

## 创业板投资风险提示

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。



# 世宇科技

广东世宇科技股份有限公司

Guangdong Unis Technology Co., Ltd.

(广东省中山市西区政安路1号)

## 首次公开发行股票并在创业板上市 招股说明书 (申报稿)

本公司的发行申请尚未得到中国证监会核准。本招股说明书（申报稿）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作为投资决定的依据。

保荐人（主承销商）



长城证券股份有限公司  
GREAT WALL SECURITIES CO., LTD.

(深圳市福田区深南大道 6008 号特区报业大厦 16-17 层)

## 本次发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A股）
发行股数	本次拟发行不超过 1,252 万股，本次发行的股份来源于公司公开发 行新股，占发行后总股本的比例不低于 25%
公开发售安排	本次发行不涉及股东公开发售股份的相关安排
每股面值	人民币 1.00 元
每股发行价格	人民币 [ ] 元
预计发行日期	[ ] 年 [ ] 月 [ ] 日
拟上市的证券交易所	深圳证券交易所
发行后总股本	5,008 万股
保荐人（主承销商）	长城证券股份有限公司
招股说明书签署日期	2019 年 11 月 18 日

## 声明与承诺

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

发行人及全体董事、监事、高级管理人员、发行人的控股股东、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。

保荐人承诺因其为发行人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，将先行赔偿投资者损失。

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，给他人造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

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。

中国证监会对本次发行所作的任何决定或意见，均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者保证。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。

## 重大事项提示

本公司提醒投资者需特别关注的重要事项，并认真阅读招股说明书“风险因素”一章的全部内容。

### 一、股份锁定承诺

#### （一）公司控股股东、实际控制人承诺

公司控股股东、实际控制人吕飞雄、林容娣和吕雪峰承诺：自发行人股票在证券交易所上市交易之日起 36 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人所直接或间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本人所直接或间接持有的发行人公开发行股票前已发行的股份。

#### （二）公司其他股东承诺

公司股东中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限合伙）、龙丽、林小雅、陈光任、叶志雄、李文、金龙国和杨振星承诺：自发行人人在证券交易所上市交易之日起 12 个月内，本企业/本人不转让或者委托他人管理本企业/本人持有的发行人公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本企业/本人持有的发行人公开发行股票前已发行的股份。

#### （三）担任公司董事、监事或高级管理人员并间接持有公司股份的股东承诺

间接持有公司股份并担任公司董事、监事或高级管理人员的宋子大、毛燕冰、朱贺、冯幸梅、李文豪承诺：自发行人股票在证券交易所上市交易之日起 12 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。

#### **（四）直接或间接持有公司股份的公司董事、监事或高级管理人员承诺**

担任公司董事、监事或高级管理人员，同时作为公司直接或间接持股的股东的吕飞雄、吕雪峰、杨振星、宋子大、毛燕冰、冯幸梅、李文豪和朱贺承诺：本人在发行人任职期间，本人在前述锁定期满后每年转让的发行人股份不超过本人所直接或间接持有的发行人股份总数的 25%；本人离职后 6 个月内不转让本人直接或间接持有的发行人股份；如本人在任期届满前离职的，本人承诺在本人就任时确定的任期内和任期届满后 6 个月内，继续遵守上述对董事、监事及高级管理人员股份转让的限制性规定。

#### **（五）关于锁定期延长的承诺**

公司控股股东、实际控制人吕飞雄、林容娣和吕雪峰，担任公司董事和高级管理人员的其他间接股东宋子大、毛燕冰、朱贺承诺：本人所持股票在锁定期满后两年内减持的，本人减持价格不低于发行价；发行人上市后 6 个月内如发行人股票任意连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人所直接或间接持有的发行人股票的锁定期自动延长 6 个月。如发行人上市后有利润分配或送配股份等除权、除息行为，上述发行价为除权除息后的价格。

#### **（六）公司本次发行前全体股东承诺**

如法律、行政法规、部门规章或中国证券监督管理委员会、证券交易所规定或要求股份锁定期长于上述承诺，则本人/本企业直接和间接所持公司股份锁定期和限售条件自动按该等规定和要求执行。

## **二、持有公司 5%以上股份股东的持股及减持意向**

持有公司 5% 以上股份股东吕飞雄、林容娣和吕雪峰承诺：

- 1、本人拟长期持有公司股份；
- 2、在本人所持发行人股票锁定期满后，本人拟减持发行人股票的，将严格

遵守相关法律、行政法规、部门规章及深圳证券交易所关于股东减持的相关规定，并结合发行人稳定股价、日常经营和资本运作的需要，审慎制定股票减持计划；

3、本人减持发行人股票前，应及时有效地履行首次公开发行股票时公开承诺的各项义务，并提前三个交易日予以公告，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；

4、如果未履行上述承诺事项，本人将在发行人股东大会及中国证监会指定信息披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并向发行人其他股东和社会公众投资者道歉。

### 三、稳定股价的预案

根据《中国证监会关于进一步推进新股发行体制改革的意见》等相关要求，公司制定了《股价稳定预案》。该预案已经 2019 年第二次临时股东大会审议通过，且相关责任主体均已出具承诺函，预案具体内容如下：

#### （一）启动稳定股价措施的条件

自公司首次公开发行股票并上市之日起三年内，若公司股价连续 20 个交易日的收盘价（如果因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，须按照证券交易所的有关规定作相应调整，下同）均低于公司最近一期经审计的每股净资产（每股净资产 = 合并财务报表中归属于母公司普通股股东权益合计数 ÷ 审计基准日公司股份总数，下同）且系非因不可抗力因素所致（以下简称“启动条件”）。

#### （二）股价稳定的具体措施

公司股票价格触发启动条件时，公司将按照如下顺序启动股价稳定措施，首先是公司回购，其次是控股股东或实际控制人增持，最后是董事、高级管理人员增持。采取上述措施时应考虑：第一，不能导致公司不满足法定上市条件；第二不能导致控股股东或实际控制人履行要约收购义务。

##### 1、公司回购

公司董事会应当于股价触及启动条件后的 10 个交易日内制定股票回购预案并公告。公司股票回购预案应当符合法律、法规及公司章程的规定，董事会通过回购预案后应及时召开股东大会对回购预案进行审议，回购预案需经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过。公司董事（不包含独立董事）承诺，在发行人就回购股份事宜召开的董事会会议上，对发行人承诺的回购股份方案的相关决议投赞成票。控股股东、实际控制人承诺，在发行人就回购股份事宜召开的股东大会上，对发行人承诺的回购股份方案的相关决议投赞成票。

公司为稳定股价之目的进行股份回购的，除应符合相关法律法规要求外，还应符合下列各项：

（1）公司在股票上市后三年内用于回购股份的资金总额累计不超过公司首次公开发行新股所募集资金的总额；

（2）公司单次回购股份数量不超过公司股份总数的 2%。

## **2、控股股东、实际控制人增持**

如启动条件被触发，且发行人为稳定股价之日的回购股份实施完毕（以发行人公告的实施完毕日为准，下同）之次日起再次触发启动条件，则本人将于股价再次触及启动条件后的 10 个交易日内提出增持方案，同时将增持发行人股票的具体方案书面通知发行人并公告。本人为稳定发行人股价之日的增持发行人股票的，除应符合相关法律法规之要求外，还应符合下列各项：

（1）单次增持公司股票的金额不低于上一年度获得的公司现金分红金额的 30%，且增持数量不超过公司股份总数的 2%；

（2）通过增持获得的股份，在增持完成后 6 个月内不得转让；

（3）股票增持措施实施后，应保证发行人的股权分布仍符合上市条件要求。超过上述标准的，有关稳定股价措施在当年度不再继续实施。下一年度触发启动条件时，以前年度已经用于稳定股价的增持资金额不再计入累计现金分红金额。

同时担任公司董事或高级管理人员的，如作为控股股东、实际控制人为稳定公司股价已增持公司股票的，则不再适用针对董事、高级管理人员的增持要求。

### 3、董事（不包含独立董事）、高级管理人员增持

如启动条件被触发，且发行人控股股东、实际控制人为稳定股价之目的增持股份实施完毕后（以发行人公告的实施完毕日为准，下同）之次日起再次触发启动条件，本人将于股价再次触及启动条件后的 10 个交易日内提出增持计划，同时将增持公司股票的具体计划书面通知公司并公告。本人增持股票计划应当符合法律、法规及公司章程的规定。为稳定股价之目的进行股票增持的，除应符合相关法律法规之要求外，还应符合下列各项：

（1）用于增持公司股份的货币资金不低于本人上年度自公司领取薪酬总和的 30%，且不超过本人上年度自公司领取薪酬总和；

（2）通过增持获得的股份，在增持完成后 6 个月内不得转让；

（3）增持后发行人的股权分布应当符合上市条件，增持股份行为及信息披露应当符合《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》、其他相关法律法规及证券交易所相关业务规则的规定。如果发行人的股价已经不满足启动条件的，本人可不再实施增持发行人股份的措施。

## 四、招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺

### （一）发行人及其控股股东、实际控制人承诺

1、公司向中国证监会提交的招股说明书及相关申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

2、如果公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，公司将在有权部门出具的认定或处罚文件生效后及时提出股份回购预案，并提交董事会、股东大会审议，依法回购公司首次公开发行的全部新股，公司控股股东、实际控制人将督促公司回购首次公开发行的全部新股，回购价格将根据相关法律法规确定，且不低于首次公开发行股票的发行人价格，具体程序按中国证监会和深圳证券交易所的相关规定办理。



3、如公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，公司及其控股股东、实际控制人将按照证券监督管理机构或人民法院依法确定的投资者损失数额依法赔偿投资者损失。

## **（二）发行人董事、监事、高级管理人员承诺**

1、公司向中国证监会提交的招股说明书及相关申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

2、如公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将按照证券监督管理机构或人民法院依法确定的投资者损失数额依法赔偿投资者损失。

## **（三）中介机构承诺**

保荐机构长城证券股份有限公司承诺：因其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，将先行赔偿投资者损失。

申报会计师天衡会计师事务所（特殊普通合伙）、发行人律师北京市君合律师事务所和发行人资产评估机构北京天健兴业资产评估有限公司承诺：因其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。

## **五、本次发行前滚存利润的分配安排**

根据公司 2019 年 5 月 20 日通过的 2019 年第二次临时股东大会决议，公司本次公开发行股票前滚存的未分配利润由本次公开发行股票后的新老股东按持股比例共享。截至 2019 年 6 月 30 日，公司未分配利润为 13,058.30 万元。

## **六、发行人上市后股利分配政策**

根据公司 2019 年 5 月 20 日召开的 2019 年第二次临时股东大会审议通过的上市后适用的《公司章程（草案）》，公司本次发行后的股利分配政策为：

## （一）利润分配原则

公司的利润分配原则：公司实行持续、稳定的利润分配政策，公司利润分配应重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展。在符合利润分配原则、保证公司正常经营和长远发展的前提下，公司应注重现金分红。

## （二）利润分配具体政策

1、公司的利润分配形式：可以采取现金、股票或现金和股票二者相结合的方式分配股利，并优先考虑采取现金方式分配利润；在满足购买原材料的资金需求、可预期的重大投资计划或重大现金支出的前提下，公司董事会可以根据公司当期经营利润和现金流情况进行中期分红，具体方案须经公司董事会审议后提交公司股东大会批准。

2、公司现金分红的具体条件和比例：公司当年实现盈利，在依法提取法定公积金、盈余公积金后，如无重大投资计划或重大现金支出，每年度现金分红金额不低于当年实现的可供分配利润（不含年初未分配利润）的 10%，在实施上述现金分配股利的同时，公司也可以派发股票股利。每年具体的现金分红比例预案由董事会根据前述规定、结合公司经营状况及相关规定拟定，并提交股东大会表决。

重大投资计划或重大现金支出指以下情形之一：（1）公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%，且超过 3,000 万元；（2）公司未来十二个月拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

3、公司董事会应当综合考虑公司所处行业特点、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，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%；

(4) 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公司当年实现盈利，在依法提取法定公积金、盈余公积金后，如无重大投资计划或重大现金支出，每年度现金分红金额不低于当年实现的可供分配利润（不含年初未分配利润）的 10%

4、利润分配的期间间隔：每年度进行一次分红，在有条件的情况下，公司可以进行中期分红。

### **(三) 利润分配方案审议程序**

公司董事会拟定现金股利分配方案的，由股东大会经普通决议的方式表决通过；公司董事会拟定股票股利分配方案的，由股东大会经特别决议的方式表决通过。公司监事会应当对董事会编制的股利分配方案进行审核并提出书面审核意见。

公司在制定现金分红具体方案时，董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见。

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。

股东大会对现金分红具体方案进行审议前，公司应当通过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。

公司在上一个会计年度实现盈利，但公司董事会在上一会计年度结束后未提出现金利润分配预案的，应当在定期报告中详细说明未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途，独立董事还应当对此发表独立意见。

公司若当年不进行或低于公司章程规定的现金分红比例进行利润分配的，公司董事会应当在定期报告中披露原因，独立董事应当对此发表独立意见，有关利

利润分配的议案需经公司董事会审议后提交股东大会批准，并在股东大会提案中详细论证说明原因及留存资金的具体用途，且公司需提供网络投票的方式，由股东大会以特别决议的方式表决通过。

#### **（四）利润分配方案的调整**

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应以股东权益保护为出发点，不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定，独立董事应当对此发表独立意见，有关调整利润分配政策的议案需经公司董事会审议后提交公司股东大会批准，并在股东大会提案中详细论证和说明原因，且公司需提供网络投票的方式，由股东大会以特别决议的方式表决通过。

### **七、关于填补本次发行股票被摊薄即期回报的措施与承诺**

本次发行募集资金到位后，公司的总股本和净资产将会相应增加，随着本次发行募集资金投资项目的陆续投入，公司的净利润将有所增厚。但募集资金投资项目产生经济效益需要一定的时间，投资项目回报的实现需要一定周期。因此，本次募集资金到位后的短期内，公司净利润增长幅度可能会低于净资产和总股本的增长幅度，每股收益和加权平均净资产收益率等财务指标将出现一定幅度的下降。为维护社会公众投资者的利益，本公司制定了填补被摊薄即期回报的措施，同时，公司及全体董事和高级管理人员对公司本次发行摊薄即期回报采取填补措施出具了相关承诺。

#### **（一）公司关于填补本次发行股票被摊薄即期回报的措施**

本次发行可能导致投资者的即期回报被摊薄，考虑上述情况，公司将采取多种措施以提升公司的经营业绩，增强公司的持续回报能力，采取的具体措施如下：

##### **1、继续加大研发投入，提升产品技术与创新，提高核心竞争力**

公司依托自身在游戏游艺设备领域丰富的行业经验与市场敏锐感，致力于游戏游艺设备和软件的研发，坚持自主技术研发与产品设计创新，优化产品结构，积极开发新产品、拓展新的应用领域。未来公司将继续加大对研发人员与经费的

投入，增强产品的创意性、科技性，提高产品质量、加快产品升级，从而进一步增强公司的盈利能力及核心竞争力。

## 2、实施人才引进和培育计划

公司将在人才的培育、引进、激励机制建设等方面继续努力，加强专业技术人才队伍建设。在人才的培育方面，通过培训、传帮带以及薪酬激励等方式，提高人员的专业水平。在人才的引进方面，加大力度从行业内、高等院校引进企业发展所需专业人才，充实技术中心队伍，共同参与企业的发展。在人才的激励机制建设方面，进一步完善激励制度，通过加强业绩考核激励等方式，使骨干核心人员与企业连责、连利、连心，充分调动技术人员的工作积极性，加快产品创新步伐，为公司发展奠定坚实的人才基础。

## 3、加强经营管理和内部控制，合理控制成本费用支出

公司将努力提高资金的使用效率，加强内部运营控制，完善并强化投资决策程序，设计完善的资金使用方案，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理风险。

## 4、推进信息化升级与改造，提高管理效率

加快采购、生产、销售、技术、管理等资源的优化整合力度，大力推进信息化升级与改造。深入实施制造业信息化，实现产品制造加工全过程的自动化、智能化，大幅度减少生产的前置时间，提高生产整体效率。全面引入智能化管理系统，并与 ERP 系统集成，提升整体管理水平。

## 5、积极稳妥推进募投项目的建设，提升经营效率和盈利能力

公司本次公开发行股份所募集的资金，计划投资于商用游戏游艺机扩产及技术改造项目、商用游戏游艺机技术研发中心升级改造项目、游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目、补充流动资金，将有利于扩大公司生产规模、提升产品质量、促进产品升级换代、拓展市场空间，增强公司的持续盈利能力及核心竞争力，有利于实现并维护股东的长远利益。因此，本次发行募集资金到位后，公司将按计划确保募投项目建设进度，争取募投项目早日投产并实现预期收益。

## 6、加强募集资金管理，保证募集资金合理规范使用

公司依据《深圳证券交易所股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》、《上市公司监管指引第2号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》等法律法规以及公司实际情况，制定了《募集资金管理制度》。募集资金到位后，公司将及时与保荐机构、监管银行签署《三方监管协议》，按照《募集资金管理制度》的规定对募集资金进行专项存储，在募集资金使用过程中，严格履行申请和审批手续，同时，明确各控制环节的相关责任，按投资计划申请、审批、使用募集资金，并对使用情况进行检查与监督，以确保募集资金的有效管理和使用。

公司制定的上述填补回报措施不等于对公司未来利润做出保证，请投资者注意投资风险。

## **(二)公司全体董事、高级管理人员对公司本次发行摊薄即期回报采取填补措施的承诺**

为确保公司本次发行股票摊薄即期回报事项的填补回报措施能够得到切实履行，根据有关法律、法规和规范性文件的规定，公司全体董事、高级管理人员吕飞雄、吕雪峰、宋子大、毛燕冰、朱贺、田守文、邹爱国、丁勇军、张峰作出以下承诺：

1、本人不会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、本人将对职务消费行为进行约束；

3、本人不会动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动；

4、本人将在职责和权限范围内，全力促使发行人董事会或者提名与薪酬考核委员会制定的薪酬制度与发行人填补回报措施的执行情况相挂钩，并对发行人董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

5、如果发行人拟实施股权激励，本人将在职责和权限范围内，全力促使发行人拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

6、本人将严格履行发行人制定的有关填补回报措施以及本人作出的任何有关填补回报措施的承诺，确保发行人填补回报措施能够得到切实履行。如果本人违反所作出的承诺或拒不履行承诺，将按照《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》等相关规定履行解释、道歉等相应义务，并同意中国证监会、证券交易所等证券监管机构及自律机构依法作出的监管措施或自律监管措施；给发行人或者股东造成损失的，本人将依法承担相应补偿责任。

## 八、本次发行相关主体所作出的承诺事项的约束措施

### （一）公司、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员承诺事项的约束措施

为本公司首次公开发行股票并上市需要，本公司/本人已就相关事项作出承诺，且公司董事、监事、高级管理人员不会因本人离职或职务变更等原因而放弃履行上述承诺。如本公司/本人违反上述任何一项承诺的，本公司/本人将采取或接受如下措施：

1、如本公司/本人非因自然灾害、法律、法规变化或其他不可抗力因素，未履行公开承诺事项的，公司将采取以下措施：

（1）及时在公司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的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；

（2）如该违反的承诺属可以继续履行的，本公司/本人将及时、有效地采取措施消除相关违反承诺事项；如该违反的承诺确已无法履行的，本公司/本人将向投资者及时作出合法、合理、有效的补充承诺或替代性承诺，并将上述补充承诺或替代性承诺提交股东大会审议；

（3）本公司/本人承诺未能履行、承诺无法履行或无法按期履行导致投资者损失的，由本公司/本人依法赔偿投资者的损失；本公司/本人因违反承诺有违法所得的，按相关法律法规处理；

（4）其他根据届时规定可以采取的措施。

2、如本公司/本人因自然灾害、法律、法规变化或其他不可抗力因素导致未能履行公开承诺事项的，公司将采取以下措施：

(1) 及时在公司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的具体原因；

(2) 尽快制定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，尽可能地保护投资者利益。

## **(二) 控股股东、实际控制人，以及直接或间接持有公司股份的董事、监事和高级管理人员关于股份锁定及减持承诺的其他约束措施**

公司控股股东、实际控制人，以及直接或间接持有公司股份的董事、监事和高级管理人员承诺：如本人违反股份锁定及减持承诺的，本人就发行人股票转让价与发行价的差价所获得的收益全部归属于发行人（所得扣除合理成本、税费后的所得额全部归发行人所有），并在获得收益的 5 日内将前述收益支付给发行人指定账户，本人持有的其余部分发行人股票（如有）的锁定期限自动延长 6 个月。

## **(三) 控股股东、实际控制人关于稳定股价承诺的其他约束措施**

公司的控股股东、实际控制人吕飞雄、林容娣、吕雪峰承诺：如本人未能履行本人作为发行人控股股东、实际控制人稳定发行人股价的承诺，发行人有权责令本人在前述期限内履行该等承诺；如本人拒不履行，发行人有权扣减其应向本人支付的分红。如本人多次违反上述承诺的，扣减分红数额应累计计算。如本人同时担任发行人董事和/或高级管理人员的，发行人同时有权自行扣减其应向本人支付的董事和/或高级管理人员的薪酬。

## **(四) 非独立董事和高级管理人员关于稳定股价承诺的其他约束措施**

公司的非独立董事和高级管理人员宋子大、毛燕冰、朱贺、田守文承诺：如本人未能履行前述本人作为发行人董事和/或高级管理人员稳定发行人股价的承诺，发行人有权责令本人在前述期限内履行该等承诺；如本人拒不履行，发行人



有权自行扣减其应向本人支付的董事和/或高级管理人员薪酬。

## 九、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构的相关核查结论意见

未来对公司盈利能力产生重大不利影响的主要因素包括新产品开发风险、市场风险、政策风险、财务风险、知识产权侵权风险、安全事故风险、实际控制人不当控制的风险、技术外泄风险、原材料价格上升的风险、募集资金投资项目风险等。上述因素对公司的影响分析请参见本招股说明书“第四节 风险因素”。

经核查，保荐机构认为：发行人主营业务突出，所处游戏游艺设备产业是国家近年来支持发展的行业，发展前景良好，发行人具备较强的研发实力和自主创新能力，并制定了明确的发展战略和市场开发策略，因此，发行人具备持续盈利能力。

## 十、税收优惠对盈利贡献的影响

报告期内，公司享受高新技术企业所得税优惠。2016年，公司被广东省科学技术厅等四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，2016年、2017年、2018年、2019年1-6月，公司因此享受税收优惠金额分别为291.46万元、520.89万元、477.48万元和221.42万元，占净利润的比例分别为7.95%、12.03%、8.74%和10.33%。如果公司未能通过高新技术企业资格复审，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。

2016年、2017年、2018年和2019年1-6月，公司海外出口收入占主营业务收入的比例分别为43.94%、45.40%、54.83%和60.92%，公司出口产品执行国家的出口产品增值税“免、抵、退”政策，财政部和国家税务总局适时对商品的出口退税率进行调整。如果未来出口退税率发生大幅下降，且公司相应的产品定价政策未作出及时的调整，将对公司外销业务的经营业绩造成不利影响。

# 目 录

本次发行概况 .....	1
声明与承诺 .....	2
重大事项提示 .....	3
一、股份锁定承诺 .....	3
二、持有公司 5% 以上股份股东的持股及减持意向 .....	4
三、稳定股价的预案 .....	5
四、招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺 .....	7
五、本次发行前滚存利润的分配安排 .....	8
六、发行人上市后股利分配政策 .....	8
七、关于填补本次发行股票被摊薄即期回报的措施与承诺 .....	11
八、本次发行相关主体所作出的承诺事项的约束措施 .....	14
九、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构的相关核查结论意见 .....	16
第一节 释义 .....	22
一、一般释义 .....	22
二、专业释义 .....	25
第二节 概览 .....	28
一、发行人基本情况 .....	28
二、发行人控股股东及实际控制人简介 .....	29
三、公司主要财务数据及财务指标 .....	30
四、募集资金用途 .....	31
第三节 本次发行概况 .....	33
一、本次发行的基本情况 .....	33
二、本次发行股票的有关当事人 .....	33
三、发行人与中介机构的关系 .....	36

四、本次发行有关重要日期 .....	36
<b>第四节 风险因素 .....</b>	<b>37</b>
一、新产品开发风险 .....	37
二、市场风险 .....	37
三、政策风险 .....	39
四、财务风险 .....	40
五、知识产权侵权风险 .....	42
六、安全事故风险 .....	42
七、实际控制人不当控制的风险 .....	42
八、技术外泄风险 .....	43
九、原材料价格上升的风险 .....	43
十、募集资金投资项目风险 .....	43
<b>第五节 发行人基本情况 .....</b>	<b>45</b>
一、发行人概况 .....	45
二、发行人设立情况 .....	45
三、发行人设立以来的重大资产重组情况 .....	47
四、发行人股权结构和内部组织结构 .....	53
五、发行人控股子公司及参股公司的基本情况 .....	55
六、持有发行人 5% 以上股份的主要股东及实际控制人情况 .....	61
七、发行人的股本情况 .....	62
八、发行人正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况 .....	64
九、发行人员工及社会保障情况 .....	65
十、持股 5% 以上主要股东及作为股东的董事、监事、高级管理人员及核心技术 人员以及本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以 及未能履行承诺的约束性措施 .....	68
<b>第六节 业务和技术 .....</b>	<b>71</b>
一、发行人主营业务、主要产品及变化情况 .....	71
二、发行人所处行业的基本情况 .....	88

三、发行人在行业中的竞争情况 .....	113
四、发行人主营业务的具体情况 .....	122
五、发行人主要固定资产及无形资产 .....	138
六、特许经营权情况 .....	167
七、发行人的核心技术与研发情况 .....	167
八、发行人质量控制情况 .....	176
九、发行人的境外经营情况 .....	177
十、发行人未来发展与计划 .....	177
<b>第七节 同业竞争与关联交易 .....</b>	<b>184</b>
一、发行人独立运行情况 .....	184
二、同业竞争 .....	186
三、关联交易 .....	191
四、关联交易的制度安排 .....	214
五、报告期内关联交易决策程序的执行情况 .....	216
<b>第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理 .....</b>	<b>218</b>
一、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员简介 .....	218
二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员对外投资情况 .....	225
三、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属持股情况 .....	225
四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的薪酬情况 .....	226
五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员与公司所签协议及其履行情况 .....	229
六、董事、监事、高级管理人员最近两年的变动情况 .....	229
七、公司股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书、专门委员会制度的建立健全及运行情况 .....	230
八、公司管理层和注册会计师对公司内部控制制度的评价 .....	233
九、发行人最近三年的违法违规情况 .....	234
十、发行人最近三年内资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用情况和对控股股东、实际控制人及其控制的其他企业担保情况 .....	234

十一、公司资金管理、对外投资、担保事项的制度安排及执行情况 .....	234
十二、投资者权益保护情况 .....	236
<b>第九节 财务会计信息与管理层分析 .....</b>	<b>238</b>
一、财务报表 .....	238
二、注册会计师的审计意见 .....	242
三、影响发行人业绩的主要因素和指标 .....	242
四、报告期内采用的主要会计政策和会计估计 .....	244
五、执行的主要税收政策、缴纳的主要税种 .....	264
六、分部报告信息 .....	265
七、经注册会计师核验的非经常性损益明细表 .....	266
八、主要财务指标 .....	267
九、盈利预测情况 .....	270
十、期后事项、或有事项、承诺事项及其他重要事项 .....	270
十一、盈利能力分析 .....	271
十二、财务状况分析 .....	332
十三、现金流量分析 .....	353
十四、关于本次发行摊薄即期回报的相关情况 .....	359
十五、最近三年的股利分配情况以及发行后的股利分配政策 .....	363
<b>第十节 募集资金运用 .....</b>	<b>364</b>
一、募集资金运用概况 .....	364
二、募集资金投资项目的情况 .....	365
三、董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见 .....	384
四、募投项目运用对公司经营和财务状况的影响 .....	386
<b>第十一节 其他重要事项 .....</b>	<b>388</b>
一、信息披露制度及投资者服务 .....	388
二、重要合同 .....	388
三、对外担保情况 .....	389
四、重大诉讼或仲裁事项 .....	390

五、涉及重要关联方的诉讼或仲裁事项 .....	391
六、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及刑事诉讼的情况 .....	391
<b>第十二节 有关声明 .....</b>	<b>392</b>
一、发行人全体董事、监事、高级管理人员声明 .....	392
二、保荐人（主承销商）声明 .....	393
三、发行人律师声明 .....	396
四、会计师事务所声明 .....	397
五、资产评估机构声明 .....	398
六、验资机构声明 .....	399
七、承担验资复核业务的会计师事务所声明 .....	400
<b>第十三节 附件 .....</b>	<b>401</b>
一、备查文件 .....	401
二、查阅时间、地点 .....	401

## 第一节 释义

在本招股说明书中，除非文义另有所指，下列词语具有如下涵义：

### 一、一般释义

发行人、公司、本公司、股份公司、世宇科技	指	广东世宇科技股份有限公司
发行人前身、世宇科技有限	指	中山市世宇动漫科技有限公司，原名中山市太空娱乐设备有限公司，发行人股份制改制之前的前身
控股股东、实际控制人	指	吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生
世宇实业	指	中山市世宇实业有限公司，发行人全资子公司
世宇互动体育	指	中山世宇互动体育有限公司，发行人的控股子公司
深圳世游	指	深圳市世游科技有限公司，发行人的全资子公司
香港世宇	指	香港世宇动漫科技有限公司，英文名为 UNIS Technology (H.K.) Limited，发行人在香港的全资子公司
加拿大世宇	指	UNIS Technology (Canada) Limited，香港世宇在加拿大的全资子公司
世科咨询	指	中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限合伙），发行人股东
香港太空娱乐	指	太空娱乐有限公司，英文名为 Universal Space Amusement (H.K.) Limited，吕雪峰先生曾经控制的企业，已注销
常高国际	指	Alwayshigh International Limited，中文名为常高国际有限公司，BVI 公司，林容娣女士曾经控制的企业，已注销
加拿大太空娱乐	指	Universal Space Video Game (Canada) Ltd.，常高国际在加拿大的全资子公司，已注销
迪比公司	指	Debby Limited，发行人员工刘伟东曾经控股的公司，已注销
原海外关联公司	指	指 Universal Space Amusement (H.K.) Limited、Alwayshigh International Limited、Universal Space Video Game (Canada) Ltd. 等海外关联公司
三角镇世宇乐园	指	中山市三角镇世宇乐园，吕飞雄先生曾经经营的个体工商户，已注销
大涌镇世宇乐园	指	中山市大涌镇世宇乐园，吕飞雄先生曾经经营的个体工商户，已注销
世恒置业	指	中山市世恒置业有限公司，公司实际控制人控制的企业

中山新世界	指	中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司，世恒置业的控股子公司
广州世宇动漫	指	广州市世宇动漫科技有限公司，林容娣女士曾经控制的企业，已注销
世软软件	指	中山市世软软件科技有限公司，公司实际控制人其他亲属曾经控股的企业，已对外转让股权
乐奇金鹰	指	中山市乐奇金鹰游艺机制造有限公司，公司实际控制人其他亲属控股的企业
乐金投资	指	中山市乐金实业投资有限公司，公司实际控制人其他亲属控股的企业
世宇娱乐	指	中山市世宇娱乐有限公司，已更名为中山市冠宇娱乐有限公司，原公司实际控制人其他亲属曾经控股的企业，已对外转让股权
中山天裕	指	中山市天裕贸易有限公司，专业进出口贸易商，第三方贸易公司
中山天博	指	中山市天博进出口有限公司（原名为“中山市天博商贸有限公司”），专业进出口贸易商，第三方贸易公司
万代南梦宫	指	Bandai Namco Holdings Inc.，总部位于日本，东京证券交易所上市公司，股票代码：7832
科乐美	指	Konami Holdings Corporation，总部位于日本，东京证券交易所上市公司，股票代码：9766
世嘉森美	指	SEGA Sammy Holdings Inc.，总部位于日本，东京证券交易所上市公司，股票代码：6460
喀普康	指	Capcom Co., Ltd.，总部位于日本，东京证券交易所上市公司，股票代码：9697
鈇象电子	指	鈇象电子股份有限公司，总部位于中国台湾，台湾上柜公司，股票代码：3293
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
大玩家	指	北京大玩家文化娱乐股份有限公司，系“大玩家超乐场”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子品牌“PLAY1 家庭娱乐中心”等
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，为“反斗乐园”和“星际传奇”、“Meland”的运营主体
Dave & Buster	指	Dave & Buster's Entertainment, Inc.，总部位于美国达拉斯，主要在美国和加拿大从事餐饮、消遣、娱乐一体化连锁场所，纳斯达克



		克上市公司，股票代码 PLAY.O
CEC	指	CEC Entertainment, Inc.，总部位于美国德克萨斯，是一家领先的家庭娱乐和餐饮公司，原纳斯达克上市公司，已于 2015 年私有化
奥飞动漫	指	奥飞娱乐股份有限公司（深交所上市公司，股票代码 002292）及其下属子公司
ATARI	指	雅达利，原知名游戏设备开发商
华立科技	指	广州华立科技股份有限公司，商用游戏游艺机供应商，原为全国股份转让系统挂牌企业，股票代码 835276，已经终止挂牌
中山金马	指	中山市金马科技娱乐设备股份有限公司，游乐设施供应商，创业板上市公司，股票代码 300756
国务院	指	中华人民共和国国务院
财政部	指	中华人民共和国财政部
国家发改委	指	中华人民共和国国家发展和改革委员会
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部、文化和旅游部	指	中华人民共和国文化和旅游部
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所	指	深圳证券交易所
保荐人、保荐机构、主承销商	指	长城证券股份有限公司
发行人律师、律师事务所	指	北京市君合律师事务所
申报会计师、会计师事务所	指	天衡会计师事务所（特殊普通合伙）
资产评估机构	指	北京天健兴业资产评估有限公司
A 股	指	获准在境内证券交易所上市、以人民币标明面值、以人民币认购和进行交易的普通股股票
本次发行	指	公司本次向社会公众公开发行 1,252 万股人民币普通股（A 股）的行为
最近三年	指	2016 年、2017 年及 2018 年
最近三年及一期、报告期	指	2016 年、2017 年、2018 年和 2019 年 1-6 月
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元
招股说明书	指	广东世宇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
《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	《广东世宇科技股份有限公司章程》及其历次修订版本
《公司章程（草案）》	指	《广东世宇科技股份有限公司章程（草案）》
《企业会计准则》	指	财政部颁布的《企业会计准则》及其应用指南和其他相关规定
《股东大会议事规则》	指	《广东世宇科技股份有限公司股东大会议事规则》
《董事会议事规则》	指	《广东世宇科技股份有限公司董事会议事规则》
《监事会议事规则》	指	《广东世宇科技股份有限公司监事会议事规则》

## 二、专业释义

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
适用于多应用场景的游戏游艺设备	指	是有别于在游艺娱乐场所使用的投币式游戏游艺设备，该类新型游戏游艺设备能够置放于酒吧、KTV、电竞中心、VR/AR 体验店、网吧网咖、健身房、桌球室、电影院，甚至是商场、书店等经营业态在内的泛娱乐场所以及家庭、办公场所休息区等应用场景
功能游戏游艺设备	指	在传统的游戏娱乐基础上，以解决现实社会和行业问题为主要目的，在学习知识、激发创意、拓展教学、模拟管理、训练技能、调整行为、养成良好品质等方面具有明显作用的功能性新型娱乐设备
游戏套件、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关键部件，包括游戏软件，以及其他主要功能部件组合，生产厂商以此为基础生产相应的游戏游艺设备整机
游乐设施	指	在特定的区域内运行，承载游客游乐的载体，广义上除可包括具有动力的游乐器械外，还包括为游乐而设置的构建物和其他附属装置，以及无动力的游乐载体
特种设备	指	对人身和财产安全有较大危险性的锅炉、压力容器（含气瓶）、压力管道、电梯、起重机械、客运索道、大型游乐设施、场（厂）内专用机动车辆，以及法律、行政法规规定适用《特种设备安全法》的其他特种设备
玻璃钢	指	玻璃纤维增强塑料，是一种以玻璃纤维或其制品作增强材料、以合成树脂作基体材料的复合材料

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、消费者自娱自乐的电子游艺场所
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
家庭娱乐中心	指	Family Entertainment Center，简称FEC，是指为家庭提供的小型乐园，客户群体为有幼童到青少年成员的家庭，FEC通常是室内的，或者是大型商场或主题公园的一部分，往往提供娱乐、餐饮等融合“吃喝玩乐享”综合经营业态，满足全家的一站式文化、娱乐、休闲、餐饮享受
游戏游艺场所、游艺娱乐场所	指	包括动漫游戏城、游乐场、儿童主题乐园、家庭娱乐中心等经营业态在内的以操作游戏游艺设备进行娱乐的各类娱乐经营场所
泛娱乐场所	指	包括酒吧、KTV、电竞中心、VR/AR体验店、网吧网咖、健身房、桌球室、电影院，甚至是商场、书店等经营业态在内的经营场所
B 端业务	指	对商家（泛指企业）的产品
C 端业务	指	对消费者（泛指用户）的产品
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
FPS	指	第一人称射击类游戏（First-person Shooting Game），属于动作游戏（ACT）的一个分支，以玩家主观视角进行射击的游戏
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
电子竞技	指	电子竞技（E-Sports），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
CGL	指	China electronic game super League，中国电子游戏超级联赛，是文化部备案的中国国家级电子游戏竞技赛事
Newzoo	指	Newzoo 成立于 2007 年，总部位于荷兰阿姆斯特丹，专注于全球游戏和全球移动互联网行业分析，在全球游戏行业研究方面处于领先地位
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

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

注：本招股说明书数值一般保留 2 位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

## 第二节 概览

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

### 一、发行人基本情况

#### （一）发行人概要

发行人名称：广东世宇科技股份有限公司

英文名称：Guangdong Unis Technology Co., Ltd.

统一信用代码：914420007657191480

注册资本：3,756.00 万元

法定代表人：吕飞雄

成立日期：2017 年 6 月 19 日（有限公司成立于 2004 年 8 月 9 日）

设立方式：有限责任公司整体变更设立

住所：广东省中山市西区政安路 1 号

经营范围：研发、生产、来料加工、销售、安装：动漫游戏游艺机、游艺机、游乐设备、模拟机、玩具、机电产品、舞台音响器材；电脑软件开发；租赁游艺机；货物及技术进出口；利用互联网经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；游乐景点票务代理。（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。）

#### （二）发行人业务情况

公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产、销售，目前产品以商用游戏游艺机为主。公司始终以客户需求为导向，致力于为全球游艺娱乐场所提供优质的游艺娱乐产品和服务。公司是我国领先的游戏游艺设备制造企业之一，产品已被全

球近 100 个国家和地区的游艺娱乐场所广泛使用，已成为大玩家超乐场、万达宝贝王、茉莉幻想、反斗乐园、华录乐园、新城多奇妙、恒大乐园、Dave & Buster、Cineplex、Happyland、Coney park、Timezone 等国内外知名大型连锁品牌游乐场的重要合作伙伴。

公司坚持自主研发创新为主的发展道路，拥有国际化的研发团队，注重科技创新和自主研发投入，将 VR、AR、现代信息技术、5G 通信技术等前沿技术与公司产品相融合，不断提升公司的产品定位和科技含量，截至本招股说明书签署日，公司拥有 81 项专利（含 6 项发明专利）、109 项软件著作权。近年来，在稳步发展商用游戏游艺机业务的基础上，公司积极利用现有竞争优势和业务基础、技术研发能力等，将产品从商用游戏游艺机向适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备等新型游戏游艺设备方向延伸发展，进一步丰富公司的产品线，拓宽公司的业务领域、客户群体及市场空间，致力于将公司打造为一家创新型、多元化、国际化的大型文化娱乐用品提供商。

经过多年的发展，公司已经在国内外游戏游艺设备领域建立了较强的市场竞争优势，在行业内享有较高品牌知名度。公司是国内商用游戏游艺机细分领域中唯一获得“中国驰名商标”称号的企业，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；公司系中国文化娱乐行业协会副会长单位、广东省游戏产业协会副会长单位、中国动漫游戏研发基地、国家文化出口重点企业、高新技术企业及广东省游戏游艺行业重点企业，在中国游戏行业年会及其权威奖项“金手指奖”评选中，公司自 2006 年以来连续 14 届获得“优秀企业”和“游戏产品研发先进单位”奖项，在广东省游戏产业协会举办的年度游戏行业“金钻奖”评选中，公司连续 3 届获得“最具影响力企业”和“突出贡献奖”奖项。

## 二、发行人控股股东及实际控制人简介

公司控股股东、实际控制人为吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生，三人合计持有世宇科技 81.15% 的股权。

吕飞雄先生：中国国籍，无永久境外居留权，男，1940 年 4 月出生，身份

证号码：440620194004\*\*\*\*，住址为广东省中山市石岐区富丽路，现任公司董事长。

林容娣女士：中国国籍，无永久境外居留权，女，1948年4月出生，身份证号码：440620194804\*\*\*\*，住址为广东省中山市石岐区富丽路，系吕飞雄先生之配偶。

吕雪峰先生：加拿大国籍，并拥有中国香港永久居留权，男，1971年11月出生，身份证件号码：HG10\*\*\*\*，住址为香港九龙塘歌和老街，系吕飞雄、林容娣夫妇之子，现任公司董事兼总经理。

### 三、公司主要财务数据及财务指标

报告期内，公司的主要财务数据及财务指标如下：

#### （一）资产负债表主要数据

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
流动资产	24,935.95	23,666.96	22,900.92	23,595.89
非流动资产	19,119.52	19,271.47	17,965.76	16,909.32
<b>资产总计</b>	<b>44,055.47</b>	<b>42,938.43</b>	<b>40,866.69</b>	<b>40,505.22</b>
流动负债	11,281.24	12,322.93	15,723.05	16,807.71
非流动负债	-	-	25.00	3,840.00
<b>负债合计</b>	<b>11,281.24</b>	<b>12,322.93</b>	<b>15,748.05</b>	<b>20,647.71</b>
股东权益合计	32,774.22	30,615.50	25,118.64	19,857.51

#### （二）利润表主要数据

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
营业收入	20,309.44	43,341.77	41,215.72	34,962.42
营业利润	2,453.42	6,195.93	5,025.39	4,323.83
利润总额	2,458.96	6,211.42	5,015.38	4,271.98
净利润	2,141.19	5,461.29	4,328.68	3,666.55
归属于母公司股东的净利润	2,144.64	5,540.35	4,455.22	3,721.80
扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润	2,034.21	5,076.91	4,108.02	2,957.85

**(三) 现金流量表主要数据**

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
经营活动产生的现金流量净额	779.68	5,067.11	3,661.42	4,051.72
投资活动产生的现金流量净额	-585.76	-2,149.69	-1,545.01	119.66
筹资活动产生的现金流量净额	-281.79	-2,893.10	-1,913.08	3,746.77
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-4.29	250.61	-221.89	-26.69
现金及现金等价物净增加额	-92.16	274.93	-18.56	7,891.46

**(四) 主要财务指标**

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
流动比率	2.21	1.92	1.46	1.40
速动比率	1.26	1.14	0.93	0.96
资产负债率（母公司口径）	23.82%	26.94%	36.09%	39.81%
资产负债率（合并口径）	25.61%	28.70%	38.54%	50.98%
归属于发行人股东的每股净资产（元/股）	8.70	8.13	6.68	8.08
无形资产（土地使用权、水面养殖权和采矿权等除外）占净资产的比例	0.45%	0.06%	0.08%	0.86%
项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
应收账款周转率（次）	4.12	9.21	8.01	8.65
存货周转率（次）	1.21	3.00	3.34	2.94
息税折旧摊销前利润（万元）	3,256.63	7,632.09	6,440.16	5,531.04
利息保障倍数	48.48	41.50	17.58	12.53
每股经营活动产生的现金流量（元）	0.21	1.35	0.97	1.64
每股净现金流量（元）	-0.02	0.07	0.00	3.20

**四、募集资金用途**

经公司 2019 年第二次临时股东大会审议批准，公司本次拟公开发行新股不超过 1,252 万股，发行完成后公开发行股份数量占发行后总股本不低于 25%。本次发行募集资金扣除发行费用后的净额将用于如下项目：



单位：万元

序号	项目名称	项目总投资	拟投入募集资金	备案情况	环评情况
1	商用游戏游艺机扩产及技术改造项目	14,110.00	11,000.00	1720002452 10002	中（西）环 验表（2018） 0031 号
2	商用游戏游艺机技术研发中心升级改造项目	4,000.00	4,000.00	1720002452 10001	
3	游戏游艺设备市场推广及品牌建设	8,000.00	8,000.00	不适用	不适用
4	补充流动资金	7,000.00	7,000.00	不适用	不适用
合计		<b>33,110.00</b>	<b>30,000.00</b>	-	-

募集资金将存放于董事会决定的专户集中管理，专款专用。公司将根据项目轻重缓急，本着统筹安排的原则，视项目进展分期投入。如募集资金到位前公司启动拟投资项目，公司将先自筹资金投入，并待募集资金到位后置换。如本次实际募集资金不能满足上述拟投资项目的资金需求，差额部分将由公司自筹解决。

## 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	人民币 1.00 元
发行股数	不超过 1,252 万股，占发行后总股本的比例不低于 25%，本次发行不存在股东公开发售股份的情形
每股发行价格	[ ]元
发行市盈率	[ ]倍（每股收益按[ ]年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的公司净利润除以本次发行后的总股本计算）
发行前每股净资产	[ ]元/股（按[ ]年[ ]月[ ]日经审计的公司净资产除以本次发行前的总股本确定）
发行后每股净资产	[ ]元（根据[ ]年[ ]月[ ]日经审计的净资产加上本次发行募集资金净额除以本次发行后总股本计算）
发行市净率	[ ]元（按发行价格除以发行后每股净资产计算）
发行方式	通过直接定价的方式确定发行价格，全部向网上投资者发行，或中国证监会认可的其他发行方式
发行对象	持有中国结算深圳分公司的证券账户卡并开通创业板市场交易的自然人、法人、证券投资基金法人、符合法律规定的其他投资者等（国家法律、法规禁止及发行人须遵守的其他监管要求所禁止者除外）
承销方式	余额包销
募集资金总额	[ ]万元
募集资金净额	[ ]万元
发行费用概算	合计：[ ]万元，其中：承销及保荐费：[ ]万元，审计、验资和评估费：[ ]万元，律师费：[ ]万元，信息披露费、发行手续费及其他费用：[ ]万元

### 二、本次发行股票的有关当事人

#### （一）发行人

公司名称： 广东世宇科技股份有限公司

法定代表人： 吕飞雄

住所： 中山市西区政安路 1 号

联系电话： 0760-89986768

传真： 0760-89986787

联系人： 毛燕冰

## **（二）保荐机构（主承销商）**

公司名称： 长城证券股份有限公司

法定代表人： 曹宏

住所： 深圳市深南大道 6008 号深圳特区报业大厦 16-17 层

保荐代表人： 胡跃明、严绍东

项目协办人： 姚星昊

项目组人员： 刘新萍、秦力、王玫、舒茜

联系电话： 0755-83516283

传真： 0755-83516266

## **（三）律师事务所**

机构名称： 北京市君合律师事务所

负责人： 肖微

住所： 北京市建国门北大街 8 号华润大厦 20 层

经办律师： 黄晓莉、姚继伟

联系电话： 010-85191300

传真： 010-85191350

#### **（四）会计师事务所**

机构名称： 天衡会计师事务所（特殊普通合伙）  
负责人： 余瑞玉  
住所： 南京市建邺区江东中路 106 号万达广场商务楼 B 座 20 楼  
经办注册会计师： 吴霆、张学文  
联系电话： 025-84711188  
传真： 025-84716883

#### **（五）资产评估机构**

机构名称： 北京天健兴业资产评估有限公司  
法定代表人： 孙建民  
住所： 北京市西城区月坛北街 2 号月坛大厦 A 座 23 层  
经办注册资产评估师： 杨士宏、陈小兵  
联系电话： 010-85869746  
传真： 010-68081109

#### **（六）股票登记机构**

机构名称： 中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司  
住所： 深圳市福田区深南大道 2012 号深圳证券交易所广场 25 楼  
联系电话： 0755-25938000  
传真： 0755-25988122

#### **（七）收款银行**

机构名称： 兴业银行股份有限公司深圳分行

户名： 长城证券股份有限公司

账号： 338010100100011816

### **(八) 申请上市证券交易所**

机构名称： 深圳证券交易所

住所： 深圳市福田区深南大道 2012 号

联系电话： 0755-82083333

传真： 0755-82083164

## **三、发行人与中介机构的关系**

本公司与本次发行有关中介机构之间不存在直接或间接的股权关系和其他权益关系；各中介机构负责人、高级管理人员及经办人员未持有本公司股份，与本公司也不存在其他权益关系。

## **四、本次发行有关重要日期**

发行公告刊登日期： [ ]年[ ]月[ ]日

定价公告刊登日期： [ ]年[ ]月[ ]日

申购日期和缴款日期： [ ]年[ ]月[ ]日

股票上市日期： [ ]年[ ]月[ ]日

## 第四节 风险因素

投资者在评价本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，应特别认真地考虑各项风险因素。下述风险因素根据重要性原则或可能影响投资者决策的程度大小排序，该排序并不表示风险因素依次发生。

### 一、新产品开发风险

游戏游艺设备生产经营是由技术、创意和内容驱动的产业，每一款设备都存在一定的生命周期，需要生产厂商拥有稳定的技术研发团队和相应技术储备，持续推出能吸引消费者的新产品，才能保持自身的竞争优势。公司自成立以来，一直高度重视自主研发能力培育，已拥有达到业内先进水平的产品研发团队，具备从项目创意策划、美工设计、工业设计到游戏资源制作、游戏软件开发、硬件开发、产品测试等完整的产品开发体系，为公司持续的新产品开发奠定了基础。但是，如果未来游戏游艺设备领域新的技术变革公司未能及时取得突破，或公司持续的研发投入未能形成受市场欢迎的设备，或研发投入未能获得相应的业绩回报，都将对公司的经营业绩造成不利影响。

### 二、市场风险

#### （一）市场竞争加剧的风险

我国的游戏游艺设备生产企业主要集中在广州市和中山市。行业内多数企业业务规模较小，研发创新能力较弱，产品结构单一且主要集中在中低端领域，低端市场竞争激烈，中高端市场竞争相对有序。公司拥有业内领先的产品研发团队，能够持续进行新产品的催化，并致力于开发中高端产品，通过提高产品技术门槛建立自身竞争优势，以抢占中高端客户市场。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，中高端市场的竞争程度可能加剧，若公司未能持续提升和巩固自身的竞争优势，将可能在竞争中处于劣势，对公司经营造成不利影响。

## （二）商业地产景气度变化的风险

根据联商网和搜铺网数据统计，2014 年以来，我国每年新开业的大型购物中心（指商业面积在 2 万平方米以上）数量整体保持增长态势，2018 年我国新开业的大型购物广场达 533 家，较上年增长 5.75%。未来，随着城镇化进程的持续推进，预计城市购物中心仍将保持良好的发展态势，并向二、三线城市下沉。预计未来较长一段时间内商业地产仍将保持较高的景气度。商业地产的景气程度是影响游乐场、动漫城、家庭娱乐中心等游戏游艺场所增长的重要因素之一，是游戏游艺设备增量需求的重要驱动力之一。如果未来宏观经济、国家政策等因素导致商业地产景气程度下降，将可能影响市场对商用游戏游艺机的需求，对公司经营业绩造成不利影响。

## （三）商业地产经营业态不断发展的风险

近些年来，商业地产的经营业态不断发展，从传统的百货商场逐渐演变为购物中心，再演变为城市商业综合体。相比于线上消费，商业地产所能提供的线下体验式消费因其具有亲历体验性、游戏娱乐性、冒险挑战性、参与互动性和个体创造性等特点，受到消费者的广泛欢迎，餐饮、运动健身、电影院、游戏游艺场所、儿童教育等成为这一轮业态变化中的受益对象。如果未来商业地产经营业态发生新的发展趋势，消费者对商业地产所提供的重点经营项目出现新的需求，而公司下游游戏游艺场所的发展不能相应变化，则可能对公司业绩造成不利影响。

## （四）海外经营环境变化风险

目前，公司出口的游戏游艺设备主要销往北美洲、亚洲、欧洲和南美洲等地区，另外是大洋洲和非洲地区，报告期内，海外出口收入占公司主营业务收入的 50% 左右，其中，美国市场为公司的重要海外市场之一，2018 年公司对美国市场的销售收入占当年境外销售收入的 22.50%。在北美洲、欧洲、日本等部分发达地区，游戏游艺设备产业较为成熟，拥有一批具备较强游戏内容研发能力的游戏游艺设备企业，但由于游戏多元化需求，我国原创的游戏游艺设备也具备一定的竞争力；在南美洲、东南亚、中东等发展中地区，游戏游艺行业尚处于快速发展阶段，市场需求较为旺盛，但是，由于本地企业普遍缺乏原创游戏游艺设备的研

发能力，主要依靠进口游戏游艺设备满足本国需求，这也为公司海外业务发展提供了良好的外部环境。

除美国外，上述地区对游戏游艺设备暂时没有特别的贸易保护政策。2018年以来，随着中美经贸摩擦不断升级，公司主营产品商用游戏游艺机被纳入美国加征关税范围，自2019年9月1日开始被加征15%的关税。与此同时，为反制美国对原产于我国商品加征关税的侵害，捍卫我国合法权益，我国也对进口原产于美国的部分商品加征关税，其中，公司向美国采购的部分游戏套件自2018年9月24日12时01分被加征5%的关税，并从2019年6月1日0时起被加征10%的关税，导致公司向美国采购游戏套件成本上涨。如果未来海外业务经营环境由于进出口国家和地区贸易政策、经济发展状况甚至政治环境等发生重大不利变化（包括美国的贸易政策进一步发生重大不利变化），将对公司经营业绩造成不利影响。

### 三、政策风险

#### （一）产业政策变化风险

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设备产业发展的政策，包括《国务院关于推广中国（上海）自由贸易试验区可复制改革试点经验的通知（国发[2014]65号）》、《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）》等，为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，同时公司未能及时调整并充分适应监管政策的变化，可能会对公司业务造成不利影响。



## （二）税收政策变化风险

2016年，公司被广东省科学技术厅等四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，2016年、2017年、2018年及2019年1-6月，公司因此享受税收优惠金额分别为291.46万元、520.89万元、477.48万元和221.42万元，占净利润的比例分别为7.95%、12.03%、8.74%和10.33%。目前，公司持有2016年11月30日颁发的高新技术企业证书（有效期三年），在高新技术企业证书到期后，如果公司未能通过高新技术企业资格复审，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。

2016年、2017年、2018年及2019年1-6月，公司海外出口收入占主营业务收入的比例分别为43.94%、45.40%、54.83%和60.92%，公司出口产品执行国家的出口产品增值税“免、抵、退”政策，财政部和国家税务总局适时对商品的出口退税率进行调整。如果未来出口退税率发生大幅下降，且公司相应的产品定价政策未作出及时的调整，将对公司外销业务的经营业绩造成不利影响。

## 四、财务风险

### （一）汇率波动风险

公司产品面向全球销售，市场区域包括全球近100个国家和地区，外销收入占比较高，主要以美元计价和结算。近年来，美元兑人民币汇率中间价走势如下：



资料来源：中国人民银行

如果未来美元兑人民币汇率大幅波动，且公司不能做出相应的应对措施及时调整，将有可能对公司外销业务的经营业绩造成不利影响，主要体现在如下几个方面：第一、公司外销收入占比较高，而公司生产环节在境内，原材料主要来自境内，人民币对美元的汇率波动会对营业收入、销售毛利率造成一定的影响；第二、公司外销主要以美元计价，美元汇率波动影响公司产品的市场竞争力，而且若海外目标市场的当地货币对美元的汇率发生重大变化，也可能影响当地客户的购买力；第三、人民币汇率波动将影响公司的汇兑损益。因此，汇率波动可能对公司盈利状况造成一定的影响。

## （二）存货风险

2016年末、2017年末、2018年末和2019年6月末，公司存货账面价值分别为7,516.36万元、8,297.81万元、9,560.02万元和10,700.44万元，占流动资产的比重分别为31.85%、36.23%、40.39%和42.91%，公司存货金额较大且占流动资产的比例较高。公司采取“以销定产、适当备货”的生产模式，根据市场需求和公司的销售业务目标，由市场部门定期制定销售预测，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。

## 五、知识产权侵权风险

公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产与销售。经过多年的沉淀，公司逐渐形成了自己的核心技术，公司品牌也具备良好的市场美誉度。截至本招股说明书签署日，公司目前拥有 45 项国内注册商标权、4 项海外注册商标、81 项专利权（其中发明专利 6 项）、109 项软件著作权，已列入文化部《游戏游艺机市场准入机型机种指导目录》或已通过省级文化行政部门内容审核并公示的游戏游艺设备种类共 275 款。如果未来其他公司仿冒公司品牌、模仿公司产品创意，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。

## 六、安全事故风险

除商用游戏游艺机之外，公司目前还生产销售少量属于特种设备的游乐设施，存在一定的安全风险，国家对特种设备设计、制造、安装、改造、修理实行许可制度。报告期内，公司属于特种设备的游乐设施产品的销售收入占营业收入的比例在 5% 左右，占比较小。公司在游乐设施产品定位上，通常选择运行速度较慢、运行高度较低、安全风险较小的中小型游乐设施。公司设立至今，产品运营中未发生过重大安全事故。如果未来公司产品发生重大安全事故，可能对公司经营业绩和声誉造成一定的不利影响。

## 七、实际控制人不当控制的风险

本次发行前，公司实际控制人吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生合计控制公司 81.15% 的股份，对公司拥有绝对控制权。本次发行后，三人合计控制公司 60.86% 的股权，对公司仍拥有绝对控制权。

公司在报告期内未发生过实际控制人利用控股地位损害公司利益的行为，且公司已建立健全了一系列内部管理制度防范上述情况的发生，但仍不能排除实际控制人利用其控制地位，通过行使表决权等方式对本公司的人事任免、经营决策等进行不当控制，并在事后证明对公司及中小股东不利的情况。

## 八、技术外泄风险

公司坚持自主研发产品为主的发展道路，经过长期的研究开发和技术积累，已拥有声、光、电、机一体化，传感器、电脑图像处理、游戏引擎开发、体感、仿真、模拟、概率运算、多机台联网等多项产品的核心技术。为防止核心技术及工艺泄密，公司建立了严密的技术保密制度，包括与核心技术人员签订保密协议，建立信息隔离制度等，有效地降低了公司核心技术外泄的风险，但并不能完全保证未来不出现主要核心技术及工艺泄密的情况，若核心技术失密，将对公司经营带来一定的不利影响。

## 九、原材料价格上升的风险

公司主要原材料包括外购套件、金属加工件、电子元器件、非金属加工件、木材等，市场供应充足，公司对主要原材料建立了合格供应商名录，并根据各供应商报价情况灵活选择。报告期内，公司原材料采购价格总体而言波动较小，未对公司经营业绩造成重大影响。但如果未来原材料价格大幅上升，且公司未及时将价格波动传递到下游，将可能对公司经营业绩造成不利影响。

## 十、募集资金投资项目风险

### （一）项目实施风险

公司前期已经对募集资金投资项目进行了详细的市场调研，对工艺的设计、设备的选购以及实施步骤等方面进行了缜密的论证，但仍不能排除由于项目管理、经济环境以及自然灾害等不可预见因素导致的工程进度和项目预算的变化，进而影响项目的投资回收期和项目收益的风险。

### （二）固定资产折旧增加导致利润下滑的风险

本次募投项目建成后，公司固定资产规模将有较大幅度的增加，年折旧费用和其他成本费用预计也将有较大幅度的提升。本次募集资金投资项目建成后，公司规模效应和盈利能力的增强将抵消成本费用增加的影响。但是未来市场环境、技术发展等有着不确定性，如果公司募集资金项目未能实现预期收益，则公司存

在因为固定资产折旧增加而导致利润下滑的风险。

### **（三）每股收益被摊薄及净资产收益率下降风险**

本次发行募集资金到位后，公司的总股本和净资产将会相应增加，随着本次发行募集资金投资项目陆续投入，公司的净利润将有所增厚。但募集资金投资项目产生经济效益需要一定的时间，投资项目回报的实现需要一定周期。因此，本次募集资金到位后的一定期间内，公司净利润增长幅度可能会低于净资产和总股本的增长幅度，每股收益和加权平均净资产收益率等财务指标可能出现一定幅度下降。

## 第五节 发行人基本情况

### 一、发行人概况

中文名称:	广东世宇科技股份有限公司
英文名称:	Guangdong Unis Technology Co., Ltd.
统一信用代码:	914420007657191480
注册资本:	3,756.00 万元
法定代表人:	吕飞雄
成立日期:	2017 年 6 月 19 日 (前身成立于 2004 年 8 月 9 日)
注册地址:	广东省中山市西区政安路 1 号
邮政编码:	528401
联系电话:	0760-89986768
传真:	0760-89986787
互联网网址:	www.zs-shiyu.com
电子信箱:	zhqb@zs-shiyu.com
负责信息披露和投资者关系的部门:	证券事务部
部门负责人:	毛燕冰
部门电话号码:	0760-89986768

### 二、发行人设立情况

#### (一) 有限公司设立方式

2004 年 8 月, 吕雪峰、林容娣分别出资 76.80 万元和 51.20 万元共计 128.00 万元设立中山市太空娱乐设备有限公司, 出资方式均为货币资金。中山富城会计师事务所于 2004 年 8 月 4 日出具“中富验字(2004)235 号”《验资报告》, 验证截至 2004 年 8 月 3 日, 全体股东已全额缴纳注册资本金。2019 年 5 月, 申报会计师出具了“天衡专字(2019)00936 号”《设立验资报告专项复核意见》。

2004年8月9日，中山市太空娱乐设备有限公司在中山市工商行政管理局注册成立，领取了注册号为4420002203483的企业法人营业执照。

## （二）股份公司设立方式

本公司前身为中山市世宇动漫科技有限公司（原名：中山市太空娱乐设备有限公司），于2017年6月19日由有限公司整体变更为股份有限公司。

2017年5月27日，世宇科技有限召开股东会并做出决议，全体股东一致同意将世宇科技有限整体变更为股份有限公司。2017年6月8日，林容娣、吕飞雄、吕雪峰、吕雪梅、中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限合伙）、龙丽、林小雅、陈光任、叶志雄、李文、金龙国及杨振星作为发起人共同签署《广东世宇科技股份有限公司发起人协议》，约定以整体变更的方式发起设立广东世宇科技股份有限公司。根据天衡会计师事务所出具的“天衡验字（2017）00081号”《验资报告》，世宇科技有限以截至2016年12月31日经审计的账面净资产17,431.81万元为基础，按1:0.17209915的比例折成3,000万股，每股面值1元，折股后剩余14,431.81万元计入股份公司的资本公积。

天健兴业以2016年12月31日为基准日出具了“天兴苏评报字（2017）第0023号”《中山市世宇动漫科技有限公司拟整体变更为股份有限公司项目评估报告》。

2017年6月19日，广东世宇科技股份有限公司在中山市工商行政管理局办理了变更登记手续，领取了《营业执照》，统一社会信用代码：914420007657191480。

公司依法整体变更为股份公司后，总股本为3,000万元，发起人为林容娣、吕飞雄、吕雪峰、吕雪梅、龙丽、林小雅、陈光任、叶志雄、李文、金龙国及杨振星等11名自然人和中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限合伙），其持股情况如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例
1	林容娣	9,857,325	32.86%
2	吕飞雄	6,537,679	21.79%

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例
3	吕雪峰	5,999,996	20.00%
4	吕雪梅	1,950,000	6.50%
5	中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	1,320,000	4.40%
6	龙 丽	1,200,000	4.00%
7	林小雅	1,200,000	4.00%
8	陈光任	900,000	3.00%
9	叶志雄	600,000	2.00%
10	李 文	300,000	1.00%
11	金龙国	75,000	0.25%
12	杨振星	60,000	0.20%
合 计		<b>30,000,000</b>	100.00%

### 三、发行人设立以来的重大资产重组情况

#### （一）海外业务整合情况

##### 1、背景

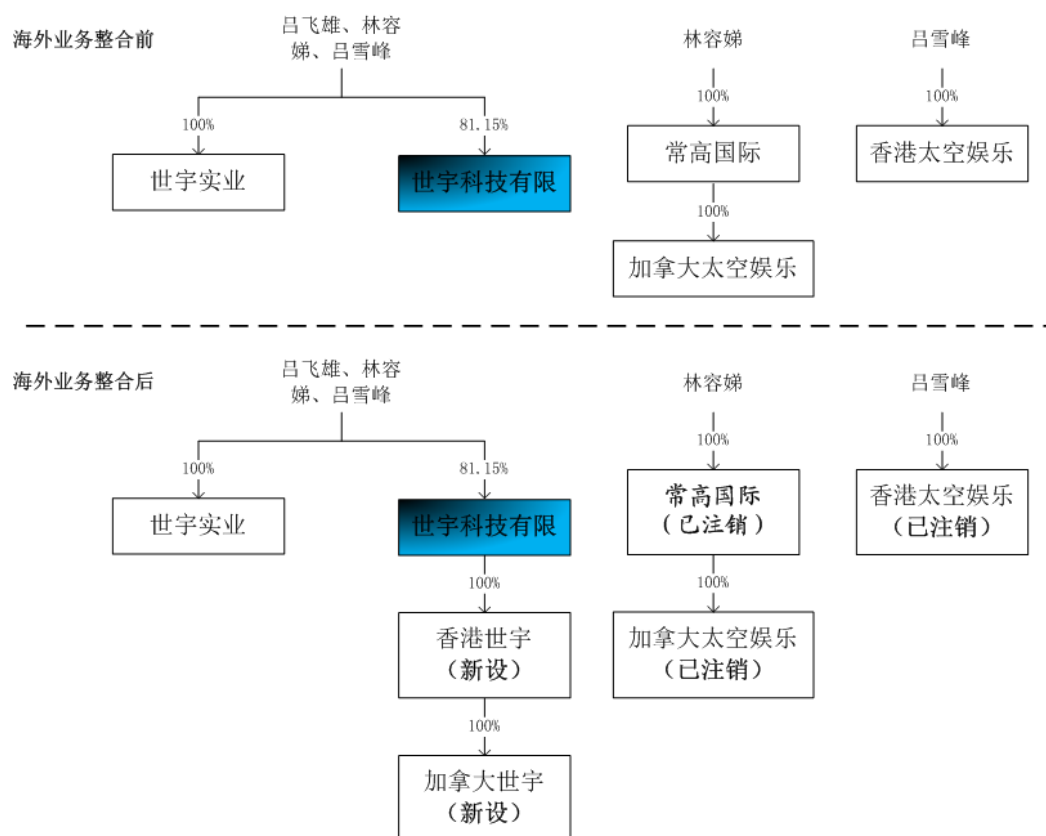
在 2016 年 12 月完成海外业务整合之前，公司海外市场开拓、维护与回款业务等主要由实际控制人控制的原海外关联公司负责，另外加拿大太空娱乐还配合公司进行部分产品研发工作，迪比公司也少量协助回款。

其中，Universal Space Amusement (H.K.) Limited（香港太空娱乐）成立于 2000 年 7 月，注册地为香港新界荃湾，注销前唯一股东为吕雪峰先生；Universal Space Video Game (Canada) Ltd.（加拿大太空娱乐）成立于 2000 年 2 月，注册地为加拿大安大略省，注销前唯一股东为常高国际；Alwayshigh International Limited（常高国际）成立于 2006 年 7 月，注册地为英属维尔京群岛，注销前唯一股东为林容娣女士。

为了切实减少关联交易、消除同业竞争、理顺海外业务流程，公司于 2016 年分别成立下属子公司香港世宇和加拿大世宇，以整合原海外关联公司的原有海外业务，其中，香港世宇成立于 2016 年 3 月 4 日，加拿大世宇成立于 2016 年 8 月 31 日。香港世宇和加拿大世宇成立后，逐步整合了原海外关联公司的海外业



务，其中香港世宇主要作为发行人的海外销售平台，负责海外市场开拓、维护与回款业务等，加拿大世宇主要配合香港世宇进行海外市场开发、市场维护等工作，另外进行部分产品研发活动。2017年1月开始，发行人海外子公司全面负责海外市场开拓、维护与回款业务以及研发等活动。



自 2016 年 8 月开始，发行人子公司香港世宇开始承接新的订单，于 2016 年 11 月香港太空娱乐的销售人员全部转移到香港世宇，由香港世宇支付工资，香港太空娱乐的原有订单在 2016 年 12 月履行完毕后停止了业务经营；自 2017 年 1 月开始，发行人孙公司加拿大世宇开始正式经营，协助香港世宇开拓海外市场、回收货款、配合国内进行产品研发咨询等，加拿大太空娱乐的销售人员、研发人员也全部转移到加拿大世宇，由加拿大世宇支付工资，加拿大太空娱乐的原有少量订单在 2017 年 7 月履行完毕后停止了业务经营。

目前香港太空娱乐、加拿大太空娱乐、常高国际已经办理完毕注销手续。

香港世宇和加拿大世宇的基本情况请见本节“六、发行人控股子公司及参股公司的基本情况”的相关内容；海外业务整合的具体情况请参见本招股说明书“第七节 同业竞争和关联交易”之“三、（三）经常性关联交易”部分的说明。

## 2、履行的程序

2016年2月16日，世宇科技有限召开股东会，决议成立香港世宇和加拿大世宇以整合原海外关联公司的海外业务。

## 3、对公司的影响

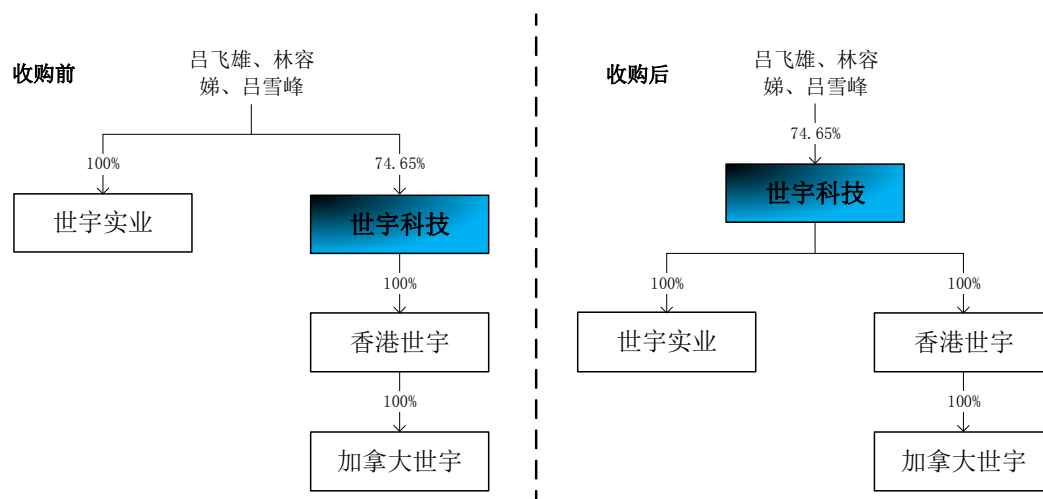
通过上述海外业务整合，发行人进一步完善了组织和业务架构，减少了关联交易，消除了同业竞争、理顺了海外业务流程，并提高运营效率，有利于保护公司全体股东的利益。

# （二）发行人资产重组情况

## 1、背景

中山市世宇实业有限公司成立于1997年7月，被收购前的原实际控制人为吕飞雄先生、林容娣女士和吕雪峰先生，主要从事游戏游艺设备的研发、生产和销售；同时世宇实业也曾投资并控股了中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司，该公司主要从事商品厂房开发业务，2016年8月，世宇实业对外剥离了对中山新世界的投资。

收购之前，世宇实业的主营业务是游戏游艺设备的研发、生产和销售，主要产品是商用游戏游艺机的生产经营，另外还有部分游乐设施的生产经营；另外，世宇实业拥有世宇科技园的土地和房产。为减少关联交易、消除同业竞争，进一步提升公司业务方面的独立性和完整性，发行人于2017年6月以现金支付方式受让了吕飞雄、林容娣和吕雪峰合计持有的世宇实业100%股权，从而使得游戏游艺设备业务及相关资产、人员等全部纳入发行人名下。本次收购完成后，世宇实业成为发行人的全资子公司。



发行人收购世宇实业的合并日为 2017 年 6 月 30 日，主要依据为工商变更完成以及股权转让款支付完毕，世宇实业此次工商变更日及股权转让款支付日均为 2017 年 6 月 29 日，次日即月末，因而选定次日为合并日。

## 2、履行的程序

2017 年 6 月 9 日，公司第一届董事会第二次会审议通过了《关于公司受让中山市世宇实业有限公司 100% 股权的议案》，2017 年 6 月 24 日，世宇科技召开 2017 年第二次临时股东大会通过该议案，公司分别受让吕飞雄先生、林容娣女士和吕雪峰先生持有的世宇实业 42.5%、48.5% 和 9% 股权，股权转让价格分别为 204 万元、232.8 万元和 43.2 万元，股权转让价款总计 480.00 万元。

2017 年 6 月 24 日，世宇实业召开股东会，审议通过了吕飞雄、林容娣、吕雪峰向世宇科技转让其所持世宇实业全部股权的相关议案。

2017 年 6 月 24 日，发行人分别与吕飞雄、林容娣和吕雪峰签订了《关于中山市世宇实业有限公司之股权转让协议》，约定发行人分别以 204 万元、232.8 万元和 43.2 万元的价格受让其所持世宇实业 42.5%、48.5% 和 9% 的股权。

2017 年 6 月 29 日，发行人分别向吕飞雄、林容娣和吕雪峰支付了股权转让价格 204 万元、232.8 万元和 43.2 万元。

2017 年 6 月 29 日，世宇实业完成了工商变更登记，发行人持有其 100% 的股权。

2017年6月29日，世宇实业完成工商变更，成为发行人的全资子公司。世宇实业的具体情况见本节“五、发行人控股子公司及参股公司的基本情况”相关内容。

### 3、对公司的影响

发行人收购世宇实业于2017年6月完成，收购前一年世宇实业各项指标占发行人比例情况如下：

单位：万元

项 目	世宇实业	发行人	比例
资产总额（2016-12-31）	20,857.66	28,959.94	72.02%
营业收入（2016年）	11,064.67	28,638.19	38.64%
利润总额（2016年）	884.48	3,281.65	26.95%

世宇实业的资产总额、营业收入和利润总额占发行人相应项目的比例分别为72.02%、38.64%和26.95%。上述指标中，2016年年末世宇实业总资产占世宇科技有限总资产的比例为72.02%，超过50%，构成同一控制下的重大资产重组。公司将本次重组作为同一控制下合并进行会计处理，且已完整运行一个会计年度，保荐机构和发行人律师已按照相关法律法规的要求，将被重组方纳入尽职调查。

通过上述资产重组，发行人进一步完善了股权架构，减少了关联交易、消除同业竞争并提高运营效率，有利于保护公司全体股东的利益。

#### （1）被收购时的经营业绩情况

被收购前一年及一期，世宇实业的经营情况如下表所示：

单位：万元

科 目	2017-06-30	2016-12-31
总资产	17,885.37	20,857.66
净资产	2,202.62	2,285.52
科 目	2017年1-6月	2016年度
营业收入	3,386.32	11,064.67
净利润	-82.89	664.37

#### （2）对报告期发行人主要财务指标或业绩的影响情况

报告期内，世宇实业的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

科目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
总资产	17,045.99	17,371.75	17,194.38	20,857.66
净资产	2,545.95	2,506.90	2,318.40	2,285.52
科目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
营业收入	810.41	1,671.04	5,044.88	11,064.67
净利润	39.04	188.50	32.88	664.37

上述财务数据占发行人同期合并财务报表相应数据的比例如下（未考虑合并抵消因素）：

科目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
总资产	38.69%	40.46%	42.07%	51.49%
净资产	7.77%	8.19%	9.23%	11.51%
科目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
营业收入	3.99%	3.86%	12.24%	31.65%
净利润	1.82%	3.45%	0.76%	18.12%

报告期内，世宇实业总资产占发行人合并总资产的比例相对较高，报告期末为 38.69%，主要是因为世宇科技园的土地和房产等物业资产位于世宇实业名下所致。

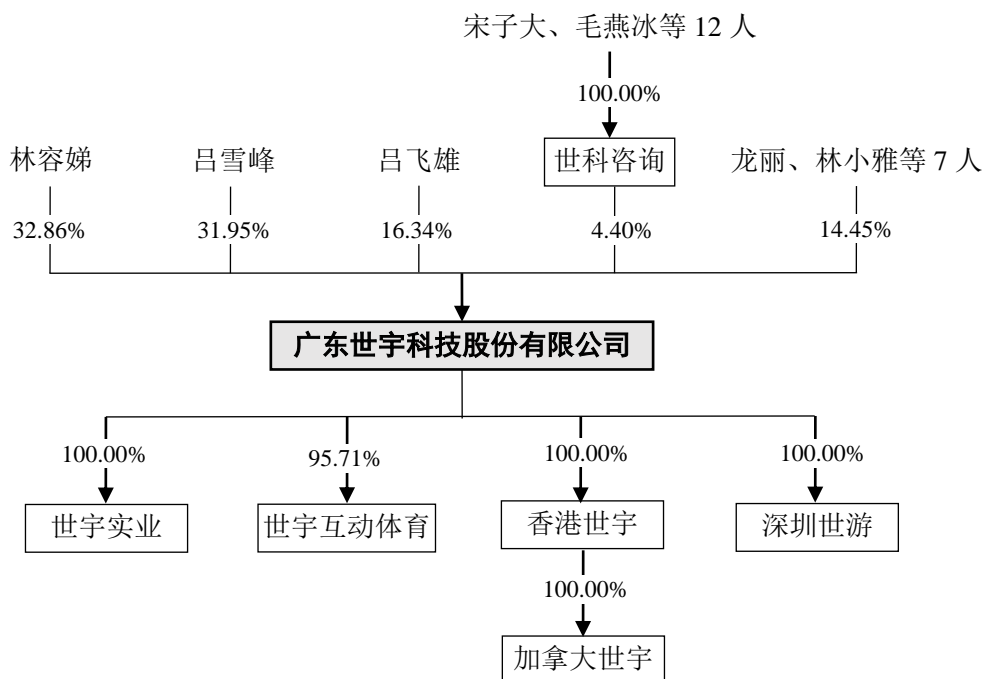
报告期初，世宇实业的主营业务包括了商用游戏游艺机和游乐设施产品的经营，2016 年-2017 逐步完成业务过渡，世宇科技负责商用游戏游艺机产品的经营，世宇实业只负责游乐设施产品的经营，并持有物业，游乐设施销售规模较小，因而从 2017 年开始，世宇实业的营业收入、净利润等指标占比逐步变低。

### （3）相关合并对价的金额及其确定依据

发行人收购世宇实业的现金成本为 480 万元，合并日世宇实业的账面净资产为 2,202.62 万元，根据会计准则关于同一控制下企业合并的相关规定，发行人的合并对价金额为 480 万元，合并现金成本低于合并对价的部分，计入资本公积。

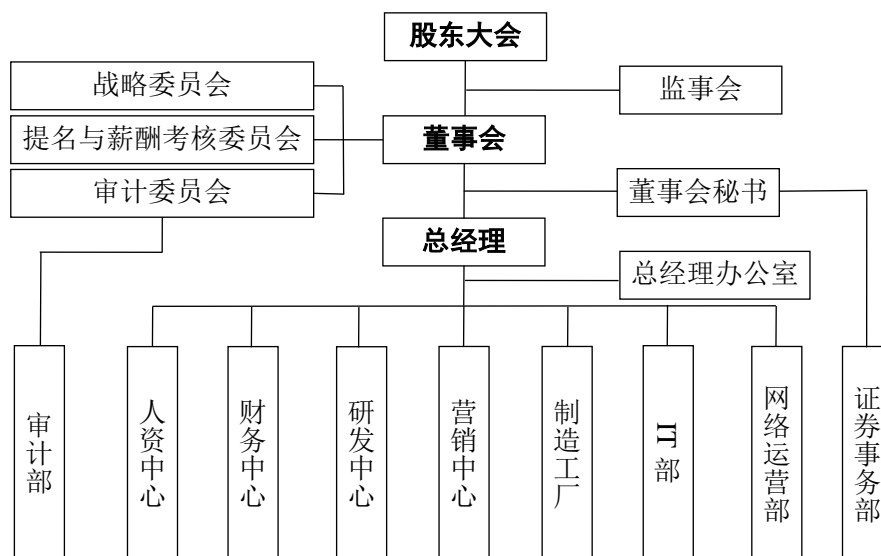
## 四、发行人股权结构和内部组织结构

### (一) 公司股权结构图



### (二) 公司内部组织结构

截至报告期末，公司内部组织结构设置如下图：



发行人的主要职能部门的职责如下：

1、总经理办公室：负责协助做好公司相关部门的沟通和协调；跟进各项接待工作；协助组织办公会议及落实会议资料的准备、收集、记录等工作；总经理交办的其他工作等。

2、人资中心：负责制定公司行政相关制度；负责日常办公事务管理、办公物品管理、文书资料管理、日常会议管理、车辆调度管理、安全卫生等行政管理工作；编制公司人力资源计划、培训计划，完善薪酬福利管理办法，经批准后组织实施；绩效考核的推动、持续改进和具体的核算工作；负责公司合同文书的审核，专利、商标、著作权、文化部内容审核等知识产权申请和维护；负责政府部门的接洽、沟通等。

3、财务中心：负责制定公司财务、会计核算管理制度；负责按规定进行会计核算，定期编制年、季、月度种类财务会计报表；负责公司产品收入、成本等的核算工作；负责财务预算和决算的执行工作等。

4、研发中心：负责制定和执行企业技术发展战略；负责推动新产品的策划、研发和样机生产；收集、分析与本企业相关的技术、市场和标杆企业的信息，研究产业政策、技术标准及行业发展动态、参与或主持行业标准的制定，为产品和技术发展决策提供咨询、意见和建议；负责做好新产品的调试和批量生产。

5、营销中心：营销中心下设推广部、国内业务部和海外业务部，主要负责公司销售产品总体市场的分析、研究、策划、督导、协调等相关工作；根据公司的年度经营目标，组织制订详细的业务开拓计划和相应的市场营销政策；负责拟订公司产品潜在大客户集中开拓计划；负责做好客户关系维护、客户信用评估、应收款回收等工作。

6、制造工厂：实现公司下达生产目标，保证质量地完成生产任务，确保安全文明生产；组织新技术、新工艺、新设备的应用；负责原材料采购和供应商管理；负责品质管理及售后服务；负责仓库管理等。

7、IT部：推动公司内部管理信息化，负责内部网络信息系统的建设，制定公司信息系统发展规划和实施方案；负责公司计算机网络基础设施的日常运行管

理；负责制定公司信息化管理制度和相关规范；负责公司各类业务管理系统的管理维护等。

8、网络运营部：与其他相关网站、媒体、行业协会及其它客户建立良好的业务合作关系，发展与培养合作伙伴；拓展其他媒体资源，拓展自媒体和新媒体传播渠道；根据产品的相关广告策划以及宣传推广方案进行产品广告文案、宣传文案等的撰写工作；根据公司发展目标制定各类线上营销策划活动方案等。

9、审计部：制定和完善公司内部审计制度体系；对公司内部控制的可靠性、有效性和完整性进行审查和评估；对公司财务资料、财务预算执行情况进行审计；参与重大投资项目的评估论证，并进行审计监督；配合外部审计部门和审计机构的审计工作。

10、证券事务部：筹备董事会和股东大会，准备和提交董事会和股东大会的相关文件；负责处理公司信息披露事务，促使公司和相关当事人依法履行信息披露义务；协调公司与投资者关系，接待投资者来访，回答投资者咨询，向投资者提供公司相关的资料。

## 五、发行人控股子公司及参股公司的基本情况

### （一）子公司情况

截至本招股说明书签署日，本公司拥有 5 家控股子公司，2 家参股子公司。控股子公司包括中山市世宇实业有限公司、中山世宇互动体育有限公司、深圳市世游科技有限公司、Unis Technology (H.K) Limited 和 UNIS Technology (Canada) Limited，具体情况如下：

#### 1、中山市世宇实业有限公司

##### （1）基本信息

成立时间：1997 年 7 月 22 日

统一社会信用代码：91442000617773601C

注册资本：300 万元人民币



实收资本：300 万元人民币

法定代表人：吕飞雄

公司类型：有限责任公司

注册地：中山市西区政安路 1 号

经营范围：研发、生产、来料加工、销售、安装：动漫游戏机、游艺机、模拟机（与技术监督局许可证同时使用）、玩具、机电产品、灯饰、舞台音响器材；软件设计、开发和销售；租赁游戏游艺机；货物及技术进出口；工业用厂房出租（法律、行政法规禁止的项目除外；法律、行政法规限制的须取得许可证后方可经营）。

截至目前，世宇实业主要从事少量游乐设施的生产经营，并拥有公司土地和房产等物业。

世宇实业为世宇科技的全资子公司。

## （2）最近一年一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31
资产总计	17,045.99	17,371.75
所有者权益	2,545.95	2,506.90
项 目	2019 年 1-6 月	2018 年
营业收入	810.41	1,671.04
净利润	39.04	188.50

注：上述财务数据经天衡会计师事务所审计

## 2、中山世宇互动体育有限公司

### （1）基本信息

成立时间：2017 年 5 月 25 日

统一社会信用代码：91442000MA4WLEEA7B

注册资本：522.4115 万元人民币

实收资本：522.4115 万元人民币

法定代表人：宋子大

公司类型：有限责任公司

注册地：中山市石岐区民科东路 11 号

经营范围：组织、策划、开展体育赛事活动；研发、生产、销售、安装：体育器材、健身器材、动漫游戏游艺机、游乐设备、玩具、机电产品、舞台音响器材；租赁游艺机；研发、生产、销售、安装：增强现实、虚拟现实和混合现实设备；电脑软件开发；货物及技术进出口。

世宇互动体育主要从事 VR、AR 类游戏游艺设备等产品的市场开发工作。

截至本招股说明书签署日，世宇互动体育的股权结构如下：

序号	股 东	出资额（万元）	持股比例
1	世宇科技	500.00	95.71%
2	田 勇	14.94	2.86%
3	文 君	7.47	1.43%
合 计		522.41	100.00%

## （2）最近一年一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31
资产总计	2,142.55	2,090.94
所有者权益	1,949.86	2,030.38
项 目	2019 年 1-6 月	2018 年
营业收入	182.09	470.24
净利润	-80.52	54.99

注：上述财务数据经天衡会计师事务所审计

## 3、深圳市世游科技有限公司

### （1）基本信息

成立时间：2016 年 5 月 30 日

统一社会信用代码：91440300MA5DDHC95E

注册资本：350 万元人民币

实收资本：350 万元人民币

法定代表人：林容娣

公司类型：有限责任公司

注册地：深圳市宝安区西乡街道福中福社区西乡金海路碧海中心区西乡商会大厦 1710

经营范围：软件设计与开发；游戏开发、系统集成；通信系统开发集成；软件销售及技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务。（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）。

深圳世游主要从事游戏游艺设备的研发工作。

深圳世游为世宇科技的全资子公司。

## （2）最近一年一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31
资产总计	275.61	313.87
所有者权益	-188.84	-330.41
项 目	2019 年 1-6 月	2018 年
营业收入	442.13	107.59
净利润	141.57	-228.57

注：上述财务数据经天衡会计师事务所审计

## 4、Unis Technology (H.K) Limited

### （1）基本信息

中文名称：香港世宇动漫科技有限公司

成立时间：2016 年 3 月 4 日

注册资本：500 万港币

办公地址：香港荃湾角街 38-40 号铨通工业大厦 19 楼 B 室

香港世宇的主要作为发行人海外销售平台，负责海外市场开拓、维护与回款业务等。

香港世宇为世宇科技的全资子公司。

(2) 最近一年一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31
资产总计	5,197.28	3,401.21
所有者权益	1,056.60	1,118.53
项 目	2019 年 1-6 月	2018 年
营业收入	11,651.68	21,592.25
净利润	-66.68	412.60

注：上述财务数据经天衡会计师事务所审计

## 5、Unis Technology (Canada) Limited

(1) 基本信息

成立时间：2016 年 8 月 31 日

注册资本：100 加元

办公地址：加拿大安大略省史托维尔市

加拿大世宇主要配合香港世宇进行海外市场开发、市场维护等工作，另外进行部分游戏游艺设备研发活动。

加拿大世宇为世宇科技的全资二级子公司。

(2) 最近一年一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31
资产总计	766.68	973.31
所有者权益	-96.45	34.88
项 目	2019 年 1-6 月	2018 年
营业收入	447.80	1,023.22
净利润	-129.99	27.18

注：上述财务数据经天衡会计师事务所审计

## （二）分公司情况

截至本招股说明书签署日，本公司拥有 1 家分公司，为广东世宇科技股份有限公司广州分公司，具体情况如下：

中文名称：广东世宇科技股份有限公司广州分公司

成立时间：2017 年 7 月 25 日

注册地：广州市番禺区东环街迎星东路 143 号星力动漫游戏产业园

经营范围：工程和技术研究和试验发展；游艺娱乐用品零售；游艺及娱乐用品批发；软件批发；软件零售；软件开发；游戏软件设计制作；软件服务；动漫及衍生产品设计服务；电子产品零售；电子产品批发；娱乐设备出租服务；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）；（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）。

该分公司主要作为产品展示窗口，另有部分游戏游艺设备研发活动。

## （三）参股公司

截至本招股说明书签署日，本公司拥有 2 家参股公司，为永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司和广东麦麦天空科技有限公司，具体情况如下：

### 1、永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司

成立时间：2007 年 9 月 24 日

注册资本：519,000 万日元

股权结构：株式会社 AEON Fantasy 持股 99.5%，世宇科技持股 0.5%。世宇科技于 2019 年 1 月受让了株式会社 AEON Fantasy 所持永旺幻想（中国）0.5% 的股权，成为其参股股东。

注册地：北京市昌平区北清路 1 号 220C 区域

经营范围：电子游艺娱乐（限文化娱乐聚集的特定区域，分支机构经营）；儿童游乐园经营；健身服务；企业经营咨询；销售（含网上销售）游乐设备、办

公用品、礼品、儿童用品、玩具、化妆品、日用品、服装服饰、鞋帽；货物进出口（不涉及国营贸易管理商品；涉及配额、许可证管理商品的按国家有关规定办理申请）；餐饮服务、销售定型包装食品、含乳冷食品（限分支机构经营）；销售食品。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；销售食品以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

永旺幻想主要从事儿童游乐场所经营。

## 2、广东麦麦天空科技有限公司

成立时间：2018年8月17日

注册资本：1,000万人民币

股权结构：阎丽持股 52.5%，世宇科技持股 47.5%。世宇科技于 2019 年 9 月受让了余迅所持广东麦麦天空科技有限公司 47.5% 的股权，成为其参股股东。

注册地：中山市港口镇恒丰六路 8 号

经营范围：电脑软件开发；教学软硬件技术开发、销售；教育信息咨询服务（不含招生、培训、出国留学中介）；文化活动组织策划；游戏设备与新型教具的研发；电子游艺厅娱乐活动服务；第一类医疗器械销售；企业形象策划；市场营销策划。（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。）

广东麦麦天空科技有限公司主要从事功能游戏设备的研究与开发、市场推广等。

## 六、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人情况

### （一）控股股东、实际控制人

公司控股股东、实际控制人为吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生，三人合计持有世宇科技 81.15% 的股份。

吕飞雄先生：中国国籍，无永久境外居留权，男，1940 年 4 月出生，身份证号码：440620194004\*\*\*\*\*，住址为广东省中山市石岐区富丽路，现任公司董事长。

林容娣女士：中国国籍，无永久境外居留权，女，1948年4月出生，身份证号码：440620194804\*\*\*\*\*，住址为广东省中山市石岐区富丽路，系吕飞雄先生之配偶。

吕雪峰先生：加拿大国籍，并拥有中国香港永久居留权，男，1971年11月出生，身份证件号码：HG10\*\*\*\*，住址为香港九龙塘歌和老街，系吕飞雄、林容娣夫妇之子，现任公司董事兼总经理。

## （二）其他持股 5%以上的股东

截至本招股说明书签署日，除控股股东，实际控制人之外，公司无其他持股 5%以上的股东。

## （三）控股股东和实际控制人及其控制的其他企业

截至本招股说明书签署日，控股股东及实际控制人吕飞雄先生、林容娣女士和吕雪峰先生除控制世宇科技外，控制的其他企业主要为世恒置业、中山新世界，详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、（一）控股股东、实际控制人与公司不存在同业竞争”部分的说明。

## （四）控股股东及实际控制人所持有的发行人股份是否存在质押或其他有争议的情况

本公司控股股东及实际控制人吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生持有本公司的股份不存在质押或其他有争议的情况。

## 七、发行人的股本情况

### （一）本次发行前后的本公司股本结构

公司本次发行前总股本 3,756.00 万股，本次拟公开发行 1,252.00 万股，占公司发行后总股本的 25.00%，全部为公司公开发行的新股。

本次发行前后公司的股权结构如下：

序号	股东名称	发行前		发行后	
		持股数（万股）	持股比例	持股数（万股）	持股比例
1	林容娣	1,234.14	32.86%	1,234.14	24.64%
2	吕雪峰	1,199.97	31.95%	1,199.97	23.96%
3	吕飞雄	613.89	16.34%	613.89	12.26%
4	中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	165.26	4.40%	165.26	3.30%
5	龙 丽	150.24	4.00%	150.24	3.00%
6	林小雅	150.24	4.00%	150.24	3.00%
7	陈光任	112.68	3.00%	112.68	2.25%
8	叶志雄	75.12	2.00%	75.12	1.50%
9	李 文	37.56	1.00%	37.56	0.75%
10	金龙国	9.39	0.25%	9.39	0.19%
11	杨振星	7.51	0.20%	7.51	0.15%
12	社会公众股	-	-	1,252.00	25.00%
合 计		<b>3,756.00</b>	<b>100.00%</b>	<b>5,008.00</b>	<b>100.00%</b>

## （二）本次发行前公司前十名股东

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例
1	林容娣	1,234.14	32.86%
2	吕雪峰	1,199.97	31.95%
3	吕飞雄	613.89	16.34%
4	中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	165.26	4.40%
5	龙 丽	150.24	4.00%
6	林小雅	150.24	4.00%
7	陈光任	112.68	3.00%
8	叶志雄	75.12	2.00%
9	李 文	37.56	1.00%
10	金龙国	9.39	0.25%
合 计		<b>3,748.49</b>	<b>99.80%</b>

## （三）发行前十名自然人股东及其在本公司的任职情况

序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例	在本公司任职情况
1	林容娣	1,234.14	32.86%	子公司深圳世游执行董事兼总经理



序号	股东名称	持股数（万股）	持股比例	在本公司任职情况
2	吕雪峰	1,199.97	31.95%	公司董事兼总经理
3	吕飞雄	613.89	16.34%	公司董事长
4	龙 丽	150.24	4.00%	未在公司任职
5	林小雅	150.24	4.00%	未在公司任职
6	陈光任	112.68	3.00%	未在公司任职
7	叶志雄	75.12	2.00%	未在公司任职
8	李 文	37.56	1.00%	未在公司任职
9	金龙国	9.39	0.25%	未在公司任职
10	杨振星	7.51	0.20%	公司监事
合 计		<b>3,590.74</b>	<b>95.60%</b>	-

#### （四）发行人股本中的国有股份及外资股份情况

截至本招股说明书签署日，公司股本中不存在国有股份或外资股份。

#### （五）最近一年发行人新增股东情况

最近一年，发行人无新增股东。

#### （六）本次发行前各股东之间的关联关系及各自持股比例

本次发行前，吕飞雄先生、林容娣女士为夫妻关系，吕雪峰先生为吕飞雄、林容娣夫妇之子。

上述股东持股情况如下：

序号	姓名	持股数（万股）	持股比例
1	林容娣	1,234.14	32.86%
2	吕雪峰	1,199.97	31.95%
3	吕飞雄	613.89	16.34%
合 计		<b>3,048.00</b>	<b>81.15%</b>

除此之外，本次发行前公司各股东之间无其他关联关系。

## 八、发行人正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况

截至本招股说明书签署日，除了 12 名员工通过世科咨询间接持有发行人股份外，公司不存在正在执行的对其董事、监事、高级管理人员、其他核心人员、

员工实行的股权激励（如员工持股计划、限制性股票、股票期权）及其他制度安排。

## 九、发行人员工及社会保障情况

### （一）发行人员工构成情况

#### 1、员工人数及变化

单位：人

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
人数（人）	627	648	615	611

#### 2、专业结构

单位：人

分 工	2019-06-30	
	人数（人）	比 例
管理人员	41	6.54%
研发人员	129	20.57%
财务人员	24	3.83%
销售人员	96	15.31%
生产人员	275	43.86%
行政后勤人员	62	9.89%
总 计	627	100.00%

#### 3、受教育程度

单位：人

学 历	2019-06-30	
	人数（人）	比 例
本科及以上	118	18.82%
大 专	148	23.60%
高中及以下	361	57.58%
总 计	627	100.00%

#### 4、员工年龄分布情况

单位：人

年 龄	2019-06-30	
	人数 (人)	比例
30 岁以下	199	31.74%
31 至 40 岁	221	35.25%
41 至 50 岁	132	21.05%
50 岁以上	75	11.96%
总 计	627	100.00%

## 5、员工劳务派遣情况

公司根据需要会临时性增补少量劳务派遣工人，满足用工需求。根据公司与专业人力资源服务公司签订的劳务派遣协议，双方在派遣员工的选择、派遣员工的劳动关系、派遣员工的工作管理、劳务费用（包括劳务派遣管理费用、社会保险费用、派遣员工的劳动报酬）的支付、劳动条件和劳动保护等方面进行了约定，公司按照协议约定支付了派遣员工的社会保险、薪酬等费用。

截至 2019 年 6 月 30 日，公司劳务派遣员工人数为 3 人，占公司员工总数的比例为 0.48%，比例较小。

报告期各期末，劳务派遣人员具体情况如下：

项目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
劳务派遣人数 (人)	3	15	16	-

报告期内劳务派遣人员主要从事厂房及基建维修、机台装配、做线、绿化等工作。劳务派遣公司根据发行人实际用工需求向发行人派遣劳务用工，与发行人结算劳务报酬。劳务派遣人员的社保由劳务派遣企业统一缴纳。报告期内劳务派遣人员较少，占各期末总人数比例为 0.00%、2.60%、2.31% 及 0.48%。

## （二）发行人执行社会保障制度、住房公积金缴纳及医疗制度情况

公司根据《劳动法》及相关法律法规与员工签订了劳动合同，截至本招股说明书签署日，发行人及下属境内子公司按照国家和地方有关社会保障的法律法规规定，为员工办理了养老、医疗、失业、工伤、生育等社会保险，并为员工缴存

了住房公积金。根据公司及其境内子公司所在地社保机构出具的合规性证明，公司及境内子公司报告期内没有因违反有关劳动保障方面的法律法规而受到行政处罚的情形。

1、报告期各期末，发行人境内员工社保缴纳情况如下：

单位：人

期 间		2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
员工人数		611	632	600	596
未缴纳人数		34	36	32	73
未缴纳 原因及 对应人 数	新入职、正在办理转移手续	15	15	8	14
	退休返聘	18	21	20	22
	自愿申请不缴纳	1	-	2	2
	试用期员工	-	-	2	35

2、报告期各期末，发行人境内员工公积金缴纳情况如下：

单位：人

期 间		2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
员工人数		611	632	600	596
未缴纳人数		42	98	139	531
未缴纳 原因及 对应人 数	新入职、正在办理转移手续	21	11	7	-
	退休返聘	19	22	21	16
	自愿申请不缴纳	-	47	66	-
	试用期员工	-	18	32	-
	其他	2	-	13	515

报告期内，存在部分未缴纳社保和公积金人员，主要包括退休返聘、新入职员工，以及一部分农村户籍员工及外地员工自愿放弃缴纳。农村户籍员工及外地员工未缴纳社保原因主要是已购农村社保，未缴纳公积金主要是认为现有公积金制度未实行全国统筹，使用及提取住房公积金存在诸多限制，不利于其在户籍所在地置业安家。为了保护在职员工的合法权利，公司及子公司积极劝说尚未缴纳住房公积金的员工进行缴纳，另外公司也在通过提供员工宿舍等方式最大程度地保护这些员工的合法权利。

报告期内，公司不断规范人员保障制度，员工社保和公积金缴纳情况得到完善。

根据公司境外控股子公司所在国家或地区律师出具的境外法律意见书,该等境外控股子公司在劳动用工等方面,在所有重大方面符合当地相关法律、法规,不存在重大违法违规行为。

公司控股股东及实际控制人吕飞雄、林容娣、吕雪峰出具承诺函:“(1)如应有权部门要求或决定,发行人及其境内控股子公司因在首次公开发行股票并上市之前的经营活动中存在未为员工缴纳社会保险、未在规定时限内办理社会保险登记及未足额缴纳员工社会保险而需承担任何罚款或遭受任何损失,其将足额补偿发行人及其境内控股子公司因此发生的支出或承受的损失,且毋需发行人及其境内控股子公司支付任何对价;(2)如应有权部门要求或决定,发行人及其境内控股子公司因在首次公开发行股票并上市之前的经营活动中存在未为员工缴纳住房公积金、未在规定时限内办理住房公积金缴存登记及为员工办理住房公积金账户设立手续、未足额缴纳员工住房公积金而需承担任何罚款或遭受任何损失,其将足额补偿发行人及其境内控股子公司因此发生的支出或承受的损失,且毋需发行人及其境内控股子公司支付任何对价。”

## **十、持股 5%以上主要股东及作为股东的董事、监事、高级管理人员及核心技术人员以及本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺、履行情况以及未能履行承诺的约束性措施**

### **(一) 股份限售安排、自愿锁定的承诺**

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“一、股份锁定承诺”。

### **(二) 关于持股意向及减持意向的承诺**

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“二、持有公司 5%以上股份股东的持股及减持意向”。

### **（三）稳定股价的承诺**

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“三、稳定股价的预案”。

### **（四）填补被摊薄即期回报的措施和承诺**

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“七、关于填补本次发行股票被摊薄即期回报的措施和承诺”。

### **（五）本次发行相关主体关于招股说明书信息披露的承诺**

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“四、招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺”。

### **（六）避免同业竞争、规范和减少关联交易的承诺**

1、本公司控股股东及实际控制人吕飞雄、林容娣、吕雪峰关于避免同业竞争的承诺参见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、同业竞争”。

2、本公司控股股东及实际控制人吕飞雄、林容娣、吕雪峰关于规范和减少关联交易的承诺参见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“五、（三）、采取的减少关联交易的措施”。

### **（七）股东不存在涉诉与违法情况以及所持股份不存在权利限制情形的承诺**

本公司股东（包括通过世科咨询间接持有公司股份的股东）于 2019 年 9 月分别作出承诺，截至本承诺函签署之日，不存在尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁和行政处罚；所持有世宇科技全部股份为本人实质拥有，不存在代其他人持有的情况；本人持有的世宇科技全部股份不存在质押等权利限制或权利瑕疵。

### **（八）关于承诺履行的约束性措施**

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“八、本次发行相关主体所作出的承诺事项的约束措施”。

截至本招股说明书签署日，上述责任主体不存在违反承诺的情形。

## 第六节 业务和技术

### 一、发行人主营业务、主要产品及变化情况

#### （一）公司主营业务、主要产品及主营业务收入构成

##### 1、主营业务

公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产、销售，目前产品以商用游戏游艺机为主。公司始终以客户需求为导向，致力于为全球游艺娱乐场所提供优质的游艺娱乐产品和服务。公司是我国领先的游艺设备制造企业之一，产品已被全球近100个国家和地区的游艺娱乐场所广泛使用，已成为大玩家超乐场、万达宝贝王、茉莉幻想、反斗乐园、华录乐园、新城多奇妙、恒大乐园、Dave & Buster、Cineplex、Happyland、Coney park、Timezone 等国内外知名大型连锁品牌游乐场的重要合作伙伴。

公司坚持自主研发创新为主的发展道路，拥有国际化的研发团队，注重科技创新和自主研发投入，将 VR、AR、现代信息技术、5G 通信技术等前沿技术与公司产品相融合，不断提升公司的产品定位和科技含量，截至本招股说明书签署日，公司拥有 81 项专利（含 6 项发明专利）、109 项软件著作权。近年来，在稳步发展商用游戏游艺机业务的基础上，公司积极利用现有竞争优势和业务基础、技术研发能力等，将产品从商用游戏游艺机向适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备等新型游戏游艺设备方向延伸发展，进一步丰富公司的产品线，拓宽公司的业务领域、客户群体及市场空间，致力于将公司打造为一家创新型、多元化、国际化的大型文化娱乐用品提供商。

经过多年的发展，公司已经在国内外游艺设备领域建立了较强的市场竞争优势，在行业内享有较高品牌知名度。公司是国内商用游戏游艺机细分领域中唯一获得“中国驰名商标”称号的企业，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；公司系中国文化产业行业协会副会长单位、广东省游戏产业协会副会长单位、中国动漫游戏研发基地、国家文化出口重点企业、高新技术企业及广东省游戏游艺行业重点企业，在中国游戏行业年会及



其权威奖项“金手指奖”评选中，公司自 2006 年以来连续 14 届获得“优秀企业”和“游戏产品研发先进单位”奖项，在广东省游戏产业协会举办的年度游戏行业“金钻奖”评选中，公司连续 3 届获得“最具影响力企业”和“突出贡献奖”奖项。

## 2、公司的主要产品

公司产品以商用游戏游艺机系列产品为主，主要包括模拟类、儿童类、嘉年华类及礼品类等四大类别。2018年以来，公司成功开发并向市场推出了部分适用于多应用场景的游戏游艺设备，同时积极研发储备功能游戏游艺设备等系列新型游艺设备，进一步丰富了公司的产品领域。公司细分产品类型较为丰富，各类产品及其主要特点具体如下：

产品领域	主要细分类别	产品示例图	产品特点
商用游戏游艺机	模拟类	 <p>舞律炫步      音律炫动      超级方程式赛车      一球成名</p> <p>VR 胜利摩托      VR 虎豹骑      VR 登陆日      侏罗纪公园</p>	<p>模拟类游戏游艺设备，指通过声、光、影像、机械运动等模拟仿真真实场景，使玩家达到真实参与游戏角色的感觉，具体分为音乐类、运动类、赛车类、射击类、体感类等，主要适用于青少年以上年龄段人群</p>

产品领域	主要细分类别	产品示例图				产品特点
		 世界摩托锦标赛	 动感飞车	 冠军骑士	 战龙勇士	
	儿童类	 动物拍拍乐	 顽猴爬树亚洲版	 魔法神枪手	 钢琴宝贝	儿童类游戏游艺设备，指主要针对低龄阶段儿童开发设计的设备，一般儿童在父母陪伴下完成游戏，通过游戏参与实现亲子互动、教育益智、游戏娱乐等目的，主要适用于 6 岁以下的低龄人群
		 直道飞车	 欢乐水上单车	 超级飞侠	 轨道小火车	

产品领域	主要细分类别	产品示例图	产品特点
	嘉年华类	 <p>怪兽猎人      极速保龄      篮球争霸赛      南瓜大本营加强版</p> <p>深海寻宝      丛林乐翻天      疯狂闹钟      非洲小猎人 4人版</p>	<p>嘉年华类游戏游艺设备，指设置了出彩票纸功能的设备，玩家通过参与游戏闯关获得奖励的彩票纸，然后可利用游戏取得的彩票纸换取相应的礼品</p>
	礼品类	 <p>挖糖机四代      七彩娃娃机      挖宝机器人      星闪礼品机</p>	<p>礼品类游戏游艺设备，指通过将礼品作为游戏目标，由参与游戏的玩家通过操作游艺机，直接取得礼品来获得成功的喜悦，礼品形态一般为娃娃、糖果、玩具等实物，适用于各类年龄段人群</p>

产品领域	主要细分类别	产品示例图			产品特点
新型游戏游艺设备	适用于多应用场景的游戏游艺设备	 <p data-bbox="678 539 846 576">街机版 (Pong)</p>	 <p data-bbox="1014 539 1209 576">咖啡桌版 (Pong)</p>	 <p data-bbox="1361 539 1529 576">酒吧版 (Pong)</p>	适用于多应用场景的游戏游艺设备，通过休闲性游戏，满足人们在酒吧、KTV、办公场所休息区、机场休息室甚至家庭等场景下闲暇放松性娱乐需求

### 3、主营业务收入构成

报告期内，公司主营业务收入占营业收入的比例在 99% 以上，具体构成如下：

单位：万元、%

产品类别	2019 年 1-6 月		2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
商用游戏游艺机	16,819.70	83.38	37,737.66	87.79	37,502.65	91.52	31,149.48	89.25
新型游戏游艺设备	1,730.76	8.58	2,268.75	5.28	-	-	-	-
其他主营业务	1,622.44	8.04	2,978.84	6.93	3,473.94	8.48	3,753.75	10.75
<b>合 计</b>	<b>20,172.91</b>	<b>100.00</b>	<b>42,985.25</b>	<b>100.00</b>	<b>40,976.59</b>	<b>100.00</b>	<b>34,903.23</b>	<b>100.00</b>

注：其他主营业务包括游乐设施销售、配件销售、设备合作运营分成等

## （二）主要经营模式

### 1、盈利模式

公司是国内领先的游戏游艺设备提供商之一，主要从事游戏游艺设备的研发、生产和销售，适当开展了设备合作运营业务。公司拥有独立的研发、采购、生产和销售体系，目前主要通过销售游戏游艺设备来实现盈利。

### 2、采购模式

公司根据已有订单情况和销售预测，并结合原材料库存情况，统一编制原材料采购计划，并由公司直接向供应商采购。公司主要原材料为生产游戏游艺设备所需的显示屏、主机、游戏套件等电子部件，加工件、非金加工件、木料、塑胶件、电子元器件等材料，其中显示屏、主机等电子部件，木料、电子元器件等通用材料均由公司直接向供应商采购；而加工件、非金加工件、塑胶件等定制零部件主要以向供应商定制化采购为主。对于游戏内容，公司坚持自主研发为主的策略，同时也向海外知名游戏开发厂商等合作采购部分游戏套件。

游戏套件是整个游戏游艺设备的核心部件，包括游戏软件，以及其他主要功能部件组合。海外知名游戏开发厂商选择与国内领先的游戏游艺设备制造企业合作，通过向其出售游戏套件间接将其研发的游戏游艺设备输入国内市场是行业通行的模式。一方面，海外知名游戏开发厂商可以借助国内领先的游戏游艺设备制造企业的渠道资源和制造能力，将其产品快速导入国内市场；另一方面，国内领

先的游戏游艺设备制造企业也可以充分利用海外资源，增强和完善公司的产品体系，提升公司的盈利能力。

公司对原材料的采购建立了严格的采购管理体系，并据此制定了供应商选择和动态考核机制。公司在开发新的主要供应商时，需先从管理、技术、质量、服务、交付和成本等多角度进行初步准入评审，并根据实际情况确定是否进行实地评估。在最终纳入合格供应商名录后，公司原则上每 3 个月对主要供应商进行定期考核，从质量、交期、服务等维度进行综合评价，划分为 A、B、C 三个等级。公司优先选择与 A 类供应商进行采购，以确保采购的物料从质量、价格、交期等方面均符合公司要求，增加生产的效能。

为规避原材料供应风险并保证有竞争力的采购价格，对于生产用主要原材料，公司一般储备 2 至 3 家供应商，并根据采购规模、供应商交期等进行适当分配，不存在对单一供应商的过度依赖。

### 3、生产模式

公司主要采取“以销定产、适当备货”的生产模式。根据市场需求预测、已有订单和公司的销售业务目标，由市场部门定期制定销售预测，生产部门根据销售预测情况，以及结合已有库存数量制定出可行的生产计划。由于公司下游客户通常需要搭配不同类别的游戏游艺设备，加之公司产品生产周期较长，通常需要 1-1.5 个月，因此，为满足不同客户的产品订购需求，同时提高单批次产品生产效率，公司会生产一定数量产品作为库存，以缩短产品交付周期。

公司生产方式主要为自行生产，另有少量 OEM 代工生产。

#### （1）自行生产

公司产品自行生产主要采取自主设计、自主总装及测试相结合的生产模式。由于游戏游艺设备核心在于游戏内容创意、产品的整体设计以及产品各部件、系统整体集成，因此，公司产品的创意、策划、整体设计、软件开发与烧录、主控电路板的制造、产品总装及检验调试等技术含量高、涉及核心技术的工序由公司自主完成。由于公司目前资金实力相对有限，将有限的资源集中于核心的产品设计、核心部件的制造和最后的总装、检测环节上；而相对非核心的部件则以外购

为主，自主生产为辅。

同时，为了充分利用公司市场资源和发挥公司在游戏游艺设备制造方面的成本优势，公司也通过与海外知名游戏开发厂商如 Raw Thrills、鈹象电子、万代南梦宫等进行合作向其进口游戏套件，并由公司进行产品框体生产、系统整体集成及产品总装和检测等。

## (2) OEM 代工生产

由于游戏游艺设备涉及种类较多，行业内部分企业在某些细分产品上具有一定的优势。考虑到生产成本和产能限制等，公司将少部分类别产品委托行业内的其他生产厂商进行 OEM 代工生产，由公司提供创意、策划、产品图纸及标准、品牌，由 OEM 厂商按照公司要求进行生产，整机设备经公司验收后入库。因此，公司以购买产品的形式向 OEM 代工厂进行整机采购，不再另行支付加工费。公司建立了完善的 OEM 厂商产品质量管理体系，有效监控并保障 OEM 厂商产品质量。

公司主要将部分礼品机和儿童机等技术较为成熟的产品委托 OEM 代工厂商进行生产。近年来，公司重点研发及生产嘉年华、模拟类商用游戏游艺设备，此类产品亦为公司带来了良好的销售。

报告期内，公司委托其他厂商代为加工生产的游戏游艺设备情况具体如下：

单位：台、万元

代工产品类别	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
	数量	金额	数量	金额	数量	金额	数量	金额
游戏游艺设备	292	249.99	743	801.10	1,107	1,154.03	1,244	894.38
<b>合计</b>	<b>292</b>	<b>249.99</b>	<b>743</b>	<b>801.10</b>	<b>1,107</b>	<b>1,154.03</b>	<b>1,244</b>	<b>894.38</b>

报告期内，OEM 模式采购量占比为 8.70%、7.43%、4.71% 及 4.92%，占比逐年降低。

对于最终确认为 OEM 模式生产的产品，公司只采用 OEM 模式采购，不再自行组织生产，故一般无自行生产单位成本与之比较。

报告期内，公司采购的 OEM 模式代工产品成本占公司自产产品生产成品的



比重较小，占比分别为 3.72%、4.40%、2.78%和 1.84%，公司保持以自产产品为主，少量产品进行 OEM 代工的生产模式。

报告期内，公司代工厂商数量分别为 8 家、6 家、7 家和 3 家。

主要代工产商有 3 家，具体情况为：

①中山市众富动漫科技有限公司

报告期内，公司向其采购的代工产品金额及占当年代工产品总采购额的比例如下：

单位：万元、%

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
中山市众富动漫科技有限公司	170.24	68.10	651.28	81.30	890.91	77.20	412.99	46.18

②广州市展晖动漫科技有限公司

报告期内，公司向其采购的代工产品金额及占当年代工产品总采购额的比例如下：

单位：万元、%

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
广州市展晖动漫科技有限公司	18.85	7.54	8.41	1.05	52.14	4.52	175.18	19.59

③广州市胜意游乐设备有限公司

报告期内，公司向其采购的代工产品金额及占当年代工产品总采购额的比例如下：

单位：万元、%

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
广州市胜意游乐设备有限公司	60.91	24.36	97.21	12.13	74.39	6.45	35.05	3.92

报告期内，公司代工厂商与公司实际控制人、董事、监事及高级管理人员等

不存在关联关系。

报告期内，公司向代工厂商采购的价格系 OEM 厂商与公司市场化协商确认的结果，公司向代工厂商采购产品的定价是公允的。

#### 4、销售模式

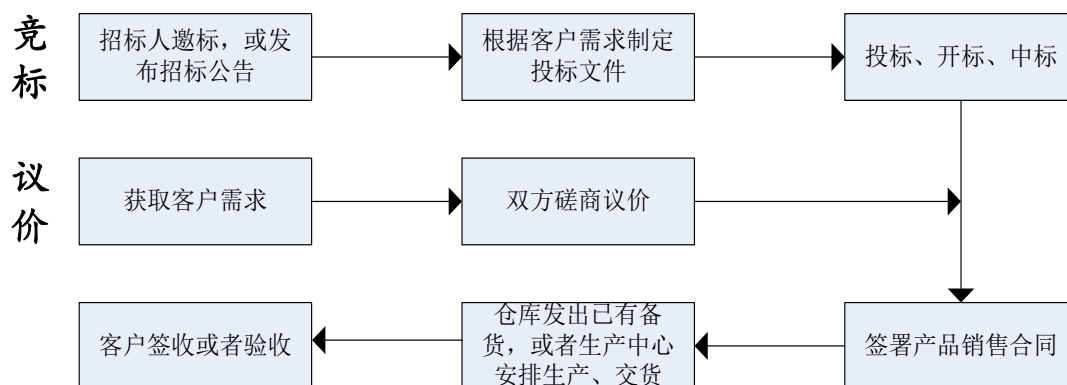
公司产品主要应用于动漫游戏城、游乐园、儿童主题乐园、家庭娱乐中心等各类游艺娱乐场所，主要采取直销模式将产品直接销售给下游游艺娱乐场所经营企业。此外，受市场环境、公司资源配置情况、终端客户采购习惯等因素影响，公司亦需对部分终端客户或区域市场采取经销或者贸易模式，间接将产品销售给终端客户。报告期各期，公司产品直销收入占主营业务收入的比例分别为 80.99%、79.92%、70.51% 及 64.19%。

公司通过多种模式进行品牌推广，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，投放专业杂志广告，网站宣传，设立大型产品体验展厅，客户口碑推荐等。

##### (1) 国内销售

公司国内销售基本以直销为主，直接由公司销往国内游艺娱乐场所经营企业，仅极少量产品以贸易模式进行销售，主要系行业内其他游戏游艺设备生产厂商为满足其部分客户一体化采购需求，而向公司采购部分其自身不能生产的产品所致，因少部分下游客户存在一体化采购需求，故行业内一直存在少量相互采购的情形，符合行业普遍的销售模式。报告期各期，国内产品销售直销占比分别为 93.24%、92.21%、93.55% 及 89.89%。

公司国内产品销售由国内营销部门负责统筹管理。直销模式下，国内业务人员通过行业展会、客户拜访、市场调研等多种途径获取市场需求信息，并通过商务谈判或参与客户邀标、招投标等方式获取订单，并与客户签订销售合同销售产品。公司国内产品直销的具体流程如下：



## (2) 海外销售

公司海外产品销售由海外营销部门负责统筹管理。公司海外产品最终主要销往美国、加拿大、墨西哥、阿根廷、巴西、智利、秘鲁等美洲地区，日本、韩国、马来西亚、泰国、菲律宾、印尼、新加坡、越南、阿联酋、沙特、印度等亚洲地区，以及俄罗斯、英国、意大利、法国、德国、西班牙等欧洲地区，另外对澳大利亚等大洋洲地区，部分非洲国家等也有销售。在海外市场，除了公司总部拥有部分销售力量，公司还在香港、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、研发团队，重点负责海外市场开发，并结合海外游戏游艺设备市场需求和发展趋势等配合公司总部进行产品研发活动。

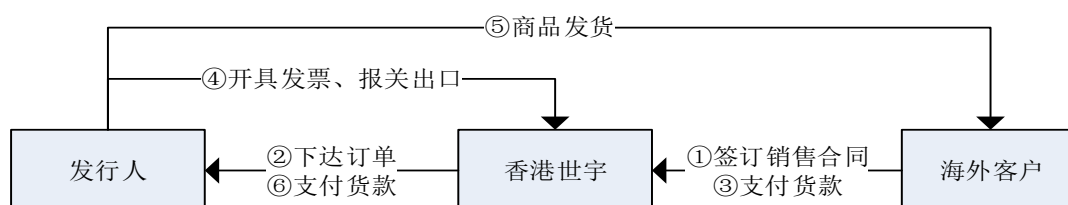
在海外市场，公司采取直销和经销并存的销售模式。报告期各期，海外直销占比分别为 65.36%、65.13%、51.53%及 47.70%。在美洲地区，由于 2000 年开始在加拿大就有相应机构配合发行人销售，能够较好的辐射周边市场，因此主要采取直销的模式，同时也积极发展经销商的力量进行市场开拓及售后服务；在东亚、东南亚地区，由于距离公司总部及香港世宇相对较近，并且文化相对接近，因此也较多采取直销模式，同时也开发了部分经销商资源；而在中东及欧洲地区，由于距离相对较远，并且公司也没有相应的机构配置，因此主要采取经销模式；大洋洲地区也采取直销和经销相结合的模式。

### ①公司海外销售的具体流程

对于海外直销客户，公司直接与终端客户进行商务谈判并达成销售意向，取得客户下达的采购订单，业务流程与国内议价模式下的直销流程基本一致。就海外经销客户而言，除少数经销客户的终端客户外，公司一般不直接与其终端客户

发生业务联系，而是通过与经销客户进行商务谈判并取得其下达的采购订单，公司与经销客户之间全部系买断式经销。

公司以香港世宇作为海外销售平台，面向海外市场，主要由香港世宇对外签订销售订单，收取货款，世宇科技和加拿大世宇配合香港世宇开展海外销售工作，货物流绝大部分货物由世宇科技从中山直接报关发送给海外客户，不经过香港世宇或者加拿大世宇；同时，公司在美国和加拿大拥有海外仓库，在海外仓库有部分备货，对美国 and 加拿大市场的部分销售由海外仓库发货给客户。公司海外产品主要销售模式的简要流程如下：



## ②公司对海外经销客户的管理

公司对海外经销客户的管理，与公司直销客户基本一致，主要以购销订单或者合同方式约定买卖双方的权利和义务。公司未与海外经销客户签署经销商协议并进行相应管理主要是由公司下游客户所处行业特点所决定。游戏游艺设备产业下游终端客户相对分散，不同的经销客户掌握着各自的终端客户资源，经销客户之间在终端客户、市场区域上也可能存在重叠，因此，发展单一经销商难以具备公司开发当地市场的覆盖能力，从扩充销售渠道出发，公司一般会根据经营需要在同一国家或地区发展了多家经销客户，因而未签订指定经销区域等的经销商协议。

公司于 2000 年左右开始拓展海外市场。起步时海外贸易规模较小，为提高报关效率，公司主要委托第三方贸易公司办理出口报关手续，实现商品间接出口。因此 2016 年，公司主要委托第三方报关公司代理报关，实现公司产品间接出口；与此同时，为了维持公司自营进出口的业务经营资质，公司需保持一定金额的自行报关出口的记录。

2016 年，对于同类型产品，直接报关、间接报关的产品价格基本一致，不

存在重大差异。

## 5、设备合作运营模式

为深化与国内重要客户的战略合作关系，创新公司业务模式，以及更及时、准确地了解消费者需求，为公司产品创意及研发提供第一手的市场信息，公司自2016年开始在国内市场选择与部分客户适当进行游戏游艺设备合作运营。具体而言，由公司提供用于合作运营的游戏游艺设备在合作客户下属游艺娱乐场所供消费者使用，设备所有权归公司所有，由合作客户的下属游艺娱乐场所提供设备运营场地，并进行日常运营管理及维护，合作双方根据设备运营收入进行分成。一般而言，公司获得设备运营收入的40%-50%左右。

(1) 开展设备合作运营模式的原因、合作收益的计算依据及结算方式、合作期限

### ①开展设备合作运营模式的原因

公司自2016年开始在国内市场选择与部分客户适当进行游戏游艺设备合作运营，主要系为深化与国内重要客户的战略合作关系，创新公司业务模式，以及更及时、准确地了解消费者需求，为公司产品创意及研发提供第一手的市场信息。

### ②合作收益的计算依据及结算方式、合作期限

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分成的合作收益计算依据、结算方式及合作期限做出了约定，主要如下：

合作收益的计算依据：机台总收币量以机台自带的码表作为对账依据，公司在机台发货前，需先拍照并记录每台机台的码表数据，合作方在收到货后与公司确认机台码表数据，以码表数据照片及双方签字的记录单为准，并以此作为机台初始营收数据，后续每月进行对账，则以月初机台码表和月末机台码表作为对账数据。

合作收益的结算方式：合作方每月须于双方协议确定日期之前将机台上个月的分成明细（含机台码表初始数据照片）发给公司进行对账，双方须在对账单上签字盖章确认，合作方须每月双方协议确定日期之前将上个月的分成款支付给公

司。

合作期限：首次签署产品合作协议时，初始约定的合作期限一般为 1-3 年。合作期限届满后，根据机台状况及营收情况，经双方协商一致，可以另行协商约定延长合作期限。

分成模式：公司提供合作设备，游艺娱乐场所合作方负责机台设备运营，所有合作设备按照该机台总营收的一定比例分配给公司，一般在 40%-50% 左右。

(2) 报告期内主要合作方的基本情况、合作历史、主营业务、是否与发行人存在关联关系

报告期内，公司设备合作运营主要合作方基本情况如下：

序号	主要合作方名称	合作开始时间	基本情况介绍
1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2016 年	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娱乐场所的运营，旗下门店近 400 家，覆盖全国百余个核心城市
2	长治市悦动空间娱乐有限公司	2018 年	长治市悦动空间娱乐有限公司成立于 2018 年 8 月 7 日，注册资本 10 万元，股东吴代萍持股 60%、彭丹持股 40%。长治市悦动空间娱乐有限公司主要从事游艺娱乐场所运营，系品牌游乐场加盟店，经营地址位于山西省长治市英雄北路 222 号万达广场 2 层
3	大同市南郊区乐邦盛世体育娱乐有限公司	2017 年	大同市南郊区乐邦盛世体育娱乐有限公司成立于 2017 年 8 月 21 日，注册资本 10 万元，股东李俊持股 90%、杨隽持股 10%。大同市南郊区乐邦盛世体育娱乐有限公司主要从事游艺娱乐场所运营，系品牌游乐场加盟店，经营地址位于山西省大同市永和路东侧万达广场 2 层
4	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	2016 年	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，主要与日本 SEGA 世嘉公司合作，共同打造室内主题乐园 JOYPOLIS，经营场地位于上海月星环球港商业中心
5	上海极冰动漫科技有限公司	2016 年	上海极冰动漫科技有限公司成立于 2015 年 9 月 7 日，注册资本 1,000 万元，上海悠游堂投资发展股份有限公司持股 70%。悠游堂是一家儿童室内游乐园服务商，主要从事室内儿童主题乐园的开发及运营，通过整合婴童零售、运动早教、手工互动、儿童舞台剧、儿童餐饮等业务，为用户搭建各种主题的悠游堂主题乐园。入驻场所包含上海凯德龙之梦、广州正佳广场、深圳益田假日、天津大悦城等购物广场

序号	主要合作方名称	合作开始时间	基本情况介绍
6	南京杰杰游乐设备有限公司	2016年	南京杰杰游乐设备有限公司成立于2009年5月27日，注册资本3,793.03万元，股东刘玉玲持股97.89%、石春平持股2.11%。南京杰杰游乐设备有限公司的奇乐儿儿童益智中心已遍布全国各大城市，并与许多国内外著名大型购物中心和超市有着广泛合作

报告期内，公司主要合作方与公司及其股东、董事、监事、高级管理人员均不存在任何关联关系。

## 6、影响公司经营模式的关键因素

公司结合主营业务、主要产品、主要资源、生产技术的性质和特点以及国家产业政策、市场状况、上下游发展情况、企业发展阶段等综合因素，形成了目前的经营模式。报告期内，上述影响公司经营模式的关键因素未发生重大变化，经营模式亦未发生重大变化；在可预见的未来一定时期内，公司经营模式预计不会发生重大变化。

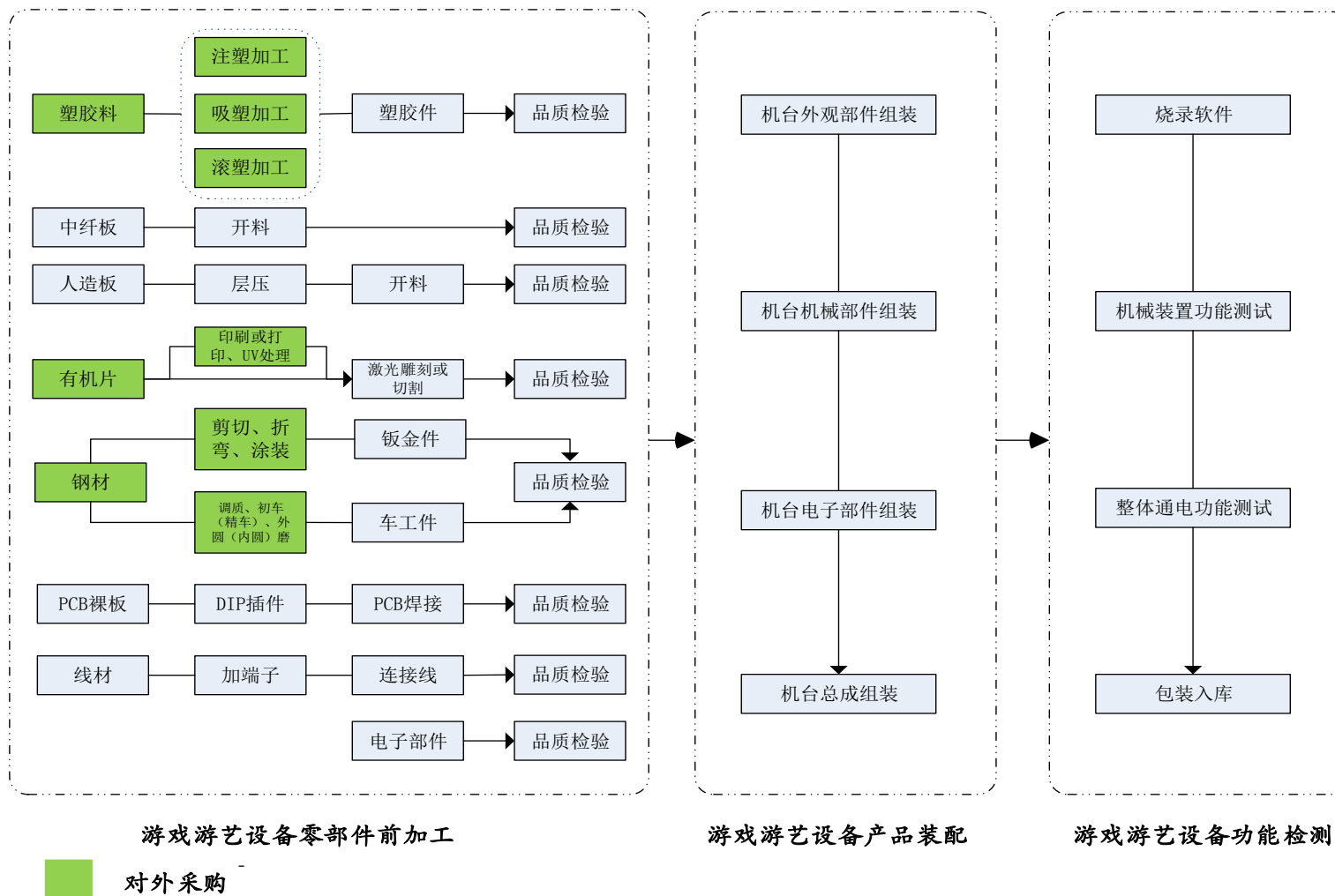
## （三）公司设立以来主营业务、主要产品或服务、主要经营模式的演变情况

公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产、销售。自成立以来，公司主营业务、主要产品和主要经营模式未发生重大变化。

## （四）主要产品的工艺流程图

公司主要产品为商用游戏游艺机设备，其主要生产工艺流程具体如下：

### 商用游戏游艺机设备





公司新推出的新型游戏游艺设备系在原有商用游戏游艺机设备基础进行的产品创新，主要系从产品的应用场景、游戏功能定位等方面进行产品设计和技术创新，但生产工艺流程与商用游戏游艺机设备基本一致。

## 二、发行人所处行业的基本情况

### （一）发行人所处行业分类

根据国家统计局 2017 年 10 月颁布实施的《国民经济行业分类》（GB/T4754-2017），公司主要业务所处行业为“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”；根据中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司主要业务所处行业为“C24 文教、工美、体育和娱乐用品制造业”。公司主要产品包括商用游戏游艺机、新型游戏游艺设备，目前以商用游戏游艺机为主，占公司营业收入的 90%左右。

### （二）行业监管体制、行业主要法律法规及政策

#### 1、行业监管体系

##### （1）行业主管部门及职能

我国商用游戏游艺机行业的主管部门主要为工信部和文化和旅游部，其中：工信部主要负责拟订产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规草案，拟订并组织实施软件、系统集成及服务的技术规范和标准；文化和旅游部主要负责游戏产业的发展规划并组织实施、指导协调游戏产业发展，对进入国内市场的商用游戏游艺机产品内容进行审核，对商用游戏游艺机在生产、进口和经营环节上进行监管。

##### （2）行业自律管理体系

我国商用游戏游艺机行业的自律性组织为中国文化娱乐行业协会；同时，广东省作为游戏产业大省，也成立了省级自律组织广东省游戏产业协会。

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，开展行业统计调查，

采集统计数据，进行统计分析，发布行业权威信息，规范文化娱乐市场秩序，促进市场健康有序发展。

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业主管协会，隶属于工信部，业务上接受工信部、文化和旅游部等业务有关的主管部门领导。

广东省游戏产业协会是由腾讯、网易等 28 家龙头企业联合倡议发起成立的，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，业务主管单位为广东省文化和旅游厅。

公司是中国文化娱乐行业协会副会长单位、广东省游戏产业协会副会长单位。公司董事、总经理吕雪峰先生是中国文化娱乐行业协会副会长、广东省游戏产业协会副会长。

### （3）行业监管体制

#### ①游戏游艺设备内容评审管理

为了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，引导行业健康发展，我国对营业场所采用的游戏游艺设备制定了较为严格的准入管理制度。

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，应当报原审核部门备案；因升级、改版等发生内容实质性变更的，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。公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产与销售，其中主要产品商用游戏游艺机属于文化和旅游部规定的游戏游艺设备。

#### ②大型游乐设施生产、经营和使用管理

由于大型游乐设施在使用和运行过程中可能发生安全事故，为预防安全事故，保障人身和财产安全，我国将大型游乐设施纳入特种设备目录进行管理。

根据《特种设备安全法》（主席令第4号），大型游乐设施属于对人身和财产安全有较大危险的特种设备，国家按照分类监督管理的原则对特种设备生产实行许可制度。大型游乐设施制造、安装、改造、修理单位应当依法取得许可后方可从事相应的活动，并对其制造、安装、改造、修理质量负责；大型游乐设施的安  
装、改造、重大修理过程，应当经特种设备检验机构按照安全技术规范的要求进行监督检验；未经监督检验或者监督检验不合格的，不得出厂或者交付使用。特种设备销售单位销售的特种设备，应当符合安全技术规范及相关标准的要求。大型游乐设施等为公众提供服务的特种设备的运营使用单位，应当对特种设备的使用安全负责，设置特种设备安全管理机构或者配备专职的特种设备安全管理人员。

## 2、行业监管法规、政策

### （1）行业主要法规

颁布时间	名称	颁布单位	主要内容
2006年3月	娱乐场所管理条例（国务院令 第458号）	国务院	主要规定了娱乐场所在设立、经营过程中所需遵循的相关条例，旨在加强对娱乐场所的管理，保障娱乐场所的健康发展
2013年3月	娱乐场所管理办法（文化部令 第55号）	文化部	主要规定了娱乐场所设立的具体条件、地点要求、总量和布局规划的管理原则、审批程序等内容，鼓励娱乐场所实行连锁化、品牌化经营
2015年6月	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	对游戏游艺设备进行游戏内容审核的审核范围、审核要求、审核程序等进行了规定，鼓励与支持企业研发、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
2014年1月	《特种设备安全 法（主席令第4 号）》	全国人民 代表大会	主要规定了特种设备的生产（包括设计、制造、安装、改造、修理）、经营、使用、检验、检测和特种设备安全的监督管理所需遵循的相关条例，旨在加强特种设备安全工作，预防特种设备事故，保障人身和财产安全

颁布时间	名称	颁布单位	主要内容
2014年1月	《大型游乐设施安全监察规定（国家质量监督检验检疫总局令第154号）》	国家质检总局	对大型游乐设施的设计、制造、安装、改造、修理、使用、检验、检测及其监督检查等进行了规定，大型游乐设施制造、安装、改造、修理单位应当依法取得许可后方可从事相应的活动，并对其制造、安装、改造、修理质量负责，大型游乐设施运营使用单位对使用的大型游乐设施安全负责

(2) 主要行业政策

颁布时间	名称	颁布单位	相关内容
2014年3月	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）	国务院	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
2014年4月	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（文产发[2014]15号）	文化部	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
2015年9月	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、公安部	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”式整治，不开展运动式、无针对性的全行业停业整顿的整治行动
2016年3月	国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要	全国人民代表大会	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
2016年4月	关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知（发改综合	国家发改委等	开展电子竞技游戏游艺赛事活动。加强组织协调和监督管理，在做好知识产权保护和青少年引导的前提下，以企业为主体，举办全国性或国际性电子竞技游戏游艺赛事活动

颁布时间	名称	颁布单位	相关内容
	(2016) 832 号)		
2016 年 7 月	国务院关于宣布失效一批国务院文件的决定 (国发[2016]38 号)	国务院	宣布失效的文件: 关于开展电子游戏经营场所专项治理意见的通知 (国办发[2000]44 号)
2016 年 9 月	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	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; 支持中国文化产业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
2017 年 2 月	文化部“十三五”时期文化发展改革规划	文化部	加快发展动漫、游戏、创意设计、网络文化等新型文化业态, 继续引导上网服务营业场所、游戏游艺场所、歌舞娱乐等行业转型升级, 全面提高管理服务水平, 推动“互联网+”对传统文化产业领域的整合
2018 年 11 月	战略性新兴产业分类 (2018)	国家统计局	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”

### （三）商用游戏游艺机行业发展概况

#### 1、行业基本背景知识

##### （1）游戏设备分类

游戏运行平台主要包括 PC 机、手机平板、家用游戏机、掌机和商用游戏游艺机，具体如下图所示：



##### （2）商用游戏游艺机的概念和特点

商用游戏游艺机是指应用于动漫游戏城、游乐场、儿童主题乐园、家庭娱乐中心等游艺娱乐场所的娱乐设备，主要利用现代科学技术，通过声、光、电、机械运动等实现手段，与消费者实现听觉、视觉、触觉等方面的交互，使消费者达到身临其境、放松减压和愉悦身心的目的。

相对于其他游戏运行平台而言，商用游戏游艺机主要特点表现如下：

第一，设备体积相对较大，能够在更大程度上触动听觉、视觉、触觉感知。

商用游戏游艺机主要应用在商业娱乐领域，绚丽的产品外观、差异化的交互方式、震撼的音响效果是其吸引消费者的重要因素。因此，商用游戏游艺机相对于其他游戏平台而言，设备体积和占地面积相对更大，与肢体的互动性相对更强，能够在更大程度上触动听觉、视觉、触觉感知。如摩托车竞速类游戏，乘骑的车身有较好的仿真性，消费者能够通过身体左右偏移操控驾驶，同时游戏中的碰撞

等情景也会通过车身震动向玩家反馈，使消费者达到身临其境的感觉，其他游戏平台难以实现以上的效果。

第二，通常以运动类、音乐类、益智类等休闲娱乐游戏为主。

相对于其他游戏平台，商用游戏游艺机拥有差异化的产品设计，在交互方式上拥有天然优势，运动类、音乐类、益智类游戏更适合这种特点发挥，市场上也以这类游戏游艺设备为主。消费者在游艺娱乐场所与朋友、家人一起参与游戏，主要目的是放松减压和愉悦身心，或者是父母与小朋友之间的亲子互动、情感交流，是一种健康的休闲娱乐方式，消费者长时间游戏并成瘾的可能性很小。

第三，设备专用性较强，一台设备通常只能针对特定游戏。

游戏通常需要设定故事背景和情境，商用游戏游艺机通常会将这些背景和情境体现在产品外观设计、操作方式等方面，因此设备具有较强的专用性，一台设备通常只能针对特定类型游戏或相应游戏的升级版本。因此，游戏游艺设备运营场所需要购置大量不同类型的设备，以满足不同玩家的差异化需求。

第四，具有较强的竞技性和观赏性。

玩家对游戏内容的理解、操作水平和熟练程度等因素能够在较大程度上决定大多数游戏的胜负，部分游戏涉及人与人之间的对抗和竞争，该类游戏具有较强的竞技性。因此，越来越多的游戏游艺竞技赛事举办，竞技性和观赏性吸引更多的玩家参与其中。

## 2、市场情况

从 20 世纪 70 年代初美国在全球率先推出第一款商用游戏游艺机以来，商用游戏游艺机产业已历经四十多年的发展历程，游戏内容从传统以格斗、动作类游戏为主逐渐转变为以倡导科技体验、运动健康、亲子互动、休闲娱乐为主的模拟类、体感类、音乐类、健身类、益智类游戏。近年来，随着电子、软件、网络技术的快速发展，以及 VR、AR、人工智能等创新科技的逐步应用，与其他游戏平台相比，商用游戏游艺机因其独特的声光震撼效果，以及良好的仿真性和交互体验，越来越受到用户的喜爱，用户覆盖儿童、青少年、成年人、甚至是老年人等广大群体，是人们在闲暇时间进行社交、亲子互动、休闲娱乐的重要选择，商用游戏游艺机已成为线下商业实体吸引人流的重要方式，游戏游艺设备的应用场

景也从动漫游戏城、游乐场、儿童主题乐园、家庭娱乐中心等游艺娱乐场所逐步扩展到酒吧、KTV、电影院、VR体验馆、电竞体验馆等泛娱乐场所，成为了线下泛娱乐生态体系的重要一环。

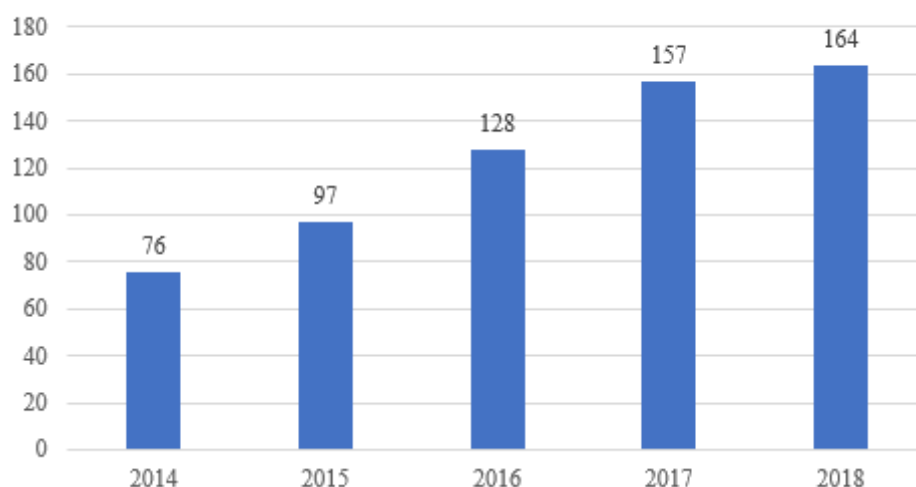
### （1）国内市场情况

①受益于国家政策鼓励和监管体系的日趋完善，我国游艺娱乐产业持续保持增长态势

2014年以来，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、技能化和具有联网竞技功能的游戏游艺设备，以满足大众不断增长的文化娱乐消费需求。受益于国家政策鼓励和监管体系的日趋完善，近年来，主流商用游戏游艺机生产企业纷纷加大了产品研发投入，下游游艺娱乐场所经营企业也加快了门店扩充速度，我国游艺娱乐产业持续保持较好的增长态势。

根据广东省游戏产业协会发布的《广东游戏产业年度发展报告（2018）》以及中国娱乐协会发布的《2018 游戏游艺行业研究报告》，我国商用游戏游艺机产值规模已由 2014 年的 76 亿元增长至 2018 年的 164 亿元，期间年复合增长率为 21.20%。

我国商用游戏游艺机产值规模（亿元）





资料来源：《广东游戏产业年度发展报告》、《2018 游戏游艺行业研究报告》

②线下体验式娱乐消费的兴起，以及游艺娱乐场所经营业态的不断丰富，为游艺娱乐产业发展注入了新的活力

近年来，受互联网冲击影响，商业地产相关商业运营在线下的价格竞争方面已不再具备优势，差异化竞争成为了商业地产的发展方向之一。在娱乐消费方面，相较于纯线上娱乐，线下体验式娱乐因其具有切身处地的感受、可体验的甄选、个性化店内服务、与社交活动及运动休闲相结合等特征而拥有不可比拟的优势。因此，线上无法提供的休闲娱乐体验逐渐成为商业地产发展的重点之一。

商用游戏游艺机相对于其他游戏平台而言，设备体积和占地面积相对更大，但是，其独特的声光震撼效果，以及较好的仿真性和交互体验，非常契合线下体验式娱乐的内涵。为此，下游游艺娱乐场所经营企业围绕线下消费场景，不断创新经营业态，将传统单一型的以电玩游乐场为主的经营业态逐步发展为包括电玩娱乐、儿童游乐、体育竞技、科技体验、音乐休闲、联网竞技等更加丰富、多元的体验式娱乐服务。线下体验式娱乐消费的兴起，以及游艺娱乐场所经营业态的不断丰富，为游艺娱乐产业发展注入了新的活力。

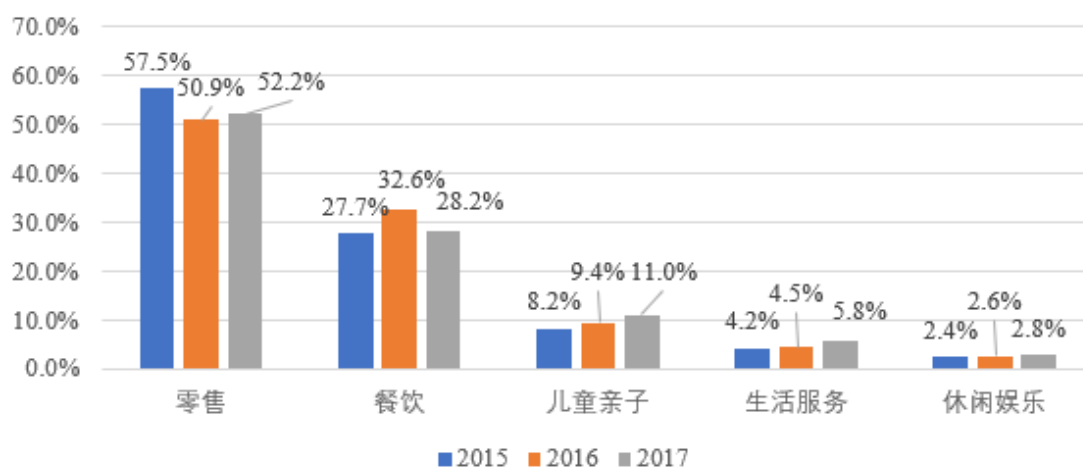
③动漫游戏城、儿童游乐等休闲娱乐项目成为吸引人流的重要手段，游艺娱乐场所已成为现代购物中心的标配之一

近年来，我国电子商务快速发展，网购已成为人们日常生活非常普遍的一种购物方式。根据国家统计局发布的《2018 年国民经济和社会发展统计公报》，我国 2018 年网上零售额达 9.01 万亿元，比上年同比增长 23.9%，电子商务的发展对以零售业态为主的传统百货商场、购物中心形成了较大冲击。因此，利用线下消费的独特优势，吸引人流，打造差异化的购物消费体验成为购物中心经营业态转型升级的方向之一。

目前，传统百货商场、购物中心去百货化趋势明显。根据赢商网发布的 2015-2017 年我国已开业购物中心业态（核心商圈、非核心商圈）平均占比数据变动来看，传统零售占比整体呈下降趋势，餐饮基本保持稳定，儿童亲子、休闲娱乐等泛娱乐体验型业态占比均有所增长。儿童游乐、动漫游戏城、家庭娱乐中心等休闲娱乐项目成为购物中心吸引人流的重要手段，游艺娱乐场所已成为现代

购物中心的标配之一。

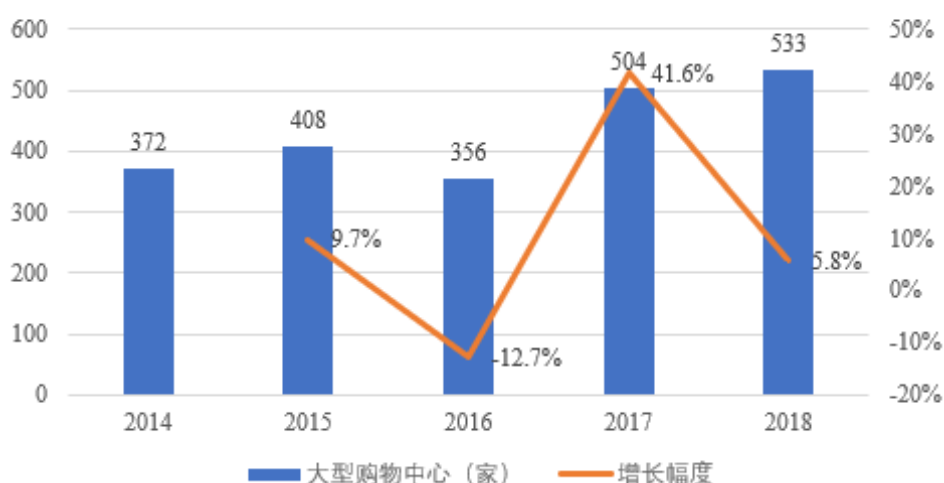
2015-2017年已开业购物中心业态平均占比



资料来源：赢商网

根据广东省游戏产业协会发布的《广东游戏产业年度发展报告（2018）》，截至 2018 年末，我国拥有约 8,000 家城市商业综合体。根据联商网和搜铺网数据统计，2014 年以来，我国每年新开业的大型购物中心（指商业面积在 2 万平方米以上）数量整体保持增长态势。未来，随着城镇化进程的持续推进，城市购物中心仍将保持良好的发展态势，并向二、三线城市下沉。商用游戏游艺机作为线下消费的重要引流手段，新增购物中心将拉动商用游戏游艺机的购置需求。

2014-2018年我国新开业大型购物中心（家）

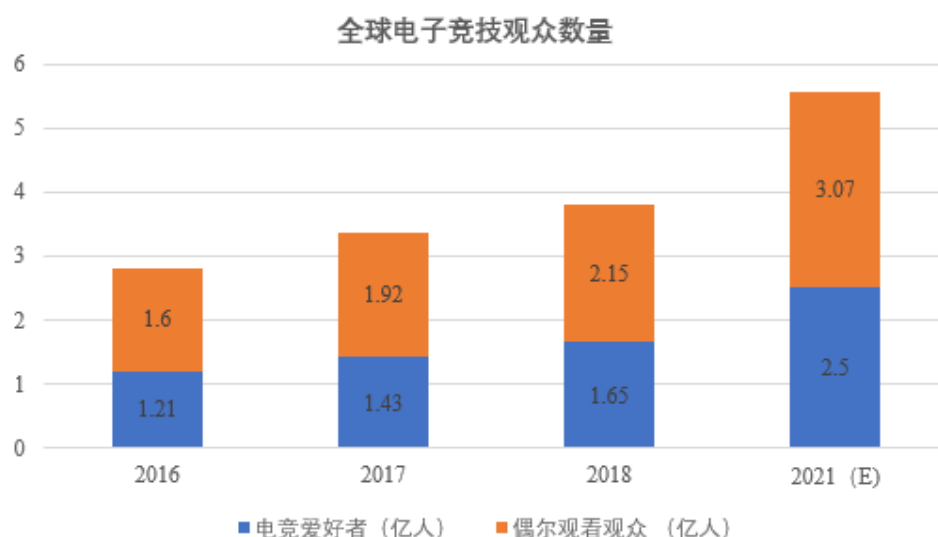


资料来源：联商网&搜铺网

④电子竞技赛事和观众人数的持续增加，将助力游艺娱乐产业快速发展

电子竞技运动于 2003 年被国家体育总局列为正式开展体育项目。为进一步推动电子竞技运动的发展，规范电子竞技赛事，国家体育总局于 2015 年 7 月发布《电子竞技赛事管理暂行规定》。2016 年 9 月，文化部发布《关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》，支持中国文化产业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。

根据 Newzoo《2018 年全球电子竞技市场报告》数据显示，2018 年全球电子竞技观众数量达 3.8 亿人，较 2017 年同比增长 13.8%，预计至 2021 年电子竞技观众数量将达 5.57 亿人，电子竞技观众数量保持持续较快增长。



资料来源：Newzoo《2018 年全球电子竞技市场报告》

2016 年 4 月，由中国文化娱乐行业协会主办了首届中国电子游戏超级联赛（CGL），该赛事是由文化部备案，中国文化娱乐行业协会主办的唯一国家级游戏游艺赛事，推行“健康娱乐全民赛”理念，已成功举办三届，规模不断扩大，2018 年第三届赛事参赛人数达 319 万人，覆盖全国 30 个省 261 座城市、1,023 家门店。2019 年第四届赛事于 2019 年 5 月启动，赛事包括 e 舞成名、篮球争霸赛、舞立方、头文字 D、咪哒 miniK、保龄球、射箭等经典项目，并新增世宇科技联合科乐美新推出的舞律炫步、音律炫动两个全新赛事。随着电子竞技赛事的持续增加和电子竞技群众基础、影响力的不断增强，将带动越来越多的消费者参与游戏游艺的消费，从而推动游艺娱乐产业的更快发展。

⑤VR、AR 等新技术出现，将为游艺娱乐产业带来全新的科技体验，创造对商用游戏游艺机的新需求

2016 年被普遍认为是 VR、AR 元年，VR、AR 设备制造商和内容提供商在 2016 年推出了相对成熟的 VR、AR 软硬件产品。目前，主流的 VR、AR 头戴式设备及配套的 VR 座椅、跑步机等外部设备价格较高，较高的产品售价影响其快速走向家庭。类似于 PC 机的普及是由网吧逐步发展到家庭，VR、AR 设备的普及预计也将遵从商业产品向家用产品的发展过程。

游戏游艺设备产业是由技术、创意和内容驱动的行业，文化部也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、技能化和具有联网竞技功能的游戏游艺设备。伴随着技术的革新和政策的鼓励，商用游戏游艺机制造商也大力加大在 VR、AR 技术领域的游戏游艺设备研发力度，线下 VR 体验馆也成为了资本追逐热点，获得了快速发展。根据速途研究院发布的《2018 年上半年国内线下 VR 体验馆行业研究报告》，我国线下 VR 体验馆数量已超过 3,000 家，预计 2018 年国内线下 VR 体验馆市场规模将达到 20.7 亿元，并呈快速增长态势。VR、AR 等新技术带来设备新的潜在需求，将为游戏游艺设备催生更大的市场空间。

⑥游戏跨平台的交互移植，以及“泛娱乐”场景的不断丰富，推动 B 端商用游艺设备向适用于多应用场景的游戏游艺设备进行延伸，为商用游戏游艺设备产业开创了更为广阔的市场空间

自商用游戏游艺机问世以来，作为核心的经营设备，商用游戏游艺机一直主要使用在动漫游戏城、游乐场、儿童主题乐园、家庭娱乐中心等游艺娱乐场所。下游游艺娱乐场所的不断拓展，以及存量游戏游艺设备的持续更新换代，构成了商用游戏游艺设备厂商发展的最为核心的驱动因素。

与手游、PC 端游戏、家用游戏机等其他游戏平台相比，商用游戏游艺机在游戏体验、交互性、声光效果上拥有无可比拟的优势，探索游戏跨平台的交互移植，成为了近年来游戏游艺设备厂商竞相努力的方向。随着体感、光电、VR、AR、材料等技术的不断发展，部分行业领先的游戏游艺设备厂商对传统商用游戏游艺机进行了创新升级，部分具有良好工业设计，契合家庭、办公等使用环境

的适用于多应用场景的游戏游艺设备开始逐步进入消费者家庭，以及酒吧、KTV、办公休息区、机场休息厅等泛娱乐场所，较好地满足人们在多重生活场景下的休闲娱乐需求，实现了游戏游艺设备从商用领域向更广阔的家庭消费领域和泛娱乐场所的延伸。

与商用领域的游戏游艺设备相比，家用领域的游戏游艺设备市场空间十分巨大。根据研究机构 IHS Markit 发布的数据，2018 年全球家用游戏机的销售收入达 470 亿美元，其中硬件设备销售收入为 150 亿美元。截止 2019 年 3 月底，全球家用游戏机巨头索尼累计销售 PS4 系列家用游戏机 9,680 万台、微软累计销售 Xbox 系列家用游戏机超过 4,100 万台、任天堂累计销售 Switch 系列家用游戏机 3,474 万台，累计销量超过 1.7 亿台。随着适用于多应用场景的游戏游艺设备不断切入家用消费者等领域，这将给商用游戏游艺设备产业开创了更广阔的市场空间。

## （2）国外市场情况

在美日欧等发达地区，作为商用游戏游艺机早期的发源地和主要市场，已走过四十多年的历史，产业已相当成熟。但是，随着游戏发展的不断多元化，部分游戏游艺设备厂商将发展重心转向了家用游戏机、端游、手游等领域。此外，随着全球制造业产能转移以及我国游戏游艺设备制造能力的提升，依托产业链资源集聚和综合成本优势，我国逐步成为全球游戏游艺设备的主要制造国和出口国。在亚非拉等发展中地区，人口基数庞大，商用游戏游艺机市场需求较大，但受当地产业发展水平所限，缺乏有竞争力的商用游戏游艺机上下游产业体系，产品主要依赖于进口。

### ①日本市场

从全球范围来看，日本是全球商用游戏游艺机最主要的创意中心，也是全球商用游戏游艺机文化最发达的地区，诞生了包括万代南梦宫、世嘉森美、科乐美等一批商用游戏游艺机领域的国际巨头，部分巨头产业已从传统的商用游戏游艺机业务向产业链上下游延伸，涉及动漫制作、游戏软件开发、机台制造、游艺娱乐场所运营、游戏 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。

根据日本游乐设备和市场协会（The Japan Amusement Machine and Marketing Association）发布的《日本商用游戏游艺机产业调查报告（2017）》，2017年，日本商用游戏游艺机设备市场规模为1,490亿日元（以2017年12月31日汇率折算约合人民币86亿元），较上年同比增长1.98%。2017年，日本商用游戏游艺机下游游艺娱乐场所运营收入为4,620亿日元（约人民币268亿元），较上年同比增长6.5%。其中，处在有效运营中的游艺娱乐场所共14,000多家，规模以上（单店机台数量超过100台）的门店共5,200多家。

## ②北美市场

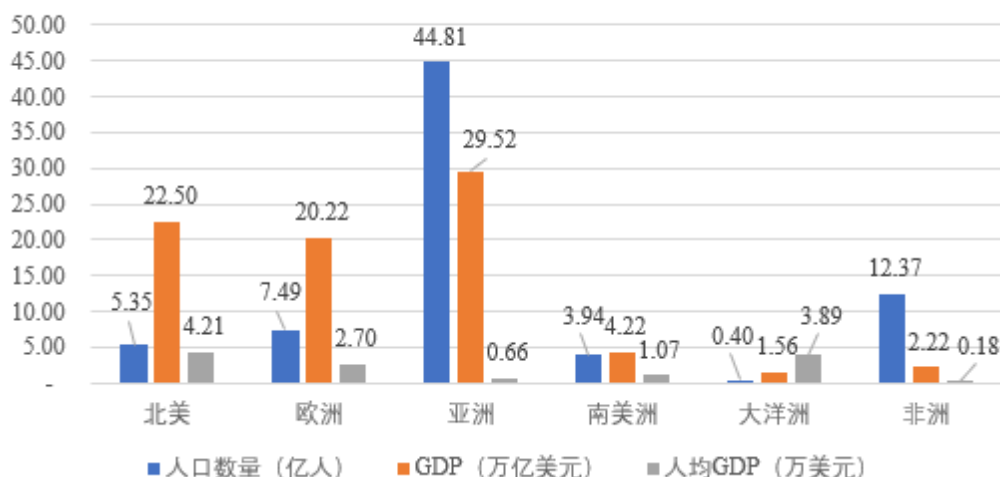
美国是商用游戏游艺机产业的全球发源地，历经四十多年的发展，商用游戏游艺机已相当普及，并被广泛使用到家庭娱乐中心、电玩城、游乐场、保龄球馆、电影院、酒吧、度假酒店等线下泛娱乐场所，诞生了 Dave & Buster、CEC、Player one Amusement Group 等一批大型连锁综合游艺娱乐经营企业；与此同时，北美市场也成长出以 Betson Enterprises、Shaffer Distributing 等为代表的行业专业渠道商，除主要面向北美市场经销各类机台设备外，还向下游游艺娱乐场所运营企业提供包括设备选购咨询、场所和主题设计、机台布局、设备安装、人员培训、售后支持、设备租赁及融资等一站式服务，形成了成熟的市场体系。

Dave & Buster、CEC、Player one Amusement Group 等游艺娱乐场所经营企业均为已上市公司（或上市公司下属企业）。根据前述企业披露的公告信息，2018财年，Dave & Buster 在游艺娱乐相关领域实现营业收入达7.29亿美元，较上年同比增长13%，旗下拥有包含餐饮、酒吧、电玩游乐、桌球、保龄球等集“吃喝玩乐”于一体的大型综合游艺娱乐场所达126家（截止2019年4月8日），店均面积约4,000平方米；2018财年，CEC 在游艺娱乐相关领域实现营业收入达4.79亿美元，较上年同比增长4.5%，旗下拥有包含餐饮、电玩游乐等于一体的综合游艺娱乐场所达750家（截止2018年12月30日），店均面积约1,000平方米；2018财年，Player one Amusement Group（为上市公司 Cineplex 旗下游乐事业板块）在游艺娱乐相关领域实现营业收入达2.06亿美元，较上年同比增长11.0%。下游游艺娱乐产业的稳定持续发展，有力地带动了对商用游戏游艺设备的采购需求。

游艺娱乐产业系大众文化娱乐产业，其发展主要受区域经济发展水平、人口

数量、国家监管政策等因素影响。根据世界银行发布的全球各国 GDP 及人口统计数据，2017 年，日本人口总量为 1.27 亿人，GDP 总量为 4.87 万亿美元，人均 GDP 为 3.83 万美元。2017 年，全球各大洲人口、GDP 情况具体如下：

2017年全球各大洲人口、GDP情况



数据来源：世界银行

北美、欧洲等发达地区，经济发展水平与日本较为接近，总人口数量约相当于日本的 10 倍，游戏游艺设备市场空间大；亚洲、非洲、南美洲等发展中地区，人口基数庞大，随着区域经济水平的不断发展和人们生活水平的不断提升，人们将越来越重视文化娱乐方面的投入，亚非拉等发展中地区可能成为未来全球游戏游艺设备市场增长重要的引擎。

#### （四）行业竞争格局及进入本行业的主要障碍

##### 1、行业竞争格局

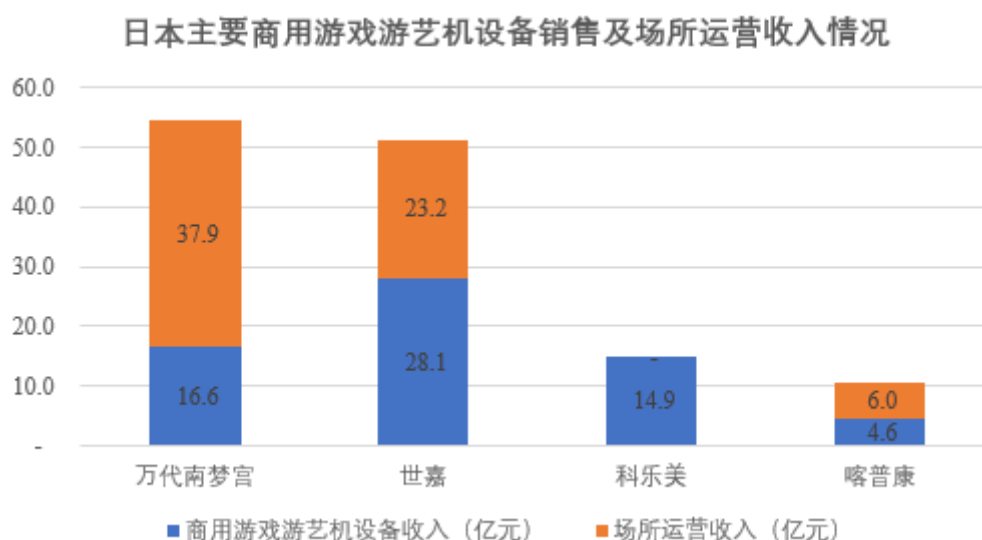
从全球范围来看，商用游戏游艺机生产经营企业主要集中在日本、美国和中国。其中，日本是全球商用游戏游艺机重要的创意中心，其次是美国和中国台湾地区，在原创游戏内容及关键部件的研发与设计方面具有竞争优势；受益于完整的上下游产业体系和成本竞争优势，以及优势企业对研发、制造等方面的不断投入，中国大陆成为了全球商用游戏游艺机最主要的生产基地之一。

（1）日本、美国和中国台湾地区是全球商用游戏游艺机重要的创意中心

自 20 世纪 70 年代美国诞生第一台商用游戏游艺机以来，在商用游戏游艺机

领域一直占据较为重要的地位，历史上诞生了 ATARI 等知名企业。随着游戏发展的多元化，除 ICE、Bay Tek 等部分老牌大型企业外，美国逐步退出了商用游戏游艺机硬件设备领域，主要专注于手游、端游等领域的游戏创意和软件开发，拥有包括微软、动视暴雪、EA 等全球知名游戏厂商。日本则依托其在电子产业、游戏创意产业方面的资源优势，逐步成为了全球主要的原创游戏内容及游戏设备产地，也诞生了一批全球知名游戏厂商，包括索尼、任天堂、万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康等。其中，万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康等在文娱其他领域发展的同时，长期引领全球商用游戏游艺机的发展潮流，处于全球商用游戏游艺机领域的第一阵营。

根据万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康 2018 财年年报披露的经营数据，各上市公司商用游戏游艺机设备销售及场所运营收入具体如下：



数据来源：各上市公司 2018 财年年报（会计期间：2017.4.1-2018.3.31，以 2018 年 3 月 31 日汇率折算为人民币金额）

除此之外，中国台湾地区在商用游戏游艺机产业中也占据一定的地位，代表性企业有鈹象电子等。

(2) 我国大陆已成为全球商用游戏游艺机的主要生产和出口基地，主要集中在广东地区，产业集聚优势显著

根据广东省游戏产业协会出具的《广东游戏产业年度发展报告（2018）》，广东省商用游戏游艺机生产企业 2018 年产值达 162 亿元，占全国总产值的 98.8%，



几乎为广东省独占，主要集中在广州市和中山市。

经过几十年发展，游戏游艺产业已成为广州市和中山市的特色产业，并已围绕游戏游艺产业形成了集电子、塑料、五金、玻璃钢、板材等完整的产业配套。依托产业链资源集聚和综合成本优势，以及行业内优势企业的研发能力、制造水平、品牌影响力等的不断提升，我国已成为全球商用游戏游艺机的主要生产和出口基地，根据广东省游戏产业协会发布的数据，我国 2018 年商用游戏游艺机出口额约为 67 亿元，在全球商用游戏游艺产业中占据重要地位。

(3) 国内商用游戏游艺机厂商普遍规模较小，少部分企业具备了较强的全球竞争能力

我国虽然已成为全球主要的商用游戏游艺机的生产基地，但是参与企业众多，绝大部分规模较小。根据广东省游戏产业协会发布的数据，广东省涉及游戏游艺设备的生产企业超过 2,000 家，其中具有一定规模和影响力的企业有 60 多家，产业集中度较低。

目前，国内厂商大部分缺乏原创游戏内容研发能力，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，如儿童类、礼品类中以机械控制为主的产品，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备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；同时，优势企业也与国外领先的游戏厂商展开合作，向其采购机台的游戏套件，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。

## 2、行业进入壁垒

### (1) 技术壁垒

游戏游艺设备产业是由技术、创意和内容驱动的行业。每一款产品都存在一定生命周期，需要生产厂商拥有稳定的技术研发团队和相应技术储备，持续推出具有创新性的新产品，才能保持和增强自身的竞争优势。商用游戏游艺机的开发涉及创意策划、硬件开发、工业设计、软件开发、游戏美工和系统集成等多个环节，需要制造商具备软硬件方面的设计开发能力、游戏 IP 创意策划的实践能力、质量控制水平等，同时需要持续跟踪新技术的发展，以满足市场需要，具有较高

的技术壁垒。

## （2）品牌壁垒

随着游戏游艺行业快速发展，游艺娱乐场所呈现较为明显的连锁化品牌经营趋势，大型连锁游艺娱乐场所在设备选购方面更加倾向于选择质量好、美誉度高、注重细节、具有原创性和良好售后服务能力的知名品牌。品牌信誉是在长期的经营中逐渐累积，经过多年发展，我国商用游戏游艺机行业已经形成了部分口碑较好的品牌，在市场上具有较强的影响力和拥有相对较高的市场份额，在中高端市场对新进入者构成一定的品牌壁垒。

## （3）客户资源壁垒

在连锁化品牌经营的趋势下，客户规模化扩张门店数量及对已有门店设备更新换代的频率相对更快，同一客户存在持续性的设备购置需求，客户资源相对也更加稳定。但客户关系的建立和维系是在长期经营过程中积累的，客户需要对企业管理、研发体系、质量控制及生产能力等进行全面评估，并经过试单、追单、持续跟踪反馈等过程，一旦建立稳定的合作关系，不会轻易变更，这为行业新进入者设置了一定客户资源壁垒。

## （4）市场准入壁垒

2009 年开始，文化部对游戏游艺机的市场准入实行内容审核制度，只有通过内容审核的机台方可在国内进行销售。2009 年 4 月，文化部发布《第一批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录》，之后陆续共发布八批指导目录。2015 年 6 月 24 日，文化部发布《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》，将游戏游艺设备内容审核工作改由省级文化行政部门负责，文化部不再分批次发布指导目录，审核通过的机型出具《游戏游艺设备内容审核批准单》，并报文化部统一向社会公布。因此，上述游戏游艺机产品的市场准入制度对行业新进入者设置了一定市场准入壁垒。

## （五）行业利润水平的变动趋势及原因

商用游戏游艺机制造企业的利润水平主要由其产品的供需关系决定，具备原创性、新颖性、能够与前沿科技结合、受欢迎程度高的产品通常能够获得相对较高的利润空间。相反，同质性严重、缺乏创意、科技含量不高的产品往往利润水

平较低。

我国商用游戏游艺机制造企业约有 2,000 多家，大部分厂商不具备自主研发创新能力，主要生产经营同质化较为严重的低端产品，附加值不高，获利能力相对较弱；少数具备自主研发能力的企业，通过持续推出引领潮流的新产品，积累自身竞争优势，具备较强的获利能力。除此之外，企业的利润水平还受宏观经济状况、原材料价格、生产工艺技术、管理水平、营销方式、品牌影响力等因素影响。

## （六）影响行业发展的有利和不利因素

### 1、有利因素

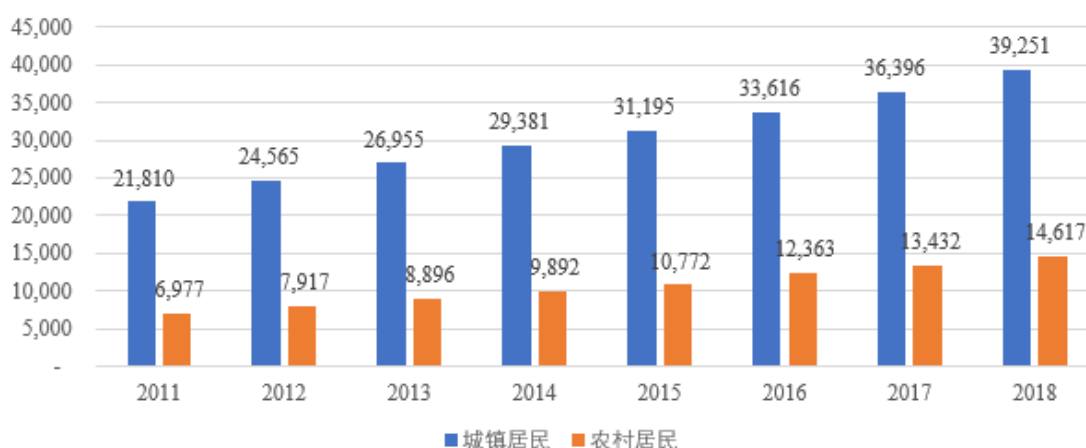
#### （1）政策支持游艺娱乐产业发展

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，包括《国务院关于推广中国（上海）自由贸易试验区可复制改革试点经验的通知（国发[2014]65 号）》、《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）》等，国家产业政策支持有利于游艺设备产业的快速发展。

#### （2）居民可支配收入的提高增强了人们文化娱乐消费支付能力

随着时代的变迁、观念的转变，人们的消费心理和消费需求也在发生变化，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。受益于国内人均可支配收入水平的持续提高，增强了人们对文化娱乐消费支付能力。《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，将为游戏游艺行业的快速发展提供有力的消费基础。

2011-2018年我国城镇/农村居民可支配收入情况（万元）



数据来源：国家统计局

(3) 我国第四次婴儿潮和“全面二孩”政策红利将为儿童业态的发展奠定良好基础

我国第一次婴儿潮出现在 1949 年至 1957 年，每次婴儿潮持续时间约十年。婴儿潮中诞生的人口在二十年的间隔之后成为稳定的婚龄人口，为新一轮婴儿潮的产生提供动力，形成婴儿潮“二十年一轮”的接力逻辑，如今我国正处于第四次婴儿潮的高峰时点。2015 年 10 月 29 日，中共十八大五中全会公报宣布，中国将全面实施一对夫妇可生育两个孩子政策，标志着中国从 1980 年开始推行了 35 年的城镇人口独生子女政策终结。第四次婴儿潮叠加“全面二孩”政策红利，预计 2020 年我国儿童人口数量将攀上新高峰。根据联合国预计，2020 年我国儿童总数量将达 2.61 亿人，庞大的儿童数量为儿童业态的发展奠定了良好的基础，将带动动漫游戏城、儿童主题乐园、家庭娱乐中心等以儿童、亲子为主要消费群体的儿童业态快速发展，进而拉动商用游戏游艺机的市场需求。

(4) 下游游艺娱乐场所转型升级为具有市场口碑和技术实力的游戏游艺设备厂商提供了潜在的市场机遇

随着经济的不断发展和体验式娱乐的兴起，游艺娱乐场所的经营理念、运营模式已发生了重大变化，围绕城市商圈打造阳光化、健康化的游艺娱乐场所已成为行业主流，游艺娱乐场所品牌化、规模化、连锁化、专业化趋势明显。下游游艺娱乐场所的转型升级和规模化发展，将对游戏游艺设备厂商的产品创新、服务水平、品牌影响力等提出更高的要求，也更加注重游戏游艺设备在产品创意、技

术效果、使用体验上的用户感受，这将促使我国游戏游艺设备产业从业企业进一步加大产品研发投入，提升工艺水平、产品品质和服务能力等；同时，这也有助于加速上游设备制造企业洗牌，具备市场口碑和技术实力的厂商具备占据更大的市场份额的机遇，行业市场集中度预计将逐步提升。

#### （5）全球生产能力向我国转移的优势

由于产业链集聚和成本优势，以及行业内优势企业的研发水平、制造能力、质量控制水平和品牌影响力不断提升，我国已经成为全球游戏游艺设备产业重要的制造和出口基地，海外部分企业选择与国内优势企业合作的方式开拓市场，部分海外企业调整业务重心，向手游、端游等业务转移，因此国内游戏游艺设备产业特别是行业内的优势企业面临全球生产能力进一步向我国境内转移的良好机遇。

## 2、不利因素

#### （1）游戏创意策划、游戏技术集成应用等高端专业人才相对紧缺

在日本、美国等发达地区，商用游戏游艺机起步较早，拥有一批成熟的游戏内容开发商，创作了大量深受玩家好评的经典游戏作品，在一定程度上引领全球游戏游艺行业发展。我国游戏游艺设备产业起步较晚，在游戏创意策划、游戏资源制作、相关软件开发和游戏技术集成应用等方面的高端专业人才相对紧缺，产品创新能力较弱，在一定程度上制约了行业的发展。

#### （2）市场集中度较低，产品同质化低价竞争较为严重

我国游戏游艺设备产业制造企业众多，达 2,000 多家，有一定规模及影响力的企业仅几十家，市场集中度较低。大部分属于小型作坊式企业，缺乏自主研发能力，主要集中在技术附加值较低的低端产品领域，并存在仿冒、侵权现象，产品同质化低价竞争较为严重。一方面对行业正常经营产生一定冲击，另一方面也不利于行业的长期健康发展。

## （七）行业技术水平及特点

商用游戏游艺设备产业是技术、创意和内容驱动的行业。商用游戏游艺机制造主要涉及综合模拟技术、游戏引擎技术、策划和文案、美术设计等，行业

的技术水平及特点主要如下：

### 1、综合模拟技术

与其他游戏平台相比，商用游戏游艺机需综合运用声、光、电、机械、体感、虚拟现实等多重技术，以实现其他游戏平台无法比拟的独特游戏体验，如模拟类的赛车、划船、滑雪、保龄球等商用游戏游艺机。逼真模拟效果的实现，对企业的游戏企划、软件、硬件、结构、美术、音效等规划和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，目前国内企业普遍不具备综合模拟技术的开发能力，仅有少数几家领先的国内企业具备独立的综合模拟技术开发能力。

### 2、游戏引擎技术

游戏引擎技术是指可用于编辑游戏系统或交互式实时图像的核心组件，是游戏的骨架。游戏引擎使得游戏编程效率大幅提升，是游戏程序设计技术发展的重要里程碑。目前游戏引擎已经发展为涵盖建模、动画、特效、物理系统、碰撞检测、文件管理、流量控制等的复杂系统，几乎涵盖了游戏程序设计过程中的所有重要环节，是游戏开发的底层核心。然而所有游戏引擎都存在局限性，掌握和研究游戏引擎技术，有助于改善游戏运行的流畅度，有利于突破引擎自身的局限性，进一步提升游戏设计效率。目前主流的游戏引擎包括 Gamebryo、Bigworld、Unreal、Ogre 和 Unity 等，均来源于国外少数技术领先的公司，我国游戏游艺设备行业深入掌握底层游戏引擎技术的公司相对较少，大部分企业处在简单的应用层面，少数业内领先企业具备底层开发能力，积累了丰富的模块化引擎及开发工具，能够有效提升开发效率。

### 3、策划和文案

游戏策划和文案是游戏的灵魂，游戏策划和文案工作人员需要根据目标玩家的需求，设计独特的游戏题材、故事背景、游戏角色、游戏玩法和游戏语言文字等。优秀的游戏策划和文案，不光要具备丰富知识底蕴、想象力、创造力，还要兼顾游戏的逻辑性、协调性和平衡性等。我国游戏游艺设备产业经过多年发展，少数领先企业在策划和文案方面已经接近国外优秀企业，但大部分企业策划和文案水平相对落后，创新能力仍然较弱。

#### 4、美术设计

美术效果是玩家体验游戏最直观的感知点，是游戏能否吸引玩家的关键。游戏美术设计主要负责游戏操作界面、游戏场景、角色、动作、道具、特效等设计制作，需要相关技术人员具备手绘基础，熟练运用和掌握 3D Studio Max、V-Ray、Adobe Premiere、Adobe After Effects、ZBrush 和 Adobe Photoshop 等制作工具，同时还需要具备创意性、新颖性和高效性。我国游戏游艺设备产业大部分企业美术设计能力相对较弱，原画创作水平落后，少数企业拥有领先的美术设计团队。

#### （八）行业经营特点及行业区域性、周期性和季节性

##### 1、行业经营特有模式

游艺娱乐行业涉及游戏研发、机台硬件制造、品牌营销、游艺娱乐场所运营等环节。根据行业内公司涉及环节不同，经营模式主要分为设计方案提供商、生产制造商、自主品牌制造商和游戏游艺场所运营商。

经营模式	游戏研发	生产制造	品牌营销	机台运营
设计方案提供商	●			
生产制造商		●		
自主品牌制造商	●	●	●	
游戏游艺场所运营商				●

设计方案提供商主要为生产制造商或自主品牌制造商提供商用游戏游艺机的设计方案，包括游戏内容的研发设计甚至是机台整体的外观设计、结构设计、电子设计和软件设计等服务。

生产制造商主要依据设计方案提供商或自主品牌制造商提供的方案，采购原材料进行加工和机台组装，技术含量不高，利润水平较低。

自主品牌制造商一般拥有一定的核心技术和较为丰富的生产管理经验，主要依靠自主研发能力开发设计、生产游戏游艺设备，并根据企业自身的发展战略在目标市场以自有品牌进行销售。

游戏游艺娱乐场所运营商处于游艺娱乐行业的下游，主要通过向游戏游艺设备制造厂商采购设备开设游艺娱乐场所，为消费者提供游艺娱乐服务。

随着游艺娱乐行业市场的快速发展，为抓住行业机遇，国内部分行业内领先的自主品牌制造商利用在设备、资金、渠道资源等方面的优势，逐步开始尝试与游艺娱乐场所运营商开展机台合作运营业务，设备制造商将其生产制造的机台设备置放于游艺娱乐场所，并根据双方约定比例参与该机台设备运营收益的分成。

## 2、行业区域性、周期性和季节性

### （1）周期性

消费者对游戏游艺设备的消费属可选消费范畴，受国家政策、消费习惯、收入状况、商业地产开发情况等因素影响，行业的景气程度与宏观经济运行周期有一定相关性。

### （2）区域性

游戏游艺设备产业的下游客户主要为分布在各地的游艺娱乐场所，业务形态主要包括各类游乐场、动漫游戏城、儿童主题乐园、家庭娱乐中心、主题公园等，在国内外都具有较强的市场需求。目前，游艺娱乐场所已成为我国城市商业地产吸引人流的重要方式之一，因此，下游游艺娱乐场所经营企业也主要围绕城市核心商圈在一、二线城市进行布局，并逐步向三、四线城市进行下沉。在海外市场，下游客户除了在城市商业地产开设各类游艺娱乐场所以外，美国等发达国家也比较流行在城市郊区开设家庭娱乐中心。

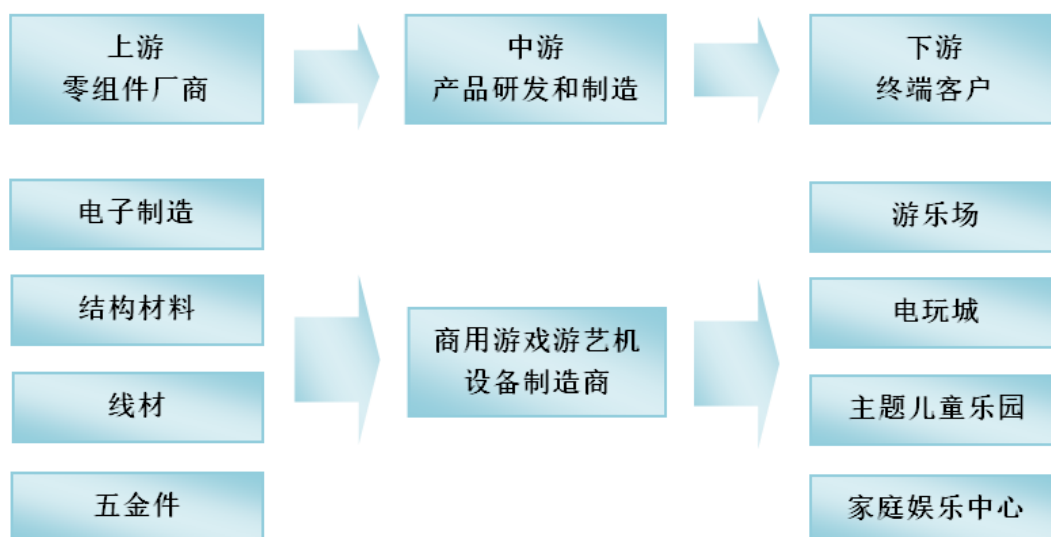
### （3）季节性

本行业销售主要受下游游艺娱乐场所经营企业开设新店机台设备购置及原有门店机台设备更新的需求影响。一般而言，下游经营企业在下半年新的门店开设数量相对较多，从而本行业设备制造企业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。

## （九）上下游行业与本行业的关联性及影响

本公司所处行业为商用游戏游艺机制造业，上游行业主要包括电子制造、结构材料、线材、五金件等行业；下游行业主要为游艺娱乐经营场所，包括各类游乐场、动漫游戏城、儿童主题乐园、家庭娱乐中心等。





## 1、上游行业

我国商用游戏游艺机制造拥有较为完整的上游产业体系，产品所需的主要材料及零部件市场供给充分，产品价格波动相对较小。其中：电子行业主要为商用游戏游艺机生产制造提供电子元件、电路板、显示器屏等零部件；结构材料主要为商用游戏游艺机生产制造提供产品造型、框体结构所需的钣金件、中纤板、玻璃钢、钢板、塑胶件等。

设计方案提供商方面，除国内有部分专业的设计方案提供商以外，在日本、美国和中国台湾地区知名的游戏游艺设备厂商也与国内的生产厂商合作。

## 2、下游行业

下游行业为游艺娱乐服务行业，通过在商业场所为人们提供游艺娱乐服务，让消费者实现放松心情、愉悦身心、健康体魄或亲子互动等良好体验。游艺娱乐服务行业属于人们可选消费领域，受国家政策、居民可支配收入水平、人口结构及增长速度等因素影响较大，同时 VR、AR 等新技术应用带来的游艺娱乐行业的独有娱乐体验也会对行业的发展带来积极影响。

## （十）主要进口国的相关进口政策及同类产品竞争格局

发行人产品主要出口北美洲、亚洲、欧洲和南美洲，另外也有对大洋洲和非洲的销售。目前，除北美和欧洲的部分国家或地区要求进口的游戏游艺设备通过相应的安全认证外，发行人产品大部分进口国对游戏游艺设备不存在特别的进口

政策，其中：销往欧洲市场产品需通过 CE 认证，销往北美地区的产品一般推荐取得 UL 认证（并非强制）。报告期内，公司销往境外的产品均按照销售区域所在国要求取得了相应的境外安全认证，截至目前，公司取得并持续有效通过 UL 认证的产品共 10 款，通过 CE 认证的产品共 44 款。关于 CE 认证证书的有效期，如该等证书所依据的相关检测标准或要求未修改，则认证证书将长期有效；关于 UL 认证证书的有效期，如该等证书所依据的相关检测标准或要求未修改，认证后的产品及生产厂家的质量管控制度和生产仪器设备亦通过了该认证机构每半年一次的检验程序，且申请人及时续交年费，则 UL 认证证书持续有效。除美国外，上述地区对游戏游艺设备暂时没有特别的贸易保护政策，暂未发生因贸易摩擦影响公司产品出口的情形。2018 年以来，随着中美经贸摩擦不断升级，公司主营产品商用游戏游艺机被纳入美国加征关税范围，自 2019 年 9 月 1 日开始被加征 15% 的关税。

目前，全球主要的游戏游艺设备生产企业主要集中在日本、美国、我国大陆及台湾等国家或地区。其中，日本、美国、中国台湾地区拥有一批具备较强游戏内容研发能力的游戏企业，在游戏游艺设备的游戏内容研发、关键部件提供和整体方案设计方面具有较强竞争优势。

在北美、欧洲、日本等地区游戏游艺产业较为成熟，拥有一批具备较强游戏内容研发能力的游戏企业，但是，由于游戏多元化需求，我国领先企业的原创游戏游艺设备也具备一定的竞争力。在拉丁美洲、东南亚、中东等发展中地区，游艺娱乐行业尚处于快速发展阶段，市场需求较为旺盛，但是由于本地企业普遍缺乏原创游戏的研发能力或者大规模的制造能力，主要依靠进口游戏游艺设备满足本国需求。

### 三、发行人在行业中的竞争情况

#### （一）发行人的行业地位

##### 1、市场地位

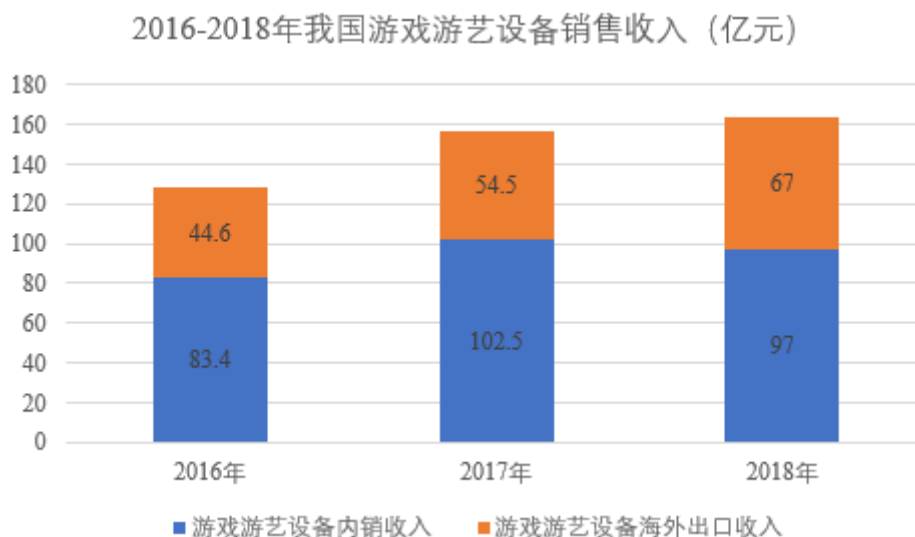
公司专注于游戏游艺设备生产经营领域，历经二十多年发展，已成为国内商用游戏游艺机行业的领先企业之一，在全球市场也拥有一定的知名度，目前公司已形成覆盖模拟类、儿童类、嘉年华类、礼品类等较为齐备的商用游戏游艺机产

品系列，并积极发展适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备等新型游戏游艺设备，另外还有转马类、滑行车类、碰碰车类等少量游乐设施。公司拥有国内同行业中最全的产品线，能为客户提供“一站式”游戏游艺设备供应解决方案，已成为大玩家超乐场、万达宝贝王、茉莉幻想、反斗乐园、华录乐园、新城多奇妙、恒大乐园、Dave & Buster、Cineplex、Happyland、Coney park、Timezone等国内外知名大型连锁品牌游乐场的合作伙伴。

公司系行业领先企业之一，是国内商用游戏游艺机设备制造产业中唯一获得“中国驰名商标”称号的企业，并作为起草单位之一，参与了我国游戏游艺行业国家标准《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）的制定。公司连续十余年被评为广东省守合同重信用企业，也是中国文化艺术行业协会副会长单位、广东省游戏产业协会副会长单位、高新技术企业。

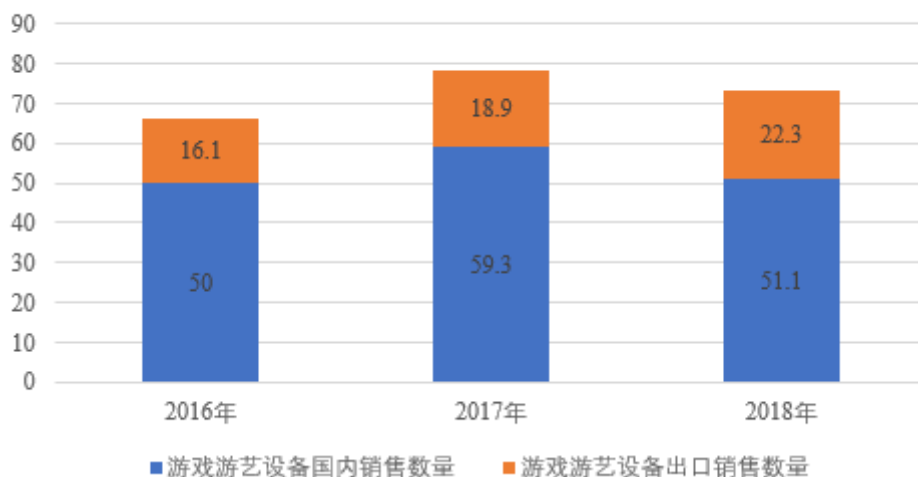
## 2、公司市场份额

根据中国文化艺术行业协会发布的《2018年中国游戏游艺行业研究报告》，2016-2018年我国游戏游艺设备销售收入分别为128亿元、157亿元和164亿元，其中，销售收入按照内销和出口口径划分统计情况如下：



根据中国文化艺术行业协会发布的《2018年中国游戏游艺行业研究报告》，2016-2018年我国游戏游艺设备销售数量分别为66.1万台、78.2万台和73.4万台，其中，销售数量按照内销和出口口径划分统计情况如下：

2016-2018年我国游戏游艺设备销售数量（万台）



2016-2018年，公司商用游戏游艺机销售收入分别为3.11亿元、3.75亿元和3.77亿元，公司商用游戏游艺机按产值口径在国内企业的市场份额分别为2.43%、2.39%和2.30%，市场份额居行业前列；2016-2018年，公司商用游戏游艺机销售数量分别为1.26万台、1.39万台和1.34万台，公司商用游戏游艺机按销量口径在国内企业的市场份额分别为1.91%、1.78%和1.83%。

## （二）主要竞争对手情况

### 1、境外主要竞争对手

公司名称	简要介绍
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。2018财年实现营业收入6,783亿日元，净利润541亿日元。
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。2018财年实现营业收入3,236亿日元，净利润89亿日元。
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。2018财年实现营业收入2,395亿日元，净利润305亿日元。
喀普康	东京证券交易所上市公司，股票代码9697，总部位于日本，主要从事家用游戏机、网络游戏、手机游戏和商用游戏游艺机的研发与销售。2018财年实现营业收入945亿日元，净利润109亿日元。
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

公司名称	简要介绍
	用游戏游艺机及网络游戏的研发与销售。2018年实现营业收入 30.67 亿台币，净利润 8.81 亿台币。
Bay Tek Entertainment	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，主要产品为嘉年华彩票机。
ICE	ICE (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。

资源来源：各公司官方网站及其年报等公开信息披露资料

## 2、境内主要竞争对手

公司名称	简要介绍
华立科技	广州华立科技股份有限公司，原为全国中小企业股份转让系统挂牌公司，股票代码 835276，已于 2017 年 11 月摘牌；该公司成立于 2010 年，主要从事商用游戏游艺机的研发、制造、销售与租赁。
展晖动漫	广州市展晖动漫科技有限公司，公司前身为广州宝辉电子科技有限公司，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大型游戏游艺设备企业，主要产品包括各类模拟类、礼品类、彩票类商用游戏游艺机。
凯昌电子	广州市凯昌电子有限公司创建于 2003 年，是一家经营、生产、加工、维修电子产品、电器、投币游戏机、电动玩具及配套设施、户外机动游乐机、玻璃钢制品、水上乐园设施及销售的企业，主要产品包括各类独具凯昌特色的投币式游戏游艺机、碰碰车、嘉年华式游戏游艺机、主题公园项目、儿童摇摆娱乐设备及大型机动游戏设备等。

资源来源：各公司官方网站及其年报等公开信息披露资料

## （三）发行人的竞争优势

### 1、较强的技术和研发能力

公司自成立以来，一直坚持自主研发产品为主的发展道路，重视产品创意、策划，密切跟踪行业技术应用前沿趋势，迎合和引导消费者的娱乐体验需求，并注重寓教于乐以及将技能训练、康复治疗功能等与公司产品相融合，不断推出具有自身特色和科技含量的高品质设备，不断提升公司的产品定位。

公司拥有处于业内先进水平的产品研发团队，截至报告期末，共有研发人员 129 人，占公司员工人数的 20.57%，分布在中山、深圳、广州和加拿大安大略省等地，包括游戏策划师、软件工程师、机械工程师、硬件工程师、工业设计师、美术设计师、音效设计师等，具备从项目创意策划、美工设计、工业设计到游戏

资源制作、游戏软件开发、硬件开发、产品测试等完整的产品开发体系；同时，分布于公司本部所在地、国内一线城市及海外发达国家的国际化研发团队的配置，有利于公司及时把握国内外最新的产品研发动态和市场需求。经过长期的研究开发和技术积累，公司自主掌握了声、光、电、机一体化，传感器、电脑图像处理、游戏引擎开发、体感、仿真、模拟、概率运算、虚拟现实、物联网通信等商用游戏游艺机开发的完整技术体系，保证了产品良好的技术水平和娱乐体验、新产品的推出频率。

截至本招股说明书签署日，公司已取得专利81项（其中发明专利6项）、109项软件著作权，通过文化部或广东省文化厅内容评审的游戏游艺设备达275款，拥有的自主知识产权和取得市场准入的设备款型数量均居国内行业首位。近年来，公司所开发的新产品多次被中国游戏行业年会或广东省游戏产业协会评为年度优秀游戏游艺机或者最受期待游戏机，部分产品被中国文化艺术行业协会确定为中国电子游戏超级联赛指定游戏设备。自2006年开始，公司连续14年被中国游戏行业年会及其权威评选“金手指奖”评为“游戏产品研发先进单位”，展现了公司较强的技术和研发能力，形成了较强的技术壁垒。

## 2、全球性的优质客户资源

公司自上世纪九十年代开始一直专注于游戏游艺设备的研发、生产和销售，并自二零零零年开始开拓海外市场，长期坚持全球化布局，国内国外市场并重，有超过二十年的市场资源积累。公司已建立了全球化的销售队伍和销售网络，产品定位于全球中高端市场，主要选择大型、连锁化经营的品牌游乐场作为重点合作对象，并适度发展海外经销商体系，逐步积累了一批全球性的优质客户资源。目前，公司产品销售区域包括全球近100个国家和地区，并已成为大玩家超乐场、万达宝贝王、茉莉幻想、反斗乐园、华录乐园、新城多奇妙、恒大乐园、Dave & Buster、Cineplex、Happyland、Coney park、Timezone等国内外知名大型连锁品牌游乐场的合作伙伴，也与H. BETTI INDUSTRIES, INC.、EIKOU Electronics., Ltd、Instance Automatics Ltd等一批优质的海外专业经销商群体建立了长期合作关系。截至本招股说明书签署日，已与公司建立良好合作关系的重要客户简要情况如下：

序号	客户名称	主要品牌/标志	游乐场类别	总部所在地	客户简介
一、亚洲					
1	大玩家		综合类	中国	北京大玩家娱乐股份有限公司是大玩家超乐场的运营平台,大玩家超乐场及旗下品牌Play1家庭娱乐中心、NEW约等遍布全国100多个城市的核心商圈,目前拥有近400家门店。
2	万达宝贝王		儿童类	中国	万达宝贝王集团有限公司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。万达宝贝王乐园是万达宝贝王首期推出的动漫亲子乐园,在全国万达广场直营连锁开发。
3	永旺幻想		儿童类	日本	日本永旺集团(东京证券交易所上市公司,股票代码8267)旗下儿童游乐品牌,总部位于日本千叶。永旺幻想在全球拥有820余家门店,主要分布在亚洲,包括日本、中国、马来西亚、泰国、菲律宾等。
4	乐的文化		综合类	中国	深圳市乐的文化有限公司是“反斗乐园”、“星际传奇”和“Meland”的运营主体,已成功进驻华润集团、中航集团、凯德置地、万科广场、中信地产等大型商业机构,目前在深圳、北京、上海等地开设一百余家直营门店。
5	上海新城多奇妙管理咨询有限公司		儿童类	中国	上海新城多奇妙管理咨询有限公司是新城发展控股有限公司(港交所上市公司,股票代码01030)旗下专注于都市商业综合体内各类娱乐体验业态的开发运营公司。公司首期推出多奇妙亲子乐园,针对1-12岁亲子家庭,以“最好的教育是陪伴”为核心理念,以打造中国最大、最具影响力的亲子主题乐园集群为发展目标。
6	北京华录乐影科技有限公司		综合类	中国	北京华录乐影科技有限公司是国资委直属的文化央企中国华录集团有限公司的下属控股企业。借助集团在数字视听终端、内容、服务三大板块的资源优势,华录乐影定位于城市文化商业服务。

序号	客户名称	主要品牌/标志	游乐场类别	总部所在地	客户简介
7	深圳恒大材料设备有限公司		儿童类	中国	深圳恒大材料设备有限公司系恒大地产集团全资下属采购平台,恒大地产集团旗下“恒大乐园”为全国连锁室内游乐品牌。恒大乐园依托遍布全国的恒大地产项目进行自主开发和经营管理,秉承“一家人的欢乐世界”的经营理念,致力于满足家庭娱乐消费需求,已实现全国布局。
8	EIKOU Electronics., Ltd	-	经销客户	日本	专业从事游戏游艺设备进口业务,配合KAGA Electronics Co., Ltd. (加贺电子株式会社,东京证券交易所上市公司,股票代码8154)一起为日本永旺等游乐场经营企业提供产品和服务。
<b>二、北美洲</b>					
9	Cineplex Inc.		综合娱乐提供商	加拿大	Cineplex Inc.是多伦多证券交易所上市公司,总部位于加拿大多伦多,股票代码为CGX,业务包括电影、媒体、娱乐场所运营等,业务主要分布在北美地区。Player One Amusement Group是Cineplex旗下游乐事业版块。
10	Dave & Buster's Entertainment, Inc.		综合类	美国	Dave & Buster's Entertainment, Inc.是纳斯达克上市公司,股票代码为PLAY.O,总部位于达拉斯,主要在美国和加拿大从事餐饮、消遣、娱乐一体化连锁场所运营。公司将餐饮和娱乐相结合,为客户提供一体化“吃喝玩乐”的体验。
11	H. BETTI INDUSTRIES, INC.		经销商	美国	H. BETTI INDUSTRIES, INC.是美国领先的娱乐设备、自动售卖设备、视听设备等的分销商,其中旗下业务部门Betson Enterprises主要从事娱乐设备分销、产品维修及相关技术服务,主要代理品牌包括Bay Tek、ICE、Raw Thrills、万代南梦宫、世嘉、Unis等。
<b>三、南美洲</b>					
12	CONSTRUCCIONES,		综合类	智利	CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A是拉丁美洲领先的家庭娱乐中心连锁企业之一,总部位于智利,



序号	客户名称	主要品牌/标志	游乐场 所类别	总部所 在地	客户简介
	MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A				游乐场品牌为“Happyland”，拥有超过25年的运营经验、90余个门店，主要分布在智利、秘鲁、哥伦比亚和墨西哥。
13	Atracciones Coney Island SAC		综合类	秘鲁	Atracciones Coney Island SAC是拉丁美洲领先的家庭娱乐中心企业之一，总部位于秘鲁，游乐场品牌为“Coney Park”，拥有70余个门店，主要分布在秘鲁、智利和哥伦比亚。
<b>四、欧洲</b>					
14	Instance Automatics Ltd		经销商	英国	Instance Automatics Ltd总部位于英国，成立于1993年，主要销售投币式游戏机、贩卖机、礼品机及其配件，主要代理的品牌包括Elaut、LAI、Unis等，主要销售区域包括英国和爱尔兰。
<b>五、大洋洲</b>					
15	TEEG TOPCO PTY LTD		综合类	澳大利亚	TEEG TOPCO PTY LTD总部位于澳大利亚，下属企业自1978年在澳大利亚开设第一家“Timezone”品牌的家庭娱乐中心。目前，“Timezone”已成为全球性的家庭娱乐中心品牌，在澳大利亚、印尼、印度、新西兰、菲律宾、新加坡和越南等国共设立200多个门店。

全球性的优质客户体系，一方面为公司产品销往全球市场提供了较为稳定、持续的销售渠道；另一方面，依托全球客户市场资源，公司可以及时了解全球不同区域市场消费者的消费体验 and 市场需求，掌握全球商用游戏游艺机产业最新的游戏创意、技术资讯，使公司能够保持与全球领先市场同步的产品开发理念，把握市场机遇。

### 3、业内较强的品牌影响力

公司秉承“用心创造，把欢乐和健康带给千家万户”的阳光理念和“打造世界级品牌，缔造高科技百年企业”的梦想，经过二十多年的积累，公司已成为全球游艺娱乐行业的知名品牌。

在国内市场，公司已成为国内主要游艺娱乐场所经营企业的重要合作品牌之一，“**世宇科技**”被认定为“广东省著名商标”、“中国驰名商标”，公司也作为起草单位之一参与游戏游艺机产品国家标准的制定，并担任中国文化旅游协会副会长单位、广东省游戏产业协会副会长单位等，连续十余年被评为广东省守合同重信用企业，公司品牌获得主流客户、政府主管部门及行业协会的认可。在海外市场，公司自主品牌产品销售区域包括全球近100个国家和地区，报告期内海外销售占比在50%左右，产品进入北美、日本、欧洲等发达国家和地区市场并拥有较为稳定和优质的客户群体；同时，公司得到了万代南梦宫、科乐美、世嘉森美、鈹象电子及Raw Thrills等全球知名游戏开发企业的认可，与其保持良好合作关系，共同开拓市场。“**UNIS**”已成为海外游戏游艺设备市场知名的国际性品牌，得到大量海外客户和知名同行的认可。

公司品牌已在行业内形成了较高的知名度和良好的美誉度，具有较为明显的品牌优势，公司多年发展建立的品牌影响力为公司的持续发展奠定了较好的基础。

### 4、丰富的产品体系和一站式产品供应解决能力，并积极进行产品延伸

公司依靠自身的产品研发能力和生产制造能力，围绕下游游艺娱乐场所不同消费场景、客流构成、游乐主题等差异化需求打造了丰富的产品体系，形成了包括模拟类、儿童类、嘉年华类、礼品类等商用游戏游艺机系列产品，另外还有少

量转马类、碰碰车类、滑行车类等游乐设施产品，形成了较为完整的产品线；同时，近年来公司积极延伸发展适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备等新型游戏游艺设备，将产品应用领域延伸到泛娱乐场所及家庭娱乐等领域。通过丰富、多元的产品选择为客户提供一站式产品供应解决方案，有助于提升客户的采购效率和简化客户后续机台管理工作，从而进一步增强客户粘性和服务满意度。

#### **（四）竞争劣势**

历经多年的发展和技术积累，公司经营规模在国内游戏游艺设备制造产业中居于前列，整体研发实力和品牌影响力等也处于国内领先地位。但与国际一流企业相比，公司在业务规模、游戏开发能力、技术水平、资金实力等方面仍存在一定差距。因此，为进一步提升公司的市场竞争力和市场地位，实现公司的战略发展目标，公司需要在产能扩建、技术升级、产品研发、市场开拓等方面持续投入大量资金，由于公司目前融资方式较为单一，将对公司更好更快的发展造成不利影响。

### **四、发行人主营业务的具体情况**

#### **（一）发行人主要产品或服务及其用途**

公司目前产品以商用游戏游艺机为主，报告期内其销售收入占主营业务收入的比重为 90% 左右。此外，公司还能提供适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备等新型游戏游艺设备，少部分游乐设施产品等。公司主要产品或服务情况具体如下：

##### **1、商用游戏游艺机**

公司的商用游戏游艺机产品包括模拟类、儿童类、嘉年华类、礼品类等各类游戏游艺机，能为下游动漫游戏城、游乐园、儿童主题乐园、家庭娱乐中心等各类游艺娱乐场所提供多元化的产品选择及一站式供应解决方案。公司以商用游戏游艺机销售为主，同时适当开展设备合作经营业务。

##### **2、新型游戏游艺设备**

属于拓展公司产品应用领域的延伸产品，适用于多应用场景的游戏游艺设备将使得公司的游戏游艺设备能够进入包括酒吧、KTV、电竞中心、VR/AR 体验店、网吧网咖、健身房、桌球室、电影院，甚至是商场、书店等经营业态在内的泛娱乐场所以及广大家庭或者公司休息室等，以拓宽公司产品的应用领域，同时由 B 端业务向 C 端业务延伸，进一步拓展了公司产品的客户群体和市场空间。目前主要产品为欢乐乒乓（PONG），以设备销售的方式进行。

功能游戏游艺设备以脑科学和儿童成长发育为核心，以功能游戏为载体，构建新型儿童游乐空间场景的课堂范式，目标市场包括特定游乐场所、幼儿园、儿童保健机构等，目前产品处于研发测试阶段。

### 3、游乐设施

公司还有少量游乐设施的生产、销售，产品主要包括中小型的转马类、滑行车类、碰碰车类游乐设施，可根据下游客户需求、游艺娱乐场地环境、乐园主题风格等设计、定制个性化的游乐设施产品。

## （二）主要产品的产能及销售情况

### 1、主要产品的产能、产量及销售情况

项目	项目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
游戏游艺设备	产能（台）	7,500	15,000	14,000	14,000
	产量（台）	5,648	15,029	13,794	13,060
	产能利用率	75.31%	100.19%	98.53%	93.29%
	外购量（台）	642	783	1,126	1,464
	销量（台）	6,199	14,960	14,153	13,049
	产销率	98.55%	94.61%	94.86%	89.84%

注：产能利用率=产量÷产能；产销率=销量÷（产量+外购量）

### 2、主要产品的平均销售价格变动

报告期内，公司产品的销售价格变动情况如下：

单位：元/台

类别	项目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
商用游戏游艺	模拟类				
	销售收入（万元）	4,863.64	10,963.10	12,193.34	7,903.51
	销量（台）	942	2,508	2,820	1,966

类别		项目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
机		均价(元/台)	51,630.98	43,712.53	43,238.80	40,200.99
	儿童类	销售收入(万元)	3,878.52	7,593.22	7,808.80	10,182.68
		销量(台)	1,357	3,111	3,395	4,117
		均价(元/台)	28,581.59	24,407.66	23,000.89	24,733.24
	嘉年华类	销售收入(万元)	7,607.27	17,787.06	15,780.79	10,623.24
		销量(台)	2,728	7,056	6,662	4,835
		均价(元/台)	27,885.87	25,208.42	23,687.76	21,971.55
	礼品类	销售收入(万元)	470.28	1,394.28	1,719.72	2,440.05
		销量(台)	235	703	1,014	1,728
		均价(元/台)	20,011.73	19,833.29	16,959.77	14,120.68
新型游戏游艺设备		销售收入(万元)	1,730.76	2,268.75	-	-
		销量(台/套)	893	1,453	-	-
		均价(元/台)	19,381.42	15,614.22	-	-

### 3、主要客户情况

报告期内，公司的前五大客户销售金额及占主营业务收入的比重情况如下：

单位：万元、%

期间	序号	客户名称	销售金额	比例
2019年1-6月	1	EIKOU Electronics., Ltd	2,161.57	10.72
	2	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	1,303.35	6.46
	3	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	1,076.23	5.34
	4	Player One Amusement Group Inc.	901.38	4.47
	5	北京大玩家娱乐股份有限公司	877.26	4.35
		合计		6,319.79
2018年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	3,357.51	7.81
	2	EIKOU Electronics., Ltd	2,846.68	6.62
	3	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	2,398.18	5.58
	4	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	2,000.00	4.65
	5	TEEG TOPCO PTY LTD	1,648.36	3.83
		合计		12,250.72
2017年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2,686.67	6.56
	2	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	1,240.73	3.03
	3	万达宝贝王集团有限公司	1,168.55	2.85
	4	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	1,134.68	2.77
	5	Amusements Worldwide LLC.	1,065.24	2.60
		合计		7,295.87
2016年度	1	中山市天裕贸易有限公司	6,499.44	18.62
	2	中山市天博进出口有限公司	4,381.40	12.55
	3	万达宝贝王集团有限公司	1,983.61	5.68
	4	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	1,393.34	3.99

期 间	序号	客户名称	销售金额	比例
	5	香港太空娱乐有限公司	979.65	2.81
		合 计	<b>15,237.44</b>	<b>43.66</b>

注：对同一主体控制下的客户销售金额合并列示。

中山天裕、中山天博为公司 2016 年第一、二大客户，系公司 2016 年出口销售主要通过中山天裕、中山天博间接出口所致；同时，香港太空娱乐为公司 2016 年第五大客户，系公司 2016 年少部分海外销售直接报关给香港太空娱乐。从 2017 年 1 月起，全部转为由发行人直接自营出口或销售给海外客户，子公司香港世宇等协助联系海外客户、回款等，不再通过第三方贸易公司报关出口，也不再由香港太空娱乐等海外关联公司协助联系海外客户、回款等。

报告期内，考虑 2016 年香港太空娱乐的最终销售情况，2016 年外销最终销售情况前五大客户如下：

单位：万元

期 间	序号	客户名称	销售金额
2016 年度	1	Player One Amusement Group Inc.	2,075.70
	2	Amusements Worldwide LLC.	1,902.84
	3	CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A	1,458.20
	4	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	762.95
	5	TEEG TOPCO PTY LTD	560.47
		合 计	<b>6,760.16</b>

注：对同一主体控制下的客户销售金额合并列示。

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。

公司产品的销售构成情况、销售价格变动情况、销售模式情况和公司对前五名客户的具体销售情况等具体分析详见“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十一、（一）营业收入构成及变动分析”部分的说明。

#### 4、报告期各期外购套件组装和自主研发生产的产品名称、数量、收入金额及占比情况

公司坚持产品以自主研发为主的发展战略，同时，为了充分利用公司市场资源、进一步完善公司产品线和发挥公司在游戏游艺设备制造方面的成本优势，公

司通过与海外知名游戏开发厂商如 Raw Thrills、鈹象电子等进行合作向其采购游戏套件，并由公司进行产品框体生产、系统整体集成及产品总装和检测等。此外，为满足客户一体化采购需求，公司还有少量向行业内其他游戏游艺设备厂商采购商用游戏游艺机对外销售的情况。

报告期各期，公司自主研发生产产品、外购套件生产产品及同行采购产品的销售情况如下：

单位：台、万元

项 目	2019年1-6月			2018年			2017年			2016年		
	销售数量	销售金额	占比	销售数量	销售金额	占比	销售数量	销售金额	占比	销售数量	销售金额	占比
外购套件生产产品	699	3,345.30	18.03%	2,109	8,854.99	22.13%	2,303	8,966.54	23.91%	1,548	6,237.69	20.03%
自主研发产品	5,073	13,225.03	71.29%	12,710	31,100.92	77.74%	11,561	28,391.73	75.71%	10,886	24,392.01	78.31%
同行采购产品	383	1,980.14	10.67%	12	50.50	0.13%	27	144.38	0.38%	212	519.78	1.67%
主营业务收入合计（不包括其他主营业务收入）	6,155	18,550.47	100.00%	14,831	40,006.41	100.00%	13,891	37,502.65	100.00%	12,646	31,149.48	100.00%



## 5、发行人与主要境外游戏游艺设备公司的合作模式及交易情况

对于套件合作机台，游戏套件是整个游戏游艺设备的核心部件，包括游戏软件，以及其他主要功能部件组合。公司向 Raw Thrills、万代南梦宫、鈹象电子、科乐美等境外游戏游艺设备公司购买游戏套件，具体合作模式为公司综合考虑自身产品线情况以及拟购买游戏套件生产机台的预计市场销售情况，从而向境外游戏游艺设备公司确定拟购买游戏套件的具体需求。一般而言，公司购买的游戏套件将取得境外游戏游艺开发厂商该款游戏套件在中国及其他特定区域的独家销售权；同时，公司需达到游戏套件供应商的保底采购量的要求。公司采购游戏套件，并按照游戏套件原型机整体设计完成机台设备硬件平台的生产、总装和系统集成后，最后由公司自主对外销售。

海外知名游戏开发厂商选择与国内领先的游戏游艺设备制造企业合作，通过向其出售游戏套件间接将其研发的游戏游艺设备输入国内市场是行业通行的模式。一方面，海外知名游戏开发厂商可以借助国内领先的游戏游艺设备制造企业良好的制造能力和市场渠道资源等，将其产品快速导入国内市场；另一方面，国内领先的游戏游艺设备制造企业也可以充分利用海外资源，增强和完善公司的产品体系，提升公司的盈利能力。

报告期各期，公司向境外采购游戏套件的金额及占各期采购总额比重如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏套件	1,296.39	11.05%	3,768.13	14.91%	4,542.14	18.14%	2,010.89	9.43%

### （三）主要原材料和能源供应情况

#### 1、主要原材料及其采购情况、单价变动情况

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，同时还有加工件、非金加工件、美工件、木料、五金件、玻璃钢等。加工件主要为金属结构件，通过钣金加工或机加工中心、车床

设备等机械加工而成的钣金件等加工件；非金加工件主要为经机械、车床加工完成的非金属结构件。加工件及非金加工件广泛用于游戏游艺设备的生产制造。美工件主要为用于游戏游艺设备外观画面的加工材料。

报告期内，公司主要原材料的采购金额及占采购总额的比例如下：

单位：万元、%

项 目	2019年1-6月		2018年度		2017年度		2016年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
套 件	1,296.39	13.18	3,768.13	15.45	4,570.35	19.20	2,196.36	10.97
加工件	1,383.06	14.06	3,327.86	13.64	3,281.84	13.79	3,289.92	16.43
显示器	1,055.42	10.73	2,164.10	8.87	1,963.68	8.25	1,554.34	7.76
非金加工件	596.46	6.06	1,579.44	6.48	1,246.39	5.24	1,147.42	5.73
主 机	773.36	7.86	1,802.24	7.39	1,396.22	5.87	1,249.47	6.24
美工件	464.57	4.72	1,088.06	4.46	1,135.29	4.77	1,069.44	5.34
木 料	649.92	6.61	1,547.47	6.34	1,081.84	4.55	867.46	4.33
电子元器件	340.78	3.46	937.33	3.84	812.28	3.41	621.82	3.11
五金类	198.01	2.01	795.71	3.26	769.15	3.23	549.97	2.75
电机类	217.73	2.21	661.62	2.71	716.08	3.01	594.84	2.97
玻璃钢	130.69	1.33	303.62	1.24	540.67	2.27	957.95	4.78
小 计	<b>7,106.39</b>	<b>72.23</b>	<b>17,975.58</b>	<b>73.70</b>	<b>17,513.79</b>	<b>73.58</b>	<b>14,098.99</b>	<b>70.41</b>
合 计	<b>9,838.33</b>	<b>100.00</b>	<b>24,390.13</b>	<b>100.00</b>	<b>23,802.39</b>	<b>100.00</b>	<b>20,024.51</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司主要原材料的采购平均单价情况如下：

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年度	2016年度
套件（元/套）	11,214.44	13,097.43	15,383.19	15,012.69
加工件（元/个）	26.72	26.90	26.98	27.28
显示器（元/块）	1,603.74	1,253.90	1,492.95	1,399.80
非金加工件（元/个）	16.77	19.01	16.67	13.75
主机（元/个）	2,108.39	2,292.06	1,937.32	1,763.05
美工件（元/个）	22.64	27.41	31.00	28.18
木料（元/块）	92.83	43.11	33.39	29.93
电子元器件（元/个）	0.40	0.52	0.34	0.33
五金类（元/个）	5.49	7.18	5.32	4.76
电机类（元/个）	118.46	136.29	137.41	130.93
玻璃钢（元/块）	574.71	474.63	478.09	534.93

(1) 公司产品的核心部件及其采购来源

公司产品属于文化创意类娱乐设备，以游戏内容创意、产品整体设计为内核，并综合运用声、光、电、影像、机械运动等技术来实现游戏的良好仿真性和交互体验，产品的游戏内容创意和整体设计是公司产品最为核心的组成部分。

公司坚持以自主创新为主的发展路线，主要依托自有研发人员完成公司主要产品的游戏内容创意和整体设计，报告期各期自主研发产品收入贡献占比均超过70%；与此同时，为了充分利用公司市场资源和发挥公司在游戏游艺设备制造方面的成本优势，公司也通过与海外知名游戏开发厂商进行合作，向其采购部分生产游戏游艺设备的核心部件——游戏套件进行产品生产，进一步丰富公司的产品线，补充公司的产品体系。

公司产品除游戏内容软件部分外，公司产品的硬件部分主要作为游戏内容的运行平台来实现游戏娱乐功能和良好体验，硬件平台的核心部件主要包括显示器、主机等电子部件。

除自主研发外，公司外采的游戏套件主要向海外知名游戏开发厂商直接采购，显示器主要向公司周边地区商业显示屏生产厂商直接采购，主机主要向公司周边地区的计算机厂家经销商处进行就近采购。

## （2）公司产品核心部件的采购定价模式

对于合作的套件机台而言，游戏套件是商用游戏游艺机的核心，是决定一款套件合作机台市场成功与否的关键之一，每一款产品的游戏套件因游戏内容创意、玩法、产品整体设计等不同，产品的预计市场售价存在较大差异。公司向外观采购游戏套件，一般需综合考虑公司自身产品线状况、拟采购游戏套件生产产品的预计市场售价和市场需求、后续产品开发及生产成本等因素后，公司在保证预计合理的毛利空间前提下与海外知名游戏开发厂商共同协商确定游戏套件的采购价格。

公司产品硬件平台涉及的主要核心部件显示器、主机属于较为标准的电子部件，市场供给较为充分，公司与合格供应商主要参照上述电子部件的价格走势协商确定采购价格。

公司向供应商采购产品生产涉及的核心部件不需要另行支付许可费。

### (3) 公司产品的核心技术

公司产品的核心技术主要包括两个方面，一方面为游戏内容创意涉及的游戏软件开发相关技术，一方面为游戏运行硬件平台集成应用技术。公司作为国内领先的商用游戏游艺机设备制造企业，以自主开发的游戏游艺设备为主，套件合作机台为辅，已形成了由项目管理、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、硬件制作等多个环节构成的完整产品开发链。在游戏软件开发方面，公司掌握了游戏底层引擎开发技术，具备较强的底层开发能力，积累了较为丰富的模块化引擎及开发工具，能够有效提升开发效率；在硬件平台方面，公司掌握了游戏设备声、光、电、机一体化集成应用技术，能够有效地将游戏内容与游戏设备的声效、光感、运动控制等有机融合，仿真模拟各类游戏场景，实现线下游戏娱乐设备良好的交互体验。

## 2、主要供应商采购情况

报告期内，公司前五名供应商采购情况如下：

单位：万元、%

时 间	排名	供应商名称	主要原材料	金额	比例
2019年1-6月	1	中山市大成动漫科技有限公司	整机设备	1,639.11	13.97
	2	Raw Thrills, Inc	游戏套件	597.16	5.08
	3	中山市信之翔网络科技有限公司	主 机	595.66	5.07
	4	深圳市金四象科技有限公司	显示器	501.58	4.27
	5	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	491.65	4.18
	合 计			<b>3,825.16</b>	<b>32.59</b>
2018年度	1	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	2,874.25	11.37
	2	中山市信之翔网络科技有限公司	主 机	1,620.65	6.41
	3	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	1,080.76	4.28
	4	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	953.63	3.77
	5	中山市岐山机械设备有限公司	加工件	834.51	3.30
	合 计			<b>7,363.80</b>	<b>29.13</b>
2017年度	1	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	3,341.25	13.35
	2	中山市信之翔网络科技有限公司	主 机	1,251.64	5.00

	3	鈇象电子股份有限公司	游戏套件	1,076.62	4.30
	4	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	1,044.96	4.17
	5	中山市众富动漫科技有限公司	整机设备	899.58	3.59
	合 计			<b>7,614.05</b>	<b>30.41</b>
2016 年度	1	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	1,045.84	4.90
	2	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	960.74	4.50
	3	中山市信之翔网络科技有限公司	主 机	784.60	3.68
	4	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	743.16	3.48
	5	中山市岐山机械设备有限公司	加工件	696.70	3.27
	合 计			<b>4,231.04</b>	<b>19.84</b>

注:对同一控制下供应商的采购额合并列示

报告期内,公司与主要供应商合作较为稳定,前五大供应商基本均与公司保持了多年及良好的合作关系公司。公司在报告期内不存在向单个供应商采购比例超过总额的 50%的情况。

### 3、主要能源供应情况

报告期内,公司主要能源采购情况如下:

能 源	项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
电 费	金额(万元)	80.03	163.29	149.44	154.74
	数量(万度)	102.50	219.68	194.18	177.94
	单价(元/度)	0.78	0.74	0.77	0.87
水 费	金额(万元)	4.07	10.42	10.74	10.73
	数量(万吨)	2.02	5.12	5.25	5.23
	单价(元/吨)	2.02	2.04	2.05	2.05

报告期内主要原材料采购情况、主要能源消耗情况、主要原材料和能源的供应及价格变动情况、报告期内公司向前五名供应商采购情况等具体分析详见“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十一、(二) 营业成本分析”部分的说明。

## (四) 环境保护及安全生产情况

### 1、环境保护情况

公司主要研发制造游戏游艺设备，不属于重污染产品，公司产品研发制造过程不排放工业污水，也不存在高危险或重污染的情况。公司生产工艺严格按照环境保护的要求执行，执行了环境影响评价制度，建立了环保管理制度，落实了环评及其批复提出的主要环保措施和要求。

报告期内，公司及子公司未发生环境污染事故和环境违法行为，未受到环保部门的处罚。

(1) 发行人生产经营中涉及环境污染的具体环节、排放主要污染物情况、主要环保设施及处理能力

公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产和销售，公司产品主要采取自主设计、自主总装及测试相结合的生产模式，产品生产的硬件部分零组件主要以外购为主，自主生产为辅。公司主要污染物为游戏游艺设备生产制造过程中部分自制零组件机械加工、开料、切割、雕刻、焊接、打印等生产工艺环节产生的少量废气、噪音和固体废物，以及员工办公、食堂、宿舍区域产生的生活污水，公司不存在高危险、重污染的情形。

①公司生产经营中主要排放污染物情况

报告期内，公司生产经营中主要排放污染物情况如下：

类型	排放源	污染物名称
废气	产品生产工艺过程，以及员工食堂	粉尘、油烟废气
固废	产品生产工艺过程，以及员工办公、生活区域	生活垃圾、金属废料、含油废料及其包装物
废水	员工办公、生活区域	生活污水
噪音	各类生产设备运行过程	各类设备噪声

②主要环保设施及处理能力

A、废水处理

公司的废水污染源具体为生活污水，主要来源于食堂、厕所、生活区以及配套设施废水。公司设置了雨水和污水管网，生活污水经三级化粪池预处理后经市政污水管道排入珍家山污水处理厂处理。

## B、废气处理

公司经营产生的主要废气有食堂油烟废气和工业废气。食堂油烟废气通过运水烟罩和静电除尘处理后引至食堂楼顶排放；工艺废气主要来自于公司产品零组件加工过程中金属切割、焊接等工序产生的少量工业废气和金属粉尘，以及木料加工过程中产生的粉尘。对于切割、焊接等工艺过程中产生的废气，公司经集气罩收集后，采用活性炭吸附处理后通过排气筒排放；对于金属粉尘，采取沉降后及时作为一般固废处理；对于木料加工产生的粉尘，采用布袋除尘处理后，通过不低于15m排气筒排放。

## C、固废处理

公司对其产生的一般工业固废（废包装材料、废金属边角料及废引脚等），经统一收集后交由回收企业回收利用；对危险固废（含废油墨桶、废活性炭、废机油、废乳化油及其包装物、废电路板、电子元件等），则委托有相应资质的中山市宝绿工业固体危险废物储运管理有限公司（危险废物经营许可证编号442000120704）进行处理，并与其签订了相关协议，每次危险废物转移都办理了相关转移手续。

## D、噪音处理

公司生产过程中产生的噪音污染主要来自于设备的加工及运行。公司主要采取选用低噪设备，对高噪声设备采取隔声减振措施，通过设备合理布局、墙体隔声、加强生产管理，以及合理安排生产时间等方法，确保厂界噪声达到《工业企业厂界环境噪声排放标准》（GB12348-2008）中的二类标准。

（2）报告期内发行人环保投资和相关费用成本支出情况，以及环保设施的实际运行情况

报告期内，公司环保投入和费用支出共计44.95万元，主要用于厂区环境管理、排污及废物处理等方面，具体情况如下：

单位：万元

项目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
环保投入	3.94	13.54	23.46	4.01

报告期内，公司已经建立了生产经营所需的环保设施，并根据实际生产情况持续发生环保投入和费用支出以确保环保处理设施的正常运行，公司污水、固废、废气及噪声排放均符合环保标准，公司发生的环保投入和相关费用支出与公司生产经营产生的污染相匹配。

### (3) 发行人募投项目所采取的环保措施及相应的资金来源和金额

公司涉及环保事项的募投项目包括商用游戏游艺机扩产及技术改造项目、商用游戏游艺机技术研发中心建设项目，系在公司现有业务基础上进行技改和产能扩建，生产工艺流程基本一致，未来运营过程中产生的主要污染物情况与目前公司现状一致。

公司募投项目未来运营过程中产生的主要污染物及采取的环保措施如下：

类别	污染物名称	主要处理措施
水污染物	COD <sub>Cr</sub> 、BOD <sub>5</sub> 、SS、氨氮	经三级化粪池预处理，经市政污水管道排入珍家山污水处理厂处理
	COD <sub>Cr</sub> 、SS	委托给有处理能力的废水处理机构处理
大气污染物	颗粒物（产生于裁线和剥线工序）	无组织形式排放，加强通风，加强工作人员的个人防护措施
	木屑粉尘	采用布袋除尘处理+水喷淋+25m 排气筒排放
	锡及其化合物	工位密闭收集+水喷淋+UV 光催化+活性炭吸附+15 米排气筒排放
	总 VOC <sub>s</sub>	
	臭气	工位密闭收集+水喷淋+UV 光催化+活性炭吸附+15 米排气筒排放
	总 VOC <sub>s</sub>	
	臭气	采用布袋除尘处理后+15 米排气筒排放
	颗粒物（产生于机械加工工序）	加强车间通风
	颗粒物（产生于焊接工序）	加强车间通风
油烟	经运水烟罩+静电除尘后引至食堂楼顶排放	
噪声	噪声	选用低噪设备，对高噪声设备采取隔声减振措施；合理布局；墙体隔声；加强生产管理，合理安排生产时间



类别	污染物名称	主要处理措施
固 体 废 物	边角料	统一收集后交由回收公司回收利用
	除尘粉尘	
	废引脚	
	废油墨桶	交由有相关危险废物证的单位处理
	助焊剂	
	废包装物	
	废活性炭	
	废机油	
	废机油包装物	
	废乳化油	
	废乳化油包装物	
	含机油废抹布	
	含油墨废抹布	
	废电路板、电子元件	
	生活垃圾	

根据公司募投项目可行性研究报告和向环保部门报备的募投项目环境影响报告表，公司商用游戏游艺机扩产及技术改造项目计划投入环保资金50万元，商用游戏游艺机技术研发中心升级改造计划投入环保资金5万元，全部来自于本次发行募集资金。

(4) 公司生产经营与募集资金投资项目是否符合国家和地方环保要求

①公司及其子公司所从事业务所在行业不属于重污染行业

根据国家环保总局《关于对申请上市的企业和申请再融资的上市企业进行环境保护核查的通知》（环发[2003]101号），重污染行业暂定为：冶金、化工、石化、煤炭、火电、建材、造纸、酿造、制药、发酵、纺织、制革和采矿业，公司及子公司所从事业务所在行业不属于前述规定的重污染行业范围。

②公司的生产经营符合国家和地方环保要求

公司的产品研发制造过程不排放工业污水，也不存在高危险或重污染的情况，其生产过程中排放的主要污染物主要包括生活污水、食堂油烟、工艺废气、噪声、固体废弃物及危险废弃物等。

公司根据相关环评报告、环评批复及排污许可证的要求，在生产经营过程中

对可能产生的污染物均采取了相应的环保措施。生活污水经过预处理后排入污水处理厂；针对不同的大气污染物，有针对性地采取布袋除尘、活性炭吸附、通风、设置高于推荐高度的的烟囱及运水烟罩等排放污染物等措施进行防治；对于噪声污染，通过选用低噪设备、对高噪声设备采取隔声减振措施、隔音、加强生产管理以合理安排生产时间等措施进行防治；对于固体废物的处理，统一收集可回收的固体废气物后交由回收企业回收利用，将危险废物交由有相关危险废物经营许可证的单位处理，分类收集生活垃圾并交环卫部门及时清运处理。公司在生产经营过程中采取的环保措施合法、合规、有效，采取环保措施后排放的污染物符合国家和地方的环保要求。

报告期内，公司及下属子公司没有因违反环境保护方面的法律、法规受到过行政处罚。

### ③公司募投项目符合国家和地方环保要求

公司募投项目已取得中山市环境保护局于2018年12月28日作出的《中山市环境保护局关于<广东世宇科技股份有限公司技改扩建及研发中心建设项目环境影响报告表>的批复》（中（西）环建表[2018]0031号），公司募投项目建设已取得环保部门的批准。公司将切实落实各项环境保护措施和建议，严格按照环境保护法律法规的要求进行生产经营，并严格执行配套环保设施与主体工程同时设计、同时施工、同时投产使用的环境保护“三同时”制度。通过采取上述措施，募集资金投资项目实施后产生的污染能够得到有效治理，污染物经处理后可达到国家和地方规定标准。

## 2、安全生产情况

公司建立了安全生产管理制度，主要包括《安全与消防控制程序》和《应急准备和响应控制程序》等，注重对员工的安全教育，尤其是新进员工的安全操作教育，并定期和不定期进行安全检查。公司已取得了中山市安全生产科学研究所颁发的《安全生产标准化证书》。公司将安全生产情况作为各部门经理、主管的绩效考核指标之一，以提高公司各部门及员工的安全生产意识。

报告期内，公司未发生过重大安全事故，未受到国家安全生产监督管理部门的处罚。

## 五、发行人主要固定资产及无形资产

### （一）固定资产和无形资产的整体情况

#### 1、固定资产

发行人的固定资产包括房屋及建筑物、生产设备、对外合作经营设备、运输设备、办公设备等。截至报告期末，发行人固定资产情况如下：

单位：万元

项 目	账面原值	累计折旧	账面价值
房屋建筑物	14,143.96	2,235.02	11,908.94
机器机械设备	1,039.57	364.39	675.18
合作经营游戏游艺设备	1,594.60	711.20	883.40
运输设备	177.19	152.62	24.57
电子及办公设备	655.54	420.31	235.23
合 计	<b>17,610.87</b>	<b>3,883.54</b>	<b>13,727.33</b>

#### 2、无形资产

发行人的无形资产主要为土地使用权。截至报告期末，发行人无形资产情况如下：

单位：万元

类 别	账面原值	累计摊销	账面价值
土地使用权	5,065.94	661.18	4,404.76
其 他	526.77	377.99	148.78
合 计	<b>5,592.71</b>	<b>1,039.17</b>	<b>4,553.54</b>

### （二）固定资产具体情况

#### 1、主要生产设备情况

发行人主要生产设备均系自主购买取得。截至报告期末，公司原值在 10 万

元以上的生产设备情况如下：

单位：万元

固定资产名称	数量	原值	净值	成新率
激光切割机	1	265.95	253.31	95.25%
计算机数值控制刨花机	5	155.66	125.16	80.41%
AMADA 数控转塔冲床	1	108.30	5.42	5.00%
雕花机	1	49.00	2.45	5.00%
无尘车间	1	46.52	42.84	92.09%
UV 数码喷绘机	1	41.03	36.48	88.91%
AMADA 液压式折弯机	1	35.50	1.77	4.99%
平板喷绘机	1	27.35	12.63	46.18%
AMADA 牌数控折弯机	1	24.79	22.23	89.67%
折弯机	1	24.57	23.40	95.24%
<b>总装生产流水线</b>	<b>1</b>	<b>26.55</b>	<b>26.55</b>	<b>100.00%</b>

发行人用于对外合作经营的设备均系自主生产领用。截至报告期末，公司主要合作经营设备情况如下：

单位：万元

序号	固定资产名称	数量	原值	折旧年限	净值	成新率
1	动感飞车	116	426.03	3	210.11	49.32%
2	侏罗纪公园	72	339.93	3	211.48	62.21%
3	冠军骑士	62	159.67	3	47.98	30.05%
4	战龙勇士	45	141.97	3	79.20	55.79%
5	不义联盟	34	128.91	3	90.10	69.89%
6	狂野狩猎	32	129.27	3	29.82	23.07%

## 2、房屋建筑物情况

### (1) 自有房屋建筑物情况

截至本招股说明书签署日，发行人自有房屋建筑物为坐落于中山市西区政安路 1 号，合计建筑面积为 117,942.10 平方米，为公司的主要生产经营用物业，具体情况如下：

序号	建筑物名称	面积 (m <sup>2</sup> )	所有权人	用途	使用期限	他项权利
1	研发办公楼	11,454.43	世宇	工业	2063.1.17 止	抵押

序号	建筑物名称	面积 (m <sup>2</sup> )	所有人	用途	使用期限	他项权利
2	食堂及宿舍楼	6,596.71	实业			
3	厂房一	12,611.91				
4	厂房二	12,175.51				
5	厂房三	12,870.11				
6	厂房四	12,152.70				
7	厂房五	7,276.31				
8	厂房六	10,272.21				
9	厂房七	13,149.72				
10	厂房八	15,592.09				
11	厂房九	3,790.40				

发行人研发办公楼、厂房第一栋至第九栋、食堂及宿舍楼等自有物业均已取得《不动产权证书》，房产证号为粤（2019）中山市不动产权第 0342649 号。

(2) 租赁房产情况

截至本招股说明书签署日，因经营需要，发行人及子公司租赁部分物业作为子公司或者分公司的办公场所或者展厅，主要物业租赁情况如下：

序号	承租方	出租方	租赁物业地址	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租赁期限	租金	实际用途
1	世宇科技	广州星力动漫游戏产业园有限公司	广州市番禺区东环街迎星东路 143 号星力动漫游戏产业园 B9 号、B11 号、B13 号商铺	774.00	2018-8-1 至 2021-12-31	第一年 6.42 万元/月；第二年 6.75 万元/月；第三年 7.08 万元/月	展示、商铺
2	深圳世游	深圳市信裕通物业管理有限公司	深圳市宝安区西乡街道碧海中心区西乡商会大厦 17 层 10 号	300.00	2019-6-11 至 2020-6-10	3.04 万元/月	办公
3	世宇互动体育	中山市日升物业出租有限公司	中山市石岐区民科东路 11 号 1210 卡	53.15	2018-1-1 至 2020-12-31	前两年 0.27 万元/月；第三年 0.29 万元/月	办公
4	加拿大世宇	9310924 Canada INC.	70 Esna Park Drive. Unit 5, Markham, Ontario, L3R 6E7, Canada	394.37	2019-7-1 至 2024-6-30	前两年、中间两年、最后一年的月租金分别为 0.35 万加币、0.36 万加	仓储、办公

序号	承租方	出租方	租赁物业地址	租赁面积 (m <sup>2</sup> )	租赁期限	租金	实际用途
						币、0.37 万加币	
5	香港世宇	LEE BYUNG KEUN	Factory Unit Flat B on 19 <sup>th</sup> Floor TSUEN TUNG FACTORY BUILDING, NOS.38-40 CHAI WAN KOK Street TSUEN WAN NEW TERRITORIES N,T(銓通工 業大廈)	148.18	2018-1-1 至 2019-12-31	2.05 万港币/月	办公

公司下属子公司租赁的上述房产，均系参考当地同类房产的市场价格与出租方协商确定，租金水平与市场价格接近，定价公允。

公司的第三方服务公司 Amusements Worldwide LLC 具体负责公司北美、南美地区客户售后服务及美国仓库运营管理工作，Amusements Worldwide LLC 以其名义在美国德克萨斯州租赁仓库存放公司货品等。其在美国承租物业的具体情况如下：

序号	承租方	出租方	房屋位置	面积 (m <sup>2</sup> )	租赁期限	租金	用途
1	Amusements Worldwide, LLC	Prologis2, LP	Valwood 16, 2005 McDaniel Drive, Carronlton, Texas 75006	2,338.83	自 2019 年 6 月 30 日 起 61 个月	第 1 年加 1 个月 1.04 万美元/月； 第 2 年 1.07 万美 元/月；第 3 年 1.10 万美元/月； 第 4 年 1.13 万美 元/月；第 5-6 年 1.17 万美元/月	仓储、 办公、 展示

Amusements Worldwide LLC 租赁的上述房系参考当地同类房产的市场价格与出租方协商确定，租金水平与市场价格接近，定价公允。

### (三) 无形资产具体情况

#### 1、土地使用权

截至本招股说明书签署日，发行人共拥有土地使用权 1 宗，具体情况如下：

不动产权证书号	地址	土地使用权人	使用权类型	面积 (m <sup>2</sup> )	用途	终止日期	他项权利
(2019)中山市不动产权第0342649号	中山市西区长安路1号	世宇实业	出让	83,478.00	工业	2063-1-17	抵押

## 2、商标

### (1) 境内商标

截至本招股说明书签署日，公司拥有的境内注册商标具体如下：

序号	商标名称图案	权利人	注册证号	类别	有效期限	取得方式	他项权利
1		世宇科技	7738582	43	2011-01-28~ 2021-01-27	原始取得	无
2		世宇科技	7744019	41	2013-03-07~ 2023-03-06	原始取得	无
3		世宇科技	7620699	41	2012-09-07~ 2022-09-06	原始取得	无
4		世宇科技	7620758	43	2012-10-07~ 2022-10-06	原始取得	无
5		世宇科技	7620679	41	2012-09-07~ 2022-09-06	原始取得	无
6		世宇科技	7620784	43	2012-08-28~ 2022-08-27	原始取得	无
7		世宇科技	4171413	28	2008-03-14~ 2028-03-13	受让	无
8		世宇科技	7661135	41	2013-07-07~ 2023-07-06	原始取得	无
9		世宇科技	7661172	43	2012-08-28~ 2022-08-27	原始取得	无
10		世宇科技	1212442	28	2008-10-07~ 2028-10-06	受让	无
11		世宇	7130004	28	2010-09-28~	受让	无

序号	商标名称图案	权利人	注册证号	类别	有效期限	取得方式	他项权利
		实业			2020-09-27		
12		世宇科技	9746028	38	2012-09-14~ 2022-09-13	原始取得	无
13		世宇科技	9746029	37	2012-09-14~ 2022-09-13	原始取得	无
14		世宇科技	9746030	35	2012-09-14~ 2022-09-13	原始取得	无
15		世宇科技	9746031	28	2012-09-14~ 2022-09-13	原始取得	无
16		世宇科技	9746032	25	2012-11-14~ 2022-11-13	原始取得	无
17		世宇科技	9746033	21	2013-01-14~ 2023-01-13	原始取得	无
18		世宇科技	9746034	20	2013-01-14~ 2023-01-13	原始取得	无
19		世宇科技	9746035	16	2012-11-28~ 2022-11-27	原始取得	无
20		世宇科技	9746036	11	2012-10-28~ 2022-10-27	原始取得	无
21		世宇科技	9746037	9	2012-09-14~ 2022-09-13	原始取得	无
22		世宇科技	9746044	43	2012-09-14~ 2022-09-13	原始取得	无
23		世宇科技	9746045	42	2012-09-14~ 2022-09-13	原始取得	无
24		世宇科技	9746046	41	2012-11-14~ 2022-11-13	原始取得	无
25		世宇科技	9746047	39	2012-09-14~ 2022-09-13	原始取得	无
26		世宇科技	9770162	8	2012-10-14~ 2022-10-13	原始取得	无
27		世宇科技	9770163	7	2012-09-21~ 2022-09-20	原始取得	无
28		世宇	9770164	6	2012-09-21~	原始	无



序号	商标名称图案	权利人	注册证号	类别	有效期限	取得方式	他项权利
		科技			2022-09-20	取得	
29		世宇科技	9770165	5	2012-09-21~ 2022-09-20	原始取得	无
30		世宇科技	9770166	3	2012-09-21~ 2022-09-20	原始取得	无
31		世宇科技	9770167	2	2012-09-21~ 2022-09-20	原始取得	无
32		世宇科技	9770168	1	2012-09-21~ 2022-09-20	原始取得	无
33		世宇科技	7738538	43	2011-01-14~ 2021-01-13	原始取得	无
34		世宇科技	7743956	41	2011-01-14~ 2021-01-13	原始取得	无
35		世宇科技	7744065	41	2011-01-14~ 2021-01-13	原始取得	无
36		世宇科技	7738605	43	2011-01-14~ 2021-01-13	原始取得	无
37		世宇科技	7738597	43	2011-01-14~ 2021-01-13	原始取得	无
38		世宇科技	7744036	41	2011-01-14~ 2021-01-13	原始取得	无
39		世宇科技	7738565	43	2011-01-14~ 2021-01-13	原始取得	无
40		世宇科技	7743999	41	2011-01-14~ 2021-01-13	原始取得	无
41	<b>游艺宝</b>	世宇科技	14370939	9	2015-05-28~ 2025-05-27	原始取得	无
42	<b>PK238</b>	世宇实业	7574955	41	2011-03-07~ 2021-03-06	原始取得	无
43		世宇实业	6728996	35	2010-09-21~ 2020-09-20	原始取得	无
44		世宇科技	5516927	41	2009-11-28~ 2019-11-27	受让	无

序号	商标名称图案	权利人	注册证号	类别	有效期限	取得方式	他项权利
45		世游科技	20707859	42	2017-09-14~ 2027-09-13	原始取得	无

## (2) 海外商标

截至本招股说明书签署日，公司拥有的海外注册商标具体如下：

序号	注册地	商标名称图案	权利人	注册证号	类别	有效期限	取得方式	他项权利
1	台湾		世宇科技	01503037	28	2012-02-01~ 2022-01-31	自行申请	无
2	美国		加拿大世宇	87451123	28	2017-5-16~ 2027-5-15	自行申请	无
3	巴拉圭		世宇科技	383228	28	2013-07-16~ 2023-07-16	自行申请	无
4	印度尼西亚		世宇科技	IDM00038 8315	28	2011-07-28~ 2021-07-27	自行申请	无

## 3、专利

截至本招股说明书签署日，公司拥有并正在使用的专利具体如下：

序号	专利名称	类型	专利号	权利人	申请日	取得方式	他项权利
1	一种多投影合成的光学投影系统及其投影方法	发明	ZL200910042101.4	世宇科技	2009-08-19	受让	无
2	一种三维游戏引擎系统	发明	ZL201210317029.3	世宇科技	2012-08-31	原始取得	无
3	一种三维游戏引擎内核结构	发明	ZL201210345770.0	世宇科技	2012-09-18	原始取得	无
4	一种全方位运动弹跳感应机构	发明	ZL201510662130.6	世宇科技	2015-10-14	原始取得	无
5	一种新型游戏机鼓的结构	发明	ZL201210449163.9	世宇实业	2012-11-12	原始取得	无
6	一种游戏机上的弹球机构	发明	ZL201210555764.8	世宇实业	2012-12-19	原始取得	无

序号	专利名称	类型	专利号	权利人	申请日	取得方式	他项权利
7	用于实时检测物体运行轨道的检测装置	实用新型	ZL201120024945.9	世宇科技	2011-01-26	原始取得	无
8	一种动感游戏模拟机的机座	实用新型	ZL201220357675.8	世宇科技	2012-07-21	原始取得	无
9	一种用于游戏机的弹跳机构	实用新型	ZL201220505524.2	世宇科技	2012-09-28	原始取得	无
10	一种钓鱼游戏机的摇杆机构	实用新型	ZL201220506181.1	世宇科技	2012-09-28	原始取得	无
11	一种游戏机鼓的结构	实用新型	ZL201220549825.5	世宇科技	2012-10-24	原始取得	无
12	一种用于游戏的模拟枪	实用新型	ZL201220588007.6	世宇科技	2012-11-08	原始取得	无
13	一种用于游戏的动感座椅底座	实用新型	ZL201220735301.5	世宇科技	2012-12-27	原始取得	无
14	一种用于游戏的动感方向盘结构	实用新型	ZL201320029771.4	世宇科技	2013-01-18	原始取得	无
15	一种游戏机的动感底座	实用新型	ZL201320029775.2	世宇科技	2013-01-18	原始取得	无
16	一种用于游戏的振动枪	实用新型	ZL201320029770.X	世宇科技	2013-01-18	原始取得	无
17	一种用于游戏的自动回球装置	实用新型	ZL201320047259.2	世宇科技	2013-01-28	原始取得	无
18	一种液体循环系统装置	实用新型	ZL201320410465.5	世宇科技	2013-07-10	原始取得	无
19	一种用于游艺机的联合运动装置	实用新型	ZL201320827682.4	世宇科技	2013-12-16	原始取得	无
20	一种全方位运动弹跳感应机构	实用新型	ZL201520803149.3	世宇科技	2015-10-14	原始取得	无
21	一种互动式钓鱼游戏的摇杆机构	实用新型	ZL201520820641.1	世宇科技	2015-10-21	原始取得	无
22	一种仿真滑雪游戏的滑动机构	实用新型	ZL201520849047.5	世宇科技	2015-10-28	原始取得	无
23	一种钓瓶游戏装置	实用新型	ZL201620836744.1	世宇科技	2016-08-03	原始取得	无
24	一种喷水游戏水路循环装置	实用新型	ZL201620836523.4	世宇科技	2016-08-03	原始取得	无
25	一种用于游艺机的摇手机构	实用新型	ZL201620998575.1	世宇科技	2016-08-30	原始取得	无

序号	专利名称	类型	专利号	权利人	申请日	取得方式	他项权利
26	一种带运球放球功能的联合运动装置	实用新型	ZL201620998656.1	世宇科技	2016-08-30	原始取得	无
27	一种红外线感应游戏枪	实用新型	ZL201621092625.6	世宇科技	2016-09-29	原始取得	无
28	一种双重模拟振动装置	实用新型	ZL201621460449.7	世宇科技	2016-12-28	原始取得	无
29	一种电动马鞍	实用新型	ZL201720446918.8	世宇科技	2017-04-25	原始取得	无
30	一种弹力射球机构	实用新型	ZL201720685833.5	世宇科技	2017-06-13	原始取得	无
31	一种输出立体拼图卡片的游乐游艺设备	实用新型	ZL201721410385.4	世宇科技	2017-10-26	原始取得	无
32	一种模拟乒乓球游戏的运动机构	实用新型	ZL201721569895.6	世宇科技	2017-11-21	原始取得	无
33	一种浅沉浸防眩晕 VR 眼镜	实用新型	ZL201721704341.2	世宇科技	2017-12-06	原始取得	无
34	一种胶球射击枪	实用新型	ZI201820717196.X	世宇科技	2018-05-14	原始取得	无
35	游艺机（小海盗钓鱼）	外观	ZL201230067391.0	世宇科技	2012-03-20	原始取得	无
36	游艺机（孤岛奇冰）	外观	ZL201330096048.3	世宇科技	2013-04-02	原始取得	无
37	碰碰车（无天网 3 5 代）	外观	ZL201330304888.4	世宇科技	2013-07-03	原始取得	无
38	游艺机（快乐潜艇）	外观	ZL201430041676.6	世宇科技	2014-03-05	原始取得	无
39	游艺机（欢乐水上单车）	外观	ZL201430041717.1	世宇科技	2014-03-05	原始取得	无
40	游艺机（直道飞车-豪华版）	外观	ZL201430279326.3	世宇科技	2014-08-08	原始取得	无
41	游艺机（非洲小猎人 4 人版）	外观	ZL201430322997.3	世宇科技	2014-09-02	原始取得	无
42	游艺机（旋转娃娃机）	外观	ZL201430396670.0	世宇科技	2014-10-20	原始取得	无
43	游艺机（射击总动员）	外观	ZL201430396730.9	世宇科技	2014-10-20	原始取得	无
44	游艺机（超级大货车）	外观	ZL201530019739.2	世宇科技	2015-01-22	原始取得	无
45	游艺机（欢乐滑雪）	外观	ZL201530273916.X	世宇科技	2015-07-27	原始取得	无
46	游艺机（胜利追击）	外观	ZL201630084502.7	世宇科技	2016-03-22	原始取得	无
47	游艺机（海洋波波池）	外观	ZL201630301312.6	世宇科技	2016-07-04	原始取得	无
48	游艺机（疯狂闹钟）	外观	ZL201630300966.7	世宇科技	2016-07-04	原始取得	无
49	游艺机（极速保龄）	外观	ZL201630546637.0	世宇科技	2016-11-10	原始取得	无
50	游艺机（动感飞车）	外观	ZL201730012462.X	世宇科技	2017-01-12	原始取得	无
51	游艺机（怪兽猎人）	外观	ZL201730223345.8	世宇科技	2017-06-05	原始取得	无

序号	专利名称	类型	专利号	权利人	申请日	取得方式	他项权利
52	游艺机（动物拍拍乐）	外观	ZL201730223041.1	世宇科技	2017-06-05	原始取得	无
53	游艺机（变色龙）	外观	ZL201730303692.1	世宇科技	2017-07-11	原始取得	无
54	游艺机（黄金堡）	外观	ZL201730303111.4	世宇科技	2017-07-11	原始取得	无
55	游艺机（VR 登陆日）	外观	ZL201730368259.6	世宇科技	2017-08-11	原始取得	无
56	游艺机（VR 虎豹骑）	外观	ZL201730368258.1	世宇科技	2017-08-11	原始取得	无
57	游艺机（热力舞伴）	外观	ZL201730570227.4	世宇科技	2017-11-17	原始取得	无
58	游艺机（VR 铁马战士）	外观	ZL201730570226.X	世宇科技	2017-11-17	原始取得	无
59	游艺机（开心保龄 2）	外观	ZL201730570223.6	世宇科技	2017-11-17	原始取得	无
60	游艺机（动感战机）	外观	ZL201730570221.7	世宇科技	2017-11-17	原始取得	无
61	游艺机（椰子大战）	外观	ZL201730569846.1	世宇科技	2017-11-17	原始取得	无
62	游艺机（PONG）	外观	ZL201730569329.4	世宇科技	2017-11-17	原始取得	无
63	游艺机（星闪礼品机）	外观	ZL201730569328.X	世宇科技	2017-11-17	原始取得	无
64	游艺机（驱魔使者 2）	外观	ZL201730650130.4	世宇科技	2017-12-19	原始取得	无
65	游艺机（黄金沙龙）	外观	ZL201830260448.6	世宇科技	2018-05-29	原始取得	无
66	游艺机（挖宝矿工）	外观	ZL201830260123.8	世宇科技	2018-05-29	原始取得	无
67	游艺机（极速保龄家庭版）	外观	ZL201830260122.3	世宇科技	2018-05-29	原始取得	无
68	游艺机（极速保龄单人版）	外观	ZL201830259282.6	世宇科技	2018-05-29	原始取得	无
69	游艺机（CEC 波波池）	外观	ZL201830259278.X	世宇科技	2018-05-29	原始取得	无
70	游艺机（一球成名）	外观	ZL201830387682.5	世宇科技	2018-07-18	原始取得	无
71	游艺机（北极冰屋 4 人版）	外观	ZL201830391788.2	世宇科技	2018-07-19	原始取得	无
72	游艺机（糖果扭扭蛋）	外观	ZL201830391475.7	世宇科技	2018-07-19	原始取得	无
73	游艺机（拉克斯 VR）	外观	ZL201830391786.3	世宇科技	2018-07-19	原始取得	无
74	游艺机（麦麦天空显示支架 A 款）	外观	ZL201830493166.0	世宇科技	2018-09-03	原始取得	无
75	游艺机（麦麦天空显示端支架 B 款）	外观	ZL201830492622.X	世宇科技	2018-09-03	原始取得	无
76	游艺机（欢乐乒乓闪亮版）	外观	ZL201830492911.X	世宇科技	2018-09-03	原始取得	无
77	游艺机（欢乐乒乓酒吧）	外观	ZL201830492895.4	世宇科技	2018-09-03	原始取得	无

序号	专利名称	类型	专利号	权利人	申请日	取得方式	他项权利
	版)						
78	游艺机 (深海寻宝)	外观	ZL201830685416.0	世宇科技	2018-11-29	原始取得	无
79	游艺机 (皇家骑士)	外观	ZL201830685400.X	世宇科技	2018-11-29	原始取得	无
80	游艺机 (麦麦天空操作端箱体模块)	外观	ZL201830685405.2	世宇科技	2018-11-29	原始取得	无
81	游艺机 (恐龙危机)	外观	ZL201530273713.0	世宇科技	2015-07-27	原始取得	无

#### 4、计算机软件著作权

截至本招股说明书签署日，公司拥有的计算机软件著作权具体如下：

序号	名称	权利人	登记号	首次发表日期	取得方式
1	皇家骑士游戏软件	世宇科技	2019SR0073719	2018-08-24	原始取得
2	挖宝矿工游戏软件	世宇科技	2018SR437717	2018-03-24	原始取得
3	北极冰屋 4 人版游戏软件	世宇科技	2018SR436286	2018-04-15	原始取得
4	开心保龄 2 游戏软件	世宇科技	2017SR681593	2017-09-12	原始取得
5	VR 铁马战士游戏软件	世宇科技	2017SR680481	2017-09-13	原始取得
6	变色龙游戏软件	世宇科技	2017SR680382	2017-06-05	原始取得
7	小熊乐园之驾驶学院游戏软件	世宇科技	2017SR680470	2017-02-20	原始取得
8	动感战机游戏软件	世宇科技	2017SR552509	2017-08-15	原始取得
9	篮球争霸赛游戏软件	世宇科技	2017SR533900	2017-06-08	原始取得
10	动物拍拍乐游戏软件 V1.0	世宇科技	2017SR391078	2016-07-15	原始取得
11	怪兽猎人游戏软件 V1.0	世宇科技	2017SR385853	2017-05-27	原始取得
12	动感赛艇游戏软件 V1.0	世宇科技	2017SR196982	2016-12-15	原始取得
13	独立日游戏软件 V1.0	世宇科技	2017SR185712	2016-11-15	原始取得
14	魔法神枪手游戏软件 V1.0	世宇科技	2017SR185706	2016-09-15	原始取得
15	极速保龄游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR390804	2016-08-20	原始取得
16	极速企鹅游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR390773	2016-08-30	原始取得
17	小熊乐园之钢琴宝贝游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR391516	2016-10-20	原始取得
18	战龙勇士游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR338320	2016-03-22	原始取得
19	开心保龄 (彩票版) 游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR291189	2016-06-28	原始取得
20	开心喜洋洋游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR274330	2015-08-04	原始取得
21	疯狂闹钟游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR274571	2016-08-03	原始取得

序号	名称	权利人	登记号	首次发表日期	取得方式
22	海洋波波池游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR275617	2015-07-04	原始取得
23	欢乐逗牛游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR192877	2015-03-31	原始取得
24	顽皮小丑游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR192275	2016-03-16	原始取得
25	狂野狩猎软件 V1.0	世宇科技	2016SR192830	未发表	原始取得
26	小丑乐园游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR175791	2014-07-05	原始取得
27	足球嘉年华游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR175776	2014-08-15	原始取得
28	末日机甲游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR173539	2016-07-11	原始取得
29	冠军骑士游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR170127	2016-04-15	原始取得
30	消防总动员游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR170791	2016-05-10	原始取得
31	北极冰屋游戏软件 V2.0	世宇科技	2016SR170638	2016-07-07	原始取得
32	直道飞艇游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR170339	2016-04-20	原始取得
33	机甲新纪元游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR142218	2016-05-01	原始取得
34	寻宝之旅游戏软件 V2.0	世宇科技	2016SR120070	2016-03-20	原始取得
35	极速飞碟游戏软件 V2.0	世宇科技	2016SR112852	2016-03-17	原始取得
36	挖糖机 4 代游戏软件 V1.0	世宇科技	2016SR103300	2014-01-11	原始取得
37	7D 互动影院-海底探险软件 V2.0	世宇科技	2015SR200994	2015-07-03	原始取得
38	恐龙危机游戏软件 V1.0	世宇科技	2015SR184721	2015-05-15	原始取得
39	射击总动员游戏软件 V1.0	世宇科技	2015SR183442	2015-06-20	原始取得
40	魔法火车游戏软件 V1.0	世宇科技	2015SR182660	2015-06-15	原始取得
41	变型战车游戏软件 V1.0	世宇科技	2015SR183541	2015-07-03	原始取得
42	欢乐滑雪游戏软件 V1.0	世宇科技	2015SR183538	2015-07-24	原始取得
43	钢琴宝贝游戏软件 V1.0	世宇科技	2015SR132609	2015-04-24	原始取得
44	超级大货车游戏软件 V1.0	世宇科技	2015SR130003	2015-04-10	原始取得
45	快乐潜艇游戏软件 V1.0	世宇科技	2015SR130005	2014-02-18	原始取得
46	快乐校巴游戏软件 V1.0	世宇科技	2015SR128496	2014-08-20	原始取得
47	抛圈王（礼品版）游戏软件 V2.0	世宇科技	2014SR188195	2014-08-20	原始取得
48	淘金乐游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR188173	2014-10-15	原始取得
49	旋转娃娃机游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR167494	2014-02-14	原始取得
50	顽猴爬树游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR149686	2014-08-11	原始取得
51	照相摇摆机（触屏版）游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR149684	2014-07-31	原始取得
52	游艺宝 IOS 版应用软件 1.2	世宇科技	2014SR133224	2014-03-15	原始取得
53	世宇商城 IOS 版应用软件 1.2.3	世宇科技	2014SR133196	2014-03-15	原始取得

序号	名称	权利人	登记号	首次发表日期	取得方式
54	世宇商城 Android 版应用软件 1.2.3	世宇科技	2014SR133131	2014-03-15	原始取得
55	游艺宝 Android 版应用软件 1.1.6	世宇科技	2014SR133354	2014-03-15	原始取得
56	超级南瓜王世宇手机移动平台游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR080124	2014-06-10	原始取得
57	梦幻水世界世宇手机移动平台游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR080118	2014-06-05	原始取得
58	欢乐鳄鱼岛游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR053012	2014-02-13	原始取得
59	世宇快乐小兔游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR049846	2014-03-04	原始取得
60	水果宝贝游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR048781	2014-03-10	原始取得
61	欢乐水上单车游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR045658	2014-02-16	原始取得
62	魔幻水枪游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR045174	2014-02-18	原始取得
64	武装抵抗游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR043786	2014-03-01	原始取得
63	世宇抛圈王游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR022560	2013-11-09	原始取得
65	世宇抛球王游戏软件 V1.0	世宇科技	2014SR022411	2013-11-08	原始取得
66	世宇游戏软件在线更新系统 V1.0	世宇科技	2013SR158757	2013-06-10	原始取得
67	世宇游艺机的嵌入式控制器软件 V1.0	世宇科技	2013SR158607	2013-03-23	原始取得
68	世宇生化风暴游戏软件 V1.0	世宇科技	2013SR144686	2013-10-15	原始取得
69	世宇保卫女神游戏软件 V1.5	世宇科技	2013SR140363	2013-06-20	原始取得
70	南瓜大本营世宇手机平板电脑移动平台 游戏软件 V1.0	世宇科技	2013SR135551	2013-01-10	原始取得
71	世宇龟兔赛跑游戏软件 V1.0	世宇实业	2013SR125730	2013-07-23	原始取得
72	直道飞车软件 V1.0	世宇科技	2013SR115465	2013-08-15	原始取得
73	世宇《三国泡泡龙》游戏软件 V1.0	世宇科技	2013SR083653	2013-05-20	原始取得
74	世宇《真三国》游戏软件 V1.0	世宇科技	2013SR083323	2013-06-20	原始取得
75	世宇缤纷嘉年华游戏软件 V1.0	世宇科技	2013SR065283	2013-03-23	原始取得
76	世宇太鼓金刚游戏软件 V1.0	世宇科技	2013SR051255	2013-05-13	原始取得
77	世宇孤岛奇冰游戏软件 V1.0	世宇科技	2013SR051463	2013-03-23	原始取得
78	世宇基于红外标志点识别的多人实时交 互射击技术软件 V1.0	世宇科技	2013SR011224	2012-06-20	原始取得
79	中山世宇红外多点双人触摸技术软件 V2.3	世宇科技	2013SR008551	2012-08-20	原始取得
80	世宇抓熊乐游戏软件 V2.0	世宇科技	2012SR135525	2012-11-07	原始取得
81	太空跳跳球游戏软件 V2.0	世宇科技	2012SR134613	2012-10-26	原始取得



序号	名称	权利人	登记号	首次发表日期	取得方式
82	世宇蔬菜大敲击游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR121225	未发表	原始取得
83	世宇蜜蜂星球大战游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR121199	未发表	原始取得
84	动感太空船游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR116763	2012-06-23	原始取得
85	梦幻弹弹乐游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR117128	2011-09-03	原始取得
86	世宇足球小将游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR114098	2012-01-07	原始取得
87	世宇丛林乐翻天游戏软件 V1.1	世宇科技	2012SR099593	未发表	原始取得
88	世宇货运干巴爹游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR096858	2012-06-01	原始取得
89	大收获游戏软件 V1.1.0	世宇科技	2012SR092168	2012-01-15	原始取得
90	世宇南瓜大本营游戏软件 V2.0	世宇科技	2012SR091723	2012-07-09	原始取得
91	世宇蔬果大暴动游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR091583	2012-06-25	原始取得
92	世宇室内游艺机跳跳家族游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR089111	2012-02-15	原始取得
93	世宇室内游艺机旋风跳跳球游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR088786	2011-11-28	原始取得
94	世宇驱魔使者游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR088037	未发表	原始取得
95	世宇苹果乐园游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR086774	未发表	原始取得
96	世宇欢乐水城游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR086599	未发表	原始取得
97	世宇室内游艺机梦幻星空游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR082400	未发表	原始取得
98	顽皮小猴游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR068276	2010-12-25	原始取得
99	快乐小鸭游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR052858	2010-01-16	原始取得
100	终极篮球游戏软件 V1.0	世宇科技	2012SR043890	2010-12-25	原始取得
101	目标检测与图像校正检测软件 V1.0	世宇科技	2011SR054969	2010-01-08	原始取得
102	3D 游戏引擎技术开发图像设计软件 V1.0	世宇科技	2011SR054967	2009-08-25	原始取得
103	世宇游乐场经营管理系统 (Amusement Entertainment Management System) V1.0	世宇科技	2009SR039025	2008-10-01	原始取得
104	大麦儿童足球游戏软件 V1.0	深圳世游	2019SR0499744	2019-04-15	原始取得
105	一球成名游戏软件 (两人版) V1.0	深圳世游	2019SR0502986	2019-04-15	原始取得
106	拉克斯 VR 游戏软件	世宇科技	2019SR0652805	2018-10-09	原始取得
107	《超级飞侠多多》游戏软件	世宇科技	2019SR0652788	2018-10-09	原始取得
108	《超级飞侠小爱》游戏软件	世宇科技	2019SR0652797	2018-10-09	原始取得
109	黄金堡 2 游戏软件 V1.0	深圳世游	2019SR1057593	2019-06-15	原始取得

## 5、产品准入情况

截至本招股说明书签署日，已列入文化部《游戏游艺机市场准入机型机种指导目录》或已通过省级文化行政部门内容审核并公示的游戏游艺设备种类共 275 款，已通过质量技术监督管理部门检验的游乐设施共 18 款。报告期内，公司生产并在国内市场销售的游戏游艺设备均已取得文化部门内容审核。截止目前，公司生产并在国内市场销售的产品通过文化部门内容审核的具体情况如下：

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
1	海洋气垫球（海龟）	世宇实业	GS-2009-1-001	第一批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录
2	豪华气垫球（大象）	世宇实业	GS-2009-1-002	
3	打地鼠	世宇实业	GS-2009-1-003	
4	神射手	世宇实业	GS-2009-1-004	
5	快乐天使 2 代	世宇实业	GS-2009-1-005	
6	猫鼠游戏	世宇实业	GS-2009-1-006	
7	古堡历险	世宇实业	GS-2009-1-007	
8	古董保龄球	世宇实业	GS-2009-1-008	
9	拾蛋机	世宇实业	GS-2009-1-009	
10	狂猿	世宇实业	GS-2009-1-010	
11	流金岁月 2 代	世宇实业	GS-2009-1-011	
12	青蛙王子	世宇实业	GS-2009-1-012	
13	大象摇钱树	世宇实业	GS-2009-1-013	
14	小魔怪	世宇实业	GS-2009-1-014	
15	蜘蛛网	世宇实业	GS-2009-1-015	
16	狩猎之旅	世宇实业	GS-2009-1-016	
17	星空捕手	世宇实业	GS-2009-1-017	
18	星球大战	世宇实业	GS-2009-1-018	
19	藏金洞	世宇实业	GS-2009-1-019	
20	海盗王	世宇实业	GS-2009-1-020	
21	一步登天	世宇实业	GS-2009-1-021	
22	音乐盛会	世宇实业	GS-2009-1-022	
23	真人篮球	世宇实业	GS-2009-1-023	
24	真人足球	世宇实业	GS-2009-1-024	
25	竹节取水	世宇实业	GS-2009-1-025	
26	法老王（出票）	世宇实业	GS-2009-1-026	
27	金字塔	世宇实业	GS-2009-1-027	
28	大货车 II	世宇实业	GS-2009-1-028	
29	黄金堡（出票）	世宇实业	GS-2009-1-029	
30	财源滚滚（出票）	世宇实业	GS-2009-1-030	
31	神奇滚球	世宇实业	GS-2009-1-031	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次	
32	垃圾桶（双人）	世宇实业	GS-2009-1-032		
33	森林奇侠	世宇实业	GS-2009-1-033		
34	蔬菜园	世宇实业	GS-2009-1-034		
35	大口狗	世宇实业	GS-2009-1-035		
36	初级篮球	世宇实业	GS-2009-1-036		
37	疯狂篮球	世宇实业	GS-2009-1-037		
38	极限投球	世宇实业	GS-2009-1-038		
39	照相拳击手	世宇实业	GS-2009-1-039		
40	保龄球 2 代	世宇实业	GS-2009-1-040		
41	丛林鼓王	世宇实业	GS-2009-1-041		
42	无敌船长	世宇实业	GS-2009-1-042		
43	航海小勇士	世宇实业	GS-2009-1-043		
44	湾岸赛车 29"3 代	世宇实业	GS-2009-1-044		
45	太鼓达人 11 代	世宇实业	GS-2009-1-045		
46	跳绳机	世宇实业	GS-2009-1-046		
47	翻斗娃娃机（新款）	世宇实业	GS-2009-1-047		
48	复仇行动	世宇实业	GS-2009-1-048		
49	全脑锻炼	世宇实业	GS-2009-1-049		
50	挖糖机四代（樱花版）	世宇实业	GS-2009-1-050		
51	小熊乐园	世宇实业	GS-2009-1-051		
52	虚幻森林	世宇实业	GS-2009-1-052		
53	梦幻投球	发行人	文游备粤字[2010]40 号		第二批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录
54	波滋水世界	发行人	文游备粤字[2010]41 号		
55	大嘴泡泡龙	发行人	文游备粤字[2010]42 号		
56	地通娜	发行人	文游备粤字[2010]43 号		
57	GT 大战锤	发行人	文游备粤字[2010]44 号		
58	快乐拼图	发行人	文游备粤字[2010]45 号		
59	DJ 旋风	发行人	文游备粤字[2010]46 号		
60	冲力足球	发行人	文游备粤字[2010]47 号		
61	对对碰	发行人	文游备粤字[2010]48 号		
62	反斗笨笨鼠	发行人	文游备粤字[2010]49 号		
63	神奇画笔	发行人	文游备粤字[2010]50 号		
64	放眼世界	发行人	文游备粤字[2010]51 号		
65	银河战士	发行人	文游备粤字[2010]52 号		
66	迷你虎岛狩猎	发行人	文游备粤字[2010]53 号		
67	银河英雄	发行人	文游备粤字[2010]54 号		
68	爱乐气垫球	发行人	文游备粤字[2010]55 号		
69	疯狂战锤	发行人	文游备粤字[2010]56 号		
70	超级滚球	发行人	文游备粤字[2010]57 号		

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
71	大开眼界	发行人	文游备粤字[2010]58号	
72	快乐大营救	发行人	文游备粤字[2010]59号	
73	熊猫家族	发行人	文游备粤字[2010]60号	
74	银河争霸战	发行人	文游备粤字[2010]61号	
75	快乐小鸭	发行人	文游备粤字[2010]62号	
76	转盘跳跳球	发行人	文游备粤字[2010]63号	
77	海盗狒狒	发行人	文游备粤字[2010]64号	
78	魔法堂	发行人	文游备粤字[2010]65号	
79	顽皮小猴	发行人	文游备粤字[2011]52号	第三批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录
80	虎岛狩猎	发行人	文游备粤字[2011]53号	
81	斗鱼大冒险	发行人	文游备粤字[2011]54号	
82	终极篮球	发行人	文游备粤字[2011]55号	
83	顽皮小猴橄榄球	发行人	文游备粤字[2011]56号	
84	喜羊羊与灰太狼卡丁车	发行人	文游备粤字[2012]73号	第四批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录
85	疯行摩托	发行人	文游备粤字[2012]74号	
86	欢乐脚踏车	发行人	文游备粤字[2012]75号	
87	疯狂飙车 3d	发行人	文游备粤字[2012]76号	
88	足球小将	发行人	文游备粤字[2012]77号	
89	飞镖小子	发行人	文游备粤字[2012]78号	第五批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录
90	超级劲舞团	发行人	文游备粤字[2012]140号	
91	变形战机	发行人	文游备粤字[2012]141号	
92	水上赛艇	发行人	文游备粤字[2012]142号	第五批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录
93	乐动魔方 2代	发行人	文游备粤字[2012]205号	第六批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录
94	FF 摩托车	发行人	文游备粤字[2012]206号	
95	疯狂飚车加强版	发行人	文游备粤字[2012]207号	
96	大收获	发行人	文游备粤字[2012]258号	
97	蔬果大暴动	发行人	文游备粤字[2012]259号	
98	梦幻星空	发行人	文游备粤字[2012]260号	
99	小海盜钓鱼	发行人	文游备粤字[2012]261号	
100	跳跳家族	发行人	文游备粤字[2012]262号	
101	欢乐水城	发行人	文游备粤字[2012]263号	
102	货运干爹爹	发行人	文游备粤字[2012]264号	
103	极投传说	发行人	文游备粤字[2013]36号	第七批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录
104	铁甲雄师	发行人	文游备粤字[2013]37号	
105	舞蹈进化	发行人	文游备粤字[2013]38号	
106	驱魔使者	发行人	文游备粤字[2013]39号	
107	蔬菜大敲击	发行人	文游备粤字[2013]40号	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
108	驱魔使者站立版	发行人	文游备粤字[2013]41号	
109	抓熊乐(彩票版)	发行人	文游备粤字[2013]42号	
110	钢铁之心	发行人	文游备粤字[2013]43号	
111	抓熊乐(礼品版)	发行人	文游备粤字[2013]44号	
112	金刚战神	发行人	文游备粤字[2013]45号	
113	蜜蜂星球大战	发行人	文游备粤字[2013]46号	
114	孤岛奇冰	发行人	粤游审[2013]162号	广东省已获通过的 游戏游艺 机型机种 目录(截止 2013年12月 31日)
115	太鼓金刚	发行人	粤游审[2013]163号	
116	直道飞车	发行人	粤游审[2013]164号	
117	生化风暴	发行人	粤游审[2013]165号	
118	疯狂飚车网销版	发行人	粤游审[2013]166号	
119	超级摩托2代EX	发行人	粤游审[2013]168号	
120	龟兔赛跑	发行人	粤游审[2013]169号	
121	疯狂飚车	发行人	粤游审[2013]168号	广东省第十批游戏 游艺机市 场拟准入 机型机种 指导目录
122	水果宝贝	发行人	粤游审[2014]043号	
123	蝙蝠侠	发行人	粤游审[2014]044号	
124	魔幻水枪	发行人	粤游审[2014]045号	
125	抛球王22寸	发行人	粤游审[2014]046号	
126	抛圈王22寸	发行人	粤游审[2014]047号	
127	疯狂飚车2代	发行人	粤游审[2014]048号	2015年度第一季 度广东省 游戏游艺 机市场准 入机型机 种目录
128	异形大决战	发行人	粤游审[2015]A012号	
129	欢乐小鼓王	发行人	粤游审[2015]A013号	
130	武装抵抗	发行人	粤游审[2015]A014号	
131	快乐小兔	发行人	粤游审[2015]A015号	
132	挖宝机器人	发行人	粤游审[2015]A016号	
133	欢乐水上单车2代	发行人	粤游审[2015]A017号	
134	小海盗钓鱼22寸	发行人	粤游审[2015]A018号	
135	小海盗钓鱼4人版	发行人	粤游审[2015]A019号	
136	快乐小钓手	发行人	粤游审[2015]A062号	2015年度第二季 度广东省 游戏游艺 机市场准 入机型机 种目录
137	环屏射击互动影院-尼克特大冒险	发行人	粤游审[2015]A100号	2015年 第四季 度广东 省游 戏游 艺机
138	超级大货车	发行人	粤游审[2015]A175号	
139	欢乐水上单车	发行人	粤游审[2015]A174号	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
140	快乐校巴	发行人	粤游审[2015]A172号	市场准入 机型机种 产品目录
141	魔法火车	发行人	粤游审[2015]A181号	
142	顽猴爬树（亚洲版）	发行人	粤游审[2015]A177号	
143	7D 互动影院海底探险	发行人	粤游审[2015]A179号	
144	非洲小猎人 4 人版	发行人	粤游审[2015]A178号	
145	快乐潜艇	发行人	粤游审[2015]A176号	
146	射击总动员	发行人	粤游审[2015]A180号	
147	武装抵抗 42 寸	发行人	粤游审[2015]A171号	
148	变型战车	发行人	粤游审[2015]A182号	
149	旋转娃娃机	发行人	粤游审[2015]A173号	
150	世界摩托车锦标赛	发行人	粤游审[2016]A001号	2016年 第一季度 广东省游 戏游艺设 备市场准 入机型机 种产品目 录
151	顽猴爬树	发行人	粤游审[2016]A045号	2016年 第一季度 广东省游 戏游艺设 备市场准 入机型机 种目录 (二)
152	欢乐鳄鱼岛	发行人	粤游审[2016]A046号	
153	恐龙危机	发行人	粤游审[2016]A047号	
154	钢琴宝贝	发行人	粤游审[2016]A048号	
155	极速飞碟	发行人	粤游审[2016]A049号	
156	欢乐气垫球	发行人	粤游审[2016]A050号	
157	野蛮魔驱	发行人	粤游审[2016]A051号	
158	小海盜钓鱼（22寸礼品版）	发行人	粤游审[2016]A052号	
159	缤纷嘉年华	发行人	粤游审[2016]A053号	
160	小丑乐园	发行人	粤游审[2016]A054号	
161	淘金乐	发行人	粤游审[2016]A055号	
162	非洲小猎人	发行人	粤游审[2016]A056号	
163	非洲小猎人 22 寸	发行人	粤游审[2016]A057号	
164	侏罗纪公园	发行人	粤游审[2016]A058号	
165	足球嘉年华	发行人	粤游审[2016]A059号	
166	动感太空船	发行人	粤游审[2016]A060号	
167	方程式赛车	发行人	粤游审[2016]A061号	
168	彩虹娃娃机	发行人	粤游审[2016]A062号	
169	超级飞侠	发行人	粤游审[2016]A063号	
170	胜利追击	发行人	粤游审[2016]A064号	
171	欢乐滑雪	发行人	粤游审[2016]A065号	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
172	七彩娃娃机	发行人	粤游审[2016]A066号	
173	寻宝之旅	发行人	粤游审[2016]A067号	
174	蛙蛙敲击战	发行人	粤游审[2016]A068号	
175	照相摇摆机	发行人	粤游审[2016]A069号	
176	挖糖机4代	发行人	粤游审[2016]A070号	
177	北极冰屋	发行人	粤游审[2016]A159号	
178	欢乐逗牛	发行人	粤游审[2016]A160号	
179	冠军骑士	发行人	粤游审[2016]A161号	
180	直道飞艇	发行人	粤游审[2016]A162号	
181	消防总动员	发行人	粤游审[2016]A163号	
182	寻宝之旅儿童版	发行人	粤游审[2016]A164号	
183	奇幻森林	发行人	粤游审[2016]A165号	
184	海洋波波池	发行人	粤游审[2016]A166号	
185	环保精灵	发行人	粤游审[2016]A167号	
186	玛雅王国	发行人	粤游审[2016]A168号	
187	太空大冒险	发行人	粤游审[2016]A169号	
188	开心保龄	发行人	粤游审[2016]A170号	
189	疯狂闹钟	发行人	粤游审[2016]A171号	
190	开心喜洋洋	发行人	粤游审[2016]A172号	2016年 第三、四 季度广东 省游戏游 艺设备市 场准入机 型机种目 录
191	深海钓鱼	发行人	粤游审[2016]A359号	
192	探索动物世界	发行人	粤游审[2016]A360号	
193	全民枪战VR	发行人	粤游审[2016]A361号	
194	战龙勇士	发行人	粤游审[2016]A362号	
195	依欧照相馆	发行人	粤游审[2016]A363号	
196	动感飞车	发行人	粤游审[2016]A364号	
197	旋风跳跳球	发行人	粤游审[2016]A365号	
198	南瓜大本营	发行人	粤游审[2016]A366号	
199	太空跳跳球	发行人	粤游审[2016]A367号	
200	梦想奇兵	发行人	粤游审[2016]A368号	
201	太鼓达人之亚洲版12	发行人	粤游审[2016]A369号	
202	苹果乐园	发行人	粤游审[2016]A370号	
203	篮球争霸赛	发行人	粤游审[2016]A371号	
204	开心保龄(彩票版)	发行人	粤游审[2016]A372号	
205	快乐水精灵	发行人	粤游审[2016]A373号	
206	彩虹乐园2代	发行人	粤游审[2016]A374号	
207	极速保龄	发行人	粤游审[2016]A375号	
208	小熊家族之钢琴宝贝	发行人	粤游审[2016]A376号	
209	顽皮小丑	发行人	粤游审[2016]A377号	
210	尼克特大冒险	发行人	粤游审[2016]A378号	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
211	欢乐赛艇	发行人	粤游审[2016]A379号	
212	极地钓鱼	发行人	粤游审[2016]A380号	
213	斧头传奇	发行人	粤游审[2016]A381号	
214	极速企鹅	发行人	粤游审[2016]A382号	
215	捕鱼小能手	发行人	粤游审[2016]A383号	
216	独立日	发行人	粤游审[2017]A147号	2017年 第一季度 广东省游 戏游艺设 备内容审 核通过机 型机种目 录
217	魔法神枪手	发行人	粤游审[2017]A146号	
218	丛林乐翻天	发行人	粤游审[2017]A145号	
219	么么爱跳舞	发行人	粤游审[2017]A144号	
220	欢乐熊	发行人	粤游审[2017]A143号	
221	枪神部落	发行人	粤游审[2017]A376号	2017年 第二季度 广东省游 戏游艺设 备内容审 核通过机 型机种目 录
222	怪兽猎人	发行人	粤游审[2017]A377号	
223	动物拍拍乐	发行人	粤游审[2017]A378号	
224	企鹅 VR	发行人	粤游审[2017]A379号	
225	VR 虎豹骑	发行人	粤游审[2017]A380号	
226	变色龙	发行人	粤游审[2017]A381号	
227	旋风小鸭	发行人	粤游审[2017]A382号	
228	一飞冲天	发行人	粤游审[2017]A383号	
229	VR 登陆日	发行人	粤游审[2017]A632号	2017年 第三季度 广东省游 戏游艺设 备内容审 核通过机 型机种目 录
230	热力舞伴 VR	发行人	粤游审[2017]A633号	
231	星闪礼品机	发行人	粤游审[2017]A634号	
232	武装抵抗（动感版）	发行人	粤游审[2017]A635号	
233	驱魔使者 2	发行人	粤游审[2017]A636号	
234	VR 铁马战士	发行人	粤游审[2017]A637号	
235	开心保龄 2	发行人	粤游审[2017]A638号	
236	黄金沙龙	发行人	粤游审[2017]A639号	
237	猴子射牙	发行人	粤游审[2017]A941号	2017年 第四季度 广东省游 戏游艺设 备内容审 核通过机 型机种目 录
238	动感战机	发行人	粤游审[2017]A942号	
239	不义联盟	发行人	粤游审[2017]A943号	
240	雪地极限	发行人	粤游审[2017]A944号	
241	极速保龄（单人版）	发行人	粤游审[2017]A945号	
242	侏罗纪公园（动感版）	发行人	粤游审[2018]A140号	2018年 第一季度
243	极速保龄（家庭版）	发行人	粤游审[2018]A141号	



序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
244	方块工场	发行人	粤游审[2018]A142号	广东省游戏游艺设备内容审核通过机型机种目录
245	巴祖卡	发行人	粤游审[2018]A143号	
246	糖果扭扭蛋	发行人	粤游审[2018]A144号	
247	欢乐乒乓	发行人	粤游审[2018]A145号	
248	超能娃娃机	发行人	粤游审[2018]A146号	
249	挖宝矿工	发行人	粤游审[2018]A432号	2018年第二季度广东省游戏游艺设备内容审核通过机型机种目录
250	奇幻滑梯	发行人	粤游审[2018]A433号	
251	动感飞车豪华版	发行人	粤游审[2018]A434号	
252	一球成名	发行人	粤游审[2018]A435号	
253	拉克斯 VR	发行人	粤游审[2018]A436号	
254	北极冰屋 4人版	发行人	粤游审[2018]A437号	
255	椰子大战	发行人	粤游审[2018]A438号	
256	驱魔使者 2 标准版	发行人	粤游审[2018]A757号	2018年第三季度广东省游戏游艺设备内容审核通过机型机种目录
257	皇家骑士	发行人	粤游审[2018]A758号	
258	超级飞侠（多多）	发行人	粤游审[2018]A759号	
259	深海寻宝	发行人	粤游审[2018]A760号	
260	超级飞侠（小爱）	发行人	粤游审[2018]A761号	
261	黑洞	发行人	粤游审[2018]A762号	
262	音律炫动	发行人	粤游审[2018]A763号	
263	舞律炫步	发行人	粤游审[2018]A764号	
264	美妙天堂	发行人	粤游审[2018]A805号	
265	么么游玩趣	发行人	粤游审[2018]A990号	
266	欢乐乒乓酒吧版	发行人	粤游审[2018]A991号	2018年第四季度广东省游戏游艺设备内容审核通过机型机种目录
267	欢乐乒乓闪亮版	发行人	粤游审[2018]A992号	
268	一球成名（双人）	发行人	粤游审[2019]A268号	2019年第二季度广东省游戏游艺设备内容审核通过机型机种目录
269	炫动篮球	发行人	粤游审[2019]A269号	
270	胜利摩托 VR	发行人	粤游审[2019]A270号	
271	僵尸之夜	发行人	粤游审[2019]A271号	
272	星际宝藏	发行人	粤游审[2019]A272号	
273	智慧夺宝	发行人	粤游审[2019]A273号	
274	鬼屋：猩红黎明	发行人	粤游审[2019]A274号	
275	超级摩托车 3代	发行人	粤游审[2019]A275号	

## 6、资质证书

截至本招股说明书签署日，公司拥有的资质证书具体如下：

证书名称	持证人	核发部门	证书编号	取得日期	到期日
高新技术企业证书	世宇科技	广东省科学技术厅等	GR201644004123	2016-11-30	2019-11-29
网络文化经营许可证	世宇科技	广东省文化厅	粤网文[2017]2502-383号	2017-08-28	2020-04-22
企业境外投资证书	世宇科技	广东省商务厅	N4400201700440	2017-09-21	-
对外贸易经营者备案登记表	世宇科技	广东中山对外贸易经营者备案登记	03645370	2017-06-26	-
对外贸易经营者备案登记表	世宇实业	广东中山对外贸易经营者备案登记	02513810	2016-12-12	-
对外贸易经营者备案登记表	互动体育	广东中山对外贸易经营者备案登记	03658977	2018-03-20	-
中华人民共和国海关报关单位注册证书	互动体育	中华人民共和国中山海关	442096446Z	2018-03-20	-
中华人民共和国海关报关单位注册证书	世宇实业	中华人民共和国中山海关	4420963603	2016-12-13	-
出入境检验检疫报检企业备案表	互动体育	中华人民共和国广东出入境检验检疫局	4420610252	2018-03-21	-
出入境检验检疫报检企业备案表	世宇实业	中华人民共和国广东出入境检验检疫局	4420007640	2016-12-18	-
质量管理体系认证证书	世宇科技	深圳环通认证中心有限公司	02417Q31011928R0S	2017-09-26	2020-09-25

证书名称	持证人	核发部门	证书编号	取得日期	到期日
特种设备制造许可证（大型游乐设施）	世宇实业	国家质量监督检验检疫总局	TS2610044-2021	2017-05-17	2021-05-16
广东省污染物排放许可证	世宇科技	中山市环境保护局	4420402019000067	2019-01-10	2022-01-09
广东省污染物排放许可证	世宇实业	中山市环境保护局	4420402016000481	2016-04-26	2021-04-25
海关进出口货物收发货人备案回执	世宇科技	中山海关	海关编码： 4420962876 检验检疫备案号： 4420603784	2008-05-23	-

根据中华人民共和国海关总署、市场监督管理总局于 2019 年 1 月 9 日联合发布，自 2019 年 2 月 1 日起施行的《关于<报关单位注册登记证书>（进出口货物收发货人）纳入“多证合一”改革的公告》，海关不再核发《报关单位注册登记证书》（进出口货物收发货人）；进出口货物收发货人需要获取书面备案登记信息的，可以在线打印备案登记回执，并到所在地海关加盖海关印章。根据前述两个规定，《海关进出口货物收发货人备案回执》已自动体现企业报关、报检两项资质，《出入境检验检疫报检企业备案表》、《报关单位注册登记证书》（进出口货物收发货人）不再核发。

公司已于 2019 年 6 月 19 日在广东省科技业务管理阳光政务平台提交高新技术企业认定申请材料，广东省科技厅已受理相关材料，目前已经通过网上评审（专家评审），处于等待公示阶段，截至招股说明书签署日，公司高新技术企业认定程序正在进行中。

## 7、资产许可协议

截至本招股说明书签署日，公司已签署正在履行的资产许可协议情况如下：

2017 年 8 月 5 日，发行人与珠海奥飞动漫品牌管理有限公司签订《创意设计形象许可合同》，约定珠海奥飞动漫品牌管理有限公司将超级飞侠影视作品中的的人物形象、道具形象等元素授权发行人在中国境内使用，许可性质为普通许可，

不得转授权，许可期限生效日期为 2017 年 8 月 5 日，许可期限结束日期为 2019 年 8 月 5 日，授权产品为儿童摇摇车。2019 年 7 月，发行人已经与奥飞动漫文化发展（广州）有限公司续签了《创意设计形象许可合同》，许可期限为 2019 年 8 月 6 日至 2020 年 8 月 5 日，其他约定内容不变。

2015 年 5 月 6 日，公司与奥飞动漫签订了《形象许可合同》，首次取得“超级飞侠”IP 形象授权，约定将“超级飞侠”影视作品中的人物形象、道具形象等元素授权公司在中国境内使用，许可性质为普通许可，不得转授权，许可期限为 2015 年 5 月 6 日至 2017 年 8 月 5 日，授权产品为摇摆机。

2017 年 8 月 5 日，公司与奥飞动漫续签了上述形象许可合同，许可期限为 2017 年 8 月 5 日至 2019 年 8 月 5 日；2019 年 7 月 15 日，公司与奥飞动漫再次续签了上述形象许可合同，许可期限为 2019 年 8 月 6 日至 2020 年 8 月 5 日，授权产品为儿童摇摇车。

自合作以来，公司已严格按照形象许可合同要求向奥飞动漫支付了授权许可费共计 75 万元（不含税）。

报告期内，公司与奥飞动漫均严格遵照合同约定全面履行合同义务，行使合同权利，双方保持良好的合作关系。自 2015 年 5 月首次签署形象许可协议以来，合作双方在合同届满前均进行了续期，双方合作不存在任何纠纷。

2017 年 10 月 10 日，加拿大世宇与 CALINFER S.A. 签订《Exclusive Manufacturing, Sales and Marketing, Distribution, Support and Technical Services Agreement》，根据该协议及之后签署的补充协议、确认函等，CALINFER S.A. 拥有 ATARI Interactive, Inc 的授权，可使用“ATARI”商标用于“PONG”相关产品的生产制造、销售及推广。基于以上权利，CALINFER S.A. 授权加拿大世宇、世宇科技、香港世宇生产制造、销售及推广“ATARI PONG”，同时加拿大世宇、世宇科技、香港世宇按“ATARI PONG”销售的数量向 CALINFER S.A. 支付对应的许可权费。许可性质为独占许可，许可期限为 2017 年 10 月 3 日至 2022 年 9 月 30 日。同时，除非在授权截止日前 60 天内任一合同方收到对方的书面终止通知，否则授权协议将自动延期一年。授权产品为“ATARI PONG”，该协议适用

法律为加拿大及加拿大安大略省法律。

(1) CALINFER S.A.向公司产品许可的具体情形，以及报告期内发生金额、销售占比、变动情况

根据加拿大世宇与 CALINFER S.A.签订的《独家制造、市场营销、分销、支持和技术服务协议》，以及后续签署的补充协议、确认函等文件，CALINFER S.A.授权世宇科技（含加拿大世宇、香港世宇）在全球范围内独家生产、销售及推广 ATARI 品牌产品，具体包括 ATARI PONG 家庭版、ATARI PONG 闪亮版、ATARI PONG 酒吧版、ATARI PONG4 人版，以及与 ATARI PONG 家庭版有关的 ATARI 品牌的座椅。

公司严格遵照协议约定使用许可资源、销售使用许可的产品并支付许可费用，具体使用授权的产品包括 ATARI PONG 家庭版、ATARI PONG 闪亮版、ATARI PONG 酒吧版及座椅，公司按照协议要求应向 CALINFER S.A.支付授权许可费共计 79.01 万美元。

报告期内，公司与 CALINFER S.A.均严格遵照合同约定全面履行合同义务，行使合同权利，双方合作关系良好，不存在任何纠纷。

根据合作各方签署的《独家制造、市场营销、分销、支持和技术服务协议》，以及后续签署的补充协议，公司未与 CALINFER S.A.就“ATARI PONG”授权产品做出最低销售规模、收益分成方面的约定。

公司自 2018 年 1 月开始向市场销售 ATARI PONG 系列产品，2018 年及 2019 年 1-6 月公司 ATARI PONG 系列产品销售情况具体如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年	
	销售金额	占营业收入比重	销售金额	占营业收入比重
ATARI PONG 机台	1,701.52	8.37%	2,204.97	5.08%
座 椅	29.23	0.14%	59.77	0.14%
合 计	1,730.76	8.51%	2,264.74	5.22%

2018 年及 2019 年 1-6 月，公司 ATARI PONG 系列产品实现销售收入分别为

2,264.74 万元、1,730.76 万元，占营业收入比重分别为 5.22%、8.51%。2019 年 1-6 月，公司来自于 ATARI PONG 系列产品收入占比较 2018 年有所上升，主要系随着市场推广的不断推进和产品系列的逐步丰富，ATARI PONG 系列产品知名度不断提升，从而带动了产品销量的不断增长。

公司严格遵照协议约定使用许可资源、销售使用许可的产品并支付许可费用，2018 年及 2019 年 1-6 月，公司应分别向 CALINFER S.A.支付许可费 47.81 万美元、31.20 万美元。

## (2) CALINFER S.A.向公司产品许可对应的主要权利义务

根据加拿大世宇与 CALINFER S.A.签署的《独家制造、市场营销、分销、支持和技术服务协议》及补充协议、确认函等，CALINFER S.A.向公司授权在全球范围内独家生产、销售及推广 ATARI 品牌产品，公司拥有的主要权利和义务具体如下：

①制造：在协议期限内，世宇科技拥有 CALINFER S.A.授权产品的独家、全球和不可转让的权利，并对其负有制造、供应产品的专属责任。

②产品设计和开发：世宇科技应负责设计修改，以改善可制造性、生产成本和性能，但需经 CALINFER S.A.审查和批准，不得无理拒绝批准。

③销售：世宇科技拥有 CALINFER S.A.独家和不可转让的权利以销售授权产品，并对其负有专属责任。根据要求，CALINFER S.A.可以对世宇科技的销售和营销计划进行审查和发表意见，世宇科技将真诚地考虑 CALINFER S.A.的意见，但保留唯一的审批权限。

④定价权：世宇科技应为产品定价，包括但不限于制造商建议零售价，各种分销水平的定价，全球各区域的定价，以及任何价格折扣。世宇科技应通知 CALINFER S.A.关于授权产品的定价变化，以及任何分销级别的定价变化。同时，世宇科技实际销售每台授权产品按照标准向 CALINFER S.A.支付授权许可费。

⑤世宇科技应对销售、发货、付款、客户投诉和/或质量有关的查询或通知进行日志记录。世宇科技应在每个月末，不迟于每个日历月结束后的 2 个工作日

内向 CALINFER S.A.提交销售、装运、付款和客户投诉和/或质量相关的查询或通知的报告。世宇科技应根据月度报告向 CALINFER S.A.支付授权产品的许可费用。世宇科技在完成授权产品销售和运输（定义为提单日期）后，应支付许可费用，世宇科技应在 CALINFER S.A.认可月度报告后 14 天内通过电汇向 CALINFER S.A.支付授权产品的许可费。

⑥售后支付和技术服务：世宇科技拥有在全球范围内为 CALINFER S.A.授权产品提供售后支持和技术服务的独家权利，并提供此类服务的执行和成本的连带责任。

⑦保修：世宇科技将自费开发和管理一个产品保修计划和一个客户支持热线，保修期限为一年。保修计划和支持热线在协议有效期内，并在协议终止后 6 个月内有效。CALINFER S.A.同意解决或协助世宇科技解决与 CALINFER S.A.授权产品有关的任何设计缺陷，产品开发时间及费用由 CALINFER S.A.承担。

(3) 不存在因该许可中断导致对发行人生产经营或经营业绩产生较大不利影响的情形

根据公司与 CALINFER S.A.签署相关协议，CALINFER S.A.与公司合作独家授权公司生产、销售 ATARI PONG 系列产品的期限为 2017 年 10 月 3 日至 2022 年 9 月 30 日；同时，除非在授权截止日前 60 天内任一合同方收到对方的书面终止通知，否则授权协议将自动延期一年，双方协议合作期限较长。

自 2018 年 1 月 ATARI PONG 系列产品投放市场以来，通过公司持续市场推广和产品改良，产品市场影响力不断提升，逐步获得了北美、欧洲、日本等发达国家和地区市场的认可，产品销量及销售额均实现了较快增长，为合作双方带来了良好的收益。截至目前，双方合作关系良好，未出现可能导致协议提前终止的情形。

2018 年及 2019 年 1-6 月，公司来自于 ATARI PONG 系列产品的收入占营业收入的比重分别为 5.22%、8.51%，来自于 ATARI PONG 系列产品的毛利占营业毛利的比重分别为 4.94%、8.83%，ATARI PONG 系列产品对公司目前收入及毛

利贡献相对较小。此外，游戏游艺设备产业是受技术、创意和内容驱动的产业，每一款产品均存在一定的生命周期，虽然 ATARI PONG 系列产品推出后市场认可度较高，但公司仍需持续研发推出新的产品以迎合和引导市场需求。经过长期发展和技术积累，公司具备了成熟的产品开发技术体系，并已经形成收获一批、发展一批并储备一批的产品梯队结构，能够保持其长期竞争优势和持续盈利能力。因此，即使 CALINFER S.A.对公司许可中断，公司不能继续生产、销售 ATARI PONG 系列产品，也不会对公司生产经营或经营业绩产生重大不利影响。

## 六、特许经营权情况

截至本招股说明书签署日，公司无特许经营权。

## 七、发行人的核心技术与研发情况

### （一）发行人的核心技术情况

序号	技术名称	技术特点	技术创新类型、对应公司已取得的相关专利名称	上述技术在公司主营产品开发中的应用情况
1	引擎开发技术	针对不同项目对设计引擎的需求，在底层封装各种功能，将三维引擎与窗口设计通过场景管理器的中间层进行功能关联，实现了界面和渲染功能的关联，设计出合适的三维引擎；系统各层设计模块分别进行独立设计和封装，具有较好的扩展性，在项目不断发展的情况下，引擎可以方便的升级和维护	原始创新 发明专利： ZL201210345770.0 一种三维游戏引擎内核结构	该技术通过引擎底层封装各种功能，为游戏程序开发人员提供了便捷的开发环境，增加了游戏可以实现的效果，减少了游戏程序出现漏洞的几率，大幅缩短了游戏开发周期，提升了游戏开发质量和效率。该技术在公司模拟类、嘉年华类、儿童类等涉及三维游戏图像开发的机台中均有应用
2	多投影合成的光学投影系统技术	多投影合成的光学投影系统包括多个投影仪、能显示图像的服务器、用于信号处理的单片机以及设置在投影布景上且相互位置固定的用于	原始创新 发明专利： ZL200910042101.4 一种多投影合成的光学投影系统	该技术主要应用于公司环屏大型互动游戏机台“尼克特大冒险”等模拟类产品



序号	技术名称	技术特点	技术创新类型、对应公司已取得的相关专利名称	上述技术在公司主营产品开发中的应用情况
		定位投影仪投影图象的四个光敏感应器，通过将各光敏感应器、服务器、投影仪和单片机的互连，可将多台投影仪一起投影到同一位置的投影平面内，实现多台投影仪的图像合成叠加，以增强投影亮度并避免投影图像失真	及其投影方法	
3	Unity 特效与优化技术	通过对 Unity 开发引擎中的游戏场景模型素材的优化和整合，以及对外用插件的有效结合，进一步对角色模型的动画进行优化处理，加强了画面效果，减少了对执行命令的错误判定，加强了对命令的精确接收与反馈信息，减少游戏中的卡顿、停滞与信息出错等问题	原始创新 NA	该技术在游戏动画开发过程中提升了游戏画面的品质，减少了游戏对于主机性能的要求，降低了主机成本。该技术在公司模拟类、嘉年华类、儿童类等涉及游戏动画开发的机台中均有应用
4	多维物体转换技术	加强环境空间的转换与调度，更弹性地实现场景中虚实结合的效果；通过多维物体转换技术，在不影响游戏软件画面感的同时，能有效的改善和提高画面视觉效果，避免与减少游戏引擎在读取场景物体时显示出错的现象	原始创新 发明专利： ZL201210345770.0 一种三维游戏引擎内核结构	该技术通过加强对环境空间的转换与调度，有效改善和提高画面视觉效果，减少游戏引擎运行出错的几率。该技术在公司涉及游戏动画开发的产品类均广泛应用
5	虚拟环境光照仿真技术	优化灯光对处理三维角色与场景的动态管理优先级别；优化减少网格体，最大限度地减轻 CPU 对场景网络的计算深度	原始创新 NA	该技术主要应用于动感战机、消防总动员等产品开发
6	游戏游艺机气	采用气动的形式，通过单片机控制气阀加注在气囊的空	原始创新 实用新型专利	该技术采用低成本的气动系统替代传统的液压系统

序号	技术名称	技术特点	技术创新类型、对应公司已取得的相关专利名称	上述技术在公司主营产品开发中的应用情况
	动平台的震动技术	气量来实现平台的多种运动姿态，成本远低于传统的液压系统动感机构，模拟效果更真实，极大地提高了动感的灵敏度	ZL201621460449.7 一种双重模拟振动装置	方案，并极大地提高了动感的灵敏度和模拟的逼真度。该技术主要应用于公司模拟类游戏机台，如驱魔使者 2、侏罗纪公园（动感版）等
7	无极多向动力输出技术	采用单电机动力输出的形式，通过单片机来控制电机的不同运动量而驱动多重变速箱来实现平台的多种运动姿态，达到其多向性，给予游戏玩家不同的临场感，成本远低于双电机输出动力的传统动感结构	原始创新 实用新型专利： ZL201720446918.8 一种电动马鞍	该技术创新性采用单电机方案替代传统的双电机动感结构，大幅降低了机台生产成本。该技术主要应用于模拟类游戏机台，如 VR 虎豹骑、VR 登陆日等
8	两轴动感技术	采用电动推杆和红外监测的方式，通过单片机来控制两组电动推杆实现上下、前后、左右的翻转动作并能做出高频振动效果，极大地提高了模拟效果和仿真性	原始创新 实用新型专利： ZL201220357675.8 一种动感游戏模拟机的机座	该技术采用两组电动推杆来实现上下、前后、左右的翻转动作，具有较强的模拟效果和仿真性。该技术主要应用于模拟类游戏机台，如胜利追击、动感飞车等
9	FPGA 多轴运动控制技术	基于 FPGA 的伺服电机控制技术，对平台多个电机位置数据实时计算生成带减速曲线运动轨迹数据并精确执行，实现游戏场景姿态真实呈现于运动平台，响应快、加减速过程顺畅、定位精度高和实时性强	原始创新 实用新型专利： ZL201320029775.2 一种游戏机的动感底座	该技术主要应用于公司大型模拟类游戏机台产品——超级方程式赛车
10	新型弹道回转技术	采用连杆及杠杠系统，使玩家可以用较小的作用力弹射球，通过对轨道内的球体传递不同等级的能量，并使之产生不同轨迹的运动，扬起高度 1.3 米以上	原始创新 实用新型专利： ZL201720685833.5 一种弹力射球机构	该技术主要应用于设置球体足球嘉年华、顽皮小丑等

序号	技术名称	技术特点	技术创新类型、对应公司已取得的相关专利名称	上述技术在公司主营产品开发中的应用情况
11	机械抓手技术	采用电机的控制方式，通过控制电机不同的转动使整个机构实现不同的组合状态；本技术较好地体现机电一体化，比常规使用油、气等装置更具低噪音，少维护的特点	原始创新 实用新型专利： ZL201620998575.1 一种用于游戏机的摇手机构	该技术主要应用公司礼品类游戏机台，如淘金乐、娃娃机等
12	手柄甩动方向检测技术	采用先进的陀螺仪和重力加速度传感器技术、磁场识别技术，对游戏手柄的姿态角度和动作进行实时检测，把姿态角度、手柄动作实时反馈到游戏，实现手柄同步控制游戏	原始创新 实用新型专利： ZL201520820641.1 一种互动式钓鱼游戏的摇杆机构	该技术主要应用欢乐小钓鱼、狂野狩猎等产品
13	图像捕捉监测技术	通过算法的优化，在一般性能硬件平台上实现对人物或其他动态物体的捕捉，达到日常图像检测的效果，进而实现以图像识别技术进行人机交互的娱乐体验	原始创新 NA	该技术主要应用于带体感功能的游戏游艺设备
14	概率运算技术	深入分析概率论中的概率分布、极限理论、随机过程、马尔可夫过程等理论，结合各种游戏自身的特性，将概率算法转化成游戏的控制逻辑，以过关、得分、出票等不同的表现方式展现出来，使得游戏在不知不觉中更加具有吸引力，让玩家对游戏产生粘性，从而提升游戏机台的营收水平	原始创新 NA	该技术主要通过概率算法转化成游戏的控制逻辑，主要应用在嘉年华类游戏机台，如怪兽猎人、北极冰屋、黄金堡等
15	多机台全国联网技术	通过游戏机台加入网络，实现网络共享数据、对战信息，玩家可以进行网络对战；同时，通过算法判定，可以收	原始创新 NA	该技术主要通过物联网技术实现机台游戏数据互联，实现玩家网络对战和排名，增强游戏的互动性

序号	技术名称	技术特点	技术创新类型、对应公司已取得的相关专利名称	上述技术在公司主营产品开发中的应用情况
		集玩家游戏数据信息，为经营者提供必要经营决策依据，也可以为玩家提供便利服务		和趣味性。该技术在公司具有竞技性的游戏机台均有所应用，如世界摩托车锦标赛、篮球争霸赛等

公司作为国内商用游戏游艺机制造产业的龙头企业之一和高新技术企业，以游戏创意、策划为产品内核，坚持走自主创新为主的发展道理，形成了由项目管理、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、硬件制作等多个环节构成的完整产品开发链。经过长期的研究开发和技术积累，公司自主掌握了声、光、电、机一体化，传感器、电脑图像处理、游戏引擎开发、体感、仿真、模拟、概率运算、多机台联网等商用游戏游艺机开发的完整技术体系。截至本招股说明书签署日，公司拥有 15 项核心技术、81 项专利(含 6 项发明专利)、109 项软件著作权，上述核心技术主要系公司自主创新。

自成立以来，公司对游戏游艺设备特别是商用游戏游艺机领域核心技术的发展进行持续跟踪，并进行深入的研究开发，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、技术水平和玩家娱乐体验不断提升，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。公司技术中心被中国软件行业协会游戏软件分会授予“中国动漫游戏研发基地”称号，并先后被认定为中山市动漫游戏游艺工程技术研究开发中心、中山市市级企业技术中心，公司技术中心的研究开发实力和水平均处于国内同行的先进地位。

报告期各期，公司核心技术产品收入及其占比情况如下：

单位：万元

项目	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
核心技术产品收入	16,570.33	81.59%	39,955.91	92.19%	37,358.27	90.64%	30,629.70	87.61%
其他	3,739.11	18.41%	3,385.86	7.81%	3,857.45	9.36%	4,332.72	12.39%
营业收入合计	20,309.44	100.00%	43,341.77	100.00%	41,215.72	100.00%	34,962.42	100.00%

## （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	基于物联网的机台联网技术及平台开发	通过物联网技术，建立游戏游艺行业实体门店游艺设备之间的通信网络，通过云端管理，实现对游戏游艺设备统一设置、维护、故障预警、移动支付、联网竞技、用户运营、数据采集和分析、场所无人值守管理功能	立项阶段
2	功能游戏游艺设备开发	该项目以脑科学最新研究成果和儿童成长发育为核心，结合 VR、AR 和 MR 技术的新型功能游戏设备，开发出整合游戏分析模型和学习分析模型的人工智能的个性化可塑性训练评估闭环游戏系统框架，并推广应用于儿童视感知觉以及视觉-运动能力提升、儿童学习相关的执行功能提升、儿童生长发育监测和干预三个应用主题，与特定游乐场、幼儿园以及儿童保健机构等合作建立跨空间、多交叉的新型商业模式	立项阶段
3	VR 类游戏机开发技术	结合多种传感器，以及六轴、九轴的气动或者电动平台、鼓风机等电子机械设备，采用空间定位技术、陀螺仪结合高分辨率液晶屏的虚拟现实实现方法，改进并自主研发出各种 VR 设备。游戏内容创意以深度互动为核心理念，通过人机互动，为顾客提供全沉浸式的交互体验，游戏内容创意向运动、冒险、格斗、FPS、旅游等多元化题材进行拓展，丰富 VR 机台游戏的品类，并结合 5G 技术进行相关产品研发	筹划论证阶段
4	VR 类儿童娱乐机开发	贴合儿童年龄特点，采用特殊的 VR 眼镜设计，在色调、外观形象及瞳距上更加符合儿童需求；在机台设计上，引入防沉迷设计，优化现有头戴式 VR 眼镜方案；在游戏创意策划上，操作要求非常简单，儿童无需任何指导即可参与，利用 VR 技术，为孩子们提供更生动有趣的娱乐和学习体验，并结合 5G 技术进行相关产品研发	筹划论证阶段

序号	项目名称	项目简介	项目阶段
5	AR 类游戏机开发技术	跟踪、推广和应用最先进的环境识别、手势识别、眼球跟踪等技术，进行 AR 游戏的开发；结合深度摄像头，研发各种辅助传感器，实现现实与虚拟物体的叠加，展示出增强现实的效果，并结合 5G 技术进行相关产品研发	筹划论证阶段
6	全息投影技术	将传统商用游戏游艺机与全息投影技术进行融合，使传统的商用游戏游艺机跳出原来的“框体”，让平面游戏变成“全息”游戏，做到虚拟与现实相结合，带来全新的游戏视觉体验	筹划论证阶段

### （三）发行人研究开发支出情况

报告期内，发行人研究开发支出占公司营业收入的比例如下：

单位：万元

项目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
研究开发支出	1,105.64	2,587.12	2,290.24	2,265.54
公司营业收入	20,309.44	43,341.77	41,215.72	34,962.42
研究开发支出占比	5.44%	5.97%	5.56%	6.48%

### （四）发行人研发创新机制

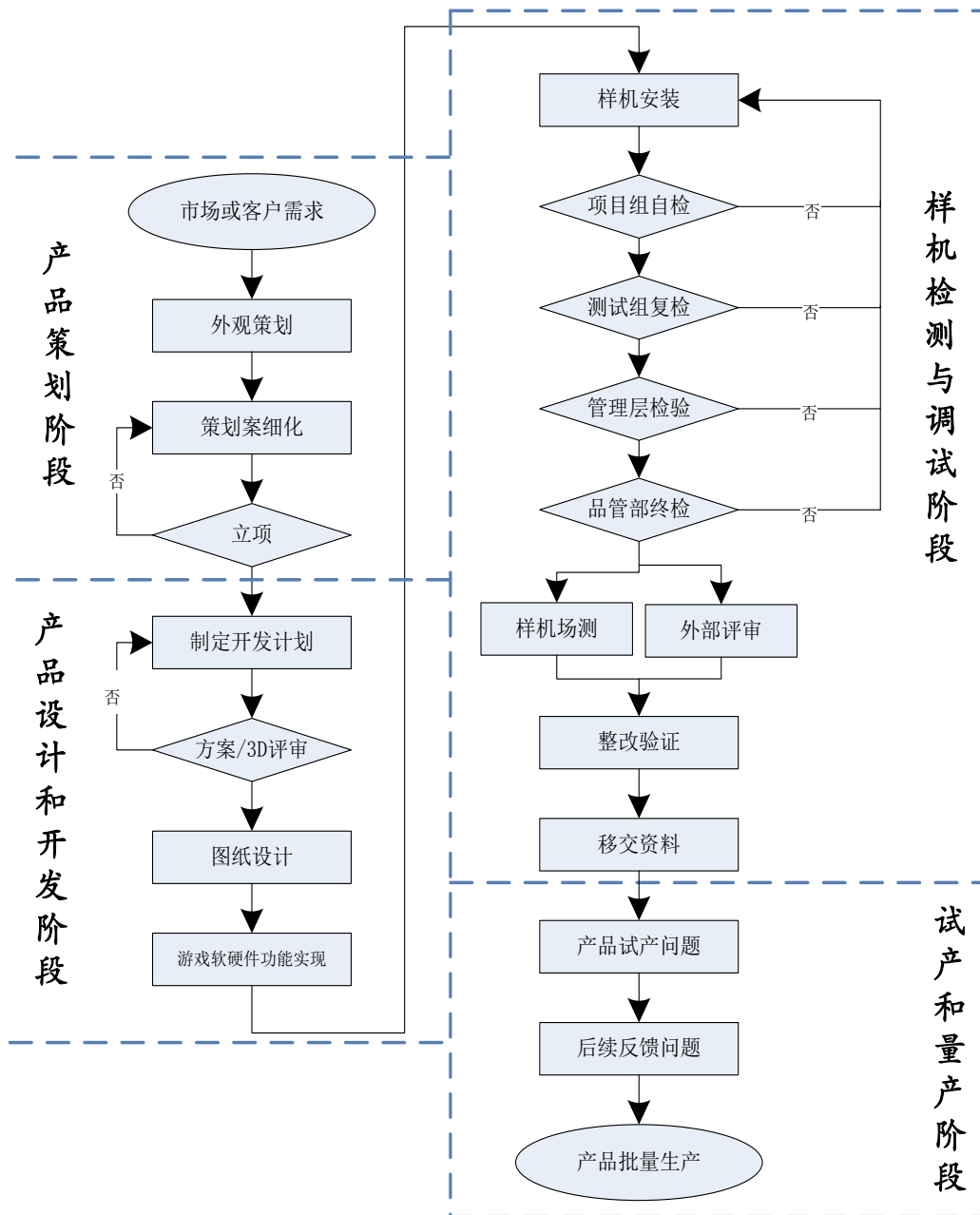
#### 1、研发机构和人员

根据主营业务分类和未来业务发展规划，公司技术中心的产品研发主要集中在商用游戏游艺机的开发及升级换代、适用于多应用场景的游戏游艺设备和功能游戏游艺设备等的开发、游戏游艺设备的互联互通等物联网技术。公司设立了技术中心，为中山市市级企业技术中心，截至报告期末，公司共有研发人员 129 人，占公司员工人数的 20.57%，分布在中山、深圳、广州和加拿大安大略省等地。

报告期内，公司以商用游戏游艺机销售为主，相关的业务收入占公司主营业务收入的比重达 90% 左右。围绕商用游戏游艺机产品开发流程，公司技术中心设立了游戏创意策划组、外观设计组、美工设计组、软件开发组、机械设计组、电气设计组、单片机设计组及实施组等完整的项目团队，人员专业背景覆盖电子技

术、计算机技术、传感器技术、信号处理技术、机械工程、美术设计、工业设计等多种类学科，多元化、复合型、国际化的人员配备能够满足公司产品和核心技术研发的需求。

## 2、产品研发流程



### (1) 产品策划阶段

研发部策划人员根据市场信息、客户需求、产品技术发展方向等总结并提出游戏创意要点，根据项目需求进行外观策划并细化策划方案，形成相应的产品开

发文件和立项报告，经销售部门、财务部门、研发部门、总经办初审同意后，经公司总经理最终审批立项。

### （2）产品开发和设计阶段

研发部门成立项目组，指定项目负责人，项目负责人制定产品的开发计划，并根据产品开发需要配备动画制作、外观设计、电气设计、机械设计、结构设计、单片机设计、软件开发等各类工程师。在产品开发和设计阶段，研发人员完成产品的软硬件开发和功能实现，并协调采购部门、生产部门完成新产品样机生产所需物料的采购和样机制作。

### （3）样机检测和调试阶段

为确保新产品开发达到预定设计要求，需对样机上的游戏的每一功能进行内部检测。样机需通过项目组、测试组、管理层、品管部等四级内部检测，最终在品管部检测通过后填写《产品检验报告》，并由销售部门协调游戏游艺场所进行样机场地营运测试，通过玩家体验进一步发掘产品问题，同时收集产品营收数据，作为产品销售的数据参考。项目组对场测问题及评审意见进行整改，产品经评审合格后将设计的相关图纸按照归档说明整理归档，并移交生产部门进行生产。

### （4）产品试产和量产阶段

首批产品试产过程中，由产品项目经理现场指导生产。首批产品经过各部门评审后，由品管部提交新产品试产评审会议记录，并根据后续生产部门、售后部门、客户等反馈问题，对产品进行进一步更改完善，产品定型后进入量产阶段。公司研发部门定期收集客户反馈信息，并根据客户要求进行调整，使设计不断完善。

## 3、创新激励机制

公司制定了公正客观的绩效评价体系，对研发人员的工作水平和研发质量进行多角度考评；同时，公司设置了任职资格标准体系，对各职位和职级辅以相应的薪酬待遇，为员工提供了充分的发展空间。为进一步鼓舞研发人员的创新动力，公司建立了知识产权申报激励制度，对在知识产权形成、保护、管理及科技成果



转化中做出突出贡献的研发人员进行专项奖励；此外，公司还制定了新产品开发奖励制度，将新产品开发成果直接与项目研发人员奖励挂钩，激发研发人员的创新激情。公司已形成了支持创新、激励创新、保护创新的机制和文化，有利于公司创新资源得到发挥。

## 八、发行人质量控制情况

### （一）质量管理标准

#### 1、公司质量管理体系情况

公司一贯重视产品的质量，把质量视为公司生产和发展的基础。2007年9月，公司通过 ISO9001:2000 版质量管理体系认证，按照该体系标准的要求建立了各类质量管理体系。随着质量管理体系标准的不断更新，公司也相应进一步完善了质量管理体系，并先后通过 ISO9001:2008 版、ISO9001:2015 版质量管理体系认证。

#### 2、公司产品取得的安全认证情况

在不同的销售地区，公司主要产品商用游戏游艺机的认证要求有所不同，一般而言，欧美等发达国家和地区对准入销售的商用游戏游艺机需取得相关认证，其中欧盟地区需取得 CE 认证，北美地区一般推荐取得 UL 认证。公司严格遵照各个销售地区的规定，相关产品取得了 CE 认证或 UL 认证，符合各个销售地区市场关于产品的安全认证要求。

### （二）质量控制措施

#### 1、设置专门机构进行质量控制

公司在制造工厂下设置了品管部，负责公司质量控制制度以及质量标准的建立，进行原材料、零部件、半成品、产成品检验，以及生产过程中的质量监控和异常情况的处理。

#### 2、质量控制制度的建立与及时更新

公司品管部人员根据国家及行业的相关法律、法规，建立公司的质量控制制度；同时及时根据客户的要求以及出口国标准变化，更新公司质量标准，确保公司产品质量安全。

### 3、建立全流程的质量控制体系

(1) 研发设计时的质量控制：公司所研发设计的新产品均经过品管部的测试，检测合格后，产品才允许试产。

(2) 原材料品质管理：公司严格筛选原材料供应商，对原材料进行品质检验，对于不达标的原材料退回供应商。定期对质量合格率进行统计，对不符合要求的供应商要求整改直至停止采购。

(3) 产成品检验：按时完成成品检验，发现不良问题及时反馈，返修好后负责再次确认，严格控制不良品出货。

### (三) 出现的质量纠纷

报告期内，公司质量控制体系运作良好，不存在因违反有关产品质量和技术监督方面法律法规而受到行政处罚的情形，也不存在重大质量纠纷。

## 九、发行人的境外经营情况

公司总部位于广东中山市，并在中国香港和加拿大安大略省设立了下属公司，公司境外子公司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“五、发行人控股子公司及参股公司的基本情况”。

## 十、发行人未来发展与计划

### (一) 公司业务发展战略

#### 1、发展战略

公司遵循“打造世界级品牌，缔造高科技百年企业”的企业愿景和“用心创造，把欢乐和健康带给千家万户”的企业使命，以科技创新驱动企业发展，以品

牌提升产品价值，依托公司多年来在游戏游艺行业积累的丰富产业资源，在继续巩固和提升传统商用游戏游艺机主业的同时，逐步进行产业延伸拓展，形成商用游戏游艺设备（含 VR/AR 游戏游艺设备）、适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备等多条成熟并融合发展的产品线，构建“泛娱乐”发展格局，将公司建设成为一家创新型、多元化、国际性的大型文化娱乐用品提供商。

## 2、发展目标

未来三年内，公司将基于现有的业务基础，保持传统优势产品持续发展；同时，随着体感、可穿戴、VR、AR、互联网等新技术的涌现，公司将进一步加快对传统产品的升级换代，提高产品的技术含量，继续扩大公司在商用游戏游艺机领域的领先优势，提升产品市场份额；另外，公司还将积极利用现有竞争优势和业务基础，延伸拓展相关产品线和业务领域，加大力度开发适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备等新型游戏游艺设备，更好的拓展相关产品线和业务领域、客户群体和市场空间，为稳步推进公司“泛娱乐”发展格局战略目标的实现奠定坚实的基础。

## 3、业务发展计划

### （1）产品开发计划

公司产品开发计划以公司整体发展战略为中心，紧密围绕公司主营业务和现有产品，加大体感、可穿戴、VR、AR、互联网等新技术在商用游戏游艺机中的应用开发力度，实现对传统产品的迭代升级，以科技创新驱动产品价值和娱乐体验的提升。

公司将凭借多年来在商用游戏游艺机领域积累的技术优势，充分利用游戏游艺设备着重体感体验和 VR 虚拟现实技术身临其境、沉浸感强的特点，围绕 VR 技术与游戏游艺设备融合发展，发挥融合叠加效应，将此作为公司未来三年产品开发的重要方向之一。具体而言，结合公司擅长研发的各类型 2 轴—6 轴动感平台，如模拟骑马、射击、赛车、滑雪、冲浪、球类、钓鱼等各种运动的动感平台，整合国内外优质资源，开发对应的 VR 类商用游戏游艺机产品。其次，充分利用

移动互联网技术，开发网络化的商用游戏游艺机产品，实现可单机、可联网、可实现跨场地、跨区域组团对战的游戏，顺应游戏电竞化的消费潮流。另外，加大力度开发更多适用于多应用场景的游戏游艺设备产品，探索开发功能游戏游艺设备，以实现产品应用领域、客户群体和市场空间的延伸拓展。

### （2）产能扩充和品质提升计划

公司产品生产主要采取自主设计、自主总装及测试相结合的生产模式，已形成一整套成熟的生产供应体系，保证对产品质量、生产工艺的有效控制。近年来，凭借优秀的产品创新能力、良好的客户体验及市场口碑，公司产品销售取得了较快增长，但公司现有生产能力已难以满足公司进一步发展的需求。

公司将利用本次募集资金，购置一批先进的数控化精密加工设备，以及建设自动化生产线、智能化仓储管理系统等提升公司生产效率和自动化水平，扩大产品生产能力，优化工艺流程，提高整个生产流程的信息化管理，强化质量控制，进一步提高产品的市场竞争力和市场占有率，促进公司综合竞争力的提升。

### （3）研发中心建设计划

公司始终坚持“科技创新驱动发展”的研发理念，以游戏创意、策划为产品内核，坚持走自主创新的发展道理。历经多年的发展，公司已自主掌握了游戏游艺设备开发的完整技术体系，并在国内同行业内树立了较为领先的技术优势。

为进一步巩固和提升公司的研发实力，增强技术储备，尤其加快新技术在传统游艺设备领域的应用，推动产品升级，公司将实施研发中心的升级与改造，通过引进 3D 工业级打印机、全息投影系统、增强现实头显设备等先进的研发设备及 PDM 开发管理系统等系统软件，优化研发体系和研发环境；同时，进一步加大中高层次的技术人才引进力度，整合公司研发团队资源，提高研发中心的技术层次和高技术产品的研发能力，持续提升企业实力。另外，公司也将进一步加大在适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备等新型游戏游艺设备的研发力度，以更好的支持公司的转型升级。

### （4）市场拓展计划

历经多年的发展，公司已与国内外大量主要游戏游艺场所经营企业、海外专业经销商建立了紧密的合作关系，产品销售区域包括全球近 100 个国家或地区，基本建成了覆盖全球的营销网络体系。公司将以现有客户资源为基础，通过创新营销模式，进一步加强市场推广力度，扩大市场的广度和深度。在保持国内市场份额领先的基础上，进一步提升公司产品在国际市场的占有率水平，进一步强化公司全球性知名品牌的地位。

#### ①积极参加行业展会，进一步拓展国内外市场

公司将继续积极参加行业专业展会进一步拓展国内外市场，如美国国际游乐园及景点设备展览会（IAAPA 美国展）、迪拜游戏游艺主题乐园展（DEAL 迪拜展）、英国欧洲娱乐电玩展（EAG 英国展）、广州电子游戏国际产业展（GTI 广州展）及中国（中山）国际游戏游艺博览交易会等；对于适用于多应用场景的游戏游艺设备等新领域的产品，公司将积极参加美国国际消费电子展览（CES 美国展）、亚洲消费电子展（CES 亚洲）等，以此积极接触各类潜在客户，拓宽公司的客户广度，尤其是在欧洲、南美、非洲等潜在市场的客户开户和新领域产品的客户开发取得重大突破。

#### ②深化与客户的关系，提升市场开发的广度和深度

公司将紧密围绕客户需求开发产品，充分利用公司在产品开发、品质控制和产品线上的优势，加强与现有客户的合作广度和深度，对同一客户的需求进行深度挖掘，增加机台采购的数量和种类，进一步深化与客户的关系。

#### ③加大市场推广和品牌建设力度

公司将继续通过市场营销活动、广告宣传投放、营销渠道建设和内部营销管理提升等四方面的投入，有效促进公司品牌建设，提升公司终端市场形象，拓宽营销渠道、扩大市场辐射范围和销售终端覆盖面，进一步提升公司的营销能力、渠道覆盖能力、品牌影响力和整体竞争力。

#### ④创新营销模式，适当以设备合作经营等方式进一步强化品牌示范效应

公司将适度拓展设备合作经营业务，以设备合作经营作为市场推广的方式之一，加快公司产品的市场推广速度，增加产品的曝光度，进一步密切与下游客户的合作关系，强化品牌示范效应，创新营销模式，打造公司新的利润增长点。

#### （5）人力资源计划

公司将继续加强人力资源管理，确保公司在组织、人才、文化方面保持竞争优势，进一步完善人力资源的培养、评价和监督机制，制订合理的薪酬计划、绩效管理制度和公开、透明的激励机制，最大程度地调动员工的工作积极性，提升员工的幸福感以有效地控制人才流失风险。同时，随着募集资金投资项目的实施，公司人力资源需求将继续增加，公司将加大中高端研发人员、管理人员、市场营销人员的引进力度，采取外部引进与内部培养相结合的方式，进一步优化公司的人才结构，通过人力资源的培养与开发，提升公司可持续发展的核心竞争力。

#### （6）收购兼并计划

公司将围绕整体发展战略，以打造“泛娱乐”的创新型、多元化、国际性的大型文化娱乐用品提供商为目标，从游戏游艺产业链上下游入手，在国内外寻求具有良好潜质的目标公司，在适当时机通过收购、兼并或合作等方式，扩充公司产品系列，延长公司产业链，丰富公司的业务结构，增强公司的综合竞争实力。

## （二）实现上述计划所依据的假设条件

公司拟定上述计划主要依据以下假设条件：

- 1、公司主要业务所在地区社会经济环境不发生重大不利变化，公司业务所属行业不发生重大不利变化；
- 2、公司业务所遵循的国家及地方的现行法律、法规不发生重大变化；
- 3、公司所属行业政策不发生重大不利变化；
- 4、公司现行的财务、税收政策不发生重大不利变化；
- 5、公司能够持续保持现有管理层、核心技术人员的稳定性和连续性；

6、公司本次股票发行取得成功，募集资金及时到位，募集资金投资项目按期完成；

7、无其他不可抗力 and 不可预测因素对公司造成的重大不利影响。

### **(三) 实施上述计划面临的主要困难及实现上述计划拟采取的措施**

#### **1、实施上述计划面临的主要困难**

在本次募集资金到位前，资金短缺将是公司实施上述计划的主要约束之一。在募集资金到位后，公司实施上述计划将面临的主要困难包括：

(1) 随着线下体验式娱乐的兴起，以及商业形态的不断变迁，近年来，商用游戏游艺机以其独有的娱乐体验，获得较快的增长。同时，伴随着体感、可穿戴、VR、AR、互联网等新技术的不断涌现，给商用游戏游艺机的传统娱乐体验带来了革新的空间。但是，新技术的应用效果和推进进程存在一定的不确定性，进而对未来商用游戏游艺机的市场需求产生一定的不确定性；

(2) 本次募集资金到位后，公司将投入大量资金进行募集资金投资项目建设。项目建设完成后，公司的经营规模将进一步扩大，业务体系和研发体系也将进一步扩充，公司在战略规划、组织运营、管理能力等方面将面临更大的挑战；

(3) 公司上述计划的实施须倚靠充足的人力资源作为支撑。为满足业务发展需要，公司还需进一步加强人才储备工作，尤其是高端研发人才、市场营销人才和管理人才的储备。

#### **2、计划拟采取的措施**

##### **(1) 利用好募集资金**

如果本次公开发行 A 股成功，将为实现公司的业务发展目标提供充足的资金来源。公司将认真组织募集资金投资项目的实施，争取尽早投产，提升研发能力，解决产能瓶颈，促进公司生产规模的扩大，加快市场拓展力度，形成新的利润增长点，进一步提升公司的核心竞争力。

## （2）进一步完善公司的法人治理结构

公司将以本次发行上市为契机，严格按照上市公司的要求规范运作，进一步促进经营机制的转换、法人治理结构的完善和管理体制的升级，接受社会公众的监督，提高公司运行的透明度，为今后公司的持续的发展奠定良好的制度基础。

## （3）加快对优秀人才的培养和引进

人才是公司保持核心竞争力的关键。公司将加快对优秀人才，特别是技术人才、管理人才和市场营销人才的培养和引进，进一步提高公司创新能力和产品的销售能力，确保公司业务发展目标的实现。

## （四）业务发展规划与现有业务的关系

上述业务发展规划是在公司现有业务的基础上，结合公司发展阶段、业务特点和发展目标，经过审慎分析而制定，是对现有业务的拓展和深化。在现有业务基础上，上述业务发展规划将进一步扩大公司的生产规模，提升生产效率和工艺水平，促进产品的升级换代、优化产品结构，创新营销模式、丰富公司的收入来源，进一步丰富市场推广渠道，深化与客户的合作关系，提升市场份额，增强公司的产品开发能力和技术水平，进一步巩固和提升公司在行业中的领先地位，为公司未来可持续性发展提供坚实的保障。



## 第七节 同业竞争与关联交易

### 一、发行人独立运行情况

公司自设立以来，严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，逐步建立健全了公司的法人治理结构，在业务、资产、人员、财务、机构等方面均独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，公司具有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力。

#### （一）业务独立

公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不从事相同产品的生产经营，不存在同业竞争的情形。

公司拥有独立完整的采购体系、生产体系、销售体系和研发体系，具有直接面向市场独立经营的能力，不存在依赖控股股东及其他关联方进行生产经营活动的情况。

#### （二）资产独立

公司由世宇科技有限整体变更设立，原有限公司的资产及负债已全部由公司承继。公司依法办理了相关资产和产权的变更登记手续，合法拥有了与目前生产经营有关的土地、厂房、机器设备以及商标、专利、非专利技术等资产的所有权或者使用权，拥有独立完善的生产系统、辅助生产系统和配套设施，拥有独立的原材料采购和产品销售系统。

公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业之间产权关系明确，截至报告期末，不存在资产、资金被股东单位或其他关联方占有的情况。

#### （三）人员独立

公司拥有独立的员工队伍，建立了独立的劳动、人事和工资管理体系。公司董事、监事、高级管理人员均按照《公司法》、《公司章程》合法选举和聘任产

生，不存在控股股东或实际控制人超越公司董事会和股东大会职权做出的人事任免决定。

公司的总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员未在控股股东、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，未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领薪。公司的财务人员未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。

#### **（四）机构独立**

公司已依法建立了股东大会、董事会、监事会等内部管理机构，拥有独立的生产经营和办公场所，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在混合经营、合署办公的情形。公司的机构设置均独立于控股股东，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业之间完全分开、独立运作，不受控股股东和其他股东干预。

#### **（五）财务独立**

公司设有独立的财务会计部门，配备专职的财务管理人员，建立了独立、完整的会计核算体系和财务管理制度。公司独立做出财务决策，不受控股股东及实际控制人影响。公司根据《企业会计准则》及相关法律、法规，结合自身生产、经营及管理特点，制定了规范的财务会计制度。

公司独立在银行开户，独立办理纳税登记，依法独立纳税。不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情况。

截至本招股说明书签署日，公司不存在以公司资产、权益或信誉为股东及其他关联企业提供担保的情况，也不存在货币资金或其他资产被股东单位或其他关联方占用的情况。

经核查，保荐人认为，发行人对前述独立性相关的内容披露真实、准确、完整。

## 二、同业竞争

### （一）控股股东、实际控制人与公司不存在同业竞争

公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产、销售。公司工商登记的营业范围为：“研发、生产、来料加工、销售、安装：动漫游戏游艺机、游艺机、游乐设备、模拟机、玩具、机电产品、舞台音响器材；电脑软件开发；租赁游艺机；货物及技术进出口；利用互联网经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；游乐景点票务代理。（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。）”

公司控股股东、实际控制人为吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生，除控股世宇科技及其子公司以外，报告期内其还控制或者曾经控制的企业包括中山市世恒置业有限公司、中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司、Universal Space Amusement (H.K) Limited 等，截至目前，实际控制人控制的企业与世宇科技不存在同业竞争，其具体情况如下：

企业名称	经营范围	实际从事的主要业务	是否从事/曾经从事与本公司相同或相关业务
<b>1、正在经营的同一控制下关联方</b>			
中山市世恒置业有限公司	房地产开发、商业营业用房出租、物业管理	没有具体经营业务，主要为持有中山新世界 51.28% 的股权	否
中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司	游戏游艺文化产业研究、房地产开发、商业营业性用房及工业性用房出租、投资办实业、货物或技术进出口（国家禁止或涉及行政审批的货物和技术进出口除外）、物业管理；文化产业园区管理；电子游艺厅娱乐活动；游乐园。（以上经营范围涉及公共场所经营）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开	商业房地产开发	否

企业名称	经营范围	实际从事的主要业务	是否从事/曾经从事与本公司相同或相关业务
	展经营活动。)		
<b>2、报告期内注销完毕的关联方</b>			
Universal Space Amusement (H.K) Limited	贸易	游戏游艺设备的海外市场销售	是
Universal Space Video Game (Canada) Ltd.	贸易、研发	游戏游艺设备的海外市场开拓、研发	是
Alwayshigh International Limited	投资	BVI 持股公司，主要为持有 Universal Space Video Game (Canada) Ltd. 的股权	是
中山市三角镇世宇乐园	电子游戏机、电子游艺机娱乐	游戏游艺机室内娱乐场所的经营	是
中山市大涌镇世宇乐园	电子游戏机、电子游艺机娱乐	游戏游艺机室内娱乐场所的经营	是
广州市世宇动漫科技有限公司	研究和试验发展	少量贸易业务	是

### 1、正在经营的关联方

#### (1) 中山市世恒置业有限公司

中山市世恒置业有限公司成立于 2016 年 8 月，注册地为中山市石岐区，注册资本为 100 万元，吕雪峰持有其 100% 的股权，林容娣女士为执行董事兼经理、法人，吕雪峰先生担任监事。截至目前世恒置业没有开展具体经营业务，其主要资产为持有中山新世界 51.28% 的股权。

#### (2) 中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司

中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司成立于 2013 年 5 月，注册地为中山市港口镇，注册资本为 3,300 万元，世恒置业持有其 51.28% 的股权，为其控

股股东，林容娣女士担任董事长，吕飞雄先生、吕雪峰先生担任董事。目前中山新世界从事的主要业务为商用房地产开发经营，取得了房地产经营相关业务资质，未从事游戏游艺设备生产经营相关的业务。

### 3、报告期内注销完毕的关联方

#### (1) Universal Space Amusement (H.K.) Limited (香港太空娱乐)

香港太空娱乐成立于 2000 年 7 月，注册地为香港新界荃湾，注册资金为 200 万港币，吕雪峰先生持有其 100% 的股权。香港太空娱乐成立以来，主要负责协助发行人进行游戏游艺设备的海外市场销售和开拓业务。为减少和规范关联交易，2016 年 3 月，公司设立全资子公司香港世宇动漫科技有限公司，并于 2016 年 8 月份开始逐步由香港世宇承担世宇科技的海外市场销售职责，并于 2016 年 12 月底业务过渡完毕，香港太空娱乐于 2017 年 1 月开始停止海外销售业务，2017 年 6 月开始申请注销，2018 年 7 月办理完毕了注销手续。

报告期内，香港太空娱乐的财务状况如下：

#### (一) 简要资产负债表

单位：万元

项 目	2017-12-31	2016-12-31
资产总额	131.50	1,239.02
负债总额	-	1,122.30
所有者权益	131.50	116.72

#### (二) 简要利润表

单位：万元

项 目	2017 年	2016 年
营业收入	-	14,841.92
净利润	23.22	177.89

2016 年，香港太空娱乐销售规模相对较大，主要是当年发行人尚未完成海外销售渠道整合所致。2017 年 1 月起香港太空娱乐停止海外销售业务。

2016 年，香港太空娱乐的成本主要为通过第三方贸易公司向发行人采购游戏游艺设备的成本，销售费用主要为人员工资、运输费用、展会费用等构成，管理费用主要为办公费用等。

2016 年香港太空娱乐盈利 177.89 万元，但实际控制人控制的加拿大太空娱乐处于略有亏损状态，若综合考虑香港太空娱乐、加拿大太空娱乐等，则 2016 年发行人原海外关联公司总体盈利 41.69 万元，总体略有盈利。

### **(2) Universal Space Video Game (Canada) Ltd. (加拿大太空娱乐)**

Universal Space Video Game (Canada) Ltd. 成立于 2000 年 2 月，注册地为加拿大安大略省 (ONTARIO)，注册资金为 100 美元，股东为常高国际，董事为 STEVEN CHEE WOUI TAN，其主要业务为游戏游艺设备的研发策划，并负责少量海外市场销售工作。为减少和规范关联交易，2016 年 8 月，加拿大世宇成立，为香港世宇的全资子公司，加拿大世宇逐步承担了游戏游艺设备的研发策划，以及少量海外市场销售工作，并于 2016 年 12 月底业务基本过渡完毕，仅有少量未执行完毕的订单留存到 2017 年继续执行，加拿大太空娱乐于 2017 年 8 月停止运营，2017 年 12 月开始申请注销，2018 年 10 月办理完毕了注销手续。

### **(3) Alwayshigh International Limited (常高国际有限公司)**

Alwayshigh International Limited 成立于 2006 年 7 月，注册地为英属维尔京群岛，住址为香港九龙弥敦道，注册资金为 1,000 美元，股东及董事均为林容娣女士，常高国际成立以来，主要持有 Universal Space Video Game (Canada) Ltd. 的 100% 股权。常高国际于 2019 年 5 月办理完毕注销手续。

### **(4) 中山市三角镇世宇乐园**

三角镇世宇乐园为个体工商户，成立于 2009 年 10 月，经营场所为中山市三角镇，开办资金为 10 万元，经营者为吕飞雄先生，其主要业务为室内游乐场的经营，2016 年 11 月三角镇世宇乐园完成了工商注销工作。

### **(5) 中山市大涌镇世宇乐园**

大涌镇世宇乐园为个体工商户，成立于 2010 年 3 月，经营场所为中山市大涌镇，开办资金为 10 万元，经营者为吕飞雄先生，其主要业务为室内游乐场的经营，2016 年 10 月大涌镇世宇乐园完成了工商注销工作。

#### **(6) 广州市世宇动漫科技有限公司**

广州世宇动漫成立于 2009 年 10 月，注册地为广州市番禺区，注册资金为 130 万元，设立时林容娣女士持有其 100% 的股权，并担任执行董事、经理兼法定代表人；2010 年 10 月，林容娣将其持有广州世宇动漫的股权全部转让给吴棣康；2016 年 1 月，林容娣不再担任广州世宇动漫的执行董事。报告期内，广州世宇动漫 2016 年仅从事了少量贸易业务。2017 年 1 月，广州世宇动漫完成了工商注销工作。

## **(二) 有关避免同业竞争的承诺**

2019 年 5 月，本公司实际控制人吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生向公司出具了《关于消除和避免同业竞争的承诺函》，其主要内容如下：

1、截至本承诺函签署之日，本人及本人控制的其他经济实体未经营任何与公司及其下属子公司现有业务构成竞争或潜在竞争的业务；亦未投资或任职于任何与公司及其下属子公司现有业务构成竞争或潜在竞争的其他企业。

2、自本承诺函签署之日起，本人及本人控制的其他经济实体将不经营任何与公司及其下属子公司经营业务构成竞争或潜在竞争的业务；也不投资或任职于任何与公司及其下属子公司经营业务构成竞争或潜在竞争的其他企业。

3、自本承诺函签署之日起，如公司及其下属子公司未来进一步拓展业务范围，且拓展后的业务范围和本人及本人控制的其他经济实体存在竞争，则本人及本人控制的其他经济实体将积极采取下列措施的一项或多项以避免同业竞争的发生：

- (1) 停止经营存在竞争或潜在竞争的业务；
- (2) 将存在竞争或潜在竞争的业务纳入公司的经营体系；

(3) 将存在竞争或潜在竞争的业务转让给无关联关系的独立第三方经营。

4、本承诺函自签署之日起正式生效，在本人作为控股股东、实际控制人期间持续有效。如因本人及本人控制的其他经济实体违反上述承诺而导致公司的利益及其它股东权益受到损害，本人同意承担相应的损害赔偿责任。

### 三、关联交易

#### (一) 关联方与关联关系

根据《公司法》和《企业会计准则》的相关规定，对照公司的实际情况，报告期内，本公司存在的关联方及关联关系如下：

关联方名称	关联方关系
<b>1、控股股东及实际控制人</b>	
吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生	合计持有公司 81.15% 的股份，为公司控股股东、实际控制人
<b>2、公司控股子公司</b>	
中山市世宇实业有限公司	公司全资子公司
中山市世宇互动体育有限公司	公司持股 95.71% 的控股子公司
深圳市世游科技有限公司	公司全资子公司
Unis Technology (H.K) Limited	公司在香港的全资子公司
Unis Technology (Canada) Limited	子公司 Unis Technology (H.K) Limited 在加拿大的全资子公司
<b>3、控股股东及实际控制人控制的正在经营的企业</b>	
中山市世恒置业有限公司	吕雪峰先生持有该公司 100% 的股权
中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司	世恒置业持有该公司 51.28% 的股权，系其控股股东；中山新世界目前拥有全资子公司中山新鑫物业管理服务有限公司
<b>4、关联自然人及其控制的企业</b>	
与控股股东、实际控制人关系密切的家庭成员；公司董事、监事、高级管理人员；与公司董事、监事、高级管理人员关系密切的家庭成员；该等人员控制或者担任董事、高管的企业，具体名单如下：	
中山市平安钢瓶检验有限公司	吕雪梅持股 40%，并担任经理，经营范围：检验：液化石油气钢瓶
中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限	毛燕冰担任执行事务合伙人，员工持股平台



关联方名称	关联方关系
合伙)	
中山正观商务信息服务有限公司	杨振星持股 90%，经营范围：商务信息咨询服务、企业管理咨询服务、企业营销策划
中山青云商务中心（有限合伙）	杨振星持有 98% 的权益，经营范围：商务信息咨询服务；企业管理咨询服务；企业营销策划
北京博思尚学信息咨询有限公司	中山青云商务中心（有限合伙）持有 90% 的股权，经营范围：企业管理咨询、软件咨询、教育咨询、文化咨询（不含中介服务）等
北京艾德维尔教育科技有限公司	北京博思尚学信息咨询有限公司持有 100% 的股权，经营范围：技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；教育咨询（不含出国留学咨询及中介服务）等
中山青企创投基金管理中心（有限合伙）	杨振星担任执行合伙人委托代表，中山青云商务中心（有限合伙）持有 9.09% 的权益，经营范围：基金投资及管理，股权投资业务，创业投资业务
共青城青企文盈投资管理合伙企业（有限合伙）	中山青企创投基金管理中心（有限合伙）持有 16.46% 的权益，并担任执行事务合伙人，经营范围：项目投资，投资管理，创业投资
中山青企商务信息服务中心（有限合伙）	中山正观商务信息服务有限公司持有 7.69% 的权益，并担任执行事务合伙人（杨振星为执行合伙人委托代表），经营范围：商务信息咨询；企业管理咨询；企业营销策划
中山常盈股权投资企业（有限合伙）	中山青企创投基金管理中心（有限合伙）、杨振星分别持有 40%、20% 的权益，杨振星为执行合伙人委托代表，经营范围：法律、法规、政策允许的股权投资
株洲仁泽交通装备有限公司	杨振星担任董事，中山青企创投基金管理中心（有限合伙）、杨振星分别持股 10%、2.5%，经营范围：铁路运输设备、汽车装备的研发、制造、销售；机械加工等
有度依品（中山）科技有限责任公司	中山正观商务信息服务有限公司持股 40%，杨振星担任执行董事，经营范围：研发、销售、网上销售：服装、布料、服装辅料
<b>5、其他关联企业</b>	
中山市乐奇金鹰游艺机制造有限公司	吕雪梅女士的配偶陈毅文先生持股 70% 的企业

关联方名称	关联方关系
中山市乐金实业投资有限公司	吕雪梅女士的配偶陈毅文先生持股 70%的企业
<b>6、报告期内，曾经存在关联关系，并已注销或者解除关联关系的企业</b>	
Universal Space Amusement(H.K.)Limited	吕雪峰先生持有该公司 100%的股权，已于 2017 年 1 月停止销售业务，2018 年 7 月注销完毕
Universal Space Video Game(Canada)Ltd.	Alwayshigh International Limited 持有该公司 100%的股权，已于 2017 年 8 月停止销售业务，于 2018 年 10 月注销完毕
Alwayshigh International Limited	林容娣女士持有该公司 100%的股权，BVI 持股公司，于 2019 年 5 月注销完毕
中山市三角镇世宇乐园	吕飞雄先生投资的企业，已于 2016 年 11 月注销
中山市大涌镇世宇乐园	吕飞雄先生投资的企业，已于 2016 年 10 月注销
广州市世宇动漫科技有限公司	林容娣女士控制的企业，已于 2017 年 1 月注销
中山市世宇娱乐有限公司	实际控制人其他亲属何锡华、林润娣曾经分别持股 80%、20%的企业，其已于 2016 年 9 月对外转让全部股权，后改名为“中山市冠宇娱乐有限公司”
中山市世软软件科技有限公司	实际控制人其他亲属何建辉曾经持股 100%的企业，其已于 2016 年 5 月对外转让全部股权
Debby Limited	发行人员工刘伟东曾经控股的公司，已于 2018 年 8 月注销完毕

## (二) 关联交易汇总情况

报告期内，发行人与关联方发生的关联交易汇总情况如下表所示：

单位：万元

交易内容		2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
经常性 关联交 易	关联销售	-	-	-	11,868.28
	关联采购	-	-	-	91.39
	租赁物业	-	-	75.05	51.42
	董事、监事、高级管理人员薪酬	186.65	366.13	317.87	145.09
偶发性 关联交 易	关联方为公司提供担保	2,439.83	2,500.00	5,200.00	7,640.00
	关联方资金借入	-	-	-	853.73
	关联方资金归还	-	-	548.06	1,054.97
	收回借出资金本金及利息	-	-	-	2,176.94

	息				
	收购同一控制下企业	-	-	480.00	-
	受让无形资产	-	-	-	无偿

注：关联担保金额按照报告期各年末主债务本金金额统计

### （三）经常性关联交易

#### 1、关联销售

报告期内，公司向关联方销售商品的情况如下：

单位：万元

关联方名称	交易方式	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
香港太空娱乐	直接销售	-	-	-	-	-	-	979.65	2.80%
	通过中山天裕销售	-	-	-	-	-	-	6,499.44	18.59%
	通过中山天博销售	-	-	-	-	-	-	4,381.40	12.53%
世宇娱乐	直接销售	-	-	-	-	-	-	7.79	0.02%
合计		-	-	-	-	-	-	<b>11,868.28</b>	<b>33.95%</b>

注：占比为关联销售金额占公司当期营业收入的比例

#### （1）公司与香港太空娱乐的关联交易情况

##### ①原有海外销售模式

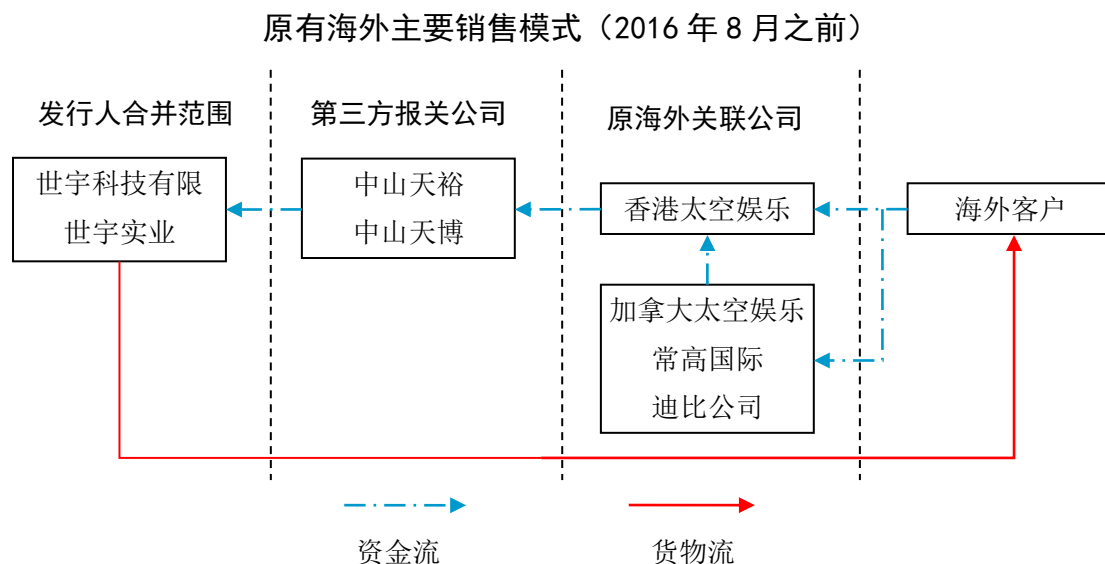
公司于2000年左右开始拓展海外市场。起步时海外贸易规模较小，为提高报关效率，公司主要委托第三方贸易公司办理出口报关手续，实现商品间接出口；与此同时，为了维持公司自营进出口的业务经营资质，公司需保持一定金额的自行报关出口的记录，因此，之前公司也会以自身名义进行了少量的产品自主报关。该模式一直延续至2016年12月。

2016年，世宇科技有限及世宇实业两个国内公司合计间接出口及自主出口实现销售收入的对比情况如下：

单位：万元

出口方式	2016 年对应出口金额	2016 年各种出口方式占比
间接出口	13,009.99	88.33%
自主出口	1,718.40	11.67%
出口合计	14,727.49	100.00%

2016 年 8 月之前，公司海外销售的主要资金流、货物流情况如图所示下：



公司通过原海外关联公司获取订单之后，绝大部分委托中山天裕和中山天博两家第三方贸易公司并以其名义办理出口报关手续，货物由公司直接发往海外客户，原海外关联公司收到客户货款后，先经第三方贸易公司结汇再回到公司，第三方贸易公司仅扣取小额手续费。考虑原海外关联公司存在一定的运营费用，公司按照原海外关联公司香港太空娱乐、加拿大太空娱乐的费用情况确定报关销售价格，原海外关联公司基本盈亏平衡。

#### A、代理出口业务

在 2016 年 12 月公司发行人海外销售渠道完成整合之前，通过贸易商代理出口报关的一般业务模式，资金流向、货物流向及对应的会计处理如下：

a、洽谈与签订订单：公司或者原海外关联公司的销售团队直接与境外客户洽谈，确定采购意向后，主要以原香港太空娱乐的名义与境外客户签署销售订单，确定品种、规格型号、数量、价格、交货期、结算方式等内容；

b、原香港太空娱乐与第三方贸易公司签订订单：原香港太空娱乐与境外客户签订销售订单以后，原香港太空娱乐即向中山天裕、中山天博发出并签订相应订单；

c、第三方贸易公司与发行人签订订单：第三方贸易公司与原香港太空娱乐签订销售订单以后，第三方贸易公司即向发行人发出并签订相应订单；

d、境外客户付款：境外客户根据销售订单中约定的支付条件向原香港太空娱乐等支付款项；

e、发货及报关出口：公司负责将货物直接运送到中山海关，提供货物发送境外客户的货运单据副本、装箱单等全套报关单据，由第三方贸易公司协助办理报关出口手续。海关报关单上的运抵国（地区）、指运港和最终目的国（地区）为海外实际买方所在地；

公司直接将货物装船发货至境外客户指定的交货地点，货物不经过第三方贸易公司，也不经过原海外关联公司，直接从中山由公司发送给海外实际买方。

货物报关手续完成后，公司按照对第三方贸易公司的销售定价原则确认销售收入，以及相应的应收货款金额，应交税费金额。

借：应收账款

贷：主营业务收入

应交税金——应交增值税（销项税额）

f、转交单据：公司将货运单据、发票、提货单等单据提供给第三方贸易公司办理收汇等手续；

g、原海外关联公司付款：原香港太空娱乐收取海外客户货款后，向第三方贸易公司汇总支付货款，一般一个月集中支付两到三次左右；

h、第三方贸易公司付款：第三方贸易公司收到原香港太空娱乐货款及退税款后及时将其转付给公司。

公司收到相应货款后，冲抵相应应收货款金额。

借：银行存款

贷：应收账款

## B、代理进口业务

2016年12月之前，公司委托中山天裕代理进口部分海外供应商的套件，2017年1月开始，公司转为自主报关进口。2016年12月之前通过贸易商代理进口报关的一般业务模式，资金流向，货物流向及对应的会计处理如下：

a、洽谈与签订订单：公司与海外供应商直接确认采购内容、数量及金额，之后由公司与中山天裕、海外供应商签订三方协议，约定公司与海外供应商的购销关系，并由中山天裕作为公司代理进口；

b、货款支付：公司根据进口材料金额，加上相关的进口增值税等，支付给中山天裕，中山天裕收到相关金额后进行报关进口服务，将相关的货款支付给最终供应商，增值税支付给对应税务局；

具体账务处理时，公司在与供应商确定报关进口材料后，对中山天裕进行预付款，同时做以下账务处理：

借：预付账款

应交税金——应交增值税（进项税额）

贷：银行存款

c、货物流向：海外供应商将货物直接从海外发送给公司，中山天裕协助办理完毕进口报关手续之后，将相关报关进口资料交付给公司，由公司进行收货并进行材料入库。货物直接由中山海关进入公司仓库，不经过中山天裕。

收到相关材料后，在供应链系统中确认产品入库明细，标明最终供应商，并做账务处理：

借：原材料

贷：预付账款

### C、原有外销方式的背景及原因

报告期内发行人发生的经常性关联交易主要是 2016 年原海外关联公司协助发行人进行海外市场销售等而产生的关联交易，该项交易系发行人历史经营模式导致的，交易具备合理背景及必要性，具体分析如下：

第一，公司在 2000 年左右开始开拓海外市场，当年香港太空娱乐和加拿大太空娱乐成立，长期以来通过香港太空娱乐为主对外签订销售合同，实现境外最终销售。经过多年的发展，上述外销模式已经成熟，并得到海外客户认可；

第二，原香港太空娱乐和原加拿大太空娱乐的原有主要业务职能为配合发行人进行海外市场开拓、维护、回款及少量研发工作，拥有实际的经营业务和人员，因而原海外关联公司存在一定金额的费用支付需求，需要通过销售交易留存一定比例的毛利用于维持正常的经营活动所需费用。

发行人 2016 年与香港太空娱乐关联交易的公允性方面，在 2016 年 12 月完成海外销售体系整合之前，发行人形成了营销中心海外业务部、原香港太空娱乐、原加拿大太空娱乐组成的海外销售体系，加之生产和主要研发工作都由发行人完成，因此在确定关联交易定价机制时，原海外关联公司留存适当的毛利（大约 10%左右的毛利率）用于维持正常的经营活动所需费用，发行人和原海外关联公司在经营中长期保持独立运作，独立核算，原海外关联公司总体上基本处于盈亏平衡状态，交易价格总体上是公允的。

2016 年、2017 年、2018 年，原香港太空娱乐的销售收入分别为 14,841.92 万元、0 元、0 元。原香港太空娱乐已于 2017 年 1 月停止销售业务，2018 年 8 月注销完毕。

### D、原有外销方式的合规性分析

在原有外销模式下，发行人与第三方贸易公司系正常的购销关系，第三方贸易公司与原香港太空娱乐、香港太空娱乐与海外客户也属于正常的购销关系，符合外汇、贸易、税务的法律法规监管要求。

#### a、外汇合规性

海外销售渠道整合前，相关出口货物由第三方贸易公司办理报关手续，香港太空娱乐收到境外客户支付的货款后将货款支付给第三方贸易公司，由第三方贸易公司收汇结汇，该等收汇过程具有真实的交易背景，符合“谁出口谁收汇”的货物贸易外汇规定。

#### b、贸易合规性

发行人通过第三方贸易公司间接出口的商品不属于《对外贸易法》、《中华人民共和国货物进出口管理条例》等规定的及国务院有关部门公布的禁止出口或限制出口的货物。

#### c、税务合规性

海外销售渠道整合前，发行人相关出口货物由第三方贸易公司以其名义办理出口手续，第三方贸易公司自行处理出口退税申报事宜并收取出口退税款项，因此，发行人不涉及该等出口退税的申报或退税款的收取

原香港太空娱乐收到相关货款后，将货款付给第三方贸易公司。第三方贸易公司结汇、收取少量手续费后将货款划转至发行人，香港太空娱乐未截留出口货物的货款，不存在转移利润或者其他不正当目的，未对发行人应申报的企业所得税税额造成不当影响。

发行人不存在面临外汇、商务、税收等政府部门重大行政处罚的风险。

通过香港主体进行境外销售和收款有利于利用香港较为便利的贸易环境和外汇结算政策，满足境外客户在营销及结算手续上的便利需求，是一种普遍的商业模式。公司在 2000 年开始开拓海外市场，起步时海外销售规模相对较小，当年香港太空娱乐和加拿大太空娱乐成立，长期以来通过香港太空娱乐为主对外签订销售合同，实现境外最终销售，满足海外客户沟通、货款结算上的便利，形成了长期的交易习惯。



但从减少和规范关联交易的角度考虑，发行人于 2016 年 12 月完成了对原有海外销售渠道的整合，由发行人子公司香港世宇整合了原香港太空娱乐的原有相关职能。

#### E、原有外销方式的公允性分析

在 2016 年 12 月完成海外销售渠道整合之前，发行人大部分海外销售都通过第三方贸易公司、香港太空娱乐销售给海外客户，因此没有大量的海外可比数据。关联交易的定价原则是基本确保原海外关联公司盈亏平衡，在销售给海外客户的最终价格的基础上，给予原香港太空娱乐一定的折扣率，从而在香港太空娱乐留存一定的毛利润以弥补原海外关联公司的各项费用。

2016 年，香港太空娱乐的销售毛利率为 10.53%，即从总体来说，发行人基本按照对海外客户的最终销售价格的九折左右确定对香港太空娱乐的销售价格，关联交易定价政策较为稳定。2016 年，原海外关联公司整体模拟的净利润为 41.69 万元，略有盈利，系各年之间费用有所波动所致，关联销售定价是公允的。

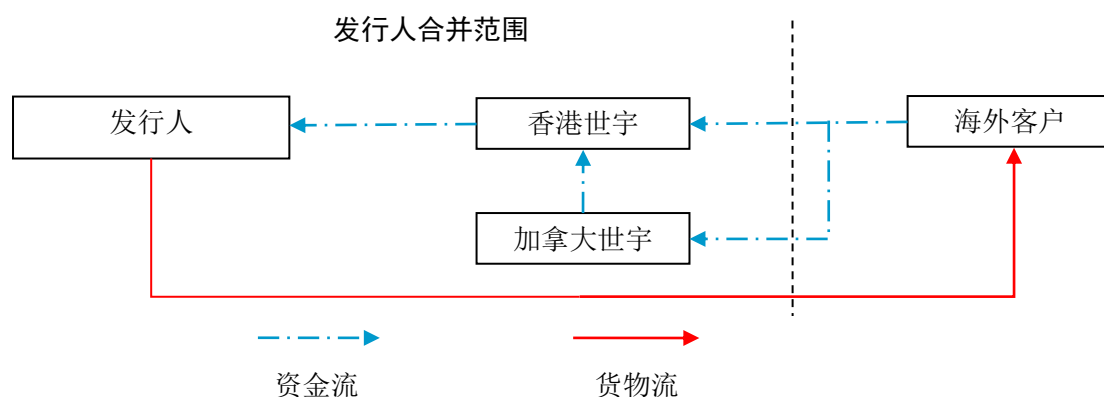
#### ②过渡期

由于近年来公司海外出口业务规模增长较快，该模式在一定程度上影响了公司经营效率。为减少交易环节，提高经营效率，规范业务流程，公司对原有海外销售渠道进行了梳理和整合，在香港和加拿大设立全资子公司，整合了原海外关联公司业务，并由间接出口改为直接报关出口。同时，为了照顾海外客户的交易和结算习惯，保证业务平稳过渡，2016 年 8 月至 2016 年 12 月，海外客户交易模式采取逐步过渡的方式。

#### ③现有海外销售模式

2017 年 1 月起，原海外销售渠道已完整纳入了发行人名下，海外销售模式过渡完毕。在现有的海外销售模式下，公司全部采取自主报关出口的形式，具体资金流、货物流情况如图所示下：

现有海外主要销售模式（2017年1月之后）



公司通过海外子公司获取订单之后，自行报关出口，货物由公司从中山直接发往海外客户，海外子公司协助完成货款回收。交易环节大幅减少，经营效率得到提升。

(2) 向世宇娱乐销售的相关情况

2016年9月世宇娱乐股权转让之前，公司当年向世宇娱乐销售了金额为7.79万元的商用游戏游艺机相关产品，具体为配件及游艺宝信息服务费；2016年9月对第三方转让股权以后，2016年、2017年和2018年，公司对世宇娱乐及更名后的中山市冠宇娱乐有限公司的销售金额分别为86.15万元、305.51万元和153.29万元，对其销售金额相对较小，系市场化交易行为。

由于原世宇娱乐从事室内游乐场所经营，属于发行人的下游行业，因此少量采购发行人产品或服务具备合理性。由于股权转让之前，世宇娱乐经营情况一般，资金实力有限，且筹备对外转让股权，因此2016年9月世宇娱乐股权转让之前与发行人交易金额较小。

在公允性方面，主要为游艺宝信息服务费，费率水平与其他零星客户基本一致，公司向世宇娱乐关联销售定价公允，该项关联销售金额很小，对发行人经营业绩影响很小。

2、关联采购

报告期内，公司向关联方采购商品的情况如下：

单位：万元

关联方名称	交易内容	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
乐奇金鹰	游乐设施及配件	-	-	-	-	-	-	16.85	0.08%
香港太空娱乐	商用游戏游艺机	-	-	-	-	-	-	71.97	0.34%
世软软件	IC卡	-	-	-	-	-	-	2.56	0.01%
合计		-	-	-	-	-	-	91.39	0.43%

注：占比为关联采购金额占公司当期对外采购总金额的比例

### (1) 向乐奇金鹰采购的相关情况

公司向乐奇金鹰采购的产品为少量游乐设施及配件，2016年，公司向乐奇金鹰采购了2台游乐设施及少量配件，采购金额合计为16.85万元，金额很小，系满足部分客户一体化采购要求，而向乐奇金鹰采购了少量产品，属于相对偶发的交易，但发行人并无长期向乐奇金鹰采购的必要性。

由于各家企业产品结构差异的原因，为满足部分客户的一体化采购需求，游戏游艺设备产业一直存在一定的同行业采购现象，发行人也会应客户需求而向其他同行业厂商少量采购，如公司报告期内也向大成动漫、华立科技等购买游戏游艺设备，因此2016年发行人向乐奇金鹰少量采购也符合行业惯例，定价公允，对发行人生产经营无重大影响。

对乐奇金鹰采购的具体内容及价格对比如下：

项目	数量(台)	金额(万元)	单价(万元/台)	是否采购可比产品	可比产品单价	单价差异率
迷你10人摩天轮	2	16.28	8.14	否	-	-
趣味青蛙电机	5	0.20	0.03	否	-	-
趣味青蛙点阵卡	1	0.05	0.05	否	-	-

乐奇金鹰成立于2002年5月，注册地为中山市港口镇，注册资金为100万元，陈毅文先生持有其70%的股权，并担任执行董事兼经理。乐奇金鹰的经营围为：生产、销售：擦鞋机、风筒、电饭煲、电机、电风扇、洗衣机、金属制品；

通用机械设备及配件加工；游艺机及游乐设备，机械设备安装工程；加工铆焊；租赁游艺机；货物及技术进出口，主营业务为游戏游艺设备的生产经营。

2017年6月至2019年4月，吕雪梅女士持有发行人6.5%的股权，吕雪梅女士为吕飞雄、林容娣夫妇之女，吕雪峰先生的姐姐。2017年5月，为了推动吕雪梅女士之配偶陈毅文先生控制的乐奇金鹰停止经营游戏游艺设备业务，公司实际控制人与吕雪梅、陈毅文签订系列协议，约定林容娣女士以0元的价格将所持发行人6.5%的股权转让给吕雪梅女士，在之后约定的期限内，乐奇金鹰需停止经营游戏游艺设备业务，公司于2017年6月完成了工商变更手续，但由于协议后续未能得到有效执行，双方于2019年2月签订了解除协议，约定吕雪梅女士以0元的价格将所持发行人6.5%的股权转让给吕雪峰先生，公司于2019年4月完成了工商变更手续，发行人与乐奇金鹰继续独立经营。

陈毅文先生为吕飞雄、林容娣夫妇的女婿，吕雪峰先生的姐夫，其不属于公司实际控制人的直系亲属或者其他近亲属，世宇科技及乐奇金鹰在资产、人员、业务、技术、财务等方面一直是相互独立的，且报告期内仅2016年有少量关联采购，无资金往来，两家公司的采购渠道、销售渠道和生产场地等相互独立，主要客户及供应商重叠的情况较少，因此世宇科技与陈毅文先生控制的企业不存在同业竞争，也不存在显失公允的关联交易。

陈毅文先生除控制乐奇金鹰外，还持有乐金投资70%的股权，乐金投资成立于2017年11月，注册地为中山市港口镇，注册资金为100万元，陈毅文先生担任执行董事兼经理。乐金投资的经营范围为：投资办实业；房地产开发；商业营业性用房及工业用房出租；互联网研发；商品信息咨询；会议服务；旅馆业；货物进出口、技术进出口。（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）。乐金投资未从事游戏游艺设备的生产经营，与世宇科技不存在竞争性业务。

## （2）向香港太空娱乐采购的相关情况

2016年，在香港太空娱乐的业务向香港世宇过渡的过程中，为满足客户向单一主体采购的需求，香港世宇向香港太空娱乐平价采购了部分商用游戏游艺

机，采购金额为 71.97 万元，该等采购为特定情况下发生的交易行为，主要是在海外业务过渡的过程中，由于部分业务员疏忽，把本应通过香港世宇销售给海外客户的少部分产品，在报关时处理为通过原香港太空娱乐销售给海外客户，因此账务处理上，香港世宇将该部分产品从香港太空娱乐处平价采购过来再销售给海外客户，且交易金额较小，对发行人生产经营无重大影响。

对香港太空娱乐采购的具体内容及价格对比如下：

单位：万元

项 目	数 量	金 额	单 价	备 注
深海钓鱼（GMP 版）	3	12.01	4.00	按照其对第三方贸易公司的采购价格，平价转让给香港世宇，香港太空娱乐未赚取差价
终极篮球	12	15.07	1.26	
快乐校巴（英文）	2	5.92	2.96	
彩虹娃娃机（英文版）	1	0.89	0.89	
雷霆飞机（英文版 110V）	1	1.36	1.36	
超级大货车（英文）	1	2.73	2.73	
恐龙危机（GMP 版）	1	2.61	2.61	
北极冰屋英文版	1	4.45	4.45	
22 寸非洲小猎人出票英文版	1	1.54	1.54	
小海盗钓鱼（2 寸 GMP 版）	1	1.54	1.54	
钢琴宝贝（英文版）	1	2.01	2.01	
配 件	-	21.84	-	

### （3）对世软软件的关联采购

2016 年股权转让之前，发行人向世软软件采购了金额为 2.56 万元的 IC 卡，主要是发行人向其采购了少量卡片作为配件，金额很小。公司少部分卡片机产品需要配合采购 IC 卡，而世软软件拥有该类型产品，因此发行人向世软软件采购了少量 IC 卡，具有合理背景和必要性，定价公允，交易金额很小，对业绩不构成重大影响。

2016 年 1-5 月公司向世软软件采购了少量 IC 卡，作为配件销售，金额很小，具体内容及价格对比如下：

项目	数量（个）	金额（万元）	单价（元/个）	是否采购可比产品	可比产品单价	单价差异率
IC 卡	18,518	2.56	1.38	是	1.54 元	-10.39%

注：单价差异率=（对世宇软件的采购单价-对其他供应商的采购单价）/对其他供应商的采购单价\*100%

向非关联方中山市云捷电子商务有限公司采购可比产品 IC，型号不一致，价格有所差异。

### 3、租赁物业

报告期内，公司向实际控制人租赁房产的具体情况，以及市场租金水平情况如下表所示：

租赁方	出租方	租赁物业地址	租赁物业面积（平方米）	月租金（元）	租赁价格（元/平）	租赁用途	租赁时间	市场可比价格（元/平）
世宇实业	吕雪峰	中山市民科东路	3,707.39	37,073.90	10.00	生产场地	2016.1-2017.12	12.00-13.00
世宇科技	吕雪峰	中山市民科东路	216.73	5,418.25	25.00	办公场地	2016.1-2017.12	21.00-26.70
世宇互动体育	吕雪峰	中山市民科东路	908.90	22,722.50	25.00	办公场地	2017.5-2017.12	21.00-26.70
香港世宇	吕雪峰	香港新界荃湾工业中心	236.00	15,500.00 (港元)	65.68 (港元)	办公场地	2016.8-2016.12	86.11 (港元)

世宇实业租赁吕雪峰生产场地 3,707.39 平方米，生产场地租赁面积较小，主要是世宇科技园厂房陆续分批建成，过程中生产场地曾略有不足，因而曾向关联方租赁少量场地用作游乐设施业务的生产场地，随着厂区逐步建成，场地问题解决，2017 年 12 月终止了该项关联租赁。该项租赁的月租赁价格 10.00 元/平方米略低于市场价格，主要是当时世宇实业向实际控制人租赁的是相对简陋的厂房，与中山 58 同城网上查询可比市场价格 12.00-13.00 元/平方米稍低一些是合理的，该项关联租赁的价格公允。

世宇科技、世宇互动体育租赁吕雪峰少量办公场地，世宇科技租赁主要用于文件资料室，2017 年 12 月后公司改用自身办公场所作为文件资料室，世宇互动

体育主要是当时需要尽快注册成立，暂未找到合适的注册登记及办公场所，因此短时间租赁了关联方物业，2017年12月通过市场化方式找到合适场地以后，终止了关联租赁。上述两项关联租赁的月租赁价格25.00元/平方米，而中山58同城网上查询可比市场价格为21.00-26.70元/平方米，关联租赁价格基本跟附近市场价格较为接近，关联租赁价格是公允的。

香港世宇关联租赁的时间很短，主要是香港世宇正式运营之后，短时间内未找到合适的办公场所，因而短时间租赁了关联方房产，该项关联租赁的租赁价格65.68港元/平方米较市场价格低，主要是当时的租赁价格为2016年的价格，由于数据来源的限制，目前只查询到2017年美联物业荃湾工业中心的市场租赁价格86.11港元/平方米左右，该项关联租赁价格低于市场价格一定幅度，主要是近几年香港房价上涨幅度较大，租金水平相应也上涨较快，总体来说当时的租赁价格是公允的，而且当时关联租赁的时间很短，仅有5个月，租金金额很小，对业绩的影响很小。

综上，报告期内曾经的关联租赁定价基本参照市场价格确定，定价公允，不存在利益输送情形。

#### **(1) 发行人向吕雪峰先生租赁位于中山石岐区的物业的相关情况**

报告期内，发行人及子公司曾向吕雪峰先生租赁了位于中山市石岐区的部分生产厂房用于游乐设施的生产制造及办公等，2016年、2017年、2018年和2019年1-6月支付的租金分别为51.42万元、75.05万元、0万元和0万元，租期截至2017年12月。

目前，发行人及子公司世宇实业全部以世宇实业的自有物业进行生产经营，未再向关联方租赁生产厂房、办公场所等。

目前，世宇互动体育租赁了位于中山市石岐区第三方物业作为办公场所，未再向关联方租赁办公场所。

#### **(2) 香港世宇向吕雪峰先生租赁物业的相关情况**

2017年，香港世宇曾向吕雪峰先生租赁物业作为办公场所，租赁期间至2017年12月。

目前，香港世宇租赁了位于铨通工业大厦的第三方物业作为办公场所，未再向关联方租赁办公场所。

#### 4、支付董事、监事、高级管理人员薪酬

报告期内，公司对董事、监事和高级管理人员的薪酬情况如下：

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
董事、监事、高级管理人员薪酬合计	186.65	366.13	317.87	145.09

### （四）偶发性关联交易

#### 1、关联方担保

报告期内，公司与关联方之间存在关联担保的情况，具体情况如下：

单位：万元

序号	担保方	被担保方	债权人	担保合同金额	担保期间
1	吕飞雄、吕雪峰	世宇实业	建设银行 中山分行	3,500.00	2013-09-06~2018-09-06
2	中山新世界	世宇实业	中信银行 中山分行	15,655.88	2014-12-11~2019-12-11
3	吕雪峰			4,800.00	2014-12-11~2017-12-11
4	吕飞雄	世宇科技	建设银行 中山分行	10,000.00	2016-12-01~2022-12-31
5	林容娣			10,000.00	
6	吕雪峰			10,000.00	
7	香港太空娱乐	香港世宇	星展银行	香港世宇 的借款额	2016-12-30起(目前该公司 已注销)
8	吕雪峰	香港世宇	星展银行		2016-12-30起
9	吕雪峰、邝焕翠	香港世宇	星展银行		2017-11-7起



如上表所示，报告期内，关联方为发行人及子公司的借款提供了担保，发行人及子公司不存在对关联方提供担保的行为。截至报告期末，除世宇科技对建设银行中山分行借款尚余 2,000 万元，香港世宇对星展银行借款尚余 500 万港币以外，其余借款均已偿还，相应关联方担保责任已经解除。

报告期内，发行人银行借款明细及相应的担保情况如下表所示：

序号	借款银行	借款金额	借款期限	归还情况	公司自身担保情况	关联担保情况
1	中信银行	4,000 万元	2016.1（报告期初）-2017.10	2016 年、2017 年分别陆续归还 160 万元、3,840 万元	-	中山新世界以其国有土地使用权抵押；  吕雪峰个人信用保证
2	中国建设银行	1,200 万元	2016.1（报告期初）-2016.10	2016 年 10 月全部归还	世宇实业土地使用权及房产抵押	吕飞雄、林容娣、吕雪峰个人信用保证
3	中国建设银行	1,500 万元	2016.1（报告期初）-2016.4	2016 年 4 月全部归还	世宇实业土地使用权及房产抵押	吕飞雄、林容娣、吕雪峰个人信用保证
4	中国建设银行	1,500 万元	2016.4-2017.4	2017 年 4 月全部归还	世宇实业土地使用权及房产抵押	吕飞雄、林容娣、吕雪峰个人信用保证
5	中国建设银行	2,300 万元	2016.12-2017.12	2017 年 12 月全部归还	世宇实业土地使用权及房产抵押	吕飞雄、林容娣、吕雪峰个人信用保证
6	中国建设银行	2,700 万元	2017.7-2018.5	2018 年 5 月全部归还	世宇实业土地使用权及房产抵押	吕飞雄、林容娣、吕雪峰个人信用保证
7	中国建设银行	2,500 万元	2017.12-2018.11	2018 年 11 月全部归还	世宇实业土地使用权及房产抵押	吕飞雄、林容娣、吕雪峰个人信用保证
8	中国建设银行	1,000 万元	2018.11-2019.11	2019 年 3 月已归还 500 万元，尚欠 500 万元	世宇实业土地使用权及房产抵押	吕飞雄、林容娣、吕雪峰个人信用保证
9	中国建设银行	1,500 万元	2018.11-2019.11	尚未归还	世宇实业土地使用权及房产抵押	吕飞雄、林容娣、吕雪峰个人信用保证
10	香港星展银行	100 万港币	2018.5-2018.10	2018 年 10 月全部	-	吕雪峰夫妇个人

	行			归还		信用保证、个人房产抵押
11	香港星展银行	500 万港币	2019.3-2020.3	尚未归还	-	吕雪峰夫妇个人信用保证、个人房产抵押

2016 年、2017 年、2018 年和 2019 年 1-6 月，发行人模拟测算应向关联方支付的担保费用分别为 156.25 万元、107.41 万元、38.81 万元和 13.92 万元，占同期利润总额的比例分别为 3.66%、2.14%、0.62%和 0.57%，对发行人报告期经营业绩的影响较小。

## 2、关联方资金往来

2014 年-2015 年，世宇科技园新厂区处于建设的主要阶段，需要的资金投入较多，导致 2014 年-2016 年 9 月（财务投资人增资前）期间发行人经营资金较为紧张，因而发行人向实际控制人及关联方拆借了部分资金用于日常运营，拆借资金主要用于了深圳研发团队的费用支出及公司其他支出等，系当时在公司资金实力有限的情况下实际控制人及关联方给予公司适当的支持，因而具备合理性。

### (1) 关联方资金借入情况

报告期内，公司向关联方借入资金情况如下表所示：

单位：万元

关联方名称	年度	期初余额	公司借入金额	公司归还金额	期末余额
林容娣	2016 年	749.30	305.67	1,054.97	-
中山新世界	2016 年	-	548.06	-	548.06
	2017 年	548.06	-	548.06	-

#### ①向林容娣女士借入资金的情况

2016 年 9 月之前，由于资金周转需要，发行人存在向股东林容娣女士借入资金的情形，2016 年初借入资金余额为 749.30 万元，2016 年 1-9 月累计借入金额为 305.67 万元，2016 年 10-12 月公司陆续归还了对林容娣女的欠款 1,054.97 万元。林容娣女士从支持公司发展的角度考虑，未收取利息费用。

发行人向林容娣女士借入资金的明细情况如下表所示：

单位：万元

序号	借入金额	归还资金	累计借入金额	日期	借入期限	备注
1			749.30	2015.12	2-3 年左右	期初余额
2	39.50		788.80	2016.1	11 个月	
3	38.40		827.20	2016.2	10 个月	
4	41.41		868.61	2016.3	9 个月	
5	39.47		908.08	2016.4	8 个月	
6	39.45		947.53	2016.5	7 个月	
7	43.67		991.20	2016.6	6 个月	
8	37.75		1,028.95	2016.7	5 个月	
9	13.73		1,042.68	2016.8	4 个月	
10	12.28		1,054.96	2016.9	3 个月	
11		287.92	767.05	2016.10	-	
12		100.00	667.05	2016.11	-	
13		667.05	0	2016.12	-	

## ②向中山新世界借入资金的情况

2016 年 6 月，世宇实业向中山新世界借入 548.06 万元，2017 年 6 月世宇实业归还了上述借款。

发行人子公司世宇实业向中山新世界借入资金的明细情况如下表所示：

单位：万元

序号	借入金额	归还资金	累计借入金额	日期	借入期限	备注
1	548.06		548.06	2016.3	15 个月	
2		548.06	0	2017.6	-	

发行人实际控制人从支持公司发展的角度出发，未向发行人收取借入资金利息，对借款利息未做相应的会计处理，不存在借款利息资本化的情形。若按发行人同期短期借款利率测算，上述借款在 2016 年、2017 年应该支付的利息分别为 55.81 万元和 11.78 万元，对经营业绩的影响很小。

截至 2016 年 12 月，发行人向林容娣女士的借款已经清理完毕，截至 2017 年 6 月，世宇实业向中山新世界的借款已经清理完毕。除上述借款以外，报告期内，发行人没有与实际控制人、股东及其他关联方发生其他非交易性资金往来。

## (2) 关联方资金借出情况

报告期内，世宇实业向关联方借出资金情况如下表所示：

单位：万元

关联方名称	年度	期初余额	公司借出金额	计提利息	公司收回金额	期末余额
中山新世界	2016 年	2,018.77	-	158.17	2,176.94	-

中山新世界的主要业务为广东游戏游艺产业城的开发，属于商品厂房开发项目，资金需求较大，因此在 2015 年及之前年度世宇实业向其提供了部分资金支持，报告期内没有向关联方借出资金，2016 年内，世宇实业累计从中山新世界收回借出资金本金 2,018.77 万元及计提的利息 158.17 万元，合计为 2,176.94 万元。

2016 年，世宇实业参照同期银行贷款利率分别计提了中山新世界的利息 158.17 万元。

## 3、收购关联公司股权

2017 年 6 月 24 日，世宇科技与吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生分别签订股权转让协议，约定分别以 204 万元、232.8 万元、43.2 万元收购世宇实业 42.5%、48.5%、9% 的股权。

2017 年 6 月 29 日，世宇实业完成了此次收购的工商变更，成为世宇科技的全资子公司。


世宇实业 100% 股权对应的合计收购金额为 480.00 万元，主要是参照收购时世宇实业的注册资本状况及原股东应纳税额情况，世宇实业注册资本为 300 万元，原股东应缴纳的个税为 476.97 万元，另外还有少量印花税等，因股权转让应缴纳税额大于注册资本金额，原股东以应缴纳的税款为基础，由世宇实业原股东吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生与发行人协商确定世宇实业 100% 股权的转让价款为 480 万元。

截至合并日，世宇实业的账面净资产为 2,202.62 万元，考虑到此次股权转让系同一控制下的股权转让，系为更好的理顺股权关系和业务发展关系而进行的重

组，因此参考注册资本及发行人实际控制人税负情况而确定股权转让价格是合理的，有利于发行人的长远发展，没有侵犯发行人的利益，并且根据会计准则的相关规定，世宇科技将股权收购价格低于被收购方账面净资产的部分计入资本公积，也不会对收购当年发行人的经营业绩造成影响。

## 5、受让无形资产

2016年8月11日，吕雪峰先生与世宇科技有限签订《商标权转让合同》，

将“”商标（注册号：第5516927号）的专用权及相关权益无偿转让给世宇科技有限。2017年4月20日，商标变更程序完成。

## （五）关联方往来款项余额

### 1、应收款项

报告期各期末，公司应收关联方的款项的账面余额情况如下表所示：

单位：万元

项目	关联方名称	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
应收账款	直接欠款	-	-	-	261.62
	对中山天裕的欠款	-	-	-	793.43
	对中山天博的欠款	-	-	-	384.80
合计		-	-	-	<b>1,439.85</b>

2016年12月末，公司对香港太空娱乐的应收款项为日常交易形成的应收账款余额，公司已于2017年收回上述应收账款。

### 2、应付款项

报告期各期末，公司应付关联方的款项的账面余额情况如下表所示：

单位：万元

项目	关联方名称	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
预收账款	香港太空娱乐	-	-	-	36.39
应付账款	乐奇金鹰	-	-	-	0.07
其他应付款	中山新世界	-	-	-	548.06

	吕雪峰	-	-	4.54	53.21
应付股利	林容娣	-	-	-	52.69
	吕飞雄	-	-	-	62.17
	吕雪峰	-	-	-	33.77

2016年12月末，公司对香港太空娱乐、乐奇金鹰的应付款项为日常交易形成的；2016年12月末对中山新世界的其他应付款系向其借款形成的；2016年12月末和2017年12月末对吕雪峰先生的其他应付款系未支付的房屋租金，对关联方的应付股利系当年末尚未支付完毕的现金股利。

## （六）关联交易对公司财务状况和经营成果的影响

### 1、经常性关联交易

报告期内发行人发生的经常性关联交易主要是2016年原海外关联公司协助发行人进行海外市场销售等而产生的关联交易。由于公司和关联方在经营中长期保持独立运作，独立核算，原海外关联公司总体上基本处于盈亏平衡状态，主要承担海外销售平台的职能。经过销售渠道整合后，发行人不再通过海外关联方向境外客户销售产品，其境外客户由发行人海外子公司承接。

除此之外，在2017年12月之前，发行人存在向吕雪峰先生租赁物业经营的情形，但租赁面积相对较小，主要为历史上少量办公场所及生产场地，租金以市场化水平确定，并且租金金额相对较小，目前发行人未再继续向关联方租赁物业经营，不会对公司生产经营造成重大影响。

总体而言，报告期内发行人发生的经常性关联交易对公司的财务状况和经营成果未产生重大影响。在2016年12月底完成销售渠道整合后，公司从2017年1月开始已经不存在大量、持续的经常性关联交易，也进一步强化了公司对销售渠道的管控能力，对公司经营产生积极影响。

### 2、偶发性关联交易

发行人存在向关联方借入资金的情形，但借入资金的情形发生在 2016 年，且借入资金金额相对较小，并于 2016 年、2017 年归还完毕，不会对公司未来的生产经营造成持续性影响。

另外，报告期内，还存在实际控制人为发行人借款提供担保、同一控制下的收购、以及实际控制人向发行人无偿转让商标权等偶发性关联交易，上述情形都是实际控制人为了支持发行人向银行融资，以及促进公司主营业务发展更加完整、清晰，避免同业竞争和关联交易而进行的，有利于发行人的长远发展。

## 四、关联交易的制度安排

本公司根据《公司法》、《证券法》、《企业会计准则 36 号—关联方披露》等有关法律、法规，制订了《公司章程》、《关联交易管理制度》、《独立董事工作制度》等制度文件，对关联交易的决策权限与程序作出了规定。

发行人《公司章程》中关于关联交易的相关规定如下：

第四十一条 股东大会是公司的权力机构，依法行使下列职权：

（十二）审议拟与关联人达成的总额在人民币 1,000 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 5% 以上的关联交易（公司获赠现金资产和提供担保除外）。

第八十一条 股东大会审议有关关联交易事项时，除非有特殊情况，否则关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议应当充分披露非关联股东的表决情况。

前款所称特殊情况是指参与会议的股东均为关联股东等情形。

在对有关关联交易事项进行表决前，会议主持人应向出席会议的股东说明本章程规定的关联股东回避制度并宣布需回避表决的关联股东的名称。需回避表决的关联股东不应参与投票表决，如该关联股东参与投票表决的，该表决票作为无效票处理。

公司独立董事应对重大关联交易的程序及公允性明确发表独立意见。

第一百零六条 为了充分发挥独立董事的作用，独立董事除应具有一般董事的职权，还具有以下特别职权：

重大关联交易（指拟与关联自然人发生的交易金额在人民币 30 万元以上的关联交易，或公司与关联法人达成的关联交易总额在人民币 100 万元以上且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5% 以上的关联交易）应由独立董事同意后，方可提交董事会讨论；独立董事作出判断前，可以聘请中介机构出具专项报告，作为其判断的依据。

第一百零七条 独立董事除履行董事的职责及上述特别职权外还应当对以下事项向董事会或股东大会发表独立意见：

（四）公司的股东、实际控制人及其关联企业对公司现有或新发生的总额在人民币 100 万元以上且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5% 以上的借款或其他资金往来，以及公司是否采取有效措施回收欠款；

（六）重大关联交易。

第一百二十二条 董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足三人的，应将该事项提交股东大会审议。

第一百二十五条 董事会会议应当由董事本人出席，董事因故不能出席的，可以书面委托其他董事代为出席。独立董事不得委托非独立董事代为出席会议，且一名董事不得在一次董事会会议上接受超过两名董事的委托代为出席会议。在审议关联交易事项时，非关联董事不得委托关联董事代为出席会议。董事对表决事项的责任不因委托其他董事出席而免除。



## 五、报告期内关联交易决策程序的执行情况

### （一）关联交易决策程序的执行情况

报告期内，公司经常性关联交易均为正常经营过程中与关联方发生的关系，符合公允、公平的原则，所签订的合同或者协议真实、合法，并履行了相关程序，不存在损害公司及其他股东利益的情形；偶发性关联交易也已经按照公司章程的约定履行了相应的程序。对于报告期内的关联交易，公司董事会、股东大会予以确认，独立董事发表了无保留的意见，认定该等关联交易合法、有效，不存在损害公司及其他股东利益的情况。

### （二）独立董事对关联交易发表的意见

公司独立董事邹爱国、丁勇军、张峰出具了《关于广东世宇科技股份有限公司独立董事关于确认广东世宇科技股份有限公司关联交易事项的独立意见》，认为：报告期内所发生的关联交易事项均属合理、必要，交易过程遵循了平等、自愿、等价、有偿的原则，有关协议所确定的条款是公允、合理的，关联交易定价合理、客观、公允，体现了公允定价的原则，不存在损害公司及其他股东利益的情形。

### （三）采取的减少关联交易的措施

#### 1、停止关联交易，推动各类关联公司的注销

为规避和减少关联交易，公司实际控制人已经完成对香港太空娱乐、加拿大太空娱乐、常高国际等原海外关联公司的注销工作，并且公司于 2016 年在海外成立了下属子公司香港世宇和加拿大世宇，并自 2016 年 8 月开始逐步承接公司的海外市场销售和开拓、维护和研发等职责，并于 2016 年 12 月底完成了业务过渡，从 2017 年 1 月开始，原海外关联公司的海外销售渠道、研发资源等完全整合到发行人名下，目前已经完整运行两个会计年度。

#### 2、完善法人治理结构

为完善法人治理结构，维护公司利益，公司建立和完善了《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》、《独立董事工作制度》等各项制度，对公司的关联人和关联关系、关联交易、关联交易的回避制度、关联交易决策权限和表决程序及信息披露等内容进行了规定并严格执行。

### 3、控股股东、实际控制人及主要股东出具相应承诺

公司实际控制人林容娣、吕飞雄和吕雪峰就避免不必要的关联交易，已于2019年5月出具了《规范和减少关联交易承诺函》，承诺如下：

1、除发行人本次发行上市相关文件中已经披露的关联交易外，本人与发行人及其控股子公司之间不存在其他任何依照法律法规和中国证券监督管理委员会、证券交易所的有关规定应披露而未披露的关联交易；

2、本人及本人拥有实际控制权或重大影响的除发行人及其控股子公司外的其他公司及其他关联方将尽量避免与发行人及其控股子公司之间发生关联交易；对于确有必要且无法回避的关联交易，均按照公平、公允和等价有偿的原则进行，交易价格按市场公认的合理价格确定，并按相关法律、法规以及规范性文件的规定履行交易审批程序及信息披露义务，切实保护发行人及发行人其他股东利益；

3、本人保证严格按照有关法律法规、中国证券监督管理委员会颁布的规章和规范性文件、深圳证券交易所颁布的业务规则及发行人制度的规定，依法行使股东权利、履行股东义务，不利用实际控制人的地位谋取不当的利益，不损害发行人及发行人其他股东的合法权益；

4、如违反上述承诺与发行人或其控股子公司进行交易而给发行人及其他股东及发行人控股子公司造成损失的，本人将依法承担相应的赔偿责任。

## 第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

### 一、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员简介

#### (一) 董事会成员简介

本公司董事会由 7 名成员组成，其中独立董事 3 名。董事由股东大会选举或更换，每届任期三年，本届董事任期至 2020 年 6 月 7 日止。董事任期届满，可连选连任，其中独立董事任期不得超过 6 年。

董事会成员基本情况如下：

姓名	职务	性别	年龄	任期起止期
吕飞雄	董事长	男	79	2017-06-08 至 2020-06-07
吕雪峰	董事、总经理	男	48	2017-06-08 至 2020-06-07
宋子大	董事、副总经理	男	57	2017-06-08 至 2020-06-07
毛燕冰	董事、董事会秘书	女	44	2017-06-08 至 2020-06-07
邹爱国	独立董事	男	55	2017-06-08 至 2020-06-07
丁勇军	独立董事	男	49	2017-06-08 至 2020-06-07
张 峰	独立董事	女	48	2017-06-08 至 2020-06-07

公司现任董事均为公司发起人股东于创立大会协商一致确定的人选。

公司现任董事简历如下：

吕飞雄先生，1940 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大学学历。曾担任珠海水产学校教师、中山水产局技术干部、中山农场机械站负责人、中山市游乐设备工程有限公司经理等职务。2005 年 1 月至今，曾担任世宇实业执行董事、经理、董事长等职务。2016 年 5 月至 2017 年 6 月，担任世宇科技有限董事长，2017 年 6 月至今，担任世宇科技董事长。

吕雪峰先生，1971 年出生，加拿大国籍，并拥有中国香港永久居留权，工商管理硕士。1997 年 7 月至今，曾担任世宇实业执行董事、经理、监事、董事等职务。2004 年 7 月至 2016 年 5 月，曾担任世宇科技有限执行董事、经理、监

事等职务，2016年5月至2017年6月，任世宇科技有限董事兼总经理，2017年6月至今，任世宇科技董事兼总经理。吕雪峰先生目前还同时担任中国文化艺术行业协会副会长、全国文化娱乐场所标准化技术委员会副主任委员等社会职务。

宋子大先生，1962年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历、学士学位，电器控制高级工程师。曾担任中山市威力集团公司主任、深圳市盟津电子有限公司总工程师等。2016年至今，担任世宇实业的董事。2004年8月至2017年6月，曾担任世宇科技有限技术负责人、厂长、董事等职务，2017年6月至今，任世宇科技董事兼副总经理。宋子大先生曾获得中山市人民政府颁发的科技进步奖三等奖、中山市石岐区人民政府颁发的先进生产工作者等荣誉。

毛燕冰女士，1975年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大学学历。1998年至2004年，担任世宇实业总经理秘书。2004年8月至2017年6月，担任世宇科技有限总经理秘书、董事长助理、办公室主任等职务，2017年6月至今，任世宇科技董事兼董事会秘书。

邹爱国先生，1964年出生，中国国籍，无永久境外居留权，研究生学历、硕士学位，高级工程师。曾担任北京市道恩环保节能新技术公司技术部技术员、中山市新华合成纤维有限公司前纺车间车间副主任、中山市中兴丝织有限公司经理。2001年10月至今，担任中炬高新技术实业（集团）股份有限公司技术中心主管、投资管理部主管。2017年6月至今，任世宇科技独立董事。邹爱国先生曾多次获得中山市人民政府颁发的科技进步奖二等奖、三等奖等荣誉。

丁勇军先生，1970年出生，中国国籍，无永久境外居留权，研究生学历、硕士学位，中级会计师、注册会计师、注册税务师。曾担任天津林业工具厂生产计划员、隆辉电子元件（番禺）有限公司PMC主任。1998年10月至今，担任好来化工（中山）有限公司财务副总监。2017年6月至今，任世宇科技独立董事。

张峰女士，1971年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历。曾担任广东金伦律师事务所经济法律部律师助理、广东香山律师事务所经济法律部律师助理、律师。2003年12月至今，担任广东铭致律师事务所经济法律部律师、

合伙人、副主任。2017年6月至今，任世宇科技独立董事。

## （二）监事会成员简介

本公司监事会由3名监事组成，其中职工代表监事1名。监事任期3年，任期届满可连续选任，本届监事任期至2020年6月7日止。监事会成员基本情况如下：

姓名	职务	性别	年龄	任期起止期
冯幸梅	监事会主席、职工代表监事	女	41	2017-06-08至2020-06-07
李文豪	监事	男	37	2017-06-08至2020-06-07
杨振星	监事	男	47	2017-06-08至2020-06-07

公司现任监事中，李文豪和杨振星为公司发起人股东于创立大会协商一致确定的人选，冯幸梅由公司职工代表大会民主选举产生。

公司现任监事简历：

冯幸梅女士，1978年出生，中国国籍，无永久境外居留权，中专学历。曾任职于中山中垦百货，1999年至2005年为世宇实业营销中心员工，2005年10月至2017年6月，曾担任世宇科技有限营销中心副总监、监事等职务，2017年6月至今，任世宇科技监事会主席、营销中心副总监。

李文豪先生，1982年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历。曾担任中山市伊田制衣有限公司人事行政部主管。2008年8月至2017年6月担任世宇科技有限人力资源中心人事主管、总监，2017年6月至今，任世宇科技监事、人力资源中心总监。李文豪先生曾获得中山市人民政府颁发的“同是中山建设者”百佳外来务工人员、中共中山市组织部颁发的优秀共产党员等荣誉。

杨振星先生，1972年出生，中国国籍，无永久境外居留权，研究生学历、硕士学位。曾担任工商银行中山分行办事员、副股长、支行副行长，中信银行中山分行总经理、行长；2016年12月至今，担任中山青企创投基金管理中心（有限合伙）执行合伙人委托代表，中山青企商务信息服务中心（有限合伙）执行合伙人委托代表；2017年10月至今，担任株洲仁泽交通装备有限公司董事；2019

年 1 月至今，担任有度依品（中山）科技有限责任公司执行董事等。2017 年 6 月至今，任公司监事。

### （三）高级管理人员简介

截至本招股说明书签署日，本公司现有 5 名高级管理人员，其中吕雪峰先生、宋子大先生、毛燕冰女士兼任董事，高级管理人员基本情况如下：

姓名	职务	性别	年龄	任期起止期
吕雪峰	总经理（兼）	男	48	2017-06-08 至 2020-06-07
宋子大	副总经理（兼）	男	57	2017-06-08 至 2020-06-07
朱 贺	副总经理	男	47	2017-06-08 至 2020-06-07
田守文	财务总监	男	37	2017-12-13 至 2020-06-07
毛燕冰	董事会秘书（兼）	女	44	2017-06-08 至 2020-06-07

公司现任高级管理人员简历：

吕雪峰先生，公司总经理，简历详见本节“一、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员简介”之“（一）董事会成员简介”部分的说明。

宋子大先生，公司副总经理，简历详见本节“一、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员简介”之“（一）董事会成员简介”部分的说明。

朱贺先生，1972 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大学学历。曾担任中山迅能仕电子有限公司生产部主管、高士洁具（中国）有限公司华东办事处首席代表等职务。1999 年 3 月至 2005 年 10 月为世宇实业营销中心业务助理，2005 年 10 月至 2017 年 6 月任世宇科技有限营销中心总经理，2017 年 6 月任世宇科技副总经理。

田守文先生，1982 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历、高级会计师。曾担任广东华兴玻璃股份有限公司财务中心财务经理、项目经理，正业包装（中山）有限公司财务中心财务总监助理、财务总监等职务。2017 年 9 月至 12 月，任世宇科技财务副总监，2017 年 12 月至今，任世宇科技财务总监。

毛燕冰女士，公司董事会秘书，简历详见本节“一、董事、监事、高级管理

人员及其他核心人员简介”之“（一）董事会成员简介”部分的说明。

#### （四）其他核心人员

截至本招股说明书签署日，本公司其他核心人员为公司核心技术人员，主要有 5 名核心技术人员，分别是吕雪峰、宋子大、施洪斌、李子良、李英发。核心技术人员具体情况如下：

吕雪峰先生、宋子大先生，简历详见本节“一、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员简介”之“（一）董事会成员简介”部分的说明。

施洪斌先生，1966 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历、学士学位。曾担任中山威力洗衣机有限公司设计院主管等职务。2003 年 9 月至 2004 年 8 月，任世宇实业技术副厂长。2004 年 8 月至 2017 年 6 月任世宇科技有限技术副厂长、研发中心代理总监等职务，2017 年 6 月至今，任世宇科技研发中心代理总监。

李子良先生，1970 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大学学历。曾任职于中山威力集团公司；2003 年 8 月至 2004 年 8 月，任职于世宇实业。2004 年 8 月至 2017 年 6 月，担任世宇科技有限研发中心电气技术主管等职务，2017 年 6 月至今，任世宇科技研发中心电气技术主管。

李英发先生，1987 年出生，中国国籍，无永久境外居留权，本科学历、学士学位。曾任职于盟讯（广州）电子有限公司。2010 年 5 月至 2017 年 6 月，担任世宇科技有限研发中心程序技术主管，2017 年 6 月至今，任世宇科技研发中心程序技术主管。

公司核心技术人员保持高度稳定，在公司任职时间均达到 9 年以上，最近两年公司核心技术人员未发生变动。

#### （五）公司现任董事、监事、高级管理人员的选聘程序

2017 年 6 月 8 日，公司召开创立大会，经公司发起人股东提名，选举吕飞雄、吕雪峰、宋子大、毛燕冰为公司董事，选举邹爱国、丁勇军和张峰为公司独

立董事，共同组成公司第一届董事会；选举李文豪、杨振星为公司监事，与职工代表大会推选的监事冯幸梅共同组成公司第一届监事会。

董事吕飞雄、吕雪峰、宋子大、邹爱国、张峰、丁勇军均由发行人实际控制人吕飞雄、林容娣、吕雪峰共同提名，毛燕冰由世科咨询提名。

监事冯幸梅由公司职工代表大会提名，李文豪由世科咨询提名，杨振星由吕飞雄、林容娣、吕雪峰共同提名。

2017年6月8日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举吕飞雄为董事长，聘任吕雪峰为总经理，宋子大、朱贺为副总经理，滕锦波为财务总监，毛燕冰为董事会秘书；同日，公司召开第一届监事会第一次会议，选举冯幸梅为监事会主席。

2017年12月25日，公司召开第一届董事会第五次会议，聘任田守文为公司财务总监。

## **（六）公司现任董事、监事、高级管理人员了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况**

本公司保荐人及其他中介机构为本次发行提供辅导工作，在辅导期间通过座谈交流、一对一访谈、召开中介机构协调会、自学指导、集中授课等多种辅导方式对本公司的董事、监事、高级管理人员进行了与股票发行上市有关的法律、法规和规范性文件的培训辅导，并已通过中国证监会广东监管局的辅导验收，本公司董事、监事、高级管理人员已出具承诺确认其已了解股票发行上市相关法律法规，知悉上市公司及其董事、监事、高级管理人员的法定义务和责任。

## **（七）董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的兼职情况**

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兼职情况如下：



姓名	兼职单位	兼职职务	兼职单位与公司关系
吕飞雄	中山市世宇实业有限公司	董事长	全资子公司
	中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司	董 事	关联公司
吕雪峰	中山市世宇实业有限公司	董事、总经理	全资子公司
	中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司	董 事	关联公司
	中山市世恒置业有限公司	监 事	关联公司
宋子大	中山市世宇实业有限公司	董 事	全资子公司
	中山世宇互动体育有限公司	董事、经理	控股子公司
毛燕冰	中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	股东
邹爱国	中炬高新技术实业（集团）有限公司	投资管理部主管	无
张 峰	广东铭致律师事务所	经济法律部律师、合伙人、副主任	无
丁勇军	好来化工（中山）有限公司	财务副总监	无
杨振星	中山青企创投基金管理中心（有限合伙）	执行合伙人委托代表	无
	中山青企商务信息服务中心（有限合伙）	执行合伙人委托代表	无
	中山常盈股权投资企业（有限合伙）	执行合伙人委托代表	无
	有度依品（中山）科技有限责任公司	执行董事	无
	株洲仁泽交通装备有限公司	董 事	无

除前述兼职情况外，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员不存在其他对外兼职情况。

## （八）董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间的亲属关系

公司的董事、总经理吕雪峰先生为公司董事长吕飞雄先生之子，除此之外，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员之间不存在配偶关系及三代以内直系或旁系亲属关系。

## 二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员对外投资情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的其他对外重大投资情况如下：

姓名	其他对外投资公司	出资金额（万元）	出资比例
吕雪峰	世恒置业	100.00	100.00%
宋子大	世科咨询	180.00	20.45%
毛燕冰	世科咨询	170.00	19.32%
冯幸梅	世科咨询	50.00	5.68%
李文豪	世科咨询	50.00	5.68%
杨振星	珠海心行投资管理有限公司	100.00	10.00%
	中山常盈股权投资企业（有限合伙）	0.10	20.00%
	共青城青企文盈投资管理合伙企业（有限合伙）	150.00	3.09%
	中山青云商务中心（有限合伙）	980.00	98.00%
	中山正观商务信息服务有限公司	90.00	90.00%
	株洲仁泽交通装备有限公司	25.00	2.50%
	广东泰安模塑科技股份有限公司	66.00	2.20%
朱 贺	世科咨询	80.00	9.09%
施洪斌	世科咨询	40.00	4.55%

上述投资与公司不存在利益冲突。

## 三、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属持股情况

公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其近亲属直接及间接持股情况如下：

单位：万股

序号	姓名	持股方式	持股数	持股比例	所任职务/近亲属关系
1	吕飞雄	直接持股	613.89	16.34%	董事长
2	吕雪峰	直接持股	1,199.97	31.95%	董事兼总经理

序号	姓名	持股方式	持股数	持股比例	所任职务/近亲属关系
3	林容娣	直接持股	1,234.14	32.86%	吕飞雄之配偶、吕雪峰之母亲
4	杨振星	直接持股	7.51	0.20%	监 事
5	宋子大	通过世科咨询间接持股	33.80	0.90%	董事兼副总经理
6	毛燕冰	通过世科咨询间接持股	31.93	0.85%	董事兼董事会秘书
7	朱 贺	通过世科咨询间接持股	15.02	0.40%	副总经理
8	李文豪	通过世科咨询间接持股	9.38	0.25%	监 事
9	冯幸梅	通过世科咨询间接持股	9.38	0.25%	职工代表监事
10	施洪斌	通过世科咨询间接持股	7.51	0.20%	研发中心代理总监
合 计			3,162.53	84.20%	-

注：宋子大、毛燕冰、朱贺、李文豪、冯幸梅持有的发行人股份系通过中山市世科企业管理咨询合伙企业（有限合伙）间接持有，持股数和出资额是依据各股东在中山世科的出资份额计算。

以上人员所持公司股份无任何质押或冻结的情况。

#### 四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的薪酬情况

本公司确定董事、监事薪酬的原则是：对于非独立董事和内部监事，在公司担任行政职务的，领取担任行政职务相对应的薪酬；不担任行政职务的，不领取薪酬。对于高级管理人员，将根据行业水平及公司年度经营业绩，由董事会确定薪酬水平。对独立董事，经公司创立大会暨第一次股东大会决议通过，独立董事的职务津贴为每年 6 万元（含税）。高级管理人员及其他核心人员的薪酬由工资和奖金构成。

董事、监事、高级管理人员及其他核心人员报告期内薪酬总额占各期公司利润总额的比重分别为 4.64%、7.46%、6.96%和 8.90%。公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员 2018 年度从本公司领取的薪酬情况如下：

单位：万元

姓名	在公司担任职务	2018 年薪酬
吕飞雄	董事长	42.01
吕雪峰	董事、总经理、核心技术人员	127.56
宋子大	董事、副总经理、核心技术人员	37.05

姓名	在公司担任职务	2018 年薪酬
毛燕冰	董事、董事会秘书	25.77
邹爱国	独立董事	6.00
丁勇军	独立董事	6.00
张 峰	独立董事	6.00
冯幸梅	监 事	22.13
李文豪	监 事	18.38
杨振星	监 事	-
朱 贺	副总经理	45.00
田守文	财务总监	30.22
施洪斌	核心技术人员	22.59
李子良	核心技术人员	17.18
李英发	核心技术人员	26.54

除以上薪酬和津贴以外，公司的董事、监事、高级管理人员和核心技术人员未安排退休金计划及其它待遇，本公司高级管理人员以及核心技术人员未有在关联企业领薪的情形。

公司自设立以来，逐步建立健全了员工薪酬管理相关制度。公司薪酬管理制度以兼顾公平性、激励性、竞争性为基本原则，在客观评价员工业绩的基础上，利用薪酬考核机制激发员工工作积极性。

为充分调动员工积极性，发行人根据员工绩效考评、工作表现及当地平均工资变化情况对薪酬进行调整，以适应公司发展的需要。发行人员工薪酬主要由基本工资、加班工资、岗位津贴、基本奖金、绩效奖金、开发奖金、特殊津贴和年终奖等构成。

#### （一）上市前后高管薪酬安排

上市前，发行人高级管理人员及其他核心人员的薪酬主要由基本工资、奖金组成。其中：基本工资由劳动合同约定，主要根据职级、岗位等进行确定；高管奖金根据年初制定的经营目标、考核方案及最终实现情况确定。公司董事会下设提名与薪酬考核委员会，负责公司董事及高管人员的薪酬方案的制定及执行，负

责公司董事及高管人员的考评方案的制定及执行。

上市后，公司仍将坚持该项基本政策，结合业务发展需要、经营业绩实现情况、同行业上市公司以及所在地区员工薪酬水平，对包括高管在内的员工薪酬进行适当调整以保持一定的竞争力。

## （二）薪酬委员会对工资奖金的规定

公司提名与薪酬委员会按绩效考评方案，对董事及高管人员进行绩效考评。公司制定了绩效考核管理制度，对员工个人工作情况进行考核，依据各岗位员工完成本职工作具备的各项能力的考核和员工对待工作的态度考核，依据考核情况改变员工薪酬系数及确定绩效奖金的发放。

## （三）各级别、各岗位员工的薪酬水平及增长情况

报告期内，发行人员的收入水平呈逐年增长态势。公司高层和中层管理人员稳定，随着公司业绩规模的扩大及激励制度的实施，高层和中层管理人员薪酬逐年上升。公司的员工按行政管理岗、销售岗、技术岗和生产岗各岗位划分。公司员工的平均工资每年呈整体上升趋势，主要是由于随着公司业绩的逐年提升以及随着员工入职年数增加，每年对员工薪酬进行一定的调整

## （四）披露董事、监事、高级管理人员和其他核心人员薪酬占比波动原因

报告期内，董事、监事、高级管理人员和其他核心人员薪酬及占比情况如下：

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
董事、监事、高级管理人员薪酬合计	186.65	366.13	317.87	145.09
其他核心人员	32.19	66.31	56.40	52.99
总 计	218.84	432.44	374.27	198.08
利润总额	2,458.96	6,211.42	5,015.38	4,271.98
占 比	8.90%	6.96%	7.46%	4.64%

报告期内，董事、监事、高级管理人员和其他核心人员稳定，随着公司业绩规模的扩大，薪酬水平逐年递增。2017年薪酬较2016年增幅较大，主要是公司不断完善薪酬制度，通过提高高层管理员工资水平、发放年终奖方式增加员工

积极性。

## 五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员与公司所签协议及其履行情况

在公司担任行政职务的董事、监事、高级管理人员和其他核心人员均与公司签订了《劳动合同》或《保密协议》，并同未在公司任职的董事签订了聘任协议，除此之外，均没有签订其他协议。上述协议履行情况良好。

## 六、董事、监事、高级管理人员最近两年的变动情况

### （一）董事的变动情况

2017年6月，世宇科技有限整体变更为股份公司，世宇科技经创立大会选举产生第一届董事会成员，具体包括吕飞雄、吕雪峰、宋子大、毛燕冰、邹爱国、丁勇军、张峰等7人，任期为三年，其中邹爱国、丁勇军、张峰为独立董事。截至目前，公司董事会成员没有发生变动。

### （二）监事的变动情况

2017年6月，世宇科技有限整体变更为股份公司，成立第一届监事会，监事会成员包括冯幸梅、李文豪、杨振星。其中冯幸梅为职工代表监事，由职工代表大会选举产生；李文豪、杨振星由创立大会选举产生。截至目前，公司监事会成员没有发生变动。

### （三）高级管理人员的变动情况

2017年6月，世宇科技有限整体变更为股份公司后，根据公司创立大会通过的《广东世宇科技股份有限公司公司章程》的有关规定，公司董事会聘任吕雪峰为公司总经理、聘任毛燕冰为公司董事会秘书；聘任宋子大、朱贺为公司副总经理，聘任滕锦波为公司财务总监。

2017年12月，公司聘任田守文担任财务总监，原财务总监滕锦波续聘为公

司财务副总监。

## 七、公司股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书、专门委员会制度的建立健全及运行情况

公司自改制以来，股东大会、董事会、监事会、独立董事和董事会秘书制度逐步建立健全，公司已建立比较科学规范的法人治理结构，规范运作程度进一步提高。

公司于2017年6月8日召开创立大会，审议通过了《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》、《独立董事工作制度》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》，选举产生了公司第一届董事会成员、第一届监事会成员，董事会中设立了独立董事。

2017年6月8日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举产生了公司第一届董事会董事长，审议通过了关于聘任公司总经理、副总经理、财务总监和董事会秘书以及《总经理工作细则》、《董事会秘书工作细则》、《关于选举广东世宇科技股份有限公司董事会专门委员会委员的议案》等议案；同日，公司召开第一届监事会第一次会议，选举产生了公司第一届监事会主席。

2019年5月20日，公司召开2019年第二次临时股东大会，通过了《关于制定公司章程（草案）的议案》。上述制度的制定和实施使公司初步建立起了符合上市公司要求的公司治理结构。

### （一）股东大会制度运行情况

公司建立健全了股东大会制度，《公司章程》及《股东大会议事规则》对股东大会的职权、召开方式、表决方式等作出了明确规定。

自公司设立以来，公司股东大会一直严格依照有关法律法规和《公司章程》、《股东大会议事规则》等制度的规定，规范、有效地进行运作。截至本招股说明书签署日，公司先后召开了9次股东大会（包括7次临时股东大会），历次会议的股东出席情况，会议的召集和召开程序、出席会议人员资格及表决程序、决议

的内容及签署等，均符合《公司法》等法律、法规和规范性文件及《公司章程》的规定；股东大会对公司董事、监事和独立董事的选举、利润分配、《公司章程》及三会议事规则等其他公司治理制度的订立和修改、首次公开发行股票决策和募集资金投向等重大事项作出了有效决议。

## **（二）董事会制度的建立健全及运行情况**

根据《公司章程》的规定，公司设董事会。董事会由 7 名董事组成，设董事长 1 名，独立董事 3 名，董事任期三年，本届董事会成员的任职期限为 2017 年 6 月 8 日至 2020 年 6 月 7 日。

自公司设立以来，公司董事会一直严格依照有关法律法规和《公司章程》、《董事会议事规则》等制度的规定，规范、有效地进行运作，履行职责情况良好。截至本招股说明书签署日，董事会累计召开了 14 次会议，历次会议董事均按《公司章程》及《董事会议事规则》亲自或委托他人出席，会议的召集和召开程序、出席会议人员资格及表决程序、决议的内容及签署等，均符合《公司法》等法律、法规和规范性文件及《公司章程》的规定，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。

## **（三）监事会制度的建立健全及运行情况**

根据《公司章程》的规定，公司设监事会。监事会由 3 名监事组成，设监事会主席 1 人，监事会包括 2 名股东代表和 1 名职工代表，本届监事会成员的任职期限为 2017 年 6 月 8 日至 2020 年 6 月 7 日。

自公司设立以来，公司监事会一直严格依照有关法律法规和《公司章程》、《监事会议事规则》等制度的规定，规范、有效地进行运作，履行职责情况良好。截至本招股说明书签署日，监事会累计召开了 6 次会议，历次会议由全体监事出席，会议的召集和召开程序、出席会议人员资格及表决程序、决议的内容及签署等，均符合《公司法》等法律、法规和规范性文件及《公司章程》的规定。



## （四）独立董事制度的建立健全及运行情况

根据《公司章程》的规定，公司设独立董事三名，聘任适当人员担任，其中至少包括一名会计专业人士。独立董事每届任期与公司其他董事任期相同，任期届满，连选可以连任，但是在公司连续任职时间不得超过六年。

公司目前聘任邹爱国、丁勇军和张峰为第一届董事会独立董事，其中丁勇军为会计专业人士，上述人员的专业能力和独立性均符合相关法律法规和《公司章程》对独立董事的任职要求。

公司的独立董事自任职以来，通过出席董事会会议，根据有关规定对公司相关议案发表独立意见等方式勤勉尽职地履行了《公司章程》、《独立董事工作制度》以及相关法律法规所规定的职责，对完善公司治理结构和规范公司运作发挥了积极的作用。

## （五）董事会秘书制度的建立及职责

根据《公司章程》的规定，公司设董事会秘书一名，公司现任董事会秘书为毛燕冰。

公司设立董事会秘书以来，公司董事会秘书确保了公司董事会会议和股东大会依法召开、依法行使职权，及时向公司股东、董事通报公司的有关信息，建立了与股东的良好关系，为公司治理结构的完善和董事会、股东大会正常行使职权发挥了重要的作用。

## （六）专门委员会制度的建立健全及运行情况

### 1、专门委员会的设立

2017年6月8日，公司召开2017年第一次临时股东大会，审议通过了设立董事会战略、提名与薪酬考核、审计三个专门委员会的议案；同日，公司第一届董事会第一次会议审议通过了第一届董事会专门委员会各委员的议案，各专门委员会具体构成情况如下：

名称	召集人	其他委员
战略委员会	吕雪峰	邹爱国（独立董事）、吕飞雄
提名与薪酬考核委员会	张峰（独立董事）	邹爱国（独立董事）、吕飞雄
审计委员会	丁勇军（独立董事）	张峰（独立董事）、吕飞雄

## 2、专门委员会的运行情况

### （1）战略委员会

战略委员会自设立以来运行情况良好，共召开 4 次会议，对公司发展战略规划、重大投资融资方案及其他影响公司发展的重大事项等方面提出了积极建议，发挥了良好作用。

### （3）审计委员会

审计委员会自设立以来运行情况良好，共召开 6 次会议，对公司聘请外部审计机构、审核公司财务信息等方面提出了积极建议，发挥了良好作用。

### （3）提名与薪酬考核委员会

提名与薪酬考核委员会自设立以来运行情况良好，共召开 3 次会议，对审定公司考核和薪酬管理制度、审查公司董事及高级管理人员的履职情况、监督公司薪酬制度的执行情况等方面发挥了良好作用。

## 八、公司管理层和注册会计师对公司内部控制制度的评价

### （一）公司管理层的自我评价

公司董事会认为，公司已结合自身的经营特点，建立了一套健全的内部控制制度，覆盖了公司的各业务过程和操作环节，以及现有的管理部门和所属子公司的控制和管理，并得以有效执行，达到了公司内部控制的目标，不存在重大缺陷。

### （二）注册会计师对内控制度的评价

天衡会计师事务所对公司内部控制的建立健全情况及其有效性出具了《内部控制鉴证报告》（天衡专字（2019）01228 号），该鉴证报告认为：公司按照《企

业内部控制基本规范》及相关规范于 2019 年 6 月 30 日在所有重大方面保持了与财务报表编制相关的有效的内部控制。

## 九、发行人最近三年的违法违规情况

公司严格遵守国家有关法律法规，报告期内不存在重大违法违规行为，亦不存在被国家行政机关和行业主管部门重大处罚的情况。

## 十、发行人最近三年内资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用情况和对控股股东、实际控制人及其控制的其他企业担保情况

公司最近三年资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用和对外担保的具体情况，参见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“三、（四）偶发性关联交易”。

## 十一、公司资金管理、对外投资、担保事项的制度安排及执行情况

为了规范公司对外投资和对外担保活动，有效控制公司的经营风险，保护公司财务安全和投资者的合法权益，根据《公司法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等相关法律、法规和公司章程的相关规定，公司制定了《资金管理制度》、《对外担保管理制度》。

### （一）资金管理制度安排及执行情况

根据公司《资金管理制度》，公司对于现金管理、银行存款管理、银行账户管理、银行收付款、银行借款管理、银行还款管理、员工借款、财务印章管理、网银管理、银行票据管理等事项的决策权限和程序做了明确规定，建立了较为完善的资金管理体系。

公司自设立以来，公司的各项资金活动均履行了相应的决策程序，报告期内，

公司严格履行了法律法规、《公司章程》以及《资金管理制度》的相关规定，公司的资金管理制度执行情况良好。

## （二）对外投资制度安排及执行情况

根据《公司章程》规定，公司股东大会、董事会为公司对外投资的决策机构，各自在其权限范围内，依法对公司的对外投资作出决策。公司股东大会、董事会行使投资决策权应以《公司章程》的规定为依据，公司对外投资项目管理包括初步调研、初审、制作尽调报告、决策、签订协议、项目实施、投资回收与转让等环节。根据《公司章程》规定，公司对外投资涉及的资产总额或者成交金额单次或在连续十二个月内累计超过公司最近一期经审计总资产 30% 的事项，应提交公司股东大会审议；除须报股东大会决定的事项外，其他对外投资事项由董事会审议。

公司自设立以来，公司的各项对外投资活动均履行了相应的决策程序，报告期内，公司不存在违反相关法律法规或《公司章程》的对外投资事项，公司的对外投资制度执行情况良好。

## （三）对外担保制度安排及执行情况

根据公司《对外担保管理制度》，公司对外担保必须经董事会或股东大会审议，应由股东大会审批的对外担保，必须经董事会审议通过后，方可提交股东大会审批。对于董事会权限范围内的担保事项，除应当经全体董事的过半数通过外，还应当经出席董事会会议的三分之二以上董事同意并经全体独立董事三分之二以上同意。

下述担保事项应在董事会审议通过后，提交股东大会审议：（1）公司及其控股子公司的对外担保总额，超过公司最近一期经审计净资产 50% 以后提供的任何担保；（2）公司在连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计总资产 30% 的担保；（3）公司在连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计净资产的 50% 且绝对金额超过人民币 3,000 万元的担保；（4）为资产负债率超过 70% 的担保对象提供的担保；（5）单笔担保额超过公司最近一期经审计净资产 10% 的担保；

(6) 对股东、实际控制人及其关联人（公司及公司控股子公司除外）提供的担保；(7) 法律、行政法规、部门规章和公司章程规定的需提交股东大会审议通过的其他担保。股东大会审议前款第（2）项担保事项时，应经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过。在股东大会审议为股东、实际控制人及其关联方提供的担保议案时，该股东或受该实际控制人支配的股东，不得参与该项表决，该项议案须由出席股东大会的其他股东所持表决权的半数以上通过。

在董事会审议对外担保事项（对合并范围内子公司提供担保除外）时，公司独立董事应当对其合法合规性、对公司的影响及存在风险发表独立意见，必要时可聘请会计师事务所对公司当期和累计对外担保情况进行核查。如发现异常，应及时向董事会报告。

公司自设立以来，严格履行了上述关于对外担保的各项规定，报告期内，公司不存在违反相关法律法规或《公司章程》、《对外担保管理制度》的对外担保事项，公司的对外担保制度执行情况良好。

## 十二、投资者权益保护情况

截至本招股说明书签署日，公司已构建起了以股东大会、董事会、监事会和高级管理层为核心的完善的公司治理结构，并围绕其建立了相应的独立董事、专门委员会、董事会秘书等各项与之配套的工作制度，目前公司治理结构完善，能够对公司的生产经营形成有效的监督、管理，确保公司的董事、监事和高级管理人员勤勉尽责地履行相应的职责，保障投资者尤其是中小投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策和选择管理者等权利，具体情况如下：

### （一）保障投资者获取公司信息权利方面的措施

为了有效保障投资者获取公司信息的权利，公司已经依照相关法律法规的规定，制定了《信息披露管理制度》。本次公开发行后，公司将严格依据该办法以及证监会、交易所和《公司章程》的规定，履行信息披露义务，真实、准确、完整、及时的向广大投资者披露公司在涉及重要生产经营、重大投资和重大财务决策等事项，建立与股东之间的多元化纠纷解决机制，有效保障投资者的权益不受

损害。

## （二）保障投资者享有资产收益权利方面的措施

根据《公司章程（草案）》的规定，公司实施积极的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报，并保持连续性和稳定性。公司可以采取现金或者股票等方式分配利润，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。

公司在当年盈利、累计未分配利润为正且公司现金流可以满足公司正常经营和持续发展的情况下，如无重大投资计划或重大资金支出事项发生，公司应当每年进行现金分红，以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的10%；在实施上述现金分配股利的同时，公司也可以派发股票股利。

关于利润分配的具体情况请参见“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十五、最近三年的股利分配情况以及发行后的股利分配政策”部分的说明。

## （三）保障投资者参与重大决策和选择管理者等权利方面采取的措施

公司已经制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》等一系列的制度，能够有效保障股东参与重大决策和选择管理者等权利。2019年5月20日，公司2019年第二次临时股东大会审议通过了《公司章程（草案）》，对公司股东投票制度进行了完善，根据公司《公司章程（草案）》中规定，对董事、监事的选举，公司将采取累积投票制；公司将提供网络或其他方式为股东参加股东大会提供便利，对法定事项采取网络投票方式召开股东大会进行审议表决，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。

除上述措施外，本次公开发行前，公司为进一步确保广大中小投资者的权益得到有效保障，在股份锁定、稳定股价措施政策上还做了相应安排，股份锁定的具体安排参见“重大事项提示”之“一、股份锁定承诺”；稳定股价的具体安排参见“重大事项提示”之“三、稳定股价的预案”。

## 第九节 财务会计信息与管理层分析

本节的财务会计数据及有关的分析反映了本公司报告期内经审计的财务状况、经营成果及现金流量，本节列示的财务会计数据，引自天衡会计师事务所出具的天衡审字（2019）02328号《审计报告》。投资者欲了解详细情况，请阅读审计报告全文。非经特别说明，本节引用数据均为合并报表口径。

### 一、财务报表

#### （一）合并资产负债表

单位：元

资产	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
货币资金	87,490,424.60	88,519,212.54	98,566,929.95	99,345,097.79
应收票据	-	-	214,129.60	-
应收账款	46,953,798.51	46,282,309.75	42,862,369.15	54,757,737.61
预付款项	4,176,066.33	3,841,095.53	1,333,531.67	3,773,671.68
其他应收款	1,120,135.91	1,488,719.23	1,601,735.97	1,671,813.93
存货	107,004,405.43	95,600,240.73	82,978,085.88	75,163,616.24
其他流动资产	2,614,658.73	937,978.23	1,452,446.44	1,246,997.52
<b>流动资产合计</b>	<b>249,359,489.51</b>	<b>236,669,556.01</b>	<b>229,009,228.66</b>	<b>235,958,934.77</b>
其他权益工具投资	2,552,640.00	-	-	-
固定资产	137,273,316.54	143,038,260.91	114,684,149.81	113,862,581.36
在建工程	-	-	15,316,215.57	4,932,903.64
无形资产	45,535,382.73	44,751,625.21	45,778,992.16	48,291,724.14
长期待摊费用	46,574.85	151,456.60	428,613.15	284,722.21
递延所得税资产	4,672,442.11	4,010,696.18	3,214,241.98	1,575,673.41
其他非流动资产	1,114,814.04	762,669.61	235,421.56	145,631.07
<b>非流动资产合计</b>	<b>191,195,170.27</b>	<b>192,714,708.51</b>	<b>179,657,634.23</b>	<b>169,093,235.83</b>
<b>资产总计</b>	<b>440,554,659.78</b>	<b>429,384,264.52</b>	<b>408,666,862.89</b>	<b>405,052,170.60</b>
<b>负债和股东权益</b>	<b>2019-06-30</b>	<b>2018-12-31</b>	<b>2017-12-31</b>	<b>2016-12-31</b>
短期借款	24,398,300.00	25,000,000.00	52,000,000.00	38,000,000.00
应付票据	-	-	-	-
应付账款	61,356,271.89	58,356,138.37	45,764,659.54	59,807,854.33

预收款项	10,318,116.18	18,356,915.37	26,416,011.55	19,983,732.33
应付职工薪酬	7,898,317.27	11,864,337.34	9,509,091.67	8,019,062.93
应交税费	6,330,578.76	6,161,802.88	5,257,038.89	17,409,272.92
其他应付款	119,871.74	573,172.85	15,483,067.40	23,399,505.34
其他流动负债	2,390,975.37	2,916,921.58	2,800,590.71	1,457,662.81
<b>流动负债合计</b>	<b>112,812,431.21</b>	<b>123,229,288.39</b>	<b>157,230,459.76</b>	<b>168,077,090.66</b>
长期借款	-	-	-	38,400,000.00
递延收益	-	-	250,000.00	-
<b>非流动负债合计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>250,000.00</b>	<b>38,400,000.00</b>
<b>负债合计</b>	<b>112,812,431.21</b>	<b>123,229,288.39</b>	<b>157,480,459.76</b>	<b>206,477,090.66</b>
股本	37,560,000.00	37,560,000.00	37,560,000.00	24,645,700.00
资本公积	147,879,414.71	147,879,414.71	149,101,009.20	36,054,300.00
其他综合收益	221,184.97	45,809.03	-309,901.77	75,578.26
盈余公积	10,662,159.79	10,662,159.79	5,503,673.68	12,987,221.20
未分配利润	130,582,977.46	109,136,559.95	58,891,541.01	125,364,820.90
<b>归属于母公司所有者权益合计</b>	<b>326,905,736.93</b>	<b>305,283,943.48</b>	<b>250,746,322.12</b>	<b>199,127,620.36</b>
少数股东权益	836,491.64	871,032.65	440,081.01	-552,540.42
<b>股东权益合计</b>	<b>327,742,228.57</b>	<b>306,154,976.13</b>	<b>251,186,403.13</b>	<b>198,575,079.94</b>
<b>负债和股东权益总计</b>	<b>440,554,659.78</b>	<b>429,384,264.52</b>	<b>408,666,862.89</b>	<b>405,052,170.60</b>

## (二) 合并利润表

单位：元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
<b>一、营业总收入</b>	<b>203,094,407.65</b>	<b>433,417,668.09</b>	<b>412,157,239.52</b>	<b>349,624,159.96</b>
其中：营业收入	203,094,407.65	433,417,668.09	412,157,239.52	349,624,159.96
<b>二、营业总成本</b>	<b>177,941,515.84</b>	<b>374,934,083.97</b>	<b>363,237,469.12</b>	<b>306,259,776.08</b>
其中：营业成本	128,387,092.15	278,984,444.13	270,265,362.44	240,745,201.43
税金及附加	1,982,573.15	4,445,976.75	5,003,392.15	4,495,904.80
销售费用	23,402,416.61	40,838,781.23	32,091,823.97	14,084,576.46
管理费用	12,521,316.71	25,766,146.62	27,172,666.05	21,808,262.98
研发费用	11,056,439.74	25,871,231.51	22,902,447.77	22,655,398.27
财务费用	591,677.48	-972,496.27	5,801,776.74	2,470,432.14
其中：利息费用	517,851.40	1,533,737.46	3,025,564.74	3,705,026.59
利息收入	328,032.33	441,360.33	135,606.73	1,707,854.83



加：其他收益	1,435,915.89	5,304,071.35	5,166,441.00	1,425,000.00
信用减值损失（损失以“-”号填列）	-341,298.61	-	-	-
资产减值损失（损失以“-”号填列）	-1,713,294.49	-1,837,750.91	-3,831,851.70	-1,526,171.66
资产处置收益（损失以“-”号填列）	-	9,404.30	-410.20	-24,930.25
<b>三、营业利润</b>	<b>24,534,214.60</b>	<b>61,959,308.86</b>	<b>50,253,949.50</b>	<b>43,238,281.97</b>
加：营业外收入	62,186.25	303,152.03	2,347.53	4,892.61
减：营业外支出	6,777.09	148,253.59	102,487.11	523,406.09
<b>四、利润总额</b>	<b>24,589,623.76</b>	<b>62,114,207.30</b>	<b>50,153,809.92</b>	<b>42,719,768.49</b>
减：所得税费用	3,177,747.26	7,501,345.10	6,867,006.70	6,054,306.95
<b>五、净利润</b>	<b>21,411,876.50</b>	<b>54,612,862.20</b>	<b>43,286,803.22</b>	<b>36,665,461.54</b>
（一）按经营持续性分类				
1.持续经营净利润	21,411,876.50	54,612,862.20	43,286,803.22	36,665,461.54
2.终止经营净利润		-	-	-
（二）按所有权属分类				
1.少数股东损益	-34,541.01	-790,642.85	-1,265,378.57	-552,540.42
2.归属于母公司股东的净利润	21,446,417.51	55,403,505.05	44,552,181.79	37,218,001.96
<b>六、其他综合收益的税后净额</b>	<b>175,375.94</b>	<b>355,710.80</b>	<b>-385,480.03</b>	<b>75,578.26</b>
<b>七、综合收益总额</b>	<b>21,587,252.44</b>	<b>54,968,573.00</b>	<b>42,901,323.19</b>	<b>36,741,039.80</b>
归属于母公司所有者的综合收益总额	21,621,793.45	55,759,215.85	44,166,701.76	37,293,580.22
归属于少数股东的综合收益总额	-34,541.01	-790,642.85	-1,265,378.57	-552,540.42
<b>八、每股收益：</b>				
（一）基本每股收益（元/股）	0.57	1.48	1.19	1.15
（二）稀释每股收益（元/股）	0.57	1.48	1.19	1.15

### （三）合并现金流量表

单位：元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
销售商品、提供劳务收到的现金	206,720,094.25	453,995,708.04	469,574,055.33	386,737,120.84
收到的税费返还	5,062,141.48	9,679,514.16	6,861,905.32	-
收到其他与经营活动有关的现金	1,784,332.10	8,919,527.86	5,929,899.06	3,751,619.31
<b>经营活动现金流入小计</b>	<b>213,566,567.83</b>	<b>472,594,750.06</b>	<b>482,365,859.71</b>	<b>390,488,740.15</b>
购买商品、接受劳务支付的现金	136,533,867.06	294,686,930.88	314,532,703.09	252,360,138.11
支付给职工以及为职工支付的现金	37,476,649.01	66,710,185.84	58,605,616.01	36,889,872.28
支付的各项税费	7,950,428.79	16,949,464.03	33,240,825.72	40,304,096.96
支付其他与经营活动有关的现金	23,808,810.07	43,577,036.09	39,372,467.68	20,417,455.55
<b>经营活动现金流出小计</b>	<b>205,769,754.93</b>	<b>421,923,616.84</b>	<b>445,751,612.50</b>	<b>349,971,562.90</b>
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>7,796,812.90</b>	<b>50,671,133.22</b>	<b>36,614,247.21</b>	<b>40,517,177.25</b>
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	34,482.76	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	-	-	-	27,250,000.00
<b>投资活动现金流入小计</b>	<b>-</b>	<b>34,482.76</b>	<b>-</b>	<b>27,250,000.00</b>
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	3,446,229.51	21,531,365.01	9,969,547.56	26,053,353.30
<b>投资支付的现金</b>	<b>2,411,371.31</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
支付其他与投资活动有关的现金	-	-	5,480,588.51	-
<b>投资活动现金流出小计</b>	<b>5,857,600.82</b>	<b>21,531,365.01</b>	<b>15,450,136.07</b>	<b>26,053,353.30</b>
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-5,857,600.82</b>	<b>-21,496,882.25</b>	<b>-15,450,136.07</b>	<b>1,196,646.70</b>
吸收投资收到的现金	-	-	16,400,000.00	37,700,000.00
取得借款收到的现金	4,398,300.00	25,000,000.00	52,000,000.00	38,000,000.00
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-	3,056,676.00
<b>筹资活动现金流入小计</b>	<b>4,398,300.00</b>	<b>25,000,000.00</b>	<b>68,400,000.00</b>	<b>78,756,676.00</b>

偿还债务支付的现金	5,000,000.00	52,000,000.00	76,400,000.00	28,600,000.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	488,166.67	1,930,992.97	6,330,759.19	2,139,288.86
支付其他与筹资活动有关的现金	1,728,000.00	-	4,800,000.00	10,549,725.20
<b>筹资活动现金流出小计</b>	<b>7,216,166.67</b>	<b>53,930,992.97</b>	<b>87,530,759.19</b>	<b>41,289,014.06</b>
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-2,817,866.67</b>	<b>-28,930,992.97</b>	<b>-19,130,759.19</b>	<b>37,467,661.94</b>
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-42,927.61	2,506,065.28	-2,218,937.20	-266,908.19
<b>现金及现金等价物净增加额</b>	<b>-921,582.20</b>	<b>2,749,323.28</b>	<b>-185,585.25</b>	<b>78,914,577.70</b>
加：期初现金及现金等价物余额	87,773,116.80	85,023,793.52	85,209,378.77	6,294,801.07
<b>期末现金及现金等价物余额</b>	<b>86,851,534.60</b>	<b>87,773,116.80</b>	<b>85,023,793.52</b>	<b>85,209,378.77</b>

## 二、注册会计师的审计意见

天衡会计师事务所（特殊普通合伙）接受本公司的委托，审计了本公司 2016 年 12 月 31 日、2017 年 12 月 31 日、2018 年 12 月 31 日及 2019 年 6 月 30 日的资产负债表，2016 年、2017 年、2018 年及 2019 年 1-6 月的利润表、现金流量表、所有者权益变动表及财务报表附注，并出具了天衡审字（2019）02328 号标准无保留意见的《审计报告》。

## 三、影响发行人业绩的主要因素和指标

### （一）影响收入、成本、费用和利润的主要因素

#### 1、行业发展前景

行业发展前景是影响公司利润来源的重要因素。公司所处的游戏游艺设备行业属于文教、工美、体育和娱乐用品制造业，是国家支持发展的行业，政府部门相继出台了一系列支持政策推动行业发展。此外，随着线下体验式娱乐消费的兴起，游戏游艺场所经营业态的不断丰富，商业地产及城市综合体较快速发展，电

子竞技赛事和观众人数的持续增加，VR、AR 等新技术对行业带来全新的科技体验，为行业发展提供了动力，预计未来几年内，行业发展趋势良好。

## 2、市场竞争格局

市场竞争格局是影响公司的市场份额和获利空间的重要因素。行业内多数企业业务规模较小，研发创新能力较弱，产品结构单一且主要集中在中低端领域，低端市场竞争激烈，中高端市场竞争相对有序。公司拥有业内领先的产品研发团队，能够持续进行新产品的催化，并致力于开发中高端产品，通过提高产品技术门槛建立自身竞争优势，以抢占中高端客户市场。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，中高端市场的竞争程度可能加剧。

## 3、是否能持续推出市场认可的新产品

游戏游艺设备生产经营是由技术、创意和内容驱动的产业，每一款设备都存在一定的生命周期，需要生产厂商拥有稳定的技术研发团队和相应技术储备，持续推出能吸引消费者的新产品，才能保持自身的竞争优势。公司自成立以来，一直高度重视自主研发能力培育，已拥有达到业内先进水平的产品研发团队，具备从项目创意策划、美工设计、工业设计到游戏资源制作、游戏软件开发、硬件开发、产品测试等完整的产品开发体系，为公司持续的新产品开发奠定了基础。

## （二）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、净利润变动情况

报告期内，公司归属于母公司所有者的净利润分别为 3,721.80 万元、4,455.22 万元、5,540.35 万元和 2,144.64 万元，呈逐年增长趋势。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，随着线下体验式消费兴起，商业地产快速增长，新技术的更迭发展，我国商用游戏游艺机产业近几年保持较快增长趋势，同时公司积极推出新型游戏游艺设备，拓展新的市场领域。公司把握市场机遇，持续推出极速保龄、欢乐乒乓（PONG）、侏罗纪公园、动

感飞车、篮球争霸赛等产品，较好吻合了市场需求，并持续加大对海内外市场的拓展力度，取得较好的效果。总体而言，公司游戏游艺设备的增长趋势与行业发展情况相匹配。

## 2、毛利率水平

毛利率是公司在产品的定价能力、成本控制能力等的综合体现，是衡量公司盈利能力的重要指标之一。报告期内，公司综合毛利率情况如下：

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
综合毛利率	36.78%	35.63%	34.43%	31.14%

报告期内，公司综合毛利率水平呈稳中有升的趋势，主要由于产品结构变化和持续推出新产品所致。

## 四、报告期内采用的主要会计政策和会计估计

### （一）会计期间

以公历 1 月 1 日起至 12 月 31 日止为一个会计年度。

### （二）营业周期

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。

### （三）记账本位币

以人民币为记账本位币。

### （四）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

#### 1、同一控制下企业合并

参与合并的各方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，为同一控制下企业合并。合并方在企业合并中取得的资产和负债，以被合并方的资产、负债（包括最终控制方收购被合并方而形成的商誉）在最终

控制方合并财务报表中的账面价值为基础，进行相关会计处理。合并方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（股本溢价），资本公积（股本溢价）不足以冲减的，调整留存收益。合并日为合并方实际取得对被合并方控制权的日期。

通过多次交易分步实现的同一控制下企业合并，合并方在取得被合并方控制权之前持有的长期股权投资，在取得原股权之日与合并方和被合并方同处于同一方最终控制之日孰晚日与合并日之间已确认有关损益、其他综合收益和其他所有者权益变动，分别冲减比较报表期间的期初留存收益或当期损益。

## 2、非同一控制下企业合并

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，为非同一控制下企业合并。购买方支付的合并成本是为取得被购买方控制权而支付的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券在购买日的公允价值之和。付出资产的公允价值与其账面价值的差额，计入当期损益。购买日是指购买方实际取得对被购买方控制权的日期。

购买方在购买日对合并成本进行分配，确认所取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值。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；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，计入当期损益。

通过多次交易分步实现的非同一控制下企业合并，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以及其他所有者权益变动的，与其相关的其他综合收益、其他所有者权益变动转为购买日所属当期投资收益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

## （五）合并财务报表的编制方法

合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，包括本公司及本公司的子公司

（指被本公司控制的主体，包括企业、被投资单位中可分割部分、以及企业所控制的结构化主体等）。子公司的经营成果和财务状况由控制开始日起至控制结束日止包含于合并财务报表中。

本公司通过同一控制下企业合并取得的子公司，在编制合并当期财务报表时，视同被合并子公司在本公司最终控制方对其实施控制时纳入合并范围，并对合并财务报表的期初数以及前期比较报表进行相应调整。

本公司通过非同一控制下企业合并取得的子公司，在编制合并当期财务报表时，以购买日确定的各项可辨认资产、负债的公允价值为基础对子公司的财务报表进行调整，并自购买日起将被合并子公司纳入合并范围。

子公司所采用的会计期间或会计政策与本公司不一致时，在编制合并财务报表时按本公司的会计期间或会计政策对子公司的财务报表进行必要的调整。合并范围内企业之间所有重大交易、余额以及未实现损益在编制合并财务报表时予以抵消。内部交易发生的未实现损失，有证据表明该损失是相关资产减值损失的，则不予抵消。

子公司少数股东应占的权益和损益分别在合并资产负债表中股东权益项目下和合并利润表中净利润项目下单独列示。

子公司少数股东分担的当期亏损超过了少数股东在该子公司期初所有者权益中所享有的份额的，其余部分应当冲减少数股东权益。

因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司控制权的，对于剩余股权，按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益、其他所有者权益变动，在丧失控制权时转为当期投资收益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

通过多次交易分步处置对子公司股权投资直至丧失控制权的，需考虑各项交

易是否构成一揽子交易，处置对子公司股权投资的各项交易的条款、条件以及经济影响符合以下一种或多种情况，表明应将多次交易事项作为一揽子交易进行会计处理：（1）这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的；（2）这些交易整体才能达成一项完整的商业结果；（3）一项交易的发生取决于其他至少一项交易的发生；（4）一项交易单独看是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。

不属于一揽子交易的，对其中每一项交易分别按照前述进行会计处理；若各项交易属于一揽子交易的，将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

## （六）现金及现金等价物的确定标准

现金是指库存现金及可以随时用于支付的存款。现金等价物是指持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

## （七）外币业务和外币报表折算

### 1、外币交易的会计处理

发生外币交易时，采用交易发生日的即期汇率将外币金额折算为人民币金额。

于资产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日的即期汇率折算为人民币，所产生的折算差额，除根据借款费用核算方法应予资本化的，计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，于资产负债表日仍采用交易发生日的即期汇率折算。

### 2、外币财务报表的折算

境外经营的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项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。



境外经营的利润表中的收入和费用项目，采用年平均汇率折算。上述折算产生的外币报表折算差额，在股东权益中单独列示。

## （八）金融工具减值

### 1、自 2019 年 1 月 1 日起适用的会计政策

本公司以预期信用损失为基础，对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、财务担保合同等计提减值准备并确认信用减值损失。

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。

本公司在每个资产负债表日评估金融工具的信用风险自初始确认后是否已经显著增加，如果某项金融工具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，则表明该项金融工具的信用风险显著增加。

如果信用风险自初始确认后未显著增加，处于第一阶段，本公司按照未来 12 个月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已显著增加但尚未发生信用减值，处于第二阶段，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；金融工具自初始确认后已发生信用减值的，处于第三阶段，本公司按照整个存续期的预期信用损失计量损失准备。

对于在资产负债表日具有较低信用风险的金融工具，本公司假设其信用风险自初始确认后并未显著增加，按照未来 12 个月内的预期信用损失计量损失准备。

对于因销售产品或提供劳务而产生的应收款项及租赁应收款，本公司按照相当于整个存续期内的预期信用损失金额计量损失准备。

除了单独评估信用风险的金融工具外，本公司基于共同风险特征将金融资产划分为不同的组别，在组合的基础上评估信用风险。不同组合的确定依据：

项目	确定组合的依据
----	---------

项目	确定组合的依据
账龄组合	本组合以应收款项的账龄作为信用风险特征。
内部往来组合	本组合为应收取的合并范围内关联方往来款项。

对于划分为账龄组合的应收款项，本公司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，编制应收款项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：

账龄	计提比例
一年以内	5%
一至二年	10%
二至三年	30%
三至四年	50%
四至五年	80%
五年以上	100%

内部往来组合本公司不计提减值准备。

## 2、2019年1月1日前适用的会计政策

本公司在期末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的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，确认减值损失，计提减值准备。

(1) 以摊余成本计量的金融资产的减值准备，按该金融资产预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提，计入当期损益。

本公司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，单独或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。单独测试未发生减值的金融资产，无论单项金额重大与否，仍将包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。已单独确认减值损失的金融资产，不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。

对以摊余成本计量的金融资产确认资产减值损失后，如有客观证据表明该金融资产价值已经恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

(2) 可供出售金融资产减值：

当综合相关因素判断可供出售权益工具投资公允价值下跌是严重或非暂时性下跌时，表明该可供出售权益工具投资发生减值。其中“严重下跌”是指公允价值下跌幅度累计超过 50%；“非暂时性下跌”是指公允价值连续下跌时间超过 12 个月。

可供出售金融资产的公允价值发生非暂时性下跌时，即使该金融资产没有终止确认，原直接计入资本公积的因公允价值下降形成的累计损失，予以转出，计入当期损益。

对可供出售债务工具投资确认资产减值损失后，如有客观证据表明该金融资产价值已经恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

可供出售权益工具投资发生的减值损失，不通过损益转回。

### (3) 针对应收款项的坏账核算方法

#### ① 单项金额重大的应收款项坏账准备的计提方法

单项金额重大的应收款项的确认标准：期末单项金额大于等于 100 万元的应收款项。

#### 单项金额重大的应收款项坏账准备的计提方法

对于单项金额重大的应收款项，单独进行减值测试。有客观证据表明其发生了减值的，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，并据此计提相应的坏账准备。

#### ② 按组合计提坏账准备的应收款项

对于单项金额不重大的应收款项，与经单独测试后未减值的应收款项一起按信用风险特征划分为若干组合，根据以前年度与之相同或相类似的、具有类似信用风险特征的应收款项组合的实际损失率为基础，结合现时情况确定应计提的坏账准备。

组合中，采用账龄分析法的计提比例列示如下：

账龄	计提比例
一年以内	5%
一至二年	10%
二至三年	30%
三至四年	50%
四至五年	80%
五年以上	100%

合并范围内各公司之间往来不计提坏账准备。

### ③ 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为：应收款项的未来现金流量现值与以账龄为信用风险特征的应收款项组合的未来现金流量现值存在显著差异。

坏账准备的计提方法为：根据应收款项的预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额进行计提。

## （九）存货

1、 本公司存货主要包括原材料、周转材料、在产品、自制半成品、产成品等。

2、 原材料、产成品发出时采用加权平均法核算。

3、 存货可变现净值的确定依据及存货跌价准备的计提方法

存货可变现净值按存货的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用以及相关税费后的金额确定。

期末，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，计入当期损益；以前减记存货价值的影响因素已经消失的，减记的金额应当予以恢复，并在原已计提的存货跌价准备金额内转回，转回的金额计入当期损益。对于数量繁多、单价较低的存货，按存货类别计提存货跌价准备。

4、 本公司存货盘存采用永续盘存制。

5、 周转材料包括低值易耗品和包装物等，在领用时采用一次转销法进行摊

销。

## （十）长期股权投资

### 1、重大影响、共同控制的判断标准

（1）本公司结合以下情形综合考虑是否对被投资单位具有重大影响：是否在被投资单位董事会或类似权利机构中派有代表；是否参与被投资单位财务和经营政策制定过程；是否与被投资单位之间发生重要交易；是否向被投资单位派出管理人员；是否向被投资单位提供关键技术资料。

（2）若本公司与其他参与方均受某合营安排的约束，任何一个参与方不能单独控制该安排，任何一个参与方均能够阻止其他参与方或参与方组合单独控制该安排，本公司判断对该项合营安排具有共同控制。

### 2、投资成本确定

（1）企业合并形成的长期股权投资，按以下方法确定投资成本：

①对于同一控制下企业合并形成的对子公司投资，以在合并日取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中账面价值的份额作为长期股权投资的投资成本。

分步实现的同一控制下企业合并，在合并日根据合并后应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额，确定长期股权投资的初始投资成本；初始投资成本与达到合并前长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整资本公积（资/股本溢价），资本公积不足冲减的，冲减留存收益。合并日之前持有的股权投资，因采用权益法核算或金融工具确认和计量准则核算而确认的其他综合收益暂不进行会计处理，直至处置该项投资时采用与投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理；因采用权益法核算而确认的被投资单位净资产中除净损益、其他综合收益和利润分配以外的所有者权益其他变动，暂不进行会计处理，直至处置该项投资时转入当期损益。其中，处置后的剩余股权根据本准则采用成本法或权益法

核算的，其他综合收益和其他所有者权益应按比例结转，处置后的剩余股权改按金融工具确认和计量准则进行会计处理的，其他综合收益和其他所有者权益应全部结转。

②对于非同一控制下企业合并形成的对子公司投资，以企业合并成本作为投资成本。

追加投资能够对非同一控制下的被投资单位实施控制的，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，作为改按成本法核算的初始投资成本；购买日之前持有的被购买方的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。购买日之前持有的股权投资按照《企业会计准则第 22 号-金融工具确认和计量》有关规定进行会计处理的，原计入其他综合收益的累计公允价值变动应当在改按成本法核算时转入当期损益。

(2) 除企业合并形成的长期股权投资以外，其他方式取得的长期股权投资，按以下方法确定投资成本：

①以支付现金取得的长期股权投资，按实际支付的购买价款作为投资成本。

②以发行权益性证券取得的长期股权投资，按发行权益性证券的公允价值作为投资成本。

(3) 因追加投资等原因，能够对被投资单位单位施加重大影响或实施共同控制但不构成控制的，应当按照《企业会计准则第 22 号-金融工具确认和计量》确定的原持有股权的公允价值加上新增投资成本之和，作为改按权益法核算的初始投资成本。原持有的股权投资分类为可供出售金融资产的，其公允价值与账面价值之间的差额，以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动应当转入改按权益法核算的当期损益。

### 3、后续计量及损益确认方法

#### (1) 对子公司投资

在母公司财务报表中，对子公司投资采用成本法核算，在被投资单位宣告分派的现金股利或利润时，确认投资收益。

## （2）对合营企业投资和对联营企业投资

对合营企业投资和对联营企业投资采用权益法核算，具体会计处理包括：

对于初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额包含在长期股权投资成本中；对于初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益，同时调整长期股权投资成本。

取得对合营企业投资和对联营企业投资后，按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资损益和其他综合收益并调整长期股权投资的账面价值；按照被投资单位宣告分派的现金股利或利润应分得的部分，相应减少长期股权投资的账面价值。

在计算应享有或应分担的被投资单位实现的净损益的份额时，以取得投资时被投资单位可辨认净资产的公允价值为基础确定，对于被投资单位的会计政策或会计期间与本公司不同的，权益法核算时按照本公司的会计政策或会计期间对被投资单位的财务报表进行必要调整。与合营企业和联营企业之间内部交易产生的未实现损益按照持股比例计算归属于本公司的部分，在权益法核算时予以抵消。内部交易产生的未实现损失，有证据表明该损失是相关资产减值损失的，则全额确认该损失。

对合营企业或联营企业发生的净亏损，除本公司负有承担额外损失义务外，以长期股权投资的账面价值以及其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限。被投资企业以后实现净利润的，在收益分享额弥补未确认的亏损分担额后，恢复确认收益分享额。

对于被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入资本公积。处置该项投资时，将原计入资本公积的部分按相应比例转入当期损益。

4、处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额计入当期损益，采用权益法核算的长期股权投资，处置时，采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础，按相应比例对原计入其他综合收益的部分进行会计处理。

因处置部分权益性投资等原因丧失了对被投资单位共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权按《企业会计准则第 22 号-金融工具确认和计量》核算，其在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，应当在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。

因处置部分权益性投资等原因丧失了对被投资单位控制的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或重大影响的，改按权益法核算，并对剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整。处置后剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或重大影响的，按《企业会计准则第 22 号-金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理，其在丧失控制权之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。

## （十一）固定资产

1、固定资产是指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用寿命超过一个会计年度的有形资产。

2、本公司采用直线法计提固定资产折旧，各类固定资产使用寿命、预计净残值率和年折旧率如下：

固定资产类别	预计使用寿命	预计净残值率	年折旧率
房屋建筑物	10~20 年	5%	4.75%~9.50%
机器机械设备	3~10 年	0~10%	9.50%~33.33%
合作经营游戏游艺设备	3 年	5%	31.67%
运输设备	5 年	0~10%	18%~20%
办公及电子设备	3~10 年	0~10%	9.50%~31.67%

本公司至少在每年年度终了对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核。



## （十二）在建工程

在建工程在达到预定可使用状态时，按实际发生的全部支出转入固定资产核算。

## （十三）无形资产

1、无形资产按照取得时的成本进行初始计量。

2、无形资产的摊销方法

（1）对于使用寿命有限的无形资产，在使用寿命期限内，采用直线法摊销；本公司至少于每年年度终了对无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。

（2）对于使用寿命不确定的无形资产，不摊销。于每年年度终了，对使用寿命不确定的无形资产的使用寿命进行复核，如果有证据表明其使用寿命是有限的，则估计其使用寿命，并按其使用寿命进行摊销。

3、内部研究开发项目

（1）划分公司内部研究开发项目研究阶段和开发阶段的具体标准

研究是指为获取并理解新的科学或技术知识而进行的独创性的有计划调查。开发是指在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于一项或若干项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品或获得新工序等。

（2）研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。开发阶段的支出，同时满足下列条件的，予以资本化：

①完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；

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的，应当证明其有用

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地计量。

## （十四）资产减值

本公司在资产负债表日根据内部及外部信息以确定长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、无形资产等长期资产是否存在减值的迹象，对存在减值迹象的长期资产进行减值测试，估计其可收回金额。此外，无论是否存在减值迹象，本公司至少于每年年度终了对商誉、使用寿命不确定的无形资产以及尚未达到可使用状态的无形资产进行减值测试，估计其可收回金额。

可收回金额的估计结果表明上述长期资产可收回金额低于其账面价值的，其账面价值会减记至可收回金额，减记的金额确认为资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的减值准备。

可收回金额是指资产（或资产组、资产组组合，下同）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。

资产组是可以认定的最小资产组合，其产生的现金流入基本上独立于其他资产或者资产组。资产组由创造现金流入相关的资产组成。在认定资产组时，主要考虑该资产组能否独立产生现金流入，同时考虑管理层对生产经营活动的管理方式、以及对资产使用或者处置的决策方式等。

资产的公允价值减去处置费用后的净额，是根据市场参与者在计量日发生的有序交易中，出售一项资产所能收到或者转移一项负债所需支付的价格减去可直接归属于该资产处置费用的金额确定。资产预计未来现金流量的现值，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，选择恰当的税前折现率对其进行折现后的金额加以确定。

与资产组或者资产组组合相关的减值损失，先抵减分摊至该资产组或者资产组组合中商誉的账面价值，再根据资产组或者资产组组合中除商誉之外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值，但抵减后的各资产的账面价值不得低于该资产的公允价值减去处置费用后的净额（如可确定的）、该资产预计未来现金流量的现值（如可确定的）和零三者之中最高者。

前述长期资产减值损失一经确认，在以后会计期间不得转回。

## （十五）长期待摊费用

长期待摊费用按其受益期平均摊销。如果长期待摊的费用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。

## （十六）职工薪酬

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。本公司在职工提供服务的会计期间，将应付的职工薪酬确认为负债。

本公司按规定参加由政府机构设立的职工社会保障体系，包括基本养老保险、医疗保险、住房公积金及其他社会保障制度，相应的支出于发生时计入相关资产成本或当期损益。

在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，或为鼓励职工自愿接受裁减而提出给予补偿的建议，本公司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：本公司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；本公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

## （十七）收入

### 1、销售商品收入

在已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，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有效控制，收入的金额、

相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入时，确认销售商品收入。

## 2、提供劳务收入

(1) 在交易的完工进度能够可靠地确定，收入的金额、相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入时，采用完工百分比法确认提供劳务收入。

确定完工进度可以选用下列方法：已完工作的测量，已经提供的劳务占应提供劳务总量的比例，已经发生的成本占估计总成本的比例。

(2) 在提供劳务交易结果不能够可靠估计时，分别下列情况处理：

①已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本。

②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当期损益，不确认提供劳务收入。

## 3、让渡资产使用权收入

在收入的金额能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入时，确认让渡资产使用权收入。

## 4、公司收入确认的具体原则

### (1) 内销收入

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。

游戏游艺设备合作经营的分成收入，根据投放的合作机台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。

## （2）外销收入

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。

## （十八）政府补助

政府补助是指本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。政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。本公司将所取得的用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助界定为与资产相关的政府补助；其余政府补助界定为与收益相关的政府补助。若政府文件未明确规定补助对象，则采用以下方式将补助款划分为与收益相关的政府补助和与资产相关的政府补助：（1）政府文件明确了补助所针对的特定项目的，根据该特定项目的预算中将形成资产的支出金额和计入费用的支出金额的相对比例进行划分，对该划分比例需在每个资产负债表日进行复核，必要时进行变更；（2）政府文件中对用途仅作一般性表述，没有指明特定项目的，作为与收益相关的政府补助。

政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额计量。

政府补助同时满足下列条件的，予以确认：（1）企业能够满足政府补助所附条件；（2）企业能够收到政府补助。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，计入营业外收入。

与收益相关的政府补助，用于补偿企业以后期间的相关成本费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关成本费用或损失的期间，计入当期损益（或冲减相关成本）；用于补偿企业已发生的相关成本费用或损失的，直接计入当期损益（或冲减相关成本）。

与资产相关的政府补助，确认为递延收益（或冲减相关资产的账面价值）。并在相关资产使用寿命内按照资产使用寿命采用直线法分摊分期计入损益。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。相关资产在使用寿命结束前被出售、转让、报废或发生毁损的，应当将尚未分配的相关递延收益余额转入资产处置当期的损益。

## （十九）所得税

本公司采用资产负债表债务法进行所得税会计处理。

除与直接计入股东权益的交易或事项有关的所得税影响计入股东权益外，当期所得税费用和递延所得税费用（或收益）计入当期损益。

当期所得税费用是按本年度应纳税所得额和税法规定的税率计算的预期应交所得税，加上对以前年度应交所得税的调整。

资产负债表日，如果纳税主体拥有以净额结算的法定权利并且意图以净额结算或取得资产、清偿负债同时进行，那么当期所得税资产及当期所得税负债以抵销后的净额列示。

递延所得税资产和递延所得税负债分别根据可抵扣暂时性差异和应纳税暂时性差异确定，按照预期收回资产或清偿债务期间的适用税率计量。暂时性差异是指资产或负债的账面价值与其计税基础之间的差额，包括能够结转以后年度抵扣的亏损和税款递减。递延所得税资产的确认以很可能取得用来抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。

对于既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）的非企业合并交易中产生的资产或负债初始确认形成的暂时性差异，不确认递延所得税。商誉的初始确认导致的暂时性差异也不产生递延所得税。

资产负债表日，根据递延所得税资产和负债的预期收回或结算方式，依据已颁布的税法规定，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量该递延所得税资产和负债的账面金额。

资产负债表日，递延所得税资产及递延所得税负债在同时满足以下条件时以抵销后的净额列示：

- 1、纳税主体拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利；
- 2、递延所得税资产及递延所得税负债是与同一税收征管部门对同一纳税主体征收的所得税相关或者是对不同的纳税主体相关，但在未来每一具有重要性的递延所得税资产及负债转回的期间内，涉及的纳税主体意图以净额结算当期所得税资产和负债或是同时取得资产、清偿负债。

## （二十）安全生产费用

本公司依照财政部、国家安全生产监督管理总局财企〔2012〕16号文件《企业安全生产费用提取和使用管理办法》有关规定，以上年度实际营业收入为计提依据，采取超额累退方式按照以下标准平均逐月提取：

- 1、营业收入在 1,000 万元以内，按照 2%提取；
- 2、营业收入超过 1,000 万元至 1 亿元的部分，按照 1%提取；
- 3、营业收入超过 1 亿元至 10 亿元的部分，按照 0.2%提取；
- 4、营业收入超过 10 亿元的部分，按照 0.1%提取。
- 5、营业收入超过 50 亿元的部分，按照 0.05%提取。

新建企业和投产不足一年的企业以当年实际营业收入为提取依据，按月计提安全费用。

安全生产费用提取时，计入相关产品的成本，同时计入“专项储备”科目。提取的安全生产费按规定范围使用时，属于费用性支出的，直接冲减专项储备；形成固定资产的，通过“在建工程”科目归集所发生的支出，待安全项目完工达到预定可使用状态时确认为固定资产；同时，按照形成固定资产的成本冲减专项储备，并确认相同金额的累计折旧。该固定资产在以后期间不再计提折旧。

## （二十一）重要会计政策和会计估计变更

1、执行《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）的规定

财政部于 2019 年 4 月 30 日发布《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），针对企业会计准则实施中的有关情况，对一般企业财务报表格式进行了修订，本公司根据通知要求进行了调整。公司管理层认为前述准则的采用未对本公司财务报表产生重大影响。

（1）2018 年度财务报表受重要影响的报表项目和金额

单位：元

原列报报表项目及金额		新列报报表项目及金额	
应收票据及应收账款	46,282,309.75	应收票据	-
		应收账款	46,282,309.75
应付票据及应付账款	58,356,138.37	应付票据	-
		应付账款	58,356,138.37

（2）2017 年度财务报表受重要影响的报表项目和金额

单位：元

原列报报表项目及金额		新列报报表项目及金额	
应收票据及应收账款	43,076,498.75	应收票据	214,129.60
		应收账款	42,862,369.15
应付票据及应付账款	45,764,659.54	应付票据	-
		应付账款	45,764,659.54

（3）2016 年度财务报表受重要影响的报表项目和金额

单位：元

原列报报表项目及金额		新列报报表项目及金额	
应收票据及应收账款	54,757,737.61	应收票据	-
		应收账款	54,757,737.61
应付票据及应付账款	59,807,854.33	应付票据	-
		应付账款	59,807,854.33

2、执行新金融工具准则



财政部于 2017 年 3 月 31 日分别发布了《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量（2017 年修订）》（财会〔2017〕7 号）、《企业会计准则第 23 号——金融资产转移（2017 年修订）》（财会〔2017〕8 号）、《企业会计准则第 24 号——套期会计（2017 年修订）》（财会〔2017〕9 号），于 2017 年 5 月 2 日发布了《企业会计准则第 37 号——金融工具列报（2017 年修订）》（财会〔2017〕14 号）（上述准则以下统称“新金融工具准则”）。本公司自 2019 年 1 月 1 日起执行新金融工具准则，根据相关新旧准则衔接规定，对可比期间信息不予调整。公司管理层认为前述准则的采用未对本公司财务报表产生重大影响。

## 五、执行的主要税收政策、缴纳的主要税种

### （一）流转税

报告期内，公司适用的主要税种及税率如下：

序号	公司名称	增值税	城市维护建设税	教育费附加
1	世宇科技	17%、16% <sup>注</sup> 、13% <sup>注</sup>	7%	5%
2	世宇实业	17%、16% <sup>注</sup> 、13% <sup>注</sup>	7%	5%
3	深圳世游	17%、16% <sup>注</sup> 、13% <sup>注</sup>	7%	5%
4	世宇互动体育	17%、16% <sup>注</sup> 、13% <sup>注</sup>	7%	5%
5	加拿大世宇	13%	-	-
6	香港世宇	-	-	-

注：2016 年 1 月 1 日至 2018 年 4 月 30 日，国内公司内销产品销项税税率为 17%；根据财政部和国家税务总局发布《关于调整增值税税率的通知（财税〔2018〕32 号）》，2018 年 5 月 1 日后，国内公司内销产品销项税税率调整为 16%。根据财政部、税务总局、海关总署发布的 2019 年第 39 号公告《关于深化增值税改革有关政策的公告》，2019 年 4 月 1 日起，国内公司内销产品的销项税税率调整为 13%。

加拿大世宇适用的流转税为消费税 HST，适用税率为 13%。

本公司自营出口货物增值税执行“免、抵、退”办法。报告期内，公司主要出口产品游戏游艺设备出口退税率为 13%。

### （二）企业所得税

公司及下属公司企业所得税税率情况如下：

序号	公司名称	企业所得税税率			
		2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
1	世宇科技	15%	15%	15%	15%
2	世宇实业	25%	25%	25%	25%
3	深圳世游	25%	25%	25%	25%
4	世宇互动体育	10%	10%	10%	-
5	加拿大世宇	26.5%	26.5%	26.5%	26.5%
6	香港世宇	16.5%	16.5%	16.5%	16.5%

注：2016年11月30日，公司被广东省科学技术厅等四部门认定为高新技术企业，证书编号为GR201644004123。根据《企业所得税法》的相关规定，公司自2016年起三年内减按15%的税率征收企业所得税；2019年公司申请高新技术企业资格复审，目前处于审核过程中，根据国家税务总局公告2017年第24号《关于实施高新技术企业所得税优惠政策有关问题的公告》，2019年1-6月公司企业所得税暂按15%的税率征收；世宇互动体育目前按小型微利企业的优惠政策缴纳企业所得税；加拿大世宇注册地在加拿大，所得税率26.5%；香港世宇科技有限公司注册地在香港，所得税税率为16.5%。

## 六、分部报告信息

### （一）主营业务收入按产品类别划分

单位：万元

项目		2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
商用游戏 游艺机	模拟类	4,863.64	10,963.10	12,193.34	7,903.51
	儿童类	3,878.52	7,593.22	7,808.80	10,182.68
	嘉年华类	7,607.27	17,787.06	15,780.79	10,623.24
	礼品类	470.28	1,394.28	1,719.72	2,440.05
新型游戏游艺设备		1,730.76	2,268.75	-	-
其他主营业务		1,622.44	2,978.84	3,473.94	3,753.75
<b>主营业务收入</b>		<b>20,172.91</b>	<b>42,985.25</b>	<b>40,976.59</b>	<b>34,903.23</b>

### （二）主营业务收入按地区分类划分

单位：万元

项目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
<b>境内</b>	<b>7,883.62</b>	<b>19,418.31</b>	<b>22,374.37</b>	<b>19,568.46</b>
华南地区	1,737.35	4,380.03	6,404.53	5,413.24
华东地区	2,444.75	4,531.02	5,461.48	5,716.02

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
华北地区	2,176.93	6,433.40	4,920.37	4,032.32
华中地区	650.92	1,677.19	2,247.50	1,757.23
东北地区	250.34	657.02	1,360.92	887.65
西南地区	436.36	931.84	1,170.86	1,098.24
西北地区	186.97	807.81	808.71	663.75
<b>境 外<sup>注</sup></b>	<b>12,289.28</b>	<b>23,566.94</b>	<b>18,602.22</b>	<b>15,334.78</b>
北美洲地区	4,404.90	7,020.26	6,120.78	6,117.83
亚洲地区	4,394.54	9,206.21	6,721.67	5,334.05
欧洲地区	1,837.93	3,162.42	2,438.64	1,711.78
南美洲地区	1,075.62	2,843.98	2,676.37	1,454.90
其他地区	576.30	1,334.07	644.75	716.23
<b>合 计</b>	<b>20,172.91</b>	<b>42,985.25</b>	<b>40,976.59</b>	<b>34,903.23</b>

注：为了增强可比性，2016年公司将通过中山天裕、中山天博及香港太空娱乐实现的境外销售按终端客户所处地区列示地区分布，并根据终端客户情况确定直销和经销分类

### （三）主营业务收入按销售模式划分

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
直 销	12,948.55	30,310.50	32,748.57	28,267.67
经 销	7,224.36	12,674.75	8,228.02	6,635.57
<b>合 计</b>	<b>20,172.91</b>	<b>42,985.25</b>	<b>40,976.59</b>	<b>34,903.23</b>

## 七、经注册会计师核验的非经常性损益明细表

天衡会计师事务所对报告期内的非经常性损益明细表进行了核验，并出具了《非经常性损益审核报告》。报告期内，公司非经常性损益情况如下：

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
非流动资产处置损益	-	0.94	-	-2.49
计入当期损益的政府补助	128.78	530.41	516.64	141.50
同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益	-	-	-82.89	664.37
除上述各项之外的其他营业外收支净额	5.54	15.49	-10.00	-21.84

<b>非经营性损益合计</b>	<b>134.32</b>	<b>546.84</b>	<b>423.75</b>	<b>781.54</b>
减：所得税影响数	23.89	83.43	76.55	17.59
少数股东损益的影响数	-	-0.03	-	-
<b>扣除所得税、少数股东损益后的净额</b>	<b>110.43</b>	<b>463.44</b>	<b>347.20</b>	<b>763.95</b>
归属于母公司股东的净利润	2,144.64	5,540.35	4,455.22	3,721.80
<b>扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润</b>	<b>2,034.21</b>	<b>5,076.91</b>	<b>4,108.02</b>	<b>2,957.85</b>

报告期内，公司扣除所得税、少数股东损益后的非经常性损益净额分别为 763.95 万元、347.20 万元、463.44 万元和 110.43 万元，占当期归属于母公司普通股股东的净利润比重分别为 20.53%、7.79%、8.36%和 5.15%。公司于 2017 年 6 月底收购同一控制下的世宇实业，将其报告期期初至合并日的当期损益纳入非经常损益，故 2016 年非经常性损益金额及占净利润的比例较大。

## 八、主要财务指标

### （一）基本财务指标

报告期内，公司基本财务指标如下：

财务指标	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
流动比率	2.21	1.92	1.46	1.40
速动比率	1.26	1.14	0.93	0.96
资产负债率（母公司口径）	23.82%	26.94%	36.09%	39.81%
资产负债率（合并口径）	25.61%	28.70%	38.54%	50.98%
归属于发行人股东的每股净资产（元/股）	8.70	8.13	6.68	8.08
无形资产（土地使用权、水面养殖权和采矿权等除外）占净资产的比例	0.45%	0.06%	0.08%	0.86%
财务指标	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
应收账款周转率（次）	4.12	9.21	8.01	8.65
存货周转率（次）	1.21	3.00	3.34	2.94
息税折旧摊销前利润（万元）	3,256.63	7,632.09	6,440.16	5,531.04
归属于发行人股东的净利润	2,144.64	5,540.35	4,455.22	3,721.80

(万元)				
扣除非经常性损益后归属于 发行人股东的净利润(万元)	2,034.21	5,076.91	4,108.02	2,957.85
利息保障倍数	48.48	41.50	17.58	12.53
每股经营活动的现金流量 (元)	0.21	1.35	0.97	1.64
每股净现金流量(元)	-0.02	0.07	0.00	3.20

注：以上财务指标，根据经审计的申报财务报告的数据计算，其中资产负债率（母公司口径）以母公司财务报告的数据为基础计算，其余指标以合并财务报告数据为基础计算。

1、流动比率=流动资产÷流动负债

2、速动比率=(流动资产-存货)÷流动负债

3、资产负债率=总负债÷总资产

4、归属于发行人股东的每股净资产=期末归属于母公司所有者权益合计÷期末股本(或实收资本)

5、无形资产(土地使用权、水面养殖权和采矿权等除外)占净资产的比例=期末无形资产(土地使用权、水面养殖权和采矿权等除外)÷期末净资产

6、应收账款周转率=营业收入÷应收账款平均余额

7、存货周转率=营业成本÷存货平均余额

8、息税折旧摊销前利润=净利润+利息支出+所得税费用+折旧费用+无形资产摊销+长期待摊费用摊销

9、归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润=归属于发行人股东的净利润-扣除所得税、少数股东损益后的非经常性损益净额

10、利息保障倍数=息税前利润÷利息支出

11、每股经营活动产生的现金流量=经营活动产生的现金流量÷期末股本总额

12、每股净现金流量=现金及现金等价物增加净额÷期末股本总额

## (二) 净资产收益率及每股收益

按照中国证监会《公开发行证券公司信息披露编报规则第9号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》的要求，公司报告期内的净资产收益率及每股收益如下：

报告期利润		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
归属于公司普通股股东的净利润	2019年1-6月	6.78%	0.57	0.57
	2018年	19.91%	1.48	1.48
	2017年	20.08%	1.19	1.19
	2016年	24.24%	1.15	1.15
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	2019年1-6月	6.44%	0.54	0.54
	2018年	18.24%	1.35	1.35
	2017年	19.68%	1.09	1.09
	2016年	21.00%	0.92	0.92

### 1、加权平均净资产收益率（ROE）的计算公式

$$ROE = \frac{P}{E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0 \pm E_k \times M_k \div M_0}$$

其中：P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；E<sub>0</sub>为归属于公司普通股股东的期初净资产；NP为归属于公司普通股股东的净利润；E<sub>i</sub>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；M<sub>i</sub>为新增净资产下一月份起至报告期期末的月份数；M<sub>0</sub>为报告期月份数；E<sub>j</sub>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<sub>j</sub>为减少净资产下一月份起至报告期期末的月份数；E<sub>k</sub>为因其他交易或事项引起的净资产增减变动；M<sub>k</sub>为发生其他净资产增减变动下一月份起至报告期期末的月份数。

### 2、基本每股收益（EPS）的计算公式

$$EPS = \frac{P}{S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k}$$

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<sub>0</sub>为期初股份总数；S<sub>1</sub>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<sub>i</sub>为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；M<sub>i</sub>为增加股份下一月份起至报告期期末的月份数；M<sub>0</sub>为报告期月份数；S<sub>j</sub>为报告期因回购等减少股份数；M<sub>j</sub>为减少股份下一月份起至报告期期末的月份数；S<sub>k</sub>为报告期缩股数。

### 3、稀释每股收益计算公式

稀释每股收益 =  $[P + (\text{已确认为费用的稀释性潜在普通股利息} - \text{转换费用}) \times (1 - \text{所得税率})] \div (S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k + \text{认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

其中，P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。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股的影响，直至稀释每股收益达到最小。

## 九、盈利预测情况

公司未编制盈利预测报告。

## 十、期后事项、或有事项、承诺事项及其他重要事项

### （一）期后事项

自资产负债表日至审计报告日止，本公司无其他应披露未披露的重大资产负债表日后事项的非调整事项。

### （二）或有事项

#### 1、未决诉讼或仲裁

截至报告期末，本公司未决诉讼或仲裁请参见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“四、重大诉讼或仲裁事项”部分的说明。

#### 2、对外提供担保

截至报告期末，本公司无应披露的对外担保。

### （三）其他重要事项

本公司不存在应披露的其他重要事项。

## 十一、盈利能力分析

### （一）营业收入构成及变动分析

#### 1、营业收入构成分析

报告期内，公司的营业收入构成情况如下：

单位：万元、%

项 目	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务收入	20,172.91	99.33	42,985.25	99.18	40,976.59	99.42	34,903.23	99.83
其他业务收入	136.53	0.67	356.52	0.82	239.13	0.58	59.18	0.17
<b>营业收入</b>	<b>20,309.44</b>	<b>100.00</b>	<b>43,341.77</b>	<b>100.00</b>	<b>41,215.72</b>	<b>100.00</b>	<b>34,962.42</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司营业收入分别为 34,962.42 万元、41,215.72 万元、43,341.77 万元和 20,309.44 万元，呈逐年增长的趋势，体现了公司良好的业务成长性。

公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产、销售，公司主营业务突出，报告期内，主营业务收入占营业收入比重均超过 99%。

#### 2、主营业务收入分产品构成分析

报告期内，公司主营业务收入按产品类别划分列示如下表：

单位：万元、%

项 目		2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
		金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
商用游 戏游艺 机	模拟类	4,863.64	24.11	10,963.10	25.50	12,193.34	29.76	7,903.51	22.64
	儿童类	3,878.52	19.23	7,593.22	17.66	7,808.80	19.06	10,182.68	29.17
	嘉年华类	7,607.27	37.71	17,787.06	41.38	15,780.79	38.51	10,623.24	30.44



	礼品类	470.28	2.33	1,394.28	3.24	1,719.72	4.20	2,440.05	6.99
	新型游戏游艺设备	1,730.76	8.58	2,268.75	5.28	-	-	-	-
	其他主营业务	1,622.44	8.04	2,978.84	6.93	3,473.94	8.48	3,753.75	10.75
	<b>主营业务收入</b>	<b>20,172.91</b>	<b>100.00</b>	<b>42,985.25</b>	<b>100.00</b>	<b>40,976.59</b>	<b>100.00</b>	<b>34,903.23</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司主营业务收入分别为 34,903.23 万元、40,976.59 万元、42,985.25 万元和 20,172.91 万元，呈逐年上升的趋势，主要由于公司主要产品商用游戏游艺机销售呈现逐年增长趋势。同时，2018 年公司推出新型游戏游艺设备，取得市场认可。

从收入结构看，报告期内，公司主营业务收入主要由商用游戏游艺机构成，上述产品收入占主营业务收入的比重分别为 89.25%、91.52%、87.79% 和 83.38%。除新型游戏游艺设备收入以外，其他主营业务收入项目主要包括游乐设施收入、商用游戏游艺机合作经营分成收入、配件收入等。

#### (1) 商用游戏游艺机呈逐年增长趋势

报告期内，公司商用游戏游艺机收入分别为 31,149.48 万元、37,502.65 万元、37,737.66 万元和 16,819.70 万元，呈逐年增长的趋势。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，随着线下体验式消费兴起，商业地产的不断发展，新技术的更迭发展，我国游戏游艺设备产业近几年保持较快增长趋势。公司把握市场机遇，持续推出动感飞车、篮球争霸赛、极速保龄等产品，较好吻合了市场需求，并持续加大对海内外市场的拓展力度，取得较好的效果。总体而言，公司商用游戏游艺机的增长趋势与行业发展情况相匹配。

报告期内，公司商用游戏游艺机中的模拟类收入分别为 7,903.51 万元、12,193.34 万元、10,963.10 万元和 4,863.64 万元，2017 年较 2016 年快速增长，2018 年则较为稳定。模拟类游戏游艺机主要通过模拟真实场景，使玩家达到真实参与游戏角色的感觉，受青少年以上人群的欢迎。报告期内，公司积极开拓模拟机类型，适当引进海外受欢迎的游戏套件，陆续推出了侏罗纪公园、世界摩托车锦标赛、胜利追击、动感飞车、舞律炫步等受欢迎的机型，同时也通过自主研发推出了 VR 全民枪战、驱魔使者、战龙勇士、一球成名等机型，随着动感飞车、

侏罗纪公园等模拟机受到市场欢迎及认可，模拟机收入于 2017 年大幅增长，2018 年则较为稳定。2019 年 1-6 月，公司模拟机收入较为稳定，新产品一球成名、舞律炫步均取得了一定的市场认可。

报告期内，公司商用游戏游艺机中的儿童类收入分别为 10,182.68 万元、7,808.80 万元、7,593.22 万元和 3,878.52 万元，收入逐年下降。儿童类收入下降主要系市场需求结构略有波动所致，2017 年起客户向公司采购模拟类、嘉年华类游戏游艺机较多，儿童类销售有所下降。

报告期内，公司商用游戏游艺机中的嘉年华类收入分别为 10,623.24 万元、15,780.79 万元、17,787.06 万元和 7,607.27 万元，收入逐年上升。嘉年华类游艺游艺机为公司重点发展的机型，2016 年底、2017 年、2018 年公司通过积极研发陆续推出了极速保龄、怪兽猎人、椰子大战、深海寻宝等嘉年华类游戏游艺机，获得市场认可，销售收入逐年增加。

报告期内，公司商用游戏游艺机中的礼品类收入分别为 2,440.05 万元、1,719.72 万元、1,394.28 万元和 470.28 万元，收入逐年下降。公司礼品机主要为挖糖机及娃娃机，其中由于娃娃机市场门槛较低且竞争较为激烈，公司逐渐减少了对其的销售，收入有所下降。

总体来看，近年来，公司通过重点开拓模拟类及嘉年华类的商用游戏游艺机品类，积极抓住游戏游艺设备产业发展的市场机遇，商用游戏游艺机总体收入逐年上升。同时，嘉年华机更是公司近年来重点研发推出的机型，与市场热点契合，收入实现了良好的增长。

## （2）新型游戏游艺设备有望成为新的盈利增长点

新型游戏游艺设备是公司近年来积极储备的面向更广阔市场领域的新产品，不同于商用游戏游艺机主要用于游戏游艺场所，新型游戏游艺设备可适用于包括酒吧、KTV、电竞中心、VR/AR 体验店、网吧网咖、健身房、桌球室、电影院，甚至是商场、书店等经营业态在内的多种泛游乐场所，以及进入家庭供家庭成员消遣娱乐使用。

2018 年公司的欢乐乒乓（PONG）开始面向市场销售，取得了良好的效果，2018 年新型游戏游艺设备实现销售收入 2,268.75 万元，2019 年 1-6 月实现销售收入 1,730.76 万元，公司后续将继续在新型游戏游艺设备领域进行投入，培育新的盈利增长点。

### （3）其他主营业务

报告期内，公司其他主营业务主要为配件销售收入、游乐设施销售收入、设备合作经营分成收入等。报告期内，其他主营业务收入分别为 3,753.75 万元、3,473.94 万元、2,978.84 万元和 1,622.44 万元，逐年有所下降，主要系公司游乐设施业务规模逐年有所下降所致。

①游乐设施收入、商用游戏游艺机合作经营分成收入、配件收入的金额、占比和变动情况

报告期内，其他业务主要由游戏游艺设备合作经营分成收入、游乐设施销售收入、产品配件销售收入等，均为与公司主营业务相关的配套或衍生出的业务类型。公司游乐设施、商用游戏游艺机合作经营分成、配件、游艺宝等的收入金额及占主营业务收入的比重情况如下：

单位：万元、%

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
游乐设施	268.66	1.33	1,037.70	2.41	1,534.66	3.75	2,840.98	8.14
合作经营分成	332.24	1.65	454.68	1.06	198.68	0.48	48.79	0.14
配件	670.24	3.32	1,283.54	2.99	1,412.55	3.45	544.53	1.56
游艺宝	21.11	0.10	202.93	0.47	328.05	0.80	319.45	0.92
软件开发服务 收入	330.19	1.64	-	-	-	-	-	-
合 计	1,622.44	8.04	2,978.85	6.93	3,473.94	8.48	3,753.75	10.76

报告期内，公司游乐设施收入分别为 2,840.98 万元、1,534.66 万元、1,037.70 万元和 268.66 万元，公司游乐设施主要为淘气堡、碰碰车、小摆锤等小型游乐设施，不属于公司重点发展的业务，近年来公司已逐渐减少游乐设施的研发投入、

生产与销售，游乐设施销售金额有所降低。

报告期内，公司商用游戏游艺机合作经营分成收入分别为 48.79 万元、198.68 万元、454.68 万元和 332.24 万元，商用游戏游艺机合作经营分成项目系公司 2016 年 4 月开始推行的新盈利模式探索，公司陆续寻找合格的合作方开展合作经营分成项目，适当加大了商用游戏游艺机投入力度，收入逐年上涨。

报告期内，公司配件收入分别为 544.53 万元、1,412.55 万元、1,283.54 万元和 670.24 万元，2017 年配件收入增幅较大，系公司商用游戏游艺机累计销售规模不断增加，配件的收入总体也有所增加。

②合作经营分成收入的业务模式和分成比例确定的依据和合理性，及对应的收入确认政策

具体的业务模式为：由公司与合作的终端游艺娱乐场所运营商客户协商确定开展合作运营的游戏游艺设备产品，并在与之签订机台合作运营协议后，将相关游戏游艺设备投放于客户下属游艺娱乐场所供消费者使用，并由其进行设备的日常运营管理及维护，设备所有权仍归公司所有，合作双方根据设备运营收入进行分成。

公司合作运营设备收入的分成比例为 40%至 50%，具体比例根据投放游戏游艺设备的情况与客户协商确定。

公司的合作经营分成的收入确认政策为：根据投放的合作机台每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的分成收入，在取得合作对方确认后确认收入的实现。公司以按月取得的经双方确认的对账单作为收入确认依据。

③游艺宝业务的收入金额及占比，业务模式、合作客户及收费标准，收款方式及对应的会计处理

报告期内，公司游艺宝收入分别为 319.45 万元、328.05 万元、202.93 万元和 21.11 万元。

游艺宝 APP 系公司于 2015 年开发推出的一款游乐场消费导航软件，可为下

游动漫游戏城、游乐场、儿童乐园、家庭娱乐中心等各类游戏游艺场所客户提供会员在线充值、游戏币兑换、信息推送、营销推广、积分商城等运营及推广服务，公司则收取相应的服务费。

自游艺宝业务开展以来，公司主要为永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司开发了茉莉幻想专版的游艺宝 APP，其他零星合作游乐场客户则采用通用版的游艺宝 APP。

公司为合作游乐场客户提供游艺宝信息服务，并根据玩家消费者通过游艺宝进行游戏币充值款的一定比例向游乐场客户收取服务费。相关收费标准为：永旺幻想的收费标准为按游艺宝收款的流水量分段确认，目前，公司对永旺幻想的游艺宝收费率为 0.6%。通用版游艺宝 APP 的收费比率一般根据与客户的协商确认，收费比例在交易流水的 0.6% 至 1.4%。

从 2018 年 11 月之后，莫莉幻想专版的游艺宝 APP 进行了更新，永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司旗下游乐场的用户通过游艺宝 APP 缴付的游戏币充值款，直接汇入永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司自身绑定在游艺宝的微信账户、支付宝账户及银行账户，前述资金不再经过公司的游艺宝专用银行账户及微信账户、支付宝账户，永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司再按月与公司对账结算，并向公司支付相应的服务费。

2019 年 6 月起，通用版游艺宝 APP 亦进行了更新，各游乐场终端消费者缴付的游戏币充值款，通过游艺宝 APP 设置的服务费收费比例，将扣除服务费的金额直接汇入相关游乐场客户绑定在游艺宝 APP 的微信账户及支付宝账户、银行账户，相关服务费则直接汇入公司绑定在游艺宝的微信及支付宝账户，公司按日结转归集至对应的银行账户。

2018 年 11 月，更新后的永旺茉莉幻想专版游艺宝 APP 的相关资金流转及收入的会计处理为：

玩家消费者充值资金全部进入永旺幻想（中国）自身账户，公司不进行会计处理。月末，根据当月流水及对应的收费比例，与永旺幻想（中国）对账后确认

收入，同时永旺幻想（中国）将相关服务费转入公司账户。

借：货币资金

贷：主营业务收入

应交税费—增值税

2019年6月，更新后的普通版游艺宝 APP（其他零星合作客户）的相关资金流转及收入的会计处理为：

游艺宝 APP 每收到一笔终端客户的服务费时确认收入：

借：货币资金

贷：主营业务收入

应交税费—增值税

### 3、主营业务收入分销售模式构成分析

报告期内，公司主营业务收入按销售模式分为直销与经销，其收入的变动具体如下：

单位：万元、%

项 目	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
直 销	12,948.55	64.19	30,310.50	70.51	32,748.57	79.92	28,267.67	80.99
经 销	7,224.36	35.81	12,674.75	29.49	8,228.02	20.08	6,635.57	19.01
合 计	<b>20,172.91</b>	<b>100.00</b>	<b>42,985.25</b>	<b>100.00</b>	<b>40,976.59</b>	<b>100.00</b>	<b>34,903.23</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司直销收入分别为 28,267.67 万元、32,748.57 万元、30,310.50 万元和 12,948.55 万元，占主营业务收入的比例分别为 80.99%、79.92%、70.51% 和 64.19%。总体来看，公司目前销售模式主要系以直销为主，以经销为辅。

报告期内，公司直销客户产品均价整体低于经销客户产品均价，主要系由公司不同销售区域产品价格体系不同所致。我国是全球游戏游艺设备主要生产基地，拥有 2,000 多家游戏游艺设备生产厂商，下游游艺娱乐场所达 2 多万家，

集中度较低，国内整体市场竞争较为激烈。海外市场经过多年发展，已形成较为成熟的市场体系，大型、连锁的品牌型游艺娱乐场所占据了较大的市场份额，并形成了一批专业的行业类经销商，市场处于良性的竞争格局。因此，基于国内外的不同竞争环境，公司产品根据目标市场区域不同制订了不同的价格体系，一般而言，同类产品海外市场价格一般高于国内市场价格。公司经销收入以海外收入为主，因此，公司经销产品均价整体高于直销产品均价。同时，公司海内外销售的产品销售结构也有所差异，主要经销区域美国、日本、欧洲等市场的畅销产品与国内直销市场等也有一定的差异，也是导致公司经销产品均价整体高于直销产品均价的原因之一。

#### 4、主营业务收入区域构成分析

报告期内公司主营业务收入按销售区域划分如下：

单位：万元、%

项 目	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
<b>境 内</b>	<b>7,883.62</b>	<b>39.08</b>	<b>19,418.31</b>	<b>45.17</b>	<b>22,374.37</b>	<b>54.60</b>	<b>19,568.46</b>	<b>56.06</b>
华南地区	1,737.35	8.61	4,380.03	10.19	6,404.53	15.63	5,413.24	15.51
华东地区	2,444.75	12.12	4,531.02	10.54	5,461.48	13.33	5,716.02	16.38
华北地区	2,176.93	10.79	6,433.40	14.97	4,920.37	12.01	4,032.32	11.55
华中地区	650.92	3.23	1,677.19	3.90	2,247.50	5.48	1,757.23	5.03
东北地区	250.34	1.24	657.02	1.53	1,360.92	3.32	887.65	2.54
西南地区	436.36	2.16	931.84	2.17	1,170.86	2.86	1,098.24	3.15
西北地区	186.97	0.93	807.81	1.88	808.71	1.97	663.75	1.90
<b>境 外</b>	<b>12,289.28</b>	<b>60.92</b>	<b>23,566.94</b>	<b>54.83</b>	<b>18,602.22</b>	<b>45.40</b>	<b>15,334.78</b>	<b>43.94</b>
北美洲地区	4,404.90	21.84	7,020.26	16.33	6,120.78	14.94	6,117.83	17.53
亚洲地区	4,394.54	21.78	9,206.21	21.42	6,721.67	16.40	5,334.05	15.28
欧洲地区	1,837.93	9.11	3,162.42	7.36	2,438.64	5.95	1,711.78	4.90
南美洲地区	1,075.62	5.33	2,843.98	6.62	2,676.37	6.53	1,454.90	4.17
其他地区	576.30	2.86	1,334.07	3.10	644.75	1.57	716.23	2.05
<b>合 计</b>	<b>20,172.91</b>	<b>100.00</b>	<b>42,985.25</b>	<b>100.00</b>	<b>40,976.59</b>	<b>100.00</b>	<b>34,903.23</b>	<b>100.00</b>

报告期内，境内业务占主营业务收入的比例分别为 56.06%、54.60%、45.17% 及 39.08%，主要销售区域包括华南、华东、华北地区；境外业务占主营业务收入的比例分别为 43.94%、45.40%、54.83% 及 60.92%，主要销售区域包括北美洲、

亚洲、欧洲地区等。近年来，公司新产品受到海外客户的认可，海外市场拓展取得良好效果，外销收入及占比逐年增加。

报告期各期，公司按照直销、经销、境内、境外口径交叉列示实现收入的情况具体如下：

单位：万元

项 目	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年		
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比	
直销	境内	7,086.90	35.13%	18,166.25	42.26%	20,632.52	50.35%	18,245.08	52.27%
	境外	5,861.65	29.06%	12,144.25	28.25%	12,116.05	29.57%	10,022.59	28.72%
	小计	12,948.55	64.19%	30,310.50	70.51%	32,748.57	79.92%	28,267.67	80.99%
经销	境内	796.72	3.95%	1,252.06	2.91%	1,741.85	4.25%	1,323.38	3.79%
	境外	6,427.64	31.86%	11,422.69	26.57%	6,486.17	15.83%	5,312.19	15.22%
	小计	7,224.36	35.81%	12,674.75	29.49%	8,228.02	20.08%	6,635.57	19.01%
合 计	20,172.91	100.00%	42,985.25	100.00%	40,976.59	100.00%	34,903.23	100.00%	

报告期各期，公司直销收入占主营业务收入比重分别为 80.99%、79.92%、70.51%及 64.19%。其中：2016年、2017年公司直销收入占比基本保持稳定，2018年、2019年1-6月，公司直销收入占比降幅较大，占比由约 80%下降至 70.51%、64.19%，主要原因系 2018年起境内直销收入同比有所下降，而境外经销收入同比保持较快增长所致。一方面，2018年以来，受国内宏观经济环境影响，为控制经营风险，部分下游游艺娱乐场所经营企业调整了门店扩张和机台更新的速度，从而导致境内机台销售收入同比出现一定程度下滑；另一方面，公司于报告期推出的爆款产品“极速保龄”、“欢乐乒乓”获得北美、欧洲、日韩等发达地区市场的广泛认可，该等境外市场经销类型客户较多，从而带动公司经销收入占比不断提升。

## 5、主要产品的销售价格、销售量

报告期内，公司主要产品的收入、销量和均价情况如下：

类 别		项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
商用游 戏游艺	模拟类	销售收入（万元）	4,863.64	10,963.10	12,193.34	7,903.51
		销量（台）	942.00	2,508.00	2,820.00	1,966.00



类别		项目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年	
机		均价(元/台)	51,630.98	43,712.53	43,238.80	40,200.99	
	儿童类	销售收入(万元)	3,878.52	7,593.22	7,808.80	10,182.68	
		销量(台)	1,357.00	3,111.00	3,395.00	4,117.00	
		均价(元/台)	28,581.59	24,407.66	23,000.89	24,733.24	
	嘉年华类	销售收入(万元)	7,607.27	17,787.06	15,780.79	10,623.24	
		销量(台)	2,728.00	7,056.00	6,662.00	4,835.00	
		均价(元/台)	27,885.87	25,208.42	23,687.76	21,971.55	
	礼品类	销售收入(万元)	470.28	1,394.28	1,719.72	2,440.05	
		销量(台)	235.00	703.00	1,014.00	1,728.00	
		均价(元/台)	20,011.73	19,833.29	16,959.77	14,120.68	
	新型游戏游艺设备		销售收入(万元)	1,730.76	2,268.75	-	-
			销量(台/套)	893.00	1,453.00	-	-
均价(元/台)			19,381.42	15,614.22	-	-	

报告期内，公司商用游戏游艺机中模拟类的均价分别为 40,200.99 元/台、43,238.80 元/台、43,712.53 元/台和 51,630.98 元/台，模拟类商用游戏游艺机的单价 2017 年上升幅度略大，2018 年单价较 2017 年较为稳定，2019 年 1-6 月单价较 2018 年上升。公司积极研发及开拓新的模拟机种类，每年根据市场需求推出新的机型。2017 年，模拟机单价较 2016 年上涨 3,037.81 元/台，主要系公司陆续推出单价较高的动感飞车、VR 全名枪战、战龙勇士、方程式赛车等模拟机开始受到市场认可，销量及销售额有所增加，导致 2017 年模拟机单价上涨较多；2018 年单价则较为稳定；2019 年 1-6 月，模拟机单价较 2018 年上升 7,918.45 元/台，一方面系公司通过推出新的产品型号，推出了单价较高的动感飞车系列豪华版，而动感飞车在模拟类中销售占比较高；另一方面，公司自主研发的单价较高模拟机一球成名取得了良好的销售，2019 年引进的单价较高的模拟机舞律炫步也取得了一定的销售，综合导致模拟机单价有所上升。

报告期内，公司商用游戏游艺机中儿童类的均价分别为 24,733.24 元/台、23,000.89 元/台、24,407.66 元/台和 28,581.59 元/台，单价略有所波动，2019 年 1-6 月单价有所上升。2017 年，儿童机单价较 2016 年下降 1,732.35 元/台，在总体儿童机收入下降的情况下，单价较低的儿童机销售占比有所上升，导致儿童机综合单价略有下降；同时，销售占比较高的儿童机快乐小钓手由于市场同类型产

品竞争较为激烈，销售单价有所下降；2018年儿童机单价较2017年上升1,406.77元/台，主要系2018年公司推出单价较高的儿童机奇幻滑梯、巴祖卡、方块工厂取得了良好的销售，导致单价有所上涨；2019年1-6月单价较2018年上升4,173.93元/台，主要系2019年1-6月公司销售6人版疯狂套动物金额相对较大，单价较高，带动了儿童机单价的上升。

报告期内，公司商用游戏游艺机中嘉年华类的均价为21,971.55元/台、23,687.76元/台、25,208.42元/台和27,885.87元/台，单价逐年上涨，主要系公司各年嘉年华商用游戏游乐机的机型结构有所变动所致。2017年，公司嘉年华机单价较2016年增加1,716.21元/台，主要系单价较高的极速保龄、怪兽猎人受到市场认可，销量及销售额较高。极速保龄、怪兽猎人分别系公司2016年底、2017年自主研发推出的嘉年华机型，推出后受到国内外市场的认可；2018年嘉年华机单价较2017年增加1,520.66元/台，一方面系公司的单价较高嘉年华机极速保龄持续受到市场认可，销量持续增长；另一方面，公司不断通过自主研发推出新的受市场认可的嘉年华机型，2018年推出的单价较高的深海寻宝、椰子大战也开始受到市场认可并取得一定的销售；2019年1-6月单价较高的极速保龄、椰子大战、深海寻宝等持续取得良好的销售，导致嘉年华机单价继续上升。

报告期内，公司商用游戏游艺机中礼品类的均价为14,120.68元/台、16,959.77元/台、19,833.29元/台和20,011.73元/台。公司礼品机主要为挖糖机、娃娃机等，总体单价较低。2017年公司礼品机单价较2016年上升2,839.09元/台，主要系单价较低的七彩娃娃机销量较2016年降低，从而综合导致2017年销售单价上升；2018年礼品机单价较2017年上升2,873.52元/台，主要系单价较低的娃娃机销量持续降低，同时单价较高的开心保龄销量及收入有所增加。

新型游戏游艺设备系公司2018年新推出的产品，目前主要产品为欢乐乒乓（PONG），推出后受到国外市场欢迎，2018年均价为15,614.22元/台。2019年1-6月单价为19,381.42元/台，单价有所上升，主要系公司推出的欢乐乒乓酒吧版、闪亮版销售有所增加，该等版本销售单价相对较高。

## 6、重要客户分析

报告期内，公司的前十大客户销售金额及占主营业务收入的比重情况如下：

单位：万元、%

期 间	序号	客户名称	销售金额	比例
2019年1-6月	1	EIKOU Electronics., Ltd	2,161.57	10.72
	2	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	1,303.35	6.46
	3	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,076.23	5.34
	4	Player One Amusement Group Inc.	901.38	4.47
	5	北京大玩家娱乐股份有限公司	877.26	4.35
	6	TEEG TOPCO PTY LTD	684.22	3.39
	7	INSTANCE AUTOMATICS LTD	507.12	2.51
	8	Atracciones Coney Island SAC	374.14	1.85
	9	上海莉莉丝网络科技有限公司	330.19	1.64
	10	P.T.FUN INTERNATIONAL	292.06	1.45
			<b>合 计</b>	<b>8,507.52</b>
2018年	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	3,357.51	7.81
	2	EIKOU Electronics., Ltd	2,846.68	6.62
	3	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	2,398.18	5.58
	4	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	2,000.00	4.65
	5	TEEG TOPCO PTY LTD	1,648.36	3.83
	6	万达宝贝王集团有限公司	1,327.85	3.09
	7	Player One Amusement Group Inc.	1,132.31	2.63
	8	Atracciones Coney Island SAC	940.57	2.19
	9	COTO C.I.C.S.A	597.21	1.39
	10	KC Wonderland Corp.	544.56	1.27
			<b>合 计</b>	<b>16,793.22</b>
2017年	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2,686.67	6.56
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,240.73	3.03
	3	万达宝贝王集团有限公司	1,168.55	2.85
	4	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	1,134.68	2.77
	5	Amusements Worldwide LLC.	1,065.24	2.60
	6	TEEG TOPCO PTY LTD	984.20	2.40
	7	Player One Amusement Group Inc.	893.40	2.18
	8	P.T.FUN INTERNATIONAL	820.87	2.00
	9	北方华录文化科技（北京）有限公司	820.71	2.00
	10	CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A	794.26	1.94
			<b>合 计</b>	<b>11,609.31</b>
2016年	1	中山市天裕贸易有限公司	6,499.44	18.62

期 间	序号	客户名称	销售金额	比例
	2	中山市天博进出口有限公司	4,381.40	12.55
	3	万达宝贝王集团有限公司	1,983.61	5.68
	4	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,393.34	3.99
	5	香港太空娱乐有限公司	979.65	2.81
	6	北方华录文化科技（北京）有限公司	887.83	2.54
	7	Player One Amusement Group Inc.	543.58	1.56
	8	深圳市乐的文化有限公司	528.22	1.51
	9	北京大玩家娱乐股份有限公司	507.61	1.45
	10	Amusements Worldwide LLC.	459.85	1.32
		合 计	<b>18,164.52</b>	<b>52.04</b>

注：对同一主体控制下的客户销售金额合并列示

中山天裕、中山天博为公司 2016 年第一、二大客户，系公司 2016 年出口销售主要通过中山天裕、中山天博间接出口所致；同时，香港太空娱乐为公司 2016 年第五大客户，系公司 2016 年少部分海外销售直接报关给香港太空娱乐。从 2017 年 1 月起，全部转为由发行人直接自营出口或销售给海外客户，子公司香港世宇等协助联系海外客户、回款等，不再通过第三方贸易公司报关出口，也不再由香港太空娱乐等海外关联公司协助联系海外客户、回款等。

报告期内，考虑 2016 年香港太空娱乐的最终销售情况，2016 年外销最终销售情况前五大客户如下：

单位：万元

期 间	序号	客户名称	销售金额
2016 年	1	Player One Amusement Group Inc.	2,075.70
	2	Amusements Worldwide LLC.	1,902.84
	3	CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A	1,458.20
	4	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	762.95
	5	TEEG TOPCO PTY LTD	560.47
		合 计	<b>6,760.16</b>

注：对同一主体控制下的客户销售金额合并列示

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。

(1) 报告期前五名客户中新增客户情况

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。

## （2）关联销售情况

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。2019 年 1 月，公司通过受让股权的方式持有永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司 0.5% 的股权。

## （3）主要客户的具体情况介绍

### ①EIKOU Electronics., Ltd

EIKOU Electronics., Ltd 成立于 1984 年 11 月，注册地为日本名古屋市，注册资金 1,000 万日元，专业从事游戏游艺设备进口业务。

EIKOU Electronics., Ltd 主要负责游戏游艺设备的进口业务办理、贸易结算、产品改造、产品运输等，其所采购世宇科技的产品均销售给 KAGA Electronics Co., Ltd.（加贺电子株式会社，东京证券交易所上市公司，股票代码 8154）。

公司对其销售属于经销模式，销售的产品为商用游戏游艺机和新型游戏游艺设备，主要包括儿童机、嘉年华机、礼品机、新型游戏游艺设备等。

EIKOU Electronics., Ltd 与公司于 2007 年开始建立购销合作关系，合作历史超过 10 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为订单签订后支付 30%，剩余 60% 在发货前支付，10% 在发货后 3 个月内支付。

### ②H. BETTI INDUSTRIES, INC.

H. BETTI INDUSTRIES, INC. 成立于 1934 年，注册地为美国新泽西州，专业从事娱乐设备、自动售货机等的经营业务。

H. BETTI INDUSTRIES, INC. 是一家家族企业，自 1934 年以来一直为客户提供创收解决方案，系美国领先的娱乐设备、自动售货机等分销商之一，并为客户提供相应的配件、咨询、融资等服务，六次获得美国娱乐设备协会（AAMA）

年度经销商奖。

公司对其销售属于经销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，主要为嘉年华机和新型游戏游艺设备。

H. BETTI INDUSTRIES, INC.与公司于 2010 年开始建立购销合作关系，合作历史将近 10 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为货到付款，信用额度为 50 万美金。

#### ③永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司

永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司成立于 2007 年 9 月，注册地为北京市昌平区，注册资金 51.90 亿日元，株式会社 AEON FANTASY 持有其 99.5% 的股权，世宇科技持有其 0.5% 的股权，法定代表人为池田宏次郎，专业从事室内游乐场所经营业务。

永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司目前在中国经营 200 余家连锁室内游乐场，连锁游乐场数量位于国内前列，旗下游乐场品牌为莫莉幻想、幻贝家等，面对的主要客户群体为儿童，目前正逐步发展成人游乐业态。公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，之前主要为儿童机，目前嘉年华机、模拟机等逐步增加。

永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司与公司于 2008 年开始建立购销合作关系，合作历史超过 10 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为人民币，具体支付方式为交货后付款，按月结算。

#### ④Player One Amusement Group Inc.

Player One Amusement Group Inc.成立于 2014 年 1 月，注册地为加拿大安大略省，为 Cineplex Inc.的下属企业，执行董事为 Schopp,Blair，总经理为 Kolliniatis,John，从事游戏娱乐中心运营等业务。

Cineplex Inc.是多伦多证券交易所上市公司，成立于 2003 年，总部位于加拿大多伦多，股票代码为 CGX，业务包括电影、媒体、娱乐场所运营等，业务主

要分布在北美地区的美国和加拿大。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机和新型游戏游艺设备，主要包括目前嘉年华机。

Cineplex Inc.与公司于 2003 年开始建立购销合作关系，合作历史超过 15 年，其以银行转账或支票的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为发货后 30 天内付款，信用额度 50 万美金。

#### ⑤北京大玩家娱乐股份有限公司

北京大玩家娱乐股份有限公司成立于 2016 年 12 月，注册地为北京市朝阳区，注册资金 5,000 万元，专业从事室内游乐场所经营业务。

北京大玩家娱乐股份有限公司目前是大玩家超乐场的运营平台，大玩家超乐场及旗下品牌 Play1 家庭娱乐中心、NEW 约等遍布全国 100 多个城市的核心商圈，目前拥有近 400 家门店，名下游乐场主要面对家庭娱乐、年轻人综合性游乐为主，是国内连锁游乐场数量最多的企业。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，主要产品包括嘉年华机、模拟机等。

大玩家超乐场与公司于 2005 年开始建立购销合作关系，合作历史将近 15 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为人民币，具体支付方式为收货后 180 天内支付订单合同价款。

#### ⑥TEEG TOPCO PTY LTD

TEEG TOPCO PTY LTD 成立于 2017 年 11 月，是一家注册在新加坡的澳大利亚公司，主要从事娱乐和早教等业务。

目前，TEEG 旗下的“Timezone”已成为全球性的知名家庭娱乐中心品牌之一，在澳大利亚、新西兰、印尼、印度、菲律宾、新加坡和越南等七国拥有约 280 家门店。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，目前主要包括

嘉年华机、模拟机。

“Timezone”品牌家庭娱乐中心与公司于 2005 年开始建立购销合作关系，合作历史将近 15 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为签订订单后支付 30%，剩余 70%在发货前支付；其印尼的主体签订订单后支付 50%，剩余 50%在发货后 3 个月内支付完毕。

#### ⑦INSTANCE AUTOMATICS LTD

INSTANCE AUTOMATICS LTD 成立于 1993 年，注册地为英国林肯郡，专业从事娱乐设备、自动售货机等的经营业务。

INSTANCE AUTOMATICS LTD 是一家家族企业，自 1993 年以来一直为客户提供娱乐设备、自动售货机等。经营的主要产品为投币式游戏机、贩卖机、礼品机及其配件，主要代理的品牌包括 Elaut、LAI、Unis（世宇）等，主要销售区域包括英国和爱尔兰。

公司对其销售属于经销模式，销售的产品为商用游戏游艺机和新型游戏游艺设备，主要为嘉年华机、儿童机、礼品机、适用于多应用场景的游戏游艺设备。

INSTANCE AUTOMATICS LTD 与公司于 2010 年开始建立购销合作关系，合作历史将近 10 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为发货后 60 天内支付完毕，信用额度为 30 万美金。

#### ⑧Atracciones Coney Island SAC

Atracciones Coney Island SAC 成立于 1999 年，注册地位于秘鲁圣米格尔，主要从事游乐场经营业务。

Atracciones Coney Island SAC 是拉丁美洲领先的家庭娱乐中心企业之一，总部位于秘鲁，游乐场品牌为“Coney Park”，拥有 70 余个门店，主要分布在秘鲁、智利和哥伦比亚。公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，主要为模拟机、嘉年华机、儿童机，另有部分新型游戏游艺设备。

Atracciones Coney Island SAC 与公司于 2002 年开始建立购销合作关系，合



作历史超过 15 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为发货前支付完毕。

#### ⑨上海莉莉丝网络科技有限公司

上海莉莉丝网络科技有限公司成立于 2015 年 6 月，注册地为上海市嘉定区，注册资金 1,000 万元，系一家发行研运一体的游戏企业。

公司对其销售属于直销模式，销售的内容为受托进行游戏开发，获取开发收入。

公司于 2016 年开始与其建立合作关系，属于项目开发性质，截至 2019 年 5 月，受托研发项目已经终止。

#### ⑩P.T.FUN INTERNATIONAL

P.T.FUN INTERNATIONAL 成立于 2008 年 12 月，注册地为印度尼西亚雅加达，注册资本为 10 亿印尼盾，主要从事游戏游艺设备的进口业务，以供 P.T.FUN INTERNATIONAL 的同一控制下企业 P.T.FUNWORLD PRIMA 使用。

P.T.FUNWORLD PRIMA 拥有的游乐场品牌包括“Fun World”、“Kid zilla”、“Fun&Fit”等，在印尼目前总共有约 150 多家门店，面对不同类型的市场和客户，属于印尼拥有游乐场数量最多的游乐场所运营商之一。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，目前主要包括嘉年华机、模拟机、儿童机等。

P.T.FUN INTERNATIONAL 与公司于 2016 年开始建立购销合作关系，合作历史 4 年左右，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为发货前支付 50% 的货款，剩余 50% 在 3 个月内支付。

#### ⑪万达宝贝王集团有限公司

万达宝贝王集团有限公司成立于 2014 年 3 月，注册地为北京市东城区，注册资金 1,000 万美元，主要从事室内儿童游乐场所经营业务。

万达宝贝王集团有限公司以儿童全程成长专家为定位，涵盖乐园、早教、IP三大板块，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。万达宝贝王乐园是万达宝贝王首期推出的动漫亲子乐园，在全国万达广场直营连锁开发，截至2018年底有200家左右的连锁游乐场，连锁游乐场数量位于国内前列。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，主要产品包括儿童机、模拟机、嘉年华机、礼品机等。

万达宝贝王与公司于2014年开始建立购销合作关系，合作历史超过5年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为人民币，具体支付方式为发货前支付30%，发货并验收后45日内支付剩余款项。

#### ⑫COTO C. I. C. S. A

COTO C.I.C.S.A 成立于1979年12月，注册地为阿根廷布宜诺斯艾利斯，注册资本为4.95亿阿根廷比索，主要从事零售及家庭娱乐中心经营等业务。

COTO C.I.C.S.A 目前已经成长为阿根廷大型的连锁零售企业，除了传统的零售超市以外，其还经营将大型超市、美食、家庭娱乐中心相结合的购物中心。目前在阿根廷拥有100余家零售网点，近30家家庭娱乐中心。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，主要产品为嘉年华机、模拟机和儿童机。

COTO C.I.C.S.A 与公司于2009年开始建立购销合作关系，合作历史达到10年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为发货并收到提单后支付完毕。

#### ⑬KC Wonderland Corp.

KC Wonderland Corp. 成立于1990年2月，注册地为菲律宾马尼拉曼达卢永市，注册资本为2,000万比索，主要从事家庭娱乐中心经营业务。

KC Wonderland Corp.拥有的游乐场品牌包括“World of Fun”、“Fun Time”、“Sports Zone Game Center”，在菲律宾目前总共有约170家门店，是菲律宾家庭

娱乐中心的先驱，属于菲律宾四大主要连锁游乐场运营商之一。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，主要为嘉年华机和模拟机、儿童机。

KC Wonderland Corp.与公司于 2005 年开始建立购销合作关系，合作历史将近 15 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为发货前支付 50%，剩余部分在发货后 3 个月内支付完毕。

⑭ Amusements Worldwide LLC.

Amusements Worldwide LLC.成立于 2010 年 9 月，注册地为美国达拉斯，主要从事游戏游艺设备的经销、配件销售及服务。

Amusements Worldwide LLC.主要从事游戏游艺设备经销、配件销售及服务。同时，也为世宇科技提供北美、南美地区的售后服务、产品研发顾问等服务。

公司对其销售属于经销模式，销售的产品为商用游戏游艺机及配件，主要为儿童机、模拟机、嘉年华机、适用于多应用场景的游戏游艺设备、游戏游艺设备配件等。

Amusements Worldwide LLC.与公司于 2010 年开始建立购销合作关系，合作历史将近 10 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为发货后 1 个月内支付完毕。

⑮ 北方华录文化科技（北京）有限公司

北方华录文化科技（北京）有限公司成立于 1995 年 2 月，注册地为北京市石景山区，注册资金 2,396.62 万元，专业从事影视制造发行、电影院、游乐场所等文化产业经营业务。

北方华录文化科技（北京）有限公司旗下游乐场品牌为“华录乐园”，目前在全国拥有 30 家左右的连锁游乐场。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，主要产品包括模拟机、嘉年华机。

北方华录文化科技（北京）有限公司与公司于 2016 年开始建立购销合作关系，合作历史在 4 年左右，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为人民币，具体支付方式为发货前支付完毕。

⑩CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A 成立于 1974 年 6 月，注册地为智利圣地亚哥，注册资本为 498.85 万美元，主要从事游乐场所经营业务。

CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A 是拉丁美洲领先的家庭娱乐中心连锁企业之一，总部位于智利，游乐场品牌为“Happyland”，拥有超过 25 年的游乐场运营经验、90 余个门店，主要分布在智利、秘鲁、哥伦比亚和墨西哥。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机，主要为嘉年华机、模拟机、儿童机。

CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A 与公司于 2005 年开始建立购销合作关系，合作历史将近 15 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为美元，具体支付方式为其智利、秘鲁、哥伦比亚主体的采购，寄送提单之前支付完毕，信用额度为 25 万美金；其墨西哥主体的采购，发货前支付 50%，发货后三个月支付完毕，信用额度为 25 万美金。

#### ⑪深圳市乐的文化有限公司

深圳市乐的文化有限公司成立于 2013 年 4 月，注册地为深圳市南山区，注册资金 5,100 万元，专业从事室内游乐场所经营业务。

深圳市乐的文化有限公司目前经营的游乐场品牌包括“反斗乐园”、“星际传奇”、“Meland”，分别属于综合性乐园、成人电玩和儿童乐园，全国 40 多个城市的拥有 150 家左右门店，是国内连锁游乐场数量较多的前五大企业之一。

公司对其销售属于直销模式，销售的产品为商用游戏游艺机、新型游戏游艺设备、游乐设施，主要产品包括嘉年华机、模拟机。

乐的文化的游乐场与公司大约于 1996 年开始建立购销合作关系，合作历史超过 20 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为人民币，具体支付方式为发货后 1 个月内支付完毕。

上述主要客户与发行人股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员、其他核心人员均不存在关联关系、委托持股或其他利益安排。

(4) 报告期境外主要客户情况

① 报告期各期外销前五大客户情况

期 间	序号	客户名称	销售金额	比例
2019 年 1-6 月	1	EIKOU ELECTRONICS.,LTD	2,161.57	17.59%
	2	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	1,303.35	10.61%
	3	Player One Amusement Group Inc.	901.38	7.33%
	4	TEEG TOPCO PTY LTD	684.22	5.57%
	5	INSTANCE AUTOMATICS LTD	507.12	4.13%
	合 计		5,557.64	45.23%
2018 年	1	EIKOU Electronics., Ltd	2,846.68	12.08%
	2	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	2,398.18	10.18%
	3	TEEG TOPCO PTY LTD	1,648.36	6.99%
	4	Player One Amusement Group Inc.	1,132.31	4.80%
	5	Atracciones Coney Island SAC	940.57	3.99%
	合 计		8,966.10	38.04%
2017 年	1	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	1,134.68	6.10%
	2	Amusements Worldwide LLC.	1,065.24	5.73%
	3	TEEG TOPCO PTY LTD	984.20	5.29%
	4	Player One Amusement Group Inc.	893.40	4.80%
	5	P.T.FUN INTERNATIONAL	820.87	4.41%
	合 计		4,898.39	26.33%
2016 年	1	Player One Amusement Group Inc.	2,075.70	12.20%
	2	Amusements Worldwide LLC.	1,902.84	11.18%
	3	CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A	1,458.20	11.18%
	4	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	762.95	4.48%

期 间	序 号	客 户 名 称	销 售 金 额	比 例
	5	TEEG TOPCO PTY LTD	560.47	3.29%
		合 计	6,760.16	42.33%

### ②发行人获得境外主要客户的优势

报告期内，公司海外客户较多，主要系公司深耕海外市场近二十年，除了公司总部拥有海外销售人员外，公司还在香港、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、研发团队，重点负责海外市场开发，并结合海外游戏游艺设备市场需求和发展趋势等配合公司总部进行产品研发活动。因而，相比于其他企业，公司对海外市场需求的把握及产品开发的针对性等方面都具有较强优势。

同时，公司通过近二十年的海外市场销售，已积累了广泛的海外客户基础及良好的市场口碑，获得了海外客户的市场认可，也为公司进一步获取海外客户打下了良好的基础。

### ③境外业务增幅高于境内业务的原因

报告期内，公司境内收入为 19,568.46 万元、22,374.37 万元、19,418.31 万元及 7,883.62 万元；境外收入为 15,334.78 万元、18,602.22 万元、23,566.94 万元及 12,289.28 万元。

报告期内，公司累计销售金额排名前五的产品系列具体为“极速保龄”、“动感飞车”、“世界摩托车锦标赛”、“小海盗钓鱼”和“侏罗纪公园”，其中，“极速保龄”、“世界摩托车锦标赛”的主要客户基本为海外客户，另外三类产品的主要客户为国内客户、国外客户并存，同时“欢乐乒乓”、“椰子大战”等新推出的产品也很受海外客户的认可，导致报告期内公司境外销售收入增长速度较快，境内销售收入略有波动。

2017 年，公司境内外主营业务收入均较上年有所增长，增幅分别为 14.34%、21.31%，增长趋势较为一致。2018 年，公司境内主营业务收入较上年同比减少 2,956.06 万元，降幅为 13.21%；公司境外主营业务收入较上年同比增加 4,964.72 万元，增幅为 26.69%。2019 年 1-6 月，公司境外业务收入占比进一步上升。

2018 年，公司境外主营业务收入增幅明显高于境内主营业务收入，主要系公司于 2016 年下半年及 2018 年向市场新推出的两款重磅新产品“极速保龄”和“ATARI PONG（欢乐乒乓）”在海外市场受到欢迎，从而推动境外主营业务收入实现较快增长。

2018 年，公司境内主营业务收入较上年同比出现一定幅度下降，主要是受国内整体消费环境较为低迷影响所致。为控制经营风险，部分下游游艺娱乐场所经营企业减缓了门店扩张和机台更新的速度，从而导致境内机台销售收入同比出现下滑。

国内公司账面出口金额与向海关查询的公司报关出口数据不存在重大差异，境外业务销售金额账面记录准确。

公司产品外销的地域主要集中于北美、南美、欧洲以及东南亚等地区，出口业务真实；公司已取得生产企业出口退税企业认定，通过查询国税总局发布的《出口产品退税率》，公司产品适用的出口退税率为 13%，公司按月进行“免、抵、退”税申报，出口退税操作流程遵守《生产企业出口货物“免、抵、退”税管理操作规程》，发行人增值税退税符合出口税务相关法律法规。

④境内外销售在产品定价、产品种类、销售政策、销售毛利、信用政策等方面的差异

公司一般基于境内外产品成本的差异、目标市场状况及竞争对手情况的不同，境内外产品定价存在一定的差异，对于同型号产品境外销售定价一般高于境内销售定价，毛利率也相对较高。

对于境内外销售的产品种类而言，公司自主研发推出的机型一般境内外均可销售。但基于境内外市场对不同游戏游艺机的认证程序、玩家偏好存在一定的差异，境内外销售中受欢迎的机型亦存在一定的差异。

在销售信用政策方面，公司主要依据境内外客户的经营情况、合作历史、采购金额、未来合作的可能性等多方面综合考虑，确认对其销售的信用政策，境内外客户不存在明显区别。

⑤境内外销售的发展思路及未来发展规划

公司将针对境内客户、境外客户的需求持续研发、推出新的机型，境内、境外市场并重，提高公司的持续盈利能力。

7、主要产品的具体情况

(1) 报告期各期公司前五大产品销售情况

报告期各期，公司前五大产品的具体销售情况如下：

期 间	序号	产品名称	所属产品类别	销售金额 (万元)	占营业收入 比重
2019年1-6 月	1	极速保龄	嘉年华类	2,741.20	13.50%
	2	6人版疯狂套动物	儿童类	1,897.43	9.34%
	3	欢乐乒乓	新型游戏游艺设备	1,730.76	8.52%
	4	动感飞车	模拟类	1,184.75	5.83%
	5	椰子大战	嘉年华类	1,059.37	5.22%
	小计				<b>8,613.51</b>
2018年	1	极速保龄	嘉年华类	7,104.00	16.39%
	2	动感飞车	模拟类	3,501.08	8.08%
	3	欢乐乒乓	新型游戏游艺设备	2,264.75	5.23%
	4	侏罗纪公园	模拟类	1,869.89	4.31%
	5	篮球争霸赛	嘉年华类	1,828.62	4.22%
	小计				<b>16,568.33</b>
2017年	1	极速保龄	嘉年华类	3,779.51	9.17%
	2	世界摩托车锦标赛	模拟类	2,075.01	5.03%
	3	胜利追击	模拟类	1,983.63	4.81%
	4	动感飞车	模拟类	1,979.43	4.80%
	5	黄金堡	嘉年华类	1,755.50	4.26%
	小计				<b>11,573.09</b>
2016年	1	小海盗钓鱼	嘉年华类	1,943.68	5.56%
	2	直道飞车	嘉年华类	1,786.76	5.11%
	3	世界摩托车锦标赛	模拟类	1,567.73	4.48%
	4	挖糖机	礼品类	1,538.38	4.40%
	5	侏罗纪公园	模拟类	1,200.42	3.43%
	小计				<b>8,036.97</b>

报告期各期，公司前五大产品实现的销售收入分别为 8,036.97 万元、11,573.09 万元、16,568.33 万元和 8,613.51 万元，占营业收入的比重分别为



22.99%、28.08%、38.23%和 42.41%，前五大产品的销售金额和占营业收入的比重整体逐年呈增长态势。

(2) 报告期内主要产品单价上升的原因和合理性

报告期内，公司主要产品销售均价整体保持基本稳定，并呈小幅上升趋势，部分产品报告期内单价波动幅度较大，主要系由各期产品销售区域、销售产品版本等不同所导致。一方面，公司根据不同销售区域市场竞争环境等不同采取不同的定价体系，一般而言，公司同款产品在海外市场的销售价格高于国内市场的销售价格；另一方面，为满足客户多样化需求、提升游戏体验，公司在产品推出市场后，会持续对产品进行优化或版本升级，并根据市场需求推出升级版或“2人版”、“4人版”等同款游戏机台供客户选择，从而导致同款产品价格有所不同。

(3) 公司主要产品的生命周期，研发周期及主要客户情况

公司模拟类机台产品销售生命周期大约在 3-5 年，儿童类机台产品销售生命周期大约在 5-7 年，嘉年华类和礼品类机台产品销售生命周期大约在 5-7 年，部分畅销产品销售生命周期甚至超过 10 年；此外，对于市场反响好、用户接受程度高的产品，公司可以通过游戏软件更新或游戏硬件平台升级，实现产品销售生命周期的有效延伸。

报告期内，公司累计销售金额前五的主要产品的研发周期情况如下：

序号	产品名称	产品类别	产品研发周期
1	极速保龄	嘉年华类	自主研发产品，该款产品从 2016 年 6 月开始进行产品创意、外观设计，并于 2016 年 10 月完成产品全部开发及资料移交工作，研发周期历时约 4 个月
2	动感飞车	模拟类	套件合作机台，该款产品于 2016 年 7 月完成产品 3D 方案确认，并于 2016 年 8 月完成产品整机集成工作，研发周期历时约 1 个月
3	世界摩托车锦标赛	模拟类	套件合作机台，该款产品于 2015 年 12 月初完成产品 3D 方案确认，并于 2015 年 12 月底完成产品整机集成工作，研发周期历时约 1 个月
4	小海盗钓鱼（2 人版）	嘉年华类	自主研发产品，该款产品从 2011 年 11 月开始

序号	产品名称	产品类别	产品研发周期
			进行产品创意、外观设计，并于 2012 年 4 月完成产品全部开发及资料移交工作，研发周期历时约 5 个月
5	小海盗钓鱼（4 人版）	嘉年华类	自主研发产品，该款产品从 2013 年 6 月开始进行产品创意、外观设计，并于 2013 年 11 月完成产品全部开发及资料移交工作，研发周期历时约 5 个月
6	侏罗纪公园	模拟类	套件合作机台，该款产品于 2015 年 6 月底完成产品 3D 方案确认，并于 2015 年 7 月底完成产品整机集成工作，研发周期历时约 1 个月
7	侏罗纪公园（动感版）	模拟类	套件合作机台，该款产品于 2017 年 10 月下旬完成产品 3D 方案确认，并于 2017 年 12 月初完成产品整机集成工作，研发周期历时约 1 个月

#### （4）主要产品的客户情况

极速保龄以北美、欧洲以及日韩等发达国家和地区的客户为主；动感飞车以国内和东南亚客户为主；世界摩托车锦标赛以国内以及东南亚、南美地区的客户为主；小海盗钓鱼以国内、北美、欧洲、中东地区的客户为主；侏罗纪公园以国内、东南亚地区的客户为主。

公司建立了“生产一代、研发一代、储备一代”的产品开发体系，在做好现有主打产品后续升级开发的同时，公司也在积极储备新的产品项目，以及对未来产品进行预研，通过产品创新和技术创新来进一步巩固公司的市场竞争优势。

## （二）营业成本分析

### 1、营业成本构成情况

报告期内，公司的营业成本分别为 24,074.52 万元、27,026.54 万元、27,898.44 万元和 12,838.71 万元。营业成本按构成列示如下：

单位：万元、%

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
-----	--------------	--------	--------	--------

	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务成本	12,809.82	99.77	27,835.84	99.78	26,975.62	99.81	24,050.12	99.90
其他业务成本	28.89	0.23	62.60	0.22	50.91	0.19	24.40	0.10
<b>营业成本</b>	<b>12,838.71</b>	<b>100.00</b>	<b>27,898.44</b>	<b>100.00</b>	<b>27,026.54</b>	<b>100.00</b>	<b>24,074.52</b>	<b>100.00</b>

## 2、主营业务成本分析

报告期内，公司主营业务成本分产品构成情况如下表所示：

单位：万元、%

项 目		2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
		金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
商用游 戏游艺 机	模拟类	3,212.47	25.08	8,305.57	29.84	9,149.34	33.92	6,369.26	26.48
	儿童类	2,900.87	22.65	4,269.92	15.34	4,806.33	17.82	6,753.68	28.08
	嘉年华类	4,567.96	35.66	11,010.66	39.56	9,844.64	36.49	6,841.98	28.45
	礼品类	268.78	2.10	822.51	2.95	1,068.30	3.96	1,677.56	6.98
新型游戏游艺设备		1,077.32	8.41	1,505.34	5.41	-	-	-	-
其他主营业务		782.42	6.11	1,921.84	6.90	2,107.01	7.81	2,407.63	10.01
<b>主营业务成本</b>		<b>12,809.82</b>	<b>100.00</b>	<b>27,835.84</b>	<b>100.00</b>	<b>26,975.62</b>	<b>100.00</b>	<b>24,050.12</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司主营业务成本分别为 24,050.12 万元、26,975.62 万元、27,835.84 万元和 12,809.82 万元，与主营业务收入的波动趋势基本匹配。

报告期内，公司主营业务成本的构成情况如下：

单位：万元

项 目	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
直接材料	10,953.07	85.51%	23,887.79	85.82%	23,745.59	88.03%	21,273.59	88.46%
直接人工	729.39	5.69%	1,829.36	6.57%	1,505.06	5.58%	1,257.08	5.23%
制造费用	871.67	6.80%	1,699.78	6.11%	1,545.51	5.73%	1,488.61	6.19%
折旧成本	255.70	2.00%	418.92	1.50%	179.47	0.67%	30.84	0.13%
合 计	12,809.82	100.00%	27,835.84	100.00%	26,975.62	100.00%	24,050.12	100.00%

注：折旧成本系合作运营设备的折旧金额，计入主营业务成本：

报告期内，发行人各类产品的成本构成与总体成本的构成保持一致，直接材料占比分别为 88.46%、88.03%、85.82%和 85.51%，是主营业务成本的主要构成部分。

报告期内，公司各主要产品的主营业务成本均以直接材料为主，直接材料成本占游戏游艺设备成本基本在 85%-90%左右，其他为直接人工及制造费用。其他主营业务产品主要包括游乐设施、配件、合作经营设备收入、游艺宝收入等，随着游乐设施产量的减少，直接材料成本有所降低。总体来看，报告期各期公司主要产品的成本构成是合理的。

### 3、主要原材料的采购数量及采购价格

报告期内，公司主要原材料包括生产游戏游艺产品所需的套件、显示器、主机、电子元器件等电子部件，同时还有加工件、非金加工件、美工件、木料、五金件、玻璃钢等。加工件主要为金属结构件，通过钣金加工或机加工中心、车床设备等机械加工而成的钣金件等加工件；非金加工件主要为经机械、车床加工完成的非金属结构件。加工件及非金加工件广泛用于游戏游艺设备的生产制造。美工件主要为用于游戏游艺设备外观画面的加工材料。

主要原材料的采购金额及占原材料采购总额的比例如下：

单位：万元、%

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
套 件	1,296.39	13.18	3,768.13	15.45	4,570.35	19.20	2,196.36	10.97
加工件	1,383.06	14.06	3,327.86	13.64	3,281.84	13.79	3,289.92	16.43
显示器	1,055.42	10.73	2,164.10	8.87	1,963.68	8.25	1,554.34	7.76
非金加工件	596.46	6.06	1,579.44	6.48	1,246.39	5.24	1,147.42	5.73
主 机	773.36	7.86	1,802.24	7.39	1,396.22	5.87	1,249.47	6.24
美工件	464.57	4.72	1,088.06	4.46	1,135.29	4.77	1,069.44	5.34
木 料	649.92	6.61	1,547.47	6.34	1,081.84	4.55	867.46	4.33
电子元器件	340.78	3.46	937.33	3.84	812.28	3.41	621.82	3.11
五金类	198.01	2.01	795.71	3.26	769.15	3.23	549.97	2.75
电机类	217.73	2.21	661.62	2.71	716.08	3.01	594.84	2.97
玻璃钢	130.69	1.33	303.62	1.24	540.67	2.27	957.95	4.78
<b>小 计</b>	<b>7,106.39</b>	<b>72.23</b>	<b>17,975.58</b>	<b>73.70</b>	<b>17,513.79</b>	<b>73.58</b>	<b>14,098.99</b>	<b>70.41</b>

项 目	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
合 计	9,838.33	100.00	24,390.13	100.00	23,802.39	100.00	20,024.51	100.00

同时，公司外购游艺设备具体包括两个方面：一方面为公司向代工 OEM 厂商采购的游戏游艺设备；一方面为公司满足客户一体化采购需求，向行业内其他游戏游艺设备厂商采购的游戏游艺设备。

报告期各期，公司外购游戏游艺设备的具体情况如下：

单位：台、万元

项 目	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
	数量	金额	数量	金额	数量	金额	数量	金额
OEM 模式	292	249.99	743	801.10	1,107	1,154.03	1,244	894.38
同行业采购	350	1,648.29	40	87.56	19	80.52	220	411.17
合 计	642	1,898.28	783	888.66	1,126	1,234.55	1,464	1,305.55

报告期内，除向 OEM 代工厂商采购部分整机设备以外，公司均采取向供应商直接采购产品生产所需的各类原材料或零部件的形式，未采取外协加工的模式委托外协厂商向公司提供加工服务。

2019年1-6月，公司同行业采购金额上升幅度相对较大，主要系公司为满足客户的一体化采购要求向中山市大成动漫科技有限公司采购6人版疯狂套动物342台，共1,639.11万元所致。

报告期内，公司原材料及成品采购总额如下：

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
采购总额	11,736.61	25,278.79	25,036.94	21,330.06

报告期内，公司主要原材料的采购数量情况如下：

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
套件（套）	1,156.00	2,877.00	2,971.00	1,463.00
加工件（万个）	51.75	123.70	121.64	120.62
显示器（万块）	0.66	1.73	1.32	1.11
非金加工件（万个）	35.56	83.08	74.76	83.45
主机（个）	3,668.00	7,863.00	7,207.00	7,087.00

美工件（万个）	20.52	39.70	36.62	37.96
木料（万块）	7.00	35.90	32.40	28.99
电子元器件（万个）	843.35	1,804.28	2,356.24	1,896.18
五金类（万个）	36.09	110.80	144.64	115.43
电机类（万个）	1.84	4.85	5.21	4.54
玻璃钢（万块）	0.23	0.64	1.13	1.79

报告期内，公司依据生产产品所需采购原材料，主要原材料的采购数量的总体变动趋势与公司产品产销量趋势基本一致。玻璃钢采购数量逐年减少，主要系公司主要销售产品的结构变化，玻璃钢主要用于游乐设施等设备的外观制造，公司已逐年减少了游乐设施的生产销售。电子元器件、五金类 2018 年的采购量较 2017 年有所下降，主要系电子元器件、五金类主要为通用件，2018 年公司优化了生产结构及工序，减少了通用件的备货，导致采购数量有所下降，2019 年 1-6 月公司继续保持优化生产结构，减少通用件备货，五金类采购数量有所下降。电机类 2018 年采购量较 2017 年减少，2019 年 1-6 月采购量较 2018 年继续减少，主要系公司主要销售产品的结构变化，2018 年需要电机较多的游戏游艺机的生产数量有所降低，如需 2 台电机生产的淘金乐等，导致电机采购量有所减少；木料 2019 年 1-6 月采购数量大幅下降，主要系公司于 2019 年改进生产工艺，用直接采购塑料角码等零配件对游戏游艺设备内部原材料进行组装固定的方式替代了采购方木块自主切割加工成为木质连接块的方式，从而减少了生产工序，提高了生产效率，导致 2019 年 1-6 月木料总体采购数量大幅下降。木料中方木 2018 年采购数量为 18.35 万块，2019 年 1-6 月则为 0.4 万块。

报告期内，公司主要原材料的采购平均单价情况如下：

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
套件（元/套）	11,214.44	13,097.43	15,383.19	15,012.69
加工件（元/个）	26.72	26.90	26.98	27.28
显示器（元/块）	1,603.74	1,253.90	1,492.95	1,399.80
非金加工件（元/个）	16.77	19.01	16.67	13.75
主机（元/个）	2,108.39	2,292.06	1,937.32	1,763.05
美工件（元/个）	22.64	27.41	31.00	28.18
木料（元/块）	92.83	43.11	33.39	29.93
电子元器件（元/个）	0.40	0.52	0.34	0.33
五金类（元/个）	5.49	7.18	5.32	4.76
电机类（元/个）	118.46	136.29	137.41	130.93

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
玻璃钢（元/块）	574.71	474.63	478.09	534.93

报告期内，公司原材料采购单价呈现一定范围的波动，主要系采购原材料物料类型的结构变化所致。2016年至2018年，公司非金加工件、主机、木料、电子元器件、五金类采购单价呈逐年上升趋势；2019年1-6月，非金加工件、主机、电子元器件、五金类单价则有所下降。

报告期内，非金加工件采购单价在2016年至2018年逐年上升，2019年1-6月则略有下降。非金加工件非金加工件主要为经机械、车床加工完成的非金属结构件，主要为有机片、隔板等，规格种类较多。非金加工件单价逐年上升主要系公司主要生产产品的结构变动所致，2017年开始公司陆续推出较多的新产品且销量良好，新产品所需的非金加工件单价较高。2019年1-6月，受单价较低的非金加工件采购数量占比略有上升的影响，非金加工件采购单价有所下降。

2016年至2018年，主机的单价逐年上升亦受产品结构变化的影响。2017年，公司研发生产的新产品VR登陆日、VR虎豹骑等所需的主机配置较高，导致采购单价有所上升。2018年，VR类产品销量继续增加，导致购买的主机平均单价继续上升。2019年1-6月，VR类产品产销量有所下降，导致购买的主机平均单价略有下降。

木料主要为用于游戏游艺设备生产的各种规格木板，公司依据生产所需进行采购。木料采购单价逐年上升，主要系公司2017年起公司销量较好的新产品如极速保龄生产所需的木料单价较高，综合导致木料采购单价逐年上升。2019年1-6月，木料采购单价大幅上升，主要系公司通过生产工艺改进减少了单价较低的且采购量较大的方木的采购，同时，销量较好的新产品所需的木料单价较高，综合导致2019年1-6月木料采购单价大幅上升。

电子元器件主要为电容、电阻、二极管、IC等，五金类主要为弹簧、螺钉、轴承等，电子元器件及五金类规格种类较多，公司依据产品生产需求采购，采购结构的变动导致平均单价逐年上涨，2019年1-6月则略有下降。

报告期内，公司套件、显示器、美工件采购单价呈现一定的波动。

公司采购的套件种类较多，主要为 Rawthrills 的动感飞车、侏罗纪公园、蝙蝠侠、世界摩托车锦标赛，鈰象电子的胜利追击、欢乐小鼓王，万代南梦宫的快乐小钓手，Konami 的舞律炫步、音律炫动。报告期内，随着公司套件类产品销量的变化，公司对应采购的套件数及金额有所变动。同时，公司每年会依据市场需求确定向套件供应商采购的套件种类，不同种类套件单价有所区别。2017 年套件采购单价较 2016 年增加 370.50 元/套，主要系 2017 年侏罗纪公园套件采购数量有所增加，而其单价较高；2018 年套件采购单价较 2017 年下降 2,285.76 元/套，主要系 2018 年公司采购的单价较高的套件如侏罗纪公园、快乐小钓手采购数量较 2017 年有所降低，而单价相对较低的套件如动感飞车等采购数量较 2017 年有所上升，综合导致 2018 年套件采购单价较 2017 年下降；2019 年 1-6 月套件采购单价较 2018 年下降 1,882.99 元/套，主要系 2019 年 1-6 月公司与 Konami Amusement (Thailand) Co., Ltd. 公司达成合作，向其采购模拟机舞律炫步及音律炫动的套件，而音律炫动套件采购数量较多，单价较低，综合导致 2019 年 1-6 月套件采购单价有所下降。

公司显示器的采购价格的波动主要是由于公司产品结构的变化导致采购的显示器结构有所变化，公司依据生产产品的需求采购 21.5 寸、21.6 寸、32 寸、42 寸等不同规格的显示器，2016 年，公司采购 32 寸显示器数量较多，2017 年，公司采购 42 寸显示器数量较多，而 42 寸显示器单价高于 32 寸显示器单价，导致显示器单价逐年上升；2018 年，公司为生产销售新产品方块工厂，巴祖卡，奇幻滑梯，采购较多单价较低的 7 寸显示器，带动整体显示屏平均单价下降；2019 年 1-6 月，方块工厂，巴祖卡，奇幻滑梯产量减少，同时公司于 2018 年底推出的受到市场认可产销量大幅增加的新产品深海寻宝所需的显示器规格及单价较高，导致显示器采购单价有所上升。从同种规格的显示器采购单价来看，显示器单价系逐年下降的；

美工件主要为用于游戏游艺设备外观画面的加工材料，公司美工件种类较多，单价在几元至百元以上不等，采购结构的变动导致美工件平均采购单价有所波动。



报告期内，加工件采购平均单价相对稳定。

电机类 2016 年至 2018 年采购单价较为稳定，2019 年 1-6 月采购单价有所下降，主要系公司销售产品的结构变化，导致对应生产采购的电机有所变化，2019 年 1-6 月公司所需单价较高的电机生产的产品冠军骑士产销量有所减少，导致其电机平均采购单价有所下降。

报告期内，玻璃钢采购单价 2017 年下降幅度相对较大，2018 年相对平稳，2019 年 1-6 月价格相对有所上升。玻璃钢系玻璃纤维增强塑料，用于游戏游艺设备外观等方面，价格的波动主要是采购产品结构导致的；2019 年 1-6 月价格有所上升，主要系单价较低的玻璃钢采购数量及占比有所下降所致。

4、报告期内与产品收入相对应的产品名称、产品数量、成本金额、单位成本

报告期内，公司各主要产品销售收入对应的成本、数量及单位成本情况如下：

产品大类	产品分类	期间	成本金额 (万元)	产品数量(台)	单位成本 (万元/ 台)
商用游戏游艺机	模拟类	2019 年 1-6 月	3,212.47	942	3.41
		2018 年	8,305.57	2,508	3.31
		2017 年	9,149.34	2,820	3.24
		2016 年	6,369.26	1,966	3.24
	儿童类	2019 年 1-6 月	2,900.87	1,357	2.14
		2018 年	4,269.92	3,111	1.37
		2017 年	4,806.33	3,395	1.42
		2016 年	6,753.68	4,117	1.64
	嘉年华类	2019 年 1-6 月	4,567.96	2,728	1.67
		2018 年	11,010.66	7,056	1.56
		2017 年	9,844.64	6,662	1.48
		2016 年	6,841.98	4,835	1.42
	礼品类	2019 年 1-6 月	268.78	235	1.14
		2018 年	822.51	703	1.17
		2017 年	1,068.30	1,014	1.05
		2016 年	1,677.56	1,728	0.97
小计	2019 年 1-6 月	10,950.08	5,262	2.08	
	2018 年	24,408.66	13,378	1.82	

产品大类	产品分类	期间	成本金额 (万元)	产品数量(台)	单位成本 (万元/ 台)
		2017 年	24,868.61	13,891	1.79
		2016 年	21,642.49	12,646	1.71
新型游戏游艺设备		2019 年 1-6 月	1,077.32	893	1.21
		2018 年	1,505.34	1,453	1.04
		2017 年	-	-	-
		2016 年	-	-	-
其他		2019 年 1-6 月	782.42	-	-
		2018 年	1,921.84	-	-
		2017 年	2,107.01	-	-
		2016 年	2,407.62	-	-

### 5、单个产品主要原材料名称、原材料配比及单价

公司是游戏游艺设备专业提供商，产品生产所需原材料品类繁多，其中主要包括：套件、金属和非金加工件、主机、显示器、电子元器件、美工件、木料、五金件等类别。公司产品种类较多，不同的产品对原材料种类、规格和型号与数量的需求不尽相同。单个产品所有耗用的原材料具有品种多、数量多、单位原材料价值差别大等特点。

公司单台产品所用原材料品种、数量整体上较为稳定，随着产品的升级换代以及工艺的不断优化，产品所用原材料品种、数量也会适当优化。

## 2、主要供应商采购情况

### (1) 向前五名供应商的采购情况

报告期内，公司前五名供应商采购情况如下：

单位：万元、%

时间	排名	供应商名称	主要原材料	金额	比例
2019 年 1-6 月	1	中山市大成动漫科技有限公司	整机设备	1,639.11	13.97
	2	Raw Thrills, Inc	游戏套件	597.16	5.09
	3	中山市信之翔网络科技有限公司	主机	595.66	5.08
	4	深圳市金四象科技有限公司	显示器	501.58	4.27

	5	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	491.65	4.19
	合 计			<b>3,825.16</b>	<b>32.59</b>
2018 年	1	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	2,874.25	11.37
	2	中山市信之翔网络科技有限公司	主 机	1,620.65	6.41
	3	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	1,080.76	4.28
	4	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	953.63	3.77
	5	中山市岐山机械设备有限公司	加工件	834.51	3.30
	合 计			<b>7,363.80</b>	<b>29.13</b>
2017 年	1	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	3,341.25	13.35
	2	中山市信之翔网络科技有限公司	主 机	1,251.64	5.00
	3	鈹象电子股份有限公司	游戏套件	1,076.62	4.30
	4	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	1,044.96	4.17
	5	中山市众富动漫科技有限公司	整机设备	899.58	3.59
	合 计			<b>7,614.05</b>	<b>30.41</b>
2016 年	1	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	1,045.84	4.90
	2	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	960.74	4.50
	3	中山市信之翔网络科技有限公司	主 机	784.60	3.68
	4	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	743.16	3.48
	5	中山市岐山机械设备有限公司	加工件	696.70	3.27
	合 计			<b>4,231.04</b>	<b>19.84</b>

注:对同一控制下供应商的采购额合并列示。

报告期内,公司与主要供应商合作较为稳定,前五大供应商基本均与公司保持了多年及良好的合作关系。公司在报告期内不存在向单个供应商采购比例超过总额的 50%的情况。

报告期内,公司前五大供应商中属于贸易性质的供应商为中山市信之翔网络科技有限公司,公司主要向其采购电脑主机及相关电脑配件,采购的电脑有其组装的工业电脑,以及其代理的联想电脑、戴尔电脑等。中山市信之翔网络科技有限公司系联想、戴尔品牌电脑的代理商,公司于 2013 年即开始与其合作,通过多年的了解,已形成了稳定的合作关系,公司基于对其的了解、合作的稳定性、价格与质量的合理性等多方面因素综合考虑确定其为公司主机类产品的供应商,并持续向其采购。

报告期内，公司向前五大供应商采购的具体材料，数量、单价、金额情况如下：

单位：万元，元/个（套、件），%

时间	排名	供应商名称	主要原材料	单位	数量	金额	单价	其他采购金额	采购总额	比例
2019年1-6月	1	中山市大成动漫科技有限公司	整机设备	台	342	1,639.11	47,927.05	-	1,639.11	13.97
	2	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	套	360	581.38	16,149.44	15.78	597.16	5.09
	3	中山市信之翔网络科技有限公司	主机	个	2,480	529.85	2,136.51	65.81	595.66	5.08
	4	深圳市金四象科技有限公司	显示器	个	3,700	501.17	1,354.51	0.41	501.58	4.27
	5	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	个	1,454	417.09	2,868.57	74.56	491.65	4.19
	合计						<b>3,668.60</b>	/	<b>156.56</b>	<b>3,825.16</b>
2018年	1	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	套	1,742	2,758.76	15,836.74	115.50	2,874.25	11.37
	2	中山市信之翔网络科技有限公司	主机	个	5,548	1,272.78	2,294.12	347.87	1,620.65	6.41
	3	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	个	6,405	999.23	1,560.08	81.53	1,080.76	4.28
	4	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	万个	35.68	864.83	24.24	88.80	953.63	3.77
	5	中山市岐山机械设备有限公司	加工件	万个	31.41	718.27	22.87	116.24	834.51	3.30
	合计						<b>6,613.87</b>	/	<b>749.94</b>	<b>7,363.80</b>
2017年	1	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	套	2,077	3,317.24	15,971.30	24.01	3,341.25	13.35
	2	中山市信之翔网络科技有限公司	主机	个	5,006	898.00	1,793.85	353.64	1,251.64	5.00
	3	鈹象电子股份有限公司	游戏套件	套	784	1,054.16	13,445.92	22.48	1,076.62	4.30
	4	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	万件	36.99	993.43	26.86	51.53	1,044.96	4.17
	5	中山市众富动漫科技有限公司	整机设备	台	610	890.91	14,605.08	8.67	899.58	3.59
	合计						<b>7,153.74</b>	/	<b>460.33</b>	<b>7,614.05</b>
2016年	1	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	万件	38.00	997.81	26.26	48.03	1,045.84	4.90
	2	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	套	618	949.36	15,361.81	11.38	960.74	4.50
	3	中山市信之翔网络科技有限公司	主机	个	3,011	522.99	1,736.92	261.61	784.60	3.68
	4	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	个	4,772	742.93	1,556.85	0.23	743.16	3.48
	5	中山市岐山机械设备有限公司	加工件	万件	23.93	622.20	26.00	74.50	696.70	3.27
	合计						<b>3,835.29</b>	/	<b>395.75</b>	<b>4,231.04</b>

报告期内，公司向前五大供应商采购的金额总体随着公司销售额的增加逐年上涨，但也根据具体采购材料的金额变动略有波动。

2016年至2018年，Raw Thrills, Inc.、中山市金瑞恒金属制品有限公司、中山市信之翔网络科技有限公司均为公司前三大供应商，与公司合作稳定。

东莞市芝麻开花电子有限公司、中山市岐山机械设备有限公司2016年、2018年为公司前五大供应商，2017年东莞市芝麻开花电子有限公司则为第六大供应商，中山市岐山机械设备有限公司第十大供应商。

中山市众富动漫科技有限公司2017为公司前五大供应商，2016年、2018年则分别为第十一大、第九大供应商。

鈰象电子股份有限公司2017年为公司前五大供应商，2016年、2018年则分别为第八大及第十二大供应商。

总体来看，公司与主要供应商合作多年，均保持了稳定的合作关系。

公司向前五大供应商采购的部件价格与向其他供应商采购同类部件采购价格无重大差异，公司向前五名供应商采购的主要原材料单价系公允的。

#### (2) 报告期前五名供应商中新增供应商情况

公司与主要供应商保持较长期的合作关系，报告期内前五名主要供应商中，除了2019年1-6月供应商中山市大成动漫科技有限公司为新增供应商外，无新增供应商。中山市大成动漫科技有限公司系游戏游艺设备制造商，2019年1-6月，系公司为满足客户一体化采购要求向中山市大成动漫科技有限公司采购6人版疯狂套动物342台，共1,639.11万元。

#### (3) 关联采购情况

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前五大供应商中拥有权益。

#### (4) 境外采购情况

报告期内，公司境外采购金额为2,174.04万元、5,109.69万元、4,336.87万元及1,495.30万元，占采购总额的比例为10.19%、20.41%、17.16%及12.74%，

主要合作对象为海外知名游戏游艺机公司，报告期内向海外采购套件金额为 2,010.89 万元、4,542.14 万元、3,768.13 万元及 1,296.39 万元。

报告期内，境外采购套件的金额，采购国，结算货币，采购金额占套件采购金额的占比情况如下：

项 目	进口国	主要结算货币	采购金额	采购占比
2019 年 1-6 月	美国	美金	581.38	44.85%
	台湾	人民币	294.66	22.73%
	日本 <sup>注</sup>	日元	420.35	32.42%
	合 计		1,296.39	100.00%
2018 年	美国	美金	2,758.76	73.21%
	台湾	人民币	457.95	12.15%
	日本	日元	551.42	14.63%
	合 计		3,768.13	100.00%
2017 年	美国	美金	3,317.24	73.03%
	台湾	人民币	1,054.16	23.21%
	日本	日元	170.74	3.76%
	合 计		4,542.14	100.00%
2016 年	美国	美金	1,054.51	52.44%
	台湾	港币、人民币	480.30	23.88%
	日本	日元	476.08	23.68%
	合 计		2,010.89	100.00%

注：2019 年公司与 Konami Amusement (Thailand) Co., Ltd. 公司达成合作，向其采购模拟机舞律炫步及音律炫动的套件，Konami Amusement (Thailand) Co., Ltd. 系日本 Konami Holdings Corporation 旗下公司，公司采购的舞律炫步及音律炫动套件实际进口国为日本，结算货币为日元。

公司向境外供应商采购主要为向美国、日本、台湾供应商采购套件及相关配件，主要供应商有 Raw Thrills, Inc、鈇象电子股份有限公司、Bandai Namco Holdings Inc、Konami Holdings Corporation 等海外知名游戏游艺公司。

基于主要贸易国现有的出口政策，美国、台湾地区、日本对中国大陆的游戏游艺设备套件及相关配件材料销售无特殊限制政策；但基于中美双方的贸易战影响，公司进口美国材料关税有所增加，对此，公司与美国供应商已协商达成应对方针，在采购价格上有一定的调整，如公司于 2018 年 10 月起向 Raw Thrills, Inc 采购的套件金额每套降低 200 美元单价。公司与海外供应商均保持了多年的良好

合作关系，具有持续合作共赢的意向。同时，报告期内公司向美国采购的金额占采购总额的比例为 5.04%、13.38%、11.64%及 5.17%，公司对美国采购不存在重大依赖，公司整体面临的境外采购风险有限。

报告期内，公司外购套件的合作机台占公司主营业务收入比重在 20%左右，毛利贡献在 15%以内，对公司主营业务收入占比及对公司主营业务毛利贡献均相对较小，公司营业收入和毛利贡献主要来自于自主研发的机台，公司对海外知名商用游戏游艺公司不构成依赖。

除上文提及的外购套件合作机台外，公司产品生产主要采取自主设计、自主总装及测试并形成整机销售的模式，且公司不存在将某类游戏游艺机的游戏软件及其相关的主要功能部件组合分拆作为套件出售的情况，所以不存在“自产套件”环节。

### 3、主要能源供应情况

报告期内，公司主要能源采购情况如下：

能源	项目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
电费	金额（万元）	80.03	163.29	149.44	154.74
	数量（万度）	102.50	219.68	194.18	177.94
	单价（元/度）	0.78	0.74	0.77	0.87
水费	金额（万元）	4.07	10.42	10.74	10.73
	数量（万吨）	2.02	5.12	5.25	5.23
	单价（元/吨）	2.02	2.04	2.05	2.05

公司生产所需的能源主要为电力，用水主要为生活用水、办公用水、生产建设用水等。随着公司产销量的提升，用电量逐年上升。报告期内公司用水量较为稳定，无重大波动。

公司生产用电系向当地供电系统购买，能源供应充足，不存在紧缺的情况。

## （三）毛利构成及毛利率分析

### 1、毛利构成分析

单位：万元、%

项 目	2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务毛利	7,363.08	98.56	15,149.41	98.10	14,000.97	98.67	10,853.11	99.68
其他业务毛利	107.65	1.44	293.92	1.90	188.22	1.33	34.78	0.32
<b>营业毛利</b>	<b>7,470.73</b>	<b>100.00</b>	<b>15,443.33</b>	<b>100.00</b>	<b>14,189.19</b>	<b>100.00</b>	<b>10,887.90</b>	<b>100.00</b>

报告期内，发行人主营业务毛利占营业毛利总额的比重在 98% 以上，发行人营业毛利主要来源于主营业务。

## 2、毛利率分析

### (1) 主要产品毛利及毛利率

报告期内，公司主要产品毛利及毛利率情况如下表：

单位：万元

项 目		2019年1-6月		2018年		2017年		2016年	
		毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
商用 游戏 游艺 机	模拟类	1,651.17	33.95%	2,657.53	24.24%	3,044.00	24.96%	1,534.25	19.41%
	儿童类	977.65	25.21%	3,323.30	43.77%	3,002.47	38.45%	3,429.00	33.67%
	嘉年华类	3,039.31	39.95%	6,776.40	38.10%	5,936.15	37.62%	3,781.26	35.59%
	礼品类	201.50	42.85%	571.77	41.01%	651.42	37.88%	762.49	31.25%
新型游戏游艺设备		653.44	37.75%	763.40	33.65%	-	-	-	-
其他主营业务		840.02	51.77%	1,057.00	35.48%	1,366.93	39.35%	1,346.12	35.86%
<b>主营业务毛利</b>		<b>7,363.08</b>	<b>36.50%</b>	<b>15,149.41</b>	<b>35.24%</b>	<b>14,000.97</b>	<b>34.17%</b>	<b>10,853.11</b>	<b>31.09%</b>

报告期内，公司主营业务综合毛利分别为 10,853.11 万元、14,000.97 万元、15,149.41 万元和 7,363.08 万元，其中，商用游戏游艺机的毛利分别为 9,507.00 万元、12,634.04 万元、13,329.00 万元和 5,869.63 万元，为公司毛利的主要来源。其中又以嘉年华类的毛利为主。

报告期内，公司商用游戏游艺机中模拟类毛利率分别为 19.41%、24.96%、24.24% 和 33.95%，2017 年毛利率较 2016 年上升 5.55 个百分点，2018 年毛利率与 2017 年基本持平，2019 年 1-6 月毛利率较 2018 年上升 9.71 个百分点。商用游戏游艺机中模拟类总体毛利率较低，主要系其销售较好的产品如侏罗纪公园、



动感飞车、胜利追击、世界摩托车锦标赛等，均为引进海外受欢迎的机型，与 Raw thrills、鈹象电子等海外知名游戏开发厂商合作，购买其产品套件并生产销售。由于此类模拟机的游戏套件均为外购，成本较高，故总体毛利率较低。2017年，公司模拟类商用游戏游艺机毛利率较2016年上升5.55个百分点，主要系公司推出的VR全民枪战、驱魔使者、战龙勇士、冠军骑士、方程式赛车等自主研发的模拟机毛利率较高，且取得了较为良好的销售。2018年毛利率较2017年基本持平，2019年1-6月毛利率较2018年上升9.71个百分点，主要系公司一方面通过推出新的产品型号、精简生产工艺，提高产品的毛利率。如动感飞车系列，2019年其售价及毛利较高的豪华版销售占比较高，综合提高了动感飞车毛利率；另一方面公司自主研发的毛利率较高的产品一球成名取得了良好的销售。

报告期内，公司商用游戏游艺机中儿童类毛利率分别为33.67%、38.45%、43.77%和25.21%，2016年至2018年毛利率逐年上升，2019年1-6月毛利率有所下降。2017年毛利率较2016年增加4.78个百分点，2018年毛利率较2017年增加5.32个百分点，主要系产品销售结构变化所致，2017年毛利率较高的儿童机魔法神枪手等产品销售较2016年有所增加，同时毛利率较低儿童机如快乐小钓手销售占比有所减少；而2018年公司继续新推出了毛利率较高的儿童机奇幻滑梯、巴祖卡、方块工厂三款儿童机，同时公司进一步减少了对毛利率较低快乐小钓手的销售，综合导致2018年儿童机毛利率进一步上升；2019年1-6月毛利率有所下降，主要系2018年毛利较高的产品奇幻滑梯、巴祖卡、方块工厂销售较少，而公司2019年推出套件类儿童机美妙天堂，毛利相对较低，综合导致毛利率降低；同时，公司为满足客户一体化采购需求而向中山市大成动漫科技有限公司采购6人版疯狂套动物342台，该部分产品的销售毛利率低，导致儿童机综合毛利率有所下降。

报告期内，公司商用游戏游艺机中嘉年华类的毛利率分别为35.59%、37.62%、38.10%和39.95%。2017年毛利率较2016年增加2.03个百分点，2018年毛利率与2017年基本持平，2019年毛利率较2018年上升1.85个百分点。2017年公司销售较好的新机型极速保龄、怪兽猎人的单价较高、毛利率较高，是当年嘉年华机毛利率略有上升的原因；2018年极速保龄、怪兽猎人继续保持良好的

销售。2019年1-6月毛利率继续有所上升，主要系公司产品极速保龄销售保持良好，同时新机型深海寻宝、椰子大战也取得了良好的销售。以上机型均为公司自主研发机型，毛利较高，导致嘉年华机毛利率略有上升。

报告期内，公司商用游戏游艺机中礼品类的毛利率分别为31.25%、37.88%、41.01%和42.85%，2016年毛利率相对较低，主要是当年销售单价和毛利率都相对较低的七彩娃娃机销售占比较高所致；2017年、2018年，随着毛利较低的娃娃机的销售额及占比逐渐减少，礼品机毛利率逐年上升。

报告期内，公司于2018年推出新型游戏游艺设备，产品主要有欢乐乒乓（PONG），受到欧美、日本等地区的青睐，销售情况较好。公司新型游戏游艺设备目前主要出口销售，2018年毛利率为33.65%，2019年1-6月毛利率为37.75%，毛利率较2018年有所上升，主要系公司推出的毛利率较高的欢乐乒乓酒吧版、闪亮版销售有所增加。

报告期内，公司其他主营业务收入毛利率分别为35.86%、39.35%、35.48%及51.77%，2019年1-6月毛利率较高，主要系2019年公司实现对上海莉莉网络科技有限公司的销售收入330.19万元，系受托进行游戏开发，该项目毛利率较高，导致主营业务其他收入的毛利率在2019年1-6月有所上升。

## （2）发行人同类产品各期针对不同客户的毛利率水平

报告期内，公司的同类产品，针对直销、经销客户，境内、境外客户的毛利率存在一定的差异，具体情况如下：

①公司主要同类产品针对境内、境外客户毛利率

单位：万元

项 目	2019年1-6月				2018年				2017年				2016年				
	境内		境外		境内		境外		境内		境外		境内		境外		
	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	
商用 游戏 游艺 机	模拟类	2,923.65	30.67%	1,939.99	38.64%	6,630.84	21.29%	4,332.26	28.75%	7,600.47	21.79%	4,592.87	30.22%	5,330.77	14.79%	2,572.74	28.98%
	儿童类	1,256.69	31.24%	2,621.84	22.31%	3,133.32	41.43%	4,459.90	45.41%	4,164.04	34.62%	3,644.76	42.83%	5,601.67	31.54%	4,581.01	36.28%
	嘉年华类	2,428.84	31.01%	5,178.42	44.03%	7,180.41	31.05%	10,606.65	42.87%	7,743.94	31.25%	8,036.85	43.75%	4,766.13	32.36%	5,857.12	38.23%
	礼品类	224.74	37.34%	245.53	47.89%	1,072.78	39.66%	321.50	45.50%	1,545.07	36.77%	174.65	47.73%	2,279.61	30.25%	160.44	45.51%
新型游戏游艺设备	134.05	45.16%	1,596.71	37.13%	88.16	30.40%	2,180.60	33.78%	-	-	-	-	-	-	-	-	
合 计	6,967.97	31.39%	11,582.49	37.34%	18,105.51	29.78%	21,900.91	39.73%	21,053.52	28.91%	16,449.13	39.81%	17,978.18	26.63%	13,171.31	35.83%	

报告期内，对于公司同类产品普遍存在境外销售毛利率大于境内销售毛利率的情况。主要原因系公司同类产品在境内外销售的产品细分结构上有一定的差异，且针对境外客户销售的产品一般为英文版，市场定价较高，毛利率也较高。部分产品如模拟机动感飞车、胜利追击、侏罗纪公园等境内销售较多，套件合作机台较多；而部分产品如极速保龄、小海盗钓鱼、椰子大战等，境外销售较多，自主研发产品较多，导致同一大类产品境内、境外销售毛利存在一定的差异。同时，就同一产品型号而言，境外销售毛利率一般大于境内销售毛利率，主要系产品境内外销售细分型号的差异、定价的差异等因素导致的。总体来看，报告期内，同类产品的境外销售毛利率高于境内销售毛利率。

②同类产品针对直销、经销客户毛利率

单位：万元

项 目		2019年1-6月				2018年				2017年				2016年			
		直销		经销		直销		经销		直销		经销		直销		经销	
		销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率	销售额	毛利率
商用游 戏游艺 机	模拟类	4,089.51	33.45%	774.13	38.47%	9,853.13	23.56%	1,109.97	30.24%	10,943.90	24.11%	1,249.44	32.47%	7,292.39	18.92%	611.12	25.24%
	儿童类	1,638.96	35.24%	2,239.57	18.44%	4,918.61	42.12%	2,674.61	46.80%	6,059.72	37.96%	1,749.08	40.15%	7,668.83	33.05%	2,513.84	35.57%
	嘉年华类	4,700.49	37.25%	2,906.78	45.99%	11,562.58	35.38%	6,224.48	43.15%	11,569.02	35.32%	4,211.77	43.93%	7,841.81	35.28%	2,781.43	36.49%
	礼品类	342.96	40.01%	127.32	50.93%	1,243.57	40.99%	150.71	41.15%	1,532.29	38.08%	187.43	36.21%	2,315.55	31.26%	124.50	30.96%
新型游戏游艺设备		856.16	38.08%	874.60	50.46%	576.98	28.86%	1,691.76	35.28%	-	-	-	-	-	-	-	-
合 计		11,628.08	35.77%	6,922.39	36.89%	28,154.87	32.54%	11,851.53	41.61%	30,104.93	31.92%	7,397.72	40.91%	25,118.58	29.48%	6,030.89	34.85%

报告期内，公司同类产品的直销、经销销售普遍存在经销收入毛利率大于直销收入毛利率的情况，主要系公司经销收入主要集中在境外销售，境内销售经销收入占比较小，而境外销售毛利率一般高于境内销售毛利率；同时，公司境外经销客户大多为当地较为知名的行业类经销商，主要经销客户在美国、日本、欧洲等发达国家地区，对其销售产品的单价较高，毛利率也较高。报告期内，公司模拟类产品如动感飞车、侏罗纪公园、胜利追击等主要进行境内销售，且以直销为主，毛利率相对较低；而主要经销产品如极速保龄、欢乐乒乓等，主要以外销为主，且经销商主要区域为美国、日本、欧洲等发达国家，销售产品型号亦为国际版、英文版等，定价较高，毛利率较高。

综上，公司同类产品针对直销、经销客户，境内、境外客户的毛利率存在一定的差异，总体来看经销毛利率大于直销毛利率，外销毛利率大于内销毛利率，主要内销、外销及直销、经销的主要产品结构存在一定的差异，且内销、外销产品定价存在一定的差异，直销、经销主要区域不同，以及销售产品的细分产品型号、规格不同所致，公司整体直销、经销及内销、外销的毛利率差异系合理的。

### 3、同行业上市公司主要产品毛利率分析

报告期内，公司主要产品毛利率与同行业上市公司对比情况如下：

公司名称	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
华立科技	NA	NA	30.14%	26.69%
中山金马	61.06%	53.97%	56.94%	57.65%
鈰象电子	92.03%	87.94%	85.28%	80.49%
万代南梦宫	NA	35.85%	35.62%	36.09%
<b>本公司</b>	<b>36.50%</b>	<b>35.24%</b>	<b>34.17%</b>	<b>31.09%</b>

注：华立科技及中山金马分别主要从事游戏游艺设备、游乐设施生产与销售，本处选取其主营业务毛利率作为对比参考，由于华立科技于2017年11月从新三板摘牌，其2017年数据以其2017年半年度数据代替（下同），2018年没有其进一步的数据；鈰象电子及万代南梦宫未披露分产品毛利率，本处选取其综合毛利率对比参考，万代南梦宫的财务报告基准日为3月31日，故2016、2017和2018年财务数据取数来源为2017年3月31日、2018年3月31日和2019年3月31日年报，下同；资料来源：各可比公司定期报告等公开披露资料

鈰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。主要产品分为商用游戏游艺机及线上游戏两大类，2016年、2017年和2018年，商用游戏游艺机产品销售收入占其总收入的比重为45.54%、41.14%和30.09%。由于其产品中毛利较高的线上游戏收入占比较高，且同时其商用游戏游艺产品销售收入主要为毛利率较高的游戏机套件的销售收入，故产品结构的不同导致其总体毛利高于公司。

万代南梦宫是一家生产并销售游戏、娱乐相关产品的综合控股公司，旗下有网络娱乐（Network Entertainment）、玩具（Toys and Hobby）及视听产品（Visual and Music Production）三个主要业务分部，其中网络娱乐分部产品包括商用游戏设备、游戏软件、游戏礼品等，2017财年、2018财年及2019财年该部分收入占比为57.90%、45.10%及43.50%。由于万代南梦宫产品结构较为多元，其中销售占比最高的网络娱乐分部产品也包括游戏机套件等毛利率较高的产品，故其毛利率整体较高，但同时也由于其产品结构多元，故其综合毛利率低于以线上游戏及游戏软件销售为主的鈰象电子。

中山金马是一家专业从事游乐设施开发、生产和销售的高新技术企业，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、观览车类游乐设施、转马类游乐设施、自控飞机类游乐设施及其他各类游乐设施，大部分属于大型户外游乐设施且为属于特种设备，行业准入门槛较高，毛利较高。公司以生产销售适用于室内游戏游艺场所的商用游戏游艺机为主，行业竞争相对激烈，故毛利率低于中山金马。

华立科技的主营业务与公司较为相似，主要从事商用游戏游艺机的研发、生产与销售。毛利率与公司较为相近。总体来看，公司毛利率略高于华立科技，主要是产品销售区域和产品销售结构的差异造成的。

#### （四）利润表其他项目逐项分析

##### 1、税金及附加分析

报告期内，公司税金及附加情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
城市维护建设税	67.70	145.62	178.51	155.16
教育费附加	48.31	104.02	127.50	110.71
房产税	72.84	123.97	122.30	117.91
其 他	9.40	70.99	72.03	65.81
<b>合 计</b>	<b>198.26</b>	<b>444.60</b>	<b>500.34</b>	<b>449.59</b>

税金及附加科目核算公司除增值税之外的其他各项税费，公司城市维护建设税和教育费附加是依据增值税的 7%和 5%计缴，房产税涉及的房产主要为发行人自有房产。报告期内，税金及附加金额分别为 449.59 万元、500.34 万元、444.60 万元和 198.26 万元，总体波动较小。

##### 2、期间费用分析

报告期内，公司期间费用情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	费用率 <sup>注</sup>	金额	费用率 <sup>注</sup>	金额	费用率 <sup>注</sup>	金额	费用率 <sup>注</sup>
销售费用	2,340.24	11.52%	4,083.88	9.42%	3,209.18	7.79%	1,408.46	4.03%
管理费用	1,252.13	6.17%	2,576.61	5.94%	2,717.27	6.59%	2,180.83	6.24%
研发费用	1,105.64	5.44%	2,587.12	5.97%	2,290.24	5.56%	2,265.54	6.48%
财务费用	59.17	0.29%	-97.25	-0.22%	580.18	1.41%	247.04	0.71%
<b>合 计</b>	<b>4,757.18</b>	<b>23.42%</b>	<b>9,150.37</b>	<b>21.11%</b>	<b>8,796.87</b>	<b>21.34%</b>	<b>6,101.87</b>	<b>17.45%</b>

注：该费用率为相关费用占营业收入的比例

报告期内，公司 2017 年期间费用总额占当期营业收入的比例有所上升，2018 年较为稳定，分别为 17.45%、21.34%、21.11%和 23.42%，具体分析如下：

### (1) 销售费用

报告期内，公司销售费用明细如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
人员费用	749.71	1,292.30	1,108.21	343.96
快递运输费用	444.43	733.27	513.41	393.94
运营费用	304.75	526.36	350.46	68.85
售后服务	174.09	351.34	178.46	134.71
差旅交通费	161.73	325.74	314.52	147.57
展览费	225.93	319.07	307.69	148.99
广告宣传费	74.88	152.88	121.36	73.42
业务招待费	44.31	80.63	81.83	47.60
办公费	4.91	16.26	16.93	15.57
折旧费	2.26	10.91	13.94	11.93
其 他	153.24	275.11	202.38	21.92
<b>合 计</b>	<b>2,340.24</b>	<b>4,083.88</b>	<b>3,209.18</b>	<b>1,408.46</b>
<b>营业收入</b>	<b>20,309.44</b>	<b>43,341.77</b>	<b>41,215.72</b>	<b>34,962.42</b>
<b>占 比</b>	<b>11.52 %</b>	<b>9.42%</b>	<b>7.79%</b>	<b>4.03%</b>

公司销售费用主要项目为人员费用、快递运输费用、运营费用、售后服务、差旅交通费、展览费等。报告期内，公司销售费用分别为 1,408.46 万元、3,209.18 万元、4,083.88 万元及 2,340.24 万元，占营业收入的比重为 4.03%、7.79%、

9.42%及 11.52%，销售费用和销售费用率均呈增长趋势。

2017 年销售费用较 2016 年增加 1,800.72 万元，增幅为 127.85%，主要由于公司海外销售渠道整合和业务规模扩大所致。2017 年 1 月起，海外销售渠道完全纳入发行人海外子公司，同时，公司销售规模也保持增长，从而导致 2017 年公司人员费用、快递运输费用、运营费用、售后服务、展览费、差旅交通费等增加幅度较大。

2018 年销售费用较 2017 年增加 874.70 万元，增幅为 27.26%，2018 年公司继续加大海外市场的开发力度，海外销售规模持续增长，相应的人员费用、快递运输费用、售后服务、运营费用等费用均有所增加。2018 年运营费用较 2017 年增加 175.90 万元，增长幅度为 50.19%，主要原因是公司 2018 年继续加大对美国市场的开拓力度，支付给第三方服务公司 AMUSEMENT WORLD WIDE 运营费用增长幅度较大所致。2018 年快递运输费用较 2017 年增加 219.86 万元，增长幅度为 42.82%，主要原因是 2018 年公司销售规模持续增长，同时当年海外子公司在境外仓库的备货销售有所增加，导致海运费增加幅度较大。

报告期内，报关及保险费用与外销收入占比情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
报关费	55.26	88.71	55.86	4.58
合 计	55.26	88.71	55.86	4.58
外销收入	12,289.28	23,566.94	18,602.22	15,334.78
占 比	0.45%	0.38%	0.30%	0.03%

公司报关费用包括中山出口发生的报关费用以及中山发货到美国仓库在境外发生的报关费用。2016 年报关费较低的主要原因为公司主要通过中山代理公司报关出口，公司视同外销收入，但该部分出口手续均为代理公司办理，公司无报关费。

根据公司与外销客户的结算模式，海运及保险均由客户自行办理，因此公司无相关的海运保险费用。



2019年1-6月销售费用占比有所增加,主要是销售人员费用及展览费用有所增加。

公司销售费用率与同行业公司对比如下:

公司名称	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
华立科技	NA	NA	6.92%	5.26%
中山金马	4.18%	4.52%	5.02%	5.96%
鈰象电子	21.97%	24.57%	23.37%	23.91%
<b>本公司</b>	<b>11.52%</b>	<b>9.42%</b>	<b>7.79%</b>	<b>4.03%</b>

注: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

由上表可见,公司销售费用率总体高于中山金马、华立科技,低于鈰象电子。

## (2) 管理费用

报告期内,公司管理费用明细如下:

单位:万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
人员费用	636.20	1,348.98	1,343.98	1,354.33
折旧摊销费用	149.01	293.09	294.77	272.95
办公租赁费用	100.79	210.33	248.69	154.81
差旅交通费用	105.26	194.54	188.84	116.99
水电物业费	84.50	115.91	121.76	92.02
咨询顾问费	51.58	100.53	101.13	-
业务招待费	30.68	68.98	45.71	35.53
中介服务费用	25.35	67.95	206.95	49.69
其 他	68.76	176.30	165.44	104.51
<b>合 计</b>	<b>1,252.13</b>	<b>2,576.61</b>	<b>2,717.27</b>	<b>2,180.83</b>
<b>营业收入</b>	<b>20,309.44</b>	<b>43,341.77</b>	<b>41,215.72</b>	<b>34,962.42</b>
<b>占 比</b>	<b>6.17%</b>	<b>5.94%</b>	<b>6.59%</b>	<b>6.24%</b>

公司管理费用主要项目为人员费用、折旧摊销费用、办公租赁费用、差旅交通费、咨询顾问费等。报告期内,公司管理费用分别为2,180.83万元、2,717.27万元、2,576.61万元和1,252.13,占营业收入的比重为6.24%、6.59%、5.94%和

6.17%。

2017 年管理费用较 2016 年增加 536.44 万元，增幅为 24.60%，主要系咨询顾问费、中介服务费用、办公租赁费用、差旅交通费用增加所致。咨询顾问费系公司为了满足更好的开拓海外市场，提升产品质量而支付的相关顾问费；中介服务费用主要为审计等费用，2017 年公司整体变更为股份公司并完成同一控制下收购等，相应中介机构费用有所增加。

2018 年管理费用较 2017 年下降 140.65 万元，降幅为 5.18%，主要由于中介服务费用下降 139.00 万元所致，2017 年中介服务费用相对较多，2018 年有所减少。

2019 年 1-6 月管理费用较为稳定。

公司与同行业公司管理费用率对比情况如下：

公司名称	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
华立科技	NA	NA	9.58%	5.45%
中山金马	10.52%	13.01%	11.28%	10.81%
鈰象电子	4.02%	5.00%	4.52%	4.39%
发行人	6.17%	5.94%	6.59%	6.24%

报告期发行人管理费用率较低于中山金马，高于鈰象电子，2016 年发行人管理费用率高于华立科技，2017 年华立科技管理费用率为半年度数据，费用率相对较高。

管理费用中职工薪酬与营业收入配比情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017	2016 年
管理人员薪酬	636.20	1,348.98	1,343.98	1,354.33
营业收入	20,309.44	43,341.77	41,215.72	34,962.42
占 比	3.13%	3.11%	3.26%	3.87%
管理人员平均人数	128	128	126	127
管理人员平均薪酬	4.97	10.54	10.67	10.66
当地平均工资水平	-	6.09	4.35	4.21

报告期内，管理人员薪酬及人员数量较稳定，与营业收入占比趋势平稳。管

理人员平均薪酬高于当地平均工资水平。

报告期内，公司租赁费用、水电物业费的构成及变动情况如下：

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
办公租赁费	100.79	210.33	248.69	154.81
水电物业费	84.50	115.91	121.76	92.02
合 计	185.29	326.24	370.45	246.83

办公租赁费主要为办公场地的租赁及办公耗材和通讯网络费用等，2016年办公租赁费用较低的主要原因为境内外子公司运营的时间较晚所致。2018年，公司办公租赁费用较2017年有所下降，主要系随着世宇科技园逐步投入使用，公司租赁面积减少所致。

水电物业费用主要为公司消耗的水电费用及物业维修费用等。报告期内随着公司经营规模的增长而总体有所增长，2019年水电物业费用较高的主要原因为本期发生的厂房修缮及零星改造工程较多所致。

管理费用-其他费用的构成情况如下表所示：

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
财产保险费	16.91	34.22	29.43	3.60
行业协会会费等	16.30	24.22	20.29	20.28
检测、服务费等	13.04	36.46	75.95	17.10
办公物料消耗	5.84	26.24	24.16	17.70
产品报废损失	-	41.93	-	-
营业税费	-	-	-	30.90
其他杂费	16.67	13.23	15.61	14.93
管理费用-其他合计	68.76	176.30	165.44	104.51

保险费主要为公司向美国仓库调拨货物产生的海运保险费及其他财产保险费用等，2016年海外渠道纳入公司合并范围的时间较晚，费用较小。

检测服务费主要为公司产品检测及零星的咨询服务费用等。2017年检测服务费较高，主要为公司发生厂房检测咨询、产品检测费用等较高导致。

2018 年，因产品测试等原因，部分产品结构遭到破坏，无修复和销售价值，公司按照报废申请审批流程对其进行了报废处理，产生相关的报废损失 41.93 万元。

### (3) 研发费用

报告期内，公司研发费用明细如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
人员费用	824.74	1,696.43	1,487.36	1,138.74
物料消耗	69.17	430.17	359.55	776.21
委外及模具制造费	81.21	234.18	261.70	213.03
租赁费	59.72	122.17	102.21	50.87
其 他	70.80	104.17	79.43	86.69
<b>合 计</b>	<b>1,105.64</b>	<b>2,587.12</b>	<b>2,290.24</b>	<b>2,265.54</b>

公司研发费用主要项目为人员费用、物料消耗、委外及模具制造费、租赁费等。报告期内，公司研发费用分别为 2,265.54 万元、2,290.24 万元、2,587.12 万元和 1,105.64 万元，占营业收入的比重为 6.48%、5.56%、5.97%和 5.44%，研发投入占比较高，公司保持了持续稳定增长的研发投入。2016 年，公司研发费用率略高，主要系公司 2016 年着力打造模拟类、VR 类等部分新产品发生的研发物料消耗较多所致。2017 年之后，公司研发费用率基本保持稳定。

公司与同行业公司研发费用率对比情况如下：

公司名称	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
华立科技	NA	NA	3.88%	3.82%
中山金马	25.04%	13.70%	13.30%	18.53%
鈰象电子	23.78%	27.21%	24.40%	22.96%
发行人	5.44%	5.97%	5.56%	6.48%

由上表可见，公司研发费率高于华立科技，但低于中山金马和鈰象电子，主要原因具体如下：

中山金马主要从事大型游乐设施的研发、生产和销售，中山金马研发首台

(套)新产品的投入在研发费用中归集,由于大型游乐设施单台(套)产品成本较高,因此研发费用较高。鈰象电子主要从事商用游戏游艺机及周边产品研发,以及线上游戏产品的开发及推广。鈰象电子产品主要系软件类产品,其中,商用游戏游艺机业务方面,鈰象电子主要从事产品的整体设计、游戏软件及游戏主板的研发、生产与销售;线上游戏业务方面,鈰象电子主要从事相关手游产品的开发与推广,因此,软件开发相关成本主要计入研发费用,导致鈰象电子研发费用率较高。根据鈰象电子2018年度年报,鈰象电子综合毛利率为87.94%,与软件开发类企业较为接近。

由上表可见,公司管理费用与研发费用率低于鈰象电子、中山金马,2016年高于华立科技,公司总体管理与研发费用率较为稳定。

#### (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	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
利息支出	51.79	153.37	302.56	370.50
减:利息收入	32.80	44.14	13.56	170.79
汇兑损益	4.29	-250.61	221.89	26.69
金融机构手续费	35.89	44.12	69.29	20.64
合 计	<b>59.17</b>	<b>-97.25</b>	<b>580.18</b>	<b>247.04</b>

财务费用包括利息支出、利息收入、汇兑损益和金融机构手续费。报告期内,公司财务费用分别为247.04万元、580.18万元、-97.25万元和59.17万元,2016年利息收入金额较大主要是公司对中山新世界计提的借款利息158.17万元,2017年之后不再存在关联方资金借出。近年来汇率波动相对较大,公司外销规模也保持较快增长趋势,2017年美元兑人民币汇率有所下降,使得公司产生了一定的汇兑损失;2018年美元兑人民币汇率有所上升,使得公司产生了一定的汇兑收益。

公司发生的外币交易在初始确认时,按交易日当月1日的中国人民银行公布的当日外汇牌价的中间价折算为记账本位币金额。公司发生的外币兑换业务或涉

及外币兑换的交易事项，按照交易实际采用的汇率（即买入价或卖出价）折算为记账本位币金额。在资产负债表日按照期末中国人民银行公布的当日外汇牌价的中间价对相关项目进行折算，分货币性项目与非货币性项目分别处理。对于外币货币性项目采用资产负债表日即期汇率折算，由此产生的汇兑差额，计入汇兑损益。对于外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算的记账本位币金额计量，不产生汇兑差额。

公司的外汇业务主要分为出口收汇结汇、进口购汇付款、期末外币货币性科目汇率调整。相关会计处理如下：

出口收汇结汇，公司母公司、中山市世宇实业有限公司、中山世宇互动体育有限公司外销出口主要采用美元结算，相关会计处理如下：

报关出口销售（外币结算）

借：应收账款-外币（采用当月月初汇率折算为人民币记账）

贷：主营业务收入

收款

借：银行存款-外币（采用当月月初汇率折算为人民币）

贷：应收账款-外币（采用当月月初汇率折算为人民币）

结汇

借：银行存款-人民币（采用交易日实际汇率折算为人民币）

贷：银行存款-外币

进口购汇付款，相关会计处理如下：

进口（外币结算）

借：原材料

贷：应付账款（采用当月月初汇率折算为人民币）

购汇

借：银行存款-外币

贷：银行存款-人民币（采用交易实际汇率折算为人民币）

付款

借：应付账款-外币（采用当月月初汇率折算为人民币记账）

贷：银行存款-外币（采用当月月初汇率折算为人民币记账）

公司主要外币货币性项目主要有银行存款、应收账款、短期借款、应付账款等，月末确认这些项目的汇兑损益时根据中国人民银行公布的当日外汇牌价的中间价进行调整，确认财务费用-汇兑损益。

公司外汇管理相关内部控制制度分为进口付汇与出口收汇两方面，具体情况如下：

进口付汇方面：公司采购的进口物料或者海外版权费用等使用外汇收入进行支付，按照公司财务审批制度进行相应审批。具体审批流程为：由公司出纳、财务总监具体提出方案，报请公司总经理审批同意后批准执行。

出口收汇方面：公司针对出口业务创造的外汇收入采取灵活的管理方式，根据中国人民银行、中国银行等权威金融机构发布的人民币汇率走势预测，结合公司实际经营对于营运资金的需要，在人民币进入贬值通道时，适度减少或延迟外币结汇，尽量多持有外汇头寸；在人民币进入升值通道时，适度增加或加快外币结汇，尽量降低持有外汇头寸。具体审批流程为：由公司出纳、财务总监具体提出方案，报请公司总经理审批同意后批准执行。

### 3、资产减值损失分析

报告期内，公司资产减值损失明细如下：

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
存货跌价准备	171.33	282.15	320.45	33.01

坏账准备	-	-98.38	62.73	119.61
<b>合 计</b>	<b>171.33</b>	<b>183.78</b>	<b>383.19</b>	<b>152.62</b>

报告期内，公司资产减值损失金额为 152.62 万元、383.19 万元、183.78 万元和 171.33 万元，2016 年至 2018 年包括应收款项坏账准备和存货跌价准备，2019 年 1-6 月则为存货跌价准备，坏账准备单独在信用减值损失中列示。报告期内，资产减值损失总体金额较小，属合理范围。公司坏账准备计提政策谨慎，坏账准备能够充分覆盖坏账风险；公司按照成本与可变现净值孰低对存货进行期末计量，公司存货跌价准备计提充分，会计政策谨慎。

#### 4、信用减值损失

2019 年 1-6 月，公司的信用减值损失为 34.13 万元，主要系应收账款及其他应收款的坏账计提与转回。

#### 5、其他收益

报告期内，公司其他收益分别为 142.50 万元、516.64 万元、530.41 万元和 143.59 万元，均为政府补助。

报告期内，公司收到的单笔 50 万元及以上的政府补助情况如下：

单位：万元

期间	序号	项 目	拨款单位	金额
2019 年 1-6 月	1	2018 年度促进产业专项扶持资金	中山市财政局	108.00
2018 年	1	中山市企业上市扶持资金补助	中山市财政局	240.00
	2	2017 年广东省科技发展专项资金（企业研究开发补助资金）	中山市财政局	81.54
	3	2017 年度广东省工业和信息化专项资金促进民营经济发展项目（支持民营企业上市融资专题）	中山市财政局	73.45
2017 年	1	中山市企业上市扶持资金补助	中山市财政局	260.00
	2	2017 年度中山市协同创新专项补助（境外（含港澳台）研发机构建设补助）	中山市财政局	50.00
2016 年	1	2016 年度广东省宣传文化发展专项资金“文化产业类”项目补助	中山市财政局	100.00



## 5、资产处置收益

报告期内，公司资产处置收益分别为-2.49 万元、-0.04 万元、0.94 万元和 0 万元，为处置固定资产处置的收益和损失，金额较小。

## 6、营业外收支分析

报告期内，公司营业外收入分别为 0.49 万元、0.23 万元、30.32 万元和 6.22 万元，金额较小，对公司经营业绩影响较小；报告期内，公司营业外支出分别为 52.34 万元、10.25 万元、14.83 万元和 0.68 万元，主要包括捐赠支出等，总体金额较小。

报告期内，公司营业外收入具体构成情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
收到员工违约赔款	-	30.00	-	-
收到协会奖励款项等	6.22	0.32	0.23	0.49
合 计	6.22	30.32	0.23	0.49

报告期营业外收入主要构成为员工赔款及收到协会奖励款项等。

报告期内，公司营业外支出具体的构成情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
捐赠、赞助支出	0.67	14.80	10.01	38.00
财产损失等	0.01	0.03	0.24	14.34
合 计	0.68	14.83	10.25	52.34

报告期营业外支出主要为捐赠、赞助支出等，金额较小。

## （五）发行人净利润的主要来源

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	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
-----	--------------	--------	--------	--------

营业利润	2,453.42	6,195.93	5,025.39	4,323.83
利润总额	2,458.96	6,211.42	5,015.38	4,271.98
净利润	2,141.19	5,461.29	4,328.68	3,666.55
营业利润/利润总额	99.77%	99.75%	100.20%	101.21%

报告期内，公司营业利润分别为 4,323.83 万元、5,025.39 万元、6,195.93 万元和 2,453.42，占利润总额的比例分别为 101.21%、100.20%、99.75%和 99.77%，占比较大，公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产、销售，主营业务相关收益是公司利润的主要来源。

## （六）非经常性损益对经营成果的影响

报告期内，公司非经常性损益与净利润的关系如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
扣除所得税和少数股东损益后 非经常性损益合计	110.43	463.44	347.20	763.95
归属于母公司股东的净利润	2,144.64	5,540.35	4,455.22	3,721.80
扣除非经营性损益后归属于母 公司股东的净利润	2,034.21	5,076.91	4,108.02	2,957.85
占 比	5.15%	8.36%	7.79%	20.53%

报告期内，公司非经营性损益占归属于母公司股东的净利润的比例分别为 20.53%、7.79%、8.36%和 5.15%，2016 年占比较大主要是由于公司于 2017 年 6 月收购同一控制下的世宇实业 100% 的股权，报告期初至合并日世宇实业的损益作为非经常性损益列示。

## （七）主要税项分析

### 1、主要税种的缴纳情况

报告期内，公司主要税种的缴纳金额如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
-----	--------------	--------	--------	--------

增值税	267.41	432.04	1,701.26	1,861.77
企业所得税	334.57	806.39	938.21	1,792.13

报告期内，公司缴纳的增值税金额分别为1,861.77万元、1,701.26万元、432.04万元和267.41万元，呈下降趋势，第一，2016年公司外销主要形式为间接出口，税务上体现为内销收入，故应交增值税相对较高，2017年1月之后公司外销全面采用自营出口后适用出口增值税免抵退政策，但由于实际缴纳税收有一定的时间差，2017年增值税下降尚不明显，2018年下降幅度明显；第二，公司持续加大对境外客户的开发力度，外销收入占比有所幅度较大，因此需缴纳的增值税有所下降。

报告期内，公司缴纳的企业所得税金额分别为1,792.13万元、938.21万元、806.39万元和334.57万元，2016年金额较大，主要是由于2016年上半年汇算清缴了较多2015年的企业所得税所致。

(1) 进项税额与采购金额的匹配关系

报告期内，公司进项税额主要来源于原材料采购、固定资产采购以及各项期间费用等，具体情况如下：

单位：万元

项 目	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
存货采购进项税	1,560.03	4,103.58	4,213.42	3,459.73
固定资产、无形资产等长期资产采购进项税	25.52	121.79	22.14	35.04
费用类采购进项税	58.19	160.40	143.55	133.90
支付股票发行中介机构费用进项税	9.78	-	-	-
合 计	1,653.52	4,385.77	4,379.11	3,628.67
存货采购金额	11,736.61	25,278.79	25,036.94	21,330.06
测算进项税额(3%、13%、16%、17%)	1,563.42	4,096.41	4,205.08	3,450.67
差 额	-3.39	7.17	8.34	9.06
差异率	-0.22%	-0.17%	0.20%	-0.26%
固定资产、在建工程等长期资产购置金额	237.96	1,868.64	1,203.67	533.39
长期资产购置测算进项税	25.52	121.79	22.14	35.04
差 额	-	-	-	-

报告期内，公司进项税与存货采购及固定资产采购金额整体匹配。

## (2) 进项税计入营业成本的原因

公司将出口销售部分增值税不得免征和抵扣的税额进行进项税转出计入成本。根据增值税出口退税的相关规定，免抵退税不得免征和抵扣的税额=出口货物离岸价×外汇人民币牌价×（出口货物征税率-出口货物退税率）。该项抵扣与采购原材料相关，因此计入主营业务成本。

## 2、所得税的缴纳情况

报告期内，公司所得税费用与会计利润的关系如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
利润总额	2,458.96	6,211.42	5,015.38	4,271.98
所得税费用	317.77	750.13	686.70	605.43
净利润	2,141.19	5,461.29	4,328.68	3,666.55
所得税费用与利润总额的比例	12.92%	12.08%	13.69%	14.17%

报告期内，公司所得税费用分别为 605.43 万元、686.70 万元、750.13 万元和 317.77 万元，占利润总额比例分别为 14.17%、13.69%和 12.08%和 12.92%，2018 年所得税费用率有所下降，主要原因是根据《关于提高研究开发费用税前加计扣除比例的通知（财税〔2018〕99 号）》，当年研发费用加计扣除由之前的 50%提升至 75%所致。

## (八) 对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素

影响发行人盈利能力连续性和稳定性的主要因素包括但不限于：新产品开发风险、市场风险、政策风险、财务风险、知识产权侵权风险等。本招股说明书“第四节 风险因素”中已进行详细分析说明。

发行人主营业务突出，所处游戏游艺设备产业是国家近年来支持发展的行业，发展前景良好，发行人具备较强的研发实力和自主创新能力，并制定了明确

的发展战略和市场开发策略，因此，发行人具备持续盈利能力。

发行人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。

发行人主营业务突出，并在业内建立了领先的技术优势。公司始终坚持技术创新驱动企业发展战略，持续保持较高水平的研发投入，不断巩固和提升公司技术实力。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，发行人所处的游戏游艺设备产业拥有广阔市场前景。因此，保荐人认为，发行人具备持续盈利能力。

## 十二、财务状况分析

### （一）资产的主要构成及减值准备提取情况

#### 1、主要资产的构成及其变化

报告期各期末，公司流动资产、非流动资产情况如下表：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动资产	24,935.95	56.60	23,666.96	55.12	22,900.92	56.04	23,595.89	58.25
非流动资产	19,119.52	43.40	19,271.47	44.88	17,965.76	43.96	16,909.32	41.75
<b>资产总计</b>	<b>44,055.77</b>	<b>100.00</b>	<b>42,938.43</b>	<b>100.00</b>	<b>40,866.69</b>	<b>100.00</b>	<b>40,505.22</b>	<b>100.00</b>

报告期各期末，公司资产总计分别为 40,505.22 万元、40,866.69 万元、

42,938.43 万元和 44,055.77 万元，随着公司经营规模的扩大、盈利的累积及资产的扩充，公司资产总额逐渐增加。

公司流动资产和非流动资产占比相对均衡，报告期各期末，流动资产占资产总计的比重分别为 58.25%、56.04%、55.12%和 56.60%，流动资产占比各年波动较小。

## 2、流动资产构成分析

报告期各期末，公司流动资产由货币资金、应收账款、预付账款、其他应收款、存货以及其他流动资产组成，其中货币资金、应收账款和存货占比较高，具体情况如下表所示：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	8,749.04	35.09	8,851.92	37.40	9,856.69	43.04	9,934.51	42.10
应收票据	-	-	-	-	21.41	0.09	-	-
应收账款	4,695.38	18.83	4,628.23	19.56	4,286.24	18.72	5,475.77	23.21
预付款项	417.61	1.67	384.11	1.62	133.35	0.58	377.37	1.60
其他应收款	112.01	0.45	148.87	0.63	160.17	0.70	167.18	0.71
存 货	10,700.44	42.91	9,560.02	40.39	8,297.81	36.23	7,516.36	31.85
其他流动资产	261.47	1.05	93.80	0.40	145.24	0.63	124.70	0.53
<b>流动资产合计</b>	<b>24,935.95</b>	<b>100.00</b>	<b>23,666.96</b>	<b>100.00</b>	<b>22,900.92</b>	<b>100.00</b>	<b>23,595.89</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司流动资产结构基本保持稳定，主要由货币资金、应收票据及应收账款、存货构成，报告期各期末，上述三项资产合计占流动资产的比重为 97.16%、98.08%、97.35%和 96.83%。

### (1) 货币资金

报告期各期末，货币资金余额分别为 9,934.51 万元、9,856.69 万元、8,851.92 万元和 8,749.04 万元，各年末金额波动较小。

报告期各期末，公司货币资金的具体构成情况如下：

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
现金	0.05	0.05	0.64	4.27
银行存款	8,674.19	8,771.36	8,243.93	8,457.57
其他货币资金	74.80	80.52	1,612.12	1,472.67
合 计	8,749.04	8,851.92	9,856.69	9,934.51

## (2) 应收票据

报告期各期末，公司应收票据情况如下：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
商业承兑汇票	-	-	-	-	21.41	100.00	-	-
银行承兑汇票	-	-	-	-	-	-	-	-
合 计	-	-	-	-	21.41	100.00	-	-

公司仅 2017 年末存在 21.41 万元应收票据，2018 年已承兑完毕。报告期末，公司无已质押、背书或贴现且在资产负债表日尚未到期及核销的应收票据。

## (3) 应收账款

### ① 收账款波动情况

报告期各期末，公司应收账款分别为 5,475.77 万元、4,286.24 万元、4,628.23 万元和 4,695.38 万元，2017 年末应收账款余额较 2016 年末减少 1,189.53 万元，降幅为 21.72%，主要系公司加强对应收账款的监督和管控，收款情况保持良好所致；2018 年末应收账款余额较 2017 年末增加 341.99 万元，增幅为 7.98%，与公司销售收入的增长幅度相匹配；2019 年 6 月末较 2018 年末增加 67.15 万元，增幅为 1.45%，波动较小。

### ② 应收账款账龄情况

报告期各期末，公司应收账款构成情况如下：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例

1年以内	4,685.73	94.38	4,702.43	96.19	4,402.24	97.36	5,694.30	98.65
1至2年	255.24	5.14	166.46	3.41	102.59	2.27	65.31	1.13
2至3年	11.06	0.22	6.65	0.14	16.83	0.37	6.94	0.12
3至4年	12.96	0.26	12.92	0.26	-	-	5.09	0.09
4至5年	-	-	-	-	-	-	-	-
5年以上	-	-	-	-	-	-	0.72	0.01
<b>合计</b>	<b>4,964.99</b>	<b>100.00</b>	<b>4,888.45</b>	<b>100.00</b>	<b>4,521.66</b>	<b>100.00</b>	<b>5,772.37</b>	<b>100.00</b>
坏账准备	269.61	5.43	260.22	5.32	235.42	5.21	296.59	5.14
<b>账面价值</b>	<b>4,695.38</b>	<b>94.57</b>	<b>4,628.23</b>	<b>94.68</b>	<b>4,286.24</b>	<b>94.79</b>	<b>5,475.77</b>	<b>94.86</b>

报告期各期末，公司账龄结构合理，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 98.65%、97.36%、96.19%和 94.38%，应收账款的质量良好，可回收性强，应收账款回收风险较小。

同行业可比公司应收账款坏账计提政策如下：

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
华立科技	5%	10%	30%	50%	80%	100%
中山金马	5%	10%	30%	100%	100%	100%
鈹象电子	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					
<b>本公司</b>	<b>5%</b>	<b>10%</b>	<b>30%</b>	<b>50%</b>	<b>80%</b>	<b>100%</b>

由上表可见，公司按照账龄计提坏账准备的计提政策与同行业可比公司相近，与华立科技的计提比例一致。

### ③应收账款前五名单位及金额

报告期各期末，公司应收账款账面余额前五名情况如下：

单位：万元、%

期 间	排名	客户名称	账龄	金额	比例
2019-06-30	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1年以内	852.51	17.17
	2	EIKOU ELECTRONICS., LTD	1年以内	556.93	11.22
	3	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1年以内	381.41	7.68
	4	P.T. MEGAINDO GEMILANG LESTARI	1年以内	77.33	1.56
			1至2年	167.35	3.37



	5	方雄投资管理（上海）有限公司	1 年以内	220.87	4.45
	<b>合 计</b>			<b>2,256.40</b>	<b>45.45</b>
2018-12-31	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1 年以内	2,198.25	44.97
	2	P.T. MEGAINDO GEMILANG LESTARI	1 年以内	232.83	4.76
			1 至 2 年	20.48	0.42
	3	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1 年以内	196.82	4.03
	4	Instance Automatics Ltd	1 年以内	127.79	2.61
	5	Moss Distributing, Inc.	1 年以内	107.33	2.20
	<b>合 计</b>			<b>2,883.49</b>	<b>58.99</b>
2017-12-31	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1 年以内	744.46	16.46
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1 年以内	375.52	8.30
	3	Player One Amusement Group Inc.	1 年以内	374.35	8.28
	4	P.T. FUN INTERNATIONAL	1 年以内	216.78	4.79
	5	Instance Automatics Ltd	1 年以内	165.03	3.65
		<b>合 计</b>			<b>1,876.14</b>
2016-12-31	1	中山市天裕贸易有限公司	1 年以内	1,849.49	32.04
	2	Amusements Worldwide LLC	1 年以内	459.85	7.97
	3	万达宝贝王集团有限公司	1 年以内	418.19	7.24
	4	中山市天博商贸有限公司	1 年以内	384.80	6.67
	5	香港太空娱乐有限公司	1 年以内	261.62	4.53
		<b>合 计</b>			<b>3,373.95</b>

公司应收账款前五名主要为公司长期合作客户，均为连锁游乐场所及长期合作的经销商等，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。

#### ④关联方应收账款余额情况

报告期内公司对关联方应收账款账面余额如下：

单位：万元

关联方	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
香港太空娱乐	-	-	-	261.62
香港太空娱乐（中山天裕）	-	-	-	793.43
香港太空娱乐（中山天博）	-	-	-	384.80

具体分析请见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“三、（五）

关联方往来款项余额”部分。

(4) 预付款项

报告期各期末，公司预付款项账龄构成情况如下：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	391.53	93.75	373.57	97.26	105.70	79.26	256.61	68.00
1 至 2 年	18.15	4.35	10.53	2.74	3.46	2.60	76.10	20.17
2 至 3 年	7.93	1.90	-	-	16.69	12.52	44.44	11.78
3 年以上	-	-	-	-	7.50	5.62	0.21	0.06
<b>合 计</b>	<b>417.61</b>	<b>100.00</b>	<b>384.11</b>	<b>100.00</b>	<b>133.35</b>	<b>100.00</b>	<b>377.37</b>	<b>100.00</b>

报告期内各期末，公司预付账款为 377.37 万元、133.35 万元、384.11 万元和 417.61 万元，预付账款主要为预付材料采购款，总体金额较小。

(5) 其他应收款

报告期各期末，公司其他应收款构成情况如下：

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
押金及保证金	85.15	85.03	288.31	280.22
其 他	37.04	75.72	40.92	32.65
<b>合 计</b>	<b>122.19</b>	<b>160.75</b>	<b>329.23</b>	<b>312.87</b>
减值准备	10.18	11.88	169.06	145.68
<b>账面价值</b>	<b>112.01</b>	<b>148.87</b>	<b>160.17</b>	<b>167.18</b>

公司其他应收款主要为保证金及押金、代扣代缴社保款等。报告期各期末，公司其他应收款金额分别为 167.18 万元、160.17 万元、148.87 万元和 112.01 万元，总体金额较小。

报告期各期末，公司其他应收款中保证金和押金的明细情况如下：

单位：万元

期间	保证金类别	对方单位	金额	占比
2019-06-30	履约保证金	万达宝贝王集团有限公司	52.21	61.32%

	履约保证金	苏宁易购集团股份有限公司苏宁采购中心	10.00	11.74%
	房租水电等押金	-	22.94	26.94%
	合 计		85.15	100.00%
2018-12-31	履约保证金	万达宝贝王集团有限公司	52.21	61.41%
	投标保证金	万达宝贝王集团有限公司	5.00	5.88%
	履约保证金	苏宁易购集团股份有限公司苏宁采购中心	10.00	11.76%
	房租水电等押金	-	17.81	20.94%
	合 计		85.02	100.00%
2017-12-31	履约保证金	万达宝贝王集团有限公司	52.21	18.11%
	履约保证金	武汉万达东湖置业有限公司	6.63	2.30%
	投标保证金	苏宁云商集团股份有限公司苏宁采购中心	1.00	0.35%
	工程建设保证金	中山市人民政府西区办事处	200.00	69.37%
	房租水电等押金	-	28.47	9.87%
	合 计		288.31	100.00%
2016-12-31	履约保证金	万达宝贝王集团有限公司	10.00	3.57%
	投标保证金	万达宝贝王集团有限公司	5.00	1.78%
	履约保证金	武汉万达东湖置业有限公司	6.63	2.37%
	投标保证金	上海新城多奇妙企业管理咨询有限公司	5.00	1.78%
	工程建设保证金	中山市人民政府西区办事处	200.00	71.37%
	房租水电等押金	-	53.60	19.12%
	合 计		280.23	100.00%

## (6) 存货

### ①存货构成及波动分析

报告期各期末，公司存货构成如下表所示：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
原材料	3,162.85	28.21	2,663.62	26.68	2,674.59	30.96	1,800.28	23.84
在产品	980.89	8.75	522.04	5.23	800.01	9.26	1,214.46	16.08
库存商品	6,783.68	60.50	6,555.19	65.66	5,075.07	58.75	4,272.55	56.59
发出商品	285.52	2.55	243.19	2.44	89.21	1.03	263.37	3.49
<b>账面余额</b>	<b>11,212.94</b>	<b>100.00</b>	<b>9,984.05</b>	<b>100.00</b>	<b>8,638.89</b>	<b>100.00</b>	<b>7,550.66</b>	<b>100.00</b>
跌价准备	512.50	4.54	424.02	4.25	341.08	3.95	34.30	0.45

账面价值	10,700.44	©95.46	9,560.02	95.75	8,297.81	96.05	7,516.36	99.55
------	-----------	--------	----------	-------	----------	-------	----------	-------

报告期各期末，公司存货账面价值分别为 7,516.36 万元、8,297.81 万元、9,560.02 万元和 10,700.44 万元，存货基本保持稳中有升。2017 年末较 2016 年末增加 781.45 万元，增幅为 10.40%，主要是业务规模增长所致；2018 年末较 2017 年末增加 1,262.21 万元，增幅为 15.21%，主要是由于公司依据销售预测及在手订单进行备货，库存商品有所增加所致。存货的波动与公司销售收入的增长趋势相一致；2019 年 6 月末较 2018 年末增加 1,140.42 万元，增幅为 11.93%，主要系公司根据下半年销售预测适当备货所致。

公司采用以销售预测为主，适当备货的采购和生产模式，由销售部门根据市场反馈情况，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。同时，由于公司产品生产周期较长，通常需要 1-1.5 个月，公司会根据客户需求，对市场需求量较大的产品适当增加备货。公司存货由原材料、在产品、库存商品和发出商品构成，主要原材料包括生产游戏游艺设备所需的外购套件、显示屏、主机等电子部件，钣金件等加工件、非金加工件、木料、电子元器件等，库存商品主要为各类游戏游艺设备。

报告期各期末，原材料和库存商品合计占存货的比例分别为 80.43%、89.71%、92.34%和 88.71%，是存货的主要组成部分。

②存货跌价准备计提情况

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。

截至报告期末，公司存货计提的跌价准备情况如下：

单位：万元

项目	原值	存货跌价准备	账面价值
原材料	3,162.85	221.55	2,941.30

在产品	980.89	-	980.89
库存商品	6,783.68	290.95	6,492.73
发出商品	285.52	-	285.52
<b>合 计</b>	<b>11,212.94</b>	<b>512.50</b>	<b>10,700.44</b>

公司每年进行定期盘点，年底组织财务、仓库、质检等部门进行全面盘点；对盘点中发现的数量及质量问题及时查找原因并进行相应处理。公司现行的存货管理制度责任明确，流转程序规范，能有效防范和降低存货管理的风险和效率。

(7) 其他流动资产

报告期各期末，公司其他流动资产分别为 124.70 万元、145.24 万元、93.80 万元和 261.47 万元，其他流动资产主要为期末留抵增值税额、应收出口退税款及预缴税款等，总体金额较小。

报告期各期末，公司其他流动资产具体构成及金额如下：

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
期末留抵税额	77.08	78.85	25.12	115.28
待摊费用	6.12	6.12	-	9.41
应收出口退税款	-	-	37.33	-
预缴税款	6.56	-	82.80	-
应收软件退税	8.68	8.83	-	-
中介机构费用	163.02	-	-	-
<b>合 计</b>	<b>261.47</b>	<b>93.80</b>	<b>145.24</b>	<b>124.70</b>

报告期各期末，公司其他流动资产总体金额较小，主要为期末留抵增值税额。

综合上述分析，公司管理层认为，公司流动资产主要由货币资金、应收账款和存货等构成；公司应收账款信用政策谨慎，销售回款情况良好，一年以内的应收账款占应收账款的余额在 96% 以上，应收账款的回收风险较小；公司存货均为公司正常经营所需，公司和主要客户保持长期、稳定、良好的合作关系；目前，公司订单情况良好，交货及时，不存在大额减值迹象；总体而言，公司流动资产的变现能力较强，流动资产质量良好。

### 3、非流动资产构成及变动分析

报告期各期末，公司非流动资产主要由固定资产、在建工程和无形资产构成，具体如下：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
其他权益投资工具	255.26	1.34	-	-	-	-	-	-
固定资产	13,727.33	71.80	14,303.83	74.22	11,468.41	63.83	11,386.26	67.34
在建工程	-	-	-	-	1,531.62	8.53	493.29	2.92
无形资产	4,553.54	23.82	4,475.16	23.22	4,577.90	25.48	4,829.17	28.56
长期待摊费用	4.66	0.02	15.15	0.08	42.86	0.24	28.47	0.17
递延所得税资产	467.24	2.44	401.07	2.08	321.42	1.79	157.57	0.93
其他非流动资产	111.48	0.58	76.27	0.40	23.54	0.13	14.56	0.09
<b>非流动资产合计</b>	<b>19,119.52</b>	<b>100.00</b>	<b>19,271.47</b>	<b>100.00</b>	<b>17,965.76</b>	<b>100.00</b>	<b>16,909.32</b>	<b>100.00</b>

#### (1) 其他权益投资工具

其他权益投资工具系公司对永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司的投资、2019年1月，世宇科技受让了株式会社 AEON Fantasy 所持永旺幻想(中国)0.5%的股权，成为其参股股东。投资金额为4,000万日元，2019年6月末折合人民币为255.26万元。

#### (2) 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	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
房屋建筑物	11,908.94	86.75	12,233.48	85.53	10,007.44	87.26	10,553.54	92.69
机器设备	675.18	4.92	673.16	4.71	171.81	1.50	89.35	0.78
合作经营游戏游艺设备	883.40	6.44	1,139.79	7.97	984.19	8.58	361.46	3.17
运输设备	24.57	0.18	25.49	0.18	44.59	0.39	63.65	0.56
办公电子设备	235.23	1.71	231.91	1.62	260.39	2.27	318.25	2.80

合 计	13,727.33	100.00	14,303.83	100.00	11,468.41	100.00	11,386.26	100.00
-----	-----------	--------	-----------	--------	-----------	--------	-----------	--------

报告期各期末，公司固定资产分别为 11,386.26 万元、11,468.41 万元、14,303.83 万元和 13,727.33 万元。2018 年末固定资产较 2017 年增加 2,835.42 万元，增幅为 24.72%，主要由于世宇科技园二期厂房建设工程转固，并新增部分机器设备所致。

从固定资产构成来看，公司固定资产以房屋建筑物为主，截至报告期末，房屋建筑物占固定资产的比例达 86.75%。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。

### (3) 在建工程

报告期各期末，公司在建工程分别为 493.29 万元、1,531.62 万元、0 万元和 0 万元，主要系世宇科技园二期厂房建设工程投入。2017 年末在建工程较 2016 年末增加 1,038.33 万元，主要系世宇科技园二期厂房建设投入增加所致；2018 年 11 月世宇科技园二期厂房建设工程完工转固，因此期末余额为零。

### (4) 无形资产

报告期各期末，公司无形资产构成如下：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
土地使用权	4,404.76	96.73	4,455.39	99.56	4,556.65	99.54	4,657.91	96.45
其 他	148.78	3.27	19.77	0.44	21.25	0.46	171.27	3.55
合 计	4,553.54	100.00	4,475.16	100.00	4,577.90	100.00	4,829.17	100.00

报告期各期末，公司无形资产分别为 4,829.17 万元、4,577.90 万元、4,475.16 万元和 4,553.54 万元，主要为土地使用权，系位于中山市西区政安路 1 号的世宇科技园厂区用地，已取得不动产权证书，具体情况详见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“五、发行人主要固定资产及无形资产”部分的说明。

公司期末无形资产-其他包括软件 334.41 万元、形象使用权 142.35 万元及商标权 50 万元，形象使用权及商标权已经摊销完毕，报告期期末净值为零，软件

的账面价值为 148.78 万元。

除此之外，公司其他无形资产金额较小。公司无形产权属清晰，使用情况正常，不存在计提减值准备的情况。

### (5) 递延所得税资产

报告期各期末，公司递延所得税资产为 157.57 万元、321.42 万元、401.07 万元和 467.24 万元。公司递延所得税主要由坏账准备及未弥补亏损导致的时间性差异构成，其中未弥补亏损主要为子公司深圳市世游科技有限公司亏损，该公司 2016 年 5 月成立，主要配合公司进行游戏游艺设备研发活动，成立初期有所亏损。递延所得税资产具体情况如下：

单位：万元

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	暂时性差异	递延所得税资产	暂时性差异	递延所得税资产	暂时性差异	递延所得税资产	暂时性差异	递延所得税资产
未弥补亏损	742.00	185.50	900.59	225.15	632.05	158.01	183.42	45.85
资产减值准备	695.75	118.74	632.46	100.43	664.84	119.69	403.28	80.02
内部未实现利润	897.42	163.00	407.24	75.49	249.51	43.73	165.11	31.70
合 计	<b>2,335.18</b>	<b>467.24</b>	<b>1,940.29</b>	<b>401.07</b>	<b>1,546.40</b>	<b>321.42</b>	<b>751.80</b>	<b>157.57</b>

综合上述分析，公司管理层认为，公司非流动资产主要由固定资产和无形资产等构成；公司的固定资产管理规范，使用状态正常；无形资产主要系土地使用权，权属清晰，使用状态正常；公司非流动资产质量良好。

## (二) 负债的主要构成和变化

### 1、负债的构成和变化

报告期内，本公司各类负债的构成比例如下：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动负债	11,281.24	100.00	12,322.93	100.00	15,723.05	99.84	16,807.71	81.40



非流动负债	-	-	-	-	25.00	0.16	3,840.00	18.60
<b>负债合计</b>	<b>11,281.24</b>	<b>100.00</b>	<b>12,322.93</b>	<b>100.00</b>	<b>15,748.05</b>	<b>100.00</b>	<b>20,647.71</b>	<b>100.00</b>

报告期各期末，公司负债合计分别为 20,647.71 万元、15,748.05 万元、12,322.93 万元和 11,281.24 万元，呈逐年下降的趋势，主要是由于银行借款有所下降所致。报告期各期末，公司负债结构较稳定，主要为流动负债，2016 年末有一定金额的长期借款。

## 2、流动负债构成和变化

报告期各期末，公司流动负债主要构成如下：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
短期借款	2,439.83	21.63	2,500.00	20.29	5,200.00	33.07	3,800.00	22.61
应付账款	6,135.63	54.39	5,835.61	47.36	4,576.47	29.11	5,980.79	35.58
预收款项	1,031.81	9.15	1,835.69	14.90	2,641.60	16.80	1,998.37	11.89
应付职工薪酬	789.83	7.00	1,186.43	9.63	950.91	6.05	801.91	4.77
应交税费	633.06	5.61	616.18	5.00	525.70	3.34	1,740.93	10.36
其他应付款	11.99	0.11	57.32	0.47	1,548.31	9.85	2,339.95	13.92
其他流动负债	239.10	2.12	291.69	2.37	280.06	1.78	145.77	0.87
<b>流动负债合计</b>	<b>11,281.24</b>	<b>100.00</b>	<b>12,322.93</b>	<b>100.00</b>	<b>15,723.05</b>	<b>100.00</b>	<b>16,807.71</b>	<b>100.00</b>

### (1) 短期借款

公司根据资金需求状况适当进行银行借款融资，报告期各期末，短期借款余额分别为 3,800.00 万元、5,200.00 万元、2,500.00 万元和 2,439.83 万元，银行借款合计为 7,640.00 万元、5,200.00 万元、2,500.00 万元和 2,439.83 万元，总体呈下降趋势，公司近年来资金周转情况良好，因此借款规模有所下降。报告期内，公司不存在银行借款逾期未偿还的情形。

### (2) 应付账款

公司应付票据及应付账款科目均为应付账款，无应付票据。公司应付账款核

算应付各类原材料供应商的款项，公司与大量上游供应商建立了长期稳定的合作关系，供应商通常给予公司一定的信用期和信用额度。报告期各期末，公司应付账款余额分别为 5,980.79 万元、4,576.47 万元、5,835.61 万元和 6,135.63 万元，整体波动幅度较小，2017 年末应付账款金额相对较小，主要是当年底采购付款相对较多所致。

报告期各期末，除 2016 年末应付乐奇金鹰 0.07 万元货款外，公司应付账款余额中没有其他对关联方的应付款项。

报告期内，公司主要供应商与期末应付账款主要对象存在匹配性，期末应付账款主要对象均为公司主要供应商；同时，预付账款总体金额较小，主要对象则以境外供应商为主，如 Konami Amusement (Thailand) Co., Ltd.系公司舞律炫步等套件供应商，不存在异常的供应商或其他单位。

### (3) 预收款项

预收款项为预收客户的货款，公司对部分客户采取先款后货或现款现货的方式结算。报告期各期末，公司预收款项金额分别为 1,998.37 万元、2,641.60 万元、1,835.69 万元和 1,031.81 万元，2017 年末金额相对较大，主要由于当年年底已收取销售货款但尚未发货的金额相对较多所致；2019 年 6 月末金额较小，主要系年中已收款尚未发货的金额相对较少。

报告期各期末，除 2016 年末预收香港太空娱乐 36.39 万元货款以外，公司预收款项余额中没有其他对关联方的预收账款。

### (4) 应付职工薪酬

报告期各期末，公司应付职工薪酬分别为 801.91 万元、950.91 万元、1,186.43 万元和 789.83 万元，呈逐年增长的趋势，主要是随着公司经营规模和业绩的增长，员工工资及奖金也呈增长趋势。

### (5) 应交税费

报告期各期末，公司应交税费主要构成如下：

单位：万元、%

项 目	2019-06-30		2018-12-31		2017-12-31		2016-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
增值税	169.13	26.72	217.72	35.33	98.86	18.81	1,057.22	60.73
企业所得税	375.04	59.24	319.10	51.79	295.72	56.25	383.37	22.02
其他税种	88.89	14.04	79.36	12.88	131.12	24.94	300.34	17.25
<b>合 计</b>	<b>633.06</b>	<b>100.00</b>	<b>616.18</b>	<b>100.00</b>	<b>525.70</b>	<b>100.00</b>	<b>1,740.93</b>	<b>100.00</b>

报告期各期末，公司应付税费分别为 1,740.93 万元、525.70 万元、616.18 万元和 633.06 万元，主要为应付增值税和企业所得税。2017 年末应付税费金额较 2016 年下降幅度较大，主要是随着公司外销收入较快增长，应缴纳的增值税大幅下降所致。

#### (6) 其他应付款

报告期各期末，公司其他应付款余额分别为 2,339.95 万元、1,548.31 万元、57.32 万元和 11.99 万元，其他应付款主要为应付关联方借款、押金及保证金以及专项代收款项、应付固定资产购建款等，其他应付款具体情况如下：

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
关联方借款	-	-	-	548.06
应付购建资产款项	-	-	240.99	-
应付保证金及押金	-	-	-	200.00
应付费用	5.70	43.27	74.09	121.75
专项资金	-	10.72	1,226.31	1,285.57
应付利息	6.29	3.32	6.91	10.71
应付股利	-	-	-	173.86
<b>合 计</b>	<b>11.99</b>	<b>57.32</b>	<b>1,548.31</b>	<b>2,339.95</b>

2017 年末其他应付款较 2016 年末减少 791.64 万元，主要是由于关联方借款结清所致，2017 年公司已归还所有关联方借款且未发生新的关联方借款往来。2018 年末其他应付款较 2017 年末减少 1,490.99 万元，主要由于专项代收款项和应付购建资产款项减少所致。

报告期内，公司专项资金为期末结存的通过游艺宝 APP 收取的，尚未支付

给游乐场客户的代收客户款项。该款项为合作游乐场的终端消费者在使用游艺宝 APP 时，使用其“支付宝”或“微信支付”将游戏币充值款支付至公司游艺宝绑定的专用微信账户和支付宝账户。公司依据协议以每半个月或一个月为周期与合作的游乐场客户进行对账结算，并将扣除手续费及第三方支付平台交易手续费后的余额支付给合作的游乐场客户。

报告期各期末，专项资金期末余额分别为 1,285.57 万元、1,226.31 万元、10.72 万元和 0 万元。2018 年年末专项资金大幅减少的原因为公司 2018 年开始调整了游艺宝收付款方式，调整为合作游乐场的终端消费者在使用游艺宝 APP 缴付的游戏币充值款直接到达客户账户，客户再定期与公司结算服务费（永旺幻想（中国））；或者通过游艺宝 APP 设置的服务费收费比例，将扣除服务费的金额直接汇入相关游乐场客户绑定在游艺宝的微信账户及支付宝账户、银行账户，不再经过公司微信及支付宝账户（其他零星客户）。

报告期各期末，其他应付款应付关联方款项明细如下：

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
中山新世界游戏游艺文化产业发展有 限公司	-	-	-	548.06
吕雪峰（房屋租金）	-	-	4.54	53.21
林容娣（应付股利）	-	-	-	52.67
吕飞雄（应付股利）	-	-	-	62.17
吕雪峰（应付股利）	-	-	-	33.77

### （7）其他流动负债

报告期各期末，公司其他流动负债为 145.77 万元、280.06 万元、291.69 万元和 239.10 万元，其他流动负债主要为公司预提的费用，总体金额较小。

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
销售费用	179.85	129.77	104.98	120.92
管理费用	59.25	161.92	174.35	11.11
其 他	-	-	0.73	13.74
合 计	239.10	291.69	280.06	145.77

报告期内，公司其他流动负债分别为 145.77 万元、280.06 万元、291.69 万元和 239.10 万元，主要为预提的销售费用及管理费用。2016 年预提费用较低的主要原因为海外子公司运营时间较晚，预提的海外子公司相关的运营费较小所致。

### 3、非流动负债的构成和变化

2016 年年末，公司非流动负债 3,840.00 万元均为长期借款，已于 2017 年偿还；2017 年年末，公司非流动负债为递延收益 25.00 万元，系公司于 2017 年 11 月收到的中山市文化产业专项资金扶持项目补助 25.00 万元，公司将其计入递延收入；2018 年年末及 2019 年 6 月末，公司无非流动负债。

## （三）偿债能力分析

报告期内，本公司的各项偿债能力指标如下：

财务指标	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
资产负债率（母公司）	23.82%	26.94%	36.09%	39.81%
资产负债率（合并）	25.61%	28.70%	38.54%	50.98%
流动比率（次/年）	2.21	1.92	1.46	1.40
速动比率（次/年）	1.26	1.14	0.93	0.96
财务指标	2019年1-6月	2018年	2017年	2016年
息税折旧摊销前利润（万元）	3,256.63	7,632.09	6,440.16	5,531.04
利息保障倍数（倍）	48.48	41.50	17.58	12.53
经营活动产生的现金流量净额（万元）	779.68	5,067.11	3,661.42	4,051.72

### 1、资产负债率

报告期各期末，公司资产负债率（母公司）分别为 39.81%、36.09%、26.94% 和 23.82%，母公司资产负债率较低，资产负债结构稳健；资产负债率（合并）分别为 50.98%、38.54%、28.70% 和 25.61%，呈下降趋势，合并资产负债率处于合理水平，偿债风险较小。

报告期各期末，同行业可比公司资产负债率（合并）对比情况如下：

公司名称	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
华立科技	NA	NA	50.60%	55.61%
中山金马	39.35%	42.69%	57.92%	64.66%
鈹象电子	33.12%	18.41%	18.76%	22.64%
万代南梦宫	NA	29.91%	28.33%	28.53%
<b>发行人</b>	<b>25.61%</b>	<b>28.70%</b>	<b>38.54%</b>	<b>50.96%</b>

由上表可见，公司资产负债率水平与同行业可比公司相比处于中等水平，与行业整体水平相匹配。

## 2、流动比率、速动比率

报告期各期末，公司流动比率分别为 1.40 倍、1.46 倍、1.92 倍和 2.21 倍，速动比率分别为 0.96 倍、0.93 倍、1.14 倍和 1.26 倍，呈上升的趋势。截至报告期末，流动比率和速动比率水平较高，流动资产能够较好的覆盖流动负债，短期偿债能力较强。

报告期各期末，同行业上市流动比率和速动比率对比情况如下：

单位：倍

项 目	公司名称	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
流动比率	华立科技	NA	NA	1.69	1.47
	中山金马	2.17	2.03	1.33	1.15
	鈹象电子	2.35	4.20	3.98	3.17
	万代南梦宫	NA	2.43	2.64	2.84
	<b>发行人</b>	<b>2.21</b>	<b>1.92</b>	<b>1.46</b>	<b>1.40</b>
速动比率	华立科技	NA	NA	0.75	0.72
	中山金马	1.66	1.55	0.92	0.77
	鈹象电子	2.28	4.01	3.75	3.01
	万代南梦宫	NA	2.03	2.23	2.47
	<b>发行人</b>	<b>1.26</b>	<b>1.14</b>	<b>0.93</b>	<b>0.96</b>

由上表可见，截至报告期末，公司流动比率和速动比率与华立科技、中山金马相近(中山金马 2018 年相应比例上升，主要是其当年完成 IPO 上市融资所致)，低于鈹象电子及万代南梦宫，与行业整体水平相匹配。

若公司首次公开发行股票顺利实施，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迅速增长，利息保障倍数高

报告期内，随着公司盈利能力逐年提高，公司息税折旧摊销前利润分别为 5,531.04 万元、6,440.16 万元、7,632.09 万元和 3,256.63 万元，呈逐年增长趋势；公司利息保障倍数分别为 12.53 倍、17.58 倍、41.50 倍和 48.48 倍，公司利润对利息的保障程度较高，利息偿付能力强。

综合上述分析，本公司管理层认为，公司资产负债结构合理，偿债风险较小，银行资信状况良好，盈利能力呈现增长趋势，利息偿付能力较强。

## （四）资产周转能力分析

报告期内，本公司有关资产周转率指标如下：

单位：次/年

财务指标	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
应收账款周转率	4.12	9.21	8.01	8.65
存货周转率	1.21	3.00	3.34	2.94

### 1、应收账款周转率

报告期内，公司一直注重应收账款的回收管理，应收账款周转率分别为 8.65 次/年、8.01 次/年、9.21 次/年和 4.12 次/年，整体周转速度较快，应收账款的回收状况良好，不存在重大坏账损失风险。

报告期内，公司与同行业上市公司应收账款周转能力比较如下：

单位：次/年

公司名称	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
华立科技	NA	NA	2.04	3.76
中山金马	1.81	3.18	3.73	4.46
鈹象电子	2.80	4.72	5.68	6.81
万代南梦宫	NA	8.09	8.29	8.38
发行人	<b>4.12</b>	<b>9.21</b>	<b>8.01</b>	<b>8.65</b>

由上表可见，公司应收账款周转率高于其他同行业上市公司的水平，公司应收账款的回收状况良好，不存在重大坏账损失风险。

## 2、存货周转率

报告期内，公司存货周转率分别为 2.94 次/年、3.34 次/年、3.00 次/年和 1.21 次/年，整体周转速度适中，与公司“以销定产、适当备货”的生产模式相匹配，存货整体变现能力较强，不存在大额积压的情况。

报告期内，公司与同行业上市公司存货周转能力比较如下：

单位：次/年

公司名称	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
华立科技	NA	NA	0.59	1.32
中山金马	0.29	0.81	0.89	0.94
鈹象电子	1.27	2.42	3.17	4.75
万代南梦宫	NA	7.78	8.53	8.53
<b>发行人</b>	<b>1.21</b>	<b>3.00</b>	<b>3.34</b>	<b>2.94</b>

由上表可见，公司存货周转率高于华立科技及中山金马，与鈹象电子较为一致，低于万代南梦宫，公司存货管理良好，未形成大规模的存货积压，经营效率良好。

综合上述分析，本公司管理层认为，公司应收账款周转速度较快，销售回款状况良好，存货周转速度与行业水平匹配，存货变现能力较强，不存在存货大规模积压的情况。

## （五）所有者权益变动情况

报告期各期末，公司所有者权益项目明细如下：

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
股本（实收资本）	3,756.00	3,756.00	3,756.00	2,464.57
资本公积	14,787.94	14,787.94	14,910.10	3,605.43
其他综合收益	22.12	4.58	-30.99	7.56



项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
盈余公积	1,066.22	1,066.22	550.37	1,298.72
未分配利润	13,058.30	10,913.66	5,889.15	12,536.48
归属于母公司所有者权益合计	<b>32,690.57</b>	<b>30,528.39</b>	<b>25,074.63</b>	<b>19,912.76</b>
少数股东权益	83.65	87.10	44.01	-55.25
所有者权益合计	<b>32,774.22</b>	<b>30,615.50</b>	<b>25,118.64</b>	<b>19,857.51</b>

### 1、股本（实收资本）

报告期各期末，公司股本（实收资本）分别为 2,464.57 万元、3,756.00 万元、3,756.00 万元和 3,756.00 万元，2017 年末股本（实收资本）较 2016 年末增加 1,291.43 万元，主要由于公司整体变更为股份公司并转增股本所致；2018 年及 2019 年 1-6 月公司股本（实收资本）科目未发生变化。

### 2、资本公积

报告期各期末，公司资本公积分别为 3,605.43 万元、14,910.10 万元、14,787.94 万元和 14,787.94 万元，2017 年末资本公积较 2016 年末增加 11,304.67 万元，主要由于公司整体变更为股份公司，将净资产转增为股本和资本公积所致；2018 年公司资本公积减少 122.16 万元，主要由于收购控股子公司世游科技少数股东权益所致。

### 3、其他综合收益

报告期内，公司其他综合收益主要构成情况如下：

单位：万元

项 目	2019-06-30	2018-12-31	2017-12-31	2016-12-31
外币报表折算差额	7.98	4.58	-30.99	7.56
其他权益工具公允价值变动	14.13	-	-	-
合 计	22.12	4.58	-30.99	7.56

报告期其他综合收益主要由外币报表折算差额以及其他权益工具投资公允价值波动构成。

### 4、盈余公积

报告期各期末，公司盈余公积分别为 1,298.72 万元、550.37 万元、1,066.22 万元和 1,066.22 万元，公司年末按照当期净利润的 10% 提取法定盈余公积。

## 5、未分配利润

报告期内，公司未分配利润的变动情况具体如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
期初余额	10,913.66	5,889.15	12,536.48	9,247.26
加：本期归属于母公司所有者的净利润	2,144.64	5,540.35	4,455.22	3,721.80
减：计提法定盈余公积	-	515.85	483.93	298.72
分配普通股股利	-	-	189.00	133.86
股改权益内部结转	-	-	10,429.62	-
期末余额	<b>13,058.30</b>	<b>10,913.66</b>	<b>5,889.15</b>	<b>12,536.48</b>

报告期各期末，公司未分配利润分别为 12,536.48 万元、5,889.15 万元、10,913.66 万元和 13,058.30 万元，除每年归属于母公司所有者的净利润、计提盈余公积和向分配普通股股利的影响外，主要变化为 2017 年公司整体变更为股份公司，未分配利润转增金额为 10,429.62 万元。

## 十三、现金流量分析

报告期内，公司现金流量情况见下表：

单位：万元

项目类别	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
经营活动产生的现金流量净额	779.68	5,067.11	3,661.42	4,051.72
投资活动产生的现金流量净额	-585.76	-2,149.69	-1,545.01	119.66
筹资活动产生的现金流量净额	-281.79	-2,893.10	-1,913.08	3,746.77
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-4.29	250.61	-221.89	-26.69
现金及现金等价物净增加额	<b>-92.16</b>	<b>274.93</b>	<b>-18.56</b>	<b>7,891.46</b>

### （一）公司经营活动现金流量分析

#### 1、经营性现金流入的分析

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	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
销售商品、提供劳务收到的现金	20,672.01	45,399.57	46,957.41	38,673.71
收到的税费返还	506.21	967.95	686.19	-
收到其他与经营活动有关的现金	178.43	891.95	592.99	375.16
<b>经营活动现金流入小计</b>	<b>21,356.66</b>	<b>47,259.48</b>	<b>48,236.59</b>	<b>39,048.87</b>

报告期内，公司销售商品、提供劳务收到的现金与营业收入比较情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
销售商品、提供劳务收到的现金①	20,672.01	45,399.57	46,957.41	38,673.71
营业收入②	20,309.44	43,341.77	41,215.72	34,962.42
<b>比例③=①÷②</b>	<b>101.79%</b>	<b>104.75%</b>	<b>113.93%</b>	<b>110.62%</b>

报告期内，公司销售商品、提供劳务收到的现金占营业收入的比重分别为 110.62%、113.93%、104.75% 和 101.79%，整体收现率较高，2018 年略有降低，主要是当年外销比例提高所致。

报告期内，公司自 2017 年 1 月起全面执行自营出口，自主申报增值税出口退税并于 2017 年开始收到税收返还，2017 年、2018 年和 2019 年 1-6 月分别收到税收返还 686.19 万元、967.95 万元和 506.21 万元。

报告期内，公司收到其他与经营活动有关的现金分别为 375.16 万元、592.99 万元、891.95 万元和 178.43 万元，包括收到的利息收入、政府补助和保证金及押金等。

报告期内，公司收到的其他与经营活动有关的现金明细情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年度		2017 年度		2016 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
收到的利息收入	32.80	18.38%	44.14	4.95%	13.56	2.29%	12.61	3.36%
收到的政府补助	128.78	72.17%	496.58	55.67%	541.64	91.34%	142.50	37.98%
收到的各类保证金及押金	10.63	5.96%	256.81	28.79%	37.55	6.33%	219.56	58.52%
工程建设保证金退回	-	-	64.11	7.19%	-	-	-	-

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年度		2017 年度		2016 年度	
其他	6.22	3.49%	30.32	3.40%	0.23	0.04%	0.49	0.13%
合 计	178.43	100.00%	891.95	100.00%	592.99	100.00%	375.16	100.00%

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。其中，政府补助及收到的保证金及押金变动较大，主要系政府补助、保证金及押金系公司根据当年实际收到的金额确认。

## 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	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
购买商品、接受劳务支付的现金	13,653.39	29,468.69	31,453.27	25,236.01
支付给职工以及为职工支付的现金	3,747.66	6,671.02	5,860.56	3,688.99
支付的各项税费	795.04	1,694.95	3,324.08	4,030.41
支付其他与经营活动有关的现金	2,380.88	4,357.70	3,937.25	2,041.75
<b>经营活动现金流出小计</b>	<b>20,576.98</b>	<b>42,192.36</b>	<b>44,575.16</b>	<b>34,997.16</b>

报告期内，公司购买商品、接受劳务支付的现金分别为 25,236.01 万元、31,453.27 万元、29,468.69 万元和 13,653.39 万元，与营业成本的波动趋势基本一致，2018 年购买商品、接受劳务支付的现金有所下降，主要由于应付账款余额上升所致。

报告期内，公司支付给职工以及为职工支付的现金分别为 3,688.99 万元、5,860.56 万元、6,671.02 万元和 3,747.66 万元，呈现逐年增长趋势，主要由于工资水平上升和员工人数增加所致，2017 年增长幅度较大，主要系 2016 年 12 月底公司完成了对海外销售渠道的整合，海外相关人员进入发行人子公司所致。

报告期内，公司支付各项税费的金额分别为 4,030.41 万元、3,324.08 万元、1,694.95 万元和 795.04 万元，呈下降趋势。第一，2016 年公司外销形式上采取间接出口的方式，税务上体现为内销形式，应交增值税相对较高，2017 年 1 月起公司外销全面采用自营出口后适用出口增值税免抵退政策，但由于实际缴纳税收的时间有一定延后性，导致 2017 年实际缴纳的增值税较 2016 年有一定程度的

下降，2018 年实际缴纳的增值税较 2017 年下降幅度更大；第二，报告期内公司持续加大对境外客户的开发力度，外销收入占比有所增加，因此需缴纳的增值税有所下降。

报告期内，公司支付的其他与经营活动有关的现金的明细情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月		2018 年度		2017 年度		2016 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
支付的各项费用	2,368.85	99.49%	4,307.85	98.86%	3,663.40	93.04%	2,028.63	99.36%
支付各类保证金及押金	12.04	0.51%	49.85	1.14%	273.85	6.96%	13.12	0.64%
<b>合 计</b>	<b>2,380.88</b>	<b>100.00%</b>	<b>4,357.70</b>	<b>100.00%</b>	<b>3,937.25</b>	<b>100.00%</b>	<b>2,041.75</b>	<b>100.00%</b>

报告期内，公司支付其他与经营活动有关的现金分别为 2,041.75 万元、3,937.25 万元、4,357.70 万元和 2,380.88 万元，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，如管理费用、销售费用中的各项支付，报告期内，随着公司经营规模的扩大，各项费用也有所增加，故支付的各项费用也逐年增加。2017 年增长幅度较大，主要系 2016 年 12 月底公司完成海外销售渠道整合，2017 年 1 月起香港世宇、加拿大世宇支付的各项销售、管理费用增加。同时，随着公司销售规模的增加，各项费用支出有所增加。

### 3、经营活动产生的现金流量净额分析

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额与净利润比较，具体情况如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
经营活动产生的现金流量净额①	779.68	5,067.11	3,661.42	4,051.72
净利润②	2,141.19	5,461.29	4,328.68	3,666.55
差额③=①-②	-1,361.51	-394.18	-667.26	385.17

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 4,051.72 万元、3,661.42 万元、5,067.11 万元和 779.68 万元，最近三年，整体经营活动产生的现金流量净额与净利润接近，收现能力较强，盈利质量较好。

## （二）公司投资活动现金流量分析

报告期内，公司投资活动产生的现金流量净额分别为 119.66 万元、-1,545.01 万元、-2,149.69 万元和-585.76 万元，主要为购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金及关联方资金拆借款往来；2019 年，公司受让永旺幻想（中国）儿童娱乐有限公司 0.5% 的股权的投资金额为 4,000 万日元，按投资时点的汇率折算为人民币 241.14 万元。

### 1、收回投资所收到的现金和投资支付的现金的明细情况

报告期内公司无收回投资所收到的现金。报告期内，公司投资支付的现金为 2019 年 1 月，公司支付收购永旺幻想（中国）儿童娱乐有限公司股权投资 0.5% 股权发生的投资支付 241.14 万元。

### 2、购建、处置固定资产、无形资产等长期资产现金流量形成具体资产的情况，以及与相关科目的勾稽情况

报告期内，公司购建、处置固定资产、无形资产等长期资产现金流量与相关科目的勾稽关系如下：

单位：万元

项 目	2019 年 1-6 月	2018 年	2017 年	2016 年
长期资产本期增加	378.94	5,802.96	2,018.80	4,167.70
其中：固定资产本期增加	148.32	4,071.93	943.43	3,787.67
在建工程本期增加	58.01	1,653.40	1,038.33	314.47
无形资产本期增加	137.41	20.94	-	10.00
长期待摊费用本期增加	-	3.98	28.06	41.00
其他非流动资产本期增加	35.21	52.72	8.98	14.56
减：在建工程转入固定资产及长期待摊费用	58.01	3,185.02	-	3,227.45
减：存货转入固定资产	47.76	696.58	806.15	392.30
加：购建长期资产有关的进项税	25.52	121.79	22.14	35.04
减：购建资产相关的往来款项期末减期初	-45.93	-109.99	237.84	-2,022.35
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	344.62	2,153.14	996.95	2,605.34

报告期内，公司购置的固定资产主要为世宇科技园厂房的建设完成及相关机

器设备的增加

### (三) 公司筹资活动现金流量分析

报告期内,公司筹资活动产生的现金流量净额分别为3,746.77万元、-1,913.08万元、-2,893.10万元和-281.79万元,主要包括银行借款的收到和偿还、分配现金股利、收到股东增资及同一控制合并支付支付的对价款等。

报告期内,公司收到其他与筹资活动有关的现金明细如下:

单位:万元

项 目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
收到林容娣款项	-	-	-	305.67
合 计	-	-	-	305.67

报告期收到的其他与筹资活动有关的现金为2016年收到实际控制人借入的款项。

报告期内,公司支付其他与筹资活动有关的现金明细如下:

单位:万元

项 目	2019年1-6月	2018年度	2017年度	2016年度
归还林容娣款项	-	-	-	1,054.97
收购世宇实业支付股权转让款	-	-	480.00	-
支付首次申报中介机构费用	172.80	-	-	-
合 计	172.80	-	480.00	1,054.97

报告期内,公司支付其他与筹资活动有关的现金有:

2016年,公司归还实际控制人借入的款项1,054.97万元。2017年支付从实际控制人处收购世宇实业100%股权的收购款480万元。2019年1-6月,公司支付首次申报中介机构费用172.80万元。

### (四) 重大资本性支出情况分析

#### 1、报告期内重大资本性支出

报告期内,公司购建固定资产、无形资产及其他长期资产所支付的现金分别为2,605.34万元、996.95万元、2,153.14万元和344.62万元,主要为公司购建世

宇科技园厂房工程建设，以及购买机器设备等固定资产的支出，均为根据公司主营业务的发展情况进行。

## 2、未来可预见的重大资本性支出

截至本招股说明书签署日，除本次发行股份募集资金投资项目以外，本公司暂无可预见的其他重大资本性支出计划。

# 十四、关于本次发行摊薄即期回报的相关情况

## （一）关于本次发行摊薄即期回报对主要财务指标的影响

### 1、财务指标计算的主要假设和前提

以下假设仅为测算本次发行摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响，不代表公司对 2019 年经营情况及趋势的判断，亦不构成盈利预测。投资者不应据此进行投资决策，投资者据此进行投资决策造成损失的，公司不承担赔偿责任。

（1）假设本次公开发行募集资金额为 30,000.00 万元，不考虑发行费用的影响；

（2）假设本次公开发行于 2019 年 11 月完成发行（该时间仅为估计，不构成对本次发行实际完成时间的判断），最终以中国证监会核准本次发行后的实际完成时间为准；

（3）本次公开发行数量预计为 1,252 万股；

（4）宏观经济环境、产业政策、行业发展状况、产品市场情况等方面没有发生重大变化；

（5）公司 2018 年实现归属于母公司所有者净利润 5,540.35 万元，较 2017 年同比增长 24.36%，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者净利润 5,076.91 万元，较 2017 年同比增长 23.59%。根据公司经营的实际情况及谨慎性原则，假设 2019 年净利润较 2018 年持平、增长 10%、增长 30% 三种情形来测算。同时为了更好地反映公司未来主营业务情况，净利润比较基准为扣除非经常性损益后的



净利润。

前述利润值不代表公司对未来利润的盈利预测，仅用于测算本次公开发行股票对公司即期回报率的影响。

(6) 假设 2019 年非经常性损益为 0 元。

(7) 假设公司 2019 年不分配股票股利，也不进行现金分红。

(8) 未考虑本次发行募集资金到账后，对公司生产经营、财务状况等（如营业收入、财务费用、投资收益等）的影响。

## 2、本次公开发行当年每股收益等财务指标较上年变化情况

基于上述假设的前提下，本次公开发行摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响对比如下：

项 目	2018 年/ 2018-12-31	2019 年/2019-12-31	
		本次发行前	本次发行后
总股本（万股）	3,756.00	3,756.00	5,008.00
<b>净利润增长假设</b>			
<b>情况一：假设 2019 年扣除非经营性损益后归属于母公司股东的净利润同比持平，即为 5,076.77 万元</b>			
基本每股收益（元）	1.35	1.35	1.32
稀释每股收益（元）	1.35	1.35	1.32
加权平均净资产收益率	18.24%	15.35%	14.27%
<b>情况二：假设 2019 年扣除非经营性损益后归属于母公司股东的净利润同比增长 10%，即为 5,584.44 万元</b>			
基本每股收益（元）	1.35	1.49	1.45
稀释每股收益（元）	1.35	1.49	1.45
加权平均净资产收益率	18.24%	16.76%	15.59%
<b>情况三：假设 2019 年扣除非经营性损益后归属于母公司股东的净利润同比增长 30%，即为 6,599.80 万元</b>			
基本每股收益（元）	1.35	1.76	1.71
稀释每股收益（元）	1.35	1.76	1.71
加权平均净资产收益率	18.24%	19.51%	18.17%

根据上述测算及假设，本次发行募集资金到位后，公司的总股本和净资产将

会相应增加，但募集资金产生经济效益需要一定的时间，投资项目回报的实现需要一定周期。本次募集资金到位后的当年，公司净利润增长幅度可能会低于净资产和总股本的增长幅度，每股收益和加权平均净资产收益率等财务指标将出现一定幅度的下降，进而导致发行人即期回报被摊薄。

## （二）本次融资的必要性和合理性

### 1、本次募集资金投向契合公司发展战略

公司是专业从事游戏游艺设备的研发、生产、销售的高新技术企业，结合目前已有的业务规模及研发、生产、销售等资源积累及技术优势，公司确认了建设成为一家创新型、多元化、国际性的大型文化娱乐用品提供商的发展战略。本次募集资金拟用于商用游戏游艺机扩产及技术改造项目、商用游戏游艺机技术研发中心升级改造项目、游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目和补充流动资金，紧紧围绕公司的发展战略，有利于进一步提高公司的研发、生产及销售优势，巩固公司的行业地位，从而提升公司的综合国际竞争力，并实现公司的发展目标。

### 2、本次募集资金投向有助于巩固提高公司的核心竞争力

较强的技术和研发能力、全球性的优质客户资源、业内较强的品牌影响力、丰富的产品体系和一站式产品供应解决能力等是公司长久以来发展的竞争优势，公司目前已具备实施募投项目的条件，本次发行完成募集资金投资项目建成后，公司的研发、生产和销售能力将进一步提高，从而进一步巩固与提高公司的核心竞争力。

### 3、本次募集资金投向有助于提升公司的财务状况

本次发行完成后，公司的资金实力和净资产规模将大幅提高，公司整体竞争力明显提升，同时随着公司进入更高的发展平台，公司融资和抵御财务风险的能力能得到有力提升，为公司的健康、稳定发展奠定坚实的基础。

综上所述，公开发行股票融资符合公司整体发展战略，通过本次公开发行股票融资，公司可以有效突破未来发展战略中的资金瓶颈，还可以帮助公司进入更高的发展平台，提供更多的发展机遇，具有充分的合理性和必要性。

### **（三）本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系、公司从事募集资金投资项目在人员、技术、市场等方面的储备情况**

公司本次募集资金到位后计划投资于商用游戏游艺机扩产及技术改造项目、商用游戏游艺机技术研发中心升级改造项目、游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目和补充流动资金，该等项目均围绕公司主营业务进行，其顺利实施有利于提升公司生产能力、增强公司研发能力及扩大公司销售规模，从而进一步提升公司的综合竞争实力，增强公司在行业中的地位，为公司发展提供持续、有力的保障。公司目前也已在人员、技术、市场等方面为募集资金投资项目的顺利实施提供了必要的储备。相关具体内容请参见“第十节 募集资金运用”全文。

### **（四）公司本次发行摊薄即期回报的填补措施**

本次发行可能导致投资者的即期回报被摊薄，考虑上述情况，公司将采取多种措施以提升公司的经营业绩，增强公司的持续回报能力，采取的具体措施参见本招股说明书“重大事项提示”之“七、（一）公司关于填补本次发行股票被摊薄即期回报的措施”。公司制定的填补回报措施不等于对公司未来利润做出保证，请投资者注意投资风险。

### **（五）董事、高级管理人员对公司填补回报措施作出的承诺**

公司董事、高级管理人员根据中国证监会相关规定对公司填补回报措施能够得到切实履行作出承诺，相关承诺具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“七、（二）公司全体董事、高级管理人员对公司本次发行摊薄即期回报采取填补措施的承诺”。

## （六）保荐机构对本次发行摊薄即期回报情况的核查意见

保荐机构经核查认为，发行人对于本次公开发行摊薄即期回报的影响估计结果合理谨慎；发行人本次选择股权融资具有必要性与合理性；发行人本次发行的募投项目切实可行；发行人提出的填补即期回报措施及相关承诺主体的承诺事项符合《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》中关于保护中小投资者合法权益的精神。

## 十五、最近三年的股利分配情况以及发行后的股利分配政策

### （一）最近三年的股利分配情况

2016年12月，公司召开股东会审议通过利润分配议案，向全体股东分配现金股利133.86万元。

2017年9月，公司召开2017年第三次临时股东大会审议通过了利润分配议案，向全体股东每10股派发现金0.63元（含税），合计向全体股东分配现金股利189.00万元。

除此之外，报告期内发行人未进行股利分配。

### （二）本次发行后的股利分配政策

本次发行后的股利分配政策具体参见“重大事项提示”之“六、发行人上市后股利分配政策”。

### （三）滚存未分配利润的分配安排

根据公司2019年5月20日通过的2019年第二次临时股东大会决议，公司本次公开发行股票前滚存的未分配利润由本次公开发行股票后的新老股东按持股比例共享。截至报告期末，公司未分配利润为13,058.30万元。

## 第十节 募集资金运用

### 一、募集资金运用概况

#### (一) 预计募集资金金额及拟投资项目

根据公司 2019 年第二次临时股东大会审议通过的相关议案，公司拟首次公开发行不超过 1,252 万股人民币普通股股票，本次发行的募集资金总量将视最终的发行价格确定。本次发行募集资金扣除发行费用后的净额将用于如下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目总投资	拟投入募集资金	备案情况	环评情况
1	商用游戏游艺机扩产及技术改造项目	14,110.00	11,000.00	1720002452 10002	中（西）环 验表（2018） 0031 号
2	商用游戏游艺机技术研发中心升级改造项目	4,000.00	4,000.00	1720002452 10001	
3	游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目	8,000.00	8,000.00	不适用	不适用
4	补充流动资金	7,000.00	7,000.00	不适用	不适用
合计		<b>33,110.00</b>	<b>30,000.00</b>	-	-

募集资金将存放于董事会决定的专户集中管理，专款专用。公司将根据项目轻重缓急，本着统筹安排的原则，视项目进展分期投入。如募集资金到位前公司启动拟投资项目，公司将先自筹资金投入，并待募集资金到位后置换。如本次实际募集资金不能满足上述拟投资项目的资金需求，差额部分将由公司自筹解决。

#### (二) 募集资金专户存储安排

公司已审议通过了《募集资金管理制度》，明确规定公司上市后建立募集资金专户存储制度，将募集资金存放于董事会决定的专项账户集中管理。公司将在募集资金到位后 1 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，严格按照中国证监会和深圳证券交易所的有关规定管理和使用募集资金。

## 二、募集资金投资项目的情况

### （一）商用游戏游艺机扩产及技术改造项目

#### 1、项目概况

近年来，公司各类商用游戏游艺机产品产销规模不断扩大，但受制于场地与生产设备的投入，现有产能难以满足市场需求。本项目将通过扩大生产场地面积、购置先进生产设备，解决现有生产场地不足、设备亟待升级换代的状况，从而扩大公司产能、提高生产效率、保证产品质量，加快公司新产品的投产，进一步提升公司的产品市场占有率，控制公司生产成本，巩固和增强公司的核心竞争优势，提高公司的整体盈利水平。

本项目实施主体为股份公司，项目建设周期为2年，建设地点位于中山市西区政安路1号。项目建成后，公司将新增商用游戏游艺机1万台的生产能力。项目预计总投资14,110.00万元，其中建设投资11,292.00万元。

#### 2、项目建设的必要性

##### （1）解决产能瓶颈，提高生产效率和自动化水平

近年来，凭借优秀的产品创新能力、良好的客户体验及市场口碑等，公司产品生产和销售规模不断扩大，但受制于场地与生产设备投入，现有产能和场地已经难以满足市场需求的增长。2018年公司产能利用率已经达到100.19%，已濒临产能瓶颈。公司现有产线及生产设备购买时间较早，自动化水平较低，机械加工精密度也有所下降。此外，由于公司自有生产设备投入不足，公司较多生产零配件需要依赖外部机械加工，某种程度上也制约了公司的产能提升和交货期保障、质量提升等。

本项目通过扩大生产场地，并购置一批先进的数控化精密加工设备，以及建设自动化生产线、智能化仓储管理系统等提升公司生产效率和自动化水平，扩大现有产能，实现公司生产线的改造升级，缓解现有产能瓶颈。

## （2）丰富和优化公司产品结构，提升公司产品档次

随着数字技术、网络技术、智能交互技术等高度发展，商用游戏游艺机与服务呈现出数字化、网络化、智能化的新趋势，技术进步和网络发展大大增强和丰富了商用游戏游艺机的个人体验，传统游戏行业正在向泛娱乐化转型，游戏游艺产业正日益成为科技创新与休闲娱乐、运动健身的结合体，公司亟需紧跟市场潮流加快产品升级换代。

通过实施本项目，公司产能实现有效扩充，公司可以适应市场迅速发展的需求，不断改进产品，推陈出新，丰富和优化现有产品结构，提升产品整体档次，进一步巩固公司的综合竞争实力。

## （3）进一步提升公司市场占有率，巩固行业地位

公司作为国内商用游戏游艺机领域的领导企业之一，凭借较强的产品创新能力和技术开发实力，在国内外市场已形成了较高的品牌知名度，建立了遍布全球的优质客户体系，具有较强的竞争优势。但是，随着人们生活水平的不断提高，对休闲娱乐的需求不断增长，公司产品市场需求日益扩大。虽然公司依托较强的综合竞争优势能够实现市场份额的有效拓展，但由于产能限制，公司难以取得更大的市场份额。

本项目通过扩充公司现有产品产能，有利于公司进一步产品的市场占有率和品牌影响力，巩固公司在行业地位。

## （4）进一步提升工艺水平，保证产品质量领先

目前国内游戏游艺设备与国外设备的差距，主要体现在产品的质量、创新、精细度、稳定性等方面。游戏游艺设备产品的设计、加工工艺是衡量产品优劣的重要标准，机械加工与装配水平直接影响所生产产品的精确性、耐用性以及可靠性等。公司的产品质量在行业内享有较高的知名度和美誉度，但是与国际知名品牌相比还存在一定的差距。

本项目通过引进一批先进的生产设备及管理信息化系统，进一步提高公司产品工艺水平，保证公司产品质量处于行业领先地位，不断提升客户对公司产品的

满意度和依存度。

### 3、项目市场前景分析

#### (1) 国家政策支持游戏游艺产业的快速发展

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，具体详见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”之“（二）行业监管体制、行业主要法律法规及政策”。该类国家产业政策的出台，有利于推动商用游戏游艺机市场的长期稳定发展，为本项目的顺利实施创造了良好的政策环境。

#### (2) 人均可支配收入提高推动人们对文化娱乐的消费需求

游戏游艺设备作为文化娱乐类产品，其需求与人们生活水平及消费观念密切相关。随着我国经济持续增长，人们生活水平大幅提升，人均可支配收入也保持较快增长，人们的消费心理和消费需求也在悄然发生变化，逐步由过去注重衣食住行类的基础层面消费转向注重对休闲娱乐、教育等精神层面消费。人均可支配收入的提高将推动人们对文化娱乐的消费需求，从而推动游艺设备等文化娱乐产品的市场需求。

#### (3) 游戏游艺场所已成为现代购物中心的标配之一

电子商务的快速发展，对以零售业态为主的传统百货商场、购物中心形成了较大冲击。因此，利用线下消费的独特优势，吸引人流，打造差异化的购物消费体验成为购物中心经营业态转型升级的方向。目前，传统百货商场、购物中心去百货化趋势较为明显，动漫游戏城、儿童游乐等休闲娱乐项目成为购物中心吸引人流的重要手段，游戏游艺场所已成为现代购物中心的标配之一。随着游戏游艺场所数量的不断增长，将大大催生对商用游戏游艺机的配置需求。

#### (4) 儿童人口的增加将推动游戏游艺设备市场需求的增长

第四次婴儿潮叠加“全面二孩”政策红利，预计 2020 年我国儿童人口数量将攀上新高峰。根据联合国预计，2020 年我国儿童数量将达 2.61 亿人，庞大的



儿童数量为儿童业态的发展奠定了良好的基础，将带动动漫游戏城、儿童主题乐园、家庭娱乐中心等以儿童、亲子为主要消费群体的儿童业态快速发展，进而拉动商用游戏游艺机的市场需求。

#### （5）海外市场空间广阔

经过几十年发展，我国已形成集电子、塑料、五金、玻璃钢、板材等完整的产业配套，具备显著的综合竞争优势。由于产业链集聚和成本优势，以及行业内优势企业的研发水平、制造能力、质量控制水平和品牌影响力不断提升，我国已经成为全球游戏游艺设备产业重要的制造和出口基地。在北美洲、日本、欧洲等发达国家和地区，游戏游艺消费相对旺盛，市场较为成熟，而在亚非拉等发展中国家和地区，对游戏游艺的消费也不断培育，全球市场对高品质游戏游艺设备的需求总体呈上升趋势，对于国内部分优势企业来说，海外市场空间较为广阔。

### 4、募集资金具体用途与发行人现有主营业务之间的关系

公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产与销售，其中，商用游戏游艺机产品是公司的主要收入和利润来源。

本项目的产品具体包括模拟类、儿童类、嘉年华类及礼品类等各类商用游戏游艺机及少量游乐设施，公司在相关产品的研发和生产方面积累了丰富的经验，已具备成熟的生产工艺和较强的产品开发实力，可以快速响应市场需求。

项目实施将进一步壮大公司的业务规模，提升公司生产效率和自动化水平，优化产品结构，巩固公司行业地位。

### 5、项目新增产能的消化

本项目建设完成后，公司商用游戏游艺机产能将由 1.5 万台扩大至 2.5 万台，产能增幅为 66.67%。本项目产品具有良好的市场前景（具体请见本节“3、项目市场前景分析”），市场需求仍将保持增长趋势，这为消化本项目产能提供了良好的外部环境。

此外，本项目为现有公司主营业务产品的扩大再生产项目，在技术开发、生产工艺、人力资源、客户及市场资源等方面均有良好的实施基础，公司将依托既有竞争优势，进一步加快产品创新力度，提升产品质量和客户满意度，加大市场覆盖的广度和深度，增强服务能力，确保项目新增产能的有效消化，从而推动公司销售收入持续提升。

## 6、项目投资概算情况

本项目预计投资规模如下表所示：

单位：万元

序号	项目名称	估算投资金额	占比
1	建筑工程费	3,136.00	22.23%
2	设备购置及安装费	6,881.80	48.77%
3	工程建设其他费用	438.00	3.10%
4	预备费	836.20	5.93%
5	铺底流动资金	2,818.00	19.97%
项目总投资合计		<b>14,110.00</b>	<b>100.00%</b>

本项目计划投资总额为 14,110.00 万元，主要用于厂房及配套建筑建设，生产及检测设备采购、生产铺底流动资金等。

## 7、投资项目的工艺流程及设备选择

### (1) 项目产品生产工艺流程

本项目产品主要工艺流程请见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“一、发行人主营业务、主要产品及变化情况”之“（四）主要产品的工艺流程图”。

### (2) 主要设备选择

本项目需要购置生产设备、检测设备、仓库设备等设备，具体情况如下：

序号	类别	主要采购设备及系统
1	生产加工设备	激光切割机、数控折弯机、焊接机器人、CNC 精密加工中心、

序号	类别	主要采购设备及系统
		CNC 转塔电脑冲床、亚克力切割机、金属 3D 打印机、数控加工中心（开料机）、UV 打印机、车床复合机、光纤激光切割机、自动插件机（立式）等设备
2	生产检测设备	恒温恒湿实验机、3m3 三综合试验箱、大型冲击台、万能试验机、高低温低气压试验箱、ROHS 检测仪等设备
3	智能仓储系统	智能仓储机器人、配套货架、智能仓储管理系统、机器人调度控制系统等设备和软件系统
4	生产信息化系统	ERP 系统、协同办公系统、CRM 系统、虚拟桌面系统、IT 基础设施等设备和软件系统

### 8、主要原材料、辅助材料的供应情况

本项目产品所需主要原材料包括套件、显示器、主机、电子元器件等电子部件，同时还有加工件、非金加工件、美工件、木料、五金件、玻璃钢等，供应渠道主要为珠三角地区的供应商，部分套件需采用海外进口。公司拥有长期稳定的供应商及备选供应商，原辅材料供应充足。

### 9、主要能源供应情况

本项目达产后所需能源供应具体方案如下：

序号	项目	单位	年需求量	供应情况
1	水	万立方米	0.72	市政自来水公司
2	电	万千瓦时	198	市政供电公司

### 10、项目实施进度安排

本项目实施周期主要依据市场情况及本次募集资金到位情况等来综合确定。本项目建设期两年，第三年开始投产，当年达产 60%，第四年全部达产。本项目实施进度详见下表：

序号	工作名称	项目实施进度计划															
		T+1年				T+2年				T+3年				T+4年			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	筹备规划	■	■	■													
2	土方工程			■	■												
3	基础工程			■	■	■											
4	主体工程				■	■	■	■									
5	公用工程					■	■	■									
6	辅助工程							■	■								
7	装修工程							■	■	■							
8	项目设备购置安装					■	■	■	■								
9	验收、联合试运行								■	■	■						
10	人员招聘培训									■	■	■					
11	项目试产 60%										■	■	■	■			
12	项目试产 100%														■	■	■

### 11、项目环保问题

项目生产过程中的主要污染物有：木料加工工序中产生部分粉尘，以及切割机、剪板机、卷板机、空压机、车床等设备运行过程中产生的固体废弃物，主要为边角料、木料、焊渣、切割渣、废润滑油、废乳化油桶等。

对于木料加工过程中产生粉尘，公司设置有相应的吸尘除尘设备，及时有效降低粉尘浓度。对于生产固体废物，其中：边角料、木料、焊渣、切割渣、铁丝等一般固体废物，交由有资质的固体废物回收公司回收利用；废润滑油、废乳化油桶等危险废物，统一进入交由有资质的危险废物处理中心处理。

### 12、项目的选址

本项目拟建设地点位于广东省中山市西区政安路 1 号，将在公司厂区内预留地块进行建设，截至目前厂房已经建成。

本项目用地面积 83,478 平方米，规划总建筑面积 118,003 平方米。公司已获得上述土地的国有土地使用权及已建成房屋建筑物的不动产权证书（（2019）中山市不动产权第 0342649 号），土地用途为工业用地，使用期限至 2063 年 1 月 17 日止。

### 13、项目备案和环评情况

本项目已在广东省经济和信息化委员会备案，并取得编号为 1720024521002 的《项目备案证》。中山市环境保护局对本项目的环境影响报告表出具了编号为中（西）环验表（2018）0031 号的批复文件。

## （二）商用游戏游艺机研发中心升级改造项目

### 1、项目概况

为提升公司研发实力，增强技术储备，推动产品升级，公司拟通过实施研发中心的升级与改造，集聚整合创新要素、组织开展科技创新、支撑企业持续发展、引领行业技术进步的功能及任务，积极开展传统商用游戏游艺机的技术升级开发、VR/AR 类技术及游戏游艺机产品开发，以及基于物联网的机台联网技术及平台开发、适用于多应用场景的游戏游艺设备和功能游戏游艺设备的开发。

本项目实施主体为股份公司，预计总投资额为 4,000 万元，项目建设周期为 2 年，建设地点位于中山市西区政安路 1 号。项目建成后，将全方位提升公司的产品研发、技术创新和人才培养能力，提升公司综合竞争实力。

### 2、项目建设的必要性

#### （1）提升技术研发水平，增强市场竞争能力

经过多年发展，公司已经积聚了坚强的实力和发展优势，培养了一支专业化的研发团队，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、快速反应的研发团队和研发机制，为公司未来发展奠定了有力的基础。

但是，与国际同行业先进设备厂商相比，在研发投入、新产品研发速度、生产设备水平、加工精度等方面仍存在一定差距。面对激烈的市场竞争，公司必须不断扩大研发投入，提升技术研发水平，增强市场竞争能力。

#### （2）增强技术储备，推动产品升级

随着数字技术、网络技术、智能交互技术等高度发展，游戏游艺设备与服务呈现出数字化、网络化、智能化的新趋势。技术进步和网络发展大大增强和丰富了游戏游艺设备的个人体验。而体感技术、虚拟现实技术以及可穿戴设备的研发、智能移动终端和移动互联网技术的发展，为游戏游艺设备的产品开发提供了更广阔的平台，传统游戏游艺设备行业正在向泛娱乐化转型，游戏游艺设备正日益成为科技创新与休闲娱乐的结合体，促进先进制造业和现代服务业有机结合，促进产业结构升级，为游戏游艺设备产业的发展拓展了更大的空间。通过实施本项目，公司的研发能力和技术储备将进一步增强，并有力地推动公司产品升级。

### (3) 扩大人才储备，持续提升企业实力

研发人才是使企业保持生命力、保证持续发展的中坚力量。游戏游艺设备产业是技术与创意相结合的产业，产品综合了电子技术、计算机技术、传感器技术、信号处理技术、机械工程、美术设计、工业设计等多种类学科，多元化、复合型的人才是公司持续保持技术领先优势的重要前提。通过实施本项目，公司可以更好地整合公司研发团队资源，引入中高层次的技术人才，扩大人才储备，提高研发中心的技术层次和高技术产品的研发能力，持续提升企业实力。

## 3、项目研发方向

本项目研发方向主要包括四个方面：传统游戏游艺设备产品升级研发、VR/AR 类游戏游艺设备产品技术研发，以及基于物联网的机台联网技术及平台开发、适用于多应用场景的游戏游艺设备和功能游戏游艺设备的开发等，具体如下：

研发方向	主要技术方向	主要创意方向
传统游戏游艺设备升级开发及创意	<ul style="list-style-type: none"> <li>● UNITY 游戏图像特效优化技术</li> <li>● 增强现实技术</li> <li>● 视频图像捕获及运动检测技术</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 注重全年龄段游戏题材开发。改变目前游戏内容题材大多数偏于面向青少年的倾向，更广泛地拓展适合儿童和中老年人的题材</li> <li>● 注重中国民族题材内容的开发，积极挖掘中国历史题材、人物、</li> </ul>

研发方向	主要技术方向	主要创意方向
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 三维虚拟仿真技术</li> <li>● 三位气动平台应用技术</li> <li>● 精密二自由度动感平台技术</li> <li>● 虚拟环境的六维动感平台技术</li> <li>● 射水游戏水路循环技术</li> <li>● 球类自动循环技术</li> <li>● 游艺机中的 I/O 控制技术</li> </ul>	<p>民族风情、神话故事等题材，培育有中国民族特色的游戏形象</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 注重塑造世宇科技的动漫游戏形象，逐步培育属于“世宇”的 IP</li> <li>● 注重与著名 IP 的合作。大力寻找、引进具有影响力和扩展性的 IP 进行深度合作，把著名 IP 与游戏设备的开发紧密结合起来</li> <li>● 注重以深度互动为核心的新体验+新互动的新模式理念，开创互动游戏新领域，开发强化人机互动，吸引顾客参与互动的游戏</li> </ul>
<p>VR、AR 类游戏机开发及创意</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 结合现有的多种传感器，并自主研发新型动感设备，制作出让玩家身临其境的 VR 游戏</li> <li>● 推动空间定位技术、陀螺仪结合高分辨率液晶屏的虚拟现实实现方法等技术，自主研发 VR 设备</li> <li>● 跟踪、推广和应用最先进的环境识别、手势识别、眼球跟踪等技术，进行 AR 游戏的开发</li> <li>● 结合深度摄像头，研发各种辅助传感器，实现现实与虚拟物体的叠加，展示出增强现实的效果</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 向多感知性发展：VR 相比其他平台最大的优势就在于它提供给玩家的感官刺激更强烈，代入感和沉浸感更强，无论视觉、听觉、触觉的感受更真实，更能让人身临其境。今后 VR 的发展方向，应高度还原模拟环境的真实程度，力图达到使用户难辨真假的程度</li> <li>● 向多创意方向发展：创意方向一：运动；创意方向二：冒险；创意方向三：格斗；创意方向四：FPS（第一人称视角射击）；创意方向五：旅游</li> </ul>
<p>基于物联网的机台联网技术及平台开发</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 对旧款游戏机的物联网改造对接。现行游戏游艺场所正在运营的游戏机台绝大部分都没有接入物联网。对于这些游戏机台的投币接口进行升级改造。实现营收数据的物联网改造</li> </ul>	

研发方向	主要技术方向	主要创意方向
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 游戏机的深度接入物联网。新开发的游戏机会结合游戏内容制定联网比赛内容，实现跨地域的用户匹配对战、机台组网对战。增加游戏的趣味性和互动性，提高游戏机台对于用户的黏性</li> <li>● 无人值守系统解决方案。包括：无人售币系统、机台管理系统、店面管理系统。无人售币系统以无人售币机为载体；接受纸币、微信支付等多种支付方式；提供游戏币缺币预警提醒等功能</li> <li>● 云端控制，远程干预。在基于游戏机的深度接入物联网的前提下增加启停机管理功能，当设备出现被盗窃等异常情况时可以通过云端控制锁定禁用游戏机，让游戏机无法运行</li> <li>● 游戏机的大数据分析与深度挖掘。所有联网的游戏机的营收数据、游戏习惯、移动应用程序（APP）用户数据等导入到云端服务器的大数据库中心。通过对数据的收集、分析与挖掘，为经营者提供决策依据</li> <li>● 会员制游戏设备。将玩家游戏进度在云端存储，玩家可以通过适配的全球任意一台终端设备，在原有的游戏进度基础上，继续进行进一步游戏，玩家不必重复已经通过的关卡，有利于培育消费者忠诚度</li> </ul>	
适用于多应用场景的游戏游艺设备的开发	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 开发适合酒吧、KTV 等泛娱乐场所使用的游戏游艺设备，拓展公司商用游戏游艺机产品的应用领域</li> <li>● 开发能进入家庭的游戏游艺设备，在现有产品优势的基础上，将公司的产品线延伸到家用游戏机领域，进一步拓展公司的市场空间</li> </ul>	
功能游戏游艺设备的开发	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 开发具有辅助医疗功能的游戏游艺设备，协助医疗机构开展青少年特定症状的筛选、特定能力的发掘等；</li> <li>● 将游戏与功能相结合，使用户在使用中达到学习教育、技能训练、康复治疗、科学研究等娱乐以外的目的，进一步提升公司产品的技术含量和技术门槛</li> </ul>	

#### 4、募集资金具体用途与发行人现有主营业务之间的关系

公司主要从事游艺设备的研发、生产与销售，其中，商用游戏游艺机产品是公司的主要收入和利润来源，并且积极投资新型游戏游艺设备等领域。



公司本次募投项目用于商用游戏游艺机研发中心升级改造项目，是与公司业务一脉相承的，本项目将以研发投入为切入口，推动公司主营业务的持续发展。

## 5、项目投资概算情况

本项目预计投资规模如下表所示：

单位：万元

序号	项目名称	估算投资金额	占比
1	建筑工程费	302.40	7.56%
2	设备购置及安装费	1,725.00	43.13%
3	工程建设其他费用	1,325.00	33.13%
4	预备费	267.60	6.69%
5	铺底流动资金	380.00	9.50%
项目总投资合计		<b>4,000.00</b>	<b>100.00%</b>

本项目计划投资总额为 4,000.00 万元，主要用于研发设备、软件和其他无形资产采购等，研发办公用房的装修、改造，以及研发项目所需流动资金。

## 6、项目主要设备选择

本项目将采用行业内先进的产品开发、测试设备，以满足研发的要求，兼顾经济性、适用性、先进性三大要素，主要设备及工具软件情况如下：

序号	类别	主要采购设备及系统
1	研发设备	3D 工业级打印机、全息投影系统、增强现实头显设备、安规综合测试仪、变频电源、电子负载机、恒温恒湿试验箱、热像仪、数显式弹簧拉力试验机、图形工作站、服务器等研发、试验设备
2	工具软件	企业版操作系统软件、数据中心操作系统软件、PDM 开发管理系统、Altium Designer、Autodesk 3DS Max、Adobe After effects、Adobe Flash Professional、Autodesk Auto CAD、Adobe Photoshop 等软件

## 7、主要原材料、辅助材料的供应情况

本项目新产品研发及试制所需主要原材料包括套件、显示器、主机、电子元器件等电子部件，同时还有加工件、非金加工件、美工件、木料、五金件、玻璃钢等，供应渠道主要为珠三角地区的供应商，部分关键电子部件需采用海外进口。本项目新产品研发及试制所需要的原材料、辅助材料用量不大，公司拥有长期稳定的供应商及备选供应商，原辅材料供应充足。

### 8、主要能源供应情况

本项目所需能源供应具体方案如下：

序号	项目	单位	年需求量	供应情况
1	水	万立方米	0.23	市政自来水公司
2	电	万千瓦时	62.4	市政供电公司

### 9、项目实施进度安排

本项目建设期两年，第1年主要为场地改造设计施工、公用工程配套施工、设备调研询价及采购合同签订阶段，第2年主要为设备采购采购、设备安装调试、员工培训阶段，第3年研发中心进入正常运营阶段。本项目实施进度详见下表：

序号	计划内容	T+1年				T+2年				T+3年			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	土建工程设计、改造	■	■	■									
2	设备调研、询价	■	■										
3	签订设备采购合同、正式采购		■	■	■	■	■						
4	公用工程配套施工			■	■								
5	人员招聘、培训			■	■	■	■						
6	设备安装调试、验收					■	■	■	■				
7	项目试运营及竣工验收									■	■		
8	项目正式进入运营									■	■	■	■

### 10、项目环保问题

本项目在新产品试制过程中产生少量的污染物，主要包括新产品试制过程的打磨、修形、装配等工序会产生少量粉尘，以及产品试制装配等工序产生的废电器元件、各类型导线、废边角料等固体废物。本项目对周边环境影响较小，公司已

采取相应环保措施避免污染物对环境产生不利影响。

## 11、项目的选址

本项目拟建设地点位于广东省中山市西区政安路1号，拟利用已建成的研发办公用房约3,780平方米进行改造、装修。

## 12、项目经济效益

本项目拟利用公司已有的研发成果、技术优势和经验，对现有研发中心进行升级与改造，提升研发中心的软硬件设施水平，增大技术储备和人才储备，推动公司产品升级。本项目的实施有利于公司进一步保持和增强技术优势，从而有效提升公司在游戏游艺设备产业的核心竞争力。本项目不直接产生营业收入，但对提升公司经营业务将起到较大的间接推动作用，从而有利于公司整体业绩的提升。

## 13、项目备案和环评情况

本项目已在广东省经济和信息化委员会备案，并取得编号为1720024521001的《项目备案证》。中山市环境保护局对本项目的环境影响报告表出具了编号为中（西）环验表〔2018〕0031号的批复文件。

# （三）游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目

## 1、项目概况

根据公司的整体经营目标和战略规划，为适应业务发展及市场扩张需要，进一步培育和引导客户需求，探索游艺设备市场边界，挖掘客户潜力，提升品牌影响力，扩大市场辐射范围，增强公司盈利能力，公司拟以募集资金8,000.00万元投入游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目。本项目主要通过市场营销活动、广告宣传投放、营销渠道建设和内部营销管理提升等四方面的投入，有效促进公司品牌建设，提升公司终端市场形象，拓宽营销渠道、扩大市场辐射范围和销售终端覆盖面，进一步提升公司的营销能力、渠道覆盖能力、品牌影响力和整体竞争

力。

## 2、项目建设的必要性分析

### (1) 提升公司终端品牌形象，增强市场影响力的需要

随着游戏游艺设备产业快速发展，游戏游艺场所呈现较为明显的连锁化品牌经营趋势，大型连锁游戏游艺场所在设备选购方面更加倾向于选择质量好、美誉度高、注重细节、具有原创性的知名品牌，产品的竞争在很大程度上表现为口碑和品牌的竞争。公司秉承“用心创造，把欢乐和健康带给千家万户”的阳光理念和“打造世界级品牌，缔造高科技百年企业”的梦想，经过二十多年的积累，公司已成为全球游戏游艺设备领域的知名品牌。品牌知名度的提升需要企业长期、持续的投入，因此公司拟通过本项目的实施继续加大品牌建设投入，从而进一步提高公司品牌在国内外市场的知名度，提升公司终端品牌形象，增强市场影响力。

### (2) 提升渠道覆盖能力，扩大市场辐射范围的需要

企业营销的竞争很大程度上是渠道的竞争，掌握和扩大渠道范围是获取客户的重要手段。公司经过二十多年的发展，已建立了全球化的销售队伍和营销网络，主要选择大型、连锁化经营的品牌游乐场和拥有相应渠道的海外经销商作为重点合作对象，积累了一批全球性的优质客户资源。本项目将用于营销渠道建设，公司拟通过本项的实施，一方面增加公司的营销渠道覆盖面，发展和引进符合条件的经销商，另一方面加强经销商对公司文化、产品、市场、品牌战略等的理解，从而增强对核心终端渠道的掌控和影响力，扩大市场辐射范围，提升营销效率，增强公司核心竞争力。

商用游戏游艺机主要用于专业游乐场所，相应公司现有的销售渠道也主要面向专业游乐场所的终端需求，通过游戏展会、经销商、网络营销等方式推广产品。近年来，部分商用游戏游艺机由于体积适中，具有较强的娱乐性、互动性和竞技性，且极易上手，玩家群体众多，在除专业游戏游艺场所以外的多应用场景也得到推广，包括酒吧、KTV、电竞中心、VR/AR 体验店、网吧网咖、健身房、桌球室、电影院，甚至是商场、书店等经营业态在内的泛娱乐场所以及广大家庭或

者公司休息室等。公司现有的该类游戏游艺设备如欢乐乒乓（PONG）获得较好的市场认可。该类新型游戏设备的客户和销售渠道与公司现有销售渠道存在差异，公司需要进一步拓宽渠道覆盖领域，引进具有相应渠道覆盖能力的经销商，作为现有渠道的升级和完善，以应对终端市场变化的需要。

### （3）进一步培育和引导消费者需求的需要

游戏游艺设备产业是受技术、创意和内容驱动的产业，每一款设备都存在一定的生命周期，持续推出新产品才能为行业带来活力。公司经过长期发展和持续的研发投入，每年能够推出一定数量的新产品。2018年推出的欢乐乒乓（PONG）获得了较好的市场认可，并已成为公司的现金流产品；未来1-2年公司计划加大舞律炫步等会员制游戏设备的推广；此外公司还储备了具备技能训练、康复治疗功能的功能游戏游艺设备，已经形成收获一批、发展一批并储备一批的产品梯队结构，保持长期竞争优势和持续盈利能力。新产品需要通过营销活动、广告投放、渠道建设等方式让消费者更快了解和认知，并寻找其与消费者的共鸣，进一步培育和引导消费者的需求。本项目将用于市场营销活动、广告宣传投放、营销渠道建设和内部营销管理提升，将更充分、迅速地展示公司最新产品，更直接地体现公司的品牌形象，对提升客户体验和品牌价值具有重大的战略意义，同时也有助于公司与终端消费者搭建沟通桥梁，帮助公司提升和完善产品功能。

## 3、项目实施的可行性分析

### （1）产业政策鼓励游戏游艺设备产业创新发展

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创新发展的政策，具体详见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”之“（二）行业监管体制、行业主要法律法规及政策”。该类国家产业政策的出台，有利于推动游戏游艺设备市场的创新发展，为本项目的顺利实施创造了良好的政策环境。

### （2）游戏游艺设备具备广泛的市场基础

根据广东省游戏产业协会发布的《2018广东省游戏产业年度发展报告》，我

国商用游戏游艺机生产企业 2018 年合计收入达 164 亿元,较 2017 年增长 4.46%,近五年复合增长率达 21.20%。随着线下体验式娱乐消费的兴起,游戏游艺场所经营业态的不断丰富,电子竞技赛事和观众人数的持续增加,VR、AR 等新技术的促进和推动,以及海外需求的持续扩大,我国游戏游艺设备制造行业具有较好的发展空间,具备广泛的市场基础。

### (3) 公司拥有丰富的渠道建设和品牌推广经验

公司自成立之初便极为重视渠道建设和品牌推广。在渠道建设方面,国内国外市场并重,有超过二十年的市场资源积累,已建立了全球化的销售队伍和营销网络,逐步积累了一批全球性的优质客户资源,公司产品销售区域包括全球近 100 个国家和地区;在品牌推广方面,公司秉承“用心创造,把欢乐和健康带给千家万户”的阳光理念和“打造世界级品牌,缔造高科技百年企业”的梦想,经过二十多年的积累,公司已成为全球游戏游艺设备领域的知名品牌,“世宇科技”被认定为“广东省著名商标”、“中国驰名商标”。因此,公司拥有丰富的渠道建设和品牌推广经验,这使得本项目的实施具备可行性。

## 4、募集资金具体用途与发行人现有主营业务之间的关系

公司本次募投项目用于游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目,是与公司业务一脉相承的,本项目将以市场推广及品牌建设为切入口,推动公司主营业务的持续发展。

## 5、项目概算

本项目预计投资规模如下表所示:

单位:万元

序号	投资项目	投资金额	占总投资额的比例
1	市场营销活动	2,100.00	26.25%
2	广告宣传投放	1,400.00	17.50%
3	营销渠道建设	1,000.00	12.50%
4	内部营销管理提升	1,580.00	19.75%
5	预备费	480.00	6.00%

序号	投资项目	投资金额	占总投资额的比例
6	铺底流动资金	1,440.00	18.00%
项目总投资合计		<b>8,000.00</b>	100.00%

## 6、项目实施主体及实施进度安排

本项目实施主体为母公司广东世宇科技股份有限公司，项目的实施周期为48个月，项目投资及实施的具体进度如下表所示：

序号	计划内容	T+1年				T+2年				T+3年				T+4年			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	市场营销活动	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2	广告宣传投放	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3.1	拓展经销商或者合作客户	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3.2	经销商或者合作客户培训	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4.1	CRM系统购置	■	■														
4.2	营销人员招聘	■	■	■													
4.3	内部培训	■				■				■				■			
4.4	外聘咨询公司培训		■				■				■				■		

## 7、项目经济效益

游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目作为本公司整体战略和持续的营销战略的一部分，是公司持续执行现有产品策略和既定营销策略的延续，不进行单独的财务评价。本项目实施，有利于促进公司品牌建设，提升公司终端市场形象，拓宽营销渠道、扩大市场辐射范围和销售终端覆盖面，进一步提升公司的营销能力、渠道覆盖能力、品牌影响力和整体竞争力。

## 8、项目备案和环评情况

本项目不属于现行法律、法规或规范性文件明确要求需要进行项目投资备案的范围，无需进行项目投资备案。本项目亦不属于《建设项目环境影响评价分类管理名录》和《广东省建设项目环境保护管理条例》所列示的项目类别，无需进行环境影响评价。

## （四）补充流动资金

### 1、项目概况

公司以本次发行上市为契机，充分发挥公司竞争优势，扩大市场份额，不断提升公司的整体经营业绩，实现公司的长期可持续发展。为了满足公司业务快速发展和运营管理的需要，改善财务结构，根据公司目前的财务和经营状况以及未来发展规划，公司拟利用募集资金 7,000 万元补充流动资金，更好地满足公司业务发展和对运营资金的需求。

### 2、项目的必要性分析

#### （1）进一步落实公司发展战略的需要

公司致力于成为一家创新型、多元化、国际性的大型文化娱乐用品提供商，公司将持续强化产品创新开发能力、品质控制能力、市场拓展能力和技术研发能力，吸引行业内优秀的人才，扩大产品生产能力，不断提升公司综合实力，着力于品牌提升、管理升级、业务渠道扩大，实现公司业务的全面提升。随着公司经营规模的扩大，公司后续资金需求日趋增长，同时为应对未来行业发展趋势的变化，更好实现跨越式发展，也要求企业具备一定的资金实力基础。

#### （2）现有业务持续发展的需要

公司致力于为全球客户提供优质的游戏游艺设备产品和服务，充足的流动资金有利于公司发展和保持行业地位。随着公司业务规模扩大和募投项目的逐步达产，公司营运资金需求将有所增加，因此，补充流动资金是公司业务发展的必然需要。报告期内，公司实现营业收入分别为 34,962.42 万元、41,215.72 万元和 43,341.77 万元，呈逐年增长趋势，随着业务的发展，发行人在研发、采购、生产、销售等经营环节均需要较大数额的营运资金。

#### （3）增强抗风险能力、优化财务结构的需要



公司现有融资渠道较单一，目前主要是通过银行贷款等传统方式。首次公开发行股票募集资金补充流动资金，作为现有融资渠道的重要补充，可优化公司财务结构，增强公司抵御财务风险的能力，提高偿债能力，在一定程度上可以提升公司的资金实力，为公司业务持续发展提供资金支持，为公司顺利实施发展战略奠定良好基础。

### 3、项目的合理性分析

本次募集资金用于补充流动资金，一方面可以减少未来债务融资，降低利息支出等财务费用，提高公司盈利能力；另一方面可以满足公司业务规模扩大带来的资金需求，进一步推动公司主营业务发展，提升公司资金实力和抵抗风险的能力。

本次补充流动资金，为公司未来业务规模持续、快速增长提供了必要的资金来源和保障，有利于进一步增强公司在行业内的综合竞争力和品牌影响力，实现公司的战略目标，从公司长远发展角度看，具备合理性。

## 三、董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见

2019年5月5日，公司第一届董事会第十一次会议审议通过《关于广东世宇科技股份有限公司在中国境内首次公开发行人民币普通股募集资金运用可行性的议案》，同意公司本次公开发行股票募集资金投资以下项目：①投资 11,000.00 万元用于商用游戏游艺机扩产及技术改造项目；②投资 4,000.00 万元用于商用游戏游艺机技术研发中心升级改造项目；③投资 8,000.00 万元用于游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目；④投资 7,000.00 万元用于补充流动资金。

在生产经营方面，公司依靠自身的产品研发能力和生产制造能力，形成了覆盖模拟类、儿童类、嘉年华类、礼品类等较为齐备的商用游戏游艺机产品系列，同时积极拓展适用于多应用场景的游戏游艺设备及功能游戏游艺设备，另外还有转马类、滑行车类、碰碰车类等少量游乐设施，能够满足不同细分市场、不同客户的差异化需求，具备一站式产品供应解决能力。公司现有产品年产能达1.5万

台，拥有成熟的生产工艺体系和完善的供应链资源，这将为本次募集资金投资项目实施提供可靠的研发和生产条件。

在财务状况方面，最近三年，公司营业收入分别为34,962.42万元、41,215.72万元和43,341.77万元，归属于母公司股东的净利润分别3,721.80万元、4,455.22万元和5,540.35万元，公司主营业务保持持续较快增长，盈利能力较好。截至报告期末，公司归属于母公司股东的净资产为30,528.39万元，本次募集资金到位后，将进一步增强公司的资金实力，为公司的长远发展和战略实现奠定坚实的基础。

在技术水平方面，公司拥有业内领先的产品研发团队，截至报告期末，公司共有研发人员129人，占公司员工人数的20.57%，分布在中山、深圳、广州和加拿大安大略省等地，具备从项目创意策划、美工设计、工业设计到游戏资源制作、游戏软件开发、硬件开发、产品测试等完整的产品开发体系，并自主掌握了游戏游艺设备的一系列产品核心技术。2007年，公司被中国软件行业协会游戏软件分会认定为中国动漫游戏研发基地；公司连续多年被中国游戏行业权威评选“金手指奖”评为中国游戏行业“研发先进单位”，展现了公司较强的技术和研发能力，这将为公司后续产品开发及技术研发中心的升级改造提供有力的保障。

在市场渠道方面，通过持续不断的产品创新及市场拓展，公司已建立了全球化的销售网络体系，产品销售区别包括全球近100个国家和地区。在国内外市场，公司已成为国内主要游戏游艺场所经营企业的重要合作品牌之一，客户包括大玩家超乐场、万达宝贝王、茉莉幻想、反斗乐园、新城多奇妙、华录乐园、恒大乐园、Dave & Buster、Cineplex、Happyland、Coney park、Timezone等国内外知名大型连锁品牌游乐场。公司多年以来建立的品牌优势和全球性客户体系将为本次募集资金投资项目新增产能的市场消化提供有力的支撑。

经过审慎分析和论证，公司董事会认为，本次募集资金投资项目实施后，将进一步增强公司资金实力，扩大公司产品产能，提升公司产品市场占有率，增强公司研发实力和品牌影响力，扩充渠道覆盖能力，进一步丰富和优化公司现有的业务体系，巩固和提升公司在游戏游艺设备产业的行业地位。公司本次募集资金数额和投资项目与公司现有生产经营规模、财务状况、技术水平和管理能力等相

适应，投资项目具有良好的市场前景和盈利能力。因此，本次募集资金投资项目是可行的。

## 四、募投项目运用对公司经营和财务状况的影响

本次募集资金投资项目与公司现有的主营业务紧密相关，有利于巩固公司的市场地位，强化和拓展公司的核心竞争力，提高公司的盈利水平，因此，募集资金投资项目的实施，将对公司的财务状况和经营成果产生积极影响。

### （一）对公司净资产和每股净资产的影响

本次股票发行后，公司的净资产和每股净资产将大幅增长，有利于优化公司的财务结构，提高公司的抗风险能力。

### （二）对公司资产负债结构的影响

本次发行募集资金到位后，公司的资产负债率将有较大幅度的下降，可以有效降低公司财务风险，以增强公司的持续融资能力。

### （三）对公司净资产收益率的影响

本次募集资金到位后，公司的净资产规模将得到大幅度增长，但由于募集资金投资项目需要建设周期，在项目效益充分发挥前，公司的净资产收益率可能会有一定的下降。随着募集资金项目的实施以及效益的逐步发挥，公司的净资产收益率将会稳步提高，并维持在合理水平。

### （四）本次募集资金投资项目新增折旧摊销对经营成果的影响

由于新建募投项目在建设完成后需要试产磨合，市场开发需要逐步推进，投资项目将分年达产，效益逐步显现。因此，在项目建设期内，固定资产折旧、无形资产摊销费用会对公司利润产生一定影响，但随着项目建成并进入收益期，公司盈利水平将逐步提高，上述两项因素对公司经营业绩的影响将逐渐减少。公司募集资金投资项目效益测算良好，成本及费用中已经考虑了新增固定资产折旧、

无形资产摊销费用。

## 第十一节 其他重要事项

### 一、信息披露制度及投资者服务

本公司董事会秘书负责信息披露事务及投资者关系工作，包括与中国证监会、证券交易所、有关证券经营机构、新闻媒体等联系，通过信息披露与交流，加强与投资者及潜在投资者之间的沟通，增进投资者对公司的了解和认同，提升公司治理水平。具体联系方式如下：

联系人：毛燕冰

电话：0760-89986768

传真：0760-89986787

地址：中山市西区政安路1号

### 二、重要合同

本节重要合同指公司截至本招股说明书签署日正在履行的交易金额超过100万元的合同，或者交易金额虽未超过100万元，但对公司的经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同。

截至本招股说明书签署日，公司正在履行的重要合同情况如下：

#### （一）购销合同

##### 1、销售合同

序号	客户名称	合同日期	产品名称	销售金额
1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2019年3月	商用游戏游艺机	框架合作协议
2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	2018年10月	商用游戏游艺机	年度框架合同
3	深圳恒大材料设备有限公司	2018年12月	摇摆机	年度框架合同
4	深圳恒大材料设备有限公司	2018年12月	互动轨道爬山车	年度框架合同

序号	客户名称	合同日期	产品名称	销售金额
5	深圳恒大材料设备有限公司	2018年12月	儿童电玩	年度框架合同
6	深圳恒大材料设备有限公司	2018年12月	机械设备	年度框架合同
7	万达宝贝王集团有限公司	2019年4月	商用游戏游艺机	预计 1,286.95 万元（含税）

## 2、采购合同

序号	供应商名称	合同日期	产品名称	采购金额
1	Raw Thrills, Inc	2019-09-18	游戏机套件	16.75 万美元
2	鈰象电子	2019-09-24	游戏机套件	120.60 万元
3	鈰象电子	2019-10-09	游戏机套件	112.00 万元

## （二）借款合同

公司正在履行的借款合同如下：

贷款银行	贷款额 (万元)	贷款利率 (%)	贷款起止日	担保及抵押情况
建设银行中山分行	1,000.00	贷款市场 报价利率 +15 基点	2019-11-04~2020-11-03	自身土地使用权、 房屋建筑物抵押， 控股股东担保
星展银行（港币）	500.00	2.725	2019-03-05~2020-03-05	控股股东担保

## （三）资产许可协议

公司正在履行的资产许可协议请参见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“五、（三）、7、资产许可协议”部分的说明。

## 三、对外担保情况

截至本招股说明书签署日，公司不存在对外担保。

## 四、重大诉讼或仲裁事项

截至招股说明书签署日，除下述潜在诉讼以外，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重大诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署日，发行人/发行人控股子公司可能涉及 1 起尚未了结的境外纠纷，具体案情如下：

2016 年 1 月 6 日，美国人 Valerie Nolte 女士在美国加利福尼亚州洛杉矶县的 CEC ENTERTAINMENT, INC. (以下简称“CEC”) 拥有的 Ken Chuck E. Derby 餐厅受伤，Nolte 女士在帮助其孙子从 Ken Chuck E. Derby 餐厅的机械赛马上下地时摔倒在地，碰撞到头部，后其声明因为此次摔倒遭受了创伤性脑损伤。根据美国加利福尼亚州法律规定，屋主需要对发生在其房屋内的任何事件，包括客人的人身伤害负责。因此，Nolte 女士于 2018 年 1 月 4 日在加利福尼亚州洛杉矶县的州法院向 CEC 提起诉讼，要求被告 CEC 进行损害赔偿，具体赔偿金额及损害仍待进一步举证、确认。根据 CEC 收到的诉讼文件信息，诉讼赔偿金额应超过 2.5 万美元。

根据发行人的说明及其提供的资料，涉案的 Ken Chuck E. Derby 赛马产品系由发行人于 2008 年按当时 LOLO INC. 及 Bromley, Inc. 的要求 OEM 生产，并由 Universal Space Amusement (HK) Ltd (太空娱乐有限公司，发行人实际控制人吕雪峰先生原 100% 控股企业，已于 2018 年 7 月 13 日解散) 于 2008 年卖给 LOLO INC.，CEC 向 LOLO INC. 采购了上述产品，Bromley, Inc. 提供了相关的产品安装使用手册。

为应付 Valerie Nolte 女士对 CEC 提起的上述诉讼，CEC 试图将 Ken Chuck E. Derby 赛马产品的销售和经销商、制造商、保险公司及其他相关方纳入上述诉讼中，试图让其他方按百分比补偿 CEC 可能会被判决向原告赔偿的一切损失及对 CEC 本身造成的损失。2019 年 4 月，该案件被移交至美国加利福尼亚州中央区西部联邦地方法院（联邦法院）。2019 年 6 月，CEC 提起第二次交叉申诉，根据 CEC 向各方送达的披露文件（Disclosures），加拿大世宇已被 CEC 列为交叉

被告，但根据有关法律，除非原告可通过海牙公约向加拿大世宇提供服务（送达诉讼文件），否则加拿大世宇没有义务回应或参与诉讼，美国法院亦没有管辖权或权力迫使加拿大世宇参与诉讼。美国联邦法院通常要求原告（CEC）在有限的时间内向被告送达诉讼文件，而 CEC 并未能在有限的时间内向加拿大世宇及相关方送达诉讼文件。2019 年 8 月，由于该案正在联邦法院审理，加利福尼亚州法院撤销了 Nolte 女士于州法院提起的诉讼。2019 年 10 月初，Nolte 女士及 CEC 同意并请求联邦法院将该案移交回州法院，同月，联邦法院批准了该请求。目前该案件正在退还给州法院，但由于州法院已于 2019 年 8 月撤销了案件，无审判庭可以接收该案。因此，由于联邦法院已同意将案件退回，但州法院暂未能接收，该案并未处于任一法院的审理程序当中。

## 五、涉及重要关联方的诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署日，公司控股股东及实际控制人、控股子公司、全体董事、监事、高级管理人员及其他核心人员，均没有作为一方当事人的重大诉讼和仲裁事项。

公司控股股东及实际控制人最近三年内不存在重大违法行为。公司控股股东及实际控制人出具的承诺函，声明如下：“本公司/本人目前无尚未了结或合理预见的重大诉讼、仲裁和行政处罚案件。”

## 六、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及刑事诉讼的情况

截至招股说明书签署日，未发生公司董事、监事及高级管理人员和其他核心人员涉及刑事诉讼的情况。

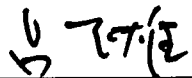
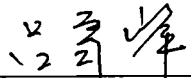
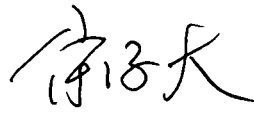
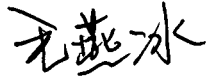





## 第十二节 有关声明

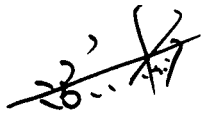


### 一、发行人全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员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，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。



全体董事签名：

 _____ 吕飞雄	 _____ 吕雪峰	 _____ 宋子大
 _____ 毛燕冰	 _____ 邹爱国	 _____ 丁勇军
 _____ 张峰		

全体监事签名：

 _____ 冯幸梅	 _____ 李文豪	 _____ 杨振星
---	---	---

除兼任董事外的其他高级管理人员签名：

 _____ 朱贺	 _____ 田守文
--	---



## 二、保荐人（主承销商）声明

本公司已对招股说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

项目协办人： 姚星昊  
姚星昊

保荐代表人： 胡跃明  
胡跃明

严绍东  
严绍东

法定代表人： 曹宏  
曹宏



## 保荐人（主承销商）董事长声明

本人已认真阅读广东世宇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。

董事长签名：



曹 宏



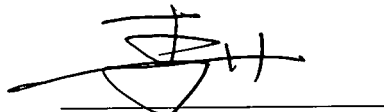
长城证券股份有限公司

2019年11月18日

## 保荐人（主承销商）总经理声明

本人已认真阅读广东世宇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。

总经理签名：



李 翔



### 三、发行人律师声明

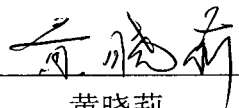
本所及经办律师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人：

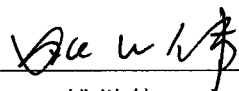


肖微

经办律师：



黄晓莉



姚继伟

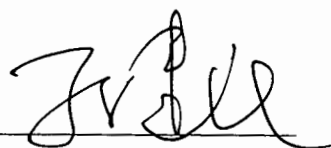




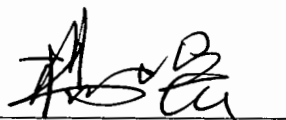
## 五、资产评估机构声明

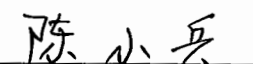
本机构及签字注册资产评估师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

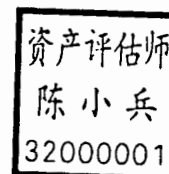
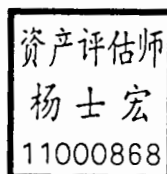
资产评估机构负责人：

  
孙建民

签字注册资产评估师：

  
杨士宏

  
陈小兵







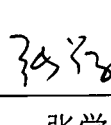

北京天健兴业资产评估有限公司



## 六、验资机构声明

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，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人：  
  
  
 余瑞玉

签字注册会计师：  
  
  
 郭 澳  
  
  
 吴 霆  
  
  
 张学文

天衡会计师事务所(特殊普通合伙)  
  
 2019年 11月18 日

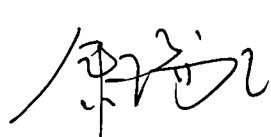



## 七、承担验资复核业务的会计师事务所声明

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复核报告无矛盾之处。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复核报告的内容无异议，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，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

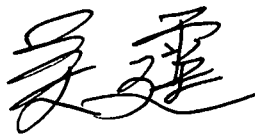
验资复核机构：天衡会计师事务所（特殊普通合伙）

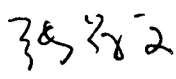
验资复核机构负责人（签字）：


  
余瑞玉




签字注册会计师（签字）：

  
吴建

  
张学文





天衡会计师事务所（特殊普通合伙）



2019年 11月 18日

## 第十三节 附件

### 一、备查文件

- (一) 发行保荐书及发行保荐工作报告；
- (二) 财务报表及审计报告；
- (三) 内部控制鉴证报告；
- (四) 经注册会计师核验的非经常性损益明细表；
- (五) 法律意见书及律师工作报告；
- (六) 公司章程（草案）；
- (七) 中国证监会核准本次发行的文件；
- (八) 其他与本次发行有关的重要文件。

上述文件同时刊载于巨潮资讯网（<http://www.cninfo.com.cn>）。

### 二、查阅时间、地点

投资者可在发行期间每周一至周五上午 8:30-12:00，下午 13:30-17:00，于下列地点查询上述附件：

- (一) 发行人：广东世宇科技股份有限公司

地址：中山市西区政安路 1 号

电话：0760-89986768

传真：0760-89986787

联系人：毛燕冰

- (二) 保荐人（主承销商）：长城证券股份有限公司

地址：深圳市福田区深南大道 6008 号特区报业大厦 16-17 层

电话：0755-83516283

传真：0755-83516266

联系人：刘新萍