

证券代码：301011

证券简称：华立科技

广州华立科技股份有限公司 投资者关系活动记录表

编号：20210901

| | |
|-------------|--|
| 投资者关系活动类别 | <input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input checked="" type="checkbox"/> 其他（半年度业绩交流电话会） |
| 参与单位名称及人员姓名 | 德邦证券崔世峰、天风证券冯翠婷、国盛证券顾晟、新时代证券马笑、国金证券伍兆丰、方正证券芦冠宇、申万宏源证券、东吴证券、西南证券、东北证券、招商证券、华安证券、华泰证券、华创证券、信诚基金、南方基金、博时基金、华夏基金、金鹰基金、天弘基金、东方基金、中欧基金、灰姑娘基金、红塔红土基金、建信理财、永拓投资、人保资产、珠江人寿、前海再保险、环懿投资、中投天诚、考铂投资、太平资产等机构投资者，共计111人。 |
| 时间 | 2021年9月1日 下午 16:30-17:30 |
| 地点 | 电话会议形式 |
| 上市公司接待人员姓名 | 董事长、总经理 苏本立 财务总监、董事会秘书 蔡颖 证券事务代表 华舜阳 |

| | |
|----------------------|--|
| <p>投资者关系活动主要内容介绍</p> | <p style="text-align: center;">一、介绍公司发展及基本情况</p> <p>华立科技主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。公司以“为用户创造快乐”为宗旨，秉承“绿色文化、创意科技、用科技享受生活”的发展理念，以建立全球一流的文化游乐企业为战略目标，持续实施模式创新、管理创新、技术创新，完善业务结构，提高设计、研发能力，拓展销售渠道，完善运营模式，涵盖游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营等环节，形成完整产业链。</p> <p>公司主要对室内游乐场和主题乐园等客户销售游戏游艺设备和动漫IP衍生产品，并向客户提供设备合作运营和游乐场运营服务等实现盈利。</p> <p>未来公司将围绕IP轴心，融合潮流元素结合自身优势，稳步推进下游延伸，促进跨界融合。</p> <p style="text-align: center;">二、公司2021年上半年经营情况</p> <p>1、2021年上半年度，公司游戏游艺设备、合作运营设备、自营游乐场业务保持稳步增长，动漫IP衍生业务加速增长。2021年上半年度，公司实现营业总收入2.49亿元，较上年同期增长134.38%；归属于上市公司股东的净利润为3,116.00万元，较上年同期增长2,524.29%；扣除非经常性损益后的净利润为3,336.47万元，较上年同期增长246.92%。公司的持续盈利能力得到显著提升。</p> <p>2021年上半年度，公司游戏游艺设备业务实现销售收入9,878.44万，同比增长47.41%，对收入占比降至39.56%；动漫IP衍生产品业务实现销售8,166.03万元，同比增长424.78%，动漫IP衍生产品发展增速较快，半年度已超去年全年销售额；设备合作运营收入1,709.23万元，同比增长87.21%；游乐场运营收入4,697.15万元，同比增长236.86%。</p> |
|----------------------|--|

2、截至2021年6月，公司动漫IP衍生产品卡通设备的投放门店多达1,000多家，投放设备达8,000台，合作门店分部于全国各大中城市核心商圈及中小城市主要经济中心区。其中，公司动漫IP衍生产品主要作品《奥特曼融合激战》投放数量约4,300台，《宝可梦》投放数量约为1,500台。《宝可梦》、《奥特曼融合激战》是目前公司的爆款动漫IP衍生产品，两者占公司动漫IP衍生产品收入比重较大。

目前公司正加大动漫IP衍生产品业务开拓力度，加快游戏设备对外投放数量，加强游戏营运与推广，积极提高客户转化率和单台设备卡片销售效率。

三、交流环节

1、设备销售2019年-2020年增速放缓，请问这一业务的未来规划？

答：公司游戏游艺设备业务整体增速相对比较稳定，符合公司整体发展预期。在国内游戏游艺行业中，其中大约一半是中低端产品，如摇摇车，简单的三爪娃娃机，这部分中低端设备产品价格相对较低，技术含量不高，同质化竞争激烈，且毛利水平低，这块暂时不是公司发展战略的重点。公司目前专注于中高端产品，推行差异化策略，每年大约推出10款新作品。预计游戏设备收入会平稳增长，但是占公司整体营收比例会逐渐下降。未来公司将以IP为轴心，从B端走向C端，将业务往多元化、高附加值方向发展。

2、游戏行业监管上市场比较担忧吗？用户消费年龄层结构是怎么样？

公司关注到，近日国家新闻出版署下发《关于进一步严格管理

切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，进一步强未成年人对网络游戏沉迷及成瘾防控。

一方面，公司属于线下游戏游艺行业，生产及运营的设备均已通过文化部门的内容审核批准，相关行业政策相对稳定，目前线下游戏游艺业态未受到实质性影响。

另一方面，公司游戏游艺产品集运动、益智、操控等互动体验，健康快乐，有益身心，能够满足亲子、社交等新文化娱乐消费需求。公司支持国家进一步加强行业管理，完善未成年人防沉迷游戏措施，与家长携手共治未成年人沉迷网络游戏问题。公司推出的产品及提供的线下游乐场所，既能提供家庭式亲子运动娱乐，又能够让孩子释放天性，体验游戏的快乐；同时，相对孩子独自使用电子产品玩网络游戏，线下游乐场基本不存在成瘾性问题。

公司预计线下游戏游艺行业将保持稳定发展的态势。

从公司自营的游乐场消费画像来说，以较旺的消费时段周末假期为例，周末消费者中大约40%是亲子，即父母带着孩子一起来的，大约20%是情侣，20%-30%是朋友、同学组队到店一起玩，单人到店消费大约在10%左右。亲子活动其实是公司自营游乐场的消费主流。

3、《宝可梦》、《奥特曼》卡片机游戏为什么这么火爆？

答：公司动漫IP衍生产品能获得市场青睐，核心受IP题材、游戏创作、运营团队影响，同时与游戏的角色、玩法、动画制作、背景音乐、互动体验、卡片的持续更新、受众群体等因素密不可分。公司在国内动漫IP卡片游戏深耕多年，积累了丰富的资源和经验；另一方面，公司在游戏游艺渠道资源方面具有强大的优势，也为动漫IP卡片游戏发展奠定良好契机。

4、公司动漫IP衍生产品业务的核心竞争优势？

答：公司动漫IP衍生产品业务的核心竞争力和稳定性主要有以下几个方面。

(1)公司在游戏游艺行业深耕多年，形成了完整的产业链结构，具有丰富的客户资源及设备合作运营经验。

(2)公司的动漫IP衍生产品需要配套动漫卡通设备进行销售，公司从2013年开始布局动漫IP衍生产品业务，截至2021年6月，公司动漫卡通设备的投放门店多达1,000多家，投放设备达8,000台，合作门店分部于全国各大中城市核心商圈及中小城市主要经济中心区，动漫IP衍生产品的销售已形成规模效应。由于设备投放需要较长时间的布局和积累，竞争对手进入壁垒较高。

(3)公司的动漫IP衍生产品主要系向IP版权供应商直接采购，且公司拥有在中国境内独家采购、销售权。由于公司的行业地位、运营能力在行业内得到充分认可，对知名IP衍生产品的引入具有更多的优先选择权。

5、游艺设备更新迭代周期一般多长？

答：游戏游艺设备正常更新迭代周期大约在5-10年，热门作品通过自主运营，定期举办活动赛事，增加客户粘性，增强玩家归属感，生命周期会有所延长。

6、公司线下游乐场业务的发展规划？

答：公司目前尚在快速成长阶段，自营游乐场业务相对资产比较重，公司计划每年新增2-3个点，保持相对稳定的新增步伐，主要为挑选地段较好的位置，以及打造个别新模式，如东莞的环游嘉年华运动空间，基于“游戏+”全新理念打造的全场景、沉浸式、泛娱乐、泛运动室内乐园。未来，公司游乐场业务将积极尝试跨界融合以及游乐场新模式的探索尝试。

7、今年动漫IP卡片机产能有没有受到疫情或者芯片的影响？

答：公司动漫IP卡片机需要外购IP套件，主要由日本提供，因为日本前期疫情和奥运会，部分企业处于停工状态；另外，目前海运相对不畅，运费也比较贵。公司之前的订货周期大约2-3个月，目前订货周期4-5月。公司今年总体生产计划没有太大影响，但投放速度会放缓。卡片是不受影响的，因为卡片制作的供应商基本都在国内。

8、疫情对公司第三季度的影响如何？有什么新的进展？

答：疫情属于不可抗力因素，公司全力支持国家对疫情的防控工作。7-8月暑假是公司的旺季，且本次疫情波及省份较多，对公司及下游客户有一定程度的冲击。根据公司目前收集的信息反馈，在8月，公司投放有动漫IP卡片机的门店中，大约有1/3的门店有不同程度的暂停营业情况，同时疫情导致线下游乐消费人流的减少。目前疫情已基本缓解，各省市人员流通开始恢复正常，商业经营也逐步复苏。公司预期疫情对公司第三季度的经营业绩会有一些影响，但短期的业绩波动，不影响公司持续向好的发展趋势。

9、公司VR产品的发展情况？

答：目前公司涉及VR技术的游戏游艺设备产品种类不多，占公司营业收入比重也较低。公司游戏游艺设备产品涉及VR技术主要为模拟体验类产品，公司运营VR技术的方式主要为采购具有相关功能的零部件（如VR眼镜穿戴设备）和使用VR等技术进行综合开发（如开发、制作游戏场景及动感效果等）。公司主要从事VR游戏内容的制作，VR游艺设备硬件设计、生产，但是没有从事穿戴式设硬件设备，如VR眼镜、头盔这种穿戴式设硬件设备是公司对外采购的。

| | |
|----------|--|
| | <p>随着近年来VR技术不断提高，VR头盔等穿戴式设备逐步成熟，价格成本降低，VR游戏走向C端，走向家庭和线下游乐，目前相关VR技术发展尚在提升中，公司对VR产业发展保持谨慎乐观。后续公司将融合先进技术结合自身优势，稳步推出新款VR游戏游艺作品。</p> <p>因本次投资者调研活动采取电话会议形式，参会者无法签署调研承诺函。但在交流活动中，我公司严格遵守相关规定，保证信息披露真实、准确、及时、公平，没有发生未公开重大信息泄露等情况。</p> |
| 附件清单（如有） | - |
| 日期 | 2021年9月1日 |