

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：2022-001

投资者关系活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input checked="" type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他 _____
参与单位名称及人员姓名	通过全景网“投资者关系互动平台”参与公司2021年度业绩说明会的市场投资者
时间	2022年4月21日（周四）下午 15:00-17:00
地点	全景网“投资者关系互动平台”（ https://ir.p5w.net ）
上市公司接待人员姓名	董事长兼总经理苏本立先生、董事Ota Toshihiro先生、财务总监兼董事会秘书蔡颖女士、独立董事王立新女士、保荐代表人雷浩先生、证券事务代表华舜阳先生
投资者关系活动主要内容介绍	<p style="text-align: center;">一、介绍公司基本情况及2021年度经营业绩</p> <p>华立科技是国内最大的商用游乐设备发行与运营综合服务商之一，公司集设计、研发、制造、发行、营运、服务于一体，通过充分整合全球知名 IP、潮流景品、线下游乐场等核心产业元素，持续推动文化娱乐行业健康发展。</p> <p>公司与众多具有全球影响力的开发商、海内外知名的室内连锁主题运营商建立了长期战略合作关系。公司主要通过游戏游艺设备</p>

销售、动漫 IP 衍生品运营以及游乐场运营等三大业务板块，不断开拓创新商业模式，着力探索和打造共生、共创、共赢的游戏游艺产业生态一体化平台，为消费者带来快乐美好的线下游乐体验。

2021年，公司实现营业收入6.27亿元，同比增长47.55%，归属上市公司股东的净利润5,253.50万元，同比增长14.06%。

二、投资者问答交流环节

公司与投资者在本次业绩说明会进行了沟通交流，主要问题及回复如下：

1、公司目前在当前市场上有没有竞争对手，竞争压力如何，打算如何应对

答：您好，公司是国内最大的商用游乐设备发行与运营综合服务商之一，公司集设计、研发、制造、发行、营运、服务于一体，通过充分整合全球知名IP、潮流景品、线下游乐场等核心产业元素，持续推动文化娱乐行业健康发展。同时，公司也是游戏游艺行业在国内资本市场的首家上市公司，行业龙头地位和先发优势都较为突出，公司将继续努力善用海内外资源优势，以及借助资本市场融资平台优势，不断发展壮大，保持竞争优势。

2、领导您好，请问公司游戏游艺设备的新款储备及推广构想是怎样的？终端的订单恢复情况如何？

答：您好，游戏游艺设备业务是公司长期发展过程中的基石业务，公司将持续不断研发及引进新款设备，保持高端游戏游艺设备业务稳步发展。国内终端设备订单较为稳定，随着海外市场恢复，海外订单恢复较为明显。感谢您的关注。

3、苏总您好，就游戏游艺业务而言，公司认为下游游乐场终端门店数量和设备销售规模还有多大的扩展空间，搭载新技术（如VR、AR）的设备对传统设备的替换率有多大？

答：您好，虚拟（增强）现实技术应用体验，VR、AR、MR等虚拟现实技术应用带来新的潜在设备需求，提高了游艺设备文化创意的表现力和感染力，将为游戏游艺产业催生更大的市场空间，增强设备市场竞争力。感谢您好关注。

4、董秘您好！21年度公司业绩平平，使公司股价不断下挫，今年一季度业绩与去年同比是否有所增长？疫情给公司带来哪些方面的影响，能不能详细介绍一下公司今年的方向目标，如何提高公司业绩，更好的回报广大股东投资者。谢谢！

答：公司2022年度第一季度经营情况请您稍后留意公司披露的2022年第一季度报告。

针对近期疫情形式，公司全力配合政府防疫工作，公司部分自营游乐场存在阶段性暂停营业或人流限制措施，下游客户个别区域受疫情影响出现不同程度的停业，对公司的经营造成一定影响，短期内不可避免承压，但不会改变行业整体长期稳定发展趋势。

未来，公司将继续保持高端游戏游艺设备业务稳步发展的同时，着力发展三大战略目标，三大业务探索。

三大战略目标包括：① 顺应居民消费水平的提升及游戏游艺行业发展趋势，以及在动漫IP衍生产品快速发展的背景下，公司将继续加大终端设备投放和游乐场运营业务的发展，进一步布局终端市场，提升公司的经营规模、市场占有率和品牌知名度。② 随着终端设备规模扩大，公司将加大信息化投入，布局设备信息化管理平台，增强终端设备信息化水平。③ 扩充研发团队，加大产品研发力度，着力投入具有国潮特色的IP产品研发。

三大业务探索包括：① 探索和推广虚拟（增强）现实技术应用体验，VR、AR、MR等虚拟现实技术应用带来新的潜在设备需求，提高了游艺设备文化创意的表现力和感染力，将为游戏游艺产业催生更大的市场空间，增强设备市场竞争力；② 探索和打造跨业态融合的创新消费场景，为消费者提供更多元化的一站式空间体验，吸引更广泛的客群；③ 探索IP培育和运营、专属潮玩景区多渠道运营新模式，为日后孵化和培育自有IP奠定基础。

公司将紧抓国家文化产业发展的战略机遇，积极开拓市场，为用户提供健康、快乐、身临其境的亲子互动空间及游戏体验，争取以更加优异的业绩回报广大投资者。

5、（1）去年投放的机台是数量以及各机台占比，奥特曼/龙珠/宝可梦/我的世界/其他？今年的目标是什么？

（2）今年疫情对公司的影响，推进和经营？

（3）原材料涨价对我们的公司的影响？

答：公司2021年度投放动漫卡通设备近3000台，投放设备以《宝可梦》和《奥特曼》为主，截至2021年12月末，公司动漫卡通设备铺设数量为10,098台，具体投放的终端门店数量为2,053家。《我的世界地下城》是公司于2022年初正式推出的新动漫IP衍生产品，公司根据市场需求情况，目前稳步增加投放数量。

原材料涨价不可避免对公司生产成本造成影响，面对原材料价格上涨，生产成本上升，公司主动进行业务结构调整，推出热门IP游戏游艺设备产品，如融合 AI、VR、AR 等先进技术的《奥特曼系列变身大决战》、《A9竞速传奇 VR版》、《我的世界地下城》等高附加值游艺设备产品，新产品定价政策相应考虑成本上升因素。通过公司主动进行业务结构调整，公司游戏游艺设备销售毛利率呈小幅波动。

6、请问公司广州科韵后续是否还存在减值可能？

答：公司根据《企业会计准则》的规定，每年末对商誉进行减值测试。短期来看，如因新冠疫情持续反复等因素对广州科韵资产组的经营业绩产生较大不利影响，不排除发生进一步商誉减值的可能。

长期来看，居民文化娱乐需求持续存在，随着国家防疫政策有效实施，疫情影响有望进一步减弱，游乐场业态将逐步恢复正常。

7、近期广东有一家叫W未来主机的游乐设备公司，研发出了一种共享主机游戏，铺设在商场的多经点位，我看在广东各大商场都有机器铺设，市场反馈不错，全国都布局几千台机器了，公司有没有考虑进军这块市场，利用自己的电玩城的渠道进行合作，或者可以考虑直接战略投资收购相关公司来布局商场的小型化游乐市场。

答：您好，感谢您的建议。目前，公司动漫IP衍生产品从传统游乐场渠道不断开拓，探索如商场中庭、玩具店等多经点位渠道投放可行性。公司将积极探索多种营销渠道，通过多元化的经营，不断提升品牌影响力和盈利力。未来如公司有重大并购计划，将依法履行信息披露义务，谢谢。

8、公司有没有考虑研发带二维码支付的游艺产品，针对商场通道和中庭以及各种多经点位的小型游乐市场，主打逛商场客户的碎片化时间的消费？

答：您好，公司已积极探索和论证产品多渠道投放的可行性，感谢您的建议和关注。

9、请问公司如何保障中小户投资者的利益，目前公司股价跌幅

60%，公司有没有什么措施？

答：股价在二级市场的表现受多种因素影响，需要投资者理性判断。公司结合自身优势及实际经营情况，积极探索多种营销渠道，通过多元化的经营，不断提升品牌影响力，公司将不断增强公司市场竞争力和盈利能力，实现价值投资者与公司共同发展。同时，公司将完善加强各项信息披露工作，维护好投资者关系，使投资者对公司价值与发展潜力能有更充分认识。祝你投资顺利。

10、你好，贵公司股价一路下滑，公司有回购想法吗

答：投资者好，感谢您的建议。公司目前上市未满一年，暂无回购股份计划。公司持续努力提升经营业绩，不断提升企业价值，力争以优良的业绩回报广大投资者。

11、公司各个动漫IP境内独家代理权的期限是多久？续期情况如何？未来竞争者加入会不会导致授权费上升？

答：您好，公司动漫IP衍生品均已获取境内独家采购权，授权期限一般为1-2年，到期前续签合作文件。公司与各大主要IP授权人合作关系稳定，各款有效运营的IP产品授权均正常续签，合作商业条件未发生重大变化，感谢您的关注。

12、苏总您好，请问动漫IP衍生品业务目前的结构如何，提价及毛利率提升的空间有多大？

答：您好，动漫IP衍生产品业务毛利率因新IP引进、产品受欢迎程度、消费者普及率、上新周期、折旧成本等因素影响，随着投放合作期限延长呈逐渐上升趋势。

13、分的红有点少，多分点

答：公司2021年度利润分配预案系公司综合考虑自身发展阶段、资金需求及未来经营计划等各种因素后制定的，该预案严格遵循了中国证监会《上市公司监管指引第3号—上市公司现金分红》的规定以及《公司章程》的要求。

后续公司在制定利润分配方案时，会在考虑经营发展情况及资金需求的基础上，重视股东权益、股东诉求。公司将继续努力经营，提高业绩，为股东创造更多的投资回报，谢谢。

14、公司应收余额逐年上升，是否会对公司正常经营造成影响。

答：公司2021年末应收账款余额3.07亿元，同比上升11.32%，营业收入6.27亿元，同比上升47.55%。2021年应收账款余额确实有所提升，主要原因是销售规模上升，应收账款余额上升幅度远低于营业收入增长幅度。

2021年末应收账款余额占营业收入的比重为49%较2020年末下降16%。2021年末应收账款余额占流动资产的比重为39.84%，较2020年末下降13%。可见2021年对比疫情严重影响的2020年情况有所改善。

公司客户结构稳定，信用政策未发生重大变化。公司仅给予信用较好的大中型长期合作的客户信用账期，且下游客户在正常营业的情况下现金流充分，随着新冠疫情影响逐步减缓，应收账款状况有望持续改善。谢谢！

15、搞元宇宙核心技术

答：目前全球“元宇宙”产业的发展还处于探索发展阶段，公司重视VR、AR等虚拟现实技术与游戏游艺设备融合发展，使公司在

“元宇宙”游戏等虚拟场景和游乐体验中具有一定的先发优势。目前公司涉及VR技术的游戏游艺设备产品占公司营业收入比重较低，公司将不断探索开发更具延展性功能的VR作品，应用VR、AR技术的游戏游艺产品收入比重将逐步提升。元宇宙等新兴领域的创新应用，将对游戏、社交、内容、消费等一系列行业带来商业模式的升级，公司重视有关先进技术与游戏游艺设备的相结合，做好未来发展战略规划部署。

16、领导您好，近期疫情反复无常对线下消费冲击较大，请问公司自营游乐场是否受到影响，公司又是如何应对的？疫情对公司应收账款回款是否产生影响，2021年计提的信用减值损失与商誉减值损失主要是什么因素造成的呢？谢谢！

答：公司自营游乐场为配合所在地防疫政策，2021年在8、11、12月出现多次不同程度的停业，致使其错过暑期、特别节日（端午、六一、双十一、圣诞）、周末等传统的盈利旺季，导致门店的营业收入没有达到正常经营水平。公司2021年积极推出吸引客流的优惠推广政策，加大了礼品成本的支出，以吸引客流、提高进店人次及客单价为主，赚取营业利润为辅的经营策略，为公司经营取得了一定成绩。

2021年应收账款余额确实有所提升，主要原因是销售规模上升所致。信用减值损失主要是根据会计准则，计提应收账款坏账损失；资产减值损失主要是前期公司收购广州科韵（游乐场业务），形成了一定的商誉。

2021年度自营游乐场业务因疫情影响，游乐场业务经营情况不如预期，公司根据《企业会计准则第8号——资产减值》的相关要求，对包含商誉的资产组进行减值测试，按要求计提资产减值。

长期来看，居民文化娱乐需求持续存在，随着国家防疫政策有效实施，疫情影响有望进一步减弱。

17、请问：公司对市值管理怎么看？

答：良好的成长能力和经营业绩是市值管理的关键，公司将不断增强公司市场竞争力和盈利能力，实现价值投资者与公司共同发展，争取实现公司市值与内在价值的动态平衡。

18、问董秘，现在股东人数

答：截至2021年12月31日，公司股东总数为11,256户。公司将在定期报告中披露报告期末的股东情况，请您后续关注相关公告。

19、领导您好，请问IP衍生品终端设备的投放会加快节奏么，是否开始拓展在商场中厅、影院铺设的渠道？在自有IP的孵化上做了哪些储备？

答：您好，公司综合考虑市场需求，制定合适的投放计划。公司目前已开始探索和评估多渠道投放IP衍生品终端设备的可行性。同时，公司拟扩充研发团队，加大产品研发力度，着力投入具有国潮特色的IP产品研发，感谢您的关注

20、疫情对公司的业绩有多少影响

答：投资者您好，公司自营游乐场、下游客户部分区域受疫情影响，短期内不可避免承压，但不会改变行业整体长期稳定发展趋势。公司有信心继续保持稳定增长，公司将结合自身优势及实际经营情况，积极探索多种营销渠道，通过多元化的经营，不断提升品牌影响力及盈利能力，感谢您的关注。

21、公司可转债融资目前进展情况如何

答：公司已于3月初向深交所提交了公开发行可转换公司债券的《募集说明书》及相关文件，深交所已于3月中旬正式受理。目前公司正与深交所积极沟通，回复处理问询函件，补充有关材料，具体可请投资者关注公司公告。公司目前正有序推进公开发行可转换公司债券事项，谢谢。

22、新冠疫情反复，城市游戏游艺游乐场处于关闭状态。请问对公司生产经营是否带来影响？近期游戏版号重新开放，公司是否涉足游戏开发？谢谢！

答：您好，公司目前未涉足游戏开发。新冠疫情反复，城市游戏游艺游乐场处于关闭状态。公司自营游乐场、下游客户部分区域受疫情影响，短期内不可避免承压，但不会改变行业整体长期稳定发展趋势。公司有信心继续保持稳定增长，公司将结合自身优势及实际经营情况，积极探索多种营销渠道，通过多元化的经营，不断提升品牌影响力及盈利能力，感谢您的关注。

23、请问贵公司今年的业绩预期怎么样？对未来有没有展望

答：尊敬的投资者您好，公司自营游乐场、下游客户部分区域受疫情影响，短期内不可避免承压，但不会改变行业整体长期稳定发展趋势。公司有信心继续保持稳定增长，公司将结合自身优势及实际经营情况，积极探索多种营销渠道，通过多元化的经营，不断提升品牌影响力及盈利能力，感谢您的关注。

24、请问公司对VR/AR 的游戏前景怎么看？公司是否会近期向游戏外的VR/AR 领域扩展？有何具体计划？同时，请问公司董事长，疫情下如何保持公司游戏网点的扩张？是否考虑加盟店方式？怎么

	<p>保障加盟店获得良好收益？对疫情后时代都有哪些准备计划？谢谢！</p> <p>答：公司始终关注新技术、新理念对行业的驱动与变革，公司会结合既有优势，选择其中有益于公司业务的发展方向适时布局。公司看好VR/AR游戏的前景，重视VR/AR等虚拟现实技术与游戏游艺设备的融合发展，为提升消费者游乐体验，通过在游戏游艺设备中推进AI、VR、AR 等先进技术的应用，提高游戏游艺设备给消费者带来的玩乐体验，稳步推出了多款VR作品，如《A9竞速传奇 VR版》（竞速类VR游戏）、《VR谍影双人版》（射击类VR游戏）。</p> <p>公司未来的发展计划您可翻阅公司可转债的《募集说明书》，其中有详细的介绍。公司将稳步新增终端业务门店，加大投放动漫卡通设备，新增更多的合作门店。谢谢。</p>
附件清单（如有）	-
日期	2022年4月21日