

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。创业板公司具有创新投入大、新旧产业融合成功与否存在不确定性、尚处于成长期、经营风险高、业绩不稳定、退市风险高等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。



广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)

声明：本公司的发行申请尚需深圳证券交易所和中国证监会履行相应程序。本招股说明书不具有据以发行股票的法律效力，仅供预先披露之用。投资者应当以正式公告的招股说明书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.

(深圳市福田区福田街道金田路2026号能源大厦南塔楼10-19层)

声明与承诺

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

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

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

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

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

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

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

本次发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A股）
发行股数	<p>本次拟发行不超过 1,252 万股（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）且不低于本次发行完成后股份总数的 25%。发行人股东大会授权主承销商有权行使超额配售选择权。如果本次发行采用超额配售选择权的，则行使超额配售选择权而发行的股票为本次发行的一部分，本次发行股票的数量应当根据超额配售选择权的行使结果相应增加，且超额配售选择权发行的股票数量不超过本次发行股票数量（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）的 15%。</p> <p>本次发行仅限公司公开发行新股，不包括公司股东转让股份。股东大会授权董事会可根据具体情况调整发行数量，最终以中国证券监督管理委员会同意注册的发行数量为准。</p>
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和板块	深圳证券交易所创业板
发行后总股本	5,008 万股（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）
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	2020 年 12 月 26 日

重大事项提示

本公司提醒投资者需特别关注下述重大事项提示。此外，在做出投资决策之前，发行人请投资者认真阅读本招股说明书正文内容。

一、本次发行相关的重要承诺

与本次发行相关的重要承诺，包括股份锁定承诺、持股及减持意向、稳定股价的预案等承诺，具体内容请详见本招股说明书“第十三节附件”之“一、（六）与投资者保护相关的承诺”部分的说明。

二、本次发行前滚存利润的分配安排

本次发行前滚存利润的分配安排的具体内容请详见本招股说明书“第十节投资者保护”之“三、本次发行前滚存利润的分配安排”部分的说明。

三、本次发行上市后的股利分配政策

本次发行上市后的股利分配政策的具体内容请详见本招股说明书“第十节投资者保护”之“二、股利分配政策”部分的说明。

四、对发行人持续经营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

未来对公司持续经营能力产生重大不利影响的主要因素包括突发事件引致的风险、创新、创意及技术风险、市场风险、政策风险、财务风险、安全事故风险、实际控制人不当控制的风险、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，发行人具备持续经营能力。

五、税收优惠对盈利贡献的影响

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，2019年12月，公司通过高新技术企业资格复审。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，2017年、2018年、2019年及2020年1-9月，公司因此享受税收优惠金额分别为520.89万元、477.48万元、438.06万元及80.86万元，占净利润的比例分别为12.03%、8.74%、8.14%及7.67%。高新技术企业资质证书的有效期为三年，如果到期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。

2017年、2018年、2019年及2020年1-9月，公司海外出口收入占主营业务收入的比例分别为45.40%、54.83%、50.43%及33.56%，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。

六、中美贸易摩擦和新冠疫情对发行人的持续经营的影响

2020年1月下旬以来，新冠疫情逐步在全球多个国家爆发，对旅游、文体、体育、餐饮、航空运输等服务业及其产业链造成了较大影响。为控制疫情蔓延，各国纷纷采取暂停游艺娱乐场所经营、限制人流等管控措施，尽可能减少因人群聚集导致疫情传播和扩散的风险，短期内对公司下游游艺娱乐行业正常运营带来了较大不利影响，客户推迟订单下达及延缓采购计划，对公司2020年2-5月的销售造成了较大的阶段性不利影响。

2020年1-6月，公司实现营业收入7,606.78万元，较上年同期相比下降62.55%。同行业可比上市公司中山金马2020年1-6月实现营业收入14,779.53万元，较2019年同期下降56.92%；华立科技2020年1-6月实现营业收入10,654.84万元，较2019年同期下降40.35%。公司2020年上半年经营业绩变动情况与同行业可比公司中山金马、华立科技基本一致，经营业绩均受疫情冲击出现了较大幅度下滑。

随着我国疫情的有效控制，2020年3月下旬以来，各地市开始陆续发出通知，重新有序恢复游艺娱乐场所营业；2020年5月8日，国务院印发《国务院应对新型冠状病毒感染肺炎疫情联防联控机制关于做好新冠肺炎疫情常态化防控工作的指导意见》，正式确认可采取预约、限流等方式开放公园、旅游景点，以及影剧院、游艺厅等密闭式娱乐休闲场所，境内游艺娱乐场所的客流量和营收情况开始逐步恢复和好转。

随着我国境内疫情管控的持续向好，受疫情冲击较大的旅游、文体体育、餐饮、航空运输等均实现了强劲复苏。根据文化和旅游部数据中心发布的数据，2020年国庆假期期间，全国共接待国内游客6.37亿人次，按可比口径同比恢复79.0%；根据猫眼研究院发布的数据，2020年国庆假期国内院线总票房达39.5亿元，观影人次达9,961万人，成为国庆档期历史上第二高票房；根据商务部发布的监测数据，2020年国庆假期期间全国零售和餐饮重点监测企业销售额约1.6万亿元，日均销售额同比2019年黄金周增长4.9%；根据中国民用航空局发布的数据，2020年国庆假期全国民航共计运输旅客1,326万人次，日均旅客运输量恢复至2019年国庆假期的91.07%。

根据公司境内主要客户反馈及其他公开数据等，2020年8月、9月及国庆节假期期间下游游艺娱乐场所的客流量及营收情况已恢复至正常情况的80%-90%左右，部分经营情况较好的连锁经营企业或者门店达到甚至超过上年同期营收水平。公司境内下游客户经营有效恢复，同时，公司对境内市场的进一步开拓也取得积极进展，带动了公司产品在境内市场销售的强劲复苏。

从境外市场来看，自2020年3月中下旬境外市场疫情大规模爆发以来，受疫情防控措施等因素影响，公司海外主要市场疫情仍未得到有效控制，境外市场销售暂处于缓慢的恢复过程中。截至目前，全球部分疫苗企业的疫苗开发逐步取得积极进展，预计将有利于境外疫情的控制及境外市场的需求恢复。2020年11月9日，第73届世界卫生大会续会在日内瓦举行，世卫组织总干事高级顾问布鲁斯·艾尔沃德在会上表示，由于当前全球范围内展开的非凡工作，2021年3月可能从根本上改变疫情发展方向和态势，预计将会有疫苗推出。

在目前疫情影响下，公司根据境内外疫情的整体防控形势，在密切关注境外

市场疫情进展及境外客户需求的同时，重点加大了对境内市场的开发力度，积极把握境内市场疫情恢复后新的市场机遇。公司具备相应的竞争优势和基础，能积极把握好国内大循环为主体、国内国际双循环相互促进的新发展格局带来的市场机遇，具体如下：

第一、公司具有良好的产品设计研发能力，满足境内市场的最新需求

公司产品以自主研发为主，研发投入较大，最近三年，自主研发产品销售占比在 70%左右，产品的设计研发能力等获得境内主流客户以及美国、日本、欧洲等发达国家和地区主流市场的认可，公司具备持续推出符合境内市场、境外市场特点的有竞争力的新产品的能力，并能根据各阶段的重点市场策略进行相应研发资源投入调整。2020 年公司根据市场形势，将主要的研发资源投入到吻合境内市场特点的新产品研发上，取得了良好效果，有利地支持了境内市场的销售增长。

如公司目前积极推动的自主研发的数字体育项目，能很好的满足后疫情时代全民健身理念不断深化，以及我国提高全民健身公共服务智能化、信息化、数字化水平的最新政策导向，在娱乐健康化、体验化、智能化的大趋势下，引领行业的发展趋势，受到境内下游客户的欢迎，提升了客户的人流量及营收水平，目前订单逐步增加，数字体育互动娱乐领域将成为公司未来境内业务新的增长点。

第二、公司的品牌影响力、质量控制水平、售后服务能力等获得北美、日本、欧洲等高门槛国家和地区的认可，有利于进一步开拓境内市场

公司一直专注于游戏游艺设备的研发、生产和销售，并长期坚持全球化业务布局，境内境外市场并重，公司产品定位于全球中高端市场，以大型、连锁化经营的品牌游艺娱乐场所作为首选合作对象，在业内形成了较强的品牌影响力。公司是国内行业里唯一一家获得“中国驰名商标”的游戏游艺设备制造企业，也是国内少数产品成功打入北美、日本、欧洲等发达国家和地区并且拥有稳定的客户群体及较大销售规模的游戏游艺设备厂商。

2019 年以来，我国宏观经济增速换挡，结构调整进一步深化，国内下游游艺娱乐行业品牌化、连锁化、规范化趋势更趋明显，部分具备较强品牌影响力和资本实力的企业继续扩张，不断创新业务形态和业务模式，下游游艺娱乐行业市场集中度呈提升趋势，本次新冠疫情影响更加强化了该等趋势，也有力地推动了

上游龙头企业市场份额的提升。

总体来说，北美、日本、欧洲等发达国家和地区对品牌影响力、质量控制水平、售后服务能力等的门槛和要求更高，公司有多年的全球发达市场的积累，为后疫情时代公司更高效地拓展国内市场提供了良好保障。

第三、公司历年来重视境内市场布局，拥有良好的客户基础

公司多年来坚持境内境外市场并重的战略，最近三年境内、境外市场占比在 50% 左右，公司在境内市场拥有大玩家超乐场、万达宝贝王、永旺茉莉幻想、卡通尼乐园、反斗乐园、风云再起、东方英雄嘉年华、华录乐园、新城多奇妙、恒大乐园等重要合作伙伴，原有境内市场的客户基础良好，疫情影响下，商场、购物中心等场所更加重视游乐场所在吸引人流方面的作用，在租金及其他承租条件方面给予知名连锁游乐场更多倾斜，较多知名连锁游乐场逆势扩张，公司也根据疫情防控形势进一步加大对境内市场的开拓力度和资源投入力度，2020 年 6 月以来较多多年合作的境内知名连锁游乐场对公司的采购明显增加，取得良好效果。

第四、进一步加大对进入境内外家庭的产品研发及市场推广力度

公司多年来一直积极研发和储备能进入消费者家庭以及办公场所休息区等的适用于多应用场景的游戏游艺设备，在疫情影响下，公司进一步加大能进入家庭的并将运动、健康、信息技术与娱乐深度结合的新产品的研发及市场推广力度，如 mini PONG（30cm）、精英篮球等产品已经开始获得境内、境外客户的订单，逐步开始发货，后续的蹦床等产品也将逐步推向市场，将有力拓展公司的市场空间和客户群体，并且把握后疫情时代境内外市场的新机遇。

通过战略性的市场布局调整，自 2020 年 6 月以来，公司产品销售开始实现快速恢复性增长，2020 年第三季度，发行人单季度实现营业收入 9,683.34 万元，较上年同期同比增长 10.05%，新冠疫情对发行人销售带来的阶段性不利影响已基本消除。2020 年 1-9 月公司实现营业收入 17,290.12 万元，较上年同比降幅已由 2020 年 1-6 月的 62.55% 大幅缩减至 40.60%，扣除非经常性损益后的归属于母公司所有者的净利润为 954.10 万元，公司经营业绩恢复进展良好。

根据经会计师审核的公司 2020 年度盈利预测报告，公司预计 2020 年度实现

营业收入 30,436.50 万元，较上年同比下降 32.86%，扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润 3,530.93 万元，较上年同比下降 29.68%。

由于国内市场的节假日主要集中或者接近于下半年，因此境内下游客户的新设游乐场或者原有游乐场设备更新投资主要集中在下半年甚至是第四季度，加之由于 2020 年上半年的疫情因素，客户订单下达及采购计划推迟，导致部分境内客户的新开游乐场及游乐场更新投资更加集中在下半年开业，因此预计 2020 年下半年甚至是第四季度的销售旺季不会错失，公司 2020 年第三季度的销售收入已经恢复至近年来正常的水平；另外，由于疫情影响，部分实力较弱的中小型游戏游艺设备生产企业逐步退出市场，商城、购物中心等也更加重视知名连锁游艺娱乐场所的引流作用，具备较强经营实力的游艺娱乐场所经营企业逆势扩张，预计将进一步提升整个产业的市场集中度，发行人作为国内商用游戏游艺设备领域的龙头企业，市场影响力将进一步提升，2020 年第四季度预计将受益于市场需求的良好恢复及市场集中度进一步提升带来的销售增长。

综上，公司 2020 年 2-5 月的销售受到了较大的阶段性不利影响，随着境内疫情的有效控制，公司积极调整，把握境内市场疫情恢复后新的市场机遇，公司经营业绩自 6 月份开始已得到有效恢复，生产、经营正常，疫情给发行人生产经营带来的阶段性不利影响已经基本消除；同时，公司产品在美国市场具有良好的性价比优势，已通过产品涨价等措施与客户共同分摊关税新增的成本，中美贸易摩擦加征关税对公司整体影响较小。因此，新冠疫情和中美贸易摩擦不会对公司持续经营带来重大不利影响。

七、盈利预测数据

为帮助投资者做出合理判断，公司编制了 2020 年度盈利预测报告，天衡会计师事务所对公司管理层编制的 2020 年度盈利预测报告进行了审核，并出具了天衡专字（2020）01866 号《盈利预测审核报告》。发行人 2020 年度经审核的主要盈利预测数据如下：

单位：万元

项 目	2020 年度	2019 年度	同比变动率
营业收入	30,436.50	45,333.42	-32.86%
净利润	3,641.79	5,383.97	-32.36%

归属于母公司所有者的净利润	3,639.85	5,386.23	-32.42%
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润	3,530.93	5,021.18	-29.68%

预计公司 2020 年第四季度仍将延续第三季度良好的恢复增长趋势，2020 年全年整体经营业绩恢复情况良好。

虽然公司 2020 年度盈利预测报告的编制遵循了谨慎性原则，但是由于盈利预测报告是管理层在最佳估计假设的基础上编制的，而所依据的各种假设具有不确定性，公司 2020 年度的实际经营成果可能与盈利预测存在一定差异，投资者进行投资决策时应谨慎使用。

目 录

声明与承诺	1
本次发行概况	2
重大事项提示	3
一、本次发行相关的重要承诺	3
二、本次发行前滚存利润的分配安排	3
三、本次发行上市后的股利分配政策	3
四、对发行人持续经营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	3
五、税收优惠对盈利贡献的影响	4
六、中美贸易摩擦和新冠疫情对发行人的持续经营的影响	4
七、盈利预测数据	8
第一节 释义	15
一、一般释义	15
二、专业释义	18
第二节 概览	21
一、发行人及本次发行的中介机构基本情况	21
二、本次发行概况	21
三、发行人报告期的主要财务数据和财务指标	23
四、发行人主营业务经营情况	23
五、发行人创新、创造、创意情况	24
六、发行人选择的具体上市标准	25
七、发行人公司治理特殊安排	25
八、募集资金用途	25
第三节 本次发行概况	26
一、本次发行的基本情况	26

二、本次发行股票的有关当事人	27
三、发行人与中介机构的关系	29
四、本次发行有关重要日期	29
第四节 风险因素	30
一、突发事件引致的风险	30
二、创新、创意及技术风险	31
三、市场风险	31
四、政策风险	34
五、财务风险	35
六、安全事故风险	37
七、实际控制人不当控制的风险	38
八、募集资金投资项目风险	38
九、诉讼风险	39
第五节 发行人基本情况	40
一、发行人概况	40
二、发行人设立情况	40
三、发行人报告期内的重大资产重组情况	42
四、发行人在其它证券市场的上市/挂牌情况	46
五、发行人股权结构和内部组织结构	46
六、发行人控股子公司及参股公司、分公司的基本情况	48
七、持有发行人 5% 以上股份的主要股东及实际控制人情况	52
八、发行人的股本情况	53
九、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员简要情况	56
十、发行人与董事、监事、高级管理人员及核心技术人员签订的协议及履行情况，上述人员所持股份被质押、冻结、诉讼纠纷等情形	62
十一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员最近两年的变动情况	62
十二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员对外投资情况	62
十三、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	63

十四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的薪酬情况	64
十五、发行人正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况	66
十六、发行人员工及社会保障情况	68
第六节 业务与技术	72
一、发行人主营业务、主要产品及变化情况	72
二、发行人所处行业的基本情况	107
三、发行人的竞争定位	136
四、发行人主营业务的具体情况	155
五、发行人主要固定资产及无形资产	182
六、特许经营权情况	219
七、发行人的核心技术与研发情况	220
八、发行人质量控制情况	231
九、发行人的境外经营情况	232
第七节 公司治理与独立性	233
一、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	233
二、特别表决权股份或类似安排的情况	236
三、协议控制架构的情况	237
四、公司管理层和注册会计师对公司内部控制制度的评价	237
五、发行人最近三年的违法违规情况	237
六、发行人报告期内资金占用和对外担保情况	238
七、发行人独立运行情况	238
八、同业竞争	241
九、关联方、关联关系及关联交易	245
第八节 财务会计信息与管理层分析	275
一、财务报表	275
二、注册会计师的审计意见	279
三、财务报表的编制基础、合并财务报表范围及变化情况	281

四、与财务信息相关的重大事项或重要性水平的判断标准	282
五、报告期内采用的主要会计政策和会计估计	282
六、执行的主要税收政策、缴纳的主要税种	314
七、分部报告信息	315
八、经注册会计师核验的非经常性损益明细表	316
九、主要财务指标	317
十、报告期内取得经营成果的概览分析	320
十一、经营成果分析	321
十二、资产质量分析	473
十三、现金流量分析	529
十四、最近三年的股利分配情况以及发行后的股利分配政策	535
十五、流动性分析	535
十六、持续经营能力分析	536
十七、期后事项、或有事项、承诺事项及其他重要事项	537
十八、关于本次发行摊薄即期回报的相关情况	538
十九、盈利预测情况	541
第九节 募集资金运用与未来发展规划	556
一、募集资金运用概况	556
二、募集资金投资项目的情况	560
三、募投项目运用对公司经营和财务状况的影响	579
四、未来发展战略	580
第十节 投资者保护	583
一、投资者关系的主要安排	583
二、股利分配政策	584
三、本次发行前滚存利润的分配安排	587
四、股东投票机制	587
第十一节 其他重要事项	589
一、重要合同	589

二、对外担保情况	592
三、重大诉讼或仲裁事项	595
四、涉及重要关联方的诉讼或仲裁事项	599
五、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及违法违规的情况	599
六、控股股东、实际控制人涉及违法违规的情况	599
第十二节 有关声明	600
一、发行人及其全体董事、监事、高级管理人员声明	600
二、发行人控股股东、实际控制人声明	601
三、保荐人（主承销商）声明	602
四、发行人律师声明	605
五、会计师事务所声明	606
六、资产评估机构声明	607
七、验资机构声明	608
八、验资复核机构声明	609
第十三节 附件	610
一、备查文件	610
二、查阅时间、地点	621

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
麦麦天空	指	广东麦麦天空科技有限公司，发行人参股公司
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
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
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
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
鈹象电子	指	鈹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（中国）	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
卡通尼	指	上海卡通尼文化发展有限公司，为“卡通尼乐园”、“卡通尼幼儿园”、“棒恰恰欢乐屋”的运营主体
冠宇娱乐	指	中山市冠宇娱乐有限公司，为“极限主场”和“开心主场”的运营主体
风云投资	指	南京风云投资管理有限公司，为“风云再起”、“奇奇家族”、“MY GAME 风云会”、“StayForYou 漫玩吧”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
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
招商银行	指	招商银行股份有限公司中山分行
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
报告期	指	2017 年、2018 年、2019 年及 2020 年 1-9 月
最近三年	指	2017 年、2018 年及 2019 年
最近一年及一期	指	2019 年及 2020 年 1-9 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、建筑装饰、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、泛游乐场所	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、发行人及本次发行的中介机构基本情况

(一) 发行人基本情况			
发行人名称	广东世宇科技股份有限公司	成立日期	2004年8月9日
注册资本	人民币3,756.00万元	法定代表人	吕飞雄
注册地址	广东省中山市西区政安路1号	主要生产经营地址	广东省中山市西区政安路1号
控股股东	吕飞雄、林容娣和吕雪峰	实际控制人	吕飞雄、林容娣和吕雪峰
行业分类	C24 文教、工美、体育和娱乐用品制造业	在其他交易场所（申请）挂牌或上市的情况	无
(二) 本次发行的有关中介机构			
保荐人	长城证券股份有限公司	主承销商	长城证券股份有限公司
发行人律师	北京市君合律师事务所	其他承销机构	-
审计机构	天衡会计师事务所（特殊普通合伙）	评估机构	北京天健兴业资产评估有限公司

二、本次发行概况

(一) 本次发行的基本情况			
股票种类	人民币普通股（A股）		
每股面值	1.00元		
发行股数	<p>本次拟发行不超过 1,252 万股（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）且不低于本次发行完成后股份总数的 25%。发行人股东大会授权主承销商有权行使超额配售选择权。如果本次发行采用超额配售选择权的，则行使超额配售选择权而发行的股票为本次发行的一部分，本次发行股票的数量应当根据超额配售选择权的行使结果相应增加，且超额配售选择权发行的股票数量不超过本次发行股票数量（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）的 15%。</p> <p>本次发行仅限公司公开发行新股，不包括公司股东转让股份。股东大会授权董事会可根据具体情况调整发行数量，最</p>	占发行后总股本比例	不低于 25%（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）

	终以中国证券监督管理委员会同意注册的发行数量为准。		
其中：发行新股数量	本次发行股数全部为发行新股	占发行后总股本比例	不低于 25.00%
股东公开发售股份数量	-	占发行后总股本比例	-
发行后总股本	不超过 5,008.00 万股（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）		
每股发行价格	【】元		
发行市盈率	【】倍（每股发行价除以发行后每股收益）		
发行前每股净资产	【】元/股	发行前每股收益	【】元/股
发行后每股净资产	【】元/股	发行后每股收益	【】元/股
发行市净率	【】倍（按照【】经审计的净资产测算）		
发行方式	采用网下向询价对象询价配售与网上向符合条件的社会公众投资者定价发行相结合的方式，或中国证监会及深圳证券交易所认可的其他方式，包括且不限于向战略投资者配售股票		
发行对象	符合资格的询价对象和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		
拟公开发售股份股东名称	-		
发行费用的分摊原则	-		
募集资金总额	【】		
募集资金净额	【】		
募集资金投资项目	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		
发行费用概算	【】		
（二）本次发行上市的重要日期			
刊登发行公告日期	【】		
开始询价推介日期	【】		
刊登定价公告日期	【】		
申购日期和缴款日期	【】		
股票上市日期	【】		

三、发行人报告期的主要财务数据和财务指标

项目	2020年1-9月 /2020年9月 30日	2019年度 /2019年12月 31日	2018年度 /2018年12月 31日	2017年度 /2017年12月 31日
资产总额（万元）	49,683.57	50,389.10	42,938.43	40,866.69
归属于母公司所有者权益（万元）	36,970.97	35,946.89	30,528.39	25,074.63
资产负债率（母公司）（%）	25.69	27.63	26.94	36.09
营业收入（万元）	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
净利润（万元）	1,054.60	5,383.97	5,461.29	4,328.68
归属于母公司所有者的净利润（万元）	1,055.25	5,386.23	5,540.35	4,455.22
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润（万元）	954.10	5,021.18	5,076.91	4,108.02
基本每股收益（元）	0.28	1.43	1.48	1.19
稀释每股收益（元）	0.28	1.43	1.48	1.19
加权平均净资产收益率（%）	2.89	16.21	19.91	20.08
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-6,883.42	5,710.59	5,067.11	3,661.42
现金分红（万元）	-	-	-	189.00
研发投入占营业收入的比例（%）	8.17	5.68	5.97	5.56

四、发行人主营业务经营情况

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、永旺茉莉幻想、卡通尼乐园、反斗乐园、风云再起、东方英雄嘉年华、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、科技含量和创新创意水平，截至本招股说明书签署日，公司拥有 101 项专利（含 6 项发明专利）、122 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，并发展数字体育项目，为下游综合性新型游乐场提供整体解决方案，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。

五、发行人创新、创造、创意情况

公司主营产品游戏游艺设备属于文化创意类娱乐设备，游戏创意策划系产品的灵魂。通过创意策划，将运动体验、技能训练、益智教育、亲子互动等功能深度融合到每一款专属的游戏游艺设备，并结合游戏创意的内容，综合利用声、光、电、机械控制、VR、人工智能等技术，模拟真实游戏场景，使消费者达到良好的交互体验，从而实现消费者在闲暇时间锻炼身体、社交、亲子互动、休闲娱乐等目的。

公司坚持自主研发为主，外购知名 IP 游戏套件资源为辅的产品开发思路，报告期内，公司自主研发产品收入占比达 70%左右。经过多年的发展，公司形成了由项目管理、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，并自主掌握了声、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，产品涵盖模拟类、嘉年华类、儿童类、礼品类等各类游戏游艺设备。截至本招股说明书签署日，公司拥有 101 项专利（含 6 项发明专利）、122 项软件著作权，公司已列入文化部《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 317 款，产品创新能力在国内行业内居于领先地位。

六、发行人选择的具体上市标准

发行人选择的具体上市标准为：最近两年净利润均为正，且累计净利润不低于人民币 5,000 万元。

七、发行人公司治理特殊安排

截至本招股说明书签署日，发行人不存在公司治理特殊安排。

八、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	172000245210002、 [2019]2615 号	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	172000245210001、 [2019]2616 号	
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		33,110.00	30,000.00	-	-

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	本次拟发行不超过 1,252 万股（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）且不低于本次发行完成后股份总数的 25%。发行人股东大会授权主承销商有权行使超额配售选择权。如果本次发行采用超额配售选择权的，则行使超额配售选择权而发行的股票为本次发行的一部分，本次发行股票的数量应当根据超额配售选择权的行使结果相应增加，且超额配售选择权发行的股票数量不超过本次发行股票数量（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）的 15%。 本次发行仅限公司公开发行新股，不包括公司股东转让股份。股东大会授权董事会可根据具体情况调整发行数量，最终以中国证券监督管理委员会同意注册的发行数量为准
每股发行价格	[]元
发行人高管、员工拟参与战略配售情况	[]
保荐人相关子公司拟参与战略配售情况	[]
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）
预测净利润	[]
发行后每股收益	[]元/股
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	采用网下向询价对象询价配售与网上向符合条件的社会公众投资者定价发行相结合的方式，或中国证监会及深圳证券交易所认可的其他方式，包括且不限于向战略投资者配售股票
发行对象	符合资格的询价对象和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
发行费用概算	合计：[]万元

其中：承销费	[]万元
保荐费	[]万元
审计费	[]万元
评估费	[]万元
律师费	[]万元
发行手续费	[]万元

二、本次发行股票的有关当事人

（一）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： 张巍

住所： 深圳市福田区福田街道金田路 2026 号能源大厦南塔楼 10-19 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

（二）律师事务所

机构名称： 北京市君合律师事务所

负责人： **华晓军**

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

（三）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

（四）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

（五）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

（六）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

（七）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

刊登发行公告日期： []年[]月[]日

开始询价推介日期： []年[]月[]日

刊登定价公告日期： []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。以下风险因素可能直接或间接对发行人及本次发行产生重大不利影响。发行人提请投资者仔细阅读本节全文。

一、突发事件引致的风险

(一) 新型冠状病毒疫情对生产经营带来的风险

2020年1月以来,国内外各地陆续出现新型冠状病毒肺炎疫情。境内的新型冠状病毒疫情目前已得到有效控制,人流、物流等相关限制措施基本解除,境内游乐场经营情况已基本恢复至正常水平,疫情给公司境内客户的采购意愿和回款速度带来的阶段性不利影响逐步消除;境外的新冠疫情总体来说目前还没有得到有效控制,较多境外地区的游乐场经营目前还受到较大不利影响,世界经济下行风险较大,此次疫情给公司境外客户的采购意愿和回款速度带来的阶段性不利影响尚未明显消退。

本次新冠疫情对公司2020年2-5月的销售造成了较大的阶段性不利影响,进而影响公司2020年全年的经营业绩。

(二) 不可抗力风险

自然灾害、政治、战争以及突发性公共卫生事件(如境内新冠疫情出现重大反复、境外主要市场的新冠疫情长时间得不到有效控制等情形)等都可能对公司的财产、人员造成损害,并有可能影响公司的正常生产经营和市场开拓,进而对公司的经营业绩造成较大不利影响。

公司下游的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、各种公共安全事件等因素影响较大,若发生各种不可抗力风险,有可能对公司下游客户经营造成较大影响,进而影响合作客户对公司的采购意愿和回款速度等,从而对公司经营业绩造成较大不利影响。

二、创新、创意及技术风险

（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。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）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。截至本招股说明书签署日，公司目前拥有 57 项国内注册商标权、4 项海外注册商标、101 项专利权（其中发明专利 6 项）、122 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 317 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。

（三）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开发的核心技术。公司并不能完全保证未来不出现主要核心技术及工艺泄密或者核心技术人员流失的情况，若核心技术失密或者核心技术人员流失，将有可能对公司经营带来一定的不利影响。

三、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。公司致力于开发中高端产品，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，若公司未能继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）关联方企业与发行人进行市场竞争的风险

乐奇金鹰为发行人的关联方，并且发行人与乐奇金鹰均属于游戏游艺设备行业，但发行人与乐奇金鹰的具体产品定位存在较大的区别，同类产品较少，经营规模也存在较大差距，一直以来双方相互独立经营，发行人及其控股股东、实际控制人均无法对乐奇金鹰进行控制或者施加重大影响。根据目前双方的产品结构和技术储备情况，短期内乐奇金鹰生产出与发行人类似产品且产生实质性市场竞争的可能性较小，不会对发行人正常生产经营造成重大不利影响。但长期来看，也不能完全排除乐奇金鹰通过长期的发展和积累，产品研发水平和经营管理水平等不断提升，从而开发生产出能与发行人主导产品相竞争性的类似产品，与发行人开展正常市场竞争，从而成为公司较强的市场竞争对手，增加公司的市场竞争压力。

（三）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%。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。

（四）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。

（五）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，最近三年，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一，2019年公司对美国市场的销售收入占当年境外销售收入的29.86%。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。根据中美经贸谈判最新进展，自2020年2月14日美国东部时间上午12:01起，上述关税税率降至7.5%。

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。2020年2月17日，国务院关税税则委员会发布《国务院关税税则委员会关于开展对美加征关税商品市场化采购排除工作的公告（税委会公告〔2020〕2号）》，决定开展对美加征关税商品市场化采购排除工作，根据相关中国境内企业的申请，对符合条件、按市场化和商业化原则自美采购的进口商品，在一定期限内不再加征我对美301措施反制关税。依据上述规定和经公司申请后核准，公司向美国进口的游戏套件自2020年3月11日开始暂免除加征进口关税。

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。

(六) 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,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。

四、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)》、《游戏游艺设备管理办法(文旅市场发[2019]129号)》等,为游戏游艺设备产业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,2019年12月,公司通过高新技术企业资格复审。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,2017年、2018年、2019年及2020年1-9月,公司因此享受税收优惠金额分别为520.89万元、477.48万元、438.06万元及80.86万元,占净利润的比例分别为12.03%、8.74%、8.14%及7.67%。高新

技术企业证书的有效期为三年，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。

2017 年、2018 年、2019 年及 2020 年 1-9 月，公司海外出口收入占主营业务收入的比例分别为 45.40%、54.83%、50.43% 及 33.56%，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。

五、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

2017 年末、2018 年末、2019 年末及 2020 年 9 月末，公司存货账面价值分别为 8,297.81 万元、9,560.02 万元、10,968.57 万元及 11,595.89 万元，占流动资产的比重分别为 36.23%、40.39%、34.39%及 36.06%，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。

（三）应收账款回收风险

2017 年末、2018 年末、2019 年末及 2020 年 9 月末，公司应收账款账面价值分别为 4,286.24 万元、4,628.23 万元、7,861.75 万元及 11,959.99 万元，应收账款周转率分别为 8.01 次/年、9.21 次/年、6.87 次/年及 1.65 次/年（三季度数据，未年化）。报告期内，公司应收账款有增加的趋势，同时，由于 2020 年 1-9 月公司内销收入占比增加以及受疫情影响部分下游客户回款有所减缓，导致 2020 年 9 月末应收账款增幅较大，应收账款周转率有所降低。虽然公司一年以内的应收账款占比高且公司主要应收账款客户信用资质良好，但如果未来主要客户的经营或财务状况不佳，公司存在应收账款回收速度变慢甚至不能收回的可能，并将导致公司的应收账款周转率下降和坏账损失增加，从而对公司的盈利能力造成重大不利影响。

（四）为客户开具银行承兑汇票提供担保的风险

2020 年 9 月开始，公司与招商银行合作尝试开展供应链融资业务并签订相关担保合同，本公司认可的客户购买本公司游戏游艺设备产品或服务可向招商银行申请开具银行承兑汇票作为支付手段，而本公司需要为客户开具的相应银行承

兑汇票提供连带担保。截至本招股说明书签署日，由于客户向本公司开具银行承兑汇票，本公司相应为客户提供连带保证责任的金额为 **990.69 万元**。

根据相关协议，公司要求客户及其大股东等向本公司提供反担保，如果客户拖欠银行款项导致本公司履行了代偿义务，本公司有权处置客户融资购买的游戏游艺设备或者要求其大股东等承担支付义务，客户及其大股东等同意承担未清偿的本金、利息、违约金、法律费用及其他相关费用。

截至目前，公司供应链融资业务规模开展相对较小，开展时间较短，尚未发生客户违约事项。若未来出现公司进一步扩大供应链融资业务规模，公司业务经验不足导致不能严格执行内控制度、未能审慎选择被担保方，宏观经济形势或者行业发展趋势发生不利变动等情形，均可能导致本公司承担连带保证责任，从而使公司经济利益遭受损失，**包括为客户代偿当期应归还的银行承兑汇票相关款项，补提风险准备金等**，对公司生产经营和经营业绩产生不利影响。

（五）盈利预测风险

为帮助投资者做出合理判断，公司编制了 2020 年度盈利预测报告，天衡会计师事务所对此出具了天衡专字（2020）01866 号《盈利预测审核报告》。公司 2020 年度预计实现营业收入 30,436.50 万元，预计实现归属于母公司股东净利润 3,639.85 万元，预计实现扣除非经常性损益后归属于母公司净利润 3,530.93 万元。虽然公司 2020 年度盈利预测报告的编制遵循了谨慎性原则，但是由于盈利预测报告是管理层在最佳估计假设的基础上编制的，而所依据的各种假设具有不确定性，公司 2020 年度的实际经营成果可能与盈利预测存在一定差异，投资者进行投资决策时应谨慎使用。

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 2% 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，但仍不能完全排除安全事故的

发生。另外，公司的游戏游艺设备还包含儿童娱乐、模拟运动场景等产品类型，也存在因玩家使用不当等因素导致安全事故发生的可能性。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。

未来不能完全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、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。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，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。

（四）发行失败的风险

公司将在通过相关审批后及时启动发行工作。公司的成功发行取决于发行阶段国内外宏观经济环境、国内资本市场行情、发行时的股票行情以及投资者对于公司的预计估值和公司股价未来走势判断。如果本次发行认购不足，公司本次发行将存在发行失败的风险。

九、诉讼风险

截至本招股说明书签署日，发行人/发行人控股子公司涉及 1 起尚未了结的境外纠纷，基本情况如下：2016 年 1 月 6 日，美国人 Valerie Nolte 女士在帮助其孙子从 CEC 拥有的餐厅的机械赛马上下地时摔倒。2018 年 1 月 4 日，Valerie Nolte 女士起诉要求 CEC 进行损害赔偿。涉案机械赛马为发行人生产、销售的产品。CEC 试图将发行人/发行人控股子公司等涉案机械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，以补偿 CEC 可能因此遭受的损失。因 CEC 已申请破产保护，CEC 向法院发出了中止与 Valerie Nolte 女士之间的诉讼的通知，导致该诉讼目前正处于中止状态，并将一直处于中止状态直至 CEC 的破产案件结束。此外，案件当事人尚未对具体赔偿金额及损害进行进一步举证或确认，该诉讼的具体赔偿金额尚未确定。该诉讼详细情况参见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“三、重大诉讼或仲裁事项”。

由于案件进展和审理结果存在一定不确定性，尽管发行人实际控制人做出了承担可能的赔偿责任的承诺，上述案件仍可能对公司的业务、声誉、经营业绩造成不利影响。另外，如公司未来发生其他类似的诉讼、赔偿或罚款，可能给公司带来其他风险和损失。

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:	GuangdongUnis Technology Co., Ltd.
注册资本:	3,756.00 万元
法定代表人:	吕飞雄
成立日期:	股份公司成立于 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（后更名为：中山市世宇动漫科技有限公司）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，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%
3	吕雪峰	5,999,996	20.00%

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例
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		30,000,000	100.00%

（三）报告期内的股本和股东变化情况

报告期内，发行人共进行 2 次股权转让，1 次整体变更，1 次资本公积转增股本，简要情况如下：

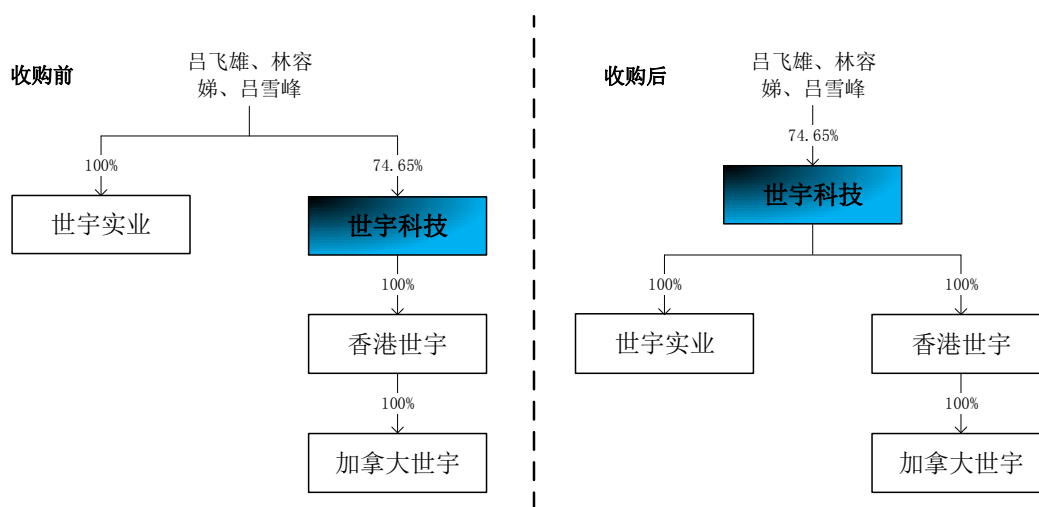
时间	股本总额(万元)	变动简介
2017 年 6 月	2,464.57	林容娣将其所持世宇科技有限 6.5% 的股权转让给吕雪梅，吕飞雄将其所持世宇科技有限 12.6965% 的股权转让给吕雪峰
2017 年 6 月	3,000.00	世宇科技有限整体变更为股份有限公司，注册资本增加至 3,0000.00 万元
2017 年 9 月	3,756.00	以资本公积向全体股东转增股本 756 万元，转增后公司注册资本变更为 3,756.00 万元
2019 年 4 月	3,756.00	吕雪梅将其所持世宇科技 6.5% 的股份转让给吕雪峰，吕飞雄将其所持世宇科技 5.45% 的股份转让给吕雪峰

三、发行人报告期内的重大资产重组情况

（一）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，在报告期之前的 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；同时，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，发行人的管理层和实际控制人未发生变化。



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。

（二）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，成为发行人的全资子公司。

世宇实业的具体情况请参见本节“六、发行人控股子公司及参股公司的基本情况”相关内容。

（三）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%，同时，鉴于发行人和世宇实业自报告期初开始均为吕飞雄、林容娣、吕雪峰控制下的企业，并且主营业务均为游戏游艺设备的生产经营相关业务，另外，发行人采取了收购世宇实业100%股权的模式，因此，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，且已完整运行两个会计年度，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。发行人主营业务未发生重大变化，符合《证券期货法律适用意见第3号》等相关要求。

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

被收购前一期，世宇实业的经营情况如下表所示：

单位：万元

科目	2017-06-30
总资产	17,885.37
净资产	2,202.62
科目	2017年1-6月
营业收入	3,386.32
净利润	-82.89

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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
总资产	15,872.96	16,417.05	17,371.75	17,194.38
净资产	2,648.20	2,562.82	2,506.90	2,318.40
科目	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
营业收入	931.34	1,648.51	1,671.04	5,044.88
净利润	85.38	55.92	188.50	32.88

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	2020.09.30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
总资产	31.95%	32.58%	40.46%	42.07%
净资产	7.15%	7.11%	8.19%	9.23%
科目	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
营业收入	5.39%	3.64%	3.86%	12.24%
净利润	8.10%	1.04%	3.45%	0.76%

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31.95%，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，2017年逐步完成业务过渡，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

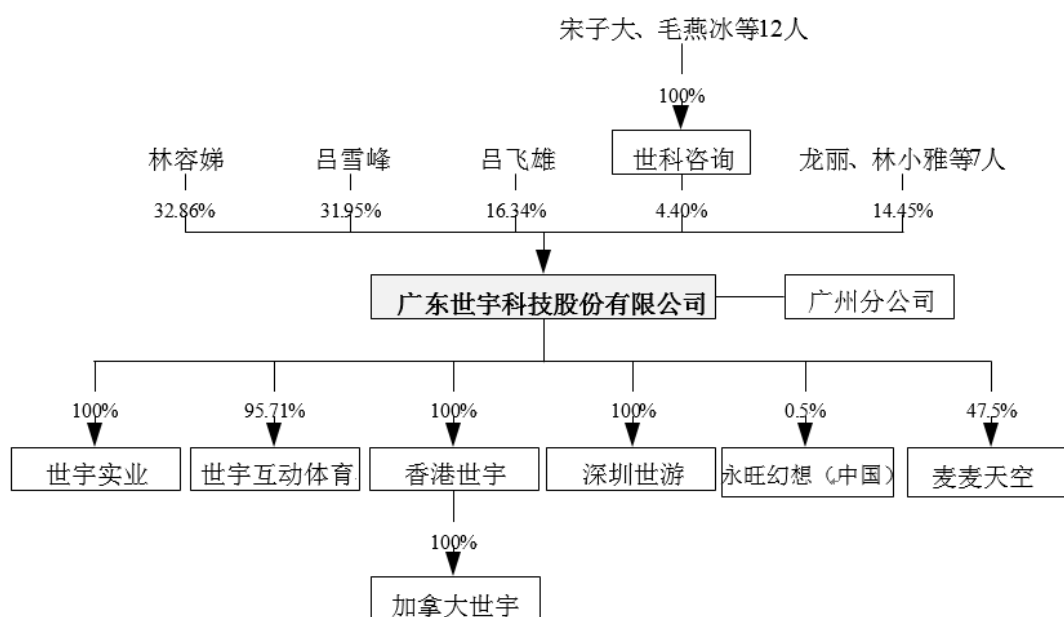
发行人收购世宇实业的现金成本为 480 万元，合并日世宇实业的账面净资产为 2,202.62 万元，根据会计准则关于同一控制下企业合并的相关规定，发行人的合并对价金额为 480 万元，合并现金成本低于世宇实业账面净资产的部分，计入资本公积。

四、发行人在其它证券市场的上市/挂牌情况

发行人自设立以来，不存在在其它证券市场上市/挂牌的情形。

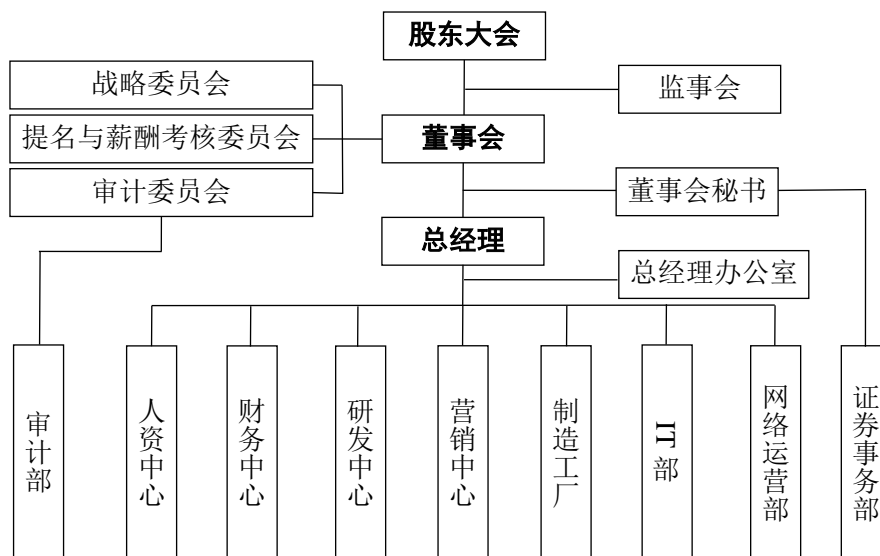
五、发行人股权结构和内部组织结构

（一）公司股权结构图



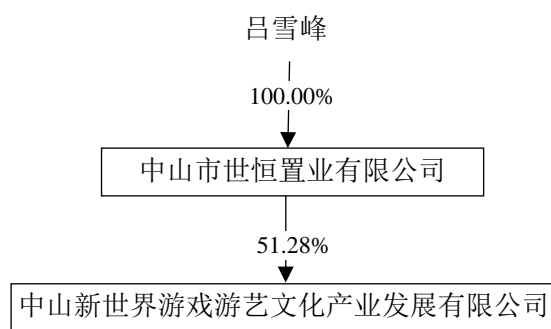
（二）公司内部组织结构

截至报告期末，公司内部组织结构设置如下图：



(三) 控股股东、实际控制人控制的其他企业

截至本招股说明书签署日，除控制发行人及其子公司外，公司控股股东、实际控制人控制的其它企业情况如下：



1、世恒置业的基本情况

公司名称	中山市世恒置业有限公司
成立日期	2016年8月
注册地	中山市石岐区
法定代表人	林容娣
经营范围	房地产开发、商业营业用房出租、物业管理
主营业务	没有具体经营业务，主要为持有中山新世界 51.28% 的股权

2、中山新世界的基本情况

公司名称	中山新世界游戏游艺文化产业发展有限公司
成立日期	2013年5月
注册地	中山市港口镇

法定代表人	林容娣
经营范围	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展经营活动。）
主营业务	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。 中山新世界拥有全资子公司中山新鑫物业管理服务有限公司

六、发行人控股子公司及参股公司、分公司的基本情况

截至本招股说明书签署日，本公司拥有 5 家全资或控股子公司，2 家参股公司，1 家分公司。

（一）子公司情况

全资或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

注册资本：300 万元人民币

实收资本：300 万元人民币

注册地和主要生产经营地：中山市西区政安路 1 号

股东构成：发行人持有其 100% 的股权

主营业务：世宇实业主要从事少量游乐设施的生产经营，并拥有土地和房产等物业，为公司主要的生产经营用物业。

（2）最近一年及一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2020-09-30	2019-12-31
资产总计	15,872.96	16,417.05
所有者权益	2,648.20	2,562.82
项 目	2020 年 1-9 月	2019 年
营业收入	931.34	1,648.51
净利润	85.38	55.92

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

注册资本：522.4115 万元人民币

实收资本：522.4115 万元人民币

注册地和主要经营地：中山市石岐区民科东路 11 号

主营业务：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%

发行人拥有世宇互动体育的控制权。

(2) 最近一年及一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2020-09-30	2019-12-31
资产总计	2,267.28	2,016.28
所有者权益	1,962.45	1,977.48
项 目	2020 年 1-9 月	2019 年
营业收入	417.88	810.08
净利润	-15.02	-52.90

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

注册资本：350万元人民币

实收资本：350万元人民币

注册地和主要经营地：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

股东构成：发行人持有深圳世游100%的股权。

主营业务：深圳世游主要从事游戏游艺设备的研发工作。

(2) 最近一年及一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2020-09-30	2019-12-31
资产总计	313.36	355.21
所有者权益	-375.79	-208.27
项 目	2020年1-9月	2019年
营业收入	63.54	634.70
净利润	-167.52	122.14

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

实际出资：500万港币

办公地址和主要经营地：香港荃湾角街38-40号铨通工业大厦19楼B室

股东构成：发行人持有香港世宇100%的股权。

主营业务：香港世宇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。

(2) 最近一年及一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2020-09-30	2019-12-31
资产总计	3,513.30	4,576.76
所有者权益	1,220.66	1,397.86
项 目	2020 年 1-9 月	2019 年
营业收入	5,446.60	20,974.58
净利润	-149.83	250.54

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

实际出资：100 加元

办公地址和主要经营地：加拿大安大略省史托维尔市

股东构成：发行人子公司香港世宇持有加拿大世宇 100% 的股权，为世宇科技的全资二级子公司。

主营业务：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。

(2) 最近一年及一期的主要财务数据

单位：万元

项 目	2020-09-30	2019-12-31
资产总计	468.84	645.18
所有者权益	94.58	81.83
项 目	2020 年 1-9 月	2019 年
营业收入	552.63	1,165.88
净利润	16.56	43.47

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

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

公司名称	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司
出资金额及方式	以 4,000 万日元（合 241.14 万人民币）受让了株式会社 AEON Fantasy 所持永旺幻想（中国）0.5%的股权，2020 年 2 月同比例增资 810 万日元（合 52.84 万人民币）
持股比例	0.5%
入股时间	2019 年 1 月
控股方	株式会社 AEON Fantasy 持股 99.5%
主营业务	儿童游乐场所经营，逐步发展成人游乐等综合业态

2、广东麦麦天空科技有限公司

公司名称	广东麦麦天空科技有限公司
出资金额及方式	以 95 万元受让了余迅所持麦麦天空 47.5%的股权
持股比例	47.5%
入股时间	2019 年 9 月
控股方	阎丽持股 52.5%
主营业务	主要从事功能游戏设备的研究与开发、市场推广等

七、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) 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。

(三) 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。

八、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%（不含采用超额配售选择权发行的股票数量），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%

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
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		3,756.00	100.00%	5,008.00	100.00%

世科咨询为发行人核心员工持股平台，目前拥有合伙人 12 名，穿透计算后，发行人目前的股东人数为 22 名。发行前，发行人不存在穿透计算的股东口数超过 200 口的情形。

（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		3,748.49	99.80%

（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
----	------	---------	------	----------

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
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		3,590.74	95.60%	-

（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		3,048.00	81.15%

除此之外，本次发行前公司各股东之间无其他关联关系。

（七）发行人股东公开发售股份对发行人的影响

本次发行不存在发行人股东公开发售股份的情况。

九、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员简要情况

（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 2023 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	80	2020-06-08 至 2023-06-07
吕雪峰	董事、总经理	男	49	2020-06-08 至 2023-06-07
宋子大	董事、副总经理	男	58	2020-06-08 至 2023-06-07
毛燕冰	董事、董事会秘书	女	45	2020-06-08 至 2023-06-07
邹爱国	独立董事	男	56	2020-06-08 至 2023-06-07
丁勇军	独立董事	男	50	2020-06-08 至 2023-06-07
张 峰	独立董事	女	49	2020-06-08 至 2023-06-07

公司现任董事均为公司 2020 年第一次临时股东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4月至今，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2023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	42	2020-06-08 至 2023-06-07
李文豪	监事	男	38	2020-06-08 至 2023-06-07
杨振星	监事	男	48	2020-06-08 至 2023-06-07

公司现任监事中，李文豪和杨振星为公司 2020 年第一次临时股东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。曾任职于中山中恳百货，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 2020 年 6 月，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，2019 年 10 月至今，担任中山正观商务信息服务有限公司执行董事兼经理等。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	49	2020-06-08 至 2023-06-07
宋子大	副总经理（兼）	男	58	2020-06-08 至 2023-06-07
朱 贺	副总经理	男	48	2020-06-08 至 2023-06-07
田守文	财务总监	男	38	2020-06-08 至 2023-06-07
毛燕冰	董事会秘书（兼）	女	45	2020-06-08 至 2023-06-07

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 10 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

2020 年 6 月 15 日，公司召开 2020 年第一次临时股东大会，经公司股东提名，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，共同组成公司第二届董事会；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二届监事会。

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。

2020 年 6 月 15 日，公司召开第二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，田守文为财务总监，毛燕冰为董事会秘书；同日，公司召开第二届监事会第一次会议，选举冯幸梅为监事

会主席。

(六) 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	兼职单位与发行人关系
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
	中山正观商务信息服务有限公司	执行董事兼经理	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。

(七) 董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的亲属关系

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。

十、发行人与董事、监事、高级管理人员及核心技术人员签订的协议及履行情况，上述人员所持股份被质押、冻结、诉讼纠纷等情形

除独立董事、外部监事以外，公司与董事、监事、高级管理人员及核心技术人员按照《劳动法》、《劳动合同法》分别签订了《劳动合同书》、《聘任书》、《保密协议》、《竞业限制合同》。报告期内，上述协议均得到良好履行。

公司的董事、监事、高级管理人员及核心技术人员所持股份不存在被质押、冻结或发生诉讼纠纷等情形。

十一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员最近两年的变动情况

（一）董事的变动情况

最近两年，公司董事会成员没有发生变更。

（二）监事的变动情况

最近两年，公司监事会成员没有发生变更。

（三）高级管理人员的变动情况

最近两年，公司高级管理人员没有发生变更。

（四）核心技术人员变动情况

最近两年，公司核心技术人员没有发生变更。

十二、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）	2,000.00	40.00%
	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。

十三、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
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、监事会主席
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
11	田守文	通过世科咨询间接持股	1.88	0.05%	财务总监
合 计			3,164.41	84.25%	-

注：宋子大、毛燕冰、朱贺、李文豪、冯幸梅、田守文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。

十四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员薪酬情况

经股东大会审议，本公司确定董事、监事薪酬的原则是：对于非独立董事和监事，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。对于独立董事，经公司股东大会审议，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主要由工资和奖金、津贴构成。

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 7.46%、6.96%、6.86% 及 14.79%。公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员 2019 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	2019 年薪酬
吕飞雄	董事长	42.33
吕雪峰	董事、总经理、核心技术人员	110.88
宋子大	董事、副总经理、核心技术人员	34.36
毛燕冰	董事、董事会秘书	27.94
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	23.15
李文豪	监 事	19.18
杨振星	监 事	-
朱 贺	副总经理	51.94
田守文	财务总监	31.36
施洪斌	核心技术人员	21.02
李子良	核心技术人员	17.37

姓名	在公司担任职务	2019 年薪酬
李英发	核心技术人员	22.40

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

最近三年，发行人员的收入水平总体呈增长态势。公司高层和中层管理人员、薪酬总体较为稳定。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整体呈上升趋势，主要是由于考虑公司业绩的发展以及经济发展水平等因素，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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
董事、监事、高级管理人员 薪酬合计	128.30	359.14	366.13	317.87
其他核心人员	37.78	60.79	66.31	56.40
总 计	166.08	419.93	432.44	374.27
利润总额	1,122.78	6,117.16	6,211.42	5,015.38
占 比 ^注	14.79%	6.86%	6.96%	7.46%

最近三年，董事、监事、高级管理人员和其他核心人员稳定，薪酬水平也相对稳定。

十五、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，公司 12 名员工通过员工持股平台世科咨询间接持有发行人 4.40% 的股份，锁定期为股票发行上市之日起 12 个月。除此之外，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。

发行人上述员工持股平台安排涵盖高级管理人员以及研发、生产、销售、财务、人力等多个部门的核心骨干人员，有助于充分调动员工的积极性，增强团队凝聚力，促进发行人长期稳定发展。全部合伙人通过持有合伙企业的出资份额间接持有发行人股份。

截至本招股说明书签署日，世科咨询具体人员构成情况如下表所示：

序号	股东名称	合伙人性质	在公司职务	出资额（万元）	持股比例
----	------	-------	-------	---------	------

1	宋子大	有限合伙人	董事、副总经理	180.00	20.45%
2	毛燕冰	普通合伙人	董事、董事会秘书	170.00	19.32%
3	刘伟东	有限合伙人	营销中心总监	150.00	17.05%
4	朱贺	有限合伙人	副总经理	80.00	9.09%
5	李文豪	有限合伙人	监事、人力资源总监	50.00	5.68%
6	冯幸梅	有限合伙人	监事会主席、营销中心副总监	50.00	5.68%
7	滕锦波	有限合伙人	财务副总监	50.00	5.68%
8	崔茂林	有限合伙人	营销中心副总经理	50.00	5.68%
9	施洪斌	有限合伙人	研发中心代理总监	40.00	4.55%
10	陈军	有限合伙人	物控经理兼仓库主管	20.00	2.27%
11	张云师	有限合伙人	客户服务中心代副总监兼技术部主管	20.00	2.27%
12	田守文	有限合伙人	财务总监	10.00	1.14%
13	刘成祥	有限合伙人	研发骨干	5.00	0.57%
14	陈秀奇	有限合伙人	研发骨干	5.00	0.57%
合计				880.00	100.00%

注：由于江欣悦不幸逝世，其所持世科咨询的 2.27% 的份额分别由田守文、刘成祥、陈秀奇受让，并于 2020 年 12 月办理了相关变更登记

上述员工均以自有资金参与认购基金份额，不存在发行人或第三方为员工参加持股计划提供奖励、资助、补贴等安排。世科咨询不属于私募股权基金，无需至中国基金业协会办理私募股权基金备案程序。

世科咨询目前拥有合伙人 12 名，穿透计算后，发行人目前的股东人数为 22 名。发行前，发行人不存在穿透计算的股东人数超过 200 人的情形。

实施上述股权激励计划，不影响公司报告期及未来的财务状况，不影响公司的控制权。

保荐机构和发行人律师经核查后认为，发行人上述员工持股平台的设立及实施已履行决策程序，员工持股平台入股发行人的价格公允，员工持股平台已建立健全持股平台内部流转、退出机制及股权管理机制，且规范运行，无需办理私募投资基金的备案手续或私募基金管理人登记程序；员工持股平台已就发行人上市后股份锁定及减持事宜作出了承诺。员工持股计划实施合法合规，不存在损害发行人利益的情形。

十六、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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
人数	502	636	648	615

2、专业结构

单位：人

分 工	2020-09-30	
	人数	比 例
管理人员	39	7.77%
研发人员	110	21.91%
财务人员	20	3.98%
销售人员	78	15.54%
生产人员	201	40.04%
行政后勤人员	54	10.76%
总 计	502	100.00%

3、受教育程度

单位：人

学 历	2020-09-30	
	人数	比例
本科及以上	100	19.92%
大 专	127	25.30%
高中及以下	275	54.78%
总 计	502	100.00%

4、员工年龄分布情况

单位：人

年 龄	2020-09-30	
	人数	比例
30 岁以下	133	26.49%

年 龄	2020-09-30	
	人数	比例
31 至 40 岁	188	37.45%
41 至 50 岁	111	22.11%
50 岁以上	70	13.94%
总 计	502	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。根据公司与具有劳务派遣资质的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 2020 年 9 月 30 日，公司劳务派遣员工人数为 1 人，占公司员工总数的比例为 0.20%。

报告期各期末，劳务派遣人员具体情况如下：

项目	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
劳务派遣人数(人)	1	50	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 2.60%、2.31%、7.86% 及 0.20%。

（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

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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31	
员工人数	487	620	632	600	
未缴纳人数	29	43	36	32	
未缴纳原因及对应人数	新入职、正在办理转移手续	13	25	15	8
	退休返聘	16	18	21	20
	自愿申请不缴纳	-	-	-	2
	试用期员工	-	-	-	2

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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31	
员工人数	487	620	632	600	
未缴纳人数	34	45	98	139	
未缴纳原因及对应人数	新入职、正在办理转移手续	18	27	11	7
	退休返聘	16	18	22	21
	自愿申请不缴纳	-	-	47	66
	试用期员工	-	-	18	32
	其他	-	-	-	13

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。报告期内，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。截至 2020 年 9 月末，公司已不存在应缴未缴的情形。

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。”

第六节 业务与技术

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、永旺茉莉幻想、卡通尼乐园、反斗乐园、风云再起、东方英雄嘉年华、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、科技含量和创新创意水平，截至本招股说明书签署日，公司拥有101项专利（含6项发明专利）、122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，并发展数字体育项目，为下游综合性新型游乐场提供整体解决方案，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
		 <p>世界摩托锦标赛 动感飞车 冠军骑士 战龙勇士</p>	
	<p>儿童类</p>	 <p>动物拍拍乐 顽猴爬树亚洲版 魔法神枪手 钢琴宝贝</p> <p>直道飞车 欢乐水上单车 超级飞侠 轨道小火车</p>	<p>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</p>

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>街机版(Pong) 咖啡桌版(Pong) 酒吧版(Pong) 4人版(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

随着下游游艺娱乐场所业态不断多元化，各种以技能训练、运动健身为主题的新业态场所开始出现。公司依托强大的产品开发实力，于 2019 年下半年成功推出互动篮球等系列数字体育互动娱乐设备，为客户提供一体化数字体育体验馆建设方案。

数字体育互动娱乐设备

互动棒球



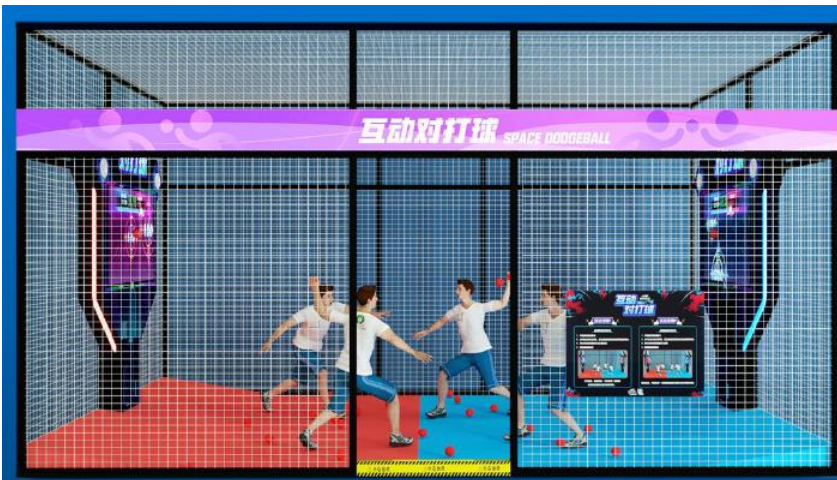
互动网球



互动蹦床



互动对打球



互动篮球



互动足球



数字体育互动娱乐设备系借助摄像头、传感器、动作捕捉系统及 IT、通信、互联网技术手段，来实现人机之间、人-网络系统-人之间的交互运动和娱乐，玩家可以通过参与篮球、足球等数字互动项目进行娱乐和身体锻炼，设备实时捕获运动数据（卡路里消耗，运动距离，动作标准度等）并上传到云平台，云平台可根据玩家上传的数据提供针对性的运动指导，并基于玩家运动数据进行身体素质测评并给予健康指导，将现代信息技术与体育锻炼、竞技健身、互动娱乐、卫生健康等进行了有机结合。

在后疫情时代，全民健身理念不断深化。2020 年 9 月，国务院办公厅发布《关于加强全民健身场地设施建设发展群众体育的意见》，进一步提出打造线上与线下比赛相结合、全社会参与、多项目覆盖、多层次联动的“全国社区运动会”，推进“互联网+健身”，提高全民健身公共服务智能化、信息化、数字化水平。在娱乐健康化、体验化、智能化的大趋势下，数字体育互动娱乐领域将成为公司未来业务新的增长点。

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 98% 以上，具体构成如下：

单位：万元、%

产品类别	2020 年 1-9 月		2019 年		2018 年		2017 年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
商用游戏游艺机	15,733.39	92.17	38,133.33	84.62	37,737.66	87.79	37,502.65	91.52
新型游戏游艺设备	239.00	1.40	3,737.02	8.29	2,268.75	5.28	-	-
其他主营业务	1,097.59	6.43	3,192.95	7.09	2,978.84	6.93	3,473.94	8.48
合计	17,069.98	100.00	45,063.30	100.00	42,985.25	100.00	40,976.59	100.00

注：其他主营业务包括数字体育项目、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、自主对外销售等。

（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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	数量	金额	数量	金额	数量	金额	数量	金额
游戏游艺设备	301	429.78	666	527.80	743	801.10	1,107	1,154.03
合计	301	429.78	666	527.80	743	801.10	1,107	1,154.03

报告期内，OEM 模式采购量占比为 7.43%、4.71%、5.13%及 5.93%，占比较低。

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本的比重较小，占比分别为 4.40%、2.78%、1.88%及 3.65%，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 6 家、7 家、3 家及 2 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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017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	375.93	87.47	335.45	63.56	651.28	81.30	890.91	77.20

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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017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	-	-	37.68	7.14	8.41	1.05	52.14	4.52

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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017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	53.85	12.53	154.67	29.30	97.21	12.13	74.39	6.45

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 79.92%、70.51%、71.46% 及 78.96%。

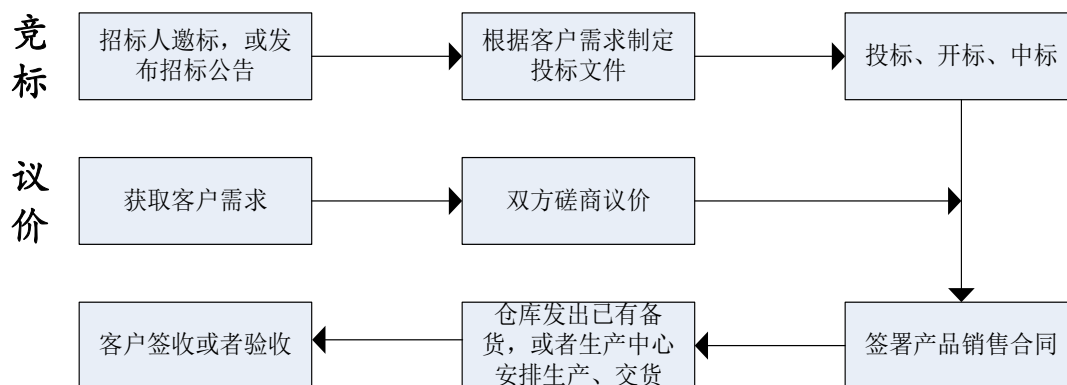
公司通过多种模式进行品牌推广，提升产品形象和知名度，加深客户对公司产品的认同。公司主要推广模式包括参加各类游戏游艺产品博览会、展会，投放专业杂志广告，网站宣传，设立大型产品体验展厅，客户口碑推荐等。

报告期内，公司对经销客户的管理与公司直销客户基本一致，主要以购销订单或合同方式约定买卖双方的权利和义务，全部为买断式销售。公司仅从业务统计角度按是否为公司产品终端用户将客户区分为直销客户与经销客户。公司对经销客户不存在给予补贴或销售返利的情形。

(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 92.21%、93.55%、91.03% 及 95.02%。

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，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

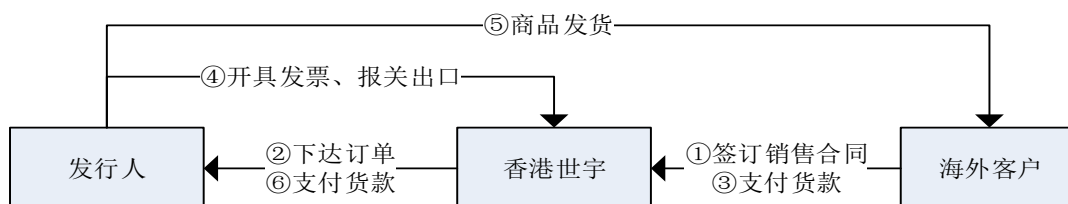
部分销售力量，公司还在香港、加拿大分别设立了下属企业香港世宇、加拿大世宇，在海外建立了自有的销售、研发团队，重点负责海外市场开发，并结合海外游戏游艺设备市场需求和发展趋势等配合公司总部进行产品研发活动。

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 65.13%、51.53%、52.23%及 47.16%。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，货物流方面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。

(3) 经销模式相关情况

①发行人经销基本情况

报告期内，公司采取直销为主，经销为辅的销售模式。公司对经销客户的管理，与公司直销客户基本一致，主要以购销订单或合同方式约定买卖双方的权利和义务，全部为买断式经销。公司一般未与经销客户签署经销商协议，也未将经销客户视作公司经销商进行管理。

公司一般未与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可能在同一国家或地区发展多家经销客户，因而未与经销客户签署指定经销区域等的经销商协议。

A、公司经销客户的类型

公司经销客户主要包括三类：行业类经销商、贸易类公司和行业内游戏游艺设备生产厂商。行业类经销商指长期专注于游戏游艺行业领域相关产品的代理与销售，并围绕下游游艺娱乐场所经营企业需求提供包括游戏游艺设备选购、产品陈列咨询、售后维修，甚至产品租赁及融资等一体化服务的销售服务商；贸易类公司指非专业从事游戏游艺行业领域相关产品的代理与销售，仅以赚取

商品贸易差价为目的，一般不具备为下游游艺娱乐场所经营企业一体化销售服务的能力的贸易性企业；行业内游戏游艺设备生产厂商指国内与公司主营业务相似的游戏游艺设备生产厂商，行业内游戏游艺设备生产厂商向公司采购产品主要系为满足其部分客户一体化采购需求，对于其自身不能生产的产品而向公司进行采购，业内游戏游艺设备生产厂商之间存在少量相互采购系行业普遍的销售模式。

B、公司向各类经销客户的销售情况

报告期各期，公司向各类经销客户的销售情况具体如下：

单位：万元

项目		2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
境内	贸易类公司	100.70	2.80%	581.29	4.52%	145.97	1.15%	468.12	5.69%
	行业内游戏游艺设备生产厂商	464.57	12.93%	1,423.24	11.07%	1,106.09	8.73%	1,273.73	15.48%
	小计	565.27	15.74%	2,004.53	15.59%	1,252.06	9.88%	1,741.85	21.17%
境外	行业类经销商	2,918.91	81.26%	10,413.30	80.97%	10,976.12	86.60%	6,251.08	75.97%
	贸易类公司	107.75	3.00%	443.59	3.45%	446.57	3.52%	235.09	2.86%
	小计	3,026.66	84.26%	10,856.89	84.41%	11,422.69	90.12%	6,486.17	78.83%
合计		3,591.93	100.00%	12,861.42	100.00%	12,674.75	100.00%	8,228.02	100.00%
主营业务收入		17,069.98		45,063.30		42,985.25		40,976.59	
占主营业务收入比重		21.04%		28.54%		29.49%		20.08%	

报告期各期，公司经销收入占主营业务收入的比重分别为 20.08%、29.49%、28.54%和 21.04%，其中，公司向行业类经销商的销售金额分别为 6,251.08 万元、10,976.12 万元、10,413.30 万元和 2,918.91 万元，占公司主营业务经销收入比重分别为 75.97%、86.60%、80.97%和 81.26%，行业类经销商是公司经销收入的主要来源。

C、主要经销商与发行人是否存在实质和潜在关联关系

报告期内，公司向前五大经销客户的销售情况具体如下：

期间	序号	客户名称	销售内容	销售金额 (万元)	占当期经销 收入比重
2020年 1-9月	1	H. BETTI INDUSTRIES INC.	各类游戏 游艺设备	770.30	21.45%
	2	EIKOU ELECTRONICS., LTD	各类游戏	313.87	8.74%

期间	序号	客户名称	销售内容	销售金额 (万元)	占当期经销 收入比重
			游艺设备		
	3	INSTANCE AUTOMATICS LTD	各类游戏 游艺设备	291.40	8.11%
	4	SOCIETE FRANCAISE AUTOMATIQUE	各类游戏 游艺设备	177.80	4.95%
	5	AVRANCHES AUTOMATIC	各类游戏 游艺设备	127.84	3.56%
	合计			1,681.21	46.81%
2019年	1	EIKOU ELECTRONICS.,LTD	各类游戏 游艺设备	2,301.91	17.90%
	2	H. BETTI INDSUTRIES INC.	各类游戏 游艺设备	2,251.07	17.50%
	3	INSTANCE AUTOMATICS LTD	各类游戏 游艺设备	730.76	5.68%
	4	FARO GAMES COM S. R. L	各类游戏 游艺设备	513.88	4.00%
	5	Global Amusement Inc	各类游戏 游艺设备	463.00	3.60%
	合计			6,260.62	48.68%
2018年	1	EIKOU ELECTRONICS.,LTD	各类游戏 游艺设备	2,846.68	22.46%
	2	H. BETTI INDSUTRIES INC.	各类游戏 游艺设备	2,398.18	18.92%
	3	Amusements Worldwide LLC.	各类游戏 游艺设备	479.96	3.79%
	4	INSTANCE AUTOMATICS LTD	各类游戏 游艺设备	462.52	3.65%
	5	PLAY FOUR FUN COMERCIAL INPORTADORA	各类游戏 游艺设备	428.69	3.38%
	合计			6,616.03	52.20%
2017年	1	H. BETTI INDSUTRIES INC.	各类游戏 游艺设备	1,134.68	13.79%
	2	Amusements Worldwide LLC.	各类游戏 游艺设备	1,065.24	12.95%
	3	INSTANCE AUTOMATICS LTD	各类游戏 游艺设备	516.77	6.28%
	4	Amusement Services International LLC	各类游戏 游艺设备	446.39	5.43%
	5	Kidsplay LLC	各类游戏 游艺设备	370.49	4.50%
	合计			3,533.57	42.95%

报告期内，公司主要经销商与公司及其控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员以及核心技术人员等关键管理人员及其关系密切的家庭成员之间均不存在实质和潜在关联关系。

D、是否专门经销发行人产品

公司主要经销客户均系长期从事游戏游艺设备相关产品代理与分销的销售服务商，拥有较为丰富的客户资源，非专门销售公司产品。报告期各期，公司前五大主要经销客户的基本情况如下：

序号	主要经销商名称	简介
1	EIKOU ELECTRONICS., LTD	<p>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，井垣谦二持有其 98% 的股权，法定代表人为井垣谦二，专业从事游戏游艺设备进口业务。</p> <p>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 Amusement Co., Ltd.。KAGA Amusement Co., Ltd. 系 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）的子公司，专业从事娱乐设备供应链服务，主要为日本永旺、Taito、SEGA 等日本知名游乐场所经营企业服务，系日本销售规模领先的娱乐设备供应链服务企业。</p>
2	H. BETTI INDUSTRIES INC.	<p>H. BETTI INDUSTRIES, INC. 成立于 1934 年，注册地为美国新泽西州，为美国 Betti 家族、Robert Geschine 持股的私人企业，首席执行官为 Peter Betti，总裁为 Robert Geschine，专业从事娱乐设备、自动售货机等的经营业务。</p> <p>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、自动售货机等的分销商之一，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。其旗下业务部门 Betson Enterprises 主要从事娱乐设备分销、产品维修及相关技术服务等，主要代理品牌包括 Unis（世宇）、Bay Tek、ICE、Raw Thrills、万代南梦宫、世嘉等行业知名品牌。</p>
3	INSTANCE AUTOMATICS LTD	<p>INSTANCE AUTOMATICS LTD 成立于 1993 年，注册地为英国林肯郡，自然人 TINA EASON、IAN EASON 分别持股 50%、50%，专业从事娱乐设备、自动售货机等的经营业务，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 Unis（世宇）、Elaut、LAI 等，主要销售区域包括英国和爱尔兰。</p>
4	SOCIETE FRANCAISE	<p>SOCIETE FRANCAISE AUTOMATIQUE 创立于 1980 年，总部位于法国，</p>

序号	主要经销商名称	简介
	AUTOMATIQUE	主要股东为 Murielle Lavole，是一家专业从事游戏游艺设备及相关产品分销的企业，主要在法国从事游戏游艺设备的分销业务，经销品牌包括 Unis（世宇）、南梦宫、世嘉、ICE 等。
5	AVRANCHES AUTOMATIC	VRANCHES AUTOMATIC 创立于 1994 年，总部位于法国，主要股东为 Armand Bendahan，是一家专业从事游戏游艺设备及相关产品分销的企业，主要在法国从事游戏游艺设备的分销业务，其中，经销品牌包括 Unis（世宇）、南梦宫、世嘉、ICE、Bay Tek 等。
6	FARO GAMES COM S. R. L	FARO GAMES COM S. R. L 成立于 1990 年，注册地为意大利，注册资本为 10 万欧元。由股东 Roberto Marai 全资持有。FARO GAMES COM S. R. L 主要面向意大利市场从事游戏游艺设备的分销，客户主要为家庭娱乐中心等游艺娱乐场所客户，经销的品牌包括 Unis（世宇）、ICE、万代南梦宫、Bay Tek 等。
7	Global Amusement Inc	Global Amusement Inc 创立于 1999 年，总部位于美国佛罗里达州，创始人为 Javier L. de la Uz，是一家专业从事游艺娱乐设备及相关产品分销的企业，主要在美国及南美州从事游戏游艺设备的分销业务，在哥伦比亚拥有较高的市场占有率，经销品牌包括 Unis（世宇）、ICE、世嘉、南梦宫等。
8	Amusements Worldwide LLC.	Amusements Worldwide LLC. 成立于 2010 年 9 月，注册地为美国达拉斯，自然人 Gene Cramm 夫妇持有其 100% 的股权，主要从事游戏游艺设备的经销、配件销售及服务。 Gene Cramm 为美国知名游乐场所经营企业 CEC 工作 30 年，曾担任 CEC 副总裁，是游戏游艺行业资深人士。从 CEC 退休后不久，创立了 Amusements Worldwide LLC.，主要从事游戏游艺设备经销、配件销售及服务，经销的品牌包括 Unis（世宇）、意大利 Memo Park 等。同时，Amusements Worldwide LLC. 也为世宇科技提供北美、南美地区的售后服务、产品顾问等服务。
9	PLAY FOUR FUN COMERCIAL INPORTADORA	PLAY FOUR FUN COMERCIAL INPORTADORA 创立于 2007 年，主要股东为 Andre' s Ferraz，持股比例 99%。PLAY FOUR FUN COMERCIAL INPORTADORA 是一家专业从事游戏游艺设备分销的企业，主要面向巴西市场的家庭娱乐中心等游艺娱乐场所客户，经销的品牌包括 Unis（世宇）、世嘉、Bay-tek 等。
10	Amusement Services International LLC	Amusement Services International LLC 创立于 1999 年，股东为 Prakash Vivekanand、Fiona Sutton，各持有 50% 的股权。Amusement Services International LLC 是一家专业从事休闲娱乐设备分销的企业，主要面向中东、北非市场的家庭娱乐中心等游艺娱乐场所客户，经销品牌包括 Unis（世宇）、世嘉、Bay Tek、万代南梦宫等。
11	Kidsplay LLC	Kidsplay LLC 创立于 1998 年，执行董事为 Roman Khramov。Kidsplay

序号	主要经销商名称	简介
		LLC 主要从事游艺娱乐设备、保龄球及健身器材等设备的分销。Kidsplay LLC 是俄罗斯等独联体国家市场最大的游艺娱乐设备分销商，能为客户提供家庭娱乐中心设立规划、场地设计与陈设、设备配置与安装、人员培训、产品售后维修等一揽子服务，经销的品牌包括 Unis（世宇）、世嘉、万代南梦宫、ICE、Bay Tek 等。

② 发行人同行业可比公司采用经销商模式的情况

发行人可比公司华立科技游戏游艺设备产品销售也以直销为主，同时将部分产品销售给贸易商客户。公司未与经销客户签署经销商协议，也未将经销客户视作公司经销商进行管理，公司经销客户与华立科技贸易商性质一致，均指称非终端游乐场客户。根据华立科技招股说明书，华立科技向贸易商销售产品情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年	2018年	2017年
产品销售收入	8,257.32	36,422.01	39,657.82	34,946.03
其中：向贸易商销售金额	1,588.48	6,587.82	6,922.55	7,684.61
贸易商销售收入占比	19.24%	18.09%	17.46%	21.99%

报告期内，公司经销收入占主营业务收入的比重分别为 20.08%、29.49%、28.54%和 21.04%，与同行业可比公司华立科技经销模式及占比情况不存在显著差异。

③ 发行人通过经销商模式实现的销售比例和毛利是否显著大于同行业可比上市公司

报告期各期，公司经销收入占主营业务收入比重分别为 20.08%、29.49%、28.54%及 21.04%，2017 年、2018 年、2019 年及 2020 年 1-6 月，同行业公司华立科技对贸易商的产品销售收入占其产品销售收入的比重分别为 21.99%、17.46%、18.09%及 19.24%，两者通过经销模式实现的销售占比都相对较低，不存在显著性差异。

2018 年、2019 年，公司经销收入占主营业务收入比重有所上升，主要系公司近年来新推出 ATARI PONG、极速保龄等产品，受到日本、美国、欧洲等境外

地区客户的认可，2018年、2019年公司境外销售收入较2017年整体上增加较多。同时，日本、美国、欧洲等市场经过多年发展，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，市场处于更加良性的竞争格局，公司经过多年的经营积累和自主研发，公司品牌形象、产品开发能力及性价比、服务等不断得到日本、美国、欧洲等主流市场客户的认可，而行业类经销商是日本、美国、欧洲等市场的重要力量，导致公司境外销售中经销客户占比相对较高，进而整体上带动了公司经销收入比重的提升。

报告期各期，公司经销模式下商用游戏游艺机及新型游戏游艺设备的毛利率分别为40.91%、41.61%、36.44%及30.07%，公司综合毛利率分别为34.43%、35.63%、35.31%及34.24%，2017年、2018年、2019年公司经销毛利率略高于公司综合毛利率水平，主要系公司经销收入主要来源于境外销售，而且主要来自日本、美国、欧洲等发达国家和地区的经销客户，一般而言，境外发达国家或地区市场准入门槛、质量要求、服务水平等都相对较高，因而这些市场的毛利率整体较高，导致公司经销毛利率整体略高于公司综合毛利率水平。

2017年、2018年、2019年及2020年1-6月，同行业可比公司华立科技向贸易商的销售毛利率分别为19.17%、30.79%、31.38%及33.14%。最近三年，公司经销模式下毛利率高于华立科技贸易商毛利率，主要系与华立科技产品结构、销售区域等存在差异所致，华立科技产品在海外销售占比相对较低，其模拟类机台销售占比高，而发行人海外销售范围广泛，并且在美国、欧洲、日本等发达国家市场经销销售占比相对较高，而这些市场的毛利率整体较高，同时，发行人在海外市场自主研发的嘉年华类机台销售占比较高，综合导致公司经销毛利率相对较高。

综上，公司通过经销模式实现的销售比例总体略高于同行业可比公司华立科技具有合理背景；经销毛利率略高于华立科技贸易商毛利率，主要系公司与华立科技产品结构、销售区域差异等因素所致。

④经销客户的终端销售及期末存货情况

报告期内，公司与经销客户全部系以买断式经销的方式进行销售，依托经

销客户的销售渠道，产品最终销往全球各地的游艺娱乐场所。

公司经销客户中行业类经销商一般结合产品历史销售情况、获取客户订单情况、海外船运物流时间等因素来向公司下达采购订单，一般备货预计销售期在 1-3 个月。贸易类公司和业内游戏游艺设备生产厂商等经销客户全部系取得最终客户订单后再向公司下达采购订单，不存在备货销售的情形。

保荐机构及申报会计师对 2019 年末及 2020 年 9 月末主要经销客户（含境内、境外）的期末存货进行了发函调查，核查情况具体如下：

经销客户 2020 年 9 月末库存核查情况（2020 年 1-9 月）			
发函家数（家）	17	回函家数（家）	15
发函经销客户收入（万元）	2,738.22	回函经销客户收入（万元）	2,541.15
发函覆盖经销收入比重	76.23%	回函确认覆盖经销收入比重	70.75%
回函确认库存产品数量（台）	94	期末库存占当期回函客户采购数量比重	15.96%
经销客户 2019 年末库存核查情况（2019 年度）			
发函家数（家）	24	回函家数（家）	21
发函经销客户收入（万元）	10,013.23	回函经销客户收入（万元）	9,463.82
发函覆盖经销收入比重	77.85%	回函确认覆盖经销收入比重	73.58%
回函确认库存产品数量（台）	377	期末库存占当期回函客户采购数量比重	15.16%

综上，发行人经销客户整体期末库存较小，占比在 15%左右，公司行业类经销客户一般备货预计销售周期在 1-3 个月，公司经销客户的期末库存与向公司采购规模、销售周转速度相匹配，属于合理的期末库存，公司经销客户不存在期末大额囤货和产品滞销的情形。

⑤报告期内经销商新增与退出情况

公司经销客户主要为专门从事游戏游艺设备代理与分销的行业类经销商，占各期公司经销收入比重约 80%左右。报告期内，与公司保持合作关系的行业类经销商分别为 28 家、32 家、37 家和 38 家，其中：2017 年行业类经销商新增 5 家、减少 1 家；2018 年行业类经销商新增 4 家；2019 年行业类经销商新增 6 家、减少 1 家；2020 年 1-9 月行业类经销商新增 1 家，整体保持稳定。

报告期各期，公司向当期新增行业类经销商的销售情况如下：

期间	序号	新增经销商名称	客户注册地	销售金额(万元)	占当期公司经销收入的比重
2020年1-9月	1	4Fun A. B	瑞典	75.36	2.10%
	合计			75.36	2.10%
2019年	1	Global Amusements, Inc.	美国	463.00	3.60%
	2	COMPANIA ORENES DE RECREATIVOS S. A. U	西班牙	252.09	1.96%
	3	Deith Distributing Incorporated	美国	247.42	1.92%
	4	Nordic Amusement Group	瑞典	109.31	0.85%
	5	Game Exchange of Colorado	美国	81.52	0.63%
	6	RIKOS Ltd.	俄罗斯	75.65	0.59%
	合计			1,228.99	9.56%
2018年	1	J. SCHWARZ GMBH	德国	258.65	2.04%
	2	SIA FRANKOLOGICS	拉脱维亚	234.53	1.85%
	3	Automated Services LLC.	美国	124.50	0.98%
	4	Gold Coast International, Inc.	美国	55.97	0.44%
	合计			673.65	5.31%
2017年	1	Moss Distributing	美国	57.25	0.70%
	2	50TH STATE COIN OP	美国	30.81	0.37%
	3	Magic Play Sp. z. o. o	波兰	23.07	0.28%
	4	Alpha Omega Sales, Inc.	美国	8.37	0.10%
	5	Uniana Co. Ltd.	韩国	0.24	0.00%
	合计			119.74	1.46%

报告期内，公司向各期新增行业类经销商的销售金额分别为 119.74 万元、673.65 万元、1,228.99 万元和 75.36 万元，占各期公司经销收入的比重分别为 1.46%、5.31%、9.56%和 2.10%，占比整体较小。

⑥经销客户是否存在大量个人等非法人实体，是否存在大量现金和第三方回款

报告期内，公司经销客户不存在个人客户等非法人实体的情形。

报告期内，公司销售通过现金回款的情况如下：

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
销售现金回款金额(万元)	-	0.15	7.00	4.88

公司销售基本通过银行账户进行收款。报告期内，公司发生了少量销售现金回款情形，主要系部分客户因支付便利，少量小额配件采购时以现金直接回款。2019 年以来，公司对客户现金回款进行了进一步规范，最近一期，公司已不存在现金回款的情形。

报告期内，公司经销客户中存在少量第三方回款情形，具体如下：

单位：万元

客户名称	所属地区	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
PLAY FOUR FUN COMERCIAL IMPORTADORA	巴西	39.36	36.05	147.36	152.95
Grupo LP SRL	阿根廷	7.87	24.39	138.22	282.36
KIDSPLAY, LLC	俄罗斯	-	-	-	55.64
其他		0.01	27.84	63.39	13.19
合计		47.24	88.28	348.97	504.14
公司经销收入		3,591.93	12,861.42	12,674.75	8,228.02
第三方回款占经销收入比重		1.32%	0.69%	2.75%	6.13%

报告期内，公司经销客户中存在少量第三方回款情形，主要系部分新兴市场国家的境外经销客户，由于该等客户本国币值波动较大、美元汇兑受到一定程度管制或难度，因此客户委托第三方等渠道换取外汇向公司支付货款。报告期各期，公司经销客户第三方回款占公司经销收入比重分别为 6.13%、2.75%、0.69%和 1.32%，占比整体处于较低水平。

公司境外客户存在部分第三方回款，主要系由该等客户所在国主要为新兴市场国家，本国币值波动较大，美元汇兑均受到一定程度管制或者难度，部分客户难以获得采购机台所需的美元，因此，需要寻求第三方等渠道换取外汇并由其代付采购货款。

⑦通过经销商模式实现的销售毛利率和其他销售模式实现的毛利率的比较

报告期各期，公司通过经销模式实现的销售毛利率和其他销售模式实现的毛利率比较情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月		2019 年		2018 年		2017 年	
	收入	毛利率	收入	毛利率	收入	毛利率	收入	毛利率

直销	境内	10,776.43	34.33%	20,332.65	29.76%	18,166.25	28.93%	20,632.52	28.55%
	境外	2,701.62	35.48%	11,869.23	41.58%	12,144.25	37.26%	12,116.05	38.63%
	小计	13,478.05	34.56%	32,201.88	34.12%	30,310.50	32.27%	32,748.57	32.28%
经销	境内	565.27	32.08%	2,004.53	28.19%	1,252.06	29.00%	1,741.85	29.10%
	境外	3,026.66	29.88%	10,856.89	39.07%	11,422.69	43.83%	6,486.17	45.06%
	小计	3,591.93	30.23%	12,861.42	37.37%	12,674.75	42.36%	8,228.02	41.68%
合计	17,069.98	33.65%	45,063.30	35.05%	42,985.25	35.24%	40,976.59	34.17%	

经销模式实现的销售毛利率和其他销售模式实现的毛利率具体对比分析如下：

A、最近三年经销模式毛利率高于直销模式毛利率，主要由于经销模式下境外收入占比较高，而境外业务毛利率普遍较高

我国是全球游戏游艺设备主要生产基地，拥有 2 千多家游戏游艺设备生产厂商，且主要集中在广州番禺和中山，下游游戏游艺场运营商可以较直接地通过参加定期举办的游戏游艺展会与厂商建立联系，或直接前往广州、中山联系厂商挑选机台。在国内产业链上，游戏游艺厂商通常直接面对终端客户。因此，公司境内以直销为主，经销占比较小，且经销收入主要来源于向同行业制造商销售，为满足最终客户一体化采购需求而向公司采购。

境外游戏游艺设备的生产厂商分布相对分散，且在产品种类齐全度、性价比等因素不及国内，因此国内厂商机台仍然是境外客户的重要选择目标。一方面，境外终端客户可以与国内厂商建立直接联系；但另一方面，由于语言不通或信息不对称等原因，专业的游戏游艺经销商帮助厂商和终端客户间建立桥梁。因此，公司境外直销和经销占比各半。

总体而言，经销模式下境外收入占比较高是由于行业特点决定的。

国内外竞争环境有所不同，国内游戏游艺设备制造企业集中，竞争环境激烈，价格敏感度较高；境外制造企业分布分散，竞争相对有序，价格敏感度相对较低。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，境外毛利率高于境内。公司经销收入以海外收入为主，直销收入境内占比较高，因此，公司经销产品均价整体高于直销产品均价。

B、2020年1-9月直销与经销毛利率差距缩小，主要由于直销模式下合作运营机台转销售，该部分销售毛利率较高

2020年1-9月新会计准则将运费由销售费用调整至成本核算，，导致境外经销模式毛利率下降；直销模式由于公司与大玩家、西安柏霖斯电子娱乐有限责任公司的合作运营机台转销售，合作运营机台折旧年限为3年，由于该部分机台净值较低，但实际成新度较高，因此该部分毛利率较高，达69.50%，销售额731.66万元，拉高了直销毛利率。

C、境外经销和直销毛利率高低存在波动，主要由于境外销售区域波动影响

公司境外销售区域主要包括亚洲、北美洲、欧洲、南美洲等地区，受经济发展水平、居民消费能力、行业发展状况等因素影响，价格敏感程度存在差异，公司定价策略上亦采取差异化的方式。如北美洲、欧洲、日本等发达地区，对产品品质要求较高，同款机型倾向于选择配置更优的版本，公司定价相对较高，相应毛利率更高；而东南亚、南美洲等发展中地区，更关注性价比，定价略低，相应毛利率略低。

2017年和2018年，境外经销毛利率高于直销毛利率，主要由于境外市场中美国等发达国家的经销收入占比较高，美国等发达国家市场销售毛利率较高。2017年和2018年，美国市场经销收入占境外经销收入的比例分别为40.98%和37.21%。

2019年境外经销毛利率低于直销毛利率，主要系公司当年对日本经销客户EIKOU Electronics., Ltd销售342台6人版疯狂套动物为公司向同行业采购的机台，金额1,897.34万元，毛利率较低，仅为12.72%，导致境外经销毛利率有所降低。

2020年1-9月，境外经销毛利率低于直销毛利率，主要系公司自2020年1月1日起，执行新收入准则，快递运输费中履行销售合同发生的必要成本部分计入营业成本。同时，公司境内销售货物相关的运输服务主要由客户自行办理，因此实际由公司承担的运输费主要为实现境外销售而产生的货物运输费，其中又以公司对美国仓库进行备货产生的运输费为主。外销客户中，美国地区以经销客户为主，2020年新收入准则的执行导致美国地区销售的成本有所上升，美

国地区经销客户的毛利率有所下降，进而导致 2020 年 1-9 月境外经销综合毛利率有所下降。

D、境内经销毛利率与直销毛利率相当，主要由于定价策略上无显著差异

在国内产业链上，游戏游艺厂商通常直接面对终端客户。公司境内以直销为主，经销占比较小，且经销收入主要来源于向同行业制造商销售，为满足最终客户一体化采购需求而向公司采购。因此，公司境内定价策略上直销和经销不存在明显差异，境内直销和经销毛利率水平相当。

综上所述，公司经销模式实现的销售毛利率和其他销售模式实现的毛利率变化合理。

⑧给予经销客户信用政策是否显著宽松于其他销售方式，对经销客户的应收账款是否显著增大

公司对经销客户的管理与直销客户基本一致，主要以购销订单或合同方式约定买卖双方的权利和义务，全部为买断式经销。公司未与经销客户签署经销商协议，也未将经销客户视作公司经销商进行管理。

与直销客户一致，公司给予经销客户的信用政策系综合考虑经销客户的销售规模、市场地位、与公司合作期限以及客户所在国经济环境等因素来确定，给予不同经销客户不同的信用政策。一般情况下，对于综合实力较强、与公司合作期较长的经销客户，公司会给予 1-3 个月左右的信用期，对于贸易类客户或行业内游戏游艺设备厂商的同业采购客户，公司一般采取款到发货的政策。公司对于综合实力较强的直销客户一般给予 1-3 个月左右的信用期，对于一般的直销客户也采取款到发货的政策，对于国内集团连锁游艺娱乐场所运营商，在采购金额达到一定规模情况下，经过客户提出，由总经理审批后，可以对客户集团整体进行授信，并给予 6 个月至 12 月的信用期，公司不存在给予经销客户信用政策显著宽松于其他销售方式的情形。

报告期内，公司对经销客户销售金额及期末应收账款余额情况如下：

项目	2020 年 9 月末/2020 年 1-9 月		2019 年末/2019 年度		2018 年末/2018 年度		2017 年末/2017 年度	
	应收账款	销售收入	应收账款	销售收入	应收账款	销售收入	应收账款	销售收入

	余额		余额		余额		款余额	
经销	1,248.24	3,591.93	1,039.77	12,861.42	1,005.77	12,674.75	896.73	8,228.02

最近三年各期末，公司经销客户应收账款期末余额变动与销售收入变动相匹配。2020年9月末，经销客户应收账款余额有所增加，回款速度有所减缓，主要系受境外新冠疫情影响，部分经销客户回款有所放缓，主要系阶段性客观因素造成的，公司不存在通过主动放宽信用期刺激销售的情形。

综上，公司经销客户应收账款期末余额变动与销售收入变动相匹配，不存在期末应收账款显著增大的情形。

⑨公司境内外经销毛利率比较情况

报告期内，公司区分境内、境外经销客户毛利率情况比如如下：

项目	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年		
	境内经销 毛利率	境外经销 毛利率	境内经销 毛利率	境外经销 毛利率	境内经销 毛利率	境外经销 毛利率	境内经销 毛利率	境外经销毛 利率	
商用 游戏 游 艺 机	模拟类	35.66%	22.41%	26.89%	36.41%	22.74%	35.18%	24.83%	51.65%
	儿童类	32.53%	45.11%	34.13%	20.37%	32.31%	47.70%	23.27%	44.34%
	嘉年华 类	29.40%	32.27%	29.83%	46.80%	27.86%	44.56%	34.43%	45.80%
	礼品类	33.28%	32.95%	35.91%	53.91%	38.06%	45.32%	35.68%	37.12%
新型游戏游艺 设备	32.03%	30.32%	27.96%	36.27%	33.38%	35.28%	-	-	
合计	32.22%	29.65%	29.14%	37.63%	27.32%	43.24%	29.59%	44.27%	

最近三年，公司向境外经销客户销售毛利率整体高于境内经销客户销售毛利率水平，主要系公司境外经销销售区域主要为日本、美国、欧洲等发达国家和地区。报告期各期，公司来自于境外发达国家和地区行业类经销商的销售收入占境外经销收入的比重分别为 79.77%、87.33%、93.13%和 92.48%，一般而言，境外发达国家和地区的市场准入门槛、质量要求、服务水平等都相对较高，从而这些市场区域的产品销售毛利率整体相对较高；此外，公司在海外市场销售的自主研发嘉年华类机台销售占比相对较高，自主研发产品整体毛利率相对较高，从而也提升了境外经销毛利率水平。

2020年1-9月，境外经销收入毛利率略低于境内经销收入毛利率，主要系公司自2020年起执行新收入准则，快递运输费中履行销售合同发生的必要成本部分计入营业成本，同时公司境内销售货物相关的运输服务主要由客户自行办理，因此实际由公司承担的运输费主要为实现境外销售而产生的货物运输费，导致境外收入毛利率有所下降。若不考虑运费影响，2020年1-9月境外经销毛利率为33.96%，仍高于境内经销毛利率。2020年1-9月，公司模拟类产品境外经销毛利率较境内经销毛利率偏低，主要系2020年1-9月公司向境外经销客户代理销售Taito Corporation的“一击即中”产品84.25万元，该款产品暂处于市场推广阶段，销售毛利率为3.35%，从而拉低了2020年1-9月模拟类产品境外经销毛利率水平。

综上，公司境外经销毛利率高于境内经销毛利率主要系受销售区域、产品结构不同所致，公司境外经销毛利率整体高于境内经销毛利率是合理的。

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，报告期内主要在2017年、2018年进行了部分合作经营设备的投放。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,合作方须在双方协议确定日期之前将分成款支付给公司。

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

序号	主要合作方名称	合作开始时间	基本情况介绍
			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
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，股东石春平、刘玉玲合计持股 100%。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、采用目前经营模式的原因

发行人主要采用“自主研发生产为主，以销定产、适当备货，以直销为主、经销为辅，并适当开展设备合作运营”的经营模式，符合行业的一般特点。

发行人采用目前的经营模式主要原因：（1）商用游戏游艺设备行业是技术、创意和内容驱动的行业，每一款设备都存在一定的生命周期，企业必须不断加大研发投入、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。发行人自成立以来一直专注于商用游戏游艺设备领域，已具备较强的技术研发和产品开发能力，发行人采取自主研发为主、外购知名 IP 套件资源为辅并进行生产，能够保证产品质量，丰富产品品类，有利于持续提升公司产品综合竞争力；（2）公司产品的终端用户主要为遍布全球各地的各类游艺娱乐场所，主要采取直销模式

将产品直接销往终端用户，有助于公司与客户建立更强的合作粘性，提升客户服务响应速度；同时，考虑到不同地区市场环境、终端用户采购习惯及公司资源配置情况，为拓宽客户资源，公司也通过经销客户将产品间接销往各类游艺娱乐场所，进一步扩大公司的业务版图，推动公司业务增长；（3）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，该运营模式系公司现有业务模式的创新，一方面有助于深化与客户的合作关系，更加及时、准确了解最终消费者需求，另一方面也减轻了客户购买投资设备的资金压力，实现合作共赢。

7、影响经营模式的关键因素及未来变化趋势

影响经营模式的关键因素主要有：（1）国家相关法律法规及产业政策的影响；（2）行业内竞争水平和上下游行业的发展状况；（3）公司技术水平及发展阶段；（4）公司发展战略及规划。

公司目前经营模式符合行业惯例。报告期内，公司的主要经营模式未发生重大变化。未来，随着市场条件、政策环境、市场供求情况及公司自身发展需求等因素变动，为更好地实现发展，公司经营模式可能也将进行相应的调整。

8、发行人业务及模式的创新性及持续创新机制

在业务创新性方面，公司已围绕商用游戏游艺机开发所需的创意策划、美工、软硬件开发、系统集成等构建了完整的产品开发技术体系，具备较强的游戏 IP 创意策划的实践能力，自主研发产品占比在 70% 左右，公司产品研发创新能力在国内同行居于领先水平。

在业务模式上，为深化与客户合作关系，更加及时、准确了解最终消费者需求，提高产品开发的针对性和有效性，减轻客户运营的设备投资资金压力，公司在业内较早探索设备合作运营的业务模式，有效延伸了公司的业务链，丰富了公司的业务体系。

公司建立了一套持续创新机制，具体详见本节之“七、发行人的核心技术与研发情况”。

（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

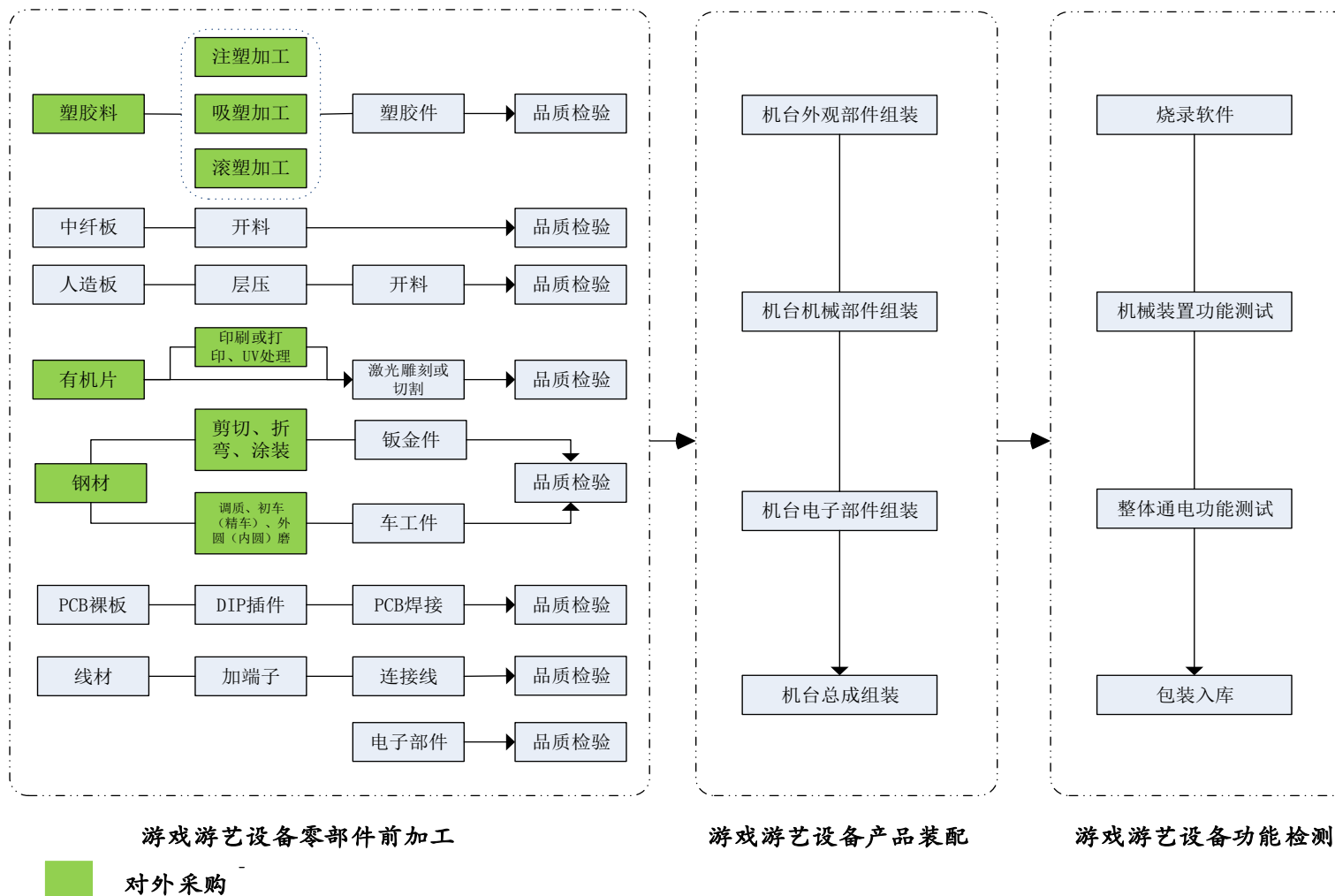
自设立以来，公司一直专注于游戏游艺设备的研发、生产与销售，公司的主营业务、主要产品或服务、主要经营模式未发生重大变化。

随着电子、软件、显示、通信等技术等不断发展与进步，公司也紧跟技术发展步伐，将游戏创意、IP 与最新应用技术进行融合，持续不断地向市场推出新的游戏游艺设备产品。

（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。

（五）生产经营中涉及的主要环境污染物、主要处理设施及处理能力

公司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

（1）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。

（2）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。

（3）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机构进行处理，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。

（4）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。

3、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48.55万元，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	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
环保投入	4.27	7.28	13.54	23.46

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。

二、发行人所处行业的基本情况

（一）所属行业及确定所属行业的依据

公司主要从事游戏游艺设备的研发、生产与销售，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85%左右，因此，公司属于游戏游艺设备下属的商用游戏游艺机行业。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”。

(二) 行业监管体制、行业主要法律法规政策及对发行人经营发展的影响

1、行业监管体系

(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、世宇科技等 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。

为促进游艺娱乐行业健康发展，满足人民群众日益增长的美好生活需要，2019年11月6日，文化和旅游部发布《游戏游艺设备管理办法》，对面向国内市场生产、销售的游戏游艺设备的监督管理进行了调整，《游戏游艺设备管理办法》自2020年1月1日开始实施，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）同时废止。

根据《游戏游艺设备管理办法》的规定，游戏游艺设备机型机种分为电子游戏设备（机）和游艺娱乐设备。电子游戏设备（机）是指通过音视频系统和内容集成方式，主要为娱乐场所或者其他经营场所提供游戏内容服务，且游戏内容、形式等方面不适宜未成年人独立或长时间使用的专用设备，如格斗类游戏游艺设备等。游艺娱乐设备是指除电子游戏设备（机）以外的其他游戏游艺设备。除国家法定节假日外，娱乐场所以及其他经营场所设置的电子游戏设备（机）不得向

未成年人提供。

对于面向国内市场生产的游戏游艺设备，生产企业应当向其所在地省级文化和旅游行政部门提出内容审核申请。面向国内市场销售进口游戏游艺设备前，进口单位应当向其所在地省级文化和旅游行政部门提出内容审核申请。省级文化和旅游行政部门收到申请时，发现申请材料不齐全或者不符合法定形式的，应当当场或者在五个工作日内一次性告知申请人需要补正的全部内容；申请材料齐全、符合法定形式的，应当当场受理，并自受理申请之日起二十个工作日内（不含专家审核、上级部门复核、异议处理、公示等时间）作出决定，审核通过后，省级文化和旅游行政部门向申请人出具游戏游艺设备内容核准单，并发放“游戏游艺设备电子标识”。游戏游艺设备内容或者机型机种等发生实质性变更，应当重新向原审核机关提出内容审核申请。取得游戏游艺设备内容核准单后，游戏游艺设备生产企业、进口单位可以面向国内市场销售该游戏游艺设备。面向娱乐场所或者其他经营场所销售游戏游艺设备前，生产企业或者进口单位应当在游戏游艺设备显著位置张贴“游戏游艺设备电子标识”，并依照省级文化和旅游行政部门确定的机型机种类别，标注“游艺娱乐设备”或者“电子游戏设备（机）（除国家法定节假日外，不得向未成年人提供）”字样。

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)(已被(文旅市场发[2019]129号)文废止)	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
2019年11月	游戏游艺设备管理办法(文旅市场发[2019]129号)	文化和旅游部	对游戏游艺设备内容审核、机型机种分类、游戏游艺设备监督管理等进行了规定,鼓励企业充分挖掘中华优秀传统文化价值内涵,积极弘扬社会主义核心价值观,研发生产拥有自主知识产权、体现民族精神、内容健康向上,具有运动体验、技能训练、益智教育、亲子互动等功能的游戏游艺设备
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
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

颁布时间	名称	颁布单位	主要内容
			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〔2016〕832号）	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对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
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	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、

颁布时间	名称	颁布单位	相关内容
	[2016]26号)		<p>技能化和具有联网竞技功能的游戏游艺设备；</p> <p>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；</p> <p>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；</p> <p>支持中国文化艺术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</p>
2017年2月	文化部“十三五”时期文化发展改革规划	文化部	<p>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</p>
2018年11月	战略性新兴产业分类（2018）	国家统计局	<p>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”</p>
2020年8月	关于深化体教融合促进青少年健康发展的意见	体育总局、教育部	<p>深化具有中国特色体教融合发展，推动青少年文化学习和体育锻炼协调发展，促进青少年健康成长；开展丰富多彩的课余训练、竞赛活动，扩大校内、校际体育比赛覆盖面和参与度，组织冬夏令营等选拔性竞赛活动。通过政府购买服务等形式支持社会力量进入学校，丰富学校体育活动</p>
2020年9月	国务院办公厅关于	国务院	<p>丰富社区体育赛事活动，打造线上与线下比</p>

颁布时间	名称	颁布单位	相关内容
	加强全民健身场地设施建设发展群众体育的意见		赛相结合、全社会参与、多项目覆盖、多层次联动的“全国社区运动会”；推进“互联网+健身”，提高全民健身公共服务智能化、信息化、数字化水平

3、行业主要法律法规政策对发行人经营资质、准入门槛、运营模式、所在行业竞争格局等方面的具体影响

报告期内，文化和旅游部于 2019 年 11 月颁布了《游戏游艺设备管理办法》，并自 2020 年 1 月 1 日开始实施。《游戏游艺设备管理办法》的出台，将对游戏游艺产业从业企业产生较为深远的影响，并将进一步促进行业加快向阳光化、健康化方向转型升级，行业内优势企业将获得更好的发展环境，具体影响如下：

(1) 游戏游艺设备开始实施分类管理，运动体验、技能训练、亲子互动、益智教育等游艺娱乐设备在国内市场将获得更好的发展空间

根据《游戏游艺设备管理办法》的规定，将游戏游艺设备机型机种分为电子游戏设备（机）和游艺娱乐设备，并根据产品游戏内容、形式等不同实施分类管理，对于运动体验、技能训练、亲子互动、益智教育等游艺娱乐设备不再限定仅在国家法定节假日向未成年人开放。分类管理政策的推出，将会有助于运动体验、技能训练、亲子互动、益智教育等游艺娱乐设备厂商在国内市场获得更好的发展空间。

(2) 顺应游戏游艺行业新业态，创新监管方式，对分布式经营场所采用备案管理，游艺娱乐场所监管体系日趋完善

近年来，经营者将抓娃娃机等礼品类游戏游艺设备从传统游艺娱乐场所向电影院门口、商场过道等场地进行布局，但是，该等场所的使用面积难以达到游艺娱乐场所的准入条件，原有监管体系难以适应游戏游艺行业新业态产生的新的需求，不利于行业发展。为引导和促进新业态的健康发展，《游戏游艺设备管理办法》将上述分布式的经营场所纳入监管范围，创新监管方式，采取备案管理。游艺娱乐场所监管体系的不断完善，将为引导社会资本进入、促进游艺娱乐行业稳健发展奠定良好的基础。

(3) 游戏游艺设备机台和运营场所监管体系不断完善，将加速游艺娱乐场

所向阳光健康型进行转型升级,进一步推动游艺娱乐场所向品牌化、连锁化发展,行业内优势企业将获得更好的发展环境

《游戏游艺设备管理办法》明确指出,除国家法定节假日外,娱乐场所以及其他经营场所设置的电子游戏设备(机)不得向未成年人提供;鼓励企业充分挖掘中华优秀传统文化价值内涵,积极弘扬社会主义核心价值观,研发生产拥有自主知识产权、体现民族精神、内容健康向上,具有运动体验、技能训练、益智教育、亲子互动等功能的游戏游艺设备。

近年来,在政府管理部门引导促进行业转型升级的推动下,游艺娱乐场所不断向阳光健康化转型,音乐体感、运动健身、益智教育、亲子互动等娱乐设施设备逐渐成为场所主流,“除国家法定节假日外不向未成年人开放营业”已是连锁型游戏游艺场所的基本准则。但是,上述监管新规对广泛小型、零散经营的游艺娱乐场所将面临较大的规范化经营挑战,将加速推动下游游艺娱乐场所向品牌化、连锁化发展,行业竞争环境更加良性,市场和业务机遇也将进一步向行业内的优势企业聚集,行业内优势企业将获得更好的发展环境。

(三) 所属行业发展情况及未来发展趋势

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、市场状况及行业发展趋势

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。

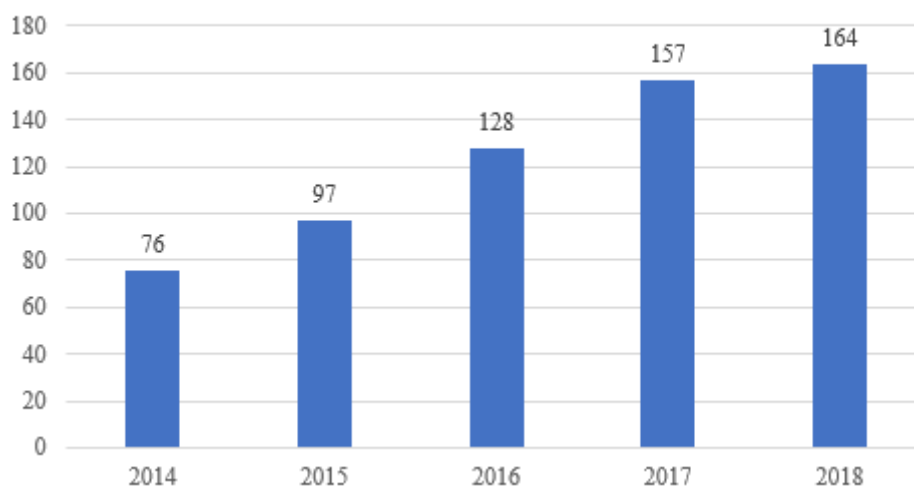
(1) 国内市场状况及发展趋势

①受益于国家政策鼓励和监管体系的日趋完善，我国游艺娱乐产业总体保持增长态势

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。

根据中国文化艺术行业协会发布的《2018 年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：《2018 年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。

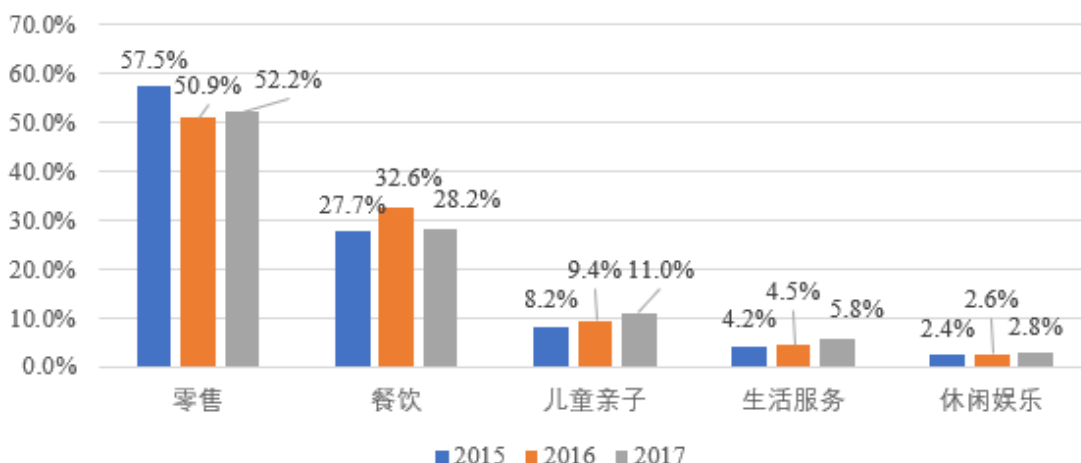
商用游戏游艺机相对于其他游戏平台而言，设备体积和占地面积相对更大，但是，其独特的声光震撼效果，以及较好的仿真性和交互体验，非常契合线下体验式娱乐的内涵。为此，下游游艺娱乐场所经营企业围绕线下消费场景，不断创新经营业态，将传统单一型的以电玩游乐场为主的经营业态逐步发展为包括电玩娱乐、儿童游乐、体育竞技、科技体验、音乐休闲、联网竞技等更加丰富、多元的体验式娱乐服务。线下体验式娱乐消费的兴起，以及游艺娱乐场所经营业态的不断丰富，为游艺娱乐产业发展注入了新的活力。

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。

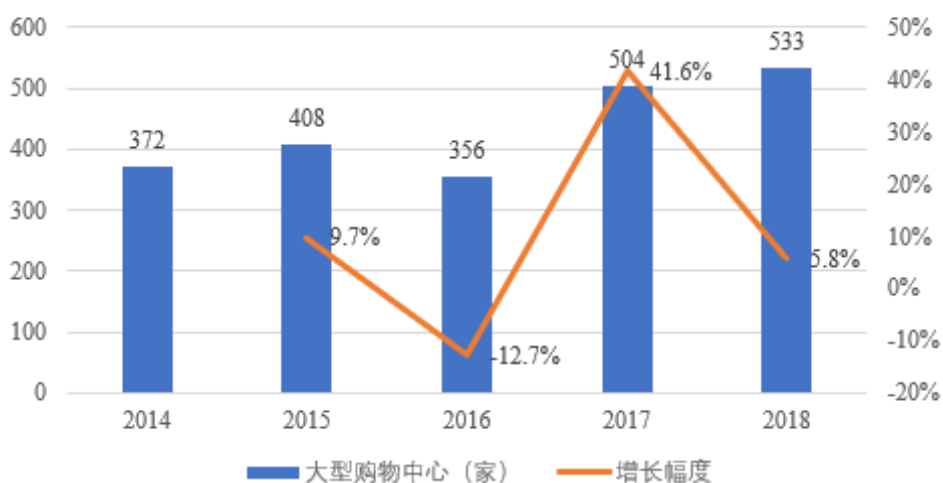
2015-2017年已开业购物中心业态平均占比



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

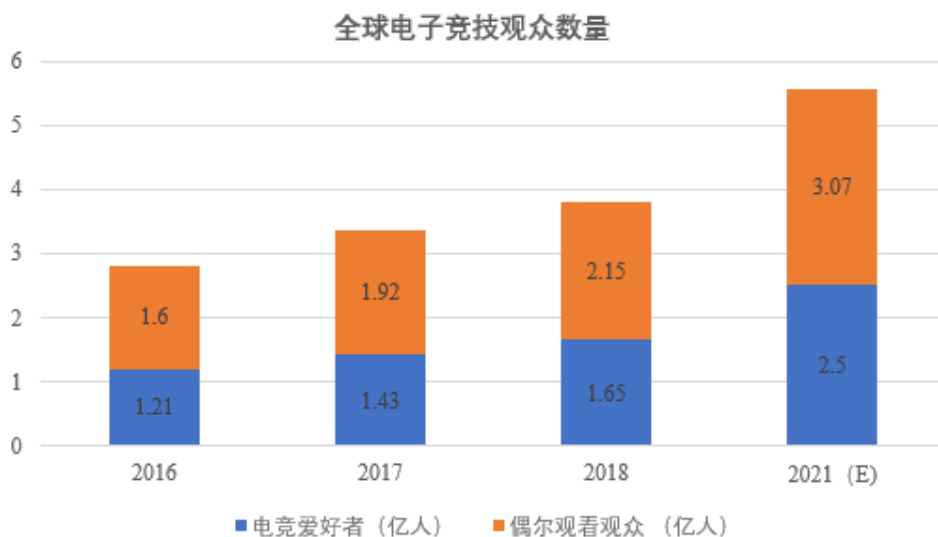
特别是在本次新冠疫情之后，我国的商场、购物中心等场所普遍面临吸引人流和业态调整的问题，而游乐场具有吸引人流能力强、单店承租面积大等特征，

因而成为商场、购物中心等场所优选的招商对象，新的商场、购物中心等场所以及存量商场、购物中心等场所的升级改造普遍对游乐场经营提供倾斜性的招商政策。基于文化娱乐消费未来巨大的市场空间，以及后疫情时代商业地产租赁价格、承租条件等优惠，游乐场经营及其产业链存在较好的市场机遇。

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，由中国文化产业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，中国文化产业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，已成功举办四届，规模不断扩大，2019 年第四届赛事参赛人数达 331 万人，覆盖全国 31 个省市自治区、273 座城市、

1,345 家门店。2019 年第四届赛事包括 e 舞成名、篮球争霸赛（世宇科技产品）、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。根据市场分析机构 Greenlight Insights 发布的《2019 年 VR 线下市场调查报告》，预计 2019 年全球线下 VR 体验馆数量将超过 13,000 家，其中中国预计达到 5,400 家；2019 年全球 VR 线下娱乐市场规模将达到 36 亿美元，到 2023 年将增长至 118 亿美元，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 端商用游戏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更广阔的市场空间。

（2）国外市场状况及发展趋势

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（2018）》，2018 年，日本商用游戏游艺机设备市场规模为 1,437 亿日元（以 2018 年 12 月 31 日汇率折算约合人民币 88.93 亿元）。2018 年，日本商用游戏游艺机下游游艺娱乐场所运营收入为 4,859 亿日元（约人民币 300.71 亿元），较上年同比增长 5.17%。其中，处在有效运营中的游艺娱乐场所共 13,000 多家，规模以上（单店机台数量超过 100 台）的门店共 4,800 多家。

②北美市场

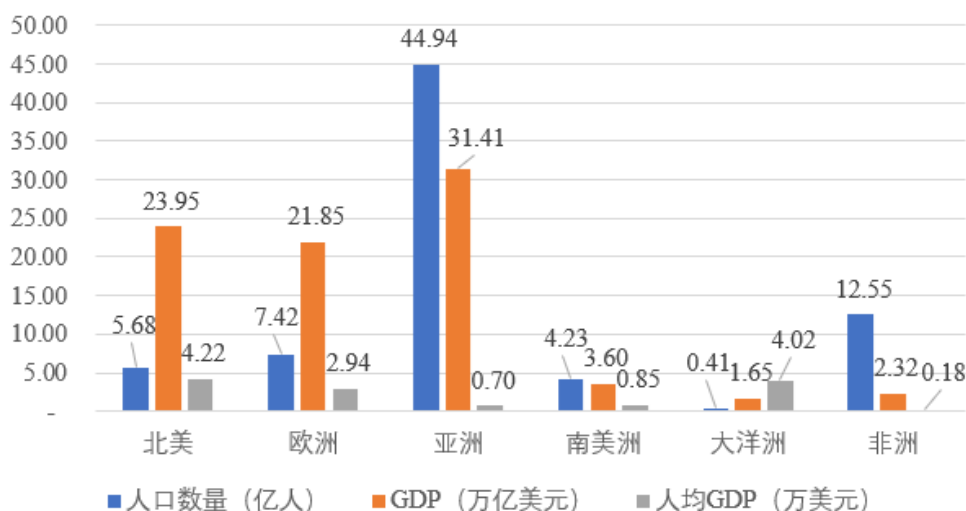
美国是商用游戏游艺机产业的全球发源地，历经四十多年的发展，商用游戏游艺机已相当普及，并被广泛使用到家庭娱乐中心、电玩城、游乐场、保龄球馆、电影院、酒吧、度假酒店等线下泛娱乐场所，诞生了 Dave &Buster、CEC、Player one Amusement Group 等一批大型连锁综合游艺娱乐经营企业；与此同时，北美市场也成长出以 Betson Enterprises、Shaffer Distributing 等为代表的行业专业渠道商，除主要面向北美市场经销各类机台设备外，还向下游游艺娱乐场所运营企业提供包括设备选购咨询、场所和主题设计、机台布局、设备安装、人员培训、售后支持、设备租赁及融资等一站式服务，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，2018 年，日本人口总量为 1.27 亿人，GDP 总量为 4.97 万亿美元，人均 GDP 为 3.93 万美元。2018 年，全球各大洲人口、GDP 情况具体如下：

2018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）所属行业的特点

1、行业利润水平

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。

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。2019 年 11 月 6 日，文化和旅游部发布《游戏游艺设备管理办法》，面向国内市场生产的游戏游艺设备，生产企业需取得省级文化和旅游行政部门出具的游戏游艺设备内容核准单及“游戏游艺设备电子标识”。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。

3、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、游戏玩法和游戏中的语言文字等。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 AfterEffects、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。

4、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

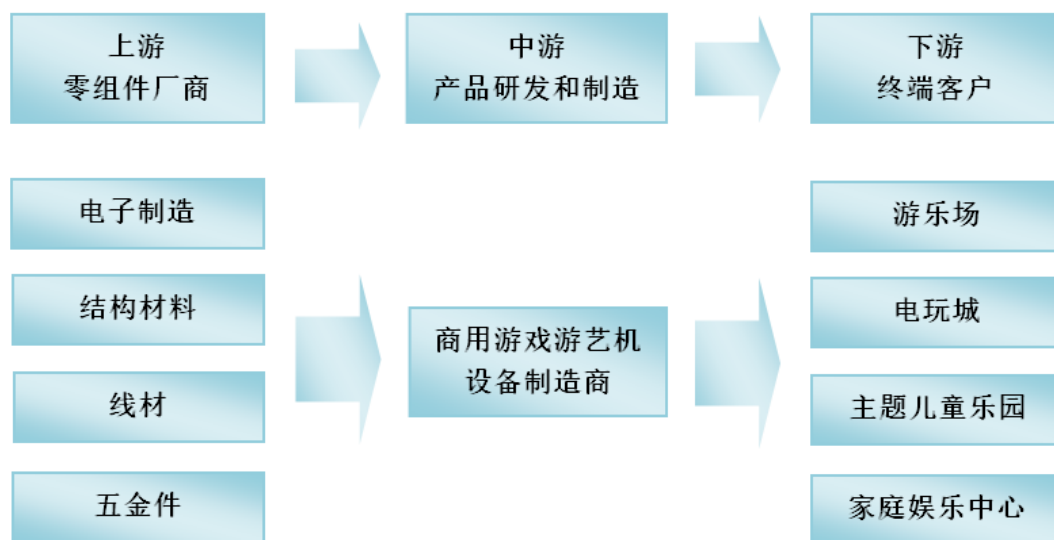
主要包括各类游乐场、动漫游戏城、儿童主题乐园、家庭娱乐中心、主题公园等，在国内外都具有较强的市场需求。目前，游艺娱乐场所已成为我国城市商业地产吸引人流的重要方式之一，因此，下游游艺娱乐场所经营企业也主要围绕城市核心商圈在一、二线城市进行布局，并逐步向三、四线城市进行下沉。在海外市场，下游客户除了在城市商业地产开设各类游艺娱乐场所以外，美国等发达国家也比较流行在城市郊区开设家庭娱乐中心。

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。

5、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，产品所需的主要原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。

6、主要进口国的相关进口政策及同类产品竞争格局

(1) 主要进口国的相关进口政策

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 52 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。

(2) 中美贸易摩擦影响情况

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。根据中美经贸谈判最新进展，自 2020 年 2 月 14 日

美国东部时间上午 12:01 起，上述关税税率降至 7.5%。

①中美贸易摩擦加征关税对成本影响的测算

假定：A. 自 2020 年 1 月 1 日开始，公司进口来自美国游戏套件免除加征进口关税（公司进口来自美国游戏套件实际自 2020 年 3 月 11 日开始免征进口关税，2020 年 1 月 1 日至 2020 年 3 月 10 日期间，公司进口来自美国的游戏套件共 13.87 万美元，实际加征进口关税 1.39 万美元，公司 2020 年度实际加征进口关税金额较小）；B. 自 2020 年 1 月 1 日开始，公司向美国出口产品关税税率为 15%（自 2020 年 2 月 14 日美国东部时间上午 12:01 起，公司向美国出口产品关税由 15%调减至 7.5%）；C. 假定 2020 年公司向美国地区的采购金额及销售金额与 2019 年持平，新增进口关税成本由公司与客户平摊。

基于上述假定条件，上述加征关税对公司成本的影响测算如下：

单位：万元

从美国进口商品金额	适用加征税率（注 1）	进口采购增加关税成本	供应商降价金额（注 2）	公司应分摊金额
1,884.34	0.00%	0.00	169.70	0.00
向美国出口商品金额	适用加征税率	客户进口增加关税成本	客户承担金额（50%）	公司应分摊金额（50%）
6,786.60	15%	1,017.99	509.00	509.00

注 1：公司自美国进口的游戏套件已依据国务院关税税则委员会发布的《税委会公告〔2020〕2 号》申请免除加征进口关税，原加征关税税率为 10%；

注 2：2019 年公司向 Raw Thrills 购买 1,230 套游戏套件，按照每套降价 200 美金测算，供应商共降价 24.60 万美元，按 2019 年度人民币兑美元平均汇率 6.8985 折算为人民币 169.70 万元。

按照上述假设测算条件，中美贸易摩擦加征关税每年将新增成本 339.30 万元（考虑了 Raw Thrills 降价带来的采购成本节省），占 2019 年利润总额的比重为 5.55%，不会对公司盈利能力产生重大不利影响。

由于公司在 2019 年 9 月 1 日美国启动加征关税前已在美国仓库适当增加了库存，能够有效消除关税加征后对公司在美国市场销售带来的即期影响，公司未对海外备货产品价格进行调整。对于公司 2019 年 9 月 1 日之后报关出口美国的产品，公司通过调升产品价格约 10%的方式，由公司与客户共同分摊加征关税新增的成本，按照 15%的加征关税税率测算，通过调整产品价格，新增关税约

75%的部分将由客户承担。

综上，公司在测算中美贸易摩擦加征关税对公司成本和利润总额影响时保持了应有的谨慎，测算结果合理、准确。

②新增关税由客户承担比例的计算过程及具体体现，是否存在合同约定

自2019年9月1日公司出口美国市场商品被加征关税后，公司即开始与美国市场主要客户探讨关税影响长期化情况下的成本分摊问题，基于长期合作共赢的理念及公司良好的性价比优势，主要客户同意与公司共同分摊因加征关税新增的成本。2019年11月开始，公司通过展会、邮件等渠道向主要客户传达了产品涨价信息，主要产品整体平均涨价幅度约10%。关于分摊加征关税成本事宜，公司在与客户新签订的产品订单中通过产品涨价来具体体现，未再与客户就加征关税分摊进行具体合同约定。

根据美国贸易代表办公室发布并于2019年9月1日生效的加征关税清单，公司出口美国的商用游戏游艺机产品从2019年9月1日开始被加征15%的关税，公司在产品进口报关时先行承担15%的全部新增进口关税，在对客户销售时，公司按照报关后价格平均涨幅约10%。

按照15%关税税率测算，公司与客户实际分摊新增关税的测算过程具体如下：

未加征关税 价格①	加征关税后含 税价格(15%) ②	新增关税成本 ③=②-①	客户承担部分	公司承担部分
			按含税价上调10%④	⑤=③-④
100	115	15	11.5	3.5
承担比例			76%	24%

注：假定未加征关税时公司产品售价以100作为比较基准

综上，考虑不同产品涨幅略有差异，出于谨慎原则，按照15%关税税率测算，公司通过产品涨价约10%，公司实际新增关税部分约75%由客户承担。

③发行人出口美国调价产品占销售收入的比例，对应报告期内客户的销售收入及占比

由于公司在2019年9月1日美国启动加征关税前已在美国仓库适当增加了库存，能够有效消除关税加征后对公司在美国市场销售带来的即期影响，公司

未对海外备货产品价格进行调整。对于公司 2019 年 9 月 1 日之后报关出口美国的产品，公司通过调升产品价格约 10% 的方式，由公司与客户共同分摊加征关税新增的成本。

2019 年及 2020 年 1-9 月，公司出口美国市场调价产品的销售情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月		2019 年	
	销售金额	占主营业务收入比重	销售金额	占主营业务收入比重
调价产品	1,214.10	7.11%	1,017.27	2.26%

2019 年及 2020 年 1-9 月，公司出口美国调价产品对应客户的销售情况如下：

期间	序号	客户名称	销售金额（万元）	占主营业务收入比重
2020 年 1-9 月	1	H. BETTI INDSUTRIES INC.	678.37	3.97%
	2	Player One Amusement Group Inc.	199.64	1.17%
	3	Nickels and Dimes, Inc	101.62	0.60%
	4	Shaffer Distributing	71.80	0.42%
	5	Moss Distributing	59.58	0.35%
	6	其他	103.08	0.60%
			合计	1,214.10
2019 年	1	Dave & Buster's	948.92	2.11%
	2	Global Amusement Inc.	64.75	0.14%
	3	Leonardo Jun Kimura	3.61	0.01%
			合计	1,017.27

2019 年及 2020 年 1-9 月，公司出口美国调价产品销售额分别为 1,017.27 万元、1,214.10 万元，占各期主营业务收入比重分别为 2.26%、7.11%。2019 年，出口美国市场调价产品占主营业务收入比重较低，主要系公司在关税加征前已在美国仓库适当备货，公司对 2019 年 9 月 1 日之后报关出口美国的产品，从而 2019 年调价产品占比较低。

综上，总体而言，因中美贸易摩擦加征关税后，公司向美国市场出口调价产品销售规模及占比整体较小。

(3) 同类产品竞争格局

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。

（五）发行人自身的创新、创造、创意特征

公司主营产品游戏游艺设备属于文化创意类娱乐设备，游戏创意策划系产品的灵魂。通过创意策划，将运动体验、技能训练、益智教育、亲子互动等功能深度融合到每一款专属的游戏游艺设备，并结合游戏创意的内容，综合利用声、光、电、机械控制、VR、人工智能等技术，模拟真实游戏场景，使消费者达到良好的交互体验，从而实现消费者在闲暇时间锻炼身体、社交、亲子互动、休闲娱乐等目的。

公司坚持自主研发为主，外购知名 IP 游戏套件资源为辅的产品开发思路，报告期内，公司自主研发产品收入占比达 70%左右。经过多年的发展，公司形成了由项目管理、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，并自主掌握了声、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，产品涵盖模拟类、嘉年华类、儿童类、礼品类等各类游戏游艺设备。截至本招股说明书签署日，公司拥有 101 项专利（含 6 项发明专利）、122 项软件著作权，公司已列入文化部《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 317 款，产品创新能力在国内行业内居于领先地位。

（六）发行人科技创新、模式创新、业态创新和新旧产业融合情况

公司自设立以来，一直专注于游戏游艺设备的研发、生产与销售。随着电子、软件、显示、通讯等各类技术的进步与发展，公司通过不断科技创新，逐步提升了公司产品的技术含量，丰富了公司产品体系，不断推出音乐、体感、健康、亲子互动、益智教育等阳光健康型游艺娱乐设备，并作为线下商业实体吸引人流的主要娱乐设备，面向全球 100 多个国家和地区进行销售。

公司产品终端客户主要系国内外知名的连锁型游艺娱乐场所，销售区域从动漫游戏城、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，公司已成为线下泛娱乐生态体系的重要一环，与传统线下零售产业实现了深度融合，有力地推动了传统线下消费经济的发展。

三、发行人的竞争定位

（一）行业竞争格局

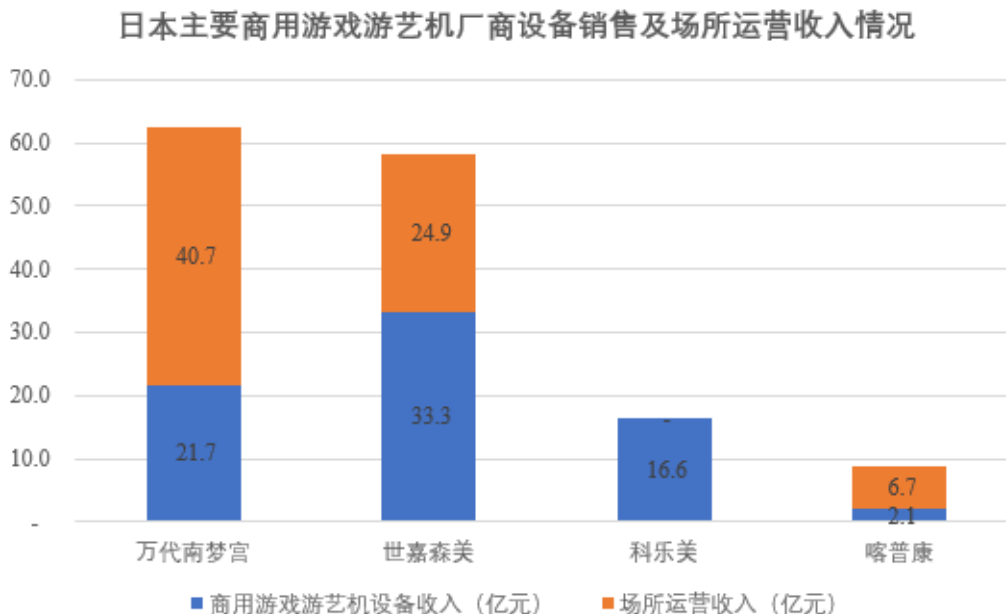
从全球范围来看，商用游戏游艺机生产经营企业主要集中在日本、美国和中国。其中，日本是全球商用游戏游艺机重要的创意中心，其次是美国和中国台湾地区，在原创游戏内容及关键部件的研发与设计方面具有竞争优势；受益于完整的上下游产业体系和成本竞争优势，以及优势企业对研发、制造等方面的不断投入，中国大陆成为了全球商用游戏游艺机最主要的生产基地之一。

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 2019 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 2019 财年年报（会计期间：2018.4.1-2019.3.31，以 2019 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，根据中国文化产业行业协会的数据，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。

（二）发行人的市场地位

1、市场地位

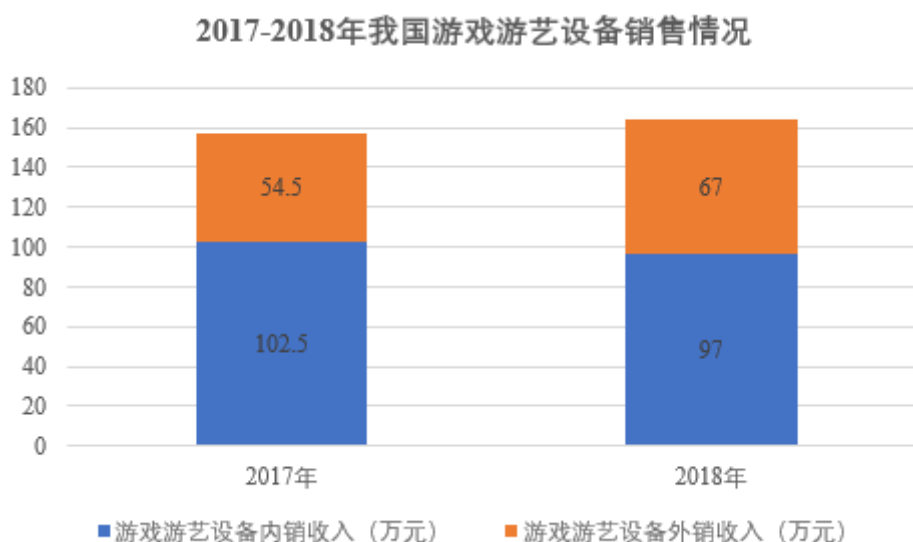
公司专注于游戏游艺设备生产经营领域，历经二十多年发展，已成为国内商用游戏游艺机行业的领先企业之一，在全球市场也拥有一定的知名度，目前公司已形成覆盖模拟类、儿童类、嘉年华类、礼品类等较为齐备的商用游戏游艺机产品系列，并积极发展适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备等新型游戏游艺设备和数字体育项目等，另外还有转马类、滑行车类、碰碰车类等少量游乐设施。公司拥有国内同行业中最全的产品线，能为客户提供“一站式”游戏游艺设备供应解决方案，已成为大玩家超乐场、万达宝贝王、永旺茉莉幻想、卡通尼乐园、反斗乐园、风云再起、东方英雄嘉年华、华录乐园、新城多奇妙、恒大乐园、Dave & Buster、Cineplex、Happyland、Coney 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、国家文化出口重点企业。

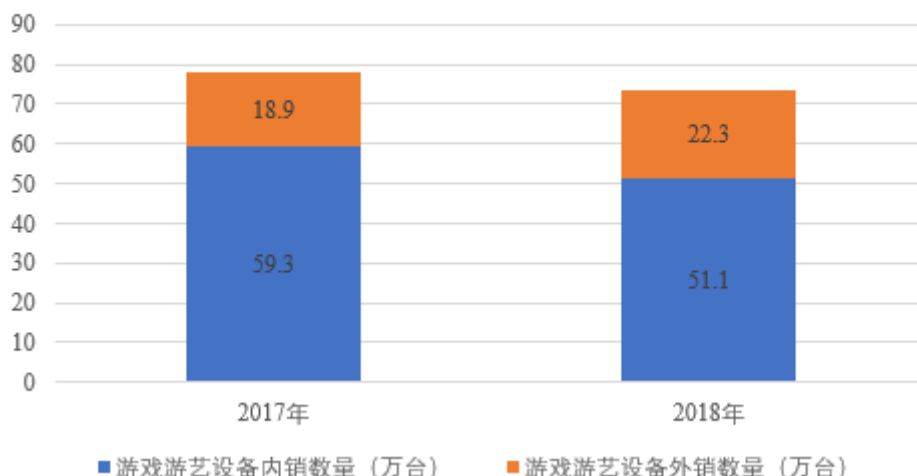
2、公司市场份额

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》，2017 年、2018 年我国游戏游艺设备销售收入分别为 157 亿元、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》，2017 年、2018 年我国游戏游艺设备销售数量分别为 78.2 万台、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：

2017-2018年我国游戏游艺设备销量情况



2017年、2018年，公司商用游戏游艺机销售收入分别为3.75亿元、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2.39%、2.30%，市场份额居行业前列；2017年、2018年，公司商用游戏游艺机销售数量分别为1.39万台、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1.78%、1.83%。

（三）发行人技术水平及特点

公司的技术水平及特点详见招股说明书本节之“七、发行人的核心技术与研发情况”。

（四）行业内主要企业

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。2020 财年实现营业收入 7,240 亿日元，净利润 579 亿日元。
世嘉森美	东京证券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。2020 财年实现营业收入 3,665 亿日元，净利润 137 亿日元。
科乐美	东京证券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。2020 财年实现营业收入 2,628 亿日元，净利润 199 亿日元。

公司名称	简要介绍
喀普康	东京证券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。2020 财年实现营业收入 816 亿日元，净利润 159 亿日元。
鈹象电子	台湾 OTC 市场挂牌公司，股票代码 3293，总部位于中国台湾，主要从事商用游戏游艺机及网络游戏的研发与销售。2019 年实现营业收入 52.91 亿新台币，净利润 19.78 亿新台币。
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，该公司成立于 2010 年，主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。2019 年实现营业收入 49,818.40 万元，净利润 5,976.91 万元。
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的大型游戏游艺设备企业，主要产品包括各类模拟类、礼品类、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

(五) 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运动健康、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 110 人，占公司员工人数的 21.91%，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**101**项（其中发明专利**6**项）、**122**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**317**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前列。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旅游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、永旺茉莉幻想、卡通尼乐园、反斗乐园、风云再起、东方英雄嘉年华、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	游乐场所类别	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，截至2018年底，在全国拥有250余家门店。
3	永旺幻想		儿童类/综合类	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800多家门店，主要分布在亚洲，包括日本、中国、马来西亚、泰国、菲律宾等。
4	卡通尼		儿童类	中国台湾	上海卡通尼文化发展有限公司旗下的游乐场品牌包括“卡通尼乐园”、“卡通尼幼乐园”、“棒恰恰欢乐屋”等，卡通尼首家乐园于2002年在台湾成立，2004年进入中国大陆市场，目前在大陆拥有约80余家门店，主要面对儿童、家庭亲子娱乐为主。
5	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、上海等地开设近200家直营门店。
6	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各类娱乐体验业态的开发运营公司。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。

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
7	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。
8	南京风云投资管理有限公司		综合类	中国	南京风云投资管理有限公司系我国领先的室内游戏游艺娱乐场所投资商、运营商和服务商，目前已与苏宁控股、新城控股、金鹰国际、印力集团、恒隆地产等诸多品牌达成合作，拥有“风云再起”、“奇奇家族”、“MY GAME 风云会”、“StayForYou 漫玩吧”等多个品牌，在全国拥有70家左右门店，覆盖南京、上海、北京、天津、重庆、沈阳、杭州、武汉、苏州、深圳等多个省会城市及区域中心城市。
9	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司		综合类	中国	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司是一家专业经营管理各类游乐场地的连锁企业，主要以“东方英雄嘉年华”作为经营品牌，东方英雄嘉年华从在辽宁鞍山开创第一家店开始，经历十余年的努力和探索，已经积累了较为丰富的经营管理经验，目前在全国拥有10余家门店，主要分布在辽宁、吉林。
10	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。
11	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所经营企业提供产品和服务。
二、北美洲					

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
12	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。
13	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。其将餐饮和娱乐相结合，为客户提供一体化“吃喝玩乐”的体验。
14	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。
三、南美洲					
15	CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A		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，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。
16	Atracciones Coney Island		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

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
	SAC				伦比亚。
四、欧洲					
17	Instance Automatics Ltd		经销商	英国	Instance Automatics Ltd总部位于英国，成立于2002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。
四、大洋洲					
18	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，作为国家文化出口重点企业，公司自主品牌产品销售区域包括全球近100个国家和地区，最近三年海外销售占比在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、鈊象电子及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和数字体育项目等，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。

（六）发行人的竞争劣势

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。

（七）行业面临的机遇和挑战

1、行业发展机遇

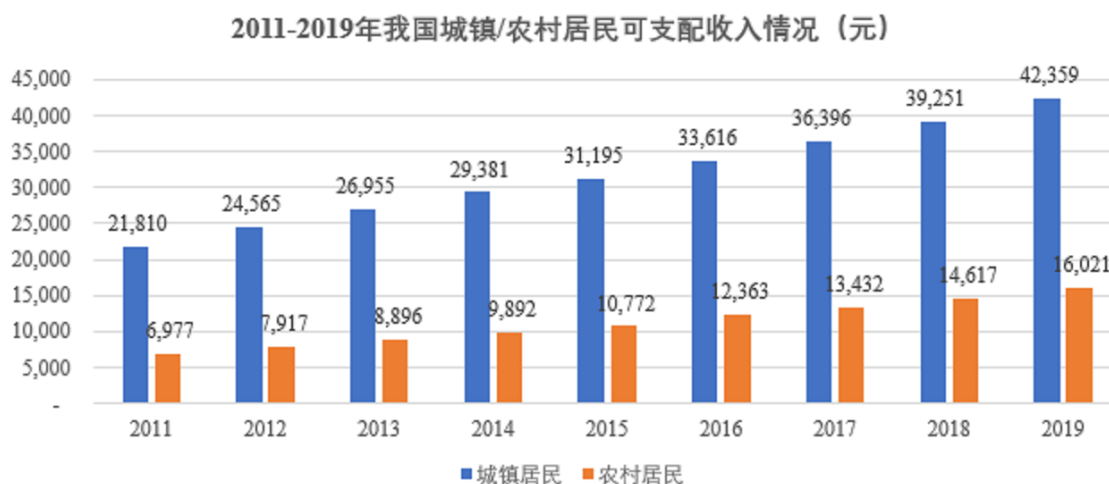
（1）政策支持游艺娱乐产业发展

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）》、《游戏游艺设备管理办法（文旅

市场发[2019]129号)》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。



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、行业面临的挑战

(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。

（八）发行人竞争优势报告期内的变化情况及未来发展趋势

报告期内，公司不断在技术领域和业务模式上进行创新，积极探索 VR、AR、5G 等最新技术在游戏游艺设备中的应用，并引领行业在游戏产品跨平台移植、功能游戏设备、数字体育项目等前瞻性领域进行技术开发和产品储备，不断拓宽公司产品的应用领域，在管理水平上持续改进，使公司的综合竞争能力不断加强，技术研发实力不断增强，产品种类不断丰富，优质客户不断增加，公司业务稳健发展。

未来，公司将继续巩固现有竞争优势，克服存在的竞争劣势，进一步加强在游戏创意策划和知名 IP 资源打造等核心能力的投入，强化公司在国内市场的领先地位，在产品创新、市场份额上实现更大的突破。

（九）发行人与同行业可比公司在经营情况、市场地位、技术实力、衡量核心竞争力的关键业务数据、指标等方面的比较情况

公司自成立以来，一直专注于游戏游艺设备的研发、生产与销售，其中以商用游戏游艺机为主，产品面向全球市场进行销售。因此，公司选择海外商用游戏游艺机领域已上市的万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康、鈊象电子及境内企业华立科技作为对比，就公司与同行业可比公司在经营情况、市场地位、技术实力、核心竞争力等方面进行了比较，具体情况如下：

1、经营情况及市场地位方面

从经营规模和市场地位来看，万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康等老牌商用游戏游艺机企业处于行业第一阵营。经过多年的发展，万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康的主营业务已由商用游戏游艺机业务向其他文娱、健康等业务领域进行延伸，打造成了集游戏开发、设备制造、场所和 IP 运营等于一体的综合型文娱企业。鈰象电子系中国台湾商用游戏游艺机领域的领军企业，其主营业务已由商用游戏游艺机向手游业务进行延伸。公司与可比公司整体业务经营数据比较如下：

项目	万代南梦宫	世嘉森美	科乐美	喀普康	鈰象电子	华立科技	发行人
营业收入	7,240 亿日元 元	3,665 亿 日元	2,628 亿 日元	816 亿日 元	52.91 亿 新台币	49,818.40 万元	45,333.42 万元
净利润	579 亿日元	137 亿日 元	199 亿日 元	159 亿日 元	19.78 亿 新台币	5,976.91 万元	5,383.97 万元

注：万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康上述数据取自其 2020 财年财报，鈰象电子、华立科技数据系来自其 2019 年度财报

目前，公司与华立科技在国内居行业领先地位，整体经营规模较为接近，但各自在业务结构、国内外市场布局等方面存在一定差异。

2019 年之前，华立科技与公司业务结构基本一致，均主要从事商用游戏游艺机的研发、生产与销售，并与下游部分客户开展设备合作运营业务。2018 年底开始，华立科技通过并购切入自营游乐场运营业务，并成为 2019 年华立科技重要的收入来源之一，剔除自营游乐场运营业务后，华立科技 2019 年主营业务收入为 40,294.87 万元，发行人 2019 年主营业务收入为 45,063.30 万元。

此外，华立科技的主营产品或服务主要面向国内市场，最近三年，华立科技主营业务收入境外占比分别为 21.00%、17.00%和 12.99%，境外收入占比较低。发行人自 2000 年开始拓展海外市场，产品远销全球 100 多个国家和地区，最近三年，发行人主营业务收入境外占比分别为 45.40%、54.83%和 50.43%，境内外收入占比较为均衡，发行人产品已实现全球布局，在国内外市场均拥有较高的品牌知名度。

2、技术实力、核心竞争力方面

商用游戏游艺机属于文化创意类娱乐设备，产品的游戏内容创意和整体设计是产品的核心与灵魂。万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康、鈹象电子在行业内具备领先的游戏创意策划和 IP 资源打造能力，打造的经典 IP 市场影响力经久不衰，在全球市场拥有广泛的客户群体和极高的品牌美誉度，技术实力、核心竞争力在全球范围内处于行业领先水平。

在国内市场，发行人、华立科技在技术实力、核心竞争力方面处于行业内领先水平，发行人与华立科技均作为主要起草单位参与制定了2014年8月15日开始实施的室内游乐设备产品行业的国家、行业标准《游戏游艺机产品规范第1部分：通用要求》（GB/T30440.1-2013）及《游戏游艺机产品规范第3部分：室内商用大型游戏游艺机》（GB/T30440.3-2013），在行业内具有较高影响力和市场地位。发行人与华立科技在主营业务相关的相关专利、软件著作权、准入产品情况比较如下：

单位：项、款

公司名称	发明专利	实用新型及外观设计专利	软件著作权	累计准入或推出的机台数量
华立科技	1	105	117	179
发行人	6	95	122	317

综上所述，发行人目前经营情况、市场地位、技术实力等方面在国内游戏游艺设备市场居于领先地位。

鉴于万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康等四家日本企业均涉及到游戏游艺设备相关业务，但业务都比较多元化，相对而言，万代南梦宫经营规模最大、知名度最高，游戏游艺设备相关业务经营规模相对较大，因此公司在财务会计信息和管理层分析部分选取万代南梦宫作为日本同行业可比公司的代表。同时，公司在财务会计信息和管理层分析部分将主营业务均涉及游戏游艺设备相关业务、且经营规模较大、市场地位较高的台湾企业鈹象电子以及境内企业华立科技也作为同行业可比公司。另外，中山金马的主营业务为游乐设施相关业务，虽然其主

导产品室外大型游乐设施与公司的主导产品商用游戏游艺机存在较大区别，但同属于《国民经济行业分类》中的“C24文教、工美、体育和娱乐用品制造业”之“C246游艺器材及娱乐用品制造”这一细分领域，为提升可比财务数据的代表性，公司在财务会计信息和管理层分析部分也将中山金马作为同行业可比公司。

美国企业Bay Tek Entertainment、ICE，以及境内企业展晖动漫、凯昌电子等虽然同系行业内主要企业，但由于其不属于公众公司，无法获取主要经营和财务数据，因此在财务会计信息和管理层分析部分未将其作为同行业可比公司。

公司同行业可比公司的选择具有全面性和可比性。

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85%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、数字体育项目

数字体育互动娱乐设备系借助摄像头、传感器、动作捕捉系统及 IT、通信、互联网技术手段，来实现人机之间、人-网络系统-人之间的交互运动和娱乐，将现代信息技术与体育锻炼、竞技健身、互动娱乐、卫生健康等进行了有机结合，目标市场包括新型游乐场所、体育公园、社区健身场所、家庭等，目前处于市场拓展阶段。

4、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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
游戏游艺 设备	产能（台）	11,250	15,000	15,000	14,000
	产量（台）	4,773	12,304	15,029	13,794
	产能利用率	42.43%	82.03%	100.19%	98.53%
	外购量（台）	564	1,161	783	1,126
	销量（台）	5,139	13,739	14,960	14,153
	产销率	96.29%	102.03%	94.61%	94.86%

注：产能利用率=产量÷产能；产销率=销量÷（产量+外购量）

（1）发行人产能计算方法、与生产运营设备原值的匹配关系

公司主营产品为商用游戏游艺机，根据产品特点和定位等不同，主要分为模拟类、嘉年华类、儿童类和礼品类等四大类，各大类产品根据游戏创意、产

品设计等不同，又细分为众多产品型号，不同类型产品差异较大，生产所需投入的工作量差异也较大；此外，公司产品生产主要聚焦于产品的部件组装及整机测试，产品生产用零部件主要向外部供应商采购。因此，外部供应链供货的及时性、产品整体设计复杂度、公司相关机器设备和生产场地设施条件、以及生产人员操作熟练程度等多种因素成为影响公司产能的关键因素。

公司产能系根据外部供应链供货的及时性、产品整体设计复杂度、公司相关机器设备和生产场地设施条件、以及生产人员操作熟练程度等因素，以及结合公司 2017 年产品实际产量、标准工作状态等由公司生产部门综合评估得出，2017 年产能为 14,000 台。2018 年，公司新购置了激光切割机、计算机数值控制刨花机、数控折弯机等一批木板、金属件加工专业设备，提高了公司产品生产用零部件的供应效率，公司产品年生产能力提高至 15,000 台；2019 年，公司影响产能的关键因素未发生明显变化，公司产品年生产能力为 15,000 台。

报告期内，公司产能与机器设备原值的匹配情况如下：

项目	2020 年 9 月末/2020 年 1-9 月	2019 年度/末	2018 年度/末	2017 年度/末
产能（台）	11,250	15,000	15,000	14,000
生产设备原值（万元）	1,093.38	1,039.57	999.91	481.27

注：2020 年 1-9 月产能按 2020 年产能 15,000 台*3/4 进行折算

游戏游艺设备行业主要注重产品的游戏创意、整体设计等核心环节，公司产品也主要采取自主设计、自主总装及测试相结合的生产模式，公司生产主要聚焦于产品各部件组装和整机测试环节，对于产品零部件前加工环节，除木框框体结构、部分金属加工件等零部件由公司自主生产外，公司产品零部件前加工（如钣金、车工等）主要向外部供应商定制化采购为主，从而导致公司产能与机器设备原值匹配性较低。此外，不同的游戏游艺设备因产品造型、整体设计、装配复杂度等不同，所需投入的工作量及设备投入差异较大，也导致产能与机器设备原值匹配性较低。

（2）单位固定资产产能与可比公司的比较情况

最近三年，公司产能与机器设备原值同华立科技比较情况如下：

单位：台、万元、万元/台

项目	2019 年度/末		2018 年度/末		2017 年度/末	
	华立科技	本公司	华立科技	本公司	华立科技	本公司
产能①	5,500	15,000	8,500	15,000	8,000	14,000
生产设备原值②	465.69	1,039.57	1,250.18	999.91	1,318.67	481.27
单台设备对应固定资 产投入②/①	0.08	0.07	0.15	0.07	0.16	0.03

注：华立科技 2018 年末生产设备原值包括其原子公司东莞微勤的生产设备原值

2017 年、2018 年，公司单台设备生产对应固定资产投资为 0.03 万元/台，0.07 万元/台，公司每生产单台设备投入固定资产低于华立科技，主要系公司产品生产用零部件主要依托向外部供应商采购，华立科技原下属公司东莞微勤拥有较多生产设备，具备较强的零部件自主加工能力；2018 年，公司单台设备生产对应固定资产投资较 2017 年有所上升，主要系 2018 年公司购置了激光切割机、计算机数值控制刨花机、数控折弯机等一批木板、金属件加工专业设备。

2019 年，公司单台设备生产对应固定资产投资与华立科技基本一致，主要系华立科技于 2018 年底出售了以零部件加工为主的下属子公司东莞微勤，华立科技的番禺生产基地集中于组装、测试环节，与公司生产模式基本一致。

综上，结合游戏游艺设备行业产品生产特点，公司单位固定资产产能与可比公司不存在显著差异。

(3) 2019 年和 2020 年 1-9 月产能利用率大幅下降的原因，发行人生产经营是否发生重大不利变化

报告期各期，公司的产能利用率情况如下：

项目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
产能（台）	11,250	15,000	15,000	14,000
产量（台）	4,773	12,304	15,029	13,794
产能利用率	42.43%	82.03%	100.19%	98.53%

2019 年，公司产能利用率较 2018 年下降幅度较大，产品产量较 2018 年同比

减少2,725台,主要系公司根据市场需求主动调整产品结构,减少了技术含量低、产品单价低、毛利率低的产品生产与销售,把主要生产能力投入到技术含量、产品单价及附加值相对较高的产品,该等产品一般生产、装配复杂度相对较高,对外部物料要求也相对较高,需投入更多的工作量,从而导致产品生产产量同比有所下滑,但产品生产结构得到优化,支持了公司销售收入的稳步增长。

2017年、2018年和2019年,公司营业收入分别为41,215.72万元、43,341.77万元和45,333.42万元,营业收入保持稳定增长趋势。

按照产品单价2万元进行划分,报告期各期公司游戏游艺设备销售情况如下:

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
合计销售量(台)	4,941	13,658	14,831	13,891
单价2万元以下的产品销量(台)	1,454	4,043	5,101	4,650
扣除单价低于2万元以下的产品销量(台)	3,487	9,615	9,730	9,241

由上表可知,最近三年,公司单价2万元以上的游戏游艺设备销量分别为9,241台、9,730台和9,615台,整体保持稳定的发展态势,公司生产经营未发生重大不利变化。

与同行业可比公司华立科技相比,公司扣除单价低于2万元以内的游戏游艺设备产品的销售变动趋势与华立科技一致,具体如下:

项 目		2019年	2018年	2017年
华立科技	游戏游艺设备出货量(台)	9,966	13,513	14,113
	单价2万元以内出货数量(台)	1,360	4,495	5,836
	扣除单价低于2万元以下的产品出货数量(台)	8,606	9,018	8,277
公司	游戏游艺设备销量(台)	13,658	14,831	13,891
	单价2万元以内出货数量(台)	4,043	5,101	4,650
	扣除单价低于2万元以下的产品出货数量(台)	9,615	9,730	9,241

注:同行业可比公司未披露2020年1-9月单价2万元以内游戏游艺设备出货数量信息

2020年1-9月,公司产能利用率为42.43%,主要系受新冠疫情影响,公司产品销售同比出现较大幅度下滑,公司相应减少产品排产所致。随着国内新冠疫情的有效管控,公司下游客户经营逐步恢复,自2020年6月以来,公司产品

销售开始实现快速恢复性增长。2020年第三季度，公司实现营业收入9,683.34万元，较上年同期同比增长10.05%，新冠疫情对公司销售带来的阶段性不利影响已基本消除。

游戏游艺设备产业是由技术、创意和内容驱动的行业，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，游戏游艺设备也不断创新产品形态和游戏玩法，增强产品的仿真性和科技体验；同时，游戏游艺设备还兼顾亲子互动、休闲娱乐、运动健康等功能，受到了不同年龄层段用户群体的喜爱，游艺娱乐场所成为了线下商业实体吸引人流的重要业态。

随着国内疫情的有效管控，疫苗研发进展的有效推进，海外疫情控制预计也将取得积极进展。在后疫情时代，商业综合体普遍面临人流吸引和业态调整问题，游乐场因其吸引客流能力强、承租面积大等特征，成为了商业综合体的重点招商对象，并享有更好的承租价格等优惠条件，迎来了新的市场机遇。基于文化娱乐消费未来巨大的市场空间，游戏游艺设备市场需求也将随着文化娱乐消费市场的发展而不断增长。此外，公司顺应“全民健身”理念，依托游戏游艺设备开发的技术和资源积累，成功开发并推出了数字互动体育娱乐设备，将数字技术与体育健康等有机结合，在娱乐健康化、体验化、智能化的大趋势下，数字体育互动娱乐项目也将为室内娱乐项目注入新意，成为公司未来业务新的增长点。

综上，2020年1-9月公司产能利用率较低主要系受新冠疫情影响所致，目前新冠疫情对公司销售带来的阶段性不利影响已基本消除，公司的生产经营未发生重大不利变化。

(4) 发行人最新在手订单情况及生产排期情况

随着国内疫情的有效管控，公司下游市场开始逐步恢复，公司生产也逐步恢复正常。2020年7月-11月，公司各月产量及产能利用率情况如下：

期间	产量(台)	标准产能(台)	产能利用率
2020年7月	503	1,250	40.24%
2020年8月	651	1,250	52.08%
2020年9月	1,233	1,250	98.64%

2020年10月	1,284	1,250	102.72%
2020年11月	1,336	1,250	106.88%

截至2020年9月，公司产能利用率已达到98.64%，产能利用率已得到充分利用。

截至招股说明书签署日，公司累计已取得的预计在第四季度发货的订单及意向合同约为1.4亿元，2020年10-11月，公司已发货确认收入7,803.39万元。根据订单及意向合同情况，公司生产部门12月生产排期计划生产1,500台，预计产能利用率为120%，主要系为满足下游客户圣诞、元旦、春节、寒假等旺季采购需求，公司将通过增加装配班组人员、员工加班、加强外部物料的供应效率等措施来满足现有订单产品生产需求，公司产能已得到充分利用。

(5) 与同行业公司产能、产量比较情况

2017年、2018年、2019年及2020年1-6月，可比公司华立科技的产能、产量、业务量情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年	2018年	2017年
产能（台）	2,750	5,500	8,500	8,000
产量（台）A	830	5,660	8,560	7,868
产能利用率	30.18%	102.91%	100.71%	98.35%
外协产量（台）B	766	3,760	4,799	6,662
直接采购量 C	173	201	645	311
合计入库量 D=A+B+C	1,769	9,621	14,004	14,841
销量（台）E	1,502	7,486	11,809	12,756
运营设备投放量 F	53	2,480	1,704	1,357
合计出货量 H=E+F	1,555	9,966	13,513	14,113
产销率 H/D	87.90%	103.59%	96.49%	95.09%

注：产能利用率=产量÷产能；产销率=合计出货量÷合计入库量

报告期内，同行业可比公司华立科技主要采取自主生产和外协采购相结合的生产模式，通过外协工厂加工生产产品比重较高，与发行人采取较大比例产品零部件向外部供应商定制采购，产品自主组装为主的生产模式存在一定差异，从而导致公司拥有的与生产相关的机器设备金额相对较大。

2019年，公司的产能利用率及人均产量分别为82.03%、60.31台，同行业公司华立科技的产能利用率及人均产量分别为102.91%、54.95台。相对于华立科

技而言，公司产能利用率相对较低，但人均产量相对较高，主要系公司与华立科技产品结构差异所致。华立科技以生产周期略长的模拟类产品为主，其中 2019 年模拟体验类产品销量占比为 50.52%，而公司模拟类产品销量占比为 17.42%，与华立科技产品结构存在较大差异，因此，华立科技整体人均产量略低于公司人均产量水平，是合理的。

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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
商用游戏游艺机	模拟类	销售收入（万元）	7,238.11	12,581.00	10,963.10	12,193.34
		销量（台）	1,392	2,393	2,508	2,820
		均价（元/台）	51,997.89	52,574.18	43,712.53	43,238.80
	儿童类	销售收入（万元）	1,095.92	5,761.21	7,593.22	7,808.80
		销量（台）	569	2,266	3,111	3,395
		均价（元/台）	19,260.47	25,424.60	24,407.66	23,000.89
	嘉年华类	销售收入（万元）	6,210.04	18,755.98	17,787.06	15,780.79
		销量（台）	2,535	6,924	7,056	6,662
		均价（元/台）	24,497.21	27,088.36	25,208.42	23,687.76
	礼品类	销售收入（万元）	1,189.32	1,035.14	1,394.28	1,719.72
		销量（台）	356	515	703	1,014
		均价（元/台）	33,407.87	20,099.71	19,833.29	16,959.77
新型游戏游艺设备		销售收入（万元）	239.00	3,737.02	2,268.75	-
		销量（台/套）	89	1,560	1,453	-
		均价（元/台）	26,853.65	23,955.26	15,614.22	-

2017年、2018年、2019年及2020年1-9月，发行人儿童类产品与华立科技亲子娱乐类产品销售均价比较如下：

单位：万元/台

公司名称	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	2.90	2.64	1.98	1.76
发行人	1.93	2.54	2.44	2.30

最近三年，发行人与华立科技儿童类产品的销售均价均呈上涨趋势，但与同行业公司华立科技相比，公司2017年、2018年儿童类产品销售均价均高于华立

科技亲子娱乐产品销售均价，公司 2019 年儿童类产品销售均价略低于华立科技。最近三年，公司儿童类产品销售均价较为稳定，略呈小幅增长趋势，华立科技亲子娱乐类产品销售均价变动幅度较大，根据华立科技招股说明书披露，主要系华立科技进行了产品结构调整所致。最近三年，公司儿童类产品与同行业公司华立科技亲子娱乐类产品销售均价及变动情况差异，主要系两者产品结构不同所致。

报告期内，公司儿童类产品销售均价整体保持平稳，最近三年略呈小幅增长趋势，2020 年 1-9 月有所下降，主要系公司各期销售的儿童类产品具体细分产品较多，各期具体产品销售结构不同导致整体销售均价有所不同，是合理的。

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
2020 年 1-9 月	1	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	1,713.50	10.04
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,609.30	9.43
	3	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,064.67	6.24
	4	BANDAI NAMCO TECHNICA INC.	865.96	5.07
	5	南京风云投资管理有限公司	838.63	4.91
			合计	6,092.06
2019 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	3,283.88	7.29
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	2,700.85	5.99
	3	EIKOU Electronics., Ltd	2,301.91	5.11
	4	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	2,251.07	5.00
	5	Player One Amusement Group Inc.	1,534.34	3.40
			合 计	12,072.05
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

期 间	序号	客户名称	销售金额	比例
	5	Amusements Worldwide LLC.	1,065.24	2.60
		合 计	7,295.87	17.80

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本招股说明书“第八节 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，然后由公司自主对外销售。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	2020年1-9月			2019年			2018年			2017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	1,196	6,393.19	40.03%	2,262	10,753.87	25.68%	2,109	8,854.99	22.13%	2,303	8,966.54	23.91%
自主研发产品	3,500	9,079.96	56.85%	10,868	28,692.08	68.53%	12,710	31,100.92	77.74%	11,561	28,391.73	75.71%
同行采购产品	245	499.24	3.13%	528	2,424.40	5.79%	12	50.50	0.13%	27	144.38	0.38%
主营业务收入合计（不包括其他 主营业务收入）	4,941	15,972.39	100.00%	13,658	41,870.35	100.00%	14,831	40,006.41	100.00%	13,891	37,502.65	100.00%

5、报告期各期外购套件生产机台相关情况

(1) 报告期各期外购套件生产机台具体销售收入

报告期各期，公司外购套件生产机台销售收入金额及占比、毛利金额及占比情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
外购套件生产机台销售收入	6,393.19	10,753.87	8,854.99	8,966.54
主营业务收入	17,069.98	45,063.30	42,985.25	40,976.59
外购套件生产机台销售占比	37.45%	23.86%	20.60%	21.88%
外购套件生产机台销售毛利	2,059.87	2,840.78	1,859.30	2,021.83
主营业务毛利	5,744.08	15,793.02	15,149.41	14,000.97
外购套件生产机台毛利占比	35.86%	17.99%	12.27%	14.44%

报告期各期，公司前五大外购套件生产机台销售情况如下：

期间	序号	外购套件生产机台 产品名称	销售金额 (万元)	占套件生产机 台收入比重	占主营业务 收入比重
2020年1-9月	1	动感飞车	1,599.75	25.02%	9.37%
	2	胜利摩托 VR	1,587.58	24.83%	9.30%
	3	华卡音舞	751.15	11.75%	4.40%
	4	侏罗纪公园	311.23	4.87%	1.82%
	5	海盜大冒险	295.93	4.63%	1.73%
			合计	4,545.64	71.10%
2019年度	1	动感飞车	3,303.24	30.72%	7.33%
	2	侏罗纪公园	1,307.23	12.16%	2.90%
	3	胜利摩托 VR	1,272.35	11.83%	2.82%
	4	舞律炫步	715.38	6.65%	1.59%
	5	超级摩托车 3代	705.41	6.56%	1.57%
			合计	7,303.61	67.92%
2018年度	1	动感飞车	3,501.08	39.54%	8.14%
	2	侏罗纪公园	1,869.89	21.12%	4.35%
	3	世界摩托车锦标赛	1,370.85	15.48%	3.19%
	4	胜利追击	1,030.90	11.64%	2.40%

	5	异形大决战	500.75	5.66%	1.16%
	合计		8,273.48	93.43%	19.25%
2017年度	1	世界摩托车锦标赛	2,075.01	23.14%	5.06%
	2	胜利追击	1,983.63	22.12%	4.84%
	3	动感飞车	1,979.43	22.08%	4.83%
	4	侏罗纪公园	1,235.29	13.78%	3.01%
	5	异形大决战	487.59	5.44%	1.19%
	合计		7,760.96	86.55%	18.94%

最近三年，公司外购套件生产机台销售收入占比不超过 24%，毛利贡献不超过 18%；2020 年 1-9 月，疫情影响导致公司收入有所下降，同时公司于 2019 年引进的胜利摩托 VR、华卡音舞等新的套件生产机台产品获得市场欢迎，从而导致外购套件生产机台销售收入占比及毛利贡献占比阶段性有所上升。

(2) 主要游戏套件独家销售权授予情况

报告期内，公司主要游戏套件的独家销售权授予情况如下：

序号	套件名称	套件厂商名称	授权性质	授权销售区域
1	动感飞车	Raw Thrills	独家	中国（含香港、澳门和台湾地区）
			非独家	日本、韩国、菲律宾、新加坡、泰国、马来西亚、印尼、越南、老挝、柬埔寨、缅甸、印度、巴基斯坦、斯里兰卡、孟加拉国、澳大利亚、非洲、南美洲
2	侏罗纪公园	Raw Thrills	独家	中国（含香港、澳门和台湾地区）
			非独家	日本、韩国、菲律宾、新加坡、泰国、马来西亚、印尼、越南、老挝、柬埔寨、缅甸、印度、巴基斯坦、斯里兰卡、孟加拉国、澳大利亚、非洲、南美洲
3	超级摩托车 3 代	Raw Thrills	独家	中国（含香港、澳门和台湾地区）
			非独家	日本、韩国、菲律宾、新加坡、泰国、马来西亚、印尼、越南、老挝、柬埔寨、缅甸、印度、巴基斯坦、斯里兰卡、孟加拉国、非洲
4	异形大决战	Raw Thrills	独家	中国（含香港、澳门和台湾地区）
			非独家	日本、韩国、菲律宾、新加坡、泰国、马来

序号	套件名称	套件厂商名称	授权性质	授权销售区域
				西亚、印尼、越南、老挝、柬埔寨、缅甸、印度、巴基斯坦、斯里兰卡、孟加拉国、非洲
5	世界摩托车锦标赛	Raw Thrills	独家	中国（含香港、澳门和台湾地区）
			非独家	日本、韩国、菲律宾、新加坡、泰国、马来西亚、印尼、越南、老挝、柬埔寨、缅甸、印度、巴基斯坦、斯里兰卡、孟加拉国、澳大利亚、非洲、南美洲
6	胜利追击	鈇象电子	独家	全球范围
7	胜利摩托VR	鈇象电子	独家	全球范围
8	海盗大冒险	万代南梦宫	非独家	中国大陆（不含香港、澳门和台湾地区）
9	华卡音舞	Marvelous Inc	独家	中国大陆（不含香港、澳门和台湾地区）
10	舞律炫步	科乐美	独家	中国大陆（不含香港、澳门和台湾地区）

(3) 主要游戏保底采购量及相关产品的销售情况

报告期内，公司主要外购套件的保底采购量及对应产品的销售金额、销量及毛利率情况如下：

单位：台、万元

序号	套件生产机台产品名称	对应套件保底采购量	2020年1-9月			2019年			2018年			2017年		
			销量	销售金额	毛利率	销量	销售金额	毛利率	销量	销售金额	毛利率	销量	销售金额	毛利率
1	动感飞车	500	422	1,599.75	40.33%	754	3,303.24	25.12%	865	3,501.08	12.61%	508	1,979.43	14.65%
2	胜利摩托 VR	无	122	1,587.58	25.07%	103	1,272.35	17.77%	-	-	-	-	-	-
3	华卡音舞	200	133	751.15	27.60%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	侏罗纪公园	500	96	311.23	38.87%	199	1,307.23	32.38%	302	1,869.89	30.34%	213	1,235.29	27.09%
5	海盗大冒险	无	39	295.93	35.60%	10	75.22	32.09%	-	-	-	-	-	-
6	超级摩托车 3代	500	65	242.76	29.91%	182	705.41	17.10%	-	-	-	-	-	-
7	胜利追击	无	47	147.82	30.25%	166	577.28	28.08%	318	1,030.90	19.07%	602	1,983.63	21.78%
8	异形大决战	200	17	75.98	32.12%	71	331.46	37.60%	110	500.75	29.42%	108	487.59	26.12%
9	舞律炫步	100	9	75.40	20.12%	85	715.38	29.88%	-	-	-	-	-	-
10	世界摩托车锦标赛	500	8	21.27	34.07%	123	485.60	34.07%	365	1,370.85	26.29%	560	2,075.01	24.20%
合计			958	5,108.88	32.12%	1,693	8,773.17	26.10%	1,960	8,273.48	20.70%	1,991	7,760.96	21.72%
占外购套件生产机台销售收入的占比			-	79.91%	-	-	81.58%	-	-	93.43%	-	-	86.55%	-

报告期内，公司主要外购游戏套件中，鈇象电子、万代南梦宫的套件产品未与公司约定保底采购量，其余外购套件对保底采购量进行了相应约定。对于套件厂商要求约定保底采购量的情形，公司一般根据拟购买套件的机台预计市场销量、套件厂商的销量预期，套件价格条件、套件授权区域等综合因素与套件厂商协商确定保底采购量，保底采购量约定完成期限一般为3年。一般而言，保底采购量确定后原则上不会发生变化。

(4) 保底采购量套件对应产品的销售情况

报告期内，公司约定保底采购量的游戏套件的保底采购量及对应产品累计销量情况如下：

单位：套，台

序号	套件名称	外购套件生产机台开始销售时间	保底采购量	报告期内对应套件生产机台销量	保底采购量是否高于对应产品销量
1	动感飞车	2016年	500	2,549	否
2	侏罗纪公园	2015年	500	810	否
3	世界摩托车锦标赛	2016年	500	1,055	否
4	超级摩托车3代	2019年	500	247	是
5	异形大决战	2015年	200	306	否
6	舞律炫步	2019年	100	94	是
7	华卡音舞	2020年	200	133	是

截至2020年9月末，公司约定保底采购量的主要外购套件中，超级摩托车3代、舞律炫步、华卡音舞对应套件产品的累计销量暂低于对应套件的保底采购量，主要系超级摩托车3代、舞律炫步、华卡音舞均系公司于2019年引进的新套件项目，相关套件对应产品上市销售时间较短所致，其中，超级摩托车3代游戏套件系2019年6月开始引入，华卡音舞游戏套件自2019年12月开始引入，截至2020年9月末，上述两款产品销量占保底采购量的比重已达到49.4%、66.5%，产品市场认可度较高，预计3年内产品累计销量达到保底采购量的约定不存在风险。

公司根据市场需求和销售计划向套件厂商分批采购游戏套件，一般而言，新套件对应产品的销售生命周期在5年左右。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，如“动感飞车”系公司2016年开始合作的套件项目，经过不断游戏软件更新及硬件平台升级，公司后续推出“动感飞车（豪华版）”、“动感飞车（动感版）”和“动感飞车（至尊版）”，报告期内累计销量达2,549台，持续获得市场热销。

截至 2020 年 9 月末，公司库存的外购套件共 945 套，全部系报告期内新采购套件，其中 942 套游戏套件系在 2018 年之后采购，相关套件对应生产机台产品目前均处于正常的销售状态。

报告期各期末，公司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。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。

报告期各期末，公司套件机生产机台不存在滞销的情形，且相关产品的毛利率未出现无法覆盖必要的税费的情形，因此相关产品不存在减值情形，原材料套件亦不存在减值的情形，公司相关套件及对应产品不存在需要计提跌价准备的情形。

6、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、鈇象电子、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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏套件	2,429.11	23.80%	4,455.46	16.89%	3,768.13	14.91%	4,542.14	18.14%

7、2020年1-9月外购套件生产产品的销售收入占比提升的背景和原因，发行人对外购套件的依赖性是否增强

报告期各期，公司外购套件机生产产品的销售收入及占主营业务收入的比
例如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
销售金额	6,393.19	10,753.87	8,854.99	8,966.54
主营业务收入	17,069.98	45,063.30	42,985.25	40,976.59
占比	37.45%	23.86%	20.60%	21.88%

2017年至2019年，公司外购套件机生产产品的销售收入占主营业务收入的
比例为21.88%、20.60%及23.86%，占比较小，且相对稳定。2020年1-9月公司
外购套件生产产品的销售收入占比为37.45%，较上年有所上升，主要是由于受
到疫情的阶段性影响导致销售结构出现阶段性变化所致。一方面，受疫情影响，
公司境外销售金额下降幅度较大，极速保龄、欢乐乒乓等境外销售较好的自主
研发产品销售下降幅度较大，阶段性导致公司在境外市场的自主研发产品销售
占比有所下降；另一方面，公司于2019年下半年新引进的胜利摩托VR、华卡音
舞的套件生产机台在2020年1-9月受到市场欢迎并取得了良好的销售，综合导
致2020年1-9月公司外购套件生产机台销售占比有所提升。

同行业可比公司，最近三年一期外购套件机生产产品的销售收入占比情况
如下：

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	72.50%	76.06%	71.76%	78.32%
发行人	37.45%	23.86%	20.60%	21.88%

注：华立科技 2020 年 1-9 月比例为其 2020 年 1-6 月比例，华立科技的占比为套件机台占设备销售收入占比

公司一直专注于商用游戏游艺设备领域，采取自主研发为主、外购知名 IP 套件资源为辅产品发展思路，具备较强的技术研发和产品开发能力。报告期内，发行人外购套件机生产产品的销售收入占比远低于同行业可比公司的水平。

而且发行人与套件厂商合作时间较长，建立了稳定的合作关系，公司属于国内少数具有较强自主开发能力的企业，并形成了完整的产业链结构，具备较强的综合市场竞争力，成为优质套件厂商优先合作伙伴，且双方的合作是基于双方实际业务需求，不存在单方面的依赖，套件厂商停止与发行人合作的风险较低。

总体来看，2020 年 1-9 月公司外购套件生产机台销售占比上升主要系受新冠疫情影响导致产品销售阶段性结构变动所致，公司产品仍以自主研发为主，外购套件生产机台销售占比整体较低；2020 年 1-9 月，外购套件生产机台销售占比的小幅上升，不会导致发行人对外购套件产生重大依赖。

（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原材料采购总额的比例如下：

单位：万元、%

项 目	2020 年 1-9 月		2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
套 件	2,429.11	26.53	4,455.46	18.73	3,768.13	15.45	4,570.35	19.20
加工件	1,265.72	13.82	3,299.02	13.86	3,327.86	13.64	3,281.84	13.79

项 目	2020年1-9月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
显示器	921.74	10.07	2,243.56	9.43	2,164.10	8.87	1,963.68	8.25
非金加工件	462.60	5.05	1,531.86	6.44	1,579.44	6.48	1,246.39	5.24
主 机	542.05	5.92	1,629.63	6.85	1,802.24	7.39	1,396.22	5.87
美工件	312.91	3.42	1,056.86	4.44	1,088.06	4.46	1,135.29	4.77
木 料	340.73	3.72	1,237.40	5.20	1,547.47	6.34	1,081.84	4.55
电子元器件	239.05	2.61	829.71	3.49	937.33	3.84	812.28	3.41
五金类	179.28	1.96	521.02	2.19	795.71	3.26	769.15	3.23
电机类	244.19	2.67	572.93	2.41	661.62	2.71	716.08	3.01
玻璃钢	69.09	0.75	244.76	1.03	303.62	1.24	540.67	2.27
小 计	7,006.47	76.53	17,622.21	74.06	17,975.58	73.70	17,513.79	73.58
合 计	9,155.43	100.00	23,794.11	100.00	24,390.13	100.00	23,802.39	100.00

报告期内，公司主要原材料的采购平均单价情况如下：

项 目	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
套件（元/套）	23,791.50	16,624.86	13,097.43	15,383.19
加工件（元/个）	26.82	26.30	26.90	26.98
显示器（元/块）	1,605.81	1,462.27	1,253.90	1,492.95
非金加工件（元/个）	12.37	14.17	19.01	16.67
主机（元/个）	1,917.41	2,083.40	2,292.06	1,937.32
美工件（元/个）	16.83	24.73	27.41	31.00
木料（元/块）	77.27	83.97	43.11	33.39
电子元器件（元/个）	0.38	0.40	0.52	0.34
五金类（元/个）	3.38	5.13	7.18	5.32
电机类（元/个）	137.51	110.03	136.29	137.41
玻璃钢（元/块）	505.76	510.77	474.63	478.09

（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在70%左右；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。公司向外部采购游戏套件，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、%

期间	排名	供应商名称	主要原材料	金额	比例
2020年1-9月	1	Marvelous Inc	游戏套件	640.40	6.27
	2	鈹象电子股份有限公司	游戏套件	604.75	5.92
	3	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	504.92	4.95
	4	Raw Thrills, Inc	游戏套件	481.57	4.72
	5	中山市众富动漫科技有限公司	整机设备	420.04	4.11
	合计				2,651.68
2019年度	1	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	1,872.98	7.10
	2	中山市大成动漫科技有限公司	整机设备	1,697.14	6.43
	3	鈹象电子股份有限公司	游戏套件	1,415.18	5.36
	4	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	1,016.32	3.85
	5	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	1,013.29	3.84
	合计				7,014.91
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	中山市崎山机械设备有限公司	加工件	834.51	3.30
	合计				7,363.80
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	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

期间	排名	供应商名称	主要原材料	金额	比例
		合计		7,614.05	30.41

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。

中山市岐山机械设备有限公司、中山市金瑞恒金属制品有限公司(以下简称“金瑞恒”)和中山市勤强五金机械厂存在租赁发行人厂房并向发行人供货的情形,但该等供应商均有自身的客户体系,不是单一只向发行人供货,且与发行人无关联关系。发行人引入其到厂区内就近供应,系基于各方长期合作、加工件定制化特点,以及满足对发行人产品生产良好配套所做出的优化生产的决策,属于正常的商业合作关系,由于该等供应商需要优先满足发行人产品生产配套需求,从而导致其对发行人的销售占比较高,对发行人有一定的依赖性。

目前,该等供应商的产能均有所富余,能够保证对发行人的供货能力。报告期内,公司向上述三家就近供应的供应商采购的加工件金额合计占当期加工件总采购金额的比例分别为 62.59%、62.44%、64.18% 及 77.97%,除了该等供应商,公司还有其他加工件供应商;同时,公司可根据需要增加对其他加工件供应商的采购;此外,公司也拥有自己的加工件生产车间,能适当保证加工件的供应能力。因此,发行人不存在对上述三家就近供应的供应商有重大依赖,公司加工件的供应不存在不确定性。

金瑞恒目前工商登记的股东为周忠孝、吴丽云,分别持股 75%、25%,法定代表人、执行董事兼经理为周忠孝,监事为吴丽云。2016 年 9 月前林建亮系金瑞恒股东、法定代表人、执行董事兼经理,现未持有金瑞恒的股权,也未在金瑞恒任职,林建亮被列为限制高消费人员与金瑞恒无关。

报告期内,公司均向金瑞恒采购,金瑞恒经营情况正常,林建亮被列为限制高消费人员不会影响金瑞恒对发行人供货的稳定性,金瑞恒与发行人不存在纠纷。

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：

项 目		2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
电 费	金额（万元）	118.65	189.21	163.29	149.44
	数量（万度）	152.39	251.22	219.68	194.18
	单价（元/度）	0.78	0.75	0.74	0.77
水 费	金额（万元）	15.63	9.66	10.42	10.74
	数量（万吨）	7.59	4.76	5.12	5.25
	单价（元/吨）	2.06	2.03	2.04	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本招股说明书“第八节 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。

发行人生产经营中主要排放污染情况、主要环保设施、处理能力及环保投入情况参见本招股说明书本节之“一、（五）生产经营中涉及的主要环境污染物、主要处理设施及处理能力”。

（2）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 _{Cr} 、BOD ₅ 、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 _{Cr} 、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 _S	
	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 _S	
	臭气	采用布袋除尘处理后+15 米排气筒排放
	颗粒物（产生于雕刻工序）	
	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项目计划投入环保资金5万元，全部来自于本次发行募集资金。

(3) 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	3,083.69	11,060.28
机器机械设备	1,093.38	461.97	631.41
合作经营游戏游艺设备	188.87	125.33	63.54
运输设备	179.58	162.31	17.27
电子及办公设备	745.64	522.27	223.37
合 计	16,351.43	4,355.56	11,995.87

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	787.76	4,278.18
其 他	680.44	492.70	187.74
合 计	5,746.38	1,280.45	4,465.93

（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	221.72	83.37%
计算机数值控制刨花机	5	155.66	106.65	68.51%
AMADA 数控转塔冲床	1	108.30	5.41	5.00%
雕花机	1	49.00	2.45	5.00%
无尘车间	1	46.52	37.31	80.20%
UV 数码喷绘机	1	41.03	31.61	77.04%
AMADA 液压式折弯机	1	35.50	1.77	5.00%
平板喷绘机	1	27.35	6.13	22.41%
AMADA 牌数控折弯机	1	24.79	19.29	77.81%
折弯机	1	24.57	19.07	77.61%
总装生产流水线	1	26.55	23.4	88.14%

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	不义联盟	34	128.91	3	39.07	30.31%
2	VR 虎豹骑	6	20.59	3	6.67	32.39%
3	冠军骑士	4	10.71	3	2.14	19.98%
4	动感飞车	2	6.86	3	2.69	39.21%
5	雪地极限	2	6.53	3	2.57	39.36%
6	麦麦极速保龄	4	5.50	3	2.38	43.27%
7	世界摩托车锦标赛	2	5.19	3	2.04	39.31%

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，为公司的主要经营用物业，具体情况如下：

序号	建筑物名称	面积 (m ²)	所有权人	用途	使用期限	他项权利
----	-------	----------------------	------	----	------	------

序号	建筑物名称	面积 (m ²)	所有人	用途	使用期限	他项权利
1	研发办公楼	11,454.43	世宇实业	工业	2063.1.17 止	抵押
2	食堂及宿舍楼	6,596.71				
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 ²)	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	2020-6-11 至 2021-6-10	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	9310924 Canada	70 Esna Park Drive. Unit 5, Markham, Ontario, L3R 6E7,	394.37	2019-7-1 至 2024-6-30	前两年、中间两年、最后一年的月	仓储、 办公

序号	承租方	出租方	租赁物业地址	租赁面积 (m ²)	租赁期限	租金	实际用途
	宇	INC.	Canada			租金分别为 0.35 万加币、0.36 万加币、0.37 万加币	
5	香港世宇	LEE BYUNG KEUN	Factory Unit Flat B on 19 th 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	2020-1-1 至 2020-12-31	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 ²)	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 ²)	用途	终止日期	他项权利
(2019)中山市不动产权第0342649号	中山市西区政安路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

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
11	世宇科技	世宇科技	7130004	28	2020-09-28~ 2030-09-27	受让	无
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

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
28		世宇科技	9770164	6	2012-09-21~ 2022-09-20	原始取得	无
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	游艺宝	世宇科技	14370939	9	2015-05-28~ 2025-05-27	原始取得	无
42	PK238	世宇实业	7574955	41	2011-03-07~ 2021-03-06	原始取得	无
43		世宇实业	6728996	35	2020-09-21~ 2030-09-20	原始取得	无
44		世宇科技	5516927	41	2019-11-28~ 2029-11-27	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
46	TO THA NET	世宇科技	42771366	28	2020-08-28~ 2030-08-27	原始取得	无
47	TO THA NET	世宇科技	42758860	42	2020-09-14~ 2030-09-13	原始取得	无
48	TO THA NET	世宇科技	42747120	35	2020-08-21~ 2030-08-20	原始取得	无
49	GOLD FORT	世宇科技	42534326	41	2020-08-07~ 2030-08-06	原始取得	无
50	黄金堡	世宇科技	42525772	41	2020-10-07~ 2030-10-06	原始取得	无
51	智慧夺宝	世宇科技	41626134	28	2020-08-28~ 2030-08-27	原始取得	无
52	智慧夺宝	世宇科技	41618262	41	2020-06-21~ 2030-06-20	原始取得	无
53		世宇科技	42947860	9	2020-11-28~2030-11-27	原始取得	无
54		世宇科技	42956359	28	2020-11-28~2030-11-27	原始取得	无
55		世宇科技	42965235	35	2020-11-28~2030-11-27	原始取得	无
56		世宇科技	42969483	41	2020-11-28~2030-11-27	原始取得	无
57		世宇科技	42951767	42	2020-11-28~2030-11-27	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

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
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
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

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
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
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	一种模拟兵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

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
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
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

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
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（欢乐乒乓酒吧版）	外观	ZL201830492895.4	世宇科技	2018-09-03	原始取得	无
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
82	游艺机（僵尸之夜）	外观	ZL 201930244774.2	世宇科技	2019-05-20	原始取得	无
83	游艺机（炫动篮球）	外观	ZL 201930244900.4	世宇科技	2019-05-20	原始取得	无
84	游艺机（轨道小火车）	外观	ZL201430041781.X	世宇实业	2014-03-05	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
85	游艺机（一球成名 2 人版）	外观	ZL 201930246095.9	世宇科技	2019-05-20	原始取得	无
86	游艺机(太奇滚球 GMP)	外观	ZL 201930612442.5	世宇科技	2019-11-7	原始取得	无
87	游艺机（星际宝藏）	外观	ZL201930611881.4	世宇科技	2019-11-7	原始取得	无
88	游艺机（黄金堡 2）	外观	ZL201930584624.6	世宇科技	2019-10-25	原始取得	无
89	游艺机（星闪礼品机 RFID）	外观	ZL201930671698.3	世宇科技	2019-12-3	原始取得	无
90	游艺机（星战飞碟）	外观	ZL201930612452.9	世宇科技	2019-11-7	原始取得	无
91	游艺机（极速滚球）	外观	ZL201930612420.9	世宇科技	2019-11-7	原始取得	无
92	游艺机（疯狂 DD）	外观	ZL201930612416.2	世宇科技	2019-11-7	原始取得	无
93	游艺机（炫动篮球 GMP 版）	外观	ZL201930611883.3	世宇科技	2019-11-7	原始取得	无
94	游艺机（太空侵略者）	外观	ZL201930611871.0	世宇科技	2019-11-7	原始取得	无
95	游艺机（海盗侵略者）	外观	ZL201930671713.4	世宇科技	2019-12-3	原始取得	无
96	游艺机（挖糖机升级版）	外观	ZL201930671700.7	世宇科技	2019-12-3	原始取得	无
97	游艺机（华卡音舞）	外观	ZL202030001120.X	世宇科技	2020-1-2	原始取得	无
98	投篮球（大健康精英篮球 2）	外观	ZL202030157786.4	世宇科技	2020-4-17	原始取得	无
99	游艺机（神珠物语）	外观	ZL202030332408.5	世宇科技	2020-6-24	原始取得	无
100	游艺机（梦哆星）	外观	ZL202030332417.4	世宇科技	2020-6-24	原始取得	无
101	游艺机（悦动弹球）	外观	ZL202030333424.6	世宇科技	2020-6-24	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

序号	名称	权利人	登记号	首次发表日期	取得方式
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
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

序号	名称	权利人	登记号	首次发表日期	取得方式
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
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

序号	名称	权利人	登记号	首次发表日期	取得方式
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
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

序号	名称	权利人	登记号	首次发表日期	取得方式
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
110	一球成名游戏软件 V1.0	深圳世游	2018SR345023	2018-04-25	原始取得
111	疯狂 DD 游戏软件 V1.0	深圳世游	2019SR0853328	2019-07-15	原始取得
112	炫动篮球游戏软件 V1.0	世宇科技	2019SR0756132	2019-05-09	原始取得
113	僵尸之夜游戏软件 V1.0	世宇科技	2019SR0879800	2019-05-19	原始取得
114	星际宝藏游戏软件 V1.0	世宇科技	2019SR0880570	2019-05-20	原始取得
115	极速滚球游戏软件 V1.0	世宇科技	2019SR1245970	2019-09-02	原始取得
116	太奇滚球游戏软件	世宇科技	2019SR1246575	2019-09-02	原始取得
117	星战飞碟游戏软件	世宇科技	2019SR1373568	2018-04-15	原始取得
118	太空侵略者	世宇科技	2020SR0354850	2020-02-05	原始取得
119	互动足球游戏软件	深圳世游	2020SR0293457	2019-12-30	原始取得
120	大健康精英篮球游戏软件	深圳世游	2020SR0551982	2020-04-03	原始取得
121	梦哆星游戏软件 V1.0	深圳世游	2020SR0917654	2020-04-03	原始取得
122	神珠物语游戏软件[简称: 神珠物语]V1.0	深圳世游	2020SR1162513	2020-08-03	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 317 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	
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	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次	
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		
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		

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
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	
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	
90	超级劲舞团	发行人	文游备粤字[2012]140号	第五批游戏游艺机市场准入机型机种指导目录
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	第六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	小海盗钓鱼	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	货运干爸爸	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	
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	
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	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
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	
115	太鼓金刚	发行人	粤游审[2013]163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)
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	
122	水果宝贝	发行人	粤游审[2014]043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
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	
128	异形大决战	发行人	粤游审[2015]A012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
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市场准入机型机种目录
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	
140	快乐校巴	发行人	粤游审[2015]A172号	
141	魔法火车	发行人	粤游审[2015]A181号	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
142	顽猴爬树（亚洲版）	发行人	粤游审[2015]A177号	产品目录
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	
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	
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	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次	
174	蛙蛙敲击战	发行人	粤游审[2016]A068号	2016年 第二季度 广东省游 戏游艺设 备市场准 入机型机 种目录	
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		
191	深海钓鱼	发行人	粤游审[2016]A359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
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		
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		

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
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	
217	魔法神枪手	发行人	粤游审[2017]A146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
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 广东省游 戏游艺设
243	极速保龄（家庭版）	发行人	粤游审[2018]A141号	
244	方块工场	发行人	粤游审[2018]A142号	
245	巴祖卡	发行人	粤游审[2018]A143号	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
246	糖果扭扭蛋	发行人	粤游审[2018]A144号	备内容审核通过机型机种目录
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	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
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	
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	2019年第三季度广东省游
276	黄金堡 2	发行人	粤游审[2019]A466号	
277	守护英雄 2VR（单人版）	发行人	粤游审[2019]A467号	
278	篮球小将	发行人	粤游审[2019]A468号	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
279	极速滚球	发行人	粤游审[2019]A469号	戏游艺设备内容审核通过机型机种目录
280	星战飞碟 55 寸	发行人	粤游审[2019]A470号	
281	泰奇 VRLeo	发行人	粤游审[2019]A471号	
282	音律炫动 5	发行人	粤游审[2019]A472号	
283	雷霆飞机	发行人	粤游审[2019]A473号	
284	消防 Q 车	发行人	粤游审[2019]A474号	
285	幸运洞	发行人	粤游审[2019]A475号	
286	极速滚球双人版	发行人	粤游审[2019]A476号	
287	疯狂 DD	发行人	粤游审[2019]A612号	
288	动物保卫战	发行人	粤游审[2019]A613号	
289	星闪礼品 RFID	发行人	粤游审[2019]A614号	
290	拉拉乐	发行人	粤游审[2019]A615号	
291	华卡音舞	发行人	粤游审[2019]A616号	2019 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
292	梦哆星	发行人	粤游审[2020]87号	2020 年第一、二季度广东省游戏游艺设备内容审核通过机型机种目录
293	海盗射水	发行人	粤游审[2020]88号	
294	甜蜜回旋	发行人	粤游审[2020]89号	
295	悦动弹球	发行人	粤游审[2020]90号	
296	互动足球	发行人	粤游审[2020]91号	
297	互动对打球	发行人	粤游审[2020]92号	
298	互动篮球	发行人	粤游审[2020]93号	
299	互动蹦床	发行人	粤游审[2020]94号	
300	海盗侵略者	发行人	粤游审[2020]226号	
301	超级摩托车 3 代（橙色、紫色、红色、黄色、绿色）	发行人	粤游审[2020]227号	
302	动感飞车至尊版（红色、黄色）	发行人	粤游审[2020]228号	
303	大健康精英篮球	发行人	粤游审[2020]229号	
304	篮球争霸赛 2（黑色）	发行人	粤游审[2020]230号	
305	篮球争霸赛 2（大玩家版）	发行人	粤游审[2020]231号	
306	互动飞碟	发行人	粤游审[2020]232号	
307	炫动篮球（ad 版）	发行人	粤游审[2020]233号	
308	胜利摩托 VR（红色，蓝色）	发行人	粤游审[2020]234号	
309	互动篮球（儿童版）	发行人	粤游审[2020]235号	
310	互动足球（儿童版）	发行人	粤游审[2020]236号	
311	海盗大冒险豪华版	发行人	粤游审[2020]237号	
312	神珠物语	发行人	粤游审[2020]238号	

序号	产品名称	申报单位	备案编号	指导目录公布批次
313	篮球争霸赛标准版	发行人	粤游审[2020]239号	
314	互动对打球（儿童版）	发行人	粤游审[2020]240号	
315	超级方程式赛车4人版	发行人	粤游审[2020]241号	
316	互动蹦床（儿童版）	发行人	粤游审[2020]242号	
317	迷你真保龄	发行人	粤游审[2020]243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	GR201944001152	2019-12-02	2022-12-01
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	世宇互动体育	广东中山对外贸易经营者备案登记	03658977	2018-03-20	-
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 ^注
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
固定污染源排污登记回执	世宇科技	全国排污许可证管理信息平台	914420007657191480001Y	2020-06-30	2025-06-29
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	2008-05-23	-

证书名称	持证人	核发部门	证书编号	取得日期	到期日
			号： 4420603784		
海关进出口货物收发货人备案回执	世宇互动体育	中山海关	海关编码： 442096446Z 检验检疫备案号： 4420610252	2017-09-21	-
海关进出口货物收发货人备案回执	世宇实业	中山海关	海关编码： 4420963603 检验检疫备案号： 4420007640	2011-04-26	-

注：质量管理体系认证证书正在办理续期手续。

截至目前，发行人已经取得的从事生产经营活动所必需的行政许可、备案、注册或者认证、准入或者内容审核机型机种目录等，不存在被吊销、撤销、注销、撤回的重大法律风险或者到期无法延续的风险。

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：

(1) 授权方——奥飞动漫

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。

2019年9月12日，公司与奥飞动漫签署了《创意设计形象许可合同》，首次取得“超级飞侠”IP形象在中国境外特定区域的授权，约定将“超级飞侠”影视作品中的的人物形象、道具形象等元素授权公司在台湾、越南、菲律宾、印度尼西亚、泰国、马来西亚、日本、印度、巴基斯坦使用，许可性质为普通许可，不得转授权，许可期限为2019年9月20日至2021年12月31日，授权产品为儿童摇摆机及其附属品“超级飞侠卡片”。2020年6月，奥飞动漫与公司签署了补充协议，许可期限更改为2019年9月20日至2022年6月30日。

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100万元（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。

（2）授权方——CALINFER S.A.

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。

①CALINFER 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 PONG 四人版，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、ATARI PONG 四人版及座椅，公司按照协议要求应向 CALINFER S.A.支付授权许可费共计 110.77 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、2019 年及 2020 年 1-9 月公司 ATARI PONG 系列产品销售情况具体如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-9 月		2019 年度		2018 年度	
	销售金额	占营业收入比重	销售金额	占营业收入比重	销售金额	占营业收入比重

项 目	2020 年 1-9 月		2019 年度		2018 年度	
	销售金额	占营业收入比重	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	237.16	1.37%	3,689.86	8.14%	2,204.97	5.08%
座 椅	1.84	0.01%	47.16	0.10%	59.77	0.14%
合 计	239.00	1.38%	3,737.02	8.24%	2,264.74	5.22%

2018 年、2019 年及 2020 年 1-9 月，公司 ATARI PONG 系列产品实现销售收入分别为 2,264.74 万元、3,737.02 万元及 239.00 万元，占营业收入比重分别为 5.22%、8.24% 及 1.38%。2019 年，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、2019 年及 2020 年 1-9 月，公司应分别向 CALINFER S.A. 支付许可费 47.81 万美元、60.21 万美元及 2.75 万美元。

②CALINFER 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：

A、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。

B、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。

C、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。

D、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。

E、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。

F、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。

G、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。

④ATARI 与发行人之间间接独家授权的具体法律关系，间接授权是否存在法律风险，发行人应向 CALINFER S.A. 支付的授权许可费是否已经支付，是否存

在纠纷或潜在纠纷

CALINFER S.A.对公司的授权以取得 ATARI 的书面同意为前提，公司在 2022 年 9 月 30 日前生产、出口、销售和展示“ATARI PONG”产品已取得 ATARI 的授权，《独家制造、市场营销、分销、支持和技术服务协议》不存在未取得 ATARI 授权而无法继续履行的风险。

根据 2020 年 10 月 8 日 CALINFER S.A.出具的确认函，公司应向 CALINFER S.A.支付的授权许可费已经支付完毕，公司与 CALINFER S.A.均根据《独家制造、市场营销、分销、支持和技术服务协议》的约定全面履行合同义务，公司与 CALINFER S.A.之间不存在纠纷或潜在纠纷。

⑤ ATARI 与直接授权方 CALINFER S.A.之间的具体法律关系，ATARI 与 CALINFER S.A.关于转授权的相关约定，是否存在纠纷或潜在纠纷

根据 ATARI 与 CALINFER S.A.之间签订的《Merchandising Licensing Agreement》及补充协议（以下简称“《ATARI 直接许可协议》”），ATARI 对 CALINFER S.A.作出的授权的主要内容如下：

A、CALINFER S.A.可在仅为制造、推广、分发和销售该合同指定的授权产品的目的和必要范围内使用与 ATARI 的名称、“Fuji”和“PONG”标识和合同约定的产品有关的文字、名字、商标、商号、称号和类似物，以及其他音频、图像、文本、视听资料、多媒体资料；

B、CALINFER S.A.可将 ATARI 的商标用于该合同指定的授权产品或与之相关的事情上；

C、前述许可的权利是有限的、独家的、不可转让的，许可地域为全球范围；

D、CALINFER S.A.不得将合同所涉的 ATARI 的知识产权用于该合同指定的授权产品以外的或与之无关的其他产品或者服务上；

E、在未取得 ATARI 事前书面同意的情况下，CALINFER S.A.不得生产、推广、分发或者销售该合同指定的授权产品或其任一组成部分，亦不得使用 ATARI 的知识产权或其任一组成部分。

同时，CALINFER S.A.向 ATARI 支付一次性许可费，并视该合同指定的授权产品销售数量向 ATARI 支付许可使用费。

根据《ATARI 直接许可协议》，在取得 ATARI 的书面同意之前，CALINFER S.A.不得将其基于《ATARI 直接许可协议》享有或承担的全部或部分权利、权益或者义务转让、分许可给第三方。

根据 CALINFER S.A.的确认，公司与 CALINFER S.A.均按照《ATARI 许可协议》的约定全面履行合同义务，ATARI、CALINFER S.A.和公司之间不存在纠纷或潜在纠纷。

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、2019 年及 2020 年 1-9 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%、8.24%及 1.38%，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%、9.01%及 1.43%，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经营能力。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。

(3) 授权方——万达儿童文化发展有限公司

2019 年 9 月，发行人与万达儿童文化发展有限公司（以下简称“万达儿童文化”）签订《设备授权销售许可协议》，基于万达儿童文化已取得 OCTONAUTS

(中文名称: 海底小纵队) 动画片著作权人 Vampire Squid Production Ltd. 充分授权, 享有 OCTONAUTS (中文名称: 海底小纵队) 相关知识产权权益, 有权就已获授权部分委托他人进行知识产权衍生开发的前提下, 约定万达儿童文化将 OCTONAUTS (中文名称: 海底小纵队) 动画片全系列中所刻画和展现的所有虚拟卡通形象、造型、模型等 (包括但不限于动画片中出现的卡通人物、动植物、交通工具、设备设施等一切视觉表现元素, 以及动画片中英文名称、角色或特定造型、物品的中英文名称) 授权发行人在全球范围内使用, 授权性质为非独家, 不得转授权, 授权许可期限自 2019 年 9 月 30 日至 2022 年 3 月 29 日 (其中, 2019 年 9 月 30 日至 2020 年 3 月 29 日为产品研发期, 该期间发行人仅可在设计、开发授权商品过程中使用具体授权标的, 与之相关的研发成果应对外保密, 未经万达儿童文化允许不得对外出售相关商品), 授权产品为摇摆机。另外, 发行人还承诺应在 2020 年 4 月 1 日前, 对相关授权商品批量生产并入市销售, 除有合理理由导致延迟, 否则按合同相关约定承担违约责任。

2020 年 6 月, 万达儿童文化发展有限公司与公司签订补充协议, 约定授权期限延长 2 个月, 即从 2019 年 9 月 30 日至 2022 年 5 月 29 日, 产品研发期延长 3 个月, 即 2019 年 9 月 30 日至 2020 年 7 月 31 日为产品研发期, 发行人还承诺应在 2020 年 8 月 1 日前对相关授权商品批量生产并入市销售。

自合作以来, 公司已严格按照设备授权许可销售协议要求向万达儿童文化支付了授权许可费共计 40 万元 (含税)。

报告期内, 公司与万达儿童文化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。

(4) 授权方——Taito Corporation

2019 年 11 月 1 日, 发行人与日商太东股份有限公司 (Taito Corporation) 签订《商标使用授权协议》, 约定日商太东股份有限公司授权发行人在中国广东省内非独占地使用 [TAITO GAME] 及 [TAITO STATION] 商标, 发行人不得将该商标使用权转授权给任何第三方但同意发行人将娃娃机经营区运营业务的全部或部分委托给中山市冠宇娱乐有限公司, 授权期限自 2019 年 11 月 1 日至 2021 年 10

月 31 日。

自合作以来，公司已严格按照商标使用授权协议要求向日商太东股份有限公司支付了授权许可费共计 100 万日元。

报告期内，公司与日商太东股份有限公司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。

（5）授权方——BIGFOOT 4X4,INC.

2020 年 2 月，发行人与 BIGFOOT 4X4,INC.签订《授权协议》，约定 BIGFOOT 4X4,INC.授权公司在全世界范围的游戏场所内独家销售带有 BIGFOOT® 标识的游戏游艺设备产品，授权期至 2023 年 12 月 31 日。发行人需预付 2 万美元，后续每销售一款授权产品支付 75 美元，同时保底授权费为 2 万美元。

自合作以来，公司已严格按照商标使用授权协议要求向 BIGFOOT 4X4,INC.支付了授权许可费共计 2 万美元。

报告期内，公司与 BIGFOOT 4X4,INC.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。

（6）授权方-- Atari Interactive, Inc.

2020 年 8 月，发行人与 Atari Interactive, Inc.签订《EXCLUSIVE MASTER DISTRIBUTOR AGREEMENT》，约定：ATARI INTERACTIVE, INC.为公司 mini PONG（60cm）版本与 mini PONG（30cm）版本的独家经销商，同时 ATARI INTERACTIVE, INC.可再许可其他经销商，并许可发行人为相关产品亚洲地区经销商，ATARI INTERACTIVE, INC 有权对相关产品进行定价。授权期至 2023 年 8 月 31 日。

2020 年 9 月，发行人与 Atari Interactive, Inc.签订《LICENSE AGREEMENT》，约定 Atari Interactive, Inc.授权公司使用“**Atari**”商标等生产欢乐乒乓 mini PONG（30cm）版本，并且仅可销售给 Atari 或经 Atari 事先明确书面同意的第三方。相关授权生产产品销售给 Atari 无需支付授权费。授权期至 2023 年 8 月 31 日。

报告期内，公司与 Atari Interactive, Inc.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。

8、重要的商标、专利、非专利技术情况

公司的注册商标中，**世宇科技**、**UNIS** 为对公司生产经营具有重要影响的商标，具体情况如下：

商标	类别	取得方式	取得时间	使用情况	使用期限	报告期末账面价值
世宇科技 (7130004)	28	子公司世宇实业自行申请，后于2011年转让给发行人	2010-9-28	使用于公司内销的游戏游艺设备上	截至2020-9-27，到期可申请续期	无
UNIS (4171413)	28	吕雪峰自行申请，后于2012年转让给发行人	2008-3-14	使用于公司内销、外销的游戏游艺设备上	截至2028-3-13，到期可申请续期	无

公司的专利和非专利技术方面，对公司生产经营具有重要影响的专利和非专利技术情况如下：

专利或非专利技术	类别	取得方式	申请时间	使用情况	使用期限	报告期末账面价值
一种三维游戏引擎系统(ZL201210317029.3)	发明专利	发行人原始取得	2012-8-31	游戏引擎开发技术，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	截至2032-8-30	无
一种三维游戏引擎内核结构(ZL201210345770.0)	发明专利	发行人原始取得	2012-9-18		截至2032-9-17	无

				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			
Unity 特效与优化技术	非专利技术	发 人 主 发 累	行 自 研 积	-	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	-	无
游戏游艺机气动平台的震动技术	实用新型专利 ZL201621460449.7	发 人 原 始 取 得	行 人 原 始 取 得	2016-12-28	该技术采用低成本的气动系统替代传统的液压系统方案，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	截 至 2026-12-27	无
算法运算技术	非专利技术	发 人 主 发 累	行 自 研 积	-	该技术主要通过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	-	无
多机台全国联网技术	非专利技术	发 人 主 发 累	行 自 研 积	-	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，如一球成名、舞律炫步、篮球争霸赛等	-	无

上述重要的商标、发明专利、非专利技术等都均不存在抵押、质押或优先权等权利瑕疵或限制，不存在权属纠纷和法律风险。

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; 发明专利: ZL201210317029.3 一种三维游戏引擎系统	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定位投影仪投影图像的四个光敏感应器,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	原始创新 发明专利: ZL200910042101.4 一种多投影合成的光学投影系统及其投影方法	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
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	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

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
		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		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	游戏游艺机气动平台的震动技术	采用气动的形式，通过单片机控制气阀加注在气囊的空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	原始创新 实用新型专利 ZL201621460449.7 一种双重模拟振动装置	该技术采用低成本的气动系统替代传统的液压系统方案，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

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
8	多轴动感技术	采用电动机和测速监测的方式，通过嵌入式控制装置系统来控制多组电动机实现上下、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
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 NA	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等产品

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
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	算法运算技术	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	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，如一球成名、舞律炫步、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、97 项专利(含 6 项发明专利)、

122 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	2020 年 1-9 月		2019 年		2018 年		2017 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	15,473.15	89.49%	39,445.95	87.01%	39,955.91	92.19%	37,358.27	90.64%
其他	1,816.97	10.51%	5,887.47	12.90%	3,385.86	7.81%	3,857.45	9.36%
营业收入合计	17,290.12	100.00%	45,333.42	100.00%	43,341.77	100.00%	41,215.72	100.00%

（二）发行人正在研发的项目情况

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	所处阶段及研发进展	拟投入人员、经费情况	拟达到的研发目标	与行业技术水平比较情况
1	基于物联网的机台联网技术及平台开发	已在部分新产品中应用，实现了云端管理的基本需求，正在进行测试验证、优化及功能升级、新功能开发	拟投入研发人员 18 人，研发经费 200 万元	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	行业领先水平
2	功能游戏游艺设备开发	样机处于场测阶段，将根据市场反馈及功能需求，进入产品的二次开发及优化	拟投入研发人员 18 人，研发经费 600 万元	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	行业领先水平
3	VR 类游戏机开发技术	已在部分新产品中应用，正在进行产品的优化与升级	拟投入研发人员 18 人，研发经费 600 万元	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	行业领先水平
4	VR 类儿童娱乐机开发	已在部分新产品中应用，正在进行产品的优化与升级	拟投入研发人员 12 人，研发经费 400 万元	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	行业领先水平

序号	项目名称	所处阶段及研发进展	拟投入人员、经费情况	拟达到的研发目标	与行业技术水平比较情况
				结合 5G 技术进行相关产品研发	
5	AR 类游戏机开发技术	产品方案设计阶段，拟应用于家用产品	拟投入研发人员 10 人，研发经费 300 万元	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	行业领先水平
6	全息投影技术	已在部分新产品中应用，正在进行产品的优化与升级	拟投入研发人员 10 人，研发经费 300 万元	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	行业领先水平

（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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
研究开发支出	1,411.84	2,573.14	2,587.12	2,290.24
公司营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
研究开发支出占比	8.17%	5.68%	5.97%	5.56%

（四）研发人员情况及研发创新机制

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 110 人，占公司员工人数的 21.91%，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 85% 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、公司核心技术人员情况

（1）核心技术人员的背景及对公司研发的具体贡献

截至本招股说明书签署日，本公司核心技术人员共 5 名，分别是吕雪峰、宋子大、施洪斌、李子良、李英发。核心技术人员的学历背景、取得的专业资质或科研成果详见“第五节发行人基本情况”之“九、（四）其他核心人员”部分相关内

容。

本公司总经理吕雪峰在游戏游艺行业拥有近三十年从业经验，系资深行业专家，现担任中国文化艺术行业协会副会长、中国软件行业协会游戏软件分会副会长等职，作为公司核心技术人员，吕雪峰主要从发展战略层面对公司新产品的研发方向进行指引与决策，全面主导公司新产品的开发与应用。

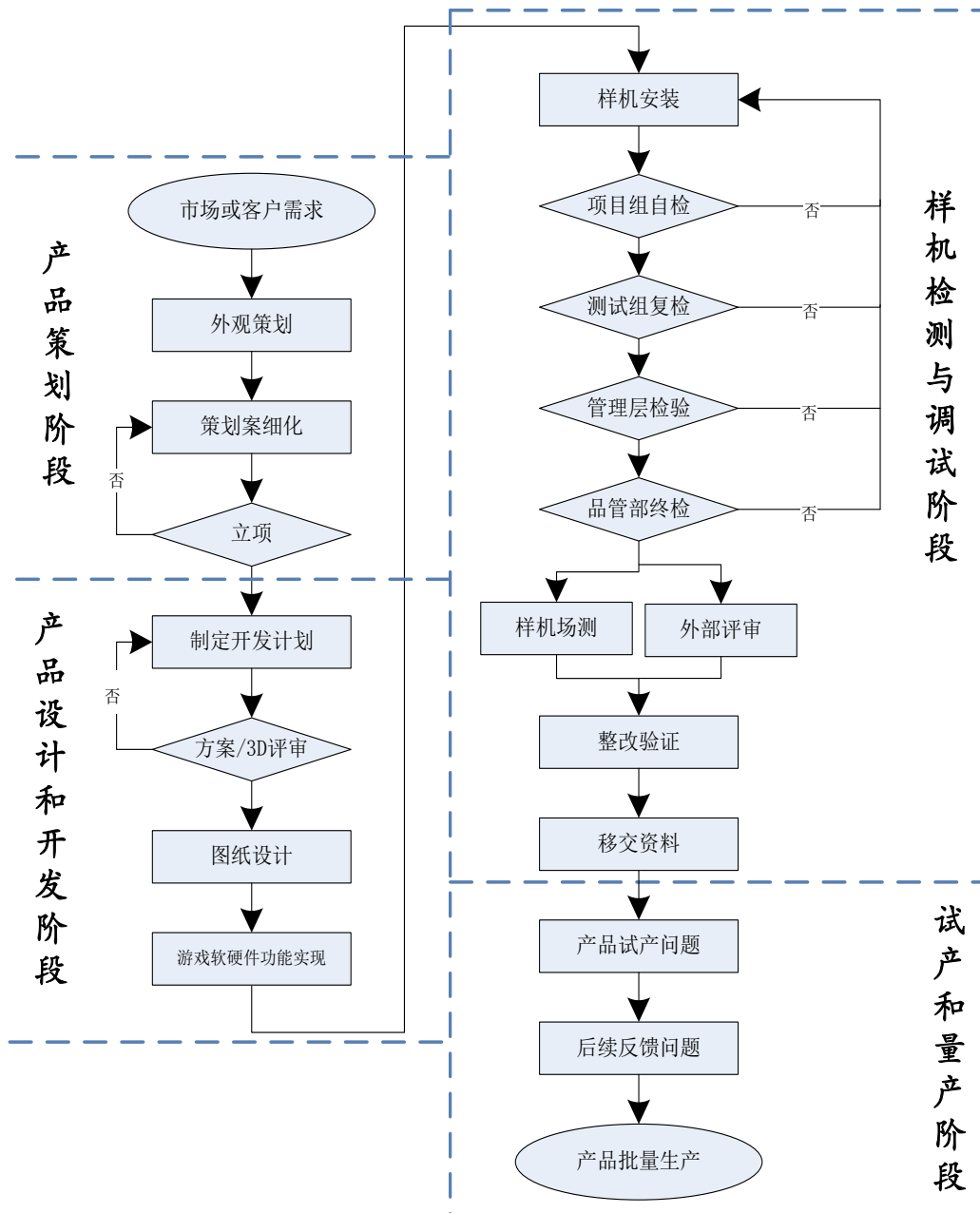
核心技术人员宋子大系公司负责研发管理条线的高级管理人员，全面主导新技术应用开发，带领和指导团队在机械类、电气类、单片机类、软件程序类以及前沿新技术拓展类的开发及应用。

核心技术人员施洪斌主要根据公司战略发展及研发方向，带领和指导团队进行机械类开发及应用；核心技术人员李子良主要根据公司战略发展及研发方向，带领和指导团队进行电气及单片机开发及应用；核心技术人员李英发主要根据公司战略及研发方向，带领和指导团队进行软件程序开发及应用。

(2) 对核心技术人员实施的约束激励措施

为充分激发公司核心技术人员在技术研发上的创新性和引领性，同时，防止核心技术人员流失对公司技术保密可能带来的不利影响，公司对核心技术人员采取了相应的约束激励措施。一方面，公司通过与核心技术人员签订了《竞业限制和保密协议》，有效降低了核心技术人员离职可能给公司技术保密带来的不利影响；另一方面，公司采取核心技术人员持股或产品开发项目奖励、产品开发项目销售提成奖励、研发管理团队年终激励奖励等多重激励机制，实现了公司利益与核心技术人员利益的高度绑定，有效提升核心技术人员稳定性，激发核心技术创新人员的创新激情。

3、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，并根据客户要求改进，使设计不断完善。

4、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“六、发行人控股子公司及参股公司、分公司的基本情况”。

第七节 公司治理与独立性

一、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。公司于 2020 年 6 月 15 日召开 2020 年第一次临时股东大会，选举产生了公司第二届董事会成员、第二届监事会成员，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。2020 年 6 月 15 日，公司召开第二届董事会第一次会议，选举产生了公司第二届董事会董事长，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；同日，公司召开第二届监事会第一次会议，选举产生了公司第二届监事会主席。

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》。2020 年 6 月 15 日，公司召开 2020 年第一次临时股东大会，通过了《关于修改公司章程（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，未出现违法违规现象，公司法人治理结构的功能不断得到完善。

（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 12 次股东大会（包括 9 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、首次公开发行股票的决定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 2020 年 6 月 8 日至 2023 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 22 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 2020 年 6 月 8 日至 2023 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 10 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、丁勇军和张峰为第二届董事会独立董事，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选举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

2020年6月15日，公司第二届董事会第一次会议审议通过了选举第二届董事会专门委员会各委员的议案，上述各专门委员会成员未发生变更。

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5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8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4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。

二、特别表决权股份或类似安排的情况

发行人设立以来，不存在特别表决权股份或类似安排的情况。

三、协议控制架构的情况

发行人设立以来，不存在协议控制架构的情况。

四、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（2020）01662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2020年9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。

五、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。

报告期内，发行人及子公司世宇实业因丢失发票被税务机关累计处以罚款400元，具体情况如下：

2017年8月3日和2017年8月29日，中山市国家税务局南区税务分局和中山市国家税务局沙溪税务分局分别出具南区国税简罚〔2017〕417号《税务行政处罚决定书（简易）》、沙溪国税简罚〔2017〕291号《税务行政处罚决定书（简易）》，对发行人分别作出处以罚款100元的决定，处罚原因均为丢失发票。2017年2月28日和2019年7月4日，中山市国家税务局直属税务分局、国家税务总局中山市税务局西区税务分局分别出具中山国税直简罚〔2017〕157号《税务行政处罚决定书（简易）》、中山西区税简罚〔2019〕150151号《税务处罚决定书》，

对世宇实业分别作出处以罚款 100 元的决定，处罚原因均为丢失发票。

根据国务院于 1993 年发布并于 2010 年修订的《中华人民共和国发票管理办法》第三十六条第一款规定：“跨规定的使用区域携带、邮寄、运输空白发票，以及携带、邮寄或者运输空白发票出入境的，由税务机关责令改正，可以处 1 万元以下的罚款；情节严重的，处 1 万元以上 3 万元以下的罚款；有违法所得的予以没收。”该条第二款规定：“丢失发票或者擅自损毁发票的，依照前款规定处罚。”2019 年 3 月 2 日修订后的《中华人民共和国发票管理办法》维持了上述规定。发行人及世宇实业因丢失发票四次而合计被罚款 400 元，每次罚款 100 元，罚款金额极小，根据上述规定，发行人及世宇实业上述遗失发票的行为不属于情节严重的情形。发行人已对相关责任人进行批评教育，并加强事件责任制管理。

经核查，保荐机构认为发行人相关违法行为不构成重大违法行为，不存在对发行人的持续经营产生重大不利影响，发行人已采取整改措施，不会构成发行人首发的法律障碍。

六、发行人报告期内资金占用和对外担保情况

公司最近三年不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情况，也不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

七、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，不存在严重影响独立性或者显失公平的关联交易。

（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和对分公司、子公司的财务管理制度。

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。

（六）主营业务、控制权、管理团队稳定

发行人最近 2 年内主营业务和董事、高级管理人员均没有发生重大不利变化；控股股东和受控股股东、实际控制人支配的股东所持发行人的股份权属清晰，最近 2 年实际控制人没有发生变更，不存在导致控制权可能变更的重大权属纠纷。

（七）不存在对持续经营有重大影响的事项

发行人不存在主要资产、核心技术、商标的重大权属纠纷，重大偿债风险，重大不确定性的担保、诉讼、仲裁等或有事项，经营环境已经或将要发生的重大变化等对持续经营有重大影响的事项。

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。

八、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）（以上经营范围涉及货物进出口、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；研发、制造、销售家用电器、电子电器；销售智能机器、智能机器系统；销售食品、饮料及茶生产专用设备；食品销售；游艺娱乐活动；休闲观光活动。（上述经营范围涉及娱乐场所经营）（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。）”

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
1、正在经营的同一控制下关联方			
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

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
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展经营活动。）	商业房地产开发	否
2、报告期内注销完毕的同一控制下关联方			
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
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、正在经营的同一控制下关联方

(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，注册资金为 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，注册资金为 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。

2、报告期内注销完毕的同一控制下关联方

(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，吕雪峰先生曾持有其 100% 的股权。香港太空娱乐成立以来至报告期之前的 2016 年底，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，香港太空娱乐没有再开展游戏游艺设备经营的相关业务，注销前一年，香港太空娱乐的财务状况如下：

① 简要资产负债表

单位：万元

项 目	2017-12-31
资产总额	131.50
负债总额	-
所有者权益	131.50

② 简要利润表

单位：万元

项 目	2017 年
-----	--------

营业收入	-
净利润	23.22

2017年1月起香港太空娱乐停止海外销售业务。

(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，原股东为常高国际，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，并于报告期之前的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，原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) 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，广州世宇动漫未开展经营业务。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。

九、关联方、关联关系及关联交易

（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
-------	-------

关联方名称	关联方关系
1、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	合计持有公司 81.15% 的股份，为公司控股股东、实际控制人
2、公司控股子公司	
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
3、合营或者联营企业	
广东麦麦天空科技有限公司	发行人于 2019 年 9 月受让股权，其成为发行人持股 47.5% 的参股公司
4、控股股东及实际控制人控制的正在经营的企业	
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
5、关联自然人及其控制的企业	
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	吕雪梅女士持股 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（有限合伙）	毛燕冰女士担任执行事务合伙人，员工持股平台
中山正观商务信息服务有限公司	杨振星先生持股 90%，并担任执行董事兼经理，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）	杨振星先生持有 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

关联方名称	关联方关系
	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）	杨振星先生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	报告期内，杨振星先生曾担任董事，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
6、其他关联企业	
中山市乐奇金鹰游艺机制造有限公司	报告期初至 2017 年 9 月，陈毅文先生持股 100%；2017 年 9 月至 2020 年 5 月，陈毅文先生和陈建文先生分别持股 70%、30%；2020 年 5 月，股权结构变更为陈毅文先生和吕雪梅女士分别持股 70%、30%
中山市乐金实业投资有限公司	2017 年 11 月至 2020 年 5 月，陈毅文先生和陈建文先生分别持股 70%、30%；2020 年 5 月，股权结构变更为陈毅文先生和吕雪梅女士分别持股 70%、30%

关联方名称	关联方关系
7、报告期内，曾经存在关联关系，并已注销的企业	
Universal Space Amusement(H.K.)Limited	吕雪峰先生曾经持有该公司 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 曾经持有该公司 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	林容娣女士曾经持有该公司 100%的股权，BVI 持股公司，于 2019 年 5 月注销完毕
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，已于 2017 年 1 月注销
Debby Limited	发行人员工刘伟东先生曾经控股的公司，已于 2018 年 8 月注销完毕

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；2020 年 5 月，吕雪梅受让了乐奇金鹰 30%的股权，并担任监事。乐奇金鹰的经营范围为：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。

乐奇金鹰（原名万力电机）成立至 2004 年 10 月以擦鞋机产品的生产销售为主营业务，但擦鞋机业务没有得到好的发展，效益状况不佳。吕雪峰退出对乐奇金鹰的投资一段时间以后，由于乐奇金鹰大股东陈毅文之前拥有游戏游艺设备行业的从业经验，为拓展企业发展空间，根据当时市场情况，乐奇金鹰修订了经营范围，把游艺机及游乐设备产品作为乐奇金鹰新的主营业务方向。

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，且报告期内双方没有发生关联交易，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，报告期内，发行人前十大客户中，与乐奇金鹰重叠的客户为永旺幻想（中国）一家，发行人前十大供应商中，不存在与乐奇金鹰重叠的供应商。永旺幻想（中国）系游乐行业知名客户，不存在利益输送的情形，也不会影响发行人的独立性。因此世宇科技与陈毅文先生控制的企业不存在同业竞争，报告期内也不存在关联交易。

吕雪峰 2003 年 12 月对外转让乐奇金鹰股权后，乐奇金鹰不再受吕雪峰实际控制。吕雪峰于 2003 年 12 月退出对乐奇金鹰投资以后，发行人与乐奇金鹰一直独立经营，发行人及其实际控制人不存在对乐奇金鹰的业务发展提供支持的情形。

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；2020 年 5 月，吕雪梅受让了乐金投资 30% 的股权，并担任监事。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。

1、乐奇金鹰股东的历次出资来源及报告期内与发行人实际控制人是否存在大额资金往来

乐奇金鹰设立、历次股权变更及股东出资来源情况如下：

单位：万元

股权变动情况	序号	股东名称	出资额	比例	出资来源	备注
2002年5月,乐奇金鹰成立	1	吕雪峰	31.25	62.50%	自有资金	原名万力电机,此阶段主营业务为擦鞋机业务,不涉及游戏游艺设备经营业务
	2	陈毅文	12.75	25.50%	自有资金	
	3	萧国甄	6.00	12.00%	自有资金	
	合计		50.00	100.00%	-	
2003年12月,吕雪峰将股权全部转让给陈毅文	1	陈毅文	44.00	88.00%	自有资金	吕雪峰退出对万力电机的投资,至今已有17年时间
	2	萧国甄	6.00	12.00%	自有资金	
	合计		50.00	100.00%	-	
2005年9月,乐奇金鹰增加注册资本	1	陈毅文	176.00	88.00%	自有资金	2004年10月开始主营业务调整为游戏游艺设备业务,更名为乐奇金鹰,并于2004年12月完成相应工商变更
	2	萧国甄	24.00	12.00%	自有资金	
	合计		200.00	100.00%	-	
2012年9月,萧国甄将全部股权转让给陈毅文	1	陈毅文	200.00	100.00%	自有资金	-
	合计		200.00	100.00%	-	
2017年9月,陈毅文转让部分股权给陈建文	1	陈毅文	140.00	70.00%	自有资金	-
	2	陈建文	60.00	30.00%	自有资金	
	合计		200.00	100.00%	-	
2017年11月,乐奇金鹰分立	1	陈毅文	70.00	70.00%	自有资金	乐奇金鹰将土地房产等物业分立给中山市乐金实业投资有限公司
	2	陈建文	30.00	30.00%	自有资金	
	合计		100.00	100.00%	-	
2020年5月,陈建文退出对乐奇金鹰的投资	1	陈毅文	70.00	70.00%	自有资金	陈建文、陈毅文家族内部持股结构调整
	2	吕雪梅	30.00	30.00%	自有资金	
	合计		100.00	100.00%	-	

注:陈建文系陈毅文兄,吕雪梅系陈毅文之配偶;2020年,陈建文、陈毅文家族内部完成持股结构调整:2020年5月,陈建文退出对乐奇金鹰30%股权的投资及监事任职,乐奇金鹰变更为陈毅文、吕雪梅夫妇100%持股的企业;2020年11月,陈毅文相应退出对中山市石化石油气有限公司15%股权的投资及监事任职,中山市石化石油气有限公司相应变更为陈建文、欧燕影夫妇100%持股的企业。

由上表可知,乐奇金鹰历次出资均来源于其股东自有资金。

发行人控股股东、实际控制人吕飞雄、林容娣、吕雪峰出具了相应的承诺函,确认不存在为陈毅文、陈建文、吕雪梅投资乐奇金鹰提供财务资助,或者为乐奇金鹰的业务发展提供支持的情形。

发行人控股股东、实际控制人吕飞雄、林容娣、吕雪峰出具了相应的承诺函，确认报告期内与乐奇金鹰的现有、原有股东陈毅文、陈建文、吕雪梅未发生资金往来。

综上，报告期内，乐奇金鹰股东陈毅文、陈建文、吕雪梅与发行人实际控制人吕飞雄、林容娣、吕雪峰之间不存在大额资金往来。

2、乐奇金鹰报告期内前十大客户及供应商及对应销售及采购金额

由于发行人、乐奇金鹰长期以来相互独立发展，发行人实际控制人吕飞雄、林容娣、吕雪峰与陈毅文的个人关系较为疏远，以及主要客户供应商清单涉及乐奇金鹰核心商业机密等方面原因，乐奇金鹰未能向发行人提供前十大客户及供应商清单，因此发行人无法获取并披露乐奇金鹰报告期内的前十大客户及供应商及对应销售及采购金额。

由于无法直接获取乐奇金鹰的客户和供应商清单，发行人中介机构在对客户、供应商实地走访及电话访谈、邮件调查的过程中，将发行人客户是否也是乐奇金鹰的客户，以及供应商是否也是乐奇金鹰的供应商作为重点核查事项，对客户及供应商进行访谈了解，并对主要客户所属游乐场进行走访时，观察场地是否有乐奇金鹰的设备，经核查，发行人与乐奇金鹰客户及供应商重叠的情况较少，客户、供应商调查及现场观察的情况分析与乐奇金鹰的经营规模相匹配。

(1) 客户重叠的具体情况

针对发行人与乐奇金鹰客户是否存在重叠的情形，截至目前，发行人中介机构核查覆盖的客户的销售收入及占比如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
中介机构核查覆盖的发行人客户的销售收入合计	14,459.51	35,888.91	33,623.33	30,291.76
发行人当期营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
比 例	83.63%	79.17%	77.58%	73.50%

在核查覆盖的范围内，发行人客户与乐奇金鹰客户重叠的家数为 12 家，报

告期内，发行人对重叠客户的销售收入如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,609.30	2,700.85	2,000.00	1,240.73
深圳市乐的文化有限公司	286.18	232.48	531.88	545.52
中山市泰乐游乐设备有限公司	32.70	24.25	-	329.95
Grupo LP SRL	0.35	17.93	120.89	244.94
GERMAN DIS TICARET LIMITED STI	5.77	47.28	49.77	-
Bayraktar Otomotiv	-	-	-	56.45
广州市西浦电子有限公司	26.99	1.86	41.22	37.74
韩秀荣	12.02	11.95	54.07	25.51
济南清河岩土工程有限公司	-	-	59.74	-
陕西安康云栖文化旅游发展有限公司	-	-	-	76.92
吴泽君	-	-	58.50	-
遵义畅玩童年文化传播有限公司	-	-	46.34	-
合 计	1,973.31	3,036.60	2,962.41	2,557.76
发行人营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
占 比	11.41%	6.70%	6.84%	6.21%

报告期内，公司对上述 12 家重叠客户的合计销售分别为 2,557.76 万元、2,962.41 万元、3,036.60 万元和 1,973.31 万元，占当期营业收入的比例分别为 6.21%、6.84%、6.70%及 11.41%，总体占比较小，2020 年 1-9 月占比有所上升，主要是当期营业收入有所下降，营业收入绝对金额相对较小所致。报告期内，发行人前十大客户中，与乐奇金鹰重叠的客户为永旺幻想（中国）一家。

根据重叠客户反馈的信息，乐奇金鹰对重叠客户的销售产品比较单一，销售金额较小，主要为碰碰车等机动类游乐设施、摇摆机等儿童机类商用游戏游艺机等，与乐奇金鹰的产品结构相一致，主要重叠客户为永旺幻想（中国）、乐的文化、中山市泰乐游乐设备有限公司和 Grupo LP SRL 等 4 家，发行人对其他重叠客户的销售金额和占比都比较小。报告期内，发行人对前述 4 家主要重叠客户的销售金额占对重叠客户总销售金额的比例分别为 92.31%、89.55%、97.99%和 97.73%，4 家主要重叠客户的基本情况如下：

①永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司

根据中介机构向永旺幻想（中国）了解的相关情况，报告期内，乐奇金鹰主要向永旺幻想（中国）销售带屏幕的小型摇摆机，以及提供小型转马的后续维护，每年销售金额大约在 100 万元左右，根据乐奇金鹰的经营规模分析，永旺幻想（中国）是其比较重要的客户。

永旺幻想（中国）是发行人主要客户，报告期内发行人对其的销售金额分别为 1,240.73 万元、2,000.00 万元、2,700.85 万元和 1,609.30 万元。

永旺幻想（中国）系日本永旺集团（东京证券交易所上市公司，股票代码 8267）持股 99.5% 的公司，永旺莫莉幻想为日本永旺集团旗下儿童游乐品牌，日本永旺集团总部位于日本千叶，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。日本永旺集团作为全球知名跨国企业和日本上市公司，经营规范，其绝对控股的子公司永旺幻想（中国）与发行人的交易完全遵循市场化原则，永旺幻想（中国）确认其与乐奇金鹰交易完全独立于其与世宇科技的交易。因此，永旺幻想（中国）不会在世宇科技、乐奇金鹰之间进行利益输送。

永旺幻想（中国）名下游乐场主要定位为儿童游乐（目前逐步发展成人游乐等综合业态），对各类儿童机有一定的市场需求，乐奇金鹰的小型摇摆机（如博博熊乐园、博博熊吉普车、冰淇淋音乐拍等）、小型旋转转马等儿童类游戏游艺设备具有一定的产品优势，因而永旺幻想（中国）基于其自身需求向乐奇金鹰采购了该等特定产品，具有合理商业背景。

发行人向永旺幻想（中国）销售的产品与乐奇金鹰向永旺幻想（中国）销售的产品性质较为接近的主要是超级大货车、快乐校巴、雷霆飞机、豪华小转马等摇摆机类儿童游戏游艺设备，2017 年、2018 年、2019 年和 2020 年 1-9 月，该部分产品的销售金额分别为 51.55 万元、61.11 万元、26.41 万元和 0 万元，占发行人对永旺幻想（中国）同期销售金额的比例为 4.15%、3.06%、0.98% 和 0%，占比很低，因此发行人对永旺幻想（中国）销售的主要产品与乐奇金鹰对永旺幻想（中国）销售的产品存在较大区别。

②深圳市乐的文化有限公司

根据中介机构向乐的文化了解的相关情况，报告期内，乐奇金鹰主要向乐的文化销售小型摇摆机，金额较小，2017年销售金额在20万元以内，2018年和2019年销售金额小，没有整机销售，只销售了部分配件。

乐的文化是发行人比较重要的客户，报告期内发行人对其的销售金额分别为545.52万元、531.88万元、232.48万元和286.18万元。

乐的文化是“反斗乐园”和“星际传奇”、“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、上海等地开设近200家直营门店，是国内连锁游乐场数量较多的前五大企业之一，行业知名度较高，乐的文化前五大股东乐的发展有限公司、康健、向农、向红、杨凡分别持股38.50%、11.76%、11.76%、11.27%、7.84%，注册资本为5,100万元，法定代表人为谢俊，乐的文化与发行人无任何关联关系，与发行人的交易完全遵循市场化原则，乐的文化确认其与乐奇金鹰交易完全独立于其与世宇科技的交易。因此，乐的文化不会在世宇科技、乐奇金鹰之间进行利益输送。

乐的文化旗下的Meland游乐场定位为儿童游乐，对各类儿童机有一定的市场需求，乐奇金鹰的小型摇摆机类儿童游戏游艺设备（博博熊系列产品）具有一定的产品优势，因而乐的文化基于其自身需求向乐奇金鹰采购了该等特定产品，具有合理商业背景。

发行人向乐的文化销售的产品与乐奇金鹰向乐的文化销售的产品性质较为接近的主要是快乐校巴等摇摆机类儿童游戏游艺设备，2017年、2018年、2019年和2020年1-9月，该部分产品的销售金额分别为2.74万元、1.37万元、0万元和0万元，占发行人对乐的文化同期销售金额的比例为0.50%、0.26%、0%和0%，占比很低，因此发行人对乐的文化销售的主要产品与乐奇金鹰对乐的文化销售的产品存在较大区别。

③中山市泰乐游乐设备有限公司

根据中介机构向中山市泰乐游乐设备有限公司了解的相关情况，报告期内，乐奇金鹰主要向泰乐游乐销售儿童机等，每年销售金额在50万元左右。

发行人对中山市泰乐游乐设备有限公司的销售金额也比较小，报告期内，公司对其的销售金额分别为 244.94 万元、0 万元、24.25 万元和 32.70 万元。

中山市泰乐游乐设备有限公司的唯一股东及法定代表人均为王饮贤，注册资本 50 万元，泰乐游乐与发行人无任何关联关系，与发行人的交易完全遵循市场化原则，泰乐游乐确认其与乐奇金鹰交易独立于其与世宇科技的交易。因此，泰乐游乐不会在世宇科技、乐奇金鹰之间进行利益输送。

中山市泰乐游乐设备有限公司与发行人、乐奇金鹰均属同行业公司，由于其下游客户的一体化采购需求而部分产品其自身不能生产时，其才向发行人或者乐奇金鹰等同行业公司采购，符合行业内普遍的交易习惯。中山市泰乐游乐设备有限公司与乐奇金鹰之间的交易具有合理商业背景。

2017 年、2018 年、2019 年和 2020 年 1-9 月，发行人向中山市泰乐游乐设备有限公司销售儿童机的销售金额分别为 76.22 万元、0 万元、0 万元和 8.90 万元，占发行人对中山市泰乐游乐设备有限公司同期销售金额的比例为 31.12%、0%、0%和 27.22%，总体占比较低，因此发行人对中山市泰乐游乐设备有限公司销售的主要产品与乐奇金鹰对中山市泰乐游乐设备有限公司销售的产品存在较大区别。

④Grupo LP SRL

根据中介机构向 Grupo LP SRL 了解的相关情况，报告期内，乐奇金鹰主要向 Grupo 销售碰碰车等，2018 年销售金额较大，在 85 万元左右，其余年度金额较小，为 10 万元左右。

Grupo 是公司在阿根廷的客户，报告期内世宇科技对其销售金额相对较小，金额分别为 329.95 万元、120.89 万元、17.93 万元和 0.35 万元。

Grupo LP SRL 的股东 Echave Alberto 和 Reynoso Jose 分别持股 50%和 50%，Grupo 与发行人无任何关联关系，与发行人的交易完全遵循市场化原则，Grupo 确认其与乐奇金鹰交易过程完全独立于其与世宇科技的交易过程。因此，Grupo 不会在世宇科技、乐奇金鹰之间进行利益输送。

乐奇金鹰碰碰车类游乐设施具有一定的产品优势，Grupo LP SRL 基于自身需求向乐奇金鹰采购了该等特定产品，具有合理商业背景。

报告期内，发行人没有对 Grupo LP SRL 销售碰碰车，因此发行人对 Grupo LP SRL 销售的主要产品与乐奇金鹰对 Grupo LP SRL 销售的产品存在较大区别。

发行人对其他重叠客户的销售金额和占比都比较小，并且都遵循市场化原则，不存在利益输送的情形。

综上所述，总体来看，报告期内发行人与乐奇金鹰重叠客户较少，双方均独立对客户销售，不存在利益输送的情形，也不会影响公司的独立性。

(2) 供应商重叠的具体情况

针对发行人与乐奇金鹰供应商是否存在重叠的情形，截至目前，发行人中介机构核查覆盖的供应商的采购金额及占比如下：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
中介机构核查覆盖的发行人供应商的采购金额合计	9,094.85	23,675.13	21,883.23	21,429.63
发行人当期采购总额	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94
比 例	89.09%	89.75%	86.57%	85.59%

在核查覆盖的范围内，发行人供应商与乐奇金鹰供应商重叠的家数为 10 家，发行人对重叠供应商采购金额如下：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
中山市铭华丝印工艺制品有限公司	182.67	559.51	405.05	311.59
中山市永丰装饰材料工程有限公司	55.14	250.92	313.26	382.41
中山市火炬开发区恒润五金螺丝行	22.57	82.94	128.04	166.07
中山市港口镇健乐玻璃钢工艺厂	60.69	234.49	354.01	519.79
广州市浙联电机有限公司	42.07	144.53	159.84	249.25
中山市广裕汽车用品厂	21.13	78.41	124.37	92.31
中山市东区金滔滔贸易商行	21.04	45.38	29.92	14.21
中山市新基物资贸易有限公司	9.15	40.50	39.67	39.52

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
广州市雅睿普电子有限公司	1.06	5.42	68.08	122.34
广州市雄翔动漫科技有限公司	-	-	6.51	68.40
合 计	415.52	1,442.10	1,628.75	1,965.89
发行人采购总额	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94
占 比	4.07%	5.47%	6.44%	7.85%

报告期内,发行人对上述重叠供应商的采购金额合计分别为1,965.89万元、1,628.75万元、1,442.10万元、415.52万元,占当期采购总额的比例分别为7.85%、6.44%、5.47%及4.07%,总体占比较小。报告期内,发行人前十大供应商中,不存在与乐奇金鹰重叠的供应商。

重叠供应商主要为部分印刷品、板材、玻璃钢、螺丝、减速电机供应商,属于比较通用的产品,不存在利益输送的情形,也不会影响发行人的独立性。上述重叠供应商主要集中在中山市铭华丝印工艺制品有限公司、中山市永丰装饰材料工程有限公司等5家,对其他重叠供应商的采购金额和占比都较小。报告期内,公司对前述5家供应商采购金额占对前述重叠供应商采购总金额的比例分别为82.87%、83.51%、88.23%、87.39%,5家主要重叠供应商的基本情况如下:

①中山市铭华丝印工艺制品有限公司

根据中介机构向中山市铭华丝印工艺制品有限公司了解的相关情况,报告期内,2018年乐奇金鹰向中山市铭华丝印工艺制品有限公司的采购金额在40万元左右,其余年度金额在10万元左右,主要为采购不干胶画面、有机片。

发行人主要向中山市铭华丝印工艺制品有限公司采购游戏游艺设备的画面板、贴纸、压克力工艺及吸塑制品等,2017年、2018年、2019年和2020年1-9月,发行人向其采购金额分别为311.59万元、405.05万元、559.51万元和182.67万元。发行人主要采购游戏游艺设备的画面板、贴纸、压克力工艺及吸塑制品等,采购产品较为类似,但发行人根据设备需求定制化采购画面板和贴纸等,具体材料型号存在差异。

中山市铭华丝印工艺制品有限公司的股东王青发、廖平分别持股 95%、5%，注册资本 60 万元，法定代表人为王青发，中山市铭华丝印与发行人无任何关联关系，与发行人的交易完全遵循市场化原则，中山市铭华丝印确认其与乐奇金鹰交易完全独立于其与世宇科技的交易。因此，中山市铭华丝印不会在世宇科技、乐奇金鹰之间进行利益输送。

② 中山市永丰装饰材料工程有限公司

根据中介机构向中山市永丰装饰材料工程有限公司了解的相关情况，报告期内，乐奇金鹰向中山市永丰装饰材料工程有限公司的年采购的金额在 80 万元左右，根据乐奇金鹰的经营规模分析，中山市永丰装饰材料工程有限公司是其比较重要的供应商，采购的产品是板材，但采购的材料品牌与世宇科技采购的不相同。

发行人主要向中山市永丰装饰材料工程有限公司采购夹板、中纤板、防火板等板材。报告期内，发行人向中山市永丰装饰的采购金额分别为 382.41 万元、313.26 万元、250.92 万元和 55.14 万元。

中山市永丰装饰材料工程有限公司的股东邓汝权、邓广明分别持股 60%、40%，注册资本为 30 万元，法定代表人为邓汝权，中山市永丰装饰与发行人无任何关联关系，与发行人的交易完全遵循市场化原则，中山市永丰装饰确认其与乐奇金鹰交易完全独立于其与世宇科技的交易。因此，中山市永丰装饰不会在世宇科技、乐奇金鹰之间进行利益输送。

③ 中山市火炬开发区恒润五金螺丝行

根据中介机构向中山市火炬开发区恒润五金螺丝行了解的相关情况，报告期内，乐奇金鹰向中山市火炬开发区恒润五金螺丝行的年采购金额在 14 万元左右，采购的内容为螺丝。

公司主要向其采购螺丝，螺丝的单价很低，采购的产品数量较多金额较小。报告期内，发行人向恒润五金螺丝行的采购金额分别为 166.07 万元、128.04 万元、82.94 万元和 22.57 万元。

中山市火炬开发区恒润五金螺丝行系卢金海设立的个人独资企业，恒润五金螺丝行与发行人无任何关联关系，与发行人的交易完全遵循市场化原则，恒润五金螺丝行确认其与乐奇金鹰交易完全独立于其与世宇科技的交易。因此，恒润五金螺丝行不会在世宇科技、乐奇金鹰之间进行利益输送。

④中山市港口镇健乐玻璃钢工艺厂

根据中介机构向中山市港口镇健乐玻璃钢工艺厂了解的相关情况，报告期内，乐奇金鹰向中山市港口镇健乐玻璃钢工艺厂的年采购金额在 30 万元左右，采购内容为玻璃钢。

发行人主要向其采购玻璃钢，玻璃钢需要根据产品型号定制化采购。报告期内，发行人向中山市港口镇健乐玻璃钢的采购金额分别为 519.79 万元、354.01 万元、234.49 万元和 60.69 万元。

中山市港口镇健乐玻璃钢工艺厂系崔明健设立的个人独资企业，中山市港口镇健乐玻璃钢与发行人无任何关联关系，与发行人的交易完全遵循市场化原则，中山市港口镇健乐玻璃钢确认其与乐奇金鹰交易完全独立于其与世宇科技的交易。因此，中山市港口镇健乐玻璃钢不会在世宇科技、乐奇金鹰之间进行利益输送。

⑤广州市浙联电机有限公司

根据中介机构向广州市浙联电机有限公司了解的相关情况，报告期内，乐奇金鹰向广州市浙联电机有限公司的年采购金额在 10 万元左右，采购的内容为减速电机。

报告期内，发行人向广州市浙联电机的采购金额分别为 249.25 万元、159.84 万元、144.53 万元和 42.07 万元，发行人主要向其采购减速电机。

发行人主要向其采购减速电机。广州市浙联电机有限公司的股东蒋桂祥、吴献春分别持股 50%、50%，注册资本 100 万元，法定代表人为蒋桂祥，广州市浙联电机与发行人无任何关联关系，与发行人的交易完全遵循市场化原则，广州市浙联电机确认其与乐奇金鹰交易完全独立于其与世宇科技的交易。因此，广州市浙联电机不会在世宇科技、乐奇金鹰之间进行利益输送。

公司对其他重叠供应商的采购金额及占比都较小，并且都遵循市场化原则，不存在利益输送的情形。

综上所述，总体来看，报告期内发行人与乐奇金鹰重叠供应商较少，双方均独立向供应商采购，不存在利益输送的情形，也不会影响公司的独立性。

3、中介机构关于发行人与乐奇金鹰客户、供应商重叠的核查具体情况

由于乐奇金鹰未能向发行人提供其客户及供应商清单，为了最大化了解发行人与乐奇金鹰报告期内客户及供应商重叠的情况，中介机构只能通过走访问询和电话访谈的方式进行确认，并通过电话访谈、邮件调查（主要是部分境外客户）等方式进一步加大核查覆盖比例，提高验证的准确性。

(1) 客户重叠的情形

①客户重叠的核查方式

针对发行人与乐奇金鹰的客户重叠情况，中介机构在前期对主要客户走访调查和电话访谈的基础上，采取分层抽样的方式对客户进行了补充电话访谈或者邮件调查。选取客户的具体标准如下：针对报告期各期交易额超过 50 万元的客户，全部抽取进行电话访谈或者邮件调查；针对报告期各期交易额 50 万元以下的客户，随机抽取覆盖交易总额 10%以上的客户进行电话访谈或者邮件调查。通过以上方式，中介机构共选取 262 家客户进行电话访谈或者邮件调查，共 146 家接受电话访谈或者回复邮件调查。补充核查的金额的具体情况如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
以电话访谈或者邮件补充核查客户覆盖的销售金额合计①	1,855.95	7,732.55	6,632.02	7,435.35
接受电话访谈或者回复邮件调查的客户覆盖的销售金额合计②	1,392.29	5,215.78	3,468.75	3,926.57
发行人当期营业收入③	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
占比 (②/③)	8.05%	11.51%	8.00%	9.53%

前期已实地走访 95 家客户，电话访谈 17 家客户，覆盖的销售金额如下：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
实地走访的发行人客户销售金额合计	11,335.17	26,807.00	29,039.45	25,639.91
电话访谈的发行人客户销售金额合计	1,732.05	3,866.13	1,115.13	725.28
前期核查覆盖的金额合计	13,067.22	30,673.13	30,154.58	26,365.19
发行人当期营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
前期走访及电话访谈覆盖比例	75.58%	67.66%	69.57%	63.97%

截至目前，针对发行人与乐奇金鹰客户是否存在重叠的情形，前期已走访或者电话访谈的客户，加上本次补充核查的客户，中介机构合计核查确认覆盖的销售金额如下：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
核查覆盖金额	14,459.51	35,888.91	33,623.33	30,291.76
当期营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
比 例	83.63%	79.17%	77.58%	73.50%

其余核查未覆盖的客户相关情况如下表：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
家数（家）	705	1,535	1,496	1,544
合计销售总额	2,830.61	9,444.51	9,718.44	10,923.96
占营业收入的比例	16.37%	20.83%	22.42%	26.50%
单家客户平均销售额	4.02	6.15	6.50	7.08

综上，中介机构通过走访、电话访谈、邮件调查等方式并结合分层抽样的方法对发行人与乐奇金鹰客户报告期内是否存在重叠的情形进行了核查，核查覆盖发行人客户的比例较高，占营业收入的80%左右，未覆盖的客户较为零散且公司对其金额较少，因此中介机构本次核查结果能够总体上较好反映发行人与乐奇金鹰客户重叠的情况。

②客户重叠的核查结果

在核查覆盖的范围内，发行人客户与乐奇金鹰客户重叠的家数为12家，报告期内，发行人对重叠客户的销售收入如下：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,609.30	2,700.85	2,000.00	1,240.73
深圳市乐的文化有限公司	286.18	232.48	531.88	545.52
中山市泰乐游乐设备有限公司	32.70	24.25	-	329.95
Grupo LP SRL	0.35	17.93	120.89	244.94
GERMAN DIS TICARET LIMITED STI	5.77	47.28	49.77	-
Bayraktar Otomotiv	-	-	-	56.45
广州市西浦电子有限公司	26.99	1.86	41.22	37.74
韩秀荣	12.02	11.95	54.07	25.51
济南清河岩土工程有限公司	-	-	59.74	-
陕西安康云栖文化旅游发展有限公司	-	-	-	76.92
吴泽君	-	-	58.50	-
遵义畅玩童年文化传播有限公司	-	-	46.34	-
合 计	1,973.31	3,036.60	2,962.41	2,557.76
营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
占 比	11.41%	6.70%	6.84%	6.21%

报告期内，公司对上述 12 家重叠客户的合计销售分别为 2,557.76 万元、2,962.41 万元、3,036.60 万元和 1,973.31 万元，占当期营业收入的比例分别为 6.21%、6.84%、6.70%及 11.41%，总体占比较小，2020 年 1-9 月占比有所上升，主要是当期营业收入有所下降，营业收入绝对金额相对较小所致。

（2）供应商重叠的情形

① 供应商重叠的核查方式

针对发行人与乐奇金鹰的供应商重叠情况，中介机构在前期对主要供应商实地走访调查和电话访谈的基础上，采取分层抽样的方式对供应商进行了补充电话访谈或者邮件调查。选取供应商的具体标准如下：针对报告期各期交易额超过 100 万元的客户，全部抽取进行电话访谈或者邮件调查；针对报告期各期交易额 100 万元以下的供应商，随机抽取覆盖交易总额 10%以上的供应商进行电话访谈或者邮件调查。通过以上方式，中介机构共选取 68 家供应商进行电话访谈或者邮件调查，共 64 家接受电话访谈或者回复邮件调查。补充核查的金额

具体情况如下：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
以电话访谈或者邮件补充核查 供应商覆盖的采购金额合计①	1,503.59	3,310.38	2,775.64	2,985.07
接受电话访谈或者回复邮件调 查的供应商覆盖的采购金额合 计②	1,503.59	3,132.95	2,662.19	2,712.94
发行人当期采购总额③	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94
占比(②/③)	14.73%	11.88%	10.53%	10.84%

前期已实地走访 60 家供应商，电话访谈 3 家供应商，覆盖的供应商的情况如下：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
实地走访的发行人供应商的采 购金额合计	6,527.41	20,277.03	19,221.04	18,716.69
电话访谈的发行人供应商的采 购金额合计	1,063.85	265.15	-	-
前期核查覆盖金额合计	7,591.26	20,542.18	19,221.04	18,716.69
发行人当期采购总额	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94
前期核查覆盖比例	74.36%	77.88%	76.04%	74.76%

前期已走访或电话访谈，加本次补充电话访谈合计确认的供应商覆盖的采购金额如下：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
核查覆盖金额	9,094.85	23,675.13	21,883.23	21,429.63
当期发行人采购总额	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94
比 例	89.09%	89.75%	86.57%	85.59%

核查未覆盖的供应商相关情况如下表：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
-----	-----------	-------	-------	-------

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
家数(家)	276	337	355	389
合计采购总额	1,113.29	2,703.15	3,395.56	3,607.31
占采购总额的比例	10.91%	10.25%	13.43%	14.41%
单家供应商平均采购额	4.03	8.02	9.56	9.27

由前表可知,中介机构通过走访、电话访谈方式并结合分层抽样的方法对发行人与乐奇金鹰供应商报告期内是否存在重叠的情形进行了核查,核查覆盖发行人供应商的比例较高,将近采购总额90%,未覆盖的供应商较为零散且公司对其金额较少,因此中介机构本次核查结果能够总体上反映发行人与乐奇金鹰供应商重叠的情况。

② 供应商重叠的核查结果

在核查覆盖的范围内,发行人供应商与乐奇金鹰供应商重叠的家数为10家,具体情况如下:

单位:万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
中山市铭华丝印工艺制品有限公司	182.67	559.51	405.05	311.59
中山市永丰装饰材料工程有限公司	55.14	250.92	313.26	382.41
中山市火炬开发区恒润五金螺丝行	22.57	82.94	128.04	166.07
中山市港口镇健乐玻璃钢工艺厂	60.69	234.49	354.01	519.79
广州市浙联电机有限公司	42.07	144.53	159.84	249.25
中山市广裕汽车用品厂	21.13	78.41	124.37	92.31
中山市东区金滔滔贸易商行	21.04	45.38	29.92	14.21
中山市新基物资贸易有限公司	9.15	40.50	39.67	39.52
广州市雅睿普电子有限公司	1.06	5.42	68.08	122.34
广州市雄翔动漫科技有限公司	-	-	6.51	68.40
合 计:	415.52	1,442.10	1,628.75	1,965.89
采购总额	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94
占 比	4.07%	5.47%	6.44%	7.85%

报告期内,发行人对上述重叠供应商的采购金额合计分别为1,965.89万元、1,628.75万元、1,442.10万元、415.52万元,占当期采购总额的比例分别为7.85%、6.44%、5.47%及4.07%,总体占比较小。

4、乐奇金鹰获得 IP 授权的情况

乐奇金鹰获得的 IP 授权方为香港小博士教育集团，香港小博士教育集团授权乐奇金鹰在部分游戏游艺设备上使用博博熊形象。

发行人获得的 IP 授权情况如下：

授权方	授权期间	IP 授权概况
奥飞动漫	2015 年 5 月-2022 年 6 月	在发行人部分游戏游艺设备上使用“超级飞侠”IP 形象
GALINFER S. A.	2017 年 10 月至 2022 年 9 月	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 PONG 四人版，以及与 ATARI PONG 家庭版有关的 ATARI 品牌的座椅
万达儿童文化发展有限公司	从 2019 年 9 月至 2022 年 5 月	在发行人部分游戏游艺设备上使用 OCTONAUTS（中文名称：海底小纵队）
Taito Corporation	2019 年 11 月至 2021 年 10 月	授权发行人在中国广东省内非独占地使用 [TAITO GAME] 及 [TAITO STATION] 商标
BIGFOOT 4X4, INC.	2020 年 2 月-2023 年 12 月	授权公司在全世界范围的游戏场所内独家销售带有 BIGFOOT® 标识的游戏游艺设备产品
Atari Interactive, Inc.	2020 年 9 月-2023 年 8 月	授权公司使用“Atari”商标等生产欢乐乒乓 mini PONG (30cm) 版本

发行人与乐奇金鹰获得的 IP 授权无重叠的情形。

(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		2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
经常性关联交易	租赁物业	-	-	-	75.05
	董事、监事、高级管理人员薪酬	128.30	359.14	366.13	317.87
偶发性关联交易	关联方为公司借款提供担保	2,000.00	1,447.89	2,500.00	5,200.00
	关联方资金归还	-	-	-	548.06

易	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、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	2017.1-2017.12	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	2017.1-2017.12	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

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。

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。

2017 年、2018 年和 2019 年支付的租金分别为 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、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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
董事、监事、高级管理人员薪酬合计	128.30	359.14	366.13	317.87

该项关联交易仍将持续进行。

（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	15,655.88	2014-12-11~2019-12-11

3	吕雪峰		中山分行	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
10	吕飞雄、林容 娣、吕雪峰	世宇科技	招商银行 中山分行	5,000.00	2020-9-8~2021-9-7

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，以及公司开具应付票据 3,599.55 万元，其余借款均已偿还，相应关联方担保责任已经解除。2020 年 9 月，招商银行与公司签订授信协议，授信额度为 5,000.00 万元，期间为 2020 年 9 月 8 日至 2021 年 9 月 7 日，公司股东吕飞雄、林容娣、吕雪峰及公司子公司世宇实业为其提供担保。

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	3,840 万元	2017.1（报告期初）-2017.10	2017 年陆续归还 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	1,500 万元	2017.1（报告期初）-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
3	中国建设银行	2,300 万元	2017.1（报告期初）-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
4	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
5	中国建设银行	2,500 万元	2017.12-2018.11	2018 年 11 月全部	世宇实业土地	吕飞雄、林容娣、

	行			归还	使用权及房产抵押	吕雪峰个人信用保证
6	中国建设银行	1,000 万元	2018.11-2019.11	2019 年 3 月归还 500 万元, 2019 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
7	中国建设银行	1,500 万元	2018.11-2019.11	2019 年 10 月归还 500 万元, 2019 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	2019.11-2020.11	2020 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
9	香港星展银行	100 万港币	2018.5-2018.10	2018 年 10 月全部归还	-	吕雪峰夫妇个人信用保证、个人房产抵押
10	香港星展银行	500 万港币	2019.3-2020.3	2020 年 3 月全部归还	-	吕雪峰夫妇个人信用保证、个人房产抵押
11	中国建设银行	1,000 万元	2020.03-2021.03	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

发行人未因上述担保事项向关联方实际计提或者支付担保费用, 2017 年、2018 年、2019 年及 2020 年 1-9 月, 发行人模拟测算应向关联方支付的担保费用分别为 107.41 万元、38.81 万元、25.83 万元及 15.10 万元, 占同期利润总额的比例分别为 2.14%、0.62%、0.42% 及 1.34%, 对发行人报告期经营业绩的影响较小。

2、关联方资金往来

报告期内, 公司向关联方归还资金情况如下表所示:

单位: 万元

关联方名称	年度	期初欠款余额	公司借入金额	公司归还金额	期末余额
中山新世界	2017 年	548.06	-	548.06	-

2016 年 3 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归还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
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 2017 年应该支付的利息为 11.78 万元，对经营业绩的影响很小。

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。

报告期内，不存在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用发行人资金的情形。

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。

4、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，公司不存在应收关联方款项的情形。

2、应付款项

报告期各期末，除 2017 年 12 月末对吕雪峰先生的其他应付款 4.54 万元系未支付的房屋租金以外，不存在其他应付关联方款项的情形。

（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赁，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。

另外，公司以市场化方式向董事、监事、高管支付薪酬。

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。

2、偶发性关联交易

报告期之前，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 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。

（七）报告期内关联交易决策程序的执行情况

1、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。

2、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《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。

（八）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

发行人报告期内关联方的具体变化情况请参见本节之“九、（一）关联方与关联关系”部分的说明。

为规避和减少关联交易，报告期内，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以及其他关联方迪比公司、广州世宇动漫的注销工作，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，于 2016 年 12 月底完成了业务过渡，从报告期初的 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，报告期内，发行人未与已注销的关联方发生关联交易，目前已经完整运行报告期三个会计年度。

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监会、深圳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、中国证监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 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（2020）02621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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
货币资金	65,270,638.43	123,934,767.49	88,519,212.54	98,566,929.95
应收票据	8,894,000.00	-	-	214,129.60
应收账款	119,599,927.64	78,617,478.45	46,282,309.75	42,862,369.15
预付款项	7,232,569.79	1,385,197.64	3,841,095.53	1,333,531.67
其他应收款	808,943.59	1,023,072.18	1,488,719.23	1,601,735.97
存货	115,958,861.03	109,685,670.33	95,600,240.73	82,978,085.88
其他流动资产	3,843,505.60	4,300,448.31	937,978.23	1,452,446.44
流动资产合计	321,608,446.08	318,946,634.40	236,669,556.01	229,009,228.66
长期股权投资	729,164.04	848,206.96	-	-
其他权益工具投资	2,939,726.21	2,411,371.31	-	-
固定资产	119,958,653.34	130,694,062.31	143,038,260.91	114,684,149.81
在建工程	677,978.79	-	-	15,316,215.57
无形资产	44,659,293.86	46,033,710.87	44,751,625.21	45,778,992.16
长期待摊费用	1,211,530.32	885,991.35	151,456.60	428,613.15
递延所得税资产	4,955,809.89	4,071,002.75	4,010,696.18	3,214,241.98
其他非流动资产	95,138.04	-	762,669.61	235,421.56
非流动资产合计	175,227,294.49	184,944,345.55	192,714,708.51	179,657,634.23
资产总计	496,835,740.57	503,890,979.95	429,384,264.52	408,666,862.89
负债和股东权益	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
短期借款	20,152,592.00	14,478,900.00	25,000,000.00	52,000,000.00
应付票据	35,995,510.04	-	-	-
应付账款	54,113,564.33	97,059,265.63	58,356,138.37	45,764,659.54

预收款项	-	9,717,268.26	18,356,915.37	26,416,011.55
合同负债	6,336,049.37	-	-	-
应付职工薪酬	3,462,340.91	10,778,135.64	11,864,337.34	9,509,091.67
应交税费	4,289,081.79	7,090,763.62	6,161,802.88	5,257,038.89
其他应付款	94,841.35	1,099,072.41	573,172.85	15,483,067.40
其他流动负债	1,139,101.38	2,374,856.34	2,916,921.58	2,800,590.71
流动负债合计	125,583,081.17	142,598,261.90	123,229,288.39	157,230,459.76
递延收益	701,110.15	975,457.60	-	250,000.00
非流动负债合计	701,110.15	975,457.60	-	250,000.00
负债合计	126,284,191.32	143,573,719.50	123,229,288.39	157,480,459.76
股本	37,560,000.00	37,560,000.00	37,560,000.00	37,560,000.00
资本公积	147,879,414.71	147,879,414.71	147,879,414.71	149,101,009.20
其他综合收益	56,719.78	368,443.29	45,809.03	-309,901.77
盈余公积	15,636,648.83	15,636,648.83	10,662,159.79	5,503,673.68
未分配利润	168,576,873.09	158,024,415.79	109,136,559.95	58,891,541.01
归属于母公司所有者 权益合计	369,709,656.41	359,468,922.62	305,283,943.48	250,746,322.12
少数股东权益	841,892.84	848,337.83	871,032.65	440,081.01
股东权益合计	370,551,549.25	360,317,260.45	306,154,976.13	251,186,403.13
负债和股东权益总计	496,835,740.57	503,890,979.95	429,384,264.52	408,666,862.89

(二) 合并利润表

单位：元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
一、营业总收入	172,901,164.00	453,334,245.00	433,417,668.09	412,157,239.52
其中：营业收入	172,901,164.00	453,334,245.00	433,417,668.09	412,157,239.52
二、营业总成本	159,492,390.98	392,735,517.20	374,934,083.97	363,237,469.12
其中：营业成本	113,692,218.90	293,280,492.21	278,984,444.13	270,265,362.44
税金及附加	1,934,452.26	4,083,428.15	4,445,976.75	5,003,392.15
销售费用	13,878,294.21	43,651,513.17	40,838,781.23	32,091,823.97
管理费用	14,834,129.31	25,487,965.51	25,766,146.62	27,172,666.05
研发费用	14,118,438.71	25,731,420.18	25,871,231.51	22,902,447.77
财务费用	1,034,857.59	500,697.98	-972,496.27	5,801,776.74
其中：利息费用	580,232.63	929,286.08	1,533,737.46	3,025,564.74
利息收入	387,736.56	658,933.94	441,360.33	135,606.73
加：其他收益	1,263,375.40	4,603,749.35	5,304,071.35	5,166,441.00

投资收益	-119,042.92	-101,793.04	-	-
信用减值损失(损失以“-”号填列)	-2,863,056.09	-2,262,700.51	-	-
资产减值损失(损失以“-”号填列)	-418,269.86	-1,696,601.49	-1,837,750.91	-3,831,851.70
资产处置收益(损失以“-”号填列)	-	-	9,404.30	-410.20
三、营业利润	11,271,779.55	61,141,382.11	61,959,308.86	50,253,949.50
加：营业外收入	11,001.70	62,186.85	303,152.03	2,347.53
减：营业外支出	55,000.00	31,937.94	148,253.59	102,487.11
四、利润总额	11,227,781.25	61,171,631.02	62,114,207.30	50,153,809.92
减：所得税费用	681,768.94	7,331,980.96	7,501,345.10	6,867,006.70
五、净利润	10,546,012.31	53,839,650.06	54,612,862.20	43,286,803.22
(一)按经营持续性分类				
1.持续经营净利润	10,546,012.31	53,839,650.06	54,612,862.20	43,286,803.22
2.终止经营净利润		-	-	-
(二)按所有权属分类				
1.少数股东损益	-6,444.99	-22,694.82	-790,642.85	-1,265,378.57
2.归属于母公司股东的净利润	10,552,457.30	53,862,344.88	55,403,505.05	44,552,181.79
六、其他综合收益的税后净额	-311,723.51	322,634.26	355,710.80	-385,480.03
七、综合收益总额	10,234,288.80	54,162,284.32	54,968,573.00	42,901,323.19
归属于母公司所有者的综合收益总额	10,240,733.79	54,184,979.14	55,759,215.85	44,166,701.76
归属于少数股东的综合收益总额	-6,444.99	-22,694.82	-790,642.85	-1,265,378.57
八、每股收益：				
(一)基本每股收益(元/股)	0.28	1.43	1.48	1.19
(二)稀释每股收益(元/股)	0.28	1.43	1.48	1.19

(三) 合并现金流量表

单位：元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
销售商品、提供劳务收到的现金	132,526,621.53	439,601,534.72	453,995,708.04	469,574,055.33
收到的税费返还	6,312,576.44	9,877,677.22	9,679,514.16	6,861,905.32
收到其他与经营活动有关的现金	1,993,694.84	6,278,522.55	8,919,527.86	5,929,899.06
经营活动现金流入小计	140,832,892.81	455,757,734.49	472,594,750.06	482,365,859.71
购买商品、接受劳务支付的现金	142,020,003.17	265,173,636.82	294,686,930.88	314,532,703.09
支付给职工以及为职工支付的现金	40,116,508.29	68,862,193.83	66,710,185.84	58,605,616.01
支付的各项税费	12,882,667.46	16,652,289.91	16,949,464.03	33,240,825.72
支付其他与经营活动有关的现金	14,647,868.77	47,963,740.29	43,577,036.09	39,372,467.68
经营活动现金流出小计	209,667,047.68	398,651,860.85	421,923,616.84	445,751,612.50
经营活动产生的现金流量净额	-68,834,154.87	57,105,873.64	50,671,133.22	36,614,247.21
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	-
投资活动现金流入小计	-	-	34,482.76	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	2,198,355.09	5,882,684.66	21,531,365.01	9,969,547.56
投资支付的现金	1,478,354.90	2,411,371.31	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	-	-	-	5,480,588.51
投资活动现金流出小计	3,676,709.99	8,294,055.97	21,531,365.01	15,450,136.07
投资活动产生的现金流量净额	-3,676,709.99	-8,294,055.97	-21,496,882.25	-15,450,136.07
吸收投资收到的现金	-	-	-	16,400,000.00
取得借款收到的现金	10,152,592.00	14,478,900.00	25,000,000.00	52,000,000.00
筹资活动现金流入小计	10,152,592.00	14,478,900.00	25,000,000.00	68,400,000.00
偿还债务支付的现金	4,478,900.00	25,000,000.00	52,000,000.00	76,400,000.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	610,398.17	910,974.64	1,930,992.97	6,330,759.19
支付其他与筹资活动有关	727,000.00	2,243,000.00	-	4,800,000.00

的现金				
筹资活动现金流出小计	5,816,298.17	28,153,974.64	53,930,992.97	87,530,759.19
筹资活动产生的现金流量净额	4,336,293.83	-13,675,074.64	-28,930,992.97	-19,130,759.19
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-649,366.03	386,017.66	2,506,065.28	-2,218,937.20
现金及现金等价物净增加额	-68,823,937.06	35,522,760.69	2,749,323.28	-185,585.25
加：期初现金及现金等价物余额	123,295,877.49	87,773,116.80	85,023,793.52	85,209,378.77
期末现金及现金等价物余额	54,471,940.43	123,295,877.49	87,773,116.80	85,023,793.52

二、注册会计师的审计意见

（一）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 2017 年 12 月 31 日、2018 年 12 月 31 日、2019 年 12 月 31 日及 2020 年 9 月 30 日的资产负债表，2017 年、2018 年、2019 年及 2020 年 1-9 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（2020）02621 号标准无保留意见的《审计报告》。

（二）关键审计事项

关键审计事项是天衡会计师事务所根据职业判断，认为对 2020 年 1-9 月，2019 年度、2018 年度、2017 年度财务报表审计最为重要的事项。这些事项的应对以对财务报表整体进行审计并形成审计意见为背景，天衡会计师事务所不对这些事项单独发表意见。

1、收入的确认

（1）事项描述

世宇科技 2020 年 1-9 月、2019 年度、2018 年度、2017 年度主营业务收入分别为人民币 17,069.98 万元、45,063.29 万元、42,985.25 万元、40,976.59 万元，

是利润的主要来源，影响关键业绩指标，产生错报的固有风险较高。因此，天衡会计师事务所将收入的真实性、准确性和截止性确认作为关键审计事项。

（2）审计应对

①了解销售与收款内部控制循环，测试和评价与收入确认相关内部控制的设计及执行的有效性，并评价其会计政策是否符合会计准则；

②对收入执行分析性程序，判断收入和毛利变动的合理性；

③执行细节测试，检查主要客户合同或订单、签收单、报关单等，针对 2020 年 1-9 月，复核单项履约义务的识别、商品控制权转移的判断是否符合企业会计准则的规定，针对 2017 年至 2019 年，复核与商品所有权相关的风险和报酬转移的判断是否符合企业会计准则的规定；

④结合对应收账款的审计，选择主要客户函证交易额和应收账款的期末余额，核实收入和应收账款是否准确；

⑤对部分主要客户走访，核实收入是否真实；

⑥对收入执行截止测试，核实收入确认是否记录在适当的会计期间。

2、应收账款坏账准备计提

（1）事项描述

世宇科技 2020 年 09 月 30 日应收账款余额为人民币 12,678.39 万元，较年初增长幅度较大，应收账款坏账准备计提金额为人民币 718.39 万元。

2019 年 1 月 1 日起，公司对于应收账款按照相当于整个存续期内预期信用损失的金额计量其损失准备。

由于世宇科技的应收账款金额重大，且管理层在确定应收账款坏账准备计提时需作出重大判断，因此我们将应收账款坏账准备计提确定为关键审计事项。

（2）审计应对

①了解、评估并测试管理层与应收账款日常管理、组合划分及可收回性、预

期信用损失估计评估相关的关键内部控制；

②了解管理层评估应收账款坏账准备时的判断和考虑因素，分析管理层对应收账款坏账准备会计估计的合理性。对于采用组合方式进行减值测试的应收账款，评价管理层按信用风险特征划分组合的合理性；根据具有类似信用风险特征组合的历史信用损失经验及前瞻性估计，评价管理层编制的 2020 年 09 月 30 日的应收账款账龄与预期信用损失对照表的合理性，测试管理层使用数据（包括应收账款账龄、历史损失率等）的准确性和完整性以及对坏账准备的计算是否准确；

③查询客户相关市场公开信息，并结合客户走访程序、函证程序，了解和评价客户的信用风险情况；

④检查应收账款的期后回款情况，评价管理层计提应收账款坏账准备的合理性；

⑤获取管理层编制的应收账款坏账准备计提表，结合坏账准备计提政策重新计算复核坏账准备计提金额的准确性。

三、财务报表的编制基础、合并财务报表范围及变化情况

（一）财务报表编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则-基本准则》及具体会计准则、应用指南、解释以及其他相关规定进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。

（二）持续经营

公司董事会相信公司拥有充足的营运资金，将能自本财务报表批准日后不短于 12 个月的可预见未来期间内持续经营。因此，董事会继续以持续经营为基础编制本公司截至 2020 年 9 月 30 日止的 2020 年 1-9 月、2019 年度、2018 年度和 2017 年度财务报表。

（三）合并财务报表范围及变化情况

1、合并报表范围

公司将其控制的所有子公司纳入合并财务报表范围。截至 2020 年 9 月末，纳入合并财务报表范围的子公司情况如下：

子公司名称	注册地	最终持股比例	成立时间
世宇实业	中山	100%	1997.07.22
世宇互动体育	中山	95.71%	2017.05.25
深圳世游	深圳	100%	2016.05.30
香港世宇	香港	100%	2016.03.04
加拿大世宇	加拿大	100%	2016.08.31

2、报告期内合并报表范围发生变更的内容和原因

2017 年度			
序号	新增合并单位名称	持股比例	合并原因
1	世宇实业	100%	同一控制下合并
2	世宇互动体育	100%	新设成立

四、与财务信息相关的重大事项或重要性水平的判断标准

公司根据自身所处的行业和发展阶段，从性质和金额两方面判断财务信息的重要性。在判断性质的重要性时，公司主要考虑该项目在性质上是否属于日常活动、是否显著影响公司的财务状况、经营成果和现金流等因素；在判断项目金额重要性时，公司主要考虑该金额占利润总额的比例，是否超过利润总额的 5%。

五、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，其余余额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

1、自 2019 年 1 月 1 日起适用的会计政策

（1）金融资产的分类和计量

在初始确认金融资产时本公司根据管理金融资产的业务模式和金融资产的合同现金流量特征，将金融资产划分为：以摊余成本计量的金融资产；以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产；以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

①金融资产的初始计量：

金融资产在初始确认时以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他类别的金融资产，相关交易费用计入初始确认金额。因销售产品或提供劳务而产生的、未包含或不考虑重大融资成分的应收款，本公司按照预期有权收取的对价初始计量。

②金融资产的后续计量：

A、以摊余成本计量的债务工具投资

金融资产的合同现金流量特征与基本借贷安排相一致，即在特定日期产生的现金流量，仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付，且公司管理此

类金融资产的业务模式为以收取合同现金流量为目标的，本公司将其分类为以摊余成本计量的金融资产。该金融资产采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量，其摊销、减值及终止确认产生的利得或损失，计入当期损益。

B、以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债务工具投资

金融资产的合同现金流量特征与基本借贷安排相一致，即在特定日期产生的现金流量，仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付，且公司管理此类金融资产的业务模式为既以收取合同现金流量为目标又以出售为目标的，本公司将其分类为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产。该金融资产采用实际利率法确认的利息收入、减值损失及汇兑差额确认为当期损益，其余公允价值变动计入其他综合收益。终止确认时，之前计入其他综合收益的累计利得或损失从其他综合收益转出，计入当期损益。

C、指定为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的权益工具投资

初始确认时，本公司将部分非交易性权益工具投资指定为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产。本公司将其相关股利收入计入当期损益，其公允价值变动计入其他综合收益。该金融资产终止确认时，之前计入其他综合收益的累计利得或损失将从其他综合收益转入留存收益，不计入当期损益。

D、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

包括分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

本公司将持有的未划分为以摊余成本计量和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产，分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

在初始确认时，为消除或显著减少会计错配，本公司可将金融资产指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

③金融资产转移的确认依据和计量方法

本公司已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，不终止确认该金融资产。

本公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，未保留对该金融资产控制的，终止确认该金融资产并将转移中产生或保留的权利和义务单独确认为资产或负债；保留了对该金融资产控制的，按照继续涉入被转移金融资产的程度继续确认有关金融资产，并相应确认相关负债。

（2）金融负债的分类和计量

金融负债于初始确认时分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债和其他金融负债。

①金融负债的初始计量

金融负债在初始确认时以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，相关交易费用直接计入当期损益；对于以摊余成本计量的金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

②金融负债的后续计量

A、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

包括交易性金融负债（含属于金融负债的衍生工具）和初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债。

交易性金融负债（含属于金融负债的衍生工具），按照公允价值进行后续计量，除与套期会计有关外，公允价值变动计入当期损益。

指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，由本公司自身信用风险变动引起的公允价值变动计入其他综合收益；终止确认时，之前计入其他综合收益的累计利得或损失从其他综合收益中转出，计入留存收益。其余公允价值变动计入当期损益。如果前述会计处理会造成或扩大损益中的会计错配，将该金融负债的全部利得或损失（包括企业自身信用风险变动的影响金额）计入当期

损益。

B、其他金融负债

除金融资产转移不符合终止确认条件或继续涉入被转移金融资产所形成的金融负债、财务担保合同外的其他金融负债分类为以摊余成本计量的金融负债，按摊余成本进行后续计量，终止确认或摊销产生的利得或损失计入当期损益。

(3) 金融资产和金融负债的抵销

同时满足下列条件的，金融资产和金融负债以相互抵销后的净额在资产负债表内列示：具有抵销已确认金额的法定权利，且该种法定权利是当前可执行的；计划以净额结算，或同时变现该金融资产和清偿该金融负债。

2、2019年1月1日前适用的会计政策

(1) 金融资产分类和计量

①金融资产于初始确认时分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、贷款及应收款项、持有至到期投资和可供出售金融资产。金融资产的分类取决于本公司对金融资产的持有意图和持有能力。

②金融资产于本公司成为金融工具合同的一方时，按公允价值确认。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他类别的金融资产，相关交易费用计入初始确认金额。

③金融资产的后续计量

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，采用公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失，计入当期损益。

贷款及应收款项和持有至到期投资，采用实际利率法，按摊余成本进行后续计量，终止确认、减值以及摊销形成的利得或损失，计入当期损益。

可供出售金融资产，采用公允价值进行后续计量，公允价值变动计入其他综合收益，在该可供出售金融资产发生减值或终止确认时转出，计入当期损益。可

供出售债务工具投资在持有期间按实际利率法计算的利息，计入当期损益。可供出售权益工具投资的现金股利，在被投资单位宣告发放股利时计入当期损益。

对于在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资以成本法计量。

⑤金融资产终止确认

当收取某项金融资产的现金流量的合同权利终止或将所有权上几乎所有的风险和报酬转移时，本公司终止确认该金融资产。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，本公司将下列两项金额的差额计入当期损益：

A、所转移金融资产的账面价值；

B、因转移而收到的对价，与原直接计入股东权益的公允价值变动累计额之和。

(2) 金融负债的分类和计量

①金融负债于初始确认时分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债和其他金融负债。

②金融负债在初始确认时以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

③金融负债的后续计量

A、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，包括交易性金融负债和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，采用公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失，计入当期损益。

B、其他金融负债，采用实际利率法，按摊余成本进行后续计量。

④金融负债终止确认

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，本公司终止确认该金融负债或其一部分。

（3）金融资产和金融负债的公允价值确定方法

存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值。不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。在估值时，本集团采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，选择与市场参与者在相关资产或负债的交易中所考虑的资产或负债特征相一致的输入值，并尽可能优先使用相关可观察输入值。在相关可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，使用不可观察输入值。

（九）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
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。

对于划分为供应链融资组合，本公司根据资产负债表日未到期担保责任余额，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，编制预期损失率对照表，计算预期信用损失：

项目	未逾期	逾期 1-3 个月	逾期 4-6 个月	逾期 7-12 个月	逾期 1 年以上
计提比例	2.00%	5.00%	20.00%	50.00%	100.00%

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。

（十）应收款项融资

对于合同现金流量特征与基本借贷安排相一致，且公司管理此类金融资产的业务模式为既以收取合同现金流量为目标又以出售为目标的应收票据及应收账

款，本公司将其分类为应收款项融资，以公允价值计量且其变动计入其他综合收益。应收款项融资采用实际利率法确认的利息收入、减值损失及汇兑差额确认为当期损益，其余公允价值变动计入其他综合收益。终止确认时，之前计入其他综合收益的累计利得或损失从其他综合收益转出，计入当期损益。

（十一）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。

（十二）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。

（十三）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。

（十四）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。

（十五）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。

(十六) 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。

(十七) 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。

（十八）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。

（十九）合同负债

合同负债会计政策适用于 2020 年度及以后。

合同负债，是指本公司已收或应收客户对价而应向客户转让商品的义务。如果在本公司向客户转让商品之前，客户已经支付了合同对价或本公司已经取得了无条件收款权，本公司在客户实际支付款项和到期应支付款项孰早时点，将该已收或应收款项列示为合同负债。同一合同下的合同资产和合同负债以净额列示，不同合同下的合同资产和合同负债不予抵销。

（二十）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。

（二十一）收入

1、2020 年 1 月 1 日前适用的会计政策

（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

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。

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。

2、2020年1月1日起适用的会计政策：

本公司在履行了合同中的履约义务，即在客户取得相关商品或服务控制权时，按照分摊至该项履约义务的交易价格确认收入。

合同中包含两项或多项履约义务的，本公司在合同开始日，按照各单项履约义务所承诺商品或服务的单独售价的相对比例，将交易价格分摊至各单项履约义务。对于附有质量保证条款的销售，如果该质量保证在向客户保证所销售商品或服务符合既定标准之外提供了一项单独的服务，该质量保证构成单项履约义务。否则，本公司按照《企业会计准则第13号——或有事项》规定对质量保证责任进行会计处理。

交易价格，是指本公司因向客户转让商品或服务而预期有权收取的对价金额，但不包含代第三方收取的款项以及本公司预期将退还给客户的款项。合同中存在可变对价的，本公司按照期望值或最可能发生金额确定可变对价的最佳估计数。包含可变对价的交易价格，不超过在相关不确定性消除时累计已确认收入极可能不会发生重大转回的金额。合同中存在应付客户对价的，除非该对价是为了向客户取得其他可明确区分商品或服务的，本公司将该应付对价冲减交易价格，并在确认相关收入与支付(或承诺支付)客户对价二者孰晚的时点冲减当期收入。合同中如果存在重大融资成分，本公司将根据合同中的融资成分调整交易价格；对于控制权转移与客户支付价款间隔未超过一年的，本公司不考虑其中的融资成分。

满足下列条件之一的，属于在某一时间段内履行的履约义务，本公司按照履约进度，在一段时间内确认收入：（1）客户在本公司履约的同时即取得并消耗所带来的经济利益；（2）客户能够控制本公司履约过程中在建的商品；（3）本公司履约过程中所产出的商品具有不可替代用途，且本公司在整个合同期间内有权就累计至今已完成的履约部分收取款项。否则，本公司在客户取得相关商品或

服务控制权的时点确认收入。

对于在某一时段内履行的履约义务，本公司在该段时间内按照履约进度确认收入。当履约进度不能合理确定时，已经发生的成本预计能够得到补偿的，本公司按照已经发生的成本金额确认收入，直到履约进度能够合理确定为止。

对于在某一时点履行的履约义务，本公司在客户取得相关商品控制权时点确认收入。在判断客户是否已取得商品或服务的控制权时，考虑下列迹象：（1）企业就该商品享有现时收款权利，即客户就该商品负有现时付款义务。（2）企业已将该商品的法定所有权转移给客户，即客户已拥有该商品的法定所有权。（3）企业已将该商品实物转移给客户，即客户已实物占有该商品。（4）企业已将该商品所有权上的主要风险和报酬转移给客户，即客户已取得该商品所有权上的主要风险和报酬。（5）客户已接受该商品。

本公司根据在向客户转让商品或服务前是否拥有对该商品或服务的控制权，来判断从事交易时本公司的身份是主要责任人还是代理人。本公司在向客户转让商品或服务前能够控制该商品或服务的，本公司为主要责任人，按照已收或应收对价总额确认收入；否则，本公司为代理人，按照预期有权收取的佣金或手续费的金额确认收入，该金额按照已收或应收对价总额扣除应支付给其他相关方的价款后的净额确定。

公司收入确认的具体原则：

（1）内销收入

合同已签订，公司根据合同（或订单）约定在指定地点将产品交付给客户，公司根据客户签收时点确认收入；合同约定在产品验收合格后控制权才发生转移的，公司在客户验收合格时点确认收入。

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，公司在取得合作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，公司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，公司以客户提货时间确认外销收入。

3、同行业上市公司及公司收入确认时点

公司与同行业公司华立科技具体收入确认政策的对比情况如下表所示：

公司名称	游戏游艺机销售收入		游戏游艺机合作分成收入
	内销	外销	
华立科技	产品价格已确定，合同（订单）约定客户提货或货物送达客户指定地点，在公司取得经签收的发货凭证后确认收入；合同约定客户在产品验收合格后风险报酬转移的，在公司取得验收凭证后确认收入	在相关产品办理完毕报关手续后确认外销收入	根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的合作运营收入，在取得对方确认后确认收入的实现
中山金马	1、销售的商品需要安装、检测的，商品在安装完成，通过相关部门的检测验收，并出具检验报告且符合具体其他合同约定的风险转移条件后确认销售收入；2、销售的商品需要安装，但不需要相关部门检测检验的，在安装完成客户办理验收手续后确认销售收入；3、销售的商品不需要安装验收的，商品在交付客户后确认收入。		NA
公司	合同已签订，公司根据合同（或订单）约定在指定地点将产品交付给客户，公司根据客户签收时点确认收入；合同约定在产品验收合格后控制权才发生转移的，公司在客户验收合格时点确认收入	对于直接从中山发货给海外客户的销售，在相关产品办理完毕报关手续后确认外销收入。对于境外子公司从境外仓库发货的销售，公司以客户提货时间确认外销收入	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，在取得合作方确认后确认收入的实现

由上表可知，公司与同行业可比公司收入确认时点无重大差异。

（二十二）成本核算方法

公司生产成本核算按品种归集和分配生产成本，公司的生产成本包括直接材料、直接人工和制造费用。直接材料是生产过程中直接耗用的，并构成产品实体的主要材料、辅助材料等；直接人工是企业直接从事产品生产的生产工人的工资、社保等；制造费用是指在生产中发生的不能归入直接材料和直接人工的其他成本费用支出，如生产管理人员工资、办公费、差旅费，生产用房屋、机器设备等的

折旧费、修理费，生产消耗的水电费等。

1、直接材料成本的归集、分配与结转方法

公司产品生产用主要材料主要包括套件、主机、显示器、加工件、木料、电子元器件等。产品直接材料以 ERP 系统建立的生产任务单为归集对象，归集过程如下：生产计划部依据销售订单情况，按产品制订生产任务单，同时按生产任务单和 BOM 表生成生产投料单，实际生产时，生产人员根据生产投料单实际领料，仓库人员根据生产投料单实际发料。月末时，财务中心依据产品生产任务单归集实际领用的原辅料数量和根据物料收发存表全月加权平均法计算原辅料的出库单价，计算、汇总各产品当月生产耗用的直接材料成本。

2、人工成本的归集、分配与结转方法

人工成本指直接从事产品生产的生产人员工资、津贴、补贴、奖金、社保、公积金等；各月末，人力资源部根据生产部门统计的直接生产人员考勤、相关生产产量及工资标准计算形成当月生产人员工资表，财务中心根据生产人员工资表核算当月实际发生的直接人工成本，并计入生产成本—直接人工科目。根据不同产品的品种，按产品的计件工资标准分配至各完工入库产品成本，产品生产完工并入库后，产成品消耗的直接人工成本自生产成本-直接人工科目结转至库存商品科目。

3、制造费用的归集、分配与结转方法

公司制造费用主要包括车间管理人员薪酬、水电费、折旧费、机物料消耗等组织、管理、辅助生产过程中发生的相应成本及无法直接归属至具体产品对象的间接成本。各月末，财务中心根据制造费用的实际发生金额计入生产成本—制造费用科目。根据完工入库的不同产品的计件工资标准，在不同品种间进行分配，将在制造费用科目归集的成本分别转入库存商品科目和生产成本—制造费用科目。

4、完成产品与在产品成本的核算

月末，生产任务单归集的领料成本，按照产品的标准物料清单在完工产品和

在产品之间分配直接材料成本，在产品不分摊直接人工和制造费用。

5、产品成本结转方法

公司每月末，在确认各类产品销售商品主营业务收入时，将已销售商品的各类产品产成品成本结转入主营业务成本，产成品发出时采用月末一次加权平均法核算，若是外销产品按照退税政策计算各类产品不予退税的进项税转入主营业务成本。

（二十三）股份支付

1、股份支付的种类

股份支付是为了获取职工或其他方提供服务而授予权益工具或者承担以权益工具为基础确定的负债的交易。股份支付分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。

（1）以权益结算的股份支付

用以换取职工提供的服务的权益结算的股份支付，以授予职工权益工具在授予日的公允价值计量。该公允价值的金额在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的情况下，在等待期内以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础，按直线法计算计入相关成本或费用，在授予后立即可行权时，在授予日计入相关成本或费用，相应增加资本公积。

用以换取其他方服务的权益结算的股份支付，如果其他方服务的公允价值能够可靠计量，按照其他方服务在取得日的公允价值计量，如果其他方服务的公允价值不能可靠计量，但权益工具的公允价值能够可靠计量的，按照权益工具在服务取得日的公允价值计量，计入相关成本或费用，相应增加股东权益。

（2）以现金结算的股份支付

以现金结算的股份支付，按照本公司承担的以股份或其他权益工具为基础确定的负债的公允价值计量。如授予后立即可行权，在授予日计入相关成本或费用，相应增加负债；如须完成等待期内的服务或达到规定业绩条件以后才可行权，在

等待期的每个资产负债表日，以对可行权情况的最佳估计为基础，按照本公司承担负债的公允价值金额，将当期取得的服务计入成本或费用，相应增加负债。

在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

2、实施、修改、终止股份支付计划的相关会计处理

本公司对股份支付计划进行修改时，若修改增加了所授予权益工具的公允价值，按照权益工具公允价值的增加相应确认取得服务的增加。权益工具公允价值的增加是指修改前后的权益工具在修改日的公允价值之间的差额。若修改减少了股份支付公允价值总额或采用了其他不利于职工的方式，则仍继续对取得的服务进行会计处理，视同该变更从未发生，除非本公司取消了部分或全部已授予的权益工具。

在等待期内，如果取消了授予的权益工具，本公司对取消所授予的权益性工具作为加速行权处理，将剩余等待期内应确认的金额立即计入当期损益，同时确认资本公积。职工或其他方能够选择满足非可行权条件但在等待期内未满足的，本公司将其作为授予权益工具的取消处理。

（二十四）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。

（二十五）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。

（二十六）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。

(二十七) 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
--	--	------	---------------

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。

3、执行修订后债务重组、非货币资产交换准则导致的会计政策变更

根据财会〔2019〕8 号《关于印发修订《企业会计准则第 7 号——非货币性资产交换》的通知》和财会〔2019〕9 号《关于印发修订《企业会计准则第 12 号——债务重组》的通知》，财政部修订了非货币性资产交换及债务重组和核算要求，相关修订适用于 2019 年 1 月 1 日之后的交易，本公司对公司管理层认为前述准则的采用未对本公司财务报告产生重大影响。

4、执行新收入准则导致的会计政策变更

根据财会〔2017〕22 号《关于修订印发《企业会计准则第 14 号-收入》的通知》，财政部对《企业会计准则第 14 号-收入》进行了修订（以下简称“新收入准则”）。新收入准则引入了收入确认计量的 5 步法模型，并对特定交易(或事项)增加了更多的指引。本公司自 2020 年 1 月 1 日起执行。

首次执行新收入准则的影响：

合并报表：

单位：元

	2019.12.31	重分类	重新计算	2020.1.1
负债：				

预收账款	9,717,268.26	-9,717,268.26	-	-
合同负债	-	9,357,811.33	-	9,357,811.33
其他流动负债	-	359,456.93	-	359,456.93

母公司报表：

单位：元

	2019.12.31	重分类	重新计算	2020.1.1
负债：				
预收账款	3,122,336.87	-3,122,336.87	-	-
合同负债	-	2,799,454.86	-	2,799,454.86
其他流动负债	-	322,882.01	-	322,882.01

六、执行的主要税收政策、缴纳的主要税种

（一）主要税种及税率

税种	计税依据	税率
企业所得税	应纳税所得额	10%、15%、16.5% ^{注1} 、25%、26.5% ^{注1}
增值税	应纳税增值额（应纳税额按应纳税销售额乘以适用税率扣除当期允许抵扣的进项税后的余额计算）	13% ^{注2} 、16% ^{注2} 、17%
城市维护建设税	缴纳的增值税税额	7%
教育费附加	缴纳的增值税税额	3%
地方教育附加	缴纳的增值税税额	2%

注1：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%。

注2：2017 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%；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%。

加拿大世宇适用的流转税为消费税 HST，适用税率为 13%。

报告期内，公司及下属子公司所得税税率情况如下：

序号	公司名称	企业所得税税率			
		2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 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%	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：根据香港税务法规，2018年和2019年，香港世宇利润总额在200万港币内的部分按照8.25%缴纳企业所得税，超过200万港币的部分按照16.5%缴纳企业所得税。

（二）报告期内税收优惠及批文

1、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12月2日，公司被广东省科学技术厅等三部门认定为高新技术企业，证书编号为GR201944001152，根据《企业所得税法》的相关规定，公司自2019年起三年内继续减按15%的税率征收企业所得税。

2、世宇互动体育根据《中华人民共和国企业所得税法》及《中华人民共和国企业所得税法实施条例》的规定，符合小型微利企业的认定标准。根据相关规定，按20%的税率缴纳企业所得税，其所得减按50%计入应纳税所得额，即实际按照10%的税率计缴企业所得税；

3、根据《国务院关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发〔2011〕4号）的有关精神以及财政部、国家税务总局《关于软件产品增值税政策的通知》（财税〔2011〕第100号）规定：增值税一般纳税人销售其自行开发生产的软件产品，按17%税率征收增值税后，对其增值税实际税负超过3%的部分实行即征即退。深圳世游的产品软件销售部分增值税超过3%的部分实行即征即退。

七、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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
-----	-----------	-------	-------	-------

商用游 戏游艺 机	模拟类	7,238.11	12,581.00	10,963.10	12,193.34
	儿童类	1,095.92	5,761.21	7,593.22	7,808.80
	嘉年华类	6,210.04	18,755.98	17,787.06	15,780.79
	礼品类	1,189.32	1,035.14	1,394.28	1,719.72
新型游戏游艺设备		239.00	3,737.02	2,268.75	-
其他主营业务		1,097.59	3,192.95	2,978.84	3,473.94
主营业务收入		17,069.98	45,063.30	42,985.25	40,976.59

(二) 主营业务收入按地区分类划分

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
境 内	11,341.70	22,337.18	19,418.31	22,374.37
华南地区	2,386.96	5,459.14	4,380.03	6,404.53
华东地区	2,770.44	6,324.61	4,531.02	5,461.48
华北地区	2,940.25	6,698.54	6,433.40	4,920.37
华中地区	961.14	1,891.94	1,677.19	2,247.50
东北地区	1,867.64	670.13	657.02	1,360.92
西南地区	313.4	987.44	931.84	1,170.86
西北地区	101.87	305.38	807.81	808.71
境 外	5,728.28	22,726.12	23,566.94	18,602.22
北美洲地区	1,879.78	8,741.91	7,020.26	6,120.78
亚洲地区	2,420.83	7,886.07	9,206.21	6,721.67
欧洲地区	991.08	3,449.85	3,162.42	2,438.64
南美洲地区	173.84	1,651.98	2,843.98	2,676.37
其他地区	262.75	996.30	1,334.07	644.75
合 计	17,069.98	45,063.30	42,985.25	40,976.59

(三) 主营业务收入按销售模式划分

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
直 销	13,478.05	32,201.88	30,310.50	32,748.57
经 销	3,591.93	12,861.42	12,674.75	8,228.02
合 计	17,069.98	45,063.30	42,985.25	40,976.59

八、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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
非流动资产处置损益	-	-	0.94	-
计入当期损益的政府补助	122.86	426.87	530.41	516.64
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
除上述各项之外的其他营业外收支净额	-4.40	3.02	15.49	-10.00
单独进行减值测试的应收款项减值准备转回	2.49	-	-	-
非经营性损益合计	120.95	429.89	546.84	423.75
减：所得税影响数	19.90	64.84	83.43	76.55
少数股东损益的影响数	-0.10	-	-0.03	-
扣除所得税、少数股东损益后的净额	101.15	365.05	463.44	347.20
归属于母公司股东的净利润	1,055.25	5,386.23	5,540.35	4,455.22
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	954.10	5,021.18	5,076.91	4,108.02

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347.20万元、463.44万元、365.05万元及101.15万元，占当期归属于母公司普通股股东的净利润比重分别为7.79%、8.36%、6.78%及9.58%。非经常性损益金额及占净利润的比例较小。

九、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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
流动比率	2.56	2.24	1.92	1.46
速动比率	1.64	1.47	1.14	0.93

资产负债率（母公司口径）	25.69%	27.63%	26.94%	36.09%
资产负债率（合并口径）	25.42%	28.49%	28.70%	38.54%
归属于发行人股东的每股净资产（元/股）	9.84	9.57	8.13	6.68
财务指标	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
应收账款周转率（次）	1.65	6.87	9.21	8.01
存货周转率（次）	0.97	2.74	3.00	3.34
息税折旧摊销前利润（万元）	2,298.02	7,723.06	7,632.09	6,440.16
归属于发行人股东的净利润（万元）	1,055.25	5,386.23	5,540.35	4,455.22
扣除非经常性损益后归属于发行人股东的净利润（万元）	954.10	5,021.18	5,076.91	4,108.02
研发投入占营业收入的比例	8.17%	5.68%	5.97%	5.56%
利息保障倍数	20.35	66.83	41.50	17.58
每股经营活动的现金流量（元）	-1.83	1.52	1.35	0.97
每股净现金流量（元）	-1.83	0.95	0.07	0.00

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、应收账款周转率=营业收入÷应收账款平均余额
- 6、存货周转率=营业成本÷存货平均余额
- 7、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
- 8、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
- 9、利息保障倍数=息税前利润÷利息支出
- 10、研发投入占营业收入的比例=研发费用/营业收入

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

13、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	2020年1-9月	2.89%	0.28	0.28
	2019年	16.21%	1.43	1.43
	2018年	19.91%	1.48	1.48
	2017年	20.08%	1.19	1.19
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	2020年1-9月	2.62%	0.25	0.25
	2019年	15.11%	1.34	1.34
	2018年	18.24%	1.35	1.35
	2017年	19.68%	1.09	1.09

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；E₀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_i为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产；M_i为新增净资产下一月份起至报告期期末的月份数；M₀为报告期月份数；E_j为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产；M_j为减少净资产下一月份起至报告期期末的月份数；E_k为因其他交易或事项引起的净资产增减变动；M_k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；S₀为期初股份总数；S₁为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；S_i为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；M_i为增加股份下一月份起至报告期期末的月份数；M₀为报告期月份数；S_j为报告期因回购等减少股份数；M_j为减少股份下一月份起至报告期期末的月份数；S_k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+（已确认为费用的稀释性潜在普通股利息—转换费用）×（1—所得税率）]÷（S₀+S₁+S_i×M_i÷M₀-S_j×M_j÷M₀-S_k+认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数）

其中，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。

十、报告期内取得经营成果的概览分析

报告期内，公司主要产品为商用游戏游艺机及新型游戏游艺设备。报告期内，公司营业收入为 41,215.72 万元、43,341.77 万元、45,333.42 万元及 17,290.12 万元，商用游戏游艺机的收入为 37,502.65 万元、37,737.66 万元、38,133.33 万元及 15,733.39 万元，新型游艺游艺设备收入为 0 万元、2,268.75 万元、3,737.03 万元及 239.00 万元，上述产品合计占营业收入的比例为 90.99%、92.30%、92.36%及 92.38%。近年来，国家相关政府部门出具了一系列支持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发展良好，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、胜利摩托 VR 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。2020年2-5月公司受新冠疫情的阶段性影响，收入下降幅度较大，从而导致2020年1-9月公司收入有所下降。

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，公司综合毛利率为34.43%、35.63%、35.31%及34.24%，综合毛利率总体较为稳定。总体来看，收入的稳定增长及稳定的毛利率使得报告期内公司归属于母公司所有者的净利润分别为4,455.22万元、5,540.35万元、5,386.23万元及1,055.25万元，2018年有所上升，2019年较为稳定，2020年2-5月公司受新冠疫情的阶段性影响，导致2020年1-9月公司净利润有所下降，随着境内疫情得到有效控制，境内下游市场需求恢复，同时公司对境内市场的进一步开拓取得良好进展，从2020年6月开始，公司销售收入及盈利状况已经得到良好恢复。

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为3,661.42万元、5,067.11万元、5,710.59万元及-6,883.42万元，公司整体收款情况良好，盈利质量较高，2020年1-9月，受到了新冠疫情的阶段性影响以及境内销售比例提高的影响，公司经营活动产生的现金流量净额有所下降。

十一、经营成果分析

（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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务收入	17,069.98	98.73	45,063.30	99.40	42,985.25	99.18	40,976.59	99.42
其他业务收入	220.14	1.27	270.12	0.60	356.52	0.82	239.13	0.58
营业收入	17,290.12	100.00	45,333.42	100.00	43,341.77	100.00	41,215.72	100.00

报告期内，公司营业收入分别为 41,215.72 万元、43,341.77 万元、45,333.42 万元和 17,290.12 万元，最近三年呈逐年增长的趋势，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 98%。

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		2020 年 1-9 月		2019 年		2018 年		2017 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	7,238.11	42.40	12,581.00	27.92	10,963.10	25.50	12,193.34	29.76
	儿童类	1,095.92	6.42	5,761.21	12.78	7,593.22	17.66	7,808.80	19.06
	嘉年华类	6,210.04	36.38	18,755.98	41.62	17,787.06	41.38	15,780.79	38.51
	礼品类	1,189.32	6.97	1,035.14	2.30	1,394.28	3.24	1,719.72	4.20
新型游戏游艺设备		239.00	1.40	3,737.02	8.29	2,268.75	5.28	-	-
其他主营业务		1,097.59	6.43	3,192.95	7.09	2,978.84	6.93	3,473.94	8.48
主营业务收入		17,069.98	100.00	45,063.30	100.00	42,985.25	100.00	40,976.59	100.00

报告期内，公司主营业务收入分别为 40,976.59 万元、42,985.25 万元、45,063.30 万元和 17,069.98 万元，最近三年呈逐年上升的趋势，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。2020 年 1-9 月，主营业务收入有所下降，主要系 2020 年 2-5 月受新冠疫情的阶段性的影响所致。

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 91.52%、87.79%、84.62%和 92.17%。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) 商用游戏游艺机销售相对稳定

报告期内，公司商用游戏游艺机收入分别为 37,502.65 万元、37,737.66 万元和 38,133.33 万元及 15,733.39 万元，最近三年销售相对稳定，略有增长。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拥有较好的发展环境。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、胜利摩托 VR 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 12,193.34 万元、10,963.10 万元、12,581.00 万元及 7,238.11 万元，2018 年较 2017 年略有下降，2019 年有所增长。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。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，近年来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、战龙勇士等机型，随着动感飞车、侏罗纪公园等模拟机持续受到市场欢迎及认可，模拟机收入保持了较高的水平。2019 年公司通过引进胜利摩托 VR、舞律炫步及推出自主研发的一球成名，带动了模拟机收入的进一步上升。

报告期内，公司商用游戏游艺机中的儿童类收入分别为 7,808.80 万元、7,593.22 万元、5,761.21 万元及 1,095.92 万元，最近三年收入逐年下降。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 15,780.79 万元、17,787.06 万元、18,755.98 万元及 6,210.04 万元，最近三年收入逐年上升。嘉年华类游艺游艺机为公司重点发展的机型，近年来，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、星际宝藏及炫动篮球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 1,719.72 万元、1,394.28 万元、1,035.14 万元及 1,189.32 万元，最近三年收入逐年下降。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，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 年实现销售收入 3,737.02 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 3,473.94 万元、2,978.84 万元、3,192.95 万元及 1,097.59 万元，收入略有波动。

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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
游乐设施	47.98	0.28	542.00	1.20	1,037.70	2.41	1,534.66	3.75
合作经营 分成	279.43	1.64	570.87	1.27	454.68	1.06	198.68	0.48
配件	407.72	2.39	1,642.51	3.64	1,283.54	2.99	1,412.55	3.45
游艺宝	86.45	0.51	107.39	0.24	202.93	0.47	328.05	0.80
数字体育	276.02	1.62	-	-	-	-	-	-
软件开发 服务收入	-	-	330.19	0.73	-	-	-	-
合 计	1,097.59	6.43	3,192.95	7.09	2,978.85	6.93	3,473.94	8.48

报告期内，公司游乐设施收入分别为 1,534.66 万元、1,037.70 万元、542.00 万元及 47.98 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 198.68 万元、454.68 万元、570.87 万元及 279.43 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，2017 年和 2018 年适当加大了商用游戏游艺机投入力度。

报告期内，公司配件收入分别为 1,412.55 万元、1,283.54 万元、1,642.51 万元及 407.72 万元，最近三年随着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。

2020 年 1-9 月，公司数字体育类产品销售金额为 276.02 万元，公司积极培育新的利润增长点。

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 328.05 万元、202.93 万元、107.39 万元及 86.45 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结账结算，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

④配件销售情况及与商用游戏游艺机销售的匹配性

报告期各期，公司配件收入分别为 1,412.55 万元、1,283.54 万元、1,642.51 万元及 407.72 万元。报告期各期，公司配件销售数量、金额与公司游戏游艺设备（包括商用游戏游艺设备及新型游戏游艺设备）销售规模的匹配性如下：

项目	2020 年 1-9 月	2019 年度		2018 年度		2017 年度
	金额	金额	变动幅度	金额	变动幅度	金额
配件销售数量（万件）	11.27	45.53	-4.31%	47.58	-23.22%	61.97
配件销售收入（万元）	407.72	1,642.51	27.97%	1,283.54	-9.13%	1,412.55
配件单价（元/件）	36.18	36.08	33.73%	26.98	18.39%	22.79
游戏游艺设备销量（台）	4,941	13,658	-7.91%	14,831	6.77%	13,891
游戏游艺设备销售金额（万元）	15,972.39	41,870.35	4.66%	40,006.41	6.68%	37,502.65
设备单价（万元/台） ^注	3.23	3.07	13.70%	2.70	0.00%	2.70
配件收入/设备销售数量	0.08	0.12	33.33%	0.09	-10.00%	0.10
配件收入/设备销售金额	2.55%	3.92%	22.12%	3.21%	-14.85%	3.77%

注：公司 2018 年推出新型游戏游艺设备，单价相对较低，剔除该设备的影响，报告期内公司商用游戏游艺设备的平均售价分别为 2.70 万元/台、2.82 万元/台、3.15 万元/台和 3.24 万元/台，呈不断上升趋势。

报告期内，公司实现配件销量分别为 61.97 万件、47.58 万件、45.53 万件和 11.27 万件，销售金额分别为 1,412.54 万元、1,283.53 万元、1,642.51 万元和 407.72 万元。2020 年 1-9 月，因受疫情原因，下游游乐场客户门店经营受到较大影响，导致公司配件销量和销售金额阶段性降幅较大。2017 年至 2019 年，公司配件销售数量逐年有所下降，主要是单价较低的配件销售下降较为明显，公司积极调整产品结构、加强细节品质管理（如低价部件的质量管理），持续研发和推出品质和价格相对较高的游戏游艺设备，售后配件特别是价格相对较低的配件的销量呈下降趋势，售价呈上升趋势。公司不同价格区间的配件销售数量及销售金额情况如下：

单位：万件，万元

配件单价 (元)	2020年1-9月			2019年度			2018年度			2017年度		
	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
0-100元	10.66	97.99	24.03%	43.36	385.84	23.49%	45.06	302.07	23.53%	59.34	342.12	24.22%
100-1000元	0.54	159.47	39.11%	1.94	584.10	35.56%	2.30	487.65	37.99%	2.45	591.79	41.90%
1000元以上	0.07	150.25	36.85%	0.23	672.57	40.95%	0.22	493.81	38.47%	0.18	478.64	33.89%
合计	11.27	407.72	100.00%	45.53	1,642.51	100.00%	47.58	1,283.53	100.00%	61.97	1,412.54	100.00%

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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
直 销	13,478.05	78.96	32,201.88	71.46	30,310.50	70.51	32,748.57	79.92
经 销	3,591.93	21.04	12,861.42	28.54	12,674.75	29.49	8,228.02	20.08
合 计	17,069.98	100.00	45,063.30	100.00	42,985.25	100.00	40,976.59	100.00

报告期内，公司直销收入分别为 32,748.57 万元、30,310.50 万元、32,201.88 万元及 13,478.05 万元，占主营业务收入的比例分别为 79.92%、70.51%、71.46% 和 78.96%。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、经销主要产品单价对比如下：

单位：台、万元、万元/台

项目		2020年1-9月			2019年			2018年			2017年		
		销量	销售金额	销售均价	销量	销售金额	销售均价	销量	销售金额	销售均价	销量	销售金额	销售均价
直销	商用游戏游艺设备	4,004	12,480.79	3.12	9,200	27,652.28	3.01	10,168	27,577.89	2.71	11,323	30,104.93	2.66
	新型游戏游艺设备	31	99.08	3.20	793	2,080.53	2.62	376	576.98	1.53	-	-	-
	游乐设施及数字体育类产品	183	309.49	1.69	58	400.22	6.90	94	743.00	7.90	204	1,258.02	6.17
经销	商用游戏游艺设备	848	3,252.60	3.84	2,898	10,481.05	3.62	3,210	10,159.77	3.17	2,568	7,397.72	2.88
	新型游戏游艺设备	58	139.92	2.41	767	1,656.49	2.16	1,077	1,691.76	1.57	-	-	-
	游乐设施及数字体育类产品	15	14.50	0.97	23	141.78	6.16	35	294.69	8.42	58	276.64	4.77

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。2019 年及 2020 年 1-9 月，新型游戏游艺设备直销单价高于经销单价，主要系公司直销销售较多的欢乐乒乓 Dave&Buster 定制 4 人版，单价较高所致。2020 年 1-9 月，游乐设施及数字体育类产品单价较低，主要系公司 2020 年数字体育类产品销售增加，其中蹦床盒子类产品单价较低所致。

4、主营业务收入区域构成分析

(1) 按销售区域划分

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	2020 年 1-9 月		2019 年		2018 年		2017 年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
境 内	11,341.70	66.44	22,337.18	49.57	19,418.31	45.17	22,374.37	54.60
华南地区	2,386.96	13.98	5,459.14	12.11	4,380.03	10.19	6,404.53	15.63
华东地区	2,770.44	16.23	6,324.61	14.03	4,531.02	10.54	5,461.48	13.33
华北地区	2,940.25	17.22	6,698.54	14.86	6,433.40	14.97	4,920.37	12.01
华中地区	961.14	5.63	1,891.94	4.20	1,677.19	3.90	2,247.50	5.48
东北地区	1,867.64	10.94	670.13	1.49	657.02	1.53	1,360.92	3.32
西南地区	313.4	1.84	987.44	2.19	931.84	2.17	1,170.86	2.86
西北地区	101.87	0.60	305.38	0.68	807.81	1.88	808.71	1.97
境 外	5,728.28	33.56	22,726.12	50.43	23,566.94	54.83	18,602.22	45.40
北美洲地区	1,879.78	11.01	8,741.91	19.40	7,020.26	16.33	6,120.78	14.94

项 目	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
亚洲地区	2,420.83	14.18	7,886.07	17.50	9,206.21	21.42	6,721.67	16.40
欧洲地区	991.08	5.81	3,449.85	7.66	3,162.42	7.36	2,438.64	5.95
南美洲地区	173.84	1.02	1,651.98	3.67	2,843.98	6.62	2,676.37	6.53
其他地区	262.75	1.54	996.30	2.21	1,334.07	3.10	644.75	1.57
合 计	17,069.98	100.00	45,063.30	100.00	42,985.25	100.00	40,976.59	100.00

报告期内，境内业务占主营业务收入的比例分别为 54.60%、45.17%、49.57% 及 66.44%，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 45.40%、54.83%、50.43% 及 33.56%，主要销售区域包括北美洲、亚洲、欧洲地区等。基于公司多年来在全球市场的布局以及公司新产品受到海外客户的认可，近年来公司海外市场拓展取得良好效果，外销收入及占比相对较高。

2020年1-9月，公司内销收入占比有所上升，外销占比下降，主要系受境外新冠疫情影响。2020年3月中下旬开始境外疫情爆发，4月起境外销售下降，同时境内疫情逐步得到有效控制，加之公司对境内市场的进一步开拓取得积极进展，公司境内收入自2020年6月起开始迅速恢复增长，因而内销收入占比得到提升。

同行业可比公司华立科技 2017年、2018年、2019年及 2020年1-6月各期的外销占比为 21.00%、17.00%、12.99% 及 6.92%，最近三年，中山金马报告期各期的外销占比为 0.54%、15.88% 及 8.77%。与华立科技及中山金马相比，公司外销收入占比较高。

(2) 境内收入按省份划分

报告期各期，公司境内主营业务收入按省份列示主要销售情况如下：

单位：万元

省份	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
北京市	2,434.28	21.46%	5,729.29	25.65%	5,347.19	27.54%	3,400.10	15.20%
广东省	2,309.09	20.36%	5,059.73	22.65%	3,912.52	20.15%	4,874.64	21.79%
辽宁省	1,836.01	16.19%	414.07	1.85%	340.58	1.75%	722.33	3.23%
山东省	945.32	8.33%	769.25	3.44%	869.20	4.48%	778.39	3.48%
江苏省	765.74	6.75%	2,074.86	9.29%	1,061.12	5.46%	1,589.93	7.11%
上海市	466.72	4.12%	1,678.21	7.51%	807.68	4.16%	856.71	3.83%

浙江省	405.34	3.57%	1,013.43	4.54%	1,044.40	5.38%	1,479.36	6.61%
湖北省	282.59	2.49%	334.31	1.50%	663.10	3.41%	587.71	2.63%
河南省	212.25	1.87%	638.78	2.86%	627.59	3.23%	409.54	1.83%
安徽省	178.13	1.57%	579.43	2.59%	391.54	2.02%	408.51	1.83%
湖南省	168.64	1.49%	494.16	2.21%	238.71	1.23%	845.24	3.78%
山西省	154.33	1.36%	182.27	0.82%	227.39	1.17%	150.08	0.67%
河北省	153.04	1.35%	170.86	0.76%	205.10	1.06%	594.69	2.66%
四川省	145.94	1.29%	448.03	2.01%	476.21	2.45%	557.36	2.49%
其他省份	884.28	7.80%	2,750.50	12.31%	3,205.98	16.51%	5,119.78	22.88%
合计	11,341.70	100.00%	22,337.18	100.00%	19,418.31	100.00%	22,374.37	100.00%

报告期各期，公司境内主营业务收入销售主要分部在华南、华东及华北地区，包括广东省、江苏省、上海市、北京市、浙江省等省份。同时，随着各地区客户对产品的需求的波动，公司各年对各省份的销售额略有波动。

2018年，公司对北京的销售额较2017年有所增加，主要系公司对北京大玩家娱乐股份有限公司及永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司销售额有所增加。2018年，公司产品动感飞车等受到北京大玩家的认可，对其产品销售金额有所增加，实现收入783.28万元，2017年为68.38万元；同时，公司于2018年推出的儿童机巴祖卡、奇幻滑梯、方块工厂等受到永旺幻想的认可，2018年对其实现此三款产品的销售额1,009.51万元。

2019年，随着公司销售规模的增长，公司对北京市、广东省、江苏省、上海市等地的销售额均有所增加。

2020年1-9月，公司对辽宁省、山东省的销售金额较上年有所增加，主要系对大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司销售1,713.50万元，对潍坊娱人码头娱乐城销售520.97万元。大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司及潍坊娱人码头娱乐城均为当地知名的连锁型游乐场运营客户，2020年1-9月，公司对其销售额有所增加，主要系随着疫情的有效管控和游乐行业的有效恢复，该等客户加大了新开门店的投资力度和现有门店的设备更新等所致。

(3) 境外收入按国家或地区划分及国际贸易摩擦、疫情影响

报告期各期，公司境外主营业务收入按国家列示主要销售情况如下：

单位：万元

国家	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
美国	1,589.31	27.75%	6,786.60	29.86%	5,285.96	22.43%	4,309.31	23.17%
日本	1,134.31	19.80%	2,547.95	11.21%	2,840.13	12.05%	459.85	2.47%
韩国	328.54	5.74%	309.73	1.36%	544.81	2.31%	32.55	0.17%
法国	304.95	5.32%	561.76	2.47%	420.80	1.79%	228.86	1.23%
英国	291.40	5.09%	747.47	3.29%	498.74	2.12%	542.21	2.91%
加拿大	219.34	3.83%	1,027.75	4.52%	953.93	4.05%	805.50	4.33%
阿联酋	198.54	3.47%	415.92	1.83%	842.89	3.58%	863.97	4.64%
澳大利亚	186.26	3.25%	843.29	3.71%	1,036.87	4.40%	415.14	2.23%
印尼	147.87	2.58%	784.79	3.45%	1,205.59	5.12%	1,514.27	8.14%
荷兰	110.08	1.92%	131.74	0.58%	76.10	0.32%	205.07	1.10%
墨西哥	71.14	1.24%	607.75	2.67%	755.95	3.21%	830.92	4.47%
菲律宾	56.68	0.99%	705.24	3.10%	843.77	3.58%	936.82	5.04%
哥伦比亚	50.93	0.89%	245.07	1.08%	860.81	3.65%	688.30	3.70%
越南	44.69	0.78%	603.38	2.65%	517.09	2.19%	291.97	1.57%
秘鲁	30.29	0.53%	411.61	1.81%	491.92	2.09%	509.31	2.74%
阿根廷	9.63	0.17%	195.91	0.86%	796.54	3.38%	875.88	4.71%
其他国家	954.34	16.66%	5,800.17	25.52%	5,595.04	23.74%	5,092.30	27.37%
合计	5,728.28	100.00%	22,726.12	100.00%	23,566.94	100.00%	18,602.22	100.00%

报告期各期，公司境外主营业务收入主要分布于北美洲、亚洲、欧洲及南美洲地区，具体国家包括美国、加拿大、日本、韩国、印尼、法国、英国、澳大利亚、墨西哥、阿根廷等国家。报告期内，2018年随着公司推出的极速保龄、欢乐乒乓等产品受到境外市场欢迎，2018年境外收入较2017年大幅增加，2019年则较为稳定，2020年1-9月，受境外新冠疫情的影响，收入有所下降。

2018年，公司对美国、日本、韩国、加拿大等地的销售额有所上升，主要系公司于2016年末、2018年推出的极速保龄及欢乐乒乓持续受到市场的欢迎，其中，极速保龄及欢乐乒乓主要客户以美国、加拿大、日本、韩国及欧洲等客户为主，导致2018年美国、日本、韩国、加拿大等地销售额有所上升；2018年，公司对澳大利亚的销售额亦有所上升，主要系动感飞车等产品2018年对澳大利亚的Timezone游乐场实现了较多的销售。

2019年，极速保龄、欢乐乒乓等产品持续受到北美客户的欢迎，公司对美

国的销售额较 2018 年继续有所增加。同时，南美地区受经济和汇率波动影响，阿根廷、墨西哥、秘鲁、哥伦比亚等国家，对公司的采购额有所下降。

2020 年 1-9 月，受境外新冠的影响，公司境外销售收入普遍有所下降，其中，美国、日本、加拿大、英国、加拿大等国家降幅都比较大，主要系境外疫情带来的阶段性影响。

总体而言，公司境外业务受国际贸易摩擦、国际关系的影响相对较小，而受 2020 年上半年以来新冠疫情的阶段性影响较为直接，使得公司境外各主要国家收入普遍有所下降。随着全球疫苗研发生产逐步取得积极进展，主要国家民众普遍接种疫苗逐步推进，疫情的相关影响也有望逐渐降低。

由于美国、加拿大、英国、主要欧盟国家、日本、韩国等发达国家和地区基本都制定了明确的疫苗接种计划，客户的产品引入计划性较好，疫情期间公司与主要境外市场重点客户保持紧密沟通和持续产品推介，目前，部分境外重点客户已经开始与公司积极沟通 2021 年产品计划。

综上，在主要境外市场疫情预计将得到有效控制及主要境外市场的示范性客户的带动下，预计 2021 年发行人海外销售将逐步复苏，疫情对发行人境外市场的影响是阶段性的，境外疫情对发行人销售造成的相关不利影响不具有持续性。

(4) 境外市场情况

①主要境外市场同类产品的竞争格局，公司产品的竞争优、劣势

从商用游戏游艺机行业来看，目前，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，汇聚了美国的 ICE、Bay Tek、Raw Thrills，日本的万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康，台湾的鈺象电子等知名游戏游艺设备公司。同时，中国大陆亦已成为全球商用游戏游艺机的主要生产和出口基地，其中公司打造的以“Unis”为品牌的产品经过多年的海外市场开拓与销售，已逐渐得到海外客户的认可。在美国、加拿大、日本、韩国、英国等境外客户销售中，公司产品亦主要与 ICE、Bay Tek、万代南梦宫、世嘉森美、鈺象电子等公司的产品竞争，2017 年以来，公司自主研发产品小海盗钓鱼、直道飞

车、极速保龄、欢乐乒乓等产品受到海外市场客户的认可与欢迎，公司 2017 年至 2019 年海外主要区域的销售金额亦有所增加。

公司销售产品主要集中在北美洲、亚洲及欧洲等地区，以上地区的主要市场同类产品竞争格局如下：

地区	市场竞争格局
北美洲	在北美市场竞争中，北美及日本企业凭借多年的行业积累、市场发展占据有利地位，ICE、Bay Tek、Raw Thrills 等美国企业、万代南梦宫、世嘉森美等日本企业均在北美拥有较高的市场份额；近年来，随着中国的游戏游艺设备行业的发展及出口的增多，中国品牌亦已开始占据一席之地，如世宇科技
亚洲	在亚洲市场竞争中，日本、中国台湾企业凭借多年的行业积累、市场发展占据有利地位，万代南梦宫、世嘉森美、科乐美、喀普康等日本企业、中国台湾的鈺象电子等企业均在亚洲拥有较高的市场份额；同时，北美等知名游戏游艺设备品牌 ICE、Bay Tek、Raw Thrills 亦在亚洲拥有较好的销售；近年来，随着中国的游戏游艺设备行业的发展及出口的增多，中国品牌亦已开始占据一席之地，如世宇科技、华立科技等
欧洲	在欧洲市场竞争中，ICE、Bay Tek、Raw Thrills 等美国企业、万代南梦宫、世嘉森美等日本企业均在欧洲拥有较高的市场份额；近年来，随着中国的游戏游艺设备行业的发展及出口的增多，中国品牌亦已开始占据一席之地，如世宇科技

公司产品在海外市场的竞争优势及竞争劣势如下：

竞争优势	竞争劣势
1、拥有自主品牌商标，在北美、亚洲、欧洲等地区具有一定的品牌效应 2、研发能力较强，游艺设备产品种类丰富齐全，可以满足客户各类需求 3、产品性价比高，具有成本优势 4、近 20 年的海外市场经营积累了稳定的客户资源和销售渠道，并拥有较强的海外市场服务能力	1、品牌影响力较低于成熟的国际品牌 ICE、Bay Tek、万代南梦宫、世嘉森美等 2、经营规模和资金实力相对较弱

竞争优势方面，通过多年的境外市场开拓，公司在境外市场拥有了受客户认可的自主品牌，有一定的品牌效应。同时，公司产品种类齐全，性价比高，质量稳定，能满足客户多种需求。竞争劣势方面，公司产品整体品牌影响力仍低于成熟的国际品牌，如 ICE、Bay Tek、万代南梦宫、世嘉森美等。公司设立海外营销部门，同时在香港、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，并在

美国设立仓库，积极克服文化、区域、服务响应时间等竞争劣势对公司境外市场开拓的影响。

②境外销售相关货物流和资金流的流向情况

对于境外销售，公司以香港世宇作为海外销售平台，面向海外市场，货物流及资金流情况则具体如下：

货物流	资金流
大部分境外销售，由公司直接从中山发货报关出口给境外客户；另外，公司将部分货物发往美国仓库，少量发往加拿大仓库，再根据客户需求从美国及加拿大仓库发往客户	公司主要由香港世宇对外签订销售订单，境外客户将货款支付给香港世宇，香港世宇定期将资金结算给世宇科技

报告期内，公司境外收入为 18,602.22 万元、23,566.94 万元、22,726.12 万元及 5,728.28 万元，主要为公司将产品直接从中山出口给境外客户实现的销售。报告期内，公司通过海外美国仓实现的销售收入分别为 2,146.28 万元、3,903.80 万元、5,239.40 万元及 896.91 万元，占境外销售的比例分别为 11.54%、16.56%、23.05%及 15.66%，通过加拿大仓库实现的销售收入分别为 102.45 万元、202.92 万元、209.88 万元、96.78 万元，占境外销售金额的比例分别为 0.55%、0.86%、0.92%及 1.69%。

③境外客户的获取方式、开发历史、交易背景

对于境外客户开拓，公司主要通过积极参加各类游戏游艺产品博览会、展会进行公司产品展示，同时通过下属企业香港世宇、加拿大世宇进行境外市场推广，通过产品推广、客户拜访等方式获取境外客户。公司成立以来，一直积极参加美国的 IAAPA 展、日本 EAET 展、英国 InterFun 展、意大利 ENADA 展等展会，成功与 H. BETTI INDUSTRIES, INC.、TEEG TOPCO PTY LTD、EIKOU ELECTRONICS CO, LTD、INSTANCE AUTOMATICS LTD 等客户达成了良好的合作关系。

报告期内，公司报告期各期境外销售前五大客户的获取方式、合作历史、交易背景如下：

客户名称	所处国家	获取方式	合作历史	交易背景
BANDAI NAMCO TECHNICA INC.	日本	展会为主，平时的产	4 年左右	万代南梦宫总部位于日本，系东京证券交易所上市公司，股票代码：7832。该公司

客户名称	所处国家	获取方式	合作历史	交易背景
		品推广为辅		主要在全球范围内开发与娱乐相关的产品和服务,并在日本和海外提供各种娱乐活动,系国际文化娱乐产业巨头之一,主要从事玩具、家用娱乐软件产品、游戏游艺设备、在线游戏、音视频制作等的研发、生产与销售,以及游乐场所运营服务,覆盖玩具业务、网络娱乐业务(包括游戏游艺设备)、视觉和音乐制作等三大业务分部。2019 财年实现营业收入 7,323.47 亿日元,净利润 633.83 亿日元; 万代南梦宫基于其游乐场运营的游戏游艺设备产品需求向公司采购
H. BETTI INDUSTRIES, INC.	美国	展会为主,平时的产品推广为辅	10 年以上	H. BETTI INDUSTRIES, INC. 系美国领先的娱乐设备、自动售货机等分销商之一,主要代理品牌包括 Unis (世宇)、Bay Tek、ICE、Raw Thrills、万代南梦宫、世嘉等行业知名品牌; H. BETTI INDUSTRIES, INC. 基于其游乐场运营客户对游戏游艺设备的需求向公司采购
TEEG TOPCO PTY LTD	澳大利亚	展会为主,平时的产品推广为辅	15 年以上	TEEG TOPCO PTY LTD, 主要从事娱乐和早教等业务,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; TEEG TOPCO PTY LTD 基于其游乐场运营的游戏游艺设备产品需求向公司采购
EIKOU ELECTRONICS CO, LTD	日本	展会为主,平时的产品推广为辅	13 年以上	EIKOU ELECTRONICS CO, 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 Amusement Co., Ltd.。KAGA Amusement Co., Ltd. 系 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) 的子公司,专业从事娱乐设备供应链服务,主要为日本永旺、Taito、SEGA 等日本知名游乐场所经营企业服务,系日本销售规模领先的娱乐设备供应链服务企业; EIKOU ELECTRONICS CO, LTD 基于 KAGA Amusement Co., Ltd 对游戏游艺设备的需求向公司采购
INSTANCE AUTOMATICS LTD	英国	展会为主,平时的产	10 年以上	INSTANCE AUTOMATICS LTD 专业从事娱乐设备、自动售货机等经销业务,经营的

客户名称	所处国家	获取方式	合作历史	交易背景
		品推广为辅		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 Unis（世宇）、Elaut、LAI 等，主要销售区域包括英国和爱尔兰； INSTANCE AUTOMATICS LTD 基于其游乐场运营客户对游戏游艺设备的需求向公司采购
Player One Amusement Group Inc.	加拿大	展会为主，平时的产品推广为辅	17 年以上	Player One Amusement Group Inc. 是多伦多证券交易所上市公司 Cineplex Inc. 旗下公司，Cineplex Inc. 主要业务包括电影、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，拥有游乐场进行运营； Player One Amusement Group Inc. 基于其游乐场运营的游戏游艺设备产品需求向公司采购
Dave &Buster' s Entertainment, Inc.	美国	展会为主，平时的产品推广为辅	3 年以上	Dave &Buster' s Entertainment, Inc. 是纳斯达克上市公司，股票代码为 PLAY.O，主要在美国和加拿大从事餐饮、消遣、娱乐一体化连锁游乐场运营，其将餐饮和娱乐相结合，为客户提供一体化“吃喝玩乐”的体验，属于北美地区经营规模最大的连锁家庭娱乐中心之一； Dave &Buster' s Entertainment, Inc. 基于其游乐场运营的游戏游艺设备产品需求向公司采购
Atracciones Coney Island SAC	秘鲁	展会为主，平时的产品推广为辅	18 年以上	Atracciones Coney Island SAC 是拉丁美洲领先的家庭娱乐中心企业之一，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； Atracciones Coney Island SAC 基于其游乐场运营的游戏游艺设备产品需求向公司采购
Amusements Worldwide LLC.	美国	展会为主，平时的产品推广为辅	10 年以上	Amusements Worldwide LLC. 主要从事游戏游艺设备经销、配件销售及服务。同时，Amusements Worldwide LLC. 也为世宇科技提供北美、南美地区的售后服务、产品顾问等服务； Amusements Worldwide LLC. 基于其游乐场运营客户对游戏游艺设备的需求向公司采购
P. T. FUN INTERNATIONAL	印尼	展会为主，平时的产品推广为	合作 4 年以上	P. T. FUN INTERNATIONAL 拥有包括“Fun World”、“Kid zilla”、“Fun&Fit”等游乐场品牌，在印尼目前总共有约 150

客户名称	所处国家	获取方式	合作历史	交易背景
		辅		多家门店，面对不同种类的市场和客户，属于印尼拥有游乐场数量最多的游乐场所运营商之一； P. T. FUN INTERNATIONAL 基于其游乐场运营的游戏游艺设备产品需求向公司采购

④大额合同订单的签订依据、执行过程

公司在通过展会推广等方式与境外客户建立联系后，通过邮件、拜访等方式与客户进行沟通，同时在新产品推出时将相关产品资料通过邮件、宣传册、视频等方式介绍给客户。客户根据其需求向公司采购，一般会对其感兴趣的新产品先购买较小的数量，置放于其游乐场进行营收测试，再根据机台的场地营收情况决定是否批量购买。若客户对产品有批量购买的需求，将向公司提出采购需求，包括产品名称、数量等，公司进一步与其沟通确认对所需产品的要求（包括产品版本等）、价格、结算方式、交货时间与方式等，双方协商一致后公司形成销售订单，经客户确认后，公司按约定安排相应生产、发货、运输等事宜，并依据销售订单约定的方式进行结算。

综上，公司境外客户销售合同订单系依据客户需求、与客户沟通确定。报告期内，公司境外客户销售订单情况执行良好。

(5) 按销售模式进行划分

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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年		
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比	
直 销	境内	10,776.43	63.13%	20,332.65	45.12%	18,166.25	42.26%	20,632.52	50.35%
	境外	2,701.62	15.83%	11,869.23	26.34%	12,144.25	28.25%	12,116.05	29.57%
	小计	13,478.05	78.96%	32,201.88	71.46%	30,310.50	70.51%	32,748.57	79.92%
经 销	境内	565.27	3.31%	2,004.53	4.45%	1,252.06	2.91%	1,741.85	4.25%
	境外	3,026.66	17.73%	10,856.89	24.09%	11,422.69	26.57%	6,486.17	15.83%
	小计	3,591.93	21.04%	12,861.42	28.54%	12,674.75	29.49%	8,228.02	20.08%
合 计	17,069.98	100.00%	45,063.30	100.00%	42,985.25	100.00%	40,976.59	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 79.92%、70.51%、71.46%及 78.96%。其中：2018 年公司直销收入占比降幅较大，占比由约 79.92% 下降至 70.51%，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，从而导致当年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、销售收入分季度构成分析

报告期内公司主营业务收入按季度划分如下：

单位：万元、%

季度	2020 年度	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	金额	比例	金额	比例	金额	比例
第一季度	4,498.21	7,336.77	16.28	8,456.22	19.67	6,536.82	15.95
第二季度	2,988.44	12,836.14	28.48	12,665.71	29.47	10,789.68	26.33
第三季度	9,583.33	8,765.42	19.45	10,652.51	24.78	10,894.91	26.59
第四季度	-	16,124.97	35.78	11,210.81	26.08	12,755.18	31.13
合计	17,069.97	45,063.30	100.00	42,985.25	100.00	40,976.59	100.00

公司作为游戏游艺设备的专业厂商，影响公司销售的主要因素有下游游艺娱乐经营场所新开门店数量以及原有门店的设备更新换代需求。一般而言，国内多数假期均在下半年，下游游艺娱乐经营企业在下半年新的门店开设数量以及对原有门店的设备更新换代需求相对较多，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。2017 年、2018 年、2019 年，公司下半年实现的主营业务收入占全年主营业务收入的比例分别为 57.72%、50.86%、55.23%。同时，随着公司不断的研发和推出新产品，优质的新产品的推出也会加快游艺娱乐场所的设备更新换代频率，从而对公司收入的季节性产生一定的影响。

同行业可比公司华立科技的主营业务与公司较为相似，主要从事游戏游艺设

备的设计、研发、生产、销售和运营，其招股说明书披露收入分季度情况，2017年、2018年、2019年，华立科技下半年实现的主营业务收入占全年主营业务收入的比例分别为59.69%、56.31%、64.32%，其对行业季节性描述中披露如下：“游戏游艺设备销售主要受下游游艺游乐场所经营企业开设新店设备购置及原有门店设备更新的需求影响。传统商业中心为赶上十一、元旦、春节等节假日活动，往往会在下半年开业较多，因此游艺游乐场所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，具有明显的季节性。游戏游艺设备运营受节假日影响较大，在节假日的收入较多。”同时，其在对应收账款变动原因分析处披露：“受春节假期、寒假等因素影响，游戏游艺产品销售具有明显的季节性，一般集中在下半年，尤其是第四季度。”因此，其收入季节性情况与公司情况基本一致。

6、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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年	
商用游戏游艺机	模拟类	销售收入(万元)	7,238.11	12,581.00	10,963.10	12,193.34
		销量(台)	1,392.00	2,393.00	2,508.00	2,820.00
		均价(元/台)	51,997.89	52,574.18	43,712.53	43,238.80
	儿童类	销售收入(万元)	1,095.92	5,761.21	7,593.22	7,808.80
		销量(台)	569.00	2,266.00	3,111.00	3,395.00
		均价(元/台)	19,260.47	25,424.60	24,407.66	23,000.89
	嘉年华类	销售收入(万元)	6,210.04	18,755.98	17,787.06	15,780.79
		销量(台)	2,535.00	6,924.00	7,056.00	6,662.00
		均价(元/台)	24,497.21	27,088.36	25,208.42	23,687.76
	礼品类	销售收入(万元)	1,189.32	1,035.14	1,394.28	1,719.72
		销量(台)	356.00	515.00	703.00	1,014.00
		均价(元/台)	33,407.87	20,099.71	19,833.29	16,959.77
新型游戏游艺设备	销售收入(万元)	239.00	3,737.02	2,268.75	-	
	销量(台/套)	89.00	1,560	1,453.00	-	
	均价(元/台)	26,853.65	23,955.26	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43,238.80元/台、43,712.53元/台、52,574.18元/台和51,997.89元/台，模拟类商用游戏游艺机的单

价 2018 年与 2017 年较为稳定，2019 年单价较 2018 年有所上升，2020 年 1-9 月单价较为稳定。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。2019 年，模拟机单价较 2018 年上升 8,861.65 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、胜利摩托 VR 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 23,000.89 元/台、24,407.66 元/台、25,424.60 元/台和 19,260.47 元/台，最近三年单价略有上升，2020 年 1-9 月单价有所下降。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 年单价较 2018 年上升 1,016.94 元/台，主要系 2019 年公司销售 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；2020 年 1-9 月单价较 2019 年下降 6,164.13 元/台，有所下降，主要系单价较低的产品超级飞侠、波波世界等销售占比较高所致。

报告期内，公司商用游戏游艺机中嘉年华类的均价为 23,687.76 元/台、25,208.42 元/台、27,088.36 元/台和 24,497.21 元/台，最近三年单价逐年上涨，2020 年 1-9 月单价有所下降，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。2018 年嘉年华机单价较 2017 年增加 1,520.66 元/台，一方面系公司于 2016 年底推出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 年单价较 2018 年增加 1,879.94 元/台，主要系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，同时 2019 年推出的单价较高的星际宝藏亦受到市场的欢迎，导致嘉年华机单价继续上升；2020 年 1-9 月单价较 2019 年下降 2,591.15 元/台，主要系 2019 年底推出的单价较低的产品炫动篮球于 2020 年 1-9 月销售情况良好，销售占比较高，综合导致 2020 年 1-9 月嘉年华类单价有所下降。

报告期内，公司商用游戏游艺机中礼品类的均价为 16,959.77 元/台、19,833.29 元/台、20,099.71 元/台及 33,407.87 元/台。公司礼品机主要为挖糖机、娃娃机等，总体单价较低。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有所降低，同时单价较高的开心保龄销量及收入有所增加；2019 年礼品机单价较 2018 年相对稳定；2020 年 1-9 月，单价较高的礼品机星闪礼品机销售占比较高，同时单价较低的娃娃机系列产品销售较少，导致礼品机单价上升。

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 年单价为 23,955.26 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、Dave&Buster 定制四人版销售有所增加，该等版本销售单价相对较高；2020 年 1-9 月单价为 26,853.65 元/台，主要系单价较高的欢乐乒乓酒吧版、闪亮版销售占比较高所致。

7、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
2020 年 1-9 月	1	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	1,713.50	10.04
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,609.30	9.43
	3	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,064.67	6.24
	4	BANDAI NAMCO TECHNICA INC.	865.96	5.07
	5	南京风云投资管理有限公司	838.63	4.91
	6	中山市冠宇娱乐有限公司	823.19	4.82
	7	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	770.30	4.51
	8	潍坊娱人码头娱乐城	520.97	3.05
	9	TEEG TOPCO PTY LTD	368.53	2.16
	10	EIKOU Electronics., Ltd	313.87	1.84
			合计	8,888.92
2019 年	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	3,283.88	7.29
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	2,700.85	5.99
	3	EIKOU Electronics., Ltd	2,301.91	5.11

期 间	序号	客户名称	销售金额	比例	
	4	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	2,251.07	5.00	
	5	Player One Amusement Group Inc.	1,534.34	3.40	
	6	TEEG TOPCO PTY LTD	1,258.95	2.79	
	7	Dave & Buster's Entertainment, Inc.	1,107.11	2.46	
	8	伍彩汇业(广州)贸易有限公司	985.64	2.19	
	9	INSTANCE AUTOMATICS LTD	730.76	1.62	
	10	上海卡通尼文化发展有限公司	702.28	1.56	
	合 计		16,856.79	37.41	
	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	
合 计		16,793.22	39.07		
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	
合 计		11,609.31	28.33		

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。

报告期内，公司前五大客户中，EIKOU Electronics., Ltd、TEEG TOPCO PTY LTD 为 2018 年新进入前五大客户的，Player One Amusement Group Inc.为 2019 年新进入前五大客户的，大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司、BANDAI NAMCO TECHNICA INC.、南京风云投资管理有限公司为 2020 年 1-9 月新进入前五大客户。以上客户的主要情况介绍参见本招股说明书下文“（3）主要客户的具体情况介绍”部分的说明。

EIKOU Electronics., Ltd、TEEG TOPCO PTY LTD、Player One Amusement Group Inc.、BANDAI NAMCO TECHNICA INC.、大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司、南京风云投资管理有限公司均为与公司合作多年的客户。

其中，TEEG TOPCO PTY LTD 及 Player One Amusement Group Inc.在报告期内均为公司前十大客户，EIKOU Electronics., Ltd2018 年向公司采购增加主要系其向公司采购了较多儿童机巴祖卡、方块工厂、奇幻滑梯及新型游戏游艺设备欢乐乒乓等产品，多年的合作基础以及适合其需求的产品是公司对其销售增加的主要原因。

BANDAI NAMCO TECHNICA INC.与公司于 2016 年开始建立购销合作关系，2020 年 1-9 月向公司采购较多，主要系其公司于 2019 年底推出的炫动篮球受到其欢迎及认可，2020 年 1-9 月向公司采购较多炫动篮球；大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司、南京风云投资管理有限公司旗下游乐场与公司分别于 2009 年和 2007 年开始合作，2020 年 1-9 月其看好疫情后的市场机会，设备投资需求较大，加之多年的合作基础以及适合其需求的产品，因而公司对其销售增加。

总之，以上客户均根据需求向公司进行采购，与公司交易具有连续性及持续性。

（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。报告期各期，公司不存在前五大客户及其控股股东、实际控制人是公司前员工、前关联方、前股东、公司实际控制人的密切家庭成员等情形。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

①大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司

大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司成立于 2010 年 6 月，注册地为辽宁大连，注册资本 1,000 万元，专业从事室内游乐场所经营业务。

大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司是一家专业经营管理各类游乐场地的连锁企业，主要以“东方英雄嘉年华”作为经营品牌，东方英雄嘉年华从在辽宁鞍山开创第一家店开始，经历十余年的努力和探索，已经积累了较为丰富的经营管理经验，目前在全国拥有 10 余家门店，主要分布在辽宁、吉林等东北地区。

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、礼品机、儿童机等。

大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司旗下游乐场品牌与公司于 2009 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，支付方式目前为发货前支付 30%，其余 12 个月内支付。

②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 68.10 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，支付方式一般为交货后付款，按月结算。

③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，合作历史达到 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，支付方式一般为收货后 180 天内支付订单合同价款。

④BANDAI NAMCO TECHNICA INC.

BANDAI NAMCO Technica Inc. 成立于 2017 年 4 月，注册地为日本神奈川的横滨市，注册资本为 1,000 万日元，系 Bandai Namco Holdings Inc.（万代南梦宫）旗下企业。Bandai Namco Holdings Inc. 总部位于日本，系东京证券交易所上市公司，股票代码：7832。该公司主要在全球范围内开发与娱乐相关的产品和服务，并在日本和海外提供各种娱乐活动。

公司对其销售方式为直销，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。

Bandai Namco Holdings Inc.集团旗下公司于 2016 年与公司建立合作向公司采购，合作时间达 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，支付方式发货前支付 30%，其余发货后 2 个月内支付完毕。

⑤南京风云投资管理有限公司

南京风云投资管理有限公司成立于 2008 年 3 月，注册地为江苏南京市，注册资本为 500 万，主要从事游乐场的投资经营及管理。

风云投资系我国领先的室内游戏游艺娱乐场所投资商、运营商和服务商，目前已与苏宁控股、新城控股、金鹰国际、印力集团、恒隆地产等诸多品牌达成合作，拥有“风云再起”、“奇奇家族”、“MY GAME 风云会”、“StayForYou 漫玩吧”等多个品牌，在全国拥有 70 家左右门店，覆盖南京、上海、北京、天津、重庆、沈阳、杭州、武汉、苏州、深圳等多个省会城市及区域中心城市。1997 年，风云动漫（风云再起前身）第一家门店在江西开业，是我国经营历史较长的连锁游乐场品牌之一。

公司对其销售方式为直销，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、礼品机等。

南京风云投资管理有限公司旗下游乐场于 2007 年与公司建立合作，合作时间超过 10 年，其以银行转账、银行承兑汇票方式向公司支付货款，结算货币为人民币，支付方式一般为发货后 3 个月内支付完毕。

⑥中山市冠宇娱乐有限公司

中山市冠宇娱乐有限公司成立于 2012 年 8 月，注册地为广东中山市，注册资本为 50 万，主要从事室内游乐场运营和服务。

冠宇娱乐目前已与益华广场、万泰汇广场、港惠新天地、正佳广场、城市广场、时代广场、天一城百货、壹加壹超级连锁商场等商业地产公司建立良好合作关系，旗下拥有“极限主场”和“开心主场”两大游乐经营品牌，现已在全国范围内拓展了 30 家左右连锁门店。

公司对其销售方式为直销，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、礼品机、儿童机等。

冠宇娱乐于 2012 年与公司建立合作，合作时间将近 10 年，其以银行转账、银行承兑汇票方式向公司支付货款，结算货币为人民币，支付方式一般为发货后 3 个月内支付完毕。

⑦H. 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，支付方式一般为货到付款，信用额度为 50 万美金。

⑧潍坊娱人码头娱乐城

潍坊娱人码头娱乐城成立于 2007 年 11 月，注册地为山东潍坊市，注册资本为 100 万，主要从事室内游乐场运营和服务。

潍坊娱人码头娱乐城自 21 世纪初开始经营游乐场业务，旗下游乐场品牌为娱人港湾，拥有近 20 年的经营历史，系山东省比较知名的游乐场所经营企业。

公司对其销售方式为直销，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、礼品机、儿童机等。

潍坊娱人码头娱乐城于 2007 年与公司建立合作，合作时间超过十年，其以

银行转账方式向公司支付货款，结算货币为人民币，支付方式一般发货前支付 10%，其余发货后 6 个月内支付完毕。

⑨ TEEG 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，合作历史达到 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，支付方式一般为签订订单后支付 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。

⑩ EIKOU 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 Amusement Co., Ltd.。KAGA Amusement Co., Ltd.系 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）的子公司。

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，支付方式

一般为订单签订后支付 30%，剩余 60%在发货前支付，10% 在发货后 3 个月内支付。

⑪ Player 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，目前主要包括嘉年华机。

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，支付方式一般为发货后 30 天内付款，信用额度 50 万美金。

⑫ Dave & Buster's Entertainment, Inc.

Dave & Buster's Entertainment, Inc.成立于 1982 年，是纳斯达克上市公司，股票代码为 PLAY.O，总部位于美国达拉斯，主要在美国和加拿大从事餐饮、消遣、娱乐一体化连锁游乐场所运营，其将餐饮和娱乐相结合，为客户提供一体化“吃喝玩乐”的体验，属于北美地区经营规模最大的连锁家庭娱乐中心之一。

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和新型游戏游艺设备，主要为极速保龄和欢乐乒乓。

Dave & Buster 与公司于 2017 年开始建立购销合作关系，合作历史为 4 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，支付方式一般为到货后 30 天内付款。

⑬ 伍彩汇业(广州)贸易有限公司

伍彩汇业(广州)贸易有限公司成立于 2019 年 6 月,注册地为广州市天河区,注册资金 4,000 万日元,股东为日本株式会社 MIDAS ENTERTAINMENT INC.、FUKUYA HOLDINGS CO., LTD、KAGA AMUSEMENT CO., LTD、NACOS,法定代表人为田中敬一郎,专业从事游戏游艺设备的租赁运营业务。

因此,伍彩汇业(广州)贸易有限公司的股东均为日本游戏游艺领域的知名企业或者经营者,其大股东致力于在日本、美国和中国大力开展游戏游艺设备租赁经营业务,世宇科技作业行业内知名品牌,其股东对世宇科技比较了解,因此伍彩汇业(广州)贸易有限公司自 2019 年成立开始就与世宇科技建立了良好的合作关系。

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、新型游戏游艺设备等,目前其采购公司的产品主要用于与永旺幻想(中国)旗下游乐场开展设备租赁经营合作。

伍彩汇业(广州)贸易有限公司与公司于 2019 年开始建立购销合作关系,合作历史在 2 年以内,虽然合作时间较短,但其第一、第三大股东 MIDAS ENTERTAINMENT INC.、KAGA AMUSEMENT CO., LTD 都与世宇科技有着良好的合作历史或合作基础,因而双方合作关系较为稳定,其以银行转账的方式向公司支付货款,结算货币为人民币,支付方式一般为发货后 2 个月内支付合同价款。

⑭ INSTANCE AUTOMATICS LTD

INSTANCE AUTOMATICS LTD 成立于 2002 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,该公司及其前身自 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，支付方式一般为发货后 60 天内支付完毕，信用额度为 30 万美金。

⑮上海卡通尼文化发展有限公司

上海卡通尼文化发展有限公司成立于 2011 年 2 月，曾用名为方雄投资管理（上海）有限公司，注册地为上海市崇明区，注册资金 639.54 万美元，法定代表人为方立宸，专业从事室内游乐场所经营业务。

上海卡通尼文化发展有限公司旗下的游乐场品牌包括“卡通尼乐园”、“卡通尼幼乐园”、“棒恰恰欢乐屋”等，卡通尼首家乐园于 2002 年在台湾成立，2004 年进入中国大陆市场，目前在大陆拥有约 80 余家门店，名下游乐场主要面对儿童、家庭亲子娱乐为主，是国内连锁游乐场数量较多的企业之一。

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，主要产品包括嘉年华机、模拟机等。

卡通尼乐园与公司于 2002 年开始建立购销合作关系，其开设第一家游乐场就开始向公司采购，合作历史超过 15 年，其以银行转账的方式向公司支付货款，结算货币为人民币，支付方式一般为订单签订后支付定金 30%、剩余 70% 的货款在发货后 2 个月内支付。

⑯万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 年底拥有 250 余家的连锁游乐场，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，支付方式一般为发货前支付 30%，发货并验收后 45 日内支付剩余款项。

⑰Atracciones 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，支付方式一般为发货前支付完毕。

⑱COTO 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，支付方式一般为发货并收到提单后支付完毕。

⑲ KC 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,合作历史达到 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,支付方式一般为发货前支付 50%,剩余部分在发货后 3 个月内支付完毕。

⑳ 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、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,支付方式一般为发货后 1 个月内支付完毕。

㉑ P.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，面对不同种类的市场和客户，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，支付方式一般为发货前支付 50% 的货款，剩余 50% 在 3 个月内支付。

②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，支付方式一般为发货前支付完毕。

③CONSTRUCCIONES, 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，合作历史达到 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，支付方式一般为其智利、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。

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、其他核心人员及其关系密切的家庭成员均不存在关联关系、委托持股或其他利益安排；不存在主要客户及其控股股东、实际控制人为发行人前员工、前关联方、前股东、发行人实际控制人的密切家庭成员等可能导致利益倾斜的情形。

(4) 2017 年至 2019 年非发行人前十大客户但 2020 年 1-9 月成为发行人前十大客户的基本情况

①2020 年 1-9 月新增前十大客户基本情况

相比于 2017 年、2018 年、2019 年前十大客户，2020 年 1-9 月新晋前十大客户清单，以及其整体销售金额、销售占比情况如下：

单位：万元、%

序号	客户名称	销售金额	销售占比
1	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	1,713.50	10.04
2	BANDAI NAMCO TECHNICA INC.	865.96	5.07
3	南京风云投资管理有限公司	838.63	4.91
4	中山市冠宇娱乐有限公司	823.19	4.82
5	潍坊娱人码头娱乐城	520.97	3.05
	合计	4,762.25	27.89

综上,2020年1-9月,发行人对新晋前十大客户的合计销售金额为4,762.25万元,占主营业务收入的比例为27.89%。

A、对大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司销售的相关情况

东方英雄基本情况如下:

客户名称	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司
成立时间	2010年6月8日
注册资本	1,000万元
该客户与发行人合作开始时间	东方英雄旗下游乐场门店于2009年开始运营,旗下游乐场品牌与发行人于2009年开始建立购销合作关系,合作历史超过10年
该客户股权结构	自然人沈韬、张洋分别持股90%、10%
该客户与发行人是否存在实质或潜在的关联关系	不存在实质或潜在的关联关系
该客户与发行人竞争对手的合作情况	除采购发行人产品以外,东方英雄还采购地心科技、淘气猫等同行企业的游戏游艺设备
该客户基本情况介绍	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司是一家专业经营管理各类游乐场地的连锁企业,主要以“东方英雄嘉年华”作为经营品牌,东方英雄嘉年华从在辽宁鞍山开创第一家店开始,经历十余年的努力和探索,已经积累了较为丰富的经营管理经验,目前在全国拥有17家门店,主要分布在辽宁、吉林等东北地区

报告期内,发行人对东方英雄的销售情况如下:

客户名称	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
销售金额(万元)	1,713.50	78.38	24.81	26.75
销售毛利率	34.10%	26.25%	36.62%	48.02%
销售金额占其当期采购金额的比例	90%左右	55%左右	20%左右	13%左右
销售游戏游艺设备台数	412	24	8	9

销售数量和金额与该客户经营规模的匹配性:

2017年、2018年、2019年,发行人对东方英雄的销售金额较小,主要是其对原有设备的更新较少,并且新开门店少,每年新开门店数量分别为1家、2家(含1家80平米的小门店)、0家,同时,近三年东方英雄采购的设备以礼品机为主,世宇科技的礼品机产品较少。

2020年1-9月发行人对其销售金额较大，主要是东方英雄借助疫情恢复的市场机遇，选择适当逆势扩张，对其原有门店中的9家集中更新及补充设备，并新开门店5家。另一方面，东方英雄门店经营历史较长，在东北地区具有较强的品牌知名度，但旗下的游乐场门店近年来设备更新相对较少，以补充礼品机为主，结构上需要补充模拟机（含VR设备）、嘉年华机等；至2019年年底，游戏游艺设备都使用年限在5-7年的设备占比在18.04%，7年以上的设备占比在52.62%，较多设备达到甚至超过了更新年限，所以客观上存在设备更新换代和结构优化的需求。因此，东方英雄为优化门店设备结构，增加模拟机（含VR类设备）、嘉年华机等世宇科技优势产品的配置，导致对世宇科技采购设备需求大幅增加。

因而，报告期内，公司对东方英雄的销售数量和金额与该客户经营规模具有匹配性。

B、对BANDAI NAMCO TECHNICA INC.销售的相关情况

BANDAI NAMCO TECHNICA INC.基本情况如下：

客户名称	BANDAI NAMCO TECHNICA INC.
成立时间	2017年4月3日
注册资本	1,000万日元
该客户与发行人合作开始时间	Bandai Namco Holdings Inc.集团于2016年与公司建立合作，合作时间达4年左右
该客户股权结构	BANDAI NAMCO Amusement Inc.持有其100%的股权，Bandai Namco Holdings Inc.（万代南梦宫）持有BANDAI NAMCO Amusement Inc.100%的股权
该客户与发行人是否存在实质或潜在的关联关系	不存在实质或潜在的关联关系
该客户与发行人竞争对手的合作情况	除采购发行人产品以外，万代南梦宫还采购华立科技等同行业企业的游戏游艺设备
该客户基本情况介绍	万代南梦宫总部位于日本，系东京证券交易所上市公司，股票代码：7832。该公司主要在全球范围内开发与娱乐相关的产品和服务，并在日本和海外提供各种娱乐活动，系国际文化娱乐产业巨头之一，主要从事玩具、家用娱乐软件产品、游戏游艺设备、在线游戏、音视频制作等的研发、生产与销售，以及游乐场所运营服务，覆盖玩具业务、网络娱乐业务（包括游戏游艺设备）、视觉和音乐制作等三大业务分部。2019财年实现营业收入7,323.47亿日元，净利润633.83亿日元

报告期内，发行人对万代南梦宫的销售情况如下：

客户名称	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
销售金额(万元)	865.96	234.00	7.46	19.01
销售毛利率	37.09%	42.86%	65.60%	59.57%
销售金额占其当期采购金额的比例	5%左右	2%左右	很小	很小
销售游戏游艺设备台数	343	94	1	5

销售数量和金额与该客户经营规模的匹配性：

2019 财年万代南梦宫实现营业收入 7,323.47 亿日元，净利润 633.83 亿日元，其中其场所运营业务实现的营业收入约为 40.7 亿人民币，系国际文化娱乐产业巨头之一，其采购发行人游戏游艺设备的数量和金额占比都比较低，与其经营规模相匹配。

2020 年 1-9 月销售金额大幅增加的原因及合理性：

2016 年开始与万达南梦宫建立合作关系，但万代南梦宫作为全球性知名的综合性娱乐企业，其对供应商具体产品准入过程较为严格，时间相对较长，采购有一个逐步增加的过程，导致前期采购金额较小，公司于 2019 年推出的新产品炫动篮球获得其认可，其于 2019 年批量采购公司的炫动篮球产品 94 台，由于产品的营收情况较好，受到游乐场所门店欢迎，2020 年 1-9 月再次批量采购了 342 台，导致 2020 年 1-9 月采购额增加较快，具备合理背景。

C、对南京风云投资管理有限公司销售的相关情况

南京风云投资管理有限公司基本情况如下：

客户名称	南京风云投资管理有限公司
成立时间	2008 年 3 月 19 日
注册资本	500 万元
该客户与发行人合作开始时间	南京风云投资管理有限公司旗下游乐场于 2007 年与公司建立合作，合作时间超过 10 年
该客户股权结构	自然人胡声平持股 47.5%、汪小军持股 23%、俞金福持股 12%、徐兆勇持股 5%、叶飞持股 4%、陈杰持股 2%、徐良云持股 2%、胡声宝持股 2%、陶生义持股 1.5%、顾洪飞持股 1%

该客户与发行人是否存在实质或潜在的关联关系	不存在实质或潜在的关联关系
该客户与发行人竞争对手的合作情况	除采购发行人产品以外，风云投资还采购力达动漫、华立科技、通利动漫等同行企业的游戏游艺设备，为华立科技的前五大客户之一
该客户基本情况介绍	南京风云投资管理有限公司系我国领先的室内游戏游艺娱乐场所投资商、运营商和服务商，目前已与苏宁控股、新城控股、金鹰国际、印力集团、恒隆地产等诸多品牌达成合作，拥有“风云再起”、“奇奇家族”、“MY GAME 风云会”、“StayForYou 漫玩吧”等多个品牌，在全国拥有 70 家左右门店，覆盖南京、上海、北京、天津、重庆、沈阳、杭州、武汉、苏州、深圳等多个省会城市及区域中心城市。 1997 年，风云动漫（风云再起前身）第一家门店在江西开业，是我国经营历史较长的连锁游乐场品牌之一。

报告期内，发行人对风云投资的销售情况如下：

客户名称	2020 年 1-9 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
销售金额（万元）	838.63	218.93	108.04	164.71
销售毛利率	27.71%	19.44%	20.34%	22.41%
销售金额占其当期采购金额的比例	17%左右	13%左右	10%左右	10%左右
销售游戏游艺设备台数	162	55	49	52

销售数量和金额与该客户经营规模的匹配性：

南京风云投资系国内连锁游乐场数量较多的领先品牌之一，在全国拥有 70 家左右门店，经营规模大，设备采购需求大，也是同行业可比公司华立科技的前五大客户之一。近年来，世宇科技的较多产品特别是近年来的部分新产品等符合风云投资的设备需求方向，比如胜利摩托 VR、华卡音舞、动感飞车等，所以加大了对世宇科技的采购因而公司对其销售数量和金额与该客户经营规模的相匹配。

D、对中山市冠宇娱乐有限公司销售的相关情况

中山市冠宇娱乐有限公司基本情况如下：

客户名称	中山市冠宇娱乐有限公司
成立时间	2012 年 8 月 24 日
注册资本	50 万元
该客户与发行人合作开始时间	中山市冠宇娱乐有限公司于 2012 年与公司建立合作，合作时间将近 10 年

该客户股权结构	自然人韩东哲、文显玉分别持股 80%、20%
该客户与发行人是否存在实质或潜在的关联关系	不存在实质或潜在的关联关系
该客户与发行人竞争对手的合作情况	除采购发行人产品以外，冠宇娱乐还采购劲峰动漫、展晖动漫、淘气猫、华立科技、通利动漫等同行业企业的游戏游艺设备
该客户基本情况介绍	冠宇娱乐目前已与益华广场、万泰汇广场、港惠新天地、正佳广场、城市广场、时代广场、天一城百货、壹加壹超级连锁商场等商业地产公司建立良好合作关系，旗下拥有“极限主场”和“开心主场”两大游乐经营品牌，现已在全国范围内拓展了 30 家左右连锁门店。

报告期内，发行人对冠宇娱乐的销售情况如下：

客户名称	2020 年 1-9 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
销售金额(万元)	823.19	282.25	153.29	305.51
销售毛利率	27.70%	21.93%	19.07%	28.68%
销售金额占其当期采购金额的比例	70%左右	45%左右	50%左右	50%左右
销售游戏游艺设备台数	258	75	71	139

销售数量和金额与该客户经营规模的匹配性：

冠宇娱乐系国内连锁游乐场数量较多的知名品牌之一，目前在全国拥有 30 家左右门店，并且报告期持续有新的门店开业，2020 年新开 3 家门店；另一方面，至 2019 年年底，冠宇娱乐存量游戏游艺设备都使用年限在 5-7 年的设备占比在 18.79%，7 年以上的设备占比在 34.09%，较多设备达到甚至超过了更新年限，所以客观上存在设备更新换代的需求，而公司部分新产品等符合冠宇娱乐的设备需求方向，比如超级摩托车 3 代、华卡音舞、动感飞车、极速保龄等，从而加大了对公司的采购，因而公司对其销售数量和金额与该客户经营规模的相匹配。

E、对潍坊娱人码头娱乐城销售的相关情况

潍坊娱人码头娱乐城基本情况如下：

客户名称	潍坊娱人码头娱乐城
成立时间	2007 年 11 月 8 日
注册资本	100 万元

该客户与发行人合作开始时间	潍坊娱人码头娱乐城于 2007 年与公司建立合作，合作时间超过 10 年
该客户股权结构	自然人张冰持股 100%
该客户与发行人是否存在实质或潜在的关联关系	不存在实质或潜在的关联关系
该客户与发行人竞争对手的合作情况	目前采购发行人的产品为主
该客户基本情况介绍	潍坊娱人码头娱乐城自 21 世纪初开始经营游乐场业务，旗下游乐场品牌为娱人港湾，拥有近 20 年的经营历史，系山东省比较知名的游乐场所经营企业

报告期内，发行人对娱人码头的销售情况如下：

客户名称	2020 年 1-9 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
销售金额(万元)	520.97	-	-	-
销售毛利率	32.96%	-	-	-
销售金额占其当期采购金额的比例	90%左右	-	-	-
销售游戏游艺设备台数	98	-	-	-

销售数量和金额与该客户经营规模的匹配性：

娱人码头是山东省比较知名的游乐场所经营企业，2020 年 1-9 月采购的设备主要用于潍坊金查理小镇的新开游乐场。

潍坊金查理小镇是一个多业态融合的综合类项目，位于常山大道与旅游路交汇处，占地 200 余亩，包含商业街、儿童乐园、东坡广场等版块，以景观塑造、历史人文、运动休闲和建筑艺术为特色，以休闲餐饮、特色商品、教育培训、酒店住宿等设施配套为补充，成为周边区域周末“微旅游”的重要目的地，因而娱人码头也将该游乐场作为样板性项目，场地面积达到 2,400 平方米，设备需求大，因而，发行人对其的销售数量和金额与该客户经营规模相匹配。

②新增前五大客户整体毛利率与其他客户的差异情况

2020 年 1-9 月，公司对以上客户的销售金额、占主营业务收入的比例、毛利、毛利率情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	销售金额	占比	毛利	毛利率
2020年1-9月	1	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	1,713.50	10.04	584.27	34.10%
	2	BANDAI NAMCO TECHNICA INC.	865.96	5.07	321.17	37.09%
	3	南京风云投资管理有限公司	838.63	4.91	232.38	27.71%
	4	中山市冠宇娱乐有限公司	823.19	4.82	228.13	27.70%
	5	潍坊娱人码头娱乐城	520.97	3.05	171.72	32.96%
			合计	4,762.25	27.89	1,537.66

2020年1-9月，公司综合毛利率为34.24%，对不同客户的销售产品毛利率因对其销售的具体产品结构的不同而存在一定的差异。2020年1-9月，公司对以上客户的毛利率存在一定的差异，系向其销售的具体产品结构不同所致。

其中，2020年1-9月，公司对大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司、潍坊娱人码头娱乐城的销售毛利率分别为34.10%、32.96%，与发行人当期综合毛利率34.24%较为接近。

2020年1-9月，公司对BANDAI NAMCO TECHNICA INC.的销售毛利率为37.09%，销售毛利率相对较高，主要系对其销售炫动篮球且产品为外销，单价及毛利率较高所致。

2020年1-9月，公司对南京风云投资管理有限公司及中山市冠宇娱乐有限公司的销售毛利率分别为27.71%、27.70%，低于同期综合毛利率。

其中，对南京风云投资管理有限公司销售毛利率较低，主要系华卡音舞、动感飞车、鬼屋：猩红黎明等毛利率相对较低的产品占比较高所致。

2020年1-9月，对中山市冠宇娱乐有限公司销售毛利率较低，主要系向其销售的产品款式较多，其中华卡音舞、鬼屋：猩红黎明、星际宝藏等毛利率相对较低的产品占比较高所致。

公司对不同客户的销售毛利率根据对其销售产品结构的不同存在一定的差异。2020年1-9月，公司对不同客户的毛利率存在一定的差异，主要系向其销售的具体产品结构不同所致。

③2020年以来公司对大连东方英雄嘉年华的销售情况及2020年1-9月发行

人对其销售的商业合理性

2020年1-7月，发行人没有对东方英雄销售，8-11月发行人对大连东方英雄的销售数量、金额、平均单价、销售产品类型情况如下：

项目		2020年8月	2020年9月	2020年10月	2020年11月	合计
模拟类	销售金额(万元)	613.63	306.02	304.16	7.61	1,231.42
	销售数量(台)	105	44	59	2	210.00
	销售单价(万元/台)	5.84	6.95	5.16	3.81	5.86
儿童类	销售金额(万元)	-	203.63	119.07	-	322.70
	销售数量(台)	-	82	28	-	110.00
	销售单价(万元/台)	-	2.48	4.25	-	2.93
嘉年华类	销售金额(万元)	287.43	157.52	109.56	-	554.51
	销售数量(台)	90	40	25	-	155.00
	销售单价(万元/台)	3.19	3.94	4.38	-	3.58
礼品类	销售金额(万元)	88.32	56.96	11.24	-	156.52
	销售数量(台)	26	25	7	-	58.00
	销售单价(万元/台)	3.40	2.28	1.61	-	2.70
金额合计		989.38	724.13	544.03	7.61	2,265.15

2020年新配置世宇科技设备的14家东方英雄嘉年华门店信息如下(另有3家东方英雄嘉年华门店没有新配置世宇科技的设备)：

序号	门店名称	门店地址	主要用途	2020年销售数量(台)	设备名称和台数、位置是否一致
1	鞍山大悦东方英雄嘉年华电玩游艺厅	辽宁省鞍山市立山区	新店设备	53	是
2	瓦房店东方英雄嘉年华电玩游艺场	辽宁省大连市瓦房店市	新店设备	57	是
3	本溪新玛特东方英雄电玩中心	辽宁省本溪市平山区	新店设备	49	是
4	盘锦兴隆台东方英雄游艺厅	辽宁省盘锦市兴隆台区	新店设备	31	是
5	鞍山万熹东方英雄嘉年华电玩游艺厅	辽宁省鞍山市铁东区	新店设备	117	是
6	锦州古塔区哈尼鹿梦幻乐园	辽宁省锦州市古塔区	老店设备补充及更	5	是

			新		
7	鞍山岫岩东方英雄动漫游戏城	辽宁省鞍山市岫岩满族自治县	老店设备补充及更新	20	是
8	鞍山铁西区东方英雄人民路店	辽宁省鞍山市铁西区	老店设备补充及更新	37	是
9	大连沙河口区东方英雄梦幻乐园店	辽宁省大连市沙河口区	老店设备补充及更新	16	是
10	吉林市国贸购物中心东方英雄嘉年华动漫电子游戏中心	吉林省吉林市桦甸市	老店设备补充及更新	21	是
11	吉林市东市商贸经济示范区东方英雄嘉年华动漫城	吉林省吉林市昌邑区	老店设备补充及更新	38	是
12	鞍山市铁东区都市乐园游戏城	辽宁省鞍山市铁东区	老店设备补充及更新	38	是
13	盘锦市兴隆台区东方英雄嘉年华动漫游戏城	辽宁省盘锦市兴隆台区	老店设备补充及更新	25	是
14	鞍山市铁东区东方英雄动漫游戏城	辽宁省鞍山市铁东区	老店设备补充及更新	33	是
合计			-	539	-

截至 2020 年 11 月 30 日，东方英雄嘉年华门店的基本情况如下表所示：

序号	门店名称	门店地址	门店面积 (m ²)	门店开业年份	门店游戏机总台数	单台游戏游艺设备占地面积 (m ² /台)
1	鞍山大悦东方英雄嘉年华电玩游艺厅	辽宁省鞍山市立山区	512	2020 年	75	6.83
2	瓦房店东方英雄嘉年华电玩游艺场	辽宁省大连市瓦房店市	553	2020 年	83	6.66
3	本溪新玛特东方英雄电玩中心	辽宁省本溪市平山区	520	2020 年	77	6.75
4	盘锦兴隆台东方英雄游艺厅	辽宁省盘锦市兴隆台区	920	2020 年	66	13.94
5	鞍山万熹东方英雄嘉年华电玩游艺厅	辽宁省鞍山市铁东区	2,630	2020 年	158	16.65
6	锦州古塔区哈尼鹿梦幻乐园	辽宁省锦州市古塔区	760	2018 年	124	6.13
7	鞍山岫岩东方英雄动漫游戏城	辽宁省鞍山市岫岩满族自治县	580	2017 年	106	5.47
8	鞍山铁西区东方英雄人民路店	辽宁省鞍山市铁西区	600	2016 年	92	6.52
9	大连沙河口区东方英雄梦幻乐园	辽宁省大连市沙河口区	740	2016 年	109	6.79

	店					
10	吉林市国贸购物中心东方英雄嘉年华动漫电子游戏中心	吉林省吉林市桦甸市	550	2014年	98	5.61
11	吉林市东市商贸经济示范区东方英雄嘉年华动漫城	吉林省吉林市昌邑区	720	2013年	109	6.61
12	鞍山市铁东区都市乐园游戏城	辽宁省鞍山市铁东区	960	2011年	154	6.23
13	盘锦市兴隆台区东方英雄嘉年华动漫游戏城	辽宁省盘锦市兴隆台区	460	2011年	79	5.82
14	鞍山市铁东区东方英雄动漫游戏城	辽宁省鞍山市铁东区	620	2009年	107	5.79

截至2020年11月30日，东方英雄嘉年华单台游戏游艺设备占地面积一般在6-7 m²/台，符合行业一般情况。

截至2019年12月31日，东方英雄嘉年华旗下门店原有设备使用年限情况如下表所示：

项目	截至2019年12月31日购置时间					合计
	0-3年	3-5年	5-7年	7-10年	10年以上	
游戏游艺设备总台数	220	115	206	488	113	1,142
占比	19.26%	10.07%	18.04%	42.73%	9.89%	100.00%

综上，截至2019年12月31日，东方英雄嘉年华设备使用年限较长，其中5-7年设备占比为18.04%，7-10年设备占比为42.73%，10年以上设备占比为9.89%，即5年以上设备占比合计为70.66%，设备相对老化。一般情况下，东方英雄礼品机更换周期在3-5年，模拟机等设备更新周期在5-10年，另外，有新店开业或适当抽调老店原有设备，局部补充新设备，2020年东方英雄共5家门店新开业，因而设备更新换代及新增的需求较大。

2019年，东方英雄嘉年华旗下门店的总营业收入为4,500万元，盈利情况较好，基本达到行业平均水平，具备相应的投资能力。

2009年至2012年，东方英雄嘉年华对世宇科技的设备采购较多，四年合计

采购 251 台，近几年设备采购相对较少，主要是近几年东方英雄采购的设备以抓娃娃机等礼品机为主，世宇科技的礼品机销售较少，因而合作较少，但早年采购的世宇科技的设备的良好质量和营收水平获得东方英雄的认可。2020 年疫情后，东方英雄加大新开门店步伐，并且优化原有门店设备结构，加大对模拟类设备（含 VR 类）及嘉年华类设备的场地配置比例，世宇科技作为行业龙头，在模拟类设备（含 VR 类）及嘉年华类设备具有较强竞争优势，产品门类齐全，产品质量水平高，营收情况好，因而于 2020 年对世宇科技进行设备批量采购，具有合理商业背景。

(5) 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

报告期内，公司的前五大外销客户销售金额及占比情况如下：

期 间	序 号	客 户 名 称	销 售 金 额 (万元)	比 外 销 收 入 比 例	占 主 营 业 务 收 入 比 例
2020 年 1-9 月	1	BANDAI NAMCO TECHNICA INC.	865.96	15.12%	5.07%
	2	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	770.30	13.45%	4.51%
	3	TEEG TOPCO PTY LTD	368.53	6.43%	2.16%
	4	EIKOU ELECTRONICS CO,LTD	313.87	5.48%	1.84%
	5	INSTANCE AUTOMATICS LTD	291.40	5.09%	1.71%
	合 计			2,610.06	45.56%
2019 年	1	EIKOU ELECTRONICS.,LTD	2,301.91	10.13%	5.11%
	2	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	2,251.07	9.91%	5.00%
	3	Player One Amusement Group Inc.	1,534.34	6.75%	3.40%
	4	TEEG TOPCO PTY LTD	1,258.95	5.54%	2.79%
	5	Dave & Buster's Entertainment, Inc.	1,107.11	4.87%	2.46%
	合 计			8,453.38	37.20%
2018 年	1	EIKOU Electronics., Ltd	2,846.68	12.08%	6.62%
	2	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	2,398.18	10.18%	5.58%
	3	TEEG TOPCO PTY LTD	1,648.36	6.99%	3.83%
	4	Player One Amusement Group Inc.	1,132.31	4.80%	2.63%

期 间	序 号	客 户 名 称	销 售 金 额 (万元)	比 外 销 收 入 比 例	占 主 营 业 务 收 入 比 例
	5	Atracciones Coney Island SAC	940.57	3.99%	2.19%
		合 计	8,966.10	38.04%	20.86%
2017 年	1	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	1,134.68	6.10%	2.77%
	2	Amusements Worldwide LLC.	1,065.24	5.73%	2.60%
	3	TEEG TOPCO PTY LTD	984.20	5.29%	2.40%
	4	Player One Amusement Group Inc.	893.40	4.80%	2.18%
	5	P.T.FUN INTERNATIONAL	820.87	4.41%	2.00%
			合 计	4,898.39	26.33%

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。

报告期各期公司前五大外销客户的具体参见本招股说明书上文之“（3）主要客户的具体情况介绍”部分对主要客户的介绍。

③境内、境外业务增幅情况

报告期内，公司境内收入为 22,374.37 万元、19,418.31 万元、22,337.18 万元及 11,341.70 万元；境外收入为 18,602.22 万元、23,566.94 万元、22,726.12 万元及 5,728.28 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”、“欢乐乒乓”、“篮球争霸赛”和“侏罗纪公园”，其中，“极速保龄”、“欢

乐乒乓”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。

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 年底及 2018 年分别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，当年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。

2019 年，境外业务受世界经济、政治环境等因素影响，南美洲、东南亚、中东地区客户收入有所下降，导致境外收入略有下降；境内业务由于部分下游客户永旺幻想（中国）、卡通尼等客户的发展以及公司加大产品、市场开拓力度，收入有所增长。

④公司海关出口数据、出口退税金额、境外客户应收账款函证情况

报告期内，公司以香港世宇作为主要海外销售平台，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，货物流方面大部分货物由世宇科技从中山直接报关发送给海外客户。同时，境外子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。境外子公司由于承担了境外销售的人员薪酬、运营和运输费用，境外研发人员薪酬等支出，在对最终境外客户销售时，香港世宇将在境内公司报关出口金额的基础上加上一定的毛利后对外销售。因此，合并口径外销收入与海关数据、出口退税单数据的差异情况和差异对比需考虑境外子公司毛利等因素，对比情况如下：

单位：万美元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
合并境外销售收入①	831.01	3,276.50	3,517.45	2,748.62
境外子公司销售毛利②	186.19	556.38	508.89	378.79

境外子公司仓库新增库存③	13.62	-3.17	31.68	90.79
境内公司报关金额④=①-②+③	658.44	2,716.95	3,040.24	2,460.62
境内公司海关报关金额	751.46	2,615.00	3,025.92	2,486.97
调整后境外收入与海关报关金额差异	93.02	-101.95	-14.32	26.35
差异率	12.38%	-3.90%	-0.47%	1.06%

备注：2019年及2020年1-9月海关报关金额采用出口退税申报系统的报关数据，2019年海关报关金额包括了少部分通过贸易公司报关出口的金额。

2019年及2020年1-9月，公司未能取得海关系统查询的出口报关数据，主要系公司出口所属海关机构中山海关从2020年开始不再对外提供出口报关数据查询。保荐机构及申报会计师、发行人多次与海关沟通，均未能取得出口报关数据。2017年至2018年境内公司报关出口金额与海关报关金额不存在重大差异。2019年和2020年1-9月境内公司与报关金额差异主要原因为公司未能取得海关报关出口金额，公司以申报出口退税的出口金额为参考，由于该数据主要以公司申报出口退税的报关单为准，与实际报关出口单据会有一定的时间性差异，一般而言，公司申报出口退税时间会晚于实际报关出口时间。公司合并层面外销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。

对于境外销售，公司仅从业务统计角度按是否为公司产品终端用户将客户区分为直销客户与经销客户，均以购销订单或合同方式约定买卖双方的权利和义务，全部为买断式销售，未与海外经销客户签署经销商协议并进行相应管理。经过相关核查，公司对境外销售均为买断式销售，已实现最终销售，其收入真实、金额准确。

公司产品外销的地域主要集中于北美、欧洲、亚洲以及南美等地区，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。

报告期各期，公司出口退税免抵退应退金额为723.52万元、930.63万元、962.66万元及612.38万元，系根据公司出口海关销售金额及出口免抵退政策及

相关税率计算确认的结果。

报告期各期，申报会计师和保荐机构对境外客户应收账款进行了函证，函证确认境外客户应收账款金额占境外应收账款总额的比例为 79.87%、75.92%、78.63% 及 64.66%。

保荐机构已核查海关数据、出口退税金额并对境外客户应收账款进行函证确认、对境外主要客户进行实地走访等，发行人境外销售真实。

⑤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。

⑥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，提高公司的持续经营能力。在目前的疫情影响阶段，公司根据境内外疫情的整体防控形势，在密切关注境外市场疫情进展及境外客户需求的同时，公司重点加大了境内市场的开发力度，积极把握境内市场疫情恢复后新的市场机遇。

(6) 2020 年 7-11 月主要客户情况及同比变动情况

2020 年 7-11 月及 2019 年 7-11 月，公司前五大客户、销售金额及占当期销

售总额的比例情况如下：

单位：万元

时间	排名	客户名称	金额	比例
2020年 7-11月	1	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	2,287.44	13.08%
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,970.45	11.27%
	3	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,868.36	10.68%
	4	潍坊娱人码头娱乐城	1,355.44	7.75%
	5	南京风云投资管理有限公司	895.00	5.12%
	合计		8,376.69	47.90%
2019年 7-11月	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,142.42	6.88%
	2	Dave & Buster's Entertainment, Inc.	1,035.50	6.24%
	3	伍彩汇业（广州）贸易有限公司	923.04	5.56%
	4	H. BETTI INDUSTRIES, INC	671.21	4.04%
	5	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	381.51	2.30%
	合计		4,153.68	25.01%

2020年7-11月，公司前五大客户与2019年7-11月存在一定的差异，主要系受境内外新冠疫情的控制程度存在一定的差异所致。2019年7-11月，公司前五大客户中 Dave & Buster's Entertainment, Inc. 及 H. BETTI INDUSTRIES, INC. 为美国客户，2020年受新冠疫情的影响向公司采购有所减少。伍彩汇业为日本 GENDA（原名 MIDAS）在中国的子公司，其管理团队主要来自日本，疫情影响人员往来，导致2020年对公司的采购减少。

同时，2020年上半年，受新冠疫情的影响，境内客户延缓了设备更新及新开门店采购计划。2020年7-11月，基于境内疫情的良好控制及客户的游乐场新开门店及原有门店设备更新、市场开拓需求，境内客户大玩家、永旺幻想、大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司、潍坊娱人码头娱乐城、南京风云投资管理有限公司等向公司采购增加。

8、前十大直销客户及前五大经销客户销售情况

(1) 报告期各期发行人前十大直销客户的销售金额及占比、毛利率分析

报告期各期，公司对前十大直销客户的销售金额及占主营业务收入比重、

毛利率情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	销售金额	占比	毛利率
2020 年1-9 月	1	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	1,713.50	10.04%	34.10%
	2	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	1,609.30	9.43%	27.93%
	3	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,064.67	6.24%	53.28%
	4	BANDAI NAMCO TECHNICA INC.	865.96	5.07%	37.09%
	5	南京风云投资管理有限公司	838.63	4.91%	27.71%
	6	中山市冠宇娱乐有限公司	823.19	4.82%	27.70%
	7	潍坊娱人码头娱乐城	520.97	3.05%	32.96%
	8	TEEG TOPCO PTY LTD	368.53	2.16%	36.50%
	9	深圳市乐的文化有限公司	286.18	1.68%	39.05%
	10	Player One Amusement Group Inc.	262.21	1.54%	27.23%
		合计		8,353.14	48.93%
2019 年	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	3,283.88	7.29%	23.38%
	2	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	2,700.85	5.99%	32.14%
	3	Player One Amusement Group Inc.	1,534.34	3.40%	41.77%
	4	TEEG TOPCO PTY LTD	1,258.95	2.79%	37.56%
	5	Dave & Buster's Entertainment, Inc.	1,107.11	2.46%	44.21%
	6	伍彩汇业(广州)贸易有限公司	985.64	2.19%	23.47%
	7	上海卡通尼文化发展有限公司	702.28	1.56%	23.25%
	8	万达宝贝王集团有限公司	636.54	1.41%	37.94%
	9	Atracciones Coney Island SAC	617.16	1.37%	40.07%
	10	P. T. FUN INTERNATIONAL	604.90	1.34%	35.92%
		合计		13,431.65	29.81%
2018 年	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	3,357.51	7.81%	18.42%
	2	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	2,000.00	4.65%	33.57%
	3	TEEG TOPCO PTY LTD	1,648.36	3.83%	31.53%
	4	万达宝贝王集团有限公司	1,327.85	3.09%	42.34%
	5	Player One Amusement Group Inc.	1,132.31	2.63%	36.81%
	6	Atracciones Coney Island SAC	940.57	2.19%	37.17%
	7	COTO C. I. S. C. A	597.21	1.39%	40.48%

期间	序号	客户名称	销售金额	占比	毛利率
	8	KC Wonderland Corp.	544.56	1.27%	37.06%
	9	深圳市乐的文化有限公司	531.88	1.24%	33.57%
	10	TECNOCOIN SA de CV	443.45	1.03%	40.81%
	合计		12,523.70	29.13%	31.47%
2017年	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2,686.67	6.56%	20.29%
	2	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	1,240.73	3.03%	30.04%
	3	万达宝贝王集团有限公司	1,168.55	2.85%	42.70%
	4	TEEG TOPCO PTY LTD	984.20	2.40%	37.24%
	5	Player One Amusement Group Inc.	893.40	2.18%	46.68%
	6	PT. FUN INTERNATIONAL	820.87	2.00%	38.33%
	7	北方华录文化科技(北京)有限公司	820.71	2.00%	23.36%
	8	CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A	794.26	1.94%	37.92%
	9	Atracciones Coney Island SAC	755.35	1.84%	39.06%
	10	Dave & Buster's Entertainment, Inc.	717.20	1.75%	52.05%
合计		10,881.94	26.56%	33.78%	

报告期各期,公司对前十大直销客户的平均毛利率为 33.78%、31.47%、32.31% 及 34.38%,公司平均综合毛利率为 34.43%、35.63%、35.31%及 34.24%,公司对不同客户销售的毛利率有所差异主要系销售产品的结构不同所致,总体来看,公司对前十大直销客户销售的平均毛利率较综合毛利率不存在重大差异。报告期各期,公司对各前十大直销客户的销售中,对外销直销客户的销售毛利率一般高于对内销直销客户的毛利率。2020年1-9月,公司对北京大玩家娱乐股份有限公司销售的毛利率为 53.28%,毛利率较高,主要系公司当年对其达成合作经营设备转销售协议,对其实现销售 615.30 万元,占当期对其销售额的比例为 57.79%,毛利率为 69.63%,导致当期对其销售毛利率较高。2020年1-9月,公司对大玩家游艺游戏设备销售及合作机台转卖销售的具体情况如下:

单位:万元

项目	销售金额	占比	毛利率
合作机台转卖	615.30	57.79%	69.63%
全新游艺游戏设备销售	449.37	42.21%	30.89%

项目	销售金额	占比	毛利率
合计	1,064.67	100.00%	53.28%

(2) 报告期各期发行人前五大经销客户的销售金额及占比、毛利率分析

报告期各期，公司对前五大经销客户的销售金额及占主营业务收入比重、毛利率情况如下：

期间	序号	客户名称	销售金额 (万元)	占比	毛利率
2020年 1-9月	1	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	770.30	4.51%	27.77%
	2	EIKOU ELECTRONICS CO, LTD	313.87	1.84%	28.60%
	3	INSTANCE AUTOMATICS LTD	291.40	1.71%	26.22%
	4	SOCIETE FRANCAISE AUTOMATIQUE	177.80	1.04%	29.54%
	5	AVRANCHES AUTOMATIC	127.84	0.75%	34.50%
		合计		1,681.21	9.85%
2019年	1	EIKOU ELECTRONICS., LTD	2,301.91	5.11%	19.46%
	2	H. BETTI INDSUTRIES INC.	2,251.07	5.00%	49.40%
	3	INSTANCE AUTOMATICS LTD	730.76	1.62%	37.10%
	4	FARO GAMES COM S. R. L	513.88	1.14%	45.84%
	5	Global Amusement Inc	463.00	1.03%	41.79%
		合计		6,260.62	13.89%
2018年	1	EIKOU ELECTRONICS., LTD	2,846.68	6.62%	47.13%
	2	H. BETTI INDSUTRIES INC.	2,398.18	5.58%	49.98%
	3	Amusements Worldwide LLC.	479.96	1.12%	50.15%
	4	INSTANCE AUTOMATICS LTD	462.52	1.08%	32.53%
	5	PLAY FOUR FUN COMERCIAL INPORTADORA	428.69	1.00%	50.09%
		合计		6,616.03	15.39%
2017年	1	H. BETTI INDSUTRIES INC.	1,134.68	2.77%	54.72%
	2	Amusements Worldwide LLC.	1,065.24	2.60%	50.45%
	3	INSTANCE AUTOMATICS LTD	516.77	1.26%	48.36%
	4	Amusement Services International LLC	446.39	1.09%	44.19%
	5	Kidsplay LLC	370.49	0.90%	51.06%
		合计		3,533.57	8.62%

报告期各期，公司对前五大经销客户的平均毛利率为 50.79%、47.55%、36.10% 及 28.36%，公司平均综合毛利率为 34.43%、35.63%、35.31% 及 34.24%，公司对不同客户销售的毛利率有所差异主要系销售产品的结构不同所致。报告期内，公司前五大经销客户均为外销客户，一般外销毛利率高于内销毛利率，因此，2017 年至 2019 年，公司对前五大经销客户销售的平均毛利率高于平均综合毛利率。

2020 年 1-9 月，前五大经销客户的平均毛利率有所降低，同时低于平均综合毛利率，主要系一方面公司自 2020 年 1 月起执行新收入准则，快递运输费中履行销售合同发生的必要成本部分计入营业成本。同时公司境内销售货物相关的运输服务主要由客户自行办理，因此实际由公司承担的运输费主要为实现境外销售而产生的货物运输费，导致 2020 年 1-9 月境外客户销售毛利率普遍有所下降。2020 年 1-9 月，若不考虑运费因素，公司前五大经销客户的平均毛利率为 36.31%，而公司 2020 年 1-9 月的平均综合毛利率为 34.24%。

9、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
2020 年 1-9 月	1	炫动篮球	嘉年华类	1,644.25	9.51%
	2	动感飞车	模拟类	1,599.75	9.25%
	3	胜利摩托 VR	模拟类	1,587.58	9.18%
	4	极速保龄	嘉年华类	784.89	4.54%
	5	华卡音舞	模拟类	751.15	4.34%
	小计				6,367.62
2019 年	1	极速保龄	嘉年华类	4,970.89	10.97%
	2	欢乐乒乓	新型游戏游艺设备	3,737.02	8.24%
	3	动感飞车	模拟类	3,303.24	7.29%
	4	深海寻宝	嘉年华类	1,977.93	4.36%
	5	6 人版疯狂套动物	儿童类	1,897.34	4.19%
	小计				15,886.42
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%

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
	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			16,568.33	38.23%
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			11,573.09	28.08%

报告期各期，公司前五大产品实现的销售收入分别为 11,573.09 万元、16,568.33 万元、15,886.42 万元及 6,367.62 万元，占营业收入的比重分别为 28.08%、38.23%、35.04% 及 36.83%，前五大产品收入占比整体呈现集中趋势，2019 年较 2018 年略有回落。

(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
	动感飞车（豪华版）	模拟类	套件合作机台，该款产品于 2018 年 2 月下旬完成产品 3D 方案确认，并于 2018 年 4 月上旬完成产品整机集成工作，研发周期历时约 1.5 个月
3	欢乐乒乓（家庭版）	新型游戏游艺设备	自主研发机台，该款产品从 2017 年 10 月开始完成产品 3D 方案确认，并于 2018 年 1 月完成产品全部开发及资料移交工作，研发周期历时约 3 个月
	欢乐乒乓（酒吧版）	新型游戏游艺设备	自主研发机台，该款产品从 2018 年 6 月底开始进行产品创意、外观设计，并于 2018 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
	欢乐乒乓（闪亮版）	新型游戏游艺设备	自主研发机台，该款产品从 2018 年 6 月底开始进行产品创意、外观设计，并于 2018 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
	欢乐乒乓（四人版）	新型游戏游艺设备	自主研发机台，该款产品从 2019 年 5 月上旬开始进行产品创意、外观设计，并于 2019 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 5 个月
4	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
	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
5	篮球争霸赛	嘉年华类	自主研发机台，该款产品从 2016 年 11 月开始进

序号	产品名称	产品类别	产品研发周期
			行产品创意、外观设计，并于 2017 年 3 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

(4) 主要产品的主要客户情况

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；动感飞车以国内和亚洲客户为主；欢乐乒乓主要客户为海外客户，以美国、日本、欧洲等地为主；篮球争霸赛以国内及美洲、亚洲客户为主；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。

(5) 2020 年 7-11 月主要销售产品情况及同比变动情况

2020 年 7-11 月，公司销售前五大产品的数量、金额、占营业收入比重、单价、成本及上年同期情况如下：

期间	序号	产品名称	所属产品类别	销售金额(万元)	数量(台)	单价(万元/台)	成本(万元)	占比
2020 年 7-11 月	1	动感飞车	模拟类	1,743.98	454	3.84	1,003.86	9.97%
	2	海盗大冒险	模拟类	1,064.11	141	7.55	690.48	6.09%
	3	胜利摩托 VR	模拟类	963.37	78	12.35	679.10	5.51%
	4	泰奇 VRLeo	模拟类	795.66	209	3.81	459.79	4.55%
	5	华卡音舞	模拟类	777.88	137	5.68	558.42	4.45%
	小计				5,345.00	1,019	5.25	3,391.65
2019 年 7-11 月	1	欢乐乒乓	新型游戏游艺设备	1,812.39	572	3.17	1,092.49	10.91%
	2	动感飞车	模拟类	1,516.99	343	4.42	1,128.86	9.13%
	3	极速保龄	嘉年华类	1,462.29	412	3.55	802.51	8.80%
	4	深海寻宝	嘉年华类	764.54	197	3.88	452.04	4.60%
	5	篮球争霸赛	嘉年华类	642.63	631	1.02	541.10	3.87%
	小计				6,198.84	2,155	2.88	4,017.01

2020年7-11月，公司主要销售产品为动感飞车、海盗大冒险、胜利摩托VR、泰奇VRLeo及华卡音舞，与2019年7-11月主要销售产品存在一定的差异，主要系胜利摩托VR、泰奇VRLeo、海盗大冒险、华卡音舞为公司于2019年下半年至2020年相继推出的新产品，以上产品在推出后受到市场的认可，同时在境内新冠疫情得到良好的控制的情况下，于7-11月实现了良好的销售。2020年7-11月，动感飞车的销售单价较低，主要系公司于2020年9月实现对大玩家的合作机台转销业务，动感飞车单价较低，若扣除此影响，动感飞车单价为4.45万元。

10、客户与供应商、客户与竞争对手重叠的情形

报告期内，公司存在少量的供应商与客户重叠的情况，报告期各期，公司重叠客户和供应商的采购及销售金额及占当年采购额及销售收入的比例情况如下：

单位：万元

年度	采购		销售	
	金额	占比	金额	占比
2020年1-9月	144.07	1.44%	328.83	1.90%
2019年	1,817.04	6.89%	2,924.75	6.45%
2018年	1,059.57	4.19%	5,370.08	12.39%
2017年	279.52	1.12%	1,187.00	2.88%

公司客户和供应商重叠主要原因是一方面，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；同时，公司也基于自身客户的一体化采购需求向同行采购少量游戏游艺设备，另外，公司也向同行代工生产少量游戏游艺设备。

另一方面，少量海外专业从事游戏游艺设备分销业务的经销商，经销公司产品，为本公司客户，也代理知名游戏厂商游戏套件等，本公司向其采购部分游戏套件。

报告期内，客户与竞争对手重叠的销售金额及占销售收入的比例如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
行业内游戏游艺设备生产厂商	435.90	2.52%	1,423.24	3.14%	1,106.09	2.55%	1,273.73	3.09%

客户与竞争对手重叠的主要原因是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。

报告期内，主要重叠客户重叠当年采购及销售金额及占当年既是客户又是供应商的采购额及销售额的比例如下：

单位：万元

单位名称	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	采购额	销售额	采购额	销售额	采购额	销售额	采购额	销售额
中山市太元游艺设备有限公司	-	-	10.18	31.72	5.96	11.47	35.27	3.49
广州市雄翔动漫科技有限公司	-	-	-	-	6.51	3.19	68.40	13.57
广州华立科技股份有限公司	-	-	11.65	8.30	3.79	52.36	44.46	20.74
广州市陆兴动漫科技有限公司	-	-	5.83	11.35	-	-	51.33	5.38
中山市众富动漫科技有限公司	-	-	-	-	673.36	3.12	-	-
EIKOU ELECTRONICS CO, LTD	113.87	313.87	5.37	2,301.91	177.66	2,846.68	-	-
H. BETTI INDUSTRIES, INC.	-	-	-	-	4.23	2,398.18	0.76	1,134.68
中山市世软软件科技有限公司	-	-	-	-	6.77	32.33	-	-
中山市大成动漫科技有限公司	-	-	1,697.14	5.61	-	-	-	-

Uniana Co. Ltd.	-	-	10.39	68.98	-	-	-	-
小计	113.87	313.87	1,740.56	2,427.87	878.28	5,347.33	200.22	1,177.86
总额	144.07	328.83	1,817.04	2,924.75	1,059.57	5,370.08	279.52	1,187.00

以上既是客户又是供应商的情况主要系同行业采购行为所致。公司所处游戏游艺设备制造行业，同行均为游戏游艺设备生产制造商，基于少量终端客户需求形成了一定的相互采购行为。公司的同行业可比公司华立科技亦存在客户与供应商重叠的情况，依据其招股说明书披露：“报告期内发行人向竞争对手采购少量整机的原因主要系为满足部分客户的一体化采购需求，公司向行业内其他游戏游艺设备生产厂商采购部分自身不生产的设备品类所致，不存在指定采购的情形，且实现最终销售。”

总体来看，公司既是客户又是供应商的金额较小，不存在销售和采购额相近的对象，且此类客户/供应商与公司不存在关联关系，相互采购均基于正常的商业行为。

11、第三方回款情况

报告期内，存在一定金额的第三方付款情况，具体金额及占比情况如下：

单位:万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
境内客户第三方回款金额	13.43	90.85	262.27	196.94
境外客户第三方回款金额	146.88	407.89	592.94	1,413.59
合计	160.31	498.74	855.21	1,610.53
营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
第三方回款占营业收入的比重	0.93%	1.10%	1.97%	3.91%

报告期内，公司境内销售、境外销售均存在一定金额的第三方付款情况。境内销售的第三方回款方存在个人及企业两种情况，境外销售的第三方回款方一般为企业。对于境内销售的个人第三方回款方而言，第三方回款方与签订合同方系亲戚、企业员工等关系；对于境内销售的企业类型第三方回款方而言，第三方回款方与签订合同方可能系同游乐场经营品牌加盟店铺关系，或仅为委托付款方关系等。

对于境外销售，第三方回款方与签订合同方一般仅是委托付款的关系，基于

海外换汇、结汇的需求，境外客户外汇限制等综合考虑，存在委托第三方代为付款的情况。

公司总体第三方回款金额较少，占营业收入比例较低。第三方回款具备合理背景、必要性及商业合理性，第三方回款方与公司及实际控制人、董监高或其他关联方不存在关联关系或者其他利益安排。

保荐机构对第三方回款进行了核查，确认第三方回款及其收入真实、准确、完整。

12、现金销售情况

报告期内，公司存在少量现金销售情况，具体情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
现金销售金额	-	0.15	7.00	4.88
营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
占比	-	0.00%	0.02%	0.01%

报告期内，公司现金销售的主要原因为部分客户到现场参观，现场购买的部分配件款，报告期各期金额较小。现金销售方与公司均不存在关联关系。

保荐机构经核查确认，公司现金销售金额较小，销售真实、合理、必要。

13、个人客户销售情况

报告期各期，公司对个人客户的销售金额、占营业收入的比例及毛利率情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
个人客户销售金额	1,144.71	4,945.98	4,662.67	6,531.82
营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
占营业收入的比重	6.62%	10.91%	10.76%	15.85%

公司存在一定比例的个人客户主要系由公司客户所处行业特点所致。公司下游客户主要系游艺娱乐场所经营企业，根据《娱乐场所管理条例》、《娱乐场

所管理办法》等相关法规规定，开办游艺娱乐场所门店，需事先通过消防安全等方面的审批，并取得文化主管部门核发的娱乐经营许可证，周期相对较长。公司部分客户为保证门店在预计正式开业时间采购到营业用机台，因此，可能存在通过个人名义先行采购门店开业经营所需机台的情形。

另外，公司下游客户主要系在购物中心等线下场所开设的游艺娱乐场所门店，行业发展早期阶段，较大比例个人投资开办的游艺娱乐场所主要采取以个体工商户形式来注册运营。随着游艺娱乐场所品牌化、规模化、连锁化、专业化发展趋势不断加快，行业内具有一定规模和品牌知名度的游艺娱乐场所逐渐转为公司化模式进行运营。但是，因长期交易形成的习惯，以及个体工商户在税收成本上存在一定优势，因此，部分中小型游艺娱乐场所经营者仍采取个体工商户形式进行运营，从而公司客户中存在一定比例的个人客户。

同时，公司部分客户购买游戏游艺设备的零散配件进行设备日常维护维修时，存在通过个人客户进行购买并付款的情况。

报告期内，公司对个人客户的收入存在一定的波动，主要受下游客户经营游乐场的需求波动所致，总体来看，公司对个人客户较为零散，总体销售金额较小。

报告期内，公司针对个人客户建立了较为完善的内控体系。首先，在与个人客户确定合作关系前，公司业务人员需了解个人客户背景、取得客户的身份证复印件并向营销中心负责人进行说明，以确定个人客户的合理性、真实性；其次，公司需与个人客户签订书面销售合同，同时按照合同要求将货物发送至客户指定的门店地址或客户安排货物公司自提签收后确认收入；最后，公司严格控制个人客户的回款，并将控制回款比例作为考核销售业务人员绩效的标准之一。报告期内，公司针对个人客户的内控得到了有效执行，个人客户占营业收入比重有所下降，已由 2017 年的 15.85% 降低至 2020 年 1-9 月的 6.62%。

报告期内，公司对个人客户销售的毛利率及与公司主营业务毛利率的差异情况如下：

项 目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
个人客户销售毛利率	33.42%	28.06%	29.42%	33.48%

主营业务毛利率	33.65%	35.05%	35.24%	34.17%
---------	--------	--------	--------	--------

报告期内，公司对个人客户的销售毛利率有所波动，且与主营业务平均毛利率存在一定的差异，主要系公司个人客户较为分散，向公司采购也较为零散，各年存在采购产品、配件等不同产品的情况，由于向公司采购产品的结构不同，导致毛利率存在一定的波动，总体在 30%左右。总体来看，公司向个人客户销售的毛利率与平均主营业务毛利率相比不存在重大差异，对个人客户销售毛利率总体系合理的。

14、2018 年和 2019 年发行人收入变动趋势与同行业公司华立科技存在差异的原因，报告期内发行人收入变动是否符合行业趋势

报告期各期，公司与华立科技游戏游艺设备销售收入情况比较如下：

单位：万元、%

公司名称	2020 年 1-9 月	2019 年		2018 年		2017 年
	销售金额	销售金额	变动幅度	销售金额	变动幅度	销售金额
发行人	15,972.39	41,870.35	4.66	40,006.41	6.68	37,502.65
华立科技	13,665.42	29,863.36	-15.87	35,497.58	7.88	32,905.31

2018 年，公司游戏游艺设备销售收入同比增长 6.68%，华立科技游戏游艺设备销售收入同比增长 7.88%，公司与华立科技变动趋势一致；2019 年，公司游戏游艺设备销售收入同比增长 4.66%，继续保持小幅稳定增长态势，报告期内发行人一直专注于游戏游艺设备生产经营，华立科技游戏游艺设备销售收入同比下降 15.87%，主要系华立科技自身调整，合作运营设备及收购的游乐场经营业务增加。

根据游乐行业 A 股上市公司中山金马（300756）披露的年报，中山金马主营业务为户外大型游乐设施的开发、生产与销售，公司主要从事室内游戏游艺设备的开发、生产与销售，下游行业均为主题公园、游乐场等游乐行业，具有一定的相似性。2018 年、2019 年，中山金马营业收入同比增长分别为 4.48%、20.13%，亦保持稳步增长态势，与公司游戏游艺设备销售收入变动趋势一致，报告期内公司收入变动符合行业趋势。

受新冠疫情的阶段影响，2020 年 1-9 月公司与华立科技游戏游艺设备收入均有所下降，同时，中山金马 2020 年 1-9 月营业收入亦同比下降 44.71%，与公

司游戏游艺设备销售收入变动趋势一致。

15、供应链融资销售相关情况

(1) 公司使用供应链融资模式的原因及合理性

①供应链融资模式的概念和特点

供应链融资一般是把供应链上的核心企业及其相关的上下游配套企业作为一个整体，根据供应链中企业的交易关系和行业特点制定基于货权及现金流控制的整体金融解决方案的一种融资模式；其特点就是抓住优质企业稳定的供应链，围绕供应链上下游经营规范、资信良好、有稳定销售渠道和回款资金来源的企业进行产品设计，以核心企业为中心，选择资质良好的上下游企业作为银行的融资对象，这种业务模式无须另行提供抵押质押担保，有利于解决中小企业融资难的问题，还可以降低供应链条融资成本，提高核心企业及配套企业的竞争力。供应链融资是全球设备行业常用的货款支付方式，国内上市公司中采用该模式的设备制造商有泰瑞机器、海天精工、蓝英装备、伊之密、三一重工、中联重科、徐工科技、山河智能、日发精机、基蛋生物等，该等企业均系所在各细分行业领先企业。

公司实施的供应链融资系一种实现销售回款的结算模式，能够较为有效的解决中小企业融资难问题的模式，其特点是商业银行抓住优质企业稳定的供应链，以细分行业内综合实力领先的企业为起点，因此该模式主要适用于各行业内龙头企业，一般对客户累计销售货值达到一定规模均可以采用；而在设备单价较高的领域和行业一般资金都是资金密集型的产业，生产商和客户资金压力一般较大，采用供应链融资结算方式的企业相对较多。

②公司 2020 年 9 月开始运用供应链融资模式的原因及合理性

随着国内新冠疫情全面控制，不利影响已基本消除，整个行业处于逐步复苏阶段，一些客户积极拓展新店，提前抢占核心商圈或地段，以占据未来市场先发优势。由于客户拓展新店或更新设备一般需要批量采购，导致贷款总额相对较高，加上本次新冠疫情一定程度上加剧资金投入压力。金融机构积极推介及下游客户也存在金融服务需求，在此背景下，2020 年 9 月公司与招商银行合

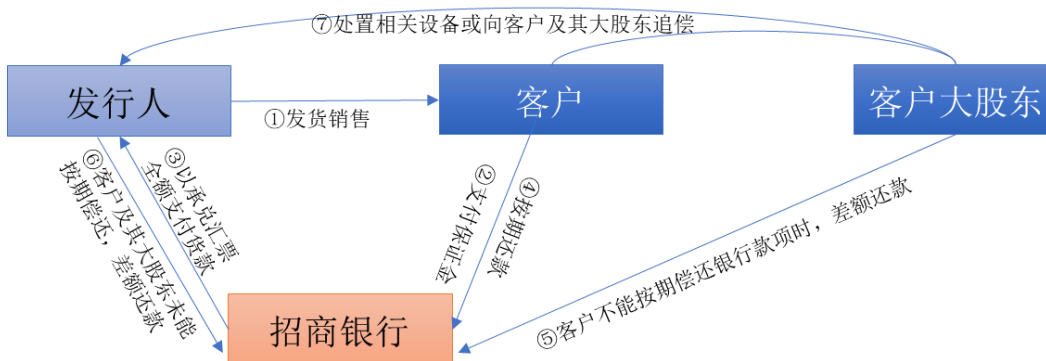
作开展供应链融资结算模式，以实现公司与客户的双赢，具有商业上的合理性

(2) 供应链融资相关的具体销售情况

①公司供应链融资模式介绍

供应链融资 (Supply Chain Finance) 是银行围绕核心企业，为其上下游企业提供金融服务，在此模式下，一方面为金融机构提供了一个切入优质客户的新渠道，通过面向供应链系统成员提供服务来拓展优质客户；另一方面有效缓解金融机构与中小型企业之间的信息不对称问题，把单个企业的不可控风险转变为供应链企业整体的可控风险。鉴于上述优点，金融机构积极向企业拓展供应链金融服务，而公司下游客户主要为游艺娱乐场所运营商，其客户为个人消费者，现金流良好，属于金融机构优质目标客户。因此，近年来金融机构一直向公司积极推介供应链融资服务。

在招商银行等金融机构的推介下，公司采用的供应链融资主要流程及商业条款为：公司向客户销售商品后，经合作银行批准的客户以自有资金向银行缴纳 30% 的保证金，由银行开出银行承兑汇票向公司支付全额货款，客户再按期向银行偿还融资款 (剩余 70% 款项在 12 个月内按期等额还本)，公司对客户到期未能偿还的融资款项承担差额补足责任，同时该等客户以设备质押和大股东承担连带担保责任的方式向公司提供反担保。如出现客户未按期支付银行款项导致公司履行了代偿义务，公司有权处置客户融资购买的游戏游艺设备或者要求其大股东等承担支付义务，相应的未清偿本金、利息、违约金、法律费用及其他相关费用均由客户及其大股东承担。



在供应链融资模式下，客户与银行签署《授信协议》和《最高额不可撤销

担保书》，公司与银行签署《授信协议》和《最高额保证合同》，公司与客户及其大股东签署《反担保协议》。

②与供应链融资相关的销售情况

2020年1-11月，公司与供应链融资相关的销售情况如下：

单位：台、万元、万元/台

客户名称	产品类型	数量	金额	平均单价	毛利率	销售占比
风云投资	各类商用游戏游艺设备	113	596.55	5.28	29.80%	2.38%
冠宇娱乐		246	787.08	3.20	27.83%	3.14%
合计	-	359	1,383.63	-	-	5.51%

2020年1-11月公司与供应链融资相关的销售金额为1,383.63万元，占当期营业收入的比例为5.51%，销售产品主要为各类游戏游艺设备，平均单价差异主要系对其销售的具体产品结构有所不同所致。上述销售回款方式均为银行承兑汇票，客户以自有资金向银行缴纳30%的保证金，公司承担供应链融资余额70%的连带担保责任，截止2020年11月末，公司为客户供应链融资提供连带保证责任的金額为990.69万元。

公司前述与供应链融资相关的产品销售后，截至本招股书签署日，客户已将前述设备投入风云投资所属18家门店及冠宇娱乐所属23家门店运营使用。

③公司供应链融资的资金用途及流向

在目前公司采用的供应链融资模式下，客户向招商银行缴纳保证金后，由招商银行开出银行承兑汇票直接向公司支付全额贷款，公司收到银行承兑汇票后主要通过背书方式支付上游供应商的采购款。

④相关销售是否存在应收账款、是否收取融资费用等

截止2020年11月末，前述供应链融资相关的产品销售均全部通过银行承兑汇票的方式回款，不存在期末应收账款；在该模式下，客户向招商银行支付30%的保证金及开票手续费，同时按期向银行支付剩余款项，向除此之外，招商银行未向公司或客户收取融资费用，公司也未向客户收取融资费用。

⑤该模式的商业合理性，是否符合行业惯例

供应链融资是把供应链上的核心企业及其相关的上下游配套企业作为一个整体，根据供应链中企业的交易关系和行业特点制定基于货权及现金流控制的整体金融解决方案的一种金融服务模式，这种服务模式无须另行提供抵押质押担保，有利于解决中小企业融资难的问题，还可以降低供应链条融资成本，提高核心企业及配套企业的竞争力。鉴于上述优点，供应链融资是全球设备行业常用的贷款支付方式，国内上市公司中采用该模式的设备制造商有泰瑞机器、海天精工、蓝英装备、伊之密、三一重工、中联重科、徐工科技、山河智能、日发精机、基蛋生物等，该等企业均系所在各细分行业领先企业。

公司下游客户包括大玩家超乐场、永旺莫莉幻想、风云再起、冠宇娱乐、万达宝贝王乐园等知名游艺娱乐场所运营商，其在全国开展连锁经营，客户为个人消费者，现金流良好，为金融客户优质目标客户。为切入优质客户，金融机构一直积极向公司推介供应链融资服务。2020年初新冠疫情爆发，对整个商用游戏游艺机行业产生了较大的阶段性不利冲击，给游艺娱乐场所运营商带来短期资金压力；随着国内新冠疫情全面控制，不利影响已基本消除，整个行业处于逐步复苏阶段，一些客户积极拓展新店，提前抢占核心商圈或地段，以占据未来市场先发优势。由于客户拓展新店或更新设备一般需要批量采购，导致贷款总额相对较高，加上本次新冠疫情一定程度上加剧资金投入压力。在此背景下，经金融机构积极推介及下游客户的金融服务需求，公司与招商银行合作开展供应链融资结算模式，符合公司实际业务需要，具有商业上的合理性。

根据可比公司中山金马（国内游乐设施行业领先企业）于2020年4月29日披露的《关于向客户提供融资租赁回购担保的公告》（公告编号：2020-047），显示中山金马为进一步促进业务的发展，解决信誉良好且需融资支持的客户的付款问题，将与民生金融租赁股份有限公司等融资租赁金融机构开展设备融资租赁业务，担保总额度不超过人民币2亿元，由中山金马通过融资租赁公司将其设备融资租赁给客户，其将按产品销售合同约定的价款及时从融资租赁公司获得贷款，客户在融资期限内分期将融资租赁费支付给融资租赁公司，而中山金马承担该还款的连带担保责任。

综上所述，供应链融资是一种比较成熟的结算模式，有利于解决中小企业融资难的问题，可以有效降低供应链条融资成本，提高产业链中核心企业及配

套企业的竞争力，具有商业合理性。由于商业银行一般是将整个行业供应链上的核心优质企业作为起点，因此能够采用供应链融资模式的企业基本为细分行业内综合实力领先企业；与公司行业相似的游乐设施行业领先企业中山金马也于 2020 年开始首次涉足供应链融资结算模式，因此发行人在行业逐步复苏的大背景下，尝试采用供应链融资的结算方式符合公司自身及行业的实际情况，目前开展规模较小。

(3) 供应链融资前后对同一客户的销售情况

①公司采用供应链融资销售模式前后，同一客户销售收入情况

2020 年 9 月，经招商银行审核通过，公司与风云投资和冠宇娱乐的部分销售结算采用了供应链融资的方式。作为一种结算方式，供应链融资与公司向客户销售产品并无直接关系。其中，2020 年 1-11 月，风云投资采用供应链融资销售金额为 596.55 万元，非供应链融资销售金额为 571.55 万元；冠宇娱乐采用供应链融资销售金额为 787.08 万元，非供应链融资销售金额为 36.96 万元。

上述两家客户中，风云投资在采用供应链融资销售模式前后销售金额基本一致，冠宇娱乐则采用供应链融资销售金额相对较高，主要是 2020 年新开 3 家门店，新场地设备需求增加，同时已有门店设备进行更新换代。风云投资、冠宇娱乐在 2020 年对公司的采购增加，主要系客户自身的设备需求增加所致，与供应链融资模式无关。

②公司是否存在利用供应链融资模式刺激销售的情形

A、供应链融资是金融机构主导推介的一种交易结算模式

供应链融资一方面为金融机构提供了一个切入优质客户的新渠道，通过面向供应链系统成员提供服务来拓展优质客户；另一方面有效缓解金融机构与中小型企业之间的信息不对称问题，把单个企业的不可控风险转变为供应链企业整体的可控风险。因此，金融机构积极向企业拓展供应链金融服务。在公司供应链融资结算模式中，招商银行会对拟采用供应链融资的客户进行审批，纳入征信系统，审批通过后需向银行支付 30%的保证金，并在 12 个月内按期等额还款剩余款项，具有较强的资金约束和违约成本。

本次采用供应链融资结算的风云投资和冠宇娱乐均为国内知名游艺娱乐品牌运营商，属于金融机构优质目标客户，其中风云投资在全国拥有 70 家左右门店，经营规模大；冠宇娱乐在全国拥有 30 家左右门店，且近年来持续有新的门店开业，经营规模较大。

B、供应链融资模式是公司与客户双向选择的过程

从公司来看，相比于给予客户应收账款信用期，供应链融资结算能及时收到银行票据的承兑汇票，提高了资金周转效率，虽然在供应链融资结算模式下公司承担了担保责任，但只要客户最终足额偿还贷款，公司就无需实际履行担保责任，同时公司对应客户之大股东等需向银行和公司提供连带保证责任，并以购买的设备抵押担保，而相比应收账款，银行承兑汇票相关款项的优先属性高，且纳入征信系统，客户在主客观上偿还银行承兑汇票相关款项的可能更高，有效降低了公司应收账款回收的风险。

从客户来看，在后疫情时代，商城、城市购物中心等面临业态调整及吸引人流的问题，积极招商吸引游乐场业态入驻，连锁品牌运营商积极拓展新店，提前抢占核心商圈或地段，短期一次性投入资金量大，但后期现金流稳定，因此，供应链融资结算模式下按期等额还款与客户现金流匹配。

综上，公司部分客户采用供应链融资模式进行结算是符合当前市场环境的供需双方双向选择的结果，公司不存在主动利用供应链融资模式刺激销售的情形。

(4) 供应链融资组合预期损失率的确定依据及其合理性

公司从谨慎性出发，充分考虑客户违约的可能，对于划分为供应链融资组合，根据资产负债表日未到期担保责任余额，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，编制预期损失率对照表，计算预期信用损失：

项目	未逾期	逾期 1-3 个月	逾期 4-6 个月	逾期 7-12 个月	逾期 1 年以上
计提比例	2.00%	5.00%	20.00%	50.00%	100.00%

截至 2020 年 9 月 30 日，公司的供应链融资未到期担保责任余额为 622.58 万元计提对外担保风险准备金 12.45 万元；截至 2020 年 11 月 30 日，公司的供

应链融资未到期担保责任余额为 990.69 万元计提对外担保风险准备金 19.81 万元。

根据目前 IPO 在审企业浙江泰坦股份有限公司的招股说明书及上市公司海天精工（601882）、慈星股份（300307）等公开披露信息，其对供应链融资对外担保责任的预计负债计提比例具体如下：

公司名称	对外担保风险准备金计提方式
泰坦股份	<p>公司于每期末对买方信贷担保余额计提风险准备金，计入预计负债。风险准备金额的计提包含两种情况：</p> <p>A、按照账龄分析法对期末担保余额计提风险准备金，具体计提比例为：（1）未逾期：计提比例为 2%；（2）逾期 1-3 月，计提比例为 5%；（3）逾期 4-6 月，计提比例为 20%；（4）逾期 7-12 月，计提比例为 50%；（5）逾期 12 个月以上，计提比例为 100%。</p> <p>B、针对客户逾期还款且经营不善，存在影响持续经营能力的情况，客户偿债能力存在不确定性，经单独测试，全额计提风险准备。</p>
海天精工	<p>公司对买方信贷计提风险准备，计入预计负债。公司对买方信贷采用账龄分析法计提风险准备，对逾期的买方信贷单独进行风险测试，预计未来可能承担的担保损失，经单独测试不需个别计提风险准备的与未逾期的销售担保贷款一起按信用风险特征划分若干组合，采用账龄分析法计提风险准备，具体计提比例为：（1）未逾期：计提比例为 2%；（2）逾期 1-3 月（含 3 个月），计提比例为 5%；（3）逾期 4-6 月（含 6 个月），计提比例为 20%；（4）逾期 7-12 月（含 12 个月），计提比例为 50%；（5）逾期 13 个月以上，计提比例为 100%。</p>
慈星股份	<p>公司对买方信贷担保责任计提预计负债。预计负债包括未到期责任准备金和未决赔偿准备金。</p> <p>A、未到期责任准备金：按资产负债表日未到期担保责任余额的一定比例（未发生代偿的未到期担保责任余额计提比例为 1%；已发生代偿且代偿时间在 1 年以内（含 1 年）的未到期担保责任余额计提比例为 2%；已发生代偿且代偿时间在 1 年以上的未到期担保责任余额计提比例为 5%）和当期保费收入的 50% 计提。对有确凿证据表明担保风险存在明显差异的未到期担保责任余额，根据履行担保义务所需支出的最佳估计数计提。</p> <p>B、未决赔偿准备金：是指公司为已发生诉讼但尚未结案且需代偿的担保责任提取的准备金，采用个别认定法计提。</p>

如上表所示，采用供应链融资模式的相关公司对于相应的担保责任均计提了预计负债，公司的处理方法和对外担保风险准备金计提比例与相关上市公司不存在重大差异，公司提取对外担保预期信用损失的计提比例和方法已合理反映了公司的预期信用损失情况，预计负债的计提充分、合理。

（5）供应链融资在同行业可比应用情况

可比公司中山金马（国内游乐设施行业领先企业）于 2020 年 4 月 29 日披露《关于向客户提供融资租赁回购担保的公告》（公告编号：2020-047），公告

显示中山金马为进一步促进业务的发展，解决信誉良好且需融资支持的客户的付款问题，将与民生金融租赁股份有限公司等融资租赁金融机构开展设备融资租赁业务，担保总额度不超过人民币 2 亿元，由中山金马通过融资租赁公司将其设备融资租赁给客户，其将按产品销售合同约定的价款及时从融资租赁公司获得贷款，客户在融资期限内分期将融资租赁费支付给融资租赁公司，而中山金马承担该还款的连带担保责任。

综上所述，供应链融资是一种比较成熟的结算模式，有利于解决中小企业融资难的问题，可以有效降低供应链条融资成本，提高产业链中核心企业及配套企业的竞争力，具有商业合理性。由于商业银行一般是将整个行业供应链上的核心优质企业作为起点，因此能够采用供应链融资模式的企业基本为细分行业内综合实力领先企业；与公司行业相似的游乐设施行业领先企业中山金马也于 2020 年开始首次涉足供应链融资结算模式；因此，发行人在行业逐步复苏的大背景下，尝试采用供应链融资的结算方式符合公司自身及行业的实际情况。

16、退换货情况

根据公司与客户签署的销售合同，若公司产品在规定期限内出现质量问题，客户可以要求退换货；但未出现质量问题的情况下，合同并未明确约定客户退换货的权利。对于长期合作关系良好的客户，基于双方友好协商、合作共赢，在不影响商品二次销售的前提下，公司通常接受个别客户因需求变更等导致的退换货请求。

报告期各期，公司产品退换货具体情况如下：

单位：台、万元

期间	客户名称	退换货名称	退货数量	退货金额	换货数量	换货金额	退换货具体原因
2020 年 1-9 月	Pioneer Sales & Service	极速保龄	2	6.29			客户需求变更，协商退货
	成都市祥瑞动漫中心	舞律炫步	1	7.97			客户需求变更，协商退货
	Snag a Game	欢乐乒乓	45	66.17			客户需求变

期间	客户名称	退换货名称	退货数量	退货金额	换货数量	换货金额	退换货具体原因
		欢乐乒乓座椅	2	0.12			更, 协商退货
	梁明辉	舞律炫步	1	6.90			客户需求变更, 协商退货
	广州市胜骅动漫科技有限公司	星际宝藏	1	3.98			客户需求变更, 协商退货
	中山市冠宇娱乐有限公司	北极冰屋4人版			4	14.51	客户需求变更, 由北极冰屋改为超级摩托车3代
	合计			52	91.43	4	14.51
2019年度	天素科技有限公司	黄金堡	2	6.72			客户需求变更, 协商退货
		动感飞车	2	4.53			
	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	椰子大战	1	4.25			
		星闪礼品机	1	4.57			
		童话世界	1	2.65			运输过程中损坏, 客户退回
	Legacy Coin	极速保龄	1	2.59			运输过程中损坏, 客户退回
	威海悠乐堂企业管理有限公司	音律炫动			1	5.07	客户需求变更, 由音律炫动产品改为极速保龄和驱魔使者
	Moss Distributing	极速保龄	1	5.47			运输过程中损坏, 客户退回
	合计			9	30.78	1	5.07
2018年	永旺幻想(中国)	挖糖机配	6	0.18			客户需求变

期间	客户名称	退换货名称	退货数量	退货金额	换货数量	换货金额	退换货具体原因
度	儿童游乐有限公司	件					更，协商退货
	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司哈尔滨阿城分公司	LED 软灯条	1	0.03			
	林裕	安全带	1	0.06			
	杭州星恒乐儿童游乐有限公司	怪兽猎人			2	5.69	客户需求变更，换成欢乐乒乓和挖糖机产品
	合计			8	0.27	2	5.69
2017 年度	深圳市南百旺园艺有限公司	狂野狩猎	1	7.26			客户需求变更，协商退货
	廖丹	彩虹娃娃机			3	1.23	客户需求变更，换成七彩娃娃机
	合计			1	7.26	3	1.23

报告期内，客户退换货主要原因系客户需求变更，经与公司协商取得同意后，办理退换货。2020年1-9月，退换货金额较上年有所增加，主要系对 Snag a Game 进行了退货，系应其需求变更公司与其协商一致后产生的退货，金额为 66.29 万元。总体来看，报告期内，公司整体退换货金额较小，对整体经营不构成重大影响。

（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 27,026.54 万元、27,898.44 万元、29,328.05 万元及 11,369.22 万元。营业成本按构成列示如下：

单位：万元、%

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
----	-----------	-------	-------	-------

	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务成本	11,325.89	99.62	29,270.28	99.80	27,835.84	99.78	26,975.62	99.81
其他业务成本	43.33	0.38	57.77	0.20	62.60	0.22	50.91	0.19
营业成本	11,369.22	100.00	29,328.05	100.00	27,898.44	100.00	27,026.54	100.00

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		2020年1-9月		2019年		2018年		2017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	4,678.43	41.31	8,720.93	29.79	8,305.57	29.84	9,149.34	33.92
	儿童类	699.61	6.18	4,087.53	13.96	4,269.92	15.34	4,806.33	17.82
	嘉年华类	4,226.23	37.31	11,845.42	40.47	11,010.66	39.56	9,844.64	36.49
	礼品类	841.38	7.43	621.61	2.12	822.51	2.95	1,068.30	3.96
新型游戏游艺设备		170.46	1.51	2,295.67	7.84	1,505.34	5.41	-	-
其他主营业务		709.78	6.27	1,699.12	5.80	1,921.84	6.90	2,107.01	7.81
主营业务成本		11,325.89	100.00	29,270.28	100.00	27,835.84	100.00	26,975.62	100.00

报告期内，公司主营业务成本分别为 26,975.62 万元、27,835.84 万元、29,270.28 万元及 11,325.89 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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
直接材料	9,190.48	81.15%	25,112.48	85.80%	23,887.79	85.82%	23,745.59	88.03%
直接人工	531.57	4.69%	1,665.03	5.69%	1,829.36	6.57%	1,505.06	5.58%
制造费用	1,088.35	9.61%	1,991.52	6.80%	1,699.78	6.11%	1,545.51	5.73%
折旧成本	204.09	1.80%	501.25	1.71%	418.92	1.50%	179.47	0.67%
运输成本	311.39	2.75%	-	-	-	-	-	-
合 计	11,325.89	100.00%	29,270.28	100.00%	27,835.84	100.00%	26,975.62	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 88.03%、85.82%、85.80%及 81.15%，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 81%-88%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。自 2020 年 1 月 1 日起，公司执行新收入准则，快递运输费中履行销售合同发生的必要成本部分计入营业成本。

(1) 报告期内主营业务成本-直接材料中主要原材料成本金额及占比，与报告期相关采购金额是否存在较大差异

报告期内，公司主营业务成本构成中直接材料成本金额分别为 23,745.59 万元、23,887.79 万元、25,112.48 万元及 9,190.48 万元。报告期内，直接材料成本构成如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月		2019 年		2018 年		2017 年	
	金额	比例	金额	占比	金额	占比	金额	占比
原材料成本	8,167.65	88.87%	21,875.70	87.11%	22,391.00	93.73%	21,673.02	91.27%
外购游戏游艺设备成本	972.62	10.58%	2,711.85	10.80%	852.16	3.57%	1,252.52	5.27%
出口退税不得免征和抵扣的税额、授权费分摊成本等	50.21	0.55%	524.93	2.09%	644.63	2.70%	820.04	3.45%
合计	9,190.48	100.00%	25,112.48	100.00%	23,887.79	100.00%	23,745.59	100.00%

报告期内，公司主营业务成本中直接材料成本包括直接原材料成本、外购游戏游艺设备成本以及出口退税不得免征及抵扣的税额作为进项税额转出进入材料成本、授权费分摊成本等，其中原材料成本为主要成本构成部分。

报告期内，直接材料成本中原材料成本分别为 21,673.02 万元、22,391.00 万元、21,875.70 万元及 8,167.65 万元，公司报告期各期原材料采购金额分别为 23,802.39 万元、24,390.13 万元、23,794.11 万元及 9,155.43 万元。直接材料成本

中原材料成本均小于原材料采购金额，不存在重大差异。

(2) 发行人原材料采购合计金额与当期直接材料成本的勾稽关系，2019 年原材料采购合计金额小于当期直接材料成本、2017 年和 2018 年略高于当期直接材料成本的原因

报告期内，公司采购总额包括原材料采购金额及外购游戏游艺设备金额，主营业务成本中直接材料成本亦包括原材料成本及外购游戏游艺设备成本，采购总额与当期直接材料成本对比如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
采购总额	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94
其中：原材料采购金额	9,155.43	23,794.11	24,390.13	23,802.39
外购游戏游艺设备金额	1,052.71	2,584.17	888.66	1,234.55
直接材料成本	9,190.48	25,112.48	23,887.79	23,745.59
其中：原材料成本	8,167.65	21,875.70	22,391.00	21,673.02
外购游戏游艺设备成本	972.62	2,711.85	852.16	1,252.52
采购总额与直接材料成本的差异	1,017.66	1,265.80	1,391.00	1,291.35
原材料采购金额与原材料成本差异	987.78	1,918.41	1,999.13	2,129.37

报告期内，公司采购总额包括了原材料采购金额及外购游戏游艺设备金额，将采购总额与直接材料成本进行对比，公司报告期各期采购总额均大于当期直接材料成本。

(3) 报告期内主营业务成本中折旧成本增长的原因，折旧成本与合作运营设备数量、单位成本的匹配性

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，报告期内主要在 2017 年、2018 年进行了部分合作经营设备的投放。具体而言，由公司提供用于合作运营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。

报告期内，公司主营业务成本中折旧成本为公司投放合作运营设备当期计提的折旧金额。公司合作运营设备折旧计提政策为：折旧期间 3 年，残值率 5%，年度折旧率为 31.67%。

报告期内，公司主营业务成本中折旧成本分别为 179.47 万元、418.92 万元、501.25 万元及 204.09 万元，最近三年呈上升趋势，主要随着合作运营设备的累计投放数量和单位成本的变动而增长。

(4) 制造费用明细构成

制造费用主要包含生产中发生的不能归入直接材料和直接人工的其他成本费用支出，如生产管理人员工资、办公费、差旅费，生产用房屋、机器设备等的折旧费、修理费等。报告期内，公司营业成本中制造费用明细及变动具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
职工薪酬	296.98	729.11	578.85	454.89
折旧摊销费用	440.11	558.68	402.20	445.96
物料消耗	200.25	433.49	402.40	325.96
水电费	71.22	115.25	92.02	80.20
办公修理费	21.31	88.30	62.37	37.81
房租	-	-	-	41.25
其他	58.49	66.69	161.92	159.45
合计	1,088.35	1,991.52	1,699.78	1,545.51

报告期内，公司制造费用主要由职工薪酬、折旧费用以及辅助物料消耗等构成，制造费用呈逐年上升的趋势。

① 职工薪酬

报告期各期，制造费用中职工薪酬金额分别为 454.89 万元、578.85 万元和 729.11 万元和 296.98 万元，报告期 2017 至 2019 年呈现增长趋势主要系随着公司业务规模的快速发展，公司车间管理人员数量及人均薪酬均有所增加。2020 年 1-9 月受疫情影响，公司产量下降幅度较大，生产管理人员的薪酬呈一定幅度的下降，总体上与公司的业务规模相匹配。

② 折旧摊销

报告期各期，制造费用中折旧摊销金额分别为 445.96 万元、402.20 万元和 558.68 万元和 440.11 万元。2018 年，制造费用折旧金额稍有下降，主要是少量按平均年限法计提固定资产折旧已经提足。随着 2018 年下半年固定资产中生

产设备和自动化生产线等的增加，2019年制造费用中折旧费有所上升，2020年1-9月折旧摊销费用较2019年度较为稳定。

③物料消耗

报告期内，制造费用中包装等物料消耗金额分别为325.96万元、402.40万元和433.49万元和200.25万元。报告期内，公司物料消耗金额随着产量及产品包装类型的影响而变动，物料消耗金额报告期内整体呈上升趋势。2020年1-9月，公司受疫情影响，产量下降幅度较大，相应的生产物料消耗金额也呈较大幅度的下降，总体上与公司的业务规模相匹配。

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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
套 件	2,429.11	26.53	4,455.46	18.73	3,768.13	15.45	4,570.35	19.20
加工件	1,265.72	13.82	3,299.02	13.86	3,327.86	13.64	3,281.84	13.79
显示器	921.74	10.07	2,243.56	9.43	2,164.10	8.87	1,963.68	8.25
非金加工件	462.6	5.05	1,531.86	6.44	1,579.44	6.48	1,246.39	5.24
主 机	542.05	5.92	1,629.63	6.85	1,802.24	7.39	1,396.22	5.87
美工件	312.91	3.42	1,056.86	4.44	1,088.06	4.46	1,135.29	4.77
木 料	340.73	3.72	1,237.40	5.20	1,547.47	6.34	1,081.84	4.55
电子元器件	239.05	2.61	829.71	3.49	937.33	3.84	812.28	3.41
五金类	179.28	1.96	521.02	2.19	795.71	3.26	769.15	3.23
电机类	244.19	2.67	572.93	2.41	661.62	2.71	716.08	3.01
玻璃钢	69.09	0.75	244.76	1.03	303.62	1.24	540.67	2.27
小 计	7,006.47	76.53	17,622.21	74.06	17,975.58	73.70	17,513.79	73.58

项 目	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
合 计	9,155.43	100.00	23,794.11	100.00	24,390.13	100.00	23,802.39	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；另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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	数量	金额	数量	金额	数量	金额	数量	金额
OEM 模式	301	429.78	666	527.80	743	801.10	1,107	1,154.03
同行业采购	263	622.92	495	2,056.38	40	87.56	19	80.52
合 计	564	1,052.71	1,161	2,584.17	783	888.66	1,126	1,234.55

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，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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
采购总额	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94

报告期内，公司主要原材料的采购数量情况如下：

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
套件（套）	1,021.00	2,680.00	2,877.00	2,971.00
加工件（万个）	47.19	125.46	123.70	121.64
显示器（万块）	0.57	1.53	1.73	1.32
非金加工件（万个）	37.41	108.13	83.08	74.76

主机（个）	2,827.00	7,822.00	7,863.00	7,207.00
美工件（万个）	18.60	42.73	39.70	36.62
木料（万块）	4.41	14.74	35.90	32.40
电子元器件（万个）	626.58	2,092.55	1,804.28	2,356.24
五金类（万个）	53.09	101.62	110.80	144.64
电机类（万个）	1.78	5.21	4.85	5.21
玻璃钢（万块）	0.14	0.48	0.64	1.13

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；五金类采购数量逐年下降，主要系五金类主要为通用件，2018年起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；电子元器件亦主要为通用件，2018年公司通过优化生产结构及工序减少了其采购备货，2019年则随着生产所需采购量略有上升；电机类2018年采购量较2017年减少，2019年采购数量有所上升，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，2019年公司需要电机较多的产品产量有所上升，如欢乐乒乓、椰子大战、星际宝藏等，导致电机采购数量有所上升；木料2019年采购数量下降幅度较大，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年则为0.80万块；显示器采购数量2019年较2018年有所下降，主要受主要销售产品结构的变化所致，2019年销售的需要显示器较多的产品如极速保龄等数量有所下降，导致显示器采购数量有所下降；非金加工件采购数量逐年上升，且2019年增加较多，主要系公司新推出的产品需要较多的非金加工件，如智慧夺宝、僵尸之夜等新产品生产所需的非金加工件数量较多且单价较低。

报告期内，公司主要原材料的采购平均单价情况如下：

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
-----	-----------	-------	-------	-------

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
套件（元/套）	23,791.50	16,624.86	13,097.43	15,383.19
加工件（元/个）	26.82	26.30	26.90	26.98
显示器（元/块）	1,605.81	1,462.27	1,253.90	1,492.95
非金加工件（元/个）	12.37	14.17	19.01	16.67
主机（元/个）	1,917.41	2,083.40	2,292.06	1,937.32
美工件（元/个）	16.83	24.73	27.41	31.00
木料（元/块）	77.27	83.97	43.11	33.39
电子元器件（元/个）	0.38	0.40	0.52	0.34
五金类（元/个）	3.38	5.13	7.18	5.32
电机类（元/个）	137.51	110.03	136.29	137.41
玻璃钢（元/块）	505.76	510.77	474.63	478.09

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。2017年至2018年，公司非金加工件、主机、电子元器件、五金类采购单价呈上升趋势；2019年，非金加工件、主机、电子元器件、五金类单价则有所下降。2020年1-9月，非金加工件、主机、美工件、电子元器件、五金类单价有所下降。

报告期内，非金加工件采购单价在2017年至2018年有所上升，2019年则有所下降。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年及2020年1-9月，受单价较低的非金加工件采购数量占比有所上升的影响，非金加工件采购单价有所下降。

报告期内，主机的单价2018年较2017年有所上升，2019年则有所下降。主机单价的变化主要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，导致采购单价较高；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，VR登陆日、VR虎豹骑等需要较高配置的主机的产品产销量有所下降，导致生产需购买的主机平均单价有所下降；2020年1-9月，由于新产品炫动篮球所需主机较小，单价较低，且生产较多，相应主机采购占比较高，导致主机平均单价较2019年有所下降。

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 2018 年平均单价有所上涨，2019 年及 2020 年 1-9 月则有所下降。

报告期内，公司套件、显示器采购单价 2018 年较 2017 年有所下降，2019 年及 2020 年 1-9 月则有所上升。

2017 年、2018 年、2019 年及 2020 年 1-9 月，发行人套件采购的金额、数量及单价情况如下：

单位：万元、套、元/套

项目	2020 年 1-9 月			2019 年			2018 年			2017 年		
	金额	数量	单价	金额	数量	单价	金额	数量	单价	金额	数量	单价
套件	2,429.11	1,021	23,791.50	4,455.46	2,680	16,624.86	3,768.13	2,877	13,097.43	4,570.35	2,971	15,383.19

2017 年、2018 年、2019 年及 2020 年 1-6 月，华立科技套件采购的金额、数量及单价情况如下：

单位：万元、套、元/套

项目	2020 年 1-6 月			2019 年			2018 年			2017 年		
	金额	数量	单价	金额	数量	单价	金额	数量	单价	金额	数量	单价
套件	1,661.57	954	17,416.84	13,693.41	8,548	16,019.44	10,352.29	8,541	12,120.70	11,954.32	13,832	8,642.51

报告期内，公司向海外合作游戏开发商采购套件，采购的套件主要用于模拟类游戏游艺设备的生产及销售，报告期内公司套件采购金额占原材料采购金额的比例为 19.20%、15.45%、18.73% 及 26.53%。公司以自主研发产品为主，套件合作机台为辅，采购的套件金额和占比相对较低。报告期内，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、胜利摩托 VR，万代南梦宫的快乐小钓手，Konami 的舞律炫步、音律炫动，套件采购单价变动区间从 4,399.95 元/套至 87,481.14 元/套不等，不同类型套件的单价差异较大。

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。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 年套件采购单价较 2018 年上升 3,527.43 元/套，主要系 2019 年向鈰象电子采购单价较高的胜利摩托 VR 等套件较多，导致 2019 年套件采购单价有所上升；2020 年 1-9 月套件采购单价较 2019 年上升 7,166.64 元/套，主要系 2020 年向鈰象电子采购单价较高的胜利摩托 VR 等套件占比继续增加，同时单价较低的套件如动感飞车等采购占比有所下降，导致套件采购单价有所上升。

2017 年、2018 年、2019 年及 2020 年 1-6 月，华立科技套件采购占原材料采购的比例为 40.63%、39.19%、45.37% 及 29.92%，同时，其套件采购数量 2018 年较 2017 年有所下降，单价 2018 年较 2017 年上升 40.25%，变动幅度较大，主要系其调整产品结构所致。

一般而言，公司购买的游戏套件将取得海外合作游戏开发商该款游戏套件在中国及其他特定区域的独家销售权，因而公司购买的套件与华立科技一般都不会重叠，两家企业套件购买结构存在差异，采购均价存在差异是合理的。

报告期内，公司显示器的采购单价 2018 年较 2017 年有所下降，2019 年则有所上升。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，2017 年，公司采购 42 寸显示器数量较多，而 42 寸显示器单价较高，导致显示器单价较高；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，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，其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；2020 年 1-9 月，显示器采购单价较 2019 年上升，主要系公司产品炫动篮球、深海寻宝生产较多，所需的显示器单价较高，采购占比较多，导致显示器采购单价有所上升。

报告期内，公司加工件单价较为稳定。

报告期内，公司美工件采购单价逐年下降。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；2020年1-9月，由于单价较低的美工件采购较多，导致采购单价下降较多。

电机类2017年至2018年采购单价较为稳定，2019年采购单价有所下降，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，而销量较多的产品如欢乐乒乓生产所需的电机单价较低，导致其电机平均采购单价有所下降；2020年1-9月由于采购生产所需的单价较高的电机较多，如生产F1方程式赛车所需的电机，导致电机单价有所上升。

报告期内，玻璃钢采购单价2018年较2017年相对平稳，2019年有所上升。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；2020年1-9月玻璃钢单价较为稳定。

报告期内，木料的采购单价逐年上升，2019年上升幅度较大。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，木料采购单价上升幅度较大，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年木料采购单价上升幅度较大；2020年1-9月，木料单价略有下降。

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）
------	------	----	----------	---------	------------

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	2020年1-9月	4,678.43	1,392	3.36
		2019年	8,720.93	2,393	3.64
		2018年	8,305.57	2,508	3.31
		2017年	9,149.34	2,820	3.24
	儿童类	2020年1-9月	699.61	569	1.23
		2019年	4,087.53	2,266	1.80
		2018年	4,269.92	3,111	1.37
		2017年	4,806.33	3,395	1.42
	嘉年华类	2020年1-9月	4,226.23	2,535	1.67
		2019年	11,845.42	6,924	1.71
		2018年	11,010.66	7,056	1.56
		2017年	9,844.64	6,662	1.48
	礼品类	2020年1-9月	841.38	356	2.26
		2019年	621.61	515	1.21
		2018年	822.51	703	1.17
		2017年	1,068.30	1,014	1.05
小计	2020年1-9月	10,445.65	4,852	2.15	
	2019年	25,275.49	12,098	2.09	
	2018年	24,408.66	13,378	1.82	
	2017年	24,868.61	13,891	1.79	
新型游戏游艺设备	2020年1-9月	170.46	89	1.92	
	2019年	2,295.67	1,560	1.47	
	2018年	1,505.34	1,453	1.04	
	2017年	-	-	-	
其他	2020年1-9月	709.78	-	-	
	2019年	1,699.12	-	-	
	2018年	1,921.84	-	-	
	2017年	2,107.01	-	-	

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。

6、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
2020年 1-9月	1	Marvelous Inc	游戏套件	640.40	6.27
	2	鈇象电子股份有限公司	游戏套件	604.75	5.92
	3	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	504.92	4.95
	4	Raw Thrills, Inc	游戏套件	481.57	4.72
	5	中山市众富动漫科技有限公司	整机设备	420.04	4.11
	合计				2,651.68
2019年	1	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	1,872.98	7.10
	2	中山市大成动漫科技有限公司	整机设备	1,697.14	6.43
	3	鈇象电子股份有限公司	游戏套件	1,415.18	5.36
	4	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	1,016.32	3.85
	5	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	1,013.29	3.84
	合计				7,014.91
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				7,363.80
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	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				7,614.05

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，前五大供应商绝大部分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
2020 年 1-9 月	1	Marvelous Inc	游戏套件	套	192	640.40	33,354.01	-	640.40	6.27
	2	鈹象电子股份有限公司	游戏套件	台	110	604.00	54,909.09	0.75	604.75	5.92
	3	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	万个	17.26	490.57	28.42	14.35	504.92	4.95
	4	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	套	382	480.59	12,580.77	0.98	481.57	4.72
	5	中山市众富动漫科技有限公司	整机设备	台	181	375.93	20,769.81	44.11	420.04	4.11
	合计						2,591.49	/	60.19	2,651.68
2019 年	1	Raw Thrills, Inc.	游戏套件	套	1,230	1,817.59	14,777.19	55.39	1,872.98	7.10
	2	中山市大成动漫科技有限公司	整机设备	台	368	1,697.14	46,117.95	-	1,697.14	6.43
	3	鈹象电子股份有限公司	游戏套件	套	619	1,406.08	22,715.27	9.10	1,415.18	5.36
	4	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	万个	38.97	945.16	24.25	71.16	1,016.32	3.85
	5	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	个	3,812	897.60	2,354.68	115.69	1,013.29	3.84
	合计						6,763.57	/	251.34	7,014.91
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						6,613.87	/	749.94	7,363.80

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						7,153.74	/	460.33	7,614.05

报告期内，公司向前五大供应商采购的金额总体相对稳定。

报告期内，中山市金瑞恒金属制品有限公司、Raw Thrills, Inc.均为公司前五大供应商，与公司合作稳定。

鈹象电子股份有限公司 2017 年、2019 年、2020 年 1-9 月为公司前五大供应商，2018 年则为第十二大供应商；东莞市芝麻开花电子有限公司 2018 年、2019 年为公司前五大供应商，2017 年、2020 年 1-9 月均为公司前十大供应商；中山市信之翔网络科技有限公司 2017 年、2018 年均为公司前五大供应商，2019 年为公司第六大供应商，2020 年 1-9 月为公司前二十大供应商；中山市崎山机械设备有限公司 2018 年为公司前五大供应商，2017 年为公司第十大供应商，2019 年和 2020 年 1-9 月均为公司前二十大供应商；中山市众富动漫科技有限公司 2017 年、2020 年 1-9 月为公司前五大供应商，2018 年、2019 年则分别为前十大、前二十大供应商。

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 2020 年 1-9 月前五大供应商 Marvelous Inc 为公司 2019 年新增供应商，2019 年供应商中山市大成动漫科技有限公司为新增供应商外，无其他新增供应商。

Marvelous Inc.成立于 1997 年，主要从事在线游戏、游戏软件、游戏游艺设备、音乐和视频的生产和销售，是日本最大的游戏商之一。目前在东京证券交

易所上市，证券代码为：7844。公司于2019年与其建立合作，向其采购华卡音舞套件，采购方式为根据需求向其采购，付款方式为发货后付款，结算周期为90天。

中山市大成动漫科技有限公司成立于2017年5月，系游戏游艺设备制造商。其实际控制人为刘博华。刘博华先生在游戏游艺设备行业有二十余年的行业经验，曾有多家行业内公司任职和投资经历。公司与其的采购方式为根据最终客户需求向其采购商用游戏游艺机，付款方式为发货前付款。2019年，公司主要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。未来，基于客户一体化采购的需求仍然存在，公司仍然可能向其采购游戏游艺设备，更好的服务于客户。

报告期内，东莞市芝麻开花电子有限公司、中山市崎山机械设备有限公司为2018年新进入前五大供应商的；鈰象电子股份有限公司为2019年新进入前五大供应商的。中山市众富动漫科技有限公司2020年1-9月新进入前五大供应商。以上供应商均与公司合作多年，报告期内均为主要供应商。

东莞市芝麻开花电子有限公司成立于2017年8月，其与成都易美逊电子科技有限公司为同一控制企业。成都易美逊电子科技有限公司成立于2006年3月。公司于2009年与成都市易美逊电子科技有限公司建立合作，主要向其采购显示器及其他电脑器材，于2017年转为向东莞市芝麻开花电子有限公司采购。公司与其的采购方式为根据生产需求向其下订单采购，付款方式为货到票到后付款，结算周期为60天。

中山市崎山机械设备有限公司成立于2015年7月，公司于2011年与其前身建立合作关系，主要向其采购加工件。公司与其的采购方式为根据需求向其采购，付款方式为货到票到后付款，结算周期为60天。

鈰象电子股份有限公司总部位于中国台湾，系台湾上柜公司，股票代码：3293。其主要业务为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。公司于2005年开始与其建立合作关系,公司与其的采购方式为根据需求向其下订单采购,付款方式为货到付款,结算周期为4个月。

中山市众富动漫科技有限公司成立于2017年5月,与中山市港口镇众宇游艺设备厂为同一控制下企业。公司于2015年与其前身建立合作关系,主要向其采购代工的游戏游艺设备,2017年转为向中山市众富动漫科技有限公司采购。公司与其的采购方式为根据销售需求向其下达OEM产品生产采购订单,其进行生产制造再向公司销售,付款方式为收到货物及发票后安排付款,结算周期为90天。

公司与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、鈰象电子股份有限公司及中山市众富动漫科技有限公司均合作多年,未来亦将依据采购需求向其进行采购。

(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5,109.69万元、4,336.87万元、4,861.51万元及2,659.11万元,占采购总额的比例为20.41%、17.16%、18.43%及26.05%,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4,542.14万元、3,768.13万元、4,455.46万元及2,429.11万元。

报告期内,境外采购套件的金额,采购国家或者地区,结算货币,采购金额占套件采购金额的占比情况如下:

项 目	进口国家/地区	主要结算货币	采购金额	采购占比
2020年1-9月	美国	美金	480.59	19.78%
	台湾	人民币	604.00	24.86%
	日本	日元	1,327.10	54.63%
	德国	欧元	9.21	0.38%
	韩国	美金	8.22	0.34%
	合 计			2,429.11

项 目	进口国家/地区	主要结算货币	采购金额	采购占比
2019 年	美国	美金	1,817.59	40.79%
	台湾	人民币	1,406.08	31.56%
	日本 ^注	日元	1,222.10	27.43%
	韩国	美金	9.69	0.22%
	合 计		4,455.46	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%

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。除了 Konami Amusement (Thailand) Co., Ltd. 外，2019 年公司还向日本供应商 Sega Interactive Co., Ltd. 等进口套件。

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、鈹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。

基于主要贸易国和地区现有的出口政策，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。Raw Thrills 系公司业务发展的长期合作伙伴，为尽量减少中美贸易摩擦加征关税对双方合作的不利影响，Raw Thrills 于 2018 年 9 月 7 日以电子邮件形式，确认公司此后向 Raw Thrills 采购的各类游戏套件每套价格下调 200 美元。自上述调价原则确定后，公司向 Raw Thrills 下达的采购订单均按新的采购价格予以执行。2020 年 12 月 14 日，Raw Thrills 出具确认函，确认自 2018 年 9 月 7 日至今已按照邮件约定给予公司采购套件相应的价格折让，本次邮件确认调价事项不存在其他附带条件，具有法律效力和约束力；Raw Thrills 同时确认，自确认函出具日一年内仍将执行

每套价格折让 200 美元政策不变，后续如有调整计划，将与公司友好协商一致后确定。

2020 年 2 月 17 日，国务院关税税则委员会发布《国务院关税税则委员会关于开展对美加征关税商品市场化采购排除工作的公告(税委会公告〔2020〕2 号)》，公司进口来自美国的游戏套件依照前述规定可暂免加征进口关税，经申请，公司向美国进口的游戏套件自 2020 年 3 月 11 日开始暂免除加征进口关税。公司进口美国游戏套件暂免加征关税后，公司与 Raw Thrills 就原调价产品价格折让保持不变进行了沟通与协商。公司是 Raw Thrills 在中国市场的重点客户，Raw Thrills 认可公司在其产品市场推广中扮演的重要作用，本次调价幅度较小，在可承受范围内；此外，考虑到 2020 年 1 月底以来新冠疫情对公司及游艺娱乐行业带来的不利影响，为共同应对行业挑战，基于互利共赢原则，Raw Thrills 同意维持原价格折让保持不变。本次游戏套件暂免加征进口关税后，Raw Thrills 未上调产品价格系公司基于行业环境、双方合作基础等协商谈判取得，具有合理性。

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 13.38%、11.64%、7.14%及 2.54%，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，公司外购套件生产机台销售收入及毛利贡献占比在 30%左右，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。

(5) 主要原材料从不同渠道采购情况

报告期内，公司采购的主要原材料包括游戏套件，主机、显示器、电子元器件、加工件、非金加工件、塑胶件等，采购的物料品种较多，具有小批多次的特点。

游戏套件为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，报告期内，公司主要向 Raw Thrills、万代南梦宫、鈇象电子、科乐美等境外游戏游艺设备公司购买。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，报告期内，公司不存在通过其他渠道采购游戏套件的情况。

针对其他主要材料，主机、显示器、电子元器件等通用性材料以及加工件、非金加工件、美工件等定制化原材料，公司主要在周边选取合格供应商进行采购。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类别，公司一般储备 2-3 家供应商，在确定合理采购价格后对一种原材料选取一个主要供应商进行采购。同时，基于公司对物料的采购需求、供应商供货能力、交货周期等因素，存在部分原材料同时向不同供应商采购的情况。

报告期内，公司从不同渠道（供应商）采购的同一品种、型号原材料金额分别为 5,152.48 万元、6,209.72 万元、4,510.81 万元和 1,688.86 万元，占当期原材料采购金额（除套件）的比例分别为 26.75%、30.11%、23.33%和 25.11%。由于公司除套件外其他主要原材料的单价一般较低、采购金额通常也较小。

报告期内，公司从不同渠道（供应商）采购的原材料主要为主机、显示器、木料等通用性较高的原材料，且不同供应商采购单价不存在明显差异。针对加工件、非金加工件、塑胶件等定制零部件，一般而言，涉及图纸设计、新开模具、打样、批量生产等过程，供应商开发周期相对较长，同时针对单一材料的采购量整体偏少，通过不同渠道采购往往不利于采购效率的提升和采购成本的控制，以单一渠道采购为主，同时，公司核价部门根据材料的材质、尺寸、重量以及单位加工费等进行采购成本控制。

(6) 厂区内三家供应商采购情况

报告期内，公司供应商中中山市岐山机械设备有限公司（以下简称岐山机械）、中山市金瑞恒金属制品有限公司（以下简称金瑞恒）和中山市勤强五金机械厂（以下简称勤强五金）存在租赁发行人厂房并向发行人供货的情形。此三家供应商基本情况及公司对其采购基本情况如下：

① 三家供应商采购的基本情况及其采购的基本情况

报告期各期，岐山机械、金瑞恒和勤强五金的基本情况及其采购内容、采购金额、采购单价的具体情况如下：

A、中山市金瑞恒金属制品有限公司

中山市金瑞恒金属制品有限公司成立于 2016 年 6 月，注册资本为 200 万，注册地为中山市西区政安路 1 号，经营范围为：生产、加工、销售：钣金加工、日用金属制品、金属加工机械及零配件、电子产品、电子产品及其配件生产技术研究、开发。（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。）（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）。股权结构为周忠孝持股 75%，吴丽云持股 25%，与公司不存在实质或潜在的关联关系。公司与其的采购方式为按生产需求向其采购，付款方式为货到票到付款，结算周期为 60 天。

金瑞恒成立之前，由广州市川信金属制品有限公司与世宇科技发生交易，川信金属由林建亮、雷卫民于 2011 年 3 月设立的企业，持股比例分别为 87.5%、12.5%。2016 年 6 月，金瑞恒成立，股东林建亮、吴丽云，分别持股 75%、25%；2016 年 9 月股东变更为周忠孝、吴丽云，分别持股 75%、25%，法定代表人、执行董事兼经理为周忠孝（林建亮的妻弟），监事为吴丽云。金瑞恒成立以后，川信金属不再向公司供货，转由金瑞恒向公司供应。

川信金属从 2011 年开始成为发行人的供应商，一直从事五金加工业务，历年来主要经营地址为广州市番禺区石碁镇金山村华创动漫产业园 B24 号、石碁镇塍边村基业中路 1 号，由于长期良好的业务合作关系，以及加工件定制化的特点，林建亮于 2016 年成立金瑞恒并到世宇科技园租赁场地就近供应，主要向世宇科技供货，以便双方更好的实现业务合作，而川信金属则继续向其他客户

供货。公司与金瑞恒之间属于市场化交易行为，双方不存在关联关系，双方交易不属于关联交易，也不存在关联交易非关联化的情形。

报告期内，公司向其采购的主要内容、数量、金额及单价情况如下：

期 间	主要 采购内容	加工件采 购数量 (万件)	加工件 采购金 额 (万 元)	加工件采购 均价 (元/件)	其他采购 金额 (万元)	采购总额 (万元)	采购额占采 购总额比例
2020年 1-9月	加工件及 其他	17.26	490.57	28.42	14.35	504.92	4.95%
2019年	加工件及 其他	38.97	945.16	24.25	71.16	1,016.32	3.85%
2018年	加工件及 其他	35.68	864.83	24.24	88.80	953.63	3.77%
2017年	加工件及 其他	36.99	993.43	26.86	51.53	1,044.96	4.17%

B、中山市岐山机械设备有限公司

中山市岐山机械设备有限公司成立于 2015 年 7 月，注册资本为 600 万元，注册地为中山市西区政安路 1 号，经营范围为：研发、生产、加工、销售：机械设备、五金制品、模具及配件。（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）。股权结构为罗丽峰持股 95%，罗云海持股 5%，与公司不存在实质或潜在的关联关系。

公司于 2011 年与其建立合作关系，当时通过东升镇永锋机械模具厂向公司供应，东升镇永锋机械模具厂系罗丽峰 100%控制的企业，2015 年中山市岐山机械设备有限公司成立后转而由中山市岐山机械设备有限公司向公司供应。公司主要向其采购加工件。公司与其的采购方式为根据需求向其采购，付款方式为货到票到后付款，结算周期为 60 天。

报告期内，公司向其采购的主要内容、数量、金额及单价情况如下：

期 间	主要 采购内容	采购数量 (万件)	采购金 额 (万 元)	采购均价 (元/件)	其他采购金 额 (万元)	采购总 额 (万 元)	采购额占采 购总额比例
2020年 1-9月	加工件及 其他	8.50	221.96	26.11	10.53	232.49	2.28%
2019年	加工件及 其他	26.66	554.36	20.79	69.03	623.39	2.36%
2018年	加工件及 其他	31.41	718.27	22.87	116.24	834.51	3.30%

期 间	主要 采购内容	采购数量 (万件)	采购金 额(万 元)	采购均价 (元/件)	其他采购金 额(万元)	采购总 额(万 元)	采购额占采 购总额比例
2017年	加工件及 其他	20.88	496.25	23.76	73.41	569.66	2.28%

C、中山市勤强五金机械厂

中山市勤强五金机械厂原名为中山市东区勤强五金机械厂，是自然人杜刚于2010年1月设立的个体工商户，于2011年5月升级为杜刚名下的个人独资企业，随后于2016年4月又更名为中山市勤强五金机械厂，与公司不存在实质或潜在的关联关系。杜刚自2000年起与发行人子公司世宇实业有业务合作。公司主要向其采购加工件。公司与其的采购方式为根据需求向其采购，付款方式为货到票到后付款，结算周期为60天。

报告期内，公司向其采购的主要内容、数量、金额及单价情况如下：

期 间	主要 采购内容	采购数量 (万件)	采购金 额(万 元)	采购均价 (元/件)	其他采购金 额(万元)	采购总 额(万 元)	采购额占采 购总额比例
2020年 1-9月	加工件及 其他	9.50	274.70	28.92	23.83	298.53	2.92%
2019年	加工件及 其他	19.08	617.88	32.39	55.44	673.32	2.55%
2018年	加工件及 其他	15.32	494.90	32.31	51.01	545.91	2.16%
2017年	加工件及 其他	21.87	564.31	25.80	54.84	619.15	2.47%

② 三家供应商结算周期情况

公司的对供应商的结算周期一般为30天至90天，报告期内，公司对此三家供应商的结算周期均为货到票到后60天内付款，与对其他供应商的结算政策无重大差异。

③ 公司对三家供应商采购额占其销售比例的情况

公司向三家供应商采购额占其销售比例的情况如下：

A、崎山机械对世宇科技的供货占其总销售额比例在80%以上，供货对象除了世宇科技以外，也存在其他一些合作稳定的客户，且提供的也是五金制品的加工服务。

B、金瑞恒对世宇科技的供货占其总销售额比例在约 80-90%之间，供货对象除了世宇科技以外，其余是一些零星的客户，且销售的货物亦主要是钣金件。金瑞恒之前一直由广州市川信金属制品有限公司为主体向世宇科技供货，为更有效地为世宇科技供应定制化材料，林建亮在世宇科技园租赁场地以后新设立了中山市金瑞恒金属制品有限公司，后直接转由新公司即金瑞恒对接世宇科技供货；若综合考虑川信金属、金瑞恒等公司的情况，其对世宇科技的销售占比在 30%左右；林建亮控制的公司另外还对外提供轨道交通设备、电控柜、室外爬梯、银行柜员机、通讯设备、工业吸尘器、和面机、打印机的钣金加工等服务。

C、勤强对世宇科技的供货占其总销售额比例在 60%左右，向其他客户销售的同样也是金属结构件和传动件。

综上所述，以上三家供应商都有自身的客户体系，不是单一只向发行人供货，发行人引入其到厂区内就近供应，也是基于相互之间长期合作及加工件定制化的特点做出的优化生产的决策，属于正常的商业合作关系，由于发行人引入其就近供应，主要是看重其长期合作形成的良好配套能力，从而更好的保证对公司的供货，导致其对发行人的销售占比较高，对发行人有一定的依赖性。但发行人与三家就近供应的供应商均系市场化供销关系，且除了该等供应商，公司还有其他加工件供应商，发行人可以在加工件供应商群体中优胜劣汰，不会对上述三家供应商形成重大依赖。

④ 对三家供应商采购单价的公允性

报告期内，公司制定了严格的采购价格内部控制流程，公司采购管理中心设立了专门的核价部门，原材料采购定价需经核价部审核后确定。同时，在选择供应商时，公司一般向多家供应商询价，并依据核价部审核后确定的价格确定报价的合理性，综合评判后确认供应商。因此，公司供应商的选择系正常的商业判断、选择的结果，原材料采购单价公允。

⑤ 三家供应商租赁发行人厂房的单价的公允性

三家供应商租赁公司厂房的面积、价格情况如下：

供应商名	租赁面积	租赁价格（元/平方米·月）	可比市场价格
------	------	---------------	--------

称	(平方米)	2017年	2018年	2019年	2020年	
金瑞恒	2,520.00	16.66	17.87	19.19	20.60	2018年12月18日通过58同城查询的公司周边约1公里的可比工业厂房出租价格为20元/平方米·月
崎山	2,470.10	20.14	21.02	21.95	22.92	
勤强	3,185.25	19.30	20.14	21.02	21.95	

综上，上述三家供应商租赁的价格与周边类似工业厂房的市场价格基本接近，并保持约4.4%-7.3%左右的年增长率，租赁价格公允。

三家厂商租赁价格略有差异，其中崎山及勤强租赁的厂房附带部分架空办公阁楼，因而租赁价格略高，并且勤强租赁面积较大，相比而言前期租赁价格略有优惠，崎山和勤强的年租金增长率在4.4%左右；金瑞恒租赁厂房没有附带架空办公阁楼，前期租赁价格相对较低，但年租金增长率在7.3%左右。

⑥ 三家供应商是否存在为发行人承担成本费用的情形

金瑞恒、崎山及勤强三家供应商均为与公司长期合作的供应商，一直为市场化供需关系，不存在实质或者潜在关联交易，公司于2016年引入其到厂区内就近供应，系基于相互之间长期合作及加工件定制化的特点做出的优化生产的决策，属于正常的商业合作关系；公司引入其就近供应后，能使其形成良好配套能力，从而更好的保证对公司的供货。

报告期内，公司对三家供应商采购的价格系市场化价格，采购价格公允；三家供应商向公司租赁厂房的租金亦系公允的。同时，三家供应商具有合理的利润率水平，均不存在超额利润，也不存在亏损的情形。

发行人、发行人董监高、发行人主要股东与上述三家就近供应的供应商、供应商董监高和主要股东不存在其他利益安排或正常业务之外的资金往来。

综上所述，三家供应商不存在为公司承担成本费用的情形。

(7) 2020年7-11月主要供应商情况及同比变动情况

2020年7-11月及2019年7-11月，公司前五大供应商、采购金额及占当期采购总额的比例情况如下：

单位：万元

时间	排名	供应商名称	主要原材料	金额	比例
2020年7-11月	1	鈇象电子股份有限公司	游戏套件	543.55	5.60%
	2	Marvelous Inc	游戏套件	540.87	5.57%
	3	Raw Thrills, Inc	游戏套件	458.22	4.72%
	4	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	454.32	4.68%
	5	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	451.92	4.65%
	合计			2,448.88	25.21%
2019年7-11月	1	鈇象电子股份有限公司	游戏套件	1,111.68	9.57%
	2	Raw Thrills, Inc	整机设备	935.00	8.05%
	3	东莞市芝麻开花电子有限公司	显示器	463.79	3.99%
	4	Konami Amusement (Thailand) Co., Ltd.	游戏套件	447.67	3.86%
	5	中山市金瑞恒金属制品有限公司	加工件	433.84	3.74%
	合计			3,391.97	29.22%

2020年7-11月,除了Marvelous Inc外,公司前五大供应商较2019年7-11月未发生变动,亦为2019年7-11月前五大供应商。

Marvelous Inc.成立于1997年,主要从事在线游戏、游戏软件、游戏游艺设备、音乐和视频的生产和销售,是日本最大的游戏商之一。目前在东京证券交易所上市,证券代码为:7844。公司于2019年与其建立合作,向其采购华卡音舞套件,基于2020年华卡音舞销售情况良好,公司向其采购较多。

7、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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
电费	金额(万元)	118.65	189.21	163.29	149.44
	数量(万度)	152.39	251.22	219.68	194.18
	单价(元/度)	0.78	0.75	0.74	0.77
水费	金额(万元)	15.63	9.66	10.42	10.74
	数量(万吨)	7.59	4.76	5.12	5.25
	单价(元/吨)	2.06	2.03	2.04	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。2018年，随着公司产销量的提升，用电量有所上升；2019年，公司用电量较2018年有所上升，主要系公司新增部分设备及自动化生产线等，并且生产车间新设空调等设施用于改善员工工作环境，该等设施于工作时间不间断运作，导致用电量有所增加；2020年1-9月公司产量有所下降，导致用电量有所下降，同时由于用电时段差异，平均电价有所上升；报告期内公司用水量逐年略有减少，主要受在建工程影响，2017年、2018年在建工程较多，涉及场地建设用水量较大，2019年在建工程较少，用水量有所减少；2020年1-9月受疫情影响，办公生产环境的清洁、消毒及维护方面的用水量有所上升。

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。

8、现金采购情况

报告期内，公司存在少量现金采购情况，具体情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
现金采购金额	-	-	-	1.53
当期采购金额	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94
占比	-	-	-	0.01%

现金采购的付款主要零星采购原材料的支付，报告期内仅2017年发生较小金额。随着公司不断规范资金管理，现金采购金额降低。

（三）毛利构成及毛利率分析

1、毛利构成分析

单位：万元、%

项目	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务毛利	5,744.08	97.01	15,793.02	98.67	15,149.41	98.10	14,000.97	98.67
其他业务毛利	176.81	2.99	212.36	1.33	293.92	1.90	188.22	1.33
营业毛利	5,920.89	100.00	16,005.38	100.00	15,443.33	100.00	14,189.19	100.00

报告期内，发行人主营业务毛利占营业毛利总额的比重在97%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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017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	2,559.67	35.36%	3,860.07	30.68%	2,657.53	24.24%	3,044.00	24.96%
	儿童类	396.31	36.16%	1,673.68	29.05%	3,323.30	43.77%	3,002.47	38.45%
	嘉年华 类	1,983.81	31.95%	6,910.56	36.84%	6,776.40	38.10%	5,936.15	37.62%
	礼品类	347.94	29.26%	413.52	39.95%	571.77	41.01%	651.42	37.88%
新型游戏游艺 设备	68.54	28.68%	1,441.35	38.57%	763.40	33.65%	-	-	
其他主营业务	387.81	35.33%	1,493.83	46.79%	1,057.00	35.48%	1,366.93	39.35%	
主营业务毛利	5,744.08	33.65%	15,793.02	35.05%	15,149.41	35.24%	14,000.97	34.17%	

报告期内，公司主营业务毛利分别为 14,000.97 万元、15,149.41 万元、15,793.02 万元及 5,744.08 万元，其中，商用游戏游艺机的毛利分别为 12,634.04 万元、13,329.00 万元、12,857.83 万元及 5,287.74 万元，为公司毛利的主要来源，其中又以嘉年华类和模拟类贡献的毛利为主。

报告期各期，公司各类产品的毛利率呈现一定的波动，主要系各类产品报告期各期销售的细分产品结构有所不同所致。报告期内，公司一方面积极坚持自主研发，同时与境外知名游戏游艺开发厂商合作购买套件，持续向市场推出新的产品；另一方面，公司不断优化生产工艺，并对原有产品进行升级，积极推出新的版本、型号。通过新产品、新版本的不断推出，公司游戏游艺设备种类不断丰富。随着报告期各期主要销售产品的结构不同，毛利率呈现一定的波动。

①模拟类产品毛利率变动分析

报告期内，公司商用游戏游艺机中模拟类销售收入分别为 12,193.34 万元、

10,963.10 万元、12,581 万元和 7,238.11 万元,毛利率分别为 24.96%、24.24%、30.68%和 35.36%,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、胜利摩托 VR 等,均为引进海外受欢迎的机型,与 Rawthrills、鈇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。

2018 年毛利率较 2017 年基本持平,2019 年毛利率较 2018 年上升 6.44 个百分点,主要系公司一方面加强产品研发,通过不断推出新的产品型号及老产品更新换代,提高产品的毛利率,如动感飞车系列,2019 年销售的豪华版增加了座椅双层震动功能,并丰富了赛道、玩法,可实现拍照及花式炫技,从而提高了产品销售价格,毛利率由 12.61%增加至 25.21%;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,2019 年一球成名实现销售 1,065.98 万元,占模拟类产品收入比例为 8.67%,毛利率达 44.81%,带动了整体毛利率的上升。

动感飞车 2019 年与 2018 年销售金额、占比及毛利率对比情况如下:

项 目	2019 年	2018 年
销售额(万元)	3,303.24	3,501.08
占模拟类收入比重	26.26%	31.94%
毛利率	25.21%	12.61%

2020 年 1-9 月模拟类毛利率较 2019 年上升 4.68 个百分点,主要系公司与大玩家及西安柏霖斯电子娱乐有限责任公司达成合作运营机台转卖销售,由于合作机台折旧后成本较低,导致相关产品如动感飞车等模拟类游戏游艺设备毛利率有所上升。2020 年 1-9 月合作设备转卖业务中模拟类销售额为 727.69 万元,销售毛利率为 69.59%。若扣除对合作设备机台转售的影响,2020 年 1-9 月公司模拟类毛利率为 31.54%,较 2019 年无大幅变动。

②儿童类产品毛利率变动分析

报告期内,公司商用游戏游艺机中儿童类销售收入分别为 7,808.80 万元、

7,593.22万元、5,761.21万元和1,095.92万元，毛利率分别为38.45%、43.77%、29.05%及36.16%，2018年毛利率较2017年有所上升，2019年毛利率有所下降，2020年1-9月毛利率有所上升。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，2018年公司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，同时公司减少了对毛利率较低的产品快乐小钓手的销售，综合导致2018年儿童机毛利率有所上升。

巴祖卡、奇幻滑梯、方块工厂为日本永旺幻想定制研发生产的产品，为外销日本市场的产品，其2018年销售额、占儿童类销售额占比及毛利率情况如下：

项 目	巴祖卡	方块工厂	奇幻滑梯
销售额（万元）	910.99	818.00	952.76
占儿童类收入比重	12.00%	10.77%	12.55%
毛利率	50.23%	59.93%	43.48%

从上表可以看出，2018年巴祖卡、方块工厂和奇幻滑梯三款产品合计销售2,681.75万元，占儿童类产品收入比例为35.52%，带动了整体毛利率的提升。

2019年毛利率较2018年下降14.72个百分点，主要系2018年毛利较高的产品奇幻滑梯、巴祖卡、方块工厂在2019年销售较少，三者收入占比由2018年的35.32%下降至0.34%。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台进行销售，该部分产品对外销售的毛利率低，导致儿童机综合毛利率有所下降；若不考虑2019年对6人版疯狂套动物的销售，2019年儿童类毛利率将上升8.02个百分点至37.07%。

2019年，6人版疯狂套动物销售金额、占比、单价及毛利率情况如下：

项 目	销售额（万元）	占儿童类收入比重	毛利率
6人版疯狂套动物	1,897.34	32.93%	12.72%

2020年1-9月，儿童类毛利率为36.16%，较2019年增加7.11个百分点，主要在于2019年销售外购的6人版疯狂套动物拉低了整体毛利率，若剔除外购产品销售的影响，则2019年毛利率为37.07%，与2020年1-9月一致。

③嘉年华类产品毛利率变动分析

报告期内，公司商用游戏游艺机中嘉年华类收入分别为 15,780.79 万元、17,787.06 万元、18,755.98 和 6,210.04 万元，毛利率分别为 37.62%、38.10%、36.84% 及 31.95%，最近三年毛利率相对稳定，保持在 37% 左右的毛利率；2020 年 1-9 月毛利率较 2019 年下降 4.89 个百分点，主要系毛利率较高的产品极速保龄销售占比有所降低，而 2019 年底推出的毛利率相对较低的产品炫动篮球、太空侵略者取得了较好的销售，其销售占比达 31.76%，但毛利率相对略低。

极速保龄 2020 年 1-9 月、2019 年销售金额、占比及毛利率情况对比如下：

项 目	2020 年 1-9 月	2019 年
销售额（万元）	784.89	4,970.89
占嘉年华类收入比重	12.64%	26.50%
毛利率	41.08%	47.12%

从上表可以看出，2019 年和 2020 年 1-9 月，极速保龄球销售金额分别为 4,970.89 万元和 784.89 万元，销售占比由 26.50% 下降至 12.64%，导致 2020 年 1-9 月对嘉年华类产品整体毛利率的贡献下降。

2020 年 1-9 月，炫动篮球、太空侵略者的销售金额、占比及毛利率情况如下：

项 目	炫动篮球	太空侵略者
销售额（万元）	1,644.25	328.08
占嘉年华类收入比重	26.48%	5.28%
毛利率	30.90%	27.91%

④礼品类产品毛利率变动分析

报告期内，公司商用游戏游艺机中礼品类的收入分别为 1,719.72 万元、1,394.28 万元、1,035.14 万元和 1,189.32 万元，毛利率分别为 37.88%、41.01% 和 39.95% 及 29.26%，最近三年毛利率相对稳定，保持在 40% 左右的毛利率；2020 年 1-9 月毛利率有所下降，主要系公司销售部分同行业采购的礼品机如礼品墙，以及套件合作机台甜蜜回旋毛利率较低所致。2020 年 1-9 月，公司共销售礼品

墙及甜蜜回旋 286.46 万元，占商用游戏游艺机中礼品类收入比例 24.09%，其毛利率为 22.23%，导致整体毛利率下降。

⑤ 新型游戏游艺设备毛利率变动分析

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 年和 2019 年毛利率分别为 33.65% 和 38.57%，2019 年毛利率较 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、Dave&Buster 定制四人版销售有所增加，如 2019 年 Dave&Buster 定制四人版销售收入达 943.19 万元，毛利率为 44.09%。2020 年 1-9 月受海外疫情影响，新型游戏游艺设备收入大幅下降，由 2019 年的 3,737.02 万元下降至 239 万元，包括毛利率较高的 Dave&Buster 定制四人版等产品销售有所下降，销售额由 2019 年的 943.19 万元下降至 31.20 万元，从而导致新型游戏游艺设备整体毛利率下降。

综上，报告期内，公司不同品类产品的毛利率存在一定的波动，主要系具体销售产品的具体产品结构、细分型号等不同导致的，毛利率的波动具有合理性。

报告期内，公司其他主营业务收入毛利率分别为 39.35%、35.48%、46.79% 及 35.33%，2019 年毛利率较高，主要系 2019 年公司实现对上海莉莉丝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	2020年1-9月				2019年				2018年				2017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	5,592.04	38.32%	1,646.07	25.32%	8,114.85	27.39%	4,466.15	36.67%	6,630.84	21.29%	4,332.26	28.75%	7,600.47	21.79%	4,592.87	30.22%
	儿童类	754.92	33.23%	341.00	42.65%	2,379.73	31.63%	3,381.49	27.24%	3,133.32	41.43%	4,459.90	45.41%	4,164.04	34.62%	3,644.76	42.83%
	嘉年华类	3,376.19	29.81%	2,833.85	34.49%	9,203.41	27.92%	9,552.57	45.44%	7,180.41	31.05%	10,606.65	42.87%	7,743.94	31.25%	8,036.85	43.75%
	礼品类	819.51	27.87%	369.81	32.33%	615.04	34.97%	420.09	47.24%	1,072.78	39.66%	321.50	45.50%	1,545.07	36.77%	174.65	47.73%
新型游 戏游艺 设备	18.50	34.57%	220.50	28.18%	240.75	42.62%	3,496.27	38.29%	88.16	30.40%	2,180.60	33.78%	-	-	-	-	
合 计	10,561.16	34.42%	5,411.23	31.81%	20,553.77	28.52%	21,316.58	39.58%	18,105.51	29.78%	21,900.91	39.73%	21,053.52	28.91%	16,449.13	39.81%	

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。

2020年1-9月,公司境外销售产品毛利率普遍有所下降,主要系自2020年1月1日起,公司执行新收入准则,快递运输费中履行销售合同发生的必要成本部分计入营业成本,同时公司境内销售货物相关的运输服务主要由客户自行办理,因此实际由公司承担的运输费主要为实现境外销售而产生的货物运输费,导致2020年1-9月境外销售毛利率有所下降。

2019年,公司儿童类境外销售毛利率低于境内销售毛利率,主要系公司2019年对日本的EIKOU Electronics., Ltd销售342台6人版疯狂套动物为公司向同行业采购的机台,毛利率较低,仅为12.72%,导致境外儿童机销售毛利率有所降低;新型游戏游艺设备2019年境外销售毛利率低于境内销售毛利率,主要系欢乐乒乓在境内销售数量金额较小,主要为面向终端客户直接销售,因此单价较高毛利率较高。2020年1-9月,公司模拟类境外销售毛利率低于境内销售毛利率,主要系公司与境内客户大玩家达成合作运营机台转卖销售,由于合作机台成本较低,且为模拟类设备,导致当期模拟类游戏游艺设备内销毛利率有所上升。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 公司主要同类产品针对直销、经销客户毛利率

单位：万元

项 目	2020年1-9月				2019年				2018年				2017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	6,076.11	37.38%	1,162.00	24.82%	10,497.88	30.27%	2,083.12	32.76%	9,853.13	23.56%	1,109.97	30.24%	10,943.90	24.11%	1,249.44	32.47%
	儿童类	908.29	34.79%	187.63	42.79%	3,137.55	35.50%	2,623.67	21.33%	4,918.61	42.12%	2,674.61	46.80%	6,059.72	37.96%	1,749.08	40.15%
	嘉年华类	4,675.43	32.01%	1,534.62	31.76%	13,203.62	33.68%	5,552.35	44.38%	11,562.58	35.38%	6,224.48	43.15%	11,569.02	35.32%	4,211.77	43.93%
	礼品类	820.97	27.59%	368.35	32.97%	813.24	37.31%	221.90	49.64%	1,243.57	40.99%	150.71	41.15%	1,532.29	38.08%	187.43	36.21%
新型游 戏游艺 设备	99.08	26.30%	139.92	30.36%	2,080.53	40.10%	1,656.49	36.65%	576.98	28.86%	1,691.76	35.28%	-	-	-	-	
合 计	12,579.87	34.47%	3,392.52	30.07%	29,732.82	33.21%	12,137.53	36.44%	28,154.87	32.54%	11,851.53	41.61%	30,104.93	31.92%	7,397.72	40.91%	

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，主要经销售客户在美国、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。

2019年，儿童类经销毛利率低于直销毛利率，主要系公司2019年对日本的经销客户EIKOU Electronics., Ltd销售342台6人版疯狂套动物为公司向同行业采购的机台，毛利率较低，仅为12.72%，导致境外儿童机经销的销售毛利率有所降低；新型游戏游艺设备经销毛利率低于直销毛利率，主要系2019年公司对直销客户Dave&Buster销售定制四人版欢乐乒乓，单价及毛利率较高，导致新型游戏游艺设备经销毛利率低于直销毛利率。2020年1-9月，公司模拟类经销毛利率低于直销毛利率，主要系公司与直销客户大玩家达成合作运营机台转卖销售，由于合作机台成本较低，且为模拟类设备，导致当期直销模拟类产品毛利率提高。总体来看，报告期内，同类产品的经销收入销售毛利率高于直销收入毛利率。

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，主要系内销、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) 合作机台销售毛利率情况

2020年9月，公司与北京大玩家及西安柏霖斯电子娱乐有限责任公司达成合作设备销售协议，将摆放在其游乐场的合作机台形成一次性买断式销售。

①合作机台转销业务的背景及合理性

A、对大玩家转售的背景及合理性

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，报告期内主要在2017年、2018年进行了部分合作经营设备的投放，2019年及2020年1-9月新的合作经营设备投放非常少，2017年、2018年、2019年和2020年1-9月，发行人合作设备投入金额分别为806.15万元、696.58万元、47.76万元和3.70万元，由于回收周期相对较长，占用资金，在发行人目前的资金实力下，该项业务整体处于压缩状况。

与大玩家的合作经营始于2016年，2018年完成设备投放，截至目前已经合作三年左右时间，公司通过合作经营，积累了大量玩家偏好信息，为未来研发方向提供了数据支撑，该批合作经营设备投放的目的已经达到。

2020年上半年受疫情影响，公司不能正常收取分成款，因而从上半年开始协商推动大玩家来买断该批合作经营设备，由于该批设备的整体营收情况较好，从5月开始疫情影响消退，大玩家经营情况逐步恢复，因此在9月份双方最终达成了合作经营转售的协议。

大玩家系公司长期的重要合作伙伴，与发行人不存在实质或潜在的关联关系，系市场化交易行为。

B、对西安柏霖斯电子娱乐有限责任公司转售的背景及合理性

西安柏霖斯的场地经营分为上下两层，第一层的经营模式单台投币收费模式，第二层为价值较高的游戏游艺设备及数字体育产品等，采取通票模式。本次西安柏霖斯转售的设备主要为超级方程式赛车，设备单价较高，因而其游乐场每次收取20元/局，单局游玩收取价格高，西安柏霖斯认为设备使用频率受到一定限制，拟转变经营模式，更好的发挥设备价值，因此将设备转移到二楼由玩家购买通票游玩，由于设备不再单局收费，不再方便采取分成合作的模式，因此将之前合作经营的设备买断。

西安柏霖斯成立于2017年7月，从事室内游乐场经营，注册资本为600万元，自然人范海岩、张帆分别持股60%、40%，与发行人不存在实质或潜在的关联关系，系市场化交易行为。

② 合作机台销售的具体情况

2020年1-9月，公司与大玩家达成合作经营设备转销售协议，销售的产品为动感飞车、冠军骑士等模拟类游戏游艺设备，相关设备发出时间、已使用年限、金额、数量、平均单价及毛利率情况如下：

设备名称	设备发出时间	已使用年限	数量(台)	销售额(万元)	平均单价(万元/台)	毛利率
动感飞车(中文版)	2017年112台, 2018年2台	2-3年	114	231.53	2.03	82.61%
冠军骑士	2016年24台, 2017年34台	3-4年	58	43.12	0.74	82.73%
狂野狩猎	2016年20台, 2017年12台	3-4年	32	39.15	1.22	83.51%
驱魔使者2	2018年	2年	25	64.60	2.58	63.12%
胜利追击	2018年	2年	8	9.91	1.24	43.19%
世界摩托车锦标赛	2018年	2年	4	5.10	1.27	39.19%
战龙勇士	2017年34台, 2018年11台	2-3年	45	83.63	1.86	71.25%
侏罗纪公园	2018年37台, 2017年34台	2年	71	138.27	1.95	44.96%
合计			357	615.30	1.72	69.63%

2020年1-9月，公司与西安柏霖斯电子娱乐有限责任公司亦达成合作经营设备转销售协议，具体销售的产品金额、数量、平均单价及毛利率情况如下：

设备名称	设备发出时间	已使用年限	数量(台)	销售额(万元)	平均单价(万元/台)	毛利率
超级方程式赛车	2018年12月	2年	1	84.07	84.07	68.64%
舞律炫步双人版	2019年1月	1年	1	12.39	12.39	66.21%
椰子大战双人版	2018年12月	2年	1	3.98	3.98	59.08%
一球成名	2018年12月	2年	2	7.08	3.54	88.69%

音律炫动	2019年1月	1年	2	8.84	4.42	62.49%
合计			7	116.36	16.62	68.81%

③ 合作机台转售成本较低的原因

合作机台成本较低主要是折旧计提以后净值较低所致。报告期内，公司对合作机台业务的会计处理如下：

A、合作机台作为固定资产铺出时：

借：固定资产—原值

贷：存货

按月确认合作机台收入时：

借：应收账款

贷：主营业务收入

应交税费—销项税

同时按月对合作机台计提折旧：

借：主营业务成本

贷：固定资产累计折旧

B、固定资产退回或出售、报废时：

a、如退回的固定资产因后续仍将用于对外投放设备铺出，退回后的对外投放设备仍在固定资产科目核算并计提折旧。

b、如因管理层有明确意图用于出售时：

借：固定资产清理

固定资产累计折旧

贷：固定资产—原值

借：存货

贷：固定资产清理

借：主营业务成本

贷：存货

借：应收账款

贷：主营业务收入

应交税费—增值税

c、如管理层拟将合作机台进行报废时：

借：固定资产清理

固定资产累计折旧

贷：固定资产—原值

借：营业外支出

贷：固定资产清理

公司以上对合作机台的会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。同时，公司同行业可比公司华立科技也存在对外投放合作机台的销售模式，其对合作机台的会计处理方式与公司一致。

由以上会计处理可以看出，公司对大玩家销售的合作机台折旧后成本较低，主要系相关机台主要在 2017 年、2018 年对大玩家投放，且由于公司合作机台的折旧年限为 3 年，相关固定资产折旧已计提 2-3 年，因此，合作机台由固定资产转回存货时，相关固定资产净值已较低，相应转入存货金额较低，导致对外转销的营业成本也较低。2020 年 1-9 月，公司合作机台转回存货的固定资产原值为 1,363.85 万元，累计折旧为 1,135.76 万元，转入存货的净值金额为 228.09 万元。

④ 合作机台销售折价情况

虽然公司合作机台转销的成本较低,但公司基于转销的合作机台已使用了一定的年限,公司对其销售均给予了一定的折价。2020年1-9月,公司对大玩家合作机台转销的平均单价为1.72万元/台,同类新产品当期对外销售的平均单价为5.42万元/台,该批产品的平均折价率31.73%。对西安柏霖斯转销的合作机台,公司对其转销的平均单价为16.21万元/台,同类新产品当期对外销售的平均单价为20.17万元/台,该批产品的平均折价率80.37%。

公司对大玩家的销售给予的折价较多,主要系对大玩家销售的产品由于投入时间较长;对西安柏霖斯销售的产品由于投放时间较短,给予的折价较少。因此,基于公司已给予合作机台相应的折价进行销售,且客户已使用相关产品一段时间,对设备营收情况、运营状况较为认可,客户选择直接购买合作机台而非购买新机具有合理性。

综上,公司合作机台折旧后成本较低系按公司会计政策的一致性确认的结果;公司对合作机台销售均进行了一定的折价,不存在高价销售的情况;由于合作机台已经在客户旗下游乐场运营较长时间,合作机台使用状况及营收情况良好,并且合作机台销售的折价合理,大玩家和西安柏霖斯选择购买合作机台而非新设备具有合理性。

⑤ 合作机台销售对象与公司是否存在实质或潜在的关联关系

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,发起人股东为维军、曾庆福分别持股61%、39%,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。

西安柏霖斯电子娱乐有限责任公司成立于2017年7月,注册地为西安市雁塔区,注册资金600万元,股东范海岩、张帆分别持股60%、40%,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、西安柏霖斯电子娱乐有限责任公司及其股东与公司均不存在实质或潜在的关联关系。

3、同行业上市公司主要产品毛利率分析

(1) 毛利率与同行业上市公司对比情况

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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	28.69%	31.43%	31.98%	31.48%
中山金马	52.88%	61.06%	53.97%	56.94%
鈰象电子	NA	92.63%	87.94%	85.28%
万代南梦宫	NA	36.04%	35.85%	35.62%
本公司	33.65%	35.05%	35.24%	34.17%

注：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2017和2018年财务数据取数来源为2018年3月31日和2019年3月31日年报，下同；中山金马2020年三季度报告未披露主营业务收入及成本、毛利率，故2020年1-9月毛利率数据为其综合毛利率；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，2017年、2018年、2019年，商用游戏游艺机产品销售收入占其总收入的比重为41.14%、30.09%、18.60%。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，2018财年、2019财年及2020财年该部分收入占比为45.10%、43.50%及45.32%。万代南梦宫产品结构较为多元，公司的销售毛

利率与其综合毛利率较为接近。

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，主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售与运营。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差异造成的，公司境外销售收入比重较高，境外销售毛利率一般高于境内销售毛利率，产品销售区域不同使得公司毛利率水平略高于华立科技。

(2) 主要产品毛利率与同行业可比公司可比产品毛利率对比情况

鉴于公司所处行业的特性及可比数据的可获得性，华立科技与公司业务较为接近，故选取其作为可比产品的毛利率对比的可比公司。

报告期内，公司商用游戏游艺设备分为模拟类、儿童类、嘉年华类及礼品类，其中模拟类产品的销售占比在 30%左右，以嘉年华产品为主的其他类产品的销售占比在 70%左右；华立科技游戏游艺设备分为模拟体验类、亲子娱乐类及休闲运动类，模拟类产品的销售占比在 60%左右。公司与华立科技具体产品构成情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	发行人	华立科技	发行人	华立科技	发行人	华立科技	发行人	华立科技
模拟类								
销售收入	7,238.11	8,072.75	12,581.00	19,831.46	10,963.10	19,362.11	12,193.34	15,919.13
销售	46.00%	59.07%	32.99%	66.41%	29.05%	54.54%	32.51%	48.38%

	占比								
其他类别	销售收入	8,495.28	5,592.66	25,552.33	10,031.9	26,774.56	16,135.47	25,309.31	16,986.18
	销售占比	54.00%	40.93%	67.01%	33.59%	70.95%	45.46%	67.49%	51.62%

除商用游戏游艺设备中模拟类产品外,公司的其他类产品主要为嘉年华类产品,华立科技的其他业务类产品为亲子娱乐类及休闲运动类。

结合公司和华立科技可比产品类型,模拟类产品毛利率比较情况如下:

单位:万元/台

项目		2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
		发行人	华立科技	发行人	华立科技	发行人	华立科技	发行人	华立科技
模拟类	单价	5.20	5.12	5.26	5.24	4.37	4.85	4.32	4.36
	单位成本	3.36	3.46	3.64	3.49	3.31	3.37	3.24	3.01
	毛利率	35.36%	32.32%	30.68%	33.53%	24.24%	30.48%	24.96%	31.01%

由上表可以看出,2017年至2019年发行人商用游戏游艺机模拟类毛利率低于华立科技,主要原因在于华立科技模拟类产品销售占比高,在模拟类产品上具有一定的竞争优势;2020年1-9月发行人模拟类产品毛利率略高于华立科技,系公司与大玩家等达成合作运营机台转卖销售,导致模拟类毛利率有所提升。若扣除合作机台转销业务对模拟类毛利率的影响,2020年1-9月公司模拟类毛利率为31.54%,略低于华立科技。

结合公司和华立科技可比产品类型,其他类游戏游艺设备产品毛利率比较情况如下:

单位:万元/台

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
----	-----------	-------	-------	-------

		发行人	华立科技	发行人	华立科技	发行人	华立科技	发行人	华立科技
其他类别	单价	2.46	3.12	2.63	2.71	2.46	2.06	2.29	1.87
	单位成本	1.67	2.19	1.71	1.81	1.48	1.39	1.42	1.28
	毛利率	32.11%	29.73%	35.21%	33.19%	39.86%	32.45%	37.89%	31.16%

报告期内，公司的其他类产品主要为嘉年华类产品，公司其他类产品的毛利率高于华立科技产品的毛利率。

综上，发行人产品结构与华立科技的产品结构有所差异，发行人嘉年华类产品以自主研发产品为主，产品在境内外受到市场欢迎，具有较强的市场竞争优势，销售占比和销售毛利率较高；而华立科技模拟类产品销售占比高，在模拟类产品上具有一定的竞争优势，其毛利率相对较高。

（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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
城市维护建设税	49.91	122.15	145.62	178.51
教育费附加	35.39	87.11	104.02	127.50
房产税	88.10	147.09	123.97	122.30
其他	20.05	51.99	70.99	72.03
合计	193.45	408.34	444.60	500.34

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500.34万元、444.60万元和408.34万元及193.45万元，最近三年总体波动较小，2020年2-5月销售受到阶段性不利影响，导致2020年1-9月增值税减少，城建税及教育费附加相应减少。

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	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	费用率 ^注	金额	费用率 ^注	金额	费用率 ^注	金额	费用率 ^注
销售费用	1,387.83	8.03%	4,365.15	9.63%	4,083.88	9.42%	3,209.18	7.79%
管理费用	1,483.41	8.58%	2,548.80	5.62%	2,576.61	5.94%	2,717.27	6.59%
研发费用	1,411.84	8.17%	2,573.14	5.68%	2,587.12	5.97%	2,290.24	5.56%
财务费用	103.49	0.60%	50.07	0.11%	-97.25	-0.22%	580.18	1.41%
合 计	4,386.57	25.37%	9,537.16	21.04%	9,150.37	21.11%	8,796.87	21.34%

注：该费用率为相关费用占营业收入的比例

最近三年，公司期间费用总额占当期营业收入的比例稳定，2020年1-9月，由于2-5月销售受阶段性不利影响，导致费用率有所上升，报告期内，费用率分别为21.34%、21.11%、21.04%及25.37%，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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
人员费用	613.03	1,417.36	1,292.30	1,108.21
快递运输费用	48.01	755.24	733.27	513.41
运营费用	258.04	640.01	526.36	350.46
售后服务	143.55	328.42	351.34	178.46
差旅交通费	90.17	307.29	325.74	314.52
展览费	88.29	402.68	319.07	307.69
广告宣传费	56.85	165.49	152.88	121.36
业务招待费	31.08	92.79	80.63	81.83
办公费	3.61	13.07	16.26	16.93
折旧费	0.82	3.56	10.91	13.94
报关费	14.88	78.02	88.71	55.86

其他	39.52	161.21	186.40	146.52
合计	1,387.83	4,365.15	4,083.88	3,209.18
营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
占比	8.03%	9.63%	9.42%	7.79%

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 3,209.18 万元、4,083.88 万元、4,365.15 万元及 1,387.83 万元，占营业收入的比重为 7.79%、9.42%、9.63% 及 8.03%，2018 年及 2019 年销售费用及销售费用率有所上涨。

2018 年销售费用较 2017 年增加 874.70 万元，增幅为 27.26%，2018 年公司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。北美地区系公司重要的海外市场，为更好地拓展北美市场，满足客户本地化服务需求，公司与第三方服务公司 Amusements Worldwide LLC. 签订合作协议，委托由 Amusements Worldwide LLC. 在美国租赁场地、聘用人员协助公司进行产品的仓储、物流服务、产品展示、营销推广服务，以及北美和南美地区的售后服务等工作。公司向第三方服务公司支付的运营费用全部系 Amusements Worldwide LLC. 为公司提供前述运营服务发生的费用。

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 年公司销售规模继续增长，同时当年海外子公司在境外仓库的备货销售有所增加，导致海运费用增加幅度较大。

2019 年销售费用较 2018 年增加 291.27 万元，增幅为 6.89%，主要系 2019 年随着公司市场开拓力度的加大，人员费用、展览费用等均有所增加。同时，2019 年运营费用较 2018 年增加 113.65 万元，主要系公司 2019 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

有所增加。

2019年，公司快递运输费、运营费用、人员费用增加主要原因如下：

①2019年度公司共发生快递运输费用755.24万元，较2018年度增加21.97万元，增长幅度为3%。公司快递运输费增长，主要系2019年度公司向北美地区销售同比增长24.52%，从而导致2019年公司向美国仓库调货共发生海运费456.26万元，较2018年度增加了72.10万元；剔除公司向美国仓库调货的海运费影响，2019年公司其他快递运输费较2018年下降14.36%，与境外销售整体有所下降趋势一致。

②2019年度公司共发生运营费用640.01万元，较2018年度增加113.65万元，增长幅度为21.59%。报告期内，公司在美国委托第三方服务公司Amusements Worldwide LLC.并与其签订相关协议，由该客户在美国租赁场地、聘用人员负责协助公司进行产品的仓储、展示推广以及北美和南美地区的售后服务工作，实际发生的费用由公司承担。由于其主要的服务区域为北美地区，随着公司在北美地区的销售规模的增加，相应的对运营人员数量和场地的需求也同步增加，导致2019年度运营费用增长幅度较大。

③2019年度公司共发生销售费用--人员费用1,417.36万元，较2018年度增加125.06万元，增长幅度为9.68%。2019年度，公司海外销售收入仅略有下降，而境内销售取得了较好的业绩，2019年公司主营业务收入境内销售金额为22,337.18万元，较2018年增加2,918.87万元，增幅为15.03%，2019年公司主营业务收入整体较2018年增加2,078.05万元，增幅为4.83%。2019年公司整体收入的增长导致销售费用中人员费用有所增加。公司对销售人员制定了业绩考核政策，公司业绩增长的同时，销售人员的薪酬也有一定程度的增加。

2020年1-9月销售费用为1,387.83万元，由于销售收入阶段性下降，相应人员工资费用、快递运输费、运营费用等均有所减少。同时，自2020年1月1日起，公司执行新收入准则，快递运输费中履行销售合同发生的必要成本部分计入营业成本，致使公司2020年1-9月快递运输费下降。若考虑营业成本的运输成本计入销售费用，则2020年1-9月公司销售费用为1,699.22万元，销售费用率为9.83%。

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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
报关费	14.88	78.02	88.71	55.86
合计	14.88	78.02	88.71	55.86
外销收入	5,728.28	22,726.12	23,566.94	18,602.22
占比	0.26%	0.34%	0.38%	0.30%

公司在销售费用科目中设置“报关费”二级科目，单独归集核算报关费用金额，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。

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。

A、快递运输费用与销售规模、销售区域的匹配性

自2020年1月1日起，公司执行新收入准则，快递运输费中履行销售合同发生的必要成本部分计入营业成本，导致2020年1-9月公司销售费用中快递运输费为48.01万元。若考虑计入营业成本的快递运输费311.39万元，2020年1-9月公司快递运输费未359.40万元。

考虑计入营业成本的快递运输费后，报告期各期，公司快递运输费用按业务类型构成如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
快递运输费	359.40	755.24	733.27	513.41
其中：海运费	267.35	454.06	421.19	336.54
境内陆路运输费	5.61	66.11	117.05	76.39
快递费	86.44	235.07	195.03	100.48

报告期内，公司向客户销售游戏游艺设备运费主要由客户承担，公司承担的快递运输费用主要为中山向美国仓库调货产生的海运费、个别境内客户根据合同约定由公司负责运输以及开展游戏游艺设备合作运营业务而产生的境内陆路运输费用、售后配件产生的快递费用和日常办公、参展等产生的快递运输费

用等。

a、海运费

海运费主要为公司从中山向美国仓库调货产生的海上运输费用：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
海运费	267.35	454.06	421.19	336.54
美国销售收入	1,589.31	6,786.60	5,285.96	4,309.31
占比	16.82%	6.69%	7.97%	7.81%

报告期内，公司海运费与公司在美国的销售规模整体上较为匹配，2020年1-9月海运费较高的主要原因为本年受疫情影响，海上航运线路有所缩减，且美国港口相关工作人员减少导致货柜周转减慢，海上航线及货柜均呈现供不应求的状态，综合导致海上运输价格涨幅较高。

b、内陆运输费用

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
境内陆路运输费用(A)	5.61	66.11	117.05	76.39
由公司承担运费的境内业务(B)	58.74	794.81	2,475.54	2,110.35
其中：境内客户销售收入	55.03	747.05	1,778.96	1,304.20
新增合作运营设备规模	3.71	47.76	696.58	806.15
占比(A/B)	9.55%	8.32%	4.73%	3.62%

报告期内，公司境内销售由公司承担运费的主要有万达宝贝王、恒大集团、新城多奇妙等个别客户，另外，公司在境内开展的游艺设备合作运营业务，由公司负责运输设备至合作客户的游乐场地。同时，内陆运输费受运输次数、运输距离等因素的影响而有所波动。2019年及2020年1-9月，运输费占比有所增加，主要系相关业务规模整体较小，万达宝贝王、恒大集团批量采购有所减少，而运输费受运输批量、运输次数、运输距离等因素的影响未同比减少所致。报告期内，公司境内陆路运输费用与境内客户销售规模以及新增合作运营设备规模整体上是匹配的。

c、快递费用

报告期内，快递费用主要为公司售后配件产生的快递费用：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
快递费(A)	86.44	235.07	195.03	100.48
售后配件规模(B)	502.61	1,906.67	1,568.24	1,563.83
其中：售后收费配件收入	407.72	1,642.51	1,283.54	1,412.55
售后免费配件成本	94.89	264.16	284.70	151.28
占比(A/B)	17.20%	12.33%	12.44%	6.43%

报告期内，公司快递费用主要为向客户提供售后配件而产生，整体上金额较小。快递费用受寄件次数、重量、距离影响较大，2017年至2019年呈上升趋势，2020年1-9月受疫情影响降幅较为明显。

B、售后服务费未计提预计负债的合理性

根据公司与客户签订的销售合同约定，公司在向客户销售游戏游艺设备的同时，向客户提供一定期间的质量保证，在质保期内的产品质量问题，由公司负责提供免费售后服务，报告期内，售后服务金额分别为178.46万元、351.34万元、328.42万元和143.55万元。

a、新收入准则下售后维修费是否构成单项履约义务

公司针对已售产品向客户提供一定期间的售后服务，为向客户保证所售商品符合合同既定标准而提供的一项质量保证，与合同中约定的转让商品履约义务不可单独区分，同时，客户也无需针对该项质量保证而向公司支出额外费用，因此不构成单项履约义务。

b、售后服务费是否应当按照《企业会计准则第13号—或有事项》的规定进行会计处理

公司在售后服务费实际发生时计入当期销售费用，未在销售实现年度进行预提。报告期内，公司发生的售后服务费占营业收入的比例较小，分别为0.43%、0.81%、0.72%和0.83%。根据《企业会计准则第13号——或有事项》第四条规定，或有事项相关的义务同时满足下列条件的，应当确认为预计负债：

(a) 该义务是企业承担的现时义务；

(b) 履行该义务很可能导致经济利益流出企业；

(c) 该义务的金额能够可靠地计量。

公司向客户提供售后服务是公司承担的现时义务，但在质保期内，公司是否需针对已售产品提供售后维修服务具有偶尔性和不确定，不能判断公司承担该项履约义务导致经济利益流出的可能性，同时未来售后维修费用的金额也不能可靠计量。另外，发行人产品质量良好，报告期内，售后服务费占营业收入的比例较小，分别为 0.43%、0.81%、0.72%和 0.83%。因此，公司未对售后服务费用进行预提，而是于实际发生维修支出时确认为当期费用，符合企业会计准则的规定。

公司同行业可比公司华立科技亦未对售后服务费计提预计负债，公司与其会计处理一致。

C、对 Amusements Worldwide LLC. 支付运营费用的具体情况

a、运营费用的具体构成及变动的合理性

报告期各期，公司销售费用中运营费用的具体金额及占比情况如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-9 月		2019 年		2018 年		2017 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
人员费用	142.54	55.24%	415.97	64.99%	259.78	49.35%	192.80	55.01%
场地租金	78.83	30.55%	101.51	15.86%	60.64	11.52%	35.49	10.13%
包装、运输费用	6.39	2.48%	55.75	8.71%	61.34	11.65%	34.61	9.88%
办公费用	10.03	3.89%	22.29	3.48%	45.40	8.63%	9.50	2.71%
招待费	0.07	0.03%	3.74	0.58%	2.80	0.53%	5.98	1.71%
财产保险费	9.07	3.51%	16.70	2.61%	16.87	3.21%	24.65	7.03%
税金	3.21	1.24%	5.85	0.91%	10.30	1.96%	2.58	0.74%
外购售后配件	0.36	0.14%	0.05	0.01%	20.55	3.90%	14.34	4.09%
其他	7.54	2.92%	18.15	2.84%	48.68	9.25%	30.51	8.71%
合计	258.04	100.00%	640.01	100.00%	526.36	100.00%	350.46	100.00%

报告期各期，公司对 Amusements Worldwide LLC. 的运营费主要包括人员

费用、场地租金及包装、运输费用，人员费用主要为 Amusements Worldwide LLC。为配合公司提供营销推广、仓储保管、售后服务的相关人员支出，场地租金系美国租赁仓库的仓储费用，包装、运输费用系其为公司在美洲地区销售产品质保期（半年）内的产品提供售后服务费，向公司客户快递相关售后配件等产生的相关费用。2017年至2019年，随着公司北美洲及南美洲销售规模的增长，公司的运营费有所增加。报告期各期，公司运营费用占公司北美洲及南美洲合计销售规模的比例如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
运营费用	258.04	640.01	526.36	350.46
美洲地区销售收入	2,053.62	10,393.89	9,864.24	8,797.15
占比	12.57%	6.16%	5.34%	3.98%

2017年至2019年，随着公司美洲地区销售规模的增加，公司运营费用金额有所增加，占美洲地区收入的占比亦有所增加。2020年1-9月，受境外新冠疫情的影响，公司运营费用有所下降，但由于美国仓库租金等固定支出较高，因此运营费用占美洲地区收入的比例有所上涨。

2017年至2019年，公司运营费用的上涨主要系人员费用、场地租金及包装、运费费用的增加，其中人员费用增加主要系随着美洲地区销售规模的增加，Amusements Worldwide LLC.增加了服务人员为公司提供相关服务。

场地租金的增加主要系随着公司美洲地区销售规模的增加，公司扩大了美国地区仓储的租赁面积，截至目前，公司美国租赁场地的面积为2,338.83 m²，2017年1月至2017年5月的租赁面积则为836.12 m²，2017年6月至2019年6月的租赁面积为1,644.38 m²。

2017年至2019年，公司包装、运输费用为34.61万元、61.34万元及55.75万元，2017年至2018年随着美洲地区销售规模的增加有所增加，2019年略有下降，主要系当期客户售后服务需求略有下降所致。2017年、2018年及2019年，公司发给Amusements Worldwide LLC.的用于美洲客户质保期内售后的配件金额为10.79万元、30.71万元及28.98万元，2019年亦有所下降，与包装、运输费用的变动相匹配。

总体来看，公司运营费用的增长主要系随着美洲地区的销售规模增长而变动，运营费用的变动与美洲地区销售规模的变动系匹配的。

b、Amusements Worldwide LLC. 既是公司经销商又为发行人提供服务的合理性

报告期内，发行人对 Amusements Worldwide LLC. 的销售明细如下表所示（含同一控制下企业 Snag a game）：

单位：万元

产品种类	2020年1-9月	2019年度	2018年度	2017年度
商用游戏游艺机	-	36.83	96.73	520.36
新型游戏游艺设备	-	135.61	74.96	-
配件	7.64	276.10	308.27	544.88
合计	7.64	448.54	479.96	1,065.24

Amusements Worldwide LLC. 为美国自然人 Gene Cramm 100% 持股的企业，成立于 2010 年 9 月，Gene Cramm 担任总裁，其配偶 Hope Cramm 担任副总裁，Gene Cramm 原为美国知名儿童游乐游乐场经营企业 Chuck E. Cheese's (CEC) 的副总裁，从 CEC 退休后，创办了 Amusements Worldwide LLC.，由于 Gene Cramm 对游戏游艺设备行业较为熟悉，因此 CEC 委托 Amusements Worldwide LLC. 负责部分游戏游艺设备的海外进口及设备的后续维护业务，Amusements Worldwide LLC. 从中国、意大利、韩国等国家进口游戏游艺设备，再销售给 CEC，并提供整体服务。

一直以来，在商用游戏游艺机方面，Amusements Worldwide LLC. 只拥有 CEC 一家客户，所采购的商用游戏游艺机全部销售给 CEC，世宇科技一直通过 Amusements Worldwide LLC. 将产品销售给 CEC，除了 CEC 以外，Amusements Worldwide LLC. 没有开发其他商用游戏游艺设备整机客户，CEC 的产品需求最终由 CEC 自身决定，Amusements Worldwide LLC. 系接受 CEC 委托负责设备采购事务的执行，因此在客户资源方面没有利益冲突。

由于 CEC 近年来经营情况一般，对外采购设备较少，因此 Amusements Worldwide LLC. 从 2018 年开始很少向 CEC 销售。2020 年 6 月，CEC 已根据《美国破产法》第 11 章的规定申请破产保护。

由于 Amusements Worldwide LLC. 在长期与 CEC 配套采购的过程中积累了较强的游戏游艺设备售后服务经验，加之其股东及总裁 Gene Cramm 是美国游戏游艺产业领域的资深专业人士，因此为了更好的开拓美洲市场，发行人与 Amusements Worldwide LLC. 分别于 2016 年 11 月签订了《Distributorship Agreement》（《经销协议》），委托 Amusements Worldwide LLC. 经销公司产品的时候，重点为公司在美洲市场的所有客户提供售后服务。由于近两年来 Amusements Worldwide LLC. 的唯一客户 CEC 设备采购需求较少，因此其重点工作是提供售后服务。

Hope Cramm 从可口可乐退休以后，由于看好新型游戏游艺设备欢乐乒乓 PONG 的市场前景，于 2019 年设立了 Snag a game 专门从事欢乐乒乓 PONG 的销售和市场推广，授权的区域为美国家庭市场，系单项产品的经销客户之一，目前销售规模比较小，不影响发行人市场客户资源。

美洲市场特别是北美市场是公司的主要市场，市场需求大，客户数量较多，但距离发行人境内总部较远，并存在文化和时区差异，因此为了更好的做好美洲市场的销售（主要为北美地区，同时兼顾南美地区），提升客户服务水平，因此发行人客观上存在寻找本地售后服务团队的必要性，具有合理背景。由于 Amusements Worldwide LLC. 仅对特定一家客户销售，Snag a game 仅经销特定一款产品，不会影响世宇科技的美洲市场客户资源，客户的产品销售由发行人的海外销售团队服务，客户认可的是公司的产品及品牌，双方在客户资源方面不存在冲突，发行人也没有流失客户资源，最近三年发行人在北美市场的销售稳步增长，2017 年、2018 年、2019 年，发行人对北美地区的销售金额分别持股为 6,120.78 万元、7,020.26 万元、8,741.91 万元，取得了良好的效果。

境内行业内其他企业一般在北美市场的销售规模较小，因此同行业企业没有有在北美地区委托专业的售后服务机构，目前还没有形成行业惯例。

c、公司与 Amusements Worldwide LLC. 的具体合作模式及相关经销协议的主要条款、与其他经销商是否存在差异

(a) 具体合作模式

发行人与 Amusements Worldwide LLC. 的具体合作模式如下：

a) 商用游戏游艺机销售方面，目前其客户只有 CEC 一家，其根据客户需求情况向公司采购商用游戏游艺机，买断式销售，与其他一般经销客户相一致；

b) 对于新型游戏游艺设备，目前由 Snag a game 指定经销一款产品，其根据客户需求情况向公司采购商用游戏游艺机，买断式销售，与其他一般经销客户相一致；

c) 配件方面，售后服务期内的配件需求由公司免费配送，客户存在售后服务需求时，由公司业务人员联系 Amusements Worldwide LLC. 提供相关服务，Amusements Worldwide LLC. 执行免费保修后向公司报备设备照片、客户信息、机台状态信息等，公司国内售后服务部门进行监督；超出售后服务期内的维修，由 Amusements Worldwide LLC. 向公司购买配件，并向客户提供售后服务。Amusements Worldwide LLC. 向公司购买配件为买断式，与其他经销客户相一致。

(b) 协议的主要条款

根据 Amusements Worldwide LLC. 与公司签订的经销协议，主要条款如下：

a) 公司委托 Amusements Worldwide LLC. 作为其游戏游艺产品在北美地区的经销商，并负责该等产品在本协议经销地区的售后服务。

b) 公司委托 Amusements Worldwide LLC. 在美国租赁场地用于办公、产品展示及仓储，并委托经销商聘请相关服务人员向客户提供售后服务。经销商应当以其自身名义就上述租赁、聘用事宜与相关方签订协议。

c) 经销商负责北美、南美地区的售后服务，包括发行人直接向客户销售的产品及经销商自行销售的经销产品：

产品在质保期内的，Amusements Worldwide LLC. 应当在审核客户提出的服务要求及证据后，免费向客户提供售后服务，售后服务所需的零配件由公司免费提供并发送至经销商或其指定地点；

产品超过质保期的，Amusements Worldwide LLC. 可以向客户提供售后服务并收取服务费用，该等服务费用的收取标准详见公司就售后服务制定或发送

的制度或文件，售后服务所需的零配件应当向供应商采购。

Amusements Worldwide LLC. 承担经销商因提供上述售后服务产生的运营费用及相关税费，包括但不限于：场地租金及水电费、售后服务人员的劳务报酬及保险费用、差旅费、维修用配件购买费、租赁场地的清洁费/垃圾清理费、租赁场地的电话及网络费、包装材料费用、保修配件运费、办公用品费、叉车燃油费、杂费等。经销商应当在每月 15 日前向发行人提供上月的运营费用结算单。经销商承诺该等运营费用为上述售后服务产生的真实且实际发生的费用，如发行人要求提供相关单据查验或存档时，经销商应当提供该等单据。发行人确认上述费用后于收到运营费用结算单及相关单据后 30 个工作日内向经销商支付该等运营费用。

(c) 与其他经销商是否存在差异

公司在产品销售方面，Amusements Worldwide LLC. 的销售条款与其他经销商不存在差异。

d、对 Amusements Worldwide LLC. 销售的具体情况

报告期各期，公司对 Amusements Worldwide LLC. 的销售金额及占主营业务收入的比重情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
销售金额	7.64	448.54	479.96	1,065.24
主营业务收入	17,069.98	45,063.30	42,985.25	40,976.59
占比	0.04%	1.00%	1.12%	2.60%

报告期各期，公司对 Amusements Worldwide LLC. 的销售金额为 1,065.24 万元、479.96 万元、448.54 万元及 7.64 万元，占主营业务收入的比例为 2.60%、1.12%、1.00%及 0.04%，占比较小且逐年降低。

报告期各期，公司向 Amusements Worldwide LLC. 销售的具体产品类型如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
商用游戏游艺设备	-	36.83	96.73	520.36
新型游戏游艺设备	-	135.61	74.96	-
配件	7.64	276.10	308.27	544.88
合计	7.64	448.54	479.96	1,065.24

2017年，公司向 Amusements Worldwide LLC. 销售商用游戏游艺设备及配件，其中商用游戏游艺设备主要系销售给最终客户 CEC，配件主要为 Amusements Worldwide LLC. 为公司美国等地客户单独提供产品维修等服务所需的配件。2018年起，随着最终客户 CEC 需求的减少，Amusements Worldwide LLC. 主要向公司采购配件，同时其同一控制公司 Snag a Game 为公司新产品新型游戏游艺设备欢乐乒乓 PONG 的经销商，向公司采购欢乐乒乓。2020年1-9月，受新冠疫情影响，Amusements Worldwide LLC. 向公司采购金额较低。

e、营销推广过程中获得销售机会时，Amusements Worldwide LLC. 是否会优先考虑自身利益

在商用游戏游艺机方面，Amusements Worldwide LLC. 一般不主动进行营销推广，主要为辅助发行人进行营销推广，Amusements Worldwide LLC. 的客户只有 CEC 一家，CEC 根据自身需求决定采购游戏游艺设备的类型和品牌，CEC 的产品需求最终由 CEC 自身决定，Amusements Worldwide LLC. 系接受 CEC 委托负责设备采购事务的执行，未曾抢占发行人的其他客户资源，Amusements Worldwide LLC. 不存在优先考虑自身利益（如优先推销其经销的产品）而不是发行人的利益的情形。

新型游戏游艺设备方面，Snag a game 只经销欢乐乒乓 PONG 这一款产品，欢乐乒乓 PONG 系获得 ATRARI 授权的产品，市场上不存在类似产品或者可比产品，Snag a game 不存在经销类似产品的情形，Snag a game 也不存在优先考虑自身利益（如优先推销其经销的产品）而不是发行人的利益的情形。

配件产品方面，协议约定 Amusements Worldwide LLC. 的配件只能向发行人采购，不存在向其他供应商采购的情形，Amusements Worldwide LLC. 不存在优先考虑自身利益（如优先推销其经销的产品）而不是发行人的利益的情形。

D、销售费用率与同行业可比公司比较情况

公司销售费用率与同行业公司对比如下：

公司名称	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	3.90%	5.82%	6.13%	6.66%
中山金马	5.82%	4.70%	4.52%	5.02%
鈰象电子	NA	20.86%	24.57%	23.37%
本公司	8.03%	9.63%	9.42%	7.79%

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。

公司销售费用率低于鈰象电子，主要系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，主要产品分为商用游戏游艺机及线上游戏两大类。由于鈰象电子业务及客户群体与公司仍存在一定的差异，导致销售费用率亦存在一定的差异，公司销售费用率低于鈰象电子。

公司销售费用率高于中山金马及华立科技，主要系公司的销售模式、销售区域与其存在一定的差异所致。中山金马主要从事大型游乐设施的生产和销售，下游客户主要为户外大型游乐园、主题公园和城市综合体等。中山金马及华立科技主要以内销为主，中山金马2017年外销的占比为0.54%，华立科技2017年、2018年及2019年外销的占比分别为21.00%、17.00%及12.99%，而公司积极开拓海外市场，在香港及加拿大设立下属公司进行海外客户开发，因此销售人员及相关销售费用较多；同时，由于公司境外销售较多，境外销售相关的快递运输费等也较高，综合导致公司销售费用率高于华立科技及中山金马。

(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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
人员费用	642.34	1,314.73	1,348.98	1,343.98
折旧摊销费用	246.98	313.02	293.09	294.77

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
办公租赁费用	131.29	194.99	210.33	248.69
差旅交通费用	49.40	199.82	194.54	188.84
水电物业费	88.53	170.55	115.91	121.76
咨询顾问费	-	104.04	100.53	101.13
业务招待费	10.04	49.46	68.98	45.71
中介服务费用	56.14	92.93	67.95	206.95
停工损失	214.75	-	-	-
其 他	43.93	109.26	176.30	165.44
合 计	1,483.41	2,548.80	2,576.61	2,717.27
营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
占 比	8.58%	5.62%	5.94%	6.59%

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 2,717.27 万元、2,576.61 万元、2,548.80 万元及 1,483.41 万元，占营业收入的比重为 6.59%、5.94%、5.62% 和 8.58%。

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，当年公司整体变更为股份公司并完成同一控制下收购等，相应中介机构费用较高，2018 年中介机构费用则有所减少。

2019 年管理费用与 2018 年较为接近。

2020 年 1-9 月，由于疫情影响，人员费用、差旅交通费、业务招待费等均有所减少。同时，2020 年上半年部分月份公司合作经营业务受下游客户无法开业的影响，合作经营设备均处于停工状态，公司工厂亦受新冠疫情影响存在停工及开工率不足的情况，公司将对应的时间段的合作机台折旧费及生产车间的部分生产人员工资等相关成本计入停工损失，共确认停工损失 214.75 万元。

公司与同行业公司管理费用率对比情况如下：

公司名称	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	6.27%	6.43%	7.23%	7.82%

公司名称	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
中山金马	22.71%	13.24%	13.01%	11.28%
鈰象电子	NA	3.74%	5.00%	4.52%
本公司	8.58%	5.62%	5.94%	6.59%

最近三年，发行人管理费用率低于中山金马、略低于华立科技，高于鈰象电子。

中山金马主要从事大型游乐设施的生产和销售，下游客户主要为户外大型游乐园、主题公园和城市综合体等，业务类型与公司仍存在一定的差异，导致管理费用率与公司存在一定的差异，管理费用率高于公司；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，主要产品分为商用游戏游艺机及线上游戏两大类。鈰象电子整体销售规模较大，2019年实现销售额52.91亿新台币，因此综合管理费用率较低，公司管理费用率高于鈰象电子。

最近三年，公司管理费用率略低于华立科技，主要系公司管理费用中的工资薪酬略低于华立科技。公司管理人员平均薪酬低于华立科技，主要系公司所在地中山与华立科技所在地广州的经济发展水平及平均薪酬水平存在一定的差异导致。

报告期内，公司与华立科技管理人员人均薪酬对比情况如下：

单位：万元

公司名称	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	-	18.18	18.09	19.33
公司	5.14	10.27	10.54	10.67

最近一期，公司管理费用率高于华立科技，主要系2020年1-9月公司销售规模较去年有所下降。同时，2020年上半年部分月份公司合作经营业务受下游客户无法开业的影响，合作经营设备均处于停工状态，公司工厂亦受新冠疫情影响存在停工及开工率不足的情况，公司将对应的时间段的合作机台折旧费及生产车间的部分生产人员工资等相关成本计入管理费用停工损失中，共计提214.57万元；而华立科技将其停工期间自营游乐场的成本（包括游乐场租金、设备折旧、职工薪酬等）和合作运营游乐场投放设备的折旧成本共1,162.40万

元计入营业外支出中。

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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017
管理人员薪酬	642.34	1,314.73	1,348.98	1,343.98
营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
占 比	3.72%	2.90%	3.11%	3.26%
管理人员平均人数	125	128	128	126
管理人员平均薪酬	5.14	10.27	10.54	10.67
当地平均工资水平	-	6.48	6.09	5.62

最近三年，管理人员薪酬及人员数量较稳定，与营业收入占比趋势较为平稳。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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
办公租赁费	131.29	194.99	210.33	248.69
水电物业费	88.53	170.55	115.91	121.76
合 计	219.82	365.54	326.24	370.45

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，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零星修缮较多所致。

管理费用-其他费用的构成情况如下表所示：

单位：万元

项 目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
财产保险费	7.05	56.98	34.22	29.43
行业协会会费等	21.16	21.30	24.22	20.29

检测、服务费等	7.55	14.49	36.46	75.95
办公物料消耗	4.21	5.98	26.24	24.16
产品报废损失	-	-	41.93	-
其他杂费	3.96	10.51	13.23	15.61
管理费用-其他合计	43.93	109.26	176.30	165.44

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。

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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
人员费用	1,125.65	1,688.73	1,696.43	1,487.36
物料消耗	93.82	417.32	430.17	359.55
委外及模具制造费	58.45	253.27	234.18	261.70
租赁费	78.03	117.16	122.17	102.21
其 他	55.89	96.67	104.17	79.43
合 计	1,411.84	2,573.14	2,587.12	2,290.24

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 2,290.24 万元、2,587.12 万元、2,573.14 万元及 1,411.84 万元，占营业收入的比重为 5.56%、5.97%、5.68% 及 8.17%，研发投入占比较高，公司保持了相对稳定的研发投入，最近三年公司研发费用率基本保持稳定。

报告期各期，公司的研发费用按产品项目情况如下：

单位：万元

研发项目名称	研发支出金额				研发进度
	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年	
互动体育项目	182.86	-	-	-	在研阶段
皇家驹	157.96	-	-	-	在研阶段
星闪礼品机	79.26	10.80	-	-	在研阶段
雾化机	61.36	-	-	-	在研阶段
神珠物语	63.18	-	-	-	在研阶段
阅读加油站	57.47	0.29	-	-	在研阶段
希希狐推球	52.34	0.36	-	-	在研阶段
电梯激战	11.15				在研阶段
胜利摩托 VR	4.09	463.70	-	-	研发完成
星际宝藏	18.09	237.24	4.02	-	研发完成
黄金堡 2 代	11.25	214.77	-	-	研发完成
炫动篮球	14.02	203.09	-	-	研发完成
欢乐乒乓	6.42	124.28	286.84	34.18	在研阶段
华卡音舞	5.60	122.63	-	-	研发完成
极速滚球	2.35	120.70	-	-	研发完成
甜品驿站	1.01	119.78	-	-	研发完成
疯狂 DD	8.57	111.93	1.76	-	研发完成
大麦功能机	228.30	81.67	266.06	-	研发完成
皇家骑士	0.52	37.75	181.63	-	研发完成
一球成名	13.70	32.21	88.48	-	研发完成
波波池	7.81	28.26	108.43	45.43	研发完成
极速保龄	1.69	15.37	78.55	78.92	研发完成
北极冰屋	-	14.17	168.29	7.31	研发完成
超级方程式赛车	39.70	6.22	12.61	62.89	研发完成
驱魔使者 2	-	5.54	81.82	168.00	研发完成
怪兽猎人	-	4.68	9.43	75.36	研发完成
糖果扭扭蛋	-	1.86	95.26	-	研发完成
不义联盟	-	1.26	202.95	-	研发完成
VR 登陆日	-	-	-	369.74	研发完成
VR 虎豹骑	-	-	5.62	231.66	研发完成
射击总动员	-	-	-	121.15	研发完成
全民枪战	-	-	-	108.39	研发完成
热力舞伴	-	-	15.41	82.33	研发完成
VR 奇幻之旅	-	-	23.74	66.01	研发完成
其他	383.14	614.58	956.22	838.87	
合计	1,411.84	2,573.14	2,587.12	2,290.24	

公司与同行业公司研发费用率对比情况如下：

公司名称	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	2.30%	3.01%	5.13%	5.04%
中山金马	14.02%	20.18%	13.70%	13.30%
鈰象电子	NA	22.39%	27.21%	24.40%
本公司	8.17%	5.68%	5.97%	5.56%

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2019年度年报，鈰象电子综合毛利率为92.63%，与软件开发类企业较为接近。

(4) 财务费用

报告期内，公司财务费用明细如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
利息支出	58.02	92.93	153.37	302.56
减：利息收入	38.77	65.89	44.14	13.56
汇兑损益	64.94	-38.60	-250.61	221.89
金融机构手续费	19.30	61.64	44.12	69.29
合计	103.49	50.07	-97.25	580.18

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580.18万元、-97.25万元、50.07万元及103.49万元。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、2019 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，2020 年 1-9 月美元兑人民币汇率有所下降，导致公司产生一定的汇兑损失。

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。

公司通过以上方式控制外汇汇率波动对公司的影响。

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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
存货跌价准备	41.83	169.66	282.15	320.45
坏账准备	-	-	-98.38	62.73
合 计	41.83	169.66	183.78	383.19

报告期内，公司资产减值损失金额为 383.19 万元、183.78 万元、169.66 万元及 41.83 万元，2017 年至 2018 年包括应收款项坏账准备和存货跌价准备，2019 年起则为存货跌价准备，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 年及 2020 年 1-9 月，公司的信用减值损失为 226.27 万元及 286.31 万元，主要系应收账款及其他应收款的坏账计提与转回，同时 2020 年 1-9 月公司计提对外担保风险准备金 12.45 万元。

5、其他收益

报告期内，公司其他收益分别为 516.64 万元、530.41 万元、460.37 万元及 126.34 万元，主要为政府补助，政府补助具体明细如下：

单位：万元

项 目	与资产相关/ 与收益相关	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
政府补助	与收益相关	91.63	448.18	530.41	516.64
政府补助	与资产相关	27.43	12.19	-	-

合 计	119.06	460.37	530.41	516.64
-----	--------	--------	--------	--------

报告期内，公司计入其他收益的政府补助具体明细如下：

年度	项目内容	金额	文件依据	与资产相关/收益相关
2020年1-9月	2020年省级促进经济高质量发展（上市挂牌融资奖补）项目支持民营企业上市融资资助款	40.90	中山市工业和信息化局《关于下达2020年省级促进经济高质量发展（上市挂牌融资奖补）项目资助计划的通知》中工信（2020）402号	与收益相关
	支持互联网发展标杆示范项目资助资金	27.43	中山市工业和信息化局《关于下达2018年省级促进经济发展专项（企业技术改造用途）资金（支持工业互联网发展）标杆示范项目资助资金的通知》中工信（2019）436号	与资产相关
	2020年度中山市科技发展专项资金项目（第二批）	20.00	中山市科学技术局《关于下达2020年度中山市科技发展专项资金项目（第二批）和资金安排的通知》中山科发（2020）188号	与收益相关
	高新技术企业复审认定补贴	10.00	中山市科学技术局《关于下达2020年中山市企业科技创新发展专项资金的通知》中山科发（2020）218号	与收益相关
	企业失业保险稳岗返还项目资金	6.18	《广东省人民政府关于印发广东省进一步稳定和促进就业若干政策措施的通知》（粤府[2020]12号），《关于做好疫情防控期间有关就业工作的通知》（粤人社明电[2020]28号）等	与收益相关
	2020年中山市商务局促进对外贸易项目专项资金	5.20	中山市商务局《中山市商务局关于下达2020年中山市商务发展专项资金（促进对外贸易项目）的通知》（中商务贸字[2020]78号）	与收益相关
	其他	9.34		
	合计	119.06		
2019年度	2018年度促进产业专项扶持资金（总部企业奖励+企业参展补贴）	108.00	中山市人民政府西区办事处《关于下达2018年度促进产业专项扶持资金的通知》	与收益相关

	上市挂牌融资奖	101.90	中山市工业和信息化局《关于下达 2019 年省级促进经济高质量发展专项资金（上市挂牌融资奖补）项目资助计划的通知》中工信（2019）441 号	与收益相关
	2019 年企业上市扶持专项经费	100.00	中山市金融工作局《关于下达 2019 年企业上市扶持专项经费的通知》	与收益相关
	软件产品销售增值税即征即退	33.51	国家税务总局深圳市宝安区税务局税务事项通知书深宝税通（2019）171745 号、173789 号、289418 号、283316 号、285810 号、328796 号、327673 号、（2020）11878 号	与收益相关
	2018 年度中山文化产业专项资金	30.00	中山市文化广电旅游局《关于获得 2018 年度中山市文化产业专项资金的证明》	与收益相关
	2019 年中山市市工业发展专项资金（技术改造专题）	25.62	中山市工业和信息化局《关于下达 2019 年中山市工业发展专项资金（技术改造专题）项目资助计划的通知》	与收益相关
	中山市促进外贸稳增长项目专项资金	20.37	中山市商务局《关于对 2017 年度中山市促进外贸稳增长专项资金外贸稳增长项目专项资金分配进行公示的通知》中商务贸字(2019)12 号	与收益相关
	2018 年度西区促进产业发展扶持（科技研发）资金	20.00	中山市人民政府西区办事处《2018 年度西区促进产业发展扶持（科技研发）拟补助项目名单的公示》	与收益相关
	其他	20.97		
	合计：	460.37		
2018 年度	中山市金融局上市备案补贴	240.00	中山市金融工作局《关于给予 2017 年第四批企业上市上板补助的公示》	与收益相关
	关于 2017 年省科技发展专项资金	81.54	广东省科技厅《关于 2017 年省科技发展专项资金（企业研究开发补助资金）项目计划的公示》	与收益相关
	支持民营企业上市融资专题资助款	73.45	中山市经济和信息化局《关于 2017 年度省级工业和信息专项资金促进民营经济发展项目的公示》	与收益相关
	上市挂牌融资奖补项目资助款	34.50	中山市经济和信息化局《关于中山市 2018 省促进经济发展专项资金上市挂牌融资奖补项目库的公示》	与收益相关
	2017 年度产业发展扶持资金（促进外贸稳增长出口项目）	26.25	中山市人民政府西区办事处《关于获得 2017 年西区促进产业扶持(外贸稳增长)企业名单公示》	与收益相关
	2017 年中山市文化产业专项资金	25.00	中山市文化广电新闻出版局关于《2017 年中山市文化产业专项资金项目评审结果的公示》	与收益相关

	其他	49.67		
	合计:	530.41		
2017 年度	中山市金融局上市备案补贴	260.00	中山市金融工作局《关于给予 2017 年第四批企业上市上板补助的公示》	与收益相关
	2017 年度中山市协同创新专项资金项目补贴（企业跨境研发机构建设）	50.00	中山市科学技术局《中山市第二批拟认定市级协同创新中心名单及 2017 年度市协同创新专项拟立项项目公示》	与收益相关
	2017 年中山市促进线上线下商贸流通专项资金（电子商务专项资金）	40.00	中山市商务局《关于 2017 年中山市促进线上线下商贸流通专项资金（电子商务专项资金）补助结果的通知》中商务电字【2017】14 号	与收益相关
	2017 年产业扶持资金资助款（互联网及大数据专项项目）	30.00	中山市经济和信息化局《关于中山市 2017 年信息产业发展专项资金资助项目（第一批）的公示》	与收益相关
	广东省高新技术企业运行情况数据登记表	20.00	中山市科学技术局《关于下达 2016 年度高新技术企业及高新技术产品经费的通知》中山科发【2017】85 号	与收益相关
	2016 年创新券兑换	20.00	中山市科学技术局《关于下达 2017 年中山市第一批科技创新券兑现资金的通知》中山科发【2017】131 号	与收益相关
	石岐区 2016 年研发费用补助	20.00	中山市人民政府石岐区办事处《石岐区关于加快创新发展推动科技进步的实施意见》	与收益相关
	其他	76.64		
	合计:	516.64		

5、资产处置收益

报告期内，公司资产处置收益分别为-0.04 万元、0.94 万元、0 万元及 0 万元，为处置固定资产处置的收益和损失，金额较小。

6、投资收益

报告期内，公司于 2019 年及 2020 年 1-9 月实现投资收益-10.18 万元及-11.90 万元，系公司权益法下核算对广东麦麦天空科技有限公司的长期股权投资形成的投资收益。

7、营业外收支分析

报告期内，公司营业外收入分别为 0.23 万元、30.32 万元、6.22 万元及 1.10

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 10.25 万元、14.83 万元、3.19 万元及 5.50 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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
收到员工违约赔款	-	-	30.00	-
收到协会奖励款项等	1.10	6.22	0.32	0.23
合 计	1.10	6.22	30.32	0.23

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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
捐赠、赞助支出	5.50	3.18	14.80	10.01
财产损失等	-	0.02	0.03	0.24
合 计	5.50	3.19	14.83	10.25

报告期营业外支出主要为捐赠、赞助支出等，金额较小。

（五）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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
扣除所得税和少数股东损益后非经常性损益合计	101.15	365.05	463.44	347.20
归属于母公司股东的净利润	1,055.25	5,386.23	5,540.35	4,455.22
扣除非经营性损益后归属于母公司股东的净利润	954.10	5,021.18	5,076.91	4,108.02
占 比	9.58%	6.78%	8.36%	7.79%

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 7.79%、8.36%、6.78% 及 9.58%，占比较小。

（六）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

期间	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	本期应交数	本期缴纳数	本期应交数	本期缴纳数	本期应交数	本期缴纳数	本期应交数	本期缴纳数
增值税	640.87	779.19	591.37	443.88	550.89	432.04	742.90	1,701.26
所得税	176.79	300.16	755.47	819.36	829.78	806.39	850.56	938.21

报告期内，公司缴纳的增值税金额分别为 1,701.26 万元、432.04 万元、443.88 万元及 779.19 万元，2018 年降幅较大，2019 年较为稳定。2018 年增值税降幅较大主要系一方面，报告期之前的 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；另一方面，公司持续加大对境外客户的开发力度，2018 年外销收入占比有所增加，因此需缴纳的增值税有所下降。2020 年 1-9 月，公司应交增值税有所增加，主要系内销收入增加所致。

（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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
存货采购进项税	1,303.44	3,296.67	4,103.58	4,213.42
固定资产、无形资产等长期资产采购进项税	12.83	33.18	121.79	22.14
费用类采购进项税	36.11	141.73	160.40	143.55
支付股票发行中介机构费用进项税	4.12	12.70	-	-
合计	1,356.50	3,484.27	4,385.77	4,379.11
存货采购金额	10,208.14	26,378.28	25,278.79	25,036.94

测算进项税额（3%、13%、16%、17%）	1,312.40	3,294.21	4,096.41	4,205.08
差 额	8.96	2.46	7.17	8.34
差异率	0.68%	0.07%	-0.17%	0.20%
固定资产、在建工程等长期资产购置金额	211.40	489.87	1,868.64	1,203.67
长期资产购置测算进项税	12.83	33.18	121.79	22.14
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、所得税与利润总额的关系

报告期内，公司所得税费用与利润总额的关系如下：

单位：万元

项 目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
利润总额	1,122.78	6,117.16	6,211.42	5,015.38
所得税费用	68.18	733.20	750.13	686.70
净利润	1,054.60	5,383.97	5,461.29	4,328.68
所得税费用与利润总额的比例	6.07%	11.99%	12.08%	13.69%

报告期内，公司所得税费用分别为 686.70 万元、750.13 万元、733.20 万元及 68.18 万元，占利润总额比例分别为 13.69% 和 12.08%、11.99% 及 6.07%，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。2020 年 1-9 月所得税费率较低，主要系当期利润总额相对较低、研发费用加计扣除所致。

3、税收优惠对公司财务状况和经营成果的影响

报告期内，公司享受的税收优惠主要包括所得税税收优惠及增值税税收优惠，并依据有关规定将所得税税收优惠及增值税税收优惠计入经常性损益。报告期内享受的税收优惠税额分别为 520.89 万元、486.31 万元、471.57 万元及 84.34 万元，占当期利润总额比例分别为 10.39%、7.83%、7.71% 及 7.51%，公司报告期内经营成果对税收优惠不存在重大依赖。税收优惠税额具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
所得税税率优惠额	80.86	438.06	477.48	520.89
增值税即征即退税额	3.48	33.51	8.83	-
税收优惠税额合计	84.34	471.57	486.31	520.89
利润总额	1,122.78	6,117.16	6,211.42	5,015.38
占利润总额的比例	7.51%	7.71%	7.83%	10.39%

（七）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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
营业利润	1,127.18	6,114.14	6,195.93	5,025.39
利润总额	1,122.78	6,117.16	6,211.42	5,015.38
净利润	1,054.60	5,383.97	5,461.29	4,328.68
营业利润/利润总额	100.39%	99.95%	99.75%	100.20%

报告期内，公司营业利润分别为 5,025.39 万元、6,195.93 万元、6,114.14 万元及 1,127.18 万元，占利润总额的比例分别为 100.20%、99.75%、99.95% 及 100.39%，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。

十二、资产质量分析

（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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动资产	32,160.84	64.73	31,894.66	63.30	23,666.96	55.12	22,900.92	56.04
非流动资产	17,522.73	35.27	18,494.43	36.70	19,271.47	44.88	17,965.76	43.96
资产总计	49,683.57	100.00	50,389.10	100.00	42,938.43	100.00	40,866.69	100.00

报告期各期末，公司资产总计分别为 40,866.69 万元、42,938.43 万元、50,389.10 万元及 49,683.57 万元，最近三年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 56.04%、55.12%、63.30% 及 64.73%。

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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	6,527.06	20.30	12,393.48	38.86	8,851.92	37.40	9,856.69	43.04
应收票据	889.40	2.77	-	-	-	-	21.41	0.09
应收账款	11,959.99	37.19	7,861.75	24.65	4,628.23	19.56	4,286.24	18.72
预付款项	723.26	2.25	138.52	0.43	384.11	1.62	133.35	0.58
其他应收款	80.89	0.25	102.31	0.32	148.87	0.63	160.17	0.70
存 货	11,595.89	36.06	10,968.57	34.39	9,560.02	40.39	8,297.81	36.23
其他流动资产	384.35	1.20	430.04	1.35	93.80	0.40	145.24	0.63
流动资产合计	32,160.84	100.00	31,894.66	100.00	23,666.96	100.00	22,900.92	100.00

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 97.99%、97.35%、97.90% 及 93.54%。

(1) 货币资金

报告期各期末，货币资金余额分别为 9,856.69 万元、8,851.92 万元、12,393.48 万元和 6,527.06 万元，2019 年末货币资金有所上升，主要系公司经营积累增加，并且 2019 年度购建固定资产、在建工程等长期资产的支出等投资活动及偿还借款等筹资活动现金流支出有所减少。2020 年 9 月末货币资金减少幅度较大，主要系 2020 年 1-9 月销售收入有所减少，而应付账款等支付较多所致。

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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
现金	0.05	0.05	0.05	0.64
银行存款	5,437.24	12,316.11	8,771.36	8,243.93
其他货币资金	1,089.78	77.31	80.52	1,612.12
合 计	6,527.06	12,393.48	8,851.92	9,856.69

(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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	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	889.40	100.00	-	-	-	-	-	-
合 计	889.40	100.00	-	-	-	-	21.41	100.00

公司 2017 年末存在 21.41 万元应收票据，2018 年已承兑完毕；2020 年 9 月末，公司应收票据金额为 889.40 万元，报告期后大部分已用于背书支付。

(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 4,286.24 万元、4,628.23 万元、7,861.75 万元及 11,959.99 万元，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 年末较 2018 年末增加 3,233.52 万元，增幅为 69.87%，主要系第四季度为公司销售旺季，而且由于部分

大客户 2019 年新场地开设计划或者设备引入计划较多集中在第四季度，加之公司 2019 年下半年推出的较多新产品得到市场认可等原因，导致 2019 年第四季度销售有所增加，年末账期内应收账款相应有所增加；2020 年 9 月末较 2019 年年末增加 4,098.24 万元，增幅为 52.13%，主要系 2020 年 1-9 月公司内销收入占比增加以及受疫情影响部分下游客户回款有所减缓所致。

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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	11,685.80	92.17	8,054.60	96.99	4,702.43	96.19	4,402.24	97.36
1 至 2 年	818.82	6.46	173.67	2.09	166.46	3.41	102.59	2.27
2 至 3 年	173.30	1.37	76.53	0.92	6.65	0.14	16.83	0.37
3 至 4 年	0.47	0.00	-	-	12.92	0.26	-	-
合 计	12,678.39	100.00	8,304.81	100.00	4,888.45	100.00	4,521.66	100.00
坏账准备	718.39	5.67	443.06	5.33	260.22	5.32	235.42	5.21
账面价值	11,959.99	94.33	7,861.75	94.67	4,628.23	94.68	4,286.24	94.79

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 97.36%、96.19%、96.99%及 92.17%，应收账款的质量良好，可回收性强，应收账款回收风险较小。2017 年末至 2019 年末，一年以内应收账款的占比较为稳定，均为 96%以上。2020 年 9 月末，一年以内的应收账款占比略有下降，为 92.17%，主要系受新冠疫情影响，公司主要客户北京大玩家娱乐股份有限公司的应收账款中存在一年以上的应收账款 580.46 万元，导致一年以上的应收账款金额及占比有所增加。

北京大玩家娱乐股份有限公司目前是国内连锁游乐场数量最多的企业，亦是公司报告期内主要客户之一。公司对其的结算政策为收货后 180 天内支付订单合同款项。2020 年上半年部分月份，受新冠疫情突然爆发的影响，国内采取了较为严格的防疫措施，游艺娱乐场所阶段性暂停营业或限制人流的措施，对该客户的经营产生了较为不利的阶段性影响，随着国内疫情得到良好控制，其

游乐场的经营情况得到恢复。公司基于新冠疫情影响的客观因素及与其良好的合作关系，与其友好协商达成了延期分期回款的约定。大玩家目前严格按照约定分期回款。截至本招股说明书签署日，北京大玩家娱乐股份有限公司已回款 513.26 万元，公司截至 2020 年 9 月末对其的 1 年以上的应收账款已基本收回。同时，基于境内疫情控制情况的良好及大玩家游乐场门店营业的恢复，其于 2020 年 5 月起开始逐渐恢复向公司采购，对于与其新发生的交易，公司与其约定的结算政策仍为收货后 180 天内支付订单合同款项，不存在对其放宽信用政策的情况。

综上，报告期内公司一年以内的应收账款整体占比较高，2020 年 9 月末占比略有下降主要系受新冠疫情影响，部分客户如北京大玩家娱乐股份有限公司回款有所延缓所致。北京大玩家娱乐股份有限公司报告期内回款情况良好，针对此次疫情影响，其与公司友好达成了分期回款约定，目前严格按照约定回款，坏账风险较小。对于 2020 对其新增销售，公司保持对其信用政策的一惯性，不存在对其放宽信用期的情形。

A、主要客户信用政策及应收账款余额变动情况

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，确认对其销售的政策。对于采购金额较小，或者新增客户，一般采取预收账款的形式销售，不给予信用期；对于境内外经营情况较好、采购金额较大的客户，经过客户提出，公司业务申请，财务进行分析审批后，由总经理确认，一般给予 1 个月至 3 个月的信用期；对于国内集团连锁游艺娱乐场所运营商，在采购金额达到一定规模情况下，经过客户提出，由总经理审批后，可以对客户集团整体进行授信，并给予 6 个月至 12 月的信用期。

近年来，随着游艺娱乐场所快速向品牌化、规模化、连锁化、专业化发展，大玩家超乐场、万达宝贝王、永旺茉莉幻想、卡通尼乐园、反斗乐园、风云再起、东方英雄嘉年华等领先连锁运营商近年来加快门店扩充速度，积极抢占市场。在此背景下，国内连锁游艺娱乐场所运营商每年采购游戏游艺设备金额较

大，资金投入量大，公司主要依据相关客户的经营情况、合作历史、采购金额、未来合作的可能性，给予连锁游艺娱乐场所运营商一定的信用期，共同促进行业的发展，这也与行业惯例一致。目前，同行业公司中华立科技给予信用较好的大中型公司、长期合作的公司等 12 个月的信用期；首次合作的客户或规模较小的客户，执行先款后货的政策；除此之外，给予客户 6 个月的信用期。

a、主要客户的销售结算模式、信用政策及相关变化情况

报告期各期，公司对主要客户的结算模式及信用政策如下（报告期前十大客户）：

序号	客户名称	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
1	北京大玩家娱乐股份有限公司	银行转账，收货后 180 天内支付订单合同价款	银行转账，收货后 180 天内支付订单合同价款	银行转账，收货后 180 天内支付订单合同价款	银行转账，收货后 180 天内支付订单合同价款
2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	银行转账，交货后付款，按月结算	银行转账，交货后付款，按月结算	银行转账，交货后付款，按月结算	银行转账，交货后付款，按月结算
3	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	银行转账，发货前支付 30%，其余 12 个月内支付	银行转账，发货前支付完毕	银行转账，发货前支付完毕	银行转账，发货前支付完毕
4	BANDAI NAMCO TECHNICA INC.	银行转账，发货前支付 30%，其余发货后 2 个月内支付完毕	银行转账，发货前支付 30%，其余发货后 2 个月内支付完毕	银行转账，发货前支付 30%，其余发货后 2 个月内支付完毕	银行转账，发货前支付 30%，其余发货后 2 个月内支付完毕
5	南京风云投资管理有限公司	银行转账，发货后 1 个月内支付完毕，或使用供应链融资开具银行承兑汇票	银行转账，发货后 1 个月内支付完毕	银行转账，发货后 1 个月内支付完毕	银行转账，发货后 1 个月内支付完毕
6	中山市冠宇娱乐有限公司	银行转账，发货后 3 个月内支付完毕，或使用供应链融资开具银行承兑汇票	银行转账，发货后 3 个月内支付完毕	银行转账，发货后 3 个月内支付完毕	银行转账，发货后 3 个月内支付完毕
7	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	银行转账，货到付款，信用额度为 50 万美金	银行转账，货到付款，信用额度为 50 万美金	银行转账，货到付款，信用额度为 50 万美金	银行转账，货到付款，信用额度为 50 万美金
8	潍坊娱人码头娱乐城	银行转账，发货前支付 10%，其余发货后 6 个月内支付完毕	-	-	-
9	TEEG TOPCO PTY LTD	银行转账，签订订单后支付 30%，剩余	银行转账，签订订单后支付 30%，剩余	银行转账，签订订单后支付 30%，剩余	银行转账，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	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	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	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
10	EIKOU Electronics., Ltd	银行转账，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	银行转账，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	银行转账，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	银行转账，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
11	Player One Amusement Group Inc.	银行转账，发货后 30 天内付款，信用额度 50 万美金	银行转账，发货后 30 天内付款，信用额度 50 万美金	银行转账，发货后 30 天内付款，信用额度 50 万美金	银行转账，发货后 30 天内付款，信用额度 50 万美金
12	Dave &Buster' s Entertainment, Inc.	银行转账，到货后 30 天内付款	银行转账，到货后 30 天内付款	银行转账，到货后 30 天内付款	银行转账，到货后 30 天内付款
13	伍彩汇业(广州)贸易有限公司	银行转账，发货后 2 个月内支付合同价款	银行转账，发货后 2 个月内支付合同价款	-	-
14	INSTANCE AUTOMATICS LTD	银行转账，发货后 60 天内支付完毕，信用额度为 30 万美金	银行转账，发货后 60 天内支付完毕，信用额度为 30 万美金	银行转账，发货后 60 天内支付完毕，信用额度为 30 万美金	银行转账，发货后 60 天内支付完毕，信用额度为 30 万美金
15	上海卡通尼文化发展有限公司	银行转账，订单签订后支付定金 30%，剩余 70%的货款在发货后 2 个月内支付	银行转账，订单签订后支付定金 30%，剩余 70%的货款在发货后 2 个月内支付	银行转账，订单签订后支付定金 30%，剩余 70%的货款在发货后 2 个月内支付	银行转账，订单签订后支付定金 30%，剩余 70%的货款在发货后 2 个月内支付
16	万达宝贝王集团有限公司	银行转账，发货前支付 30%，发货并验收后 45 日内支付剩余款项	银行转账，发货前支付 30%，发货并验收后 45 日内支付剩余款项	银行转账，发货前支付 30%，发货并验收后 45 日内支付剩余款项	银行转账，发货前支付 30%，发货并验收后 45 日内支付剩余款项
17	Atracciones Coney Island SAC	银行转账，发货前支付完毕	银行转账，发货前支付完毕	银行转账，发货前支付完毕	银行转账，发货前支付完毕
18	COTO C. I. C. S. A	银行转账，发货并收到提单后支付完毕	银行转账，发货并收到提单后支付完毕	银行转账，发货并收到提单后支付完毕	银行转账，发货并收到提单后支付完毕
19	KC Wonderland Corp.	银行转账，发货前支付 50%，剩余部分在发货后 3 个月内支付完毕	银行转账，发货前支付 50%，剩余部分在发货后 3 个月内支付完毕	银行转账，发货前支付 50%，剩余部分在发货后 3 个月内支付完毕	银行转账，发货前支付 50%，剩余部分在发货后 3 个月内支付完毕
20	Amusements Worldwide LLC.	银行转账，发货后 1 个月内支付完毕	银行转账，发货后 1 个月内支付完毕	银行转账，发货后 1 个月内支付完毕	银行转账，发货后 1 个月内支付完毕
21	P. T. FUN INTERNATIONAL	银行转账，发货前支付 50%的货款，剩余	银行转账，发货前支付 50%的货款，剩余	银行转账，发货前支付 50%的货款，剩余	银行转账，发货前支付 50%的货款，剩余

		50%在 3 个月内支付	50%在 3 个月内支付	50%在 3 个月内支付	50%在 3 个月内支付
22	北方华录文化科技（北京）有限公司	银行转账，发货前支付完毕	银行转账，发货前支付完毕	银行转账，发货前支付完毕	银行转账，发货前支付完毕
23	CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRAS A	银行转账，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	银行转账，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	银行转账，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	银行转账，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

总体来看，报告期各期，公司对主要客户的结算政策及信用期未发生重大变化。公司主要依据客户的经营情况、合作历史、采购金额、未来合作的可能性等多方面综合考虑，根据自身内部规定及政策给予客户不同的信用期，不存在对其放宽信用期刺激销售的情形。

其中，2020 年 1-9 月，公司对前十大客户中大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司给予了一定的信用期，主要是东方英雄系国内知名连锁游艺娱乐场所运营商，与公司合作长达 10 年以上，本年采购金额大及未来合作的空间较大，达到了公司最高等级授信标准。经公司总经理批准，同意其预付 30%金额，并对尾款予以 12 个月信用期。

2020 年 1-9 月，公司对前十大客户中潍坊娱人码头娱乐城给予了一定的信用期，拥有近 20 年的经营历史，系山东省比较知名的游乐场所经营企业，与公司合作长达 10 年以上，本年采购金额大及未来合作的空间较大，达到了公司最高等级授信标准。经公司总经理批准，同意其预付 10%金额，并对尾款予以 6 个月信用期。

b、主要客户的销售金额、应收账款余额变动情况

报告期各期，公司对主要客户的销售金额、应收账款余额情况如下：

单位：万元

序号	客户名称	2020 年 1-9 月销	2020 年 9 月末应收	2019 年销售额	2019 年末应收账款	2018 年销售额	2018 年末应收账款	2017 年销售额	2017 年末应收
----	------	---------------	---------------	-----------	-------------	-----------	-------------	-----------	-----------

		售 额	账 款 余 额		款 余 额		款 余 额		账 款 余 额
1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,064.67	4,050.97	3,283.88	3,071.94	3,357.51	2,198.25	2,686.67	744.46
2	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	1,609.30	948.13	2,700.85	330.01	2,000.00	196.82	1,240.73	375.52
3	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	1,713.50	1,330.36	78.38	-	24.81	-	26.75	-
4	BANDAI NAMCO TECHNICA INC.	865.96	-	234.00	154.85	7.46	-	19.01	-
5	南京风云投资管理有限公司	838.63	820.95	218.93	7.20	108.04	17.95	164.71	5.60
6	中山市冠宇娱乐有限公司	823.19	11.34	282.25	13.60	153.29	4.64	305.51	48.72
7	H. BETTI INDUSTRIES, INC.	770.30	269.88	2,251.07	120.70	2,398.18	38.00	1,134.68	80.31
8	潍坊娱人码头娱乐城	520.97	599.58	-	-	-	-	-	-
9	TEEG TOPCO PTY LTD	368.53	145.93	1,258.95	200.24	1,648.36	35.66	984.20	1.22
10	EIKOU Electronics., Ltd	313.87	337.56	2,301.91	46.49	2,846.68	77.97	247.72	0.04
11	Player One Amusement Group Inc.	262.21	97.67	1,534.34	10.39	1,132.31	34.06	893.40	374.35
12	Dave & Buster' s Entertainment, Inc.	54.05	5.17	1,107.11	760.41	61.56	10.45	717.20	38.95
13	伍彩汇业(广州)贸易有限公司	0.77	-	985.64	-	-	-	-	-
14	INSTANCE AUTOMATICS LTD	291.40	34.92	730.76	183.79	462.52	127.79	516.77	165.03
15	上海卡通尼文化发展有限公司	45.39	88.42	702.28	261.80	441.45	74.54	333.41	84.44
16	万达宝贝王集团有限公司	15.48	39.96	636.54	100.23	1,327.85	95.90	1,168.55	96.53
17	Atracciones Coney Island SAC	46.10	68.05	617.16	69.71	940.57	-	755.35	-
18	COTO C. I. C. S. A	6.14	2.70	116.72	-	597.21	-	305.58	-
19	KC Wonderland Corp.	6.67	14.58	407.81	50.14	544.56	21.96	582.05	64.78
20	Amusements Worldwide LLC.	7.64	18.05	448.54	23.51	479.96	87.08	1,065.24	104.11

21	P. T. FUN INTERNATIONAL	62.91	129.88	604.90	95.48	415.43	56.72	820.87	216.78
22	北方华录文化科技(北京)有限公司	2.57	2.65	6.50	2.31	175.81	2.50	820.71	0.18
23	CONSTRUCCIONES, MOVIMIENTOS DE TIERRA Y ATRACCIONES COMTERRA S A	6.44	-	228.49	9.49	297.11	3.21	794.26	2.64

由上表可见，公司报告期各期主要客户的应收账款余额情况与销售金额及其信用政策基本匹配。2020年9月末，部分客户受到新冠疫情的影响，对公司对回款有所放缓，如北京大玩家娱乐股份有限公司，基于此公司已积极与其沟通回款情况，截至本招股说明书签署日，北京大玩家娱乐股份有限公司业务已基本恢复，公司收到其回款513.26万元。

综上，报告期内公司主要客户的信用政策及结算方式未发生重大变化，主要客户信用期限与信用政策相吻合，主要客户的应收账款余额变动情况与销售金额相匹配。公司不存在通过放宽信用期刺激销售的情形。

B、新增客户信用政策及应收账款余额变动情况

2020年由于受新冠疫情的影响，下游游乐场经营客户短期内资金压力较大，但疫情后部分境内客户为了把握市场机遇，设备投资需求较大，发行人结合市场需求情况主动加大境内市场开拓力度，并结合同行业华立科技的信用政策，对满足公司销售信用政策的大客户经审批后给予相应的信用期限。

报告期各期，公司对销售额10万元以上的新增客户的销售额及应收账款余额情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
新增客户销售额	743.98	7,443.03	4,217.18	3,577.35
营业收入	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
占比	4.30%	16.42%	9.73%	8.68%
新增客户应收账款余额	27.69	241.31	171.43	176.56
应收账款账面余额	12,678.39	8,304.81	4,888.45	4,521.66

占比	0.22%	2.91%	3.51%	3.90%
新增客户应收账款余额占 销售额的比例	3.72%	3.24%	4.07%	4.94%

由上表可见，2017年至2019年公司对销售额10万元以上的新增客户的销售额有所增加，主要系随着公司极速保龄、欢乐乒乓、一球成名等新产品的持续推出及公司的积极市场开拓，公司产品受到了境内外市场的欢迎，持续有新客户向公司采购。2020年1-9月，受新冠疫情影响，新增客户销售额有所减少。同时，报告期各期末，公司对新增客户的应收账款余额占应收账款总额及新增客户销售额的比例均较小，可见公司严格按销售信用政策执行，对新增客户一般采取预收款的形式。报告期各期末，公司新增客户的应收账款余额变动与当期销售额、公司信用政策匹配，不存在通过放宽信用期刺激销售的情形。

综上，报告期各期，公司对主要客户及新增客户的销售结算模式及信用政策未发生重大变化，主要客户及新增客户的应收账款余额与其销售金额、信用政策相匹配，公司不存在通过放宽信用政策刺激销售的情形。

C、大连东方英雄信用期的合理性

2020年1-9月，受新冠疫情影响，公司下游游乐场客户经营均受到一定的影响，导致资金存在一定的暂时性紧缺。然而，随着境内新冠疫情的良好控制，公司下游客户也期望充分把握后疫情时代的商场、城市购物中心等对游乐场业态提供的多项优惠政策，进而实现进一步发展。

同时，公司也在疫情后积极主动作为，加大对境内市场的开发力度，积极把握境内市场疫情恢复后的新市场机遇。在此背景下，大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司基于其自身名下游乐场门店人气恢复情况良好及对行业发展的信心，积极开设新的门店并对原有门店设备进行更新及补充，向公司采购较多的产品。

而同行业可比公司华立科技的信用政策为一般情况下，给予信用较好的大中型公司、长期合作的公司等12个月的账期，华立科技对其前五大客户均给予12个月的账期。

2017年至2019年，大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司每年的采购额相

对较少，其均在发货前支付货款，也未向公司提出信用账期申请；2020年1-9月基于其自身名下游乐场门店人气恢复情况良好及对行业发展的信心，新开门店5家，并对原有门店中的9家集中更新及补充设备，其资金投入量大，加上其经营情况良好、合作时间长、采购金额较大及未来合作的可能性高，符合公司销售信用政策，因此，在大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司预付30%款项的情况下，经公司总经理审批给予尾款12个月的信用期。

D、给予信用期与不给予信用期客户收入与应收账款的匹配性

报告期各期，给予信用期和不给予信用期的销售收入及占比：

单位：万元

项目	2020年1-9月		2019年		2018年		2017年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
有信用期销售额	13,908.59	80.44%	29,975.60	66.12%	25,545.88	58.94%	18,348.87	44.52%
无信用期销售额	3,381.53	19.56%	15,357.82	33.88%	17,795.89	41.06%	22,866.85	55.48%
合计	17,290.12	100.00%	45,333.42	100.00%	43,341.77	100.00%	41,215.72	100.00%

报告期各期，公司有信用期客户的销售占比逐年上升，主要原因为游戏游艺行业发展逐渐朝连锁化和规模化方向发展，行业集中度逐渐上升，公司的客户集中度明显提升，2017年、2018年、2019年及2020年1-9月，发行人对前十大客户的销售占比分别为28.33%、39.07%、37.41%及52.07%。公司针对具有一定规模和资信实力的客户给予信用期符合行业惯例。

另外，由于出口业务与国内业务市场信用环境习惯和文化不相同，总体来说，境外客户信用期限要求时间短，境内客户信用期限要求时间更长，因此，发行人适应不同国家市场给予不同的信用政策，一直以来发行人对境内客户给予信用期的情况相对较多，信用期相对较长，2020年受新冠疫情影响，公司大力发展开拓境内客户，2020年1-9月境内销售占比提升幅度较大。2017年、2018年、2019年及2020年1-9月，发行人境内业务占主营业务收入的比例分别为54.60%、45.17%、49.57%及66.44%，因此2020年1-9月有信用期销售额增加也与发行人客户分布变动相匹配。

报告期各期，公司对无信用期的客户的销售额为22,866.85万元、17,795.89

万元、15,357.82 万元及 3,381.53 万元，公司新增 10 万元以上的客户的销售额为 3,577.35 万元、4,217.18 万元、7,443.03 万元及 743.98 万元，公司对新增客户及采购额较小的客户仍主要采用预收款的形式销售，信用政策具有一致性。

③ 应收账款坏账计提情况

A、坏账计提政策与行业比较

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 (2017-2018 年)	5%	10%	30%	50%	80%	100%
中山金马 (2017-2018 年)	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					
本公司	5%	10%	30%	50%	80%	100%

2019 年 1 月 1 日起，同行业上市公司华立科技对不同应收账款和应收票据组合的预期信用损失率对照表如下：

运营商应收账款/应收商业承兑汇票预期信用损失率：

账龄	预期信用损失率	
	2020 年 6 月末	2019 年末
1 年以内	3.98%	3.96%
1-2 年	18.93%	18.93%
2-3 年	56.11%	56.11%
3-4 年	99.89%	99.89%
4-5 年	100%	100%
5 年以上	100%	100%

贸易商应收账款/应收商业承兑汇票预期信用损失率：

账龄	预期信用损失率	
	2020 年 6 月末	2019 年末

1 年以内	3.16%	3.75%
1-2 年	12.26%	12.26%
2-3 年	18.02%	18.02%
3-4 年	25.00%	25.00%
4-5 年	100%	100%
5 年以上	100%	100%

2019 年 1 月 1 日起，同行业上市公司中山金马对不同应收账款和应收票据组合的采用预期信用损失率计提坏账准备，其 2019 年末相关应收账款及应收票据预期信用损失率如下：

项 目	预期信用损失率					
	1 年以内	1-2 年	2-3 年	3-4 年	4-5 年	5 年以上
中山金马	5.28%	10.88%	30.01%	100.00%	100.00%	100.00%

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 2017 年至 2018 年计提比例一致，2019 年起，公司 1 年以内的应收账款坏账计提比例高于华立科技，且报告期内，公司 1 年以内应收账款占比为 97.36%、96.19%、96.99% 及 92.17%，华立科技最近三年 1 年以内应收账款占比为 82.23%、87.23%、88.71%，公司 1 年以内应收账款占比较高，公司已谨慎计提坏账准备。

B、坏账计提能覆盖预期信用损失

报告期各期末，公司严格按公司坏账准备计提政策计提了坏账准备，逾期应收账款、期后回款及坏账准备计提情况如下：

单位：万元

项目	2020-9-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
逾期应收账款	1,522.43	980.99	885.45	644.24
期后回款额	207.83	677.47	714.14	573.70
尚未回款金额	1,314.60	303.52	171.31	70.54
坏账准备	718.39	443.06	260.22	235.42
坏账准备对逾期未回款金额覆盖率	54.65%	145.97%	151.90%	333.74%

注：期后回款统计截止日期 2020 年 11 月 30 日

从上表可以做看出，报告期各期末公司计提的坏账准备对逾期未回款金额的覆盖率分别为 333.83%、151.90%、145.97%和 54.65%，计提的坏账准备能覆盖预期信用损失。其中，2020 年 9 月末坏账准备覆盖率下降，主要是受新冠疫情影响，下游游乐场运营商客户回款进度延缓所致，随着我国疫情得到有效控制，相关不利因素逐步消除，公司已积极与客户沟通回款计划，预期信用风险损失较小，计提的坏账准备能覆盖预期信用损失。

C、报告期不存在单项计提坏账准备的合理性

公司对应收账款单项计提坏账准备的会计政策如下：

a、2017 年至 2018 年公司同行业可比公司的应收账款单项计提坏账准备的会计政策比较如下：

(a) 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。

(b) 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。

公司同行业可比公司华立科技的单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项主要会计政策如下：

单项金额重大的判断依据或金额标准：	公司将单个法人主体或自然人欠款余额超过人民币100 万元（含100 万元）的应收款项划分为单项金额重大的应收款项-
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：	对单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，经测试发生了减值的，按其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确定减值损失，计提坏账准备

b、2019 年及以后年度，公司及同行业可比公司华立科技均执行新金融工具准则，应收账款按照预期信用损失率计提坏账准备，当有客观证据表明应收账款存在减值的，对应收账款单独评估信用风险，确认预期信用损失，单项计提

坏账准备。

公司与华立科技对应收账款单项计提坏账准备的会计政策一致。

报告期末，公司对客户 P. T. MEGAINDO GEMILANG LESTARI 及中汇高科文化有限公司的应收账款分别为 175.45 万元及 70.00 万元，以上 2 家客户因存在暂时性资金周转困难导致超期未还款。对以上 2 家客户，公司与其持续沟通回款计划，已与 2 家客户达成延期分期回款书面协议。

P. T. MEGAINDO GEMILANG LESTARI 为印尼较大的游艺设备专业代理商，其代理的客户较多，除公司外，其也是南梦宫等国际知名公司在印尼的代理商。公司与其建立合作关系较长，客户的资信状况一贯保持良好。其逾期的主要原因为印尼国内货币对美元的汇率异常波动，外汇管制较严，客户自身属于代理商，其下游游乐场客户的欠款较多，影响了其自身的资金周转，2020 年该客户也受新冠疫情的阶段性影响，其下游游乐场客户经营受到了较大冲击，回款出现阶段性困难。公司始终与该客户保持着良好的沟通，了解客户的实际情况，沟通回款的计划，公司与其友好协商达成了延期分期回款的书面约定，预期最终坏账损失的风险较低，预期该客户坏账损失的风险较低，暂时性延期的可能性较大，无须单项计提坏账准备。近期内，P. T. MEGAINDO GEMILANG LESTARI 已分别于 2020 年 9 月和 12 月分别向发行人回款 7.53 万元和 3.28 万元，合计 10.81 万元，其与发行人保持良好沟通和持续回款状态。

中汇高科文化有限公司应收账款产生的原因为该客户计划新开高端游乐场，通过现场考察，于 2017 年向公司采购单价较高的游戏游艺设备 F1 超级方程式赛车等产品，金额合计 400 万元，公司已收回 330 万元，尾款 70 万元未收回。由于该客户游乐场业务经营未达预期，导致客户的资金周转困难，尾款至今未付。公司与其友好协商达成了延期分期回款的书面约定，预期最终坏账损失的风险较低，暂时性延期的可能性较大，无须单项计提坏账准备。近期内，中汇高科文化有限公司已于 2020 年 12 月向发行人回款 10 万元，其与发行人保持良好沟通和持续回款状态。

因此，公司经充分评估该 2 家公司的回款情况后，未单独计提坏账准备。

D、报告期应收账款核销情况

报告期各期，公司核销的应收账款金额如下：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
金额	-	36.04	19.22	100.53

报告期内，公司主要核销的应收账款的具体情况如下：

单位：万元

期间	核销应收账款对象	核销金额	账龄	核销原因
2019年	盘锦龙辉室内公园娱乐有限公司	27.24	1-2年	多次催收未果，确认无法收回后核销
	莱芜恒大金碧天下置业有限公司	8.81	3-4年	账龄较长，多次催收未果
	合计	36.04		
2018年	大白鲸世界文化发展（大连）有限公司	10.70	2-3年7.80万元；3-4年2.90万元	账龄较长，多次催收未果
	中国京冶工程技术有限公司	7.55	2-3年	账龄较长，多次催收未果
	合计	18.25		
2017年	刘健	25.80	1年以内	多次催收未果，确认无法收回后核销
	Apple Town	23.62	1年以内	多次催收未果，确认无法收回后核销
	合计	49.42		

报告期内，公司核销的应收账款金额较小，主要为针对多次催收未果的、确认无法收回的应收账款进行核销。对于此类应收账款，公司未单项计提坏账，主要系公司一直持续与客户沟通回款计划，且相关主要应收账款金额较小，故公司在报告期各期末评估风险未单项计提坏账准备，在确认无法收回后对其进行核销。

报告期内，公司执行了较为严格的回款考核政策，回款与销售人员的业绩考核关联度较高，销售人员会持续跟进客户的回款，财务人员按月更新境内外全部客户的回款信息及逾期信息并报送销售副总经理和公司总经理。公司定期针对多次催收未回或有客观证据表明应收款预计难以收回时，经销售人员申请，销售副总经理审核，并经总经理审批，财务账面做核销处理。公司执行了较为谨慎的坏账核销政策，报告期各期末不存在应单项计提而未单项计提的客户应收款项。

综上，公司报告期各期末已充分评估并识别客户的坏账风险，确认报告期各期末不存在需要单项计提坏账准备的情形。报告期各期核销的应收账款金额较少，公司坏账计提系充分的。

E、账龄一年以上应收账款具体情况

报告期各期末，公司1年以上应收账款余额及坏账计提情况如下：

单位：万元

期间	1年以上应收账款余额	坏账准备计提金额	计提比例
2020.09.30	992.58	134.10	13.51%
2019.12.31	250.21	40.33	16.12%
2018.12.31	186.03	25.10	13.49%
2017.12.31	119.42	15.31	12.82%

报告期末，公司主要的1年以上应收账款客户及余额构成如下：

单位：万元

客户	应收账款余额	其中超过1年的应收账款余额	期后回款金额
北京大玩家娱乐股份有限公司	4,050.97	580.46	213.26
PT. MEGAINDO GEMILANG LESTARI	175.45	174.74	-
中汇高科文化有限公司	70.00	70.00	-
Ventas Servicios Y Espectaculos	65.63	65.20	3.59
西宁新华联童梦乐园有限公司	31.19	31.19	10.00
COBAY SDN BHD	57.29	16.92	-
MR WILLIAM JOHN A BARNES	100.66	14.33	-
Funscape LLC	8.93	8.93	-
PLAY FOUR FUN COMERCIAL INPORTADORA	59.87	8.50	-
其他客户	80.30	22.31	5.82
合计	4,700.29	992.58	232.67

注：表格中期后回款截止2020年11月30日

2019年年末，公司存在应收账款一年以上余额的主要客户为北京大玩家娱乐股份有限公司、P. T. MEGAINDO GEMILANG LESTARI 和中汇高科文化有限公司三家公司。截至本招股说明书签署日，三家客户期后回款金额合计526.54万元。

报告期末存在应收账款一年以上余额的主要客户未回款原因及坏账损失风

险分析如下：

a、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为报告期内公司主要客户之一，客户拥有门店数量近 400 家，是国内连锁游乐场数量最多的企业，公司于 2005 年开始与其旗下游乐场建立购销合作关系，始终保持着良好的合作关系，客户的资信状况良好，其正常信用期一般为收货后 180 天支付。2020 年 9 月末公司对其存在一年以上的应收账款，主要系 2020 年上半年部分月份，受新冠疫情突然爆发的影响，国内采取了较为严格的防疫措施，游艺娱乐场所阶段性暂停营业或限制人流的措施，对该客户的经营产生了较为不利的阶段性影响，导致其延缓了对公司的还款。随着国内疫情得到良好控制，其游乐场的经营情况得到恢复，公司与其友好协商达成了延期分期回款的书面约定，大玩家目前按照约定分期回款，坏账风险较低。近期内，大玩家按照约定分期回款，截至本招股说明书签署日，北京大玩家娱乐股份有限公司已回款 513.26 万元，一年以上的应收账款已基本收回，其与发行人保持良好沟通和持续回款状态。

b、P. T. MEGAINDO GEMILANG LESTARI：P. T. MEGAINDO GEMILANG LESTARI 2020 年 9 月末应收账款余额 175.45 万元，均已逾期。该客户为印尼较大的游艺设备专业代理商，其代理的客户较多，除公司外，其也是南梦宫等国际知名公司在印尼的代理商。公司与其建立合作关系较长，客户的资信状况一贯保持良好。其逾期的主要原因为印尼国内货币对美元的汇率异常波动，外汇管制较严，客户自身属于代理商，其下游游乐场客户的欠款较多，影响了其自身的资金周转，2020 年该客户也受新冠疫情的阶段性影响，其下游游乐场客户经营受到了较大冲击，回款出现阶段性困难。公司始终与该客户保持着良好的沟通，了解客户的实际情况，沟通回款的计划，公司与其友好协商达成了延期分期回款的书面约定，预期该客户坏账损失的风险较低，暂时性延期的可能性较大。截至 2020 年 9 月末，该客户欠款 175.45 万，已提坏账准备 36.19 万元。近期内，P. T. MEGAINDO GEMILANG LESTARI 已分别于 2020 年 9 月和 12 月分别向发行人回款 7.53 元和 3.28 万元，合计 10.81 万元，其与发行人保持良好沟通和持续回款状态。

c、中汇高科文化有限公司：中汇高科文化有限公司 2020 年 9 月末应收账款余额 70 万元。该客户应收账款产生的原因为该客户计划新开高端游乐场，通过现场考察，于 2017 年向公司采购单价较高的游戏游艺设备 F1 超级方程式赛车等产品，金额合计 400 万元，公司已收回 330 万元，尾款 70 万元未收回。由于该客户游乐场业务经营未达预期，导致客户的资金周转困难，尾款至今未付。公司与其友好协商达成了延期分期回款的书面约定，预期最终坏账损失的风险较低。2020 年 9 月末，该客户应收账款 70 万元，已提坏账准备 21 万元。近期内，中汇高科文化有限公司已于 2020 年 12 月向发行人回款 10 万元，其与发行人保持良好沟通和持续回款状态。

综上，公司存在部分 1 年以上的应收账款未收回主要部分客户基于其经营情况暂时性延缓了对公司的还款所致，公司与以上客户不存在纠纷，客户仍在持续经营，公司亦与客户持续沟通还款计划，不存在需要单独全额计提坏账的情况。公司已严格按坏账准备计提政策按账龄对 1 年以上的应收账款计提了坏账准备，坏账准备已计提充分。

F、坏账准备计提的充分性分析

报告期内，公司保持一贯的销售信用政策，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。对于采购金额较小，或者新增客户，一般采取预收账款的形式销售，不给予信用期；对于境内外经营情况较好、采购金额较大的客户，一般给予 1 个月至 3 个月的信用期；对于国内集团连锁游艺娱乐场所运营商，在采购金额达到一定规模情况下，对客户集团整体进行授信，并给予 6 个月至 12 月的信用期。

依据上述信用政策，应收账款余额占营业收入的比重总体处于较低水平。2017 年至 2020 年 1-9 月，应收账款余额占营业收入的比重分别为 10.97%、11.28%、18.32%和 73.33%。其中，2020 年 1-9 月应收账款余额占营业收入的比重较高，主要是境内直销应收账款余额占收入比例上升所致，这主要系受新冠疫情的阶段性影响，收入主要集中在三季度，大部分客户在信用期尚未回款，同时客户付款进度亦有所减缓；同时，2020 年 1-9 月内销占比提升，发行人对境内客

户给予信用期的情况相对较多，信用期相对较长。随着我国疫情得到有效控制，相关不利因素逐步消除，应收账款余额占营业收入比例将逐步下降。

从公司应收账款账龄结构来看，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 97.36%、96.19%、96.99%及 92.17%，总体保持在较高水平，账龄结构合理。2020 年 9 月末，一年以内的应收账款占比略有下降，主要系客户北京大玩家娱乐股份有限公司的应收账款中存在一年以上的应收账款 580.46 万元。截至本招股说明书签署日，北京大玩家娱乐股份有限公司已回款 513.26 万元，公司截至 2020 年 9 月末对其的 1 年以上的应收账款已基本收回。

结合公司给予的信用政策，报告期各期末，公司逾期应收账款余额占营业收入的比重分别为 1.56%、2.04%、2.16%和 8.81%，2017 年末至 2019 年末，占当期收入比例较低，且逾期应收账款回款情况良好；2020 年 9 月末有所上升，主要系受新冠疫情影响，部分客户延缓了回款所致。对此，公司已积极与客户沟通回款计划，并按坏账准备计提政策计提了坏账准备。

报告期内，公司坏账计提政策与同行业公司一致，并严格按公司计提政策计提了坏账准备，同时积极与暂时资金周转困难的客户沟通还款计划，达成延期分期回款书面协议，确认不存在需要单项计提坏账的情形。依据公司坏账计提政策，计提的坏账准备能够覆盖可能的信用风险损失，2017 年末至 2020 年 9 月末，计提的坏账准备对逾期未回款金额的覆盖率分别为 333.74%、151.90%、145.97%和 54.65%，虽然 2020 年 9 月末受新冠疫情的影响有所下降，但随着我国疫情得到有效控制，相关不利因素逐步消除，未来信用风险损失较小。

综合上述分析，报告期各期末，公司严格按照坏账计提政策对应收账款的坏账风险进行了充分评估，确认不存在需要单项计提坏账的情形，并已严格按照账龄对应收账款计提了坏账准备，公司应收账款的坏账准备已充分计提。

④应收账款区分不同客户类型构成情况

A、报告期各期内销、外销客户应收账款情况

报告期各期末境内和境外客户应收账款余额、占销售收入比例、坏账计提金额及比例、期后回款金额及比例情况如下：

单位：万元

客户类型	项目	2020.09.30/ 2020年1-9月	2019.12.31/ 2019年度	2018.12.31/ 2018年度	2017.12.31/ 2017年度
内销	应收账款余额	10,386.67	5,153.79	3,302.91	2,630.31
	坏账准备	570.15	276.41	179.57	139.33
	计提比例	5.49%	5.36%	5.44%	5.30%
	销售收入	11,341.70	22,337.18	19,418.31	22,374.37
	应收账款/销售收入	91.58%	23.07%	17.01%	11.76%
	期后回款	2,186.58	2,230.86	3,224.36	2,554.86
	期后回款/应收账款余额	21.05%	43.29%	97.62%	97.13%
外销	应收账款余额	2,291.72	3,151.02	1,585.54	1,891.35
	坏账准备	148.24	166.65	80.65	96.09
	计提比例	6.47%	5.29%	5.09%	5.08%
	销售收入	5,728.28	22,726.12	23,566.94	18,602.22
	应收账款/销售收入	40.01%	13.87%	6.73%	10.17%
	期后回款	414.69	2,340.39	1,424.50	1,890.91
	期后回款/应收账款余额	18.10%	74.27%	89.84%	99.98%

注：期后回款统计截止日期2020年11月30日

2017年至2019年，随着公司销售规模的增长，整体应收账款有所增加。2017年末至2019年末，公司内销、外销应收账款余额占当期收入比例较低，分别为11.03%、11.37%和18.43%，公司销售回款情况良好。2020年9月末，应收账款余额较当期收入金额占比有所增加，主要系受新冠疫情影响，自2020年6月销售收入才逐步恢复，收入主要集中在三季度，大部分客户在信用期尚未回款所致，同时受疫情影响带来的短期资金压力，部分客户付款进度减缓所致。对此，公司已积极与客户沟通回款计划，并严格按公司坏账准备计提政策计提了坏账准备。

B、报告期各期直销、经销客户应收账款情况

报告期各期末直销和经销客户应收账款余额、占销售收入比例、坏账计提金额及比例、期后回款金额及比例情况如下：

单位：万元

客户类型	项目	2020.09.30/ 2020年1-9月	2019.12.31/ 2019年度	2018.12.31/ 2018年度	2017.12.31/ 2017年度
直销	应收账款余额	11,430.15	7,265.04	3,882.68	3,624.93

	坏账准备	628.14	382.82	208.87	189.42
	计提比例	5.50%	5.27%	5.38%	5.23%
	销售收入	13,478.05	32,201.88	30,310.50	32,748.57
	应收账款/销售收入	84.81%	22.56%	12.81%	11.07%
	期后回款	2,352.28	3,948.59	3,796.33	3,549.04
	期后回款/应收账款余额	20.58%	54.35%	97.78%	97.91%
经销	应收账款余额	1,248.24	1,039.77	1,005.77	896.73
	坏账准备	90.25	60.24	51.35	46.00
	计提比例	7.23%	5.79%	5.11%	5.13%
	销售收入	3,591.93	12,861.42	12,674.75	8,228.02
	应收账款/销售收入	34.75%	8.08%	7.94%	10.90%
	期后回款	248.99	622.66	852.53	896.73
	期后回款/应收账款余额	19.95%	59.88%	84.76%	100.00%

注：期后回款统计截止日期 2020 年 11 月 30 日

2017 年末至 2019 年末，公司直销、经销应收账款余额占当期收入比例较低，其中直销销售的比例分别为 11.07%、12.81%和 22.56%，经销销售的比例分别为 10.90%、7.94%和 8.08%，公司销售回款总体情况良好。2020 年 9 月末经销应收账款余额占收入比例为 34.75%，仍处于较低水平；直销应收账款余额占收入比例上升至 84.81%，主要系受新冠疫情的阶段性影响，收入主要集中在三季度，大部分客户在信用期尚未回款，同时客户付款进度亦有所减缓，2020 年 9 月末应收账款余额较当期收入金额占比有所增加。对此，公司已积极与客户沟通回款计划，并严格按公司坏账准备计提政策计提了坏账准备。

⑤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
2020-09-30	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1 年以内	3,470.51	27.37
			1-2 年	580.46	4.58
	2	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公	1 年以内	1,330.36	10.49

		司			
	3	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1 年以内	948.13	7.48
	4	南京风云投资管理有限公司	1 年以内	820.95	6.48
	5	潍坊娱人码头娱乐城	1 年以内	599.58	4.73
	合计			7,750.00	61.13
2019-12-31	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1 年以内	3,071.94	36.99
	2	Dave & Buster's Entertainment, Inc	1 年以内	760.41	9.16
	3	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1 年以内	330.01	3.97
	4	上海卡通尼文化发展有限公司	1 年以内	261.80	3.15
	5	TEEG TOPCO PTY LTD	1 年以内	200.24	2.41
	合 计			4,624.40	55.68
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
合 计			2,883.49	58.99	
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
	合 计			1,876.14	41.49

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。

⑥逾期应收账款情况

报告期各期末，公司存在一定的逾期一年以上的应收账款，逾期应收账款账龄情况如下：

单位：万元、%

项 目	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
-----	------------	------------	------------	------------

	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1年以内	1,180.30	77.53	730.79	74.50	699.42	78.99	547.16	84.93
1至2年	238.36	15.66	173.67	17.70	166.46	18.80	80.25	12.46
2至3年	103.3	6.79	76.53	7.80	6.65	0.75	16.83	2.61
3年以上	0.47	0.03	-	-	12.92	1.46	-	-
合计	1,522.43	100.00	980.99	100.00	885.45	100.00	644.24	100.00
期后回款金额 ^注	207.83	13.65	677.47	69.06	714.14	80.65	573.70	89.05

注：期后回款金额为期末应收账款逾期部分截至 2020 年 11 月 30 日回款金额

报告期各期末，公司逾期的应收账款金额较小，占应收账款原值的比例为 14.25%、18.11%、11.81% 及 12.01%，整体占比较小，且主要为逾期一年内的应收账款。公司主要客户信用情况良好，2017 年末、2018 年末逾期应收账款期后总体回款情况良好，应收账款逾期主要系由于与客户对账结算过程有所延迟所致；2019 年末逾期应收账款回款有所减少，主要系受新冠疫情影响导致公司部分客户回款有所延迟；2020 年 9 月末逾期应收账款回款较少，主要系期后回款时间较短所致。

总体来看，2019 年年末公司逾期应收账款基本能正常收回，如客户 Instance Automatics Ltd 的应收账款已于 2020 年全部收回。部分客户受短期资金周转、外汇管制等影响收款有所减缓，公司也已积极与其沟通并跟进回款情况。公司逾期一年以上的应收账款金额较小，不会对公司经营造成重大影响，公司将持续关注并催收逾期应收账款的回款情况。公司不存在单项计提坏账准备，公司已经按照账龄计提坏账准备，坏账准备计提充分。截至本招股说明书签署日，公司不存在明显需要单项计提坏账准备的应收账款，逾期应收账款预计基本能于期后收回，逾期应收账款按账龄组合计提坏账已能较为充分识别相关应收账款的信用损失风险，坏账准备已充分计提。

A、内销和外销客户逾期应收账款情况

报告期各期末境内和境外客户逾期应收账款余额、占销售收入比例、坏账计提金额及比例、期后回款金额及比例情况如下：

单位：万元

客户类型	项目	2020.09.30/ 2020年1-9月	2019.12.31/ 2019年度	2018.12.31/ 2018年度	2017.12.31/ 2017年度
内销	逾期应收账款余额	500.53	504.83	545.59	289.87
	坏账准备	29.32	44.66	41.30	20.83
	计提比例	5.86%	8.85%	7.57%	7.18%
	销售收入	11,341.70	22,337.18	19,418.31	22,374.37
	逾期应收账款/ 销售收入	4.41%	2.26%	2.81%	1.30%
	期后回款	93.11	405.83	473.81	219.78
	期后回款/逾期 应收账款余额	18.60%	80.39%	86.84%	75.82%
外销	逾期应收账款余额	1,021.91	476.16	339.86	354.36
	坏账准备	84.75	32.21	18.78	19.61
	计提比例	8.29%	6.76%	5.52%	5.53%
	销售收入	5,728.28	22,726.12	23,566.94	18,602.22
	逾期应收账款/ 销售收入	17.84%	2.10%	1.44%	1.90%
	期后回款	114.72	271.63	240.33	353.93
	期后回款/逾期 应收账款余额	11.23%	57.05%	70.71%	99.88%

注：期后回款统计截止日期2020年11月30日

B、直销、经销客户逾期应收账款情况

报告期各期末直销和经销客户逾期应收账款余额、占销售收入比例、坏账计提金额及比例、期后回款金额及比例情况如下：

单位：万元

客户类型	项目	2020年9月30日/ 2020年1-9月	2019年12月31日/ 2019年度	2018年12月31日/ 2018年度	2017年12月31日/ 2017年度
直销	逾期应收账款余额	1,195.97	685.21	606.33	523.14
	坏账准备	69.91	53.82	45.05	34.33
	计提比例	5.85%	7.85%	7.43%	6.56%
	销售收入	13,478.05	32,201.88	30,310.50	32,748.57
	逾期应收账款/ 销售收入	8.87%	2.13%	2.00%	1.60%
	期后回款	159.26	572.69	533.71	452.61
	期后回款/逾期 应收账款余额	13.32%	83.58%	88.02%	86.52%
经销	逾期应收账款余额	326.47	295.78	279.12	121.10

坏账准备	44.16	23.05	15.02	6.10
计提比例	13.53%	7.79%	5.38%	5.04%
销售收入	3,591.93	12,861.42	12,674.75	8,228.02
逾期应收账款/ 销售收入	9.09%	2.30%	2.20%	1.47%
期后回款	48.56	104.78	180.43	121.10
期后回款/逾期 应收账款余额	14.87%	35.42%	64.64%	100.00%

注：期后回款统计截止日期 2020 年 11 月 30 日

2017 年末至 2019 年末，公司内销、外销及直销、经销的逾期应收账款余额占当期收入比例较低，且逾期应收账款回款情况良好。2020 年 9 月末，境外客户和直销客户逾期应收账款余额较当期收入金额占比有所增加，主要系受新冠疫情影响，部分客户延缓了回款所致。对此，公司已积极与客户沟通回款计划，并严格按公司坏账准备计提政策计提了坏账准备。

C、2020 年 9 月末逾期应收账款情况

受新冠疫情的影响，部分客户延缓了付款进度，2020 年 9 月末逾期应收账款金额为 1,522.43 万元，较上年末增加 541.45 万元。从逾期应收账款情况来看，逾期应收账款以直销客户为主，占比为 78.56%，且逾期主要集中在 1 年以内，主要系部分客户与公司结算滞后所致，实际发生坏账损失的比例较少，收款风险较低。随着我国疫情得到有效控制，相关不利因素逐步消除，公司已积极与客户沟通回款计划，不存在需要单独计提坏账准备的情形。

⑦关联方应收账款余额情况

报告期各期末，公司无对关联方应收账款。

(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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	660.35	91.30	71.07	51.31	373.57	97.26	105.70	79.26

1至2年	3.37	0.47	60.25	43.50	10.53	2.74	3.46	2.60
2至3年	59.54	8.23	7.21	5.21	-	-	16.69	12.52
3年以上	-	-	-	-	-	-	7.50	5.62
合计	723.26	100.00	138.52	100.00	384.11	100.00	133.35	100.00

报告期内各期末，公司预付账款为 133.35 万元、384.11 万元、138.52 万元及 723.26 万元，预付账款主要为预付材料采购款，总体金额较小。

2020 年 9 月末，公司预付账款较 2019 年末增加幅度较大，主要系 2020 年 9 月末公司对 TAITO CORPORATION 及 EIKOU ELECTRONICS., LTD 预付账款较多。2020 年 9 月末，公司对其预付账款具体情况如下：

单位：万元

客户名称	账龄	金额
TAITO CORPORATION	1 年以内	318.01
EIKOU ELECTRONICS., LTD	1 年以内	167.36

TAITO CORPORATION 系日本游戏游艺设备知名供应商。2020 年 9 月末，公司对其预付账款金额为 318.01 万元主要系公司于 2019 年底成为其南美、北美等地游戏游艺设备“一击即中”的合作推广商，向其采购“一击即中”并面向南美、北美客户进行销售。依据公司与 TAITO CORPORATION 签订的合作协议，公司需向其预付部分设备款，因此 2020 年 9 月末公司形成对其的预付账款 318.01 万元。

EIKOU ELECTRONICS CO,LTD 为公司主要客户之一，为日本专业从事游艺设备进口业务的经销商，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所经营企业提供产品和服务。公司于 2018 年、2019 年及 2020 年 1-9 月向其采购了少量游戏设备、套件等。2020 年 1-9 月，公司向其采购游戏游艺设备拉拉乐的套件，并于 2020 年 9 月底形成了 167.36 万元套件的预付账款。

公司预付账款主要为采购材料等支付的款项，依据与供应商的协议要求进行支付。同行业可比公司华立科技外购套件较多，2017 年末、2018 年末及 2019 年末其预付账款金额为 539.06 万元、1,610.67 万元及 1,608.71 万元，预付账

款主要供应商为套件、卡片、整机供应商。因此，2020年9月末公司因购买游戏游艺设备、套件导致预付账款有所增加符合行业惯例。

(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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
押金及保证金	75.45	76.89	85.03	288.31
其他	27.50	46.46	75.72	40.92
合计	102.94	123.35	160.75	329.23
减值准备	22.05	21.04	11.88	169.06
账面价值	80.89	102.31	148.87	160.17

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160.17万元、148.87万元、102.31万元及80.89万元，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
2020-09-30	履约保证金	万达宝贝王集团有限公司	52.21	69.20%
	房租水电等押金		23.24	30.80%
	合计		75.45	100.00%
2019-12-31	履约保证金	万达宝贝王集团有限公司	52.21	67.90%
	房租水电等押金		24.68	32.10%
	合计		76.89	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%

(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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
原材料	3,737.42	30.99	3,242.46	28.38	2,663.62	26.68	2,674.59	30.96
在产品	866.75	7.19	1,112.40	9.74	522.04	5.23	800.01	9.26
库存商品	7,440.21	61.69	6,697.99	58.63	6,555.19	65.66	5,075.07	58.75
发出商品	16.75	0.14	370.62	3.24	243.19	2.44	89.21	1.03
账面余额	12,061.13	100.00	11,423.47	100.00	9,984.05	100.00	8,638.89	100.00
跌价准备	465.24	3.86	454.91	3.98	424.02	4.25	341.08	3.95
账面价值	11,595.89	96.14	10,968.57	96.02	9,560.02	95.75	8,297.81	96.05

报告期各期末，公司存货账面价值分别为 8,297.81 万元、9,560.02 万元、10,968.57 万元及 11,595.89 万元，存货基本保持稳中有升。报告期内，公司存货主要由原材料和库存商品构成，存货结构整体上较为稳定。同时，随着 2017 年至 2019 年公司销售规模的增长，公司对存货备货有所增加，存货余额有所增加。2018 年末较 2017 年末增加 1,262.21 万元，增幅为 15.21%，2019 年末较 2018 年末增加 1,408.55 万元，增幅为 14.73%，主要是由于公司依据销售预测及在手订单进行生产备货，原材料及在产品等有所增加所致。2020 年 9 月末，存货余额略有增加，主要系受 2020 年新冠疫情影响，部分客户延缓采购需求所致。

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 89.71%、92.34%、87.01% 及 92.67%，是存货的主要组成部分。

A、存货构成与生产周期、销售周期、各类原材料的备货情况及销售情况的匹配性

公司主要原材料为套件、加工件、主机、显示器、电子元器件及木料等类，公司套件主要为进口采购，采购周期较长，一般为 1.5 个月（日本企业的套件供应周期较长，在半年以内）；主机、显示器及电子元器件等采购周期一般为 1-2 周；金属加工件的采购周期一般为 3-4 周，非金属加工件的采购周期一般为 1-2 周；木料采购周期一般为 1 周左右；有机片采购周期一般为 1-2 周。公司产品主要为游戏游艺设备，从采购下单采购原材料到产品完工入库的生产周期，通常需要 1-1.5 个月（自主研发设备，非套件机台）。

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。同时由于公司产品在海外销售的区域较广，海外具备较为成熟的专业经销商，公司产品在海外销售采取直销与经销并存的模式。公司直销和经销客户的管理基本一致，经销均为买断式销售，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。公司从取得正式销售订单到交货的周期约为 3 个月以内（境外的需考虑海运时间），具体交货周期受产品的市场需求情况及公司备货水平等因素影响。

鉴于公司销售交货周期通常短于产品的生产周期，公司需提前进行原材料的备货以及对部分产品提前安排生产，因此公司需保有一定的存货备货水平。公司采购部门根据最新的在手销售订单情况以及公司对未来 6 个月的销售预测情况，动态的调整公司存货备货水平。

各类原材料具体的备货周期及备货水平主要由产品的生产计划和原材料采

购周期决定。公司生产计划部门根据当月的在手销售订单及未来的销售预测情况，提前安排产品的生产计划，包括计划的排产时间和完工时间。生产计划确定后，根据产品的 BOM 清单、原材料的采购周期以及库存和未交货采购订单数量运算出原材料的需求计划，包括需求数量及到货时间计划，采购部门根据具体的原材料需求计划提前安排采购。

结合公司的生产周期及销售周期，为了及时应对客户的各种需求，公司对原材料、库存商品等各类存货均有一定的备货。2017 年至 2019 年，随着公司销售规模的增长，公司销售备货有所增加，导致存货余额有所增加。2020 年 9 月末，存货余额略有增加，主要系受 2020 年新冠疫情影响，部分客户延缓采购需求所致。

B、存货订单支持情况

报告期各期末，公司库存商品中订单支持情况如下：

单位：万元

存货类别	项目	2020.09.30	2019.12.31	2018.12.31	2017.12.31
库存商品	期末余额	7,440.21	6,697.99	6,555.19	5,075.70
	订单支持金额	4,730.49	3,856.50	3,938.98	3,467.89
	订单支持率	63.58%	57.58%	60.09%	68.32%

报告期各期末，公司库存商品中有订单支持的比例在 60%左右，与公司“以销定产、适当备货”的生产模式相匹配。报告期内，随着公司销售规模的增加，公司期末余额有所增加。2017 年末及 2019 年末，公司库存商品和发出商品期后结转收入情况整体较为良好，分别为 94.61%、88.90%和 76.66%，除 2019 年末存货受疫情影响略有下降外，公司预测销售备货基本能实现销售，与实际销售量不存在重大差异，不存在滞销情况。

从行业来看，由于生产周期较长，为保障供货的及时性，一般会备货生产以缩短产品交付周期，如同行业可比公司华立科技的生产模式为“根据市场预测和客户订单的情况制订生产计划并及时调整，对部分畅销机型和通用零部件进行生产备货，以加快产品的发货速度，更快地响应客户需求”，与公司“以销定产、适当备货”的生产模式一致。

② 各类存货期后结转情况

报告期各期末，各类存货的期后结转金额及比例如下：

单位：万元

项 目	2020-09-30			2019-12-31			2018-12-31			2017-12-31		
	期末余额	期后结转 金额	比例	期末余额	期末结转 金额	比例	期末余额	期后结转 金额	比例	期末余额	期后结转 金额	比例
原材料	3,737.42	1,380.01	36.92%	3,242.46	2,472.03	76.24%	2,663.62	2,182.60	81.94%	2,674.59	2,338.36	87.43%
在产品	866.75	245.38	28.31%	1,112.40	1,055.76	94.91%	522.04	506.09	96.94%	800.01	800.01	100.00%
库存商品	7,440.21	2,896.66	38.93%	6,697.99	4,858.46	72.54%	6,555.19	5,943.88	90.67%	5,075.07	4,945.70	97.45%
发出商品	16.75	12.58	75.10%	370.62	370.62	100.00%	243.19	243.19	100.00%	89.21	89.21	100.00%
账面余额	12,061.13	4,534.62	37.60%	11,423.47	8,756.87	76.66%	9,984.05	8,875.77	88.90%	8,638.89	8,173.28	94.61%

注：期后结转金额为截至 2020 年 11 月 30 日的金额

2017 年末及 2019 年末，公司各类存货期后结转情况整体较为良好。公司 2020 年 9 月末，公司期末存货期后结转率较低，主要系至期后结转时间较短所致。报告期内，公司存货周转率分别为 3.34 次/年、3.00 次/年、2.74 次/年及 0.97 次/年，存货整体变现能力较强，不存在大额积压的情况。

③ 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	3,737.42	237.45	3,499.96
在产品	866.75	-	866.75
库存商品	7,440.21	227.79	7,212.42
发出商品	16.75	-	16.75

合 计	12,061.13	465.24	11,595.89
-----	-----------	--------	-----------

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提高效率。

2020年3月中下旬起，海外各国疫情逐渐爆发，2020年1-3月，发行人海外销售情况基本正常。随着海外疫情大范围爆发，美国、欧洲等公司主要境外市场均采取了一定的关闭公共场所、居家隔离等应对新冠措施，4月开始公司海外销售造成了较为不利的影响。目前，海外新冠疫情总体尚未得到有效控制，公司境外下游客户整体恢复进度滞后于国内市场。对于期末海外库存，总体金额较小，2019年年末境外库存金额在2020年1-10月已实现销售80.07%，大部分已经实现销售。

总体而言，海外疫情对公司影响是阶段性的，公司海外销售虽受疫情影响有所减缓，但各市场一直处于持续销售状态，随着疫情管控的推进以及疫苗研发逐步取得积极进展，预计未来公司在美国、欧洲等主要海外市场销售将呈现逐步恢复态势；此外，公司海外产品销售总体毛利率水平较高，公司海外库存不存在减值迹象，公司对海外库存已充分计提了相关跌价准备。

A、存货跌价准备的测试过程

报告期各期末，公司按照成本与可变现净值孰低的原则计提存货跌价准备。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。

公司存货跌价准备的具体测试过程如下：

a、库存商品可变现净值的确定方法

公司以正常生产经营过程中产品预计的售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额作为可变现净值。针对库存正常产品，有订单支持的产品，按照合同价作为预计售价，无订单支持的产品按照公司最近的市场平均售价作为预计

的售价。针对由于版本升级换代而结存的老款游戏游艺设备以及部分收回的测试及合作经营游戏游艺设备，公司基于谨慎性原则及公司历史销售数据，二手手机台参照正常售价的 40%作为预计售价，老款设备根据库龄情况在正常售价的基础上分别进行 6 折至 9 折的折扣率处理。

b、发出商品可变现净值的确定方法

报告期各期末，公司发出商品均为按照销售合同约定发货，尚未达到收入确认条件的在途商品。公司按照合同售价和预计的销售费用和相关税费金额确定其可变现净值。

c、在产品可变现净值确定方法

报告期各期末，公司在产品均为尚未完工入库，结存在车间的在制品。公司按照在正常生产经营过程中以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值。

d、原材料可变现净值确定方法

公司原材料品种和数量较多，单位原材料的库存单价较低，公司库存原材料主要用于产品的生产，部分用于售后服务。报告期内，公司主要原材料的市场采购价格较为稳定，主要原材料在正常情况下可长期储存。同时，公司主要产品的毛利率较为稳定，主要产品不存在跌价，其生产所需的原材料也不存在跌价。报告期各期末，针对结存库龄超过 1 年的老款游戏游艺设备生产所需的原材料，综合考虑原材料的通用性及使用计划，结合老款游戏游艺设备的跌价准备计提比例及原材料库龄情况，库龄 1-2 年部分按照其账面余额的 30%-50% 计提跌价准备，库龄在 2 年以上部分按照其账面余额的 80% 计提跌价准备。

B、在产品 and 发出商品不计提存货跌价准备的合理性

报告期各期末，在产品均为尚未完工入库，结存在车间的在制品，在产品在期后结转为库存商品入库。报告期各期末，公司按照在正常生产经营过程中以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值，经测算的在产品可变现净值均大

于结存成本，不存在跌价。

发出商品均为按照销售合同约定发货，尚未达到收入确认条件的在途商品，在期后均已正常结转销售，经测算的可变现净值均大于结存成本，不存在跌价。

C、同行业存货跌价计提情况

报告期各期末，公司存货跌价计提情况如下：

单位：万元

项 目	2020.09.30	2019.12.31	2018.12.31	2017.12.31
账面余额	12,061.13	11,423.47	9,984.05	8,638.89
跌价准备	465.24	454.91	424.02	341.08
跌价率	3.86%	3.98%	4.25%	3.95%

公司与同行业可比公司存货跌价准备的计提政策一致，均在资产负债表日，采用成本与可变现净值孰低计量，按照单个存货成本高于可变现净值的差额计提存货跌价准备。

2017年末至2020年9月末，公司与同行业公司存货跌价率对比情况如下：

公司名称	2020-9-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
中山金马	3.29%	2.33%	1.56%	3.30%
华立科技	7.71%	8.22%	8.87%	10.75%
世宇科技	3.86%	3.98%	4.25%	3.95%

注：中山金马和华立科技2020年9月末存货跌价率为2020年6月末数据

从上表可以看出，公司存货跌价率处于行业中间水平，高于中山金马，低于华立科技。华立科技存货跌价计提比较相对较高，主要原因在于华立科技长库龄存货金额较大且占比较高所致，具体如下：

单位：万元

项目		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比
华立科技	3年以内	17,916.85	91.20%	15,663.04	90.16%	18,004.41	89.23%
	3年以上	1,728.16	8.79%	1,709.67	9.84%	2,172.25	10.76%
发行人	3年以内	11,245.31	98.44%	9,868.43	98.84%	8,553.09	99.01%
	3年以上	178.16	1.56%	115.61	1.16%	85.79	0.99%

一般来说，由于游戏设备的更新换代及版本的升级导致长库龄的老款游戏游艺设备跌价比率较大，从上表可知，华立科技 3 年以上存货金额及占比远高于公司，2017 年末至 2019 年末公司 3 年以上库龄占比分别为 0.99%、1.16%和 1.56%，而华立科技为 10.76%、9.84%和 8.79%，从而导致华立科技计提的存货跌价比率相对较高。

D、存货跌价计提的充分性、合理性

根据公司的存货跌价准备计提政策，报告期各期末，公司按照成本与可变现净值孰低的原则计提存货跌价准备，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，与同行公司计提政策一致，存货跌价准备计提充分、合理。

④库龄超过一年的存货情况

报告期各期末，公司存货库龄情况如下：

A、2020 年 9 月末

单位：万元

项目	期末余额	库龄（按金额）			
		1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
原材料	3,737.42	2,997.43	258.65	154.54	326.80
在产品	866.75	811.07	45.04	10.64	-
库存商品	7,440.21	5,894.12	1,015.61	402.38	128.1
发出商品	16.75	16.75	-	-	-
合计	12,061.13	9,719.37	1,319.30	567.56	454.90
库龄结构占比	100.00%	80.58%	10.94%	4.71%	3.77%

B、2019 年末

单位：万元

项目	期末余额	库龄（按金额）			
		1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
原材料	3,242.46	2,488.81	364.93	252.97	135.74
在产品	1,112.40	1,041.61	60.15	10.64	-
库存商品	6,697.99	5,973.61	512.87	169.10	42.42

项目	期末余额	库龄（按金额）			
		1年以内	1-2年	2-3年	3年以上
发出商品	370.62	370.62	-	-	-
合计	11,423.47	9,874.65	937.95	432.71	178.16
库龄结构占比	100.00%	86.44%	8.21%	3.79%	1.56%

C、2018年末

单位：万元

项目	期末余额	库龄（按金额）			
		1年以内	1-2年	2-3年	3年以上
原材料	2,663.62	2,062.61	418.64	83.31	99.06
在产品	522.04	493.71	20.74	7.59	-
库存商品	6,555.19	6,144.42	328.23	65.99	16.55
发出商品	243.19	243.19	-	-	-
合计	9,984.04	8,943.93	767.61	156.89	115.61
库龄结构占比	100.00%	89.58%	7.69%	1.57%	1.16%

D、2017年末

单位：万元

项目	期末余额	库龄（按金额）			
		1年以内	1-2年	2-3年	3年以上
原材料	2,674.59	2,424.89	135.77	29.16	84.77
在产品	800.01	788.74	11.28	-	-
库存商品	5,075.07	4,717.50	337.31	19.24	1.02
发出商品	89.21	89.21	-	-	-
合计	8,638.89	8,020.34	484.35	48.40	85.79
库龄结构占比	100.00%	92.84%	5.61%	0.56%	0.99%

报告期内，随着公司经营规模的增长，期末存货规模也呈逐年上升趋势。报告期各期，存货的增长主要集中在一年以内的存货，占存货的比例为 92.84%、89.58%、86.44%及 80.58%，主要为公司的正常生产经营备货，与公司的销售规模变动相匹配。

报告期各期末，公司存在库龄超过一年的存货，金额分别为 618.54 万元、1,040.12 万元、1,548.82 万元及 2,341.76 万元，占存货的比例为 7.16%、10.42%、13.56%及 19.42%。存货库龄整体上较为合理，未出现积压呆滞前期大量销售退回的问题。2020 年 1-9 月，受新冠疫情影响，公司下游客户 2-5 月采购需求有所

延缓，导致 2020 年 9 月末库龄较长的存货有所增加，属于阶段性现象。因公司生产周期较长，为满足客户的订单需求，公司采取依据订单和销售预测进行适当备货生产，保持适当的安全库存，从而出现部分存货库龄较长的现象。游戏游艺设备的产品生命周期一般为 3-7 年，部分爆款产品的生命周期甚至超过 10 年。同时，公司需要长期配备一定量的各类机台配件来满足已售游戏游艺设备的售后需求。

报告期各期末公司库龄超过一年的存货逐年增加，主要系部分原材料及库存商品的库龄有所增加所致，具体说明如下：

a、公司根据在手订单及销售预测制定生产计划、并进行适当备货，由于公司产品种类丰富，且产品存在一定的备货周期，故公司对各类产品适当的保持了一定的库存以应对客户需求。2017 年至 2019 年，公司销售收入均呈逐年增长趋势，2020 年上半年受疫情影响，客户延缓或推迟设备采购，但随着我国疫情的有效控制，公司营业收入自 2020 年 6 月起呈恢复增长态势。

b、公司生产各类产品所需的原材料如套件、加工件等主要为定制化产品，亦具有一定的生产、采购周期，故公司对各类原材料亦进行了一定的备货以应对市场需求。同时，随着公司推出的产品种类的增加及累计销售规模的增加，客户对售后维修所需的配件需求也不断增加，为了及时应对客户的售后需求，公司对部分产品的配件进行了一定的备货，从而导致随着时间的增加，1 年以上存货库存金额有所增加，非产品销售预测不准确或滞销所致。

c、2017 年末及 2019 年末，公司库存商品和发出商品期后结转收入情况整体较为良好，分别为 94.61%、88.90%和 76.66%，2019 年末较以前年度下降主要系 2020 年受新冠疫情影响所致，随着我国境内疫情管控的持续向好，境内游艺娱乐场所的客流量和营收情况开始逐步恢复和好转，不存在大额积压的情况。同时，报告期各期末，公司按成本与可变现净值孰低法对存货进行跌价测试，相关存货跌价准备已计提充分。

综上所述，公司存货一年以上占比较低，公司产品推出以来销售情况良好，且毛利率较高，不存在滞销的情形。公司存货库龄一年以上的金额有所增加主

要系随着公司累计推出产品种类的增加及累计销售金额的增加，为及时应对客户产品及售后服务需求所进行的备货有所增加所致。

由于公司整体库存商品销售毛利率较高，整体存货不存在跌价迹象。对于部分库龄较长的超期存货，一般系老款机台及收回的测试机台，以及一些老款机台的非通用原材料，公司充分考虑存货的可销售性，基于谨慎性原则按照一定的折价计提了相应的存货跌价准备。公司存货已按成本与可变现净值孰低法充分计提跌价准备。

⑤发行人海外仓库面积与库存商品数量是否匹配及发行人境内外存货期后销售情况

2019年末，公司在海外仓库面积及2019年末库存商品数量匹配情况如下：

仓库位置	仓库存储面积 (m ²)	2019年末存放的库存商品数量 (台)	单台库存商品占用面积 (m ² /台)
美国达拉斯仓库	1,442.01	203	7.10
加拿大安大略仓库	140.85	55	2.56

2019年年末，公司海外仓库期末存放的库存商品数量较少，单台库存商品占用面积较大，公司海外仓库面积能够充分满足存放报告期末库存商品的需求，海外仓库面积与海外期末库存商品数量匹配。

截至2020年10月31日，公司境内外2019年年末库存商品的期后销售情况如下：

单位：台、万元

项目	2019年末设备数量	2019年末设备金额	期后销售设备数量	期后销售设备金额
境内	2,756	5,952.00	1,627	3,831.61
境外	258	540.41	186	432.71
合计	3,014	6,492.41	1,813	4,264.32

注：2019年末库存商品数量及金额为商用游戏游艺设备及新型游戏游艺设备数量及金额。

截至2020年10月31日，公司2019年年末境内外库存商品已销售金额为4,264.31万元，占2019年年末库存商品设备的金额为65.68%。受境内外新冠疫情的阶段影响，2020年1-10月公司境内外库存商品销售速度有所减缓。目前，境内疫情已得到有效控制，境外疫情也根据不同国家情况有所不同，部分国

家已有所向好，疫苗开发也逐步取得积极进展，公司已在积极进行市场销售，境内市场销售呈良好恢复增长趋势，2019年年末库存商品在继续销售中。

⑥海外仓库的管理办法、内控制度及执行情况

对于海外仓库的管理，公司制定了严格的内控制度，制定了《海外存货管理办法》内部控制规定，严格控制海外仓库的收发存，对于每一笔海外仓库的流转，均有对应的台账予以记录，公司总部财务部根据存货流转情况核对台账信息的准确定；同时，公司要求美国仓库管理人员每月3日前完成仓库库存盘点，将盘点表及库存结存信息报送公司财务部；加拿大世宇定期对加拿大仓库进行盘点，并在每月2日前将盘点及库存结存信息报送财务部。财务部根据盘点情况与收发存情况、海外存货台账进行核对，确认账实相符。报告期内，公司严格按《海外存货管理办法》对海外仓库进行控制，海外仓库管理情况良好。

公司在美国的租赁的仓库系用于存放及管理公司的海外库存，公司的产品未与 Amusements Worldwide LLC. 的存货存放在同一仓库，能明确与 Amusements Worldwide LLC. 的存货进行区分，公司产品能够单独堆放、识别并对其进行管理。

⑦存货盘点情况

公司根据内部管理规定，对存货进行定期盘点，每年至少全面盘点一次，由公司财务部门牵头，生产、物流配合实施全面财产清查的盘点工作。具体盘点过程如下：

A、由财务部组织编写《盘点计划》，包括盘点范围、盘点要求、盘点地点及人员分工和时间安排等主要内容；

B、由财务部门根据各仓库，准备存货盘点表，盘点表包含仓库、库位、物料代码、物料名称和账面结存数量；

C、进行实地盘点，在存货盘点表上逐一登记实盘数量，并与账面结存数量比较，存在差异注明。发现损坏、变质、陈旧的存货，也要单独注明；

D、盘点结束，仓管部门负责人、库管员和清查小组负责人分别在存货盘点表上签字，并注明盘点日期；

E、对盘亏、毁损的存货查清原因并确定责任；

F、编写清查报告，上报公司财务总监。

报告期各期末，公司已严格按照存货内部控制要求对存货进行了全盘盘点，确认公司报告期各期末存货真实、准确、完整。

(7) 其他流动资产

报告期各期末，公司其他流动资产分别为 145.24 万元、93.80 万元、430.04 万元及 384.35 万元，其他流动资产主要为期末留抵增值税额、中介机构费用、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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
期末留抵税额	48.77	126.24	78.85	25.12
待摊费用	16.98	58.73	6.12	-
应收出口退税款	-	-	-	37.33
预缴税款	36.25	16.24	-	82.80
应收软件退税	2.16	17.24	8.83	-
中介机构费用	280.19	211.60	-	-
合 计	384.35	430.04	93.80	145.24

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。2019 年末其他流动资产金额增加较大，主要系公司为上市支付的中介机构费用 211.60 万元计入其他流动资产所致。

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 92% 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 and 无形资产构成，具体如下：

单位：万元、%

项 目	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
长期股权投资	72.92	0.42	84.82	0.46	-	-	-	-
其他权益投资工具	293.97	1.68	241.14	1.30	-	-	-	-
固定资产	11,995.87	68.46	13,069.41	70.67	14,303.83	74.22	11,468.41	63.83
在建工程	67.80	0.39	-	-	-	-	1,531.62	8.53
无形资产	4,465.93	25.49	4,603.37	24.89	4,475.16	23.22	4,577.90	25.48
长期待摊费用	121.15	0.69	88.60	0.48	15.15	0.08	42.86	0.24
递延所得税资产	495.58	2.83	407.10	2.20	401.07	2.08	321.42	1.79
其他非流动资产	9.51	0.05	-	-	76.27	0.40	23.54	0.13
非流动资产合计	17,522.73	100.00	18,494.43	100.00	19,271.47	100.00	17,965.76	100.00

(1) 长期股权投资

长期股权投资系公司对广东麦麦天空科技有限公司的投资，公司于 2019 年 9 月以 95 万元的价格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。公司对其采用权益法核算，2019 年、2020 年 1-9 月确认投资损失 10.18 万元、11.90 万元，故 2019 年末、2020 年 9 月末长期股权投资账面价值为 84.82 万元、72.92 万元。

(2) 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，按投资时点的汇率折算为人民币 241.14 万元；2020 年 2 月，由于永旺幻想(中国)增加注册资本，公司对其同比例增资 810.00 万日元，按投资时点的汇率折算为人民币 52.84 万元，因此截至 2020 年 9 月 30 日其他权益工具投资金额为 293.97 万元。

(3) 固定资产

报告期各期末，公司固定资产构成如下：

单位：万元、%

项 目	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
房屋建筑物	11,060.28	92.20	11,569.48	88.52	12,233.48	85.53	10,007.44	87.26
机器设备	631.41	5.26	636.46	4.87	673.16	4.71	171.81	1.50
合作经营游戏游艺设备	63.54	0.53	603.03	4.61	1,139.79	7.97	984.19	8.58
运输设备	17.27	0.14	21.79	0.17	25.49	0.18	44.59	0.39
办公电子设备	223.37	1.86	238.64	1.83	231.91	1.62	260.39	2.27
合 计	11,995.87	100.00	13,069.41	100.00	14,303.83	100.00	11,468.41	100.00

报告期各期末，公司固定资产分别为 11,468.41 万元、14,303.83 万元、13,069.41 万元及 11,995.87 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。2019 年末及 2020 年 9 月末固定资产有所减少，主要是累计折旧增加所致。

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 92.20%。公司生产主要聚焦于产品各部件总装和整机测试环节，对于产品零部件前加工环节，目前，除木框框体结构、部分金属加工件等零部件由公司自主生产外，公司产品零部件主要向外部供应商定制采购。因此，公司整体机器设备类固定资产占比较低。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。

公司与同行业公司华立科技的固定资产折旧年限对比情况如下：

公司名称	房屋建筑物 (年)	机器机械设 备 (年)	合作经营游 戏游艺设备 (年)	运输设备 (年)	办公及电子 设备 (年)
华立科技	20-40 年	5-10 年	5 年	5 年	3-5 年
中山金马	20 年	10 年	NA	5-10 年	3-5 年
本公司	10~20 年	3~10 年	3 年	5 年	3~10 年

与同行业公司相比，公司整体采用较为谨慎的折旧年限对固定资产进行折旧。

(4) 在建工程

报告期各期末，公司在建工程分别为 1,531.62 万元、0 万元、0 万元和 67.80 万元，主要系世宇科技园二期厂房建设工程投入。2017 年末在建工程较多，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。

(5) 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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
土地使用权	4,278.18	95.80	4,354.13	94.59	4,455.39	99.56	4,556.65	99.54
其 他	187.74	4.20	249.24	5.41	19.77	0.44	21.25	0.46
合 计	4,465.93	100.00	4,603.37	100.00	4,475.16	100.00	4,577.90	100.00

报告期各期末，公司无形资产分别为 4,577.90 万元、4,475.16 万元、4,603.37 万元及 4,465.93 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。

公司报告期期末无形资产-其他包括软件 488.09 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 187.74 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。

(6) 递延所得税资产

报告期各期末，公司递延所得税资产为 321.42 万元、401.07 万元、407.10 万元及 495.58 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，其中最近三年的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，2019 年已经盈利，累计亏损也已经有所减少。递延所得税资

产具体情况如下：

单位：万元

项 目	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	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	1,019.97	254.99	786.08	196.52	900.59	225.15	632.05	158.01
资产减值准备	1,123.13	180.53	786.40	128.74	632.46	100.43	664.84	119.69
内部未实现利润	333.31	60.06	449.22	81.84	407.24	75.49	249.51	43.73
合 计	2,476.41	495.58	2,021.69	407.10	1,940.29	401.07	1,546.40	321.42

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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动负债	12,558.31	99.44	14,259.83	99.32	12,322.93	100.00	15,723.05	99.84
非流动负债	70.11	0.56	97.55	0.68	-	-	25.00	0.16
负债合计	12,628.42	100.00	14,357.37	100.00	12,322.93	100.00	15,748.05	100.00

报告期各期末，公司负债合计分别为 15,748.05 万元、12,322.93 万元、14,357.37 万元和 12,628.42 万元，2018 年末有所下降，主要是由于银行借款有所下降所致；2019 年末有所上升，主要系应付账款有所增加所致。报告期各期末，公司负债结构较稳定，基本为流动负债。

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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
短期借款	2,015.26	16.05	1,447.89	10.15	2,500.00	20.29	5,200.00	33.07
应付票据	3,599.55	28.66	-	-	-	-	-	-
应付账款	5,411.36	43.09	9,705.93	68.06	5,835.61	47.36	4,576.47	29.11
预收款项	-	-	971.73	6.81	1,835.69	14.90	2,641.60	16.80
合同负债	633.60	5.05	-	-	-	-	-	-
应付职工薪酬	346.23	2.76	1,077.81	7.56	1,186.43	9.63	950.91	6.05
应交税费	428.91	3.42	709.08	4.97	616.18	5.00	525.70	3.34
其他应付款	9.48	0.08	109.91	0.77	57.32	0.47	1,548.31	9.85
其他流动负债	113.91	0.91	237.49	1.67	291.69	2.37	280.06	1.78
流动负债合计	12,558.31	100.00	14,259.83	100.00	12,322.93	100.00	15,723.05	100.00

(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 5,200.00 万元、2,500.00 万元、1,447.89 万元及 2,015.26 万元，银行借款合计为 5,200.00 万元、2,500.00 万元、1,447.89 万元及 2,015.26 万元，总体呈下降趋势，公司近年来资金周转情况总体良好，因此借款规模总体有所下降，未来 12 个月内尚需偿还银行借款较少。报告期内，公司不存在银行借款逾期未偿还的情形。报告期末，公司亦不存在关联方借款、合同承诺债务及或有负债。

报告期期末，公司借款明细如下：

贷款银行	贷款额 (万元)	贷款利率 (%)	贷款起止日
建设银行中山分行	1,000.00	贷款市场报价利率+15 基点	2020.03.17~2021.03.16
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 (期后已归还)
Scotiabank	15.26	免息	2020.05.07~2022.12.31

公司按借款利率计提财务费用—利息支出，截至 2019 年末已计提尚未支付的利息费用为 5.15 万元。

（2）应付票据

2020年6月末，公司存在应付票据3,599.55万元，为支付供应商货款开具的银行承兑汇票。

（3）应付账款

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4,576.47万元、5,835.61万元、9,705.93万元及5,411.36万元，2019年末应付账款增加较多，主要系2019年第四季度订单增加，销售有所增长，采购相应较多，导致账期内未付款金额有所增加所致；2020年1-9月，公司及时支付供应商货款，截至2020年9月末，公司应付账款余额恢复至与2017年末及2018年末基本相当的水平。

报告期各期末，公司应付账款余额中无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Taito Corporation系公司境外同行业公司，公司向其采购游戏游艺设备一击即中，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。

（4）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。最近三年各期末，公司预收款项金额分别为2,641.60万元、1,835.69万元和971.73万元，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。

报告期各期末，公司预收款项余额中没有对关联方的预收账款。

（5）合同负债

2020年9月末，公司合同负债余额为633.60万元。

(6) 应付职工薪酬

报告期各期末,公司应付职工薪酬分别为950.91万元、1,186.43万元、1,077.81万元及346.23万元,最近三年总体金额较为稳定。2020年9月末金额较小,主要系1-9月公司销售及经营业绩受到阶段性影响,员工薪酬相应减少所致。

①各岗位人员平均薪酬情况

报告期内,按职能性质划分的各岗位人均工资情况如下:

单位:万元

按职能性质划分岗位	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
销售人员	7.21	14.92	14.85	12.59
管理人员	5.14	10.27	10.54	10.67
生产人员	4.07	8.27	8.07	7.26
研发人员	9.30	13.40	13.25	12.39
人均薪酬(万元)	5.87	10.68	10.43	9.67

注:平均薪酬依据薪酬总额及全年平均人数计算,其中薪酬总额包括工资、奖金、五险一金、福利等。

报告期内,公司的员工按行政管理岗、销售岗、研发岗和生产岗划分。2017年至2019年,公司各岗位员工的平均工资整体呈上升趋势,2020年1-9月,受疫情影响,薪酬水平有所下降。

②员工薪酬水平与同行业可比公司及当地工资平均水平的比较情况

A、与同行业工资平均水平的比较情况

鉴于公司所处行业的特性及可比数据的可获得性,华立科技为同行业可比公司,故选取其作为平均薪酬可比公司。

报告期内,公司平均薪酬与同行业公司工资平均水平对比情况如下:

单位:万元

同行业公司	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	-	12.44	12.59	12.26
发行人	5.87	10.68	10.43	9.67

注：华立科技平均薪酬系其招股书披露数据。

报告期内，发行人平均工资水平略低于华立科技，差距在 20%左右，主要是华立科技所在地广州与发行人所在地中山的经济发展水平及平均公司水平等存在一定的差异所致，根据广东省统计局披露的城镇单位就业人员平均工资，2019 年广州市平均工资较中山市高 40.77%。

B、与当地工资平均水平的比较情况

报告期内，公司平均薪酬与当地平均工资对比如下：

同行业公司	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
发行人	5.87	10.68	10.43	9.67
中山市平均工资	-	8.49	7.40	6.77

注：中山平均工资数据来源于中山市统计局公布的中山市城镇单位就业人员年平均工资。

报告期内，发行人的平均公司水平均高于中山市平均工资。

(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	2020-09-30		2019-12-31		2018-12-31		2017-12-31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
增值税	226.89	52.90	365.21	51.50	217.72	35.33	98.86	18.81
企业所得税	131.83	30.74	255.20	35.99	319.10	51.79	295.72	56.25
其他税种	70.19	16.36	88.66	12.50	79.36	12.88	131.12	24.94
合 计	428.91	100.00	709.08	100.00	616.18	100.00	525.70	100.00

报告期各期末，公司应付税费分别为 525.70 万元、616.18 万元、709.08 万元及 428.91 万元，主要为应付增值税和企业所得税。

(6) 其他应付款

报告期各期末，公司其他应付款余额分别为 1,548.31 万元、57.32 万元、109.91 万元及 9.48 万元，其他应付款主要为专项资金、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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
应付购建资产款项	-	-	-	240.99
应付费	7.35	9.75	43.27	74.09
专项资金	-	-	10.72	1,226.31
应付利息	2.14	5.15	3.32	6.91
应付股利	-	-	-	-
应付股权收购款	-	95.00		
合 计	9.48	109.91	57.32	1,548.31

2018 年末其他应付款较 2017 年末减少 1,490.99 万元，主要由于专项资金和应付购建资产款项减少所致；2019 年末其他应付款主要为应付股权收购款。

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 1,226.31 万元、10.72 万元、0 万元及 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，其他应付款无应付关联方款项。

(7) 其他流动负债

报告期各期末，公司其他流动负债为 280.06 万元、291.69 万元、237.49 万元及 113.91 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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
销售费用	33.53	127.04	129.77	104.98
管理费用	34.05	110.45	161.92	174.35
对外担保风险准备金	12.45			
其他	33.87	-	-	0.73
合 计	113.91	237.49	291.69	280.06

报告期内，公司其他流动负债分别为 280.06 万元、291.69 万元、237.49 万元及 113.91 万元，金额较小，主要为预提的销售费用及管理费用。

3、非流动负债的构成和变化

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益；2018 年末公司无非流动负债；2019 年末，公司非流动负债为递延收益 97.55 万元，系公司于 2019 年 8 月收到中山市财政局支持互联网发展标杆示范项目资助资金 109.74 万元并计入递延收益，同时公司已于 2019 年及 2020 年 1-9 月摊销 12.19 万元及 27.43 万元。

（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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
资产负债率（母公司）	25.69%	27.63%	26.94%	36.09%
资产负债率（合并）	25.42%	28.49%	28.70%	38.54%
流动比率（次/年）	2.56	2.24	1.92	1.46
速动比率（次/年）	1.64	1.47	1.14	0.93
财务指标	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
息税折旧摊销前利润（万元）	2,298.02	7,723.06	7,632.09	6,440.16
利息保障倍数（倍）	20.35	66.83	41.50	17.58
经营活动产生的现金流量净额（万元）	-6,883.42	5,710.59	5,067.11	3,661.42

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 36.09%、26.94%、27.63% 和 25.69%，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 38.54%、28.70%、28.49% 和 25.42%，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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
华立科技	NA	49.56%	43.36%	45.39%
中山金马	40.34%	37.93%	42.69%	57.92%
鈹象电子	NA	24.72%	18.41%	18.76%
万代南梦宫	NA	26.64%	29.91%	28.33%
本公司	25.42%	28.49%	28.70%	38.54%

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较低水平。

2、流动比率、速动比率

报告期各期末，公司流动比率分别为 1.46 倍、1.92 倍、2.24 倍及 2.56 倍，速动比率分别为 0.93 倍、1.14 倍、1.47 倍及 1.64 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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
流动比率	华立科技	NA	1.47	1.51	1.83
	中山金马	2.05	2.22	2.03	1.33
	鈹象电子	NA	3.37	4.20	3.98
	万代南梦宫	NA	2.32	2.43	2.64
	本公司	2.56	2.24	1.92	1.46
速动比率	华立科技	NA	0.80	0.79	0.96
	中山金马	1.57	1.68	1.55	0.92
	鈹象电子	NA	3.29	4.01	3.75
	万代南梦宫	NA	1.86	2.03	2.23

	本公司	1.64	1.47	1.14	0.93
--	-----	------	------	------	------

由上表可见，报告期各期，公司流动比率和速动比率与中山金马相近（中山金马 2018 年起相应比例上升，主要是其当年完成 IPO 上市融资所致），高于华立科技，总体略低于鈇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，公司息税折旧摊销前利润分别为 6,440.16 万元、7,632.09 万元、7,723.06 万元及 2,298.02 万元，最近三年，随着公司盈利能力逐年提高，息税折旧摊销前利润呈逐年增长趋势。公司利息保障倍数分别为 17.58 倍、41.50 倍、66.83 倍及 20.35 倍，最近三年，公司利润对利息的保障程度较高，利息偿付能力强；2020 年 1-9 月，公司业绩受到阶段性影响，息税折旧摊销前利润、利息保障倍数阶段性下滑。

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，盈利能力较为稳定，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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
应收账款周转率	1.65	6.87	9.21	8.01
存货周转率	0.97	2.74	3.00	3.34

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 8.01 次/年、9.21 次/年、6.87 次/年及 1.65 次/年，整体周转速度较快，2019 年第四季度销售增长较快导致期末应收账款增加较多，从而使得 2019 年应收账款周转率有所下降。2020 年 1-9 月，公司销售和回款受到阶段性不利影响，导致应收账款

周转率阶段性下降。报告期内公司信用政策及执行情况未发生变化，不存在通过放宽信用政策增加销售的情况。

总体来看，公司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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	NA	4.20	4.49	4.92
中山金马	1.76	3.24	3.18	3.73
鈰象电子	NA	6.32	4.72	5.68
万代南梦宫	NA	8.19	8.09	8.29
本公司	1.65	6.87	9.21	8.01

由上表可见，最近三年，公司应收账款周转率总体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 3.34 次/年、3.00 次/年、2.74 次/年及 0.97 次/年，整体周转速度适中，同时，报告期内公司逐年推出新产品并根据销售预测适当备货，随着销售收入的增长和产品数量的增加，备货有所增加，导致存货周转率略有下降。报告期各期末，公司的存货原值为 8,638.89 万元、9,984.05 万元、11,423.47 万元及 12,061.13 万元。总体来看，存货周转率与公司“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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
华立科技	NA	1.84	1.64	1.50
中山金马	0.42	0.78	0.81	0.89
鈰象电子	NA	2.97	2.42	3.17
万代南梦宫	NA	6.53	7.78	8.53
本公司	0.97	2.74	3.00	3.34

由上表可见，最近三年公司存货周转率高于华立科技及中山金马，与鈇象电子较为一致，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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
股本（实收资本）	3,756.00	3,756.00	3,756.00	3,756.00
资本公积	14,787.94	14,787.94	14,787.94	14,910.10
其他综合收益	5.67	36.84	4.58	-30.99
盈余公积	1,563.66	1,563.66	1,066.22	550.37
未分配利润	16,857.69	15,802.44	10,913.66	5,889.15
归属于母公司所有者权益合计	36,970.97	35,946.89	30,528.39	25,074.63
少数股东权益	84.19	84.83	87.10	44.01
所有者权益合计	37,055.15	36,031.73	30,615.50	25,118.64

1、股本（实收资本）

报告期各期末，公司股本分别为 3,756.00 万元、3,756.00 万元、3,756.00 万元和 3,756.00 万元，公司股本科目未发生变化。

2、资本公积

报告期各期末，公司资本公积分别为 14,910.10 万元、14,787.94 万元、14,787.94 万元和 14,787.94 万元，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	2020-09-30	2019-12-31	2018-12-31	2017-12-31
外币报表折算差额	5.67	36.84	4.58	-30.99
合 计	5.67	36.84	4.58	-30.99

报告期其他综合收益主要由外币报表折算差额波动构成。

4、盈余公积

报告期各期末，公司盈余公积分别为 550.37 万元、1,066.22 万元、1,563.66 万元及 1,563.66 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	889.40	100.00	2018 年	2017 年
期初余额	15,802.44	10,913.66	5,889.15	12,536.48
加：本期归属于母公司所有者的净利润	1,055.25	5,386.23	5,540.35	4,455.22
减：计提法定盈余公积	-	497.45	515.85	483.93
分配普通股股利	-	-	-	189.00
股改权益内部结转	-	-	-	10,429.62
期末余额	16,857.69	15,802.44	10,913.66	5,889.15

报告期各期末，公司未分配利润分别为 5,889.15 万元、10,913.66 万元、15,802.44 万元及 16,857.69 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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
------	--------------	--------	--------	--------

项目类别	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
经营活动产生的现金流量净额	-6,883.42	5,710.59	5,067.11	3,661.42
投资活动产生的现金流量净额	-367.67	-829.41	-2,149.69	-1,545.01
筹资活动产生的现金流量净额	433.63	-1,367.51	-2,893.10	-1,913.08
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-64.94	38.60	250.61	-221.89
现金及现金等价物净增加额	-6,882.39	3,552.28	274.93	-18.56

（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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
销售商品、提供劳务收到的现金	13,252.66	43,960.15	45,399.57	46,957.41
收到的税费返还	631.26	987.77	967.95	686.19
收到其他与经营活动有关的现金	199.37	627.85	891.95	592.99
经营活动现金流入小计	14,083.29	45,575.77	47,259.48	48,236.59

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	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
销售商品、提供劳务收到的现金①	13,252.66	43,960.15	45,399.57	46,957.41
营业收入②	17,290.12	45,333.42	43,341.77	41,215.72
比例③=①:②	76.65%	96.97%	104.75%	113.93%

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113.93%、104.75%、96.97%及76.65%，整体收现率较高，2019年收现比例有所降低，主要是当年末账期内应收账款有所增加所致；2020年1-9月，由于新冠疫情导致部分客户回款速度降低，以及内销比例提升，导致收现率有所降低。

2017年、2018年、2019年及2020年1-9月，公司分别收到税收返还686.19万元、967.95万元、988.77万元及631.26万元。

报告期内，公司收到其他与经营活动有关的现金分别为592.99万元、891.95

万元、627.85 万元及 199.37 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	2020 年 1-9 月		2019 年度		2018 年度		2017 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	38.77	19.45%	65.89	10.49%	44.14	4.95%	13.56	2.29%
收到的政府补助	95.11	47.71%	524.41	83.52%	496.58	55.67%	541.64	91.34%
收到的各类保证金及押金	64.39	32.30%	31.33	4.99%	256.81	28.79%	37.55	6.33%
工程建设保证金退回	-	-	-	-	64.11	7.19%	-	-
其他	1.10	0.55%	6.22	0.99%	30.32	3.40%	0.23	0.04%
合 计	199.37	100.00%	627.85	100.00%	891.95	100.00%	592.99	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，收到的保证金及押金变动较大，主要系 2018 年公司二期厂房建成收回的工程建设保证金金额较大所致。

2、经营性现金流出的分析

报告期内，公司经营性现金流出情况具体如下：

单位：万元

项 目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
购买商品、接受劳务支付的现金	14,202.00	26,517.36	29,468.69	31,453.27
支付给职工以及为职工支付的现金	4,011.65	6,886.22	6,671.02	5,860.56
支付的各项税费	1,288.27	1,665.23	1,694.95	3,324.08
支付其他与经营活动有关的现金	1,464.79	4,796.37	4,357.70	3,937.25
经营活动现金流出小计	20,966.70	39,865.19	42,192.36	44,575.16

报告期内，公司购买商品、接受劳务支付的现金分别为 31,453.27 万元、29,468.69 万元、26,517.36 万元及 14,202.00 万元，2018 年、2019 年购买商品、接受劳务支付的现金有所下降，主要系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 5,860.56 万元、6,671.02 万元、6,886.22 万元及 4,011.65 万元，最近三年呈现逐年增长趋势，主要由于整体员工工资水平上升所致。

报告期内，公司支付各项税费的金额分别为 3,324.08 万元、1,694.95 万元、1,665.23 万元及 1,288.27 万元，2018 年下降较多，2019 年较为稳定。2018 年支付的各项税费有所下降主要系一方面，公司报告期之前的 2016 年公司外销形式上主要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；另一方面，报告期内公司持续加大对境外客户的开发力度，2018 年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	2020 年 1-9 月		2019 年度		2018 年度		2017 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	1,463.89	99.94%	4,773.48	99.52%	4,307.85	98.86%	3,663.40	93.04%
支付各类保证金及押金	0.90	0.06%	22.90	0.48%	49.85	1.14%	273.85	6.96%
合 计	1,464.79	100.00%	4,796.27	100.00%	4,357.70	100.00%	3,937.25	100.00%

报告期内，公司支付其他与经营活动有关的现金分别为 3,937.25 万元、4,357.70 万元、4,796.37 万元及 1,464.79 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，最近三年，随着公司经营规模的扩大，支付的费用也有所增加。

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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
经营活动产生的现金流量净额①	-6,883.42	5,710.59	5,067.11	3,661.42
净利润②	1,054.60	5,383.97	5,461.29	4,328.68
差额③=①-②	-7,938.02	326.62	-394.18	-667.26

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 3,661.42 万元、5,067.11 万元、5,710.59 万元及-6,883.42 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；2020 年 1-9 月，公司经营活动产生的现金流量受到阶段性影响。

（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-1,545.01 万元、-2,149.69 万元、-829.41 万元及-367.67 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。

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；2020 年 1-9 月，公司对永旺幻想（中国）儿童娱乐有限公司同比例增资 52.84 万元，同时，支付受让麦麦天空的 47.50% 的股权的股权转让款 95.00 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	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
长期资产本期增加	290.11	545.21	5,802.96	2,018.80
其中：固定资产本期增加	102.07	196.25	4,071.93	943.43
在建工程本期增加	113.71	58.01	1,653.40	1,038.33
无形资产本期增加	14.10	276.98	20.94	-
长期待摊费用本期增加	50.72	90.25	3.98	28.06
其他非流动资产本期增加	9.51	-76.27	52.72	8.98
减：在建工程转入固定资产及长期待摊费用	45.91	58.01	3,185.02	-
减：存货转入固定资产	32.80	47.76	696.58	806.15

加：购建长期资产有关的进项税	12.83	33.18	121.79	22.14
减：购建资产相关的往来款项期末减期初	4.40	-115.64	-109.99	237.84
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	219.84	588.27	2,153.14	996.95

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-1,913.08 万元、-2,893.10 万元、-1,367.51 万元及 433.63 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的对价款等。

报告期内，公司无收到其他与筹资活动有关的现金。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	2020 年 1-9 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
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	72.70	224.30	-	-
合 计	72.70	224.30	-	480.00

报告期内，公司支付其他与筹资活动有关的现金有：

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 年及 2020 年 1-9 月，公司支付首次申报中介机构费用 224.30 万元及 72.70 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 996.95 万元、2,153.14 万元、588.27 万元及 219.84 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、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

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本招股说明书“第十节投资者保护”之“二、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16,857.69万元。

十五、流动性分析

报告期各期末，公司流动比率分别为1.46、1.92、2.24及2.56，速动比率分别为0.93、1.14、1.47及1.64。公司2020年9月末负债总额为12,628.42万元，其中流动负债为12,558.31万元，占比99.44%，主要由日常经营相关的短期借款、应付账款、应付票据、应付职工薪酬、预收款项等构成。2020年9月末，不存在影响现金流量的重要事件或承诺事项。因此，公司不存在流动性已经或可能产生的重大变化或风险趋势。

十六、持续经营能力分析

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。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、科技含量和创新创业水平。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、数字体育项目等方向延伸发展，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。

最近三年，公司实现营业收入 41,215.72 万元、43,341.77 万元和 45,333.42 万元，实现归属于母公司所有者的净利润分别为 4,455.22 万元、5,540.35 万元 5,386.23 万元，盈利情况良好。

2020 年 1 月下旬起，受新型冠状病毒肺炎疫情的影响，公司下游境内外知名游乐场运营商阶段性关闭游乐场运营业务以相应疫情防控措施，并相应延后了对公司的采购需求。受此影响，公司 2020 年 2-5 的销售受到较大的阶段性不利影响。公司认为，此次疫情的出现属于短期扰动因素，不利影响将在疫情得到控制后逐步消退，相关下游客户需求在疫情后将逐渐释放，公司产品将继续面向全球销售。

由于境内疫情控制情况良好，从 2020 年 6 月开始，境内下游市场需求恢复良好，同时，公司对境内市场的进一步开拓也取得积极进展，境内市场销售增长情况良好，盈利能力得到恢复。在目前疫情影响阶段，公司根据境内外疫情的整体防控形势，在密切关注境外市场疫情进展及境外客户需求的同时，公司重点加

大了境内市场的开发力度，积极把握境内市场疫情恢复后新的市场机遇。

同时，截至 2020 年 9 月 30 日，公司合并报表资产负债率为 25.42%，货币资金余额为 6,527.06 万元（受限的票据保证金 1,079.87 万元），国内银行借款余额为 2,000 万元，孙公司加拿大世宇的银行借款余额为 3 万元加币，故公司经营稳健，资产负债率较低，可随时用于支付的货币资金储备较为充足，银行借款余额及即将到期的金额都较低，能够应对目前的资金需求，不存在持续经营风险。

综上，公司主营业务突出，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，公司所处的游戏游艺设备产业拥有广阔市场前景，新冠疫情的影响为暂时性的不利影响，公司目前业绩恢复情况较好，不利影响已经基本消除，公司具备持续经营的能力。

十七、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“三、重大诉讼或仲裁事项”部分的说明。

2、对外提供担保

2020 年 9 月开始，公司与招商银行合作尝试开展供应链融资业务并签订相关担保合同，本公司及招商银行认可的客户购买本公司游戏游艺设备产品或服务时，可向招商银行申请开具银行承兑汇票作为支付手段，而本公司需要为合作客户开具的相应银行承兑汇票提供连带担保，合作客户及其大股东等相应向公司提

供反担保。截至本招股说明书签署日，由于客户向本公司开具银行承兑汇票，本公司相应为客户提供连带保证责任的金额为 990.69 万元。相关具体情况请参见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“二、对外担保情况”部分的说明。

（三）其他重要事项

本公司不存在应披露的其他重要事项。

十八、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 2020 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 2020 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）根据公司经营的实际情况及谨慎性原则，假设 2020 年净利润较 2019 年下降 30%、持平两种情形来测算。同时为了更好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 2020 年非经常性损益为 0 元。

(7) 假设公司 2020 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	2019 年/ 2019-12-31	2020 年/2020-12-31	
		本次发行前	本次发行后
总股本（万股）	3,756.00	3,756.00	5,008.00
净利润增长假设			
情况一：假设 2020 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 5,021.18 万元			
基本每股收益（元）	1.34	1.34	1.30
稀释每股收益（元）	1.34	1.34	1.30
加权平均净资产收益率	15.11%	13.06%	12.26%
情况二：假设 2020 年扣除非经营性损益后归属于母公司股东的净利润同比下降 30%，即为 3,514.83 万元			
基本每股收益（元）	1.34	0.94	0.91
稀释每股收益（元）	1.34	0.94	0.91
加权平均净资产收益率	15.11%	9.32%	8.74%

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“第九节 募集资金运用与未来发展规划”的相关内容。

（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“第十三节附件”之“一、（六）与投资者保护相关的承诺”。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“第十三节附件”之“一、（六）与投资者保护相关的承诺”。

（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。

十九、盈利预测情况

根据行业情况、自身具体经营情况及 2020 年 1-9 月已实现业绩情况,公司 2020 年度预计实现营业收入 30,436.50 万元,较 2019 年下降 32.86%,预计实现扣除非经常性损益后归属于母公司净利润 3,530.93 万元,较 2019 年下降 29.67%。

天衡会计师事务所对公司管理层编制的 2020 年度盈利预测报告进行了审核,并出具了天衡专字(2020)01866 号《盈利预测审核报告》。本公司提醒投资者

阅读盈利预测报告及审核报告全文。盈利预测具体情况如下：

(一) 盈利预测报表

单位：万元

项 目	2019 年度已审数	2020 年度预测数			变动率
		1-9 月已实现数	10-12 月预测数	合计数	
一、营业总收入	45,333.42	17,290.12	13,146.38	30,436.50	-32.86%
其中：营业收入	45,333.42	17,290.12	13,146.38	30,436.50	-32.86%
二、营业总成本	39,273.55	15,949.24	9,975.72	25,924.96	-33.99%
其中：营业成本	29,328.05	11,369.22	8,467.73	19,836.95	-32.36%
税金及附加	408.34	193.45	127.76	321.21	-21.34%
销售费用	4,365.15	1,387.83	456.01	1,843.84	-57.76%
管理费用	2,548.80	1,483.41	445.84	1,929.25	-24.31%
研发费用	2,573.14	1,411.84	460.36	1,872.20	-27.24%
财务费用	50.07	103.49	18.02	121.51	142.68%
加：其他收益	460.37	126.34	35.20	161.54	-64.91%
投资收益	-10.18	-11.90	-3.97	-15.87	55.89%
信用减值损失 (损失以“-”号填列)	-226.27	-286.31	-143.81	-430.12	90.09%
资产减值损失 (损失以“-”号填列)	-169.66	-41.83	-53.37	-95.20	-43.89%
资产处置收益 (损失以“-”号填列)	-	-	-	-	-
三、营业利润	6,114.14	1,127.18	3,004.71	4,131.89	-32.42%
加：营业外收入	6.22	1.10	-	1.10	-82.32%
减：营业外支出	3.19	5.50	-	5.50	72.41%
四、利润总额	6,117.16	1,122.78	3,004.71	4,127.49	-32.53%
减：所得税费用	733.20	68.18	417.52	485.70	-33.76%
五、净利润	5,383.97	1,054.60	2,587.19	3,641.79	-32.36%
1.少数股东损益	-2.27	-0.64	2.58	1.94	-185.46%
2.归属于母公司股东的净利润	5,386.23	1,055.24	2,584.61	3,639.85	-32.42%
六、其他综合收益税后净额	32.26	-31.17	-	-31.17	-196.62%
七、综合收益总额	5,416.23	1,023.43	2,587.19	3,610.62	-33.34%

归属于母公司所有者的综合收益总额	5,418.50	1,024.07	2,584.61	3,608.68	-33.40%
归属于少数股东的综合收益总额	-2.27	-0.64	2.58	1.94	-185.46%

注：2020年1-9月数据已由天衡会计师事务所审计。2020年全年盈利预测扣除非经常性损益后归属于母公司净利润3,530.93万元。

（二）盈利预测说明

1、编制基础

本公司2020年度盈利预测是以本公司2019年度天衡会计师事务所审计的合并经营业绩以及2020年1-9月经天衡会计师事务所审计的合并经营业绩为基础，充分考虑目前的经济环境、市场需求以及公司的生产经营能力等因素，本着谨慎性原则及下列各项基本假设的前提下编制的。编制本盈利预测时所采用的会计政策及会计估计遵循了国家现行的法律、企业会计准则的规定，在各重要方面均与本公司采用的会计政策和会计估计一致。本盈利预测未计算不确定的非经常性项目对公司获利能力的影响

2、基本假设

公司盈利预测主要基本假设如下：

（1）盈利预测期间，本公司所遵循的我国现行法律、法规和规章无重大变化；

（2）盈利预测期间，本公司所处和业务发生的国家、地区无重大的通货膨胀，社会经济环境无重大变化；

（3）盈利预测期间，公司所在行业的发展与中国经济发展能大致保持协调一致，不会出现不可预见的非正常因素对本行业产生非正常冲击；

（4）盈利预测期间，本公司所遵循的税法、税收政策和执行的税率无重大改变；

（5）盈利预测期间，有关银行信贷利率、外汇汇率及国家外贸政策、主要客户所在国外贸政策相对稳定；

(6) 盈利预测期间，新冠肺炎疫情在我国境内不出现重大反复，影响基本消除，国内游戏游艺场所正常经营，游戏设备需求持续增长；主要客户的经营正常，主要客户的资信未出现重大不利变化；

(7) 盈利预测期间，本公司生产经营所需主要原料、能源及劳务等供应情况及价格在未来期间内不会发生重大波动；

(8) 盈利预测期间，本公司所从事的行业、产品价格和竞争态势等市场状况无重大变化；

(9) 盈利预测期间，本公司各项经营计划和财务预算能够完成，已签订的主要合同能够基本实现，相关资产能够按预期正常发挥效益；

(10) 盈利预测期间，本公司将不会因重大纠纷和诉讼、重大或有事项等对生产经营造成重大不利影响；

(11) 盈利预测期间，无其他人力不可抗拒因素及不可预见因素造成的重大不利影响。

(三) 盈利预测的补充说明

1、不同业务收入和成本、期间费用的预测依据和预测过程，预测依据是否充分可靠、预测过程是否谨慎、相关预测方法是否符合行业惯例

发行人结合与主要客户已签订的销售意向性协议、合同/订单、最新业务数据、行业市场发展状况及成本和期间费用变动情况，根据谨慎性原则对 2020 年 10-12 月业绩水平进行了预测，具体说明如下：

(1) 不同业务收入的预测依据和预测过程

结合行业发展状况、与主要客户已签订的销售意向性协议、合同/订单及公司销售计划和采取的措施，公司 2020 年 10-12 月营业收入预测情况如下：

单位：万元

项 目		2020 年 10-12 月 收入预测金额	2019 年 10-12 月 收入金额	同比变动比率
商用游戏游 艺机	模拟类	6,579.89	5,304.45	24.04%
	儿童类	311.44	1,120.55	-72.21%

	嘉年华类	3,616.71	6,897.58	-47.57%
	礼品类	712.38	338.85	110.23%
新型游戏游艺设备		432.43	1,456.20	-70.30%
其他主营业务		1,427.51	1,007.34	41.71%
其他业务收入		66.02	68.22	-3.22%
合 计		13,146.38	16,193.19	-18.82%

根据主要客户已签订的销售意向性协议、合同/订单及销售计划，公司预测2020年10-12月营业收入为13,146.38万元，主要为商用游戏游戏机的销售，较2019年第四季度下降2,988.96万元，降幅18.82%。

随着我国防疫政策及时有效及新冠疫苗研发的有序推进，国内人流、物流等相关限制措施基本解除，境内游乐场经营情况已基本恢复至正常水平，而商城、城市购物中心等在后疫情时代出于业态调整、吸引人流等因素的考虑，逐步扩大或鼓励游乐场业态的发展；同时，寒暑假及节假日为游乐场旺季，从2020年第三季度开始，客户亦逐步增加对游戏设备的投入。2020年三季度，公司主营业务销售收入已达2019年第三季度的109.33%；2020年10-11月已实现销售收入7,803.39万元，为预测期收入59.36%，而12月为一年中游戏游艺设备的销售高峰，其预测合理、可实现性高。

从产品构成来看，本次预测收入以模拟类游戏游艺机为主，其占预测收入的50.05%。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。公司积极开拓模拟机类型，近年来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、胜利摩托VR、泰奇VRLeo等受欢迎的机型，模拟机收入保持了较高的水平。根据在手订单及销售计划第四季度预计收入较2019年第四季度增长24.04%。2020年10-11月模拟类游戏游艺机已实现销售4,182.30万元，占预测收入的63.56%。

公司商用游戏游艺机的嘉年华类游艺机为公司重点发展的机型，近年来，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、星际宝藏及炫动篮球等嘉年华类游戏游艺机，获得市场认可，特别是境外市场销售较多，但受境外疫情的影响，根据在手订单第四季度及销售计划预计收入为3,616.71万元，较2019年第四季度下降47.57%。2020年10-11月嘉年华类游

艺机实现销售 2,070.57 万元，占预测收入的 57.25%。

公司商用游戏游艺机的儿童类和礼品类游艺机随着市场需求结构的调整以及门槛较低且竞争较为激烈，近年来收入总体呈下降趋势，出于谨慎性考虑，预测 2020 年底四季度收入为 1,023.82 万元，较去年同期下降 29.85%。2020 年 10-11 月儿童类和礼品类游艺机实现销售 563.48 万元，占预测收入的 55.04%。

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，近年来在境外市场开拓亦取得良好效果，主要面向境外市场销售，呈快速增长趋势，但 2020 年受境外疫情影响，销售下降，本次根据在手订单及销售计划预计收入为 432.43 万元，金额较小，较 2019 年第四季度下降 70.30%。2020 年 10-11 月新型游戏游艺设备实现销售 133.90 万元，占预测收入的 30.96%。

其他主营业务收入为配件销售收入，为与公司主营业务相关的配套或衍生出的业务类型，2020 年第四季度预测收入为 1,427.51 万元，2020 年 10-11 月已实现销售收入 757.93 万元，占预测收入的 53.09%；其他业务收入为房租收入，2020 年 10-12 月收入按目前的租赁协议进行预测。

(2) 不同业务成本的预测依据和预测过程

本次对于 2020 年四季度盈利预测，营业成本根据产品业务类别，以公司 2017 年度、2018 年度、2019 年度及 2020 年 1-9 月已实现数为基础，结合预测期经营计划、产品销售构成、2020 年 9 月末存货情况及成本控制措施，并考虑各产品类型营业成本的变动趋势等因素进行预测，公司各产品毛利率预测情况同期对比如下：

项 目		2020 年 10-12 月 预测毛利率	2019 年 10-12 月 毛利率	同比变动比率
商用游戏游 艺机	模拟类	31.32%	27.40%	3.92%
	儿童类	35.96%	36.40%	-0.44%
	嘉年华类	36.12%	34.07%	2.05%
	礼品类	34.43%	34.64%	-0.21%
新型游戏游艺设备		36.16%	41.26%	-5.10%
其他主营业务		52.28%	50.97%	1.31%
主营业务毛利率		35.37%	33.76%	1.61%

受产品销售结构变动影响，2020 年第四季度商用游戏游艺机中模拟类毛利率较去年同期增加 3.92 个百分点，导致预测期主营业务毛利率较上年同期增加 1.61 个百分点。2020 年第四季度，公司预测模拟类毛利较高的产品动感飞车至尊版、豪华版、海盗大冒险、泰奇 VRLeo 等能实现良好的销售，带来模拟类销售毛利率的提升。

(3) 公司期间费用的预测依据和预测过程

公司销售费用主要包括职工薪酬、展览费、差旅交通费、运营费用等，预测期职工薪酬是根据公司 2020 年 9 月末销售人员结构、平均工资水平、社会保险费及职工福利费等的计提比例进行预测，并充分考虑销售人员绩效及年终奖；展览费、广告宣传费根据预测期间公司实际的展览及广告宣传安排，综合考虑新冠疫情影响、各项费用支出进行预测；运营费用根据 2020 年度疫情期间北美地区实际的运营费支出进行预测；其他费用是根据公司 2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-9 月已实现数，并考虑销售费用占营业收入比率及公司销售拓展计划进行预测。

公司管理费用主要包括职工薪酬、折旧摊销费用、办公租赁费用、水电物业费及差旅交通费用等，职工薪酬根据公司 2020 年 9 月末管理人员结构、平均工资水平、社会保险费及职工福利费等的计提比例进行预测，并充分考虑管理人员绩效及年终奖；折旧摊销费用根据 2020 年 9 月末实际的固定资产、无形资产及长期待摊费用原值以及折旧摊销标准进行计提测算；办公及租赁费用根据 2020 年 9 月末实际的租赁协议延续计算；其他费用是根据公司 2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-9 月已实现数，并考虑管理费用占营业收入比率及公司经营计划进行预测。

公司研发费用主要包括职工薪酬、物料消耗、委外及模具制造费用、租赁费等，预测期职工薪酬是根据公司 2020 年 9 月末研发人员结构、平均工资水平、社会保险费及职工福利费等的计提比例进行预测，并充分考虑研发人员绩效及年终奖；租赁费根据 2020 年 9 月末实际的租赁协议延续计算；其他费用是根据 2017 年度、2018 年度、2019 年度和 2020 年 1-9 月已实现数及预测期间的研发项目计划进行预计。

公司财务费用包括利息支出、利息收入、汇兑损失以及手续费支出等，利息费用是根据公司 2020 年 9 月末的借款余额及融资计划，按公司实际借款利率进行预测；利息收入由活期利息收入及结构性存款利息收入构成，其中活期利息收入以 2020 年 9 月末资金结存情况为基础，根据预测期间平均活期存款余额及活期存款利率进行预计，结构性存款利息收入依据已购买金额及利率水平进行预计；考虑汇率变动的不确定性，未预测汇兑损失；手续费支出根据 2020 年 1-9 月已实现数，并考虑手续费支出占营业收入的比率预测。

公司 2020 年第四季度期间费用预测同期对比情况如下：

项 目	2020 年 10-12 月 预测比率	2019 年 10-12 月 实际比率	同比变动
销售费用率	3.47%	5.72%	减少 2.25 个百分点
管理费用率	3.39%	3.53%	减少 0.14 个百分点
研发费用率	3.50%	4.45%	减少 0.95 个百分点

2020 年第四季度销售费用率较去年同期有所下降，一方面在于新会计准则的实施，从 2020 年开始，原计入销售费用的运费大部分转为营业成本核算，导致销售费用中运输费用减少；另一方面在于受美国疫情影响，销售费用中运营费用较去年同期下降 143.42 万元，从而导致销售费用率下降；管理费用率与 2019 年同期基本一致，其中咨询顾问费用有所下降，主要是公司聘请的美国行业专家而发生的顾问费用，2020 年由于受新冠疫情的影响，该美国行业专家实际并未提供相关产品及北美市场的咨询顾问服务；研发费用较 2019 年同期下降 260.60 万元，主要是研发物料消耗、委外及模具费用等减少所致，其中研发物料消耗减少 145.82 万元、委外及模具费用减少 89.48 万元。

(4) 预测方法是否充分可靠、盈利预测过程是否谨慎、相关预测方法是否符合行业惯例

公司 2020 年度预测收入是在 2020 年 1-9 月已实现金额的基础上，结合与主要客户已签订的销售意向性协议、合同/订单及公司销售计划和采取的措施进行预测，与 2019 年实际收入情况如下：

单位：万元

项 目	2020 年度			2019 年度
	1-9 月实现数	10-12 月预测	合计数	

		数		
商用游戏游艺机	15,733.39	11,220.42	26,953.81	38,133.33
新型游戏游艺设备	239.00	432.43	671.43	3,737.02
其他主营业务	1,097.59	1,427.51	2,525.10	3,192.95
其他业务收入	220.14	66.02	286.15	270.13
合计	17,290.12	13,146.38	30,436.50	45,333.42

根据盈利预测，2020年第四季度的营业收入为13,146.38万元，较2019年第四季度下降18.82%，同时2020年10-11月累计已经实现7,803.39万元，为预测期收入59.36%。由于12月存在圣诞节，并且邻近元旦及春节假期、寒假等，因此12月一般为一年中游戏游艺设备的销售高峰，公司2020年12月份实现预测收入的可行性较高。

在预测收入的基础上，公司2020年度预测毛利率与2019年度实际毛利率情况如下：

项目	2020年度预测毛利率	2020年1-9月实际毛利率	2019年实际毛利率
商用游戏游艺机	33.45%	33.61%	33.72%
新型游戏游艺设备	33.50%	28.68%	38.57%
其他主营业务	44.91%	35.33%	46.79%
主营业务毛利率	34.40%	33.65%	35.05%

公司2020年各产品预测毛利率与2019年基本一致，其中新型游戏游艺设备较2019年下降5.07个百分点，主要系2019年毛利率较高的Dave&Buster定制四人版销售占比较高所致。

公司2020年预测期间费用率与2019年实际费用率情况如下：

项目	2020年度预测比率	2020年1-9月比率	2019年度比率
销售费用率	6.06%	8.03%	9.63%
管理费用率	6.34%	8.58%	5.62%
研发费用率	6.15%	8.17%	5.68%

2020年销售费用率较去年同期下降，主要在于新会计准则的实施，从2020年开始，原计入销售费用的运费转为营业成本核算，导致销售费用中运输费用减少370.43万元，若考虑营业成本的运输成本计入销售费用，则2020年销售费用率为7.28%；同时，受疫情及销售收入阶段性下降的影响，相应人员工资费

用、展览费、广告宣传费、运营费用等有所减少导致销售费用下降，其中展览会下降 296.09 万元、运营费用下降 319.13 万元，共影响销售费用率 2.02 个百分点。除销售费用外，2020 年预测管理费用率和研发费用率均高于去年同期，其预测过程谨慎。

公司 2020 年度预测净利润率与 2019 年实际净利润率一致，具体情况如下：

项 目	2020 年度预测比率	2020 年 1-9 月比率	2019 年度比率
净利润率	11.97%	6.10%	11.88%
扣非后净利润率	11.61%	5.52%	11.08%

综上所述，公司针对 2020 年的盈利预测过程谨慎、预测依据充分可靠，2020 年净利润率和扣非后净利润率与 2019 年一致，预测方法与同行业可比公司华立科技一致，具体为：收入依据与主要客户已签订的销售意向性协议、合同/订单并结合行业发展状况及公司销售计划进行预测；在收入预测的基础上，根据产品业务类别，以 2020 年 1-9 月已实现数为基础结合不同产品的成本构成预测相应营业成本，预测主营业务毛利率较 2019 年有所下降；期间费用根据 2020 年 9 月末员工人数、工资水平及社会保险费计提情况，并考虑各期间费用占营业收入的比重进行预测，其预测期间费用率与 2019 年不存在重大差异。

2、新冠肺炎疫情影响的考量

(1) 盈利预测假设中关于我国新冠肺炎疫情的说明

受新冠肺炎疫情影响，2020 年 2 月、3 月、4 月国内大部分游乐场响应国家号召延后开业，对公司上半年经营业绩产生一定影响，本次盈利预测假设中“新冠疫情不会出现重大反复，影响基本消除”的具体含义系不会出现今年 2-4 月全国性大范围疫情导致的游乐场暂停营业。虽然，我国目前仍然存在零星发生疫情的情形，但我国采取了一系列措施进行应对，包括坚持联防联控、群防群控、群专结合，加强政策协调和信息共享；强化检测预警，加快推进核酸检测能力建设，进一步开展发热病例、进口冷链食品从业人员、隔离场所工作人员和进口货物从业人员等重点人群，同时针对零星散发病例通过大规模核算检测检测，及时发现感染人员，迅速将疫情规模控制下来，不会出现大规模疫情蔓延。

因此，由于我国防疫政策及时有效、民众配合度较高，疫情在较短的时间内得到控制，根据钟南山院士在公开媒体的判断，依据当前中国所采取的防疫制度以及防疫制度的强度，并不认为中国会爆发第二波肺炎疫情。目前，全国绝大多数地区已是低风险地区，全国性大范围疫情爆发的可能性不大。

同时，我国新冠疫苗已取得良好进展，阿联酋和巴林国家卫生监管局正式批准国药集团中国生物研发的新冠灭活疫苗注册上市，国药集团中国生物已向国家药监局提交上市申请。

综合上述分析，本次盈利预测假设中“新冠疫情不会出现重大反复，影响基本消除”已充分考虑各地零星发生的疫情风险。

(2) 对境外疫情的具体考量，境外收入、成本和费用预测的谨慎性

虽然我国新冠疫情不会出现重大反复，影响基本消除，但国外疫情总体尚未得到控制，公司主要境外销售国家中，北美、欧洲、南美洲疫情较为严重，亚洲的日本、韩国、越南，以及澳洲的澳大利亚等国家疫情控制较好。随着美国辉瑞/德国 BioNTech 疫苗（已在美国、加拿大、英国、巴林、沙特、墨西哥等国获批上市）、美国 Moderna 疫苗（已在美国获批上市）、国药集团中国生物（已在阿联酋、巴林获批上市）疫苗陆续获批上市，境外市场疫情防控有望逐步取得积极进展。公司主要境外市场美国、加拿大、英国、主要欧盟国家、日本、韩国等发达国家和地区预计将在 2021 年上半年基本完成新冠疫苗接种工作，民众日常生活或经济活动逐步恢复正常。

在此背景下，在盈利预测过程中，出于谨慎性考虑，对 2020 年第四季度境外销售收入预测依据与客户签订的销售意向性协议、合同/订单进行预测，预测境外收入、成本情况如下：

项 目	2020 年 10-12 月 预测情况	2019 年 10-12 月 实际情况	变动情况
销售收入	1,614.98	6,654.76	-75.73%
营业成本	1,008.78	3,946.27	-74.44%
毛利率	37.54%	40.70%	-3.16%

2020 年第四季度境外预测销售收入为 1,614.98 万元，较上年同期下降 75.73%；同时，2020 年 10-11 月，公司境外销售收入为 1,016.16 万元，已达预

测数 62.92%，其相关预测谨慎、合理。

在费用方面，与境外相关费用主要为境外员工的人工薪酬和销售费用中的运营费用。对于境外员工的职工薪酬，以 2020 年 9 月末人员构成、平均工资水平及职工福利费等的计提比例进行预测。运营费用系公司委托第三方服务公司在美国租赁场地、聘用人员负责协助公司进行产品的仓储、展示推广以及北美和南美地区的售后服务工作。由于 2020 年度北美地区受新冠疫情的影响较大，预测期间北美地区预计受新冠疫情的影响仍将持续，公司根据 2020 年度疫情期间北美地区实际的运营费支出进行预测。

综上所述，在我国新冠疫情影响基本消除、境外疫情防控有望逐步取得积极进展的背景下，公司 2020 年第三季度营业收入达 9,683.34 万元，为 2019 年第三季度的 110.05%，在此基础上，结合与主要客户已签订的销售意向性协议、合同/订单及公司销售计划对 2020 年第四季度收入进行预测。2020 年第四季度预测收入为 13,146.38 万元，较 2019 年同期下降 18.82%，其中境外预测收入为 1,614.98 万元，较上年同期下降 5,039.78 万元，其预测谨慎、合理。2020 年 10-11 月已实现销售收入 7,803.39 万元，达预测收入的 59.39%，考虑到 12 月存在圣诞节，并且邻近元旦及春节假期、寒假等，因此 12 月往往是一年中游戏游艺设备的销售高峰，公司 2020 年 12 月份实现预测收入的可行性较高。因此，公司对 2020 年盈利预测是谨慎的，疫情风险对盈利预测可实现性的影响已充分考虑。

3、2020 年各月实现收入和利润情况

(1) 2020 年各个月份实现收入和利润情况

2020 年 1-11 月，公司实现的收入和比例如情况如下：

单位：万元

月份	营业收入	净利润	扣非后净利润
2020 年 1 月	2,180.80	20.31	20.91
2020 年 2 月	917.83	-78.00	-81.41
2020 年 3 月	1,473.34	22.38	14.51
2020 年 4 月	422.51	-328.18	-329.96
2020 年 5 月	485.21	-219.89	-226.71

2020年6月	2,127.09	13.21	10.75
2020年7月	1,823.16	12.03	4.40
2020年8月	3,808.80	556.80	553.89
2020年9月	4,051.38	1,055.94	987.72
2020年10月	3,484.02	717.03	703.09
2020年11月	4,319.37	721.34	700.52
合计	25,093.50	2,492.98	2,357.71

注：2020年10月及11月数据为未审数据

随着我国境内疫情管控的持续向好，2020年5月，国务院印发《国务院应对新型冠状病毒感染肺炎疫情联防联控机制关于做好新冠肺炎疫情常态化防控工作的指导意见》，正式确认可采取预约、限流等方式开放公园、旅游景点，以及影剧院、游艺厅等密闭式娱乐休闲场所，境内游艺娱乐场所的客流量和营收情况开始逐步恢复和好转，公司营业收入自2020年6月起呈恢复增长态势。

2020年1月下旬开始，国内新冠疫情逐步产生影响，国内销售下降，但1-3月境外疫情尚不严重，发行人境外销售基本正常，因此1-3月发行人保持一定的销售规模，并且基本盈亏平衡。

3月下旬开始，境外疫情加剧，发行人境外销售受到较大不利影响，同时4-5月境内实际运营的游乐场较少，营收还处于缓慢恢复过程中，境内需求也比较少，因此4-5月发行人销售规模小，存在较大的亏损。

6月开始，境内游乐场营收及人气有所恢复，部分客户适当加大投入，迎接暑假旺季，因此销售增加幅度相对较大。

8-9月，境内游乐场营收恢复情况良好，下游客户投资信心有效恢复，并且备战十一国庆及中秋假期，发行人设备销售开始强劲复苏。

10月国庆中秋假期较长，设备的市场需求减少，发行人设备销售有所减少。

11月开始，下游客户开始备战圣诞、元旦、寒假及春季旺季，新门店开业及原有门店更新需求增加，市场逐步进入一年中的旺季，发行人设备销售增加。

(2) 2020年10月-11月实际数据与预测数据的差异情况

单位：万元

月份	2020年10-11月 实际数	2020年10-11月 预测数	差异率
营业收入	7,803.39	7,621.32	2.39%
营业成本	4,883.25	4,846.99	0.75%
销售费用	322.84	293.37	10.05%
管理费用	293.87	290.40	1.19%
研发费用	312.45	306.85	1.82%
财务费用	113.58	15.17	648.71%
净利润	1,438.37	1,433.10	0.37%

从上表可知，公司2020年10-11月收入 and 成本实际发生额较预测值分别高2.39%和0.75%，公司盈利预测相对谨慎。期间费用中，管理费用实际发生额与预测值基本一致；销售费用较预测值高29.47万元，比率为10.05%，主要系销售收入较预测值增加带动所致；财务费用实际发生额较预测值高98.41万元，比率为648.71%，主要系由于无法对汇率波动进行合理预期，出于谨慎性原则未对汇兑损益进行预测，随着人民币升值幅度加大导致差异较大。

总体而言，2020年10-11月净利润实际发生额高于预测值5.27万元，两者基本一致，公司相关盈利预测谨慎、合理。

(3) 2020年7-11月收入、扣非后净利润预测及实现情况

2020年7-11月收入及扣非后净利润预测及实现情况如下：

单位：万元

月份	2020年7-11月 实际数	2020年7-11月 预测数	差异率
营业收入	17,486.73	17,210.18	1.61%
扣非后净利润	2,949.62	2,971.62	-0.74%

从营业收入来看，2020年7-11月营业收入实际发生额较预测数增加1.61%，扣除非经常性损益后净利润实际发生额与预测数基本一致，相关预测谨慎、合理。

4、盈利预测期订单执行情况

(1) 公司取得的订单及意向合同情况

截至本招股说明书签署日，公司已取得的预计在第四季度发货的境内与境外订单及意向合同金额如下：

单位：万元

项 目	金 额	占 比
境内订单及意向合同	12,422.13	88.08%
境外订单及意向合同	1,681.33	11.92%
合 计	14,103.46	100.00%

(2) 公司取得的订单及意向合同执行情况

截至本回复签署日，公司已取得的预计在第四季度发货的订单及意向合同 14,103.46 万元（不含税金额），上述订单以境内为主，随着我国新冠疫情影响基本消除，加上 12 月存在圣诞节，并且邻近元旦及春节假期、寒假等，已签署订单客户未要求撤销及延迟发货等情况，其执行情况良好，具体如下：

单位：万元

项 目	金 额	占 比
2020 年 10-11 月收入金额	7,803.39	55.33%
12 月待发货金额	6,300.07	44.67%
合 计	14,103.46	100.00%

(四) 2020 年度盈利预测结果

根据《盈利预测审核报告》，公司 2020 年度预计实现营业收入 30,436.50 万元，较 2019 年下降 32.86%，预计实现扣除非经常性损益后归属于母公司净利润 3,530.93 万元，较 2019 年下降 29.68%。

2020 年第三季度，发行人单季度实现营业收入 9,683.34 万元，较 2019 年同比增长 10.05%，新冠疫情的阶段性影响基本消除，预计第四季度仍将延续第三季度良好的恢复增长趋势，2020 年全年整体经营业绩恢复情况良好。

本公司盈利预测报告是管理层在最佳估计假设的基础上编制的，但所依据的各种假设具有不确定性，投资者进行投资决策时应谨慎使用。

第九节 募集资金运用与未来发展规划

一、募集资金运用概况

(一) 募集资金计划及拟投资项目

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人不超过 1,252 万股人民币普通股股票（不含采用超额配售选择权发行的股票数量），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	172000245210002、 [2019]2615 号	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	172000245210001、 [2019]2616 号	
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		33,110.00	30,000.00	-	-

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；若募集资金满足上述项目后有剩余，则剩余资金用于补充公司流动资金。

上述募集资金投资项目的实施主体均为发行人，项目实施后不会新增对发行人构成重大不利影响的同业竞争，对发行人的独立性不产生不利影响。

(二) 募集资金使用管理制度

公司根据《公司法》、《证券法》等并结合公司实际情况，制定《募集资金专

项存储及使用管理制度》，规范公司募集资金的存放、使用及监督，主要内容如下：

1、募集资金专户存储安排

公司已审议通过了《募集资金专项存储及使用管理制度》，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。

2、募集资金使用

公司应当按照发行申请文件中承诺的募集资金投资计划使用募集资金。募集资金的使用，必须严格按照本办法及公司有关规定履行资金使用的申请和审批程序。出现严重影响募集资金投资计划正常进行的情形时，公司应当及时报告深圳证券交易所并公告。

3、募集资金用途变更

公司募集资金应当按照招股说明书或者募集说明书所列用途使用。公司募集资金投资项目发生变更的，必须经董事会审议通过，且经独立董事、保荐机构或者独立财务顾问、监事会发表明确同意意见后方可变更。

公司变更募集资金用途，以及使用节余募集资金达到股东大会审议标准的，还应当经股东大会审议通过。公司仅变更募集资金投资项目实施地点的，可以免于履行前款程序，但应当经公司董事会审议通过，并在 2 个交易日内报告证券交易所并公告改变原因及保荐机构的意见。

4、募集资金管理与监督

公司会计部门应当对募集资金的使用情况设立台账，详细记录募集资金的支出情况和募集资金项目的投入情况。

公司内部审计部门应当至少每季度对募集资金的存放与使用情况检查一次，

并及时董事会报告检查结果。

（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；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、数字体育项目，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41,215.72万元、43,341.77万元和45,333.42万元，扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别4,108.02万元、5,076.91万元和5,021.18万元，公司主营业务保持持续增长趋势，盈利能力较好。截至2019年末，公司归属于母公司股东的净资产为35,946.89万元，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110人，占公司员工人数的21.91%，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、研发能力，以及创新、创意、创造水平，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，产品销售区域包括全球近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、永旺茉莉幻想、卡通尼乐园、反斗乐园、风云再起、东方英雄嘉年华、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，以及部分海外优质经销商。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，更好地支持公司创新、创意和创造性的实现，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，有助于更好推动把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这一经营战略的实现。因此，本次募集资金投资项目是可行的。

（四）募投项目与现有主营业务的关系

本次计划实施的募集资金投资项目均是围绕公司主营业务进行的，主要目标是扩大公司现有产能，完善公司产品结构，提升公司研发能力，巩固和扩大公司的竞争优势。

其中，“商用游戏游艺机扩产及技术改造项目”将扩大公司现有产品产能，满足日益增长的市场需求，同时完善公司产品结构，拓宽产品应用领域。“商用游戏游艺机研发中心升级改造项目”将进一步强化公司技术研发实力，提高公司升

级现有产品、开发新产品的能力。“游戏游艺设备市场推广及品牌建设项目”将提升公司品牌形象和市场推广能力，促进公司产品销售。补充流动资金将为公司的快速发展提供资金保障。

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。最近三年公司平均产能利用率已经达到93.58%，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 业务与技术”之“二、(二)行业监管体制、行业主要法律法规政策及对发行人经营发展的影响”部分的说明。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、运动健康、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。

本项目的产品主要包括模拟类、儿童类、嘉年华类及礼品类等各类商用游戏游艺机，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		14,110.00	100.00%

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 业务与技术”之“一、（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、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，以及生活污水、水喷淋废水。

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、废乳化油桶等危废物，统一进入交由有资质的危废物处理中心处理。对于项目运营过程中产生的废水，生活污水经三级化粪池处理后，接入市政污水管网进入污水处理厂处理；水喷淋废水委托有处理能力的废水处理机构处理。该项目环保投资金额预计约为 50 万元。

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 172000245210002 的《项目备案证》以及[2019]2615 号《项目备案证变更函》。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）环建表（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，提升技术研发水平和创新能力，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、运动健身的结合体，促进先进制造业和现代服务业有机结合，促进产业结构升级和产品创意水平的提升，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、创意水平，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六个方面：传统游戏游艺设备产品升级开发及创意、VR/AR 类游戏游艺设备产品技术开发及创意，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、数字体育项目的开发等，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"> ● UNITY 游戏图像特效优化技术 ● 增强现实技术 ● 视频图像捕获及运动检测技术 ● 三维虚拟仿真技术 ● 三位气动平台应用技术 ● 精密二自由度动感平台技术 ● 虚拟环境的六维动感平台技术 ● 射水游戏水路循环技术 ● 球类自动循环技术 ● 游艺机中的 I/O 控制技术 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 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、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 ● 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 ● 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 ● 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
VR、AR 类游戏游艺设备产品技术开发及创意	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 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 ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 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
基于物联网的机台联网技术及平台开发	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 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 ● 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 ● 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， 	

研发方向	主要技术方向	主要创意方向
	让游戏机无法运行 <ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 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 	
适用于多应用场景的游戏游艺设备的开发	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 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 	
功能游戏游艺设备的开发	<ul style="list-style-type: none"> ● 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； ● 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 	
数字体育项目	<ul style="list-style-type: none"> ● 构建基于虚拟现实的室内运动场景模拟系统，融合虚拟现实、场景模拟、人体运动采集、运动处理、球体运动模拟等先进技术； ● 将运动与娱乐、数字技术深度融合，使用户能在室内主题乐园中享受沉浸式运动体验，达到运动健身、社交娱乐、数据反馈于一体的效果 	

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，推动公司创新、创意和创造能力的提升，以及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		4,000.00	100.00%

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
----	----	----	------	------

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以及生活污水。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172000245210001的《项目备案证》以及[2019]2616号《项目备案证变更函》。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)环建表(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以及将运动健康与休闲、数字技术深度融合的数字体育项目，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经营能力。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 业务与技术”之“二、（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

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%
6	铺底流动资金	1,440.00	18.00%
项目总投资合计		8,000.00	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。最近三年，公司实现营业收入分别为 41,215.72 万元、43,341.77 万元和 45,333.42 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、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。

四、未来发展战略

（一）公司业务发展战略

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、数字体育项目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。

（二）发行人报告期内为实现战略目标已采取措施、实施效果及未来规划采取的措施

1、持续进行研发投入

最近三年，公司研发费用分别为 2,290.24 万元、2,587.12 万元和 2,573.14 万元，占营业收入的比例分别为 5.56%、5.97%和 5.68%。持续的研发投入形成了丰富的新产品系列和知识成果，截止目前，公司拥有 97 项专利授权，其中发明专利 6 项，拥有 122 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 317 款。

未来三年，公司将继续加大技术开发和自主创新力度，在现有研发部门的基础上，公司将加大投入，通过募集资金投资项目完善研发中心建设。同时，公司将根据公司发展战略拓宽公司产品应用领域，促进技术成果向新产品转化，形成新的利润增长点。

2、积极拓展市场领域

报告期内，公司积极发展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除游戏游艺场所以外的其他泛娱乐场所，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。

同时，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。

数字体育互动娱乐设备系借助摄像头、传感器、动作捕捉系统及 IT、通信、互联网技术手段，来实现人机之间、人-网络系统-人之间的交互运动和娱乐，将现代信息技术与体育锻炼、竞技健身、互动娱乐、卫生健康等进行了有机结合，目标市场包括新型游乐场所、体育公园、社区健身场所、家庭等，目前处于市场拓展阶段。

2018年和2019年，公司新型游戏游艺设备的销售收入分别为2,268.75万元、3,737.02万元，占比分别为5.28%和8.29%，有效的拓展了公司产品的市场领域。

未来，公司将继续加大对适用于多应用场景的游戏游艺设备、功能游戏游艺设备、数字体育项目等的研发和市场拓展力度，提升公司的成长空间。

3、完善内部管理结构，提高管理水平

报告期内，公司不断完善内部管理结构、提高管理水平以适应公司战略发展的需求。公司按照上市公司的要求，持续完善法人治理结构，规范股东大会、董事会、监事会的运作，聘请独立董事并设立董事会专门委员会，完善公司管理层的工作制度，建立科学有效的公司决策机制。同时，对公司管理架构进行及时调整，以应对未来发展的需要。

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。

第十节 投资者保护

一、投资者关系的主要安排

（一）信息披露制度和流程

1、信息披露制度

公司制定了《信息披露管理制度》，对信息披露的范围和内容、信息披露的程序、信息披露的管理、相关人员的义务、信息披露的保密措施等做了详细规定。

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

2、信息披露流程

公司定期报告的草拟、审核、通报、披露程序：（1）总经理、财务总监、董事会秘书等高级管理人员及时编制定期报告草案，提请董事会审议；（2）董事会秘书负责送达董事审阅；（3）董事长负责召集和主持董事会会议审议定期报告；（4）监事会负责审核董事会编制的定期报告；（5）董事会秘书负责组织定期报告的披露工作。董事、监事、高级管理人员应积极关注定期报告的编制、审议和披露进展情况，出现可能影响定期报告按期披露的情形应立即向公司董事会报告。定期报告披露前，董事会秘书应当将定期报告文稿通报董事、监事和高级管理人员。

公司临时公告的草拟、审核、通报、发布程序：临时公告文稿由董事会办公

室负责草拟，董事会秘书负责审核，临时公告应当及时通报董事、监事和高级管理人员。

（二）投资者沟通渠道的建立情况

公司将尽可能通过多种方式与投资者进行及时、深入和广泛的沟通，并借助互联网等便捷方式，提高沟通效率、保障投资者合法权益。公司可多渠道、多层次地与投资者进行沟通，沟通方式应尽可能便捷、有效，便于投资者参与。公司与投资者沟通的方式包括但不限于：（1）公告，包括定期报告和临时报告；（2）股东大会；（3）公司网站；（4）证券分析师会议、业绩说明会、现场或网络投资者交流会；（5）一对一沟通；（6）邮寄资料（如有必要）；（7）电话咨询；（8）广告、宣传单或其他宣传材料；（9）媒体采访和报道；（10）现场参观；（11）路演及其他方式的沟通。

（三）未来开展投资者关系管理的规划

公司将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，以实现公司整体利益最大化和保护投资者合法权益的重要工作。

公司将通过充分的信息披露加强与投资者的沟通，促进投资者对公司的了解和认同，提高公司的诚信度，树立公司在资本市场的良好形象，树立尊重投资者、尊重投资市场的管理理念，建立与投资者互相理解、互相尊重的良好关系，形成服务投资者、尊重投资者的企业文化。通过建立与投资者之间通畅的双向沟通渠道，促进公司诚信自律、规范运作，提高公司透明度，改善公司的经营管理和治理结构。投资者关系管理的最终目标是实现公司价值最大化和股东利益最大化。

二、股利分配政策

根据公司 2020 年 6 月 15 日召开的 2020 年第一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。

（五）本次发行前后股利分配政策的差异

本次发行后的股利分配政策，在决策机制与程序、股利分配原则等方面与本次发行前的股利分配政策保持一致，并对公司现金分红的条件和比例作出了更为具体的规定，增加了关于董事会、股东大会审议利润分配需履行的程序和要求的规定，增加了关于发放股票股利的具体条件、利润分配政策调整的规定。

三、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。截至报告期末，公司未分配利润为 16,857.69 万元。

四、股东投票机制

《公司章程（草案）》对股东投票机制作出了规定，包括采取累积投票制、中小投资者单独计票机制、法定事项采取网络投票方式召开股东大会进行审议表决、征集投票权等，具体内容如下：

股东大会就选举董事、非职工代表监事进行表决时，实行累积投票制。累积投票制，是指公司股东大会选举两名及两名以上董事、监事时，股东所持的每一股份拥有与该次股东大会拟选举董事或监事总人数相等的投票权，股东所拥有的投票权等于其所持有的股份总数乘以应选董事、监事人数之积，出席会议股东可以将其拥有的投票权全部投向一位董事、监事候选人，也可以将其拥有的投票权

分散投向多位董事、监事候选人，按得票多少依次决定董事、监事人选。

股东大会审议影响中小投资者利益的重大事项时，对中小投资者表决应当单独计票。单独计票结果应当及时公开披露。

股东大会将设置会场，以现场会议形式召开。公司还将提供网络投票的方式为股东参加股东大会提供便利。股东通过上述方式参加股东大会的，视为出席。公司应在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径，提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段，为股东参加股东大会提供便利。

公司董事会、独立董事和符合相关规定条件的股东可以公开征集股东投票权。征集股东投票权应当向被征集人充分披露具体投票意向等信息。禁止以有偿或者变相有偿的方式征集股东投票权。公司不得对征集投票权提出最低持股比例限制。

第十一节 其他重要事项

一、重要合同

本节重要合同指公司截至本招股说明书签署日，公司及其子公司目前正在履行和已经履行完毕的对公司及其子公司生产经营活动、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，公司具体重要合同情况如下：

（一）购销合同

1、销售合同

报告期初至今，公司及其子公司销售主要采用订单形式，同时与部分客户签订框架合同。本部分重大销售合同指：报告期内，在一个会计年度内与公司及其子公司连续发生相同内容或性质的、交易金额累计达到 500 万元以上的单位签署的主要销售框架协议；或者单个超过 500 万元的销售合同或订单。具体如下：

序号	客户名称	合同期间	产品名称	销售金额	履行情况
1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2020年8月 -2020年12月	游戏游艺设备	2,520.86万元 (含税)	正在履行
2	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	2020年8月起 分批发货	游戏游艺设备	1,445.80万元 (含税)	正在履行
3	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	2020年9月	游戏游艺设备	1,488.74万元 (含税)	正在履行
4	武汉宏达昌科技有限公司	2020年10月 -2020年12月	游戏游艺设备	1,661.00万元 (含税)	正在履行
5	潍坊娱人码头娱乐城	2020年9月	游戏游艺设备	572.40万元(含税)	履行完毕
6	大连东方英雄嘉年华投资管理有限公司	2020年9月	游戏游艺设备	548.66万元(含税)	履行完毕
7	北京大玩家娱乐股份有限公司	2020年9月	游戏游艺设备	695.29万元(含	履行完毕

序号	客户名称	合同期间	产品名称	销售金额	履行情况
	司			税)	
8	北京大玩家娱乐股份有限公司	2020年6月 -2021年5月	游戏游艺设备	框架协议,具体以订单为准	正在履行
9	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	2019年11月 -2020年11月	游戏游艺设备	年度框架协议,具体以订单为准	正在履行
10	万达宝贝王集团有限公司	2019年6月 -2020年12月	游戏游艺设备	预计1,286.95万元(含税),具体以订单为准	正在履行
11	Eikou Electronics Co. LTD	2019年3-5月	游戏游艺设备	278.03 万美元	履行完毕
12	北京大玩家娱乐股份有限公司	2019年3月 -2020年3月	游戏游艺设备	框架协议,具体以订单为准	履行完毕
13	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	2018年11月 -2019年11月	游戏游艺设备	年度框架协议,具体以订单为准	履行完毕
14	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	2018年4月 -2019年3月	游戏游艺设备	660万元(含税)	履行完毕
15	Eikou Electronics Co. LTD	2017年12月 -2018年6月	游戏游艺设备	88.00 万美元	履行完毕
16	Eikou Electronics Co. LTD	2018年4月 -2018年6月	游戏游艺设备	85.75 万美元	履行完毕
17	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	2017年11月 -2018年11月	游戏游艺设备	年度框架协议,具体以订单为准	履行完毕
18	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	2018年8月 -2018年9月	游戏游艺设备	682.92 万元(含税)	履行完毕

2、采购合同

报告期初至今,公司及其子公司采购主要采用订单形式,同时与部分供应商签订框架协议。本部分重大销售合同指:报告期内,在一个会计年度内与公司及

其子公司连续发生相同内容或性质的、交易金额累计达到 500 万元以上的单位签署的主要采购框架协议；或者单个超过 500 万元的采购合同或订单。具体如下：

序号	供应商名称	合同期间	产品名称	采购金额	履行情况
1	中山市大成动漫科技有限公司	2019 年 4 月 -2019 年 5 月	游戏游艺设备	1,653.86 万元(含 税)	履行完毕
2	深圳硕微科技有限公司	2018 年 11 月 起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
3	中山市信之翔网络科技有限公司	2018 年 11 月 起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
4	深圳市金四象科技有限公司	2018 年 11 月 起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
5	中山市金瑞恒金属制品有限公司	2018 年 11 月 起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
6	中山市方盈装饰材料有限公司	2019 年 6 月起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
7	中山市丰谷电子有限公司	2018 年 11 月 起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
8	东莞市芝麻开花电子有限公司	2020 年 5 月起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
9	中山市勤强五金机械厂	2020 年 5 月起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
10	中山市崎山机械设备有限公司	2020 年 5 月起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
11	中山市铭华丝印工艺制品有限公司	2020 年 5 月起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
12	中山市铭先展示制品有限公司	2020 年 5 月起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行
13	广州励邦电子科技有限公司	2020 年 5 月起	原材料,具体由 采购订单确定	采购框架协议, 具体以订单为准	正在履行

(二) 借款合同

公司正在履行的重大借款合同如下：

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	2020.03.17~2021.03.16	自身土地使用权、 房屋建筑物抵押， 控股股东担保
建设银行中山分行	1,000.00	贷款市场 报价利率 +15 基点	2020-10-19~2021-10-28	自身土地使用权、 房屋建筑物抵押， 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 业务与技术”之“五、（三）、7、资产许可协议”部分的说明。

（四）银行承兑合同

公司正在履行的金额超过 500 万的银行承兑合同如下：

合同名称及编号	承兑人	承兑金额	承兑期限
《银行承兑协议》2020 年 承字第 36 号	中国建设银行股份有 限公司中山市分行	1,084.26 万元	2020.06-2020.12
《银行承兑协议》2020 年 承字第 46 号	中国建设银行股份有 限公司中山市分行	1,729.98 万元	2020.07-2021.01

（五）银行授信协议

截至本招股书签署日，公司与招商银行股份有限公司中山分行签订授信协议，相关合同情况如下：

合同名称及编号	授信人	授信额（万 元）	授信期限	担保及抵押情况
《授信协议》 757XY202002694 6	招商银行股份有 限公司中山分行	5,000.00	2020. 09.08-2021.09. 07	控股股东及子公 司世宇实业担保

二、对外担保情况

（一）对外担保概述

公司游戏游艺设备产品的价格相对较高，而客户游艺场所的经营一般需要批量采购游戏游艺设备，对部分客户会形成短期资金压力，本次新冠疫情一

一定程度上加剧了该等压力。世宇科技作为行业龙头企业之一，一直为引领行业健康发展积极贡献力量，并且良好的资信状况以及供应链核心企业的地位也获得合作银行的认可。因此，2020年9月开始，公司与招商银行合作尝试开展供应链融资业务并签订相关担保合同，本公司及招商银行认可的客户购买本公司游戏游艺设备产品或服务时，可向招商银行申请开具银行承兑汇票作为支付手段，而本公司需要为合作客户开具的相应银行承兑汇票提供连带担保，合作客户及其大股东等相应向公司提供反担保。

对于具有还款能力的优质客户，公司尝试采取该等银行承兑汇票结算模式，将有效缓解客户暂时性的资金紧缺问题，加快公司货款回笼，提高资金使用效率，实现公司与客户的双赢，并且有利于行业的更好发展以及公司行业龙头地位的巩固和提升。

截至本招股说明书签署日，由于客户向本公司开具银行承兑汇票，本公司相应为客户提供连带保证责任的金额为 990.69 万元。上述对外担保事项已经公司董事会审议通过。

上述对外担保系为本公司为日常经营所做担保，同时，合作客户及其大股东等向本公司提供相应的反担保，该等对外担保对公司业务经营与财务状况不会构成重大不利影响。

（二）被担保人的基本情况

截至本招股说明书签署日，公司对外担保的被担保人的基本情况如下：

客户暨被担保人名称	注册资本（万元）	实收资本（万元）	住所	生产经营情况	是否为关联方
冠宇娱乐	50.00	50.00	中山市石岐区民科东路11号	系我国知名的室内游乐场运营商和服务商，目前已与益华广场、万泰汇广场、港惠新天地、正佳广场、城市广场、时代广场、天一城百货、壹加壹超级连锁商场等商业地产公司建立良好合作关系，旗下拥有“极限主场”和“开心主场”两大游乐经营品牌，现已在全国范围内拓展了30家左右连锁门店	否
风云投资	500.00	50.00	南京市建邺区	系我国领先的室内游戏游艺娱乐场所投资商、运营商和服务商，目前已与苏宁控股	否

			福园街 129号	、新城控股、金鹰国际、印力集团、恒隆地产等诸多品牌达成合作，拥有“风云再起”、“奇奇家族”、“MY GAME 风云会”、“StayForYou 漫玩吧”等多个品牌，在全国拥有70家左右门店，覆盖南京、上海、北京、天津、重庆、沈阳、杭州、武汉、苏州、深圳等多个省会城市及区域中心城市	
--	--	--	-------------	--	--

(三) 担保合同基本情况

根据授信协议、担保合同等情况，公司对外担保合同的基本情况如下：

客户暨被担保人名称	主债务情况	担保方式	担保范围	担保期限	争议解决	担保履行情况	反担保措施
冠宇娱乐	冠宇娱乐向公司购买产品，向公司开具银行承兑汇票889.40万元，期限为2020年9月28日至2021年9月27日。 冠宇娱乐向银行支付30%的保证金，剩余70%的金额12个月内每月月底前等额还本	连带保证	银行承兑汇票敞口余额之和（最高限额为1,100万元），以及相关利息、罚息、复息、违约金、迟延履行金、保理费用、实现担保权和债权的费用和其他相关费用。 银行承兑汇票仅限于向世宇科技采购游戏游艺设备或者服务而开具	担保合同生效日（2020年9月28日）起至每笔银行承兑汇票到期日另加三年	向公司所在地有管辖权的人民法院起诉	截至目前，客户资信情况正常，世宇科技未履行担保支付义务	冠宇娱乐将通过银行承兑汇票融资从公司购买的所有设备抵押给公司；其大股东韩东哲作为反担保保证人，对公司承担连带保证责任
风云投资	目前，风云投资向公司购买产品，向公司开具银行承兑汇票674.10万元，期限为2020年10月26日至2021年10月25日。 风云投资向银	连带保证	银行承兑汇票敞口余额之和（最高限额为620万元），以及相关利息、罚息、复息、违约金、迟延履行金、保理费用、实现担保权和债权的费用和其他相关费用。 银行承兑汇票仅	担保合同生效日（2020年10月26日）起至每笔银行承兑汇票到期日另加三年	向公司所在地有管辖权的人民法院起诉	截至目前，客户资信情况正常，世宇科技未履行担保支付义务	风云投资将通过银行承兑汇票融资从公司购买的所有设备抵押给公司；其大股东胡声平作为反担保保证人，对公司承担连带保证责任

行支付 30% 的 保证金，剩余 70% 的金额 12 个月内每月月 月底前等额还本		限于向世宇科技 采购游戏游艺设 备或者服务而开 具				
--	--	------------------------------------	--	--	--	--

截至本招股说明书签署日，除上述对外担保义务，公司不存在其他对外担保。

三、重大诉讼或仲裁事项

截至招股说明书签署日，除下述案件以外，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。

（一）涉案的 Ken Chuck E. Derby 赛马产品符合美国相关部门对进口产品、儿童娱乐产品的安全质量要求

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. 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 餐厅的机械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 (香港太空娱乐，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。

根据美国 YOKA & SMITH LLP 的律师 Chad Chen 于 2020 年 12 月 16 日出具的说明（以下简称“美国律师的说明”），其未发现涉案的 Ken Chuck E. Derby 餐厅的机械赛马产品存在违反美国相关部门对进口产品、儿童娱乐产品的安全

质量要求的情况。此外，经美国律师审阅相关诉讼文书，Valerie Nolte 女士和 CEC 均未提供任何证据证明涉案的 Ken Chuck E. Derby 赛马产品在设计或制造方面存在缺陷。

发行人出具了相关声明，发行人制定了严格的安全质量控制标准，历年来生产并出口美国的游戏游艺设备符合美国相关部门对进口产品、儿童娱乐产品的安全质量要求，历史上没有因公司产品安全质量问题而受到美国相关部门处罚的情形，也没有被客户要求召回等情形；在中国境内及其他境外市场，也不存在该等情形。

(二) 发行人生产的其他产品是否存在类似诉讼、赔偿或罚款，相关金额，目前案件的最新进展，是否对发行人境外业务构成重大影响

1、发行人生产的其他产品不存在类似诉讼、赔偿或罚款

根据发行人的确认及发行人聘请的境外律师就发行人境外控股子公司出具的法律意见，并经核实发行人及其控股子公司的营业外支出、其他账务支出明细，以及查询中国裁判文书网、中国执行信息公开网等网站，截至本招股说明书签署日，除已披露的发行人/发行人控股子公司涉及的 1 起尚未了结的境外纠纷以外，发行人及其控股子公司生产的其他产品不存在类似诉讼、赔偿或罚款。

2、目前案件的最新进展

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。

为应付 Valerie Nolte 女士对 CEC 提起的上述诉讼，CEC 试图将 Ken Chuck E. Derby 餐厅的机械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。目前该案件已退还给州法院，加利福尼亚州洛杉矶高等法院（Los Angeles Superior Court）已恢复审理 Valerie Nolte 女士与 CEC 之间的案件。

2020 年 6 月，CEC 已根据《美国破产法》第 11 章的规定申请破产保护，CEC 已向加利福尼亚州洛杉矶高等法院提交了中止诉讼的通知；在 CEC 向法院提交中止诉讼通知后，案件将一直处于中止状态直至 CEC 的破产案件完结。截至发行人聘请的美国律师的说明出具日（2020 年 12 月 16 日），CEC 破产案仍在进行中，因此，在 CEC 破产案完结之前，Valerie Nolte 女士与 CEC 之间的案件不会重新启动。

关于发行人及其子公司可能承担赔偿责任，根据发行人聘请的美国律师的说明，案件当事人尚未对具体赔偿金额及损害进行进一步举证或确认，该诉讼的具体赔偿金额尚未确定。但根据美国律师与 CEC 律师之间的沟通，CEC 聘请了神经内科专家对 Valerie Nolte 女士的伤势进行了检查，该神经内科专家认为 Valerie Nolte 女士曾经因此次摔倒遭受了创伤性脑损伤，但 Valerie Nolte 女士已完全康复且无任何后遗症；因此，CEC 只愿意以不高于 10 万美元的价格解决与 Valerie Nolte 女士之间的案件。

同时，针对该纠纷，发行人控股股东、实际控制人吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生承诺：如因该纠纷导致发行人或其控股子公司最终需承担赔偿责任或其他责任，则本人将足额补偿发行人及其控股子公司因此发生的支出或承受的损失，且毋需发行人及其控股子公司支付任何对价。因此，该案件不会对发行人的经营业绩造成重大影响。

3、该诉讼不会对发行人境外业务构成重大影响

根据发行人聘请的美国律师的说明，该诉讼不会对发行人在美国开展业务产生不利影响，尤其是考虑到目前并无任何证据表明发行人在该诉讼涉及的事件及产品中存在任何的过错。根据美国律师的说明，其未发现涉案的 Ken Chuck E. Derby 餐厅的机械赛马产品存在违反美国相关部门对进口产品、儿童娱乐产品的安全质量要求的情况。此外，经美国律师审阅相关诉讼文书，Valerie Nolte 女士和 CEC 均未提供任何证据证明涉案的 Ken Chuck E. Derby 赛马产品在设计或制造方面存在缺陷。

发行人已于 2013 年停止生产或销售涉案的 Ken Chuck E. Derby 餐厅的机械赛马产品，报告期内未曾生产或销售该涉案产品。

截至本招股说明书签署日，发行人及其控股子公司未曾因 CEC 案件而被要求退货、换货、召回产品、无法继续履行已签订的购销合同或无法缔结新的购销合同，或者被冻结资产等，亦未导致发行人及其控股子公司生产的其他产品面临类似诉讼、赔偿或罚款。根据发行人境外主营业务数据及发行人的确认，该诉讼未对发行人及其控股子公司产品在境外的销售造成重大影响。

2017 年、2018 年、2019 年和 2020 年 1-9 月，发行人在美国市场的销售金额分别为 4,309.31 万元、5,285.96 万元、6,786.60 万元和 1,589.31 万元，CEC 案件未对发行人在美国市场的销售造成重大不利影响，最近三年，发行人在美国市场的销售稳步增长，2020 年 1-9 月发行人在美国市场的销售有所下降，主要是受新冠疫情的阶段性的不利影响，与 CEC 案件无关。

同时，针对该纠纷，发行人控股股东、实际控制人吕飞雄先生、林容娣女士、吕雪峰先生承诺：如因该纠纷导致发行人或其控股子公司最终需承担赔偿责任或其他责任，则本人将足额补偿发行人及其控股子公司因此发生的支出或承受的损失，且毋需发行人及其控股子公司支付任何对价。

综上，CEC 案件不会对发行人境外业务造成重大不利影响。

四、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。”

五、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及违法违规的情况

最近三年，公司董事、监事及高级管理人员和其他核心人员不存在涉及行政处罚、被司法机关立案侦查、被中国证监会立案调查情况。

六、控股股东、实际控制人涉及违法违规的情况

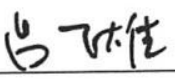
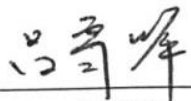
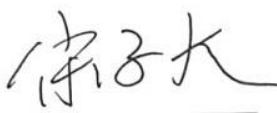
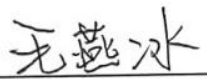
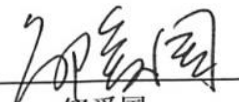


截至招股说明书签署日，控股股东、实际控制人不存在涉及贿赂、侵占财产、挪用财产或者破坏社会主义市场经济秩序的刑事犯罪，及欺诈发行、重大信息披露违法或者其他涉及国家安全、公共安全、生态安全、生产安全、公众健康安全等领域的重大违法行为。

第十二节 有关声明

一、发行人及其全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

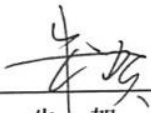
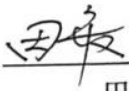
全体董事签名：

 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
---	--

广东世宇科技股份有限公司

2020年12月26日



二、发行人控股股东、实际控制人声明

本人承诺本招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

控股股东、实际控制人：

吕飞雄

吕飞雄

林容娣

林容娣

吕雪峰

吕雪峰



三、保荐人（主承销商）声明

本公司已对招股说明书进行了核查，确认招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

项目协办人：

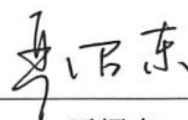


姚星昊

保荐代表人：

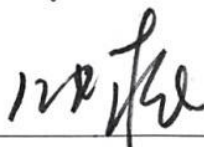


胡跃明



严绍东

法定代表人：



张巍



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，确认招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并承担相应的法律责任。

董事长签名：


张 巍



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，确认招股说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并承担相应的法律责任。


总经理签名：


李 翔

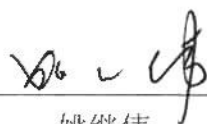

长城证券股份有限公司
2020年12月26日

四、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无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

律师事务所负责人： 
 华晓军

经办律师： 
 黄晓莉


 姚继伟



五、会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的审计报告、盈利预测审核报告、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表等无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的审计报告、盈利预测审核报告、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表等的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人：

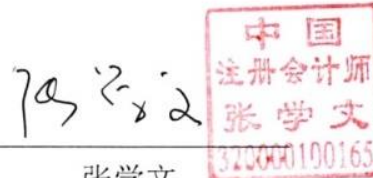


余瑞玉

签字注册会计师：



吴 霆



张学文

天衡会计师事务所（特殊普通合伙）



2020年12月26日

六、资产评估机构声明

本机构及签字资产评估师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

资产评估机构负责人： 孙建民
孙建民

签字资产评估师： 杨士宏 陈小兵



北京天健兴业资产评估有限公司

2020年12月26日



七、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：


郭睿


吴霆


张学文

天衡会计师事务所（特殊普通合伙）





2020年12月26日

八、验资复核机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的验资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：


 吴 建


 张学文

天衡会计师事务所（特殊普通合伙）



2020年12月26日

第十三节 附件

一、备查文件

- (一) 发行保荐书；
- (二) 上市保荐书；
- (三) 法律意见书；
- (四) 财务报告及审计报告；
- (五) 公司章程（草案）；
- (六) 与投资者保护相关的承诺；

具体如下：

1、本次发行前股东所持股份的限售安排、自愿锁定股份、延长锁定期限以及股东持股及减持意向的承诺

(1) 股份锁定承诺

①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。

②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：自发行人在深圳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。

③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间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。

④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。

⑤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。

⑥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、深圳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。

(2) 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如果中国证监会、深圳证券交易所等监管部门对于上述股份减持安排有新的要求，同意按照监管部门的新的要求对上述减持安排进行修订并予以执行；

⑤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/深圳证券交易所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。

2、稳定股价的措施和承诺

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：

（1）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，须按照深圳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”）。

（2）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：

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；

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。

本人承诺，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。

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深圳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。

本人承诺，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（如有表决权）。

4、对欺诈发行上市的股份买回承诺

（1）发行人相关承诺

本公司符合创业板上市发行条件，申请本次发行上市的相关申报文件所披露的信息真实、准确、完整。

如本公司申请本次发行上市的相关申报文件存在隐瞒重要事实或者编造重大虚假内容之情形且本公司已完成本次发行上市的，本公司将在中国证监会等有权部门确认后 5 个工作日内启动股份购回程序，购回本公司本次公开发行的全部新股，并承担与此相关的一切法律责任。

（2）控股股东、实际控制人相关承诺

公司符合创业板上市发行条件，申请本次发行上市的相关申报文件所披露的信息真实、准确、完整。

如公司申请本次发行上市的相关申报文件存在隐瞒重要事实或者编造重大虚假内容之情形且公司已完成本次发行上市的,本人将在中国证监会等有权部门确认后5个工作日内启动股份购回程序,购回公司本次公开发行的全部新股,并承担与此相关的一切法律责任。

5、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

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,预计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。

(1) 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，增强公司的持续经营能力及核心竞争力，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。

(2) 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、深圳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。

6、利润分配政策的承诺

公司上市后的具体利润分配政策请参见“第十节投资者保护”之“二、股利分配政策”部分的内容，公司承诺上市后严格执行既定的利润分配政策。

7、依法承担赔偿责任或赔偿责任的承诺

(1) 发行人及其控股股东、实际控制人承诺

①公司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。

(2) 发行人董事、监事、高级管理人员承诺

①公司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。

(3) 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。

8、其他承诺事项

关于避免同业竞争和减少关联交易的相关承诺请参见本招股说明书“第七节公司治理与独立性”之“八、（二）有关避免同业竞争的承诺”和“九、（八）采取的减少关联交易的措施”部分的内容。

本次发行相关主体所作出的承诺事项的约束措施如下：

（1）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：

及时在公司股东大会及中国证监会/深圳证券交易所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；

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；

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；

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：

及时在公司股东大会及中国证监会/深圳证券交易所指定的披露媒体上公开

说明未履行的具体原因；

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。

(2) 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）的锁定期自动延长 6 个月。

(3) 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。

(4) 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。

(七) 发行人及其他责任主体作出的与发行人本次发行上市相关的其他承诺事项；

控股股东、实际控制人做出的关于员工社保和公积金缴纳的相关承诺请参见本招股说明书“第五节发行人基本情况”之“十五、(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”部分的内容；

控股股东、实际控制人做出的关于可能的境外纠纷的相关承诺请参见本招股说明书“第十一节其他重要事项”之“三、重大诉讼或仲裁事项”部分的内容。

(八) 发行人审计报告基准日至招股说明书签署日之间的相关财务报表及审阅报告 (如有);

(九) 盈利预测报告及审核报告;

(十) 内部控制鉴证报告;

(十一) 经注册会计师鉴证的非经常性损益明细表;

(十二) 中国证监会同意发行人本次公开发行注册的文件;

(十三) 其他与本次发行有关的重要文件。

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: 深圳市福田区福田街道金田路 2026 号能源大厦南塔楼 10-19 层

电话: 0755-83516283

传真: 0755-83516266

联系人: 刘新萍