

证券代码：301011

证券简称：华立科技

广州华立科技股份有限公司 投资者关系活动记录表

编号：2023-004

投资者关系活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input checked="" type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他
参与单位名称及人员姓名	国海创新资本投资管理有限公司、上海纯达资产管理有限公司、山西证券股份有限公司、诺德基金管理有限公司、华泰证券股份有限公司、国信证券股份有限公司、财信证券股份有限公司、成都立华投资有限公司、北京知来投资管理有限公司、深圳市鹿驰投资企业（有限合伙）、青岛鹿秀投资管理有限公司、北京泰德圣私募基金管理有限公司、弘业期货股份有限公司、北京时间投资管理股份公司、杭州乾璐投资管理有限公司、国都创业投资有限责任公司、杭州鎔金私募基金有限公司、深圳纽富斯投资管理有限公司、玄元私募基金投资管理(广东)有限公司、远信（珠海）私募基金管理有限公司、上海远策投资管理中心（有限合伙）、武汉华实劲鸿私募股权投资基金合伙企业（有限合伙）、谢恺、林金涛等机构投资者，共计28人。
时间	2023年7月5日 下午15:30-17:00
地点	海通外滩金融广场线下结合线上电话会议
上市公司接待人员姓名	董事会秘书 华舜阳先生 证券事务代表 黄益女士
投资者关系活动主要内容介绍	一、介绍公司基本情况 华立科技是国内商用游戏游艺设备的发行与运营综合服务商龙头企业，公司集设计、研发、制造、发行、营运、服务于一体，通过

充分整合全球知名 IP、潮流景品、线下游乐场等核心产业元素，持续推动文化娱乐行业健康发展。

公司主要有游戏游艺设备销售、动漫 IP 衍生产品销售、游乐场运营、设备合作运营四大主营业务，游戏游艺设备销售作为基石业务目前收入占比最高，特点主要是重磅 IP 与新技术融合。动漫 IP 衍生产品销售业务作为公司第二增长曲线，有望逐步提升占比。游乐场运营业务在宏观环境影响减弱的背景下，预计将得到有效恢复。设备合作运营因部分设备折旧计提完，预计毛利率将保持较高水平。

公司管理层在游戏游艺行业深耕三十余年，带领公司与众多具有全球影响力的开发商、海内外知名的室内连锁主题运营商建立了长期战略合作关系，通过 IP 拓展、渠道积累、运营管理经验沉淀等深筑行业护城河。公司不断开拓创新商业模式，着力探索和打造共生、共创、共赢的游戏游艺产业生态一体化平台，为消费者带来快乐美好的线下游乐体验。

公司此次拟以简易程序向特定对象发行股票募资 1.28 亿元，募投方向分别是设备投放及运营、产品研发及信息化系统建设以及补充流动资金。设备投放及运营项目旨在增加公司动漫卡通设备对外投放数量，提升精细化运营能力，提高产品市场占有率，进一步强化公司盈利能力，巩固公司行业龙头地位。产品研发及信息化系统建设项目旨在通过购置研发设备、软件设备、信息安全设备等，引进相关研发及技术人才，持续提升公司在“国潮风”系列产品方面的竞争力。同时，旨在通过提升信息化系统建设，全面增强公司系统智能化及信息安全能力。

二、交流环节

1、请问公司动漫卡通设备投放主要分布在哪些城市？下半年的投放计划是怎样的？

答：动漫卡通设备投放区域主要以全国各大中城市核心商圈及中小城市主要经济中心区为主。经济较为发达的城市在消费能力、接受新事物及玩法、卡片坪效等方面具有一定优势。下半年的投放计划主要以《我的世界》以及即将推出的新作品为主，公司将根据市场需求结合生产经营，稳步增加动漫卡通设备投放。

2、请问公司产品定价的方式是怎么样的？公司的经营优势有哪些？

答：公司目前的设备销售定价还是以成本加成定价为主，总体毛利率稳定。公司的主要优势体现在上游 IP 资源、下游渠道优势、商业模式优势等。公司与具有全球影响力的开发商、版权方建立了长期合作关系，在顶流 IP 作品、优秀作品的合作上具有优先选择的优势。公司与国内外各大游乐场所运营商长期保持多维度合作，能快速有效掌握游乐市场潮流趋势。公司业务布局从设计、研发、生产、销售、运营形成完整产业链，实现业务协同与拓展。公司作为上市公司也将适时借助资本市场的力量，继续发展壮大。

3、请问动漫IP衍生业务怎么保持用户粘性？

答：公司会定期更新动漫IP衍生产品，对于《宝可梦》、《奥特曼》等以知名IP影游联动作为支撑的产品，更新周期往往是每年3-4次，主要是基于玩家重视卡片收藏的属性，公司通过持续更新升级卡片，增强产品粘性，延伸产品生命周期，从而提升经营效益；而《我的世界》以游戏内容为导向，对卡片升级的依赖较低，更新周期往往较长。同时，公司也会通过自主运营，定期举办活动赛事，增加粘性，增强玩家归属感，有效延伸产品生命周期。

4、游乐场用户消费年龄层结构是怎么样？

答：从公司自营的游乐场消费镜像来说，以生意较好的周末假期为例，周末消费者中大约40%是亲子，即父母带着孩子一起来的，大约20%是情侣，20%-30%是朋友、同学组队到店一起玩，单人到店消费大约在10%左右。亲子活动是公司自营游乐场的消费主流。

5、公司新品储备情况如何？发行节奏大致是怎么样的？

答：公司重视发展前瞻性技术和储备优质IP资源，每年基本保持推出5-10款新的游戏游艺作品，具体发行节奏需要综合考虑市场需求、经营情况等因素。公司与国际知名IP方一直保持接洽，做好相应储备；同时，公司也在积极扩充研发团队，加大研发投入。

随着市场稳步恢复，公司下半年将加快推出新款游戏游艺设备和动漫卡通设备，增加动漫卡通设备投放数量，加强产品营运与推广，积极提高客户转化率和单台动漫卡通设备卡片销售效率，促进公司业务快速发展。

6、AI技术如何赋能公司？

答：公司积极探索AI技术在游戏游艺领域的发展和应用。目前AI技术有望在游戏开发、美术制作等方面帮助公司节省资源成本，公司将密切关注新科技和新趋势的发展，围绕主营业务，积极探索新科技、新技术与游戏游艺的有机结合，深挖市场需求，布局未来的战略部署，努力为用户提供沉浸式的娱乐体验。

在交流活动中，我公司严格遵守相关规定，保证信息披露真实、准确、及时、公平，没有发生未公开重大信息泄露等情况。

附件清单（如有）	无
日期	2023年7月5日