



**华兴会计师事务所(特殊普通合伙)**  
**HUAXING CERTIFIED PUBLIC ACCOUNTANTS LLP**

地址: 福建省福州市湖东路152号中山大厦B座6-9楼  
Add: 6-9/F Block B, 152 Hudong Road, Fuzhou, Fujian, China

电话(Tel): 0591-87852574  
Http://www.fjhxcpa.com

传真(Fax): 0591-87840354  
邮政编码(Postcode): 350003

**关于广州华立科技股份有限公司  
申请首次公开发行股票并在  
创业板上市的审核中心意见落实函的回复**

华兴所(2020)函字GD—136号

深圳证券交易所:

根据贵所于2020年11月12日出具的《关于广州华立科技股份有限公司申请首次公开发行股票并在创业板上市的审核中心意见落实函》(审核函〔2020〕010771号)(以下简称“问询函”)的要求,我们作为广州华立科技股份有限公司(以下简称“发行人”或“公司”)申请首次公开发行股票的会计师,现就贵所提出的问题中的相应部分作如下说明:

### 1. 关于商誉减值测算。

根据审核问询回复，2019 年末减值测试中，2020 年 1 月至 6 月预测的发行人商誉资产组营业收入为 776.18 万元，收入增长率为-72.81%，营业利润为-448.17 万元。2020 年 1 月至 6 月实际完成营业收入 1,042.51 万元，营业利润为-418.73 万元。发行人表示广州科韵的盈利能力及经营状况与发行人预测的 2019 年度和 2020 年 1-6 月的经营数据不存在重大差异，因此无需计提商誉减值准备。2020 年 6 月末进行的商誉减值测算中，2020 年 7 月至 12 月发行人商誉资产组预计的收入金额为 3,280.62 万元，收入增长率为-35.96%；2021 年预计的收入金额为 6,968.30 万元，收入增长率为 61.19%。

请发行人补充披露：（1）根据广州科韵 2020 年 7-10 月收入及利润的完成情况与预测数相比，发行人商誉资产组是否存在减值迹象；

（2）发行人 2020 年 1 月至 6 月预测商誉资产组收入增长率及利润的合理性，发行人不存在减值迹象无需计提减值准备的依据是否充分；

（3）发行人商誉资产组 2021 年预计收入金额为 6,968.30 万元，收入增长率为 61.19%的测算的合理性及可实现性。

请保荐人、申报会计师发表明确意见。

回复：

一、根据广州科韵 2020 年 7-10 月收入及利润的完成情况与预测数相比，发行人商誉资产组是否存在减值迹象

2020 年 6 月末的减值测试的盈利预测在 2020 年 7-10 月的实际完成情况

单位：万元

项目	2020 年 7-10 月	2020 年 7-12 月	完成度
	实现数	预测数	
营业收入	2,425.83	3,280.62	73.94%
营业利润	531.25	310.86	170.90%

注：出于谨慎性考虑，减值测试的盈利预测未考虑发行人享受的增值税税收优惠，该部分对营业利润的影响额为 145.55 万元。

综上，从历史数据看，广州科韵的盈利能力及经营状况与发行人预测数据不存在重大差异。2020 年 7-10 月份营业利润较 7-12 月预测数高，主要系 7-10 月份为经营旺季，收入较高，实现的营业利润较多。发行人商誉资产组不存在减值迹象。

## 二、发行人 2020 年 1 月至 6 月预测商誉资产组收入增长率及利润的合理性，发行人不存在减值迹象无需计提减值准备的依据是否充分

### 1、发行人 2020 年 1 月至 6 月预测商誉资产组收入增长率及利润具有合理性

广东联信资产评估土地房地产估价有限公司对由于收购广州科韵形成的商誉在 2019 年 12 月 31 日进行了专项的商誉减值测试评估，出具了《广州华立科技股份有限公司拟进行商誉减值测试所涉及的广州科韵科技投资有限公司资产组未来现金流现值资产评估报告》（联信（证）评报字[2020]第 Z0089 号）。

2020 年 1 月至 6 月预测的发行人商誉资产组营业收入为 776.18 万元，收入增长率为-72.81%，营业利润为-448.17 万元。

2020 年 1 月至 6 月实际完成营业收入 1,042.51 万元，营业利润为-418.73 万元。

2019 年 12 月 31 日发行人商誉减值测试预测收入和利润较低，主要原因为：1) 2020 年受新型冠状病毒疫情的影响，对于 2020 年度的经营预测中 2-5 月预计营业收入为 0.00 元，由于 2020 年 1-6 月疫情控制情况明显好于发行人预测情况，上述资产组从 4 月底经营业绩开始逐步恢复；2) 营业成本根据各游乐场情况预计减免 1-2 月租金，实际商业体免租期为 2-3 个月，高于预期；3) 政府出台了相关税收优惠等支持政策。

综上，发行人 2020 年 1 月至 6 月预测商誉资产组收入增长率及利润具有合理性。

### 2、发行人无需计提减值准备的依据充分

公司按照预计未来现金流量的现值确定资产组的可回收价值，与资产组账面价值和商誉之和进行比较，报告期各期末商誉减值测试过程如下：

单位：万元

项目	2020 年 6 月末	2019 年末
商誉账面余额①	5,350.37	5,350.37
商誉减值准备余额②	-	-
商誉的账面价值③=②-①	5,350.37	5,350.37
未确认归属于少数股东权益的商誉价值④	-	-
包含未确认归属于少数股东权益的商誉价值⑤=④+③	5,350.37	5,350.37
拆分后分摊至各资产组的包含未确认归属于少数股东权益的商誉价值⑥	5,350.37	5,350.37
资产组的账面价值⑦	3,313.20	3,269.88
包含整体商誉的资产组的账面价值⑧=⑥+⑦	8,663.57	8,620.25
资产组或资产组组合可收回金额⑨	8,733.44	8,824.79

商誉减值损失(⑩大于0时)⑩=⑧-⑨	-	-
归属于本公司的商誉减值损失	-	-

2019年末的减值测试的盈利预测在2020年1-6月的实际完成情况如下:

单位:万元

项目	2020年1-6月		
	预测数	实际数	完成度
营业收入	776.18	1,042.51	134.31%
营业利润	-448.17	-418.73	/

2020年6月末的减值测试的盈利预测在2020年7-10月的实际完成情况如下:

单位:万元

项目	2020年7-10月	2020年7-12月	完成度
	实现数	预测数	
营业收入	2,425.83	3,280.62	73.94%
营业利润	531.25	310.86	170.90%

综上,报告期各期末,收购广州科韵形成的商誉与其可辨认净资产账面价值之和均低于按上述过程测算的包含商誉的资产组可回收价值。因此,收购广州科韵形成的商誉不存在减值迹象,无需计提商誉减值准备。

### 三、发行人商誉资产组2021年预计收入金额为6,968.30万元,收入增长率为61.19%的测算的合理性及可实现性

公司商誉资产组2020年、2021年收入预测情况如下:

单位:万元

项目	2019年度	2020年度预测	2021年度预测
营业收入	6,750.62	4,323.13	6,968.30
增长率	/	-35.96%	61.19%

发行人商誉资产组2021年预计收入增长率为61.19%,主要原因为:1)受新冠疫情影响,预测2020年度商誉资产组收入较少;2)游乐场业务拓展需要经过2-3年的推广以及客户的积累,发行人商誉资产组中包括汇翔游艺、悦翔欢乐两家处于开业初期,经过2-3年的发展期,资产组预计收入金额较2019年增长3.23%,预测收入具有合理性和可实现性。

## 【核查情况】

### （一）核查程序

我们执行的核查程序如下：

- 1、了解、评价发行人与商誉减值相关的内部控制的设计和运行有效性；
- 2、结合商誉减值事项的重要程度及不确定性程度，制定了必要、可行、有针对性的进一步核查程序；
- 3、结合广州科韵财务数据，了解其主营业务、盈利能力等经营情况，关注其变化情况；
- 4、获取公司聘请的评估机构编制的商誉减值测试报告，检查该报告是否包括以下内容：1) 报告目的是否为商誉减值测试；2) 报告基准日是否与包含商誉资产组或资产组组合的资产负债表日相同；3) 减值测试对象与范围是否与商誉对应的资产组或资产组组合一致；4) 复核商誉减值测试报告中采用的预测未来现金流量的方法、税前折现率和预测假设是否合理；5) 检查财务报表附注中与商誉相关内容的披露情况；6) 评估第三方专家的胜任能力、专业素质和客观性，包括：获取第三方专家的职业资格、检查确认第三方专家是否按照《以财务报告为目的的评估指南》规定编制减值测试报告；
- 5、对涉及商誉减值的有关事项进行充分复核；核查发行人财务报告是否按《企业会计准则》和相关信息披露编报规则充分披露与商誉减值相关的所有重要信息。

### （二）核查意见

经核查，我们认为：

- 1、广州科韵2020年7-10月收入及利润的完成情况与预测数相比不存在明显未达成评估预测情形，发行人商誉资产组不存在减值迹象；
- 2、发行人2020年1月至6月预测商誉资产组收入增长率及利润具有合理性，不存在减值迹象无需计提减值准备的依据充分；
- 3、发行人商誉资产组2021年预计收入金额为6,968.30万元，收入增长率为61.19%的测算具有合理性及可实现性。

## 2. 关于东莞微勤。

根据审核问询回复，发行人收购东莞微勤后、控股东莞微勤期间，东莞微勤主要为发行人提供游戏游艺设备柜体加工业务及少量整机组装业务。东莞微勤主要工序包括抛光、酸洗、除油、磷化、喷漆、喷粉、烤漆工序。出售东莞微勤后，发行人直接向市场采购或委托加工的方式采购游戏游艺设备柜体。东莞微勤收购方龙旺实业的控股股东朱照华与发行人报告期内供应商东莞市龙旺五金有限公司的控股股东朱华灿为兄弟关系，报告期内公司向东莞市龙旺五金有限公司采购五金配件。2017-2019 年度及 2020 年 1-6 月各期公司向其采购金额占当期采购总额的比例分别为 0.84%、0.14%、1.12%、0.58%。

请发行人补充披露：（1）控股东莞微勤期间，各报告期内东莞微勤为发行人提供游戏游艺设备柜体加工业务及少量整机组装业务的成本，出售东莞微勤后发行人直接向市场采购或委托加工的供应商情况，相应游戏游艺设备柜体的成本对比情况，是否存在较大差异，发行人相关业务直接向市场采购或委托加工方式定价的公允性，是否与同行业公司相比存在明显偏低的情形；

（2）控股东莞微勤期间，东莞微勤的员工人数，是否存在应缴未缴社会保险和住房公积金的情形，涉及金额、人数及占比，是否构成违规；

（3）报告期内，向东莞市龙旺五金有限公司的采购金额、具体采购产品，定价是否公允，交易是否真实。

请保荐人、申报会计师发表明确意见。

回复：

一、控股东莞微勤期间，各报告期内东莞微勤为发行人提供游戏游艺设备柜体加工业务及少量整机组装业务的成本，出售东莞微勤后发行人直接向市场采购或委托加工的供应商情况，相应游戏游艺设备柜体的成本对比情况，是否存在较大差异，发行人相关业务直接向市场采购或委托加工方式定价的公允性，是否与同行业公司相比存在明显偏低的情形

（一）各报告期内东莞微勤为发行人提供游戏游艺设备柜体加工业务及少量整机组装业务的成本

2017 年度、2018 年度东莞微勤为发行人子公司，主要提供游戏游艺设备柜体加工业务及少量整机组装业务。其成本包括游戏游艺设备柜体加工及整机组装业务成本及少量

原材料和加工件销售成本，具体情况如下：

单位：万元

项目		2018 年度	2017 年度
游戏游艺设备箱体加工及整机组装业务	金额	4,248.50	4,589.60
	占比	87.59%	99.32%
原材料和加工件	金额	602.19	31.25
	占比	12.41%	0.68%

注：2018 年底公司出售东莞微勤股权，向其采购剩余的原材料和加工件。

### （二）出售东莞微勤后发行人直接向市场采购或委托加工的供应商情况

公司出售东莞微勤后，不存在向供应商直接采购完整框体的情况，公司向广州浩冠金属制品有限公司、广州市达永金属制品有限公司、广州市瑞驰科技发展有限公司、广州华禹金属制品有限公司等供应商采购五金件或部分半成品后自行加工，或者向供应商采购零部件后委托广州灵佳电子科技有限公司组装。上述零部件供应业务和委托加工业务市场供应充足，发行人与上述供应商均有多年合作关系，合作稳定。

### （三）相应游戏游艺设备框体的成本对比情况及定价公允性

报告期内，东莞微勤为发行人主要提供动感雷动 G、甜蜜宝贝 5、雷动 G 等 6 款游戏游艺设备箱体加工业务。2017 年度、2018 年度东莞微勤箱体加工及组装业务成本为 4,589.60 万元、4,248.50 万元，上述 6 款设备箱体加工及组装业务占 84.93%、89.88%。

发行人游戏游艺设备框体的成本对比情况如下：

单位：万元/台

产品类型	2018 年度单位成本	2017 年度单位成本	2019 年采购或委托加工成本
动感雷动 G	1.96	1.81	1.98
甜蜜宝贝 5	1.49	1.48	1.65
雷动 G	1.08	1.03	1.17
巨兽浩劫	2.37	2.29	2.61
变形金刚	1.57	1.59	1.68
决战乒乓球	1.71	/	/

注：决战乒乓球 2019 年后无委托加工或外购

由上表可以看出，2019 年发行人采购或委托加工成本较东莞微勤为发行人提供游戏游艺设备框体的成本略高，无重大差异。报告期内，公司与广州浩冠金属制品有限公司、广州市达永金属制品有限公司、广州市瑞驰科技发展有限公司、广州华禹金属制品有限公司等供应商不存在关联关系并保持稳定合作关系。珠三角地区为国内游戏游艺设备制造的主要区域，产业链上下游企业较多，市场竞争比较充分，公司与供应商根据市场情况定价，报告期内定价政策保持稳定，公司采购或委托加工定价具有公允性。

#### （四）同行业对比情况

报告期内，公司除了在 2017 年、2018 年向子公司东莞微勤采购设备柜体之外，不存在向其他供应商采购柜体的情形，出售东莞微勤后公司向供应商采购零部件进行自行生产或委托第三方组装。

根据世宇科技招股书说明书显示，世宇科技采用 OEM 代工生产的方式，向 OEM 厂商整机采购礼品机和儿童机，2017 年至 2019 年世宇科技向 OEM 厂商采购整机的单价为 1.04 万元、1.08 万元、0.79 万元。

公司与世宇科技委外加工的方式不同，委外的产品种类也存在差异，不存在可比性。

**二、控股东莞微勤期间，东莞微勤的员工人数，是否存在应缴未缴社会保险和住房公积金的情形，涉及金额、人数及占比，是否构成违规；**

（一）报告期内发行人控股东莞微勤期间，东莞微勤缴纳社会保险、住房公积金的情况

报告期内发行人控股东莞微勤期间，东莞微勤的员工人数、缴纳社会保险和住房公积金的情况如下：

项目	截止 2018 年 12 月 31 日 /2018 年度	截止 2017 年 12 月 31 日/2017 年度
员工人数	94 人	128 人
社会保险缴纳情况		
社会保险缴纳人数	92 人	130 人
应缴未缴社保人数（注）	1 人	1 人
应缴未缴社保人数占比	1.06%	0.78%
当年度缴纳社保金额	71.61 万元	81.54 万元
住房公积金缴纳情况		
住房公积金缴纳人数	91 人	120 人
应缴未缴住房公积金人数（注）	1 人	2 人
应缴未缴住房公积金人数占比	1.06%	1.56%
当年度缴纳住房公积金金额（元）	18.40 万元	6.60 万元

注 1：关于上表的期末员工人数统计口径：（1）包含了当月新入职员工未于当月缴纳社保和公积金的情形、已退休员工等无需缴纳社保和公积金的人员，计算应缴未缴社会保险/住房公积金人数时系相应剔除该等无需当月缴纳人员；（2）未包含在月末前已离职员工，对于该等员工，东莞微勤仍为其缴纳了社会保险，因此，存在缴纳社保人数多于期末员工数的情况；

注 2：上表中 2017、2018 年期末应缴未缴社会保险和住房公积金的 1 名员工为同一人，2018 年期末应缴未缴住房公积金的另 1 名员工系发行人当时外派至东莞微勤的人员，东莞微勤为其缴纳了社会保险，但未缴纳住房公积金。



经合理测算，报告期内发行人控股东莞微勤期间，东莞微勤未为符合条件之员工缴纳社会保险、住房公积金的金额情况如下：

项目	2018 年度	2017 年度
测算未缴社保金额（万元）	0.54	1.13
测算未缴公积金金额（万元）	0.2	7.89
测算未缴金额合计（万元）	0.74	9.02
测算未缴金额占发行人当期利润总额比例	0.02%	0.25%

基于上述，报告期内发行人控股东莞微勤期间，东莞微勤就应缴未缴员工按照所适用地方执行标准要求进行了合理测算的应缴未缴社会保险、住房公积金金额占当期发行人利润总额比例较小，对发行人报告期经营成果业绩影响较小。

（二）政府主管部门已就东莞微勤缴纳社会保险和住房公积金的情况出具合规证明

东莞市人力资源和社会保障局于 2020 年 3 月 6 日出具《企业遵守人力资源和社会保障法律法规证明》，确认东莞微勤“自 2017 年 1 月至 2018 年 12 月期间，在我市不存在违反有关人力资源和社会保障法律法规而受到行政处罚的记录”。

东莞市住房公积金管理中心于 2020 年 4 月 23 日出具《证明》，确认东莞微勤“在本市不存在住房公积金重大违法违规记录”。

经核查国家企业信用信息公示系统（<http://www.gsxt.gov.cn>）、东莞市人力资源和社会保障局、东莞市住房公积金管理中心网站，东莞微勤自 2017 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日期间在东莞市不存在违反有关人力资源和社会保障、住房公积金相关法律法规而受到行政处罚的记录。

（三）发行人实际控制人已采取有效解决措施

发行人实际控制人苏本立已就发行人及其控股子公司社会保险和住房公积金缴纳事宜出具了《承诺函》，承诺：“如发行人及其控股子公司本次发行上市报告期内因未足额缴纳社会保险、住房公积金而被国家主管部门追索、处罚，或牵涉诉讼、仲裁以及其他由此而导致发行人及其控股子公司资产受损的情形，由此产生的一切支出均由其无条件全额承担清偿责任，以避免发行人遭受任何损失。”

综上所述，就报告期内发行人控股期间东莞微勤的社会保险和住房公积金缴纳情况，基于：（1）按照合理测算该期间应缴未缴纳社会保险和住房公积金的金额占发行人当期利润总额的比重较小，对发行人报告期内经营成果影响较小；（2）东莞微勤在该期间不存在员工社会保障方面相关的重大违法违规行为，亦未受到相关的行政处罚；（3）实际控制人已采取有效解决措施，避免发行人因该等社会保险和住房公积金缴纳事宜遭受损

失；因此，报告期内发行人控股股东莞微勤期间，东莞微勤的员工社会保险和住房公积金缴纳情况不会对本次发行上市构成实质性法律障碍。

### 三、报告期内，向东莞市龙旺五金有限公司的采购金额、具体采购产品，定价是否公允，交易是否真实。

#### （一）报告期内，向东莞市龙旺五金有限公司的采购金额、具体采购产品

报告期内公司主要向东莞市龙旺五金有限公司采购甜蜜宝贝、巨兽浩劫、雷同系列、头文字D等游戏游艺设备的定制化五金件，具体产品如游戏游艺设备支撑部件、操纵杆、机械轴/杆、齿轮、挡板/踏板等。此外公司还向其零星采购电子配件及塑胶配件，具体产品如电子按键、五金件配套使用的塑胶垫片及套环等。报告期内，公司向东莞市龙旺五金有限公司采购金额具体如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
五金件	31.64	335.49	35.51	243.42
塑胶配件	0.33	2.21	2.74	5.27
电子配件	0.08	-	0.03	0.15
合计	32.04	337.70	38.28	248.85

公司与东莞市龙旺五金有限公司合作关系稳定，采购金额由公司生产需求决定。

#### （二）报告期内，向东莞市龙旺五金有限公司的采购定价公允，交易真实

公司向东莞市龙旺五金有限公司采购的产品属于技术含量低、市场产能供应充足、竞争充分的零部件。公司已制定了供应商管理制度，通过询价、比价等方式确保产品采购价格的公允性。公司综合考虑五金件的供货的及时性及质量的稳定性，通过比价、协商谈判等方式与东莞市龙旺五金有限公司确定产品价格，该价格已反应了当时采购该产品合理市场价格水平。

发行人向东莞市龙旺五金有限公司主要采购五金件，公司五金件其他主要供应商包括广州市达永金属制品有限公司、广州市番禺区爱埔康金属制品厂、广州华禹金属制品有限公司和广州亿欧金属制品有限公司，上述供应商与发行人均不存在关联关系。报告期内，公司向东莞市龙旺五金有限公司采购五金件单价与向其他无关联第三方供应商采购可比零配件的单价差异不大。

以底座支架采购情况为例，公司向东莞市龙旺五金有限公司的采购单价与广州市达永金属制品有限公司和广州华禹金属制品有限公司的对比情况如下：

单位：元/个

公司	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
广州市达永金属制品有限公司	33.63	32.74	34.10	31.38
广州华禹金属制品有限公司	33.63	33.62	34.92	34.19
东莞市龙旺五金有限公司	30.09	33.33	33.40	33.33

公司向东莞市龙旺五金有限公司采购底座支架的价格与其他两家供应商不存在实质性差异，价格波动主要由采购数量和原材料价格波动导致，交易定价具有公允性。

综上，报告期内公司向东莞市龙旺五金有限公司采购产品均出于游戏游艺设备生产制造的需求，交易真实，定价公允。

## 【核查情况】

### （一）核查程序

我们执行的核查程序如下：

1、访谈发行人管理层，了解出售东莞微勤前后发行人相关设备框体的加工成本及市场采购或委托加工情况；

2、获取东莞微勤成本明细表，并与发行人同款设备相同框体加工成本进行比较；

3、测算发行人出售东莞微勤前后同款设备的生产成本情况；

4、网络检索并核查国家企业信用信息公示系统（<http://www.gsxt.gov.cn>）、东莞市人力资源和社会保障局、东莞市住房公积金管理中心网站；

5、取得并检查东莞市人力资源和社会保障局出具《企业遵守人力资源和社会保障法律法规证明》和东莞市住房公积金管理中心出具的《证明》；

6、取得并核查东莞微勤的员工名册、社会保险缴纳申报表及缴纳凭据、住房公积金缴存申报表及缴纳凭据、相关员工的身份证明；

7、取得并核查了公司采购明细账，核查公司向东莞市龙旺五金有限公司采购零配件与其他可比供应商的差异，并对主要供应商进行函证及实地走访。

### （二）核查意见

经核查，我们认为：

1、控股东莞微勤期间及出售东莞微勤后，相应游戏游艺设备框体的成本对比不存在较大差异，发行人相关业务直接向市场采购或委托加工方式定价具有公允性；

2、报告期内发行人控股东莞微勤期间，东莞微勤应缴未缴社会保险和住房公积金的

人数、占比、按照合理测算的应缴未缴金额均较小，对发行人报告期内经营成果影响较小；东莞微勤在该期间不存在员工社会保障方面的重大违法违规行爲，亦未受到相关行政处罰；该期间东莞微勤的员工社会保险和住房公积金缴纳情况不会对本次发行上市构成实质性法律障碍；

3、报告期内发行人向东莞市龙旺五金有限公司采购内容真实，采购价格公允。

### 3. 关于股份支付。

2015年5月27日，发行人控股股东华立国际将所持华立有限15%的股权以1,125万元的价格转让给员工持股平台致远投资，由于当时没有外部投资者公允价值，且发行人2014年尚未盈利，因此根据2014年12月31日经审计的公司净资产确定股份支付金额合计54.86万元，对应的每股审定净资产为1.55元/股。2015年10月，发行人再次实施员工持股，持股员工对致远投资进行增资，从而间接持有发行人股份。根据员工对致远投资的出资额及致远投资当时所持发行人股份计算为1.96元/股。2015年10月29日发行人增资引入外部投资者的价格是4.74元/股。因此，以发行人每股注册资本公允价值4.74元/股计算，致远投资本次增资确认股份支付费用合计1,134.94万元。发行人于2015年8月8日作出股东会决议，以整体变更方式设立股份公司，确定2015年5月31日为整体变更基准日，以截至该基准日经审计确认的公司所有者权益为98,948,920.11元，未分配利润为41,349,109.84元。

请发行人补充披露在短时间内发行人每股审定净资产及每股注册资本公允价值相差较大的原因及合理性，发行人于2015年5月27日实施员工持股以2014年12月31日经审计的公司净资产确定股份支付价格是否符合会计准则要求，并补充测算如按4.74元/股计提股份支付费用对发行人未分配利润及股改事宜的影响。

请保荐人、申报会计师发表明确意见。

回复：

#### 一、发行人每股审定净资产及每股注册资本公允价值差异的原因及合理性

2015年5月华立国际将所持华立有限15%的股权以1,125万元的价格转让给致远投资，发行人股份支付对应的每股审定净资产为1.55元/股。由于当时无外部投资者价格，且发行人2014年度尚未盈利，故发行人采用2014年12月31日经审计的每股净资产作为股份支付的公允价格。

2015年10月29日发行人在新三板申请挂牌同时增资，以4.74元/股作为新三板股票的发行价格。为计算股份支付金额，发行人以4.74元/股作为公允价格。

上述价格差异系发行人计划在新三板挂牌的股票溢价，具有合理性。

## 二、发行人于2015年5月27日实施员工持股以2014年12月31日经审计的公司净资产确定股份支付价格符合会计准则要求

2015年5月华立国际将所持华立有限15%的股权以1,125万元的价格转让给致远投资时，发行人2014年尚未盈利，发行人并无外部投资者投资价格和其他市场价格，发行人以2014年12月31日经审计的公司净资产确定股份支付价格符合会计准则要求。

## 三、补充测算如按4.74元/股计提股份支付费用对发行人未分配利润及股改事宜的影响

假定发行人2015年5月按照新三板发行股价4.74元/股计提股份支付费用，股份支付金额为2,472.66万元。发行人实际股份支付金额为54.86万元，如按4.74元/股计提股份支付费用将减少发行人股改前未分配利润金额为2,417.80万元（不考虑所得税影响），同时增加其他资本公积2,417.80万元（不考虑所得税影响），不影响发行人股改时的净资产。

发行人股改后的股本和资本公积不会受到影响。

### 【核查情况】

#### （一）核查程序

我们执行的核查程序如下：

- 1、访谈发行人财务总监，了解实施员工持股计划股份支付费用的计提情况；
- 2、获取发行人股份支付测算明细表，并进行复核测算；
- 3、查阅发行人2014年度、2015年度审计报告及新三板挂牌文件等公开资料。

#### （二）核查意见

经核查，我们认为：

发行人每股审定净资产及每股注册资本公允价值相差较大的原因系新三板挂牌上市后股票溢价所致。发行人于2015年5月27日实施员工持股以2014年12月31日经审计

的公司净资产确定股份支付价格符合会计准则要求。如按 4.74 元/股计提股份支付费用进行测算，将减少发行人股改前未分配利润金额为 2,417.80 万元，同时增加其他资本公积 2,417.80 万元，不影响发行人股改时的净资产，对发行人股改事宜不构成影响。

#### 4. 关于设备出货量下滑。

根据审核问询函回复，报告期内发行人运营设备投放量和游戏游艺设备销售合计数量分别为 14,113 台、13,513 台、9,966 台和 1,555 台，合计出货量逐年下降。

请发行人结合同行业公司情况、发行人业务转型情况、市场竞争状况、不同类型设备出货量变化原因等，进一步分析并披露发行人报告期内设备出货量逐年下降的原因、是否符合行业趋势、是否为趋势性变化、发行人相关设备销售和市场竞争环境是否面临重大不利变化，发行人的业务模式是否存在较大变化；并结合最新出货量数据分析披露相关变动趋势是否已扭转以及对发行人经营的影响和应对措施。

请保荐人、申报会计师发表明确意见。

回复：

#### 一、业务模式和产品结构调整导致公司设备出货量暂时性下降

报告期内，公司根据行业发展情况，逐步调整产品结构并完善业务模式，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，设备出货数量出现暂时性下降。公司设备出货数量与可比公司相比具有一致性，符合行业发展趋势和现状，公司产品销售市场竞争环境不存在重大不利变化。具体情况如下：

##### （一）公司根据市场变化情况进行商业模式创新和产品结构优化

#### 1、公司所在行业集中度较低、中低端产品竞争激烈

公司主要从事游戏游艺设备的设计、研发、生产、销售和运营。根据《2019 广东省游戏产业年度发展报告》的数据显示，2019 年广东省游戏游艺设备营收总额为 142.50 亿元，游戏游艺设备的运营市场容量更为广阔。广东省游戏游艺设备生产占全国游戏游艺机市场 98.96%的份额，游戏游艺设备生产型企业较多，大多为中小企业，产业集中度较低。

目前，国内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。而在中高端市场，经过多年的发展和技术积累，国内少部分优势企业逐渐掌握了自有知识产权并具有了较

强原创游戏内容研发能力，已在中高端市场开始与国际品牌展开竞争，尤其在国内市场，国内品牌已具备较强市场竞争力；同时，国内龙头企业也与国外领先的游戏厂商展开合作，向其采购游戏套件，自主开发后依托国内厂商自身销售渠道对外销售。

### 2、公司根据行业发展情况主动进行商业模式创新

公司设立初期，在设备生产中先以外观设计和内容设计为主切入市场，制作高品质游戏游艺产品，此外，还在引进全球知名 IP 套件资源的基础上进一步开发制作游戏游艺产品，快速满足市场需求的变化。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业态已成为行业显著趋势，并成为核心业态之一。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，经营游乐场需要更高的资本金投入。为了配合客户抢占核心商圈资源和减少客户资本金投入，2013年公司在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，2018年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构，商业模式创新和完善的产业链促进公司迅速发展。

### 3、公司根据市场竞争情况主动进行产品结构调整

2020年上半年公司设备出货量下降主要为受新冠疫情影响，2017年至2019年，公司设备出货量下降的原因为主动进行产品结构调整，减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品生产销售，主要为亲子娱乐类产品的调整。公司2019年设备出货数量比2018年减少3,547台，主要为低于2万元/台的亲子娱乐类设备的销售数量减少2,960台；公司2018年设备出货数量比2017年减少600台，主要为低于2万元/台的亲子娱乐类设备的销售数量减少742台，具体情况如下：

单位：台

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
合计出货量	1,555	9,966	13,513	14,113
单价2万元以下出货数量	203	1,360	4,495	5,836

#### (二) 公司设备出货量的变动趋势与同行业可比公司一致

同行业可比公司世宇科技尚未披露2020年上半年数据，2017年至2019年公司游戏游艺设备销售数量、运营设备投放量与同行业可比公司世宇科技对比的具体情况如下：

项目		2019年度	2018年度	2017年度
世宇科技 [注]	游戏游艺设备销售数量(台)	13,658	14,831	13,891
	世宇科技设备销售单价(万元/台)	3.15	2.82	2.70

项目		2019 年度	2018 年度	2017 年度
本公司	游戏游艺设备销售数量（台）	7,486	11,809	12,756
	公司产品销售单价（万元/台）	3.99	3.01	2.58
	设备出货量（台）	9,966	13,513	14,113
	单价 2 万元以下出货数量（台）	1,360	4,495	5,836
	扣除单价低于 2 万元以下后的出货数量（台）	8,606	9,018	8,277

注：2017-2019 年末，世宇科技开展设备合作运营的设备数量分别为 393 台、462 台和 432 台，新增投放量较小。

2017 年至 2019 年，公司设备出货量分别为 14,113 台、13,513 台和 9,966 台，同行业可比公司世宇科技同期销售数量分别为 13,891 台、14,831 台和 13,658 台。世宇科技 2019 年销售数量低于 2018 年，扣除单价低于 2 万元/台出货设备之后，公司 2017 年至 2019 年出货数量为 8,277 台、9,018 台和 8,606 台，与世宇科技变动趋势一致。

### （三）公司设备出货量下降非持续性变化

报告期内，公司设备出货量下降不是持续性变化，主要系公司主动调整产品结构造成，2020 年 1-6 月设备出货量下降主要为新冠疫情影响。2020 年第三季度，国内新冠疫情逐渐得到控制，下游客户运营逐渐恢复，设备销售同比基本持平。公司推出龙珠系列动漫卡通设备，对外投放设备数量增加，2020 年三季度设备出货量为 3,404 台，相较 2019 年同期的 2,806 台增加 21.31%。

### （四）公司设备销售和市场竞争环境不存在重大不利变化

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、餐饮一起成为商业综合体吸引人流的重要业态。近几年除了大玩家、乐的文化、乐汇动漫等传统游乐场连锁企业快速发展之外，万达、永旺等商业地产巨头相继开创万达宝贝王、永旺幻想等自有品牌从事连锁游乐场运营业务，奥飞娱乐等上市公司也将游乐场运营作为重要发展方向。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。

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。在后疫情时代，商业综合体普遍面临人流量吸引和业态调整的问题，游乐场因其吸引客流能力强、承租面积大等特征，成为商业综合体的主要招商目标客户，新开商业综合体以及现有商业综合体的升级改造都不约而同地对游乐场业态提供多项优惠政策倾斜。基于文化娱乐消费未来巨大的市场空间，以及后疫情时代商业地产租赁价格相对较低的时机，游乐场运营业务存在较好的机遇。



在党的十九届五中全会作出“加快构建以国内大循环为主体、国内国际双循环相互促进的新发展格局”重大部署的指引下，国内消费潜力将持续释放，消费活力更加强劲，国内文化娱乐消费市场将持续扩大。

综上，游戏游艺设备销售 and 市场竞争情况不存在重大不利变化。

## 二、发行人的业务模式不存在重大不利变化

2013 年公司在国内市场推出了设备合作运营服务，同时开始投放动漫卡通设备等产品，商业模式创新和完善的产业链促进公司迅速发展。随着核心商圈资源变得愈发珍贵，为了更好的适应市场变化，2018 年底公司运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。游乐场运营服务为公司适应市场变化，向下游拓展深化的业务模式，不属于业务模式的重大不利变化。

游乐场运营服务使公司在抢占优质商圈资源并获取终端门店的同时，把握客户群体深度需求，促进公司产品的设计、研发。完整的产业链使公司产品能够不断推陈出新，促进公司商业模式创新和业务战略协同、相互促进。

## 三、并结合最新出货量数据分析披露相关变动趋势是否已扭转以及对发行人经营的影响和应对措施。

### （一）公司 2020 年第三季度设备出货情况

2020 年和 2019 年第三季度设备出货量对比如下：

单位：台

项目	2020 年第三季度	2019 年第三季度
设备销售数量	1,868	1,890
对外投放设备数量	1,536	916
合计	3,404	2,806

2020 年第三季度，公司设备销售数量与 2019 年同期基本持平，对外投放设备数量增长了 67.69%，主要为新增了龙珠系列动漫卡通机台。2020 年第三季度设备出货量比 2019 年同期增长 21.31%，已扭转持续下降的趋势。

### （二）发行人应对措施

报告期内，公司持续主动减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品生产销售，导致设备销售数量和金额出现暂时性下降，为提升公司的整体盈利能力和综合市场竞争力，公司采取了优化产品结构、完善产业链模式等措施，具体情况如下：

### 1、加大具有知名 IP 属性产品的引进和开发

报告期内，公司在持续减少低毛利产品生产销售的同时，积极与国际知名游戏游艺企业合作，加大具有国际知名 IP 属性产品的开发销售，报告期内，公司引入了《奥特曼》、《马力欧》、《光环》、《头文字 D ZERO》、《龙珠》、《古墓丽影》等国际知名 IP，持续推出受市场欢迎的游戏游艺设备，提升了公司的市场知名度和中高端产品竞争力，在国内中高端产品市场具有了较强的市场竞争力。

### 2、完善产业模式

公司在 2013 年拓展设备合作运营业务和动漫 IP 衍生品业务，公司根据市场变化情况，在 2018 年底拓展至游乐场运营服务业务，形成完整的产业链结构。报告期内设备合作运营业务持续增长，动漫 IP 衍生品业务快速增长。2019 年，动漫 IP 衍生品业务、设备合作运营业务、游乐场运营业务收入占公司主营业务收入的比重分别为 13.48%、7.96%、17.20%，成为公司收入的重要组成部分。

动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象，产品具有收藏、社交等属性，对消费者具有强大的吸引力；设备合作运营服务减轻了下游客户的投资成本，可以实现游戏游艺设备供应商和运营商共担风险、共享收益，也可以充分把握用户群体的需求变化；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。

通过业务模式的创新和完善，公司形成“研发支持销售，销售引领运营，运营促进研发”的良性循环，有效增强了公司的抗风险能力，有助于增强公司的综合竞争力和持续盈利能力。

### 3、加强产品市场推广

公司将继续坚持以客户为中心，加强市场推广和营销网络建设，管理层定期拜访重点客户，深刻把握客户需求；公司将进一步加强对销售团队全方位的培训投入，不断提升营销和技术支持人员的服务能力；积极参加展会等，通过多种方式加强宣传推广，结合 IP 资源优势，增加公司和产品的知名度和市场竞争力。

### 4、加强新产品研发、促进产品升级优化

公司将通过完整的产业链，把握终端客户群体深度需求，促进产品的设计、研发，并对原有设备进行升级。不断推出动漫卡通设备，满足亲子、社交等新文化娱乐消费需求；融入 AR、VR 等科技属性和知名 IP 文化属性，使得休闲运动类、模拟体验类设备适

应了年轻人动漫文化、时尚体验、体育竞技的消费需求。

#### 四、单台设备运输费变动情况及同行业可比情况

报告期发行人单台设备运输费情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
运输费(万元)	30.53	177.87	198.17	215.71
设备销售数量(台)	1,502	7,486	11,809	12,756
单台设备运输费(元)	203.25	237.60	167.81	169.10

报告期内，发行人单台运输费用分别为 169.10 元、167.81 元、237.60 元、203.25 元。2017 年和 2018 年单台设备运输费变动不大；2019 年较 2018 年增加，主要原因为公司产品结构调整，销售的模拟体验类产品销售数量占比由 2018 年的 33.81% 提升至 2019 年的 50.52%，模拟体验类产品体积较大，运费相对较高；2020 年 1-6 月单台运输费下降，主要原因为受疫情影响，体积大、单价高、运输费高的设备销售数量减少所致。

发行人与可比公司世宇科技单台设备运输费对比情况如下：

项目	2019年度	2018年度	2017年度
公司单台设备运输费(元)	237.60	167.81	169.10
世宇科技单台设备运输费(元)	549.71	490.15	362.76

注：世宇科技尚未披露 2020 年 1-6 月数据。

2017 年至 2019 年，公司运输费低于世宇科技，主要原因：1、公司产品销售以内销为主，2017 年至 2019 年，公司海外销售占比分别为 21.00%、17.00%、12.99%，呈逐年下降趋势，世宇科技海外销售比例分别为 45.40%、54.82%、50.43%；2、世宇科技在美国和加拿大拥有海外仓库用于备货销售，需将设备运往海外仓库，公司不存在海外仓库用于备货销售的情况，公司海外销售的运输费由客户承担。因此，公司单台设备运输费低于世宇科技。

#### 【核查情况】

##### （一）核查程序

我们执行的主要核查程序如下：

- 1、访谈发行人董事长，了解发行人业务发展情况，了解发行人产品结构调整和业务模式拓展的背景及原因；
- 2、检查主要客户的销售合同，访谈管理层，比较分析行业内游戏游艺设备产销情

况，了解公司产品结构调整情况；

3、查阅同行业公司公开资料和行业信息，获取行业权威机构出具的相关报告，对比同行业公司销量情况，了解行业发展情况，对比发行人与可比公司单位设备销售费用情况；

4、取得发行人报告期各期及 2020 年三季度设备销售明细，分析发行人设备的销售数量变动情况；

5、获取发行人报告期内的动漫 IP 衍生业务、合作运营业务对外投放设备明细。

## （二）核查意见

1、公司根据行业发展情况，逐步调整产品结构并完善业务模式，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，设备出货数量出现暂时性下降。公司设备出货数量与可比公司相比具有一致性，符合行业发展趋势和现状，公司产品销售市场竞争环境不存在重大不利变化；

2、公司根据市场变化不断完善产业链结构，形成了游戏游艺设备设计、研发、生产、销售、运营等完整的产业链结构，使公司产品能够不断推陈出新，促进公司商业模式创新和业务战略协同、相互促进。公司业务拓展为行业上下游拓展，公司业务模式不存在重大不利变化；

3、公司持续推出具有国际知名 IP 属性的游戏游艺设备，并完善产业链结构，公司 2020 年三季度设备出货量已比 2019 年同期增长，产品结构的优化和业务模式完善有利于增强公司综合竞争力和盈利能力。

4、发行人产品结构调整，模拟体验类设备销售占比上升，导致单台设备销售费用增加；与同行业可比公司世宇科技相比，发行人海外销售比例相对较低，且不存在海外仓库用于备货销售，单台设备销售费用低于可比公司具有合理性。

### 5. 关于盈利预测。

根据华兴会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《广州华立科技股份有限公司盈利预测审核报告》，预计发行人 2020 年实现收入 42,247.55 万元，营业成本 30,333.68 万元，期间费用 5,656.77 万元，实现归属于母公司普通股股东的净利润 4,563.09 万元。同时，盈利预测中假设新冠疫情不会出现重大反复。

请发行人：（1）详细披露发行人不同业务收入和成本、期间费用的预测依据和预

测过程，预测依据是否充分可靠、预测过程是否谨慎、相关预测方法是否符合行业惯例；

(2) 补充披露预测假设中“新冠疫情不会出现重大反复”的具体含义、预测中对运营地零星疫情发生风险如何考虑、是否对疫情风险及对盈利预测可实现性的影响予以充分考量；

(3) 补充披露 2020 年 10 月发行人不同业务收入、成本、期间费用金额及变动情况，实际数据与预测数据的差异情况，发行人相关盈利预测是否谨慎恰当。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、详细披露发行人不同业务收入和成本、期间费用的预测依据和预测过程，预测依据是否充分可靠、预测过程是否谨慎、相关预测方法是否符合行业惯例

发行人结合在手订单情况、最新业绩数据、市场竞争态势、同行业公司情况、成本和期间费用变动情况等，本着谨慎原则对 2020 年第四季度业绩水平进行预测。

(一) 发行人不同业务收入的预测依据和预测过程

公司以 2017 年度、2018 年度、2019 年度及 2020 年 1 至 9 月已实现数为基础，并结合在手订单情况、预测期内经营计划、战略布局和已采取的措施等，本着谨慎原则对 2020 年第四季度进行预测。

公司 2020 年第四季度不同业务收入预测具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 10-12 月 收入预测金额	2019 年 10-12 月 收入金额	同比变动比率
游戏游艺设备销售	13,347.55	13,347.55	-
动漫 IP 衍生产品销售	2,654.87	1,909.44	39.04%
设备合作运营	786.86	1,086.01	-27.55%
游乐场运营	1,744.12	1,624.20	7.38%
其他业务收入	-	299.04	/
合计	18,533.40	18,266.24	1.46%

游戏游艺设备销售属于公司成熟业务，整体发展平稳，2020 年第三季度已恢复至去年同期的 93.36%，2020 年 10 月较去年同期增长 4.50%。根据在手订单，公司目前第四季度销售意向约 10,000 万元（含税），发行人 2020 年第四季度预计游戏游艺设备销售额较 2019 年第四季度持平。

动漫 IP 衍生产品业务属于公司创新发展业务，发展非常迅速，2017 年至 2019 年，公司动漫 IP 衍生产品销售收入复合增长率 79.27%。2020 年第三季度同比增长 10.90%，2020 年 10 月较去年同期增长 18.21%。公司增加“龙珠”动漫形象设备的投放，并且奥特曼动漫形象设备持续投放带来增长，发行人 2020 年第四季度预计动漫 IP 衍生产品销售额 2,654.87 万元，较 2019 年第四季度增长 39.04%。

设备合作运营业务 2020 年第三季度已恢复至去年同期的 82.28%，2020 年 10 月较去年同期增长 10.48%。出于谨慎性原则，发行人 2020 年第四季度预计设备合作运营业务收入额 786.86 万元，较 2019 年第四季度下降 27.55%。

游乐场运营业务中寒暑假及节假日一般为旺季，在 2020 年暑期较短的情况下，2020 年第三季度已恢复至去年同期的 85.37%，2020 年 10 月较去年同期增长 16.88%。由于自营游乐场新增设备投放并新开门店，发行人 2020 年第四季度预计游乐场运营业务收入额 1,744.12 万元，较 2019 年第四季度上涨 7.38%。

## （二）发行人不同业务成本的预测依据和预测过程

营业成本是按照业务类别，以公司 2017 年度、2018 年度、2019 年度及 2020 年 1 至 9 月已实现数为基础，并结合预测期内经营计划、营销计划及成本控制措施，并考虑各项营业成本的变动趋势等因素进行预测，发行人毛利率预测情况同期对比如下：

项目	2020 年 10-12 月 预测毛利率	2019 年 10-12 月 毛利率	同比变动幅度
游戏游艺设备销售	31.14%	33.32%	-2.18%
动漫 IP 衍生产品销售	33.38%	33.08%	0.30%
设备合作运营	30.76%	35.26%	-4.50%
游乐场运营	-5.91%	8.16%	-14.07%
合计	27.96%	33.32%	-5.36%

出于谨慎性原则，发行人对各业务成本进行预测时，变动成本均进行保守估计，除了发展迅速的动漫 IP 衍生产品业务毛利率持平外，其他各项业务毛利率均有所下降。

## （三）发行人期间费用的预测依据和预测过程

销售费用职工薪酬，是根据公司 2020 年 9 月末销售人员结构、平均工资水平、社会保险费、工会经费、教育经费及职工福利费的计提比例进行预测，并充分考虑销售人员绩效及年终奖；其他费用是根据公司 2017 年度、2018 年度、2019 年度及 2020 年 1 至 9 月份已实现数，并考虑销售费用占营业收入比率及公司营销计划进行预测。

管理费用职工薪酬是根据公司 2020 年 9 月末管理人员结构、平均工资水平，及社会保险费、工会经费、教育经费及职工福利费的计提比例进行预测，并充分考虑管理人员

绩效及年终奖；其他费用是根据公司 2017 年度、2018 年度、2019 年度及 2020 年 1 至 9 月已实现数，并考虑管理费用占营业收入比率及公司经营计划进行预测。

研发费用职工薪酬是根据公司 2020 年 9 月末研发人员结构、平均工资水平，及社会保险费、工会经费、教育经费及职工福利费的计提比例进行预测，并充分考虑研发人员绩效及年终奖；其他费用是根据公司 2017 年度、2018 年度、2019 年度及 2020 年 1 至 9 月已实现数，并考虑研发费用占营业收入比率及公司研发计划进行预测。

利息费用是根据公司的 2020 年 9 月末的借款余额并结合融资计划，按同期人民银行借款利率进行预测；利息收入是根据公司整体现金流量，结合上半年资金结存情况，预计预测期不发生大的变动，按同期人民银行活期存款利率进行预测；近期人民币汇率升值趋势明显，但考虑其具有一定不确定性，故未对汇兑损益进行预测；手续费支出根据公司 2017 年度、2018 年度、2019 年度及 2020 年 1 至 9 月已实现数，并考虑手续费支出占营业收入比率预测。

发行人 2020 年第四季度期间费用预测同期对比情况如下：

项目	2020 年 10-12 月 预测比率	2019 年 10-12 月 实际比率	同比变动
销售费用率	2.64%	4.82%	-2.18%
管理费用率	4.32%	5.27%	-0.95%
研发费用率	3.08%	2.94%	0.14%

发行人 2020 年 10-12 月预测期间费用率与去年同期略有下降，主要系受境外疫情影响，销售费用较 2019 年 10-12 月下降 390.59 万元，其中宣传推广活动减少 265.41 万元，出口报关费减少 54.82 万元，导致销售费用率下降；管理费用较 2019 年 10-12 月下降 161.93 万元，由于加班工时和绩效奖金减少导致职工薪酬减少 139.34 万元，导致管理费用率下降。

（四）预测依据是否充分可靠、预测过程是否谨慎、相关预测方法是否符合行业惯例

发行人 2020 年度预测毛利率与 2019 年度实际毛利率情况如下：

项目	2020 年度预测毛利率	2020 年 1-9 月实际毛 利率	2019 年度 实际毛利率
游戏游艺设备销售	31.20%	31.26%	33.41%
动漫 IP 衍生产品销售	32.67%	32.17%	31.98%
设备合作运营	31.33%	31.58%	38.96%
游乐场运营	8.53%	14.98%	20.46%
合计	28.37%	28.69%	31.43%

除了发展迅速的动漫 IP 衍生产品业务毛利率持平外,其他各项业务毛利率均有所下降,发行人进行预测时,较为谨慎。

发行人 2020 年度预测期间费用率与 2019 年度实际期间费用率情况如下:

项目	2020 年度预测比率	2020 年 1-9 月实际比率	2019 年度实际比率
销售费用率	3.35%	3.90%	5.82%
管理费用率	5.42%	6.27%	6.43%
研发费用率	2.64%	2.30%	3.01%

销售费用率较去年同期下降,主要系公司新厂房投入使用,仓库租赁到期后不再续租导致租赁费下降,以及宣传推广费用下降和出口业务大幅下降导致报关费下降所致。2020 年度管理费用率、研发费用率较去年同期下降主要系职工薪酬下降所导致。

发行人 2020 年度预测净利润率与 2019 年度实际净利润率情况如下:

项目	2020 年度预测比率	2020 年 1-9 月实际比率	2019 年度实际比率
净利润率	10.80%	9.02%	12.00%
扣非后净利润率	12.39%	12.25%	12.07%

发行人盈利预测过程谨慎、预测依据充分可靠,由于同行业公司尚未披露相关盈利预测方法,暂无法进行比较。

## 二、补充披露预测假设中“新冠疫情不会出现重大反复”的具体含义、预测中对运营地零星疫情发生风险如何考虑、是否对疫情风险及对盈利预测可实现性的影响予以充分考量

受新冠肺炎疫情影响,2020 年 2 月、3 月、4 月国内游乐场响应国家号召延后开业,对公司上半年经营业绩产生一定影响,本次盈利预测假设中“新冠疫情不会出现重大反复”的具体含义系不会出现今年 2-4 月全国性大范围疫情导致的游乐场暂停营业。我国防疫政策及时有效、民众配合度较高,疫情在较短的时间内得到控制。根据钟南山院士在公开媒体的判断,依照当前中国所采取的防疫制度以及防疫制度的强度,并不认为中国会爆发第二波肺炎疫情。目前,全国绝大多数地区已是低风险地区,全国性大范围疫情爆发的可能性不大。

发行人 2020 年 10-12 月营业收入预测 18,533.40 万元,较去年同期增长 1.46%,增



长主要系动漫 IP 衍生产品销售带动。考虑到运营地零星疫情发生风险，发行人 2020 年 10-12 月运营业务收入预测金额 2,530.98 万元，较 2019 年度运营业务收入 2,710.21 万元恢复 93.39%。

综上，发行人盈利预测是谨慎的，疫情风险对盈利预测可实现性的影响已经予以了充分考量。2020 年 10 月发行人运营业务收入金额 1,173.06 万元，较 2019 年 10 月同比增长 15.12%。

### 三、补充披露 2020 年 10 月发行人不同业务收入、成本、期间费用金额及变动情况，实际数据与预测数据的差异情况，发行人相关盈利预测是否谨慎恰当。

#### (一) 2020 年 10 月发行人不同业务收入、成本金额及变动情况

单位：万元

项目	2020 年 10 月实际发生额			2019 年 10 月实际发生额			变动幅度		
	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率
游戏游艺设备销售	1,556.26	1,066.82	31.45%	1,489.22	993.34	33.30%	4.50%	7.40%	-1.85%
动漫 IP 衍生产品销售	266.81	179.26	32.81%	225.71	152.16	32.59%	18.21%	17.81%	0.22%
设备合作运营	308.41	203.22	34.11%	279.15	184.91	33.76%	10.48%	9.90%	0.35%
游乐场运营	864.65	767.75	11.21%	739.80	660.50	10.72%	16.88%	16.24%	0.49%

游戏游艺设备销售属于公司成熟业务，整体发展平稳，2020 年第三季度已恢复至去年同期的 93.36%，2020 年 10 月业务进一步恢复，较去年同期略有上涨；毛利率略有下降主要系国外销售减少所致。

动漫 IP 衍生产品业务属于公司创新发展业务，发展迅速，2020 年第三季度已同比增长 10.90%。2020 年 10 月较去年同期上涨 18.21%，主要系公司增加“龙珠”动漫形象设备的投放和奥特曼动漫形象卡片的持续增长所致；毛利率较去年同期基本持平。

在 2020 年暑期较短的情况下，公司设备合作运营业务 2020 年 9 月已经恢复至去年同期的 83.88%，2020 年 10 月较去年同期上涨主要系 2020 年 10 月较去年同期节假日时间较多，同时对外投放合作运营设备数量增多所致。

在 2020 年暑期较短的情况下，游乐场运营业务 2020 年 9 月已经恢复至去年同期的 91.90%。2020 年 10 月较去年同期上涨主要系 2020 年 10 月较去年同期节假日时间较多，同时自营游乐场存在新开门店。

(二) 2020 年 10 月发行人期间费用金额及变动情况

单位：万元

项目	2020 年 10 月实际发生额	2019 年 10 月实际发生额	变动幅度
销售费用	154.10	212.90	-27.62%
管理费用	180.47	231.21	-21.95%
研发费用	201.86	76.12	165.19%
财务费用	-46.78	192.17	/

销售费用较同期下降，主要系公司新厂房投入使用，仓库租赁到期后不再续租导致租赁费下降，以及宣传推广费用下降和出口业务大幅下降导致报关费下降所致。

管理费用较同期下降，主要系由于加班工时和绩效奖金减少导致职工薪酬下降所致。

研发费用较同期上涨主要系受疫情影响，公司 2020 年上半年研发支出减少，随着疫情得到控制，公司业务逐步恢复，增大项目研发投入所致。

财务费用较同期大幅下降主要系汇兑损益影响。

(三) 2020 年 10 月发行人不同业务收入、成本实际数据与预测数据的差异情况

单位：万元

项目	2020 年 10 月实际发生额			2020 年 10 月预测金额			差异率		
	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率	收入	成本	毛利率
游戏游艺设备销售	1,556.26	1,066.82	31.45%	1,489.22	1,024.59	31.20%	4.50%	4.12%	0.25%
动漫 IP 衍生产品销售	266.81	179.26	32.81%	253.00	170.34	32.67%	5.46%	5.23%	0.14%
设备合作运营	308.41	203.22	34.11%	293.58	201.60	31.33%	5.05%	0.80%	2.78%
游乐场运营	864.65	767.75	11.21%	830.19	759.38	8.53%	4.15%	1.10%	2.68%

公司不同业务类型收入实际发生额均略高于预测金额，主要系预测相对保守所致。

设备合作运营业务 2020 年 10 月成本与预测数据差异不大，实际毛利率略高于预测毛利率，主要系设备合作运营收入比预测数据增加，导致毛利率较高。

游乐场运营业务 2020 年 10 月成本与预测数据差异不大，实际毛利率高于预测毛利率主要系游乐场运营业务收入比预测数据增加，导致毛利率较高。

(四) 2020 年 10 月发行人期间费用实际数据与预测数据的差异情况

单位：万元

项目	2020 年 10 月实际发生额	2020 年 10 月预测金额	差异率
销售费用	154.10	151.81	1.51%
管理费用	180.47	184.36	-2.11%

研发费用	201.86	209.77	-3.77%
财务费用	-46.78	47.87	/

财务费用实际发生额小于预测金额，主要系汇兑损益的影响，由于无法对汇率波动进行合理预期，出于谨慎性原则未对汇兑损益进行预测，而2020年10月实际为汇兑收益，导致差异较大。

综上，根据2020年10月发行人不同业务收入、成本、期间费用实际发生额与预测金额的对比分析，发行人相关盈利预测谨慎且恰当。

## 【核查情况】

### （一）核查程序

我们执行的主要核查程序如下：

- 1、查阅行业研究报告，访谈下游客户，了解行业发展趋势；
- 2、访谈公司实际控制人、销售负责人、财务负责人等主要业务人员，了解公司业务发展规划及目标；
- 3、查阅公司与大玩家、万达宝贝王、乐的文化、永旺幻想、风云再起等主要客户的合作协议，了解业务合作的稳定性及下游游乐场经营情况；
- 4、查阅盈利预测报告，核查编制盈利预测报告明细；
- 5、复核收益测算的各项参数、指标以及假设条件等，与公司2017年、2018年、2019年及2020年1-9月相关指标对比，核查效益测算合理性；
- 6、将2020年10月实际发生数与预测数据进行对比分析，评价相关盈利预测是否谨慎恰当。

### （二）核查意见

1、发行人结合在手订单情况、最新业绩数据、市场竞争态势、同行业公司情况、成本和期间费用变动情况等，本着谨慎原则对2020年度业绩水平进行预测，预测依据充分可靠、预测过程谨慎，由于同行业公司尚未披露相关盈利预测方法，暂无法进行比较；

2、预测假设中“新冠疫情不会出现重大反复”系不会出现今年2-4月全国性大范围疫情导致的游乐场暂停营业，预测中对运营地零星疫情发生风险进行了充分考虑，疫情风险对盈利预测可实现性的影响予以了充分考量；

3、根据 2020 年 10 月发行人不同业务收入、成本、期间费用金额两期对比分析，其变动合理；根据 2020 年 10 月发行人不同业务收入、成本、期间费用实际发生额与预测金额的对比分析，发行人相关盈利预测谨慎且恰当。

#### 6. 关于存货。

根据审核问询回复，2020 年 6 月末库龄 2-3 年和 3 年以上存货占比由 12.59%增长至 14.11%，跌价准备计提比例小幅下降，主要是因疫情影响公司生产进度放缓，导致库龄 2-3 年和 3 年以上原材料增长。同时，游戏套件存在单价高、体积小的特点。

请发行人：（1）结合发行人对库龄 2-3 年和 3 年以上存货减值测试过程、可变现净值金额和计算过程等，补充披露发行人对相关存货跌价准备计提的充分性、是否存在少提减值的情形；

（2）补充披露发行人存货内部控制制度设置和执行情况，对于体积小且单价高的套件如何管理、保存和盘点。

请保荐人和申报会计师说明对发行人存货进行监盘时如何识别游戏套件功能、是否具有可用性、是否存在减值迹象等，并对上述其他事项发表明确意见。

回复：

一、结合发行人对库龄 2-3 年和 3 年以上存货减值测试过程、可变现净值金额和计算过程等，补充披露发行人对相关存货跌价准备计提的充分性、是否存在少提减值的情形

公司存货跌价准备计提原则：资产负债表日，存货采用成本与可变现净值孰低计量，按照单个存货成本高于可变现净值的差额计提存货跌价准备。直接用于出售的存货，在正常生产经营过程中以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；需要经过加工的存货，在正常生产经营过程中以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值。

2020 年 6 月末，公司存货跌价计提情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 6 末		
	账面余额	跌价准备	计提比例
1 年以内	15,985.05	-	-
1-2 年	1,015.31	-	-

项目	2020年6月末		
	账面余额	跌价准备	计提比例
2-3年	998.41	170.77	17.10%
3年以上	1,795.69	1,355.81	75.50%
合计	19,794.45	1,526.58	7.71%

截至2020年6月末，库龄2-3年的库存商品共46种，选取金额前五大的库存商品进行举例列示，其减值测试过程、可变现净值金额和计算过程如下：

单位：台，单位：万元

存货	数量	金额	单位成本	最近销售单价	可变现净值	存货跌价准备金额
鼓王3	18	45.47	2.53	3.60	55.97	-
开心跳跳岛	18	42.79	2.38	5.16	80.22	-
舞者之星	7	35.13	5.02	3.50	21.19	13.94
快乐蹬蹬蹬	11	31.90	2.90	4.85	46.08	-
星光2	23	29.48	1.28	/	/	29.48

截至2020年6月末，库龄3年及以上的库存商品共69种，选取金额前五大库存商品进行举例列示，其减值测试过程、可变现净值金额和计算过程如下：

单位：台，单位：万元

存货	数量	金额	单位成本	最近销售单价	可变现净值	存货跌价准备金额
魔法千字文	35	63.83	18.24	/	-	63.83
唯舞独尊二代	26	57.35	2.21	/	-	57.35
滚球赛马	20	49.57	2.48	/	-	49.57
神铨	8	31.83	3.98	2.93	20.24	11.59
吉他高手	7	20.20	2.89	2.01	12.16	8.04

公司大多数产品具有知名IP属性，深受市场欢迎，生命周期较长，畅销期一般可达5年以上，绝大部分产品市场使用寿命超过5年，有些甚至超过10年。但出于谨慎性原则，公司在进行存货减值测试时，最近销售单价选取近两年销售价格。

对于最近无销售记录的存货，公司对其进行清查，对未来无实际使用价值的存货，全额计提存货跌价准备。出于谨慎性原则，长库龄且近两年无销售记录的库存商品及该产品对应原材料基本已全额计提跌价准备。

2020年6月末库存商品在2020年第三季度销售出库比例达46.08%，公司库存商品处于持续销售状态。

2017年至2019年发行人存货跌价准备计提比例分别为10.75%、8.87%、8.22%，高于同行业世宇科技的3.95%、4.25%、3.98%。

综上，公司已充分识别相关存货的减值风险，存货跌价准备政策及实际执行保持了一贯性，存货跌价准备计提充分。

## 二、补充披露发行人存货内部控制制度设置和执行情况，对于体积小且单价高的套件如何管理、保存和盘点

发行人制定了完善的存货内部控制制度，对存货的入库、存储保管和出库均有严格的控制制度和操作流程，并定期盘点，对于单价高的存货单独存放管理。

对于体积小且单价高的套件，发行人安排专人专职进行管理，并与其他存货分区域存放，以套件为例存货内部控制制度具体如下：

### 1、入库

仓管员将到厂材料的品名、数量、规格与装箱清单进行核对，并经品检部门质检合格后方可办理材料入库手续，再搬运至指定区域存放。

### 2、仓储与保管

所有物料必须建立物料卡，仓管员对仓库内储存区域及分布情形应非常熟悉，需每日巡仓、进行物料抽查，并定期清理仓库呆料、滞料和不合格品。

储存应遵循“防水、防火、防压、定点、定位、定量、先进先出”的原则，物料叠放时要做到“上小下大、上轻下重”；易受潮物料，严禁直接摆放于地上，应放货架或卡板进行隔离；呆废料必须分开储存；贵重物品要定点存放，并有专人保管等。

### 3、出库

仓管员根据《投料单》核对物料规格、型号，并按《投料单》规格、型号、数量要求发放物料；仓管员、领料人员双方核对无误后办理领料手续，仓管员将物料交接给领料人员。

### 4、盘点

(1) 月度或季度盘点：每月末由仓管人员和财务人员存货进行盘点。盘点人员在执行盘点工作时如实对盘点情况进行记录，并编制盘点报告，分析存在差异的原因，提出相关的处理意见。仓库主管则每个月对各区域责任仓管所辖物料进行不少于20%比例的抽盘。每季度由部门经理安排人员对仓库所有物料进行不少于30%比例的抽盘。

(2) 年度盘点：盘点时间计划由财务中心制定，盘点表由物流仓储中心编制、主管审核，各部门人员共同盘点，严格按照盘点计划，认真记录盘点情况。盘点人员在执行盘点工作时应如实对盘点情况进行记录，并编制报告，分析存在差异的原因，提出相关的处理意见。

发行人制定了完善的存货内部控制制度并严格执行。

### **三、请保荐人和申报会计师说明对发行人存货进行监盘时如何识别游戏套件功能、是否具有可用性、是否存在减值迹象等**

发行人制定了完善的存货内部控制制度，对存货的入库、存储保管和出库均有严格的控制制度和操作流程，并定期盘点，对于单价高的套件单独存放，并由专人负责管理。

发行人游戏套件在入库时均具有清晰明确的供应商标签，用以识别具体游戏套件。保荐人和申报会计师在对发行人存货进行监盘时，首先将游戏套件的供应商标签与发行人存货系统上记录的游戏套件名称、型号进行核对，以识别游戏套件类型和数量是否与库存记录相吻合；其次，打开装有游戏套件的包装箱，观察套件外观是否存在破损，并随机抽查一定数量的套件进行测试，以判断套件是否具有可用性，同时进一步识别游戏套件功能；最后根据在监盘过程中观察的套件情况，并结合套件领用销售情况，进一步判断是否存在减值迹象。

根据公司与供应商的合作惯例，如发生套件功能毁损和不可用的情形，供应商将免费替换或维修。报告期内，公司不存在游戏套件功能毁损和不可用的情况。

#### **【核查情况】**

##### **(一) 核查程序**

我们执行的主要核查程序如下：

1、了解及评价发行人与存货相关的内部控制设计的有效性，并测试相关内部控制执行的有效性；

2、访谈发行人采购及仓储部门负责人，了解发行人业务模式、存货管理政策、生产周期、备货期等，并结合库存商品期后出货情况、平均出库期等分析库存商品明细变动的原因和合理性；

3、获取报告期各期末存货库龄分析表，检查库龄划分是否准确，了解存货变动情况，获取发行人2020年三季度设备销售明细；

4、获取存货跌价准备计算表，复核管理层对可变现净值的估计以及存货跌价准备的计算过程，与同行业可比公司进行对比分析；

5、获取发行人仓库清单，检查租赁合同，核查仓库租赁情况是否与实际相符，查看套件存货明细，了解套件进销存情况；

6、获取发行人报告期各期末的盘点计划和盘点总结，2019年末、2020年6月末对发行人存货进行监盘。

## （二）核查结论

经核查，我们认为：

1、公司严格按照会计准则对存货进行减值测试，按存货成本与可变现净值孰低的原则计提存货跌价准备，可变现净值为该存货的最近销售单价减去估计的销售费用和相关税费后的金额。对于近两年无销售记录的存货，公司对其进行清查，对未来无实际使用价值的存货，全额计提存货跌价准备。出于谨慎性原则，长库龄且无销售记录的库存商品及该产品对应原材料基本已全额计提跌价准备。公司已充分识别相关存货的减值风险，存货跌价准备政策及实际执行保持了一贯性，存货跌价准备计提充分；

2、发行人制定了完善的存货内部控制制度，对存货的入库、存储保管和出库均有严格的控制制度和操作流程，并定期盘点，对于体积小且单价高的套件管理有序、保存得当；

3、保荐人和申报会计师在对发行人存货进行了监盘，对套件产品进行了名称、型号进行核对，并对功能性、可用性进行了测试。报告期内，发行人游戏套件不存在功能毁损和不可用的情况，不存在因损毁或不可用导致减值的情况。



（本页无正文，为《华兴会计师事务所（特殊普通合伙）关于广州华立科技股份有限公司申请首次公开发行股票并在创业板上市的审核中心意见落实函的回复》之盖章页）



中国注册会计师：  
(项目合伙人)



中国注册会计师：



二〇二〇年十一月十六日