



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 首次公开发行股票并上市申请文件 反馈意见的回复

华兴所（2020）函字 GD—050 号

深圳证券交易所：

根据贵所下发的审核函〔2020〕010130号《关于广州华立科技股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市申请文件的审核问询函》（以下简称“反馈意见”）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. 关于东莞微勤电机五金有限公司

2016年12月20日，发行人收购微勤电机持有东莞微勤60%的股权，作价700万人民币。2017年9月发行人收购微勤电机持有东莞微勤剩余的40%股权，作价400万元。2018年12月24日，发行人决定将公司持有的东莞微勤100%股权转让给东莞市龙旺实业有限公司，由东莞微勤先进行减资，由819.56万元注册资金减至50.00万元，然后再根据减资后的净资产金额，作价276万元转让。2017年东莞微勤实现营业收入5,545.42万元，利润390.58万元。

请发行人补充披露：（1）东莞微勤的简要历史沿革、主营业务、收购背景。

（2）发行人收购东莞微勤100%股权作价合计1,100.00万元人民币是否公允，2017年9月完成收购2018年底即对外出售的原因，出售作价是否公允，两次交易作价存在差额的原因及合理性，东莞微勤减资款是否全部收到。（3）发行人、发行人股东、实际控制人、董监高与东莞微勤及其股东、董监高，与东莞市龙旺实业有限公司及其股东、董监高是否存在关联关系或其他利益安排。（4）收购、出售交易是否真实，东莞微勤及其股东在东莞微勤被收购前与发行人存在的交易和资金往来。

请保荐人、申报会计师、发行人律师核查并发表明确意见。

回复：

一、东莞微勤的简要历史沿革、主营业务、收购背景

（一）发行人对东莞微勤的收购背景

1、2016年10月，发行人收购东莞微勤60%股权

东莞微勤拥有钣金、木工等业务的工艺设备和技术工人，品质监控体系和环保措施较为完善，且自2015年起东莞微勤原股东微勤电机计划逐步退出大陆投资。国家市场监督管理总局于2014年8月15日颁布实施《游戏游艺机产品规范第1部分：通用要求》（GB/T 30440.1-2013）之后，商用游戏游艺设备行业进入快速发展时期，公司为迅速扩大产能，提升主要零部件供应能力和效率，与微勤电机就东莞微勤股权转让事项达成了合作意向，于2016年期间收购东莞微勤60%

股权。

2016年7月，经发行人第一届董事会第六次会议通过决议，发行人与微勤电机签署《股权转让协议》，发行人以现金方式收购微勤电机所持东莞微勤60%股权，转让价格为700万元。本次股权收购已取得东莞市商务委员会核发的东长商务资[2016]12号批复批准。

(2) 2017年10月，发行人收购东莞微勤剩余40%股权

东莞微勤原股东微勤电机根据其战略规划决定退出在大陆的投资，经双方友好协商，微勤电机于2017年期间向发行人转让其持有东莞微勤剩余的40%股权。

2017年9月，经东莞微勤股东会决议，微勤电机与发行人签署《股权转让协议》，微勤电机将所持东莞微勤剩余40%股权转让给发行人，转让价格为400万元。上述股权转让完成后，东莞微勤从中外合资企业变更为内资企业，发行人持有东莞微勤100%的股权。

(二) 东莞微勤的简要历史沿革

东莞微勤的历史沿革主要情况如下：

时间	股权设立/变动情况	设立/变动后的股权结构
2010年11月，设立	微勤电机出资设立东莞微勤，注册资本为1,000万港币	微勤电机持股100%
2016年10月，股权转让	微勤电机向发行人转让东莞微勤60%股权，转让价款为700万元	发行人持股60% 微勤电机持股40%
2017年10月，股权转让	微勤电机向发行人转让东莞微勤40%股权，转让价款为400万元	发行人持股100%
2018年12月启动实施减资	2019年2月12日，东莞微勤办理完成注册资本减少至50万元的工商变更登记手续	发行人持股100%
2018年12月，启动股权转让退出	发行人向龙旺实业转让东莞微勤100%股权，转让价款为276万元	龙旺实业持股100%

(三) 东莞微勤的主营业务

在发行人收购东莞微勤前，东莞微勤经营范围为生产和销售自动售卖机、电子游戏机、跳舞垫、五金配件、木制品；发行人收购东莞微勤后、控股东莞微勤期间，发行人未调整变更东莞微勤的主营业务，东莞微勤主要作为发行人的生产基地之一；发行人向龙旺实业转让东莞微勤股权后，东莞微勤的主营业务变更为电子产品配件的五金器件生产。

二、关于发行人收购东莞微勤 100% 股权作价合计 1,100.00 万元人民币是否公允，2017 年 9 月完成收购 2018 年底即对外出售的原因，出售作价是否公允，两次交易作价存在差额的原因及合理性，东莞微勤减资款是否全部收到

（一）发行人收购东莞微勤 100% 股权的定价公允

根据发行人与微勤电机的交易协议、转让款支付凭证、发行人在股份转让系统的公告、发行人聘请的资产评估机构出具的相关资产评估报告和估值报告，发行人收购东莞微勤 100% 股权的定价依据如下：

1、发行人收购东莞微勤 60% 股权的定价依据

根据北京大正海地人资产评估有限公司出具的《广州华立科技股份有限公司拟收购东莞微勤电机五金有限公司 60% 的股东权益项目资产评估报告》（大正海地人评报字（2016）第 217C 号），以 2016 年 5 月 31 日为评估基准日，东莞微勤 60% 股权以资产基础法评估后的市场价值为 643.27 万元。

结合东莞微勤的股权评估价值，经微勤电机和发行人友好协商，双方确定东莞微勤 60% 的股权转让价格为 700 万元。

2、发行人收购东莞微勤 40% 股权的定价依据

根据深圳市明洋资产评估事务所出具的《广州市华立科技股份有限公司拟收购东莞微勤电机五金有限公司 40% 的股东权益项目估值报告》（深明评估字[2017]第 31002 号），以 2017 年 9 月 30 日为评估基准日，东莞微勤 40% 股权以资产基础法的评估值为 431.93 万元。

结合东莞微勤的股权评估价值，经发行人与微勤电机友好协商，双方确定东莞微勤 40% 的股权转让价格为 400 万元。

（二）发行人出售东莞微勤股权的原因、定价依据及两次交易作价存在差额的原因及合理性

1、发行人出售东莞微勤股权的原因

发行人出售东莞微勤的原因主要如下：

（1）2018 年下半年开始，游戏游艺产业发展出现新的趋势，受商业地产增长放缓的影响，游戏游艺设备行业增长速度放缓。同时，商业地产升级趋势明显，

游戏游艺场所成为商业地产吸引人流的重要业态，业内国际知名企业也纷纷进行产业链延伸，公司设备合作运营业务快速增长。因此，公司顺应行业发展趋势，以游戏游艺设备设计、研发、生产、销售为基础，加大设备合作运营业务并拓展自营游乐场业务，向产业链下游延伸。

(2) 基于 2018 年期间发行人加快广州番禺总部新建厂房进度，产能瓶颈预计将得到缓解，发行人为了提升管理效率，节约整体管理成本，计划将生产基地聚焦在广州番禺总部；而同时考虑到东莞微勤主要资产为一些专属性设备和临时建筑物，后续搬迁预计将产生较大损失。

(3) 东莞区域环保核查严格，东莞微勤具有与其生产经营相关的环保资质，对于五金或钣金加工类企业具有一定商业价值，但该环保资质未来是否可持续取得或持有存在不确定性。

基于以上原因，出于产业转型及优化生产管理的目的，发行人趁东莞微勤仍具有出售价值，决定快速收回对于东莞微勤的投资，遂与从事五金钣金件加工业务的龙旺实业协商并就东莞微勤股权转让事项达成一致。

2、发行人出售东莞微勤股权的定价依据及两次交易作价存在差额的原因及合理性

发行人转让东莞微勤股权的交易定价及其背景原因主要如下：

(1) 发行人出于产业转型及优化生产管理的目的拟出售东莞微勤，且发行人在番禺新建厂房的项目急需投入资金，因此发行人具有出售东莞微勤并收回资金的紧迫性；

(2) 2018 年 12 月 5 日，发行人决定将东莞微勤的注册资本由 819.56 万元减少至 50 万元，并于 2019 年 2 月 12 日办理完成减资的工商变更登记手续。发行人通过东莞微勤的减资手续收回了部分资金；

(3) 因发行人有意出售东莞微勤股权，而龙旺实业有厂房的需求并看重东莞微勤具有的相关环保资质，有意愿受让，因此发行人与龙旺实业达成了转让东莞微勤股权的意向。龙旺实业的主营业务是生产消费电子企业所需的五金器件（手机外壳、数码相机外壳），其生产工艺及对生产厂房、生产设备的要求均与发行人产品的生产工艺存在较大差异，龙旺实业接手东莞微勤厂房后，仍需要投

入一定的改造成本。

考虑到上述因素，结合东莞微勤减资后的净资产价值，经双方友好协商，2018年12月24日，发行人与龙旺实业签署《股权转让协议》，约定发行人将所持东莞微勤100%股权转让给龙旺实业的转让价格为276万元。

综上，发行人出售东莞微勤股权的定价具有公允性，两次交易作价差异具有合理性。

（三）东莞微勤的减资款及出售股权的转让款收回情况

龙旺实业已按照双方签署的《股权转让协议》的相关约定支付了股权转让款，东莞微勤减资款发行人已收到356.16万元，剩余未收到部分已全额计提投资损失，出售东莞微勤股权的276万元转让款已全部收讫。

三、发行人、发行人股东、实际控制人、董监高与东莞微勤及其股东、董监高，与东莞市龙旺实业有限公司及其股东、董监高是否存在关联关系或其他利益安排

发行人、发行人控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与东莞微勤原股东微勤电机和转让后股东龙旺实业的股东、董事、监事、高级管理人员均不存在关联关系或其他利益安排。

四、收购、出售交易是否真实，东莞微勤及其股东在东莞微勤被收购前与发行人存在的交易和资金往来

（一）发行人关于东莞微勤的收购、出售交易真实

1、发行人收购东莞微勤股权的交易真实

发行人两次收购东莞微勤股权具有合理、正当的商业背景和原因，定价依据系综合考虑股权评估结果并经双方协商一致确定，定价具有公允性；发行人已向微勤电机付讫相应股权转让款。

发行人、发行人股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与微勤电机、微勤电机的股东、董事、监事及高级管理人员均不存在关联关系或其他利益安排。

2、发行人出售东莞微勤股权的交易真实

发行人出售东莞微勤股权具有合理、正当的商业背景和原因，转让定价具有合理性；发行人已经部分收回东莞微勤的减资款项，剩余部分已全额计提投资损失；发行人出售东莞微勤股权的转让款已全部收回。

发行人、发行人股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与出售交易的相对方龙旺实业、龙旺实业的股东、董事、监事及高级管理人员均不存在关联关系或其他利益安排。

综上所述，发行人关于东莞微勤的收购和出售交易真实。

（二）发行人与微勤电机在收购前的交易及资金往来情况

在公司收购东莞微勤前，公司与东莞微勤原股东微勤电机不存在交易和资金往来。

（三）发行人与龙旺实业的交易及资金往来情况

报告期内，除东莞微勤的股权受让交易外，公司与龙旺实业不存在其他交易和资金往来。

龙旺实业的控股股东朱照华与发行人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，报告期内发行人向东莞市龙旺五金有限公司采购五金配件，采购金额如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
采购金额（万元）	32.04	337.70	38.28	248.85
占当期采购总额的比例	0.58%	1.12%	0.14%	0.84%

报告期内发行人与东莞市龙旺五金有限公司之间的交易往来均系基于发行人的实际业务需求，交易真实。

（四）发行人与东莞微勤的交易及资金往来情况

2016年之前，公司与东莞微勤不存在交易及资金往来。鉴于发行人计划收购东莞微勤60%股权，2016年，发行人开始向东莞微勤进行采购，当年公司与东莞微勤的交易情况如下：

年度	交易内容	采购金额（万元）	占当期采购总额的比例
2016	设备零部件采购	2,602.70	10.81%

发行人向东莞微勤采购设备零部件的交易定价是参照市场及行业的定价标准，由双方协商确定，定价公允；除上述交易外，发行人于收购东莞微勤控股权前与东莞微勤之间不存在其他交易或资金往来。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师、发行人律师履行的主要核查程序如下：

1、获取并核查东莞微勤的工商档案、发行人与龙旺实业、微勤电机之间的交易协议、转让款支付凭证以及收回减资款凭证，了解交易内容。获取发行人与东莞微勤之前的交易往来凭证；

2、对发行人、龙旺实业、微勤电机相关人员进行访谈，了解交易的原因和背景；

3 查询国家企业信用信息公示系统、天眼查网站(<https://www.tianyancha.com/>)等。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师、发行人律师认为：

1、发行人两次收购东莞微勤股权具有合理、正当的商业背景和原因，定价具有公允性；发行人出售东莞微勤股权具有合理、正当的商业背景和原因，转让定价具有公允性；发行人已部分收回东莞微勤的减资款项，剩余部分已全额计提投资损失；发行人已收讫出售东莞微勤股权转让款；

2、除 2016 年 7 月至发行人出售东莞微勤 100% 股权期间东莞微勤为发行人控股子公司外，发行人、发行人控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与发行人收购前及出售 100% 股权后东莞微勤的董事、监事、高级管理人员、东莞微勤原股东微勤电机及其股东、董事、监事、高级管理人员，发行人出售东莞微勤股权的交易对方龙旺实业及其股东、董事、监事、高级管理人员均不存在关联关系或其他利益安排；

3、发行人对东莞微勤的收购、出售交易真实；在发行人收购东莞微勤前，发行人与微勤电机不存在交易和资金往来，发行人与东莞微勤之间发生的设备零

部件采购交易系基于发行人的实际业务需求，交易真实；除龙旺实业收购东莞微勤股权外，报告期内发行人与龙旺实业不存在其他交易和资金往来；发行人与龙旺实业股东之亲属控股的东莞市龙旺五金有限公司之间发生的五金配件购销交易系基于发行人的实际业务需求，交易真实。

2. 关于广州科韵

招股说明书披露，2018年12月，发行人收购广州科韵100%股权，交易作价6,000万元，产生商誉5,305.37万元。广州科韵主营业务为游乐场运营管理。2018年广州科韵实现营业收入1997.69万元，利润25.44万元。2019年，广州科韵下属子公司中，广州志翔欢乐游艺城有限公司、江门市汇翔游艺有限公司、广州悦翔欢乐游艺城有限公司、佛山市南海伟翔游艺有限公司、广州季翔欢乐游艺城有限公司的净利润为亏损。

请发行人补充披露：（1）广州科韵的简要历史沿革、主营业务、收购背景。

（2）发行人收购广州科韵作价是否公允，发行人出售盈利能力较强的东莞微勤收购盈利能力较弱的广州科韵的主要考虑。（3）披露商誉的计算过程、被合并方净资产识别的具体情况、评估公允性，并结合广州科韵合并净利润、下属子公司利润情况、收购前广州科韵盈利情况等，披露发行人2019年末计提商誉减值是否合理、发行人相关减值测试的过程、依据和结论。（4）发行人、发行人股东、实际控制人、董监高与广州科韵及其股东、董监高是否存在关联关系或其他利益安排。

请保荐人、申报会计师、发行人律师核查并发表明确意见。

回复：

一、广州科韵的简要历史沿革、主营业务、收购背景

（一）广州科韵历史沿革主要情况

广州科韵设立于2017年11月16日，主要历史沿革情况如下：

时间	股权设立/变动情况	设立/变动后的股权结构
2017年11月设立	周斌设立广州科韵，注册资本200万元。	周斌持股100%
2017年12月股权转让，并增加注册资本	（1）周斌向陈显钧转让广州科韵5%的股权； （2）注册资本增加至1,800万元，新增注册资本1,600万元由周斌认缴1,520万元、由陈显钧认缴80万元。	周斌持股95%； 陈显钧持股5%。
2018年12月20日增加注册资本	广州科韵增加注册资本4,200万元，全部由南平禾悦认缴。增资后广州科韵的注册	周斌持股28.50%； 陈显钧持股1.50%；

时间	股权设立/变动情况	设立/变动后的股权结构
	资本为 6,000 万元。	南平禾悦持股 70%。南平禾悦的合伙人为周斌、陈显钧。
2018 年 12 月 29 日股权转让	周斌以 1,710 万元的价格向发行人转让广州科韵 28.50% 股权； 陈显钧以 90 万元的价格向发行人转让广州科韵 1.50% 股权； 南平禾悦以 4,200 万元的价格向发行人转让广州科韵 70% 股权。	华立科技持股 100%

(二) 广州科韵的主营业务

广州科韵自设立以来，其主要从事对游乐场的投资业务。发行人收购广州科韵之前，广州科韵持有傲翔游艺、冠翔游乐、易发欢乐、伟翔游艺、悦翔游艺、汇翔游艺 6 家游乐场 100% 股权。发行人收购广州科韵之后，广州科韵新设了恒翔游艺、腾翔游艺、志翔欢乐、季翔欢乐 4 家游乐场。截至本回复出具日，广州科韵共计投资持有 10 家游乐场 100% 股权。

(三) 收购广州科韵的背景

1、周斌等广州科韵原股东出售广州科韵的背景原因

(1) 周斌本人此前一直在新疆地区从事电影院线及游艺场的投资运营业务，因广东与新疆两地距离较远，管理成本较高，导致其难以实现原先投资时的商业理念，其有意退出广东地区游艺场运营业务；

(2) 广州科韵经营游乐场公司后有向发行人采购游戏游艺设备等业务合作，基于业务合作关系良好，周斌选择向发行人出售该块业务。

2、发行人收购广州科韵的背景原因

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，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 年发行人已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发行人迅速发展。

随着核心商圈资源变得愈发珍贵，为了更好地适应市场变化，发行人决定收购广州科韵，将运营服务深化至游乐场运营服务，进一步强化产业链结构。

二、发行人收购广州科韵作价是否公允，发行人出售盈利能力较强的东莞微勤收购盈利能力较弱的广州科韵的主要考虑

发行人收购广州科韵作价公允，发行人出售从事生产制造业务的东莞微勤，收购从事游艺场运营业务的广州科韵为发行人进行产业链拓展的需要，具有商业合理性。

（一）东莞微勤、广州科韵盈利能力分析

东莞微勤成为发行人控股子公司以来，其生产、组装业务主要依赖发行人内部的需求，主要为发行人提供服务，其营业收入主要来源于发行人。

发行人收购广州科韵之前，广州科韵的实际控制人周斌因此前一直在新疆地区从事电影院线及游艺场的投资运营业务，因广东与新疆两地距离较远，管理成本较高，导致广州科韵的运营未能实现理想的盈利效果。

（二）发行人收购广州科韵的作价系参照评估机构的评估价值，定价合理、公允

根据广东联信资产评估土地房地产估价有限公司于 2018 年 12 月 25 日出具的《广州华立科技股份有限公司拟收购股权事宜所涉及广州科韵科技投资有限公司股东全部收益价值资产评估报告》（信（证）评报字[2018]第 A0864 号），广州科韵股东全部权益价值于评估基准日 2018 年 11 月 30 日的评估价值为 6,056.56 万元。发行人收购广州科韵 100% 股权，转让价款综合考虑广州科韵的所有者权益评估结果情况、其时的经营状况等，协商确定为 6,000 万元。

发行人已向转让方付讫股权转让款，转让方均确认本次股权转让价格合理、公允，双方对本次股权转让不存在争议、纠纷或潜在纠纷。

（三）发行人出售从事生产制造业务的东莞微勤，收购从事游艺场运营业务的广州科韵，系公司产业链自然延伸的商业化趋势，具有商业合理性

发行人出售东莞微勤、收购广州科韵的原因主要如下：

1、2018 年下半年开始，游戏游艺产业发展出现新的趋势，受商业地产增长放缓的影响，游戏游艺设备行业增长速度放缓。同时，商业地产升级趋势明显，游戏游艺场所成为商业地产吸引人流的重要业态，业内国际知名企业也纷纷进行

产业链延伸，发行人设备合作运营业务快速增长，发行人管理团队从事多年的游戏游艺设备的相关业务，并与国际知名内的游戏游艺场所运营主体保持良好的合作关系，对运营游艺场所方面亦具有一定积累优势。因此，发行人调整发展战略，以游戏游艺设备设计、研发、生产、销售为基础，加大设备合作运营业务并拓展自营游乐场业务，向产业链下游延伸。

2、基于 2018 年期间发行人加快广州番禺总部新建厂房进度，产能瓶颈预计将得到缓解，发行人为了提升管理效率，节约整体管理成本，计划将生产基地聚焦在广州番禺总部；由于东莞微勤主要资产为一些专属性设备和临时建筑物，后续搬迁预计将产生较大损失，当时东莞地区环保核查态势趋严，而东莞微勤具有与其生产经营相关的环保资质，对于五金或钣金加工类企业具有一定价值。

基于以上原因，发行人趁东莞微勤具有一定盈利能力、具有出售价值时，决定快速收回对于东莞微勤的投资，遂与拟投资从事五金钣金件加工业务的龙旺实业经协商就东莞微勤股权转让事项达成一致；另一方面，从长期的发展战略考虑，出售东莞微勤不会对发行人的生产制造业务产生不利影响，而收购从事游艺场运营业务的广州科韵则为公司产业链的自然延伸，亦是商用游戏游艺设备行业的发展趋势。

综上所述，发行人收购广州科韵的作价公允、合理，发行人出售东莞微勤不会对发行人原来产业链前端的游戏游艺设备的设计、研发、生产等环节产生不利影响，而收购广州科韵是发行人适应商用游戏游艺机行业发展潮流的有效手段，具有商业合理性。

三、披露商誉的计算过程、被合并方净资产识别的具体情况、评估公允性，并结合广州科韵合并净利润、下属子公司利润情况、收购前广州科韵盈利情况等，披露发行人 2019 年末计提商誉减值是否合理、发行人相关减值测试的过程、依据和结论。

（一）合并成本及商誉

合并成本及商誉的确认情况：

根据《企业会计准则-长期股权投资》的相关规定，非同一控制下企业合并中，购买方应当按照确定的企业合并成本作为长期股权投资的初始投资成本。企

业合并成本包括购买方付出的资产、发生或承担的负债、发行的权益性证券的公允价值计量之和。发行人本次收购以实际支付的股权转让款 6000.00 万元确认为合并成本。

根据《会计准则第 20 号-企业合并》准则第十三条相关规定：“购买方对合并成本大于合并中取得被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，应当确认为商誉”。

发行人聘请了广东联信资产评估土地房地产估价有限公司采用收益法以及资产基础法对广州科韵截至 2018 年 11 月 30 日的股东全部权益价值进行了评估，并出具联信（证）评报字[2018]第 A0864 号评估报告，经评估，广州科韵 2018 年 11 月 30 日股东全部权益的评估价值为 6,065.56 万元。

2018 年 12 月 25 日，广州科韵召开股东会，同意股东周斌将其持有科韵 28.50% 股权转让给华立科技，同意股东陈显钧将其持有广州科韵 1.50% 股权转让给华立科技，同意股东南平禾悦股权投资合伙企业（有限合伙）将其持有广州科韵 70.00% 股权转让华立科技。2018 年 12 月 25 日，周斌、陈显钧、南平禾悦股权投资合伙企业（有限合伙）与华立科技签署《关于广州科韵投资管理有限公司股权转让协议》。2018 年 12 月 29 日，广州科韵完成本次股权转让的工商变更登记手续，成为华立科技的全资子公司。本次购买日确定为 2018 年 12 月 31 日。

2018 年 12 月 31 日，广州科韵可辨认净资产公允价值为 649.63 万元，根据公司收购广州科韵合并对价、同时考虑合并评估增值的影响较小，确定收购广州科韵形成的商誉的金额为 5,350.37 万元。

（二）可辨认净资产的识别过程

发行人聘请评估机构广东联信资产评估土地房地产估价有限公司对合并对价分摊涉及广州科韵的可辨认资产及负债 2018 年 11 月 30 日的公允价值进行了评估，根据上述《资产评估报告》，截至 2018 年 12 月 31 日，广州科韵净资产账面价值为 649.63 万元，可辨认净资产公允价值为 649.63 万元。

综上，公司收购广州科韵采用资产基础法评估值作为可辨认净资产公允价值，相关资产按评估值入账，并持续进行计算。

（三）评估公允性

广州科韵自成立以来，业务不断发展，保证了其经营方式的连续性和获利模式的持续性，并且根据企业历史年度的收益情况和经营规划，企业未来的收益情况能够预测，具备收益法预测条件，因此本次评估可选择收益法。

本次评估目的是拟收购股权，资产基础法从企业购建角度反映了企业的价值，为经济行为实现后企业的经营管理及考核提供了依据，因此本次评估选择资产基础法进行评估。

本次评估由于交易案例比较法所需要的资料难以收集，且无法了解其中是否存在非市场价值因素，因此，本次评估不适宜采用交易案例比较法；同时由于市场上难以找到与被评估单位规模相当、业务类似的上市公司作为参考，故不适宜采用市场法进行评估。故本次评估确定采用收益法和资产基础法进行评估。评估时可回收金额计算的关键参数如下：

资产组	关键参数				
	预测期	预测增长率	永续期增长率	毛利率	税前折现率
广州科韵科技投资有限公司	2019年-2023年	注1	0%	根据预测的收入、成本计算	注2

注1：广州科韵科技投资有限公司2019年至2023年预计销售收入增长率分别为：73.02%、13.13%、7.64%、4.65%、2.00%，2019年预计销售收入增长率较快是由于发行人收购广州科韵后形成协同效应，且发行人对广州科韵各游乐场地等进行了更新改造。

注2：税前折现率2019年-2023年采用12.02%。

综上，发行人本次交易对价是在资产评估的基础上，经交易各方充分协商确定，交易作价与2018年11月30日经评估的股东全部权益价值相比不存在重大异常，且上述预计增长率以及折现率均在合理范围内，本次交易相关作价公允。

（四）发行人2019年未计提商誉减值的合理性、发行人相关减值测试的过程、依据和结论

根据企业会计准则，无论商誉是否存在减值迹象，公司于各资产负债表日均对商誉进行减值测试。

1、商誉减值测试的方法

对包含商誉的资产组进行减值测试，如资产组的可收回金额低于其账面价值，则确认相应的减值损失。根据企业会计准则，由于公司无法可靠估计资产组的公

允价值减去处置费用的净额，因此公司商誉资产组的可回收价值为资产组预计未来现金流量现值。

2、商誉减值测试的过程

报告期资产负债表日，公司通过资产组宏观环境、行业环境、实际经营状况及未来经营规划等因素进行综合判断商誉存在资产减值的可能性。

(1) 确定公司商誉资产组

公司合并取得商誉归属于收购广州科韵，因此公司将广州科韵与商誉相关的经营性固定资产、无形资产、长期待摊费用、商誉等非流动资产（即相关长期资产）所形成的资产组认定为广州科韵资产组。公司自购买日起按照一贯、合理的方法将由收购广州科韵产生的商誉分摊至广州科韵资产组。公司在认定资产组时，已经充分考虑管理层对生产经营活动的管理或监控方式和对资产的持续使用或处置的决策方式，广州科韵资产组能够独立产生现金流量。

(2) 确定商誉资产组的可回收价值

广州科韵商誉资产组的可收回金额根据资产预计未来现金流量的现值和资产的公允价值减去处置费用后的净额与两者之间较高者确定。广州科韵能够以当前的规模和状态继续经营下去，其存续期间为永续期，资产组内的主要资产商誉没有使用寿命期限，因此资产组的收益期为无限期。根据企业会计准则“建立在预算或者预测的基础上的预计现金流量最多涵盖 5 年”的相关规定，资产组在期末以未来 5 年为预计现金流量预测期基期，公司根据历史实际经营数据、行业发展趋势、预期收入增长率、毛利率等指标编制未来 5 年现金流量，预测期以后的现金流量维持不变。由于资产组未来现金流量的风险程度与公司收购的子公司经营风险基本相当，因此现金流量预测使用的折现率以收购子公司的加权平均资本成本为基础经调整后确定。

公司聘请了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进行了专项的商誉减值测试评估。广东联信资产评估土地房地产估价有限公司采用收益法对 2019 年 12 月 31 日、2020 年 6 月 30 日广州科韵含商誉资产组的可回收价值进行评估，并分别出具了《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）、《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 Z0459 号）评估报告。

根据上述资产评估报告，报告期各期商誉资产组的可回收价值评估如下：

单位：万元

项目	第 1 年	第 2 年	第 3 年	第 4 年	第 5 年	永续期
2020 年 6 月末						
收入金额	3,280.62 (注)	6,968.30	8,321.50	8,672.70	8,967.84	8,967.84
收入增长率	-35.96%	61.19%	19.42%	4.22%	3.40%	-
企业自由现金流量（税前）	569.18	584.55	1,530.51	1,681.95	1,771.63	1,785.79
折现率	16.73%					
折现额	526.82	463.50	1,039.63	978.76	883.18	5,321.29
企业自由现金流评估值	9,213.18					
减：铺底营运资金	479.74					
资产组可回收价值	8,733.44					
2019 年末						
收入金额	4,894.24	8,011.23	8,635.52	9,002.32	9,309.12	9,309.12
收入增长率	-27.50%	63.69%	7.79%	4.25%	3.41%	-
企业自由现金流量（税前）	-7.38	1,308.70	1,657.44	1,837.20	1,919.85	1,935.97
折现率	16.59%					
折现额	-6.33	962.76	1,045.81	994.28	891.17	5,416.84
企业自由现金流评估值	9,304.53					
减：铺底营运资金	479.74					
资产组可回收价值	8,824.79					

注：2020 年 7-12 月收入金额。

（3）报告期各期末商誉减值测试过程

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	-	-

(4) 商誉减值测试的合理性

商誉减值测试中的预测收入增长率与实际收入增长率的比较情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度	
	预测数	实际数	预测数	实际数
营业收入	776.18	1,042.51	5,407.04	6,750.62
收入增长率	-72.81%	-63.48%	73.02%	103.44%

商誉减值测试中的预测数与广州科韵的历史业绩比较，具有合理性。

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

单位：万元

2019年末减值测试	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	

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的2019年度和2020年1-6月的经营数据不存在重大差异。

(5) 商誉减值测试结果

经测试，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。因此申报期各期末，收购广州科韵形成的商誉均不存在减值迹象，无需计提商誉减值准备。

(6) 相关商誉未计提减值准备的依据

报告期内，发行人与商誉相关的资产组预计未来现金流量现值大于资产组账面价值与商誉之和，商誉不存在减值迹象。

四、发行人、发行人股东、实际控制人、董监高与广州科韵及其股东、董监高不存在关联关系或其他利益安排。

截止本回复出具日，除发行人收购广州科韵 100% 股权、广州科韵原股东周斌在出售广州科韵股权的同时增资认购发行人新增股本 134.90 万股（持股比例 2.0722%）外，发行人、发行人股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与广州科韵及其原股东、董事、监事及高级管理人员不存在关联关系或其他利益安排。

【中介机构核查情况】

(一) 核查程序

保荐机构、申报会计师、发行人律师履行的主要核查程序如下：

1、获取发行人出具的书面说明，发行人股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员填写的调查表及其出具的声明确认函，广州科韵的工商档案、相关股权交易协议，支付凭证，并查询国家企业信用信息公示系统（<https://www.gsxt.saic.gov.cn>）、天眼查网站（<https://www.tianyancha.com/>）；

2、对发行人及广州科韵原股东周斌、陈显钧进行访谈，了解交易的原因和背景；

3、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；

4、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；

5、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；

6、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；

7、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，保荐机构、申报会计师、发行人律师认为：

1、发行人根据行业发展变化，优化资源配置、完善产业链布局，出售东莞微勤、收购广州科韵具有商业合理性；

2、发行人收购广州科韵进行了评估，交易双方参考评估值进行定价，交易作价公允，收购后广州科韵运行良好，符合发行人收购预期；

3、发行人已就发行人收购广州科韵股权形成的商誉进行减值测试，报告期内未计提商誉减值准备。发行人根据《企业会计准则第 8 号——资产减值》要求，报告期各期末对商誉减值进行测试，且商誉减值测试的方法、过程、结果以及可回收金额的确定方法是合理的；报告期内相关商誉未计提减值准备的依据充分；对于商誉减值事项的会计处理、信息披露及审计评估情况符合《会计监管风险提示第 8 号——商誉减值》的要求；

4、除发行人收购广州科韵 100% 股权、广州科韵原股东周斌在出售广州科韵股权的同时增资认购发行人新增股本从而持有发行人 2.0722% 股份外，发行人、发行人股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与广州科韵及其股东、董事、监事及高级管理人员不存在关联关系或其他利益安排。

3. 关于销售模式

招股说明书披露，发行人产品销售主要包括境内销售和境外销售，销售模式为直销。境内市场主要通过公司销售部、子公司广州华立科技发展有限公司完成销售，境外市场主要通过发行人香港子公司策辉有限公司开展销售。

请发行人：（1）分境内境外补充披露发行人业务开拓和订单获取方式，通过招投标及其他方式获取订单对应的收入情况。（2）补充披露发行人设备合作运营收入的计算依据及结算方式、合作期限、分成比例，报告期内主要合作方的基本情况、合作历史、主营业务、是否与发行人存在关联关系，报告期各期合作运营设备的种类、数量、分布场所、收入金额及占比情况。（3）补充披露发行人对合作运营设备及运营情况的管控措施及相关监督制度安排。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、分境内境外补充披露发行人业务开拓和订单获取方式，通过招投标及其他方式获取订单对应的收入情况

报告期内，发行人境内外业务开拓和订单获取方式主要通过参加展览、展会、举办电竞赛事、客户口碑、定期或不定期拜访、广告投放、招投标方式获取，发行人境内外业务开拓和订单获取方式无显著差异。

报告期内，发行人通过招投标及其他方式获取订单对应的收入情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度	
	金额	占比	金额	占比
招投标	240.79	2.26%	2,506.77	5.03%
其他方式	10,414.05	97.74%	47,311.63	94.97%
合计	10,654.84	100.00%	49,818.40	100.00%
项目	2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比
招投标	3,922.61	8.75%	3,936.58	10.18%
其他方式	40,901.61	91.25%	34,721.17	89.82%

合计	44,824.22	100.00%	38,657.75	100.00%
----	-----------	---------	-----------	---------

二、补充披露发行人设备合作运营收入的计算依据及结算方式、合作期限、分成比例，报告期内主要合作方的基本情况、合作历史、主营业务、是否与发行人存在关联关系，报告期各期合作运营设备的种类、数量、分布场所、收入金额及占比情况。

（一）设备合作运营收入的计算依据

发行人的设备合作运营收入的计算依据如下：

每月设备合作运营收入=Max【保底收入， \sum (每台设备本自然月月末的码表数值-每台设备上个自然月月末的码表数值)*币值*分成比例】

注1：保底收入指的是合作方承诺每月每台设备应分成收入的最小值，大玩家等知名体系基本不存在保底收入；

注2：码表数值指的是设备投币后的码表记录的投币数量；

注3：币值指的是发行人与合作方约定的每个币对应的金额；

注4：分成比例指的是发行人与合作方约定的对应合作运营设备的分成比例。

（二）设备合作运营收入的结算方式

发行人的设备合作运营收入的结算方式具体如下：

1、合作方须在每个月的月初，将上个月的合作设备总应收的数据明细发给发行人进行对账，形成对账单，发行人应在收到该等数据明细之后予以书面确认，在限期内未予确认即视为合作方在限期届满时已自动确认；

2、合作方每月须将合作设备的码表照片发送给发行人，发行人根据合作方发送的照片以及表格数据进行核对，同时会不定时对合作方的合作设备进行盘点抽查码表，以确认码表数值的准确性；

3、合作方将双方确认的款项以银行转账的方式支付给发行人，发行人确认到账后，开具相应金额的增值税发票。

（三）设备合作运营收入的合作期限、分成比例

发行人的设备合作运营收入的合作期限一般为4年，从协议签署日期开始计

算。若无解约函文，合同自动延续一年。发行人与合作方的设备合作运营期限较为稳定，一般情况下均会自动续约。

发行人的分成比例，一般按照合作设备每月总营收 50% 的比例进行分成，部分合作设备考虑到设备价值以及合作方体系运营能力等原因，协商其他分成比例。

（四）报告期内主要合作方的基本情况

报告期内，设备合作运营的主要合作方收入占比如下：

单位：万元

合作方	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
北京大玩家娱乐股份有限公司	517.32	2,105.06	1,843.38	1,432.10
深圳市乐的文化有限公司	153.49	365.12	303.65	273.15
湖南乐汇动漫科技有限公司	73.60	285.22	311.87	164.77
华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	17.15	375.17	131.40	16.99
合计	761.56	3,130.57	2,590.31	1,887.01
合作运营收入	912.98	3,872.86	3,162.89	2,410.56
占比	83.41%	80.83%	81.90%	78.28%

报告期内主要合作方的基本情况如下：

合作方	合作历史	基本情况	是否关联
北京大玩家娱乐股份有限公司	发行人从大玩家成立开始	北京大玩家娱乐股份有限公司成立于2016年12月8日，注册资本5,000万元，发起人股东维军持股61%、曾庆福持股39%。大玩家主要从事游艺游乐场所的运营，旗下门店近400家，覆盖全国百余个核心城市。	否
深圳市乐的文化有限公司	发行人从乐的文化成立开始	深圳市乐的文化有限公司成立于2013年4月17日，注册资本5,100万元，股东康健持股11.7647%，向农持股11.7647%，向红持股11.2745%，杨凡持股7.8431%，于泳江持股4.902%，其他13.95%，乐的发展有限公司（LD DEVELOPMENT LIMITED）持股38.50%。乐的文化主要从事游艺游乐场所的运营，旗下门店近180家，覆盖全国五十余个核心城市。	否
湖南乐汇动漫科技有限公司	发行人从湖南乐汇成立开始	湖南乐汇动漫科技有限公司成立于2016年2月22日，注册资本500万元，股东邓继军持股47.5%，刘健持股23.75%，王东林持股23.75%，姚小航持股5%。湖南乐汇主要从事游艺游乐场所的运营，旗下门店近30家，覆盖全国十余个核心城市。	否
华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	发行人从2017年开始	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司成立于2014年9月26日，注册资本10,000万元，系港交所上市公司华夏动漫（1566）下属企业，经营场地位于上海月星环球港商业中心。	否

（五）报告期各期合作运营设备的种类、数量、分布场所、收入金额及占比

报告期各期合作运营设备的种类、数量、分布场所、收入金额及占比情况如下：

单位：万元

期间	序号	主要合作方名称	合作运营设备数量	分布场所	合作运营收入	占公司合作运营收入比重
2020年1-6月	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,889	分布在大玩家旗下江苏、辽宁、广东、安徽、四川、山东、浙江、福建、湖北、陕西、黑龙江等省市约280家门店	517.32	56.66%
	2	深圳市乐的文化有限公司	229	分布在广东、四川、安徽、浙江、江西、江苏、上海、福建等省市约50家门店	153.49	16.81%
	3	湖南乐汇动漫科技有限公司	194	分布在湖南、江苏、浙江、江西、广西、北京等省市24家门店	73.60	8.06%

期间	序号	主要合作方名称	合作运营设备数量	分布场所	合作运营收入	占公司合作运营收入比重
	4	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	210	华嘉泰上海世嘉都市乐园	17.15	1.88%
	小计		2,522		761.56	83.41%
2019 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,853	分布在大玩家旗下江苏、辽宁、四川、安徽、浙江、广东、山东、福建、山西、内蒙古、湖北等省市约 280 家门店	2,105.06	54.35%
	2	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	207	华嘉泰上海世嘉都市乐园	375.17	9.69%
	3	深圳市乐的文化有限公司	229	分布在广东、四川、安徽、浙江、深圳、江西、辽宁、江苏、上海、福建、湖北等省市约 50 家门店	365.12	9.43%
	4	湖南乐汇动漫科技有限公司	185	分布在湖南、江苏、浙江、江西、广西等省市 26 家门店	285.22	7.36%
	小计		2,474		3,130.57	80.83%
2018 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,668	分布在大玩家旗下江苏、浙江、广东、四川、辽宁、安徽、福建、山东、湖北等省市约 250 家门店	1,843.38	58.28%
	2	湖南乐汇动漫科技有限公司	181	分布在湖南、江苏、浙江、江西、广西、北京等省市 18 家门店	311.87	9.86%
	3	深圳市乐的文化有限公司	248	分布在广东、四川、安徽、浙江、深圳、广西、江西、辽宁、上海、福建等省市约 50 家门店	303.65	9.60%
	4	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	119	华嘉泰上海世嘉都市乐园	131.4	4.15%
	小计		2,216		2,590.30	81.90%

期间	序号	主要合作方名称	合作运营设备数量	分布场所	合作运营收入	占公司合作运营收入比重
2017 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,393	分布在大玩家旗下江苏、广东、辽宁、浙江、福建、四川、安徽、山东等省市约 200 家门店	1,432.10	59.41%
	2	深圳市乐的文化有限公司	243	分布在广东、四川、安徽、广西、江西、福建、浙江等省市约 40 家门店	273.15	11.33%
	3	湖南乐汇动漫科技有限公司	188	分布在湖南、浙江、江苏、江西、广西等省市 15 家门店	164.77	6.84%
	4	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	109	华嘉泰上海世嘉都市乐园	16.99	0.70%
		小计	1,933		1,887.01	78.28%

三、补充披露发行人对合作运营设备及运营情况的管控措施及相关监督制度安排

为加强投放设备管理，保证相关工作有序进行，公司制订了《投放设备管理制度》，明确各部门权责，规范投放设备在发出、转移、销售、退换货、报废、盘点和对账等情况下的具体操作方法及审批流程，主要内容如下表所示：

序号	控制流程	控制程序
1	发出	(1) 市场中心与合作门店签订《设备合作协议》；(2) 市场中心制定《物资调用申请单》，将相关单据发到仓库人员进行设备的出库及发货，并在系统操作生成《其他出库单》；(3) 设备抵达合作门店后，由合作商家签收并进行测试，测试完成后，合作门店客户在《对外投放设备签收单》上签章确认；(4) 每月末仓库人员和合作业务专员对当月的设备出入库数据进行核对，双方签字确认。财务部根据系统《其他出库单》的数据建立相应固定资产卡片，合作业务专员将信息录入对外投放设备管理台账。
2	转移	(1) 合作业务专员核实转移事由后制定《物资调用退回申请单》，经审批后，将相关单据发到仓库人员进行系统操作，生成《其他出库单》红字单据；(2) 设备抵达合作门店后，操作流程及要求与对外投放设备发出时一致；(3) 财务部根据对外投放设备转移流程修改固定资产台账，合作业务专员修改对外投放设备管理台账中相关信息。
3	转销售	(1) 市场中心收到合作商购买请求后，签订《设备合作终止协议》；(2) 合作业务专员制定《物资调用退回申请单》，经审批后，将相关单据发到成品仓的仓库人员进行系统操作，生成《其他出库单》红字单据；(3) 审批流程结束后，销售业务专员制作销售合同，经审批后，由销售业务专员跟进协议签署事宜，并敦促客户按销售合同约定支付货款；(4) 财务部根据设备转销售流程、销售合同进行会计核算，并修改固定资产卡片；合作业务专员修改对外投放设备管理台账中相关信息。
4	退换货	(1) 设备维护专员判断对外投放设备退回原因；(2) 若为公司原因，需设备维护专员填写《用户问题处理报告》并审核；若为非公司原因，需判断原因，经审核退换申请；(3) 若需要换货，可先向公司申请，申请通过后将旧设备退回公司，公司确认收货后方将新的对外投放设备发出，流程参照设备发出程序；(4) 对外投放设备退回公司后，合作业务专员与仓库共同清点、核实对外投放设备数量及资产编码；(5) 财务部根据流程修改固定资产台账，合作业务专员修改合作运营管理系统中相关信息。
5	退回及报废	(1) 退回后，若被确认因设备老化等原因无法继续使用，提交资产报废单，经确认后，由售后部代为发起报废流程；(2) 仓库人员负责拆除报废设备，由后勤管理部负责处理；(3) 财务部进行会计核算。
6	维保及盘点	(1) 地理位置信息核对：对比对外投放设备的地理位置信息，如发现差异，查找原因并进行相关处理。(2) 日常维保：对外投放设备由合作店面负责设备的日常维保工作；(3) 定期抽盘：每年第四季度，由行政中心会同财务部制定年度的资产盘点计划，根据系统的数据填写资产明细，并定期发送盘点通知及设备盘点表。盘点结束后，由财务部统计盘点情况并对差异进行相关处理。
7	运营数据对账	(1) 合作方须在每个月的月初，将上个月的合作设备总应收的数据明细发给发行人进行对账，形成对账单；(2) 合作方每月须将合作设备的码表照片发送给发行人，发行人根据合作方发送的照片以及表格数据进行核对，同时会不定时对合作方的合作设备进行盘点抽查码表，以确认码表数

序号	控制流程	控制程序
		值的准确性；（3）合作方每月将双方确认的上月款项以银行转账的方式支付给发行人，发行人确认到账后，为合作方开具相应金额的增值税发票。

为加强投放设备管理，对所有合作门店均制定唯一编号进行管理，门店停止合作后，编号不可再给新门店使用。公司目前已对现有投放设备安装合作运营系统，可通过合作运营系统来进行定位追踪以及码表数值读取。

报告期各期末，发行人对外投放设备的盘点情况如下：

年份	盘点数量 (套)	期末 总数	占期末总数 比例	净值 (万元)	占期末总净值 比例
2020年6月末	8,160	8,160	100.00%	6,571.03	100.00%
2019年末	8,133	8,133	100.00%	7,762.86	100.00%
2018年末	5,653	5,653	100.00%	6,861.87	100.00%
2017年末	3,949	3,949	100.00%	6,733.46	100.00%

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

- 1、访谈发行人销售总监、财务总监，了解发行人的境内外的业务开拓和订单获取模式；
- 2、了解并检查发行人与设备合作运营相关的内控制度，评价内部控制设计是否合理；
- 3、获取发行人设备合作运营收入的合同，查看相关的计算依据、结算方式、合作期限以及分成比例，并与实际情况进行核对；
- 4、通过国家企业信用信息公示系统、天眼查等互联网工具查询发行人主要合作方的基本工商信息，包括营业范围、成立时间、主要股东、董监高等信息，核查与发行人是否存在关联关系；
- 5、获取发行人设备合作运营的营收情况表，分析合作运营设备的收入情况，并对报告期合作运营设备数量以及合作运营收入执行函证程序；
- 6、通过实地走访以及视频盘点方式对合作运营设备执行监盘程序；

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、发行人境内业务开拓和订单获取方式主要通过参加展览、展会、举办电竞赛事、客户口碑、回头客、定期或不定期拜访、广告投放、招投标方式获取；境外业务开拓和订单获取方式与境内基本相同。

2、发行人设备合作运营收入的计算依据及结算方式、合作期限、分成比例合理，报告期内主要合作方与发行人合作多年，不存在关联关系。

3、报告期内，发行人针对合作运营设备，制定了完善的内控措施，并得到有效执行。

4. 关于发行人主要客户

招股说明书披露，发行人向报告期内前五大客户销售收入分别为 10,143.76 万元、14,412.90 万元和 13,515.05 万元，分别占当期收入总额的 26.24%、32.15% 和 27.13%。同时，根据保荐工作报告，北京大玩家娱乐股份有限公司旗下多家运营子公司的执行董事舒戎在 2016 年 2 月通过参与发行人定向发行股份方式取得发行人 126.5 万股股份（占当时发行人定向发行股份后股本总额的 2.3%）。2017 年 10 月，舒戎将所持发行人股份分别转让予其他投资者创钰铭恒、叶素近后不再持有发行人股份。深圳市乐的文化有限公司董事长、总经理谢俊在 2016 年 2 月发行人通过参与发行人定向发行股份方式取得发行人 126.5 万股股份（占当时发行人定向发行股份后股本总额的 2.3%），2017 年 10 月，谢俊将所持发行人股份转让予郭开容后不再持有发行人股份。

请发行人：（1）分游戏游艺设备、动漫 IP 衍生产品、设备合作运营业务补充披露报告期内前五名客户的基本情况，包括股权结构、实际控制人、注册时间、注册地、经营范围、合作历史等。（2）补充披露报告期内，发行人向前五名客户销售内容、销售数量、销售单价、结算方式、信用期等情况、前五大客户的业务规模与发行人向其销售规模是否匹配。（3）补充披露报告期内，发行人向贸易商客户销售的原因、销售收入金额，是否为买断式销售，与贸易商客户的结算政策和信用期限，最终客户名称及最终销售实现情况。（4）补充披露发行人与上述主要客户销售合同的主要条款，合同期限是否为一年一签，如是，请进一步披露发行人维持客户稳定性的具体措施，发行人对主要客户是否存在重大依赖。（5）补充披露舒戎、谢俊认购及出售发行人股份的原因，相关股份受让方是否存在代持情形，并结合发行人向其他客户销售同类产品价格、信用期安排等，披露发行人向大玩家和乐的文化销售价格和相关条款的公允性、是否存在利益输送或显失公平的交易条款、相关客户与发行人主要股东等是否存在异常交易和资金往来。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，说明对发行人客户所采取的核查方法、过程和核查结论。

回复：

一、分游戏游艺设备、动漫 IP 衍生产品、设备合作运营业务补充披露报告期内前五名客户的基本情况，包括股权结构、实际控制人、注册时间、注册地、经营范围、合作历史等。

(一) 报告期内按业务类别划分的各期前五大客户收入情况

1、游戏游艺设备

报告期内，游戏游艺设备前五名客户情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	销售金额	占营业收入比
2020 年 1-6 月	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	805.24	7.56%
	2	南京风云投资管理有限公司	755.58	7.09%
	3	深圳市乐的文化有限公司	498.05	4.67%
	4	中山市日东动漫科技有限公司	438.76	4.12%
	5	湖南乐汇动漫科技有限公司	297.43	2.79%
		小计		2,795.06
2019 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2,843.66	5.71%
	2	南京风云投资管理有限公司	1,612.87	3.24%
	3	万达宝贝王集团有限公司	1,342.89	2.70%
	4	深圳市乐的文化有限公司	1,213.82	2.44%
	5	广州酷儿麦动漫科技有限公司	1,001.59	2.01%
		小计		8,014.82
2018 年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	3,530.09	7.88%
	2	万达宝贝王集团有限公司	2,364.32	5.27%
	3	南京风云投资管理有限公司	1,667.77	3.72%
	4	深圳市乐的文化有限公司	1,357.90	3.03%
	5	湖南乐汇动漫科技有限公司	769.17	1.72%
		小计		9,689.25
2017 年度	1	万达宝贝王集团有限公司	2,405.59	6.22%
	2	北京大玩家娱乐股份有限公司	2,083.95	5.39%
	3	深圳市乐的文化有限公司	1,086.34	2.81%
	4	SEGA	1,045.67	2.70%
	5	广州恒大材料设备有限公司	953.07	2.47%
		小计		7,574.63

2、动漫 IP 衍生产品

报告期内，动漫 IP 衍生产品前五名客户情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	销售金额	占营业收入比
2020 年 1-6 月	1	深圳市乐的文化有限公司	413.45	3.88%
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	234.05	2.20%
	3	上海卡通尼文化发展有限公司	153.12	1.44%
	4	万达宝贝王集团有限公司	131.88	1.24%
	5	北京大玩家娱乐股份有限公司	131.42	1.23%
		小计		1,063.93
2019 年度	1	深圳市乐的文化有限公司	1,248.71	2.51%
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,247.32	2.50%
	3	上海卡通尼文化发展有限公司	654.50	1.31%
	4	北京大玩家娱乐股份有限公司	539.47	1.08%
	5	上海汤姆熊娱乐有限公司	514.95	1.03%
		小计		4,204.95
2018 年度	1	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,281.87	2.86%
	2	深圳市乐的文化有限公司	582.71	1.30%
	3	万达宝贝王集团有限公司	458.42	1.02%
	4	上海卡通尼文化发展有限公司	304.41	0.68%
	5	上海汤姆熊娱乐有限公司	230.03	0.51%
		小计		2,857.44
2017 年度	1	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	737.48	1.91%
	2	深圳市乐的文化有限公司	356.74	0.92%
	3	万达宝贝王集团有限公司	122.93	0.32%
	4	海南嘉年华娱乐管理有限公司	101.41	0.26%
	5	北京大玩家娱乐股份有限公司	76.60	0.20%
		小计		1,395.16

3、设备合作运营业务

报告期内，设备合作运营业务前五名客户情况如下：

单位：万元

期间	序号	客户名称	销售金额	占营业收入比
2020年 1-6月	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	517.32	4.86%
	2	深圳市乐的文化有限公司	153.49	1.44%
	3	湖南乐汇动漫科技有限公司	73.6	0.69%
	4	北京乐联文化发展有限公司	45.28	0.42%
	5	杭州神采飞扬娱乐有限公司	21.2	0.20%
	小计		810.89	7.61%
2019年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	2,105.06	4.23%
	2	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	375.17	0.75%
	3	深圳市乐的文化有限公司	365.12	0.73%
	4	湖南乐汇动漫科技有限公司	285.22	0.57%
	5	南京风云投资管理有限公司	85.26	0.17%
	小计		3,215.83	6.46%
2018年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,843.38	4.11%
	2	湖南乐汇动漫科技有限公司	311.87	0.70%
	3	深圳市乐的文化有限公司	303.65	0.68%
	4	华嘉泰（上海）室内游乐有限公司	131.40	0.29%
	5	南京风云投资管理有限公司	64.71	0.14%
	小计		2,655.01	5.92%
2017年度	1	北京大玩家娱乐股份有限公司	1,432.10	3.70%
	2	深圳市乐的文化有限公司	273.15	0.71%
	3	湖南乐汇动漫科技有限公司	164.77	0.43%
	4	南京风云投资管理有限公司	66.70	0.17%
	5	新疆禾森源城市文化投资有限公司	43.37	0.11%
	小计		1,980.09	5.12%

(二) 上述客户的基本情况

上述客户的基本情况具体如下：

序号	客户名称	股权结构	实际控制人	注册时间	注册地	主营业务	合作历史
1	北京大玩家娱乐股份有限公司	维军 61%；曾庆福 39%	维军	2016/12/8	北京市朝阳区光华路4号院3号楼8层806室	大玩家主要从事游艺游乐场所的运营，旗下门店近400家，覆盖全国百余个核心城市。	大玩家成立起开始合作
2	南京风云投资管理有限公司	胡声平 47.5%；汪小军 23%；俞金福 12%；徐兆永 5%；其他自然人 12.5%	胡声平	2008/3/19	南京市建邺区福园街129号2908室	风云在起主要从事游艺游乐场所的运营，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。	发行人自成立起即合作
3	深圳市乐的文化有限公司	乐的发展有限公司 38.5%；康健 11.76%；向农 11.76%；向红 11.27%；杨凡 7.84%；其他自然人 18.87%	谢俊	2013/4/17	深圳市南山区高新科技园北区朗山路11号同方信息港C栋5楼A单元	深圳市乐的文化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。	乐的文化成立起开始合作
4	中山市日东动漫科技有限公司	黄卓文 60%；何超洪 40%	黄卓文	2009/9/14	中山市港口镇达美路3号之一首层第1卡	主要从事动漫电子游艺机及其电子元件研发、加工、销售。	2017年开始合作
5	湖南乐汇动漫科技有限公司	邓继军 47.5%；刘健 23.75%；王东林 23.75%；姚小航 5%	邓继军	2016/2/22	湖南省长沙市芙蓉区定王台街道解放西路147号2楼201室	湖南乐汇动漫科技有限公司主要从事游艺游乐场所的运营，在全国10多个地级市拥有20多家门店并在不断扩张。	乐汇动漫成立起开始合作
6	万达宝贝王集团有限公司	万达宝贝王集团有限公司 100%	万达集团	2014/3/28	北京市东城区新中西街2号楼新中大厦8层8216室	万达宝贝王集团有限公司，隶属于万达集团，以儿童全程成长专家为定位，涵盖乐园、早教、IP三大板块，万达宝贝乐园以2-8岁亲子家庭为核心用户。	2014年开始合作

序号	客户名称	股权结构	实际控制人	注册时间	注册地	主营业务	合作历史
7	广州酷儿麦动漫科技有限公司	卓庆鹏 80%；张淑珍 20%	卓庆鹏	2015/8/6	广州市番禺区南村镇樟边村中约坊西约3号401	主要经营动漫游戏机、儿童游艺机、娃娃机等游乐设备。	2018年开始合作
8	SEGA	Sega Sammy Holdings Inc 100%	Sega Sammy Holdings Inc	1954年	东京都品川区西品川一丁目1番1号住友不动产大崎花园塔	世嘉株式会社是日本著名游戏公司，成立于1954年，代表作品有《如龙》系列、《索尼克》等。	发行人自成立起即合作
9	广州恒大材料设备有限公司	恒大地产集团有限公司 100%	安基 (BVI) 有限公司	2007/4/30	广州市海珠区工业大道南金诚路22号首层商铺	广州恒大材料设备有限公司系恒大地产的下属公司，负责物资采购和供应工作。	发行人自成立起即合作
10	永旺幻想(中国)儿童游乐有限公司	株式会社 AEON FANTASY 99.5%；广东世宇科技股份有限公司 5%	株式会社 AEON FANTASY	2007/9/24	北京市昌平区北清路1号220C区域	日本永旺幻想集团旗下子公司，已在黑龙江、吉林、辽宁、北京、天津、河北、山东、江苏、浙江、上海、湖北、湖南、广东、福建、重庆、四川、陕西等地开设了近200家游乐场。	发行人自成立起即合作
11	上海卡通尼文化发展有限公司	百富通集团有限公司 86%；上海金乘投资管理有限公司 14%	百富通集团有限公司	2011/2/23	上海市崇明区城桥镇嘉乐弄42号3号楼412室	卡通尼是一家专注亲子互动娱乐的连锁室内儿童乐园，目前全国有40多家直营店。	发行人自卡通尼成立起即合作
12	上海汤姆熊娱乐有限公司	上海祥乐娱乐有限公司 56%；新加坡汤姆熊育乐事业有限公司 44%	王民	1995/12/28	上海市黄浦区南京东路627号地下一层	汤姆熊专注于游艺游乐场服务，目前在大陆地区拥有门店60多家，其中上海有20余家门店。	发行人自成立起即合作
13	海南嘉年华娱乐管理股份有限公司	王辉 70%；金贝 30%	王辉	2006/8/2	海口市金贸西路15号环海国际商务大厦5层F、G房	海南嘉年华娱乐管理股份有限公司从事经营室内家庭娱乐中心，在海南、广东、云南、宁夏、甘肃、北京、天津、海口、成都等地拥有10多家连锁店。	发行人自成立起即合作

序号	客户名称	股权结构	实际控制人	注册时间	注册地	主营业务	合作历史
14	北京乐联文化发展有限公司	刘诗来 70%; 刘楠 30%	刘诗来	2010/11/5	北京市朝阳区朝阳北路 101 号楼 8F-dd01	电子游艺;零售预包装食品;组织文化艺术交流活动(不含演出)。	2010 年开始合作
15	杭州神采飞扬娱乐有限公司	郑志忠 60%; 胡颖 40%	郑志忠	2004/9/2	杭州市西湖区紫荆花路 48 号(东楼)第五层 501 室	神采飞扬从事大型室内游乐运营,目前已在杭州、宁波、绍兴、义乌、余姚、平阳、南京、苏州、常州、南通、无锡、泰州、福清、东莞、青岛等城市开设近 60 家门店。	2013 年开始合作
16	华嘉泰(上海)室内游乐有限公司	深圳华尔德动漫科技有限公司 51%; CHINA THEME PARK INCORPORATION LIMITED 49%	华夏动漫集团(香港)有限公司	2014/9/26	上海市普陀区中山北路 3300 号上海月星环球商业中心地上三层 L3006-L3010, L3163, 四层 L4001-4010	上海世嘉都市乐园是集结了世嘉(SEGA)多年的电子娱乐开发技术与设施运营经验在中国成立的大型室内主题乐园。	2015 年开始合作
17	新疆禾森源城市文化投资有限公司	天津博漫企业管理咨询合伙企业(有限合伙) 70%; 天津长达鹏宇企业管理咨询合伙企业(有限合伙) 30%	中航信托股份有限公司	2011/10/14	新疆乌鲁木齐高新区(新市区)高新街 258 号数码港大厦 7 层 716 号	从事大型室内游乐运营,在新疆拥有多家游乐场。	发行人自成立起即合作

二、补充披露报告期内，发行人向前五名客户销售内容、销售数量、销售单价、结算方式、信用期等情况、前五大客户的业务规模与发行人向其销售规模是否匹配。

(一) 报告期内向前五大客户销售内容、销售数量、销售单价

报告期内向前五大客户销售的情况如下：

期间	序号	客户名称	销售内容	销售数量	单位	销售单价	销售金额(万元)	销售占比
2020年 1-6月	1	大玩 家	游戏游艺设备	151	台	5.33	805.24	7.56%
			动漫 IP 衍生产品	49.50	万张	2.65	131.42	1.23%
			设备合作运营	1,889	台	0.27	517.32	4.86%
			其他业务收入	-		-	8.23	0.08%
			小计					
	2	乐 的 文 化	游戏游艺设备	96	台	5.19	498.05	4.67%
			动漫 IP 衍生产品	93.74	万张	4.41	413.45	3.88%
			设备合作运营	229	台	0.67	153.49	1.44%
			其他业务收入	-		-	2.02	0.02%
			小计					
	3	风 云 再 起	游戏游艺设备	116	台	6.51	755.58	7.09%
			动漫 IP 衍生产品	1.83	万张	3.09	5.65	0.05%
			设备合作运营	64	台	0.19	11.88	0.11%
			其他业务收入	-		-	0.64	0.01%
			小计					
	4	日 东 动 漫	游戏游艺设备	138	台	3.18	438.76	4.12%
			小计					
	5	乐 汇 动 漫	游戏游艺设备	57	台	5.22	297.43	2.79%
			动漫 IP 衍生产品	7.26	万张	3.50	25.44	0.24%
			设备合作运营	194	台	0.38	73.60	0.69%
其他业务收入			-		-	0.15	0.00%	
小计						396.62	3.72%	
合计							4,138.34	38.84%
2019 年度	1	大玩 家	游戏游艺设备	755	台	3.77	2,843.66	5.71%
			动漫 IP 衍生产品	195.06	万张	2.77	539.47	1.08%
			设备合作运营	1,853	台	1.14	2,105.06	4.23%

期间	序号	客户名称	销售内容	销售数量	单位	销售单价	销售金额 (万元)	销售占比
2018 年度			其他业务收入	-			124.24	0.25%
			小计					5,612.43
	2	乐的文化	游戏游艺设备	181	台	6.71	1,213.82	2.44%
			动漫 IP 衍生产品	469.67	万张	2.66	1,248.71	2.51%
			设备合作运营	229	台	1.59	365.12	0.73%
			其他业务收入	-		-	9.92	0.02%
			小计					2,837.56
	3	万达宝贝王	游戏游艺设备	342	台	3.93	1,342.89	2.70%
			动漫 IP 衍生产品	180.60	万张	2.79	503.62	1.01%
			其他业务收入	-		-	7.32	0.01%
			小计					1,853.83
	4	风云再起	游戏游艺设备	300	台	5.38	1,612.87	3.24%
			动漫 IP 衍生产品	6.39	万张	3.18	20.31	0.04%
			设备合作运营	69	台	1.24	85.26	0.17%
			其他业务收入	-		-	4.68	0.01%
			小计					1,723.12
	5	永旺幻想	游戏游艺设备	67	台	3.39	227.06	0.46%
			动漫 IP 衍生产品	369.38	万张	3.38	1,247.32	2.50%
			其他业务收入	-		-	13.72	0.03%
			小计					1,488.10
合计							13,515.05	27.13%
2018 年度	1	大玩家	游戏游艺设备	1,494	台	2.36	3,530.09	7.88%
			动漫 IP 衍生产品	61.89	万张	3.21	198.89	0.44%
			设备合作运营	1,668	台	1.11	1,843.38	4.11%
			其他业务收入	-		-	50.79	0.11%
			小计					5,623.15
	2	万达宝贝王	游戏游艺设备	720	台	3.28	2,364.32	5.27%
			动漫 IP 衍生产品	206.55	万张	2.22	458.42	1.02%
			其他业务收入	-		-	7.18	0.02%
			小计					2,829.92
	3	乐的文化	游戏游艺设备	303	台	4.48	1,357.90	3.03%
			动漫 IP 衍生产品	225.39	万张	2.59	582.71	1.30%

期间	序号	客户名称	销售内容	销售数量	单位	销售单价	销售金额 (万元)	销售占比	
2017 年度			设备合作运营	248	台	1.22	303.65	0.68%	
			其他业务收入	-		-	4.17	0.01%	
			小计						2,248.43
	4	永旺幻想	游戏游艺设备	195	台	3.47	675.86	1.51%	
			动漫 IP 衍生产品	367.54	万张	3.49	1,281.87	2.86%	
			其他业务收入	-		-	18.58	0.04%	
			小计						1,976.31
	5	风云再起	游戏游艺设备	421	台	3.96	1,667.77	3.72%	
			动漫 IP 衍生产品	0.02	万张	25.00	0.50	0.00%	
			设备合作运营	56	台	1.16	64.71	0.14%	
			其他业务收入	-		-	2.10	0.00%	
			小计						1,735.09
	合计							14,412.90	32.15%
	2017 年度	1	大玩家	游戏游艺设备	904	台	2.31	2,083.95	5.39%
				动漫 IP 衍生产品	23.03	万张	3.33	76.60	0.20%
				设备合作运营	1,393	台	1.03	1,432.10	3.70%
				其他业务收入	-		-	11.50	0.03%
				小计					
		2	万达宝贝王	游戏游艺设备	1,130	台	2.13	2,405.59	6.22%
				动漫 IP 衍生产品	77.05	万张	1.60	122.93	0.32%
其他业务收入				-		-	3.28	0.01%	
小计						2,531.80	6.55%		
3		乐的文化	游戏游艺设备	329	台	3.30	1,086.34	2.81%	
			动漫 IP 衍生产品	142.43	万张	2.50	356.74	0.92%	
			设备合作运营	243	台	1.12	273.15	0.71%	
			其他业务收入	-		-	2.53	0.01%	
			小计						1,718.76
4		永旺幻想	游戏游艺设备	135	台	3.61	487.08	1.26%	
			动漫 IP 衍生产品	228.23	万张	3.23	737.48	1.91%	
			其他业务收入	-		-	13.04	0.03%	
			小计						1,237.60
5		SEGA	游戏游艺设备	332	台	3.15	1,045.67	2.70%	

期间	序号	客户名称	销售内容	销售数量	单位	销售单价	销售金额 (万元)	销售占比
			其他业务收入	-		-	5.77	0.01%
			小计				1,051.44	2.72%
			合计				10,143.76	26.24%

注 1：游戏游艺设备销售的销售单价为万元/台，动漫 IP 衍生产品的销售单价为元/张。

注 2：设备合作运营的销售数量系设备投放数量。

报告期内前五大客户销售单价有所波动，主要系各期产品销售区域、销售产品类型等不同所致。

（二）发行人前五大客户的结算方式及信用政策

报告期内，公司与前五大客户以银行转账或电汇方式进行结算。

公司依据相应的客户需求、客户背景、资信情况、双方的合作年限等因素给予客户不同的信用期限。一般情况下，公司给予信用较好的大中型公司、长期合作的公司等 12 个月的账期；首次合作客户或规模较小的客户，执行先款后货的信用政策；除此之外，给予客户 6 个月的账期。

报告期内发行人前五大客户均为长期合作的客户，公司给予 12 个月的账期。

报告期内，公司前五大客户的结算模式、信用政策未发生变化。公司前五大客户的业务规模与发行人向其销售规模相匹配。

三、补充披露报告期内，发行人向贸易商客户销售的原因、销售收入金额，是否为买断式销售，与贸易商客户的结算政策和信用期限，最终客户名称及最终销售实现情况。

报告期内，发行人向贸易商客户销售的主要原因系游乐场运营商指定贸易商进行采购。

（一）发行人主要贸易商交易情况

报告期内，发行人向前五大贸易商客户销售的具体情况如下：

单位：万元

期间	序号	贸易商名称	销售收入	销售原因	是否买断销售	最终客户	最终销售实现情况
2020 年 1-6 月	1	中山市日东动漫科技有限公	438.76	游乐场运营指定的采购商	是	“童年搭档”游乐场、“乐动全城”	已全部实现

期间	序号	贸易商名称	销售收入	销售原因	是否买断销售	最终客户	最终销售实现情况
		司				游乐场	
	2	广州南璞贸易有限公司	146.19	游乐场运营指定的采购商	是	“极速动漫”游乐场、“游悦地带”游乐场	已全部实现
	3	佛山市城优贸易有限公司	127.43	游乐场运营指定的采购商	是	“快乐街区”游乐场	已全部实现
	4	广州酷儿动漫科技有限公司	105.33	游乐场运营指定的采购商	是	“北岸乐园”游乐场、“uppark”游乐场	已全部实现
	5	广州市咔萌贝贝游艺设备有限公司	104.42	游乐场运营指定的采购商	是	“偶遇电玩”游乐场	已全部实现
	前五名贸易商销售额合计		922.13				
2019年度	1	广州酷儿动漫科技有限公司	1,021.54	游乐场运营指定的采购商	是	“梦幻达电玩”游乐场、“神秘之镜电玩城”游乐场	已全部实现
	2	SEGA【注】	588.86	游乐场运营指定的采购商	是	“Dave and Buster's”游乐场、“Round 1”游乐场	已全部实现
	3	广州市咔萌贝贝游艺设备有限公司	454.49	游乐场运营指定的采购商	是	“博禹动漫娱乐城”游乐场	已全部实现
	4	WORLD WIDE GAMG R&D	417.15	游乐场运营指定的采购商	是	“WG R&D”游乐场	已全部实现
	5	JUMPIN GYM USA LTD	299.06	游乐场运营指定的采购商	是	“JUMPIN GYM”游乐场	已全部实现
	前五名贸易商销售额合计		2,781.10				
2018年度	1	WORLD WIDE GAMG R&D	1,088.96	游乐场运营指定的采购商	是	“WG R&D”游乐场	已全部实现
	2	SEGA	766.17	游乐场运营指定的采购商	是	“Dave and Buster's”游乐场、“Round 1”游乐场	已全部实现
	3	广州酷儿动漫科技有限公司	581.98	游乐场运营指定的采购商	是	“游立方”电玩城、“欢乐岛”动漫乐园	已全部实现
	4	ANDAMIRO	452.93	游乐场运营指定的采购商	是	“ZZANG GAMES”游乐场	已全部实现
	5	IGS	416.12	游乐场运营指定的采购商	是	“Tom's World”游乐场、“奇乐多”亲子乐园	已全部实现
	前五名贸易商销售额		3,306.15				

期间	序号	贸易商名称	销售收入	销售原因	是否买断销售	最终客户	最终销售实现情况
	合计						
2017 年度	1	SEGA	1,051.44	游乐场运营指定的采购商	是	“Dave and Buster's”游乐场、“Round 1”游乐场	已全部实现
	2	EIKOU ELECTRONIC S CO LTD	643.88	游乐场运营指定的采购商	是	日本世嘉游乐场、日本永旺游乐场	已全部实现
	3	WORLD WIDE GAMG R&D	476.00	游乐场运营指定的采购商	是	“WG R&D”游乐场	已全部实现
	4	PT.MEGAINDO GEMILANG LESTARI	374.04	游乐场运营指定的采购商	是	“AMAZONE FAMILY ENTERTAINMENTCENTRE”游乐场	已全部实现
	5	SUN ELECTRONIC S INDUSTRY CO LTD	340.26	游乐场运营指定的采购商	是	日本世嘉游乐场、日本永旺游乐场	已全部实现
	前五名贸易商销售额合计		2,885.62				

注：SEGA 包括 SEGA INTERACTIVE CO LTD、SEGA AMUSEMENTS INTERNATIONAL LTD。

（二）发行人贸易商客户的结算方式及信用政策

报告期内公司与贸易商均以银行转账或电汇方式进行结算。

公司依据相应的客户需求、客户背景、资信情况、双方的合作年限等因素给予客户不同的信用期限。一般情况下，公司给予信用较好的大中型公司、长期合作的公司等 12 个月的账期；首次合作客户或规模较小的客户，执行先款后货的信用政策；除此之外，给予客户 6 个月的账期。

四、补充披露发行人与上述主要客户销售合同的主要条款，合同期限是否为一年一签，如是，请进一步披露发行人维持客户稳定性的具体措施，发行人对主要客户是否存在重大依赖。

（一）主要合同条款

1、游戏游艺设备销售业务

根据发行人《购销合同》标准模板，发货、验收、收款等主要合同条款如下：

项目	主要合同条款
发货	交货地点：供方仓库 需方同意运输方式按下列 2 种方式之一执行： （1）需方自提； （2）需方委托第三方货物运输公司承运。本产品运输过程中的一切风险及法律责任均由需方自行承担，概与供方无关。
验收	需方应于供方交货当日在本合同约定的交货地点对本产品进行验收。产品验收时，供、需双方需各自指派人员作为代表同时到场，双方代表在验收清单等验收文件上签名即视为本产品已经验收合格；如需方未经供方书面同意未依约按期派员到场验收的，即视为本产品已经验收合格。
收款	供、需双方均同意本合同项下货款支付按下列 2 种方式之一执行： （1）一次性支付货款：本合同签署并生效后约定时间，需方一次性向供方支付本合同项下全部货款。 （2）分两期支付货款：本合同签署并生效后约定时间，需方向供方支付约定金额作为保证金；供方在收到保证金后向需方开具收据。本合同项下货物交付前，需方向供方支付约定金额，合同适格履行的前提下保证金抵作货款。

2、动漫 IP 衍生产品业务：

根据发行人《设备合作运营合同》标准模板，合作内容、合作模式及收款等主要合同条款如下：

项目	主要合同条款
合作内容	供、需双方均同意由供方提供约定数量设备，需方提供运营场地进行设备合作运营。
营收分成及费用承担	1、合作期间，需方承诺设备所用配套卡片全部按约定单价仅从供方处购买。 2、需方如需订购一定数量卡片，应当以本合同签订公司公户，通过银行汇款的方式向供方支付应付款项。 3、需方向供方购买卡片并付款后，供方应当提供完整包装的卡片予需方。需方收到卡片当日应当及时验货。 4、设备运输费用均由收货方承担。

3、设备合作运营业务：

根据发行人《设备合作合同》标准模板，合作内容、合作模式及收款等主要合同条款如下：

项目	主要合同条款
合作内容	合作期限内，供方将其所有的合作设备提供予需方并放置于需方旗下的合作门店，合作设备每月总营收由双方按照本合同约定的方式分配。
合作模式及收款	分成模式：就进行合作的合作设备，所有合作设备按照合作设备每月总营收约定不同的产品分成模式比例进行分成。 双方一致确认：各合作设备验收完成之日的次日，为各合作设备上述分成模式的起算日；合作设备每月总营收按照本合同第一条约定的方式计算。 需方须在每个月月初，将上个月的合作设备总营收的数据明细发给供方进行对账，供方应在收到该等数据明细之后一定时间内予以书面确认，在限期内未予确认即视为供方在限期届满时已自动确认。 需方每月将双方确认的款项支付给供方。

（二）合同签订情况

报告期内，对于游戏游艺设备销售业务，大玩家、万达宝贝王、永旺幻想等客户与公司签订框架协议，框架协议一年一签，再根据需求分次签订产品购销合同。其他客户则根据需求直接签订产品购销合同。

对于动漫 IP 衍生产品销售业务，大玩家、乐的文化、永旺幻想等客户与公司签订框架协议，其中，大玩家、乐的文化框架协议两年一签，永旺幻想分不同产品类别三年一签或四年一签。其他客户根据需求直接签订产品购销合同。

对于设备合作运营业务，大玩家、乐汇动漫、风云再起等客户与公司签订有效期为四年的设备合作运营合同，乐的文化与公司签订有效期为三年的设备合作运营合同。其他客户一般根据需求签订四年或者三年的设备合作运营合同。

（三）维护客户稳定性所采取的具体措施

公司与前五大客户合作多年，保持了良好的合作关系。日常生产经营中，公司高度重视客户关系的维护，公司为维护客户稳定性采取的具体措施如下：

1、紧跟市场前沿，公司积极开展新产品研发，以满足客户不断变化的产品需求；

2、定期拜访主要客户，了解其产品需求。公司高级管理人员及销售人员在定期与主要客户进行沟通，了解主要客户的最新需求，提前做好产品研发布局；

3、重视产品质量，增强客户信任度。通过严格执行质量控制流程和标准，对研发、采购、生产、销售等产品生命周期各个模块进行全过程质量控制，以确保公司产品质量的稳定性和可靠性，不断提升客户粘性；

4、通过业务模式创新，拓展设备合作运营业务和动漫 IP 产品销售业务，有效降低客户设备投入成本，增强合作的连续性和客户粘性。

（四）公司不存在客户依赖

报告期内，公司前五大客户的营业收入分别为 10,143.76 万元、14,412.90 万元、13,515.05 万元和 4,138.34 万元，占营业收入比重分别为 26.24%、32.15%、27.13%和 38.83%。公司不存在严重依赖少数客户的情况。

五、补充披露舒戎、谢俊认购及出售发行人股份的原因，相关股份受让方是否存在代持情形，并结合发行人向其他客户销售同类产品价格、信用期安排等，披露发行人向大玩家和乐的文化销售价格和相关条款的公允性、是否存在利益输送或显失公平的交易条款、相关客户与发行人主要股东等是否存在异常交易和资金往来。

（一）舒戎、谢俊认购及出售发行人股份的原因

1、舒戎

舒戎系发行人客户大玩家实际控制人维军之配偶。

2016 年 2 月，舒戎于发行人股转系统挂牌时通过参与定向发行股份方式取得发行人 126.5 万股股份。认购股份原因系对游戏游艺行业深入了解，看好发行人未来发展前景，进行财务性投资。

2017 年 10 月，舒戎在股转系统交易，将所持发行人股份转让予创钰铭恒和叶素近。出售股份原因系个人存在资金需求，相关股份受让方不存在代持情形。

2、谢俊

谢俊系发行人客户乐的文化的实际控制人。

2016 年 2 月，谢俊于发行人股转系统挂牌时通过参与定向发行股份方式取得发行人 126.5 万股股份。认购股份原因系乐的文化与发行人有业务往来，了解发行人业务，看好发行人未来发展前景，进行财务性投资。

2017 年 10 月，谢俊在股转系统交易，将所持发行人股份转让予郭开容，出售股份原因系个人存在资金需求，相关股份受让方不存在代持情形。

(二) 发行人向大玩家和乐的文化销售价格和相关条款的公允性

报告期内，发行人向大玩家和乐的文化销售价格与其他前五大客户比较情况如下：

销售内容	期间	客户名称	销售数量	销售单价
游戏游艺设备（台）	2020年1-6月	大玩家	151	5.33
		乐的文化	96	5.19
		风云再起	116	6.51
		日东动漫	138	3.18
		乐汇动漫	57	5.22
	2019年度	大玩家	755	3.77
		乐的文化	181	6.71
		万达宝贝王	342	3.93
		风云再起	300	5.38
		永旺幻想	67	3.39
	2018年度	大玩家	1,494	2.36
		万达宝贝王	720	3.28
		乐的文化	303	4.48
		永旺幻想	195	3.47
		风云再起	421	3.96
	2017年度	大玩家	904	2.31
		万达宝贝王	1,130	2.13
		乐的文化	329	3.30
		永旺幻想	135	3.61
		SEGA	332	3.15
动漫IP衍生产品（万张）	2020年1-6月	大玩家	49.50	2.65
		乐的文化	93.74	4.41
		风云再起	1.83	3.09
		乐汇动漫	7.26	3.50
	2019年度	大玩家	195.06	2.77
		乐的文化	469.67	2.66
		万达宝贝王	180.60	2.79
		风云再起	6.39	3.18
		永旺幻想	369.38	3.38

销售内容	期间	客户名称	销售数量	销售单价
	2018 年度	大玩家	61.89	3.21
		万达宝贝王	206.55	2.22
		乐的文化	225.39	2.59
		永旺幻想	367.54	3.49
		风云再起	0.02	25.00
	2017 年度	大玩家	23.03	3.33
		万达宝贝王	77.05	1.60
		乐的文化	142.43	2.50
永旺幻想		228.23	3.23	
设备合作运营（台）	2020 年 1-6 月	大玩家	1,889	0.27
		乐的文化	229	0.67
		风云再起	64	0.19
		乐汇动漫	194	0.38
	2019 年度	大玩家	1,853	1.14
		乐的文化	229	1.59
		风云再起	69	1.24
	2018 年度	大玩家	1,668	1.11
		乐的文化	248	1.22
		风云再起	56	1.16
	2017 年度	大玩家	1,393	1.03
		乐的文化	243	1.12

发行人产品销售单价与产品类型直接相关，不同客户之间、同一客户不同年份之间存在差异的原因主要为采购产品的种类不同导致。

报告期内，发行人向大玩家和乐的文化销售合同按业务类型不同，按照发行人《购销合同》、《设备合作运营合同》和《设备合作合同》标准模板签订。其中，游戏游艺设备销售业务的发货、收款、售后服务；动漫 IP 衍生产品业务和设备合作运营业务的合作内容、合作设备的运输、合作模式及收款等相关条款与其他前五大客户一致，产品定价根据市场和双方友好协商确定，交易定价与其他客户不存在重大差异，相关条款公允，不存在利益输送或显失公平的交易条款。

发行人除与大玩家和乐的文化正常的商业往来和历史上舒戎和谢俊向发行人的增资行为之外，发行人与大玩家和乐的文化以及其主要股东不存在异常交易

和资金往来。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

1、对发行人境内外的主要客户进行了访谈核查，了解其注册资本、主营业务、经营规模、行业知名度等，了解其与发行人合作的相关情况；

2、取得主要客户营业执照等资料，并通过上市公司信息披露、企业信用信息公示查询系统、天眼查、企查查、客户官网等公开渠道对主要客户进行核查，包括成立时间、注册地、主要股东、经营范围等事项，核查客户经营状况及客户与发行人之间的关联关系；

3、查阅相关行业研究报告、咨询报告等，对主要客户的行业地位、市场份额、行业知名度等进行核查；

4、检查与主要客户签订的销售合同，了解客户背景及客户合作历史，核查其新增客户的交易背景及往来交易是否真实；

5、通过访谈发行人主要客户、发行人销售人员等，了解报告期内发行人向前五大客户销售情况的合理性，并结合客户的注册资本、经营规模与行业知名度等分析发行人对其销售规模的匹配性；

6、通过访谈发行人主要贸易商客户、发行人销售人员等，了解报告内发行人向贸易商客户的销售背景、销售最终方及最终销售实现情况；

7、通过获取发行人及其董事、监事、高级管理人员银行流水，并与主要客户信息比对，检查是否存在异常往来；

8、通过查阅主要客户的销售合同，检查合同主要条款，并结合对主要客户及发行人销售人员的访谈，了解发行人维持客户稳定性的相关措施；

9、取得发行人报告期各期收入明细，对发行人向主要客户的销售收入执行了穿行测试以及细节测试；

10、对报告期内主要客户实施实地走访或视频访谈程序，核查比例分别为

56.87%、61.71%、65.77%和 77.90%；对报告期内主要客户实施函证程序，核查比例分别为 71.19%、73.71%、74.83%和 82.88%。

（二）核查意见

经核查，保荐机构和申报会计师认为：

1、报告期内，发行人向前五名客户销售内容、销售数量、销售单价、结算方式、信用期等合理；前五大客户的业务规模与发行人向其销售规模相匹配；

2、报告期内发行人向贸易商客户销售原因主要系游乐场运营商指定贸易商进行采购；报告期内贸易商客户的结算政策和信用期限并未发生重大变化；发行人向贸易商的销售均为买断式且最终销售已实现；

3、发行人与前五大客户合作多年，保持了良好的合作关系，报告期内，公司前五大客户的销售收入分别为 10,143.75 万元、14,412.90 万元、13,515.05 万元和 4,138.34 万元，占营业收入比重分别为 26.24%、32.15%、27.13%和 38.83%，公司不存在严重依赖少数客户的情况；

4、舒戎和谢俊认购发行人股份的原因系看好发行人未来发展前景，进行财务性投资；出售股份原因系个人存在资金需求，相关股份受让方不存在代持情形。报告期内，发行人向大玩家和乐的文化的销售定价根据市场和双方友好协商确定，交易定价与其他客户不存在重大差异，相关条款公允，不存在利益输送或显失公平的交易条款。发行人除与大玩家和乐的文化正常的商业往来和历史上与舒戎和谢俊向发行人的增资行为之外，发行人与大玩家和乐的文化以及其主要股东不存在异常交易和资金往来。

5. 关于前五大供应商

招股说明书披露，发行人向报告期内前五大供应商采购金额分别为12,933.70万元、13,235.97万元和16,649.40万元，分别占当期采购总额的43.75%、50.1%和55.3%，采购集中度逐年上升。

请发行人：（1）补充披露报告期内前五名供应商的基本情况，包括股权结构、实际控制人、注册时间、注册地、经营范围、合作历史等。（2）补充披露报告期内发行人向前五名供应商采购内容、采购数量、采购单价、采购金额（不含税）及占比、采购和结算方式、付款周期等情况，前五大供应商变动原因、向新增供应商及单个供应商采购金额占比变化的原因。（3）披露前五大供应商中深圳市金四象科技有限公司、深圳市研鑫海科技有限公司是否为贸易性质的供应商，如是，请披露向贸易性质供应商采购的原因、最终供应商名称。（4）补充披露发行人向前五名供应商采购的部件类别、数量、单价、金额及采购金额变动的原因，对比其他供应商价格，披露同类部件采购价格是否存在显著差异。（5）结合发行人向前五大供应商采购套件金额及其占比、采购套件来源的变化情况，补充披露发行人套件采购的前五大供应商、发行人是否主要套件供应商是否存在依赖，发行人前五大供应商集中度与同行业可比公司存在差异的原因。（6）结合主要原材料市价变动、发行人产量和收入变化情况，补充披露发行人采购单价变动的原因、采购单价的公允性、采购金额变动的原因及与产销量的匹配性。（7）补充披露相关境外采购涉及的相关国家的贸易政策及发行人境外采购风险。（8）分主要产品类型披露主营业务成本的构成情况。

请保荐人和申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、补充披露报告期内前五名供应商的基本情况，包括股权结构、实际控制人、注册时间、注册地、经营范围、合作历史等。

报告期内，发行人主要供应商为业内知名企业，发行人与主要供应商合作关系良好，主要供应商的情况如下：

报告期内前五名供应商的基本情况如下：

序号	公司名称	股权结构	实际控制人	注册时间	注册地	主营业务	合作历史
1	BANDAI NAMCO	万代南梦宫集团 100%	BANDAI NAMCO HOLDINGS INC	2006/3/31	东京都港区三田三丁目 13 番 16 号	万代南梦宫是日本著名游戏公司，系日本南梦宫公司和万代公司于 2005 年整合成立，代表作品有《吃豆人》、《奥特曼全明星编年史》等。	发行人自成立起即合作
2	NPG LTD.	近藤力 100%	近藤力	2000/4/4	东京都练马区贯井一丁目 7 番 6-608 号	NPG 是一家日本的贸易商，主要从事游戏游艺相关设备的制造、销售和进出口，主要代理《海盗大冒险》、《甜蜜宝贝》等产品。	发行人自成立起即合作
3	BETSON ENT	H.BETTI INDUSTRIES 的分支机构	H.BETTI INDUSTRIES	1947 年	303 Paterson Plank Road, Carlstadt NJ 07072	主要从事游戏游艺设备的分销和游戏市场推广，其主要推广作品有《终结者》、《光环》等。	发行人自成立起即合作
4	IGS	台湾上柜公司	李柯柱	1989/11/10	台湾新北市五股区五工路 130 号	IGS 的主营业务包括商用游戏游艺机的软、硬件及线上游戏，包含手机游戏软、硬件的企划、设计、研发、制造、行销、运营与服务及相关无形资产（著作权、商标权等）的授权合作，代表作品有《三国战记》系列、西游释厄传等。	发行人自成立起即合作
5	SEGA	Sega Sammy Holdings Inc 100%	Sega Sammy Holdings Inc	1954 年	东京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号住友不动产大崎花园塔	世嘉株式会社是日本著名游戏公司，成立于 1954 年，代表作品有《如龙》系列、《索尼克》等。	发行人自成立起即合作
6	广州通利动漫科技有限公司	谭玉玲 55%；黄彦 45%	谭玉玲	2009/9/14	广州市番禺区东环街迎星东路 143 号星力动漫产业园 H18 号、H19 号、I18 号、I19 号	工程和技术研究和试验发展；动漫及衍生产品设计服务；游艺用品及室内游艺器材制造；游艺娱乐用品零售；游艺及娱乐用品批发；娱乐设备出租服务；电子产品批发；电子产品零售；货物进出口（专营专控商品除外）；技术进出口	发行人自成立起即合作

序号	公司名称	股权结构	实际控制人	注册时间	注册地	主营业务	合作历史
7	深圳市金四象科技有限公司	吕培瀚 90%；林桂花 10%	吕培瀚	2008/6/17	深圳市宝安区石岩街道浪心社区石新社区宏发工业园(宏发电子厂)12栋一层	电子产品、电子元器件的技术开发、销售及其他国内贸易(不含专营、专控、专卖商品);经营进出口业务(法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外,限制的项目须取得许可后方可经营)。电子产品、电子元器件的生产	发行人自成立起即合作
8	深圳市研鑫海科技有限公司	雷菊香 80%；鲁艳 20%	雷菊香	2013/2/22	深圳市龙岗区坂田街道马安堂社区布龙路 335 号龙景科技园 G 栋 307	一般经营项目是：网络技术开发(不含互联网上网服务);计算机网络及计算机系统研发,销售,维护;计算机系统集成;计算机软硬件、电子产品、工业自动化控制设备成套、工业电视监控及大屏幕的设计与销售、LED 大屏可视化系统的研发及销售维护。许可经营项目是：计算机软硬件、电子产品、通信设备、网络设备、工业自动化控制设备、监控系统设备的组装、生产	2013 年开始合作

二、补充披露报告期内发行人向前五名供应商采购内容、采购数量、采购单价、采购金额（不含税）及占比、采购和结算方式、付款周期等情况，前五大供应商变动原因、向新增供应商及单个供应商采购金额占比变化的原因。

（一）报告期内发行人向前五大采购内容、采购数量、采购单价、采购金额及占比

报告期内发行人向前五大供应商采购情况具体如下：

期间	序号	供应商	产品	单位	金额 (万元)	金额 占比
2020 年 1-6 月	1	IGS	套件	套	948.39	17.08%
			卡片	万张	346.83	6.24%
			电子元器件	个	104.05	1.87%
			小计		1,399.27	25.19%
	2	BANDAI NAMCO	卡片	万张	1,061.95	19.12%
	3	广州通利动漫科 技有限公司	整机	台	526.94	9.49%
			电子元器件	个	10.76	0.19%
			小计		537.69	9.68%
	4	NPG LTD.	套件	套	387.33	6.97%
	5	深圳市金四象科 技有限公司	显示器	个	222.80	4.01%
			电子元器件	个	5.36	0.10%
小计				228.16	4.11%	
合计					3,614.40	65.08%
2019 年度	1	IGS	套件	套	5,344.41	17.71%
			卡片	万张	963.93	3.19%
			电子元器件	个	396.30	1.31%
			小计		6,704.64	22.21%
	2	NPG LTD.	套件	套	4,478.86	14.84%
			卡片	万张	68.80	0.23%
			电子元器件	个	75.83	0.25%
			小计		4,623.49	15.32%
	3	BANDAI NAMCO	卡片	万张	2,691.67	8.94%
			电子元器件	个	47.89	0.16%
			小计		2,739.56	9.10%

期间	序号	供应商	产品	单位	金额 (万元)	金额 占比	
2018 年度	4	SEGA	套件	套	1,602.57	5.32%	
			整机	台	47.02	0.16%	
			电子元器件	个	3.60	0.01%	
			小计		1,653.19	5.49%	
	5	深圳市金四象科 技有限公司	显示器	个	863.18	2.86%	
			电子元器件	个	65.34	0.22%	
			小计		928.52	3.08%	
	合计					16,649.40	55.16%
	2018 年度	1	IGS	套件	套	3,884.68	14.70%
				卡片	万张	1,018.66	3.86%
电子元器件				个	273.62	1.04%	
小计					5,176.96	19.60%	
2		NPG LTD.	套件	套	2,413.48	9.14%	
			卡片	万张	710.52	2.69%	
			升级包	套	640.71	2.43%	
			电子元器件	个	59.39	0.22%	
			小计		3,824.10	14.48%	
3		SEGA	套件	套	2,128.84	8.06%	
			电子元器件	个	1.72	0.01%	
			小计		2,130.56	8.06%	
4		BANDAI NAMCO	卡片	万张	1,108.10	4.19%	
			电子元器件	个	77.04	0.29%	
			小计		1,185.14	4.49%	
5		深圳市金四象科 技有限公司	显示器	个	919.21	3.48%	
合计					13,235.97	50.10%	
2017 年度		1	IGS	套件	套	5,886.23	19.87%
				卡片	万张	523.94	1.77%
				电子元器件	个	383.11	1.29%
	小计				6,793.28	22.93%	
	2	NPG LTD.	套件	套	1,591.70	5.37%	
			卡片	万张	628.82	2.12%	
			电子元器件	个	61.05	0.21%	

期间	序号	供应商	产品	单位	金额 (万元)	金额 占比
			小计		2,281.57	7.70%
	3	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	套件	套	1,467.16	4.95%
			电子元器件	个	7.30	0.02%
			小计		1,474.46	4.98%
	4	深圳市金四象科 技有限公司	显示器	个	1,313.01	4.43%
			电子元器件	个	3.36	0.01%
			小计		1,316.38	4.45%
	5	深圳市研鑫海科 技有限公司	主机	个	1,000.46	3.38%
			电子元器件	个	91.75	0.31%
			小计		1,092.21	3.69%
	合计				12,957.90	43.75%

报告期内前五大供应商采购单价有所波动,主要系各期采购产品类型不同所导致。

(二) 报告期内发行人前五大供应商的结算方式和付款周期

报告期内发行人前五大供应商的结算方式和付款周期具体如下:

供应商	结算方式	付款周期
NPG LTD.	银行转账、信用证	发货前付款
BANDAI NAMCO	银行转账、信用证	发货前付款
BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	银行转账、信用证	发货前付款
IGS	银行转账、信用证	到货后 1 年内付款
SEGA	银行转账、信用证	发货前付款
广州通利动漫科技有限公司	银行转账	到货后 1 年内付款
深圳市金四象科技有限公司	银行转账	到货后 3 个月内付款
深圳市研鑫海科技有限公司	银行转账	到货后 3 个月内付款

(三) 前五大供应商变动原因、向新增供应商及单个供应商采购金额占比变化的原因

报告期内,公司前五大供应商较为稳定,无新增供应商,向单个供应商采购金额变化的原因主要系公司每年会根据市场需求判断,制定相应的采购计划,采购的套件类型不同所导致。

BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES) 为美国知名娱乐设备开发商 Raw Thrills, Inc.的全球唯一指定分销商。报告期内，发行人均有向其采购，其中 2017 年为第三大供应商，2019 年为第六大供应商，发行人主要向其采购雪地摩托、光环等套件。

深圳市研鑫海科技有限公司为电子元器件贸易商。报告期内，发行人均有向其采购，且均为前十大供应商，发行人主要向其采购电脑主机。

BANDAI NAMCO 为日本知名动漫娱乐公司。报告期内，发行人均有向其采购，自 2018 年起进入前五大供应商，发行人主要向其采购“奥特曼”动漫形象卡片。

SEGA 为日本知名动漫娱乐公司。报告期内，发行人均有向其采购，其中，2017 年为第六大供应商，2018 年、2019 年均为前五大供应商，发行人主要向其采购变形金刚、马力欧和索尼克奥运会等套件。

广州通利动漫科技有限为国内游乐设备开发商。报告期内，发行人均有向其采购整机产品，发行人主要向其采购夺宝奇兵、巴黎铁塔 2 等游戏游艺设备。

三、披露前五大供应商中深圳市金四象科技有限公司、深圳市研鑫海科技有限公司是否为贸易性质的供应商，如是，请披露向贸易性质供应商采购的原因、最终供应商名称。

发行人前五大供应商中，深圳金四象科技有限公司系液晶显示器生产商，发行人主要向其采购液晶显示器。深圳市研鑫海科技有限公司系贸易性质的供应商，发行人通过其采购台湾上市公司研华科技的电脑主机、主板等电子元器件，发行人 2013 年开始与其合作，已形成了稳定的合作关系，发行人向其采购的原因是基于产品来源的可靠性、价格的合理性、售后服务的有效性等多方面因素综合考虑确定。

四、补充披露发行人向前五名供应商采购的部件类别、数量、单价、金额及采购金额变动的的原因，对比其他供应商价格，披露同类部件采购价格是否存在显著差异。

发行人向前五名供应商采购的部件类别分别为套件、动漫形象卡片、电子元器件等，其中最主要的部件为套件、动漫形象卡片，套件、动漫形象卡片的采购

具有专属性、唯一性，如变形金刚只能向 SEGA 采购，“奥特曼”形象卡片只能向 BANDAI NAMCO 采购。套件、动漫形象卡片的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响而不同，且发行人在国内具有独家采购权，采购价格公允，无明显异常。电子元器件品类众多，但基本属于市场通用产品，市场价格公开透明，发行人采购价格公允，不存在显著差异。

五、结合发行人向前五大供应商采购套件金额及其占比、采购套件来源的变化情况，补充披露发行人套件采购的前五大供应商、发行人是否主要套件供应商是否存在依赖，发行人前五大供应商集中度与同行业可比公司存在差异的原因。

公司套件的采购具有专属性、唯一性，套件的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响而不同，与同行业公司不存在可比性。

发行人套件采购的前五大供应商情况如下：

期间	序号	供应商	数量	金额 (万元)	占套件采购 占比
2020年 1-6月	1	IGS	571	948.39	57.08%
	2	NPG LTD.	200	387.33	23.31%
	3	ENHEART	100	163.06	9.81%
	4	SEGA	50	110.01	6.62%
	5	WIK SP Z.O.O.	28	48.23	2.90%
	合计		949	1,657.01	99.73%
2019 年度	1	IGS	3,248	5,344.41	39.03%
	2	NPG LTD.	3,233	4,478.86	32.71%
	3	SEGA	650	1,602.57	11.70%
	4	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	184	868.14	6.34%
	5	ADRENALINE AMUSEMENT	170	600.77	4.39%
	合计		7,485	12,894.76	94.17%
2018 年度	1	IGS	3,554	3,884.68	37.52%
	2	NPG LTD.	2,264	2,413.48	23.31%
	3	SEGA	811	2,128.84	20.56%
	4	ANDAMIRO SALES CO.,LTD	500	546.49	5.28%
	5	ADRENALINE AMUSEMENT	152	488.32	4.72%

期间	序号	供应商	数量	金额 (万元)	占套件采购 占比
	合计		7,281	9,461.81	91.40%
2017 年度	1	IGS	5,453	5,886.23	49.24%
	2	NPG LTD.	770	1,591.70	13.31%
	3	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	548	1,467.16	12.27%
	4	SEGA	280	943.32	7.89%
	5	PAOKAI ELECTRONIC ENTERPRISE CO.,LTD.	4,850	729.42	6.10%
	合计		11,901	10,617.83	88.82%

报告期内，发行人套件采购前五大供应商基本保持稳定，部分供应商有所变化，主要系发行人采购套件类型不同所致。

BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES) 为美国知名娱乐设备开发商 Raw Thrills, Inc. 的全球唯一指定分销商。报告期内，发行人均有向其采购，主要向其采购雪地摩托、光环等套件。

PAOKAI ELECTRONIC ENTERPRISE CO.,LTD. 为台湾著名娱乐设备开发商。2017 年采购套件金额较大，其他年度采购金额较小，主要系 2017 年当年市场较为流行娃娃机，发行人向其采购较多的娃娃机套件所致。

ANDAMIRO SALES CO.,LTD 为韩国知名娱乐设备开发商。2018 年采购套件金额较大，主要系发行人 2018 年向其采购单车王子、星空跳跳球等套件较多所致。

ADRENALINE AMUSEMENT 为加拿大知名娱乐设备开发商。2019 年采购套件金额较大，主要系发行人 2019 年向其采购古墓丽影、疯狂兔子好莱坞等套件较多所致。

ENHEART 为日本娱乐设备开发商。2020 年 1-6 月采购套件金额较大，主要系发行人 2020 年上半年向其采购顽皮小幽灵套件所致。

WIK SP Z.O.O. 为波兰娱乐设备开发商。2020 年 1-6 月采购套件金额较大，主要系发行人 2020 年上半年向其采购曲棍球套件所致。

发行人前五大供应商集中度较同行业可比公司世宇科技较高，主要原因为发行人套件采购比重较高，发行人与主要供应商合作多年，双方合作关系稳定，对

主要套件供应商不存在依赖。

六、结合主要原材料市价变动、发行人产量和收入变化情况，补充披露发行人采购单价变动的原因、采购单价的公允性、采购金额变动的原因及与产销量的匹配性。

报告期内，发行人采购单价、采购金额的变动主要系受套件采购占比变动的影响。

（一）报告期内，发行人套件采购单价

报告期内，发行人套件采购单价变动具体明细如下：

类别	2020年1-6月			2019年度		
	单价	金额	占比	单价	金额	占比
模拟体验类	2.08	768.92	46.28%	2.44	8,016.08	58.54%
亲子娱乐类	1.46	729.86	43.93%	1.03	4,455.21	32.54%
休闲运动类	1.96	162.79	9.80%	1.34	1,222.12	8.92%
合计	1.74	1,661.57	100.00%	1.60	13,693.41	100.00%
类别	2018年度			2017年度		
	单价	金额	占比	单价	金额	占比
模拟体验类	2.38	6,045.45	58.40%	2.21	6,526.01	54.59%
亲子娱乐类	0.72	3,745.67	36.18%	0.47	4,857.90	40.64%
休闲运动类	0.69	561.17	5.42%	1.15	570.4	4.77%
合计	1.21	10,352.29	100.00%	0.86	11,954.32	100.00%

（二）发行人采购单价变动的原因、采购单价的公允性、采购金额变动的原因

1、发行人采购单价变动的原因

发行人采购单价变动的原因如下：

①报告期内，2017年至2019年发行人套件采购平均单价呈逐步上升趋势，主要系公司采购单价较高的体感模拟类套件占比逐年上升所导致。

②报告期内，发行人体感模拟类采购平均单价有所上升，主要系2018年新增了湾岸5套件采购，以及2019年新增了巨兽浩劫2、极速5、光环等新套件采购，该部分套件IP知名度较高，采购单价较高所致。

③报告期内，发行人亲子娱乐类采购平均单价有所上升，主要系 2017 年采购了较多的娃娃机套件，娃娃机套件的采购单价较低所致。

④报告期内，发行人休闲运动类采购平均单价有所波动，主要系 2018 年采购的宝藏狙击手单价较低所致，2020 年采购的幽浮猎手单价较高所致。

2、发行人采购单价具有公允性

公司套件的采购具有专属性、唯一性，如变形金刚只能向 SEGA 采购。套件的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响而不同，采购价格经交易双方友好协商确定，具有公允性。

3、发行人采购金额先降后升，采购单价逐年上升

报告期内，发行人采购套件的单价逐年上升，主要系公司调整产品结构，逐渐增加具有知名 IP 属性、高附加值产品的销售。采购金额 2018 年微降主要系 2018 年采购总体数量微降所致。

（三）发行人套件采购数量与产销量的匹配性

发行人套件采购数量与产销量的情况如下：

项目	2020 年 1-6 月	2019 年	2018 年	2017 年
当年套件采购数量	954	8,548	8,541	13,832
当年套件生产领料数量	1,180	8,096	9,719	11,492
当年设备销售数量+投放设备数量	1,163	7,620	10,065	10,449

注：当年设备销售数量+投放设备数量是指当年需要外购套件进行进一步研发生产的设备数量。

发行人套件采购数量与产销量基本匹配，每年有所波动主要系当年采购与生产领料以及销售、投放存在时间性差异所导致。

七、补充披露相关境外采购涉及的相关国家的贸易政策及发行人境外采购风险。

发行人境外采购主要为套件，主要境外采购国家/地区为日本、台湾、美国，上述国家和地区未就套件进口制定专门的贸易保护政策。发行人与万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）、科乐美（Konami）、Raw Thrills、鈇象电

子（IGS）等公司均有多年合作关系，合作稳定。

报告期内，发行人进口原材料采购金额分别为 13,867.37 万元、13,371.75 万元、16,236.36 万元和 2,161.55 万元，占原材料采购额比重分别为 46.82%、50.61%、53.79%和 38.92%，发行人进口原材料主要为套件。近年来，部分发达国家经济增速放缓，国际贸易保护主义呈现抬头迹象。受 2018 年中美贸易摩擦等因素的影响，发行人需要从境外采购的部分物料面临进口贸易风险。

发行人的主要境外采购国家/地区为日本、台湾、美国，与进口原材料供应商均有多年合作关系，但若因国际贸易摩擦而出现公司外购物料价格变动等情形，将对发行人未来的经营业绩产生一定影响。”

八、分主要产品类型披露主营业务成本的构成情况。

公司游戏游艺设备按产品类别成本构成情况如下：

单位：万元

类型	项目	2020 年 1-6 月		2019 年度	
		金额	比例	金额	比例
模拟体验类	直接材料	2,247.60	91.43%	12,385.44	93.95%
	直接人工	71.78	2.92%	237.00	1.80%
	制造费用	102.76	4.18%	377.31	2.86%
	加工费	36.14	1.48%	183.18	1.39%
	合计	2,458.27	100.00%	13,182.93	100.00%
亲子娱乐类	直接材料	1,421.38	89.45%	5,197.30	92.03%
	直接人工	61.18	3.85%	153.42	2.72%
	制造费用	87.71	5.52%	244.25	4.32%
	加工费	18.75	1.18%	52.47	0.93%
	合计	1,589.02	100.00%	5,647.44	100.00%
休闲运动类	直接材料	407.93	87.46%	979.47	92.83%
	直接人工	14.27	3.06%	20.59	1.95%
	制造费用	20.48	4.39%	32.78	3.11%
	加工费	23.74	5.09%	22.29	2.11%
	合计	466.42	100.00%	1,055.13	100.00%
类型	项目	2018 年度		2017 年度	
		金额	比例	金额	比例

类型	项目	2020年1-6月		2019年度	
		金额	比例	金额	比例
模拟体验类	直接材料	11,988.52	89.07%	9,825.76	89.46%
	直接人工	497.87	3.70%	292.61	2.66%
	制造费用	912.85	6.78%	805.47	7.33%
	加工费	60.93	0.45%	59.52	0.54%
	合计	13,460.16	100.00%	10,983.36	100.00%
亲子娱乐类	直接材料	8,052.99	86.75%	8,449.18	88.60%
	直接人工	370.86	4.00%	264.82	2.78%
	制造费用	666.44	7.18%	621.39	6.52%
	加工费	192.28	2.07%	201.19	2.11%
	合计	9,282.58	100.00%	9,536.58	100.00%
休闲运动类	直接材料	1,401.27	86.68%	1,853.33	85.91%
	直接人工	62.64	3.87%	63.39	2.94%
	制造费用	107.80	6.67%	174.08	8.07%
	加工费	44.90	2.78%	66.40	3.08%
	合计	1,616.61	100.00%	2,157.20	100.00%

报告期内，公司主要产品类型的主营业务成本构成变动趋势一致。2019年公司直接材料成本占比较2018年增加，直接人工、制造费用占比下降，主要原因一方面是公司高端定位产品销售比重不断上升，套件、电子元器件、主机等主要原材料采购价格上涨，尤其是套件采购价格上涨导致产品材料成本增加；另一方面是公司在2018年底转让了东莞微勤，东莞微勤2017年、2018年主要生产加工原材料部件。2020年1-6月公司直接材料成本占比较2019年有所下降，主要原因为2020年上半年公司产量下降，分摊固定成本较高。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师执行了如下核查程序：

1、了解发行人采购与付款循环相关的内部控制制度，评价这些控制的设计，确定其是否得到执行，并测试相关内部控制的运行有效性；

2、访谈发行人采购部门人员，了解公司主要供应商与公司合作情况（包括

合作历史、合作背景、定价方式、供应商变化情况等等) 等信息;

3、通过网络查询主要供应商公开信息、核对供应商提供的注册登记资料等方式核查主要供应商的注册地、主要经营范围、成立时间和主要股东信息, 分析是否与发行人及其关联方存在关联关系;

4、选取样本检查主要供应商采购合同、采购发票、入库单、供应商送货单、进口货物装箱单及报关单及付款凭证等, 核查采购入库数量、金额、品名、期间及采购付款金额等是否正确;

5、实地访谈主要供应商, 访谈内容包括: 被访谈人姓名、供应商经营范围、成立时间、经营规模、供应商所处的行业地位、与发行人合作时间、合作内容、双方交易的具体内容、关联方关系等; 报告期各期采购金额核查比例分别为 76.41%、80.69%、82.46% 和 87.43%。

6、对发行人与主要供应商执行函证程序, 报告期各期采购金额核查比例分别为 84.90%、91.69%、89.17% 和 91.27%;

(二) 核查意见

经核查, 保荐机构和申报会计师认为:

1、发行人与主要供应商合作时间较长, 合作关系稳定、良好;

2、报告期内, 发行人前五大供应商较为稳定, 向单个供应商采购金额变化的原因主要系公司每年会根据市场需求判断, 制定相应的采购计划, 采购的原材料类型不同所导致;

3、发行人前五大供应商中, 深圳金四象科技有限公司系液晶显示器生产商, 深圳市研鑫海科技有限公司系贸易性质的供应商, 发行人向其采购的原因是基于产品来源的可靠性、价格的合理性、售后服务的有效性等多方面因素综合考虑确定;

4、发行人向前五名供应商采购情况变动合理, 采购价格公允, 不存在显著差异;

5、发行人是国外游戏游艺巨头进入国内市场的优选合作伙伴, 发行人不存在依赖套件供应商的情形。与可比公司相比, 在采购套件 IP 属性的知名度、最

终生产产品的种类等方面存在差异，因此发行人套件采购的价格与同行业可比公司存在差异；发行人前五大供应商集中度较高主要系发行人套件采购比重较高；

6、报告期内，发行人采购主要原材料的金额、采购单价有所变动，主要系公司调整产品结构，逐渐增加具有知名 IP 属性、高附加值产品的销售所致。发行人套件的采购具有专属性、唯一性。套件的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响而不同，采购价格经交易双方友好协商确定，具有公允性。发行人主要原材料采购数量与产销量基本匹配；

7、发行人境外采购主要为套件，主要境外采购国家/地区为日本、台湾、美国，上述国家和地区未就套件进口制定专门的贸易保护政策。发行人与海外供应商均有多年合作关系，合作稳定。

6. 关于供应商和客户重叠

招股说明书披露，报告期内发行人存在向业内竞争对手采购少量产品向客户销售的情况，存在向供应商销售设备整机或框体的情况。

请发行人：（1）补充披露报告期向竞争对手采购少量产品的原因及具体内容、采购金额及占当期采购总额的比例、是否实现最终销售、相关采购是否为客户指定采购。（2）补充披露发行人向报告期主要供应商销售的具体内容、销售及采购价格的公允性、相关销售采购和销售是否为代加工模式、发行人相关会计处理的合规性。（3）结合鈇象电子入股时间、发行人与鈇象电子开始合作时间、相关采购和销售价格及其公允性等，补充披露发行人向鈇象电子采购和销售的必要性、发行人是否对鈇象电子存在依赖、向鈇象电子采购金额是否与后续产品销售挂钩、向鈇象电子销售产品的最终流向。

请保荐人和申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、补充披露报告期向竞争对手采购少量产品的原因及具体内容、采购金额及占当期采购总额的比例、是否实现最终销售、相关采购是否为客户指定采购。

报告期内发行人向竞争对手采购少量整机的原因主要系为满足部分客户的一体化采购需求，公司向行业内其他游戏游艺设备生产厂商采购部分自身不生产的设备品类所致，不存在指定采购的情形，且实现最终销售。

报告期内，发行人向竞争对手采购少量产品的具体内容、采购金额、占当期采购总额的比例及销售情况如下：

单位：万元

年度	采购内容	采购数量	采购金额	采购占比	销售数量	销售金额
2020年1-6月	整机	155	706.18	12.71%	173	882.43
2019年度	整机	254	1,320.56	4.37%	201	843.58
2018年度	整机	304	805.22	3.05%	645	1,364.85
2017年度	整机	618	1,070.37	3.61%	311	850.03

年度	采购内容	采购数量	采购金额	采购占比	销售数量	销售金额
合计		1,331	3,902.33	23.75%	1,330	3,940.89

二、补充披露发行人向报告期主要供应商销售的具体内容、销售及采购价格的公允性、相关销售采购和销售是否为代加工模式、发行人相关会计处理的合规性。

报告期内，发行人向主要供应商采购的主要内容为套件和动漫形象卡片，发行人向 SEGA、IGS、NPG、BANDAI NAMCO 销售的产品主要为雷动系列产品、设备框体、售后配件等，发行人向供应商采购和销售内容不同，不涉及代加工模式。发行人与主要供应商的采购、销售定价公允，发行人会计处理符合会计准则相关规定。

（一）发行人与前五大供应商的采购和销售金额及公允性

报告期内，发行人向主要供应商的采购套件、主机、显示器等零部件，发行人与前五名供应商采购及销售产品金额如下：

单位：万元

期间	序号	供应商名称	采购金额	是否有销售	销售金额
2020 年 1-6 月	1	IGS	1,399.27	是	90.09
	2	BANDAI NAMCO	1,061.95	是	3.26
	3	广州通利动漫科技有限公司	537.69	否	
	4	NPG LTD.	387.33	否	
	5	深圳市金四象科技有限公司	228.16	否	
2019 年度	1	IGS	6,704.64	是	17.89
	2	NPG LTD.	4,623.49	否	
	3	BANDAI NAMCO	2,739.56	是	76.24
	4	SEGA	1,653.19	是	588.86
	5	深圳市金四象科技有限公司	928.52	否	
2018 年度	1	IGS	5,176.96	是	416.12
	2	NPG LTD.	3,824.10	是	126.13
	3	SEGA	2,130.56	是	766.17
	4	BANDAI NAMCO	1,185.14	是	3.89
	5	深圳市金四象科技有限公司	919.21	否	
2017 年度	1	IGS	6,793.28	是	34.01

期间	序号	供应商名称	采购金额	是否有销售	销售金额
	2	NPG LTD.	2,281.57	是	6.37
	3	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	1,474.46	否	
	4	深圳市金四象科技有限公司	1,316.38	否	
	5	深圳市研鑫海科技有限公司	1,092.21	否	

注：2017年发行人向SEGA采购金额未进入前五名，2017年发行人向SEGA销售金额为1,051.44万元。

报告期内，发行人与主要供应商的采购价格根据市场情况并经双方友好协商确定；发行人向SEGA、IGS、NPG、BANDAI NAMCO销售的产品金额较小，销售价格与发行人向其他客户销售价格一致。

(二) 发行人与前五名供应商采购及销售内容

报告期内，由于公司产品质量突出，SEGA、IGS、NPG、BANDAI NAMCO等全球知名客户会向公司采购少量游戏游艺设备整机或框体，报告期内，公司向报告期前五大供应商销售内容如下：

期间	序号	供应商名称	发行人采购内容	发行人销售产品	是否涉及代加工
2020年1-6月	1	IGS	极速5、巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、动漫形象卡片等	动物王国、火线狂飙框体等	否
	2	BANDAI NAMCO	动漫形象卡片	售后配件	否
2019年度	1	SEGA	变形金刚套件、头文字D ZERO套件、舞萌DX套件等	雷动系列产品、售后配件等	否
	2	BANDAI NAMCO	马力欧卡丁车套件、动漫形象卡片等	激战吃豆人、售后配件等	否
	3	IGS	极速5、巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、动漫形象卡片等	决战网球、机斗勇者框体等	否
2018年度	1	SEGA	变形金刚套件、头文字D ZERO套件等	雷动系列产品、售后配件等	否
	2	IGS	巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、极速赛车4套件动漫形象卡片等	机斗勇者框体等	否
	3	NPG LTD.	奥特曼套件、湾岸5套件、甜蜜宝贝套件、动漫形象卡片等	决战乒乓球、神枪宝贝等	否
	4	BANDAI NAMCO	化解危机5代套件、动漫形象卡片等	售后配件	否

期间	序号	供应商名称	发行人采购内容	发行人销售产品	是否涉及代加工
2017年度	1	SEGA	变形金刚套件等	雷动系列产品、售后配件等	否
	2	IGS	巨兽浩劫套件、火线狂飙套件、动漫形象卡片等	巨兽浩劫、火线狂飙框体等	否
	3	NPG LTD.	甜蜜宝贝套件、动漫形象卡片等	决战乒乓球、神枪宝贝	否

(三) 发行人与主要供应商的采购和销售交易不属于代加工模式，发行人相关会计处理符合相关规定

报告期内，发行人向主要供应商采购的内容主要为套件、动漫形象卡片、主机、显示器等部件。发行人向主要供应商销售的产品为雷动系列产品、设备框体、售后配件等。发行人向 NPG、SEGA、BANDAI NAMCO 等公司采购和销售内容不一样，不涉及同一产品；发行人向 IGS 采购套件的同时，也向其销售少量对应产品的设备框体，是因为 IGS 不生产整机设备，其为满足客户需求并出于成本考虑，向发行人采购少量框体用于样机展示或直接销售，具有商业合理性。因此，发行人与主要供应商的上述采购和销售交易不属于代加工模式，发行人相关会计处理符合相关规定。

三、结合鈇象电子入股时间、发行人与鈇象电子开始合作时间、相关采购和销售价格及其公允性等，补充披露发行人向鈇象电子采购和销售的必要性、发行人是否对鈇象电子存在依赖、向鈇象电子采购金额是否与后续产品销售挂钩、向鈇象电子销售产品的最终流向。

发行人设立时，IGS 其子公司通过持有发行人控股股东华立国际股权间接持有发行人 5% 股权，发行人设立后一直与 IGS 保持合作关系，发行人向 IGS 采购和销售价格根据市场和双方协商确定，具有公允性。发行人向 IGS 采购和销售具有商业合理性和必要性，发行人不存在依赖 IGS 的情形，发行人向 IGS 的采购与销售不挂钩，发行人向 IGS 销售的产品主要流向 IGS 直接服务的客户，具体情况如下：

(一) 发行人向 IGS 采购和销售具有合理性和必要性

除美国、日本为文化创意行业发达地区之外，我国台湾地区也具有比较发达的文化创意产业，具有较强的文化创意能力，游戏游艺产业相对发达。IGS 为台

湾地区领先的游戏游艺企业，具有较强的创新创意能力，且在文化传统、风俗习惯方面与大陆一脉相承，为更好拓展国内市场，IGS 与发行人建立了持续的合作关系。鉴于 IGS 的行业地位及其拥有的丰富动漫 IP 资源，发行人与 IGS 建立了长期稳定的合作关系，因此发行人向 IGS 采购相关套件产品具有合理性和必要性。

IGS 专注于设计和研发，不直接生产游戏游艺设备，国内工业体系比较完善，且生产成本相对较低，IGS 为满足其客户需求，向发行人采购少量框体和设备用于样机展示或直接销售，符合行业特点和商业逻辑，具有合理性和必要性。

（二）发行人具有独立的设计开发能力，对 IGS 不存在依赖

发行人是国内少数具有独立自主开发能力的企业，形成了产品策划设计、内容制作、软硬件开发测试等完整的产品设计研发体系，并成功研发跨平台软件开发引擎。公司自主研发完成“雷动”竞速系列产品，受到国内外客户和消费者喜爱，并获得国际游戏游艺产业巨头 SEGA 认可，由 SEGA 代理销往国外。发行人与 IGS 合作是双方业务合作的需要，且发行人与微软（Microsoft）、万代南梦宫（Bandai Namco）、世嘉（SEGA）等都保持友好合作关系，发行人不存在依赖 IGS 的情形。

（三）发行人向 IGS 采购金额不与后续产品销售挂钩

发行人向 IGS 采购金额根据双方合同约定，IGS 交付套件等产品并经发行人验收后，发行人即享有产品的所有权，发行人利用套件独立自主设计、开发、生产和销售对应产品，发行人自主定价，发行人支付给 IGS 的金额与后续产品销售无关。

发行人向 IGS 销售产品主要为机台设备框体，产品主要流向于其直接服务的客户，与发行人不存在利益关系。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

发行人保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

- 1、获取外购整机的采购合同以及对应的销售订单进行分析；
- 2、对期末外购整机存货进行盘点，并查看期后结转情况；

3、对主要供应商进行访谈，了解其向发行人采购产品的原因和目的；

4、查阅 IGS 公开披露的信息，获取 IGS 入股发行人的时间，对 IGS 相关人员进行访谈，了解其与发行人交易的相关情况。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、报告期内发行人向竞争对手采购少量整机主要原因为满足客户一站式采购的需求，发行人向行业内其他游戏游艺设备生产厂商采购部分自身不生产的设备品类所致，不存在指定采购的情形，且实现最终销售，具有商业的合理性和必要性；

2、发行人向主要供应商采购和销售的产品存在差异，交易定价由市场或双方友好协商确定，价格具有公允性，发行人向主要供应商采购的同时也存在销售业务，不属于代加工模式，发行人相关会计处理合规；

3、发行人与 IGS 的合作为双方商业合作需要，符合双方业务特点，交易价格根据市场和双方协商确定，具有公允性。发行人向 IGS 采购和销售具有商业合理性和必要性，发行人不存在依赖 IGS 的情形，发行人向 IGS 的采购与销售不挂钩，发行人向 IGS 销售的产品主要流向 IGS 直接服务客户。

7. 关于收入

招股说明书披露，报告期内，发行人主营业务收入分别为 37,356.60 万元、42,820.71 万元及 48,667.45 万元，其中销售收入分别为 34,946.03 万元、39,657.82 万元和 36,422.01 万元，运营服务收入分别为 2,410.56 万元、3,162.89 万元和 12,245.44 万元，2019 年产品销售收入下降、运营服务收入增长。

请发行人：（1）结合下游行业的市场规模、变动趋势、发行人核心竞争优势、同行业可比公司情况、发行人不同价位产品销售数量及占比变化等因素，从定性和定量角度进一步披露发行人游戏游艺设备销售金额和数量下降、平均销售单价上升的原因及合理性、相关产品平均销售单价及其变动趋势与同行业可比公司同类产品销售单价是否存在显著差异，如是，请分析原因。（2）结合主要产品机型销售实现情况，分不同产品类型补充披露模拟体验类产品收入上升而销量下降、亲子娱乐类和休闲运动类产品收入和销量均大幅下降、各类产品销售单价上升的原因及合理性。（3）补充披露发行人动漫 IP 衍生产品中主要销售的产品名称、主要客户、收入确认方式、发行人后续是否向客户销售动漫形象卡片或手办，如是，请披露销售金额和单价；结合市场同类产品单价、下游行业需求及变化情况、可比公司相关产品销售金额和数量变化情况，补充披露发行人动漫 IP 衍生产品销售单价的合理性，单价、销量和收入变化的原因，变化趋势是否与行业趋势一致。（4）按手办、卡片等不同类产品补充披露动漫 IP 衍生产品中后续手办、卡片等主要产品销售数量、销售单价，以及与相关销售收入的匹配关系。（5）补充披露发行人设备合作运营收入业务模式和分成比例确定的依据和合理性，相关收入确认政策和收入确认依据（对账单、验收单）；并结合同行业可比公司情况，补充披露分成比例的合理性、平均每台投放设备贡献收入逐年上升的原因、变化趋势是否符合行业特征。（6）结合同行业可比公司的业务情况，分不同业务披露发行人的收入确认政策以及是否符合《企业会计准则》的规定和行业惯例。（7）披露发行人不同业务类型下退换货条款、各期实际退换货情况、主要原因及会计处理方法。（8）分季节列示报告期内的销售收入金额，披露是否存在季末或年末集中大量销售的情况，解释变动的合理性。（9）补充披露报告期内发行人其他业务收入的业务模式、销售内容、

收入变动原因。

请申报会计师说明发行人收入确认方法、依据和时点是否符合《企业会计准则》的要求，并说明收入截止性测试情况。请保荐人说明对发行人设备合作运营业务和游乐场运营服务收入真实性进行核查的方式、核查范围、核查对象抽样方法和对应收入比例、核查取得的证据和核查结论，请申报会计师说明履行的相关审计程序和结论。

回复：

一、结合下游行业的市场规模、变动趋势、发行人核心竞争优势、同行业可比公司情况、发行人不同价位产品销售数量及占比变化等因素，从定性和定量角度进一步披露发行人游戏游艺设备销售金额和数量下降、平均销售单价上升的原因及合理性、相关产品平均销售单价及其变动趋势与同行业可比公司同类产品销售单价是否存在显著差异，如是，请分析原因。

（一）2019 年公司游戏游艺设备销售金额和数量下降的原因

发行人业务发展历程如下图所示。



由上图可以看出，随着游戏游艺行业经营特点的转变，公司合作运营和动漫 IP 衍生产品销售模式发展，公司从单一游戏游艺设备销售转为游戏游艺设备的销售和运营，对外投放的游戏游艺设备数量不断增加。另一方面，公司主动调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，提升公司整体盈利能力。

游艺游艺产品销售和游戏游艺设备运营在报告期内收入金额如下：

单位：万元

项目		2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
产品销售	游戏游艺设备	6,701.24	29,863.36	35,497.58	32,905.31
	动漫IP衍生产品	1,556.08	6,558.66	4,160.23	2,040.73
设备运营服务		912.98	3,872.86	3,162.89	2,410.56
收入金额		9,170.30	40,294.87	42,820.71	37,356.60

(二) 报告期内设备平均销售单价上升的原因及合理性

报告期内发行人设备平均销售单价具体情况如下：

单位：万元/台

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
模拟体验类	4.98	5.24	4.85	4.36
亲子娱乐类	3.79	2.64	1.98	1.76
休闲运动类	4.76	3.19	2.84	2.63
全部设备	4.46	3.99	3.01	2.58

报告期内，发行人设备平均销售单价上升主要原因为：1) 公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，产品平均销售价格提升。2) 销售价格高的模拟体验类产品销售额占比提升，报告期内模拟体验类游戏游艺设备销售额占比分别为 48.38%、54.54%、66.41%、55.01%。

(三) 相关产品平均销售单价及其变动趋势与同行业可比公司同类产品销售单价对比

报告期内，发行人游戏游艺设备产品销售单价略高于同行业可比公司世宇科技。发行人游戏游艺设备产品销售价格整体呈增长趋势，与同行业可比公司世宇科技一致。相关产品平均销售单价及其变动趋势与同行业可比公司同类产品销售单价对比具体情况如下：

单位：万元/台

项目		2019年度		2018年度		2017年度	
		销售单价	销售占比	销售单价	销售占比	销售单价	销售占比
模拟体验类	世宇科技	5.26	32.99%	4.37	29.05%	4.32	32.51%
	本公司	5.24	66.41%	4.85	54.54%	4.36	48.38%
其他类	世宇科技	2.63	67.01%	2.46	70.95%	2.29	67.49%
	本公司	2.71	33.59%	2.06	45.46%	1.87	51.62%

项目		2019 年度		2018 年度		2017 年度	
		销售单价	销售占比	销售单价	销售占比	销售单价	销售占比
设备合计	世宇科技	3.15	100%	2.82	100%	2.70	100%
	本公司	3.99	100%	3.01	100%	2.58	100%

注：由于模拟体验类设备价格与亲子娱乐类等其他类型游戏游艺设备价格差异较大，故将公司产品分为模拟体验类和其他类。

二、结合主要产品机型销售实现情况，分不同产品类型补充披露模拟体验类产品收入上升而销量下降、亲子娱乐类和休闲运动类产品收入和销量均大幅下降、各类产品销售单价上升的原因及合理性。

报告期内，公司主要游戏游艺设备销售情况如下：

项目	类别	2020 年 1-6 月		2019 年度	
		金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比
模拟体验类	销售收入	3,686.64	55.01%	19,831.46	66.41%
	销量（台）	740	49.27%	3,782	50.52%
	均价（万元/台）	4.98		5.24	
亲子娱乐类	销售收入	2,382.06	35.55%	8,581.94	28.74%
	销量（台）	629	41.88%	3,250	43.41%
	均价（万元/台）	3.79		2.64	
休闲运动类	销售收入	632.54	9.44%	1,449.96	4.86%
	销量（台）	133	8.85%	454	6.06%
	均价（万元/台）	4.76		3.19	
合计	总销售收入	6,701.24	100.00%	29,863.36	100%
	总销量（台）	1,502	100.00%	7,486	100%
	均价（万元/台）	4.46		3.99	
项目	类别	2018 年度		2017 年度	
		金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比
模拟体验类	销售收入	19,362.11	54.54%	15,919.13	48.38%
	销量（台）	3,993	33.81%	3,652	28.63%
	均价（万元/台）	4.85		4.36	
亲子娱乐类	销售收入	13,889.45	39.13%	14,115.73	42.90%
	销量（台）	7,024	59.48%	8,012	62.81%
	均价（万元/台）	1.98		1.76	
休闲运	销售收入	2,246.02	6.33%	2,870.45	8.72%

项目	类别	2020年1-6月		2019年度	
		金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比
动类	销量(台)	792	6.71%	1,092	8.56%
	均价(万元/台)	2.84		2.63	
合计	总销售收入	35,497.58	100%	32,905.31	100%
	总销量(台)	11,809	100%	12,756	100%
	均价(万元/台)	3.01		2.58	

2019年度公司模拟体验类产品销售收入上升而销量下降的主要原因为公司2019年度增加了《光环：渡鸦小队》、《古墓丽影》、《马力欧卡丁车》等具有国际知名IP属性的新产品，模拟体验类产品销售单价上升。

报告期内，发行人亲子娱乐类和休闲运动类产品收入和销量下降、各类产品销售价格上升的原因系发行人调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低的产品类型。报告期内，公司亲子娱乐类和休闲运动类产品销售单价低于1万元的游戏游艺设备销售情况如下：

项目	2020年1-6月		2019年度	
	销售数量(台)	占总销量比例	销售数量(台)	占总销量比例
亲子娱乐类	67	10.65%	369	4.93%
休闲运动类	24	18.05%	126	1.68%
合计	91	6.06%	495	6.61%
项目	2018年度		2017年度	
	销售数量(台)	占总销量比例	销售数量(台)	占总销量比例
亲子娱乐类	1,556	13.18%	2,476	19.41%
休闲运动类	232	1.96%	328	2.57%
合计	1,788	15.14%	2,804	21.98%

由上表可以看出，发行人报告期内，单价低于1万元的亲子娱乐类和休闲运动类产品销售数量下降幅度较大。

三、补充披露发行人动漫 IP 衍生产品中主要销售的产品名称、主要客户、收入确认方式、发行人后续是否向客户销售动漫形象卡片或手办，如是，请披露销售金额和单价；结合市场同类产品单价、下游行业需求及变化情况、可比公司相关产品销售金额和数量变化情况，补充披露发行人动漫 IP 衍生产品销售单价的合理性，单价、销量和收入变化的原因，变化趋势是否与行业趋势一致。

发行人动漫 IP 衍生产品主要通过向游乐场门店投放动漫卡通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通设备使用，动漫 IP 衍生产品为融合了正版 IP 动漫形象的卡片、手办等，消费者每次使用动漫卡通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。目前发行人动漫 IP 衍生产品主要系动漫形象卡片。

（一）发行人动漫 IP 衍生产品中主要销售的产品情况

报告期内，发行人动漫 IP 衍生产品中主要销售的产品名称、销售金额如下：

单位：万元

期间	序号	产品名称	金额(万元)	占比
2020年1-6月	1	奥特曼形象卡片	1,082.58	69.57%
	2	机甲变身 GO 形象卡片	153.51	9.87%
	3	机甲英雄形象卡片	74.61	4.79%
	4	机斗勇者形象卡片	60.08	3.86%
	5	奇幻仙境城堡色带纸	9.08	0.58%
	合计		1,379.86	88.68%
2019年度	1	奥特曼形象卡片	3,990.57	60.84%
	2	机甲变身 GO 形象卡片	969.94	14.79%
	3	机斗勇者形象卡片	537.27	8.19%
	4	机甲英雄形象卡片	521.11	7.95%
	5	偶活学员形象卡片	255.10	3.89%
	合计		6,273.98	95.66%
2018年度	1	奥特曼形象卡片	1,181.35	28.40%
	2	机甲英雄形象卡片	1,070.54	25.73%
	3	机甲变身 GO 形象卡片	849.51	20.42%
	4	偶活学员形象卡片	538.13	12.94%
	5	敢达形象卡片	272.36	6.55%

期间	序号	产品名称	金额(万元)	占比
	合计		3,911.89	94.03%
2017 年度	1	机甲英雄形象卡片	1,044.38	51.18%
	2	偶活学员形象卡片	589.91	28.91%
	3	机甲变身 GO 形象卡片	249.13	12.21%
	4	湾岸 IC 卡	68.64	3.36%
	5	敢达形象卡片	40.00	1.96%
	合计		1,992.06	97.62%

(二) 发行人动漫 IP 衍生产品主要客户情况

发行人动漫 IP 衍生产品主要客户销售金额及占比情况如下：

单位：万元

期间	序号	供应商	金额	占比
2020 年 1-6 月	1	深圳市乐的文化有限公司	413.45	26.57%
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	234.05	15.04%
	3	上海卡通尼文化发展有限公司	153.12	9.84%
	4	万达宝贝王集团有限公司	131.88	8.48%
	5	北京大玩家娱乐股份有限公司	131.42	8.45%
	合计		1,063.93	68.37%
2019 年度	1	深圳市乐的文化有限公司	1,248.71	19.04%
	2	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,247.32	19.02%
	3	上海卡通尼文化发展有限公司	654.50	9.98%
	4	北京大玩家娱乐股份有限公司	539.47	8.23%
	5	上海汤姆熊娱乐有限公司	514.95	7.85%
	合计		4,204.95	64.12%
2018 年度	1	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	1,281.87	30.81%
	2	深圳市乐的文化有限公司	582.71	14.01%
	3	万达宝贝王集团有限公司	458.42	11.02%
	4	上海卡通尼文化发展有限公司	304.41	7.32%
	5	上海汤姆熊娱乐有限公司	230.03	5.53%
	合计		2,857.44	68.68%
2017 年度	1	永旺幻想（中国）儿童游乐有限公司	737.48	36.14%
	2	深圳市乐的文化有限公司	356.74	17.48%
	3	万达宝贝王集团有限公司	122.93	6.02%

期间	序号	供应商	金额	占比
	4	海南嘉年华娱乐管理有限公司	101.41	4.97%
	5	北京大玩家娱乐股份有限公司	76.60	3.75%
	合计		1,395.16	68.37%

(三) 发行人动漫 IP 衍生产品的收入确认方式

发行人动漫 IP 衍生产品的收入确认方式为产品价格已确定，货物送达客户指定地点，并取得经签收的发货凭证后确认收入。

(四) 发行人的动漫 IP 衍生产品的数量、单价、金额

报告期内，发行人的动漫 IP 衍生产品的数量、单价、金额如下：

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
数量(万张)	502.65	2,334.35	1,495.59	785.30
金额(万元)	1,556.08	6,558.66	4,160.23	2,040.73
单价(元/张)	3.10	2.81	2.78	2.60

发行人的动漫 IP 衍生产品的采购具有专属性、唯一性，如奥特曼形象卡片只能向 BANDAI NAMCO 采购，机斗勇者形象卡片只能向 IGS 采购。动漫 IP 衍生产品的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响，且发行人在国内具有独家采购权，国内市场无同类产品的销售。发行人报告期内动漫衍生产品单价的变动主要系销售不同类型的动漫衍生产品所导致，报告期内同一类型的动漫衍生产品单价变动幅度较小。

发行人报告期内动漫衍生产品销量的增长，主要系发行人 2018 年推出奥特曼融合激战动漫形象卡片以及 2019 年推出机斗勇者动漫形象卡片，该两款动漫衍生产品深受消费者喜爱。

四、按手办、卡片等不同类产品补充披露动漫 IP 衍生产品中后续手办、卡片等主要产品销售数量、销售单价，以及与相关销售收入的匹配关系。

报告期内，发行人动漫 IP 衍生产品主要系动漫形象卡片，具体情况详见本反馈回复问题 7 之“三、（一）发行人动漫 IP 衍生产品中主要销售的产品情况”。

五、补充披露发行人设备合作运营收入业务模式和分成比例确定的依据和合理性，相关收入确认政策和收入确认依据（对账单、验收单）；并结合同行业可比公司情况，补充披露分成比例的合理性、平均每台投放设备贡献收入逐年上升的原因、变化趋势是否符合行业特征。

（一）发行人设备合作运营收入业务模式

设备合作运营业务指公司与合作门店签订协议，约定公司将游戏游艺设备寄放在合作门店运营的游乐场所，每个月按照约定比例收取合作设备运营收入。公司通过每月对账、设备盘点、实地拜访客户等方式管理和监控合作运营设备的经营情况。

（二）发行人设备合作运营收入分成比例确定的依据及其合理性

公司与各合作方签署了产品合作协议，对双方开展设备合作运营的合作收益计算依据、结算方式做出了约定，主要如下：

合作收益的计算依据：设备总收币量以设备自带的码表作为对账依据，公司在设备发货前，需先拍照并记录每台设备的码表数据，合作方在收到货后与公司确认设备码表数据，以码表数据照片及双方签字的记录单为准，并以此作为设备初始营收数据，后续每月进行对账，则以月初设备码表和月末设备码表作为对账数据。

每月设备合作运营收入=Max【保底收入， \sum (每台设备本自然月月末的码表数值-每台设备上个月自然月月末的码表数值)*币值*分成比例】

合作收益的结算方式：合作方每月须于双方协议约定日期之前将设备上月的分成明细（含设备码表初始数据照片）发给公司进行对账，双方须在对账单上签字盖章确认，合作方须在双方协议约定日期将分成款支付给公司。

（三）发行人设备合作运营收入确认政策和确认依据及分成比例合理性

报告期内，公司设备合作运营收入确认政策和收入确认依据与同行业的对比如下：

公司名称	设备合作运营收入确认时点	收入确认依据	分成比例
世宇科技	根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的分	经盖章签字后的对账单	40%-50%

公司名称	设备合作运营收入确认时点	收入确认依据	分成比例
	成收入，在取得对方确认后确认收入的实现		
公司	根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的合作运营收入，在取得对方确认后确认收入的实现。	经盖章签字后的对账单	主要为 50%

公司与同行业可比公司收入确认时点、收入确认依据以及分成比例并无重大差异。

(四) 平均每台合作运营设备贡献收入逐年上升的原因、变化趋势

发行人 2017 年至 2019 年平均每台合作运营设备贡献收入逐年上升主要原因如下：1) 合作运营设备投放时点与产生收入需要一定的运行时间；2) 公司在 2018 年针对对外投放的部分设备进行了内容升级，并根据合作运营业务发展情况提升合作运营服务质量，产品创收能力增强。

2017 年至 2019 年公司与同行业可比公司平均每台合作运营设备贡献收入情况如下：

单位：万元

公司名称	2019 年度	2018 年度	2017 年度
世宇科技	1.32	0.98	0.51
公司	1.35	1.21	1.03

由于每台合作运营设备贡献收入受到单台设备价值、投放时间以及运营效果等因素的影响，公司与世宇科技每台合作运营设备贡献收入不同。但公司平均每台投放设备贡献收入逐年上升，与同行业可比公司一致，符合行业特点。

六、结合同行业可比公司的业务情况，分不同业务披露发行人的收入确认政策以及是否符合《企业会计准则》的规定和行业惯例。

同行业可比公司与发行人收入确认政策情况如下：

公司名称	产品销售		设备合作运营	游乐场运营
	内销	外销		
世宇科技	产品销售价格已确定，合同（或订单）约定客户提货或者货物送达客户指定地点，主要风险及报酬已发生转移的，在公司取得	对于直接从中山发货给海外客户的销售，在相关产品办理完毕报关手续后确认外销收入。对于境	根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的分成收入，在	N/A

公司名称	产品销售		设备合作运营	游乐场运营
	内销	外销		
	经签收的发货凭证后确认收入；合同约定客户在产品验收合格后风险及报酬才发生转移的，在公司取得验收凭证后确认收入。	外子公司从境外仓库发货的销售，公司在取得经签收的提货单后确认外销收入。	取得对方确认后确认收入的实现。	
中山金马	1、销售的商品需要安装、检测的，商品在安装完成，通过相关部门的检测验收，并出具检验报告且符合具体其他合同约定的风险转移条件后确认销售收入；2、销售的商品需要安装，但不需要相关部门检测检验的，在安装完成客户办理验收手续后确认销售收入；3、销售的商品不需要安装验收的，商品在交付客户后确认收入。		N/A	N/A
奥飞娱乐	N/A	N/A	N/A	提供游乐服务，根据游乐门票及套票、游戏币等实际消耗金额确认收入。
公司	产品价格已确定，合同(订单)约定客户提货或货物送达客户指定地点，在公司取得经签收的发货凭证后确认收入；合同约定客户在产品验收合格后风险报酬转移的，在公司取得验收凭证后确认收入。	在相关产品办理完毕报关手续后确认外销收入	根据投放的合作设备每月经营收入和约定的分成比例计算应收取的合作运营收入，在取得对方确认后确认收入的实现。	终端用户已向游乐场购买并消耗游戏币后，确认游乐场收入的实现。

注：奥飞娱乐主营业务与发行人差异较大，其游乐服务占营业收入比重很小，但其游乐服务收入确认政策与发行人一致。

发行人的收入确认政策与同行业可比公司一致，符合《企业会计准则》的规定和行业惯例。

七、披露发行人不同业务类型下退换货条款、各期实际退换货情况、主要原因及会计处理方法。

公司运营业务不存在退换货。公司产品销售业务中，公司向客户买断式销售，双方签订的购销合同或销售订单中不附有退换货条款。报告期内，仅 2019 年度，存在个别客户因机型变更、客户选错型号等原因而发生退换货情况，金额为 80.17 万元，占当期产品销售占比为 0.22%。公司在发生退换货情况下的会计处理如下：

借：应收账款(红字)

贷：主营业务收入(红字)

贷：应交税费-销项税(红字)

借：主营业务成本（红字）

贷：存货(红字)

八、分季节列示报告期内的销售收入金额，披露是否存在在季末或年末集中大量销售的情况，解释变动的合理性。

报告期内公司主营业务收入按季度划分如下：

单位：万元

季度	2020年1-6月		2019年度	
	金额	占比	金额	占比
第一季度	3,274.79	31.00%	7,009.28	14.56%
第二季度	7,289.90	69.00%	10,182.07	21.11%
第三季度	-	0.00%	13,508.90	27.52%
第四季度	-	0.00%	17,967.21	36.80%
合计	10,564.69	100.00%	48,667.45	100.00%
季度	2018年度		2017年度	
	金额	占比	金额	占比
第一季度	8,849.79	20.67%	5,104.63	13.66%
第二季度	9,860.17	23.03%	9,956.15	26.65%
第三季度	9,934.92	23.20%	9,166.18	24.54%
第四季度	14,175.83	33.11%	13,129.63	35.15%
合计	42,820.71	100.00%	37,356.60	100.00%

公司主营业务包括游戏游艺设备销售和运营服务，销售、运营情况受节假日影响较大。如游乐场通常选择在大型节假日（春节、劳动节、国庆节、圣诞节等）开业，设备销售旺季相对集中在节假日前夕，同时节假日、寒暑假也是游乐场运营的旺季，因此，公司的销售收入具有季节性。

同行业可比公司世宇科技的主营业务与公司较为相似，其收入季节性情况与公司情况基本一致。

九、补充披露报告期内发行人其他业务收入的业务模式、销售内容、收入变动原因。

报告期内，发行人其他业务收入明细如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
礼品销售	-	417.15	1,185.18	476.00
售后服务	90.14	733.81	818.34	825.16
合计	90.14	1,150.95	2,003.51	1,301.15

报告期内，发行人其他业务收入主要包括礼品销售以及售后服务。礼品销售是指发行人向 BANDAI 采购玩偶、玩具等礼品进行贸易销售；售后服务主要包括配件销售、设备维护服务收入等。

报告期内，公司其他业务收入的变动，主要系礼品销售收入的波动，公司是 BANDAI 在国内的授权采购商，2017、2018 年度随着客户对 BANDAI 礼品的需求增多，公司对应礼品的销售收入也相应增加，2019 年度公司的经营重点逐步向游乐场运营发展，逐步减少礼品销售。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

申报会计师履行的主要核查程序如下：

1、通过检查收入确认相关的制度文件和访谈财务人员，了解及评价与收入确认相关的内部控制制度设计的合理性，并测试关键控制执行的有效性；

2、检查主要客户的销售合同，访谈管理层，比较分析行业内产品销售、设备合作运营、游乐场运营收入确认的方法、时点和依据，判断发行人收入确认政策是否符合企业会计准则的要求；并核查合同中有关售后服务安排、是否存在退换货条款描述；

3、查阅了同行业公司的公开资料，对比了同行业公司各季度确认收入占全年收入比例，发行人报告期第四季度收入占比较高，符合行业特征；

4、执行细节测试。抽样检查客户的销售合同、客户订单、签收单、验收单、合作运营对账单、销售发票等原始凭据，复核收入确认的时点、金额、数量是否

准确，评价收入确认政策是否得到一贯、准确地执行；

5、执行函证等核查程序，报告期各期销售金额核查比例分别为 71.19%、73.71%、74.83%和 82.88%，报告期各期应收账款核查比例分别为 87.29%、87.78%、90.25%和 93.66%；

6、走访或访谈发行人报告期内主要客户，查阅发行人报告期内主要客户的工商资料，报告期各期核查销售金额比例分别为 56.87%、61.71%、65.77%和 77.90%，报告期各期核查应收账款比例分别为 83.00%、82.19%、87.33%和 89.39%；

7、对发行人执行截止性测试，从各期资产负债表日前后销售交易记录中，抽样检查发货单据、验收单据、合作运营对账单、顾客充值记录、顾客操作记录等支持性文件；

8、发行人会计师、保荐机构对发行人设备合作运营业务执行核查程序，具体如下：

①了解并检查发行人与合作运营设备相关的内控制度，评价内部控制设计是否合理；

②访谈发行人财务总监和财务经理，了解发行人对合作运营设备处理的依据及其合理性；

③获取发行人报告期内的合作运营业务营收表、分成明细（含机台码表初始数据照片）、每月经盖章签字的对账与账面进行核对，该部分核查比例为 100.00%；

④对发行人报告期末合作运营设备执行函证和盘点程序。盘点方式包括实地和实时视频连线，在盘点过程中，逐一检查合作运营设备的种类、数量、码表情况等，核实是否与公司记录一致。2019 年末、2020 年 6 月末通过盘点核查比例分别为 56.35%和 44.58%，通过函证核查比例分别为 83.65%和 85.32%；

⑤对发行人报告期的合作运营收入执行函证程序，报告期各期核查比例分别为 87.92%、88.44%、91.83%和 86.61%；对发行人报告期的合作运营收入执行访谈程序，报告期各期核查比例分别为 86.83%、87.75%、90.43%和 86.53%；

⑥结合设备的监盘情况，对发行人的合作运营设备管理系统进行核查；

⑦获取报告期内发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等关键岗

位人员的银行流水，核查大额资金交易的原因及对手方信息，核查是否存在为发行人充值、体外导流、承担成本费用的情况，核查比例为 100%；

⑧获取报告期内发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等关键岗位人员的微信、支付宝账单，核查大额资金交易的原因及对手方信息，核查是否存在设备合作运营门店大额异常消费的情况，核查比例为 100%；

⑨对主要关联自然人、董监高、关键岗位人员进行访谈，了解其是否存在充值、体外导流和代公司承担成本费用的情形；

⑩核查合作运营业务单台设备的营收情况，检查是否存在发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等公司员工连续充值等异常消费情况。

9、发行人会计师、保荐机构对发行人的游乐场运营服务收入执行核查程序，具体如下：

①了解发行人销售与收款循环相关的关键内部控制，评价这些控制的设计，实施穿行测试和控制测试，确定其是否得到执行，并测试相关内部控制的运行有效性；

②了解发行人信息系统相关的关键内部控制，评价这些控制的设计，实施穿行测试和控制测试，确定其是否得到执行，并测试相关内部控制的运行有效性；

③取得报告期内各游乐场门店营业日报表，对报告期内的全部收款明细与系统订单、银行流水、微信流水、支付宝流水、现金存现的银行流水进行核对，核对比例 100%。经核查，不存在异常；

④从游乐场运营管理系统中导出各门店《币收发汇总表》，核对期初、期末币值金额是否与账面预收金额一致，核对期初币值金额+本期售币收款金额-期末币值金额是否与账面含税收入一致，分析各门店的对应币值情况，经核对，不存在异常；

⑤对游乐场的消费者进行行为分析，分析结果如下：

A、汇总各门店所有消费者的游戏币销售金额，分别按会员及非会员分析客单价。分析结果显示，各门店会员平均客单价集中在 100 元至 200 元，非会员客单价均小于 100 元，不存在异常；

B、对游乐场各门店每笔订单消费金额的集中度进行分析。分析结果显示，非会员订单金额主要集中在0元至100元的区间，该区间销售订单数占非会员销售订单数比例达97%以上；会员订单金额主要集中在0元至200元的区间，该区间销售订单数占会员销售订单数比例达90%以上，订单分布情况与门店实际消费水平一致，不存在异常；

C、对游乐场各门店币销售金额按月进行汇总，分析各门店月销售金额变动趋势是否符合行业特征。分析显示各门店月销售金额高峰主要集中在寒假期间（2月份），暑假（7月至8月）、劳动节、六一儿童节以及中秋、国庆假期（十月份）；2020年受新冠疫情影响，各门店2月份至4月份门店处于停业状态。经核查，不存在异常；

D、对游乐场各门店会员日人均充值次数进行分析（人均充值次数= Σ (会员充值次数合计/会员活跃天数)/充值会员数)，分析显示各门店的人均充值次数不存在异常；

E、对游乐场各门店的销售时间分布进行分析，分析结果显示顾客的消费行为基本发生在早上10点整至晚上10点整之间，与营业时间一致，不存在异常。

F、对游乐场各门店设备运行时间间隔进行分析，设备的运行时间间隔计算为同一日期的平均运行时间间隔的加权平均值。分析结果显示，报告期设备运行间隔(停机时间)合理，表明游乐场的设备运行时间不存在异常；

G、对游乐场各门店每台运营设备的运行次数与每台设备的收币总量进行分析，分析结果显示，报告期每台运营设备的运行次数与每台设备的收币总数具有匹配性，设备不存在收币而不运行的情况；

H、对游乐场各门店会员存币消耗行为的时间间隔进行分析，会员的消耗时间间隔计算为同一日期的不同会员平均消耗时间间隔的加权平均值。分析结果显示，报告期会员消耗时间间隔区间在合理范围内，不存在某一会员存币连续大量消耗的异常情况；

I、对游乐场各门店日新增会员进行分析，门店办理会员的主要方式通过门店柜台当面办理以及微信公众号线上办理，游乐场当天的充值消费金额会受到当天新增的会员数影响。分析结果显示，新增用户数和充值/消费用户数的变动趋

势一致，且实际活跃用户数均大于新增用户数，经核查，不存在异常；

⑥对主要关联自然人、董监高、关键岗位人员进行访谈，了解其是否存在充值、体外导流和代公司承担成本费用的情形；

⑦获取报告期内发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等关键岗位人员的银行流水，核查大额资金交易的原因及对手方信息，核查是否存在为发行人充值、体外导流、承担成本费用的情况，核查比例为 100%；

⑧获取报告期内发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等关键岗位人员的微信、支付宝账单，核查大额资金交易的原因及对手方信息，核查是否存在自营游乐场大额异常消费的情况，核查比例为 100%；

⑨抽查游乐场各门店的视频监控录像并对游乐场门店进行随机现场核查，核查是否存在发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等关键岗位人员等公司员工连续充值等异常消费情况。

⑩取得游乐场各门店增值税纳税申报表，核对申报表申报与账面收入是否一致，经核对，不存在异常；

⑪分析游乐场各门店营业金额与运营设备数量是否匹配，并对游乐场各门店全部运营设备进行盘点，核查码表数据是否异常，经核查，不存在异常；

⑫游乐场各门店均有人脸识别视频监控，抽查游乐场各门店的视频监控录像，通过分析月度客人流量与销售订单充值次数，查看是否存在异常，经核查，不存在异常；

⑬对游乐场门店进行随机现场核查，选取一个能够观察到消费者充值的位置，记录该段时间的消费次数，以及是否存在同一消费者连续充值的情况，核查结果显示，该段时间的消费次数与系统记录一致，不存在同一消费者连续充值的情况；

⑭通过分层抽样程序随机抽取有充值记录的会员进行电话访谈，核实会员当期充值金额、消耗金额及剩余币数等是否与系统记录一致。2020年1-6月、2019年度合计对 6,042 个会员进行访谈，扣除拒绝访谈的会员后，有效样本为 2,013 个，全部确认一致。经核查，不存在异常。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、发行人会计师认为：

1、报告期内发行人游戏游艺设备销售金额和数量下降、平均销售单价上升系发行人顺应行业发展趋势，不断优化创新业务模式和完善产业链结构，具有合理性；相关产品平均销售单价的变动趋势与同行业可比公司一致。

2、报告期内发行人模拟体验类产品收入上升而销量下降的原因为发行人 2019 年度增加了具有国际知名 IP 属性的新产品，模拟体验类产品销售单价上升；亲子娱乐类和休闲运动类产品收入和销量均大幅下降、各类产品销售单价上升的原因为发行人调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，具有合理性。

3、报告期内发行人动漫 IP 衍生产品的采购具有专属性、唯一性。动漫 IP 衍生产品的价格受 IP 知名度、开发成本等因素的影响而不同，且发行人在国内具有独家采购权。

4、报告期内，发行人动漫 IP 衍生产品销售收入的增长，主要系发行人 2018 年推出奥特曼融合激战动漫形象卡片以及 2019 年推出机斗勇者动漫形象卡片，该两款动漫衍生产品深受消费者喜爱。

5、报告期内，发行人设备合作运营收入与同行业可比公司收入确认时点、收入确认依据以及分成比例一致；平均每台合作运营设备贡献收入逐年上升主要原因为合作运营设备投放时点与产生收入需要一定的运行时间，且公司在 2018 年针对对外投放的部分设备进行了内容升级，并根据合作运营业务发展情况提升合作运营服务质量，发行人产品创收能力增强，变动趋势符合行业特征。

6、报告期内，发行人的不同类型的收入确认政策与同行业可比公司一致，符合《企业会计准则》的规定和行业惯例。

7、报告期内，发行人运营业务不存在退换货。产品销售业务中，发行人向客户买断式销售，双方签订的购销合同或销售订单中不附有退换货条款。报告期内，仅 2019 年度，存在个别客户因机型变更、客户选错型号等原因而发生退换货情况，金额为 80.17 万元，占当期产品销售占比为 0.22%，会计处理符合规定。

8、报告期内，发行人的销售收入具有季节性，主要原因为发行人主营业务包括游戏游艺设备销售和运营服务，销售、运营情况受节假日影响较大。

9、报告期内，发行人其他业务收入主要包括礼品销售和售后服务，收入变动合理。

8. 关于游乐场运营业务

发行人 2019 年新增游乐场运营业务收入 8,372.58 万元，占当期收入总额的 17.2%，发行人在消费者向游乐场购买并消耗游戏币后确认收入。截至报告期各期末，发行人预收款项分别为 1,995.03 万元、1,525.36 万元、1,700.79 万元。

请发行人：（1）补充披露报告期各期，发行人游乐场运营服务业务对应的游乐场数量、名称、位置、面积、相关场所租赁期限、不同游乐场贡献收入差异及报告期内变动原因、单个游乐场贡献收入情况及其配置的设备数量、地理位置是否匹配，不同游乐场消费者平均单次消费金额差异、单次消费金额与当地居民平均收入是否匹配。（2）补充披露报告期各期游乐场消费者充值额及对应游戏币数量、消耗数量、剩余数量、消耗数量与当期收入的匹配性，单次充值金额分布、充值金额时间分布、是否存在自充值情形。（3）结合发行人报告期各期末发行人预收款项明细、预收账款对方、预收账款报告期内期初额、发生额、结转额、期末余额情况，补充披露发行人预收账款规模与合同签订数量、游戏币数量（包括消费者购买、消耗和剩余数量）、产品销售进度的匹配关系、预收账款余额变动原因，结转预收款确认收入时点是否准确合规、预收账款的期后确认收入情况、确认时点是否谨慎。（4）补充披露发行人记录消费者充值、消耗游戏币的相关系统的可靠性，相关数据记录的完整性。

请保荐人和申报会计师核查并发表明确意见，并结合对发行人及实际控制人、发行人主要关联方、董监高、关键岗位人员资金流水核查情况以及上述事项，说明对发行人设备合作运营业务和游乐场运营业务是否存在自充值及体外导流或承担成本费用的核查方式、核查比例和核查结论。

回复：

一、补充披露报告期各期，发行人游乐场运营服务业务对应的游乐场数量、名称、位置、面积、相关场所租赁期限、不同游乐场贡献收入差异及报告期内变动原因、单个游乐场贡献收入情况及其配置的设备数量、地理位置是否匹配，不同游乐场消费者平均单次消费金额差异、单次消费金额与当地居民平均收入是否匹配。

(一) 公司游乐场数量、名称、位置、面积、相关场所租赁期限

公司游乐场租赁情况如下：

序号	名称	位置	面积(m ²)	租赁期限
1	易发欢乐	广州市番禺区市桥街大北路、光明北路易发商业街商业中心五楼铺位	3,864.66	2016.1.10-2023.12.31
2	悦翔欢乐	广州市白云区沙凤路三号1号、1号之一、1号之二	1,093.57	2018.9.21-2023.8.31
3	冠翔游乐	广州市番禺区大龙街亚运大道1号3001	1,171.71	2019.1.1-2021.12.31
4	伟翔游艺	佛山市南海区大沥镇联滘滘口13号永旺梦乐城佛山大沥购物中心2层201区位	1,462.77	2018.3.1-2024.2.29
5	汇翔游艺	江门市蓬江区白石大道166号汇悦城广场311、312第三层3F002、3F003号商铺	1,308.00	2018.9.1-2023.8.31
6	傲翔游艺	广州市天河路208号天河城购物中心六层616号商铺	3,369.16	2019.8.1-2023.7.31
7	腾翔游艺	东莞市东城区鸿福东路1号民盈山·国贸中心国贸城5号楼三层L3001-L3003商铺	2,011.68	2018.10.1-2026.9.30
8	恒翔游艺	东莞市长安镇长安长青南路1号长安万科中心万科广场项目7栋3039室(L3-039号铺位)	1,436.37	2019.4.19-2024.5.17
9	志翔欢乐	广州市番禺区桥南街福德路281号B101部位07	1,088.07	2019.5.1-2025.2.28
10	季翔欢乐	广州市黄埔区(中新知识城)亿创街3号301铺	969.87	2019.9.1-2027.12.31

(二) 不同游乐场贡献收入及报告期内变动、单个游乐场贡献收入情况及其配置的设备数量

不同游乐场收入及其配置的设备数量情况如下：

游乐场	2020年1-6月		2019年度	
	收入(万元)	设备数量(台)	收入(万元)	设备数量(台)
易发欢乐	205.55	275	1,350.86	257
悦翔欢乐	19.03	154	155.83	143
冠翔游乐	159.13	164	845.92	151
伟翔游艺	48.17	154	279.02	145

游乐场	2020年1-6月		2019年度	
	收入(万元)	设备数量(台)	收入(万元)	设备数量(台)
汇翔游艺	80.94	99	388.69	90
傲翔游艺	495.92	311	3,327.59	299
腾翔游艺	202.99	285	1,099.31	271
恒翔游艺	135.96	218	752.36	197
志翔欢乐	21.25	103	164.61	95
季翔欢乐	25.45	104	8.39	78
合计	1,394.39	1,867	8,372.58	1,726

报告期各期，公司各家游乐场的游艺设备数量跟收入相匹配。报告期内各家游乐场收入的变动主要受所在的区域位置和开业时间影响；因受新冠疫情的影响，2020年上半年收入有所减少。

(三) 不同游乐场消费者平均单次消费金额以及人均可支配年收入

不同游乐场消费者平均单次消费金额以及人均可支配年收入情况如下：

游乐场	营业地	平均单次消费金额(元)		人均可支配年收入(元)
		2019年度	2020年1-6月	2019年度
易发欢乐	广州	96.79	88.41	65,052.00
悦翔欢乐	广州	69.53	72.24	65,052.00
冠翔游乐	广州	66.59	74.34	65,052.00
伟翔游艺	佛山	56.93	64.27	54,043.00
汇翔游艺	江门	84.55	71.40	38,595.00
傲翔游艺	广州	98.50	107.82	65,052.00
腾翔游艺	东莞	79.09	91.27	53,657.00
恒翔游艺	东莞	76.00	77.16	53,657.00
志翔欢乐	广州	33.92	71.25	65,052.00
季翔欢乐	广州	92.07	79.03	65,052.00

注：人均可支配年收入数据来源于各地方统计局。

报告期内，公司游乐场单次消费金额与当地居民平均收入相匹配。由于不同游乐场所在位置的居民消费能力和消费群体的差异，使得各家游乐场的消费者平均单次消费金额存在差异，但均在合理范围内。

二、补充披露报告期各期游乐场消费者充值额及对应游戏币数量、消耗数量、剩余数量、消耗数量与当期收入的匹配性，单次充值金额分布、充值金额时间分布、是否存在自充值情形。

(一) 消费者充值额及对应游戏币数量、消耗数量、剩余数量、消耗数量与当期收入的匹配性

报告期各期游乐场充值金额及对应游戏币数量、消耗数量、剩余数量、消耗数量如下：

单位：万个，万元

年度	期初数量	期初金额	充值数量	充值金额	消耗数量	消耗金额	期末数量	期末金额
2019年度	1,273.66	1,045.52	11,894.21	8,742.66	11,337.34	8,583.34	1,830.53	1,204.84
2020年1-6月	1,830.53	1,204.84	1,974.35	1,543.41	1,867.77	1,466.90	1,937.11	1,281.35

报告期各期游戏币消耗金额与当期收入的匹配情况如下：

单位：万元

期间	币消耗金额(含税)	游戏币收入	游乐场其他收入	收入合计	游戏币收入占比
2019年度	8,583.34	8,097.49	275.09	8,372.58	97%
2020年1-6月	1,466.90	1,383.87	10.52	1,394.39	99%

注：游乐场其他收入主要包含游乐场嘉年华、次卡和会员费等收入。

报告期各期游乐场消费者充值额及对应游戏币数量、消耗数量、剩余数量、消耗金额与当期收入匹配。

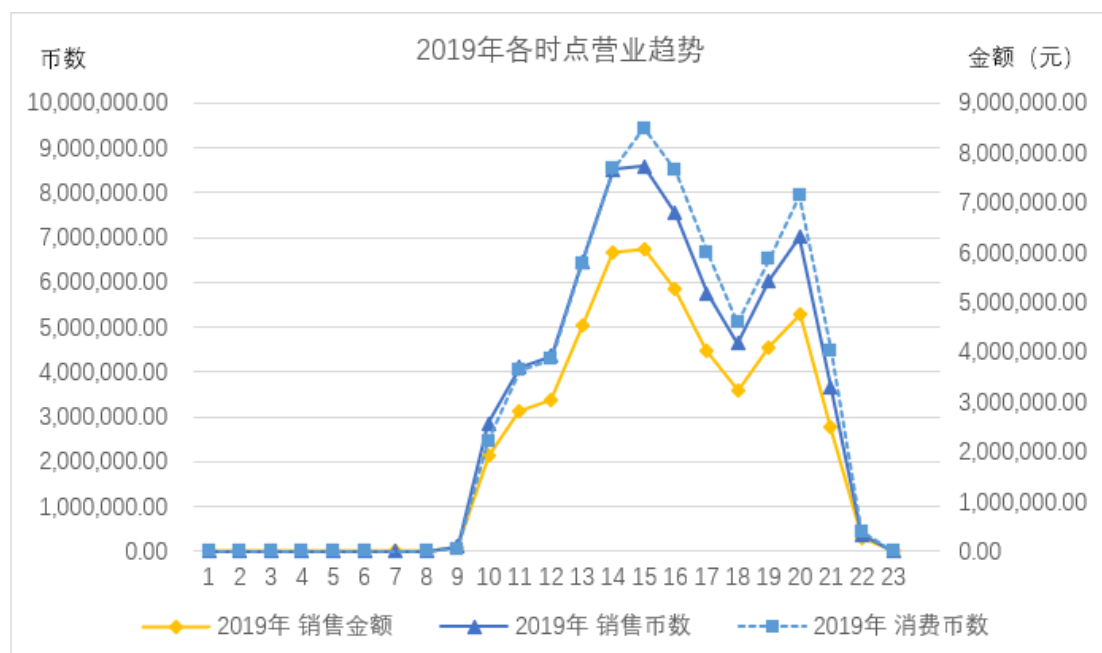
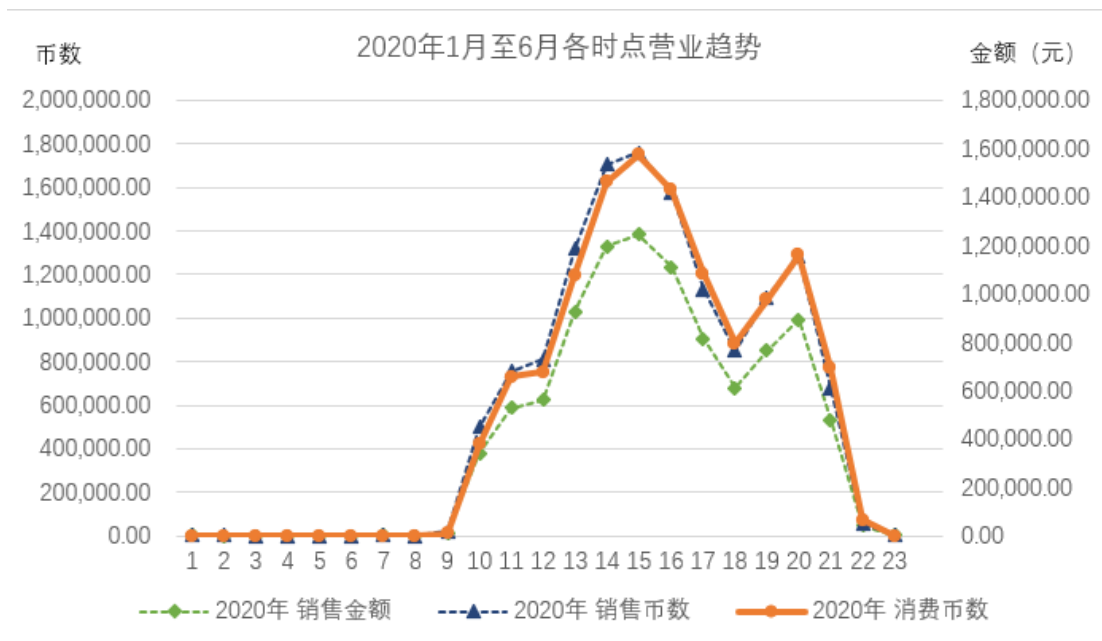
(二) 消费者单次充值金额分布、充值金额时间分布

报告期各期游乐场单次充值金额分布如下：

金额区间	2020年1-6月	2019年度
0-50元(含)	15.70%	21.06%
50-100元(含)	35.18%	34.46%
100-200元(含)	24.57%	19.51%
200-500元(含)	18.04%	16.96%
500-1,000元(含)	4.62%	4.74%
1,000-2,000元(含)	1.52%	1.01%
2,000元以上	0.37%	2.26%

报告期内，公司游乐场单次充值金额主要集中在 50-500 元之间，单次充值金额超过 500 元的充值时间与当期促销套餐基本情况一致，不存在异常。

报告期各期游乐场充值金额时间分布图如下：



报告期内，公司游乐场游戏币销售均集中发生在早上 10 点至晚上 10 点之间，与营业时间一致，其中营业时间外出现极少量的业务数据变动，主要是部分门店会在节假日延长营业时间（如 1 月 1 日、12 月 31 日）。通过分析整体的营业数据趋势，中午 13 点至 16 点以及晚上 19 点到 20 点存在两个峰值，且在 18 点出

现两峰间最小值，整体分布趋势与正常作息一致。

（三）报告期各期游乐场自充值情形

根据华兴会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《对广州华立科技股份有限公司游乐运营管理系统执行 IT 分析程序的说明》，发行人不存在自充值的情形。

三、结合发行人报告期各期末发行人预收款项明细、预收账款对方、预收账款报告期内期初额、发生额、结转额、期末余额情况，补充披露发行人预收账款规模与合同签订数量、游戏币数量（包括消费者购买、消耗和剩余数量）、产品销售进度的匹配关系、预收账款余额变动原因，结转预收款确认收入时点是否准确合规、预收账款的期后确认收入情况、确认时点是否谨慎。

2017 年末公司预收账款主要为广州恒大材料设备有限公司等客户销售游戏游艺设备的预收款，2018 年末、2019 年末、2020 年 6 月末公司预收账款主要为游乐场会员已购买尚未消耗的游戏币形成的游乐场预收款项。公司预收账款余额变动原因主要原因为：1)2017 年底产品销售预收货款尚未发货；2)公司游乐场运营业务规模扩大，预售币增加。

报告期内，发行人预收款项情况如下：

项目	产品销售	游乐场售币	游乐场其他	合计
2016 年末	1,474.61	-	-	1,474.61
本期增加	1,956.37	-	-	1,956.37
销售收款	1,956.37	-	-	1,956.37
本期减少	1,435.95	-	-	1,435.95
结转收入	1,435.95	-	-	1,435.95
2017 年末	1,995.03	-	-	1,995.03
本期增加	434.63	1,045.52	3.04	1,483.19
销售收款	434.63	-	-	434.63
合并转入	-	1,045.52	3.04	1,048.56
本期减少	1,952.86	-	-	1,952.86
结转收入	1,952.86	-	-	1,952.86
2018 年末	476.8	1,045.52	3.04	1,525.36
本期增加	411.54	8,742.66	469.84	9,624.04

项目	产品销售	游乐场售币	游乐场其他	合计
销售收款	411.54	8,742.66	469.84	9,624.04
本期减少	427.44	8,583.34	437.83	9,448.61
结转收入	427.44	8,583.34	437.83	9,448.61
2019 年末	460.9	1,204.84	35.05	1,700.79
本期增加	311.81	1,543.41	29.19	1,884.41
销售收款	311.81	1,543.41	29.19	1,884.41
本期减少	288.75	1,466.90	42.25	1,797.90
结转收入	288.75	1,466.90	42.25	1,797.90
2020 年 6 月末	483.96	1,281.35	21.99	1,787.30

注 1：上表合并转入系 2018 年底收购广州科韵所致。

注 2：上表数据包含预收款项及合同负债。

公司游乐场预收款项在客户消耗游戏币时确认收入，收入确认时点符合企业会计准则要求，截止至 2020 年 7 月 31 日，预收账款期后结转至收入金额为 438.39 万元。

四、补充披露发行人记录消费者充值、消耗游戏币的相关系统的可靠性，相关数据记录的完整性。

根据华兴会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《对广州华立科技股份有限公司游乐运营管理系统执行 IT 分析程序的说明》，公司自身使用及业务所依赖的信息系统可以合理保证公司业务数据和财务数据的真实性、及时性、准确性、完整性及有效性。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

具体核查程序详见本反馈意见回复“问题 7”之【中介机构核查情况】。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、报告期内，发行人不同游乐场贡献收入差异以及变动主要原因为各家游乐场所在的区域位置和开业时间不同，具有合理性；

2、报告期内，发行人单个游乐场贡献收入情况与其配置的设备数量、地理位置具有匹配性；

3、报告期内，发行人不同游乐场消费者平均单次消费金额差异原因为不同游乐场所在位置的居民的消费能力和消费群体的差异。单次消费金额与当地居民平均收入具有匹配性；

4、根据华兴会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《对广州华立科技股份有限公司游乐运营管理系统执行 IT 分析程序的说明》，报告期各期游乐场消费者充值额及对应游戏币数量、消耗数量、剩余数量与当期收入具有匹配性，单次充值金额分布、充值金额时间分布合理，发行人不存在自充值的情形；

5、报告期内，发行人预收账款规模与合同签订数量、游戏币数量、产品销售进度具有匹配性；游乐场预收款项在客户消耗游戏币时确认收入，收入确认时点符合企业会计准则要求；发行人预收账款余额变动主要原因为：1）2017 年底产品销售预收货款尚未发货；2）公司游乐场运营业务规模扩大，预售币增加；

6、报告期内，发行人游乐场经营管理系统在所有重大方面真实、准确、完整记录了消费者充值、消耗游戏币等信息，内部控制测试结论显示相关系统运行可靠，可以信赖。

五、请保荐人和申报会计师核查并发表明确意见，并结合对发行人及实际控制人、发行人主要关联方、董监高、关键岗位人员资金流水核查情况以及上述事项，说明对发行人设备合作运营业务和游乐场运营业务是否存在自充值及体外导流或承担成本费用的核查方式、核查比例和核查结论。

（一）核查方式、核查比例

1、获取报告期内发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等关键岗位人员的银行流水，核查大额资金交易的原因及对手方信息，核查是否存在为发行人充值、体外导流、承担成本费用的情况，核查比例为 100%；

2、获取报告期内发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等关键岗位人员的微信、支付宝账单，核查大额资金交易的原因及对手方信息，核查是否存在自营游乐场或设备合作运营门店大额异常消费的情况，核查比例为 100%；

3、对主要关联自然人、董监高、关键岗位人员进行访谈，了解其是否存在充值、体外导流和代公司承担成本费用的情形；

4、获取报告期内发行人开立的银行账户清单，核查银行账户记录的完整性及是否存在账外账户，核查比例为 100%；

5、抽查游乐场各门店的视频监控录像并对游乐场门店进行随机现场核查，核查是否存在发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等公司员工连续充值等异常消费情况；

6、核查合作运营业务单台设备的营收情况，检查是否存在发行人实际控制人及其关联方、董监高、出纳人员等公司员工连续充值等异常消费情况。

（二）核查结论

经核查，报告期内不存在实际控制人、发行人主要关联方、董监高、关键岗位人员自充值及体外导流或承担成本费用的情形。

9. 关于现金收款

招股说明书披露，报告期内，发行人现金收款占当期收入金额的比例分别为 0.81%、0.24%和 4.1%，2019 年上升主要是游乐场运营服务存在收到现金情形。

请发行人补充披露：（1）现金交易的必要性与合理性，是否与发行人业务情况或行业惯例相符，与同行业或类似公司的比较情况。（2）不同游乐场现金交易金额及占该游乐场贡献收入的比例、现金流水与相关业务是否真实一致，是否存在异常分布。

请保荐人、申报会计师根据《首发业务若干问题解答》问题 42 的要求，对发行人向现金交易事项进行核查，详细说明对发行人现金交易可验证性及相关内控有效性的核查方法、过程与证据，对发行人报告期现金交易的真实性、合理性和必要性明确发表明确意见。

回复：

一、现金交易的必要性与合理性，是否与发行人业务情况或行业惯例相符，与同行业或类似公司的比较情况

由于客户固有支付习惯等因素，发行人自营游乐场业务及零配件采购存在少量以现金交易的情况。该情况符合娱乐消费行业特点，现金交易对手方均非发行人关联方，不影响发行人收入的真实性。报告期内，发行人对现金收款情况进行了积极的整改，并取得了明显成效。

（一）发行人现金交易必要且合理，与发行人业务情况和行业惯例相符

1、自营游乐场现金销售

发行人自营游乐场销售业务存在少量现金收款行为，集中于个人消费者购买游戏币及充值会员卡环节。发行人向消费者提供移动支付（如微信、支付宝）、银行卡支付（POS 机）和现金支付等多种支付方式。部分消费者偏好现金支付方式。主要原因系：1）发行人自营游乐场位于客流量较大的大型商业综合体核心位置，客户涵盖多年龄段个人消费者，部分消费者尚未完全接受移动支付理念；

2) 在某些偶发性支付场景下, 消费者购买游戏币或充值会员卡, 现金支付比其他支付方式更为便捷。报告期内, 发行人自营游乐场现金收款具体情况如下:

单位: 万元

项目	2020年1-6月		2019年度	
	金额	营收占比	金额	营收占比
自营游乐场业务现金销售	212.44	1.99%	1,978.98	3.97%

发行人自营游乐场现金收款金额占比较低, 交易对手方均不为发行人关联方, 符合行业惯例。

发行人对自营游乐场现金收款情况进行了积极整改, 并取得了明显成效。2020年1-6月, 自营游乐场现金收款占发行人营业收入比例为1.99%, 比2019年度下降49.87%, 效果明显。发行人对自营游乐场现金收款采取的主要措施包括: 1) 对自营游乐场收银人员进行培训, 借助移动支付普及的趋势, 有意识引导消费者优先采用非现金支付方式。2020年1-6月, 采用移动支付金额占游乐场当期收入达到84.78%, 比2019年度提升8.42%, 移动支付已成为自营游乐场主要收款方式。2) 加装视频监控设备, 将收银台监控录像的保存期限延长至3年, 增强现金交易的可追溯性和可验证性。

2、自营游乐场现金采购

自营游乐场采购环节, 发行人存在少量现金付款情形。主要系游乐场为保障礼品兑换的及时性而采取临时补货, 采购内容主要为单价较低、品类较广的亲子娱乐类礼品, 如文具、儿童玩具玩偶等。发行人自营游乐场现金采购情况如下:

单位: 万元

项目	2020年1-6月		2019年度	
	金额	占采购比例	金额	占采购比例
自营游乐场业务现金采购	22.62	0.39%	292.10	0.97%

报告期内, 发行人游乐场业务现金付款占比较低, 且交易对手方均不为发行人关联方, 符合行业惯例。

发行人对自营游乐场现金采购情况进行了积极整改, 并取得了显著成效。2020年1-6月, 自营游乐场现金采购金额占当期采购总额比例为0.39%, 较2019年度降低59.39%, 效果显著。发行人对游乐场现金付款采取的主要措施包括: 1)

优化自营游乐场兑换礼品备货策略，要求运营人员根据各项礼品库存量、消耗速度等因素合理预计并提前一周下达补货指令。2) 各自营游乐场充分运用信息化管理平台集中采购模块功能，选取供货质量高、能长期稳定合作的礼品供应商进行集中采购。

3、销售游戏游艺设备零配件及售后服务

发行人销售游戏游艺设备零配件及售后服务业务存在少量现金收款。主要原因系发行人展厅及销售部门位于广州市星力动漫产业园，该产业园系业内知名的游戏游艺设备产业集聚地，存在少量客户现场参观购买游戏游艺设备、零配件，以及要求提供售后服务，并采用现金方式支付。报告期内，发行人此类现金收款情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度	
	金额	营收占比	金额	营收占比	金额	营收占比	金额	营收占比
销售零配件、售后服务等收到现金	7.38	0.07%	63.01	0.13%	108.95	0.24%	311.55	0.81%

以上销售游戏游艺设备零配件及售后服务现金收款金额较小，交易对手方均不为发行人关联方，符合行业惯例。

报告期内，发行人公司对产品销售现金收款情况进行了积极整改，引导客户采用非现金支付方式结算。2020年1-6月，发行人销售游戏游艺设备零配件及售后服务收到现金占当期营业收入比例为0.07%，较2019年降低46.15%。

(二) 与同行业或类似公司的比较情况

对于自营游乐场业务，目前国内尚无同业务类型上市公司或拟上市公司，故该业务类型尚无可比公司。发行人自营游乐场存在少量现金销售及采购行为，符合线下零售、娱乐消费行业的特点。

对于销售游戏游艺设备零配件及提供售后服务类业务，发行人选取同行业且信息公开披露的拟上市公司世宇科技作为可比公司。发行人与世宇科技零配件及售后服务现金收款情况比较如下：

单位：万元

项目	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
	金额	营收占比	金额	营收占比	金额	营收占比
世宇科技（配件）	0.15	0.00%	7.00	0.02%	4.88	0.01%
华立科技 （零配件及售后服务）	63.01	0.13%	108.95	0.24%	311.55	0.81%

报告期内，世宇科技亦存在少量的现金销售。发行人与世宇科技零配件及劳务取得现金收入的比例均不超过 1.00%，且逐年呈下降趋势，符合行业特点。

二、不同游乐场现金交易金额及占该游乐场贡献收入的比例、现金流与相关业务真实一致，不存在异常分布。

报告期内，不同游乐场现金交易金额及占该游乐场贡献收入比例如下：

单位：万元

自营 游乐场	2020 年 1-6 月			2019 年度		
	现金收款	营业收入	现金收款占比	现金收款	营业收入	营收占比
易发欢乐	28.91	205.55	14.06%	303.82	1,350.86	22.49%
悦翔欢乐	/	19.03	/	32.57	155.83	20.90%
冠翔游乐	26.67	159.13	16.76%	211.42	845.92	24.99%
伟翔游艺	8.16	48.17	16.94%	75.71	279.02	27.13%
汇翔游艺	14.14	80.94	17.47%	98.57	388.69	25.36%
傲翔游艺	80.13	495.92	16.16%	754.13	3,327.59	22.66%
腾翔游艺	30.79	202.99	15.17%	303.46	1,099.31	27.60%
恒翔游艺	12.99	135.96	9.55%	168.31	752.36	22.37%
志翔欢乐	3.86	21.25	18.16%	28.47	164.61	17.30%
季翔欢乐	6.79	25.45	26.68%	2.52	8.39	30.04%

经核查发行人自营游乐场现金流与业务记录，保荐机构及申报会计师认为发行人现金收支与相关业务账账一致、账款一致，各家游乐场现金收款占营业收入比例较低，不存在异常分布。

三、请保荐人、申报会计师根据《首发业务若干问题解答》问题 42 的要求，对发行人向现金交易事项进行核查，详细说明对发行人现金交易可验证性及相关内控有效性的核查方法、过程与证据，对发行人报告期现金交易的真实性、合理性和必要性明确发表明确意见。

（一）发行人存在现金交易情形符合行业经营特点或经营模式

发行人游乐场经营中，营业收入来源于大量消费者小额支付，消费者由于消费习惯存在以现金付款的情况；在采购过程中，为保障礼品兑换的及时性，发行人采取临时现金采购补货，采购内容主要为单价较低、品类较广亲子娱乐类礼品，如文具、儿童玩具玩偶等，该情况符合娱乐消费行业经营特点。发行人在销售零配件和提供售后服务的日常零散交易中，存在少量现金收款的情形，属于行业普遍现象，符合行业经营特点。综上，发行人存在现金交易情形符合行业经营特点。

（二）现金交易的客户或供应商不是关联方

报告期内，发行人销售零配件、提供劳务收到现金的金额逐渐下降，占营业收入的比重较小，游乐场收款和采购对象较多，单笔交易金额较小，发行人现金交易对象一般为自然人或个体工商户。发行人现金交易的客户和供应商与发行人及发行人关联方不存在关联关系。

（三）现金交易具有可验证性，不影响发行人内部控制有效性，申报会计师已对现金交易相关内部控制有效性发表了明确核查意见

发行人现金交易主要存在于游乐场运营业务，游乐场现金交易的单笔金额相对较小。发行人建立了游乐场门店的信息化管理平台，逐笔记录了包括现金交易在内的交易金额、时间，收到的现金能够按照《货币资金管理制度》及时存入公司银行账户，发行人现金交易具有可验证性，不影响内部控制的有效性。

发行人会计师已对公司内部控制有效性出具标准无保留意见鉴证报告。

（四）发行人现金交易比例及其变动情况处于合理范围之内

报告期内，发行人销售游戏游艺设备零配件及售后服务业务收到的现金占营业收入的比重分别为 0.81%、0.24%、0.13%、0.07%，占比较低且逐年降低。2019 年、2020 年 1-6 月，游乐场运营业务的现金收款比例分别为 23.66%、15.22%，

发行人积极引导消费者使用支付宝、微信等移动支付方式，现金收款比例在 2020 年上半年显著降低。发行人现金交易比例处于合理范围之内，且呈下降趋势。

（五）发行人现金管理制度与业务模式匹配且执行有效

发行人根据相关规定，结合游乐场运营服务特点制定了《货币资金管理制度》等内部控制制度，严格按相关要求对现金交易流程进行管控，现金收入能够在当日或者次日缴存于发行人开立的银行账户之中。发行人现金交易的交易对象主要为自然人，与少量单位机构的现金交易为生产经营所需的零星小额支出。发行人与现金交易相关的内部控制制度能够有效地执行，现金收支业务账账一致、账款一致。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

1、核查公司现金交易的客户和供应商情况，并核查了其是否为公司的关联方；

2、核查公司现金交易的必要性与合理性，是否与公司业务情况或行业惯例相符；

3、核查公司现金交易相关交易合同和记账凭证等资料，核实是否存在体外循环或虚构业务情形；

4、核查发行人现金交易相关的内部控制制度的完备性、合理性并测试了执行的有效性，以核实是否影响公司内部控制有效性；

5、核查发行人现金交易流水的发生与相关业务发生是否真实一致，进行测试，核实是否存在异常分布；

6、对游乐场运营业务执行 IT 分析程序，对消费行为进行分析如分析充值时间与营业时间是否存在冲突、单位充值金额大小以及充值频率是否存在异常等；

7、获取游乐场的监控系统录像，查看人流情况是否与系统记录相匹配；

8、通过分层抽样程序随机抽取有充值记录的会员进行电话访谈。2020 年 1-6

月、2019 年度合计对 6,042 个会员进行访谈，扣除拒绝接听电话的会员后，有效样本为 2,013 个，全部确认一致。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

发行人存在现金交易的情形，该情况符合行业特点，现金交易对手方中不存在为发行人关联方的情形。发行人现金交易真实、合理，发行人与现金交易相关的内部控制制度健全且被有效执行。发行人报告期现金交易真实、合理，符合中国证监会《首发业务若干问题解答》问题 42 中关于现金交易的要求。

10. 关于主营业务成本

招股说明书披露，报告期内公司主营业务成本分别为 25,598.12 万元、29,127.04 万元和 33,370.32 万元。

请发行人：（1）补充披露发行人游戏游艺设备成本构成中直接材料成本占比较高的原因、相关成本占比与同行业可比公司存在差异的原因及合理性、发行人游戏游艺设备单位成本高于可比公司的原因。（2）结合原材料市场价格波动情况、同行业可比公司同类材料采购价格，补充披露发行人原材料采购价格的合理性、原材料价格波动对发行人的影响、发行人原材料价格变动趋势是否符合市场价格和同行业公司采购价变动趋势，不同类型原材料采购数量与当期产品产量是否匹配。（3）结合发行人游戏游艺设备业务工艺流程，补充披露直接材料、直接人工、制造费用的归集和分配方法、成本结转方法，以及是否符合《企业会计准则》的规定。（4）结合发行人动漫 IP 衍生产品采购和销售模式、收入确认方式、质保期条款等，补充披露动漫 IP 衍生产品成本中未包含生产成本的原因、发行人具体采购内容和成本结转方式、发行人是否为采购整机或其他产品（手办、卡片）进行销售，如是，请披露该业务模式的稳定性和发行人核心竞争力。（5）补充披露动漫 IP 衍生产品采购成本、折旧与维修成本的核算内容，相关成本归集和分配方法、成本结转方式，发行人未预提维修费的原因，该业务成本构成与业务模式相匹配。（6）补充披露发行人设备合作运营成本中折旧成本与当期设备数量、成本和折旧政策的匹配性，并结合报告期各期运营设备单位账面价值、折旧政策情况，披露 2019 年该业务折旧成本增速大于运营设备数量增速的原因；相关设备升级方式、升级成本核算的具体内容及会计处理方式的合规性、发行人未将升级成本计入资产原值是否合规、相关长期待摊费用（软件升级包费用）摊销期限及方法是否与相关设备折旧期限和方法一致，如不一致，请披露原因及合理性。（7）补充披露游乐场运营成本中各项成本的核算内容、相关运营场地租赁期限；当期游乐场运营面积、单位租金和租赁成本的匹配性，单位租金与当地平均房产租金是否存在显著差异，如是，请披露租金的合理性；该业务拥有的员工数量、人均薪酬与人员成本的匹配性，人均薪酬与当地平均薪酬是否存在显著差异并披露原因。（8）结合报告期内工人人

数变动、工人工资政策调整、工人平均工资变化、制造工时、报告期内产量、平均人数的变动等因素披露直接人工变动合理性、不同类别产品的生产周期、制约产能的关键因素，发行人人均产量变动的原因及合理性与同行业可比公司存在差异的原因。（9）披露制造费用的明细及变动原因，水电气费耗用与当期产量是否匹配。（10）补充披露报告期内发行人委托组装费用与组装设备数量和金额的匹配性、相关组装成本归集和分配方式、成本结转方式等。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、补充披露发行人游戏游艺设备成本构成中直接材料成本占比较高的原因、相关成本占比与同行业可比公司存在差异的原因及合理性、发行人游戏游艺设备单位成本高于可比公司的原因。

（一）公司直接材料成本占比较高的原因

报告期内，发行人游戏游艺设备成本构成如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度	
	金额	比例	金额	比例
直接材料	4,069.57	90.16%	18,546.44	93.27%
直接人工	153.47	3.40%	419.82	2.11%
制造费用	219.37	4.86%	668.36	3.36%
加工费	71.32	1.58%	250.87	1.26%
合计	4,513.72	100.00%	19,885.49	100.00%
项目	2018年度		2017年度	
	金额	比例	金额	比例
直接材料	21,432.46	87.98%	20,156.44	88.88%
直接人工	932.92	3.83%	618.43	2.73%
制造费用	1,689.82	6.94%	1,599.59	7.05%
加工费	304.15	1.25%	302.68	1.33%
合计	24,359.35	100.00%	22,677.14	100.00%

公司与同行业可比公司世宇科技直接材料成本占比情况如下：

项目	2019 年度	2018 年度	2017 年度
世宇科技	85.80%	85.82%	88.03%
本公司	93.27%	87.98%	88.88%

注：选取世宇科技主营业务成本中直接材料占比

发行人游戏游艺设备成本构成中直接材料占比高于世宇科技，主要原因为公司具有知名 IP 属性的产品比重较高，相应套件成本较高。此外，发行人于 2018 年底转让东莞微勤之后，外购原材料比重上升。

（二）公司单位成本高于可比公司的原因

2017 年至 2019 年发行人与同行业可比公司世宇科技单位成本情况如下：

单位：万元

项目	2019 年度	2018 年度	2017 年度
世宇科技	2.09	1.82	1.79
发行人	2.66	2.06	1.78

2018 年、2019 年发行人游戏游艺设备单位成本高于世宇科技，主要原因系公司模拟体验类游戏游艺设备比重较高。世宇科技游戏游艺设备包括模拟类、儿童类、嘉年华类和礼品类，发行人游戏游艺设备包括模拟体验类、亲子娱乐类和休闲运动类。模拟体验类设备结构复杂，价值较高，单位成本较高，发行人与世宇科技按照产品类型单位成本比较情况如下：

单位：万元、万元/台

项目		2019 年度		2018 年度		2017 年度	
		销售占比	单位成本	销售占比	单位成本	销售占比	单位成本
模拟体验类	世宇科技	32.99%	3.64	29.05%	3.31	32.51%	3.24
	发行人	66.41%	3.49	54.54%	3.37	48.38%	3.01
其他类	世宇科技	67.01%	1.71	70.95%	1.48	67.49%	1.42
	发行人	33.59%	1.81	45.46%	1.39	51.62%	1.28

发行人游戏游艺设备单位成本相比世宇科技较高，主要系发行人调整产品结构，单位成本较高的高端定位产品销售比重上升所致，具有合理性。

二、结合原材料市场价格波动情况、同行业可比公司同类材料采购价格，补充披露发行人原材料采购价格的合理性、原材料价格波动对发行人的影响、发行人原材料价格变动趋势是否符合市场价格和同行业公司采购价变动趋势，不同类型原材料采购数量与当期产品产量是否匹配。

（一）原材料采购价格的合理性

发行人生产游戏游艺设备所需的主要原材料包括套件、显示器、主机、电子元器件等部件。世宇科技主要原材料与发行人基本一致，但其电子元器件、金属件、木料的分类标准和数量单位与发行人存在差异，不具有可比性。发行人与世宇科技套件、显示器、主机采购单价情况如下：

单位：元/个

项目		2019 年度	2018 年度	2017 年度
套件	世宇科技	16,624.86	13,097.43	15,383.19
	发行人	16,019.44	12,120.70	8,642.51
显示器	世宇科技	1,462.27	1,253.90	1,492.95
	发行人	1,502.85	1,377.43	1,489.80
主机	世宇科技	2,083.40	2,292.06	1,937.32
	发行人	3,537.89	2,980.99	2,961.86

发行人套件采购单价低于世宇科技，主要系发行人套件采购类别不同所致；发行人显示器采购单价与世宇科技基本一致，主要系不同产品对显示器需求差异较小所致；发行人主机采购单价高于世宇科技，主要系发行人价值较高的设备销售占比较高，使用的主机成本较高。综上，与同行业可比公司比较，发行人原材料采购价格具有合理性。

（二）原材料价格波动对发行人的影响

报告期内，公司主要原材料的采购价格整体呈上升趋势，与销售产品单价逐年提升相匹配。报告期内，发行人游戏游艺设备的分产品类别销售毛利率如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
模拟体验类	33.32%	33.53%	30.48%	31.01%
亲子娱乐类	33.29%	34.19%	33.17%	32.44%
休闲运动类	26.26%	27.23%	28.02%	24.85%

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
合计	32.64%	33.41%	31.38%	31.08%

报告期内发行人游戏游艺设备销售毛利率基本稳定，原材料价格波动对发行人的影响较小。

（三）原材料采购数量匹配性

游戏游艺设备机台型号众多，不同游戏游艺设备耗用的原材料差异很大，套件作为游戏游艺设备的重要组成部分，其生产领用数量与游戏游艺设备数量相匹配。报告期内，发行人套件采购金额占采购总额的比重分别为 40.36%、39.19%、45.37%和 29.92%，为主要原材料。报告期内，发行人套件采购、领用数量与游戏游艺设备产量情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年	2018年	2017年
当年套件采购数量	954	8,548	8,541	13,832
当年套件生产领料数量	1,180	8,096	9,719	11,492
当年设备销售数量+设备投放数量	1,163	7,620	10,065	10,449

注：当年设备销售数量+投放设备数量是指当年需要外购套件进行进一步研发生产的设备数量。

发行人套件采购数量与产销量基本匹配，每年有所波动主要系当年采购与生产领料以及销售、投放存在时间性差异所导致。

三、结合发行人游戏游艺设备业务工艺流程，补充披露直接材料、直接人工、制造费用的归集和分配方法、成本结转方法，以及是否符合《企业会计准则》的规定。

发行人采用的成本核算流程和方法符合业务流程特征，成本核算过程中，直接材料、直接人工、制造费用的归集和分配方法符合《企业会计准则》的相关规定。

发行人成本核算方法具体如下：公司的生产成本包括直接材料、直接人工、制造费用以及加工费。直接材料是生产过程中直接耗用的，并构成产品实体的主要材料、辅助材料等；直接人工是企业直接从事产品生产的生产工人的薪酬；制造费用是指在生产中发生的不能归入直接材料和直接人工的其他成本费用支出，

如车间管理人员薪酬、折旧费、机物料消耗等；加工费是指生产过程中，将部分传统产品或简单工序委外加工支付的费用。

（一）直接材料成本的归集、分配和结转方法

公司产品生产用主要材料包括套件、主机、显示器、木器、电子元器件等。产品直接材料以金蝶系统建立的生产任务单为归集对象，归集过程如下：生产计划部根据销售部下达的销售计划情况，按产品制订生产任务单，同时按生产任务单和 BOM 表生成生产投料单，实际生产时，生产人员根据生产投料单领料，仓库人员根据生产投料单发料。月末，财务部门依据产品生产任务单归集实际领用的原材料数量和物料收发存全月一次加权平均法计算原材料的领用单价，计算、汇总各产品当月生产耗用的直接材料成本。

（二）人工成本的归集、分配和结转方法

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

（三）制造费用的归集、分配与结转方法

公司制造费用主要包括车间管理人员薪酬、折旧费、机物料消耗等生产过程中发生的无法直接归属至具体产品对象的间接成本。各月末，财务部门根据制造费用的实际发生金额计入生产成本—制造费用科目。根据完工入库的不同产品的标准工时，在不同品种间进行分配，将在制造费用科目归集的成本分别转入库存商品科目和生产成本—制造费用科目。

（四）加工费的归集、分配与结转方法

公司的加工费主要包括在生产过程中，将部分传统产品或简单工序委外加工支付的费用。公司委外发出材料时，根据实际生产领用的原材料和根据物料收发存全月加权平均法计算原材料的领用单价，计算、汇总各产品当月委外出库的原材料，计入委托加工物资。加工完成入库时，将委外出库的原材料以及对应的加

工费计入库存商品科目，同时冲销委托加工物资。

（五）完工产品与在产品成本的核算

月末，生产任务单归集的领料成本，按照生产任务单的完工状态在完工产品和在产品之间分配直接材料成本，在产品不分摊直接人工和制造费用。

（六）产品成本结转方法

公司每月末，在确认各类产品销售商品主营业务收入时，将已销售商品的各类产品产成品成本结转入主营业务成本，产成品发出时采用全月一次加权平均法核算。

四、结合发行人动漫 IP 衍生产品采购和销售模式、收入确认方式、质保期条款等，补充披露动漫 IP 衍生产品成本中未包含生产成本的原因、发行人具体采购内容和成本结转方式、发行人是否为采购整机或其他产品（手办、卡片）进行销售，如是，请披露该业务模式的稳定性和发行人核心竞争力。

公司销售动漫 IP 衍生产品主要通过向游乐场门店投放动漫卡通设备并持续销售动漫衍生产品实现。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象的卡片、手办等，消费者每次使用动漫卡通设备时均可获取相关产品。公司通过向合作门店销售动漫卡通设备消耗的动漫 IP 衍生产品获取收入。

（一）动漫 IP 衍生产品成本中未包含生产成本的原因

动漫 IP 衍生产品成本中未包含生产成本的原因主要系根据动漫 IP 衍生产品的销售模式，发行人通过采购具有 IP 产品属性的动漫衍生产品进行销售。动漫 IP 衍生产品成本主要包括采购成本、设备折旧成本以及维修成本等。

（二）发行人具体采购内容和成本结转方式

发行人具体采购内容主要为动漫 IP 形象卡片。成本结转的具体方式如下：

采购成本	发行人在确认动漫 IP 衍生产品主营业务收入时，将对应的采购成本结转入主营业务成本
设备折旧成本	对于动漫卡通设备，公司统一按照“固定资产”进行核算，并按照 5 年折旧年限、5% 残值率，直线法计提折旧，折旧费用计入动漫 IP 衍生产品成本
维修成本	在实际发生时计入对应的动漫 IP 衍生产品成本

（三）业务模式的稳定性和发行人核心竞争力

公司动漫 IP 衍生产品业务的稳定性和核心竞争力如下：

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

2、公司的动漫 IP 衍生产品需要配套动漫卡通设备进行销售，发行人从 2013 年开始布局动漫 IP 衍生产品业务，目前公司动漫卡通设备的投放门店多达 960 余家，投放设备达 5,200 余台，合作门店分部于全国各大中城市核心商圈及中小城市主要经济中心区，动漫 IP 衍生产品的销售已形成规模效应。由于设备投放需要较长时间的布局和积累，竞争对手进入壁垒较高。

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

五、补充披露动漫 IP 衍生产品采购成本、折旧与维修成本的核算内容，相关成本归集和分配方法、成本结转方式，发行人未预提维修费的原因，该业务成本构成与业务模式相匹配。

动漫 IP 衍生产品成本构成主要包括采购成本、折旧与维修成本，其中采购成本是直接销售的动漫 IP 衍生产品成本；折旧成本是指动漫卡通设备的折旧费用；维修成本是动漫卡通设备发生的维修费用。

（一）采购成本的归集、分配和结转方法

公司动漫 IP 衍生产品主要包括奥特曼融合激战卡片、机甲英雄形象卡片、机斗勇者形象卡片、偶活学员形象卡片等。采购成本归集过程如下：公司使用金蝶系统建立的物料收发存系统对不同规格型号的动漫 IP 衍生产品进行归集，月末根据产品的销售数量、物料收发存全月一次加权平均法计算产品的领用单价，计算动漫 IP 衍生产品当月的销售成本。

（二）折旧成本的归集、分配和结转方法

折旧成本是指与动漫 IP 衍生产品配套的动漫卡通设备的折旧费用。公司统一按照“固定资产”进行核算，并按照公司对设备的一贯折旧政策，即 5 年折旧年

限、5%残值率，用直线法计提折旧，折旧费用计入动漫 IP 衍生产品成本。

（三）维修成本的归集、分配和结转方法

维修成本是指动漫卡通设备发生故障时的维修费用，在实际发生时计入对应的动漫 IP 衍生产品成本。

发行人未预提维修费的原因主要系动漫卡通设备质量较好，且公司制定了严格的合作设备管理制度，每年发生的维修费用极少，报告期内，每年平均发生的维修费用为 7.75 万。

六、补充披露发行人设备合作运营成本中折旧成本与当期设备数量、成本和折旧政策的匹配性，并结合报告期各期运营设备单位账面价值、折旧政策情况，披露 2019 年该业务折旧成本增速大于运营设备数量增速的原因；相关设备升级方式、升级成本核算的具体内容及会计处理方式的合规性、发行人未将升级成本计入资产原值是否合规、相关长期待摊费用（软件升级包费用）摊销期限及方法是否与相关设备折旧期限和方法一致，如不一致，请披露原因及合理性。

（一）设备合作运营成本中折旧成本与当期设备数量、成本和折旧政策的匹配性

报告期内，发行人设备合作运营成本中折旧成本与当期设备数量、成本的具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
合作运营设备数量(台)	2,886	2,879	2,615	2,337
合作运营设备当期折旧	885.10	1,755.65	1,669.70	1,545.99
合作运营成本中折旧成本	446.53	1,755.65	1,669.70	1,545.99
合作运营设备期末原值	11,148.54	11,132.41	10,034.43	8,997.37
单台本期折旧	0.31	0.61	0.64	0.66

注：2020 年 1-6 月合作运营成本中折旧成本不包括计入停工损失的折旧。

报告期内，公司设备合作运营成本中折旧成本与当期设备数量、成本具有匹配性，单台本期折旧成本有所下降，主要系部分设备合作运营已提足折旧所致。

报告期内，公司设备合作运营成本中折旧成本与折旧政策的匹配性分析如下：

单位：万元

项目	2020年 1-6月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
合作运营设备期末原值 A	11,148.54	11,132.41	10,034.43	8,997.37
当年新增合作运营设备原值 A1	51.72	1,432.37	1,143.74	2,011.45
期末已提足折旧的设备原值 B	2,250.01	1,500.91	786.41	
当年应计提理论折旧 $C=(A-A1/2)*0.95/5$	1,056.65	1,979.08	1,797.89	1,518.41
当年无需计提折旧 $D=(Bn-1+(Bn-Bn-1)/2)*0.95/5$	178.17	217.30	74.71	
当年应计提折旧测算额 $E=C-D$	878.49	1,761.79	1,723.18	1,518.41
公司当年计提折旧	885.10	1,755.65	1,669.70	1,545.99
差异率	-0.75%	0.35%	3.20%	-1.78%

注：公司当年计提折旧包括计入停工损失的折旧。

报告期公司设备合作运营成本中折旧成本与折旧政策具有匹配性。公司设备合作运营成本中折旧成本与折旧政策的匹配分析存在差异的原因主要系每年设备陆续对外投放的时间不同。

（二）2019 年折旧成本与运营设备数量变动情况

报告期内，公司设备合作运营设备中的折旧运营成本包括了折旧外的其他运营成本，公司折旧成本与运营设备数量变动情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度
	金额/ 数量	变动幅度	金额/ 数量	变动 幅度	金额/ 数量	变动 幅度	金额/ 数量
折旧成本	885.10	-49.59%	1,755.65	5.15%	1,669.70	8.00%	1,545.99
运营设备 数量	2,886	0.24%	2,879	10.10%	2,615	11.90%	2,337
单台设备 原值	3.86	-0.26%	3.87	0.77%	3.84	-0.26%	3.85

注：上述折旧成本包括计入停工损失的折旧。

报告期内，2020年1-6月折旧成本变动幅度较大，主要系2020年1-6月计提了半年的折旧费用所致；2019年度以及2018年度单台设备原值变动不大，而折旧成本的增速小于运营设备数量增速的主要原因系：1）部分设备在当年已提足折旧仍继续使用；2）新增的合作运营设备当年陆续铺出，折旧计提不满12个月所致。

(三) 合作运营设备升级方式、升级成本核算的具体内容及会计处理方式的合规性

报告期内，公司合作运营设备的升级仅为合作运营设备中的湾岸赛车，本次升级的内容以及方式主要是在湾岸4的基础上，对赛车软件内容进行升级，增强了设备的体验性。

公司将上述升级包的核算放入长期待摊费用当中核算，符合《企业会计准则》的要求，根据《企业会计准则》的相关规定，长期待摊费用是账户用于核算企业已经支出，但摊销期限在1年以上（不含1年）的各项费用，包括固定资产修理支出、租入固定资产的改良支出以及摊销期限在1年以上的其他待摊费用。本次对湾岸的升级属于对赛车软件内容的升级支出，符合相关准则的规定。该软件升级包摊销方式为直线法，摊销期限为4年。摊销年限系公司根据该软件升级后的许可使用年限决定。

七、补充披露游乐场运营成本中各项成本的核算内容、相关运营场地租赁期限；当期游乐场运营面积、单位租金和租赁成本的匹配性，单位租金与当地平均房产租金是否存在显著差异，如是，请披露租金的合理性；该业务拥有的员工数量、人均薪酬与人员成本的匹配性，人均薪酬与当地平均薪酬是否存在显著差异并披露原因。

(一) 游乐场运营成本中各项成本的核算内容、相关运营场地租赁期限

游乐场运营成本中各项成本的核算内容如下：

单位：万元

项目	核算内容	2020年1-6月		2019年度	
		金额	比例	金额	比例
租赁费	租金及物业管理费	596.71	41.48%	2,757.76	41.41%
职工薪酬	游乐场员工薪酬支出	258.40	17.96%	1,177.51	17.68%
折旧与摊销	设备折旧及装修费等摊销支出	283.28	19.69%	883.14	13.26%
礼品娃娃	兑换的礼品及娃娃成本	237.56	16.51%	1,337.00	20.08%
水电费	水电费	41.67	2.90%	211.76	3.18%
设备维护费及其他	设备维修保养费用等	21.01	1.46%	292.27	4.39%
合计：		1,438.63	100.00%	6,659.43	100.00%

各游乐场运营场地租赁期限如下：

游乐场名称	租赁期限	地址
汇翔游艺	2018.9.1-2023.8.31	江门市蓬江区白石大道 166 号汇悦城广场 311、312 第三层 3F002、3F003 号商铺
季翔欢乐	2019.9.1-2027.12.31	广州市黄埔区（中新知识城）亿创街 3 号 301 铺
志翔欢乐	2019.5.1-2025.2.28	广州市番禺区桥南街福德路 281 号 B101 部位 07
悦翔欢乐	2018.9.21-2023.8.31	广州市白云区沙凤路三号 1 号、1 号之一、1 号之二
傲翔游艺	2019.8.1-2023.7.31	广州市天河路 208 号天河城购物中心六层 616 号商铺
冠翔游乐	2019.1.1-2021.12.31	广州市番禺区大龙街亚运大道 1 号 3001
伟翔游艺	2018.3.1-2024.2.29	佛山市南海区大沥镇联滘滘口 13 号永旺梦乐城佛山大沥购物中心 2 层 201 区位
易发欢乐	2016.1.10-2023.12.31	广州市番禺区市桥街大北路、光明北路易发商业街商业中心五楼铺位
腾翔游艺	2018.10.1-2026.9.30	东莞市东城区鸿福东路 1 号民盈山·国贸中心国贸城 5 号楼三层 L3001-L3003 商铺
恒翔游艺	2019.4.19-2024.5.17	东莞市长安镇长安长青南路 1 号长安万科中心万科广场项目 7 栋 3039 室（L3-039 号铺位）

(二) 当期游乐场运营面积、单位租金和租赁成本的匹配性

报告期内，根据合同约定租金及管理费测算的租赁成本与账面租赁成本具有匹配性，详见下表：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度
测算应有租赁成本①	719.34	2,684.47
其他租金及管理费②	14.11	51.10
账面租赁成本③	742.52	2,757.76
差异④=①+②-③	-9.07	-22.19

注：2019年度差异主要系冠翔游乐1月、2月、7月、8月、10月营业额超过合同约定的最低销售额，差异为计提的提成租金。

报告期内，各游乐场运营面积、单位租金和租赁成本如下：

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积 (平方米)	月租金(不含 税, 万元)	租赁单价 (元/m ² /月)	账面租赁成本(万元)	
						2020年1-6月	2019年度
汇翔游艺	租金	2019.1.1-2019.8.31	1,308.00	9.97	80.00	63.02	166.76
	租金	2019.9.1-2020.6.30	1,308.00	10.46	84.00		
	管理费	2019.1.1-2020.6.30	1,308.00	3.39	27.50		
季翔欢乐	租金	2019.9.1-2020.2.29	969.87	-	-	36.95	-
	租金	2020.3.1-2020.6.30	969.87	4.45	50.00		
	管理费	2019.9.1-2019.12.31	969.87	1.60	17.50		
	管理费	2020.1.1-2020.6.30	969.87	3.20	35.00		

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积 (平方米)	月租金(不含 税, 万元)	租赁单价 (元/m ² /月)	账面租赁成本(万元)	
						2020年1-6月	2019年度
志翔欢乐	租金	2019.3.1-2019.4.30	1,088.07	-	-	21.71	51.35
	租金	2019.5.1-2019.12.31	1,088.07	5.24	50.55		
	租金	2020.1.1-2020.1.31	1,088.07	-	-		
	租金	2020.2.1-2020.6.30	1,088.07	5.24	50.55		
	管理费	2019.3.1-2020.6.30	1,088.07	1.04	12.50		
悦翔欢乐	租金	2019.1.1-2019.8.31	1,093.57	11.54	115.00	36.76	193.93
	租金	2019.9.1-2020.6.30	1,093.57	13.85	138.00		
	管理费	2019.1.1-2020.6.30	1,093.57	3.10	30.00		
傲翔游艺	租金	2019.1.1-2019.7.31	3,369.16	54.54	169.98	177.40	921.53
	租金	2019.8.1-2020.6.30	3,369.16	56.60	176.40		
	管理费	2019.1.1-2019.7.31	3,369.16	19.07	60.00		
	管理费	2019.8.1-2020.6.30	3,369.16	20.66	65.00		
	仓库租金	2019.8.1-2020.6.30	136.67	0.94	72.00		
	仓库管理费	2019.8.1-2020.6.30	136.67	0.71	55.33		
	临时区域			1.57			
冠翔游乐	场地租金	2019.1.1-2019.12.31	1,171.71	16.07	149.50	71.32	290.39
	场地租金	2020.1.1-2020.6.30	1,171.71	17.80	165.60		
	场地管理费	2019.1.1-2020.6.30	1,171.71	3.32	30.00		

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积 (平方米)	月租金(不含 税, 万元)	租赁单价 (元/m ² /月)	账面租赁成本(万元)	
						2020年1-6月	2019年度
	临时区域	2019.1.1-2019.2.28	30.00	2.54	887.33		
	临时区域	2019.3.1-2019.6.30	30.00	2.56	896.20		
	临时区域	2019.7.1-2020.3.31	30.00	2.47	896.20		
	临时区域	2020.4.1-2020.6.30	30.00	1.23	448.10		
伟翔游艺	201 租金	2019.1.1-2019.2.28	1,462.77	10.64	80.00	37.18	195.72
	201 租金	2019.3.1-2020.2.29	1,462.77	10.74	80.00		
	201 租金	2020.3.1-2020.6.30	1,462.77	13.42	100.00		
	201 管理费	2019.1.1-2020.6.30	1,462.77	4.14	30.00		
	272 租金	2019.1.1-2020.5.31	672.73	2.80	45.81		
易发欢乐	租金	2019.1.10-2020.6.30	3,864.66	31.32	85.09	88.15	511.41
	管理费	2019.1.10-2020.6.30	3,864.66	12.76	35.00		
腾翔游艺	租金	2019.1.1-2019.2.28	2,011.68	19.16	100.00	123.21	242.50
	租金	2019.3.1-2019.3.31	2,011.68	-	-		
	租金	2019.4.1-2019.5.31	2,011.68	19.16	100.00		
	租金	2019.6.1-2019.6.30	2,011.68	-	-		
	租金	2019.7.1-2020.6.30	2,011.68	19.16	100.00		
	管理费	2019.1.1-2020.6.30	2,011.68	3.80	20.00		

游乐场名称	租金/管理费	期间	运营面积 (平方米)	月租金(不含 税, 万元)	租赁单价 (元/m ² /月)	账面租赁成本(万元)	
						2020年1-6月	2019年度
恒翔游艺	租金	2019.1.1-2020.6.30	1,436.37	11.31	82.69	86.79	184.17
	管理费	2019.1.1-2020.6.30	1,436.37	2.99	22.05		
合计:						742.52	2,757.76

注 1: 部分期间月租金为零, 系装修或扶持期免租。

注 2: 上述表格租赁成本包括停工损失。

(三) 游乐场单位租金与当地平均房产租金

报告期内，各游乐场租赁房产面积及单价情况如下：

游乐场名称	租赁期间	租赁面积 (m ²)	租赁单价 (元/m ² /月)
汇翔游艺	2019年1月至2019年8月	1,308.00	80.00
	2019年9月至2020年6月	1,308.00	84.00
季翔欢乐	2020年3月至2020年6月	969.87	50.00
志翔欢乐	2019年5月至2020年6月	1,088.07	50.55
悦翔欢乐	2019年1月至2019年8月	1,093.57	115.00
	2019年9月至2020年6月	1,093.57	138.00
傲翔游艺	2019年1月至2019年7月	3,369.16	169.98
	2019年8月至2020年6月	3,369.16	176.40
冠翔游乐	2019年1月至2019年12月	1,171.71	149.50
	2020年1月至2020年6月	1,171.71	165.60
伟翔游艺	2019年1月至2020年2月	1,462.77	80.00
	2020年3月至2020年6月	1,462.77	100.00
易发欢乐	2019年1月至2020年6月	3,864.66	85.09
腾翔游艺	2019年1月至2020年6月	2,011.68	100.00
恒翔游艺	2019年1月至2020年6月	1,436.37	82.69

注：租赁单价以剔除租赁期间内免租等特殊情况下的单价列示。

根据广东中洲资产评估土地房地产估价有限公司出具的广州华立科技发展有限公司所承租的共 58 个房地产市场租金咨询项目租金咨询报告（中洲咨报字【2020】第 04 号），各游乐场月租金评估估价如下：

游乐场名称	评估估价区间价格 (元/平方米.月)
汇翔游艺	78.00-85.00
季翔欢乐	47.00-50.00
志翔欢乐	49.50-55.00
悦翔欢乐	126.00-143.00
傲翔游艺	160.00-182.00
冠翔游乐	148.50-165.00
伟翔游艺	86.00-100.00
易发欢乐	86.13-95.70
腾翔游艺	88.00-100.00

游乐场名称	评估估价区间价格（元/平方米.月）
恒翔游艺	73.00-83.00

游乐场运营场所均位于城市大型商业综合体内，且店铺位置多位于人流量较大的区域，游乐场单位租金与当地平均房产租金基本一致。

（四）游乐场业务拥有的员工数量、人均薪酬

1、游乐场业务拥有的员工数量、人均薪酬与人员成本的匹配性

报告期内各期与游乐场运营业务直接相关的员工数量、人均薪酬及工资总额如下表所示：

项目	2020年1-6月	2019年度
员工工资(万元)	411.28	1,177.51
员工人数(人)	154	157
年人均工资(万元)	5.34	7.50

注1：上述员工工资包括计入停工损失的职工薪酬。

注2：员工人数是指加权平均人数。

报告期内，公司游乐场运营员工人数较为稳定，2020年1-6月受新冠疫情影响，绩效工资下降导致年平均工资下降。

2、人均薪酬与当地平均薪酬比较情况

公司游乐场经营场地分别位于广州市、东莞市、佛山市及江门市，这些地区2019年度就业人员年平均工资信息如下：

城市	发布机构	名称	就业人员年平均工资（元/年）
广州市	广州市统计局	2019年广州市城镇非私营和私营单位就业人员年平均工资情况	68,878.00
东莞市	东莞市统计局	2019年东莞市平均工资情况	63,655.00
佛山市	佛山市人民政府	关于公布2019年佛山市城镇单位就业人员平均工资数据的通知	58,953.00
江门市	江门市人力资源和社会保障局	江门市2019年社会保险信息披露的通告	71,376.00

注：江门市就业人员年平均工资系江门市城镇非私营单位在岗职工的平均工资水平

报告期内游乐场业务人均薪酬与游乐场经营场所所在地就业人员年平均工资无显著差异。

八、结合报告期内工人人数变动、工人工资政策调整、工人平均工资变化、制造工时、报告期内产量、平均人数的变动等因素披露直接人工变动合理性、不同类别产品的生产周期、制约产能的关键因素，发行人人均产量变动的原因及合理性与同行业可比公司存在差异的原因。

公司根据市场需求和销售预测制定生产计划，不同类型产品分批次生产，不同批次的生产周期有所不同，一般在 60-90 天左右，制约产能的关键因素为产品类型和设备装配效率。

报告期内，公司生产成本中直接人工、员工人数、人均产量、人均月平均工资明细如下：

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
直接人工（万元）	131.78	516.51	899.17	944.17
工人人数（人）	55	55	130	138
人均产量（台/人）	16.82	102.91	65.85	57.01
人均工时（小时/人）	358.58	1,819.48	1,433.02	1,416.48
人均月平均工资（元/人）	3,993.37	7,825.86	5,763.93	5,701.49

报告期内公司直接人工下降，主要系 2018 年底转让了东莞微勤，生产工人人数减少所致。

报告期内公司人均产量有所增加，主要原因为：1) 为满足生产需求，公司人均工时上升。2) 东莞微勤部分生产工人从事零部件加工，导致 2017、2018 年人均产量较低。报告期内，同行业可比公司人均产量情况如下：

单位：台/人

项目	2019 年度	2018 年度	2017 年度
世宇科技	43.94	51.47	50.53
公司	102.91	65.85	57.01

公司人均产量高于世宇科技主要系世宇科技生产环节较长，部分生产工人从事零部件加工。

九、披露制造费用的明细及变动原因，水电气费耗用与当期产量是否匹配。

报告期内，公司生产成本中制造费用明细如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
职工薪酬	38.72	142.44	340.31	469.45
物料消耗	76.15	440.69	704.61	614.09
房屋租赁费	47.28	151.68	265.58	264.66
水电费	9.83	43.04	101.59	123.66
折旧费	34.56	69.09	126.27	141.40
设备维修费及其他	15.70	30.54	127.10	97.86
合计	222.24	877.49	1,665.48	1,711.13

报告期内，发行人制造费用变动的的原因主要系受到产量变动的影响，具体情况如下：

报告期内，职工薪酬有所下降，主要系发行人提升管理效率以及 2018 年底出售东莞微勤，生产管理人员减少所致。

报告期内，物料及燃料消耗有所波动，主要系公司产量减少所致。

报告期内，房屋租赁费、水电费、折旧费下降，主要系公司在 2018 年底转让了东莞微勤所致。

报告期内，公司生产环节与水电耗用量相关程度低，水电耗用量少，公司主要生产环节用电为检测、调试用电。

十、补充披露报告期内发行人委托组装费用与组装设备数量和金额的匹配性、相关组装成本归集和分配方式、成本结转方式等。

报告期内，发行人委托组装情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
委托组装费(万元)	65.00	314.37	237.69	280.95
委托组装设备数量(台)	766	3,760	4,799	6,662
委托组装设备价值(万元)	1,861.66	8,421.92	6,465.82	7,968.59
单台委托组装费(元)	848.59	836.09	495.29	421.72
委托组装费占委托组装设备价值比	3.49%	3.73%	3.68%	3.53%

报告期内公司委托组装费用与组装设备数量、组装设备价值具有匹配性。2019 年度、2020 年 1-6 月份单台委托组装费有所上涨，主要系公司调整产品结

构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品生产。

发行人委托组装成本归集和分配方式、成本结转方式如下：

公司委外发出材料时，根据物料收发存全月一次加权平均法计算实际领用原材料的领用单价，计算、汇总各产品当月委外出库的原材料，计入委托加工物资。加工完成入库时，将委外出库的原材料以及对应的加工费计入库存商品科目，同时冲销委托加工物资。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

1、访谈了发行人总经理等、副总经理高级管理人员以及财务人员，了解发行人成本核算的方法、存货管理制度及其执行情况，获取了发行人主要产品的生产工艺流程，评价当前成本核算方法与生产流程和特点的匹配性；

2、对采购、生产、销售、货币资金、外协加工管理流程等主要业务流程进行控制测试，评价内部控制的有效性；

3、取得了报告期内发行人各月度成本计算表以及生产成本明细表，检查直接材料、直接人工及制造费用的归集和分配是否正确；分析报告期内直接材料、直接人工、制造费用的波动情况，判断成本项目是否存在异常变动或人为调节成本的情况；

4、对比分析费用明细的组成占比、年度间增减变动并结合其他财务及非财务信息进行分析，同时对租赁成本、折旧成本等进行测算，核查相关成本发生的合理性；

5、查阅发行人员工名册，访谈发行人管理层等部门员工，了解报告期内发行人职工薪酬、员工数量等情况，并分析变动的原因及合理性；

6、取得独立第三方出具的游乐场周边房产租赁行情报告，分析单位租赁成本的合理性；

7、通过网上查询发行人所在地人均薪酬，并与公司员工薪酬水平进行比较，判断其是否异常；

8、获取报告期内委托组装清单，并向发行人相关人员进行询问、对外协厂商进行访谈，分析委托组装费用与组装设备数量和金额的匹配性。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、报告期内，发行人游戏游艺设备成本构成中直接材料成本占比较高，与同行业可比公司存在差异的原因为发行人具有知名 IP 属性的产品比重较高，相应套件成本较高；发行人游戏游艺设备单位成本高于可比公司的原因为发行人调整产品结构，单位成本较高的高端定位产品销售比重上升所致，具有合理性；

2、报告期内，发行人生产游戏游艺设备所需的主要原材料与同行业可比公司比较，具有合理性；发行人主要原材料的采购价格整体呈上升趋势，与销售产品单价逐年提升相匹配，原材料价格波动对发行人的影响较小；原材料采购数量与当期产品产量具有匹配性；

3、报告期内，发行人采用的成本核算流程和方法符合业务流程特征，成本核算过程中，直接材料、直接人工、制造费用的归集和分配方法符合《企业会计准则》的相关规定；

4、报告期内，动漫 IP 衍生产品成本中未包含生产成本的原因为根据动漫 IP 衍生产品的销售模式，发行人通过采购具有 IP 产品属性的动漫衍生产品进行销售。动漫 IP 衍生产品成本主要包括采购成本、设备折旧成本以及维护成本等。发行人具体采购内容主要为动漫 IP 形象卡片。成本结转方式符合《企业会计准则》的相关规定；发行人动漫 IP 衍生产品的业务模式具有稳定性和核心竞争力；

5、报告期内，发行人动漫 IP 衍生产品成本构成主要包括采购成本、折旧与维修成本，其中采购成本是直接销售的动漫 IP 衍生产品成本；折旧成本是指动漫卡通设备的折旧费用；维修成本是动漫卡通设备发生的维修费用。发行人未预提维修费的原因主要系动漫卡通设备质量较好，且公司制定了严格的合作设备管理制度，每年发生的维修费用极少，该业务的成本构成与业务模式相匹配；

6、报告期内，发行人设备合作运营成本中折旧成本与当期设备数量、成本和折旧政策具有匹配性。2019 年度以及 2018 年度单台设备原值变动不大，而折旧成本的增速小于运营设备数量增速的主要原因系：1) 部分设备在当年已提足

折旧仍继续使用；2) 新增的合作运营设备当年陆续铺出，折旧计提不满 12 个月所致。发行人合作运营设备的升级仅为合作运营设备中的湾岸赛车，本次升级的内容以及方式主要是在湾岸 4 的基础上，对赛车软件内容进行升级，增强了设备的体验性。发行人将软件升级包的核算放入长期待摊费用当中核算，符合《企业会计准则》的要求；

7、报告期内，发行人游乐场运营面积、单位租金和租赁成本具有匹配性，单位租金与当地平均房产租金不存在显著差异。游乐场运营业务拥有的员工数量、人均薪酬与人员成本具有匹配性，人均薪酬与当地平均薪酬不存在显著差异；

8、报告期内，发行人直接人工的变动主要系 2018 年底转让了东莞微勤，生产工人人数减少所致。发行人人均产量有所增加，主要原因为：1) 公司人均工时上升。2) 东莞微勤部分生产工人从事零部件加工，导致 2017、2018 年人均产量较低。发行人人均产量高于世宇科技主要系世宇科技生产环节较长，部分生产工人从事零部件加工；

9、报告期内，发行人制造费用变动的原因主要系受到产量变动的影 响。发行人生产环节与水电耗用量相关程度低，水电耗用量少；

10、报告期内，发行人委托组装费用与组装设备数量和金额具有匹配性。相关组装成本归集和分配方式、成本结转方式符合《企业会计准则》的规定。

11. 关于毛利率

招股说明书披露,报告期内发行人游戏游艺设备销售毛利率分别为 31.08%、31.38%、33.41%,动漫 IP 衍生产品销售毛利率分别为 32.62%、34.67%、31.98%,设备合作运营业务毛利率分别为 35.87%、35.19%、38.96%,游乐场运营服务 2019 年毛利率为 20.46%。游戏游艺设备中模拟体验类产品 2019 年毛利率上升主要是增加了部分具有知名 IP 属性的新产品。

请发行人: (1) 结合发行人产品类型、业务类型、不同类型主要产品的销售价格和单位成本情况、销售结构等,补充披露发行人游戏游艺设备中模拟体验类和亲子娱乐类产品毛利率高于可比公司的原因,发行人休闲娱乐类产品毛利率明显低于其他产品的原因。(2) 结合报告期内设备销售业务中新产品销售价格、成本和毛利率情况、单位合作运营设备贡献收入及成本变化情况,量化分析并补充披露报告期内设备销售业务中不同类型产品变动原因、设备合作运营业务毛利率上升的原因及合理性。(3) 补充披露发行人向贸易商和直销客户销售毛利率情况、不同类型客户毛利率差异及报告期毛利率变动的原因和合理性。(4) 补充披露发行人内外销毛利率情况,并结合发行人内外销产品内容差异、销售单价和成本差异等,披露内外销价格差异情况、内外销毛利率差异及变动的原因。

请保荐人和申报会计师核查并发表核查意见。

回复:

一、结合发行人产品类型、业务类型、不同类型主要产品的销售价格和单位成本情况、销售结构等,补充披露发行人游戏游艺设备中模拟体验类和亲子娱乐类产品毛利率高于可比公司的原因,发行人休闲娱乐类产品毛利率明显低于其他产品的原因。

(一) 发行人游戏游艺设备中模拟体验类和亲子娱乐类产品毛利率高于可比公司的原因

可比公司世宇科技披露的产品类型分为模拟类、儿童类、嘉年华类、礼品类,发行人产品类型分为模拟体验类、亲子娱乐类、休闲运动类。可比公司世宇科技

与发行人产品分类口径存在差异，世宇科技模拟类产品与公司模拟体验类产品分类口径较为接近，鉴于模拟体验类设备销售单价和单位成本与其他类型产品差异较大，发行人与世宇科技按照产品类型比较情况如下：

单位：万元/台

项目		2019 年度		2018 年度		2017 年度	
		世宇科技	本公司	世宇科技	本公司	世宇科技	本公司
模拟体验类	单位售价	5.26	5.24	4.37	4.85	4.32	4.36
	单位成本	3.64	3.49	3.31	3.37	3.24	3.01
	毛利率（%）	30.68%	33.53%	24.24%	30.48%	24.96%	31.01%
其他类	单位售价	2.63	2.71	2.46	2.06	2.29	1.87
	单位成本	1.71	1.81	1.48	1.39	1.42	1.28
	毛利率（%）	35.21%	33.19%	39.86%	32.45%	37.89%	31.16%

注 1：游戏游艺设备不同机型的销售价格、单位成本差异较大，在同一类型设备中产品销售价格、单位成本的差异也较大。

注 2：同行业可比公司数据由其公开披露资料测算得出。

由上表可以看出，发行人模拟体验类设备毛利率水平高于世宇科技，主要因为本公司模拟体验类产品大多具有全球知名 IP 属性，受市场欢迎程度较高，售价相对较高，2019 年世宇科技模拟体验类销售单价大幅提升，毛利率相应提升，发行人模拟体验类销售单价稳步提升。

发行人其他类产品毛利率水平低于世宇科技，主要因为产品分类口径不同，销售区域不同，世宇科技海外销售占比较高。

（二）发行人休闲运动类产品毛利率明显低于其他产品的原因

报告期内，发行人休闲运动类产品和其他产品销售毛利率情况如下：

单位：万元/台

项目		2020 年 1-6 月	2019 年度
单位售价	模拟体验类	4.98	5.24
	休闲运动类	4.76	3.19
	亲子娱乐类	3.79	2.64
单位成本	模拟体验类	3.32	3.49
	休闲运动类	3.51	2.32
	亲子娱乐类	2.53	1.74
毛利率	模拟体验类	33.32%	33.53%

	休闲运动类	26.26%	27.23%
	亲子娱乐类	33.29%	34.19%
	项目	2018 年度	2017 年度
单位售价	模拟体验类	4.85	4.36
	休闲运动类	2.84	2.63
	亲子娱乐类	1.98	1.76
单位成本	模拟体验类	3.37	3.01
	休闲运动类	2.04	1.98
	亲子娱乐类	1.32	1.19
毛利率	模拟体验类	30.48%	31.01%
	休闲运动类	28.02%	24.85%
	亲子娱乐类	33.17%	32.44%

报告期内，休闲运动类设备销售毛利率低于模拟体验类和亲子娱乐类设备，主要原因为报告期内公司休闲运动类设备较为传统，市场竞争较为激烈，毛利率相对较低。

二、结合报告期内设备销售业务中新产品销售价格、成本和毛利率情况、单位合作运营设备贡献收入及成本变化情况，量化分析并补充披露报告期内设备销售业务中不同类型产品变动原因、设备合作运营业务毛利率上升的原因及合理性。

（一）报告期内设备销售业务中不同类型产品毛利率变动原因

1、模拟体验类产品的毛利率变动的原因

报告期内设备类业务中，模拟体验类产品毛利率分别为 31.01%、30.48%、33.53%、33.32%。报告期内，公司模拟体验类产品的销售金额和毛利率情况如下：

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
销售额（万元）	3,686.64	19,831.46	19,362.11	15,919.13
毛利额（万元）	1,228.37	6,648.53	5,901.94	4,935.77
毛利占比	56.15%	66.63%	52.99%	48.26%
销售单价	4.98	5.24	4.85	4.36
毛利率	33.32%	33.53%	30.48%	31.01%

2019年毛利率上升的主要原因为当期增加了极速5、巨兽浩劫2、光环、古墓丽影、马力欧卡丁车等具有国际顶级IP属性的新产品，提升了模拟体验类产品的盈利水平，具体情况如下：

单位：万元/台，万元

项目	极速5	巨兽浩劫2	光环	马力欧卡丁车	古墓丽影
销售额	3,051.77	1,991.94	762.57	687.83	609.3
销售额占比	15.39%	10.04%	3.85%	3.47%	3.07%

2、亲子娱乐类产品毛利率变动的的原因

报告期内设备类业务中，亲子娱乐类产品毛利率分别为32.44%、33.17%、34.19%、33.29%，公司主动调整亲子娱乐类产品的结构，减少娃娃机等低毛利产品的生产销售，产品销售单价上升，使得亲子娱乐类设备销售毛利率略有提升。

报告期内，公司亲子娱乐类产品的销售金额和毛利率情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
销售额(万元)	2,382.06	8,581.94	13,889.45	14,115.73
毛利额(万元)	793.04	2,934.50	4,606.88	4,579.15
毛利占比	36.25%	29.41%	41.36%	44.77%
销售单价	3.79	2.64	1.98	1.76
毛利率	33.29%	34.19%	33.17%	32.44%

3、休闲运动类产品毛利率变动的的原因

报告期内，公司销售休闲运动类产品较少，其毛利占比较低。报告期内，休闲运动类产品毛利率水平分别为24.85%、28.02%、27.23%、26.26%，毛利率基本保持稳定。报告期内，公司休闲运动类产品的销售金额和毛利率情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
销售额(万元)	632.54	1,449.96	2,246.02	2,870.45
毛利额(万元)	166.12	394.83	629.42	713.25
毛利占比	7.59%	3.96%	5.65%	6.97%
销售单价	4.76	3.19	2.84	2.63
毛利率	26.26%	27.23%	28.02%	24.85%

(二) 设备合作运营业务毛利率上升的原因及合理性

报告期内，公司设备合作运营业务的毛利和毛利率稳步提升，具体情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
设备合作运营业务收入(万元)	912.98	3,872.86	3,162.89	2,410.56
设备合作运营业务成本(万元)	600.85	2,364.01	2,049.92	1,545.99
毛利率	34.19%	38.96%	35.19%	35.87%

注：2020年1-6月设备合作运营的成本不包括停工损失。

报告期内，公司设备合作运营业务毛利率分别为35.87%、35.19%、38.96%、34.19%。2017年-2019年设备合作运营毛利率提升的主要原因为公司提升了设备合作运营业务的运营服务水平，并对部分合作机台设备进行了内容升级，合作运营业务稳步增长，单台设备收入提升，具体情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
合作运营收入(万元)①	912.98	3,872.86	3,162.89	2,410.56
期末投放数量(台)②	2,886	2,879	2,615	2,337
平均收入(万元/台)①/②	0.32	1.35	1.21	1.03

2020年1-6月受疫情因素的影响，设备合作运营门店开业时间较短，设备合作运营收入下降，剔除停工损失的影响后，毛利率水平略有下降。

三、补充披露发行人向贸易商和直销客户销售毛利率情况、不同类型客户毛利率差异及报告期毛利率变动的原因和合理性。

报告期内，公司主营业务收入分为销售产品业务和运营业务，其中销售产品业务包括游戏游艺设备销售、动漫IP衍生产品销售，运营业务包括设备合作运营和游乐场运营。其中，销售产品业务客户包含境内外的贸易商及运营商客户，运营业务客户仅为境内运营商客户。

(一) 销售产品业务

2017年-2019年公司产品销售产品业务贸易商客户毛利率水平低于运营商客户毛利率水平，主要系公司向贸易商客户让渡少量盈利，符合双方商业利益。2020年1-6月贸易商毛利率提升的主要原因为2020年1-6月贸易商采购的模拟体验类产品比重提升。报告期内，公司销售产品业务分客户类型毛利率情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度
----	-----------	--------

		销售收入	销售成本	毛利率	销售收入	销售成本	毛利率
境内	运营商	6,158.90	4,178.48	32.16%	25,641.25	17,492.94	31.78%
	贸易商	1,367.24	926.51	32.23%	4,459.45	3,222.97	27.73%
	合计	7,526.14	5,104.99	32.17%	30,100.70	20,715.91	31.18%
境外	运营商	509.94	289.12	43.30%	4,192.94	2,333.38	44.35%
	贸易商	221.24	135.52	38.74%	2,128.37	1,297.58	39.03%
	合计	731.18	424.65	41.92%	6,321.31	3,630.96	42.56%
项目	2018 年度			2017 年度			
	销售收入	销售成本	毛利率	销售收入	销售成本	毛利率	
境内	运营商	29,085.71	20,205.49	30.53%	23,318.24	16,440.21	29.50%
	贸易商	3,293.42	2,495.64	24.22%	3,782.57	2,801.80	25.93%
	合计	32,379.13	22,701.12	29.89%	27,100.81	19,242.00	29.00%
境外	运营商	3,649.55	2,080.85	42.98%	3,943.18	2,208.54	43.99%
	贸易商	3,629.13	2,295.15	36.76%	3,902.04	2,601.59	33.33%
	合计	7,278.68	4,376.00	39.88%	7,845.22	4,810.13	38.69%

报告期内，公司主动调整产品结构，减少低毛利、低技术含量产品生产销售，毛利率整体呈增长趋势。

（二）运营业务

报告期内，公司运营服务的客户不存在贸易商，均为境内运营商或消费者，运营业务的毛利率情况如下：

项目	2020 年 1-6 月			2019 年度		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率
设备合作运营	912.98	600.85	34.19%	3,872.86	2,364.01	38.96%
游乐场运营	1,394.39	1,438.63	-3.17%	8,372.58	6,659.43	20.46%
项目	2018 年度			2017 年度		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率
设备合作运营	3,162.89	2,049.92	35.19%	2,410.56	1,545.99	35.87%
游乐场运营	-	-	-	-	-	-

四、补充披露发行人内外销毛利率情况，并结合发行人内外销产品内容差异、销售单价和成本差异等，披露内外销价格差异情况、内外销毛利率差异及变动的原因。

报告期内，公司业务主要来源于境内业务，境内营业收入占比分别为 79.00%、83.00%、87.01%、93.27%。公司各主营业务的毛利和毛利率按照区域构成如下：

单位：万元

项目	区域	2020年1-6月			2019年度		
		毛利	毛利率	毛利占有率	毛利	毛利率	毛利占有率
游戏游艺产品	国内	2,421.15	32.17%	80.82%	9,384.79	31.18%	61.35%
	国外	306.53	41.92%	10.23%	2,690.35	42.56%	17.59%
设备合作运营	国内	312.13	34.19%	10.42%	1,508.85	38.96%	9.86%
游乐场运营	国内	-44.24	-3.17%	-1.48%	1,713.15	20.46%	11.20%
合计		2,995.57	28.35%	100.00%	15,297.14	31.43%	100.00%
项目	区域	2018年度			2017年度		
		毛利	毛利率	毛利占有率	毛利	毛利率	毛利占有率
游戏游艺产品	国内	9,678.01	29.89%	70.68%	7,858.81	29.00%	66.84%
	国外	2,902.68	39.88%	21.20%	3,035.09	38.69%	25.81%
设备合作运营	国内	1,112.97	35.19%	8.13%	864.57	35.87%	7.35%
游乐场运营	国内	-	-	-	-	-	-
合计		13,693.67	31.98%	100.00%	11,758.47	31.48%	100.00%

报告期内，公司向国外客户主要销售游戏游艺设备，销售额较小但销售价格较高，毛利率水平较高。报告期内，公司向国内客户、国外客户销售游戏游艺设备的销售单价、单位成本、销售毛利率情况如下：

单位：万元/台

项目		2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
国内	销售单价	4.56	3.87	2.89	2.45
	单位成本	3.12	2.67	2.05	1.75
	毛利率	31.59%	30.98%	29.18%	28.70%
国外	销售单价	3.76	4.51	3.56	3.11
	单位成本	2.19	2.59	2.14	1.90

	毛利率	41.61%	42.55%	39.88%	38.69%
--	-----	--------	--------	--------	--------

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

- 1、取得发行人分类别分区域产品销售明细表，分析毛利率波动的情况；
- 2、访谈发行人管理层，了解毛利率波动的具体原因；
- 3、查阅同行业可比公司数据，了解行业整体盈利情况及变化趋势；
- 4、走访发行人主要客户，了解发行人产品竞争力及市场情况。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、发行人游戏游艺设备中模拟体验类和亲子娱乐类产品毛利率高于可比公司的原因系模拟体验类产品大多具有全球知名 IP 属性，受市场欢迎程度较高，售价相对较高，发行人休闲娱乐类产品毛利率低于其他产品的原因系休闲运动类设备较为传统，市场竞争较为激烈，毛利率相对较低，具有合理性。

2、发行人报告期内设备销售业务中不同类型产品毛利率变动主要系发行人主动调整产品结构所致，设备合作运营业务毛利率上升的原因为公司合作运营业务持续发展，单台设备收入提升，具有合理性。

3、发行人向贸易商和直销客户销售毛利率情况受客户采购产品类型不同产生差异，一般而言直销客户毛利率水平较高，具有合理性。

4、发行人业务主要为内销，外销产品占比较小但售价较高，外销产品毛利率相对较高，具有合理性。

12. 关于销售费用

招股说明书披露，报告期内发行人销售费用分别为 2,575.63 万元、2,746.94 万元、2,899.67 万元，销售费用率分别为 6.66%、6.13%、5.82%。其中，职工薪酬 2018 年增长 13%、2019 年下降 1.73%，宣传推广费逐年上升且 2019 年涨幅较大，运输费、报关费、包装费逐年下降，租赁费和其他费用逐年上升。发行人销售费用率低于同行业可比公司。

请发行人：（1）结合销售人员变动情况、销售人员薪酬、销售政策等，补充披露报告期内销售费用中职工薪酬变动的原因，销售人员数量与发行人销售规模、销售人员薪酬与当地人均薪酬的匹配性，差旅及办公费变动原因。（2）结合宣传推广费支出明细、相关宣传活动情况等，补充披露发行人宣传推广费上升的原因及合理性。（3）补充披露发行人运输费、报关费和包装费与报告期内发行人产品销售数量、出口金额的匹配性，报告期内相关费用逐年下降原因及合理性。（4）结合销售模式、销售费用构成等，补充披露发行人销售费用率低于同行业可比公司的原因，发行人是否存在压低销售费用、关联方或潜在关联方承担成本或代垫费用的情况。（5）补充披露租赁费和其他费用的具体内容、相关费用报告期变动原因。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、结合销售人员变动情况、销售人员薪酬、销售政策等，补充披露报告期内销售费用中职工薪酬变动的原因，销售人员数量与发行人销售规模、销售人员薪酬与当地人均薪酬的匹配性，差旅及办公费变动原因。

报告期内销售费用人员数量与当期薪酬的情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
销售人员数量	43	40	44	37
销售费用中的职工薪酬	276.39	686.76	698.88	618.25

注：销售人员数量是指加权平均人数。

报告期内，销售费用中 2018 年度职工薪酬较 2017 年度增加主要系 2018 年

度随着公司业务规模扩大，销售人员增加以及涨薪所致；2019 年职工薪酬略有下降，主要系新增加的人员薪酬较低所致。

报告期内，公司销售人员数量与营收规模一致，具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
销售人员数量	43	40	44	37
营业收入	10,654.84	49,818.40	44,824.22	38,657.75

注：销售人员人数是指加权平均人数

从上表可以看出，发行人销售人员数量与发行人销售规模具有匹配性。

报告期内，公司销售人员薪酬与当地人均薪酬情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
发行人平均工资	6.43	17.17	15.88	16.71
当地平均工资	\	6.48	6.09	5.62

数据来源：广东省统计局《广东城镇私营单位分区域就业人员年平均工资-珠三角核心地区》，珠三角核心区包括：广州、深圳、珠海、佛山、江门、东莞、中山、惠州和肇庆。

2018 年发行人销售人员人均工资略有下降主要原因为公司新增销售人员，发行人销售人员平均工资高于当地平均工资，具有合理性。

报告期内，发行人差旅及办公费 2018 年较 2017 年有所增加，主要系发行人经营规模扩大，因展览活动出差较 2017 年增多所致。

二、结合宣传推广费支出明细、相关宣传活动情况等，补充披露发行人宣传推广费上升的原因及合理性。

业务宣传费 2018 年较 2017 年有所增加，主要由于 2018 年的展览活动及布展会规模较 2017 年有所增加；2019 年度业务宣传费比 2018 年度有所增加，主要系 2019 年度展会支出及运营服务业务推广支出增长，业务宣传费增加所致。

三、补充披露发行人运输费、报关费和包装费与报告期内发行人产品销售数量、出口金额的匹配性，报告期内相关费用逐年下降原因及合理性。

运输费与报告期发行人产品销售数量对比如下：

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
----	--------------	---------	---------	---------

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
设备销售收入(万元)	6,701.24	29,863.36	35,497.58	32,905.31
单台运输费(万元)	0.02	0.02	0.02	0.02

报告期内，运输费下降主要系发行人游戏游艺设备销售数量下降所致。

报告期内，公司报关费用与游戏游艺设备出口数量、金额情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
报关费(万元)	23.85	251.35	273.49	302.11
出口(台)	187.00	1,394.00	2,045.00	2,525.00
设备出口金额(万元)	702.52	6,287.76	7,278.12	7,844.91
单台报关费(万元)	0.13	0.18	0.13	0.12

受到报关出口数量影响，在单个货柜的价格固定的情况下，公司游戏游艺设备出口数量下降，需要承担的单位费用上升，导致公司2017年至2019年度单台报关费上升。

报告期内，公司包装费与产品销售数量情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
包装费(万元)	46.43	294.96	427.50	474.53
设备销售数量+合作运营设备增加数量(台)	1,555	9,966	13,513	14,113
单台包装费(万元)	0.03	0.03	0.03	0.03

从上表可以看出，发行人包装费与报告期内发行人产品销售数量以及合作运营设备机台增加数量基本一致。

综上所述，报告期内公司运输费、报关费以及包装费逐年下降的原因主要系发行人游戏游艺设备销售数量下降所致。

四、结合销售模式、销售费用构成等，补充披露发行人销售费用率低于同行业可比公司的原因，发行人是否存在压低销售费用、关联方或潜在关联方承担成本或代垫费用的情况。

（一）公司与同行业可比公司销售费用对比

本公司与相近行业上市公司销售费用占营业收入比例比较情况如下：

公司名称	2019 年度	2018 年度	2017 年度
世宇科技	9.63%	9.42%	7.79%
中山金马	4.70%	4.52%	5.02%
IGS	20.86%	24.57%	23.37%
本公司	5.82%	6.13%	6.66%

注：截至本招股说明书签署日，以上数据系根据各上市公司公开资料整理。万代南梦宫财务报告将销售费用与管理费用合并列示，无法取得单独的销售费用率数据。

公司销售费用率与相近行业上市公司相比处于中间水平，具体情况如下：

1、中山金马主要从事大型游乐设施的生产和销售，下游客户主要为户外大型游乐园、主题公园和城市综合体等。中山金马业务类型和客户群体与公司差异较大，销售费用率水平低于本公司。

2、IGS 主营业务包括软、硬件开发，主要产品分为商用游戏游艺设备及线上游戏两大类，以软件开发为主。IGS 业务类型和客户群体与公司差异较大，销售费用率水平高于本公司。

3、世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。世宇科技销售费用率水平高于本公司，主要原因为世宇科技境外销售比重较大且设立境外销售子公司，销售人员较多，运输费用、销售人员费用、售后服务费用较高。

（二）公司与世宇科技销售费用对比

本公司与世宇科技销售费用相对较低的主要原因如下：

本公司主要客户为境内客户，公司主要客户大玩家、万达宝贝王、乐的文化、永旺幻想、风云再起等客户与公司合作多年，建立了长期、稳定的合作关系。世宇科技境外销售比重较高，2017-2019 年度境外主营业务收入占比分别为 45.40%、54.83%和 50.43%，世宇科技在香港、加拿大分别设立了下属企业香港世宇、加

拿大世宇，在海外建立了自有的销售团队，相应的人员费用、快递运输费用、售后服务、运营费用等费用金额增加。

结合销售费用的构成，发行人销售费用低于世宇科技的原因如下：

1、发行人销售人员数量和薪酬总额较少。发行人 2019 年度销售费用中职工薪酬 686.76 万元，占营业收入 1.83%。世宇科技 2019 年度销售费用中人员费用 1,417.36 万元，占营业收入 3.13%。

2、发行人客户主要在境内，运输费用、售后服务费用相对较少。发行人 2019 年度运输费用 177.87 万元，占营业收入 0.36%。世宇科技 2019 年度快递运输费用 755.24 万元，占营业收入 1.67%。发行人 2019 年度售后服务费 78.21 万元，占营业收入 0.16%，世宇科技 2019 年度售后服务费 328.42 万元，占营业收入 0.72%。

3、世宇科技开发海外市场，建立销售团队，需要支付给第三方服务公司 AMUSEMENT WORLD WIDE 运营费用。世宇科技 2019 年度运营费用 640.01 万元，占营业收入 1.41%。

综上，发行人销售费用低于同行业可比公司系销售模式和销售区域差异所致，发行人不存在压低销售费用、关联方或潜在关联方承担成本或代垫费用的情况。

五、补充披露租赁费和其他费用的具体内容、相关费用报告期变动原因。

报告期内，公司租赁费的具体内容如下：

单位：万元

租赁地点	租赁方	商铺面积 (m ²)	租赁期限	单位租赁成本 (元/m ²)	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
广州星力动漫产业园 K 铺	广州星力动漫产业园	3,526	2017 年 1 月-2017 年 5 月	28.57	-	-	-	40.30
广州市大龙街茶东村富怡路 21 号 2 座 104 厂房	广州市长安达粮油运输公司	4,900	2017 年 5 月-2018 年 6 月	20.75	-	-	59.36	81.36
南沙区东涌镇启新路 2 号 G 座三楼	广州瓷木年桦物业管理有限公司	9,000	2018 年 6 月-2020 年 2 月	19.80	35.98	215.69	124.75	-
合计					35.98	215.69	184.11	121.66

报告期内公司租赁费逐年增加，主要系公司租赁的仓库面积增加所致。2020年南沙仓库租赁到期后公司不再续租仓库。

报告期内，公司其他费用的具体内容如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
售后服务费	17.47	87.38	85.65	46.99
折旧摊销	10.54	10.08	15.53	19.51
其他杂费	17.10	14.12	7.61	6.85
合计	45.11	111.58	108.79	73.35

报告期内，发行人销售费用中的其他主要包括售后服务费、折旧摊销等，不存在异常。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

1、了解及评价发行人与销售费用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、访谈发行人销售部门负责人，了解公司获取业务的方式、渠道，评估公司销售费用低于同行业可比公司的合理性；

3、检查费用挂账及费用计提的完整性：

（1）结合预付款项、其他应收款核查，检查期末是否存在未入账费用；

（2）结合应付职工薪酬核查，通过检查期末工资、奖金计提依据、期后发放数据等核查发行人工资费用确认的准确性和完整性；取得发行人员工名册，抽查访谈部门员工，了解员工实际数量是否与账上发放薪酬的员工数量一致；结合发行人员工数量和薪酬标准变动情况，分析发行人人工费用变动合理性；将人均薪资水平与当地工资水平进行比较，分析发行人人工费用计提是否合理；

4、检查各费用项目开支内容、开支标准是否符合有关合同、协议或规定，计提是否正确，关注是否存在推迟入账的费用；

5、对于运输费的检查，获取报告期内发行人与物流供应商签订的合同、运杂费结算单据、运输台账等，检查运输及出口报关费的真实性；同时结合销量、客户的位置分布、距离、运费等因素，分析报告期内运输及报关费与营业收入变动趋势及合理性。

6、检查实际控制人及其控制企业的主要银行账户流水，检查发行人董监高的个人银行账户流水，检查其是否存在未披露、未入账的与发行人、发行人供应商或客户及发行人员工相关的收支，检查是否存在关联方或其他第三方代垫费用的情形；

7、对销售费用进行截止性测试，检查期后费用的支付情况，核查发行人费用是否在正确的会计期间确认；

8、对销售费用进行分析性复核，分析费用总体合理性、明细项目变动的合理性，关注各期是否异常变化、是否与同行业水平、变动趋势不一致。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、报告期内，发行人销售费用中 2018 年度职工薪酬较 2017 年度增加主要系 2018 年度随着公司业务规模扩大，销售人员增加以及涨薪所致；2019 年职工薪酬略有下降，主要系新增加的人员薪酬较低所致。销售人员职工薪酬变动合理。销售人员数量与发行人销售规模、销售人员薪酬与当地人均薪酬相匹配。

2、报告期内，发行人宣传推广费整体呈增长趋势，主要原因为：1) 公司 2018 年参加的展览活动较 2017 年增加；2) 2019 年度运营服务业务增长，业务宣传费相应增加，宣传推广费上升合理。

3、报告期内，发行人运输费、报关费和包装费与报告期内发行人产品销售数量、出口金额具有匹配性。发行人运输费、报关费以及包装费逐年下降的原因主要系发行人游戏游艺设备销售数量下降所致，运输费、报关费以及包装费变化情况合理。

4、报告期内，发行人销售费用率低于同行业可比公司的原因为：1) 发行人销售人员数量和薪酬总额较少；2) 发行人客户主要在境内，运输费用、售后服

务费用相对较少；3) 世宇科技开发海外市场，建立销售团队，需要支付给第三方服务公司 AMUSEMENT WORLD WIDE 运营费用，具有合理性。发行人不存在压低销售费用、关联方或潜在关联方承担成本或代垫费用的情况。

5、报告期内，发行人租赁费逐年增加，主要系租赁的仓库面积增加所致。发行人销售费用中的其他主要包括售后服务费、折旧摊销等，不存在异常。

13. 关于管理费用

招股说明书披露，报告期内发行人管理费用分别为 3,024.12 万元、3,242.75 万元、3,204.66 万元，管理费用率分别为 7.82%、7.23%、6.43%。其中，2018 年职工薪酬下降 6.43%，主要是由于发行人组织机构调整和人员优化；2019 年折旧摊销增长 191%，主要是新增自营游乐场运营服务导致折旧摊销上升。报告期内，发行人管理费用率高于同行业可比公司。

请发行人：（1）结合管理人员变动情况、管理人员人均工资变化等，补充披露管理费用中职工薪酬与管理人员的变动、人均工资变动的匹配关系，以及与当地平均薪酬水平的对比情况。（2）补充披露办公管理费的核算内容及报告期内增长原因。（3）结合自营游乐场相关设施设备金额、管理设施与生产设备的划分依据、折旧政策等，补充披露发行人管理费用中折旧及摊销费用的核算内容、相关费用核算是否准确完整，折旧及摊销费与发行人游乐场业务规模和数量的匹配关系。（4）结合发行人和可比公司管理费用明细、发行人人均薪酬与可比公司差异情况，进一步分析披露发行人管理费用率高于可比公司的原因。（5）补充披露其他费用的主要内容。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、结合管理人员变动情况、管理人员人均工资变化等，补充披露管理费用中职工薪酬与管理人员的变动、人均工资变动的匹配关系，以及与当地平均薪酬水平的对比情况

报告期内，发行人管理人员人数与管理人员人均工资变动幅度不大，发行人管理人员人均工资水平平均高于所在经营地的平均薪酬水平。具体情况如下：

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
管理人员人数（人）	97	95	95	94
管理费用中职工薪酬（万元）	532.19	1,700.31	1,699.91	1,816.73
管理人员人均工资（万元/年）	5.60	18.18	18.09	19.33
当地平均工资水平（万元/年）	-	6.48	6.09	5.62

数据来源：广东省统计局《广东城镇私营单位分区域就业人员年平均工资-珠三角核心地区》，珠三角核心区包括：广州、深圳、珠海、佛山、江门、东莞、中山、惠州和肇庆。

2018年发行人管理人员人均薪酬略有下降，主要原因为部分管理人员离职，新入职管理人员人均薪酬相对较低所致。

二、补充披露办公管理费的核算内容及报告期内增长原因

报告期内，公司办公管理费分别为916.39万元、954.61万元、1,040.06万元、272.04万元，公司办公管理费主要核算内容包括办公场所租赁及物业费用、办公及劳务费、交通费以及业务招待费等内容。

报告期内发行人办公管理费略有增长，主要原因系随着自营游乐场、设备合作等业务模式的推广和深化，办公管理费相应增加。

三、结合自营游乐场相关设施设备金额、管理设施与生产设备的划分依据、折旧政策等，补充披露发行人管理费用中折旧及摊销费用的核算内容、相关费用核算是否准确完整，折旧及摊销费与发行人游乐场业务规模和数量的匹配关系

（一）自营游乐场相关设施设备金额、管理设施与生产设备的划分依据、折旧政策

截至2020年6月30日，发行人自营游乐场业务板块共有11家法人主体，拥有固定资产净值达3,795.14万元，占公司全部固定资产净额的16.48%。发行人自营游乐场业务板块的固定资产主要为游戏游艺设备，占比97.18%。其余小额固定资产主要系会员卡充值设备、收银主机等营销辅助设备。发行人自营游乐场设备分为生产运营设备、营销辅助设备等类型，按照直线法计提折旧，折旧年限3-5年。具体情况如下：

1、管理设施与生产设施的划分依据、折旧政策

发行人根据《企业会计准则》及业务实际情况，将自营游乐场固定资产划分为生产运营设备和营销辅助设备。自营游乐场生产运营设备指通过消费者使用而直接产生经济利益流入的设备，主要包括各种类型的游戏游艺设备。该种类型设

备折旧计入主营业务成本。自营游乐场营销辅助设备是指虽不能直接产生经济利益流入，但具备对自营游乐场销售的辅助功能，主要包括会员卡充值设备、收银主机等。该种类型设备折旧计入销售费用。

项目	设备分类	折旧政策
游乐场 固定资产	生产运营设备	直线法，折旧年限 5 年，残值率 5%，计入主营业务成本
	营销辅助设备	直线法，折旧年限 3-5 年，残值率 5%，计入销售费用

2、自营游乐场相关设施设备金额

截至 2019 年 12 月 31 日，发行人自营游乐场相关设施设备金额情况如下：

单位：万元

项目	原值	累计折旧	减值准备	净值
生产运营设备	4,868.40	1,167.40	/	3,701.00
营销辅助设备	87.65	6.76	/	80.89
合计	4,956.05	1,174.16	/	3,781.89

截至 2020 年 6 月 30 日，发行人自营游乐场相关设施设备金额情况如下：

单位：万元

项目	原值	累计折旧	减值准备	净值
生产运营设备	5,282.47	1,594.31	/	3,688.16
营销辅助设备	124.72	17.75	/	106.97
合计	5,407.19	1,612.06	/	3,795.14

(二) 发行人管理费用中折旧及摊销费用的核算内容、相关费用核算准确完整性

公司严格遵守《企业会计准则》，管理费用中相关费用核算准确完整。报告期内，公司管理费用中折旧及摊销核算内容包括无形资产摊销、长期待摊费用摊销和折旧费用，其中，无形资产摊销主要系办公类软件和商标权费用的摊销，长期待摊费用的摊销主要系游乐场装修费用的摊销，折旧费用主要系发行人管理用设备折旧，具体情况如下：

单位：万元

核算内容	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
无形资产摊销	12.03	23.77	27.89	4.43
长期待摊费用摊销	11.02	104.86	8.30	9.22

核算内容	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
折旧费用	27.74	53.14	26.25	38.70
合计	50.79	181.77	62.45	54.02

公司2019年折旧及摊销较2018年增长191.06%，主要系南海伟翔调整租赁面积，部分装修费一次性计入管理费用所致。

(三) 折旧及摊销费与发行人游乐场业务规模和数量的匹配关系

根据自营游乐场设备设施划分依据，发行人固定资产折旧计入主营业务成本和销售费用，不纳入管理费用核算。管理费用中折旧及摊销费用金额相对较小，折旧及摊销费用与游乐场业务规模和数量不存在匹配关系。

游乐场相关设备的折旧摊销主要在营业成本中核算，游乐场折旧摊销费和业务规模基本一致，具体情况如下：

核算内容	2020年1-6月	2019年度
游乐场折旧摊销费用（万元）	589.70	883.14
游乐场设备数量（台）	1,867.00	1,726.00
游乐场运营收入（万元）	1,394.39	8,372.58

注：上述折旧摊销费用包括停工损失。

四、结合发行人和可比公司管理费用明细、发行人人均薪酬与可比公司差异情况，进一步分析披露发行人管理费用率高于可比公司的原因

(一) 公司与同行业可比公司管理费用对比

公司与同行业可比公司管理费用占营业收入比例情况如下：

公司名称	2019年度	2018年度	2017年度
世宇科技	5.62%	5.94%	6.59%
中山金马	13.24%	13.01%	11.28%
IGS	3.74%	5.00%	4.52%
本公司	6.43%	7.23%	7.82%

注：以上数据系根据各上市公司公开资料整理。

公司管理费用率与相近行业上市公司相比处于中间水平，具体情况如下：

1、中山金马主要从事大型游乐设施的生产和销售，业务类型与公司差异较大，管理费用率水平高于本公司。

2、IGS 主营业务包括软、硬件开发，以软件开发为主，业务类型与公司差异较大，IGS 公司整体规模大于本公司，管理费用率水平低于本公司。

3、世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。本公司管理费用率水平高于世宇科技，主要原因为本公司管理费用中的工资薪酬较高。

（二）公司与世宇科技管理费用对比

公司管理费用率高于世宇科技，主要原因为：公司管理费用中职工薪酬金额较高，发行人 2019 年度管理费用中职工薪酬 1,700.31 万元，占营业收入的比重为 3.41%，世宇科技 2019 年度管理费用中职工薪酬 1,314.73 万元，占营业收入的比重为 2.90%。由于薪酬政策差异及广州与中山区域经济水平差异等因素，发行人管理人员薪酬水平高于世宇科技。报告期内，发行人与可比公司世宇科技管理人员人均薪酬如下：

单位：万元

公司名称	2019 年度	2018 年度	2017 年度
世宇科技	10.27	10.54	10.67
发行人	18.18	18.09	19.33

五、补充披露其他费用的主要内容。

其他主要系保洁费、协会会员费和其他杂费，具体情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
保洁费	13.34	41.10	36.27	27.48
协会会员费	-	17.12	15.75	15.85
其他杂费	0.81	4.12	7.53	18.18
合计	14.15	62.34	59.55	61.51

保洁费主要系支付的清洁费等；协会会员费主要系支付的广东省游戏产业协会会员费、中国娱乐行业协会会员费等。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师的核查程序如下：

1、了解及评价发行人与期间费用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、对管理费用执行分析性程序，包括：费用结构分析、纵向数据对比分析、同行业数据对比分析、运费与收入的匹配性分析、职工薪酬变动分析等；

3、检查费用挂账及费用计提的完整性：（1）结合预付款项、其他应收款核查，检查期末是否存在未入账费用；（2）结合应付职工薪酬核查，通过检查期末工资、奖金计提依据、期后发放数据等核查发行人工资费用确认的准确性和完整性；结合发行人员工数量和薪酬标准变动情况，分析发行人人工费用变动合理性；将人均薪资水平与当地工资水平进行比较，分析发行人人工费用计提是否合理；（3）抽查各费用项目合同，检查开支内容、开支金额是否符合有关合同、协议或规定，复核资产折旧摊销是否准确、计提是否充分；

4、抽查管理费用相关凭证，包括费用相关的审批单、发票和付款单据等，检查费用真实性、准确性，并复核费用的会计处理是否正确；

5、对期间费用进行截止性测试，检查期后费用的支付情况，核查发行人费用是否计入正确的会计期间；

6、对期间费用进行分析性复核，分析各期期间费用总体合理性、明细项目变动的合理性，关注各期是否异常变化、是否与同行业水平、变动趋势不一致；

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、报告期内，发行人管理人员变动及管理人员人均工资变动处于合理水平，管理费用中的职工薪酬与管理人员的变动、人均工资变动相匹配，发行人管理人員工资水平高于当地平均薪酬水平。发行人已在招股说明书中补充披露上述内容；

2、发行人办公管理费核算内容包括办公场所租赁及物业费用、办公及劳务

费、交通费以及业务招待费等。报告期内，办公管理费增长主要原因系随着自营游乐场、设备合作等业务模式的推广和深化，办公管理费相应增加；

3、发行人已在招股说明书中补充披露管理费用中折旧及摊销费用的核算内容。发行人相关费用核算准确完整。管理费用中的折旧摊销费用与发行人游乐场业务规模和数量不存在匹配关系；

4、报告期内，发行人管理费用率处于同行业中等水平。发行人管理费用高于可比公司世宇科技，主要原因系薪酬政策差异及广州与中山区域经济水平差异造成。

14. 关于研发费用

报告期内，发行人研发费用分别为 1,949.56 万元、2,297.53 万元、1,499.07 万元，研发费用率分别为 5.04%、5.13%、3.01%。2019 年研发费用中人员薪酬、材料费用、折旧摊销和开发服务费均较 2018 年有所下降。发行人研发费用率低于同行业可比公司，发行人目前共有 7 项正在进行或拟进行的研发项目。

请发行人：（1）结合发行人报告期内研发项目数量、研发投入、行业经营特征等，补充披露发行人研发费用中人员薪酬、材料费用、折旧摊销和开发服务费变动原因及合理性、相关费用变动趋势与发行人相关研发项目的匹配关系。

（2）补充披露报告期内发行人开发服务费具体支出明细、委托开发对象、涉及的具体项目、相关项目知识产权归属、发行人进行委外开发的原因、发行人自身研发能力能否胜任相关研发项目。（3）结合发行人生产工艺的变革披露报告期各期研发投入是否充足，是否足以支撑生产工艺的更新换代。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、结合发行人报告期内研发项目数量、研发投入、行业经营特征等，补充披露发行人研发费用中人员薪酬、材料费用、折旧摊销和开发服务费变动原因及合理性、相关费用变动趋势与发行人相关研发项目的匹配关系。

(一) 研究开发费与具体研发项目之间的对应关系

报告期内，研究项目情况如下：

单位：万元

序号	项目	计划投入金额	开始研发时间	年发生额						项目
				2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度	以前年度	合计	进度
1	基于运动健身的电子游戏的研发	365.00	2016年	-	-	-	107.34	212.91	320.25	100%
2	气动机电一体化赛车模拟游戏的研发	237.00	2016年	-	-	-	134.97	98.18	233.15	100%
3	基于力反馈的游戏产品的研究	205.00	2016年	-	-	-	60.44	123.74	184.18	100%
4	智能监控大型游戏机台的研究	112.60	2016年	-	-	-	22.13	26.25	48.38	100%
5	基于虚拟现实技术(VR)的魔幻单车游戏机的研发	62.88	2017年	-	-	-	51.17	-	51.17	100%
6	阶梯式概率演算法精确礼品机游戏的研发	490.00	2017-年	-	-	237.88	258.44	-	496.32	100%
7	多目标动态轨迹跟踪算法游戏的研发	541.00	2017年	-	-	195.50	300.92	-	496.42	100%
8	基于采用 Wii 标准衍生感应的射击游戏研发	157.00	2017年	-	-	-	153.87	-	153.87	100%
9	基于虚拟现实的赛车竞速体验游戏的研发	361.00	2017年	-	-	146.53	120.77	-	267.30	100%
10	基于电磁感应的虚拟设计游戏开发	401.00	2018年	-	-	397.54	-	-	397.54	100%
11	基于 OID 码的防伪识别游戏技	484.00	2018年	-	153.61	292.42	-	-	446.03	100%

序号	项目	计划投入金额	开始研发时间	年发生额					项目进度	
				2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度	以前年度		合计
	术的研发									
12	智能 AI 赛车竞速游戏技术的研发	482.00	2018 年	-	242.36	238.95	-	-	481.30	100%
13	"幸运光圈"游戏研发	200.00	2018 年	-	-	201.10	-	-	201.10	100%
14	互动型娃娃机控制系统及相应机械结构的研发	290.00	2019 年	-	316.87	-	-	-	316.87	100%
15	基于 3D 流水线设计的射击游戏的研发	200.00	2019 年	-	230.04	-	-	-	230.04	100%
16	机械驱动式游戏机的研发	510.00	2019 年	83.65	193.66	-	-	-	277.31	100%
17	基于游戏贴图技术游戏的研发	418.00	2019 年	73.18	172.63	-	-	-	245.80	100%
18	3D 竞速游戏的研发	434.00	2020 年	58.06	-	-	-	-	58.06	13.38%
19	多维感官益智游戏的研发	127.00	2020 年	46.20	-	-	-	-	46.20	36.38%
20	小型异类物件分离技术游艺机的研发	128.00	2020 年	78.56	-	-	-	-	78.56	61.38%
21	集换式卡牌游戏的设计与研发	200.00	2020 年	9.07	-	-	-	-	9.07	4.54%
22	卡通人物形象深化开发	216.02	2017 年	-	32.62	-	183.40	-	216.02	100%
23	竞速类科幻场景定制开发	29.96	2017 年	-	-	-	29.95	-	29.95	100%
24	竞速类动感模块定制开发	0.57	2017 年	-	-	-	0.57	-	0.57	100%
25	运动互动游戏定制开发	93.54	2017 年	-	-	-	93.54	-	93.54	100%
26	一款礼品机样机定制开发	51.31	2017 年	-	-	1.79	49.52	-	51.31	100%

序号	项目	计划投入金额	开始研发时间	年发生额					项目进度	
				2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度	以前年度		合计
27	游戏场景包括VR定制开发	112.13	2017年	-	-	-	112.13	-	112.13	100%
28	一款竞速类游戏定制开发	242.97	2017年	-	-	115.05	127.91	-	242.97	100%
29	河道场景定制开发	229.51	2017年	-	-	92.91	136.60	-	229.51	100%
30	竞速动感模块深化开发	72.37	2017年	-	-	66.48	5.89	-	72.37	100%
31	赛车游戏汉化版开发	258.79	2018年	-	-	258.79	-	-	258.79	100%
32	一款礼品机样机定制开发	52.59	2018年	-	-	52.59	-	-	52.59	100%
33	音乐互动游戏汉化版开发	58.28	2019年	-	58.28	-	-	-	58.28	100%
34	电子基板模块定制开发	99.01	2019年	-	99.01	-	-	-	99.01	100%
合计				348.72	1,499.07	2,297.53	1,949.56	461.08	6,555.96	

公司的研发项目主要是基于游艺设备的功能模块以及游戏场景内容进行的项目研发，具有通用性，不是针对某一款具体产品进行的开发。

（二）研发项目数量、研发投入匹配关系

报告期内，公司的研发项目数量、研发投入情况如下：

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
研发投入(万元)	348.72	1,499.07	2,297.53	1,949.56
研发项目数量(个)	6	9	13	18
单个研发项目成本(万元/个)	58.12	166.56	176.73	108.31

从上表可以看出，公司的研发项目数量与研发投入基本相匹配，2018年单个研发项目成本较高，主要系公司从2017年开始调整产品结构，逐步减少研发项目数量，集中力量研发更有助于开发应用于后续高端产品的通用功能模块，如基于电磁感应的虚拟设计游戏开发、智能AI赛车竞速游戏技术的研发等。

（三）研发费用各明细变动原因

报告期内，研发费用中人员薪酬、材料费用、折旧摊销和开发服务费变动原因如下：

1、报告期内，公司研发费用中人员薪酬2018年较2017年有所增加，主要系2018年研发人员薪酬上涨所致；

2、报告期内，公司研发费用中材料费用2018年较高，主要系2018年研发的项目数量较多，所需材料增加所致；

3、报告期内，公司折旧摊销有所上涨，主要系公司研发设备增多所致；

4、报告期内，公司开发服务费用有所变动，主要系研发项目数量变化以及不同研发项目所需开发服务费用不同所致。

二、补充披露报告期内发行人开发服务费具体支出明细、委托开发对象、涉及的具体项目、相关项目知识产权归属、发行人进行委外开发的原因、发行人自身研发能力能否胜任相关研发项目。

报告期内发行人50万以上开发服务费具体支出明细、委托开发对象、涉及的具体项目、相关项目知识产权归属如下：

单位：万元

序号	项目	2019 年度	2018 年度	2017 年度	委托开发对象	知识产权归属
1	"幸运光圈"游戏研发	-	201.10	-	广州市影擎电子科技有限公司	发行人
2	卡通人物形象深化开发	32.62	-	183.40	ALPHAWING CO LTD	发行人
3	一款礼品机样机定制开发	-	1.79	49.52	EINGEIST INC	发行人
4	游戏场景包括 VR 定制开发	-	-	79.18	逆博股份有限公司	发行人
5	一款竞速类游戏定制开发	-	115.05	127.91	3MINDWAVE LTD	发行人
6	河道场景定制开发	-	92.91	136.60	SOTSU INC	发行人
7	竞速动感模块深化开发	-	66.48	5.89	BEYOND LLC	发行人
8	赛车游戏汉化版开发	-	199.73	-	SEGA INTERACTIVE CO LTD	发行人
9	赛车游戏汉化版开发	-	59.07	-	3MINDWAVE LTD	发行人
10	一款礼品机样机定制开发	-	52.59	-	EINGEIST INC	发行人
11	音乐互动游戏汉化版开发	58.28	-	-	SEGA INTERACTIVE CO LTD	发行人
12	电子基板模块定制开发	99.01	-	-	CALURA CO LTD	发行人
	合计	189.91	788.72	582.50		
	占比	73.64%	95.04%	70.04%		

公司进行委外开发的原因主要系公司为了提高研发效率，将研发过程中的非核心部分如场景组合美工、汉化等进行外包。

报告期内，公司的开发服务费有所变动，主要系研发项目数量变化以及不同研发项目所需开发服务费用不同所致。

公司自身研发能力主要体现在对游戏创意、游戏场景组合创意、创新性外观设计、机械结构设计以及对功能模块的设计研发，委外开发仅针对发行人研发过程的非核心部分，公司自身的研发能力能够胜任相关研发项目。

三、结合发行人生产工艺的变革披露报告期各期研发投入是否充足，是否足以支撑生产工艺的更新换代。

公司研发投入的目的主要为不断推出受市场欢迎的产品，加强 AI、VR 等新技术的应用，公司从 2017 年开始调整产品结构，逐步减少研发项目数量，集中力量研发更有助于开发应用于后续高端产品的通用功能模块，如基于电磁感应的虚拟设计游戏开发、智能 AI 赛车竞速游戏技术的研发等。

以 2019 年新推出的产品极速 5 为例，当年销售金额为 3,051.77 万元，该产品运用了公司 2018 年研发项目基于“电磁感应的虚拟设计游戏开发、多目标动态轨迹跟踪算法游戏的研发”中的功能模块等多项技术。

综上所述，公司报告期内的研发投入充足，能够满足公司业务发展的需求。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

1、了解与研发费用相关的关键内部控制，评价这些控制的设计，确定其是否得到执行，并测试相关内部控制的运行有效性；

2、获取并查阅公司研发项目的立项报告，了解报告期内各研发项目投入情况、研发进展、成果等；

3、结合公司研发部门组织结构及研发项目人员分工情况分析相关标准是否合理；获取研发人员工资表，对研发人员薪酬进行复算，并查看期后是否均已支

付；

4、查阅研发费用明细账并访谈相关人员，了解各项费用的归集内容及核报流程，抽取样本实施细节测试，检查费用支出的真实性及列报的准确性；对于折旧及摊销支出，与固定资产、无形资产科目进行勾稽；

5、核实公司研发费用与生产成本、销售费用等其他成本费用是否存在混同的可能性，并评价公司采取的相关控制措施的有效性；

6、对研发费用进行截止性测试以检查费用是否存在跨期；

7、对报告期内委托开发对象的相关交易额及往来余额进行函证；

8、访谈公司实际控制人及研发负责人，了解公司委外开发的原因。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、报告期内，发行人研发费用中人员薪酬、材料费用、折旧摊销和开发服务费变动原因系研发人员平均薪酬及研发项目数量变动，具有合理性，相关费用变动趋势与发行人相关研发项目具有匹配性；

2、报告期内，发行人进行委外开发的原因主要系发行人为了提高研发效率，将研发过程中的非核心部分进行外包，知识产权归属于发行人，发行人自身研发能力可以胜任相关研发项目；

3、报告期发行人各期研发投入充足，能够满足公司业务发展需求。

15. 关于应收账款

报告期各期末，发行人应收账款分别为 8,476.73 万元、10,080.55 万元、11,986.31 万元，应收账款周转率分别为 4.92 次/年、4.49 次/年、4.20 次/年，应收账款周转率低于可比公司。2019 年底，发行人应收票据账面价值 41.18 万元，为商业承兑汇票。

请发行人：（1）补充披露发行人不同业务的销售结算模式及给予各类客户的信用政策，相关信用政策是否得到严格执行，是否存在放宽信用政策刺激销售的情形。（2）补充列示前五大应收客户的信用期政策、相关应收账款是否超过合同约定付款时间、期后回款金额（汇款来源是否与签订经济合同客户一致）、超期未回款的原因；应收 PAN ASIA 款项的形成原因、相关应收账款账龄较长的原因。（3）比较并披露发行人应收账款前五大客户与销售收入前五大客户存在差异的原因、向湖南乐汇动漫科技有限公司（以下简称乐汇动漫）销售收入未进入前五大而应收账款金额较大的原因、发行人给予乐汇动漫的信用期是否合理。（4）结合不同账龄应收账款具体明细、应收账款对应客户情况等，补充披露发行人报告期内账龄 1-2 年的应收账款占比在 2018 年下降、2019 年上升的原因，账龄 2-3 年应收账款形成原因及占比变动原因。（5）补充披露发行人账龄 3 年以上应收账款形成原因、对应客户情况、相关应收账款可回收性、相关款项是否存在信用风险以及发行人未对相关应收款项进行单项计提的合理性、发行人是否充分识别相关应收账款的减值风险。（6）补充披露发行人在 2019 年 1 月 1 日后，对不同应收账款和应收票据组合的预期信用损失率对照表，并与同行业公司比较披露相关损失率的合理性。（7）补充披露发行人报告期内应收账款前五大客户期后回款情况、报告期各期末应收账款期后回款情况。（8）结合报告期内核销坏账的情况，披露核销的应收账款的对象、金额、账龄以及核销的原因和合理性。（9）补充披露 2019 年在手应收票据到期日、开票方是否具备兑付能力，报告期内发行人是否存在应收票据贴现或背书情形，如是，请披露报告期各期末尚未终止确认的已背书和贴现票据、已质押票据的明细。（10）结合上述情况，补充披露发行人应收账款周转率逐年下降且低于可比公司的原因及合理性。

请保荐人、申报会计师说明各期末的发函比例、回函比例、回函金额占期末应收账款余额的比例、函证是否存在差异及补充核查方式；对上述事项进行核查并发表明确意见。

回复：

一、补充披露发行人不同业务的销售结算模式及给予各类客户的信用政策，相关信用政策是否得到严格执行，是否存在放宽信用政策刺激销售的情形。

公司游戏游艺设备销售、动漫 IP 衍生产品销售按订单结算，设备合作运营按月结算。公司主要的结算方式有银行转账及电汇。

公司依据相应的客户需求、客户背景、资信情况、双方的合作年限等因素给予客户不同的信用期限。一般情况下，公司给予信用较好的大中型公司、长期合作的公司等 12 个月的账期；首次合作的客户或规模较小的客户，执行先款后货的信用政策；除此之外，给予客户 6 个月的账期。

报告期内公司对主要客户信用政策未发生重大变化，相关信用政策得到严格执行，不存在放宽信用政策增加销售收入的情形。

二、补充列示前五大应收客户的信用期政策、相关应收账款是否超过合同约定付款时间、期后回款金额（汇款来源是否与签订经济合同客户一致）、超期未回款的原因；应收 PAN ASIA 款项的形成原因、相关应收账款账龄较长的原因。

报告期前五大应收客户均为长期合作公司，信用期为 12 个月。

（一）公司应收余额前五大客户情况

1、报告期前五大应收客户情况

单位：万元

截止日	单位名称	金额	账龄	占应收账款余额的比例	逾期金额	逾期原因
2020 年 6 月末	大玩家	6,052.09	0-2 年	34.37%	402.86	受疫情影响，友好协商延期
	乐的文化	1,647.24	1 年以内	9.36%		
	风云再起	1,487.02	1 年以内	8.45%		
	乐汇动漫	1,180.26	0-2 年	6.70%	139.40	受疫情影响，友好

截止日	单位名称	金额	账龄	占应收账款余额的比例	逾期金额	逾期原因
						协商延期
	日东动漫	791.92	1年以内	4.50%	-	
	合计	11,158.53		63.38%	542.26	
2019年末	大玩家	4,510.44	0-3年	35.09%	391.61	客户业务分布较广，部分款项结算滞后
	乐的文化	794.21	1年以内	6.18%	-	
	风云再起	752.24	1年以内	5.85%	-	
	乐汇动漫	734.57	1年以内	5.71%	-	
	PAN ASIA	646.73	0-2年	5.03%	7.70	人员变动对账结算延迟
	合计	7,438.19		57.87%	399.31	
2018年末	大玩家	4,064.50	0-2年	37.40%	361.68	客户业务分布较广，部分款项结算滞后
	乐汇动漫	739.43	1年以内	6.80%	-	
	风云再起	567.54	1年以内	5.22%	-	
	永旺幻想	521.56	1年以内	4.80%	-	
	万达宝贝王	395.99	0-2年	3.64%	-	
	合计	6,289.02		57.87%	361.68	
2017年末	大玩家	3,461.99	0-2年	38.05%	927.20	客户业务分布较广，部分款项结算滞后
	永旺幻想	599.87	0-2年	6.59%	0.20	期末假期延误付款结算
	万达宝贝王	554.74	0-3年	6.10%	-	
	PAN ASIA	466.28	0-2年	5.12%	19.45	未及时结算
	邦世纪文化	357.69	1年以内	3.93%	-	
	合计	5,440.57		59.79%	946.85	

2、报告期内应收账款前五大客户期后回款情况

单位：万元

截止日	单位名称	金额	截止至2020年6月30日累计回款金额	截止至2020年6月30日累计回款金额占比
2019年末	大玩家	4,510.44	90.94	2.02%
	乐的文化	794.21	330.48	41.61%
	风云再起	752.24	138.72	18.44%

截止日	单位名称	金额	截止至2020年6月30日累计回款金额	截止至2020年6月30日累计回款金额占比
	乐汇动漫	734.57	29.68	4.04%
	PAN ASIA	646.73	174.46	26.98%
	合计	7,438.19	764.28	10.28%
2018年末	大玩家	4,064.50	3,763.84	92.60%
	乐汇动漫	739.43	739.43	100.00%
	风云再起	567.54	567.54	100.00%
	永旺幻想	521.56	521.56	100.00%
	万达宝贝王	395.99	395.99	100.00%
	合计	6,289.02	5,988.36	95.22%
2017年末	大玩家	3,461.99	3,461.99	100.00%
	永旺幻想	599.87	599.87	100.00%
	万达宝贝王	554.74	554.74	100.00%
	PAN ASIA	466.28	466.28	100.00%
	邦世纪文化	357.69	357.69	100.00%
	合计	5,440.57	5,440.57	100.00%

报告期内公司期后应收账款回款情况良好，回收风险较小，2020年受疫情影响，期后回款较少。检查合同约定付款方，并与银行流水及银行回单核对，回款来源与合同约定付款方一致。

（二）应收 PAN ASIA 款项

PAN ASIA 的应收款项为销售游戏游艺设备形成，PAN ASIA 为公司长期合作客户，给予其 12 个月的信用期。应收账款账龄较长的余额为 7.70 万元，金额较小，主要系人员变动对账结算延迟所致。截至 2020 年 7 月，逾期金额已经收回。

三、比较并披露发行人应收账款前五大客户与销售收入前五大客户存在差异的原因、向湖南乐汇动漫科技有限公司（以下简称乐汇动漫）销售收入未进入前五大而应收账款金额较大的原因、发行人给予乐汇动漫的信用期是否合理。

发行人有游戏游艺设备销售、动漫 IP 衍生产品销售、设备合作运营等不同业务类型，不同客户与发行人之间交易类型存在结构性差异，如乐汇动漫主要向发行人购买游戏游艺设备，永旺幻想主要向发行人购买动漫 IP 衍生产品。各种

业务类型的实际付款时间不同，导致发行人应收账款与销售收入前五大客户之间存在差异。乐汇动漫系国内游乐场运营领域内知名企业，系发行人在华中地区重要客户之一，与发行人不存在关联关系，发行人给予乐汇动漫的信用期合理。

(一) 公司应收账款前五大与销售收入前五大差异的具体原因

报告期内，公司应收账款与销售收入前五大客户比较情况如下：

单位：万元

2020年1-6月					
序号	公司名称	销售金额	销售排名	应收账款余额	应收账款排名
1	大玩家	1,462.20	1	6,052.09	1
2	乐的文化	1,067.01	2	1,647.24	2
3	风云再起	773.75	3	1,487.02	3
4	日东动漫	438.76	4	791.92	5
5	乐汇动漫	396.62	5	1,180.26	4
合计		4,138.34		11,158.53	
2019年度					
序号	公司名称	销售金额	销售排名	应收账款余额	应收账款排名
1	大玩家	5,612.43	1	4,510.44	1
2	乐的文化	2,837.56	2	794.21	2
3	万达宝贝王	1,853.83	3	578.08	6
4	风云再起	1,723.12	4	752.24	3
5	永旺幻想	1,488.10	5	281.89	10
6	乐汇动漫	885.00	7	734.57	4
7	PAN ASIA	704.03	9	646.73	5
合计		15,104.07		8,298.16	
2018年度					
序号	公司名称	销售金额	销售排名	应收账款余额	应收账款排名
1	大玩家	5,623.15	1	4,064.5	1
2	万达宝贝王	2,829.92	2	398.99	5
3	乐的文化	2,248.43	3	163.73	12
4	永旺幻想	1,976.31	4	521.56	4
5	风云再起	1,735.09	5	567.54	3
6	乐汇动漫	1081.6	7	739.43	2
合计		15,494.50		6,452.75	

2017 年度					
序号	公司名称	销售金额	销售排名	应收账款余额	应收账款排名
1	大玩家	3,604.15	1	3,461.99	1
2	万达宝贝王	2,531.80	2	554.74	3
3	乐的文化	1,718.76	3	326.76	7
4	永旺幻想	1,237.60	4	599.87	2
5	SEGA	1,051.44	5	0	-
6	PAN ASIA	820.12	9	466.28	4
7	邦世纪文化	963.82	7	357.69	5
合计		11,927.69		5,767.33	

2020 年 1-6 月，公司应收账款前五大客户与销售收入前五大客户一致。

2019 年，万达宝贝王和永旺幻想为销售收入前五名，但未进入应收账款前五名，主要原因为：1) 万达宝贝王 2019 年应收账款余额排名第 6；2) 永旺幻想主要采购动漫 IP 卡片，该业务实际付款周期较短。2019 年，乐汇动漫和 PAN ASIA 未进入销售收入前五名，但为应收账款前五名，主要原因为：乐汇动漫和 PAN ASIA 主要向公司采购游戏游艺设备，信用期较长。

2018 年，乐的文化为销售收入前五名，但未进入应收账款前五名，主要原因为乐的文化向公司采购部分动漫 IP 卡片且与公司合作运营业务规模较大较高，付款周期较短；乐汇动漫未进入销售收入前五名，但为应收账款前五名，主要原因为乐汇动漫主要向公司采购游戏游艺设备，信用期较长。

2017 年，乐的文化 and SEGA 为销售收入前五名，但未进入应收账款前五名，主要原因为：1) 乐的文化向公司采购部分动漫 IP 卡片且与公司合作运营业务规模较大较高，付款周期较短。2) 2017 年公司向 SEGA 销售雷同系列等游戏游艺设备及售后维护等服务收入合计 1,051.44 万元，主要采用预付款的形式。2017 年，PAN ASIA 和邦世纪文化未进入销售收入前五名，但为应收账款前五名，主要原因为 PAN ASIA、邦世纪文化主要向公司采购游戏游艺设备，信用期较长。

(二) 向湖南乐汇动漫科技有限公司（以下简称乐汇动漫）销售收入未进入前五大而应收账款金额较大的原因、发行人给予乐汇动漫的信用期合理

乐汇动漫系国内游乐场运营领域内知名企业，总部位于湖南长沙，其聚焦“城

市英雄”核心品牌建设，在全国多个城市运营约 30 家游乐场门店。乐汇动漫与发行人商业合作始于 2016 年，系发行人在华中区域的重要客户。乐汇动漫与发行人之间不存在关联关系。

报告期内，发行人与乐汇动漫开展了游戏游艺设备销售、设备合作运营和动漫 IP 衍生产品销售等业务，交易金额始终在发行人销售收入前 7 名之列。由于乐汇动漫规模较大、资信良好，发行人给予乐汇动漫的信用期与大玩家、乐的文化、风云再起等大型客户的信用期一致，处于合理水平，不存在通过延长信用期刺激增加收入的情形。

四、结合不同账龄应收账款具体明细、应收账款对应客户情况等，补充披露发行人报告期内账龄 1-2 年的应收账款占比在 2018 年下降、2019 年上升的原因，账龄 2-3 年应收账款形成原因及占比变动原因。

报告期内，公司应收账款主要为应收客户销售款，报告期内应收账款账龄情况如下：

项目	2020 年 6 月末		2019 年末		2018 年末		2017 年末	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	16,368.78	92.98%	11,402.96	88.71%	9,478.88	87.23%	7,482.67	82.23%
1 至 2 年	1,046.15	5.94%	1,102.21	8.58%	851.71	7.84%	1,384.74	15.22%
2 至 3 年	53.50	0.30%	210.65	1.64%	370.27	3.41%	156.31	1.72%
3 至 4 年	20.07	0.11%	20.07	0.16%	90.41	0.83%	23.39	0.26%
4 至 5 年	90.19	0.51%	90.19	0.70%	23.39	0.22%	4.1	0.05%
5 年以上	27.49	0.16%	27.49	0.21%	52.36	0.48%	48.26	0.53%
合计	17,606.18	100.00%	12,853.56	100.00%	10,867.02	100.00%	9,099.47	100.00%

报告期内，公司账龄 1-2 年的应收账款占比在 2018 年下降、2019 年上升的原因主要系部分应收账款结算滞后所导致。

报告期内，公司应收账款账龄 2-3 年部分占比较小。形成原因主要系尾款质保金、部分运营商客户结算流程缓慢或交接问题导致结算滞后等，截至 2020 年 6 月末账龄为 2-3 年的应收账款余额占比已降至 0.30%。

五、补充披露发行人账龄 3 年以上应收账款形成原因、对应客户情况、相关应收账款可回收性、相关款项是否存在信用风险以及发行人未对相关应收款项进行单项计提的合理性、发行人是否充分识别相关应收账款的减值风险。

截至 2020 年 6 月末，账龄为 3 年以上应收账款余额为 137.75 万元，对应占应收账款总额的比例为 0.78%，占比较小。主要系客户内部结算问题导致延迟付款造成。公司计提坏账准备比例为 99.98%，坏账计提充分，发行人已充分识别相关应收账款的减值风险。

六、补充披露发行人在 2019 年 1 月 1 日后，对不同应收账款和应收票据组合的预期信用损失率对照表，并与同行业公司比较披露相关损失率的合理性。

2019 年 1 月 1 日后，发行人对不同应收账款和应收票据组合的预期信用损失率对照表如下：

运营商应收账款/应收商业承兑汇票预期信用损失率：

账龄	预期信用损失率	
	2020 年 6 月末	2019 年末
1 年以内	3.98%	3.96%
1 至 2 年	18.93%	18.93%
2 至 3 年	56.11%	56.11%
3 至 4 年	99.89%	99.89%
4 至 5 年	100.00%	100.00%
5 年以上	100.00%	100.00%

贸易商应收账款/应收商业承兑汇票预期信用损失率：

账龄	预期信用损失率	
	2020 年 6 月末	2019 年末
1 年以内	3.16%	3.75%
1 至 2 年	12.26%	12.26%
2 至 3 年	18.02%	18.02%
3 至 4 年	25.00%	25.00%
4 至 5 年	100.00%	100.00%
5 年以上	100.00%	100.00%

同行业公司相关损失率如下表：

项目	坏账准备计提标准					
	1年以内	1-2年	2-3年	3-4年	4-5年	5年以上
世宇科技	5%	10%	30%	50%	80%	100%
中山金马	5%	10%	30%	100%	100%	100%
IGS	当有客观证据显示减值迹象时，按账面金额与未来现金流量现值的差额计提					
万代南梦宫	基于历史坏账率估计现有应收账款坏账准备					

公司预期信用损失率与同行业对比，处在合理区间，不存在异常。公司预期信用损失率是基于历史坏账率估计，与万代南梦宫一致；公司1年以内的预期信用损失率小于同行业世宇科技，运营商客户1年以上预期信用损失率大于同行业世宇科技。

公司2017年末、2018年末、2019年末应收账款坏账准备计提比例分别为6.84%、7.24%和6.75%，世宇科技分别为5.21%、5.32%和5.33%，发行人应收账款坏账计提比例相对较高，具有谨慎性。

七、补充披露发行人报告期内应收账款前五大客户期后回款情况、报告期各期末应收账款期后回款情况。

报告期内应收账款前五大客户期后回款情况如下：

单位：万元

截止日	单位名称	金额	截止至2020年6月30日累计回款金额	截止至2020年6月30日累计回款金额占比
2019年末	大玩家	4,510.44	90.94	2.02%
	乐的文化	794.21	330.48	41.61%
	风云再起	752.24	138.72	18.44%
	乐汇动漫	734.57	29.68	4.04%
	PAN ASIA	646.73	174.46	26.98%
	合计	7,438.19	764.28	10.28%
2018年末	大玩家	4,064.50	3,763.84	92.60%
	乐汇动漫	739.43	739.43	100.00%
	风云再起	567.54	567.54	100.00%
	永旺幻想	521.56	521.56	100.00%
	万达宝贝王	395.99	395.99	100.00%
	合计	6,289.02	5,988.36	95.22%
2017年末	大玩家	3,461.99	3,461.99	100.00%

截止日	单位名称	金额	截止至 2020 年 6 月 30 日累计回款金额	截止至 2020 年 6 月 30 日累计回款金额占比
	永旺幻想	599.87	599.87	100.00%
	万达宝贝王	554.74	554.74	100.00%
	PAN ASIA	466.28	466.28	100.00%
	邦世纪文化	357.69	357.69	100.00%
	合计	5,440.57	5,440.57	100.00%

报告期内公司期后应收账款回款情况良好，回收风险较小，2020 年受疫情影响，期后回款较少。检查合同约定付款方，并与银行流水及银行回单核对，回款来源与合同约定付款方一致。

报告期各期末应收账款期后回款情况如下：

单位：万元

项目	2019 年末	2018 年末	2017 年末
应收账款余额	12,853.56	10,867.02	9,099.47
截止至 2020 年 6 月 30 日累计回款金额	2,680.91	9,871.22	8,908.22
截止至 2020 年 6 月 30 日累计回款金额占比	20.86%	90.84%	97.90%

公司应收账款期后回款情况良好，受新冠疫情影响，2020 年度上半年回款较少。公司信用政策合理，客户信用良好，回收风险较小。

八、结合报告期内核销坏账的情况，披露核销的应收账款的对象、金额、账龄以及核销的原因和合理性。

报告期内，发行人客户信用良好，发行人应收账款回款正常，账龄为一年内的应收账款余额占比分别为 82.23%、87.23%、88.71%、92.98%，呈上升趋势，账龄结构合理，符合公司业务特点和实际情况。报告期内，公司未发生坏账核销情况。

九、补充披露 2019 年在手应收票据到期日、开票方是否具备兑付能力，报告期内发行人是否存在应收票据贴现或背书情形，如是，请披露报告期各期末尚未终止确认的已背书和贴现票据、已质押票据的明细。

2019 年末在手票据为怀来恒天房地产开发有限公司出具的商业承兑汇票，到期日为 2020 年 5 月 30 日。怀来恒天房地产开发有限公司为恒大地产集团有限公司二级子公司，经营情况无异常，具备兑付能力。公司已于 2020 年 6 月 1 日

收回全部款项。报告期内发行人不存在应收票据贴现或背书情形。

十、结合上述情况，补充披露发行人应收账款周转率逐年下降且低于可比公司的原因及合理性。

2017年至2019年，公司应收账款周转率分别为4.92次/年、4.49次/年、4.20次/年。应收账款周转率小幅下降主要系公司业务具有明显的季节性特征以及客户结构变动导致。由于世宇科技以外销为主，境外客户回款较快，故发行人应收账款周转率略低于可比公司世宇科技。

（一）补充披露发行人应收账款周转率逐年下降的原因及合理性

1、季节性特征明显，年末应收账款余额较大

公司主营业务包括游戏游艺设备销售和运营服务，销售、运营情况受节假日影响较大。游乐场通常选择在大型节假日（春节、国庆节、圣诞节等）开业，设备销售旺季相对集中在节假日前夕，同时节假日、寒暑假也是游乐场运营的旺季，客户一般会选择在下半年提前备货。因此，公司的销售收入具有季节性，一般上半年收入水平低于下半年收入水平，年末应收账款余额较大。

2、客户结构优化，大型客户占比逐步提高

近几年，游乐场从传统的街铺式小门店经营转变为在商业综合体、大型购物中心等核心商圈连锁经营。报告期内，发行人向连锁型运营商客户销售比重逐步提升，公司给予连锁型运营商客户的信用期一般为12个月，高于其他客户。连锁型运营商客户收入比重的提升，导致发行人应收账款余额有所增加，应收账款周转率小幅下降。

（二）业务模式和客户结构不同导致发行人应收账款周转率低于可比公司

报告期内，公司的应收账款周转率相近行业可比公司对比如下：

公司名称	应收账款周转率（次/年）			
	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
世宇科技	/	6.87	9.21	8.01
中山金马	/	3.24	3.18	3.73
IGS	/	6.32	4.72	5.68
万代南梦宫	/	/	8.09	8.29

本公司	0.70	4.20	4.49	4.92
-----	------	------	------	------

注：以上数据系根据各上市公司公开资料整理。

因产品所处细分行业不同，公司应收账款周转率与相近行业可比公司存在一定差异，整体处于行业平均水平，具体情况如下：

1、世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。世宇科技境外销售比重较高，境外客户回款较快，应收账款周转率相应较高，世宇科技应收账款周转率高于本公司。

单位：万元

公司名称	区域	2019 年度		2018 年度		2017 年度	
		金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
世宇科技	境内	22,337.18	49.57	19,418.31	45.17	22,374.37	54.60
	境外	22,726.12	50.43	23,566.94	54.83	18,602.22	45.40
华立科技	境内	42,346.14	87.01	35,542.02	83.00	29,511.38	79.00
	境外	6,321.31	12.99	7,278.68	17.00	7,845.22	21.00

2、中山金马主要产品为大型游乐设施，中山金马下游客户包括传统游乐园、主题公园及城市综合体等，一方面该类公司通常为集团企业，客户内部付款流程较长，另一方面该类客户由于资金周转紧张、乐园开园时间延误而存在延期支付货款的情形，应收账款周转率低于本公司。

3、IGS 主营业务包括软、硬件开发，主要产品分为商用游戏游艺设备及线上游戏两大类，以软件开发为主。由于产品存在差异且不同细分行业的收入结算政策不同，应收账款周转率略高于本公司。

4、万代南梦宫旗下有网络娱乐、玩具及视听产品三个主要业务分部，产品结构多元。由于产品存在差异且不同细分行业的收入结算政策不同，应收账款周转率高于本公司。

十一、请保荐人、申报会计师说明各期末的发函比例、回函比例、回函金额占期末应收账款余额的比例、函证是否存在差异及补充核查方式；对上述事项进行核查并发表明确意见。

(一) 请保荐人、申报会计师说明各期末的发函比例、回函比例、回函金额占期末应收账款余额的比例、函证是否存在差异及补充核查方式

保荐人、申报会计师执行了函证程序，向主要的和随机选取的客户函证销售的发生额和应收账款的余额。发函比例、回函比例、回函金额占期末应收账款余额的比例如下表所示：

报告期各期客户函证程序情况如下：

项目	2020年1-6月/ 2020年6月末	2019年度 /2019年末	2018年度 /2018年末	2017年度 /2017年末
收入总额	9,260.44	41,445.82	43,497.04	38,657.75
发函金额	7,674.77	31,014.40	32,060.73	27,520.47
发函比例	82.88%	74.83%	73.71%	71.19%
回函金额	7,156.41	26,969.07	26,130.76	21,054.63
回函比例	93.25%	86.96%	81.50%	76.51%
回函金额占收入 总额比例	77.28%	65.07%	60.07%	54.46%
应收账款余额	17,606.18	12,853.56	10,867.02	9,099.47
发函金额	16,490.22	11,600.92	9,538.86	7,942.71
发函比例	93.66%	90.25%	87.78%	87.29%
回函金额	15,625.43	10,462.34	8,541.34	7,217.50
回函比例	94.76%	90.19%	89.54%	90.87%
回函金额占应 收账款余额比例	88.75%	81.40%	78.60%	79.32%

注 1：2020 年度、2019 年度收入总额不包含游乐场运营收入，执行其他替代性程序；2018 年度收入总额不包含广州科韵销售收入，执行内部对账程序。

注 2：对于未回函部分，全部执行替代性程序。

报告期对客户发函，回函基本相符，仅一家境外客户 2019 年度销售金额回函较发函数据多 500 美金。根据客户在询证函上的备注，经双方对账核实，差异系时间差所致。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师核查程序如下：

1、评估并测试发行人应收账款管理相关的关键内部控制，并对内控设计合理性及执行有效性进行穿行测试、控制测试；

2、获取了发行人与主要客户签署的销售合同，查阅了与信用政策、结算方式、结算周期相关的条款，对发行人销售部门进行访谈，获取发行人信用管理政策，结合应收账款明细表检查发行人客户信用期内回款情况并分析应收账款逾期原因；

3、核查发行人报告期内的应收账款账龄结构，分析各账龄款项形成原因及变动合理性，通过客户应收账款历史回款及期后回款情况，结合客户经营规模、行业知名度等，判断应收账款的可回收性；

4、核查发行人的坏账准备计提政策，复核管理层在评估应收账款的可收回性方面的判断及估计，包括管理层确定划分应收账款组合的依据、单项计提坏账准备的判断，并结合同行业可比公司的应收账款坏账准备计提比例，判断坏账计提是否充分；

5、获取发行人坏账准备计提表，检查计提方法是否按照坏账政策执行，账龄划分是否正确，检查坏账核销情况；

6、检查银行回单、银行对账单等应收账款回款凭证，核查是否存在第三方回款情况等；

7、核查报告期内票据结算情况，检查其交易背景是否真实，是否得到正确会计处理，相关坏账准备计提是否充分；

8、查询可比公司的应收账款周转率并与发行人应收账款周转率进行比较，并分析差异原因；

9、对报告期各期客户执行函证程序。

（二）核查意见

经核查，保荐机构及申报会计师认为：

1、发行人给予不同客户的信用政策合理，发行人严格执行信用政策，不存在放宽信用政策刺激销售的情形；

2、报告期内公司期后应收账款回款情况良好，回收风险较小，2020年受疫情影响，期后回款较少。PAN ASIA 应收账款系销售游戏游艺设备形成，由于其部分款项结算滞后，造成应收账款账龄较长。截至2020年7月，PAN ASIA 逾期金额已经收回。

3、报告期内应收账款前五大客户与销售金额前五大客户重合度较高，存在差异的原因主要系客户与发行人开展各类型业务比重的差异以及客户付款政策差异造成。乐汇动漫销售金额及应收账款余额均在前十大客户之列，应收账款余额较大原因系乐汇动漫报告期内游戏游艺设备采购较多，信用期为12个月，付款期较长。发行人给予乐汇动漫的信用期与大玩家、乐的文化、风云再起等大型客户的信用期一致，处于合理水平；

4、应收账款账龄结构良好，账龄结构波动合理；

5、应收账款长账龄款项形成原因合理，无相关迹象表明无法收回，无需单项计提坏账准备，发行人已识别相关应收账款的减值风险，坏账准备计提充分；

6、执行新金融工具准则后发行人应收款项减值的会计政策发生了变化，符合企业会计准则及其相关规定的要求，2019年1月1日后根据公司应收款项的历史损失率，并结合对公司未来经营情况的前瞻性预计而得出的应收款项预期损失率与同行业公司坏账计提比例计算结果接近，发行人应收款项坏账计提比例合理；

7、应收账款期后回款情况良好，可回收性较好；

8、管理层在评估应收账款的可收回性方面的判断及估计无明显异常，报告期内未发生坏账核销情况；

9、发行人对于商业承兑汇票的收取较为谨慎，报告期内仅收取了一家客户的商业承兑汇票，公司已于2020年6月1日收回全部款项。报告期内发行人不

存在应收票据贴现或背书情形，且报告期内的应收商业承兑汇票未发生无法承兑的情况，发行人的应收票据相关的内控制度完善，并得到有效执行；

10、发行人应收账款周转率逐年下降主要系游戏游艺行业季节性较为明显，第四季度销售额较大；发行人客户结构调整，信用期较长的大中型客户采购占比提升。发行人应收账款周转率低于可比公司世宇科技的原因为客户结构不同，世宇科技产品销售以境外客户为主，回款周期较短。

16. 关于其他应收款

招股说明书披露,报告期内发行人其他应收账款账面价值分别为**79.25**万元、**949.23**万元、**1,016.36**万元,逐年增长。

请发行人:(1)补充披露报告期内商业体保证金和押金的明细情况及金额占比、金额前五大的保证金及押金对应项目或商业体情况、相关保证金和押金占对应合同金额的比例。(2)结合发行人具体业务开展情况、合作商业体数量和合同金额等,补充披露发行人商业体保证金和押金增长的原因及合理性。(3)补充披露应收出口退税款与发行人出口金额、退税率、免抵退税额的勾稽关系,确认的应收出口退税款的准确性。(4)补充披露发行人对押金计提坏账准备,而对商业体保证金不计提坏账准备的合规性,相关会计处理是否符合行业惯例。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复:

一、补充披露报告期内商业体保证金和押金的明细情况及金额占比、金额前五大的保证金及押金对应项目或商业体情况、相关保证金和押金占对应合同金额的比例。

(一)补充披露报告期内商业体保证金和押金的明细情况及金额占比

报告期内商业体保证金和押金的明细情况及金额占比如下:

单位：万元

游乐场名称	保证金/押金内容	2020年6月末	2019年末	2018年末	出租方/物业管理方	商铺地址	商业体名称
傲翔游艺	616号商铺租赁保证金	178.30	178.30	178.30	广东天河城(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616号商铺	天河城购物中心(体育西路)
	616号商铺管理费保证金	65.70	65.70	65.70	广东天河城物业运营管理有限公司		
	B3仓库租赁保证金	2.95	2.95	-	广东天河城(集团)股份有限公司		
	B3仓库管理费保证金	2.26	2.26	2.05	广东天河城物业运营管理有限公司		
	自动终端机位置租赁保证金	2.34	2.23	-	广东天河城(集团)股份有限公司		
	自动终端机位置管理保证金	0.38	0.38	-	广东天河城物业运营管理有限公司		
易发欢乐	商铺租赁履约保证金	119.42	119.42	119.42	广州市盛铠物业发展有限公司	广州市番禺区市桥街光明北路34、36号易发商业街商业中心五楼铺位	新大新购物中心(番禺市桥)
恒翔游艺	商铺租赁保证金	40.00	40.00	-	东莞市长万投资有限公司	东莞市长安镇长青南路1号7栋3039室(自编L3-039号)	万科广场(东莞长安)
	商铺管理费保证金	20.00	20.00	-	东莞市长万投资有限公司		
	商品和服务质量保证金	1.00	1.00	-	东莞市长万投资有限公司		
广州科韵	商铺租赁保证金	53.64	53.64	-	广州市万亚投资管理有限公司	广州市番禺区汉溪大道东366号番禺天河城第四层415-416号商铺	番禺天河城
悦翔欢乐	商铺租赁保证金	47.57	47.57	47.57	永旺梦乐城(广州白云)商业管理有限公司	广州市白云区沙凤三路1号、1号之一、1号之二永旺梦乐城广州金沙4层	永旺梦乐城(广州白云)
	商铺装修押金	-	-	3.28	永旺梦乐城(广州白云)商业管理有限公司		

游乐场名称	保证金/押金内容	2020年6月末	2019年末	2018年末	出租方/物业管理方	商铺地址	商业体名称
汇翔游艺	商铺租赁保证金	31.39	31.39	31.39	江门市国翔企业发展有限公司	广东省江门市白石大道166号汇悦大融城广场第三层3F002、3F003号商铺	江门汇悦城
	商铺管理费保证金	10.79	10.79	10.79	江门市国翔企业发展有限公司		
	仓库租赁保证金	0.31	-	-	江门市汇悦城物业管理有限公司		
	广告位等押金	0.51	0.51	0.51	江门市国翔企业发展有限公司		
腾翔游艺	商铺租赁履约保证金	40.23	40.23	-	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号民盈山国贸中心国贸城5号楼L3层部分	东莞国贸中心国贸城
	广告位、POS机等押金	2.94	2.94	-	东莞市民盈商业经营管理有限公司		
伟翔游艺	201房租租赁保证金	29.26	29.26	29.26	永旺梦乐城(佛山南海)商业管理有限公司	佛山市南海区大沥镇连滘滘口路13号	永旺梦乐城(佛山南海)
	272房租租赁保证金	-	-	13.45	永旺梦乐城(佛山南海)商业管理有限公司		
冠翔游乐	商铺租赁保证金	23.43	23.43	20.08	永旺梦乐城(广东)商业管理有限公司	广州市番禺区亚运大道1号永旺梦乐城3层(区域NO.3001)	永旺梦乐城(番禺广场)
季翔欢乐	商铺租赁保证金	17.33	17.33	-	广州市粤新商业管理有限公司	广州市黄埔区(中新广州知识城)亿创街3号,“缤纷汇”301商铺	绿地缤纷汇(中新广州知识城)
	商铺管理费保证金	2.00	-	-	广州市粤新商业管理有限公司		
志翔欢乐	商铺租赁保证金	16.50	16.50	-	华润万家生活超市(广州)有限公司	广州市番禺区桥南街福德路281号B101-107商铺	奥园广场(番禺桥南)
	商铺管理费保证金	1.10	1.10	-	华润万家生活超市(广州)有限公司		
合计:		709.35	706.93	521.80			
报告期各期末其他应收款账面余额		958.54	1,068.23	997.82			

游乐场名称	保证金/押金内容	2020年6月末	2019年末	2018年末	出租方/物业管理方	商铺地址	商业体名称
	商业体保证金和押金占比	74.00%	66.18%	52.29%			

2018年末、2019年末、2020年6月末其他应收款余额中的商业体保证金及押金金额分别为521.80万元、706.93万元及709.35万元，占报告期各期末其他应收款账面余额的比例分别为52.29%、66.18%及74.00%。

(二) 金额前五大的保证金及押金对应项目或商业体

报告期期末其他应收款前五大的保证金及押金对应的商业体分别为天河城购物中心（广州体育西路）、新大新购物中心（广州番禺市桥）、万科广场（东莞长安）、万博天河城(广州番禺万博)及永旺梦乐城（广州白云），各商业体情况如下表所示：

商业体名称	商业体位置	商业体情况
天河城购物中心（体育西路）	广州市天河路208号	天河城是中国大陆最早运营的大型购物中心，于1996年8月18日正式开业，占地4.1万平方米，建筑面积达16万平方米，日均客流量巨大，被誉为“中国第一商城”。
新大新购物中心（番禺市桥）	广州市番禺区市桥街光明北路34、36号	新大新番禺易发商厦于2005年11月26日隆重开业，位于番禺市桥商业黄金地段，周边客流密集、交通便利、配套设施完善，经营面积约1万平方米。
万科广场（东莞长安）	东莞市长安镇长青南路1号	东莞长安万科中心占地面积7.5万平米，总建筑面积25万平米，规划为集购物、办公、居住、休闲、餐饮、娱乐、观光、文化等一体的城市综合体，未来将发展成为长安首个一站式都市生活中心。
番禺天河城	广州市番禺区汉溪大道东366号	番禺天河城位于广州市番禺区万博商圈核心区域，商业体量共24万平方米。
永旺梦乐城（广州白云）	广州市白云区沙凤三路1号	永旺梦乐城（广州白云）位处广佛交界处的白云区金沙洲沙凤三路1号，总体量约19.5万m ² ，其中总租赁面积约6.5万m ² ，整个Mall的商业部分为1-4层，B1、B2为地下停车场。

(三) 相关保证金和押金占对应合同金额的比例

商业体保证金和押金对应的合同均为租赁期较长的房屋租赁合同，合同约定了月租金及月管理费金额，大额保证金和押金金额与合同约定的月租金及月管理费金额的匹配关系如下表：

单位：万元

游乐场名称	保证金/押金内容	2020年6月末	2019年末	2018年末	与月租金/管理费金额关系
傲翔游艺	租赁保证金	178.30	178.30	178.30	3个月租金金额
	管理费保证金	65.70	65.70	65.70	3个月管理费金额
易发欢乐	租赁履约保证金	119.42	119.42	119.42	3个月租金加两个月管理费金额

游乐场名称	保证金/押金内容	2020年 6月末	2019年末	2018年末	与月租金/管理费金额关系
恒翔游艺	租赁保证金	40.00	40.00	-	3个月租金金额
	管理费保证金	20.00	20.00	-	6个月管理费金额
广州科韵	租赁保证金	53.64	53.64	-	3个月租金金额
悦翔欢乐	租赁保证金	47.57	47.57	47.57	3个月租金金额
汇翔游艺	租赁保证金	31.39	31.39	31.39	3个月租金金额
	管理费保证金	10.79	10.79	10.79	3个月管理费金额
腾翔游艺	租赁履约保证金	40.23	40.23	-	2个月租金金额
伟翔游艺	租赁保证金	29.26	29.26	29.26	3个月租金金额
冠翔游乐	租赁保证金	23.43	23.43	20.08	1个月租金加1个月管理费金额
季翔欢乐	租赁保证金	17.33	17.33	-	3个月租金金额
志翔欢乐	租赁保证金	16.50	16.50	-	3个月租金金额
	管理费保证金	1.10	1.10	-	1个月管理费金额
合计：		694.66	694.66	502.51	

公司各游乐场租赁保证金及管理费保证金合计金额基本为3个月租金加3个月管理费，符合行业惯例，不存在异常。

二、结合发行人具体业务开展情况、合作商业体数量和合同金额等，补充披露发行人商业体保证金和押金增长的原因及合理性。

发行人于2018年底通过收购广州科韵增加了游乐场运营业务，发行人自营游乐场门店从6家增长到目前的10家，导致商业体保证金和押金的金额增加，符合发行人业务发展的实际情况和商业惯例，具有合理性。

三、补充披露应收出口退税款与发行人出口金额、退税率、免抵退税额的勾稽关系，确认的应收出口退税款的准确性。

发行人按照《财政部国家税务总局关于出口货物劳务增值税和消费税政策的通知》（财税[2012]第39号）执行“免抵退”政策，根据“免抵退”税办法，生产企业出口自产货物和视同自产货物及对外提供加工修理修配劳务，免征增值税，相应的进项税额抵减应纳增值税额（不包括适用增值税即征即退、先征后退政策的应纳增值税额），未抵减完的部分予以退还。因此发行人境外销售收入与实际收到的出口退税额不存在固定比例关系。

应收出口退税款与发行人出口金额、退税率、免抵退税额的勾稽关系如下：

单位：万元

年度	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
免抵退出口货物劳务销售额 ①	953.10	5,617.51	7,102.49	6,098.70
免抵退税计税金额乘退税率 ②=①*13%	123.90	730.29	923.32	792.84
免抵退税抵减额③	-	-	-	-
免抵退税额④=②-③	123.90	730.29	923.32	792.84
当期应退税额⑤	123.90	610.13	514.95	
当期免抵税额⑥=④-⑤	-	120.16	328.12	792.84
当期实际收到的退税款⑦	191.02	621.21	425.71	-
测算期末应收退税款⑧=⑨ n-1+⑤-⑦	11.05	78.16	89.24	-
账面期末应收出口退税款⑨	11.05	78.16	89.24	-
差异⑩=⑧-⑨	-	-	-	-

免抵退出口货物劳务销售额与发行人出口金额的勾稽如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
免抵退出口货物劳务销售额	953.10	5,617.51	7,102.49	6,098.70
公司外销收入金额	731.18	6,321.31	7,278.68	7,845.22
差异	-221.92	703.80	176.19	1,746.52
其中：时间性差异	-352.89	-43.08	-736.65	606.60
外购出口不得免抵退	62.63	200.71	40.80	148.27
境外子公司销售	68.34	546.17	872.04	991.65

四、补充披露发行人对押金计提坏账准备，而对商业体保证金不计提坏账准备的合规性，相关会计处理是否符合行业惯例。

公司与商业体签订的均为长期房产租赁合同，支付的保证金和押金与履约保证金性质相似，该保证金在每个履约年度内自动滚存，账龄在1年以内，未逾期。与公司合作的商业体均为粤海、永旺、万科、绿地等大型商业地产集团，实力雄厚，产生坏账的可能性非常低，公司尚未发生过商业体保证金和押金发生坏账损失的情形。截至本回复出具日，公司与各商业体处在正常合作中，相关保证金和押金在正常的信用期内，可以合理预期在公司无违约的情形下，合作到期日，相关保证金和押金可以完整收回，因此对商业体保证金和押金不计提坏账准备，会

会计核算方法符合规定，相关会计处理符合行业惯例。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师执行了如下核查程序：

1、取得游乐场房产租赁合同，检查合同约定的保证金和押金与账面记录是否一致；

2、对游乐场经营场地房产出租方进行函证，向其确认保证金和押金余额的准确性；

3、检查相关保证金和押金付款的原始凭证，查看押金条等记录是否与账面记录一致；

4、分析保证金和押金金额与合同约定的月租金和月管理费金额的关系，判断保证金和押金金额是否合理。

5、取得发行人报告期纳税申报数据，将境外销售收入数据与出口退税申报数据进行核对；

6、取得外管局收汇数据，将报告期境外销售回款与外管局收汇数据进行逐笔核对；

7、取得发行人报告期内电子口岸出口报关单数据，将报告期境外销售收入与电子口岸出口报关单数据进行逐笔核对。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、报告期各期末，发行人其他应收款余额中的商业体保证金和押金金额分别为 521.8 万元、706.93 万元及 709.35 万元，占报告期各期末其他应收款账面余额的比例分别为 52.29%、66.18%及 74.00%，相关保证金和押金符合行业惯例，无异常；

2、报告期末，发行人商业体保证金和押金增长，主要系发行人于 2018 年底通过收购广州科韵增加了游乐场运营业务，自营游乐场门店从 6 家增长到目前的

10 家，导致商业体保证金和押金的金额增加，符合发行人业务发展的实际情况和商业惯例，具有合理性；

3、报告期末，发行人应收出口退税款金额准确，不存在异常；

4、报告期末，发行人对押金计提坏账准备，而对商业体保证金不计提坏账准备，会计核算方法符合规定，相关会计处理符合行业惯例。

17. 关于预付账款

招股说明书披露，截至报告期各期末，发行人预付账款余额分别为 539.06 万元、1,610.67 万元和 1,608.71 万元，主要为预付材料采购款。

请发行人：（1）补充披露报告期向预付账款前五大供应商采购内容和金额、预付款项占当期采购额的比例、发行人与相关供应商的预付安排（包括但不限于预付比例、预付时间）、相关预付安排是否符合行业惯例和商业合理性、发行人预付账款余额与当期相关采购额的匹配关系，发行人预付账款期后结转情况。（2）结合发行人向不同供应商采购及付款政策差异，补充披露发行人报告期内预付账款前五名与对应期间前五大供应商存在差异的原因、2017 及 2018 年底账龄 1 年以上预付账款的形成原因。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、补充披露报告期向预付账款前五大供应商采购内容和金额、预付款项占当期采购额的比例、发行人与相关供应商的预付安排（包括但不限于预付比例、预付时间）、相关预付安排是否符合行业惯例和商业合理性、发行人预付账款余额与当期相关采购额的匹配关系，发行人预付账款期后结转情况。

2020 年 1-6 月份前五大供应商预付款项情况具体如下：

单位：万元

供应商名称	预付款项余额	采购内容	当期采购额	占比	期后结转情况	备注
SEGA	451.47	套件	111.17	406.11%	2020 年 7 月份到货	付款后发货
广州市番禺高科电子实业有限公司	80.01	电子元器件、五金	0.87	9,230.55%	2020 年 7 月陆续到货	采购紧缺会预付货款
NPG LTD.	77.6	套件	387.33	20.03%	2020 年 7 月份到货	付款后发货
万代南梦宫	69.03	卡片	1,061.95	6.50%	2020 年 7 月份到货	付款后发货
KONAMI AMUSEMENT(THAILAND)CO LTD	68.78	套件	-	/	2020 年 7 月份到货	付款后发货
合计	746.88		1,561.32			

2019 年度前五大供应商预付款项情况具体如下：

单位：万元

供应商名称	金额	采购内容	当期采购额	占比	期后结转情况	备注
万代南梦宫	600.00	卡片	2,739.56	22.22%	2020 年 1 月份到货	付款后发货
NPG LTD.	373.49	套件	4,623.49	8.08%	2020 年 2 月份到货	付款后发货
SEGA	221.58	套件	1,653.19	13.40%	2020 年结转	付款后发货
广州市番禺高科电子实业有限公司	76.26	电子元器件、五金	21.97	347.05%	2020 年陆续到货	采购紧缺会预付货款
东莞市长万投资有限公司	31.97	租金	207.44	15.41%	2020 年结转	预付租金
合计	1,303.30		9,245.65			

2018 年度前五大供应商预付款项情况具体如下：

单位：万元

供应商名称	金额	采购内容	当期采购额	占比	期后结转情况	备注
NPG LTD.	640.73	卡片、套件	3,824.10	16.76%	2019 年 1 月份到货	付款后发货
TAITO CORPORATION	238.98	套件	-	0.00%	2019 年 1 月份到货	付款后发货
BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	162.95	套件	339.14	48.05%	2019 年 1 月份到货	付款后发货
广州市番禺高科电子实业有限公司	107.73	电子元器件、五金	97.93	110.01%	2019 年陆续到货	采购紧缺会预付货款
SAINT-FUN INTERNATIONAL CO LTD	71.60	套件	-	0.00%	2019 年 1 月份到货	付款后发货
合计	1,222.00		4,261.17			

2017 年度前五大供应商预付款项情况具体如下：

单位：万元

供应商名称	金额	采购内容	当期采购额	占比	期后结转情况	备注
QUBICA AMF WORLDWIDE LLC	71.89	整机	69.30	103.74%	2018 年 2 月份到货	付款后发货
广州市番禺高科电子实业有限公司	57.77	电子元器件、五金	298.80	19.33%	2018 年陆续到货	合同无约定，有时采购紧缺会预付货款
广州市顺宏游乐设备有限公司	55.08	整机	137.30	40.12%	2018 年 1 月份到货	付款后发货

供应商名称	金额	采购内容	当期采购额	占比	期后结转情况	备注
AMUZY COPORATION	52.72	套件	265.31	19.87%	2018年1月份到货	付款后发货
广州市展晖动漫科技有限公司	40.74	整机	85.06	47.89%	2018年3月份到货	付款后发货
合计	278.20		855.78			

报告期内，发行人预付账款前五大供应商主要为套件、卡片、整机供应商。根据合同约定，套件、卡片、整机大部分需要提前付款，符合行业惯例。

报告期内，发行人预付账款前五大供应商期后基本已经到货。截止到2020年6月30日，公司预付SEGA、广州市番禺高科电子实业有限公司的余额相对较大，主要系受新冠疫情影响，供货时间推迟所致。

二、结合发行人向不同供应商采购及付款政策差异，补充披露发行人报告期内预付账款前五名与对应期间前五大供应商存在差异的原因、2017及2018年底账龄1年以上预付账款的形成原因。

（一）发行人供应商采购及付款政策

发行人对不同供应商的付款政策差异主要体现在套件采购、卡片采购大部分约定在付款后发货。公司前五大供应商中，IGS以及国内供应商深圳市金四象科技有限公司、深圳市研鑫海科技有限公司约定先发货到期付款，不存在预付款项的情况。除上述情况之外，报告期内预付账款前五名与对应期间前五大供应商存在差异的原因如下：

项目	供应商名称	类型	差异原因
2020年6月末	SEGA	预付前五名	2020年6月末下订单，7月份到货
2020年6月末	KONAMI AMUSEMENT(THAILAND)CO LTD	预付前五名	2020年6月末下订单，7月份到货
2020年6月末	广州市番禺高科电子实业有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2020年6月末	广州通利动漫科技有限公司	供应商前五名	合同约定，发行人无需预付款项
2019年末	广州市番禺高科电子实业有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2019年末	东莞市长万投资有限公司	预付前五名	预付租金
2018年末	TAITO CORPORATION	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额

项目	供应商名称	类型	差异原因
2018 年末	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2018 年末	SAINT-FUN INTERNATIONAL CO LTD	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2018 年末	广州市番禺高科电子实业有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2018 年末	SEGA	供应商前五名	当年采购均已入库
2018 年末	BANDAI NAMCO	供应商前五名	当年采购均已入库
2017 年末	QUBICA AMF WORLDWIDE LLC	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2017 年末	广州市番禺高科电子实业有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2017 年末	广州市顺宏游乐设备有限公司	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2017 年末	AMUZY COPORATION	预付前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额
2017 年末	广州市展晖动漫科技有限公司	预付前五名	当年采购均已入库
2017 年末	NPG LTD.	供应商前五名	当年采购均已入库
2017 年末	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	供应商前五名	采购金额小于前五大供应商采购金额

(二) 发行人 2017 年及 2018 年底账龄 1 年以上预付款项的形成原因

公司 2017 年及 2018 年底账龄 1 年以上预付款项形成原因主要系发行人已预付款项，对方尚未发货所致。

2017 年末账龄 1 年以上预付款项的形成原因如下：

单位：万元

供应商名称	金额	采购内容	未结算原因	结算期间
广州沃克斯软件开发有限公司	31.41	材料	已支付、对方尚未发货	2018 年、2019 年
广州市鼎达通信设备有限公司	15.36	材料	已支付、对方尚未发货	2019 年
深圳市凯健奥达科技有限公司	0.42	材料	已支付、对方尚未发货	2018 年
广州庄伦动漫科技有限公司	6.06	整机	已支付、对方尚未发货	2019 年
中山市太元游艺设备有限公司	5.00	整机	已支付、对方尚未发货	2019 年
合计	58.25			

2018 年末账龄 1 年以上预付款项的形成原因如下：

单位：万元

供应商名称	金额	采购内容	未结算原因	结算期间
-------	----	------	-------	------

供应商名称	金额	采购内容	未结算原因	结算期间
广州市番骏信息科技有限公司	21.33	材料	已支付、对方尚未发货	2019年
广州沃克斯软件开发有限公司	16.84	材料	已支付、对方尚未发货	2019年
广州市鼎达通信设备有限公司	11.43	材料	已支付、对方尚未发货	2019年
广州庄伦动漫科技有限公司	6.06	整机	已支付、对方尚未发货	2019年
广州市番禺区市桥街朗普工业器材加工厂	6.28	材料	已支付、对方尚未发货	2019年
中山市太元游艺设备有限公司	5.00	整机	已支付、对方尚未发货	2019年
广州航音电子科技有限公司	4.70	材料	已支付、对方尚未发货	2019年
零星供应商	1.71	材料	已支付、对方尚未发货	2019年
合计	73.35			

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师执行了如下核查程序：

- 1、对采购部和财务部的相关人员进行访谈，了解相关供应商采购的内容及其付款政策；
- 2、查阅发行人报告期内与主要供应商签署的业务合同，确定与主要供应商采购内容、付款政策及信用政策，并结合发行人实际经营需求，判断预付款项的合理性；
- 3、检查报告期内主要供应商对应的采购明细，与合同中约定的付款期限核对是否一致，抽查采购相关的送货单、入库单及付款凭证，核查采购的真实性；
- 4、检查预付款项的期后结转情况，核查采购的真实性；
- 5、对报告期内各期主要供应商进行实地走访，核查主要供应商的采购内容、采购金额和付款期等；
- 6、结合应付账款、预付款项函证程序，向主要供应商函证报告期的采购金额及期末的应付账款、预付款项余额。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、报告期内，发行人预付账款前五大供应商主要为套件、卡片、整机供应商。根据合同约定，套件、卡片、整机大部分需要提前付款，符合行业惯例。发行人预付账款余额与当期相关采购额相匹配，预付款项期后结转良好。

2、报告期内，发行人报告期内预付账款前五名与对应期间前五大供应商存在差异的原因为发行人对不同供应商付款政策存在差异以及采购金额占比不同。发行人2017年及2018年底账龄1年以上预付款项形成原因主要系发行人已预付款项，对方尚未发货所致，具有合理性，且2019年底前已全部结算。

18. 关于应付票据和应付账款

招股说明书披露，截至报告期各期末，发行人应付票据余额分别为 4,438.00 万元、4,885.38 万元、5,527.59 万元，均为发行人开具的用于支付供应商贷款的信用证；应付账款余额分别为 6,180.67 万元、7,076.88 万元和 9,846.82 万元，主要为应付供应商的材料采购款和应付工程款。

请发行人：（1）分应付票据和应付账款补充披露截至报告期各期末，发行人相关应付款项前五名供应商名称、应付款项金额及占比、应付款项账龄、当期向该供应商采购内容和金额、采购内容，发行人应付款项与相关采购额的配比关系。（2）补充披露应付票据和应付账款构成情况，包括但不限于不同类型应付款项的名称、金额和占比，并披露报告期内金额及占比变动原因。（3）补充披露发行人应付款项账龄情况、期后付款情况、报告期应付票据和应付账款增长原因、不同账龄应付票据和应付账款变动原因及合理性。（4）披露报告期内主要供应商与主要应付款项对象之间的匹配性，是否存在异常的供应商或其他单位；如存在，请披露详细情况，包括但不限于成立时间、注册资本、股权结构、业务结构等。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、分应付票据和应付账款补充披露截至报告期各期末，发行人相关应付款项前五名供应商名称、应付款项金额及占比、应付款项账龄、当期向该供应商采购内容和金额、采购内容，发行人应付款项与相关采购额的配比关系。

各期末应付账款前五名供应商明细如下：

单位：万元

项目	供应商名称	应付账款余额	占比	账龄	采购内容
2020 年 1-6 月	IGS	5,110.16	46.96%	1 年以内	套件
	广州通利动漫科技有限公司	521.62	4.79%	1 年以内	整机
	深圳市金四象科技有限公司	324.54	2.98%	1 年以内	显示器
	广州灵佳电子科技有限公司	267.72	2.46%	1 年以内	电子、加工费
	深圳市研鑫海科技有限公司	233.71	2.15%	1 年以内	主机

项目	供应商名称	应付账款余额	占比	账龄	采购内容
	合计	6,457.75	59.35%		
2019年度	IGS	4,842.39	49.18%	1年以内	套件
	深圳市金四象科技有限公司	349.38	3.55%	1年以内	显示器
	广州灵佳电子科技有限公司	270.6	2.75%	1年以内	电子、加工费
	深圳市研鑫海科技有限公司	249.05	2.53%	1年以内	主机
	广州市利远电子科技有限公司	203.6	2.07%	1年以内	木框
	合计	5,915.01	60.07%		
2018年度	IGS	2,435.67	34.42%	1年以内	套件
	深圳市研鑫海科技有限公司	460.91	6.51%	1年以内	主机
	深圳市金四象科技有限公司	346.33	4.89%	1年以内	显示器
	广州市景田装饰工程有限公司	344.19	4.86%	1年以内	装修款
	广州灵佳电子科技有限公司	291.97	4.13%	1年以内	电子、加工费
	合计	3,879.07	54.81%		
2017年度	IGS	1,888.91	30.56%	1年以内	套件
	深圳市金四象科技有限公司	412.08	6.67%	1年以内	显示器
	广州市利远电子科技有限公司	240.03	3.88%	1年以内	木框
	PAOKAI ELECTRONIC ENTERPRISE CO.LTD.	228.47	3.70%	1年以内	套件
	SEGA	199.67	3.23%	1年以内	套件
	合计	2,969.16	48.04%		

各期末应付票据前五名供应商明细如下：

单位：万元

项目	供应商名称	应付票据余额	占比	账龄	采购内容
2020年 1-6月	IGS	1,074.24	30.20%	1年以内	套件
	SEGA	787.42	22.14%	1年以内	套件
	NPG LTD.	705.69	19.84%	1年以内	套件
	KONAMI AMUSEMENT(TAILAND) CO.LTD.	226.11	6.36%	1年以内	套件
	ENHEART	164.42	4.62%	1年以内	套件
	合计	2,957.87	83.16%		
2019年度	NPG LTD.	1,749.58	31.65%	1年以内	套件
	IGS	1,738.57	31.45%	1年以内	套件
	SEGA	874.05	15.81%	1年以内	套件

项目	供应商名称	应付票据余额	占比	账龄	采购内容
	KONAMI AMUSEMENT(TAILAND) CO.LTD.	517.82	9.37%	1年以内	整机
	AMUZY CORPORATION	189.85	3.43%	1年以内	套件
	合计	5,069.87	91.71%		
2018年度	SEGA	1,431.49	29.30%	1年以内	套件
	IGS	1,384.86	28.35%	1年以内	套件
	NPG LTD.	1,368.38	28.01%	1年以内	套件
	TAITO CORPORATION	232.53	4.76%	1年以内	套件
	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	138.27	2.83%	1年以内	套件
	合计	4,555.52	93.25%		
2017年度	IGS	2,513.70	56.64%	1年以内	套件
	NPG LTD.	716.99	16.16%	1年以内	套件
	SEGA	419.30	9.45%	1年以内	套件
	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	275.51	6.21%	1年以内	套件
	ANDAMIRO	220.35	4.97%	1年以内	套件
	合计	4,145.85	93.42%		

各期末应付账款和应付票据前五名供应商与相关采购额的对比情况如下：

单位：万元

项目	供应商名称	应付账款和应付票据前五大	采购金额
2020年 1-6月	IGS	6,184.41	1,399.27
	SEGA	798.56	110.01
	NPG LTD.	705.69	387.33
	广州通利动漫科技有限公司	521.62	537.69
	深圳市金四象科技有限公司	324.54	228.16
	合计	8,534.82	2,662.46
2019年度	IGS	6,580.96	6,704.64
	NPG LTD.	1,749.58	4,623.49
	SEGA	885.03	1,175.57
	KONAMI AMUSEMENT(TAILAND) CO.LTD	517.82	384.12
	深圳市金四象科技有限公司	349.38	928.52
	合计	10,082.77	13,816.34

项目	供应商名称	应付账款和应付票据前五大	采购金额
2018年度	IGS	3,820.53	5,176.96
	SEGA	1,610.67	1,262.63
	NPG LTD.	1,368.38	3,824.10
	深圳市研鑫海科技有限公司	460.91	895.54
	深圳市金四象科技有限公司	346.33	919.21
	合计	7,606.82	12,078.44
2017年度	IGS	4,402.61	6,793.28
	NPG LTD.	716.99	2,281.57
	SEGA	618.97	949.09
	深圳市金四象科技有限公司	412.08	1,316.38
	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	275.51	1,474.46
	合计	6,426.15	12,814.78

报告期内，公司应付账款和应付票据和当期采购额的配比情况如下：

单位：万元

项目	2020年6月末/ 2020年1-6月		2019年末/ 2019年度		2018年末/ 2018年度		2017年末/ 2017年度
	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率	金额
应付账款和应付票据	14,438.68	-6.09%	15,374.42	28.52%	11,962.26	12.65%	10,618.67
当期采购额	5,554.15	-81.60%	30,184.45	14.25%	26,418.65	-10.81%	29,619.85
(应付账款和应付票据)占当期采购额比例	259.96%	410.38%	50.93%	12.49%	45.28%	26.30%	35.85%

报告期内公司应付账款和应付票据占当期采购额的比例分别为 35.85%、45.28%、50.93%和 259.96%。报告期内有所波动，主要是 IGS 会对公司进行授信信用等级评分，根据公司的信用等级，调整公司的授信额度；2018 年底占比上升主要系公司的授信额度增加所导致；2019 年占比上升主要是年度采购额增加以及 2019 年第四季度的采购额较 2018 年第四季度采购额增多所导致。2020 年 1-6 月占比异常，主要是受到新冠疫情影响，相应的延长付款期限所致。

二、补充披露应付票据和应付账款构成情况，包括但不限于不同类型应付账款的名称、金额和占比，并披露报告期内金额及占比变动原因。

报告期内，发行人应付账款构成情况如下：

单位：万元

项目	2020年6月末		2019年末		2018年末		2017年末	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货款	9,848.38	90.50%	9,324.63	94.70%	6,452.71	91.18%	6,146.89	99.45%
费用类款项	2.52	0.02%	19.72	0.20%	22.06	0.31%	1.20	0.02%
资产类款项	1,030.72	9.47%	502.48	5.10%	602.11	8.51%	32.58	0.53%
合计	10,881.63	100.00%	9,846.82	100.00%	7,076.88	100.00%	6,180.67	100.00%

报告期内，应付账款余额主要由货款构成，报告期各期末占比分别为 99.45%、91.18%、94.70%和 90.50%，2018 年末较 2017 年末占比有所下降主要是由于发行人 2018 年开始进行厂房建设，以及 2018 年底收购广州科韵增加应付的装修工程款所导致；2019 年末较 2018 年末占比有所上升，主要是 2018 年末应付的装修工程款已支付完毕所致；2020 年 6 月末较 2019 年末占比下降，主要是发行人厂房应付装修、工程款增加以及部分游乐场应付装修款增加所致。

应付账款余额呈现出逐年上涨的趋势，主要原因系发行人信用期内的应付采购款增加所致。

报告期内，应付票据均为信用证，全部用于支付货款。

三、补充披露发行人应付款项账龄情况、期后付款情况、报告期应付票据和应付账款增长原因、不同账龄应付票据和应付账款变动原因及合理性。

（一）报告期内发行人应付账款账龄

报告期内发行人应付账款账龄情况如下：

单位：万元

账龄	2020年6月末		2019年末		2018年末		2017年末	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1年以内	10,564.43	97.08%	9,493.95	96.42%	6,909.07	97.63%	6,062.48	98.09%
1年以上	317.20	2.92%	352.87	3.58%	167.81	2.37%	118.19	1.91%
合计	10,881.63	100.00%	9,846.82	100.00%	7,076.88	100.00%	6,180.67	100.00%

2017 年末、2018 年末、2019 年末和 2020 年 6 月末，公司账龄一年以内的应付账款占应付账款总额的比重分别为 98.09%、97.63%、96.42%和 97.08%。公司无大额长期逾期未付的应付账款。

报告期内发行人应付票据的账龄均为 1 年以内。报告期内发行人应付票据增加的原因主要系发行人根据自身资金情况调整了支付方式,更多地采用信用证支付货款。

(二) 发行人期后付款

截至 2020 年 6 月末, 2017 年至 2019 年发行人期后付款情况如下:

单位: 万元

项目	2019 年末	2018 年末	2017 年末
应付账款余额	9,846.82	7,076.88	6,180.67
期后付款金额	3,725.28	6,759.68	6,180.67
占比	37.83%	95.52%	100.00%
应付票据余额	5,527.59	4,885.38	4,438.00
期后付款金额	4,024.51	4,885.38	4,438.00
占比	72.81%	100.00%	100.00%

报告期内, 发行人应付账款期后付款较为及时, 2019 年末期后付款较低主要系受到新冠疫情影响, 与供应商协商延长支付期限所导致。

四、披露报告期内主要供应商与主要应付款项对象之间的匹配性, 是否存在异常的供应商或其他单位; 如存在, 请披露详细情况, 包括但不限于成立时间、注册资本、股权结构、业务结构等。

报告期各期末, 公司向前五名供应商采购额与应付款项(应付账款和应付票据)对比情况如下:

单位: 万元

项目	供应商名称	应付款项金额	采购金额
2020 年 1-6 月	IGS	6,184.41	1,399.27
	SEGA	798.56	111.17
	NPG LTD.	705.69	387.33
	广州通利动漫科技有限公司	521.62	537.69
	深圳市金四象科技有限公司	324.54	228.16
	合计	8,534.82	2,663.62
2019 年度	IGS	6,580.96	6,704.64
	NPG LTD.	1,749.58	4,623.49
	SEGA	885.03	1,653.19

项目	供应商名称	应付款项金额	采购金额
	KONAMI AMUSEMENT(TAILAND) CO.LTD	517.82	384.12
	深圳市金四象科技有限公司	349.38	928.52
	合计	10,082.77	14,293.96
2018 年度	IGS	3,820.53	5,176.96
	SEGA	1,610.67	2,130.56
	NPG LTD.	1,368.38	3,824.10
	深圳市研鑫海科技有限公司	460.91	895.54
	深圳市金四象科技有限公司	346.33	919.21
	合计	7,606.82	12,946.37
2017 年度	IGS	4,402.61	6,793.28
	NPG LTD.	716.99	2,281.57
	SEGA	618.97	949.09
	深圳市金四象科技有限公司	412.08	1,316.38
	BETSON ENT. (A DIV.OF H.BETTI INDUSTRIES)	275.51	1,474.46
	合计	6,426.15	12,814.78

报告期内，发行人主要供应商与主要应付款项对象匹配良好，不存在异常的供应商或其他单位。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师执行了如下核查程序：

- 1、评价公司采购与付款循环等相关内部控制的设计及有效性，对采购与付款循环进行穿行测试；
- 2、访谈财务负责人、采购部门负责人了解应付款项余额与采购金额的变动情况；
- 3、获取公司报告期内应付账款明细账、应付票据备查表、采购合同台账等，对应付账款余额、应付票据余额、采购发生额等进行统计及对比分析；
- 4、对主要供应商执行走访、函证程序，确认当期采购额、应付账款余额等；

5、对应付票据余额向银行执行函证程序，确认应付票据余额的准确性和完整性；

6、对公司报告期各期末 1 年以上长账龄的应付账款进行核查，获取相关合同，了解核查长账龄原因；

7、核查期后付款情况。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、发行人的应付款项与相关采购额配比关系合理；

2、报告期内，应付账款余额主要由货款构成，应付账款结构占比变动主要系发行人新建厂房及自营游乐场装修工程款的计提与付款因素所致。发行人应付票据均为用于支付货款的信用证。

3、报告期内应付票据增长主要系发行人调整支付方式，采用信用证支付货款所致。报告期内应付账款余额增长主要系发行人信用期内的应付采购款增加所致。发行人不同账龄的应付账款变动比例较小，处于合理水平，不存在大额长期逾期未付应付账款。报告期内发行人应付票据的账龄均为 1 年以内。

4、发行人报告期内主要供应商与主要应付款项对象之间相匹配，不存在异常的供应商或其他单位。

19. 关于存货

招股说明书披露，报告期各期末，发行人存货账面价值分别为 18,007.68 万元、15,831.92 万元、18,030.81 万元，主要为原材料和库存商品。存货周转率分别为 1.50 次/年、1.64 次/年、1.84 次/年，低于可比公司同期水平；报告期内，发行人计提存货跌价准备分别为 2,168.98 万元、1,540.78 万元和 1,614.19 万元。

请发行人：（1）结合发行人存货构成、业务模式差异等，补充披露发行人存货周转率与同行业可比公司平均水平差异的原因及合理性。（2）补充披露发行人存货各项的构成的数量、金额、库龄情况，并结合采购周期、生产周期、销售模式、供货周期、采购价格变动、产品结构调整具体情况等，分析并披露发行人 2018 年末原材料余额增长而库存商品余额下降、2019 年原材料余额下降而库存商品余额上升的原因及合理性。（3）披露报告期内是否存在产品退换货、质量纠纷等情况及解决措施。（4）补充披露发行人报告期内存货跌价准备的测试过程和计提方法，跌价准备计提比例、不同库龄存货跌价准备计提情况，相关存货的减值迹象及计提跌价准备的原因、相关跌价准备计提的充分性。（5）结合发行人发行人库存商品期后出库情况、库存商品的平均出库期及发行人的备货期等，补充披露发行人库存商品余额的合理性、发行人产品是否存在滞销情形。（6）补充披露发行人是否存在境外存货、发行人相关库房的面积、实际使用面积、日常存货存放地、管理流程，如有涉及租赁仓库的情况请披露相关内容。（7）披露发行人对存货（特别是委外加工物资、发出商品）的盘点情况，包括盘点时间、地点、人员、范围、各类存货盘点方法、程序、盘点比例、账实相符的情况、盘点结果，是否存在盘点差异及产生原因、处理措施。

请申报会计师说明对报告期存货实施的监盘程序、监盘比例及监盘结果，盘点过程中如何辨别存货的真实性、可使用性。请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、结合发行人存货构成、业务模式差异等，补充披露发行人存货周转率与同行业可比公司平均水平差异的原因及合理性。

报告期内，发行人存货主要为原材料和库存商品，发行人与同行业可比公司的存货周转率如下：

公司名称	存货周转率（次/年）		
	2019 年度	2018 年度	2017 年度
世宇科技	2.74	3.00	3.34
中山金马	0.78	0.81	0.89
IGS	2.97	2.42	3.17
万代南梦宫	6.53	7.78	8.53
本公司	1.84	1.64	1.50

2017 年至 2019 年，发行人存货周转率分别为 1.50 次/年、1.64 次/年、1.84 次/年，发行人进行了产品结构优化调整和商业模式完善，存货周转率逐年提升。发行人存货周转率与可比公司存在差异，主要原因如下：

中山金马主要产品为大型游乐设施，产品生产周期长，存货周转率低于本公司；IGS 主营业务包括软、硬件开发，主要产品分为商用游戏游艺设备及线上游戏两大类，以软件开发为主。由于产品存在差异且不同细分行业的收入结算政策不同，存货周转率略高于本公司；万代南梦宫旗下有网络娱乐、玩具及视听产品三个主要业务分部，产品结构多元。由于产品存在差异且不同细分行业的收入结算政策不同，存货周转率高于本公司。

世宇科技主要从事游戏游艺设备的生产、销售，与公司所处细分行业一致。发行人存货周转率低于世宇科技主要原因为：1) 发行人单台设备价格较高，设备体积较大、结构较为复杂，且海外采购套件周期较长，总体生产周期较长；2) 发行人部分机台设备具有全球知名 IP 属性，产品销售周期相对较长，发行人出于成本考虑，一般储备部分零部件用于后续维护。

综上所述，由于与中山金马、IGS、万代南梦宫在业务模式和产品结构方面存在较大差异，因此发行人的存货周转率与上述可比公司存在差异；发行人设备单价相对较高，结构较为复杂，且需要从海外采购套件，同时出于成本考虑，储备了部分零部件用于后续维护，因此发行人存货周转率与可比公司存在差异符合

发行人实际经营情况，具有合理性。

二、补充披露发行人存货各项的构成的数量、金额、库龄情况，并结合采购周期、生产周期、销售模式、供货周期、采购价格变动、产品结构调整具体情况等，分析并披露发行人2018年末原材料余额增长而库存商品余额下降、2019年原材料余额下降而库存商品余额上升的原因及合理性。

（一）发行人存货构成情况

报告期各期末，发行人存货以原材料和库存商品为主，存货结构相对稳定，库龄结构合理，符合发行人实际经营情况。发行人各期末存货账结构具体如下：

单位：万元

报告期末	项目	数量 (个、台)	金额	库龄结构			
				1年以内	1-2年	2-3年	3年以上
2020 年6 月末	原材料	7,509,567	10,981.84	8,729.93	507.31	499.51	1,245.08
	在产品	506	1,023.36	1,023.36			
	库存商品	3,308	7,619.31	6,061.82	508.00	498.89	550.61
	委外加工物资	147	144.49	144.49			
	发出商品	9	25.45	25.45			
	合计		19,794.45	15,985.05	1,015.31	998.41	1,795.69
	库龄结构占比		100%	80.76%	5.13%	5.04%	9.07%
2019 年末	原材料	7,343,662	10,524.65	8,307.95	741.82	457.28	1,017.60
	在产品	262	945.60	945.60			
	库存商品	3,239	7,261.04	5,628.44	634.10	287.94	710.56
	委外加工物资	456	870.85	870.85			
	发出商品	17	42.87	42.87			
	合计		19,645.01	15,795.71	1,375.92	745.22	1,728.16
	库龄结构占比		100%	80.41%	7.00%	3.79%	8.80%
2018 年末	原材料	10,264,853	7,502.22	5,641.42	790.72	308.49	761.58
	在产品	267	765.94	765.94			
	库存商品	4,117	8,694.48	6,834.07	769.61	142.72	948.08
	委外加工物资	118	200.07	200.07			
	发出商品	100	210.00	210.00			
	合计		17,372.70	13,651.50	1,560.33	451.21	1,709.66
	库龄结构占比		100%	78.58%	8.98%	2.60%	9.84%

报告期末	项目	数量 (个、台)	金额	库龄结构			
				1年以内	1-2年	2-3年	3年以上
2017 年末	原材料	11,718,074	9,363.89	7,359.36	406.29	423.98	1,174.27
	在产品	937	1,913.96	1,913.96			
	库存商品	4,120	7,914.02	5,938.57	481.22	496.25	997.98
	委外加工物资	538	700.16	700.16			
	发出商品	138	284.63	284.63			
	合计		20,176.67	16,196.68	887.51	920.23	2,172.25
	库龄结构占比		100%	80.27%	4.40%	4.56%	10.77%

报告期内，发行人一年以内的存货比例分别为 80.27%、78.58%、80.41%、80.76%，占比基本稳定；三年以上的存货比例分别为 10.77%、9.84%、8.80%、9.07%，呈下降趋势。发行人存货结构与实际经营情况相符，具有合理性。

（二）发行人采购周期、生产周期、销售模式、供货周期、采购价格变动、产品结构调整情况

1、发行人销售模式

公司产品销售主要包括境内销售和境外销售，销售模式为直销。境内市场主要通过公司销售部、子公司华立发展完成销售，境外市场主要通过策辉有限开展销售。公司产品主要应用于国内外大型主题乐园、国际购物中心连锁、商业地产、高级百货商场、全球连锁酒店，旅游景区等，主要将产品直接销售给游艺游乐场所、主题乐园经营企业。此外，受市场区域特征、公司资源配置情况、客户习惯等因素影响，公司亦将小部分产品销售给贸易商客户。

2、发行人采购周期、生产周期、供货周期情况

由于游戏游艺设备种类较多，结构和功能多样，通常情况下，结构复杂、价值较大的产品采购周期和生产周期较长。发行人采购周期一般为 2-3 个月，部分套件从海外采购的周期可能更长；生产周期一般为 2-3 个月，供货周期一般为 3-4 个月。

3、发行人采购价格变动情况分析

报告期内，公司生产游戏游艺设备的主要原材料的采购单价如下：

单位：元/个

原材料	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
套件	17,416.84	16,019.44	12,120.70	8,642.51
电子元器件	31.87	32.97	28.58	26.23
金属件	10.18	13.79	13.35	12.35
显示器	1,585.13	1,502.85	1,377.43	1,489.80
木料	1,444.72	967.19	1,119.47	1,084.92
主机	3,634.11	3,537.89	2,980.99	2,961.86

报告期内，公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，公司高端定位产品销售比重不断上升，套件、电子元器件、主机等主要原材料采购价格上涨，尤其套件采购价格增长导致产品成本增加。

4、产品结构调整情况分析

发行人游戏游艺设备主要分为模拟体验、亲子娱乐、休闲运动等三大类，报告期内各类产品的销售金额、数量、单价情况如下：

单位：万元

项目	类别	2020年1-6月		2019年度	
		金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比
模拟体验类	销售收入	3,686.64	55.01%	19,831.46	66.41%
	销量（台）	740	49.27%	3,782	50.52%
	均价（万元/台）	4.98		5.24	
亲子娱乐类	销售收入	2,382.06	35.55%	8,581.94	28.74%
	销量（台）	629	41.88%	3,250	43.41%
	均价（万元/台）	3.79		2.64	
休闲运动类	销售收入	632.54	9.44%	1,449.96	4.86%
	销量（台）	133	8.85%	454	6.06%
	均价（万元/台）	4.76		3.19	
合计	总销售收入	6,701.24	100.00%	29,863.36	100%
	总销量（台）	1,502	100.00%	7,486	100%
	均价（万元/台）	4.46		3.99	

项目	类别	2018 年度		2017 年度	
		金额/数量	销售占比	金额/数量	销售占比
模拟体验类	销售收入	19,362.11	54.54%	15,919.13	48.38%
	销量 (台)	3,993	33.81%	3,652	28.63%
	均价 (万元/台)	4.85		4.36	
亲子娱乐类	销售收入	13,889.45	39.13%	14,115.73	42.90%
	销量 (台)	7,024	59.48%	8,012	62.81%
	均价 (万元/台)	1.98		1.76	
休闲运动类	销售收入	2,246.02	6.33%	2,870.45	8.72%
	销量 (台)	792	6.71%	1,092	8.56%
	均价 (万元/台)	2.84		2.63	
合计	总销售收入	35,497.58	100%	32,905.31	100%
	总销量 (台)	11,809	100%	12,756	100%
	均价 (万元/台)	3.01		2.58	

报告期内，公司游戏游艺设备销售收入分别为 32,905.31 万元、35,497.58 万元、29,863.36 万元、6,701.24 万元，销售数量分别为 12,756 台、11,809 台、7,486 台、1,502 台。公司调整产品结构，逐渐减少技术含量低、单价低、毛利率低的产品类型，报告期内公司销售设备的单价分别为 2.58 万元/台、3.01 万元/台、3.99 万元/台、4.46 万元/台，与公司产品结构调整趋势相一致。同时，加大动漫 IP 衍生产品业务和游戏游艺设备合作运营业务开拓力度，设备对外投放数量快速增长。

5、发行人 2018 年原材料余额下降而库存商品余额上升、2019 年末原材料余额增长而库存商品余额下降的原因及合理性

2018 年末原材料余额下降主要原因为：1) 部分原材料在 2018 年末尚在运输途中，公司 2018 年末预付账款较 2017 年末增加 1,071.61 万元；2) 公司调整产品结构，2018 年减少原材料采购；3) 2018 年末库存商品比 2017 年增加 780.46 万元，主要原因为客户一般赶在春节前开新游乐场和补充更新设备，2019 年春节相对较晚，部分客户采购的产品尚未发货，导致库存商品余额相对较大。

2019 年末原材料余额增长主要原因为：1) 发行人根据生产计划在 2019 年底增加了原材料采购，2019 年末原材料余额比 2018 年末增加 3,022.43 万元。2) 公司套件等原材料价格上涨，尤其 2019 年套件平均采购单价较 2018 年套件平均

采购单价上涨 32.17%。2019 年库存商品比 2018 年减少 1,433.44 万元，主要原因为：发行人交货周期一般为 1-2 个月，为应对春节因素（2020 年春节相对较早），发行人在 2019 年年末将客户产品发出，导致当期库存商品余额减少。

三、披露报告期内是否存在产品退换货、质量纠纷等情况及解决措施。

报告期内，发行人主要业务包括产品销售和运营服务业务，其中运营服务业务不涉及退换货的情形。产品销售包括游戏游艺设备销售和动漫 IP 衍生产品销售，发行人与客户签订的购销合同或销售订单中不附有退换货条款，约定主要产品的核心部件的保修期一般为 6 个月，如发生质量问题发行人在保修期内进行维修。报告期内，仅 2019 年度，公司存在个别客户因机型变更、客户选错型号原因而发生退换货情况，金额为 80.17 万元，占当期产品销售占比为 0.22%，占比较小。

综上，发行人产品质量较好，仅 2019 年发生少量退换货情形，发行人与客户合作良好，未因质量问题与客户产生纠纷。

四、补充披露发行人报告期末存货跌价准备的测试过程和计提方法，跌价准备计提比例、不同库龄存货跌价准备计提情况，相关存货的减值迹象及计提跌价准备的原因、相关跌价准备计提的充分性。

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。

单位：万元

项目	2020 年 6 月末			2019 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例	账面余额	跌价准备	计提比例
原材料	10,981.84	727.25	6.62%	10,524.65	771.71	7.33%
在产品	1,023.36	-	-	945.60	-	-
库存商品	7,619.31	799.33	10.49%	7,261.04	842.49	11.60%
委托加工物资	144.49	-	-	870.85	-	-

发出商品	25.45	-	-	42.87	-	-
合计	19,794.45	1,526.58	7.71%	19,645.01	1,614.19	8.22%
项目	2018 年末			2017 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例	账面余额	跌价准备	计提比例
原材料	7,502.22	638.74	8.51%	9,363.89	1,212.14	12.94%
在产品	765.94	-	-	1,913.96	-	-
库存商品	8,694.48	902.04	10.37%	7,914.02	956.84	12.09%
委托加工物资	200.07	-	-	700.16	-	-
发出商品	210.00	-	-	284.63	-	-
合计	17,372.70	1,540.78	8.87%	20,176.67	2,168.98	10.75%

报告期末，公司存货跌价准备分别为 2,168.98 万元、1,540.78 万元、1,614.19 万元、1,526.58 万元，计提比例分别为 10.75%、8.87%、8.22% 和 7.71%，具体情况如下：

项目	2020 年 6 月末			2019 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例	账面余额	跌价准备	计提比例
1 年以内	15,985.05	-	-	15,795.72	-	-
1-2 年	1,015.31	-	-	1,375.91	-	-
2-3 年	998.41	170.77	17.10%	745.22	166.85	22.39%
3 年以上	1,795.69	1,355.81	75.50%	1,728.16	1,447.35	83.75%
合计	19,794.45	1,526.58	7.71%	19,645.01	1,614.19	8.22%
项目	2018 年末			2017 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例	账面余额	跌价准备	计提比例
1 年以内	13,651.49	-	-	16,196.69	-	-
1-2 年	1,560.33	-	-	887.5	-	-
2-3 年	451.22	73.65	16.32%	920.22	277.2	30.12%
3 年以上	1,709.67	1,467.12	85.81%	2,172.25	1,891.78	87.09%
合计	17,372.70	1,540.78	8.87%	20,176.67	2,168.98	10.75%

报告期内公司存货库龄较长的原因主要为：1) 公司套件采购以进口为主，采购周期相对较长，整体生产周期较长；2) 公司根据市场需求和销售预测制定生产计划，不同类型产品分批次生产，每款产品均须保持适当的库存以应对市场需求；3) 公司产品品类众多且均属于非标准性产品，所需原材料也具有非通用性，部分材料需要提前批量定制以备及时用于维护；4) 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；5) 公司产品质量过硬，根据客户的反馈，绝大部分产品市场使用寿命超过 5 年，有些甚至超过 10 年，公司考虑到市场上运营的自产产品类型不断增加，售后维修维护的需求也不断增加，为保障对客户售后无忧的承诺，公司对部分零配件进行备货。

公司存货库龄结构具有合理性，存货库龄较长并非表示存货存在减值迹象。公司于报告期各期末对存货进行全面清查，按存货成本与可变现净值孰低的原则计提存货跌价准备。公司计提跌价准备主要考虑存货是否具有实际使用价值，各期末实际执行过程中会关注因产品更新等原因长期未领用的长库龄存货，公司对其进行确认，若未来无实际使用价值，则全额计提存货跌价准备。

报告期内，公司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。2017 年至 2019 年同行业世宇科技存货跌价准备计提如下：

公司	2019 年末			2018 年末			2017 年末		
	账面余额	跌价准备	计提比例	账面余额	跌价准备	计提比例	账面余额	跌价准备	计提比例
世宇科技	11,423.47	454.91	3.98%	9,984.05	424.02	4.25%	8,638.89	341.08	3.95%
发行人	19,645.01	1,614.19	8.22%	17,372.70	1,540.78	8.87%	20,176.67	2,168.98	10.75%

报告期内，发行人存货跌价计提比例高于同行业世宇科技。

综上所述，公司严格按照企业会计准则的要求计提存货跌价准备，存货减值测试合理、谨慎，存货跌价准备计提充分。

五、结合发行人库存商品期后出库情况、库存商品的平均出库期及发行人的备货期等，补充披露发行人库存商品余额的合理性、发行人产品是否存在滞销情形。

公司库存商品期后出库情况：

项目	2019 年度	2018 年度	2017 年度
库存商品余额	7,261.04	8,694.48	7,914.02
截止至 2020 年 6 月 30 日累计出库金额	2,359.67	7,644.98	7,363.41
截止至 2020 年 6 月 30 日累计出库金额占比	32.50%	87.93%	93.04%
平均备货期(天)	105-150		
平均出库期(天)	100		

报告期内，公司平均备货期为 105-150 天，主要有以下两方面原因：一是报告期内公司套件采购主要系海外采购，采购周期相对较长，需要储备一定数量的库存，储存周期一般在 45-60 天左右；二是公司根据市场需求和销售预测制定生产计划，不同类型产品分批次生产，不同批次的生产周期有所不同，一般在 60-90 天左右。

报告期内，公司平均出库期为 100 天，主要系公司产品品类众多，根据市场需求提前备足多款产品的库存以备客户选购。

报告期内一年以上库存商品报告期末余额分别为 1,975.44 万元、1,860.41 万元、1,632.60 万元及 1,557.49 万元，占库存商品的比例为 24.96%、21.40%、22.48% 及 20.44%，从期后出库情况来看，公司库存商品处于持续销售状态；另外公司产品生命（持续销售）周期一般为 5 年以上，部分热门产品的生命周期甚至超过 10 年，不存在滞销的情况。

综上所述，公司库存商品余额具有合理性。

六、补充披露发行人是否存在境外存货、发行人相关库房的面积、实际使用面积、日常存货存放地、管理流程，如有涉及租赁仓库的情况请披露相关内容。

报告期内，发行人境外存货占比分别为 4.27%、4.58%、7.61%、15.01%，占比较小。

境外存货租赁仓库系向第三方租赁，仓库面积为 495.45 平方米，主要存放体积小价值高的套件。报告期内租赁情况如下：

承租方	出租方	承租的地址	租赁期间	租金/月
策辉有限公司	乐声物业投资公司	乐声工业中心 9 楼 D 室	2015-6-10 至 2018-6-9	HK\$73270
			2018-6-10 至 2018-12-31	HK\$94800
			2019 年至 2021-6-9	HK\$94800

报告期内，发行人对境内外仓库执行同一套仓库管理控制程序，严格把控存货的收发、保管与储存。

七、披露发行人对存货（特别是委外加工物资、发出商品）的盘点情况，包括盘点时间、地点、人员、范围、各类存货盘点方法、程序、盘点比例、账实相符的情况、盘点结果，是否存在盘点差异及产生原因、处理措施。

（一）公司存货盘点制度

1、月度或季度盘点：每月末由仓管人员对负责存货进行盘点。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 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，中心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。

（二）报告期内公司盘点的实际执行情况

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
盘点范围	原材料、在产品、产成品、委托加工物资	原材料、在产品、产成品、委托加工物资	原材料、在产品、产成品、委托加工物资	原材料、在产品、产成品、委托加工物资
盘点地点	各仓库、外协厂商处	各仓库、外协厂商处	各仓库、外协厂商处	各仓库、外协厂商处
盘点时间	2020年6月28日	2019年12月29日	2018年12月31日	2017年12月31日
盘点部门	仓储部门、财务部门	仓储部门、财务部门	仓储部门、财务部门	仓储部门、财务部门
监盘人员	财务人员、保荐机构、申报会计师	财务人员、保荐机构、申报会计师	财务人员、会计师	财务人员、会计师
盘点结果	实盘结果与账面无差异	实盘结果与账面无差异	实盘结果与账面无差异	实盘结果与账面无差异

（三）盘点方法

盘点采用全面盘点的方法。

（四）盘点程序

1、公司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，主管审核后，组建盘点小组，确定盘点、监盘及抽盘人员。日常盘点小组成员以物流

仓储中心为主,财务部于每半年度及年度盘点时参加盘点小组,进行监盘并抽盘;

2、盘点开始前,相关仓储人员暂停当天材料入库、领用、结转等工作;生产车间对在产品进行分类、清点、张贴明显标识;

3、盘点后,盘点人员、监盘人员对盘点结果进行签字确认。

(五) 发行人盘点比例及盘点结果

报告期末,发行人对存货的盘点比例均为 100%,实盘结果与账面无差异。

(六) 监盘程序

监盘前:

1、了解发行人的存货盘存制度和相关内部控制的有效性,并进行控制测试,评价其有效性。

2、获取发行人的盘点计划,评估盘点计划是否合理、是否具有操作性。

3、获取发行人各业务部门的存货盘点表,财务账面存货情况,并核对数据是否一致;同时评估与存货相关的重大错报风险和重要性。

4、了解存货的内容、性质、各存货项目的重要程度及存放场所,观察盘点现场,确定应纳入盘点范围的存货是否已经适当整理和排列;确定存货是否附有盘点标识;如果有不需要纳入盘点范围的存货,需要查明未纳入的原因。

5、获取发行人资产负债表日盘点人员清单,了解盘点人员的胜任能力,编制存货监盘计划,并将计划传达给每一位监盘人员,为了增加审计程序的不可预见性,需要监盘的盘点物料表在发行人盘点前一刻提供给企业的盘点人员。

6、监盘采用抽查的方式。监盘人员对公司仓库内的单价较高存货全部抽查;数量多,单价低的存货,采用随机抽查的方法;对委托加工物资,亲自前往外协厂商清点实际数量;发出商品占各期存货比例较小,故未实施监盘,执行对账程序。

监盘过程:

(1) 在发行人盘点人员盘点时进行观察,确定发行人盘点人员是否遵守盘点计划;确定发行人盘点人员是否准确地记录存货的数量和状况;关注存货发出

和验收场所,关注存货所有权的证据,如包装盒上的商标等,验证存货的真实性;

(2) 进行双向抽盘,从存货盘点记录中选取项目追查至存货实物,以测试盘点记录的准确性;从存货实物中选取项目追查至存货盘点记录,以测试存货盘点记录的完整性;对已包装好的存货,要求打开包装并随机抽样连通电源,验证存货的可用性;

(3) 对检查发现的差异,进行适当处理:查明差异原因;及时提请发行人更正;如果差异较大,应当扩大检查范围或提请公司重新盘点;

(4) 关注存货的状况,观察公司是否已经恰当区分所有毁损、陈旧、过时及残次的存货;

(5) 资产负债表日需要静态盘点,但盘点过程中仍需要特别关注存货的移动情况,防止遗漏或重复盘点。

监盘结束:

(1) 在公司存货盘点结束前,再次观察盘点现场,以确定所有应纳入盘点范围的存货是否均已盘点;

(2) 在公司存货盘点结束前,查明已发放的表单是否均已收回;

(3) 取得并复核盘点结果汇总记录,评估其是否正确地反映了实际盘点结果;把纸质盘点表进行电子登记,对监盘的数量和财务系统结存数据进行核对,并编制存货盘点小结。

(七) 监盘结果

单位:万元

日期	存货类别	账面金额	盘点金额	盘点比例
2020年6月末	原材料	10,981.84	7,964.76	72.53%
	在产品	1,023.36	1,023.36	100.00%
	库存商品	7,619.31	6,454.35	84.71%
	委托加工物资	144.49	144.49	100.00%
	发出商品	25.45	-	-
	合计	19,794.45	15,586.96	78.74%
2019年末	原材料	10,524.65	8,584.92	81.57%

日期	存货类别	账面金额	盘点金额	盘点比例
	在产品	945.60	945.60	100.00%
	库存商品	7,261.04	6,254.40	86.14%
	委托加工物资	870.85	870.85	100.00%
	发出商品	42.87	-	0.00%
	合计	19,645.01	16,655.77	84.78%

监盘结果：在监盘过程中，除了核对存货数量外，重点观察存货是否存在呆滞、报废情况。经现场查看，公司的存货摆放整齐、标签齐全，外观完整，监盘存货数量与账面基本相符。发出商品未进行盘点，执行替代性程序：登录客户对账系统查看发出商品情况、向客户函证等。

申报会计师于 2019 年对公司实施首次审计，于 2019 年末参加存货盘点。获取公司存货进销存明细表，倒推确认 2018 年末、2017 年末存货金额，不存在异常。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师对发行人存货执行的核查方式及核查程序如下：

- 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；
- 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；
- 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）核查意见

经核查，保荐机构和申报会计师认为：

1、报告期内，发行人存货周转率与同行业可比公司平均水平差异的原因为 1) 发行人单台设备价格较高，设备体积较大、结构较为复杂，且海外采购套件周期较长，总体生产周期较长；2) 发行人部分机台设备具有全球知名 IP 属性，产品销售周期相对较长，发行人出于成本考虑，一般储备部分零部件用于后续维护。发行人存货周转率与可比公司相比具有合理性，符合发行人实际经营情况；

2、报告期内，发行人 2018 年末原材料余额下降主要原因为：1) 部分原材料在 2018 年末尚在运输途中，公司 2018 年末预付账款较 2017 年末增加 1,071.61 万元；2) 公司调整产品结构，2018 年减少原材料采购；3) 2018 年末库存商品比 2017 年增加 780.46 万元，主要原因为客户一般赶在春节前开新游乐场和补充更新设备，2019 年春节相对较晚，部分客户采购的产品尚未发货，导致库存商品余额相对较大。2019 年末原材料余额增长主要原因为：1) 发行人根据生产计划在 2019 年底增加了原材料采购，2019 年末原材料余额比 2018 年末增加 3,022.43 万元。2) 公司套件等原材料价格上涨，尤其 2019 年套件平均采购单价较 2018 年套件平均采购单价上涨 32.17%。2019 年库存商品比 2018 年减少 1,433.44 万元，主要原因为：发行人交货周期一般为 1-2 个月，为应对春节因素（2020 年春节相对较早），发行人在 2019 年年末将客户产品发出，导致当期库存商品余额减少。上述原因符合发行人实际经营情况，具有合理性；

3、报告期内，发行人产品质量较好，仅 2019 年发生少量退换货情形，发行人与客户合作良好，未发生因质量问题与客户产生纠纷；

4、报告期内，发行人存货库龄较长的原因主要为：1) 公司套件采购以进口为主，采购周期相对较长，整体生产周期较长；2) 公司根据市场需求和销售预测制定生产计划，不同类型产品分批次生产，每款产品均须保持适当的库存以应对市场需求；3) 公司产品品类众多且均属于非标准性产品，所需原材料也具有非通用性，部分材料需要提前批量定制以备及时用于维持生产；4) 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；5)

公司产品质量过硬，根据客户的反馈，绝大部分产品市场使用寿命超过 5 年，有些甚至超过 10 年，公司考虑到市场上运营的自产产品类型不断增加，售后维修维护的需求也不断增加，为保障对客户售后无忧的承诺，公司对部分零配件进行备货。上述原因符合发行人实际情况，发行人存货账龄结构合理，跌价准备计提充分；

5、报告期内，发行人库存商品余额主要受到备货期以及出库期的影响，具有合理性。发行人库存商品处于持续销售状态；产品生命（持续销售）周期一般为 5 年以上，部分热门产品的生命周期甚至超过 10 年，不存在滞销的情况；

6、报告期内，发行人境外存货占比分别为 4.27%、4.58%、7.61%、15.01%，占比较小。发行人对境内外仓库，执行同一套仓库管理控制程序，严格把控存货的收发、保管与储存；

7、报告期内，发行人存货盘点制度制定和执行情况较好，存货相关内部控制健全有效。报告期末，发行人对存货的盘点比例均为 100%，实盘结果与账面无差异。

20. 关于固定资产和在建工程

招股说明书披露，报告期各期末，发行人固定资产分别为 8,034.27 万元、9,404.73 万元、11,173.83 万元。其中投放设备金额分别为 6,733.46 万元、6,861.87 万元和 7,762.86 万元，生产运营设备分别为 1,125.72 万元、2,336.77 万元和 3,107.08 万元。报告期各期末，发行人在建工程分别为 0 万元、1,626.12 万元、11,055.00 万元，主要为新厂房建设工程投入。

请发行人：（1）补充披露报告期内投放设备中涉及合作运营业务和动漫 IP 衍生产品的设备金额及占比，动漫 IP 衍生产品的销售及采购模式、发行人将动漫 IP 衍生产品计入固定资产的原因、发行人将动漫 IP 衍生产品业务归类为“产品销售”类别是否合理、是否反映业务实质。（2）结合发行人合作运营业务及动漫 IP 衍生产品业务收入情况、投放规模，补充披露发行人相关固定资产金额与相关业务规模的匹配关系，发行人相关业务收入确认、成本结转、存货及固定资产相关会计处理方式及其合规性。（3）补充披露发行人产能计算方法、与生产运营设备原值的匹配关系的合理性、单位固定资产产能与可比公司是否存在显著差异，如是，请披露原因。（4）补充披露发行人在建工程的明细情况及变动原因、厂房建设进展，并在建工程设计方案、施工文件披露主要厂房、设备及其他主要配件的构成情况。（5）披露发行人对固定资产（特别是投放设备）、在建工程的盘点情况，包括盘点时间、地点、人员、范围、盘点方法、程序、盘点比例、账实相符的情况、盘点结果，是否存在盘点差异及产生原因、处理措施。（6）披露报告期内固定资产减值测算的过程和计算方法，披露减值准确计提是否充分。（7）披露发行人是否存在闲置固定资产，如是，请披露未计提减值准备的原因及后续处置情况，补充披露各期固定资产处置、退回等的原因及情形。

请申报会计师说明对发行人固定资产、在建工程实施的监盘程序、监盘比例及监盘结果，盘点过程中如何辨别固定资产的真实性、可使用性、权属，对于重点厂房如何判断资产价值的真实性、重要机器设备价格是否公允，并请说明相关核查过程。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、补充披露报告期内投放设备中涉及合作运营业务和动漫 IP 衍生产品的设备金额及占比，动漫 IP 衍生产品的销售及采购模式、发行人将动漫 IP 衍生产品计入固定资产的原因、发行人将动漫 IP 衍生产品业务归类为“产品销售”类别是否合理、是否反映业务实质。

(一) 投放设备中涉及合作运营业务和动漫 IP 衍生产品的设备金额及占比

发行人投放设备中合作运营设备和动漫 IP 衍生产品的设备金额及占比情况如下：

单位：万元

项目	2020年6月末		2019年末	
	金额	占比	金额	占比
设备合作运营投放设备	3,924.05	59.72%	4,773.56	61.49%
动漫 IP 衍生产品投放设备	2,646.98	40.28%	2,989.30	38.51%
对外投放设备合计	6,571.03	100.00%	7,762.86	100.00%
项目	2018年末		2017年末	
	金额	占比	金额	占比
设备合作运营投放设备	5,180.14	75.49%	5,798.27	86.11%
动漫 IP 衍生产品投放设备	1,681.73	24.51%	935.18	13.89%
对外投放设备合计	6,861.87	100.00%	6,733.46	100.00%

(二) 动漫 IP 衍生产品的销售及采购模式、发行人将动漫 IP 衍生产品计入固定资产的原因

1、动漫 IP 衍生产品的销售及采购模式

公司销售动漫 IP 衍生产品主要通过向游乐场门店投放动漫卡通设备并持续销售动漫衍生产品实现。动漫 IP 衍生产品配套动漫卡通设备使用，动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象的卡片、手办等，消费者每次使用动漫卡通设备时均可获取相关产品。公司通过向合作门店销售动漫卡通设备消耗的动漫 IP 衍生产品获取收入。

2、发行人将动漫 IP 衍生产品计入固定资产及将动漫 IP 衍生产品业务归类为“产品销售”的原因

公司向门店投放的动漫卡通设备并不直接销售，消费者使用动漫卡通设备后获得动漫 IP 衍生产品，动漫卡通设备所有权属于本公司，动漫卡通设备符合《企业会计准则第 4 号——固定资产》中固定资产的定义，故计入固定资产。

动漫 IP 衍生产品融合了正版 IP 动漫形象，用户使用动漫卡通设备时可获取相关产品（如动漫形象卡片、手办等），产品具有收藏、社交等属性。知名动漫 IP 具有强大的消费者群体，对消费者具有强大的吸引力，公司在 2018 年推出“奥特曼”融合激战动漫卡通设备，深受市场欢迎，“奥特曼”形象卡片销量快速增长。动漫 IP 衍生产品业务主要向运营商客户销售动漫形象卡片等产品，合同约定客户在产品签收后风险报酬即转移，公司已不再具有相关产品的控制权，因此，公司将动漫 IP 衍生产品的销售归类为“产品销售”合理并符合业务实质。

二、结合发行人合作运营业务及动漫 IP 衍生产品业务收入情况、投放规模，补充披露发行人相关固定资产金额与相关业务规模的匹配关系，发行人相关业务收入确认、成本结转、存货及固定资产相关会计处理方式及其合规性。

（一）发行人相关固定资产金额与合作运营业务及动漫 IP 衍生产品业务规模的匹配关系

报告期内，发行人合作运营业务相关固定资产金额与相关业务规模的匹配如下：

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
合作运营收入（万元）①	912.98	3,872.86	3,162.89	2,410.56
期末投放数量（台）②	2,886	2,879	2,615	2,337
平均收入（万元/台）①/②	0.32	1.35	1.21	1.03
合作运营设备原值（万元）③	11,148.54	11,132.41	10,034.43	8,997.37
每台合作运营设备原值（万元）③/②	3.86	3.87	3.84	3.85

公司在 2018 年针对对外投放的部分设备进行了内容升级，并根据合作运营业务发展，提升合作运营服务，产品创收能力增强。报告期内，发行人合作运营业务对应固定资产金额与合作运营业务收入具有匹配性。

报告期内，发行人动漫 IP 衍生产品业务相关固定资产金额与相关业务规模的匹配如下：

项目	2020 年 1-6 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
动漫 IP 衍生产品收入（万元）①	1,556.08	6,558.66	4,160.23	2,040.73
期末投放数量（台）②	5,274	5,254	3,038	1,612
平均收入（万元/台）①/②	0.30	1.25	1.37	1.27
动漫 IP 衍生产品设备原值(万元)③	4,383.04	4,388.96	2,651.14	1,540.00
每台合作运营设备原值(万元)③/②	0.83	0.84	0.87	0.96

2019 年公司下半年投放的动漫卡通设备较多，导致单台动漫卡通设备销售的动漫 IP 衍生产品收入有所降低。报告期内，发行人动漫 IP 衍生产品业务对应固定资产金额与动漫 IP 衍生产品收入具有匹配性。

（二）发行人合作运营业务及动漫 IP 衍生产品业务收入确认、成本结转、存货及固定资产相关会计处理方式

财务人员进行账务核算，并相应修改投放设备管理台账。具体会计处理方式如下：

①：固定资产铺出时：

借：固定资产——原值

贷：存货

收入确认时：

借：应收账款

贷：主营业务收入

贷：应交税费-销项税

每月计提折旧

借：主营业务成本

贷：固定资产累计折旧

②：固定资产退回时：

退回的固定资产因后续仍将用于对外投放设备铺出,退回后的对外投放设备仍在固定资产科目核算并计提折旧。

如因管理层有明确意图用于出售时:

借: 固定资产清理

固定资产累计折旧

贷: 固定资产——原值

借: 存货

贷: 固定资产清理

借: 主营业务成本

贷: 存货

借: 应收账款

贷: 主营业务收入

贷: 应交税费-销项税

如管理层拟将机台进行报废时

借: 固定资产清理

借: 固定资产累计折旧

贷: 固定资产

借: 营业外支出

贷: 固定资产清理

从上述可以看出,发行人相关业务收入确认、成本结转、存货以及固定资产的相关会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

三、补充披露发行人产能计算方法、与生产运营设备原值的匹配关系的合理性、单位固定资产产能与可比公司是否存在显著差异,如是,请披露原因。

发行人产品为非标产品,产品型号众多,生产不同类型产品所需工时存在差异,发行人根据生产游戏游艺设备的平均工时来估算每条生产线的产能。

（一）发行人产能计算方法、与生产运营设备原值的匹配关系

鉴于游戏游艺设备机台型号众多，不同设备生产所需工作量差异大，只能对公司产能进行估算。公司产能估算方法如下：番禺本部生产基地有三条生产线，设计产能平均每条线 150 台/月，综合考虑员工加班、生产熟练度提升等因素，年生产能力为 5500 台/年，主要为组装、测试环节。东莞微勤生产基地有两条条生产线，每条生产线满产产能 1500 台/年，2017 年其中一条生产线只生产八个月，故 2017 年东莞微勤生产基地产能 2500 台/年。

报告期内，公司产能与机器设备原值变动匹配关系如下：

项目	2019 年度	2018 年度	2017 年度
番禺本部产能（台）	5,500	5,500	5,500
生产设备原值（万元）	465.69	465.69	534.18
东莞微勤产能（台）	/	3,000	2,500
生产设备原值（万元）	/	784.49	784.49

番禺本部生产设备金额较小产能较大的主要原因是：东莞微勤拥有钣金、烤漆、木工等工艺设备和技术工人，为番禺本部生产基地加工零部件，番禺本部的设备集中于组装、测试环节，所以番禺本部生产基地产能较大。

（二）单位固定资产产能与可比公司比较

报告期内，公司产能与机器设备原值与可比公司比较情况如下：

单位：台，万元

项目	2019 年度/末		2018 年度/末		2017 年度/末	
	世宇科技	本公司	世宇科技	本公司	世宇科技	本公司
产能	15,000	5,500	15,000	8,500	14,000	8,000
机器机械 设备原值	1,039.57	465.69	999.91	465.69	481.27	1,764.78

游戏游艺设备行业注重产品的游戏创意、整体设计等核心环节，公司与生产相关的机器设备价值量较小。游戏游艺设备的生产需要如下步骤：第一，前端零部件加工，包括钣金、木工、车工等环节；第二，各部件组装和设备组装；第三，烧录软件及总体功能测试，其中前端零部件加工可以通过直接对外采购和外协加工的方式进行，导致产能与机器设备原值匹配性较低。另一方面，不同游戏游艺设备生产所需的步骤、工作量差异很大，例如本公司单台娃娃机的标准工时为 5

小时，“光环：涂鸦小队”的标准工时 56 小时，不同游戏游艺设备产品的工作量及设备投入差异大，也导致产能与机器设备原值匹配性较低。

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

四、补充披露发行人在建工程的明细情况及变动原因、厂房建设进展，并在建工程设计方案、施工文件披露主要厂房、设备及其他主要配件的构成情况。

报告期内，发行人在建工程明细以及变动情况如下：

单位：万元

类别	2017 年末	本期增加数	本期转入 固定资产	其他减少数	2018 年末
厂房主体	-	1,512.86	-	-	1,512.86
装修	-	78.19	-	-	78.19
其他	-	35.06	-	-	35.06
合计	-	1,626.12	-	-	1,626.12
类别	2018 年末	本期增加数	本期转入固定 资产	其他减少数	2019 年末
厂房主体	1,512.86	9,260.30	-	-	10,773.16
装修	78.19	157.05	-	-	235.24
其他	35.06	11.53	-	-	46.59
合计	1,626.12	9,428.87	-	-	11,055.00
类别	2019 年末	本期增加数	本期转入固定 资产	其他减少数	2020 年 6 月末
厂房主体	10,773.16	1,664.49	12,437.65	-	-
装修	235.24	385.80	614.34	-	6.71
其他	46.59	24.16	70.76	-	-
合计	11,055.00	2,074.45	13,122.75	-	6.71

报告期内，发行人厂房的构成情况：

编号	地上层数	地下层数	容积率面积	非容积率 面积	建筑 面积	基底面积
厂房一	6.00	-	9,694.00	118.00	9,812.00	1,616.00
厂房二	8.00	-	13,608.00	94.00	13,702.00	1,701.00
厂房三	8.00	-	15,552.00	146.00	15,698.00	1,944.00

编号	地上层数	地下层数	容积率面积	非容积率面积	建筑面积	基底面积
厂房四	8.00	-	7,237.00	-	7,237.00	1,053.00
P1	-	1.00	-	9,440.00	9,440.00	-
合计			46,091.00	9,798.00	55,889.00	6,314.00

公司厂房建设于 2018 年开始施工，预计工期 2-3 年，工程建设进展及状况良好，根据 2020 年 6 月 10 日广州市房屋建筑和市政基础设施工程联合出具的验收意见书《穗联验（番）字（2020）021 号》公司厂房已经达到预定可使用状态，因此公司将厂房转固，期末在建工程余额为部分尚未安装完成的监控、防盗系统。

五、披露发行人对固定资产（特别是投放设备）、在建工程的盘点情况，包括盘点时间、地点、人员、范围、盘点方法、程序、盘点比例、账实相符的情况、盘点结果，是否存在盘点差异及产生原因、处理措施。

（一）固定资产盘点程序

发行人制定了《固定资产管理制度》及《固定资产盘点管理办法》，规范了公司及游乐场运营固定资产、在建工程的管理程序。公司财务部、资产管理部门专职人员于每年年末对所有固定资产、在建工程进行现场实地盘点，核对资产编号、规格型号、存放地点，核查资产数量、质量情况等。

对于投放设备，由于涉及的合作门店以及合作设备较多，分散在全国各地，鉴于盘点周期较长，公司会在每年第四季度开始着手进行投放设备盘点。行政中心会同财务部制定年度的资产盘点计划，信息技术部资产管理根据系统的数填写资产明细，并定期向市场中心、对外投放设备专员发送盘点通知及设备盘点表，市场中心经理、对外投放设备专员采用现场实地盘点方式，核查盘点数量、资产质量情况、核对设备条码等。

公司投放设备数量较多，分散在全国各地，盘点过程实物基本与账面一致，会存在少数合作门店设备数量与盘点表不一致的情况，主要系由于部分门店路途较远，盘点表发出到实际盘点过程中，投放设备会有新增投放或者移动。一旦出现不一致情况，盘点人员会及时联系对外投放设备专员以及财务部门，查明出现差异的原因，及时更新设备清单。同时如果盘点过程中出现设备损毁或者丢失的情况，公司也会查明原因后做报废处理。

(二) 固定资产盘点结果

报告期，发行人的固定资产盘点情况如下：

单位：万元

截止日	盘点时间	固定资产			在建工程		
		账面原值	盘点金额	盘点比例	账面原值	盘点金额	盘点比例
2020年6月末	2020.06-2020.07	34,486.67	34,486.67	100%	6.71	6.71	100%
2019年末	2019.11-2020.01	21,000.09	21,000.09	100%	11,055.00	11,055.00	100%
2018年末	2018.10-2018.12	16,563.39	16,563.39	100%	1,626.12	1,626.12	100%
2017年末	2017.10-2017.12	13,041.11	13,041.11	100%	-	-	-

六、披露报告期内固定资产减值测算的过程和计算方法，披露减值准确计提是否充分。

报告期内，公司固定资产主要包括厂内的生产机器设备、游乐场运营业务的设备、以及对外投放设备。同时为避免投放设备发出后管理不善导致的设备毁损、灭失，公司采取了以下措施：

1、市场中心、对外投放专员和售后人员通过维保和实地抽盘等方式，定期或不定期前往终端客户检查设备的状况；

2、合作门店不得有对公司投放设备进行销售、拆卸、仿制等违背协议约定的行为。公司在维保、实地抽盘的过程中，一经发现上述情形，有权收回设备，并要求对方经济赔偿。

公司严格执行上述措施，有效规避了由于后续管理不善导致的减值风险。报告期各期末，公司按照《企业会计准则》的规定判断期末投放设备是否存在发生减值的迹象。公司将《企业会计准则》规定的可能存在减值迹象的情况与公司实际情况逐项进行比对，具体情况如下：

序号	企业会计准则的规定	公司实际情况
1	资产的市价当期大幅度下跌，其跌幅明显高于因时间的推移或者正常使用而预计的下跌。	公司设备销售价格未发生大幅下降的情况；游乐场持续经营
2	企业经营所处的经济、技术或者法律等环境以及资产所处的市场在当期或者将在近期发生重大变化，从而对企业产	公司经营所处的经济、技术或者法律等环境未发生重大变化，游戏游艺政策未发生重大变化，市场容量稳定增长。

序号	企业会计准则的规定	公司实际情况
	生不利影响。	
3	市场利率或者其他市场投资报酬率在当期已经提高,从而影响企业计算资产预计未来现金流量现值的折现率,导致资产可收回金额大幅度降低。	报告期内市场利率或者其他市场投资报酬率未发生重大变化。
4	有证据表明资产已经陈旧过时或者其实体已经损坏。	公司生产机器设备可以正常生产,游乐场运营设备可以正常运转,公司对投放设备及时进行更新换代,未发现陈旧过时的情形。公司在对投放设备进行日常维保、盘点的过程中,将已经损毁的设备进行报废处理,报告期末未核销投放设备中不存在损坏的设备。
5	资产已经或者将被闲置、终止使用或者计划提前处置。	公司通过日常维保、盘点等方式对游乐场运营设备、对外投放设备进行管理,并密切分析游乐场运营设备、对外投放设备对应的收入情况,未发现投放设备存在已经或者将被闲置、终止使用或者计划提前处置的情形。
6	企业内部报告的证据表明资产的经济绩效已经低于或者将低于预期,如资产所创造的净现金流量或者实现的营业利润(或者亏损)远远低于(或者高于)预计金额等。	公司生产用机器设备以设备销售毛利率减去销售费用率以及税金附加率作为减值评判标准;公司游乐场运营设备以游乐场业务毛利率减去销售费用率以及税金附加率作为减值评判标准;公司以对外投放设备当期折旧费用作为减值评判标准,并将其与合作运营收入、卡片销售毛利进行比对,不存在资产的经济绩效已经低于或者将低于预期的情形。
7	其他表明资产可能已经发生减值的迹象。	不存在其他表明资产可能已经发生减值的迹象。

①报告期各期末,公司生产用机器设备以设备销售毛利率减去销售费用率以及税金及附加率作为减值评判标准,结果如下:

单位:万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
游戏游艺设备销售毛利率①	32.64%	33.41%	31.38%	31.08%
销售费用率(剔除游乐场运营)②	7.46%	8.39%	7.74%	7.83%
营业税金及附加率③	0.14%	0.52%	0.63%	0.61%
评判标准④=①-②-③	25.04%	24.50%	23.01%	22.64%

从上表可以看出,公司生产用机器设备不存在减值迹象。

②报告期各期末,公司游乐场运营设备以游乐场业务毛利率减去销售费用率以及税金及附加率作为减值评判标准,结果如下:

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度
游乐场运营毛利率①	-3.17%	20.46%
游乐场运营销售费用率②	6.43%	4.71%
营业税金及附加率③	0.07%	2.43%
评判标准④=①-②-③	-9.67%	13.32%

2019年度，公司游乐场运营设备不存在减值迹象，2020年上半年受到新冠疫情影响，游乐场运营业务受到影响，但目前已逐渐恢复，公司预计未来会逐步恢复，因此不存在减值迹象。

③报告期各期末，公司以对外投放设备当期折旧费用作为减值评判标准，并将其与合作运营收入、动漫IP衍生产品销售毛利进行比对，结果如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
对外投放设备原值	15,531.58	15,521.37	12,685.57	10,537.37
当期折旧	1,258.53	2,390.36	2,044.59	1,778.18
合作运营收入+动漫IP衍生产品销售毛利	1,636.50	6,604.85	4,980.24	3,308.49

公司合作运营收入+动漫IP衍生产品销售毛利远高于对外投放设备当期折旧。结合报告期内收入增长情况，对外投放设备预计在未来仍有能力提供稳定的现金流入，不存在减值迹象。

七、披露发行人是否存在闲置固定资产，如是，请披露未计提减值准备的原因及后续处置情况，补充披露各期固定资产处置、退回等的原因及情形。

报告期内，公司的固定资产均正常运转，对外投放设备铺出率高，营收情况良好。结合报告期内固定资产的盘点程序，公司不存在长期闲置、终止使用或者计划提前处置的固定资产，不存在陈旧过时或损毁的固定资产。

报告期内，公司固定资产处置、退回情况如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
当期处置原值	4.61	248.36	-	-
当期退回原值	73.06	442.25	108.59	-
期末固定资产原值	15,531.58	15,521.37	12,685.57	10,537.37

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
当期处置占比	0.03%	1.60%	0.00%	0.00%
当期退回占比	0.47%	2.85%	0.86%	0.00%

报告期内，公司固定资产处置、退回占比较小，2019年度处置金额较大主要系公司将已运营多年且状况欠佳的设备收回后进行处置；2019年度当期退回金额较大主要系公司根据市场需求及战略规划，收回部分动漫IP衍生设备进行改制以及部分合作门店合作期限满退回，公司拟将其对外销售。

八、请申报会计师说明对发行人固定资产、在建工程实施的监盘程序、监盘比例及监盘结果，盘点过程中如何辨别固定资产的真实性、可使用性、权属，对于重点厂房如何判断资产价值的真实性、重要机器设备价格是否公允，并请说明相关核查过程。

（一）对发行人固定资产、在建工程实施的监盘程序

会计师对发行人固定资产、在建工程实施监盘，监盘程序如下：

- 1、按照固定资产卡片台账记录存放地点整理盘点清单；
- 2、核对各型号设备数量与会计账簿记载是否一致；
- 3、核对账面记录固定资产编码与实物标签是否一致；
- 4、核对盘点清单标明的固定资产使用部门和实际使用部门是否一致；
- 5、观察了解固定资产外观、维修、保养及使用情况，是否存在损坏、技术陈旧和长期闲置的情况。

（二）对发行人固定资产、在建工程实施的监盘过程

会计师对发行人固定资产、在建工程实施监盘，监盘程序如下：

- 1、对于厂区内固定资产以及游乐场运营设备，会计师于2019年12月25日至2019年12月29日、2020年6月25日至6月29日，对厂区内的主要固定资产以及游乐场运营设备进行监盘，参加固定资产盘点人员为公司日常资产管理人人员以及财务人员。固定资产管理人员熟悉资产的存放地点，使用、维修、保养等情况，具有资产管理的专业判断能力，盘点过程中未发现异常。

- 2、对于对外投放设备，由于涉及合作门店较多，且分散在全国各地，同时

受到新冠疫情的影响，我们采用了实地加视频相结合的方式进行了监盘。

监盘过程中，监盘人员会查验门店的营业执照并核对负责人工牌等身份证件信息，确定资产的真实性和完整性；发行人对于每台对外投放设备均张贴对应的条码和标识，监盘人员会查验标识情况，记录盘点设备的条码并查看是否存在重复的情形，以辨别和验证设备的权属和资产的完整性；另外在监盘过程中，监盘人员还通过查验盘点设备的使用状态及码表运转情况，辨别设备的可使用性。

3、对于公司的在建工程，会计师于 2019 年末以及 2020 年 6 月末对在建厂房进行全部监盘，查看厂房的完工状态以及是否有推迟转固的迹象。

（三）对发行人固定资产、在建工程实施的监盘比例

报告期内，会计师对发行人固定资产、在建工程的监盘比例如下：

单位：万元

截止日	盘点时间	固定资产			在建工程		
		账面原值	监盘金额	监盘比例	账面原值	监盘金额	监盘比例
2020 年 6 月末	2020.06-2020.07	34,486.67	23,448.30	67.99%	6.71	6.71	100.00%
2019 年末	2019.11-2020.01	21,000.09	12,960.29	61.72%	11,055.00	11,055.00	100.00%

申报会计师于 2019 年对公司实施首次审计，于 2019 年末参加抽查监盘账载固定资产。获取公司账面固定资产增减变动情况表，倒推确认 2018 年末、2017 年末固定资产金额，不存在异常。

经盘点，报告期期末公司固定资产、在建工程账实相符，不存在差异，复盘正确率 100%。

（四）重点厂房资产价值的真实性、重要机器设备价格的公允性

报告期内，针对大额的土建工程、装修以及重要机器设备，均检查相关的合同条款以及支付进度来判断是否与实际相符；将合同价格与市场价格进行对比，得出的结论系重要机器设备价格公允；同时对建设项目工程总承包商进行了现场走访及访谈，进一步验证相关资产的真实性和价格公允性。

报告期内，公司大额的重要固定资产主要系厂房，公司的厂房建设于 2018 年开始施工建设，2020 年 6 月完工转固，目前厂房建设支出 12,437.65 万元，装

修加其他支出 685.09 万元，总体建筑面积为 55,889.00 平方米，折合单位建筑成本 2,225.42 元/平方米(不含装修)，2,348.00 元/平方米(含装修)。

将发行人厂房单位建筑面积与珠三角地区的上市公司单位建筑面积进行对比如下：

上市公司	募投项目	实施地点	建筑面积 (平方米)	单位建筑成本 (元/平方米)
生益科技	年产 1,700 万平方米覆铜板及 2,200 万平米商品粘结片建设项目	广东珠三角东莞	70,000.00	2,000.00(不含装修)
	研发办公大楼建设项目	广东珠三角东莞	70,000.00	3,650.00
智云股份	南方智能制造研发中心建设项目	广东珠三角东莞	55,057.00	3,163.27
开立医疗	医疗器械产业基地建设项目	广东珠三角深圳	43,200.00	3,594.33
发行人	商用游戏游艺设备扩产项目及研发中心建设项目	广东珠三角广州	55,889.00	2,225.42(不含装修)
				2,348.00(含装修)

发行人重点厂房资产价值真实，重要机器设备具有公允性。

【中介机构核查情况】

(一) 核查程序

保荐机构、申报会计师履行的主要核查程序如下：

1、了解并检查发行人与固定资产、在建工程相关的内控制度，评价内部控制设计是否合理；

2、访谈发行人财务总监和财务经理，了解发行人对固定资产、在建工程的会计处理的依据及其合理性；

3、获取发行人的固定资产明细表与在建工程明细表，并与明细账、总账及财务报表合计数核对是否一致；

4、在选取样本基础上，对新增固定资产及在建工程执行细节测试，检查至原始凭证（合同、发票、银行对账单、验收报告单及竣工报告单等），关注是否存在延迟转固的情形；

5、走访主要在建工程承包商广东新业建设股份有限公司，向主要负责人访谈了解包括建造商基本情况、装修工程完成情况、交易定价过程、工程款结算方

法等内容；

6、查阅同一地区上市公司的《招股说明书》、《公开发行可转债募集说明书》、《非公开发行预案》及反馈意见回复等文件，计算其募投项目的单位建筑成本，分析比较发行人单位建筑成本是否符合当地市场行情。

7、结合《企业会计准则》规定，分析发行人的固定资产是否存在减值的迹象，并进行减值测试；

8、对固定资产、在建工程执行监盘程序，评估各项固定资产的使用情况、在建工程状态，监盘结果如下：

截止日	盘点时间	固定资产			在建工程		
		账面原值	监盘金额	监盘比例	账面原值	监盘金额	监盘比例
2020年6月末	2020.06-2020.07	34,486.67	23,448.30	67.99%	6.71	6.71	100.00%
2019年末	2019.11-2020.01	21,000.09	12,960.29	61.72%	11,055.00	11,055.00	100.00%

经盘点，报告期期末公司固定资产、在建工程账实相符，不存在差异，复盘正确率 100%。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、发行人将动漫 IP 衍生产品计入固定资产、将动漫 IP 衍生产品业务归类为“产品销售”类别合理，并反映了业务实质。

2、发行人报告期内发行人合作运营业务及动漫 IP 衍生产品业务与相关固定资产金额具有匹配性，发行人相关业务收入确认、成本结转、存货及固定资产相关会计处理符合《企业会计准则》的规定。

3、报告期内发行人的产能与生产运营设备原值具有匹配性，单位固定资产产能与可比公司不存在显著差异。

4、发行人厂房建设于 2018 年开始施工，预计工期 2-3 年，工程建设进展及状况良好，发行人固定资产、在建工程真实存在。

5、发行人报告期各期末固定资产、在建工程余额通过盘点程序均可确认，

且正常使用。

6、发行人报告期各期末固定资产正常使用，不存在资产减值情形。

7、发行人报告期各期末固定资产正常使用，不存在长期闲置、终止使用或者计划提前处置的固定资产，不存在已经陈旧过时或者已经损坏的固定资产。

8、发行人固定资产、在建工程价值真实，重要机器设备价格公允。

21. 关于职工薪酬

截至报告期各期末，发行人应付职工薪酬余额分别为 650.74 万元、549.03 万元和 566.56 万元。报告期内，发行人支付给职工以及为职工支付的现金分别为 4,294.82 万元、4,459.81 万元、4,841.59 万元，呈现逐年增长趋势。

请发行人：（1）补充披露发行人员工薪酬政策，各级别、各岗位员工的平均薪酬水平及增长情况，并与行业水平、当地平均水平的比较情况。（2）披露报告期内各年度的人工成本总额，与相关资产、成本、费用项目之间的关系，人工成本、各类员工人数、销量、支付给职工以及为职工支付的现金等项目在报告期内变化的合理性，董事、监事、高级管理人员和其他核心人员薪酬占比波动原因。（3）披露发行人应付职工薪酬余额变动原因、应付职工薪酬余额下降而支付给员工的现金增长的原因，是否存在长期挂账的情形。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、补充披露发行人员工薪酬政策，各级别、各岗位员工的平均薪酬水平及增长情况，并与行业水平、当地平均水平的比较情况。

（一）员工薪酬政策

为规范员工薪酬管理，建立公平、有效的薪酬激励机制，公司制定了合理的薪酬管理制度，对公司员工薪酬设计和管理原则、基本薪酬策略、福利与年假、薪酬结构、定级和调薪等方面进行了明确规定。公司按照“按劳取酬、多劳多得”的分配原则，根据员工的岗位责任、工作能力、贡献、服务年限和学历等因素综合考虑其工资和福利。

薪酬结构：①非生产一线管理岗人员薪酬包含月基本工资、岗位工资和绩效工资及其他事项。月基本工资和岗位工资是员工相对固定的收入部分，以出勤工作日为依据。员工的绩效奖金根据公司绩效管理和薪酬管理制度执行，人力资源相关部门负有监督审核责任。②生产一线工人岗人员实行计件制，当月工资按产量核算。其他事项视员工所在岗位情况给予相应津贴。③自营游乐场一线人员薪酬包含月基本工资、绩效工资及其他补贴事项。

薪酬调整：①对于非生产一线管理岗人员，公司综合考虑员工工作表现、贡献、市场指导、服务年限、出勤纪录等因素给予薪酬调整。②对于生产一线工人岗人员，公司根据生产及计划产量情况，适时调整计件工资方案。③自营游乐场一线人员，公司综合考虑员工工作表现、贡献、服务年限、出勤纪录等因素给予薪酬调整。

（二）各级别收入水平及增长情况

报告期内，发行人平均工资为 12.26 万元/年、12.59 万元/年、12.44 万元/年以及 3.95 万元/半年。除 2020 年上半年受疫情影响外，公司整体薪酬水平维持稳定。发行人员工按照级别划分的年度平均薪酬水平情况如下：

单位：万元

级别	2020 年 1-6 月	2019 年度	增长率	2018 年度	增长率	2017 年度
高层	16.98	57.51	4.83%	54.86	6.02%	51.74
中层	8.70	26.56	19.23%	22.28	2.03%	21.83
普通员工	3.25	10.27	-2.30%	10.51	0.07%	10.51
平均值	3.95	12.44	-1.19%	12.59	2.69%	12.26

注：1、高层人员含总监级别及以上；

2、年度平均薪酬=月度平均薪酬×12（2020 年 1-6 月为 6）；月度平均薪酬=年度薪酬总额÷∑各月末人数。

（三）各岗位收入水平及增长情况

1、境内各岗位收入水平

公司员工按照管理岗、研发岗、销售岗、生产及运营岗进行划分。2017 至 2019 年，公司各岗位人员工资总体变化幅度不大，主要是由于考虑公司发展战略、业绩发展以及经济发展水平因素。总体保持稳定。

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月		2019 年度		2018 年度		2017 年度
	薪酬	增长率	薪酬	增长率	薪酬	增长率	薪酬
管理人员	5.60	/	18.18	0.49%	18.09	-6.41%	19.33
研发人员	5.51	/	17.24	5.82%	16.29	8.76%	14.98
销售人员	6.43	/	17.17	8.10%	15.88	-4.95%	16.71
生产运营人员	2.55	/	8.35	9.19%	7.65	3.34%	7.4

项目	2020年1-6月		2019年度		2018年度		2017年度
	薪酬	增长率	薪酬	增长率	薪酬	增长率	薪酬
当地平均水平	/	/	6.48	6.40%	6.09	8.36%	5.62
发行人平均值	3.95	/	12.44	-1.19%	12.59	2.69%	12.26

数据来源：广东省统计局《广东城镇私营单位分区域就业人员年平均工资-珠三角核心地区》，珠三角核心区包括：广州、深圳、珠海、佛山、江门、东莞、中山、惠州和肇庆。

（四）比较同行业可比公司年度平均薪酬水平

鉴于公司所处行业的特性及可比数据的可获得性，世宇科技与公司业务较为接近，故选取其作为可比公司。

报告期内，发行人与可比公司对比情况如下：

主体	地区	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
华立科技	主要广州	3.95	12.44	12.59	12.26
世宇科技	中山	/	10.83	10.29	9.53
差异额			1.61	2.3	2.73
差异率			14.87%	22.35%	28.65%
平均差异率	21.95%				

注：世宇科技平均薪酬水平根据其公开披露的信息计算所得，计算公式为：平均薪酬=应付职工薪酬增加额/人数。

发行人整体薪酬水平平均高于世宇科技 21.95%。主要原因系世宇科技主体所在地中山与发行人主体所在地广州的地区平均工资存在差异。

二、披露报告期内各年度的人工成本总额，与相关资产、成本、费用项目之间的关系，人工成本、各类员工人数、销量、支付给职工以及为职工支付的现金等项目在报告期内变化的合理性，董事、监事、高级管理人员和其他核心人员薪酬占比波动原因。

（一）披露报告期内各年度的人工成本总额，与相关资产、成本、费用项目之间的关系

发行人报告期内各年度的人工成本总额与相关资产、成本、费用项目情况如下：

人数与成本费用匹配	2020年6月末		2019年末		2018年末		2017年末	
	人数	金额	人数	金额	人数	金额	人数	金额
销售费用	43	276.39	40	686.76	43	698.88	37	618.25
管理费用	95	532.19	93	1,700.31	92	1,699.91	94	1,816.73
主营业务成本	228	581.81	220	1,837.62	171	1,307.69	191	1,413.61
研发费用	35	192.70	34	586.31	37	619.12	36	539.28
在建工程	2	10.60	2	26.51	2	18.70	0	0.00
合计	403	1,593.69	389	4,837.51	345	4,344.29	358	4,387.88

注：人数=∑各月领薪人数/12

(二) 人工成本、各类员工人数、销量、支付给职工以及为职工支付的现金等项目在报告期内变化的合理性

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
营业收入(万元)	10,654.84	49,818.40	44,824.22	38,657.75
人均创收(万元)	26.44	128.07	129.93	107.98
人均薪酬(万元)	3.95	12.44	12.59	12.26
人工成本(万元)	1,593.69	4,837.51	4,344.29	4,387.88
支付给职工以及为职工支付的现金(万元)	1,865.16	4,841.59	4,459.81	4,294.82
员工人数(个)	403	389	345	358

注：人数=∑各月末人数/12

发行人人工成本和支付给职工以及为职工支付的现金2017-2019年整体呈上升趋势，2019年比2018年增长较快主要原因系：(1) 发行人自营游乐场业务快速发展，公司员工人数增长。(2) 发行人所在地区劳动力成本的普遍性增长。

发行人2018年员工人数较2017年员工人数下降3.63%，主要系公司年底出售东莞微勤股权，员工人数减少。发行人2019年末较2018年末员工人数增加12.75%，主要原因为公司延伸产业链结构，将游乐场业务纳入合并报表体系，员工人数增加。

(三) 董事、监事、高级管理人员和其他核心人员薪酬占比波动原因

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员从公司领取薪酬总额占各期发行人利润总额的比重如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
薪酬总额（万元）	139.12	345.31	442.07	396.48
利润总额（万元）	-473.74	6,566.78	3,630.15	4,033.26
占比	29.37%	5.26%	12.18%	9.83%

注：若计算指标为负数，则以其绝对值列示。

发行人 2018 年董事、监事、高级管理人员及其他核心人员从公司领取薪酬总额占发行人各期利润总额的比重增加，主要原因系：1) 公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员年度性调整薪酬；2) 为适应公司国际化发展战略，公司多渠道引进跨国人才，薪酬总额支出有所增加。

发行人 2019 年董事、监事、高级管理人员及其他核心人员从公司领取薪酬总额占发行人各期利润总额的比重降低，主要原因系：1) 2018 年 12 月 25 日，公司召开 2018 年第三次临时股东大会，审议通过《关于修订〈广州华立科技股份有限公司章程〉的议案》，决议将《公司章程》原第十条“本章程所称高级管理人员是指公司的总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监、销售总监、生产总监、产品总监、研发总监等。”修订为“本章程所称高级管理人员是指公司的总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监等。”因此公司高管人数减少，因此薪酬总额减少。2) 2019 年公司利润总额大幅增长。

三、披露发行人应付职工薪酬余额变动原因、应付职工薪酬余额下降而支付给员工的现金增长的原因，是否存在长期挂账的情形。

单位：万元

主体	2020年6月30日/2020年1-6月	2019年12月31日/2019年度	2018年12月31日/2018年度	2017年12月31日/2017年度
应付职工薪酬余额	297.24	566.56	549.03	650.74
支付给员工的现金	1,865.16	4,841.59	4,459.81	4,294.82

（一）应付职工薪酬余额变动原因

公司工资实行当月计提下月发放的工资政策，期末余额主要为已计提尚未发放的工资和年终奖。报告期内，2018 年公司应付职工薪酬余额比 2017 年减少 101.71 万元主要原因 2018 年底公司转让了东莞微勤，期末员工人数减少。2019 年公司应付职工薪酬余额比 2018 年增加 17.53 万元主要原因 2019 年公司规模增

长，员工人数相应增多。

（二）应付职工薪酬余额下降而支付给员工的现金增长原因，发行人不存在长期挂账的情形

2018 年应付职工薪酬余额下降而支付给员工的现金增长主要原因为发行人对外转让持有东莞微勤的全部股权，12 月末员工人数相应减少。因此 2018 年底应付职工薪酬余额减少。公司工资实行当月计提下月发放的工资政策，不存在长期挂账的情形。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师核查程序如下：

1、了解与人事薪酬相关的内部控制制度，评价其设计完善性，并测试相关内部控制的运行有效性；

2、访谈公司人力资源经理，了解公司报告期内员工构成、公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其他人员的薪酬情况，薪酬发放方式和发放频率等；

3、获取报告期各期公司员工花名册、工资明细表、应付职工薪酬明细账，复核并分析工资计提分配表，抽查工资汇总分配过程；抽查工资发放表，与相关财务记录、银行回单核对；

4、获取公司董监高和核心技术人员清单，了解报告期内公司董监高和核心技术人员变动情况；

5、获取公司报告期各年度绩效考核资料，核查绩效考核指标要求、实际执行情况；

6、比较同行业可比公司年度平均薪酬水平；比较公司主要办公场所所在地年度平均薪酬水平。

（二）核查意见

经核查，保荐机构、申报会计师认为：

1、发行人董监高和核心技术人员薪酬波动主要是董监高和核心技术人员人数变动以及报告期各期经营目标完成情况所致，薪酬波动具备合理性；发行人整体薪酬水平平均高于世宇科技 21.95%。主要原因系世宇科技主体所在地中山与发行人主体所在地广州的地区平均工资存在差异；

2、发行人报告期内各年度的人工成本总额与相关资产、成本、费用项目之间的关系相匹配。人工成本、各类员工人数、营收规模、为职工支付的现金项目报告期内变动处于合理水平；

3、发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员从公司领取薪酬总额占比波动主要系公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员薪酬年度调整、引进跨国管理人才、《公司章程》调整高级管理人员的认定标准以及公司利润总额波动所致；

4、发行人报告期内应付职工薪酬余额变动原因主要系 2018 年末公司转让东莞微勤，员工人数减少以及 2019 年公司规模增长，员工人数增多所致；

5、发行人应付职工薪酬余额下降而支付给员工的现金增长主要系公司 2018 年末对外转让持有东莞微勤的全部股权，员工人数相应减少，2018 年底公司计提应付职工薪酬余额减少所致；

6、发行人工资实行当月计提下月发放的工资政策，不存在长期挂账的情形。

22. 关于现金流量表

报告期内，发行人经营活动产生的现金流量净额分别为-502.26万元、4,397.50万元、11,495.13万元，呈上升趋势。其中，发行人收到的其他与经营活动有关的现金中，保证金、押金及备用金和往来款按照净额列示；支付的其他与经营活动有关的现金中往来款按净额列示。

请发行人：（1）补充披露上述按净额列示的相关款项的收付款对象、发生原因、报告期内收到和支出的金额，发行人相关列报的准确性以及按净额列示是否符合《企业会计准则》的规定。（2）结合发行人不同业务收款安排、应收账款回款情况、存货变动原因等，披露发行人经营性现金流量净额增长原因、与发行人业务发展的匹配关系。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、补充披露上述按净额列示的相关款项的收付款对象、发生原因、报告期内收到和支出的金额，发行人相关列报的准确性以及按净额列示是否符合《企业会计准则》的规定。

报告期内，按净额列示的相关款项如下：

1、收到的其他与经营活动有关的现金

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
保证金、押金及备用金收付净额	52.34	117.57	50.24	94.13
往来款收付净额	-	53.54	-	-

2、支付的其他与经营活动有关的现金

项目	2020年1-6月	2019年度	2018年度	2017年度
往来款收付净额	-	-	2.15	-

3、备用金、押金及保证金、往来款按收入、支出分开列示如下：

单位：万元

项目	2020年1-6月			2019年度		
	收到	支付	净额	收到	支付	净额
备用金	8.69	-33.65	-24.96	17.52	-2.98	14.54
押金及保证金	118.37	-41.07	77.30	607.49	-504.45	103.03
往来款	-	-	-	58.27	-4.72	53.54
项目	2018年度			2017年度		
	收到	支付	净额	收到	支付	净额
备用金	2.85	-19.79	-16.94	-	-1.60	-1.60
押金及保证金	354.56	-287.38	67.18	390.64	-294.91	95.73
往来款	5.85	-8.00	-2.15	-	-	-

其中，备用金系企业职能部门作为零星开支的备用款项；押金及保证金主要系支付租赁方的租赁保证金及收取客户的设备投放押金；往来款系日常经营活动中偶发的短期资金往来。以上款项均由于正常经营活动产生，已准确列示，无异常。

根据《企业会计准则第31号-现金流量表》相关规定，下列各项可按净额列示：①代客户收取或支付的现金；②周转快、金额大、期限短项目的现金流入和现金流出；③金融企业的有关项目，包括短期贷款发放与收回的贷款本金、活期存款的吸收与支付、同业存款和存放同业款项的存取、向其他金融企业拆借资金、以及证券的买入与卖出等。公司备用金、押金及保证金、往来款的收付满足上述第②点要求，故按净额列示，符合《企业会计准则》的规定。

二、结合发行人不同业务收款安排、应收账款回款情况、存货变动原因等，披露发行人经营性现金流量净额增长原因、与发行人业务发展的匹配关系。

2017年度至2019年度，公司经营活动产生的现金流量净额分别为-502.26万元、4,397.50万元、11,495.13万元，呈上升趋势，主要原因为：1) 公司从2017年开始进行了收入结构调整，设备合作运营业务快速增长，设备合作运营业务属于现金流比较好的业务；2) 2019年又增加了游乐场运营服务，此业务先充值再消费，带来了较好的现金流入；3) 2019年收到的税收返还增加。因此2017年度至2019年度，公司经营活动产生的现金流量净额持续增加。

2020年度公司经营活动产生的现金流量净额为-3,643.15万元，主要系受新

冠疫情影响，收款减少导致销售商品、提供劳务收到的现金大幅减少。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师对发行人现金流执行的核查方式及核查程序如下：

1、检查往来款、保证金及押金和备用金收付流水、收据，向发行人相关业务人员询问，了解其发生原因背景等，并核实收、付金额；

2、核查发行人相关列报是否符合《企业会计准则》的规定；

3、查阅、分析、比较报告期现金流量表；分析各类现金流量的主要构成、大额变动及与相关会计科目是否一致，分析经营活动产生的现金流量金额的来源与计算是否合规。

（二）核查意见

经核查，保荐机构和申报会计师认为：

1、按净额列示的相关款项均由于正常经营活动产生，发行人已准确列示，符合《企业会计准则》的规定；

2、发行人经营性现金流量净额增长的主要原因系设备合作运营业务增长较快、游乐场运营服务新增、税收返还增加所致，发行人经营性现金流量净额变动与发行人业务发展相匹配。

23. 关于疫情

请发行人结合 2020 年上半年业绩情况，补充披露新冠疫情对发行人近期生产经营和财务状况的影响，下游市场环境、发行人所处外部环境是否发生明显不利变化，发行人采取的应对措施及其有效性，是否对发行人全年经营业绩、持续经营能力产生重大不利影响，并进行针对性的风险提示。

请保荐人和申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

一、新冠疫情对发行人近期生产经营和财务状况的影响

受新型冠状病毒肺炎疫情（以下简称“疫情”）及疫情管控措施影响，公司于 2 月 10 日后逐步开始复工，同时按照中央及地方各级政府的要求，积极做好疫情防控各项工作，成立了新冠肺炎疫情防控领导小组，制定了严密的防控工作方案和复工实施方案，落实全体员工信息排查、疫情宣传教育，做好工作场所消毒和防控物资储备，开工率逐步上升；截至 3 月末，除游乐场业务外公司已实现全面复工；截至 5 月末，公司自营游乐场及下游客户游乐场大都已经复工。

新冠疫情对公司 2020 年上半年的业绩造成影响，与去年同期相比营业收入下降 40.35%，归属于母公司所有者的净利润较上年同期下降 93.52%。具体如下表所示：

单位：万元

项目	2020 年 1-6 月	2019 年 1-6 月	变动情况
营业收入	10,654.84	17,862.30	-40.35%
归属于母公司所有者的净利润	118.74	1,833.76	-93.52%
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润	961.75	1,822.27	-47.22%

注：2019 年 1-6 月数据未经审计。

疫情对发行人的影响主要集中在 2020 年上半年，主要为暂时性和阶段性影响。随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复，下游市场环境、外部环境未发生明显不利变化，发行人生产经营已恢复正常，预计不会对公司全年经营业绩产生重大不利影响。

二、发行人采取的应对措施及其有效性

疫情发生后，发行人在第一时间成立了疫情防控领导小组以及疫情防控工作办公室，严格落实各级政府部门的防控要求，并制定了防控机制和应急方案，做好了防疫物资储备、内部防疫消毒、员工排查跟踪管理、防控宣传等各项工作；同时，与客户、供应商保持密切沟通，了解其复工安排和其他相关经营情况。具体而言，发行人采取的应对措施如下：一，严格履行复工后的疫情防控措施；二，积极与客户协调，妥善安排订单生产发货事宜；三，加快生产基地恢复生产，从消费者个人健康和角度提升游乐场清洁安全标准，更加注重游乐场品质和安全要求，提升公司竞争力；四，密切关注疫情形势，及时评估并采取相应的补救措施。

疫情发生后，发行人采取了积极、有效的应对措施。疫情主要为暂时性和阶段性影响，对发行人 2020 年上半年业绩造成一定影响，对发行人持续经营能力不会产生重大不利影响。

三、风险提示

新型冠状病毒肺炎疫情发生后，我国政府为遏制疫情采取了有力措施，疫情已经得到了有效控制。但本次疫情对中国经济将造成阶段性的影响，尤其对零售、消费类行业造成较大阶段性影响。公司游乐场运营服务和国内游乐场客户在本次疫情中暂停营业以避免疫情扩散。

新冠疫情对公司业务具体影响如下：一方面，公司复工进度延后或不能完全复工，影响了下游游乐场运营商的订单数量，短期内公司游戏游艺设备订单缩减或延后，新品开发和导入市场的时间也会随之延迟。另一方面，公司游乐场和国内运营商客户受疫情影响延后开业，对公司上半年经营业绩产生一定影响。新冠疫情发生后，公司 2020 年 1-6 月营业收入与去年同期相比下降 40.35%，归属于母公司所有者的净利润较上年同期下降 93.52%，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润较上年同期下降 47.22%。

疫情对发行人的影响主要集中在 2020 年上半年，主要为暂时性和阶段性影响。随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复，下游市场环境、外部环境未发生明显不利变化，发行人生产经营已逐步恢复正常。

【中介机构核查情况】

（一）核查程序

保荐机构、申报会计师核查程序如下：

- 1、查阅了发行人 2019 年 1-6 月的财务报表；
- 2、访谈发行人管理层、通过互联网检索行业信息，了解下游市场环境、发行人所处外部环境的情况；
- 3、实地查看发行人经营场所疫情防控、复工复产情况。

（二）核查意见

经核查，保荐机构和申报会计师认为：新冠疫情对发行人生产经营和财务状况的影响主要集中在 2020 年上半年，主要为暂时性和阶段性影响，预计不会对公司全年经营业绩产生重大不利影响。随着国内疫情得到基本控制，公司业务逐步恢复，下游市场环境、外部环境未发生明显不利变化，发行人生产经营已逐步恢复正常，发行人采取了有效的应对措施，并对新冠疫情的影响进行了补充披露和针对性的风险提示。

（以下无正文）

(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首次公开发行股票并上市申请文件反馈意见的回复》之盖章页)



中国注册会计师：
(项目合伙人)



中国注册会计师：

二〇二〇年八月二十七日