

股票简称：华立科技

股票代码：301011



广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号（1-8 层）

2025 年度以简易程序向特定对象发行股票 募集说明书 （申报稿）

保荐机构（主承销商）



广州市天河区珠江东路 11 号 18、19 楼全层

2025 年 8 月

发行人声明

1、公司及董事会全体成员保证本募集说明书内容真实、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。

2、本募集说明书按照《上市公司证券发行注册管理办法》《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 61 号——上市公司向特定对象发行证券募集说明书和发行情况报告书》等要求编制。

3、本次以简易程序向特定对象发行股票完成后，公司经营与收益的变化由公司自行负责；因本次以简易程序向特定对象发行股票引致的投资风险，由投资者自行负责。

4、本募集说明书是公司董事会对本次以简易程序向特定对象发行股票的说明，任何与之不一致的声明均属不实陈述。

5、投资者如有任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、专业会计师或其他专业顾问。

6、本募集说明书所述事项并不代表审批机构对于本次以简易程序向特定对象发行股票相关事项的实质性判断、确认、批准。本募集说明书所述以简易程序向特定对象发行股票相关事项的生效和完成尚待取得有关审批机构的批准或注册同意。

重大事项提示

本重大事项提示仅对需投资者特别关注的风险因素及其他重要事项进行提醒。敬请投资者认真阅读募集说明书“与本次发行相关的风险因素”一节的全部内容。

一、本次以简易程序向特定对象发行股票相关事项已经公司 2024 年年度股东大会授权公司董事会实施，并经公司第三届董事会第十五次会议、第三届董事会第十八次会议审议通过，尚需深圳证券交易所审核通过并经中国证监会同意注册后方可实施。

二、本次发行对象为兴证全球基金管理有限公司、佛山正合资产管理有限公司-正合智远 6 号私募证券投资基金、北京金泰私募基金管理有限公司-金泰吉祥一号私募证券投资基金、湖南轻盐创业投资管理有限公司-轻盐智选 26 号私募证券投资基金、诺德基金管理有限公司、财通基金管理有限公司、上海方御投资管理有限公司-方御投资银樽二号私募证券投资基金、深圳市共同基金管理有限公司-共同元宇宙私募证券投资基金。

本次发行的发行对象均以同一价格认购本次向特定对象发行的股票，且均以现金方式认购本次发行的股票。

三、根据投资者申购报价情况，并严格按照认购邀请书确定发行价格、发行对象及获配股份数量的程序和规则，确定本次发行价格为 24.21 元/股。

本次发行的定价基准日为发行期首日（即 2025 年 8 月 5 日），发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票均价的 80%（定价基准日前 20 个交易日公司股票均价=定价基准日前 20 个交易日股票交易总额/定价基准日前 20 个交易日股票交易总量）。

若公司在本次发行的定价基准日至发行日期间发生派发现金股利、送红股或资本公积金转增股本等除权、除息事项，则将根据深圳证券交易所的相关规定对发行价格作相应调整。

四、根据本次发行的竞价结果，本次发行的股票数量为 6,137,959 股，未超过本次发行前公司总股本的 30%，对应募集资金金额不超过 3 亿元且不超过公司

最近一年末净资产的百分之二十。

若公司股票在定价基准日至发行日期间发生送红股、资本公积金转增股本或因其他原因导致本次发行前公司总股本发生变动及本次发行价格发生调整的,或本次发行的股份总数因监管政策变化或根据发行批复文件的要求予以调整的,则本次发行的股票数量将进行相应调整。最终发行股票数量以中国证监会同意注册的数量为准。

五、本次以简易程序向特定对象发行的股票,自发行结束之日起六个月内不得转让。发行对象所取得公司向特定对象发行的股份因公司分配股票股利、资本公积金转增等形式所衍生取得的股份亦应遵守上述股份锁定安排。限售期届满后发行对象减持认购的本次发行的股票须遵守中国证监会、深交所等监管部门的相关规定。若相关法律、法规和规范性文件对发行对象所认购股份限售期及限售期届满后转让股份另有规定的,从其规定。

六、根据本次发行的竞价结果,本次发行拟募集资金总额为 148,599,987.39 元,不超过人民币 3 亿元且不超过公司最近一年末净资产的百分之二十;在扣除相关发行费用后的募集资金净额将全部用于以下项目:

单位:万元

序号	项目名称	项目投资总额	募集资金拟投入额
1	动漫卡片设备投放及运营项目	14,728.68	10,660.00
2	补充流动资金	4,200.00	4,200.00
合计		18,928.68	14,860.00

在本次发行募集资金到位前,公司可根据募集资金投资项目的实际情况,以自有或自筹资金先行投入,并在募集资金到位后按照相关法律、法规规定的程序予以置换。募集资金到位后,若扣除发行费用后的实际募集资金净额少于拟投入募集资金总额,在本次发行募集资金投资项目范围内,公司将根据实际募集资金数额,对上述项目的募集资金投入顺序和金额进行适当调整,募集资金不足部分由公司自有或自筹资金解决。

七、本次发行股票前公司的滚存未分配利润由本次发行完成后新老股东共享。

八、公司本次发行符合《公司法》《证券法》《注册管理办法》等法律、法规的有关规定,本次发行不构成重大资产重组,不会导致公司控制权发生变化,不

会导致公司股权分布不符合上市条件。

九、根据《国务院关于进一步促进资本市场健康发展的若干意见》(国发[2014]17号)、《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》(国办发[2013]110号)以及《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》(证监会公告[2015]31号)的要求,为保障中小投资者的利益,公司就本次发行事项对即期回报摊薄的影响进行了认真分析,并起草了填补被摊薄即期回报的具体措施,相关主体对公司填补回报措施的切实履行作出了承诺,详情参见本募集说明书“第七节 声明”之“八、董事会关于本次发行的相关声明及承诺”之“(二)关于本次发行股票摊薄即期回报采取的措施及承诺”。

十、本公司特别提醒投资者注意“第五节 与本次发行相关的风险因素”中的下列风险:

(一) 产业政策风险

近年来,国家相关政府部门出具了一系列支持鼓励游戏游艺产业发展的政策,为商用游戏游艺设备产业快速、健康发展提供了良好的政策支持。如果未来游戏游艺设备产业政策发生重大变化或调整,但公司未能及时调整并充分适应监管政策的变化,可能会对公司业绩造成不利影响。

(二) 汇率波动风险

公司产品外销及境外原材料采购主要以美元、港元、日元等报价和结算,公司在报价时已考虑汇率波动的可能性。但汇率受国内外政治、经济等众多因素影响,若未来人民币对外币汇率短期内波动较大,公司存在汇兑损失的风险。

(三) 宏观经济波动的风险

公司下游主要涉及游乐场、主题乐园等,与宏观经济周期和商业地产业态升级、商业综合体数量等因素有较大关联性。如果未来宏观经济运行出现较大幅度的波动,居民在文化娱乐方面的消费将减少,会导致下游客户的产品需求减少,对公司的生产经营状况产生不利影响,公司的经营业绩将存在波动的风险。

(四) 应收账款风险

报告期各期末，公司应收账款账面价值分别为 28,001.73 万元、25,621.06 万元、29,385.31 万元和 26,142.58 万元，占流动资产的比例分别为 40.40%、35.21%、37.26%和 33.20%。公司应收账款占流动资产比例较大。虽然公司客户主要为国内知名游乐场所和主题乐园，且公司对应收账款已建立较为严格的考核管理制度，但如果未来客户经营环境、财务状况等出现重大不利变化，不排除可能发生因应收账款不能及时收回而形成坏账的风险，从而对公司的资金使用效率及经营业绩产生不利影响。

（五）存货风险

报告期各期末，公司存货账面价值分别为 26,943.07 万元、26,545.95 万元、26,732.30 万元和 31,275.51 万元，占流动资产的比重分别为 38.87%、36.49%、33.90%和 39.72%，公司存货金额较大且占流动资产的比例较高。公司根据市场需求和销售订单制定销售预测，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。

（六）贸易摩擦的风险

公司产品外销覆盖东南亚、欧洲、北美洲及中东等地区，境外采购涉及日本、美国等国家及中国台湾地区。贸易摩擦可能导致公司进出口产品成本上升、价格竞争力削弱，加剧海外业务风险。

（七）募集资金运用不能达到预期效益的风险

尽管公司对本次募集资金投资项目进行了充分的论证，但在实际的实施过程中，不可排除仍将存在动漫 IP 衍生品价格、投资成本等管理和组织实施方面的风险。虽本次募投项目的效益是在公司合理预测的基础上确定的，但无法排除因政策环境、市场需求等方面发生重大不利变化导致募集资金投资项目产生的经济效益不达预期的风险。

（八）最近一期业绩下滑导致业绩波动的风险

2025 年一季度，公司实现营业收入 18,501.13 万元，较上年同期减少 14.04%；

实现归属于上市公司股东的净利润 1,142.97 万元，较上年同期减少 42.78%。对比同行业上市公司，金马游乐 2025 年一季度实现归属于上市公司股东的净利润 -66.44 万元，同比下降 106.83%；奥飞娱乐 2025 年一季度实现归属于上市公司股东的净利润 4,910.15 万元，同比下降 2.76%。公司最近一期业绩下滑主要受到产品更新换代等暂时性影响，预计相关影响不会持续至全年，亦不会形成短期内不可逆转的下滑。但若公司产品更新换代后市场需求不及预期、下游消费环境下行，公司可能面临经营业绩波动的风险。

释义

本募集说明书中，除非文义另有所指，下列词语或简称具有如下含义：

一、一般术语

发行人、公司、本公司、股份公司、华立科技	指	广州华立科技股份有限公司
控股股东、华立国际	指	香港华立国际控股有限公司
实际控制人	指	苏本立
苏氏创游	指	苏氏创游控股有限公司
鈰象电子（IGS）	指	鈰象电子股份有限公司，英文名称International Games SystemCo.,Ltd，总部位于中国台湾，台湾上柜公司，股票代码：3293
华立软件	指	广州华立科技软件有限公司
华立发展	指	广州华立科技发展有限公司
策辉有限	指	策辉有限公司
广州科韵	指	广州科韵科技投资有限公司
傲翔游艺	指	广东傲翔游艺有限公司
悦翔欢乐	指	广州悦翔欢乐游艺城有限公司
冠翔游乐	指	广州冠翔游乐园有限公司
易发欢乐	指	广州市易发欢乐游艺城有限公司
恒翔游艺	指	东莞市恒翔游艺有限公司
腾翔游艺	指	东莞市腾翔游艺有限公司
伟翔游艺	指	佛山市南海伟翔游艺有限公司
季翔欢乐	指	广州季翔欢乐游艺城有限公司
曜翔游艺	指	广州曜翔游艺有限公司
跃翔游艺	指	东莞市跃翔游艺有限公司
华翔游艺	指	广州华翔游艺有限公司
星翔游乐	指	广州星翔游乐园管理有限公司
越翔游艺	指	东莞市越翔游艺有限公司
禧翔游艺	指	禧翔（上海）游艺有限公司
曙翔游艺	指	曙翔（上海）游艺有限公司
亿翔游乐	指	江门市亿翔游乐园有限公司
万翔游艺	指	江门市万翔游艺有限公司
立秋麦麦	指	上海立秋麦麦文化科技有限公司

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
大玩家电子	指	广州大玩家电子娱乐有限公司
大玩家凯威	指	广州大玩家凯威娱乐发展有限公司
大玩家	指	北京大玩家娱乐股份有限公司，系使用“大玩家超乐场”、“play1”、“蜜柚”等品牌的综合性室内游乐场连锁经营体系，北京大玩家文化娱乐股份有限公司系上述品牌的运营平台，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家庭娱乐中心
永旺幻想	指	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司，系日本永旺集团旗下控股子公司，日本永旺集团系东京证券交易所上市公司，股票代码8267
乐的文化	指	深圳市乐的文化股份有限公司是一家专注于游乐经营的连锁企业，旗下品牌包括MELAND儿童成长乐园、星际传奇、反斗乐园
风云再起	指	南京风云投资管理有限公司，已经在南京、上海、北京、合肥、南昌、苏州、昆明、郑州、宜春等城市成功开办了多家连锁店
卡通尼	指	上海卡通尼文化发展有限公司是一家专注于游乐经营的连锁企业，已经在上海、南京、长沙、石家庄、重庆、昆明、广州等城市成功开办了多家连锁店
天空之城	指	南京天空之城动漫有限公司，门店分布全国，是一家专注于阳光、健康、潮玩游艺娱乐场所的连锁化品牌，致力于为玩家营造沉浸式氛围的室内游乐体验世界
万代南梦宫（Bandai Namco）	指	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
世嘉（SEGA）	指	东京证券交易所上市公司，股票代码6460，总部位于日本，主要从事商用游戏游艺机、家用游戏机及游戏软件的研发与销售
科乐美（KONAMI）	指	东京证券交易所上市公司，股票代码9766，总部位于日本，主要从事家用娱乐软件产品、在线游戏及其他电子娱乐产品的制造和销售，以及健身俱乐部运营
Marvelous	指	东京证券交易所上市公司，股票代码7844，总部位于日本东京，成立于1997年，主要从事家用游戏软件、网络游戏、街机开发与销售，以及动画、音乐影像制作与发行
Time Zone	指	Time Zone是国际连锁游戏场所运营商，总部在澳大利亚，是TEEG集团的子公司，除了澳大利亚之外，还在印度、新西兰、新加坡、菲律宾、印尼和越南有开设场地
HELIX	指	HELIX LEISURE PTE LTD，于2014年成立，是全球知名的游戏游艺设备贸易商，在北美、南美以及澳大利亚等均设有办事处
Raw Thrills	指	Raw Thrills是一家成立于2001年的美国街机视频游戏娱乐公司，以开发基于电影IP的街机游戏而闻名
奥飞娱乐	指	奥飞娱乐股份有限公司，深交所上市公司，股票代码

		002292，是国内目前最具实力和发展潜力的动漫及娱乐文化产业集团公司之一
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
商务部	指	中华人民共和国商务部
工业和信息化部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化和旅游部	指	中华人民共和国文化和旅游部
《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》
《承销细则》	指	《深圳证券交易所上市公司证券发行与承销业务实施细则（2025年修订）》
《注册管理办法》	指	《上市公司证券发行注册管理办法（2025年修正）》
《证券期货法律适用意见第18号》	指	《<注册管理办法>第九条、第十条、第十一条、第十三条、第四十条、第五十七条、第六十条有关规定的适用意见——证券期货法律适用意见第18号》
《审核规则》	指	《深圳证券交易所上市公司证券发行上市审核规则（2025年修订）》
《承销管理办法》	指	《证券发行与承销管理办法》
《公司章程》	指	现行有效的《广州华立科技股份有限公司章程》
保荐人、保荐机构、主承销商	指	万联证券股份有限公司
发行人律师	指	北京市金杜律师事务所
会计师	指	广东司农会计师事务所（特殊普通合伙）
本次发行	指	公司2025年度以简易程序向特定对象发行股票
本募集说明书	指	广州华立科技股份有限公司2025年度以简易程序向特定对象发行股票募集说明书
报告期、最近三年一期	指	2022年、2023年、2024年及2025年1-3月
报告期末	指	2025年3月31日
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元

二、专业术语

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
套件、游戏套件	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部件，包括知识产权授权、游戏软件原始代码等，以及与主要功能部件组合，生产厂商以此为基础开发、生产相应的游戏游艺设备整机
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
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
MR	指	介导现实（Mediated Reality）是虚拟现实技术的进一步发展，该技术通过在虚拟环境中引入现实场景信息，在虚拟世界、现实世界和用户之间搭起一个交互反馈的信息回路，以增强用户体验的真实感
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
沉浸式体验	指	提供参与者完全沉浸的体验，使用户有一种置身于虚拟世界之中的感觉
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
电竞	指	是电子游戏比赛达到“竞技”层面的体育项目。电子竞技运动就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。2003年11月18日，国家体育总局正式批准，将电子竞技列为第99个正式体育竞赛项。2008年，国家体育总局将电子竞技改批为第78号正式体育竞赛项目。2022年杭州第19届亚运会将电子竞技纳为正式项目
Z世代	指	Z世代（Generation Z），通常界定为1995年至2009年出生的人群，是互联网普及的临界点，常被称为“网生代”“互联网世代”“数字原住民”“二次元世代”等，他们一出生就与网络信息时代无缝对接，受数字信息技术、即时通信设备、智能手机产品等影响比较大

除特别说明外，本募集说明书财务数值均保留二位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符，均为四舍五入原因所致；2025年1-3月财务数据未经审计。

目录

发行人声明	1
重大事项提示	2
释义	7
一、一般术语	7
二、专业术语	9
目录	11
第一节 发行人基本情况	14
一、发行人基本情况	14
二、股权结构、控股股东及实际控制人情况	14
三、所处行业主要特点及行业竞争情况	16
四、公司服务的主要内容及业务模式	33
五、现有业务发展安排及未来发展战略	51
六、财务性投资情况	52
七、重大未决诉讼、仲裁及行政处罚情况	58
八、同业竞争情况	59
九、报告期内年报问询函情况	60
第二节 本次发行方案	62
一、本次发行股票的背景和目的	62
二、发行对象及与发行人的关系	64
三、本次以简易程序向特定对象发行方案概要	64
四、本次发行是否构成关联交易	67
五、本次发行是否导致公司实际控制权发生变化	67
六、本次发行股票方案的实施是否可能导致股权分布不具备上市条件	68
七、本次发行完成后，上市公司业务及资产的变动或整合计划	68
八、本次发行方案取得有关主管部门批准的情况以及尚需呈报批准的程序	68
九、发行人符合以简易程序向特定对象发行股票并上市条件的说明	69
第三节 董事会关于本次募集资金使用的可行性分析	82

一、本次向特定对象发行股票募集资金使用计划	82
二、本次募集资金使用的具体情况	82
三、本次发行对公司经营管理和财务状况的影响	98
四、本次募集资金使用的可行性分析结论	98
五、发行人历次募集资金使用情况	99
第四节 董事会关于本次发行对公司影响的讨论与分析	104
一、本次发行完成后，上市公司的业务及资产的变动或整合计划	104
二、本次发行后公司财务状况、盈利能力及现金流量的变动情况	105
三、本次发行后公司与控股股东及其关联人之间的业务关系、管理关系、关联交易及同业竞争等变化情况	105
四、本次发行完成后，公司不存在资金、资产被控股股东、实际控制人及其关联人占用的情形，或公司为控股股东、实际控制人及其关联人提供担保的情形	105
五、本次发行对公司负债的影响	106
第五节 与本次发行相关的风险因素	107
一、与发行人相关的风险	107
二、可能导致本次发行失败或募集资金不足的风险	109
三、与本次募投项目相关的风险	109
四、其他风险	110
第六节 公司利润分配政策及执行情况	111
一、《公司章程》利润分配政策	111
二、最近三年利润分配及未分配利润使用情况	114
三、公司未来三年（2025 年-2027 年）股东回报规划	115
第七节 声明	119
一、发行人及全体董事、监事、高级管理人员声明	119
二、发行人控股股东、实际控制人声明	120
三、保荐机构（主承销商）声明	121
四、发行人律师声明	123
五、承担审计业务的会计师事务所声明	124
六、发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺	125

七、发行人控股股东、实际控制人承诺	126
八、董事会关于本次发行的相关声明及承诺	127
附件一：公司及其控股子公司主要注册商标一览表	131
附件二：公司及其控股子公司主要专利一览表	151
附件三：公司及其控股子公司主要著作权一览表	157
附件四：公司及其控股子公司主要域名一览表	174

第一节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

公司名称	广州华立科技股份有限公司
英文名称	Guangzhou Wahlap Technology Corporation Limited
股本总额	14,669.20 万元
股票代码	301011
股票简称	华立科技
股票上市地	深圳证券交易所
法定代表人	苏本立
控股股东、实际控制人	华立国际、苏本立
有限公司成立日期	2010 年 8 月 20 日
股份公司成立日期	2015 年 9 月 2 日
住所	广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号（1-8 层）
邮政编码	511490
电话	020-39226386
传真	020-39226333
公司网址	www.wahlap.com
电子信箱	IR@wahlap.com

二、股权结构、控股股东及实际控制人情况

（一）股权结构

截至 2025 年 3 月 31 日，公司总股本为 146,692,000 股，股本结构如下：

序号	股份类型	数量（股）	比例
1	有限售条件股份	7,672,012	5.23%
2	无限售条件股份	139,019,988	94.77%
	股份总数	146,692,000	100.00%

截至 2025 年 3 月 31 日，公司前十名股东持股情况如下：

单位：万股

股东名称	持股数量	持股比例（%）	限售股份数量
香港华立国际控股有限公司	6,459.18	44.03	-
苏永益	733.46	5.00	550.10

股东名称	持股数量	持股比例 (%)	限售股份数量
鈰象电子股份有限公司	427.57	2.91	-
广西新迅达科技集团股份公司	294.25	2.01	-
苏本立	286.94	1.96	215.21
广州致远一号科技投资合伙企业（有限合伙）	200.18	1.36	-
广东粤科新鹤创业投资有限公司	185.25	1.26	-
中汇人寿保险股份有限公司——分红产品	163.19	1.11	-
中国民生银行股份有限公司——华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	142.09	0.97	-
宿迁阳优企业管理咨询有限公司	121.68	0.83	-
合计	9,013.79	61.45	765.30

（二）发行人控股股东及实际控制人

截至报告期末，华立国际直接持有发行人 44.03%的股份，为公司控股股东；苏氏创游为华立国际的控股股东，持有华立国际 68.80%股份；苏本立先生为苏氏创游的控股股东，持有苏氏创游 86.59%股份。综上，苏本立先生直接持有发行人 1.96%的股份，通过华立国际间接控制发行人 44.03%的股份，苏本立先生通过直接或间接方式合计控制发行人 45.99%的股份，为公司的实际控制人。

发行人控股股东和实际控制人的基本情况如下：

1、控股股东华立国际

公司名称	香港华立国际控股有限公司
英文名称	Hong Kong Wahlap International Holdings Limited
公司编号	52520105
成立日期	2010-6-28
已发行股份总数	7,400 万普通股
已缴或视作已缴的总款额	8,354.25 万港元
注册办事处地址	Rooms 1001-1003,10/F, Wing On Kowloon Centre, 345 Nathan Road, Kowloon, Hong Kong
主营业务	投资控股
主营业务与发行主营业务的关系	业务范围为投资控股，与华立科技不存在同业竞争

截至 2025 年 3 月 31 日，华立国际的出资结构如下表所示：

序号	股东名称	持有股数（万股）	出资比例（%）
----	------	----------	---------

序号	股东名称	持有股数（万股）	出资比例（%）
1	苏氏创游	5,091.54	68.80
2	Ota Toshihiro	1,708.46	23.09
3	苏文博	400.00	5.41
4	苏伟敬	200.00	2.70
合计		7,400.00	100.00

2、实际控制人苏本立

苏本立，男，1965 年出生，加拿大国籍，拥有中国香港永久居留权，高中学历。2010 年 8 月至 2015 年 8 月于广州华立科技有限公司任董事长；2015 年 9 月至今于广州华立科技股份有限公司任董事长、总经理。

（三）发行人上市以来控股股东和实际控制人变动情况

发行人上市以来控股股东和实际控制人未发生过变化。

三、所处行业主要特点及行业竞争情况

（一）公司所处行业说明

根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2017），公司所处行业为“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”。结合公司的主要业务和产品情况，公司所处细分行业为“C2462 游艺用品及室内游艺器材制造”。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）行业的主管部门、监管体制、主要法律法规及政策

1、公司行业主管部门

公司所处行业的主管部门为各级人民政府文化和旅游行政部门、工业和信息化部。

文化和旅游部负责制定全国游戏游艺设备管理政策并监督实施。省级文化和旅游行政部门负责对本辖区生产或者进口游戏游艺设备内容审核和机型机种分类。县级以上文化和旅游行政部门负责对本辖区游戏游艺设备的监督管理。

工业和信息化部承担主机等电子信息产品制造的行业管理工作；组织协调电

子元件等基础产品的开发与生产，组织协调电子信息产品所需配套元器件、仪器和材料的国产化；拟订并组织实施软件、系统集成及服务的技术规范和标准；推进软件服务外包；指导、协调信息安全技术开发。

2、公司行业技术监管部门

公司所处行业的技术监管部门为国家市场监督管理总局及地方市场监督管理部门。国家市场监督管理总局拟订并实施室内商用大型游戏游艺机质量发展的制度措施，负责统一管理标准化工作。公司是国家市场监督管理总局发布的《游戏游艺机产品规范第1部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）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）起草单位之一，公司董事长苏本立是主要起草人。

地方市场监督管理部门承担推动建设知识产权保护体系及当地商用大型游戏游艺机质量控制、标准化、安全监察等职责。

3、公司行业自律组织

中国娱乐行业协会与广东省游戏产业协会是行业内的自律组织。

中国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。主要职能是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。协助政府制定行业管理规章制度，协调行业关系，创造和维护行业公平竞争的环境与市场秩序，引导和规范文化娱乐业经营活动有序健康发展。公司是中国娱乐行业协会电子游戏竞技分会的副会长单位。

广东省游戏产业协会（GEGIA）由腾讯、网易、华立科技等28家龙头企业联合发起成立，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，其主管单位为广东省文化和旅游厅。广东省游戏产业协会致力于推动游戏产业健康发展，是广东省唯一的省级游戏协会。公司是广东省游戏产业协会的副会长单位。

4、公司行业监管机制

为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、内容健康向上兼具运动体验、技能训练、益智教育、亲子互动等功能的游戏游艺设备，我国对游戏游艺设备制定了严格的管理制度。

根据文化和旅游部出台的《游戏游艺设备管理办法》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》，并报文化和旅游部统一向社会公布。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。

5、主要法律法规及政策

（1）行业主要法律法规及行业主要标准

为促进行业健康有序发展，并规范企业经营行为，我国陆续颁布多项法律法规，从研发、制造、销售及经营等环节对从事设备制造行业的企业及下游娱乐经营场所进行规范管理，主要法规的名称、发布时间、发布部门及主要内容如下表所示。

序号	发布时间	发布单位	法律法规名称	主要内容
主要法律法规				
1	2013 年 2 月发布，2022 年 5 月修订	文化和旅游部	《娱乐场所管理办法（2022 年修订）》	文化和旅游主管部门应当对歌舞娱乐场所使用的歌曲点播系统和游艺娱乐场所使用的游戏游艺设备进行内容核查。
2	2006 年 1 月发布，2020 年 11 月修订	国务院	《娱乐场所管理条例（2020 年修订版）》	游艺娱乐场所的电子游戏机内的游戏项目，不得含有本条例第十三条禁止的内容。 “游艺娱乐场所不得设置具有赌博功能的电子游戏机机型、机种、电路板等游戏设施设备，不得以现金或者有价证券作为奖品，不得回购奖品。”
3	2019 年 11 月	文化和旅游部	《游戏游艺设备管理办法》	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者长时间使用的

序号	发布时间	发布单位	法律法规名称	主要内容
				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。
4	2016 年 3 月	广东省文化厅	《广东省文化厅关于游戏游艺设备内容审核工作的规范》	规定了广东省文化厅关于游戏游艺设备内容审核的申请方式、审核流程及审核标准等。
5	2015 年 9 月	文化部、公安部	《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）》	要强化场所主体责任，签订《守法经营承诺书》，明确场所法定代表人、实际经营人为第一责任人，明晰部门责任，并悬挂在场所内显著位置，确保责任落实到位。要积极探索建立“黑名单”监管机制，对纳入“黑名单”的，依法予以限制或者禁入，形成“一处违法、处处受限”的联合惩戒机制。
6	2009 年 2 月	文化部、公安部、国家工商行政管理总局	《关于进一步加强游艺娱乐场所管理的通知（文市发〔2009〕4 号）》	游艺娱乐场所使用的游戏设施设备必须是依法生产、进口，并经文化部内容审查通过的产品。
主要行业标准				
1	2013 年 12 月发布	国家市场监督管理总局	《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/T 30440.3-2013）	规定了游戏游艺机类产品中室内商用大型游戏游艺机的术语和定义、分类、编码、技术要求、试验方法、质量评定程序以及标志、包装、运输和贮存。
2	2013 年 12 月发布	国家市场监督管理总局	《游戏游艺机产品规范第 1 部分：通用要求》（GB/T30440.1-2013）	规定了游戏游艺机产品的术语和定义、分类、编码、技术要求、试验方法、质量评定程序以及标志、包装、运输和贮存等。

广东省文化和旅游厅自 2015 年起持续发布“广东省游戏游艺机市场准入机型机种目录”，规定只有通过审核并处于目录内的游戏游艺设备才能面向我国境内市场销售。游戏游艺机市场准入制度的建立和实施在一定程度上提高了行业准入门槛，促进了行业优胜劣汰，净化了行业环境。

2019 年 11 月，文化和旅游部颁布《游戏游艺设备管理办法》（以下简称“《办法》”），进一步规范引导游戏游艺设备制造及运营行业的发展。《办法》明确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。同时从以下方面做出要求：（1）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。（2）在监督管理方面，游戏游艺设备生产企业和进口单位应当建立游戏游艺设备内容自审管理制度，配备专职内容审核人员，加强游戏游艺设备内容自审工作。

《办法》自 2020 年 1 月 1 日实施，对游戏游艺行业及公司产生重大影响，鼓励类游戏游艺设备将成为行业内重点研发方向。拥有自主研发能力的制造厂商将在行业竞争中占据显著优势。

（2）行业主要政策

序号	颁布时间	颁布部门	政策名称	主要规定
1	2024 年 5 月	国家发展改革委、住房城乡建设部、文化和旅游部、国家电影局、广电总局、国家文物局	《推动文化和旅游领域设备更新实施方案》	进一步提出扩大沉浸式游艺设备在文旅综合体中的创新应用，力争到 2027 年，引导推动全国文化和旅游领域更新一批设施设备，保持相关投资规模持续稳定增长，全面提升服务质量，推动文化和旅游高质量发展。 将“实施游乐设施更新提升行动”列为重点任务。推动游乐园、城市公园等场所更新一批高可靠性的先进游乐设备，提升设施安全运营水平。推动游戏游艺设备更新升级，促进科技含量高、能效等级高、沉浸式体验感好的设备使用，更好满足消费者文化娱乐需求。
2	2021 年 5 月	文化和旅游部	《“十四五”文化产业发展规划》	推动娱乐业转型升级、创新发展，实施阳光娱乐行动，开发健康向上、技术先进的新型娱乐方式，创新娱乐业态和产品。推动娱乐场所标准化建设和连锁化、品牌化发展。规范和支持线上 K 歌、迷你歌咏厅、音乐派对等新型歌舞娱乐业态发展。促进电子竞技与游戏游艺行业融合发展。鼓励开发沉浸式娱乐体验产品。
3	2021 年 3 月	全国人民代表大会	《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要》	扩大优质文化产品供给，实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式，壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、线上演播等产业。加快提升超高清电视节目制播能力，推进电视频道高清化改造，推进沉浸式视频、云转播等应用。

序号	颁布时间	颁布部门	政策名称	主要规定
				实施文化品牌战略，打造一批有影响力、代表性的文化品牌。培育骨干文化企业，规范发展文化产业园区，推动区域文化产业带建设。积极发展对外文化贸易，开拓海外文化市场，鼓励优秀传统文化产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”，加强国家文化出口基地建设。
4	2018 年 11 月	国家统计局	《战略性新兴产业分类（2018）》	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。
5	2016 年 9 月	文化部	《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）》	鼓励游戏游艺设备生产企业积极引入体感、多维特效、虚拟现实、增强现实等先进技术，加快研发适应不同年龄层，益智化、健身化、技能化和具有联网竞技功能的游戏游艺设备；鼓励游戏游艺场所积极应用新设备、改造服务环境、创新经营模式，支持其增设上网服务、休闲健身、体感游戏、电子竞技、音乐书吧等服务项目；鼓励在大型商业综合设施设立涵盖上网服务、歌舞娱乐、游戏游艺、电子竞技等多种经营业务的城市文化娱乐综合体；支持中国文化产业行业协会和地方各级行业协会、生产企业、娱乐场所等合力打造区域性、全国性乃至国际性游戏游艺竞技赛事，并依托赛事平台开展其他衍生业务，以竞技比赛带动游戏游艺产品的研发推广、经营业态的转变和行业形象的提升。各级文化行政部门应当结合实际，引导和扶持各种竞技比赛与游戏游艺行业融合发展。
6	2015 年 9 月	文化部、公安部	《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）》	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。
7	2014 年 3 月	国务院	《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）》	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。
8	2014 年	文化部	《文化部关于贯彻落	提高游戏产品的文化内涵，培育国产游

序号	颁布时间	颁布部门	政策名称	主要规定
	3 月		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》	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。
9	2009 年 9 月	国务院	《文化产业振兴规划》	发展重点文化产业。以文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、广告、演艺娱乐、文化会展、数字内容和动漫等产业为重点，加大扶持力度，完善产业政策体系，实现跨越式发展。文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业，增强影响力和带动力，拉动相关服务业和制造业的发展。

公司所在行业为国家产业政策支持行业，国家及政府相关部门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、技能化的游戏游艺设备。国家产业政策的支持将有利于行业健康、快速发展。

（三）行业发展趋势

1、室内商用游戏游艺设备概念及特点

游戏游艺设备，又称游戏游艺机（Amusement Game），根据《中华人民共和国国家标准（GB/T 30440.1-2013）游戏游艺机产品规范 第 1 部分：通用要求》，是指通过专用设备提供使消费者产生感知互动的游戏内容和游戏过程从而实现娱乐功能的电子、机械装置。游戏游艺机产品分为室内商用游戏游艺机、手持式游戏机和家庭游戏机三大类。室内商用游戏游艺机（Arcade）指一种放置在商业综合体、购物中心、游乐场等的经营性游乐设备，为游艺娱乐的商用平台，具有互动智能、模拟形体动作等功能，糅合声、光、体感等技术，使用户达到健身益智、愉悦身心、休闲游乐的目的。

室内商用游戏游艺设备的主要特点如下：

第一，设备更注重多维度的娱乐体验设计。室内商用游戏游艺设备在研发、制造过程中，硬件设施构造与软件创意设计紧密贴合。因此设备通常具有较大体积、绚丽外形、多样化的交互硬件设施，能从视觉、听觉、触觉等多个维度使用户得到更丰富的互动体验和身临其境的感官享受。此外，由于游戏控制器的特殊

性，使得大多数游戏控制器无法在家庭中普及，这也是室内商用游戏游艺设备吸引消费者的重要因素。

第二，设备种类丰富且专用性较强。根据用户需求的不同，室内商用游戏游艺设备可分为模拟体验类、亲子娱乐类、休闲运动类等类型。厂商将游乐背景体现在产品外观设计、操作方式等方面，一台设备通常只用于模拟一种场景，设备专用性较强。因此，设备运营场所需要购置不同类型的设备，以满足不同用户的差异化需求。

第三，设备的游艺休闲性较强。面对面的游艺互动比虚拟世界中交流更加真实，也更容易促进用户针对游艺产品进行讨论和沟通。此外，用户在轻松愉快的氛围下，与家人、朋友一起参与互动，主要目的是工作之余的放松减压和愉悦身心，或者是父母与孩子之间的亲子互动、情感交流，是一种健康的休闲娱乐方式，用户长时间游戏并成瘾的可能性很小。

2、全球室内商用游戏游艺设备行业发展现状

（1）产品样式多元化

1971 年，世界第一台游戏游艺设备“COMPUTER SPACE”在美国的电脑试验室中诞生，成为室内商用游戏游艺设备的初始模型。全球室内游戏游艺设备从诞生至今，由传统以格斗、动作类游戏设备为主，逐渐转变为以创意策划为中心，注重科技体验和文化体验，兼具运动健康、亲子互动、休闲娱乐等功能的产品。

（2）消费水平提升增加游戏游艺设备需求

美国、日本、欧洲等发达国家和地区为商用游戏游艺设备发源地和主要市场，发展时间较长，相关产业比较成熟，产品的更新换代需求较大。随着我国工业体系的不断发展完善，居民消费水平的不断提高，依托产业链资源集聚优势和庞大消费市场，我国逐步成为全球游戏游艺设备的主要开发、制造和消费市场。

亚洲、非洲、南美洲等发展中地区，尤其是我国，人口基数庞大，随着经济水平的不断发展、人们生活水平的不断提升、“一带一路”相关区域和国家商业房地产的业态升级，人们将越来越重视文化娱乐体验方面的投入，亚非拉等发展中地区将成为未来全球游戏游艺设备市场增长重要的引擎。

（3）国际巨头纷纷加快产业链延伸

商用游戏游艺设备行业巨头产业已从传统的商用游戏游艺机的开发、生产、销售业务，向产业链上下游延伸，涉及动漫制作、软件开发、设备制造、游艺游乐场所运营、IP 衍生品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。

3、中国游戏游艺设备行业发展现状

（1）政策迭代与监管创新双轨护航行业健康发展

商用游戏游艺设备于上世纪 80 年代经中国香港进入广东等沿海地区，逐步向内陆辐射。2015 年 9 月，公安部、文化部联合印发《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》；2016 年 9 月，文化部出台《关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》，首次从顶层设计层面鼓励研发益智健身类游艺设备，鼓励游戏游艺产业发展；2019 年 11 月，文化和旅游部颁布《游戏游艺设备管理办法》，通过设备内容审核制替代传统分级管理，释放行业创新空间；2021 年 5 月，文化和旅游部发布《“十四五”文化产业发展规划》，明确将电子竞技纳入游艺行业融合发展体系；2024 年 5 月，国家发展改革委等部门联合发布的《推动文化和旅游领域设备更新实施方案》，进一步提出扩大沉浸式游艺设备在文旅综合体中的创新应用。

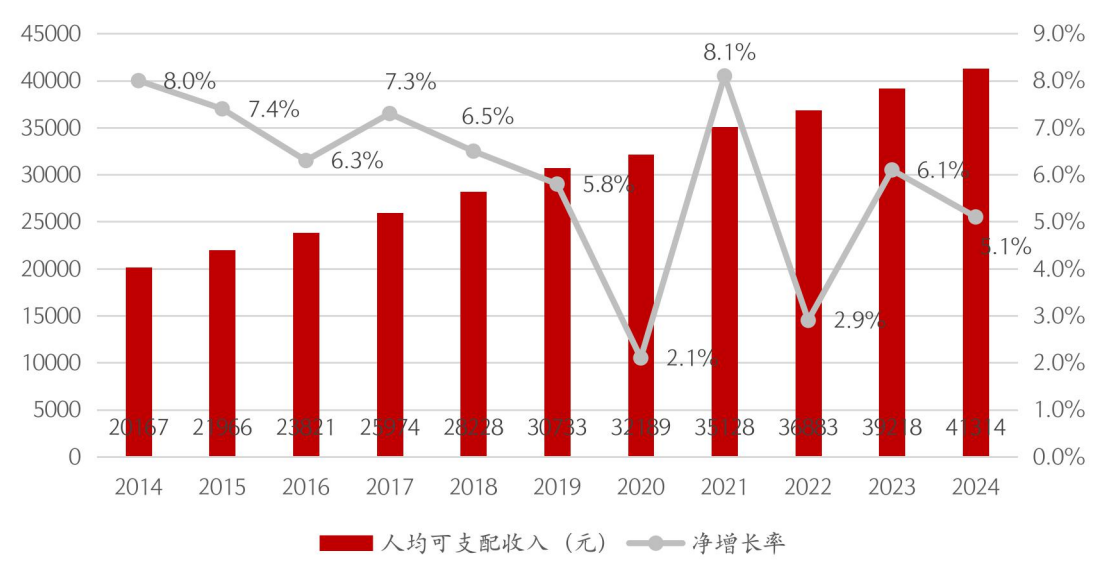
国家通过简化审批、分类管理、强化技术合规等举措，逐步构建了“包容审慎、动态优化”的监管框架。当前政策核心在于保障内容安全与市场秩序，既为优质企业腾出发展空间，也通过标准化建设推动行业升级。国家层面持续释放鼓励信号，通过政策宽松与规范引导双轨并行，充分体现了对文化娱乐消费领域市场化、专业化发展的明确支持，为行业释放活力和健康发展护航。

（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

改革开放以来，我国经济迅速增长，居民可支配收入也保持较高增长水平，《国民经济和社会发展第十四个五年规划纲要》提出，展望 2035 年，我国将基本实现社会主义现代化。经济实力、科技实力、综合国力将大幅跃升，经济总量和城乡居民人均收入将再迈上新的大台阶，关键核心技术实现重大突破，进入创新型国家前列。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，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，将为游戏游艺行业的快速发展提供有力的消费基础。

图：2014-2024 年全国居民人均可支配收入及其增长速度

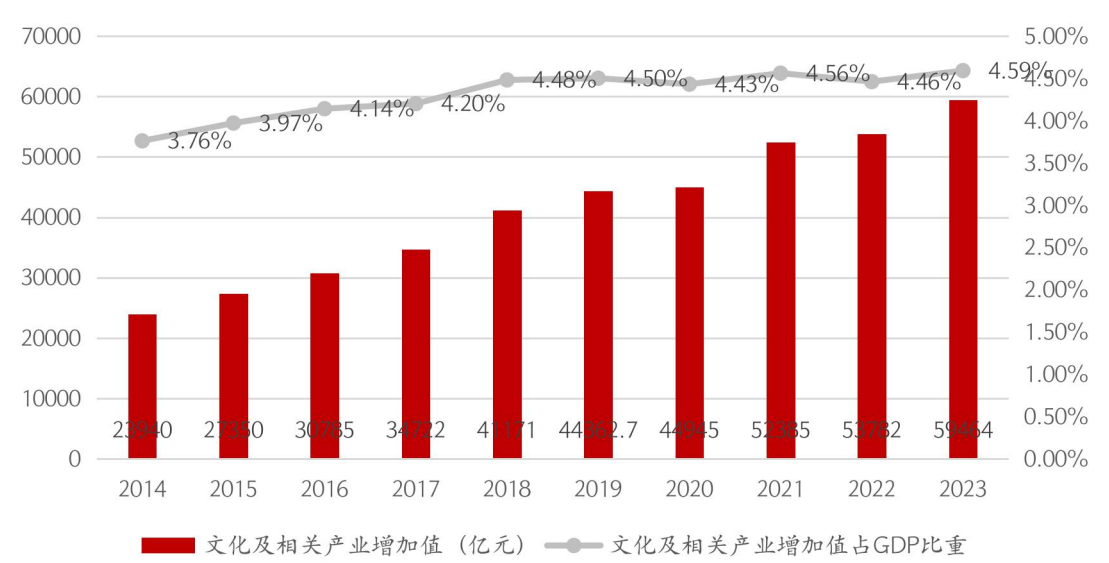


资料来源：国家统计局

(3) 文化产业快速发展、文化消费水平稳步提高

根据国家统计局公布数据，2023 年我国文化及相关产业增加值为 59,464 亿元，比 2014 年增长 148.39%；文化产业增加值占 GDP 比重由 2014 年的 3.76% 提高到 2023 年的 4.59%，在国民经济中的占比稳步提高。

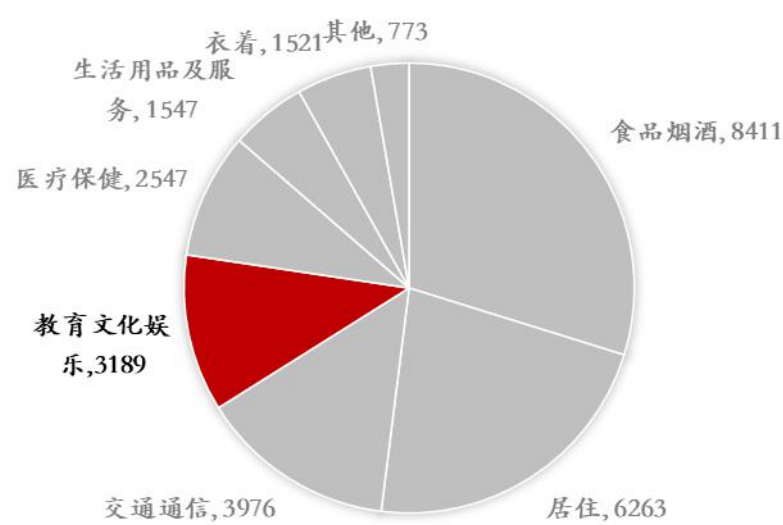
图：2014-2023 年中国文化及相关产业增加值及 GDP 占比



资料来源：国家统计局

随着我国经济持续快速发展，城乡居民的文化消费需求数量不断增加，整体质量不断提高。2024 年，全国居民人均消费支出 28,227 元，比上年名义增长 5.3%，扣除价格因素影响，实际增长 5.1%。其中，2024 年全国居民用于教育文化娱乐的人均消费支出为 3,189 元，比上年增长 9.8%，教育文化娱乐支出占全部消费支出的比重为 11.3%。

图：2024 年全国居民人均消费支出及构成（单位：元）



资料来源：国家统计局

(4) 技术融合体验式游乐激活线下消费

中国游戏游艺行业在居民文化娱乐支出稳步增长、消费体验升级的双重红利下，迎来“政策鼓励+消费升级”的协同发展机遇。当前，室内游乐场通过深度融合沉浸式主题场景、互动社交元素与前沿科技应用，构建出既能满足年轻群体网红打卡、社交分享需求，又能承载家庭亲子互动娱乐的新型消费空间。这类场景既契合“悦己经济”中个性化体验的价值主张，又通过技术赋能提升内容吸引力，持续激活线下消费活力，成为文娱产业升级的关键突破点。其创新模式不仅推动商业综合体业态迭代，更为行业开辟出融合社交属性、情感价值与科技质感的增量市场，展现出强劲的可持续发展潜力。

(5) 生产消费联动升级形成多层次生态

我国线下游戏游艺行业已形成生产端与消费端深度联动的产业生态。广东作

为行业核心生产基地，依托广州、中山等地的全产业链集群，在政策支持和行业协会助力下，头部企业通过体感交互技术与 IP 矩阵建设构建技术壁垒，同步拓展海外市场渠道，持续巩固全球产业枢纽地位。消费市场呈现梯度发展特征，一线城市以商业综合体为载体，通过沉浸式业态抢占年轻消费群体，而三四线城市则通过设备智能化改造和会员运营体系升级，推动传统游艺场所向家庭娱乐中心转型，形成覆盖不同消费层级的市场网络。这种生产端的专业化集聚与消费端的差异化扩容相互赋能，既体现了行业从规模化扩张向质量效益转型的升级路径，也折射出我国娱乐消费市场多层次、强包容的生态特征。

4、中国游戏游艺行业未来发展趋势

随着行业监管完善以及消费市场的扩大，中国室内商用游戏游艺行业将迎来发展的良机，市场规模将不断扩大。依托设备创新与场景多元化持续升级，未来竞争将围绕技术突破、IP 运营、区域下沉展开，行业集中度提升与差异化业态并存，推动行业从“设备供应商”向“综合娱乐服务商”转型。

（1）技术革新驱动游戏游艺产业升级

游戏游艺产业作为融合装备制造、信息技术与文化创意的跨界领域，正通过技术创新实现业态重构。在文化部《关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》政策引导下，商用游戏游艺机制造商将加大体感交互、增强现实（AR）、混合现实（MR）等前沿技术的设备研发力度，着力开发覆盖全年龄段且兼具益智、健身功能的创新产品。

随着 AR/MR 技术打破虚实边界，游戏游艺设备通过沉浸式场景、多维感官反馈和实时互动机制，重塑了娱乐体验的深度与维度。同时，便捷的互联支付与服务，推动了游乐场从实体币向电子币支付转化，让客户在游乐场消费时更加便捷。技术迭代不仅提升了文化内容的表达张力，更催生出虚实融合的新型娱乐消费场景，推动商用游戏游艺设备向高技术附加值方向演进，为产业开辟出更广阔的市场增长空间。

（2）泛娱乐 IP 生态重构游戏游艺产业链

未来文化娱乐产业有望进入以 IP 为轴心的资源整合阶段，行业通过引入动漫、影视等头部 IP 定制主题设备，借力 IP 流量快速打开市场，并以沉浸式场景

提升用户复购率，推动设备研发逻辑从硬件制造转向“IP 内容+交互体验”双轮驱动。产业链上下游深度协同，版权方与厂商共建“设备+内容+服务”生态体系，驱动传统室内游艺中心升级为文化消费综合体。当前产业已初步形成 IP 孵化、跨界联动、IP 衍生品推广与商业化的重要场景，推动游戏游艺产业向文化科技融合发展。

（3）大数据驱动游戏游艺产业生态革新

在数字化浪潮驱动下，游戏游艺产业通过分析用户行为数据与交互信息，构建起动态更新的数据资源库，企业得以锚定市场需求，驱动产品研发从传统经验导向转向数据智能决策。通过部署数据分析中台，行业实现从内容创作、场景运营到精准营销的全链路数字化升级，既催生出高沉浸式娱乐产品，又推动线下娱乐空间向智慧服务综合体转型。数据要素有望驱动“用户需求感知-智能内容生产-服务弹性触达”的娱乐产业闭环生态发展。

（4）AI 应用助力研发设计，驱动业务流程、运营模式创新

游戏产业正加速融合前沿技术实现多维度突破。企业通过 AI 辅助设计游戏人物形象、地图、关卡，显著缩短创作周期并提升内容迭代效率。智能对话系统实时解析多语言设计文档与技术需求，同步消除文化语境差异，构建起跨时区的无缝协作网络，同时通过自然语言处理技术为海外用户提供精准的本地化客服与营销支持。AI 应用将推动游戏游艺产业向智能化、全球化、全场景化方向迈出关键步伐。

（四）行业竞争格局

1、行业整体竞争格局

从游戏游艺设备产业链结构来看，生产端虽市场空间广阔，但以中小微企业为主的分散格局导致行业集中度不足；而运营端则展现出传统势力与创新力量并行的双轨特征：一方面，头部大型连锁品牌企业凭借成熟的供应链体系与规模化运营优势持续巩固市场基础盘；另一方面，连锁游乐场的创新势力依托差异化策略切入传统巨头覆盖薄弱的下沉市场，逐步形成具有规模化的品牌效应，推动行业创新变革。目前，行业竞争较为激烈，室内游艺行业在经历了白热化竞争后，逐步开始向好产品、深运营、强推广方向演进变化。

2、发行人产品或服务的市场地位

公司主要从事室内商用游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售、运营业务，形成了游戏游艺设备完整的产业链优势。公司主要管理团队深耕行业三十五年，积累了丰富的实践经验，经过多年的发展，公司在业内拥有良好的品牌形象。

公司系中国文化旅游行业协会电子游戏竞技分会副会长单位和广东省游戏产业协会发起人及副会长单位。公司作为起草单位之一参与制定了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）。公司在行业内具有较高影响力和市场地位，作为细分行业内的上市龙头企业，起到了引导行业持续、良性、健康发展的作用。

公司在产品研发、全球或区域代理权、渠道资源方面具有强大的竞争优势。截至报告期末，公司主要拥有210项国内注册商标权、154项专利权、172项作品著作权、195项软件著作权，自主研发的《三国幻战》《雷动》系列受到境内外客户的欢迎。公司与万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）、Marvelous、Raw Thrills、鈹象电子（IGS）、微软（Microsoft）等建立了战略合作伙伴关系，持续推出了《宝可梦》《闪电摩托DX》《极品飞车》《假面骑士正义变身》《头文字D激斗》《狂野飙车9》《太鼓之达人》《舞萌DX》《火影忍者斗牌世界》《我的世界地下城》《中二节奏》《奥特曼光辉共斗》等广受消费者喜爱的游戏游艺设备。

目前，公司是商务部、中共中央宣传部、文化和旅游部及国家广播电视总局联合认定的“2023-2024年度国家文化出口重点企业”；是国家文化和旅游部命名的“国家文化产业示范基地”；是广东省版权局颁发的“广东省版权兴业示范基地”；是广东省科学技术厅认定的“广东省商用游戏游艺设备工程技术研究中心”；取得了广东省工业和信息化厅颁发的“专精特新中小企业”、“广东省创新型中小企业”证书；连续多年获得中国动漫游戏行业协会颁发的“优秀企业奖”、“产品研发先进单位”；“WAHLAP”品牌被广东商标协会重点商标保护委员会纳入“广东省重点商标保护名录”。

3、行业内主要企业及主要竞争对手

(1) 海外主要企业

万代南梦宫（Bandai Namco）：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。2024 年度财年（2024/04/01-2025/03/31）实现营业收入 1.24 万亿日元，归属于母公司股东的净利润 1,293.01 亿日元。

世嘉（SEGA）：东京证券交易所上市公司，股票代码 6460，总部位于日本，主要从事商用游戏游艺机、家用游戏机及游戏软件的研发与销售。2024 年度财年（2024/04/01-2025/03/31）实现营业收入 4,289.48 亿日元，归属于母公司股东的净利润 450.51 亿日元。

科乐美（KONAMI）：东京证券交易所上市公司，股票代码 9766，总部位于日本，主要从事家用娱乐软件产品、在线游戏及其他电子娱乐产品的制造和销售，以及健身俱乐部运营。2024 年度财年（2024/04/01-2025/03/31）实现营业收入 4,216.02 亿日元，归属于母公司股东的净利润 746.92 亿日元。

(2) 国内主要企业

奥飞娱乐：奥飞娱乐股份有限公司，深交所上市公司，股票代码 002292，是国内目前最具实力和发展潜力的动漫及娱乐文化产业集团公司之一。奥飞娱乐已构建以 IP 为核心，横跨媒体、玩具、消费品、教育、主题乐园等板块的产业平台。“奥飞欢乐世界”是其旗下重要的室内游乐场连锁品牌。2024 年收入为 27.15 亿元，净利润为-2.91 亿元。

鈰象电子（IGS）：中国台湾 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。2024 年度，实现营业收入 185.13 亿元新台币，净利润 90.57 亿元新台币。

金马游乐：广东金马游乐股份有限公司，深交所创业板上市公司，股票代码 300756，是一家专业从事大型游乐设施、虚拟沉浸式游乐项目研发、制造、销售、

安装及创新文旅终端项目投资、规划、建设、运营、赋能于一体的综合型文旅服务企业。金马游乐 2024 年收入为 5.77 亿元，净利润为 445.79 万元。

世宇科技：广东世宇科技股份有限公司成立于 2004 年，主要从事游戏游艺设备的研发、生产、销售，是我国规模较大的游戏游艺设备制造企业之一。世宇科技非公众公司，未公布其相关财务数据。

万达宝贝王：万达宝贝王集团有限公司，隶属于万达集团，拥有儿童乐园、儿童文体、儿童 IP 三大核心业务，面向 0-12 岁儿童提供优质的文化、体育、娱乐服务。万达宝贝王非公众公司，未公布其相关财务数据。

（五）行业技术壁垒或主要进入障碍

1、行业准入壁垒

游戏游艺设备的市场准入施行内容审核制度，根据 2019 年文化和旅游部发布的《游戏游艺设备管理办法》，对于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”，上述制度规定对潜在进入者形成一定的障碍。

2、技术壁垒

游戏游艺产业是制造业、信息产业和文化产业相结合的新兴产业，属于由技术、创意和内容驱动的行业，其中商用游戏游艺机制造主要涉及创意设计、美工设计、软硬件开发等技术。商用游戏游艺机制造商需做好技术储备，把握行业脉络，不断进行技术革新，才能持续开发出创新性的产品，保持竞争优势，形成较高的技术壁垒。

3、品牌壁垒

游戏游艺行业具有较高的品牌壁垒，产品的质量、原创性、新颖性和公司的快速响应能力、售后服务能力等因素均是下游客户选择的重要依据。产品得到客户和市场认可后能形成良好的品牌效应，有利于巩固和扩大市场份额。但品牌从建立、推广到认可存在时间长、难度大的特点，因此，品牌优势对新进入者形成了较高的进入障碍。

4、IP 储备及运营壁垒

积累丰富的 IP 内容资源使企业在游戏游艺行业中更具创造力、适应性和竞争力，可支持企业开发满足不同消费者偏好的各种产品。行业新进入者在快速积累该等资源方面或会遇到挑战，可能需要时间自主研发或与 IP 创建者或持有方合作，具有一定的进入壁垒。此外，稳健的 IP 运营能力能够使知名 IP 内容的价值最大化，游艺公司需要具备设计、制作及销售各种产品的能力，并通过各种互动活动推广产品。因此，IP 储备及运营对新进入者形成了较高的进入障碍。

（六）公司所属行业与上、下游行业之间的关联性及上下游行业发展状况

发行人所属行业上游主要为电子制造、结构材料、五金器材等行业，下游为游艺娱乐经营场所，如游乐场、主题乐园等。游戏游艺设备制造在整个产业链中处于中间位置，起到承上启下的关键作用。

公司所处行业和上游产业有着密切的联系，一方面，上游行业的产品因技术更新等因素发生升级和更替时，企业为顺应行业技术趋势，建立配套的生产和研发体系，与上游产生更好的融合，开发新一代的产品。另一方面，公司所处行业产品成本与套件等原材料高度相关，上游行业产品的价格变动会对本行业产生较大的影响。

公司所属行业与下游产业密切相关，游戏娱乐服务行业属于可选消费领域，受国家政策、居民可支配收入、人口结构、消费意愿等因素影响较大。下游产业市场规模的扩大一方面提升了公司所属行业的需求水平，另一方面下游产业的需求变动也会对公司所属行业形成反馈效应，根据客户需求开发更新颖、更创意的产品，实现产品线的更新换代。

公司所处上游产业已形成完整的供应体系，电子元件、电路板、显示屏、箱体结构部件等市场供给充分，供应商相对稳定。下游产业已形成大型连锁游艺娱乐场所为主，小型场所为辅的竞争格局，随着居民可支配收入和娱乐消费理念的提升，下游产业规模呈持续增长趋势。

近年来，受益于商业综合体在招商或调整业态时提供了更具竞争力的商业条件，下游游乐场客户投资开设游乐场意愿显著提高，中小规模的游乐场从业者正在积极扩张，下游产业的竞争格局出现变化。

四、公司服务的主要内容及业务模式

公司主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。公司是国内商用游戏游艺设备的发行与运营综合服务商，以“为用户创造快乐”为宗旨，秉承“绿色文化、创意科技、用科技享受生活”的发展理念，以建立全球一流的文化游乐企业为战略目标，持续实施模式创新、管理创新、技术创新，完善业务结构，提高设计、研发能力，拓展销售渠道，完善运营模式，涵盖游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营等环节，形成完整产业链。公司具体的产品和服务如下：

（一）游戏游艺设备

公司生产的游戏游艺设备可以满足用户娱乐、亲子互动、动漫文化、儿童益智、体育健身等需求，主要产品具体如下：

产品类别	产品示例图			产品介绍
游戏游艺设备				游戏游艺设备满足用户娱乐、亲子互动、动漫文化、儿童益智、体育健身等需求，具体包括《闪电摩托 DX》《极品飞车》《巨兽浩劫 3》《假面骑士正义变身》《太鼓之达人》《舞萌 DX》等产品。
				

（二）动漫 IP 衍生产品

动漫 IP 衍生产品业务系公司借鉴日本 ACG 产业（泛指包括 Animation 动画、Comic 漫画、Game 游戏等内容的二次元文化产业）的先进经验，在国内率先推出的业务模式，公司动漫 IP 衍生产品业务主要通过向游乐场门店投放动漫卡片

设备并持续销售动漫 IP 衍生产品实现。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡片设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象的卡片、IP 周边产品等，消费者每次使用动漫卡片设备时均可获取相关产品。公司通过向合作门店销售动漫 IP 衍生产品获取收入。公司主要的动漫 IP 衍生产品如下：

产品类别	产品示例图			产品简介
动漫 IP 衍生产品				动漫 IP 衍生产品配套动漫卡片设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了动漫形象，用户使用动漫卡片设备时可获取相关产品，产品具有收藏、社交等属性。主要包括《宝可梦明耀之星》《我的世界地下城》《三国幻战》等系列产品。

（三）运营服务

公司运营服务包括游戏游艺设备的合作运营和游乐场运营。

1、设备合作运营

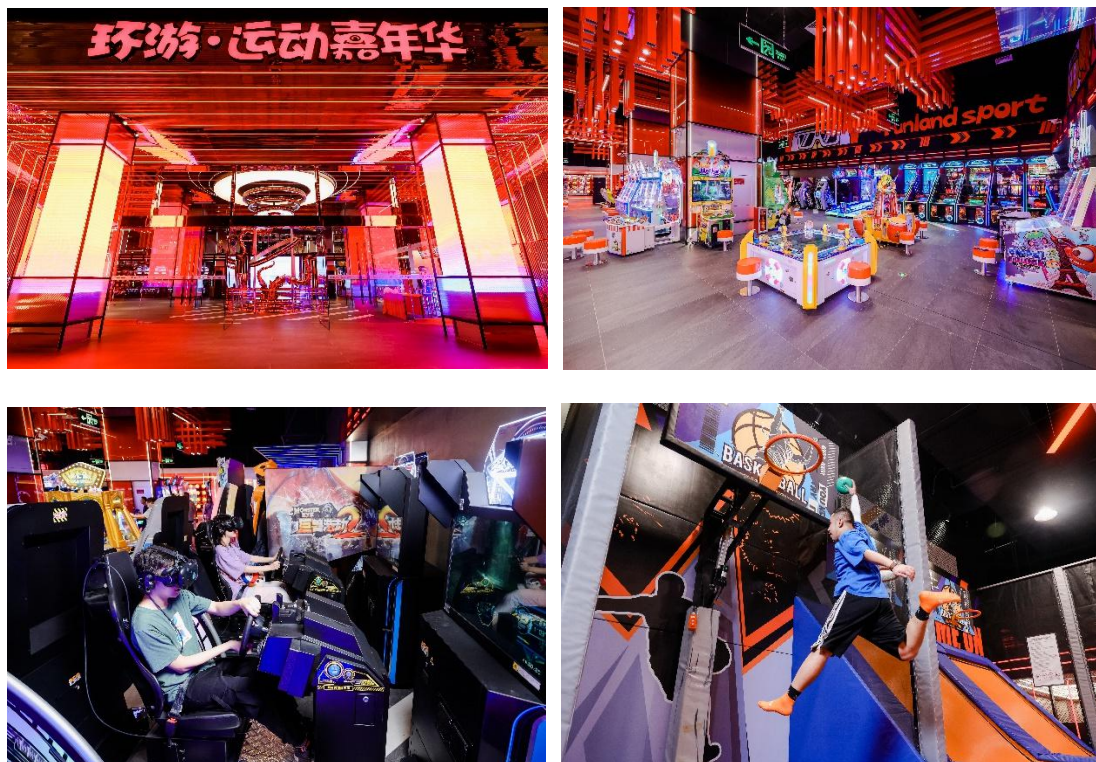
设备合作运营业务指公司与下游客户签订协议，约定由公司将游戏游艺设备寄放在客户运营的游乐场所，公司从该设备经营收入中收取分成款。公司将设备寄放在客户运营的游乐场所之后，每个月按照约定比例收取合作设备运营收入。

设备合作运营业务为公司带来持续稳定收益的同时丰富了公司的盈利渠道，降低了客户运营游乐场所的前期成本，实现了双方的优势互补、互利共赢。同时，设备运营业务有助于公司及时了解产品运营情况、分析用户需求，对引导公司开发、引进新产品、新技术提供及时、有效的指导信息，形成“研发支持销售，销售引领运营，运营促进研发”的良性循环。

2、游乐场运营

游乐场运营服务指公司在商业综合体直接经营游乐场所的服务。鉴于室内游乐场等休闲娱乐项目强大的吸引客流能力，国内商业综合体积极引入游乐场门店已成为行业显著趋势。核心地段的游乐场因其巨大的聚集性人流量成为一种不可再生的稀缺资源。公司经过多年的游戏游艺产品销售和运营业务，拥有丰富的产业经验，同时，公司与粤海、永旺、万科等大型商业地产公司建立良好合作关系，

将运营服务进一步延伸至游乐场运营服务。游乐场运营服务有助于公司对消费者的消费习惯、消费偏好进一步分析，及时调整游乐场经营布局及设备配置，对公司产品的设计、研发具有重要的意义，自营游乐场也是公司向下游客户展示优质产品及经营模式的直接平台，对引导客户进行产品的选购、经营理念的优化提供重要的参考素材，有利于促进原有客户加快引进优质产品，也有利于吸引行业外的投资者进入游戏游艺行业。



（四）公司的主要经营模式

1、采购模式

为保障公司日常经营活动的连续性，公司对用量较大的产品专用件，以及受市场供给关系（主要是价格波动较大）影响较大、或是在需求预测的用量较大等综合因素考量下做适当备货，以满足正常生产或售后服务的需求。此外，公司会根据过往经营、采购情况对基本库存采购的产品种类及数量进行优化。

除上述基本件和常用件外，需要定制化采购的海外套件，如采购周期较长，供给渠道较少或受货币汇率影响较大的套件、主机等产品核心部件进行适当的备货，公司根据客户对不同产品的订制需求、结合现有库存以及各供应商交货周期等情况制定采购计划，进行相应原材料采购。

公司核心部件中部分属于工业领域应用范围较广的部件，公司和供应商一般按照市场价格确定采购价格，部分属于行业特有或产品专属的部件，一般由公司和供应商根据行业惯例协商确定采购价格。

2、生产模式

公司根据市场预测和客户订单的情况制订生产计划并动态调整，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。

公司产品研发中心统筹确立产品的技术规范，技术开发部根据产品的要求和性能特点进行包括但不限于美术设计、结构设计、电气设计、产品包装等开发工作。在各项技术规范确立完成后会进行样品的试制、组装、调试、评审、外测等环节，在样品符合预期要求后进行产品资料的归档，并形成包括但不限于工程图档、BOM 表、装配作业指导书等技术文件指导生产的顺利进行。

生产中心按照公司的销售计划下达生产指令，生产计划部根据生产任务单编排生产计划，采购部根据生产计划进行产品原材料的采购工作，生产人员根据生产投料单进行领料作业，按照作业指导书及工艺要求等进行产品的总装操作，确保产品品质。生产计划部根据工厂生产计划及生产能力评估交付能力，以确定是否需要安排委外生产。公司根据 ISO9001: 2015 质量管理体系的要求制定了合格供应商的评估，并进行委外品质的管控，由生产中心质监部负责对内及对外的品质控制，包括但不限于来料检验、生产组装、产品检验、包装运输等全部生产环节的闭环监控。

3、研发模式

公司设有产品研发中心，负责产品技术研究开发、产品工业设计与开发、产品开发工艺支持、样品试制与编制生产说明书、技术发展信息收集与研发活动支持等任务。公司非常重视市场调研分析，利用产业链完整的优势，根据市场需求进行开发、设计新产品；其次，公司通过定期组织技术人员对行业内先进技术进行研讨，研究创新技术运用领域，对比公司技术与其存在的差异及差距，研讨后归纳总结确定研究方向。

公司组建了专业的开发团队，负责自研产品的开发。从提案到立项，力求以产出高品质产品为目标，建立专业的开发流程，构建统一运营体系，以平台化思

维进行产品运营与迭代，以用户为中心，打造线下强体验，线上线下结合的一整套引流转化方案，让产品更具生命力，粘性更强。公司注重商业模式创新，结合游戏游艺产品设计，开发更贴合市场的产品。未来也会引进国际级 IP 进行产品开发，打造国际级水平、盈利能力强的游戏游艺产品。

4、销售模式

公司游戏游艺设备销售主要包括境内销售和境外销售。境内市场主要通过公司国内业务部、子公司华立发展完成销售，境外市场主要通过公司海外业务部、子公司策辉有限公司开展销售。公司产品主要应用于国内外大型主题乐园、商业地产等，主要将产品销售给游艺游乐场所、主题乐园经营企业。

公司动漫 IP 衍生产品销售主要通过向游乐场门店投放动漫卡片设备并持续销售动漫 IP 卡牌及其他 IP 衍生品获取收入。

公司通过多种模式进行销售推广，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，设立大型产品体验展厅，举办华立赛事、卡片嘉年华活动等推广公司产品并吸引潜在客户。对于重点客户，公司通过定期或不定期拜访、沟通等方式跟踪了解客户场地拓展情况、设备更新需求等，及时掌握客户信息并推荐产品，在取得客户认可后签订销售合同。

5、运营服务模式

（1）设备合作运营

设备合作运营模式是由公司提供游戏游艺设备，由合作客户提供游艺游乐场所，设备所有权归公司所有，由合作客户进行日常运营及管理维护，公司每个月按照设备经营收入的约定比例收取分成款。

该模式下公司能够发挥自身设计、研发、生产的优势，扩大设备产量，同时能够通过设备合作运营及时了解消费者偏好、习惯，有助于公司产品的设计、研发。

（2）游乐场运营

公司在城市商业综合体等区域选择运营场所，根据游乐场所处位置、附近人

口特征等因素进行场所装修和游戏游艺设备配置，自主运营游乐场。自营游乐场强化了公司产业链结构，有助于提升公司的行业竞争力。此外，自营游乐场可以帮助公司充分了解客户需求，有助于公司通过卓越的内容体验和精心设计的互动功能把握客户群体深度需求，进而通过 IP 动漫文化与拥有共同兴趣的用户形成强烈的情感连接，有助于实现公司成为全球游戏游艺行业的顶级服务商和设备供应商的目标。

（五）公司主要产品的生产及销售情况

1、营业收入按产品划分

报告期内，公司营业收入按产品构成情况如下：

单位：万元

项目	2025 年 1-3 月		2024 年度	
	金额	比例	金额	比例
游戏游艺设备销售	9,717.53	52.52%	54,894.66	53.95%
动漫 IP 衍生产品销售	5,355.27	28.95%	32,650.74	32.09%
游乐场运营	2,681.22	14.49%	10,572.15	10.39%
设备合作运营	394.64	2.13%	1,787.39	1.76%
其他	352.46	1.91%	1,842.46	1.81%
营业收入合计	18,501.13	100.00%	101,747.40	100.00%

项目	2023 年度		2022 年度	
	金额	比例	金额	比例
游戏游艺设备销售	39,822.79	48.79%	31,287.06	51.73%
动漫 IP 衍生产品销售	25,884.85	31.71%	14,737.44	24.37%
游乐场运营	10,754.64	13.18%	9,449.94	15.63%
设备合作运营	2,385.11	2.92%	2,232.01	3.69%
其他	2,780.56	3.41%	2,770.47	4.58%
营业收入合计	81,627.95	100.00%	60,476.92	100.00%

2、营业收入按地区划分

报告期内，公司营业收入主要来源于境内，营业收入按地区构成如下：

单位：万元

项目	2025 年 1-3 月	2024 年度
----	--------------	---------

	金额	比例	金额	比例
境内	15,552.30	84.06%	88,325.36	86.81%
境外	2,948.82	15.94%	13,422.04	13.19%
合计	18,501.13	100.00%	101,747.40	100.00%
项目	2023 年度		2022 年度	
	金额	比例	金额	比例
境内	71,334.28	87.39%	51,123.15	84.53%
境外	10,293.67	12.61%	9,353.78	15.47%
合计	81,627.95	100.00%	60,476.92	100.00%

3、公司产品的产能、产量和销量情况

报告期内，公司主要产品的产能、产量及销量情况如下：

单位：台

项目	2025 年 1-3 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
产能	3,000	10,800	9,600	9,600
产量 A	2,431	11,122	8,337	7,872
产能利用率	81.03%	102.98%	86.84%	82.00%
直接采购量 B	28	206	309	443
合计入库量 C=A+B	2,459	11,328	8,646	8,315
销量 D	1,557	10,028	7,993	6,616
运营设备投放量 E	119	1,906	1,300	1,418
合计出货量 F=D+E	1,676	11,934	9,293	8,034
产销率 F/C	68.16%	105.35%	107.48%	96.62%

注：产能利用率=产量÷产能；产销率=合计出货量÷合计入库量

2022 年度及 2023 年度，公司产能利用率略低，主要系受宏观环境影响，公司生产排产受到一定影响，2023 年下半年排产已逐渐恢复，2025 年一季度产能利用率相对较低主要受春节假期影响；2023 年度和 2024 年度公司产销率超过 100%，主要原因系市场需求较为旺盛，当期的出货量较多；2025 年 1-3 月产销率相对较低，主要系公司为新产品备货，新产品于第二季度陆续投入市场。

(六) 公司主要产品的原材料和能源供应情况

1、主要原材料的采购情况

(1) 主要原材料种类

报告期内，公司主要原材料为生产游戏游艺设备所需的套件、动漫 IP 形象卡片、电子元器件、金属件、显示器、木料、主机等。

(2) 主要原材料采购金额

报告期内，公司主要原材料采购金额及占采购总金额的比例如下：

单位：万元

原材料	2025 年 1-3 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	采购金额	占比	采购金额	占比	采购金额	占比	采购金额	占比
套件	5,280.06	36.28%	23,138.01	36.64%	14,772.30	31.07%	12,457.87	31.47%
动漫 IP 形象卡片	4,138.58	28.44%	16,154.35	25.58%	14,207.05	29.88%	9,307.12	23.51%
电子元器件	1,145.74	7.87%	5,753.80	9.11%	4,105.35	8.63%	4,046.18	10.22%
金属件	926.27	6.36%	5,309.25	8.41%	3,245.83	6.83%	2,852.65	7.21%
显示器	630.22	4.33%	1,995.38	3.16%	1,382.52	2.91%	1,357.23	3.43%
木料	230.32	1.58%	1,176.13	1.86%	684.14	1.44%	692.91	1.75%
主机	553.60	3.80%	1,120.36	1.77%	614.13	1.29%	1,036.67	2.62%
小计	12,904.79	88.68%	54,647.29	86.54%	39,011.32	82.05%	31,750.63	80.20%
合计	14,552.83	100.00%	63,149.89	100.00%	47,548.08	100.00%	39,590.21	100.00%

报告期内，发行人主要原材料采购占比分别为 80.20%、82.05%、86.54%和 88.68%，呈递增趋势，主要系随着公司动漫 IP 衍生产品销售规模的持续增长，动漫 IP 形象卡片采购金额增长较快，另外公司考虑到部分动漫 IP 卡片设备在 2025 年存在更新换代规划，对套件、动漫 IP 形象卡片等主要原材料进行采购备货。

2、主要能源供应情况

公司所需要的能源主要为电和水，报告期内，公司主要的能源采购情况如下：

能源	项目	2025 年 1-3 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
电费	金额（万元）	15.95	100.57	91.17	83.82
	数量（万度）	15.81	94.38	82.18	73.82

能源	项目	2025 年 1-3 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
	均价（元/度）	1.01	1.07	1.11	1.14
水费	金额（万元）	0.53	2.42	2.14	2.10
	数量（万吨）	0.18	0.82	0.73	0.71
	均价（元/吨）	2.94	2.94	2.94	2.94

（七）主要固定资产基本情况

公司固定资产包括对外投放设备、房屋及构筑物、生产运营设备、运输设备和其他设备，截至 2025 年 3 月 31 日，公司固定资产的具体情况如下：

单位：万元

项目	原值	净值	成新率
对外投放设备	27,242.31	10,006.52	36.73%
房屋及构筑物	14,509.00	12,864.01	88.66%
生产运营设备	8,506.53	2,621.99	30.82%
运输设备	480.95	101.83	21.17%
其他设备	1,546.66	597.17	38.61%
合计	52,285.45	26,191.52	50.09%

截至 2025 年 3 月 31 日，公司及其子公司合法拥有下表所列房产的所有权：

权利人	不动产权证号	房屋座落	建筑面积（m ² ）	用途	房屋使用权终止日期
华立科技	粤（2020）广州市不动产权第 07212638 号	广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号	56,150.21	地下一层为汽车库、非机动车库、设备用房，首层及以上为厂房	2068.4.8

（八）主要租赁物业基本情况

截至 2025 年 3 月 31 日，公司租赁物业主要系公司租赁取得的自营游乐场商铺及办公场地等，具体情况如下：

1、境内租赁

截至 2025 年 3 月 31 日，公司及其境内子公司向第三方租用的主要房产情况如下：

序号	承租人	出租人	地址	面积（m ² ）	租赁期限
1	广州科韵	广州星力动漫游戏	广州市番禺区迎星东路 143 号星力动	258.16	2024.01.01-2029.12.31

序号	承租人	出租人	地址	面积 (m²)	租赁期限
		产业园有限公司	漫游戏产业园 2 栋 107 号铺		
2	华立发展		广州市番禺区迎星 东路 143 号星力动 漫游戏产业园 2 栋 101、103、105 号铺	774.48	2024.01.01-2029.12.31
3	华立发展		广州市番禺区迎星 东路 143 号星力动 漫游戏产业园 9 栋 101-103 号、105-108 号铺	1,561.00	2024.01.01-2029.12.31
4	华立发展		广州市番禺区迎星 东路 143 号星力动 漫游戏产业园 8 栋 102、103、105、106 号铺	864.00	2024.01.01-2029.12.31
5	华立发展		广州市番禺区迎星 东路 143 号星力动 漫游戏产业园 8 栋 101 号铺	216.00	2024.01.01-2029.12.31
6	傲翔游 艺	广东天河城（集团） 股份有限公司（现更 名为广东粤海天河 城（集团）股份有限 公司）	广州市天河路 208 号天河城购物中心 第六层 607 号商铺	3,369.16	2023.08.01-2027.07.31
7	冠翔游 乐	永旺梦乐城（广东） 商业管理有限公司	广州市番禺区大龙 街亚运大道 1 号 3001 号商铺	1,171.71	2022.01.01-2027.12.31
8	伟翔游 艺	永旺梦乐城（佛山南 海）商业有限公司	佛山市南海区大沥 镇联滘滘口路 13 号 永旺梦乐城佛山大 沥店 2 层 201 区	1,462.77	2024.03.01-2027.02.28
9	大玩家 电子	广州万达广场投资 有限公司	广州市白云区三元 里街云城东路 505 号 301 房综合楼 -3F-C 铺	2,243.90	2025.03.01-2032.12.20
10	腾翔游 艺	东莞市民盈房地产 开发有限公司	东莞市东城区鸿福 东路 1 号国贸中心 5 号商业楼 L3001-L3003	2,011.68	2019.02.07-2026.09.30

序号	承租人	出租人	地址	面积 (m²)	租赁期限
11	恒翔游艺	东莞市长万投资有限公司	东莞市长安镇长安长青南路1号7栋3039室(L3-039号铺位)	1,436.37	2024.09.28-2029.09.27
12	大玩家凯威	广州海珠万达广场商业管理有限公司	海珠区广州大道南978号301铺(部位:之二十九)	791.71	2020.03.25-2028.01.16
13	曜翔游艺	广州市万亚投资管理有限公司番禺天河城购物中心分公司(现更名为广州粤海万亚投资发展有限公司番禺天河城分公司)	广州市番禺区汉溪大道东366号320、321、322、323、419、420、421、422、423、424、425、426铺	2,239.00	2021.03.01-2025.09.25
14	跃翔游艺	东莞市商业中心发展有限公司	东莞市南城区鸿福路200号第一国际财富中心5栋103室、202室	4,521.00	2021.05.01-2029.04.30
15	越翔游艺	东莞市商业中心发展有限公司	东莞市南城街道鸿福路200号第一国际财富中心5栋107室	240.00	2022.05.01-2029.04.30
16	华翔游艺	广州新星投资发展有限公司	广州市越秀区中山三路33号中华广场三层3002A号	420.00	2022.05.01-2027.08.31
17	星翔游乐	广州新星投资发展有限公司	广州市越秀区中山三路33号中华广场三层3002B号	850.00	2022.05.01-2027.08.31
18	亿翔游乐	江门市国翔企业发展有限公司	江门市蓬江区白石大道166号江门大融城购物中心第三层3F039-1号商铺	1,200.00	2022.11.21-2028.08.19
19	万翔游艺	江门市国翔企业发展有限公司	江门市蓬江区白石大道166号江门大融城购物中心第三层3F039-2号商铺	1,860.00	2022.11.21-2028.08.19
20	曙翔游艺	上海月星环球家饰博览中心有限公司	上海市普陀区中山北路3300号L3005-3010,	3,872.90	2025.06.09-2030.09.08

序号	承租人	出租人	地址	面积 (m²)	租赁期限
			L3166-3167		
21	禧翔游艺		上海市普陀区中山北路 3300 号 L3163-3165	1,018.76	2025.06.09-2030.09.08

注 1: 2024 年 1 月 1 日起, 广州星力动漫游戏产业园有限公司委托陈卓鹏签订租赁协议, 公司从谨慎性考虑, 结合实质重于形式的要求, 表格中“出租人”列示广州星力动漫游戏产业园有限公司。

注 2: 序号 7 租赁物业所涉房屋建筑物未办理取得房产证。

注 3: 序号 7、8、12 租赁物业所占用土地为集体建设用地, 但出租方未能就所涉出租事宜提供经相应比例集体经济组织成员同意的相关文件。

注 4: 序号 7、8、11、13、19、20、21 租赁合同未办理租赁登记备案手续。

注 5: 广州科韵下属部分经营情况未达预期的游乐场门店于报告期内已陆续停业, 停业后将停止租赁相关门店场地。

2、境外房屋租赁

公司境外子公司策辉有限为经营需要承租的场所如下:

序号	出租人	承租人	地址	租赁期限
1	永富通有限公司	策辉有限	香港葵涌大连排道 21-33 号宏达工业中心 9 楼 10 室	2025.04.01-2027.03.31

(九) 主要无形资产基本情况

1、土地使用权

截至 2025 年 3 月 31 日, 公司及其子公司合法享有下表所列土地使用权:

序号	土地 使用 权人	不动产权证号	坐落	宗地面积 (m²)	性质	用途	终止 日期
1	华立科技	粤(2020)广州市不动产权第 07212638 号	广州市番禺区石碁镇莲运二横路 28 号	15,364	出让	工业用地	2068.4.8

此外, 公司于 2025 年 4 月 8 日与广州市规划和自然资源局签署了《国有建设用地使用权出让合同》(合同编号: 440113-2025-000011), 以 2,873.57 万元的土地出让金取得位于广州市石碁镇亚运大道南侧 939-12 地块的国有建设用地使用权, 土地面积为 12,510.09 m²。公司已支付土地出让金, 目前正在办理该地块不动产权证。

2、主要商标

截至 2025 年 3 月 31 日，公司拥有 210 项商标（含共有商标），明细情况详见“附件一：公司及其控股子公司主要注册商标一览表”。

公司拥有的主要商标对其产品宣传和品牌打造等方面有重要作用，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。

3、主要专利

截至 2025 年 3 月 31 日，公司拥有主要国内专利 154 项，其中发明专利 16 项，实用新型专利 58 项，外观设计专利 80 项，明细情况详见“附件二：公司及其控股子公司主要专利一览表”。其中发明专利具体情况如下：

序号	权属人	专利名称	专利号	申请日	权利期限	取得方式
1	发行人	游戏机	2016103345597	2016.05.18	20 年	原始取得
2	发行人	游戏机座椅多自由度摇摆机构	2016106029159	2016.07.27	20 年	原始取得
3	发行人	一种滑雪脚踏仿真装置	2017102502843	2017.04.17	20 年	原始取得
4	发行人	仿真滑雪游戏机的操作站台	2017102519878	2017.04.17	20 年	原始取得
5	发行人	一种模拟桥面摇摆的装置及荡桥式游戏设备	2017108897714	2017.09.27	20 年	原始取得
6	发行人	一种脚踏式游戏机及游戏控制方法	2017111352667	2017.11.13	20 年	原始取得
7	发行人	一种弹球游戏机及其游戏控制方法	201711338905X	2017.12.14	20 年	原始取得
8	发行人	一种游戏控制装置、游戏机及其游戏控制方法	201810269730X	2018.03.29	20 年	原始取得
9	发行人	一种游戏执行装置、游戏机及其游戏控制方法	2018105479716	2018.05.31	20 年	原始取得
10	发行人	游戏机执行机构、游戏机及游戏机控制方法	2019102204345	2019.03.22	20 年	原始取得
11	发行人	一种推币游艺装置	2019113006028	2019.12.17	20 年	原始取得
12	发行人	一种贪吃肥鹅定位装置	2020113488042	2020.11.26	20 年	原始取得

序号	权属人	专利名称	专利号	申请日	权利期限	取得方式
13	发行人	一种转盘游艺装置	2020115522391	2020.12.24	20 年	原始取得
14	发行人	一种虚拟现实的游戏系统	2022108565118	2022.07.21	20 年	原始取得
15	发行人	游戏智能盒子数据交互电路	2024106020623	2024.05.15	20 年	原始取得
16	发行人	游戏卡激活方法、装置及存储介质	2024112740867	2024.09.12	20 年	原始取得

公司拥有的发明专利对提升竞速类及体感类游戏游艺设备体验有重要作用，不存在他项权利，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。

4、主要著作权

截至 2025 年 3 月 31 日，公司拥有 172 项作品著作权、195 项计算机软件著作权，明细情况详见“附件三：公司及其控股子公司主要著作权一览表”。

5、域名

截至 2025 年 3 月 31 日，公司拥有 8 款域名，明细情况详见“附件四：公司及其控股子公司主要域名一览表”。

(十) 公司主要资质证书情况

1、公司主要资质情况

(1) 游戏游艺设备内容审核

根据自 2020 年 1 月 1 日起施行的《游戏游艺设备管理办法》、该管理办法施行前其时所适用的文化部《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）及该通知附件《游戏游艺设备内容审核管理办法》的规定，面向国内市场生产的游戏游艺设备，生产企业应在所在地省级文化行政部门办理内容审核；文化部不再分批次发布《游戏游艺机市场准入机型机种指导目录》，原《游戏游艺机市场准入机型机种指导目录》继续有效。

截至 2025 年 3 月 31 日，公司面向市场生产销售及投放运营的游戏游艺设备均已取得文化主管部门内容审核的批准文件，发行人已列入文化部《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的游戏游艺设备达 309 项。

（2）高新技术企业证书

公司于 2022 年 12 月 22 日取得由广东省科学技术厅、广东省财政厅、国家税务总局广东省税务局批准的高新技术企业证书，有效期为三年，高新技术企业证书编号为：GR202244007151。

（3）进出口经营资质

公司持有番禺海关出具的《海关进出口货物收发货人备案回执》，海关编码为 4423942056，检验检疫备案号为 4424602147，备案日期为 2010 年 12 月 7 日，有效期为长期。

2、运营子公司主要资质情况

公司全资子公司广州科韵实际开展游艺游乐场运营业务的子公司，截至报告期末已取得的许可情况如下：

（1）娱乐经营许可证

序号	公司名称	核发机构	编号	经营范围	有效期截止日
1	傲翔游艺	广州市天河区文化广电旅游体育局	440106160021	游艺娱乐场所	2026.05.20
2	冠翔游乐	广州市番禺区文化广电旅游体育局	440113160071	游艺娱乐场所	2026.12.31
3	伟翔游艺	佛山市南海区文化广电旅游体育局	440605160470	游艺娱乐场所	2026.04.12
4	大玩家电子	广州市白云区文化广电旅游体育局	440111160198	游艺娱乐场所	2026.09.20
5	腾翔游艺	东莞市文化广电旅游体育局	441953160061	游艺娱乐场所	2027.02.27
6	恒翔游艺	东莞市文化广电旅游体育局	441968160075	游艺娱乐场所	2027.04.10
7	大玩家凯威	广州市海珠区文化广电旅游体育局	440105160048	游艺娱乐场所	2026.09.06
8	曜翔游艺	广州市番禺区文化	440113160109	游艺娱乐场所	2027.02.08

序号	公司名称	核发机构	编号	经营范围	有效期截止日
		广电旅游体育局			
9	华翔游艺	广州市越秀区文化广电旅游体育局	440104160036	游艺娱乐场所	2027.07.11
10	越翔游艺	东莞市文化广电旅游体育局	441955160042	游艺娱乐场所	2026.04.24
11	亿翔游乐	江门市蓬江区文化广电旅游体育局	440703160178	游艺娱乐场所	2027.03.23
12	禧翔游艺	上海市普陀区文化和旅游局	沪普文字（娱）第 07-0215 号	游艺机房	2027.03.10

注：（1）广州科韵下属部分经营情况未达预期的游乐场门店于报告期内已陆续停业，停业后未再对外开展游乐场运营业务，因此其娱乐经营许可证到期后未再续办。（2）跃翔游艺、星翔游乐、万翔游艺因经营室内运动馆、娃娃机、亲子乐园等，不涉及办理娱乐经营许可证。（3）禧翔游艺正在着手办理游艺场营业场所扩大的相关变更手续。

（2）卫生许可证

序号	公司名称	核发机构	编号	许可项目	有效期截止日期
1	傲翔游艺	广州市天河区卫生健康局	粤卫公证字[2013]第 0106D00074 号	经营游艺室	2029.07.21
2	冠翔游乐	广州市番禺区卫生健康局	粤卫公证字[2023]第 0113D00327 号	游艺厅	2027.08.15
3	伟翔游艺	佛山市南海区卫生健康局	粤卫公证字[2022]第 0605D00284 号	游艺厅（室）	2026.05.08
4	大玩家电子	广州市白云区卫生健康局	粤卫公证字[2021]第 0111D00015 号	游艺厅	2029.07.21
5	腾翔游艺	东莞市卫生健康局	粤卫公证字[2019]第 1918D00014 号	游艺厅（室）	2027.03.14
6	恒翔游艺	东莞市卫生健康局	粤卫公证字[2019]第 1907D00012 号	游艺厅（室）	2027.02.23
7	曜翔游艺	广州市番禺区卫生健康局	粤卫公证字[2025]第 0113D00341 号	游艺厅（室）	2029.01.19
8	华翔游艺	广州市越秀区卫生健康局	粤卫公证字[2025]第 0104D00162 号	游艺厅（室）	2029.07.06
9	跃翔游艺	东莞市卫生健康局	粤卫公证字[2021]第 1908D00022 号	游艺厅（室）	2029.7.21

序号	公司名称	核发机构	编号	许可项目	有效期截止日期
10	越翔游艺	东莞市卫生健康局	粤卫公证字[2022]第1908D00024号	游艺厅（室）	2026.05.23
11	亿翔游乐	江门市蓬江区卫生健康局	粤卫公证字（2022）第0703D00014号	游艺厅（室）	2026.11.16
12	禧翔游艺	上海市普陀区卫生健康委员会	（2025）普字第07060001号	游艺厅（室）（主营）	2029.01.22

注：（1）广州科韵下属部分经营情况未达预期的游乐场门店于报告期内已陆续停业，停业后未再对外开展游乐场运营业务，因此其卫生许可证到期后未再续办。（2）根据广州市卫生健康委员会的公开指南、大玩家凯威经营所在地广州市海珠区卫生主管部门的窗口回复，在已取得卫生许可证的大型商场内营业的游艺厅可无需自行申领卫生许可证。基于大玩家凯威经营场所所属的商场已办理卫生许可证（粤卫公证字[2021]第0105G02484号），因此大玩家凯威未另行申领卫生许可证。（3）星翔游乐、万翔游艺因经营娃娃机、亲子乐园等，不涉及办理卫生许可证。

（3）公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查

序号	公司名称	核发机构	文件名称	编号
1	傲翔游艺	广州市公安消防局	《消防安全检查意见书》	穗公消检查[2008]第0078号
2	冠翔游乐	广州市公安消防局	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证	穗公消安检字[2016]第0128号
3	伟翔游艺	佛山市南海区消防救援大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证	南消安检字[2022]第0315号
4	大玩家电子	广州市白云区消防救援大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查意见书	穗云消安检字[2022]第0122号
5	腾翔游艺	东莞市消防救援支队东城大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查意见书	东东消安检字[2022]第0036号
6	恒翔游艺	东莞市消防支队长安大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证	东长应急消安检字[2019]第0004号
7	大玩家凯威	广州市公安消防支队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证	穗消安检字[2019]第0766号
8	曜翔游艺	广州市消防救援支队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查合格证	穗消安检字[2021]第0066号

序号	公司名称	核发机构	文件名称	编号
9	跃翔游艺	东莞市消防救援支队南城大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查意见书	东南消安检字（2021）第 0050 号
10	华翔游艺	广州市越秀区消防救援大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查意见书	穗越消安检字(2022)第 0075 号
11	星翔游乐	广州市越秀区消防救援大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查意见书	穗越消安检字(2022)第 0076 号
12	越翔游艺	东莞市消防救援支队南城大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查意见书	东南消安检字（2021）第 0071 号
13	亿翔游乐	江门市蓬江区消防救援大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查意见书	蓬消安许字（2023）第 0005 号
14	万翔游艺	江门市蓬江区消防救援大队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查意见书	蓬消安许字（2023）第 0006 号
15	禧翔游艺	普陀区消防救援支队	公众聚集场所投入使用、营业前消防安全检查意见书	沪普消安许字（2025）第 0002 号

公司已经取得的上述行政许可、备案、注册或者认证等，不存在被吊销、撤销、注销、撤回的重大法律风险或者存在到期无法延续的风险。

（十一）环境保护与安全生产情况

公司所处行业不属于高危险、重污染的行业，日常经营中产生的污染物主要包括废水、噪音。公司严格按照相应国家标准对污染物进行处理，未对周边环境造成不利影响，具体情况如下：

1、废水

公司产生的废水主要为员工生活污水。对于生活污水，公司通过管道直接排放至市政污水管网。

2、噪音

公司噪音主要来自组装环节的噪音以及空调机组等运行时产生的噪音。公司通过加装隔音板以及保持厂房与办公区域、居住区域距离的方式来减少噪音的影响。

报告期内，公司生产经营中的环境保护、污染物处理及安全生产情况良好，不存在因环保问题及安全生产问题收到相关机构处罚的情况。

(十二) 公司境外生产经营的情况

公司总部位于广东省广州市番禺区，并在中国香港特别行政区设立一级子公司策辉有限，策辉有限设立及主营业务基本情况如下：

公司名称	策辉有限公司
英文名称	Bright Strategy Limited
成立日期	2010-11-11
已发行股份总数	230 万股
已缴总款额	230 万港元
注册办事处地址	Flat 10, 9/F, Vanta Industrial Centre, 21-33 Tai Lin Pai Road, Kwai Chung, New Territories, Hong Kong
股东构成	华立科技持有 100%股权
主要业务	贸易

五、现有业务发展安排及未来发展战略

(一) 公司发展战略

公司始终秉承“绿色文化、创意科技、用科技享受生活”的发展理念，以建立全球一流的文化游乐企业为战略目标，致力于成为全球顶级的游戏游艺设备制造商、发行商和运营商。

(二) 主要发展目标及发展计划

公司将紧密围绕“以 IP 为核心、技术为驱动、数据为纽带”的战略发展目标，深化业务创新与资源整合，强化研发投入与市场拓展，持续巩固行业领先优势，推进可持续高质量发展。

1、聚焦 IP 生态运营，提升核心竞争力

公司将以用户需求为核心导向，深度运营 IP 生态价值链，构建“内容+场景+消费”三位一体的运营体系。通过深化与国内外头部 IP 版权方的战略合作，加强优质 IP 储备与精细化运营，覆盖泛二次元、亲子家庭等多圈层用户群体；开发“主题设备+衍生品+线下体验”全链路产品矩阵，形成差异化竞争壁垒；尝试轻量化 IP 培育，以轻量化思维、产品化思维、商业化思维运作 IP 生长；持续优化产品服务体验，动态更新设备内容与衍生品组合，推出“轻悦己”型碎片化消费产品及“重体验”型沉浸式主题综合体，全面满足多元化消费需求。

2、加强技术研发投入，驱动产品创新升级

公司将密切追踪全球娱乐科技发展趋势，持续加大研发投入力度，提升自主研发创新能力，推动人工智能、虚实融合等前沿技术与实体娱乐场景的深度结合，加速设备硬件与数字内容的协同迭代，构建自主知识产权技术体系。

3、增加终端设备投放，深化客户价值赋能

公司将持续扩大动漫 IP 卡片设备投放规模，深化终端市场网络布局，提升经营规模、市场占有率及品牌影响力；同步加强信息化建设投入，以客户需求为中心，赋能业务发展。

4、善用资本市场工具，赋能高质量发展

公司将根据战略规划与业务发展需求，拓展多元化融资渠道，优化资本结构与融资成本管控，重点支持主营业务核心竞争力建设，为高质量发展提供持续动能。

（三）募集资金投向与业务发展目标的关系

本次以简易程序发行股票是公司保持可持续发展的重要战略措施，募集资金投资项目与公司现有主业及发展目标紧密相关。未来随着募集资金投资项目的实施，进一步提升公司的运营能力，为提高经营业绩及盈利能力提供充足的保障。综上，募投项目的实施，将有利于提升公司各项业务竞争力，并为公司业务升级打下坚实基础，从而维护并实现全体股东的长远利益。

六、财务性投资情况

（一）财务性投资的认定标准

《证券期货法律适用意见第 18 号》对财务性投资界定如下：

1、财务性投资包括但不限于：投资类金融业务；非金融企业投资金融业务（不包括投资前后持股比例未增加的对集团财务公司的投资）；与公司主营业务无关的股权投资或投资产业基金、并购基金；拆借资金；委托贷款；购买收益波动大且风险较高的金融产品等。

2、围绕产业链上下游以获取技术、原料或者渠道为目的的产业投资，以收

购或者整合为目的的并购投资，以拓展客户、渠道为目的的拆借资金、委托贷款，如符合公司主营业务及战略发展方向，不界定为财务性投资。

3、上市公司及其子公司参股类金融公司的，适用本条要求；经营类金融业务的不适用本条，经营类金融业务是指将类金融业务收入纳入合并报表。

4、基于历史原因，通过发起设立、政策性重组等形成且短期难以清退的财务性投资，不纳入财务性投资计算口径。

5、金额较大是指，公司已持有和拟持有的财务性投资金额超过公司合并报表归属于母公司净资产的百分之三十（不包括对合并报表范围内的类金融业务的投资金额）。

6、本次发行董事会决议日前六个月至本次发行前新投入和拟投入的财务性投资金额应当从本次募集资金总额中扣除。投入是指支付投资资金、披露投资意向或者签订投资协议等。

7、发行人应当结合前述情况，准确披露截至最近一期末不存在金额较大的财务性投资的基本情况。

（二）自本次发行相关董事会前六个月至今，公司实施或拟实施的财务性投资（含类金融业务）的具体情况

公司于 2025 年 4 月 25 日召开第三届董事会第十五次会议，根据 2024 年年度股东大会授权，审议通过了本次向特定对象发行股票的议案。

自本次发行相关董事会决议日（2025 年 4 月 25 日）前六个月至本募集说明书出具日，发行人不存在实施或拟实施财务性投资的情形，具体如下：

1、类金融业务

自本次发行董事会决议日前六个月至本募集说明书出具日，发行人不存在实施或拟实施对融资租赁、商业保理和小贷业务等类金融业务进行投资的情形。

2、非金融企业投资金融业务

自本次董事会决议日前六个月至本募集说明书出具日，公司不存在投资或拟投资金融业务的情况。

3、与公司主营业务无关的股权投资

自本次董事会决议日前六个月至本募集说明书出具日，公司不存在开展与主营业务无关的股权投资。

4、投资产业基金、并购基金

自本次董事会决议日前六个月至本募集说明书出具日，公司不存在投资或拟投资产业基金、并购基金的情况。

5、拆借资金

自本次董事会决议日前六个月至本募集说明书出具日，公司不存在拆借资金的情况。

6、委托贷款

自本次发行董事会决议日前六个月至本募集说明书出具日，公司不存在实施或拟实施委托贷款的情形。

7、以超过集团持股比例向集团财务公司出资或增资

自本次发行董事会决议日前六个月至本募集说明书出具日，公司不存在实施或拟实施以超过集团持股比例向集团财务公司出资或增资的情形。

8、购买收益波动大且风险较高的金融产品

自本次董事会决议日前六个月至本募集说明书出具日，公司不存在购买收益波动大且风险较高的金融产品的情况。公司为提高资金使用效率，存在利用暂时闲置资金购买中低风险理财产品的情形，具体如下：

单位：万元

序号	签约机构	产品名称	购买日期	赎回日期	购买金额
1	广发证券	粤财信托·周周随鑫 12 号集合资金信托计划	2025/1/21	2025/2/12	500.00
2	中国银行	结构性存款	2025/1/24	2025/2/10	500.00
3	中国银行	结构性存款	2025/1/24	2025/2/12	550.00
4	广发证券	粤财信托·添添益 2 号集合资金信托计划	2025/3/27	2025/6/16	500.00
5	广发证券	百瑞信托安鑫广悦 3 号集合资金信托计划	2025/4/11	2025/6/16	500.00

上述 2、3 项为银行的结构性存款，属于保本产品；1、4、5 项理财产品均为固定收益类集合资金信托计划，风险等级为 R2 中低风险级，开放式可随时赎回，投资于信用等级较高、流动性较好的标准化债权产品，不存在投资于收益波动大且风险较高的底层资产。

根据《证券期货法律适用意见第 18 号》等有关规定，上述购买理财产品事项不属于购买收益波动大且风险较高的金融产品，不构成财务性投资的情形。

9、其他事项

自本次董事会决议日前六个月至本募集说明书出具日，公司出于套期保值目的，于 2024 年 11 月及 2025 年 1 月签署远期结售汇及期权合约，对应的名义本金共计 800.00 万美元（未履行完毕）；于 2025 年 5 月签署结构性远期协议，对应的名义本金为每期 100.00 万美元（共 24 期，已履行完毕）；于 2025 年 7 月签署结构性远期协议，对应的名义本金为每期 100.00 万美元（共 12 期，未履行完毕）。主要系公司为有效规避外汇市场风险，防范汇率大幅波动对公司造成不利影响，增强财务稳健性，不属于财务性投资。

10、拟投入财务性投资的相关安排

截至本募集说明书出具日，公司不存在拟投入财务性投资的相关安排。

综上，自本次发行相关董事会前六个月至今，公司不存在已实施或拟实施的财务性投资（含类金融业务）的情况，符合《证券期货法律适用意见第 18 号》以及最新监管要求，不涉及募集资金扣减情形。

（三）最近一期末，发行人不存在持有财务性投资情况

截至 2025 年 3 月末，公司不存在持有金额较大的财务性投资（包括类金融业务）。财务报表中除货币资金、应收账款、存货等与公司的日常生产经营活动相关科目外，可能涉及财务性投资核算的具体会计科目如下：

单位：万元

序号	报表科目	账面价值	主要内容	是否存在财务性投资
1	交易性金融资产	500.00	中低风险理财产品	否
2	其他应收款	1,257.99	保证金、押金及其他	否

序号	报表科目	账面价值	主要内容	是否存在财务性投资
3	其他流动资产	2,898.30	待认证进项税等	否
4	其他权益工具投资	0.07	对参股公司的投资	否
5	长期股权投资	106.18	对联营公司的投资	否
6	其他非流动资产	1,605.51	预付长期资产款	否

公司上述科目的具体情况如下：

1、交易性金融资产

截至 2025 年 3 月末，公司交易性金融资产账面价值为 500.00 万元，主要是公司为了进行现金管理而购买中低风险理财产品，公司为提高资金使用效率，利用暂时闲置资金购买理财产品的情形具体如下：

单位：万元

序号	签约机构	产品名称	购买日期	赎回日期	本金金额
1	广发证券	粤财信托·添添益 2 号集合资金信托计划	2025/3/27	2025/6/16	500.00

上述理财产品风险等级为 R2 中低风险级，为固定收益类集合资金信托计划，投资于信托业保障基金、现金类资产、债券或债券型基金等固定收益资产、底层资产为标准化债权资产的固定收益型理财计划/信托计划或其他法律法规或政策许可投资的标准化债权产品。上述理财产品投资方向为信用等级较高、流动性较好的固定收益型资产，不存在投资于收益波动大且风险较高的底层资产。

根据《证券期货法律适用意见第 18 号》等有关规定，上述购买理财产品事项不属于购买收益波动大且风险较高的金融产品，不构成财务性投资的情形。

2、其他应收款

截至 2025 年 3 月末，公司其他应收款账面价值为 1,257.99 万元，主要为公司日常经营及租赁物业产生的保证金及押金等，不属于财务性投资。

3、其他流动资产

截至 2025 年 3 月末，公司其他流动资产账面价值为 2,898.30 万元，主要为待认证进项税、留抵增值税进项税等，不属于财务性投资，相关明细如下：

单位：万元

项目	2025 年 3 月 31 日
待认证进项税	2,645.78
留抵增值税	172.08
预缴所得税	80.44
合计	2,898.30

4、其他权益工具投资

截至 2025 年 3 月末，公司其他权益工具投资账面价值为 0.07 万元，系对公司主营业务产业链上游深圳前海智绘大数据服务有限公司、广州智绘数字化科技有限公司的参股投资，不属于财务性投资。

5、长期股权投资

截至 2025 年 3 月末，公司长期股权投资账面价值为 106.18 万元，为公司持有的上海立秋麦麦文化科技有限公司 49.00%的股权。

发行人投资立秋麦麦是“IP 游艺互动+IP 衍生品消费”模式的创新尝试，属于围绕产业链上下游以拓展客户、渠道为目的的战略性投资，符合公司主营业务及战略发展方向，不属于财务性投资。

发行人不存在参股以对外投资为主要业务的产业基金、并购基金、合伙企业的情形。

6、其他非流动资产

截至 2025 年 3 月末，公司其他非流动资产账面价值为 1,605.51 万元，主要为预付的土地出让相关款项、支付的自营门店装修款等长期资产款，不属于财务性投资。

7、其他事项

截至 2025 年 3 月末，公司出于套期保值目的，持有未履行完毕的远期结售汇及期权合约，对应的名义本金共计 800.00 万美元。公司通过香港子公司策辉有限进行境外采购以及境外销售，随着汇率的波动，产生了较大金额的汇兑损益。为有效规避外汇市场风险，防范汇率大幅波动对公司造成不利影响，增强财务稳

健性，公司进行外汇衍生品套期保值业务，相关业务均以正常生产经营为基础，以具体经营业务为依托，以规避和防范汇率风险为目的。因此，公司持有远期结售汇及期权合约不属于财务性投资。

综上所述，发行人最近一期末不存在持有金额较大、期限较长的交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人款项、委托理财等财务性投资的情形，不涉及类金融业务。

七、重大未决诉讼、仲裁及行政处罚情况

（一）重大未决诉讼、仲裁情况

截至 2025 年 3 月 31 日，发行人及其子公司不存在尚未了结的作为原告或被告、申请人或被申请人且争议金额达到《深圳证券交易所创业板股票上市规则》规定的披露标准的重大诉讼、仲裁案件。

（二）行政处罚情况

发行人报告期内曾发生两起行政处罚，均不属于重大违法违规，具体如下：

2023 年 11 月 6 日，发行人收到番禺海关出具的《行政处罚决定书》（番关缉违字[2023]145 号），因发行人在 2019 年 11 月 24 日至 2022 年 11 月 23 日期间进口“我的世界地下城游戏机套件（含版权使用费）”等货物过程中漏报境外运杂费、低报价格，涉及漏缴税款人民币 6,527.33 元，违反《中华人民共和国海关法》第二十四条第一款之规定，影响国家税款征收，被处罚款人民币 0.52 万元。

2023 年 11 月 13 日，发行人收到广州市互联网信息办公室出具的《行政处罚决定书》（穗网办罚字[2023]12 号），因“中二节奏”玩家排行榜涉嫌传输法律、行政法规禁止发布、传输的信息问题，发行人对用户发布法律、行政法规禁止发布传输的信息未尽到管理义务，违反《中华人民共和国网络安全法》第四十七条等相关规定，被处罚款人民币 10 万元。

除上述情形外，报告期内发行人未受到其他主管部门行政处罚。

发行人现任董事和高级管理人员最近三年未受到中国证监会行政处罚，最近一年未受到证券交易所公开谴责；发行人及现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正在被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规正在被中国证监会立案调查

的情形；发行人控股股东、实际控制人最近三年不存在严重损害上市公司利益或者投资者合法权益的重大违法行为；发行人最近三年不存在严重损害投资者合法权益或者社会公共利益的重大违法行为。

八、同业竞争情况

（一）公司与控股股东、实际控制人及其控制的企业之间不存在对公司构成重大不利影响的同业竞争

公司主营业务为游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。

根据《华立国际法律意见书》、公司控股股东华立国际、实际控制人苏本立的声明承诺，公司控股股东华立国际、实际控制人苏本立及其控制的除公司及其控股子公司之外的其他企业均不存在自营、与他人共同经营或为他人经营与公司相同、相似业务的情形，华立国际、苏本立与公司不存在同业竞争。

（二）避免同业竞争的措施

公司控股股东华立国际、实际控制人苏本立已出具《避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

1、除发行人、发行人之控股子公司外，承诺人及承诺人直接或间接控制的子公司、合作或联营企业和/或下属企业目前没有直接或间接从事（包括但不限于自营、与他人共同经营或为他人经营）与发行人的主营业务及其他业务相同、相似的业务（以下简称“竞争业务”）；承诺人与发行人之间不存在同业竞争；

2、除发行人、发行人之控股子公司以及承诺人已向发行人书面披露的企业外，承诺人目前并未直接或间接控制任何其他企业，也未对其他任何企业施加任何重大影响；

3、承诺人及承诺人直接或间接控制的子公司、合作或联营企业和/或下属企业将不会以任何方式（包括但不限于采取参股、控股、联营、合营、合作）直接或间接从事竞争业务或与发行人业务可能构成实质竞争的业务；

4、若因任何原因出现承诺人或承诺人控制的其他企业将来直接或间接从事竞争业务或与发行人业务可能构成竞争的业务的情形，则承诺人将在发行人提出异议后及时转让或终止上述业务或促使承诺人控制的其他企业及时转让或终止

上述业务；如发行人进一步要求，发行人并享有上述业务在同等条件下的优先受让权，承诺人并将尽最大努力促使有关交易的价格在公平合理的及与独立第三人进行正常商业交易的基础上确定；

5、若发生承诺人或承诺人控制的其他企业将来面临或可能取得任何与竞争业务有关的投资机会或其他商业机会，在同等条件下赋予发行人该等投资机会或商业机会之优先选择权；

6、如承诺人违反上述承诺，发行人及发行人其他股东有权根据本承诺函依法申请强制承诺人履行上述承诺，承诺人愿意就因违反上述承诺而给发行人及发行人其他股东造成的全部经济损失承担赔偿责任；同时，承诺人因违反上述承诺所取得的利益归发行人所有；

7、自本承诺函出具日起，本承诺函项下之承诺为不可撤销且持续有效，本承诺函有效期自签署之日起至下列日期中的较早日期终止：（1）承诺人不再直接或间接持有发行人 5%以上股份且不再是发行人实际控制人之日（适用于苏本立）/ 承诺人不再直接或间接持有发行人 5%以上股份且不再受发行人实际控制人苏本立控制之日（适用于华立国际）；或（2）发行人终止在中国境内证券交易所上市之日。

因此，发行人控股股东及实际控制人为避免同业竞争所作出的承诺合法、不存在违反法律法规的强制性规定的情形。

九、报告期内年报问询函情况

2023 年 5 月 17 日，公司收到深圳证券交易所创业板公司管理部下发的《关于对广州华立科技股份有限公司的年报问询函》（创业板年报问询函〔2023〕第 191 号）（以下简称“《2022 年报问询函》”），《2022 年报问询函》主要关注了以下事项：

1、关注 2022 年度游乐场运营业务毛利率大幅下滑的原因及合理性，固定资产是否存在减值风险；设备合作运营业务毛利率大幅增长且处于较高水平的原因及合理性。

2、关注应收账款的账龄分布情况、计提坏账准备的测算过程及充分性。

3、关注第一名预付对象的具体情况，预付账款大幅增加的原因及是否与合同约定、行业惯例相匹配。

4、关注广州科韵 2022 年计提商誉减值准备的主要参数与同期存在较大差异的原因及合理性，在全额计提商誉减值准备的情况下继续追加投资的合理性。

根据《2022 年报问询函》的要求，公司会同会计师就相关问题进行了逐项落实，完成了《2022 年报问询函》之回复并于 2023 年 5 月 30 日向深圳证券交易所提交了《2022 年报问询函》之回复。

第二节 本次发行方案

一、本次发行股票的背景和目的

1、监管完善、产业支持促进行业健康发展

商用游戏游艺设备于上世纪 80 年代从中国香港进入广东等沿海地区，并逐步从沿海城市覆盖到内地。2015 年 9 月，公安部、文化部联合发文《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》，2016 年 9 月，文化部发布《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》，进一步鼓励游戏游艺产业发展。国家针对行业的监管体系的日趋完善，为鼓励行业健康发展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采用新技术，开发益智化、健身化、技能化的游戏游艺设备，满足大众不断增长的文化娱乐消费需求。2024 年 5 月，国家发展改革委等部门印发了《推动文化和旅游领域设备更新实施方案》，该方案提出了八大任务，包括推动游乐园、城市公园等场所更新一批高可靠性的先进游乐设备，提升设施安全运营水平。推动游戏游艺设备更新升级，促进科技含量高、能效等级高、沉浸式体验感好的设备使用，更好满足消费者文化娱乐需求。

在政策支持、市场需求驱动等多重作用下，游戏游艺设备行业将进入高质量发展的阶段。

2、传统商业中心消费体验升级增加行业需求

近年来传统商业中心正呈现出显著的消费体验升级趋势。传统商业中心通过引入大量首店、旗舰店，涵盖餐饮、零售、休闲娱乐等多业态，转型打造沉浸式消费体验；部分商业项目积极探索文化元素融合，融入二次元卡通动漫等潮流氛围，以吸引客流、重聚商业人气，引领消费新潮流。在此背景下，“体验式”消费已然成为商业中心转型升级的核心方向。

游戏游艺设备注重科技体验，兼具运动健康、亲子互动、休闲娱乐等功能，具有丰富的互动体验特性，使得游乐场与电影院、餐饮一起成为商业中心吸引人流的重要业态。商业中心、商业综合体的转型升级将为游戏游艺设备和运营带来广阔的市场空间。

3、新技术带来新体验、创造新需求

游戏游艺产业是制造业、信息产业和文化产业相结合的新兴产业，属于由技术、创意和内容驱动的行业。文化部在《关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》的通知中明确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将加大应用现代信息技术等前沿技术的游戏游艺设备研发力度，上述新技术能够实现数字世界和真实世界的深度融合，为人们展现了一种全新的内容表现形式，让娱乐设备更具有真实性和交互性。运用高科技手段丰富人们的娱乐形式，提高文化创意的表现力和感染力，现代信息技术等前沿技术带来新的潜在设备需求，将为游戏游艺产业催生更大的市场空间。

4、IP 赋能游戏游艺产业生态发展

在文化科技融合的时代浪潮下，游戏游艺产业正加速进入以 IP 为轴心的资源整合阶段。通过与动漫、影视、文学等领域的顶流 IP 深度合作，定制集叙事性、交互性、沉浸感于一体的主题化游乐设备，推动设备研发逻辑从硬件制造转向“IP 内容+交互体验”双轮驱动，构建“内容 IP 化—IP 场景化—场景商业化”的价值闭环，满足民众日益多元化、追求差异化和个性化的新消费需求。

（二）本次发行股票的目的

1、巩固提高公司的市场和资源优势，增强核心竞争力

公司主要从事室内商用游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售、运营业务，形成了游戏游艺设备完整的产业链优势。公司主要管理团队深耕行业三十五年，积累了丰富的实践经验，经过多年的发展，公司在业内拥有良好的品牌形象，在产品研发、全球或区域代理权、渠道资源方面具有强大的竞争优势。公司可借助本次发行加大动漫卡片设备投放力度，继续丰富产品和 IP 资源种类，从而进一步优化产品结构、增强核心竞争力，为公司长期可持续发展奠定基础。

2、把握市场机遇，顺应产业发展，促进全产业链协同发展

发行人所属行业上游主要为电子制造、结构材料、五金器材等行业，下游为游艺娱乐经营场所，如游乐场、主题乐园等。游戏游艺设备制造在整个产业链中处于中间位置，起到承上启下的关键作用。

目前，上游产业已形成完整的供应体系，电子元件、电路板、显示屏、框体结构部件等市场供给充分，供应商相对稳定。下游产业已形成大型连锁游艺娱乐场所为主，小型场所为辅的竞争格局，随着居民可支配收入和娱乐消费理念的提升，下游产业规模呈持续增长趋势。通过本次募集资金的使用，公司将实现产业整合及协同效应，满足下游客户日益增长的市场需求，把握市场机遇，抢占市场空间，进而提升公司综合实力。

3、满足公司未来业务发展资金需求，优化公司资本结构，降低财务风险

随着公司经营规模的扩大和本次募集资金投资项目的实施，公司生产经营需要投入更多的流动资金，公司将部分募集资金用于补充流动资金，有助于提升公司资本实力，优化资产负债结构，缓解中短期的经营性现金流压力，降低财务风险，是公司全面提升竞争力、实现可持续发展的重要举措。

通过本次发行，公司资本实力和市场影响力将进一步增强，有利于增强公司资产结构的稳定性和抗风险能力，为实现公司发展战略和股东利益最大化的目标夯实基础。

二、发行对象及与发行人的关系

本次发行的发行对象在本次发行前后与公司均不存在关联关系，本次发行不构成关联交易。

三、本次以简易程序向特定对象发行方案概要

（一）发行股票的种类和面值

本次发行的股票种类为境内上市的人民币普通股（A股），每股面值为人民币1.00元。

（二）发行方式及发行时间

本次发行采用以简易程序向特定对象发行股票方式，在中国证监会作出予以注册决定后十个工作日内完成发行缴款。

（三）发行对象及认购方式

本次发行对象为兴证全球基金管理有限公司、佛山正合资产管理有限公司-正合智远6号私募证券投资基金、北京金泰私募基金管理有限公司-金泰吉祥一号私募证券投资基金、湖南轻盐创业投资管理有限公司-轻盐智选26号私募证券投资基金、诺德基金管理有限公司、财通基金管理有限公司、上海方御投资管理有限公司-方御投资银樽二号私募证券投资基金、深圳市共同基金管理有限公司-共同元宇宙私募证券投资基金。

本次发行的发行对象均以同一价格认购本次向特定对象发行的股票，且均以现金方式认购本次发行的股票。

（四）定价基准日、定价方式及发行价格

根据投资者申购报价情况，并严格按照认购邀请书确定发行价格、发行对象及获配股份数量的程序和规则，确定本次发行价格为24.21元/股。

本次发行的定价基准日为发行期首日（即2025年8月5日），发行价格不低于定价基准日前20个交易日公司股票均价的80%（定价基准日前20个交易日公司股票均价=定价基准日前20个交易日股票交易总额/定价基准日前20个交易日股票交易总量）。

若公司在本次发行的定价基准日至发行日期间发生派发现金股利、送红股或资本公积金转增股本等除权、除息事项，则将根据深圳证券交易所的相关规定对发行价格作相应调整。调整方式为：

假设调整前发行价格为P0，每股送红股或资本公积金转增股本数为N，每股派息现金分红为D，调整后发行价格为P1，则：

派发现金股利： $P1=P0-D$

送红股或转增股本： $P1=P0/(1+N)$

两项同时进行： $P1=(P0-D)/(1+N)$

本次发行定价的原则和依据符合《注册管理办法》等法律法规的相关规定，本次发行定价的原则和依据合理。

（五）发行数量

根据本次发行的竞价结果，本次发行的股票数量为 6,137,959 股，未超过本次发行前公司总股本的 30%，对应募集资金金额不超过 3 亿元且不超过公司最近一年末净资产的百分之二十。

若公司股票在定价基准日至发行日期间发生送红股、资本公积金转增股本或因其他原因导致本次发行前公司总股本发生变动及本次发行价格发生调整的，或本次发行的股份总数因监管政策变化或根据发行批复文件的要求予以调整的，则本次发行的股票数量将进行相应调整。最终发行股票数量以中国证监会同意注册的数量为准。

（六）本次发行的限售期

本次以简易程序向特定对象发行的股票，自发行结束之日起六个月内不得转让。发行对象所取得公司向特定对象发行的股份因公司分配股票股利、资本公积金转增等形式所衍生取得的股份亦应遵守上述股份锁定安排。限售期届满后发行对象减持认购的本次发行的股票须遵守中国证监会、深交所等监管部门的相关规定。若相关法律、法规和规范性文件对发行对象所认购股份限售期及限售期届满后转让股份另有规定的，从其规定。

（七）股票上市地点

本次发行的股票将在深圳证券交易所创业板上市。

（八）募集资金数额及用途

根据本次发行的竞价结果，本次发行拟募集资金总额为 148,599,987.39 元，不超过人民币 3 亿元且不超过公司最近一年末净资产的百分之二十；在扣除相关发行费用后的募集资金净额将全部用于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	募集资金拟投入额
1	动漫卡片设备投放及运营项目	14,728.68	10,660.00
2	补充流动资金	4,200.00	4,200.00

合计	18,928.68	14,860.00
----	-----------	-----------

在本次发行募集资金到位前，公司可根据募集资金投资项目的实际情况，以自有或自筹资金先行投入，并在募集资金到位后按照相关法律、法规规定的程序予以置换。募集资金到位后，若扣除发行费用后的实际募集资金净额少于拟投入募集资金总额，在本次发行募集资金投资项目范围内，公司将根据实际募集资金数额，对上述项目的募集资金投入顺序和金额进行适当调整，募集资金不足部分由公司自有或自筹资金解决。

（九）本次发行完成前滚存未分配利润的安排

本次发行完成前的滚存未分配利润在本次发行完成后将由新老股东按发行后的股份比例共享。

（十）本次发行股东大会决议有效期

本次发行决议的有效期限为 2024 年年度股东大会审议通过之日起，至公司 2025 年年度股东大会召开之日止。若国家法律、法规对以简易程序向特定对象发行股票有新的规定，公司将按新的规定进行相应调整。

四、本次发行是否构成关联交易

本次发行对象在本次发行前后与公司均不存在关联关系，本次发行不构成关联交易。

五、本次发行是否导致公司实际控制权发生变化

本次发行前，公司控股股东为华立国际，持有 44.03%股份；苏本立先生通过华立国际控制公司 44.03%股份，另直接持有公司 1.96%股份，共计控制 45.99%股份，为公司实际控制人。

根据本次发行竞价结果，本次拟向特定对象发行股票数量为 6,137,959 股。

本次发行完成后，公司的总股本为 152,829,959 股，实际控制人苏本立先生合计控制公司 44.14%的股份，仍为公司实际控制人。

因此，公司本次发行不会导致公司控制权发生变化。

六、本次发行股票方案的实施是否可能导致股权分布不具备上市条件

本次发行完成后，公司社会公众股占总股本的比例仍超过 25%。因此，本次发行不会导致公司股权分布不具备上市条件。

七、本次发行完成后，上市公司业务及资产的变动或整合计划

本次发行完成后，公司的主营业务依然为游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。随着公司经营规模的扩大，公司总资产规模将持续增长，本次募投项目为“动漫卡片设备投放及运营项目”和“补充流动资金”。本次发行募集资金到位后，公司总资产规模将相应提升。截至 2025 年 3 月末，公司的资产负债率为 41.43%（合并口径），本次发行所募集资金到位后，公司将获得长期发展资金。如未来实际经营需要，公司将合理制定资产整合计划，并积极履行信息披露义务。

八、本次发行方案取得有关主管部门批准的情况以及尚需呈报批准的程序

（一）本次发行已取得的授权和批准

2025 年 3 月 27 日，公司第三届董事会第十四次会议审议通过了《关于提请股东大会授权董事会办理以简易程序向特定对象发行股票相关事宜的议案》。

2025 年 4 月 21 日，公司 2024 年年度股东大会审议通过了《关于提请股东大会授权董事会办理以简易程序向特定对象发行股票相关事宜的议案》，授权公司董事会全权办理与本次以简易程序向特定对象发行股票有关的全部事宜。

根据 2024 年年度股东大会的授权，公司于 2025 年 4 月 25 日召开第三届董事会第十五次会议审议通过了本次发行方案及相关事项。

根据 2024 年年度股东大会的授权，公司于 2025 年 8 月 12 日召开第三届董事会第十八次会议审议通过了本次发行竞价结果等相关发行事项。

（二）本次发行尚需呈报批准的程序

1、深圳证券交易所审核并作出上市公司是否符合发行条件和信息披露要求的审核意见。

2、中国证监会对上市公司的注册申请作出注册或者不予注册的决定。

上述呈报事项能否获得相关批准或注册以及获得相关批准或注册的时间均存在不确定性，提请广大投资者注意审批风险。

九、发行人符合以简易程序向特定对象发行股票并上市条件的说明

（一）本次发行符合《公司法》及《证券法》规定的发行条件和程序

1、本次发行符合《公司法》第一百四十三条规定

发行人本次发行的股票均为人民币普通股，每股的发行条件和价格均相同，所有认购对象均以相同价格认购，符合《公司法》第一百四十三条规定。

2、本次发行符合《公司法》第一百四十八条规定

本次发行的股票每股面值人民币 1.00 元，发行价格不低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价的百分之八十，发行价格超过票面金额，符合《公司法》第一百四十八条之规定。

3、本次发行符合《公司法》第一百五十一条的规定

2025 年 3 月 27 日，公司第三届董事会第十四次会议审议通过了《关于提请股东大会授权董事会办理以简易程序向特定对象发行股票相关事宜的议案》。

2025 年 4 月 21 日，公司 2024 年年度股东大会审议通过了《关于提请股东大会授权董事会办理以简易程序向特定对象发行股票相关事宜的议案》，授权公司董事会全权办理与本次以简易程序向特定对象发行股票有关的全部事宜。

根据 2024 年年度股东大会的授权，公司于 2025 年 4 月 25 日召开第三届董事会第十五次会议审议通过了本次发行方案及相关事项。

根据 2024 年年度股东大会的授权，公司于 2025 年 8 月 12 日召开第三届董事会第十八次会议审议通过了本次发行竞价结果等相关发行事项。

综上，发行人本次发行符合《公司法》第一百五十一条的规定。

4、本次发行不存在《证券法》第九条禁止性规定的情形

发行人本次发行未采用广告、公开劝诱和变相公开的方式，符合《证券法》第九条规定。

5、本次发行符合《证券法》第十二条的规定

根据《证券法》第十二条的规定，上市公司发行新股，应当符合经国务院批准的国务院证券监督管理机构规定的条件，具体管理办法由国务院证券监督管理机构规定。发行人本次以简易程序向特定对象发行股票符合《注册管理办法》规定的发行条件，详见本节“九、(二)本次发行符合《注册管理办法》规定的以简易程序向特定对象发行股票条件”相关内容，发行人本次发行符合《证券法》第十二条规定。

(二) 本次发行符合《注册管理办法》规定的以简易程序向特定对象发行股票条件

1、发行人不存在《注册管理办法》第十一条规定的不得向特定对象发行股票的情形

发行人前次募集资金来源为 2021 年 6 月完成的首次公开发行人民币普通股（A 股）股票，前次募集资金投资项目已结项，结余募集资金（含利息）89.54 万元已永久性补充流动资金。根据广东司农会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《前次募集资金使用情况鉴证报告》（司农专字[2025]24008640055 号），发行人不存在变更前次募集资金用途的情形，不存在《注册管理办法》第十一条第（一）项所述的情形。

广东司农会计师事务所（特殊普通合伙）对发行人最近一年财务会计报告出具了“司农审字[2025]24008640015 号”《审计报告》，报告意见类型为“无保留意见”。发行人不存在最近一年财务报表的编制和披露在重大方面不符合企业会计准则或者相关信息披露规则的规定的情形；不存在最近一年财务会计报告被出具否定意见或者无法表示意见的审计报告的情形；不存在最近一年财务会计报告被出具保留意见的审计报告，且保留意见所涉及事项对上市公司的重大不利影响尚未消除的情形，不存在《注册管理办法》第十一条第（二）项所述的情形。

发行人现任董事、监事和高级管理人员最近三年不存在受到中国证监会行政处罚，或者最近一年受到证券交易所公开谴责的情形，不存在《注册管理办法》第十一条第（三）项所述的情形。

发行人及其现任董事、监事和高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正在被司法机

关立案侦查或者涉嫌违法违规正在被中国证监会立案调查的情形，不存在《注册管理办法》第十一条第（四）项所述的情形。

发行人控股股东、实际控制人最近三年不存在严重损害上市公司利益或者投资者合法权益的重大违法行为，不存在《注册管理办法》第十一条第（五）项所述的情形。

发行人最近三年不存在严重损害投资者合法权益或者社会公共利益的重大违法行为，不存在《注册管理办法》第十一条第（六）项所述的情形。

2、发行人本次募集资金使用符合《注册管理办法》第十二条的规定

发行人本次募集资金投资项目为动漫卡片设备投放及运营项目和补充流动资金。发行人本次募集资金使用符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理等法律、行政法规规定。本次募集资金投资的项目不存在为持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资的情况，不存在直接或间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司的情况。本次募集资金投资项目实施后，不会与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业新增构成重大不利影响的同业竞争、显失公平的关联交易，不会严重影响公司生产经营的独立性；发行人属于创业板上市公司，不适用《注册管理办法》第十二条第四项的规定。

综上，发行人本次募集资金使用符合《注册管理办法》第十二条规定。

3、本次发行符合《注册管理办法》第十六条、第十八条、第二十一条、第二十八条关于适用简易程序的规定

（1）发行人 2024 年年度股东大会已就本次发行的相关事项作出了决议，并根据公司章程的规定，授权董事会决定向特定对象募集资金不超过人民币三亿元且不超过最近一年末净资产百分之二十的股票，授权有效期至 2025 年年度股东大会召开之日止。本次股东大会已就《注册管理办法》第十八条规定的事项审议通过了关于本次发行相关如下事项：

- ①本次发行证券的种类和数量；
- ②发行方式、发行对象及向原股东配售的安排；
- ③定价方式或者价格区间；

④募集资金用途；

⑤决议的有效期；

⑥对董事会办理本次发行具体事宜的授权；

(2) 根据 2024 年年度股东大会的授权，公司第三届董事会第十五次会议决议本次以简易程序向特定对象发行股票拟募集资金总额不超过（含）14,860.00 万元（未扣除发行费用），融资总额不超过人民币三亿元且不超过最近一年末净资产百分之二十，认为公司具备申请本次发行股票的资格和条件，并对本次发行股票的种类和面值、发行方式及发行时间、发行对象及认购方式、定价基准日、定价方式及发行价格、发行数量、限售期、募集资金数额及用途、上市地点等事项作出决议。

(3) 根据 2024 年年度股东大会的授权，公司第三届董事会第十八次会议审议通过了《关于公司 2025 年度以简易程序向特定对象发行股票竞价结果的议案》《关于公司与特定对象签署附生效条件的股份认购协议的议案》等议案。

(4) 本次发行的认购金额合计为 14,860.00 万元，不超过人民币三亿元且不超过最近一年末净资产百分之二十（发行人 2024 年末归属于母公司股东的所有者权益为 74,923.47 万元，其 20%为 14,984.69 万元）。

综上，本次发行符合《注册管理办法》第十六条、第十八条、第二十一条、第二十八条的关于简易程序的相关规定。

4、本次发行符合《注册管理办法》第五十五条的规定

本次发行对象为兴证全球基金管理有限公司、佛山正合资产管理有限公司-正合智远 6 号私募证券投资基金、北京金泰私募基金管理有限公司-金泰吉祥一号私募证券投资基金、湖南轻盐创业投资管理有限公司-轻盐智选 26 号私募证券投资基金、诺德基金管理有限公司、财通基金管理有限公司、上海方御投资管理有限公司-方御投资银樽二号私募证券投资基金、深圳市共同基金管理有限公司-共同元宇宙私募证券投资基金，共 8 名投资者，发行对象不超过三十五名，符合《注册管理办法》第五十五条关于发行对象条件和发行对象数量的相关规定。

5、本次发行符合《注册管理办法》第五十六条、第五十七条及第五十八条的规定

本次以简易程序向特定对象发行股票的定价基准日为公司本次发行股票的发行期首日（即 2025 年 8 月 5 日）。根据投资者申购报价情况，并严格按照认购邀请书确定发行价格、发行对象及获配股份数量的程序和规则，确定本次发行价格为 24.21 元/股，不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票均价的 80%（定价基准日前 20 个交易日公司股票均价=定价基准日前 20 个交易日股票交易总额/定价基准日前 20 个交易日股票交易总量）。

本次发行符合《注册管理办法》第五十六条、第五十七条及第五十八条关于发行价格和发行方式的相关规定。

6、本次发行符合《注册管理办法》第五十九条的规定

本次以简易程序向特定对象发行的股票，自发行结束之日起六个月内不得转让。发行对象所取得公司向特定对象发行的股份因公司分配股票股利、资本公积金转增等形式所衍生取得的股份亦应遵守上述股份锁定安排。限售期届满后发行对象减持认购的本次发行的股票须遵守中国证监会、深交所等监管部门的相关规定。若相关法律、法规和规范性文件对发行对象所认购股份限售期及限售期届满后转让股份另有规定的，从其规定。

发行人本次发行限售期安排符合《注册管理办法》第五十九条的规定。

7、本次发行不存在《注册管理办法》第六十六条禁止性规定的情形

发行人及其控股股东、实际控制人、主要股东未向发行对象做出保底保收益或者变相保底保收益承诺，亦未直接或者通过利益相关方向发行对象提供财务资助或者其他补偿。

本次发行的认购对象已作出承诺：“不存在发行人和主承销商的控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员及其控制或者施加重大影响的关联方通过直接或间接形式参与本次发行认购的情形；不存在发行人及其控股股东、实际控制人、主要股东向我方做出保底保收益或变相保底保收益承诺，以及直接或者通过利益相关方向我方提供财务资助或者其他补偿。”

发行人本次发行不存在《注册管理办法》第六十六条禁止性规定的情形。

8、本次发行不存在《注册管理办法》第八十七条的情形

本次发行不会导致上市公司控制权发生变化，符合《注册管理办法》第八十七条的规定。

（三）本次发行符合《审核规则》规定的以简易程序向特定对象发行股票条件

1、本次发行符合《审核规则》第十七条的规定

发行人及其控股股东、实际控制人、主要股东不存在向发行对象做出保底保收益或者变相保底保收益承诺的情形，也不存在直接或者通过利益相关方向发行对象提供财务资助或者其他补偿的情形，符合《审核规则》第十七条的规定。

2、本次发行不存在《审核规则》第三十五条规定不得适用简易程序的情形

发行人本次发行不存在《审核规则》第三十五条规定不得适用简易程序的情形：

（1）上市公司股票被实施退市风险警示或其他风险警示；

（2）上市公司及其控股股东、实际控制人、现任董事、高级管理人员最近三年受到中国证监会行政处罚、最近一年受到中国证监会行政监管措施或证券交易所纪律处分；

（3）本次发行上市的保荐人或保荐代表人、证券服务机构或相关签字人员最近一年因同类业务受到中国证监会行政处罚或者受到证券交易所纪律处分。在各类行政许可事项中提供服务的行为按照同类业务处理，在非行政许可事项中提供服务的行为不视为同类业务。

3、本次发行符合《审核规则》第三十六条关于适用简易程序的情形

（1）根据 2024 年年度股东大会的授权，发行人董事会于 2025 年 8 月 12 日召开第三届董事会第十八次会议，确认了本次以简易程序向特定对象发行股票的竞价结果等相关发行事项。

发行人及保荐人提交申请文件的时间在发行人 2024 年年度股东大会授权的董事会通过本次发行上市事项后的二十个工作日内。

(2) 发行人及其保荐人提交的申请文件包括:

1) 募集说明书、发行保荐书、审计报告、法律意见书、股东大会决议、经股东大会授权的董事会决议等注册申请文件;

2) 上市保荐书;

3) 与发行对象签订的附生效条件股份认购合同;

4) 中国证监会或者深圳证券交易所要求的其他文件。

提交的申请文件内容符合《审核规则》第三十六条的规定。

(3) 发行人本次发行上市的信息披露符合相关法律、法规和规范性文件关于以简易程序向特定对象发行的相关要求。

(4) 发行人及其控股股东、实际控制人及发行人董事、高级管理人员已在向特定对象发行证券募集说明书中就本次发行上市符合发行条件、上市条件和信息披露要求以及适用简易程序要求作出承诺。

(5) 保荐人已在发行保荐书、上市保荐书中,就本次发行上市符合发行条件、上市条件和信息披露要求以及适用简易程序要求发表明确肯定的核查意见。

综上,本次发行符合《审核规则》第三十六条关于适用简易程序的规定。

(四) 本次发行符合《证券期货法律适用意见第 18 号》的相关要求

1、关于第九条“最近一期末不存在金额较大的财务性投资”的理解与适用

发行人最近一期末不存在持有金额较大的财务性投资(包括类金融业务)情形,本次发行的首次董事会决议日前六个月起至本募集说明书签署日,不存在其他已实施或拟实施的财务性投资情况,详见本募集说明书之“第一节 发行人基本情况”之“六、财务性投资情况”相关内容。

2、关于第十条“严重损害上市公司利益、投资者合法权益、社会公共利益的重大违法行为”、第十一条“严重损害上市公司利益或者投资者合法权益的重大违法行为”和“严重损害投资者合法权益或者社会公共利益的重大违法行为”的理解与适用

发行人及其控股股东、实际控制人最近三年不存在严重损害上市公司利益、

投资者合法权益、社会公共利益的重大违法行为，符合《证券期货法律适用意见第 18 号》第二项规定。

3、关于第四十条“理性融资，合理确定融资规模”的理解与适用

本次发行的股份数量为 6,137,959 股，不超过本次发行前公司总股本的 30%。本次发行适用简易程序，不适用再融资间隔期的规定。发行人未实施重大资产重组，发行人实际控制人未发生变化。

发行人已在本募集说明书“第二节 本次发行方案”之“三、本次以简易程序向特定对象发行方案概要”披露本次发行数量、募集资金金额及具体投向情况。本次发行的发行数量、融资间隔、募集资金金额及投向符合《证券期货法律适用意见第 18 号》第四项的相关要求，本次发行符合“理性融资，合理确定融资规模”的要求。

4、关于募集资金用于补流还贷如何适用第四十条“主要投向主业”的理解与适用

本次发行拟募集资金 14,860.00 万元，其中用于补充流动资金的金额为 4,200.00 万元，其他募集资金使用不包括拟用于偿还银行贷款等非资本性支出的部分。补充流动资金及其余费用性支出占比不超过 30%，补充流动资金比例符合上述“用于补充流动资金和偿还债务的比例不得超过募集资金总额的百分之三十”的规定。

发行人已在本募集说明书“第二节 本次发行方案”之“三、本次以简易程序向特定对象发行方案概要”披露本次发行数量、募集资金金额及具体投向情况。本次募集资金使用符合《证券期货法律适用意见第 18 号》第五项的相关规定。

（五）本次发行符合《监管规则适用指引——发行类第 7 号》的相关规定

1、本次发行不存在“7-1 类金融业务监管要求”的相关情形

发行人不存在从事类金融业务的情形，本次发行董事会决议日前六个月至本次发行前不存在新投入和拟投入类金融业务的情形；发行人不存在将募集资金直接或变相用于类金融业务的情形；发行人及其子公司不存在从事与主营业务相关的类金融业务的情形；发行人最近一年一期不存在从事类金融业务的情形。

综上所述，本次发行不存在《监管规则适用指引——发行类第7号》之“7-1 类金融业务监管要求”的情形。

2、本次发行符合“7-4 募集资金投向监管要求”的相关情形

发行人已建立募集资金管理制度，根据该制度，募集资金到位后将存放于董事会决议的专项账户中且发行人未设立有集团财务公司。本次募集资金投资项目为“动漫卡片设备投放及运营项目”及“补充流动资金”，服务于实体经济，符合国家产业政策，主要投向主营业务；本次募集资金不涉及收购企业股权；本次募集资金不涉及跨境收购；发行人与保荐人已在本次发行文件中充分披露募集资金投资项目的准备和进展情况、实施募投项目的的能力储备情况、预计实施时间、整体进度计划以及募投项目的实施障碍或风险等，本次募投项目实施不存在重大不确定性；发行人召开董事会审议再融资时，已投入的资金未列入募集资金投资构成；本次发行募投项目实施具有必要性及可行性，发行人具备实施募投项目的的能力，募投项目相关描述披露准确，不存在“夸大描述、讲故事、编概念”等不实情况。

综上，本次发行符合《监管规则适用指引——发行类第7号》之“7-4 募集资金投向监管要求”的要求。

3、本次发行符合“7-5 募投项目预计效益披露要求”的相关情形

本次发行募集资金的投资项目“动漫卡片设备投放及运营项目”涉及预计效益。公司已披露“动漫卡片设备投放及运营项目”效益预测的假设条件、计算基础以及计算过程，详见本募集说明书“第三节 董事会关于本次募集资金使用的可行性分析”之“二、本次募集资金使用的具体情况”。

本次发行涉及效益预测的募投项目，其效益预测的计算方式、计算基础符合公司实际经营情况，具有谨慎性、合理性。

综上，本次发行符合《监管规则适用指引——发行类第7号》之“7-5 募投项目预计效益披露要求”的要求。

（六）本次发行符合《监管规则适用指引——发行类第 8 号》关于“两符合”“四重大”的相关规定

1、本次发行满足《监管规则适用指引——发行类第 8 号》关于符合国家产业政策和板块定位（募集资金主要投向主业）的规定

发行人是国内商用游戏游艺设备的发行与运营综合服务商，以“为用户创造快乐”为宗旨，秉承“绿色文化、创意科技、用科技享受生活”的发展理念，以建立全球一流的文化游乐企业为战略目标，持续实施模式创新、管理创新、技术创新，完善业务结构，提高设计、研发能力，拓展销售渠道，完善运营模式，涵盖游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营等环节，形成完整产业链。根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2017），发行人所处行业为“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”。结合发行人的主要业务和产品情况，发行人所处细分行业为“C2462 游艺用品及室内游艺器材制造”。

发行人及子公司、参股公司涉及游戏相关业务，但仅涉及游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营，属于文化和旅游部颁布的《游戏游艺设备管理办法》中“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”的鼓励发展的行业。发行人及子公司、参股公司不存在参与或运营网络游戏、移动游戏业务的情况，符合国家产业政策的规定。

本次募集资金全部投向发行人主营业务，不存在跨主业实施项目的情况。本次发行拟募集资金总额为 14,860.00 万元，扣除发行费用后净额将全部投资于“动漫卡片设备投放及运营项目”和“补充流动资金”两个项目。动漫卡片设备投放及运营项目实施后将提升公司动漫 IP 衍生产品销售收入；补充流动资金项目将增强公司的资金实力，支持公司未来的生产经营规模和业务状况。

发行人主营业务为游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营，本次募集资金投向上述主业，不存在跨主业投资的情形，符合国家产业政策要求，不存在需要取得主管部门意见的情形。

公司主营业务及本次发行募集资金投资项目均不涉及《国务院关于化解产能严重过剩矛盾的指导意见》（国发〔2013〕41号）《关于做好2020年重点领域化解过剩产能工作的通知》（发改运行〔2020〕901号）及《政府核准的投资项目目录（2016年本）》（国发〔2016〕72号）中列示的产能过剩行业，亦不涉及《产业结构调整指导目录（2024年本）》所规定的限制类及淘汰类产业，公司本次募投项目符合国家产业政策要求，已取得相关备案，无需办理环评手续。

发行人所属行业不属于《深圳证券交易所创业板企业发行上市申报及推荐暂行规定（2024年修订）》第五条规定的负面行业清单，发行人主营业务范围及本次募投项目涉及业务范围符合《深圳证券交易所创业板企业发行上市申报及推荐暂行规定（2024年修订）》等规定对创业板定位的要求。

因此，发行人本次发行上市项目符合国家产业政策、符合拟上市板块定位，本次发行符合《监管规则适用指引——发行类第8号》关于“两符合”的相关规定。

2、本次发行不涉及“四重大”的情形

发行人从事的主营业务及本次发行的募投项目均属于游戏游艺设备行业，不涉及情况特殊、复杂敏感、审慎论证的事项，不涉及产能过剩行业或限制类、淘汰类行业、高耗能、高排放行业。同时，公司本次发行不存在重大无先例事项；不存在影响本次发行的重大舆情；未发现公司存在相关投诉举报、信访等重大违法违规线索。

综上，发行人不存在涉及重大敏感事项、重大无先例情况、重大舆情、重大违法线索的情形，本次发行符合《监管规则适用指引——发行类第8号》关于“四重大”的相关规定。

（七）本次发行符合《承销细则》的相关规定

1、本次发行不存在违反《承销细则》第三十九条规定的情形。

（1）本次发行适用简易程序，本次发行未由董事会决议确定具体发行对象，由发行人和主承销商在召开董事会前向发行对象提供认购邀请书，以竞价方式确定发行价格和发行对象。根据投资者申购报价情况，并严格按照认购邀请书确定发行价格、发行对象及获配股份数量的程序和规则，确定本次发行价格为24.21

元/股，确定本次发行的对象为兴证全球基金管理有限公司、佛山正合资产管理有限公司-正合智远 6 号私募证券投资基金、北京金泰私募基金管理有限公司-金泰吉祥一号私募证券投资基金、湖南轻盐创业投资管理有限公司-轻盐智选 26 号私募证券投资基金、诺德基金管理有限公司、财通基金管理有限公司、上海方御投资管理有限公司-方御投资银樽二号私募证券投资基金、深圳市共同基金管理有限公司-共同元宇宙私募证券投资基金。

(2) 发行人已与确定的发行对象签订附生效条件的股份认购合同，并在认购合同中约定，协议自发行人、发行对象签字盖章之日起成立，本次发行一经股东大会授权的董事会批准、深圳证券交易所审核通过并经中国证监会同意注册后，该合同即生效。

2、本次发行不存在违反《承销细则》第四十条规定的情形。

本次发行适用简易程序，发行人与发行对象签订股份认购合同后，发行人 2024 年年度股东大会授权的于 2025 年 8 月 12 日召开的第三届董事会第十八次会议确认了本次以简易程序向特定对象发行股票的竞价结果等相关发行事项，董事会会议召开时间在发行人与发行对象签订股份认购合同的三个工作日内。

综上所述，本次发行符合《承销细则》的相关规定。

(八) 本次发行不会导致发行人控制权的变化，亦不会导致公司股权分布不具备上市条件

本次发行前，苏本立先生通过直接或间接方式合计控制发行人 45.99% 的股份，为公司的实际控制人。按本次发行数量计算，本次发行完成后苏本立先生合计控制公司股份的比例为 44.14%，仍为公司的实际控制人；华立国际持有 42.26%，仍为公司控股股东。本次发行不会导致公司的控制权发生变化。

同时，本次发行不会导致上市公司公众股东持股比例低于 25%，本次发行不会导致公司股权分布不具备上市条件。

(九) 本次以简易程序向特定对象发行申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的情况

发行人及全体董事、监事、高级管理人员已就编制的《广州华立科技股份有

限公司 2025 年度以简易程序向特定对象发行股票募集说明书》等申报文件确认并保证不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，内容真实、准确、完整。

综上，发行人符合《公司法》《证券法》《注册管理办法》《审核规则》《证券期货法律适用意见第 18 号》《监管规则适用指引——发行类第 7 号》《监管规则适用指引——发行类第 8 号》《承销细则》等相关法律法规、规范性文件的规定，符合以简易程序向特定对象发行股票的实质条件；本次发行上市符合发行条件、上市条件和信息披露要求，符合适用简易程序的相关要求。

第三节 董事会关于本次募集资金使用的可行性分析

一、本次向特定对象发行股票募集资金使用计划

公司本次拟以简易程序向特定对象发行股票募集资金，根据本次发行的竞价结果，本次发行拟募集资金总额为14,860.00万元，不超过人民币3亿元且不超过公司最近一年末净资产的百分之二十。

本次募集资金扣除发行费用后净额将全部投资以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	募集资金拟投入额
1	动漫卡片设备投放及运营项目	14,728.68	10,660.00
2	补充流动资金	4,200.00	4,200.00
合计		18,928.68	14,860.00

在本次发行募集资金到位前，公司可根据募集资金投资项目的实际情况，以自有或自筹资金先行投入，并在募集资金到位后按照相关法律、法规规定的程序予以置换。募集资金到位后，若扣除发行费用后的实际募集资金净额少于拟投入募集资金总额，在本次发行募集资金投资项目范围内，公司将根据实际募集资金数额，对上述项目的募集资金投入顺序和金额进行适当调整，募集资金不足部分由公司自有或自筹资金解决。

二、本次募集资金使用的具体情况

（一）动漫卡片设备投放及运营项目

1、项目基本情况

本项目计划新增投资14,728.68万元，其中募集资金拟投入10,660万元，旨在增加公司动漫卡片设备对外投放数量，提升市场覆盖率，同时通过优化市场布局，提升精细化运营能力，从而提高动漫卡片设备运营效益，增强公司盈利能力。

2、项目的必要性和可行性

（1）项目实施的必要性

1) 积极落实公司战略布局，顺应游戏游艺行业发展趋势

中国游戏游艺行业在居民文化娱乐支出稳步增长、消费体验升级的双重红利下，迎来“政策鼓励+消费升级”的协同发展机遇。当前，室内游乐场通过深度融合沉浸式主题场景、互动社交元素与前沿科技应用，构建出既能满足年轻群体网红打卡、社交分享需求，又能承载家庭亲子互动娱乐的新型消费空间。这类场景既契合“悦己经济”中个性化体验的价值主张，又通过技术赋能提升内容吸引力，持续激活线下消费活力，成为文娱产业升级的关键突破点。其创新模式不仅推动商业综合体业态迭代，更为行业开辟出融合社交属性、情感价值与科技质感的增量市场，展现出强劲可持续发展潜力。

公司成立早期以游戏游艺设备生产制造为主，多年来通过持续实施模式创新、管理创新、技术创新，业务逐步涵盖游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营等环节。目前，公司已成长为国内商用游乐设备生产与运营综合服务商。未来，围绕打造“全球一流的文化游乐企业”这一战略目标，公司将在运营业务端不断发力，提升精细化运营能力，加大国际知名动漫IP引进力度，加大游艺设备投放，带动动漫IP衍生产品销售，进一步形成“研发支持销售，销售引领运营，运营促进研发”的良性循环。

综上，通过本项目的实施，公司将进一步提升在动漫卡片设备运营领域的竞争力，符合公司战略布局，顺应行业发展趋势。

2) 提高市场渗透率，扩大业务规模

动漫IP衍生产品业务系公司借鉴日本ACG产业的先进经验，在国内率先推出的创新业务模式。公司主要通过向游乐场门店投放动漫卡片设备并持续销售动漫IP卡牌实现收入（公司动漫IP衍生产品主要为融合了正版IP动漫形象的卡片，以及少量手办、毛绒、立牌、徽章等）。动漫IP卡牌与相应动漫卡片设备进行人机交互的功能，可以极大提升消费者体验；其中动漫卡片设备《宝可梦》《奥特曼》《我的世界》以及公司首款自研国潮卡片产品《三国幻战》等产品配套的IP形象卡片深受玩家喜爱，为公司动漫IP衍生产品业务发展打下了坚实的基础。2024年公司开始加快海外市场布局，率先在日本市场启动《我的世界》产品的试点运营，取得了较好市场表现。

动漫IP衍生产品收入规模取决于多重因素，核心驱动因素为动漫卡片设备的

对外投放数量和产品更新换代。公司业务进一步扩张及增长受限于资金实力，投放动漫卡片设备的数量尚与公司的目标数量存在较大差距，加大动漫卡片设备投放力度势在必行。

综上，加大动漫卡片设备的投放力度，有助于提高动漫IP衍生产品市场渗透率，扩大动漫IP衍生业务销售规模。

3) 发力动漫卡片设备投放及运营，塑造公司第二增长曲线

近年来公司倾注较大资源，通过积极引入优质IP、精细化运营动漫IP衍生产品活动等方式，大力发展动漫卡片设备投放及运营业务。公司凭借在行业内多年的积累，与微软（Microsoft）、万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）、MARVELOUS、Raw Thrills、鈹象电子（IGS）等全球知名游戏企业建立了战略合作伙伴关系。近年来，公司推出的多款动漫卡片设备受到市场充分认可，销售收入实现快速增长，成为公司盈利的重要支柱。国内卡牌市场充满活力，增长势头强劲，近年来类型丰富的卡牌产品以及直播、短视频等新兴媒介的兴起极大拓展了国内卡牌市场传播范围与消费群体。随着消费者对卡牌的接受度大幅提升，公司动漫卡片设备投放及运营业务前景广阔，下游需求预计将持续释放，公司抢抓市场发展机遇迫在眉睫。

综上，本项目的实施有助于提升公司把握市场机会的能力，积极打造公司的第二增长曲线。

（2）项目实施的可行性

1) 政策迭代与监管创新双轨护航行业健康发展

商用游戏游艺设备于上世纪80年代经中国香港进入广东等沿海地区，逐步向内陆辐射。2015年9月，公安部、文化部联合印发《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》；2016年9月，文化部出台《关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》，首次从顶层设计层面鼓励研发益智健身类游艺设备，鼓励游戏游艺产业发展；2019年11月，文化和旅游部颁布《游戏游艺设备管理办法》，通过设备内容审核制替代传统分级管理，释放行业创新空间；2021年5月，文化和旅游部发布《“十四五”文化产业发展规划》，明确将电子竞技纳入游艺行业融合发展体系；2024年5月，国家发展改革委等部门印发《推动文化和旅游领域设

备更新实施方案》，进一步提出扩大沉浸式游艺设备在文旅综合体中的创新应用。

国家通过简化审批、分类管理、强化技术合规等举措，逐步构建了“包容审慎、动态优化”的监管框架。当前政策核心在于保障内容安全与市场秩序，既为优质企业腾出发展空间，也通过标准化建设推动行业升级。国家层面持续释放鼓励信号，通过政策宽松与规范引导双轨并行，充分体现了对文化娱乐消费领域市场化、专业化发展的明确支持，为行业释放活力和健康发展护航。

综上，此项目符合国家现有政策导向，具备良好的宏观政策环境。

2) 动漫IP衍生产品作为新型消费呈现较强发展潜力

本项目拟投放产品均属于动漫卡片设备，其设备的核心卖点为“动漫IP衍生卡牌+动漫卡片设备”的玩法。此玩法的基础来源于TCG（Trading Card Game，即集换式卡牌游戏）。此类玩法以卡牌收集为基础，玩家需从游戏发行商处购买收集卡牌，通过组合与补强来进行对战。根据观研天下《中国集换式卡牌行业现状深度研究与发展前景分析报告（2025-2032年）》数据，2019-2023年，我国集换式卡牌行业的市场规模已经从28亿元大幅增长至133亿元。可见，国内卡牌市场充满活力，增长势头强劲，近年来类型丰富的卡牌产品以及直播、短视频等新兴媒介的兴起极大拓展了国内卡牌市场传播范围与消费群体。华立科技的动漫卡片设备在TCG基础上加入了新玩法，相较传统TCG的线下对战更加具有趣味性，因此深受终端玩家的喜爱。随着消费者对卡牌的接受度大幅提升，公司动漫卡片设备投放及运营业务前景广阔，下游需求预计将持续释放，公司抢抓市场发展机遇迫在眉睫。在“Z世代”消费能力及意愿增强以及多IP产品的助推下，华立科技动漫卡片设备及其衍生产品市场增长前景可期。

综上，公司的动漫IP衍生产品业务在终端消费者中的认可度较高，且中国市场尚处于蓝海阶段，未来市场前景较好，为项目实施提供了保障。

3) 公司上下游渠道完备，各部门成熟专业有机协同

我国线下游戏游艺行业已形成生产端与消费端深度联动的产业生态。广东作为行业核心生产基地，依托广州、中山等地的全产业链集群，在政策支持和行业协会助力下，头部企业通过体感交互技术与IP矩阵建设构建技术壁垒，同步拓展海外市场渠道，持续巩固全球产业枢纽地位。消费市场呈现梯度发展特征，一线

城市以商业综合体为载体，通过沉浸式业态抢占年轻消费群体，而三四线城市则通过设备智能化改造和会员运营体系升级，推动传统游艺场所向家庭娱乐中心转型，形成覆盖不同消费层级的市场网络。这种生产端的专业化集聚与消费端的差异化扩容相互赋能，既体现了行业从规模化扩张向质量效益转型的升级路径，也折射出我国娱乐消费市场多层次、强包容的生态特征。

近年来，以文学、游戏、影视、动漫为代表的IP产业链条和生态系统正在形成，优秀的IP能够为影视、动漫、游乐行业带来丰厚的收益，IP逐渐成为影视、动漫、游乐行业的引擎。公司凭借在行业内多年的积累，在产品研发、全球或区域代理权、渠道资源方面具有强大的竞争优势。目前，公司与微软（Microsoft）、万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）、Marvelous、Raw Thrills、鈹象电子（IGS）等全球知名企业均建立了战略合作伙伴关系，获得了多款IP在游戏游艺设备领域的全球或区域代理权，持续推出了《闪电摩托DX》《极品飞车》《假面骑士正义变身》《头文字D激斗》《狂野飙车9》《太鼓之达人》《舞萌DX》《火影忍者斗牌世界》《我的世界地下城》《中二节奏》《奥特曼光辉共斗》《宝可梦明耀之星》等广受消费者喜爱的游戏游艺设备，IP资源获取的可持续性较强。

终端渠道方面，公司始终坚持品牌客户战略，积累了丰厚的全球渠道资源，在世界各地拥有一批实力雄厚的本土化战略合作伙伴，产品畅销全球动漫游乐市场。目前公司与风云再起、永旺幻想、星际传奇、天空之城、Time Zone、HELIX等国内外知名连锁品牌均保持紧密合作，下游渠道稳定畅通。此外，公司其他各个业务环节如设备生产、投放及运营，已经形成一个有机的整体，价值链各环节之间能够实现战略协同效应，有效提升公司的综合市场竞争力。

综上，公司在IP的持续获取、下游客户投放渠道以及设备的投放运营等环节均有成熟保障，本项目的实施具有可行性。

3、项目的投资测算

本项目总投资14,728.68万元，具体项目投资构成如下：

单位：万元

序号	投资项目	投资金额	拟使用募集资金金额
1	动漫卡片设备制造及投放成本	10,660.00	10,660.00
2	市场推广费	670.95	-

序号	投资项目	投资金额	拟使用募集资金金额
3	售后服务费	64.52	-
4	铺底流动资金	3,333.21	-
项目总投资		14,728.68	10,660.00

本项目总投资14,728.68万元，其中拟使用募集资金金额10,660.00万元，全部用于资本性支出，占本次募集资金总额14,860.00万元的71.74%。

4、项目的实施计划

本项目计划分两年在全国门店投放 4,350 台动漫卡片设备，并持续销售动漫 IP 衍生产品获取收入。设备投放的实施计划如下：

设备名称	投放台数	T1 年 投放台数	T2 年 投放台数
宝可梦明耀之星	2,900	1,900	1,000
三国幻战	350	350	-
三国幻战卡片贩卖机	100	100	-
超级争霸战	1,000	-	1,000

上述设备中，《宝可梦明耀之星》是公司已上市产品的新一代产品，产品内容审查备案、IP 授权、产品设计、生产准备均已完成，已有成熟产品；《三国幻战》是公司自研产品，已完成产品内容审查备案，前期已经投放市场运营；《三国幻战卡片贩卖机》是公司自研产品，前期已经投放市场运营，已和代理商达成意向，计划投放中国台湾市场，已由代理商完成中国台湾的产品备案；《超级争霸战》是公司已上市同类产品的新的 IP，已完成产品内容审查备案，IP 授权、产品设计、生产准备均已完成，已有成熟产品。

5、项目产能消化的可行性

本项目主要向下游游乐场投放及运营动漫卡片设备，属于公司第二大主营业务“动漫 IP 衍生产品销售业务”，该项目的实施，有利于增加公司动漫卡片设备对外投放数量，提升市场覆盖率，同时通过优化市场布局，提升精细化运营能力，从而提高动漫卡片设备运营效益，增强公司盈利能力。报告期内，公司动漫 IP 衍生产品销售收入分别为 14,737.44 万元、25,884.85 万元、32,650.74 万元和 5,355.27 万元，2022-2024 年复合增长率高达 48.85%。报告期内公司产能利用率

和产销率均较高。本项目将持续扩大动漫卡片设备对外投放规模，与公司主营业务完全匹配，在原材料、设备、技术、市场、应用领域方面均同公司现有业务及产品整体保持一致，属于现有产品的投放拓展、技术升级或新作品的上市推广，不涉及新产品、新技术，本次募集资金均投向公司主营业务。

动漫 IP 衍生产品的收入增长与设备产能投放、设备保有数量密切相关，且由于游乐场门店宣传策略、消费者关注度等原因，形成集中投放-深度运营-产品升级投放-扩大运营的商业闭环。本项目拟分两年陆续在全国门店投放动漫卡片设备 4,350 台，是根据前期消费者真实数据和门店调研分析的决策，其中既有经市场检验反响良好的现有产品进一步扩张，亦有现有产品的新一代产品升级，将引入更新的玩法和角色，是在前期产能投放和市场反馈基础上的合理布局。本募投项目相关的现有产品销售情况较好，下游市场需求较为旺盛。公司本项目继续增加动漫卡片设备对外投放数量，符合下游市场快速发展的需求，新增设备投放消化具有可行性。

因此，本项目的实施是公司抢抓市场机遇、扩大竞争优势的重要举措，是扩大设备投放、布局全国市场的适度产能扩张，与报告期内公司产能扩张节奏和市场需求增长相匹配，有助于提升公司把握市场机会的能力，积极夯实公司的第二增长曲线。

综上，本募投项目产品均已完成前期产品设计开发，可批量生产，公司具备实施项目的能力，新增设备投放消化具有可行性。

6、项目的经济效益评价

本项目实施完毕后，主要经济效益指标如下：

指标名称	单位	指标（所得税后）
内部收益率（IRR）	%	21.44
净现值（NPV，i=12.64%）	万元	4,120.01
静态投资回收期（含建设期）	年	4.46
动态投资回收期（含建设期，i=12.64%）	年	5.23

效益预计的具体过程如下：

（1）效益预测的假设条件

- 1) 国家现行法律、法规无重大变化，行业的政策及监管法规无重大变化；
- 2) 募投项目主要经营所在地及业务涉及地区的社会、经济环境无重大变化；
- 3) 行业未来形势及市场情况无重大变化；
- 4) 人力成本价格不存在重大变化；
- 5) 行业涉及的税收优惠政策将无重大变化；
- 6) 募投项目未来能够按预期及时达产；
- 7) 募投项目销售量即按照生产量测算；
- 8) 无其他不可抗力及不可预见因素造成的重大不利影响。

（2）效益预测的主要计算过程

本项目主要向下游游乐场广泛投放动漫卡片设备，后续通过向其销售动漫IP卡牌及其他IP衍生品实现收益。

1) 营业收入测算

动漫卡片设备投放由公司实施，预计在两年内实施完毕。动漫卡片设备投放业务的收入根据设备投放数量及设备的收入水平来测算。影响营业收入的主要因素包括机台投放数量、每机台可同时游玩的人数（单台P位）、单张卡片售价、游玩局数等。

其中，设备投放数量按照公司设备投放计划进行，计划分两年在全国门店陆续投放 4,350 台动漫卡片设备，实施计划如下：

设备名称	单台设备 P 位数	投放台数	T1 年 投放台数	T2 年 投放台数
宝可梦明耀之星	2	2,900	1,900	1,000
三国幻战	4	350	350	-
三国幻战卡片贩卖机	2	100	100	-
超级争霸战	2	1,000	-	1,000
合计		4,350	2,350	2,000

相对应的计算出各设备在每年的实际运营台数（投放时间不足一年按预计运营月份数计算）。

每台台的P位数量由设备初始设计决定，单张卡片售价系根据公司同类或类似产品的销售定价情况，并根据与品牌授权方协商的市场策略，估计向门店销售卡片的价格。游玩局数系根据公司同一产品或同系列产品的历史数据或市场测试数据，估计单日设备游玩的次数，并考虑到新版本产品推出后因消费者尝鲜心理、宣传活动等市场影响，按投放后逐渐递减谨慎测算游玩局数。

综上，预测期（T1-T7年）内收入情况预计如下：

单位：万元

项目	预测期（T1-T7年）总收入	预测期（T1-T7年）年均收入
宝可梦明耀之星	76,374.44	10,910.63
三国幻战	8,211.68	1,173.10
三国幻战卡片贩卖机	1,939.25	277.04
超级争霸战	8,211.77	1,173.11
合计	94,737.14	13,533.88

2) 营业成本测算

本项目营业成本主要包括卡片耗材成本及设备折旧成本。卡片耗材成本主要为对外采购IP卡片的成本，单价比较固定，主要由采购数量确定整体成本；设备折旧成本主要为产品的生产成本，折旧期限为4-5年。

预测期（T1-T7年）内成本情况预计如下：

单位：万元

项目	预测期（T1-T7年）总成本	预测期（T1-T7年）年均成本
宝可梦明耀之星	58,362.69	8,337.53
三国幻战	2,318.68	331.24
三国幻战卡片贩卖机	583.24	83.32
超级争霸战	4,416.46	630.92
合计	65,681.06	9,383.01

3) 期间费用测算

本项目的期间费用相对较少，主要为销售费用，包括市场推广费、运输费及售后服务费，相关费用参考公司目前水平测算。其中，销售人员薪酬参考最近一年销售人员平均薪酬情况，且后续每年递增 5% 计算；市场推广费、运输费及售后服务费按最近三年推广费占收入的平均比重测算。

4) 税费测算

本项目的税费与公司目前同类型业务一致，参考现有业务确定。

5) 效益测算期间及折现率

项目效益测算期间为 7 年（含 2 年建设期），系按照动漫卡片设备运营周期合理预计；折现率取 12.64%，综合考虑了无风险利率、市场风险溢价、公司特定风险等因素。

综上，公司本次募投项目之“动漫卡片设备投放及运营项目”内部收益率（税后）为 21.44%，静态投资回收期（含建设期，税后）为 4.46 年，具有较好的经济效益。

上述测算不构成公司的盈利预测，测算结果不等同对公司未来利润做出保证，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，请投资者予以关注。

（3）项目效益与现有业务及同行业上市公司的比较

本项目在预测期（T1-T7 年）内相关财务指标与公司报告期现有业务经营情况对比如下：

单位：万元

项目	公司主营业务	动漫 IP 衍生产品销售业务	本募投项目
年均销售收入	78,340.75	24,193.32	13,533.88
综合毛利率	28.11%	40.88%	30.67%

注：报告期内公司主营业务、动漫 IP 衍生产品销售业务的年均销售收入按报告期内销售收入合计数年化计算；综合毛利率按报告期内/项目预测期总收入、总成本计算。

本项目在预测期（T1-T7 年）内平均新增年收入 13,533.88 万元、综合毛利率为 30.67%，低于公司报告期内动漫 IP 衍生产品销售业务的综合毛利率，主要

原因系公司效益预计时考虑了部分募投产品因产品升级导致的采购成本上升的影响，谨慎预测项目毛利率；本次募投项目综合毛利率高于公司主营业务综合毛利率，有利于增强公司现有业务盈利能力。

根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2017），公司所处行业为“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”，细分行业为“C2462 游艺用品及室内游艺器材制造”。截至本募集说明书出具日，C2462 行业中 A 股上市公司仅发行人一家，且公司主营业务及本次募投项目产品与 C246 行业的上市公司的业务差异较大，无完全可比的同行业上市公司。报告期内，公司毛利率与相似业务上市公司毛利率、C246 行业上市公司毛利率平均值比较如下：

项目	2025 年 1-3 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
金马游乐	31.74%	31.00%	34.57%	36.95%
奥飞娱乐	44.22%	42.15%	37.72%	31.03%
C246 行业上市公司平均毛利率	26.65%	27.11%	25.97%	25.93%
本次募投项目综合毛利率	30.67%			

注：截至本募集说明书出具之日，以上数据系根据各上市公司公开资料及 Wind 数据库信息整理。

因产品所处细分行业不同，公司本次募投项目综合毛利率低于金马游乐及奥飞娱乐、高于 C246 行业上市公司平均毛利率，主要情况如下：

1) 金马游乐主要产品为大型游乐设施，具体包括滑行车类游乐设施、飞行塔类游乐设施等，大部分属于大型户外游乐设施；本次募投项目主要开展室内动漫卡片设备投放及运营，与金马游乐主要经营户外大型游乐设施差异较大，因此公司本次募投项目综合毛利率低于金马游乐的毛利率。

2) 奥飞娱乐开始布局新业务“奥飞欢乐世界”室内儿童乐园，在运营业务领域具有一定的重合性。奥飞娱乐还有动漫影视类、玩具销售类等毛利率较高的业务，业务结构多元，本次募投项目主要为动漫卡片设备投放及运营，不涉及儿童乐园运营及玩具销售，因此公司本次募投项目综合毛利率低于奥飞娱乐的毛利率。

3) C246 行业上市公司还包括宠物、草坪、露天游乐等业务的上市公司，主营业务与发行人相差较大，发行人本次募投项目综合毛利率高于 C246 行业上市公司平均毛利率。

综上，本项目效益测算充分结合公司实际情况、发展趋势等，审慎确定测算参数，本次募投项目产品毛利率低于公司现有产品、相似业务上市公司，与同行业上市公司不完全可比，本次募投项目毛利率预计较为谨慎。

(4) 本次募集资金投资项目新增固定资产的影响

本次募投项目“动漫卡片设备投放及运营项目”建成后，公司将新增动漫卡片设备固定资产原值合计10,660.00万元，不涉及新增无形资产。根据建设期计划，由于本项目的动漫卡片设备分两年逐步投入，新增固定资产将于前两年陆续转固。

本次募投项目建成及达产后，预计预测期内（T1-T7年）的年均收入为13,533.88万元，募投项目新增固定资产的年均折旧费用为1,446.71万元，预计未来新增资产的折旧金额占预计收入的比例为10.69%。尽管本次募投项目新增折旧金额相对较大，但预计效益情况良好，足以覆盖新增固定资产的折旧。

综上，本次募投项目新增折旧费用对发行人财务状况和经营成果的影响相对有限，随着公司未来业务的持续发展，预计对公司未来经营业绩不构成重大影响。

7、发行人本次募投项目与发行人既有业务、前次募投项目的关系

(1) 本次募投项目与发行人既有业务的关系

发行人主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。发行人是国内商用游戏游艺设备的发行与运营综合服务商，以“为用户创造快乐”为宗旨，秉承“绿色文化、创意科技、用科技享受生活”的发展理念，以建立全球一流的文化游乐企业为战略目标，持续实施模式创新、管理创新、技术创新，完善业务结构，提高设计、研发能力，拓展销售渠道，完善运营模式，涵盖游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营等环节，形成完整产业链。

发行人本次拟以简易程序向特定对象发行股票募集资金，募集资金总额为14,860.00万元，投向“动漫卡片设备投放及运营项目”及补充流动资金。其中，“动漫卡片设备投放及运营项目”计划新增投资14,728.68万元，其中募集资金拟

投入10,660万元，本项目主要向下游游乐场投放及运营动漫卡片设备，属于发行人第二大主营业务“动漫IP衍生产品销售业务”，该项目的实施，有利于增加发行人动漫卡片设备对外投放数量，提升市场覆盖率，同时通过优化市场布局，提升精细化运营能力，从而提高动漫卡片设备运营效益，增强发行人盈利能力。报告期内，发行人动漫IP衍生产品销售收入分别为14,737.44万元、25,884.85万元、32,650.74万元和5,355.27万元，2022-2024年复合增长率高达48.85%。本项目继续增加动漫卡片设备对外投放数量，与发行人主营业务完全匹配，在原材料、设备、技术、市场、应用领域方面均同发行人现有业务及产品整体保持一致，是现有产品的扩大投放、升级换代或新作品投放，本次募集资金均投向发行人主营业务。

（2）本次募投项目与发行人前次募投项目的关系

发行人前次募投项目投向“终端业务拓展项目”、“研发及信息化建设项目”、“营销及售后服务体系建设项目”及补充流动资金。其中，“终端业务拓展项目”主要内容在全国范围内增开终端业务门店，新增合作门店，并投放动漫卡通设备；发行人前次募投项目已实施投产，截至报告期末累计效益超过9,000万元。

本次募投项目与前次募投项目均为发行人主业发展方向的投资。前次募投项目主要系看好动漫卡通衍生游艺市场，通过自建门店游乐场、合作门店扩展业务，并投放游艺设备实现效益；本次募投项目则是基于下游市场的快速发展、响应新一代消费者的需求，进一步扩大游艺动漫卡片设备的投放，是基于主营业务方向和前次募投的延伸和扩张。本次募投项目与前次募投项目的主要区别在于前次募投项目部分募集资金投资于自建门店游乐场、研发及信息化建设及营销及售后服务体系建设，本次募投项目集中于投放动漫卡片设备，聚焦于发行人盈利性好、增长最快的主营业务。在前次募投项目已投产且实现正向收益的前提下，发行人投资本次募投项目具有必要性和合理性。发行人募集资金主要投向主业、符合国家产业政策。

8、项目涉及的备案、批复情况

截至本募集说明书出具日，本项目已完成项目备案，取得了广州市番禺区科技工业商务和信息化局出具的《项目备案证》（项目代码：2505-440113-04-02-474797）。

根据广州市生态环境局番禺分局出具的《广州市生态环境局番禺分局关于广州华立科技股份有限公司动漫卡片设备投放及运营项目咨询的复函》，根据《建设项目环境影响评价分类管理名录》（以下简称“《名录》”）第五条，名录未作规定的建设项目不纳入建设项目环境影响评价管理。经对照，本项目内容为增加动漫卡片设备对外投放数量，不属于《名录》规定需要编制环境影响评价文件的建设项目。本项目的动漫卡片设备由公司生产，公司在其自有厂房生产游戏游艺设备机台的建设项目已取得广州市番禺区环境保护局对建设项目环境影响报告表的批复（穗（番）环管影[2018]258号）。

（二）补充流动资金

1、项目基本情况

公司本次拟使用募集资金金额中的4,200.00万元用以补充流动资金，降低资产负债率，增强公司的资金实力，有效补充公司营运资金，有利于推进公司主营业务的发展，支持公司未来的生产经营规模和业务状况。

2、项目的必要性和合理性

随着公司业务布局的不断完善，公司业务规模快速增长，流动资金需求也不断增加。通过本次发行补充流动资金，可以更好的满足公司业务迅速发展所带来的资金需求，为公司未来经营发展提供资金支持，从而巩固公司的市场地位，提升公司的综合竞争力，促进公司健康发展。

报告期内，公司营业收入分别为 60,476.92 万元、81,627.95 万元、101,747.40 万元和 18,501.13 万元，2022-2024 年复合增长率达 29.71%，呈快速增长趋势。其中，动漫 IP 衍生产品业务迅速发展，如公司投放的具有国际知名 IP 属性的《宝可梦加傲乐》和《我的世界地下城》等动漫卡片设备深受消费者喜爱和市场欢迎；2024 年，公司动漫 IP 衍生产品销售收入为 32,650.74 万元，较 2022 年全年增长 121.55%。公司需要通过补充流动资金以支持业务的快速发展，补充流动资金具有必要性和合理性。

3、补充流动资金规模的测算

本次补充流动资金规模的具体测算过程如下：

（1）测算假设

本次补充流动资金金额测算主要基于以下假设：公司所遵循的现行法律、政策以及当前的社会政治经济环境不会发生重大变化；公司业务所处的行业状况、公司业务开展所需的供应市场不会发生重大变化；公司现有产品的价格不会因国家产业政策调整而发生重大变化；公司制定的各项生产经营计划能按预定目标实现；公司营运资金周转效率不会发生重大变化。

（2）测算方法

根据公司最近三年营运资金的实际占用情况以及各项经营性资产和经营性负债占营业收入的比例情况，以估算的 2025-2027 年营业收入为基础，按照销售百分比法对构成公司日常生产经营所需流动资金的主要经营性流动资产、经营性流动负债分别进行估算，进而预测公司未来期间生产经营对流动资金的需求量。

（3）测算过程及合理性

公司流动资金占用金额主要来源于经营过程中产生的经营性流动资产和经营性流动负债，公司根据实际情况对 2025 年末、2026 年末和 2027 年末的经营性流动资产和经营性流动负债进行预测，计算各年末的经营性流动资金占用额（经营性流动资产-经营性流动负债）。公司对于流动资金的需求量为新增的流动资金缺口，即 2027 年末的流动资金占用额与 2024 年末流动资金占用额的差额。

在公司业务保持正常发展的情况下，未来三年，公司日常经营需补充的营运资金规模采用收入百分比法进行测算。2022 年至 2024 年，公司营业收入金额分别为 60,476.92 万元、81,627.95 万元和 101,747.40 万元，营业收入复合增长率为 29.71%。报告期内，公司收入规模增长较快，结合公司近年来自身发展情况，谨慎起见，假设公司预测期营业收入增长率为 20%。

结合上述营业收入测算，按照 2024 年末的应收账款及应收票据（应收款项融资）、存货、预付款项、合同资产等经营性资产和应付账款及应付票据、合同负债等经营性负债占 2024 年营业收入的百分比，预测 2025-2027 年新增流动资金需求如下：

单位：万元

项目	2024 年度 /2024 年末	占营业收入 比例	2025E	2026E	2027E
营业收入	101,747.40	100.00%	122,096.88	146,516.25	175,819.50
应收账款	29,385.31	28.88%	35,262.37	42,314.85	50,777.81
预付款项	2,344.55	2.30%	2,813.46	3,376.15	4,051.38
存货	26,732.30	26.27%	32,078.76	38,494.52	46,193.42
经营性流动资产 合计 (①)	58,462.16	57.46%	70,154.60	84,185.52	101,022.62
应付票据	5,143.40	5.06%	6,172.09	7,406.50	8,887.80
应付账款	13,847.41	13.61%	16,616.89	19,940.27	23,928.33
合同负债	5,728.83	5.63%	6,874.59	8,249.51	9,899.42
经营性流动负债 合计 (②)	24,719.65	24.30%	29,663.57	35,596.29	42,715.55
流动资金占用额 (③=①-②)	33,742.52	33.16%	40,491.02	48,589.23	58,307.07
新增流动资金需求			24,564.55		

根据上表计算，未来三年（2025 年-2027 年）公司新增的营运资金需求合计 24,564.55 万元。本次发行公司拟募集 4,200.00 万元用于补充流动资金，未超过公司流动资金缺口，符合公司当前实际发展需要，募集资金规模合理。

4、本次发行补充流动资金规模符合《证券期货法律适用意见第 18 号》的规定

《证券期货法律适用意见第 18 号》规定：“通过配股、发行优先股或者董事会确定发行对象的向特定对象发行股票方式募集资金的，可以将募集资金全部用于补充流动资金和偿还债务。通过其他方式募集资金的，用于补充流动资金和偿还债务的比例不得超过募集资金总额的百分之三十。”

公司募投项目拟使用募集资金为 14,860.00 万元，其中非资本化支出均用于补充资金，涉及补充流动资金的金额为 4,200.00 万元，占本次募集资金总额的比例为 28.26%、未超过 30%，符合相关规定的要求。

5、项目涉及的备案、环评等审批情况

本项目募集资金用于补充流动资金，资金用途符合国家产业政策，无需办理审批、核准、备案手续。

三、本次发行对公司经营管理和财务状况的影响

（一）本次发行对公司经营管理的影响

本次募集资金投资项目基于公司在市场和资源方面的积累，是公司完善产业布局、进一步增强核心竞争力的重要举措，有利于公司把握市场机遇，优化业务结构，进一步增强公司综合盈利能力，推动公司快速发展。

本次募投项目符合国家相关的产业政策和公司整体战略方向，具有良好的发展前景和经济效益。本次募投项目的实施紧密围绕公司发展战略，将进一步扩大设备全国化布局，提升公司的整体竞争力和风险防范能力，巩固和加强公司的市场份额和行业地位，为公司的持续发展增添动力。因此，本次以简易程序向特定对象发行股票对公司经营管理有着积极的意义，符合公司及全体股东的利益。

（二）本次发行对公司财务状况的影响

本次募集资金到位后，将提高公司的资产规模，公司的财务状况将得到进一步优化，公司的资金实力、抗风险能力和后续融资能力将得到提升。由于部分募集资金投资项目短期内不会产生效益，本次发行可能导致公司即期净资产收益率下降，每股收益摊薄。本次发行完成后，上市公司将获得较大规模的募集资金的现金流入，筹资活动现金流入将相应的增加。未来随着募投项目的实施，公司主营业务收入规模将明显提升，盈利水平将得以提高，经营活动产生的现金流入将得以增加，从而相应改善公司的现金流状况。

四、本次募集资金使用的可行性分析结论

本次募集资金使用计划符合国家产业发展方向及公司整体发展战略，具有良好的市场发展前景和一定的经济效益。本次募集资金投资项目的顺利实施，可提升公司在设备运营领域的竞争实力，落实公司战略布局，提升盈利水平，符合公司长期发展需求及股东利益。同时，本次发行将有助于公司优化资本结构，增强资本实力，提升公司综合竞争力。因此，本次募集资金投资项目是必要的、可行的。

五、发行人历次募集资金使用情况

（一）最近五年内募集资金情况

按前次募集资金到账时间计算，最近五年内，公司进行过一次募集资金行为，具体如下：

经中国证监会证监许可[2021]1631号文批复，公司首次公开发行人民币普通股（A股）股票2,170万股，每股发行价格为人民币14.20元，本次发行募集资金总额为人民币30,814.00万元，扣除发行费用4,244.21万元后，募集资金净额为人民币26,569.79万元。上述募集资金已到账，华兴会计师事务所（特殊普通合伙）已于2021年6月11日对公司首次公开发行股票募集资金到位情况进行了审验，并出具了华兴验字[2021]20000370110号《验资报告》。

（二）前次募集资金基本情况

2021年6月，发行人首次公开发行股票募集资金到位后存放于在中国工商银行股份有限公司广州番禺支行、中国银行股份有限公司广州番禺北城支行、招商银行股份有限公司广州天安支行及中国银行股份有限公司广州番禺支行开立的募集资金专户中。

截至2025年3月31日，发行人实际使用募集资金26,503.86万元，前次募集资金投资项目已结项，结余募集资金（含利息）89.54万元已永久性补充流动资金。

公司首次公开发行募集资金具体情况见以下对照表：

前次募集资金使用情况对照表

截至 2025 年 3 月 31 日

编制单位：广州华立科技股份有限公司

单位：人民币万元

募集资金总额：26,569.79						已累计使用募集资金总额：26,503.86				
变更用途的募集资金总额：-						各年度使用募集资金总额：26,503.86				
						2023 年：652.73				
						2022 年：4,505.46				
变更用途的募集资金总额比例：-						2021 年：21,345.67				
投资项目			募集资金投资总额			截止日募集资金累计投资额				项目达到 预定可以 使用状态 日期
序号	承诺投资项目	实际投资项目	募集前承 诺投资金 额	募集后承 诺投资金 额	实际投资金 额	募集前承诺 投资金额	募集后承 诺投资金 额	实际投资 金额	实际投资金 额与募集后 承诺投资金 额的差额	
1	终端业务拓展项目	终端业务拓展项目	22,000.00	13,569.79	13,570.41	22,000.00	13,569.79	13,570.41	0.62（注 1）	2023 年 8 月 17 日
2	研发及信息化建设项目	研发及信息化建设项目	5,000.00	4,000.00	3,930.29	5,000.00	4,000.00	3,930.29	-69.71（注 2）	2023 年 6 月 11 日
3	营销及售后服务体系建设项目	营销及售后服务体系建设项目	5,000.00	1,000.00	1,001.70	5,000.00	1,000.00	1,001.70	1.70（注 1）	2023 年 6 月 11 日
4	补充流动资金	补充流动资金	8,000.00	8,000.00	8,001.46	8,000.00	8,000.00	8,001.46	1.46（注 1）	不适用
合计			40,000.00	26,569.79	26,503.86	40,000.00	26,569.79	26,503.86	-65.93	

注 1：“终端业务拓展项目”、“营销及售后服务体系建设项目”、“补充流动资金”实际投资金额与募集后承诺投资金额的差额部分系利息收入；

注 2：公司前次募集资金投资项目已结项，并将“研发及信息化建设项目”的节余募集资金永久补充流动资金。

（三）前次募集资金投资项目实现效益情况

前次募集资金投资项目实现效益情况对照表

截至 2025 年 3 月 31 日

编制单位：广州华立科技股份有限公司

单位：人民币万元

实际投资项目		截止日投资项目累计产能利用率	承诺效益	最近三年一期实际效益				截止日累计实现效益	是否达到预计效益
序号	项目名称			2022 年	2023 年	2024 年	2025 年 1-3 月		
1	终端业务拓展项目	不适用	本项目实施完毕后，预计新增年均净利润 6,886.41 万元	934.54	2,429.51	2,937.07	282.80	9,252.39	否（注 1）
2	研发及信息化建设项目	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用
3	营销及售后服务体系建设项目	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用
4	补充流动资金	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用	不适用

注 1：“终端业务拓展项目”未达到预计效益：主要系公司首次公开发行股票实际募集资金低于募集资金项目拟投资额且受宏观环境影响游乐场运营业务经营情况未达预期影响。

（四）前次募集资金投资项目变更情况

公司前次募集资金未发生变更情况。

（五）闲置募集资金的使用情况

1、闲置募集资金暂时补充流动资金情况

公司于2021年6月29日召开第二届董事会第二十次会议及第二届监事会第十七次会议，审议通过了《关于使用部分闲置募集资金暂时补充流动资金的议案》同意公司在保证募集资金投资项目正常进行的前提下，使用不超过人民币3,000.00万元(含本数)的闲置募集资金暂时补充流动资金，使用期限为自本次董事会审议通过之日起不超过12个月，到期或募集资金投资项目需要时及时归还至公司募集资金专户。

2021年末公司使用闲置募集资金1,027.00万元暂时补充流动资金。2022年7月8日，公司已将上述用于暂时补充流动资金的募集资金全部归还至募集资金专户，未影响募集资金投资项目的正常进行。

2、闲置募集资金进行现金管理情况

公司于2021年6月29日召开第二届董事会第二十次会议及第二届监事会第十七次会议，审议通过了《关于使用部分闲置募集资金和自有资金进行现金管理的公告》，在不影响募集资金投资项目建设 and 公司正常经营的前提下，公司将合理利用闲置募集资金进行现金管理，提高募集资金使用效率，同意使用暂时闲置募集资金不超过6,000万元（含本数）和自有资金不超过8,000万元（含本数）进行现金管理，使用期限自股东大会审议通过之日起12个月内有效。在上述额度和期限内，资金可滚动使用，闲置募集资金授权理财到期后的本金及收益将及时归还至募集资金账户。

上述授权期限内，公司未使用闲置募集资金投资产品。

（五）会计师事务所出具的专项报告结论

广东司农会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《前次募集资金使用情况鉴证报告》（司农专字[2025]24008640055号）认为：华立科技《前次募集资金使用情况报告》在所有重大方面按照《监管规则适用指引——发行类第7号》编制，

如实反映了华立科技截至 2025 年 3 月 31 日止的前次募集资金使用情况。

第四节 董事会关于本次发行对公司影响的讨论与分析

一、本次发行完成后，上市公司的业务及资产的变动或整合计划

（一）本次发行对公司业务及资产的影响

本次发行所募集的资金，主要用于推进公司主营业务相关产品的项目建设，有利于公司主营业务的发展，进一步的提升和巩固公司的行业地位和业务规模，进一步增强核心竞争力，能够保证公司未来持续发展，提升公司的盈利能力。本次发行后，公司的主营业务范围保持不变，不会导致公司业务和资产的整合。

本次发行完成后，公司总资产、净资产规模将进一步增加，同时资产结构稳定性和抗风险能力也得到进一步夯实，对公司长期可持续发展产生积极作用。

（二）本次发行对公司章程的影响

本次发行完成后，公司股本将相应增加，原股东的持股比例也将相应发生变化。公司将按照发行的实际情况对公司章程中相关的条款进行修改，并办理工商变更登记。

（三）本次发行对股东结构的影响

本次发行完成后，公司股本将相应增加，公司的股东结构将发生变化，公司原股东的持股比例也将相应发生变化。本次发行不会导致公司控股股东与实际控制人发生变化。

（四）本次发行对高级管理人员结构的影响

截至本募集说明书出具日，公司尚无对高级管理人员结构进行调整的计划，本次发行不会对高级管理人员结构造成重大影响。若公司在未来拟调整高管人员结构，将根据有关规定，严格履行必要的法律程序和信息披露义务。

（五）本次发行对业务结构的影响

本次发行完成后，公司主营业务仍为游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。公司的业务结构不会因本次发行而发生重大变化。

二、本次发行后公司财务状况、盈利能力及现金流量的变动情况

（一）本次发行对公司财务状况的影响

本次发行募集资金拟投资的相关项目具有良好的社会效益、经济效益以及市场前景。

本次发行募集资金到位、募投项目顺利开展和实施后，公司总资产与净资产规模将有所增加，公司可持续发展能力和盈利能力均将得到较大幅度的改善，有利于公司未来销售收入的增长及盈利水平的提升。

（二）本次发行对公司盈利能力的影响

本次发行募集资金到位后，公司净资产和总股本将有所增加，募投项目的效益需逐步释放，因此短期内可能会导致净资产收益率、每股收益等财务指标出现一定程度的下降。但本次发行完成后，公司的资金实力将得到明显提升，有助于扩大公司现有业务的规模，从而逐步提升公司的盈利能力。

（三）本次发行对公司现金流量的影响

本次发行完成后，募集资金到位将使得公司筹资活动产生的现金流入量有所增加，并有效缓解公司日益增长的日常营运资金需求所致的现金流压力。总体来看，本次发行有助于改善公司现金流量状况，降低经营风险与成本。

三、本次发行后公司与控股股东及其关联人之间的业务关系、管理关系、关联交易及同业竞争等变化情况

本次发行完成后，公司与控股股东及其关联人之间的业务关系、管理关系等方面不会发生变化。本次发行不会产生同业竞争和新的关联交易。

四、本次发行完成后，公司不存在资金、资产被控股股东、实际控制人及其关联人占用的情形，或公司为控股股东、实际控制人及其关联人提供担保的情形

截至本募集说明书签署日，公司不存在资金、资产被控股股东及其关联方违规占用的情形，也不会因本次发行导致公司资金、资产被控股股东及其关联方占用。

五、本次发行对公司负债的影响

截至 2025 年 3 月末，公司的资产负债率为 41.43%（合并口径），本次发行不存在大量增加负债（包括或有负债）的情况，也不存在负债比例过低、财务成本不合理的情况。本次发行完成后，公司资产总额和净资产增加，资产负债率将有所下降，经营抗风险能力将进一步加强。

第五节 与本次发行相关的风险因素

投资者在评价发行人本次发行股票时，除本募集说明书提供的其他资料外，应特别认真考虑下述风险因素。下述风险因素根据重要性原则或可能影响投资者决策的程度大小排序，该排序并不表示风险因素依次发生。

一、与发行人相关的风险

（一）产业政策风险

近年来，国家相关政府部门出具了一系列支持鼓励游戏游艺产业发展的政策，为商用游戏游艺设备产业快速、健康发展提供了良好的政策支持。如果未来游戏游艺设备产业政策发生重大变化或调整，但公司未能及时调整并充分适应监管政策的变化，可能会对公司业绩造成不利影响。

（二）汇率波动风险

公司产品外销及境外原材料采购主要以美元、港元、日元等报价和结算，公司在报价时已考虑汇率波动的可能性。但汇率受国内外政治、经济等众多因素影响，若未来人民币对外币汇率短期内波动较大，公司存在汇兑损失的风险。

（三）市场竞争加剧的风险

目前，国内游戏游艺设备生产厂商大部分缺乏研发能力，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，产品同质化竞争较为严重，主要定位于中低端市场。公司经过多年的发展和技术积累，成为国内少数掌握了自有知识产权并具有了较强自主研发能力的企业，尤其在国内中高端市场，公司产品具备较强市场竞争力。但不排除未来部分中低端市场的竞争对手通过优胜劣汰，进入中高端市场，将进一步加大市场竞争压力。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，将对公司经营造成不利影响。

（四）宏观经济波动的风险

公司下游主要涉及游乐场、主题乐园等，与宏观经济周期和商业地产业态升级、商业综合体数量等因素有较大关联性。如果未来宏观经济运行出现较大幅度的波动，居民在文化娱乐方面的消费将减少，会导致下游客户的产品需求减少，

对公司的生产经营状况产生不利影响，公司的经营业绩将存在波动的风险。

（五）知识产权侵权风险

经过多年的技术积累，公司逐渐形成了自己的核心技术，公司品牌在市场上具有较高的知名度。截至 2025 年 3 月末，公司主要拥有 210 项国内注册商标权、154 项专利权、172 项作品著作权、195 项计算机软件著作权，公司产品具有较高市场竞争力。如果未来其他公司仿冒公司品牌，公司将面临着知识产权被侵犯的风险，可能对公司经营业绩造成一定的不利影响。

（六）应收账款风险

报告期各期末，公司应收账款账面价值分别为 28,001.73 万元、25,621.06 万元、29,385.31 万元和 26,142.58 万元，占流动资产的比例分别为 40.40%、35.21%、37.26%和 33.20%。公司应收账款占流动资产比例较大。虽然公司客户主要为国内知名游乐场所和主题乐园，且公司对应收账款已建立较为严格的考核管理制度，但如果未来客户经营环境、财务状况等出现重大不利变化，不排除可能发生因应收账款不能及时收回而形成坏账的风险，从而对公司的资金使用效率及经营业绩产生不利影响。

（七）存货风险

报告期各期末，公司存货账面价值分别为 26,943.07 万元、26,545.95 万元、26,732.30 万元和 31,275.51 万元，占流动资产的比重分别为 38.87%、36.49%、33.90%和 39.72%，公司存货金额较大且占流动资产的比例较高。公司根据市场需求和销售订单制定销售预测，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。

（八）最近一期业绩下滑导致业绩波动的风险

2025 年一季度，公司实现营业收入 18,501.13 万元，较上年同期减少 14.04%；实现归属于上市公司股东的净利润 1,142.97 万元，较上年同期减少 42.78%。对比同行业上市公司，金马游乐 2025 年一季度实现归属于上市公司股东的净利润

-66.44 万元，同比下降 106.83%；奥飞娱乐 2025 年一季度实现归属于上市公司股东的净利润 4,910.15 万元，同比下降 2.76%。公司最近一期业绩下滑主要受到产品更新换代等暂时性影响，预计相关影响不会持续至全年，亦不会形成短期内不可逆转的下滑。但若公司产品更新换代后市场需求不及预期、下游消费环境下行，公司可能面临经营业绩波动的风险。

（九）贸易摩擦的风险

公司产品外销覆盖东南亚、欧洲、北美洲及中东等地区，境外采购涉及日本、美国等国家及中国台湾地区。贸易摩擦可能导致公司进出口产品成本上升、价格竞争力削弱，加剧海外业务风险。

二、可能导致本次发行失败或募集资金不足的风险

本次发行股票尚需取得深交所的审核通过以及中国证监会的同意注册，能否取得以及最终取得时间存在不确定性。

三、与本次募投项目相关的风险

（一）募集资金投资项目新增折旧对公司经营业绩带来的风险

本次募集资金投资项目主要为资本性支出，其中固定资产投资规模较大，使得新增固定资产折旧金额大幅增加。尤其在项目建设期和早期运营期，由于项目效益未能完全释放，新增固定资产折旧额占公司当期营业收入和净利润的比例可能较大。若未来募投项目的效益实现情况不达预期，将对公司未来经营业绩及盈利能力产生不利的影响。

（二）募集资金运用不能达到预期效益的风险

尽管公司对本次募集资金投资项目进行了充分的论证，但在实际的实施过程中，不可排除仍将存在动漫 IP 衍生品价格、投资成本等管理和组织实施方面的风险。虽本次募投项目的效益是在公司合理预测的基础上确定的，但无法排除因政策环境、市场需求等方面发生重大不利变化导致募集资金投资项目产生的经济效益不达预期的风险。

（三）募投项目市场消化的风险

本次募集资金投资项目主要为新增铺设动漫卡片设备，有利于进一步优化公

司产业结构，提升公司行业竞争力和盈利能力。虽然公司已综合考虑市场需求情况以及未来的市场预期等因素，对募集资金投资项目新增铺设动漫卡片设备的市场拓展和消化吸收做了一定的准备工作。但如果产业政策变动、下游客户需求转变、行业竞争格局出现重大变化等原因导致下游客户及市场认可度不足，市场需求低于预期，或将导致市场开拓不利，引起募投项目市场消化不足的风险，对募集资金的使用和回报产生不利的影响。

四、其他风险

本次发行股票募集资金将用于业务相关项目和补充流动资金，有利于推动公司主营业务的拓展和升级，本次发行已经通过公司管理层的审慎论证，符合公司中长期战略发展规划。本次募集资金到位后，由于募投项目产生经济效益存在一定的经营时滞，因此公司存在短期内净资产收益率和每股收益被摊薄的风险。

第六节 公司利润分配政策及执行情况

一、《公司章程》利润分配政策

根据中国证监会《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》等相关政策要求，为明确公司对股东的回报，切实保护全体股东的合法权益，公司制定了有效的股利分配政策。根据现行有效的《公司章程》，公司利润分配政策如下：

（一）利润分配原则

公司实施积极的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展，结合公司的盈利情况和业务未来发展战略的实际需要，建立对投资者持续、稳定的回报机制，保持利润分配政策的一致性、合理性和稳定性。

公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事、外部监事和公众投资者的意见。

（二）利润分配方式

公司可以采取现金、股票股利或者二者相结合的方式分配利润，并优先采取现金分配方式。其中，现金股利政策目标为稳定增长股利。利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。公司董事会可以根据公司盈利及资金需求情况提议公司进行中期现金分红。

（三）利润分配条件和比例

1、现金分红的条件和比例

在公司当年盈利、累计未分配利润为正数且保证公司能够持续经营和长期发展的前提下，如公司无重大投资计划或重大现金支出事项发生，公司应当优先采取现金方式分配股利，且公司每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的10%，公司最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的30%。具体每个年度的分红比例由董事会根据公司经营情况和有关规定拟定，提交股东大会审议决定。

重大投资计划、重大现金支出是指公司未来12个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出超过公司最近一期经审计的合并报表净资产的30%，实施

募集资金投资项目除外。

董事会制定利润分配方案时，应当综合考虑公司所处的行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平、债务偿还能力、是否有重大资金支出安排和投资者回报等因素制定公司的利润分配政策。利润分配方案遵循以下原则：

1) 在公司发展阶段属于成熟期且无重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 80% 。

2) 在公司发展阶段属于成熟期且有重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 40%。

3) 在公司发展阶段属于成长期且有重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 20%。

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前款第三项规定处理。

2、股票股利分配的条件

在确保最低现金分红比例的条件下，公司在经营状况良好，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在确保最低现金分红比例的条件下，提出股票股利分配预案。

（四）利润分配的期间间隔

在满足利润分配的条件下，公司每年度进行一次利润分配，公司可以根据盈利情况和资金需求状况进行中期分红，具体形式和分配比例由董事会根据公司经营情况和有关规定拟定，提交股东大会审议决定。

（五）利润分配方案的决策程序

1、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。

独立董事认为现金分红具体方案可能损害公司或者中小股东权益的，有权发表独立意见。董事会对独立董事的意见未采纳或者未完全采纳的，应当在董事会决议中记载独立董事的意见及未采纳的具体理由，并披露。

2、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。

3、公司召开年度股东大会审议年度利润分配方案时，可审议批准下一年中期现金分红的条件、比例上限、金额上限等。年度股东大会审议的下一年中期分红上限不应超过相应期间归属于上市公司股东的净利润。董事会根据股东大会决议在符合利润分配的条件下制定具体的中期分红方案。

4、在当年满足现金分红条件情况下，董事会未提出以现金方式进行利润分配预案的，应在定期报告中披露原因，独立董事应当对此发表独立意见。同时在召开股东大会时，公司应当提供股东大会网络投票方式以方便中小股东参与股东大会表决。

（六）利润分配政策的调整条件和程序

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不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定，有关调整利润分配政策的议案需经全体董事过半数同意，且经二分之一以上独立董事同意以及监事会全体监事过半数同意方可提交股东大会审议，独立董事应对利润分配政策的调整或变更发表独立意见。

有关调整利润分配政策的议案应经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过，该次股东大会应同时采用网络投票方式召开。

（七）公司应当在年度报告中详细披露现金分红政策的制定及执行情况，并对下列事项进行专项说明：

- 1、是否符合《公司章程》的规定或者股东大会决议的要求；
- 2、分红标准和比例是否明确和清晰；
- 3、相关的决策程序和机制是否完备；
- 4、公司未进行现金分红的，应当披露具体原因，以及下一步为增强投资者回报水平拟采取的举措等；
- 5、中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否

得到了充分保护等。

对现金分红政策进行调整或者变更的，还应当对调整或者变更的条件及程序是否合规和透明等进行详细说明。

（八）存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

二、最近三年利润分配及未分配利润使用情况

（一）最近三年利润分配方案

1、公司 2022 年度利润分配方案

公司 2022 年度利润分配方案为：2022 年度公司归属于母公司所有者的净利润为-7,121.55 万元，拟以公司总股本 112,840,000 股为基数，以资本公积转增股本的方式向全体股东每 10 股转增 3 股，预计转增 33,852,000 股，不派发现金红利、不送红股、未分配利润结转以后年度分配。

2、公司 2023 年度利润分配方案

公司 2023 年度利润分配方案为：以公司 2023 年 12 月 31 日总股本 146,692,000 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 2.00 元（含税），预计派发 29,338,400.00 元（含税），剩余未分配利润结转以后年度；本次不送红股、不以资本公积金转增股本。

3、公司 2024 年度利润分配方案

公司 2024 年度利润分配方案为：以公司 2024 年 12 月 31 日总股本 146,692,000 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 2.00 元（含税），预计派发 29,338,400.00 元（含税），剩余未分配利润结转以后年度；本次不送红股、不以资本公积金转增股本。

（二）最近三年现金分红情况

公司最近三年现金分红情况符合《上市公司监管指引第 3 号——上市公司现金分红》以及《公司章程》的要求，具体如下：

单位：万元

分红年度	现金分红金额 (含税)	合并报表归属于上市公司 股东的净利润	当年现金分红占归属于上市 公司股东的净利润的比例
2024 年度	2,933.84	8,465.17	34.66%
2023 年度	2,933.84	5,195.69	56.47%
2022 年度	-	-7,121.55	-
公司最近三年以现金方式累计分配的利润			5,867.68
公司最近三年实现的年均可分配利润			2,179.77
公司最近三年以现金方式累计分配的利润占公司最近三年实现的年均可分配利润			269.19%

公司最近三年的利润分配符合现行有效的《公司章程》以及《上市公司监管指引第3号—上市公司现金分红》等有关规定，今后公司将持续严格按照《公司章程》的规定实施现金分红。

（三）公司未分配利润使用安排情况

公司留存的未分配利润主要用于主营业务，扩大现有业务规模，促进公司持续发展。

三、公司未来三年（2025 年-2027 年）股东回报规划

根据公司现行有效的《公司章程》及《未来三年（2025 年-2027 年）股东回报规划》，公司的利润分配政策如下：

（一）公司重视对投资者特别是中小投资者的合理投资回报，实行持续、稳定的利润分配政策。

（二）利润分配形式

公司可以采取现金、股票股利或者二者相结合的方式分配利润，并优先采取现金分配方式。其中，现金股利政策目标为稳定增长股利。利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。公司董事会可以根据公司盈利及资金需求情况提议公司进行中期现金分红。

（三）利润分配的条件和比例

1、现金分红的条件和比例

在公司当年盈利、累计未分配利润为正数且保证公司能够持续经营和长期发展的前提下，如公司无重大投资计划或重大现金支出事项发生，公司应当优先采

取现金方式分配股利，且公司每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 10%，公司最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。具体每个年度的分红比例由董事会根据公司经营情况和有关规定拟定，提交股东大会审议决定。

重大投资计划、重大现金支出是指公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出超过公司最近一期经审计的合并报表净资产的 30%，实施募集资金投资项目除外。

董事会制定利润分配方案时，应当综合考虑公司所处的行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平、债务偿还能力、是否有重大资金支出安排和投资者回报等因素制定公司的利润分配政策。利润分配方案遵循以下原则：

（1）在公司发展阶段属于成熟期且无重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 80%。

（2）在公司发展阶段属于成熟期且有重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 40%。

（3）在公司发展阶段属于成长期且有重大投资计划或重大现金支出安排的，利润分配方案中现金分红所占比例最低应达到 20%。

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前款第三项规定处理。

2、股票股利分配的条件

在确保最低现金分红比例的前提下，公司在经营状况良好，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，可以在确保最低现金分红比例的前提下，提出股票股利分配预案。

（四）利润分配的期间间隔

在满足利润分配的条件下，公司每年度进行一次利润分配，公司可以根据盈利情况和资金需求状况进行中期分红，具体形式和分配比例由董事会根据公司经营情况和有关规定拟定，提交股东大会审议决定。

（五）利润分配方案的决策程序

1、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。

独立董事认为现金分红具体方案可能损害公司或者中小股东权益的，有权发表独立意见。董事会对独立董事的意见未采纳或者未完全采纳的，应当在董事会决议中记载独立董事的意见及未采纳的具体理由，并披露。

2、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。

3、公司召开年度股东大会审议年度利润分配方案时，可审议批准下一年中期现金分红的条件、比例上限、金额上限等。年度股东大会审议的下一年中期分红上限不应超过相应期间归属于上市公司股东的净利润。董事会根据股东大会决议在符合利润分配的条件下制定具体的中期分红方案。

4、在当年满足现金分红条件情况下，董事会未提出以现金方式进行利润分配预案的，应在定期报告中披露原因。同时在召开股东大会时，公司应当提供股东大会网络投票方式以方便中小股东参与股东大会表决。

（六）利润分配政策的调整条件和程序

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不得违反中国证监会和深圳证券交易所的有关规定，有关调整利润分配政策的议案需经全体董事过半数同意，且经二分之一以上独立董事同意以及监事会全体监事过半数同意方可提交股东大会审议。

有关调整利润分配政策的议案应经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过，该次股东大会应同时采用网络投票方式召开。

（七）存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

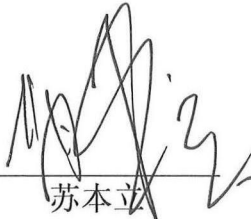
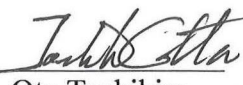
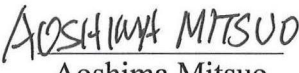
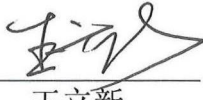
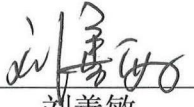
（八）公司股东大会对利润分配方案作出决议后，或公司董事会根据年度股东大会审议通过的下一年中期分红条件和上限制定具体方案后，须在 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

第七节 声明

一、发行人及全体董事、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募集说明书内容真实、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：

 苏本立	 Ota Toshihiro	 苏永益
 Aoshima Mitsuo	 王立新	 刘善敏

全体监事：

 杜燕珊	 张明	 谢慕珍
--	---	--

其他高级管理人员：

 冯正春	 华舜阳
--	--

广州华立科技股份有限公司



2025年8月15日

二、发行人控股股东、实际控制人声明

本公司或本人承诺本募集说明书的内容真实、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:

For and on behalf of
HONG KONG HUALI INTERNATIONAL HOLDINGS LIMITED
香港華立國際控股有限公司

授权代表:

.....
Authorized Signature(s)

苏本立

实际控制人:



苏本立

2025年8月15日

三、保荐机构（主承销商）声明

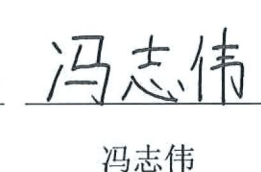
本公司已对募集说明书进行了核查，确认募集说明书的内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

项目协办人签名：



张茵兰

保荐代表人签名：



钟建高

冯志伟

保荐机构董事长、法定代表人签名：



王 达



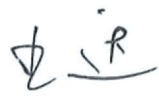
声明

本人已认真阅读广州华立科技股份有限公司募集说明书的全部内容，确认募集说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对募集说明书真实性、准确性、完整性、及时性承担相应法律责任。

保荐机构总裁签名：


张毅峰

保荐机构董事长签名：


王 达

万联证券股份有限公司



四、发行人律师声明

本所及经办律师已阅读《广州华立科技股份有限公司 2025 年度以简易程序向特定对象发行股票募集说明书》，确认募集说明书与本所出具的法律意见书不存在矛盾。本所及经办律师对发行人在募集说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认募集说明书不致因引用上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对募集说明书引用法律意见书的内容的真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

单位负责人：

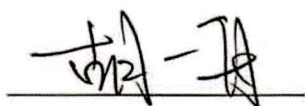


王玲

经办律师：



郭钟泳



胡一舟



五、承担审计业务的会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读募集说明书，确认募集说明书内容与本所出具的审计报告、前次募集资金使用情况鉴证报告、非经常性损益鉴证报告等文件不存在矛盾。本所及签字注册会计师对发行人在募集说明书中引用的审计报告、前次募集资金使用情况鉴证报告、非经常性损益鉴证报告等文件的内容无异议，确认募集说明书不因引用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。

签字注册会计师：


陈新伟


覃 易


万 蜜

会计师事务所负责人：


吉争雄

广东司农会计师事务所（特殊普通合伙）

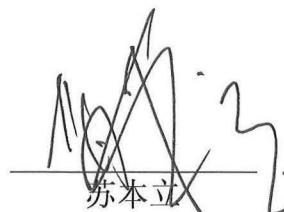
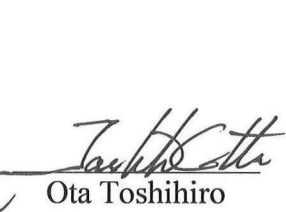
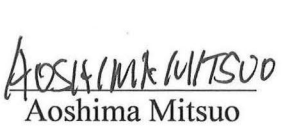
2025年8月15日



六、发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺：广州华立科技股份有限公司本次发行上市符合发行条件、上市条件和信息披露要求，符合适用简易程序要求。

全体董事：

 苏本立	 Ota Toshihiro	 苏永益
 Aoshima Mitsuo	 王立新	 刘善敏

全体监事：

 杜燕珊	 张明	 谢慕珍
---	--	--

其他高级管理人员：

 冯正春	 华舜阳
--	--

广州华立科技股份有限公司
2023年 8 月 15 日

七、发行人控股股东、实际控制人承诺

本人/本公司承诺：广州华立科技股份有限公司本次发行上市符合发行条件、上市条件和信息披露要求，符合适用简易程序要求。

控股股东：
授权代表：

For and on behalf of
HONG KONG WAH LIP INTERNATIONAL HOLDINGS LIMITED
香港華立國際控股有限公司

.....
Authorized Signature(s)

苏本立

实际控制人：

.....
苏本立

2025年 8 月 15 日

八、董事会关于本次发行的相关声明及承诺

（一）关于未来十二个月内其他股权融资计划的声明

除本次发行外，在未来十二个月内，公司董事会将根据公司资本结构、业务发展情况，并考虑公司的融资需求以及资本市场发展情况确定是否安排其他股权融资计划。若未来公司根据业务发展需要及资产负债状况安排股权融资，将按照相关法律法规履行审议程序和信息披露义务。

（二）关于本次发行股票摊薄即期回报采取的措施及承诺

1、关于本次发行股票摊薄即期回报采取的措施

本次发行摊薄即期回报的，发行人董事会按照国务院和中国证监会有关规定作出的承诺并兑现填补回报的具体措施。

为保证本次发行募集资金有效使用、有效防范股东即期回报被摊薄的风险和提高公司未来的持续回报能力，本次发行完成后，公司将通过加强募投项目推进力度、提升公司治理水平、加强募集资金管理、严格执行分红政策等措施提升公司运行效率，以降低本次发行摊薄股东即期回报的影响。公司拟采取的具体措施如下：

（1）加强募投项目推进力度，尽快实现项目预期收益

本次募集资金将用于动漫卡片设备投放及运营项目和补充流动资金。本次发行募集资金投资项目的实施，有利于扩大公司的市场影响力，进一步提升公司竞争优势，提升可持续发展能力，有利于实现并维护股东的长远利益。

公司将加快推进募投项目建设，争取募投项目尽快完成，实现对提高公司经营业绩和盈利能力贡献，有助于填补本次发行对股东即期回报的摊薄。

（2）不断提升公司治理水平，为公司发展提供制度保障

公司将严格遵循《公司法》《证券法》《上市公司治理准则》等法律法规和规范性文件的要求，不断完善公司治理结构，确保股东能够充分行使权利，确保董事会能够按照法律、法规和公司章程的规定行使职权、作出科学、迅速和谨慎的决策，确保独立董事能够认真履行职责，维护公司整体利益，尤其是中小股东的合法权益，确保监事会能够独立有效地行使对董事、经理和其他高级管理人员及

公司财务的监督权和检查权，为公司发展提供制度保障。

（3）加强募集资金管理，确保募集资金使用规范

公司已根据《公司法》《证券法》等法律法规、规范性文件的要求和《公司章程》的规定制订了《募集资金管理制度》，对募集资金的专户存储、使用、用途变更、管理和监督等进行了明确的规定。为保障公司规范、有效使用募集资金，本次发行募集资金到位后，公司董事会将持续监督募集资金的存储和使用，配合监管银行和保荐机构对募集资金使用的检查和监督，以保证募集资金合理规范使用，合理防范募集资金使用风险。

（4）严格执行分红政策，保障公司股东利益回报

为健全、完善公司科学、持续的股东回报机制，切实保护投资者合法权益，根据中国证监会《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》等有关法律、法规及规范性文件以及《公司章程》的规定，公司制定了《广州华立科技股份有限公司未来三年（2025年-2027年）股东回报规划》，进一步明确和完善了公司利润分配的原则和方式，利润分配尤其是现金分红的具体条件、比例，股票股利的分配条件，完善了公司利润分配的决策程序和机制以及利润分配政策调整的决策程序。

未来，公司将继续严格执行公司分红政策，强化投资者回报机制，确保公司股东特别是中小股东的利益得到保护，努力提升股东回报水平。

2、关于本次发行股票摊薄即期回报采取的承诺

（1）控股股东、实际控制人承诺

为确保公司本次发行摊薄即期回报的填补措施得到切实执行，公司控股股东、实际控制人作出如下承诺：

“1）本人/企业不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益；

2）本承诺出具日后至公司本次发行实施完毕前，若证券监管部门作出关于填补回报措施及其承诺的其他新监管规定的，且上述承诺不能满足证券监管部门该等规定时，本人/企业承诺届时将按照证券监管部门的最新规定出具补充承诺；

3）切实履行公司制定的有关填补回报措施以及本人/企业对此作出的任何有关填补回报措施的承诺，若本人/企业违反该等承诺并给公司或者股东造成损失

的，同意根据法律、法规及证券监管机构的有关规定承担相应法律责任。

若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本人/企业同意中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构按照其制定或发布的有关规定、规则，对本人/企业作出相关处罚或采取相关管理措施。”

(2) 董事、高级管理人员承诺

为维护公司和全体股东的合法权益，保障公司填补回报措施能够得到切实履行，公司董事、高级管理人员承诺如下：

“1) 不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) 对自身的职务消费行为进行约束；

3) 不动用公司资产从事与自身履行职责无关的投资、消费活动；

4) 由公司董事会或薪酬与考核委员会制订的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

5) 如公司未来实施股权激励方案，则未来股权激励方案的行权条件将与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

6) 自本承诺出具日至公司本次发行实施完毕前，若证券监管部门作出关于填补回报措施及其承诺的其他新监管规定的，且上述承诺不能满足证券监管部门该等规定时，本人承诺将按照证券监管部门的最新规定出具补充承诺。

7) 切实履行公司制定的有关填补回报措施以及本人/企业对此作出的任何有关填补回报措施的承诺，若本人/企业违反该等承诺并给公司或者股东造成损失的，同意根据法律、法规及证券监管机构的有关规定承担相应法律责任。

若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本人/企业同意中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构按照其制定或发布的有关规定、规则，对本人/企业作出相关处罚或采取相关管理措施。”

（此页无正文，为《广州华立科技股份有限公司 2025 年度以简易程序向特定对象发行股票之募集说明书》之董事会声明盖章页）

广州华立科技股份有限公司
股份有限公司
2025 年 8 月 15 日



附件一：公司及其控股子公司主要注册商标一览表

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
1	发行人		60193493	41	2022.04.28-2032.04.27	原始取得	无
2	发行人	Funloop sport	61777914	35	2022.07.28-2032.07.27	原始取得	无
3	发行人	Funloop sport	61791842	28	2022.07.28-2032.07.27	原始取得	无
4	发行人	Funloop sport	61799368	41	2022.07.28-2032.07.27	原始取得	无
5	发行人	最速传说	63445985	41	2022.09.14-2032.09.13	原始取得	无
6	发行人		63285645	41	2022.09.28-2032.09.27	原始取得	无
7	发行人		9927747	41	2022.11.07-2032.11.06	原始取得	无
8	发行人		9927746	9	2022.11.07-2032.11.06	原始取得	无
9	发行人		9927745	28	2022.11.07-2032.11.06	原始取得	无
10	发行人		5944013	41	2024.01.07-2034.01.06	继受取得	无
11	发行人		1351347	9	2020.01.07-2030.01.06	继受取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
12	发行人		33846099	41	2019.7.7-2029.7.6	原始取得	无
13	发行人		33824749	41	2019.07.07-2029.07.06	原始取得	无
14	发行人		33177429	28	2019.06.28-2029.06.27	原始取得	无
15	发行人		33177413	28	2019.06.21-2029.06.20	原始取得	无
16	发行人		33172908	28	2019.06.21-2029.06.20	原始取得	无
17	发行人		33171550	28	2019.05.28-2029.05.27	原始取得	无
18	发行人		33168524	28	2019.06.21-2029.06.20	原始取得	无
19	发行人		33166461	28	2019.06.28-2029.06.27	原始取得	无
20	发行人		33157324	28	2019.06.07-2029.06.06	原始取得	无
21	发行人		31542463	28	2019.06.14-2029.06.13	原始取得	无
22	发行人		30762516	28	2019.02.21-2029.02.20	原始取得	无
23	发行人		30760821	28	2019.03.07-2029.03.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
24	发行人		30757222	28	2019.02.21-2029.02.20	原始取得	无
25	发行人		30757205	28	2019.02.28-2029.02.27	原始取得	无
26	发行人		30754915	28	2019.05.28-2029.05.27	原始取得	无
27	发行人		30750878	28	2019.02.21-2029.02.20	原始取得	无
28	发行人		30748868	28	2019.02.21-2029.02.20	原始取得	无
29	发行人		30475846	9	2019.02.21-2029.02.20	原始取得	无
30	发行人		30458293	28	2019.02.14-2029.02.13	原始取得	无
31	发行人		30159030	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
32	发行人		30159030	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
33	发行人		30159030	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
34	发行人		30159030	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
35	发行人		30155255	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
36	发行人		30155255	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
37	发行人		30155255	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
38	发行人		30155255	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
39	发行人		30155244	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
40	发行人		30155244	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
41	发行人		30155244	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
42	发行人		30155244	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
43	发行人		30152959	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
44	发行人		30152959	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
45	发行人		30152959	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
46	发行人		30152959	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
47	发行人		30150527	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
48	发行人		30150527	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
49	发行人		30150527	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
50	发行人		30150527	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
51	发行人		30150113	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
52	发行人		30150113	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
53	发行人		30150113	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
54	发行人		30150113	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
55	发行人		30150105	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
56	发行人		30150105	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
57	发行人		30150105	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
58	发行人		30150105	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
59	发行人		30150085	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
60	发行人		30150085	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
61	发行人		30150085	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
62	发行人		30150085	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
63	发行人		30149729	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
64	发行人		30149729	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
65	发行人		30149729	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
66	发行人		30149729	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
67	发行人		30149723	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
68	发行人		30149723	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
69	发行人		30149723	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
70	发行人		30149723	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
71	发行人		30149713	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
72	发行人		30149713	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
73	发行人		30149713	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
74	发行人		30149713	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
75	发行人		30148189	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
76	发行人		30148189	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
77	发行人		30148189	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
78	发行人		30148189	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
79	发行人		30147020	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
80	发行人		30147020	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
81	发行人		30147020	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
82	发行人		30147020	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
83	发行人		30146027	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
84	发行人		30146027	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
85	发行人		30146027	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
86	发行人		30146027	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
87	发行人		30144636	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
88	发行人		30144636	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
89	发行人		30144636	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
90	发行人		30144636	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
91	发行人		30143105	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
92	发行人		30143105	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
93	发行人		30143105	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
94	发行人		30143105	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
95	发行人		30140899	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
96	发行人		30140899	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
97	发行人		30140899	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
98	发行人		30140899	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
99	发行人		30137704	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
100	发行人		30137704	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
101	发行人		30137704	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
102	发行人		30137704	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
103	发行人		30136934	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
104	发行人		30136934	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
105	发行人		30136934	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
106	发行人		30136934	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
107	发行人		30134110	35	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
108	发行人		30134110	28	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
109	发行人		30134110	41	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
110	发行人		30134110	9	2019.02.07-2029.02.06	原始取得	无
111	发行人		17157603	28	2016.12.07-2026.12.06	原始取得	无
112	发行人		17157538	28	2016.09.28-2026.09.27	原始取得	无
113	发行人		17157420	16	2016.10.21-2026.10.20	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
114	发行人		17157335	16	2016.10.21-2026.10.20	原始取得	无
115	发行人	STEEL REVOLT	12238013	28	2024.08.14-2034.08.13	原始取得	无
116	发行人	STEEL REVOLT	12238005	35	2024.08.14-2034.08.13	原始取得	无
117	发行人	STEEL REVOLT	12237994	9	2024.08.14-2034.08.13	原始取得	无
118	发行人		12068421	35	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
119	发行人		12068385	35	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
120	发行人		12068373	35	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
121	发行人		12068333	28	2024.07.21-2034.07.20	原始取得	无
122	发行人		12068309	28	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
123	发行人		12068296	28	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
124	发行人		12068276	28	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
125	发行人		12068245	9	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
126	发行人		12068224	9	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无

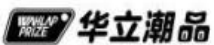
序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
127	发行人		12068204	9	2025.03.21-2035.03.20	原始取得	无
128	发行人		12068170	9	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
129	发行人		10854155	28	2024.02.21-2034.02.20	原始取得	无
130	发行人		10854154	28	2024.02.21-2034.02.20	原始取得	无
131	发行人		10854152	28	2023.11.07-2033.11.06	原始取得	无
132	发行人		10854151	28	2023.11.07-2033.11.06	原始取得	无
133	发行人		10854150	28	2024.06.07-2034.06.06	原始取得	无
134	发行人		54789006	41	2021.10.21-2031.10.20	原始取得	无
135	发行人		54201839	41	2021.10.14-2031.10.13	原始取得	无
136	发行人		54189052	41	2021.10.14-2031.10.13	原始取得	无

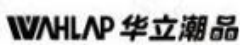
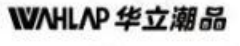
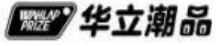
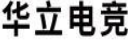
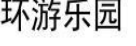
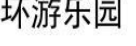
序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
137	发行人		51668058	41	2021.08.14-2031.08.13	原始取得	无
138	发行人		51136925	28	2021.07.21-2031.07.20	原始取得	无
139	发行人		51135092	41	2021.07.14-2031.07.13	原始取得	无
140	发行人		43802082	28	2020.10.07-2030.10.06	原始取得	无
141	发行人		43796690	16	2020.09.21-2030.09.20	原始取得	无
142	发行人		43794111	25	2020.09.21-2030.09.20	原始取得	无
143	发行人		43787997	18	2020.12.21-2030.12.20	原始取得	无
144	发行人		43786913	35	2020.12.21-2030.12.20	原始取得	无
145	发行人		36342856	41	2019.10.07-2029.10.06	继受取得	无
146	发行人		10854153	28	2023.11.07-2033.11.06	原始取得	无
147	发行人		54811042	41	2021.10.21-2031.10.20	原始取得	无
148	发行人		33873181	41	2019.10.14-2029.10.13	继受取得	无
149	发行人		33852324	41	2019.10.14-2029.10.13	继受取得	无
150	华立软件		12068085	9	2024.07.07-2034.07.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
151	华立软件		12068058	9	2024.07.07-2034.07.06	原始取得	无
152	华立软件		12067816	9	2024.07.07-2034.07.06	原始取得	无
153	发行人		7986551	41	2021.02.28-2031.02.27	继受取得	无
154	发行人		7986552	41	2021.02.28-2031.02.27	继受取得	无
155	发行人		7986549	28	2021.02.07-2031.02.06	继受取得	无
156	发行人		7986548	42	2021.02.28-2031.02.27	继受取得	无
157	发行人		7405963	42	2020.12.07-2030.12.06	继受取得	无
158	发行人		7405962	28	2021.01.07-2031.01.06	继受取得	无
159	发行人		1491323	41	2020.12.14-2030.12.13	继受取得	无
160	发行人		10386746	9	2023.03.14-2033.3.13	继受取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
161	发行人		10386800	28	2023.03.14-2033.03.13	继受取得	无
162	发行人		10386870	35	2023.03.14-2033.03.13	继受取得	无
163	发行人		10386932	41	2023.03.14-2033.03.13	继受取得	无
164	发行人		10386988	42	2023.03.14-2033.03.13	继受取得	无
165	发行人	娃娃秀	56397112	28	2021.12.28-2031.12.27	原始取得	无
166	发行人	◎ 缤纷娃娃秀 ◎	57567286	28	2022.01.21-2032.01.20	原始取得	无
167	发行人	元气贝比 YUANOI BEIBI	57585479	41	2022.01.21-2032.01.20	原始取得	无
168	发行人	元气贝比	57820764	41	2022.02.07-2032.02.06	原始取得	无
169	发行人	Wahlap WaGame	68251866	28	2023.06.14-2033.06.13	原始取得	无
170	发行人	Wahlap WaGame	68254621	9	2023.06.14-2033.06.13	原始取得	无
171	发行人	Wahlap WaGame	68258492	35	2023.06.14-2033.06.13	原始取得	无
172	发行人	Wahlap WaGame	68267299	41	2023.06.14-2033.06.13	原始取得	无
173	发行人		80404932	28	2025.03.07-2035.03.06	原始取得	无
174	发行人		79582148	41	2024.12.21-2034.12.20	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
175	发行人		76735331	41	2024.08.07-2034.08.06	原始取得	无
176	发行人		76729751	28	2024.07.21-2034.07.20	原始取得	无
177	发行人		76722423	25	2024.07.21-2034.07.20	原始取得	无
178	发行人		76740787	41	2024.07.28-2034.07.27	原始取得	无
179	发行人		76729747	28	2024.07.21-2034.07.20	原始取得	无
180	发行人		76726088	25	2024.07.21-2034.07.20	原始取得	无
181	发行人		76336073	28	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
182	发行人		76336064	28	2024.07.14-2034.07.13	原始取得	无
183	发行人		74731167	16	2024.04.28-2034.04.27	原始取得	无
184	发行人		73591278	28	2024.03.07-2034.03.06	原始取得	无
185	发行人		73600031	28	2024.05.14-2034.05.13	原始取得	无
186	发行人		73592606	28	2024.05.14-2034.05.13	原始取得	无
187	发行人		73586206	28	2024.03.07-2034.03.06	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
188	发行人		73586186	28	2024.03.07-2034.03.06	原始取得	无
189	发行人	光环：渡鸦小队	73587544	28	2024.03.07-2034.03.06	原始取得	无
190	发行人		73584596	28	2024.05.14-2034.05.13	原始取得	无
191	发行人		73597573	28	2024.05.14-2034.05.13	原始取得	无
192	发行人		73602755	28	2024.03.07-2034.03.06	原始取得	无
193	发行人		73594040	28	2024.05.14-2034.05.13	原始取得	无
194	发行人		73604660	28	2024.03.07-2034.03.06	原始取得	无
195	发行人		73586210	28	2024.05.14-2034.05.13	原始取得	无
196	发行人		73607222	28	2024.03.07-2034.03.06	原始取得	无
197	发行人		73602766	28	2024.03.07-2034.03.06	原始取得	无
198	发行人		70950818	25	2023.10.21-2033.10.20	原始取得	无
199	发行人		70968320	6	2023.10.21-2033.10.20	原始取得	无
200	发行人	华立潮品	70947063	25	2023.10.21-2033.10.20	原始取得	无

序号	权利人	商标图样	注册号	类别编号	专用权期限	取得方式	他项权利
201	发行人		70955349	25	2023.10.28-2033.10.27	原始取得	无
202	发行人		70949002	25	2023.10.14-2033.10.13	原始取得	无
203	发行人		70443253	28	2024.06.28-2034.06.27	原始取得	无
204	发行人		70448855	28	2023.10.28-2033.10.27	原始取得	无
205	发行人		70448839	28	2024.06.28-2034.06.27	原始取得	无
206	发行人		70429252	28	2024.06.28-2034.06.27	原始取得	无
207	发行人		69979554	28	2024.09.14-2034.09.13	原始取得	无
208	发行人		60204623	41	2023.04.21-2033.04.20	原始取得	无
209	发行人		57572744	41	2022.04.14-2032.04.13	原始取得	无
210	发行人		57582236	35	2022.04.14-2032.04.13	原始取得	无

注：序号为 153 至 164 的 12 项商标由发行人持有 60% 的商标权份额，由湖南乐汇动漫科技有限公司持有 40% 的商标权份额。

附件二：公司及其控股子公司主要专利一览表

（一）发明专利

序号	权属人	专利名称	专利号	申请日	权利期限	取得方式
1	发行人	游戏机	2016103345597	2016.05.18	20 年	原始取得
2	发行人	游戏机座椅多自由度摇摆机构	2016106029159	2016.07.27	20 年	原始取得
3	发行人	一种滑雪脚踏仿真装置	2017102502843	2017.04.17	20 年	原始取得
4	发行人	仿真滑雪游戏机的操作站台	2017102519878	2017.04.17	20 年	原始取得
5	发行人	一种模拟桥面摇摆的装置及荡桥式游戏设备	2017108897714	2017.09.27	20 年	原始取得
6	发行人	一种脚踏式游戏机及游戏控制方法	2017111352667	2017.11.13	20 年	原始取得
7	发行人	一种弹球游戏机及其游戏控制方法	201711338905X	2017.12.14	20 年	原始取得
8	发行人	一种游戏控制装置、游戏机及其游戏控制方法	201810269730X	2018.03.29	20 年	原始取得
9	发行人	一种游戏执行装置、游戏机及其游戏控制方法	2018105479716	2018.05.31	20 年	原始取得
10	发行人	游戏机执行机构、游戏机及游戏机控制方法	2019102204345	2019.03.22	20 年	原始取得
11	发行人	一种推币游艺装置	2019113006028	2019.12.17	20 年	原始取得
12	发行人	一种贪吃肥鹅定位装置	2020113488042	2020.11.26	20 年	原始取得
13	发行人	一种转盘游艺装置	2020115522391	2020.12.24	20 年	原始取得
14	发行人	一种虚拟现实的游戏系统	2022108565118	2022.07.21	20 年	原始取得
15	发行人	游戏智能盒子数据交互电路	2024106020623	2024.05.15	20 年	原始取得
16	发行人	游戏卡激活方法、装置及存储介质	2024112740867	2024.09.12	20 年	原始取得

公司拥有的发明专利对提升竞速类及体感类游戏游艺设备体验有重要作用，

不存在他项权利，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。

（二）实用新型专利

序号	权属人	专利名称	专利号	申请日	权利期限	取得方式
1	发行人	一种游戏机的摇摆结构	2015204920775	2015.07.09	10 年	原始取得
2	发行人	一种儿童游戏机	2015204920718	2015.07.09	10 年	原始取得
3	发行人	枪击类游戏机的枪弹传送装置	2016204596704	2016.05.18	10 年	原始取得
4	发行人	游戏机	2016204596850	2016.05.18	10 年	原始取得
5	发行人	枪机游戏机的枪回正机构	2016204597374	2016.05.18	10 年	原始取得
6	发行人	游戏机礼品掉落机构	2016204598610	2016.05.18	10 年	原始取得
7	发行人	游戏机的座舱转动机构	2016204578566	2016.05.18	10 年	原始取得
8	发行人	游戏机座舱支撑机构	2016204585894	2016.05.18	10 年	原始取得
9	发行人	游戏机升降转动装置	2016204586187	2016.05.18	10 年	原始取得
10	发行人	游戏机计数装置	2016208060749	2016.07.27	10 年	原始取得
11	发行人	水上摇摆游戏机	2016210806589	2016.09.26	10 年	原始取得
12	发行人	防水摇摆游戏机	2016210806593	2016.09.26	10 年	原始取得
13	发行人	礼品游戏机	2016211614694	2016.11.01	10 年	原始取得
14	发行人	礼品游戏机的拉杆装置	2016211647931	2016.11.01	10 年	原始取得
15	发行人	仿真滑雪游戏机的操作站台	2017204005450	2017.04.17	10 年	原始取得
16	发行人	一种滑雪脚踏仿真装置	2017204000175	2017.04.17	10 年	原始取得
17	发行人	一种模拟桥面摇摆的装置及荡桥式游戏设备	2017212495146	2017.09.27	10 年	原始取得
18	发行人	一种弹球游戏机	2017217440224	2017.12.14	10 年	原始取得
19	发行人	一种弹射式游戏设备	2017218151594	2017.12.22	10 年	原始取得
20	发行人	一种脚踏式游戏机	2017215041639	2017.11.13	10 年	原始取得
21	发行人	一种游戏控制装置及游戏机	2018204351335	2018.03.29	10 年	原始取得
22	发行人	一种游戏执行装置及游戏机	2018208333980	2018.05.31	10 年	原始取得
23	发行人	一种礼品游戏机	2018220118230	2018.11.30	10 年	原始取得
24	发行人	吊挂装置	2018222698936	2018.12.29	10 年	原始取得
25	发行人	礼品游戏机	2018222783074	2018.12.30	10 年	原始取得
26	发行人	一种礼品支撑装置	2018220052464	2018.11.30	10 年	原始取得

序号	权属人	专利名称	专利号	申请日	权利期限	取得方式
27	发行人	一种划艇漂流的模拟装置	2018222732369	2018.12.29	10 年	原始取得
28	发行人	一种游戏机偏转模拟装置	2018222761836	2018.12.29	10 年	原始取得
29	发行人	游戏机执行机构及游戏机	2019203763489	2019.03.22	10 年	原始取得
30	发行人	一种射击游戏机的射击组件	2019215994639	2019.09.24	10 年	原始取得
31	发行人	一种趣味推车游艺装置	2020231662894	2020.12.24	10 年	原始取得
32	发行人	一种游戏机座舱旋转机构及儿童游戏机	2021205168574	2021.03.11	10 年	原始取得
33	发行人	一种游戏机座舱支撑机构及儿童游戏机	2021205289973	2021.03.11	10 年	原始取得
34	发行人	一种游戏机座舱升降机构及儿童游戏机	2021205284787	2021.03.11	10 年	原始取得
35	发行人	一种射击游艺装置	2021200413902	2021.01.07	10 年	原始取得
36	发行人	一种射击游艺设备的胶球回收装置	2021216568087	2021.07.20	10 年	原始取得
37	发行人	一种射击游艺设备的射击装置	2021216568284	2021.07.20	10 年	原始取得
38	发行人	一种用于游艺设备的出卡装置	2021216568513	2021.07.20	10 年	原始取得
39	发行人	一种射击游艺设备	2021216568265	2021.07.20	10 年	原始取得
40	发行人	一种拉杆式游艺设备	2021220539994	2021.08.27	10 年	原始取得
41	发行人	一种扭蛋机	2022211381331	2022.05.11	10 年	原始取得
42	发行人	一种新型娃娃机	2022212859181	2022.05.25	10 年	原始取得
43	发行人	一种幸运转盘娃娃机	202221285936X	2022.05.25	10 年	原始取得
44	发行人	一种摩托车游艺设备	2022207754917	2022.03.31	10 年	原始取得
45	发行人	一种掷骰子娃娃机	2022212798154	2022.05.25	10 年	原始取得
46	发行人	一种抓球娃娃机	2022212860032	2022.05.25	10 年	原始取得
47	发行人	一种齿轮游艺设备	2022223188602	2022.08.31	10 年	原始取得
48	发行人	一种射球游戏设备	2022228974404	2022.11.01	10 年	原始取得
49	发行人	一种硬币弹射游艺设备	2023201321184	2023.01.12	10 年	原始取得
50	发行人	一种射击类游戏设备	2022228973647	2022.11.01	10 年	原始取得
51	发行人	一种气动游戏枪	202321979727X	2023.07.16	10 年	原始取得
52	发行人	一种推币游艺设备	2023233169195	2023.12.16	10 年	原始取得
53	发行人	一种射击游艺设备	2024200283739	2024.01.05	10 年	原始取得
54	发行人	一种改进型游戏机偏转模拟装置	2024200283758	2024.01.05	10 年	原始取得

序号	权属人	专利名称	专利号	申请日	权利期限	取得方式
55	发行人	一种游艺机三角运动平台	2024201442200	2024.01.19	10 年	原始取得
56	发行人	一种交互式游戏赛车档位机构	2024201442215	2024.01.19	10 年	原始取得
57	发行人	一种智能扫码发卡机构	2024200296851	2024.01.05	10 年	原始取得
58	发行人	游戏智能盒子数据交互电路及对应智能通信盒子	202421055622X	2024.05.15	10 年	原始取得

(三) 外观设计专利

序号	权属人	专利名称	专利号	申请日	权利期限	取得方式
1	发行人	游戏机（胖胖警长小 Q 号）	201530245181X	2015.07.09	10 年	原始取得
2	发行人	游戏机（梅利号）	2015302543794	2015.07.15	10 年	原始取得
3	发行人	游戏机（音乐小精灵）	2015302658745	2015.07.22	10 年	原始取得
4	发行人	游戏机（新版水上游游乐）	2016300048369	2016.01.07	10 年	原始取得
5	发行人	游戏机（幻想碰碰）	2016301920453	2016.05.20	10 年	原始取得
6	发行人	游戏机（鳄鳄危机）	2016302125995	2016.05.31	10 年	原始取得
7	发行人	游戏机（动感雷动 G）	2016302126004	2016.05.31	10 年	原始取得
8	发行人	游戏机（抹杀计划站立版）	2016302126023	2016.05.31	10 年	原始取得
9	发行人	游戏机（机甲英雄礼品机）	2016302126095	2016.05.31	10 年	原始取得
10	发行人	游戏机（天天向上）	201630212617X	2016.05.31	10 年	原始取得
11	发行人	游戏机（亮晶晶）	2016302126216	2016.05.31	10 年	原始取得
12	发行人	游戏机（金猴特工队）	2016302126235	2016.05.31	10 年	原始取得
13	发行人	游戏机（恐龙猎人）	2016302126292	2016.05.31	10 年	原始取得
14	发行人	游戏机（精品屋）	2016302126324	2016.05.31	10 年	原始取得
15	发行人	游戏机（娃娃骑兵）	2016302126362	2016.05.31	10 年	原始取得
16	发行人	游戏机（机甲卡片贩卖机）	2016302126396	2016.05.31	10 年	原始取得
17	发行人	游戏机（巨兽浩劫座位版）	2016302126428	2016.05.31	10 年	原始取得
18	发行人	游戏机（星光二代）	2016302126451	2016.05.31	10 年	原始取得
19	发行人	游戏机（幸运砰砰）	2016305148166	2016.10.21	10 年	原始取得
20	发行人	游戏机（疯狂跳跳乐）	2016305573245	2016.11.16	10 年	原始取得
21	发行人	游戏机配件（礼品机吊板）	2016306531837	2016.12.28	10 年	原始取得

序号	权属人	专利名称	专利号	申请日	权利期限	取得方式
22	发行人	游戏机配件（钥匙）	2016306531907	2016.12.28	10 年	原始取得
23	发行人	游戏机	201630653477X	2016.12.28	10 年	原始取得
24	发行人	游戏机（火线狂飙动感版）	2017300282002	2017.01.23	10 年	原始取得
25	发行人	游戏机（机甲变身 GO）	2017300276834	2017.01.23	10 年	原始取得
26	发行人	游戏机（山贼列车）	2017300276853	2017.01.23	10 年	原始取得
27	发行人	游戏机（天天向上单人版）	2017300276919	2017.01.23	10 年	原始取得
28	发行人	游戏机（天天过马路）	2017300276976	2017.01.23	10 年	原始取得
29	发行人	游戏机（动物泡泡球）	2017300279160	2017.01.23	10 年	原始取得
30	发行人	游戏机（幸运钥匙迷你版）	2017300281796	2017.01.23	10 年	原始取得
31	发行人	游戏机（寿司派对）	2017300281809	2017.01.23	10 年	原始取得
32	发行人	游戏机（缤纷弹球）	201730028196X	2017.01.23	10 年	原始取得
33	发行人	游戏机（星空跳跳球）	2017300281989	2017.01.23	10 年	原始取得
34	发行人	游戏机（英雄桥）	2017304628423	2017.09.27	10 年	原始取得
35	发行人	游戏机（海岛之星）	2017304997023	2017.10.19	10 年	原始取得
36	发行人	游戏机（攻城大作战）	2017305075418	2017.10.19	10 年	原始取得
37	发行人	游戏机（汪汪队立大功）	2017304993380	2017.10.19	10 年	原始取得
38	发行人	游戏机（鳄鱼大战）	2017304993395	2017.10.19	10 年	原始取得
39	发行人	游戏机（气球消消乐）	2017304993361	2017.10.19	10 年	原始取得
40	发行人	游戏机（海盗宝藏）	2017304997254	2017.10.19	10 年	原始取得
41	发行人	游戏机（终结者天网版）	2017305104410	2017.10.19	10 年	原始取得
42	发行人	游戏机（火线狂飙 VR 版）	2017304997038	2017.10.19	10 年	原始取得
43	发行人	游戏机（恐龙大冒险）	2018307188222	2018.12.12	10 年	原始取得
44	发行人	游戏机（魔幻渔网）	201830718842X	2018.12.12	10 年	原始取得
45	发行人	游戏机（单车王子）	2018307188716	2018.12.12	10 年	原始取得
46	发行人	游戏机（机斗勇者）	2018307190754	2018.12.12	10 年	原始取得
47	发行人	游戏机（幸运魔法圈）	2018307190881	2018.12.12	10 年	原始取得
48	发行人	游戏机（变装派对）	2018307191047	2018.12.12	10 年	原始取得
49	发行人	游戏机（湾岸 5 DX）	2018307191117	2018.12.12	10 年	原始取得
50	发行人	游戏机（幸运光圈）	2018307191136	2018.12.12	10 年	原始取得
51	发行人	游戏机（幸运之勾）	2018307191333	2018.12.12	10 年	原始取得
52	发行人	游戏机（一点翻）	2019301005701	2019.03.12	10 年	原始取得

序号	权属人	专利名称	专利号	申请日	权利期限	取得方式
53	发行人	游戏机（功夫劈）	2019301005773	2019.03.12	10 年	原始取得
54	发行人	游戏机（伐木匠）	2019301005788	2019.03.12	10 年	原始取得
55	发行人	游戏机（动物王国 2）	2019307340135	2019.12.27	10 年	原始取得
56	发行人	游戏机（酷丽拿 2）	2019307340309	2019.12.27	10 年	原始取得
57	发行人	游戏机（海盗吓一跳）	2019307340332	2019.12.27	10 年	原始取得
58	发行人	游戏机（海豚精灵）	2019307340351	2019.12.27	10 年	原始取得
59	发行人	游戏机（舞萌 DX）	201930734053X	2019.12.27	10 年	原始取得
60	发行人	游戏机（幽浮猎手）	2019307340811	2019.12.27	10 年	原始取得
61	发行人	游戏机（狂热弹球）	2019307350692	2019.12.27	10 年	原始取得
62	发行人	游戏机（贪吃肥鹅）	2019307350870	2019.12.27	10 年	原始取得
63	发行人	游戏机（乌龟家族双人版）	201930735089X	2019.12.27	10 年	原始取得
64	发行人	游戏机（音炫轨道）	2019307351159	2019.12.27	10 年	原始取得
65	发行人	摆闸	2021301298409	2021.03.10	10 年	受让取得
66	发行人	售币售卡一体机（ZH 标准版）	2021304180288	2021.07.02	15 年	受让取得
67	发行人	刷卡器	2021304183695	2021.07.02	15 年	受让取得
68	发行人	游戏机出票器面板	2021306679375	2021.10.12	10 年	原始取得
69	发行人	售币售卡一体机（ZH 标准版 2.0）	2021308293675	2021.12.15	15 年	受让取得
70	发行人	柜台售币机（2.0）	2021308385145	2021.12.17	15 年	受让取得
71	发行人	柜台存票机（2.0）	2021308377543	2021.12.17	15 年	受让取得
72	发行人	扭蛋机（咔咔得乐）	2022302765696	2022.05.11	10 年	原始取得
73	发行人	游艺设备（霹雳射球）	2022306925904	2022.10.20	10 年	原始取得
74	发行人	游艺机（枪击玄球）	2022308260801	2022.12.09	15 年	原始取得
75	发行人	游乐设备（掘金牛仔）	2023308028096	2023.12.06	15 年	原始取得
76	发行人	游艺设备（三国幻战）	2023308194448	2023.12.13	15 年	原始取得
77	发行人	数据智盒	2024302678574	2024.05.08	15 年	原始取得
78	发行人	游艺设备部件（礼品机摇摆部件）	2024304656832	2024.07.24	15 年	原始取得
79	发行人	游艺设备部件（礼品机转盘部件）	2024304656851	2024.07.24	15 年	原始取得
80	发行人	游艺设备部件（礼品机压杆部件）	2024304656828	2024.07.24	15 年	原始取得

序号为 65 至 67、69-71 的 6 项外观设计专利由发行人和广州智绘数字化科技有限公司共同共有。

附件三：公司及其控股子公司主要著作权一览表

(一) 作品著作权

序号	著作权人	登记号	作品名称	类别	登记期
1	华立科技	国作登字 -2025-F-00094245	广州华立科技股份有限公司 35 周年 LOGO	美术作品	2025.03.24
2	华立科技	国作登字 -2025-F-00090941	三国白银传说卡设计- 孙坚、凌统、周泰、甘 宁、步练师、乐进、徐 晃、于禁、许褚和王异	美术作品	2025.03.19
3	华立科技	国作登字 -2025-F-00090943	《三国幻战》第五弹 15 款卡片	美术作品	2025.03.19
4	华立科技	国作登字 -2025-F-00043251	华立潮品图形设计	美术作品	2025.02.13
5	华立科技	国作登字 -2025-F-00019823	牛柿（bull）三视图	美术作品	2025.01.17
6	华立科技	国作登字 -2025-F-00019821	芮比（rabbit）基础动作	美术作品	2025.01.17
7	华立科技	国作登字 -2025-F-00019820	元气家族全家福插画	美术作品	2025.01.17
8	华立科技	国作登字 -2025-F-00019822	芮比（rabbit）三视图	美术作品	2025.01.17
9	华立科技	国作登字 -2025-F-00019819	牛柿（bull）基础动作	美术作品	2025.01.17
10	华立科技	国作登字 -2025-F-00012686	《三国幻战》蛇年限定 马云禄活动卡片	美术作品	2025.01.13
11	华立科技	国作登字 -2024-F-00377235	《三国幻战》五子良将 活动卡片	美术作品	2024.12.30
12	华立科技	国作登字 -2024-F-00374370	《三国幻战》第四弹新 立绘设计	美术作品	2024.12.27
13	华立科技	国作登字 -2024-F-00374372	《三国幻战》第四弹 11 款卡片	美术作品	2024.12.27
14	华立科技	国作登字 -2024-F-00374371	《三国幻战》第四弹 30 款卡片	美术作品	2024.12.27
15	华立科技	国作登字 -2024-F-00345432	《三国幻战》周瑜和小 乔 CP 活动卡片	美术作品	2024.11.28
16	华立科技	国作登字 -2024-F-00332000	《三国幻战》6 款精灵实 体卡和图鉴	美术作品	2024.11.13
17	华立科技	国作登字 -2024-F-00330636	《三国幻战》第三弹下 架卡卡片	美术作品	2024.11.12
18	华立科技	国作登字 -2024-F-00322380	汉斯音游系列	美术作品	2024.11.04
19	华立科技	国作登字 -2024-F-00322387	WAHLAP 华立科技组合 图样	美术作品	2024.11.04
20	华立科技	国作登字 -2024-F-00322374	贝比啦啦球欢迎系列	美术作品	2024.11.04
21	华立科技	国作登字 -2024-F-00322384	比尔三视图系列	美术作品	2024.11.04

序号	著作权人	登记号	作品名称	类别	登记期
22	华立科技	国作登字 -2024-F-00322378	汉斯三视图系列	美术作品	2024.11.04
23	华立科技	国作登字 -2024-F-00322383	福克斯三视图系列	美术作品	2024.11.04
24	华立科技	国作登字 -2024-F-00322381	贝比红帽子系列	美术作品	2024.11.04
25	华立科技	国作登字 -2024-F-00322385	罗伯特表情系列一	美术作品	2024.11.04
26	华立科技	国作登字 -2024-F-00322379	比尔篮球系列	美术作品	2024.11.04
27	华立科技	国作登字 -2024-F-00322382	蒙奇基础系列	美术作品	2024.11.04
28	华立科技	国作登字 -2024-F-00322377	蒙奇三视图系列	美术作品	2024.11.04
29	华立科技	国作登字 -2024-F-00322386	贝比基础三视图系列	美术作品	2024.11.04
30	华立科技	国作登字 -2024-F-00322376	福克斯卡片系列	美术作品	2024.11.04
31	华立科技	国作登字 -2024-F-00322375	罗伯特三视图系列	美术作品	2024.11.04
32	华立科技	国作登字 -2024-F-00319158	《三国幻战》五虎上将 活动卡片	美术作品	2024.10.30
33	华立科技	国作登字 -2024-F-00295421	《三国幻战》孙策和大 乔 CP 活动卡片	美术作品	2024.10.10
34	华立科技	国作登字 -2024-F-00276143	《三国幻战》曹操和刘 备 CP 活动卡片	美术作品	2024.09.18
35	华立科技	国作登字 -2024-F-00269591	白银传说补充卡(10 款)	美术作品	2024.09.10
36	华立科技	国作登字 -2024-F-00269592	《三国幻战》第三弹补 充卡一（30 款）	美术作品	2024.09.10
37	华立科技	国作登字 -2024-F-00269593	《三国幻战》CP 活动卡 片	美术作品	2024.09.10
38	华立科技	国作登字 -2024-F-00263521	《三国幻战》第三弹 11 款卡片	美术作品	2024.09.04
39	华立科技	国作登字 -2024-F-00245994	沃克西	美术作品	2024.08.19
40	华立科技	国作登字 -2024-F-00245992	华立电竞 Wahlap E-Sports	美术作品	2024.08.19
41	华立科技	国作登字 -2024-F-00245987	三国 logo（繁体）	美术作品	2024.08.19
42	华立科技	国作登字 -2024-F-00245988	WEC LOGO	美术作品	2024.08.19
43	华立科技	国作登字 -2024-F-00245995	摇杆	美术作品	2024.08.19
44	华立科技	国作登字 -2024-F-00245986	三国白银传说卡片第二 弹	美术作品	2024.08.19
45	华立科技	国作登字 -2024-F-00245993	比尔	美术作品	2024.08.19
46	华立科技	国作登字 -2024-F-00217000	华立 IP 角色	美术作品	2024.07.25

序号	著作权人	登记号	作品名称	类别	登记期
47	华立科技	国作登字 -2024-F-00170294	哇家会	美术作品	2024.06.20
48	华立科技	国作登字 -2024-F-00170293	炸弹少女	美术作品	2024.06.20
49	华立科技	国作登字 -2024-F-00156051	赛车系列	美术作品	2024.06.06
50	华立科技	国作登字 -2024-F-00156049	音游系列	美术作品	2024.06.06
51	华立科技	国作登字 -2024-F-00156043	娃娃机系列	美术作品	2024.06.06
52	华立科技	国作登字 -2024-F-00156046	赛车手系列	美术作品	2024.06.06
53	华立科技	国作登字 -2024-F-00156048	点赞系列	美术作品	2024.06.06
54	华立科技	国作登字 -2024-F-00156052	棒球帽系列	美术作品	2024.06.06
55	华立科技	国作登字 -2024-F-00156047	连帽衫系列	美术作品	2024.06.06
56	华立科技	国作登字 -2024-F-00155003	《三国幻战》第二弹 77 款卡片	美术作品	2024.06.05
57	华立科技	国作登字 -2024-F-00142183	《三国幻战》白银传说 卡系列二	美术作品	2024.05.24
58	华立科技	国作登字 -2024-F-00129730	《三国幻战》白银传说 卡系列一	美术作品	2024.05.16
59	华立科技	国作登字 -2024-F-00077776	广州华立科技股份有限 公司商标辅助图形	美术作品	2024.03.11
60	华立科技	国作登字 -2024-F-00046601	三国立牌	美术作品	2024.02.05
61	华立科技	国作登字 -2024-F-00046602	三国 logo	美术作品	2024.02.05
62	华立科技	国作登字 -2024-F-00046600	三国卡片第一弹	美术作品	2024.02.05
63	华立科技	国作登字 -2022-F-10277777	酸橙熊熊	美术作品	2022.12.27
64	华立科技	国作登字 -2022-F-10277774	元气贝比	美术作品	2022.12.27
65	华立科技	国作登字 -2022-F-10277772	元气贝比钥匙扣	美术作品	2022.12.27
66	华立科技	国作登字 -2022-F-10277773	柠檬熊熊	美术作品	2022.12.27
67	华立科技	国作登字 -2022-F-10277770	元气贝比毛绒钥匙扣	美术作品	2022.12.27
68	华立科技	国作登字 -2022-F-10277776	元气贝比轻松槌	美术作品	2022.12.27
69	华立科技	国作登字 -2022-F-10277780	元气贝比	美术作品	2022.12.27
70	华立科技	国作登字 -2022-F-10277779	元气贝比轻松槌	美术作品	2022.12.27
71	华立科技	国作登字 -2022-F-10277771	元气贝比毛绒钥匙扣	美术作品	2022.12.27

序号	著作权人	登记号	作品名称	类别	登记期
72	华立科技	国作登字 -2018-F-00598219	决战网球 2 人物	美术作品	2018.08.15
73	华立科技	粤作登字 -2022-F-00007747	元气贝比	美术作品	2022.05.05
74	华立科技	粤作登字 -2023-F-00028356	英雄卡片合集	美术作品	2023.10.17
75	华立科技	粤作登字 -2023-F-00028355	兵法技能卡片合集	美术作品	2023.10.17
76	华立科技	粤作登字 -2023-F-00028354	宠物卡片合集	美术作品	2023.10.17
77	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001205	石头怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.27
78	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001204	曹操角色（传说）	工程设计图 产品设计图	2023.10.27
79	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001203	灵嘶猫角色（史诗）	工程设计图 产品设计图	2023.10.27
80	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001164	小火球	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
81	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001163	小乔角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
82	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001162	孙尚香角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
83	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001161	孙权角色（史诗）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
84	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001160	司马懿角色（史诗）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
85	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001159	刘备角色（传说）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
86	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001158	黄忠角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
87	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001157	华雄角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
88	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001156	关羽角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
89	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001152	长矛骑兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
90	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001151	长矛兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
91	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001150	砸石中将	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
92	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001149	岩浆魔将	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
93	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001148	小弩兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
94	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001147	石盾怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
95	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001146	石锤怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17

序号	著作权人	登记号	作品名称	类别	登记期
96	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001145	喷水怪物	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
97	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001144	魔化骑兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
98	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001143	洛阳叛党	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
99	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001142	巨影寒魔	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
100	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001141	劫掠小弓兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
101	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001140	劫掠弩手	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
102	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001139	黄巾先锋怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
103	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001138	黄巾水盾巨怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
104	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001137	黄巾乱党	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
105	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001136	黄巾盾怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
106	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001135	遁地中将	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
107	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001134	大刀斧魔	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
108	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001133	大锤魔怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
109	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001132	刺客小兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
110	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001131	祝融角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
111	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001130	周瑜角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
112	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001129	张辽角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
113	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001128	张飞角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
114	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001127	袁绍角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
115	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001126	夏侯惇角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
116	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001125	孙策角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
117	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001124	吕蒙角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
118	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001123	吕玲绮角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
119	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001122	吕布角色（史诗）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17

序号	著作权人	登记号	作品名称	类别	登记期
120	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001121	关银屏角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
121	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001120	郭嘉角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
122	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001119	黄盖角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
123	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001118	董卓角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
124	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001117	典韦角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
125	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001116	大乔角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
126	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001115	震天虎角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
127	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001114	羽石精灵角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
128	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001113	闪炫狮角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
129	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001112	寒刺熊角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
130	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001111	玉石魔王	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
131	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001110	纵火小兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
132	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001109	长安灯笼怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
133	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001108	异变水球	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
134	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001107	雪团怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
135	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001106	雪魔兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
136	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001105	双锤怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
137	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001104	球体弩	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
138	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001103	木藤巨怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
139	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001102	魔力兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
140	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001101	魔化年兽	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
141	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001100	魔化木桩	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
142	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001099	洛阳冰刀怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
143	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001098	琅琊兵怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17

序号	著作权人	登记号	作品名称	类别	登记期
144	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001097	劫掠小兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
145	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001096	火种魔头	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
146	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001095	火箭兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
147	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001094	火斧魔	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
148	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001093	火盾兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
149	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001092	黄巾水兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
150	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001091	疯狂魔车	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
151	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001090	大水球怪	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
152	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001089	大拳兵	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
153	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001088	冰锤叛党	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
154	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001087	冰刺魔	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
155	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001086	赵云角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
156	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001085	诸葛亮角色（史诗）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
157	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001084	甄宓角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
158	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001083	貂蝉角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
159	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001082	蔡文姬角色（普通）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
160	华立科技	粤作登字 -2023-J-00001081	炎鹿角色（稀有）	工程设计图 产品设计图	2023.10.17
161	华立科技	国作登字 -2024-I-00204119	华立科技 LOGO 及辅助 图形动画系列	类似摄制电 影方法创作 的作品	2024.07.15
162	华立科技	国作登字 -2024-I-00129732	三国幻战宠物	类似摄制电 影方法创作 的作品	2024.05.16
163	华立科技	国作登字 -2024-I-00129731	三国幻战英雄	类似摄制电 影方法创作 的作品	2024.05.16
164	华立科技	国作登字 -2024-I-00129729	三国幻战怪物	类似摄制电 影方法创作 的作品	2024.05.16
165	华立科技	国作登字 -2024-S-00086743	三国幻战-角色语音	录音制品	2024.03.25

序号	著作权人	登记号	作品名称	类别	登记期
166	华立科技	国作登字 -2024-S-00076357	三国幻战-背景音乐	录音制品	2024.03.08
167	华立科技	国作登字 -2024-B-00309560	华立科技原创音乐	音乐	2024.10.21
168	华立科技	国作登字 -2025-L-00090942	《三国幻战》第五弹新立绘设计----金灵蟾、乐进、王异、许褚、徐晃、于禁、曹丕和甘夫人立绘	其他	2025.03.19
169	华立科技	国作登字 -2025-L-00043249	《三国幻战》Q版新立绘设计----太史慈、蔡琰立绘	其他	2025.02.13
170	华立科技	国作登字 -2024-L-00263522	《三国幻战》Q版立绘设计	其他	2024.09.04
171	华立科技	国作登字 -2024-L-00245985	《三国幻战》第三弹新立绘	其他	2024.08.19
172	华立科技	国作登字 -2024-L-00156045	《三国幻战》第二弹7张新立绘	其他	2024.06.06

(二) 计算机软件作品著作权

序号	著作权人	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
1	华立软件	2011SR077398	雷动赛车游戏软件 V1.0	2011.10.26	受让取得
2	华立软件	2012SR106498	雷动赛车游戏软件 V2.0	2012.11.08	原始取得
3	华立软件	2011SR077406	决战网球游戏软件 V1.0	2011.10.26	受让取得
4	华立软件	2012SR106501	决战网球游戏软件 V2.0	2012.11.08	原始取得
5	华立软件	2015SR280864	童话王国游戏软件 V1.0	2015.12.25	原始取得
6	华立软件	2015SR280692	极速挑战游戏软件 V1.0	2015.12.25	原始取得
7	华立软件	2015SR279757	高尔夫乐园游戏软件 V1.0	2015.12.25	原始取得
8	发行人	2011SR032430	铁琴第一乐章 STAR 机电控制软件	2011.05.27	原始取得
9	发行人	2011SR033445	华立科技管理软件	2011.05.31	原始取得
10	发行人	2011SR048819	手打西游游戏 IO 软件	2011.07.16	原始取得
11	发行人	2011SR050188	决战网球游戏 IO 软件	2011.07.20	原始取得
12	发行人	2011SR055311	极速赛车 2 软件	2011.08.06	原始取得
13	发行人	2011SR055314	滚石 5 代软件	2011.08.06	原始取得

序号	著作权人	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
14	发行人	2011SR055315	唯舞独尊 Online 软件	2011.08.06	原始取得
15	发行人	2011SR055316	鼓王 2008 软件	2011.08.06	原始取得
16	发行人	2011SR055318	潜艇大战软件	2011.08.06	原始取得
17	发行人	2011SR055320	铁琴第一乐章软件	2011.08.06	原始取得
18	发行人	2011SR055321	IQ 乐园 PART4 软件	2011.08.06	原始取得
19	发行人	2011SR055322	欢乐投球 2 (SD) 软件	2011.08.06	原始取得
20	发行人	2011SR055323	猫熊大作战游戏脚本软件	2011.08.06	原始取得
21	发行人	2011SR055324	IQ 乐园 2008 软件	2011.08.06	原始取得
22	发行人	2011SR055654	IQ 乐园网络版软件	2011.08.08	原始取得
23	发行人	2011SR056009	wgds 游戏引擎软件	2011.08.09	原始取得
24	发行人	2011SR079564	猫熊大作战游戏软件	2011.11.03	原始取得
25	发行人	2011SR055651	手打西游游戏脚本软件	2011.08.08	原始取得
26	发行人	2011SR079731	手打西游游戏软件	2011.11.03	原始取得
27	发行人	2012SR080661	真空礼品机游戏软件	2012.08.29	原始取得
28	发行人	2012SR080664	王者魔盒礼品机游戏软件	2012.08.29	原始取得
29	发行人	2012SR080668	鼓王 3 游戏 IO 软件	2012.08.29	原始取得
30	发行人	2012SR080672	消防英雄彩票机游戏软件	2012.08.29	原始取得
31	发行人	2012SR080677	动力卡车游戏 IO 软件	2012.08.29	受让取得
32	发行人	2012SR080681	极速 3 游戏 IO 软件	2012.08.29	受让取得
33	发行人	2012SR080685	疯狂攀岩家游戏 IO 软件	2012.08.29	受让取得
34	发行人	2012SR080689	乌龟家族游戏软件	2012.08.29	受让取得
35	发行人	2012SR080696	极速赛车 4 游戏软件	2012.08.29	受让取得
36	发行人	2012SR080701	终结者 4 代游戏 IO 软件	2012.08.29	受让取得
37	发行人	2012SR080704	唯舞独尊 2 游戏 IO 软件	2012.08.29	受让取得
38	发行人	2012SR080708	舞者之星游戏软件	2012.08.29	受让取得

序号	著作权人	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
39	发行人	2012SR080710	音乐枪枪游戏 IO 软件	2012.08.29	受让取得
40	发行人	2012SR080715	传说中的狙击手游戏软件	2012.08.29	受让取得
41	发行人	2012SR080717	海盗舵手游戏软件	2012.08.29	受让取得
42	发行人	2012SR080722	星光游戏软件	2012.08.29	受让取得
43	发行人	2012SR080727	消防英雄礼品机游戏软件	2012.08.29	受让取得
44	发行人	2012SR080791	打豆豆游戏软件	2012.08.30	原始取得
45	发行人	2012SR080803	铁琴星光版游戏 IO 软件	2012.08.30	原始取得
46	发行人	2012SR082703	单人娃娃机游戏软件	2012.09.03	原始取得
47	发行人	2012SR119149	三国志攻城战游戏软件	2012.12.04	原始取得
48	发行人	2012SR119152	魔法千字文游戏软件	2012.12.04	原始取得
49	发行人	2012SR119986	步步通礼品机游戏软件	2012.12.06	原始取得
50	发行人	2012SR122379	决战篮球游戏软件	2012.12.11	原始取得
51	发行人	2012SR137115	双人娃娃机游戏软件	2012.12.28	原始取得
52	发行人	2013SR002294	幸运钥匙游戏软件	2013.01.08	原始取得
53	发行人	2013SR004193	IQ 乐园 2011(IN)游戏软件	2013.01.14	原始取得
54	发行人	2013SR008548	疯狂牛仔 2 代游戏软件	2013.01.28	原始取得
55	发行人	2013SR008571	动力卡车游戏软件	2013.01.28	原始取得
56	发行人	2013SR009048	极速赛车 3 代游戏软件	2013.01.28	原始取得
57	发行人	2013SR011054	音乐枪枪游戏软件	2013.02.01	原始取得
58	发行人	2013SR011093	疯狂攀岩家游戏软件	2013.02.04	原始取得
59	发行人	2013SR011109	唯舞独尊 2 游戏软件	2013.02.04	原始取得
60	发行人	2013SR019891	IQ 乐园 2012 游戏软件	2013.03.04	原始取得
61	发行人	2013SR022302	IQ 乐园网络 1.5 游戏软件	2013.03.11	原始取得
62	发行人	2013SR050007	雷动摩托赛车游戏软件	2013.05.27	原始取得
63	发行人	2013SR093234	雷动 G 赛车游戏软件	2013.08.31	原始取得

序号	著作权人	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
64	发行人	2013SR095948	水果派对 2 游戏软件	2013.09.05	原始取得
65	发行人	2013SR141174	七彩魔球游戏软件	2013.12.09	原始取得
66	发行人	2013SR141307	舞力特区游戏软件	2013.12.09	原始取得
67	发行人	2014SR081671	节奏嘉年华游戏软件	2014.06.19	原始取得
68	发行人	2015SR104468	水上游游乐游戏软件	2015.06.11	原始取得
69	发行人	2015SR104472	抹杀计划游戏软件	2015.06.11	原始取得
70	发行人	2015SR104514	胖胖警长小 Q 号游戏软件	2015.06.11	原始取得
71	发行人	2015SR104741	巨兽浩劫游戏软件	2015.06.11	原始取得
72	发行人	2015SR107050	动物王国游戏软件	2015.06.15	原始取得
73	发行人	2015SR148159	神铨游戏软件	2015.07.31	原始取得
74	发行人	2015SR148177	开心跳跳岛游戏软件	2015.07.31	原始取得
75	发行人	2015SR148204	雪地摩托游戏软件	2015.07.31	原始取得
76	发行人	2015SR148209	快乐蹬蹬蹬游戏软件	2015.07.31	原始取得
77	发行人	2015SR148211	水果忍者游戏软件	2015.07.31	原始取得
78	发行人	2015SR148359	金猴特工队游戏软件	2015.07.31	原始取得
79	发行人	2015SR148362	海岛探险游戏软件	2015.07.31	原始取得
80	发行人	2015SR148365	超级摩托车游戏软件	2015.07.31	原始取得
81	发行人	2015SR148367	滚球赛马游戏软件	2015.07.31	原始取得
82	发行人	2015SR148370	兰博游戏软件	2015.07.31	原始取得
83	发行人	2015SR242670	音乐小精灵游戏软件	2015.12.03	原始取得
84	发行人	2015SR242802	天天向上游戏软件	2015.12.03	原始取得
85	发行人	2016SR053184	星光 2 游戏 IO 控制软件 2.0	2016.03.15	原始取得
86	发行人	2016SR053189	甜蜜卡车游戏软件 1.0	2016.03.15	原始取得
87	发行人	2016SR053241	节奏天国游戏软件 1.0	2016.03.15	原始取得
88	发行人	2016SR053386	动感雷动 G 游戏软件 1.0	2016.03.15	原始取得

序号	著作权人	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
89	发行人	2016SR054075	疯狂跳跳乐游戏软件 1.0	2016.03.15	原始取得
90	发行人	2016SR065438	幻想砰砰游戏软件 V1.0	2016.03.15	原始取得
91	发行人	2016SR196738	游乐经营管理系统 V8.1	2016.07.28	原始取得
92	发行人	2016SR291211	恐龙猎人游戏软件 V1.0	2016.10.13	原始取得
93	发行人	2016SR332856	妙妙厨房游戏软件 V1.0	2016.11.16	原始取得
94	发行人	2016SR332919	梦幻车车游戏软件 V1.0	2016.11.16	原始取得
95	发行人	2017SR167974	火线狂飙动感版游戏软件 V2.0	2017.05.09	原始取得
96	发行人	2017SR169062	机甲英雄变身 GO 游戏软件 V1.0	2017.05.09	原始取得
97	发行人	2017SR169065	动物泡泡球游戏软件 V1.0	2017.05.09	原始取得
98	发行人	2017SR284457	幸运砰砰主控板软件 V1.0	2017.06.19	原始取得
99	发行人	2017SR288028	缤纷弹球游戏软件 V1.0	2017.06.20	原始取得
100	发行人	2017SR319369	鳄鱼大战游戏软件 V1.0	2017.06.28	原始取得
101	发行人	2017SR319599	山贼列车游戏软件 V1.0	2017.06.28	原始取得
102	发行人	2017SR319612	气球消消乐游戏软件 V1.0	2017.06.28	原始取得
103	发行人	2017SR389456	步步通升级版游戏软件 V1.0	2017.07.21	原始取得
104	发行人	2017SR446525	海岛之星游戏软件 V3.3	2017.08.14	原始取得
105	发行人	2017SR594216	海盗宝藏软件 V1.0	2017.10.30	原始取得
106	发行人	2018SR657643	雷动赛艇游戏软件	2018.08.17	原始取得
107	发行人	2018SR1010867	机斗勇者游戏软件 V1.00	2018.12.13	原始取得
108	发行人	2018SR342119	终结者天网版游戏机软件 V1.0	2018.05.15	原始取得
109	发行人	2018SR340745	变装派对游戏软件 V1.00	2018.05.15	原始取得
110	发行人	2018SR412189	魔幻单车游戏软件 V1.0	2018.06.04	原始取得
111	发行人	2018SR485699	疯狂兔子好莱坞游戏软件 V1.0	2018.06.26	原始取得

序号	著作权人	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
112	发行人	2018SR485859	雷动 G Deluxe 游戏软件	2018.06.26	原始取得
113	发行人	2018SR486854	单车王子游戏软件 V1.0	2018.06.26	原始取得
114	发行人	2019SR0228299	雷动赛艇动感版游戏软件	2019.03.08	原始取得
115	发行人	2019SR0516574	海盗吓一跳游戏软件 V1.0	2019.05.24	原始取得
116	发行人	2019SR0820464	极速 5 游戏软件 V1.00	2019.08.07	原始取得
117	发行人	2019SR0820764	巨兽浩劫 2 游戏软件 V1.0	2019.08.07	原始取得
118	发行人	2019SR0852025	抹杀计划 DX 游戏软件 V1.0	2019.08.16	原始取得
119	发行人	2019SR0852034	幸运光圈 IO 控制软件 V1.0	2019.08.16	原始取得
120	发行人	2020SR0198597	音炫轨道游戏软件 V1.0	2020.03.02	原始取得
121	发行人	2020SR0198584	动物王国 2 游戏软件 V1.0	2020.03.02	原始取得
122	发行人	2020SR0887148	华立科技游乐场智慧管理 SaaS 云平台 V1.0	2020.08.06	原始取得
123	发行人	2020SR0887154	数字化分布式智能管理系统 V1.0	2020.08.06	原始取得
124	发行人	2020SR1574304	疯狂牛仔双人版游戏软件 V1.0	2020.11.12	原始取得
125	发行人	2020SR1574291	光环：渡鸦小队游戏软件 V1.0	2020.11.12	原始取得
126	发行人	2020SR1574286	铁臂阿童木 彩卡引擎 I/O 控制软件 V1.0	2020.11.12	原始取得
127	发行人	2020SR1574300	乌龟家族双人版游戏软件 V1.0	2020.11.12	原始取得
128	发行人	2021SR1072880	狂野越野赛游戏软件 V1.0	2021.07.21	原始取得
129	发行人	2021SR1503791	竞速传奇 IO 动感控制软件	2021.10.14	原始取得
130	发行人	2021SR1503760	卡牌 QR 码读取系统	2021.10.14	原始取得
131	发行人	2021SR1507930	卡牌 IO 控制系统	2021.10.14	原始取得
132	发行人	2021SR2053105	巅峰大作战游戏软件	2021.12.14	原始取得

序号	著作权人	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
133	发行人	2021SR1997756	动物猎人游戏软件 V1.0	2021.12.06	原始取得
134	发行人	2021SR2004643	疯狂跳跳乐爽爽爽狂欢版 游戏软件	2021.12.06	原始取得
135	发行人	2021SR2004644	疯狂兔子好莱坞游戏软件	2021.12.06	原始取得
136	发行人	2021SR1765605	公路竞速游戏软件	2021.11.17	原始取得
137	发行人	2021SR2004640	荒岛求生游戏软件	2021.12.06	原始取得
138	发行人	2021SR2053129	火线狂飙游戏软件	2021.12.14	原始取得
139	发行人	2021SR2035149	机斗勇者游戏软件	2021.12.10	原始取得
140	发行人	2021SR2035150	卡丁车大乱斗游戏软件	2021.12.10	原始取得
141	发行人	2021SR1767699	外星英雄联盟游戏软件	2021.11.17	原始取得
142	发行人	2021SR2053128	幽灵枪手游戏软件	2021.12.14	原始取得
143	发行人	2022SR0492429	弹猪乐园 I/O 控制软件	2022.04.20	原始取得
144	发行人	2022SR1111805	IOT 物联网管理系统	2022.08.12	原始取得
145	发行人	2022SR1049611	疯狂齿轮 IO 控制软件	2022.08.09	原始取得
146	发行人	2023SR0183060	霹雳射球游戏软件	2023.02.01	原始取得
147	发行人	2023SR0553890	智绘游乐 SaaS 场地管理小 程序	2023.05.19	受让取得
148	发行人	2023SR0553926	基于大数据分析的智绘付 平台	2023.05.19	受让取得
149	发行人	2023SR0553913	智绘简报平台	2023.05.19	受让取得
150	发行人	2023SR0553888	互联网智绘掌柜收银系统	2023.05.19	受让取得
151	发行人	2023SR0553889	智绘游乐氛围管理系统	2023.05.19	受让取得
152	发行人	2023SR0553887	基于 F2B 的云 erp 供应链 系统	2023.05.19	受让取得
153	发行人	2023SR0553920	基于物联网的智慧分账系 统	2023.05.19	受让取得
154	发行人	2023SR0553924	基于互联网的设备远程管 理小程序	2023.05.19	受让取得

序号	著作权人	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
155	发行人	2023SR0553918	基于云计算的设备实时监控 控系统	2023.05.19	受让取得
156	发行人	2023SR0553919	基于移动互联网的手持终 端收银系统	2023.05.19	受让取得
157	发行人	2023SR0553885	基于大数据的智能会员系 统	2023.05.19	受让取得
158	发行人	2023SR0553912	智绘连连小程序	2023.05.19	受让取得
159	发行人	2023SR0553916	基于云计算的游乐自助客 户系统	2023.05.19	受让取得
160	发行人	2023SR0553928	基于大数据分析的互联网 营销系统	2023.05.19	受让取得
161	发行人	2023SR0553915	智绘 BI 智能决策系统	2023.05.19	受让取得
162	发行人	2023SR0553891	智绘亲子乐园管理系统	2023.05.19	受让取得
163	发行人	2023SR0553886	基于大数据的多维度可视 化交叉统计分析系统	2023.05.19	受让取得
164	发行人	2023SR0553914	智绘会员客户系统	2023.05.19	受让取得
165	发行人	2023SR0553921	基于物联网的设备远程管 理 O2O 系统	2023.05.19	受让取得
166	发行人	2023SR0553925	基于大数据分析业财一体 化系统	2023.05.19	受让取得
167	发行人	2023SR0553917	基于云计算的游乐云平台	2023.05.19	受让取得
168	发行人	2023SR0553929	基于大数据的智能客流监 控运营系统	2023.05.19	受让取得
169	发行人	2023SR0553922	基于物联网的分账设备数 据采集系统	2023.05.19	受让取得
170	发行人	2023SR0553923	智绘游乐连锁管理系统	2023.05.19	受让取得
171	发行人	2023SR0553927	基于大数据分析的游乐 SaaS 场地管理系统	2023.05.19	受让取得
172	发行人	2023SR1727041	三国幻战游戏软件	2023.12.22	原始取得
173	发行人	2024SR0254406	掘金牛仔游戏软件	2024.02.08	原始取得

序号	著作权人	登记号	软件名称	登记日期	取得方式
174	发行人	2024SR0789310	荣光智盒信息采集系统软件	2024.06.11	原始取得
175	发行人	2024SR1243050	合作易-Web 管理后台系统	2024.08.26	原始取得
176	发行人	2024SR1254227	合作易门店端小程序软件	2024.08.27	原始取得
177	发行人	2024SR1271030	PDA 扫码小程序软件	2024.08.29	原始取得
178	发行人	2024SR1490210	赛事活动小程序软件	2024.10.10	原始取得
179	发行人	2024SR1485763	赛事活动 Web 管理后台系统	2024.10.10	原始取得
180	发行人	2024SR1827337	假面骑士正义变身游戏软件	2024.11.19	原始取得
181	发行人	2024SR2022054	环游嘉年华小程序软件	2024.12.09	原始取得
182	发行人	2025SR0000642	权益卡会员管理系统	2025.01.02	原始取得
183	发行人	2025SR0072627	雷动摩托 2 VR 版游戏软件	2025.01.13	原始取得
184	发行人	2025SR0088126	一触即礼软件	2025.01.14	原始取得
185	发行人	2025SR0107353	外星英雄联盟游戏软件	2025.01.16	原始取得
186	发行人	2025SR0107443	巨兽浩劫 2 游戏软件	2025.01.16	原始取得
187	发行人	2025SR0107868	公路竞速游戏软件	2025.01.16	原始取得
188	发行人	2025SR0119603	三国幻战曙光游戏软件	2025.01.17	原始取得
189	发行人	2025SR0119594	体感动作捕捉游戏软件	2025.01.17	原始取得
190	发行人	2025SR0115550	音乐游戏的触控装置控制软件	2025.01.17	原始取得
191	发行人	2025SR0117503	卡牌 QR 码读取系统	2025.01.17	原始取得
192	发行人	2025SR0129943	雷动赛艇动感版游戏软件	2025.01.20	原始取得
193	发行人	2025SR0128561	巨兽浩劫 3IO 控制软件	2025.01.20	原始取得
194	发行人	2025SR0127622	像素风格的地牢探险游戏软件	2025.01.20	原始取得
195	发行人	2025SR0428360	雷动摩托 2 动感版游戏系统	2025.03.11	原始取得

注：序号为 147 至 171 的 25 项计算机软件作品著作权由华立科技和广州智绘数字化科技有限公司共同共有。

附件四：公司及其控股子公司主要域名一览表

序号	注册人	域名名称	注册日期	服务备案号
1	华立科技	sys-allnet.cn	2024.11.14	粤 ICP 备 05005783 号-16
2	华立科技	pokemonmezastar.com.cn	2024.07.16	粤 ICP 备 05005783 号-15
3	华立科技	wahlap.cn	2023.06.21	粤 ICP 备 05005783 号-10
4	华立科技	wahlap.com	2025.01.22	粤 ICP 备 05005783 号-3
5	华立科技	wahlap.net	2025.01.22	粤 ICP 备 05005783 号-7
6	华立科技	wahlap.com.cn	2023.06.21	粤 ICP 备 05005783 号-9
7	华立科技	marv-am0.cn	2023.03.10	粤 ICP 备 05005783 号-8
8	华立科技	igswl.com	2023.12.14	粤 ICP 备 05005783 号-11