

深圳铭源电玩科技股份有限公司
兴业证券股份有限公司
关于深圳铭源电玩科技股份有限公司
挂牌申请文件的第二次反馈意见的回复

全国中小企业股份转让系统有限责任公司：

贵公司审查反馈意见已收悉，感谢贵公司对深圳铭源电玩科技股份有限公司申请全国中小企业股份转让系统挂牌申请文件的审核。深圳铭源电玩科技股份有限公司（以下简称“铭源电玩”、“公司”）、兴业证券股份有限公司（以下简称“主办券商”）项目组以及中天运会计师事务所（特殊普通合伙）（以下简称“会计师”）对贵公司提出的反馈意见进行了认真讨论与核查，并逐项落实后进行了书面说明，涉及需要相关中介机构核查及发表意见的部分，已由各中介机构分别出具了核查意见。

说明：

一、如无特别说明，本报告中的简称或名词释义与《公开转让说明书》中的相同。

二、本报告中的字体代表以下含义：

- 仿宋： 反馈意见所列问题
- 宋体： 对反馈意见所列问题的回复、说明及核查意见
- 楷体： 对《公开转让说明书》进行补充披露、更新

现就《反馈意见》中提及的问题逐项说明如下：

1、关于持续经营能力。请公司：(1) 结合行业状况、市场前景、核心资源要素、核心竞争力、业务发展规划、市场开发能力、新业务拓展情况、资金筹资能力、期后签订合同、期后收入实现情况等评估公司的持续经营能力；(2) 根据《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答（二）》，着重从以下方面充分论证说明公司是否存在负面清单所列情形：1) 公司是否属于科技创新类公司；2) 若属于科技创新类公司，且因新产品研发或新服务培育原因而营业收入少于 1000 万元，请论证说明“新产品研发或新服务培育”对公司经营的影响；3) 若属于非科技创新类公司，请论证说明最近两年累计营业收入是否低于行业同期平均水平；4) 若属于非科技创新类公司且最近两年及一期持续亏损，请论证说明“最近两年营业收入是否持续增长，且年均复合增长率超过 50%”；5) 公司最近一年及一期的主营业务中是否存在国家淘汰落后及过剩产能类产业。请主办券商和会计师针对以上问题以及公司经营模式是否可持续、公司是否具备核心资源要素和核心竞争力、是否符合“具有持续经营能力”的挂牌条件进行核查并发表明确核查意见。

【公司回复】

(1) 结合行业状况、市场前景、核心资源要素、核心竞争力、业务发展规划、市场开发能力、新业务拓展情况、资金筹资能力、期后签订合同、期后收入实现情况等评估公司的持续经营能力；

1) 公司行业状况及市场前景分析：

公司主要从事游戏外设产品的研发、生产与销售。游戏外设是指外接入式游戏硬件设备，游戏外设是一个综合性行业，包含了游戏鼠标、游戏键盘、游戏耳

机、游戏鼠标垫、游戏手柄、飞行摇杆、方向盘及虚拟现实眼镜等多种产品。公司的产品包括游戏手柄、虚拟现实眼镜、其他游戏外设产品等。公司的产品主要应用于游戏娱乐领域，为游戏主机及手机游戏等电脑类、电视类游戏周边提供配套设备支持。根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012年修订）标准，公司所属行业为“文教、工美、体育和娱乐用品制造业（C24）”；根据国家统计局《国民经济行业分类（GB/T4754-2011）》标准，公司所属行业为“文教、工美、体育和娱乐用品制造业下的游艺用品及室内游艺器材制造（C2462）”。

2015年，海外游戏市场发展呈现总体稳定、局部增长趋势，欧美地区游戏内容下载量、游戏消费情况及游戏用户数量等数据波动较小，个别分类有所下滑；包含中东的亚洲、拉丁美洲等以新兴游戏市场为主导的区域内游戏内容下载、消费及用户群体数量增长超越成熟市场区域，引领全球游戏产业发展。从市场销售额贡献而言，美国仍然是全球游戏领域中规模第一的市场，2015年游戏消费总额达到235亿美元；截至2015年第三季度，美国游戏用户数量超过2亿人。

中国游戏市场自客户端游戏市场之后开辟出网页游戏、移动游戏、电视游戏等细分市场，涉及的领域越来越广、范围越来越大，游戏企业不断向全产业链综合型业务拓展，是支撑起市场收入稳步增长的根本因素。2015年，中国游戏市场用户数量约达到5.34亿人，比2014年增长了3.3%。

海外游戏市场较稳定，且有呈增长趋势，公司海外业务基本稳定；国内移动游戏市场增长较快，公司国内市场业务收入也逐步增长。

2) 公司核心资源要素和核心竞争力分析：

公司客户根据市场及品牌宣传需求，向公司下达每一款具体游戏手柄的外观和性能设计要求，然后公司按照外观和性能参数进行配套生产；在每一款手柄的制造当中，客户只会提供最终成品的外观和功能要求，具体的工业设计、配件组装设计等均由公司完成，公司经过历年的经验积累和技术研发，能较迅速将游戏手柄内部的工程结构设计出来，并通过自身快速、成本可控的制造环节管理，及时保质的向客户供应游戏手柄；公司在游戏外设行业特别是游戏手柄细分领域内深耕多年，具有丰富的设计经验和设计能力、形成了与大客户多年的长期供应链合作伙伴关系、具备快速大批量的生产制造供应能力，构建公司特有的核心资源要素和核心竞争力。

3) 业务发展规划、市场开发能力、新业务拓展情况分析:

报告期营业收入主要为海外市场,随着国内移动游戏市场的发展,公司从2015年开始公司拓展国内移动游戏手柄市场。

地区名称	2016年1-10月 (未经审计)		2015年度		2014年度	
	收入	占比(%)	收入	占比(%)	收入	占比(%)
国外地区	74,031,993.93	85.81	107,621,532.75	99.50	70,259,668.58	92.69
国内地区	12,241,160.47	14.19	536,180.71	0.50	5,541,435.08	7.31
合计	86,273,154.40	100.00	108,157,713.46	100.00	75,801,103.66	100.00

国内收入从2015年度536,180.71元,增加到2016年1-9月份的12,241,160.47元;国内营业收入占比从2015年度0.50%,增加到2016年1-9月份14.19%。(2014年度国内收入主要是通过阿里巴巴旗下公司深圳市一达通企业服务有限公司出口到海外。)

公司自2015年开始,公司投入VR眼镜的进一步升级和应用拓展;公司从自涉足VR的研发和设计后,目前公司已经完成VR一体机第一代的设计和生,在VR设备领域公司将主要发展自主品牌及自主的专利技术。

4) 资金筹资能力分析:

公司报告期向银行借款情况如下:

项目	2016年1-10月	2015年度	2014年度
银行贷款金额	15,000,000.00	11,000,000.00	10,000,000.00

公司在银行有良好的信用记录,银行对其贷款金额逐步在增加。

公司2015年在股改前引进了对游戏外设行业比较看好的外部股东,公司2016年年初与一些著名PE机构进行了洽谈,其有意待公司挂牌后进行投资。

5) 截止2016年10月31日公司已签订待执行的合同/订单合计金额为人民币4,302.02万元;其中已签订重大待执行的合同/订单具体情况如下:

序号	合同相对方	合同签订日期	项目	国外未完成订单金额(美元)	国内未完成订单金额(人民币)	类别
1	PDP	2016-8-5	048-007-NA V.2.0	263,834.88		游戏手柄
2	PDP	2016-8-18	048-007	292,140.00		游戏手柄
3	PDP	2016-8-25	048-007	324,600.00		游戏手

序号	合同相对方	合同签订日期	项目	国外未完成订单金额(美元)	国内未完成订单金额(人民币)	类别
						柄
4	PDP	2016-8-25	048-007	583,500.96		游戏手柄
5	PDP	2016-9-2	XBOXONE 有线手柄	274,784.64		游戏手柄
6	PDP	2016-10-6	064-015 手柄	319,602.24		游戏手柄
7	PDP	2016-10-2 2	XBOXONE 有线手柄	202,064.64		游戏手柄
8	PDP	2016-11-2	XBOXONE 有线手柄	392,216.86		游戏手柄
9	ISTAR ELECTRONICS	2016-9-9	VR 眼镜(幻宇方案)	411,840.00		VR 眼镜
10	小鸡快跑	2016-5-20	G4 成品(增强版)		739,375.80	游戏手柄
11	小鸡快跑	2016-6-17	G4 成品(标准版)		529,200.00	游戏手柄
12	小鸡快跑	2016-10-1 4	G4 成品(增强版)		1,601,400.02	游戏手柄
13	新游畅玩	2016-8-27	MYR-G6001 酷玩版		600,000.00	游戏手柄
14	新游畅玩	2016-9-21	MYR-G6001 酷玩版		600,000.00	游戏手柄
16	新游畅玩	2016-10-1 0	MYR-G6001 酷玩版		1,200,000.00	游戏手柄
17	新游畅玩	2016-10-1 3	MYR-G6001 酷玩版		1,800,000.00	游戏手柄
18	小计			3,064,584.22	7,069,975.82	游戏手柄
未执行订单金额总额				5,473,522.16	8,822,350.34	
折合人民币				36,672,598.48	8,822,350.34	
上述订单占未执行订单金额总额比重				55.99%	80.14%	

注1: 公司与Performance Designed Products LLC公司的销售合同为订单形式, 每年度订单众多, 每单金额多为二十至三十万美元不等, 无特别重大金额, 上表仅列示了国外订单金额超过二十万美元订单情况及国内销售合同金额超过五十万元人民币的合同情况。

注2: 由于订单/合同均在执行中, 上表中订单/合同金额=订单/合同总金额-已发货确认收入金额

6) 期后收入实现情况分析：截止2016年10月31日，公司实现未经审计销售收入8,627.32万元，在手订单4,549.49万元，保守预计2016年度公司主营业务收入达12,802.50万元，较2015年度主营业务收入增加18.37%。

综上，公司具有持续经营能力。

(2) 根据《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答(二)》，着重从以下方面充分论证说明公司是否存在负面清单所列情形：1) 公司是否属于科技创新类公司；2) 若属于科技创新类公司，且因新产品研发或新服务培育原因而营业收入少于1000万元，请论证说明“新产品研发或新服务培育”对公司经营的影响；3) 若属于非科技创新类公司，请论证说明最近两年累计营业收入是否低于行业同期平均水平；4) 若属于非科技创新类公司且最近两年及一期持续亏损，请论证说明“最近两年营业收入是否持续增长，且年均复合增长率超过50%”；5) 公司最近一年及一期的主营业务中是否存在国家淘汰落后及过剩产能类产业。

1) 公司是否属于科技创新类公司；

根据中国证监会《上市公司行业分类指引》(2012年修订)标准，公司所属行业为“文教、工美、体育和娱乐用品制造业(C24)”；根据国家统计局《国民经济行业分类(GB/T4754-2011)》标准，公司所属行业为“文教、工美、体育和娱乐用品制造业下的游艺用品及室内游艺器材制造(C2462)”。

根据国家发改委《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》，公司经营业务不属于战略性新兴产业，故公司属于非科技创新类公司。

2) 若属于非科技创新类公司，请论证说明最近两年累计营业收入是否低于行业同期平均水平；

①行业平均营业收入水平测算

根据公司所属行业特点，考虑行业可比和数据获取等因素，我们选取公开市

场数据作为对标测算基础，测算结果见下表。

行业	数据来源	市场类别	2014 年度		2015 年度		两年平均之和（万元）
			行业平均营业收入（万元）	样本数	行业平均营业收入（万元）	样本数	
可比大类行业：文教、工美、体育和娱乐用品制造业（C24）	公开市场数据	上市公司	74,161.83	13	81,232.14	13	155,393.97
		新三板挂牌公司	5,637.23	54	9,324.93	54	14,962.16
		区域股权市场	2,495.01	16	3,555.36	11	6,050.37
		三类市场综合	27,431.36	83	31,370.81	78	58,802.17
可比细分行业：游艺用品及室内游艺器材制造（C2462）	公开市场数据	新三板挂牌公司	3,237.52	3	7,322.39	3	10,559.91

上市公司和新三板已挂牌公司数据来源于东方财富 Choice 数据库；区域股权市场数据来源于万德数据库，万德区域股权市场中“休闲设备与用品行业”与“文教、工美、体育和娱乐用品制造业（C24）”类似，“休闲设备与用品行业”中选取企业有 416 家，但披露营业收入数据的企业 2014 年 16 家，2015 年度 11 家。

② 营业收入对标

公司报告期营业收入情况：2014 年度营业收入 7,580.11 万元，2015 年度营业收入 10,816.04 万元，两年合计 18,396.15 万元。

行业	上市公司两年平均之和（万元）	新三板公司两年平均之和（万元）	区域股权市场两年平均之和（万元）	铭源电玩两年平均之和（万元）
可比大类行业：文教、工美、体育和娱乐用品制造业（C24）	155,393.97	14,962.16	6,050.37（注）	18,396.15
可比细分行业：游艺用品及室内游艺器材制造（C2462）	不适用（注）	10,559.91	6,050.37（注）	18,396.15

上市公司数据中无细分行业为游艺用品及室内游艺器材制造（C2462）的企业，上述表格中体现为不适用；区域股权市场数据可比大类行业和细分行业中均为于万德数据库“休

闲设备与用品行业”。

公司报告期两个完整会计年度（2014年、2015年）营业收入之和，远低于文教、工美、体育和娱乐用品制造业（C24）中A股上市公司的平均营业收入水平；由于文教、工美、体育和娱乐用品制造业中A股上市公司主要是办公文具、动漫、钢琴等企业，铭源电玩公司的产品为游戏外设产品，与文教、工美、体育和娱乐用品制造业中A股上市公司的产品不具有可比性。

新三板挂牌公司中细分行业“游艺用品及室内游艺器材制造（C2462）”中的企业营业收入情况如下：

股票代码	股票名称	所属三板管理 型分类代码	2014年度主 营营业收入 (万元)	2015年度主 营营业收入(万 元)	合计 (万元)
832956.OC	光阳游乐	C-24-246-2462	2,040.10	3,351.84	5,391.93
835276.OC	华立科技	C-24-246-2462	17,358.34	23,270.88	40,629.22
838963.OC	达实智控	C-24-246-2462	4,434.93	11,292.95	15,727.89
	中位数		3,237.52	7,322.39	10,559.91

光阳游乐公司主营业务为：嘉年华彩票机、动漫视频游艺机、儿童类机械类游艺机的研发、制造、销售。

华立科技公司主营业务为：商用游戏游艺机的研发、制造、销售与租赁。

达实智控公司主营业务：从事电子游戏智能操控设备及周边产品的设计、研发、生产和销售。

铭源电玩公司主营业务：游戏外设产品的研发、生产与销售。

铭源电玩公司与游艺用品及室内游艺器材制造（C2462）业中的企业的业务较相近，公司应选择游艺用品及室内游艺器材制造（C2462）行业平均营业收入水平作为比较标准。

公司报告期两个完整会计年度（2014年、2015年）营业收入之和高于游艺用品及室内游艺器材制造（C2462）的行业平均营业收入水平。

公司报告期两个完整会计年度（2014年、2015年）营业收入之和高于区域股权市场行业平均营业收入水平。

综上，公司符合“报告期两个完整会计年度营业收入高于同期行业平均水平”的挂牌条件。

3) 若属于非科技创新类公司且最近两年及一期持续亏损，请论

证说明“最近两年营业收入是否持续增长，且年均复合增长率超过50%”；

公司报告期盈利情况如下：

项目	2016年1-9月	2016年1-4月	2015年度	2014年度
营业收入	73,060,821.93	14,083,607.29	108,160,434.84	75,801,103.66
归属于母公司所有者的净利润	697,719.61	-2,286,652.08	6,797,783.54	3,653,596.27

截止反馈回复日，铭源电玩10月份财务报告还在编制中。

公司2014年度和2015年度均盈利，2016年1-4月由于季节性出现亏损，2016年1-9月未经审计财务报表已经盈利。公司不属于非科技创新类公司且最近两年及一期持续亏损的情形。

4) 公司最近一年及一期的主营业务中是否存在国家淘汰落后及过剩产能类产业。

根据工信部发布的《关于做好“十三五”期间重点行业淘汰落后和过剩产能目标计划制订工作的通知》，国家淘汰落后及过剩产能类产业包括炼铁、炼钢、焦炭、铁合金、电石、电解铝、铜冶炼、铅冶炼、水泥、平板玻璃、造纸、制革、印染、铅蓄电池。公司最近两年及一期的主营业务从事游戏外设产品的研发、生产与销售，不属于上述国家淘汰落后和过剩产能类产业。

综上所述，根据《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答（二）》，公司不存在负面清单所列情形。

【主办券商回复】

请主办券商和会计师针对以上问题以及公司经营模式是否可持续、公司是否具备核心资源要素和核心竞争力、是否符合“具有持续经营能力”的挂牌条件进行核查并发表明确核查意见。

1) 尽调过程

①查阅报告期及期后重大业务订单/合同、获取重大业务订单/合同；

- ②查阅审计报告，了解报告期内负债以及现金流的变化情况；
- ③访谈公司总经理，了解行业特征、公司实际经营状况以及未来发展计划；
- ④查看营运记录，观察了解工作人员工作状态；
- ⑤对公司所处行业进行分析、研究；

⑥根据《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答（二）》，核查公司是否存在负面清单所列情形。

2) 主办券商核查过程

①核查公司业务在报告期运营记录，营运记录包括现金流量、营业收入、交易客户等；经核查公司报告期内有持续的营运记录。

②检查公司是否按照《企业会计准则》的规定编制并披露报告期内的财务报表，是否存在《中国注册会计师审计准则第 1324 号——持续经营》中列举的影响其持续经营能力的相关事项。

经核查，公司 2016 年 1-4 月、2015 年度、2014 年度的财务会计报告经具有从事证券期货相关业务资格的中天运会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了中天运 [2016]审字第 90826 号的《审计报告》。公司不存在无法偿还到期债务、无法偿还即将到期且难以展期的借款、无法继续履行重大借款合同中的有关条款、存在大额的逾期未缴税金、累计经营性亏损数额巨大、过度依赖短期借款筹资、无法获得供应商的正常商业信用、难以获得开发必要新产品或进行必要投资所需资金、资不抵债、营运资金出现负数、大股东长期占用巨额资金、重要子公司无法持续经营且未进行处理、存在大量长期未作处理的不良资产、存在因对外巨额担保等或有事项引发的或有负债等事项或情况。因此，公司在财务方面不存在可能导致对持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况。

公司不存在关键管理人员离职且无人替代、所处行业不符合国家产业政策、失去主要市场、特许权或主要供应商、人力资源或重要原材料短缺等事项或情况，因此，公司在经营方面不存在可能导致对持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况。

公司不存在严重违反有关法律法规或政策、异常原因导致停工、停产、有关法律法规或政策的变化可能造成重大不利影响、经营期限即将到期且无意继续经营、投资者未履行协议、合同、章程规定的义务，并有可能造成重大不利影响、

因自然灾害、战争等不可抗力因素遭受严重损失等事项或情况。公司以持续经营为基础编制财务报表，已经由中天运会计师事务所（特殊普通合伙）审计并发表标准无保留意见。因此，公司在其他方面不存在可能导致对持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况。

③核查公司是否存在依据《公司法》第一百八十条规定解散的情形，或法院依法受理重整、和解或者破产申请的情况。

经核查公司不存在公司章程规定的营业期限届满或者公司章程规定的其他解散事由出现、股东会或者股东大会决议解散、因公司合并或者分立需要解散、依法被吊销营业执照、责令关闭或者被撤销、人民法院依照《公司法》第一百八十三条的规定予以解散等现行《公司法》第一百八十条规定解散的情形，已不存在法院依法受理重整、和解或者破产申请的情形。

根据《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答—关于挂牌条件适用若干问题的解答（一）》，申请挂牌公司存在以下情形之一的，应被认定其不具有持续经营能力：（一）未能在每一个会计期间内形成与同期业务相关的持续营运记录；（二）报告期连续亏损且业务发展受产业政策限制；（三）报告期期末净资产额为负数；（四）存在其他可能导致对持续经营能力产生重大影响的事项或情况。经核查，公司不存在上述情形。

④根据《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答—关于挂牌条件适用若干问题的解答（二）》，核查公司是否存在负面清单所列情形。

根据国家发改委《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》，公司经营业务不属于战略性新兴产业，故公司属于非科技创新类公司。

公司报告期营业收入情况：2014年营业收入7,580.11万元，2015年营业收入10,816.04万元，两年合计18,396.15万元。公司报告期两个完整会计年度（2014年、2015年）营业收入之和，低于文教、工美、体育和娱乐用品制造业（C24）中上市公司的平均营业收入水平；由于文教、工美、体育和娱乐用品制造业中上市公司系办公文具、动漫、钢琴等企业，公司的产品为游戏外设产品，与上述企业的产品不具有可比性。公司报告期两个完整会计年度（2014年、2015年）营业收入之和高于游艺用品及室内游艺器材制造（C2462）的行业平均营业收入水平。公司符合“报告期两个完整会计年度营业收入高于同期行业平均水平”

的挂牌条件。

公司 2014 年度和 2015 年度均盈利，2016 年 1-4 月由于季节性出现亏损，2016 年 1-9 月未经审计财务报表已经盈利。公司不属于非科技创新类公司且最近两年及一期持续亏损的情形。

根据工信部发布的《关于做好“十三五”期间重点行业淘汰落后和过剩产能目标计划制订工作的通知》，国家淘汰落后及过剩产能类产业包括炼铁、炼钢、焦炭、铁合金、电石、电解铝、铜冶炼、铅冶炼、水泥、平板玻璃、造纸、制革、印染、铅蓄电池。公司最近两年及一期的主营业务从事游戏外设产品的研发、生产与销售，不属于上述国家淘汰落后和过剩产能类产业。

经核查，根据《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答(二)》，公司最近两年累计营业收入不低于行业同期平均水平，公司不存在负面清单所列情形。

3、结论意见

综上，主办券商认为：公司具备良好的可持续经营能力，满足《全国中小企业股份转让系统挂牌条件适用基本标准指引（试行）》中关于持续经营能力的要求，不存在《全国中小企业股份转让系统挂牌业务问答-关于挂牌条件适用若干问题的解答（二）》中所列负面清单情形。

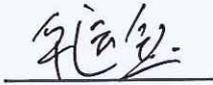
(以下无正文，为“对全国中小企业股份转让系统有限责任公司《关于深圳铭源电玩科技股份有限公司挂牌申请文件的第二次反馈意见》的回复”的签章页)

深圳铭源电玩科技股份有限公司
2016年11月10日

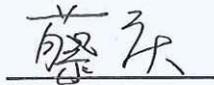


(以下无正文，为“对全国中小企业股份转让系统有限责任公司《关于深圳铭源电玩科技股份有限公司挂牌申请文件的第二次反馈意见》的回复”的签章页)

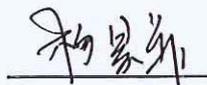
项目小组成员：



华运钰



蔡庆



杨昊菲



(以下无正文，为“对全国中小企业股份转让系统有限责任公司《关于深圳铭源电玩科技股份有限公司牌申请文件的第二次反馈意见》的回复”的签章页)

内核专员：

项彩英

项彩英

