 年 12 月 31 日，公司对上述非同一控制下的企业并购形成的商誉分配至相关资产组进行减值测试，在预计可回收金额时，采用了与商誉有关的资产组来预测其未来现金流量现值。公司管理层编制未来 5 年（预测期）的现金流量预测，并假定超过 5 年财务预算之后年份的现金流量保持稳定。在预计未来现金流量时，根据该资产组未来的战略目标、业务发展及经营规划，通过结合历史年度的销售数据和预计市场需求变化、产品预期价格变化等诸因素进行测算确定。在确定可收回金额所采用的折现率时，公司考虑了该资产组的行业资产回报率、预期外部资金风险利率的变化等因素，通过对选取的可比公司相关数据进行分析后调整确定。

可收回金额计算的关键参数如下：

资产组	关键参数				
	预测期	预测增长率	永续期增长率	毛利率	税前折现率
广州科韵科技投资有限公司	2021 年-2025 年	【注 1】	0%	22.37%-25.36%	【注 2】

注 1：广州科韵科技投资有限公司 2021 年至 2025 年预计销售收入增长率分别为：58.64%、11.64%、8.35%、4.24%和 3.17%。
注 2：税前折现率 2021 年-2025 年采用 18.31%。

根据广东联信资产评估土地房地产估价有限公司出具的《广州华立科技股份有限公司拟进行商誉减值测试所涉及的广州科韵科技投资有限公司资产组未来现金流现值资产评估报告》（联信（证）评报字[2021]第 Z0043 号），按照资产组的预计未来现金流量及税前折现率（2021 年-2025 年：18.31%）计算现值，确定可收回金额并与包括商誉在内的可辨认资产组的账面价值进行比较，未发现商誉发生减值的迹象，无需计提减值准备。

（5）长期待摊费用

报告期内，公司长期待摊费用明细如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
装修费	1,389.88	1,361.95	735.11
构筑物		-	-
软件升级包	231.61	424.75	480.53
其他	0.68	2.32	3.95
合计	1,622.16	**1,789.01**	**1,219.59**

报告期内，公司的长期待摊费用主要为游乐场装修费和合作运营设备软件升级费用。

（6）递延所得税资产

报告期内，公司递延所得税资产明细如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
坏账准备引起的待抵扣所得税	461.36	179.75	176.30
存货跌价准备引起的待抵扣所得税	265.78	272.69	270.38
亏损引起的待抵扣所得税	317.57	88.45	-
内部交易的未实现利润引起的待抵扣所得税	683.58	700.03	538.27
游乐场业务计提积分形成	80.96	42.07	24.88
合计	1,809.25	**1,283.00**	**1,009.83**

公司递延所得税资产主要为应收款项、存货的账面价值与计税基础不一致产生的暂时性差异及母、子公司间抵消未实现内部销售损益导致合并资产负债表中资产、负债的账面价值与计税基础之间产生的暂时性差异。

（7）其他非流动资产

报告期各期末，公司其他非流动资产余额分别为 120.00 万元、82.83 万元、174.47 万元，上述其他非流动资产均为预付的长期资产购置款和装修款。

4、资产减值准备计提情况

报告期内，公司资产减值准备余额如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
坏账准备	2,166.62	920.86	835.06
存货跌价准备	1,526.10	1,614.19	1,540.78
合计	**3,692.72**	**2,535.06**	**2,375.84**

报告期内，公司资产减值准备主要为应收账款、其他应收款计提的坏账准备以及存货跌价准备。

公司已按《企业会计准则》的规定，制订了计提资产减值准备的会计政策，符合谨慎性和公允性的要求；报告期内公司已足额计提了相应的减值准备，主要资产减值准备计提情况与资产质量实际状况相符，不存在潜在资产损失及未予计提减值准备而导致的财务风险。

（二）负债的主要构成及其变化

1、总负债构成

公司最近三年负债总体构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动负债	37,068.88	81.36%	26,945.46	73.70%	22,017.43	92.24%
非流动负债	8,494.29	18.64%	9,617.84	26.30%	1,851.20	7.76%
合计	**45,563.17**	**100.00%**	**36,563.30**	**100.00%**	**23,868.62**	**100%**

报告期内公司负债主要为流动负债。2019 年非流动负债比 2018 年增加的原因系 2019 年公司为构建新厂房增加银行借款。

截至 2020 年末发行人短期借款、一年内到期的非流动负债及长期借款分别为 7,617.86 万元、2,589.63 万元、8,494.29 万元，上述有息负债合计 **18,701.77 万元**，较 2019 年末有息负债 16,107.70 万元增加 **2,594.08 万元**。**主要原因为公司 2020 年新厂房建设及搬迁资金需求增加，且受疫情影响公司应收账款回款减缓导致资金需求增加。**

2020 年末公司资产负债率水平为 52.29%，流动比率为 1.30，公司整体偿债能力较强，公司已按时偿还到期债务，不存在偿债风险。未来随着公司的营业收

入和盈利能力的持续提升，公司偿债能力不断增强。

2、流动负债的构成与变化

报告期各期末，公司流动负债主要构成如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
短期借款	7,617.86	20.55%	4,989.90	18.52%	2,845.70	12.92%
应付票据	6,147.11	16.58%	5,527.59	20.51%	4,885.38	22.19%
应付账款	15,212.09	41.04%	9,846.82	36.54%	7,076.88	32.14%
预收款项	166.21	0.45%	1,700.79	6.31%	1,525.36	6.93%
合同负债	1,710.22	4.61%	-	-	-	-
应付职工薪酬	466.29	1.26%	566.56	2.10%	549.03	2.49%
应交税费	1,312.05	3.54%	1,120.04	4.16%	493.54	2.24%
其他应付款	1,847.42	4.98%	1,422.73	5.28%	3,839.12	17.44%
一年内到期的非流动负债	2,589.63	6.99%	1,771.03	6.57%	802.41	3.64%
合计	37,068.88	100.00%	**26,945.46**	**100.00%**	**22,017.43**	**100.00%**

（1）短期借款

报告期内，公司短期借款的构成如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
抵押借款	7,617.86	4,989.90	2,845.70
合计	7,617.86	**4,989.90**	**2,845.70**

报告期各期末，公司短期借款余额分别为 2,845.70 万元、4,989.90 万元、7,617.86 万元，公司 2018 年短期借款较少，主要原因为公司在 2017 年末收到股东投资款，于 2018 年偿还银行借款。报告期内，公司资金周转情况良好，不存在银行借款逾期未偿还的情形。

（2）应付票据

报告期各期末，公司应付票据余额分别为 4,885.38 万元、5,527.59 万元、6,147.11 万元，占流动负债的比例分别为 22.19%、20.51%、16.58%。公司应付票据余额均系开具的信用证，用于支付供应商货款。

报告期各期末应付票据前五名供应商明细如下：

单位：万元

项目	供应商名称	应付票据余额	占比	账龄	采购内容
2020年度	IGS	1,890.70	30.76%	1年以内	套件
	NPG LTD.	1,600.46	26.04%	1年以内	套件
	SEGA	871.12	14.17%	1年以内	套件
	ANDAMIRO	583.85	9.50%	1年以内	套件
	MARVELOUS	215.79	3.51%	1年以内	套件
	合计	5,161.92	83.98%		
2019年度	NPG LTD.	1,749.58	31.65%	1年以内	套件
	IGS	1,738.57	31.45%	1年以内	套件
	SEGA INTERACTIVE CO.LTD	874.05	15.81%	1年以内	套件
	KONAMI AMUSEMENT(TAILAND) CO. LTD.	517.82	9.37%	1年以内	整机
	AMUZY CORPORATION	189.85	3.43%	1年以内	套件
	合计	**5,069.87**	**91.71%**		
2018年度	SEGA INTERACTIVE CO.LTD	1,431.49	29.30%	1年以内	套件
	IGS	1,384.86	28.35%	1年以内	套件
	NPG LTD.	1,368.38	28.01%	1年以内	套件
	TAITO CORPORATION	232.53	4.76%	1年以内	套件
	BETSON ENT.（A DIV. OF H. BETTI INDUSTRIES）	138.27	2.83%	1年以内	套件
	合计	**4,555.52**	**93.25%**		

各期末应付账款和应付票据前五名供应商与相关采购额的对比情况如下：

单位：万元

项目	供应商名称	应付账款和应付票据前五大	采购金额
2020年度	IGS	6,346.64	3,290.58
	广东新业建设股份有限公司	3,061.29	4,253.95
	NPG LTD.	1,600.46	2,220.54
	SEGA	871.12	1,284.55
	广州通利动漫科技有限公司	725.12	727.42
	合计	12,604.63	11,777.04
2019	IGS	6,580.96	6,704.64

项目	供应商名称	应付账款和应付票据前五大	采购金额
年度	NPG LTD.	1,749.58	4,623.49
	SEGA INTERACTIVE CO.LTD	885.03	1,175.57
	KONAMI AMUSEMENT（TAILAND）CO.LTD	517.82	384.12
	深圳市金四象科技有限公司	349.38	928.52
	合计	**10,082.77**	**13,816.34**
2018年度	IGS	3,820.53	5,176.96
	SEGA INTERACTIVE CO.LTD	1,610.67	1,262.63
	NPG LTD.	1,368.38	3,824.10
	深圳市研鑫海科技有限公司	460.91	895.54
	深圳市金四象科技有限公司	346.33	919.21
	合计	**7,606.82**	**12,078.44**

报告期内，公司应付账款和应付票据和当期采购额的配比情况如下：

单位：万元

项目	2020年末/2020年度		2019年末/2019年度		2018年末/2018年度	
	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率
应付账款和应付票据	**21,359.20**	**38.93%**	15,374.42	28.52%	11,962.26	12.65%
当期采购额	**21,938.91**	**-27.32%**	30,184.45	14.25%	26,418.65	-10.81%
（应付账款和应付票据）占当期采购额比例	**97.36%**	**91.16%**	50.93%	12.49%	45.28%	26.30%

报告期内公司应付账款和应付票据占当期采购额的比例分别为 45.28%、50.93%和 **97.36%**。报告期内有所波动，主要是 IGS 会对公司进行授信信用等级评分，根据公司的信用等级，调整公司的授信额度；2018 年底占比上升主要系公司的授信额度增加所导致；2019 年占比上升主要是年度采购额增加以及 2019 年第四季度的采购额较 2018 年第四季度采购额增多所导致。**2020 年占比异常，主要是受到新冠疫情影响，相应的延长付款期限所致。**

报告期内发行人应付票据的账龄均为 1 年以内。报告期内发行人应付票据增加的原因主要系发行人根据自身资金情况调整了支付方式，更多地采用信用证支付货款。

（3）应付账款

报告期各期末，公司应付账款余额分别为 7,076.88 万元、9,846.82 万元、**15,212.09 万元**，公司应付账款主要内容为应付供应商的材料采购款和应付工程款。报告期内，随着公司营收规模的扩大，应付账款余额呈上升趋势。

1）应付账款构成情况

报告期内，应付账款余额中不存在账龄超过 1 年的重要应付款项，发行人应付账款构成情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货款	**11,555.58**	**75.96%**	9,324.63	94.70%	6,452.71	91.18%
费用类款项	**7.07**	**0.05%**	19.72	0.20%	22.06	0.31%
资产类款项	**3,649.43**	**23.99%**	502.48	5.10%	602.11	8.51%
合计	**15,212.09**	**100.00%**	**9,846.82**	**100%**	**7,076.88**	**100%**

报告期内，应付账款余额主要由货款构成，报告期各期末占比分别为 91.18%、94.70%和 **75.96%**，2019 年末较 2018 年末占比有所上升，主要是 2018 年末应付的装修工程款已支付完毕所致；**2020 年资产类款项占比提升，主要是发行人厂房应付装修、工程增加款以及部分游乐场应付装修款增加所致。**

应付账款余额呈现出逐年上涨的趋势，主要原因系发行人信用期内的应付采购款增加所致。

2）报告期各期末应付账款前五名情况

截至 **2020 年 12 月 31 日**，应付账款前五名如下：

各期末应付账款前五名供应商明细如下：

单位：万元

项目	供应商名称	应付账款余额	占比	账龄	采购内容
2020 年度	IGS	4,455.95	29.29%	1-2 年	套件
	广东新业建设股份有限公司	3,061.29	20.12%	1 年以内	工程款
	广州通利动漫科技有限公司	725.12	4.77%	1 年以内	整机

项目	供应商名称	应付账款余额	占比	账龄	采购内容
	深圳市金四象科技有限公司	**597.06**	**3.92%**	**1年以内**	**显示器**
	广州市利远电子科技有限公司	**526.54**	**3.46%**	**1年以内**	**木框**
	合计	**9,365.96**	**61.56%**		
2019年度	IGS	4,842.39	49.18%	1年以内	套件
	深圳市金四象科技有限公司	349.38	3.55%	1年以内	显示器
	广州灵佳电子科技有限公司	270.6	2.75%	1年以内	电子、加工费
	深圳市研鑫海科技有限公司	249.05	2.53%	1年以内	主机
	广州市利远电子科技有限公司	203.6	2.07%	1年以内	木框
	合计	**5,915.01**	**60.07%**		
2018年度	IGS	2,435.67	34.42%	1年以内	套件
	深圳市研鑫海科技有限公司	460.91	6.51%	1年以内	主机
	深圳市金四象科技有限公司	346.33	4.89%	1年以内	显示器
	广州市景田装饰工程有限公司	344.19	4.86%	1年以内	装修款
	广州灵佳电子科技有限公司	291.97	4.13%	1年以内	电子、加工费
	合计	**3,879.07**	**54.81%**		

报告期内，公司无应付持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位或关联方款项情况。

3）应付账款账龄情况

报告期内发行人应付账款账龄情况如下：

单位：万元

账龄	2020年末		2019年末		2018年末	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1年以内	**13,807.58**	**90.77%**	9,493.95	96.42%	6,909.07	97.63%
1年以上	**1,404.50**	**9.23%**	352.87	3.58%	167.81	2.37%
合计	**15,212.09**	**100.00%**	**9,846.82**	**100%**	**7,076.88**	**100%**

报告期各期末，公司账龄一年以内的应付账款占应付账款总额的比重分别为97.63%、96.42%和**90.77%**。公司无大额长期逾期未付的应付账款。

报告期内发行人应付票据的账龄均为1年以内。报告期内发行人应付票据增加的原因主要系发行人根据自身资金情况调整了支付方式，更多地采用信用证支付货款。

4）期后付款情况

截至 2020 年末，2018 年至 2019 年发行人期后付款情况如下：

单位：万元

项目	2019 年末	2018 年末
应付账款余额	**9,846.82**	**7,076.88**
期后付款金额	**8,442.32**	**7,068.55**
占比	**85.74%**	**99.88%**
应付票据余额	**5,527.59**	**4,885.38**
期后付款金额	**5,527.59**	**4,885.38**
占比	**100.00%**	**100.00%**

报告期内，发行人应付账款期后付款较为及时，2019 年末期后付款较低主要系受到新冠疫情影响，与供应商协商延长支付期限所导致。

5）主要供应商与主要应付款项对象之间的匹配性分析

报告期各期末，公司向前五名供应商采购额与应付款项（应付账款和应付票据）对比情况如下：

单位：万元

项目	供应商名称	应付款项金额	采购金额
2020 年度	**IGS**	**6,346.64**	**3,290.58**
	广东新业建设股份有限公司	**3,061.29**	**4,253.95**
	NPG LTD.	**1,600.46**	**2,220.54**
	SEGA	**871.12**	**1,284.55**
	广州通利动漫科技有限公司	**725.12**	**727.42**
	合计	**12,604.63**	**11,777.04**
2019 年度	IGS	6,580.96	6,704.64
	NPG LTD.	1,749.58	4,623.49
	SEGA	885.03	1,653.19
	KONAMI AMUSEMENT（TAILAND）CO. LTD	517.82	384.12
	深圳市金四象科技有限公司	349.38	928.52
	合计	**10,082.77**	**14,293.96**
2018 年度	IGS	3,820.53	5,176.96
	SEGA	1,610.67	2,130.56

项目	供应商名称	应付款项金额	采购金额
	NPG LTD.	1,368.38	3,824.10
	深圳市研鑫海科技有限公司	460.91	895.54
	深圳市金四象科技有限公司	346.33	919.21
	合计	**7,606.82**	**12,946.37**

报告期内，发行人主要供应商与主要应付款项对象匹配良好，不存在异常的供应商或其他单位。

（4）预收款项

报告期内，公司预收款项分别为 1,525.36 万元、1,700.79 万元、166.21 万元，预收款项余额中无账龄超过 1 年的重要预收款项。报告期各期末，公司预收款项余额中无持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方款项。

报告期内，发行人预收款项情况如下：

单位：万元

项目	产品销售	游乐场售币	游乐场其他	合计
2017 年末	1,995.03	-	-	1,995.03
本期增加	434.63	1,045.52	3.04	1,483.19
销售收款	434.63	-	-	434.63
合并转入	-	1,045.52	3.04	1,048.56
本期减少	1,952.86	-	-	1,952.86
结转收入	1,952.86	-	-	1,952.86
2018 年末	476.80	1,045.52	3.04	1,525.36
本期增加	411.54	8,742.66	469.84	9,624.04
销售收款	411.54	8,742.66	469.84	9,624.04
本期减少	427.44	8,583.34	437.83	9,448.61
结转收入	427.44	8,583.34	437.83	9,448.61
2019 年末	460.90	1,204.84	35.05	1,700.79
本期增加	428.99	5481.08	152.75	6,062.82
销售收款	428.99	5481.08	152.75	6,062.82
本期减少	422.19	5620.57	171.56	6,214.32
结转收入	422.19	5620.57	171.56	6,214.32
2020 年末	467.69	1,065.35	16.25	1,549.29

注 1：上表合并转入系 2018 年底收购广州科韵所致。
注 2：上表数据包含预收款项及合同负债。

公司游乐场预收款项在客户消耗游戏币时确认收入，收入确认时点符合企业会计准则要求。

（5）应付职工薪酬

报告期各期末，公司应付职工薪酬余额明细如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
工资、奖金、津贴和补贴	453.92	554.96	545.33
职工福利费	8.13	7.11	-
社会保险费		-	-
住房公积金		-	-
职工教育经费和工会经费	4.24	4.49	3.70
合计	466.29	566.56	549.03

公司工资实行当月计提下月发放的工资政策，期末余额主要为已计提尚未发放的工资和年终奖。

1）人工成本总额，与相关资产、成本、费用项目之间的关系

报告期内，公司各年度的人工成本总额与相关资产、成本、费用项目情况如下：

单位：个、万元

人数与成本费用匹配	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	人数	金额	人数	金额	人数	金额
销售费用	40	630.26	40	686.76	43	698.88
管理费用	96	1,138.70	93	1,700.31	92	1,699.91
主营业务成本	242	1,316.48	220	1,837.62	171	1,307.69
研发费用	36	394.35	34	586.31	37	619.12
在建工程	2	10.60	2	26.51	2	18.70
营业外支出【注】	-	152.90	-	-	-	-
合计	416	3,643.29	389	4,837.51	345	4,344.29

注：**营业外支出归集因停工损失计入的薪酬**，人数=Σ各月领薪人数/12

2）人工成本、各类员工人数、销量、支付给职工以及为职工支付的现金等项目在报告期内变化的合理性分析

单位：个、万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
营业收入	**42,494.77**	49,818.40	44,824.22
人均创收	**102.15**	128.07	129.93
人均薪酬	**8.76**	12.36	12.5
人工成本	**3,643.29**	4,837.51	4,344.29
支付给职工以及为职工支付的现金	**3,743.54**	4,841.59	4,459.81
员工人数	**416**	389	345

注：人数=Σ各月末人数/12

发行人人工成本和支付给职工以及为职工支付的现金 2018-2019 年呈上升趋势，2019 年比 2018 年增长较快主要原因系：（1）发行人自营游乐场业务快速发展，公司员工人数增长；（2）发行人所在地区劳动力成本的普遍性增长。**2020 年下降主要原因系：（1）2020 年社保进行了减免；（2）受新冠疫情影响收入下降。**

发行人 2019 年末较 2018 年末员工人数增加 12.75%，主要原因为公司延伸产业链结构，将游乐场业务纳入合并报表体系，员工人数增加。

3）应付职工薪酬余额变动原因分析

报告期内，公司应付职工薪酬余额和支付给员工的现金金额如下：

单位：万元

主体	2020 年 12 月 31 日/2020 年度	2019 年 12 月 31 日/2019 年度	2018 年 12 月 31 日/2018 年度
应付职工薪酬余额	**466.29**	566.56	549.03
支付给员工的现金	**3,743.54**	4,841.59	4,459.81

①应付职工薪酬余额变动原因

公司工资实行当月计提下月发放的工资政策，期末余额主要为已计提尚未发放的工资和年终奖。报告期内，2019 年公司应付职工薪酬余额比 2018 年增加 17.53 万元主要原因 2019 年公司规模增长，员工人数相应增多。**2020 年公司应付职工薪酬较 2019 年下降 100.27 万元，主要系新冠疫情下社保减免和平均薪**

酬下降。

②应付职工薪酬余额下降而支付给员工的现金增长原因，发行人不存在长期挂账的情形

2018 年应付职工薪酬余额下降而支付给员工的现金增长主要原因为发行人对外转让持有东莞微勤的全部股权，12 月末员工人数相应减少。因此 2018 年底应付职工薪酬余额减少。公司工资实行当月计提下月发放的工资政策，不存在长期挂账的情形。

（6）应交税费

报告期各期末，应交税费明细如下：

单位：万元

税种	2020 年末	2019 年末	2018 年末
增值税	564.12	148.06	67.94
企业所得税	692.59	933.80	380.58
其他	55.35	38.19	45.02
合计	1,312.05	1,120.04	493.54

报告期内，公司缴纳的税种主要为增值税和企业所得税。

（7）其他应付款

报告各期末，公司其他应付账款情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
押金	1,809.40	1,175.93	814.40
股权转让款	-	-	2,940.00
费用类	38.03	246.80	84.72
合计	1,847.42	1,422.73	3,839.12

报告期内，其他应付款中的押金主要为公司设备合作运营业务中向合作方收取的押金，公司设备合作运营业务增长较快，押金金额逐年增加。2017 年股权转让款主要为收购东莞微勤的股权款，2018 年股权转让款为收购广州科韵的股权款。

（8）一年内到期的非流动负债

报告期各期末，公司一年内到期的非流动负债分别为 802.41 万元、1,771.03 万元、2,589.63 万元，全部为 1 年内到期的长期借款。

（9）合同负债

报告期各期末，公司合同负债分别为 0.00 万元、0.00 万元、1,710.22 万元，主要系根据新会计准则，核算符合合同负债确认标准的游乐场会员尚未兑换的会员积分。

2020 年 1 月 1 日起，公司按照财政部发布的《企业会计准则第 14 号—收入》的有关规定执行。2020 年 6 月末合同负债金额大于审核问询回复中预收账款金额为公司 2020 年 6 月末递延收益，按照新收入准则的规定进行调整，转入合同负债核算。

2020 年 6 月末合同负债金额 1,907.72 万元，预收款项（合同负债）1,787.30 万元，公司未达到合同负债核算标准的预收货款期末余额 154.44 万元，审计报告与审核问询函相差 274.86 万元系原会计准则中递延收益部分。

单位：万元

时点	审核问询函预收款项①	审计报告预收款项②	审计报告合同负债③	差异④=②+③-①
2020 年 6 月末	1,787.30	154.44	1,907.72	274.86

公司 2020 年 6 月末合同负债、预收款项具体情况如下：

单位：万元

项目		金额
合同负债	预收款项（符合合同负债认定）	1,632.86
	递延收益	274.86
	合计	1,907.72
预收款项		154.44

注：公司审核问询回复预收款项为预收款项（符合合同负债认定）和期末预收款项，公司已在审核问询回复中注明相关数据包含预收款项及合同负债。

差额部分核算的是游乐场消费者尚未兑换的积分对应的公允价值。会员在消耗游戏币的同时产生积分并记录在会员账号上，该积分可以用来兑换礼品，根据各家游乐场历史兑换比例和兑换商品的市场价值计算期末会员积分的公允价值，

在 2018 年末、2019 年末消费者未兑换的积分对应的公允价值归集在递延收益核算，2020 年根据新收入准则要求计入合同负债。核算过程如下：

单位：万元

期间	期初	本期增加	合并转入	减少（结转收入）	期末
2018 年度	-	-	135.68	-	135.68
2019 年度	135.68	271.07	-	135.68	271.07
2020 年度	**271.07**	**174.64**	**-**	**118.57**	**327.14**

3、非流动负债

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
长期借款	**8,494.29**	**100%**	9,346.77	97.18%	1,715.51	92.67%
递延收益	**-**	**-**	271.07	2.82%	135.68	7.33%
合计	**8,494.29**	**100%**	**9,617.84**	**100%**	**1,851.20**	**100%**

报告期各期末，公司非流动负债主要为长期借款，余额分别为 1,715.51 万元、9,346.77 万元、**8,494.29 万元，主要用于新厂房建设。**

报告期各期末，公司递延收益余额分别为 135.68 万元、271.07 万元、**0.00 万元**，均为游乐场运营服务尚未兑换的会员积分。**2020 年末，递延收益余额分别为 0.00 万元主要系公司报表相关项目按照新收入准则的规定进行调整，转入合同负债核算。**

（三）所有者权益分析

报告期内各期末，公司股东权益情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
股本	**6,510.00**	6,510.00	6,510.00
资本公积	**15,668.50**	15,668.50	15,668.50
其他综合收益	**-211.78**	32.23	-19.21
盈余公积	**1,783.01**	1,416.72	1,036.38
未分配利润	**17,824.32**	13,584.77	7,988.20
归属于母公司股东	**41,574.04**	**37,212.22**	**31,183.87**

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
权益合计			
股东权益合计	**41,574.04**	**37,212.22**	**31,183.87**

1、股本

报告期各期末，公司股本分别为 6,510.00 万元、6,510.00 万元、**6,510.00 万元**，未发生变化。

2、资本公积

报告期内，公司资本公积明细内容如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
股本溢价	**14,471.72**	14,471.72	14,471.72
其他资本公积	**1,196.78**	1,196.78	1,196.78
合计	**15,668.50**	**15,668.50**	**15,668.50**

报告期内，公司资本公积**未发生变化**。

3、其他综合收益

报告期各期末，公司其他综合收益分别为-19.21 万元、32.23 万元、**-211.78 万元**，为外币财务报表折算差额。

4、盈余公积

报告期各期末，公司盈余公积分别为 1,036.38 万元、1,416.72 万元、**1,783.01 万元**，公司报告期内盈余公积增加均系母公司按净利润 10%计提的法定盈余公积。

5、未分配利润

报告期内，公司未分配利润变动情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
期初未分配利润	**13,584.77**	7,988.20	5,222.84
加：本期净利润	**4,605.83**	5,976.91	3,136.16
减：提取法定盈余公积	**366.29**	380.34	370.80

减：应付普通股股利	-	-	-
期末未分配利润	17,824.32	13,584.77	7,988.20

（四）偿债能力分析

报告期内，公司偿债能力指标如下：

财务指标	2020年末	2019年末	2018年末
资产负债率（母公司）	52.34%	48.89%	37.37%
资产负债率（合并报表）	52.29%	49.56%	43.36%
流动比率（倍）	1.30	1.47	1.51
速动比率（倍）	0.90	0.80	0.79
财务指标	**2020年度**	**2019年度**	**2018年度**
息税折旧摊销前利润（万元）	9,750.26	10,700.65	6,549.15
利息保障倍数（倍）	5.07	10.33	12.62

1、资产负债率

报告期各期末，公司资产负债率分别为43.36%、49.56%和52.29%，报告期内，公司为构建新厂房，增加了银行借款，资产负债率有所提升。随着公司业务规模的扩张，业绩的增长，公司的长期偿债能力有了较大提升，不存在较大的风险。

报告期各期末，相近行业可比公司资产负债率（合并）对比情况如下：

公司名称	2020年末	2019年末	2018年末
世宇科技	/	28.49%	28.70%
中山金马	43.37%	37.93%	42.69%
IGS	/	24.72%	18.41%
万代南梦宫	/	26.64%	29.91%
泡泡玛特	12.05%	44.42%	45.67%
奥飞娱乐	40.99%	34.43%	40.18%
本公司	52.29%	**49.56%**	**43.36%**

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。

由上表可见，公司资产负债率水平与相近行业可比公司相比处于较高水平。未来随着公司的营业收入和盈利能力的持续提升，以及募集资金的到位，公司的资产负债率将得以降低。

2、流动比率及速动比率分析

报告期各期末，公司流动比率分别为 1.51、1.47、1.30，速动比率分别为 0.79、0.80、0.90，公司与相近行业可比公司流动比率和速动比率比较如下：

公司名称	流动比率		
	2020 年末	2019 年末	2018 年末
世宇科技	/	2.24	1.92
中山金马	2.03	2.22	2.03
IGS	/	3.37	4.20
万代南梦宫	/	2.69	2.43
泡泡玛特	9.40	1.88	1.76
奥飞娱乐	0.94	1.06	1.05
本公司	1.40	1.47	1.51
公司名称	**速动比率**		
	2020 年末	2019 年末	2018 年末
世宇科技	/	1.47	1.14
中山金马	1.56	1.68	1.55
IGS	/	3.29	4.01
万代南梦宫	/	2.15	2.03
泡泡玛特	9.06	1.63	1.56
奥飞娱乐	0.64	0.62	0.70
本公司	0.78	0.80	0.79

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。

由上表可见，公司流动比率和速动比率与相近行业可比公司相比处于较低水平。若公司首次公开发行股票顺利实施，募集资金到位，将有利于进一步提高公司流动比率、速动比率和整体偿债能力。

3、息税折旧摊销前利润及利息保障倍数

报告期内，公司实现的息税折旧摊销前利润分别为 6,549.15 万元、10,700.65 万元、9,750.26 万元，2019 年较 2018 年公司实现的息税折旧摊销前利润与公司净利润一致保持增长，2020 年较 2019 年，受疫情影响实现的息税折旧摊销前利润与净利润一致略微下降。

2018 年至 2020 年公司利息保障倍数分别为 12.62、10.33、5.07，公司利息

偿付能力较强，不存在较大风险。

（五）资产周转能力分析

报告期内，公司的应收账款周转率和存货周转率情况如下：

指标	2020 年度	2019 年度	2018 年度
应收账款周转率（次/年）	2.10	4.20	4.49
存货周转率（次/年）	1.71	1.84	1.64

1、应收账款周转率分析

报告期内，公司应收账款周转率分别为 4.49 次/年、4.20 次/年、**2.10 次/年**。本公司应收账款余额增长率高于主营业务收入增长率，主要原因为：1）受春节假期、寒假等因素影响，游戏游艺产品销售具有明显的季节性，一般集中在下半年，尤其是第四季度。2）大型的客户信用期一般在 6-12 个月，高于公司平均回款周期，公司大型客户销售额占公司主营业务收入比重增加。3）公司贸易商客户信用期较运营商客户较短，公司贸易商客户销售占比下降。公司报告期内信用政策及执行情况未发生变化，不存在放宽信用政策的情形。公司与主要客户合作多年，客户信用较好，应收账款的回收状况良好，不存在重大坏账损失风险。

公司应收账款周转率逐年下降的原因及合理性如下：

（1）季节性特征明显，年末应收账款余额较大

发行人是游戏游艺设备的提供商，影响公司产品销售的主要因素是传统商业中心为赶上十一、元旦、春节等节假日活动，往往会在下半年开业较多，因此游艺游乐场所在下半年新的门店开设数量相对较多游艺娱乐经营场所新开门店数量以及原有门店的设备更新换代需求，从而公司一般上半年收入水平低于下半年收入水平，具有一定的季节性，因此年末应收账款余额较大。

（2）客户结构优化，大型客户占比逐步提高

近几年，游乐场从传统的街铺式小门店经营转变为在商业综合体、大型购物中心等核心商圈连锁经营。报告期内，发行人向连锁型运营商客户销售比重逐步提升，公司给予连锁型运营商客户的信用期一般为 12 个月，高于其他客户。连锁型运营商客户收入比重的提升，导致发行人应收账款余额有所增加，应收账款

周转率小幅下降。

（3）2020 年受疫情影响，应收账款周转率进一步下降

2020 年度新冠疫情爆发对游戏游艺行业影响较大，2020 年 1-4 月全国各地商业综合体、购物中心、游乐场等生活娱乐场所因疫情防控呈现不同程度的停业和限流状态，下游客户经营情况较差，导致回款变慢，应收账款余额因此大幅增加，应收账款周转率大幅下降。

2、存货周转率分析

报告期内，公司存货周转率分别为 1.64 次/年、1.84 次/年、**1.71 次/年，呈现先增后减的趋势。报告期内公司开始进行产品结构调整，减少低技术含量产品的生产销售，2019 年存货周转率小幅提高。但 2020 年度受新冠疫情影响，公司产品销售减慢，存货周转率随之下降。综合来看公司**存货整体变现能力较强，不存在大额积压的情况。

3、与相近行业上市公司资产周转率的比较

报告期内，公司的应收账款周转率、存货周转率指标与相近行业可比公司对比如下：

公司名称	应收账款周转率（次/年）		
	2020 年度	2019 年度	2018 年度
世宇科技	/	6.87	9.21
中山金马	2.17	3.24	3.18
IGS	/	6.32	4.72
万代南梦宫	/	8.94	8.09
泡泡玛特	40.55	56.18	52.01
奥飞娱乐	3.67	5.41	4.61
本公司	2.10	**4.20**	**4.49**
公司名称	**存货周转率（次/年）**		
	2020 年度	**2019 年度**	**2018 年度**
世宇科技	/	2.74	3.00
中山金马	0.66	0.78	0.81
IGS	/	2.97	2.42

万代南梦宫	/	6.53	7.78
泡泡玛特	**5.72**	**9.46**	**9.71**
奥飞娱乐	**1.73**	**1.67**	**1.91**
本公司	**1.71**	**1.84**	**1.64**

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。

因产品所处细分行业不同，公司应收账款周转率和存货周转率与相近行业可比公司存在一定差异，整体处于行业平均水平，具体情况如下：

1）应收账款周转率与可比公司比较情况

①世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。世宇科技境外销售比重较高，境外客户回款较快，应收账款周转率相应较高，世宇科技应收账款周转率高于本公司。

单位：万元

公司名称	区域	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
		金额	比例（%）	金额	比例（%）	金额	比例（%）
世宇科技	境内	22,337.18	49.57	19,418.31	45.17	22,374.37	54.60
	境外	22,726.12	50.43	23,566.94	54.83	18,602.22	45.40
华立科技	境内	42,346.14	87.01	35,542.02	83.00	29,511.38	79.00
	境外	6,321.31	12.99	7,278.68	17.00	7,845.22	21.00

②中山金马主要产品为大型游乐设施，中山金马下游客户包括传统游乐园、主题公园及城市综合体等，一方面该类公司通常为集团企业，客户内部付款流程较长，另一方面该类客户由于资金周转紧张、乐园开园时间延误而存在延期支付货款的情形，应收账款周转率低于本公司。

③IGS 主营业务包括软、硬件开发，主要产品分为商用游戏游艺设备及线上游戏两大类，以软件开发为主。由于产品存在差异且不同细分行业的收入结算政策不同，应收账款周转率略高于本公司。

④万代南梦宫旗下有网络娱乐、玩具及视听产品三个主要业务分部，产品结构多元。由于产品存在差异且不同细分行业的收入结算政策不同，应收账款周转率高于本公司。

⑤泡泡玛特是中国较大且增长较快的潮流玩具公司。泡泡玛特以 IP 为核心，

建立了覆盖潮流玩具全产业链的一体化平台。与本公司的游乐场运营服务类似，泡泡玛特主营业务主要面向个人消费者，应收账款较少，应收账款周转率远高于本公司综合应收账款周转率。

⑥奥飞娱乐已构建以 IP 为核心，横跨媒体、玩具、消费品、教育、主题乐园等板块的产业平台，业务板块多元。与本公司的游乐场运营服务类似，“奥飞欢乐世界”是其旗下重要的室内游乐场连锁品牌。公司与奥飞娱乐主营业务结构不完全重合，应收账款周转率基本相近。

2）存货周转率与可比公司比较情况

2018 年至 2020 年发行人存货周转率分别为 1.64 次/年、1.84 次/年**和 1.71 次/年**，报告期内，发行人进行了产品结构优化调整和商业模式完善，**2018-2019 年度存货周转率小幅提升；2020 年度受疫情影响，公司存货周转率降低。**发行人存货周转率与可比公司存在差异，主要原因如下：

中山金马主要产品为大型游乐设施，产品生产周期长，存货周转率低于本公司；IGS 主营业务包括软、硬件开发，主要产品分为商用游戏游艺设备及线上游戏两大类，以软件开发为主。由于产品存在差异且不同细分行业的收入结算政策不同，存货周转率略高于本公司；万代南梦宫旗下有网络娱乐、玩具及视听产品三个主要业务分部，产品结构多元。由于产品存在差异且不同细分行业的收入结算政策不同，存货周转率高于本公司。

世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。发行人存货周转率低于世宇科技主要原因为：（1）发行人单台设备价格较高，设备体积较大、结构较为复杂，且海外采购套件周期较长，总体生产周期较长；（2）发行人部分机台设备具有全球知名 IP 属性，产品销售周期相对较长，发行人出于成本考虑，一般储备部分零部件用于后续维护。

综上所述，由于与中山金马、IGS、万代南梦宫、**泡泡玛特、奥飞娱乐**在业务模式和产品结构方面存在较大差异，因此发行人的存货周转率与上述可比公司存在差异；发行人设备单价相对较高，结构较为复杂，且需要从海外采购套件，同时出于成本考虑，储备了部分零部件用于后续维护，因此发行人存货周转率与可比公司存在差异符合发行人实际经营情况，具有合理性。

十二、现金流量分析

报告期内，公司的现金流量情况如下：

单位：万元

现金流量项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
经营活动产生的现金流量净额	4,126.35	11,495.13	4,397.50
投资活动产生的现金流量净额	-5,241.49	-18,582.37	-10,382.90
筹资活动产生的现金流量净额	1,097.32	9,857.20	529.09
现金及现金等价物净增加额	-238.51	2,666.70	-5,590.71
期初现金及现金等价物余额	4,479.78	1,813.08	7,403.79
期末现金和现金等价物余额	4,241.26	4,479.78	1,813.08

（一）经营活动现金流量分析

1、经营性现金流入分析

报告期内，公司经营性现金流入情况具体如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	33,294.24	52,845.19	43,944.73
收到的税费返还	407.52	2,019.91	425.71
收到其他与经营活动有关的现金	1,056.67	220.90	222.27
经营活动现金流入小计	34,758.44	55,086.01	44,592.70

报告期内，公司销售商品、提供劳务收到的现金与营业收入相匹配，具体如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
销售商品、提供劳务收到的现金①	33,294.24	52,845.19	43,944.73
营业收入②	42,494.77	49,818.40	44,824.22
比例③＝①÷②	78.35%	106.08%	98.04%

2020 年受疫情影响，**下半年销售尤其第四季度销售较多，应收账款尚在账期内，公司销售回款相对较少**。

报告期内，公司收到的税费返还分别为 425.71 万元、2,019.91 万元、407.52

万元。2019 年金额较大主要系收到增值税留抵退税 1,398.70 万元所致。

报告期内，公司收到的其他与经营活动有关的现金主要为收到的各类政府补助、保证金及押金及利息收入。具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
利息收入	**6.98**	6.97	18.07
保证金、押金及备用金收付净额	**713.30**	117.57	50.24
往来款收付净额	**-**	53.54	**-**
政府补助	**278.66**	36.19	151.17
保函保证金	**53.62**	**-**	**-**
其他	**4.10**	6.63	2.79
合计	**1,056.67**	**220.90**	**222.27**

2、经营性现金流出的分析

报告期内，公司经营性现金流出情况具体如下：

单位：万元

项　目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
购买商品、接受劳务支付的现金	**23,264.32**	33,820.27	29,338.92
支付给职工以及为职工支付的现金	**3,747.21**	4,841.59	4,459.81
支付的各项税费	**1,218.77**	985.58	1,601.17
支付其他与经营活动有关的现金	**2,401.79**	3,943.44	4,795.30
经营活动现金流出小计	**30,632.09**	43,590.88	40,195.20

报告期内，公司购买商品、接受劳务支付的现金分别为 29,338.92 万元、33,820.27 万元、**23,264.32 万元，2019 年度，公司采购原材料较多，导致购买商品支付的现金增加；2020 年度，受疫情影响，公司采购减少，相应支出下降。**

报告期内，公司支付给职工以及为职工支付的现金分别为 4,459.81 万元、4,841.59 万元、**3,747.21 万元，2018 年至 2019 年增长**主要由于工资水平上升和员工人数增加所致，**2020 年下降主要原因为公司收入下降和社保减免等因素。**

报告期内，公司支付各项税费的金额分别为 1,601.17 万元、985.58 万元、**1,218.77 万元**，2019 年金额较少主要系 2019 年计提的税费暂未支付所致。

报告期内，公司支付的其他与经营活动有关的现金主要为支付的各项费用，

具体情况如下：

单位：万元

项 目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
往来款收付净额	-	-	2.15
其他	12.69	34.25	17.43
付现期间费用	2,389.11	3,909.19	4,775.72
合计	2,401.79	3,943.44	4,795.30

3、经营活动产生的现金流量净额分析

报告期内，公司净利润与经营性现金流量净额关系如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
净利润	4,605.83	5,976.91	3,136.16
加：资产减值准备	1,282.76	311.12	233.89
固定资产折旧	3,548.32	3,123.14	2,202.05
无形资产摊销	193.85	103.90	154.64
长期待摊费用摊销	587.01	544.50	266.88
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失	-5.23	-	39.46
固定资产报废损失	-	50.75	2.00
财务费用	249.64	758.47	1,004.90
投资损失	-	-	657.63
递延所得税资产减少	-526.25	-273.17	65.79
递延所得税负债增加	-	-	-
存货的减少	3,309.84	-2,239.88	2,344.32
经营性应收项目的减少	-12,214.81	-2,040.17	-5,074.28
经营性应付项目的增加	3,095.38	5,128.12	-677.92
其他		51.44	41.97
经营活动产生的现金流量净额	4,126.35	**11,495.13**	**4,397.50**

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 4,397.50 万元、11,495.13 万元、4,126.35 万元，2018 年至 2019 年呈上升趋势，主要原因为：1）公司从 2017 年开始进行了收入结构调整，设备合作运营业务快速增长，2）2019 年又增加了游乐场运营服务，设备合作运营业务和游乐场运营服务属于现金流比

较好的业务；3）2019 年收到的税收返还增加。因此报告期内公司经营活动产生的现金流量净额持续增加。**2020 年下降主要原因为受新冠疫情影响，收入集中在下半年尤其是第四季度，客户尚未回款。**

4、按净额列示的相关款项的情况分析

报告期内，按净额列示的相关款项如下：

（1）收到的其他与经营活动有关的现金

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
保证金、押金及备用金收付净额	713.30	117.57	50.24
往来款收付净额	-	53.54	-

（2）支付的其他与经营活动有关的现金

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
往来款收付净额	-	-	2.15

（3）备用金、押金及保证金、往来款按收入、支出分开列示如下：

单位：万元

项目	2020 年度			2019 年度			2018 年度		
	收到	支付	净额	收到	支付	净额	收到	支付	净额
备用金	72.84	74.27	-1.43	17.52	2.98	14.54	2.85	19.79	-16.94
押金及保证金	878.57	163.84	714.73	607.49	504.45	103.03	354.56	287.38	67.18
往来款	-	-	-	58.27	4.72	53.54	5.85	8.00	-2.15

其中，备用金系企业职能部门作为零星开支的备用款项；押金及保证金主要系支付租赁方的租赁保证金及收取客户的设备投放押金；往来款系日常经营活动中偶发的短期资金往来。以上款项均由于正常经营活动产生，已准确列示，无异常。

根据《企业会计准则第 31 号-现金流量表》相关规定，下列各项可按净额列示：①代客户收取或支付的现金；②周转快、金额大、期限短项目的现金流入和现金流出；③金融企业的有关项目，包括短期贷款发放与收回的贷款本金、活期存款的吸收与支付、同业存款和存放同业款项的存取、向其他金融企业拆借资金、

以及证券的买入与卖出等。公司备用金、押金及保证金、往来款的收付满足上述第②点要求，故按净额列示，符合《企业会计准则》的规定。

（二）投资活动现金流分析

报告期内，公司投资活动产生现金流量如下表所示：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	73.14	-	73.96
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	124.20	132.91
投资活动现金流入小计	73.14	124.20	206.87
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	5,225.12	15,581.57	7,249.16
投资支付的现金	89.50	185.00	10.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	2,940.00	3,330.60
投资活动现金流出小计	5,314.62	**18,706.57**	**10,589.77**
投资活动产生的现金流量净额小计	-5,241.49	**-18,582.37**	**-10,382.90**

报告期内，公司投资活动产生的现金流量净额为-10,382.90 万元、-18,582.37 万元、-5,241.49 万元。报告期内公司投资活动现金流出金额加大，主要因为公司在报告期内建设新厂房、投放设备增加以及游乐场运营设备增加。

（三）筹资活动现金流分析

报告期内，公司筹资活动产生的现金流量净额分别为 529.09 万元、9,857.20 万元、1,097.32 万元，主要包括股东增资、银行借款的收到和偿还等。

报告期内，公司支付的其他与筹资活动有关的现金主要为银行融资手续费。

（四）现金和现金等价物余额与资产负债表“货币资金”项目存在差异的原因

报告期内公司合并现金流量表“期末现金和现金等价物余额”与合并资产负债表“货币资金”科目的差异情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
合并现金流量表中的期末现金和现金等价物余额①	**4,241.26**	4,479.78	1,813.08
合并资产负债表中的货币资金余额②	**4,580.46**	4,893.14	2,217.88
二者差额②-①	**339.19**	**413.36**	**404.80**

差异原因如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
保函保证金	-	53.62	53.62
授信保证金	**339.19**	359.74	351.18
合计	**339.19**	**413.36**	**404.80**

报告期内，合并现金流量表“期末现金和现金等价物余额”与合并资产负债表“货币资金”科目的差异是货币资金中的其他货币资金，主要为银行授信保证金和保函保证金，该等其他货币资金使用受限，未能列入现金及现金等价物，故导致与资产负债表中的货币资金余额出现差异。

十三、重大资本性支出分析

（一）报告期内重大资产支出情况

报告期内，公司购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金分别为 7,249.16 万元和 15,581.57 万元、**5,225.12 万元**。上述资本性支出主要为构建公司厂房进行的投入、投放设备增加以及游乐场运营设备增加，均系围绕公司主营业务进行，有利于公司改善研发，提高生产、运营效率，以满足未来市场的需求。

（二）未来可预见的重大资产支出情况

截至本招股说明书签署日，公司未来可预见的重大资本性支出主要为本次募集资金投资项目投资支出，具体情况详见“第九节 募集资金运用与未来发展规划”之“二、募集资金投资项目具体情况”。

十四、持续经营能力分析

对公司持续盈利能力构成重大不利影响的情形，详见本招股说明书“第四节 风险因素”。

公司主营业务突出，所处游戏游艺产业是国家近年来支持发展的行业，发展前景良好，具备较强的研发实力和自主创新能力，并形成了游戏游艺产业完整产业链结构，收入和利润规模持续提升，公司具备持续盈利能力。

公司不存在以下影响持续盈利能力的情形：

1、发行人的经营模式、产品或服务的品种结构发生重大变化。

2、发行人的行业地位或发行人所处行业的经营环境发生重大变化。

3、发行人在用的商标、专利、专有技术、特许经营权等重要资产或者技术的取得或者使用存在重大不利变化的风险。

4、发行人最近一年的营业收入或净利润对关联方或者有重大不确定性的客户存在重大依赖。

5、发行人最近一年的净利润来自于合并财务报表范围以外的投资收益。

公司在业内建立了完善的产业链，拥有领先的渠道优势、技术优势、产业链优势。公司始终坚持技术创新、商业模式创新驱动企业发展战略，不断巩固和提升公司市场竞争力。随着全球经济的持续发展和人们生活水平的不断提升，文化娱乐需求将不断增强，公司所处的游戏游艺产业拥有广阔市场前景。经核查，保荐机构认为：公司所处行业为国家产业政策大力鼓励发展行业，市场前景广阔，公司多年来专注于主营业务，行业地位突出、产业结构合理、核心竞争优势明显，具备持续盈利能力。

十五、重大股权收购合并事项

公司报告期内股权收购合并等重组事项，详见“第五节 发行人基本情况”之“三、发行人报告期内的资产重组情况”。

十六、期后事项、或有事项、其他重要事项及重大担保、诉讼事项

（一）期后事项

截至本招股说明书签署日，本公司无需要说明的重大期后事项。

（二）或有事项

截至本招股说明书签署日，本公司无需要说明的重大或有事项。

（三）其他重要事项

本公司不存在应披露的其他重要事项。

（四）重大担保、诉讼事项

截至本招股说明书签署日，公司及其子公司不存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的担保、诉讼或仲裁事项。

（五）承诺事项

1、截至 2020 年 12 月 31 日，公司不存在通过第三方担保尚未到期的保函。

2、截至 2020 年 12 月 31 日，公司已签订的不可撤销经营租赁合同，在资产负债表日后需支付的最低租赁付款额如下：

单位：万元

项目	2020 年末
1 年以内（含 1 年）	3,703.91
1-2 年（含 2 年）	3,463.71
2-3 年（含 3 年）	2,973.94
3 年以上	2,519.38
合计	12,660.94

截至本招股说明书签署日，本公司无重大承诺事项。

十七、盈利预测实现情况

发行人结合在手订单情况、最新业绩数据、市场竞争态势、同行业公司情况、成本和期间费用变动情况等，对 2020 年度业绩水平进行预计，华兴会计师事务所（特殊普通合伙）对此出具《广州华立科技股份有限公司盈利预测审核报告》（华兴所(2020)审核字 GD-303 号），**预计发行人 2020 年实现营业收入 42,247.55 万元，净利润 4,563.09 万元。**

根据申报会计师出具的《审计报告》（华兴审字[2021]20000370047 号），

公司 2020 年实现营业收入 42,494.77 万元，净利润 4,605.83 万元，与《广州华立科技股份有限公司盈利预测审核报告》不具有实质性差异。

十八、原财务报告审计截止日（2020 年 6 月 30 日）后主要财务信息及经营情况

（一）审计截止日后各类业务收入与毛利同比变化情况

2020 年 7-12 月及同期各类业务情况如下：

单位：万元

项目		收入	成本	毛利额	毛利率
2020 年 7-12 月	游戏游艺设备	19,746.02	14,011.76	5,734.26	29.04%
	动漫 IP 衍生产品	5,265.82	3,538.75	1,727.07	32.80%
	设备合作运营	1,903.09	1,229.01	674.08	35.42%
	自营游乐场	4,221.41	3,682.97	538.44	12.75%
2019 年 7-12 月	游戏游艺设备	20,807.21	13,892.58	6,914.63	33.23%
	动漫 IP 衍生产品	3,926.50	2,622.93	1,303.57	33.20%
	设备合作运营	2,180.76	1,381.76	799.00	36.64%
	自营游乐场	4,561.63	3,671.10	890.54	19.52%

同比变动情况如下：

项目	收入同比增长率	毛利额同比增长率	毛利率变动情况
游戏游艺设备	-5.10%	-17.07%	-4.19%
动漫 IP 衍生产品	34.11%	32.49%	-0.40%
设备合作运营	-12.73%	-15.63%	-1.22%
自营游乐场	-7.46%	-39.54%	-6.77%

（二）审计截止日后各类业务收入与毛利同比变化情况原因说明

1、游戏游艺设备业务

游戏游艺设备销售业务属于公司传统业务，虽疫情对公司 2020 年 2 月、3 月、4 月业绩产生较大影响，但 2020 年 4 月底以来，国内新冠疫情逐渐得到控制，公司游乐场以及下游客户的游乐场逐渐恢复正常经营。在后疫情时代，商业综合体普遍面临人流量吸引和业态调整的问题，游乐场因其吸引客流能力强、承租面积大等特征，成为商业综合体的主要招商目标客户，新开商业综合体以

及现有商业综合体的升级改造都不约而同地对游乐场业态提供多项优惠政策倾斜。基于文化娱乐消费未来巨大的市场空间，以及后疫情时代商业地产租赁价格相对较低的时机，游乐场运营业务存在较好的机遇。2020 年第三季度，主要游乐场运营品牌/体系及其他新游乐场开张数量为 116 家，其中 7、8、9 月新开游乐场数量分别为 7、32、77 家，呈现快速增长趋势。2020 年第三季度新开游乐场的主力军中不乏如大玩家等游乐场运营领域龙头企业、新城多奇妙等依附于传统商业地产开发商的游乐场运营商以及奥飞欢乐世界（中小板上市公司奥飞娱乐旗下品牌）等将游乐场运营作为重要发展方向的上市公司。公司业务逐步恢复，2020 年下半年已恢复至同期的 94.90%。

毛利率同比下降主要系 1）由于疫情影响，公司海外销售下降，境外销售毛利率水平较高，境外销售毛利率一般较境内销售毛利率高约 10%，游戏游艺设备 2020 年下半年境外销售占比 4.23%，2019 年下半年境外销售占比 17.36%。2）2020 年下半年模拟体验类占设备销售比重 60.88%，2019 年下半年模拟体验类占设备销售比重 67.74%，毛利率水平较高的模拟体验类设备销售占比下降导致游戏游艺设备毛利率下降。

2、动漫 IP 衍生产品销售业务

动漫 IP 衍生产品销售业务 2020 年下半年较同期增长 34.11%，主要系 1）动漫 IP 衍生产品业务是公司在行业内率先推出的创新业务模式，深受合作伙伴欢迎，2017 年至 2019 年销售收入复合增长率 79.27%；2）2020 年下半年公司持续增加投放深受市场欢迎的“奥特曼”设备；3）推出“龙珠”、“宝可梦”等具有国际知名 IP 属性的动漫卡通机台，推动了动漫 IP 衍生产品销售收入快速增长。奥特曼、龙珠、宝可梦报告期各期末对外投放数量和收入情况如下：

单位：台，万元

设备	2020 年末/度		2019 年末/度		2018 年末/度	
	对外投放数量	收入	对外投放数量	收入	对外投放数量	收入
奥特曼	3,534	4,162.06	2,807	3,992.62	1,229	1,180
龙珠	825	630.12	-	-	-	-
宝可梦	655	390.99	-	-	-	-

动漫 IP 衍生产品销售业务毛利率与去年同期差异不大。

3、设备合作运营业务

2020 年 4 月底以来，国内新冠疫情逐渐得到控制，公司下游客户的游乐场逐渐恢复正常经营。在后疫情时代，商业综合体普遍面临人流量吸引和业态调整的问题，对游乐场业态提供多项优惠政策倾斜，游乐场新开业数量快速增加，设备合作运营业务快速恢复。设备合作运营业务 2020 年下半年已恢复至同期的 87.27%，毛利额下降比例大于收入下降比例主要原因为设备合作运营的成本主要为折旧成本和升级成本，均为固定成本，收入下降并不影响固定成本，导致下半年设备合作运营业务毛利率下降。

设备合作运营的成本主要为折旧成本和升级成本，均为固定成本，具体情况如下：

项目	核算内容	2020 年 7-12 月			2019 年 7-12 月		
		成本金额	成本结构占比	占收入比例	成本金额	成本结构占比	占收入比例
固定成本	设备合作运营折旧成本、升级成本	1,229.01	100.00%	64.58%	1,381.76	100.00%	63.36%

4、自营游乐场运营业务

公司自营游乐场位于珠三角地区，2020 年下半年珠三角地区未发生大规模疫情反复情况，公司也在设备投放、宣传推广等方面全面提升自营游乐场经营水平，公司自营游乐场经营恢复水平优于设备合作运营业务恢复水平，2020 年下半年已恢复至同期的 92.54%。

自营游乐场的成本包括场地租赁成本、人员成本、折旧与摊销、礼品成本等，其中场地租赁成本、折旧与摊销等均为固定成本，占比较高，具体情况如下：

项目	核算内容	2020 年 7-12 月		
		成本金额	成本结构占比	占收入比例
固定成本		2,834.10	76.95%	67.14%
租赁成本	租金及物业管理费	1,621.97	44.04%	38.42%
人员成本	游乐场员工薪酬支出	507.60	13.78%	12.02%
折旧与摊销	设备折旧及装修费等摊销支出	641.83	17.43%	15.20%

水电费	水电费	62.70	1.70%	1.49%
变动成本		848.87	23.05%	20.11%
礼品成本	兑换的礼品成本	725.58	19.70%	17.19%
设备维护费及其他	设备维修保养费用等	123.29	3.35%	2.92%
合计		3,682.97	100.00%	87.25%
项目	核算内容	2019 年 7-12 月		
		成本金额	成本结构占比	占收入比例
固定成本		2,772.52	69.52%	60.78%
租赁成本	租金及物业管理费	1,548.53	42.18%	33.95%
人员成本	游乐场员工薪酬支出	629.40	17.14%	13.80%
折旧与摊销	设备折旧及装修费等摊销支出	491.99	13.40%	10.79%
水电费	水电费	102.60	2.79%	2.25%
变动成本		898.58	30.48%	19.70%
礼品成本	兑换的礼品成本	787.57	21.45%	17.27%
设备维护费及其他	设备维修保养费用等	111.01	3.02%	2.43%
合计		3,671.10	100.00%	80.48%

2019 年 7-12 月、2020 年度 7-12 月固定成本占自营游乐场成本比重分别为 69.52%、76.95%，固定成本占比上升系收入减少对应变动成本减少所致。固定成本较高导致毛利额下降幅度高于收入下降幅度，导致下半年自营游乐场运营业务毛利率下降。

（三）同行业公司情况

随着我国防疫政策及时有效及新冠疫苗研发的有序推进，国内人流、物流等相关限制措施基本解除，境内游乐场经营情况已基本恢复至正常水平，新开商业综合体以及现有商业综合体的升级改造都不约而同地对游乐场业态提供多项优惠政策倾斜。基于文化娱乐消费未来巨大的市场空间，以及后疫情时代商业地产租赁价格相对较低的时机，游乐场运营业务存在较好的机遇。根据公司与客户沟通和收集的开店计划和订单情况，2020 年第三季度，主要游乐场运营品牌/体系及其他新游乐场开张数量为 116 家，其中 7、8、9 月新开游乐场数量分别为 7、32、77 家，呈现快速增长趋势。2020 年第三季度新开游乐场的主力军中不乏如大玩家等游乐场运营领域龙头企业、新城多奇妙等依附于传统商业

地产开发商的游乐场运营商以及奥飞欢乐世界（中小板上市公司奥飞娱乐旗下品牌）等将游乐场运营作为重要发展方向的上市公司。

根据同行业可比公司世宇科技公开披露的招股说明书，其对 2020 年下半年疫情好转、业绩恢复呈乐观态度。世宇科技通过战略性的市场布局调整，自 2020 年 6 月以来，世宇科技产品销售开始实现快速恢复性增长，2020 年第三季度，世宇科技单季度实现营业收入 9,683.34 万元，较上年同期同比增长 10.05%，新冠疫情对世宇科技销售带来的阶段性不利影响已基本消除。2020 年 7-9 月，世宇科技业绩恢复进展良好。发行人 2020 年第三季度游戏游艺设备销售收入 6,964.18 万元，同比下降 6.64%，恢复趋势与世宇科技一致，但收入增速低于世宇科技。

2020 年 10-12 月发行人与世宇科技收入、成本及毛利率情况对比如下：

公司	期间	收入	成本	毛利额	毛利率
世宇科技	2020 年 1-9 月	17,290.12	11,369.22	5,920.90	34.24%
	2020 年 10-12 月预计数	13,146.38	8,467.73	4,678.65	35.59%
	小计	30,436.50	19,836.95	10,599.55	34.83%
华立科技（游戏游艺设备销售业务）	2020 年 1-9 月	13,665.42	9,393.97	4,271.45	31.26%
	2020 年 10-12 月实现数	12,781.85	9,131.51	3,650.34	28.56%
	小计	26,447.27	18,525.48	7,921.79	29.95%

受新冠疫情的阶段性影响，2020 年度公司与世宇科技游戏游艺设备收入均有所下降。世宇科技 2020 年 3 季度实际营业收入同比增速高于发行人，2020 年 10-12 月预测的收入及毛利率略高于华立科技，主要系世宇科技与大玩家等达成合作运营机台转卖销售的合作，由于合作机台成本较低，导致收入增速较快，毛利率有所提升。发行人不存在合作运营机台转卖的情况。新冠疫情的影响在 2020 年下半年已经逐步消除，发行人与同行业可比公司世宇科技均呈现营业收入的快速恢复，不存在较大差异。

世宇科技境外销售比重较高，外销比重为销售额 50%左右，本公司以境内销售为主，内销比重在 85%以上。2020 年上半年中国境内疫情很快得到控制，但境外疫情 2020 年度未得到有效控制，世宇科技 2020 年 1-6 月收入下降比例相对较高。2020 年下半年随着疫情好转，世宇科技通过战略性的市场布局调整，自 2020 年 6 月以来世宇科技产品销售开始实现快速恢复性增长。发行人游戏游艺设备业务与世宇科技 2020 年各期间收入及毛利情况如下：

单位：万元

公司	收入							
	2020 年 1-6 月		2020 年 7-9 月		2020 年 10-12 月		2020 年度	
	金额	同比	金额	同比	金额	同比	金额	同比
世宇科技	7,606.78	-62.55%	9,683.34	10.05%	13,146.38	-18.47%	30,436.50	-32.86%
华立科技	6,701.23	-26.00%	6,964.18	-6.64%	12,781.85	-4.24%	26,447.27	-11.44%
公司	毛利							
	2020 年 1-6 月		2020 年 7-9 月		2020 年 10-12 月		2020 年度	
	金额	同比	金额	同比	金额	同比	金额	同比
世宇科技	2,616.73	-64.97%	3,331.07	7.74%	4,649.87	-14.57%	10,470.16	-34.58%
华立科技	2,187.52	-28.59%	2,083.92	-15.54%	3,650.34	-17.92%	7,921.78	-20.61%

注：世宇科技相关数据依据公开披露资料测算得出。

2020 年四季度受疫情影响，考虑到 12 月存在圣诞节，并且邻近元旦及寒假等，因此 12 月往往是一年中设备出口销售的高峰，受境外疫情的影响，世宇科技预测四季度营业收入较 2019 年同期下降 18.47%，其中境外预测收入为 1,614.98 万元，较上年同期下降 5,039.78 万元，预测境外收入下降 75.73%。剔除境外受疫情因素影响，世宇科技预测四季度境内营业收入 12,781.85 万元，同比增长 21.76%，国内设备销售同比增长。

2020 年 1-6 月、2020 年 1-9 月、2020 年度本公司与世宇科技营业收入及净利润情况如下：

单位：万元

2020 年 1-6 月				
公司	收入		净利润	
	金额	同比	金额	同比
世宇科技	7,606.78	-62.55%	-570.17	-126.63%
华立科技	10,654.84	-40.35%	118.74	-93.52%
2020 年 1-9 月				
公司	收入		净利润	
	金额	同比	金额	同比
世宇科技	17,290.12	-40.60%	1,054.60	-63.42%
华立科技	23,714.15	-24.84%	2,137.99	-30.97%
2020 年度				
公司	收入		净利润	
	金额	同比	金额	同比
世宇科技	30,436.50	-32.86%	3,641.79	-32.36%
华立科技	42,494.77	-14.70%	4,605.83	-22.94%

综合考虑疫情的影响，世宇科技 2020 年度营业收入预测 30,436.50 万元，同比下降 32.86%，净利润预测 3,641.79 万元，同比下降 32.36%。本公司 2020 年度营业收入 42,494.77 万元，同比下降 14.70%，净利润 4,605.83 万元，同比下降 22.94%。本公司经营业绩受疫情影响较小，主要系本公司以国内市场为主。

十九、财务报告审计截止日后主要经营状况

截至本招股说明书签署日，公司各方面生产经营已逐步恢复，经营模式未发生重大变化，主要客户和供应商较为稳定，整体经营环境未发生重大变化。

（一）经审阅的 2021 年 1-3 月财务数据

华兴会计师事务所（特殊普通合伙）已对发行人 2021 年 1-3 月财务数据进行审阅并于 2021 年 4 月 30 日出具“华兴专字[2021]20000370103 号”审阅报告。2021 年 1-3 月，发行人经审阅的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2021 年 3 月 31 日	2020 年 12 月 31 日	变动
资产总计	88,812.08	87,137.21	1.92%
负债总计	46,210.17	45,563.17	1.42%
所有者权益合计	42,601.91	41,574.04	2.47%
项目	2021 年 1-3 月	2020 年 1-3 月	变动
营业收入	9,225.83	3,317.46	178.10%
营业利润	1,161.67	-422.21	/
利润总额	1,161.83	-1,240.09	/
净利润	1,008.85	-849.30	/
归属于母公司股东的净利润	1,008.85	-849.30	/
扣非后归属于母公司所有者的净利润	870.84	-197.21	/
经营活动产生的现金流量净额	326.84	-3,650.41	/

截至 2021 年 3 月 31 日，公司资产总额为 88,812.08 万元，较 2020 年 12 月 31 日增加 1.92%，公司归属于母公司所有者权益为 42,601.91 万元，较 2020 年 12 月 31 日增长 2.47%，随着公司业务的不断拓展，公司资产规模持续增长，为公司持续盈利打下了基础。

2021 年一季度，国内新冠疫情得到有效控制，公司产品销售和运营服务恢复良好，业绩同比显著好转。公司 2021 年第一季度营业收入为 9,225.83 万元，较 2020 年同比增长 178.10%；扣除非经常性损益后归属母公司所有者的净利润为 870.84 万元，较 2020 年同期实现扭亏为盈；经营活动产生的现金流量金额为 326.84 万元，较 2020 年同期转负为正。

公司 2021 年 1-3 月非经常性损益的主要项目和金额如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-3 月	2020 年 1-3 月
计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	0.59	9.71
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	152.84	-780.42
小计	153.42	-770.72
减：非经常性损益相应的所得税	15.41	-118.63
非经常性损益影响的净利润	138.01	-652.09
归属于母公司普通股股东的净利润	1,008.85	-849.30
扣除非经常性损益后的归属于母公司普通股股东净利润	870.84	-197.21

（二）2021 年 1-6 月业绩预计情况

假设疫情控制持续向好的前提下，发行人对 2021 年 1-6 月业绩预计情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月预计	2020 年 1-6 月	变化幅度
营业收入	25,099.33	10,654.84	135.57%
扣除非经常性损益前净利润	2,566.33	118.74	2,061.30%
扣除非经常性损益后净利润	2,431.61	961.75	152.83%

注：上述 2021 年 1-6 月业绩预告未经会计师审计或审阅，且不构成盈利预测。

发行人是国内商用游戏游艺设备的龙头企业之一，行业地位突出，具有完整产业链优势等强大的竞争优势。随着国内疫情得到控制，公司 2021 年 1-6 月经营业绩同比增加。

第九节 募集资金运用与未来发展规划

一、募集资金运用概况

（一）本次发行募集资金数额

公司本次公开发行股票不超过 2,170.00 万股，本次发行的募集资金总量将视最终的发行价格确定，公开发行新股募集资金扣除相应的发行费用后的净额将全部用于公司的主营业务相关项目。

（二）本次募集资金投资项目及投资进度

经公司第二届董事第四次会议、2020 年第二次临时股东大会审议通过，本次募集资金将投资于以下项目：

单位：万元

序号	募投项目名称	项目总投资	拟投入募集资金	建设周期	项目实施主体
1	终端业务拓展项目	22,946.01	22,000.00	36 个月	华立科技 广州科韵
2	研发及信息化建设项目	5,540.60	5,000.00	24 个月	华立科技
3	营销及售后服务体系建设项目	5,338.02	5,000.00	24 个月	华立科技
4	补充流动资金	8,000.00	8,000.00	-	
合计		**41,824.63**	**40,000.00**	-	

本次发行上市募集资金到位前，公司可根据各项目的实际进度，以自筹资金支付项目所需款项。本次发行上市募集资金到位后，公司将严格按照有关的制度使用募集资金，募集资金可用于置换前期投入募集资金投资项目的自筹资金以及支付项目剩余款项。若本次发行实际募集资金低于募集资金项目投资额，公司将通过自筹资金解决。

（三）募集资金投资项目的批准、核准情况

公司已对上述募投项目进行了详细的可行性分析和论证，并经第二届董事会第四次会议和 2020 年第二次临时股东大会通过。

本次募集资金投资项目的环评和备案情况如下：

序号	募投项目名称	项目环评情况	项目备案情况
1	终端业务拓展项目	无需	2020-440113-90-03-005845
2	研发及信息化建设项目	无需	2020-440113-24-03-005846
3	营销及售后服务体系建设项目	无需	2020-440113-24-03-005847
4	补充流动资金	无需	无需

根据《广州市生态环境局番禺区分局关于〈广州华立科技股份有限公司终端业务拓展项目、广州华立科技股份有限公司研发及信息化建设项目、广州华立科技股份有限公司销售及售后服务体系建设项目〉咨询函的复函》〔穗番环函〔2020〕202 号〕，本次募集资金投资项目可不纳入建设项目环境影响评价管理。

（四）募集资金管理制度

公司 2020 年第二次临时股东大会审议通过了《募集资金管理制度》，规定了公司实施募集资金的专户存储制度，并明确了募集资金的存储、使用、实施管理、报告披露，以及监督和责任追究等管理措施。

1、募集资金专户存储

公司将严格按照有关规定存放和使用本次募集资金，公司募集资金将存放于董事会决定的专户集中管理，该专项账户不得存放非募集资金或用作其他用途；公司应当在募集资金到账后一个月内与保荐机构、存放募集资金的商业银行签订三方监管协议。

2、闲置募集资金管理安排

公司可使用暂时闲置的募集资金进行现金管理，其投资的产品须符合以下条件：（1）安全性高，满足保本要求，产品发行主体能够提供保本承诺；（2）流动性好，不得影响募集资金投资计划正常进行。（3）如涉及使用超募资金进行现金管理的，投资产品的期限不得超过 12 个月。

公司使用闲置募集资金投资产品的，应当经公司董事会审议通过，独立董事、监事会、保荐机构发表明确同意意见，按照交易所相关规定应当提交股东大会审议的，还应当提交股东大会审议。

公司可以用闲置募集资金暂时用于补充流动资金，但应当符合以下条件：

（1）仅限于与主营业务相关的生产经营使用，不得直接或间接安排用于新股配售、申购，或用于股票及其衍生品种、可转换公司债券等的交易；（2）不得变相改变募集资金用途；（3）不得影响募集资金投资计划的正常进行；（4）单次补充流动资金时间不得超过 12 个月；（5）已归还前次用于暂时补充流动资金的募集资金（如适用）；（6）保荐机构、独立董事、监事会出具明确同意的意见并披露。

上述事项应当经公司董事会审议通过，并履行公告义务。

3、改变募集资金用途的程序等使用管理制度

募集资金投资的项目，应与公司招股说明书或募集说明书承诺的项目相一致，原则上不应变更。对确因市场发生变化，需要改变募集资金投向时，必须经公司董事会、股东大会审议通过且经独立董事、保荐机构、监事会发表明确同意意见后方可变更募集资金投向，并需履行公告义务。

公司变更后的募集资金投向原则上应投资于主营业务。公司董事会应当科学、审慎地进行拟变更后的新募集资金投资项目的可行性分析，确信投资项目具有较好的市场前景和盈利能力，有效防范投资风险，提高募集资金使用效益。

（五）募集资金投资项目与公司现有业务的关系

本次募集资金投资项目符合公司主营业务的发展方向，符合国家产业政策、环境保护、土地管理以及其他法律、法规和规章的规定。募投项目实施后不会新增同业竞争，不对发行人的独立性产生不利影响。募投项目的实施有利于进一步完善公司产业链结构，提升公司的技术创新能力，提高服务水平和市场份额，增强公司核心竞争力和盈利能力。

“终端业务拓展项目”将增强公司自营游乐场运营服务和设备合作运营业务，进一步完善产业链布局，促进设计、研发环节的创新与改善，增强公司对市场的反应敏感性和及时性，实现各个业务板块的战略协同，有效提升公司的行业竞争力和盈利能力。

“研发及信息化建设项目”将进一步提升公司的自主研发能力和信息化管

理能力，加快公司新产品研发及新工艺设计，巩固公司在游戏游艺行业的技术创新优势，增强公司核心竞争力。

“营销及售后服务体系建设项目”将增强公司对客户的综合服务能力，能够更快速响应客户需求，有效增强公司市场竞争力。

“补充流动资金”项目是为了满足公司扩大生产经营的资金需求。

二、募集资金投资项目具体情况

（一）终端业务拓展项目

1、项目概况

“终端业务拓展项目”计划在全国范围内增开 9 家终端业务门店，新增 270 家合作门店，并投放 2,700 台动漫卡通设备，上述门店及设备将在三年内分批开始营业。本项目完成后，公司在全国范围内将拥有不少于 19 家终端业务门店。

通过本项目的实施，将大幅提升公司的经营规模，对提升公司在国内游戏游乐场所运营领域的市场占有率和品牌知名度具有重要的作用。

2、项目实施的必要性

（1）顺应行业发展潮流，进一步开拓业务

近年来，随着国民经济持续增长、居民收入和消费水平不断提高、城镇化率持续攀升及居民消费观念转变升级，商用游戏游艺设备需求增长较快。传统百货商场、购物中心为抵御电子商务蓬勃发展所带来的冲击，纷纷将打造差异化的购物消费体验作为业态转型升级的重要方向。鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。此外，游乐场可以为消费者提供沉浸式、互动式等综合体验，还可以为消费者提供社交、亲子等场景。

本项目依托在全国一二线及沿海发达城市商业综合体增开终端业务门店拓展增量市场，同时以成熟的设备合作运营模式以及新颖的动漫 IP 衍生产品渗透存量市场。本项目的建设将为公司开拓业务机遇提供重要保障。

（2）积极延伸产业链，进一步布局终端市场

长期以来，中国游戏游艺行业设备研发、生产、销售与下游游乐场运营之间泾渭分明，终端消费者的消费习惯、游戏类型的偏好等重要数据难以被游戏游艺设备制造商及时获得，进而造成制造商研发效率降低、产品同质化竞争严重、市场集中度较低的局面。大力延伸产业链、积极拓展终端业务市场已经成为游戏游艺设备制造行业内先行者的共识。通过将游戏游艺研发、生产、销售与游乐场运营的有机结合，可以及时跟踪市场趋势，灵活调整研发、生产策略，提高市场占有率，最终形成“研发支持销售，销售引领运营，运营促进研发”的可持续发展循环。

公司是国内游戏游艺设备的领导企业之一，在国内外市场具有较高的品牌知名度。同时，公司也是行业内最早一批尝试多种方式拓展终端业务的企业。自 2013 年起，公司便开始探索设备合作运营模式。公司通过将游戏游艺设备放置于合作门店，设备产生的运营收入与合作商户按照一定比例分成。对于合作商户而言，采用该模式可极大减轻自身购置游戏游艺设备的资金压力，同时可以吸引客流以及获得部分运营收入；对于公司来讲，采用该模式可提高公司产品曝光率，同时可以通过分析设备运营数据指导研发和生产过程。该模式一经推出便深受欢迎，目前该商业模式已经非常成熟。公司继续实施模式创新战略，通过收购广州科韵强化游乐场运营服务，进一步丰富游戏游艺产业链结构。**截至 2020 年 12 月 31 日**，公司已经拥有 11 家自营游乐场门店，初步建立起以广州为圆心，辐射东莞、佛山、江门等周边城市的自营游乐场布局雏形。然而，与国内外知名连锁游戏游艺娱乐运营商相比，店面数量较少，市场占有率较低，区域分布不均衡等问题仍然掣肘公司的进一步发展。通过本次项目实施，公司将增加自营游乐场数量，有利于进一步完善产业链结构，提升市场占有率。

（3）增强企业盈利能力，实现利润增长

本项目有利于增强公司盈利能力，实现利润增长，主要通过以下几种途径。首先，项目通过新开设店铺提高公司在国内一二线城市及周边沿海城市的有效覆盖率，新市场的开拓将实现公司顾客的大幅增加，从而实现利润的增长。其次，本项目将加大设备合作商户的拓展，将优质产品输出渗透存量游乐场市场，扩大公司产品覆盖面，增强公司品牌影响力，获得稳定的合作运营收入。最后，动漫 IP 衍生产品由于具有深入人心的 IP 形象属性以及逼真的模拟互动效果，深受广

大青少年消费者的喜爱，目前已经成为最受欢迎的产品品类之一。本项目将借助积累的合作客户渠道，优先支持全国范围动漫卡通设备投放。动漫卡通设备投入使用后，动漫 IP 衍生产品亦将贡献稳定的收入。

3、项目实施的可行性

（1）国家积极支持行业发展，为项目执行提供政策保障

从我国文化产业长远建设需求出发，相关政府部门和机构制定了一系列法律法规及行业政策来支持鼓励包括游戏游艺场所运营行业的发展。主要包括《中华人民共和国国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》、《国家“十三五”时期文化发展改革规划纲要》、《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》、《关于进一步加强游戏游艺场所监管促进行业健康发展的通知》、《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》等，相关法规主要内容详见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“二、（二）行业主管部门、行业监管机制、行业主要法律法规政策及对发行人经营发展的影响”。国家相继出台的一系列产业政策及发展规划措施，为本项目的顺利实施提供了政策保障。

（2）既有自营游乐场建设及运营服务人才培养经验为项目的顺利运行提供有力保障

自 2018 年末公司业务延伸至游乐场运营领域以来，公司通过收购或者自建等方式已经拥有 11 家自营游乐场。公司总结经验，形成了一套包括选址、商务谈判、装修、人员招聘、门店运营等核心环节的完善的管理标准，实现了游乐场门店开设、运营模式的“可复制化”、“可移植化”。此外，公司在运营服务人员的培养和储备方面拥有丰富的实践经验。截至报告期末，公司已经形成了 100 余人的游乐场运营服务团队。公司建立了完善的培训体系和合理的晋升制度，能够为自营游乐场运营提供源源不断的人才储备。

公司在自营游乐场建设以及运营服务人员培养方面积累了丰富经验，能够为项目的顺利进行提供有力保障。

（3）丰富的供应商资源为项目实施奠定稳定的运营基础

公司与粤海、永旺、万科、绿地等大型商业地产公司合作，已有多个自营游乐场项目入驻上述公司开发的购物中心。这为本项目的场地供应提供了有力保

障。同时，公司以建立全球化品牌企业为战略目标，已与微软（ Microsoft）、万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）、科乐美（Konami）、Raw Thrills、鈊象电子（IGS）等众多国际知名游戏开发公司建立了长期良好的合作关系。稳定的供应商资源可以为自营游乐场购置设备、合作运营设备以及动漫 IP 衍生产品的供应提供保障。

（4）优质客户资源为项目实施提供了有利条件

通过长期的技术应用和服务实践积累，公司积累了大量优质客户资源，包括万达宝贝王、恒大乐园、大玩家、星际传奇、风云再起、永旺幻想等大中型连锁游乐场体系，这为公司拓展合作门店、投放动漫卡通设备提供了有力保障。

4、投资概算

本项目总投资 22,946.01 万元，其中工程建设费用 20,878.44 万元，工程建设其他费用 441.00 万元，基本预备费用 1,065.97 万元，铺底流动资金 560.60 万元。具体项目投资构成如下：

单位：万元

序号	投资项目	投资金额				占项目总投资比例
		T1 年	T2 年	T3 年	合计	
1	**工程建设费用**	**6,287.48**	**6,959.48**	**7,631.48**	**20,878.44**	**90.99%**
1.1	门店租赁费	672.00	1,344.00	2,016.00	4,032.00	17.57%
1.2	门店装修费	960.00	960.00	960.00	2,880.00	12.55%
1.3	设备投放投入	4,655.48	4,655.48	4,655.48	13,966.44	60.87%
	其中：终端门店	1,905.48	1,905.48	1,905.48	5,716.44	24.91%
	合作门店	1,400.00	1,400.00	1,400.00	4,200.00	18.30%
	动漫卡通设备投放	1,350.00	1,350.00	1,350.00	4,050.00	17.65%
2	**工程建设其他费用**	**147.00**	**147.00**	**147.00**	**441.00**	**1.92%**
2.1	建设单位管理费	75.00	75.00	75.00	225.00	0.98%
2.2	前期工作费	30.00	30.00	30.00	90.00	0.39%
2.3	市场推广费	30.00	30.00	30.00	90.00	0.39%
2.4	职工培训费	12.00	12.00	12.00	36.00	0.16%
3	**基本预备费**	**321.72**	**355.32**	**388.92**	**1,065.97**	**4.65%**
4	**铺底流动资金**	**-**	**-**	**560.60**	**560.60**	**2.44%**

序号	投资项目	投资金额				占项目总投资比例
		T1 年	T2 年	T3 年	合计	
	项目总投资	**6,756.20**	**7,461.80**	**8,728.00**	**22,946.01**	**100%**

注 1：T 年为募集资金到位第一年；
注 2：上述投资金额系按照预计付款时间列示，不影响实际建设周期。

5、项目选址

终端业务门店选址的重点考虑因素如下：

序号	选址因素	主要指标
1	当地经济发展水平	经济总量、人均 GDP、产业结构、城市规划、商业规划、基础设施建设等
2	当地自然环境和人文环境	历史沿革、气候特征、风土人情、文化氛围、生活习惯等
3	人口数量及人口结构	人口数量、男女比例构成、年龄构成、教育背景、职业构成等
4	收入水平和消费能力	人均可支配收入、消费水平、消费结构、消费习惯、消费理念、消费趋势变化等
5	商业形态及分布结构	商业氛围、商业区域分布等
6	店铺位置	所处商圈、交通状况、客流量、同类店铺聚集程度、租金水平等

终端业务门店拓展计划通过租赁方式在全国一二线城市及较为发达的沿海三四线城市开设终端业务门店，具体选址计划如下：

序号	备选城市	开店数量	营业面积（㎡）
T+1	北京、上海、广州、深圳、珠海、苏州、无锡、常州、南京、重庆、长沙、青岛	3	6,000.00
T+2	哈尔滨、大连、青岛、济南、武汉、南昌、南京、杭州、宁波、合肥、上海、苏州、北京、西安、太原、深圳、广州、佛山、珠海、成都、重庆、昆明、贵阳	3	6,000.00
T+3	长春、大连、青岛、郑州、武汉、南昌、南京、徐州、杭州、上海、嘉兴、北京、西安、西宁、呼和浩特、深圳、广州、东莞、汕头、福州、厦门、成都、重庆、贵阳	3	6,000.00

合作门店和动漫卡通设备投放门店的选取除考虑客户区位条件外，还需考虑客户合作意愿、商业信用状况、盈利预测等因素。公司将对上述因素综合评价，在全国范围内择优选择合作门店和动漫卡通设备投放门店。

6、环保情况

本项目主要通过在大型商场租赁店面开设终端业务门店以及将游戏游艺设

备（含动漫 IP 衍生产品）放置于合作门店获得收入。根据《广州市生态环境局番禺区分局关于〈广州华立科技股份有限公司终端业务拓展项目、广州华立科技股份有限公司研发及信息化建设项目、广州华立科技股份有限公司销售及售后服务体系建设项目〉咨询函的复函》（穗番环函〔2020〕202 号），该项目可不纳入建设项目环境影响评价管理。

7、项目组织及实施

终端业务门店拓展由华立科技和子公司广州科韵直接组织实施，预计三年内实施完毕。根据发展需要和市场机会，公司将对部分门店进行先期投资，募集资金到位后与公司先期投入进行置换。项目具体的实施进度安排如下所示：

进度阶段	建设期（月）											
	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
租赁及清理场地	■				■				■			
工程建设招标		■				■				■		
终端门店装修			■				■				■	
设备投放及安装调试		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
人员招聘及培训	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
试运营			■	■			■	■			■	■
验收竣工				■				■				■

设备合作门店拓展以及动漫 IP 衍生产品投放由公司组织实施，预计在三年内实施完毕。公司将根据市场需求情况自主合理安排实施进度。

8、投资项目的效益分析

经测算，本项目实施完毕后，预计新增年均销售收入为 23,496.26 万元，新增年均净利润 6,886.41 万元，其他主要经济效益指标如下：

指标名称	单位	税前	税后
内部收益率（IRR）	%	29.41	22.66
净现值（NPV，i=12%）	万元	10,973.92	6,220.94
静态投资回收期	年	4.98	5.38
动态投资回收期（i=12%）	年	5.72	6.40

公司提请投资者注意，上述募集资金投资项目的经济效益指标为预测性信

息，并非对项目收益实现的保证或承诺。如果政策、环境、技术、管理等方面出现重大变化，可能导致项目不能如期完成或顺利实施，进而影响公司预期经济收益的实现。

（二）研发及信息化建设项目

1、项目概况

本项目主要建设内容为研发中心装修、购置安装研发设备和信息系统设备等。公司将利用位于广州市番禺区石碁镇石碁村自有新建厂房用于本项目的建设。本项目规划建设期为 24 个月，计划总投资 5,540.60 万元，将通过配备一系列先进的研发测试及信息系统软硬件设备，并引进一批高级研发技术与 IT 运营人才，进一步完善和提升公司的技术研发实力和信息化水平。

项目建成后，公司将具备国内先进的商用游戏游艺设备研发和测试水平。此外，通过本项目的实施，将进一步增强公司各部门之间的信息共享度和透明度，整合公司业务体系，优化公司资源配置，提高公司的科学决策水平，进一步增强公司的核心竞争力，为公司长期、可持续发展提供有力支撑。

2、项目实施的必要性

（1）发展前瞻性技术，储备优质 IP 资源

纵观商用游戏游艺设备制造行业近几年的发展，“先进技术+IP”融合发展已经成为行业发展趋势。现代商用游戏游艺设备往往融合多种先进技术，如智能控制技术、数字模拟技术、体感技术、虚拟现实技术等，极大地提升了消费者体验感受。而 IP 形象先天具有广泛的消费者共同认知基础，可以在故事背景、游戏情节设计、后期宣传等方面唤起消费者的认同感，从而有利于扩大消费者群体，增强用户粘性，提升消费者复购率。

公司的研发能力在国内处于领先水平，但是放眼全球，公司与世界一流的游戏游艺设备开发制造商仍然存在明显差距。公司研发战略项目的建设，有利于加强对行业前瞻性技术、市场动态和客户需求动态的跟进、消化和吸收，并对产品应用技术研发构成强大支撑，对公司保持技术和整体竞争优势具有战略意义。

（2）有助于公司研发团队的持续发展，保持核心竞争力

商用游戏游艺设备行业兼具创意属性和技术属性，产品研发横跨工业设计、机械自动化、计算机网络技术、美工设计等多学科，这对于研发人员的知识、经验、审美具有较高层次的要求。经过多年发展，公司已经积累了强大的实力和发展优势，培养了一批专业化的研究团队，为持续创新提供了较强的人才保障。通过不断提高研发能力、充实技术积累，公司建立了规范化、系统化、效率化的研发团队和研发机制。但是，与国外知名企业对比，公司在研发团队建设上仍然存在着较大的差距。本项目的实施有利于公司引进高层次的研发人员，提升技术研发水平，提升公司产品的核心竞争力，继续保持在商用游戏游艺机市场的领先地位。

（3）有助于提升企业研发效率、提高公司科学决策能力

经过多年快速发展，公司已经成长为一个拥有 15 家法人主体的集团型企业。层次分明的组织架构有利于合理分工、提高专业性，但在一定程度上也延长了信息传递链条。公司正式进军自营游乐场运营服务后，管理层逐步意识到终端消费者的消费大数据蕴含巨大价值，如何有效收集、储存和挖掘数据成为公司亟待解决的问题。

通过构建高度集成的信息系统，可以实现快速收集和实时传递，利用其强大的网络与海量数据处理能力，使数据变为可用的信息。公司的设计研发团队可以更加迅速、准确地把握市场动向，借助信息化的技术手段，集成的数据信息，能够直观地分析产品在市场中的销售情况，准确预测市场走向，为公司产品的开发提供重要数据支持；公司管理层可以有效地拓展决策所依附的资源边界，及时了解自身运转状况及市场需求趋势，为准确把握未来发展方向、更加科学地做出有效决策奠定基础，增强企业的抗风险能力与盈利能力。

3、项目实施的可行性

（1）公司拥有较强的技术研发能力和成功的项目研发经验

公司为国家级高新技术企业，在行业内具有较强的研发实力。截至 **2020 年 12 月 31 日**，公司已有 **118 项**专利、123 项软件著作权，成果丰硕。公司自主研发的《雷动》系列游戏游艺设备受到国内外客户的欢迎，产品畅销国内外。较强的研发能力和丰富的研发经验为本项目的实施提供了有利条件。

（2）公司拥有优质 IP 资源的获取能力

公司自成立以来一直与国际一流游戏游艺设备开发厂商进行合作，积累了丰富的 IP 资源渠道。目前，公司已与微软（Microsoft）、万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）、科乐美（Konami）、Raw Thrills、鈊象电子（IGS）等日本、美国、韩国、台湾等国家或地区知名游戏企业结为合作伙伴，已经获得《湾岸》、《极速》、《奥特曼》、《古墓丽影》、《火线狂飙》系列等广受消费者喜爱 IP 的全球或区域代理权。公司凭借长期的合作关系和良好的品牌声誉，在获取海外优质游戏代理权上具有强大的竞争力，可以为本项目提供保障。

（3）公司拥有信息化建设的专业团队和丰富的信息化项目经验

公司已成立信息技术部，初步建立了既懂得游戏游艺行业又熟悉信息化技术的复合型人才团队，负责系统档案的设置，保障机房安全，为公司运营服务平台提供全方位技术支持。该团队在公司 ERP 系统建设、自营游乐场系统管理平台建设中积累了丰富经验，能够有效推动信息化建设发展。公司现有的信息技术基础和信息化建设经验为项目的顺利进行提供有力支持。

4、投资概算

本项目总投资 5,540.60 万元，其中装修工程费 1,027.87 万元，研发设备购置费 1,195.30 万元，信息系统购置及实施费 2,490.23 万元，设备安装费 59.77 万元，工程建设其他费用 71.60 万元，基本预备费 242.24 万元，新增研发费用 453.60 万元。具体项目投资构成如下：

单位：万元

序号	投资项目	投资金额			占项目总投资比例
		T1 年	T2 年	合计	
1	装修工程费	1,027.87	-	1,027.87	18.55%
2	研发设备购置费	358.59	836.71	1,195.30	21.57%
3	信息系统购置及实施费	747.07	1,743.16	2,490.23	44.95%
4	设备安装费	17.93	41.84	59.77	1.08%
5	工程建设其他费用	32.27	39.33	71.60	1.29%
6	基本预备费	109.19	133.05	242.24	4.37%
7	新增研发费用	168.00	285.60	453.60	8.19%

序号	投资项目	投资金额			占项目总投资比例
		T1 年	T2 年	合计	
	项目总投资	**2,460.92**	**3,079.68**	**5,540.60**	**100%**

注 1：T1 年为募集资金到位第一年；
注 2：上述投资金额系按照预计付款时间列示，不影响实际建设周期。

其中，装修工程费明细如下：

序号	项目	建筑面积（㎡）	单位造价（元/㎡）	金额（万元）	备注
1	场地装修	5,037.00	2,000.00	1,007.40	研发、IT 办公（其中，机房 100 ㎡）
2	配套地下车库装修	1,023.69	200.00	20.47	不计容面积
	合计	**6,060.69**		**1,027.87**	

其中，研发设备及信息化设备购置明细如下：

单位：万元

项目	设备分类	金额
研发设备	测试仪器类	160.00
	设计软件类	652.65
	研发设备类	382.65
	合计	**1195.30**
信息系统	大数据存储设备类	396.38
	通讯组网设备及软件类	1624.49
	网络安全设备及软件类	8.78
	信息化办公软件类	460.58
	合计	**2490.23**

5、项目选址

本项目选址位于广州市番禺区石碁镇石碁村自有场地（不动产权证书为粤（2018）广州市不动产权第 07800092 号）。该地区供水、供电、通讯、道路、排洪排污等各项基础设施完善，能够满足本项目的建设需求。

6、环保情况

本项目主要为研发中心装修、购置安装研发设备和信息系统设备等，根据《广州市生态环境局番禺区分局关于〈广州华立科技股份有限公司终端业务拓展项

目、广州华立科技股份有限公司研发及信息化建设项目、广州华立科技股份有限公司销售及售后服务体系建设项目〉咨询函的复函》（穗番环函〔2020〕202 号），该项目可不纳入建设项目环境影响评价管理。

7、项目组织及实施

本项目由公司直接组织实施，预计 24 个月内实施完毕。根据实际情况，公司可对研发中心装修、购置安装研发设备和信息系统设备等进行先期投资，募集资金到位后与公司先期投入进行置换。项目具体的实施进度安排如下所示：

进度阶段	建设期（月）											
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
清理场地	■											
工程及设备招标		■										
装修工程			■	■	■	■	■	■				
设备采购及安装调试					■	■	■	■	■	■	■	
人员招聘及培训				■	■	■	■	■	■	■	■	■
试运营											■	■
验收竣工												■

8、投资项目的效益分析

本项目实施后，虽不直接产生经济效益，但其间接效益将从得到提升的公司整体研发实力和核心竞争力中体现，有助于公司进一步增强自主创新能力，为公司实现长期发展战略目标奠定基础。

（三）营销及售后服务体系建设项目

1、项目概况

本项目计划在广州市番禺区建设营销总部，并在北京、上海、武汉、西安、长春、济南、重庆、昆明、乌鲁木齐等城市建立 9 个售后服务中心。项目建设期为 2 年，计划总投资 5,338.02 万元。

本项目完成后，公司将在全国范围内建立完善的市场、销售和服务支持体系，实现国内主要区域市场基本覆盖，进一步提升公司产品的市场占有率，提高企业经济效益。

2、项目实施的必要性

（1）完善销售及售后服务网络布局，实现公司发展战略目标的需要

近年来，公司主营业务收入保持较快增长，已经形成覆盖国内主要城市，辐射美洲、欧洲、中东和东南亚的销售格局。截至 2019 年末，公司建立起 40 余人精干的销售及售后服务团队，集中于番禺总部办公，施行区域负责制，整体运行稳定有序。设备销售业务的拓客渠道主要依赖于展会、老客户推荐等。对于公司新品推介，主要依赖于发送宣传册、邀约客户体验等渠道。地理距离在一定程度上限制了潜在客户的开发和新品推介的效率。对于设备合作运营模式而言，合作设备的持续良好运转是为公司带来持续现金流的必要保证。但是在现有模式下，合作设备的升级换代、大修等均需召回总部，这一方面增加了运输成本、侵蚀了企业利润，另一方面也减少了合作设备有效运转时间、降低了合作商户的合作意愿。因此完善公司销售及售后服务网络布局，是当前实现公司发展战略目标的迫切需要。

本项目重点选择在北京、上海、武汉、西安、长春、济南、重庆、昆明、乌鲁木齐等区域重点城市建立营销售后服务中心，基本能覆盖国内销售的主要区域，完善公司销售及售后服务网络布局，为公司实现战略目标提供有力保障。

（2）进一步塑造品牌形象，提高产品知名度

我国游戏游艺设备行业中企业数量众多，市场集中度较低，竞争非常激烈。客户在采购产品时除关注价格、质量因素之外，也更多地开始关注品牌形象，售后服务等多重因素。品牌不仅代表公司产品和服务的质量、定位、风格与特色，也凝结了公司的企业文化内涵。因此，在激烈的市场竞争中，品牌形象已经成为企业区别于对手、吸引消费者并取得优势的重要因素。而品牌建设的持续投入对企业提升产品附加值、提高市场销售额和占有率、增强消费者忠诚度具有重要的促进作用。

通过在全国区域性中心城市建立营销售后服务中心，以此为据点在当地进行品牌推广，有助于公司进一步塑造品牌形象，提高产品的知名度。

3、项目实施的可行性

（1）商用游戏游艺行业的市场空间广阔

近年来，我国陆续出台对游艺娱乐产业的支持政策，简化了游戏游艺设备内容评审制度，取消了对游艺娱乐场所总量和布局规划的行政性限定；鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等先进技术，加快研发适应不同年龄层，益智化、健身化、技能化的游戏游艺设备。根据广东省游戏产业协会《广东游戏产业年度发展报告》统计，我国商用游戏游艺设备产值规模由 2014 年的 76 亿元增长至 2018 年的 164 亿元，期间复合增长率为 21.20%。

随着国家政策鼓励和监管体系的日趋完善，以及游戏游艺场所的快速扩张，人们对体验式娱乐的需求也越来越大，我国游艺娱乐产业将持续保持良好的增长态势，为本次项目的建设提供市场容量保障。

（2）公司拥有丰富的人才资源和渠道资源

公司营销及售后团队均具备长期岗位从业经验，具有良好的专业技术背景和丰富的管理经验，对未来战略规划十分清晰，高层的管理能力、中层的创新能力和底层的执行能力过硬。多年以来，公司根据业务的发展注重人才的培养和广纳专业人才，更加专注企业文化的熏陶及百年树人的培养氛围，目前已经拥有近 400 位员工，积累了丰富的人才资源。同时，公司始终坚持品牌客户战略，目前，在国内与众多知名连锁品牌客户建立长期稳定的合作，另外公司也积极拓展海外业务，多年以来积累了丰富的渠道资源。

丰富的人力资源和渠道资源可以为本项目在全国各大城市建立分支机构提供人才保障和运营支持。

4、项目投资概算

本项目总投资 5,338.02 万元，其中装修工程费 1,628.94 万元，场地租赁费 1,295.40 万元，设备购置费 1,985.10 万元，设备安装费 99.26 万元，工程建设其他费用 75.13 万元，基本预备费 254.19 万元。具体项目投资构成如下：

单位：万元

序号	投资项目	投资金额			占项目总资金比例
		T1 年	T2 年	合计	
1	装修工程费	968.94	660.00	1,628.94	30.52%
2	场地租赁费	509.40	786.00	1,295.40	24.27%
3	设备购置费	1,097.60	887.50	1,985.10	37.19%
4	设备安装费	54.88	44.38	99.26	1.86%
5	工程建设其他费用	39.46	35.67	75.13	1.41%
6	基本预备费	133.51	120.68	254.19	4.76%
	项目总投资	**2,803.80**	**2,534.22**	**5,338.02**	**100%**

注 1：T1 年为募集资金到位第一年；
注 2：上述投资金额系按照预计付款时间列示，不影响实际建设周期。

其中，设备购置明细如下：

单位：万元

序号	设备类别	金额
1	检测设备类	233.00
2	售后服务系统软件类	1,037.00
3	维保车辆类	180.00
4	营销展示设备类	535.10
总计		**1,985.10**

5、项目选址

经充分论证，营销及售后服务体系建设项目选址计划如下：

序号	备选城市	开店数量（个）	场地来源	营业面积（㎡）
T+1	广州番禺总部、北京、上海、武汉、西安	5	自建、租赁	3,500.00
T+2	长春、济南、重庆、昆明、乌鲁木齐	5	租赁	1,650.00

6、环保情况

根据《广州市生态环境局番禺区分局关于〈广州华立科技股份有限公司终端业务拓展项目、广州华立科技股份有限公司研发及信息化建设项目、广州华立科技股份有限公司销售及售后服务体系建设项目〉咨询函的复函》（穗番环函〔2020〕202 号），该项目可不纳入建设项目环境影响评价管理。

7、项目组织及实施

本项目由公司直接组织实施，预计 24 个月内实施完毕。根据实际情况，公司可对本项目中的装修工程、设备采购等进行先期投资，募集资金到位后与公司先期投入进行置换。项目具体的实施进度安排如下所示：

进度阶段	建设期（月）											
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
清理场地	■						■					
工程及设备招标		■						■				
装修工程			■						■			
设备采购及安装调试				■	■	■				■	■	■
人员招聘及培训	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
试运营					■	■					■	■
验收竣工						■						■

8、投资项目的效益分析

本项目的实施，将大幅增加公司销售及售后网点的数量，对公司提升市场占有率和销售收入具有较大帮助。同时，项目的实施将进一步提升“华立”品牌在市场的知名度、美誉度和客户忠诚度，增强消费者对公司产品的信任和支持，实现“华立”品牌价值提升，并为公司持续、健康、稳定的发展奠定坚实的基础。

（四）补充流动资金项目

1、项目概况

本次发行募集资金在满足上述项目资金需求的同时，拟利用募集资金 8,000.00 万元补充流动资金及偿还银行贷款，降低公司财务费用并满足公司业务快速发展对营运资金的需求，增强公司的资金实力并提升公司的市场竞争力。

2、补充营运资金及偿还银行贷款的必要性

截至 2020 年 12 月 31 日，公司整体资产负债率为 52.29%，其中公司短期借款金额为 7,617.86 万元，一年内到期的非流动负债为 2,589.63 万元，长期借款金额为 8,494.29 万元。

公司资产负债率高，提升了财务风险，降低了利润水平，因此，公司需要补

充营运资金缓解债务压力以及降低财务费用。报告期各期末，相近行业可比公司资产负债率（合并）对比情况如下：

公司名称	2020年末	2019年末	2018年末
世宇科技	/	28.49%	28.70%
中山金马	43.37%	37.93%	42.69%
IGS	/	24.72%	18.41%
万代南梦宫	/	26.64%	29.91%
泡泡玛特	**12.05%**	**44.42%**	**45.67%**
奥飞娱乐	**40.99%**	**34.43%**	**40.18%**
本公司	**52.29%**	**49.56%**	**43.36%**

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。

伴随着募集资金投资项目之“终端业务拓展项目”的实施，公司的主营业务收入规模将进一步扩张。与之相对应的应收账款、存货以及相关的市场开拓、研发投入、人力支出等营运资金需求将持续增加，业务规模的快速扩张迫切需要增加配套营运资金。

3、对补充营运资金的管理措施

为加强对于本次补充公司营运资金的管理，公司将采取以下措施：

（1）设立专户管理：公司将严格按照深交所有关募集资金管理的相关规定，将该部分资金存储在董事会决定的专门账户。

（2）严格用于公司主营业务：公司将紧紧围绕主营业务进行资金安排，对于签订的大额销售合同，提前做好资金计划，提高资金使用效率，实现效益最大化。

（3）建立科学的预算体系：建立包括销售预算、采购预算、投资预算、人工预算、费用预算等体系，针对资金链条反应的各种异常信息，及时采取措施，防范风险，提高应对能力。

（4）完善信用管理体系：建立供应商及客户信用档案，对供应商、客户的信用情况进行调查和建档，并进行信用等级设置，对处于不同等级的客户实行不同的信用政策，减少在购货和赊销环节的信用风险。

（5）加强应收及预付款管理：完善相应的应收账款、预付货款控制制度，

加强对应收账款的收款力度，建立收款预警和报警机制，提高企业资金使用效率。

4、补充营运资金对公司未来财务状况和经营成果的影响

本次募集资金补充与主营业务相关的营运资金并偿还银行贷款，短期内公司资产流动性、抗风险能力将显著提升；长期来看，将更有利于进一步推动公司主营业务的快速发展，提高公司的资金实力，对公司经营将产生积极影响。

5、补充营运资金对提升公司核心竞争力作用

本次募集资金补充与主营业务相关的营运资金并偿还银行贷款，为公司未来业务持续、快速增长提供了必要的资金保障，有利于提升公司在行业的市场占有率、品牌知名度，从而提升公司的综合竞争力，实现战略发展目标。

三、募集资金运用对发行人经营及财务状况的影响

本次发行募集资金到位并投入使用后，将对公司经营和财务状况产生的影响如下：

（一）对经营状况和盈利能力的影响

本次募集资金投向均围绕现有主营业务进行。无论从政策导向还是市场环境来看，本次募集资金投资项目涉及的产品都具备较强的盈利能力和广阔的市场前景。预计募集资金投入项目建成后，公司现有产品的质量、技术先进性都将逐步提高，这不但有利于巩固和深化公司与原有客户的合作关系，而且有利于开拓新的客户。本次募集资金投资项目实施完毕后，公司产品在目标市场的占有率将会持续上升，主营业务收入和利润水平将会持续提升，对每股收益和净资产收益率将产生积极的影响。本次募集资金项目实施后，公司的研发能力、生产能力和营销能力将大幅增强，经营规模和盈利能力将大幅提升。

（二）对净资产和每股净资产及资产结构的影响

募集资金到位后，公司货币资金和股东权益将大幅增加，净资产总额与每股净资产均大幅增加。募集资金到位后，公司的资产负债率将会下降，这有利于增强公司的偿债能力及抗风险能力。

（三）对公司净资产收益率的影响

完成本次发行后，公司的净资产在现有基础上将大幅增长。从短期来看，由于募集资金投资项目需要一定的建设周期，在短期内难以全部产生效益，会导致公司的净资产收益率在短期内出现下降的情形；从中期来看，募集资金投资项目具有良好的投资回报率，随着项目的实施投产，公司的净资产收益率将得到有效提升；从长期来看，募集资金到位不仅使公司自有资本规模扩大，而且增强了公司的间接融资能力，有利于优化产品结构，实现规模经济，增强竞争优势。

四、公司制定的战略规划

（一）发展战略规划

公司以打造全球一流游戏游艺设备制造和运营企业为战略发展目标，以消费者需求为导向，持续提升游戏游艺设备设计、研发能力，优化生产制造工艺，打造一流游戏游艺设备游乐场所，努力成为全球顶级游戏游艺设备制造商和运营商。

未来，公司将紧抓我国文化娱乐消费快速发展的历史机遇、紧跟全球游戏游艺产业的发展趋势，加快 VR、AR、5G 等新技术的应用研发，推进产品更新换代，持续提升公司在游戏游艺设备行业的优势；同时，公司将持续拓展游戏游艺设备合作运营和游乐场自主运营业务，拓展完善产业链结构，形成游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营相互协调、相互促进的战略协同效应，持续提升公司在行业内的综合竞争力。

（二）实现战略目标已采取的措施及实施效果

1、实施创新驱动战略，完善研发体系

公司以文化创意、科技创新为设备开发核心，形成了产品策划设计、内容制作、软硬件开发测试等完整的产品设计研发体系，并成功研发跨平台软件开发引擎。公司自主研发完成“雷动”竞速系列产品，受到国内外客户和消费者喜爱，并获得国际游戏游艺产业巨头 SEGA 认可，由 SEGA 代理销往国外。

截至 2020 年 12 月 31 日，公司已有 118 项专利、123 项软件著作权，在国内成为少数具有较强自主设计开发能力的企业之一。公司系高新技术企业，并在

2019 年 11 月被广州文化产业交易会评为“2019 年广州文化企业 50 强”单位。**2020 年，公司荣获商务部、中国中央宣传部、财政部、文化和旅游部及国家广播电视总局联合颁发的《2019-2020 年度国家文化出口重点企业》证书。**

2、聚拢全球知名创意 IP 资源，丰富产品类别，提升知名度

游戏游艺行业由技术、创意和内容共同驱动，IP 形象先天具有广泛的消费者共同认知基础，可以在故事背景、游戏情节设计、后期宣传等方面唤起消费者的认同感，从而有利于扩大消费者群体，增强用户粘性，提升消费者复购率。

公司十分注重聚拢全球知名创意 IP 资源，凭借在行业内多年的积累，与 Microsoft（微软）、Bandai（万代）、SEGA（世嘉）、Raw Thrills、Konami（科乐美）、IGS（鈊象电子）等全球知名游戏企业建立了合作伙伴关系。目前公司已获得了多款 IP 在游戏游艺设备领域的全球或区域代理权，包括《奥特曼》、《马力欧》、《光环》、《变形金刚》、《古墓丽影》、《巨兽浩劫》、《头文字 D ZERO》、《火线狂飙》、《机甲英雄》等，极大丰富了产品类别，提升了公司知名度。

3、融合先进技术，提升产品体验

公司自成立以来，不断整合全球文化游乐资源，坚持实施科技创新，根据消费者需求，推进先进技术的应用。公司近年来推出《火线狂飙 VR》、《雷动 G 动感版》、《光环：渡鸦小队》等，融合 AI、VR、AR 等先进技术，极大地提升了消费者产品体验。

（三）未来规划采取的措施

1、完善产业链结构

公司将继续以游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售为基础，积极使用新技术、新工艺，提高公司高端产品的制造效率和品质，提高设备的市场占有率和市场竞争力；同时公司将积极拓展设备合作运营、游乐场运营等业务，创新业务模式，增加盈利增长点，进一步完善公司产业链结构，持续提升公司综合竞争力，为公司实现长期战略发展目标打好基础。

2、产品开发规划

公司将坚持以市场需求作为技术创新与产品研发的导向，不断完善技术创新机制，开发新的创新模式，通过大数据技术对设备合作运营服务及游乐场运营服务的信息进行深度挖掘分析，为设备的设计、研发管理提供科学量化依据，提升公司技术开发实力。同时，持续加强与全球顶级 IP 的深度合作，通过联合研发和代理发行，用全球化视野深耕游戏游艺设备领域 IP 的合作与运营，充分利用顶级 IP“受众广”的特征，提升产品的市场表现。

3、市场开发计划

进一步建立和完善国内营销服务网络，建立健全覆盖核心区域的销售服务网络，积极推进终端客户、大客户战略，建立与客户的战略伙伴关系，引进高层次的具有行业战略思路和专长的人才，不断提升客户服务水平；拓展国外营销服务网络，针对潜在客户群开展品牌营销，推进国际化战略，积极培养营销、外贸专业型复合人才，有效提高公司品牌的国际知名度。

4、管理提升计划

公司计划以上市为契机，不断完善现代企业管理制度，提升管理能力和生产管理水平，为公司快速发展奠定基础。公司坚持完善治理结构，进一步加强企业管理制度的建设，健全重大决策制度及程序，规范和完善内部监督制度，提高公司治理水平；公司将充分利用云计算、移动互联网、5G 等技术措施，加强内部管理，以岗位规范化和生产流程标准化为重点，形成规范化、标准化管理体系，提升公司管理水平。

5、品牌打造

品牌是战略的有效载体，公司将不断强化产品质量管理，提高产品服务水平，进一步提升公司品牌在市场和客户中的良好口碑。公司将增强商标运用意识，着力强化公司品牌管理，不断增强公司在游戏游艺行业中的品牌知名度。

6、融资计划

本次募集资金到位后，可满足公司未来 2 至 3 年的资金发展需求，公司可以将精力更多的投入到企业经营和发展中，维持企业的健康快速发展，保障投资者

权益，为投资者创造良好收益。同时，公司将保持和维护好企业与银行的长期良好合作关系，适当尝试多种融资方式，降低资金风险，将负债率维持在合理水平，实现股东利益的最大化。

第十节 投资者保护

为切实提高公司的规范运作水平，保护投资者特别是中小投资者的合法权益，公司按照《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《创业板首次公开发行股票注册管理办法（试行）》等相关法律法规的规定，制定了《信息披露管理制度》、《投资者关系管理制度》等，以充分保障投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与公司重大决策等权利。

一、投资者关系主要安排

（一）健全的信息披露制度和流程

根据《公司法》、《证券法》及其他法律法规规定，公司召开第二届董事会第四次会议审议通过了上市后适用的《信息披露管理制度》，对公司信息披露的基本原则、披露内容、披露流程、事务管理、保密措施、责任追究等事项都进行了详细规定。

1、公司信息披露的基本原则

信息披露是公司的持续性责任。公司应当根据法律、法规、部门规章、《股票上市规则》、《上市公司信息披露管理办法》及深圳证券交易所发布的办法和通知等相关规定，履行信息披露义务。公司应及时披露所有对公司股票价格可能产生重大影响的信息，并在第一时间报送深圳证券交易所；公司董事、监事、高级管理人员及其他知情人在信息披露前，应当将该信息的知情者控制在最小范围内，不得泄漏公司的内幕信息，不得进行内幕交易或配合他人操纵股票及其衍生品种交易价格。公司全体董事、监事、高级管理人员应当保证信息披露内容的真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。公司应当在公告显要位置载明前述保证。董事、监事、高级管理人员不能保证公告内容真实、准确、完整的，应当在公告中作出相应声明并说明理由。

2、信息披露责任人

董事长是公司信息披露的最终责任人。董事会秘书是公司信息披露的主要负

责人、具体执行人和与证券交易所的指定联络人，负责协调和组织公司的信息披露事项，包括健全和完善信息披露制度，确保公司真实、准确、完整和及时地进行信息披露。证券事务代表协助董事会秘书开展信息披露及投资者关系工作。

3、信息披露事务管理

公司证券部负责信息披露的日常事务管理，由董事会秘书直接领导，协助完成信息披露事务。董事会秘书负责组织和协调公司信息披露事务，汇集公司应披露的信息并报告董事会，持续关注媒体对公司的报道并主动求证报道的真实情况。董事会秘书有权参加股东大会、董事会会议、监事会会议和高级管理人员相关会议，有权了解公司的财务和经营情况，查阅涉及信息披露事宜的所有文件。公司应当为董事会秘书履行职责提供便利条件，财务负责人应当配合董事会秘书在财务信息披露方面的相关工作。

4、信息披露保密措施

信息披露义务人和因工作关系接触到应披露信息的工作人员，负有保密义务；在信息披露前，应将该信息的知情者控制在最小范围内，不得泄露公司的内幕信息，不得进行内幕交易或配合他人操纵股票交易的价格。公司向有保密义务的机构或个人提供非公开重大信息前，应核实是否必要，并与对方签订保密协议。公司不得在其内部刊物或内部网上刊登非公开重大信息。公司在接受调研、采访等活动时，应事先索取调查、采访提纲，并认真做好准备；接受调研、采访的应由证券投资部人员参加，对接受调研、采访活动予以记录，内容包括活动时间、地点、方式（书面或口头）、当事方姓名、活动中谈论的有关公司的内容、提供的有关资料等。公司不得向调研、采访人员提供涉及未披露信息的文件、资料，所提供文件、资料须经董事会秘书审核。相关信息披露义务人在接受调研、采访等活动，或进行对外宣传、业绩报告会、分析师会议、路演、推广活动时，不得以任何形式披露、透露或泄漏非公开重大信息。公司对外宣传，广告、发出新闻稿件，可能对公司股票交易产生影响的应事先报董事会秘书审核。

（二）投资者沟通渠道的建立情况

为加强对公司与投资者和潜在投资者之间的沟通，促进公司和投资者之间建立长期、稳定的良性关系，促进公司诚实信用、规范运作，加强投资者对公司的了解，公司制定《投资者关系管理制度》，对投资者关系管理作出详细规定。

公司证券部负责投资者关系日常管理工作，主管负责人为董事会秘书。为确保与投资者沟通渠道畅通、为投资者依法参与公司决策管理提供便利条件，董事会秘书将负责接待投资者来访、回答投资者咨询、向投资者提供公司披露的资料等。

（三）未来开展投资者关系管理的规划

公司将严格按照《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等相关法律、法规、规章和规则及《公司章程》的要求，认真履行信息披露义务，保证信息披露的真实、准确、完整、及时、公平，进一步提升公司规范运作水平和透明度。

公司将不断提高公司投资者关系管理工作的专业性，促进公司与投资者之间的良性互动关系，切实维护全体股东利益，特别是中小股东的利益，努力实现公司价值最大化和股东利益最大化。

二、股利分配政策情况

（一）发行后的股利分配政策及决策程序

根据公司 2020 年第二次临时股东大会审议通过上市后适用的《公司章程（草案）》，本次发行上市后公司主要股利分配政策如下：

1、利润分配原则

公司应当重视对投资者特别是中小投资者的合理投资回报，制定持续、稳定的利润分配政策。

2、利润分配形式

公司可以采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式向投资者分配股利。在保证公司正常经营的前提下，优先采用现金分红的方式。在具备现金分红的条件下，公司应当采用现金分红方式进行利润分配。

3、利润分配条件和比例

（1）现金分配的条件和比例：在公司当年盈利、累计未分配利润为正数且保证公司能够持续经营和长期发展的前提下，如公司无重大投资计划或重大现金支出事项发生，公司应当优先采取现金方式分配股利，且公司每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 10%，公司最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。具体每个年度的分红比例由董事会根据公司经营状况和有关规定拟定，提交股东大会审议决定。

重大投资计划、重大现金支出是指公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出超过公司最近一期经审计的合并报表净资产的 30%，实施募集资金投资项目除外。

董事会制定利润分配方案时，应当综合考虑公司所处的行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平，以及是否有重大资金支出安排等因素制定公司的利润分配政策。利润分配方案遵循以下原则：

1）在公司发展阶段属于成熟期且无重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 80% 。

2）在公司发展阶段属于成熟期且有重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 40%。

3）在公司发展阶段属于成长期且有重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 20%。

4）公司发展阶段不易区分但有重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 20%。

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

（2）股票股利分配的条件：在确保最低现金分红比例的条件下，公司在经营状况良好，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在确保最低现金分红比例的条件下，提出股票股利分配预案。

4、利润分配的期间间隔

在满足利润分配的条件下，公司每年度进行一次利润分配，公司可以根据盈利情况和资金需求状况进行中期分红，具体形式和分配比例由董事会根据公司经营状况和有关规定拟定，提交股东大会审议决定。

5、利润分配方案的决策程序

（1）公司董事会在利润分配方案论证过程中，需与独立董事、监事充分讨论，根据公司的盈利情况、资金需求和股东回报规划并结合本章程的有关规定，在考虑对全体股东持续、稳定、科学的回报基础上提出、拟定公司的利润分配预案。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

公司董事会审议通过利润分配预案后，利润分配事项方能提交股东大会审议。董事会审议利润分配预案需经全体董事过半数同意，并且经二分之一以上独立董事同意方可通过。独立董事应当对利润分配具体方案发表独立意见。

（2）监事会应当对董事会拟定的利润分配具体方案进行审议，并经监事会全体监事过半数表决通过。监事会同时应对董事会和管理层执行公司分红政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督。

（3）股东大会对现金分红具体方案进行审议前，应当通过多种渠道（电话、传真、电子邮件、投资者关系互动平台），充分听取中小股东的意见和诉求，并即时答复中小股东关心的问题。

股东大会应根据法律法规和本章程的规定对董事会提出的利润分配预案进行表决。

（4）在当年满足现金分红条件情况下，董事会未提出以现金方式进行利润分配预案的，应在定期报告中披露原因，独立董事应当对此发表独立意见。同时在召开股东大会时，公司应当提供股东大会网络投票方式以方便中小股东参与股

东大会表决。

（5）利润分配政策的调整条件和程序

公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要，需调整利润分配政策的，调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定，有关调整利润分配政策的议案需经全体董事过半数同意，且经二分之一以上独立董事同意以及监事会全体监事过半数同意方可提交股东大会审议，独立董事应对利润分配政策的调整或变更发表独立意见。

有关调整利润分配政策的议案应经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过，该次股东大会应同时采用网络投票方式召开。

存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成红利（或股份）的派发事项。

（二）上市后三年的分红回报计划

根据中国证监会《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》、《上市公司监管指引第 3 号-上市公司现金分红》相关要求，为明确公司对股东的合理投资回报，进一步细化《公司章程（草案）》中有关利润分配政策的条款，增加利润分配决策透明度和可操作性，公司董事会制定了《广州华立科技股份有限公司上市后三年股东分红回报规划》（以下简称“回报规划”、“规划”），规划具体内容如下：

1、制定回报规划考虑的因素

公司制定回报规划基于公司所处行业特点及发展趋势、公司自身经营模式、盈利水平、发展规划、社会资金成本、外部融资环境等重要因素，以及为了平衡投资者短期利益和长期回报，同时有效兼顾股东的合理回报和公司的持续发展，切实履行上市公司社会责任，严格按照《公司法》、《证券法》以及中国证券监督管理委员会、深圳证券交易所的有关规定，建立对投资者稳定、持续回报机制。

2、回报规划制定的基本原则

（1）符合相关法律、法规和规范性文件的规定，严格执行《公司章程》所规定的公司利润分配的基本原则，符合公司现行利润分配政策；

（2）兼顾股东的合理投资回报及公司的长远可持续发展，保持利润分配的连续性和稳定性；

（3）在不影响公司可持续经营能力的前提下，坚持现金分红为主的基本原则；

（4）充分考虑、认真听取并采纳股东（特别是中小股东）、独立董事和监事的意见及诉求。

3、上市后三年股东分红回报规划具体内容

（1）公司利润分配的形式及优先顺序

公司可以采取现金、股票、现金与股票相结合方式分配股利，并且在具备现金分红条件的情况下，优先采用现金方式进行利润分配。

（2）公司现金分红的具体条件和比例

公司在当年盈利，累计可供股东分配利润为正，且满足公司正常经营和长远发展的前提下，应采取现金方式分配利润。公司在足额预留法定公积金、盈余公积金以后，每年向股东现金分配股利不低于当年实现的可供分配利润的 10%，公司最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。具体每个年度的分红比例由董事会根据公司经营状况和有关规定拟定，提交股东大会审议决定。

重大投资计划、重大现金支出是指公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出超过公司最近一期经审计的合并报表净资产的 30%，实施募集资金投资项目的除外。

（3）差异化的现金分红政策

公司董事会在综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素后，区分下列情形，并按照公司章程规定的

程序，提出差异化的现金分红政策：

①公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

②公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

③公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；

公司发展阶段不易区分但有重大投资计划或重大现金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例应达到 20%。

（4）股票股利的分配条件

如公司经营情况良好，营业收入和净利润稳定增长，为了保证公司的股本规模与经营规模、盈利增长速度相适应，公司可以在满足公司章程规定的现金分红比例的前提下，根据累计可供分配利润、公积金及现金流状况，采用股票股利方式进行利润分配。

（5）利润分配间隔

在满足利润分配的条件下，公司每年度进行一次利润分配，公司可以根据盈利情况和资金需求状况进行中期分红，具体形式和分配比例由董事会根据公司经营状况和有关规定拟定，提交股东大会审议决定。

4、利润分配方案的制定和实施

（1）公司董事会在利润分配方案论证过程中，需与独立董事、监事充分讨论，根据公司的盈利情况、资金需求和股东回报规划并结合《公司章程》的有关规定，在考虑对全体股东持续、稳定、科学的回报基础上提出、拟定公司的利润分配预案。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。公司董事会审议通过利润分配预案后，利润分配事项方能提交股东大会审议。

董事会审议利润分配预案需经全体董事过半数同意，并且经二分之一以上独

立董事同意方可通过。独立董事应当对利润分配具体方案发表独立意见。

（2）监事会应当对董事会拟定的利润分配具体方案进行审议，并经监事会全体监事过半数表决通过。监事会同时应对董事会和管理层执行公司分红政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督。

（3）股东大会对现金分红具体方案进行审议前，应当通过多种渠道（电话、传真、电子邮件、投资者关系互动平台），充分听取中小股东的意见和诉求，并即时答复中小股东关心的问题。股东大会应根据法律法规和本公司章程的规定对董事会提出的利润分配预案进行表决。

（4）在当年满足现金分红条件情况下，董事会未提出以现金方式进行利润分配预案的，应在定期报告中披露原因，独立董事应当对此发表独立意见。同时在召开股东大会时，公司应当提供股东大会网络投票方式以方便中小股东参与股东大会表决。

（5）公司股东大会对利润分配方案做出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

5、回报规划的制订周期和调整机制

公司应以三年为一个周期，制订股东回报规划。公司应当在总结之前回报规划执行情况的基础上，充分考虑规划第一条所列各项因素，以及股东（特别是中小股东）、独立董事和监事的意见，确定是否需对公司利润分配政策及未来三年的股东回报规划予以调整，但公司保证调整后的股东回报计划不违反以下原则：即公司应当采取现金方式分配股利，以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 10%。

公司如因外部经营环境或自身经营状况发生重大变化，或遇战争、自然灾害等不可抗力影响，而需调整已制订好的分红回报规划的，公司应以股东权益保护为出发点，并在遵循规划确定的基本原则前提下，由董事会做出专题论述，详细论证和说明原因，形成书面论证报告并经独立董事发表意见后由董事会作出决议，然后提交股东大会以特别决议的方式进行表决。

有关调整利润分配政策的议案需经全体董事过半数同意，且经二分之一以上

独立董事同意以及监事会全体监事过半数同意方可提交股东大会审议，独立董事应对利润分配政策的调整或变更发表独立意见。

有关调整利润分配政策的议案应经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过，该次股东大会应同时采用网络投票方式召开。

6、回报规划的生效条件

规划由公司董事会负责解释，自股东大会审议通过且公司股票在深圳证券交易所上市交易之日起生效。

7、其他

规划未尽事宜，依照相关的法律法规、规范性文件及《公司章程》规定执行。

（三）发行前后股利分配政策的差异

本次发行前，公司已根据《公司法》、《证券法》等规定，制定了利润分配管理制度。根据中国证监会《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》及《上市公司监管指引第 3 号——上市公司现金分红》的规定，公司进一步完善了发行后的利润分配政策，对利润分配期间间隔、现金分红的条件和比例、利润分配方案的决策程序和机制、利润分配政策调整的决策程序等进行了明确。

三、本次发行前滚存利润的安排

经公司 2020 年第二次临时股东大会审议通过，本次发行股票前滚存的未分配利润由发行股票后的新老股东按各自所持公司股份比例共享。

四、股东投票机制的建立情况

公司在《公司章程（草案）》中对累积投票制、中小投资者单独计票和网络投票制等投票机制做出明确规定，具体如下：

（一）采取累积投票制选举公司董事

股东大会就选举董事、非职工代表监事进行表决时，根据本章程的规定或者

股东大会的决议，选举二名以上董事或者监事时应当实行累积投票制度。累积投票制是指股东大会选举董事或者监事时，每一股份拥有与应选董事或者监事人数相同的表决权，股东拥有的表决权可以集中使用。

（二）中小投资者单独计票机制

股东大会审议影响中小投资者利益的重大事项时，对中小投资者表决应当单独计票。单独计票结果应当及时公开披露。

（三）法定事项采取网络投票方式召开股东大会进行审议表决

公司应在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径，优先提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段，为股东参加股东大会提供便利。依照法律、行政法规、中国证监会及证券交易所的有关规定，股东大会应当采用网络投票方式的，公司应当提供网络投票方式。

在当年满足现金分红条件情况下，董事会未提出以现金方式进行利润分配预案的，应在定期报告中披露原因，独立董事应当对此发表独立意见。同时在召开股东大会时，公司应当提供股东大会网络投票方式以方便中小股东参与股东大会表决。

有关调整利润分配政策的议案应经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过，该次股东大会应同时采用网络投票方式召开。

（四）征集投票权的相关安排

公司董事会、独立董事和符合相关规定条件的股东可以公开征集股东投票权。征集股东投票权应当向被征集人充分披露具体投票意向等信息。禁止以有偿或变相有偿的方式征集股东投票权。公司不得对征集投票权提出最低持股比例限制。

五、承诺事项

（一）本次发行前股东所持股份的限售安排、自愿锁定股份、延长锁定期限以及股东持股及减持意向等承诺

1、公司实际控制人、董事长兼总经理苏本立先生及其一致行动人苏本力、苏文博先生承诺

公司实际控制人、董事长兼总经理苏本立先生承诺：

“1、自公司股票上市之日起 36 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人已直接或间接持有的发行人公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。若公司上市后 6 个月内发生公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理，下同），或者上市后 6 个月期末（如该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，本人所持公司股票的锁定期限自动延长 6 个月。

2、锁定期届满后，本人拟减持发行人股份的，将通过合法方式进行减持。本人在锁定期届满后两年内减持发行人股份的，减持价格不低于发行价。

3、除遵守上述承诺外，在前述第一项规定的锁定期届满后的本人在发行人担任董事、监事、高级管理人员期间内，本人每年转让的股份不超过本人所直接和间接持有的发行人股份总数的 25%；在离职后半年内，不转让本人直接或间接持有的发行人股份。

本人还将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本人持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本人将按相关要求执行。

4、如本人违反上述承诺，本人愿承担因此而产生的法律责任。

5、本人的上述承诺不因本人职务变更或离职而改变或导致无效。”

苏本立先生的一致行动人苏本力、苏文博先生承诺：

“1、自公司股票上市之日起 36 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人已直接或间接持有的发行人公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。若公司上市后 6 个月内发生公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理，下同），或者上市后 6 个月期末（如该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，本人所持公司股票的锁定期限自动延长 6 个月。

2、锁定期届满后，本人拟减持发行人股份的，将通过合法方式进行减持。本人在锁定期届满后两年内减持发行人股份的，减持价格不低于发行价。

3、本人还将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本人持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本人将按相关要求执行。

4、如本人违反上述承诺，本人愿承担因此而产生的法律责任。”

2、公司控股股东华立国际及其股东 Ota Toshihiro、苏伟敬先生承诺

公司控股股东华立国际承诺：

“1、自公司股票上市之日起 36 个月内，本企业不转让或者委托他人管理本企业已直接或间接持有的发行人公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。若公司上市后 6 个月内发生公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理，下同），或者上市后 6 个月期末（如该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，本企业所持公司股票

的锁定期限自动延长 6 个月。

2、上述锁定期届满后，本企业拟减持股票的，将认真遵守中国证券监督管理委员会、深圳证券交易所关于股东减持的相关规定，结合公司稳定股价、生产经营和资本运作的需要，审慎制定减持计划，在锁定期满后逐步减持。本企业自锁定期满之日起两年内减持股份的具体安排如下：

（1）减持方式：本企业减持公司股份应符合相关法律、法规、规章的规定，具体方式包括但不限于证券交易所集中竞价交易方式、大宗交易方式、协议转让方式等。

（2）减持价格：如果在锁定期届满后 2 年内本企业拟减持股票的，减持价格不低于发行价。

（3）减持期限和信息披露：若本企业拟减持公司股份，将按照届时有效的规则提前披露减持计划，减持股份行为的期限为减持计划公告后 6 个月，减持期限届满后，若拟继续减持股份，则需按照上述安排再次履行减持公告（本企业持有公司股份低于 5%以下时除外）。

（4）本企业将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本企业持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本企业将按相关要求执行。

3、如本企业违反上述承诺，本企业愿承担因此而产生的法律责任。”

公司控股股东华立国际之股东、担任公司董事职务的 Ota Toshihiro 先生承诺：

“1、自公司股票上市之日起 36 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人已直接或间接持有的发行人公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。若公司上市后 6 个月内发生公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易

所的有关规定作除权除息处理，下同），或者上市后 6 个月期末（如该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，本人所持公司股票的锁定期限自动延长 6 个月。

2、锁定期届满后，本人拟减持发行人股份的，将通过合法方式进行减持。本人在锁定期届满后两年内减持发行人股份的，减持价格不低于发行价。

3、除遵守上述承诺外，在前述第一项规定的锁定期届满后的本人在发行人担任董事、监事、高级管理人员期间内，本人每年转让的股份不超过本人所直接和间接持有的发行人股份总数的 25%；在离职后半年内，不转让本人直接或间接持有的发行人股份。

本人还将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本人持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本人将按相关要求执行。

4、如本人违反上述承诺，本人愿承担因此而产生的法律责任。

5、本人的上述承诺不因本人职务变更或离职而改变或导致无效。”

公司控股股东华立国际之股东苏伟敬先生承诺：

“1、自公司股票上市之日起 36 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人已直接或间接持有的发行人公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。若公司上市后 6 个月内发生公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理，下同），或者上市后 6 个月期末（如该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，本人所持公司股票的锁定期限自动延长 6 个月。

2、锁定期届满后，本人拟减持发行人股份的，将通过合法方式进行减持。本人在锁定期届满后两年内减持发行人股份的，减持价格不低于发行价。

3、本人还将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本人持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本人将按相关要求执行。

4、如本人违反上述承诺，本人愿承担因此而产生的法律责任。”

3、直接持有公司 5%以上股东阳优科技及其股东苏漫丽女士承诺

直接持有公司 5%以上股东阳优科技承诺：

1、自发行人股票上市之日起 12 个月内，本企业不转让或者委托他人管理本企业直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购本企业持有的该部分股份。

2、在发行人上市后 6 个月内如发行人股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理，下同），或者上市后 6 个月期末（如该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，上述第一项锁定期自动延长 6 个月。

3、在上述一、二项锁定期届满后，本企业拟减持股票的，将认真遵守中国证券监督管理委员会、深圳证券交易所关于股东减持的相关规定，审慎制定减持计划，在锁定期满后逐步减持。本企业自锁定期满之日起两年内减持股份的具体安排如下：

（1）减持方式：本企业减持公司股份应符合相关法律、法规、规章的规定，具体方式包括但不限于证券交易所集中竞价交易方式、大宗交易方式、协议转让方式等。

（2）减持价格：如果在锁定期届满后 2 年内本企业拟减持股票的，减持价格不低于发行价。

（3）减持期限和信息披露：若本企业拟减持公司股份，将按照届时有效的

规则提前披露减持计划，减持股份行为的期限为减持计划公告后 6 个月，减持期限届满后，若拟继续减持股份，则需按照上述安排再次履行减持公告（本企业持有公司股份低于 5%以下时除外）。

（4）本企业将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本企业直接和间接持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本企业将按相关要求执行。

4、如本企业违反上述承诺，本企业愿承担因此而产生的法律责任。”

阳优科技股东苏漫丽女士承诺：

“1、自发行人股票上市之日起 12 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人间接持有的发行人股份，也不由发行人回购本人持有的该部分股份。在发行人上市后 6 个月内如发行人股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理，下同），或者上市后 6 个月期末（如该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，锁定期自动延长 6 个月。

2、锁定期届满后，本人拟减持发行人股份的，将通过合法方式进行减持。本人在锁定期届满后两年内减持发行人股份的，减持价格不低于发行价。

3、本人将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本人间接持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本人将按相关要求执行。

4、如本人违反上述承诺，本人愿承担因此而产生的法律责任。”

4、直接持有公司 5%以上股东盛讯达承诺

直接持有公司 5%以上股东盛讯达承诺：

“1、自发行人股票上市之日起 12 个月内，本企业不转让或者委托他人管理本企业直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购本人持有的该部分股份。

2、在上述锁定期届满后，本企业拟减持股票的，将认真遵守中国证券监督管理委员会、深圳证券交易所关于股东减持的相关规定，审慎制定减持计划，在锁定期满后逐步减持。本企业自锁定期满之日起两年内减持股份的具体安排如下：

（1）减持方式：本企业减持公司股份应符合相关法律、法规、规章的规定，具体方式包括但不限于证券交易所集中竞价交易方式、大宗交易方式、协议转让方式等。

（2）减持价格：如果在锁定期届满后 2 年内本企业拟减持股票的，减持价格不低于发行价。

（3）减持期限和信息披露：若本企业拟减持公司股份，将按照届时有效的规则提前披露减持计划，减持股份行为的期限为减持计划公告后 6 个月，减持期限届满后，若拟继续减持股份，则需按照上述安排再次履行减持公告（本企业持有公司股份低于 5%以下时除外）。

（4）本企业将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本企业直接和间接持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本企业将按相关要求执行。

3、如本企业违反上述承诺，本企业愿承担因此而产生的法律责任。”

5、直接或间接持股董事、高级管理人员苏永益、刘柳英、蔡颖承诺

间接持有公司 5%以上股份、担任公司董事、副总经理职务的苏永益先生承诺：

“1、自发行人股票上市之日起 12 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购本人持有的该部分股份。在

发行人上市后6个月内如发行人股票连续20个交易日的收盘价均低于发行价（发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理，下同），或者上市后6个月期末（如该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，锁定期自动延长6个月。

2、锁定期届满后，本人拟减持发行人股份的，将通过合法方式进行减持。本人在锁定期届满后两年内减持发行人股份的，减持价格不低于发行价。

3、除遵守上述承诺外，在前述第一项规定的锁定期届满后的本人在发行人担任董事、监事、高级管理人员期间内，本人每年转让的股份不超过本人所直接和间接持有的发行人股份总数的25%；在离职后半年内，不转让本人直接或间接持有的发行人股份。

4、本人将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本人直接和间接持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本人将按相关要求执行。

5、如本人违反上述承诺，本人愿承担因此而产生的法律责任。

6、本人的上述承诺不因本人职务变更或离职而改变或导致无效。”

持有公司股份、担任公司董事、副总经理职务的刘柳英女士和持有公司股份、担任财务总监、董事会秘书职务的蔡颖女士承诺：

“1、自公司股票上市之日起12个月内，本人不转让或者委托他人管理本人直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购本人持有的该部分股份。

2、在发行人上市后6个月内如发行人股票连续20个交易日的收盘价均低于发行价（发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理，下同），或者上市后6个月期末（如该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，上述第一项锁定期自动延

长 6 个月。

3、在前述第一、二项规定的锁定期届满后，本人拟减持发行人股份的，将通过合法方式进行减持。本人在锁定期届满后两年内减持发行人股份的，减持价格不低于发行价。

4、除遵守上述承诺外，在前述第一、二项规定的锁定期届满后的本人在发行人担任董事、监事、高级管理人员期间内，本人每年转让的股份不超过本人所直接和间接持有的发行人股份总数的 25%；在离职后半年内，不转让本人直接或间接持有的发行人股份。

本人还将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本人直接和间接持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本人将按相关要求执行。

5、如本人违反上述承诺，本人愿承担因此而产生的法律责任。

6、本人的上述承诺不因本人职务变更或离职而改变或导致无效。”

6、直接或间接持股监事刘宏程先生、张明先生和杜燕珊女士承诺

直接或间接持股监事刘宏程先生、张明先生和杜燕珊女士承诺：

“1、自发行人股票上市之日起 12 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购本人持有的该部分股份。

2、前述第一项规定的锁定期届满后，本人在发行人担任董事、监事、高级管理人员期间每年转让的股份不超过本人所直接和间接持有的发行人股份总数的 25%；在离职后半年内，不转让本人直接或间接持有的发行人股份。

3、本人还将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本人直接和

间接持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本人将按相关要求执行。

4、如本人违反上述承诺，本人愿承担因此而产生的法律责任。

5、本人的上述承诺不因本人职务变更或离职而改变或导致无效。”

7、公司其他直接或间接持股股东致远投资、鉌象电子、粤科新鹤、中信证券、创钰铭恒、陈应洪、周斌、郭开容、谭玉凤、苏伟青、李珍、朱云杰、王军胜、张霞承诺

公司其他机构股东致远投资、鉌象电子、粤科新鹤、中信证券、创钰铭恒承诺：

“1、自公司股票上市之日起 12 个月内，本企业不转让或者委托他人管理本企业已直接或间接持有的发行人公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。

2、本企业将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本企业持有的公司股份的转让、减持另有要求的，则本企业将按相关要求执行。

3、如本企业违反上述承诺，本企业愿承担因此而产生的法律责任。”

公司其他个人股东陈应洪、周斌、郭开容、谭玉凤、苏伟青、李珍、朱云杰、王军胜、张霞承诺：

“1、自公司股票上市之日起 12 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人已直接或间接持有的发行人公开发行股票前已持有的股份，也不由公司回购该部分股份。

2、本人将遵守中国证券监督管理委员会《上市公司股东、董监高减持股份的若干规定》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》的相关规定。如相关法律、行政法规、中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所对本人持有的公

司股份的转让、减持另有要求的，则本人将按相关要求执行。

3、如本人违反上述承诺，本人愿承担因此而产生的法律责任。”

（二）稳定股价的措施和承诺

为保证广州华立科技股份有限公司持续、稳定和优质地发展，保护投资者利益，按照中国证券监督管理委员会《关于进一步推进新股发行体制改革的意见》的相关要求，特制定《广州华立科技股份有限公司稳定股价预案》（以下简称“《预案》”）。

1、《预案》启动条件和程序

1、预警条件：公司上市后三年内，当公司股票连续 5 个交易日的收盘价低于最近一期定期报告披露的每股净资产的 120%时，公司将在 10 个交易日内召开投资者见面会，与投资者就公司经营状况、财务指标、发展战略进行深入沟通。

2、启动条件及程序：公司上市后三年内，当公司股票连续 20 个交易日的收盘价低于最近一期定期报告披露的每股净资产时，应当在 5 日内召开董事会、25 日内召开股东大会，审议稳定股价具体方案，明确该等具体方案的实施期间，并在股东大会审议通过该等方案后的 5 个交易日内启动稳定股价具体方案的实施。

3、停止条件：在上述第 2 项稳定股价具体方案的实施期间内，如公司股票连续 20 个交易日收盘价高于最近一期定期报告披露的每股净资产时，将停止实施股价稳定措施。

上述第 2 项稳定股价具体方案实施期满后，如再次发生上述第 2 项的启动条件，则再次启动稳定股价措施。

2、稳定股价的具体措施

1、发行人稳定股价的具体措施

当触发前述股价稳定措施的启动条件时，公司应依照法律、法规、规范性文件、公司章程及公司内部治理制度的规定，及时履行相关法定程序后采取以下部分或全部措施稳定公司股价，并保证股价稳定措施实施后，公司的股权分布仍符合上市条件：

（1）在不影响公司正常生产经营的情况下，经公司董事会、股东大会审议同意，通过交易所集中竞价交易方式回购公司股票。发行人单次用于回购股份的资金总额不低于上一个会计年度经审计净利润的 10%，或单次回购股份数量不低于回购时股份公司股本的 1%。如果回购完成后公司股价再次触及《预案》启动条件，公司应继续按照《预案》内容履行回购股份义务，且连续 12 个月内回购股份数量不超过回购时公司股本的 5%。

（2）在保证公司经营资金需求的前提下，经公司董事会、股东大会审议同意，通过实施利润分配或资本公积金转增股本的方式稳定公司股价。

（3）通过削减开支、限制高级管理人员薪酬、暂停股权激励计划等方式提升公司业绩、稳定公司股价。

（4）采取法律、行政法规、规范性文件规定以及中国证监会认可的其他方式。

2、控股股东、董事、高级管理人员稳定股价的具体措施

当触发前述股价稳定措施的启动条件时，公司控股股东、董事、高级管理人员应依照法律、法规、规范性文件和公司章程的规定，积极配合并保证公司按照要求制定并启动稳定股价的实施方案。

控股股东、公司董事、高级管理人员应在不迟于股东大会审议通过稳定股价具体方案后的 5 个交易日内，根据股东大会审议通过的稳定股价具体方案，积极采取下述措施以稳定公司股价，并保证股价稳定措施实施后，公司的股权分布仍符合上市条件：

（1）控股股东香港华立国际控股有限公司在符合上市公司股东股票交易相关规定的前提下，按照公司关于稳定股价具体方案中确定的增持金额和期间，通过交易所集中竞价交易方式增持公司股票。控股股东单次用于增持公司股票的资金总额不低于最近一个会计年度从公司分得的现金股利的 30%。如果增持完成后公司股价再次触及《预案》启动条件，控股股东将继续按照《预案》内容履行增持义务，连续 12 个月内控股股东用于增持公司股票的资金总额合计不超过最近一个会计年度从公司分得的现金股利的 100%。

公司实际控制人苏本立应促使并确保香港华立国际控股有限公司履行《预案》项下应履行的义务。

（2）董事（独立董事除外）、高级管理人员在符合股票交易相关规定的前提下，按照公司关于稳定股价具体方案中确定的增持金额和期间，通过交易所集中竞价交易方式增持公司股票。董事（独立董事除外）、高级管理人员单次用于购入公司股票的资金总额不低于上一会计年度从公司获得薪酬、津贴的 20%。如果增持完成后公司股价再次触及《预案》启动条件，董事（独立董事除外）、高级管理人员将继续按照《预案》内容履行增持义务，连续 12 个月内用于增持公司股票的资金总额不超过上一会计年度从公司获得薪酬的 80%。

（3）触发前述股价稳定措施的启动条件时公司的董事（独立董事除外）、高级管理人员，不因在股东大会审议稳定股价具体方案及方案实施期间内职务变更、离职等情形而拒绝实施上述稳定股价的措施。

控股股东、董事（包括独立董事）应在审议公司采取回购股份、实施审议公司稳定股价方案的相关股东大会、董事会上，对相关议案以其所拥有的表决票全部投赞成票。

公司于上市后三年内新聘用的董事、高级管理人员须遵照《预案》要求履行相关义务。公司及控股股东应当促成公司新聘用的该等董事、高级管理人员遵守《预案》并签署相关承诺。

3、未能履行《预案》要求的约束措施

如发行人未能按照《预案》的要求制定和实施稳定股价的方案，董事会应向投资者说明具体原因，向股东大会提出替代方案。股东大会对替代方案进行审议前，公司应通过接听投资者电话、公司公共邮箱、网络平台、召开投资者见面会等多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题。

如控股股东未能按照《预案》的要求制定和实施稳定股价的方案，公司应当扣减之后发放的现金股利，直至扣减金额累计达到等额于控股股东应用于履行增持公司股票义务之资金总额。

如董事、高级管理人员未能按照《预案》的要求制定和实施稳定股价的方案，公司应当从自未能履行《预案》约定义务当月起，扣减相关当事人每月薪酬的20%，直至累计扣减金额达到等额于相关当事人应用于履行增持公司股票义务之资金总额。

3、关于稳定股价的承诺

公司、控股股东、实际控制人和董事、高级管理人员已分别出具了关于上市后三年内稳定股价的承诺函，具体内容如下：

1、已了解并知悉《广州华立科技股份有限公司稳定股价预案》的全部内容；

2、愿意遵守和执行《广州华立科技股份有限公司稳定股价预案》的内容并履行相应的义务，承担相应的责任。

（三）股份回购和股份购回的措施和承诺

股份回购和股份购回的措施和承诺参见本节“五、承诺事项（二）稳定股价的措施和承诺”、“五、承诺事项（四）对欺诈发行上市的股份购回承诺”及“五、承诺事项（七）依法承担赔偿或赔偿责任的承诺”。

（四）对欺诈发行上市的股份买回承诺

1、发行人承诺

发行人针对欺诈发行上市的股份买回做如下承诺：

“1、公司符合创业板上市发行条件，申请本次发行及上市的相关申报文件所披露的信息真实、准确、完整，公司所报送的注册申请文件和披露的信息不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。公司不存在任何以欺骗手段骗取发行注册的情况。

2、如公司存在欺诈发行上市的情形且已经发行上市，公司承诺按照《创业板首次公开发行股票注册管理办法（试行）》等相关规定及中国证券监督管理委员会的要求，在中国证券监督管理委员会等有权部门作出认定起五个交易日内启动股份购回程序，依法购回首次公开发行的全部新股，购回价格为购回时的公司

股票市场价格，并依法承担与此相关的一切法律责任。”

2、控股股东华立国际承诺

发行人针对欺诈发行上市的股份买回做如下承诺：

“1、公司符合创业板上市发行条件，申请本次发行及上市的相关申报文件所披露的信息真实、准确、完整，公司所报送的注册申请文件和披露的信息不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，公司不存在任何以欺骗手段骗取发行注册的情况。

2、本企业不存在违反相关法律法规的规定，致使公司所报送的注册申请文件和披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，或者纵容、指使、协助公司进行财务造假、利润操纵或者有意隐瞒其他重要信息等骗取发行注册的行为。

3、如公司存在欺诈发行上市的情形且已经发行上市，本企业承诺按照《创业板首次公开发行股票注册管理办法（试行）》等相关规定及中国证券监督管理委员会的要求，在中国证券监督管理委员会等有权部门作出认定起五个交易日内启动股份购回程序，依法购回本企业已公开发售的全部股份（如有），购回价格为购回时的公司股票市场价格，并依法承担与此相关的一切法律责任。”

3、发行人实际控制人苏本立承诺

发行人实际控制人苏本立针对欺诈发行上市的股份买回做如下承诺：

“1、公司符合创业板上市发行条件，申请本次发行及上市的相关申报文件所披露的信息真实、准确、完整，公司所报送的注册申请文件和披露的信息不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，公司不存在任何以欺骗手段骗取发行注册的情况。

2、本人不存在违反相关法律法规的规定，致使公司所报送的注册申请文件和披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，或者纵容、指使、协助公司进行财务造假、利润操纵或者有意隐瞒其他重要信息等骗取发行注册的行为。

3、如公司存在欺诈发行上市的情形且已经发行上市，本人承诺按照《创业板首次公开发行股票注册管理办法（试行）》等相关规定及中国证券监督管理委员会的要求，在中国证券监督管理委员会等有权部门作出认定起五个交易日内启动股份购回程序，依法购回本人已公开发售的全部股份（如有），购回价格为购回时的公司股票市场价格，并依法承担与此相关的一切法律责任。”

（五）填补被摊薄即期回报的措施及承诺

1、公司采取的填补回报具体措施

本次发行完成后，本公司股本和净资产都将大幅增加。鉴于募集资金投资项目效益短期难以迅速体现，且募投项目需新增大量固定资产，折旧费用将大幅上升，公司发行当年每股收益、净资产收益率等指标与上年同期相比，将有可能出现一定程度的下降，投资者面临本公司首次公开发行股票并在创业板上市后即期回报被摊薄的风险。

为保证本次募集资金有效使用、有效防范股东即期回报被摊薄的风险和提高公司未来的持续回报能力，本次公开发行股票完成后，公司将通过加快募投项目投资进度、加大市场开拓力度、努力提高销售收入、提高管理水平、提升公司运行效率，增加未来收益，以降低本次发行摊薄股东即期回报的影响。公司拟采取的具体措施如下：

（1）积极提升公司管理水平，提高生产效率，加强成本控制

公司将积极改进完善生产流程，提高自动化生产水平，提高生产效率，加强对采购、生产、库存、销售各环节的信息化管理，通过规模化批量采购以及供应商管理降低采购成本。同时公司将加强预算管理，严格执行公司的采购审批制度，加强对董事、高级管理人员职务消费的约束。同时完善公司组织架构，改善业务流程，减少冗员，提高员工工作效率。通过以上措施，公司将全面提升公司的运营效率，降低成本，并提升公司的经营业绩。

（2）加快募投项目投资进度，尽快实现项目预期效益

公司本次募集资金投资项目主要用于终端业务拓展项目、研发及信息化建设项目、营销及售后服务体系建设项目和补充流动资金项目，均围绕现有主营业务

进行，本次募集资金投资项目涉及的产品都具备较强的盈利能力和广阔的市场前景。本次募集资金投资项目投产后，公司产品在目标市场的占有率将会持续上升，主营业务收入和利润水平将会大幅提升，对每股收益和净资产收益率产生积极的影响。此外，本次募集资金项目实施后，公司的研发能力和营销能力将大幅度增强。有助于填补本次发行对股东即期回报的摊薄。本次发行募集资金到位前，为尽快实现募投项目效益，公司将积极调配资源，提前实施募投项目的前期准备工作；本次发行募集资金到位后，公司将加快推进募投项目建设，争取募投项目早日达产并实现预期效益，增强以后年度的股东回报，降低本次发行导致的股东即期回报摊薄的风险。

（3）加强人力资源管理，完善员工激励机制，增强公司发展后劲

公司将根据业务发展战略，将建立人尽其才的管理机制，具有前瞻性地完善和优化组织架构以保证适应研发提升、经营扩张、市场拓展等方面的管理需求，完善和改进人力资源管理系统，保证公司高质量的扩张。

另外，公司将完善薪酬和激励机制，建立有市场竞争力的薪酬体系，引进市场优秀人才，并最大限度地激发员工积极性，挖掘公司员工的创造力和潜在动力，加强公司的市场竞争能力和盈利能力。

（4）加强募集资金的管理，提高资金使用效率，提升经营效率和盈利能力

为规范公司募集资金的使用与管理，确保募集资金的使用规范、安全、高效，公司制定了《募集资金管理制度》。本次公开发行股票完成后，募集资金将按照制度要求存放于董事会指定的专项账户中，专户专储、专款专用，以保证募集资金合理规范使用，防范募集资金使用风险。公司未来将努力提高资金的使用效率，完善并强化投资决策程序，设计更合理的资金使用方案，合理运用各种融资工具和渠道，控制资金成本，提升资金使用效率，节省公司的各项费用支出，全面有效地控制公司经营和管控风险，提升经营效率和盈利能力。

（5）严格执行公司的分红政策，保障公司股东利益回报

根据中国证监会《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》和《上市公司监管指引第 3 号—上市公司现金分红》的要求，公司制定了上市后适用的

《公司章程（草案）》进一步完善和细化了利润分配政策。同时公司结合自身实际情况制订了《上市后未来三年的股东分红回报规划》，并经 2020 年第二次临时股东大会审议通过。上述制度的制订完善，进一步明确了公司分红的决策程序、机制和具体分红送股比例，有效地保障了全体股东的合理投资回报。

本次发行上市后，公司将继续严格执行公司分红政策，强化投资者回报机制，确保公司股东特别是中小股东的利益得到保护。

2、关于填补被摊薄即期回报措施的承诺

（1）发行人承诺

为保护广州华立科技股份有限公司（以下简称“公司”）股东的合法权益，现根据相关监管要求，就公司首次公开发行股票（以下简称“本次发行”）可能导致投资者的即期回报有所下降，公司对关于填补被摊薄即期回报措施作出本承诺。

本次公开发行可能导致投资者的即期回报被摊薄，考虑上述情况，公司拟通过多种措施防范即期回报被摊薄的风险，积极应对外部环境变化，增厚未来收益，实现公司业务的可持续发展，以填补股东回报，充分保护中小股东的利益，具体措施如下：

1）稳妥实施募投资金投资项目

公司本次发行股票募集资金拟投资于“终端业务拓展项目”、“研发及信息化建设项目”、“营销及售后服务体系建设项目”和“补充流动资金”。本次发行股票募集资金到账后，公司将定期检查募集资金使用情况，从而加强对募投项目的监管，保证募集资金得到合理、合法的使用。本次募集资金到位后，公司将在资金的计划、使用、核算和防范风险方面强化管理，以保证募集资金投资项目建设顺利进行，实现预期效益。

2）加强经营管理和内部控制

公司已根据法律法规和规范性文件的规定建立健全了股东大会、董事会及其各专门委员会、监事会、独立董事、董事会秘书和高级管理层的管理结构，夯实了公司经营管理和内部控制的基础。未来公司将进一步提高经营管理水平，提升

公司的整体盈利能力。此外，公司将努力提高资金的使用效率，完善并强化投资决策程序，设计更为合理的资金使用方案。同时，公司也将继续加强企业内部控制，全面有效地控制公司经营风险。

3）实施积极的股利分配政策

根据公司制定的《公司章程（草案）》，公司完善了上市后的利润分配政策，进一步确定了利润分配的总原则，明确了利润分配的条件及方式，制定了现金分红的具体条件、比例，健全了分红政策的监督约束机制。本公司将保持利润分配政策的连续性与稳定性，重视对投资者的合理投资回报，强化对投资者的权益保障，兼顾全体股东的整体利益及公司的可持续发展。

（2）公司控股股东承诺

为保护公司及其投资者的合法权益，现根据相关监管要求，就公司首次公开发行股份摊薄即期回报事项的填补回报措施能够得到切实履行事宜，承诺如下：

1）承诺不越权干预公司经营管理活动。

2）承诺不侵占公司利益。

3）本企业承诺切实履行公司制定的有关填补被摊薄即期回报措施以及本企业对此作出的任何有关填补被摊薄即期回报措施的承诺，若本企业违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的，本企业愿意依法承担责任。

4）自本承诺出具日至公司首次公开发行股票实施完毕前，若中国证监会就填补被摊薄即期回报措施等事项作出新的监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本企业承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

（3）公司实际控制人承诺

为保护公司及其投资者的合法权益，现根据相关监管要求，就公司首次公开发行股份摊薄即期回报事项的填补回报措施能够得到切实履行事宜，承诺如下：

1）承诺不越权干预公司经营管理活动。

2）承诺不侵占公司利益。

3）本人承诺切实履行公司制定的有关填补被摊薄即期回报措施以及本人对此作出的任何有关填补被摊薄即期回报措施的承诺，若本人违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的，本人愿意依法承担责任。

4）自本承诺出具日至公司首次公开发行股票实施完毕前，若中国证监会就填补被摊薄即期回报措施等事项作出新的监管规定，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

（4）公司董事、高级管理人员承诺

为保护公司及其投资者的合法权益，现根据相关监管要求，就公司首次公开发行股份摊薄即期回报事项的填补回报措施能够得到切实履行事宜，本人承诺如下：

1）本人承诺忠实、勤勉地履行职责，维护公司和全体股东的合法权益。

2）本人承诺不得无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不得采用其他方式损害公司利益。

3）本人承诺对本人职务消费行为进行约束。

4）本人承诺不得动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动。

5）本人承诺在自身职责和权限范围内，积极推动公司薪酬制度的完善使之符合摊薄即期填补回报措施的要求，全力促使公司董事会或董事会薪酬与考核委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）。

6）如果公司拟实施股权激励，本人承诺在自身职责和权限范围内，全力促使公司拟公布的股权激励行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）。

7）在中国证券监督管理委员会、深圳证券交易所另行发布摊薄即期填补回报措施及其承诺的相关意见及实施细则后，如果公司相关措施及本人的承诺与相关规定不符的，本人承诺将按照相关规定作出补充承诺，并积极推进公司制定新的措施。

公司全体董事、高级管理人员对公司上述填补被摊薄即期回报措施能够得到切实履行做出承诺如下：

1）本人承诺将不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；

2）本人将严格自律并积极使公司采取实际有效措施，对公司董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束；

3）本人将不动用公司资产从事与本人履行职责无关的投资、消费活动；

4）本人将积极促使由公司董事会或薪酬委员会制定、修改的薪酬制度与上述公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

5）本人将积极促使公司未来制定、修改的股权激励的行权条件与上述公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

6）本人将根据未来中国证监会、证券交易所等监管机构出台的相关规定，积极采取一切必要、合理措施，使上述公司填补回报措施能够得到有效的实施；

7）如本人未能履行上述承诺，本人将积极采取措施，使上述承诺能够重新得到履行并使上述公司填补回报措施能够得到有效的实施，并在中国证监会指定网站上公开说明未能履行上述承诺的具体原因，并向股东及公众投资者道歉。

（六）利润分配政策的承诺

本公司已经根据相关规定制定了本次公开发行上市后生效的《公司章程（草案）》，并制定了《关于公司上市后三年内股东分红回报规划》，其中，对公司利润分配政策进行了详细约定，具体情况参见本节“二、股利分配政策情况”。

针对前述事项，发行人承诺：

“1、发行人在上市后将严格依照《中华人民共和国公司法》、《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》、《公司章程（草案）》及《关于公司上市后三年内股东分红回报规划》等法律、行政法规、规范性文件及发行人内部制度的规定执行利润分配政策；

2、如遇相关法律、行政法规及规范性文件修订的，且发行人的内部规定和利润分配政策不符合该等规定的要求的，发行人将及时调整内部规定和利润分配政策并严格执行。”

根据《创业板首次公开发行股票注册管理办法(试行)》等法规相关规定，公司出具承诺如下：

“公司根据《上市公司监管指引第 3 号上市公司现金分红》等相关法律法规、规章及其他规范性文件的规定，在《广州华立科技股份有限公司章程（草案）》、《公司章程（草案）》中明确了公司本次发行上市后适用的利润分配政策，该《公司章程（草案）》已经公司股东大会审议通过。

为维护中小投资者利益，切实保障投资者的合法权益，落实利润分配政策，公司承诺发行上市后将严格按照《公司章程（草案）》规定的利润分配政策履行利润分配决策程序，并实施利润分配。”

（七）依法承担赔偿或赔偿责任的承诺

1、发行人承诺

“1、公司招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

2、如公司招股说明书被中国证券监督管理委员会（以下简称“中国证监会”）认定存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响，公司将在中国证监会作出上述认定之日起五个交易日内启动股份回购程序，依法回购首次公开发行的全部新股，回购价格为回购时的公司股票市场价格。

3、如公司招股说明书被中国证监会认定存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，公司将依法赔偿投资者损失。公司将在中国证监会作出上述认定之日起五个交易日内启动赔偿投资者损失的相关工作。投资者损失依据中国证监会或有权司法机关认定的金额或者公司与投资者协商确定的金额确定。”

2、发行人控股股东承诺

“1、公司招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

2、如公司招股说明书被中国证券监督管理委员会（以下简称“中国证监会”）认定存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响，本企业将在中国证监会作出上述认定之日起五个交易日内启动股份回购程序，依法购回首次公开发行时本企业已公开发售的全部股份（如有），购回价格为购回时的公司股票市场价格。

3、如公司招股说明书被中国证监会认定存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本企业将依法赔偿投资者损失。本企业将在中国证监会作出上述认定之日起五个交易日内启动赔偿投资者损失的相关工作。投资者损失依据中国证监会或有权司法机关认定的金额或者公司与投资者协商确定的金额确定。”

3、发行人实际控制人承诺

“1、公司招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

2、如公司招股说明书被中国证券监督管理委员会（以下简称“中国证监会”）认定存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响，本人将在中国证监会作出上述认定之日起五个交易日内启动股份回购程序，依法购回首次公开发行时本人已公开发售的全部股份（如有），购回价格为购回时的公司股票市场价格。

3、如公司招股说明书被中国证监会认定存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。本人将在中国证监会作出上述认定之日起五个交易日内启动赔偿投资者损失的相关工作。投资者损失依据中国证监会或有权司法机关认定的金额或者公司与投资者协商确定的金额确定。”

4、发行人董事、监事、高级管理人员的承诺

“1、公司招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

2、如公司招股说明书被中国证券监督管理委员会（以下简称“中国证监会”）认定存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。本人将在中国证监会作出上述认定之日起五个交易日内启动赔偿投资者损失的相关工作。投资者损失依据中国证监会或有权司法机关认定的金额或者公司与投资者协商确定的金额确定。”

5、证券服务机构的承诺

（1）海通证券股份有限公司承诺：

“因本公司为发行人首次公开发行股票并在创业板上市制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。”

（2）北京市金杜律师事务所承诺：

“如因本所为广州华立科技股份有限公司首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，经司法机关生效判决认定后，本所将依法赔偿投资者因本所制作、出具的文件所载内容有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏而遭受的损失。

有权获得赔偿的投资者资格、损失计算标准、赔偿主体之间的责任划分和免责事由等，按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2 号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。

本所将严格履行生效司法文书确定的赔偿责任，并接受社会监督，确保投资者合法权益得到有效保护。”

（3）华兴会计师事务所（特殊普通合伙）承诺：

“如因本所为广州华立科技股份有限公司首次公开发行并在创业板上市制作、出具的文件存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。”

（4）北京国友大正资产评估有限公司（原北京大正海地人资产评估有限公

司）承诺：

“如因本机构为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。”

（八）其他承诺

1、避免同业竞争的承诺

公司控股股东华立国际及实际控制人苏本立先生分别出具《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“1、除发行人、发行人之控股子公司外，承诺人及承诺人直接或间接控制的子公司、合作或联营企业和/或下属企业目前没有直接或间接从事（包括但不限于自营、与他人共同经营或为他人经营）与发行人的主营业务及其他业务相同、相似的业务（以下简称“竞争业务”）；承诺人与发行人之间不存在同业竞争；

2、除发行人、发行人之控股子公司以及承诺人已向发行人书面披露的企业外，承诺人目前并未直接或间接控制任何其他企业，也未对其他任何企业施加任何重大影响；

3、承诺人及承诺人直接或间接控制的除发行人外的子公司、合作或联营企业和/或下属企业将不会采取以任何方式（包括但不限于参股、控股、联营、合营、合作）直接或间接从事竞争业务或与发行人业务可能构成实质竞争的业务；

4、若因任何原因出现承诺人或承诺人控制的除发行人以外的其他企业将来直接或间接从事竞争业务或与发行人业务可能构成实质竞争的业务的情形，则承诺人将在发行人提出异议后及时转让或终止上述业务或促使承诺人控制的其他企业及时转让或终止上述业务；如发行人进一步要求，发行人并享有上述业务在同等条件下的优先受让权，承诺人并将尽最大努力促使有关交易的价格在公平合理的及与独立第三人进行正常商业交易的基础上确定；

5、若发生承诺人或承诺人控制的除发行人以外的其他企业将来面临或可能取得任何与竞争业务有关的投资机会或其他商业机会，在同等条件下赋予发行人该等投资机会或商业机会之优先选择权；

6、如承诺人违反上述承诺，发行人及发行人其他股东有权根据本承诺函依法申请强制承诺人履行上述承诺，承诺人愿意就因违反上述承诺而给发行人及发行人其他股东造成的全部经济损失承担赔偿责任；同时，承诺人因违反上述承诺所取得的利益归发行人所有；

7、自本承诺函出具日起，本承诺函项下之承诺为不可撤销且持续有效，本承诺函有效期自签署之日至下列日期中的较早日期终止：（1）承诺人不再直接或间接持有发行人 5%以上股份且不再是发行人实际控制人之日；或（2）发行人终止在中国境内证券交易所上市之日。”

2、避免和规范关联交易的承诺

公司实际控制人苏本立先生向公司出具了《关于避免和规范关联交易的承诺函》，承诺如下：

1、“承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业（不含发行人及其控股子公司，下同）将尽量避免与发行人及其下属企业之间发生关联交易；

2、对于无法避免或有合理理由存在的关联交易，承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格确定，保证关联交易价格公允；

3、承诺人将严格遵守有关法律、行政法规、部门规章和规范性文件及发行人公司章程中关于关联交易事项的规定，对所涉及的关联交易严格按照发行人关联交易决策、回避表决等公允程序进行，并及时对关联交易事项进行信息披露，保证不通过关联交易损害发行人及其下属企业、发行人其他股东的合法权益；

4、承诺人保证不要求或不接受发行人在任何一项市场公平交易中给予承诺人或承诺人控制的其他企业优于给予第三者的条件；

5、承诺人保证将依照发行人公司章程行使相应权利，承担相应义务，保证不利用实际控制人的身份谋取不正当利益，不利用关联交易非法转移发行人的资金、利润，不损害发行人及其他股东的合法权益；

6、发行人独立董事如认为承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业

与发行人及其下属企业之间的关联交易损害发行人及其下属企业或发行人其他股东利益的，可聘请独立的具有证券从业资格的中介机构对该等关联交易进行审计或评估。如果审计或评估的结果表明该等关联交易确实损害了发行人及其下属企业或发行人其他股东的利益、且有证据表明承诺人不正当利用其实际控制地位的，承诺人愿意就上述关联交易给发行人及其下属企业、发行人其他股东造成的损失依法承担赔偿责任；

7、承诺人承诺对因违背上述承诺或未履行上述承诺而给发行人及其下属企业、发行人其他股东造成的损失承担赔偿责任；

8、自本承诺函出具日起，本承诺函项下之承诺为不可撤销且持续有效，本承诺函有效期自签署之日至下列日期中的较早日期终止：（1）承诺人不再直接或间接持有发行人 5%以上股份且不再是发行人实际控制人之日；或（2）发行人终止在中国境内证券交易所上市之日。”

公司控股股东华立国际向公司出具了《关于避免和规范关联交易的承诺函》，承诺如下：

1、“承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业（不含发行人及其控股子公司，下同）将尽量避免与发行人及其下属企业之间发生关联交易；

2、对于无法避免或有合理理由存在的关联交易，承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格确定，保证关联交易价格公允；

3、承诺人将严格遵守有关法律、行政法规、部门规章和规范性文件及发行人公司章程中关于关联交易事项的规定，对所涉及的关联交易严格按照发行人关联交易决策、回避表决等公允程序进行，并及时对关联交易事项进行信息披露，保证不通过关联交易损害发行人及其下属企业、发行人其他股东的合法权益；

4、承诺人保证不要求或不接受发行人在任何一项市场公平交易中给予承诺人或承诺人控制的其他企业优于给予第三者的条件；

5、承诺人保证将依照发行人公司章程行使相应权利，承担相应义务，保证

不利用控股股东的身份谋取不正当利益，不利用关联交易非法转移发行人的资金、利润，不损害发行人及其他股东的合法权益；

6、发行人独立董事如认为承诺人及承诺人控制或施加重大影响的其他企业与发行人及其下属企业之间的关联交易损害发行人及其下属企业或发行人其他股东利益的，可聘请独立的具有证券从业资格的中介机构对该等关联交易进行审计或评估。如果审计或评估的结果表明该等关联交易确实损害了发行人及其下属企业或发行人其他股东的利益、且有证据表明承诺人不正当利用其控股股东/主要股东（非控股股东但仍持有发行人 5%以上股份时适用）地位的，承诺人愿意就上述关联交易给发行人及其下属企业、发行人其他股东造成的损失依法承担赔偿责任；

7、承诺人承诺对因违背上述承诺或未履行上述承诺而给发行人及其下属企业、发行人其他股东造成的损失承担赔偿责任；

8、自本承诺函出具日起，本承诺函项下之承诺为不可撤销且持续有效，本承诺函有效期自签署之日至下列日期中的较早日期终止：（1）承诺人不再是发行人控股股东且不再直接或间持有发行人 5%以上股份之日；或（2）发行人终止在中国境内证券交易所上市之日。”

3、社保公积金缴纳的承诺

发行人的实际控制人苏本立针对发行人及其控股子公司缴纳员工社会保险及住房公积金事宜，特作出如下不可撤销承诺与保证：

“如发行人及其控股子公司本次发行上市报告期内因未足额缴纳社会保险、住房公积金而被国家主管部门追索、处罚，或牵涉诉讼、仲裁以及其他由此而导致发行人及其控股子公司资产受损的情形，由此产生的一切支出均由本人无条件全额承担清偿责任，以避免发行人遭受任何损失。”

4、关于租赁物业存在瑕疵的承诺

发行人实际控制人苏本立针对发行人物业租赁瑕疵做出如下承诺：

“如发行人及其控股子公司因在发行上市之前所承租物业瑕疵（包括但不限于：承租物业未取得出租方有权出租的证明文件、承租物业未办理取得房产证、

承租集体土地上的房屋但未取得集体经济组织成员的村民会议 2/3 以上成员或者 2/3 以上村民代表的同意、租赁合同未办理租赁登记/备案手续等）而导致发行人及其控股子公司未能继续承租该等物业或承受损失，在发行人及其控股子公司未获出租方补偿的情形下，其将足额补偿发行人及其控股子公司因此发生的罚款、费用，确保不会因此给发行人及其控股子公司的生产经营造成重大不利影响。”

5、未履行承诺的约束措施

（1）发行人违反相关承诺的约束措施

为明确如未能履行本公司就本次发行上市所作公开承诺情形下的约束措施，保护公司投资者的合法权益，现根据中国证券监督管理委员会（以下称“中国证监会”）相关监管要求，承诺如本公司在本次发行上市所作出的相关公开承诺未能履行、确已无法履行或无法按期履行的，本公司将采取以下措施：

“1、如本公司非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺（相关承诺需按法律、法规、公司章程的规定履行相关审批程序）并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）对公司该等未履行承诺的行为负有个人责任的董事、监事、高级管理人员调减或停发薪酬或津贴；

（3）给投资者造成损失的，本公司将向投资者依法承担赔偿责任。

2、如本公司因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺（相关承诺需按法律、法规、公司章程的规定履行相关审批程序）并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，并提交股东大会审议，尽可能地保护本公司投资者利益。”

（2）控股股东违反相关承诺的约束措施

香港华立国际控股有限公司（以下称“本企业”）作为广州华立科技股份有限公司（以下简称“公司”）的控股股东，将严格履行本企业就公司首次公开发行股票并上市（以下称“本次发行上市”）所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

“为明确如未能履行本企业就本次发行上市所作公开承诺情形下的约束措施，保护公司及其投资者的合法权益，现根据中国证券监督管理委员会（以下称“中国证监会”）相关监管要求，承诺如本企业在公司本次发行上市中所作出的公开承诺未能履行、确已无法履行或无法按期履行的，本企业将采取以下措施：

1、如本企业非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，本企业需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）不得转让本企业所持有的公司股份；因被强制执行、公司重组、为履行保护投资者利益等必须转股的情形除外；

（3）暂不领取公司分配利润中归属于本企业的部分；

（4）如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有，并在获得收益的 5 个工作日内将所获收益支付给公司指定账户；

（5）本企业未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失。

2、如本企业因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护公

司投资者利益。”

（3）实际控制人违反相关承诺的约束措施

苏本立（以下称“本人”）作为广州华立科技股份有限公司（以下简称“公司”）的实际控制人、公司董事长及总经理，将严格履行本人就公司首次公开发行股票并上市（以下称“本次发行上市”）所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

为明确如未能履行本人就本次发行上市所作公开承诺情形下的约束措施，保护公司及其投资者的合法权益，现根据中国证券监督管理委员会（以下称“中国证监会”）相关监管要求，承诺如本人在公司本次发行上市中所作出的公开承诺未能履行、确已无法履行或无法按期履行的，本人将采取以下措施：

“1、如本人非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，本人需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）不得转让直接或间接持有的公司股份；因被强制执行、公司重组、为履行保护投资者利益等必须转股的情形除外；

（3）暂不领取公司分配利润中归属于本人直接或间接所持公司股份的部分；

（4）可以职务变更但不得主动要求离职；

（5）主动申请调减或停发薪酬或津贴；

（6）如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有，并在获得收益的 5 个工作日内将所获收益支付给公司指定账户；

（7）本人未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失。

2、如本人因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护公司投资者利益。”

（4）直接或间接持有公司股份的董事、监事、高级管理人员违反相关承诺的约束措施

为明确如未能履行本人就本次发行上市所作公开承诺情形下的约束措施，保护公司及其投资者的合法权益，现根据中国证券监督管理委员会（以下称“中国证监会”）相关监管要求，承诺如本人在公司本次发行上市中所作出的公开承诺未能履行、确已无法履行或无法按期履行的，本人将采取以下措施：

“1、如本人非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，本人需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）不得转让直接和间接持有的公司股份；因继承、被强制执行、公司重组、为履行保护投资者利益等必须转股的情形除外；

（3）暂不领取公司分配利润中归属于本人直接或间接所持公司股份的部分；

（4）可以职务变更但不得主动要求离职；

（5）主动申请调减或停发薪酬或津贴；

（6）如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有，并在获得收益的 5 个工作日内将所获收益支付给公司指定账户；

（7）本人未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失。

2、如本人因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护公司投资者利益。”

（5）未持有公司股份的董事、监事、高级管理人员违反相关承诺的约束措施

为明确如未能履行本人就本次发行上市所作公开承诺情形下的约束措施，保护公司及其投资者的合法权益，现根据中国证券监督管理委员会（以下称“中国证监会”）相关监管要求，承诺如本人在公司本次发行上市中所作出的公开承诺未能履行、确已无法履行或无法按期履行的，本人将采取以下措施：

“1、如本人非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，本人需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）不得主动要求离职；

（3）主动申请调减或停发薪酬或津贴；

（4）如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有，并在获得收益的 5 个工作日内将所获收益支付给公司指定账户；

（5）本人未履行招股说明书的公开承诺事项，给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失。

2、如本人因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并承诺向股东和社会公众投资者道歉；

（2）尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护公司投资者利益。”

6、关于发行人股东情况的承诺

承诺人广州华立科技股份有限公司（以下称“发行人”）正在申请在中国境内首次公开发行 A 股股票（以下称“本次发行”），现作出如下承诺：

“1、发行人股东不存在以下情形：

（1）法律法规规定禁止持股的主体直接或间接持有发行人股份；

（2）本次发行的中介机构或其负责人、高级管理人员、经办人员直接或间接持有发行人股份；

（3）以发行人股权进行不当利益输送。

2、发行人已及时向本次发行的中介机构提供了真实、准确、完整的资料，积极和全面配合了本次发行的中介机构开展尽职调查，依法在本次发行的申报文件中真实、准确、完整地披露了股东信息，履行了信息披露义务。”

第十一节 其他重要事项

一、重大合同

截至本招股说明书签署日，公司已签署且正在履行或已履行完毕的对生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同如下：

（一）重大销售合同

公司与主要客户签订框架性买卖合同或者订单方式，对产品的质量、交货、付款等内容进行约定；订单约定具体产品型号、交易价格、数量等。截至本招股说明书签署日，公司签订的主要框架性买卖合同如下：

序号	合同名称	客户名称	主要内容	签订日期	合同期限	履行情况
1	产品采购框架性协议	大玩家	游戏游艺设备销售	2019年5月10日	2020年5月9日	履行完毕
2	2019-2020电玩游乐设备设计、供应及安装合作协议	万达宝贝王	游戏游艺设备销售、安装	2019年6月1日	2020年12月31日	履行完毕
3	设备合作运营协议	大玩家	合作运营	2018年1月1日	2021年12月31日	正在履行
4	设备合作运营协议	乐的文化	合作运营	2018年2月1日	2022年1月31日	正在履行
5	设备合作运营协议	乐的文化	销售动漫IP衍生产品	2019年4月15日	2021年4月14日	正在履行
6	设备合作合同	永旺幻想	销售动漫IP衍生产品	2019年1月24日	2023年1月24日	正在履行
7	产品采购合作合同（CG2018000013）	大玩家	游戏游艺设备销售	2018年4月1日	2019年12月31日	履行完毕
8	《2017年度儿童电玩购销合同》及其补充协议	广州恒大材料设备有限公司	游戏游艺设备销售	2017年4月13日	2018年12月31日	履行完毕
9	《2017年电玩游乐设备设计、供应及安装合作协议》及其补充协议	万达儿童娱乐有限公司	游戏游艺设备销售、安装	2017年3月15日	2019年9月31日	履行完毕
10	设备合作合同	永旺幻想	合作运营	-	2020年12月31日	正在履行
11	《货物/产品采购框架合作协议》	大玩家	游戏游艺设备销售、安装	2020年6月19日	2020年12月31日	正在履行
12	**《产品购销合同》**	**中山市日东动漫科技有限公司**	**游戏游艺机销售等**	**2020年12月31日**	**2021年12月31日**	**正在履行**

截至本招股说明书签署日，公司上述销售合同均执行良好，不存在有重大不

确定事项。

（二）重大采购合同

截至本招股说明书签署日，公司已经签署的正在执行及履行完毕的框架协议及重大单项采购合同如下：

序号	合同名称	供应商名称	主要内容	签订日期	合同期限	履行情况
1	契约书	Sega Interactive Co., Ltd	采购套件	2019年8月20日	2020年12月31日	正在履行
2	契约书	Bandai Namco Amusement Inc.	采购套件	2019年6月1日	2021年6月1日	正在履行
3	契约书	Sega Interactive Co., Ltd	采购套件	2019年8月7日	2020年12月31日	正在履行
4	Master Transaction Agreement	Kabushiki Kaisha NPG	采购套件	2018年3月20日	2020年3月31日	履行完毕
5	Arcade Cabinet Sale and Purchase Agreement	Bandai Co., Ltd	采购套件	2018年2月2日	2019年2月2日	履行完毕
6	产品分销协议	万代玩具（深圳）有限公司	游戏游艺设备的采购	2018年2月5日	2019年2月28日	履行完毕
7	采购订单	鉍象电子	采购套件及其配件	2018年9月27日	-	履行完毕
8	采购订单	鉍象电子	采购套件及其配件	2018年4月27日	-	履行完毕
9	采购订单	鉍象电子	采购套件及其配件	2017年8月4日	-	履行完毕
10	《销售合同》	万代玩具（深圳）有限公司	采购动漫IP衍生产品	2020年6月21日	-	正在履行
11	**对外采购框架合同**	**深圳市金四像科技有限公司**	**采购液晶显示器等**	**2020年8月30日**	**2022年8月30日**	**正在履行**
12	**对外采购框架合同**	**广州市利远电子科技有限公司**	**采购木制品**	**2020年8月30日**	**2022年8月30日**	**正在履行**
13	**对外采购框架合同**	**深圳市研鑫海科技有限公司**	**采购主机组件**	**2020年8月30日**	**2022年8月30日**	**正在履行**

截至本招股说明书签署日，公司上述采购合同均执行良好，不存在有重大不确定事项。

（三）授信合同

截至本招股说明书签署日，公司及其子公司正在履行的银行授信合同如下：

序号	被授信人	授信人	合同名称	额度使用期限	授信额度	担保方式
1	华立科技	中国银行番禺支行	授信业务总协议（编号：GSXZ476782018146 号）	2019-1-16~2023-12-31	2,000 万元	保证、抵押
2	策辉有限	汇丰银行	银行授信函	【注 1】	3,000 万港元	抵押、质押、保证

序号	被授信人	授信人	合同名称	额度使用期限	授信额度	担保方式
3	策辉有限	恒生银行	银行授信函	【注 2】	4,310 万港元	抵押、质押、保证
4	华立科技	中国银行番禺支行	授信业务总协议（编号：GSXZ476782020041 号）	2020-4-10~2025-12-31	2,600 万元	保证、抵押、质押

注 1：汇丰银行与策辉有限签署的《银行授信函》未明确约定的授信额度使用期限。
注 2：恒生银行与策辉有限签署的《银行授信函》未明确约定的授信额度使用期限。

（四）借款合同

1、正在履行的借款合同

截至本招股说明书签署日，公司及其子公司正在履行的借款合同如下：

序号	借款人/被授信人	贷款人/授信人	合同编号	合同金额（万元）	执行利率（%）	借款/授信起止日期
1	华立科技	工商银行番禺支行	2019 年华立科技项目融资 01 号	10,000	提款日基准贷款利率上浮 12%	2019-4-3~2025-2-11
2	华立科技	工商银行番禺支行	2020 年华立科技借字第 01 号	995	LPR+65.00 个基点	2020-9-1~2021-8-31
3	华立科技	工商银行番禺支行	2020 年华立科技借字第 02 号	1,000	LPR+65.00 个基点	2020-9-24~2021-9-23
4	华立科技	工商银行番禺支行	2020 年华立科技借字第 03 号	1,200	LPR+65.00 个基点	2020-12-3~2021-12-2
5	华立科技	工商银行番禺支行	2020 年华立科技借字第 04 号	765	LPR+65.00 个基点	2020-12-3~2021-12-2

2、履行完毕的借款合同

（1）2015 年 8 月 19 日，公司作为借款人与贷款人农商银行番禺支行签订《最高额借款合同》（编号：0122008201500007），双方约定：贷款人自 2015 年 9 月 7 日起至 2018 年 9 月 7 日期间，在最高借款本金 2,000 万元整内，根据公司需要，分次向公司发放借款。经查，公司在该《最高额借款合同》项下的借款已经全部还清，该《最高额借款合同》已经履行完毕。

（2）2015 年 11 月 20 日，公司作为借款人与贷款人工商银行番禺支行签订《网贷通循环借款合同》（2015 年华立科技借字 001 号），双方约定：贷款人为公司提供 2,000 万元的借款，用于日常经营周转，循环借款额度使用期限为 2015 年 11 月 20 日至 2016 年 9 月 16 日。2016 年 9 月 13 日，双方签订《网贷通循环借款合同要素变更协议》（2016 年华立科技延期 01 号），约定：将循环借

款额度使用期限延长至2017年9月15日。公司在该借款合同项下的借款已经全部清偿，该借款合同已经履行完毕。

（3）2016年5月24日，公司作为借款人与贷款人工商银行番禺支行签订《网贷通循环借款合同》（2016年华立科技借字第001号），双方约定：贷款人为公司提供1,000万元的借款，用于日常经营周转，循环借款额度使用期限为2016年5月24日至2017年5月12日，借款期限自实际提款日至借据约定的还款日为准。公司在该借款合同项下的借款已经全部清偿，该借款合同已经履行完毕。

（4）2018年3月28日，公司作为借款人与贷款人工商银行番禺支行签订《网贷通循环借款合同》（2018年华立借字01号），双方约定：贷款人为公司提供 2,000万元的借款，用于支付货款，循环借款额度使用期限为2018年3月28日至2019年3月23日，借款期限自实际提款日至借据约定的还款日为准。公司在该借款合同项下的借款已经全部清偿，该借款合同已经履行完毕。

（5）2018年3月28日，公司作为借款人与贷款人工商银行番禺支行签订《流动资金借款合同》（2018年华立借字02号），双方约定：贷款人为公司提供 1,000万元的借款，用于支付货款，循环借款额度使用期限为2018年3月28日至2019年2月28日，借款期限为一年，自实际提款日起算（分次提款的，自首次提款日起算），实际提款日以借据为准。公司在该借款合同项下的借款已经全部清偿，该借款合同已经履行完毕。

（6）2019年10月8日，公司作为借款人与贷款人工商银行番禺支行签订《网贷通循环借款合同》（2018年华立借字03号），双方约定：贷款人为公司提供1,000万元的借款，用于支付货款，循环借款额度使用期限为2019年10月8日至2020年10月7日，借款期限为一年，自实际提款日起算（分次提款的，自首次提款日起算），实际提款日以借据为准。公司在该借款合同项下的借款已经全部清偿，该借款合同已经履行完毕。

（7）2019年9月6日，公司作为借款人与贷款人工商银行番禺支行签订《流动资金借款合同》（2019年华立科技借字第02号），双方约定：贷款人为公司提供 1,000万元的借款，用于支付货款，循环借款额度使用期限为2019年9月

17 日至 2020 年 9 月 3 日，借款期限为一年，自实际提款日起算（分次提款的，自首次提款日起算），实际提款日以借据为准。公司在该借款合同项下的借款已经全部清偿，该借款合同已经履行完毕。

（8）2019 年 12 月 5 日，公司作为借款人与贷款人工商银行番禺支行签订《流动资金借款合同》（2019 年华立科技借字第 03 号），双方约定：贷款人为公司提供 1,200 万元的借款，用于日常经营周转，循环借款额度使用期限为 2019 年 12 月 9 日至 2020 年 12 月 3 日，借款期限为一年，自实际提款日起算（分次提款的，自首次提款日起算），实际提款日以借据为准。公司在该借款合同项下的借款已经全部清偿，该借款合同已经履行完毕。

（五）抵押、质押合同

截至本招股书签署日，公司及其子公司正在履行的抵押、质押合同如下：

序号	债务人	抵押人/出质人	抵押权人/质权人	合同编号	最高债权限额（万元）	抵押物/质押	抵押期限
1	华立科技	华立科技	工商银行番禺支行	2019 年华立科技抵 01 号	3,503	发行人名下土地使用权	2019-2-2~2029-12-31
2	华立科技	华立科技	工商银行番禺支行	2019 年华立科技抵 02 号	15,000	发行人名下在建工程	2019-2-2~2029-12-31
3	华立科技	华立科技	工商银行番禺支行	2020 年华立科技抵 01 号	27,569.75	发行人名下自建房产	2019-2-2~2029-12-31

（六）其他重要合同

1、建设项目工程总承包合同

2018 年 7 月 18 日及 2019 年 5 月 5 日，公司与广东新业建设股份有限公司签署《建设项目工程总承包合同》及《建设项目工程总承包合同补充协议》，约定广东新业建设股份有限公司作为广州华立科技股份有限公司商用游戏游艺设备扩产项目及研发中心建设项目的承包人，合同总金额为 12,000 万元（合同金额为暂定，工程实际造价以双方确认结算造价为准）。

2、保荐协议及承销协议

公司与本次发行的保荐机构海通证券股份有限公司于 2020 年 3 月签订了《保荐协议》和《承销协议》，约定了双方在本次股票发行承销及保荐过程中的权利

义务。

二、对外担保情况

截至本招股说明书签署日，本公司不存在对外担保事项。

三、重大诉讼或仲裁事项

（一）发行人及其控股子公司重大诉讼或仲裁事项

报告期内公司不存在重大诉讼或仲裁情况。截至本招股说明书签署日，公司存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的诉讼或仲裁事项如下：

发行人供应商广州市达永金属制品有限公司（以下简称“达永金属”）就其与发行人签署的买卖合同的履行事宜向广州市番禺区人民法院提起诉讼，达永金属主张发行人应支付 1,794,037.25 元所欠货款、逾期付款利息 3,427,548.10 元、违约金 1,919,633.90 元及原告律师费 200,000.00 元，共计 7,341,219.20 元并承担诉讼费用。

2021 年 2 月 22 日，广州市番禺区人民法院就达永金属起诉发行人的买卖合同纠纷案件向发行人送达民事起诉状和证据材料。目前该案尚未进行开庭审理。

发行人上述案件的代理律师经研究本案案情及现有的相关证据等资料后，初步认为达永金属全部诉讼请求均获法院支持的可能性不大，其中：（1）部分货款未结算是由于未达付款条件和付款时间，且原告主张的该部分货款所对应的供货货物存在逾期供货、部分货物不符合质量要求等违约行为，发行人可根据法律规定和合同约定、逾期情况和不合格货物的数量，要求达永金属公司减少货款，并承担支付罚金的违约责任，同时要求在应付货款中予以结算扣除；（2）原告所主张的逾期付款利息缺乏事实和法律依据，不应得到支持；（3）原告所主张违约金请求没有合同和法律依据，缺乏事实支持，被法院支持的可能性较低；（4）原告所主张的要求发行人承担律师费无任何事实和法律依据，被法院支持的可能性较低。发行人综合代理律师意见及相关证据初步评估最终需向达永金属支付的款项大概率将不高于 1,794,037.25 元。发行人应支付的货款在其采购发生时已计

入相应会计年度负债，对发行人报告期内财务数据无重大影响。截至本招股书签署日，发行人正在积极应诉。

除上述情形外，截至本招股说明书签署之日，公司不存在其他对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的诉讼或仲裁事项。

（二）公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员刑事诉讼、重大诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员均不存在作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。董事、监事、高级管理人员和其他核心人员无涉及刑事诉讼的情况。

（三）发行人控股股东、实际控制人报告期内重大违法行为

最近三年，本公司控股股东、实际控制人无重大违法行为。

第十二节 声明

一、发行人及其全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

全体董事：

苏本立　　Ota Toshihiro　　苏永益

刘柳英　　张俊生　　王立新

全体监事：

杜燕珊　　刘宏程　　张　明

其他高级管理人员：

蔡　颖　　Aoshima Mitsuo

广州华立科技股份有限公司

2021年 5 月 10 日

一、发行人控股股东、实际控制人声明

本公司或本人承诺本招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

控股股东：香港华立国际控股有限公司

For and on behalf of
HONG KONG WAH LAP INTERNATIONAL HOLDINGS LIMITED
香港華立國際控股有限公司
Authorized Signature(s)

授权代表：

苏本立

实际控制人：

苏本立

2021 年 5 月 10 日

二、保荐机构（主承销商）声明（一）

本公司已对招股说明书进行了核查，确认招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

项目协办人签名：

丁尚杰

保荐代表人签名：

雷 浩　　赵 鹏

保荐机构总经理签名：

瞿秋平

保荐机构董事长、法定代表人签名：

周 杰

海通证券股份有限公司

2021 年 5 月 10 日

二、保荐机构（主承销商）声明（二）

本人已认真阅读广州华立科技股份有限公司招股说明书的全部内容，确认招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对招股说明书真实性、准确性、完整性、及时性承担相应法律责任。

保荐机构总经理签名：

翟秋平

保荐机构董事长签名：

周 杰

海通证券股份有限公司

2021年5月10日

三、发行人律师声明

本所及经办律师已阅读《广州华立科技股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书（注册稿）》，确认招股说明书内容与本所出具的法律意见书无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

单位负责人：

王 玲

经办律师：

赖江临　　胡一舟　　郭钟泳

北京市金杜律师事务所

2021 年 5 月 10 日

四、会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的审计报告、内部控制鉴证报告、经本所鉴证的非经常性损益明细表及盈利预测审核报告等无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表等的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人签名：

林宝明

经办注册会计师签名：

林恒新　　陈新伟

华兴会计师事务所（特殊普通合伙）

2021 年 5 月 10 日

五、资产评估机构声明

本机构及签字资产评估师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

注册评估师签名：

袁秀莉（离职） 信 娜（离职）

资产评估机构法定代表人签名：

陈冬梅

北京国友大正资产评估有限公司

2021 年 5 月 10 日

北京国友大正资产评估有限公司

关于签字注册资产评估师袁秀莉、信娜离职的说明

北京国友大正资产评估有限公司（以下简称“本机构”）于 2015 年 7 月 23 日出具了《广州华立科技有限公司拟以净资产折股整体变更为股份制公司项目资产评估报告》（大正海地人评报字(2015)第 265C 号），签字注册资产评估师为袁秀莉、信娜（其注册资产评估师证书编号分别为 47140001、47140032）。

袁秀莉、信娜已从本机构离职，因此无法在本机构出具的“关于为广州华立科技股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市出具的承诺函”上签字。但经办签字注册资产评估师的离职不影响本机构已出具的上述评估报告及承诺函的法律效力。

特此说明。

资产评估机构法定代表人：

陈冬梅

北京国友大正资产评估有限公司

2021 年 5 月 10 日

关于资产评估机构名称变更的说明

广州华立科技股份有限公司的资产评估机构名称于 2016 年 7 月 5 日由北京大正海地人资产评估有限公司变更为北京国友大正资产评估有限公司。

特此说明。

北京国友大正资产评估有限公司

法定代表人（签字）：

陈冬梅

2021 年 5 月 10 日

验资复核机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人签名：

林宝明

经办注册会计师签名：

林恒新

陈新伟

华兴会计师事务所（特殊普通合伙）

2021 年 5 月 10 日

第十三节 附件

一、附件目录

（一）发行保荐书；

（二）上市保荐书；

（三）法律意见书；

（四）财务报告及审计报告；

（五）公司章程（草案）；

（六）与投资者保护相关的承诺。

（七）发行人及其他责任主体作出的与发行人本次发行上市相关的其他承诺事项；

（八）内部控制鉴证报告；

（九）经注册会计师鉴证的非经常性损益明细表；

（十）中国证监会同意发行人本次公开发行注册的文件；

（十一）盈利预测报告及审核报告；

（十二）其他与本次发行有关的重要文件

二、查阅时间和地点

查阅时间：工作日上午 9:00-下午 5:00。

查阅地点：公司及保荐机构（主承销商）的住所

除以上查阅地点外，投资者可以登录证监会和证券交易所指定网站，查阅《招股说明书》正文及相关附录。