



大信会计师事务所
北京市海淀区知春路 1 号
学院国际大厦 15 层
邮编 100083

WUYIGE Certified Public Accountants.LLP
15/F, Xueyuan International Tower
No. 1 Zhichun Road, Haidian Dist.
Beijing, China, 100083

电话 Telephone: +86 (10) 82330558
传真 Fax: +86 (10) 82327668
网址 Internet: www.daxincpa.com.cn

关于江苏原力数字科技股份有限公司 首次公开发行股票并在创业板上市 申请文件审核问询函的回复

大信备字[2021]第 3-00031 号

深圳证券交易所:

贵所于 2021 年 7 月 26 日出具的《关于江苏原力数字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》（审核函〔2021〕010935 号）（以下简称“问询函”）已收悉，作为江苏原力数字科技股份有限公司（以下简称“原力数字”、“发行人”、“公司”）的审计机构，大信会计师事务所（特殊普通合伙）（以下简称“申报会计师”或“我们”）对审核问询函提及的发行人有关财务事项进行了审慎核查，现将核查情况予以说明。

1. 关于上市标准

申报材料显示:

（1）发行人选择的上市标准为《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2020 年修订）》第 2.1.2 条第（二）项，即“预计市值不低于 10 亿元，最近一年净利润为正且营业收入不低于 1 亿元”。

（2）2020 年度，发行人营业收入为 33,089.75 万元，扣除非经常性损益前后孰低的净利润为 4,659.24 万元；发行人最近一次股份转让价格 58 元/股，若本次发行 801.89 万股，预计总市值不低于 18.60 亿。

请发行人:

(1) 结合 2020 年 11 月最近一次股权转让的估值 13.95 亿元，以及 2020 年度业绩、2021 年全年业绩预计情况，补充说明预计市值分析报告中关于估值结论的支持证据，就相关重要参数进行敏感性分析，说明预计市值分析的合理性；

(2) 结合主营业务、产品构成、核心技术等因素补充说明选取丝路视觉科技股份有限公司（以下简称丝路视觉）作为同行业公司的恰当性，预计市值的测算过程及其客观性；相关测算是否考虑到发行人存在 3.43 亿元累计未弥补亏损的情形；

(3) 分析发行失败的可能性，在招股说明书风险因素章节中对发行失败的风险作进一步补充披露；

(4) 补充披露应对发行失败的相关措施与预案，包括但不限于投资者权益保护方案等，并请发行人实际控制人就发行失败后的投资者保护做出相关承诺。

请保荐人、发行人律师、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

1-1、结合 2020 年 11 月最近一次股权转让的估值 13.95 亿元，以及 2020 年度业绩、2021 年全年业绩预计情况，补充说明预计市值分析报告中关于估值结论的支持证据，就相关重要参数进行敏感性分析，说明预计市值分析的合理性

1-1-1、2020 年 11 月最近一次股权转让情况

2020 年 11 月 6 日，乐视影业与北京云鼎签署了《股份转让协议》，乐视影业将其所持发行人 258,621 股股份以 1,500.00 万元转让给北京云鼎，转让价格为 58 元/股，对应发行人的整体估值为 13.95 亿元。

1-1-2、2020 年度业绩、2021 年全年业绩预计情况

2020 年度，公司实现营业收入 33,089.75 万元，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润 4,659.24 万元；基于公司的发展情况、2021 年 1-6 月的经营情况、截至目前的在手订单情况等，预计 2021 年公司实现营业收入 35,000 万元-40,000 万元，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润为 4,800 万元-5,500 万元。

1-1-3、补充说明预计市值分析报告中关于估值结论的支持证据

（一）以非关联投资方最近一次股权转让价格估值

2020年11月6日，乐视影业与北京云鼎签署了《股份转让协议》，乐视影业将其所持发行人258,621股股份以1,500.00万元转让给北京云鼎，转让价格为58元/股。本次转让价格系非关联投资方基于发行人经营业绩、结合行业发展趋势、公司市场地位及公司未来发展前景等因素，双方协商一致确定。对应转让后估值为13.95亿元，估值高于10亿元。

结合公司最近一次股份转让价格58元/股测算，若本次发行801.89万股，预计公司总市值不低于18.60亿元。

（二）市盈率法估值

目前，公司营收及利润均具备一定的规模，并保持较好的增长态势。2019年、2020年及2021年1-6月，公司分别实现营业收入31,134.38万元、33,089.75万元和19,254.27万元，净利润1,386.79万元、6,144.52万元和2,800.59万元，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别为405.46万元、4,659.24万元和2,371.41万元。鉴于发行人已经进入稳定发展阶段，且目前已经具备较好的盈利能力，适合用市盈率法进行估值。选取与发行人业务相近的A股上市公司，参考可比上市公司的市盈率水平，同时结合公司所处行业平均市盈率水平，对发行人进行估值。

1、A股同行业上市公司市盈率情况

目前，A股市场上尚无一家专门从事3D数字内容制作服务的上市公司。

发行人同行业可比公司为丝路视觉和凡拓数创，其中，凡拓数创为非上市公司，因此本次预计市值参考可比上市公司丝路视觉的市盈率进行估值。丝路视觉主要从事以CG创意和技术为基础的数字视觉综合服务业务，是专业化、全国性的CG视觉服务提供商，为包括政府机构、城市发展商、各行业的企业等在内的各类型客户提供数字创意设计、数字内容制作以及视觉整体呈现的全流程服务及整体解决方案。

以截至2021年8月31日的总市值为基础，丝路视觉的静态市盈率情况如下：

证券代码	公司名称	2020 年市盈率	2019 年市盈率
300556.SZ	丝路视觉	39.24 倍	81.64 倍

注：2019 年市盈率=总市值/2019 年公司净利润，2020 年市盈率=总市值/2020 年公司净利润，其中总市值选取截至 2021 年 8 月 31 日收盘的总市值。

2、证监会行业平均市盈率情况

报告期内公司主要业务为根据客户需求综合利用数字信息技术提供专业 3D 数字内容制作服务。根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司所处行业为“I65 软件和信息技术服务业”。

截至 2021 年 8 月 31 日，中证指数有限公司发布的软件和信息技术服务业（I65）行业近一个月平均静态市盈率为 60.01 倍，平均滚动市盈率为 56.85 倍；近一年平均静态市盈率为 59.49 倍，平均滚动市盈率为 58.72 倍。

3、发行人市盈率法估值情况

考虑到目前已上市的创业板企业的二级市场估值水平相对一级市场估值水平存在一定幅度的估值溢价，因此，在 A 股可比公司市盈率的基础上考虑一定幅度的折价，参考市盈率区间 25-30 倍对发行人进行估值。

2020 年公司实现营业收入 33,089.75 万元，实现归属于母公司所有者扣除非经常性损益后的净利润为 4,659.24 万元；预计 2021 年公司实现营业收入 35,000 万元-40,000 万元，实现归属于母公司所有者扣除非经常性损益后的净利润为 4,800 万元-5,500 万元。

公司预计市值测算具体如下：

项目	2020 年	2021 年
市盈率区间	25-30 倍	
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润（万元）	4,659.24	4,800-5,500
预计市值测算（亿元）	11.65-13.98	12.00-16.50

综上所述，公司预计市值符合“预计市值不低于 10 亿元”的相关上市标准。

1-1-4、就相关重要参数进行敏感性分析，说明预计市值分析的合理性

（一）以非关联投资方最近一次股权转让价格估值

以非关联投资方最近一次股权转让价格进行估值，相关重要参数为转让价格，在相关重要参数分别下降 5%、10% 情况下，若本次发行 801.89 万股，预计市值的测算情况如下：

发行后总股本（万股）	发行价格（元/股）	预计市值（亿元）
3,207.5420	58.00	18.60
3,207.5420	55.10（下降 5%）	17.67
3,207.5420	52.20（下降 10%）	16.74

（二）市盈率法估值

以预计 2021 年扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的平均净利润 5,150 万元为计算基数，相关重要参数为发行市盈率，在相关重要参数分别下降 5%、10% 情况下，预计市值的测算情况如下：

净利润（万元）	发行市盈率	预计市值区间（亿元）
5,150	25.00-30.00 倍	12.88-15.45
	23.75 -28.50 倍（下降 5%）	12.23-14.68
	22.50 -27.00 倍（下降 10%）	11.59-13.91

以预计 2021 年扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润下限 4,800 万元为计算基数，在相关重要参数分别下降 5%、10% 情况下，预计市值的测算情况如下：

净利润（万元）	发行市盈率	预计市值区间（亿元）
4,800	25.00-30.00 倍	12.00-14.40
	23.75 -28.50 倍（下降 5%）	11.40-13.68
	22.50 -27.00 倍（下降 10%）	10.80-12.96

综上，假设相关重要参数分别下降 5%、10%，根据非关联投资方最近一次股权转让价格以及市盈率法进行估值，公司预计市值仍符合“预计市值不低于 10 亿元”的相关上市标准，公司预计市值分析具备合理性。

1-2、结合主营业务、产品构成、核心技术等因素补充说明选取丝路视觉科技股份有限公司（以下简称丝路视觉）作为同行业公司的恰当性，预计市值的测算过程及其客观性；相关测算是否考虑到发行人存在 3.43 亿元累计未弥补亏损的情形

1-2-1、结合主营业务、产品构成、核心技术等因素补充说明选取丝路视觉作为同行业公司的恰当性

报告期内，公司营业收入主要来源于 3D 数字内容制作服务业务，业务内容为综合利用数字信息技术为客户提供 3D 数字内容制作服务，将设计转化为现实的 3D 数字图像及动画效果，业务客户主要集中于游戏制作及动画制作等领域。

目前，A 股市场上尚无一家专门从事 3D 数字内容制作服务的公司，公司选取与发行人业务相近的上市公司丝路视觉作为同行业公司。丝路视觉和发行人的相关情况具体如下：

公司名称	丝路视觉	发行人
主营业务	主要从事以 CG 创意和技术为基础的数字视觉综合服务业务	主要从事 3D 数字内容制作服务业务和原创数字内容创制及投资业务，其中 3D 数字内容制作服务业务为公司主要收入来源
产品构成	主要包括CG静态视觉服务、CG动态视觉服务、CG视觉场景综合服务和其他CG相关业务，应用领域为建筑设计、房地产、影视、动漫、工业/广告等	主要包括游戏3D内容受托制作、动画3D内容受托制作和其他行业应用服务，主要应用于游戏、动画制作领域和其他行业应用领域
核心技术	公司技术以计算机图形图像处理技术为基础，核心技术主要包括CG动态制作协作平台、CG数字视觉创意展览展示、多媒体交互技术、全息成像、虚拟现实、多媒体数字沙盘系统、3D实时动态展示系统、多点触控与无线控制技术、与渲染技术相关的各项技术和软件平台等	主要包括数字图像及动画制作专业技术（重光照数字扫描建模技术、面部捕捉及自动面部动画制作系统、Rig-X绑定加速技术、组件化全身反向动力学工具）和数字图像及动画制作流程技术（工业化3D数字内容制作管理系统、虚拟拍摄实时数字内容生产流程、三维几何体缓存数据格式、原力通用场景描述系统）

注：丝路视觉相关资料来源于其定期报告、可转换公司债券募集说明书等。

丝路视觉的 CG 静态视觉服务是利用 CG 技术，通过计算机软件模拟，将设计人员的创意和构思展现为数码化的三维静态图像，帮助各行业呈现理想的虚拟效果，主要产品形式为各类视觉效果图像；CG 动态视觉服务是利用 CG 技术，将创意方构想展现为数字化的视频或多媒体作品，实现动态视觉效果并提供相配套的辅助功能，主要产品形式为动画影片、宣传片、特效和各类 CG 多媒体内容等。从业务内容和产品形式来看，前述业务与原力数字主要收入来源 3D 数字内容制作服务业务具有较高的可比性。同时，丝路视觉 CG 静态视觉服务、CG 动态视觉服务主要应用领域也包括影视、动漫，和原力数字的主营业务存在一定的重合。此外，丝路视觉的技术以计算机图形图像处理技术为基础，与公司的数字

图像及动画制作专业技术存在一定的相似性。

综上，选取丝路视觉作为同行业公司具有恰当性。

1-2-2、预计市值的测算过程及其客观性

预计市值的测算过程参见本回复“1-1-3、补充说明预计市值分析报告中关于估值结论的支持证据”。

本次预计市值，发行人参考非关联投资方最近一次股权转让价格进行估值和用市盈率法进行估值。

（一）以非关联投资方最近一次股权转让价格估值

2020年11月6日，乐视影业与北京云鼎签署了《股份转让协议》，乐视影业将其所持发行人258,621股股份转以1,500万元让给北京云鼎，转让价格为58元/股，对应发行人的整体估值为13.95亿元。

本次股权转让系乐视影业和非关联受让方北京云鼎之间的转让，本次转让价格系非关联投资方基于发行人经营业绩，结合行业发展趋势、公司市场地位及公司未来发展前景等因素，和乐视影业协商一致最终确定为58元/股，基于该交易价格，若本次发行801.89万股，计算预计市值为18.60亿元，具有客观性。

（二）市盈率法估值

2020年，公司实现营业收入33,089.75万元，实现归属于母公司所有者扣除非经常性损益后的净利润为4,659.24万元；基于公司的发展情况、2021年1-6月的经营情况、截至目前的在手订单情况等，预计2021年公司实现营业收入35,000万元-40,000万元，实现归属于母公司所有者扣除非经常性损益后的净利润为4,800万元-5,500万元。

同时，本次市盈率的选取参考了与发行人业务相近的A股上市公司丝路视觉的静态市盈率，以及中证指数有限公司发布的软件和信息技术服务业（I65）行业的行业平均市盈率，并考虑已上市创业板企业的二级市场估值水平相对一级市场估值存在的估值溢价，参考市盈率区间25-30倍对发行人进行估值，具有客观性。

1-2-3、相关测算是否考虑到发行人存在3.43亿元累计未弥补亏损的情形

本次发行预计市值，发行人参考非关联投资方最近一次股权转让价格进行估值和用市盈率法进行估值，考虑了历史上相关因素导致的未弥补亏损对于公司盈利能力的影响。

截至 2020 年 12 月 31 日，发行人母公司口径累计未分配利润为-3.43 亿元。主要系历史上的业绩亏损所导致，包括确认大额股份支付以及原创数字内容创制及投资业务亏损等的影响，具体分析详见本回复“2-3-2、2020 年末仍存在累计未弥补亏损的具体原因”，公司形成未弥补亏损的主要原因已经消除。

2019 年以来，公司经营情况持续改善。2019 年度、2020 年度和 2021 年 1-6 月，公司净利润为 1,386.79 万元、6,144.52 万元和 2,800.59 万元。截至 2021 年 6 月 30 日，公司母公司口径累计未弥补亏损进一步降低至 22,836.53 万元。因此，公司累计未分配利润为负不会对公司未来持续盈利能力产生重大影响，公司具备较强的持续经营能力。

1-3、分析发行失败的可能性，在招股说明书风险因素章节中对发行失败的风险作进一步补充披露

发行人已在招股说明书“第四节 风险因素”之“六、发行失败风险”中补充披露如下：

“

公司选择的具体上市标准为“预计市值不低于 10 亿元，最近一年净利润为正且营业收入不低于 1 亿元”，结合公司最近一次股份转让价格 58 元/股测算，若本次发行 801.89 万股，预计公司总市值不低于 18.60 亿元。公司预计市值建立在未来业绩增长及公开市场投资者对于同行业市场估值水平基础上。

公司本次发行将采取网下询价对象申购配售和网上向社会公众投资者定价发行相结合的发行方式或证券监管部门认可的其他发行方式实施，届时会受到市场环境、投资者偏好、价值判断、市场供需等多方面因素的影响。在股票发行过程中，若出现有效报价或网下申购的投资者数量不足或发行人经营业绩出现下滑，或同行业市场估值水平出现较大变动等情况，可能导致公司发行后市值无法满足《深圳证券交易所创业板股票发行上市审核规则》第二十二条规定的第二套上市标准中“预计市值不低于人民币 10 亿元”的要求，可能会导致发行失败。

”

1-4、补充披露应对发行失败的相关措施与预案，包括但不限于投资者权益保护方案等，并请发行人实际控制人就发行失败后的投资者保护做出相关承诺

发行人已在招股说明书“第十三节 附件”之“三、与投资者保护相关的承诺”之“（十一）发行失败的相关承诺和措施”补充披露如下：

“

1、发行人发行失败的相关措施与预案

针对发行失败的可能性，发行人制定相关措施与预案如下：

（1）在中国证监会作出注册决定后至股票上市交易前，如公司发生重大事项，可能导致其不符合发行条件、上市条件或者信息披露要求的，公司应当暂停发行；已经发行的暂缓上市。

（2）在初步询价结束后，公司预计发行后总市值不满足在招股说明书中明确选择的上市标准的，应当根据《深圳证券交易所创业板首次公开发行证券发行与承销业务实施细则》的相关规定中止发行。中止发行后，在中国证监会同意注册决定的有效期内，且满足会后事项监管要求的前提下，经向深圳证券交易所备案，方可重新启动发行。

（3）如公司因不符合发行条件而被中国证监会撤销注册的，股票尚未发行的，公司应当停止发行；股票已经发行尚未上市的，公司应当按照发行价并加计银行同期存款利息返还股票持有人。

（4）如本次发行失败，根据股东指定证券营业部的规定，如存在冻结资金利息，将按缴款额并加计银行同期存款利息（如有）扣除利息所得税（如有）后返还已经认购的认购人。

2、控股股东、实际控制人就发行失败后的投资者保护的承诺

发行人控股股东、实际控制人赵锐已就发行失败后的投资者保护作出相应承诺，具体如下：

（1）如发行人依据相关法律法规的要求被中国证监会、深圳证券交易所等监管机构要求暂停发行、中止发行或暂缓上市的，实际控制人承诺立即促使发

行人执行相应的措施和预案。如果监管机构另有规定的，从其规定。

(2) 如涉及向认购人返还其已缴纳款项及冻结资金利息的，本人将促使发行人履行相应的决策程序并按时足额返还款项。

”

1-5、就上述问题的核查过程和核查意见

(一) 核查程序

申报会计师履行了如下的核查程序：

(1) 查阅最近一次公司股权转让相关协议以及价款支付凭证等；访谈了股权受让方，了解定价依据；(2) 查阅了丝路视觉相关资料，了解其主营业务、产品结构、核心技术等情况；(3) 查阅了上市公司市盈率、同行业上市公司市盈率，作为公司估值市盈率的参考；(4) 访谈了公司相关人员，了解公司 2021 年业务订单、收入结构以及预计经营情况，判断公司估值的合理性；(5) 查阅发行人实际控制人就公司发行失败后的投资者保护做出的相关承诺，以及发行人应对发行失败的预案。

(二) 核查意见

经核查，申报会计师认为：

(1) 通过对发行市盈率、发行价格等重要因素进行分析后，发行人预计市值分析报告中关于估值结论具有相关支持证据，预计市值分析具有合理性；

(2) 通过对比丝路视觉的主营业务情况、收入结构、核心技术等因素，选取丝路视觉作为同行业公司具有恰当性；本次发行预计市值，发行人参考非关联投资方最近一次股权转让价格进行估值和用市盈率法进行估值，考虑了历史上相关因素导致的未弥补亏损对于发行人盈利能力的影响，预计市值的测算过程客观；

(3) 公司已在招股说明书风险因素章节中对发行失败的风险进行了进一步补充披露；

(4) 发行人制定了应对发行失败的相关措施与预案，同时发行人实际控制人已就发行人发行失败后的投资者保护做出相关承诺。相关事项已在招股说明书中进行补充披露。

2. 关于累计未弥补亏损

申报材料显示：

（1）江苏原力电脑动画制作有限公司（以下简称原力有限）整体变更设立股份公司时，存在累计未弥补亏损。根据天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天健审[2017]8361号《审计报告》，截至2017年7月31日，原力有限合并报表净资产为52,300.05万元，未分配利润为-2,280.09万元。

（2）截至2020年12月31日，发行人母公司累计未弥补亏损的余额为-34,329.42万元，合并口径累计未分配利润为-45,026.83万元。

请发行人：

（1）补充说明整体变更相关程序是否合法合规，改制中是否存在侵害债权人合法权益情形，是否与债权人存在纠纷，是否已完成工商登记注册和税务登记相关程序；

（2）补充说明改制前开始实现盈利的具体时间，开始实现盈利时的累计未弥补亏损金额，各期补亏情况，发行人是否仍然可以享受补亏的所得税抵扣；

（3）按照《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》（以下简称《审核问答》）的相关要求，补充披露改制基准日未分配利润为负的具体形成原因，2020年末仍存在累计未弥补亏损的具体原因；

（4）补充说明上述相关情况对发行人现金流、业务拓展、人才吸引、团队稳定性、研发投入、战略性投入、生产经营可持续性、分红等方面的影响；充分揭示存在累计未弥补亏损的相关风险。

请保荐人、发行人律师、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

2-1、补充说明整体变更相关程序是否合法合规，改制中是否存在侵害债权人合法权益情形，是否与债权人存在纠纷，是否已完成工商登记注册和税务登记相关程序

2-1-1、整体变更相关程序是否合法合规

发行人系由原力有限整体变更设立，其设立方式和程序如下：

2017 年 10 月 30 日，天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具天健审[2017]8361 号《审计报告》，截至 2017 年 7 月 31 日，原力有限经审计的净资产为 534,877,546.26 元。

2017 年 11 月 30 日，坤元资产评估有限公司出具坤元评报[2017]719 号《资产评估报告》，截至 2017 年 7 月 31 日，原力有限经评估的资产净额价值为 546,098,423.62 元。

2017 年 11 月 30 日，原力有限召开董事会会议，审议通过股份公司设立方案，以原力有限截至 2017 年 7 月 31 日经审计的净资产 534,877,546.26 元进行折股。其中 23,564,348.57 元的净资产作为股份公司注册资本，其余 511,313,197.69 元计入资本公积。公司的债权债务及其他权利和义务由依法定程序变更设立后的股份公司承继。

2017 年 12 月 15 日，原力有限召开股东会会议，审议通过股份公司设立方案，以原力有限截至 2017 年 7 月 31 日经审计的净资产 534,877,546.26 元进行折股。其中 23,564,348.57 元净资产作为股份公司注册资本，其余 511,313,197.69 元净资产计入资本公积。公司的债权债务及其他权利和义务由依法定程序变更设立后的股份公司承继。

2017 年 12 月 15 日，全体发起人共同签订了《江苏原力动画制作股份有限公司发起人协议》，同意根据《公司法》等法律法规的规定，将原力有限整体变更为股份公司。同时，该协议就公司名称、经营目的、经营范围、注册资本及股本结构、发起人认缴股份的数额、比例、发起人权利与义务、公司筹备委员会、公司的组织机构、税务、财务、审计等事项作出了约定。

2018 年 1 月 3 日，全体发起人召开创立大会暨第一次股东大会，审议通过了《关于江苏原力动画制作股份有限公司筹办情况的报告》《关于江苏原力动画制作股份有限公司设立费用的报告》《关于江苏原力动画制作股份有限公司章程的议案》，选举了董事及非职工代表监事，组建了董事会及监事会，并审议通过了《股东大会议事规则》《董事会议事规则》《监事会议事规则》《江苏原力动画制作股份有限公司对外担保制度》《关联交易决策制度》《江苏原力动画制作股份

有限公司对外投资管理制度》《独立董事工作制度》等与公司治理及内部管理相关的制度文件。

2018 年 1 月 4 日，天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具天健验[2018]70 号《验资报告》，经审验，截至 2017 年 12 月 31 日，江苏原力动画制作股份有限公司（筹）已收到全体股东以原力有限净资产折合的注册资本（股本）23,564,348.57 元。

2018 年 3 月 7 日，南京市工商行政管理局准予公司本次变更登记。同日，公司取得了统一社会信用代码为 91320000566894023W 的《营业执照》。

综上，原力有限整体变更相关程序合法合规。

2-1-2、改制中是否存在侵害债权人合法权益情形，是否与债权人存在纠纷

2017 年 12 月 15 日，原力有限召开股东会会议，审议通过股份公司设立方案，以原力有限截至 2017 年 7 月 31 日经审计的净资产 534,877,546.26 元进行折股。其中 23,564,348.57 元净资产作为股份公司注册资本，其余 511,313,197.69 元净资产计入资本公积。公司的债权债务及其他权利和义务由依法定程序变更设立后的股份公司承继。

整体变更后，原力有限全部债权、债务均由发行人承继，不存在通过自身资产的调整或者企业间资产转移等行为侵害债权人合法利益的情形，与债权人不存在纠纷或潜在纠纷。

综上，发行人改制中不存在侵害债权人合法权益情形，与债权人不存在纠纷。

2-1-3、是否已完成工商登记注册和税务登记相关程序

2018 年 3 月 7 日，南京市工商行政管理局出具《公司准予变更登记通知书》（（01000091）公司变更[2018]第 03070013 号），准予公司本次变更登记。

根据《工商总局等六部门关于贯彻落实<国务院办公厅关于加快推进“三证合一”登记制度改革的意见>的通知》（工商企注字（2015）121 号）、《关于南京市实施“三证合一、一照一码”登记制度的通告》（宁工商注（2015）4 号）等相关规定，南京市自 2015 年 10 月 1 日开始全面实施“三证合一、一照一码”登记制度。2018 年 3 月 7 日，公司取得了统一社会信用代码为 91320000566894023W

的《营业执照》，无需另行办理税务登记程序。

综上，发行人已就改制为股份公司完成工商登记注册程序，无需另行办理税务登记程序。

2-2、补充说明改制前开始实现盈利的具体时间，开始实现盈利时的累计未弥补亏损金额，各期补亏情况，发行人是否仍然可以享受补亏的所得税抵扣

2-2-1、改制前开始实现盈利的具体时间，开始实现盈利时的累计未弥补亏损金额

发行人系由原力有限整体变更设立，改制基准日为 2017 年 7 月 31 日。

原力有限设立于 2010 年 12 月，原力有限成立及发展初期，整体经营规模相对较小，2010-2012 年，原力有限处于亏损状态。随着公司业务的发展，公司经营规模不断扩大，盈利情况持续改善，2013 年原力有限开始实现盈利，截至 2013 年年末，原力有限未分配利润已经为正数，不存在累计未弥补亏损。2014-2016 年，由于市场情况等原因，公司经营情况有所波动。

2-2-2、各期补亏情况，发行人是否仍然可以享受补亏的所得税抵扣

报告期内，公司实现净利润分别为-28,634.20 万元、1,386.79 万元、6,144.52 万元和 2,800.59 万元，累计未弥补亏损金额持续减少。截至 2020 年 12 月 31 日，发行人母公司可结转以后年度弥补的亏损额为 69,794,211.67 元，仍然可以享受补亏的所得税抵扣。

2019 年以来，公司业绩水平呈现逐年改善的趋势，公司持续盈利能力不断提升，预计后续能够实现足够的盈利来弥补前述未弥补亏损，待前述未弥补亏损弥补完成后，公司将不再享受补亏的所得税抵扣。总体上，公司具备较强的持续经营能力。

2-3、按照《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》（以下简称《审核问答》）的相关要求，补充披露改制基准日未分配利润为负的具体形成原因，2020 年末仍存在累计未弥补亏损的具体原因

2-3-1、改制基准日未分配利润为负的具体形成原因

发行人已在招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“二、发行人设立情

况及报告期内的股本和股东的变化情况”之“(二) 有限责任公司整体变更为股份有限公司的基准日未分配利润为负以及截至报告期期末公司未分配利润为负的情况”之“1、公司由有限责任公司整体变更为股份有限公司的基准日未分配利润为负的形成原因”中补充披露如下：

“

原力有限整体变更设立股份公司时，存在累计未弥补亏损。根据天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天健审[2017]8361号《审计报告》，截至2017年7月31日，原力有限母公司的净资产为53,487.75万元，未分配利润为-623.17万元，合并报表净资产为52,300.05万元，未分配利润为-2,280.09万元，存在未弥补亏损。其主要原因为公司历史上实施股权激励产生的股份支付。

为建立和完善利益共享机制，改善公司治理水平，提高职工的凝聚力和公司竞争力，促进公司长期、持续、健康发展，公司于2015年开始实施员工持股计划，陆续通过设立天津纵力、南京锐影、南京锐融和南京锐泰，对符合要求的员工进行员工激励。

2015年以来，公司历次股权激励共确认股份支付金额2.11亿元，其中，2015-2016年合计确认股份支付金额7,367.30万元，相关股份支付金额较大，导致改制基准日2017年7月31日公司合并报表和母公司报表的未分配利润均为负数。

”

2-3-2、2020年末仍存在累计未弥补亏损的具体原因

发行人已在招股说明书“第八节 财务会计信息与管理层分析”之“十三、偿债能力、流动性与持续经营能力分析”之“(三) 持续盈利能力分析”之“2、公司累计未弥补亏损产生原因及影响”中补充披露如下：

“

2018-2020年度及2021年1-6月，公司归属于母公司所有者净利润分别为-28,633.02万元、1,382.02万元、6,290.21万元和2,858.21万元，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别为-33,918.71万元、405.46万元、

4,659.24 万元和 2,371.41 万元。截至 2021 年 6 月 30 日，公司母公司口径累计未分配利润为-22,836.53 万元，合并口径累计未分配利润为-30,935.84 万元。

(1) 最近一期末存在累计未弥补亏损的原因

公司最近一期末存在累计未弥补亏损主要系历史上的业绩亏损所导致，包括确认大额股份支付以及原创数字内容创制及投资业务亏损等的影响，具体如下：

①股份支付影响

公司历史上实施了多次股权激励，确认股份支付导致管理费用金额较大，是造成最近一期末存在累计未弥补亏损的主要原因之一。2015 年以来，公司历次股权激励共确认股份支付金额 2.11 亿元，其中报告期内共确认股份支付金额 1,593.45 万元。公司实施股权激励情况详见“第五节 发行人基本情况”之“十七、发行人股权激励及其他制度安排和执行情况”及“第八节 财务会计信息与管理层分析”之“十一、经营成果分析”之“(五) 期间费用分析”之“5、股份支付情况”。

截至 2020 年末，公司历史上实施股权激励确认的股份支付已经全部确认完毕，2021 年 1-6 月，公司由前述股份支付形成累计未弥补亏损的历史因素已经完全消除。

②原创数字内容创制及投资业务亏损

公司作为国内知名的 3D 数字内容制作服务公司，与国内外领先的游戏制作及动画制作领域客户达成了稳定的业务合作关系，具备丰富的 3D 数字内容制作经验。2015 年，公司在既有技术与项目实施经验的基础上，开始筹备拍摄原创动画电影《妈妈咪鸭》，并启动了多个自主原创数字内容项目，公司亦专门在美国加州成立多个项目子公司负责各个动画电影的前期创作，项目前期创作主要工作是对剧本的选择和打磨，立项及剧本选择阶段耗费时间和精力较多，上述项目投入成本较高。

由于公司在故事世界观构建、情景设定等原创 IP 开发方面经验不足，且发行经验欠缺，《妈妈咪鸭》于 2018 年度上映后因票房情况不佳，公司获取的票房分账收入低于项目制作成本或投资成本，导致公司于 2018 年度因该项目产生大额亏损，给公司业绩带来了较大不利影响。原创数字内容创制业务项目《妈妈咪

鸭》的执行情况使得公司管理层认识到公司在 3D 数字内容制作领域积累的优势并不能直接延展到 3D 数字内容制作服务业务产业链的其他环节。

为进一步大力拓展 3D 数字内容制作业务，同时降低公司在发掘 3D 数字内容业务产业链价值过程中的风险，2018 年末公司对原创数字内容创制及投资业务经营方针进行战略性调整，终止开发《故宫里的大怪兽》项目外的其他原创数字内容创制项目；同时鉴于上述终止项目均处于前期策划或样片制作阶段，形成的存货具有高度个性化的特点，对其他方通常不具有价值，难以对外转让或处置。因此，发行人在 2018 年度对除《故宫里的大怪兽》项目外的原创数字内容创制项目充分计提跌价准备。《妈妈咪鸭》项目亏损及计提存货跌价准备对公司净利润的影响合计超过 3 亿元。

”

2-4、补充说明上述相关情况对发行人现金流、业务拓展、人才吸引、团队稳定性、研发投入、战略性投入、生产经营可持续性、分红等方面的影响；充分揭示存在累计未弥补亏损的相关风险

2-4-1、上述相关情况对发行人现金流、业务拓展、人才吸引、团队稳定性、研发投入、战略性投入、生产经营可持续性、分红等方面的影响

发行人改制基准日和最近一期末存在累计未弥补亏损主要系历史上的业绩亏损所导致，包括确认大额股份支付以及原创数字内容创制及投资业务亏损等的影响。目前，公司形成未弥补亏损的主要原因已经消除，相关情况对发行人现金流、业务拓展、人才吸引、团队稳定性、研发投入、战略性投入、生产经营可持续性、分红的影响如下：

（一）对发行人现金流的影响

报告期内，公司经营情况持续改善，上述相关情况未对发行人的现金流产生重大影响。报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 502.88 万元、1,213.68 万元、6,031.19 万元和 2,410.46 万元，2018-2020 年呈逐年增加趋势。截至 2021 年 6 月 30 日，公司现金及现金等价物余额为 21,938.31 万元。公司改制基准日和最近一期末存在累计未弥补亏损不会对公司现金流产生重大不利影响。

（二）对发行人业务拓展的影响

凭借在游戏及动画 3D 数字内容制作领域的多年深耕以及高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力，公司已与包括腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、2K Sports、华纳兄弟娱乐等游戏制作及动画制作领域客户达成稳定的业务合作关系，在报告期内参与了美国梦工厂《天外三侠：世外桃源的传说》(3 Below: Tales of Arcadia)、《魔法大师：世外桃源的传说》(Wizards: Tales of Arcadia) 系列动画 3D 内容制作；以及参与了美国艺电公司《FIFA19》《FIFA20》《FIFA21》系列和 2K Sports《NBA2K19》《NBA2K20》《NBA2K21》系列游戏 3D 内容制作。同时，公司积极拓展客户渠道，截至本回复出具日已为包括微软游戏工作室、索尼互动娱乐公司、NCSOFT Corporation、贝塞斯达游戏工作室在内的全球范围内数百家游戏制作及动画制作领域客户提供 3D 数字图像、动画等数字内容制作服务。

同时，2019 年公司积极拓展 3D 数字内容制作业务在其它行业的应用，进一步扩大 3D 数字内容制作业务规模，并未再开展新的原创数字内容创制及投资业务。2019 年以来，发行人仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，开展形式为系列动画网络剧集和动画数字内容创制。在开展《故宫里的大怪兽》第一季动画网络剧集过程中，发行人通过引进投资方北京孩思乐商业有限公司，以及向联合出品方上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司预先出售互联网信息网络传播权等方式，避免该项目播映票房收入波动对发行人经营业绩影响的风险及降低收入无法覆盖制作成本对发行人经营业绩的不确定性。历史上原创数字内容创制及投资业务导致的风险已经消除。

报告期各期，公司分别实现营业收入 35,082.03 万元、31,134.38 万元、33,089.75 万元和 19,254.27 万元。同时，随着公司形成累计未弥补亏损的历史原因已经消除，公司业绩水平呈现逐年改善的趋势；2019 年、2020 年及 2021 年 1-6 月，公司分别实现净利润 1,386.79 万元、6,144.52 万元和 2,800.59 万元，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别为 405.46 万元、4,659.24 万元和 2,371.41 万元。

因此，公司改制基准日和最近一期末存在累计未弥补亏损不会对公司业务拓展产生重大不利影响。

(三) 对发行人人才吸引、团队稳定性的影响

公司在多年的经营发展中，通过在人才引进、项目培训等方面的持续投入，形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队和拥有大量项目经验的设计及制作团队。公司董事长兼总经理赵锐先生有着超过 20 年的数字图像及动画制作行业经验，同时公司拥有众多国内数字图像及动画制作经验丰富的复合型人才，且公司中层及以上管理人员、核心技术人员和业务骨干人员在报告期内保持稳定，制作的 3D 数字图像及动画效果具有较高水准并受到客户及市场的认可。

同时，公司出资设立了南京原力数字艺术培训中心。在向社会提供全流程的 3D 数字内容制作等方面技术培训的同时，还具备为公司储备专业人才的作用。学员在培训中心完成相关课程并结业后，有机会获得推荐入职公司的机会，并根据个人意愿选择是否与公司签订劳动合同。报告期各期末，公司员工人数保持稳中有升，分别为 1,475 人、1,442 人、1,482 人和 1,585 人。

因此，公司改制基准日和最近一期末存在累计未弥补亏损不会对公司的人才吸引、团队稳定性产生重大不利影响。

（四）对发行人研发投入、战略性投入的影响

公司始终重视 3D 数字图像及动画制作领域的技术研发，通过自主研发形成了重光照数字扫描建模技术、Rig-X 绑定加速技术、组件化全身反向动力学工具等核心技术，研发活动是公司重要的战略性投入。报告期各期，公司发生的研发费用分别为 1,882.95 万元、2,087.56 万元、2,345.52 万元和 1,013.36 万元，占当期营业收入的比例分别为 5.37%、6.71%、7.09%和 5.26%，公司改制基准日和最近一期存在累计未弥补亏损不会对公司的研发投入和战略性投入产生重大不利影响。

（五）对发行人生产经营可持续性的影响

公司最近一期末存在累计未弥补亏损主要系历史上的业绩亏损所导致，包括原创数字内容创制及投资业务亏损以及确认大额股份支付的影响。对于前者，2019 年公司积极拓展 3D 数字内容制作业务在其它行业的应用，进一步扩大 3D 数字内容制作业务规模，并未再开展新的原创数字内容创制及投资业务；2019 年以来，发行人仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，并通过预先出售互联网信息网络传播权等方式，避免该项目播映票房收入波动对发行

人经营业绩影响的风险及降低收入无法覆盖制作成本对发行人经营业绩的不确定性。对于后者，公司员工持股平台的激励股份已全部授予完毕，相应股份支付已经确认完毕。因此，公司形成未弥补亏损的主要原因已经消除。

同时，公司持续推动 3D 数字内容制作服务业务的拓展，下游的动画及游戏领域均具备良好的发展前景。公司具备 3D 数字内容制作项目从初期完全介入并持续跟进执行的全流程制作能力，有望借助自身技术实力、人才队伍、质量控制等方面的优势，实现业务规模的进一步增长。

报告期各期，公司分别实现营业收入 35,082.03 万元、31,134.38 万元、33,089.75 万元和 19,254.27 万元。2019 年、2020 年及 2021 年 1-6 月，公司分别实现净利润 1,386.79 万元、6,144.52 万元和 2,800.59 万元，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别为 405.46 万元、4,659.24 万元和 2,371.41 万元。

综上，公司改制基准日和最近一期末存在累计未弥补亏损不会对公司的生产经营可持续性产生重大不利影响。

（六）对发行人分红的影响

公司现行有效的《公司章程》第一百六十二条规定：“公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50%以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配。股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。公司持有的本公司股份不参与分配利润。”报告期内，发行人未进行现金分红。

根据公司 2021 年第二次临时股东大会通过的《公司章程（草案）》，公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50%以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税

后利润中提取任意公积金。公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配。股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。因此，在公司累积未弥补亏损弥补之前，公司短期内暂时无法实施现金分红。

随着公司形成累计未弥补亏损的历史原因已经消除，2019 年以来，公司业绩水平呈现逐年改善的趋势。2019 年、2020 年及 2021 年 1-6 月，公司分别实现净利润 1,386.79 万元、6,144.52 万元和 2,800.59 万元，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别为 405.46 万元、4,659.24 万元和 2,371.41 万元。随着公司经营规模的不断扩大和盈利水平的持续提升，后续公司累计利润规模填补未弥补亏损后，公司可以按照届时有效的《公司章程》相关规定实施现金分红。

2-4-2、充分揭示存在累计未弥补亏损的相关风险

发行人已在招股说明书“重大事项提示”之“一、特别风险提示”之“（三）财务风险”之“5、整体变更及申报基准日存在累计未弥补亏损的风险，短期内不能进行利润分配”和“第四节 风险因素”之“三、财务风险”之“（五）整体变更及申报基准日存在累计未弥补亏损的风险，短期内不能进行利润分配”中披露了相关风险提示，具体如下：

“

公司系原力有限通过整体变更为股份公司的方式设立而来。截至整体变更基准日 2017 年 7 月 31 日，原力有限母公司未分配利润为-623.17 万元，存在未弥补亏损情形，主要系公司实施员工持股计划，股份支付费用增加所致。

截至申报基准日 **2021 年 6 月 30 日**，原力数字母公司未分配利润为 **-22,836.53** 万元，存在累计未弥补亏损，主要由于历史上进行的股权激励产生的股份支付费用、原创动画电影 DDG 的亏损以及部分原创数字内容创制项目存货计提跌价准备所致。

公司自 2019 年起已实现盈利，但由于历史上累计未弥补亏损金额较大，尚无法完全弥补累计亏损，因此存在上市后短期内不能进行利润分配的风险。

”

2-5、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行的核查程序包括：（1）查阅了原力有限关于改制相关的董事会决议、股东会决议，了解公司的整体变更方案；获取了发行人整体变更时的工商档案、营业执照、发起人协议书；查阅了发行人整体变更相关的内部会议文件，包括创立大会通知、议案、决议等，了解整体变更内部程序执行情况；查阅了发行人整体变更时的审计报告、评估报告和验资报告等资料；查阅了国家相关部门、南京市关于实施“三证合一”的相关政策；查阅了裁判文书网等公开信息平台，了解发行人改制后的诉讼情况；查阅了改制时的审计报告，对于应付账款、其他应付款等科目明细进行了分析；（2）查阅了发行人改制时的审计报告，访谈发行人财务总监，了解发行人改制时存在未弥补亏损的原因和最近一期末公司存在未弥补亏损的原因，确认改制前开始实现盈利的具体时间；查阅公司历史上实施员工持股计划的相关协议和股份支付测算资料；查看发行人报告期内的企业所得税纳税申报表，了解其各期补亏情况，分析其目前是否仍然可以享受补亏的所得税抵扣；（3）访谈发行人相关人员，了解改制基准日和最近一期末未分配利润为负对发行人现金流、业务拓展、人才吸引、团队稳定性、研发投入、战略性投入、生产经营可持续性等方面的影响；查阅《公司章程》《公司章程（草案）》等相关资料，了解公司的利润分配政策，及发行人历年是否存在现金分红。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人的整体变更相关程序合法合规，改制中不存在侵害债权人合法权益情形，与债权人不存在纠纷，公司已完成工商登记注册程序，无需另行办理税务登记程序；

（2）原力有限于 2013 年开始实现盈利，截至 2013 年年末，原力有限不存在累计未弥补亏损；报告期内，公司实现净利润分别为-28,634.20 万元、1,386.79 万元、6,144.52 万元和 2,800.59 万元，累计未弥补亏损金额持续减少；截至 2020 年 12 月 31 日，发行人母公司可结转以后年度弥补的亏损额为 6,979.42 万元，预计后续能够实现足够的盈利来弥补前述未弥补亏损，待前述未弥补亏损弥补完成

后，公司将不再享受补亏的所得税抵扣；

(3) 发行人改制基准日未分配利润为负的主要原因为公司历史上实施股权激励产生的股份支付，最近一期末仍存在累计未弥补亏损主要系公司历史上的业绩亏损所导致，包括确认大额股份支付以及原创数字内容创制及投资业务亏损等的影响；发行人已在招股说明书对相关事项进行补充披露；

(4) 改制基准日和最近一期末存在累计未弥补亏损对发行人现金流、业务拓展、人才吸引、团队稳定性、研发投入、战略性投入、生产经营可持续性不会产生重大不利影响；在公司累积未弥补亏损弥补之前，公司短期内暂时无法实施现金分红，后续公司累计利润规模填补未弥补亏损后，公司可以按照届时有效的《公司章程》相关规定实施现金分红；发行人已在招股说明书中充分揭示存在累计未弥补亏损的相关风险。

3. 关于主营业务

申报材料显示：

(1) 2010 年至 2015 年发行人主要为游戏制作及动画制作领域客户提供 3D 数字内容制作服务；2016 年至 2018 年发行人在为客户提供 3D 数字内容制作服务的基础上，开展原创数字内容创制及投资业务；2019 年以来发行人积极拓展 3D 数字内容制作业务在其它行业的应用，进一步扩大 3D 数字内容制作业务规模，并仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，未再开展新的原创数字内容创制及投资业务。

(2) 对于需要履行招投标程序的项目，发行人向终端客户投标获取订单机会。对于不需要履行招投标程序的项目，发行人通常在通过客户动画效果测试及报价审核后与客户建立合作关系，客户通常以框架协议与具体任务订单的形式将制作任务委托给公司完成。

(3) 报告期内，发行人外协服务采购金额分别为 3,003.42 万元、2,869.34 万元和 3,780.91 万元，占营业成本比例分别为 8.35%、14.38%和 19.81%。

请发行人：

(1) 分业务类别补充说明报告期内各业务承接模式下订单的收入金额、合

同数量，项目获取方式是否符合法律法规和相关客户的采购政策；各业务承接模式下服务价格是否存在重大差异，订单的毛利率是否存在异常，如是则说明原因；项目承揽过程是否合法合规，是否存在串标、围标、暗标等情形，是否存在商业贿赂或者其他不正当竞争的情形，是否因此受到行政处罚，是否构成重大违法违规行为；

（2）按业务类别分别补充说明相关业务价格的制定政策及确定方式，制作费收取比例是否与行业一致，是否存在大幅波动；补充披露报告期内动画类和游戏类业务的客户/项目数量、合同价格变动情况；

（3）补充披露近年来中宣部、工信部和文旅部等行业主管部门在游戏、动画领域的主要规范性文件，客观分析发行人及下游客户所在行业面临的监管风险及行业政策变化趋势，以及对发行人的项目承揽、业务经营、流动性、款项回收的具体影响及发行人的应对措施；

（4）补充说明拓展原创数字内容创制及投资业务的背景、原因，列示报告期内主要项目名称、合作方、对应的投资金额、销售收入、票房播映分账情况；开展数字内容创制及投资业务过程中是否存在虚增成本费用、虚增票房收入等违法违规行为；未继续开展相关业务的具体原因，开展相关业务的固定资产及作品改编权等无形资产的处置措施及会计处理；《故宫里的大怪兽》项目具体情况，包括但不限于合作方、合作协议主要条款、总投资金额、已投入金额及盈利预测情况，继续开展该项目的原因及未来计划等；

（5）补充说明已签订业务合同中报告期内发生的变更、延期开发、合同中止或终止的具体情况，包括原因、项目名称、合同签订日期、原定项目开工及完工日期、是否按合同约定提供相应内容制作服务、合同约定金额、款项回收情况、合同约定对发行人权利的保护条款及执行情况；

（6）补充说明与主要客户的合作历史、具体合作模式，分析发行人与主要客户合作关系的稳定性；是否系主要客户同类业务的唯一供应商，竞争对手与发行人之间是否存在较强替代性；

（7）补充说明服务采购涉及的具体环节和内容，是否涉及发行人核心业务及重要技术，相关采购是否属于分包行为，是否须经客户同意；报告期内前五

大服务采购供应商的名称、成立时间、住所、注册资本、股权结构，该等供应商主要收入是否均来自于发行人；

(8) 补充说明 3D 数字内容制作的具体流程和环节，是否涉及人物外形设计；

(9) 补充说明 2020 年度向北京岚影影视文化公司采购《斗破苍穹》项目编剧、导演、美术设计等环节服务的主要用途。

请保荐人、发行人律师、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

3-1、分业务类别补充说明报告期内各业务承接模式下订单的收入金额、合同数量，项目获取方式是否符合法律法规和相关客户的采购政策；各业务承接模式下服务价格是否存在重大差异，订单的毛利率是否存在异常，如是则说明原因；项目承揽过程是否合法合规，是否存在串标、围标、暗标等情形，是否存在商业贿赂或者其他不正当竞争的情形，是否因此受到行政处罚，是否构成重大违法违规行为

3-1-1、分业务类别补充说明报告期内各业务承接模式下订单的收入金额、合同数量，项目获取方式是否符合法律法规和相关客户的采购政策

(一) 分业务类别补充说明报告期内各业务承接模式下订单的收入金额、合同数量

公司所处的行业为数字内容制作行业，客户主要为境内外知名的游戏开发运营商以及动画制作公司。报告期内，公司通过商务谈判及招投标方式获取业务订单，公司各业务类别的收入金额按业务承接模式划分如下：

单位：万元

项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	招投标	商务谈判	招投标	商务谈判	招投标	商务谈判	招投标	商务谈判
3D 数字内容制作服务	524.24	18,012.41	2,245.28	30,257.23	175.05	30,309.76	-	27,978.66
其中：游戏 3D 内容受托制作	-	11,293.29	-	20,519.13	-	16,708.64	-	14,514.24
动画 3D 内容受托制作	524.24	5,440.60	2,245.28	8,407.54	175.05	12,913.28	-	13,248.75
其他行业应用	-	1,278.52	-	1,330.56	-	687.84	-	215.68

项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	招投标	商务谈判	招投标	商务谈判	招投标	商务谈判	招投标	商务谈判
原创数字内容创制及投资业务	-	534.35	-	77.76	-	48.29	-	6,281.93
其他业务	-	183.27	-	509.47	-	601.29	-	821.43
合计	524.24	18,730.04	2,245.28	30,844.46	175.05	30,959.33	-	35,082.03

报告期各期，公司绝大多数业务订单通过商务谈判方式取得，通过招投标方式取得的项目收入金额分别为 0 万元、175.05 万元、2,245.28 万元和 524.24 万元，占营业收入的比例分别为 0%、0.56%、6.79%和 2.72%，占比较小。

报告期内，公司通过招投标获取的项目共有 5 个，具体情况如下：

客户名称	项目名称	合同金额（万元）
成都融创文旅城投资有限公司	万达天路历险	2,380.00
腾讯科技（成都）有限公司	王者峡谷	555.69
上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司	王者剧集	3,588.00
广州万达文化旅游城投资有限公司	脱口秀	185.55
中国移动通信有限公司	中国移动动感地带虚拟代言人项目	不超过 2,800

注：王者剧集项目、中国移动动感地带虚拟代言人项目报告期内尚未形成收入。

（二）项目获取方式是否符合法律法规和相关客户的采购政策

1、法律法规规定应当履行招投标等程序的情形

（1）工程建设项目

根据《中华人民共和国招标投标法》《中华人民共和国招标投标法实施条例》的规定，在中华人民共和国境内进行下列工程建设项目包括项目的勘察、设计、施工、监理以及与工程建设有关的重要设备、材料等的采购，必须进行招标：（一）大型基础设施、公用事业等关系社会公共利益、公众安全的项目；（二）全部或者部分使用国有资金投资或者国家融资的项目；（三）使用国际组织或者外国政府贷款、援助资金的项目，工程建设项目，是指工程以及与工程建设有关的货物、服务。涉及国家安全、国家秘密、抢险救灾或者属于利用扶贫资金实行以工代赈、需要使用农民工等特殊情况，不适宜进行招标的项目，按照国家有关规定可以不进行招标。

《中华人民共和国招标投标法实施条例》规定，国有资金占控股或者主导地

位的依法必须进行招标的项目，应当公开招标；但有下列情形之一的，可以邀请招标：（一）技术复杂、有特殊要求或者受自然环境限制，只有少量潜在投标人可供选择；（二）采用公开招标方式的费用占项目合同金额的比例过大。有前款第二项所列情形，属于本条例第七条规定的项目，由项目审批、核准部门在审批、核准项目时作出认定；其他项目由招标人申请有关行政监督部门作出认定。

（2）非工程建设项目

《中华人民共和国政府采购法》第2条规定，本法所称政府采购，是指各级国家机关、事业单位和团体组织，使用财政性资金采购依法制定的集中采购目录以内的或者采购限额标准以上的货物、工程和服务的行为。

第4条规定，政府采购工程进行招标投标的，适用招标投标法。

第8条规定，政府采购限额标准，属于中央预算的政府采购项目，由国务院确定并公布；属于地方预算的政府采购项目，由省、自治区、直辖市人民政府或者其授权的机构确定并公布。

第26条规定，政府采购采用以下方式：（一）公开招标；（二）邀请招标；（三）竞争性谈判；（四）单一来源采购；（五）询价；（六）国务院政府采购监督管理部门认定的其他采购方式。公开招标应作为政府采购的主要采购方式。

第29条规定，符合下列情形之一的货物或者服务，可以依照本法采用邀请招标方式采购：（一）具有特殊性，只能从有限范围的供应商处采购的；（二）采用公开招标方式的费用占政府采购项目总价值的比例过大的。

2、发行人不存在应履行招投标程序而未履行的情况

公司主营业务为3D数字内容制作服务业务，其承接的项目不包括工程建设类项目；同时，公司的客户以境外客户、民营企业客户为主，该等客户对应的项目均不属于《招标投标法》《政府采购法》等法律法规的规范主体，均不属于按照法律规定必须履行招投标程序的情况。对于个别客户根据其内部采购政策的要求履行招投标程序的情况，发行人均已通过招投标程序获取订单，不存在违反招投标相关法规或客户采购政策的行为。

综上，报告期内，发行人参与投标或商务谈判等业务承揽行为均基于法律法

规的要求或客户采购政策要求，不存在违反招投标相关法规或客户采购政策的行为。

3-1-2、各业务承接模式下服务价格是否存在重大差异，订单的毛利率是否存在异常，如是则说明原因

公司 3D 数字内容制作项目的服务价格取决于业务类型、制作内容、时间档期、制作难度等多个因素，由于各项目均具有个性化、定制化的特点，服务价格存在一定差异。

报告期内，公司通过招投标方式获取并已确认收入的项目均为动画 3D 内容受托制作项目，其毛利率与通过商务谈判获取项目的毛利率对比如下：

项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	招投标	商务谈判	招投标	商务谈判	招投标	商务谈判	招投标	商务谈判
动画 3D 内容受托制作毛利率	44.92%	26.02%	24.09%	22.86%	-41.99%	28.38%	-	31.79%

报告期内，公司通过招投标方式获得且已确认收入的项目共有 3 个，数量较少。公司动画 3D 内容受托制作业务由于项目及客户结构、定价策略、成本控制等方面的不同，毛利率存在一定差异，具备合理性；具体分析参见本问询函回复之“16-6-1、同一类型业务下不同客户毛利率情况及差异原因”。2019 年，招投标项目实现的毛利率为-41.99%，主要原因系广州万达脱口秀项目中客户对项目内容修改要求较多，导致毛利率为负。

综上，公司通过招投标及商务谈判形式取得的项目，其服务价格及毛利率存在一定差异，主要系 3D 数字内容制作项目个性化、定制化的特点决定的，具备合理性。。

3-1-3、项目承揽过程是否合法合规，是否存在串标、围标、暗标等情形，是否存在商业贿赂或者其他不正当竞争的情形，是否因此受到行政处罚，是否构成重大违法违规行为

公司结合《招标投标法》《反不正当竞争法》等法律法规制定了《招投标管理制度》《廉洁从业管理制度》等内部制度，规范相关员工在项目承揽中的行为。报告期内，公司的项目投标工作严格按照《招标投标法》及公司内部规定组织开展，不存在串标、围标、暗标等情形。同时，公司在项目承揽过程中不存在商业

贿赂或其他不正当竞争行为。根据《国家工商行政管理局关于禁止商业贿赂行为的暂行规定》第十条规定，商业贿赂行为由县级以上工商行政管理机关监督检查。

报告期内，公司及其主要境内子公司所在地工商行政管理部门均已出具合规证明，相关主体未因违反相关法律受到行政处罚的情形。

保荐人、发行人律师及申报会计师查阅了工商行政管理部门出具的合规证明，查阅了裁判文书网、信用中国、中国执行信息公开网等官方网站。经核查，公司不存在因上述情形受到行政处罚或涉入诉讼案件等情况。

综上，报告期内，公司项目承揽过程合法合规，不存在围标、串标、暗标等违法违规行为；公司承揽业务过程中不存在商业贿赂或者其他不正当竞争的情形，未受到行政处罚，不存在重大违法违规情形。

3-2、按业务类别分别补充说明相关业务价格的制定政策及确定方式，制作费收取比例是否与行业一致，是否存在大幅波动；补充披露报告期内动画类和游戏类业务的客户/项目数量、合同价格变动情况

3-2-1、按业务类别分别补充说明相关业务价格的制定政策及确定方式

公司 3D 数字内容制作业务主要分为游戏 3D 内容受托制作业务、动画 3D 内容受托制作业务以及其他行业应用业务。

对于游戏 3D 内容受托制作业务，公司主要结合各环节的技术难度（如是否涉及动态动作，是否添加骨骼绑定等）、项目制作难度（通常按 3D 模型的面数计算）、产品交付时间、市场报价水平等因素进行项目定价，报价形式按每个图形图像文件进行报价。

对于动画 3D 内容受托制作及其他行业应用业务，公司主要结合项目环节（如是否涉及前期创意、动作捕捉等环节）、制作内容及难度、项目档期、客户预算安排等因素制定整体项目预算，在此基础上添加预计取得的毛利水平，报价形式通常为项目整体报价。

3-2-2、制作费收取比例是否与行业一致，是否存在大幅波动

凡拓数创的静态数字创意服务、动态数字创意服务，丝路视觉的静态、动态视觉效果制作服务与公司主营业务 3D 数字内容制作的可比性较强。报告期内，

同行业可比公司相似业务的定价政策具体如下：

可比公司	业务类型	定价政策
丝路视觉	CG 静态视觉服务	按图的数量（以张为单位）和图的内容复杂程度定价
	CG 动态视觉服务	按影像时间长度（以秒为单位）、格式以及内容复杂程度要求定价
凡拓数创	静态数字创意服务	主要以当地市场需求和当地竞争对手以及费用成本为依据，按照图像的类型例如角度类型和建筑规模等内容的复杂程度进行定价
	动态数字创意服务	三维影片一般按三维制作、拍摄两类制作形式报价，三维制作根据影片长度、分辨率、特效难度进行定价，拍摄根据拍摄天数、演员等级、数量、器材、道具等情况进行登记。数字互动软件根据开发平台、制片类别、制作模块的复杂程度进行定价

注：同行业可比公司定价政策来源于其招股说明书以及相关公开文件。

公司 3D 数字内容制作业务制作费的收取主要取决于客户项目背景、任务订单执行周期、制作技术需求、制作成果要求等多方面因素，对于不同应用领域、不同客户的项目，前述相关因素也有所不同，公司会综合考虑相关因素进行定价。对于不同的项目，相关定价和制作费的收取存在一定的波动，具有合理性。

综上，公司制作费的定价政策与同行业可比公司不存在重大差异，对于不同的项目，相关定价和制作费的收取存在一定的波动，具有合理性。

3-2-3、补充披露报告期内动画类和游戏类业务的客户/项目数量、合同价格变动情况

发行人已在招股说明书“第六节 业务与技术”之“三、公司销售情况和主要客户”之“（二）报告期内公司主要服务的销售情况”中补充披露如下：

“

2、销售价格变动情况

公司主要业务为根据客户需求提供 3D 数字图像、动画等数字内容制作服务，服务内容具有个性化和定制化的非标准化特点，销售价格受客户影响力、制作所需技术环节、细节复杂程度、制作时长、制作成果播出平台等多方面影响，因此对不同客户的服务销售价格有一定差异。

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务的项目数量及平均收入变动情况如下：

游戏 3D 内容受托制作业务	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年
项目数量 (个)	374	574	625	647
游戏 3D 内容受托制作收入 (万元)	11,293.29	20,519.13	16,708.64	14,514.24
平均收入 (万元/个)	30.20	35.75	26.73	22.43

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务的平均收入分别为 22.43 万元/个、26.73 万元/个、35.75 万元/个和 30.20 万元/个，2020 年和 2021 年 1-6 月的平均收入明显高于 2018 年和 2019 年，主要原因系 2019 年公司积极扩充团队规模，同时不断拓展行业内知名客户，公司的订单获取能力和市场竞争力进一步加强。

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务的项目数量及平均收入变动情况如下：

动画 3D 内容受托制作业务	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年
项目数量 (个)	38	52	45	26
动画 3D 内容受托制作收入(万元)	5,964.84	10,652.82	13,088.33	13,248.75
平均收入 (万元/个)	156.97	204.86	290.85	509.57

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务的平均收入分别为 509.57 万元/个、290.85 万元/个、204.86 万元/个和 156.97 万元/个，整体呈下降趋势。主要原因系《爵迹 2》制作项目、《全职高手》项目、《凡人修仙传》项目分别于 2018-2020 年确认收入 10,166.08 万元、4,433.96 万元和 2,436.79 万元，拉高了当期平均收入。2021 年 1-6 月，公司确认收入的动画 3D 内容受托制作项目规模较小，承接的大型项目《凡人修仙传（年番）》尚在制作中而未确认收入。

”

3-3、补充披露近年来中宣部、工信部和文旅部等行业主管部门在游戏、动画领域的主要规范性文件，客观分析发行人及下游客户所在行业面临的监管风险及行业政策变化趋势，以及对发行人的项目承揽、业务经营、流动性、款项回收的具体影响及发行人的应对措施

3-3-1、补充披露近年来中宣部、工信部和文旅部等行业主管部门在游戏、动画领域的主要规范性文件

发行人已在招股说明书“第六节 业务与技术”之“二、公司所处行业基本情况及竞争状况”之“(二)行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策”中补充披露如下：

“

2、行业主要法律法规

近年来，国家相继出台了多项政策以支持促进数字内容制作行业的发展，主要政策内容如下：

序号	出台时间	出台单位	政策名称	内容简介
.....				
18	2020.11	文旅部	《关于推动数字文化产业高质量发展的意见》	加快数字化转型共性技术、关键技术研发应用。支持建立产学研用协同合作的产业技术创新联盟，推动跨行业、跨部门、跨地域成果转化。支持 5G、大数据、云计算、人工智能、物联网、区块链等在文化产业领域的集成应用和创新，建设一批文化产业数字化应用场景。
19	2021.7	中共中央、国务院	《中共中央国务院关于优化生育政策促进人口长期均衡发展的决定》	发展智慧托育等新业态，培育托育服务、乳粉奶业、动画设计和制作等行业民族品牌。

3、报告期初以来新制定或修订、预计近期出台的相关法律法规、行业政策对公司的具体影响

.....

根据 2019 年 12 月司法部官网公布的《中华人民共和国文化产业促进法（草案送审稿）》，国家鼓励发挥科技在文化产业领域创新发展中的作用，推动文化和科技深度融合，提升文化产业科技支撑水平；同时国家鼓励和支持培育基于大数据、云计算、物联网、人工智能等新技术的新型文化业态，发展数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、绿色印刷等新兴文化产业，推动与相关新兴产业相互融合。预计国家未来将进一步出台相关鼓励政策，为数字内容制作行业未来发展带来新的机遇。

近年来，随着互联网、移动互联网技术的兴起和快速发展、智能手机等移动终端的普及和互联网基础设施的优化，游戏产业整体用户规模持续扩大。针

对游戏行业的规范和发展，近期国家相关部门也出台了一系列规范性文件，具体如下：

序号	出台时间	出台单位	政策名称	内容简介
1	2021.3	中宣部	《游戏审查评分细则》	2021年4月1日起，游戏送审试行全新的评分审查制度。从“观念导向”“原创设计”“制作品质”“文化内涵”、“开发程度”5个方面对游戏作品进行评分，低分游戏将被打回，无法进入版号审批排队流程
2	2021.8	国家新闻出版署	《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》	严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间，所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日向未成年人提供1小时服务
3	2021.9	中宣部	《关于开展文娱领域综合治理工作的通知》	加强游戏内容审核把关，提升游戏文化内涵。压实游戏平台主体责任，推进防沉迷系统接入，完善实名验证技术

报告期内制定或修订、预计近期出台的行业主要政策、法律法规及规范性文件均明确国家对于数字内容制作行业的支持，上述监管政策和规范性文件能进一步帮助游戏行业稳定健康长远发展，对公司经营资质、准入门槛、运营模式方面无重大不利影响。

针对游戏行业，国家相关部门对于游戏产品的文化内涵、观念导向、制作品质、原创设计等都提出了新的要求，强调对于游戏消费群体的正确引导，避免游戏产品给消费群体尤其是未成年人带来负面影响，并提出要加强游戏内容审核把关，提升游戏文化内涵，压实游戏平台主体责任。上述监管政策和规范性文件旨在进一步规范我国游戏行业的发展现状，短期内，将在一定程度上影响游戏公司的发展，尤其是在游戏内容和未成年人保护方面有所缺失的企业，公司作为游戏公司的上游，进而可能会对公司经营情况产生一定影响。但从长远来看，有利于我国游戏行业的整体健康发展。

”

3-3-2、客观分析发行人及下游客户所在行业面临的监管风险及行业政策变化趋势

（一）发行人所在行业面临的监管风险及行业政策变化趋势

公司所处的数字内容制作行业作为体现国家文化软实力的核心内容之一，是

我国推动经济结构调整、转变经济发展方式的重要着力点。

近年来，国家陆续出台了《关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》等一系列产业政策鼓励数字内容制作行业快速发展。发行人所在行业目前不存在监管风险，预计国家未来将进一步出台相关鼓励政策，为数字内容制作行业未来发展带来新的机遇。

（二）下游客户所在行业面临的监管风险及行业政策变化趋势

公司主营业务为 3D 数字内容制作服务，主要下游客户为游戏开发运营商和动画制作公司。

1、游戏行业面临的监管风险及行业政策变化趋势

近年来，互联网、移动互联网技术的兴起和快速发展、智能手机等移动终端的普及和互联网基础设施的优化，游戏产业整体用户规模持续扩大。随着游戏产业规模的扩大，游戏企业的数量增多，国家相关部门近期出台了《游戏审查评分细则》《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》《关于开展文娱领域综合治理工作的通知》等一系列文件对于游戏开发运营商的经营予以指导和监督。游戏行业面临的监管风险及行业政策变化趋势具体分析如下：

①严格内容监管。进一步强调加强游戏内容审核把关，提升游戏文化内涵，压实游戏平台主体责任，推进防沉迷系统接入，完善实名验证技术。

②进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏。一方面对于向未成年人提供网络游戏服务的时间予以限制；另一方面强调对于游戏消费群体的正确引导，避免游戏产品给消费群体尤其是未成年人带来负面影响。此外，监管部门会加强对防止未成年人沉迷网络游戏有关措施落实情况进行监督检查，对未严格落实的网络游戏企业，依法依规严肃处理。

③压实平台责任。监管部门将进一步切实履行监看责任和管理责任，对发现不及时、管理不到位的网站平台按照相关规定进行处罚。

综上分析，短期内，上述监管政策和规范性文件将在一定程度上影响游戏公司的发展，尤其是在游戏内容和未成年人保护方面有所缺失的企业，公司作为游

戏公司的上游，进而可能会对公司经营情况产生一定影响。然而，上述监管政策和规范性文件旨在进一步规范我国游戏行业的发展现状和市场秩序，从长远来看，有利于我国游戏行业的整体健康发展。

2、动画行业面临的监管风险及行业政策变化趋势

近年来，互联网技术的普及下沉以及视频网站的崛起为我国动画市场提供了新的发行渠道和广阔的创作空间，同时受益于动画行业市场化程度的逐渐提升以及消费者对于文化娱乐需求的日益增加，中国动画行业快速发展。

整体来看，国家相关政策支持动画行业的发展。2021 年 6 月，国务院发布了《中共中央国务院关于优化生育政策促进人口长期均衡发展的决定》，明确发展智慧托育等新业态，培育动画设计和制作等行业民族品牌。未来，随着青少年物质生活水平的提高以及观众鉴赏能力的不断提升，实景拍摄将逐步难以满足消费者对于作品中饱满的人物特征、宏大的故事场景以及强烈的视觉感受等观感需求，我国动画市场规模预计未来将进一步增长。

3-3-3、对发行人的项目承揽、业务经营、流动性、款项回收的具体影响

从上述监管政策来看，主要是对游戏行业进行规范和监督，对动画行业以支持发展为主。因此仅分析上述监管政策对公司游戏 3D 内容受托制作业务的项目承揽、业务经营、流动性、款项回收的具体影响。

（一）对发行人的项目承揽、业务经营的具体影响

1、公司为游戏开发运营商的上游，为其提供游戏 3D 内容制作

从国家相关部门近期出台的《游戏审查评分细则》《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》《关于开展文娱领域综合治理工作的通知》等一系列文件来看，主要是对游戏开发运营商的经营进行指导和监督，而非针对公司所处的具体细分领域。

2、公司境外游戏收入占比较高

公司游戏行业客户主要为美国艺电公司、华纳娱乐、索尼游戏等境外知名游戏运营开发商，公司与客户建立了稳定的业务合作关系。报告期内，境外游戏收入分别为 9,489.10 万元、11,807.09 万元、15,987.30 万元和 8,477.28 万元，占游

戏收入比例分别为 65.38%、70.66%、77.91%和 75.06%。前述游戏行业监管政策主要针对境内游戏公司，公司境外游戏收入占比较高，相关政策对公司的境外项目承揽和业务经营影响较小。

3、公司的境内游戏客户主要为大客户，其自身规范性较高

公司境内游戏客户主要为腾讯集团、网易等研发能力强、游戏品质高的大型游戏运营开发商，其自身规范性较高，受政策的影响较小。同时，公司与腾讯集团、网易等客户的合作时间长达十余年，前述客户具有充足的游戏、动画产品储备及 3D 数字内容制作服务需求，公司与主要客户的合作较为稳定。

综上分析，游戏行业的监管风险及行业政策变化对公司游戏 3D 内容受托制作业务的项目承揽、业务经营不存在重大不利影响。

（二）对发行人流动性、款项回收的具体影响

报告期内，公司流动比率分别为 0.85、1.16、1.48 和 2.87，流动性良好；公司实现营业收入分别为 35,082.03 万元、31,134.38 万元、33,089.75 万元和 19,254.27 万元，销售商品、提供劳务收到的现金分别为 28,398.51 万元、27,641.56 万元、32,160.54 万元和 19,400.49 万元，收现比分别为 0.81、0.89、0.97 和 1.01，款项回收能力逐年提升。

报告期内，公司游戏 3D 受托制作业务的收入和回款情况如下：

业务	内容	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年
游戏 3D 受托制作业务	款项回收（万元）	11,170.50	20,452.63	17,558.69	14,161.90
	营业收入（万元）	11,293.29	20,519.13	16,708.64	14,514.24
	收现比	0.99	0.99	1.05	0.98

报告期内，游戏业务的收现比分别为 0.98、1.05、0.99 和 0.99，体现了较高的回款能力。

截至 2021 年 6 月 30 日，游戏 3D 受托制作业务产生的应收账款余额为 5,430.99 万元；截至 2021 年 10 月 31 日，上述应收账款已回收金额 4,159.70 万元，回收比例为 76.59%，期后回款情况良好。

综上分析，游戏行业的监管风险及行业政策变化对公司游戏 3D 内容受托制作业务的流动性、款项回收不存在重大不利影响。

3-3-4、发行人的应对措施

（一）进一步加强对下游游戏客户的甄选

针对游戏类客户或项目的承接，首先公司会从业务合规性、经营规模、游戏开发能力、过往成功游戏产品案例、市场口碑等方面对游戏客户进行考量，并决定是否与之开展业务合作；其次，公司对于游戏项目的题材会进行甄别和筛选，对于题材明显不符合大众世界观、价值观的游戏项目，公司不会承接该类项目；同时，公司也会评估和了解游戏项目的适众群体，对于适众群体主要为低龄未成年人群的，公司会了解客户关于该游戏项目的具体开发计划以及对于低龄未成年人群的保护措施，再决定是否承接该类项目。

（二）进一步扩大行业应用领域

除了在游戏和动画市场持续沉淀之外，公司积极把握行业对于数字内容产品及技术服务日益增长的需求，将前期在游戏及动画制作领域积累的 3D 数字内容制作技术与新兴信息技术应用相结合，将 3D 数字内容制作服务拓展至更加金融、传媒、教育、电商、通信等的行业应用领域，为公司的长远发展增加新的赢利点，提升公司整体的持续经营能力。

报告期内，公司其他行业应用收入分别为 215.68 万元、687.84 万元、1,330.56 万元和 1,278.52 万元，收入增幅较快，是未来公司主要的盈利来源之一。公司已为包括 Adobe 公司、宜家公司、雅诗兰黛亚太有限公司、搜狗科技、浦发银行、中国移动等客户提供 3D 数字内容制作服务，并已取得良好的应用前景。

3-4、补充说明拓展原创数字内容创制及投资业务的背景、原因，列示报告期内主要项目名称、合作方、对应的投资金额、销售收入、票房播映分账情况；开展数字内容创制及投资业务过程中是否存在虚增成本费用、虚增票房收入等违法违规行为；未继续开展相关业务的具体原因，开展相关业务的固定资产及作品改编权等无形资产的处置措施及会计处理；《故宫里的大怪兽》项目具体情况，包括但不限于合作方、合作协议主要条款、总投资金额、已投入金额及盈利预测情况，继续开展该项目的原因及未来计划等

3-4-1、补充说明拓展原创数字内容创制及投资业务的背景、原因

公司自成立以来专注于计算机三维影像和数字动画内容的制作，综合利用数

字信息技术能力提供专业的 3D 数字图像、动画等数字内容制作服务。通过多年的研发投入及经验积累，公司在 3D 数字内容制作领域已形成了拥有自主知识产权的数字图像及动画制作专业技术和数字图像及动画制作流程技术。公司已具备 3D 数字内容制作项目从初期介入并持续跟进执行的全流程制作能力，可为客户提供前期设计、3D 数字内容制作及后期项目制作服务的全流程解决方案。同时，通过和美国梦工厂等国外一流动画影视制作公司多年的业务合作，公司对原创数字内容创制及投资业务已有一定了解，也期待利用其在 3D 数字内容制作领域积累的优势进一步延伸业务领域。基于上述原因，公司自 2013 年逐步开始拓展数字内容创制及投资业务。

3-4-2、列示报告期内主要项目名称、合作方、对应的投资金额、销售收入、票房播映分账情况

（一）原创数字内容创制项目

报告期内，公司实现销售收入的原创数字内容创制项目为《妈妈咪鸭》动画电影。截至本问询函回复签署日，公司开展的原创数字内容创制项目为《故宫里的大怪兽》。该等项目具体情况如下：

1、《妈妈咪鸭》动画电影项目

由发行人作为摄制成本核算方，公司自主开发与设计故事世界观、人物性格及故事背景，制定故事大纲并主导原创动画形象，动画电影的全部拍摄、制作工作均由公司负责完成。

发行人与其他合作方南京帆成、万达影视传媒有限公司、芜湖其欣石电影投资合伙企业（有限合伙）、联瑞（上海）影业有限公司、富海国龙签署了相关《投资合作协议》及补充协议，共同投资《妈妈咪鸭》项目。该项目实际制作成本为 23,231.53 万元，其中，南京帆成投资 2,500 万元，占实际制作成本的比例为 10.76%；万达影视传媒有限公司投资 2,237.1 万元，占实际制作成本的比例为 9.63%；芜湖其欣石电影投资合伙企业（有限合伙）投资 2,000 万元，占实际制作成本的比例为 8.61%；联瑞（上海）影业有限公司投资 412.8 万元，占实际制作成本的比例为 1.78%；富海国龙投资 1,500 万元，占实际制作成本的比例为 6.46%。

电影于 2018 年在院线上映，上映总票房为 3,491.20 万元，未能覆盖宣发成

本，公司未实际分得票房分账收入。报告期内，《妈妈咪鸭》项目实现的收入合计 6,407.98 万元，均为转让收入，包括预售权转让收入和衍生品授权转让收入。预售权转让收入为《妈妈咪鸭》预售影片发行权、放（播）映权等相关权利获得的收入，包括保底收益和或有收益；衍生品授权转让收入为公司授权第三方使用《妈妈咪鸭》IP 相关权利的收入或公司按照投资比例享有的《妈妈咪鸭》IP 相关权利的授权收入。

2、《故宫里的大怪兽》

《故宫里的大怪兽》是公司目前唯一开展的原创数字内容创制项目，主要包括《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季、《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季和《故宫里的大怪兽》动画电影。公司作为成本核算方，制定故事大纲并主导原创动画形象，并负责完成动画剧集的全部拍摄、制作工作。

《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季总投资金额 3,043.26 万元，合作方包括上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司、北京孩思乐商业有限公司，具体投资情况详见本问题“3-4-5、《故宫里的大怪兽》项目具体情况，包括但不限于合作方、合作协议主要条款、总投资金额、已投入金额及盈利预测情况”。《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季已于 2021 年 7 月制作完毕，并于 2021 年 7 月 30 日在腾讯平台上映，报告期内未实现收入。

《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季总投资金额 6,695.17 万元，合作方为上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司，具体投资情况详见本问题“3-4-5、《故宫里的大怪兽》项目具体情况，包括但不限于合作方、合作协议主要条款、总投资金额、已投入金额及盈利预测情况”。《故宫里的大怪兽》动画电影总投资金额 12,000.00 万元，无其他合作方。截至本问询函回复签署日，本两个项目尚处于制作前期阶段，尚未实现收入。

此外，2018 年末公司对原创数字内容创制及投资业务经营方针进行战略性调整，对除《故宫里的大怪兽》以外的十条命、OLDILLA、陨神记、妈妈咪鸭电视剧、死灵编码、兽灵记、医院故事、妈妈咪鸭网剧等八个处于前期策划或样片制作阶段的原创项目进行终止，已于 2018 年计提了减值，合计 20,360.35 万元。其中十条命、OLDILLA、陨神记，公司已投入较大制作成本，上述项目具体情

况如下：

项目名称	预计总投资额	合作方	实际投资额
十条命	3,000 万美元	无其他合作方	截至 2018 年末，公司实际投资人民币 11,883.86 万元。
OLDZILLA	3,000 万美元	公司与南京帆成共同投资	截至 2018 年末，公司实际投资人民币 1,833 万元
陨神记	22,400 万元	无其他合作方	截至 2018 年末，公司实际投资人民币 3,154.09 万元

（二）原创投资业务

报告期内，公司原创投资业务仅涉及《爵迹 2》项目。根据公司子公司动画有限与乐视影业（北京）有限公司签署的《“爵迹 2”3D 动画电影投资发行协议》及补充协议，本项目总投资金额 1.688 亿元，合作方包括乐视影业（北京）有限公司、南京帆成，其中乐视影业（北京）有限公司为主控方。公司对《爵迹 2》的投资款包括对乐视影业（北京）有限公司的投资款 2,532.00 万元（投资占比为 15%）及对南京帆成的基础收益 119.70 万元，合计为 2,651.70 万元。

2020 年 12 月，《爵迹 2》更名为《冷血狂宴》在腾讯视频线上首播，截至本问询函回复签署日，《爵迹 2》完成项目结算。报告期内，公司共取得分成收入 534.35 万元。

3-4-3、开展数字内容创制及投资业务过程中是否存在虚增成本费用、虚增票房收入等违法违规行为

（一）公司在开展数字内容创制及投资业务过程中不存在虚增成本费用的情况

公司原创业务分为原创数字内容创制业务和投资业务，不同业务的成本核算及分摊方法如下：

1、原创数字内容创制业务

公司对于原创数字内容创制业务的成本核算及分摊方法与 3D 数字内容制作服务业务相同，发生的人工成本、间接费用、服务采购等均按照项目进行归集分配，具体如下：

（1）直接人工的归集与分配

公司对于各项目的人工成本通过统计业务人员工时的方式进行归集。公司业

务人员每日填写工时表统计各项目每月实际发生的人员投入情况，并经过工作室主管领导审批；项目管理部负责核对业务部门填报的工时表；财务部门于每月末根据统计并确认的各项目工时情况，结合每月公司实际承担的各员工薪酬、奖金、津贴、补贴等人员成本金额，计算各项目每月发生的人工成本支出，确认各项目在当月实际发生的人工成本，于资产负债表日按项目结转人工成本至存货或主营业务成本科目。

（2）间接费用的归集与分配

公司对销售人员、管理人员、研发人员及业务人员进行了明确区分，业务人员日常经营中发生的办公费、差旅费、房屋租金等间接费用，以及其空闲工时对应的工资薪酬，首先按月进行统一归集，于每月末转出至各项目进行分摊后作为项目间接费用，计入存货或主营业务成本。

对于计入成本的项目间接费用的具体分摊方法为：财务部门根据各项目发生工时与当月总工时的比例，计算出各项目的费用分摊比例，进而对项目间接费用进行分摊、确认，计入各项目成本。

（3）服务采购成本的归集与分配

公司会根据项目实际需要向供应商采购设计、策划、开发、制作等服务。服务采购成本，统一按项目进行归集与分配。资产负债表日，财务部门根据项目验收情况将服务采购成本结转至存货或主营业务成本科目。

2、投资业务

公司投资业务成本核算及分摊方法，为根据投资相关协议，以公司实际支付投资价款的金额作为投资成本，并在其他流动资产列式，待投资项目在网络平台播映，公司将投资成本由其他流动资产调整至存货科目计量，在取得主投方对网络电影或网络剧集的收入结算单，存货结转至主营业务成本。

保荐机构及申报会计师针对原创数字内容项目的成本进行了系统核查。其中，针对境内发生成本，保荐人及申报会计师：（1）核查了公司的存货构成明细表，分析复核存货成本结构的合理性；（2）取得并查阅相关内控制度，进行穿行测试，并对关键控制环节实施控制测试，核查内控制度是否得到有效执行、是否能够保障相关成本、费用准确的归集并在各业务之间进行合理、准确的分配；（3）抽查

了发行人的项目工时表、成本分摊计算表等原始单据，并抽取部分项目复核成本计算的准确性；（4）对服务采购相关的合同、发票、银行回单等进行抽查，并对主要供应商进行实地走访或函证，核查服务采购的真实性；（5）对于投资业务，查阅了投资相关合同、投资款项支付凭证。

针对境外发生成本，保荐人及申报会计师：（1）核查银行流水支出金额与序时账支出金额的匹配性，核查是否存在大额成本费用未入账的情况；（2）抽取项目人工成本涉及的工资明细进行穿行测试，与账面金额、支付金额进行核对，核查人工成本入账的准确性；（3）对银行流水及序时账中体现的支付对象进行核查，查阅相关自然人的职业背景、相关公司的基本情况是否与采购内容匹配，进而了解境外支出是否存在异常情况；（4）对境外各环节的制作成本情况进行归类分析，了解其成本构成情况。

经核查，保荐机构及申报会计师认为，公司在开展数字内容创制及投资业务过程中不存在虚增成本费用的情况。

（二）公司在开展数字内容创制及投资业务过程中不存在虚增票房收入的情况

报告期内，公司原创数字内容创制及投资项目中仅电影《妈妈咪鸭》于 2018 年在院线上映。电影行业的院线票房数量通常依据华夏电影或中国电影票房结算单进行确认，并依据票房结算单进行分账及后续结算工作。针对《妈妈咪鸭》电影项目，公司于 2018 年 9 月取得了华夏电影出具的《国产电影<妈妈咪鸭>最终结算表（片方）》，电影在境内院线的总票房为 3,491.20 万元。因上述票房未能覆盖宣发成本，因此公司未能实际获得票房分账收入。

2021 年 2 月，江苏省电影局出具书面证明如下：“江苏原力数字科技股份有限公司（统一社会信用代码：91320000566894023W）自电影《妈妈咪鸭》备案、摄制、公映至本证明出具之日止，未发现违反电影相关法律、法规和规范性文件规定，并受到行政处罚的情形。”

针对原创数字内容项目的收入情况，保荐人及申报会计师：（1）取得了原创项目投资相关合同，了解了公司权利和义务情况；（2）查阅了《妈妈咪鸭》预售权转让合同，了解合同价款及各方权利义务情况；（3）获取了由华夏电影出具的

《国产电影<妈妈咪鸭>最终结算表(片方)》，了解电影票房情况；(4) 获得了《妈妈咪鸭》影片结算报告，了解项目整体收入和成本构成情况；(5) 了解海外地区《妈妈咪鸭》实际上映时间，核对共管账户 Fintage Collection Account Management B.V 收款金额及收款时间，和相关合同条款进行比对。

综上，公司开展数字内容创制及投资业务过程中不存在虚增票房收入等违法违规行为。

3-4-4、未继续开展相关业务的具体原因，开展相关业务的固定资产及作品改编权等无形资产的处置措施及会计处理

(一) 未继续开展相关业务的具体原因

由于公司在故事世界观构建、故事脚本创作、情景设定等原创 IP 开发方面经验不足，且发行经验欠缺，《妈妈咪鸭》于 2018 年度上映后因票房情况不佳，总收入远低于项目制作成本或投资成本，导致公司于 2018 年度因该项目产生大额亏损，给公司业绩带来了较大不利影响。原创数字内容创制业务项目《妈妈咪鸭》的执行情况使得公司管理层认识到公司在 3D 数字内容制作领域积累的优势并不能直接延展到 3D 数字内容制作服务业务产业链的其他环节。

截至 2018 年末，公司仍在执行的原创数字内容创制业务项目均处于前期策划或样片制作阶段，且除《故宫里的大怪兽》项目外均未获得第三方投资意向。原创数字内容创制业务在中、后期的制作、发行等环节需要大额资金投入，其中截至 2018 年末公司在执行的《十条命》《OLDZILA》《陨神记》等主要原创数字内容创制业务项目尚需投入金额均超过 9,000 万元，且制作环节需要占用公司 3D 数字内容制作人员大量工作时间，对公司 3D 数字内容制作业务效益产生不利影响。因此，在故事世界观构建、故事脚本创作、情景设定等原创 IP 开发及发行等环节经验不足的情况下，公司继续开展多个原创数字内容创制业务项目将对公司经营业绩及财务状况造成重大不利影响。

综上，为进一步大力拓展 3D 数字内容制作业务，同时降低公司在发掘 3D 数字内容业务产业链价值过程中的风险，2018 年末公司决定仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，终止开发其他原创数字内容创制项目。

(二) 开展相关业务的固定资产及作品改编权等无形资产的处置措施及会计

处理

公司开展原创数字内容创制业务主要依赖人工成本以及外包服务，开展原创数字内容创制业务使用的固定资产主要包括动捕设备、GPU 服务器及电脑主机、扫描及录音设备、存储设备等。上述固定资产均能用于公司受托制作业务的相关制作流程，因此开展原创数字内容创制业务的固定资产无需处置及进行相关的会计处理。

基于公司开展原创数字内容创制业务的需要，公司于 2017 年、2018 年分别向购买了《故宫里的大怪兽》《鬼怪代理人》《星的引力》《宇宙第一社团》等 4 个作品改编权，合计支出 950 万元。公司将购买的作品改编权计入无形资产，并按照各自授权年限平均摊销至管理费用。

公司开展的原创数字内容创制项目中，《故宫里的大怪兽》存在通过购买作品改编权进行动画剧集的剧本开发情形。除了《故宫里的大怪兽》外，其余项目均由公司自主进行剧本开发，不涉及作品改编权的情形。上述剧本开发相关成本直接计入存货。

2018 年末公司对原创数字内容创制及投资业务经营方针进行战略性调整，终止开发《故宫里的大怪兽》外的其他原创数字内容创制项目。因此，公司对于无形资产中《鬼怪代理人》《星的引力》《宇宙第一社团》等 3 个作品改编权全额计提减值准备，合计金额 471.15 万元。具体会计处理为，借：资产减值损失，贷：无形资产减值准备。

3-4-5、《故宫里的大怪兽》项目具体情况，包括但不限于合作方、合作协议主要条款、总投资金额、已投入金额及盈利预测情况

《故宫里的大怪兽》是以故宫题材为主线的系列图画书，其中蕴含了大量中国神话和传统习俗，是一部带有中国传统文化精髓的文字读物，并已入选国家新闻出版署“2018 年向全国青少年推荐百种优秀出版物”。基于上述原因，2017 年 12 月，原力有限和上海常怡文化传播工作室签订了《文字作品独家授权开发合作合同》，合同约定上海常怡文化传播工作室将其独立完成并享有著作权的文字作品《故宫里的大怪兽》系列丛书（包括授权期限内作者继续写作的授权作品后续部分）之改编权、摄制权、周边衍生品开发权及其他相关权利，以独家授权的

方式授予原力有限，授权费用 400 万元人民币，授权期限自 2017 年 12 月 31 至 2027 年 12 月 31 日。

《故宫里的大怪兽》项目主要包括《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季、《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季和《故宫里的大怪兽》动画电影。各项目具体情况如下：

（一）《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季

本项目为公司基于《故宫里的大怪兽》系列图画书第一册内容进行改编的原创制动画网络剧集，本季共 26 集。该网络剧已于 2021 年 7 月 30 日在腾讯视频网络平台进行播放，截至本问询回复签署日，网上点击量已超过 2.2 亿次。预计公司可实现收入能够覆盖成本实现盈利。

本项目计划投资人民币 3,043.26 万元，为公司与上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司、北京孩思乐商业有限公司共同投资的项目。截至 2021 年 6 月 30 日，公司已投入金额 2,180.23 万元。本项目合作方及合作协议主要情况如下：

合同名称	合作方	合同签订时间	合作协议主要条款
《〈故宫里的大怪兽〉真人动画网络剧集第一季〈洞光宝石的秘密〉投资摄制协议》	上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司	2019 年 12 月	甲方（上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司）乙方（天津原力）决定共同对《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季《洞光宝石的秘密》进行投资、拍摄、制作、发行。 该片制片及宣发投资总额人民币 3,043.26 万元，甲方投资额为 1,825.96 万元，占总投资额的 60%；乙方投资额为人民币 1,217.30 万元，占总投资额的 40%。 甲方获取该片中国大陆地区内的 5 年独占互联网信息网络传播权以及互联网独占播出期限结束后的 45 年非独占互联网信息网络传播权，对价已包含在甲方在本协议下支付的投资款项中。
《〈故宫里的大怪兽〉真人动画网络剧集第一季〈洞光宝石的秘密〉投资摄制协议》	北京孩思乐商业有限公司	2020 年 12 月	甲（原力动画（天津）有限公司）、乙（北京孩思乐商业有限公司）共同投资《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季《洞光宝石的秘密》。 该片制片及宣发投资总额人民币 3,043.26 万元。甲方投资本项目 20%，即 608.65 万元（含税）；乙方投资 20%，即 608.65 万元（含税）；腾讯投资 60%，即 1,825.96 万元（含税）。 （1）甲方授权乙方享有本项目衍生品及运营权中的部分特定权利： 授权范围包括中国大陆及港澳台地区的全部玩具品类的衍生品及授权、高星级酒店的主题房间的运营及代理权之独家运营及代理权；授权期限自签约之日起 10 年；前 5 年独家权利许可，后 5 年普通权利许可；乙方承诺

合同名称	合作方	合同签订时间	合作协议主要条款
			将根据市场规则,将其运营品类范围内合作的知识产权许可费设定在销售金额的 6%至 12%; 乙方可优先收取上述授权范围内知识产权许可费收入的 30%作为运营代理费。在扣除上述代理费乙方应将剩余知识产权许可费收入汇入甲方指定账号,并由甲方按投资比例执行定期收益分配。但鉴于乙方需投入大量前期产品开发及运营成本,甲方同意,乙方可在上述授权范围内的知识产权许可费总收入扣除代理费后,优先收回 300 万元人民币; (2) 甲方承诺将在乙方在下述业务范围内按下述方式联合运营: 业务范围为中国大陆及港澳台地区商场主题展览,小型室内乐园的授权合作; 达成合作后, 双方应以 5:5 的比例平均分享占知识产权许可费总含税收入 30%的代理费后纳入该片收益,由投资方按投资比例分享全球其他所有衍生品及授权收益。 除上述所约定之内容外,甲方有权在收取知识产权许可费收入 30%的运营代理费后纳入该片收益,由投资方按投资比例分享全球其他所有衍生品及授权收益。

(二)《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季、《故宫里的大怪兽》动画电影

公司基于第一季拟创制的《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季和《故宫里的大怪兽》动画电影。其中《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季初步计划为 52 集,截至本问询回复签署日,本项目处于前期制作阶段;《故宫里的大怪兽》动画电影处于前期策划阶段,公司主要就故事大纲、策划案进行探索。由于该两个项目尚处于制作前期阶段,无法对未来盈利进行预计,但考虑到《故宫里的大怪兽》自身的 IP 影响力和《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季带来的网络人气、市场效应,以及公司控股股东、实际控制人赵锐先生针对《故宫里的大怪兽》项目做出的补充承诺,公司拟创制《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季和《故宫里的大怪兽》动画电影具有可行性。

《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季计划投资人民币 6,695.17 万元,为公司与上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司共同投资的项目。截至 2021 年 6 月 30 日,公司已投入金额 426.75 万元。本项目合作方及合作协议主要情况如下:

合同名称	合作方	合同签订时间	合作协议主要条款
《2020 真人动	上海腾讯	2020 年 12	甲方(上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司)

合同名称	合作方	合同签订时间	合作协议主要条款
画电视剧集<故宫里的大怪兽>第二季投资摄制协议》	企鹅影视文化传播有限公司	月	乙方（天津原力）决定共同对《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季进行投资、拍摄、制作、发行。该片制片及宣发投资总额人民币66,951,720元，甲方投资额为40,171,032元，占总投资额的60%；乙方投资额为人民币26,780,688元，占总投资额的40%。甲方获取该片中国大陆地区内的5年独占互联网信息网络传播权以及互联网独占播出期限结束后的45年非独占互联网信息网络传播权，对价已包含在甲方在本协议下支付的投资款项中。

《故宫里的大怪兽》动画电影计划投资人民币12,000.00万元，截至2021年6月30日，公司已投入金额607.21万元，均为公司投资。截至本问询回复签署日，公司未与第三方签订投资合同。

3-4-6、继续开展该项目的原因及未来计划等

（一）继续开展该项目的原因

《故宫里的大怪兽》是以故宫题材为主线的系列图画书，该系列简体中文版图书销量已突破300万册，并入选国家新闻出版署“2018年向全国青少年推荐百种优秀出版物”、新华网2015年度影响力图书等奖项，由图书改编的音乐剧已于2018年开启全国巡演。同时，该系列图画书实现了向俄罗斯、罗马尼亚等十余个国家和地区的版权输出，影响力不断扩大。已具有广大的受众基础。

本次基于《故宫里的大怪兽》进行改编的动画网络剧集，也是故宫题材的动画网络剧。近年来，《哪吒》《捉妖记》系列、《大圣归来》等具有明显中国元素的国产原创动画作品均取得了良好的市场口碑。

同时，公司与腾讯集团已就《故宫里的大怪兽》项目合作进行多次沟通，并最终与上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司签署了投资摄制协议。

基于上述原因，公司继续开展《故宫里的大怪兽》项目。

（二）继续开展该项目的未来计划

公司未来就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，开展形式为系列动画网络剧集和动画数字内容创制。截至本问询回复签署日，《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季已制作完成并在腾讯视频网络平台进行播放，

公司通过预先出售互联网信息网络传播权锁定收入。

在《故宫里的大怪兽》项目后续开展中，仅在当公司已与第三方签订正式合同，通过引进投资方、预先出售互联网信息网络传播权等作品成果权利等方式所获取的第三方资金能够弥补对应项目制作成本的前提下，继续开展《故宫里的大怪兽》项目原创数字内容创制业务。

此外，发行人控股股东、实际控制人赵锐先生已就上述事项作出承诺如下：

“若原力数字因开展《故宫里的大怪兽》项目（开展形式包括但不限于系列动画网络剧集和动画影视）而导致原力数字利益受损，本人应以现金方式向原力数字进行补偿，现金补偿金额为《故宫里的大怪兽》项目给原力数字带来的全部损失金额。”

3-5、补充说明已签订业务合同中报告期内发生的变更、延期开发、合同中止或终止的具体情况，包括原因、项目名称、合同签订日期、原定项目开工及完工日期、是否按合同约定提供相应内容制作服务、合同约定金额、款项回收情况、合同约定对发行人权利的保护条款及执行情况

公司主要客户为游戏开发运营商及动画制作公司，主要业务为 3D 数字内容的受托制作。公司主营业务主要通过计算机软件完成制作，制作任务的启动受外界因素影响较少，一般在协议签订后即开始相关的制作工作，不存在延期开发的情形。同时，在合同实际履行过程中，由于客户自身原因等，可能会出现客户对于制作质量、制作周期、制作内容等具体需求发生变化，从而导致合同或订单相应发生变更，或者出现合同、订单终止的情形。

报告期内，公司已完工的大型项目涉及合同变更或终止的情况如下¹：

（一）合同变更的相关情况

报告期内，已完工的大型项目共有 20 个项目涉及合同变更，相关合同金额由 2.11 亿元变更为 2.38 亿元²。涉及合同变更的前五大项目合同具体情况如下：

¹ 大型项目指报告期内动画 3D 内容受托制作业务累计实现收入超过 100 万元人民币的项目，游戏 3D 内容受托制作业务、其他行业应用业务累计实现收入超过 50 万元的项目，上述项目不包含人员定量确认收入的项目。

² 相关合同变更后前的合同金额涉及美元的，按照 2021 年 6 月 30 日的汇率进行了换算。

单位：万元人民币、万美元

序号	项目名称	合同/订单 签署日期	合同/订单约 定金额	合同变更后金 额	变更金额差 异	合同变更 原因	原定项 目开工 日期	原定项目 完工日期	是否按合同 约定提供相 应内容制作 服务	截至 2021 年 10 月末未回 款金额
1	爵迹 2	2015.6	9,276.04	10,776.04	1,500.00	全篇制作长度 增加、制作当期 延长的制作费 用	2015.9	2017.6	是	-
2	全职高手	2018.6	4,600.00	4,700.00	100.00	追加特效镜头 制作内容	2017.12	2019.4	是	-
3	凡人修仙传	2019.5	2,160.00	2,583.00	423.00	新增 47 分钟时 长制作内容	2019.3	2020.7	是	-
4	Ugly_Dolls	2017.9	217.15	278.93	61.78	制作内容增加	2018.4	2019.3	是	-
5	四猴电影 Skyfilm_MK R_Movie_02	2020.11	377.82	436.02	58.20	额外追加 40 分 钟动作捕捉及 数据清理等制 作任务	2020.11	2021.3	是	228.22

（二）合同终止的相关情况

报告期内，公司已完工的大型项目中共有 2 个合同涉及终止，具体情况如下：

序号	项目名称	合同/订单签署日期	合同/订单约定金额（万元）	合同终止原因	原定项目开工日期	原定项目完工日期	是否按合同约定提供相应内容制作服务	截至 2021 年 10 月末未回款金额（万元）
1	混世四猴	2017.8	6,000.00	由于客户档期变化，取消继续制作计划	2017.8	2018.6	公司制作部分业务，经与客户协商最终核定制作费用 1,800 万元	-
2	崩坏 3	2018.5	388.80	客户内部原因终止项目制作	2018.5	2018.10	公司制作部分业务，经与客户协商最终核定制作费用 203.27 万元	-

（三）合同约定对发行人权利的保护条款及执行情况

公司在与客户签署业务合同时，会充分考虑到因各类不可预计的因素导致项目发生的变更、中止或终止情况，在其业务合同订立中通常具有相应的自我保护条款，如“由于甲方制作需求变更、颠覆性修改或反流程修改要求等而导致乙方需要更改相应的制作，甲方应额外支付相关费用”、“未经乙方同意，甲方应向乙方赔偿本合同总金额 20% 的违约金”、“客户在公司交付制作完成的尚未验收通过作品前无故单方终止合同，其已付的费用无权要求退回”、“客户未经公司同意而擅自单方解除协议的，公司已经收取的制作费用可以不予退还”等。

保护条款的设定能够有效保障公司和客户顺利的开展业务合作，报告期内，合同约定对公司权利的保护条款执行情况良好，不存在由于合同变更、合同中止或终止给公司利益带来重大损失的情形。

3-6、补充说明与主要客户的合作历史、具体合作模式，分析发行人与主要客户合作关系的稳定性；是否系主要客户同类业务的唯一供应商，竞争对手与发行人之间是否存在较强替代性

3-6-1、补充说明与主要客户的合作历史、具体合作模式

报告期内，公司与主要客户（报告期内的前五大客户）的合作历史、具体合作模式

如下：

序号	客户名称	合作历史	具体合作模式
1	腾讯集团	2011 年开始建立业务合作关系	主要提供游戏 3D 数字内容受托制作服务，主要以框架性协议加具体订单形式开展业务合作
2	网易（杭州）网络有限公司	2011 年开始建立业务合作关系	主要提供游戏 3D 数字内容受托制作服务，主要以框架性协议加具体订单形式开展业务合作
3	美国梦工厂	2012 年开始建立业务合作关系	主要提供《Tales of Arcadia》3D 数字内容受托制作服务，以签订具体受托制作合同形式开展业务合作
4	美国艺电公司	2011 年开始建立业务合作关系	主要提供游戏 3D 数字内容制作服务，主要以框架性协议加具体订单形式开展业务合作
5	NCSOFT Corporation	2018 年开始建立业务合作关系	主要提供游戏 3D 数字内容制作服务，主要以框架性协议加具体订单形式开展业务合作
6	金色世纪文化传媒无锡有限公司	2019 年开始建立业务合作关系	主要提供《凡人修仙传》第一季动画 3D 数字内容受托制作服务，以签订具体受托制作合同形式开展业务合作
7	成都融创文旅城投资有限公司	2018 年开始建立业务合作关系	主要提供《天路历险》动画 3D 数字内容受托制作服务，以签订具体受托制作合同形式开展业务合作
8	上海柠萌悦心影视传媒有限公司	2018 年开始建立业务合作关系	主要提供《全职高手》动画 3D 数字内容受托制作服务，以签订具体受托制作合同形式开展业务合作
9	UGLY INDUSTRIES, LLC	2017 年开始建立业务合作关系	主要提供《UglyDolls》动画 3D 数字受托制作服务，以签订具体受托制作合同形式开展业务合作
10	乐视影业（北京）有限公司	2015 年开始建立业务合作关系	主要提供《爵迹 2》动画 3D 数字受托制作服务，以签订具体受托制作合同形式开展业务合作
11	Netflix Studios, LLC	2017 年开始建立业务合作关系	主要提供《妈妈咪鸭》动画电影美洲地区的授权推广，以签订具体授权转让合同形式开展业务合作

注：对于同一控制下合并计算的客户，公司合作历史以合并范围内的最早开展业务合作的客户主体的合作时间为合作起点。

3-6-2、分析发行人与主要客户合作关系的稳定性

品牌知名度和影响力作为衡量数字内容制作行业内优秀公司的重要指标之一，是客

户选择供应商的重要依据。目前，公司已发展成为国内数字内容制作领域的领先企业。公司高品质、可信赖的 3D 数字内容制作水平得到了客户的高度认可，曾多次被腾讯集团、网易等客户评选为优秀服务商，在行业内树立了良好的品牌美誉度和专业的品牌形象。

报告期内，公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、NCSOFT Corporation 等游戏、动画行业知名客户合作较为稳定。其中，公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司自 2011 年或 2012 年开始建立业务合作关系，报告期内相关公司均为公司的客户，公司与其存在多个项目的持续合作。前述客户具有充足的游戏、动画产品储备及 3D 数字内容制作服务需求，对于供应商的选择标准较为严格，供应商准入门槛相对较高，公司进入前述客户供应商体系后，通常情况下，客户也不会轻易选择更换相关供应商。

公司基于与行业内知名客户建立长期、稳定合作关系，可在合作过程中更加及时了解客户需求，降低关系维护成本并提高合作效率。报告期内，公司参与了美国梦工厂《天外三侠：世外桃源的传说》（3 Below :Tales of Arcadia）、《魔法大师：世外桃源的传说》（Wizards: Tales of Arcadia）系列动画 3D 内容制作；以及参与了美国艺电公司《FIFA19》《FIFA20》《FIFA21》系列和 2K Sports《NBA2K19》《NBA2K20》《NBA2K21》系列游戏 3D 内容制作。通过为客户系列动画及系列游戏产品提供 3D 数字内容制作服务，公司可进一步提升客户粘性，巩固优质客户资源优势。

对于部分动画领域客户，如金色世纪文化传媒无锡有限公司、成都融创文旅城投资有限公司、上海柠萌悦心影视传媒有限公司和 UGLY INDUSTRIES, LLC 等，公司主要为其提供独立动画剧集或动画电影项目的 3D 数字内容制作服务。由于上述客户的项目系个性化的制作项目，待前述项目执行完毕后，相关客户的后续项目档期和具体制作需求会结合其自身发展战略、市场情况等进行调整，报告内相关客户并非与发行人一直存在业务合作关系。总体上，公司与主要客户的合作关系较为稳定。

3-6-3、是否系主要客户同类业务的唯一供应商

公司主要客户腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、NCSOFT Corporation、Netflix Studios, LLC 等均为国内外知名的游戏开发运营商和动画制作公司，相关客户具

有充足的游戏、动画产品储备及 3D 数字内容制作服务需求。

此外，结合主要客户的行业地位、业务规模等，并经查询主要客户年度报告、公司网站和相关作品等公开信息，公司不是主要客户同类业务的唯一供应商。

3-6-4、竞争对手与发行人之间是否存在较强替代性

数字内容制作行业具有广泛的市场应用，行业内企业基于不同的市场应用领域，在经营模式、业务流程及盈利模式等方面存在差异。

在数字内容制作国际市场中，行业内主要企业包括华特迪士尼（The Walt Disney Company）、东映动画（TOEI Animation Co., Ltd.）、Keywords Studios PLC、维塔数码（Weta Digital Ltd.）、维塔士（Virtuos Digital Ltd.）；在国内市场中，行业内主要企业包括丝路视觉、凡拓数创和西基电脑动画股份有限公司（以下简称“西基动画”）。受行业整体发展水平等因素影响，公司与华特迪士尼（The Walt Disney Company）、东映动画（TOEI Animation Co., Ltd.）等企业在市场地位、业务规模和技术实力等方面存在一定差距；公司与同行业可比公司丝路视觉、凡拓数创存在一定的竞争关系，由于发行人与其业务模式、产品或服务下游应用领域存在一定的差异，丝路视觉和凡拓数创并非发行人的主要竞争对手。

基于发行人的业务模式、下游应用领域、客户群体等实际经营情况，在游戏 3D 内容制作领域，公司的主要竞争对手为 Keywords Studios PLC 和维塔士；在动画 3D 内容制作领域，公司的主要竞争对手为西基动画。竞争对手与发行人之间不存在较强替代性，具体原因如下：

（一）公司具备较强的竞争优势

公司的主要竞争优势包括品牌优势、客户资源优势、3D 数字内容制作优势、人才优势、技术优势，具体参见“12-8、结合下游市场容量、公司相对于其他竞争对手的主要优势、主要客户合作稳定性、公司未来发展战略等，补充说明报告期内公司收入变动不大情况下净利润大幅增长的原因及合理性，公司是否具有持续经营能力”。

报告期各期，公司 3D 数字内容制作服务业务分别实现收入 27,978.66 万元、30,484.81 万元、32,502.51 万元和 18,536.65 万元，并在各类主营业务方面均表现出较强

的市场竞争力。在游戏 3D 内容受托制作方面，公司成功进入腾讯集团、网易、美国艺电公司、华纳游戏等国际知名游戏厂商的合格供应商库，能够获得持续的业务订单，收入规模不断增长；在动画 3D 内容受托制作方面，公司先后承接《凡人修仙传（年番）》《遮天》等大型动画 3D 受托制作项目，将在制作完成后形成收入，并进一步提升公司的品牌竞争力；在其他行业应用方面，公司不断拓展 3D 数字内容在各类行业的应用场景，取得了中共一大会址 3D 数字人、中国移动动感地带虚拟代言人等项目，发展前景良好。

基于前述竞争优势，公司在数字内容制作行业具备较强的市场竞争力，竞争对手替代公司的可能性较低。

（二）公司与主要客户合作较为稳定

报告期内，公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、NCSOFT Corporation 等游戏、动画行业知名客户合作较为稳定。其中，公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司自 2011 年或 2012 年开始建立业务合作关系，报告期内相关公司均为公司的客户，公司与其存在多个项目的持续合作。前述客户具有充足的游戏、动画产品储备及 3D 数字内容制作服务需求，对于供应商的选择标准较为严格，供应商准入门槛相对较高，公司进入前述客户供应商体系后，通常情况下，客户也不会轻易选择更换相关供应商。同时，公司基于与行业内知名客户建立长期、稳定合作关系，可在合作过程中更加及时了解客户需求，降低关系维护成本并提高合作效率，从而进一步提升客户粘性，巩固优质客户资源优势。

（三）下游客户对于数字内容制作的要求较高

与同质化竞争激烈的中低端数字内容制作领域不同，公司所处的高端数字内容制作领域中，包括游戏、动画领域在内的下游客户对于数字内容的质量要求较高，相比单纯的服务价格，更加看重数字内容制作企业的技术实力、团队稳定性和大型、复杂项目成功经验，只有具备规模优势、技术优势和较强交付能力的大中型数字内容制作企业才能在该市场持续发展。因此，高端数字内容制作市场的集中度相对中低端市场更高，竞争对手相对有限，公司的综合实力更为突出。

（四）数字内容制作行业下游市场广阔

根据市场调研公司 Newzoo 发布的《2020 年全球游戏市场报告》，2014 年-2020 年全球游戏行业市场规模年均复合增长率为 11.10%；2020 年全球游戏行业市场规模约为 1,593 亿美元，较 2019 年度增长 9.33%。根据艾瑞咨询《2019 年中国动画行业研究报告》，2018 年我国动漫行业总产值为 1,712 亿元，2014 年-2018 年我国动漫行业总产值年均复合增长率为 14.39%。公司主要下游市场中，游戏、动画等行业规模持续发展，能够为 3D 数字内容制作行业创造充足的订单需求和业务机会。综上，竞争对手与公司之间不存在较强的替代性。

3-7、补充说明服务采购涉及的具体环节和内容，是否涉及发行人核心业务及重要技术，相关采购是否属于分包行为，是否须经客户同意；报告期内前五大服务采购供应商的名称、成立时间、住所、注册资本、股权结构，该等供应商主要收入是否均来自于发行人

3-7-1、补充说明服务采购涉及的具体环节和内容，是否涉及发行人核心业务及重要技术

公司服务采购分为业务服务采购和技术服务采购，公司设立发展协作部统一负责服务采购事宜。业务服务采购是指为解决客户订单量波动及客户制作周期要求等因素导致公司制作人员临时性不足问题，公司通过向供应商采购辅助性制作（如部分图像制作、背景绘制等）、后期项目制作（如摄影、聘用导演演员、动画配音、技术指导）部分相关环节服务，保证公司 3D 数字内容制作业务的交付能力，均为临时性、辅助性的采购；技术服务采购指公司向供应商采购软件开发及技术支持等相关服务。

公司对外进行服务采购的目的是为了保障项目顺利完成、提升项目制作效率，具备商业合理性，公司对外进行服务采购的环节不涉及公司核心业务及重要技术。

3-7-2、相关采购是否属于分包行为，是否须经客户同意

（一）相关采购是否属于分包行为

《中华人民共和国民法典》第七百九十一条规定：“发包人可以与总承包人订立建设工程合同，也可以分别与勘察人、设计人、施工人订立勘察、设计、施工承包合同。发包人不得将应当由一个承包人完成的建设工程支解成若干部分发包给数个承包人。总

承包人或者勘察、设计、施工承包人经发包人同意，可以将自己承包的部分工作交由第三人完成。第三人就其完成的工作成果与总承包人或者勘察、设计、施工承包人向发包人承担连带责任。承包人不得将其承包的全部建设工程转包给第三人或者将其承包的全部建设工程支解以后以分包的名义分别转包给第三人。禁止承包人将工程分包给不具备相应资质条件的单位。禁止分包单位将其承包的工程再分包。建设工程主体结构的施工必须由承包人自行完成。”

《房屋建筑和市政基础设施工程施工分包管理办法》第五条规定：“房屋建筑和市政基础设施工程施工分包分为专业工程分包和劳务作业分包。本办法所称专业工程分包，是指施工总承包企业（以下简称专业分包工程发包人）将其所承包工程中的专业工程发包给具有相应资质的其他建筑业企业（以下简称专业分包工程承包人）完成的活动。本办法所称劳务作业分包，是指施工总承包企业或者专业承包企业（以下简称劳务作业发包人）将其承包工程中的劳务作业发包给劳务分包企业（以下简称劳务作业承包人）完成的活动。本办法所称分包工程发包人包括本条第二款、第三款中的专业分包工程发包人和劳务作业发包人；分包工程承包人包括本条第二款、第三款中的专业分包工程承包人和劳务作业承包人。”第十六条规定：“分包工程承包人应当按照分包合同的约定对其承包的工程向分包工程发包人负责。分包工程发包人和分包工程承包人就分包工程对建设单位承担连带责任。”

《建设工程勘察设计管理条例》第十九条规定：“除建设工程主体部分的勘察、设计外，经发包方书面同意，承包方可以将建设工程其他部分的勘察、设计再分包给其他具有相应资质等级的建设工程勘察、设计单位。”

根据前述法律、法规的相关规定，分包主要是指在建设工程勘察、设计、施工领域，承包人按照合同约定或者经发包人同意，将建设工程的部分非主体结构的勘察、设计和施工工作交由第三人完成，并由第三人就其完成的工作成果与承包人向发包人承担连带责任的行为；接受分包的人应当具备相应的资质条件，并不得再次分包。

一方面，公司主营业务包括 3D 数字内容制作服务业务和原创数字内容创制及投资业务，相关服务采购不涉及建设工程勘察、设计、施工领域，不属于分包行为。

另一方面，在公司所涉及服务采购的业务中，公司负责核心业务环节和全部项目工

作质量，并在销售合同中约定向客户独立承担全部合同责任，公司实施相关采购系基于自身工作需要，并非直接将全部或部分销售合同中的履约义务直接委托相关供应商完成；公司业务服务采购主要向供应商采购辅助性制作（如部分图像制作、背景绘制等）、后期项目制作（如摄影、聘用导演演员、动画配音、技术指导）部分相关环节服务，均为临时性、辅助性的采购，技术服务采购主要向供应商采购软件开发及技术支持等相关服务，相关服务供应商依据公司与其签订的采购合同仅就其工作成果向公司承担责任，而不向公司的客户承担连带责任。因此，相关采购与建设工程领域的分包在责任承担方面有所区别。

综上，公司相关服务采购不属于分包行为。

（二）相关采购是否须经客户同意

公司服务采购对应的项目合同未对相关采购事项进行明确约定的，该类合同下公司进行服务采购符合与客户的合同约定。

报告期内，发行人部分业务由于采用客户的格式合同等原因，相关业务合同中存在“乙方应亲自开发制作每批产品，不得委托他人进行”、“乙方未经甲方书面同意，不得委托第三方来完成甲方基于本框架协议及具体需求发包确认单中要求乙方制作的任何部分”、“未经甲方书面同意，乙方不得将本协议约定业务交由第三人完成”等限制发行人与第三方合作的条款。

在公司所涉及服务采购的业务中，公司负责核心业务环节和全部项目工作质量，并在销售合同中约定向客户独立承担全部合同责任，公司实施相关采购系基于自身工作需要，并非直接将全部或部分销售合同中的履约义务直接委托相关供应商完成；公司的业务服务采购是指为解决客户订单量波动及客户制作周期要求等因素导致公司制作人员临时性不足问题，公司通过向供应商采购辅助性制作（如部分图像制作、背景绘制等）、后期项目制作（如摄影、聘用导演演员、动画配音、技术指导）部分相关环节服务，保证公司 3D 数字内容制作业务的交付能力，均为临时性、辅助性的采购，不涉及公司核心业务及重要技术，公司对外进行服务采购的目的是为了保障项目顺利完成，提升项目制作效率。

报告期内，发行人与客户之间不存在因项目涉及对外服务采购而发生纠纷的情况。

对于该类合同，公司实际控制人赵锐已出具了相关承诺：如因公司或其子公司将项目与第三方合作行为导致公司或其子公司受到损失，则其将全额承担由此造成的所有损失。

此外，经查询同行业可比公司的公开文件，丝路视觉在业务经营过程中存在服务于CG数字内容的外协服务，包括部分实景拍摄、后期加工以及其他外协服务等，凡拓数创在业务经营过程中存在数字内容外协采购，主要包括动画制作、设计服务、摄影配音、软件开发等，上述同行业可比公司亦存在类似对外服务采购的情形。

3-7-3、报告期内前五大服务采购供应商的名称、成立时间、住所、注册资本、股权结构，该等供应商主要收入是否均来自于发行人

报告期内，公司前五大服务采购供应商的基本情况如下：

序号	供应商名称	成立时间	住所	注册资本	股权结构
1	上海红土视觉科技有限公司	2020.4	上海市崇明区长兴镇潘园公路 1800 号 3 号楼 73960 室（上海泰和经济发展区）	50 万元人民币	郑锴持股 50%、高杨持股 50%
2	厦门漫行者科技有限公司	2018.8	厦门市思明区桃园路 16 号 711 室之二	10 万元人民币	厦门创想视角科技有限公司持股 51%、叶荣旭持股 49%
3	烟台奇点数字影像有限公司	2016.5	山东省烟台市芝罘区通世南路 7 号 602-604、607-616	50 万元人民币	刘清军持股 100%
4	武汉两点十分文化传播有限公司	2011.9	武汉东湖新技术开发区关山大道 465 号中国光谷创意产业基地曙光广场一期培训楼(二号楼)第八层 810-811 号室	1,792.6238 万元人民币	王世勇持股 43.1837%、浙江东阳阿里巴巴影业有限公司持股 18.00%、北京泡泡玛特文化创意有限公司持股 10.2259%、武汉染色文化发展中心（有限合伙）持股 9.1712%、上海峰瑞创业投资中心（有限合伙）持股 7.2782%、武汉光谷成长创业投资基金有限公司持股 3.3304%、中文在线数字出版集团股份有限公司持股 2.1913%、上海鹰角网络科技有限公司持股 2.1913%、安吉博跃投资合伙企业（有限合伙）持股 1.5815%、安吉博沁投资合伙企业（有限合伙）持股 1.5815%、杭州波波和朋友们投资合伙企业（有限合伙）

序号	供应商名称	成立时间	住所	注册资本	股权结构
					持股 1.2652%
5	南京超能动漫设计有限公司	2015.1	南京市雨花台区凤集大道 15 号 30 幢 A07-1 栋 207 室	500 万元人民币	颜超持股 80%、李国芹持股 20%
6	河南随影数据科技有限公司	2019.8	郑州高新技术产业开发区西四环与冬青街交叉口企业公园 28 号楼 5 单元 3 楼	200 万元人民币	张石岩持股 99%、原佩佩持股 1%
7	南京吾皇网络科技有限公司	2017.9	南京市秦淮区友谊河路 7 号	525 万元人民币	吴佳俐持股 57.1429%、黄磊持股 38.0952%、南京紫金科技创业投资有限公司持股 4.7619%
8	长沙市吉祥树动漫设计有限公司	2014.11	湖南省长沙市岳麓区咸嘉湖街道润泽园小区 A23 栋三单元 406 室	200 万元人民币	欧勇持股 100%
9	上海科尼软件技术有限公司	2013.3	青浦区公园路 99 号舜浦大厦 7 层 A 区 719 室	1,000 万元人民币	郑洋持股 95%、上海科尼信息技术有限公司持股 5%
10	南京友拓信息技术有限公司	2013.12	南京市雨花台区软件大道 168 号 3 幢 5 层 501 室	500 万元人民币	居俊持股 40%、赵晓阳持股 10%、杨彦持股 10%、赵凤杰持股 10%、唐静持股 10%、耿鑫持股 10%、朱飞持股 10%
11	南京协拓网络科技有限公司	2016.6	南京市雨花台区软件大道 180 号 03 栋 402 室	100 万元人民币	居俊持股 40%、赵晓阳持股 10%、杨彦持股 10%、赵凤杰持股 10%、唐静持股 10%、耿鑫持股 10%、朱飞持股 10%
12	上海易铭天企业管理有限公司	2010.3	上海市杨浦区控江路 1142 号 23 幢 5073-15 室	2,000 万元人民币	上海组空网络科技有限公司持股 100%
13	上海万麟文化传播有限公司	2008.7	上海市杨浦区杨树浦路 622 号 D 座 214 室	50 万元人民币	方晨曦持股 60%、郑丽俊持股 30%、胡淼泉持股 5%、沈晓桐持股 5%
14	北京岚影影视文化有限公司	2016.7	北京市昌平区回龙观东大街 338 号创客广场 B4-002	1,000 万元人民币	北京若森数字科技股份有限公司持股 99%、周宁持股 1%
15	Profile Studios, LLC	2014.3	2780 Bert Adams Road, Atlanta, GA, 30339, USA	-	-
16	LOTA DIGITAL LTD	2008.3	470South Makara Road, Rd 2, Karori, 6972 , New Zealand	-	Shawn Bruce Dunn 持股 50%、Kirsten jean Skjenna 持股 50%
17	Yeahtone Technology Inc	2017.2	15918 HALLIBURTON	-	-

序号	供应商名称	成立时间	住所	注册资本	股权结构
			RDHACIENDA HEIGHTS CA 91745		

注：部分境外供应商相关信息无法获取。

公司已制定了供应商管理相关制度，供应商评审一般以资料评审，通过作品、公司情况介绍、参与过的项目经验评估供应商的作品等级，擅长风格及类型等。

根据相关供应商出具的书面确认，通过企查查、实地走访、视频访谈、查询供应商网站等方式了解供应商的相关情况，报告期内，前述供应商不存在主要收入均来自于发行人的情况。

3-8、补充说明 3D 数字内容制作的具体流程和环节，是否涉及人物外形设计

3-8-1、3D 数字内容制作的具体流程和环节

公司 3D 数字内容制作主要分为游戏 3D 数字内容受托制作和动画 3D 数字内容受托制作，各类业务的具体流程和环节如下：

（一）游戏 3D 数字内容受托制作

1、游戏策划

该流程主要对游戏的剧情、风格进行策划，包括游戏中各种故事、事件的安排；同时，对于游戏世界中的角色进行设计，并赋予他们不同的性格和特性。

2、设定制作流程

该流程主要包括角色设定、场景氛围和细化图的设定。制作人员将策划的文字方案转化为二维形象或者图片，为后续的三维美术制作提供最终的形象参考。

3、3D 图像制作流程

该流程主要包括角色制作和场景关卡制作两部分。对于角色制作，首先是建立 3D 模型，在三维软件里制作完成角色的 3D 数据模型，是一个将平面设计图变成 3D 结构的过程；其次是绑定，即给角色模型加上可用于控制的骨骼系统，用于后续的动画制作流程；最后是材质贴图，即给角色模型赋予现实中的纹理，色彩和物理材料质感，完成

最终的角色。对于场景关卡制作，即将策划阶段对于游戏故事发展情节上的不同场所进行三维的转化，包括关卡拆分、资产拆分、场景和道具资产建模，将 3D 资产和场景进行整合。

4、动画制作流程

该流程主要通过动作捕捉或者动画制作人员直接创建动画数据，然后将动作数据处理后赋予目标角色，使目标角色可以重现捕捉的动作或者设计的效果并且符合创意需求；最后加入自然或魔法的特效效果，完成整个动画环节的制作。

5、引擎整合

完成上述制作流程后，将所有制作的内容在引擎中进行整合，通过查看、播放以及检验，确保数据能在游戏引擎中以一定的每秒帧率进行流畅交互，实现游戏设计和美术设计的统一性，最终将游戏策划变成游戏结果。

（二）动画 3D 数字内容受托制作

1、设定及故事版制作流程

该流程主要对角色、场景、道具、特效等进行初步设定，并制作成设计图；同时，进行故事版的制作，即故事脚本的视觉化，将剧本的文字描述转换成叙述故事进展的动态 2D 图像；将静态故事版剪辑成视频，大致展现故事的叙事节奏与长度。

2、3D 图像制作流程

该流程主要为角色制作。对于角色制作，首先是建立 3D 模型，在三维软件里制作完成角色的 3D 数据模型，是一个将平面设计图变成 3D 结构的过程；其次是绑定，即给角色模型加上可用于控制的骨骼系统，用于后续的动画制作流程；最后是材质贴图，即给角色模型赋予现实中的纹理，色彩和物理材料质感，完成最终的角色。

3、动画制作流程

该流程主要通过动作捕捉或者动画制作人员直接创建动画数据，然后将动作数据处理后赋予目标角色，使目标角色可以重现捕捉的动作或者设计的效果并且符合创意需求；然后通过添加摄像机，体现镜头下的动作效果；最后加入自然或魔法的特效效果，完成

整个动画环节的制作。

4、渲染制作流程

该流程主要将前期制作完成的 3D 数字模型整合在一个三维场景中，通过设定三维场景中的摄像机位置计算光源对物体的影响，根据 3D 数字模型表面材质类型、纹理等差异呈现出阴影、反射等效果，使画面更加逼真。

3-8-2、是否涉及人物外形设计

在公司 3D 数字内容制作过程中，部分项目涉及人物外形设计。人物外形设计主要是指根据客户提供的造型需求或者项目创意等信息，进行人物的外观、服装、表情等详细的 2D 设计，并提供用于后续 3D 制作环节的人物外形设计图纸，包括透视图、正侧视图等。

例如，客户需要设计一个男性的英雄角色，并提供角色的脸部、服装、个性等文字说明，公司制作人员会制作出若干个人物外形创意草稿。客户选择并确认后，制作人员会进一步细化设计，制成效果图片。后续，制作人员会制作不同角度的设计图，经客户最终确认后，完成人物外形设计的制作任务。

3-9、补充说明 2020 年度向北京岚影影视文化公司采购《斗破苍穹》项目编剧、导演、美术设计等环节服务的主要用途

万达影视传媒有限公司（以下简称“万达影视”）拟就小说《斗破苍穹》原著作品开发动画电影《斗破苍穹》，委托公司提供相关前期开发服务。2020 年 4 月，万达影视和公司签署了《动画电影<斗破苍穹>项目前期开发委托合同》，公司提供的前期开发服务包括影片的策划、剧本创作、美术设计、动态故事版制作、电影全流程测试等工作；同时，公司提供影片主创人员（包括但不限于编剧、分镜、美术、剪辑等）的建议，并负责根据客户要求洽谈聘用相关主创人员。

2020 年 6 月，公司和北京岚影影视文化有限公司签署了《动画电影<斗破苍穹>项目前期开发委托服务协议》，将项目编剧、导演、美术设计等环节工作委托北京岚影影视文化有限公司完成。

《斗破苍穹》项目不属于发行人的原创数字内容创制及投资业务，发行人系基于履

行与万达影视相关合同的需要，向北京岚影影视文化有限公司采购项目相关编剧、导演、美术设计等环节服务。

3-10、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行了如下的核查程序：（1）查阅发行人报告期内通过招投标方式获得业务合同、中标通知书，了解合同约定的条款；（2）查阅了公司制定的《销售投标规定》《反腐败管理制度》等制度，了解公司对于招投标的相关内控制度建立情况及实际执行情况；（3）访谈了业务人员，了解不同业务承接模式下定价政策和定价策略；抽查了部分业务合同、沟通报价资料，了解发行人实际价格谈判过程；（4）查阅了同行业可比公司相关信息，了解同行业公司定价政策情况；（5）查阅了中宣部、工信部等政府部门及行业主管部门相关的行业规范性文件，了解行业发展趋势及监管政策的变化情况；同时查阅了报告期内，发行人客户数量情况、业务收入情况、现金流情况等，了解行业政策对发行人经营的影响；（6）查阅了发行人内部决策文件，了解报告期内原创数字内容创制及投资业务战略变化的原因；（7）查阅了原创数字内容创制主要项目资料，包括立项文件、投资协议、结算协议等，了解项目情况以及发行人权利和义务情况；（8）复核了对于相关无形资产的会计处理；（9）访谈了实际控制人，了解《故宫里的大怪兽》的开展情况；并获得了实际控制人的相关承诺；（10）访谈了业务负责人，了解合同变更等的原因以及对发行人业务的影响；（11）通过企查查、实地走访、视频访谈等方式了解客户情况，包括发行人和客户的合作历史、合作模式；查阅了部分主要客户披露的年报，了解其供应商情况；（12）查阅了采购合同，了解发行人主要采购业务构成；抽查了销售合同，了解合同关于分包行为的相关约定及限制；访谈业务负责人，了解发行人实际采购和销售情况；（13）通过企查查、实地走访、视频访谈、查询供应商网站等方式了解供应商情况，对其和发行人的业务情况进行了解，并获取相关供应商出具的书面确认；（14）访谈业务负责人，实地观摩了制作流程；（15）查阅了《斗破苍穹》项目相关合同，并访谈公司相关人员，了解项目情况。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

(1) 报告期内，发行人业务承接主要以商务谈判方式为主，通过招投标获取的项目总共 5 个，发行人项目获取方式符合法律法规和发行人的采购政策；综上，发行人通过招投标及商务谈判形式取得的项目，其服务价格及毛利率存在一定差异，主要系 3D 数字内容制作项目个性化、定制化的特点决定的，具备合理性；报告期内，发行人项目承揽过程合法合规，不存在串标、围标、暗标等情形，不存在商业贿赂或者其他不正当竞争的情形，发行人未因项目承揽受到行政处罚；

(2) 对于游戏 3D 内容受托制作业务，发行人主要结合各环节的技术难度（如是否涉及动态动作，是否添加骨骼绑定等）、项目制作难度（通常按 3D 模型的面数计算）、产品交付时间、市场报价水平等因素进行项目定价，报价形式按每个图形图像文件进行报价；对于动画 3D 内容受托制作及其他行业应用业务，发行人主要结合项目环节（如是否涉及前期创意、动作捕捉等环节）、制作内容及难度、项目档期、客户预算安排等因素制定整体项目预算，在此基础上添加预计取得的毛利水平，报价形式通常为项目整体报价；发行人制作费的定价政策与同行业可比公司不存在重大差异，对于不同的项目，相关定价和制作费的收取存在一定的波动，具有合理性；发行人已在招股说明书中补充披露了报告期内动画类和游戏类业务的客户/项目数量、合同价格变动情况。

(3) 发行人已在招股说明书中补充披露了近年来中宣部、工信部和文旅部等行业主管部门在游戏、动画领域的主要规范性文件；短期内，相关监管政策将在一定程度上影响游戏公司的发展，尤其是在游戏内容和未成年人保护方面有所缺失的企业，发行人作为游戏公司的上游，进而可能会对其经营情况产生一定影响。但从长远来看，有利于我国游戏行业的整体健康发展；游戏行业的监管风险及行业政策变化对发行人游戏 3D 内容受托制作业务的项目承揽、业务经营、流动性、款项回收等均未产生重大不利影响；发行人已积极采取措施应对游戏行业的监管风险及行业政策变化。

(4) 发行人拓展数字内容创制及投资业务具有合理的背景合和原因；发行人开展数字内容创制及投资业务过程中不存在虚增成本费用、虚增票房收入等违法违规行为；发行人未继续开展相关业务的具有合理原因，开展相关业务的固定资产可用于受托制作业务的相关制作流程，因此不涉及固定资产的处置；发行人对于无形资产中《鬼怪代理人》《星的引力》《宇宙第一社团》等 3 个作品改编权计提减值准备，具体会计处理为，

借：资产减值损失，贷：无形资产减值准备；《故宫里的大怪兽》项目主要包括《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季、《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季和《故宫里的大怪兽》动画电影，计划总投资分别为 3,043.26 万元、6,695.17 万元和 12,000.00 万元，截至 2021 年 6 月 30 日发行人实际投资分别为 2,180.23 万元、426.75 万元和 607.21 万元。第一季、第二季为合作项目，动画电影尚无合作方，其中第一季预计可实现收入能够覆盖成本实现盈利，第二季和动画电影尚处于制作前期阶段。发行人继续开展该项目具有合理原因。

（5）发行人一般在协议签订后即开始相关的制作工作，不存在延期开发的情形。发行人在合同实际履行过程中，由于客户自身原因等，可能会出现客户对于制作质量、制作周期、制作内容等具体需求发生变化，从而导致合同或订单相应发生变更，或者出现合同、订单终止的情形。发行人在与客户签署业务合同时，会充分考虑到因各类不可预计的因素导致项目发生的变更、中止或终止情况，在业务合同中订立相应的自我保护条款，保护条款的设定能够有效得保障发行人和客户顺利的开展业务合作。报告期内，发行人不存在由于合同变更、合同中止或终止给其利益带来重大损失的情形。

（6）报告期内，发行人与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、NCSOFT Corporation 等主要客户合作较为稳定，前述客户对于供应商的选择标准较为严格，供应商准入门槛相对较高，发行人进入前述客户供应商体系后，通常情况下，客户也不会轻易选择更换相关供应商；发行人不是主要客户同类业务的唯一供应商，竞争对手与发行人之间不存在较强替代性；

（7）发行人服务采购分为业务服务采购和技术服务采购，对外进行服务采购的目的是为了保障项目顺利完成、提升项目制作效率，具备商业合理性，发行人对外进行服务采购的环节不涉及核心业务及重要技术；发行人相关服务采购不属于分包行为；报告期内，发行人部分业务合同中存在限制发行人与第三方合作的条款；发行人实施相关采购系基于自身工作需要，并非直接将全部或部分销售合同中的履约义务直接委托相关供应商完成，相关服务采购均为临时性、辅助性的采购；报告期内发行人与客户之间不存在因项目涉及对外服务采购而发生纠纷的情况，且发行人实际控制人赵锐已出具相关补偿承诺；报告期内，前五大服务采购供应商不存在主要收入均来自于发行人的情况。

(8) 发行人 3D 数字内容制作主要分为动画 3D 数字内容受托制作和游戏 3D 数字内容受托制作，业务流程主要包括设定制作流程、3D 图像制作流程、动画制作流程等；发行人部分项目涉及人物外形设计。

(9) 基于履行发行人和万达影视签署的《动画电影<斗破苍穹>项目前期开发委托合同》的需要，发行人 2020 年度向北京岚影影视文化有限公司采购《斗破苍穹》项目编剧、导演、美术设计等环节服务。

4. 关于关联方与关联交易

申报材料显示显示：

(1) 报告期内，发行人为关联方乐视影业（北京）有限公司（以下简称乐视影业）制作动画电影《爵迹 2》，2018 年度相关销售收入为 10,166.08 万元，占发行人当年营业收入的 28.98%。

(2) 2019 年，扬州富海国龙影视投资中心（有限合伙）（以下简称富海国龙）与发行人签订《债转股协议》，发行人负有对富海国龙的债务合计 1,785 万元。富海国龙对于其中 285 万元债务予以免除，剩余 1,500 万元债务以债转股方认购发行人新增股本人民币 184,577.14 元，转股价格为 81.27 元/股。

(3) 2018 年、2019 年，董事会秘书周颀分别从发行人拆出资金 526 万元、680.55 万元。

(4) 南京帆成影视文化投资中心（有限合伙）（以下简称南京帆成）、富海国龙参与了发行人原创数字内容创制及投资业务。发行人作为基础收益承诺方，对南京帆成及富海国龙承担了相应的保底收益承诺。

(5) 2020 年 10 月 29 日，发行人及子公司江苏原力动画有限公司（以下简称动画有限）与南京帆成签署《帆成基金影视投资项目结算合同》，对共同投资的 5 个影视项目的结算事宜达成一致意见，发行人及动画有限应支付南京帆成项目结算金额合计 7,180.95 万元。发行人及动画有限已支付南京帆成结算金额及利息共 4,114.23 万元。

(6) 2019 年 12 月，上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司、原力天津签署了《<故宫里的大怪兽>真人动画网络剧集第一季<洞光宝石的秘密>投资摄制协议》，约定上

海腾讯企鹅影视文化传播有限公司投资 1,825.96 万元；2020 年，上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司支付了投资款 547.79 万元。

请发行人：

（1）按照《公司法》《企业会计准则》和《上市公司信息披露管理办法》及证券交易所相关业务规则等规定完整、准确披露公司关联方及关联交易情况；报告期内发生的关联交易是否按时履行了应有的审议程序，关联股东或董事在审议相关交易时是否回避，独立董事及监事会是否发表了不同意见；

（2）补充说明发行人投资及制作《爵迹 2》《妈妈咪鸭》的具体情况，包括但不限于合作方、《投资发行协议》及补充协议等的主要内容、投资方、投资金额及占比，发行人关联销售的定价依据及公允性，为完成相关项目设立的子公司情况，票房分账情况、回款情况、收益情况；相关合同条款是否符合行业惯例，电影拍摄、制作过程是否合法合规；

（3）补充说明发行人与富海国龙债务形成的时间、背景、用途及相关合同主要条款；富海国龙免除发行人 285 万元债务的原因，债转股的定价依据及公允性，与同期其他增资和股权转让价格是否存在重大差异，说明各期发行人债务重组的情形及会计处理、损益情况、对应单位的持续合作情况及各期金额、应收款；

（4）补充说明发行人及子公司动画有限和南京帆成共同投资的 5 个影视项目的具体情况，签署《帆成基金影视投资项目结算合同》的背景、原因，合计 7,180.95 万元结算金额的计算过程，对发行人未来财务状况的具体影响；

（5）补充说明周颉向发行人拆借资金的原因、用途、利息，是否履行了审议程序；报告期外是否发生关联方资金拆借行为，如有，则说明具体情况；

（6）谨慎、客观补充说明将深圳市腾讯计算机系统有限公司及其关联企业认定为发行人关联方的依据及合理性；列示报告期内发行人及其子公司与腾讯集团、乐视影业（北京）有限公司合作的具体公司名称、合作内容、金额、定价依据，相比无关第三方是否存在差异，说明相关合作的可持续性。

请保荐人、发行人律师、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

4-1、按照《公司法》《企业会计准则》和《上市公司信息披露管理办法》及证券交易所相关业务规则等规定完整、准确披露公司关联方及关联交易情况；报告期内发生的关联交易是否按时履行了应有的审议程序，关联股东或董事在审议相关交易时是否回避，独立董事及监事会是否发表了不同意见

4-1-1、按照《公司法》《企业会计准则》和《上市公司信息披露管理办法》及证券交易所相关业务规则等规定完整、准确披露公司关联方及关联交易情况

按照《公司法》第二百一十六条第（四）款、《企业会计准则第 36 号—关联方披露》《上市公司信息披露管理办法》第六十二条及《深圳证券交易所创业板股票上市规则》第 7.2.1 条至 7.2.6 条等相关规定，发行人已在招股说明书“第七节 公司治理和独立性”之“九、关联方及关联关系”和“十、报告期内关联交易”中完整、准确披露了公司的关联方、关联交易情况。

4-1-2、报告期内发生的关联交易是否按时履行了应有的审议程序，关联股东或董事在审议相关交易时是否回避，独立董事及监事会是否发表了不同意见

报告期内，发行人就关联交易履行的审议程序如下：

序号	审议内容	履行的审议程序	关联股东/董事是否回避	独立董事及监事会是否发表不同意见
1	《关于确认公司 2017 年度关联交易及预计公司 2018 年度日常性关联交易的议案》	经 2018 年 4 月 30 日召开的第一届董事会第三次会议、第一届监事会第三次会议及 2018 年 5 月 20 日召开的 2017 年年度股东大会审议通过	是	否
2	《关于确认公司 2018 年度关联交易及预计公司 2019 年度日常性关联交易的议案》	经 2019 年 4 月 19 日召开的第一届董事会第五次会议、第一届监事会第五次会议及 2019 年 5 月 10 日召开的 2018 年年度股东大会审议通过	是	否
3	《关于确认公司 2019 年度关联交易及预计公司 2020 年度日常性关联交易的议案》	经 2020 年 6 月 8 日召开的第一届董事会第八次会议、第一届监事会第六次会议及 2020 年 6 月 29 日召开的 2019 年年度股东大会审议通过	是	否

序号	审议内容	履行的审议程序	关联股东/董事是否回避	独立董事及监事会是否发表不同意见
4	《关于确认公司 2018 年度、2019 年度、2020 年度关联交易情况的议案》	经 2021 年 4 月 26 日召开的第二届董事会第三次会议及 2021 年 5 月 11 日召开的 2021 年第二次临时股东大会审议通过	是	否
5	《关于预计公司 2021 年度日常性关联交易的议案》	经 2021 年 8 月 31 日召开的第二届董事会第五次会议及 2021 年 9 月 15 日召开的 2021 年第三次临时股东大会审议通过	是	否

报告期内，发行人召开了董事会、股东大会，审议通过预计年度日常性关联交易的相关议案；发行人召开第二届董事会第三次会议及 2021 年第二次临时股东大会，确认公司 2018 年度、2019 年度、2020 年度发生的全部关联交易情况。发行人发生的关联交易已履行了相关的审议程序，关联股东或董事在审议相关交易时履行了回避程序，独立董事及监事会未发表不同意见。

4-2、补充说明发行人投资及制作《爵迹 2》《妈妈咪鸭》的具体情况，包括但不限于合作方、《投资发行协议》及补充协议等的主要内容、投资方、投资金额及占比，发行人关联销售的定价依据及公允性，为完成相关项目设立的子公司情况，票房分账情况、回款情况、收益情况；相关合同条款是否符合行业惯例，电影拍摄、制作过程是否合法合规

4-2-1、补充说明发行人投资及制作《爵迹 2》《妈妈咪鸭》的具体情况，包括但不限于合作方、《投资发行协议》及补充协议等的主要内容、投资方、投资金额及占比，发行人关联销售的定价依据及公允性，为完成相关项目设立的子公司情况，票房分账情况、回款情况、收益情况；

（一）发行人投资及制作《爵迹 2》《妈妈咪鸭》的具体情况

1、《爵迹 2》

《爵迹 2》项目是发行人参与投资的动画电影项目，乐视影业为电影《爵迹 2》的摄制单位。

公司控股子公司动画有限与乐视影业签署了《“爵迹 2”3D 动画电影投资发行协议》

及相关补充协议，共同投资“爵迹”3D动画系列电影之第二部。根据相关协议的约定，动画有限投资 2,532 万元，投资占比 15%，乐视影业投资 5,908 万元，投资占比 35%。2016 年 8 月，动画有限与南京帆成签订《电影<爵迹 2>投资合作协议》，动画有限将其享有的《爵迹 2》项目 6%的权益以 1,260.00 万元的价格转让给南京帆成，转让完成后，动画有限投资占比 9%，南京帆成投资占比 6%。相关协议的主要内容如下：

序号	协议名称	合作方	主要内容
1	《“爵迹 2” 3D 动画电影投资发行协议》	乐视影业 动画有限	共同投资“爵迹” 3D 动画系列电影之第二部
2	《“爵迹 2” 3D 动画电影投资发行协议之补充协议一》	乐视影业 动画有限	增加“爵迹” 3D 动画系列电影之第二部的投资额
3	《“爵迹” 3D 动画系列电影投资发行协议补充协议之二》	乐视影业 动画有限	影片的总投资额保持不变，乐视影业追加 5%的投资份额，追加后对影片的投资占比由 30%变更为 35%，动画有限的投资份额仍为 15%
4	《电影<爵迹 2>投资合作协议》	动画有限 南京帆成	动画有限将其享有的部分权益转让给南京帆成以共同投资《爵迹 2》

同时，发行人负责《爵迹 2》项目的动画受托制作。发行人与乐视影业、上海最世文化发展有限公司签署了《动画电影<爵迹 2>委托制作合同》及相关补充协议，乐视影业委托发行人承担 3D 动画电影全流程的制作工作。相关协议的主要内容如下：

序号	协议名称	合作方	主要内容
1	《动画电影<爵迹 2>委托制作合同》	乐视影业 发行人 上海最世文化发展有限公司	乐视影业作为电影《爵迹 2》摄制单位委托发行人承接 3D 动画电影前期创作，中后期动画，后期制作及制片管理等全流程的制作工作
2	《动画电影<爵迹 2>委托制作合同补充协议一》	乐视影业 发行人 上海最世文化发展有限公司	因《爵迹 2》3D 动画电影全片制作长度增加、制作档期延长而追加的内容制作工作
3	《动画电影<爵迹 2>委托制作合同补充协议二》	乐视影业 发行人 上海最世文化发展有限公司	因电影《爵迹 2》修改动画角色、制作档期延长而另行追（增）加的内容制作工作
4	《动画电影<爵迹 2>委托制作合同补充协议三》	乐视影业 发行人 上海最世文化发展有限公司	因电影《爵迹 2》拟变更为线上发行，各方就发行人交付及乐视影业支付事宜重新达成一致

2、《妈妈咪鸭》

《妈妈咪鸭》项目由发行人作为摄制成本核算方，公司自主开发与设计故事世界观、人物性格及故事背景，制定故事大纲并主导原创动画形象，动画电影的全部拍摄、制作工作均由公司负责完成。

发行人与其他合作方南京帆成、万达影视传媒有限公司、芜湖其欣石电影投资合伙企业（有限合伙）、联瑞（上海）影业有限公司、富海国龙签署了相关《投资合作协议》及补充协议，共同投资《妈妈咪鸭》项目。该项目实际制作成本为 23,231.53 万元，其中，南京帆成投资 2,500 万元，占实际制作成本的比例为 10.76%；万达影视传媒有限公司投资 2,237.1 万元，占实际制作成本的比例为 9.63%；芜湖其欣石电影投资合伙企业（有限合伙）投资 2,000 万元，占实际制作成本的比例为 8.61%；联瑞（上海）影业有限公司投资 412.8 万元，占实际制作成本的比例为 1.78%；富海国龙投资 1,500 万元，占实际制作成本的比例为 6.46%。相关协议的主要内容如下：

序号	协议名称	合作方	主要内容
1	《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》	发行人	动画有限、南京帆成共同投资、拍摄制作电影故事片《Duck Duck Goose》
		动画有限	
		南京帆成	
2	《联合投资摄制发行电影协议书》	发行人	发行人与万达影视传媒有限公司联合投资、制作、宣传及发行电影《Duck Duck Goose》
		万达影视传媒有限公司	
3	《联合投资摄制发行电影协议书之补充协议一》	发行人	发行人与万达影视传媒有限公司就电影片头字幕及宣传材料中出品方的署名排名进行了重新约定
		万达影视传媒有限公司	
4	《联合投资摄制发行电影协议书之补充协议二》	发行人	发行人与万达影视传媒有限公司就第三方动画形象传播服务、宣传推广策划服务、相关音乐作品制作改编服务及宣传物料制作服务所产生费用等未尽事宜特订立补充协议
		万达影视传媒有限公司	
5	《联合投资摄制发行电影协议书之补充协议》	发行人	发行人与万达影视传媒有限公司就电影衍生版权开发收入事宜做出调整
		万达影视传媒有限公司	
6	《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》	发行人	发行人与芜湖其欣石电影投资合伙企业（有限合伙）共同投资、联合拍摄《Duck Duck Goose》
		芜湖其欣石电影投资合伙企业（有限合伙）	
7	《电影<妈妈咪鸭>联合投资协议》	发行人	发行人与联瑞（上海）影业有限公司联合投资电影《妈妈咪鸭》
		联瑞（上海）影业有限公司	
8	《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》	发行人	发行人与富海国龙共同投资、联合拍摄电影《妈妈咪鸭》
		富海国龙	
9	《电影<Duck Duck	发行人	发行人将其在与富海国龙签署的《电影<Duck

序号	协议名称	合作方	主要内容
	Goose>投资合作协议之补充协议》	富海国龙 动画有限	Duck Goose>投资合作协议》中的权利与义务全部转让给动画有限
10	《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议之三方补充协议》	富海国龙 发行人 动画有限	《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议之补充协议》不再执行，与富海国龙签署的《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》项下的权利和义务仍由发行人享有和承担

（二）发行人关联销售的定价依据及公允性

报告期内，关于《妈妈咪鸭》项目，发行人不存在关联销售情况。

报告期内，发行人为关联方乐视影业制作动画电影《爵迹 2》的关联销售情况如下：

单位：万元

公司名称	销售内容	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
乐视影业	3D 数字内容制作	-	-	-	10,166.08

乐视影业在 2017 年初为发行人持股 5%以上的股东，2017 年 7 月持股比例下降到 5%以下，2018 年视同为发行人关联法人，2019 年起不再认定为发行人关联法人，双方的交易未再认定为关联交易。

发行人的受托制作业务为非标业务，服务内容具有个性化和定制化的非标准化特点，发行人上述关联销售内容主要为动画电影《爵迹 2》的受托制作，公司根据客户影响力、制作所需技术环节、细节复杂程度、制作周期、人工成本等多方面因素综合考虑，并经双方协商后最终确定。

《爵迹 2》项目的毛利率为 29.09%，报告期内发行人与无关联第三方同类业务（销售收入在 1,000 万元以上的项目）的平均毛利率为 32.26%。与无关联第三方相比，发行人与乐视影业的关联销售毛利率处于正常水平，公司相关定价具有合理性，不存在以关联交易形式利益输送或损害其他公司利益的情形，发行人向乐视影业的销售价格公允。

（三）为完成相关项目设立的子公司情况

《爵迹 2》项目系公司参与投资的项目，公司同时负责《爵迹 2》项目的动画受托制作，报告期内，发行人未就《爵迹 2》项目设立子公司。

《妈妈咪鸭》项目系公司作为摄制成本核算方，动画电影的全部拍摄、制作工作均由公司负责完成。发行人为《妈妈咪鸭》项目设立的子公司具体情况如下：

1、DDG

公司名称	DUCK, DUCK, GOOSE MOVIE, LLC	
住所/主要经营地	8671 HAYDEN PLACE CULVER CITY CA 90232	
注册资本	1,000 美元	
公司类型	有限责任公司	
成立日期	2014 年 2 月 11 日	
注销日期	2019 年 8 月 19 日	
主要业务情况	主要从事《妈妈咪鸭》的创作及相关业务	
股权结构	股东名称	持股比例
	美国原力 3D 动画	100%

2、原力发行

公司名称	Original Force Distribution, Inc.	
住所/主要经营地	20409 SEA GULL WAY SARATOGA CA 95070	
注册资本	50,000 美元	
公司类型	股份有限公司	
成立日期	2015 年 7 月 9 日	
注销日期	2018 年 11 月 26 日	
主要业务情况	主要从事《妈妈咪鸭》的海外发行	
股权结构	股东名称	持股比例
	原力数字	100%

（四）票房分账情况、回款情况、收益情况

1、《爵迹 2》项目

2020 年，由于《爵迹 2》项目长期未取得电影片公映许可证，电影发行方乐视影业拟将该片变更为线上发行。2020 年 11 月，动画有限与乐视影业签订《“爵迹” 3D 动画系列电影投资发行协议补充协议之二》，将该影片在中国大陆地区的信息网络传播权独家授予深圳市腾讯计算机系统有限公司，授权期限为 10 年，并约定了后续线上发行的收益分配原则。

截至 2021 年 6 月 30 日，《爵迹 2》项目不存在票房分账收入；报告期《爵迹 2》项

目参与投资的累计回款金额为 0 元，项目受托制作的累计回款为 2,770.50 万元；《爵迹 2》项目参与投资的收益情况（报告期累计实现收入扣除累计发生成本、报告期累计计提的资产减值损失，下同）为-2,117.35 万元，项目受托制作的收益情况为 3,001.02 万元。

2、《妈妈咪鸭》项目

《妈妈咪鸭》于 2018 年国内上映后票房情况不佳，根据 2018 年 9 日华夏电影发行有限责任公司出具的《国产电影<妈妈咪鸭>最终结算表（片方）》，总票房仅为 3,491.20 万元，未能覆盖宣发费用等相关成本，因此公司未有实际分得票房分账收入。报告期内，《妈妈咪鸭》项目实现的收入均为转让收入，包括预售权转让收入和衍生品授权转让收入。

截至 2021 年 6 月 30 日，报告期《妈妈咪鸭》项目的累计回款金额为 4,094.23 万元，收益情况（报告期累计实现收入扣除累计发生成本、报告期累计计提的资产减值损失）为-12,038.91 万元。

4-2-2、相关合同条款是否符合行业惯例，电影拍摄、制作过程是否合法合规

（一）相关合同条款是否符合行业惯例

公司与相关合作方在《妈妈咪鸭》《爵迹 2》的相关合作协议中约定了公司对合作方收益保底补偿的合同条款，具体情况如下：

协议名称	收益保底条款
《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》	发行人和南京帆成合作投资拍摄电影《Duck Duck Goose》，南京帆成优先于发行人收回投资本金加 20%的基础收益，发行人以其投资资金来保证南京帆成本金及基础收益的返还。
《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》及相关补充协议	发行人和富海国龙合作投资拍摄电影《Duck Duck Goose》，富海国龙优先于发行人收回投资本金加 20%的基础收益，发行人以其投资资金来保证富海国龙本金及基础收益的返还。
《电影<爵迹 2>投资合作协议》	动画有限将其在电影《爵迹 2》中 6%的权益转让给南京帆成，南京帆成优先于动画有限收回投资本金加 10%的基础收益，动画有限以其投资资金来保证南京帆成本金及基础收益的返还。

经查询上市公司公开披露的相关信息，部分涉及影视业务的上市公司关于保底协议的相关描述如下：

涉及上市公司	关于影视业务保底协议的相关描述
华谊兄弟	华谊兄弟全资子公司华谊兄弟国际有限公司（以下简称“华谊国际”）为实际经营的需要，与复星文化传媒控股有限公司（以下简称“复星传媒”）关于电影项目《月球陨落（Moonfall）》（暂定名，以下简称“影片”）在平等、自愿的基础上，本着互利互惠的原则，经友好协商，签署影片的联合投资协议书及补充协议。华谊国际拟对复星传媒的影片投资额及保底收益提供差额补足性质的担保，在（i）影片于中国大陆地区首次上映后一年内，或（ii）2022 年 12 月 31 日（以较早发生者为准），向复星传媒支付其按照联合投资协议书已实际取得的各项收益低于其投资总额及保底收益之间的差额（如有）。
唐德影视	在电影业务方面，考虑到其 To C 的特性，公司的经营策略是在防范风险的基础上实现稳健的收益，通过将份额溢价出售的方式提前收回成本，赚取发行费用和票房超额收益，或者以与其他保底发行方合作的方式提前锁定收益。

综上，部分涉及影视业务的上市公司在业务经营过程中与合作方有类似约定，发行人相关合同条款符合行业惯例。

（二）电影拍摄、制作过程是否合法合规

1、《爵迹 2》

发行人承担《爵迹 2》全流程的动画受托制作工作，未参与《爵迹 2》的拍摄，《爵迹 2》拍摄单位为乐视影业。

根据当时有效的《电影剧本（梗概）备案、电影片管理规定》第五条：“持有《摄制电影许可证》的电影制片单位和在地市级以上工商部门注册登记的各类影视文化单位（以下简称影视文化单位）摄制电影片，应在拍摄前将电影剧本（梗概）送广电总局或相应的实行属地审查的省级广电部门备案。联合摄制电影片的，应当由其中的一个单位提前办理备案手续。”

经核查，乐视影业作为备案单位取得了《爵迹 2：冷血狂宴》的备案，备案立项号：影动备字[2015]第 182 号，备案结果：原则上同意摄制。

2、《妈妈咪鸭》

发行人就《妈妈咪鸭》的拍摄、制作取得的相关备案、许可、审批等具体如下：

2014 年 7 月 1 日，原力有限取得了江苏省广播电影电视局发放的苏影单证字[2014]第 028 号（影动备字[2014]第 070 号）《摄制电影许可证（单片）》，限摄制《妈妈咪鸭》

相关影片使用。

根据国家电影局网站备案公示的信息，原力有限取得了《雁爸鸭仔》（暨《妈妈咪鸭》）的备案，备案立项号：影动备字[2014]第 070 号，备案结果：同意拍摄。

2017 年 12 月 20 日，原力有限取得国家新闻出版广电总局电影管理局发放的电审动字[2017]第 029 号《电影片公映许可证》。

根据江苏省电影局 2021 年 2 月 25 日出具的证明文件，证明发行人自电影《妈妈咪鸭》备案、摄制、公映至该证明出具日未发现违反电影相关法律、法规和规范性文件规定并受到行政处罚的情形。

南京市市场监督管理局于 2020 年 9 月 28 日、2021 年 1 月 15 日和 2021 年 8 月 31 日分别出具证明文件，发行人在报告期内没有受到南京市市场监督管理局行政处罚。南京市建邺区文化和旅游局于 2021 年 1 月 13 日、2021 年 7 月 29 日出具证明文件，发行人在报告期内没有受到南京市建邺区文化和旅游局的行政处罚。

综上，发行人相关电影拍摄、制作过程合法合规。

4-3、补充说明发行人与富海国龙债务形成的时间、背景、用途及相关合同主要条款；富海国龙免除发行人 285 万元债务的原因，债转股的定价依据及公允性，与同期其他增资和股权转让价格是否存在重大差异，说明各期发行人债务重组的情形及会计处理、损益情况、对应单位的持续合作情况及各期金额、应收款

4-3-1、补充说明发行人与富海国龙债务形成的时间、背景、用途及相关合同主要条款

2015 年 4 月，富海国龙、原力数字、动画有限共同签署了《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》，约定富海国龙对公司投资及制作的《妈妈咪鸭》电影项目投资 1,500.00 万元人民币，同时约定富海国龙优先于公司收回投资本金加 20%的基础收益，超过投资本金的部分收益，富海国龙承担 5%的税负成本。合同主要条款如下：

序号	协议名称	签署方	主要条款

1	《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》	发行人	第二条：投资方式 1、投资比例 本片总预算即全世界版权制片投资总额为：12,300 万元人民币，不包含国内外宣发费用。双方共同投资，其中发行人及其合作方投资 10,800 万人民币，占投资总额的 87.805%；富海国龙投资 1,500 万人民币，占投资总额的 12.195%，富海国龙根据此投资比例参与收益分配。 第六条：发行收益分配
		富海国龙	4、（1）富海国龙优先于发行人收回投资本金加 20%的基础收益，发行人将以其在本片中的投资资金来保证富海国龙本金及基础收益的返还，在富海国龙未收回投资本金及 20%的基础收益前，发行人不得以任何形式分得该剧收益。

富海国龙分别于 2015 年 5 月、2015 年 7 月和 2017 年 10 月向公司支付投资款合计 1,500.00 万元。2018 年 3 月，《妈妈咪鸭》在国内院线上映。由于项目成本投入过高以及票房不佳等因素，该项目亏损严重。根据上述投资合作协议的约定，公司需偿还富海国龙投资本金加基础收益合计 1,785.00 万元。

4-3-2、富海国龙免除发行人 285 万元债务的原因，债转股的定价依据及公允性，与同期其他增资和股权转让价格是否存在重大差异

发行人 2019 年已在筹备上市过程中，富海国龙看好动画制作行业及发行人未来发展前景，同时，与富海国龙存在一致行动关系的东方富海、东方富海二号、富海华金、富海铎创、富海创新、富海扬帆均已投资入股发行人，为获取更高的投资回报，富海国龙拟以其对发行人享有的 1,785.00 万元债权入股，具体为以 1,500 万元债权认缴发行人新增股份，免除剩余的 285 万元债务。

根据坤元评估出具的《评估报告》（坤元评报[2019]709 号），截至评估基准日 2019 年 6 月 30 日，前述债权资产的评估价值为 1,785 万元。

2019 年 7 月 1 日，原力数字召开 2019 年第一次临时股东大会，同意原力数字股本从 23,564,348.57 元增至 24,056,554.27 元，其中南京高科以 1,500 万元货币资金认购新增股本 184,577.14 元；富海华金以 500 万元货币资金认购新增股本 61,525.71 元；富海创新以 500 万元货币资金认购新增股本 61,525.71 元；富海国龙以对公司的 1,500 万元债权实施债转股，认购新增股本 184,577.14 元。

本次增资的价格为 81.27 元/股，系参考公司前一轮（E 轮）融资的价格，富海国龙以债权认购增资的价格与同期增资的南京高科、富海华金、富海创新的增资价格相同，

定价具备公允性，与同期其他增资和股权转让价格不存在重大差异。

4-3-3、说明各期发行人债务重组的情形及会计处理、损益情况、对应单位的持续合作情况及各期金额、应收款

（一）说明各期发行人债务重组的情形及会计处理、损益情况

报告期内，发行人实施的债务重组相关情况如下：

2019 年 10 月，公司与万达影视传媒有限公司（以下简称“万达影视”）签订《电影<妈妈咪鸭>结算协议》，双方认可《妈妈咪鸭》项目亏损，一致同意互不追索下述各笔应付款，相互抵销。其中，万达影视应付公司 9,427,639.12 元，公司应付万达影视 8,639,799.41 元，差额 787,839.71 元由公司计入营业外支出。

2019 年，公司与富海国龙签订债转股协议，协议签订时公司对富海国龙的债务金额为 17,850,000.00 元，约定其中 2,850,000.00 元的债务予以免除，剩余 15,000,000.00 元认购新增股本人民币 184,577.14 元，其余计入公司的资本公积-资本溢价。此次债务重组所清偿债务的账面价值与转让资产的账面价值以及权益工具和重组债务的确认金额之和的差额为 2,850,000.00 元，对所得税的影响额为 427,500.00 元。因富海国龙与实施债转股前公司股东富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金的实际控制人均为陈玮，为一致行动关系，此次转股属于权益性交易，因此将税后此次债务重组所清偿债务的账面价值与转让资产的账面价值以及权益工具和重组债务的确认金额之和的差额 2,422,500.00 元计入公司资本公积。

（二）对应单位的持续合作情况及各期金额、应收款

报告期内，公司与富海国龙不存在其他合作情况。

2020 年 4 月 8 日，万达影视与发行人签署《动画电影<斗破苍穹>项目前期开发委托协议》，约定发行人为万达影视提供前期开发服务，合同金额为 610 万元。截至 2021 年 6 月 30 日，因项目尚未交付，发行人尚未确认收入，该项目合同负债金额为 99.62 万元。

4-4、补充说明发行人及子公司动画有限和南京帆成共同投资的 5 个影视项目的具体情况，签署《帆成基金影视投资项目结算合同》的背景、原因，合计 7,180.95 万元

结算金额的计算过程，对发行人未来财务状况的具体影响

4-4-1、补充说明发行人及子公司动画有限和南京帆成共同投资的 5 个影视项目的具体情况

（一）《妈妈咪鸭》项目

2015 年 8 月，南京帆成、原力数字、动画有限共同签署了《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》，约定南京帆成投资 2,500.00 万元。同时约定，南京帆成优先于公司收回投资本金加 20%的基础收益；超过投资本金的收益部分，南京帆成承担 5%的税负成本。

（二）《爵迹》项目

2016 年 1 月，南京帆成、原力数字、动画有限共同签署了《电影<爵迹>投资合作协议》，约定公司将其持有的《爵迹》影片 6%权益以人民币 1,014.00 万元的价格转让给南京帆成，同时约定，南京帆成优先于公司收回投资本金加 20%的基础收益，超过投资本金的收益部分，南京帆成承担 5%的税负成本。

（三）《Oldzilla》项目

2016 年 8 月，南京帆成、原力数字、动画有限共同签署了《电影<Oldzilla>投资合作协议》，约定南京帆成投资 2,500.00 万元人民币。同时约定，南京帆成优先于公司收回投资本金加 20%的基础收益，超过投资本金的收益部分，南京帆成承担 5%的税负成本。最终南京帆成实际投资 2,375.00 万元；2018 年 8 月，公司决定不再继续开发《Oldzilla》项目，将《Oldzilla》项下所有权利义务均变更为《故宫里的大怪兽》项下各方权利义务。

（四）《爵迹 2》项目

2016 年 8 月，南京帆成、动画有限签署了《电影<爵迹 2>投资合作协议》，约定公司将其持有的《爵迹 2》影片 6%权益以人民币 1,260.00 万元的价格转让给南京帆成。同时约定，南京帆成优先于公司收回投资本金加 10%的基础收益；超过投资本金的收益部分，南京帆成承担 5%的税负成本。

（五）《RACHET&CLANK》项目

2016年1月，南京帆成和原力数字签署了《电影<RACHET&CLANK>投资转让协议》，约定南京帆成以72.00万美元（折合人民币464.40万元）受让原力数字持有《RACHET&CLANK》影片3.42%的份额。

4-4-2、签署《帆成基金影视投资项目结算合同》的背景、原因，合计7,180.95万元结算金额的计算过程，对发行人未来财务状况的具体影响

由于南京帆成投资的项目收益均不理想，未来也拟不再继续开展电影投资业务，2020年11月20日，南京帆成召开了合伙人协议，经11名合伙人一致表决同意南京帆成进行清算，同时成立清算组。2020年10月29日，发行人及子公司动画有限和南京帆成签署了《帆成基金影视投资项目结算合同》，双方对共同投资的5个影视项目的结算事宜达成一致意见，发行人及子公司动画有限应支付南京帆成项目结算金额合计7,180.95万元，其中2020年9月支付280.95万元，自2020年10月至2021年12月每月支付460.00万元。并且自2020年10月1日起至剩余未结算金额实际结算日，发行人及子公司动画有限按照年利率4.35%（单利）支付剩余未结算金额所产生的利息。

前述7,180.95万元结算金额的计算过程如下：

单位：万元

序号	项目名称	投资金额	基础收益率	应结算金额	已支付金额	待结算金额
1	《妈妈咪鸭》	2,500.00	20.00%	2,975.00	1,206.66	7,180.95
2	《爵迹》	1,014.00	20.00%	1,206.66		
3	《爵迹2》	1,260.00	10.00%	1,379.70		
4	《RACHET&CLANK》	464.40	-	0.00		
5	《Oldzilla》	2,375.00	20.00%	2,826.25		
合计	-	7,613.40	-	8,387.61		

注：应结算金额=投资金额+投资金额*基础收益率*(1-5%)，由南京帆成承担基础收益中5%的相关税费。

截至2021年6月30日，发行人及子公司尚需向南京帆成支付的应结算金额为3,231.51万元（含利息），占发行人截至2021年6月30日合并报表总资产和归属于母公司股东的股东权益的比例分别为5.65%、7.96%，占比相对较低；截至2021年6月30日，发行人及子公司货币资金余额为22,606.43万元，2021年1-6月经营活动产生的现金流量净额2,410.46万元，发行人具有充足的货币资金和良好的经营活动现金流，相

关结算不会对发行人未来财务状况产生重大不利影响。

4-5、补充说明周颀向发行人拆借资金的原因、用途、利息，是否履行了审议程序；报告期外是否发生关联方资金拆借行为，如有，则说明具体情况

报告期内发行人与周颀的资金拆借情况如下：

单位：万元

关联方	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	拆借资金流入	拆借资金流出	拆借资金流入	拆借资金流出	拆借资金流入	拆借资金流出	拆借资金流入	拆借资金流出
周颀	-	-	205.00	-	475.55	680.55	526.00	526.00
合计	-	-	205.00	-	475.55	680.55	526.00	526.00

报告期内，周颀向发行人资金拆借主要为周颀个人资金需求，包括个人及家庭资金周转、朋友的临时借款需求。截至 2020 年末，周颀已全额归还了上述拆出资金并支付了相应的利息合计 32.40 万元，关联方资金拆借已经清理完毕。

2021 年，公司召开第二届董事会第三次会议和 2021 年第二次临时股东大会，对报告期内上述关联方资金拆借情况予以确认。

报告期外（自 2021 年 7 月 1 日至本回复出具之日），发行人未发生与关联方资金拆借的情况。

4-6、谨慎、客观补充说明将深圳市腾讯计算机系统有限公司及其关联企业认定为发行人关联方的依据及合理性；列示报告期内发行人及其子公司与腾讯集团、乐视影业（北京）有限公司合作的具体公司名称、合作内容、金额、定价依据，相比无关第三方是否存在差异，说明相关合作的可持续性

4-6-1、谨慎、客观补充说明将深圳市腾讯计算机系统有限公司及其关联企业认定为发行人关联方的依据及合理性

《深圳证券交易所创业板股票上市规则》规定“7.2.3 具有下列情形之一的法人或者其他组织，为上市公司的关联法人：（一）直接或者间接控制上市公司的法人或者其他组织；（二）由前项所述法人直接或者间接控制的除上市公司及其控股子公司以外的法人或者其他组织；（三）由本规则第 7.2.5 条所列上市公司的关联自然人直接或者间

接控制的，或者担任董事（独立董事除外）、高级管理人员的，除上市公司及其控股子公司以外的法人或者其他组织；（四）持有上市公司 5%以上股份的法人或者一致行动人；（五）中国证监会、本所或者上市公司根据实质重于形式的原则认定的其他与上市公司有特殊关系，可能造成上市公司对其利益倾斜的法人或者其他组织。”

林芝利创、深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称“腾讯计算机”）的相关情况及关联关系具体如下：

1、截至本回复签署日，林芝利创的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例
1	深圳市利通产业投资基金有限公司	10,000	100.00%

深圳市利通产业投资基金有限公司（以下简称“深圳利通”）由自然人李慧敏、朱劲松、陈菲、胡敏合计控股 100%。

2、根据林芝利创、深圳利通以及李慧敏、朱劲松、陈菲、胡敏出具的《说明函》、阅文集团（香港联合交易所上市公司，股份代码：772）披露的 2020 年年度报告，深圳利通系腾讯控股有限公司（Tencent Holdings Limited，香港联交所股票代码：700，简称“腾讯控股”）的下属公司。

3、根据腾讯控股披露的 2018 年、2019 年、2020 年年度报告，腾讯计算机为腾讯控股的附属公司。

4、根据林芝利创、腾讯计算机出具的说明函，腾讯计算机与林芝利创为一致行动人。

根据前述情况，林芝利创持有公司 12.13%的股份，是公司的关联法人；林芝利创为深圳利通的全资子公司，深圳利通为腾讯控股的下属公司；腾讯计算机为腾讯控股的附属企业，且腾讯计算机与林芝利创为一致行动人。根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》第 7.2.3 条第（四）款、第（五）款的相关规定，同时为了便于投资者清晰判断公司的独立性和持续经营能力，基于谨慎性和实质重于形式原则，发行人将报告期内与公司存在业务合作交易的腾讯计算机及其关联企业认定为关联方。

综上，发行人将腾讯计算机及其关联企业认定为关联方具有合理性。

4-6-2、列示报告期内发行人及其子公司与腾讯集团、乐视影业（北京）有限公司合作的具体公司名称、合作内容、金额、定价依据，相比无关第三方是否存在差异，说明相关合作的可持续性

（一）报告期内发行人及其子公司与腾讯集团、乐视影业（北京）有限公司合作的具体公司名称、合作内容、金额、定价依据，相比无关第三方是否存在差异

1、腾讯集团

（1）采购合作

单位：万元

公司名称	合作内容	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
深圳市腾讯创业基地发展有限公司	职工培训	-	-	12.50	-
深圳市腾讯计算机系统有限公司	观影券购买	-	3.65	-	-

公司与腾讯集团的采购金额较小，采购价格参照市场价格并协商确定，关联交易定价合理，相比无关第三方不存在重大差异。

（2）销售合作

单位：万元

公司名称	合作内容	金额
2021 年 1-6 月		
海南腾讯网络信息技术有限公司	3D 数字内容制作	23.58
深圳市腾讯计算机系统有限公司	3D 数字内容制作	377.36
深圳市腾讯信息技术有限公司	3D 数字内容制作	0.57
腾讯科技（北京）有限公司	3D 数字内容制作	65.38
腾讯科技（成都）有限公司	3D 数字内容制作	1,153.65
腾讯科技（上海）有限公司	3D 数字内容制作	115.83
腾讯科技（深圳）有限公司	3D 数字内容制作	666.28
腾讯数码（深圳）有限公司	3D 数字内容制作	5.19
Supercell Oy	3D 数字内容制作	280.14
北京永航科技有限公司	3D 数字内容制作	14.15
Proxima Beta Pte. Limited	3D 数字内容制作	12.50

合计		2,714.63
2020 年度		
Riot Games Inc.	3D 数字内容制作	11.70
Supercell Oy	3D 数字内容制作	223.46
Tencent Mobile International Limited	3D 数字内容制作	254.50
北京永航科技有限公司	3D 数字内容制作	5.22
腾讯科技（北京）有限公司	3D 数字内容制作	9.91
腾讯科技（成都）有限公司	3D 数字内容制作	645.58
腾讯科技（上海）有限公司	3D 数字内容制作	246.18
腾讯科技（深圳）有限公司	3D 数字内容制作	786.28
天津酷我科技有限公司	3D 数字内容制作	0.06
合计		2,182.88
2019 年度		
Riot Games Inc.	3D 数字内容制作	0.84
Supercell Oy	3D 数字内容制作	468.41
上海锐拳商贸有限公司	3D 数字内容制作	6.60
腾讯科技（成都）有限公司	3D 数字内容制作	46.08
腾讯科技（上海）有限公司	3D 数字内容制作	927.53
腾讯科技（深圳）有限公司	3D 数字内容制作	1,059.10
重庆腾讯信息技术有限公司	3D 数字内容制作	3.80
合计		2,512.36
2018 年度		
Riot Games Inc.	3D 数字内容制作	9.73
Supercell Oy	3D 数字内容制作	655.55
广州市擎天柱网络科技有限公司	3D 数字内容制作	5.28
深圳市腾讯计算机系统有限公司	3D 数字内容制作	15.97
腾讯科技（北京）有限公司	3D 数字内容制作	0.85
腾讯科技（成都）有限公司	3D 数字内容制作	26.93
腾讯科技（上海）有限公司	3D 数字内容制作	259.20
腾讯科技（深圳）有限公司	3D 数字内容制作	2,084.12
合计		3,057.63

报告期内，公司与腾讯集团的合作主要为 3D 数字内容制作业务，包括游戏 3D 内

容受托制作和动画 3D 内容受托制作。公司与腾讯集团一般会签署年度采购框架性协议，通过腾讯集团内部的外包管理系统发送具体订单，订单中对于服务时间、服务要求、价格等会有明确约定，相关定价具有合理性，相比无关第三方不存在重大差异。

2、乐视影业（北京）有限公司

（1）采购合作

单位：万元

公司名称	合作内容	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
乐视影业（北京）有限公司	项目创意策划	-	-	-	358.60

公司与乐视影业的采购价格参照市场价格并协商确定，关联交易定价合理，相比无关第三方不存在重大差异。

（2）销售合作

单位：万元

公司名称	合作内容	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
乐视影业（北京）有限公司	3D 数字内容制作	534.35	-	454.53	10,166.08

注：公司于 2019 年度为乐视影业提供《爵迹 2》角色面部镜头修改服务，确认收入金额 454.53 万元；2021 年 1-6 月，公司实现《爵迹 2》项目参投收入 534.35 万元。乐视影业于 2017 年 7 月起持有公司股份比例低于 5%，2018 年仍作为公司的关联方，2019 年、2020 年和 2021 年 1-6 月为公司的非关联方，因此，公司与乐视影业 2018 年的交易为关联交易，2019 年和 2021 年 1-6 月的交易为非关联交易。

发行人与乐视影业销售内容主要为动画电影《爵迹 2》的受托制作，公司根据客户影响力、制作所需技术环节、细节复杂程度、制作周期、人工成本等多方面因素综合考虑，并经双方协商后最终确定，相关定价具有合理性，相比无关第三方不存在重大差异。

（二）相关合作的可持续性

报告期内，公司和腾讯集团主要为游戏 3D 数字内容制作业务的合作，腾讯集团作为国内知名游戏制作公司具有充足的游戏产品研发储备及 3D 数字内容制作服务需求，且公司高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力得到了腾讯集团的认可，目前公司和腾

讯集团正在履行的合同包括《王者荣耀动画番剧承制合作合同》等，双方合作具有可持续性；报告期内，发行人与乐视影业销售内容主要为动画电影《爵迹 2》的受托制作，除《爵迹 2》相关合作外，发行人与乐视影业未签署其他受托制作项目合同。

4-7、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行的核查程序包括：（1）查阅《公司法》《企业会计准则第 36 号—关联方披露》《上市公司信息披露管理办法》及《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等相关法规规定；（2）查阅发行人股东、董事、监事、高级管理人员填写的《调查表》，登录天眼查等网站查阅股东、董事、监事、高级管理人员对外投资或任职的情况；（3）查阅发行人报告期内董事会、监事会、股东大会会议文件；（4）查阅发行人的《公司章程》《关联交易决策制度》；（5）查阅《爵迹 2》《妈妈咪鸭》项目《投资发行协议》等相关协议；（6）针对《爵迹 2》项目，查阅并获取 2018 年同类业务中与无关联第三方的合作协议和毛利率情况，了解公司关联销售的公允性；（7）查阅子公司情况的登记资料，获取相关项目的票房分账情况、回款情况、收益情况；（8）查阅相关上市公司的公开披露信息，并访谈公司业务人员，了解相关合同条款是否符合行业惯例；（9）查阅《妈妈咪鸭》相关电影摄制许可证、公映许可证，查阅江苏省电影局出具的证明文件，并访谈公司业务人员，了解电影拍摄、制作过程的合法合规性；（10）查阅富海国龙债转股相关协议，查阅坤元资产评估有限公司出具的坤元评报[2019]709 号资产评估报告，对富海国龙进行访谈，取得富海国龙出具的书面说明；（11）查阅发行人债务重组的相关协议，获取债务重组的会计处理、损益情况；（12）查阅发行人与债务重组对应单位的合作协议，获取各期金额、应收款情况，并访谈公司相关人员，了解公司与对应单位的持续合作情况；（13）查阅发行人及子公司动画有限和南京帆成共同投资的 5 个影视项目的合作协议，并访谈相关人员，了解签署《帆成基金影视投资项目结算合同》的背景、原因、合计 7,180.95 万元结算金额的计算过程；（14）访谈周颀并核查其资金流水，了解其向发行人拆借资金的原因、用途和利息支付情况，报告期外是否发生关联方资金拆借行为；（15）查阅审议关联方资金拆借相关事项的董事会、股东大会会议文件；（16）查阅阅文集团、腾讯控股的公开披露文件，获取林芝利创、深圳利通以及李慧敏、朱劲

松、陈菲、胡敏出具的《说明函》，腾讯计算机、林芝利创等相关方出具的书面说明文件；（17）查阅报告期内发行人及其子公司与腾讯集团、乐视影业（北京）有限公司的合作协议，获取相关合作金额等，并访谈相关人员，了解相关合作的定价相比无关第三方是否存在差异及相关合作的可持续性。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人已按照《公司法》《企业会计准则》和《上市公司信息披露管理办法》及深圳证券交易所相关业务规则等规定完整、准确披露了发行人关联方及关联交易情况；报告期内发生的关联交易履行了应有的审议程序，关联股东或董事在审议相关交易时进行了回避，独立董事及监事会未发表不同意见；

（2）发行人投资及制作《爵迹 2》《妈妈咪鸭》，与相关合作方签署了相关合作协议，对各投资方的投资金额及占比等进行了约定；关于《妈妈咪鸭》项目，发行人不存在关联销售情况，关于《爵迹 2》项目，发行人与乐视影业的关联销售内容主要为动画电影《爵迹 2》的受托制作，与同类业务中无关联第三方的定价相比，相关销售价格公允；发行人未就《爵迹 2》项目设立子公司，发行人为《妈妈咪鸭》项目设立的子公司为 DDG 和原力发行；截至 2021 年 6 月 30 日，《爵迹 2》项目不存在票房分账收入；报告期《爵迹 2》项目参与投资的累计回款金额为 0 元，项目受托制作的累计回款为 2,770.50 万元；《爵迹 2》项目参与投资的收益情况为-2,117.35 万元，项目受托制作的收益情况为 3,001.02 万元；《妈妈咪鸭》于 2018 年国内上映后票房情况不佳，未能覆盖宣发费用等相关成本，公司未有实际分得票房分账收入；截至 2021 年 6 月 30 日，报告期《妈妈咪鸭》项目的累计回款金额为 4,094.23 万元，收益情况为-12,038.91 万元；发行人与相关合作方在《妈妈咪鸭》《爵迹 2》的相关合作协议中约定了公司对合作方收益保底补偿的合同条款，相关合同条款符合行业惯例，电影拍摄、制作过程合法合规；

（3）2015 年 4 月，富海国龙、原力数字、动画有限签署合作协议，后续该项目亏损严重，根据相关约定，发行人需偿还富海国龙投资本金加基础收益合计 1,785.00 万元；富海国龙看好动画制作行业及发行人未来发展前景，为获取更高的投资回报，富海国龙与发行人协商免除发行人 285 万元债务，以 1,500 万元债权认缴发行人新增注册资本，

本次债转股价格系参考公司前一轮（E 轮）融资的价格，本次债转股定价与同期增资的南京高科、富海华金、富海创新的增资价格相同，定价具备公允性，与同期其他增资和股权转让价格不存在重大差异；发行人报告期与富海国龙、万达影视存在相关债务重组情形，报告期内发行人与富海国龙不存在其他合作情况，与万达影视存在其他合作情况。

（4）发行人及子公司动画有限和南京帆成共同投资的 5 个影视项目包括《妈妈咪鸭》《爵迹》《Oldzilla》《爵迹 2》和《RACHET&CLANK》，由于南京帆成投资的项目收益均不理想，未来也不再继续开展电影投资业务，经 11 名合伙人一致表决同意南京帆成进行清算，发行人及子公司动画有限和南京帆成签署了《帆成基金影视投资项目结算合同》，双方对共同投资的 5 个影视项目的结算事宜达成一致意见；合计 7,180.95 万元结算金额系根据之前的协议约定计算，截至 2021 年 6 月 30 日，发行人及子公司尚需向南京帆成支付的应结算金额为 3,231.51 万元（含利息），占发行人总资产和归属于母公司股东的股东权益的比例相对较低，发行人具有充足的货币资金和良好的经营活动现金流，不会对发行人未来财务状况产生重大不利影响。

（5）报告期内，周颀向发行人资金拆借主要为周颀个人资金需求，包括个人及家庭资金周转、朋友的临时借款需求，截至 2020 年末，周颀已全额归还了上述拆出资金并支付了相应的利息；2021 年，公司召开第二届董事会第三次会议和 2021 年第二次临时股东大会，对报告期内上述关联方资金拆借情况予以确认；报告期外（自 2021 年 7 月 1 日至本回复出具之日），发行人未发生与关联方资金拆借的情况；

（6）发行人将深圳市腾讯计算机系统有限公司及其关联企业认定为发行人关联方具备合理性；报告期内发行人及其子公司与腾讯集团、乐视影业（北京）有限公司的存在销售和采购合作，相关定价具有合理性，与无关联第三方不存在重大差异；报告期内，发行人和腾讯集团的合作具有可持续性，发行人和乐视影业除《爵迹 2》相关合作外，不存在其他项目受托制作合同。

5. 关于股东

申报材料显示：

（1）自公司设立至 2017 年 7 月，发行人共进行了五轮增资，与各轮股东签署了含对赌条款的协议。

(2) 报告期内，发行人先后两次增资、七次股权转让。截至报告期末，发行人共有自然人股东 7 名，法人股东 23 名。

请发行人：

(1) 补充说明原力有限的股权变更情况，包括但不限于股东文岩、丁山的退出时间、原因、股份出让价格，领航基石、林芝利创等 25 名股东入股时间、原因、受让股份来源及受让价格，定价依据及公允性，资金来源及合规性，对应的企业估值或 PE 倍数；有关股权变动是否为双方真实意思表示；

(2) 补充说明员工持股平台天津纵力、南京锐影、南京锐融及南京锐泰的设立背景，合伙人选定依据、变动时间及原因、出资资金来源，是否存在发行人及其关联方代为支付股款或向其提供增资入股所需资金情况；无偿获得份额的人员及合理性，股份支付的会计处理；

(3) 补充说明报告期内历次增资和股权转让的背景、原因，定价依据及公允性，资金来源及合规性，结合增资和股权转让时的主要财务数据说明定价依据及公允性，对应上年及股权变动当年的市盈率；是否履行公司决策和有权机关核准程序，历次股权变动是否合法有效；股权转让款是否实际支付，是否已缴纳相关税费；是否存在代持、利益输送或其他利益安排，是否存在代发行人主要客户、供应商或分包商出资或其他代为持有、委托持股的情形，是否存在纠纷或潜在纠纷；

(4) 补充说明发行人、赵锐、上海汉发、传化控股、余琴等股东于 2020 年 5 月 29 日签署的《投资协议和股东协议的补充协议》的主要内容；对赌协议的清理是否符合《审核问答》等相关规定的要求，对赌协议的解除是否真实彻底，是否存在其他替代协议安排；发行人、实际控制人等是否存在其他应履行而未履行的义务；

(5) 补充说明发行人现有股东是否为适格股东，直接、间接股东与发行人及其他股东、实际控制人、董监高、核心技术人员、本次发行中介机构及其负责人、签字人员之间是否存在亲属关系、关联关系、委托持股、信托持股或其他利益输送安排。

请保荐人、发行人律师、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

5-1、补充说明原力有限的股权变更情况，包括但不限于股东文岩、丁山的退出时间、原因、股份出让价格，领航基石、林芝利创等 25 名股东入股时间、原因、受让股份来源及受让价格，定价依据及公允性，资金来源及合规性，对应的企业估值或 PE 倍数；有关股权变动是否为双方真实意思表示

5-1-1、文岩、丁山的退出时间、原因、股份出让价格

文岩因个人原因于 2014 年 2 月从公司退出，并将所持公司 51.36 万元股权作价 74 万元转让给天津纵力、将所持公司 7.89 万元股权作价 61.81 万元转让给赵弘曲、将所持公司 56.62 万元股权作价 443.47 万元转让给领航基石。

丁山因个人原因于 2014 年 3 月从公司退出，并将所持公司 169.36 万元股权作价 2,051.81 万元转让给芜湖领航基石、将所持公司 7.28 万元股权作价 88.19 万元转让给赵弘曲。

5-1-2、领航基石、林芝利创等 25 名股东入股时间、原因、受让股份来源及受让价格，定价依据及公允性，资金来源及合规性，对应的企业估值或 PE 倍数；有关股权变动是否为双方真实意思表示

入股时间	入股形式	股份变动情况及股份来源	转让股份/增资价格	定价依据及公允性	资金来源及合规性	原因	对应的企业估值（注）
2010.12	公司设立	赵锐、丁山、文岩共同出资 1,000 万元设立原力有限，其中赵锐认缴出资额为 376.20 万元，丁山认缴出资额为 250.80 万元，文岩认缴出资额为 373.00 万元，三人实缴出资额合计 200.00 万元	1 元/注册资本	各股东出资设立公司	自有资金，来源合规	公司设立	-
2010.12	股权转让	赵锐将所持公司 25.42 万元股权（实缴 5.084 万元、未缴 20.336 万元）转让给邓爱平	0 元/注册资本	协商无偿转让	-	本次转让系引入可为公司带来业务和人脉等产业资源的天使投资人，创始股东赵锐、丁山、文岩各自将部分已实缴	-
		丁山将所持公司 21.37 万元股权（实缴 4.274 万元、未缴 17.096 万元）转让给邓爱平					
		文岩将所持公司 30.08 万元股权（实缴 6.016 万元、未					

入股时间	入股形式	股份变动情况及股份来源	转让股份/增资价格	定价依据及公允性	资金来源及合规性	原因	对应的企业估值（注）
		缴 24.064 万元）转让给邓爱平 文岩将所持公司 76.87 万元股权（实缴 15.374 万元、未缴 61.496 万元）转让给文庆 文岩将所持公司 30.75 万元股权（实缴 6.15 万元、未缴 24.6 万元）转让给张文亮 文岩将所持公司 30.75 万元股权（实缴 6.15 万元、未缴 24.6 万元）转让给李一川 文岩将所持公司 57.62 万元股权（实缴 11.524 万元、未缴 46.096 万元）转让给尹娜				股份和未实缴股份无偿转让，其中未实缴的部分由受让方实缴给公司	
2011.3	股权转让	赵锐将所持公司 79.18 万元股权（已全部实缴）转让给天津纵力 丁山将所持公司 52.79 万元股权（已全部实缴）转让给天津纵力 文岩将所持公司 31.06 万元股权（已全部实缴）转让给天津纵力 邓爱平将所持公司 13.37 万元股权（已全部实缴）转让给天津纵力 文庆将所持公司 13.37 万元股权（已全部实缴）转让给天津纵力 张文亮将所持公司 5.35 万元股权（已全部实缴）转让给天津纵力 李一川将所持公司 5.35 万元股权（已全部实缴）转让给天津纵力 尹娜将所持公司 10.01 万元股权（已全部实缴）转让给天津纵力	0 元/注册资本	无偿转让给员工持股平台	-	本次转让系转让给员工持股平台	-
2011.3	认购	苏州华慧认缴新增注册资	13.99 元/注	根据各股	自有	本次增资系	18,250 万元

入股时间	入股形式	股份变动情况及股份来源	转让股份/增资价格	定价依据及公允性	资金来源及合规性	原因	对应的企业估值（注）
	新增注册资本	本 107.22 万元	册资本	东协商的估值，定价公允	资金，来源合规	公司扩大规模增加注册资本	
		东方富海认缴新增注册资本 62.55 万元	13.99 元/注册资本				
		东方富海二号认缴新增注册资本 26.81 万元	13.99 元/注册资本				
		天津天创认缴新增注册资本 3.57 万元	14.00 元/注册资本				
		天津天保认缴新增注册资本 49.98 万元	14.00 元/注册资本				
		北京星光认缴新增注册资本 53.55 万元	14.00 元/注册资本				
2014.2	股权转让	文岩将所持公司 51.36 万元股权转让给天津纵力	1.44 元/注册资本	创始股东退出，以较低价转让给员工持股平台	员工持股平台自有资金，来源合规	本次转让系股东文岩、邓爱平、文庆自身原因退出，赵弘曲、领航基石看好公司发展	-
		文岩将所持公司 7.89 万元股权转让给赵弘曲	7.83 元/注册资本	创始股东退出，按照双方协商价格，定价公允	自有资金，来源合规		10,211 万元
		文岩将所持公司 56.62 万元股权转让给领航基石	7.83 元/注册资本	创始股东退出，按照双方协商价格，定价公允	自有资金，来源合规		
		邓爱平将所持公司 63.5 万元股权转让给领航基石	7.83 元/注册资本	创始股东退出，按照双方协商价格，定价公允	自有资金，来源合规		
		文庆将所持公司 63.5 万元股权转让给领航基石	7.83 元/注册资本	创始股东退出，按照双方协商价格，定价公允	自有资金，来源合规		

入股时间	入股形式	股份变动情况及股份来源	转让股份/增资价格	定价依据及公允性	资金来源及合规性	原因	对应的企业估值（注）
2014.3	股权转让	丁山将所持公司 169.36 万元股权转让给领航基石	12.11 元/注册资本	创始股东退出，按照双方协商价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系股东丁山自身原因退出，赵弘曲、领航基石看好公司发展	15,794 万元
		丁山将所持公司 7.28 万元股权转让给赵弘曲	12.11 元/注册资本	创始股东退出，按照双方协商价格，定价公允	自有资金，来源合规		
2014.3	认购新增注册资本	领航基石认缴新增注册资本 33.95 万元	14.73 元/注册资本	根据各股东协商的估值，定价公允	自有资金，来源合规	本次增资系公司扩大规模增加注册资本	22,199 万元
		海洋基石认缴新增注册资本 101.85 万元	14.73 元/注册资本				
		高学飞认缴新增注册资本 20.37 万元	14.73 元/注册资本				
		赵弘曲认缴新增注册资本 47.53 万元	14.73 元/注册资本				
2015.3	股权转让	天津天创将所持公司 3.57 万元股权转让给南京锐力	20.10 元/注册资本	按照双方协商价格转让，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系原股东基金期限临近到期等原因退出转让	30,302 万元
		天津天保将所持公司 49.98 万元股权转让给南京锐力	20.10 元/注册资本	按照双方协商价格转让，定价公允			
		北京星光将所持公司 53.55 万元股权转让给南京锐力	20.10 元/注册资本	按照双方协商价格转让，定价公允			
2015.3	股权转让	南京锐力将所持公司 84.49 万元股权转让给富海铎创	27.20 元/注册资本	根据公司盈利状况、结合公司发展前景，按照双方协商价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系富海铎创看好公司发展，从原股东处受让部分股权	41,000 万元
2015.8	认购新增	南京锐影认缴新增注册资本 194.50 万元	1 元/注册资本	员工持股平台增资	员工持股	本次增资系用于员工激励	-

入股时间	入股形式	股份变动情况及股份来源	转让股份/增资价格	定价依据及公允性	资金来源及合规性	原因	对应的企业估值（注）
	注册资本				平台自有资金，来源合规	励	
		深圳利通认缴新增注册资本 243.13 万元	41.13/注册资本	按照协商价格进行增资，定价公允	自有资金，来源合规	本次增资系公司扩大规模增加注册资本	80,000 万元
	股权转让	领航基石将持有公司的 48.63 万元转让给深圳利通	35.99/注册资本	由于领航基石持有平均成本较低，按照双方协商的价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系深圳利通看好公司发展，从原股东处受让部分股权	70,000 万元
2015.11	股权转让	李一川将所持公司 12.64 万元股权转让给富海铎创	46.27 元/注册资本	早期股东退出，按照双方协商价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系股东李一川退出，富海铎创、北京信中利看好公司发展	90,000 万元
		李一川将所持有公司 12.76 万元股权转让给北京信中利	46.27 元/注册资本				
		领航基石将所持公司 16.53 万元股权转让给富海铎创	46.27 元/注册资本	参照本次其他转让价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系富海铎创看好公司发展	
		领航基石将所持公司 21.40 万元股权转让给北京信中利	51.41 元/注册资本	按照双方协商确定价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系北京信中利看好公司发展，从原股东处受让部分股权	100,000 万元
		尹娜将所持公司 47.61 万元股权转让给孙卫真	1 元/注册资本	母女之间转让	自有资金，来源合规	本次转让系直系亲属之间转让股权	-
		海洋基石将所持公司 29.18 万元股权转让给赵锐	35.99 元/注册资本	参照前次领航基石转让深圳	自有资金，	本次转让系海洋基石基金将于	70,000 万元

入股时间	入股形式	股份变动情况及股份来源	转让股份/增资价格	定价依据及公允性	资金来源及合规性	原因	对应的企业估值（注）
				利通的价格，定价公允	来源合规	2016 年到期且暂未决定是否延期	
2016.3	认购新增注册资本	乐视影业认缴新增注册资本 105.59 万元	71.98 元/注册资本	按照协商价格进行增资，定价公允	自有资金，来源合规	本次增资系公司扩大规模增加注册资本	155,000 万元
		天津智泽认缴新增注册资本 33.34 万元					
		上海慧影认缴新增注册资本 69.46 万元					
	股权转让	深圳利通将所持公司 291.75 万元股权转让给林芝利创	40.27 元/注册资本	母子公司之间转让，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系母子公司之间转让	86,726 万元
		南京锐力将所持公司 14.59 万元股权转让给乐视影业	61.70 元/注册资本	双方协商以比增资较低的价格转让，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系乐视影业看好公司发展	132,857 万元
		天津纵力将所持公司 20.42 万元股权转让给乐视影业	61.70 元/注册资本				
		赵弘曲将所持公司 3.89 万元股权转让给乐视影业	61.70 元/注册资本				
2017.7	认购新增注册资本	上海汉发认缴新增注册资本 123.05 万元	81.27 元/注册资本	按照协商价格进行增资，定价公允	自有资金，来源合规	本次增资系公司扩大规模增加注册资本	191,500 万元
		深潜基石认缴新增注册资本 12.31 万元					
		富海扬帆认缴新增注册资本 36.92 万元					
		富海华金认缴新增注册资本 15.38 万元					
		富海创新认缴新增注册资本 15.38 万元					
	股权转让	赵弘曲将所持公司 36.92 万元股权转让给上海汉发	81.27 元/注册资本	参照同次增资价格协商确定，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系股东赵弘曲退出，上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏看好公司发展	191,500 万元
		赵弘曲将所持公司 19.39 万元股权转让给传化控股	81.27 元/注册资本				
		赵弘曲将所持公司 1.25 万元股权转让给余琴	81.2 元/注册资本				191,343 万元
		赵弘曲将所持公司 1.25 万元股权转让给李大鹏	81.2 元/注册				

入股时间	入股形式	股份变动情况及股份来源	转让股份/增资价格 资本	定价依据及公允性	资金来源及合规性	原因	对应的企业估值（注）
		乐视影业将所持公司 35.35 万元股权转让给上海汉发	81.27 元/注册资本			本次转让系乐视影业拟转让部分股权，上海汉发看好公司发展	191,500 万元

注：上表中对应的企业估值为当次股权转让对应的整体估值或同次增资对应的投后整体估值。

经核查，原力有限前述股权变动系相关各方的真实意思表示，不存在争议和纠纷。

5-2、补充说明员工持股平台天津纵力、南京锐影、南京锐融及南京锐泰的设立背景，合伙人选定依据、变动时间及原因、出资资金来源，是否存在发行人及其关联方代为支付股款或向其提供增资入股所需资金情况；无偿获得份额的人员及合理性，股份支付的会计处理

5-2-1、补充说明员工持股平台天津纵力、南京锐影、南京锐融及南京锐泰的设立背景，合伙人选定依据、变动时间及原因、出资资金来源，是否存在发行人及其关联方代为支付股款或向其提供增资入股所需资金情况

（一）员工持股平台天津纵力、南京锐影、南京锐融及南京锐泰的设立背景

公司作为一家知识密集型和人才密集型企业，人力资源是公司发展的核心要素之一，为建立和完善利益共享机制，改善公司治理水平，提高职工的凝聚力和公司竞争力，将公司长远发展和员工利益紧密结合，促进公司长期、持续、健康发展，公司制定并实施了员工持股计划。公司的员工持股计划通过天津纵力、南京锐影、南京锐融、南京锐泰等有限合伙企业实施。

（二）合伙人选定依据

根据公司制定的相关员工持股计划，员工持股平台的合伙人选定依据为：

1、合伙人在如下人员范围中确定：

（1）公司董事、监事、高级管理人员；

(2) 公司中层管理人员；

(3) 公司其它符合条件的员工；

(4) 除上述人员外，董事会或者总经理认定的其他符合激励条件的对象或经总经理认可的对公司发展有突出贡献的非公司员工。

参加对象须进入公司工作满一年以上，但是经公司引进的特殊专业人才或对公司有重大（特殊）贡献的人员不受上述时间限制。

2、激励对象应当具有完全民事行为能力，必须为公司的在职员工或为董事会或者总经理指定的对公司发展有突出贡献的非公司员工，认可公司的经营理念，看好公司业务未来发展且没有违法及违反公司劳动纪律或者损害公司利益的情形。

3、激励对象不能存在如下情形：

(1) 最近 3 年内因违法违规行为受到证监会行政处罚的；

(2) 最近 3 年内被证券交易所公开谴责或者被监管机构认定为不适当人选的；

(3) 严重违反公司劳动纪律的人员。

4、对激励对象的其他要求：

(1) 公司有权要求激励对象按其任职岗位的职责要求富有创新性地开展工作，若激励对象不能胜任岗位要求，经公司经营管理层提出建议，公司总经理同意，可以调整激励对象的岗位，激励对象的股权激励权益按员工持股计划的规定处理。

(2) 若激励对象因触犯法律、违反职业道德、泄露公司商业秘密、失职或渎职等行为造成公司利益或声誉严重受损的，经公司经营管理层提议，公司总经理同意，应当原价回购激励对象的份额，并有权根据给公司造成的损失向激励对象主张赔偿。

(三) 合伙人变动时间及原因、出资资金来源，是否存在发行人及其关联方代为支付股款或向其提供增资入股所需资金情况

1、天津纵力

序号	时间	变动情况	变动原因	变动合伙人姓名
1	2011.02.24	赵锐、丁山、文岩、任昕设立天津纵力	设立员工持股平台	赵锐
				丁山
				文岩
				任昕
2	2014.02.20	文岩退伙	离职退出	文岩
3	2014.05.19	丁山退伙	离职退出	丁山
4	2015.08.12	李成琴、周文银等入伙	对符合激励条件的员工实施股权激励	崔世香
				孙纲
				徐利娟
				刘赢征
				刘思维
				芮娟
				高晓晖
				蔡郑鹏
				沈琰
				顾美芳
				黎明
				邹承伦
				李崧
				沃恒静
				陈玲
				曲涛
				钟山
				史宁宁
				马玉宏
				钟涛
				杨晶
				孟伟
				丁焰
				王伟
				张莉
				顾庆华
				吴剑蓉
				赵宁
				巫长菊
				姚蕙
				彭帅
				周全
				陈喆
				宋晴晴
				侯志迎
				沈小英
				李成琴
				石子木

序号	时间	变动情况	变动原因	变动合伙人姓名
				张璟璇
				郭海
				周文银
				刘曾涛
				姜洪
				赵春海
				张恒
				刘玉玲
5	2020.09.10	姜洪、赵春海、张恒、刘玉玲退伙	离职退出	姜洪
				赵春海
				张恒
				刘玉玲

2、南京锐影

序号	时间	变动情况	变动原因	变动合伙人姓名
1	2015.05.11	赵锐、周颀设立南京锐影	设立员工持股平台	赵锐
				周颀
2	2015.08.11	朱杰、薛小兵等入伙	对符合激励条件的员工实施股权激励	朱杰
				薛小兵
				唐后玉
				张书波
				郭佳
				张杰
				荣光毅
				周沁
3	2015.12.23	单学军、王旭东、侯健、胡珀入伙	对符合激励条件的人员实施股权激励	谢宏
				单学军
				王旭东
				侯健
4	2017.12.27	周沁、谢宏退伙	离职退出	胡珀
				周沁
5	2020.01.03	薛小兵退伙、南京锐融及南京锐泰入伙	离职退出	谢宏
			南京锐融、南京锐泰系发行人员持股平台	薛小兵
				南京锐融
				南京锐泰

3、南京锐融

序号	时间	变动情况	变动原因	变动合伙人姓名
1	2019.12.27	赵锐等设立南京锐融	设立员工持股平台，对符合激励条件的员工实施股权激励	赵锐
				孔红红
				杜周玲

序号	时间	变动情况	变动原因	变动合伙人姓名
				王纪胜
				龚姝
				马驰
				曹丽
				戴维尔
				王前
				翁志力
				杨桂凤
				杨珍才
				王信元
				程佳羽
				王国平
				崔伟
				房晓东
				谢曾贞
				胡泊
				梁铖
				赵鑫
				赵中香
				崇超
				吴志鹏
				陈冬
				王彤
				张光敏
				胡菁菁
				吴春辉
				高婷
				周杨
				鲍然
				杨洋
				周友旺
				许鹏
				王瑞玺
				鲁宁凯
				顾海铭
				郑倩
				谭健
				高婷
				周杨
				鲍然
				杨洋
				周友旺
				许鹏
				王瑞玺

序号	时间	变动情况	变动原因	变动合伙人姓名
				鲁宁凯
				顾海铭
				郑倩
				谭健
				田素东
				胡锐翔
				李开玲
				徐小云
				田智博
				宋健
				赵逸骏
				杨曼卿
				何雨岑
				徐林林
				周帅
				马烈
2	2020.09.30	赵逸骏、何雨岑、杨曼卿、徐林林退伙	离职退出	赵逸骏
				何雨岑
				杨曼卿
				徐林林
3	2020.12.04	赵鑫、马驰、鲍然退伙	离职退出	赵鑫
				马驰
				鲍然

注：南京锐融设立时，周帅、马烈所持份额系由赵锐代为持有，2020年9月30日在工商系统登记为合伙人。

4、南京锐泰

序号	时间	变动情况	原因	变动合伙人姓名
1	2019.12.27	赵锐等设立南京锐泰	设立员工持股平台，对符合激励条件的员工实施股权激励	赵锐
				王雅涵
				陈杰
				杨晓帆
				杨楚江
				宋时光
				杨咏
				马志辉
				杜大利
				王羽
				张健
				李波
				钟雷
				徐益勋

序号	时间	变动情况	原因	变动合伙人姓名
				管文婷
				万江维
				何颢
				郑蓓
				王祥龙
				张海波
				秦晋
				袁明明
				蒋淑隽
				张建萍
				薛慧
2	2020.11.24	张建萍、薛慧退伙	离职退出	张建萍
				薛慧

根据天津纵力、南京锐影、南京锐融及南京锐泰提供的银行流水、员工持股平台全体合伙人填写的调查表及相关员工的出资凭证，前述员工有偿获得员工持股平台份额的出资资金来源为合法自有资金，不存在发行人及其关联方代为支付股款或向其提供增资入股所需资金情况。

5-2-2、无偿获得份额的人员及合理性，股份支付的会计处理

（一）无偿获得份额的人员及合理性

员工无偿获得持股平台份额的情况如下：

1、天津纵力

序号	员工姓名	无偿获得份额（元）
1	蔡郑鹏	17,147.62
2	陈玲	9,526.46
3	崔世香	57,158.73
4	丁焰	9,526.46
5	高晓晖	64,779.89
6	顾美芳	19,052.91
7	顾庆华	7,621.16
8	黎明	17,147.62
9	李崧	10,669.63
10	刘曾涛	1,905.29
11	刘思维	1,905.29
12	刘赢征	9,526.455
13	马玉宏	11,431.74
14	孟伟	15,242.33

序号	员工姓名	无偿获得份额（元）
15	曲涛	9,526.45
16	任昕	11,431.74
17	芮娟	1,905.29
18	沈琰	64,779.89
19	史宁宁	19,052.91
20	孙纲	19,052.91
21	王伟	7,621.16
22	沃恒静	7,621.16
23	巫长菊	1,905.29
24	吴剑蓉	7,621.16
25	徐利娟	11,431.75
26	杨晶	3,810.58
27	姚蕙	1,905.29
28	张莉	7,621.16
29	赵宁	1,905.29
30	钟山	1,905.29
31	钟涛	19,052.08
32	邹承伦	7,621.16

2、南京锐影

序号	员工姓名	无偿获得份额（元）
1	周颀	682.42
2	单学军	2,071.64
3	王旭东	9,517.50
4	胡珀	365.58
5	侯健	487.44

上述员工无偿获得份额的主要原因为相关员工对发行人的管理和业务发展有较大的个人贡献，发行人对其进行股权激励。

（二）股份支付的会计处理

公司授予前述员工相关份额时，按照相关份额对应股权的公允价值与 0 元之差计算股份支付的金额，相关股份支付费用在约定的服务期内按直线法摊销，分期计入管理费用。股份支付的具体情况参见本回复“18-1、结合员工持股计划主要协议内容，尤其是关于员工服务期的约定，补充说明历次股权激励分期确认股份支付费用的依据及合理性，分期确认金额的准确性，是否存在故意调节各期金额的情况”。

5-3、补充说明报告期内历次增资和股权转让的背景、原因，定价依据及公允性，资金来源及合规性，结合增资和股权转让时的主要财务数据说明定价依据及公允性，

对应上年及股权变动当年的市盈率；是否履行公司决策和有权机关核准程序，历次股权变动是否合法有效；股权转让款是否实际支付，是否已缴纳相关税费；是否存在代持、利益输送或其他利益安排，是否存在代发行人主要客户、供应商或分包商出资或其他代为持有、委托持股的情形，是否存在纠纷或潜在纠纷

5-3-1、补充说明报告期内历次增资和股权转让的背景、原因，定价依据及公允性，资金来源及合规性，结合增资和股权转让时的主要财务数据说明定价依据及公允性，对应上年及股权变动当年的市盈率

序号	时间	类型	股权变动内容	转让股份/增价价格	增资和股权转让时的每股净资产（元/股）	定价依据及公允性	资金来源及合规性	背景和原因	对应股权变动上年的市盈率	对应股权变动当年的市盈率
1	2018.12	股权转让	海洋基石将所持公司44.18万股股份转让给赵锐	33.95元/股	2018年底每股净资产6.13	按照双方协商的价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系海洋基石基金将于2019年再次到期且暂未决定是否延期	2017年净利润为负，不适用	2018年净利润为负，不适用
2	2019.12	认购新增注册资本	南京高科出资认缴新增注册资本18.46万元 富海华金认缴新增注册资本6.15万元 富海创新认缴新增注册资本6.15万元 富海国龙认缴新增注册资本18.457714万元	81.27元/股 81.27元/股 81.27元/股 81.27元/股	2019年底每股净资产8.82	按照前一轮增资估值进行增资，定价公允 按照前一轮增资估值进行增资，定价公允	自有资金，来源合规 债权	本次增资系公司扩大规模增加注册资本 本次增资系富海国龙看好公司发展，以其对发行人享有的1,500万元债权认缴新增注册资本	2018年净利润为负，不适用	141.47
3	2019.12	股权转让	北京信中联将其持有的公司341,526	102.48元/股	2019年底每股净资产	按照双方约定的价格，	自有资金，来源合规	本次转让系北京信中联与其关联方	2018年净利润	178.38

序号	时间	类型	股权变动内容	转让股份/增资价格	增资和股权转让时的每股净资产（元/股）	定价依据及公允性	资金来源及合规性	背景和原因	对应股权变动上年的市盈率	对应股权变动当年的市盈率
			股股份转让给共青城万信		8.82	定价公允		之间转让	为负，不适用	
4	2020.5	股权转让	赵锐将所持公司 530,197.84 股股份转让给上海汉发	0 元/股	2019 年底每股净资产 8.82	为了解除与上海汉发相关的回购条款，实控人赵锐无偿转让部分股份	-	因公司预计不能在规定时间内完成公开发行，将触发相关回购条款，本次转让系为了解除与上海汉发相关的回购条款	-	-
5	2020.9	认购新增注册资本	赵锐等 18 位有尾差的股东合计增资 10.73 元	81.27 元/股	2020 年底每股净资产 13.84	按照前一轮增资价格进行，定价公允	自有资金，来源合规	为解决股份数量非整数股的情况，有尾差的股东进行增资	141.47	31.08
6	2020.9	股权转让	乐视影业将其持有公司的 327,586 股股份转让给张颖	58 元/股	2020 年底每股净资产 13.84	按照双方约定的价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系原股东乐视影业自身经营策略调整拟转让其股份，张颖看好公司发展前景	100.96	22.18
7	2020.12	股权转让	乐视影业将其持有公司的 258,621 股股份转让给北京云鼎	58 元/股	2020 年底每股净资产 13.84	按照双方约定的价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系原股东乐视影业自身经营策略调整拟转让其股份，北京云鼎看好公司发展前景	100.96	22.18
8	2020.12	股权转让	乐视影业将其持有的公司 332,759 股股份转让给北京启正	58 元/股	2020 年底每股净资产 13.84	按照双方约定的价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系原股东乐视影业自身经营策略调整拟转让其股份，北京启正看好公司发展前景	100.96	22.18

序号	时间	类型	股权变动内容	转让股份/增资价格	增资和股权转让时的每股净资产（元/股）	定价依据及公允性	资金来源及合规性	背景和原因	对应股权变动上年的市盈率	对应股权变动当年的市盈率
9	2021.2	股权转让	乐视影业将其持有剩余的公司172,431股股份转让给北京启正	58 元/股	2020 年底每股净资产 13.84	按照双方约定的价格，定价公允	自有资金，来源合规	本次转让系原股东乐视影业自身经营策略调整拟转让其股份，北京启正看好公司发展前景继续增持	22.18	-

5-3-2、是否履行公司决策和有权机关核准程序，历次股权变动是否合法有效

发行人为股份有限公司，根据《公司法》及《公司章程》的规定，报告期内的股权转让不需要履行公司决策和有权机关核准程序。

经核查，发行人报告期内的历次增资已经履行相应的决策和核准程序，具体如下：

（一）报告期内第一次增资

2019 年 7 月 1 日，原力数字召开股东大会，同意原力数字股本从 23,564,348.57 元增至 24,056,554.27 元，其中南京高科以 1,500 万元货币资金认购新增股本 184,577.14 元；富海华金以 500 万元货币资金认购新增股本 61,525.71 元；富海创新以 500 万元货币资金认购新增股本 61,525.71 元；富海国龙以对公司的 1,500 万元债权实施债转股，认购新增股本 184,577.14 元。

2019 年 12 月 31 日，南京市市场监督管理局准予公司本次变更登记并换发了新的营业执照。

（二）报告期内第二次增资

2020 年 6 月 29 日，公司召开股东大会，同意公司股本由 24,056,554.27 元增加至 24,056,565 元。其中赵锐以 93.46 元货币资金认购新增股本 1.15 元；天津纵力以 55.26 元货币资金认购新增股本 0.68 元；南京锐影以 44.7 元货币资金认购新增股本 0.55 元；富海锐创以 2.44 元货币资金认购新增股本 0.03 元；南京锐力以 39.01 元货币资金认购

新增股本 0.48 元；海洋基石以 56.07 元货币资金认购新增股本 0.69 元；领航基石以 70.7 元货币资金认购新增股本 0.87 元；北京信中利以 57.7 元货币资金认购新增股本 0.71 元；林芝利创以 26.01 元货币资金认购新增股本 0.32 元；乐视影业以 23.57 元货币资金认购新增股本 0.29 元；天津智泽以 26.82 元货币资金认购新增股本 0.33 元；上海慧影以 68.26 元货币资金认购新增股本 0.84 元；上海汉发以 31.69 元货币资金认购新增股本 0.39 元；传化控股以 31.69 元货币资金认购新增股本 0.39 元；深潜基石以 46.32 元货币资金认购新增股本 0.57 元；富海扬帆以 58.51 元货币资金认购新增股本 0.72 元；富海国龙以 69.89 元货币资金认购新增股本 0.86 元；南京高科以 69.89 元货币资金认购新增股本 0.86 元。

2020 年 9 月 8 日，南京市市场监督管理局准予公司本次变更登记并换发了新的营业执照。

综上，公司报告期内增资和股权转让均符合法律、法规和《公司章程》的有关规定，履行了必要的法律程序，历次股权变动合法有效。

5-3-3、股权转让款是否实际支付，是否已缴纳相关税费

发行人报告期内历次股权转让的价款支付情况如下：

时间	转让方	受让方	转让价款 (万元)	是否实际支付 价款
2018.12	海洋基石	赵锐	1,500	是
2019.12	北京信中利	共青城万信	3,500	是
2020.5	赵锐	上海汉发	0	-
2020.9	乐视影业	张颖	1,900	是
2020.11		北京云鼎	1,500	是
2020.12		北京启正	1,930	是
2021.2			1,000.0998	是

经核查，赵锐已就向上海汉发无偿转让股权事宜向国家税务总局南京市建邺区税务局进行了纳税申报，除此之外，上述转让不涉及需缴纳个人所得税的情况；北京信中利、乐视影业为境内居民企业，相关税费纳入企业所得税汇算清缴；海洋基石为有限合伙企业，适用“先分后税”原则，已就本次转让涉及自然人合伙人的个人所得税履行了代扣代缴义务。

5-3-4、是否存在代持、利益输送或其他利益安排，是否存在代发行人主要客户、供应商或分包商出资或其他代为持有、委托持股的情形，是否存在纠纷或潜在纠纷

经核查发行人历次股权变动相关的股权转让协议、增资协议、出资凭证、发行人股东出具的调查表等，并对发行人报告期的主要客户、供应商进行走访或访谈，报告期内历次增资和股权转让不存在代持、利益输送或其他利益安排，不存在代发行人主要客户、供应商或分包商出资或其他代为持有、委托持股的情形，不存在纠纷或潜在纠纷。

5-4、补充说明发行人、赵锐、上海汉发、传化控股、余琴等股东于 2020 年 5 月 29 日签署的《投资协议和股东协议的补充协议》的主要内容；对赌协议的清理是否符合《审核问答》等相关规定的要求，对赌协议的解除是否真实彻底，是否存在其他替代协议安排；发行人、实际控制人等是否存在其他应履行而未履行的义务

5-4-1、补充说明发行人、赵锐、上海汉发、传化控股、余琴等股东于 2020 年 5 月 29 日签署的《投资协议和股东协议的补充协议》的主要内容

2020 年 5 月 29 日，公司、赵锐、上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏、深潜基石、富海扬帆、富海华金、富海创新、南京锐影、天津纵力、南京锐力、孙卫真、张文亮、苏州华慧、东方富海、东方富海二号、富海铎创、高学飞、海洋基石、领航基石、北京信中利、天津智泽、乐视影业、上海慧影及林芝利创签署《投资协议和股东协议的补充协议》，主要内容如下：

序号	具体条款
1	终止上海汉发有权委派一名董事进公司董事会的约定。
2	终止《股东协议》中第三条“优先购买权和跟售权”、第四条“优先认购权和领售权”、第五条“反稀释保护权”、第六条“清算优先权”、第七条“回购权”、第九条“优先分红”及第十一条“公司治理”的约定。
3	各方确认，截至本补充协议签署之日，各方未发生因履行《投资协议》《股东协议》而发生争议、纠纷的情形。
4	除上述约定外，原力数字承继原力有限于《投资协议》《股东协议》项下其他交易文件中的全部权利、义务及责任并继续履行。

5-4-2、对赌协议的清理是否符合《审核问答》等相关规定的要求，对赌协议的解除是否真实彻底，是否存在其他替代协议安排

根据《审核问答》问题 13 的规定，投资机构在投资发行人时约定对赌协议等类似

安排的，原则上要求发行人在申报前清理，但同时满足以下要求的可以不清理：一是发行人不作为对赌协议当事人；二是对赌协议不存在可能导致公司控制权变化的约定；三是对赌协议不与市值挂钩；四是对赌协议不存在严重影响发行人持续经营能力或者其他严重影响投资者权益的情形。

发行人相关对赌协议的解除情况如下：

（一）第一次（A 轮）增资对赌协议的解除

第一次（A 轮）增资中的对赌条款被第二次（B 轮）增资的相关协议条款所取代。

第二次（B 轮）增资中签订的《增资协议》及《补充协议》约定“本协议约定的内容与 A 轮融资文件有不一致之处，以本协议约定的为准”。

（二）第二次（B 轮）增资对赌协议的解除

第二次（B 轮）增资中的对赌条款被第三次（C 轮）增资的相关协议条款所取代。

第三次（C 轮）增资中签订的《股东协议》约定“本协议和其他交易文件构成代表各方对本协议项下事宜的唯一、完整、全部的协议，并替代此前各方达成的涉及公司股东间的就此事事宜所做出的任何其它书面及口头的协议或其它文件，包括但不限于原股东文件”。

（三）第三次（C 轮）增资对赌协议的解除

第三次（C 轮）增资中的对赌条款被第四次（D 轮）增资的相关协议条款所取代。

第四次（D 轮）增资中签订的《股东协议》约定“本协议和其他交易文件构成代表各方对本协议项下事宜的唯一、完整、全部的协议，并替代此前各方达成的涉及公司股东间的就此事事宜所做出的任何其它书面及口头的协议或其它文件，包括但不限于原股东文件”。

（四）第四次（D 轮）增资对赌协议的解除

第四次（D 轮）增资中的对赌条款被第五次（E 轮）增资的相关协议条款所取代。

第五次（E 轮）增资中签订的《股东协议》约定“本协议和其他交易文件构成代表各方对本协议项下事宜的唯一、完整、全部的协议，并替代此前各方达成的涉及公司股

东间的就此项事宜所做出的任何其它书面及口头的协议或其它文件，包括但不限于原股东文件”。

（五）第五次（E 轮）增资对赌协议的解除

2020 年 5 月 29 日，公司、赵锐、上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏、深潜基石、富海扬帆、富海华金、富海创新、南京锐影、天津纵力、南京锐力、孙卫真、张文亮、苏州华慧、东方富海、东方富海二号、富海铎创、高学飞、海洋基石、领航基石、北京信中利、天津智泽、乐视影业、上海慧影及林芝利创签署《投资协议和股东协议的补充协议》，约定 2017 年 5 月签署的《股东协议》中第三条“优先购买权和跟售权”、第四条“优先认购权和领售权”、第五条“反稀释保护权”、第六条“清算优先权”、第七条“回购权”、第九条“优先分红”及第十一条“公司治理”和《投资协议》中第 8.1 条第四款“董事席位安排”自本补充协议签署之日起终止。

2020 年 5 月 29 日，乐视影业、上海汉发、赵锐及公司签订《股权转让协议之补充协议》，约定《股权转让协议》的回购权自本补充协议生效之日起终止，且任何对公司合格上市产生影响的股东特殊权利条款均自本补充协议签署之日起终止。

2020 年 5 月 29 日，上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏、赵锐及公司签订《股权转让协议之补充协议》，约定《股权转让协议》的回购权自本补充协议生效之日起终止，且任何对公司合格上市产生影响的股东特殊权利条款均自本补充协议签署之日起终止。

综上，发行人对赌协议的清理符合《审核问答》等相关规定的要求，对赌协议的解除真实彻底，不存在其他替代协议安排。

5-4-3、发行人、实际控制人等是否存在其他应履行而未履行的义务

发行人、发行人实际控制人和股东之间的对赌安排及特殊权利条款已经清理完毕，发行人及其实际控制人不存在其他应履行而未履行的义务。

5-5、补充说明发行人现有股东是否为适格股东，直接、间接股东与发行人及其他股东、实际控制人、董监高、核心技术人员、本次发行中介机构及其负责人、签字人员之间是否存在亲属关系、关联关系、委托持股、信托持股或其他利益输送安排

5-5-1、补充说明发行人现有股东是否为适格股东

截至本回复出具之日，发行人现有股东共 30 名，股东及持股情况如下：

序号	股东名称	持股数（股）	持股比例
1	领航基石	3,003,773	12.4863%
2	赵锐	2,919,387	12.1355%
3	林芝利创	2,917,510	12.1277%
4	上海汉发	2,483,336	10.3229%
5	天津纵力	2,414,175	10.0354%
6	南京锐影	1,945,007	8.0851%
7	富海铎创	1,136,644	4.7249%
8	苏州华慧	1,072,200	4.4570%
9	上海慧影	694,646	2.8876%
10	东方富海	625,500	2.6001%
11	北京启正	505,190	2.1000%
12	孙卫真	476,100	1.9791%
13	富海扬帆	369,155	1.5345%
14	共青城万信	341,526	1.4197%
15	天津智泽	333,430	1.3860%
16	张颖	327,586	1.3617%
17	海洋基石	284,917	1.1844%
18	东方富海二号	268,100	1.1145%
19	北京云鼎	258,621	1.0751%
20	张文亮	254,000	1.0558%
21	富海华金	215,340	0.8951%
22	富海创新	215,340	0.8951%
23	高学飞	203,700	0.8468%
24	传化控股	193,942	0.8061%
25	富海国龙	184,578	0.7673%
26	南京高科	184,578	0.7673%
27	深潜基石	123,052	0.5115%
28	南京锐力	80,232	0.3335%
29	余琴	12,500	0.0520%
30	李大鹏	12,500	0.0520%
合计		24,056,565	100.00%

发行人自然人股东均具有民事权利能力和民事行为能力，均不存在因具有公务员、现役军人、国有企业领导人员、党政机关领导干部等特殊身份而不得参与营利性活动的情形或相关法律法规规定的不适宜担任股东的情形，均为适格股东。

发行人非自然人股东均为中国境内依法成立并有效存续的有限责任公司或合伙企业，其中天津纵力、南京锐影系发行人员工持股平台，林芝利创、北京启正、传化控股、南京锐力等 4 名非自然人股东根据《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》不属于需要办理私募基金备案的情形，其余 17

名股东均已办理私募投资基金备案，具体情况如下：

序号	股东名称	私募基金 备案编号	私募基金管理人名称	私募基金管理 人登记编号
1	领航基石	SD6213	北京先锋基石股权投资管理合伙企业（有限合伙）	P1002037
2	上海汉发	SM8366	深圳前海兴旺投资管理有限公司	P1017365
3	富海铎创	S60451	珠海富海铎创创业投资基金管理企业（有限合伙）	P1014787
4	苏州华慧	SD6725	苏州华慧投资管理有限公司	P1002268
5	上海慧影	S83259	上海微影歌斐投资管理有限公司	P1021145
6	东方富海	SD3242	东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙）	P1001075
7	富海扬帆	SW5853	上海富海万盛投资管理有限公司	P1017536
8	共青城万信	SCT662	北京信中利股权投资管理有限公司	P1014388
9	天津智泽	SCM627	北京融信行基金管理中心（有限合伙）	P1025467
10	海洋基石	SD6365	北京海洋基石创业投资管理有限公司	P1002044
11	东方富海二号	SD3753	东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙）	P1001075
12	北京云鼎	SJU815	北京东方云鼎投资管理有限公司	P1012665
13	富海华金	SR8152	深圳市东方富海创业投资管理有限公司	P1020765
14	富海创新	SR7181	深圳市东方富海创业投资管理有限公司	P1020765
15	富海国龙	S81341	上海富海国龙投资管理有限公司	P1017673
16	南京高科	SD8089	南京高科新浚投资管理有限公司	P1071036
17	深潜基石	ST1597	北京先锋基石股权投资管理合伙企业（有限合伙）	P1002037

综上，发行人现有股东均为适格股东。

5-5-2、直接、间接股东与发行人及其他股东、实际控制人、董监高、核心技术人员、本次发行中介机构及其负责人、签字人员之间是否存在亲属关系、关联关系、委托持股、信托持股或其他利益输送安排

根据《监管规则适用指引——关于申请首发上市企业股东信息披露》《关于股东信息核查中“最终持有人”的理解与适用》《关于进一步规范股东穿透核查的通知》等相关规定，除 7 名自然人股东外，中介机构对发行人其余 23 名机构股东进行了穿透核查（穿透核查至最终持有人，包括自然人、公众公司、国有控股或管理主体、集体所有制企业、境外政府投资基金、大学捐赠基金、养老基金、公益基金、公募资产管理产品，持有公司股份数量少于 10 万股与持股比例 0.01%对应持股数量孰低值的间接股东，不再继续穿透核查）。

（一）直接、间接股东与发行人及其他股东、实际控制人、董监高、核心技术人员是否存在亲属关系、关联关系、委托持股、信托持股或其他利益输送安排

根据发行人直接股东及发行人实际控制人、董监高、核心技术人员填写的调查表、发行人非自然人股东的股权穿透表、发行人间接股东出具的书面说明，并登录国家企业信用信息公示系统、天眼查等网站查询，截至本回复出具之日，发行人直接、间接股东与发行人、实际控制人、董监高、核心技术人员存在的亲属关系、关联关系等相关情况主要如下：

序号	直接、间接股东名称	相关关系情况	
1	赵锐	发行人控股股东、实际控制人，担任发行人董事长、总经理	系一致行动人，合计持有发行人本次发行前 30.26%的股份
2	天津纵力	直接持有发行人本次发行前 10.04%股份，发行人控股股东、实际控制人赵锐控制的企业	
3	南京锐影	直接持有发行人本次发行前 8.09%股份，发行人控股股东、实际控制人赵锐控制的企业	
4	南京锐融	发行人控股股东、实际控制人赵锐控制的企业	
5	南京锐泰	发行人控股股东、实际控制人赵锐控制的企业	
6	领航基石	直接持有发行人本次发行前 12.49%股份	系一致行动人，合计持有发行人本次发行前 14.18%的股份
7	海洋基石	直接持有发行人本次发行前 1.18%股份	
8	深潜基石	直接持有发行人本次发行前 0.51%股份	
9	东方富海	直接持有发行人本次发行前 2.60%股份	系一致行动人，合计持有发行人本次发行前 12.53%的股份
10	东方富海二号	直接持有发行人本次发行前 1.11%股份	
11	富海铎创	直接持有发行人本次发行前 4.72%股份	
12	富海扬帆	直接持有发行人本次发行前 1.53%股份	
13	富海华金	直接持有发行人本次发行前 0.90%股份，发行人监事黄国强担任执行事务合伙人委派代表的企业	
14	富海创新	直接持有发行人本次发行前 0.90%股份，发行人监事黄国强担任执行事务合伙人委派代表的企业	
15	富海国龙	直接持有发行人本次发行前 0.77%股份	
16	林芝利创	直接持有发行人本次发行前 12.13%股份	
17	上海汉发	直接持有发行人本次发行前 10.32%股份，发行人董事熊明旺担任执行事务合伙人委派代表的企业	
18	苏州华慧	传化控股为苏州华慧的有限合伙人，持有苏州华慧 17.19%的合伙	

序号	直接、间接股东名称	相关关系情况
19	李大鹏	份额；李大鹏担任传化控股董事会秘书，余琴担任传化控股董事、总经理
20	余琴	
21	传化控股	
22	周颀	担任发行人董事、副总经理、董事会秘书，发行人实际控制人、董事长、总经理赵锐配偶之弟弟
23	沈琰	担任发行人董事、副总经理
24	熊明旺	担任发行人董事，担任发行人直接股东上海汉发之执行事务合伙人委派代表
25	王旭东	担任发行人监事
26	曲涛	担任发行人监事
27	陈玲	担任发行人监事
28	蔡郑鹏	担任发行人副总经理
29	黎媛菲	发行人董事熊明旺之配偶
30	顾美芳	过去十二个月内曾担任发行人董事、副总经理
31	张维	发行人直接股东领航基石、海洋基石、深潜基石之实际控制人
32	陈玮	发行人直接股东东方富海、东方富海二号、富海铎创、富海扬帆、富海华金、富海创新、富海国龙之实际控制人
33	东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙）	担任发行人直接股东东方富海、东方富海二号之执行事务合伙人
34	深圳市东方富海创业投资管理有限公司	担任发行人直接股东富海华金、富海创新之执行事务合伙人
35	北京先锋基石股权投资管理合伙企业（有限合伙）	担任发行人直接股东领航基石、深潜基石之执行事务合伙人
36	深圳前海兴旺投资管理有限公司	发行人董事熊明旺控制并担任总经理、执行董事的企业
37	深圳前海兴旺投资中心（有限合伙）	发行人董事熊明旺担任执行事务合伙人的企业
38	苏州华慧投资管理有限公司	发行人监事 WENBIAO LI（李文飏）担任董事的企业
39	昆仑万维科技股份有限公司	发行人监事黄国强担任董事的企业

除前述情况外，发行人直接、间接股东与发行人、实际控制人、董监高、核心技术人员不存在其他亲属关系、关联关系、委托持股、信托持股或其他利益输送安排。

（二）直接、间接股东与本次发行中介机构及其负责人、签字人员之间是否存在亲属关系、关联关系、委托持股、信托持股或其他利益输送安排

根据发行人直接股东填写的调查表、发行人非自然人股东的股权穿透表、发行人间接股东出具的书面说明，截至本回复出具之日，发行人直接、间接股东与本次发行中介机构及其负责人、签字人员之间不存在亲属关系、关联关系、委托持股、信托持股或其他利益输送安排。

综上，除上述情况外，发行人直接、间接股东与发行人、实际控制人、董监高、核心技术人员、本次发行中介机构及其负责人、签字人员之间不存在其他亲属关系、关联关系、委托持股、信托持股或其他利益输送安排。

5-6、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行的核查程序包括：（1）查阅发行人的工商登记资料，查阅发行人历次股权变动相关的股权转让协议、增资协议和相关董事会、股东会或股东大会会议等文件；（2）查阅发行人历次注册资本变更的《验资报告》、发行人历次股权转让对应的支付凭证、完税凭证；（3）对发行人设立至今的主要历史股东及现有股东进行访谈；（4）查阅发行人非自然人股东提供的营业执照、公司章程/合伙协议及股权穿透表及发行人自然人股东填写的《调查表》、身份证明文件并取得其出具的书面确认文件；（5）对发行人控股股东、实际控制人进行访谈，了解发行人历次增资和股权转让的背景、原因、定价依据、资金来源及合规性等；（6）查阅天津纵力、南京锐影、南京锐融及南京锐泰的工商登记资料、员工持股计划，查阅天津纵力、南京锐影、南京锐融及南京锐泰合伙人填写的《调查表》；（7）对无偿获得份额的员工进行访谈；（8）查阅天津纵力、南京锐影、南京锐融及南京锐泰的银行流水，相关员工的出资凭证；（9）对发行人所在地税务主管部门进行访谈；（10）获取发行人、赵锐、上海汉发、传化控股、余琴等股东于2020年5月29日签署的《投资协议和股东协议的补充协议》，并访谈相关人员，了解相关对赌协议的解除情况；（11）获取发行人股东的私募基金及管理人的备案记录等；（12）查阅发行人直接股东及发行人实际控制人、董监高、核心技术人员填写的调查表、发行人非自然人股东的股权穿透表、发行人间接股东出具的书面说明。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

(1) 原力有限的股权变更过程中，相关股东入股和退出的定价公允，资金来源合法合规，有关股权变动均为双方真实意思表示。

(2) 为建立和完善利益共享机制，提高职工的凝聚力和公司竞争力，将公司长远发展和员工利益紧密结合，发行人制定并实施了员工持股计划，通过天津纵力、南京锐影、南京锐融、南京锐泰等有限合伙企业实施；相关员工有偿获得员工持股平台份额的出资资金来源为合法自有资金，不存在发行人及其关联方代为支付股款或向其提供增资入股所需资金情况；相关员工无偿获得份额的主要原因为相关员工对发行人的管理和业务发展有较大的个人贡献，股份支付的会计处理符合相关规定。

(3) 发行人报告期内的历次增资和股权转让的定价具备公允性，资金来源合法合规；历次增资履行了公司决策和有权机关核准程序，历次股权变动合法有效；股权转让款已实际支付，赵锐已就向上海汉发无偿转让股权事宜向国家税务总局南京市建邺区税务局进行了纳税申报，北京信中利、乐视影业为境内居民企业，相关税费纳入企业所得税汇算清缴，海洋基石为有限合伙企业，适用“先分后税”原则，已就本次转让涉及自然人合伙人的个人所得税履行了代扣代缴义务；发行人股东所持发行人股权不存在代持、利益输送或其他利益安排，不存在代发行人主要客户、供应商或分包商出资或其他代为持有、委托持股的情形，不存在纠纷或潜在纠纷。

(4) 发行人、赵锐、上海汉发、传化控股、余琴等股东于 2020 年 5 月 29 日签署的《投资协议和股东协议的补充协议》，终止了“优先购买权和跟售权”等相关约定；发行人对赌协议的清理符合《审核问答》等相关规定的要求，对赌协议的解除真实彻底，不存在其他替代协议安排；发行人、实际控制人等不存在其他应履行而未履行的义务。

(5) 发行人现有股东均为适格股东；发行人直接、间接股东与发行人、实际控制人、董监高、核心技术人员存在部分亲属关系、关联关系情形，不存在委托持股、信托持股或其他利益输送安排；发行人直接、间接股东与本次发行中介机构及其负责人、签字人员之间不存在亲属关系、关联关系、委托持股、信托持股或其他利益输送安排。

6. 关于子公司与分公司

申报材料显示，报告期内发行人注销壹星国际文化传媒（北京）有限公司（以下简称壹星国际）、Original Force Distribution, Inc.（以下简称原力发行）等 10 家

从事影视制作、发行的子公司。目前共有 14 家控股子公司，3 家参股公司，1 家民办非企业单位。

请发行人：

（1）补充说明各子公司、参股公司及南京原力数字艺术培训中心的设立背景、主营业务，与发行人主要业务的具体关系，各公司在发行人体系中所处的地位和实际发挥的具体作用；发行人对子公司有效控制和规范运作的管理措施及其有效性，报告期内部分子公司注销或转让的原因，是否存在重大违法违规情形或者虚假转让情形，资金流水是否存在异常情形，注销或转让子公司此前业务的承接方，转让子公司与发行人的合作情况；

（2）补充说明报告期内各子公司的主要财务数据，动画有限、原力擎视信息技术（上海）有限公司、成都原力电脑动画制作有限公司、武汉原力锐游科技有限公司、上海引弓数字科技有限公司、女娲数字科技（南京）有限公司净资产为负的原因及合理性；部分子公司亏损的原因；

（3）补充说明上海引弓数字科技有限公司少数股东的具体情况；目前各控股子公司、参股公司是否与股东或债权人签订对赌协议等类似安排；如有，则说明具体情况及对发行人的影响；

（4）补充说明南京新城云视数字平台运营有限公司、壹星国际实际开展业务情况；各已注销的子公司是否存在为发行人代垫成本费用情形；注销后业务、资产、债权债务的处置情况、员工安置情况，是否存在争议、纠纷；

（5）补充说明壹星国际历次股权变动的定价依据及其公允性，结合增资和股权转让时的主要财务数据说明定价依据及公允性，对应上年及股权变动当年的市盈率；在南京高科、富海创新、富海华金及赵弘曲入股壹星国际时与壹星国际、张苏粤、王欣嘉、发行人、上海奇光、赵锐签订《股东协议》、《增资认购协议》及《补充协议》的主要内容，约定由原力有限承担回购义务的背景、原因及合理性；上海奇光、王欣嘉、张苏粤与发行人、发行人的控股股东、董监高人员是否存在关联关系或其他利益安排。

请保荐人、发行人律师、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

6-1、补充说明各子公司、参股公司及南京原力数字艺术培训中心的设立背景、主营业务，与发行人主要业务的具体关系，各公司在发行人体系中所处的地位和实际发挥的具体作用；发行人对子公司有效控制和规范运作的具体管理措施及其有效性，报告期内部分子公司注销或转让的原因，是否存在重大违法违规情形或者虚假转让情形，资金流水是否存在异常情形，注销或转让子公司此前业务的承接方，转让子公司与发行人的合作情况

6-1-1、补充说明各子公司、参股公司及南京原力数字艺术培训中心的设立背景、主营业务，与发行人主要业务的具体关系，各公司在发行人体系中所处的地位和实际发挥的具体作用

（一）控股子公司

序号	企业名称	设立背景	主营业务	与发行人主要业务的具体关系，在发行人体系中所处的地位和实际发挥的具体作用
1	动画有限	2015 年设立，从事开发、制作、发行动画电影及影视投资业务	主要经营 3D 数字内容制作服务业务	主要进行动画电影的制作与发行，并参与投资《爵迹 2》
2	南京锐游	2016 年设立，从事 3D 数字内容制作	主要经营 3D 数字内容制作服务业务	主要开展 3D 数字内容制作
3	原力擎视	2014 年设立，借助上海人才、资源优势拓展业务	主要经营 3D 数字内容制作其他行业应用相关业务	主要经营可视化业务，为客户提供专业的互动剧场影片、商业影视及主题乐园互动内容等制作服务
4	成都原力	2014 年设立，借助成都人才、资源优势拓展业务	主要经营 3D 数字内容制作服务业务	主要开展 3D 数字动画内容制作业务
5	成都锐游	2016 年设立，借助成都人才、资源优势拓展业务	主要经营 3D 数字内容制作服务业务	主要开展 3D 数字动画内容制作业务
6	原力天津	2011 年设立，借助天津动漫产业园的优惠政策，申请广播电视制作经营许可证，开展网络剧的开发、制作	主要负责承接原创数字内容创制相关项目	主要承制网络剧《故宫里的大怪兽》第一季
7	武汉原力	2018 年设立，借助武汉人才、资源优势拓展业务	主要经营 3D 数字内容制作服务业务	主要开展 3D 数字动画内容制作业务
8	快乐编码	2018 年设立，从事原创数字内容的开发	主要负责原创数字内容的开发	自设立以来未实际运营
9	上海引	2019 年设立，为研发渲染软件而	主要负责 3D 数字内	主要为发行人研发渲染

序号	企业名称	设立背景	主营业务	与发行人主要业务的具体关系，在发行人体系中所处的地位和实际发挥的具体作用
	弓	设立	容制作服务渲染制作环节的研发	软件
10	女娲数字	2020 年设立，为整合公司 AI 数字人事事业部的人员和业务而设立	主要经营 3D 数字内容制作其他行业应用相关业务	主要从事研发 AI 数字人项目
11	美国原力娱乐	2015 年设立，帮助公司拓展海外业务	主要负责 3D 数字内容制作服务业务海外营销推广	主要为发行人互动数字事业部拓展海外业务
12	美国原力 3D 动画	2013 年设立，早期用于原创项目前期开发和制作而设立	主要负责 3D 数字内容制作服务业务海外客户维护	早期为发行人进行原创数字内容的前期开发，发行人战略调整后，主要负责 3D 数字内容制作服务业务海外客户维护
13	泰国原力动画	2018 年设立，为吸引泰国人才开展业务，同时在国外提高公司知名度，加大品牌影响力	主要经营 3D 数字内容制作服务业务	主要开展 3D 数字动画内容制作业务
14	美国 DDG 创作	2014 年设立，帮助公司拓展海外业务	无实际业务	无实际业务运营

注：1、美国 DDG 创作已于 2021 年 7 月 23 日注销。

2、2021 年 10 月 29 日，成都原力、成都锐游的唯一股东暨发行人分别作出股东决定，同意成都原力与成都锐游实行吸收合并，成都原力吸收合并成都锐游而继续存在，成都锐游拟解散并注销。同日，成都原力与成都锐游签署了《吸收合并协议书》。截至本回复签署日，前述吸收合并相关工商变更登记程序正在办理过程中。

（二）参股公司

序号	企业名称	设立背景	主营业务	与发行人主要业务的具体关系，在发行人体系中所处的地位和实际发挥的具体作用
1	南京帆成	2015 年设立，主要进行电影及影视剧投资而设立	主要经营电影及影视剧投资	主要经营电影及影视剧投资，南京帆成参与了公司原创数字内容创制及投资业务，包括《爵迹 2》《妈妈咪鸭》等，目前在清算过程中
2	魔力悟空	2016 年设立，拟运营 IP《悟空传》而设立	主要经营品牌文化衍生品的的设计、开发与销售	拥有悟空系列 IP，早期拟从事相关 IP 的开发、运营，目前未实际运营

3	引弓有限	2019 年设立，拟利用各方资源，投资或制作动画影视项目而设立	无实际业务	无实际业务运营

注：2021 年 9 月 5 日，发行人、宁波乾广企业管理咨询合伙企业（有限合伙）和引弓有限签署《关于上海引弓影业有限公司之股权转让协议》，发行人将其持有的引弓有限 40% 的股权转让给宁波乾广企业管理咨询合伙企业（有限合伙），相关工商变更登记已完成。

（三）民办非企业单位

序号	名称	设立背景	主营业务	与发行人主要业务的具体关系，在发行人体系中所处的地位和实际发挥的具体作用
1	原力培训中心	2014 年设立，为发行人开展数字内容制作业务培养大量技术人才	培训业务，主要进行 3D 数字内容及技术培训	通过培训学员的方式为公司培养未来的潜在新员工，保障公司制作和技术人员梯队建设

6-1-2、发行人对子公司有效控制和规范运作的具体管理措施及其有效性，报告期内部分子公司注销或转让的原因，是否存在重大违法违规情形或者虚假转让情形，资金流水是否存在异常情形，注销或转让子公司此前业务的承接方，转让子公司与发行人的合作情况

（一）发行人对子公司有效控制和规范运作的具体管理措施及其有效性

发行人制定了《江苏原力数字科技股份有限公司子公司管理制度》（以下简称“《子公司管理制度》”）、《江苏原力数字科技股份有限公司内部控制制度》（以下简称“《内部控制制度》”），并在《江苏原力数字科技股份有限公司管理规定汇编》（以下简称“《管理规定汇编》”）中进一步明确了子公司的管理措施，具体如下：

制度名称	主要制度内容
《子公司管理制度》	（1）对子公司有效控制和规范运作的基本原则 第六条第一款 本公司依据国家相关法规对公司规范化运作以及公司资产控制的要求，以控股股东的身份行使对子公司的重大事项监督管理权，对投资企业依法享有投资收益、重大事项决策的权利。同时，负有对子公司指导、监督和相关服务的义务。 第七条 子公司的发展战略与规划应服从本公司制定的整体发展战略与规划，并应执行本公司对子公司的各项制度规定。 （2）对子公司有效控制和规范运作的管理措施 第九条至第五十八条就发行人对子公司的设立或并购、治理结构、人事管理、财务管理、经营管理、信息披露管理与重大事项报告、内部审计监督、档案管理等方面的管理措施作出了详细的规定。

制度名称	主要制度内容
《内部控制制度》	(1) 对子公司有效控制和规范运作的基本原则 第十二条第一款 公司的内部控制活动应涵盖公司所有运营环节，包括但不限于：……对子公司的控制……等。 第十三条 公司应重点加强对子公司的管理控制，加强对关联交易、对外担保、募集资金使用、重大投资、信息披露等活动的控制，建立相应控制政策和程序。 第二十五条 公司的控股子公司同时控股其他公司的，公司应督促其控股子公司参照本制度要求，逐层建立对其下属子公司的管理控制制度。 (2) 对子公司有效控制和规范运作的管理措施 第七条、第八条、第十八条、第二十条、第二十一条、第二十三条至第二十五条、第二十八条、第四十八条、第六十七条、第六十八条、第七十一条、第七十九条、第八十五条规定了发行人对子公司的管理措施，具体包括： ① 公司法务人员，对子公司在经营管理过程中的一切法律事务进行合法、合规性审查； ② 公司定期取得并分析子公司的季度（月度）报告，包括营运报告、产销量报表、资产负债报表、损益报表、现金流量报表、向他人提供资金及提供担保报表等； ③ 公司明确向控股子公司委派的董事、监事及重要高级管理人员的选任方式和职责权限等； ④ 依据公司的经营策略和风险管理政策，督导各控股子公司建立起相应的经营计划、风险管理程序； ⑤ 建立子公司绩效考核制度，对子公司实行主要经济指标绩效考核管理； ⑥ 建立子公司信息披露事务管理制度，明确子公司向董事会秘书和信息披露事务部门报告的信息范围、报告流程等。 ⑦ 子公司应履行重大事项报告制度和审议程序，及时报告重大业务、财务事项以及其他可能对公司股票及其衍生品种交易价格产生重大影响的信息，并报公司董事会或股东大会审议； ⑧ 子公司应及时向公司董事会秘书及证券事务部报送其董事会决议、股东大会决议等重要文件，通报可能对公司股票及其衍生品种交易价格产生重大影响的事项； ⑨ 子公司应积极配合公司内控部的检查监督，必要时可以要求其定期进行自查。
《管理规定汇编》	《人事管理制度》《财务管理制度》《行政管理制度》《品牌宣传管理制度》《物资采购和业务外包管理制度》《销售管理制度》《软件使用管理规定》等制度均适用于子公司。

大信所出具了“大信专审字[2021]第 3-00133 号”《内部控制鉴证报告》、“大信专审字[2021]第 3-00199 号”《内部控制鉴证报告》，认为公司按照《企业内部控制基本规范》及相关规定于 2020 年 12 月 31 日和 2021 年 6 月 30 日在所有重大方面保持了有效的财务报告内部控制。

根据发行人境内子公司所在地政府主管部门出具的证明文件以及 KPMG Phoomchai Legal Ltd.、DeHeng Law Offices PC 对发行人境外子公司出具的法律意见，报告期内，发行人子公司不存在受到相关处罚的情形。

综上，发行人对子公司有效控制和规范运作的管理措施是有效的。

(二) 报告期内部分子公司注销或转让的原因，注销或转让子公司此前业务的承

接方，转让子公司与发行人的合作情况

报告期内，发行人不存在转让子公司的情形；发行人共有 11 家子公司完成注销，各子公司的注销原因、注销后业务的承接方具体如下：

序号	子公司名称	注销时间	注销原因	注销子公司此前业务的承接方
1	TXM	2018.8	为《QQ 飞车大电影》的创作及相关业务设立的项目公司，因项目制作完毕而注销	《QQ 飞车大电影》制作完毕，注销前无业务，无承接方
2	OLDZ	2018.9	为《Old zilla》的创作及相关业务设立的项目公司，因项目终止而注销	《Old zilla》项目终止，注销前无业务，无承接方
3	原力发行	2018.11	为《妈妈咪鸭》进行海外发行设立的项目公司，因项目海外发行结束而注销	《妈妈咪鸭》海外发行结束，注销前无业务，无承接方
4	新城云视	2019.1	设立后进行政府数字文化公共技术服务平台的运营及相关服务，因业务开展不及预期进行注销	注销前已无业务，无承接方
5	壹星娱乐	2019.5	因设立至今无实际经营业务而注销	无业务，无承接方
6	壹星时代	2019.5	因设立至今无实际经营业务而注销	无业务，无承接方
7	DDG	2019.8	为《妈妈咪鸭》的创作及相关业务设立的项目公司，因项目制作完毕而注销	《妈妈咪鸭》制作完毕，注销前无业务，无承接方
8	10 Lives	2019.8	为《10 Lives》的创作及相关业务设立的项目公司，因项目终止而注销	《10 Lives》项目终止，注销前无业务，无承接方
9	壹星国际	2021.2	设立后进行 3D 虚拟偶像的制作和研发，因业务开展不及预期而注销	注销前无业务，无承接方
10	Monsters	2021.4	因设立至今无实际经营业务而注销	无业务，无承接方
11	美国 DDG 创作	2021.7	因无实际业务而注销	无业务，无承接方

（三）是否存在重大违法违规情形或者虚假转让情形，资金流水是否存在异常情形

根据南京市建邺区市场监督管理局、南京市建邺区建设局、南京市建邺区住房保障和房产局、南京市劳动保障监察支队、南京住房公积金管理中心出具的证明，新城云视自 2018 年 1 月 1 日至注销之日，不存在工商、建设工程、房产及房产管理、劳动保障、住房公积金方面的重大违法违规情形。壹星时代、壹星娱乐系壹星国际的全资子公司，根据国家税务总局北京市东城区税务局第一税务所、北京市东城区人力资源和社会保障

局、北京市住房公积金管理中心、北京市东城区应急管理局出具的证明，壹星国际报告期内不存在受到行政处罚的情形。经登录国家企业信用信息公示系统、税务、劳动、社会保险、住房公积金主管部门网站查询，新城云视、壹星国际、壹星娱乐、壹星时代报告期内不存在重大违法违规情形。

根据 DeHeng Law Offices PC 出具的法律意见，TXM、OLDZ、原力发行、DDG、10 Lives、Monsters、美国 DDG 创作报告期内不存在重大违法违规情形。

报告期内，发行人不存在转让子公司的情形。

经核查发行人境内注销子公司银行流水、Chou & CCH Accountancy Corp.出具的专项核查意见，并访谈相关人员，发行人报告期内注销的子公司资金流水不存在异常情形。

6-2、补充说明报告期内各子公司的主要财务数据，动画有限、原力擎视信息技术（上海）有限公司、成都原力电脑动画制作有限公司、武汉原力锐游科技有限公司、上海引弓数字科技有限公司、女娲数字科技（南京）有限公司净资产为负的原因及合理性；部分子公司亏损的原因

6-2-1、补充说明报告期内各子公司的主要财务数据，动画有限、原力擎视信息技术（上海）有限公司、成都原力电脑动画制作有限公司、武汉原力锐游科技有限公司、上海引弓数字科技有限公司、女娲数字科技（南京）有限公司净资产为负的原因及合理性

（一）动画有限

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月/2021 年 6 月 30 日	2020 年度/2020 年 12 月 31 日	2019 年度/2019 年 12 月 31 日	2018 年度/2018 年 12 月 31 日
总资产	1,115.52	1,119.47	1,440.24	2,150.77
净资产	-1,503.55	-1,413.88	-1,061.13	-208.85
净利润	-89.67	-352.75	-852.28	-933.55

注：相关财务数据已经大信所审计。

动画有限因原创数字内容存货减值计提跌价准备，导致连续亏损，故净资产为负。

（二）南京锐游

单位：万元

项目	2021年1-6月/2021年6月30日	2020年度/2020年12月31日	2019年度/2019年12月31日	2018年度/2018年12月31日
总资产	6,061.15	5,710.35	4,645.67	4,531.32
净资产	5,237.73	5,230.84	4,337.10	4,347.50
净利润	6.88	193.75	-105.40	-55.77

注：相关财务数据已经大信所审计。

（三）原力擎视

单位：万元

项目	2021年1-6月/2021年6月30日	2020年度/2020年12月31日	2019年度/2019年12月31日	2018年度/2018年12月31日
总资产	480.46	443.15	207.54	767.54
净资产	-562.43	-474.59	-55.51	139.70
净利润	-87.84	-419.09	-195.20	-199.25

注：相关财务数据已经大信所审计。

原力擎视由于项目投入成本较高、研发费用较高等原因导致亏损，故净资产为负。

（四）成都原力

单位：万元

项目	2021年1-6月/2021年6月30日	2020年度/2020年12月31日	2019年度/2019年12月31日	2018年度/2018年12月31日
总资产	751.86	381.49	341.97	306.06
净资产	-106.73	-161.39	-286.54	-78.48
净利润	54.66	125.15	-208.06	-228.44

注：相关财务数据已经大信所审计。

成都原力由于项目投入成本较高、利润水平较低导致前期连续亏损，故净资产为负。

（五）成都锐游

单位：万元

项目	2021年1-6月/2021年6月30日	2020年度/2020年12月31日	2019年度/2019年12月31日	2018年度/2018年12月31日
总资产	375.84	318.44	290.52	295.89
净资产	292.02	223.40	188.59	149.62

项目	2021 年 1-6 月/2021 年 6 月 30 日	2020 年度/2020 年 12 月 31 日	2019 年度/2019 年 12 月 31 日	2018 年度/2018 年 12 月 31 日
净利润	68.62	34.82	38.97	-55.32

注：相关财务数据已经大信所审计。

（六）原力天津

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月/2021 年 6 月 30 日	2020 年度/2020 年 12 月 31 日	2019 年度/2019 年 12 月 31 日	2018 年度/2018 年 12 月 31 日
总资产	2,752.50	935.70	178.18	187.99
净资产	177.78	177.54	178.18	187.52
净利润	0.24	-0.64	-9.35	-8.15

注：相关财务数据已经大信所审计。

（七）武汉原力

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月/2021 年 6 月 30 日	2020 年度/2020 年 12 月 31 日	2019 年度/2019 年 12 月 31 日	2018 年度/2018 年 12 月 31 日
总资产	317.95	401.40	267.09	161.31
净资产	-622.86	-563.97	-470.21	-103.08
净利润	-58.89	-93.76	-367.13	-303.08

注：相关财务数据已经大信所审计。

武汉原力由于计提原创数字内容减值及管理费用金额较大，导致连续亏损，故净资产为负。

（八）快乐编码

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月/2021 年 6 月 30 日	2020 年度/2020 年 12 月 31 日	2019 年度/2019 年 12 月 31 日	2018 年度/2018 年 12 月 31 日
总资产	-	-	-	-
净资产	-0.18	-0.06	-0.02	-0.01
净利润	-0.12	-0.04	-0.01	-0.01

注：相关财务数据已经大信所审计。

（九）上海引弓

单位：万元

项目	2021年1-6月/2021年6月30日	2020年度/2020年12月31日	2019年度/2019年12月31日	2018年度/2018年12月31日
总资产	7.45	14.48	-	-
净资产	-98.85	-8.73	-	-
净利润	-129.83	-299.01	-	-

注：相关财务数据已经大信所审计。

上海引弓为 2019 年末新设立公司，运营时间不长，整体规模较小，业务开展不及预期产生亏损，故净资产为负。

（十）女娲数字

单位：万元

项目	2021年1-6月/2021年6月30日	2020年度/2020年12月31日	2019年度/2019年12月31日	2018年度/2018年12月31日
总资产	146.68	82.48	-	-
净资产	-25.74	-27.82	-	-
净利润	2.09	-27.82	-	-

注：相关财务数据已经大信所审计。

女娲数字为 2020 年初新设立公司，运营时间不长，整体规模较小，业务开展不及预期产生亏损，故净资产为负。

（十一）泰国原力动画

单位：万元

项目	2021年1-6月/2021年6月30日	2020年度/2020年12月31日	2019年度/2019年12月31日	2018年度/2018年12月31日
总资产	343.03	341.77	158.57	166.89
净资产	133.53	146.84	141.72	156.14
净利润	-2.02	15.77	-30.32	-33.89

注：相关财务数据已经大信所审计。

（十二）美国原力娱乐

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月/2021 年 6 月 30 日	2020 年度/2020 年 12 月 31 日	2019 年度/2019 年 12 月 31 日	2018 年度/2018 年 12 月 31 日
总资产	459.75	465.87	504.23	639.07
净资产	459.73	465.86	504.23	511.14
净利润	-1.5	-6.17	-15.44	-28.14

注：相关财务数据已经大信所审计。

（十三）美国原力 3D 动画

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月/2021 年 6 月 30 日	2020 年度/2020 年 12 月 31 日	2019 年度/2019 年 12 月 31 日	2018 年度/2018 年 12 月 31 日
总资产	1,817.34	1,877.50	2,153.11	3,197.17
净资产	1,739.87	1,799.96	2,055.06	2,923.55
净利润	-42.32	-85.33	-912.75	502.06

注：相关财务数据已经大信所审计。

（十四）美国 DDG 创作

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月/2021 年 6 月 30 日	2020 年度/2020 年 12 月 31 日	2019 年度/2019 年 12 月 31 日	2018 年度/2018 年 12 月 31 日
总资产	0.11	0.02	0.19	0.20
净资产	-0.11	-	-	-
净利润	-0.11	-	-	-

注：相关财务数据已经大信所审计。

6-2-2、部分子公司亏损的原因

公司的控股子公司主要从事 3D 数字内容制作及相关业务，与发行人存在业务协同，大多数子公司的整体经营规模相对较小。报告期内，部分子公司自设立以来未实际经营，部分子公司运营时间不长，经营业绩存在一定的波动。

动画有限因原创数字内容存货减值计提跌价准备，导致连续亏损；原力擎视、武汉原力、美国原力 3D 动画由于项目投入成本较高、期间费用较高等原因出现亏损。

6-3、补充说明上海引弓数字科技有限公司少数股东的具体情况；目前各控股子公司、参股公司是否与股东或债权人签订对赌协议等类似安排；如有，则说明具体情况及对发行人的影响

6-3-1、补充说明上海引弓数字科技有限公司少数股东的具体情况

上海引弓的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴注册资本	持股比例
1	发行人	275 万元	55%
2	宁波乾广企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	225 万元	45%
合计		500 万元	100%

上海引弓的少数股东为宁波乾广企业管理咨询合伙企业（有限合伙）（以下简称“宁波乾广”），宁波乾广的基本信息如下：

名称	宁波乾广企业管理咨询合伙企业（有限合伙）		
统一社会信用代码	91330205MA2AE9TA71		
企业类型	有限合伙企业		
成立日期	2017 年 9 月 15 日		
合伙期限	2017 年 9 月 15 日至 2047 年 9 月 14 日		
执行事务合伙人	骆飞		
主要经营场所	浙江省宁波市江北区慈城镇慈湖人家 382 号 107 室		
经营范围	企业管理咨询，商务信息咨询，从事计算机领域内的技术开发、技术咨询、技术服务及技术成果转让，影视项目投资，广播电视节目制作，电影摄制，剧本创作服务，影视衍生产品开发、设计。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）		
出资结构	合伙人姓名	出资比例	合伙人类型
	骆飞	10%	普通合伙人
	欧婷	90%	有限合伙人

宁波乾广的主营业务为影视项目投资，主要投资方向为动画影视项目。

6-3-2、目前各控股子公司、参股公司是否与股东或债权人签订对赌协议等类似安排；如有，则说明具体情况及对发行人的影响

经核查，目前各控股子公司、参股公司与其股东或债权人未签订对赌协议等类似安

排。

6-4、补充说明南京新城云视数字平台运营有限公司、壹星国际实际开展业务情况；各已注销的子公司是否存在为发行人代垫成本费用情形；注销后业务、资产、债权债务的处置情况、员工安置情况，是否存在争议、纠纷

6-4-1、补充说明南京新城云视数字平台运营有限公司、壹星国际实际开展业务情况，各已注销的子公司是否存在为发行人代垫成本费用情形

新城云视于 2015 年设立，设立后主要进行政府数字文化公共技术服务平台的运营及相关服务，但业务开展不及预期，新城云视于 2019 年 1 月注销。

壹星国际于 2016 年设立，设立后主要进行 3D 虚拟偶像的制作、运营，但业务开展不及预期，壹星国际于 2021 年 2 月注销。

根据 Chou & CCH Accountancy Corp.出具的专项核查意见，并核查各注销子公司的财务报表、相关业务合同、序时账等，各已注销的子公司不存在为发行人代垫成本费用的情形。

6-4-2、注销后业务、资产、债权债务的处置情况、员工安置情况，是否存在争议、纠纷

发行人各注销子公司注销后业务、资产、债权债务的处置情况、员工安置情况具体如下：

序号	注销子公司名称	业务资产处置情况	债权债务处置情况	员工安置情况
1	TXM	注销前无业务，注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	员工离职后自主择业
2	OLDZ	注销前无业务，注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	员工离职后自主择业
3	原力发行	注销前无业务，注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	注销前无员工
4	新城云视	注销前无业务，注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	员工离职后自主择业
5	壹星娱乐	注销前无业务，注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	注销前无员工
6	壹星时代	注销前无业务，注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	注销前无员工
7	DDG	注销前无业务，注销后资产处	注销后债权债务处	员工离职后自主择业

		置完毕	置完毕	
8	10 Lives	注销前无业务, 注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	员工离职后自主择业
9	壹星国际	注销前无业务, 注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	注销前无员工
10	Monsters	注销前无业务, 注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	注销前无员工
11	美国 DDG 创作	注销前无业务, 注销后资产处置完毕	注销后债权债务处置完毕	注销前无员工

上述子公司均已注销完毕, 不存在争议、纠纷。

6-5、补充说明壹星国际历次股权变动的定价依据及其公允性, 结合增资和股权转让时的主要财务数据说明定价依据及公允性, 对应上年及股权变动当年的市盈率; 在南京高科、富海创新、富海华金及赵弘曲入股壹星国际时与壹星国际、张苏粤、王欣嘉、发行人、上海奇光、赵锐签订《股东协议》、《增资认购协议》及《补充协议》的主要内容, 约定由原力有限承担回购义务的背景、原因及合理性; 上海奇光、王欣嘉、张苏粤与发行人、发行人的控股股东、董监高人员是否存在关联关系或其他利益安排

6-5-1、补充说明壹星国际历次股权变动的定价依据及其公允性, 结合增资和股权转让时的主要财务数据说明定价依据及公允性, 对应上年及股权变动当年的市盈率

壹星国际历次股权变动情况如下:

时间	股权变动详细情况	价格	增资和股权转让时的单位注册资本净资产 (元/注册资本)	定价依据及公允性	股权变动上年市盈率	股权变动当年市盈率
2016.3	互娱投资认缴 350 万元注册资本	未实缴	-	公司设立	公司于 2016 年设立, 2015 年不适用	2016 年净利润为负, 不适用
	王欣嘉认缴 100 万元注册资本	未实缴				
	张苏粤认缴 50 万元注册资本	未实缴				
2016.7	互娱投资将 110 万元注册资本转让给原力有限	0	2016 年底单位注册资本净资产为 3.50	互娱投资未实缴出资, 故 0 元转让	公司于 2016 年设立, 2015 年不适用	2016 年净利润为负, 不适用
	互娱投资将所 240 万元注册资本转让给上海奇光投资管理合伙企业 (有限合伙) (以下简称 “上海奇光”)	0				
2016.12	上海奇光将 30.3294 万元注	0	2016 年底单	上海奇光未实缴出资, 故 0	公司于	2016 年净

时间	股权变动详细情况	价格	增资和股权转让时的单位注册资本净资产（元/注册资本）	定价依据及公允性	股权变动上年市盈率	股权变动当年市盈率
	册资本转让给上海广衡商务咨询合伙企业（有限合伙）（以下简称“上海广衡”）		位注册资本净资产为3.50	元转让	2016 年设立，2015 年不适用	利润为负，不适用
	王欣嘉将 26.0726 万元注册资本转让给上海广衡	0		王欣嘉未实缴出资，故 0 元转让		
	张苏粤将 2.7196 万元注册资本转让给上海广衡	0		张苏粤未实缴出资，故 0 元转让		
2016.12	南京高科出资 1,500 万元认购 50.6756 万元注册资本	29.60 元/注册资本	2016 年底单位注册资本净资产为 3.50	本次增资系壹星国际首次融资，各投资人基于壹星国际所处行业及壹星国际未来的发展前景，协商确定本次投前估值为 14,800 万元，定价公允	公司于 2016 年设立，2015 年不适用	2016 年净利润为负，不适用
	富海创新出资 500 万元认购 16.8918 万元注册资本	29.60 元/注册资本				
	富海华金出资 500 万元认购 16.8918 万元注册资本	29.60 元/注册资本				
	赵弘曲出资 200 万元认购 6.7572 万元注册资本	29.60 元/注册资本				
2018.4	王欣嘉将 44.6669 万元认缴注册资本转让给王莉莉	0	2017 年底单位注册资本净资产为 0.22	王欣嘉未实缴出资，故 0 元转让	2017 年净利润为负，不适用	2018 年净利润为负，不适用
	张苏粤将 28.5668 万元认缴注册资本转让给王莉莉	0		张苏粤未实缴出资，故 0 元转让		
2019.12	南京高科以 1,500 万元的价格向原力数字转让 50.6756 万元注册资本	29.60 元/注册资本	2019 年度净资产为负，不适用	因壹星国际经营状况不及预期，发行人依据约定回购少数股东股权，各方协商同意本次按照原价进行回购，定价公允	2018 年净利润为负，不适用	2019 年净利润为负，不适用
	富海创新以 500 万元的价格向原力数字转让 16.8918 万元注册资本	29.60 元/注册资本				
	富海华金以 500 万元的价格向原力数字转让 16.8918 万元注册资本	29.60 元/注册资本				
	赵弘曲以 200 万元的价格向原力数字转让 6.7572 万元注册资本	29.60 元/注册资本				

6-5-2、在南京高科、富海创新、富海华金及赵弘曲入股壹星国际时与壹星国际、张苏粤、王欣嘉、发行人、上海奇光、赵锐签订《股东协议》、《增资认购协议》及《补充协议》的主要内容，约定由原力有限承担回购义务的背景、原因及合理性

2016 年，南京高科、富海创新、富海华金及赵弘曲（以下简称“投资人”）入股壹星国际时与壹星国际、张苏粤、王欣嘉、发行人、上海奇光、赵锐签订了《关于壹星国际文化传媒（北京）有限公司之增资认购协议》（以下简称“《增资认购协议》”）、《关于

壹星国际文化传媒（北京）有限公司之股东协议》（以下简称“《股东协议》”）及《关于壹星国际文化传媒（北京）有限公司的补充协议》（以下简称“《补充协议》”，前述协议的主要内容如下：

协议名称	主要内容
《增资认购协议》	约定投资人以 148,000,000 元的投前估值向壹星国际投入共计 27,000,000 元的资金，其中，南京高科出资 1,500 万元认购新增注册资本 506,756 元，富海华金出资 500 万元认购新增注册资本 168,918 元，富海创新出资 500 万元认购新增注册资本 168,918 元，赵弘曲出资 200 万元认购新增注册资本 67,572 元。
《股东协议》	（1）赎回权 如出现以下任一回购事件，投资人即南京高科、富海华金、富海创新、赵弘曲均有权要求壹星国际和/或除发行人之外的原股东即王欣嘉、张苏粤、上海奇光以约定的回购价格购买该投资人所持有的全部或部分股权： 1) 目标公司在交割后 4 年内未能完成合格上市、借壳上市、并购上市、并购退出，且届时公司的市值或估值不低于人民币 8 亿元； 11) 因发生上述回购事件，任一投资人要求且标公司和/或除原力有限之外的原股东回购的。 （2）投资人享有领售权、唯一参股和共同待遇等优先权利
《补充协议》	（1）将投资人行使赎回权的义务主体变更为发行人； （2）变更或终止《股东协议》中投资人享有的优先权利。

投资人系经由发行人介绍入股壹星国际，发行人及壹星国际的其他股东拟将壹星国际打造成为 3D 虚拟偶像业务的研发、制作及运营公司，投资人看好壹星国际所处行业及壹星国际未来的发展前景，认为其具备上市的潜力，决定增资入股壹星国际。

为了保护投资人的利益，也为了促使发行人及王欣嘉、张苏粤全力运营壹星国际以推动公司快速发展，投资人在入股壹星国际时与壹星国际、张苏粤、王欣嘉、发行人、上海奇光、赵锐签订《股东协议》《增资认购协议》，约定如发生《股东协议》第 5.4 条规定的回购事项，投资人有权要求壹星国际和/或除发行人之外的其他壹星国际股东（即张苏粤、王欣嘉、上海奇光）回购投资人所持壹星国际股权。壹星国际为发行人控股子公司，发行人对其经营决策具有控制权，同时投资人认为张苏粤、王欣嘉、上海奇光不具备回购能力，无法规避投资风险，2016 年 8 月，经各方协商一致，投资人与壹星国际、张苏粤、王欣嘉、发行人、上海奇光、赵锐签订《补充协议》约定由发行人承担前述相关回购义务。

6-5-3、上海奇光、王欣嘉、张苏粤与发行人、发行人的控股股东、董监高人员是否存在关联关系或其他利益安排

经核查，张苏粤担任发行人董事、副总经理，除前述情形外，上海奇光、王欣嘉、张苏粤与发行人、发行人的控股股东、董事、监事、高级管理人员不存在关联关系或其他利益安排。

6-6、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行的核查程序包括：（1）访谈发行人相关人员，了解各子公司、参股公司及南京原力数字艺术培训中心的设立背景、与发行人主要业务的具体关系、各公司在发行人体系中所处的地位和实际发挥的具体作用；（2）查阅公司《子公司管理制度》《内部控制制度》和《管理规定汇编》，查阅境内子公司所在地政府主管部门出具的证明文件以及 KPMG Phoomchai Legal Ltd.、DeHeng Law Offices PC 对发行人境外子公司出具的法律意见；（3）查阅报告期内各子公司的财务报表，并访谈公司相关人员，了解相关子公司净资产为负、出现亏损的原因；（4）查阅上海引弓少数股东的工商登记资料；（5）查阅发行人出具的书面说明、发行人控股子公司、参股公司及其股东出具的书面说明，并访谈相关人员，了解各控股子公司、参股公司是否与股东或债权人签订对赌协议等类似安排；（6）查阅新城云视、壹星国际的工商登记资料，并访谈相关人员，了解其业务开展情况；（7）查阅发行人境内注销子公司银行流水、Chou & CCH Accountancy Corp.出具的专项核查意见，并访谈相关人员，了解相关子公司的流水是否异常、是否存在为发行人代垫成本费用情形；（8）查阅注销子公司工商登记资料，并访谈相关人员，了解注销后的业务、资产、债权债务的处置情况、员工安置情况，是否存在争议、纠纷；（9）查阅壹星国际历次股权变动增资协议、股权转让协议，获取壹星国际相应时间的财务报表，了解壹星国际历次股权变动的定价依据及其公允性；（10）获取南京高科、富海创新、富海华金及赵弘曲入股壹星国际时与壹星国际、张苏粤、王欣嘉、发行人、上海奇光、赵锐签订《股东协议》《增资认购协议》及《补充协议》，并访谈相关人员，了解约定由原力有限承担回购义务的背景、原因；（11）查阅发行人及其控股股东出具的书面说明，并访谈相关人员，了解上海奇光、王欣嘉、张苏粤与发行人、发行人的控股股东、董事、监事、高级管理人员是否在关联关系或其他利益安排。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）截至本问询函回复签署日，发行人共有 13 家控股子公司、2 家参股公司、1 家民办非企业单位，主要从事 3D 数字内容制作服务业务、原创数字内容创制相关项目等；发行人制定了对子公司有效控制和规范运作的具体管理措施，且有效；报告期内发行人不存在转让子公司的情形，共有 11 家子公司完成注销，注销具有合理原因，不存在重大违法违规情形或者虚假转让情形，资金流水不存在异常情形，相关注销子公司注销前无业务，无承接方。

（2）动画有限、原力擎视、成都原力、武汉原力因原创数字内容存货减值计提跌价准备、项目投入成本较高、期间费用较高等原因导致亏损，故净资产为负；上海引弓、女娲数字为新设立公司，运营时间不长，业务开展不及预期产生亏损，故净资产为负；报告期内，部分子公司如快乐编码、美国 DDG 创作，自设立以来未实际经营，因其他费用导致亏损；动画有限因原创数字内容存货减值计提跌价准备，导致连续亏损；其他子公司如上海引弓、女娲数字为新设子公司，运营时间不长，业务开展不及预期，原力擎视、原力天津、武汉原力、美国原力娱乐、美国原力 3D 动画的业务开展不及预期，由于项目投入成本较高、期间费用较高等原因出现亏损。

（3）上海引弓的少数股东为宁波乾广，其主营业务为影视项目投资，主要投资方向为动画影视项目；目前各控股子公司、参股公司与其股东或债权人未签订对赌协议等类似安排。

（4）新城云视于 2015 年设立，设立后主要进行政府数字文化公共技术服务平台的运营及相关服务，但业务开展不及预期，于 2019 年 1 月注销；壹星国际于 2016 年设立，设立后主要进行 3D 虚拟偶像的制作、运营，但业务开展不及预期，于 2021 年 2 月注销；发行人各已注销的子公司不存在为发行人代垫成本费用情形；发行人各注销子公司注销前无业务，注销后资产、债权债务处置完毕，员工安置完毕，不存在争议、纠纷。

（5）壹星国际历次股权变动的定价具备公允性；投资人在入股壹星国际时与壹星国际、张苏粤、王欣嘉、发行人、上海奇光、赵锐签订《股东协议》《增资认购协议》，如发生《股东协议》约定的回购事项，投资人有权要求壹星国际和/或除发行人之外的其他壹星国际股东回购投资人所持壹星国际股权；壹星国际为发行人控股子公司，发行

人对其经营决策具有控制权，同时投资人认为张苏粤、王欣嘉、上海奇光不具备回购能力，经各方协商一致，投资人与壹星国际、张苏粤、王欣嘉、发行人、上海奇光、赵锐签订《补充协议》约定由发行人承担前述相关回购义务；张苏粤担任发行人董事、副总经理，除前述情形外，上海奇光、王欣嘉、张苏粤与发行人、发行人的控股股东、董事、监事、高级管理人员不存在关联关系或其他利益安排。

8. 关于员工

申报材料显示，各报告期末发行人员工人数分别为 1,475 人、1,442 人和 1,482 人。

请发行人：

（1）补充说明员工数量与业务规模及增速是否匹配，员工学历、专业、从业经历与数字内容制作技术要求是否匹配；人均产值与同行业公司是否存在重大差异，如是则说明差异原因及合理性；

（2）补充说明董监高、核心技术人员在外兼职情况，是否影响其在发行人处履职，是否存在利益冲突；董监高、核心技术人员是否存在与之前任职的企业等签订竞业禁止协议的情况，是否存在纠纷或潜在纠纷；是否与发行人签订保密协议和竞业禁止协议，如未签订请说明原因；

（3）补充说明将高级管理人员赵锐、张苏粤、唐修杰的工资薪酬通过支付供应商货款的形式发放的原因、供应商名称，与供应商是否存在关联关系或其他利益安排，相关人员是否已补缴相关税款；是否存在其他违规发放薪酬的情形；

（4）补充说明是否存在雇佣实习生、社会实践学生等非正式员工的情形；如有，则说明人数、时长、薪酬等具体情况；

（5）补充说明报告期内员工新入职情况和离职情况；结合薪酬福利水平说明维持研发设计人员及核心技术人员稳定性的具体措施及其有效性，核心技术人员离职是否对公司造成重大不利影响；

（6）补充说明原董事、副总经理顾美芳离职的原因及去向；监事会主席王旭东的具体情况，作为融资顾问时发挥的主要作用。

请保荐人、发行人律师、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

8-1、补充说明员工数量与业务规模及增速是否匹配，员工学历、专业、从业经历与数字内容制作技术要求是否匹配；人均产值与同行业公司是否存在重大差异，如是则说明差异原因及合理性

8-1-1、补充说明员工数量与业务规模及增速是否匹配，员工学历、专业、从业经历与数字内容制作技术要求是否匹配

（一）员工数量与业务规模及增速是否匹配

报告期内，发行人员工数量与业务规模及增速具体如下：

项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
营业收入（万元）	19,254.27	33,089.75	31,134.38	35,082.03
员工平均人数（人）	1,534	1,462	1,459	1,410
人均创收（万元）	12.55	22.63	21.34	24.88
营业收入增长率	-	6.28%	-11.25%	-
员工数量增长率	-	0.21%	3.48%	-

注：1、员工平均人数=（期初员工人数+期末员工人数）/2；

2、人均创收=当期营业收入/当期员工平均人数；

3、营业收入增长率=（当期营业收入-上期营业收入）/上期营业收入；

4、员工数量增长率=（当期员工平均人数-上期员工平均人数）/上期员工平均人数。

2019 年，发行人营业收入与员工数量变化趋势不一致主要系因发行人 2018 年存在较大金额的创新数字内容创制及投资业务收入。2019 年，发行人业务发展战略调整，公司积极拓展 3D 数字内容制作业务在其它行业的应用，进一步扩大 3D 数字内容制作业务规模，未再开展新的创新数字内容创制及投资业务，故该业务类别收入大幅下降使发行人当年营业收入受到影响。同时，结合公司的发展战略，公司积极储备相关人才，员工数量有所增加。随着公司 3D 数字内容制作业务的稳步发展，2020 年，公司营业收入呈现增长态势，员工总数总体上保持平稳，公司人均创收水平则随之提升。

报告期内，发行人的 3D 数字内容制作服务业务收入为业务收入的主要构成部分，以该部分业务收入为计算口径，发行人员工数量与业务规模及增速的情况如下：

项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
3D 数字内容制作服务业务收入（万元）	18,536.65	32,502.51	30,484.81	27,978.66
员工平均人数（人）	1,534	1,462	1,459	1,410
人均创收（万元）	12.08	22.23	20.89	19.84
营业收入增长率	-	6.62%	8.96%	-
员工数量增长率	-	0.21%	3.48%	-

注：1、员工平均人数=（期初员工人数+期末员工人数）/2；

2、3D 数字内容制作服务业务人均创收=当期 3D 数字内容制作服务业务收入/当期员工平均人数；

3、3D 数字内容制作服务业务收入增长率=（当期收入-上期收入）/上期收入；

4、员工数量增长率=（当期员工平均人数-上期员工平均人数）/上期员工平均人数。

由上表可见，报告期内，发行人的 3D 数字内容制作服务业务收入和员工数量均呈现稳步增长态势，公司 3D 数字内容制作服务业务人均创收稳步上升，发行人员工数量与业务规模及增速相匹配。

（二）员工学历、专业、从业经历与数字内容制作技术要求是否匹配

截至 2021 年 6 月 30 日，发行人在册员工人数为 1,585 名，其中 1,434 名任职研发人员、制作人员及设计人员的员工主要工作内容为数字内容制作，该部分人员的学历、专业分布情况如下：

单位：人

项目	学历			合计
	硕士及以上	本科	专科及以下	
研发、制作及设计人员数量	45	699	690	1,434
占比	3.14%	48.74%	48.12%	100%

单位：人

项目	数字内容制作相关专业					非相关专业	合计
	动画 动漫	艺术 设计	数字 媒体	计算机技 术	影视 制作		
研发、制作及设计人员数量	522	263	135	110	17	387	1,434
占比	36.40%	18.34%	9.41%	7.67%	1.19%	26.99%	100%
合计	73.01%					26.99%	100%

注：上表中专业名称均为专业大类，其中“动画动漫”包含动漫、影视动画、动漫制作技术等具体

专业；“艺术设计”包含艺术设计、视觉传达设计、美术设计等具体专业；“数字媒体”包含数字媒体技术、数字媒体艺术等具体专业；“计算机技术”包含计算机科学、软件工程等具体专业；“影视制作”包含广播影视节目制作、电视节目制作等具体专业；“非相关专业”为除前述大类所包含专业外的其他专业。

由上表可知，发行人研发、制作及设计人员中，本科及以上学历占比超过 50%，数字内容制作相关专业占比超过 70%，发行人员工学历、专业与发行人业务开展需要相符。同时，公司制作、设计和研发人员的招聘途径主要为社会招聘和学校招聘。其中，通过社会渠道招聘的人员主要来源于同行业大中型企业、工作室或上下游企业，多数具有多年 3D 数字内容制作相关行业从业经历，通过学校渠道招聘的人员以数字内容制作对口专业的应届毕业生为主。

综上，发行人员工学历、专业、从业经历与数字内容制作技术要求相匹配。

8-1-2、人均产值与同行业公司是否存在重大差异，如是则说明差异原因及合理性

报告期，发行人同行业上市公司人员情况、营业收入及人均产值与发行人的对比情况如下：

同行业公司	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
丝路视觉	员工平均人数（人）	-	2,298	1,980	1,817
	营业收入（万元）	49,318.05	100,419.02	91,641.07	72,295.69
	人均产值（万元/人）	-	43.70	46.28	39.79
凡拓数创	员工平均人数（人）	1,150	1,084	989	899
	营业收入（万元）	29,115.71	64,703.42	55,035.27	41,048.59
	人均产值（万元/人）	25.32	59.69	55.65	45.66
发行人	员工平均人数（人）	1,534	1,462	1,459	1,410
	营业收入（万元）	19,254.27	33,089.75	31,134.38	35,082.03
	人均产值（万元/人）	12.55	22.63	21.34	24.88

注：1、同行业公司数据来源于同行业公司公开披露的定期报告、招股说明书等，其中丝路视觉 2021 年半年度报告未披露员工人数；

2、员工平均人数=（期初员工人数+期末员工人数）/2；

3、人均产值=营业收入/员工平均人数。

发行人同行业可比公司为丝路视觉和凡拓数创。发行人主要从事以游戏及动画领域

为主的 3D 数字内容制作服务，相关业务与凡拓数创的静态数字创意服务、动态数字创意服务和丝路视觉的 CG 静态视觉服务、CG 动态视觉服务比较相似。

报告期内，发行人人均产值低于同行业公司，主要原因系公司与同行业公司的业务构成和收入结构存在一定差异。凡拓数创是数字创意产品及数字一体化解决方案的综合提供商，2020 年凡拓数创数字展示及系统集成服务的收入占比超过 80%。丝路视觉主要从事以 CG 创意和技术为基础的数字视觉综合服务业务，为客户提供数字创意设计、数字内容制作以及视觉整体呈现的全流程服务及整体解决方案，2020 年丝路视觉 CG 视觉场景综合服务的收入占比超过 60%。相比前述系统集成业务或视觉场景综合服务业务，公司的收入构成以数字内容制作服务为主，没有软硬件的系统集成及解决方案收入，公司 3D 数字内容制作服务业务对于项目人员的需求相对较大。因此，发行人人均产值与同行业公司存在一定的差异，具有合理性。

8-2、补充说明董监高、核心技术人员在外兼职情况，是否影响其在发行人处履职，是否存在利益冲突；董监高、核心技术人员是否存在与之前任职的企业等签订竞业禁止协议的情况，是否存在纠纷或潜在纠纷；是否与发行人签订保密协议和竞业禁止协议，如未签订请说明原因

8-2-1、补充说明董监高、核心技术人员在外兼职情况，是否影响其在发行人处履职，是否存在利益冲突

截至本回复出具之日，发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员在除公司以外的其他单位兼职情况如下：

姓名	在发行人所任职务	兼职单位	兼职职务	兼职单位与发行人的关系
赵锐	董事长、总经理	南京锐游网络技术有限公司	执行董事	发行人控股子公司
		江苏原力动画有限公司	董事长、总经理	发行人控股子公司
		原力擎视信息技术（上海）有限公司	董事长	发行人控股子公司
		成都原力电脑动画制作有限公司	董事长	发行人控股子公司
		原力动画（天津）有限公司	董事长	发行人控股子公司
		武汉原力锐游科技有限公司	董事长	发行人控股子公司
		南京快乐编码文化传媒有限公司	执行董事、总经理	发行人控股子公司

姓名	在发行人所任职务	兼职单位	兼任职务	兼职单位与发行人的关系
		公司		
		上海引弓数字科技有限公司	执行董事	发行人控股子公司
		女娲数字科技（南京）有限公司	执行董事	发行人控股子公司
		天津魔力悟空文化传播有限公司	董事	发行人控股子公司动画有限的参股子公司
		原力娱乐（美国）有限公司	董事、总经理	发行人控股子公司
		原力 3D 动画（美国）有限公司	董事、总经理	发行人控股子公司
		武汉原力锐影科技有限公司	执行董事、总经理	实际控制人控制的其他企业
		南京原力互娱投资管理合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	实际控制人控制的其他企业
		南京锐影投资合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	发行人的员工持股平台
		天津纵力投资管理合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	发行人的员工持股平台
		南京锐融股权投资合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	发行人的员工持股平台
		南京锐泰股权投资合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	发行人的员工持股平台
周颀	董事、副总经理、董事会秘书	江苏原力动画有限公司	董事	发行人控股子公司
		原力擎视信息技术（上海）有限公司	董事	发行人控股子公司
		武汉原力锐游科技有限公司	董事、总经理	发行人控股子公司
		女娲数字科技（南京）有限公司	监事	发行人控股子公司
		成都原力电脑动画制作有限公司	董事	发行人控股子公司
		上海引弓影业有限公司	监事	发行人董事担任监事的企业
		武汉原力锐影科技有限公司	监事	实际控制人控制的其他企业
沈琰	董事	原力动画（天津）有限公司	监事	发行人控股子公司
		江苏原力动画有限公司	董事	发行人控股子公司
张道涛	董事	基石资产管理股份有限公司	董事总经理	与发行人股东领航基石存在控制关系
		深圳远荣智能制造股份有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		万邑通（上海）信息科技有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业

姓名	在发行人所任职务	兼职单位	兼任职务	兼职单位与发行人的关系
		上海母婴之家网络科技股份有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		北京金房暖通节能技术股份有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
邹正宇	董事	腾讯科技（深圳）有限公司	动漫业务部总经理	公司股东林芝利创的关联方
		深圳市腾讯动漫有限公司	董事、总经理	发行人董事担任董事、总经理的企业
		天津动漫堂艺术发展有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		广州天闻角川动漫有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		糖人动漫（大连）有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		广州百漫文化传播有限公司	董事长	发行人董事担任董事的企业
		Ookbee U Company Limited	董事	发行人董事担任董事的企业
		成都葡萄腾科技有限公司	董事长、总经理	发行人董事担任董事长、总经理的企业
		WECOMICS CO., LTD.	董事	发行人董事担任董事的企业
		阅文集团（China Literature Limited）	非执行董事	发行人董事担任执行董事的企业
		腾讯影视（深圳）有限公司	总经理	发行人董事担任总经理的企业
		腾讯影视发行有限公司	董事、总经理	发行人董事担任董事长、总经理的企业
		腾讯影业文化传播有限公司	总经理	发行人董事担任总经理的企业
		浙江腾讯影业有限公司	经理	发行人董事担任经理的企业
		深圳市谜谭动画有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		北京腾讯影业有限公司	经理	发行人董事担任经理的企业
		深圳啍咔啍科技有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
赵国栋	董事	乐视影业（北京）有限公司	动画事业部总经理	报告期内发行人股东
熊明旺	董事	深圳前海兴旺投资管理有限公司	总经理、执行董事	发行人股东上海汉发的执行事务合伙人
		厦门兴旺至诚投资管理有限公司	执行董事、经理	发行人董事熊明旺控制的企业
		厦门美柚股份有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业

姓名	在发行人所任职务	兼职单位	兼任职务	兼职单位与发行人的关系
		深圳市迈迪加科技发展有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		武汉理工数字传播工程有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		秦学（北京）网络教育科技有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		北京微量分贝科技有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		深圳前海兴旺投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳市耀京科技有限公司	董事	发行人董事担任董事的企业
		厦门兴旺互联二号投资合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		上海汉发创业投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		上海兴翀信息技术合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		上海聚苗信息技术合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺互联二号投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺互联三号投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺互联五号创业投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺互联六号投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺红筹回归投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺红筹回归三号投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺红筹回归五号创业投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺财富一号投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺大健康二号投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		深圳兴旺大健康三号投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		宁波梅山保税港区兴旺赢华股权投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		宁波梅山保税港区瀛享投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		宁波梅山保税港区瀛盛投资	执行事务合伙人委	发行人董事熊明旺控

姓名	在发行人所任职务	兼职单位	兼任职务	兼职单位与发行人的关系
		合伙企业（有限合伙）	派代表	制的企业
		宁波梅山保税港区瀛全投资合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		上海啸赢信息科技有限公司（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		厦门兴旺互联三号股权投资合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
		上海元绎企业管理咨询中心	执行董事	发行人董事熊明旺担任执行董事的企业
		东营昆宇电源科技有限公司	董事	发行人董事熊明旺担任董事的企业
		深圳汉旺一号创业投资中心（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人董事熊明旺控制的企业
冯轶	独立董事	国浩律师（上海）事务所	合伙人	无
		易点天下网络科技股份有限公司	独立董事	无
		南京泉峰汽车精密技术股份有限公司	独立董事	无
		埃夫特智能装备股份有限公司	独立董事	无
		深圳广联赛讯股份有限公司	独立董事	无
石柱	独立董事	锦泓时装集团股份有限公司	独立董事	无
		信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）南京分所	合伙人	无
		南京奥视威电子科技股份有限公司	独立董事	无
		江苏环保产业技术研究院股份有限公司	独立董事	无
		南京云创大数据科技股份有限公司	独立董事	无
由树和	独立董事	南京友诚联合会计师事务所（普通合伙）	执行事务合伙人	无
		黑龙江树和商贸有限公司	总经理	无
		江苏思誉信息科技有限公司	执行董事	无
王大志	独立董事	江苏天哲律师事务所	律师	无
黄淼	独立董事	中国传媒大学南广学院（现更名为南京传媒学院）	教师、副教授	无
黄国强	监事	深圳市富海中小企业发展基金股权投资管理有限公司	董事、副总经理	与发行人股东东方富海受同一控制
		天津乾润商业保理有限责任公司	董事	发行人监事担任董事的企业

姓名	在发行人所任职务	兼职单位	兼职职务	兼职单位与发行人的关系
		深圳富海创新创业投资基金企业（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人股东
		珠海富海华金创业投资基金（有限合伙）	执行事务合伙人委派代表	发行人股东
		华扬联众数字技术股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		昆仑万维科技股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		北京宽客网络技术有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		北京富基标商流通信息科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		北京永洪商智科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		北京快乐工场网络科技有限公司	监事	发行人监事担任监事的企业
		上海银河数娱网络科技有限公司	监事	发行人监事担任监事的企业
		北京铁血科技股份公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		上海合合信息科技股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		职优你（上海）教育科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		上海爱会客信息科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		上海腾牛电子商务有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		上海兰渡文化传播有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		南京睿悦信息技术有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		上海刃游网络科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		杭州银盒宝成科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		花意生活（北京）电子商务有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		和创（北京）科技股份有限公司	监事会主席	发行人监事担任监事的企业
		和力辰光国际文化传媒（北京）股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		上海锐翎企业管理有限公司	监事	发行人监事担任监事的企业
		广州喜淘信息科技有限公司	董事	发行人监事担任董事

姓名	在发行人所任职务	兼职单位	兼任职务	兼职单位与发行人的关系
				的企业
		觅优信息技术（上海）有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		厦门美家帮科技股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		有米科技股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		广州智选网络科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		深圳市转角街坊网络科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		广州老虎信息科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		北京爱论答科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		深圳市活力天汇科技股份有限公司	监事	发行人监事担任监事的企业
		上海德拓信息技术股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		觅优信息技术（常州）有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		酒仙网络科技股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		上海卓赞教育科技有限公司	监事	发行人监事担任监事的企业
		深圳竹云科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		成都启英泰伦科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		华夏天信智能物联股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		深圳市华傲数据技术有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		三未信安科技股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		秒秒测科技（北京）有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		北京蔷薇灵动科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		深圳蜂巢互联科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		深圳市国芯物联科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		上海同志信息科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业

姓名	在发行人所任职务	兼职单位	兼任职务	兼职单位与发行人的关系
		北京泽石科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		北京四维纵横数据技术有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
王旭东	监事会主席	信中利（张家港）投资管理有限公司	执行董事、总经理	发行人股东共青城万信的执行事务合伙人控制的企业
		天津市海河产业基金管理有限公司	监事	发行人监事担任监事的企业
		北京易咖科技有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		奥世群星（北京）文化传播有限公司	董事长	发行人监事担任董事的企业
		沙砾体育发展（上海）有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		动吧斯博体育文化（北京）有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		中体飞行（北京）体育产业发展有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		中视环球汽车赛事管理有限公司	董事长	发行人监事担任董事的企业
		北京环宇盛景体育文化传媒有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		北京卡拉丁汽车技术服务有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		北京中能国投投资管理有限公司	监事	发行人监事担任监事的企业
		上海美帆游艇俱乐部有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
		金港汽车文化发展（北京）股份有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
WENBI AOLI （李文飏）	监事	华登投资咨询（北京）有限公司	董事总经理	无
		华芯（上海）创业投资管理有限公司	监事	发行人监事担任监事的企业
		苏州华慧投资管理有限公司	董事	发行人股东苏州华慧的执行事务合伙人
		Kaiwu Walden Partners, LLC	管理合伙人	无
		华芯原创（青岛）投资管理有限公司	董事	发行人监事担任董事的企业
唐修杰	董事、财务总监	原力娱乐（美国）有限公司	财务总监	发行人控股子公司
侯志迎	数字技术研发中心负责人	苏州金远诚自动化科技有限公司	监事	无

公司在外兼职单位较多的主要为相关财务投资人委派董事、监事，以及公司的独立董事，前述董事、监事未参与公司实际经营。其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的兼职单位主要为公司控股子公司、参股公司、员工持股平台等，不影响其在发行人处履职。

经查阅发行人历次董事会、监事会、股东大会以及专门委员会会议文件，报告期内，发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员均能履行相应职责，在外兼职情况未影响其在发行人处履职。发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员在外兼职的除发行人及其控股子公司、参股公司以外的其他企业的主营业务与发行人的主营业务不构成竞争关系，不存在利益冲突情况。

8-2-2、董监高、核心技术人员是否存在与之前任职的企业等签订竞业禁止协议的情况，是否存在纠纷或潜在纠纷；是否与发行人签订保密协议和竞业禁止协议，如未签订请说明原因

根据发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员填写的调查表，并登录中国执行信息公开网、中国裁判文书网等网站查询，发行人董监高、其他核心人员不存在与之前任职的企业等签订竞业禁止协议的情况，不存在纠纷或潜在纠纷。同时，发行人已与董事（外部董事和独立董事除外）、监事（外部监事除外）、高级管理人员及其他核心人员签署了《员工保密协议书》《知识产权及保密协议》及《竞业限制协议》。

8-3、补充说明将高级管理人员赵锐、张苏粤、唐修杰的工资薪酬通过支付供应商货款的形式发放的原因、供应商名称，与供应商是否存在关联关系或其他利益安排，相关人员是否已补缴相关税款；是否存在其他违规发放薪酬的情形

8-3-1、将高级管理人员赵锐、张苏粤、唐修杰的工资薪酬通过支付供应商货款的形式发放的原因、供应商名称，与供应商是否存在关联关系或其他利益安排，相关人员是否已补缴相关税款

报告期内，基于税务筹划和薪酬保密的考虑，公司将高级管理人员赵锐、张苏粤、唐修杰的工资薪酬通过支付供应商货款的形式，发放给高级管理人员，具体情况如下：

单位：万元

高管人员	职务	供应商名称	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
赵锐	董事长、 总经理	邦芒服务外包有限公司	-	51.33	39.93	-
张苏粤	董事、副 总经理	西安名物企业文化 传播有限公司	-	55.00	25.00	48.00
		上海捷粤文化传播 工作室	-	-	76.60	54.00
唐修杰	董事、财 务总监	南京麦提斯电子科 技有限公司	-	-	-	33.80
		邦芒服务外包有限 公司	-	-	19.60	16.80
合计			-	106.33	161.13	152.60

经核查，除公司副总经理张苏粤母亲赵燕萍持有上海捷粤文化传播工作室 100%股权外，赵锐、张苏粤、唐修杰与前述供应商不存在关联关系或其他利益安排。

针对上述问题，公司已进行整改，自 2020 年 11 月开始起，公司未再通过支付供应商货款的形式给高级管理人员发放薪酬。对于报告期内通过支付供应商货款形式获得的薪酬，赵锐、张苏粤、唐修杰已补缴了税款及滞纳金。

根据国家税务总局南京市建邺区税务局 2021 年 2 月 5 日及 2021 年 7 月 22 日分别出具的涉税信息查询结果告知书，证明发行人自 2018 年 1 月 1 日起至 2021 年 7 月 22 日，能在法律规定的期限内申报缴纳增值税、企业所得税、个人所得税等相关税种。发行人在申请查询期间无欠缴税款，不存在因违反国家税收法律法规而受到税务机关的处罚记录。

8-3-2、是否存在其他违规发放薪酬的情形

根据发行人出具的书面说明、发行人及在公司任职的董事、监事、高级管理人员、主要员工银行流水，并访谈发行人实际控制人、财务负责人和主要供应商，2018 年 1 月至今，除前述情况外，发行人不存在其他违规发放薪酬的情形。

发行人已制定《员工薪酬与绩效管理规定》，明确了薪酬、绩效的管理办法，建立了由公司人力资源部负责员工薪资、绩效的审核与发放的规范流程。

大信所出具了“大信专审字[2021]第 3-00133 号”《内部控制鉴证报告》、“大信专审字[2021]第 3-00199 号”《内部控制鉴证报告》，认为公司按照《企业内部控制基本规范》

及相关规定于 2020 年 12 月 31 日和 2021 年 6 月 30 日在所有重大方面保持了有效的财务报告内部控制。

综上，除前述情况外，2018 年 1 月至今，发行人不存在其他违规发放薪酬的情形。

8-4、补充说明是否存在雇佣实习生、社会实践学生等非正式员工的情形；如有，则说明人数、时长、薪酬等具体情况

报告期内，发行人存在雇佣实习生的情形，实习生人数、时长、薪酬情况如下：

项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
实习人数（人）	171	162	152	150
平均实习时长（天/人）	88	93	101	102
平均实习薪酬（元/人/天）	121.64	115.73	103.42	79.24

注：1、实习人数为当年度在发行人处任实习生的人数；

2、平均实习时长=当年度实习生在岗总天数/当年度实习人数；

3、平均实习薪酬=当年度对实习生发放的薪酬总金额/当年度实习人数/平均实习时长。

报告期内，发行人业务持续发展，为满足业务发展需求并为公司储备相关人才，发行人雇佣了部分在校实习生，主要负责数字内容制作中的部分辅助性工作，具有合理性。

8-5、补充说明报告期内员工新入职情况和离职情况；结合薪酬福利水平说明维持研发设计人员及核心技术人员稳定性的具体措施及其有效性，核心技术人员离职是否对公司造成重大不利影响

8-5-1、补充说明报告期内员工新入职情况和离职情况

报告期内，发行人员工新入职情况和离职情况如下：

项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
入职员工人数	465	684	619	564
入职率	23.88%	32.17%	29.56%	29.54%
离职员工人数	362	644	652	434
离职率	18.59%	30.29%	31.14%	22.73%

注：1、入职率=当期入职员工人数/（期末员工总数+当期离职人数）；

2、离职率=当期离职员工人数/（期末员工总数+当期离职人数）。

报告期内，发行人员工总体数量较为稳定，报告期各年员工离职率与入职率基本持平，流动人员主要为工作年限较短的制作人员，在行业内较为常见，员工流动未对公司业务开展和持续经营造成重大不利影响。

8-5-2、结合薪酬福利水平说明维持研发设计人员及核心技术人员稳定性的具体措施及其有效性，核心技术人员离职是否对公司造成重大不利影响

报告期内，公司研发、设计人员及核心技术人员的薪酬水平具体如下：

项目	2021 年 1-6 月 /2021 年 6 月 30 日	2020 年度/2020 年 12 月 31 日	2019 年度/2019 年 12 月 31 日	2018 年度/2018 年 12 月 31 日
研发及设计人员人数（人）	138	152	151	162
研发及设计人员薪酬总额 （万元）	1,056.67	2,770.84	2,261.84	2,067.84
研发及设计人员平均薪酬 （万元/人）	7.66	18.23	14.98	12.76
核心技术人员人数（人）	5	5	5	5
核心技术人员薪酬总额 （万元）	260.36	367.14	326.94	255.49
核心技术人员平均薪酬 （万元/人）	52.07	73.43	65.39	51.10
南京市社会平均工资（万 元/人）	-	7.25	6.65	5.84

注：1、研发及设计人员薪酬总额为该年度对相关人员发放的薪酬总额，包含工资、社保、公积金及年终奖（如有），核心技术人员薪酬总额统计口径相同；

2、南京市社会平均工资取自各年度南京市统计局发布的城镇私营单位就业人员年平均工资。

由上表可知，发行人研发设计人员及核心技术人员平均薪酬在报告期内逐年提高，且远高于南京地区社会平均工资，处于相对较高水平。

公司制定了充分体现技术人员劳动价值和技术水平的薪酬体系，建立职责、职务与员工职级相结合的薪酬制度，制定符合岗位聘任制的薪酬体系，规范薪酬管理，保障公司研发人员合理的报酬和福利，为各级研发、设计人员提供包括工资奖金、各类津贴、绩效奖励在内的薪酬待遇和员工福利。同时，公司通过员工持股计划对核心技术人员、骨干员工进行激励，制定完善的股权激励对象评定机制，增强员工对公司的归属感，实现员工与公司未来利益的一致性，保障核心技术人员、骨干员工的稳定性。

报告期内，公司不存在核心技术人员离职的情况，发行人维持研发人员及核心技术人员稳定性的措施具备有效性。

8-6、补充说明原董事、副总经理顾美芳离职的原因及去向；监事会主席王旭东的具体情况，作为融资顾问时发挥的主要作用

8-6-1、补充说明原董事、副总经理顾美芳离职的原因及去向

经核查，顾美芳因其配偶公司有融资需求，需入职其配偶公司协助工作，故辞去发行人董事、副总经理职务。根据对顾美芳的访谈，顾美芳现就职于其配偶担任法定代表人及执行董事的南京友拓信息技术有限公司，任运营副总裁。

8-6-2、监事会主席王旭东的具体情况，作为融资顾问时发挥的主要作用

王旭东的具体情况如下：

王旭东，男，中国国籍，1970 年出生，无境外永久居留权，硕士学历。1992 年 9 月至 1994 年 3 月任中国燃料总公司煤炭经营部科员，1994 年 4 月至 1995 年 2 月任中国燃料总公司总经理办公室副主任科员，1995 年 3 月至 1998 年 4 月任中国燃料总公司进出口部主任科员，1998 年 5 月至 1999 年 7 月任中国燃料总公司资产部副处长，1999 年 8 月至 2003 年 6 月任北京信中利联席董事，2003 年 7 月至 2004 年 4 月任北京星火燎原软件有限公司副总裁，2004 年 5 月至 2010 年 2 月任北京安彩科技风险投资有限公司投资总监，2010 年 3 月至 2012 年 10 月任财富联合投资集团有限公司副总裁，2012 年 12 月至 2014 年 3 月任北京中能国投投资管理有限公司总经理，2014 年 4 月至 2021 年 5 月历任北京信中利董事、副总经理、高级合伙人，2017 年 6 月至今担任奥世群星（北京）文化传播有限公司董事长，2014 年 5 月至 2018 年 3 月历任原力有限董事、监事，2018 年 3 月至今任原力数字监事会主席。

王旭东拥有多年的投资从业经验，2012 年至 2015 年期间担任发行人融资顾问，为发行人提供咨询和财务顾问服务。2012 年，海洋基石、领航基石、赵弘曲、高学飞拟投资发行人，王旭东负责与投资人具体对接和沟通，推动并完成海洋基石、领航基石、赵弘曲、高学飞本次向发行人的投资。

8-7、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行的核查程序包括：（1）查阅根据发行人报告期的员工花名册，并访谈相关人员，了解员工数量与业务规模及增速的匹配性，员工学历、专业、从业经历与数字内容制作技术要求的匹配性；（2）查阅同行业公司公开披露的定期报告、招股说明书等，分析公司人均产值与同行业公司是否存在重大差异；（3）查阅发行人董事、监事、高级管理人员、核心技术人员填写的《调查表》及其出具的声明，登录国家企业信用信息公示系统进行查询，了解董监高、核心技术人员在外兼职情况；（4）查阅发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员填写的《调查表》及其出具的声明，登录中国执行信息公开网、中国裁判文书网等网站查询，了解董监高、核心技术人员是否存在与之前任职的企业存在纠纷或潜在纠纷；（5）查阅发行人与董监高及核心技术人员签订的劳动合同、保密及竞业禁止协议；（6）查阅发行人出具的书面说明、发行人及赵锐、张苏粤、唐修杰的银行流水，获取赵锐、张苏粤、唐修杰提供的完税证明，并访谈相关人员，了解赵锐、张苏粤、唐修杰的工资薪酬通过支付供应商货款的形式发放的相关情况；（7）获取国家税务总局南京市建邺区税务局出具的涉税信息查询结果告知书；（8）查阅发行人出具的书面说明、发行人董事、监事、高级管理人员、其他主要员工银行流水、公司薪酬管理制度，并访谈相关人员和主要供应商，了解公司是否存在其他违规发放薪酬的情形；（9）查阅发行人的员工花名册、实习生的薪酬统计，并访谈相关人员，了解公司雇佣实习生、员工入职和离职的相关情况；（10）查阅发行人的薪酬管理制度、员工持股计划、薪酬发放情况等，并访谈相关人员，了解发行人维持研发设计人员及核心技术人员稳定性的具体措施及其有效性；（11）查阅顾美芳向公司提交的辞职信及发行人开具的离职证明，并访谈顾美芳，了解顾美芳离职的原因及去向；（12）获取王旭东填写的调查表，查阅与发行人签署的融资顾问协议、发行人提供的融资费用支付凭证，并访谈王旭东及相关人员，了解王旭东作为融资顾问时发挥的主要作用。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人员工数量与业务规模及增速匹配，员工学历、专业、从业经历与数字内容制作技术要求匹配；报告期内，由于发行人与同行业公司的业务构成和收入结构存

在不同，发行人人均产值与同行业公司存在一定的差异，具有合理性。

(2) 发行人董监高、核心技术人员存在在外兼职情况，不影响其在发行人处履职，不存在利益冲突；发行人董监高、其他核心人员不存在与之前任职的企业等签订竞业禁止协议的情况，不存在纠纷或潜在纠纷；发行人已与董事（外部董事和独立董事除外）、监事、高级管理人员及其他核心人员签署了《员工保密协议书》《知识产权及保密协议》及《竞业限制协议》。

(3) 基于税务筹划和薪酬保密的考虑，发行人将高级管理人员赵锐、张苏粤、唐修杰的工资薪酬通过支付供应商货款的形式，发放给高级管理人员；除公司副总经理张苏粤母亲赵燕萍持有上海捷粤文化传播工作室 100%股权外，赵锐、张苏粤、唐修杰与前述供应商不存在关联关系或其他利益安排；对于报告期内通过支付供应商货款形式获得的薪酬，赵锐、张苏粤、唐修杰已补缴了税款及滞纳金；发行人不存在其他违规发放薪酬的情形。

(4) 报告期内，为满足业务发展需求并为发行人储备相关人才，发行人雇佣了部分在校实习生。

(5) 报告期内，发行人员工总体数量较为稳定，报告期各年员工离职率与入职率基本持平；发行人制定了充分体现技术人员劳动价值和技术水平的薪酬体系，为各级研发、设计人员提供包括工资奖金、各类津贴、绩效奖励在内的薪酬待遇和员工福利，并发行人通过员工持股计划对核心技术人员、骨干员工进行激励，保障核心技术人员的稳定性；报告期内，发行人不存在核心技术人员离职的情况，发行人维持研发人员及核心技术人员稳定性的措施具备有效性。

(6) 顾美芳因其配偶公司有融资需求，需入职其配偶公司协助工作，现就职于其配偶担任法定代表人及执行董事的南京友拓信息技术有限公司，任运营副总裁；王旭东担任发行人融资财务顾问，负责与投资人具体对接和沟通，推动并完成海洋基石等相关投资人向发行人的投资。

9. 关于资产

申报材料显示，发行人拥有土地使用权 1 项，租赁房屋 16 项，发明专利 17 项，

外观设计专利 5 项，计算机软件著作权 99 项、主要作品著作权 68 项。

请发行人：

(1) 补充说明土地所有权形成过程、受让价格、具体用途；

(2) 补充说明租赁 2 处未获得权属证明房产的背景及必要性；尚未办理租赁登记备案手续的房产的出租方、承租方、位置、面积，未办理的原因；

(3) 补充说明相关专利、软件著作权和主要作品著作权在生产经营中的作用及重要性，是否存在法律瑕疵或权属纠纷；著作权是否涉及研发人员在原单位的职务成果，研发人员是否存在违反竞业禁止、保密协议的情形；

(4) 补充说明报告期内开展的研发项目情况，研发费用具体构成与研发项目对应关系，是否存在为获得高新技术资格虚列研发支出的情况；研发支出与同行业公司是否存在重大差异。

请保荐人、发行人律师、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

9-1、补充说明土地所有权形成过程、受让价格、具体用途

公司及其控股子公司拥有的土地使用权情况如下：

序号	证书编号	权利人	坐落	面积 (平方米)	用途	性质	使用期限
1	苏(2019)宁雨 不动产权第 0004068 号	南京 锐游	雨花台区 锦华西地 B-2 地块	35,691.52	科教用地(科 技研发)	出让	2018.5.2 -2068.5.1

2017 年 12 月 23 日，南京市国土资源局发布“宁工(2017)10 号”《南京市国有建设用地使用权公开出让公告》，公开出让包括 No.宁 2017GY29 地块在内之土地的建设用地使用权。

2018 年 1 月 17 日，南京锐游递交《国有建设用地使用权公开出让竞买报名表》，参与 No.宁 2017GY29 地块的国有建设用地使用权的竞买。

2018 年 1 月 23 日，南京市国土资源局出具《国有建设用地使用权公开出让网上交易竞得通知书》，南京锐游以 4,390.00 万元竞得 No.宁 2017GY29 地块的国有建设用地

使用权。

2018年2月6日，南京锐游与南京市国土资源局签订《国有建设用地使用权出让合同》（合同编号：3201012018CR0013），约定出让土地使用权的面积为35,691.13平方米，土地使用权成交价款总额为4,390.00万元，该土地（宗地编号：320114005006GB00031）位于雨花台区锦华西B-2地块，东至龙藏大道，南至凤仪路，西至板桥街道近华村集体土地，北至国有空地，用途为科教用地（科技研发）。

2018年5月2日，南京市国土资源局雨花台分局、南京市土地矿产市场管理中心与南京锐游签订《2017GY29地块交接确认书》，对南京市国土资源局与南京锐游于2018年2月6日签订的《国有建设用地使用权出让合同》（合同编号：3201012018CR0013）进行了确认；并确认南京市国土资源局雨花台分局同意向南京锐游交付该宗地，南京锐游对该出让宗地交接无异议，土地出让年限自2018年5月2日起算。

2018年5月4日，南京锐游向南京市财政局缴纳土地出让款4,390.00万元人民币。

2019年2月13日，南京市国土资源局向南京锐游核发了“苏（2019）宁雨不动产权第0004068”号《中华人民共和国不动产权证书》。

上述土地的土地用途为科教用地（科技研发），发行人后续把该土地用于募投项目“原力数字科技创新产业基地建设项目”的建设。

9-2、补充说明租赁2处未获得权属证明房产的背景及必要性；尚未办理租赁登记备案手续的房产的出租方、承租方、位置、面积，未办理的原因

9-2-1、补充说明租赁2处未获得权属证明房产的背景及必要性

截至本回复出具之日，发行人及原力艺术租赁的2处未获得权属证明房产的具体情况如下：

序号	承租方	出租方	坐落	租赁面积 (平方米)	租赁期限	用途
1	发行人	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	南京市建邺区白龙江东街8号综合体A3栋3-4层（部分）、5-7层	11,487.50	2020.11.1-2023.10.31	办公
2	原力艺术		南京市建邺区白龙江东街8号综合体A3栋3-4层（部分）	1,450.00	2020.11.1-2023.10.31	办公

发行人及原力艺术租赁前述房产的背景和必要性如下：

发行人及原力艺术承租的上述 2 处房产的出租方为南京市建邺区高新科技投资集团有限公司（以下简称“高投集团”），由于相关审批环节较慢，产权证书处于办理阶段，不存在曾因未取得产权证明受到政府主管机关行政处罚的情况，也不存在未来无法取得产权的情况，发行人及原力艺术可以在租赁期内正常使用上述房产。

上述 2 处房产位于南京市建邺高新区新城科技园，园区所处地段优越较好、周边配套设施齐全、交通便捷，园区同时吸引了阿里巴巴、小米科技等优质企业入驻，具有明显的区位和产业集群优势，承租上述房产有助于发行人吸引人才和公司发展。同时，发行人承租上述房产可以享受相关房屋租金优惠扶持政策。

此外，高投集团为南京市建邺区区属国有企业，实际控制人为南京市建邺区人民政府，发行人与高投集团存在多年的房屋租赁合作关系，基于对高投集团商业信誉的合理信赖，发行人及原力艺术承租了上述 2 处房产。

9-2-2、尚未办理租赁登记备案手续的房产的出租方、承租方、位置、面积，未办理的原因

发行人及其子公司承租的房产中，未办理租赁登记备案手续的房产情况以及未办理租赁登记备案的原因如下：

序号	出租方	承租方	坐落位置	租赁面积（m²）	未办理房屋租赁登记的原因
1	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	发行人	南京市建邺区白龙江东街 8 号综合体 A3 栋 3-4 层（部分）、5-7 层	11,487.50	租赁房产未取得产权证书
2	江苏省江洋贸易有限公司	发行人	南京市雨花经济开发区凤锦路 36 号	2,600.00	出租方自身原因，暂未办理
3	江苏省江洋贸易有限公司	发行人	南京市雨花经济开发区凤锦路 36 号	864.00	出租方自身原因，暂未办理
4	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	原力艺术	南京市建邺区白龙江东街 8 号综合体 A3 栋 3-4 层（部分）	1,450.00	租赁房产未取得产权证书
5	上海多媒体产业园发展有限公司	原力擎视	上海市长宁区长宁路 999 号 6 楼 655 室	190.00	租赁房产仅系办理工商注册需要
6	上海申迪商业管理有限公司	上海引弓	上海市浦东新区申迪南路 88 号 3303 室	75.00	租赁房产仅系办理工商注册需要

序号	出租方	承租方	坐落位置	租赁面积（m²）	未办理房屋租赁登记的原因
7	南京数字出版基地发展投资有限公司	动画有限	南京市雨花经济开发区三鸿路6号6幢529室	50.00	出租方自身原因，暂未办理
8	南京数字出版基地发展投资有限公司	快乐编码	南京市雨花经济开发区三鸿路6号6栋530室	50.00	出租方自身原因，暂未办理
9	南京数字出版基地发展投资有限公司	南京锐游	南京市雨花经济开发区三鸿路6号3幢	50.00	出租方自身原因，暂未办理
10	南京锦都软件科技有限公司	女娲数字	南京市雨花台区龙飞路12号403室	20.00	出租方自身原因，暂未办理

9-3、补充说明相关专利、软件著作权和主要作品著作权在生产经营中的作用及重要性，是否存在法律瑕疵或权属纠纷；著作权是否涉及研发人员在原单位的职务成果，研发人员是否存在违反竞业禁止、保密协议的情形

9-3-1、补充说明相关专利、软件著作权和主要作品著作权在生产经营中的作用及重要性，是否存在法律瑕疵或权属纠纷

截至本回复出具之日，发行人及子公司拥有的专利、计算机软件著作权、作品著作权的基本情况及其在生产经营中的作用、重要性情况具体如下：

（一）专利

序号	权利人	专利名称	专利号	申请日	专利类型	取得方式	在生产经营中的作用及重要性
1	发行人	基于深度学习框架的数字人面部表情动画自动迁移方法	ZL202011413230.2	2020.12.07	发明	原始取得	用于数字人面部表情的生产制作
2	发行人	一种基于代理几何体的交互式自穿透网格变形方法	ZL202011068555.1	2020.10.09	发明	原始取得	用于提高动画制作过程中网格变形处理的计算速度
3	发行人	一种基于机器学习自动生成超写实3D面部模型的方法	ZL202010958025.8	2020.09.14	发明	原始取得	用于3D超写实面部模型的制作
4	发行人	一种Maya实例与USD点实例的自动转换方法	ZL202010958056.3	2020.09.14	发明	原始取得	用于动画制作过程中跨平台通用文件传输数据
5	发行人	一种基于USD系统生成毛发数据方法	ZL202010944043.0	2020.09.10	发明	原始取得	用于USD系统中毛发三维数据的记录
6	发行人	一种应用于类人体骨架的反向动力学	ZL202010638153.4	2020.07.06	发明	原始取得	用于动画角色骨架解算制作过程中根据预

序号	权利人	专利名称	专利号	申请日	专利类型	取得方式	在生产经营中的作用及重要性
		解算方法及装置					定义组件的随意组装
7	发行人	一种基于局部控制器的全身骨骼运动效果修改方法	ZL202010623529.4	2020.07.02	发明	原始取得	用于动画角色全身骨骼运动效果制作过程中的骨架层级分析及骨架结构重组
8	发行人	一种 Maya 灯光与 USD 灯光的自动转换方法及装置	ZL202010481950.6	2020.06.01	发明	原始取得	用于多制作平台层面灯光制作文件的无缝转换
9	发行人	一种基于 USD 的 3D 软件高效硬件渲染预览方法	ZL202010471165.2	2020.05.29	发明	原始取得	用于影视制作过程中多平台数据流程软件的转换
10	发行人	一种反向动力学自由度的动态约束方法	ZL202010379166.4	2020.05.07	发明	原始取得	用于影视项目制作过程中无特定反向动力学算法配合处理骨骼轴旋转关节
11	发行人	一种从拓扑关系构建高强度的弯曲约束的方法	ZL202010378419.6	2020.05.07	发明	原始取得	用于影视项目三维模型制作过程中三维模型弯曲约束的增强
12	发行人	一种快速的反向动力学角度硬约束方法	ZL202010379167.9	2020.05.07	发明	原始取得	用于影视项目三维模型制作过程中骨骼关节角速度的计算
13	发行人	基于连续简化的超大几何体实时渲染方法	ZL201911326569.6	2019.12.20	发明	原始取得	用于影视项目制作过程中三维简易模型的实时渲染
14	发行人	一种基于 Arnold 渲染器的文件生成系统及方法	ZL201911328273.8	2019.12.20	发明	原始取得	用于 mode definition 的自动生成及第三方开发渲染节点
15	发行人	一种在 DCC 软件中进行数据传输的系统及方法	ZL201911326566.2	2019.12.20	发明	原始取得	用于 Materialx 材质文件在多个 DCC 软件中的传输
16	发行人、南京大学	一种基于卷积神经网络的视频驱动人脸动画方法	ZL201611138441.3	2016.12.12	发明	原始取得	用于随机生成表情系数和构成表情基的参考模型
17	发行人	一种基于深度学习的数字人布料实时解算方法	ZL202011413233.6	2020.12.07	发明	原始取得	用于在数字人制作过程中布料解算的神经网络学习型算法
18	发行人	一种基于深度学习的 3D 角色面部表情动画实时生成方法	ZL202110316439.5	2021.3.25	发明	原始取得	用于 3D 数字角色面部表情的生产制作
19	发行人	玩偶（雁爸鸭仔-鸭仔 Chi）	ZL201630037834.X	2016.02.02	外观设计	原始取得	用于开发《妈妈咪鸭》玩具公仔等电影衍生周边
20	发行人	玩偶（雁爸鸭仔-鸭仔 Chao）	ZL201630037835.4	2016.02.02	外观设计	原始取得	用于开发《妈妈咪鸭》玩具公仔等电影衍生周边

序号	权利人	专利名称	专利号	申请日	专利类型	取得方式	在生产经营中的作用及重要性
21	发行人	玩偶（雁爸鸭仔-雁爸 Peng）	ZL201630037833.5	2016.02.02	外观设计	原始取得	用于开发《妈妈咪鸭》玩具公仔等电影衍生周边
22	动画有限	玩偶（红逗）	ZL201930410321.2	2019.07.30	外观设计	原始取得	用于原创动画形象的储备
23	动画有限	玩偶（绿逗）	ZL201930410322.7	2019.07.30	外观设计	原始取得	用于原创动画形象的储备

发行人所拥有的专利均已获得国家知识产权局的授权，且均在有效期限内，不存在法律瑕疵。

根据发行人提供的《关于联合设立“原力—南京大学 3D 影视技术工程中心”的合作协议》、发行人与南京大学签订的《共同申请知识产权协议书》、发行人及南京大学电子科学与工程学院出具的书面说明，“一种基于卷积神经网络的视频驱动人脸动画方法”（专利号：ZL201611138441.3）系由发行人、南京大学共有，不存在任何权属纠纷。除发行人与南京大学共有的该项专利外，发行人拥有的其他专利均为发行人单独所有，且系原始取得。

经核查，发行人不存在与专利有关的诉讼、仲裁或其他权属纠纷，发行人拥有的专利权属清晰，不存在法律瑕疵或权属纠纷。

（二）计算机软件著作权

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
1	发行人	原力超级文件管理系统 1.0	2012SR020400	2011.08.07	2011.12.03	原始取得	全部权利	用于公司影视动画项目生产过程中的超级大文件管理
2	发行人	原力游戏开发系统 1.0	2012SR020396	2011.08.07	2011.12.15	原始取得	全部权利	用于公司游戏开发项目生产过程中的统一平台管理
3	发行人	原力攻防战略游戏软件 V2.0	2011SR087391	2011.09.02	2011.09.06	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
4	发行人	原力飞行空战游戏软件	2011SR086287	2011.09.02	2011.09.06	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
		V2.0						件，后续未实际使用
5	发行人	原力杀虫子游戏软件 V1.6	2011SR087274	2011.09.08	2011.09.15	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
6	发行人	原力金融大佬游戏软件 V1.6	2011SR086235	2011.09.08	2011.09.15	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
7	发行人	原力中国龙麻将游戏软件 V1.4	2011SR088124	2011.09.12	2011.09.16	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
8	发行人	原力西部牛仔决斗游戏软件 V1.4	2011SR094162	2011.9.12	2011.9.16	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
9	发行人	原力界面编辑器软件 1.3	2012SR019654	2011.10.08	2011.11.10	原始取得	全部权利	用于公司影视动画项目生产过程中的界面管理
10	发行人	原力信息收集系统 1.0	2012SR019653	2011.10.09	2011.12.20	原始取得	全部权利	用于公司影视动画项目生产过程中的数据信息收集
11	发行人	原力影视动画中心开发系统 V1.0	2012SR007144	2011.11.23	2011.11.23	原始取得	全部权利	用于了公司影视动画项目生产过程中的管理
12	发行人	原力 CG 流程管理软件 V1.0	2012SR007146	2011.11.23	2011.11.23	原始取得	全部权利	用于公司影视动画 CG 项目生产过程中流程统一平台管理
13	发行人	原力神的指意游戏软件 V1.4	2012SR056236	2011.12.28	2011.12.29	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
14	发行人	原力 Maya 跟随动画的自动化制作软件 V1.0	2015SR081502	2013.04.01	2013.05.01	原始取得	全部权利	用于 MAYA 软件中的动画制作自动生成
15	发行人	原力考勤软件 V1.0	2013SR153862	2013.08.01	未发表	原始取得	全部权利	用于公司日常考勤办公规范

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
								化管理
16	发行人	Tank-文件制作流程管理系统软件 V1.0	2013SR153044	2013.10.01	未发表	原始取得	全部权利	用于 Tank 文件系统化制作
17	发行人	原力羽毛生成系统 V1.0	2014SR098471	2014.01.20	未发表	原始取得	全部权利	用于动画制作中羽毛制作
18	发行人	原力 Max 动作库软件 V1.0	2015SR083327	2014.04.01	2014.05.01	原始取得	全部权利	用于自动收集 Max 软件中的动画动作并形成数据库
19	发行人	原力 Maya 动作库软件 V1.0	2015SR081504	2014.10.01	2014.11.01	原始取得	全部权利	用于自动收集 Maya 软件中的动画动作并形成数据库
20	发行人	基于 MAYA 软件的禽鸟类毛发自动生成系统 V1.0	2020SR0875418	2019.03.18	2019.03.18	原始取得	全部权利	用于动画制作中禽鸟类毛发制作自动生成
21	发行人	基于虚拟引擎的实时动画直播系统 V1.0	2020SR0870692	2019.03.18	2019.03.18	原始取得	全部权利	用于 UE4 虚拟引擎进行实时动画制作渲染并直播
22	发行人	原力三维动画中的高模绑定节点开发系统 V1.0	2020SR0686825	2019.03.18	2019.03.18	原始取得	全部权利	用于动画制作中高精度模型绑定节点速度的提高
23	发行人	原力基于开源 Gafferr 软件的三维动画灯光渲染系统 V1.0	2020SR0688713	2019.05.10	2019.05.10	原始取得	全部权利	用于 Gafferr 软件的三维动画灯光渲染
24	发行人	原力 AI 和深度学习驱动的自动面部动画制作系统 V1.0	2020SR0874572	2019.05.10	2019.05.10	原始取得	全部权利	用于实时驱动三维模型面部表情动画
25	发行人	原力三维可视化交互系统 V1.0	2020SR0686833	2019.05.16	2019.05.16	原始取得	全部权利	用于三维可视化的人机交互制作动画
26	发行人	原力虚拟数字场景搭建系统 V1.0	2020SR0686379	2019.05.16	2019.05.16	原始取得	全部权利	用于虚拟场景下任意场景的搭建

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
27	发行人	基于 AI 的生物自动建模系统 V1.0	2020SR0875226	2019.06.20	2019.06.20	原始取得	全部权利	用于 AI 三维模型的自动建模
28	发行人	基于 AI 的面部动作捕捉系统 V1.0	2020SR0877502	2019.06.20	2019.06.20	原始取得	全部权利	用于 AI 三维模型的面部表情实时捕捉
29	发行人	5G 应用超重度游戏引擎系统 V1.0	2020SR0875205	2019.06.20	2019.06.20	原始取得	全部权利	用于 5G 条件下游戏引擎制作动画
30	发行人	原力高端多通道图像生成技术系统 V1.0	2020SR0686937	2019.06.27	2019.06.27	原始取得	全部权利	用于多平台制作图形图像技术
31	发行人	原力高沉浸式实时引擎技术系统 V1.0	2020SR0686763	2019.06.27	2019.06.27	原始取得	全部权利	用于实时驱动 UE4 虚拟引擎完成动画制作
32	发行人	原力通用场景描述系统 V1.0	2020SR0686086	2019.07.15	2019.07.15	原始取得	全部权利	用于通用场景下的灯光渲染实时描述
33	发行人	原力虚拟光学动捕开发系统 V1.0	2020SR0686387	2019.07.15	2019.07.15	原始取得	全部权利	用于虚拟的光学条件下动作捕捉系统高效运作
34	发行人	原力基于 ziva 系统的脸部扫描系统 V1.0	2020SR0685854	2019.07.15	2019.07.15	原始取得	全部权利	用于 ZIVA 系统扫描脸部自动生成脸部模型
35	发行人	原力生产项目流程软件的二次开发系统 V1.0	2020SR0686712	2019.08.16	2019.08.16	原始取得	全部权利	用于公司影视动画 CG 项目生产过程中流程统一平台管理
36	发行人	基于 MAYA 三维动画软件的肌肉自动生成系统 V1.0	2020SR0875697	2019.08.16	2019.08.16	原始取得	全部权利	用于 MAYA 软件中的肌肉制作的自动生成
37	发行人	原力高端三维动画 MATCHUV 插件系统 V1.0	2020SR0688720	2019.08.22	2019.08.22	原始取得	全部权利	用于 MATCHUV 插件制作高端三维动画
38	发行人	原力 MAYA 跟随动画自动化制作系	2020SR0873487	2019.08.22	2019.08.22	原始取得	全部权利	用于 MAYA 软件中动画制作的自动生成

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
		统 V1.0						
39	发行人	原力三维动画制作软件 MAX 动作库系统 V1.0	2020SR0686841	2019.09.17	2019.09.17	原始取得	全部权利	用于自动收集 MAX 软件中的动画动作形成一个数据库
40	发行人	原力三维动画制作软件 MAYA 动作库系统 V1.0	2020SR0686070	2019.09.17	2019.09.17	原始取得	全部权利	用于自动收集 MAYA 软件中的动画动作形成一个数据库
41	发行人	原力新型游戏开发平台系统 V1.0	2020SR0686394	2019.09.20	2019.09.20	原始取得	全部权利	用于内部游戏开发的平台化
42	发行人	原力变光照高精度三维重建系统 V1.0	2020SR0686755	2019.09.20	2019.09.20	原始取得	全部权利	用于利用变光照原理实时扫描生成高精度三维数字角色
43	发行人	原力交互式 3D 数字角色动画生产系统 V1.0	2020SR0689324	2019.10.22	2019.10.22	原始取得	全部权利	用于利用三维扫描实时生成三维数字角色
44	发行人	原力光学式 3D 扫描系统 V1.0	2020SR0685710	2019.10.22	2019.10.22	原始取得	全部权利	用于利用光学原理实时 360 度扫描生成三维数字角色
45	发行人	原力重光照高精度三维重建系统 V1.0	2020SR0686931	2019.10.22	2019.10.22	原始取得	全部权利	用于利用重光照原理实时扫描生成高精度三维数字角色
46	发行人	原力本地化动画快速生产系统 V1.0	2020SR0686078	2019.10.22	2019.10.22	原始取得	全部权利	用于利用虚拟引擎实时渲染生成动画
47	发行人	基于虚拟现实技术主题娱乐项目设计及体验系统 V1.0	2020SR0870699	2019.11.21	2019.11.21	原始取得	全部权利	用于利用虚拟现实技术完成主题乐园娱乐项目设计及体验
48	发行人	基于 Open Source 的 USD 的整套管理流程系统 V1.0	2020SR0875404	2019.11.21	2019.11.21	原始取得	全部权利	用于基于 OS 条件下处理 USD 整套管理流程
49	发行人	基于 OA 系统高效系统的连通生产	2020SR0877482	2019.11.21	2019.11.21	原始取得	全部权利	用于 OA 协同办公公司内部自有生产流程平

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
		管理系统 V1.0						台的连通
50	发行人	基于云的远程式分布式的创制平台 V1.0	2020SR0874481	2019.11.21	2019.11.21	原始取得	全部权利	用于基于云的跨地区、跨时间的协同生产制作项目
51	发行人	基于实时引擎的渲染生产线系统 V1.0	2020SR0871277	2019.11.26	2019.11.26	原始取得	全部权利	用于基于虚拟引擎实时生产渲染项目
52	发行人	原力高效绑定技术系统 V1.0	2020SR0685718	2019.11.26	2019.11.26	原始取得	全部权利	用于提高超过原有绑定速度 50%
53	发行人	基于 AI 的数字人应用技术系统 V1.0	2020SR0875219	2019.11.26	2019.11.26	原始取得	全部权利	用于基于 AI 驱动数字人面部表情的应用
54	发行人	基于连续简化的超大几何体实时渲染系统 V1.0	2020SR0871285	2019.12.15	2019.12.15	原始取得	全部权利	用于实时渲染一些连续性的超大几何体
55	发行人	基于在 DCC 软件中进行数据传输的系统 V1.0	2020SR0874565	2019.12.15	2019.12.15	原始取得	全部权利	用于在 DCC 软件中进行跨平台传输
56	发行人	基于 Arnold 渲染器的文件生成系统 V1.0	2020SR0875212	2018.12.15	2019.12.15	原始取得	全部权利	用于基于 Arnold 渲染器渲染文件
57	发行人	基于连接关系的控制物体变形系统 V1.0	2020SR0871292	2019.12.31	2019.12.31	原始取得	全部权利	用于连接关系的控制器的自由变形
58	发行人	基于 RBF (Radial Basis Function) 的网格变形器系统 V1.0	2020SR0875411	2019.12.31	2019.12.31	原始取得	全部权利	用于基于 RBF 的控制器的自由网格变形
59	发行人	基于点缓存系统的模型 LOD 的系统 V1.0	2020SR0867644	2019.12.31	2019.12.31	原始取得	全部权利	用于基于点缓存系统可以生成三维模型
60	天津原力	原力涂鸦空战游戏软件 V2.1	2011SR077411	2011.08.22	2011.08.22	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
								使用
61	天津原力	原力狂野决斗游戏软件 V2.1	2011SR079360	2011.08.22	2011.08.22	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
62	天津原力	原力中国龙游戏软件 V2.1	2011SR077425	2011.08.22	2011.08.22	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
63	天津原力	原力火线防御游戏软件 V2.1	2011SR077435	2011.08.22	2011.08.22	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
64	天津原力	原力捏虫子游戏软件 V2.1	2011SR077416	2011.08.22	2011.08.22	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
65	天津原力	原力金融巨头游戏软件 V2.1	2011SR077422	2011.08.22	2011.08.22	原始取得	全部权利	公司早期开发的手机游戏软件，后续未实际使用
66	成都锐游	原力 TOD 场景动态天气系统软件 V1.1.0	2019SR1239907	2018.09.06	2018.09.06	原始取得	全部权利	用于自动化方式
67	成都锐游	原力 Maya/max 游戏建模工具整合软件 V1.0	2019SR1240511	2018.10.18	2018.10.18	原始取得	全部权利	用于将 maya 和 max 两类软件所常用的工具及功能开发一类专用工具库
68	成都锐游	原力游戏贴图资源库共享软件 V1.0	2019SR1239821	2018.12.12	2018.12.12	原始取得	全部权利	用于将不同游戏项目直接分享贴图素材
69	成都锐游	原力游戏植被环境自动分布系统 V1.0	2019SR1244611	2019.02.20	2019.02.20	原始取得	全部权利	用于根据预先模拟设置便可高效的开发出种类丰富的植被
70	成都锐游	原力角色毛发随机生成软件 V1.0	2019SR1244286	2019.05.08	2019.05.08	原始取得	全部权利	用于提升毛发制作技术，提升作品的质量
71	成都锐游	原力 Maya 羽毛模拟插件	2019SR1239923	2019.08.20	2019.08.20	原始取得	全部权利	用于快速实现翅膀变形效果

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
		shadowDeformer 软件 2.0						
72	成都锐游	原力 D_Scan 动态扫描软件 V1.0	2020SR0141427	2019.11.24	2019.11.25	原始取得	全部权利	用于通过动态扫描:智能 SmartCloud 扫描云, 提高效率, 简化操作
73	成都锐游	原力 V_Factory 载具生成软件 V1.0	2020SR0145558	2019.12.01	2019.12.02	原始取得	全部权利	用于兼容市面上的各类软件和引擎(如 UE4 Unity MAX Maya 等)
74	成都锐游	原力 Varis 自定义生成软件 V1.0	2020SR0144856	2019.12.09	2019.12.10	原始取得	全部权利	用于对生成的素材进行自定义拼装和改变
75	成都锐游	原力 D_Real 仿真软件 V1.0	2020SR0141460	2019.12.17	2019.12.18	原始取得	全部权利	用于能够随时随地进行扫描创作
76	成都锐游	原力建筑模块化工具 Architecture Module Tool 软件 V1.0	2020SR1890651	2020.10.23	2020.10.26	原始取得	全部权利	用于根据建筑中预制件的逻辑开发一套用于游戏制作的模块化工具
77	成都锐游	原力桥接大师工具 Bridge_Master 软件 V1.0	2020SR1890685	2020.11.20	2020.11.23	原始取得	全部权利	用于各个软件之间的互相导入导出, 保留材质和 PBR 属性
78	成都锐游	原力破坏者物理模拟工具 S-Destructor Tool 软件 V1.0	2020SR1890686	2020.11.27	未发表	原始取得	全部权利	用于自发研制基于物理引擎的模拟系统工具, 改变传统破损版模型需要艺术家手工切出破损状态的工作流程
79	成都锐游	原力 Model Automatch 生成软件 V1.0	2020SR1890666	2020.11.30	未发表	原始取得	全部权利	用于输入多个关键信息, 软件可自动匹配最相近的模型
80	成都锐游	原力游戏模型资源管理软件 V1.0	2020SR1890675	2020.11.30	未发表	原始取得	全部权利	用于统筹规划, 减少重复制作
81	成都锐游	原力 S_Fluid 流体软件 V1.0	2020SR1890652	2020.12.04	未发表	原始取得	全部权利	用于可模拟流湍、溪流和小型河川

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
82	武汉原力	基于 arnold 渲染器的 Shader 库软件 V1.0	2019SR0518133	2013.10.24	未发表	受让取得	全部权利	用于在 amold 渲染器中能灵活、高效
83	武汉原力	原力影视模型资产管理 系统 V1.0	2019SR1127704	2018.09.29	2018.09.29	原始取得	全部权利	用于保障该系统数据存储安全稳定, 预防数据丢失
84	武汉原力	原力动画角色表情开发 系统 V1.0	2019SR1127399	2018.10.18	2018.10.18	原始取得	全部权利	用于使传统的动画角色图像中融入变形和约束信息
85	武汉原力	原力三维动画渲染成本 管理系统 V1.0	2019SR1116478	2018.11.22	2018.11.22	原始取得	全部权利	用于实现用较少的多边形组成模型完成高质量的动画图像纹理渲染效果
86	武汉原力	原力角色毛发计算开发 系统 V1.0	2019SR1140773	2018.12.23	2018.12.23	原始取得	全部权利	用于制作较短的毛和草, 产生真实的毛发效果
87	武汉原力	原力人物角色特技动作 捕捉技术系 统 V1.0	2019SR1136506	2019.02.20	2019.02.20	原始取得	全部权利	用于大幅提高定位精度、实时性、使用方便程度等
88	武汉原力	原力场景特效技术运算 软件 V1.0	2019SR1134568	2019.03.15	2019.03.15	原始取得	全部权利	用于最大限度降低系统的错误出现
89	武汉原力	原力场景特效技术流程 的开发系统 V1.0	2019SR1115431	2019.06.10	2019.06.10	原始取得	全部权利	用于使该系统规模灵活, 扩展性强, 可适用于大部分的操作环境, 同时本系统可以对档案数据进行详细的操作编辑
90	武汉原力	原力镜头批量灯光渲染 生成系统 V1.0	2019SR1115255	2019.06.14	2019.06.14	原始取得	全部权利	用于进行自定义的系统设置管理
91	武汉原力	原力多通道灯光渲染生 成系统 V1.0	2019SR1118524	2019.07.08	2019.07.08	原始取得	全部权利	用于把前期逐帧渲染出的序列图生成, 然后根据参数设置

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
								渲染出连续的视频动画
92	武汉原力	原力动画后期多线整合开发系统 V1.0	2019SR1113576	2019.07.12	2019.07.12	原始取得	全部权利	用于把动画数字特效应用及合成技术镜头进行整合
93	武汉原力	基于 UE4 引擎剧集生产流程管理系统 V1.0	2020SR0632834	2019.12.01	2019.12.05	原始取得	全部权利	用于通过网络拓扑、智能管理以及自动化工作流程
94	武汉原力	3D 扫描写实角色模型自动化清理拓扑系统	2021SR0970030	2021.3.5	2021.3.7	原始取得	全部权利	用于将系统样本点提取其分类特征
95	武汉原力	基于深度学习的 3D 场景自动化材质匹配系统	2021SR0971047	2021.4.6	2021.4.9	原始取得	全部权利	用于采集相关信息后，能显示出具体数据信息后自动匹配材质
96	武汉原力	原力 3D 场景编辑管理系统	2021SR0969908	2021.3.5	2021.3.7	原始取得	全部权利	用于通过网络拓扑、智能管理以及自动化工作流程，提升 3D 场景编辑效率
97	武汉原力	原力数字模型处理系统	2021SR0969930	2020.11.2	2020.11.5	原始取得	全部权利	用于采用分层数据处理技术支持多种应用场景和不同的应用模式
98	武汉原力	原力数字图像处理系统	2021SR0969943	2021.5.10	2021.5.15	原始取得	全部权利	用于采用对软件系统拓扑结构分析进行关键功能模型架构，进行数字图像处理优化
99	南京锐游	锐游科技程序纹理定制系统 V1.0	2021SR0073099	2020.10.30	2020.10.30	原始取得	全部权利	用于日常项目生产过程的肌肉纹理自动定制
100	南京锐游	锐游科技 AI 神经网络视频动作捕捉系统 V1.0	2021SR0073203	2020.11.11	2020.11.11	原始取得	全部权利	用于基于 AI 条件下，网络视频的动作捕捉
101	南京锐游	锐游科技角色模型自动	2021SR0073193	2020.09.22	2020.09.22	原始取得	全部权利	用于日常项目生产过程自动

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
		化清理拓扑系统 V1.0						清理角色模型的拓扑
102	南京锐游	锐游科技 AI 深度学习的语音驱动系统 V1.0	2021SR0073202	2020.11.20	2020.11.20	原始取得	全部权利	用于实时利用 AI 深度学习实时驱动数字人的动作表情
103	南京锐游	锐游科技 Rigx 高效绑定加速系统 V1.0	2021SR0073204	2020.08.20	2020.08.20	原始取得	全部权利	用于基于 RIGX 系统下高速绑定
104	南京锐游	锐游科技动物毛发实时解算系统 V1.0	2021SR0073323	2020.10.28	2020.10.28	原始取得	全部权利	用于动画制作中羽毛制作实时解算渲染
105	南京锐游	锐游科技基于组件化全身反向动力学肌肉工具软件 V1.0	2021SR0916011	2020.10.30	2020.10.30	原始取得	全部权利	用于肌肉生成的全身反向生成
106	南京锐游	锐游科技基于颜色离散化的材质变色的软件 V1.0	2021SR0916012	2021.4.30	2021.4.30	原始取得	全部权利	用于日常项目生产过程资产颜色变化的离散化
107	南京锐游	锐游科技基于通过随机剔除生成植物简模的系统软件 V1.0	2021SR0916117	2021.5.30	2021.5.30	原始取得	全部权利	用于日常项目生产过程可以随机生成植物简易模型
108	南京锐游	锐游科技搜寻式 fullbodyIK 计算方法的软件 V1.0	2021SR0916118	2020.11.11	2020.11.11	原始取得	全部权利	用于基于 ullbodyIK 自动搜寻计算
109	南京锐游	锐游科技基于 Materialx 的材质应用系统软件 V1.0	2021SR0916129	2021.6.2	2021.6.2	原始取得	全部权利	用于日常项目生产过程基于 Materialx 材质应用于 MAYA
110	南京锐游	锐游科技基于 USD 引用节点的 arnold 支持系统软件 V1.0	2021SR0916131	20210602	20210602	原始取得	全部权利	用于基于 USD 节点利用 arnold 渲染器

序号	权利人	软件名称	登记号	开发完成日期	首次发表日期	取得方式	权利范围	在生产经营中的作用及重要性
111	南京锐游	锐游科技基于神经网络的群组动画生成软件 V1.0	2021SR0926370	2020.9.22	2020.9.22	原始取得	全部权利	用于日常项目生产过程基于神经网络下自动生成群组性动画
112	南京锐游	锐游科技基于 maya 着色网络在 USD 实时着色系统的转换软件 V1.0	2021SR0934167	2020.10.28	2020.10.28	原始取得	全部权利	用于日常项目生产过程随机生成植物简易模型
113	南京锐游	锐游科技 ASS 文件在 Gaffer 视窗中的渲染系统 V1.0	2021SR0934168	2020.8.20	2020.8.20	原始取得	全部权利	用于在 Gaffer 视窗中渲染 ASS 文件
114	南京锐游	锐游科技基于高阶拉普拉斯平滑的柔性碰撞变形工具系统软件 V1.0	2021SR0934169	2020.12.28	2020.12.28	原始取得	全部权利	用于基于高阶拉普拉斯平滑的柔性碰撞变形工具自由变形
115	南京锐游	锐游科技基于机器学习以及图像处理的面部动画捕捉矫正系统软件 V1.0	2021SR0934170	2020.12.20	2020.12.20	原始取得	全部权利	用于基于机器学习下，自动处理图像处理的面部动画矫正
116	南京锐游	锐游科技基于空间信息素创作生成植物模型的系统软件 V1.0	2021SR0934171	2021.5.30	2021.5.30	原始取得	全部权利	用于在基于空间素创作中自动生成植物模型

注：序号 60-65 项著作权权利人拟由原力天津变更为女媧数字，权属变更手续尚在办理过程中。

武汉原力所拥有的软件名称为《基于 arnold 渲染器的 Shader 库软件 V1.0》（登记号为 2019SR0518133）的计算机软件著作权，系从原力有限受让取得，转让前该计算机软件著作权作为原力有限原始取得、单独所有，武汉原力受让该计算机软件著作权不存在法律瑕疵。除上述情况外，发行人拥有的其他计算机软件著作权均为发行人或其子公司原始取得，单独所有。

经核查，发行人不存在与计算机软件著作权有关的诉讼、仲裁，发行人拥有的计算机软件著作权权属清晰，不存在任何法律瑕疵或者权属纠纷。

（三）主要作品著作权

序号	权利人	作品名称	登记号	类别	创作完成日期	登记日期	在生产经营中的作用及重要性
1	发行人	《雁爸鸭仔》 —鸭仔 Chi	国作登字 -2015-F-002 44070	美术作品	2015.09.01	2015.12.24	《雁爸鸭仔》（后改名为《妈妈咪鸭》）美术形象是公司IP“妈妈咪鸭”的核心角色，是剧本、故事等创作的基础
2	发行人	《雁爸鸭仔》 —鸭仔 Chao	国作登字 -2015-F-002 44073	美术作品	2015.09.01	2015.12.24	
3	发行人	《雁爸鸭仔》 —雁爸 Peng	国作登字 -2015-F-002 44072	美术作品	2015.09.01	2015.12.24	
4	发行人	电影《雁爸鸭仔》（英文名《Duck Duck Goose》）预告短片	国作登字 -2015-I-0024 4078	电影和类似摄制电影方法创作的作品	2015.10.30	2015.12.24	主要在《雁爸鸭仔》（后改名为《妈妈咪鸭》）宣发环节发挥作用，用于推广《妈妈咪鸭》电影以及相关IP
5	发行人	《非人类会谈》—老虎乎武虎	国作登字 -2017-F-004 81729	美术作品	2016.11.10	2017.07.18	系发行人早期创作的萌宠形象
6	发行人	《非人类会谈》—兔子一字马	国作登字 -2017-F-004 81727	美术作品	2016.11.10	2017.07.18	
7	发行人	《非人类会谈》—小猪乔芄芄	国作登字 -2017-F-004 81725	美术作品	2016.11.12	2017.07.18	
8	发行人	《非人类会谈》—小羊胡努力	国作登字 -2017-F-004 81726	美术作品	2016.11.13	2017.07.18	
9	发行人	《非人类会谈》—猫咪毛美丽	国作登字 -2017-F-004 81730	美术作品	2016.11.15	2017.07.18	
10	发行人	《非人类会谈》—小狗汪二汪	国作登字 -2017-F-004 81728	美术作品	2016.11.18	2017.07.18	
11	发行人	玩火攻略	国作登字 -2020-F-011 10083	美术作品	2016.09.30	2020.11.04	系壹星国际研发、制作及运营的IP资产，壹星国际注销后转让至发行人
12	发行人	网络剧《FLINT 弦火之律》	国作登字 -2020-A-011 66963	文字作品	2017.07.13	2020.12.04	
13	发行	永生医院	国作登字	文字作	2017.08.30	2019.03.28	用于发行人授权进

序号	权利人	作品名称	登记号	类别	创作完成日期	登记日期	在生产经营中的作用及重要性
	人		-2019-A-00758167	品			行网络剧集单集改编开发
14	发行人	“妈妈咪鸭”授权图库	国作登字-2018-L-00603013	其他	2018.02.10	2018.08.21	系“妈妈咪鸭”IP开发衍生授权业务的基础
15	发行人	小鸭黄淘淘系列形象图库	国作登字-2019-L-00821950	其他	2018.12.05	2019.07.09	
16	发行人	《故宫里的大怪兽》动画剧集第一季策划案	国作登字-2019-A-00877589	文字作品	2019.06.20	2019.09.03	系《故宫里的大怪兽》剧集创作的早期开发成果
17	发行人、角川青羽(上海)文化创意有限公司	虚拟偶像团体: 千鸟	国作登字-2020-F-01080820	美术作品	2020.4.28	2020.8.31	基于此美术形象, 发行人与合作方开发了虚拟女子电竞战队项目“千鸟”
18		虚拟偶像团体: 千鸟	国作登字-2020-F-01080821	美术作品	2020.4.28	2020.8.31	
19	动画有限	贝可(Beckett)	国作登字-2018-F-00603034	美术作品	2018.04.30	2018.08.21	系发行人在美术形象方面所做的IP储备
20	动画有限	绿逗(Afro Parrot)	国作登字-2018-F-00603035	美术作品	2018.04.30	2018.08.21	
21	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之老龙	国作登字-2019-F-00805707	美术作品	2018.09.01	2019.08.01	《故宫里的大怪兽》系列形象美术作品, 系发行人的IP储备
22	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之獬豸	国作登字-2019-F-00806942	美术作品	2018.11.01	2019.08.01	
23	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之狮子	国作登字-2019-F-00910230	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
24	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之小龙 01	国作登字-2019-F-00910226	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
25	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之小龙 02	国作登字-2019-F-00910227	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
26	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之行什	国作登字-2019-F-00910234	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
27	动画	《故宫里的大	国作登字	美术作	2018.11.01	2019.10.24	

序号	权利人	作品名称	登记号	类别	创作完成日期	登记日期	在生产经营中的作用及重要性
	有限	怪兽》系列形象之押鱼	-2019-F-00910225	品			
28	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之小龙	国作登字-2019-F-00806944	美术作品	2018.11.01	2019.08.01	
29	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之吻兽	国作登字-2019-F-00806941	美术作品	2018.11.01	2019.08.01	
30	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之凤凰	国作登字-2019-F-00910232	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
31	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之獬豸真身	国作登字-2019-F-00806943	美术作品	2018.11.01	2019.08.01	
32	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之天马	国作登字-2019-F-00910228	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
33	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之狻猊	国作登字-2019-F-00910229	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
34	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之嘲风	国作登字-2019-F-00805708	美术作品	2018.11.01	2019.08.01	
35	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之朝天吼	国作登字-2019-F-00910224	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
36	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之斗牛	国作登字-2019-F-00910233	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
37	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之海马	国作登字-2019-F-00910231	美术作品	2018.11.01	2019.10.24	
38	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列作品 LOGO	国作登字-2019-F-00805706	美术作品	2019.05.08	2019.08.01	
39	动画有限	红逗	国作登字-2019-F-00877377	美术作品	2019.07.01	2019.09.09	系发行人在美术形象方面所做的 IP 储备
40	动画有限	《故宫里的大怪兽》影视作品形象之人物篇	国作登字-2019-F-00902419	美术作品	2019.07.09	2019.10.16	《故宫里的大怪兽》系列形象美术作品，系发行人的 IP 储备
41	动画有限	《故宫里的大怪兽》影视作品形象之怪兽	国作登字-2019-F-00902420	美术作品	2019.07.22	2019.10.16	

序号	权利人	作品名称	登记号	类别	创作完成日期	登记日期	在生产经营中的作用及重要性
		篇					
42	动画有限	《故宫里的大怪兽》影视概念设计图册	国作登字-2019-L-00910209	其他	2019.08.23	2019.10.24	
43	动画有限	故宫里的大怪兽系列作品	国作登字-2019-F-00966242	美术作品	2019.10.15	2019.12.31	
44	动画有限	故宫里的大怪兽Q版系列作品	国作登字-2020-F-01022880	美术作品	2019.11.01	2020.04.15	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》相关文字、美术作品，主要为发行人开发制作的动画真人剧集第一季的剧本、大纲以及核心角色
45	动画有限	《故宫里的大怪兽》之洞光宝石的秘密	国作登字-2021-F-00261016	美术作品	2020.04.01	2021.11.11	
46	动画有限	《洞光宝石的秘密》logo	国作登字-2021-F-00261017	美术作品	2019.11.20	2021.11.11	
47	动画有限	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》大纲	国作登字-2021-A-00261019	文字作品	2020.02.21	2021.11.11	
48	动画有限	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》吻兽（人形）形象	国作登字-2021-F-00261018	美术作品	2020.04.01	2021.11.11	
49	动画有限	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》系列形象	国作登字-2021-F-00261012	美术作品	2020.04.01	2021.11.11	
50	动画有限	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》剧本	国作登字-2021-A-00261011	文字作品	2020.12.02	2021.11.11	
51	动画有限	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》元宝形象	国作登字-2021-F-00261015	美术作品	2020.04.01	2021.11.11	
52	动画有限	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》系列形象	国作登字-2021-F-00261013	美术作品	2020.04.01	2021.11.11	
53	动画有限	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》系列形象	国作登字-2021-F-00261014	美术作品	2020.04.01	2021.11.11	

序号	权利人	作品名称	登记号	类别	创作完成日期	登记日期	在生产经营中的作用及重要性
54	动画有限	《洞光宝石的秘密》杨永乐形象作品	国作登字-2021-F-00261010	美术作品	2020.03.20	2021.11.11	
55	壹星国际	壹星娱乐标识	国作登字-2016-F-00305754	美术作品	2016.03.08	2016.08.19	系壹星娱乐标识，曾作为壹星国际的LOGO
56	壹星国际	FLINT 弦火之律/细分大纲	国作登字-2017-A-00316940	文字作品	2016.03.31	2017.01.05	系壹星国际研发、制作及运营的 IP 资产
57	壹星国际	FLINT 弦火之律/大纲	国作登字-2017-A-00316942	文字作品	2016.03.31	2017.01.05	
58	壹星国际	李诺/Leno	国作登字-2016-F-00313485	美术作品	2016.08.20	2016.12.08	
59	壹星国际	傅焱/Fabian	国作登字-2017-F-00320446	美术作品	2016.08.20	2017.02.07	
60	壹星国际	姜腾逸/Devin	国作登字-2017-F-00320447	美术作品	2016.08.20	2017.02.07	
61	壹星国际	打火石/Flint	国作登字-2017-F-00320445	美术作品	2016.08.20	2017.02.07	
62	壹星国际	戎奚/Rex	国作登字-2017-F-00320444	美术作品	2016.08.20	2017.02.07	
63	壹星国际	玩火攻略/傅焱	国作登字-2017-F-00315888	美术作品	2016.09.30	2017.03.06	
64	壹星国际	玩火攻略/李诺	国作登字-2017-F-00315891	美术作品	2016.09.30	2017.03.06	
65	壹星国际	玩火攻略/戎奚	国作登字-2017-F-00315886	美术作品	2016.09.30	2017.03.06	
66	壹星国际	玩火攻略/姜腾逸	国作登字-2017-F-00315890	美术作品	2016.09.30	2017.03.06	
67	壹星国际	FLINT/LOGO	国作登字-2017-F-00316941	美术作品	2016.11.15	2017.01.05	
68	壹星国际	玩火攻略/LOGO	国作登字-2017-F-00315887	美术作品	2017.01.12	2017.03.06	

注：序号 45-54 项著作权权利人由原力天津变更为动画有限，截至本回复签署日，相关权属变更手续已完成。

发行人所拥有的作品著作权不存在任何权属纠纷，上述作品著作权均已办理作品著

作权登记，不存在法律瑕疵，发行人不存在与作品著作权有关的诉讼、仲裁或其他权属纠纷。

此外，壹星国际于 2021 年 2 月注销，注销前，其已与发行人签订《作品著作权转让合同》，约定将其持有的 14 项作品著作权（序号 55-68）全部转让给发行人，截至本回复出具日，相关权属变更手续尚在办理过程中，上述作品著作权亦不存在权属纠纷。

9-3-2、著作权是否涉及研发人员在原单位的职务成果，研发人员是否存在违反竞业禁止、保密协议的情形

发行人研发人员在发行人参与研发的计算机软件著作权、作品著作权，均系其在发行人或其子公司任职期间，为了执行工作任务，主要是利用发行人或其子公司专门提供的物质技术条件而完成的，不存在执行原单位的工作任务或利用原单位的物质技术条件的情形，不涉及其在原单位的职务成果，不存在违反与原单位的竞业禁止或保密协议的情形。

经核查，发行人或相关研发人员不存在与研发计算机软件著作权、作品著作权相关的违反竞业禁止、保密协议的诉讼、仲裁。

综上，发行人及其子公司拥有的著作权不涉及研发人员在原单位的职务成果，相关研发人员不存在违反竞业禁止、保密协议的情形。

9-4、补充说明报告期内开展的研发项目情况，研发费用具体构成与研发项目对应关系，是否存在为获得高新技术资格虚列研发支出的情况；研发支出与同行业公司是否存在重大差异

9-4-1、补充说明报告期内开展的研发项目情况，研发费用具体构成与研发项目对应关系，是否存在为获得高新技术资格虚列研发支出的情况

为实现数字内容制作技术的优化升级，公司开展了多项具有良好前景的在研项目。报告期内，发行人开展的研发项目情况、研发费用具体构成与研发项目对应关系具体如下：

单位：元

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
本地化动画快速生产系统的开发	研发费用	-	-	-	3,541,667.86	完结
	其中：职工薪酬	-	-	-	1,823,008.26	
	技术服务费	-	-	-	391,681.76	
	折旧与摊销	-	-	-	291,071.36	
	房租及物业费	-	-	-	442,310.34	
	其他	-	-	-	593,596.14	
原力高端多通道图像生成技术的开发	研发费用	-	-	56,745.50	1,551,461.46	完结
	其中：职工薪酬	-	-	37,959.80	409,739.87	
	技术服务费	-	-	-	1,028,208.99	
	折旧与摊销	-	-	18,785.70	113,512.60	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力高沉浸式实时引擎技术的开发	研发费用	-	-	61,080.60	2,067,263.59	完结
	其中：职工薪酬	-	-	61,080.60	1,097,384.60	
	技术服务费	-	-	-	969,878.99	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力分镜头骨骼绑定技术的开发	研发费用	-	-	-	1,706,407.26	完结
	其中：职工薪酬	-	-	-	1,412,216.00	
	技术服务费	-	-	-	294,191.26	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力通用场景描述系统的研发	研发费用	-	7,511.93	-	2,702,451.97	完结
	其中：职工薪酬	-	7,511.93	-	2,209,350.40	
	技术服务费	-	-	-	258,930.43	
	折旧与摊销	-	-	-	120,460.91	
	房租及物业费	-	-	-	42,452.54	
	其他	-	-	-	71,257.69	
原力角色公共资产库的开发	研发费用	-	-	-	2,735,478.71	完结
	其中：职工薪酬	-	-	-	2,106,617.43	
	技术服务费	-	-	-	439,552.33	
	折旧与摊销	-	-	-	97,262.39	
	房租及物业费	-	-	-	35,736.41	
	其他	-	-	-	56,310.15	
原力场景特效技术流程的开发	研发费用	-	-	-	2,325,002.40	完结
	其中：职工薪酬	-	-	-	2,028,885.89	
	技术服务费	-	-	-	296,116.51	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
虚拟光学动捕	研发费用	-	-	2,359,474.31	134,896.26	完结
	其中：职工薪酬	-	-	716,455.43	82,071.91	

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
开发	技术服务费	-	-	489,653.50	32,847.75	
	折旧与摊销	-	-	161,306.43	10,795.19	
	房租及物业费	-	-	434,414.62	3,752.14	
	其他	-	-	557,644.33	5,429.27	
面部肌肉实时解算系统	研发费用	-	102,509.98	626,242.41	1,185,912.25	完结
	其中：职工薪酬	-	-	144,225.96	501,740.54	
	技术服务费	-	102,509.98	460,175.70	583,542.45	
	折旧与摊销	-	-	12,759.85	52,315.61	
	房租及物业费	-	-	5,296.73	16,413.64	
	其他	-	-	3,784.17	31,900.01	
肌肉系统	研发费用	-	-	-	100,071.83	完结
	其中：职工薪酬	-	-	-	79,381.63	
	技术服务费	-	-	-	12,978.78	
	折旧与摊销	-	-	-	4,444.60	
	房租及物业费	-	-	-	1,422.89	
	其他	-	-	-	1,843.93	
原力 Maya/max 游戏建模工具库的研发	研发费用	-	-	-	134,853.30	完结
	其中：职工薪酬	-	-	-	134,853.30	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
素材资源共享系统的研发	研发费用	-	-	-	325,731.69	完结
	其中：职工薪酬	-	-	-	325,731.69	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
动态环境模拟系统的研发	研发费用	-	-	106,502.11	286,157.78	完结
	其中：职工薪酬	-	-	106,502.11	286,157.78	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
人物角色动作捕捉技术系统的设计研发	研发费用	-	-	-	32,174.67	完结
	其中：职工薪酬	-	-	-	32,174.67	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
基于虚拟引擎的实时动画直	研发费用	-	262,321.32	1,088,560.02	-	完结
	其中：职工薪酬	-	249,969.93	571,817.96	-	
	技术服务费	-	2,131.22	481,343.86	-	
	折旧与摊销	-	5,258.33	9,148.12	-	

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
播系统	房租及物业费	-	2,754.10	9,617.29	-	
	其他	-	2,207.74	16,632.79	-	
三维动画中的高模绑定节点开发	研发费用	-	262,233.74	1,190,218.72	-	完结
	其中：职工薪酬	-	249,935.26	581,853.23	-	
	技术服务费	-	2,126.30	573,053.93	-	
	折旧与摊销	-	5,237.28	8,966.54	-	
	房租及物业费	-	2,734.42	9,646.60	-	
	其他	-	2,200.48	16,698.42	-	
基于开源 Gafferr 软件的三维动画灯光渲染系统	研发费用	540,938.28	1,107,089.79	1,793,161.68	-	在研
	其中：职工薪酬	515,376.23	399,324.23	734,640.20	-	
	技术服务费	556.01	689,146.60	1,010,310.77	-	
	折旧与摊销	9,728.31	8,637.57	10,162.12	-	
	房租及物业费	11,176.79	5,560.57	12,545.91	-	
	其他	4,100.94	4,420.82	25,502.68	-	
原力三维可视化交互系统的开发	研发费用	-	804,191.97	1,428,067.05	-	完结
	其中：职工薪酬	-	335,136.20	909,666.98	-	
	技术服务费	-	452,147.50	471,395.13	-	
	折旧与摊销	-	8,721.55	16,313.85	-	
	房租及物业费	-	4,530.09	227.96	-	
	其他	-	3,656.63	30,463.13	-	
原力虚拟数字场景搭建系统的研发	研发费用	-	260,149.22	1,118,306.36	-	完结
	其中：职工薪酬	-	247,944.73	675,050.39	-	
	技术服务费	-	2,139.49	402,899.68	-	
	折旧与摊销	-	5,224.08	10,057.59	-	
	房租及物业费	-	2,625.58	12,254.20	-	
	其他	-	2,215.34	18,044.50	-	
AI 和深度学习驱动的自动面部动画制作系统	研发费用	-	486,065.30	2,302,360.92	-	完结
	其中：职工薪酬	-	322,051.50	1,129,241.29	-	
	技术服务费	-	151,788.77	1,106,797.40	-	
	折旧与摊销	-	6,109.93	15,899.04	-	
	房租及物业费	-	4,116.86	26,236.04	-	
	其他	-	1,998.24	24,187.15	-	
基于 AI 的生物自动建模系统	研发费用	-	364,678.88	2,293,363.76	-	完结
	其中：职工薪酬	-	252,185.54	1,126,047.54	-	
	技术服务费	-	102,158.82	1,102,498.45	-	
	折旧与摊销	-	5,336.97	15,412.41	-	
	房租及物业费	-	2,745.27	25,744.61	-	
	其他	-	2,252.28	23,660.75	-	
基于 AI 的面部动作捕捉系统	研发费用	-	487,860.01	1,490,788.72	-	完结
	其中：职工薪酬	-	322,061.48	654,493.65	-	
	技术服务费	-	151,791.99	796,770.92	-	
	折旧与摊销	-	6,811.93	9,878.76	-	

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
	房租及物业费	-	4,137.19	11,886.10	-	
	其他	-	3,057.42	17,759.29	-	
原力 maya 光影追踪技术的开发	研发费用	-	295,556.74	1,091,004.47	-	完结
	其中：职工薪酬	-	258,203.66	890,770.99	-	
	技术服务费	-	-	106,796.12	-	
	折旧与摊销	-	37,353.08	93,437.36	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
5G 应用超重度游戏引擎的开发	研发费用	-	282,733.76	972,251.62	-	完结
	其中：职工薪酬	-	282,733.76	888,751.62	-	
	技术服务费	-	-	83,500.00	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
捏脸插件 OF FACEUE DEV	研发费用	-	262,958.62	225,584.15	-	完结
	其中：职工薪酬	-	3,991.15	11,241.97	-	
	技术服务费	-	258,517.88	212,772.99	-	
	折旧与摊销	-	275.37	770.19	-	
	房租及物业费	-	87.29	382.15	-	
	其他	-	86.93	416.85	-	
商汤数字人 SenseTime AI DEV	研发费用	690,007.67	456,707.76	731,555.07	-	在研
	其中：职工薪酬	171,530.61	289,030.57	461,018.80	-	
	技术服务费	234,524.75	66,807.24	127,756.67	-	
	折旧与摊销	95,236.94	38,296.34	71,260.30	-	
	房租及物业费	97,018.77	30,878.09	37,317.78	-	
	其他	91,696.60	31,695.52	34,201.52	-	
原力毛发模拟系统的研发	研发费用	-	-	285,059.28	-	完结
	其中：职工薪酬	-	-	285,059.28	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力动态扫描与仿真系统的研发	研发费用	-	40,236.68	171,311.02	-	完结
	其中：职工薪酬	-	40,236.68	171,311.02	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力自定义载具系统的研发	研发费用	-	41,531.15	138,262.05	-	完结
	其中：职工薪酬	-	41,531.15	138,262.05	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
基于虚拟现实技术主题娱乐项目设计及体验平台	研发费用	17,917.18	2,211,194.83	202,569.30	-	完结
	其中：职工薪酬	5,000.00	323,158.31	24,305.81	-	
	技术服务费	12,607.81	1,850,015.00	175,134.95	-	
	折旧与摊销	-	3,469.09	61.63	-	
	房租及物业费	-	23,090.80	1,305.69	-	
	其他	309.37	11,461.63	1,761.22	-	
Rigx 高效绑定加速系统	研发费用	-	535,438.23	500,012.45	-	完结
	其中：职工薪酬	-	535,438.23	500,012.45	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力多通道灯光渲染生成系统	研发费用	-	-	319,410.71	-	完结
	其中：职工薪酬	-	-	319,410.71	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力锐游动画后期多线整合系统	研发费用	-	-	323,732.64	-	完结
	其中：职工薪酬	-	-	323,732.64	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
三维人脸曲面重拓补研发	研发费用	-	58,252.44	-	-	在研
	其中：职工薪酬	-	-	-	-	
	技术服务费	-	58,252.44	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力多重光照模型和材质采集的自动生成系统	研发费用	-	937,555.79	-	-	在研
	其中：职工薪酬	-	698,665.22	-	-	
	技术服务费	-	1,724.32	-	-	
	折旧与摊销	-	13,552.37	-	-	
	房租及物业费	-	12,425.66	-	-	
	其他	-	211,188.22	-	-	
Max 布料计算自动系统	研发费用	-	873,692.16	-	-	完结
	其中：职工薪酬	-	829,386.80	-	-	
	技术服务费	-	3,626.73	-	-	
	折旧与摊销	-	16,032.62	-	-	
	房租及物业费	-	14,143.77	-	-	
	其他	-	10,502.24	-	-	
基于深	研发费用	649,256.02	772,665.95	-	-	在研

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
度学习的语音驱动 3D 角色面部表情动画系统	其中：职工薪酬	617,623.14	734,985.33	-	-	
	技术服务费	478.32	2,468.29	-	-	
	折旧与摊销	12,052.46	13,839.80	-	-	
	房租及物业费	13,921.96	12,205.22	-	-	
	其他	5,180.14	9,167.31	-	-	
动画数据传递转换系统	研发费用	-	1,467,914.33	-	-	完结
	其中：职工薪酬	-	768,931.93	-	-	
	技术服务费	-	661,448.65	-	-	
	折旧与摊销	-	14,572.59	-	-	
	房租及物业费	-	12,989.85	-	-	
	其他	-	9,971.31	-	-	
Substance 写实材质库开发	研发费用	-	1,256,403.63	-	-	完结
	其中：职工薪酬	-	681,970.07	-	-	
	技术服务费	-	540,375.39	-	-	
	折旧与摊销	-	13,255.27	-	-	
	房租及物业费	-	11,788.57	-	-	
	其他	-	9,014.33	-	-	
基于 blendshape 的数字人驱动系统	研发费用	-	230,767.06	-	-	完结
	其中：职工薪酬	-	224,440.91	-	-	
	技术服务费	-	355.45	-	-	
	折旧与摊销	-	2,820.28	-	-	
	房租及物业费	-	1,562.88	-	-	
	其他	-	1,587.54	-	-	
Max 动画附件解算优化系统	研发费用	-	1,393,215.68	-	-	完结
	其中：职工薪酬	-	680,223.07	-	-	
	技术服务费	-	680,060.19	-	-	
	折旧与摊销	-	12,994.80	-	-	
	房租及物业费	-	11,096.31	-	-	
	其他	-	8,841.31	-	-	
WB（超宽带定位）技术与游戏角色互动体验系统	研发费用	-	1,660,891.30	-	-	完结
	其中：职工薪酬	-	1,099,927.58	-	-	
	技术服务费	-	450,883.59	-	-	
	折旧与摊销	-	64,592.76	-	-	
	房租及物业费	-	24,553.99	-	-	
	其他	-	20,933.38	-	-	
Maya 和 Max 模型通用检查系统	研发费用	-	1,022,656.29	-	-	完结
	其中：职工薪酬	-	600,746.17	-	-	
	技术服务费	-	347,203.96	-	-	
	折旧与摊销	-	74,706.16	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
Maya 解	研发费用	-	1,465,169.34	-	-	完结

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
算和动画曲线优化系统	其中：职工薪酬	-	987,191.34	-	-	
	技术服务费	-	477,978.00	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力资产库系统	研发费用	1,213,510.81	20,594.06	-	-	在研
	其中：职工薪酬	729,509.20	-	-	-	
	技术服务费	448,648.37	20,594.06	-	-	
	折旧与摊销	13,492.27	-	-	-	
	房租及物业费	15,787.74	-	-	-	
	其他	6,073.23	-	-	-	
互动游戏角色的自然肢体动作选择系统	研发费用	573,483.18	85,674.92	-	-	在研
	其中：职工薪酬	547,048.55	77,327.89	-	-	
	技术服务费	90.99	4.13	-	-	
	折旧与摊销	6,005.36	1,348.53	-	-	
	房租及物业费	13,750.45	4,890.25	-	-	
	其他	6,587.83	2,104.12	-	-	
模型编辑管理系统的研发	研发费用	-	285,366.98	-	-	完结
	其中：职工薪酬	-	285,366.98	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
模块化建筑系统的研发	其他	-	-	-	-	完结
	研发费用	-	96,804.86	-	-	
	其中：职工薪酬	-	96,804.86	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
原力桥接大师的研发	其他	-	-	-	-	完结
	研发费用	-	132,900.80	-	-	
	其中：职工薪酬	-	132,900.80	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
破坏者模拟系统的研发	其他	-	-	-	-	完结
	研发费用	-	319,466.19	-	-	
	其中：职工薪酬	-	319,466.19	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
原力 3D 场景编辑管理	其他	-	-	-	-	完结
	研发费用	-	465,704.51	-	-	
	其中：职工薪酬	-	465,704.51	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
系统	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
原力数字模型处理系统	研发费用	-	296,714.93	-	-	完结
	其中：职工薪酬	-	296,714.93	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
NXRender 渲染系统	研发费用	933,282.45	2,015,314.10	-	-	在研
	其中：职工薪酬	873,972.11	1,708,881.10	-	-	
	技术服务费	-	306,433.00	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	59,310.34	-	-	-	
原力 3D 机器学习动作捕捉解算系统	研发费用	603,837.10	128,100.74	-	-	在研
	其中：职工薪酬	575,164.27	120,780.11	-	-	
	技术服务费	442.53	333.67	-	-	
	折旧与摊销	10,997.98	2,522.48	-	-	
	房租及物业费	12,613.62	2,584.21	-	-	
	其他	4,618.70	1,880.27	-	-	
基于 AI 的实时 3D 虚拟人物面部表情动画系统	研发费用	621,124.38	133,618.89	-	-	在研
	其中：职工薪酬	564,566.68	126,454.73	-	-	
	技术服务费	455.40	319.25	-	-	
	折旧与摊销	38,900.50	2,487.55	-	-	
	房租及物业费	12,562.20	2,510.58	-	-	
	其他	4,639.60	1,846.78	-	-	
原力角色动画实时绑定制作系统	研发费用	723,727.75	64,751.58	-	-	在研
	其中：职工薪酬	688,766.43	61,306.63	-	-	
	技术服务费	580.31	118.82	-	-	
	折旧与摊销	13,205.09	1,295.57	-	-	
	房租及物业费	15,450.33	1,138.31	-	-	
	其他	5,725.59	892.25	-	-	
虚拟写实角色面部材质系统开发 OF_Real Engine facial_Test	研发费用	1,538,576.59	-	-	-	完结
	其中：职工薪酬	1,278,362.73	-	-	-	
	技术服务费	27,740.08	-	-	-	
	折旧与摊销	112,202.23	-	-	-	
	房租及物业费	88,677.17	-	-	-	
	其他	31,594.38	-	-	-	
虚拟写	研发费用	779,650.02	-	-	-	在研

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
实角色表情绑定系统开发 OF_RealEngineRig_Test	其中：职工薪酬	613,723.13	-			
	技术服务费	43,814.33	-			
	折旧与摊销	57,618.97	-			
	房租及物业费	47,537.42	-			
	其他	16,956.17	-			
OF_Manage-Software	研发费用	18,702.42	-	-	-	在研
	其中：职工薪酬	16,714.72	-			
	技术服务费	137.24	-			
	折旧与摊销	309.76	-			
	房租及物业费	981.95	-			
	其他	558.75	-			
原力文件收发自动化管理系统	研发费用	77,030.14	-	-	-	在研
	其中：职工薪酬	69,616.09	-			
	技术服务费	750.93	-			
	折旧与摊销	1,119.12	-			
	房租及物业费	3,428.98	-			
	其他	2,115.02	-			
虚拟写实角色实时引擎联动开发 OF_RealEngineChar_Test	研发费用	123,343.99	-	-	-	在研
	其中：职工薪酬	93,660.91	-			
	技术服务费	8,852.68	-			
	折旧与摊销	10,257.64	-			
	房租及物业费	7,800.06	-			
	其他	2,772.70	-			
程序纹理定制系统 procedural texture customization system	研发费用	100,131.41	-	-	-	在研
	其中：职工薪酬	82,729.78	-	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	1,227.01	-	-	-	
	房租及物业费	11,858.49	-	-	-	
	其他	4,316.13	-	-	-	
OF_Multibody_dynamics_simulation_system	研发费用	299,139.02	-	-	-	在研
	其中：职工薪酬	299,139.02	-	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	

研发项目	研发费用构成	2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年	项目进展
基于深度学习的面部动画绑定系统	研发费用	177,306.83	-	-	-	在研
	其中：职工薪酬	177,306.83	-	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	-	-	-	-	
	房租及物业费	-	-	-	-	
	其他	-	-	-	-	
3D 扫描写实角色模型自动化清理拓扑系统	研发费用	248,760.94	-	-	-	在研
	其中：职工薪酬	208,720.93	-	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	3,484.25	-	-	-	
	房租及物业费	33,138.81	-	-	-	
	其他	3,416.95	-	-	-	
互动游戏 3D 场景程序化建模系统	研发费用	203,910.84	-	-	-	在研
	其中：职工薪酬	170,010.09	-	-	-	
	技术服务费	-	-	-	-	
	折旧与摊销	3,544.06	-	-	-	
	房租及物业费	27,529.16	-	-	-	
	其他	2,827.53	-	-	-	
合计		10,133,637.02	23,455,166.44	20,875,624.92	18,829,531.03	-

公司已制定了《技术研发管理制度》，明确了研发部门工作业务流程和职责分工、研发项目的立项与实施研发要求、研发支出的范围、预算，规范了研发项目费用归集核算、审批流程等事项，确保项目规范立项、顺利实施，控制项目研发风险，确保研发项目的效率和效益。

公司研发费用按照研发项目进行归集核算。研发项目费用构成分为职工薪酬、折旧与摊销、房租及物业、技术服务费及其他费用。职工薪酬，根据研发相关人员填报的具体研发项目的工时进行统计并归集；折旧与摊销、房租及物业和其他费用，根据研发工时统计表进行分配；技术服务费，属于为特定研发项目需求所发生的，直接计入相应研发项目；否则根据工时统计表进行分配。研发费用均能与研发项目对应。

财务部门根据研发费用支出范围和标准、支出受益对象和性质，判断是否可以将发生的支出列入研发费用。对于研发部门和其他部门共同发生的其他费用等情况，财务部门通过 shotgun 系统及业务部门统计的表格进行统一复核，公司按照相关标准分摊至相应费用，避免将与研发无关的费用计入研发费用中。综上，报告期内公司根据《企业会计准则》和研发相关内部控制确认研发费用并进行相应的会计核算，研发费用归集核算

的内容均与研发活动相关，与其他费用或生产成本可以明确区分，不存在将应计入其他成本、费用项目的支出计入研发费用情形，研发费用归集恰当。

发行人及其子公司在申报高新技术企业时所提交的研发费用均为相关主体实际支出的研发费用，不存在为获得高新技术资格虚列研发支出的情况。

9-4-2、研发支出与同行业公司是否存在重大差异

报告期内，公司的研发费用支出情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
研发费用	1,013.36	2,345.52	2,087.56	1,882.95
营业收入	19,254.27	33,089.75	31,134.38	35,082.03
研发费用占营业收入的比例	5.26%	7.09%	6.71%	5.37%

报告期内，公司研发费用占营业收入的比例与同行业公司对比情况具体如下：

公司	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
丝路视觉	5.70%	5.12%	4.70%	4.26%
凡拓数创	6.45%	5.33%	5.95%	6.37%
发行人	5.26%	7.09%	6.71%	5.37%

数据来源：凡拓数创招股说明书、丝路视觉年度报告。

凡拓数创是数字创意产品及数字一体化解决方案的综合提供商，主要提供 3D 数字内容制作、软件开发、综合设计、系统集成等一站式数字创意服务，广泛应用到建筑设计、广告宣传、文化文博、科教科普、智慧城市、产城文旅、文体活动等领域。2020 年，凡拓数创数字展示及系统集成服务的收入占比超过 80%。丝路视觉主要从事以 CG 创意和技术为基础的数字视觉综合服务业务，是专业化、全国性的 CG 视觉服务提供商，为包括政府机构、城市发展商、各行业的企业等在内的各类型客户提供数字创意设计、数字内容制作以及视觉整体呈现的全流程服务及整体解决方案，产品及服务应用范围已延展至城市规划馆、主题展示馆、企业形象展示、大型庆典活动、时政要务宣传展示、设计可视化、高端地产营销、智慧城市等多个领域。2020 年，丝路视觉 CG 视觉场景综合服务的收入占比超过 60%。

报告期内，公司研发费用占营业收入的比例高于丝路视觉，与凡拓数创较为接近，

主要系公司与同行业公司的研发产品品类、收入结构及产品应用领域存在一定差异。发行人主要客户为游戏、动画制作公司，相比可比公司的系统集成业务或综合服务业务，相关客户对于数字内容的质量要求较高，发行人需要在数字内容制作技术的优化升级方面持续研发投入。总体上，发行人研发支出与同行业公司不存在重大差异。

9-5、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行的核查程序包括：（1）获取南京市国土资源局发布“宁工（2017）10 号”《南京市国有建设用地使用权公开出让公告》、南京锐游递交《国有建设用地使用权公开出让竞买报名表》、南京市国土资源局出具《国有建设用地使用权公开出让网上交易竞得通知书》、南京锐游与南京市国土资源局签订《国有建设用地使用权出让合同》（合同编号：3201012018CR0013）、南京市国土资源局雨花台分局、南京市土地矿产市场管理中心与南京锐游签订《2017GY29 地块交接确认书》、南京锐游向南京市财政局缴纳土地出让款凭证、南京市国土资源局向南京锐游核发的“苏（2019）宁雨不动产权第 0004068”号《中华人民共和国不动产权证书》；（2）查阅发行人出具的书面说明，并访谈相关人员，了解发行人及原力艺术承租未获得权属证明房产相关背景及必要性；（3）查阅发行人出具的书面说明、发行人及其子公司、原力艺术签署的租赁协议、租赁房屋产权证书、租赁备案证明，并访谈相关人员，了解尚未办理租赁登记备案手续房产的相关情况；（4）获取发行人提供的专利证书、国家知识产权局出具的专利查询证明；（5）获取发行人提供的计算机软件著作权登记证书、中国版权保护中心出具的计算机软件著作权登记概况查询结果；（6）获取发行人提供的作品著作权登记证书，登录中国版权保护中心网站进行查询；（7）查阅发行人及相关合作方出具的说明、发行人与合作方签署的相关协议，登录中国裁判文书网、中国执行信息公开网核查，并访谈相关人员，了解相关专利、软件著作权和主要作品著作权的权属情况及作用；（8）查阅发行人出具的书面说明、相关研发人员的劳动合同，登录中国裁判文书网、中国执行信息公开网进行查询，并访谈相关人员，了解著作权是否涉及研发人员在原单位的职务成果、研发人员是否存在违反竞业禁止、保密协议的情形；（9）查阅发行人出具的书面说明、相关研发项目的研发费用统计、发行人及武汉原力的高新技术企业申报材料，并访谈相关人员，

了解报告期内开展的研发项目情况、是否存在为获得高新技术资格虚列研发支出的情况；
(10) 获取同行业公司的年度报告、招股说明书等资料，分析同行业公司的研发费用情况。

(二) 核查意见

经核查，申报会计师认为：

(1) 发行人持有的土地使用权为子公司南京锐游通过土地管理部门出让方式获取，2019 年 2 月 13 日南京市国土资源局向南京锐游核发了“苏（2019）宁雨不动产权第 0004068”号《中华人民共和国不动产权证书》，上述土地的用途为科教用地（科技研发）。

(2) 发行人及原力艺术承租的 2 处高投集团房产未获得权属证明，由于相关审批环节较慢，产权证书处于办理阶段，不存在未来无法取得产权的情况，发行人及原力艺术可以在租赁期内正常使用；上述 2 处房产所处地段优越较好、周边配套设施齐全、交通便捷，承租上述房产有助于发行人吸引人才和公司发展；由于租赁房产未取得产权证书等原因，发行人及其子公司承租的部分房产未办理租赁登记备案手续。

(3) 发行人相关专利、著作权和主要作品著作权不存在法律瑕疵或权属纠纷；著作权不涉及研发人员在原单位的职务成果，研发人员不存在违反竞业禁止、保密协议的情形。

(4) 发行人报告期内开展的研发项目，研发费用按照相关研发项目进行归集，不存在为获得高新技术资格虚列研发支出的情况；发行人研发支出与同行业公司不存在重大差异。

11. 关于收入确认

申报材料显示：

(1) 公司 3D 数字内容制作服务分为合同约定的单项履约义务和人员定量服务。其中，合同约定的单项履约义务，在完成制作并获得客户验收或审核通过时，确认该单项履约义务的收入；人员定量服务是指公司与客户在合同中约定人员需求及相应收费标准（通常为 1 人工作 1 天的单价），根据客户需求提供制作服务，客户定期核定公司提供服务的人天数量，根据核定的结果确认收入。

(2) 公司原创数字内容创制及投资业务包括：电影票房分账收入，于影院上映后，院线公司提供票房总额结算单，电影投资方对院线提供的结算单进行确认后，按照合同约定的分账比例确认收入；转让收入，采取全部或部分卖断，或者承诺给予影片首（播）映权等方式，预售影片发行权、放（播）映权或其他权利所取得的款项，待电影、电视剧完成摄制并按合同约定提供给预付款人使用时，确认销售收入实现。

请发行人：

(1) 补充说明 3D 数字内容制作服务按合同约定的单项履约义务、人员定量服务分别确认的收入金额、占比，分别适用于哪些项目及选择标准；原创数字内容创制及投资业务中电影票房分账收入、转让收入的金额、占比；

(2) 补充说明公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的收入确认方法是否符合新收入准则相关规定，与同行业可比公司比较情况及差异原因与合理性；

(3) 补充说明对于项目周期较短、文件批次较多的游戏类以及其他行业应用类项目，公司依据客户回复的电子邮件确认收入是否谨慎、合理；

(4) 补充说明发行人合同包含多项服务或产品的，相关服务和产品是否可以单独计量、是否可以独立使用并核算收入与成本，结合相关环节、服务和产品的相关性及对客户的效用进一步论证各个环节、服务和产品构成单项履约义务的合规性，说明在不同合同中对环节、服务和产品划分组合产品和单项产品的依据；

(5) 补充说明报告期内是否存在客户已开始使用产品、因未取得验收报告而未确认收入，或项目未达到可使用状态因取得验收报告而提前确认收入的情形；

(6) 说明按人天数量计费的业务相关人员的工作场所，是在客户还是发行人处，报告期内与客户存在的对账差异情况及调整过程。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，并就发行人收入确认方法的合规性、收入确认的准确性发表明确意见。

回复：

11-1、补充说明 3D 数字内容制作服务按合同约定的单项履约义务、人员定量服务

分别确认的收入金额、占比，分别适用于哪些项目及选择标准；原创数字内容创制及投资业务中电影票房分账收入、转让收入的金额、占比

11-1-1、补充说明 3D 数字内容制作服务按合同约定的单项履约义务、人员定量服务分别确认的收入金额、占比，分别适用于哪些项目及选择标准

报告期内，3D 数字内容制作服务各类业务中单项履约义务、人员定量服务确认的收入及占比情况如下：

单位：万元/%

项 目		2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
单项履约义务	游戏 3D 内容受托制作	8,041.28	43.38	13,595.28	41.83	12,727.00	41.75	12,085.27	43.19
	动画 3D 内容受托制作	5,949.93	32.10	10,652.82	32.78	13,088.33	42.93	13,248.75	47.35
	其他行业应用	1,156.49	6.24	1,271.39	3.91	539.82	1.77	215.68	0.77
合 计		15,147.70	81.72	25,519.49	78.52	26,355.15	86.45	25,549.70	91.32
人员定量服务	游戏 3D 内容受托制作	3,252.01	17.54	6,923.85	21.30	3,981.64	13.06	2,428.96	8.68
	动画 3D 内容受托制作	14.91	0.08	-	-	-	-	-	-
	其他行业应用	122.03	0.66	59.17	0.18	148.02	0.49	-	-
合 计		3,388.95	18.28	6,983.01	21.48	4,129.66	13.55	2,428.96	8.68
总 计		18,536.65	100.00	32,502.51	100.00	30,484.81	100.00	27,978.66	100.00

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务以单项履约义务方式确认收入的金额分别为 25,549.70 万元、26,355.15 万元、25,519.49 万元和 15,147.70 万元，占 3D 数字内容制作服务收入的比例分别为 91.32%、86.45%、78.52%和 81.72%，是该类业务中主要的收入确认方式。以人员定量服务方式确认收入的情况主要存在于游戏 3D 内容受托制作业务中，动画 3D 内容受托制作业务及其他行业应用业务应用相对较少。

公司各类项目适用单项履约义务或人员定量服务方式，主要系由客户的项目制作习惯及质量要求决定的，并在制作合同中进行约定。具体而言，客户选择单项履约义务方式的情况相对普遍，选择人员定量服务方式的原因主要包括：（1）客户在项目制作中的需求不明确或会发生变动，无法在合同或订单中约定具体要求，采用人员定量服务方式能够对制作成果进行随时调整，亦能灵活安排项目制作进度；（2）客户采用人员定量服务方式能够保证制作团队人员的稳定性，避免单项任务发包情况下制作人员变动的情况，

更有利于其制作作品风格的一致性及质量的稳定性。

综上所述，采用单项履约义务或人员定量服务的选择主要由客户决定，选择标准具备商业合理性。

11-1-2、原创数字内容创制及投资业务中电影票房分账收入、转让收入的金额、占比

报告期内，公司原创数字内容创制及投资业务中电影票房分账收入、转让收入的金额及占比情况如下：

单位：万元

项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比	收入	占比
电影票房分账收入	-	-	-	-	-	-	-	-
转让收入	-	-	77.76	100.00%	48.29	100.00%	6,281.93	100.00%
非院线电影（剧集）收入	534.35	100.00%	-	-	-	-	-	-
合 计	534.35	100.00%	77.76	100.00%	48.29	100.00%	6,281.93	100.00%

报告期各期，公司原创数字内容创制及投资业务中电影票房分账收入均为 0 万元，主要原因系 2018 年动画电影《妈妈咪鸭》在国内上映后，实现的总票房不足以覆盖宣发费用等项目成本。

2018-2020 年，公司原创数字内容创制及投资业务收入均为转让收入，各期金额分别为 6,283.93 万元、48.29 万元和 77.76 万元，系《妈妈咪鸭》项目转让电影预售权及衍生品授权的收入；其中转让电影预授权收入分别为 5,660.52 万元、48.29 万元和 77.76 万元，系公司向 Netflix Studios, LLC（美国奈飞公司）等平台授权《妈妈咪鸭》电影在境外各地区播映而取得的收入；转让衍生品授权收入分别为 621.41 万元、0 万元和 0 万元。

2021 年 1-6 月，公司原创数字内容创制及投资业务收入金额为 534.35 万元，均为非院线电影（剧集）收入，系公司参投的《爵迹 2》项目根据在腾讯视频平台播放情况结算的分成收入。

11-2、补充说明公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的收入

确认方法是否符合新收入准则相关规定，与同行业可比公司比较情况及差异原因与合理性

11-2-1、补充说明公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的收入确认方法是否符合新收入准则相关规定

（一）新收入准则相关规定

《企业会计准则第 14 号——收入（2017 年修订）》对收入确认原则具体规定如下：

“第四条 企业应当在履行了合同中的履约义务，即在客户取得相关商品控制权时确认收入。

取得相关商品控制权，是指能够主导该商品的使用并从中获得几乎全部的经济利益。

第五条 当企业与客户之间的合同同时满足下列条件时，企业应当在客户取得相关商品控制权时确认收入：

（一）合同各方已批准该合同并承诺将履行各自义务；

（二）该合同明确了合同各方与所转让商品或提供劳务（以下简称“转让商品”）相关的权利和义务；

（三）该合同有明确的与所转让商品相关的支付条款；

（四）该合同具有商业实质，即履行该合同将改变企业未来现金流量的风险、时间分布或金额；

（五）企业因向客户转让商品而有权取得的对价很可能收回。

在合同开始日即满足前款条件的合同，企业在后续期间无需对其进行重新评估，除非有迹象表明相关事实和情况发生重大变化。合同开始日通常是指合同生效日。”

（二）公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的收入确认方法

公司的收入确认政策系结合各类业务模式制定并执行，符合新收入准则的规定，与同行业可比公司不存在重大差异，具体如下：

（1）3D 数字内容制作服务

①单项履约义务

在此类情况下，客户在合同或订单中明确约定了公司需制作完成的具体文件内容，公司通常情况下通过将动画、图像图形等数字内容文件上传至客户的服务器，完成文件的交付过程。同时，在制作过程中，客户会根据自身需求对动画、图像的细节提出修改意见，公司设计制作人员根据客户需求进行多次修改完善，最终满足客户的验收条件。

其中，对于项目周期较长的大型动画项目，例如《爵迹 2》《凡人修仙传》等，公司在将全片交付给客户后取得客户的书面验收单，并依据验收单确认收入；对于项目周期较短、文件批次较多的游戏类以及其他行业应用类项目，公司结合客户对文件的确认情况，通过电子邮件向客户确认已验收通过的工作任务，并依据客户回复的电子邮件确认收入。

②人员定量服务

在此类情况下，客户在合同或订单中约定公司向客户提供的各类制作人员的人员需求及相应收费标准（通常为 1 人工作 1 天的单价），而不约定具体需制作完成的文件内容。客户通过定期核定公司提供服务的人天数量向公司支付合同款项，公司根据核定的结果确认收入。

（2）原创数字内容创制及投资业务

①电影票房分账收入：于影院上映后，院线公司提供票房总额结算单，电影投资方对院线提供的结算单进行确认后，按照合同约定的分账比例确认收入。

②非院线电影（剧集）收入：对于主投项目，于非院线渠道（网络平台等）上映后，在取得渠道提供的收入结算单时，按照合同约定的条款及分账比例确认收入；对于参投项目，在取得主投方提供的收入结算单时，按照合同约定的条款及分账比例确认收入。

③转让收入：采取全部或部分卖断，或者承诺给予影片首（播）映权等方式，预售影片发行权、放（播）映权或其他权利所取得的款项，待电影、电视剧完成摄制并按合同约定提供给预付款人使用时，确认销售收入实现。若按合同约定公司需提供后续服务的，在合同已签订、作品已经制作完成且款项的可回收性有合理保障，根据合同条款所约定的时间、金额或收费方法（如销售产品的分成比例）计算确定的金额，分期确认收

入；若按合同约定公司无需提供后续服务的，在合同已签订、作品已经制作完成、合同义务已履行且款项的可回收性有合理保障，在授权日、转让日或合同约定的结算日确认收入。

综上，公司对于各类业务的具体收入确认方法符合新收入准则要求。

11-2-2、与同行业可比公司比较情况及差异原因与合理性

（一）3D 数字内容制作服务

1、单项履约义务

同行业可比公司中，丝路视觉主要从事 CG 静态、动态视觉服务以及 CG 视觉场景综合服务；凡拓数创主要从事数字创意服务。其收入确认会计政策与公司 3D 数字内容制作服务中的单项履约义务收入确认政策不存在明显差异。具体比较情况如下：

公司名称	主要收入确认政策
丝路视觉	（1）CG 静态视觉服务：相关服务成果完成并提交给客户时确认收入； （2）CG 动态视觉服务：相关服务成果完成并提交给客户时确认收入。
凡拓数创	对数字创意产品（含静态数字创意服务、动态数字创意服务），在相关服务成果完成，提交给客户，取得客户验收单时确认收入。
发行人	公司在将全片交付给客户后取得客户的书面验收单，并依据验收单确认收入；对于项目周期较短、文件批次较多的游戏类以及其他行业应用类项目，公司结合客户对文件的确认情况，通过电子邮件向客户确认已验收通过的工作任务，并依据客户回复的电子邮件确认收入。

2、人员定量服务

同行业可比公司丝路视觉和凡拓数创不存在人员定量服务收入确认方式。但与公司同属软件和信息技术服务业的部分上市公司存在该类收入确认方式，经比较，不存在明显差异。具体对比情况如下：

可比公司	主要收入确认政策
东方国信	人员外包及运维服务收入是指按照客户需求派出人员实施驻场或场外技术开发或服务和服务和系统运行维护等服务。公司在取得客户出具的工作量确认单后，按照客户确认的工作量及合同约定人月（或人天）单价计算确认收入。
新晨科技	主要以公司向客户提供软件开发服务为主，约定了合同期限和服务人月单价，未约定合同总额，按审核确认的实际工作量付款。通常客户与公司先签订框架协议，然后分阶段以任务单的形式安排具体开发工作，以经客户确认的阶段实际工作量进行结算。双方签订的框架协议中一般约定提供软件开发服务的方式和服务期限，明确软件开发中配备的人员级别、人月单价和付费方式。

可比公司	主要收入确认政策
发行人	人员定量服务是指公司与客户在合同中约定人员需求及相应收费标准（通常为1人工作1天的单价），根据客户需求提供制作服务，客户定期核定公司提供服务的人天数量，根据核定的结果确认收入；具体来说，客户会在订单或合同中明确，由发行人提供不同级别的制作人员，约定月度提供的人天工时服务及单位工时成本。公司一般在当月末或次月初对当月实际提供的人天工时，通过电子邮件等方式，让客户予以确认，并据此作为当月收入确认的依据。

（二）原创数字内容创制及投资业务

1、电影票房分账收入

同行业可比公司丝路视觉和凡拓数创不存在原创数字内容创制及投资业务。因此，选取电影制作发行为主业的上市公司相关收入确认政策进行比较，经比较，不存在明显差异。具体情况如下：

可比公司	主要收入确认政策
光线传媒	在影片完成摄制取得《电影公映许可证》，于影院上映后，院线公司提供票房总额结算单，电影投资方对院线提供的结算单进行确认后，按照合同约定的分账比例确认收入
博纳影业	在电影完成摄制并经电影电视行政主管部门审查通过取得《电影公映许可证》，于院线、影院上映时确认收入
发行人	于影院上映后，院线公司提供票房总额结算单，电影投资方对院线提供的结算单进行确认后，按照合同约定的分账比例确认收入

2、非院线电影（剧集）收入

同行业可比公司丝路视觉和凡拓数创，不存在原创数字内容创制及投资业务。因此，选取电影制作发行为主业的上市公司相关收入确认政策进行比较，经比较，不存在明显差异。具体情况如下：

可比公司	主要收入确认政策
金逸影视	影视剧收入以影剧片于院线、影院上映或电视台与视频平台上播出后，按双方确认的实际票房统计或播放收入及相应的分账方法所计算的金额为依据，在销售收入金额已确定，相关经济利益很可能流入，服务的相关成本能够可靠计量时，本集团根据签署的相关合同约定，确认收入的实现。
万达电影	在电视剧购入或完成摄制并经电影电视行政主管部门审查通过取得发行许可，与购货方已就电视剧签署播映许可合同，已按合同约定将电视剧播映带或其他载体转移给购货方（以下简称“供带”）、购货方可以主导电视剧的使用，且已取得收款权利时确认收入。对于合同中未约定上线播出时间的，在供带时点已获得收取大部分对价的权利、且已获得的收款权利或已收取的价款并不因是否播出而需要退还的，在供带时点确认收入；否则，在电视剧上线播出时点确认收入。对于合同中约定上线播出时间、且购货方无法主导播出时间的，在供带与电视剧约定上线播出时点孰晚

可比公司	主要收入确认政策
	确认收入。对于没有销售权的参投电视剧，在按联合摄制协议约定取得主投方收入结算单、主投方已达到收入确认条件的时点确认收入。
发行人	对于主投项目，于非院线渠道（网络平台等）上映后，在取得渠道提供的收入结算单时，按照合同约定的条款及分账比例确认收入；对于参投项目，在取得主投方提供的收入结算单时，按照合同约定的条款及分账比例确认收入。

3、转让收入

同行业可比公司丝路视觉和凡拓数创不存在原创数字内容创制及投资业务。因此，选取电影制作发行为主业的上市公司相关收入确认政策进行比较，经比较，不存在明显差异。具体情况如下：

可比公司	主要收入确认政策
光线传媒	电影、电视剧完成摄制前采取全部或部分卖断，或者承诺给予影片首（播）映权等方式，预售影片发行权、放（播）映权或其他权利所取得的款项，待电影、电视剧完成摄制并按合同约定提供给预付款人使用时，确认销售收入实现。
横店影视	电影、电视剧完成摄制前采取全部或部分卖断，或者承诺给予影片首（播）映权等方式，预售影片发行权、放（播）映权或其他权利所取得的款项，待电影、电视剧完成摄制并按合同约定提供给预付款人使用时，确认销售收入实现。
奥飞娱乐	公司需要不断的为客户提供新形象，需要提供后续服务的，在合同已经签订、对应的影视剧片已经制作完成且款项的可回收性有合理的保障，根据合同或协议规定的时间金额或收费方法（如销售产品的分成比例）计算确定的金额分期确认收入；公司不需要提供后续服务的作为卖断商品形式来确认，在合同已经签订、作品已经制作完成且交付、除了制作动漫影视作品的拷贝并将其交付给被授权人以外不存在尚未履行的其他责任和义务、款项的可回收性有合理的保障时在授权期间的开始日予以确认。
发行人	采取全部或部分卖断，或者承诺给予影片首（播）映权等方式，预售影片发行权、放（播）映权或其他权利所取得的款项，待电影、电视剧完成摄制并按合同约定提供给预付款人使用时，确认销售收入实现。若按合同约定公司需提供后续服务的，在合同已签订、作品已经制作完成且款项的可回收性有合理保障，根据合同条款所约定的时间、金额或收费方法（如销售产品的分成比例）计算确定的金额，分期确认收入；若按合同约定公司无需提供后续服务的，在合同已签订、作品已经制作完成、合同义务已履行且款项的可回收性有合理保障，在授权日、转让日或合同约定的结算日确认收入。

综上，公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的收入确认方法与同行业可比公司或同类业务上市公司不存在显著差异。

11-3、补充说明对于项目周期较短、文件批次较多的游戏类以及其他行业应用类项目，公司依据客户回复的电子邮件确认收入是否谨慎、合理

报告期内，对于项目周期较短、文件批次较多的游戏类以及其他行业应用类项目，

公司存在依据客户回复的电子邮件确认收入的情形，上述收入确认是谨慎、合理的，具体原因如下：

（一）电子邮件具有相关法律效力

《中华人民共和国民法典》第四百六十九条规定：“书面形式是合同书、信件、电报、电传、传真等可以有形地表现所载内容的形式。以电子数据交换、电子邮件等方式能够有形地表现所载内容，并可以随时调取查用的数据电文，视为书面形式。”

报告期内，部分项目中，公司项目负责人通过公司邮箱向客户交付产品以及发送验收申请，客户进行验收后通过带有客户公司名称尾缀的电子邮箱发送正式电子邮件回复确认产品或服务已交付。根据前述规定，电子邮件是符合法律规定的书面形式之一，客户通过电子邮件进行验收、确认与出具经客户盖章的验收单具有同样的法律效力，均代表客户对于相关验收事项的真实意思表示，两者不存在法律效力方面的差异。

（二）电子邮件确认方式与公司的业务特点相匹配

公司 3D 数字内容制作服务业务主要为根据客户需求，综合利用数字信息技术将设计转化为现实的 3D 数字图像及动画效果，3D 数字内容制作过程中的主要环节都由制作人员在计算机技术的支持下完成，并以 3D 数字图像、动画等数字资产的形式交付给客户并进行验收结算。对于部分游戏类以及其他行业应用类项目，在同一个项目中，往往存在多批次的订单，呈现出项目周期较短、文件批次较多的特点。

基于前述项目特点，为了方便与客户的沟通过程留痕，在项目执行过程中，公司主要采用邮件等方式与客户进行沟通，包括订单内容、需求、报价、排期等，客户亦通过回复邮件的方式进行确认。同时，相比纸质验收单据，电子邮件具备及时性、方便管理等优点，便于提升整体工作效率。因此，电子邮件确认方式与公司的业务特点相匹配。

（三）公司与客户均认可电子邮件确认方式，报告期内相关确认方式保持一致性

报告期内，对于部分游戏类以及其他行业应用类项目，客户与公司签订的协议中约定了电子邮件的验收、确认方式。如网易（杭州）网络有限公司和公司签订的框架协议中，约定在合同产品交付时，客户以电子邮件方式进行确认或提出异议。在该类项目中，客户通过电子邮件验收、确认，符合公司与客户的相关合同约定。

在其他项目中，虽然公司与客户未在相关协议中约定电子邮件验收、确认方式，但是公司向客户发送的相关验收申请附有项目/产品名称及编号、内容、本次验收的批次金额等具体待验收信息，客户通过电子邮件验收、确认后，该项目制作任务即履行完毕，公司与客户对于该种验收、确认方式的效力并无异议。报告期内，公司不存在客户认为电子邮件验收、确认无效或对电子邮件已确认的验收事项产生争议等而导致的纠纷、诉讼事项。

此外，报告期内公司的前述收入确认依据和原则未发生变更，公司依据客户回复的电子邮件确认收入保持一致性。

（四）公司建立了完善的相关内控制度并有效执行，确保收入确认的准确性和完整性

公司《销售收入管理规定》对于销售收入实现的证据文档明确要求：经客户盖章且要素齐全的完工验收单、经客户盖章且要素齐全的完工验收单及母带交付签收单（适用于全流程/全剧集/全片项目）、经客户确认且要素齐全的邮件、经客户内部通讯系统（工具）确认且要素齐全的信息、经分配方盖章且公司确认的结算报告或结算协议、经客户其他通讯方式确认且要素齐全的信息，均可作为账务核算依据。

同时，《销售收入管理规定》对于具体流程环节及证据文档内容进行了明确：公司办公系统提交项目立项时，需填写完工确认的方式；完工确认提交时，如和立项时确认的方式不同，备注说明；如有特殊情况，需提交制作期间的交互证明或其他具体证明文件并提供相关证明；非客户盖章的完工确认方式，应同时提供客户报价单、文件传输记录等能直接或间接体现确认人员一直从事项目交互过程，或能证明确认人员有权确认项目完工的附注证据；完工确认的要素包含但不限于完工确认时间、对应确认的合同金额、具体完成的内容、验收通过意见、文件提交与客户验收记录截图等。

每月末或次月初，公司业务人员会通过客户系统平台或电子邮件等方式向客户发起对账结算请求，与客户就当月或上月结算的具体产品、批次、数量、金额等信息进行核对，并及时跟进核对及验收状态。经双方核对无误后，业务部门留存对账邮件等资料，提交财务审核，财务部根据业务提交的结算明细编制收入记账凭证。

大信所为公司出具了大信专审字[2021]第 3-00133 号、大信专审字[2021]第 3-00199

号《内部控制鉴证报告》，认为公司按照《企业内部控制基本规范》及相关规定于 2020 年 12 月 31 日和 2021 年 6 月 30 日在所有重大方面保持了有效的财务报告内部控制。

通过相关内控制度的有效执行，公司能够确保相关收入确认的准确性和完整性。

（五）部分上市公司亦存在依据客户回复的电子邮件确认收入的情形

经查询，部分上市公司存在依据客户回复的电子邮件确认收入的情形，具体如下：

公司简称	主营业务	以电子邮件确认收入的相关情况
慧辰股份	公司主要为行业头部企业和国内政府机构提供基于企业内外部数据、消费者态度与行为数据和行业数据的业务经营分析与应用、定制化行业分析应用解决方案等服务	公司完成服务后，提交客户验收；客户验收及确认的基本形式是客户的验收文件，具体表现为书面确认及电子邮件确认等
瑞可达	公司主要从事连接系统产品的研发、生产、销售和服务，现已具备包含连接器件、组件和模块的完整产品链供应能力	就内销而言，按照合同或订单约定将产品交付给客户并取得客户签收单，在与客户核对确认后，客户取得相关商品的控制权。内销的收入确认依据为通过客户的供应商系统发布的领用数据或通过电子邮件等发送确认单进行确认，相关数据经双方确认无误后确认收入

综上，对于项目周期较短、文件批次较多的游戏类以及其他行业应用类项目，公司依据客户回复的电子邮件确认收入是谨慎、合理的。

11-4、补充说明发行人合同包含多项服务或产品的，相关服务和产品是否可以单独计量、是否可以独立使用并核算收入与成本，结合相关环节、服务和产品的相关性及对客户的效用进一步论证各个环节、服务和产品构成单项履约义务的合规性，说明在不同合同中对环节、服务和产品划分组合产品和单项产品的依据

11-4-1、补充说明发行人合同包含多项服务或产品的，相关服务和产品是否可以单独计量、是否可以独立使用并核算收入与成本

报告期内，公司与现有客户签署的合作协议主要分为“框架协议+具体订单”、“根据具体项目签订合同”、“人员定量合同”等三类，具体情况参见本问询函回复之“13-2-2、发行人与现有 3D 数字内容制作服务客户签署的合作协议形式及主要内容”。

上述三类合同形式中，“框架协议+具体订单”形式的合同存在包含多项产品的情况。以某一游戏 3D 内容受托制作项目为例，客户在与公司签订的框架协议中对一般条款进

行约定，此后根据其游戏项目的制作进度不定期向公司发送制作订单，每个订单下包含若干制作任务。上述制作任务的成果均为独立的文件资产（如人物、物品、场景等），能够分别单独向客户提交并取得客户验收，客户亦可在其游戏作品中单独使用。同时，相关产品的价格根据订单约定能够明确区分，成本能够合理分摊及计量。

因此，对于公司合同中包含多项服务或产品的，相关服务和产品能够独立单独计量，能够独立使用并分项确认收入和结转成本。

11-4-2、结合相关环节、服务和产品的相关性及对客户的效用进一步论证各个环节、服务和产品构成单项履约义务的合规性

（一）企业会计准则的相关规定

《企业会计准则第 14 号——收入（2017 年修订）》对单项履约义务的认定规定如下：

“第九条 合同开始日，企业应当对合同进行评估，识别该合同所包含的各单项履约义务，并确定各单项履约义务是在某一时段内履行，还是在某一时点履行，然后，在履行了各单项履约义务时分别确认收入。

履约义务，是指合同中企业向客户转让可明确区分商品的承诺。履约义务既包括合同中明确的承诺，也包括由于企业已公开宣布的政策、特定声明或以往的习惯做法等导致合同订立时客户合理预期企业将履行的承诺。企业为履行合同而应开展的初始活动，通常不构成履约义务，除非该活动向客户转让了承诺的商品。

企业向客户转让一系列实质相同且转让模式相同的、可明确区分商品的承诺，也应作为单项履约义务。转让模式相同，是指每一项可明确区分商品均满足本准则第十一条规定的、在某一时段内履行履约义务的条件，且采用相同方法确定其履约进度。

第十条 企业向客户承诺的商品同时满足下列条件的，应当作为可明确区分商品：

- （一）客户能够从该商品本身或从该商品与其他易于获得资源一起使用中受益；
- （二）企业向客户转让该商品的承诺与合同中其他承诺可单独区分。

下列情形通常表明企业向客户转让该商品的承诺与合同中其他承诺不可单独区分：

1. 企业需提供重大的服务以将该商品与合同中承诺的其他商品整合成合同约定的组合产出转让给客户。

2. 该商品将对合同中承诺的其他商品予以重大修改或定制。

3. 该商品与合同中承诺的其他商品具有高度关联性。

第十一条 满足下列条件之一的，属于在某一时段内履行履约义务；否则，属于在某一时点履行履约义务：

（一）客户在企业履约的同时即取得并消耗企业履约所带来的经济利益。

（二）客户能够控制企业履约过程中在建的商品。

（三）企业履约过程中所产出的商品具有不可替代用途，且该企业在整个合同期间内有权就累计至今已完成的履约部分收取款项。

具有不可替代用途，是指因合同限制或实际可行性限制，企业不能轻易地将商品用于其他用途。

有权就累计至今已完成的履约部分收取款项，是指在由于客户或其他方原因终止合同的情况下，企业有权就累计至今已完成的履约部分收取能够补偿其已发生成本和合理利润的款项，并且该权利具有法律约束力。”

（二）相关环节、服务和产品的相关性及对客户的效用

如上文所述，合同包含的多项产品主要系图形图像文件资产。公司与客户在订单中明确约定了各图形图像文件资产的价格，该等图形图像的制作过程亦独立进行；客户使用该等图形图像文件用于其游戏作品的制作，在此过程中各图形图像文件资产能够独立发挥效用，不依赖于同一合同下其他文件资产的完成情况。因此，公司合同包含的多项产品能够认定为单项履约义务。

综上，公司合同包含的多项产品能够认定为单项履约义务，符合企业会计准则的相关规定。

11-4-3、说明在不同合同中对环节、服务和产品划分组合产品和单项产品的依据

如上文分析，公司合同包含的多项产品能够认定为单项履约义务，均属于单项产品。

公司不存在多项产品必须组合方可实现效用的情形，公司划分单项履约义务及单项产品的依据充分。

11-5、补充说明报告期内是否存在客户已开始使用产品、因未取得验收报告而未确认收入，或项目未达到可使用状态因取得验收报告而提前确认收入的情形

报告期内，公司各类业务收入确认的具体政策如下：

1、3D 数字内容制作服务

公司与客户之间的受托制作业务，分为合同约定的单项履约义务和人员定量服务，主要包括游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作、其他行业应用。其中，合同约定的单项履约义务，是根据客户需求进行制作，在完成制作并获得客户验收或审核通过时，确认该单项履约义务的收入；人员定量服务是指公司与客户在合同中约定人员需求及相应收费标准（通常为 1 人工作 1 天的单价），根据客户需求提供制作服务，客户定期核定公司提供服务的人天数量，根据核定的结果确认收入。

2、原创数字内容创制及投资业务

（1）电影票房分账收入：于影院上映后，院线公司提供票房总额结算单，电影投资方对院线提供的结算单进行确认后，按照合同约定的分账比例确认收入。

（2）非院线电影（剧集）收入：对于主投项目，于非院线渠道（网络平台等）上映后，在取得渠道提供的收入结算单时，按照合同约定的条款及分账比例确认收入；对于参投项目，在取得主投方提供的收入结算单时，按照合同约定的条款及分账比例确认收入。

（3）转让收入：采取全部或部分卖断，或者承诺给予影片首（播）映权等方式，预售影片发行权、放（播）映权或其他权利所取得的款项，待电影、电视剧完成摄制并按合同约定提供给预付款人使用时，确认销售收入实现。若按合同约定公司需提供后续服务的，在合同已签订、作品已经制作完成且款项的可回收性有合理保障，根据合同条款所约定的时间、金额或收费方法（如销售产品的分成比例）计算确定的金额，分期确认收入；若按合同约定公司无需提供后续服务的，在合同已签订、作品已经制作完成、合同义务已履行且款项的可回收性有合理保障，在授权日、转让日或合同约定的结算日

确认收入。

公司原创数字内容创制及投资业务，不涉及客户验收相关事项；针对 3D 数字内容制作服务，在动画 3D 数字内容制作项目中，公司制作完成后向客户交付全片，经客户验收后公司确认收入，后续相关动画电影或剧集进行播映，整个业务流程比较标准化；在游戏类以及其他行业应用类项目中，相关项目存在周期较短、文件批次较多、单批次金额相对较小的特点，公司在制作完成并向客户交付后，客户会及时通过电子邮件进行验收、确认，公司依据客户回复的电子邮件确认收入。

公司主要客户为腾讯集团、网易、华纳游戏、美国梦工厂等国内外知名的游戏开发运营商和动画制片公司，针对供应商管理和产品验收相关环节，客户制定了规范的管理体系。公司与主要客户保持了多年的合作关系，相关产品、服务向客户交付后，经过相关讨论、修改和完善，客户会及时进行验收、确认，不存在客户已开始使用产品而未及时验收、确认的情况，也不存在相关产品未达到可使用状态而提前验收、确认的情况。

公司针对收入确认建立了销售收入管理相关的内部控制制度，并且按相关流程制度进行收入的确认，针对相关制度的执行情况定期进行自查，内审部门进行定期的审核。报告期内，公司与收入确认相关的内部控制制度均得到有效执行。

综上，报告期内，公司不存在客户已开始使用产品、因未取得验收报告而未确认收入的情形，也不存在项目未达到可使用状态因取得验收报告而提前确认收入的情形。

11-6、说明按人天数量计费的业务相关人员的工作场所，是在客户还是发行人处，报告期内与客户存在的对账差异情况及调整过程

对于公司按人天数量计费的项目，相关制作人员通常在公司内开展业务，并通过客户指定的方式与客户远程沟通执行要求及修改建议；同时也存在少量项目，制作人员需根据客户要求是客户现场提供制作服务。

公司项目管理人员根据其统计的月度人天工作量，于各月末同客户进行工作量核对工作。双方对月度工作量沟通一致后，客户与公司确认工作量数量及付款金额，公司据此进行账务处理。报告期内，公司与客户不存在对账差异。

11-7、就上述问题的核查过程和核查意见

申报会计师履行了如下的核查程序：（1）查阅了发行人主要客户的销售合同，了解销售合同相关条款设置情况；（2）抽查了发行人交付的文件记录、电子邮件以及项目交付单等资料；（3）查阅了发行人与客户的结算邮件，了解结算邮件相关内容；并查阅了客户的邮件回复相关资料；（4）对主要客户执行函证程序；（5）对主要客户进行了实地走访或视频访谈，了解客户和公司业务开展情况以及收入结算情况等；（6）对业务负责人进行访谈，了解制作流程以及和客户交互的情况。

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人单项履约义务、人员定量服务的选择主要由客户决定，选择标准具备商业合理性；报告期内，发行人无电影票房分账收入。

（2）发行人 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的收入确认方法符合新收入准则相关规定，与同行业可比公司或同类业务上市公司不存在显著差异。

（3）对于项目周期较短、文件批次较多的游戏类以及其他行业应用类项目，发行人依据客户回复的电子邮件确认收入谨慎、合理。

（4）发行人合同包含多项服务或产品的，相关服务和产品可以单独计量、可以独立使用并核算收入与成本，各项产品构成单项履约义务符合会计准则规定，发行人提供的服务及产品划分组合产品和单项产品的依据充分。

（5）发行人报告期内不存在客户已开始使用产品、因未取得验收报告而未确认收入，或项目未达到可使用状态因取得验收报告提前确认收入的情形。

（6）对于发行人按人天数量计费的项目，相关制作人员通常在发行人内开展业务，并通过客户指定的方式与客户远程沟通执行要求及修改建议；同时也存在少量项目，制作人员需根据客户要求在现场提供制作服务。报告期内，发行人与客户不存在对账差异。

（7）发行人收入确认方法符合会计准则规定，收入确认具备准确性。

12. 关于收入

申报材料显示：

(1) 报告期内, 公司 3D 数字内容制作服务实现收入分别为 27,978.66 万元、30,484.81 万元和 32,502.51 万元; 公司原创数字内容创制及投资业务分别实现收入 6,281.93 万元、48.29 万元和 77.76 万元, 主要系公司投资并制作的动画电影《妈妈咪鸭》的票房收入及衍生品收入。

(2) 2019 年以来, 发行人未再开展新的原创数字内容创制及投资业务, 仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务, 开展形式为系列动画网络剧集和动画数字内容创制。截至报告期末,《故宫里的大怪兽》项目尚未形成收入。

(3) 报告期内, 公司对境内客户实现的主营业务收入占比分别为 52.35%、46.92% 和 42.17%; 公司对境外客户实现的主营业务收入占比分别为 47.65%、53.08% 和 57.83%, 公司境外客户主要分布在北美洲、亚洲及欧洲地区。

(4) 报告期内, 存在境外客户通过其母公司或同一控制下关联公司支付款项的情况, 此类第三方回款金额分别为 2,143.11 万元、3,625.17 万元和 3,570.90 万元, 占公司营业收入的比例分别为 6.11%、11.64% 和 10.79%。

请发行人:

(1) 量化分析并补充说明报告期内 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务收入变动的原因及合理性, 相关项目收入确认的准确性, 避免仅以定性分析发表结论, 动画 3D 内容受托制作逐年下降的原因;

(2) 补充说明报告期各期 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的项目数量、平均项目金额、收入实现情况, 公司人均产出与同行业可比公司比较情况及差异原因;

(3) 补充说明报告期内《妈妈咪鸭》项目、《故宫里的大怪兽》项目的基本情况、公司参与情况, 收入成本核算及分摊情况, 是否符合《企业会计准则》规定;《故宫里的大怪兽》项目是否可能导致大额亏损;

(4) 补充说明公司对原创数字内容创制及投资业务的后续发展规划, 若后续不再主要从事此类业务, 请说明公司的具体保证措施;

(5) 补充说明 2018 年第一季度、2019 年第四季度、2020 年第三季度主营业务收

入占比显著低于其他各期对应季度收入占比的原因及合理性；

(6) 补充说明报告期内通过招投标和其他方式获取业务的合同数量、金额及占比，是否存在应履行公开招投标程序而未履行的情形；

(7) 补充说明报告期内是否存在合同改价情形，改价的原因及涉及金额、占比；是否存在合同约定金额与实际结算金额不一致的情况，出现差异的原因及金额、占比；

(8) 结合下游市场容量、公司相对于其他竞争对手的主要优势、主要客户合作稳定性、公司未来发展战略等，补充说明报告期内公司收入变动不大情况下净利润大幅增长的原因及合理性，公司是否具有持续经营能力；

(9) 补充说明境外收入的主要项目、客户及验收情况，相关项目及客户毛利率情况及其合理性。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，说明境内外收入核查的方法、过程、比例和结论，并就发行人收入确认的真实性、准确性、完整性发表明确意见。

回复：

12-1、量化分析并补充说明报告期内 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务收入变动的原因及合理性，相关项目收入确认的准确性，避免仅以定性分析发表结论，动画 3D 内容受托制作逐年下降的原因

12-1-1、量化分析并补充说明报告期内 3D 数字内容制作服务收入变动的原因及合理性，相关项目收入确认的准确性

(一) 3D 数字内容制作服务收入变动的原因及合理性

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务收入变动情况如下：

单位：万元

项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比	收入	占比
游戏 3D 内容受托制作	11,293.29	60.92%	20,519.13	63.13%	16,708.64	54.81%	14,514.24	51.88%
动画 3D 内容受托制作	5,964.84	32.18%	10,652.82	32.78%	13,088.33	42.93%	13,248.75	47.35%
其他行业应用	1,278.52	6.90%	1,330.56	4.09%	687.84	2.26%	215.68	0.77%

项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比	收入	占比
合 计	18,536.65	100.00%	32,502.51	100.00%	30,484.81	100.00%	27,978.66	100.00%

报告期各期，公司 3D 数字内容制作服务业务分别实现收入 27,978.66 万元、30,484.81 万元、32,502.51 万元和 18,536.65 万元，整体呈稳步增长趋势。3D 数字内容制作服务收入变动受游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作、其他行业应用等各业务类别收入变动的影响，具体分析如下：

1、游戏 3D 数字内容制作服务

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务实现的收入分别为 14,514.24 万元、16,708.64 万元、20,519.13 万元和 11,293.29 万元，占 3D 数字内容制作服务销售收入比例分别为 51.88%、54.81%、63.13%和 60.92%。游戏 3D 内容受托制作业务收入为 3D 数字内容制作服务收入的主要构成。

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务保持了稳定的发展趋势，业务规模不断扩大，主要原因包括：（1）报告期内，公司与腾讯集团、网易、美国艺电公司、华纳游戏等全球知名游戏制作公司保持稳定的合作关系，游戏 3D 内容受托制作业务前五名客户收入金额分别为 7,644.75 万元、8,031.30 万元、7,902.82 万元和 4,687.98 万元，为公司游戏 3D 内容受托制作业务带来持续的收入来源；（2）公司在既有客户的基础上，不断进行市场拓展；2018 年至 2020 年，公司服务的游戏 3D 内容受托制作业务客户分别为 171 家、203 家和 192 家，为公司带来了更多的业务机会；（3）2018 年至 2020 年，公司游戏 3D 内容受托制作项目平均收入金额分别为 22.43 万元、26.73 万元和 35.75 万元，项目规模的扩大也是游戏 3D 内容受托制作业务收入增长的原因之一。

2、动画 3D 数字内容制作服务

报告期内，动画 3D 内容受托制作业务实现的收入分别为 13,248.75 万元、13,088.33 万元、10,652.82 万元和 5,964.84 万元，占 3D 数字内容制作服务销售收入比例分别为 47.35%、42.93%、32.78%和 32.18%。

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务收入整体呈下降趋势，主要原因包括：大型动画 3D 内容受托制作项目的制作时间通常在 1 年甚至 1 年以上，该等项目一次性

确认收入对当期收入的影响较大。报告期各期，公司动画 3D 内容受托制作第一大项目分别为《爵迹 2》《全职高手》《凡人修仙传》及《Tales of Arcadia》，该等项目分别实现销售收入 10,166.08 万元、4,433.96 万元、2,436.79 万元和 986.60 万元，占各期动画 3D 内容受托制作业务收入的比例分别为 76.73%、33.88%、22.87%和 16.54%；受上述大型项目影响，公司各期动画 3D 内容受托制作前五大项目合计收入占比分别为 91.51%、70.78%、74.23%和 47.43%。

3、其他行业应用服务

报告期内，其他行业应用实现的收入分别为 215.68 万元、687.84 万元、1,330.56 万元和 1,278.52 万元，占 3D 数字内容制作服务销售收入比例分别为 0.77%、2.26%、4.09%和 6.90%，呈现快速增长趋势。公司 3D 数字内容制作技术在除游戏、动画外的多个领域均实现了项目拓展，其中，2019 年浦发 3D 数字人项目实现销售收入 283.02 万元，2020 年金陵图项目实现销售收入 687.54 万元，2021 年 1-6 月浦发 3D 数字人（二期）项目实现销售收入 564.15 万元，拉动其他行业应用收入持续增长。

综上，报告期内，公司 3D 数字内容制作服务业务收入整体呈稳步增长趋势，主要系游戏 3D 内容受托制作业务收入和其他行业应用业务的收入持续增长所致；公司 3D 数字内容制作服务收入变动具有合理性。

（二）相关项目收入确认的准确性

3D 数字内容制作服务收入确认方法包括单项履约义务和人员定量服务。

1、单项履约义务项目收入确认的准确性

对于单项履约义务，公司通过将动画、图像图形等数字内容文件上传至客户的服务器或指定的传送平台，完成文件的交付过程；同时，在制作过程中，客户会根据自身需求对动画、图像的细节提出修改意见，公司设计制作人员根据客户需求进行多次修改完善，最终满足客户的验收条件。客户以验收单或电子邮件等书面形式对制作内容和制作金额予以确认；客户验收通过后，客户即取得了相关商品的控制权，能够主导该商品的使用，能够获取几乎全部的经济利益。因此，收入确认的金额和时点具有准确性。

2、人员定量服务项目收入确认的准确性

对于人员定量服务，客户会在订单或合同中明确由发行人提供不同级别的制作人员，并约定月度提供的人天工时服务及人天价格。公司一般于月末对当月实际提供的人天工时与客户进行核对，客户以电子邮件等书面形式对制作人天和制作金额予以确认。客户验收通过后，客户即取得了相关商品的控制权，能够主导该商品的使用，能够获取几乎全部的经济利益。因此，收入确认的金额和时点具有准确性。

12-1-2、量化分析并补充说明报告期内原创数字内容创制及投资业务收入变动的原因及合理性，相关项目收入确认的准确性

（一）原创数字内容创制及投资业务收入变动的原因及合理性

报告期各期，公司原创数字内容创制及投资业务分别实现收入 6,281.93 万元、48.29 万元、77.76 万元和 534.35 万元。实现收入的项目包括《妈妈咪鸭》项目和《爵迹 2》参投项目，其项目金额及收入实现情况如下：

1、《妈妈咪鸭》项目

《妈妈咪鸭》项目总投资金额为 23,231.53 万元，该动画电影于 2018 年上映，报告期各期分别实现销售收入 6,281.93 万元、48.29 万元、77.76 万元和 0 万元。由于该电影票房不佳，电影分账收入为 0 万元，销售收入均为预售权转让收入和衍生品授权转让收入。

2、《爵迹 2》参投项目

2021 年 1-6 月，公司原创数字内容创制及投资业务实现收入 534.35 万元，系公司参投的《爵迹 2》项目根据在腾讯视频平台播放情况结算的分成收入。

公司分别于 2016 年及 2017 年对《爵迹 2》项目合计投资 2,651.70 万元（包含对南京帆成的基础收益 119.70 万元）。由于《爵迹 2》影片制作完成后，未能取得电影片公映许可证，原定的上映档期也因此延迟，报告期内公司根据该项目的预计收入情况计提减值准备 2,096.70 万元。

2020 年，由于《爵迹 2》长期未取得电影片公映许可证，电影发行方乐视影业（北京）有限公司拟将该片变更为线上发行。2020 年 11 月，动画有限与乐视影业（北京）有限公司签订《“爵迹” 3D 动画系列电影投资发行协议补充协议之二》，将该影片在中

中国大陆地区的信息网络传播权独家授予深圳市腾讯计算机系统有限公司，授权期限为10年，并约定了后续线上发行的收益分配原则。2020年12月，《爵迹2》更名为《冷血狂宴》在腾讯视频线上首播。2021年6月，该项目完成结算。

综上，报告期内公司原创数字内容创制及投资业务收入在2018年、2021年1-6月金额较大，2019年及2020年金额较小，主要原因包括：（1）2018年《妈妈咪鸭》项目、2021年1-6月参投《爵迹2》项目实现的收入金额较大；（2）公司于2018年对业务进行战略调整，终止了除《故宫里的大怪兽》外的全部原创数字内容项目，报告期内没有其他原创数字内容项目实现销售收入。

（二）相关项目收入确认的准确性

报告期内，原创数字内容创制及投资业务收入确认方法包括转让收入和非院线电影（剧集）收入。

1、转让收入

报告期内，公司的转让收入包括《妈妈咪鸭》的预售权转让收入及衍生品转让收入。前者于电影在授权地区上映后或实际取得现金流时确认收入，后者于影片上映并获得影片结算报告后，根据协议约定享有的衍生品收入金额确认收入。因此，收入确认的金额和时点具有准确性。

2、非院线电影（剧集）收入

对于公司参投的网络电影《爵迹2》项目，在取得主投方对网络电影或网络剧的收入结算单、主投方已达到收入确认条件时，按投资协议约定享有的份额确认相应收入。因此，收入确认的金额和时点具有准确性。

12-1-3、动画3D内容受托制作逐年下降的原因

报告期内，公司动画3D内容受托制作逐年下降的原因参见“12-1-1、量化分析并补充说明报告期内3D数字内容制作服务收入变动的原因及合理性，相关项目收入确认的准确性”。

12-2、补充说明报告期各期3D数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的项目数量、平均项目金额、收入实现情况，公司人均产出与同行业可比公司比较情

况及差异原因

12-2-1、报告期各期 3D 数字内容制作服务的项目数量、平均项目金额、收入实现情况

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务业务的项目数量、平均项目金额及收入实现等情况如下：

项目	类别	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
游戏 3D 内容受托制作	项目数量（个）	374	574	625	647
	平均项目金额（万元）	30.20	35.75	26.73	22.43
	主营业务收入（万元）	11,293.29	20,519.13	16,708.64	14,514.24
动画 3D 内容受托制作	项目数量（个）	38	52	45	26
	平均项目金额（万元）	156.97	204.86	290.85	509.57
	主营业务收入（万元）	5,964.84	10,652.82	13,088.33	13,248.75
其他行业应用	项目数量（个）	26	37	16	8
	平均项目金额（万元）	49.17	35.96	42.99	26.96
	主营业务收入（万元）	1,278.52	1,330.56	687.84	215.68

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务分别实现销售收入 14,514.24 万元、16,708.64 万元、20,519.13 万元和 11,293.29 万元，该业务平均项目金额分别为 22.43 万元、26.73 万元、35.75 万元和 30.20 万元。公司游戏 3D 内容受托制作业务规模持续增长，体现了较强的订单获取能力和市场竞争力。

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务分别实现销售收入 13,248.75 万元、13,088.33 万元、10,652.82 万元和 5,964.84 万元，该业务平均项目金额分别为 509.57 万元、290.85 万元、204.86 万元和 156.97 万元，均呈逐年下降趋势。主要原因系《爵迹 2》制作项目、《全职高手》项目、《凡人修仙传》项目分别于 2018-2020 年确认收入 10,166.08 万元、4,433.96 万元和 2,436.79 万元，拉高了平均项目金额。2021 年 1-6 月，公司确认收入的动画 3D 内容受托制作项目规模较小，承接的大型项目《凡人修仙传（年番）》尚在制作中而未确认收入。

报告期内，公司其他行业应用业务分别实现销售收入 215.68 万元、687.84 万元、1,330.56 万元和 1,278.52 万元，呈快速增长趋势。其他行业应用业务系 3D 图形图像技

术在多个行业的应用，其平均项目金额在报告期内有所波动。

12-2-2、补充说明报告期各期原创数字内容创制及投资业务的项目数量、平均项目金额、收入实现情况

报告期各期，公司原创数字内容创制及投资业务分别实现收入 6,281.93 万元、48.29 万元、77.76 万元和 534.35 万元。实现收入的项目包括《妈妈咪鸭》和《爵迹 2》参投 2 个项目，平均项目投资金额为 12,941.62 万元，其具体收入实现情况如下：

（一）《妈妈咪鸭》项目

《妈妈咪鸭》项目总投资金额为 23,231.53 万元，该动画电影于 2018 年上映，报告期各期分别实现销售收入 6,281.93 万元、48.29 万元、77.76 万元和 0 万元。由于该电影票房不佳，电影分账收入为 0 万元，销售收入均为预售权转让收入和衍生品授权转让收入。

（二）《爵迹 2》参投项目

2021 年 1-6 月，公司原创数字内容创制及投资业务实现收入 534.35 万元，系公司参投的《爵迹 2》项目根据在腾讯视频平台播放情况结算的分成收入。

公司分别于 2016 年及 2017 年对《爵迹 2》项目合计投资 2,651.70 万元（包含对南京帆成的基础收益 119.70 万元）。由于《爵迹 2》影片制作完成后，未能取得电影公映许可证，原定的上映档期也因此延迟，报告期内公司根据该项目的预计收入情况计提减值准备 2,096.70 万元。

2020 年，由于《爵迹 2》长期未取得电影公映许可证，电影发行方乐视影业（北京）有限公司拟将该片变更为线上发行。2020 年 11 月，动画有限与乐视影业（北京）有限公司签订《“爵迹” 3D 动画系列电影投资发行协议补充协议之二》，将该影片在中国大陆地区的信息网络传播权独家授予深圳市腾讯计算机系统有限公司，授权期限为 10 年，并约定了后续线上发行的收益分配原则。2020 年 12 月，《爵迹 2》更名为《冷血狂宴》在腾讯视频线上首播。2021 年 6 月，该项目完成结算。

12-2-3、公司人均产出与同行业可比公司比较情况及差异原因

公司人均产出与同行业可比公司比较情况及差异原因参见“8-1-2、人均产值与同

行业公司是否存在重大差异，如是则说明差异原因及合理性”。

12-3、补充说明报告期内《妈妈咪鸭》项目、《故宫里的大怪兽》项目的基本情况、公司参与情况，收入成本核算及分摊情况，是否符合《企业会计准则》规定；《故宫里的大怪兽》项目是否可能导致大额亏损

12-3-1、报告期内《妈妈咪鸭》项目的基本情况、公司参与情况、收入成本核算及分摊情况，是否符合《企业会计准则》规定

（一）《妈妈咪鸭》项目的基本情况、公司参与情况

《妈妈咪鸭》是公司第一部原创 3D 数字动画电影，公司作为摄制成本核算方，自主开发与设计故事世界观、人物性格及故事背景，制定故事大纲并主导原创动画形象，动画电影的全部拍摄、制作工作均由公司负责完成。合作方包括万达影视传媒有限公司、芜湖其欣石电影投资合伙企业（有限合伙）、南京帆成影视文化创意投资中心（有限合伙）、扬州富海国龙影视投资中心（有限合伙）、联瑞（上海）影业有限公司。目前，该项目已经结束，项目计划投资 3,000 万美元，实际制作成本为 23,231.53 万元人民币。

（二）收入成本核算及分摊情况，是否符合《企业会计准则》规定

1、收入情况

（1）收入确认原则

《妈妈咪鸭》项目收入系公司的原创数字内容创制业务收入，原创数字内容创制收入确认原则参见“11-2 补充说明公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的收入确认方法是否符合新收入准则相关规定，与同行业可比公司比较情况及差异原因与合理性”。

（2）收入确认情况

单位：万元

项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	收入金额	比例	收入金额	比例	收入金额	比例	收入金额	比例
原创数字内容 转让收入	-	-	77.76	100.00	48.29	100.00	6,281.93	100.00

项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	收入金额	比例	收入金额	比例	收入金额	比例	收入金额	比例
合计	-	-	77.76	100.00	48.29	100.00	6,281.93	100.00

《妈妈咪鸭》动画电影上映总票房 3,491.20 万元，未能覆盖宣发费用等相关成本，因此公司未有实际分得票房分账收入。

报告期内，《妈妈咪鸭》项目实现的收入均为转让收入，包括预售权转让收入和衍生品授权转让收入。

预售权转让收入为《妈妈咪鸭》预售影片发行权、放（播）映权等相关权利获得的收入。《妈妈咪鸭》预售权转让收入均为境外收入。公司直接或者通过 GFM FILMS LLP、GEM Entertainment Kft 等第三方代理机构和不同国家及地区的电影发行公司、航空公司签署《妈妈咪鸭》影片发行许可协议。协议中通常会约定《妈妈咪鸭》影片发行的保底收益和或有收益。其中，保底收益是公司预售该国或地区的《妈妈咪鸭》影片发行权、放（播）映权获得的固定收入，不以最终电影上映票房等作为参考的固定转让收益，在该国或地区电影上映时确认收入；或有收益是根据协议约定，在电影发行公司票房收入、网络播放收入、电视点播收入等收益能覆盖电影发行公司保底收益的支出及影院相关成本后，按照固定金额或一定比例给与公司的收益，在实际取得或有收益现金流时确认收入。

报告期内，《妈妈咪鸭》预售权转让收入涉及客户遍及全球五大洲，主要以保底收益为主。具体情况如下：

单位：万元

区域	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	保底收益	或有收益	保底收益	或有收益	保底收益	或有收益	保底收益	或有收益
美洲	-	-	-	-	-	-	3,146.29	-
大洋洲	-	-	-	77.76		41.00	67.79	-
非洲	-	-	-	-	-	-	56.36	-
欧洲	-	-	-	-	-	-	1,737.45	-
亚洲	-	-	-	-	-	7.29	646.17	6.46

合计	-	-	-	77.76	-	48.29	5,654.06	6.46

衍生品授权转让收入为公司授权第三方使用《妈妈咪鸭》IP 相关权利的收入或公司按照投资比例享有的《妈妈咪鸭》IP 相关权利的授权收入。

报告期内，预售权转让收入分别为 5,660.52 万元、48.29 万元、77.76 万元和 0 万元，衍生品授权转让收入分别为 621.41 万元、0 万元、0 万元和 0 万元。

2、成本核算及分摊情况

公司原创数字内容创制业务的成本按项目进行核算。成本构成主要分为人工成本、间接费用和服务采购成本。对于人工成本，公司通过统计业务人员工时的方式进行统一归集；对于间接费用，如日常经营中发生的办公费、差旅费、房屋租金等，以及其空闲工时对应的工资薪酬，首先按月进行统一归集，于每月末转出至各项目进行分摊后作为项目间接费用，计入项目成本；对于服务采购成本，根据项目实际需要向供应商采购设计、策划、开发、制作等服务，并按采购服务的验收情况将服务采购成本计入项目成本。

公司作为摄制成本核算方，按照《电影企业会计核算办法》（财会[2004]19 号）规定进行成本结转和分摊。在收到合作方按合同约定预付的制片款项，先通过“预收制片款”科目进行核算，当影片完成摄制结转入库时，再将该款项转作影片库存成本的备抵，并在结转销售成本时予以冲抵。

《妈妈咪鸭》项目制作成本合计 23,231.53 万元，其中境外成本 14,249.70 万元，境内发生成本 8,981.83 万元。冲抵合作方按合同约定预付的制片款项后，《妈妈咪鸭》项目实际成本为 18,446.90 万元。

综上，《妈妈咪鸭》收入成本核算及分摊情况，符合《企业会计准则》规定。

12-3-2、报告期内《故宫里的大怪兽》项目的基本情况、公司参与情况，收入成本核算及分摊情况，是否符合《企业会计准则》规定

（一）《故宫里的大怪兽》项目的基本情况、公司参与情况

《故宫里的大怪兽》是公司目前唯一开展的原创数字内容创制项目，包括《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季、《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季、《故宫里的大怪兽》动画电影以及《故宫里的大怪兽》衍生品项目。公司作为成本核算

方，制定故事大纲并主导原创动画形象，并负责完成动画剧集的全部拍摄、制作工作。

《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季已于 2021 年 7 月制作完毕，并于 2021 年 7 月 30 日在腾讯平台上映；《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季、《故宫里的大怪兽》动画电影以及《故宫里的大怪兽》衍生品项目尚在制作中。

《故宫里的大怪兽》项目计划投资 23,338.43 万元，截至 2021 年 6 月 30 日，项目已投入金额 3,440.89 万元。

《故宫里的大怪兽》项目的基本情况参见“3-4-5《故宫里的大怪兽》项目具体情况，包括但不限于合作方、合作协议主要条款、总投资金额、已投入金额”

（二）收入成本核算及分摊情况，是否符合《企业会计准则》规定

《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季项目的收入成本核算及分摊情况具体如下：

1、收入情况

（1）收入确认原则

《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季项目收入系公司的原创数字内容创制业务收入，原创数字内容创制收入确认原则参见“11-2 补充说明公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的收入确认方法是否符合新收入准则相关规定，与同行业可比公司比较情况及差异原因与合理性”。

（2）收入确认情况

报告期内，《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季项目未实现销售收入。

2、成本核算及分摊情况

公司原创数字内容创制业务的成本按项目进行核算。成本构成主要分为人工成本、间接费用和服务采购成本。对于人工成本，公司通过统计业务人员工时的方式进行统一归集；对于间接费用，如日常经营中发生的办公费、差旅费、房屋租金等，以及其空闲工时对应的工资薪酬，首先按月进行统一归集，于每月末转出至各项目进行分摊后作为项目间接费用，计入项目成本；对于服务采购成本，根据项目实际需要向供应商采购设

计、策划、开发、制作等服务，并按采购服务的验收情况将服务采购成本计入项目成本。

报告期内，《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季项目未实现销售收入，相关人工成本、间接费用和服务采购成本在存货中归集，尚未结转成本。

综上，截至 2021 年 6 月 30 日，《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季项目未实现销售收入，尚未结转成本，符合《企业会计准则》规定。

12-3-3、《故宫里的大怪兽》项目是否可能导致大额亏损

《故宫里的大怪兽》项目发生大额亏损的可能性不大，主要原因如下：

（一）动画行业发展日趋向好

互联网技术的普及下沉以及视频网站的崛起为我国动画市场提供了新的发行渠道和广阔的创作空间，受益于动画行业市场化程度的逐渐提升、我国对于动画行业发展的支持政策以及消费者对于文化娱乐需求的日益增加，近年来中国动画行业快速发展。

2021 年 6 月，国务院发布了《中共中央国务院关于优化生育政策促进人口长期均衡发展的决定》，明确发展智慧托育等新业态，培育动画设计和制作等行业民族品牌。未来，随着青少年物质生活水平的提高以及观众鉴赏能力的不断提升，实景拍摄将逐步难以满足消费者对于作品中饱满的人物特征、宏大的故事场景以及强烈的视觉感受等观感需求，我国动画市场规模预计未来将进一步增长。

（二）《故宫里的大怪兽》具有较好的受众基础

《故宫里的大怪兽》系列简体中文版图书销量已突破 300 万册，并入选国家新闻出版署“2018 年全国青少年推荐百种优秀出版物”、新华网 2015 年度影响力图书等奖项，由图书改编的音乐剧已于 2018 年开启全国巡演。同时，该系列图画书实现了向俄罗斯、罗马尼亚等十余个国家和地区的版权输出，影响力不断扩大。此外，《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季被评为中国经典民间故事动漫创作工程（网络动画片）2020 年重点扶持项目，并已于 2021 年 7 月 30 日在腾讯视频网络平台进行播放，网上点击量已超过 2.2 亿次。可见，《故宫里的大怪兽》已具有较好的受众基础。

（三）通过引入投资方、预售网络播放权锁定收益，降低亏损风险

对于《故宫里的大怪兽》项目，公司通过积极引入投资方、预售网络播放权等方式，提前锁定相关收益，避免因项目播映票房收入波动对项目造成的影响。

目前，针对《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季，公司通过引进投资方北京孩思乐商业有限公司，以及向联合出品方上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司预先出售互联网信息网络传播权等方式，共获得资金 2,434.61 万元，能够覆盖制作成本；针对《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季，公司已与上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司签订了投资摄制协议，其已确定投资 4,017.10 万元，其中包括该片中国大陆地区内的 5 年独占互联网信息网络传播权以及互联网独占播出期限结束后的 45 年非独占互联网信息网络传播权的对价。

（四）提升项目运营水平，推动成本管理精细化

公司对于《故宫里的大怪兽》项目制定了详细的制作预算，对制作环节、制作时间、制作成本进行了明确；制作过程中，公司结合投资款的到账情况，合理安排成本费用支出，对全制作过程进行成本管理。截至本问询回复之日，《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季已制作完毕，预售网络播放权的收入已能覆盖制作成本，成本管理效果良好。

（五）实际控制人补偿承诺

发行人控股股东、实际控制人赵锐已作出承诺如下：“若原力数字因开展《故宫里的大怪兽》项目（开展形式包括但不限于系列动画网络剧集和动画影视）而导致原力数字利益受损，本人应以现金方式向原力数字进行补偿，现金补偿金额为《故宫里的大怪兽》项目给原力数字带来的全部损失金额。”

综上所述，《故宫里的大怪兽》项目发生大额亏损的可能性不大。

12-4、补充说明公司对原创数字内容创制及投资业务的后续发展规划，若后续不再主要从事此类业务，请说明公司的具体保证措施

12-4-1、公司对原创数字内容创制及投资业务的后续发展规划

2019 年公司积极拓展 3D 数字内容制作业务在其它行业的应用，进一步扩大 3D 数字内容制作业务规模，并未再开展数字内容投资业务；2019 年以来，公司仅就《故宫

里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，开展形式为系列动画网络剧集和动画数字内容创制。在开展《故宫里的大怪兽》第一季动画网络剧集过程中，公司通过引进投资方北京孩思乐商业有限公司，以及向联合出品方上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司预先出售互联网信息网络传播权等方式，避免该项目播映票房收入波动对公司经营业绩影响的风险及降低收入无法覆盖制作成本对公司经营业绩的不确定性。公司作为摄制成本核算方主要负责《故宫里的大怪兽》第一季动画网络剧集的 3D 数字内容制作相关工作。

针对原创数字内容创制及投资业务，2018 年 12 月公司已决定，自 2019 年起，公司除《故宫里的大怪兽》项目外，不再开展新的原创数字内容业务和原创投资业务；公司将持续专注并继续大力发展 3D 数字内容制作服务业务，进一步提高服务品质，扩大行业应用领域，不断提升品牌影响力，致力于成为全球领先的 3D 数字内容制作服务商；针对《故宫里的大怪兽》项目，公司仅在已与第三方签订正式合同，通过引进投资方、预先出售互联网信息网络传播权等作品成果权利等方式所获取的第三方资金能够弥补对应项目制作成本的前提下进行。

12-4-2、若后续不再主要从事此类业务，请说明公司的具体保证措施

1、针对原创数字内容创制及投资业务，经公司第一届董事会第五次会议审议通过，自 2019 年起，公司除《故宫里的大怪兽》项目外，不再开展新的原创数字内容业务和原创投资业务。

2、针对相关事项，公司作出承诺如下：

“自本承诺函出具之日起，本公司将继续聚焦主营业务，持续专注于发展 3D 数字内容制作服务业务。除《故宫里的大怪兽》项目外，本公司将不会新增原创数字内容创制及投资业务相关项目。”

3、公司控股股东、实际控制人赵锐先生已就上述事项作出承诺如下：

“若原力数字因开展《故宫里的大怪兽》项目（开展形式包括但不限于系列动画网络剧集和动画影视）而导致原力数字利益受损，本人应以现金方式向原力数字进行补偿，现金补偿金额为《故宫里的大怪兽》项目给原力数字带来的全部损失金额。”

4、发行人已在招股说明书“重大事项提示”之“一、特别风险提示”之“（一）经营风险”之“7、《故宫里的大怪兽》项目发生亏损的风险”和“第四节 风险因素”之“一、经营风险”之“（七）《故宫里的大怪兽》项目发生亏损的风险”中披露了相关风险提示，具体如下：

“

2019 年以来，公司仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，开展形式为系列动画网络剧集和动画数字内容创制。对于《故宫里的大怪兽》项目，公司通过积极引入投资方、预售网络播放权等方式，提前锁定相关收益，避免因项目播映票房收入波动对项目造成的影响。但是，在项目实际运营过程中，若发生项目成本管控不当等情况，可能会导致《故宫里的大怪兽》项目产生亏损。

”

12-5、补充说明 2018 年第一季度、2019 年第四季度、2020 年第三季度主营业务收入占比显著低于其他各期对应季度收入占比的原因及合理性

2018 年至 2020 年，公司主营业务收入按季度划分情况如下：

单位：万元

季 度	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
一季度	4,910.86	15.07%	5,397.74	17.68%	4,589.25	13.40%
二季度	10,118.79	31.06%	6,161.84	20.18%	4,447.02	12.98%
三季度	7,212.40	22.14%	11,488.60	37.63%	14,533.74	42.42%
四季度	10,338.23	31.73%	7,484.92	24.51%	10,690.59	31.20%
合 计	32,580.28	100.00%	30,533.10	100.00%	34,260.60	100.00%

由于公司游戏 3D 内容受托制作业务的订单数量多、周转快，报告期内该类业务的收入在各季度间的发生较为平稳；公司各年度间季度收入占比存在波动的主要原因系大型动画 3D 内容受托制作项目、《妈妈咪鸭》项目等一次性确认收入所致。具体而言：

（1）2018 年一季度公司主营业务收入为 4,589.25 万元，与 2019 年、2020 年一季度不存在显著差异；该季度主营业务收入占比为 13.40%，低于其他各期一季度收入占

比，主要原因系《妈妈咪鸭》项目在当期四季度确认收入 6,281.93 万元所致。若剔除《妈妈咪鸭》项目影响，2018 年一季度主营业务收入占比为 16.40%，与其余各期一季度收入占比不存在显著差异。

(2) 2019 年四季度主营业务收入占比为 24.51%，低于其他各期四季度收入占比，主要原因系《妈妈咪鸭》项目、《天路历险》项目分别于 2018 年四季度、2020 年四季度确认收入 6,281.93 万元和 2,245.28 万元所致。

(3) 2020 年三季度主营业务收入占比为 22.14%，低于其他各期三季度收入占比，主要原因系《爵迹 2》制作项目、《全职高手》项目分别于 2018 年三季度、2019 年三季度确认收入 10,166.08 万元和 4,433.96 万元所致。

综上，公司各年度间季度收入占比存在波动的主要原因系大型动画 3D 内容受托制作项目、《妈妈咪鸭》项目等一次性确认收入所致，上述各期不同季度主营业务收入占比存在差异具有合理性。

12-6、补充说明报告期内通过招投标和其他方式获取业务的合同数量、金额及占比，是否存在应履行公开招投标程序而未履行的情形

报告期内，公司不存在应履行公开招投标程序而未履行的情形。

报告期内通过招投标和其他方式获取业务合同的情况以及是否存在应履行公开招投标程序而未履行的情形参见本问询函回复之“3-1-1、分业务类别补充说明报告期内各业务承接模式下订单的收入金额、合同数量，项目获取方式是否符合法律法规和相关客户的采购政策”。

12-7、补充说明报告期内是否存在合同改价情形，改价的原因及涉及金额、占比；是否存在合同约定金额与实际结算金额不一致的情况，出现差异的原因及金额、占比

报告期内，公司存在因客户增补或减少制作任务、中止制作等原因导致合同总价变动的情况，具体情况参见本问询函回复之“3-5、补充说明已签订业务合同中报告期内发生的变更、延期开发、合同中止或终止的具体情况，包括原因、项目名称、合同签订日期、原定项目开工及完工日期、是否按合同约定提供相应内容制作服务、合同约定金额、款项回收情况、合同约定对发行人权利的保护条款及执行情况”。

同时，客户在验收时存在由于产品制作的性能、制作周期等原因，对个别产品的结算价格进行调整的情况，因此存在结算金额和合同金额不一致的情形。报告期内，公司已完工大型项目³的结算金额与合同金额的差异情况如下：

单位：万元人民币、万美元、万日元、万欧元

币种	合同金额	结算与合同的差异金额	差异率
人民币	37,961.88	-44.46	0.12%
美元	1,906.69	-8.02	0.42%
日元	800.00	-	-
欧元	7.00	-	-

综上，公司已完工大型项目结算金额与合同金额的差异较小。

12-8 、结合下游市场容量、公司相对于其他竞争对手的主要优势、主要客户合作稳定性、公司未来发展战略等，补充说明报告期内公司收入变动不大情况下净利润大幅增长的原因及合理性，公司是否具有持续经营能力

12-8-1、下游市场容量、公司相对于其他竞争对手的主要优势、主要客户合作稳定性、公司未来发展战略

（一）下游市场容量

公司主营业务为 3D 数字内容制作服务，主要业务范围涵盖游戏、动画等市场领域，并逐步向金融、零售、传媒等行业应用领域拓展。

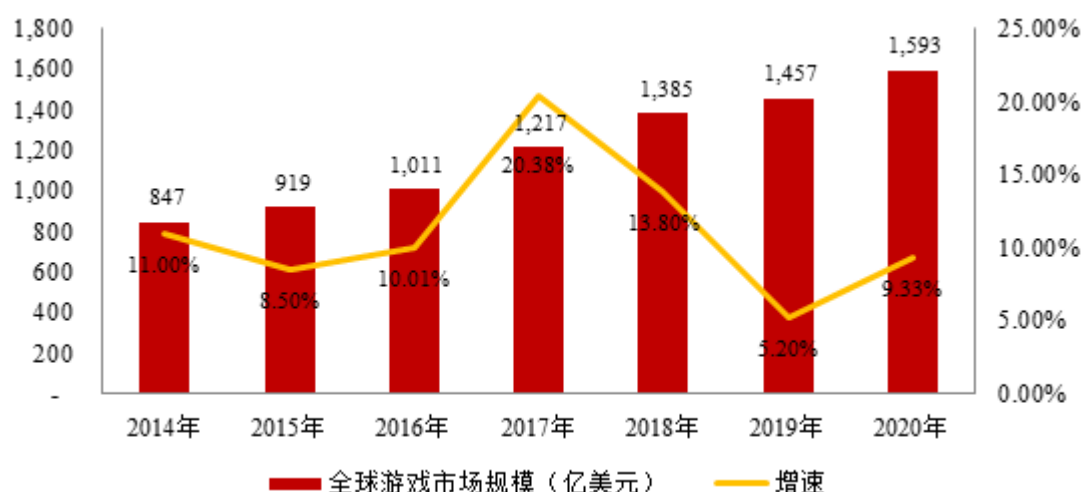
1、游戏市场概况

游戏作为数字内容制作行业的重要市场，承载着相应的文化价值导向和艺术内涵。近年来，随着互联网、移动互联网技术的兴起和快速发展、智能手机等移动终端的普及和互联网基础设施的优化，游戏产业整体用户规模持续扩大，全球游戏产业市场规模呈现出飞速发展的态势。根据市场调研公司 Newzoo 发布的《2020 年全球游戏市场报告》，2014 年-2020 年全球游戏行业市场规模年均复合增长率为 11.10%。2020 年全球游戏行业市场规模约为 1,593 亿美元，较 2019 年度增长 9.33%。其中，亚太地区为 2020 年全

³ 大型项目指报告期内动画 3D 内容受托制作业务累计实现收入超过 100 万元人民币的项目，游戏 3D 内容受托制作业务、其他行业应用业务累计实现收入超过 50 万元的项目，上述项目不包含人员定量确认收入的项目。

球最大的游戏行业市场，2020 年度亚太地区游戏行业市场规模约为 784 亿美元，较 2019 年度增长 9.9%，占 2020 年全球游戏行业市场总规模的 49.22%；北美地区为 2020 年全球第二大游戏行业市场，2020 年北美地区游戏行业市场规模约为 400 亿美元，较 2019 年度增长 8.5%，占 2020 年全球游戏行业市场总规模的 25.11%；欧洲地区为 2020 年全球第三大游戏行业市场，2020 年度欧洲地区游戏行业市场规模约为 296 亿美元，较 2019 年度增长 7.8%，占 2020 年全球游戏行业市场总规模的 18.58%。欧洲地区和北美地区作为成熟的游戏行业市场，增长速度低于发展中的游戏行业市场。

2014 年-2020 年全球游戏市场规模及增速



数据来源：Newzoo

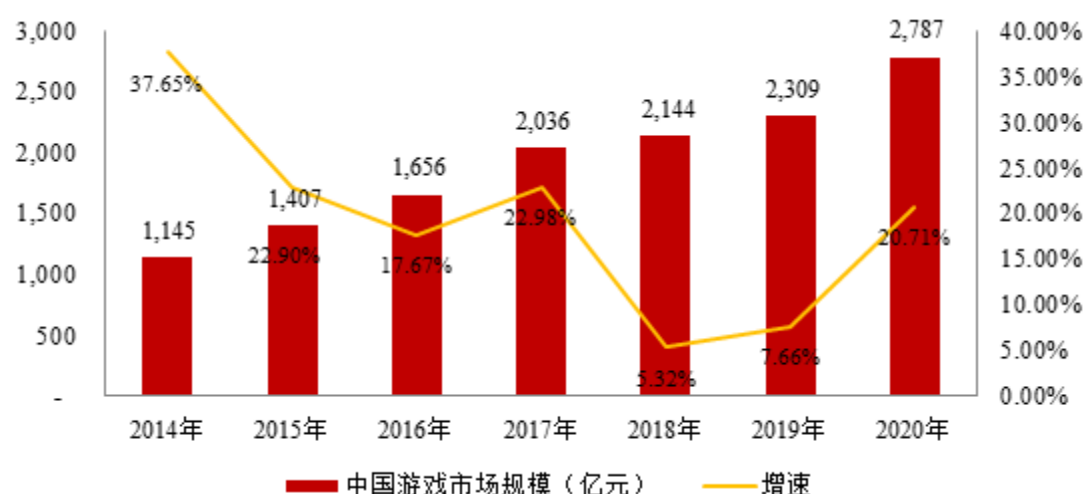
在游戏细分市场中，受益于移动支付手段便捷性的不断提高、手机等移动终端的普及率的不断提升和功能的持续完善，全球移动网络游戏市场发展尤为快速。根据 Newzoo 统计，2020 年度全球移动网络游戏市场规模为 772 亿美元，较 2019 年度增长 13.3%，占 2020 年度全球游戏市场规模的 48.46%。

2020 年度全球主机游戏市场规模为 452 亿美元，较 2019 年度增长 6.8%，占 2020 年度全球游戏市场规模的 28.37%。随着玩家对于游戏视觉效果、游戏体验需求的提升，优质游戏制作公司致力于提供给玩家更稳定流畅、身临其境的游戏体验，基于体感互动的主机游戏市场规模预计将进一步增长。

随着我国游戏行业产业链条分工逐步专业化、成熟化，行业技术水平与技术能力迅速升级以及第三方支付服务商渗透率及覆盖场景不断提升，我国用户对游戏产品的使用

和需求逐步普及化。根据中国音数协游戏工委和中国游戏产业研究院发布的《2020 年中国游戏产业报告》，2020 年度中国游戏市场规模达到 2,787 亿元，较 2019 年度增长 20.71%，2014 年-2020 年中国游戏市场规模复合增长率达到 15.98%，除受 2018 年度 3 月-12 月国内游戏版号暂停审批发放影响中国游戏市场规模有增长率有所放缓外，2014 年以来我国游戏行业市场规模呈现持续高速增长态势。

2014 年-2020 年中国游戏市场规模及增速



数据来源：中国音数协游戏工委和中国游戏产业研究院

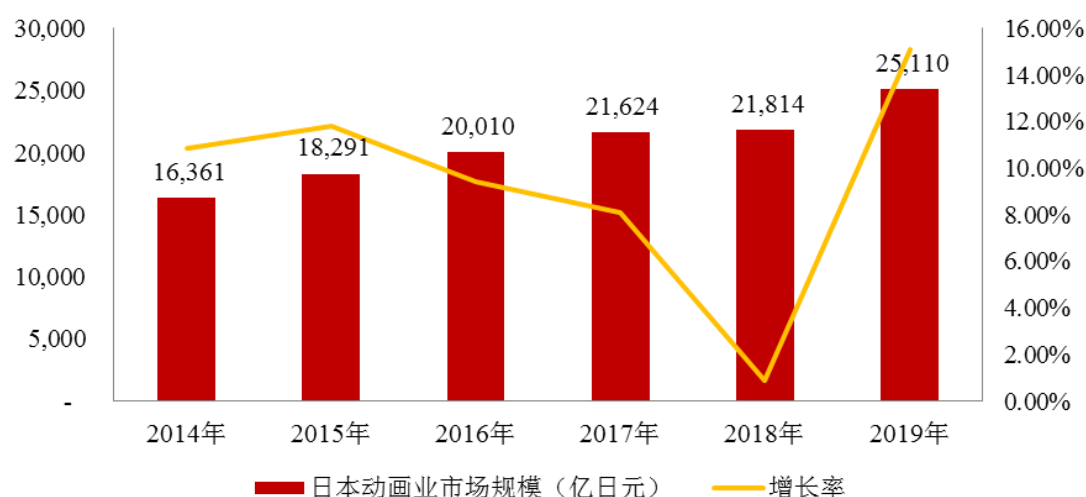
随着游戏行业市场逐步进入成熟期，游戏用户群体可选择的游戏产品不断增多，用户愈发注重游戏产品的视觉感受以及身临其境的游戏体验，对于精品游戏产品的需求逐步提升。为使游戏产品具备更强的用户吸引力，游戏行业企业更加注重游戏产品中角色、特效、场景等各类美术效果的实现，以达到更优质的视觉表现效果，从而为数字内容制作行业在游戏领域的发展带来了更加广阔的市场需求。

此外，针对游戏行业，近期国家相关部门出台了相关监管政策和规范性文件，对于游戏产品的文化内涵、观念导向、制作品质、原创设计等都提出了新的要求，强调对于游戏消费群体的正确引导，避免游戏产品给消费群体尤其是未成年人带来负面影响，并提出要加强游戏内容审核把关，提升游戏文化内涵，压实游戏平台主体责任。上述监管政策旨在进一步规范我国游戏行业的发展现状，从长远来看，有利于我国游戏行业的整体健康发展。

2、动画市场概况

全球动画行业已形成了较为完整和成熟的产业链，并通过完善的市场运作和衍生产品开发模式，不断拓展产业规模及市场空间。动画行业在美国、日本等国家发展较为成熟，其中美国皮克斯动画工作室于 1995 年出品的《玩具总动员》为第一部完全使用电脑动画技术制作的动画长片，自此电脑动画制作技术在美国动画中被广泛应用；日本得益于动画行业教育体系完善、从业人员众多以及政府对行业的大力支持等因素，动画行业目前已成为日本娱乐消费领域中的支柱产业。根据日本动画协会发布的《2020 年日本动画产业报告》，受海外动画市场需求增长、松弛小熊（Rilakkuma）和角落生物（Sumikkogurashi）等系列动画形象推动动漫产品销售增长等因素影响，2019 年度日本动画业市场规模为 25,110 亿日元，2014 年-2019 年日本动画业市场规模年均复合增长率为 8.95%。

2014 年-2019 年日本动画业市场规模及增速

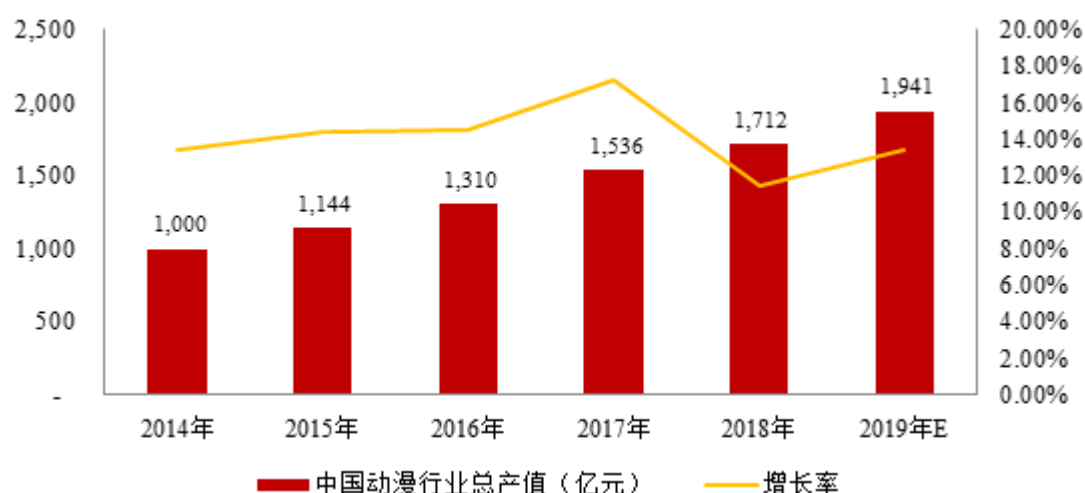


数据来源：The Association of Japanese Anime

近年来，互联网技术的普及下沉以及视频网站的崛起为我国动画市场提供了新的发行渠道和广阔的创作空间，同时受益于动画市场化程度的逐渐提升、我国对于动画的支持政策以及消费者对于文化娱乐需求的日益增加，中国动画行业快速发展。根据艾瑞咨询《2019 年中国动画行业研究报告》，2018 年我国动漫行业总产值为 1,712 亿元，2014 年-2018 年我国动漫行业总产值年均复合增长率为 14.39%。在我国动画市场快速发展的同时，我国动画作品制作水平不断提升，数字内容制作技术逐步被广泛应用，国产片《凡人修仙传》《哪吒》《捉妖记》系列、《大圣归来》等动画作品均取得了良好的市场口碑。

未来，随着青少年物质生活水平的提高以及观众鉴赏能力的不断提升，实景拍摄将逐步难以满足消费者对于作品中饱满的人物特征、宏大的故事场景以及强烈的视觉感受等观感需求，我国动画市场规模预计未来将进一步增长。

2014 年-2019 年 E 中国动漫行业总产值及增速



数据来源：艾瑞咨询

数字内容制作主要应用于动画市场中内容制作环节，以实现实际拍摄无法实现的动画效果、制造更加强烈的视觉冲击和体验，从而提升动画作品的收视率。随着观众对动画内容观赏性及动画制作细腻程度要求日趋变高，以及对于动画内容需求量不断增长。近年来动画行业公司对国产动画的内容制作要求不断提高，动画内容的产量也随之提高，对数字内容制作行业在动画领域的应用起到推动作用。

3、数字内容制作服务在其它行业中的应用

随着我国经济的快速增长以及居民消费水平的逐步提升，在消费升级的大背景下对于便捷化、定制化产品的需求不断增长和释放，以金融、传媒、教育、电商、通信等为代表的服务型行业对于人性化的交互性理念愈发重视，数字内容制作服务可综合利用计算机技术帮助相关行业自然、准确的实现人机交互过程，从而获得更加广泛的市场应用。

此外，由于数字内容制作技术可实现快速、高精度的获取环境和物体信息，且在建立数字化模型后可对模型进行个性化编辑，传统制造业和科研产业对于数据建模分析的需求不断增长。随着数字内容制作技术水平的不断进步以及虚拟现实、增强现实技术的不断发展，数字内容制作技术开始与专业科学领域技术互相结合解决实际问题，未

来医学、交通、城市管理、新零售等领域也将成为数字内容制作技术的发展新方向。

（二）公司相对于其他竞争对手的主要优势

数字内容制作行业具有广泛的市场应用，行业内企业基于不同的市场应用领域，在经营模式、业务流程及盈利模式等方面存在差异。基于发行人的业务模式、下游应用领域、客户群体等实际经营情况，在游戏 3D 内容制作领域，公司的主要竞争对手为 Keywords Studios PLC 和维塔士；在动画 3D 内容制作领域，公司的主要竞争对手为西基动画。相对于其他竞争对手，公司的主要优势包括：

1、品牌优势

经过多年的努力，公司已发展成为国内数字内容制作领域的领先企业。公司高品质、可信赖的 3D 数字内容制作水平得到了客户的高度认可，曾多次被腾讯集团、网易、搜狐畅游等国内客户评选为优秀服务商，在行业内树立了良好的品牌美誉度和专业的品牌形象。

此外，公司参与制作的 3D 数字内容作品曾多次获得包括中国、美国、日本在内的专业评审机构颁发的各类荣誉。其中，素有“动画界奥斯卡”之称的安妮奖（Annie Awards）作为动画领域的最高荣誉之一的奖项，公司参与制作的《天外三侠：世外桃源的传说》（3 Below:Tales of Arcadia）和《巫师：世外桃源的传说》（Wizards: Tales of Arcadia）分别于 2020 年和 2021 年荣获第 47 届和第 48 届安妮奖最佳视觉效果奖（Best FX for TV/Media）提名；此外，公司参与制作的《巨怪猎人》（Trollhunters）于 2018 年荣获 Kidscreen 最佳动画影片奖（Best Animation），公司 3D 数字内容制作能力受到国际专业评审机构的肯定，提升了“原力”及“Original Force”品牌的知名度和影响力。

品牌知名度和影响力作为行业内优秀公司的核心资产之一，是客户选择供应商的重要依据。公司的品牌优势有助于拓展长期战略合作客户、提高订单获取能力和议价能力，从而提高了公司的盈利水平。

2、客户资源优势

经过多年来国内及国际市场开拓，公司凭借高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力，为全球范围内数百家客户提供 3D 数字图像、动画等数字内容制作服务，并已与包

括腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、2K Sports、华纳兄弟娱乐等多家客户建立了长期稳定的合作伙伴关系。

公司基于与行业内知名客户建立长期、稳定合作关系，可在合作过程中更加及时了解客户需求，降低关系维护成本并提高合作效率。报告期内，公司参与了美国梦工厂《天外三侠：世外桃源的传说》（3 Below :Tales of Arcadia）、《魔法大师:世外桃源的传说》（Wizards: Tales of Arcadia）系列动画 3D 内容制作；以及参与了美国艺电公司《FIFA19》《FIFA20》《FIFA21》系列和 2K Sports《NBA2K19》《NBA2K20》《NBA2K21》系列游戏 3D 内容制作。通过为客户系列动画及系列游戏产品提供 3D 数字内容制作服务，公司可进一步提升客户粘性，巩固优质客户资源优势。

除上述客户外，公司在游戏 3D 内容受托制作服务领域客户包括微软游戏工作室、索尼互动娱乐公司、贝塞斯达游戏工作室等公司；在动画 3D 内容受托制作领域客户包括上海柠萌悦心影视传媒有限公司、金色世纪文化传媒无锡有限公司、安乐（北京）电影发行有限公司等公司；在其他行业应用领域客户包括 Adobe 公司、宜家公司、雅诗兰黛亚太有限公司、中国移动、搜狗科技、浦发银行等公司。

长期稳定合同的优质客户资源表明公司交付能力和项目管理能力得到了国内、外大型企业的认可，有利于公司今后继续拓展行业优质客户订单，为公司长期可持续发展奠定基础。

3、3D 数字内容制作优势

公司拥有《凡人修仙传》《全职高手》等作品的 3D 数字图像及动画的全流程制作项目经验，同时参与《驯龙记》（How to Train Your Dragon）、《巨怪猎人》（Trollhunters）、《天外三侠：世外桃源的传说》（3 Below :Tales of Arcadia）、《魔法大师:世外桃源的传说》（Wizards: Tales of Arcadia）、《捉妖记 2》《FIFA》系列、《NBA2K》系列、《浦发银行虚拟 AI 数字人》《新华社超写实 3D 主播制作》等项目 3D 数字图像及动画制作环节。

经过多年的项目经验积累和数字信息技术研发，公司已具备具有核心竞争力的 3D 数字内容制作专业技术；并在长期的项目实践中形成了完备的分工体系，具备较为成熟的工业化数字内容制作流程，拥有高效、稳定的交付能力，可快速响应客户需求，并提供高品质的 3D 数字内容制作成果。

同时，公司已具备 3D 数字内容制作项目从初期完全介入并持续跟进执行的全流程制作能力，可为客户提供前期设计、3D 数字内容制作及后期项目制作服务的全流程解决方案。项目制作人员可更加深刻的理解项目背景、客户需求和期望效果，并根据客户需求变化及项目实际情况更加及时、灵活的对设计方案进行二次设计与开发，保障 3D 数字内容制作项目的最终呈现效果。

公司通过利用自身数字内容制作技术优势，一方面能够更高效的完成 3D 数字图像及动画制作服务，提高公司数字内容制作效率及数字内容作品质量；同时也可以为客户提供多元化、全流程的服务，增强客户粘性，进一步增强了公司的核心竞争力。

4、人才优势

相对于传统行业，数字内容制作产业是数字信息技术和视觉表现能力的数字化结合，具有知识聚集性特征，数字内容制作人才是公司为客户提供高质量 3D 数字图像、动画等数字作品的重要要素之一。公司在多年的经营发展中，通过在人才引进、项目培训等方面的持续投入，形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队和拥有大量项目经验的设计及制作团队。公司董事长兼总经理赵锐先生有着超过 20 年的数字图像及动画制作行业经验，同时公司拥有众多国内数字图像及动画制作经验丰富的复合型人才，且公司中层及以上管理人员、核心技术人员和业务骨干人员在报告期内保持稳定，制作的 3D 数字图像及动画效果具有较高水准并受到客户及市场的认可。

截至本回复签署日，公司已经发展成为拥有 1,800 余名员工的 3D 数字内容制作服务公司，具备多业务线的覆盖和新领域业务的设计及制作能力。人才规模优势使公司具备同时承接更多 3D 数字内容项目制作和承做大型复杂 3D 数字内容项目的的能力，对潜在竞争者形成了一定的壁垒。

5、技术优势

公司作为数字内容制作行业的高新技术企业，始终注重 3D 数字图像及动画制作技术的研发和各制作环节中的运用。公司的技术研发以满足客户需求和自身业务发展为目的，以数字图像技术为基础，通过自主研发及二次开发的方式，形成了主要涵盖 3D 数字模型构建、3D 面部表情动画制作、3D 数字模型绑定、3D 数字动画效果制作等数字图像及动画制作专业技术，以及 3D 数字内容制作管理、3D 动作捕捉制作、3D 数字模

型动力学解算动画制作、3D 动画制作并行编辑和交互管理等数字图像及动画制作流程技术。

通过将上述研发技术应用于 3D 数字图像及动画制作环节，公司可实现特定对象各种光照条件下微米级别的表面信息采集；数字模型的面部表情动画和骨骼动画可在不同 3D 数字模型间的实时迁移和效果展现；在虚拟拍摄环节表演捕捉系统获取的数据可实时输出动画效果画面；提高绑定文件在不同平台间的兼容性及效果展示效率；提升多人协作过程中数据集成的衔接效率以及提升数据管理和传递的便捷性等功能，以更高的效率呈现更加精细化、高品质的数字内容视觉效果。

截至本回复签署日，公司拥有 23 项专利及 116 项计算机软件著作权，并于 2018 年度被南京市科技局评选为“技术先进型服务企业”。数字信息技术优势有助于提升公司 3D 数字内容制作服务水平和经营效率。

（三）主要客户合作稳定性

品牌知名度和影响力作为衡量数字内容制作行业内优秀公司的重要指标之一，是客户选择供应商的重要依据。目前，公司已发展成为国内数字内容制作领域的领先企业。公司高品质、可信赖的 3D 数字内容制作水平得到了客户的高度认可，曾多次被腾讯集团、网易等客户评选为优秀服务商，在行业内树立了良好的品牌美誉度和专业的品牌形象。

报告期内，公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、NCSOFT Corporation 等游戏、动画行业知名客户合作较为稳定。其中，公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司自 2011 年或 2012 年开始建立业务合作关系，报告期内相关公司均为公司的客户，公司与其存在多个项目的持续合作。前述客户具有充足的游戏、动画产品储备及 3D 数字内容制作服务需求，对于供应商的选择标准较为严格，供应商准入门槛相对较高，公司进入前述客户供应商体系后，通常情况下，客户也不会轻易选择更换相关供应商。

公司基于与行业内知名客户建立长期、稳定合作关系，可在合作过程中更加及时了解客户需求，降低关系维护成本并提高合作效率。报告期内，公司参与了美国梦工厂《天外三侠：世外桃源的传说》（3 Below :Tales of Arcadia）、《魔法大师：世外桃源的传说》

（Wizards: Tales of Arcadia）系列动画 3D 内容制作；以及参与了美国艺电公司《FIFA19》《FIFA20》《FIFA21》系列和 2K Sports《NBA2K19》《NBA2K20》《NBA2K21》系列游戏 3D 内容制作。通过为客户系列动画及系列游戏产品提供 3D 数字内容制作服务，公司可进一步提升客户粘性，巩固优质客户资源优势。

对于部分动画领域客户，如金色世纪文化传媒无锡有限公司、成都融创文旅城投资有限公司、上海柠萌悦心影视传媒有限公司和 UGLY INDUSTRIES, LLC 等，公司主要为其提供独立动画剧集或动画电影项目的 3D 数字内容制作服务。由于上述客户的项目系个性化的制作项目，待前述项目执行完毕后，相关客户的后续项目档期和具体制作需求会结合其自身发展战略、市场情况等进行调整，报告内相关客户并非与发行人一直存在业务合作关系。

总体上，公司与主要客户的合作关系较为稳定。

（四）公司未来发展战略

公司始终秉承“坚持科技与艺术相融合，为客户提供最优质的 3D 数字内容产品和服务”的企业使命，以客户诉求为基础、以数字信息技术应用和工业化生产为核心，专注于为国内外客户提供 3D 数字图像、动画等数字内容制作服务。

未来，公司将在继续深耕游戏、动画 3D 数字内容制作市场，扩大经营规模，不断提升品牌影响力和行业知名度，持续巩固自身竞争优势的同时，积极把握消费升级和产业融合背景下 3D 数字内容制作行业的发展机遇，进一步挖掘不同行业领域客户的潜在需求，充分利用自身品牌优势、客户资源与项目经验优势、3D 数字内容制作优势、人才优势、和数字信息技术研发及应用优势，积极开拓国际国内多领域市场需求，致力于将 3D 数字内容制作服务拓展至更加广泛的行业应用领域。

同时，公司将加大数字信息技术研发与创新投入，注重新兴数字信息技术与 3D 数字内容制作领域的融合，为客户创造更大的科技附加值；此外，公司还将健全人才引进、培养和激励机制，不断团结高级复合型人才，打造卓越团队，力争成为一家高科技、高质量、国际化的 3D 数字内容制作公司。

12-8-2、补充说明报告期内公司收入变动不大情况下净利润大幅增长的原因及合理

性

报告期内，公司实现营业收入金额分别为 35,082.03 万元、31,134.38 万元、33,089.75 万元和 19,254.27 万元，净利润金额分别为-28,634.20 万元、1,386.79 万元、6,144.52 万元和 2,800.59 万元。

报告期内，公司经营情况概览如下：

单位：万元

项 目	2021 年 1-6 月	2020 年度		2019 年度		2018 年度
	金额	金额	增长率	金额	增长率	金额
营业收入	19,254.27	33,089.75	6.28%	31,134.38	-11.25%	35,082.03
营业成本	11,637.10	19,086.96	-4.35%	19,954.50	-44.49%	35,950.27
营业利润	2,851.91	6,983.94	244.96%	2,024.57	-	-33,671.39
利润总额	2,740.48	7,131.40	267.06%	1,942.84	-	-33,514.37
净利润	2,800.59	6,144.52	343.07%	1,386.79	-	-28,634.20

2019 年，公司实现营业收入 31,134.38 万元，较 2018 年下降 11.25%；实现净利润 1,386.79 万元，净利润扭亏为盈。2019 年，公司营业收入金额减少但净利润大幅增加的原因包括：（1）2018 年公司制作的《妈妈咪鸭》项目亏损，导致公司原创数字内容创制及投资业务的毛利为-12,164.96 万元；而 2019 年公司未再发生类似项目大额亏损情形，综合毛利率由-2.47%提升至 35.91%，毛利金额从-868.24 万元增加至 11,179.88 万元；（2）2019 年，公司资产减值损失金额为 1,080.24 万元，较 2018 年 28,834.63 万元大幅减少，主要系 2018 年公司对经营战略进行调整，对存货、无形资产中的部分原创数字内容项目计提减值准备所致。

2020 年，公司实现营业收入 33,089.75 万元，较 2019 年增长 6.28%；实现净利润 6,144.52 万元，较 2019 年增加 343.07%。2020 年，公司营业收入增幅较小但净利润大幅增加的原因包括：（1）受公司收入结构变动、游戏业务收入占比有所提升、游戏业务毛利率提升等因素影响，公司综合毛利率由 35.91%提升至 42.32%，毛利金额从 11,179.88 万元增加至 14,002.79 万元；（2）2020 年，公司资产减值损失金额为 41.98 万元，较 2019 年 1,080.24 万元大幅减少，主要系 2019 年公司对参投《爵迹 2》的投资款计提减值准备 858.00 万元；（3）2020 年，公司信用减值损失金额为 115.64 万元，较 2019 年 410.49

万元大幅减少，主要系 2019 年对《爵迹 2》应收款项计提坏账准备金额较大所致；（4）2020 年，公司投资收益为 719.62 万元，较 2019 年 431.04 万元大幅增加，系公司进行美元远期结售汇交易形成收益金额较大所致；（5）因新冠疫情，公司享受了社保减免相关政策。

综上，发行人报告期收入变动不大情况下净利润大幅增长的原因包括收入结构发生变化、毛利率提升、投资收益增加、信用减值损失及资产减值损失减少等，具备合理性。

12-8-3、公司是否具有持续经营能力

原力数字系 3D 数字内容制作行业的高新技术企业。自 2010 年成立以来，公司始终秉承“坚持科技与艺术相融合，为客户提供最优质的 3D 数字内容产品和制作服务”的企业使命，专注于计算机三维影像和数字动画内容的制作和服务。公司以数字信息技术应用和工业化生产能力为核心，为全球众多的客户提供高品质的 3D 数字内容制作服务。

目前，公司已经发展成为拥有 1,800 余名员工的 3D 数字内容制作服务公司，并形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队。经过多年技术研发及经验积累，公司积累了众多高品质的 3D 数字内容资产和 3D 数字内容制作技术及经验，形成了具备核心竞争力的 3D 数字内容制作专业技术；并在长期的项目实践中形成了完备的制作分工体系，具备较为成熟的工业化 3D 数字内容制作流程，3D 数字内容制作能力受到国内、国际专业评审机构的肯定。

凭借在游戏及动画 3D 数字内容制作领域的多年深耕以及高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力，公司已与包括腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、2K Sports、华纳兄弟娱乐等游戏制作及动画制作领域客户达成稳定的业务合作关系，在报告期内参与了美国梦工厂《天外三侠：世外桃源的传说》（3 Below: Tales of Arcadia）、《魔法大师：世外桃源的传说》（Wizards: Tales of Arcadia）系列动画 3D 内容制作；以及参与了美国艺电公司《FIFA19》《FIFA20》《FIFA21》系列和 2K Sports《NBA2K19》《NBA2K20》《NBA2K21》系列游戏 3D 内容制作。同时，公司积极拓展客户渠道，截至本问询回复签署日已为包括微软游戏工作室、索尼互动娱乐公司、NCSOFT Corporation、贝塞斯达游戏工作室在内的全球范围内数百家游戏制作及动画制作领域客户提供 3D 数字图像、

动画等数字内容制作服务。

在消费升级的大背景下，消费者对于便捷化、定制化数字内容产品的需求不断增长和释放，数字化转型已成为金融、传媒、教育、电商、通信等为代表的服务型行业的重要发展趋势。3D 数字内容产品及技术作为数字化转型的重要手段，行业内企业对于高品质 3D 数字内容制作服务需求日益提升。

随着行业数字化转型快速发展，公司积极把握行业对于数字内容产品及技术服务日益增长的需求，将前期在游戏及动画制作领域积累的3D数字内容制作技术与新兴信息技术应用相结合，通过对3D数字内容制作技术不断持续探索与实践，将3D数字内容制作服务拓展至更加广泛的行业应用领域。同时，在为客户提供3D数字内容制作服务的基础上，公司根据客户行业应用需求进一步提供功能集成开发、交互设计、协助客户完成基于AI动画技术的语音内容转化等科技附加服务，为客户提供更加多元化的服务。截至本问询回复签署日，公司已为包括Adobe公司、宜家公司、雅诗兰黛亚太有限公司、搜狗科技、浦发银行、中国移动等客户提供3D数字内容制作服务，并已取得良好的应用前景。

公司本次募集资金主要投向科技创新产业基地建设项目、数字内容创新技术平台建设项目及补充流动资金。上述项目有利于增强公司的业务承接能力，提升公司的创新研发能力和技术手段，增强公司的资金保障及综合实力。

截至本问询回复签署日，公司不存在影响持续经营的情形，具体如下：

1、近年来，我国陆续出台了《文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》等一系列产业政策鼓励数字内容制作行业快速发展。因此，公司所处行业不存在受国家政策限制或国际贸易条件影响而存在重大不利变化的风险。

2、数字内容制作行业具备广阔的发展前景，应用场景及实现方式丰富。根据市场调研公司 Newzoo 发布的《2020 年全球游戏市场报告》，2014 年-2020 年全球游戏行业市场规模年均复合增长率为 11.10%；2020 年全球游戏行业市场规模约为 1,593 亿美元，较 2019 年度增长 9.33%。根据艾瑞咨询《2019 年中国动画行业研究报告》，2018 年我国动漫行业总产值为 1,712 亿元，2014 年-2018 年我国动漫行业总产值年均复合增长率

为 14.39%。针对游戏行业，近期国家相关部门出台了相关监管政策和规范性文件，旨在进一步规范我国游戏行业的发展现状，从长远来看，有利于我国游戏行业的整体健康发展。因此，公司所处行业不存在出现周期性衰退、产能过剩、市场容量骤减、增长停滞等情况。

3、数字内容制作行业具备较高的准入门槛，在设计制作能力、人力资源素质及稳定性、项目组织管理、全流程质量控制等方面具备较高要求，公司所处行业不存在准入门槛低的情形。公司重视人才储备和技术储备，设计及制作能力受到国内外客户的广泛认可。公司在技术实力、人才团队、规模效应等方面具有优势。

4、公司的 3D 数字内容制作服务业务具有稳定成熟的客户群体，所处行业上下游供求关系未发生重大变化。不存在因行业上下游供求关系发生重大变化，导致原材料采购价格或产品售价出现重大不利变化的情况。

5、2018 年，公司受原创动画电影上映票房不佳及原创项目计提减值等因素的影响，出现较大金额的亏损。2019 年公司积极拓展 3D 数字内容制作业务在其它行业的应用，进一步扩大 3D 数字内容制作业务规模，并未再开展新的原创数字内容创制及投资业务。2019 年以来，发行人仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，开展形式为系列动画网络剧集和动画数字内容创制。在开展《故宫里的大怪兽》第一季动画网络剧集过程中，发行人通过引进投资方北京孩思乐商业有限公司，以及向联合出品方上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司预先出售互联网信息网络传播权等方式，避免该项目播映票房收入波动对发行人经营业绩影响的风险及降低收入无法覆盖制作成本对发行人经营业绩的不确定性。原创数字内容创制及投资业务对公司业绩的负面影响已经消除，公司经营业绩及财务指标持续改善。公司已通过业务调整消除了影响公司业绩的负面原因，2019-2020 年经营业绩出现明显好转趋势。

6、公司的主要客户包括华纳游戏、美国艺电公司、2K Sports、腾讯集团、网易、上海柠萌悦心影视传媒有限公司等国内外知名游戏、影视剧制作发行公司，具备较强的资本实力。公司不存在因重要客户本身发生重大不利变化，进而对公司业务的稳定性和持续性产生重大不利影响的情形。

7、公司始终重视 3D 数字图像及动画制作领域的技术研发，通过自主研发形成了

重光照数字扫描建模技术、Rig-X 绑定加速技术、组件化全身反向动力学工具等核心技术。公司不存在由于工艺过时、产品落后、技术更迭、研发失败等原因导致市场占有率持续下降、重要资产或主要生产线出现重大减值风险、主要业务停滞或萎缩等情况。

8、2018-2020 年度及 2021 年 1-6 月，公司实现营业收入分别为 35,082.03 万元、31,134.38 万元、33,089.75 万元和 19,254.27 万元，实现净利润分别为-28,634.20 万元、1,386.79 万元、6,144.52 万元和 2,800.59 万元。公司 2018 年度产生亏损主要系动画电影《妈妈咪鸭》上映票房不佳、投入成本较大所致及计提存货跌价等原因所致。2019 年起，公司经营业绩及财务指标持续改善。因此，公司不存在主要业务数据和财务指标恶化的情形。

9、公司的商标、专利、专有技术等重要资产或技术不存在重大纠纷或诉讼的情形。

10、公司不存在其他明显影响或丧失持续经营能力的情形。

综上所述，公司具备较好的持续经营能力。

12-9、补充说明境外收入的主要项目、客户及验收情况，相关项目及客户毛利率情况及其合理性。

报告期各期，公司 3D 数字内容制作服务业务境外收入的前五大项目情况如下：

序号	项目名称	客户名称	业务类型	销售收入 (万元)	占营业收入比例	毛利率	验收情况	毛利率异常原因
2021 年 1-6 月								
1	Tales of Arcadia	美国梦工厂	动画 3D 数字内容受托制作	986.60	5.12%	29.65%	已验收	正常
2	Larian_BaldursGate3_Mocap	The Dragon Commanders LTD	游戏 3D 数字内容受托制作	338.92	1.76%	68.40%	已验收	项目修改较少
3	WBMTL_Mercury_Art	华纳游戏	游戏 3D 数字内容受托制作	334.86	1.74%	47.91%	已验收	正常
4	WayForward_RWBY_ArtKey	Wayforward Technologies	游戏 3D 数字内容受托制作	274.53	1.43%	71.46%	已验收	客户预算充足，初中级制作人员即可满足客户要求
5	IronGalaxy_Cartoonny_Art	Iron Galaxy Studio LLC	游戏 3D 数字内容受托制作	264.59	1.37%	77.08%	已验收	客户预算充足，初中级制作人员即可满足客户要求
合 计				2,199.50	11.42%	49.32%	-	-
2020 年度								
1	Tales of Arcadia	美国梦工厂	动画 3D 数字内容受托制作	1,482.73	4.48%	38.02%	已验收	正常
2	Larian_BaldursGate3_Mocap	The Dragon Commanders LTD	游戏 3D 数字内容受托制作	809.24	2.45%	69.34%	已验收	项目修改较少
3	WBMTL_Mercury_Art	华纳游戏	游戏 3D 数字内容受托制作	795.71	2.40%	60.48%	已验收	正常
4	Ncsoft_BNS_Art	NCSOFT Corporation	游戏 3D 数字内容受托制作	608.86	1.84%	43.59%	已验收	正常
5	CapcomOsaka_Village_MocapKey	Capcom Co., Ltd	游戏 3D 数字内容受托制作	500.77	1.51%	58.48%	已验收	正常
合 计				4,197.31	12.68%	51.57%	-	-

序号	项目名称	客户名称	业务类型	销售收入 (万元)	占营业收入 比例	毛利率	验收情况	毛利率异常原因
2019 年度								
1	Ugly Dolls	UGLY INDUSTRIES, LLC	动画 3D 数字内容受托制作	1,930.71	6.20%	46.09%	已验收	正常
2	Ncsoft_BNS_Art	NCSoft Corporation	游戏 3D 数字内容受托制作	771.44	2.48%	48.64%	已验收	正常
3	Tales of Arcadia	美国梦工厂	动画 3D 数字内容受托制作	727.85	2.34%	70.52%	已验收	项目启动初期，客户预算较为充裕
4	WBMTL_Mercury_Art	华纳游戏	游戏 3D 数字内容受托制作	673.76	2.16%	56.73%	已验收	正常
5	WBAvalanche_Phoenix_Art	华纳游戏	游戏 3D 数字内容受托制作	479.89	1.54%	53.22%	已验收	正常
合 计				4,583.64	14.72%	52.71%	-	-
2018 年度								
1	WBNetherRealm_Seven11_Mocap	华纳游戏	游戏 3D 数字内容受托制作	616.33	1.76%	74.87%	已验收	项目修改较少
2	Rockstar_BOB_Mocap	Take-Two 互动娱乐	游戏 3D 数字内容受托制作	434.25	1.24%	53.36%	已验收	正常
3	BGS_Oxygen_Art	贝塞斯达游戏工作室	游戏 3D 数字内容受托制作	403.53	1.15%	48.94%	已验收	正常
4	WBAvalanche_Phoenix_Art	华纳游戏	游戏 3D 数字内容受托制作	382.46	1.09%	51.74%	已验收	正常
5	3Below: Tales of Arcadia	美国梦工厂	动画 3D 数字内容受托制作	368.69	1.05%	-15.68%	已验收	属于战略性项目，公司为争取后续业务机会，投入成本较高
合 计				2,205.25	6.29%	46.74%	-	-

综上，报告期内境外收入前五大项目整体毛利率相对稳定，但由于 3D 数字内容制作项目具备个性化特点，不同项目之间制作内容差异较大，因此不同项目间毛利率存在一定差异。其中，部分项目毛利率较低的主要原因系为争取业务机会的战略项目，部分项目毛利率较高的主要原因系客户预算充足、修改要求较少等。

报告期各期，公司 3D 数字内容制作服务业务前五大境外客户的销售情况如下：

序号	客户名称	销售金额 (万元)	占营业收入 比例	毛利率
2021 年 1-6 月				
1	美国梦工厂	986.60	5.12%	29.65%
2	美国艺电公司	971.50	5.05%	50.75%
3	NCSOFT Corporation	882.63	4.58%	31.64%
4	Take-Two 互动娱乐	503.78	2.62%	55.82%
5	索尼互动娱乐公司	464.56	2.41%	41.02%
合 计		3,809.05	19.78%	40.34%
2020 年度				
1	美国艺电公司	1,707.48	5.16%	58.09%
2	NCSOFT Corporation	1,690.71	5.11%	41.53%
3	美国梦工厂	1,560.83	4.72%	39.68%
4	华纳游戏	1,396.87	4.22%	60.18%
5	索尼互动娱乐公司	992.93	3.00%	47.06%
合 计		7,348.82	22.21%	49.28%
2019 年度				
1	UGLY INDUSTRIES, LLC	1,930.71	6.20%	46.09%
2	美国艺电公司	1,903.25	6.11%	55.84%
3	NCSOFT Corporation	1,664.96	5.35%	42.83%
4	华纳游戏	1,380.80	4.43%	56.73%
5	美国梦工厂	1,292.60	4.15%	28.19%
合 计		8,172.32	26.25%	46.66%
2018 年度				
1	美国艺电公司	1,685.46	4.80%	51.75%
2	华纳游戏	1,291.86	3.68%	64.75%

序号	客户名称	销售金额 (万元)	占营业收入 比例	毛利率
3	Take-Two 互动娱乐	784.96	2.24%	55.30%
4	腾讯集团	665.28	1.90%	65.75%
5	索尼互动娱乐公司	654.56	1.87%	31.41%
合 计		5,082.12	14.49%	54.82%

注：上表中同一控制下的销售客户已合并计算销售额。

报告期内，公司境外收入前五名客户均为行业内知名的游戏、动画公司，前五名客户毛利率整体呈下降趋势主要原因系动画 3D 内容受托制作业务客户美国梦工厂毛利率较低，且其销售收入规模逐年增加。除美国梦工厂及 UGLY INDUSTRIES, LLC 外，其余客户均为游戏 3D 内容受托制作业务客户，该等客户毛利率水平相对较高，但因具体实施项目不同而有所差异。公司同一类型下不同客户毛利率存在差异、同一客户在不同年度间毛利率有所变动，主要原因参见本问询函回复之“16-6、补充说明同一类型业务下不同客户毛利率情况及差异原因，同一客户不同年度内毛利率情况及变动原因，游戏 3D 和动画 3D 业务的差异，毛利率差异较大的原因”。

综上，公司境外收入的主要客户均为行业内知名的游戏、动画公司，主要项目、客户毛利率存在变动主要系 3D 数字内容制作项目个性化特点所致，符合行业特征，具备商业合理性。

12-10、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师对于境内外收入核查主要通过函证程序、访谈程序及其他核查程序等方法，具体情况如下：

1、函证程序

报告期内，申报会计师营业收入发函比例、回函比例等情况如下：

单位：万元

项 目		2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年
营业收入	①	19,254.27	33,089.75	31,134.38	35,082.03
发函金额	②	16,951.65	26,514.47	26,378.81	30,604.00
发函比例	②/①	88.04%	80.13%	84.73%	87.24%

项 目		2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年
回函可确认金额	③	14,920.68	23,055.41	23,772.44	29,365.38
回函可确认比例	③/②	88.02%	86.95%	90.12%	95.95%
回函可确认金额占营业收入比例	③/①	77.49%	69.68%	76.35%	83.70%

报告期内，申报会计师境外营业收入的发函比例、回函比例等情况如下：

单位：万元

项 目		2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年
境外营业收入	①	10,161.80	18,840.56	16,393.98	16,326.72
发函金额	②	8,519.62	13,820.62	13,254.82	13,567.05
发函比例	②/①	83.84%	73.36%	80.85%	83.10%
回函可确认金额	③	6,488.65	11,557.31	10,808.87	12,354.87
回函可确认比例	③/②	76.16%	83.62%	81.55%	91.07%
回函可确认金额占境外营业收入比例	③/①	63.85%	61.34%	65.93%	75.67%

报告期内，申报会计师境内营业收入的发函比例、回函比例等情况如下：

单位：万元

项 目		2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年
境内营业收入	①	9,092.48	14,249.19	14,740.40	18,755.31
发函金额	②	8,432.03	12,693.86	13,123.99	17,036.95
发函比例	②/①	92.74%	89.08%	89.03%	90.84%
回函可确认金额	③	8,432.03	11,498.10	12,963.57	17,010.51
回函可确认比例	③/②	100%	90.58%	98.78%	99.84%
回函可确认金额占境内营业收入比例	③/①	92.74%	80.69%	87.95%	90.70%

针对收入回函不符或未回函的情况，申报会计师执行了替代程序，包括检查客户销售合同、验收确认凭证、银行收款凭证，发票等支持性文件，核对原始凭证和相关会计记账凭证。通过对发行人报告期内营业收入执行函证及替代程序，发行人营业收入真实、准确。

2、访谈程序

报告期内，申报会计师对主要境内外客户进行了访谈，包括实地及视频访谈，具体情况如下：

单位：万元

项 目		2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年
营业收入	①	19,254.27	33,089.75	31,134.38	35,082.03
访谈客户对应的营业收入	②	8,769.77	15,377.25	16,014.92	19,550.43
其中：实地访谈	③	6,892.59	11,426.62	12,499.33	17,197.47
视频访谈	④	1,877.18	3,950.63	3,515.59	2,352.96
访谈客户对应的营业收入 占营业收入比例	②/①	45.55%	46.47%	51.44%	55.73%

注：访谈客户对应的营业收入包括被访谈客户及其和发行人发生交易的关联方的收入。

3、其他核查程序

除函证程序、访谈程序外，申报会计师还履行了如下的核查程序：（1）了解和评价管理层与收入确认相关的关键内部控制的设计和运行有效性；（2）按照业务类型对销售收入和毛利率进行分析，并将相关财务指标与同行业上市公司进行比较，以核查公司销售收入和毛利率的合理性；（3）比较发行人报告期主要客户的销售金额、变动趋势及信用期等的变化，分析其变动原因；（4）对报告期内销售收入交易选取样本，核对发票、销售合同、结算单及回款记录，评价相关收入确认是否符合公司收入确认的会计政策，收入确认时点是否符合企业会计准则的要求；（5）就资产负债表日前后记录的收入交易，选取样本，通过截止性测试的方式复核公司是否存在收入跨期的情形，评价收入是否被记录于恰当的会计期间；（6）选取样本执行应收账款函证程序；（7）查阅了公司境内、境外收入明细表，了解客户的结构；（8）对于境内、境外客户收入进行了穿行测试，包括销售合同或订单、确认邮件、回款信息等；（9）翻阅了部分境内、境外客户合同，了解了部分合同条款，并比对是否存在和其他客户或行业惯例明显不符的条款；（10）实地前往工作室查看了具体制作的流程，同时和业务负责人访谈，了解具体制作过程的环节；（11）查阅了境内、境外主要上市公司客户的年报，了解其实际经营情况、经营业绩，比对公司和其每年的交易金额规模，判断是否具有业务逻辑性。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

(1) 2018-2020 年，发行人 3D 数字内容制作服务销售收入持续增长，主要由于游戏 3D 内容受托制作业务实现的收入持续增长所致；报告期内原创数字内容创制及投资业务收入变动主要系发行人对该业务进行战略调整，自 2019 年起不再开展除《故宫里的大怪兽》项目以外的原创数字内容创制及投资业务；动画 3D 内容受托制作逐年下降主要和各年确认收入的项目规模有关。

(2) 发行人人均产出低于同行业可比公司，主要系业务结构存在差异所致。

(3) 报告期内《妈妈咪鸭》项目、《故宫里的大怪兽》项目收入成本核算及分摊符合《企业会计准则》规定；《故宫里的大怪兽》项目导致大额亏损的可能性较低；

(4) 2018 年底发行人已进行战略转型，2019 年起不再新增原创数字内容创制及投资业务，且发行人控股股东及实际控制人赵锐已承诺就《故宫里的大怪兽》可能给原力数字带来的利益受损进行现金补偿，因此对于发行人未来可按照既定战略发展原创数字内容创制业务的保障措施具有有效性。

(5) 2018 年第一季度、2019 年第四季度、2020 年第三季度主营业务收入占比显著低于其他各期对应季度收入占比的原因主要为大型动画 3D 内容受托制作项目、《妈妈咪鸭》项目等一次性确认收入所致，具有合理性；

(6) 报告期内，发行人主要通过商务洽谈的方式获取业务合同，不存在应履行公开招投标程序而未履行的情形。

(7) 由于发行人服务内容具有个性化和定制化的非标准化特点，报告期内存在修改合同报价或结算金额和合同不一致的情形，但整体占比较低，对发行人收入影响较小。

(8) 发行人下游游戏及动画等领域市场规模较大且具备较高的发展增速；发行人通过多年深耕具备了一定的竞争优势，主要客户包括腾讯、网易、美国艺电公司等行业内知名客户，与主要客户建立了较为稳定的合作关系；发行人未来发展战略较为稳健，专注于数字内容制作业务。发行人具备较好的持续经营能力。

(9) 发行人境外收入的主要项目验收情况符合收入确认原则；相关项目及客户毛利率存在差异情况具有合理性。

13. 关于客户

申报材料显示：

（1）报告期内，公司向前五大客户销售金额占当期营业收入的比例分别为 56.12%、40.98%和 34.18%。其中，腾讯集团为报告期内公司的关联方，乐视影业（北京）有限公司为公司 2017 年持股 5%以上的股东。

（2）报告期内，公司存在部分客户与供应商重叠情形，涉及的销售收入 10,181.10 万元、471.18 万元和 688.29 万元，2018 年金额较大主要系为乐视影业（北京）有限公司提供《爵迹 2》3D 数字内容制作服务实现营业收入 10,166.08 万元所致；涉及的采购金额分别为 445.02 万元、81.75 万元和 1.40 万元，占比整体较低。

（3）发行人前五大客户中主要是游戏 3D 类客户，基本无动画 3D 类客户。

请发行人：

（1）补充说明公司的获客方式，报告期内的客户类型、数量、销售金额及占比、新增客户情况及其贡献的营业收入，公司的客户开拓计划及效果；

（2）补充说明公司现有客户采购 3D 数字内容制作服务的基本情况，发行人与现有客户签署的合作协议形式及主要内容，发行人所处的地位、竞争优势、面临的主要竞争对手，相关合作是否稳定、是否存在被替代的可能，如认为稳定或不会被替代，请披露相关依据；

（3）分别补充说明报告期内 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务前五大客户销售情况及变动原因，动画 3D 类客户规模较小的原因；

（4）补充说明报告期内公司向前五大客户销售金额占比呈现较快下降趋势的原因及合理性，是否表明公司的竞争力有所下降；

（5）补充说明报告期内客户与供应商重叠情形下销售和采购内容、同一单位购销对应项目是否一致、定价的公允性、与行业惯例的匹配性；

（6）列表说明主要客户的基本情况，包括但不限于所在地、成立时间、主营业务，与发行人的合作背景、合作历史、是否存在关联关系、发行人对其销售或服务内容、收入金额及占比等。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，说明就发行人与客户之间关联关系的核查情况、关联关系是否已完整披露。

回复：

13-1、补充说明公司的获客方式，报告期内的客户类型、数量、销售金额及占比、新增客户情况及其贡献的营业收入，公司的客户开拓计划及效果

13-1-1、公司的获客方式

公司的获客方式主要包括：

（1）客户主动上门洽谈：公司历史上参与制作《爵迹》系列、《Tales of Arcadia》系列、《捉妖记 2》等知名动画影视作品，参与制作《FIFA》系列、《NBA2K》系列、《Baldur's Gate 3》等游戏作品，在行业内形成了突出的口碑，部分客户基于自身需求主动上门与公司进行业务洽谈，从而达成业务订单。

（2）行业内企业推荐介绍：公司经过多年深耕，在行业内积累了众多客户资源，包括美国梦工厂、美国艺电公司、腾讯集团、网易等业内知名企业，同时与腾讯视频、哔哩哔哩等网络视频平台也有较为深入的业务合作，上述企业在行业内的推荐也是公司获取客户的重要渠道之一。

（3）公司主动联系客户：公司在获知客户需求的情况下，会主动联系客户争取相关订单；通常情况下，游戏 3D 内容受托制作业务通过完成客户的测试项目，进入客户的合格供应商库，进而取得后续项目订单；动画 3D 内容受托制作及其他行业应用业务通过向客户提交初步制作方案取得具体的项目订单。

（4）参与招投标：公司通过投标取得订单的情况较少，具体情况参见本问询函回复之“3-1-1、分业务类别补充说明报告期内各业务承接模式下订单的收入金额、合同数量，项目获取方式是否符合法律法规和相关客户的采购政策”。

13-1-2、报告期内的客户类型、数量、销售金额及占比

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务业务客户类型、数量、销售金额及占比情况如下：

年度	客户类型	客户数量（家）	销售情况	
			销售收入（万元）	占比
2021 年 1-6 月	动画行业客户	7	2,361.92	12.74%
	游戏行业客户	145	13,575.90	73.24%
	其他行业客户	21	2,598.83	14.02%
	合 计	173	18,536.65	100.00%
2020 年	动画行业客户	14	5,806.47	17.86%
	游戏行业客户	192	22,543.35	69.36%
	其他行业客户	27	4,152.69	12.78%
	合 计	233	32,502.51	100.00%
2019 年	动画行业客户	14	10,559.14	34.64%
	游戏行业客户	203	18,186.78	59.66%
	其他行业客户	17	1,738.88	5.70%
	合 计	234	30,484.81	100.00%
2018 年	动画行业客户	10	12,221.26	43.68%
	游戏行业客户	171	15,512.06	55.44%
	其他行业客户	7	245.34	0.88%
	合 计	188	27,978.66	100.00%

报告期内，公司对游戏行业客户、其他行业客户的销售收入及占比均呈整体上升趋势，对动画行业客户的销售收入逐年下降。报告期内，公司动画行业客户贡献收入规模较小主要原因如下：

1、我国动画产业发展时间较短，尽管近年来国家不断推出动画行业的支持政策，但是行业内企业数量特别是大中型、成规模的动画影视企业数量有限，动画行业整体发展水平有待进一步提升；

2、公司动画行业客户主要为动画影视公司，公司为其提供的动画 3D 受托制作项目主要为大型动画电影及动画剧集的制作，该类项目制作难度较大、制作周期较长。2018 年、2019 年，动画行业客户收入贡献相对较大，主要由于《爵迹 2》《全职高手》等大型动画电影或动画剧集项目确认收入所致。公司目前承接的《遮天》《凡人修仙传（年番）》等大型项目尚在制作中，未来制作完成确认收入后将提升动画行业客户的收入贡献规模。

13-1-3、新增客户情况及其贡献的营业收入

报告期内，公司新增客户数量及其贡献的营业收入情况如下：

项 目	序 号	2021年1-6月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
当期客户数量（个）	①	174	234	237	214
当期营业收入（万元）	②	19,254.27	33,089.75	31,134.38	35,082.03
当期新增客户数量（个）	③	53	98	127	-
当期新增客户对应销售收入（万元）	④	2,185.66	9,744.43	11,657.92	-
新增客户数量占比	⑤=③/①	30.46%	41.88%	53.59%	-
新增客户销售收入占比	⑥=④/②	11.35%	29.45%	37.44%	-

注：新增客户为上年度公司未对其产生销售收入的客户。

2019-2020 年及 2021 年 1-6 月，公司新增客户数量为 127 个、98 个和 53 个，新增客户对应的销售收入分别为 11,657.92 万元、9,744.43 万元和 2,185.66 万元，占当期营业收入的比例分别为 37.44%、29.45%和 11.35%。公司各期前五大新增客户的销售情况如下：

单位：万元

年份	排名	客户名称	销售金额	所属业务及项目名称	占新增客户收入的比例
2021 年 1-6 月	1	北京天马时空网络技术有限公司	365.57	动画 3D 内容受托制作-《全民奇迹 CG 片》	16.73%
	2	吉林省凝羽动画有限公司	313.68	动画 3D 内容受托制作-《茶啊二中》	14.35%
	3	肇庆万达度假区置业有限公司	313.02	动画 3D 内容受托制作-《肇庆万达度假区 CG 宣传片》	14.32%
	4	天津群溢科技有限公司	226.42	动画 3D 内容受托制作-《龙之国》	10.36%
	5	YUKE'S Co., Ltd.	154.89	游戏 3D 内容受托制作-YUKES_AEW_Art	7.09%
	合计		1,373.57	-	62.84%
2020 年	1	金色世纪文化传媒无锡有限公司	2,451.89	动画 3D 内容受托制作-《凡人修仙传》	25.16%
	2	成都融创文旅城投资有限公司	2,245.28	动画 3D 内容受托制作-《天路历险》	23.04%
	3	新湃传媒集团有限公司	1,165.09	动画 3D 内容受托制作-《你微笑时很美》	11.96%
	4	Iron Galaxy Studio LLC	544.72	游戏 3D 内容受托制作-IronGalaxyStudios_SHIP1_Art、IronGalaxy_UpRezProject_Art	5.59%
	5	Tencent Mobile International Limited	254.50	游戏 3D 内容受托制作-QQTMIL_PUBGM_ConceptKey、QQMarketing_PUBG_RigKey 等	2.61%

年份	排名	客户名称	销售金额	所属业务及项目名称	占新增客户收入的比例
	合计		6,661.49	-	68.36%
2019 年	1	上海柠萌悦心影视传媒有限公司	4,433.96	动画 3D 内容受托制作-《全职高手》	38.03%
	2	UGLY INDUSTRIES, LLC	1,930.71	动画 3D 内容受托制作-《Ugly Dolls》	16.56%
	3	华强方特（深圳）动漫有限公司	688.24	动画 3D 内容受托制作-《俑之城》第 1 场、第 9 场	5.90%
	4	北京深海十月传媒有限公司	340.47	动画 3D 内容受托制作-《深海》	2.92%
	5	上海浦东发展银行股份有限公司	283.02	其他行业应用-浦发 3D 数字人	2.43%
	合计		7,676.40	-	65.85%

2019-2020 年及 2021 年 1-6 月，公司主要的新增客户多数为动画 3D 内容受托制作业务客户，主要系动画、影视类项目通常一次性确认收入，具备商业合理性。

13-1-4、公司的客户开拓计划及效果

公司经过多年的发展，已拥有了一批长期稳定合作的国内外优质客户，为公司积累了良好的口碑和品牌知名度，也为公司在相关领域或行业客户开拓打下了良好的基础。公司在线上线下推广、客户拜访、公开网站获取客户需求信息、招投标等传统客户拓展方式基础上，努力丰富客户拓展手段。

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务、其他行业应用业务销售收入均呈现逐年增长趋势，动画 3D 内容受托制作业务销售收入虽然受个别大型项目影响存在波动，但公司已经签订《凡人修仙传（年番）》《遮天》等大型项目制作合同，相关项目正处于制作过程中，业务收入将在项目完成验收后确认。

综上，报告期内，公司的客户开拓计划已经取得较好的效果。

13-2、补充说明公司现有客户采购 3D 数字内容制作服务的基本情况，发行人与现有客户签署的合作协议形式及主要内容，发行人所处的地位、竞争优势、面临的主要竞争对手，相关合作是否稳定、是否存在被替代的可能，如认为稳定或不会被替代，请披露相关依据

13-2-1、补充说明公司现有客户采购 3D 数字内容制作服务的基本情况

报告期内，公司现有客户采购 3D 数字内容制作服务的基本情况如下：

业务类型	主要客户	采购 3D 数字内容制作服务的内容	主要示例
游戏 3D 内容 受托制作	腾讯集团、网易、 Take-Two 互动娱乐等	针对游戏行业客户，向客户交付游戏内人物、物品、环境等三维图像或美术作品，客户可用于游戏作品的制作过程中。	 
动画 3D 内容 受托制作	美国梦工厂、上海柠 萌悦心影视传媒有限 公司、金色世纪文化 传媒无锡有限公司等	针对游戏、动画等行业客户，向客户交付连续的动画短片、电影或剧集，客户可以独立使用该等动画或嵌入游戏、动画作品中。	 
其他行业应用	浦发银行、Adobe Inc、 中国移动等	针对其他应用领域的客户，向客户交付 3D 数字人像及其他三维图形图像文件。	 

13-2-2、发行人与现有 3D 数字内容制作服务客户签署的合作协议形式及主要内容

报告期内，公司与现有客户签署的合作协议主要分为以下几类：

合作协议形式	业务类型	主要客户	合作协议主要内容
框架协议+具体订单	以游戏3D内容受托制作项目、其他行业应用项目为主	腾讯集团、网易、Take-Two 互动娱乐等	一、框架协议主要内容： 1、约定订单的发送形式，明确订单的法律效力； 2、约定验收形式及验收时限要求； 3、约定各类服务的人天单价上下限、支付合同款项的具体方式； 4、约定双方权利义务：制作质量的认可方式、修改意见的提出形式、档期延迟的处理方式等； 5、著作权归属、违约条款、保密、不可抗力等其他条款。 二、具体订单的主要内容： 1、约定具体文件需求：如图像内容、尺寸、精度等； 2、约定文件的应交付日期； 3、约定文件的具体价格。
根据具体项目签订合同	以动画3D内容受托制作项目为主	乐视影业（北京）有限公司、上海柠萌悦心影视传媒有限公司、金色世纪文化传媒有限公司等	1、约定制作内容：如总镜头数、时间长度、分辨率、文件格式、存储介质等； 2、约定合同总金额，及项目制作各环节的完成时间表； 3、约定合同款项的付款次数及节点； 4、约定双方权利义务：制作质量的认可方式、修改意见的提出形式、档期延迟的处理方式等； 5、著作权归属、违约条款、保密、不可抗力等其他条款。
人员定量合同	以游戏3D内容受托制作项目为主	华纳游戏、美国艺电公司、NCSOFT Corporation 等	1、约定项目组各类级别、各类环节的员工数量，以及各类级别、各类环节员工的人天单价； 2、约定文件的验收方式及修改意见反馈形式； 3、约定费用的支付时间，方式等。 4、约定双方权利义务：制作质量的认可方式、修改意见的提出形式、档期延迟的处理方式等； 5、著作权归属、违约条款、保密、不可抗力等其他条款。

13-2-3、发行人所处的地位、竞争优势、面临的主要竞争对手

（一）发行人所处的地位

公司深耕 3D 数字内容制作行业多年，在长期业务开展和技术研发过程中建立了一套高效的 3D 数字内容制作和管理体系，并已具备从初期完全介入并持续跟进执行的全流程制作能力。同时，公司通过在人才引进、项目培训等方面的多年投入，形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队和项目经验丰富的设

计及制作团队。

公司目前已经发展成为拥有 1,800 余名员工的 3D 数字内容制作服务公司，在业务可持续性、及全流程服务能力以及数字信息技术应用等方面具有规模优势。同时，公司凭借高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力提升了“原力”及“Original Force”品牌的市场知名度和影响力，吸引和积累了一大批优质、稳定和可靠的客户资源。

截至本回复签署日，公司为全球范围内数百家客户提供 3D 数字图像、动画等数字内容制作服务。公司在游戏 3D 内容受托制作服务领域客户包括腾讯集团、网易、美国艺电公司、2K Sports、微软游戏工作室、索尼互动娱乐公司、贝塞斯达游戏工作室、华纳兄弟娱乐等公司；在动画 3D 内容受托制作领域客户包括美国梦工厂、上海柠萌悦心影视传媒有限公司、金色世纪文化传媒无锡有限公司、安乐（北京）电影发行有限公司等公司；在其他行业应用领域客户包括 Adobe 公司、宜家公司、雅诗兰黛亚太有限公司、中国移动、搜狗科技、浦发银行等公司。其中，腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、2K Sports、华纳兄弟娱乐等企业已成为公司主要客户，与公司达成稳定的业务合作关系，公司 3D 数字内容制作服务业务的制作质量、交付能力和项目管理能力得到了国内、外大型企业的认可。

近年来，公司及公司参与制作的作品多次获得由客户以及专业评审机构颁发的各类荣誉。其中，由国际动画协会从 1972 年开始举办主办的安妮奖（Annie Awards）评选为动画领域的最高荣誉之一，在 2021 年第 48 届安妮奖最佳视觉效果奖（Best FX for TV/Media）评选中，公司作为《Wizards: Tales of Arcadia》的视觉效果制作公司，与梦工厂动画公司（DreamWorks Animation）及西基电脑动画股份有限公司、皮克斯动画工作室（Pixar Animation Studios）、公鸡牙齿动画工作室（Rooster Teeth Productions）等视觉效果制作公司作品一并提名。

同时，公司参与制作的《3 Below :Tales of Arcadia》荣获 2020 年第 47 届安妮奖最佳视觉效果奖（Best FX for TV/Media）和最佳儿童动画电视节目奖（Best TV/Media - Children）提名；公司参与制作的《巨怪猎人》（Trollhunters）于 2018 年荣获 Kidscreen 最佳动画影片奖（Best Animation）。此外，近年来公司多次获得腾讯集团、搜狐畅游等客户颁发的优秀供应商称号，并于 2018 年由江苏省科

学技术厅评选为“技术先进型服务企业”，公司 3D 数字内容制作能力受到国内客户及国际专业评审机构的肯定。2021 年 8 月，公司被工信部评为“专精特新”小巨人企业。

近年来，公司参与制作的游戏及动画领域作品所获得的主要荣誉如下：

序号	参与制作的作品	奖项	年份
1	Wizards: Tales of Arcadia(中文译名：巫师：世外桃源的传说)	第 48 届安妮奖最佳视觉效果奖提名	2021 年
2	3 Below :Tales of Arcadia(中文译名：天外三侠：世外桃源的传说)	第 47 届安妮奖最佳视觉效果奖提名、最佳儿童动画电视节目奖	2020 年
3	全职高手	第四届金骨朵网络影视盛典-年度精品剧集	2019 年
		2019 年中国电视剧制作产业协会-年度优秀表彰剧目	2019 年
4	Trollhunters（中文译名：巨怪猎人）	Kidscreen 最佳动画影片奖	2018 年
5	妈妈咪鸭	“金龙奖”最佳动画电影长片奖	2018 年
		教育部办公厅、国家电影局发布的《第 38 批向全国中小学生推荐优秀影片片目》唯一动画电影	2018 年
6	王者荣耀	中国科幻银河奖-最佳科幻游戏奖	2018 年
7	Battlefield V（中文译名：战地 5）	Digital Foundry 年度最佳画质奖	2018 年
		PlayStation 最佳游戏画面	2018 年
8	Devil May Cry（中文译名：鬼泣）	日本游戏大赏 TGS 未来奖	2018 年
9	Uncharted（中文译名：神秘海域）	SXSW 杰出视觉效果	2017 年
10	阴阳师	IMGA 最佳视觉奖	2016 年

（二）竞争优势

1、品牌优势

经过多年的努力，公司已发展成为国内数字内容制作领域的领先企业。公司高品质、可信赖的 3D 数字内容制作水平得到了客户的高度认可，曾多次被腾讯集团、网易、搜狐畅游等国内客户评选为优秀服务商，在行业内树立了良好的品牌美誉度和专业的品牌形象。

此外，公司参与制作的 3D 数字内容作品曾多次获得包括中国、美国、日本在内的专业评审机构颁发的各类荣誉。其中，素有“动画界奥斯卡”之称的安妮奖（Annie Awards）作为动画领域的最高荣誉之一的奖项，公司参与制作的《天

外三侠:世外桃源的传说》(3 Below:Tales of Arcadia)和《巫师:世外桃源的传说》(Wizards: Tales of Arcadia)分别于2020年和2021年荣获第47届和第48届安妮奖最佳视觉效果奖(Best FX for TV/Media)提名;此外,公司参与制作的《巨怪猎人》(Trollhunters)于2018年荣获 Kidscreen 最佳动画影片奖(Best Animation),公司3D数字内容制作能力受到国际专业评审机构的肯定,提升了“原力”及“Original Force”品牌的知名度和影响力。

品牌知名度和影响力作为行业内优秀公司的核心资产之一,是客户选择供应商的重要依据。公司的品牌优势有助于拓展长期战略合作客户、提高订单获取能力和议价能力,从而提高了公司的盈利水平。

2、客户资源优势

经过多年来国内及国际市场开拓,公司凭借高品质、高效率的3D数字内容制作能力,为全球范围内数百家客户提供3D数字图像、动画等数字内容制作服务,并已与包括腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、2K Sports、华纳兄弟娱乐等多家客户建立了长期稳定的合作伙伴关系。

公司基于与行业内知名客户建立长期、稳定合作关系,可在合作过程中更加及时了解客户需求,降低关系维护成本并提高合作效率。报告期内,公司参与了美国梦工厂《天外三侠:世外桃源的传说》(3 Below :Tales of Arcadia)、《魔法大师:世外桃源的传说》(Wizards: Tales of Arcadia)系列动画3D内容制作;以及参与了美国艺电公司《FIFA19》《FIFA20》《FIFA21》系列和2K Sports《NBA2K19》《NBA2K20》《NBA2K21》系列游戏3D内容制作。通过为客户系列动画及系列游戏产品提供3D数字内容制作服务,公司可进一步提升客户粘性,巩固优质客户资源优势。

除上述客户外,公司在游戏3D内容受托制作服务领域客户包括微软游戏工作室、索尼互动娱乐公司、贝塞斯达游戏工作室等公司;在动画3D内容受托制作领域客户包括上海柠萌悦心影视传媒有限公司、金色世纪文化传媒无锡有限公司、安乐(北京)电影发行有限公司等公司;在其他行业应用领域客户包括Adobe公司、宜家公司、雅诗兰黛亚太有限公司、中国移动、搜狗科技、浦发银行等公司。

长期稳定合同的优质客户资源表明公司交付能力和项目管理能力得到了国内、外大型企业的认可，有利于公司今后继续拓展行业优质客户订单，为公司长期可持续发展奠定基础。

3、3D 数字内容制作优势

公司拥有《凡人修仙传》《全职高手》等作品的 3D 数字图像及动画的全流程制作项目经验，同时参与《驯龙记》（How to Train Your Dragon）、《巨怪猎人》（Trollhunters）、《天外三侠：世外桃源的传说》（3 Below :Tales of Arcadia）、《魔法大师：世外桃源的传说》（Wizards: Tales of Arcadia）、《捉妖记 2》《FIFA》系列、《NBA2K》系列、《浦发银行虚拟 AI 数字人》《新华社超写实 3D 主播制作》等项目 3D 数字图像及动画制作环节。

经过多年的项目经验积累和数字信息技术研发，公司已具备具有核心竞争力的 3D 数字内容制作专业技术；并在长期的项目实践中形成了完备的分工体系，具备较为成熟的工业化数字内容制作流程，拥有高效、稳定的交付能力，可快速响应客户需求，并提供高品质的 3D 数字内容制作成果。

同时，公司已具备 3D 数字内容制作项目从初期完全介入并持续跟进执行的全流程制作能力，可为客户提供前期设计、3D 数字内容制作及后期项目制作服务的全流程解决方案。项目制作人员可更加深刻的理解项目背景、客户需求和期望效果，并根据客户需求变化及项目实际情况更加及时、灵活的对设计方案进行二次设计与开发，保障 3D 数字内容制作项目的最终呈现效果。

公司通过利用自身数字内容制作技术优势，一方面能够更高效的完成 3D 数字图像及动画制作服务，提高公司数字内容制作效率及数字内容作品质量；同时也可以为客户提供多元化、全流程的服务，增强客户粘性，进一步增强了公司的核心竞争力。

4、人才优势

相对于传统行业，数字内容制作产业是数字信息技术和视觉表现能力的数字化结合，具有知识聚集性特征，数字内容制作人才是公司为客户提供高质量 3D 数字图像、动画等数字作品的重要要素之一。公司在多年的经营发展中，通过在人才引进、项目培训等方面的持续投入，形成了稳定、专业且具有丰富行业经验

的管理团队和拥有大量项目经验的设计及制作团队。公司董事长兼总经理赵锐先生有着超过 20 年的数字图像及动画制作行业经验，同时公司拥有众多国内数字图像及动画制作经验丰富的复合型人才，且公司中层及以上管理人员、核心技术人员和业务骨干人员在报告期内保持稳定，制作的 3D 数字图像及动画效果具有较高水准并受到客户及市场的认可。

截至本回复签署日，公司已经发展成为拥有 1,800 余名员工的 3D 数字内容制作服务公司，具备多业务线的覆盖和新领域业务的设计及制作能力。人才规模优势使公司具备同时承接更多 3D 数字内容项目制作和承做大型复杂 3D 数字内容项目的能力，对潜在竞争者形成了一定的壁垒。

5、技术优势

公司作为数字内容制作行业的高新技术企业，始终注重 3D 数字图像及动画制作技术的研发和各制作环节中的运用。公司的技术研发以满足客户需求和自身业务发展为目的，以数字图像技术为基础，通过自主研发及二次开发的方式，形成了主要涵盖 3D 数字模型构建、3D 面部表情动画制作、3D 数字模型绑定、3D 数字动画效果制作等数字图像及动画制作专业技术，以及 3D 数字内容制作管理、3D 动作捕捉制作、3D 数字模型动力学解算动画制作、3D 动画制作并行编辑和交互管理等数字图像及动画制作流程技术。

通过将上述研发技术应用于 3D 数字图像及动画制作环节，公司可实现特定对象各种光照条件下微米级别的表面信息采集；数字模型的面部表情动画和骨骼动画可在不同 3D 数字模型间的实时迁移和效果展现；在虚拟拍摄环节表演捕捉系统获取的数据可实时输出动画效果画面；提高绑定文件在不同平台间的兼容性 & 效果展示效率；提升多人协作过程中数据集成的衔接效率以及提升数据管理和传递的便捷性等功能，以更高的效率呈现更加精细化、高品质的数字内容视觉效果。

截至本问询函回复签署日，公司拥有 23 项专利及 116 项计算机软件著作权，并于 2018 年度被南京市科技局评选为“技术先进型服务企业”。数字信息技术优势有助于提升公司 3D 数字内容制作服务水平和经营效率。

（三）面临的主要竞争对手

数字内容制作行业具有广泛的市场应用，行业内企业基于不同的市场应用领域，在经营模式、业务流程及盈利模式等方面存在差异。

在数字内容制作国际市场中，行业内主要企业包括华特迪士尼（The Walt Disney Company）、东映动画（TOEI Animation Co., Ltd.）、Keywords Studios PLC、维塔数码（Weta Digital Ltd.）、维塔士（Virtuos Digital Ltd.）；在国内市场中，行业内主要企业包括丝路视觉、凡拓数创和西基电脑动画股份有限公司（以下简称“西基动画”）。受行业整体发展水平等因素影响，公司与华特迪士尼（The Walt Disney Company）、东映动画（TOEI Animation Co., Ltd.）等企业在市场地位、业务规模和技术实力等方面存在一定差距；公司与同行业可比公司丝路视觉、凡拓数创存在一定的竞争关系，由于发行人与其业务模式、产品或服务下游应用领域存在一定的差异，丝路视觉和凡拓数创并非发行人的主要竞争对手。

基于发行人的业务模式、下游应用领域、客户群体等实际经营情况，在游戏 3D 内容制作领域，公司的主要竞争对手为 Keywords Studios PLC 和维塔士；在动画 3D 内容制作领域，公司的主要竞争对手为西基动画。

13-2-4、相关合作是否稳定、是否存在被替代的可能，如认为稳定或不会被替代，请披露相关依据

（一）公司与现有客户合作稳定

品牌知名度和影响力作为衡量数字内容制作行业内优秀公司的重要指标之一，是客户选择供应商的重要依据。目前，公司已发展成为国内数字内容制作领域的领先企业。公司高品质、可信赖的 3D 数字内容制作水平得到了客户的高度认可，曾多次被腾讯集团、网易等客户评选为优秀服务商，在行业内树立了良好的品牌美誉度和专业的品牌形象。

报告期内，公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、NCSOFT Corporation 等游戏、动画行业知名客户合作较为稳定。其中，公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司自 2011 年或 2012 年开始建立业务合作关系，报告期内相关公司均为公司的客户，公司与其存在多个项目的持续合作。前述客户具有充足的游戏、动画产品储备及 3D 数字内容制作服务需求，对于供应商的选择标准较为严格，供应商准入门槛相对较高，公司进入前述客户供应商体系后，

通常情况下，客户也不会轻易选择更换相关供应商。

公司基于与行业内知名客户建立长期、稳定合作关系，可在合作过程中更加及时了解客户需求，降低关系维护成本并提高合作效率。报告期内，公司参与了美国梦工厂《天外三侠：世外桃源的传说》（3 Below :Tales of Arcadia）、《魔法大师：世外桃源的传说》（Wizards: Tales of Arcadia）系列动画 3D 内容制作；以及参与了美国艺电公司《FIFA19》《FIFA20》《FIFA21》系列和 2K Sports《NBA2K19》《NBA2K20》《NBA2K21》系列游戏 3D 内容制作。通过为客户系列动画及系列游戏产品提供 3D 数字内容制作服务，公司可进一步提升客户粘性，巩固优质客户资源优势。

对于部分动画领域客户，如金色世纪文化传媒无锡有限公司、成都融创文旅城投资有限公司、上海柠萌悦心影视传媒有限公司和 UGLY INDUSTRIES, LLC 等，公司主要为其提供独立动画剧集或动画电影项目的 3D 数字内容制作服务。由于上述客户的项目系个性化的制作项目，待前述项目执行完毕后，相关客户的后续项目档期和具体制作需求会结合其自身发展战略、市场情况等进行调整，报告内相关客户并非与发行人一直存在业务合作关系。总体上，公司与主要客户的合作关系较为稳定。

同时，报告期内，公司与现有客户建立了较为稳定的合作关系，2019-2020 年及 2021 年 1-6 月，公司新增客户数量为 127 个、98 个和 53 个，新增客户对应的销售收入分别为 11,657.92 万元、9,744.43 万元和 2,185.66 万元，占当期营业收入的比例分别为 37.44%、29.45%和 11.35%。具体情况参见本问询函回复之“13-1-3、新增客户情况及其贡献的营业收入”。

（二）公司被竞争对手替代的可能性较低

数字内容制作行业具有广泛的市场应用，行业内企业基于不同的市场应用领域，在经营模式、业务流程及盈利模式等方面存在差异。

在数字内容制作国际市场中，行业内主要企业包括华特迪士尼（The Walt Disney Company）、东映动画（TOEI Animation Co., Ltd.）、Keywords Studios PLC、维塔数码（Weta Digital Ltd.）、维塔士（Virtuos Digital Ltd.）；在国内市场中，行业内主要企业包括丝路视觉、凡拓数创和西基电脑动画股份有限公司（以下简称

“西基动画”)。受行业整体发展水平等因素影响,公司与华特迪士尼(The Walt Disney Company)、东映动画(TOEI Animation Co., Ltd.)等企业在市场地位、业务规模和技术实力等方面存在一定差距;公司与同行业可比公司丝路视觉、凡拓数创存在一定的竞争关系,由于发行人与其业务模式、产品或服务下游应用领域存在一定的差异,丝路视觉和凡拓数创并非发行人的主要竞争对手。

基于发行人的业务模式、下游应用领域、客户群体等实际经营情况,在游戏 3D 内容制作领域,公司的主要竞争对手为 Keywords Studios PLC 和维塔士;在动画 3D 内容制作领域,公司的主要竞争对手为西基动画。竞争对手与发行人之间不存在较强替代性,具体原因如下:

(一) 公司具备较强的竞争优势

公司的主要竞争优势包括品牌优势、客户资源优势、3D 数字内容制作优势、人才优势、技术优势,具体参见“12-8、结合下游市场容量、公司相对于其他竞争对手的主要优势、主要客户合作稳定性、公司未来发展战略等,补充说明报告期内公司收入变动不大情况下净利润大幅增长的原因及合理性,公司是否具有持续经营能力”。

报告期各期,公司 3D 数字内容制作服务业务分别实现收入 27,978.66 万元、30,484.81 万元、32,502.51 万元和 18,536.65 万元,并在各类主营业务方面均表现出较强的市场竞争力。在游戏 3D 内容受托制作方面,公司成功进入腾讯集团、网易、美国艺电公司、华纳游戏等国际知名游戏厂商的合格供应商库,能够获得持续的业务订单,收入规模不断增长;在动画 3D 内容受托制作方面,公司先后承接《凡人修仙传(年番)》《遮天》等大型动画 3D 受托制作项目,将在制作完成后形成收入,并进一步提升公司的品牌竞争力;在其他行业应用方面,公司不断拓展 3D 数字内容在各类行业的应用场景,取得了中共一大会址 3D 数字人、中国移动动感地带虚拟代言人等项目,发展前景良好。

基于前述竞争优势,公司在数字内容制作行业具备较强的市场竞争力,竞争对手替代公司的可能性较低。

(二) 公司与主要客户合作较为稳定

报告期内,公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司、NCSOFT

Corporation 等游戏、动画行业知名客户合作较为稳定。其中，公司与腾讯集团、网易、美国梦工厂、美国艺电公司自 2011 年或 2012 年开始建立业务合作关系，报告期内相关公司均为公司的客户，公司与其存在多个项目的持续合作。前述客户具有充足的游戏、动画产品储备及 3D 数字内容制作服务需求，对于供应商的选择标准较为严格，供应商准入门槛相对较高，公司进入前述客户供应商体系后，通常情况下，客户也不会轻易选择更换相关供应商。同时，公司基于与行业内知名客户建立长期、稳定合作关系，可在合作过程中更加及时了解客户需求，降低关系维护成本并提高合作效率，从而进一步提升客户粘性，巩固优质客户资源优势。

（三）下游客户对于数字内容制作的要求较高

与同质化竞争激烈的中低端数字内容制作领域不同，公司所处的高端数字内容制作领域中，包括游戏、动画领域在内的下游客户对于数字内容的质量要求较高，相比单纯的服务价格，更加看重数字内容制作企业的技术实力、团队稳定性和大型、复杂项目成功经验，只有具备规模优势、技术优势和较强交付能力的大中型数字内容制作企业才能在该市场持续发展。因此，高端数字内容制作市场的集中度相对中低端市场更高，竞争对手相对有限，公司的综合实力更为突出。

（四）数字内容制作行业下游市场广阔

根据市场调研公司 Newzoo 发布的《2020 年全球游戏市场报告》，2014 年-2020 年全球游戏行业市场规模年均复合增长率为 11.10%；2020 年全球游戏行业市场规模约为 1,593 亿美元，较 2019 年度增长 9.33%。根据艾瑞咨询《2019 年中国动画行业研究报告》，2018 年我国动漫行业总产值为 1,712 亿元，2014 年-2018 年我国动漫行业总产值年均复合增长率为 14.39%。公司主要下游市场中，游戏、动画等行业规模持续发展，能够为 3D 数字内容制作行业创造充足的订单需求和业务机会。综上，竞争对手与公司之间不存在较强的替代性。

综上，公司报告期内与现有客户的合作稳定，在未来可预期的一段时间内，公司被竞争对手替代的可能性较低。

13-3、分别补充说明报告期内 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务前五大客户销售情况及变动原因，动画 3D 类客户规模较小的原因

13-3-1、分别补充说明报告期内 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务前五大客户销售情况及变动原因

(一) 3D 数字内容制作服务

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务前五大客户销售情况如下：

单位：万元

年度	排名	客户名称	销售金额	主要销售内容	占比
2021 年 1-6 月	1	腾讯集团	2,714.63	游戏领域 3D 数字内容制作服务	14.64%
	2	网易（杭州）网络有限公司	1,698.95	游戏领域 3D 数字内容制作服务	9.17%
	3	美国梦工厂	986.60	《Tales of Arcadia》动画剧集	5.32%
	4	美国艺电公司	971.50	游戏领域 3D 数字内容制作服务	5.24%
	5	NCSoft Corporation	882.63	游戏领域 3D 数字内容制作服务	4.76%
	合计		7,254.31	-	39.13%
2020 年	1	网易（杭州）网络有限公司	2,722.80	游戏领域 3D 数字内容制作服务	8.38%
	2	金色世纪文化传媒无锡有限公司	2,451.89	《凡人修仙传》第一季 3D 数字内容制作服务	7.54%
	3	成都融创文旅城投资有限公司	2,245.28	《天路历险》3D 数字内容制作服务	6.91%
	4	腾讯集团	2,182.88	游戏领域 3D 数字内容制作服务	6.72%
	5	美国艺电公司	1,707.48	游戏领域 3D 数字内容制作服务	5.25%
	合计		11,310.33	-	34.80%
2019 年	1	上海柠萌悦心影视传媒有限公司	4,433.96	《全职高手》3D 数字内容制作服务	14.54%
	2	腾讯集团	2,512.36	游戏领域 3D 数字内容制作服务	8.24%
	3	网易（杭州）网络有限公司	1,978.44	游戏领域 3D 数字内容制作服务	6.49%
	4	UGLY INDUSTRIES, LLC	1,930.71	《Ugly Dolls》3D 数字内容制作服务	6.33%
	5	美国艺电公司	1,903.25	游戏领域 3D 数字内容制作服务	6.24%
	合计		12,758.72	-	41.85%
2018 年	1	乐视影业（北京）有限公司	10,166.08	《爵迹 2》3D 数字内容制作服务	36.34%
	2	腾讯集团	3,057.63	游戏领域 3D 数字内容制作服务	10.93%
	3	美国艺电公司	1,691.21	游戏领域 3D 数字内容制作服务	6.04%
	4	网易（杭州）网络有限公司	1,637.02	游戏领域 3D 数字内容制作服务	5.85%
	5	华纳游戏	1,291.86	游戏领域 3D 数字内容制作服务	4.62%
	合计		17,843.80	-	63.78%

注：上表中同一控制下的销售客户已合并计算销售额。

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务前五大客户销售金额合计分别为 17,843.80 万元、12,758.72 万元、11,310.33 万元和 7,254.31 万元，占 3D 数字内容制作服务业务销售收入的比例分别为 63.78%、41.85%、34.80%和 39.13%。其中，2018 年，公司对乐视影业（北京）有限公司的《爵迹 2》制作项目确认收入 10,166.08 万元，导致该年度前五名客户销售金额及占比较大。

公司 3D 数字内容制作服务的前五大客户中，腾讯集团、美国艺电公司、网易（杭州）网络有限公司、华纳游戏、美国梦工厂及 NCSOFT Corporation 均为公司的稳定客户，报告期各期公司均存在对其的销售收入。

公司 3D 数字内容制作服务的前五大客户中，公司对乐视影业（北京）有限公司、UGLY INDUSTRIES, LLC、上海柠萌悦心影视传媒有限公司、成都融创文旅城投资有限公司、金色世纪文化传媒无锡有限公司的销售收入均是对应大型的动画 3D 数字内容受托制作项目，包括《爵迹 2》《Ugly Dolls》《全职高手》《天路历险》《凡人修仙传》，该等项目通常为独立发生，因此上述客户仅在某年度内进入前五客户具备商业合理性。

（二）原创数字内容创制及投资业务

报告期内，公司原创数字内容创制及投资业务前五大客户销售情况如下：

单位：万元

年度	排名	客户名称	销售金额	主要销售内容	占比
2021 年 1-6 月	1	乐视影业（北京）有限公司	534.35	《爵迹 2》电影参投	100.00%
		合计	534.35	-	100.00%
2020 年	1	ROADSHOW FILMS PTY LTD	77.76	《妈妈咪鸭》境外播映收入	100.00%
		合计	77.76	-	100.00%
2019 年	1	ROADSHOW FILMS PTY LTD	41.00	《妈妈咪鸭》境外播映收入	84.90%
	2	NEW GUYS AT GLOBUS MAX	6.74	《妈妈咪鸭》境外播映收入	13.96%
	3	SHAW RENTERS (SINGAPORE) PTE.	0.55	《妈妈咪鸭》境外播映收入	1.14%
		合计	48.29	-	100.00%
2018 年	1	Netflix Studios, LLC	3,137.73	《妈妈咪鸭》境外播映收入	49.95%
	2	ENTERTAINMENT FILM DISTRIBUTORS LTD	926.94	《妈妈咪鸭》境外播映收入	14.76%
	3	万达影视传媒有限公司	604.27	《妈妈咪鸭》衍生品授权	9.62%

年度	排名	客户名称	销售金额	主要销售内容	占比
	4	MUST SEE MOVIE RELEASING COMPANY CO.LTD	338.33	《妈妈咪鸭》境外播映收入	5.39%
	5	CARGILL MANAGEMENT INC.	216.51	《妈妈咪鸭》境外播映收入	3.45%
	合计		5,223.78	-	83.16%

报告期内，公司原创数字内容创制及投资业务前五大客户销售金额合计分别为 5,223.78 万元、48.29 万元、77.76 万元和 534.35 万元，占原创数字内容创制及投资业务销售收入的比例分别为 83.16%、100.00%、100.00%和 100.00%。

2018-2020 年，公司原创数字内容创制及投资业务收入全部为公司投资并制作的动画电影《妈妈咪鸭》的预售权转让收入及衍生品收入，其中 2019 年度及 2020 年度的销售收入系《妈妈咪鸭》在境外零星播映产生的收入。

2021 年 1-6 月，公司原创数字内容创制及投资业务实现收入 534.35 万元，系公司参投的《爵迹 2》项目根据在腾讯视频平台播放情况结算的分成收入。

13-3-2、动画 3D 类客户规模较小的原因

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务的主要客户多数为动画、影视行业内知名企业。其中，美国梦工厂为全球知名的动画电影制作、发行商；上海柠萌悦心影视传媒有限公司系国内知名的影视剧投资、制作及发行公司，其参与的影视剧项目包括《全职高手》《二十不惑》《小别离》等；成都融创文旅城投资有限公司是融创集团下属企业、“成都融创文旅城”的运营主体；UGLY INDUSTRIES, LLC 为动画电影《Ugly Dolls》的项目公司；金色世纪文化传媒无锡有限公司、乐视影业（北京）有限公司也是国内较知名的影视制片、发行公司。

综上，报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务客户普遍具备一定的公司规模和行业地位。

13-4、补充说明报告期内公司向前五大客户销售金额占比呈现较快下降趋势的原因及合理性，是否表明公司的竞争力有所下降

报告期内，公司各期向前五名客户的销售金额及其占营业收入的比例情况具体如下：

单位：万元

年份	排名	客户名称	销售金额	主要销售内容	占当期营业收入的比例
2021 年 1-6 月	1	腾讯集团	2,714.63	游戏领域 3D 数字内容制作服务	14.10%
	2	网易（杭州）网络有限公司	1,698.95	游戏领域 3D 数字内容制作服务	8.82%
	3	美国梦工厂	986.60	《Tales of Arcadia》动画剧集	5.12%
	4	美国艺电公司	971.50	游戏领域 3D 数字内容制作服务	5.05%
	5	NCSOFT Corporation	882.63	游戏领域 3D 数字内容制作服务	4.58%
	合计		7,254.31	-	37.67%
2020 年	1	网易（杭州）网络有限公司	2,722.80	游戏领域 3D 数字内容制作服务	8.23%
	2	金色世纪文化传媒无锡有限公司	2,451.89	《凡人修仙传》第一季 3D 数字内容制作服务	7.41%
	3	成都融创文旅城投资有限公司	2,245.28	《天路历险》3D 数字内容制作服务	6.79%
	4	腾讯集团	2,182.88	游戏领域 3D 数字内容制作服务	6.60%
	5	美国艺电公司	1,707.48	游戏领域 3D 数字内容制作服务	5.16%
	合计		11,310.33	-	34.18%
2019 年	1	上海柠萌悦心影视传媒有限公司	4,433.96	《全职高手》3D 数字内容制作服务	14.24%
	2	腾讯集团	2,512.36	游戏领域 3D 数字内容制作服务	8.07%
	3	网易（杭州）网络有限公司	1,978.44	游戏领域 3D 数字内容制作服务	6.35%
	4	UGLY INDUSTRIES, LLC	1,930.71	《UglyDolls》3D 数字内容制作服务	6.20%
	5	美国艺电公司	1,903.25	游戏领域 3D 数字内容制作服务	6.11%
	合计		12,758.72	-	40.98%
2018 年	1	乐视影业（北京）有限公司	10,166.08	《爵迹 2》3D 数字内容制作服务	28.98%
	2	Netflix Studios, LLC	3,137.73	《妈妈咪鸭》原创数字内容创制业务	8.94%
	3	腾讯集团	3,057.63	游戏领域 3D 数字内容制作服务	8.72%
	4	美国艺电公司	1,691.21	游戏领域 3D 数字内容制作服务	4.82%
	5	网易（杭州）网络有限公司	1,637.02	游戏领域 3D 数字内容制作服务	4.67%
	合计		19,689.67	-	56.12%

注：上表中同一控制下的销售客户已合并计算销售额。

报告期内，公司向前五大客户销售金额分别 19,689.67 万元、12,758.72 万元、11,310.33 万元和 7,254.31 万元，占各期营业收入的比例分别为 56.12%、40.98%、34.18%和 37.67%。其中，2018 年度前五大客户销售收入占比较高，主要系《爵迹 2》制作项目 2018 年确认收入 10,166.08 万元所致；2019-2020 年及 2021 年 1-6

月，前五大客户销售收入占比存在一定波动。

2021 年 1-6 月，公司前五名客户销售占比高于 2020 年度水平。同时，公司承接的《凡人修仙传（年番）》《遮天》等大型动画 3D 内容受托制作项目均在制作过程中，体现了公司较强的订单获取能力和行业竞争力。

综上，公司 2018 年度前五大客户销售收入占比较高，2019-2020 年及 2021 年 1-6 月前五大客户销售收入占比存在一定波动，主要原因系受到个别大型动画 3D 内容受托制作项目确认收入的影响，不能表明公司的竞争力有所下降。

13-5、补充说明报告期内客户与供应商重叠情形下销售和采购内容、同一单位购销对应项目是否一致、定价的公允性、与行业惯例的匹配性

报告期内，客户与供应商重叠情况如下：

单位：万元

序号	单位名称	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
1	乐视影业（北京）有限公司	销售额	534.35	-	454.53	10,166.08
		采购额	-	-	-	358.60
2	2.1 中智腾飞控股有限公司	销售额	-	-	16.65	4.72
	2.2 江苏中智腾飞信息科技有限公司	销售额	121.32	687.54	-	6.60
		采购额	-	-	73.20	60.00
3	3.1 Big Fish Games, Inc.,	销售额	-	0.75	-	-
	3.2 Big Fish Informaiton Systems, Inc	采购额	-	-	8.55	26.42
4	江苏卓现文化传媒有限公司	销售额	-	-	-	3.70
	江苏卓现文化传媒有限公司	采购额	-	1.40	-	-

（1）乐视影业（北京）有限公司是国内知名的影视制片公司。公司于 2018 年度为乐视影业（北京）有限公司提供《爵迹 2》动画 3D 数字受托制作服务，于 2019 年度为其提供《爵迹 2》全片角色脸部镜头修改服务。公司于 2018 年向其采购电影《十条命》项目的策划服务，主要包括设计创作思路、故事大纲及完成详细策划案等内容。上述销售和采购分别对应不同的项目，交易价格经双方协商确定，定价公允。

(2) 公司于报告期内为中智腾飞控股有限公司和江苏中智腾飞信息科技有限公司提供 3D 数字内容制作服务,其中前者主要从事企业形象策划、会议服务、文化活动策划等业务,后者主要从事工业制造、数字媒体、智能物联可视化等业务。公司 2018 年-2019 年向江苏中智腾飞信息科技有限公司采购企业形象宣传策划服务,主要包括设计通用及个性化企业形象宣传方案、公司参加专业展会的相关策划工作等。上述销售和采购分别对应不同的项目,交易价格经双方协商确定,定价公允。

(3) 公司于 2020 年度为 Big Fish Games, Inc.,提供游戏项目“Jackpot Magic Slots”和“Big Fish Casino”的相关资产 3D 数字内容制作服务,销售金额 0.75 万元,金额较小;鉴于公司国外子公司未专门聘用 IT 技术人员,故将相关 IT 技术运营以及运维服务进行外包。公司全资子公司美国原力 3D 动画于 2018 年度和 2019 年度向 Big Fish Informaiton Systems, Inc 采购技术运营支持服务,采购金额分别为 26.42 万元、8.55 万元,金额较小。上述销售和采购分别对应不同的项目,交易价格经双方协商确定,定价公允。

(4) 公司于 2018 年度为江苏卓现文化传媒有限公司提供书案、屏风、鼎等资产的 3D 数字内容制作服务,销售金额 3.7 万元,金额较小;2020 年度,公司向其采购音效/音乐等制作服务,用于项目的配套制作,采购金额 1.4 万元,金额较小。上述销售和采购分别对应不同的项目,交易价格经双方协商确定,定价公允。

综上,报告期内,公司存在客户与供应商重叠情形下的销售和采购,主要系双方在开展业务过程中基于业务需要发生的正常购销行为,交易双方为对方提供的服务均为自身业务领域中的常规业务,符合行业惯例。上述销售和采购相互独立,均不属于同一项目,交易价格公允。

13-6、列表说明主要客户的基本情况,包括但不限于所在地、成立时间、主营业务,与发行人的合作背景、合作历史、是否存在关联关系、发行人对其销售或服务内容、收入金额及占比等

报告期各期,公司前五大客户的销售金额、占比及公司对其销售或服务的内容情况如下:

单位：万元

序号	客户名称	业务内容	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
			金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1	腾讯集团	游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作	2,714.63	14.10%	2,182.88	6.60%	2,512.36	8.07%	3,057.63	8.72%
2	网易（杭州）网络有限公司	游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作	1,698.95	8.82%	2,722.80	8.23%	1,978.44	6.35%	1,637.02	4.67%
3	美国梦工厂	动画 3D 内容受托制作	986.60	5.12%	1,560.83	4.72%	1,292.60	4.15%	406.54	1.16%
4	美国艺电公司	游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作	971.50	5.05%	1,707.48	5.16%	1,903.25	6.11%	1,691.21	4.82%
5	NCSOFT Corporation	游戏 3D 内容受托制作	882.63	4.58%	1,690.71	5.11%	1,664.96	5.35%	47.58	0.14%
6	金色世纪文化传媒无锡有限公司	动画 3D 内容受托制作	-	-	2,451.89	7.41%	-	-	-	-
7	成都融创文旅城投资有限公司	动画 3D 内容受托制作	-	-	2,245.28	6.79%	-	-	-	-
8	上海柠萌悦心影视传媒有限公司	动画 3D 内容受托制作	-	-	-	-	4,433.96	14.24%	-	-
9	UGLY INDUSTRIES, LLC	动画 3D 内容受托制作	-	-	-	-	1,930.71	6.20%	-	-
10	乐视影业（北京）有限公司	动画 3D 内容受托制作、原创数字内容创制及投资业务	534.35	2.78%	-	-	454.53	1.46%	10,166.08	28.98%
11	Netflix Studios, LLC	原创数字内容创制及投资业务	-	-	-	-	-	-	3,137.73	8.94%
合 计			7,788.66	40.45%	14,561.87	44.02%	16,170.81	51.93%	20,143.79	57.42%

报告期各期，公司前五大客户的基本情况，包括所在地、成立时间、主营业务，与发行人的合作背景、合作历史、是否存在关联关系等情况如下：

序号	公司	所在地	成立时间	主营业务	合作背景	开始合作时间	是否存在关联关系
1	腾讯集团	中国广东省	1998 年	计算机软硬件技术开发、游戏开发及运营	承接腾讯的游戏图像制作、游戏宣传片及游戏过场动画等动画制作	2011 年	是
2	网易（杭州）网络有限公司	中国浙江省	2006 年	计算机软硬件技术开发、游戏开发及运营	承接腾讯的游戏图像制作、游戏宣传片及游戏过场动画等动画制作	2011 年	否
3	美国梦工厂	美国	1994 年	动画电影制作及发行	承接《Tales of Arcadia》动画剧集制作	2012 年	否
4	美国艺电公司	美国、加拿大	1982 年	电子游戏的开发、出版以及销售	承接游戏作品的图像制作	2011 年	否
5	NCSOFT Corporation	韩国	1997 年	游戏生产及运营	承接游戏作品的图像制作	2018 年	否
6	金色世纪文化传媒无锡有限公司	中国江苏省	2014 年	广播电视节目制作、影视文化信息咨询	承接《凡人修仙传》剧集动画制作	2019 年	否
7	成都融创文旅城投资有限公司	中国四川省	2015 年	房地产项目投资	承接《天路历险》动画制作	2018 年	否
8	上海柠萌悦心影视传媒有限公司	中国上海市	2015 年	广播电视节目制作、发行，电影发行	承接《全职高手》剧集动画制作	2018 年	否
9	UGLY INDUSTRIES, LLC	美国	2017 年	《Ugly Dolls》动画电影制作及发行	承接《Ugly Dolls》电影动画制作	2017 年	否
10	乐视影业（北京）有限公司	中国北京市	2011 年	制作发行动画片、专题片、电视综艺	承接《爵迹 2》电影动画制作、参投《爵迹 2》电影	2015 年	是
11	Netflix Studios, LLC	美国	2013 年	影视剧发行	《妈妈咪鸭》在境外部分地区的发行	2017 年	否

注：（1）公司 5%以上股东林芝利创为深圳利通的全资子公司，深圳利通为腾讯控股的下属公司；根据实质重于形式原则，将腾讯集团认定为公司关联方；（2）乐视影业（北京）有限公司 2017 年系公司 5%以上股东，2017 年 7 月起持股比例降至 5%以下，因此 2018 年系公司关联股东，2019 年、2020 年及 2021 年 1-6 月不属于公司关联方。

13-7、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行了如下的核查程序：（1）查阅发行人报告期内销售明细表，了解客户类型、数量等情况；（2）查阅了公司与主要客户签署的销售合同或框架性协议，了解合同的主要内容；（3）、查阅了行业研究报告、主要竞争对手的官方网站、公开信息资料；同时了解公司业务模式，尤其和客户业务合作背景等情况；（4）访谈了公司业务负责人，了解报告期内主要客户变动的原因；（5）通过企查查、实地走访、视频访谈等方式了解客户的基本情况；（6）通过比对销售明细表及采购明细表，了解报告期内客户与供应商重叠的情况；并查阅了相关采购和销售合同，了解具体业务合作的内容和原因；（7）比对了公司关联方名单及销售明细表，判断是否客户与公司存在关联关系的情况；同时，和股东尽调表等资料进行核实，确保关联关系披露的完整性。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人的获客方式主要包括客户主动上门洽谈、行业内企业推荐介绍、公司主动联系客户和参与招投标；2019-2020 年及 2021 年 1-6 月，发行人新增客户数量为 127 个、98 个和 53 个，新增客户对应的销售收入分别为 11,657.92 万元、9,744.43 万元和 2,185.66 万元，占当期营业收入的比例分别为 37.44%、29.45% 和 11.35%；报告期内，发行人的客户开拓计划已经取得较好的效果。

（2）发行人主要为客户提供 3D 数字内容制作服务，与现有客户签署合作协议的形式包括框架协议+具体订单、根据具体项目签订合同和人员定量合同；发行人报告期内与现有客户的合作稳定，在未来可预期的一段时间内，发行人被竞争对手替代的可能性较低。

（3）报告期内，发行人 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务前五大客户变动原因合理；发行人动画 3D 内容受托制作业务客户普遍具备一定的公司规模和行业地位。

（4）2018-2020 年，发行人前五名客户销售占比整体呈现下降趋势，主要原因系受到个别大型动画 3D 内容受托制作项目确认收入的影响，具有合理性，不

能表明公司的竞争力有所下降。

(5) 报告期内，发行人存在客户与供应商重叠情形下的销售和采购，主要系双方在开展业务过程中基于业务需要发生的正常购销行为，交易双方为对方提供的服务均为自身业务领域中的常规业务，符合行业惯例。上述销售和采购相互独立，均不属于同一项目，交易价格公允。

(6) 报告期内，客户和发行人的关联关系及关联交易情况已在招股说明书中完整披露。

14. 关于供应商

申报材料显示：

(1) 报告期内，公司采购内容主要包括房租物业、水电采购、服务采购、设备采购和其他采购。其中，服务采购主要为采购数字内容制作、后期项目制作相关环节服务以及采购软件开发技术支持等相关服务；设备采购主要为采购与 3D 数字图像及动画制作相关的设备及日常办公设备；其他采购主要为采购作品改编权、文学剧本策划服务以及拍摄协助管理等服务。

(2) 报告期内，公司前五大供应商采购金额占采购总额的比例分别为 40.60%、27.99%和 27.00%。其中，顾美芳在报告期内曾担任原力数字的董事、副总经理，顾美芳配偶居俊为南京友拓信息技术有限公司和南京协拓网络科技有限公司的法定代表人并在上述企业中担任高级管理人员；乐视影业（北京）有限公司为公司 2017 年持股 5%以上的股东。

请发行人：

(1) 补充说明报告期内服务采购、设备采购、其他采购的明细情况，采购金额变动原因，与业务规模和收入变动的匹配性，采购价格确定依据及标准、是否公允；2018 年其他采购金额显著高于其他各期的原因及合理性；

(2) 补充说明服务采购具体内容是否涉及公司核心技术，对相关外部供应商是否存在依赖、是否存在关联关系；服务提供商主要收入是否均来自发行人，是否存在利益输送情形；公司对服务提供商的管理及质量控制措施，对外采购服务是否符合公司与客户的约定；

(3) 补充说明报告期内供应商按采购金额的分层情况，向自然人供应商、个体工商户采购的具体情况，报告期内公司向前五大供应商采购金额占比呈现较快下降趋势的原因及合理性；

(4) 补充说明报告期内公司与南京友拓、南京协拓、乐视影业相关采购的定价依据及公允性，相比无关第三方是否存在差异，是否存在利益输送；

(5) 列表说明服务采购、设备采购和其他采购中主要供应商的基本情况，包括但不限于名称、所在地、成立时间、主营业务、与发行人的合作背景和合作历史、是否存在关联关系等。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，说明就发行人与供应商之间关联关系的核查情况、关联关系是否已完整披露，并就发行人与供应商之间交易的公允性、是否存在供应商为发行人代垫成本费用等利益输送情形发表明确意见。

回复：

14-1、补充说明报告期内服务采购、设备采购、其他采购的明细情况，采购金额变动原因，与业务规模和收入变动的匹配性，采购价格确定依据及标准、是否公允；2018 年其他采购金额显著高于其他各期的原因及合理性

14-1-1、补充说明报告期内服务采购、设备采购、其他采购的明细情况，采购金额变动原因，与业务规模和收入变动的匹配性，采购价格确定依据及标准、是否公允

(一) 补充说明报告期内服务采购、设备采购、其他采购的明细情况，采购金额变动原因，与业务规模和收入变动的匹配性

报告期内，公司采购内容主要包括房租物业、水电采购、服务采购、软硬件采购和其他采购。其中，服务采购主要为采购辅助性数字内容制作、前期及后期项目制作相关环节服务以及采购软件开发技术支持等相关服务；软硬件采购主要为采购与 3D 数字图像及动画制作相关的设备、日常办公设备及软件产品；其他采购主要为采购作品改编权、文学剧本策划服务以及拍摄协助管理等服务。报告期内，按采购内容划分的公司各期采购构成情况具体如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
房租物业水电采购	1,026.97	30.41%	1,496.71	22.11%	1,522.71	28.43%	1,668.42	20.91%
服务采购	1,726.46	51.13%	3,780.91	55.86%	2,869.34	53.57%	3,003.42	37.65%
其中：数字内容制作	1,206.15	35.72%	2,174.49	32.13%	1,569.61	29.31%	2,173.56	27.25%
软件技术支持	295.55	8.75%	1,088.15	16.08%	1,213.99	22.67%	797.35	9.99%
前期、后期制作服务及其他	224.76	6.66%	518.27	7.66%	85.74	1.27%	32.51	0.48%
设备采购	623.35	18.46%	1,112.81	16.44%	803.30	15.00%	824.71	10.34%
其他采购	-	-	378.35	5.59%	160.59	3.00%	2,481.06	31.10%
其中：作品改编权	-	-	-	-	-	-	550.00	6.89%
剧本策划	-	-	-	-	-	-	1,269.06	15.91%
拍摄管理及其他	-	-	378.35	5.59%	160.59	3.00%	662.00	8.30%
合计	3,376.78	100.00%	6,768.77	100.00%	5,355.94	100.00%	7,977.61	100.00%

报告期内，公司采购金额变动主要系与实施项目有关。与业务规模和收入变动的匹配性参见本问询函回复之“15-5、补充说明报告期内计入营业成本的服务采购与各期实际采购金额的匹配关系，相关成本分摊和结转是否准确”。

（二）采购价格确定依据及标准、是否公允

公司对于不同采购内容，具体定价依据及标准如下：

序号	采购内容	定价依据及标准
1	房租物业水电采购	对于房租采购，参考出租方所在区域的市场价格，双方协商确定租金价格；对于物业采购，根据出租方所在区域物业管理服务相关规定确定采购价格；对于水电采购，按照经营所在地电力公司、水务局有关文件规定确定采购价格
2	服务采购	—
2.1	其中：数字内容制作	主要结合项目制作难度、制作时间要求、供应商制作经验、人员配置等因素，与供应商协商确定采购价格
2.2	软件技术支持	主要结合软件技术服务内容、软件系统维护成本、软件代理商的规模等，并参考市场行情，由公司与软件技术服务商协商确定采购价格
2.3	前期、后期制作服务及其他	主要根据供应商制作经验、类似项目的成功案例、制作周期等因素，由公司与服务提供商或者个人协商确定采购价格

序号	采购内容	定价依据及标准
3	设备采购	设备采购为电脑显示屏、相关配件、手绘板以及服务器等，主要结合同类设备市场价格及产品后期维护等因素，与供应商协商确定采购价格
4	其他采购	—
4.1	其中：作品改编权	主要根据原著作品 IP 的市场知名度、影响力，并结合公司对于作品改编权的开发计划，与供应商协商确定采购价格
4.2	剧本策划	主要根据提供策划方案人员的履历、经验、过往成功案例，以及公司剧本开发未来面对的市场等因素，由公司与服务提供商或者个人协商确定采购价格
4.3	拍摄管理及其他	主要参考同类服务市场价格、供应商拍摄水平、项目经验等，与供应商协商确定采购价格

公司已制定了《业务外包管理规定》《采购与付款管理规定》等内部控制制度，对供应商的评审和筛选、采购服务的验收、款项的支付等都进行了明确。公司制定了合格供应商库，业务部门提出采购需求时，采购部门根据供应商的既往项目经验、时间安排等选择 2-3 家供应商进行询价，进而确定最终的供应商，采购定价公允。

14-1-2、2018 年其他采购金额显著高于其他各期的原因及合理性

报告期内，公司其他采购金额分别为 2,481.06 万元、160.59 万元、378.35 万元和 0 万元。其中 2018 年其他采购金额高于其他各期，主要原因系公司 2018 年采购作品改编权、文学剧本策划服务等发生金额较大，随着公司对原创数字内容创制及投资业务进行战略调整，终止开发除《故宫里的大怪兽》项目外的其他原创数字内容创制项目，与该类业务相关的作品改编权、文学剧本策划服务等采购规模减少，具备合理性。2018 年公司其他采购前五名供应商的具体情况参见本问询函回复之“14-5、列表说明服务采购、设备采购和其他采购中主要供应商的基本情况，包括但不限于名称、所在地、成立时间、主营业务、与发行人的合作背景和合作历史、是否存在关联关系等”。

14-2、补充说明服务采购具体内容是否涉及公司核心技术，对相关外部供应商是否存在依赖、是否存在关联关系；服务提供商主要收入是否均来自发行人，是否存在利益输送情形；公司对服务提供商的管理及质量控制措施，对外采购服务是否符合公司与客户的约定

14-2-1、服务采购具体内容是否涉及公司核心技术，对相关外部供应商是否存在依赖、是否存在关联关系；服务提供商主要收入是否均来自发行人，是否存在利益输送情形

（一）服务采购具体内容是否涉及公司核心技术，对相关外部供应商是否存在依赖、是否存在关联关系

报告期内，公司服务采购成本占主营业务成本的比例分别为 16.03%、8.63%、11.23%和 14.38%，整体占比较低。公司服务采购分为业务服务采购和技术服务采购，其中，业务服务采购是指为解决客户订单量波动及客户制作周期要求等因素导致公司制作人员临时性不足问题，公司通过向供应商采购辅助性制作（如部分图像制作、背景绘制等）、后期项目制作（如摄影、聘用导演演员、动画配音、技术指导）部分相关环节服务；技术服务采购指公司向供应商采购软件开发及技术支持等相关服务。

公司对外进行服务采购的原因包括人员及项目档期紧张等，或由于项目需要对外采购配音等环节服务，其目的是为了保障项目顺利完成、提升项目制作效率，具备商业合理性。公司对外进行服务采购主要系临时性、辅助性采购，不涉及公司核心技术，对相关外部供应商不存在依赖。

在相关服务供应商中，报告期内担任发行人董事、副总经理的顾美芳之配偶居俊担任南京友拓信息技术有限公司和南京协拓网络科技有限公司的高级管理人员，因此南京友拓信息技术有限公司和南京协拓网络科技有限公司系发行人的关联方。除前述情况外，其他服务供应商与发行人不存在关联关系。

（二）服务提供商主要收入是否均来自发行人，是否存在利益输送情形

报告期各期，公司与主要服务供应商（报告期前五大服务供应商）的采购情况如下：

单位：万元

年份	排名	供应商名称	采购金额	占当期服务采购的比例
2021 年 1-6 月	1	上海红土视觉科技有限公司	152.50	8.83%
	2	厦门漫行者科技有限公司	122.20	7.08%
	3	长沙市吉祥树动漫设计有限公司	73.72	4.27%

年份	排名	供应商名称	采购金额	占当期服务采购的比例
	4	烟台奇点数字影像有限公司	67.30	3.90%
	5	武汉两点十分文化传播有限公司	62.64	3.63%
	合计		478.36	27.71%
2020 年	1	南京超能动漫设计有限公司	220.94	5.84%
	2	北京岚影影视文化有限公司	137.26	3.63%
	3	河南随影数据科技有限公司	124.70	3.30%
	4	南京吾皇网络科技有限公司	112.92	2.99%
	5	长沙市吉祥树动漫设计有限公司	109.43	2.89%
	合计		705.25	18.65%
2019 年	1	上海科尼软件技术有限公司	240.00	8.36%
	2	南京超能动漫设计有限公司	163.91	5.71%
	3	南京友拓信息技术有限公司和南京协拓网络科技有限公司	162.28	5.66%
	4	LOTA DIGITAL LTD	116.37	4.06%
	5	上海易铭天企业管理有限公司	112.97	3.94%
	合计		795.53	27.73%
2018 年	1	Profile Studios LLC	499.83	16.64%
	2	LOTA DIGITAL LTD	213.48	7.11%
	3	上海万麟文化传播有限公司	135.10	4.50%
	4	南京友拓信息技术有限公司	116.15	3.87%
	5	Yeahtone Technology Inc	106.04	3.53%
	合计		1,070.59	35.65%

注：上表中同一控制下的供应商已合并计算采购额，下同。

报告期内，公司服务供应商的采购集中度不高，相关服务供应商比较分散。公司制定了合格供应商库，根据客户的既往项目经验以市场化方式选择服务供应商。前述 17 家主要服务供应商中，其中 12 家供应商已出具《确认函》，确认其 2018 年以来各年度的主要收入不全部来自于发行人。同时，通过企查查、查询供应商网站等方式了解其他主要服务供应商的相关情况，报告期内，主要服务供应商不存在主要收入均来自于发行人的情况。

报告期内，公司向南京友拓、南京协拓采购软件开发服务，其采购价格与向

无关联第三方采购类似服务的价格水平相当，不存在显著差异。同时，经核查公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员的调查表、发行人及相关人员的银行流水等，通过企查查、实地走访、视频访谈等方式了解主要服务供应商的相关情况，报告期内，主要服务供应商不存在利益输送情形。

除前述主要服务供应商之外，报告期内，公司向其他服务供应商的采购规模较小。同时，通过企查查、查询供应商网站等方式了解其他服务供应商的相关情况，并核查公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员的调查表、发行人及前述相关人员银行流水等，报告期内，其他服务供应商不存在主要收入均来自于发行人的情况，不存在利益输送情形。

综上，公司相关服务供应商不存在主要收入均来自于发行人的情况，不存在利益输送情形。

14-2-2、公司对服务提供商的管理及质量控制措施，对外采购服务是否符合公司与客户的约定

公司针对服务采购制定了《业务外包管理规定》，其中对质量管理及控制措施进行如下规定：

项目	具体规定
供应商管理	供应商评审一般以资料评审，通过作品、公司情况介绍、参与过的项目经验评估供应商的作品等级，擅长风格及类型等，必要时可以安排去现场审核。 合格供应商的有效期一般为一年，期满后须重新组织评审。服务供应商的有效期与项目有关，如服务周期不足一年的，在项目实施过程中进行评价。 服务采购中心组织供应商管理人员、工作室主美对供应商进行年度评估。结合年度的发包情况及下个年度的发包计划对核心、优秀等类外包商做复盘考察，总结本年合作的总体满意度及未来发包内容计划。
质量管理与反馈	对外反馈内部项目组内要达成一致，在正式合作之前根据外包测试的能力，定义对方的审核层级，例如直接对总监或导演等。内部质量审核人员根据项目档期，按照约定的反馈周期，及时给出反馈。 通过最终对外提供的反馈，需图文并茂，清晰明确且没有歧义，提供给外部后，如果仍出现不清楚的情况要组织沟通，让对方明确反馈信息。
过程监控要求	质量负责人收到供应商发来的外委文件（包括截图文件）1 个小时内给到相关质量负责人审核，并督促质量负责人给出反馈指导意见（反馈应当天最迟次日早上给出）。供应商质量跟项目严重不匹配或出现其他重大事件需要更换，通知供应商调整并告知采购处理解决。
验收质量判断	在收到供应商一个批次交付的全部产品后 7 个工作日之内对产品按如下条款约定的验收标准进行确认收包或提出修改。对于最终交付公司

项目	具体规定
	验收的产品，公司将根据产品的质量、修改次数、配合度等多方面因素对交付产品按不同标准进行分级和结算。

公司服务采购对应的项目合同未对相关采购事项进行明确约定的，该类合同下公司进行服务采购符合与客户的合同约定。

报告期内，发行人部分业务由于采用客户的格式合同等原因，相关业务合同中存在“乙方应亲自开发制作每批产品，不得委托他人进行”、“乙方未经甲方书面同意，不得委托第三方来完成甲方基于本框架协议及具体需求发包确认单中要求乙方制作的任何部分”、“未经甲方书面同意，乙方不得将本协议约定业务交由第三人完成”等限制发行人与第三方合作的条款。

在公司所涉及服务采购的业务中，公司负责核心业务环节和全部项目工作质量，并在销售合同中约定向客户独立承担全部合同责任，公司实施相关采购系基于自身工作需要，并非直接将全部或部分销售合同中的履约义务直接委托相关供应商完成；公司的业务服务采购是指为解决客户订单量波动及客户制作周期要求等因素导致公司制作人员临时性不足问题，公司通过向供应商采购辅助性制作（如部分图像制作、背景绘制等）、后期项目制作（如摄影、聘用导演演员、动画配音、技术指导）部分相关环节服务，保证公司 3D 数字内容制作业务的交付能力，均为临时性、辅助性的采购，不涉及公司核心业务及重要技术，公司对外进行服务采购的目的是为了保障项目顺利完成，提升项目制作效率。

报告期内，发行人与客户之间不存在因项目涉及对外服务采购而发生纠纷的情况。对于该类合同，公司实际控制人赵锐已出具了相关承诺：如因公司或其子公司将项目与第三方合作行为导致公司或其子公司受到损失，则其将全额承担由此造成的所有损失。

此外，经查询同行业可比公司的公开文件，丝路视觉在业务经营过程中存在服务于 CG 数字内容的外协服务，包括部分实景拍摄、后期加工以及其他外协服务等，凡拓数创在业务经营过程中存在数字内容外协采购，主要包括动画制作、设计服务、摄影配音、软件开发等，上述同行业可比公司亦存在类似对外服务采购的情形。

14-3、补充说明报告期内供应商按采购金额的分层情况，向自然人供应商、

个体工商户采购的具体情况，报告期内公司向前五大供应商采购金额占比呈现较快下降趋势的原因及合理性

14-3-1、供应商按采购金额的分层情况

报告期内，公司供应商按采购金额的分层情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月			2020 年度		
	数量	金额	金额占比	数量	金额	金额占比
采购金额≥500 万元	1	560.03	16.58%	2	1,321.72	19.53%
100 万元≤采购金额<500 万元	6	686.68	20.34%	11	1,409.08	20.82%
50 万元≤采购金额<100 万元	9	613.66	18.17%	23	1,541.70	22.78%
10 万元≤采购金额<50 万元	46	1,044.76	30.94%	82	1,793.48	26.50%
采购金额<10 万元	161	471.66	13.97%	240	702.79	10.38%
合计	223	3,376.78	100.00%	358	6,768.77	100.00%

项目	2019 年度			2018 年度		
	数量	金额	金额占比	数量	金额	金额占比
采购金额≥500 万元	1	741.30	13.84%	2	2,147.55	26.92%
100 万元≤采购金额<500 万元	10	1,442.63	26.94%	13	2,559.06	32.08%
50 万元≤采购金额<100 万元	14	960.24	17.93%	20	1,306.69	16.38%
10 万元≤采购金额<50 万元	69	1,654.47	30.89%	61	1,542.55	19.34%
采购金额<10 万元	188	557.29	10.41%	139	421.75	5.29%
合计	282	5,355.94	100.00%	235	7,977.61	100.00%

报告期内，公司采购金额超过 100 万元的供应商数量较少，分别为 15 家、11 家、13 家和 7 家，对应采购金额占采购总额的比例分别为 59.00%、40.78%、40.34%和 36.92%。

14-3-2、向自然人供应商、个体工商户采购的具体情况

报告期内，公司采购金额按供应商性质分类情况如下：

单位：万元

供应 商性质	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比

公司	3,047.82	90.26%	5,871.40	86.74%	4,721.00	88.15%	7,372.07	92.41%
自然人	228.88	6.78%	648.23	9.58%	515.63	9.63%	401.47	5.03%
个体工商户及个人独资企业等	100.08	2.96%	249.14	3.68%	119.31	2.23%	204.06	2.56%
合 计	3,376.78	100.00%	6,768.77	100.00%	5,355.94	100.00%	7,977.61	100.00%

报告期内，公司向公司法人供应商的采购金额分别为 7,372.07 万元、4,721.00 万元、5,871.40 万元和 3,047.82 万元，占采购总额的比例分别为 92.41%、88.15%、86.74%和 90.26%。除此之外，公司存在向部分自然人供应商、小型工作室（主要为个体工商户、个人独资企业等）采购产品及服务的情形，主要采购内容包括临时性、辅助性的图像制作服务以及配音、动作指导、台词策划等服务。

报告期内，公司对各期前五名自然人供应商的采购金额及其占采购总额的比例情况具体如下：

单位：万元

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
2021 年 1-6 月	1	倪星康	27.47	房屋租赁	0.81%
	2	陈衍阳	17.23	拍摄统筹	0.51%
	3	Tan Sinhaseni	15.26	泰国子公司房屋租赁	0.45%
	4	王超	14.02	动画制作服务	0.42%
	5	董航	13.90	分镜制作服务	0.41%
	合计		87.87	-	2.60%
2020 年	1	陈江	63.96	提供 spine 动画制作服务	0.94%
	2	倪星康	54.94	房屋租赁	0.81%
	3	纪元	33.37	提供配音服务	0.49%
	4	Tan Sinhaseni	31.88	泰国子公司房屋租赁	0.47%
	5	苏伟钊	19.64	提供模型制作服务	0.29%
	合计		203.79	-	3.01%
2019 年	1	倪星康	47.57	房屋租赁	0.89%
	2	陈江	37.70	提供 spine 动画制作服务	0.70%
	3	Tan Sinhaseni	31.89	泰国子公司房屋租赁	0.60%
	4	林锦灵	31.52	提供原画制作服务	0.59%
	5	李畅	21.05	提供摄影指导服务	0.39%
	合计		169.73	-	3.17%

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
2018 年	1	Bill Marsilii	57.75	编剧服务	0.72%
	2	Robyn Klein	53.55	音乐制作	0.67%
	3	苗元元	48.59	提供动作制作环节服务	0.61%
	4	郝铮	29.40	提供武术指导服务	0.37%
	5	倪星康	24.53	房屋租赁	0.31%
	合计		213.81	-	2.68%

报告期内，公司对前五名自然人供应商的采购金额分别为 213.81 万元、169.73 万元、203.79 万元和 87.87 万元，占当期采购总额的比例分别为 2.68%、3.17%、3.01%和 2.60%，占比较低。

报告期内，公司对各期前五名工作室类供应商的采购金额及其占采购总额的比例情况具体如下：

单位：万元

年份	排名	供应商名称	供应商性质	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
2021 年 1-6 月	1	铜川市耀州区丁瑞剪辑工作室	个体工商户	44.66	剪辑服务	1.32%
	2	崂山区羽千禾文化传媒工作室	个体工商户	16.85	实拍环节武术指导	0.50%
	3	武进区湖塘奥森莱美术设计工作室	个体工商户	5.28	动画制作服务	0.16%
	4	上海珏懂商务咨询事务所	个人独资企业	5.00	项目企划咨询	0.15%
	5	深圳市罗湖区日尧神画动漫工作室	个体工商户	4.26	动画制作服务	0.13%
	合计		-	76.05	-	2.25%
2020 年	1	南京市秦淮区木槿文化传媒中心	个体工商户	46.85	研发技术服务	0.69%
	2	铸优（上海）文化艺术交流中心	个人独资企业	39.51	配音服务	0.58%
	3	上海亚缪音乐工作室（有限合伙）	有限合伙企业	33.20	提供歌声录制及后期制作服务	0.49%
	4	南京市玄武区顺东电子经营部	个体工商户	31.17	设备采购	0.46%
	5	上海郎屹文化工作室	个人独资企业	20.00	编剧服务	0.30%
	合计		-	170.74	-	2.52%
2019 年	1	上海小丁影视文化工作室	个人独资企业	43.87	提供剧本策划及中文台词改编服务	0.82%

年份	排名	供应商名称	供应商性质	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
	2	南京市秦淮区木槿文化传媒中心	个体工商户	25.49	研发技术服务	0.48%
	3	南京市玄武区胜来兴电子中心	个体工商户	14.36	设备采购	0.27%
	4	长沙市高新技术产业开发区艾尼墨动画设计工作室	个体工商户	9.29	动画制作服务	0.17%
	5	铸优（上海）文化艺术交流中心	个人独资企业	6.70	配音服务	0.13%
	合计		-	99.71	-	1.86%
2018 年	1	无锡万缘影视文化工作室	个人独资企业	89.04	导演服务	1.12%
	2	南京恒风数码影像工作室	个体工商户	39.60	提供美术设计环节服务	0.50%
	3	上海小丁影视文化工作室	个人独资企业	37.70	提供剧本策划及中文台词改编服务	0.47%
	4	南京荣爱文电子科技经营部	个体工商户	16.28	设备采购	0.20%
	5	南京市江宁区聚美艺软件工作室	个体工商户	10.30	提供手绘制作、次时代场景道具制作服务	0.13%
	合计		-	192.91	-	2.42%

报告期内，公司对前五名工作室类供应商的采购金额分别为 192.91 万元、99.71 万元、170.74 万元和 76.05 万元，占当期采购总额的比例分别为 2.42%、1.86%、2.52%和 2.25%，占比较低。

14-3-3、公司向前五大供应商采购金额占比呈现较快下降趋势的原因及合理性

报告期内，公司对各期前五名供应商的采购金额及其占采购总额的比例情况具体如下：

单位：万元

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
2021 年 1-6 月	1	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	560.03	房租物业及水电	16.58%
	2	上海红土视觉科技有限公司	152.50	动画制作环节服务	4.52%
	3	厦门漫行者科技有限公司	122.20	动画制作环节服务	3.62%
	4	中国电信股份有限公司南京分公司	106.92	云业务服务	3.17%

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
	5	北京月新时代科技股份有限公司	102.81	存储设备、服务器等设备	3.04%
	合计		1,044.47	-	30.93%
2020 年	1	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	733.67	房租物业及水电	10.84%
	2	中国电信股份有限公司南京分公司	588.05	云业务服务	8.69%
	3	南京超能动漫设计有限公司	220.94	动画制作环节服务	3.26%
	4	浙江东阳太乙影视传媒有限公司	147.67	横店拍摄协助管理服务	2.18%
	5	北京岚影影视文化有限公司	137.26	《斗破苍穹》项目编剧、导演、美术设计等环节服务	2.03%
	合计		1,827.60	-	27.00%
2019 年	1	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	741.30	房租物业及水电	13.84%
	2	上海科尼软件技术有限公司	240.00	动画制作专业软件许可	4.48%
	3	南京迅格电子科技有限公司	191.65	显示器等动画制作设备	3.58%
	4	南京超能动漫设计有限公司	163.91	动画制作环节服务	3.06%
	5	南京友拓信息技术有限公司和南京协拓网络科技有限公司	162.28	管理系统开发及运维支持服务	3.03%
	合计		1,499.14	-	27.99%
2018 年	1	北京快乐工场网络科技有限公司	1,329.00	《星的引力》《宇宙第一社团》等作品改编权；《陨神记》《兽灵记》等文学剧本策划服务	16.66%
	2	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	818.55	房租物业及水电	10.26%
	3	PROFILE STUDIOS, LLC	499.83	《陨神记》《全职高手》项目动作捕捉环节技术支持服务	6.27%
	4	乐视影业（北京）有限公司	358.60	《十条命》项目策划	4.50%
	5	HAYDEN PLACE, LLC	233.32	美国原力 3D 动画办公室租赁	2.92%
	合计		3,239.30	-	40.60%

注：上表中同一控制下的供应商已合并计算采购额。

报告期内，公司前五大供应商采购金额占采购总额的比例分别为 40.60%、27.99%、27.00%和 30.93%，除 2018 年外占比较为稳定。2018 年，公司前五大

供应商采购金额占比较高，主要系原创数字内容创制及投资业务向北京快乐工场网络科技有限公司采购作品改编权、剧本策划服务等发生金额较大。随着公司对原创数字内容创制及投资业务进行战略调整，公司未再进行大额作品改编权、剧本策划服务等采购，因此前五大供应商采购金额占比有所下降。

14-4、补充说明报告期内公司与南京友拓、南京协拓、乐视影业相关采购的定价依据及公允性，相比无关第三方是否存在差异，是否存在利益输送

报告期内，公司向南京友拓、南京协拓及乐视影业的采购情况如下：

单位：万元

名称	交易类型	具体采购内容	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
			金额	占同类交易金额的比例	金额	占同类交易金额的比例	金额	占同类交易金额的比例	金额	占同类交易金额的比例
乐视影业（北京）有限公司	项目创意策划	《十条命》项目的创作思路设计、故事大纲及分场大纲制作、项目策划等服务	-	-	-	-	-	-	358.60	1.00%
南京友拓信息技术有限公司	软件开发设计及维护	软件运行环境搭建及测试、文件管理系统开发、系统运维等服务	-	-	-	-	144.00	0.72%	116.15	0.32%
南京协拓网络科技有限公司	软件开发设计及维护	系统运维服务	-	-	-	-	18.28	0.09%	-	-

（一）南京友拓、南京协拓相关采购的定价依据及公允性，相比无关第三方是否存在差异，是否存在利益输送

公司与南京友拓、南京协拓采购的定价依据主要结合软件技术服务内容、软件系统维护成本等因素，并参考市场行情，由公司与之协商确定。报告期内，公司向南京友拓、南京协拓采购价格与无关第三方的平均询价结果情况如下：

合同名称	具体采购内容	南京友拓/南京协拓采购价格（万元）	无关第三方的询价区间（万元）
《技术服务合同》（一）	软件运行环境的搭建与测试服务，包括需求调研、系统设计、程序服务、系统测试及系统部署	75.09	77.00-80.00
《技术服务合同》（二）	软件运行环境的搭建与测试服务，包括需求分析、系统设计、环境搭建、扩展体系、系统测试及系统部署	41.06	46.00-50.00

合同名称	具体采购内容	南京友拓/南京协拓采购价格（万元）	无关第三方的询价区间（万元）
《委托开发合同》（一）	Shotgun 文件管理系统开发，包括需求收集与确认、开发方案设计、代码开发（Shotgun Assistant、3dMax 拍屏工具、Studio Library 开发）、集成测试及应收支持	56.20	56.50-60.50
《委托开发合同》（二）	Shotgun 文件管理系统开发，包括需求收集与确认、开发方案设计、代码开发（文件管理系统）、集成测试及应收支持	41.80	42.00-45.00
《运维服务合同》（一）	运维服务的支持，包括服务器、工作站、PC 及网络设备等	46.00	48.00-54.00
《运维服务合同》（二）	运维服务的支持，包括泛微 OA 支持服务等	18.28	20.80-21.00

注：上述价格均为含税价格

综上，对于公司向南京友拓、南京协拓采购的软件开发服务，其采购价格与向无关联第三方采购类似服务的价格水平相当，不存在显著差异，采购价格公允，不存在利益输送情形。

（二）乐视影业相关采购的定价依据及公允性，相比无关第三方是否存在差异，是否存在利益输送

报告期内，公司向乐视影业采购《十条命》动画电影的创意策划服务，属于针对个性化需求的服务采购。创意策划服务主要发生在原创电影制作前期创意阶段，公司根据剧本开发的时间要求、开发难度，并结合提供策划服务供应商或人员的履历、过往成功案例等因素，最终确定采购价格。

报告期内，公司向《十条命》动画电影和《故宫里的大怪兽》动画电影采购的创意策划服务的具体情况如下：

项目	《十条命》	《故宫里的大怪兽》
供应商名称	乐视影业（北京）有限公司	上海小丁影视文化工作室
合同名称	《策划研发协议》	《策划服务合同》
合同主要内容	提供动画电影《十条命》项目的策划服务，主要包括设计创作思路、故事大纲及完成详细策划案等内容。	提供动画电影《故宫里的大怪兽》剧本策划服务，包括世界观设定、人物小传、故事简纲、故事详纲、分场大纲、剧本初稿、剧本改写本、剧本修订等创作服务
定价依据	根据剧本开发的时间要求、开发难度，并结合提供策划服务供应商或人员的履历、过往成功案例等因素，最终确定采购价格。	根据剧本开发的时间要求、开发难度，并结合提供策划服务供应商或人员的履历、过往成功案例等因素，最终确定采购价格。
合同金额（万元）	358.60	214.00
预计总投资额（万元）	18,934.20	12,000.00
合同金额占总投资额比例（%）	1.89	1.78

注：《十条命》的预计总投资额已根据《策划研发协议》签署日的汇率折合成人民币

综上，公司向乐视影业采购的前期策划服务，其定价依据与公司向无关联第三方采购类似服务相同，不存在显著差异，采购价格公允，不存在利益输送的情形。

14-5、列表说明服务采购、设备采购和其他采购中主要供应商的基本情况，包括但不限于名称、所在地、成立时间、主营业务、与发行人的合作背景和合作历史、是否存在关联关系等

14-5-1、服务采购中主要供应商的基本情况

报告期各期，公司前五大服务采购供应商情况如下：

单位：万元

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
2021 年 1-6 月	1	上海红土视觉科技有限公司	152.50	动画制作环节服务	4.52%
	2	厦门漫行者科技有限公司	122.20	动画制作环节服务	3.62%
	3	长沙市吉祥树动漫设计有限公司	73.72	动画制作环节服务	2.18%
	4	烟台奇点数字影像有限公司	67.30	动画制作环节服务	1.99%
	5	武汉两点十分文化传播有限公司	62.64	动画制作环节服务	1.86%
	合计		478.36		14.17%
2020 年	1	南京超能动漫设计有限公司	220.94	动画制作环节服务	3.26%
	2	北京岚影影视文化有限公司	137.26	编剧、导演、美术设计等服务	2.03%
	3	河南随影数据科技有限公司	124.70	动画制作环节服务	1.84%
	4	南京吾皇网络科技有限公司	112.92	动画制作环节服务	1.67%
	5	长沙市吉祥树动漫设计有限公司	109.43	动画制作环节服务	1.62%
	合计		705.25	-	10.42%
2019 年	1	上海科尼软件技术有限公司	240.00	动画制作专业软件许可	4.48%
	2	南京超能动漫设计有限公司	163.91	动画制作环节服务	3.06%
	3	南京友拓信息技术有限公司和南京协拓网络科技有限公司	162.28	管理系统开发及运维支持服务	3.03%
	4	LOTA DIGITAL LTD	116.37	软件开发及应用	2.17%
	5	上海易铭天企业管理有限公司	112.97	人力资源服务	2.11%
	合计		795.53	-	14.85%
2018 年	1	Profile Studios LLC	499.83	动作捕捉环节技术流程支持服务	6.27%

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
	2	LOTA DIGITAL LTD	213.48	软件开发及应用	2.68%
	3	上海万麟文化传播有限公司	135.10	电影 3D 立体转制服务	1.69%
	4	南京友拓信息技术有限公司	116.15	管理系统开发及运维支持服务	1.46%
	5	Yeahtone Technology Inc	106.04	专业制作软件及软件许可	1.33%
	合计		1,070.59	-	13.42%

注：上表中同一控制下的供应商已合并计算采购额，下同。

上述主要供应商的基本情况如下：

①Profile Studios LLC

Profile Studios LLC 成立于 2014 年 3 月，2015 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	Profile Studios LLC
成立日期	2014-3-20
注册地址	2780 Bert Adams Road, Atlanta, GA, 30339, USA
具体采购内容	《全职高手》等项目动捕环节的技术流程支持服务

注：境外供应商工商信息未披露其经营范围或主营业务情况。

②LOTA DIGITAL LTD

LOTA DIGITAL LTD 成立于 2008 年 3 月，2018 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	LOTA DIGITAL LTD
成立日期	2008-3-31
注册地址	470 South Makara Road, Rd 2, Karori, 6972 , New Zealand
具体采购内容	美国子公司的管理软件开发等服务

③上海万麟文化传播有限公司

上海万麟文化传播有限公司成立于 2008 年 7 月，2016 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	上海万麟文化传播有限公司
成立日期	2008-07-11

注册地址	上海市杨浦区杨树浦路 622 号 D 座 214 室
经营范围	设计、制作、代理发布各类广告，美术设计制作，文化艺术交流活动策划，市场营销策划，企业形象策划，礼仪、庆典活动策划、展览展示，会务礼仪服务，企业管理咨询、企业营销咨询（以上咨询除经纪）；工艺礼品、办公设备、办公文化用品销售；计算机软硬件的开发销售；动漫设计。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
具体采购内容	《爵迹 2》等项目的 3D 立体图像转制服务

④南京友拓信息技术有限公司

南京友拓信息技术有限公司成立于 2013 年 12 月，2016 年起开始与公司开展业务合作。南京友拓信息技术有限公司的总经理居俊之配偶顾美芳，曾在报告期内任发行人董事、副总经理，因此南京友拓信息技术有限公司系发行人的关联方。其基本情况如下：

公司名称	南京友拓信息技术有限公司
成立日期	2013-12-04
注册地址	南京市雨花台区软件大道 168 号 3 幢 5 层 501 室
经营范围	计算机软件的研发、销售、咨询与服务；数据库服务；计算机硬件及辅助设备销售；商务信息咨询；网站建设；计算机网络工程的安装、施工；计算机系统集成服务；办公用品销售；企业管理咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	公司 Shotgun 管理软件功能开发、系统运维等服务

⑤南京协拓网络科技有限公司

南京协拓网络科技有限公司成立于 2016 年 6 月，2019 年起开始与公司开展业务合作。南京协拓网络科技有限公司的执行董事、总经理居俊之配偶顾美芳，曾在报告期内任发行人董事、副总经理，因此南京协拓网络科技有限公司系发行人的关联方。其基本情况如下：

公司名称	南京协拓网络科技有限公司
成立日期	2016-06-16
注册地址	南京市雨花台区软件大道 180 号 03 栋 402 室
经营范围	计算机软件的研发、销售、技术咨询、技术服务；数据库服务；企业管理咨询；计算机硬件及辅助设备、办公用品及耗材销售；网站建设；计算机网络系统工程服务；计算机系统集成服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	系统运维服务等

⑥Yeahtone Technology Inc

Yeahtone Technology Inc 成立于 2017 年 2 月，2017 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	Yeahtone Technology Inc
成立日期	2017-2-9
注册地址	15918 HALLIBURTON RDHACIENDA HEIGHTS CA 91745
具体采购内容	美国子公司的插件包软件安装及技术服务

⑦上海科尼软件技术有限公司

上海科尼软件技术有限公司成立于 2013 年 3 月，2016 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	上海科尼软件技术有限公司
成立日期	2013-03-20
注册地址	青浦区公园路 99 号舜浦大厦 7 层 A 区 719 室
经营范围	计算机专业领域内的技术咨询、技术服务、技术开发，销售计算机软硬件及配件（除计算机信息系统安全专用产品）、五金交电、机电设备、建筑材料、办公用品、日用百货。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
具体采购内容	3dsmax、Maya 等软件授权及技术支持

⑧南京超能动漫设计有限公司

南京超能动漫设计有限公司成立于 2015 年 1 月，2016 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	南京超能动漫设计有限公司
成立日期	2015-01-07
注册地址	南京市雨花台区凤集大道 15 号 30 幢 A07-1 栋 207 室
经营范围	动漫设计、制作；网页设计；平面设计；电脑图文设计、制作；网络工程设计、安装；计算机系统服务；自营和代理各类商品及技术的进出口业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	部分项目的数字内容外协制作

⑨上海易铭天企业管理有限公司

上海易铭天企业管理有限公司成立于 2010 年 3 月，2019 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	上海易铭天企业管理有限公司
成立日期	2010-03-25
注册地址	上海市杨浦区控江路 1142 号 23 幢 5073-15 室
经营范围	企业管理，企业形象策划，财务咨询（不得从事代理记账），商务信息咨询（不得从事经纪），市场信息咨询与调查（不得从事社会调查、社会调研、民意调查、民意测验），为国内企业提供劳务派遣服务，投资管理，数据处理，会务服务，广告设计、制作、代理、发布；电子、通讯领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，仓储服务；以服务外包方式从事企业管理服务，搬运服务，装卸服务；计算机软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、日用百货、工艺品（不含文物）的销售；计算机网络系统工程服务；通讯设备（除卫星电视广播地面接收设施）的销售、安装、维修；市场营销策划；展览服务。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
具体采购内容	社保公积金等人力资源服务

⑩北京岚影影视文化有限公司

北京岚影影视文化有限公司成立于 2016 年 7 月，2020 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	北京岚影影视文化有限公司
成立日期	2016-07-06
注册地址	北京市昌平区回龙观东大街 338 号创客广场 B4-002
经营范围	组织文化艺术交流活动（不含演出）；版权贸易；租赁影视服装、道具、器材；文艺创作；电脑动画设计；电脑图文设计、制作；技术开发、技术服务；经济信息咨询；设计、制作、代理、发布广告；销售（含网上销售）日用品、文化用品；销售食品；电影发行；音像制品复制；广播电视节目制作；电影摄制；演出经纪。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；电影发行；音像制品制作；音像制品复制；广播电视节目制作；电影摄制；演出经纪以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
具体采购内容	《斗破苍穹》项目的编剧、导演、美术设计等服务

⑪河南随影数据科技有限公司

河南随影数据科技有限公司成立于 2019 年 8 月，2019 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	河南随影数据科技有限公司
成立日期	2019-08-26
注册地址	郑州高新技术产业开发区西四环与冬青街交叉口企业公园 28 号楼 5 单元 3 楼

经营范围	虚拟数字技术开发；动画设计、制作；计算机软件技术开发、技术转让、销售；计算机系统集成服务；图文设计；多媒体技术开发；工艺美术品设计；企业营销策划；市场调查；文化艺术交流活动策划；设计、制作、代理、发布国内广告业务；动漫衍生品设计与销售。
具体采购内容	部分项目的数字内容外协制作

⑫南京吾皇网络科技有限公司

南京吾皇网络科技有限公司成立于 2017 年 9 月，2020 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	南京吾皇网络科技有限公司
成立日期	2017-09-04
注册地址	南京市秦淮区友谊河路 7 号
经营范围	互联网技术服务；电脑动画、多媒体、电脑图文设计、制作；网络工程、系统工程设计、安装；设计、制作国内各类广告；自营和代理各类商品和技术的进出口业务（国家禁止或限定的商品和技术除外）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	部分项目的数字内容外协制作

⑬长沙市吉祥树动漫设计有限公司

长沙市吉祥树动漫设计有限公司成立于 2014 年 11 月，2016 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	长沙市吉祥树动漫设计有限公司
成立日期	2014-11-12
注册地址	湖南省长沙市岳麓区咸嘉湖街道润泽园小区 A23 栋三单元 406 室
经营范围	动漫（动画）经纪代理服务；集成电路设计；室内装饰、设计；广告设计；游戏软件设计制作；公园规划设计；城市规划设计；建筑材料设计、咨询服务；电子产品设计服务；包装装潢、饰物装饰、灯饰、玩具、家具、汽车维修工具、多媒体、模型、美术图案的设计服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	部分项目的数字内容外协制作

⑭上海红土视觉科技有限公司

上海红土视觉科技有限公司成立于 2020 年 4 月，2020 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	上海红土视觉科技有限公司

成立日期	2020-04-17
注册地址	上海市崇明区长兴镇潘园公路 1800 号 3 号楼 73960 室（上海泰和经济发展区）
经营范围	许可项目：各类工程建设活动。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动，具体经营项目以相关部门批准文件或许可证件为准）一般项目：从事视觉、多媒体、数字、计算机科技领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，电脑图文设计、制作，计算机系统集成服务，自有设备租赁，会务服务，展览展示服务，电子产品、通讯器材、计算机软硬件的销售。（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）
具体采购内容	部分项目的数字内容外协制作

⑮厦门漫行者科技有限公司

厦门漫行者科技有限公司成立于 2018 年 8 月，2020 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	厦门漫行者科技有限公司
成立日期	2018-08-28
注册地址	厦门市思明区桃园路 16 号 711 室之二
经营范围	一般项目：工程和技术研究和试验发展；动漫游戏开发；软件开发；专业设计服务；其他文化艺术经纪代理；数字文化创意软件开发；玩具、动漫及游艺用品销售；文艺创作；工业设计服务；电影摄制服务；广告制作；技术进出口。（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）。
具体采购内容	部分项目的数字内容外协制作

⑯烟台奇点数字影像有限公司

烟台奇点数字影像有限公司成立于 2016 年 5 月，2020 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	烟台奇点数字影像有限公司
成立日期	2016-05-13
注册地址	山东省烟台市芝罘区通世南路 7 号 602-604、607-616
经营范围	摄影摄像服务，数据处理，图文制作。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	部分项目的数字内容外协制作

⑰武汉两点十分文化传播有限公司

武汉两点十分文化传播有限公司成立于 2011 年 9 月，2020 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	武汉两点十分文化传播有限公司
成立日期	2011-09-08
注册地址	武汉东湖新技术开发区关山大道 465 号中国光谷创意产业基地曙光广场一期培训楼（二楼楼）第八层 810-811 号室
经营范围	许可项目：出版物批发；出版物零售（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动，具体经营项目以相关部门批准文件或许可证件为准）一般项目：广告设计、代理；广告制作；技术服务、技术开发、技术咨询、技术交流、技术转让、技术推广；动漫游戏开发；专业设计服务；计算机软硬件及辅助设备批发；计算机软硬件及辅助设备零售；平面设计；玩具、动漫及游艺用品销售；版权代理；数字文化创意软件开发；企业管理咨询；会议及展览服务；组织文化艺术交流活动（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）
具体采购内容	部分项目的数字内容外协制作

14-5-2、设备采购中主要供应商的基本情况

报告期各期，公司前五大设备采购供应商情况如下：

单位：万元

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
2021 年 1-6 月	1	中国电信股份有限公司南京分公司	106.92	GPU 渲染云主机及服务平台	3.17%
	2	北京月新时代科技股份有限公司	102.81	存储设备、服务器等设备	3.04%
	3	鸣意信息科技（上海）有限公司	100.00	电脑软件	2.96%
	4	超融核（上海）科技有限公司	86.74	电脑及配件	2.57%
	5	南京康慧通禾贸易有限公司	25.00	电脑及配件	1.11%
	合计		421.47	-	12.85%
2020 年	1	中国电信股份有限公司南京分公司	588.05	GPU 渲染云主机及服务平台	8.69%
	2	南京康慧通禾贸易有限公司	87.90	电脑及配件	1.30%
	3	南京宏海科技有限公司	70.53	防火墙	1.04%
	4	超融核（上海）科技有限公司	51.90	电脑及配件	0.77%
	5	南京鹿膺电子科技有限公司	50.00	电脑软件	0.74%
	合计		848.38	-	12.53%
2019 年	1	南京迅格电子科技有限公司	191.65	电脑及配件	3.58%
	2	南京康慧通禾贸易有限公司	143.30	电脑及配件	2.68%

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
	3	四川长虹佳华信息产品有限责任公司	109.06	电脑及配件	2.04%
	4	超融核（上海）科技有限公司	57.89	电脑及配件	1.08%
	5	南京鹿膺电子科技有限公司	50.02	电脑软件	0.93%
	合计		551.91	-	10.30%
2018 年	1	四川长虹佳华信息产品有限责任公司	137.50	电脑及配件	1.72%
	2	Silicon Studio Corporation	69.20	电脑软件	0.87%
	3	深圳市瑞云科技有限公司	57.45	GPU 渲染云主机及服务平台	0.72%
	4	江苏北塔汇维软件技术服务有限公司	54.47	电脑及配件	0.68%
	5	南京康慧通禾贸易有限公司	52.66	电脑及配件	0.66%
	合计		371.28	-	4.65%

上述主要供应商的基本情况如下：

①四川长虹佳华信息产品有限责任公司

四川长虹佳华信息产品有限责任公司成立于 2004 年 10 月，2018 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	四川长虹佳华信息产品有限责任公司
成立日期	2004-10-13
注册地址	四川省绵阳市高新区绵兴东路 35 号
经营范围	计算机软件、硬件及配件、电子及非专控通信设备的研发、生产、销售及技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机软硬件的系统集成、安装、维护及相关的技术服务；机电产品、五金产品、电子产品、消防器材、地板、安防设备及器材的销售；市场营销策划服务，会展会务服务；供应链管理，企业管理服务；软件和信息技术服务；模具、物联网领域蜂窝通信模块及解决方案的设计、研发与销售服务；通信设备及通信器材销售；通信技术研发服务；物流科技领域内技术咨询；道路货物运输、仓储、装卸服务（不含危险化学品）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	电脑及配件

②Silicon Studio Corporation

Silicon Studio Corporation 成立于 1999 年 11 月，系日本东京 MOTHERS 市

场上市公司，2018 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	Silicon Studio Corporation
成立日期	1999 年 11 月
公司地址	〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿 1-21-3 NR ビル
具体采购内容	电脑软件

③深圳市瑞云科技有限公司

深圳市瑞云科技有限公司成立于 2004 年 5 月，2016 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	深圳市瑞云科技有限公司
成立日期	2004-05-24
注册地址	深圳市南山区南山街道商华路 2 号阳光科创中心 B 座 17 层
经营范围	一般经营项目是：计算机软、硬件的技术开发与销售；技术转让、技术设计及咨询服务； 计算机系统集成服务；机房租赁、虚拟云空间租赁、云计算资源租赁。，许可经营项目是：经营增值电信业务
具体采购内容	用于项目渲染的 GPU 云主机及服务平台

④江苏北塔汇维软件技术服务有限公司

江苏北塔汇维软件技术服务有限公司成立于 2012 年 6 月，2018 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	江苏北塔汇维软件技术服务有限公司
成立日期	2012-06-26
注册地址	南京市玄武区珠江路 655 号 511 室
经营范围	计算机软硬件销售及技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机网络技术服务；电子商务服务及咨询；家居用品、家具、日用品、纺织品、日用百货、化妆品、五金、化工产品、机电产品、服饰、鞋帽、皮具、数码产品、电子产品、通讯产品、网络设备、劳保用品、汽车用品、母婴用品、玩具、家电销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	电脑及配件

⑤南京康慧通禾贸易有限公司

南京康慧通禾贸易有限公司成立于 2009 年 9 月，2012 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	南京康慧通禾贸易有限公司
成立日期	2009-09-17
注册地址	南京市玄武区华海电脑数码广场 3F37-1 铺位
经营范围	电脑及耗材、电子产品、机电产品、监控设备及配件销售和技术服务；通信系统工程、网络系统工程施工及信息咨询服务；水暖器材、建筑装饰材料销售及技术服务；办公用品、日用百货销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	电脑及配件

⑥南京迅格电子科技有限公司

南京迅格电子科技有限公司成立于 2014 年 5 月，2015 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	南京迅格电子科技有限公司
成立日期	2014-05-04
注册地址	南京市玄武区洪武北路 121 号七层
经营范围	计算机系统集成、开发及技术服务；计算机软硬件开发、销售；计算机网络工程设计、安装；计算机配件销售；通讯设备系统工程安装、设计及咨询服务；经济信息咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）一般项目：租赁服务（不含出版物出租）；金属材料销售；日用化学产品销售；化工产品销售（不含许可类化工产品）（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）
具体采购内容	电脑及配件

⑦超融核（上海）科技有限公司

超融核（上海）科技有限公司成立于 2018 年 2 月，2019 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	超融核（上海）科技有限公司
成立日期	2018-02-12
注册地址	上海市宝山区逸仙路 2816 号 1 幢 9 层 B0636 室
经营范围	从事计算机科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务；计算机软硬件研发、销售及技术服务；办公设备、办公用品、家用电器、电子产品、消防器材、电线电缆销售；计算机信息系统集成；计算机网络综合布线；从事货物及技术的进出口业务；计算机零配件的加工和组装（限分支机构经营）。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
具体采购内容	电脑及配件

⑧南京鹿膺电子科技有限公司

南京鹿膺电子科技有限公司成立于 2008 年 3 月，2015 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	南京鹿膺电子科技有限公司
成立日期	2008-03-27
注册地址	南京市秦淮区程阁老巷城开大厦 B 幢 813 室
经营范围	电子计算机软硬件开发、销售；电信器材及相关软件、通讯设备（不含卫星地面接收设备）、电子产品、机电产品、金属材料、五金交电、建筑装饰材料销售；软件、网络技术咨询服务；通讯设备维修、安装、技术开发及技术服务；系统集成。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	电脑软件

⑨中国电信股份有限公司南京分公司

中国电信股份有限公司南京分公司成立于 2003 年 3 月，2015 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	中国电信股份有限公司南京分公司
成立日期	2003-03-13
注册地址	南京市鼓楼区云南路 1 号
经营范围	基础电信业务：在本市范围内经营 800MHz CDMA 第二代数字蜂窝移动通信业务，CDMA2000 第三代数字蜂窝移动通信业务，LTE/第四代数字蜂窝移动通信业务（TD-LTE/LTE FDD），第五代数字蜂窝移动通信业务，卫星移动通信业务，卫星固定通信业务，卫星转发器出租、出售业务；在本市范围内经营固定网本地通信业务（含本地无线环路业务）、固定网国内长途通信业务、固定网国际长途通信业务、互联网国际数据传送业务、互联网国内数据传送业务、互联网本地数据传送业务、国际数据通信业务、公众电报和用户电报业务（原《电信业务分类目录》（2003 版）中的业务）、26GHz 无线接入设施服务业务、国内通信设施服务业务；在南京范围内经营 3.5GHz 无线接入设施服务业务；增值电信业务：在本市范围内经营固定网国内数据传送业务、用户驻地网业务、网络托管业务、国内互联网虚拟专用网业务、互联网接入服务业务、在线数据处理与交易处理业务、存储转发类业务、国内呼叫中心业务、信息服务业务以及无线数据传送业务、国内甚小口径终端地球站通信业务、互联网数据中心业务、内容分发网络业务；IPTV 传输服务：服务内容为 IPTV 集成播控平台与电视用户端之间提供信号传输和相应技术保障,传输网络为利用固定通信网络（含互联网）架设 IPTV 信号专用传输网络；利用信息网络经营音乐娱乐产品,游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）,演出剧（节）目、表演、动漫产品,从事网络文化产品的展览、比赛活动;经营与通信及信息业务相关的系统集成、技术开发、技术服务、技术咨询、信息咨询、设备及计算机软硬件等的生产、销售、安装和设计施工；房屋租赁；通信设施租赁；安全技术防范系统的设计、施工和维修；广告业务。（依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展经营活动。）

具体采购内容	用于项目渲染的 GPU 云主机及服务平台

⑩南京宏海科技有限公司

南京宏海科技有限公司成立于 2004 年 3 月，2011 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	南京宏海科技有限公司
成立日期	2004-03-01
注册地址	南京市雨花台区锦绣街 7 号绿地之窗 D4 栋 701 室
经营范围	通讯器材及设备、计算机软硬件技术开发、销售、咨询服务；计算机网络工程、通信工程安装、技术服务；家用电器、机电产品、机械设备、五金交电、建筑材料、装饰材料、办公用品、劳保用品、日用百货、电子产品、电线电缆、仪器仪表及配件销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	防火墙软件及搭建

⑪北京月新时代科技股份有限公司

北京月新时代科技股份有限公司成立于 2003 年 8 月，2021 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	北京月新时代科技股份有限公司
成立日期	2003-08-07
注册地址	北京市海淀区北三环西路 25 号 27 号楼四层 4001 室
经营范围	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；软件开发；计算机技术培训；基础软件服务、应用软件开发；计算机系统服务；数据处理；计算机维修；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、机械设备、通讯设备、五金、交电、化工产品（不含危险化学品及一类易制毒化学品）、日用品、金属材料、文化用品、体育用品；货物进出口、代理进出口、技术进出口；出租办公用房；出租商业用房；租赁计算机、电子产品、机械设备（不含汽车租赁）。（市场主体依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事国家和本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
具体采购内容	存储设备、服务器等设备

⑫鸣意信息科技（上海）有限公司

鸣意信息科技（上海）有限公司成立于 2017 年 12 月，2021 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	鸣意信息科技（上海）有限公司

成立日期	2017-12-28
注册地址	上海市奉贤区远东路 668 号 3 号楼 3 楼 327 室
经营范围	许可项目：各类工程建设活动。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动，具体经营项目以相关部门批准文件或许可证件为准）一般项目：从事计算机信息科技、网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让；自有设备租赁；电子商务（不得从事金融业务）；电子产品、计算机、软件及辅助设备、通讯设备、办公用品的批发、零售；货物进出口；技术进出口。（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）
具体采购内容	电脑软件

14-5-3、其他采购中主要供应商的基本情况

报告期各期，公司前五大其他采购供应商情况如下：

单位：万元

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
2020 年	1	浙江东阳太乙影视传媒有限公司	147.67	横店拍摄协助管理服务	2.18%
	2	环原（上海）影业有限公司	84.46	演员演出服务	1.25%
	3	北京不熄动画技术有限公司	40.00	制片服务	0.59%
	4	北京九灵番文化发展有限公司	39.00	编剧策划服务	0.58%
	5	宁波四喜丸子影视文化有限公司	30.00	演员演出服务	0.44%
	合计		341.12	-	5.04%
2019 年	1	江苏中智腾飞信息科技有限公司	73.20	年会策划服务	1.37%
	2	上海小丁影视文化工作室	43.87	剧本策划服务	0.82%
	3	徐晨希	17.90	艺术指导服务	0.33%
	4	北京九灵番文化发展有限公司	14.24	编剧策划服务	0.27%
	5	北京一决影视文化传媒有限公司	9.00	制片服务	0.17%
	合计		158.21	-	2.95%
2018 年	1	北京快乐工场网络科技有限公司	1,329.00	文学剧本策划服务	16.66%
	2	乐视影业（北京）有限公司	358.60	项目创意策划服务	4.50%
	3	PJ PICTURES, INC.	204.73	制片服务	2.57%
	4	SV WORKS, LLC	168.68	游戏销售咨询服务	2.11%
	5	无锡万缘影视文化工作	89.04	导演及剧本策划服务	1.12%

年份	排名	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
		室			
		合计	2,150.06	-	26.95%

注：2021 年 1-6 月，公司未发生其他采购。

上述主要供应商的基本情况如下：

①北京快乐工场网络科技有限公司

北京快乐工场网络科技有限公司成立于 2013 年 10 月，2017 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	北京快乐工场网络科技有限公司
成立日期	2013-10-29
注册地址	北京市东城区藏经馆胡同 17 号 1 幢 2277 室
经营范围	技术推广服务；组织文化艺术交流活动（不含演出）；版权贸易；会议及展览服务；企业策划；电脑动画设计；设计、制作、代理、发布广告；文艺创作；经济贸易咨询；计算机系统服务；应用软件开发（不含医用软件）；销售文具用品、工艺品、电子产品；从事互联网文化活动。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
具体采购内容	《星的引力》《宇宙第一社团》等作品改编权；《陨神记》《兽灵记》等文学剧本策划服务

②乐视影业（北京）有限公司

乐视影业（北京）有限公司成立于 2011 年 12 月，2015 年起开始与公司开展业务合作。乐视影业（北京）有限公司 2017 年系公司 5%以上股东，2017 年 7 月起持股比例降至 5%以下，因此 2018 年系公司关联股东，2019 年、2020 年及 2021 年 1-6 月不属于公司关联方。其基本情况如下：

公司名称	乐视影业（北京）有限公司
成立日期	2011-12-28
注册地址	北京市怀柔区杨宋镇凤翔东大街 9 号 201 室
经营范围	制作、发行动画片、专题片、电视综艺；不得制作时政新闻及同类专题、专栏等广播电视节目；电影片发行；投资管理；资产管理；租赁影视器材；影视策划；影视制作技术培训；组织文化艺术交流活动（不含演出）；设计、制作、代理、发布广告；会议服务；经济信息咨询；市场调查；技术推广服务；影视衍生品的技术开发；销售服装服饰、文化用品、日用品；文化经纪、个人演出经纪；票务代理（不含航空机票销售代理）。（市场主体依法自主选择经营项目，开展经营活动；电影片发行以及依法须经批准的项目，经相

	关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事国家和本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。)
具体采购内容	《十条命》项目创意策划服务

③PJ PICTURES, INC.

PJ PICTURES, INC.成立于 2014 年 12 月，2018 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	PJ PICTURES, INC.
成立日期	2014-12-22
注册地址	46 HALDEMAN RD SANTA MONICA CA 90402
具体采购内容	《十条命》项目制片服务

④SV WORKS, LLC

SV WORKS, LLC 成立于 2017 年 6 月，2017 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	SV WORKS, LLC
成立日期	2017-6-27
注册地址	1610 DELL AVE, STE O CAMPBELL CA 95008
具体采购内容	境外游戏业务销售咨询服务

⑤无锡万缘影视文化工作室

无锡万缘影视文化工作室成立于 2016 年 10 月，2017 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

企业名称	无锡万缘影视文化工作室
成立日期	2016-10-28
注册地址	无锡市蠡湖大道 2009 号
经营范围	广播电视节目的制作，电影的制作、发行与放映；为点播电视节目、电影拍摄提供技术咨询、技术服务；电影剧本创作；影视服装、器材的租赁；组织文化艺术交流活动；设计、制作、代理和发布国内广告业务；影视文化信息咨询；企业形象策划；市场营销策划；会议及展览服务；摄像摄像服务；知识产权服务；影视策划。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	《陨神记》项目导演及剧本策划服务

⑥江苏中智腾飞信息科技有限公司

江苏中智腾飞信息科技有限公司成立于 2018 年 1 月，2018 年起开始与公司开展业务合作。江苏中智腾飞信息科技有限公司的执行董事韦薇之配偶周颀，系发行人董事、副总经理、董事会秘书，因此江苏中智腾飞信息科技有限公司系发行人的关联方。其基本情况如下：

公司名称	江苏中智腾飞信息科技有限公司
成立日期	2018-01-19
注册地址	南京市建邺区嘉陵江东街 8 号 B3 幢一单元 19 层
经营范围	信息科技、生物技术、医药技术、计算机软硬件、网络技术研发、技术咨询、技术服务；企业形象策划；会务服务；企业营销策划；网络设备设计、安装；软件开发、销售；计算机系统集成；计算机及耗材、办公设备租赁、销售；安防设备安装、维护。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）一般项目：电影摄制服务；摄像及视频制作服务；数字内容制作服务（不含出版发行）；数字文化创意软件开发；组织文化艺术交流活动；会议及展览服务；项目策划与公关服务；广告设计、代理；广告制作；人工智能行业应用系统集成服务；人工智能应用软件开发；智能机器人的研发；电子产品销售；工艺美术品及收藏品零售（象牙及其制品除外）；计算机软硬件及辅助设备零售（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）
具体采购内容	公司年会活动策划服务

⑦上海小丁影视文化工作室

上海小丁影视文化工作室成立于 2016 年 3 月，2017 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

企业名称	上海小丁影视文化工作室
成立日期	2016-03-11
注册地址	上海市松江区富永路 425 弄 212 号
经营范围	影视文化艺术活动交流策划，舞台艺术造型策划，文学创作，企业营销策划，展览展示服务，摄影摄像服务，翻译服务，影视器材、服装、舞台灯光音响设备租赁（除金融租赁）。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
具体采购内容	《故宫里的大怪兽》《死灵编码》项目剧本策划服务

⑧徐晨希

徐晨希自 2019 年起开始与公司开展业务合作，公司向其采购的具体内容为《陨神记》项目艺术指导服务。

⑨北京九灵番文化发展有限公司

北京九灵番文化发展有限公司成立于 2017 年 5 月，2019 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	北京九灵番文化发展有限公司
成立日期	2017-05-26
注册地址	北京市朝阳区金盏乡皮村西 5 号厂房（谷仓科技孵化器 1678 号）
经营范围	组织文化艺术交流活动（不含演出）；文艺创作；承办展览展示活动；会议服务；技术推广服务；基础软件服务；应用软件开发（不含医用软件）；软件开发；产品设计；模型设计；包装装潢设计；教育咨询（不含出国留学咨询及中介服务）；经济贸易咨询；公共关系服务；工艺美术设计；电脑图文设计、制作；企业策划；设计、制作、代理、发布广告。（市场主体依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事国家和本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
具体采购内容	《故宫里的大怪兽》项目编剧策划服务

⑩北京一决影视文化传媒有限公司

北京一决影视文化传媒有限公司成立于 2016 年 12 月，2017 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	北京一决影视文化传媒有限公司
成立日期	2016-12-19
注册地址	北京市朝阳区高碑店乡西店村 26 号 2 单元 3 层 D3117
经营范围	电影发行；广播电视节目制作；演出经纪；文艺表演；组织文化艺术交流活动（不含演出）；租赁影视器材；文艺创作；版权贸易；计算机技术培训（不得面向全国招生）；设计、制作、代理、发布广告；会议服务；市场调查；技术推广服务；票务代理（不含航空机票销售代理）；文艺创作；承办展览展示活动；软件开发；数据处理（数据处理中的银行卡中心、PUE 值在 1.5 以上的云计算数据中心除外）；公共关系服务；销售服装、首饰、文具用品、日用品。（市场主体依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事国家和本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
具体采购内容	《陨神记》短片项目制片服务

⑪浙江东阳太乙影视传媒有限公司

浙江东阳太乙影视传媒有限公司成立于 2016 年 5 月，2020 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	浙江东阳太乙影视传媒有限公司

成立日期	2016-05-20
注册地址	浙江横店影视产业实验区商务楼
经营范围	制作、复制、发行：专题、专栏、综艺、动画片、广播剧、电视剧；影视娱乐类网络游戏、手机游戏产品的创作、制作、发行；微电影、网络剧创作、制作、发行；影视服装、道具、器材租赁；影视剧本创作、策划和影视版权交易；影视文化信息咨询；影视衍生产品开发、设计、推广、实体和网上交易；影视类网络数字技术服务；组织策划综艺文化活动；艺人经纪；影视后期制作；制作、代理、发布：电子和数字媒体广告及影视广告。
具体采购内容	《故宫里的大怪兽》项目横店剧组的拍摄组织服务

⑫环原（上海）影业有限公司

环原（上海）影业有限公司成立于 2018 年 8 月，2019 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	环原（上海）影业有限公司
成立日期	2018-08-28
注册地址	上海市黄浦区南昌路 125 号 3 幢 206 室
经营范围	电影发行，广播电视节目制作，设计、制作、代理、发布各类广告。 【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】
具体采购内容	《故宫里的大怪兽》项目演员演出服务

⑬北京不熄动画技术有限公司

北京不熄动画技术有限公司成立于 2019 年 1 月，2020 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	北京不熄动画技术有限公司
成立日期	2019-01-04
注册地址	北京市海淀区丰慧中路 7 号新材料创业大厦 10 层 10 层北侧办公 1380 号
经营范围	技术转让、技术开发、技术服务、技术咨询；电脑动画设计；设计、制作、代理、发布广告；产品设计；软件开发；经济贸易咨询；文化咨询；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）
具体采购内容	《斗破苍穹》项目制片服务

⑭宁波四喜丸子影视文化有限公司

宁波四喜丸子影视文化有限公司成立于 2019 年 8 月，2020 年起开始与公司开展业务合作，与公司不存在关联关系。其基本情况如下：

公司名称	宁波四喜丸子影视文化有限公司
成立日期	2019-08-20
注册地址	浙江省宁波市海曙区丽园北路 755 号 1066 室
经营范围	广播电视节目制作，电影制作、发行，文化艺术交流活动组织与策划，演出经纪，文学、音乐、歌曲、舞蹈、戏曲、曲艺的艺术创作，电影、电视剧剧本策划、创作，艺术造型策划，美术设计，拍摄场景和影视场景的设计、制作，影视道具与服装设计，影视服装，道具，器材批发及租赁，摄影摄像服务，设计、制作、代理、发布国内广告，电脑图文设计、制作，日用品、电子产品、化妆品、出版物的批发、零售及网上经营以及其他按法律、法规、国务院决定等规定未禁止或无需经营许可的项目和未列入地方产业发展负面清单的项目。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
具体采购内容	《故宫里的大怪兽》演员演出服务

14-6、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师就上述问题执行了以下核查程序：（1）访谈了公司采购部门、财务部门负责人，了解采购流程及相关内部控制制度；（2）查阅了公司报告期内的采购明细账；（3）对报告期内公司的主要供应商执行实地走访及函证程序；（4）核查了报告期内公司主要供应商的采购合同，对采购流程抽样进行穿行测试；（5）查阅了公司的内部控制制度，了解公司对供应商的质量管理流程及要求；（6）通过检索网络公开信息核查公司诉讼情况；（7）核查公司向自然人供应商、个体工商户的采购情况，查阅相关采购合同；（8）核查公司与南京友拓、南京协拓、乐视影业等的采购合同，核查公司向无关联第三方的询价结果；（9）通过查询国家企业信用信息公示系统、企查查等网站，核查主要供应商的工商资料，历史变更情况等；（10）取得主要股东、董事、监事、高级管理人员调查表，核查其关联方情况；（11）核查了发行人及其实际控制人、公司内部董事、监事、高级管理人员的银行流水，核查其与公司供应商是否存在异常资金往来；（12）核查相关供应商出具的书面确认。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）报告期内，发行人采购金额变动原因合理，与业务规模和收入变动具备匹配性，采购价格公允；2018 年其他采购金额显著高于其他各期主要系发行

人 2018 年采购作品改编权、文学剧本策划服务等发生金额较大，随着发行人对原创数字内容创制及投资业务进行战略调整，与该类业务相关的作品改编权、文学剧本策划服务等采购规模减少，具备合理性。

（2）报告期内，发行人服务采购主要系临时性、辅助性采购，不涉及发行人核心技术，发行人相关外部供应商不存在依赖；在相关服务供应商中，除南京友拓信息技术有限公司和南京协拓网络科技有限公司系发行人的关联方之外，其他服务供应商与发行人不存在关联关系；公司相关服务供应商不存在主要收入均来自于发行人的情况，不存在利益输送情形；发行人对服务提供商执行严格的质量控制及管理措施，报告期内，存在部分客户在合同中约定不允许由第三方制作或在告知客户同意的前提下可以交予第三方制作的情形；业务开展过程中，出于提升项目执行效率等原因，发行人在人员及档期紧张时对外进行了部分临时性或辅助性的外协服务采购；发行人按照客户的要求统一控制项目质量，不影响发行人对客户的交付质量；报告期内，发行人与客户之间不存在因服务采购导致的诉讼、纠纷情况，发行人对外进行服务采购不会对本次发行构成重大不利影响。

（3）报告期内，发行人向自然人供应商、个体工商户采购金额较小，报告期内发行人向前五大供应商采购金额占比呈现较快下降趋势，主要系 2018 年发行人原创数字内容创制及投资业务向北京快乐工场网络科技有限公司采购作品改编权、剧本策划服务等发生金额较大；随着发行人对原创数字内容创制及投资业务进行战略调整，发行人未再进行大额作品改编权、剧本策划服务等采购，因此前五大供应商采购金额占比有所下降。

（4）报告期内，发行人与南京友拓、南京协拓、乐视影业相关采购根据市场价格协商定价，价格公允，与无关联第三方不存在显著差异，不存在利益输送情况。

（5）报告期内，发行人服务采购、设备采购和其他采购中主要供应商中，乐视影业（北京）有限公司、南京友拓信息技术有限公司、南京协拓网络科技有限公司系发行人关联方；除此之外的其他主要供应商与发行人不存在关联关系。

（6）发行人已完整披露与供应商之间的关联关系，发行人与供应商之间交易价格公允；报告期内，发行人不存在供应商为发行人代垫成本费用等利益输送

情形。

15. 关于营业成本

申报材料显示：

（1）报告期内，公司的主营业务成本分别为 35,626.91 万元、19,571.20 万元和 18,897.67 万元。2019 年，公司主营业务成本较 2018 年减少 1.61 亿元，主要原因系 2018 年动画电影《妈妈咪鸭》上映并结转成本 1.84 亿元所致。

（2）公司主营业务成本由直接人工、间接费用和服务采购构成，其中直接人工主要系制作人员、业务支持部门的工资薪酬、五险一金等，间接费用主要为项目相关的房屋租金、折旧摊销、差旅交通费、业务招待费等日常费用，服务采购主要系向第三方采购的创意设计、制作开发服务等。报告期内，公司主营业务成本中直接人工占比均在 70%以上。

（3）报告期各期末，发行人员工人数分别为 1,475 人、1,442 人和 1,482 人，计入主营业务成本的直接人工分别为 26,066.35 万元、15,330.83 万元、14,356.41 万元。

请发行人：

（1）补充说明 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务成本的归集和核算方法，各类项目支出在成本、费用之间的分配方法，是否符合《企业会计准则》规定；

（2）补充说明报告期内计入营业成本的员工薪酬水平及变动情况，与行业水平、当地平均水平的比较情况及差异原因与合理性；

（3）结合报告期各期承做项目数量及项目人员配备安排，补充说明制作人员数量、人员成本核算及分摊方法并分析其准确完整性，公司人均产出与人工成本的匹配性；

（4）补充说明报告期内在员工人数基本保持稳定的情况下，2019 年计入营业成本的直接人工金额快速下降、2020 年进一步下降的原因及合理性；

（5）补充说明报告期内计入营业成本的服务采购与各期实际采购金额的匹配关系，相关成本分摊和结转是否准确；

（6）补充说明发行人营业成本结构与同行业可比公司比较情况及差异原因与合理性；

（7）按照 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务，补充说明营业成本明细构成、与对应营业收入的匹配性。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，并就发行人营业成本核算是否真实、准确、完整发表明确意见。

回复：

15-1、补充说明 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务成本的归集和核算方法，各类项目支出在成本、费用之间的分配方法，是否符合《企业会计准则》规定

15-1-1、补充说明 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务成本的归集和核算方法，各类项目支出在成本、费用之间的分配方法

（一）公司成本、费用核算的财务基础

在人员配置方面，发行人建立了包含基层员工、工作室、项目管理部及财务部的完整的成本核算体系。其中，工作室负责人对其团队的工时填报承担直接管理责任，项目管理部按项目及工作室维度复核工时填报的准确性，财务部设置专门的成本核算组负责各项目成本分摊及核算。完整的岗位及人员配置是公司成本核算体系的基础。

在制度建立及执行方面，公司制定了《人事管理制度》《员工薪酬与绩效管理規定》《成本核算管理规定》《财务报销（支出）制度》等内部制度，并与其他业务管理制度、日常管理制度汇总编纂了《江苏原力数字科技股份有限公司管理规定汇编》。上述管理制度明确规定了公司的人员岗位设置、岗位职责、薪酬考核等方面的具体要求及审批流程，从而使计入成本、费用的人员薪酬依据员工所处的部门及岗位进行划分，进而确保公司能通过合理的内部控制流程保证各具体项目的核算真实、准确、完整。

（二）公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的成本、费用核算的具体方法

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的成本核算方法相同，发生的人工成本、间接费用、服务采购等均按照项目进行归集分配，具体如下：

1、直接人工的归集与分配

公司对于各项目的人工成本通过统计业务人员工时的方式进行归集。公司业务人员每日填写工时表统计各项目每月实际发生的人员投入情况，并经过工作室主管领导审批；项目管理部负责核对业务部门填报的工时表；财务部门于每月末根据统计并确认的各项目工时情况，结合每月公司实际承担的各员工薪酬、奖金、津贴、补贴等人员成本金额，计算各项目每月发生的人工成本支出，确认各项目在当月实际发生的人工成本，于资产负债表日按项目结转人工成本至存货或主营业务成本科目。

2、间接费用的归集与分配

公司对销售人员、管理人员、研发人员及业务人员进行了明确区分，业务人员日常经营中发生的办公费、差旅费、房屋租金等间接费用，以及其空闲工时对应的工资薪酬，首先按月进行统一归集，于每月末转出至各项目进行分摊后作为项目间接费用，计入存货或主营业务成本。

对于计入成本的项目间接费用的具体分摊方法为：财务部门根据各项目发生工时与当月总工时的比例，计算出各项目的费用分摊比例，进而对项目间接费用进行分摊、确认，计入各项目成本。

3、服务采购成本的归集与分配

公司会根据项目实际需要向供应商采购设计、策划、开发、制作等服务。服务采购成本，统一按项目进行归集与分配。资产负债表日，财务部门根据项目验收情况将服务采购成本结转至存货或主营业务成本科目。

15-1-2、是否符合《企业会计准则》规定

企业会计准则规定，存货成本包括采购成本、加工成本和其他成本。采购成本包括购买价款、相关税费、运输费、装卸费、保险费以及其他可归属于存货采购成本的费用。加工成本包括直接人工以及按照一定方法分配的制造费用，企业

应当根据制造费用的性质，合理地选择制造费用分配方法；在同一生产过程中，同时生产两种或两种以上的产品，并且每种产品的加工成本不能直接区分的，其加工成本应当按照合理的方法在各种产品之间进行分配。存货的其他成本，是指除采购成本、加工成本以外的，使存货达到场所和状态所发生的其他支出。

公司直接人工、间接费用按照各部门人员以及业务人员统计的各项目工时在费用以及成本各项目间进行分配，服务采购成本可直接归集到具体项目，各类支出的归集、分配方法符合企业会计准则的规定。

15-2、补充说明报告期内计入营业成本的员工薪酬水平及变动情况，与行业水平、当地平均水平的比较情况及差异原因与合理性

由于公司计入营业成本的直接人工系按照员工工时进行归集分配，且受期初期末存货的影响，因此此处按照报告期各期公司实际计提的薪酬金额计算人均薪酬水平，其中公司项目制作人员的薪酬情况如下：

时间	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
人数	1,278	1,203	1,166	1,153
直接人工（万元）	9,163.36	15,655.37	16,394.64	16,448.32
员工平均工资（万元）	7.17	13.02	14.07	14.27

注：各期人数=（期初人数+期末人数）/2；直接人工金额为生产成本发生概念，归集至营业成本、存货等科目。

报告期各年度公司员工平均工资整体保持稳定，2020 年度略有下降原因为公司享受国家在新冠疫情期间的社保减免政策，人均薪酬有所降低。

2018-2020 年，公司同行业可比公司丝路视觉、凡拓数创的生产人员员工工资情况如下：

单位：万元

公司名称	2020 年度	2019 年度	2018 年度
丝路视觉	14.29	17.48	17.33
凡拓数创	14.20	15.82	15.48
平均值	14.25	16.65	16.41
发行人	13.02	14.07	14.27

数据来源：凡拓数创招股说明书

公司员工平均工资水平与丝路视觉、凡拓数创差异较小。公司员工平均工资

略低，主要原因系丝路视觉、凡拓数创经营场所主要分布于广州、深圳、北京等城市，该等城市的整体工资水平相对较高。

公司员工主要集中在南京地区，2018-2020 年南京地区的平均工资情况如下：

单位：万元

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
江苏省在岗职工年平均工资	-	9.87	8.66
南京市城镇私营单位就业人员年平均工资	7.25	6.65	5.84

数据来源：《江苏省统计年鉴》、南京市统计局网站

报告期内，公司员工薪酬水平高于当地平均工资水平，在当地具备较强的竞争力。

15-3、结合报告期各期承做项目数量及项目人员配备安排，补充说明制作人员数量、人员成本核算及分摊方法并分析其准确完整性，公司人均产出与人工成本的匹配性

15-3-1、结合报告期各期承做项目数量及项目人员配备安排，补充说明制作人员数量、人员成本核算及分摊方法并分析其准确完整性

由于公司承做的项目具有个性化、差异化的特征，因此对于不同项目配备的人员数量及类型亦不相同。影响项目配备人员安排的主要因素包括业务类型、工作量及实现难度、时间档期要求、空闲可利用员工情况等。报告期各期，公司实现收入的项目数量分别为 681 个、686 个、663 个和 438 个，项目制作人员期初期末平均人数分别为 1,153 人、1,166 人、1,203 人和 1,278 人，项目数量与制作人员人数均保持相对稳定。

报告期内，公司已建立较为健全的成本核算体系及内控制度，成本核算准确、完整。具体参见本问询函回复之“15-1、补充说明 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务成本的归集和核算方法，各类项目支出在成本、费用之间的分配方法，是否符合《企业会计准则》规定”。

综上，报告期内，公司成本核算及分摊方法合理，成本分摊金额准确、完整。

15-3-2、公司人均产出与人工成本的匹配性

报告期内，公司人均产出与人工成本的匹配关系如下：

项目		2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
主营业务收入（万元）	①	19,071.00	32,580.28	30,533.10	34,260.60
制作人员人数（人）	②	1,278	1,203	1,166	1,153
人均产出（万元）	③=①/②	14.92	27.09	26.20	29.73
制作人员人工成本（万元）	④	9,163.36	15,655.37	16,394.64	16,448.32
人均成本（万元）	⑤=④/②	7.17	13.02	14.07	14.27
人均成本占人均产出的比例	⑥=⑤/②	48.04%	48.06%	53.70%	48.00%

注：各期人数=（期初人数+期末人数）/2；直接人工金额为生产成本发生概念，归集至营业成本、存货等科目。

公司人均产出情况分别为 29.73 万元、26.20 万元、27.09 万元和 14.92 万元，其中人数为逐年增长趋势，各年度变动不大，人均产出主要受收入规模影响。2018 年度收入较高的主要原因为《妈妈咪鸭》项目确认收入金额较大，2020 年度收入高于 2019 年度，主要原因为游戏 3D 内容受托制作业务收入规模上升。报告期内，公司人均产出变动情况与收入情况变动一致。

报告期内，公司业务规模稳定增长，各年度制作人员数量变动不大，人工成本规模相当；2020 年在新冠疫情背景下，国家及地方政府出台了一系列惠企支持政策，包括对员工社保的减免，导致在人数变动不大的情况下，2020 年直接人工略低于 2019 年。

综上，公司人均产出保持相对稳定，与人工成本能够匹配。

15-4、补充说明报告期内在员工人数基本保持稳定的情况下，2019 年计入营业成本的直接人工金额快速下降、2020 年进一步下降的原因及合理性

报告期内，公司主营业务成本构成如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
直接人工	8,136.33	70.31%	14,356.41	75.97%	15,330.83	78.33%	26,066.35	73.16%
间接费用	1,216.47	10.51%	2,419.99	12.81%	2,552.36	13.04%	3,848.26	10.80%
服务采购	1,664.58	14.38%	2,121.27	11.23%	1,688.02	8.63%	5,712.30	16.03%
电影参投	555.00	4.80%	-	-	-	-	-	-
合计	11,572.38	100.00%	18,897.67	100.00%	19,571.20	100.00%	35,626.91	100.00%

其中，直接人工按业务类型分类情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	成本	占比	成本	占比	成本	占比	成本	占比
3D 数字内容制作服务业务	8,136.33	100.00%	14,356.41	100.00%	15,330.83	100.00%	11,841.66	45.43%
其中：游戏 3D 内容受托制作	4,921.75	60.49%	8,193.18	57.07%	8,210.77	53.56%	6,912.94	26.52%
动画 3D 内容受托制作	2,707.97	33.28%	5,639.06	39.28%	6,849.93	44.68%	4,848.92	18.60%
其他行业应用	506.61	6.23%	524.17	3.65%	270.12	1.76%	79.80	0.31%
原创数字内容创制及投资业务	-	-	-	-	-	-	14,224.69	54.57%
合计	8,136.33	100.00%	14,356.41	100.00%	15,330.83	100.00%	26,066.35	100.00%

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作项目相关订单的制作周期通常在一年以内，各期期末存货金额较小。但动画 3D 内容受托制作项目及原创数字内容创制及投资项目存在制作周期超过 1 年的情况，部分大型项目的生产成本系之前年度发生，但集中于某一年度完成验收并结转入主营业务成本。上述因素导致公司的主营业务成本存在一定波动，计入主营业务成本的直接人工金额与各期的员工人数的变动趋势也有一定差异。

具体而言，公司制作的《妈妈咪鸭》电影项目于 2018 年确认收入并结转成本，由于该项目策划及制作周期较长，2018 年原创数字内容创制及投资业务成本中包含以前年度发生的职工薪酬等成本，因此该年度的直接人工成本较大；2018 年末公司决定对经营战略进行调整，除《故宫里的大怪兽》项目外，不再开展新的原创数字内容业务和原创投资业务。2020 年，由于新冠疫情背景下出台了社保减免政策，导致公司在制作人员人数稳定的情况下，直接人工成本有所下降。

综上，报告期内在员工人数基本保持稳定的情况下，公司 2019 年计入营业成本的直接人工金额快速下降、2020 年进一步下降的原因主要系《妈妈咪鸭》项目在 2018 年度确认收入、结转成本以及 2020 年度因疫情而出台的社保减免政策的影响。报告期内，公司员工薪酬水平保持稳定，具体情况参见本问询函回复之“15-2、补充说明报告期内计入营业成本的员工薪酬水平及变动情况，与行业水平、当地平均水平的比较情况及差异原因与合理性”。

15-5、补充说明报告期内计入营业成本的服务采购与各期实际采购金额的匹配关系，相关成本分摊和结转是否准确

报告期内，公司采购内容主要包括房租物业、水电采购、服务采购、设备采购和其他采购。其中，与项目制作相关的服务采购计入当期发生的生产成本，固定资产、无形资产等的采购计入资产科目，与日常管理相关的咨询服务采购等计入管理费用，与研发项目相关的技术服务采购计入研发费用。

报告期各期，公司实际采购金额按照归集科目分类如下：

单位：万元

项 目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
实际采购金额	3,376.78	6,768.77	5,355.94	7,977.61
减：房租物业水电金额	1,026.97	1,496.71	1,522.71	1,668.42
计入资产科目的采购金额	728.40	712.14	1,140.70	2,237.16
计入费用及其他科目的采购金额	70.69	863.14	1,020.75	632.13
计入生产成本的采购金额	1,550.73	3,696.78	1,671.79	3,439.91
主营业务成本-服务采购	1,664.58	2,121.27	1,688.02	5,712.30

注：实际采购金额为含税金额。

报告期内，公司计入营业成本的服务采购金额分别为 5,712.30 万元、1,688.02 万元、2,121.27 万元和 1,664.58 万元，采购总额中计入生产成本的金额分别为 3,439.91 万元、1,671.79 万元、3,696.78 万元和 1,550.73 万元。

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作项目相关订单的制作周期通常在一年以内，各期期末存货金额较小。但动画 3D 内容受托制作项目及原创数字内容创制及投资项目存在制作周期超过 1 年的情况，部分大型项目的生产成本系之前年度发生，但集中于某一年度完成验收并结转入主营业务成本。上述因素导致公司的主营业务成本存在一定波动，计入主营业务成本的服务采购与当期发生的实际采购金额也存在一定差异。

具体而言，2018 年，公司计入营业成本的服务采购金额大于采购发生额，主要原因系《爵迹 2》《妈妈咪鸭》等项目结转的营业成本中，主要服务采购发生在 2018 年以前年度。2020 年，公司计入营业成本的服务采购金额小于采购发生额，主要系《故宫里的大怪兽》《斗破苍穹》等项目发生了 863.50 万元服务采购，但该等项目报告期内未结转营业成本，服务采购成本留存在报告期末的存货成本中。

因此，公司计入营业成本的服务采购金额与采购发生额的差异主要系发生及

结转时点差异所致，两者数据匹配。报告期内，公司服务采购成本直接计入对应项目的成本中，成本核算及结转准确。

15-6、补充说明发行人营业成本结构与同行业可比公司比较情况及差异原因与合理性

报告期内，公司主营业务成本构成如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
直接人工	8,136.33	70.31%	14,356.41	75.97%	15,330.83	78.33%	26,066.35	73.16%
间接费用	1,216.47	10.51%	2,419.99	12.81%	2,552.36	13.04%	3,848.26	10.80%
服务采购	1,664.58	14.38%	2,121.27	11.23%	1,688.02	8.63%	5,712.30	16.03%
电影参投	555.00	4.80%	-	-	-	-	-	-
合计	11,572.38	100.00%	18,897.67	100.00%	19,571.20	100.00%	35,626.91	100.00%

报告期内，凡拓数创主营业务成本构成如下：

单位：万元

业务类型	项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
静态数字创意服务	直接成本	187.22	13.54%	367.93	14.06%	473.33	17.31%	405.25	15.48%
	直接人工	1,007.63	72.87%	1,880.14	71.87%	1,874.15	68.55%	1,897.90	72.50%
	间接费用	188.00	13.59%	368.06	14.07%	386.47	14.14%	314.54	12.02%
	合 计	1,382.85	100.00%	2,616.13	100.00%	2,733.95	100.00%	2,617.69	100.00%
动态数字创意服务	直接成本	826.27	41.89%	980.10	30.34%	1,886.20	39.63%	3,009.86	53.22%
	直接人工	996.18	50.50%	1,988.29	61.56%	2,566.68	53.92%	2,259.61	39.96%
	间接费用	150.00	7.60%	261.52	8.10%	306.88	6.45%	385.51	6.82%
	合 计	1,972.45	100.00%	3,229.91	100.00%	4,759.77	100.00%	5,654.98	100.00%
数字展示及系统集成服务	直接成本	13,221.66	87.82%	30,091.21	87.76%	22,963.24	88.63%	13,566.17	85.48%
	直接人工	1,468.02	9.75%	3,408.61	9.94%	2,378.93	9.18%	1,869.51	11.78%
	间接费用	365.52	2.43%	789.11	2.30%	565.5	2.18%	434.34	2.74%
	合 计	15,055.20	100.00%	34,288.93	100.00%	25,907.67	100.00%	15,870.02	100.00%

注：凡拓数创直接成本主要包括硬件设备、数字外协、装饰装修和其他集成服务。

数据来源：凡拓数创招股说明书

报告期内，丝路视觉主营业务的成本构成如下：

单位：万元

业务类型	项 目	2020 年度		2019 年度		2018 年度	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比
CG 静态视觉服务	人工成本	3,637.87	72.50%	3,810.27	74.80%	4,002.92	75.82%
	项目实施费用	907.26	18.08%	772.54	15.16%	795.28	15.06%
	租金及水电费用	472.39	9.41%	511.46	10.04%	481.55	9.12%
	合 计	5,017.51	100.00%	5,094.27	100.00%	5,279.75	100.00%
CG 动态视觉服务	人工成本	7,481.82	62.92%	6,890.11	50.39%	4,962.87	49.35%
	项目实施费用	3,518.30	29.59%	5,990.15	43.81%	4,424.06	43.99%
	租金及水电费用	890.09	7.49%	792.42	5.80%	669.08	6.65%
	合 计	11,890.21	100.00%	13,672.67	100.00%	10,056.01	100.00%
CG 视觉场景综合服务	人工成本	6,640.18	14.33%	4,450.15	11.16%	3,053.08	11.43%
	项目实施费用	26,510.98	57.23%	22,281.12	55.89%	15,171.31	56.78%
	租金及水电费用	401.38	0.87%	338.14	0.85%	264.28	0.99%
	硬件及安装成本	12,774.00	27.57%	12,794.23	32.09%	8,229.87	30.80%
	合 计	46,326.54	100.00%	39,863.64	100.00%	26,718.53	100.00%

注：项目实施费用主要系项目展厅的装修费用，硬件及安装成本系提供的硬件及其安装成本；截至本问询函回复日，丝路视觉未披露 2021 年 1-6 月成本构成情况。

数据来源：丝路视觉年度报告

从成本结构看，发行人主营业务成本主要为直接人工，占主营业务成本的比例分别为 73.16%、78.33%、75.97%和 70.31%。凡拓数创的静态数字创意服务、动态数字创意服务，丝路视觉的 CG 静态视觉服务、CG 动态视觉服务与公司业务可比性强，其成本构成中人工成本占比较高，与公司主营业务成本结构类似。丝路视觉 CG 视觉场景综合服务的成本构成中人工成本占比较低，主要系项目装修、设备采购及安装成本，与凡拓数创的数字展示及系统集成服务成本结构类似，与公司业务可比性不强。

综上，同行业可比公司人工成本占主营业务成本比例较低，发行人人工成本占主营业务成本比例较高，主要原因系双方业务结构的差异所致。同行业可比公司的主营业务以展览展示类系统集成业务为主，该业务需采购较多的硬件设备及装饰装修等服务，导致人工成本占比较低。若公司与丝路视觉的 CG 静态视觉服务、CG 动态视觉服务，凡拓数创的静态数字创意服务、动态数字创意服务等业务的成本构成相比，双方成本结构较为相似。

15-7、按照 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务，补充说明营业成本明细构成、与对应营业收入的匹配性

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务的营业成本明细构成情况如下：

单位：万元

业务	项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
3D 数字内容制作服务	直接人工	8,136.33	73.85%	14,356.41	75.97%	15,330.83	78.33%	11,841.66	68.93%
	间接费用	1,216.47	11.04%	2,419.99	12.80%	2,552.36	13.04%	1,996.57	11.62%
	服务采购	1,664.58	15.11%	2,121.27	11.23%	1,688.02	8.63%	3,341.78	19.45%
	合计	11,017.38	100.00%	18,897.67	100.00%	19,571.20	100.00%	17,180.01	100.00%
	营业收入	18,536.65		32,502.51		30,484.81		27,978.66	
	毛利率	40.56%		41.86%		35.80%		38.60%	
原创数字内容创制及投资业务	直接人工	-	-	-	-	-	-	14,224.69	77.11%
	间接费用	-	-	-	-	-	-	1,851.69	10.04%
	服务采购	-	-	-	-	-	-	2,370.52	12.85%
	电影参投	555.00	100.00%	-	-	-	-	-	-
	合计	555.00	100.00%	-	-	-	-	18,446.90	100.00%
	营业收入	534.35		77.76		48.29		6,281.93	
	毛利率	-3.86%		100.00%		100.00%		-193.65%	

公司将发生的所有成本先按照规定核算流程归集并分配至项目后，于各月末根据合同或订单的收入确认情况结转至营业成本，各月末未达到收入确认条件的订单归集的成本会产生余额，并在存货项目列报。各项目成本的归集和结转与收入的确认相配比。

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务毛利率分别为 38.60%、35.80%、41.86% 和 40.56%，各年度的主营业务收入与主营业务成本相匹配；2018 年，原创数字内容创制及投资业务收入系《妈妈咪鸭》项目产生的预售权转让收入和衍生品授权转让收入，2019-2020 年为《妈妈咪鸭》在境外播映的零星收入，2021 年 1-6 月为参投的《爵迹 2》项目根据在腾讯视频平台播放情况结算的分成收入。

15-8、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行了如下核查程序：（1）访谈了公司业务部门、采购部门负责人，了解服务采购的主要内容、发生环节及采购原因；（2）核查了发行人的直接人工、间接费用构成，检查了成本分配表；（3）核查了发行人的采购明细表，核查了主要供应商的合同、发票、付款凭证等，并抽样对采购业务进行穿行测试；（4）对主要供应商执行了实地走访、函证等程序；（5）查阅同行业可比公司的招股说明书、年度报告及其他公开披露资料，对其业务结构、成本结构进行分析对比；（6）核查了公司各类业务的成本核算方法，并与企业会计准则要求进行对比；（7）核查公司的员工薪酬情况，并查阅同行业可比公司、南京地区的平均薪酬情况。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人 3D 数字内容制作服务、原创数字内容创制及投资业务成本的归集和核算方法相同，各类项目支出在成本、费用之间的分配方法合理，符合《企业会计准则》规定。

（2）报告期内发行人计入营业成本的员工薪酬水平与行业水平不存在重大差异，发行人员工薪酬水平高于当地平均工资水平，在当地具备较强的竞争力。

（3）报告期内，发行人成本核算及分摊方法合理，成本分摊金额准确、完整；发行人人均产出保持相对稳定，与人工成本能够匹配。

（4）报告期内在员工人数基本保持稳定的情况下，发行人 2019 年计入营业成本的直接人工金额快速下降、2020 年进一步下降的原因主要系《妈妈咪鸭》项目在 2018 年度确认收入、结转成本以及 2020 年度因疫情而出台的社保减免政策的影响。

（5）发行人计入营业成本的服务采购金额与采购发生额的差异主要系发生及结转时点差异所致，两者数据匹配；报告期内，发行人服务采购成本直接计入对应项目的成本中，成本核算及结转准确。

（6）同行业可比发行人人工成本占主营业务成本比例较低，发行人人工成

本占主营业务成本比例较高，主要原因系双方业务结构的差异所致，具备合理性。

(7) 发行人将发生的所有成本先按照规定核算流程归集并分配至项目后，于各月末根据合同或订单的收入确认情况结转至营业成本，各月末未达到收入确认条件的订单归集的成本会产生余额，并在存货项目列报；各项目成本的归集和结转与收入的确认相配比。

(8) 发行人的营业成本核算真实、准确、完整。

16. 关于毛利率

申报材料显示：

(1) 报告期内，公司综合毛利率分别为-2.47%、35.91%和 42.32%，公司主营业务毛利率分别为-3.99%、35.90%和 42.00%。2018 年，公司主营业务毛利率为负，主要系动画电影《妈妈咪鸭》成本投入较大、票房不及预期所致；2020 年，公司综合毛利率较上年增加升 6.41 个百分点，主要系公司各类业务的收入结构变动的影响，高毛利率的游戏 3D 内容受托制作业务收入占比提升所致。

(2) 报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务毛利率分别为 44.51%、42.07%和 51.87%，动画 3D 内容受托制作业务的毛利率分别为 31.79%、27.43%和 23.12%，其他行业应用领域的毛利率分别为 59.08%、42.71%和 37.45%。

(3) 报告期内，公司 3D 数字内容制作服务业务在境内销售的毛利率分别为 31.40%、24.51%和 24.51%，在境外销售的毛利率分别为 50.27%、45.81%和 54.56%。

(4) 公司认为，2018 年，公司由于动画电影《妈妈咪鸭》上映票房不及预期，导致当年毛利率为-3.99%，低于同行业可比公司；若仅考虑业务共性强的 3D 数字内容制作服务业务，则公司毛利率与同行业可比公司不存在显著差异。

请发行人：

(1) 补充说明报告期内游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作、其他行业应用的毛利率变动趋势不一致的原因及合理性，与同行业可比公司同类业务是否相符及差异原因与合理性；各类业务毛利率变动趋势是否将持续；

(2) 分析各类业务毛利率变动原因时，补充收入、成本、占比等相关量化

数据，避免仅以定性分析发表结论；请核对成本项目对游戏 3D 内容受托制作毛利率影响中的数据准确性；

(3) 补充说明内销、外销的定义及划分标准，量化分析报告期内公司外销毛利率高于内销毛利率的原因及合理性；

(4) 补充说明毛利率为负的《凡人修仙传》项目的对手方基本情况，与公司及控股股东、实际控制人、董监高等是否存在关联关系，是否存在一揽子协议，该项目进展情况，对手方是否与公司存在后续合作项目，后续合作项目的毛利率是否预计仍然为负；

(5) 补充说明报告期内因客户反复修改导致毛利率异常项目的收入占比、对手方情况，项目出现客户反复修改的原因，是否涉及纠纷、诉讼，是否存在公司确认收入后客户仍要求修改的情形；

(6) 补充说明同一类型业务下不同客户毛利率情况及差异原因，同一客户不同年度内毛利率情况及变动原因，游戏 3D 和动画 3D 业务的差异，毛利率差异较大的原因；

(7) 按照各类明细业务，量化分析并补充说明发行人与同行业可比公司毛利率的差异及原因与合理性。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，说明对发行人毛利率的真实性、准确性所做的核查工作及核查结论。

回复：

16-1、补充说明报告期内游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作、其他行业应用的毛利率变动趋势不一致的原因及合理性，与同行业可比公司同类业务是否相符及差异原因与合理性；各类业务毛利率变动趋势是否将持续

16-1-1、报告期内游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作、其他行业应用的毛利率变动趋势不一致的原因及合理性

报告期各期，公司各项主营业务毛利率、收入占主营业务收入比例情况如下：

项 目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度

	毛利率	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率	收入占比
3D 数字内容制作服务业务	40.56%	97.20%	41.86%	99.76%	35.80%	99.84%	38.60%	81.66%
其中：游戏 3D 内容受托制作	47.32%	59.22%	51.87%	62.98%	42.07%	54.72%	44.51%	42.36%
动画 3D 内容受托制作	27.68%	31.28%	23.12%	32.70%	27.43%	42.87%	31.79%	38.67%
其他行业应用	41.00%	6.70%	37.45%	4.08%	42.71%	2.25%	59.08%	0.63%
原创数字内容创制及投资业务	-3.86%	2.80%	100.00%	0.24%	100.00%	0.16%	-193.65%	18.34%
合 计	39.32%	100.00%	42.00%	100.00%	35.90%	100.00%	-3.99%	100.00%

2018-2020 年，公司动画 3D 内容受托制作、其他行业应用毛利率存在一定波动，游戏 3D 内容受托制作毛利率则在 2020 年度有所提升。公司各业务毛利率变动分析参见本问询函回复之“16-2、分析各类业务毛利率变动原因时，补充收入、成本、占比等相关量化数据，避免仅以定性分析发表结论；请核对成本项目对游戏 3D 内容受托制作毛利率影响中的数据准确性”。

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作、其他行业应用的毛利率变动趋势不一致的原因主要包括以下几个方面：

（一）各类业务下游行业的毛利率水平不同

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务的下游客户为游戏制作、发行企业，包括腾讯、网易、美国艺电公司、Take-two 互动娱乐等国内外知名公司，其所处的游戏行业具备较高的毛利率水平；而动画 3D 内容受托制作业务的下游客户主要为动画、影视等行业企业，其毛利率受影视剧市场特征影响，具有较大的波动性，其他行业应用下游客户为银行、零售及制作行业企业，毛利率亦低于游戏行业。因此，公司游戏 3D 内容受托制作业务毛利率水平整体高于动画 3D 内容受托制作及其他行业应用业务。

（二）各类业务的项目及客户结构不同

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务的项目较为分散，前五大项目实现收入占同类业务销售收入的比例合计分别为 14.98%、16.21%、15.84%和 13.28%，且不存在对毛利率贡献率超过 5%的单个项目。而动画 3D 内容受托制作业务为 91.51%、70.78%、74.23%和 47.43%，其他行业应用为 93.23%、91.34%、77.05%和 72.99%，项目集中度明显高于游戏 3D 内容受托制作业务，单个大项目对毛利率的影响也更为突出。因此，例如动画 3D 内容受托制作业务中的《3Below: Tales

of Arcadia》《俑之城》《凡人修仙传》，以及其他行业应用中的浦发银行 3D 数字人、《金陵图》等低毛利项目对相应业务的整体毛利率影响较大。

同时，报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务的客户构成更为稳定，新增客户较少；2019-2020 年及 2021 年 1-6 月，公司游戏 3D 内容受托制作业务新增客户对应收入占比仅为 12.91%、9.38%和 19.51%。而动画 3D 内容受托制作业务依托于个性化的大型项目，2019-2020 年及 2021 年 1-6 月，新增客户对应收入占比为 68.35%、68.20%和 35.61%；其他行业应用下游领域广泛，新增客户对应收入占比为 86.40%、79.09%和 66.88%。

因此，与游戏 3D 内容受托制作业务相比，动画 3D 内容受托制作、其他行业应用的项目及客户结构变动较大，对相应业务的整体毛利率水平的影响亦较大。

（三）各类业务的定价策略不同

对于游戏 3D 内容受托制作业务，公司主要结合各环节的技术难度（如是否涉及动态动作，是否添加骨骼绑定等）、项目制作难度（通常按 3D 模型的面数计算）、产品交付时间、市场报价水平等因素进行项目定价，报价形式按每个图形图像文件进行报价。公司通常在通过游戏客户的项目质量测试后进入其供应商库，进而能够承接其各类制作项目；因此，公司通常不会以较低报价争取游戏项目，对其同类项目的定价也相对具备连续性。

对于动画 3D 内容受托制作及其他行业应用业务，公司主要结合项目环节（如是否涉及前期创意、动作捕捉等环节）、制作内容及难度、项目档期、客户预算安排等因素制定整体项目预算，在此基础上添加预计取得的毛利水平，报价形式通常为项目整体报价。由于公司动画 3D 内容受托制作及其他行业应用业务不同项目间的个性化差异较大，客户与项目的延续性亦相对较弱，公司的定价水平亦存在较大差异。同时，公司考虑打造品牌形象、争取续作项目机会、进行市场开拓等因素的考虑，也会对项目定价进行适当调整以获取重要项目。

（四）各类业务的成本管理模式不同

相较于游戏 3D 内容受托制作项目，动画 3D 内容受托制作及其他行业应用项目实施周期较长、涉及的环节较多，客户对制作内容的修改需求通常也较多。因此，动画 3D 内容受托制作及其他行业应用项目的管理成本较高。

综上，报告期内游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作、其他行业应用的毛利率变动趋势不一致具备合理性。

16-1-2、与同行业可比公司同类业务是否相符及差异原因与合理性，各类业务毛利率变动趋势是否将持续

（一）与同行业可比公司同类业务是否相符及差异原因与合理性

报告期内，发行人与同行业可比公司毛利率按业务类别划分情况如下：

公司名称	业务类别	毛利率			
		2021 年 1-6 月	2020 年	2019 年	2018 年
凡拓数创	静态数字创意服务	51.25%	53.19%	50.41%	49.67%
	动态数字创意服务	40.77%	40.65%	42.72%	49.90%
	数字展示及系统集成服务	33.98%	35.54%	36.19%	34.34%
	主营业务毛利率	36.37%	37.55%	38.78%	40.67%
丝路视觉	CG 静态视觉服务	45.41%	45.95%	45.85%	42.07%
	CG 动态视觉服务	39.85%	48.36%	45.89%	51.25%
	CG 视觉场景综合服务	26.19%	28.66%	24.39%	25.52%
	主营业务毛利率	31.68%	34.93%	33.74%	36.21%
本公司	3D 数字内容制作服务业务	40.56%	41.86%	35.80%	38.60%
	其中：游戏 3D 内容受托制作	47.32%	51.87%	42.07%	44.51%
	动画 3D 内容受托制作	27.68%	23.12%	27.43%	31.79%
	其他行业应用	41.00%	37.45%	42.71%	59.08%
	原创数字内容创制及投资业务	-3.86%	100.00%	100.00%	-193.65%
	主营业务毛利率	39.32%	42.00%	35.90%	-3.99%

数据来源：凡拓数创招股说明书、丝路视觉定期报告。

同行业可比公司凡拓数创的各类业务中：静态数字创意服务 2018-2020 年毛利率呈上升趋势，2021 年 1-6 月有所下降；动态数字创意服务毛利率整体呈下降趋势；数字展示及系统集成服务毛利率在报告期内有所波动。同行业可比公司丝路视觉的各类业务中，CG 静态视觉服务毛利率相对保持稳定；CG 动态视觉服务毛利率整体呈下降趋势；CG 视觉场景综合服务毛利率在报告期内有所波动。

公司各类业务毛利率的变动趋势与同行业可比公司存在一定差异，主要系服务类型、实施项目、下游市场等存在差异所致。公司各类业务毛利率与同行业可比公司同类业务的对比情况参见本问询函回复之“16-7、按照各类明细业务，量

化分析并补充说明发行人与同行业可比公司毛利率的差异及原因与合理性”。

（二）各类业务毛利率变动趋势是否将持续

由于新冠疫情的相关社保减免政策到期，公司游戏 3D 内容受托制作业务毛利率受此影响预计将有所降低；动画 3D 内容受托制作、其他行业应用业务毛利率受大型项目确认收入影响，毛利率预计整体保持稳定，在合理区间内发生波动。

16-2、分析各类业务毛利率变动原因时，补充收入、成本、占比等相关量化数据，避免仅以定性分析发表结论；请核对成本项目对游戏 3D 内容受托制作毛利率影响中的数据准确性

16-2-1、游戏 3D 内容受托制作业务毛利率变动原因

报告期内，游戏 3D 内容受托制作业务的收入、成本、毛利及毛利率变动情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度
	金额	占上年比例/变动率	金额	变动率	金额	变动率	金额
销售收入	11,293.29	55.04%	20,519.13	22.81%	16,708.64	15.12%	14,514.24
销售成本	5,949.41	60.25%	9,875.16	2.02%	9,679.51	20.17%	8,054.52
销售毛利	5,343.89	50.21%	10,643.97	51.43%	7,029.13	8.81%	6,459.72
毛利率	47.32%	-4.55%	51.87%	9.80%	42.07%	-2.44%	44.51%

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务毛利率分别为 44.51%、42.07%、51.87%和 47.32%，2019 年较上期减少 2.44 个百分点，2020 年较上期增加 9.80 个百分点，2021 年 1-6 月较上期减少 4.55 个百分点。毛利率波动的主要原因系销售收入、销售成本变动幅度存在差异所致，具体情况如下：

（一）成本结构对毛利率波动的影响

报告期内，成本项目变动对游戏 3D 内容受托制作业务毛利率的影响如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占收入比例	金额	占收入比例	金额	占收入比例	金额	占收入比例
直接人工	4,921.75	43.58%	8,193.18	39.93%	8,210.77	49.14%	6,912.94	47.63%

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占收入比例	金额	占收入比例	金额	占收入比例	金额	占收入比例
间接费用	597.42	5.29%	1,036.66	5.05%	1,107.72	6.63%	777.87	5.36%
其中：房租水电	450.09	3.99%	731.40	3.56%	705.50	4.22%	487.65	3.36%
折旧摊销	109.13	0.97%	228.91	1.12%	255.34	1.53%	175.66	1.21%
差旅交通费	26.73	0.24%	58.85	0.29%	124.56	0.75%	107.31	0.74%
其他	11.47	0.10%	17.49	0.09%	22.32	0.13%	7.25	0.05%
服务采购	430.23	3.81%	645.31	3.14%	361.02	2.16%	363.71	2.51%
合 计	5,949.41	52.68%	9,875.16	48.13%	9,679.51	57.93%	8,054.52	55.49%

2019 年，游戏 3D 内容受托制作业务毛利率较上年下降 2.44 个百分点，未发生显著变动。成本项目对毛利率的影响包括：项目制作人员及支持人员的工资薪酬有所增加，导致直接人工占销售收入的比例增加 1.51 个百分点；母公司游戏事业部及武汉子公司新增租赁了部分办公场地，房租水电相关成本有所提升，导致间接费用占销售收入的比例增加 1.27 个百分点。

2020 年，游戏 3D 内容受托制作业务毛利率较上年增长 9.80 个百分点，成本项目对毛利率的影响包括：项目制作人员及支持人员的工资薪酬未与销售收入同比例增加，以及新冠疫情惠企政策共同导致直接人工占销售收入的比例减少 9.21 个百分点；受到新冠疫情影响，公司业务部门发生的与项目相关的差旅费用、业务招待费用有所下降，导致间接费用占销售收入的比例减少 1.58 个百分点。

2021 年 1-6 月，游戏 3D 内容受托制作业务毛利率较上年下降 4.55 个百分点，成本项目对毛利率的影响包括：新冠疫情社保减免政策到期，直接人工占销售收入的比例提升 3.65 个百分点；间接费用、服务采购等对毛利率的影响相对保持稳定。

针对公司报告期内直接人工影响因素的分析具体如下：

（1）新冠疫情惠企政策的影响

2020 年新冠疫情背景下，国家及地方政府出台了一系列惠企支持政策，包括对员工社保的减免。上述减免政策导致公司成本有所下降，毛利率得以提升。2020 年，上述减免政策导致游戏 3D 内容受托制作业务成本减少 599.77 万元，对当期毛利率的影响为 2.92 个百分点。2021 年 1-6 月，上述社保减免政策到期

不再执行，公司人工成本有所提升，直接人工占销售收入的比例由 39.93%提升至 43.58%。

（2）员工薪酬考核制度导致直接人工成本与销售收入增幅存在差异

报告期内，公司对员工薪酬及奖金的考核制度为：游戏工作室在接到订单后会向制作人员分配任务，工作室负责人、项目管理人员向制作人员指定任务（如某个文件、分镜、动画片段等）时，会根据不同的任务难度、制作人员职级等规定相应的工作量目标（一般为每个文件/分镜或每秒动画片段需要的人天数量等）。工作室及人力资源部门根据一定时期内员工是否按规定或超额完成规定任务量，考核其薪酬及奖金水平。

由于公司对于员工的薪酬及奖金考核主要基于对计划工作量目标的完成情况进行核定，而非按比例与项目收益直接挂钩，因此公司员工薪酬具备一定刚性，不会与销售收入同比例增长。

2019 年，公司积极拓展游戏 3D 内容受托制作业务规模，适时加大了人员招聘力度以扩充团队规模，游戏事业部员工人数由 742 人增加至 843 人，增幅为 13.61%。在积极投入人力资源的情况下，公司游戏 3D 内容受托制作业务实现销售收入由 14,514.24 万元增加至 16,708.64 万元，增幅为 15.12%。但由于人员迅速扩充导致人工成本增速略高于收入增速，因此毛利率有所下滑，但基本保持稳定。

2020 年，随着游戏 3D 内容受托制作业务外部需求的显著增加，以及公司游戏制作经验的积累及制作能力提升，销售收入得到了较大幅度的增加；游戏 3D 内容受托制作业务销售收入由 16,708.64 万元增加至 20,519.13 万元，增幅达 22.81%；但制作团队规模相对保持稳定，游戏事业部员工人数增幅仅为 7.03%。由于公司对员工的薪酬和奖金考核不与销售收入直接挂钩，且新冠疫情惠企政策对员工社保进行了部分减免，因此公司销售收入的增幅大于人工成本的增幅，该业务毛利率出现较为明显的提升。2021 年 1-6 月，公司游戏 3D 内容受托制作业务的收入规模保持稳定，当期实现销售收入 11,293.29 万元，员工薪酬保持相对稳定，但由于新冠疫情社保减免政策到期，公司人工成本较上年有所提升，导致该业务毛利率略有下降。

（二）境内外收入结构变动对毛利率的影响

报告期内，游戏 3D 内容受托制作业务境内外收入结构、分项毛利率变动对业务毛利率的影响情况如下：

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率
境内	24.94%	39.15%	22.09%	34.49%	29.34%	25.22%	34.62%	30.79%
境外	75.06%	50.03%	77.91%	56.80%	70.66%	49.06%	65.38%	51.77%
合计	100.00%	47.32%	100.00%	51.87%	100.00%	42.07%	100.00%	44.51%
毛利率变动		-4.55%		9.80%		-2.44%		-
其中：收入结构变动影响		-0.64%		1.73%		1.11%		-
分项毛利率变动影响		-3.92%		8.08%		-3.55%		-

注：收入结构变动、分项毛利率变动对毛利率的影响按照替代法计算，即：收入结构变动影响=（境内本期收入占比-境内上期收入占比）*境内上期毛利率+（境外本期收入占比-境外上期收入占比）*境外上期毛利率；分项毛利率影响=（境内本期毛利率-境内上期毛利率）*境内本期收入占比+（境外本期毛利率-境外上期毛利率）*境外本期收入占比，下同。

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务的境外收入占比逐年提升，且境外销售毛利率水平较高。2019-2020 年及 2021 年 1-6 月，因收入结构变动导致对业务毛利率的影响分别为 1.11%、1.73%和-0.64%，因境内外分项毛利率变动对业务毛利率的影响分别为-3.55%、8.08%和-3.92%，因此后者是影响业务毛利率的主要因素。

16-2-2、动画 3D 内容受托制作业务毛利率变动原因

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务的收入、成本、毛利及毛利率变动情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度
	金额	占上年比例/变动率	金额	变动率	金额	变动率	金额
销售收入	5,964.84	55.99%	10,652.82	-18.61%	13,088.33	-1.21%	13,248.75
销售成本	4,313.59	52.67%	8,190.31	-13.76%	9,497.64	5.09%	9,037.25
销售毛利	1,651.25	67.06%	2,462.51	-31.42%	3,590.69	-14.74%	4,211.50
毛利率	27.68%	4.57%	23.12%	-4.32%	27.43%	-4.35%	31.79%

与游戏 3D 内容受托制作项目相比，动画 3D 内容受托制作项目通常规模较

大、项目周期较长，部分大型项目如《凡人修仙传》《全职高手》《爵迹 2》等涉及从动作捕捉到后期处理的全流程制作，单个大型项目的毛利率对业务整体毛利率的影响较大。报告期内，动画 3D 内容受托制作业务的毛利率分别为 31.79%、27.43%、23.12%和 27.68%。

（一）成本结构对毛利率波动的影响

报告期内，成本项目变动对动画 3D 内容受托制作业务毛利率的影响如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占收入比例	金额	占收入比例	金额	占收入比例	金额	占收入比例
直接人工	2,707.97	45.40%	5,639.06	52.93%	6,849.93	52.34%	4,848.92	36.60%
间接费用	516.98	8.67%	1,300.64	12.21%	1,387.97	10.60%	1,210.46	9.14%
其中：房租水电	232.97	3.91%	560.66	5.26%	583.24	4.46%	403.53	3.05%
折旧摊销	235.59	3.95%	535.77	5.03%	591.91	4.52%	467.71	3.53%
差旅交通费	17.81	0.30%	133.25	1.25%	158.61	1.21%	172.59	1.30%
其他	30.62	0.51%	70.96	0.67%	54.22	0.41%	166.62	1.26%
服务采购	1,088.64	18.25%	1,250.61	11.74%	1,259.74	9.62%	2,977.87	22.48%
合 计	4,313.59	72.32%	8,190.31	76.88%	9,497.64	72.57%	9,037.25	68.21%

2019 年，动画 3D 内容受托制作业务毛利率较上年下降 4.35 个百分点。成本项目对毛利率的影响包括：（1）2019 年直接人工成本占销售收入的比例显著提升，主要系 2018 年受《爵迹 2》项目影响，直接人工占比较低、服务采购占比较高，2019 年直接人工占比较上年增加 15.74 个百分点，同时服务采购占比较上年下降 12.86 个百分点；（2）新组建的工作室新增租赁了部分办公场地，导致房租水电相关成本提升 1.41 个百分点。

2020 年，动画 3D 内容受托制作业务毛利率较上年下降 4.32 个百分点，主要系公司为打造作品口碑及争取后续业务合作机会，对《凡人修仙传》项目报价较低。该项目系 2020 年收入金额第一大项目，但该项目毛利率为负，对业务整体毛利率造成直接影响，成本构成中的直接人工、间接费用及服务采购占销售收入的比例均有所提升，分别较上年增加 0.59、1.61 和 2.12 个百分点。

2021 年 1-6 月，《凡人修仙传》项目完成后公司主要动画 3D 内容受托制作

项目的毛利率维持在正常水平，动画 3D 内容受托制作业务毛利率较上年提升 4.57 个百分点。其中，《肇庆万达度假区 CG 宣传片》《凡人修仙传（特别番）》等项目服务采购金额较大，导致服务采购占销售收入的比例提升 6.51 个百分点；同时，直接人工及间接费用占销售收入的比例分别较上年下降 7.52 和 3.54 个百分点。

（二）境内外收入结构变动对毛利率的影响

报告期内，动画 3D 内容受托制作业务境内外收入结构、分项毛利率变动对业务毛利率的影响情况如下：

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率
境内	78.12%	24.22%	78.16%	18.60%	68.60%	23.46%	92.74%	31.65%
境外	21.88%	40.06%	21.84%	39.26%	31.40%	36.11%	7.26%	33.49%
合计	100.00%	27.68%	100.00%	23.12%	100.00%	27.43%	100.00%	31.79%
毛利率变动		4.57%		-4.32%		-4.35%		
其中：收入结构变动影响		-0.01%		-1.21%		0.44%		
分项毛利率变动影响		4.58%		-3.11%		-4.80%		

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务以境内业务为主，但境外销售毛利率水平较高。2018 年，受《爵迹 2》项目金额较大的影响，该业务境内收入占比达 92.74%，毛利率亦处于较高水平。2019 年，该业务境外收入占比由 7.26% 提高到 31.40%，因收入结构变动导致对业务毛利率的影响为 0.44%；同时，该业务境内毛利率因《俑之城》（毛利率为 0.58%）等项目影响有所降低，因境内外分项毛利率变动对业务毛利率的影响为-4.80%。2020 年，受《凡人修仙传》项目金额较大、毛利率较低（毛利率为-6.12%）的影响，该业务境内收入占比由 68.60% 增加至 78.16%，而毛利率则由 23.46% 下降至 18.60%；因收入结构变动导致对业务毛利率的影响为-1.21%，因境内外分项毛利率变动对业务毛利率的影响为-3.11%。2021 年 1-6 月，公司动画 3D 内容受托制作业务境内外收入占比与上年基本持平，境内业务毛利率提升导致该业务毛利率提升 4.57 个百分点。

16-2-3、其他行业应用毛利率变动原因

报告期内，3D 数字内容制作服务业务在其他行业应用领域的收入、成本、

毛利及毛利率变动情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度
	金额	占上年比例 /变动率	金额	变动率	金额	变动率	金额
销售收入	1,278.52	96.09%	1,330.56	93.44%	687.84	218.92%	215.68
销售成本	754.38	90.65%	832.21	111.19%	394.05	346.57%	88.24
销售毛利	524.13	105.17%	498.36	69.64%	293.78	130.54%	127.43
毛利率	41.00%	3.54%	37.45%	-5.26%	42.71%	-16.37%	59.08%

报告期内，3D 数字内容制作服务在其他行业应用领域的毛利率分别为 59.08%、42.71%、37.45%和 41.00%。由于 3D 数字内容制作服务在其他行业应用领域尚在拓展阶段，各期实现收入分别为 215.68 万元、687.84 万元、1,330.56 万元和 1,278.52 万元，收入规模较小但增幅较明显。

报告期内，公司其他行业应用业务收入规模较小，涉及行业较为广泛，其毛利率波动主要受各期确认收入的大型项目所影响。2019 年公司开始拓展 3D 数字人业务，并承接浦发银行 3D 数字人项目，该项目 2019 年实现收入 283.02 万元，占当期其他行业应用收入的 41.15%；该项目毛利率为 36.19%，拉低了此类业务的整体毛利率。2020 年，公司承接江苏中智腾飞信息科技有限公司《金陵图》项目，由于公司仅分包了整体项目中的动画相关部分，因此毛利率较低；该项目 2020 年实现收入 687.54 万元，占当期其他行业应用收入的 51.67%；该项目毛利率为 30.75%，拉低了此类业务的整体毛利率。2021 年，公司承接了浦发银行 3D 数字人、甘肃 3D 数字人、搜狗手语数字人等多个 3D 数字人项目，毛利率相对较高，带动此类业务整体毛利率略有提升。

16-2-4、原创数字内容创制及投资业务毛利率变动原因

2018 年动画电影《妈妈咪鸭》上映，该作品投入成本较大而票房不及预期，导致原创动画电影及动画电影投资业务毛利率为-193.65%。2019 年公司积极拓展 3D 数字内容制作业务在其它行业的应用，进一步扩大 3D 数字内容制作业务规模，并未再开展新的原创数字内容创制及投资业务。2019 年以来，发行人仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，开展形式为系列动画网络剧集和动画数字内容创制。截至报告期末，《故宫里的大怪兽》项目尚未形成

收入。

2021 年 1-6 月，公司原创数字内容创制及投资业务实现收入 534.35 万元，系公司参投的《爵迹 2》项目根据在腾讯视频平台播放情况结算的分成收入。

公司分别于 2016 年及 2017 年对《爵迹 2》项目合计投资 2,651.70 万元（包含对南京帆成的基础收益 119.70 万元）。由于《爵迹 2》影片制作完成后，未能取得电影片公映许可证，原定的上映档期也因此延迟，报告期内公司根据该项目的预计收入情况计提减值准备 2,096.70 万元。

2020 年，由于《爵迹 2》长期未取得电影片公映许可证，电影发行方乐视影业（北京）有限公司拟将该片变更为线上发行。2020 年 11 月，动画有限与乐视影业（北京）有限公司签订《“爵迹”3D 动画系列电影投资发行协议补充协议之二》，将该影片在中国大陆地区的信息网络传播权独家授予深圳市腾讯计算机系统有限公司，授权期限为 10 年，并约定了后续线上发行的收益分配原则。2020 年 12 月，《爵迹 2》更名为《冷血狂宴》在腾讯视频线上首播。

2021 年 6 月，《爵迹 2》完成项目结算，公司共取得分成收入 534.35 万元，项目毛利率为-3.86%，前期已计提的减值准备于 2021 年转销。

16-2-5、请核对成本项目对游戏 3D 内容受托制作毛利率影响中的数据准确性

保荐人及申报会计师对游戏 3D 内容受托制作业务的主营业务成本构成数据进行了分析复核，并补充披露如下：

“

①游戏 3D 内容受托制作

报告期内，游戏 3D 内容受托制作业务的收入、成本、毛利及毛利率变动情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度
	金额	占上年比例 /变动率	金额	变动率	金额	变动率	金额
销售收入	11,293.29	55.04%	20,519.13	22.81%	16,708.64	15.12%	14,514.24

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度
	金额	占上年比例 /变动率	金额	变动率	金额	变动率	金额
销售成本	5,949.41	60.25%	9,875.16	2.02%	9,679.51	20.17%	8,054.52
销售毛利	5,343.89	50.21%	10,643.97	51.43%	7,029.13	8.81%	6,459.72
毛利率	47.32%	-4.55%	51.87%	9.80%	42.07%	-2.44%	44.51%

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务毛利率分别为 44.51%、42.07%、51.87%和 47.32%，2019 年较上期减少 2.44 个百分点，2020 年较上期增加 9.80 个百分点，2021 年 1-6 月较上期减少 4.55 个百分点。毛利率波动的主要原因系销售收入、销售成本变动幅度存在差异所致，具体情况如下：

A. 成本结构对毛利率波动的影响

报告期内，成本项目变动对游戏 3D 内容受托制作业务毛利率的影响如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	占收入 比例	金额	占收入 比例	金额	占收入 比例	金额	占收入 比例
直接人工	4,921.75	43.58%	8,193.18	39.93%	8,210.77	49.14%	6,912.94	47.63%
间接费用	597.42	5.29%	1,036.66	5.05%	1,107.72	6.63%	777.87	5.36%
其中：房租水电	450.09	3.99%	731.40	3.56%	705.50	4.22%	487.65	3.36%
折旧摊销	109.13	0.97%	228.91	1.12%	255.34	1.53%	175.66	1.21%
差旅交通费	26.73	0.24%	58.85	0.29%	124.56	0.75%	107.31	0.74%
其他	11.47	0.10%	17.49	0.09%	22.32	0.13%	7.25	0.05%
服务采购	430.23	3.81%	645.31	3.14%	361.02	2.16%	363.71	2.51%
合 计	5,949.41	52.68%	9,875.16	48.13%	9,679.51	57.93%	8,054.52	55.49%

2019 年，游戏 3D 内容受托制作业务毛利率较上年下降 2.44 个百分点，未发生显著变动。成本项目对毛利率的影响包括：项目制作人员及支持人员的工资薪酬有所增加，导致直接人工占销售收入的比例增加 1.51 个百分点；母公司游戏事业部及武汉子公司新增租赁了部分办公场地，房租水电相关成本有所提升，导致间接费用占销售收入的比例增加 1.27 个百分点。

2020 年，游戏 3D 内容受托制作业务毛利率较上年增长 9.80 个百分点，成本项目对毛利率的影响包括：项目制作人员及支持人员的工资薪酬未与销售收入同比例增加，以及新冠疫情惠企政策共同导致直接人工占销售收入的比例减少

9.21 个百分点；受到新冠疫情影响，公司业务部门发生的与项目相关的差旅费用、业务招待费用有所下降，导致间接费用占销售收入的比例减少 1.58 个百分点。

2021 年 1-6 月，游戏 3D 内容受托制作业务毛利率较上年下降 4.55 个百分点，成本项目对毛利率的影响包括：新冠疫情社保减免政策到期，直接人工占销售收入的比例提升 3.65 个百分点；间接费用、服务采购等对毛利率的影响相对保持稳定。

”

16-3、补充说明内销、外销的定义及划分标准，量化分析报告期内公司外销毛利率高于内销毛利率的原因及合理性

由于公司对境外公司提供服务无需进行报关，因此公司对内销售、对外销售按照客户注册地进行划分。报告期内，公司主营业务收入按区域划分情况如下：

单位：万元

地区	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
境内	8,909.20	46.72%	13,739.72	42.17%	14,326.19	46.92%	17,933.87	52.35%
境外	10,161.80	53.28%	18,840.57	57.83%	16,206.91	53.08%	16,326.72	47.65%
合计	19,071.00	100.00%	32,580.28	100.00%	30,533.10	100.00%	34,260.60	100.00%

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务业务在境内销售的毛利率分别为 31.40%、24.51%、24.51%和 30.50%，在境外销售的毛利率分别为 50.27%、45.81%、54.56%和 48.86%；原创数字内容创制及投资业务实现的收入主要为《妈妈咪鸭》电影上映而取得，由于该项目境内外销售收入均对应同一成本，因此下文主要分析 3D 数字内容制作服务业务的毛利率情况。

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务业务境内外毛利率按业务类型划分情况如下：

项目	2021 年 1-6 月		2020 年		2019 年		2018 年	
	境内	境外	境内	境外	境内	境外	境内	境外
3D 数字内容制作服务业务	30.50%	48.86%	24.51%	54.56%	24.51%	45.81%	31.40%	50.27%
其中：游戏 3D 内容受托制作	39.15%	50.03%	34.49%	56.80%	25.22%	49.06%	30.79%	51.77%
动画 3D 内容受托制作	24.22%	40.06%	18.60%	39.26%	23.46%	36.11%	31.65%	33.49%

项目	2021 年 1-6 月		2020 年		2019 年		2018 年	
	境内	境外	境内	境外	境内	境外	境内	境外
其他行业应用	35.93%	53.01%	29.01%	54.04%	37.66%	52.00%	-	59.08%

注：2018 年，公司其他行业应用领域在境内的收入为 0。

从公司各项业务境内外毛利率情况看，公司境外收入的毛利率均高于境内毛利率。具体分析如下：

（一）游戏 3D 内容受托制作

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务境内前五大客户合计毛利率情况如下：

项 目	销售收入 (万元)	占游戏 3D 内容受托 制作境内收入比例	毛利率	毛利率贡献率
2021 年 1-6 月前五名客户	2,397.23	85.13%	41.59%	35.40%
2020 年前五名客户	3,571.05	78.80%	34.35%	27.07%
2019 年前五名客户	3,627.29	74.00%	23.78%	17.59%
2018 年前五名客户	4,189.32	83.37%	31.63%	26.37%

注：同一控制下客户已合并计算，下同。

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务境外前五大客户合计毛利率情况如下：

项 目	销售收入 (万元)	占游戏 3D 内容受托 制作境外收入比例	毛利率	毛利率贡献率
2021 年 1-6 月前五名客户	3,247.58	38.31%	43.74%	16.76%
2020 年前五名客户	6,565.84	41.07%	51.59%	21.19%
2019 年前五名客户	6,322.64	53.55%	50.14%	26.85%
2018 年前五名客户	4,965.36	52.33%	52.94%	27.70%

报告期各期，游戏 3D 内容受托制作业务境外收入前五大客户合计毛利率分别为 52.94%、50.14%、51.59%和 43.74%，境内收入前五大客户合计毛利率分别为 31.63%、23.78%、34.35%和 41.59%。

公司境外客户包括美国梦工厂、美国艺电公司、2K Sports 等全球知名游戏及娱乐公司，该类客户对作品质量及档期的要求较高，公司主要面临服务质量、稳定性和制作效率等方面的竞争；该类客户的供应商准入机制较为严格，需具备较强的项目制作与管理水平方可成为其供应商，公司成为其供应商后能够较为稳

定的与其开展业务合作。而公司在争取境内业务，特别是对制作质量要求不高的项目时，面临的市场竞争者往往是国内的小型制作公司或工作室，公司需通过相对更多的价格竞争获取客户，因而对项目毛利率产生一定影响。

（二）动画 3D 内容受托制作

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务境内前五大项目合计毛利率情况如下：

项 目	销售收入 (万元)	占动画 3D 内容受托 制作境内收入比例	毛利率	毛利率贡献率
2021 年 1-6 月前五名项目	2,208.15	47.39%	37.80%	17.91%
2020 年前五名项目	6,707.15	80.55%	18.22%	14.67%
2019 年前五名项目	7,427.17	82.72%	28.72%	23.76%
2018 年前五名项目	11,806.31	96.09%	31.52%	30.29%

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务境外前五大项目合计毛利率情况如下：

项 目	销售收入 (万元)	占动画 3D 内容受托 制作境外收入比例	毛利率	毛利率贡献率
2021 年 1-6 月前五名项目	1,296.23	99.32%	39.61%	39.34%
2020 年前五名项目	2,071.57	89.04%	36.92%	32.87%
2019 年前五名项目	3,464.45	84.30%	36.88%	31.09%
2018 年前五名项目	913.36	95.00%	33.53%	31.85%

报告期各期，动画 3D 内容受托制作业务境外收入前五大项目合计毛利率分别为 33.53%、36.88%、36.92%和 39.61%，境内收入前五大项目合计毛利率分别为 31.52%、28.72%、18.22%和 37.80%。

动画 3D 内容受托制作业务单个项目的合同金额较大，对毛利率的影响程度较大。该业务境内外毛利率差异主要受大型项目毛利率水平的影响。

2019 年，动画 3D 内容受托制作业务境内毛利率较低，主要受俑之城第 1 场（毛利率为 0.58%）、爵迹 2-角色面部镜头修改（毛利率为 9.69%）两个项目毛利率较低的影响。其中，前者毛利率较低主要系影片制作过程中客户反复修改的情况较多，导致项目档期延迟、项目成本偏高；后者毛利率较低主要系该项目仅为在爵迹 2 影片基础上的额外修改，公司报价相对较低。

2020 年,动画 3D 内容受托制作业务境内毛利率较低,主要受凡人修仙传(毛利率为-6.12%)项目毛利率较低的影响。该项目毛利率较低的主要原因系公司为打造作品口碑及争取后续业务合作机会,对该项目的报价水平较低。

(三) 其他行业应用领域

报告期内,公司其他行业应用领域境内前五大项目合计毛利率情况如下:

项 目	销售收入 (万元)	占其他行业应用领域境内收入比例	毛利率	毛利率贡献率
2021 年 1-6 月前五大项目	852.36	94.80%	34.41%	32.62%
2020 年前五大项目	831.92	94.36%	27.96%	26.38%
2019 年前五大项目	444.70	99.76%	37.73%	37.64%
2018 年前五大项目	-	-	-	-

注:2018 年,公司其他行业应用领域在境内的收入为 0。

报告期内,公司其他行业应用领域境外前五大项目毛利率情况如下:

项 目	销售收入 (万元)	占其他行业应用领域境外收入比例	毛利率	毛利率贡献率
2021 年 1-6 月前五大项目	260.95	68.78%	48.69%	33.49%
2020 年前五大项目	352.02	78.42%	50.91%	39.92%
2019 年前五大项目	227.45	93.97%	51.94%	48.80%
2018 年前五大项目	201.07	93.23%	61.79%	57.60%

报告期各期,其他行业应用领域境外收入前五大项目合计毛利率分别为 61.79%、51.94%、50.91%和 48.69%,境内收入前五大项目合计毛利率分别为 0%、37.73%、27.96%和 34.41%。报告期内公司其他行业应用领域的业务规模及销售收入较小,业务涉及的下游领域较多,个性化项目的不同毛利率对业务整体毛利率的影响较大,各期间的毛利率也存在一定波动。

16-4、补充说明毛利率为负的《凡人修仙传》项目的对手方基本情况,与公司及其控股股东、实际控制人、董监高等是否存在关联关系,是否存在一揽子协议,该项目进展情况,对手方是否与公司存在后续合作项目,后续合作项目的毛利率是否预计仍然为负

16-4-1、毛利率为负的《凡人修仙传》项目的对手方基本情况,与公司及其控股股东、实际控制人、董监高等是否存在关联关系

2019 年 8 月，公司与金色世纪文化传媒无锡有限公司（以下简称“金色世纪”）签订《<凡人修仙传>剧集动画剧第一季委托制作合同》，其中约定甲方（金色世纪）负责提供剧本、部分分镜、共扫描的真人演员、现场拍摄演员、替身演员、摄影指导、武术指导及武行、音乐；乙方（公司）负责根据甲方提供的如上文件委派导演进行影片制作，包括但不限于角色，场景设定、角色模型、贴图制作、角色绑定、道具、场景模型、动画制作、特效制作、灯光渲染、后期合成、校色、配音、音效制作等全部制作工作。影片制作要求为时长为 240 分钟的动画系列剧。合同总金额为 2,160.00 万元（含税）。

2020 年 6 月，公司与金色世纪分别签订《<凡人修仙传>剧集动画剧第一季补充协议一》与《<凡人修仙传>剧集动画剧第一季补充协议二》，分别约定新增 12 分钟及 35 分钟的制作内容，制作费用分别为 108.00 万元和 315.00 万元。

《凡人修仙传》原著是连载于起点中文网的一部仙侠修真小说，具有较为广泛的读者受众。《凡人修仙传》剧集动画在哔哩哔哩平台上映后，截至 2021 年 8 月已获得 2.7 亿人次的总播放量，取得了优秀的市场口碑。

金色世纪的基本情况如下：

企业名称	金色世纪文化传媒无锡有限公司
法定代表人	王裕仁
统一社会信用代码	9132021131393420XF
注册资本	363.2091 万元人民币
成立日期	2014 年 8 月 28 日
企业类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
住所	无锡市蠡湖大道 2009 号 A2 栋 2206-8
经营范围	设计、制作、代理和发布各类广告；广播电视节目制作（不得制作时政新闻类广播电视节目）；影视文化信息咨询；组织文化艺术交流活动；平面设计；多媒体设计；网页设计；音像设备租赁；动画漫画设计、制作（不含画片摄制及发布）；电脑加工图片服务；影视拍摄及制作的技术服务、技术咨询；文化娱乐经纪人服务；互联网信息服务；知识产权服务；自营和代理各类商品及技术的进出口业务（国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
股东情况	北京金色华章投资中心（有限合伙）持股比例 49.56% 北京金色池塘传媒股份有限公司 33.04% 新余欧姆量合投资管理有限公司持股比例 9.33% 霍尔果斯青岳股权投资管理合伙企业（有限合伙）持股比例 6.67% 上海冠太创业投资合伙企业（有限合伙）持股比例 1.40%

董监高情况	董事长：王裕仁 董事：李文、李迅 监事：白佩月 总经理：王晓航

保荐人及申报会计师对金色世纪进行了实地走访，通过网络核查其基本情况；同时，取得了发行人及其董监高出具的基本情况表及关联方清单，并与金色世纪的主要股东、董监高等进行比对。保荐人及申报会计师核查后认为，金色世纪与公司及控股股东、实际控制人、董监高等不存在关联关系。

16-4-2、是否存在一揽子协议，该等项目目前进展情况，对手方是否与公司存在后续合作项目，后续合作项目的毛利率是否预计仍然为负

《凡人修仙传》剧集已于 2020 年 6 月交付客户金色世纪验收通过，并于 2020 年 7 月在哔哩哔哩平台上映，因此该项目已经完结。该项目共实现销售收入 2,436.79 万元，项目毛利率为-6.12%。公司与霍尔果斯万维仁和文化传媒有限公司（以下简称“万维仁和”，系金色世纪法定代表人王裕仁设立的公司）于 2021 年 2 月签订了《<凡人修仙传番外>委托制作合同》（即凡人修仙传特别番项目），凡人修仙传特别番于 2021 年上半年完结，该项目实现销售收入 235.92 万元，项目毛利率为-54.42%。

《凡人修仙传》原著是连载于起点中文网的一部仙侠修真小说，具有较为广泛的读者受众。公司出于对该作品 IP 的看好，亦为了打造作品口碑及争取后续业务合作机会，对上述项目的投入较多，导致项目毛利率为负。《凡人修仙传》剧集动画在哔哩哔哩平台上映后，截至 2021 年 8 月已获得 2.7 亿人次的总播放量，取得了优秀的市场口碑。

公司与万维仁和于 2021 年 4 月签订了《<凡人修仙传>年番动画剧集委托制作合同》，合同金额为 5,631.50 万元。鉴于公司制作人员已经具备制作前期项目的经验积累，熟悉该类型图像的制作特点及流程，预计后续项目的毛利率将有所改善。

综上，公司就《凡人修仙传》系列动画剧集签订的制作合同不属于一揽子合同，而是针对不同内容的独立合同。《凡人修仙传》项目毛利率为负具备商业合理性，预计后续项目毛利率将有所改善。

16-5、补充说明报告期内因客户反复修改导致毛利率异常项目的收入占比、对手方情况，项目出现客户反复修改的原因，是否涉及纠纷、诉讼，是否存在公司确认收入后客户仍要求修改的情形

16-5-1、报告期内因客户反复修改导致毛利率异常项目的收入占比、对手方情况，项目出现客户反复修改的原因，是否涉及纠纷、诉讼

（一）报告期内，毛利率为负的项目情况

报告期内，公司毛利率为负的项目情况如下：

项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
项目总数量（个）	438	663	686	681
毛利率为负的项目数量（个）	65	111	149	173
毛利率为负的项目数量占比	14.84%	16.74%	21.72%	25.40%
3D 数字内容制作服务项目收入（万元）	18,536.65	32,502.51	30,484.81	27,978.66
毛利率为负的项目对应收入金额（万元）	680.08	3,342.75	2,298.86	1,099.14
毛利率为负的项目对应收入金额占比	3.67%	10.28%	7.54%	3.93%

注：上表仅统计 3D 数字内容制作服务项目，未包含《妈妈咪鸭》《爵迹 2》参投的影响。

上述负毛利项目按成本金额划分情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月			2020 年度		
	项目数量	收入金额	收入占比	项目数量	收入金额	收入占比
成本金额≥100 万元	1	235.92	1.27%	3	2,721.71	8.37%
50 万元≤成本金额<100 万元	1	54.17	0.29%	2	101.54	0.31%
10 万元≤成本金额<50 万元	16	267.09	1.44%	25	352.31	1.08%
1 万元≤成本金额<10 万元	43	122.35	0.66%	62	160.29	0.49%
成本金额≤1 万元	4	0.55	0.00%	19	6.91	0.02%
合 计	65	680.08	3.67%	111	3,342.75	10.28%

项目	2019 年度			2018 年度		
	项目数量	收入金额	收入占比	项目数量	收入金额	收入占比
成本金额≥100 万元	7	1,287.32	4.22%	1	368.69	1.32%
50 万元≤成本金额<100 万元	5	259.32	0.85%	2	114.53	0.41%
10 万元≤成本金额<50 万元	30	517.55	1.70%	29	364.76	1.30%

项目	2019 年度			2018 年度		
1 万元≤成本金额<10 万元	86	226.43	0.74%	106	236.95	0.85%
成本金额≤1 万元	21	8.24	0.03%	35	14.21	0.05%
合 计	149	2,298.86	7.54%	173	1,099.14	3.93%

如上所述，报告期内公司发生的负毛利项目虽然数量较多，但主要为成本金额在 50 万元以下的小项目，其对应收入占比均在 3%以内。而成本金额在 50 万元及以上的负毛利项目数量分别为 3 个、12 个、5 个和 2 个，其对应收入占比分别为 1.73%、5.07%、8.68%和 1.56%，对公司的整体毛利率水平存在一定影响。

（二）反复修改导致毛利率异常项目的收入占比、对手方情况，项目出现客户反复修改的原因，是否涉及纠纷、诉讼

报告期内，公司成本金额在 50 万元及以上的项目，由于反复修改导致负毛利的共有 10 个，具体情况如下：报告期内，公司成本金额在 50 万元及以上的负毛利项目情况如下：

序号	项目名称	对手方名称	业务领域	销售收入 (万元)	占 3D 数字内容制 作服务收入比例	毛利率	项目亏损原因
2021 年 1-6 月							
1	凡人修仙传特别番	霍尔果斯万维仁和文化传媒有限责任公司	动画 3D 内容受托制作	235.92	1.27%	-54.42%	属于战略性项目，公司为争取后续业务机会，投入成本较高
2	Ncsoft_Universe_Art	NCSoft Corporation	游戏 3D 内容受托制作	54.17	0.29%	-9.98%	客户反复修改，影响制作成本
合 计				290.09	1.56%	-	-
2020 年度							
1	凡人修仙传	金色世纪文化传媒无锡有限公司	动画 3D 内容受托制作	2,436.79	7.50%	-6.12%	属于战略性项目，公司为争取后续业务机会，投入成本较高
2	拳皇 觉醒	上海绝厉文化传媒有限公司	动画 3D 内容受托制作	188.68	0.58%	-0.34%	属于战略性项目，公司为争取后续业务机会，投入成本较高
3	梦幻西游 Netease_G18_CG	网易	动画 3D 内容受托制作	96.24	0.30%	-5.72%	客户反复修改，影响制作成本
4	中东数字人 Arab_AI_phase_1	SenseTime Group Limited	其他行业应用	54.65	0.17%	-41.69%	为公司承接的国外第一单数字人业务，客户要求和制作方式与国内项目不同，修改较多
5	天刀海报 QQBJG_QS_CG	腾讯集团	动画 3D 内容受托制作	46.89	0.14%	-25.91%	因项目人员离职交接导致制作成本较高
合 计				2,823.24	8.68%	-	-
2019 年度							
1	巫师	DreamWorks Animation SKG, Inc.	动画 3D 内容受托制作	345.41	1.13%	-40.79%	属于战略性项目，公司为争取后续业务机会，投入成本较高

序号	项目名称	对手方名称	业务领域	销售收入 (万元)	占 3D 数字内容制 作服务收入比例	毛利率	项目亏损原因
2	Dreamworks_3Below	DreamWorks Animation SKG, Inc.	动画 3D 内容受 托制作	214.60	0.70%	-4.40%	属于战略性项目, 公司为争 取后续业务机会, 投入成本 较高
3	俑之城 9	华强方特 (深圳) 动漫有限公司	动画 3D 内容受 托制作	213.81	0.70%	-7.29%	客户反复修改, 影响制作成 本
4	广州万达脱口秀	广州万达文化旅游 城投资有限公司	动画 3D 内容受 托制作	175.05	0.57%	-41.99%	客户反复修改, 影响制作成 本
5	许愿龙	Base Media Technology Group	动画 3D 内容受 托制作	157.89	0.52%	-16.86%	属于战略性项目, 公司为争 取后续业务机会, 投入成本 较高
6	BLP_SuperBuilders_TV	上海本来影业有限 公司	动画 3D 内容受 托制作	94.34	0.31%	-84.77%	客户反复修改, 影响制作成 本
7	阿狸大电影	上海华视绘星动画 设计有限公司	动画 3D 内容受 托制作	86.23	0.28%	-97.48%	属于战略性项目, 公司为争 取后续业务机会, 投入成本 较高
8	QQGuangzi_Lgame_RigKey	腾讯集团	游戏 3D 内容受 托制作	79.32	0.26%	-7.51%	客户反复修改, 影响制作成 本
9	NetEaseArtH_H55_Art	网易	游戏 3D 内容受 托制作	67.93	0.22%	-4.50%	客户反复修改, 影响制作成 本
10	ZhuHaiXiShanJu_DJ005_Ar t	珠海金山网络游戏 科技有限公司	游戏 3D 内容受 托制作	38.04	0.12%	-50.65%	客户变更制作内容, 导致需 匹配更高级别员工进行制 作, 成本较高
11	QQGuangZi_CGame_Art	腾讯集团	游戏 3D 内容受 托制作	37.37	0.12%	-52.96%	客户反复修改, 影响制作成 本
12	QQBJG_GangLian_Concept FX	腾讯集团	游戏 3D 内容受 托制作	36.67	0.12%	-52.43%	客户反复修改, 影响制作成 本
合 计				1,546.65	5.07%	-	-
2018 年度							
1	Dreamworks_3Below	DreamWorks	动画 3D 内容受	368.69	1.32%	-15.68%	属于战略性项目, 公司为争

序号	项目名称	对手方名称	业务领域	销售收入 (万元)	占 3D 数字内容制 作服务收入比例	毛利率	项目亏损原因
		Animation SKG, Inc.	托制作				取后续业务机会，投入成本较高
2	QQGuangzi_Lgame_RigKey	腾讯集团	游戏 3D 内容受 托制作	59.46	0.21%	-28.07%	客户反复修改，影响制作成本
3	NetEaseGUI_H35_Concept	网易	游戏 3D 内容受 托制作	55.07	0.20%	-29.34%	属于对技术要求较低的基础项目，项目使用较多新员工
合 计				483.22	1.73%	-	-

公司上述项目毛利率为负的原因主要包括客户反复修改导致成本提高、公司为争取战略合作等，不存在涉及诉讼、纠纷等的情形。

其中，部分项目出现客户反复修改的情况系由创意行业的特点所致。由于 3D 数字内容制作项目具备个性化、非标准化的特点，在开展 3D 数字内容制作项目之前，客户通常以文字描述的形式表达具体的制作需求，或给出部分图像作为参考，以向公司明确需制作的图像内容、风格、参数标准等。公司根据上述文字描述及参考图像将客户需求具象化为图形图像文件并向客户提交，后者再基于此向公司提出进一步的修改意见及需求，最终至客户对修改后的图像完全认可后，对相关文件进行验收。在此过程中，如果客户需求修改频次较多，则导致公司投入的人工及其他成本金额增加，进而影响该项目的毛利率。

根据《丝路视觉科技股份有限公司向不特定对象发行可转换公司债券证券募集说明书》披露，丝路视觉的 CG 静态视觉服务模式中，“项目组在产品制作过程中保持与客户的良好沟通，并根据客户反馈进行修改完善，最终经客户确认完成交付”；其 CG 动态视觉业务服务模式中，“项目组……经内部审核后交付客户初审，并根据客户反馈进行调整修改形成成片，最终经客户确认完成交付”。

根据凡拓数创《发行人及保荐机构关于第二轮审核问询函的回复》披露，凡拓数创静态数字创意服务的制作阶段包括调整修改环节，即“公司根据客户反馈进行修改完善”；三维影片动画制作服务的交付阶段包括影片修改环节，即“公司与客户确定具体修改意见，对影片中未能达到客户需求的部分镜头进行修改，公司主导修改”。

因此，同行业可比公司凡拓数创、丝路视觉等的业务流程中均存在客户反馈及修改完善的阶段，公司部分项目出现客户反复修改的情况与行业惯例相符。

16-5-2、是否存在公司确认收入后客户仍要求修改的情形

报告期内，公司存在完成验收并确认收入后，客户仍要求修改的情形。项目修改发生的成本分别为 0.81 万元、9.89 万元、5.59 万元和 49.93 万元，金额较小。公司将上述项目成本费用化，计入当年销售费用，在测试费项目列示。

16-6、补充说明同一类型业务下不同客户毛利率情况及差异原因，同一客户不同年度内毛利率情况及变动原因，游戏 3D 和动画 3D 业务的差异，毛利率差

异较大的原因

16-6-1、同一类型业务下不同客户毛利率情况及差异原因

报告期内，公司同一类型业务下不同客户毛利率存在差异的主要原因包括：

（1）客户所在地域及公司面临的竞争环境不同：公司境外客户包括美国梦工厂、美国艺电公司、2K Sports 等全球知名游戏及娱乐公司，该类客户对作品质量及档期的要求较高，公司主要面临服务质量、稳定性和制作效率等方面的竞争；该类客户的供应商准入机制较为严格，需具备较强的项目制作与管理水平方可成为其供应商，公司成为其供应商后能够较为稳定的与其开展业务合作。而公司在争取境内业务，特别是对制作质量要求不高的项目时，面临的市场竞争者往往是国内的小型制作公司或工作室，公司需通过相对更多的价格竞争获取客户，因而对项目毛利率产生一定影响。

（2）不同项目的制作内容存在个性化差异：公司从事的 3D 数字内容制作服务业务具有个性化、非标化的特点，不同的制作内容导致各项目的毛利率存在差异。游戏 3D 内容受托制作项目的制作内容包括人体、物品、场景等多类不同要素；动画 3D 数字内容受托制作项目的制作环节可能存在差异，例如《爵迹 2》《全职高手》等项目均需要进行真人 CG 拍摄，而《Tales of Arcadia》等动画项目则无此环节；其他行业应用由于涉及的行业较多，其制作内容更是涵盖了 3D 数字人像及表情、3D 物品图像等多个领域。除此之外，不同客户对于图像质量及精细程度的要求亦不相同，对项目毛利率亦存在影响。

（3）其他因素的影响：例如项目的时间要求、客户的预算水平、制作过程中客户需求变动及制作要求修改、公司为争取战略客户进行额外投入等因素均可能对项目毛利率造成影响。

报告期内，游戏 3D 内容受托制作业务的各期前五大客户的收入及毛利率情况如下：

序号	客户名称	销售收入 (万元)	占游戏 3D 内容受托 制作业务收入比例	毛利率
2021 年 1-6 月				
1	网易	1,468.44	13.00%	43.93%
2	美国艺电公司	970.59	8.59%	50.71%

序号	客户名称	销售收入 (万元)	占游戏 3D 内容受托 制作业务收入比例	毛利率
3	NCSOFT Corporation	882.63	7.82%	31.64%
4	腾讯集团	862.55	7.64%	37.69%
5	Take-Two 互动娱乐	503.78	4.46%	55.82%
合 计		4,687.98	41.51%	43.15%
2020 年度				
1	网易	1,956.73	9.54%	37.52%
2	NCSOFT Corporation	1,690.71	8.24%	41.53%
3	美国艺电公司	1,645.36	8.02%	58.78%
4	华纳游戏	1,396.87	6.81%	60.18%
5	腾讯集团	1,213.15	5.91%	37.81%
合 计		7,902.82	38.51%	46.85%
2019 年度				
1	美国艺电公司	1,903.25	11.39%	55.84%
2	NCSOFT Corporation	1,664.96	9.96%	42.83%
3	腾讯集团	1,574.68	9.42%	27.43%
4	网易	1,515.59	9.07%	21.95%
5	华纳游戏	1,372.81	8.22%	57.19%
合 计		8,031.30	48.07%	41.41%
2018 年度				
1	腾讯集团	2,573.56	17.73%	37.17%
2	美国艺电公司	1,671.94	11.52%	52.29%
3	网易	1,322.43	9.11%	22.22%
4	华纳游戏	1,291.86	8.90%	64.75%
5	Take-Two 互动娱乐	784.96	5.41%	55.30%
合 计		7,644.75	52.67%	44.41%

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务的前五大客户中，腾讯集团及网易的毛利率低于其他客户，主要系客户所在地域的影响，境外游戏 3D 内容受托制作客户毛利率普遍较高。其余客户毛利率虽然普遍高于 40%，但由于项目个性化导致毛利率亦存在一定差异。

报告期内，动画 3D 内容受托制作业务的各期前五大客户的收入及毛利率情况如下：

序号	客户名称	销售收入 (万元)	占动画 3D 内容受托 制作业务收入比例	毛利率
2021 年 1-6 月				
1	腾讯集团	1,852.09	31.05%	38.52%
2	美国梦工厂	986.60	16.54%	29.65%
3	字节跳动	491.30	8.24%	24.98%
4	北京天空之城影视有限公司	411.34	6.90%	60.46%
5	北京天马时空网络技术有限公司	365.57	6.13%	21.79%
合 计		4,106.88	68.85%	35.48%
2020 年度				
1	金色世纪文化传媒无锡有限公司	2,451.89	23.02%	-5.92%
2	成都融创文旅城投资有限公司	2,245.28	21.08%	24.09%
3	美国梦工厂	1,513.04	14.20%	38.49%
4	新湃传媒集团有限公司	1,165.09	10.94%	43.25%
5	腾讯集团	969.73	9.10%	53.01%
合 计		8,345.03	78.34%	23.92%
2019 年度				
1	上海柠萌悦心影视传媒有限公司	4,433.96	33.88%	32.16%
2	UGLY INDUSTRIES, LLC	1,930.71	14.75%	46.09%
3	北京天空之城影视有限公司	1,698.11	12.97%	34.22%
4	美国梦工厂	1,287.86	9.84%	28.18%
5	腾讯集团	937.67	7.16%	32.39%
合 计		10,288.31	78.61%	34.64%
2018 年度				
1	乐视影业(北京)有限公司	10,166.08	76.73%	29.09%
2	安乐(北京)电影发行有限公司	1,288.12	9.72%	46.06%
3	腾讯集团	484.07	3.65%	53.28%
4	美国梦工厂	368.69	2.78%	-15.68%
5	网易	314.59	2.37%	49.33%
合 计		12,621.54	95.27%	30.94%

2018 年，公司对美国梦工厂的销售毛利率为-15.68%，主要系公司承接的《3Below: Tales of Arcadia》为美国梦工厂的大型动画项目，公司出于与客户达

成合作的业务战略考量，成本投入较高。2020 年，公司对金色世纪文化传媒无锡有限公司的销售毛利率为-5.92%，主要系公司承接的《凡人修仙传》为动画系列剧，公司为打造作品口碑及争取续作业务机会导致该项目毛利率较低。其余客户毛利率受项目个性化影响导致存在一定差异。

报告期内，其他行业应用领域的各期前五大客户的收入及毛利率情况如下：

序号	客户名称	销售收入 (万元)	占其他行业应用领域 收入比例	毛利率
2021 年 1-6 月				
1	上海浦东发展银行股份有限公司	564.15	44.13%	27.50%
2	Amazon.com Services LLC	179.67	14.05%	59.22%
3	商汤科技	137.64	10.77%	45.88%
4	中智腾飞集团	98.68	7.72%	37.24%
5	GM Cruise, LLC.	98.03	7.67%	29.10%
合 计		1,078.17	84.33%	36.17%
2020 年度				
1	江苏中智腾飞信息科技有限公司	687.54	51.67%	30.75%
2	Amazon.com Services LLC	197.15	14.82%	72.06%
3	Adobe Systems Inc	125.64	9.44%	71.79%
4	北京小米移动软件有限公司	83.49	6.27%	31.50%
5	GM Cruise, LLC.	54.92	4.13%	41.81%
合 计		1,148.74	86.34%	42.91%
2019 年度				
1	上海浦东发展银行股份有限公司	283.02	41.15%	36.19%
2	GM Cruise, LLC.	148.51	21.59%	51.66%
3	北京百度网讯科技有限公司	132.08	19.20%	66.00%
4	Adobe Systems Inc	72.41	10.53%	55.20%
5	上海谷望电子科技有限公司	27.43	3.99%	-79.75%
合 计		663.44	96.45%	42.87%
2018 年度				
1	IKEA Communications AB	121.27	56.23%	67.81%
2	Adobe Systems Inc	94.4	43.77%	47.88%

序号	客户名称	销售收入 (万元)	占其他行业应用领域 收入比例	毛利率
合 计		215.68	100.00%	59.08%

报告期内，公司其他行业应用业务收入规模较小，涉及行业及领域较为广泛，不同行业领域项目的毛利率差异较大。

综上，报告期内，公司同一类型业务下不同客户毛利率存在差异，主要系客户所在地域及公司面临的竞争环境不同、不同项目的制作内容存在个性化差异等因素影响，具备合理性。

16-6-2、同一客户不同年度内毛利率情况及变动原因

1、游戏 3D 内容受托制作

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务各期前五大客户的销售收入及毛利率变动情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年		2019 年		2018 年	
	销售收入	毛利率	销售收入	毛利率	销售收入	毛利率	销售收入	毛利率
腾讯集团	862.55	37.69%	1,213.15	37.81%	1,574.68	27.43%	2,573.56	37.17%
美国艺电公司	970.59	50.71%	1,645.36	58.78%	1,903.25	55.84%	1,671.94	52.29%
网易	1,468.44	43.93%	1,956.73	37.52%	1,515.59	21.95%	1,322.43	22.22%
华纳游戏	426.03	41.65%	1,396.87	60.18%	1,372.81	57.19%	1,291.86	64.75%
Take-Two 互动娱乐	503.78	55.82%	421.79	64.96%	539.41	48.53%	784.96	55.30%
NCSoft Corporation	882.63	31.64%	1,690.71	41.53%	1,664.96	42.83%	47.58	12.54%

公司游戏 3D 内容受托制作业务单个项目金额通常较小，大型客户报告期内的项目数量普遍较多，例如报告期内公司对腾讯集团确认收入的项目数量超过 200 个。同时，由于不同项目的制作难度、客户需求变动及修改建议、项目时间要求等均存在差异，其毛利率也存在差异。因此，受确认收入的项目数量、项目规模及毛利率结构的影响，报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务前五名客户在不同年度间的毛利率存在变动。具体分析如下：

(1) 腾讯集团（腾讯控股为香港证券交易所上市公司）

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务对腾讯集团的销售毛利率分别为

37.17%、27.43%、37.81%和 37.69%。除 2019 年度较低外，保持了较稳定的毛利率水平。2019 年，公司游戏 3D 内容受托制作业务对腾讯集团的销售毛利率降低，主要原因系《决战》《卡通农场》等毛利率超过 50%的高毛利项目于 2018 年完成，上述项目贡献毛利率 8.56%；同时，腾讯集团采购规模下降，缺少其他大型高毛利项目。

（2）美国艺电公司（美国纳斯达克上市公司）

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务对美国艺电公司的销售毛利率分别为 52.29%、55.84%、58.78%和 50.71%，均维持在 50%以上。主要原因是公司承接了该客户开发的《FIFA》《NBA》《Madden NFL》等系列的体育游戏，项目制作情况较为稳定。

（3）网易（美国纳斯达克、香港证券交易所上市公司）

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务对网易的销售毛利率分别为 22.22%、21.95%、37.52%和 43.93%，其中 2018-2019 年毛利率保持稳定。2020 年及 2021 年 1-6 月，公司游戏 3D 内容受托制作业务对网易的销售毛利率有所提升，主要原因系《H70》《G104》《G78》《G111》等制作项目随着项目推进及制作人员经验积累，毛利率均提升至 30%以上，因而带动整体毛利率提升。

（4）华纳游戏（纽约证券交易所上市公司 Time Warner Inc. 下属公司）

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务对华纳游戏的销售毛利率分别为 64.75%、57.19%、60.18%和 41.65%。2018-2020 年，公司游戏 3D 内容受托制作业务对华纳游戏的销售毛利率保持相对稳定，2021 年 1-6 月毛利率下降主要原因系主要项目《Mercury》项目客户修改较多导致毛利率下降至 47.91%。

（5）Take-Two 互动娱乐（美国纳斯达克上市公司）

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务对 Take-Two 互动娱乐的销售毛利率分别为 55.30%、48.53%、64.96%和 55.82%。公司主要承接 Take-Two 互动娱乐的《BOB》《WWE》《NBA2K》等系列游戏，由于各年度承接项目的收入结构有所不同，公司对该客户的毛利率存在一定波动。

（6）NCSOFT Corporation（韩国证券交易所上市公司）

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务对 NCSoft Corporation 的销售毛利率分别为 12.54%、42.83%、41.53%和 31.64%。2018 年，公司开始与 NCSoft Corporation 进行合作，由于交易金额较小且合作初期与客户在制作需求方面进行磨合，因而毛利率相对较低；2019 年起，随着公司与 NCSoft Corporation 的业务规模不断拓展，该客户毛利率有所提升。

2、动画 3D 内容受托制作

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务各期前五大客户的销售收入及毛利率变动情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年		2019 年		2018 年	
	销售收入	毛利率	销售收入	毛利率	销售收入	毛利率	销售收入	毛利率
乐视影业（北京）有限公司	-	-	-	-	454.53	9.69%	10,166.08	29.09%
安乐（北京）电影发行有限公司	-	-	-	-	-	-	1,288.12	46.06%
腾讯集团	1,852.09	38.52%	969.73	53.01%	937.67	32.39%	484.07	53.28%
美国梦工厂	986.60	29.65%	1,513.04	38.49%	1,287.86	28.18%	368.69	-15.68%
网易	230.51	20.19%	766.07	21.94%	462.85	12.76%	314.59	49.33%
上海柠萌悦心影视传媒有限公司	-	-	-	-	4,433.96	32.16%	-	-
UGLY INDUSTRIES, LLC	-	-	-	-	1,930.71	46.09%	-	-
北京天空之城影视有限公司	411.34	60.46%	15.73	28.71%	1,698.11	34.22%	4.25	100.00%
金色世纪文化传媒无锡有限公司	-	-	2,451.89	-5.92%	-	-	-	-
成都融创文旅城投资有限公司	-	-	2,245.28	24.09%	-	-	-	-
新湃传媒集团有限公司	-	-	1,165.09	43.25%	-	-	-	-
字节跳动	491.30	24.98%	-	-	-	-	-	-
北京天马时空网络技术有限公司	365.57	21.79%	-	-	-	-	-	-

公司动画 3D 内容受托制作业务单个项目金额通常较大，除腾讯集团、网易、美国梦工厂等少量客户外，多数客户系针对某一项目与公司开展业务合作，连续合作的情况相对较少，客户毛利率受单个项目毛利率波动的影响较大。具体分析如下：

（1）乐视影业（北京）有限公司

公司与乐视影业（北京）有限公司分别在 2018 年及 2019 年存在收入确认，对应项目分别为《爵迹 2》项目和《爵迹 2-角色面部修改》项目，由于后者系在已完成影片基础上对部分制作内容进行额外修改，且项目时间要求较紧张，毛利相对较低。

（2）安乐（北京）电影发行有限公司

公司与安乐（北京）电影发行有限公司仅在 2018 年存在收入确认，对应项目系《捉妖记 2》及其宣传片等。

（3）腾讯集团（腾讯控股为香港证券交易所上市公司）

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务对腾讯集团的销售毛利率分别为 53.28%、32.39%、53.01%和 38.52%。其中，2018 年毛利率较高主要系该年度公司完成了腾讯集团下属 Supercell Oy 的《皇室战争》广告片项目，该项目毛利率为 64.33%；2019 年毛利率较低主要系该年度公司完成了腾讯科技（上海）有限公司的《乱世王者》项目，该项目毛利率仅为 12.29%，拉低了整体毛利率水平；2020 年毛利率提升主要系该年度公司完成了腾讯科技（成都）有限公司的《王者荣耀无限王者团》项目，该项目毛利率为 55.44%，带动整体毛利率水平提升；2021 年 1-6 月毛利率降低主要系公司完成了深圳市腾讯计算机系统有限公司两个虚拟偶像项目，毛利率均在 20%以下。

（4）美国梦工厂

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务对美国梦工厂的销售毛利率分别为-15.68%、28.18%、38.49%和 29.65%。2018 年，公司参与美国梦工厂的《3 Below :Tales of Arcadia》项目，该项目系美国梦工厂启动的系列动画项目；公司为达成与该系列作品的战略合作，因此投入较多的人力成本，导致项目毛利率为负。2019 年起，公司进一步承接了该系列的《Wizards: Tales of Arcadia》《Tales of Arcadia》两个项目，由于系列项目中制作经验不断积累，主要资产能够复用，因此 2019 年起公司动画 3D 内容受托制作业务对美国梦工厂的毛利率水平有所提升。《3 Below :Tales of Arcadia》和《Wizards: Tales of Arcadia》分别入围了第 47 届、第 48 届安妮奖最佳视觉效果奖提名。

(5) 网易（美国纳斯达克、香港证券交易所上市公司）

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务对网易的销售毛利率分别为 49.33%、12.76%、21.94%和 20.19%。2018 年毛利率较高的主要原因系该年度完成的《花果山》《尖峰石林》两个项目的毛利率水平较高，分别为 51.15%和 48.67%；2019 年上述项目结束后公司主要承接《G92》项目，该项目毛利率为 9.81%，拉低了整体毛利率水平；2020 年公司完成的主要项目《倩女幽魂》《小雷音寺》毛利率分别为 43.53%和 24.39%，拉动毛利率有所提升。

(6) 上海柠萌悦心影视传媒有限公司

公司与上海柠萌悦心影视传媒有限公司仅在 2019 年存在收入确认，对应项目为剧集《全职高手》。

(7) UGLY INDUSTRIES, LLC

公司与 UGLY INDUSTRIES, LLC 仅在 2019 年存在收入确认，对应项目为动画电影《Ugly Dolls》。

(8) 北京天空之城影视有限公司

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务对北京天空之城影视有限公司的销售毛利率分别为 100.00%、34.22%、28.71%和 60.46%。其中，2018 年及 2020 年仅为零星收入，2019 年公司承接制作北京天空之城影视有限公司的《混世四猴》电影项目，2019 年 9 月双方签订终止协议，并对已完成内容进行结算。2021 年《混世四猴》项目重新启动，毛利率有所提升。

(9) 金色世纪文化传媒无锡有限公司

公司与金色世纪文化传媒无锡有限公司仅在 2020 年存在收入确认，对应项目为动画《凡人修仙传》及其广告片等。

(10) 成都融创文旅城投资有限公司

公司与成都融创文旅城投资有限公司仅在 2020 年存在收入确认，对应项目为动画《天路历险》。

(11) 新湃传媒集团有限公司

公司与新湃传媒集团有限公司仅在 2020 年存在收入确认，对应项目为剧集《你微笑时很美》。

3、其他行业应用

报告期内，公司其他行业应用领域各期前五大客户且合计营业收入超过 100 万元的客户毛利率变动情况如下：

单位：万元

项目	2021 年 1-6 月		2020 年		2019 年		2018 年	
	销售收入	毛利率	销售收入	毛利率	销售收入	毛利率	销售收入	毛利率
IKEA Communications AB	8.40	55.59%	13.20	63.76%	21.13	43.50%	121.27	67.81%
Adobe Systems Inc	93.28	65.95%	125.64	71.79%	72.41	55.20%	94.40	47.88%
上海浦东发展银行股份有限公司	564.15	27.50%	-	-	283.02	36.19%	-	-
GM Cruise, LLC.	98.03	29.10%	54.92	41.81%	148.51	51.66%	-	-
北京百度网讯科技有限公司	-	-	-	-	132.08	66.00%	-	-
江苏中智腾飞信息科技有限公司	98.68	37.24%	687.54	30.75%	-	-	-	-
Amazon.com Services LLC	179.67	59.22%	197.15	72.06%	-	-	-	-
商汤科技	137.64	45.88%	54.60	-41.69%	-	-	-	-

报告期内，公司不断拓展 3D 数字内容制作在各行业内的应用业务，其他行业应用业务属于起步发展阶段。虽然报告期各期销售收入增长明显，但收入规模仍然较小，多数客户的年销售额在 100 万元以下。同一客户的毛利率波动情况如下：

（1）IKEA Communications AB

报告期内，公司对 IKEA Communications AB 的销售毛利率分别为 67.81%、43.50%、63.76%和 55.59%。随着金额较大的场景制作项目的完成，公司对 IKEA Communications AB 的销售金额逐年下降；2019 年起公司承接部分零星制作项目，导致毛利率存在一定波动。

（2）Adobe Systems Inc

报告期内，公司对 Adobe Systems Inc 的销售毛利率分别为 47.88%、55.20%、

71.79%和 65.95%。2019 年毛利率提升主要原因系公司承接的高毛利项目 Adobe Aero 图像制作项目收入占比显著提升，2020 年及 2021 年 1-6 月毛利率提升主要原因系公司与该客户合作日益紧密，获取了较多高毛利的小型订单。

(3) 上海浦东发展银行股份有限公司

2019 年及 2021 年 1-6 月，公司对上海浦东发展银行股份有限公司的销售毛利率分别为 36.19%和 27.50%，开展项目为浦发银行 3D 数字人项目，由于客户后续对数字人的制作要求提高，2021 年 1-6 月毛利率有所下降。

(4) GM Cruise, LLC.

公司自 2019 年起与 GM Cruise, LLC.开展业务合作。2019-2020 年及 2021 年 1-6 月，毛利率分别为 51.66%、41.81%和 29.10%，由于该客户修改建议增加导致毛利率降低。

(5) 北京百度网讯科技有限公司

报告期内，公司仅在 2019 年与北京百度网讯科技有限公司存在业务合作，开展项目为百度 3D 数字人项目。

(6) 江苏中智腾飞信息科技有限公司

公司自 2020 年起与江苏中智腾飞信息科技有限公司开展业务合作，开展项目为《金陵图》项目。2020 年及 2021 年 1-6 月，该项目毛利率分别为 30.75%和 37.24%，项目后期毛利率有所提升。

(7) Amazon.com Services LLC

公司自 2020 年起与 Amazon.com Services LLC 开展业务合作，开展项目为多个图像制作项目，由于承做的项目变动，2020 年及 2021 年 1-6 月该客户毛利率分别为 72.06%和 59.22%。

(8) 商汤科技

公司自 2020 年起与商汤科技开展业务合作，开展项目为中东数字人、甘肃数字人等。2020 年及 2021 年 1-6 月，该客户毛利率分别为-41.69%及 45.88%。2020 年毛利率为负主要系中东数字人系公司在海外开展的第一个数字人项目，客户需求等与国内项目差异较大。

16-6-3、游戏 3D 和动画 3D 业务的差异，毛利率差异较大的原因

公司游戏 3D 内容受托制作业务与动画 3D 内容受托制作业务的区别包括以下方面：

项目	游戏 3D 内容受托制作	动画 3D 内容受托制作
下游领域	游戏行业	动画、影视、广告等行业
服务内容	通过利用计算机信息技术，制作 3D 图形图像资产，用于电脑、手机等平台的数字游戏	通过利用计算机信息技术，制作动态的 3D 动画短片或影视剧
制作环节	原画、建模、绑定、美术、清理、渲染等	策划、动捕、建模、绑定、美术、动画、渲染等
项目周期	视项目中单个批次的文件数量，单个批次通常在一个月之内完成	短片通常为 3-5 个月，影视剧通常在一年以上
定价模式	按单个图形图像文件收费	按项目整体收费

公司游戏 3D 内容受托制作业务与动画 3D 内容受托制作业务在业务服务内容、交付产品、下游客户所在领域及产品定价模式等方面均存在较大差异，属于两类不同的业务。游戏 3D 内容受托制作业务毛利率水平整体高于动画 3D 内容受托制作业务，主要原因包括：

（一）各类业务下游客户对成本的敏感程度不同

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务的下游客户为游戏制作、发行企业，包括腾讯、网易、美国艺电公司、Take-two 互动娱乐等国内外知名公司，其所处的游戏行业具备较高的毛利率水平；而动画 3D 内容受托制作业务的下游客户主要为动画、影视等行业企业，其毛利率受影视剧市场特征影响，具有较大的波动性，其他行业应用下游客户为银行、零售及制作行业企业，毛利率亦低于游戏行业。因此，公司游戏 3D 内容受托制作业务毛利率水平整体高于动画 3D 内容受托制作及其他行业应用业务。

（二）各类业务的定价策略不同

对于游戏 3D 内容受托制作业务，公司主要结合各环节的技术难度（如是否涉及动态动作，是否添加骨骼绑定等）、项目制作难度（通常按 3D 模型的面数计算）、产品交付时间、市场报价水平等因素进行项目定价，报价形式按每个图形图像文件进行报价。公司通常在通过游戏客户的项目质量测试后进入其供应商库，进而能够承接其各类制作项目；因此，公司通常不会以较低报价争取游戏项

目，对其同类项目的定价也相对具备连续性。

对于动画 3D 内容受托制作业务，公司主要结合项目环节（如是否涉及前期创意、动作捕捉等环节）、制作内容及难度、项目档期、客户预算安排等因素制定整体项目预算，在此基础上添加预计取得的毛利水平，报价形式通常为项目整体报价。由于公司动画 3D 内容受托制作业务不同项目间的个性化差异较大，客户与项目的延续性亦相对较弱，公司的定价水平亦存在较大差异。同时，公司考虑打造品牌形象、争取续作项目机会、进行市场开拓等因素的考虑，也会对项目定价进行适当调整以获取重要项目。

（三）各类业务的成本管理模式不同

相较于游戏 3D 内容受托制作项目，动画 3D 内容受托制作项目实施周期较长、涉及的环节较多，客户对制作内容的修改需求通常也较多。因此，动画 3D 内容受托制作项目的管理成本较高。

同行业可比公司凡拓数创、丝路视觉的各业务类型之间的毛利率水平亦存在差异，具体参见本问询函回复之“16-7、按照各类明细业务，量化分析并补充说明发行人与同行业可比公司毛利率的差异及原因与合理性”。

16-7、按照各类明细业务，量化分析并补充说明发行人与同行业可比公司毛利率的差异及原因与合理性

（一）游戏 3D 内容受托制作业务

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务与同行业可比公司相关业务的成本构成项目与收入的比例对比如下：

项目名称	凡拓数创—静态数字创意服务			项目名称	丝路视觉—CG 静态视觉服务			项目名称	原力数字—游戏 3D 内容受托制作		
	2020 年	2019 年	2018 年		2020 年	2019 年	2018 年		2020 年	2019 年	2018 年
收入	100.00%	100.00%	100.00%	收入	100.00%	100.00%	100.00%	收入	100.00%	100.00%	100.00%
成本	46.81%	49.59%	50.33%	成本	54.05%	54.15%	57.93%	成本	48.13%	57.93%	55.49%
其中：直接人工	33.64%	34.00%	36.49%	其中：人工成本	39.19%	40.50%	43.92%	其中：直接人工	39.93%	49.14%	47.63%
间接费用	6.59%	7.01%	6.05%	租金及水电费用	5.09%	5.44%	5.28%	间接费用	5.05%	6.63%	5.36%
直接成本	6.58%	8.59%	7.79%	项目实施费用	9.77%	8.21%	8.73%	服务采购	3.14%	2.16%	2.51%
毛利率	53.19%	50.41%	49.67%	毛利率	45.95%	45.85%	42.07%	毛利率	51.87%	42.07%	44.51%

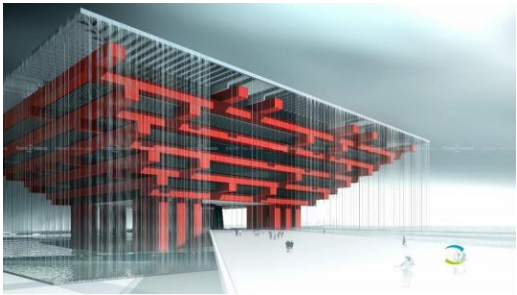
注：2021 年 1-6 月，公司游戏 3D 内容受托制作业务毛利率为 47.32%，凡拓数创 2021 年半年度报告披露其静态数字创意服务毛利率为 51.25%，通过丝路视觉 2021 年半年度报告计算其 CG 静态视觉服务毛利率为 45.41%，同行业可比公司均未披露成本构成情况。

数据来源：凡拓数创招股说明书，丝路视觉定期报告

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务整体毛利率水平略低于凡拓数创的静态数字创意服务，略高于丝路视觉的 CG 静态视觉服务。从成本构成上看，公司的直接人工占比相对较高，服务采购占比相对较低，主要原因系公司的游戏 3D 内容受托制作项目仍以自主开发为主，仅在项目档期紧张的情况下开展临时性、辅助性的服务采购，采购规模较小。整体而言，公司游戏 3D 内容受托制作业务的毛利率、成本构成与同行业可比公司相关业务不存在显著差异。上述业务内容的对比情况具体如下：

1、主要产品

公司游戏 3D 内容受托制作业务与同行业可比公司相关业务的对比情况如下：

公司名称	凡拓数创—静态数字创意服务	丝路视觉—CG 静态视觉服务	原力数字—游戏 3D 内容受托制作
业务描述	利用计算机图形图像制作和处理技术,根据客户提供的平面图或结构图,通过电脑三维仿真软件模拟真实环境,将创意构思三维化、仿真化,为客户提供三维效果图等图像及设计服务。	利用 CG 技术,通过计算机软件模拟,将设计人员的创意和构思展现为数码化的三维静态图像,帮助各行业呈现理想的虚拟效果。	根据客户提供的文字或图像需求,利用计算机图形图像制作和处理技术,制作 3D 形式的虚拟内容,应用于电脑、手机等平台的电脑游戏中。
产品描述	三维效果图等图像、设计服务	各类视觉效果图像、高清三维效果图	人物、物品、场景等三维图形图像
产品示例	北京奥运会羽毛球馆图像设计  上海世博会中国馆图像设计 	北京 CBD 城市规划效果图  哈尔滨歌剧院效果图 	《王者荣耀》场景制作  《王者荣耀》人物形象制作 

公司的游戏 3D 内容受托制作业务的产品主要系数字游戏中的 3D 人物、物品及场景等图像,凡拓数创的静态数字创意服务、丝路视觉的 CG 静态视觉服务的产品主要系建筑、场馆等的三维效果图。虽然应用领域有所差异,但项目实施过程及产出成果不存在显著

差异。

2、定价模式

公司游戏 3D 内容受托制作业务与同行业可比公司相关业务的对比情况如下：

公司名称	定价模式
凡拓数创—静态数字创意服务	主要以当地市场需求和当地竞争对手以及费用成本为依据，按照图像的类型例如角度类型和建筑规模等内容的复杂程度，按照图量（以张为单位）进行定价
丝路视觉—CG 静态视觉服务	按图的数量（以张为单位）和图的内容复杂程度定价
原力数字—游戏 3D 内容受托制作	公司主要结合各环节的技术难度（如是否涉及动态动作，是否添加骨骼绑定等）、项目制作难度（通常按 3D 模型的面数计算）、产品交付时间、市场报价水平等因素进行项目，对每个图形图像文件进行定价

公司游戏 3D 内容受托制作业务与同行业可比公司相关业务的定价模式不存在显著差异。

（二）动画 3D 内容受托制作业务

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务与同行业可比公司相关业务的成本构成项目与收入的比例对比如下：

项目名称	凡拓数创—三维影片			项目名称	丝路视觉—CG 动态视觉服务			项目名称	原力数字—动画 3D 内容受托制作		
	2020 年	2019 年	2018 年		2020 年	2019 年	2018 年		2020 年	2019 年	2018 年
收入	100.00%	100.00%	100.00%	收入	100.00%	100.00%	100.00%	收入	100.00%	100.00%	100.00%
成本	60.12%	57.56%	49.69%	成本	51.64%	54.11%	48.75%	成本	76.88%	72.57%	68.21%
其中：直接人工	37.13%	31.26%	20.91%	其中：人工成本	32.49%	27.27%	24.06%	其中：直接人工	52.93%	52.34%	36.60%
间接费用	4.93%	3.62%	3.56%	租金及水	3.87%	3.14%	3.24%	间接费用	12.21%	10.60%	9.14%

项目名称	凡拓数创—三维影片			项目名称	丝路视觉—CG 动态视觉服务			项目名称	原力数字—动画 3D 内容受托制作		
	2020 年	2019 年	2018 年		2020 年	2019 年	2018 年		2020 年	2019 年	2018 年
				电费用							
直接成本	18.06%	22.67%	25.22%	项目实施费用	15.28%	23.71%	21.45%	服务采购	11.74%	9.62%	22.48%
毛利率	39.88%	42.44%	50.31%	毛利率	48.36%	45.89%	51.25%	毛利率	23.12%	27.43%	31.79%

注：2021 年 1-6 月，公司动画 3D 内容受托制作业务毛利率为 27.68%，凡拓数创 2021 年半年度报告披露其动态数字创意服务毛利率为 40.77%，凡拓数创 2021 年半年度报告披露其 CG 动态视觉服务毛利率为 39.85%，同行业可比公司均未披露成本构成情况。

数据来源：凡拓数创招股说明书，丝路视觉定期报告

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务整体毛利率水平低于凡拓数创的三维影片业务，亦低于丝路视觉的 CG 动态视觉服务，主要原因系公司动画 3D 内容受托制作业务的直接人工及间接费用占销售收入的比例高于同行业可比公司相关业务。其中公司动画 3D 内容受托制作业务的直接人工占比较高，主要系公司相较于同行业可比公司承接了较多的动画、剧集类动画项目，该等项目的周期较长，对品质要求也较高，因此投入的人工成本较高；公司动画 3D 内容受托制作业务的间接费用占比较高，主要系公司租赁场地搭建了自有的动作捕捉基地，租赁房屋面积较大，因此分摊至成本的房租等费用较高。上述业务内容的对比情况具体如下：

1、主要产品

公司动画 3D 内容受托制作业务与同行业可比公司相关业务的对比情况如下：

公司名称	凡拓数创—三维影片	丝路视觉—CG 动态视觉服务	原力数字—动画 3D 内容受托制作
业务描述	利用 3D 可视化技术、数字多媒体技术等，为客户提供三维影片（如三维高清宣传片、影视动画及广告等）。	利用 CG 技术，将构想展现为数码化的动态作品的服务，实现动态视觉效果并提供相配套的辅助功能；主要产品形式为动画影片、	根据客户提供策划或创意，或在导演的组织下，利用计算机图形图像制作和处理技术，制作 3D 形式的连续动画作品。

公司名称	凡拓数创—三维影片	丝路视觉—CG 动态视觉服务	原力数字—动画 3D 内容受托制作
		广告、特效和各类 CG 多媒体内容。	
产品描述	三维高清宣传片、影视动画及广告等	广告宣传片、影视特效及动画电影等	动画电影、剧集、动画宣传片等
产品示例	上海外滩金融中心动画  南方航空水墨中国风安全演示片 	北京大兴国际机场宣传片  广州亚运会三维影片 	凡人修仙传剧集  全职高手剧集 

数据来源：凡拓数创、丝路视觉招股说明书及定期报告

同行业可比公司凡拓数创、丝路视觉的可比业务主要以广告宣传片、产品介绍片等为主，该类项目实施周期短、项目管理成本较低，且对图像的精细程度要求相对较低。而公司动画 3D 内容受托制作业务主要以承接大型动画电影、动画剧集项目为主，广告宣传片等短片项目占比较少。同时，公司下游客户群体主要系动画影视类公司，与同行业可比公司的客户结构亦存在差异。

2、定价模式

公司动画 3D 内容受托制作业务与同行业可比公司相关业务的对比情况如下：

公司名称	定价模式
凡拓数创—三维影片	三维影片一般按三维制作、拍摄两类制作形式报价，三维制作根据影片长度、分辨率、特效难度进行定价，拍摄根据拍摄天数、演员等级、数量、器材、道具等情况进行定价
丝路视觉—CG 动态视觉服务	按影像时间长度（以秒为单位）、格式以及内容复杂程度要求定价
原力数字—动画 3D 内容受托制作	公司主要结合项目环节（如是否涉及前期创意、动作捕捉等环节）、制作内容及难度、项目档期、客户预算安排等因素制定整体项目预算，在此基础上添加预计取得的毛利水平，报价形式通常为项目整体报价

公司动画 3D 内容受托制作业务与同行业可比公司相关业务的定价模式不存在显著差异。

综上，公司动画 3D 内容受托制作业务毛利率低于同行业可比公司相关业务，主要系产品结构及特点存在一定差异，具备合理性。

（三）其他行业应用

报告期内，公司其他行业应用分别实现收入 215.68 万元、687.84 万元、1,330.56 万元和 1,278.52 万元，毛利率分别为 59.08%、42.71%、37.45%和 41.00%。由于其他行业应用收入规模较小，涉及行业较为广泛，其毛利率波动主要受各期确认收入的大型项目所影响。由于同行业可比公司不存在相同或类似的业务，公司其他行业应用业务毛利率与其不可比。

综上，报告期内，公司游戏 3D 受托制作业务毛利率与同行业可比公司相比不存在重大差异。动画 3D 受托制作业务及其他行业应用的毛利率与同行业可比公司存在一定差异，主要系服务类型、下游市场等存在差异所致，具备合理性。

16-8、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师就上述问题执行了以下核查程序：（1）核查收入成本台账，复核各业务毛利率计算情况；（2）核查 2020 年社保减免等政策情况，核查公司游戏业务员工数量变动情况；（3）查阅同行业可比公司公告，对比分析公司与同行业可比公司毛利率变动趋势差异原因；（4）核查并分析境内外毛利率差异原因；（5）核查《凡人修仙传》相关项目的合同，访谈项目负责人，了解项目推进及后续安排情况；（6）核查报告期内毛利率异常项目情况及公司确认收入后客户仍要求修改的项目情况；（7）针对主要、申报期新增且当年交易金额重大的客户实施关联关系核查、现场走访等程序，了解其主营业务、业务趋势与公司是否匹配，以核查销售业务的真实性；（8）查阅了公司境内、境外收入明细表，了解客户的结构；（9）对于境内、境外客户收入进行了穿行测试，包括销售合同或订单、确认邮件、回款信息等；（10）对主要客户执行了访谈、函证等程序；（11）访谈了公司业务部门、采购部门相关负责人，了解服务采购的主要内容、发生环节及采购原因；（12）核查了发行人的直接人工、间接费用构成，检查了成本分配表；（13）核查了发行人的采购明细表，核查了主要供应商的合同、发票、付款凭证等，并抽样对采购业务进行穿行测试；（14）对主要供应商执行了实地走访、函证等程序。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）报告期内发行人游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作、其他行业应用由于项目及客户结构、定价策略、成本管理模式等方面的不同，毛利率存在一定差异，具备合理性；相关毛利率与同行业可比公司同类业务存在一定差异，主要系业务结构差异所致；由于新冠疫情的相关社保减免政策到期，发行人游戏 3D 内容受托制作业务毛利率受此影响预计将有所降低；动画 3D 内容受托制作、其他行业应用业务毛利率受大型项目确认收入影响，毛利率可能发生波动。

（2）报告期内，发行人各类业务毛利率变动具备合理原因，成本项目对游戏 3D 内容受托制作毛利率影响的数据准确。

（3）由于发行人对境外公司提供服务无需进行报关，因此发行人对内销售、对外销售按照客户所在地进行划分；外销毛利率高于内销毛利率具备合理原因。

（4）《凡人修仙传》项目的手方与发行人及控股股东、实际控制人、董监高等不存在关联关系；发行人就《凡人修仙传》系列动画剧集签订的制作合同不属于一揽子合同，而是针对不同内容的独立合同；《凡人修仙传》项目毛利率为负具备商业合理性，预计后续项目毛利率将有所改善。

（5）发行人项目毛利率为负的原因主要包括客户反复修改导致成本提高、发行人为争取战略合作等。其中，客户反复修改主要由于客户制作要求发生变化、制作中对制作风格和制作要求理解有偏差等原因，不存在涉及诉讼、纠纷等的情形；报告期内，发行人存在完成验收并确认收入后，客户仍要求修改的情形；项目修改发生的成本金额较小，发行人将上述项目成本计入当年销售费用，在测试费项目列示。

（6）同一类型业务下不同客户毛利率的差异原因主要包括客户所在地域及公司面临的竞争环境不同、不同项目的制作内容存在个性化差异及其他因素的影响；同一客户不同年度内毛利率的变动原因主要系不同年度承接的项目数量、规模及毛利率结构存在差异；发行人游戏 3D 内容受托制作业务与动画 3D 内容受托制作业务在业务服务内容、交付产品、下游客户所在领域及产品定价模式等方面均存在差异，导致两者毛利率存在一定差异。

（7）报告期内，发行人游戏 3D 受托制作业务毛利率与同行业可比公司相

比不存在重大差异；动画 3D 受托制作业务及其他行业应用的毛利率与同行业可比公司存在一定差异，主要系服务类型、下游市场等存在差异所致，具备合理性。

(8) 报告期内发行人各类业务的毛利率具备真实性、准确性。

17. 关于期间费用

申报材料显示：

(1) 报告期内，公司销售费用发生金额分别为 2,421.82 万元、1,099.47 万元和 1,336.57 万元，占营业收入的比例分别为 6.90%、3.53%和 4.04%。其中，职工薪酬、测试费、电影宣发费和宣传推广费是销售费用中最主要组成部分，上述项目合计分别占销售费用的 92.16%、82.72%和 90.95%。

(2) 报告期内，公司管理费用发生金额分别为 5,962.22 万元、5,380.44 万元和 3,908.39 万元，占营业收入的比例分别为 17.00%、17.28%和 11.81%。其中占比较大的费用类型包括职工薪酬、办公场所及日常运营费、股份支付等。

(3) 报告期内，公司研发费用发生金额分别为 1,882.95 万元、2,087.56 万元和 2,345.52 万元，占营业收入的比例分别为 5.37%、6.71%和 7.09%，主要系研发人员的薪酬及技术服务费。

(4) 报告期内，公司财务费用分别为-136.14 万元、374.73 万元和 635.79 万元，占同期营业收入的比例分别为-0.39%、1.20%和 1.92%，主要由利息费用、汇兑损益及手续费等构成。

请发行人：

(1) 补充说明报告期各期销售人员、管理人员、研发人员的数量和平均薪酬情况，与同行业可比公司、当地平均工资水平的比较情况，若存在较大差异，请分析原因及合理性；

(2) 补充说明销售人员与下游客户业务开展模式、人均产出情况、销售人员数量与业务规模的匹配性，并与同行业可比公司进行比较，如存在较大差异，请分析原因及合理性；

(3) 补充说明测试费、创意开发费的核算内容、核算方法及成本构成，相关支出是否实际发生、核算是否规范、是否涉及商业贿赂，将测试费计入销售

费用、创意开发费计入管理费用是否符合行业惯例和《企业会计准则》规定；

(4) 补充说明报告期内测试费与收入规模变动是否具有匹配性，创意开发费与研发费用的区别、是否能准确区分和计量、是否涉及公司承做的具体项目；

(5) 补充说明计入管理费用的审计法律费在报告期各期计提和分摊的准确性，是否存在故意调节的情形；公司防范汇兑损益风险的具体措施及实施效果；

(6) 补充说明计入研发费用的技术服务费的明细支出情况、支付对象、采购内容及用途等，是否涉及发行人核心技术，与各期服务采购金额、计入营业成本的服务采购的关系，是否存在应计入营业成本的技术服务费用计入研发项目的情况；

(7) 量化分析并补充说明报告期内发行人销售费用率、管理费用率、研发费用率与同行业可比公司的差异及原因与合理性，避免仅以定性分析发表结论。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，并就是否存在关联方或其他第三方代为承担成本费用的情况发表明确意见。

回复：

17-1、补充说明报告期各期销售人员、管理人员、研发人员的数量和平均薪酬情况，与同行业可比公司、当地平均工资水平的比较情况，若存在较大差异，请分析原因及合理性

(一) 公司销售人员的数量和平均薪酬情况

报告期内，公司销售人员的数量、平均薪酬及其与同行业可比公司对比情况如下：

公司名称	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
凡拓数创	销售费用-职工薪酬（万元）	2,144.84	4,158.15	3,962.61	3,364.47
	销售人员平均人数（人）	266	249	244	231
	销售人员平均薪酬（万元）	8.06	16.73	16.24	14.60
丝路视觉	销售费用-职工薪酬（万元）	3,481.71	7,396.37	6,865.58	6,861.57
	销售人员平均人数（人）	-	426	383	420
	销售人员平均薪酬（万元）	-	17.36	17.93	16.34
发行人	销售费用-职工薪酬（万元）	594.75	943.90	779.44	836.54

公司名称	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
	销售人员平均人数（人）	29	37	35	32
	销售人员平均薪酬（万元）	20.87	25.51	22.22	26.28

注：丝路视觉 2021 年半年度报告未披露员工人数情况。

数据来源：凡拓数创招股说明书及定期报告，丝路视觉定期报告

报告期内，公司销售人员数量分别为 32 人、35 人、37 人和 29 人，显著少于同行业可比公司凡拓数创及丝路视觉，主要原因系业务模式特别是销售模式的差异导致的：凡拓数创主营业务收入中占比最高的一类业务为数字展示及系统集成服务，报告期内占比分别为 58.94%、73.80%、82.24%和 78.32%；丝路视觉主营业务收入中占比最高的一类业务为 CG 视觉场景综合服务，报告期内占比分别为 49.62%、57.53%、64.67%和 65.05%。上述业务均依托于具体的展览展示类项目，较多情况下要通过招投标等方式获取项目资源；而公司主营业务下游客户主要覆盖游戏、动画等领域，双方建立了较稳定的合作关系，在市场营销及客户维护方面投入的人力资源相对较小。对于销售模式及人均产出情况参见本问询函回复之“17-2、补充说明销售人员与下游客户业务开展模式、人均产出情况、销售人员数量与业务规模的匹配性，并与同行业可比公司进行比较，如存在较大差异，请分析原因及合理性”。

报告期内，公司销售人员平均薪酬分别为 26.28 万元、22.22 万元、25.51 万元及 20.87 万元，略高于同行业可比公司，主要原因系美国子公司销售人员薪酬水平较高，公司销售人员数量较少的情况下拉高了整体薪酬水平。剔除境外销售人员因素影响后，销售人员平均薪酬分别为 16.56 万元、16.85 万元、17.51 万元和 14.22 万元。2021 年 1-6 月，公司销售人员人均薪酬明显提升，主要系销售部门负责人及海外销售部门奖金金额较大所致。

（二）公司管理人员的数量和平均薪酬情况

报告期内，公司管理人员的数量、平均薪酬及其与同行业可比公司对比情况如下：

公司名称	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
凡拓数创	管理费用-职工薪酬（万元）	1,707.15	2,625.79	2,119.94	1,727.32
	管理人员平均人数（人）	167	150	121	102
	管理人员平均薪酬（万元）	10.22	17.51	17.45	16.93

公司名称	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
丝路视觉	管理费用-职工薪酬（万元）	2,304.76	5,389.74	5,452.51	5,555.31
	管理人员平均人数（人）	未披露	168	296	251
	管理人员平均薪酬（万元）	未披露	20.11	18.42	22.13
发行人	管理费用-职工薪酬（万元）	1,317.22	1,948.72	2,212.30	1,741.06
	管理人员平均人数（人）	121	121	125	109
	管理人员平均薪酬（万元）	10.91	16.15	17.76	15.94

注：（1）丝路视觉 2021 年半年度报告未披露员工人数情况；（2）2021 年 1-6 月，上述职工薪酬金额已剔除因社保政策调整而增加的社会保险费。

数据来源：凡拓数创招股说明书及定期报告，丝路视觉定期报告

报告期内，公司管理人员人数分别为 109 人、125 人、121 人和 121 人，管理人员平均薪酬分别为 15.94 万元、17.76 万元、16.15 万元和 10.91 万元。管理人员人数及平均薪酬与凡拓数创相比不存在显著差异，丝路视觉管理人员规模高于公司主要系其业务规模较大所致。

（三）公司研发人员的数量和平均薪酬情况

公司专注于 3D 数字内容制作行业，下属业务人员均为具备数字内容创意、设计及制作的专业人才。因此，除了归属于研发部门专职从事研发活动的员工外，公司其他具备一定技术水平和研发能力的制作人员也会参与部分研发项目的设计和开发工作。无论是专职研发人员还是非专职研发人员，均按照公司成本核算制度对不同项目填报工时。

报告期内，公司研发人员数量及平均薪酬与同行业可比公司对比情况如下：

公司名称	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
凡拓数创	研发费用-职工薪酬（万元）	1,611.71	2,759.74	2,525.95	1,962.72
	研发人员平均人数（人）	160	157	156	140
	研发人员平均薪酬（万元）	10.07	17.58	16.19	14.07
丝路视觉	研发费用-职工薪酬（万元）	2,693.24	4,907.99	4,057.37	2,992.31
	研发人员平均人数（人）	未披露	298	272	161
	研发人员平均薪酬（万元）	未披露	16.47	14.92	18.59
发行人	研发费用-职工薪酬（万元）	829.85	1,515.86	1,146.29	1,252.93
	其中：专职研发人员薪酬总额（万元）	391.35	652.38	609.92	431.75
	专职研发人员平均人数（人）	27	27	26	25

公司名称	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
	专职研发人员平均薪酬（万元）	14.49	24.16	23.46	17.27

注：丝路视觉 2021 年半年度报告未披露员工人数情况。

数据来源：凡拓数创招股说明书及定期报告，丝路视觉定期报告

报告期内，公司专职研发人员人数分别为 25 人、26 人、27 人和 27 人，低于凡拓数创及丝路视觉，主要系公司存在部分非专职研发人员所致。公司专职研发人员薪酬水平略高于同行业可比公司，薪酬水平合理。

（四）员工薪酬与当地平均工资水平的比较情况

2018-2020 年，公司销售人员、管理人员及研发人员薪酬与当地平均工资水平的对比情况如下：

项目	2020 年度	2019 年度	2018 年度
销售人员平均薪酬（万元）	25.51	22.22	26.28
管理人员平均薪酬（万元）	16.15	17.76	15.94
专职研发人员平均薪酬（万元）	24.16	23.46	17.27
江苏省在岗职工年平均工资（万元）	-	9.87	8.66
南京市城镇私营单位就业人员年平均工资（万元）	7.25	6.65	5.84

数据来源：《江苏省统计年鉴》、南京市统计局网站。

报告期内，公司销售人员、管理人员及研发人员薪酬水平高于当地平均工资水平，在当地具备较强的竞争力。

17-2、补充说明销售人员与下游客户业务开展模式、人均产出情况、销售人员数量与业务规模的匹配性，并与同行业可比公司进行比较，如存在较大差异，请分析原因及合理性

报告期内，公司销售人员数量、人均产出情况及与同行业可比公司的对比情况如下：

公司名称	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
凡拓数创	营业收入（万元）	29,115.71	64,703.42	55,035.27	41,048.59
	销售人员平均人数（人）	266	249	244	231
	销售人员人均产出（万元）	109.66	259.85	225.55	177.70
丝路视觉	营业收入（万元）	49,318.05	100,419.02	91,641.07	72,295.69
	销售人员平均人数（人）	未披露	426	383	420

公司名称	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
	销售人员人均产出(万元)	未披露	235.73	239.27	172.13
发行人	营业收入(万元)	19,254.27	33,089.75	31,134.38	35,082.03
	销售人员平均人数(人)	29	37	35	32
	销售人员人均产出(万元)	663.94	894.32	889.55	1,096.31

注：丝路视觉 2021 年半年度报告未披露员工人数情况。

数据来源：凡拓数创招股说明书及定期报告，丝路视觉定期报告

报告期内，公司销售人员数量低于凡拓数创及丝路视觉，销售人员人均产出高于凡拓数创及丝路视觉，主要原因系业务模式特别是销售模式的差异导致的。公司销售模式与同行业可比公司的对比情况如下：

公司名称	销售模式
凡拓数创	公司通过线上线下推广、直接客户拜访、公开网站获取招投标信息或接受客户邀标等多个渠道获取商机继而向外拓展业务，在获取客户需求后，客户部组织各部门对项目进行讨论，协调各部门进行投标、竞价等方案的制作；创意部负责方案策划设计、演示文件及解说词的编制、投标动画的制作；客户部协调预算和项目人员参与报价文件的编制，并进行审核；最后由客户部和投标部向客户进行协商或投标，谈判、中标并签订合同。公司以广州、北京、上海、深圳、成都、武汉等地为中心，对周边的市场形成辐射，从而带动区域市场销售。
丝路视觉	公司采取与客户直接沟通的销售模式，建立了覆盖全国主要城市和地区的营销网络体系，通过公开招投标、直接客户拜访、网络推广、线下推广等多种方式进行业务拓展。为充分发挥公司规模优势，公司以深圳为总部基地，在北京、上海、广州、南京、成都、厦门、武汉、青岛、珠海、海南、昆明、合肥、天津、香港、美国等地设立分支机构，在做好市场信息的收集、整理和反馈、掌握市场动态的基础上，积极开拓新的市场领域，努力拓宽业务渠道，不断扩大公司服务的市场占有率，全面开展项目承揽工作。同时，公司通过典型、精品案例的不断积累，树立并提升自身的行业口碑和品牌形象，从而带动行业内其他客户，持续获得订单。
发行人	公司通过组建销售部门进行市场拓展，销售部门负责信息收集、管理和项目跟踪，与终端客户直接商谈建立合作关系。在销售部门获取客户需求信息后，由项目管理部对客户需求信息进行整理和汇总，并将客户需求发送给有相关项目制作能力的制作团队进行内部遴选，并根据遴选结果确定最终的项目制作团队。在确定项目制作团队后，由项目制作团队和项目管理部合作草拟项目报价等合同条款，并由销售部门与客户进行商业洽谈确定最终合同订单条款。 公司的销售模式根据是否需要招投标分为两类，对于需要履行招投标程序的项目，公司严格执行相关制度，直接向终端客户投标获取订单机会。对于不需要履行招投标程序的项目，公司通常在通过客户动画效果测试及报价审核后与客户建立合作关系，客户通常以框架协议与具体任务订单的形式将制作任务委托给公司完成。在双方建立长期合作关系后，公司销售团队持续跟进客户动态，积极了解客户需求，基于合作过程中公司优秀的 3D 数字图像及动画制作效果及稳定的 3D 数字图像及动画制作产出效率，部分客户在后续合作中采取邀请或直接商谈的方式与公司签订业务订单。

凡拓数创主营业务收入中占比最高的一类业务为数字展示及系统集成服务，

报告期内占比分别为 58.94%、73.80%、82.24%和 78.32%；丝路视觉主营业务收入中占比最高的一类业务为 CG 视觉场景综合服务，报告期内占比分别为 49.62%、57.53%、64.67%和 65.05%。上述业务均依托于具体的展览展示类项目，较多情况下要通过招投标等方式获取项目资源。2018-2020 年度，凡拓数创通过招投标形式取得的营业收入占比分别为 28.21%、41.69%和 46.69%。而公司主营业务下游客户主要覆盖游戏、动画等领域，双方建立了较稳定的合作关系，投标取得的项目较少，并非销售部门的常规工作，因而在市场营销及客户维护方面投入的人力资源相对较小。

17-3、补充说明测试费、创意开发费的核算内容、核算方法及成本构成，相关支出是否实际发生、核算是否规范、是否涉及商业贿赂，将测试费计入销售费用、创意开发费计入管理费用是否符合行业惯例和《企业会计准则》规定

17-3-1、公司测试费、创意开发费的核算内容、核算方法及成本构成

报告期内，公司存在发生测试费、创意开发费的情形。其中，测试费主要包括完成新客户测试任务发生的人工薪酬等成本、为争取客户进行的创意及制作成本等，计入销售费用；创意开发费主要系公司为跟踪行业发展需求、提升团队技术水平和品牌知名度进行的项目制作及开发相关费用，属于潜在业务领域项目的前期的尝试制作，计入管理费用。

报告期内，测试费、创意开发费与一般项目成本的区别情况如下：

项目	项目成本	测试费	创意开发费
发生目的	按照客户合同要求制作完成相应文件	争取新客户、完成新客户测试任务	跟踪市场用户需求、提升团队技术水平和品牌知名度
是否存在对应客户	是	是	否
是否形成完整成果	是	部分形成成果	部分形成成果

测试费、创意开发费的成本核算、归集方法与一般项目相同，公司对测试项目、创意开发项目亦再开展前进行立项，根据填报工时进行成本分配。具体成本归集、分配方法参见本问询函回复之“15、关于营业成本”。报告期内，公司测试费、创意开发费的明细构成情况如下：

单位：万元

类别	项目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度

		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
测试费	直接人工	53.14	60.25%	150.88	77.49%	52.87	83.83%	51.19	70.66%
	间接费用	8.38	9.50%	28.92	14.86%	9.89	15.68%	10.26	14.17%
	服务采购	26.68	30.25%	14.90	7.65%	0.31	0.49%	10.99	15.18%
	合计	88.20	100.00%	194.70	100.00%	63.06	100.00%	72.44	100.00%
创意开发费	直接人工	-	-	178.17	37.95%	612.08	68.66%	218.55	38.26%
	间接费用	-	-	6.54	1.39%	170.40	19.11%	2.79	0.49%
	服务采购	-	-	284.83	60.66%	108.96	12.22%	349.89	61.25%
	合计	-	-	469.54	100.00%	891.43	100.00%	571.23	100.00%

综上，公司测试费、创意开发费的核算方法与一般项目相同，成本结构亦不存在重大差异。

17-3-2、公司该等成本是否实际发生，核算是否规范，测试费和创意开发费相关支出是否涉及商业贿赂

保荐人及申报会计师针对测试费、创意开发费的发生情况执行了以下核查程序：

（1）针对直接人工：核查了测试项目、创意开发项目相关的工时表、成本分摊计算表，复核了项目成本计算过程；抽样访谈了项目负责人即参与人员，了解其项目开展情况，对工时表中的人员名单与当期花名册进行比对核查。

（2）针对间接费用：核查了测试项目、创意开发项目相关的工时表、成本分摊计算表，复核了项目成本计算过程；抽样核查了房屋租赁合同、员工报销单据等费用发生凭证。

（3）针对服务采购：核查了服务采购相关的审批流程、采购合同、发票及银行回单，通过网络核查相关供应商的基本情况与公司的关联关系。

经核查，保荐人及申报会计师认为，公司测试费和创意开发费系实际发生，核算方法及过程规范，测试费和创意开发费相关支出不涉及商业贿赂。

17-3-3、将测试费计入销售费用、创意开发费计入管理费用是否符合行业惯例和《企业会计准则》规定

根据《企业会计准则》，销售费用科目核算企业销售商品和材料、提供劳务

的过程中发生的各种费用。公司发生的测试费用主要是为销售商品、获取订单发生的相关制作成本，计入销售费用符合《企业会计准则》的规定。

同行业可比公司凡拓数创《招股说明书》披露其销售费用中包括“策划费”，“公司在获取客户项目需求信息之后，成立相应的策划项目组，进行前期策划，确定布展空间概念结构、多媒体展项创意等，项目组根据前期策划所确定的创意思路制作设计方案，因此在前期的商务阶段，公司会发生相关策划费用，包括人工费、外协费及差旅费等其他间接费用。公司在与客户签订合同时将该项目前期费用转为项目合同成本进行核算，将未签订合同的项目前期的费用转为销售费用的前期策划费。”上述“策划费”的性质与公司测试费类似。

管理费用科目核算企业为组织和管理企业生产经营所发生的管理费用，包括企业的经营管理中发生的或者应由企业统一负担的公司经费。公司发生的创意开发费主要是公司以经营管理为目的，提高公司整体竞争力进行的项目制作及开发成本，计入管理费用符合《企业会计准则》的规定，同行业可比公司未披露类似的费用项目。

17-4、补充说明报告期内测试费与收入规模变动是否具有匹配性，创意开发费与研发费用的区别、是否能准确区分和计量、是否涉及公司承做的具体项目

17-4-1、报告期内测试费与收入规模变动是否具有匹配性

公司发生测试费用主要包括完成新客户测试任务发生的人工薪酬等成本、为争取客户进行的制作成本等。报告期各期，公司分别发生测试费 72.44 万元、63.06 万元、194.70 万元和 88.20 万元，其占营业收入的比例分别为 0.21%、0.20%、0.59%和 0.46%。2020 年，公司销售费用中测试费发生金额较大，主要原因系为争取腾讯影业和金色世纪文化传媒无锡有限公司部分受托制作项目发生的前期成本，由于该等项目最终未能签订合同，相关成本结转计入测试费。

17-4-2、创意开发费与研发费用的区别、是否能准确区分和计量、是否涉及公司承做的具体项目

创意开发费主要系公司为跟踪行业发展需求、提升团队技术水平和品牌知名度进行的项目制作及开发相关费用，属于潜在业务领域项目的前期的尝试制作，计入管理费用。研发费用系公司为提升技术水平、完善制作流程等目的进行的创

新性活动，计入研发费用。创意开发费与研发费用的发生性质完全不同，属于两类完全不同的费用科目，其对比情况具体如下：

项目	创意开发费	研发费用
发生目的	通过尝试制作下游的游戏、图像、视频等内容，跟踪了解客户及行业的需求，增强对客户痛点的认识和理解，更侧重于应用层面。	通过技术创新或流程创新，实现图像制作质量、图像制作效率的提升，增强公司的技术实力，更侧重于技术层面。
项目示例	《战争巫师棋》《箱子武士》《陨神记短片》等	《基于深度学习的语音驱动 3D 角色面部表情动画系统》《原力 3D 机器学习动作捕捉解算系统》《基于 AI 的实时 3D 虚拟人物面部表情动画系统》等
立项流程	需部门负责人、财务部、总经理等审批	需部门负责人、财务部、总经理等审批
结项流程	项目无需进行结项，不考核制作成果	项目需进行结项，考核研发结果
参与人员	生产部门主导及组织开展	研发部门及生产部门组织开展
费用归集	计入管理费用	计入研发费用

综上，公司的创意开发费与研发费属于性质完全不同的两类费用，在日常的财务核算中对两类项目有明确区分，独立核算。公司创意开发费与研发费用能够准确区分和计量，不涉及对外承制的各类项目。

17-5、补充说明计入管理费用的审计法律费在报告期各期计提和分摊的准确性，是否存在故意调节的情形；公司防范汇兑损益风险的具体措施及实施效果

17-5-1、补充说明计入管理费用的审计法律费在报告期各期计提和分摊的准确性，是否存在故意调节的情形

报告期内，公司管理费用中审计法律费发生金额分别为 815.53 万元、281.59 万元、97.34 万元和 37.20 万元，呈逐年下降趋势。2018 年，公司审计法律费金额较大，主要系与 CI GAMES S.A. 间的诉讼所致：2016 年，因客户 CI GAMES S.A. 未按合同约定支付相关制作费用，公司在美国加利福尼亚州法院起诉 CI GAMES S.A.，要求其按约定履行款项支付义务；2018 年，美国加利福尼亚州法院做出判决，未能支持公司的诉讼请求，同时判决公司承担对方的律师费用及诉讼费 102.32 万美元。2019 年，公司审计法律费主要系注销美国子公司过程产生的法律事务及诉讼费用。2020 年及 2021 年 1-6 月，公司未发生大额法律费用，审计法律费维持在较低水平。

公司的审计法律费根据相关审计、法律服务机构实际提供服务的时点计入管

理费用，CI GAMES S.A.案件的法律费用系公司根据美国法院 2018 年的判决结果确认诉讼对方的律师及诉讼费，故在判决作出后一次性计入 2018 年。

综上，公司不存在故意调节审计法律费入账时点的情形。

17-5-2、公司防范汇兑损益风险的具体措施及实施效果

公司采取以下措施应对外汇汇率波动的风险：（1）严格控制及管理境外客户的回款周期；（2）适度保持人民币、美元、日元等的资金规模，对外汇进行合理配置；（3）在汇率波动幅度较大或存在较强波动预期的情况下，适度开展远期结售汇业务将汇率锁定在合理水平。

报告期内，公司汇兑损益金额分别为 359.82 万元、-17.55 万元、-160.66 万元和-74.56 万元，绝对金额占净利润的比例分别为 1.26%、1.27%、2.61%和 2.66%，汇兑损益对公司净利润不存在重大影响。公司防范汇兑损益风险的各项措施实施效果良好。

17-6、补充说明计入研发费用的技术服务费的明细支出情况、支付对象、采购内容及用途等，是否涉及发行人核心技术，与各期服务采购金额、计入营业成本的服务采购的关系，是否存在应计入营业成本的技术服务费用计入研发项目的情况

报告期内，公司研发费用中技术服务费的采购内容主要包括美术制作、动画制作、软件搭建及其他技术支持。公司采购美术制作、动画制作等服务主要作为研发前端的基础素材，或用于研发后期的测试环节，均为研发项目中辅助性、非重要环节。由于上述素材及资产对制作质量要求相对有限，公司在考虑内部人员档期及成本的情况下，将基础环节外包给其他单位进行制作。公司与相关供应商的合同均已约定公司完全拥有项目成果的所有权，不涉及公司的核心技术，公司对项目形成的著作权以及各项专利等知识产权享有完整的权利。

报告期内，技术服务费（20 万元以上）主要采购服务商的情况如下：

单位：万元

合作期间	供应商	金额	占比	采购内容及用途
2021 年 1-6 月	厦门漫行者科技有限公司	45.25	58.04%	自研资产制作
	烟台奇点数字影像有限公司	23.79	30.51%	美术动画制作

合作期间	供应商	金额	占比	采购内容及用途
	合计	69.04	88.55%	
2020 年	南京超能动漫设计有限公司	68.39	9.26%	美术动画制作
	苏州星迹时空网络科技有限公司	42.90	5.81%	美术动画制作
	南京末罗影视科技有限公司	34.00	4.60%	美术动画制作
	北京中视广讯文化传媒有限公司	32.36	4.38%	美术动画制作
	南京末罗影视科技有限公司	30.00	4.06%	美术动画制作
	深圳艺特珑信息科技有限公司	27.40	3.71%	三维美术制作
	成都玖叁零科技有限公司	25.00	3.39%	美术动画制作
	南京吾皇网络科技有限公司	25.00	3.39%	三维美术制作
	南京市秦淮区木槿文化传媒中心	24.97	3.38%	三维美术制作
	合计	310.01	41.99%	
2019 年	南京超能动漫设计有限公司	80.00	10.53%	美术动画制作
	成都玖叁零科技有限公司	80.00	10.53%	三维美术制作
	南京景洲动漫设计有限公司	39.00	5.13%	美术动画制作
	上海耐斯特数字科技有限公司	35.68	4.69%	三维美术制作
	北京中视广讯文化传媒有限公司	35.29	4.64%	三维美术制作
	长沙市吉祥树动漫设计有限公司	30.00	3.95%	三维美术制作
	苏州怒豆信息科技有限公司	29.42	3.87%	三维美术制作
	江苏观时文化传媒有限公司	28.22	3.71%	三维美术制作
	南京末罗影视科技有限公司	28.00	3.68%	三维美术制作
	南京市秦淮区木槿文化传媒中心	25.49	3.35%	美术动画工作
	Profile studios LLC	23.22	3.05%	动作捕捉技术服务
	深圳艺特珑信息科技有限公司	22.50	2.96%	素材制作服务
	合计	456.82	60.10%	
2018 年	南京友拓信息技术有限公司	81.30	18.87%	软件运行环境的搭建与测试服务
	南京恒风数码影像工作室	39.60	9.19%	美术设计拍摄
	南京超能动漫设计有限公司	30.50	7.08%	美术动画制作
	长沙市吉祥树动漫设计有限公司	30.30	7.03%	三维美术制作
	南京八二零一影业有限公司	20.20	4.69%	三维美术制作
	贵州千水文化传播有限公司	20.00	4.64%	美术动画制作
	成都玖叁零科技有限公司	20.00	4.64%	技术开发
	合计	241.91	56.15%	

各期服务采购根据具体应用的项目和性质计入相应的成本、费用科目，且明确对应的具体项目。因此，计入研发费用的技术服务费与计入营业成本的服务采购相互独立核算，不存在应计入营业成本的技术服务费用计入研发项目的情况。

17-7、量化分析并补充说明报告期内发行人销售费用率、管理费用率、研发费用率与同行业可比公司的差异及原因与合理性，避免仅以定性分析发表结论

报告期内，公司期间费用率与同行业可比公司对比情况如下：

公司	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
丝路视觉	26.09%	27.20%	26.30%	32.42%
凡拓数创	26.03%	22.10%	24.86%	26.19%
平均值	26.06%	24.65%	25.58%	29.31%
发行人	24.68%	24.86%	28.72%	28.88%

报告期内，公司期间费用率水平与同行业可比公司平均水平较为接近，但在销售费用率与管理费用率方面存在一定差异，具体分析如下：

（一）销售费用率

报告期内，公司销售费用率与同行业可比公司对比情况如下：

公司名称	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
丝路视觉	10.07%	10.33%	11.20%	14.29%
凡拓数创	11.17%	10.43%	11.91%	13.12%
平均值	10.62%	10.38%	11.56%	13.71%
发行人	3.74%	4.04%	3.53%	6.90%

报告期内，公司销售费用率低于同行业可比公司平均水平。公司销售费用构成及其占营业收入的比例与同行业可比公司对比如下：

项目	公司	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
职工薪酬	凡拓数创	7.37%	6.43%	7.20%	8.20%
	丝路视觉	7.06%	7.37%	7.49%	9.49%
	平均值	7.22%	6.90%	7.35%	8.85%
	发行人	3.09%	2.85%	2.50%	2.38%
宣传费	凡拓数创	0.83%	0.77%	0.85%	0.75%
	丝路视觉	0.82%	0.81%	1.12%	1.62%

项目	公司	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
	平均值	0.83%	0.79%	0.99%	1.19%
	发行人	0.00%	0.23%	0.22%	3.77%
差旅交通及业务招待费用	凡拓数创	1.14%	1.25%	1.56%	1.92%
	丝路视觉	1.05%	1.15%	1.39%	1.46%
	平均值	1.10%	1.20%	1.48%	1.69%
	发行人	0.07%	0.12%	0.32%	0.38%
其他费用	凡拓数创	1.83%	1.98%	2.30%	2.25%
	丝路视觉	1.13%	1.00%	1.20%	1.72%
	平均值	1.48%	1.49%	1.75%	1.99%
	发行人	0.58%	0.84%	0.49%	0.37%
合计	凡拓数创	11.17%	10.43%	11.91%	13.12%
	丝路视觉	10.07%	10.33%	11.20%	14.29%
	平均值	10.62%	10.38%	11.56%	13.71%
	发行人	3.74%	4.04%	3.53%	6.90%

报告期内，公司销售费用率分别为 6.90%、3.53%、4.04%和 3.74%，低于同行业可比公司凡拓数创及丝路视觉。销售费用率存在差异的主要原因包括：

（1）报告期内，公司销售费用中职工薪酬占营业收入的比例分别为 2.38%、2.50%、2.85%和 3.09%，与凡拓数创、丝路视觉差距较大。虽然公司销售人员人均薪酬略高于凡拓数创与丝路视觉，但由于公司销售人员数量较少，综合导致销售费用中职工薪酬规模低于同行业可比公司。销售人员数量、人均薪酬等的分析具体参见本问询函回复之“17-1、补充说明报告期各期销售人员、管理人员、研发人员的数量和平均薪酬情况，与同行业可比公司、当地平均工资水平的比较情况，若存在较大差异，请分析原因及合理性”。

（2）报告期内，公司销售费用中宣传费占营业收入的比例分别为 3.77%、0.22%、0.23%和 0.00%。其中 2018 年由于《妈妈咪鸭》电影上映导致该年度宣传费占营业收入的比例高于同行业可比公司；2019 年、2020 年及 2021 年 1-6 月，公司销售费用中宣传费占营业收入的比例低于凡拓数创及丝路视觉，主要原因系公司的客户结构相对稳定，且能够通过知名动画作品的品牌效应起到宣传推广作用，因此直接投入相对较小。

（3）报告期内，公司销售费用中差旅交通及业务招待费用占营业收入的比

例分别为 0.38%、0.32%、0.12%和 0.07%，低于两家同行业可比公司。主要原因一方面系公司销售人员数量较少，产生的差旅、业务招待等费用金额较少；另一方面系公司通过招投标方式取得的项目较少，因而发生的差旅活动较少。

(4) 报告期内，公司销售费用中其他费用占营业收入的比例分别为 0.37%、0.49%、0.84%和 0.58%，主要包括测试费、折旧摊销、房租水电等费用。由于公司销售人员人数较少，相关费用规模较小。

(二) 管理费用率

报告期内，公司管理费用率与同行业可比公司对比情况如下：

公司名称	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
丝路视觉	9.74%	10.78%	10.42%	13.86%
凡拓数创	8.45%	6.30%	7.19%	7.09%
平均值	9.10%	8.54%	8.81%	10.48%
发行人	13.74%	11.81%	17.28%	17.00%

报告期内，公司管理费用率高于同行业可比公司。公司管理费用构成及其占营业收入的比例与同行业可比公司对比如下：

项目	公司	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
职工薪酬	凡拓数创	5.86%	4.06%	3.85%	4.21%
	丝路视觉	4.67%	5.37%	5.95%	7.68%
	平均值	5.27%	4.72%	4.90%	5.95%
	发行人	9.53%	5.89%	7.11%	4.96%
折旧摊销	凡拓数创	0.39%	0.39%	0.48%	0.44%
	丝路视觉	0.43%	0.42%	0.42%	0.40%
	平均值	0.41%	0.41%	0.45%	0.42%
	发行人	1.02%	1.16%	1.42%	1.20%
股份支付	凡拓数创	-	0.10%	1.11%	-
	丝路视觉	1.29%	1.70%	0.59%	0.91%
	平均值	1.29%	0.90%	0.85%	0.91%
	发行人	-	0.12%	0.96%	3.57%
咨询服务费	凡拓数创	0.80%	0.76%	0.50%	0.82%
	丝路视觉	1.15%	1.03%	1.04%	0.94%

项目	公司	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
	平均值	0.98%	0.90%	0.77%	0.88%
	发行人	0.99%	1.14%	2.57%	3.48%
日常运营及其他	凡拓数创	1.39%	0.99%	1.25%	1.62%
	丝路视觉	2.20%	2.26%	2.42%	3.93%
	平均值	1.80%	1.63%	1.84%	2.78%
	发行人	2.20%	3.50%	5.22%	3.79%
合 计	凡拓数创	8.45%	6.30%	7.19%	7.09%
	丝路视觉	9.74%	10.78%	10.42%	13.86%
	平均值	9.10%	8.54%	8.81%	10.48%
	发行人	13.74%	11.81%	17.28%	17.00%

报告期内，公司管理费用率分别为 17.00%、17.28%、11.81%和 13.74%，高于同行业可比公司凡拓数创及丝路视觉。管理费用率存在差异的主要原因包括：

（1）报告期内，公司管理费用中职工薪酬占营业收入的比例分别为 4.96%、7.11%、5.89%和 9.53%。2021 年 1-6 月，职工薪酬占营业收入的比例较高主要系员工薪酬及社会保险费金额增加所致，剔除社会保险费调增因素影响后职工薪酬占营业收入的比例为 6.84%，与同行业可比公司不存在重大差异。管理人员数量、人均薪酬等的分析具体参见本问询函回复之“17-1、补充说明报告期各期销售人员、管理人员、研发人员的数量和平均薪酬情况，与同行业可比公司、当地平均工资水平的比较情况，若存在较大差异，请分析原因及合理性”。

（2）报告期内，公司管理费用中折旧摊销占营业收入的比例分别为 1.20%、1.42%、1.16%和 1.02%，高于同行业可比公司。主要系公司募集资金用地的土地使用权账面金额较大，无形资产规模大于同行业可比公司所致。

（3）报告期内，公司管理费用中股份支付费用占营业收入的比例分别为 3.57%、0.96%、0.12%和 0.00%。2018 年显著高于同行业可比公司，主要系公司的股份支付金额在约定的服务期限内进行摊销所致；2019-2020 年，股份支付金额及占比逐年下降；2021 年 1-6 月，公司股份支付金额为 0 万元。

（4）报告期内，公司管理费用中咨询服务费占营业收入的比例分别为 3.48%、2.57%、1.14%和 0.99%，高于同行业可比公司，主要原因系 2018 年 CI GAMES S.A. 诉讼、2019 年注销美国子公司等事项产生的法律服务费金额较大。2020 年及 2021

年 1-6 月，公司咨询服务费占营业收入的比例已降低至接近同行业可比公司的水平。

(5) 报告期内，公司管理费用中日常运营及其他费用占营业收入的比例分别为 3.79%、5.22%、3.50%和 2.20%，高于同行业可比公司，主要原因系公司发生创意开发费金额较大所致。

(三) 研发费用率

报告期内，公司研发费用率与同行业可比公司对比情况如下：

公司名称	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
丝路视觉	5.70%	5.12%	4.70%	4.26%
凡拓数创	6.45%	5.33%	5.95%	6.37%
平均值	6.08%	5.23%	5.33%	5.32%
发行人	5.26%	7.09%	6.71%	5.37%

报告期内，公司研发费用率与同行业可比公司平均水平差异较小。公司研发费用构成及其占营业收入的比例与同行业可比公司对比如下：

项目	公司	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
职工薪酬	凡拓数创	5.54%	4.27%	4.59%	4.78%
	丝路视觉	5.46%	4.89%	4.43%	4.14%
	平均值	5.50%	4.58%	4.51%	4.46%
	发行人	4.31%	4.58%	3.68%	3.57%
技术服务费	凡拓数创	0.13%	0.40%	0.59%	0.74%
	丝路视觉	-	-	-	-
	平均值	0.13%	0.40%	0.59%	0.74%
	发行人	0.40%	2.23%	2.44%	1.23%
折旧摊销	凡拓数创	0.27%	0.22%	0.24%	0.18%
	丝路视觉	0.08%	0.07%	0.08%	0.06%
	平均值	0.18%	0.15%	0.16%	0.12%
	发行人	0.20%	0.11%	0.15%	0.20%
其他	凡拓数创	0.52%	0.44%	0.53%	0.67%
	丝路视觉	0.16%	0.16%	0.19%	0.06%
	平均值	0.34%	0.30%	0.36%	0.37%

项目	公司	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
	发行人	0.35%	0.17%	0.43%	0.37%
合计	凡拓数创	6.45%	5.33%	5.95%	6.37%
	丝路视觉	5.70%	5.12%	4.70%	4.26%
	平均值	6.08%	5.23%	5.33%	5.32%
	发行人	5.26%	7.09%	6.71%	5.37%

报告期内，公司研发费用率分别为 5.37%、6.71%、7.09% 和 5.26%，与同行业可比公司凡拓数创及丝路视觉不存在显著差异，具体分析如下：

（1）报告期内，公司研发费用中职工薪酬占营业收入的比例分别为 3.57%、3.68%、4.58% 和 4.31%，与同行业可比公司不存在重大差异。研发人员数量、人均薪酬等的分析具体参见本问询函回复之“17-1、补充说明报告期各期销售人员、管理人员、研发人员的数量和平均薪酬情况，与同行业可比公司、当地平均工资水平的比较情况，若存在较大差异，请分析原因及合理性”。

（2）报告期内，公司研发费用中技术服务费占营业收入的比例分别为 1.23%、2.44%、2.23% 和 0.40%，高于同行业可比公司，主要原因系公司自主研发项目中辅助性、非重要环节，会通过采购技术服务的方式外包给其他单位进行制作。报告期呢，公司技术服务费的具体发生情况参见本问询函回复之“17-6、补充说明计入研发费用的技术服务费的明细支出情况、支付对象、采购内容及用途等，是否涉及发行人核心技术，与各期服务采购金额、计入营业成本的服务采购的关系，是否存在应计入营业成本的技术服务费用计入研发项目的情况”。

（3）报告期内，公司研发费用中的折旧摊销及其他费用规模较小，与同行业可比公司不存在显著差异。

17-8、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师就上述问题执行了以下核查程序：（1）查阅了公司销售人员、管理人员、研发人员的花名册及工资表；（2）查阅了同行业可比公司招股说明书、年度报告及其他公开披露资料，了解其业务构成及业务模式，分析其费用构成、员工数量及薪酬水平情况；（3）查阅江苏省年鉴、当地统计局官方网站，了解当地平均工资水平；（4）核查了测试费、创意开发费的项目构成、成本构成情况；

(5) 核查了公司的成本核算制度；(6) 核查了测试项目、创意开发项目相关的工时表、成本分摊计算表，复核了项目成本计算过程；(7) 抽样访谈了项目负责人及参与人员，了解其项目开展情况，对工时表中的人员名单与当期花名册进行比对核查；(8) 抽样核查了房屋租赁合同、员工报销单据等费用发生凭证；(9) 核查了服务采购相关的审批流程、采购合同、发票及银行回单；(10) 核查了审计法律费发生明细及相关合同、判决书等资料；(11) 查阅了研发费用明细，了解研发费用情况；(12) 查阅了《技术研发管理制度》，了解公司研发相关的内控制度；(13) 抽查了部分研发项目立项文件；(14) 对各项费用进行截止性测试；(15) 对公司银行流水及董监高、部分管理人员的银行流水进行系统核查。

(二) 核查意见

经核查，申报会计师认为：

(1) 报告期各期发行人销售人员、管理人员、研发人员的数量与同行业可比公司存在一定差异，主要系业务模式存在差异所致；发行人薪酬水平与同行业可比公司不存在重大差异，高于当地平均工资水平。

(2) 发行人销售人员人均产出高于同行业可比公司，主要系业务模式存在差异所致。

(3) 发行人测试费和创意开发费系实际发生，核算方法及过程规范，测试费和创意开发费相关支出不涉及商业贿赂，会计处理符合行业惯例及《企业会计准则》规定。

(4) 报告期内发行人测试费金额较小，与收入规模变动不具备明确的匹配关系，创意开发费与研发费用能准确地区分和计量，不涉及发行人成本及存货中的具体项目。

(5) 发行人计入管理费用的审计法律费计提准确，不存在故意调节审计法律费入账时点的情形；发行人已针对汇兑损益风险制定了较为有效的防范措施。

(6) 研发费用的技术服务费不涉及发行人核心技术，不存在应计入营业成本的技术服务费用计入研发项目的情况。

(7) 发行人销售费用率、管理费用率、研发费用率与同行业可比公司存在

一定差异，主要系业务模式差异导致，具备合理原因。

(8) 报告期内，发行人不存在关联方或其他第三方代为承担成本费用的情况。

18. 关于股份支付

申报材料显示，公司成立以来存在较大金额的股权激励和股份支付费用计提情况，涉及实际控制人和公司员工，对公司报告期末存在较大累计未弥补亏损也有影响。

请发行人：

(1) 结合员工持股计划主要协议内容，尤其是关于员工服务期的约定，补充说明历次股权激励分期确认股份支付费用的依据及合理性，分期确认金额的准确性，是否存在故意调节各期金额的情况；

(2) 补充说明历次涉及公司实际控制人的股份支付费用均在当期一次性确认和计提的依据及合理性；

(3) 补充说明公司关于股份支付费用的处理是否符合《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》和《企业会计准则》的相关规定。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

18-1、结合员工持股计划主要协议内容，尤其是关于员工服务期的约定，补充说明历次股权激励分期确认股份支付费用的依据及合理性，分期确认金额的准确性，是否存在故意调节各期金额的情况

18-1-1、员工持股计划的主要协议内容，包括关于员工服务期的约定

公司的员工持股计划通过天津纵力、南京锐影、南京锐融、南京锐泰等有限合伙企业实施。

(一) 天津纵力、南京锐影

对于天津纵力、南京锐影，根据激励对象签订的入伙协议及《江苏原力电脑动画制作有限公司员工持股计划》，员工持股计划的主要内容如下：

项目	具体内容
员工持股计划的认购价格	对于董事会或总经理认定符合条件的激励对象员工，参考最近一期年末公司每股净资产协商确定入股价格。对于 2015 年以前已与部分员工做过约定的，同意零对价向该等员工进行激励。
服务期的约定	激励对象应遵守与公司签订的《入股协议》及本持股计划的规定，服务期限自与公司签订入股协议起不少于 3 年。
激励对象的权利	①合伙企业的利润按照财产份额比例由全体合伙人共享；②激励对象按照所持合伙份额享有对应公司股权的权益；③按照员工持股计划和合伙协议的约定对合伙份额进行处分。
激励对象的退出	①激励对象主动辞职及不主动与公司续约的，激励股份按双方约定价格有普通合伙人回购；②激励对象因对公司利益造成实质损害而被解雇的，激励股份按原价转让给普通合伙人或其指定的其他符合条件的员工；③若激励对象于公司创始期入职且任职超过三年，经公司总经理同意，可以在离职后继续持有员工持股计划。

注：公司分别于 2017 年 7 月、2021 年 3 月召开股东会和股东大会，审议通过了修订后的员工持股计划，对其中激励对象的确认及退出后份额处理方式进行了修订，未对服务期进行修订，下同。

天津纵力的 47 名激励对象于 2015 年 6 月签订入股协议，激励股份正式授予对应员工，相关股份支付的摊销期限为 2015 年 7 月至 2018 年 6 月；南京锐影的 14 名激励对象于 2015 年 8 月签订入股协议，激励股份正式授予对应员工，相关股份支付的摊销期限为 2015 年 9 月至 2018 年 8 月。

（二）南京锐融、南京锐泰

对于南京锐融、南京锐泰，根据激励对象签订的入股协议及《江苏原力电脑动画制作有限公司（工会委员会）员工激励基金计划》，员工持股计划的主要内容如下：

项目	具体内容
员工持股计划的认购价格	1 元/激励份额，折算后约为 2.11 元/股。
服务期的约定	服务期限自签订入股协议并缴纳相关费用取得激励份额时点起不少于 4 年。
激励对象的权利	激励对象自认购并缴纳相关费用取得激励份额时点起，方可享受相应激励计划所应得的激励收益。
激励对象的退出	提前退出的，按不低于原购买价协商回购。

南京锐融、南京锐泰涉及激励对象为 121 人，由于该时点激励对象人数超过有限合伙企业 50 名合伙人的法定上限，激励对象的份额由赵锐代为持有，通过其在南京锐影中持有的份额执行，相关股份支付的摊销期限为 2016 年 3 月至 2020 年 2 月。

2019 年 12 月，为了消除赵锐代员工持有激励份额的情况，持有激励份额的员工设立了南京锐融、南京锐泰两个有限合伙企业，并从赵锐处受让相应激励份额。

综上，公司根据员工持股计划相关约定分期确认股份支付，相关依据充分，股份支付分摊年限合理。

18-1-2、补充说明历次股权激励分期确认股份支付费用的依据及合理性

（一）股份支付的授予日

《企业会计准则第 11 号——股份支付》第五条规定，“授予后立即可行权的换取职工服务的以权益结算的股份支付，应当在授予日按照权益工具的公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积。授予日，是指股份支付协议获得批准的日期。”

天津纵力、南京锐影的股份支付授予日按照激励对象签订完成员工持股计划及入伙协议的时点确定；南京锐影、南京锐泰设立之前，激励股份由赵锐代为持有，因此授予日按照激励对象签订完成员工持股计划、激励协议及出资承诺函等文件的时点确定。公司股份支付对授予日的确定符合会计准则相关规定。

（二）股份支付的服务期

《企业会计准则第 11 号——股份支付》第六条规定，“等待期，是指可行权条件得到满足的期间。对于可行权条件为规定服务期间的股份支付，等待期为授予日至可行权日的期间；对于可行权条件为规定业绩的股份支付，应当在授予日根据最可能的业绩结果预计等待期的长度。”

《首发业务若干问题解答》规定，“对设定服务期的股份支付，股份支付费用应采用恰当的方法在服务期内进行分摊，并计入经常性损益。”

如前文所述，公司在员工持股计划中对激励对象设立了明确的服务期限，公司股份支付金额在服务期内进行摊销。同时，对于授予日激励对象未在公司任职、员工离职后保留已授予份额的情况，公司将授予股份/未摊销股份涉及的股份支付金额在当期一次性确认；对于员工离职后将份额转让给实际控制人的情况，公司在资产负债表日，对可行权权益工具的数量进行重新估计，调整当期成本费用，

待后续再次对外授出时重新确认股份支付费用。上述会计处理符合会计准则及《首发业务若干问题解答》的相关规定。

（三）股份支付中权益工具的公允价值

《企业会计准则第 11 号——股份支付》第八条规定，“其他方服务的公允价值不能可靠计量但权益工具公允价值能够可靠计量的，应当按照权益工具在服务取得日的公允价值，计入相关成本或费用，相应增加所有者权益。”

《首发业务若干问题解答》规定，“存在股份支付事项的，发行人及申报会计师应按照企业会计准则规定的原则确定权益工具的公允价值。在确定公允价值时，应综合考虑如下因素：①入股时间阶段、业绩基础与变动预期、市场环境变化；②行业特点、同行业并购重组市盈率水平；③股份支付实施或发生当年市盈率、市净率等指标因素的影响；④熟悉情况并按公平原则自愿交易的各方最近达成的入股价格或相似股权价格确定公允价值，如近期合理的 PE 入股价，但要避免采用难以证明公允性的外部投资者入股价；⑤采用恰当的估值技术确定公允价值，但要避免采取有争议的、结果显失公平的估值技术或公允价值确定方法，如明显增长预期下按照成本法评估的每股净资产价值或账面净资产。”

公司向天津纵力中的员工授予股份的时点为 2015 年 6 月，向南京锐影中的员工授予股份的时点为 2015 年 8 月，公司参考 2015 年 6 月深圳利通增资入股价格 41.13 元/股，确定股份支付中权益工具的公允价值；公司向南京锐融、南京锐泰中的员工授予股份的时点为 2016 年 2 月，公司参考 2016 年 2 月乐视影业增资入股价格 71.98 元/股，确定股份支付中权益工具的公允价值。因此，公司股份支付中权益工具的公允价值确定依据充分，符合会计准则及《首发业务若干问题解答》的相关规定。

综上，历次股权激励分期确认股份支付费用的依据充分，符合企业会计准则、《首发业务若干问题解答》等的相关规定。

18-1-3、分期确认金额的准确性，是否存在故意调节各期金额的情况

依据上述会计处理方法，公司各员工持股平台股份支付金额的具体计算过程如下：

（一）天津纵力

1、对激励对象的股份支付金额

通过天津纵力实施员工持股计划形成的股份支付金额的计算过程如下：

项目	金额	备注
授予顾美芳等 47 名激励对象的天津纵力出资额（万元）	A	103.18
对应原力有限注册资本（万元）	B	128.35
授予股份时点的公允价格（元/注册资本）	C	41.13
顾美芳等 47 名激励对象的出资金额（万元）	D	88.75
授予股份对应的股份支付金额（万元）	$E=B \times C - D$	5,190.49
授予日已离职员工授予股份对应的股份支付金额（万元）	F	516.68
应摊销股份支付金额（万元）	$G=E-F$	4,673.81
2015-2017 年离职员工将授予股份转让给实际控制人对应的股份支付金额（万元）	H	115.22
2015-2017 年离职员工保留授予股份对应的股份支付金额（万元）	I	400.23
截至 2017 年末已摊销股份支付金额（万元）	$J=(G-H-I)/36 \times 30$	3,465.29
2015-2017 年确认股份支付金额（万元）	$K=F+I+J$	4,382.21
2018 年离职员工将授予股份转让给实际控制人对应的股份支付金额（万元）	L	9.46
2018 年确认股份支付金额(万元)	$M=E-H-K-L$	683.60

2、对实际控制人的股份支付

2016 年 2 月，天津纵力将未授出股份一次性授予实际控制人赵锐。公司参考 2016 年 3 月增资价格 71.98 元/注册资本作为公允价格，一次性确认股份支付金额 2,402.56 万元。

2017-2018 年，天津纵力部分激励对象退出后将份额转让给赵锐。公司将上述对象已确认的股份支付冲回，并参考 2017 年 7 月增资价格 81.27 元/注册资本作为公允价格重新确认股份支付，具体如下：

年度	对应原力数字股权 (万元/万股)	公允价格 (元/股、元/注册资本)	公允价值 (万元)	赵锐支付对 价(万元)	股份支付金额 (万元)
2017 年	1.42	81.27	115.58	1.78	113.79
2018 年	0.24	81.27	19.26	0.30	18.96

(二) 南京锐影

1、对激励对象的股份支付金额

通过南京锐影实施员工持股计划形成的股份支付金额的计算过程如下：

项目		金额	备注
授予周颀等 14 名激励对象的南京锐影出资额(万元)	A	3.43	
对应原力有限注册资本(万元)	B	66.77	
授予股份时点的公允价格(元/注册资本)	C	41.13	参考 2015 年 6 月深圳利通增资价格确定
周颀等 14 名激励对象的出资金额(万元)	D	43.85	
授予股份对应的股份支付金额(万元)	$E=B \times C - D$	2,702.54	
授予日外部人员及已离职员工授予股份对应的股份支付金额(万元)	F	1,235.34	一次性确认股份支付
应摊销股份支付金额(万元)	$G=E-F$	1,467.19	按照《员工持股计划》约定的 3 年服务期进行摊销, 自 2015 年 9 月至 2018 年 8 月
2015-2017 年离职员工将授予股份转让给实际控制人对应的股份支付金额(万元)	H	718.59	冲回已确认股份支付金额
截至 2017 年末已摊销股份支付金额(万元)	$I=(G-H)/36 \times 28$	582.25	
2015-2017 年确认股份支付金额(万元)	$J=F+I$	1,817.59	
2018 年确认股份支付金额(万元)	$K=E-H-J$	166.36	

2、对实际控制人的股份支付

2017 年 7 月, 原力有限通过股东会决议, 统一将南京锐影未授出股权全部授予实际控制人赵锐。公司参考 2017 年 7 月增资价格 81.27 元/注册资本作为公允价格, 一次性确认股份支付金额 9,941.19 万元。

(三) 南京锐融、南京锐泰

1、对激励对象的股份支付金额

通过南京锐融、南京锐泰实施员工持股计划形成的股份支付金额的计算过程如下：

项目	金额	备注
授予罗应康等 121 名激励对象的股权对应原力有限出资额（万元）	A	21.85
授予股份时点的公允价格（元/注册资本）	B	71.98 参考 2016 年 2 月乐视影业增资价格确定
罗应康等 121 名激励对象的出资金额（万元）	C	46.10
授予股份对应的股份支付金额（万元）	$D=A*B-C$	1,526.90
应摊销股份支付金额（万元）	$E=D$	1,526.90 按照《员工持股计划》约定的 4 年服务期进行摊销，自 2016 年 3 月至 2020 年 2 月
2016-2017 年离职员工将授予股份转让给实际控制人对应的股份支付金额（万元）	F	245.10 冲回已确认股份支付金额
2016-2017 年离职员工保留授予股份对应的股份支付金额（万元）	G	16.56 一次性确认股份支付
截至 2017 年末已摊销股份支付金额（万元）	$H=(E-F-G)/48*22$	579.90
2016-2017 年确认股份支付金额（万元）	$I=H+G$	596.46
2018 年离职员工将授予股份转让给实际控制人对应的股份支付金额（万元）	J	81.15 冲回已确认股份支付金额
2018 年离职员工保留授予股份对应的股份支付金额（万元）	K	115.93 一次性确认股份支付
截至 2018 年末已摊销股份支付金额（万元）	$L=(E-F-G-J-K)/48*34$	756.62
2018 年确认股份支付金额（万元）	$M=L-H+K$	292.64
2019 年离职员工将授予股份转让给实际控制人对应的股份支付金额（万元）	N	107.64 冲回已确认股份支付金额
截至 2019 年末已摊销股份支付金额（万元）	$O=(E-F-G-J-K-N)/48*46$	920.50
2019 年确认股份支付金额（万元）	$P=O-L$	163.88
2020 年确认股份支付金额（万元）	$Q=E-F-G-J-K-N-O$	40.02

2、对实际控制人的股份支付

2017-2019 年，南京锐融、南京锐泰部分激励对象退出后将份额转让给赵锐。

公司将上述对象已确认的股份支付冲回，并参考 2017 年 7 月、2019 年 12 月增资价格 81.27 元/注册资本作为公允价格重新确认股份支付，具体如下：

年度	对应原力数字股权 (万元/万股)	公允价格 (元/股、元/注册资本)	公允价值 (万元)	赵锐支付对价 (万元)	股份支付金额 (万元)
2017 年	3.51	81.27	285.09	7.40	277.69
2018 年	1.16	81.27	94.39	2.45	91.94
2019 年	1.54	81.27	125.21	3.25	121.96

2019 年，部分离职后保留份额的员工将份额转让给赵锐，公司参考 2019 年 12 月增资价格 81.27 元/注册资本作为公允价格，扣除前期已确认股份支付金额后，在当期确认股份支付。具体如下：

年度	对应原力数字股权 (万元/万股)	公允价格 (元/股、元/注册资本)	公允价值 (万元)	前期确认股份支付 (万元)	股份支付金额 (万元)
2019 年	1.52	81.27	123.28	109.19	14.09

综上，公司历次股权激励分期确认股份支付费用依据充分，具备合理性；分期确认的股份支付金额准确，不存在故意调节各期金额的情况。

18-2、补充说明历次涉及公司实际控制人的股份支付费用均在当期一次性确认和计提的依据及合理性

公司对实际控制人赵锐授予股份主要分为两类情况：一是公司通过天津纵力及南京锐影直接向赵锐授予股份，二是部分激励对象退出持股计划后将股份转让给赵锐。上述两类情况产生的股份支付费用均在当期一次性确认，并计入当期管理费用。

公司通过天津纵力、南京锐影、南京锐融及南京锐泰等持股平台向员工授予股份前，部分待授出股份即为赵锐代为持有。2016 及 2017 年，公司向激励对象的股份授予完毕，公司经股东大会审议将剩余股份一次性授予赵锐。由于赵锐系公司的创始人，亦是公司的控股股东、实际控制人，公司对其授予股份并非是换取其一定时期内提供的服务，因此公司向其授予股份未约定服务期，相应股份支付金额均在当期一次性确认和计提。

涉及实际控制人的股份支付费用在当期一次性确认的部分市场案例情况如下：

公司名称	具体情况
爱博医疗 (688050)	公司实际控制人解江冰通过博健创智所持公司股份，未签署股权激励协议，无服务期约定，应当一次性计入发生当期，并作为偶发事项计入非经常性损益。公司对博健创智全体合伙人均按照服务期计算不符合《企业会计准则第 11 号—股份支付》的相关规定。2020 年 4 月 16 日，公司召开董事会，通过《关于前期会计差错更正的议案》及《关于公司最近三年审计报告的议案》，同意公司调整上述会计差错及更新后的 2017 年 2019 年度财务报告对外报出。
火星人 (300894)	本次股份支付以换取实际控制人长期稳定地为公司服务为目的。公司未与实际控制人约定服务期限或其他市场条件、业绩条件等限制条件，实际控制人所获股份属于可立即行权的权益工具，故公司按照授予时点的股权公允价值减去股权转让对价，得出的二者之差再乘以实际授予数量，其结果作为股份支付成本在授予日一次性计入当期管理费用，相应增加资本公积（其他资本公积），并作为偶发事项计入非经常性损益。
中科海讯 (300810)	实际控制人蔡惠智在此次老股转让变更过程中增加了 32.50 万元出资额，实际控制人增加该部分股权未约定明确的服务期，因而该等股权激励费用一次性计入 2014 年度当期损益。

综上，历次涉及公司实际控制人的股份支付费用均在当期一次性确认和计提具备合理性。

18-3、补充说明公司关于股份支付费用的处理是否符合《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》和《企业会计准则》的相关规定

公司股份支付费用的会计处理方式及是否符合企业会计准则、《首发业务若干问题解答》的具体分析参见本问询函回复之“18-1-2、补充说明历次股权激励分期确认股份支付费用的依据及合理性”。

同时，《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》规定，“发行人应在招股说明书中充分披露期权激励计划的有关信息：……4. 涉及股份支付费用的会计处理等。”公司已经在招股说明书“第八节 财务会计信息与管理层分析”中充分披露了股份支付的会计处理及计算过程，符合《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》的相关要求。

综上，公司关于股份支付费用的处理符合《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》和《企业会计准则》的相关规定。

18-4、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师就上述问题执行了以下核查程序：（1）查阅了员工持股计划的相

关规定、协议、董事会及股东大会决议；（2）访谈了员工持股计划涉及的激励对象，确认其持股情况；（3）查阅《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》和《企业会计准则》；（4）对股份支付金额计算过程进行分析复核；（5）核查了涉及实际控制人的股份支付费用在当期一次性确认的部分市场案例情况。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人历次股权激励分期确认股份支付费用具备合理性，分期确认的股份支付金额准确，不存在故意调节各期金额的情况。

（2）发行人历次涉及发行人实际控制人的股份支付费用均在当期一次性确认和计提具备合理性。

（3）发行人关于股份支付费用的处理符合《深圳证券交易所创业板股票首次公开发行上市审核问答》和《企业会计准则》的相关规定。

19. 关于应收账款

申报材料显示：

（1）报告期各期末，公司应收账款账面余额分别为 5,010.64 万元、5,460.65 万元和 7,722.66 万元，占各期营业收入的比例分别为 14.28%、17.54%和 23.34%。公司应收账款基本集中在一年以内。

（2）报告期各期末，公司应收账款坏账准备金额分别为 335.94 万元、686.44 万元和 458.20 万元，占同期账面余额的比例分别为 6.70%、12.57%和 5.93%。

请发行人：

（1）量化分析并补充说明报告期内应收账款变动与收入增长的匹配关系，应收账款占营业收入的比重与同行业可比公司比较情况，若存在较大差异，请分析原因及合理性；

（2）补充说明报告期各期末应收账款至反馈意见回复日的回款金额及比例，与同行业可比公司应收账款期后回款金额占比的比较情况，是否存在回款障碍；

(3) 补充说明公司应收账款坏账准备计提比例与同行业可比公司比较情况及差异原因，并结合公司应收账款账龄情况、坏账实际核销情况等，补充说明公司应收账款坏账准备计提是否充分；

(4) 补充说明报告期内存在多家客户的应收账款无法收回的原因，公司与相关客户的交易是否真实发生，彼此是否存在关联关系；

(5) 补充说明公司应收账款周转率逐年下降的趋势是否将持续，报告期内信用政策是否发生重大变化或调整及原因，是否存在应收账款保理业务及具体情况。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，说明各期末应收账款的发函比例、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处理意见，并发表明确意见。

回复：

19-1、量化分析并补充说明报告期内应收账款变动与收入增长的匹配关系，应收账款占营业收入的比重与同行业可比公司比较情况，若存在较大差异，请分析原因及合理性

19-1-1、量化分析并补充说明报告期内应收账款变动与收入增长的匹配关系

报告期各期末，公司应收账款余额按业务类型分类情况如下：

单位：万元

项 目	2021 年 1-6 月		2020 年度		2019 年度		2018 年度	
	余额	占比	余额	占比	余额	占比	余额	占比
3D 数字内容制作服务业务	9,103.68	97.01%	7,426.03	96.16%	5,177.37	94.81%	4,103.70	81.90%
其中：游戏 3D 内容受托制作	4,532.24	48.29%	4,214.49	54.57%	3,295.41	60.35%	3,706.60	73.97%
动画 3D 内容受托制作	3,335.33	35.54%	2,522.70	32.67%	1,493.92	27.36%	394.62	7.88%
其他行业应用	1,236.12	13.17%	688.84	8.92%	388.04	7.11%	2.48	0.05%
原创数字内容创制及投资业务	30.81	0.33%	46.63	0.60%	33.28	0.61%	656.92	13.11%
其他业务	250.00	2.66%	250.00	3.24%	250.00	4.58%	250.02	4.99%
合 计	9,384.50	100.00%	7,722.66	100.00%	5,460.65	100.00%	5,010.64	100.00%

报告期各期末，公司应收账款余额主要系游戏 3D 内容受托制作业务形成，金额分别为 3,706.60 万元、3,295.41 万元、4,214.49 万元和 4,532.24 万元，占对

应年度应收账款余额的比例分别为 73.97%、60.35%、54.57%和 48.29%。报告期各期末，公司动画 3D 内容受托制作业务形成的应收账款呈逐年增长趋势，主要系《爵迹 2》《凡人修仙传》《万达天路》等个别大型项目尚未回款的影响。

报告期内，各类业务的期末应收账款余额占当期营业收入的比例情况如下：

项 目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
3D 数字内容制作服务业务	23.64%	22.44%	16.63%	11.70%
其中：游戏 3D 内容受托制作	11.77%	12.74%	10.58%	10.57%
动画 3D 内容受托制作	8.66%	7.62%	4.80%	1.12%
其他行业应用	3.21%	2.08%	1.25%	0.01%
原创数字内容创制及投资业务	0.08%	0.14%	0.11%	1.87%
其他业务	0.65%	0.76%	0.80%	0.71%
合 计	24.37%	23.34%	17.54%	14.28%

注：2021 年 6 月末应收账款余额占当期销售收入的比例已经年化处理，下同。

报告期各期末，公司游戏 3D 内容受托制作业务形成的应收账款余额占各期营业收入的比例分别为 10.57%、10.58%、12.74%和 11.77%，保持相对稳定。

公司动画 3D 内容受托制作业务形成的应收账款余额占各期营业收入的比例分别为 1.12%、4.80%、7.62%和 8.66%，呈逐年上升趋势，主要原因系《爵迹 2》《凡人修仙传》《万达天路》等个别大型项目的影响。2019 年末，《爵迹 2》项目的应收账款余额为 730.11 万元（该笔应收账款已于 2020 年全部收回）；2020 年末，《凡人修仙传》《万达天路》项目的应收账款余额分别为 1,071.00 万元和 714.00 万元（截至 2021 年 6 月末已分别回款 648.00 万元和 238.00 万元）。

公司其他行业应用业务、原创数字内容创制及投资业务和其他业务的收入规模较小，其形成的应收账款余额占各期营业收入的比例较低。其中，2018 年末原创数字内容创制及投资业务的应收账款余额系《妈妈咪鸭》项目产生，2019 年末其他行业应用业务的应收账款余额系浦发银行 3D 数字人项目产生。

综上，报告期各期末，公司应收账款变动与收入增长具备匹配关系。应收账款占营业收入的比例逐年增加，主要系《爵迹 2》《凡人修仙传》《万达天路》等个别大型动画 3D 内容受托制作项目尚未回款的影响。

19-1-2、应收账款占营业收入的比重与同行业可比公司比较情况，若存在较

大差异，请分析原因及合理性

报告期各期末，公司应收账款占营业收入的比例及与同行业可比公司的对比情况如下：

项 目	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
凡拓数创	61.42%	59.97%	60.00%	63.90%
丝路视觉	48.01%	42.67%	64.10%	52.68%
平均值	54.72%	51.32%	62.05%	58.29%
发行人	24.37%	23.34%	17.54%	14.28%

报告期各期末，公司应收账款占各期营业收入的比例分别为 14.28%、17.54%、23.34%和 24.37%，明显低于同行业可比公司凡拓数创及丝路视觉，主要原因系公司业务结构与两者存在差异所致。

凡拓数创主营业务收入中占比最高的一类业务为数字展示及系统集成服务，报告期内占比分别为 58.94%、73.80%、82.24%和 78.32%；丝路视觉主营业务收入中占比最高的一类业务为 CG 视觉场景综合服务，报告期内占比分别为 49.62%、57.53%、64.67%和 65.05%。由于该类业务的主要项目为展览馆、科技馆、博物馆等场所的展览展示业务，业务内容属于图形图像制作与系统集成、工程施工等结合，客户也多为房地产、政府机构类客户，导致其应收账款金额较大。

凡拓数创在其《招股说明书》中披露，“公司数字展示及系统集成服务业务采取工程项目运作模式，数字展示及系统集成服务需按照项目进度及节点收款，数字一体化项目取得试运行确认书或其他达到可交付使用证明文件时一般合同约定的付款比例为 70%-95%（办理竣工验收手续及经审计或竣工结算手续后一般支付至 90%-95%）。但在实际结算受竣工验收时间、竣工结算审计或评审等方面因素影响较大，导致发行人已完工项目的工程款未能及时收回，形成期末应收账款使得公司应收账款金额较大、账龄延长。”

而与上述两家公司相比，公司主营业务收入中占比最高的一类业务为游戏 3D 内容受托制作，报告期内分别为 42.36%、54.72%、62.98%和 59.22%。该类业务具有项目周期短、周转快的特征，主要客户也是与公司建立了长期、稳定合作关系的国内外知名游戏制作及发行商，因此公司应收账款占营业收入的比例明显低于同行业可比公司。

19-2、补充说明报告期各期末应收账款至反馈意见回复日的回款金额及比例，与同行业可比公司应收账款期后回款金额占比的比较情况，是否存在回款障碍

报告期各期末，公司应收账款的期后回款情况如下：

项 目	2021 年 6 月末	2020 年末	2019 年末	2018 年末
应收账款余额（万元）	9,384.50	7,722.66	5,460.65	5,010.64
截至 2021 年 10 月末的期后回款金额（万元）	5,705.05	6,066.20	5,013.33	4,664.33
截至 2021 年 10 月末的期后回款比例	60.79%	78.55%	91.81%	93.09%

截至 2021 年 10 月末，报告期各期末应收账款回款金额分别为 4,664.33 万元、5,013.33 万元、6,066.20 万元和 5,705.05 万元，回款占比分别为 93.09%、91.81%、78.55%和 60.79%。公司期后回款情况良好，2021 年 6 月末应收账款的期后回款占比较低，主要系报告期后时间较短所致。

同行业可比公司凡拓数创《招股说明书》（签署日为 2021 年 8 月 5 日）披露其 2018-2020 年各年末应收账款期后回款比例分别为 59.06%、46.93%和 30.02%；同行业可比公司丝路视觉《关于丝路视觉科技股份有限公司申请向不特定对象发行可转换公司债券审核问询函的回复报告》披露其 2018-2020 年各年末应收账款期后回款比例分别为 67.78%、61.27%和 19.67%（统计截止 2021 年 4 月 28 日）。公司期后回款比例高于凡拓数创及丝路视觉，体现了较高的应收账款周转水平。

综上，报告期内，公司应收账款账龄主要在 1 年以内，期后回款情况良好且优于同行业可比公司，期后回款不存在重大障碍。

19-3、补充说明公司应收账款坏账准备计提比例与同行业可比公司比较情况及差异原因，并结合公司应收账款账龄情况、坏账实际核销情况等，补充说明公司应收账款坏账准备计提是否充分

19-3-1、发行人报告期各期末应收账款账龄情况

报告期各期末，公司应收账款坏账准备金额分别为 335.94 万元、686.44 万元、458.20 万元和 556.02 万元。其中，应收账款按账龄组合计提的坏账准备金额分别为 53.20 万元、65.46 万元、125.93 万元和 224.05 万元。报告期各期末，公司按账龄组合统计的应收账款账龄结构如下：

单位：万元

项目	2021 年 6 月末		2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1 年以内	8,201.82	90.60%	7,213.61	97.61%	4,540.07	98.59%	4,706.52	99.55%
1 至 2 年	735.03	8.12%	113.21	1.53%	43.77	0.95%	11.38	0.24%
2 至 3 年	94.30	1.04%	42.19	0.57%	11.38	0.25%	10.00	0.21%
3 年以上	21.38	0.24%	21.38	0.29%	10.00	0.22%	-	-
合 计	9,052.53	100.00%	7,390.38	100.00%	4,605.22	100.00%	4,727.90	100.00%

同行业可比公司凡拓数创的应收账款及合同资产余额账龄情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1 年以内	28,827.69	59.61%	20,004.00	60.58%	15,366.25	58.58%
1 至 2 年	9,882.20	20.43%	5,774.65	17.49%	4,260.37	16.24%
2 至 3 年	4,193.13	8.67%	2,787.00	8.44%	3,218.51	12.27%
3 年以上	5,460.07	11.29%	4,457.67	13.50%	3,385.74	12.91%
合 计	48,363.10	100.00%	33,023.32	100.00%	26,230.87	100.00%

数据来源：凡拓数创招股说明书。

同行业可比公司丝路视觉的应收账款账龄情况如下：

单位：万元

项目	2020 年末		2019 年末		2018 年末	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
1 年以内	29,703.73	69.32%	40,033.97	68.16%	26,486.20	69.55%
1 至 2 年	5,578.22	13.02%	10,207.37	17.38%	5,493.96	14.43%
2 至 3 年	3,049.33	7.12%	3,141.27	5.35%	2,364.35	6.21%
3 年以上	4,516.23	10.54%	5,355.64	9.12%	3,738.81	9.82%
合 计	42,847.51	100.00%	58,738.26	100.00%	38,083.33	100.00%

数据来源：丝路视觉年度报告。

报告期各期末，发行人 1 年以内应收账款金额占比分别为 99.55%、98.59%、97.61%和 90.60%，高于同行业可比公司凡拓数创及丝路视觉，主要原因系公司的业务结构及客户类型与可比公司存在差异所致：

(1) 公司业务以 3D 数字内容制作服务为主，其中游戏 3D 内容受托制作项目具有单笔订单金额较小、客户合作关系稳定的特点，回款情况较好；丝路视觉、

凡拓数创的业务更侧重数字展示及集成业务（主要为展览馆、科技馆、博物馆等场所的展览展示业务），其中丝路视觉 2020 年 CG 视觉场景综合服务收入占比为 64.67%，凡拓数创数字展示及系统集成服务收入占比为 82.24%，该类项目通常金额较大且缺乏与客户的重复合作，导致应收账款金额较大；

（2）公司客户主要为国内外知名的游戏、动画制作类公司；丝路视觉、凡拓数创的客户群体多为房地产、政府机构类客户，该类客户付款流程审批时间较长，决定了其应收账款回款速度较慢。

19-3-2、发行人报告期坏账实际核销情况

报告期内，公司于 2018 年对应收账款坏账准备 1,163.60 万元进行核销，其中大额应收账款核销情况如下：

单位：万元

序号	客户名称	账款性质	核销金额	核销原因	是否因关联交易产生
1	CI GAMES S.A.	制作费	682.47	无法收回	否
2	MICROSOFT CORPORATION	制作费	94.93	无法收回	否
3	Glukoza	制作费	73.90	无法收回	否
4	Grab Games	制作费	58.22	无法收回	否
5	ZQ Game Inc.	制作费	48.15	无法收回	否
合 计		-	957.68	-	-

2016 年，因客户 CI GAMES S.A.未按合同约定支付相关制作费用，公司在美国加利福尼亚州法院起诉 CI GAMES S.A.，要求其按约定履行款项支付义务。2018 年，美国加利福尼亚州法院做出判决，未能支持公司的诉讼请求，公司对 CI GAMES S.A.的应收账款 682.47 万元无法收回。公司对其他公司的应收账款无法收回，主要原因包括应收账款长期挂账、境外客户无法取得联系、客户倒闭等。

19-3-3、发行人坏账计提政策与同行业公司对比情况

报告期内，公司坏账准备计提政策与同行业公司的比较情况如下：

账龄	丝路视觉	凡拓数创	原力数字
1 年以内	1.00%	5.00%	1.00%
1 至 2 年	10.00%	20.00%	10.00%
2 至 3 年	50.00%	50.00%	50.00%

账龄	丝路视觉	凡拓数创	原力数字
3 年以上	100.00%	100.00%	100.00%

数据来源：凡拓数创招股说明书、丝路视觉年度报告。

如上表所示，公司坏账准备计提政策与同行业可比公司丝路视觉相同。

综上，公司报告期各期末应收账款账龄以 1 年以内为主，坏账准备计提政策与同行业可比公司丝路视觉可比，发行人应收账款坏账准备计提充分。

19-4、补充说明报告期内存在多家客户的应收账款无法收回的原因，公司与相关客户的交易是否真实发生，彼此是否存在关联关系

报告期内，公司应收账款周转率较高，各期末应收账款的账龄以 1 年以内为主。报告期各期末，应收账款账龄在 1 年以上且余额大于 10 万元的明细情况如下：

单位：万元

客户名称	账面余额	坏账准备	账龄	计提比例	未收回原因
2021 年 6 月末					
江苏中智腾飞信息科技有限公司	591.10	35.15	1 年以内、1-2 年	5.95%	催回收款过程中
金色世纪文化传媒无锡有限公司	423.00	40.86	1 年以内、1-2 年	9.66%	客户已于期后回款
霍尔果斯竟成文化传媒有限公司	235.00	235.00	3-4 年	100.00%	客户经营不善，无力支付制作款
广州虚幻网络科技有限公司	51.15	51.15	2-3 年	100.00%	与客户失联，客户已为失信被执行人，被列入经营异常名单
新湃游戏(鄂尔多斯)有限公司	48.18	24.09	2-3 年	50.00%	持续催收未回款
厦门优他动漫科技有限公司	37.25	18.63	2-3 年	50.00%	公司起诉客户并胜诉，但客户无力偿还
Fintage Collection Account Management B.V.	30.81	30.81	2-3 年	100.00%	客户为《妈妈咪鸭》境外收入的代收平台，其负责代收的部分地区的发行商已注销，预计无法回款
霍尔果斯星汇天姬影视传媒有限公司	15.00	15.00	3-4 年	100.00%	客户经营不善，无力支付制作款
合 计	1,431.49	450.69	-	31.48%	-
2020 年末					
霍尔果斯竟成文化传媒有限公司	235.00	235.00	2-3 年	100.00%	客户经营不善，无力支付制作款
上海浦东发展银行股份有限公司	64.53	3.35	1 年以内、1-2 年	5.18%	合同约定付款条件未实现，客户已于 2021 年回款
广州虚幻网络科技有限公司	51.15	51.15	2-3 年	100.00%	与客户失联，客户已为失信被执

客户名称	账面余额	坏账准备	账龄	计提比例	未收回原因
限公司					行人，被列入经营异常名单
新湃游戏(鄂尔多斯)有限公司	48.18	18.19	1-2 年、2-3 年	37.75%	持续催收未回款
厦门优他动漫科技有限公司	37.25	3.73	1-2 年	10.00%	公司起诉客户并胜诉，但客户无力偿还
Fintage Collection Account Management B.V.	31.12	31.12	2-3 年	100.00%	客户为《妈妈咪鸭》境外收入的代收平台，其负责代收的部分地区的发行商已注销，预计无法回款
中智腾飞控股有限公司	17.65	1.77	1-2 年	10.00%	公司持续催收，客户已于 2021 年回款
霍尔果斯星汇天姬影视传媒有限公司	15.00	15.00	3-4 年	100.00%	客户经营不善，无力支付制作款
上海谷望电子科技有限公司	15.00	1.28	1 年以内、1-2 年	8.50%	公司持续催收，客户已于 2021 年回款
合 计	514.88	360.59	-	70.03%	-
2019 年末					
乐视影业（北京）有限公司	730.11	288.64	1 年以内、1-2 年	39.53%	合同约定付款条件未实现，客户已于 2020 年回款
霍尔果斯竟成文化传媒有限公司	235.00	235.00	1-2 年	100.00%	客户经营不善，无力支付制作款
广州虚幻网络科技有限公司	51.15	51.15	1-2 年	100.00%	与客户失联，客户已为失信被执行人，被列入经营异常名单
新湃游戏(鄂尔多斯)有限公司	48.18	3.49	1 年以内、1-2 年	7.24%	持续催收未回款
Fintage Collection Account Management B.V.	33.28	33.28	1-2 年	100.00%	客户为《妈妈咪鸭》境外收入的代收平台，其负责代收的部分地区的发行商拒不支付回款
霍尔果斯星汇天姬影视传媒有限公司	15.00	15.00	2-3 年	100.00%	客户经营不善，无力支付制作款
合 计	1,112.72	626.56	-	56.31%	-
2018 年末					
霍尔果斯星汇天姬影视传媒有限公司	15.00	15.00	1-2 年	100.00%	客户经营不善，无力支付制作款
合 计	15.00	15.00	-	100.00%	-

报告期内，公司核销的大额应收账款情况如下：

单位：万元

序号	客户名称	核销金额	款项无法收回原因
1	CI GAMES S.A.	682.47	客户对公司制作效率及成果不满意，公司起诉客户后败诉
2	MICROSOFT CORPORATION	94.93	与客户经办人员失联，无法催收制作款
3	Glukoza	73.90	与客户经办人员失联，无法催收制作款

序号	客户名称	核销金额	款项无法收回原因
4	Grab Games	58.22	与客户经办人员失联，无法催收制作款
5	ZQ Game Inc.	48.15	与客户经办人员失联，无法催收制作款
合 计		957.68	-

保荐人及申报会计师核查了形成上述应收账款的合同、发票等原始凭证，通过网络核查上述客户与公司的关联关系，并就款项无法收回的原因对销售部门和财务部门进行了访谈。经核查，保荐人及申报会计师认为上述企业应收账款无法收回的原因主要包括客户经营不善无力支付、长期挂账无法收回、诉讼败诉后无法收回、与客户失联无法催收等。

上述企业中，中智腾飞控股有限公司系公司董事、副总经理、董事会秘书周颀之配偶韦薇控制并担任董事兼总经理的企业，江苏中智腾飞信息科技有限公司系公司董事、副总经理、董事会秘书周颀之配偶韦薇控制并担任执行董事的企业，均为公司的关联方。上述公司除中智腾飞集团外与公司均不存在关联关系，相关业务系真实发生。

19-5、补充说明公司应收账款周转率逐年下降的趋势是否将持续，报告期内信用政策是否发生重大变化或调整及原因，是否存在应收账款保理业务及具体情况

报告期内，公司应收账款周转率分别为 7.56、6.59、5.50 和 4.78，呈逐年下降趋势，主要原因系 2019 年末《爵迹 2》项目应收账款余额 730.11 万元、2020 年末《凡人修仙传》及《万达天路》项目应收账款余额 1,071.00 万元和 714.00 万元，金额较大所致。由于公司期末时点的应收账款余额受大型动画 3D 内容受托制作项目的影响较大，公司应收账款周转率也因此存在波动，不排除未来因特殊项目影响导致应收账款周转率下降的可能性。

虽然公司 2019-2020 年以期末时点计算的应收账款周转率较低，但仍然高于同行业可比公司水平；同时，报告期各期末，公司账龄在 1 年以内的应收账款占比均在 90%以上，期后回款情况良好；2020 年公司销售商品、提供劳务收到的现金占营业收入的比例达 97.19%，2021 年 1-6 月为 100.76%，体现了较好的应收账款管理能力及周转水平。

公司的大型动画 3D 内容受托制作项目，在与客户签署合同后通常分阶段预

收一定比例的合同款项，以保证项目的正常推进；其他客户通常根据客户规模、合作年限、项目性质等分级制定信用期。报告期内，公司信用政策不存在重大变化或调整，未开展应收账款保理业务。

19-6、说明各期末应收账款的发函比例、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处理意见

报告期各期末，申报会计师应收账款发函比例、回函比例、回函金额占期末应收账款余额的比例及回函差异情况如下：

单位：万元

项 目		2021 年 6 月末	2020 年末	2019 年末	2018 年末
应收账款账面余额	①	9,384.50	7,722.66	5,460.65	5,010.64
发函金额	②	7,935.40	6,182.36	4,493.33	3,881.37
发函比例	②/①	84.56%	80.05%	82.29%	77.46%
回函可确认金额	③	6,899.74	5,724.48	3,916.97	3,548.00
回函可确认比例	③/②	86.95%	92.59%	87.17%	91.41%
未回函执行替代测试金额	④	1,035.66	457.89	576.37	333.37
未回函执行替代测试比例	④/②	13.05%	7.41%	12.83%	8.59%

针对应收账款回函不符的情况，申报会计师已核实差异情况，制订差异调节表并对属于发行人记账错误的情况进行了审计调整。同时，申报会计师针对回函不符或未回函的情况执行替代程序，核查了销售合同、验收确认凭证、银行回单等支持性文件。

报告期各期末，应收账款回函相符金额和对回函不符或未回函情况执行替代程序的金额合计占应收账款合计账面余额的比例分别为 77.46%、82.29%、80.05% 和 84.56%。通过对发行人报告期各期末应收账款执行函证及替代程序，发行人应收账款余额能够确认。

19-7、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师就上述问题执行了以下核查程序：（1）查阅了公司报告期各期末的应收账款明细表，核查其与公司各类业务收入变动的匹配关系；（2）查阅同行业可比公司的招股说明书、年度报告等公开资料，对比分析同行业可比公司应收

账款情况与发行人的差异及原因；（3）查阅了报告期后公司的应收账款明细账，统计期后回款情况；（4）核查了公司应收账款核销明细表，访谈财务部门、业务部门人员了解核销原因，查阅相关合同等原始凭证；（5）通过网络核查公司诉讼、纠纷情况；（6）取得公司的关联方清单，通过网络核查主要客户与公司的关联关系情况；（7）查阅公司的内控制度，核查公司对信用政策的具体规定；（8）针对应收账款执行函证程序，并对回函不符、未回函的情况执行替代程序。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）报告期各期末，发行人应收账款变动与收入增长具备匹配关系；应收账款占营业收入的比例逐年增加，主要系《爵迹 2》《凡人修仙传》《万达天路》等个别大型动画 3D 内容受托制作项目尚未回款的影响；发行人应收账款占营业收入的比例低于同行业可比公司凡拓数创及丝路视觉，主要原因系发行人业务结构与两者存在差异所致，具备合理性。

（2）报告期各期末发行人应收账款账龄主要在 1 年以内，期后回款情况良好且优于同行业可比公司，期后回款不存在重大障碍。

（3）发行人报告期各期末应收账款账龄以 1 年以内为主，坏账准备计提政策与同行业可比公司丝路视觉可比，发行人应收账款坏账准备计提充分。

（4）发行人部分客户应收账款无法收回的原因主要包括客户经营不善无力支付、长期挂账无法收回、诉讼败诉后无法收回、与客户失联无法催收等，相关客户除中智腾飞集团外与发行人不存在关联关系，相关业务系真实发生。

（5）由于发行人期末时点的应收账款余额受大型动画 3D 内容受托制作项目的影响较大，发行人应收账款周转率也因此存在波动，不排除未来因特殊项目影响导致应收账款周转率下降的可能性；报告期内，发行人信用政策不存在重大变化或调整，亦未开展应收账款保理业务。

（6）通过对发行人报告期各期末应收账款执行函证及替代程序，发行人应收账款余额能够确认。

20. 关于存货

申报材料显示：

（1）报告期各期末，公司存货账面价值分别为 5,131.86 万元、5,010.27 万元和 7,774.84 万元，占流动资产的比例分别为 22.94%、18.76%和 22.22%。公司存货主要包括在制作过程中尚未向客户交付的 3D 图像及动画、原创数字内容项目及参投的影视剧等。

（2）报告期内，公司计提存货跌价准备主要发生在 2018 年。2018 年 3 月，公司自主制作的《妈妈咪鸭》电影在国内院线上映，电影发行收入不及预期，导致该项目亏损较为严重。发行人在 2018 年度对除《故宫里的大怪兽》项目外的原创数字内容创制项目充分计提跌价准备 20,360.35 万元。

请发行人：

（1）量化分析并补充说明报告期各期存货明细项目变动原因及合理性，各期存货期后收入实现情况；

（2）补充说明 2018 年公司对除《故宫里的大怪兽》项目外的原创数字内容创制及投资业务存货全部计提跌价准备的原因及合理性，后续的业务收入情况，是否存在调节期初利润增加后续期间利润的情形；2018 年全额计提存货跌价准备的大额项目中 OLDZILLA 和陨神记等进行转销，十条命金额超过 1 亿元未进行转销的原因，已转销项目投入及产出中运用于其他项目的情况；量化分析报告期内《爵迹 2》项目计提减值准备的充分性；

（3）补充说明库龄在 1 年以内的存货跌价准备计提情况；库龄超过 1 年的存货跌价准备计提是否充足，认为部分项目未出现减值迹象的判断依据，如计提跌价准备对公司利润的影响，是否可能对本次发行上市造成实质性障碍；

（4）补充说明报告期内存货跌价准备转销的具体情况，包括对应项目、转销原因、金额等，是否利用存货跌价准备转销调节利润；

（5）补充说明报告期内存货跌价准备计提政策、计提比例与同行业可比公司比较情况及差异原因、合理性；

（6）补充说明存货周转率显著低于同行业可比公司的原因及合理性，公司是否面临较大的存货风险，请充分提示相关风险；

(7) 结合《故宫里的大怪兽》自 2019 年以来持续投入且形成了故事剧本、策划案、美术图像、第一季剧本、第二季简纲、动画短片等内容，但其期末存货金额不足 3,000 万，补充说明十条命、OLDZILLA 仅存在电影剧本、故事版短片的情况下，期末存货确认了 11,883.86 万元、4,208.00 万元的合理性，相关投入的时间、合作对象、合作对象的投入金额、支出对象及采购内容、金额、时间，对自然人或关联方的支出情况，同时说明其他全额计提跌价准备的项目金额的准确性。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见，并请详细说明：

(1) 对存货真实性及项目核算过程、金额准确性，相关会计处理方法的一贯性等进行的针对性核查方法，相关核查方法的充分性、有效性及与发行人行业、业务特点的匹配性；

(2) 说明对存货跌价准备计提及相关存货跌价准备项目核销、项目投入及成果在其他项目中的运用情况、其他项目的投入和成本计入计提跌价准备的项目的核查情况及结论，相关核查的针对性。

回复：

20-1、量化分析并补充说明报告期各期存货明细项目变动原因及合理性，各期存货期后收入实现情况

20-1-1、量化分析并补充说明报告期各期存货明细项目变动原因及合理性

报告期各期末，公司存货账面价值的具体情况如下：

单位：万元

项 目	2021 年 1-6 月末	2020 年末	2019 年末	2018 年末
3D 数字内容制作服务业务	4,746.64	4,819.36	4,228.73	5,018.45
其中：游戏 3D 内容受托制作	1,186.50	611.42	387.85	432.07
动画 3D 内容受托制作	3,291.11	3,764.29	3,817.36	4,581.55
其他行业应用	269.03	443.64	23.51	4.84
原创数字内容创制及投资业务	3,440.89	2,955.48	781.54	113.40
合 计	8,187.52	7,774.84	5,010.27	5,131.86

(一) 游戏 3D 内容受托制作

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务保持了稳定的发展趋势，业务规模不断扩大，各期分别实现收入 14,514.24 万元、16,708.64 万元、20,519.13 万元和 11,293.29 万元，整体呈现上升趋势，且保持了较高的增长率。随着游戏 3D 内容受托制作业务规模提升，该业务存货金额呈增加趋势。

（二）动画 3D 内容受托制作

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务分别实现收入 13,248.75 万元、13,088.33 万元、10,652.82 万元和 5,964.84 万元，由于承接的项目不同导致销售收入整体呈现下降趋势，与各报告期末该业务的存货余额变动趋势一致。报告期各期末，公司动画 3D 内容受托制作业务存货余额前五名的项目情况如下：

单位：万元

序号	项目	存货账面价值	占比
2021 年 6 月 30 日			
1	凡人修仙传年番	1,244.09	37.80%
2	斗破苍穹	559.60	17.00%
3	深海	500.58	15.21%
4	王者剧集	485.62	14.76%
5	Garena_FF_CG	181.43	5.51%
合 计		2,971.32	90.28%
2020 年 12 月 31 日			
1	Tales of Arcadia	646.12	17.16%
2	斗破苍穹	560.05	14.88%
3	凡人修仙传特别番	497.60	13.22%
4	全民奇迹	239.52	6.36%
5	王者峡谷	237.61	6.31%
合计		2,180.90	57.94%
2019 年 12 月 31 日			
1	凡人修仙传	1,467.94	38.45%
2	万达天路历险	1,071.12	28.06%
3	天龙八部归来	274.26	7.18%
4	疯狂成语	253.69	6.65%
5	深海	140.10	3.67%
合计		3,207.10	84.01%

序号	项目	存货账面价值	占比
2018 年 12 月 31 日			
1	全职高手	1,779.86	38.85%
2	Ugly Dolls	611.62	13.35%
3	混世四猴	388.50	8.48%
4	爵迹 2-面部角色修改	348.36	7.60%
5	万达天路历险	242.60	5.30%
合计		3,370.95	73.58%

（三）其他行业应用

报告期内，公司其他行业应用业务分别实现收入 215.68 万元、687.84 万元、1,330.56 万元和 1,278.52 万元，系公司对 3D 图形图像与各类业态进行多样化结合的探索，收入规模相对较小。与收入规模相类似，报告期各期末该业务的存货余额也相对较小，其中 2020 年末存货余额较大主要系浦发银行 3D 数字人项目尚未完工验收所致。

（四）原创数字内容创制及投资业务

报告期内，公司原创数字内容创制及投资业务存货金额增加主要系《故宫里的大怪兽》电影项目持续开发所致。截至报告期末，该项目处于制作阶段。

综上，报告期各期公司存货明细项目变动原因合理。

20-1-2、各期存货期后收入实现情况

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务业务各类存货期后收入实现情况如下：

单位：万元

业务类型	项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
游戏 3D 内容 受托制作	存货余额	611.42	387.85	432.07
	2019 年结转金额	-	-	432.07
	2020 年结转金额	-	387.85	-
	2021 年 1-6 月结转金额	580.60	-	-
	期后结转金额占比	94.96%	100.00%	100.00%
动画 3D 内容 受托制作	存货余额	3,982.36	4,257.67	4,956.01
	2019 年结转金额	-	-	4,406.11
	2020 年结转金额	-	3,837.21	331.84

业务类型	项目	2020 年末	2019 年末	2018 年末
	2021 年 1-6 月结转金额	2,874.89	21.62	-
	期后结转金额占比	72.19%	90.63%	95.60%
其他行业应用	存货余额	443.64	23.51	4.84
	2019 年结转金额	-	-	4.84
	2020 年结转金额	-	22.55	-
	2021 年 1-6 月结转金额	356.72	0.96	-
	期后结转金额占比	80.41%	100.00%	100.00%

报告期内，公司各类存货期后实现收入情况良好。

20-2、补充说明 2018 年公司对除《故宫里的大怪兽》项目外的原创数字内容创制及投资业务存货全部计提跌价准备的原因及合理性，后续的业务收入情况，是否存在调节期初利润增加后续期间利润的情形；2018 年全额计提存货跌价准备的大额项目中 OLDZILLA 和陨神记等进行转销，十条命金额超过 1 亿元未进行转销的原因，已转销项目投入及产出中运用于其他项目的情况；量化分析报告期内《爵迹 2》项目计提减值准备的充分性

20-2-1、补充说明 2018 年公司对除《故宫里的大怪兽》项目外的原创数字内容创制及投资业务存货全部计提跌价准备的原因及合理性

由于公司在故事世界观构建、情景设定等原创 IP 开发方面经验不足，且发行经验欠缺，《妈妈咪鸭》于 2018 年度上映后因票房情况不佳，公司获取的票房分账收入低于项目制作成本或投资成本，导致公司于 2018 年度因该项目产生大额亏损，给公司业绩带来了较大不利影响。原创数字内容创制业务项目《妈妈咪鸭》的执行情况使得公司管理层认识到公司在 3D 数字内容制作领域积累的优势并不能直接延展到 3D 数字内容制作服务业务产业链的其他环节。

截至 2018 年末，公司仍在执行的原创数字内容创制业务项目均处于前期策划或样片制作阶段，且除《故宫里的大怪兽》项目外均未获得第三方投资意向。原创数字内容创制业务在中、后期的制作、发行等环节需要大额资金投入，其中截至 2018 年末公司在执行的《十条命》《OLDZILA》《陨神记》等原创数字内容创制业务项目尚需投入金额均超过 9,000 万元，且制作环节需要占用公司 3D 数字内容制作人员大量工作时间，对公司 3D 数字内容制作业务效益产生不利影响。

因此，在故事世界观构建、情景设定等原创 IP 开发及发行等环节经验不足的情况下，公司继续开展多个原创数字内容创制业务项目将对公司经营业绩及财务状况造成重大不利影响。

因此，为进一步大力拓展 3D 数字内容制作业务，同时降低公司在发掘 3D 数字内容业务产业链价值过程中的风险，2018 年末发行人决定仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，终止开发其他原创数字内容创制项目。

《故宫里的大怪兽》项目开展形式为系列动画网络剧集和动画数字内容创制。在开展《故宫里的大怪兽》第一季动画网络剧集过程中，发行人通过引进投资方北京孩思乐商业有限公司，以及向联合出品方上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司预先出售互联网信息网络传播权等方式，避免该项目播映票房收入波动对发行人经营业绩影响的风险及降低收入无法覆盖制作成本对发行人经营业绩的不确定性。

2018 年末，公司原创数字内容创制项目的存货明细情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面金额	存货跌价	项目进展
1	十条命	11,883.86	-11,883.86	故事板、分镜及样片制作完成
2	OLDZILA	4,208.00	-4,208.00	场景及主要角色制作完成
3	陨神记	3,154.09	-3,154.09	样片制作完成
4	妈妈咪鸭电视剧	400.55	-400.55	前期策划
5	死灵编码	346.42	-346.42	前期策划
6	兽灵记	225.58	-225.58	前期策划
7	医院故事	127.82	-118.11	前期策划
8	故宫里的大怪兽	103.69	-	前期策划
9	妈妈咪鸭网剧	23.73	-23.73	前期策划
合 计		20,473.74	-20,360.35	-

注：2018 年末，医院故事项目计提存货跌价后的账面价值为 9.71 万元，系公司委托他人进行小说创作的委托创作费；2019 年，公司将该小说的改编权对外授权，上述存货账面价值结转营业成本。

综上，为进一步大力拓展 3D 数字内容制作业务，同时降低公司在发掘 3D 数字内容业务产业链价值过程中的风险，2018 年末公司对原创数字内容创制及投资业务经营方针进行战略性调整，终止开发《故宫里的大怪兽》项目外的其他

原创数字内容创制项目；同时鉴于上述终止项目均处于前期策划或样片制作阶段，形成的存货具有高度个性化的特点，对其他方通常不具有价值，难以对外转让或处置。因此，发行人在 2018 年度对除《故宫里的大怪兽》项目外的原创数字内容创制项目充分计提跌价准备。

20-2-2、原创数字内容创制及投资业务存货后续的业务收入情况，是否存在调节期初利润增加后续期间利润的情形

2018 年公司计提存货跌价准备的原创项目，后续收入确认具体情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面余额	存货跌价	账面价值	后续收入
1	OLDZILLA	4,208.00	4,208.00	-	-
2	十条命	11,883.86	11,883.86	-	-
3	死灵编码	346.42	346.42	-	-
4	兽灵记	225.58	225.58	-	-
5	妈妈咪鸭电视剧	400.55	400.55	-	-
6	DDG 网剧	23.73	23.73	-	-
7	医院故事	127.82	118.11	9.71	14.15
8	陨神记	3,154.09	3,154.09	-	-
合 计		20,370.05	20,360.34	9.71	14.15

医院故事项目计提存货跌价后的账面价值为 9.71 万元，系公司委托他人进行小说创作的委托创作费；2019 年，公司将该小说的改编权对外授权，取得收入 14.15 万元，并将存货账面价值结转营业成本。

报告期内，公司不存在调节期初利润增加后续期间利润的情形。

20-2-3、十条命金额超过 1 亿元未进行转销的原因

2019 年 4 月，美国原力 3D 动画（以下简称公司）与 GFM ANIMATION LLP（以下简称 GFM）签订了《RE ANIMATED FEATURE FILM TITLED 10 LIVES》。根据该协议约定，公司向 GFM 授予十条命项目唯一和独家的期权(The Option)，后者有权在 2019 年 12 月 31 日前向公司购买十条命的剧本及全部项目资产。期权购买价格包括：（1）在电影完成融资时向公司支付 125 万美元；（2）在电影进入 CG 动画制作环节时向公司支付 25 万美元；（3）在影片交付给主要分销商后向公司支付 25 万美元，以及其他或有收益。在上述行权期内，GFM 未行使购买

权。公司与 GFM 分别于 2019 年 12 月、2020 年 11 月和 2021 年 8 月签订补充协议，将行权期进行展期至 2021 年 11 月 30 日。

同时，补充协议约定对上述 125 万美元进行分期支付，具体为：2021 年 1 月 31 日前支付 10 万美元，补充协议三签订 5 个工作日内支付 10 万美元，2021 年 11 月 30 日前支付 20 万美元，其余 85 万美元在 GFM 书面通知公司行权时支付。截至本问询函回复出具日，公司已经分别于 2020 年 12 月、2021 年 1 月及 2021 年 8 月收到 GFM 支付的合计 20 万美元。由于公司收到上述款项时十条命项目尚不符合收入确认条件，公司将上述 20 万美元计入其他应付款，视后续行权情况确认营业收入。

上述协议签订至今，GFM 一直未向公司通知行使购买权，但由于公司仍存在需履行出售义务的可能性，公司未对十条命项目的存货跌价准备进行核销。

20-2-4、已转销项目投入及产出中运用于其他项目的情况

公司的原创数字内容项目具有高度个性化的特点，根据前期创作阶段确定的故事、角色、设定，设计出人物模型、道具、主要场景，并完成动画制作、灯光渲染、后期合成等环节，整个制作流程高度关联。因此，在原创项目开发过程中形成的内容是专用于单个项目的，很难将阶段性的成果投入、运用于其他项目。

而对于 3D 数字内容制作服务业务相关项目，公司仅完成受托制作环节的工作，即根据客户对角色、场景、人物等的要求进行图像及动画制作，图像及动画的最终状态也必须由客户确认。因此，公司只能被动接受客户的任务安排，无法将自主原创的制作内容应用于其他项目交付给客户。

因此，公司不存在将已转销项目投入及产出中运用于其他项目的情况。

20-2-5、量化分析报告期内《爵迹 2》项目计提减值准备的充分性

公司分别于 2016 年及 2017 年对《爵迹 2》项目合计投资 2,651.70 万元（包含对南京帆成的基础收益 119.70 万元）。报告期各期末，发行人分别对《爵迹 2》投资款进行减值测试并计提减值准备，具体如下：

（1）2018 年末，《爵迹 2》影片已制作完成，但未取得电影片公映许可证，原定的上映档期也因此延迟。因此，发行人判断该项目已存在减值迹象，并参考

该系列电影前部作品《爵迹》的票房收入及成本发生情况，对《爵迹 2》的收益情况进行了测算，具体如下：

单位：万元

项目			金额	测算依据
收入项目	票房分账收入	-	13,744.16	参考《爵迹》项目票房 3.8 亿元，并扣除院线分账等
	网络版权收入	-	5,700.00	参考《爵迹》项目 6,000.00 万元网络版权收入进行微调
	商务及赞助收入	-	1,567.13	参考《爵迹》项目
	小计	a	21,011.29	-
成本项目	院线发行代理费	-	1,374.42	参考《爵迹》项目，为票房分账收入的 10%
	网络版权代理费	-	570.00	参考《爵迹》项目，为网络版权收入的 10%
	商务及赞助收入代理费	-	470.14	参考《爵迹》项目，为商务及赞助项目的 3%
	商务成本及税金	-	451.91	参考《爵迹》项目
	IMAX 服务费	-	405.09	参考《爵迹》项目
	宣传及发行费用	-	6,300.00	参考《爵迹》项目
	小计	b	9,571.56	-
项目收益		c=a-b	11,439.73	-
公司投资占比		d	15.00%	《爵迹 2》投资协议约定
公司项目投资收益		e=c*d	1,715.96	-

根据上述测算结果，公司 2018 年末对预计未来无法收回的投资成本 935.70 万元计提减值准备，该项目剩余账面价值为 1,716.00 万元。

（2）至 2019 年末，《爵迹 2》仍未能取得电影片公映许可证。鉴于电影长期无法上映，公司判断该电影存在无法播映的风险，故对该电影投资款进行进一步减值。计提减值金额为剩余账面价值的一半，即 858.00 万元。该项目剩余账面价值为 858.00 万元。

（3）2020 年，由于《爵迹 2》长期未取得电影片公映许可证，电影发行方乐视影业（北京）有限公司拟将该片变更为线上发行。2020 年 11 月，动画有限与乐视影业（北京）有限公司签订《“爵迹” 3D 动画系列电影投资发行协议补充协议之二》，将该影片在中国大陆地区的信息网络传播权独家授予深圳市腾讯计算机系统有限公司，授权期限为 10 年，并约定了后续线上发行的收益分配原则。

根据协议约定，公司预计可收回的投资收益情况如下：

单位：万元

项目			金额	备注
收入项目	保底版权费	-	3,000.00	-
	标准版权费	-	3,000.00	满足上线条件 180 天后获得
	分账版权费（或有）	-	-	上线 180 天内的付费点播、会员包月等收入，扣除保底版权费后的部分
	小计	a	6,000.00	-
成本项目	平台运营费		750.00	包括影片送审费、上线平台运营费用、差旅费等，以实际结算金额为准
	前期宣发费		1,550.00	已垫付的院线发行宣传费用
	小计	b	2,300.00	
项目收益		c=a-b	3,700.00	-
公司投资占比		d	15.00%	《爵迹 2》投资协议约定
公司项目投资收益		e=c*d	555.00	-

根据上述测算结果，公司 2020 年末对存货中核算的《爵迹 2》投资款进一步计提减值准备 303.00 万元，该项目剩余账面价值为 555.00 万元。

（4）2021 年 6 月，《爵迹 2》完成项目结算，公司共取得分成收入 534.35 万元，项目毛利率为-3.86%，前期已计提的减值准备 2,096.70 万元于 2021 年转销。

综上，发行人报告期内对《爵迹 2》项目减值情况进行了合理测算，相关减值准备计提充分。

20-3、补充说明库龄在 1 年以内的存货跌价准备计提情况；库龄超过 1 年的存货跌价准备计提是否充足，认为部分项目未出现减值迹象的判断依据，如计提跌价准备对公司利润的影响，是否可能对本次发行上市造成实质性障碍

20-3-1、补充说明库龄在 1 年以内的存货跌价准备计提情况

公司对报告期各期末的存货项目执行存货跌价测试，根据合同金额、项目实际实施进度及已投入成本测算存货可变现净值，存货成本高于其可变现净值的，相应计提存货跌价准备。

此外，公司于 2018 年对原创数字内容项目存货计提跌价准备，具体参见本

问询函回复之“20-2-1、补充说明 2018 年公司对除《故宫里的大怪兽》项目外的原创数字内容创制及投资业务存货全部计提跌价准备的原因及合理性”；公司于 2020 年对参投《爵迹 2》项目投资款计提跌价准备，具体参见本问询函回复之“20-2-4、量化分析报告期内《爵迹 2》项目计提减值准备的充分性”。

2018 年末，发行人库龄在 1 年以内项目的存货跌价准备计提情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面余额	存货跌价	计提依据
1	妈妈咪鸭网剧	23.73	23.73	原创项目终止开发
2	妈妈咪鸭电视剧	400.55	400.55	
3	兽灵记	225.58	225.58	
4	BLP_SuperBuilders_TV	68.29	62.36	跌价测试结果
5	俑之城 9	189.02	33.69	
6	3Below: Tales of Arcadia	177.08	39.01	
合 计		1,084.25	784.92	

2019 年末，发行人库龄在 1 年以内项目的存货跌价准备计提情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面余额	存货跌价	计提依据
1	riot_lol_tv	60.53	54.85	跌价测试结果
2	阿狸大电影	40.50	22.45	
3	哪吒重生	5.37	3.58	
4	拳皇·觉醒	111.47	97.22	
合 计		217.87	178.10	

2020 年末，发行人库龄在 1 年以内项目的存货跌价准备计提情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面余额	存货跌价	计提依据
1	爵迹 2	2,651.70	2,096.70	跌价测试结果
合 计		2,651.70	2,096.70	

2021 年 6 月末，发行人库龄在 1 年以内的项目不存在计提存货跌价准备的情况。

20-3-2、库龄超过 1 年的存货跌价准备计提是否充足，认为部分项目未出现减值迹象的判断依据，如计提跌价准备对公司利润的影响，是否可能对本次发

行上市造成实质性障碍

(一) 公司库龄超过 1 年的存货跌价准备计提是否充足

报告期各期末，公司库龄超过 1 年的存货构成情况如下：

1、2018 年

2018 年末，发行人库龄在 1 年以上项目的具体情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面余额	1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
1	Ugly Dolls	611.62	604.07	7.55	-	-
2	混世四猴	388.50	310.88	77.62	-	-
3	万达天路历险	242.60	233.48	9.12	-	-
4	广州万达脱口秀	181.51	170.20	11.30	-	-
5	X9	218.07	6.11	211.96	-	-
6	OLDZILLA	4,208.00	451.25	299.92	3,456.83	-
7	十条命	11,883.86	10,471.99	1,411.88	-	-
8	死灵编码	346.42	253.11	93.31	-	-
9	医院故事	127.82	118.11	9.71	-	-
10	陨神记	3,154.09	2,987.77	27.65	119.83	18.85
合 计		21,362.50	15,606.97	2,160.02	3,576.66	18.85

2018 年末，公司对上述项目计提存货跌价情况如下：

单位：万元

序号	业务类别	项目名称	账面余额	存货跌价	账面价值
1	动画 3D 内容受托制作业务	Ugly Dolls	611.62	-	611.62
2		混世四猴	388.50	-	388.50
3		万达天路历险	242.60	-	242.60
4		广州万达脱口秀	181.51	21.34	160.17
5		X9	218.07	218.07	-
6	原创数字内容创制及投资业务	OLDZILLA	4,208.00	4,208.00	-
7		十条命	11,883.86	11,883.86	-
8		死灵编码	346.42	346.42	-
9		医院故事	127.82	118.11	9.71
10		陨神记	3,154.09	3,154.09	-

序号	业务类别	项目名称	账面余额	存货跌价	账面价值
合 计			21,362.50	19,949.89	1,412.60

注：2018 年末，医院故事项目计提存货跌价后的账面价值为 9.71 万元，系公司委托他人进行小说创作的委托创作费；2019 年，公司将该小说的改编权对外授权，上述存货账面价值结转营业成本。

上述项目中，《OLDZILLA》《十条命》等 5 个原创数字内容项目于 2018 年计提减值，主要系公司对经营战略进行调整，上述项目终止；《X9》项目由于客户原因导致项目无法推进，预计无法收回合同款项，因而对存货全额计提跌价准备；《广州万达脱口秀》项目根据已发生成本及项目进度判断，已出现减值迹象，公司对测算未来预计无法收回的金额计提跌价准备；其余项目处于正常推进过程中，且根据实施进度及已投入成本判断，该等项目未出现减值迹象，因此不计提存货跌价准备。

2、2019 年

2019 年末，发行人库龄在 1 年以上项目的具体情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面余额	1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
1	天龙八部归来	318.39	316.31	2.08	-	-
2	万达天路历险	1,071.12	828.51	233.48	9.12	-
3	疯狂成语	253.69	166.53	87.15	-	-
4	X9	218.07	-	6.11	211.96	-
5	OLDZILLA	4,208.00	-	451.25	299.92	3,456.83
6	十条命	11,883.86	-	10,471.99	1,411.88	-
7	死灵编码	346.42	-	253.11	93.31	-
8	医院故事	118.11	-	108.40	9.71	-
9	陨神记	3,154.09	-	2,987.77	27.65	138.68
10	妈妈咪鸭网剧	23.73	-	23.73	-	-
11	妈妈咪鸭电视剧	400.55	-	400.55	-	-
12	故宫里的大怪兽动画电影	556.45	452.76	103.69	-	-
13	兽灵记	225.58	-	225.58	-	-
合 计		22,778.06	1,764.11	15,354.90	2,063.54	3,595.51

2019 年末，公司对上述项目计提存货跌价情况如下：

单位：万元

序号	业务类别	项目名称	账面余额	存货跌价	账面价值
1	动画 3D 内容受托制作业务	天龙八部归来	318.39	44.13	274.26
2		万达天路历险	1,071.12	-	1,071.12
3		疯狂成语	253.69	-	253.69
4		X9	218.07	218.07	-
5	原创数字内容创制及投资业务	OLDZILLA	4,208.00	4,208.00	-
6		十条命	11,883.86	11,883.86	-
7		死灵编码	346.42	346.42	-
8		医院故事	118.11	118.11	-
9		陨神记	3,154.09	3,154.09	-
10		妈妈咪鸭网剧	23.73	23.73	-
11		妈妈咪鸭电视剧	400.55	400.55	-
12		故宫里的大怪兽动画电影	556.45	-	556.45
13		兽灵记	225.58	225.58	-
合 计			22,778.06	20,622.55	2,155.52

上述项目中，《OLDZILLA》《十条命》等 8 个原创数字内容项目于 2018 年计提减值，主要系公司对经营战略进行调整，上述项目终止；《X9》项目由于客户原因导致项目无法推进，预计无法收回合同款项，因而对存货全额计提跌价准备；《天龙八部归来》项目存货金额超出合同金额，已出现减值迹象，公司对测算未来预计无法收回的金额计提跌价准备；其余项目处于正常推进过程中，且根据实施进度及已投入成本判断，该等项目未出现减值迹象，因此不计提存货跌价准备。

3、2020 年

2020 年末，发行人库龄在 1 年以上项目的具体情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面余额	1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
1	建行数字人	0.96	-	0.96	-	-
2	TOA_movie	594.26	585.40	8.86	-	-
3	斗破苍穹	560.05	431.70	128.35	-	-
4	Doula_Virtual_Idol	218.29	218.28	0.01	-	-

序号	项目名称	账面余额	1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
5	Original_Virtual_Idol	106.85	94.09	12.76	-	-
6	X9	218.07	-	-	6.11	211.96
7	十条命	11,883.86	-	-	10,471.99	1,411.88
8	故宫里的大怪兽第一季	1,632.81	1,484.39	148.42	-	-
9	故宫里的大怪兽动画电影	607.83	69.32	434.82	103.69	-
10	故宫里的大怪兽衍生品	135.98	59.30	76.68	-	-
合 计		15,958.96	2,942.48	810.85	10,581.79	1,623.83

2020 年末，公司对上述项目计提存货跌价情况如下：

单位：万元

单位：万元

序号	业务类别	项目名称	账面余额	存货跌价	账面价值
1	其他行业应用	建行数字人	0.96	-	0.96
2	动画 3D 内容受托制作业务	TOA_movie	594.26	-	594.26
3		斗破苍穹	560.05	-	560.05
4		Doula_Virtual_Idol	218.29	-	218.29
5		Original_Virtual_Idol	106.85	-	106.85
6		X9	218.07	218.07	-
7	原创数字内容创制及投资业务	十条命	11,883.86	11,883.86	-
8		故宫里的大怪兽动画电影	607.83	-	607.83
9		故宫里的大怪兽衍生品	135.98	-	135.98
10		故宫里的大怪兽第一季	1,632.81	-	1,632.81
合 计			15,958.96	12,101.93	3,857.03

上述项目中，《十条命》项目已于 2018 年计提减值，主要系公司对经营战略进行调整，项目终止；《X9》项目由于客户原因导致项目无法推进，预计无法收回合同款项，因而对存货全额计提跌价准备；其余项目处于正常推进过程中，且根据实施进度及已投入成本判断，该等项目未出现减值迹象，因此不计提存货跌价准备。

4、2021 年 1-6 月

2021 年 6 月末，发行人库龄在 1 年以上项目的具体情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面余额	1 年以内	1-2 年	2-3 年	3 年以上
1	X9	218.07	-	-	6.11	211.96
2	斗破苍穹	559.60	431.25	128.35	-	-
3	深海	500.58	414.25	68.46	17.88	-
4	王者荣耀 GOK	12.72	10.06	2.65	-	-
5	新华数字人	74.78	3.76	71.02	-	-
6	十条命	11,883.86	-	-	2,793.60	9,090.27
7	故宫里的大怪兽动画电影	607.20	4.18	135.43	427.21	40.38
8	故宫里的大怪兽衍生品	226.70	124.71	74.52	27.47	-
9	故宫里的大怪兽第一季	2,180.23	1,673.38	481.06	25.79	-
合 计		16,263.74	2,661.59	961.50	3,298.07	9,342.61

2021 年 6 月末，公司对上述项目计提存货跌价情况如下：

单位：万元

序号	业务类别	项目名称	账面余额	存货跌价	账面价值
1	其他行业应用	新华数字人	74.78	-	74.78
2	动画 3D 内容受托制作业务	X9	218.07	218.07	-
3		斗破苍穹	559.60	-	559.60
4		深海	500.58	-	500.58
5		王者荣耀 GOK	12.72	-	12.72
6	原创数字内容创制及投资业务	十条命	11,883.86	11,883.86	-
7		故宫里的大怪兽动画电影	607.20	-	607.20
8		故宫里的大怪兽衍生品	226.70	-	226.70
9		故宫里的大怪兽第一季	2,180.23	-	2,180.23
合 计			16,263.74	12,101.93	4,161.81

上述项目中，《十条命》项目已于 2018 年计提减值，主要系公司对经营战略进行调整，项目终止；《X9》项目由于客户原因导致项目无法推进，预计无法收回合同款项，因而对存货全额计提跌价准备；其余项目处于正常推进过程中，且根据实施进度及已投入成本判断，该等项目未出现减值迹象，因此不计提存货跌价准备。

综上，发行人库龄在 1 年以上项目的存货跌价准备计提充足。

（二）认为部分项目未出现减值迹象的判断依据，如计提跌价准备对公司利润的影响，是否可能对本次发行上市造成实质性障碍

1、公司库龄超过 1 年的存货部分项目未出现减值迹象的判断依据

公司对报告期各期末的存货项目执行存货跌价测试，根据合同金额、项目实际实施进度及已投入成本测算存货可变现净值，存货成本高于其可变现净值的，相应计提存货跌价准备。存货成本低于可变现净值的部分项目，公司判断其不存在减值迹象，无需计提跌价准备。主要项目跌价测试的具体过程如下：

单位：万元

年度	项目名称	合同金额	存货账面金额	制作进度	测算含税总成本	测算毛利	可变现净值
2018 年度	Ugly Dolls	1,930.71	611.62	75.00%	897.88	53.50%	1,644.44
	混世四猴	6,000.00	388.50	10.00%	4,521.41	24.64%	1,867.09
	万达天路历险	2,380.00	242.60	15.00%	1,869.78	21.44%	752.82
2019 年度	万达天路历险	2,380.00	1,071.12	60.00%	2,010.03	15.55%	1,441.09
	疯狂成语	277.94	253.69	100.00%	271.31	2.39%	260.32
2020 年度	TOA_movie	974.08	594.26	96.74%	706.67	33.15%	861.67
	斗破苍穹	610.00	560.05	99.00%	600.24	1.70%	569.81
	Doula_Virtual_Idol	270.00	218.29	90.00%	268.16	4.78%	220.13
	Original_Virtual_Idol	130.00	106.85	100.00%	115.09	11.47%	121.76
	故宫里的大怪兽第一季	2,434.61	1,632.81	96.38%	2,433.52	0.77%	1,633.90
2021 年 1-6 月	新华数字人	113.42	74.78	75.00%	110.65	6.81%	77.55
	斗破苍穹	610.00	559.60	100.00%	598.27	2.76%	571.33
	深海	1,292.72	500.58	44.97%	1,237.98	8.71%	555.32
	王者荣耀 GOK	3,588.00	498.34	25.00%	2,339.51	41.11%	1,746.83
	故宫里的大怪兽第一季	2,434.61	2,180.23	96.37%	2,399.14	2.26%	2,215.70

注：可变现净值=合同金额-增值税金额-估计的销售费用-存货账面金额/制作进度*（1-制作进度）

故宫里的大怪兽动画电影、故宫里的大怪兽衍生品尚处在前期开发阶段，难以估算制作进度，鉴于《故宫里的大怪兽》作品较为优质且第一季网剧上映反响较好，上述项目不存在减值迹象。

2、公司库龄超过 1 年的存货计提跌价准备对公司利润的影响，是否可能对本次发行上市造成实质性障碍

报告各期末，公司库龄超过 1 年的存货计提情况如下：

单位：万元

项 目	2021 年 1-6 月末	2020 年末	2019 年末	2018 年末
库龄超过 1 年的存货余额	13,602.18	13,016.47	21,013.95	5,755.53
减值准备	12,101.94	12,101.94	20,570.80	5,651.53
账面价值	1,500.22	914.55	433.15	104.00
账面价值占余额的比例	11.03%	7.03%	2.06%	1.81%

报告期内，公司已经对存货充分计提了跌价准备，公司库龄超过 1 年的存货账面价值分别为 104.00 万元、433.15 万元、914.55 万元和 1,500.22 万元，占存货余额的比例分别为 1.81%、2.06%、7.03%和 11.03%。

如对上述库龄超过 1 年存货计提跌价准备不会对本次发行造成实质性障碍，具体原因如下：（1）公司已对上述项目进行了存货跌价测试，项目未来预计可收回金额大于预计投入成本，未发现减值迹象；（2）上述存货对应的项目中，报告期内已确认收入的项目实现的毛利均大于 0，如在确认收入前计提存货跌价准备减少当期利润，则会导致后续确认的毛利金额增加，对报告期内整体的利润水平影响较小；（3）上述存货对应的项目中未确认收入的项目，主要为《故宫里的大怪兽》项目发生成本逐年计入存货所致。该项目第一季网剧已于 2021 年 7 月在腾讯视频上线播出，且项目毛利大于 0，该项目结转成本后，库龄超过 1 年以上的存货账面价值将有所减少；（4）极端情况下，如各期末公司对库龄超过 1 年的存货金额全额计提存货跌价准备，则 2021 年 1-6 月应计提存货跌价准备 480.43 万元（剔除期后确认收入的故宫里的大怪兽第一季网剧项目对应存货），不会对公司持续经营能力构成重大不利影响。

综上，报告期各期末，公司库龄超过 1 年的存货账面价值较小，且为《故宫里的大怪兽》项目滚动发生；公司已经对库龄超过 1 年的存货充分计提跌价准备，不会对本次发行上市造成实质性障碍。

20-4、补充说明报告期内存货跌价准备转销的具体情况，包括对应项目、转销原因、金额等，是否利用存货跌价准备转销调节利润

报告期内，公司存货跌价准备转销的主要原因为项目经客户验收后确认收入，存货跌价准备转销金额分别为0万元、156.39万元、247.77万元和2,096.70万元。2021年1-6月存货跌价准备转销金额较大，系公司参投的《爵迹2》项目完成结算并确认分成收入，以前年度计提的跌价准备予以转销，公司参投《爵迹2》项目减值准备的计提过程参见本问询函回复之“20-2-5、量化分析报告期内《爵迹2》项目计提减值准备的充分性”。具体情况如下：

单位：万元

单位：万元

期间	项目名称	业务类别	存货跌价准备转销金额	存货跌价准备转销原因	期后结算情况
2021 年 1-6 月	《爵迹 2》参投	原创数字内容创制及投资业务	2,096.70	电影项目完成结算	2020 年度确认收入，实际亏损 2,117.40 万元
	合 计		2,096.70	-	-
2020 年度	riot_lol_tv	动画 3D 内容受托制作业务	53.78	项目经客户验收后确认收入	2020 年度确认收入，实际亏损 44.34 万元
	天龙八部归来		44.13	项目经客户验收后确认收入	2020 年度确认收入，实际亏损 38.07 万元
	阿狸大电影		21.42	项目经客户验收后确认收入	2020 年度确认收入，实际亏损 21.47 万元
	拳皇·觉醒		111.35	项目经客户验收后确认收入	2020 年度确认收入，实际亏损 111.99 万元
	哪吒重生		3.58	项目经客户验收后确认收入	2020 年度确认收入，实际亏损 6.80 万元
	深海		13.51	项目经客户验收后确认收入	2020 年度确认收入，实际亏损 15.31 万元
	合 计		247.77	-	-
2019 年度	3Below: Tales of Arcadia	动画 3D 内容受托制作业务	39.01	项目经客户验收后确认收入	2019 年度确认收入，实际亏损 35.46 万元
	俑之城 9		33.69	项目经客户验收后确认收入	2019 年度确认收入，实际亏损 49.27 万元
	BLP_SuperBuilders_TV		62.36	项目经客户验收后确认收入	2019 年度确认收入，实际亏损 142.34 万元
	广州万达脱口秀		21.34	项目经客户验收后确认收入	2019 年度确认收入，实际亏损 94.85 万元
	合 计		156.39	-	-

综上，报告期内，公司存货跌价转销的原因系项目经客户验收后确认收入，具备合理性。部分项目在跌价转销年度仍出现了新的亏损，项目实际制作情况、亏损情况与存货跌价测算结果基本相符，各年度存货转销对利润表影响较小，不存在利用存货跌价准备转销调节利润的情形。

20-5、补充说明报告期内存货跌价准备计提政策、计提比例与同行业可比公司比较情况及差异原因、合理性

报告期内，公司存货跌价准备计提政策与同行业可比公司对比情况如下：

公司名称	存货跌价政策
发行人	资产负债表日，存货按照成本与可变现净值孰低计量，并按单个存货项目计提存货跌价准备，但对于数量繁多、单价较低的存货，按照存货类别计提存货跌价准备。 存货可变现净值的确定依据：①可直接用于出售的存货，可变现净值为估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额；②需要继续加工的在产品、原材料等，可变现净值为估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用以及相关税费后的金额确定；为执行销售合同或者劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价格为基础计算。
凡拓数创	期末存货按成本与可变现净值孰低原则计价，存货跌价准备按单个存货项目的成本高于其可变现净值的差额提取，但对数量繁多、单价较低的按类别提取存货跌价准备。 直接用于出售的存货，其可变现净值按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；处于制作过程中的制作成本，其可变现净值按所制作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；对于存在工程施工的，对预计工程总成本超过总收入（扣除相关税费）的工程项目，按照预计总成本超过总收入（扣除相关税费）的部分，计提存货跌价准备，在工程项目完工时，转销存货跌价准备。 以前减记存货价值的影响因素已经消失的，减记的金额予以恢复，并在原已计提的存货跌价准备金额内转回，转回的金额计入当期损益。
丝路视觉	期末对存货进行全面清查后，按存货的成本与可变现净值孰低提取或调整存货跌价准备。产成品、库存商品和用于出售的材料等直接用于出售的商品存货，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；需要经过加工的材料存货，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；为执行销售合同或者劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价格为基础计算，若持有存货的数量多于销售合同订购数量的，超出部分的存货的可变现净值以一般销售价格为基础计算。 期末按照单个存货项目计提存货跌价准备；但对于数量繁多、单价较低的存货，按照存货类别计提存货跌价准备；与在同一地区生产和销售的产品系列相关、具有相同或类似最终用途或目的，且难以与其他项目分开计量的存货，则合并计提存货跌价准备。 以前减记存货价值的影响因素已经消失的，减记的金额予以恢复，并在原已计提的存货跌价准备金额内转回，转回的金额计入当期损益。

因此，报告期内公司存货跌价准备计提政策与同行业可比公司情况一致，符合会计准则相关规定。

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务业务的存货跌价准备计提比例及与同行业可比公司比较情况如下：

单位：万元

公司名称	项目	2021年1-6月	2020年	2019年	2018年
发行人	3D 数字内容制作服务业务存货余额	4,964.70	5,037.43	4,669.03	5,392.92
	跌价准备	218.07	218.07	440.30	374.46
	计提比例	4.39%	4.33%	9.43%	6.94%
凡拓数创	存货余额	6,464.39	7,422.43	7,802.06	7,928.76
	跌价准备	336.59	181.28	130.13	126.45
	计提比例	5.21%	2.44%	1.67%	1.59%
丝路视觉	存货余额	3,927.34	3,711.37	2,445.52	1,913.01
	跌价准备	-	-	-	2.05
	计提比例	-	-	-	0.11%

报告期各期末，公司 3D 数字内容制作服务业务的存货跌价准备计提比例分别为 6.94%、9.43%、4.33%和 4.39%；2018-2020 年的计提比例高于同行业可比公司凡拓数创及丝路视觉，存货跌价准备计提充分。其中《X9》项目由于客户原因导致项目无法推进，预计无法收回合同款项，于 2018 年计提跌价准备 218.07 万元，对存货跌价准备计提比例影响较大。

除此之外，公司原创数字内容创制及投资业务的存货跌价准备分别为 20,360.35 万元、20,360.35 万元、13,980.56 万元和 11,883.86 万元，主要系十条命等原创数字内容项目存货及《爵迹 2》投资款的减值。该等情形具有特殊性，与同行业可比公司不具有可比性。

20-6、补充说明存货周转率显著低于同行业可比公司的原因及合理性，公司是否面临较大的存货风险，请充分提示相关风险

报告期内，公司存货周转率与同行业可比公司对比的情况如下：

单位：次

公司名称	2021年1-6月	2020年度	2019年度	2018年度
丝路视觉	17.64	21.22	27.84	34.38
凡拓数创	5.34	5.31	4.28	3.42
平均值	11.49	13.27	16.06	18.90
本公司	2.92	2.99	3.93	1.70

注：存货周转率已做年化处理。

数据来源：凡拓数创招股说明书及定期报告，丝路视觉定期报告

报告期内，公司存货周转率低于丝路视觉，主要原因系丝路视觉数字视觉综合服务业务收入采用完工百分比确认方式，其存货余额较低，导致其存货周转率较高。

报告期内，公司存货周转率低于凡拓数创，主要原因系公司动画 3D 内容受托制作项目、原创数字内容项目周期较长，期末未完成的动画项目及《故宫里的大怪兽》项目存货金额较大，拉低了整体的存货周转率。凡拓数创的存货主要为未完工数字展示及系统集成服务项目的制作成本，库龄大部分在 2 年以内，2018-2020 年凡拓数创库龄在 2 年以上的存货占比分别为 2.02%、2.39%和 3.34%，占比较小。

发行人已在《招股说明书》“第四节 风险因素”中披露了存货减值风险，并在“重大事项提示”章节做出特别风险提示。具体内容如下：

“报告期内，公司计提的存货跌价准备金额分别为 20,734.81 万元、222.24 万元、328.53 万元和 0 万元。2018 年，公司计提的存货跌价准备金额较大，主要由于公司原创电影《妈妈咪鸭》上映后票房表现不佳，产生大额亏损。2018 年末公司决定对经营战略进行调整，除《故宫里的大怪兽》项目外，不再开展新的原创数字内容业务和原创投资业务。因此，公司停止了原创数字内容创制项目后续开发，并计提了存货跌价准备。

尽管公司已于 2018 年末调整了经营战略，未再继续开展除《故宫里的大怪兽》之外的原创数字内容业务和原创投资业务。随着未来公司主营业务规模的不断扩大，公司存货也会相应增加。报告期内，公司存货周转率分别为 1.70、3.93、2.99 和 2.92，低于同行业可比公司，主要由于部分动画 3D 内容受托制作项目周期较长，期末未完成的动画项目存货金额较大，拉低了整体存货周转率。存在存货发生减值的风险。”

20-7、结合《故宫里的大怪兽》自 2019 年以来持续投入且形成了故事剧本、策划案、美术图像、第一季剧本、第二季简纲、动画短片等内容，但其期末存货金额不足 3,000 万，补充说明十条命、OLDZILLA 仅存在电影剧本、故事版短片的情况下，期末存货确认了 11,883.86 万元、4,208.00 万元的合理性，相关投入的时间、合作对象、合作对象的投入金额、支出对象及采购内容、金额、

时间，对自然人或关联方的支出情况，同时说明其他全额计提跌价准备的项目金额的准确性

20-7-1、故宫里的大怪兽、十条命及 OLDZILLA 存货金额的合理性

公司《故宫里的大怪兽》项目存货主要为第一季动画网络剧集的制作投入，第二季动画网络剧集及动画电影均处于前期创意阶段，存货金额较小。其中，第一季动画网络剧集的计划投资总额为 3,043.26 万元。公司《十条命》《OLDZILLA》两个项目存货为动画电影的开发及制作投入，发生的成本主要是具备开发、创意策划以及配合创意阶段的尝试性制作（故事版、分镜、样片等）；两个项目的计划投资总额均为 3,000.00 万美元。

《故宫里的大怪兽》与《十条命》《OLDZILLA》两个项目的存货规模、预算水平存在较大差异，体现了动画电影、网络动画两类业务特征的差异。

首先，动画电影、网络动画的运营模式及盈利模式不同。

动画电影项目的参与方通常包括院线、制片方及发行方等，其盈利来源主要为院线票房收入、广告收入及周边衍生品收入；根据安信证券研究报告《光线传媒（300251.SZ）：精品动画电影领先者，泛娱乐布局初步完成》，“中国电影收入的 90%以上来自于票房及广告收入”，一部动画电影作品能否盈利很大程度上取决于院线上映环节的收入，因此某些“爆款”作品往往能够取得较大的收益，但同时也面临较高的市场风险。

网络动画的参与方通常包括制作方及播映方，盈利来源主要为网络视频平台的广告费、会员付费以及衍生品相关收入。其中，制作方在制作过程中即将未来的播映权卖断给播映方，承担的市场风险较少；而播映方在网络平台播映该作品后取得广告费、会员付费等收益，承担较大的市场风险。

在《十条命》《OLDZILLA》等动画电影项目中，公司作为项目的制片方，总体负责动画电影的创意、开发及制作过程，对最终的票房负责。而在《故宫里的大怪兽》项目中，公司作为项目的制作方，已经提前将该项目的独播权卖断给上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司。

其次，动画电影、网络动画的制作质量要求不同。

一方面，动画电影完成后在院线上映，按照票房分成获取收益。由于动画电影制作周期长、制作环节投入大，制作公司往往在前期策划阶段即需要较大投入，通过开展市场调研、故事选择、剧本打磨等工作确定动画电影的整体框架及项目规划；根据国金证券 2019 年 8 月发布的娱乐行业研究报告《<哪吒>爆红之后，国产动画的“复兴之路”才刚刚开始呢》，国产动画电影《哪吒》“剧本写了 66 稿，经历 2 年的剧本打磨、3 年的制作，有 60 多家制作团队和 1600 多位制作人员参与”。

另一方面，就制作环节而言，动画电影对艺术表现力、画面细腻程度的要求更高，人物动作、表情及其与周边环境的协调性远优于网络动画，在制作环节的难度和成本也更大。

具体而言，动画电影、网络动画两类业务的成本规模情况如下：

（一）动画电影行业的成本规模

根据信达证券 2020 年 8 月发布的《动画电影占先机，细水长流看未来——光线传媒深度报告》，国外顶级动画电影制作周期长，一般在三年以上，制作成本很高。根据皮克斯的长篇动画电影标准制作周期，一部优秀的动画电影需要两年剧本创作期和三年动画、场景、特效制作期，形成“2+3”的组合，2013 年推出《冰雪奇缘》，到 2019 年才推出第二部，制作成本上，好莱坞头部作品在 1 亿美元到 1.7 亿美元不等，特效、建模精细比拼视觉效果，因此成本花费很高，高制作成本和长制作周期也增加了动画电影项目的不确定性。

根据东方证券 2020 年 5 月发布的动画电影专题研究报告《优质稳定赛道，未来可期》，近十年的美国动画电影制作成本约为 1.3 亿-1.75 亿美元/部，平均制作成本为 1.47 亿美元/部。美国行业内，迪士尼动画和皮克斯平均制作成本最高，好莱坞头部工作室平均制作成本约 1.33 亿美元/部。

根据国际电影行业数据网站 The Numbers 统计显示，已上映的知名动画电影的制作预算情况如下：

电影名称	上映时间	时长（分钟）	制作公司	制作预算（万美元）
海底总动员 Finding Nemo	2003 年 5 月	100	disney	9,400.00
玩具总动员 3 Toy Story 3	2010 年 6 月	102	disney	20,000.00

电影名称	上映时间	时长（分钟）	制作公司	制作预算（万美元）
神偷奶爸 2 Despicable Me 2	2013 年 7 月	98	universal pictures	7,600.00
冰雪奇缘 Frozen	2013 年 11 月	102	disney	15,000.00
小黄人大眼萌 Minions	2015 年 7 月	91	universal pictures	7,400.00
疯狂动物城 Zootopia	2016 年 3 月	108	disney	15,000.00
海底总动员 2 Finding Dory	2016 年 6 月	103	disney	20,000.00
神偷奶爸 3 Despicable Me 3	2017 年 6 月	90	universal pictures	7,500.00
寻梦环游记 Coco	2017 年 11 月	105	disney	17,500.00
超人总动员 2 Incredibles 2	2018 年 6 月	118	disney	20,000.00
玩具总动员 4 Toy Story 4	2019 年 6 月	89	disney	20,000.00
冰雪奇缘 2 Frozen II	2019 年 11 月	103	disney	15,000.00

公司《十条命》及《OLDZILLA》从立项之初即是以全球电影市场为目标进行开发、制作的，其项目推进亦是由美国子公司的主创团队负责。公司计划电影的前期创作环节主要在境外完成，中期制作、后期制作的部分主要在境内完成。由于境内、境外人工成本存在一定差异，相较于迪士尼、梦工厂等全流程在境外制作的动画电影，公司自主制作的动画电影项目在预算成本方面具有一定优势，计划投资 3,000.00 万美元符合电影行业投资规模及公司实际情况。《十条命》《OLDZILLA》项目均处于前期创意阶段，在创作过程中，对剧本反复修改、打磨，并且配合创意内容进行了尝试性的制作，形成了较大金额的存货。由于公司战略调整，项目终止开发，多数内容仍处于不确定状态，因此未能形成较多的阶段性成果。

（二）网络动画行业的成本规模

根据财通证券 2018 年 5 月发布的《从<小猪佩奇>看中国儿童动画产业》，创作一部 12 集（每集 10 分钟左右）的动画作品需要耗时 1-2 年，2D 作品每分钟需要 4-6 万元，3D 作品每分钟需要 3-5 万元，一部作品的成本大约在 1000-1500 万元。

根据国金证券 2019 年 8 月发布的娱乐行业研究报告《<哪吒>爆红之后，国产动画的“复兴之路”才刚刚开始呢》，网络动画作品平均制作成本在每分钟 3 至 6 万元，假设一集 25 分钟，平均每部 25 集，每部制作成本在 1,875.00 至 3,750.00

万元。网络动画作品制作成名明显低于动画电影作品。

而《故宫里的大怪兽》项目动画网络剧集第一季的计划投资总额为 3,043.26 万元，计划制作 26 集，每集正片部分 10 分钟，每分钟的平均制作成本 11.70 万元。由于公司对质量控制要求较高，项目制作成本水平以及高于行业水平。

综上，《故宫里的大怪兽》与《十条命》《OLDZILLA》在成本规模上存在差异，主要系网络动画与动画电影在业务模式方面存在较大差异，符合行业惯例及行业整体水平。

20-7-2、补充说明十条命、OLDZILLA 相关投入的时间、合作对象、合作对象的投入金额、支出对象及采购内容、金额、时间，对自然人或关联方的支出情况

（一）《十条命》项目

《十条命》项目是公司独立开发的原创项目，未与其他投资方进行合作。项目 2015 年至 2018 年各年度投入金额分别为：24.35 万元、193.62 万元、5,428.87 万元、6,237.02 万元。支出对象及采购内容的具体明细如下：

1、按照制作内容区分

单位：万元

分类	项目	金额	说明
境外制作部分	主创人员费用	1,720.80	导演、编剧、制片等
	创意开发支出	2,899.73	概念设计、原画、故事版、剪辑等
	技术服务支出	1,111.78	软件及技术服务费等
	职能部门相关费用	2,034.60	管理人员薪酬、房租等
	其他费用	231.81	配音及其他零星费用
	小计	7,998.72	
境内制作部分	创意开发支出	612.84	编剧、策划
	动画制作支出	2,501.49	模型、绑定、场景、动画等
	其他费用	770.81	技术服务费、电影发行服务费等
	小计	3,885.14	
成本合计		11,883.86	

2、按照支出对象区分

单位：万元

分类	支出对象	金额	采购内容
境外制作部分	人员薪酬	4,736.72	人员劳务
	YEAHTONE TECHNOLOGY INC	977.44	软件服务费
	TWO K PRODUCTIONS	201.79	编剧服务
	HAYDEN PLACE, LLC	282.35	房租
	PJ PICTURES INC	187.87	制片服务
	Lota Digital	134.34	软件服务费
	Loeb & Loeb LLP	69.58	法律服务
	间接费用	835.87	员工报销款、折旧摊销、水电费等
	其他采购	572.76	其他零星采购
	小计	7,998.72	
境内制作部分	人员薪酬	2,065.01	人员劳务
	乐视影业（北京）有限公司	338.30	策划服务
	EFC Holding LLC	351.39	融资及境外院线发行服务
	SV WORKS	265.20	策划服务
	HONGKONG DAZU TRADING CO.,LIMITED	43.74	技术咨询服务
	XICH TRADE LIMITED	59.90	技术咨询服务
	其他采购	761.60	间接费用及其他零星采购
	小计	3,885.14	
成本合计		11,883.86	

《十条命》项目的境外成本，主要是向主创团队支付的人员薪酬，以及向外包商采购的软件服务费、编剧服务费、房租等管理费用，制作内容为剧本、故事版等前期创意阶段部分；境内成本主要是制作人员薪酬，以及向外包商采购的策划服务、融资及境外院线发行服务、制造费用等间接费用，制作内容主要是剧本策划、创意内容的尝试性制作。

3、对自然人的支付情况

《十条命》项目对自然人的支出主要是采购的人员劳务及费用报销，其中前五大自然人支出情况如下：

单位：万元

序号	自然人	支出金额	采购内容	参与项目情况
1	MARK KOETSIER	263.19	导演	《海洋奇缘》《超能陆战队》等
2	LYNN HOBSON	210.67	剪辑	《驯龙高手》《海绵宝宝历险记》等
3	JOEL PAROD	174.29	原画	《海盗仙子》《小叮当：羽翼之谜》等
4	TOMMY KIM	168.02	原画	-
5	DENIS COUCHON	155.54	概念设计	《功夫熊猫》《驯龙高手》等
合 计		971.71	-	-

注：参与项目情况来源于 IMDb 等行业网站。

4、对关联方的支付情况

支出对象中乐视影业（北京）有限公司为公司关联方，2018 年为十条命项目策划提供创作思路、故事大纲及分场大纲等，并完成该项目详细策划案，合同金额 358.60 万元。

（二）《OLDZILLA》项目

除公司自有投资外，公司关联方南京帆成影视文化投资中心（有限合伙）对《OLDZILLA》项目投资 2,375.00 万元，根据投资协议约定，南京帆成优先于公司收回投资本金加 20%的基础收益，超过投资本金的收益部分，南京帆成承担 5%的税负成本。公司向南京帆成应付的基础收益 451.25 万元记入《OLDZILLA》项目存货中。

项目 2015 年至 2018 年各年度投入金额分别为：1,482.81 万元、2,172.50 万元、101.44 万元、451.25 万元。支出对象及采购内容的具体明细如下：

1、按照制作内容区分

单位：万元

分类	项目	金额	说明
境外制作部分	主创人员费用	1,017.11	导演、编剧、制片等
	创意开发支出	1,641.35	概念设计、原画、故事版、剪辑等
	其他制作支出	27.46	配音、视觉开发等
	职能部门相关费用	1,051.59	管理人员薪酬、房租等
	小计	3,737.51	
境内制作部分	融资费用	451.25	南京帆成基础收益
	人员薪酬	7.10	境内员工薪酬

分类	项目	金额	说明
	其他费用类支出	12.13	零星费用类支出
	小计	470.48	
成本合计		4,208.00	

2、按照支出对象区分

单位：万元

分类	支出对象	金额	采购内容
境外制作部分	人员薪酬	2,871.60	人员劳务
	PATCH WORK	251.69	制片服务
	NO HUGS, INC.	51.93	故事版权
	PJ PICTURES	25.90	编剧服务
	其他采购	536.39	间接费用及其他零星采购
	小计	3,737.51	
境内制作部分	南京帆成	451.25	融资费用
	其他采购	19.23	间接费用及其他零星采购
	小计	470.48	
成本合计		4,208.00	

《OLDZILLA》项目的境外成本，主要是向主创团队支付的人员薪酬，以及向外包商采购的制片服务费、故事版权费、房租等管理费用，制作内容为剧本、故事版等前期创意阶段部分。由于该项目处在前期创意阶段，工作主要在美国子公司开展，因此境内成本发生金额较小，主要是南京帆成的融资费用及零星的人员薪酬、费用类支出。

3、对自然人的支付情况

《OLDZILLA》项目对自然人的支出主要是采购的人员劳务及费用报销，其中前五大自然人支出情况如下：

单位：万元

序号	自然人	支出金额	采购内容	参与项目情况
1	DAVID STERN	194.75	编剧	《辛普森一家》《俗世乐土》等
2	LYNN HOBSON	164.55	剪辑	《驯龙高手》《海绵宝宝历险记》等
3	BOB BENDETSON	145.93	导演	《辛普森一家》《教练》等
4	JOSH ZINMAN	114.61	故事版设计	《神偷奶爸3》《海绵宝宝：营救大冒险》等

序号	自然人	支出金额	采购内容	参与项目情况
5	MATT POMEROY	105.09	制片经理	《功夫熊猫》《天才眼镜狗》等
合 计		724.93	-	-

注：参与项目情况来源于 IMDb 等行业网站。

4、对关联方的支付情况

《OLDZILLA》项目对关联方的支出金额合计 451.25 万元，系向南京帆成吸收投资产生的应支付基础收益，记入《OLDZILLA》项目存货中。

20-7-3、其他全额计提跌价准备的项目金额的准确性

报告期内，公司其他全额计提跌价准备的原创数字内容项目，相关成本构成如下：

单位：万元

序号	项目名称	账面余额	成本构成		
			剧本策划	制作支出	外包服务
1	死灵编码	346.42	226.81	118.58	1.03
2	兽灵记	225.58	225.47	0.11	-
3	妈妈咪鸭电视剧	400.55	48.54	313.00	39.01
4	DDG 网剧	23.73	23.73	-	-
5	医院故事	127.82	117.92	0.19	9.71
6	陨神记	3,154.09	268.29	1,898.45	987.36
合 计		4,278.19	910.76	2,330.33	1,037.11

保荐人及申报会计师对上述项目的工时表、工时分配表、服务采购合同及相关凭证进行了抽查，并实地盘点了上述项目存货的具体构成，具体核查过程参见本问询函回复之“20-8、对存货真实性及项目核算过程、金额准确性，相关会计处理方法的一贯性等进行的针对性核查方法，相关核查方法的充分性、有效性及与发行人行业、业务特点的匹配性”。

经核查，上述项目除《陨神记》项目之外主要处于前期策划阶段，投入相对较少，实际发生的成本与项目制作情况一致，金额准确。

20-8、对存货真实性及项目核算过程、金额准确性，相关会计处理方法的一贯性等进行的针对性核查方法，相关核查方法的充分性、有效性及与发行人行业、业务特点的匹配性

1、针对存货的核算过程及会计处理方法

申报会计师：（1）通过访谈、实地勘察等方式了解发行人的业务流程，了解各环节的成本核算过程；（2）检查发行人的费用管理、员工薪酬相关的内控制度，了解企业成本、费用的归集、核算方法；（3）查阅企业会计准则、同行业可比公司的会计处理方法，核查公司成本核算过程及会计处理方法是否符合会计准则要求，是否与同行业可比公司存在差异。

2、针对存货的真实性及金额准确性

申报会计师：（1）核查了公司的存货构成明细表，分析复核存货成本结构的合理性；（2）取得并查阅相关内控制度，进行穿行测试，并对关键控制环节实施控制测试，核查内控制度是否得到有效执行、是否能够保障相关成本、费用准确的归集并在各业务之间进行合理、准确的分配；（3）抽查了发行人的项目工时表、成本分摊计算表等原始单据，并抽取部分项目复核成本计算的准确性；（4）核查了发行人报告期末的存货明细表，核查库龄超过一年的长期挂账项目，并复核主要项目的减值准备测算表；（5）对主要项目进行了存货盘点，了解大额长库龄项目的执行状态；（6）对服务采购相关的合同、发票、银行回单等进行抽查，并对主要供应商进行实地走访或函证，核查服务采购的真实性；（7）核查期末存货在期后确认收入的情况，是否存在跨期情形。

3、针对在境外发生的存货金额

申报会计师：（1）核查银行流水支出金额与序时账支出金额的匹配性，核查是否存在大额成本费用未入账的情况；（2）抽取项目人工成本涉及的工资明细进行穿行测试，与账面金额、支付金额进行核对，核查人工成本入账的准确性；（3）对银行流水及序时账中体现的支付对象进行核查，查阅相关自然人的职业背景、相关公司的基本情况是否与采购内容匹配，进而了解境外支出是否存在异常情况；（4）对境外各环节的制作成本情况进行归类分析，了解其成本构成情况；（5）核查境外项目形成的文字、图片、动画等成果，了解其发生的真实性。

综上，申报会计师已按照监管部门的规定执行了核查工作，获取了充分、适当的证据，发行人已按照企业会计准则的规定对存货进行了披露和列报，核查方法充分、有效。同时，申报会计师按照发行人的业务特点核查了成本分配以及跌

价计提、转销的准确性，与发行人行业、业务特点匹配。

20-9、说明对存货跌价准备计提及相关存货跌价准备项目核销、项目投入及成果在其他项目中的运用情况、其他项目的投入和成本计入计提跌价准备的项目的核查情况及结论，相关核查的针对性

1、针对存货跌价准备计提及相关存货跌价准备项目核销情况

申报会计师：（1）访谈了发行人财务部门、业务部门的主要负责人，了解报告期内存货的使用情况，日常管理情况及跌价测试计算情况；（2）核查了发行人计提减值准备的内部决策程序；（3）针对原创数字内容项目，了解相关项目制作开发及终止过程，核查其成本构成及真实性、在报告期内的进展情况；（4）针对《爵迹 2》项目，了解其上映计划的变动过程，查阅了发行人参投《爵迹 2》项目的相关协议文件及投资款支付凭证，分析复核了发行人对《爵迹 2》计提减值准备的计算过程；（5）针对其他 3D 数字内容制作服务业务，对主要项目的存货跌价测试过程进行分析复核，核查公司存货跌价准备计算过程的准确性；（6）对期末存货进行实地盘点，了解期末时点的存货状态，是否能够正常投入使用或向客户交付。（7）核查了报告期内存货跌价准备转销项目的具体情况及期后收入确认情况，了解其是否存在跨期调节收入的情况。

2、针对项目投入及成果在其他项目中的运用情况

（1）通过访谈、实地勘察等方式了解发行人的业务流程，判断项目投入及成果在其他项目中的运用情况；（2）核查报告期内公司的项目明细账，对主要项目的合同进行抽查，了解是否存在与原创数字内容项目相同或相似的项目；（3）对高毛利项目进行成本分析，核查项目毛利率的合理性。

3、针对其他项目的投入和成本计入计提跌价准备的项目

申报会计师：（1）取得并查阅相关内控制度，进行穿行测试，并对关键控制环节实施控制测试，核查内控制度是否得到有效执行、是否能够保障相关成本、费用准确的归集并在各业务之间进行合理、准确的分配；（2）抽查了发行人的项目工时表、成本分摊计算表等原始单据，并抽取部分项目复核成本计算的准确性；（3）对主要项目进行了存货盘点，了解大额长库龄项目的执行状态；（4）对高毛利项目进行成本分析，核查项目毛利率的合理性。

经核查，申报会计师认为：发行人的存货跌价准备计提充足，存货跌价核销的主要原因系项目终止后无商业开发价值，具备合理性；发行人不存在项目投入及成果在其他项目中运用的情况；发行人不存在其他项目的投入和成本计入计提跌价准备的项目的情况。

20-10、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师针对存货科目进行了系统核查，具体核查过程参见本问询函回复之“20-8、对存货真实性及项目核算过程、金额准确性，相关会计处理方法的一贯性等进行的针对性核查方法，相关核查方法的充分性、有效性及与发行人行业、业务特点的匹配性”和“20-9、说明对存货跌价准备计提及相关存货跌价准备项目核销、项目投入及成果在其他项目中的运用情况、其他项目的投入和成本计入计提跌价准备的项目的核查情况及结论，相关核查的针对性”。

（二）核查意见

申报会计师核查后认为：

（1）报告期各期发行人存货明细项目变动与业务发展情况匹配，变动原因合理；发行人各类存货期后实现收入情况良好。

（2）2018 年发行人对除《故宫里的大怪兽》项目外的原创数字内容创制及投资业务存货全部计提跌价准备的原因系发行人对业务进行战略性调整，相关项目后续不存在大额业务收入的情况，不存在调节期初利润增加后续期间利润的情形；《十条命》项目金额超过 1 亿元未进行转销的原因系发行人与 GFM 签订了期权购买协议，发行人仍存在需履行出售义务的可能性；发行人不存在将已转销项目投入及产出中运用于其他项目的情况；报告期内《爵迹 2》项目相关减值准备计提充分。

（3）库龄在 1 年以内的存货跌价准备计提充分；库龄超过 1 年的存货跌价准备计提充足，经过单项跌价测试，部分项目未出现减值迹象的判断依据充分，不会对本次发行上市造成实质性障碍。

（4）报告期内，发行人存货跌价转销的原因系项目经客户验收后确认收入，

具备合理性；发行人不存在利用存货跌价准备转销调节利润的情形。

（5）报告期内发行人存货跌价准备计提政策与同行业可比公司情况一致，符合会计准则相关规定；报告期各期末，发行人 3D 数字内容制作服务业务的存货跌价准备计提比例高于同行业可比公司凡拓数创及丝路视觉，存货跌价准备计提充分。

（6）发行人存货周转率显著低于同行业可比公司主要系业务构成及会计处理存在一定差异，发行人已充分提示相关风险。

（7）《故宫里的大怪兽》与《十条命》《OLDZILLA》在成本规模上存在差异，主要系动画电影与网络动画行业在业务模式方面存在较大差异，符合行业惯例及行业整体水平；其他全额计提跌价准备的项目金额具备准确性。

（8）发行人已按照企业会计准则的规定对存货进行了披露和列报，申报会计师已按照监管部门的规定执行了核查工作，获取了充分、适当的证据，核查方法充分、有效；同时，申报会计师按照发行人的业务特点核查了成本分配以及存货跌价计提、转销的准确性，与发行人行业、业务特点匹配。

（9）发行人的存货跌价准备计提充足，存货跌价核销的主要原因系项目终止后无商业开发价值，具备合理性；发行人不存在项目投入及成果在其他项目中运用的情况；发行人不存在其他项目的投入和成本计入计提跌价准备的项目的情况。

21. 关于财务规范性

申报材料显示，报告期内发行人存在第三方回款、现金交易、高级管理人员通过供应商薪酬走账及转贷等不规范情形。

请发行人：

（1）补充说明报告期内转贷资金的去向，与报告期内采购额是否匹配，是否构成重大违法违规，是否存在被金融机构处罚的风险；转贷行为的清理过程，包括款项的偿还、利息等相关费用的确认等；

（2）补充说明报告期内高级管理人员通过供应商薪酬走账的原因，涉及的供应商与公司发生的业务规模情况，占供应商收入规模比重，相关业务是否真

实发生、定价是否公允，供应商与公司及其实际控制人、董监高等是否存在关联关系；

(3) 补充说明公司是否制定第三方回款、现金交易相关内控制度，报告期内第三方回款金额较大且呈上升趋势的原因及合理性，公司相关内部控制是否有效；

(4) 补充说明针对上述不规范情形采取的整改措施，相关财务核算是否真实、准确、完整，发行人内控制度是否健全并有效执行。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

21-1、补充说明报告期内转贷资金的去向，与报告期内采购额是否匹配，是否构成重大违法违规，是否存在被金融机构处罚的风险；转贷行为的清理过程，包括款项的偿还、利息等相关费用的确认等

21-1-1、补充说明报告期内转贷资金的去向，与报告期内采购额是否匹配，是否构成重大违法违规，是否存在被金融机构处罚的风险

(一) 报告期内转贷资金的去向，与报告期内采购额是否匹配

报告期内，公司将通过受托支付或自主支付方式获得的贷款资金支付给子公司成都原力和成都锐游，成都原力和成都锐游在收到上述贷款资金后将有关资金全额转回至公司银行账户。公司转贷资金主要用于员工工资发放、社保公积金缴纳、税金缴纳等日常经营业务的支出。

报告期内，公司向成都原力和成都锐游的采购金额如下：

单位：万元

项目		2021年1-6月	2020年度	2019年度	2018年度
采用受托支付或自主支付方式获得的流动资金贷款额	①	-	4,850.00	5,372.00	500.00
向子公司成都原力采购额	②	1,727.80	2,871.90	2,569.01	1,770.72
向子公司成都锐游采购额	③	759.81	1,116.41	1,036.15	1,007.68
向子公司合计采购金额	④=②+③	2,487.61	3,988.31	3,605.16	2,778.40
转贷金额（如小于0则列示为0）	⑤=①-④	-	861.69	1,766.84	-

2019 年、2020 年公司采用受托支付或自主支付方式获得的流动资金贷款额均超过了向子公司成都原力和成都锐游的采购额，与采购金额不匹配，根据《首发业务若干问题解答》相关规定应认定公司存在转贷行为。

自 2020 年起，公司针对上述事项进行了逐步整改。同时，为了避免再次出现上述情况、规范财务行为，公司修订完善了《资金管理制度》，进一步强化对资金使用、融资管理等方面的内部控制及规范运作要求。自 2021 年起，公司已不存在新增转贷行为。

（二）公司转贷行为是否构成重大违法违规，是否存在被金融机构处罚的风险

公司转贷行为涉及的主要贷款银行中国工商银行股份有限公司南京江宁经济开发区支行、江苏银行股份有限公司南京中央路支行、南京银行股份有限公司洪武支行均已出具了情况说明或证明，确认原力数字的相关贷款已按时、足额履行了还款付息义务，未发生逾期还款或任何其他违约的情形，未对银行资金造成损失，与原力数字未发生任何纠纷。

中国人民银行南京分行营业管理部出具了《关于回复江苏原力数字科技股份有限公司无违法违规证明的函》：经核查，自 2018 年 1 月 1 日起至 2021 年 6 月 30 日期间，我营业管理部未对江苏原力数字科技股份有限公司作出过行政处罚。截至本问询回复签署之日，相关转贷资金及相应利益均已清偿完毕，公司不存在被金融机构处罚的风险。

综上，公司报告期内的转贷行为不构成重大违法违规，不存在被金融机构处罚的风险。

同时，公司实际控制人赵锐已出具承诺：若公司因历史上的转贷行为与相关银行、其他单位等存在任何纠纷、争议或受到行政处罚的，实际控制人将承担全部费用或损失，且不向公司追偿，保证公司不因此遭受任何损失。

21-1-2、转贷行为的清理过程，包括款项的偿还、利息等相关费用的确认等

报告期内，公司的转贷行为均不涉及外部供应商，因此相关利息由公司承担。成都原力和成都锐游均为公司的全资子公司，且收付资金时间间隔总体较短，上述子公司未向公司支付利息。

自 2020 年 9 月起，公司未再新增转贷行为。截至本问询回复签署之日，涉及转贷资金的银行贷款已全部偿还，相关利息也已支付。公司转贷行为的具体清理过程如下：

单位：万元

贷款银行	贷款发放时间	贷款偿还时间	贷款本金金额	贷款利率	支付贷款利息金额
中国银行股份有限公司江苏省分行	2018.5	2019.2	500.00	4.785%	17.94
江苏银行南京六合支行	2019.1	2020.1	500.00	4.785%	24.19
南京银行股份有限公司洪武支行	2019.1	2020.1	3,000.00	4.785%	144.27
中国工商银行股份有限公司南京江宁经济开发区支行	2019.1	2019.12	500.00	4.350%	21.69
中国银行股份有限公司江苏省分行	2019.1	2019.7	500.00	4.60%	11.24
中国银行股份有限公司江苏省分行	2019.2	2019.8	500.00	4.60%	11.18
中国银行股份有限公司江苏省分行	2019.7	2020.1	500.00	4.785%	12.03
南京银行股份有限公司洪武支行	2019.7	2020.7	3,000.00	4.785%	135.57
中国银行股份有限公司江苏省分行	2019.8	2020.2	500.00	4.785%	11.96
江苏银行股份有限公司南京六合支行	2020.1	2021.1	500.00	4.785%	24.26
南京银行股份有限公司洪武支行	2020.2	2021.1	2,000.00	4.785%	77.73
南京银行股份有限公司洪武支行洪武支行	2020.3	2021.3	400.00	4.785%	16.84
江苏银行股份有限公司南京六合支行	2020.6	2021.6	200.00	4.785%	9.68
南京银行股份有限公司洪武支行	2020.8	2021.8	2,900.00	4.785%	110.17

21-2、补充说明报告期内高级管理人员通过供应商薪酬走账的原因，涉及的供应商与公司发生的业务规模情况，占供应商收入规模比重，相关业务是否真实发生、定价是否公允，供应商与公司及其实际控制人、董监高等是否存在关联关系

21-2-1、补充说明报告期内高级管理人员通过供应商薪酬走账的原因

报告期内，公司存在通过供应商薪酬走账的情况，即公司以货款形式将资金支付给部分供应商，后者再将资金转至部分高级管理人员的个人账户。薪酬走账

涉及的高管、供应商及具体金额等情况如下：

单位：万元

高管人员	职务	供应商名称	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
赵锐	董事长、总经理	邦芒服务外包有限公司	-	51.33	39.93	-
张苏粤	董事、副总经理	西安名物企业文化传播有限公司	-	55.00	25.00	48.00
		上海捷粤文化传播工作室	-	-	76.60	54.00
唐修杰	董事、财务总监	南京麦提斯电子科技有限公司	-	-	-	33.80
		邦芒服务外包有限公司	-	-	19.60	16.80
合计			-	106.33	161.13	152.60

报告期内，公司通过供应商薪酬走账主要系基于税务筹划和薪酬保密方面的考虑。报告期各期的发生金额分别为 152.60 万元、161.13 万元、106.33 万元和 0 万元。

2020 年，公司对上述情形进行了系统整改，进一步完善内控制度及法人治理结构。自 2020 年 11 月后，公司已杜绝通过供应商进行薪酬走账的情况。

21-2-2、涉及的供应商与公司发生的业务规模情况，占供应商收入规模比重，相关业务是否真实发生、定价是否公允，供应商与公司及其实际控制人、董监高等是否存在关联关系

薪酬走账涉及的供应商包括南京麦提斯电子科技有限公司（以下简称“南京麦提斯”）、西安名物企业文化传播有限公司（以下简称“西安名物”）、上海捷粤文化传播工作室（以下简称“上海捷粤”）和邦芒服务外包有限公司（以下简称“邦芒服务”）。具体情况如下：

（一）南京麦提斯

南京麦提斯的基本信息如下：

公司名称	南京麦提斯电子科技有限公司
法定代表人	张谜谜
住所/主要经营地	南京市江宁区麒麟科创园智汇路 300 号 B 单元 2 楼
注册资本	100 万元人民币
成立时间	2016 年 5 月 13 日

经营范围	电子信息技术研发；软件产品及软件系统开发；互联网信息服务；计算机、软件及辅助设备销售；电子产品、通讯设备、监控设备销售；办公用品、办公耗材、打印机销售；建筑智能化工程施工、维护。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

报告期内，公司于 2018 年通过南京麦提斯进行薪酬走账 33.80 万元，公司与南京麦提斯除薪酬走账外，无其他业务关系。南京麦提斯与公司及其实际控制人、董监高等不存在关联关系。

（二）西安名物

西安名物的基本信息如下：

公司名称	西安名物企业文化传播有限公司
法定代表人	李建军
住所/主要经营地	陕西省西安市雁塔区科技路 305 号高新大都荟 7 号楼 B 座 1401 室
注册资本	500 万元人民币
成立时间	2017 年 3 月 16 日
经营范围	一般项目：企业管理；市场调查（不含涉外调查）；企业形象策划；广告设计、代理；规划设计管理；图文设计制作；企业管理咨询；信息咨询服务（不含许可类信息咨询服务）；计算机系统服务；技术服务、技术开发、技术咨询、技术交流、技术转让、技术推广；软件开发；资源再生利用技术研发；太阳能发电技术服务；计算机软硬件及辅助设备批发；太阳能热发电产品销售；新能源原动设备销售；计算机软硬件及辅助设备零售；信息系统集成服务；对外承包工程；土石方工程施工；农业专业及辅助性活动。（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）许可项目：测绘服务；建筑智能化工程施工；电气安装服务；各类工程建设活动；施工专业作业。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动，具体经营项目以审批结果为准）

报告期内，公司通过西安名物进行薪酬走账的金额分别为 48.00 万元、25.00 万元、55.00 万元和 0 万元，公司与西安名物除薪酬走账外，无其他业务关系。西安名物与公司及其实际控制人、董监高等不存在关联关系。

（三）上海捷粤

上海捷粤的基本信息如下：

公司名称	上海捷粤文化传播工作室
法定代表人	赵燕萍
住所/主要经营地	上海市崇明区横沙乡富民支路 58 号 A2-1988 室(上海横泰经济开发区)
注册资本	20 万元人民币
成立时间	2017 年 10 月 2 日

经营范围	文化艺术交流与策划，企业形象策划，会务服务，展览展示服务，礼仪服务，摄像服务，设计、制作、代理、发布各类广告。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

报告期内，公司通过上海捷粤进行薪酬走账的金额分别为 54.00 万元、76.60 万元、0 万元和 0 万元，公司与上海捷粤除薪酬走账外，无其他业务关系。上海捷粤法定代表人、持股 100% 的股东赵燕萍系公司董事、副总经理张苏粤之母，因此上海捷粤系公司的关联方。

（四）邦芒服务

邦芒服务的基本信息如下：

公司名称	邦芒服务外包有限公司
法定代表人	张卫国
住所/主要经营地	浙江省嘉兴市平湖市当湖街道漕兑路 89 号 801 室
注册资本	5,000 万元人民币
成立时间	2017 年 3 月 21 日
经营范围	一般项目：人力资源服务（不含职业中介活动、劳务派遣服务）；市场调查（不含涉外调查）；大数据服务；计算机系统服务；软件开发；网络与信息安全软件开发；数据处理和存储支持服务；生产线管理服务；工程管理服务；互联网销售（除销售需要许可的商品）；装卸搬运；包装服务；家政服务；档案整理服务；代驾服务；供应链管理服务；翻译服务；会议及展览服务；财务咨询；信息咨询服务（不含许可类信息咨询服务）；健康咨询服务（不含诊疗服务）；教育咨询服务（不含涉许可审批的教育培训活动）；广告设计、代理；市场主体登记注册代理；政府采购代理服务；市场营销策划；物业服务评估；园林绿化工程施工；针纺织品及原料销售；电子、机械设备维护（不含特种设备）；家具安装和维修服务；文具用品零售；劳务服务（不含劳务派遣）；图文设计制作；企业管理；国内货物运输代理；企业管理咨询；信息技术咨询服务；技术服务、技术开发、技术咨询、技术交流、技术转让、技术推广；咨询策划服务；办公服务；信息系统集成服务；电子产品销售；商务代理代办服务；安全咨询服务；住房租赁；税务服务；石油制品销售（不含危险化学品）；第一类医疗器械销售；城市公园管理；自然生态系统保护管理；城乡市容管理；卫生用品和一次性使用医疗用品销售；特种劳动防护用品销售（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）。许可项目：劳务派遣服务；第二类增值电信业务；道路货物运输（网络货运）；保险兼业代理业务；各类工程建设活动；职业中介活动；药品零售；代理记账；建设工程设计（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动，具体经营项目以审批结果为准）。

报告期内，公司通过邦芒服务进行薪酬走账的金额分别为 16.80 万元、59.53 万元、51.33 万元和 0 万元。邦芒服务与公司及其实际控制人、董监高等不存在关联关系。

报告期内，邦芒服务除了进行薪酬走账，与公司还存在实际购销业务关系，包括向公司提供猎头及简历推荐、组织校园招聘等服务。报告期内，公司与邦芒服务的实际交易金额分别为 112.51 万元、170.40 万元、79.79 万元和 31.17 万元。根据邦芒服务官方网站披露，该公司已为超过 13,000 家企业提供人力资源服务，主要客户包括顺丰速运、丰田汽车等众多著名企业。保荐人对邦芒服务进行了实地走访，经过访谈了解，邦芒服务业务覆盖全国，其对公司的销售额占其收入总规模的比例极小。

邦芒服务向公司提供的主要服务定价情况如下：

服务内容	服务内容	定价
猎头服务	为公司提供合适的中高端人才，包括人才信息提供、协助薪资洽谈等	按照岗位税前年薪 25% 支付服务费
人才推荐	为公司推荐人才简历，不负责后续的跟踪服务	人才入职后，根据最终录用员工级别，收取 1000 元/人、3000 元/人、5000 元/人或 10000 元/人不同的服务费
定向招生	为公司提供相关区域的动画培训班招生及开班工作，每期班定编一般 10-15 人	收取招生代理费 10 万元，最终根据招生开班数量决定
补充保险代缴	为公司提供商业保险相关咨询，并负责为特定员工缴纳补充医疗等保险	按照 60 元/人/月收取费用
校园招聘	为公司提供秋季校园招聘相关服务	10 万元/次

保荐人及申报会计师核查了公司向其他人力资源公司采购相关服务的价格，核查了市场中其他人力资源服务公司的收费标准情况。经核查，公司与邦芒服务的交易价格公允。

综上，公司薪酬走账涉及的供应商中，南京麦提斯、西安名物及邦芒服务与公司不存在关联关系，上海捷粤为公司的关联方。南京麦提斯、西安名物及上海捷粤与公司不存在购销关系，邦芒服务向公司提供猎头及简历推荐、组织校园招聘等服务，其对公司的销售额占其收入总规模的比例极小，相关交易定价公允。

21-3、补充说明公司是否制定第三方回款、现金交易相关内控制度，报告期内第三方回款金额较大且呈上升趋势的原因及合理性，公司相关内部控制是否有效

21-3-1、补充说明公司是否制定第三方回款、现金交易相关内控制度

公司针对资金管理、销售采购及其他业务环节制定了完善的内部管理制度，并编纂形成《江苏原力数字科技股份有限公司内控管理规定汇编》，其中针对第三方回款、现金交易的相关规定如下：

（一）境外客户第三方回款相关内控制度

根据公司《支付结算管理规定》《销售管理规定》等制度的相关规定，公司对于境外客户第三方回款的内部控制流程主要包括：

（1）销售部门在与境外客户建立合作关系、签订首份交易合同时，需在系统中维护相关客户的基本情况、开票资料等信息；

（2）公司向客户交付制作作品并完成验收后，销售部门与境外客户沟通确认发票的交易对方单位名称，发票抬头名称与客户名称不一致的，需确认两者的关系是否为母子公司、关联企业等。此后对接财务部门进行开票工作；

（3）客户收到发票后安排向公司付款，并在汇款附言中注明对应的发票号码，明确其对应的具体交易；财务部门收到客户支付款项后，记录于每日编制的“资金日报表”中，明确资金流、订单及客户的对应关系，并同步记账。

保荐人及申报会计师核查后认为，公司部分境外客户通过第三方回款具备商业合理性，公司已制定了较完善的内部控制制度，上述情况不影响销售的真实性。

（二）现金收付相关内控制度

公司制定了《财务管理制度》《支付结算管理规定》《资金管理办法》等内控制度，主要内容包括：控制现金结算规模，超出结算限额的付款应通过对公账户结算；对库存现金进行定期盘点，收入的现金应及时送存银行，不得坐支现金；现金付款业务必须经系统审批后出纳方可付款，同时需开具现金收据等凭证进行留存。

报告期内，公司现金收付款制度执行情况良好，除 2020 年发生现金采购 1.80 万元及现金收入 0.20 万元外，不存在其他现金交易情况。

（三）培训费收款相关内控制度

公司下属民办非企业单位南京原力数字艺术培训中心主要经营动画制作培训业务。2020 年 10 月前，原力艺术存在现金收款及员工代收学员培训费的情况。

上述措施主要系为了方便招生环节的收款流程，公司制定了《培训中心收款结算制度》规避收款环节的风险，具体包括：

（1）招生人员在办理培训缴费时应引导推荐学员采用网银转账等形式支付培训费；

（2）学员支付现金的，应交由财务部出纳办理。缴款后凭借现金收据办理后续入学手续；出纳应按照公司现金结算制度的要求及时将现金转存银行，不得坐支现金；

（3）为了避免学员流失，招生人员在特殊情况下可使用个人支付宝、微信收取培训费，并即时通知财务部；招生人员应及时将培训费转至公司对公账户，不得擅自使用。

（4）财务部门每月核对学员信息、合同、现金收据及发票信息，对招生人员未向公司转账的情况进行检查，发现上述问题的计入该年度考评结果。通知后仍未及时归还的，将进行罚款处罚。

2020 年 10 月起，公司不再以现金或员工代收形式收取学员培训费的情况，并对相应内控制度进行修订，上述问题整改完毕。

21-3-2、报告期内第三方回款金额较大且呈上升趋势的原因及合理性，公司相关内部控制是否有效

报告期内，公司存在销售回款的支付方与实际客户不一致的情形，主要包括境外客户第三方回款及销售人员在代收学员费用两种情况，具体如下：

单位：万元

第三方回款原因	2021 年 1-6 月	2020 年度	2019 年度	2018 年度
境外客户第三方回款	2,134.57	3,570.90	3,625.17	2,143.11
其中：母子公司回款	1,733.97	2,609.16	2,432.18	1,588.72
关联公司回款	400.59	961.74	1,192.99	554.39
销售人员代收学员费用	-	155.85	44.20	2.19
合计	2,134.57	3,726.75	3,669.37	2,145.30

1、境外客户第三方回款

公司境外客户主要为游戏、动画等行业企业。游戏动画行业普遍存在通过多

家子公司、工作室开展业务的情况，同时行业内兼并收购事件发生较为频繁。因此，公司部分境外游戏、动画客户通过母子公司或关联公司进行销售回款，与行业特征相符。

其中，通过母子公司回款的情况主要包括：2K Sports Inc.、Visual Concepts 通过其母公司 Take-Two 互动娱乐回款；美国梦工厂通过其母公司环球影视公司（Universal City Studios LLC）回款；贝塞斯达游戏工作室通过其母公司 ZeniMax Media Inc 回款等。通过关联公司回款的情况主要包括：索尼集团下属的各主体均通过其财务公司 Sony Global Treasury Services Plc 回款，暴雪娱乐公司（Blizzard Entertainment, Inc.）通过其关联公司动视公司（Activision Publishing, Inc.）回款等。

报告期内，公司上述情况的第三方回款金额分别为 2,143.11 万元、3,625.17 万元、3,570.90 万元和 2,134.57 万元，占公司营业收入的比例分别为 6.11%、11.64%、10.79%和 11.09%，除 2018 年外保持平稳。

2、销售人员代收学员费用

公司下属的培训中心为方便培训学员缴纳培训费，存在销售人员代收学员费用后转入公司账户的情况。报告期内，此类第三方回款金额分别为 2.19 万元、44.20 万元、155.85 万元和 0 万元，占公司营业收入的比例分别为 0.01%、0.14%、0.47%和 0.00%。2020 年，公司对收款环节内控进行梳理和规范，自 2020 年 10 月起停止通过销售人员回款的情形。

综上，2018-2020 年第三方回款金额较大且呈上升趋势的原因主要系公司游戏 3D 内容受托制作服务收入逐年提升，受境外客户结构及销售规模的影响，境外客户通过第三方回款的金额上升，具备商业合理性。2019-2020 年及 2021 年 1-6 月，境外第三方回款占营业收入的比例保持稳定。

报告期内，公司已经针对上述两类情况制定了完善的内部控制制度，且能有效执行。公司境外客户通过第三方回款系由行业及客户特点产生，销售人员代收学员费用已经于 2020 年 10 月起停止。保荐人及申报会计师核查后认为，公司关于第三方回款的内控制度有效，不影响销售真实性。

21-4、补充说明针对上述不规范情形采取的整改措施，相关财务核算是否真

实、准确、完整，发行人内控制度是否健全并有效执行

21-4-1、针对上述不规范情形采取的整改措施

保荐人、申报会计师及发行人律师在对公司进行尽职调查及上市辅导期间，发现公司存在转贷、通过供应商薪酬走账及第三方回款等内控不规范情形。发现上述情况后，保荐人、申报会计师及发行人律师协助公司制定了系统的整改计划，同时加强对董事、监事、高级管理人员等关键人员的辅导工作，加深相关人员对内部控制及规范性问题的认识程度。针对上述问题，公司采取的具体整改措施如下：

（一）转贷问题

公司针对报告期内发生的转贷问题主要采取以下整改措施：

（1）公司于 2020 年 9 月全面停止转贷行为，通过组织董事、高级管理人员及财务人员学习《贷款通则》《流动资金贷款管理暂行办法》《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等法律法规，提高相关责任人的合规意识；

（2）对《财务管理制度》进行修订，对资金的筹措、资金运营和使用进一步进行了明确；公司筹集的各种资金应按其规定的用途使用，不得存在转贷行为；

（3）公司通过转贷获取的资金按照合同约定进行归还，严格履行借款合同义务，未对贷款银行及公司造成损失或其他不利影响。

经过上述整改，自 2020 年 9 月起，公司再未发生转贷行为。截至本问询回复签署之日，转贷资金涉及的银行贷款已全部偿还，相关利息也已支付。公司转贷行为已得到及时整改和规范，整改后的内控制度已经得到有效执行。

（二）薪酬走账问题

公司针对报告期内发生的通过供应商薪酬走账问题主要采取以下整改措施：

（1）公司于 2020 年 11 月全面停止通过供应商薪酬走账行为，通过组织董事、监事及高级管理人员学习《上市公司内部控制指引》《上市公司治理准则》《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等法律法规，提高相关责任人的合规意识；

（2）涉及供应商薪酬走账的赵锐、张苏粤和唐修杰分别补缴了个人所得税

以及相应的滞纳金，其行为未造成国家税款流失；此后，国家税务总局南京市建邺区税务局出具了涉税信息查询结果告知书：2018 年 1 月 1 日起至 2020 年 12 月 31 日止，江苏原力数字科技股份有限公司能在法律规定的期限内申报缴纳增值税、企业所得税、个人所得税等相关税种。至该证明出具之日止，该公司在申请查询期间暂无欠缴税款，亦暂未发现因违反国家税收法律法规而受到税务机关的处罚记录。

（3）公司已对报告期内通过供应商薪酬走账的情况进行账务还原调整，按照真实的薪酬发放情况将相应金额调整至管理费用，财务报表中的成本、费用金额准确，能够真实反映报告期内公司的经营状况；同时，公司对该等采购涉及的增值税进项税额做转出处理，未使用供应商薪酬走账相关发票进行增值税抵扣。

经过上述整改，自 2020 年 11 月起，公司再未发生通过供应商薪酬走账行为。公司上述行为已得到及时整改和规范，整改后的内控制度已经得到有效执行。

（三）针对第三方回款问题

报告期内，公司境外客户通过第三方进行回款符合行业特征及客户的支付习惯，公司能够通过完善的内控制度保障回款的真实性及完整性。公司针对报告期内发生的销售人员代收学员费用问题主要采取以下整改措施：

（1）原力艺术自 2020 年 10 月全面停止销售人员代收学员费用的行为；

（2）加强对学员的鼓励引导，为其提供更为便捷且合规的支付方式；通过修订《培训中心收款结算制度》，要求后续学员缴纳费用必须全部汇入公司账户，严禁通过个人账户收款。

经过上述整改，自 2020 年 11 月起，公司再未发生销售人员代收学员费用行为。公司上述行为已得到及时整改和规范，整改后的内控制度已经得到有效执行。

21-4-2、相关财务核算是否真实、准确、完整，发行人内控制度是否健全并有效执行

公司的转贷行为涉及的短期借款及内部交易均已准确入账，第三方回款涉及的回款方能够与真实客户准确对应，短期借款、销售收入及应收账款等科目核算准确。公司已对报告期内通过供应商薪酬走账的情况进行账务还原调整，按照真

实的薪酬发放情况将相应金额调整至管理费用，财务报表中的成本、费用金额准确，能够真实反映报告期内公司的经营状况；同时，公司对该等采购涉及的增值税进项税额做转出处理，未使用供应商薪酬走账相关发票进行增值税抵扣。

公司上述内控不规范情形反映了公司在资金管理、薪酬发放、交易回款等方面尚存在薄弱之处，公司董事、高级管理人员及主要部门负责人的合规意识不足。如上文所述，公司已在保荐人、申报会计师及发行人律师的指导下对内控不规范问题进行了彻底整改，并对内控制度进行完善补充。

自整改完成后，公司未再发生上述内控不规范情形，公司能够按照整改后的内控制度规范运行，内控制度已有效执行。申报会计师大信所出具了“大信专审字[2021]第 3-00133 号”《内部控制鉴证报告》、“大信专审字[2021]第 3-00199 号”《内部控制鉴证报告》，认为公司按照《企业内部控制基本规范》及相关规定于 2020 年 12 月 31 日和 2021 年 6 月 30 日在所有重大方面保持了有效的财务报告内部控制。

综上所述，公司已对上述不规范情形采取了整改措施，相关财务核算真实、准确、完整，公司内控制度健全并得到有效执行。

21-5、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师履行了如下的核查程序：（1）查阅了发行人及其子公司报告期内的银行流水，了解大额流水发生的原因；（2）查阅了报告期发行人及其子公司的银行贷款合同，并比对银行流水，了解贷款资金实际流转情况及转贷原因；（3）获得了主要转贷银行及人民银行出具的证明或说明，并获得了实际控制人赵锐关于转贷相关事项的承诺；（4）核对了实际控制人及其配偶、董事、监事、高级管理人员、出纳以及主要业务部门负责人的银行流水，对于大额流水进出及小额流水频繁进出情况进行了解；（5）访谈了相关高管人员，了解供应商薪酬走账的情况，并比对个人银行流水；（6）通过企查查等查阅了薪酬走账供应商的基本情况；实地走访或视频访谈上述 4 家供应商，了解其实际业务开展情况以及薪酬走账相关情况的真实性和完整性；（7）对涉及薪酬走账的高管人员进行访谈，了解走账原因及后续整改情况；（8）查阅了高管人员补交税款及滞纳金的相关凭证；

(9) 分析报告期内员工薪酬变动情况，并和同行业可比公司、同地区社会平均工资进行比较；(10) 抽查了部分第三方回款的付款凭证，了解回款方情况；(11) 翻阅了相关销售合同，了解销售回款的支付方与实际客户情况；并通过互联网、客户官方网站及业务人员了解支付方与实际客户的关系；(12) 查阅了相关客户的函证信息，了解业务的真实性；(13) 访谈了部分培训中心相关学员，了解学费缴纳形式和缴纳金额情况；(14) 查阅了发行人内控管理规定汇编手册，对资金、薪酬、供应商等相关内控制度进行了解。

(二) 核查意见

经核查，申报会计师认为：

(1) 发行人转贷资金主要用于员工工资发放、社保公积金缴纳、税金缴纳等日常经营业务的支出；发行人报告期内的转贷行为不构成重大违法违规，不存在被金融机构处罚的风险；目前，涉及转贷资金的银行贷款已全部偿还，相关利息也已支付。

(2) 报告期内，基于税务筹划和薪酬保密的考虑，发行人将部分高级管理人员的工资薪酬通过支付供应商货款的形式，发放给高级管理人员；发行人薪酬走账涉及的供应商中，南京麦提斯、西安名物及邦芒服务与发行人不存在关联关系，上海捷粤为发行人的关联方；南京麦提斯、西安名物及上海捷粤与发行人不存在购销关系，邦芒服务向发行人提供猎头及简历推荐、组织校园招聘等服务，其对发行人的销售额占其收入总规模的比例极小，相关交易定价公允。

(3) 报告期内，发行人已经针对第三方回款及现金交易制定了完善的内部控制制度，且能有效执行；发行人境外客户通过第三方回款系由行业特征产生，销售人员代收学员费用已经于 2020 年 10 月起停止；发行人关于第三方回款的内控制度有效，不影响销售真实性；2018-2020 年第三方回款金额较大且呈上升趋势的原因主要系发行人游戏 3D 内容受托制作服务收入逐年提升，受境外客户结构及销售规模的影响，境外客户通过第三方回款的金额上升，具备商业合理性。

(4) 发行人已对相关内控不规范情形采取了整改措施，相关财务核算真实、准确、完整，发行人内控制度健全并得到有效执行。

22. 关于投资 FUBO 和南京帆成

申报材料显示，公司参与了 FUBO 和南京帆成两家企业的股权投资。

请发行人：

（1）补充说明在参与 FUBO 股权投资过程中历次换股涉及的公允价值计量的合理性，对公司损益的影响情况，换股的会计处理是否符合《企业会计准则》规定，报告期内该项股权投资的减值准备计提是否充分及论证依据；

（2）补充说明公司投资南京帆成的背景原因、参与其经营决策情况；南京帆成自设立以来投资的项目、项目效益实现情况及亏损原因；公司与南京帆成共同投资的项目中，需偿还南京帆成投资本金加基础收益金额及实际支付情况；

（3）补充说明南京帆成清算的原因、进展，清算决议程序是否合法合规，公司与南京帆成之间剩余未结清款项的清算安排，是否可能增加公司的赔偿金额并导致大额亏损，该项投资的减值准备计提是否充分及论证依据；

（4）补充说明公司投资 FUBO 和南京帆成过程中相关被投资主体的基本情况，与公司及其实际控制人、董监高等相关人员有无关联关系。

请保荐人、申报会计师、发行人律师核查发表意见。

回复：

22-1、补充说明在参与 FUBO 股权投资过程中历次换股涉及的公允价值计量的合理性，对公司损益的影响情况，换股的会计处理是否符合《企业会计准则》规定，报告期内该项股权投资的减值准备计提是否充分及论证依据

22-1-1、在参与 FUBO 股权投资过程中历次换股涉及的公允价值计量的合理性，对公司损益的影响情况

公司于 2016 年 1 月签订股份认购协议并投资 Pulse Evolution Corporation（以下简称“PEC”）。后者系一家专注于数字技术制作和 IP 开发的创新型企业，其开发的虚拟现实人物能够投入现场秀制作、广告电影拍摄等领域。此后，经过两次换股交易及多次公司更名，截至 2020 年末公司共持有 FUBO TV Inc.（以下简称“FUBO”）58.68 万股股票。

公司在参与 FUBO 股权投资过程中涉及的两次换股情况如下：

2018 年 7 月，PEC 全体股东与 Evolution AI Corporation（以下简称“EAI”）

签订换股协议（SHARE EXCHANGE AGREEMENT），原力数字将持有 PEC 的 1,238.00 万股转换为 123.80 万股 EAI 股份。同时，PEC 全体股东同意将换股后持有的全部股份用于交换为 Recall Studios, Inc.（以下简称“Recall”，后经过多次更名为 FUBO TV Inc.）的股份。

同年 8 月 EAI 及其全体股东、Recall 共同签署股份交换及合并协议（CLOSING SHARE EXCHANGE AGREEMENT AND JOINDER），Recall 同意从 EAI 股东处收购所有已发行流通股。具体交易方案为：每 31.645 股 EAI 股份交换为 1 股 Recall 的 X 股（Series X Preferred Stock），每股 X 股对应 450 股 Recall 的普通股。本次交易与 2018 年 8 月 8 日完成，EAI 成为 Recall 的子公司，原力数字成为 Recall 的股东，合计持有后者 3.91 万股 X 股，对应 1,760.49 万股普通股。

上述两次换股交易涉及的主体中，PEC 于 2014 年在美国 OTC 市场挂牌交易，证券代码为 PLFX；Recall 于 2012 年在美国 OTC 市场挂牌交易，证券代码为 Recall，两者在公开市场中均具有公开交易价格。而 EAI 未在公开市场挂牌交易，不具备公开交易价格。

由于 EAI 未在公开市场挂牌交易，公司将持有的 PEC 股份换股为 EAI 股份时，换入资产不存在市场公允价值。同时，2018 年 7 月，PEC 全体股东与 EAI 签订的换股协议（SHARE EXCHANGE AGREEMENT）已经明确约定，本次换股的最终结果是 EAI 成为 Recall 的全资子公司，PEC 全体股东同意将其股份交换为 Recall 的股份。因此，EAI 换至 Recall 之前的股权价值仍然按照 PEC 的公允价值计量。

鉴于在上述可供出售金融资产终止确认时，换入资产的公允价值与换出资产账面价值的差额应计入当期损益，因公允价值变动计入其他综合收益的金额也应转出并计入当期损益，公司将 EAI 换至 Recall 之前的股权价值仍然按照 PEC 的公允价值计量不会对公司当期损益造成影响。

上述换股行为构成非货币性资产交换，根据《企业会计准则第 7 号——非货币性资产交换（2019 修订）》规定，应以换出资产的公允价值为基础计量。本次非货币性资产交换共确认收益 3,367.94 万元，全部计入非经常性损益，具体计算

过程如下：

时间	投资公司名称	持股数量 (万股)	市场价格(美元/股)	股权公允价值(万元人民币)
2018年8月8日	Pulse Evolution Corporation	1,238.00	0.270	2,282.76
2018年8月8日	Recall Studios, Inc.	1,760.49	0.470	5,650.70
非货币性资产交换损益				3,367.94

22-1-2、换股的会计处理是否符合《企业会计准则》规定

根据《企业会计准则第7号——非货币性资产交换（2019修订）》规定，非货币性资产交换同时满足下列条件的，应当以公允价值为基础计量：（一）该项交换具有商业实质；（二）换入资产或换出资产的公允价值能够可靠地计量。换入资产和换出资产的公允价值均能够可靠计量的，应当以换出资产的公允价值为基础计量，但有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠的除外。

公司将持有的 PEC 股份换为 EAI 股份，而后换为 Recall 股份的过程中，换入资产的未来现金流量在风险、时间分布或金额方面与换出资产显著不同，满足非货币性资产交换“具有商业实质”的条件。同时，PEC 及 Recall 均为美国场外市场挂牌公司，存在市场公开交易价格，满足非货币性资产“换入资产或换出资产的公允价值能够可靠地计量”的条件。

综上，公司将持有的 PEC 股份换为 EAI 股份，而后换为 Recall 股份的过程中，换股相关会计处理符合会计准则的相关规定。

22-1-3、报告期内该项股权投资的减值准备计提是否充分及论证依据

报告期初、各期末及换股日，公司持有 PEC 及 FUBO 股权的市场公允价值情况如下：

时间	投资公司名称	持股数量 (万股)	市场价格 (美元/股)	股权公允价值 (万元人民币)
2017年12月31日	Pulse Evolution Corporation	1,238.00	0.090	727.23
2018年8月8日	Pulse Evolution Corporation	1,238.00	0.270	2,282.76
2018年8月8日	Recall Studios, Inc.	1,760.49	0.470	5,650.70
2018年12月31日	Recall Studios, Inc.	1,760.49	0.225	2,718.55
2019年12月31日	Pulse Evolution Group, Inc.	58.68	8.905	3,645.52

时间	投资公司名称	持股数量 (万股)	市场价格 (美元/股)	股权公允价值 (万元人民币)
2020 年 12 月 31 日	FUBO TV Inc.	58.68	28.00	10,721.09
2021 年 6 月 30 日	FUBO TV Inc.	-	32.11	-

注：（1）各期末美元兑换人民币汇率按照各年最后一个工作日中国人民银行公布的美元对人民币汇率中间价计算；（2）Pulse Evolution Group, Inc.、FUBO TV Inc.均系 Recall Studios, Inc. 更名后的名称。

根据《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量（2006）》规定，企业应当在资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，应当计提减值准备。金融资产发生减值的客观证据，包括权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌等。

2018 年末，Recall 的股价较换入日股价已下跌超过 50%，构成公允价值发生“严重”下跌的情况。因此，公司根据股价对 Recall 的股权投资计提减值准备，具体会计处理如下：

借：资产减值损失

贷：可供出售金融资产——减值准备（Recall）

减值准备具体计算过程如下：

时间	投资公司名称	持股数量 (万股)	市场价格 (美元/股)	股权公允价值 (万元人民币)
2018 年 8 月 8 日	Recall Studios, Inc.	1,760.49	0.470	5,650.70
2018 年 12 月 31 日	Recall Studios, Inc.	1,760.49	0.225	2,718.55
跌价准备计提金额（万元人民币）				2,932.15

2019 年末及 2020 年末，FUBO 股价分别为 8.905 美元/股和 28.00 美元/股，未出现严重或非暂时性下跌的情形，亦未出现发行方发生严重财务困难、金融资产无法在活跃市场继续交易、外部环境发生重大不利影响等客观证据。因此，公司对 FUBO 的股权投资无需计提减值准备，其公允价值变动计入其他综合收益。2021 年 1-6 月，公司在美国纳斯达克市场公开出售其持有 FUBO 的全部股份，截至报告期末已不再持有 FUBO 的股份。

综上，报告期内，公司已根据公开市场价格对参与投资的 FUBO 股权充分计提减值准备，相关依据充分。

22-2、补充说明公司投资南京帆成的背景原因、参与其经营决策情况；南京帆成自设立以来投资的项目、项目效益实现情况及亏损原因；公司与南京帆成共同投资的项目中，需偿还南京帆成投资本金加基础收益金额及实际支付情况

22-2-1、公司投资南京帆成的背景原因、参与其经营决策情况

2015年6月17日，发行人与上海富海扬帆投资管理有限公司等十名合伙人共同投资设立了南京帆成影视文化投资中心（有限合伙），主要对于动画电影、真人电影、电视剧等影视文化项目进行投资。南京帆成初始成立时具体情况如下：

合伙企业名称	南京帆成影视文化投资中心（有限合伙）
执行事务合伙人	上海富海扬帆投资管理有限公司
住所/主要经营地	南京市栖霞区紫东路1号5幢
出资额	12,800 万元人民币
企业类型	有限合伙企业
成立日期	2015年6月17日
经营范围	影视文化投资；投资与资产管理；投资咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

南京帆成初始设立时，合伙人及出资情况如下：

单位：万元

合伙人名称	合伙人性质	优先/劣后	认缴出资额	实缴出资额	出资比例
上海富海扬帆投资管理有限公司	普通合伙人	劣后	356.00	356.00	2.78%
江苏原力数字科技股份有限公司	有限合伙人	劣后	2,944.00	2,944.00	23.00%
南京市栖霞区科技创业投资有限公司	有限合伙人	优先	2,000.00	2,000.00	15.63%
南方资本管理有限公司	有限合伙人	优先	2,000.00	2,000.00	15.63%
桐乡市豪庭投资有限公司	有限合伙人	劣后	40.00	40.00	0.31%
		优先	960.00	960.00	7.50%
赖建法	有限合伙人	优先	1,000.00	1,000.00	7.81%
新风鸣控股集团有限公司	有限合伙人	优先	1,000.00	1,000.00	7.81%
彭平观	有限合伙人	优先	1,000.00	1,000.00	7.81%
张文生	有限合伙人	优先	500.00	500.00	3.91%
钱海明	有限合伙人	劣后	500.00	500.00	3.91%
许一斌	有限合伙人	优先	500.00	500.00	3.91%
合计	—	—	12,800.00	12,800.00	100.00%

2017 年 1 月 13 日，原力数字与钱海明签署了《基金份额转让协议》，原力数字以 200.00 万元受让劣后级合伙人钱海明 200.00 万元基金份额，转让完成后，原力数字持有南京帆成基金份额比例为 24.56%。

南京帆成主要从事投资业务，通过从事动画电影、真人电影、电视剧项目投资及电影宣发投资，以期所投资项目通过（包括但不限于）全球市场影院上映、电视台播出、网络点播、网络销售、版权、广告及衍生品等方式实现投资退出，获得资本增值收益。

根据南京帆成合伙协议约定，南京帆成设立投资决策委员会，由五名委员组成，实行投资决策三票通过制；投资决策委员会设主任一名，由执行事务合伙人上海富海扬帆投资管理有限公司指派。投资决策委员会主任对投资项目拥有一票否决权。发行人委派赵锐和唐修杰作为投资决策委员会委员，参与南京帆成的经营决策。

22-2-2、南京帆成自设立以来投资的项目、项目效益实现情况及亏损原因

（一）南京帆成自设立以来投资的项目情况

1、《妈妈咪鸭》项目投资

2015 年 8 月，南京帆成、原力数字、动画有限共同签署了《电影<Duck Duck Goose>投资合作协议》，约定南京帆成投资 2,500.00 万元。同时约定，南京帆成优先于公司收回投资本金加 20%的基础收益；超过投资本金的收益部分，南京帆成承担 5%的税负成本。

2、《爵迹》项目投资

2016 年 1 月，南京帆成、原力数字、动画有限共同签署了《电影<爵迹>投资合作协议》，约定公司将其持有的《爵迹》影片 6%权益以人民币 1,014.00 万元的价格转让给南京帆成，同时约定，南京帆成优先于公司收回投资本金加 20%的基础收益，超过投资本金的收益部分，南京帆成承担 5%的税负成本。

3、《破局》项目投资

2016 年 7 月，南京帆成和宸铭影业（上海）有限公司签署了《电影<走到尽头>（暂命名）联合投资协议书》（后命名为《破局》），约定南京帆成、宸铭影业

（上海）有限公司共同投资电影《破局》，其中南京帆成投资 2,000.00 万元。同时约定，发行总收益的分配中，南京帆成收回其全部投资本金及按照年化投资收益率 18%计算的投资收益后，宸铭影业（上海）有限公司享有剩余收益部分 100%的收益权。自本协议签署之日 24 个月内，无论任何原因，若南京帆成未能收回全部投资本金及按照年化投资收益率 18%计算的投资收益，则宸铭影业（上海）有限公司应于 24 个月期满后的十个工作日内将差额部分以现金方式向南京帆成补足。

4、《半生缘》项目投资

2016 年 7 月，南京帆成和龙盟影视传媒（上海）有限责任公司签署了《电视剧<回力标>联合投资协议》，约定南京帆成投资 1,500.00 万元。同时约定，发行收入及分配中，南京帆成收回其全部投资本金及按照年化投资收益率 20%计算的投资收益后，龙盟影视传媒（上海）有限责任公司享有剩余收益部分 100%的收益权。

后由于电视剧《回力标》项目暂未开机，2017 年 9 月，上海数元影视传媒股份有限公司（原龙盟影视传媒（上海）有限责任公司）、南京帆成、霍尔果斯星门影视传媒有限公司（上海数元影视传媒股份有限公司的子公司）签署了《电视剧<回力标>联合投资协议之补充协议》，约定南京帆成变更投资项目为电视剧《半生缘》，收益分配方式不变。

5、《神魔道》项目投资

2016 年 8 月，南京帆成和大河影业扬州有限公司签署了《电影<神魔道>联合投资合同》，约定南京帆成投资 750.00 万元。最终，南京帆成实际投资金额 450.00 万元。

6、《我是你妈》项目投资

2017 年 1 月，南京帆成和爱奇艺影业（北京）有限公司签署了《电影<我是你妈>联合投资协议》，约定南京帆成投资 350.00 万元。

7、《Oldzilla》项目投资

2016 年 8 月，南京帆成、原力数字、动画有限共同签署了《电影<Oldzilla>

投资合作协议》，约定南京帆成投资 2,500.00 万元人民币。同时约定，南京帆成优先于公司收回投资本金加 20%的基础收益，超过投资本金的收益部分，南京帆成承担 5%的税负成本。最终南京帆成实际投资 2,375.00 万元；2018 年 8 月，公司决定不再继续开发《Oldzilla》项目，将《Oldzilla》项下所有权利义务均变更为《故宫里的大怪兽》项下各方权利义务。

8、《爵迹 2》项目投资

2016 年 8 月，南京帆成、动画有限签署了《电影<爵迹 2>投资合作协议》，约定公司将其持有的《爵迹 2》影片 6%权益以人民币 1,260.00 万元的价格转让给南京帆成。同时约定，南京帆成优先于公司收回投资本金加 10%的基础收益；超过投资本金的收益部分，南京帆成承担 5%的税负成本。

9、《RACHET&CLANK》项目投资

2016 年 1 月，南京帆成和原力数字签署了《电影<RACHET&CLANK>投资转让协议》，约定南京帆成以 72.00 万美元（折合人民币 464.40 万元）受让原力数字持有《RACHET&CLANK》影片 3.42%的份额。

（二）南京帆成投资的项目收益实现情况

南京帆成投资的项目收益实现情况如下：

单位：万元

投资项目名称	实际投资金额	基础收益率	项目效益实现
《Duck Duck Goose》	2,500.00	20.00%	由于电影票房不佳，仅获得 20%基础收益率
《Oldzilla》	2,375.00	20.00%	《Oldzilla》未再制作也未上映，后南京帆成实际也未参与《故宫里的大怪兽》的投资，仅获得 20%基础收益率
《破局》	2,000.00	18.00%	由于电影票房不佳，按照约定，仅获得年化 18%的基础收益率，但合作方经营困难，财产被冻结，项目效益是否能够最终实现存在很大不确定性
《半生缘》	1,500.00	20.00%	由于电视剧收视率不佳，按照约定，仅获得年化 20%的基础收益率，但合作方经营困难，项目效益是否能够最终实现存在很大不确定性
《爵迹 2》	1,260.00	10.00%	预计网络播放收益不佳，仅获得

投资项目名称	实际投资金额	基础收益率	项目效益实现
			10%的基础收益率
《爵迹》	1,014.00	20.00%	由于电影票房不佳，仅获得 20% 基础收益率
《RACHET&CLANK》	464.40	未约定	项目亏损
《神魔道》	450.00	未约定	项目亏损
《我是你妈》	350.00	未约定	项目亏损
合计	11,913.40		

注：南京帆成投资《Duck Duck Goose》《Oldzilla》《爵迹 2》《爵迹》的基础收益率均为全部的非年化收益率，投资《破局》《半生缘》的基础收益率为年化收益率。

（三）南京帆成亏损的主要原因

南京帆成亏损原因主要有两方面：第一，其投资的未有基础收益率的《RACHET&CLANK》《神魔道》《我是你妈》等项目票房或收视率不佳，导致项目投资亏损；第二，其投资的拥有基础收益率的《破局》《半生缘》等影视剧项目票房或收视率不佳，同时由于部分合作方经营困难，导致其投资的本金及基础收益率收回存在重大不确定性，计提了大额的减值准备。上述原因导致了南京帆成持续亏损。

22-2-3、公司与南京帆成共同投资的项目中，需偿还南京帆成投资本金加基础收益金额及实际支付情况

截至 2018 年末，南京帆成与发行人共同投资的项目情况如下：

单位：万元

项目名称	南京帆成投资本金	基础收益率	投资本金加基础收益金额	已支付金额	应付金额
《Duck Duck Goose》	2,500.00	20.00%	2,975.00	-	2,975.00
《Oldzilla》	2,375.00	20.00%	2,826.25	-	2,826.25
《爵迹 2》	1,260.00	10.00%	1,379.70	-	1,379.70
《爵迹》	1,014.00	20.00%	1,206.66	400.00	806.66
《RACHET&CLANK》	464.40	-	-	-	-
合计	7,613.40	-	8,387.61	400.00	7,987.61

注：投资本金加基础收益金额中已扣除南京帆成承担基础收益中 5% 的相关税费；《RACHET&CLANK》项目未约定基础收益率，由于该项目亏损，公司无需向南京帆成支付本金；2018 年后，公司未新增其他与南京帆成共同投资的情形。

南京帆成投资发行人的《Duck Duck Goose》《Oldzilla》《爵迹 2》及《爵迹》等四个项目，并约定了基础收益率。2020 年，公司向南京帆成支付 806.66 万元，

《爵迹》项目应付本金及保底收益支付完毕。2020 年 10 月，公司与南京帆成签订了《帆成基金影视投资项目结算合同》，对上述款项后续的结算安排进行了约定。根据合同约定，公司自 2020 年 10 月起每月向南京帆成支付固定金额的应付款，直至 2021 年 12 月上述款项支付完毕；同时，公司自 2020 年 10 月起，每月按年利率 4.35% 计算剩余未结算金额应计利息，并向南京帆成按月支付。

报告期内，公司对南京帆成其他应付款的变动情况如下：

时间	金额（万元）	备注
2018 年 12 月 31 日	7,987.61	
本期增加	-	
本期减少	-	
2019 年 12 月 31 日	7,987.61	
本期增加	70.61	2020 年 10-12 月，南京帆成账户冻结导致无法收款，公司按照《结算协议》约定利息计提财务费用
本期减少	806.66	支付《爵迹》项目剩余应付款项
2020 年 12 月 31 日	7,251.56	
本期增加	94.18	公司按照《结算协议》约定利息计提 2021 年 1-6 月财务费用
本期减少	4,114.23	公司按照《结算协议》约定支付 2020 年 10-12 月、2021 年 1-5 月本金及利息
2021 年 6 月 30 日	3,231.51	

注：2021 年 6 月公司应向南京帆成支付的本金及利息已于 2021 年 7 月初支付完毕。

综上，截至报告期末，公司对南京帆成的其他应付款余额为 3,231.51 万元，公司向南京帆成支付后续款项不存在其他重大障碍。

22-3、补充说明南京帆成清算的原因、进展，清算决议程序是否合法合规，公司与南京帆成之间剩余未结清款项的清算安排，是否可能增加公司的赔偿金额并导致大额亏损，该项投资的减值准备计提是否充分及论证依据

22-3-1、补充说明南京帆成清算的原因、进展，清算决议程序是否合法合规，公司与南京帆成之间剩余未结清款项的清算安排，是否可能增加公司的赔偿金额并导致大额亏损

南京帆成的营业期限至 2020 年 6 月 17 日已经到期。鉴于南京帆成投资的项目收益均不理想，未来也不再继续开展电影投资业务，2020 年 11 月 20 日，南

京帆成召开了合伙人会议，经 11 名合伙人一致表决同意南京帆成进行清算，同时成立清算组，由上海富海扬帆投资管理有限公司、周可人担任清算组成员。南京帆成清算决议程序合法合规。截至本问询函回复出具日，南京帆成尚在清算过程中。

2020 年 10 月 29 日，发行人及子公司动画有限和南京帆成签署了《帆成基金影视投资项目结算合同》，双方对共同投资的 5 个影视项目的结算事宜达成一致意见，发行人及子公司动画有限应支付南京帆成项目结算金额合计 7,180.95 万元，其中 2020 年 9 月支付 280.95 万元（实际于 10 月开始支付），自 2020 年 10 月至 2021 年 12 月每月支付 460.00 万元。并且自 2020 年 10 月 1 日起至剩余未结算金额实际结算日，发行人及子公司动画有限按照年利率 4.35%（单利）支付剩余未结算金额所产生的利息。

报告期内，公司根据《帆成基金影视投资项目结算合同》的约定按月向南京帆成支付相应本金及利息。截至报告期末，公司对南京帆成的其他应付款余额为 3,231.51 万元，向南京帆成支付后续款项不存在其他重大障碍。

报告期内，公司对南京帆成的项目投资款及基础收益均在其他应付款科目核算，偿还投资款及基础收益不影响公司损益。上述清算安排仅导致公司额外支付合理利率下的少量利息费用，作为分期付款的时间成本，不会导致公司产生大额亏损。

22-3-2、该项投资的减值准备计提是否充分及论证依据

公司于 2015 年 6 月参与投资南京帆成，为南京帆成的劣后级合伙人。报告期内，公司持有南京帆成出资额 3,144.00 万元，占全部劣后级份额的 81.88%。

南京帆成自设立以来，陆续投资了公司的《妈妈咪鸭》等项目及非公司制片的若干影视剧项目，但投资的项目未取得较好收益。根据《合伙协议》约定，如果合伙企业的投资收益率小于零，则以劣后级合伙人的投资本金补偿优先级合伙人的本金亏损，补偿金额以劣后级合伙人的出资本金为上限。截至 2018 年末，南京帆成的未分配利润为-3,919.89 万元，公司作为劣后级合伙人的出资额预计无法收回。因此，公司 2018 年对南京帆成的出资额全额计提减值，减值准备计提充分。

22-4、补充说明公司投资 FUBO 和南京帆成过程中相关被投资主体的基本情况，与公司及其实际控制人、董监高等相关人员有无关联关系

22-4-1、公司投资 FUBO 的相关被投资主体基本情况

(1) Pulse Evolution Corporation

根据美国证监会及内华达州政府公示信息，PEC 基本情况如下：

公司名称 (Entity Name)	Pulse Evolution Corporation
公司注册地址 (Street Address)	112 NORTH CURRY STREET, Carson City, NV, 89703, USA
公司办公地址 (Business Address)	318 SOUTH US HIGHWAY ONE, SUITE 205 JUPITER FL 33477
总经理 (President)	JORDAN FIKSENBAUM

根据公司投资 PEC 后的股东名册，PEC 彼时的 5%以上股东情况如下：

姓名/名称	实际拥有的普通股数量（万股）	占比
Tradition Studios IP Acquisition LLC (John Textor)	3,380.70	16.03%
Scenic Loop Holdings LLC (Frank Patterson)	1,246.16	5.91%
(Alternative)2 Holding AG (Rene Eichenberger)	1,246.16	5.91%

(2) Evolution AI Corporation

根据佛罗里达州政府网站公示信息，EAI 的基本情况如下：

公司名称 (Entity Name)	Evolution AI Corporation
设立生效日期 (Effective Date)	2017 年 11 月 1 日
注册地址 (Principal Address)	318 SOUTH US HIGHWAY ONE STE 200 JUPITER, FL 33477
经营管理者 (Officer/Director)	TEXTOR, JOHN C

注：TEXTOR, JOHN C 为 PEC 公司执行主席 (Executive Chairman)，换股完成后任 RECALL 公司首席执行官兼董事 (Chief Executive Officer and Director)。

(3) Recall Studios, Inc.

根据 Recall 于 2018 年 4 月披露的年度报告，其基本情况如下：

公司名称 (Exact name of registrant as specified in its charter)	Recall Studios, Inc.
公司或组织所在的州 (State or other jurisdiction of incorporation or organization)	Florida

主要行政办公室所在地 (Address of principal executive offices)	1115 Broadway, 12th Floor, New York, NY

Recall 公司的权益所有者及持股情况如下:

姓名/名称	实际拥有的普通股数量 (股)	占比
管理层:		
Alexander Bafer	30,318,863	34.3%
David Cohen	-	-
Bradley Albert	12,031,250	14.0%
Justin Morris	12,031,250	14.0%
Frank Esposito	1,987,505	2.3%
5%以上股东:		
Brick Top Holdings, Inc.	27,518,333	32.1%
South Fork Ventures, Inc.	8,581,666	10.0%

Recall 经过多次更名后, 更名为 FUBO 并于 2020 年 10 月在美国纳斯达克市场上市。截至 2021 年 11 月 16 日, FUBO 的市值为 35 亿美元。

PEC、EAI 及 Recall 与发行人及其实际控制人、董监高等均不存在关联关系。

22-4-2、公司投资南京帆成的相关被投资主体基本情况

南京帆成的基本情况参见本问询函回复之“22-2-1、公司投资南京帆成的背景原因、参与其经营决策情况”。南京帆成其余合伙人的基本情况如下:

(1) 上海富海扬帆投资管理有限公司

公司名称	上海富海扬帆投资管理有限公司
法定代表人	周可人
住所/主要经营地	浦东新区南汇新城镇环湖西二路 888 号 2 幢 2 区 4086 室
注册资本	1,000 万元人民币
公司类型	有限责任公司
成立日期	2015 年 4 月 7 日
经营范围	投资管理, 资产管理, 投资咨询, 企业管理咨询, 商务信息咨询, 财务咨询 (以上咨询不得从事经纪)。【依法须经批准的项目, 经相关部门批准后方可开展经营活动】
主营业务及其与发行人主营业务的关系	主营业务为股权投资, 与发行人业务不存在相关性

(2) 南京市栖霞区科技创业投资有限公司

公司名称	南京市栖霞区科技创业投资有限公司
法定代表人	贾胜如
住所/主要经营地	南京市栖霞区尧化街道尧化门街 189 号
注册资本	33,500 万元人民币
公司类型	有限责任公司
成立日期	2009 年 7 月 31 日
经营范围	创业投资业务、代理其他创业投资企业或个人的创业投资业务、创业投资咨询业务、为创业企业提供创业管理服务业务、参与设立创业投资企业与创业投资管理顾问机构。
主营业务及其与发行人主营业务的关系	主营业务为股权投资，与发行人业务不存在相关性

(3) 南方资本管理有限公司

公司名称	南方资本管理有限公司
法定代表人	刘秀焰
住所/主要经营地	深圳市前海深港合作区前湾一路 1 号 A 栋 201 室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）
注册资本	54,200 万元人民币
公司类型	有限责任公司（法人独资）
成立日期	2013 年 11 月 14 日
经营范围	一般经营项目是、许可经营项目是：特定客户资产管理业务以及中国证监会许可的其他业务。
主营业务及其与发行人主营业务的关系	主营业务为投资管理，与发行人业务不存在相关性

(4) 桐乡市豪庭投资有限公司

公司名称	桐乡市豪庭投资有限公司
法定代表人	胡婷婷
住所/主要经营地	桐乡市凤鸣街道工业园区
注册资本	3,000 万元人民币
公司类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
成立日期	2014 年 11 月 7 日
经营范围	一般项目：以自有资金从事投资活动；广告设计、代理；灯具销售；照明器具销售；家用电器销售；钟表与计时仪器销售；五金产品零售；塑料制品销售；服装服饰批发；服装服饰零售；针纺织品及原料销售（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）。许可项

	目：货物进出口；技术进出口（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动，具体经营项目以审批结果为准）。
主营业务及其与发行人主营业务的关系	主营业务为股权投资，与发行人业务不存在相关性

(5) 新凤鸣控股集团有限公司

公司名称	新凤鸣控股集团有限公司
法定代表人	庄奎龙
住所/主要经营地	桐乡市洲泉镇工业园区
注册资本	10,000 万元人民币
公司类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
成立日期	2011 年 6 月 8 日
经营范围	一般项目：控股公司服务；企业总部管理；自有资金投资的资产管理服务；以自有资金从事投资活动（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）。
主营业务及其与发行人主营业务的关系	主营业务为投资管理，与发行人业务不存在相关性

(6) 彭平观：上海金贵建设工程有限公司法定代表人、执行董事；上海品渊投资管理有限公司法定代表人、执行董事，上海君道房地产开发有限公司法定代表人、执行董事。

(7) 赖建法：中通快递（美股证券简称：ZTO，H 股证券代码：HK02057）董事、运营副总裁，中通快递股份有限公司董事兼总经理。

(8) 张文生：江苏扬州农村商业银行股份有限公司董事。

(9) 钱海明：上海万盛季世创业投资中心（有限合伙）执行事务合伙人、中联恒业（上海）国际贸易有限公司法定代表人和董事长，上海万斛泉实业有限公司监事。

(10) 许一斌：苏州市朗腾工贸有限公司法定代表人、执行董事兼总经理、苏州宇朗新材料有限公司执行董事。

相关合伙人与发行人及其实际控制人、董监高等不存在关联关系。

22-5、就上述问题的核查过程和核查意见

(一) 核查程序

申报会计师就上述问题执行了以下核查程序：（1）查阅了公司投资 PEC 的投资协议、股权证书、境外投资备案证书等文件；（2）查阅了 PEC 与 EAI、EAI 与 Recall 的换股协议；（3）查阅了 PEC、FUBO 披露的公告；（4）通过公开渠道核查了 PEC、FUBO 的股价变动情况；（5）核查了公司对金融资产的会计处理；（6）查阅了金融工具、非货币性资产交换相关的会计准则及要求；（7）查阅了南京帆成的工商资料；（8）查阅了南京帆成的合伙协议，了解发行人权利和义务情况；（9）查阅了南京帆成对外投资的合同；（10）查阅了《帆成基金影视投资项目结算合同》，了解发行人结算义务；（11）复核了发行人应付帆成基金的本金及基础收益计算过程；（12）通过公开渠道查询公司投资 FUBO 和南京帆成过程中相关被投资主体的基本情况。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人在参与 FUBO 股权投资过程中历次换股涉及的公允价值计量按照 PEC 及 Recall 在美国场外市场的公开交易价格确定，价格公允；非货币性资产交换共确认收益 3,367.94 万元，全部计入非经常性损益；换股的会计处理符合《企业会计准则》规定，报告期内该项股权投资的减值准备已经充分计提。

（2）发行人投资南京帆成主要系通过其进行电影相关投资，通过派驻决策委员会委员参与其经营决策情况；南京帆成自设立以来共投资《妈妈咪鸭》等 9 个影视项目；截至 2018 年末，发行人与南京帆成共同投资的项目需偿还南京帆成投资本金加基础收益金额合计 7,987.61 万元；截至报告期末，发行人对南京帆成的其他应付款余额为 3,231.51 万元，发行人向南京帆成支付后续款项不存在其他重大障碍。

（3）南京帆成清算决议程序合法合规，发行人与南京帆成之间剩余未结清款项的清算安排不会显著增加发行人的赔偿金额并导致大额亏损，该项投资的减值准备已经充分计提。

（4）发行人投资 FUBO 和南京帆成过程中相关被投资主体与发行人及其实际控制人、董监高等相关人员不存在关联关系。

23. 关于减值损失

申报材料显示，报告期内，公司资产减值损失分别为-28,834.63万元、-1,080.24万元和-41.98万元，主要为存货跌价损失、可供出售金融资产减值、应收账款坏账损失及其他非流动资产减值损失。

请发行人补充说明在2018年计提大额资产减值损失的合理性，是否符合《企业会计准则》规定，是否与本次发行上市条件有关，未来是否可能再次出现大额计提资产减值损失的情况，请结合相关风险因素进行充分的风险揭示。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

23-1、请发行人补充说明在2018年计提大额资产减值损失的合理性，是否符合《企业会计准则》规定，是否与本次发行上市条件有关

23-1-1、请发行人补充说明在2018年计提大额资产减值损失的合理性

报告期各期，公司资产减值损失构成情况如下：

单位：万元

项 目	2021年1-6月	2020年度	2019年度	2018年度
应收账款坏账损失	-	-	-	-589.99
其他应收款坏账损失	-	-	-	-26.83
存货跌价损失	-	-328.53	-222.24	-20,734.81
可供出售金融资产减值损失	-	-	-	-6,076.15
其他流动资产减值损失	-	-	-858.00	-935.70
无形资产减值损失	-	-	-	-471.15
合同资产减值损失	-	286.55	-	-
合 计	-	-41.98	-1,080.24	-28,834.63

报告期各期，公司资产减值损失分别为-28,834.63万元、-1,080.24万元、-41.98万元和0万元。其中，2018年公司计提大额资产减值损失的主要原因包括：

（一）存货跌价准备、无形资产减值准备

2018年，公司对存货计提跌价准备20,734.81万元，对无形资产计提减值准备471.15万元，主要原因系公司对原创数字内容创制及投资业务进行战略调整，具体如下：

由于公司在故事世界观构建、情景设定等原创 IP 开发方面经验不足,《妈妈咪鸭》于 2018 年度上映后因票房情况不佳,导致公司于 2018 年度因该项目产生大额亏损,使得公司管理层认识到公司在 3D 数字内容制作领域积累的优势并不能直接延展到 3D 数字内容制作服务业务产业链的其他环节。

同时,截至 2018 年末,公司仍在执行的原创数字内容创制业务项目均处于前期策划或样片制作阶段,且除《故宫里的大怪兽》项目外均未获得第三方投资意向。原创数字内容创制业务在中、后期的制作、发行等环节需要大额资金投入,且制作环节需要占用公司 3D 数字内容制作人员大量工作时间,对公司 3D 数字内容制作业务效益产生不利影响。因此,在故事世界观构建、情景设定等原创 IP 开发及发行等环节经验不足的情况下,公司继续开展多个原创数字内容创制业务项目将对公司经营业绩及财务状况造成重大不利影响。

为进一步大力拓展 3D 数字内容制作业务,同时降低公司在发掘 3D 数字内容业务产业链价值过程中的风险,公司决定自 2019 年起仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务。

因此,公司对存货科目中除《故宫里的大怪兽》外的原创数字项目充分计提跌价准备,对无形资产科目中除《故宫里的大怪兽》外的原创作品版权费全额计提减值准备。

(二) 可供出售金融资产减值准备

2018 年,公司对可供出售金融资产计提减值准备 6,076.15 万元,系对 FUBO、南京帆成股权投资计提的减值准备,具体如下:

①对 FUBO 股权投资计提减值准备

2018 年 8 月 8 日,公司将持有的 PEC 股份转换为 Recall⁴股份,两者均为美国场外市场挂牌公司,存在市场公开交易价格。2018 年末,Recall 的股价较换入日股价已下跌超过 50%,构成公允价值发生“严重”下跌的情况。因此,公司根据股价对 Recall 的股权投资计提减值准备,具体会计处理如下:

借: 资产减值损失

⁴ Recall 系 FUBO 的前身,Recall 后续经过多次更名,更名为 FUBO。

贷：可供出售金融资产——减值准备（Recall）

减值准备具体计算过程如下：

时间	投资公司名称	持股数量 (万股)	市场价格 (美元/股)	股权公允价值 (万元人民币)
2018 年 8 月 8 日	Recall Studios, Inc.	1,760.49	0.470	5,650.70
2018 年 12 月 31 日	Recall Studios, Inc.	1,760.49	0.225	2,718.55
跌价准备计提金额（万元人民币）				2,932.15

注：期末美元兑换人民币汇率按照当年最后一个工作日中国人民银行公布的美元对人民币汇率中间价计算。

②对南京帆成股权投资计提减值准备

公司于 2015 年 6 月参与投资南京帆成，为南京帆成的劣后级合伙人。报告期内，公司持有南京帆成出资额 3,144.00 万元，占全部劣后级份额的 81.88%。

南京帆成自设立以来，陆续投资了公司的《妈妈咪鸭》等项目及非公司制片的若干影视剧项目，但投资的项目未取得较好收益。根据《合伙协议》约定，如果合伙企业的投资收益率小于零，则以劣后级合伙人的投资本金补偿优先级合伙人的本金亏损，补偿金额以劣后级合伙人的出资本金为上限。截至 2018 年末，南京帆成的未分配利润为-3,919.89 万元，公司作为劣后级合伙人的出资额预计无法收回。因此，公司 2018 年对南京帆成的出资额全额计提减值。

（三）其他流动资产减值准备

2018 年，公司对其他流动资产计提减值准备 935.70 万元，系对参投《爵迹 2》项目投资款计提的减值准备。

公司分别于 2016 年及 2017 年对《爵迹 2》项目投资合计 2,651.70 万元（包含对南京帆成的基础收益 119.70 万元）。由于《爵迹 2》影片制作完成后，未能取得电影片公映许可证，原定的上映档期也因此延迟，该项目已经出现减值迹象。公司根据该项目的预计收入情况于报告期内分次计提了减值准备，其中 2018 年计提减值准备 935.70 万元。公司对《爵迹 2》项目投资款计提减值准备的具体过程参见本问询函回复之“20-2-5、量化分析报告期内《爵迹 2》项目计提减值准备的充分性”。

2021 年 6 月，《爵迹 2》完成项目结算，公司共取得分成收入 534.35 万元，

项目毛利率为-3.86%，前期已计提的减值准备于 2021 年转销。

（四）应收账款坏账损失

2018 年，公司发生应收账款坏账损失 589.99 万元，系对应收账款计提的坏账准备。根据财政部新颁布《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》，从 2019 年 1 月 1 日起，公司对于应收账款等金融工具的坏账损失纳入信用减值损失科目进行核算。因此，该科目 2019-2020 年及 2021 年 1-6 月的发生额均为 0。

23-1-2、是否符合《企业会计准则》规定，是否与本次发行上市条件有关

《企业会计准则》对上述主要资产减值损失科目的规定如下：

科目名称	会计准则规定
存货	《企业会计准则第 1 号——存货（2006）》： 第十五条 资产负债表日，存货应当按照成本与可变现净值孰低计量。存货成本高于其可变现净值的，应当计提存货跌价准备，计入当期损益。可变现净值，是指在日常活动中，存货的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用以及相关税费后的金额。 第十六条 企业确定存货的可变现净值，应当以取得的确凿证据为基础，并且考虑持有存货的目的、资产负债表日后事项的影响等因素。为生产而持有的材料等，用其生产的产成品的可变现净值高于成本的，该材料仍然应当按照成本计量；材料价格的下降表明产成品的可变现净值低于成本的，该材料应当按照可变现净值计量。
可供出售金融资产	《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量（2006）》： 第四十条 企业应当在资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，应当计提减值准备。 第四十一条 表明金融资产发生减值的客观证据，是指金融资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预计未来现金流量有影响，且企业能够对该影响进行可靠计量的事项。金融资产发生减值的客观证据，包括下列各项： （一）发行方或债务人发生严重财务困难； （二）债务人违反了合同条款，如偿付利息或本金发生违约或逾期等； （三）债权人出于经济或法律等方面因素的考虑，对发生财务困难的债务人作出让步； （四）债务人很可能倒闭或进行其他财务重组； （五）因发行方发生重大财务困难，该金融资产无法在活跃市场继续交易； （六）无法辨认一组金融资产中的某项资产的现金流量是否已经减少，但根据公开的数据对其进行总体评价后发现，该组金融资产自初始确认以来的预计未来现金流量确已减少且可计量，如该组金融资产的债务人支付能力逐步恶化，或债务人所在国家或地区失业率提高、担保物在其所在地区的价格明显下降、所处行业不景气等； （七）债务人经营所处的技术、市场、经济或法律环境等发生重大不利变化，使权益工具投资人可能无法收回投资成本； （八）权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌； （九）其他表明金融资产发生减值的客观证据。

科目名称	会计准则规定
无形资产	《企业会计准则第 8 号——资产减值（2006）》： 第五条 存在下列迹象的，表明资产可能发生了减值： （一）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。 （二）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，从而对企业产生不利影响。 （三）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。 （四）有证据表明资产已经陈旧过时或者其实体已经损坏。 （五）资产已经或者将被闲置、终止使用或者计划提前处置。 （六）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。 （七）其他表明资产可能已经发生减值的迹象。
其他流动资产	
应收账款	《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量（2006）》： 第四十二条 以摊余成本计量的金融资产发生减值时，应当将该金融资产的账面价值减记至预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值，减记的金额确认为资产减值损失，计入当期损益。 预计未来现金流量现值，应当按照该金融资产的原实际利率折现确定，并考虑相关担保物的价值（取得和出售该担保物发生的费用应当予以扣除）。原实际利率是初始确认该金融资产时计算确定的实际利率。对于浮动利率贷款、应收款项或持有至到期投资，在计算未来现金流量现值时可采用合同规定的现行实际利率作为折现率。 短期应收款项的预计未来现金流量与其现值相差很小的，在确定相关减值损失时，可不对其预计未来现金流量进行折现。 第四十三条 对单项金额重大的金融资产应当单独进行减值测试，如有客观证据表明其已发生减值，应当确认减值损失，计入当期损益。对单项金额不重大的金融资产，可以单独进行减值测试，或包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。 单独测试未发生减值的金融资产（包括单项金额重大和不重大的金融资产），应当包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。已单项确认减值损失的金融资产，不应包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。

其中，①公司于 2018 年对业务进行战略调整，终止了除《故宫里的大怪兽》外的全部原创数字内容项目，由于该等项目终止后不再继续制作及完成销售，其可变现净值为 0 元，公司对其计提存货跌价准备符合《企业会计准则第 1 号——存货（2006）》的相关规定；

②公司 2018 年末的可供出售金融资产中，对 FUBO 的股权投资存在公开市场交易价格，其股票价格较初始确认日已下跌超过 50%，构成公允价值发生“严重”下跌的情况；公司对南京帆成的股权投资由于后者大额亏损预计无法收回投资成本；因此两者的减值准备符合《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和

计量（2006）》的相关规定；

③公司于 2018 年对业务进行战略调整，无形资产中的原创项目的版权费已经终止使用，不再用于项目开发，公司对上述无形资产计提减值准备符合《企业会计准则第 8 号——资产减值（2006）》的相关规定；

④公司其他流动资产中对《爵迹 2》的股权投资受该项目上映计划、播映模式等变动的影 响，该资产预计实现的经济绩效已经低于预期，公司 2018 年对其计提减值准备符合《企业会计准则第 8 号——资产减值（2006）》的相关规定。

⑤2018 年，公司已经对应收账款按照账龄组合计提坏账准备或单项计提坏账准备，符合《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量（2006）》的相关规定。

综上，公司资产减值准备的计提依据充分，符合会计准则规定，与本次发行上市条件无关。

23-2、未来是否可能再次出现大额计提资产减值损失的情况，请结合相关风险因素进行充分的风险揭示

（一）公司 2018 年发生大额资产减值的原因已经消除

报告期内，公司的大额资产减值损失主要来自金融工具投资、原创数字内容项目投资、《爵迹 2》电影项目投资等。

其中，①对于原创数字内容项目投资，公司自 2019 年以来积极拓展 3D 数字内容制作业务在其它行业的应用，进一步扩大 3D 数字内容制作业务规模，并未再开展新的原创数字内容创制及投资业务；发行人仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务，并通过预先出售互联网信息网络传播权等方式，避免该项目播映票房收入波动对发行人经营业绩影响的风险及降低收入无法覆盖制作成本对发行人经营业绩的不确定性。

发行人控股股东、实际控制人赵锐也已承诺：

“若原力数字因开展《故宫里的大怪兽》项目（开展形式包括但不限于系列动画网络剧集和动画影视）而导致原力数字利益受损，本人应以现金方式向原力数字进行补偿，现金补偿金额为《故宫里的大怪兽》项目给原力数字带来的全部

损失金额。”

②对于金融工具投资，公司已于 2021 年对持有的 FUBO 股权进行全额处置，公司对南京帆成的股权投资已全额计提减值准备，上述金融资产后续不会再次出现计提减值损失的情况。

③对于《爵迹 2》电影项目投资，公司已于 2021 年 6 月完成该项目结算，结转收入并确认项目成本，后续不会再出现计提减值损失的情况。

综上，报告期内公司产生大额资产减值损失的主要原因已经消除，预计后续大额计提资产减值损失的可能性较小。

（二）报告期内公司的主要资产科目不存在其他减值迹象

报告期各期末，公司的流动资产主要为货币资金、交易性金融资产、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、应收账款和存货，其金额合计占流动资产的比例分别为 82.84%、88.17%、94.92%和 96.87%。其中，交易性金融资产及以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产为公司购买的理财产品，存货为公司制作过程中的 3D 数字内容制作项目及原创数字内容项目。

报告期各期末，公司的非流动资产主要为其他权益工具投资、固定资产、使用权资产、无形资产和递延所得税资产，其金额合计占非流动资产的比例分别为 79.46%、95.43%、95.14%和 90.94%。其中使用权资产为公司租赁的房屋及建筑物使用权。

除 2018 年外，公司上述主要资产科目均保持良好的使用状态，不存在计提大额减值准备的情况。

（三）公司对存货跌价风险进行了充分提示

由于报告期各期末公司存货的账面余额仍然较大，公司不排除因成本控制不当等偶然因素导致存货成本高于其可变现净值，进而对存货计提跌价准备的可能性。发行人已在《招股说明书》“第四节 风险因素”中披露了存货减值风险，并在“重大事项提示”章节做出特别风险提示。具体内容如下：

“报告期内，公司计提的存货跌价准备金额分别为 20,734.81 万元、222.24 万元、328.53 万元和 0 万元。2018 年，公司计提的存货跌价准备金额较大，主

要由于公司原创电影《妈妈咪鸭》上映后票房表现不佳，产生大额亏损。2018年末公司决定对经营战略进行调整，除《故宫里的大怪兽》项目外，不再开展新的原创数字内容业务和原创投资业务。因此，公司停止了原创数字内容创制项目后续开发，并计提了存货跌价准备。

尽管公司已于 2018 年末调整了经营战略，未再继续开展除《故宫里的大怪兽》之外的原创数字内容业务和原创投资业务。随着未来公司主营业务规模的不断扩大，公司存货也会相应增加。报告期内，公司存货周转率分别为 1.70、3.93、2.99 和 2.92，低于同行业可比公司，主要由于部分动画 3D 内容受托制作项目周期较长，期末未完成的动画项目存货金额较大，拉低了整体存货周转率。存在存货发生减值的风险。”

23-3、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师就上述问题执行了以下核查程序：（1）核查了报告期内公司资产减值损失的明细构成；（2）查阅了《企业会计准则》对各类资产减值计提的规定；（3）核查了主要资产减值损失计提的账务处理及支持性文件；（4）查阅了计提减值准备的内部决策程序；（5）查阅了相关项目的投资协议等文件；（6）对主要项目的减值准备测算过程进行分析复核。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人 2018 年计提大额资产减值损失主要来自金融工具投资、原创数字内容项目投资、《爵迹 2》电影项目投资等，发行人资产减值损失的计提依据充分，符合会计准则规定，与本次发行上市条件无关。

（2）报告期内发行人产生大额资产减值损失的主要原因已经消除，预计后续大额计提资产减值损失的可能性较小。

（3）由于报告期各期末发行人存货的账面余额仍然较大，发行人不排除因成本控制不当等偶然因素导致存货成本高于其可变现净值，进而对存货计提跌价准备的可能性；发行人已在《招股说明书》“第四节 风险因素”中披露了存货减

值风险，并在“重大事项提示”章节做出特别风险提示，相关风险提示充分。

24. 关于预收款项、合同负债

申报材料显示，报告期各期末，公司预收款项余额分别为 5,688.65 万元、2,047.72 万元和 0 万元。2020 年末，预收款项金额为零主要系根据新收入准则，公司对于已收或应收客户对价而应向客户转让商品或服务的义务，在“合同负债”科目下列示，金额为 2,559.23 万元。公司预收款项主要因动画 3D 内容受托制作业务产生。

请发行人：

（1）补充说明报告期内预收款项/合同负债金额整体呈下降趋势的原因与合理性，与公司业务规模是否匹配，是否表明公司竞争力下降；

（2）补充说明公司预收款项/合同负债主要因动画 3D 内容受托制作业务产生是否符合行业惯例；2018 年、2019 年因游戏 3D 内容受托制作、原创数字内容创制及投资业务、其他业务产生的预收款项较少，而 2020 年产生的合同负债大幅增加的原因及合理性；

（3）补充说明报告期内预收款项/合同负债后续收入实现情况。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

24-1、补充说明报告期内预收款项/合同负债金额整体呈下降趋势的原因与合理性，与公司业务规模是否匹配，是否表明公司竞争力下降

报告期各期末，公司预收款项/合同负债的具体情况如下：

单位：万元

项 目	2021 年 6 月末	2020 年末	2019 年末	2018 年末
3D 数字内容制作服务业务	1,643.84	1,879.06	1,961.51	5,641.80
其中：动画 3D 内容受托制作	946.73	1,267.01	1,934.17	5,603.55
游戏 3D 内容受托制作	639.47	612.05	27.34	38.25
其他行业应用	57.64	-	-	-
原创数字内容创制及投资业务	1,862.83	516.78	-	-
其他业务	2.91	163.38	86.21	46.85

项 目	2021 年 6 月末	2020 年末	2019 年末	2018 年末
合 计	3,509.58	2,559.23	2,047.72	5,688.65

报告期各期末，公司预收款项/合同负债余额分别为 5,688.65 万元、2,047.72 万元、2,559.23 万元和 3,509.58 万元，主要系动画 3D 内容受托制作业务、原创数字内容创制及投资业务发生。

（一）动画 3D 内容受托制作业务

报告期各期末，公司动画 3D 内容受托制作业务的预收款项/合同负债余额分别为 5,603.55 万元、1,934.17 万元、1,267.01 万元和 946.73 万元，呈逐年下降趋势。

公司的大型动画 3D 内容受托制作项目，在与客户签署合同后通常分阶段预收一定比例的合同款项，以保证项目的正常推进。由于公司采用终验法确认收入，各项目在期末时点的预收款项/合同负债规模取决于收款进度及收入确认时点，因此存在一定差异。

2018 年末公司预收款项金额较大主要系《全职高手》《Ugly Dolls》《混世四猴》等大型动画 3D 内容受托制作项目预收制作费未确认收入所致，其金额分别为 2,538.68 万元、1,290.45 万元和 1,132.08 万元；2019 年末公司预收款项金额较大主要系《天路历险》项目预收制作费 979.40 万元。上述项目均于次年确认收入，预收款项/合同负债相应结转收入，因此 2018-2020 年末动画 3D 内容受托制作业务的预收款项/合同负债余额均呈下降趋势。

（二）原创数字内容创制及投资业务

2021 年 6 月末公司合同负债金额较大主要系《故宫里的大怪兽》项目预收上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司、北京孩思乐商业有限公司的合同款项金额较大所致。

综上，报告期各期末，公司预收款项/合同负债余额能对应到具体客户或项目，与公司业务规模相匹配。公司预收款项/合同负债期末余额取决于各项目的收款进度及收入确认时点，系业务开展的正常结果。报告期内，公司先后承接《全职高手》《Tales of Arcadia》《凡人修仙传》等大型项目，保持了较强的市场竞争力。

24-2、补充说明公司预收款项/合同负债主要因动画 3D 内容受托制作业务产生是否符合行业惯例；2018 年、2019 年因游戏 3D 内容受托制作、原创数字内容创制及投资业务、其他业务产生的预收款项较少，而 2020 年产生的合同负债大幅增加的原因及合理性

24-2-1、补充说明公司预收款项/合同负债主要因动画 3D 内容受托制作业务产生是否符合行业惯例

公司动画 3D 内容受托制作业务产生的预收款项/合同负债金额较大，主要原因系动画 3D 内容受托制作与游戏 3D 内容受托制作的业务模式存在较大差异，具体包括：①大型动画、影视剧类项目周期通常在一年以上，预付部分款项能够保证项目的正常启动与推进；游戏 3D 内容受托制作项目的订单金额较小、制作周期较短，且项目滚动发生，因此通常采用信用期收款形式；②大型动画、影视剧等项目通常在项目启动时即完成了项目融资，有能力预付部分制作款项。

同行业可比公司中，凡拓数创在其《招股说明书》中披露“公司预收款项主要为根据销售合同，对动态数字创意服务和数字展示及系统集成服务项目预收的款项”，丝路视觉在其《招股说明书》中披露“公司预收账款系根据销售合同，对 CG 动态视觉服务和 CG 视觉场景综合服务项目预收的货款”。其中，动态数字创意服务、CG 动态视觉服务的产品为动态影片，与公司动画 3D 内容受托制作业务类似。

因此，公司预收款项/合同负债主要因动画 3D 内容受托制作业务产生符合行业惯例。

24-2-2、2018 年、2019 年因游戏 3D 内容受托制作、原创数字内容创制及投资业务、其他业务产生的预收款项较少，而 2020 年产生的合同负债大幅增加的原因及合理性

2018-2020 年，公司因游戏 3D 内容受托制作业务产生的预收款项/合同负债分别为 38.25 万元、27.34 万元和 612.05 万元，2020 年末金额较大主要系对 Twisted Pixels Games LLC 预收制作费 561.81 万元所致。

2018-2020 年，公司因原创数字内容创制及投资业务产生的预收款项/合同负债金额分别为 0 万元、0 万元和 516.78 万元。2020 年末合同负债余额全部系因

《故宫里的大怪兽》项目对上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司预收的合同款项。

2018-2020 年，公司其他业务产生的预收款项/合同负债金额分别为 46.85 万元、86.21 万元和 163.38 万元，系培训业务预收学员的培训费。2020 年末金额较大主要系培训学员规模增加所致。

综上，2018 年、2019 年因游戏 3D 内容受托制作、原创数字内容创制及投资业务、其他业务产生的预收款项较少，而 2020 年产生的合同负债有所增加具备合理性。

24-3、补充说明报告期内预收款项/合同负债后续收入实现情况

截至 2021 年 10 月末，公司预收款项/合同负债后续收入实现情况如下：

项 目	2021 年 6 月末	2020 年末	2019 年末	2018 年末
预收款项/合同负债余额（万元）	3,509.58	2,559.23	2,047.72	5,688.65
截至 2021 年 10 月末确认收入金额（万元）	2,694.77	2,043.53	2,042.59	5,683.52
截至 2021 年 10 末后期后确认收入所占比例	76.78%	79.85%	99.75%	99.91%

综上，报告期各期末，公司预收款项/合同负债后续收入实现情况良好。

24-4、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师就上述问题执行了以下核查程序：（1）查阅了公司报告期各期末的预收款项/合同负债明细表，分析预收款项/合同负债的变动原因；（2）查阅了预收款项/合同负债对应项目的合同、往来余额明细账；（3）查阅了同行业可比上市公司的招股说明书、定期报告等公开资料；（4）访谈了公司财务部门、业务部门、销售部门的经办人员；（5）对主要预收款项/合同负债执行函证程序。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）报告期各期末，发行人预收款项/合同负债余额能对应到具体客户或项目，与发行人业务规模相匹配；发行人预收款项/合同负债期末余额取决于各项目的收款进度及收入确认时点，系业务开展的正常结果；报告期内，发行人先后

承接《全职高手》《Tales of Arcadia》《凡人修仙传》等大型项目，保持了较强的市场竞争力。

(2) 发行人预收款项/合同负债主要因动画 3D 内容受托制作业务产生符合行业惯例；2018 年、2019 年因游戏 3D 内容受托制作、原创数字内容创制及投资业务、其他业务产生的预收款项较少，2020 年产生的合同负债增加具备合理性。

(3) 报告期各期末，发行人预收款项/合同负债后续收入实现情况良好。

25. 关于资金流水核查

请保荐人、申报会计师结合中国证监会《首发业务若干问题解答（2020 年 6 月修订）》相关要求，说明对发行人及其控股股东、实际控制人、董监高、关键岗位人员等的资金流水进行核查的范围、核查比例、获取银行账户的完整性及核查结论，说明发行人是否存在通过体外资金循环虚增收入、利润情形，并发表明确意见。

回复：

25-1、结合中国证监会《首发业务若干问题解答（2020 年 6 月修订）》相关要求，说明对发行人及其控股股东、实际控制人、董监高、关键岗位人员等的资金流水进行核查的范围、核查比例、获取银行账户的完整性及核查结论

(一) 对发行人资金流水核查的范围、核查比例、获取银行账户的完整性及核查结论

1、对发行人资金流水的核查范围、核查比例

申报会计师获取并核查了发行人及子公司报告期内的银行账户资金流水，具体如下：

序号	所属公司	开户银行	开户数量 (个)	核查区间
1	原力数字	浦发银行、南京银行、北京银行、渤海银行、浙商银行、招商银行、中国银行、宁波银行、中信银行、江苏紫金农商银行、江苏银行、工商银行、兴业银行	22	2018.1-2021.6
2	动画有限	渤海银行、南京银行、工商银行、建	4	2018.1-2021.6

序号	所属公司	开户银行	开户数量 (个)	核查区间
		设银行		
3	成都原力	光大银行、农业银行	2	2018.1-2021.6
4	成都锐游	光大银行、农业银行	2	2018.1-2021.6
5	南京锐游	北京银行、浦发银行、中国银行、工商银行、渤海银行、江苏银行	7	2018.1-2021.6
6	原力擎视	浦发银行、工商银行、中国银行	3	2018.1-2021.6
7	原力天津	工商银行、招商银行、浦发银行	4	2018.1-2021.6
8	武汉原力	招商银行	1	2018.4-2021.6（注 1）
9	快乐编码	南京银行	1	2018.1-2021.6
10	女娲数字	中国银行	1	2020.4-2021.6（注 2）
11	上海引弓	中国银行、交通银行	2	2020.3-2021.6（注 3）
12	原力艺术	浦发银行、招商银行	2	2018.1-2021.6
13	壹星国际	招商银行	1	2018.1-2021.6
14	泰国原力动画	Siam Commercial Bank	3	2018.4-2021.6（注 4）
15	美国原力动画	East West Bank	2	2018.1-2021.6
16	美国原力娱乐	Bank of America	1	2018.1-2021.6
账户合计			58	-

注 1：武汉原力成立于 2018 年 4 月，因此核查区间为其设立起至 2021 年 6 月末；

注 2：女娲数字成立于 2020 年 3 月，因此核查区间为其设立起至 2021 年 6 月末；

注 3：上海引弓成立于 2019 年 12 月，因此核查区间为其设立起至 2021 年 6 月末；

注 4：泰国原力动画成立于 2018 年 4 月，因此核查区间为其设立起至 2021 年 6 月末。

申报会计师针对上述发行人及其子公司的银行账户，进行了全部核查，核查比例 100%，并重点核查了以下事项：（1）对交易金额在 20 万及以上的资金往来进行核查，关注其是否在发行人日记账中体现，以及账务处理的匹配性；（2）大额资金往来和公司经营业务活动、资产购置、对外投资等事项的匹配性；（3）发行人与控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员、关键岗位人员异常大额资金往来情形；（4）以备用金等名义和自然人之间的资金往来，关注其是否存在变相资金拆借情况；（5）发行人同一账户或不同账户间的异常大额转账。

针对上述资金往来，申报会计师关注的交易情形包括：

（1）资金用途和发行人经营业务无关、对外大额购买无实物形态资产或服务
等摘要异常情形；（2）与发行人关联方之间存在大额资金往来且无合理解释的，

或交易对手非发行人上下游企业等交易对手异常情形；（3）与业务规模不匹配的金额异常情形；（4）大额或频繁取现等交易性质异常情形；（5）关注以备用金等名义和自然人之间的资金往来，结合实际控制人、董监高等自然人银行流水，判断是否存在变相资金拆借情形。

经核查，报告期内，发行人存在异常的银行账户往来情况如下：

（1）转贷行为

报告期内，发行人存在将大额资金转账至子公司成都原力、成都锐游的账户，然后成都原力、成都锐游分批将资金再转回至发行人其他账户，上述转账时间间隔一般较短，上述情形构成了转贷行为。报告期内，发行人转贷资金金额分别为0万元、1,766.84万元、861.69万元和0万元。

针对上述情况，通过访谈财务总监了解到，上述转账资金来源均为发行人的贷款资金，通过子公司账户周转后回到发行人的账户，用于正常的经营业务开展。

申报会计师获取了报告期内发行人的银行贷款合同、转账凭证，并持续关注上述涉及转贷资金的贷款偿还情况，截至本问询回复签署日，涉及转贷资金的银行贷款已全部偿还，相关利息也已支付。中国人民银行南京分行营业管理部出具了《关于回复江苏原力数字科技股份有限公司无违法违规证明的函》确认：经核查，自2018年1月1日起至2021年6月30日期间，我营业管理部未对江苏原力数字科技股份有限公司作出过行政处罚。自2020年9月起，公司再未发生转贷行为。

（2）以备用金等名义和自然人之间的资金往来

2018年、2019年，发行人存在员工在年初以备用金方式从公司借得大额资金，然后年末将上述备用金归还于公司的情形。针对上述情形，申报会计师比对了控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员等个人银行账户的流水，发现上述员工将备用金转账给发行人董事、董事会秘书周颀。上述情形构成以备用金名义变相资金拆借行为。

申报会计师获取了周颀个人银行流水，逐笔比对了和上述员工资金往来的时间、金额等，同时通过访谈周颀，了解上述情况发生的原因。周颀从公司拆出资金主要用于偿还亲戚借款、购房定金支付以及朋友资金周转等。针对上述情况，

发行人已经及时整改，周颀已归还了上述资金并支出了利息，自 2020 年起，发行人不存在以备用金名义变相资金拆借行为。

除上述情况外，申报会计师认为：（1）发行人资金流向主要用于日常经营，大额资金往来不存在重大异常，也不存在与公司经营活动、资产购买、对外投资等不匹配的情形；（2）发行人不存在大额或频繁取现，且无合理解释的情形；（3）发行人不存在对外大额购买无形资产或服务的情形。

2、获取银行账户的完整性核查

为验证发行人及其子公司所提供银行账户的完整性，申报会计师执行了以下核查程序：

（1）获取相关主体报告期内《企业信用报告》《已开立银行结算账户清单》，了解报告期内新开立账户和注销账户的原因；（2）对相关主体报告期各期末全部银行账户进行函证确认；（3）对照银行日记账、银行账户清单，核对是否已提供账务记录中所列示的所有银行账户，检查银行对账单期末余额是否与公司银行日记账期末余额一致；（4）对境外子公司其开户行实施函证程序；（5）取得发行人出具的关于发行人及其子公司名下银行账户及银行流水情况的承诺函。

3、核查结论

经核查，申报会计师认为：（1）发行人资金管理相关内部控制制度完善，不存在重大及重要缺陷的情形；（2）发行人已提供了报告期内所有银行账户，银行账户的获得具备完整性；（3）报告期内发行人资金流水存在异常情形，截至本问询函回复出具之日，相关异常情形均已整改。除异常情况外，发行人资金流向主要用于日常经营，大额资金往来不存在重大，也不存在与发行人经营活动、资产购买、对外投资等不匹配的情形；发行人不存在大额或频繁取现，且无合理解释的情形；发行人不存在对外大额购买无实物形态资产或服务（如商标、专利技术、咨询服务等）的情形。

（二）对实际控制人、董事、监事、高级管理人员、关键岗位人员的资金流水的核查范围、核查比例、获取银行账户的完整性及核查结论

1、对实际控制人、董事、监事、高级管理人员、关键岗位人员资金流水的核查范围、核查比例

申报会计师获取并核查了控股股东、实际控制人、董事（未在公司任职的董事、独立董事除外）、监事（未在公司任职的监事除外）、高级管理人员、关键岗位人员报告期内的银行账户流水，具体如下：

序号	姓名	与发行人关联关系	开户银行	开户数量(个)	核查区间	主要资金用途
1	赵锐	实际控制人、董事长、总经理	南京银行、招商银行、中国银行、兴业银行、农业银行、中信银行、民生银行、浦发银行	12	2018.1-2021.6	亲属朋友间借款及归还、银行借贷、工资奖金、股权转让款
2	周青	实际控制人赵锐之配偶	浦发银行、南京银行、工商银行、江苏银行、中国银行、兴业银行、交通银行、招商银行	15	2018.1-2021.6	亲属朋友间借款及归还、理财产品购买、工资奖金、房产出售款
3	周颀	董事、副总经理、董事会秘书	南京银行、浦发银行、招商银行、宁波银行、工商银行、交通银行、民生银行、中信银行、农业银行、兴业银行、中国银行	12	2018.1-2021.6	亲属朋友间借款及归还、购买房产、代配偶支付投资款
4	张苏粤	董事、副总经理	浦发银行、招商银行、中信银行、中国银行、工商银行、建设银行、南京银行	15	2018.1-2021.6	母子间借款及归还
5	顾美芳	前任董事、副总经理	南京银行、平安银行、招商银行、民生银行、浦发银行、邮政储蓄、中国银行、中信银行	9	2018.1-2021.6	亲属朋友间借款及归还、偿还房贷、卖车款
6	沈琰	董事	工商银行、交通银行、民生银行、南京银行、浦发银行、招商银行、平安银行、江苏银行	9	2018.1-2021.6	支付子女出国留学款、理财产品购买
7	唐修杰	董事、财务总监	渤海银行、工商银行、光大银行、交通银行、南京银行、农业银行、兴业银行、中国银行、中信银行、招商银行	15	2018.1-2021.6	亲属朋友间借款及归还、偿还车贷
8	曲涛	监事	南京银行、工商银行、招商银行、交通银行、民生银行	7	2018.1-2021.6	个人贷款、母女间借款

序号	姓名	与发行人关联关系	开户银行	开户数量(个)	核查区间	主要资金用途
			行、中信银行			
9	陈玲	监事	南京银行、民生银行、浦发银行、招商银行、中国银行、中信银行	10	2018.1-2021.6	工资薪酬、日常个人消费
10	蔡郑鹏	副总经理	南京银行、工商银行、民生银行、邮政储蓄、中信银行	5	2018.1-2021.6	工资薪酬、日常个人消费
11	杨晶	人力资源部负责人	浦发银行、中国银行、招商银行、交通银行、光大银行、农业银行、建设银行、南京银行	10	2018.1-2021.6	购车款、购房款、日常个人消费
12	史宁宁	核心技术人员	中信银行、兴业银行、招商银行、南京银行、农业银行、建设银行、工商银行	9	2018.1-2021.6	理财产品购买、日常个人消费
13	黎明	核心技术人员	浦发银行、民生银行、中信银行、南京银行、农业银行、兴业银行、邮储银行、招商银行	10	2018.1-2021.6	理财产品购买、日常个人消费
14	侯志迎	核心技术人员	南京银行、浦发银行、招商银行、中信银行、建设银行、工商银行、民生银行、徽商银行	9	2018.1-2021.6	亲属朋友间借款及归还、日常个人消费、个人贷款
15	沈小英	发展协作部负责人	南京银行、邮政储蓄、浦发银行、招商银行、中信银行、农业银行、建设银行	8	2018.1-2021.6	理财产品购买、个人贷款偿还、日常个人消费
16	吴亦欢	前期创意开发部负责人	民生银行、浦发银行、招商银行、中国银行、渤海银行、工商银行、南京银行、交通银行	9	2018.1-2021.6	理财产品购买、日常个人消费
17	张琳	证券事务代表	工商银行、中国银行、邮储银行	4	2018.1-2021.6	日常个人消费
18	郑蓓	数据分析中心负责人	中信银行、招商银行、南京银行、浦发银行、建设银行、工商银行	7	2018.1-2021.6	日常个人消费
19	李琴	财务出纳	渤海银行、招商银行、浦发银行、南京银行、中国银行	14	2018.1-2021.6	亲属朋友间借款及归还、日常个人消费、理财

序号	姓名	与发行人关联关系	开户银行	开户数量(个)	核查区间	主要资金用途
			行、宁波银行、工商银行、建设银行、邮储银行、民生银行、农业银行			产品购买、个人消费贷款
账户合计				180	—	

申报会计师针对实际控制人、董事、监事、高级管理人员、关键岗位人员的银行账户，进行了全部核查，核查比例 100%，并重点核查了以下事项：（1）单笔交易金额超过 5 万元；（2）单笔交易金额小于 5 万元，但和同一对象有频繁交易的，关注其交易原因，以及资金往来的合理性；（3）实际控制人个人账户频繁出现大额取现或存现的情况；（4）交易对手为发行人客户、供应商及其股东等交易对手异常情形；（5）与个人账户资金规模明显不匹配的异常金额情况等。

通过取得相关核查对象关于上述重要性水平内的银行资金流水的解释，上述核查对象资金交易往来主要为日常个人消费、买卖房产和车辆、投资理财、亲属和朋友间借款及还款、偿还个人贷款等。申报会计师通过了解资金往来的背景、交易对手情况、交易内容和实质，并通过对相关流水记录获取相关资料、访谈交易对手、查询企查查等方式进行合理性分析。

申报会计师对于上述人员的银行账户核查后，发现的异常情况如下：

（1）实际控制人赵锐银行账户

报告期内，赵锐为公司实际控制人，同时为公司的董事长、总经理、核心技术人员。赵锐的资金流水中，2019 年 6 月至 2020 年 9 月期间存在每个月有固定的大额资金转入。通过对赵锐访谈了解到，基于税务筹划，降低个人所得税的目的，发行人将部分薪酬通过支付供应商货款形式，间接发放给赵锐。其中 2019 年 6-12 月、2020 年 1-9 月，发行人通过供应商支付赵锐的薪酬金额分别为 39.93 万元和 51.33 万元。针对上述情况，公司已及时进行整改，自 2020 年 10 月起未再通过供应商或其他方式变相给赵锐支付工资。同时，赵锐已于 2021 年 2 月补缴了 2019 年度的个人所得税 15.81 万元及滞纳金 1.73 万元，并在 2020 年度个人所得税汇算清缴时缴纳了 2020 年通过供应商薪酬走账对应的个人所得税 23.67 万元。

（2）董事、副总经理、董事会秘书周颀银行账户

董事、副总经理、董事会秘书周颀的资金流水中，2018 年 1 月至 2019 年 12 月期间，存在周颀与公司员工大额资金往来的情形，并且一般在年初借入，年末归还。经了解，上述公司员工通过备用金形式借得公司资金，再将上述资金转入周颀个人账户，属于周颀占用公司资金行为。具体情况详见本问题“（一）对发行人资金流水核查的范围、核查比例、获取银行账户的完整性及核查结论”。

（3）董事、副总经理张苏粤账户

董事、副总经理张苏粤的资金流水中，2018 年 1 月至 2020 年 10 月期间，存在张苏粤和公司供应商西安名物及上海捷粤的资金往来。通过对张苏粤访谈了解到，基于税务筹划，降低个人所得税的目的，发行人将部分薪酬通过支付供应商货款形式，间接发放给张苏粤，从而降低了个人所得税的税负。2018 年、2019 年、2020 年 1-10 月，发行人通过西安名物及上海捷粤支付张苏粤的薪酬金额分别为 102.00 万元、101.60 万元和 55.00 万元。针对上述情况，公司已及时进行整改，自 2020 年 11 月起未再通过供应商或其他方式变相给张苏粤支付工资。同时，张苏粤已于 2021 年 2 月补缴了 2018 年度的个人所得税 29.25 万元及滞纳金 8.50 万元，2019 年度的个人所得税 29.11 万元及滞纳金 3.22 万元，并在 2020 年度个人所得税汇算清缴时缴纳了 2020 年通过供应商薪酬走账对应的个人所得税 15.91 万元。

（4）董事、财务总监唐修杰账户

董事、财务总监唐修杰的资金流水中，2018 年 1 月至 2019 年 7 月期间，每个月有固定的大额资金转入的情况。通过对唐修杰访谈了解到，基于税务筹划，降低个人所得税的目的，发行人将部分薪酬通过支付供应商货款形式，间接发放给唐修杰，从而降低了个人所得税的税负。其中 2018 年、2019 年 1-7 月，发行人通过供应商支付唐修杰的薪酬金额分别为 50.60 万元、19.60 万元。针对上述情况，公司已及时进行整改，自 2019 年 8 月起未再通过供应商或其他方式变相给唐修杰支付工资。同时，唐修杰已于 2021 年 1 月补缴了 2018 年度的个人所得税 13.12 万元及滞纳金 3.79 万元，2019 年度的个人所得税 3.61 万元及滞纳金 0.39 万元。

经核查，除上述情形外，控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员、关键岗位人员等不存在异常大额资金往来且无合理解释的情形；控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员、关键管理人员与发行人员工、客户、供应商及其他关联方不存在异常大额资金往来且无合理解释的情形。

2、获取银行账户的完整性核查

为验证相关人员提供的银行账户的完整性，申报会计师执行了以下核查程序：

（1）交叉核对已经取得的银行流水的对方账户和交易对手方，验证获取银行流水的完整性；

（2）获得上述核查对象以及未在公司任职的董事、监事、独立董事的关于账户完整性以及不存在为公司分担成本费用的声明；

（3）取得实际控制人、董事、监事及高级管理人员的《个人征信报告》，验证银行账户的完整性；

（4）陪同上述核查对象前往中国银行、农业银行、工商银行、建设银行、交通银行、邮储银行等六大国有银行，招商银行、浦发银行、中信银行、民生银行、光大银行、兴业银行、平安银行等七家全国性股份制银行，江苏银行、南京银行、渤海银行等三家地方银行，进行银行流水的打印。

3、核查结论

经核查，申报会计师认为：（1）上述相关人员已提供了报告期内所有银行账户，银行账户的获得具备完整性；（2）报告期内上述相关人员资金流水存在异常情形，截至本问询函回复出具之日，相关异常情形均已整改。除异常情况外，上述相关人员大额资金往来均有合理解释；（3）上述相关人员与发行人员工、客户、供应商及其他关联方不存在异常大额资金往来且无合理解释的情形；上述相关人员与发行人处获得大额现金分红款、薪酬或资产转让款、转让发行人股权获得大额股权转让款的主要资金流向或用途不存在重大异常的情形；（4）上述相关人员不存在关联方代发行人收取客户款项或支付供应商款项的情形。

（三）对控股股东、实际控制人控制的企业资金流水的核查范围、核查比例、获取银行账户的完整性及核查结论

1、资金流水的核查范围、核查比例

申报会计师获取并核查了控股股东、实际控制人控制的企业报告期内的银行账户流水，具体如下：

序号	所属公司	开户银行	开户数量（个）	核查区间
1	南京原力互娱投资管理合伙企业（有限合伙）	北京银行	1	2018.1-2021.6
2	南京锐影投资合伙企业（有限合伙）	渤海银行	1	2018.1-2021.6
3	天津纵力投资管理合伙企业（有限合伙）	工商银行	1	2018.1-2021.6
4	南京锐泰股权投资合伙企业（有限合伙）	中国银行	1	2020.1-2021.6（注 1）
5	南京锐融股权投资合伙企业（有限合伙）	中国银行	1	2020.1-2021.6（注 2）
账户合计			5	—

注 1：南京锐泰股权投资合伙企业（有限合伙）成立于 2019 年 12 月，因此核查区间为其设立起至 2021 年 6 月末；

注 2：南京锐融股权投资合伙企业（有限合伙）成立于 2019 年 12 月，因此核查区间为其设立起至 2021 年 6 月末。

申报会计师针对实际控制人控制的上述企业的银行账户，进行了全部核查，核查比例 100%。实际控制人控制的上述企业中，南京原力互娱投资管理合伙企业（有限合伙）报告期内未开展相关业务，南京锐影、天津纵力、南京锐泰、南京锐融均为员工持股平台。

经核查，报告期内，发行人实际控制人控制的上述企业资金流水笔数较少，金额较小，不存在异常情况。

2、获取银行账户的完整性核查

为验证发行人及其子公司所提供银行账户的完整性，申报会计师执行了以下核查程序：

（1）获取相关主体报告期内《企业信用报告》《已开立银行结算账户清单》，了解报告期内新开立账户和注销账户的原因；（2）取得相关公司出具的关于名下银行开户及银行流水情况的承诺函。

3、核查结论

经核查，申报会计师认为：控股股东及实际控制人控制的企业已提供了报告

期内所有银行账户，银行账户的获得具备完整性；报告期内，发行人控股股东及实际控制人控制的企业资金流水笔数较少，金额较小，不存在异常情况。

25-2、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序及核查手段

申报会计师执行了如下的核查程序：（1）对发行人、控股股东、实际控制人、董监高、关键岗位人员的资金流水进行核查，了解是否存在和客户非正常业务的资金往来情况；（2）查阅了报告期内销售明细表、采购明细表，通过企查查、天眼查等了解主要客户和供应商的基本情况；同时通过实地走访、视频走访等方式了解主要客户和供应商与公司业务开展情况；（3）访谈了业务负责人，并实地参观了 3D 数字内容制作过程，了解公司实际业务开展情况；（4）对客户和供应商执行了函证程序；（5）对收入进行穿行测试，包括销售合同、验收单、结算邮件、发票、银行回款凭证等；（6）分析了预付账款、应付账款等相关科目，是否存在异常的支付行为；（7）分析利润表主要科目，通过横向及纵向比较，论证利润的真实性和合理性；（8）获得了由境外会计师事务所 Chou & CCH Accountancy Corp. 出具的对于境外注销子公司独立账户核查的专项报告。

（二）核查结论

经核查，申报会计师认为：发行人不存在通过体外资金循环虚增收入、利润情形。

26. 关于其他财务事项

请发行人：

（1）补充说明报告期各期公司购买银行理财产品的金额、收益等具体情况，短期借款的具体情况，既存在短期借款、又购买理财产品的合理性；

（2）补充说明 2020 年公司 1 年以内、1-2 年的其他应收款金额及占比快速下降的原因与合理性，2018 年核销的大额其他应收款的具体情况；

（3）补充说明报告期内对无形资产计提的减值准备是否充分、合理。

请保荐人、申报会计师核查并发表明确意见。

回复：

26-1、补充说明报告期各期公司购买银行理财产品的金额、收益等具体情况，短期借款的具体情况，既存在短期借款、又购买理财产品的合理性

报告期内，公司购买及赎回理财产品的具体情况如下：

购买主体	理财产品名称	销售方	购买金额 (万元)	赎回金额 (万元)	预计年化 收益率
2021 年 1-6 月					
原力数字	结构性存款	江苏银行	1,000.00	-	3.76%
原力数字	结构性存款	浦发银行	500.00	500.00	3.20%
原力数字	日日聚宝	南京银行	4,500.00	4,500.00	3.00%-3.36%
原力数字	日日聚鑫	南京银行	6,200.00	13,500.00	2.88%-3.11%
原力数字	融达 1 号-1 月 A 款	江苏银行	3,300.00	3,300.00	3.70%
原力数字	融达 1 号-3 月 A 款	江苏银行	5,500.00	4,000.00	3.70%-3.80%
原力数字	融汇现金 1 号	江苏银行	500.00	500.00	2.55%
原力数字	苏银理财启源现金 1 号	江苏银行	1,400.00	1,400.00	2.65%-2.70%
原力数字	天添利进取 1 号	浦发银行	7,320.00	7,320.00	2.46%-2.50%
原力数字	添利宝	工商银行	5,100.00	4,670.00	2.58%-2.72%
原力数字	添利小微	兴业银行	1,460.00	1,335.00	3.02%-3.03%
原力艺术	天添利进取 1 号	浦发银行	130.00	130.00	2.49%
原力天津	天添利进取 1 号	浦发银行	600.00	600.00	2.46%
原力天津	添利宝	工商银行	530.00	530.00	2.58%-2.75%
动画有限	日日聚鑫	南京银行	150.00	150.00	2.88%
合 计			38,190.00	42,435.00	-
2020 年度					
原力数字	日积月累-日计划	中国银行	1,692.00	2,727.00	2.80%
原力数字	天添聚金 2 号	南京银行	3,451.00	7,494.00	2.50-3.00%
原力数字	日日聚鑫	南京银行	24,226.00	16,926.00	2.80%-3.40%
原力数字	融汇现金 1 号	江苏银行	3,240.00	3,240.00	2.90%-3.15%
原力数字	升鑫赢 B-1 号	浙商银行	1,896.00	1,896.00	3.12%-4.04%
原力数字	天启 556 号天诚聚富	中航信托	5,000.00	5,000.00	6.90%-7.90%
原力数字	天天增金	浙商银行	500.00	500.00	2.80%
原力数字	天添利进取 1 号	浦发银行	7,205.00	7,205.00	2.40%-2.92%

购买主体	理财产品名称	销售方	购买金额 (万元)	赎回金额 (万元)	预计年化 收益率
原力数字	天添利进取 2 号	浦发银行	200.00	200.00	2.40%
原力数字	添利宝	工商银行	6,072.00	6,072.00	2.48%-3.27%
原力数字	鑫瑞 1 号	中融国际信 托	5,000.00	5,000.00	6.20%-7.00%
原力数字	圆融 1 号	中融国际信 托	6,500.00	6,500.00	6.10%-6.50%
原力数字	珠联璧合月安 享	南京银行	1,900.00	1,900.00	3.50%-3.80%
原力数字	鑫利 1 号	兴证资管	1,000.00	1,000.00	4.10%
原力数字	日日聚宝	南京银行	1,000.00	1,000.00	3.20%
原力数字	债权转让	浙商银行	-	147.41	3.80%-4.50%
动画有限	天添聚金 2 号	南京银行	180.00	180.00	3.20%
动画有限	日日聚鑫	南京银行	234.00	234.00	2.48%-3.40%
原力艺术	天添利进取 1 号	浦发银行	210.00	210.00	2.40%
原力天津	添利宝	工商银行	545.00	545.00	2.75%
南京锐游	添利宝	工商银行	833.00	833.00	2.48%-3.20%
南京锐游	日计划	中国银行	440.00	440.00	2.80%
壹星国际	步步生金 8688	招商银行	-	124.00	2.71%
壹星国际	步步生金 8699	招商银行	140.00	140.00	3.06%
合 计			71,464.00	69,513.41	-
2019 年度					
原力数字	天天增金	浙商银行	704.00	1,875.00	3.00%
原力数字	天添利 1 号	浦发银行	6,856.00	7,916.00	2.70%-3.00%
原力数字	日积月累-日计 划	中国银行	4,885.00	3,939.00	2.70%-3.00%
原力数字	聚溢融 61 天	江苏银行	100.00	100.00	4.10%
原力数字	聚溢融 C2 同享 18	江苏银行	400.00	400.00	4.10%
原力数字	融汇现金 1 号	江苏银行	3,115.00	3,115.00	3.45%
原力数字	天天聚金 2 号	南京银行	19,430.00	15,387.00	3.00%
原力数字	天添利进取 1 号	浦发银行	11,912.00	11,912.00	3.00%-3.50%
原力数字	天添利进取 2 号	浦发银行	105.00	105.00	3.00%
原力数字	天添鑫溢	江苏银行	302.00	302.00	2.30%
原力数字	添利宝	工商银行	5,939.00	5,939.00	3.20%-3.50%
原力数字	添利宝 2 号	工商银行	110.00	110.00	3.03%
原力数字	鑫利 5 号	兴业证券	8,534.48	8,534.48	4.50%-5.30%

购买主体	理财产品名称	销售方	购买金额 (万元)	赎回金额 (万元)	预计年化 收益率
原力数字	中融-汇聚金 1 号	中融国际信托	3,000.00	3,000.00	5.70%
原力数字	中融-圆融 1 号	中融国际信托	1,200.00	1,200.00	5.90%
原力数字	债权转让	浙商银行	6,295.35	6,152.21	3.80%-4.50%
原力数字	日日聚金	南京银行	-	1,595.00	3.00%-3.10%
原力数字	流动管家	中信银行	-	200.00	3.20%
动画有限	日日聚金	南京银行	-	325.00	3.00%-3.20%
动画有限	天天聚金 2 号	南京银行	1,260.00	1,260.00	3.00%-4.00%
壹星国际	步步生金 8688	招商银行	26.00	32.00	2.67-2.81%
合 计			74,173.83	73,398.69	-
2018 年度					
原力数字	日日聚金	南京银行	3,412.00	2,412.00	3.00%-3.20%
原力数字	流动管家	中信银行	200.00	1,169.00	3.20%
原力数字	天天增金	浙商银行	2,155.00	984.00	3.00%
原力数字	天添利 1 号	浦发银行	35,120.00	34,060.00	3.00%-3.60%
原力数字	日积月累-日计划	中国银行	2,425.00	2,336.00	3.10%-3.20%
原力数字	中银稳富-融荟	中国银行	200.00	200.00	4.80%
原力数字	财富班车	浦发银行	5,850.00	5,850.00	4.00%-4.60%
原力数字	兴客私享 14 期 (SV2901)	兴业证券	-	5,000.00	4.80%
动画有限	日日聚金	南京银行	1,600.00	3,992.00	3.00%-3.20%
壹星国际	步步生金 8688	招商银行	130.00	312.00	2.61-3.37%
合 计			51,092.00	56,315.00	-

报告期内，公司短期借款的基本信息及截至到 2021 年 6 月末的余额情况如下：

贷款主体	授信机构	借款日	到期日	币种	借款金额 (万元)	余额(万元)	担保方式
原力数字	渤海银行南京分行	2017/1/11	2018/1/10	人民币	462.06	-	保证借款
原力数字	渤海银行南京分行	2017/2/10	2018/2/9	人民币	568.99	-	保证借款
原力数字	渤海银行南京分行	2017/10/9	2018/10/8	人民币	810.00	-	保证借款
原力数字	南京银行珠江支行	2017/7/4	2018/7/4	人民币	240.02	-	保证借款

贷款主体	授信机构	借款日	到期日	币种	借款金额 (万元)	余额(万 元)	担保方式
原力数字	南京银行珠江支行	2017/8/3	2018/8/3	人民币	800.00	-	保证借款
原力数字	南京银行珠江支行	2017/8/22	2018/8/22	人民币	850.00	-	保证借款
原力数字	南京银行珠江支行	2017/9/13	2018/9/13	人民币	1,109.98	-	保证借款
原力数字	北京银行南京分行	2017/1/10	2018/1/6	人民币	630.00	-	保证借款
原力数字	浙商银行南京分行	2018/3/6	2018/8/14	美元	160.00	-	质押+保证借款
原力数字	浙商银行南京分行	2018/8/22	2018/12/19	美元	33.00	-	质押+保证借款
原力数字	中国银行江苏省分行营业部	2018/5/17	2019/2/11	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	北京银行南京分行	2018/6/7	2019/6/6	人民币	1,500.00	-	保证借款
原力数字	江苏银行南京六合支行	2018/10/18	2019/10/17	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	浙商银行南京分行	2018/8/22	2019/1/8	美元	110.00	-	质押+保证借款
原力数字	浙商银行南京分行	2018/8/22	2019/1/21	美元	57.00	-	质押+保证借款
原力数字	工商银行南京江宁经济开发区支行	2019/1/1	2019/12/29	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	中国银行江苏省分行营业部	2019/1/15	2019/7/8	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	中国银行江苏省分行营业部	2019/2/19	2019/8/15	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	江苏银行南京六合支行	2019/1/8	2020/1/7	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2019/1/2	2020/1/2	人民币	3,000.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2019/7/26	2020/2/21	人民币	400.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2019/7/26	2020/7/20	人民币	2,600.00	-	保证借款
原力数字	中国银行江苏省分行营业部	2019/7/10	2020/1/6	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	中国银行江苏省分行营业部	2019/8/20	2020/2/17	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	北京银行南京分行	2019/6/10	2020/6/9	人民币	1,000.00	-	保证借款

贷款主体	授信机构	借款日	到期日	币种	借款金额 (万元)	余额(万 元)	担保方式
原力数字	江苏银行南京六合支行	2019/11/12	2020/11/11	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2020/2/11	2020/7/19	人民币	300.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2020/2/11	2020/10/19	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2020/3/13	2020/9/10	人民币	100.00	-	保证借款
原力数字	渤海银行南京分行	2020/5/8	2020/11/7	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	江苏银行南京六合支行	2020/1/8	2021/1/7	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	江苏银行南京六合支行	2020/1/10	2021/1/9	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2020/1/16	2021/1/16	人民币	1,000.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2020/2/11	2021/1/19	人民币	1,200.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2020/3/13	2021/3/10	人民币	300.00	-	保证借款
原力数字	北京银行南京分行	2020/6/29	2021/6/28	人民币	1,000.00	-	保证借款
原力数字	渤海银行南京分行	2020/7/2	2021/1/1	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2020/8/28	2021/2/19	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2020/8/28	2021/5/19	人民币	1,000.00	-	保证借款
原力数字	南京银行洪武支行	2020/8/28	2021/8/19	人民币	1,400.00	1,400.00	保证借款
原力数字	渤海银行南京分行	2020/11/9	2021/5/8	人民币	500.00	-	保证借款
原力数字	江苏银行南京六合支行	2020/12/9	2021/12/8	人民币	500.00	500.00	保证借款
原力数字	渤海银行南京分行	2021/1/5	2021/7/4	人民币	500.00	500.00	保证借款
原力数字	江苏银行南京六合支行	2021/1/13	2022/1/12	人民币	1,000.00	1,000.00	保证借款
南京锐游	北京银行南京太平北路支行	2020/3/30	2021/3/29	人民币	10.00	-	信用借款
南京锐游	江苏银行南京六合支行	2020/6/24	2021/6/23	人民币	200.00	-	保证借款

报告期内，公司既存在短期借款、又购买理财产品，主要原因一方面系公司 3D 数字内容制作服务业务规模不断提升，公司需维持充足的日常可支配资金；另一方面由于公司融资渠道较为缺乏，一定规模的借款有利于与银行维持稳定的

合作关系。同时,为了提高资金利用效率,公司合理利用闲置资金购买理财产品。公司短期借款的利率在 2.70%-5.22%之间,购买的理财产品利率在 2.30%-7.90%之间,理财产品期限通常较短或可即时赎回,保证了较强的资金流动性。

2021 年上半年,公司在二级市场出售了持有的全部 FUBO 股票,资金流得到充分补充。2021 年 6 月末短期借款及理财产品规模均有所减少。

26-2、补充说明 2020 年公司 1 年以内、1-2 年的其他应收款金额及占比快速下降的原因与合理性, 2018 年核销的大额其他应收款的具体情况

26-2-1、2020 年公司 1 年以内、1-2 年的其他应收款金额及占比快速下降的原因与合理性

2019 年末及 2020 年末,公司其他应收款按账龄分布情况如下:

单位: 万元

账 龄	2020 年 12 月 31 日		2019 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例
1 年以内	33.21	6.82%	362.42	44.98%
1 至 2 年	26.48	5.43%	247.36	30.70%
2 至 3 年	239.61	49.19%	114.34	14.19%
3 至 4 年	106.34	21.83%	81.31	10.09%
4 至 5 年	81.21	16.67%	0.09	0.01%
5 年以上	0.28	0.06%	0.19	0.03%
合 计	487.13	100.00%	805.71	100.00%

2019 年末,公司 1 年以内的其他应收账款金额为 362.42 万元,主要包括周颀从公司拆出资金余额 205.00 万元、子公司美国原力 3D 动画租赁办公场地的押金 75.34 万元以及其他零星保证金、押金、员工备用金等。公司 1-2 年的其他应收款为 247.36 万元,主要为子公司南京锐游出让取得土地使用权的保证金 200.00 万元。

2020 年内,周颀全额归还了上述拆出资金,子公司美国原力 3D 动画退租办公场地并收回了上述押金;因此,2020 年末公司 1-2 年账龄的其他应收款余额大幅下降。同时,由于公司未新增大额押金、保证金及其他往来款余额,公司 2020 年末 1 年以内的其他应收款余额也较小。

综上，2020 年公司 1 年以内、1-2 年的其他应收款金额及占比快速下降具备合理性。

26-2-2、2018 年核销的大额其他应收款的具体情况

2015 年 7 月 12 日，公司的全资子公司原力发行与 EFC Holdings, LLC 旗下的 Film Financial Services 签署了《广告营销贷款协议》，由公司出借 750.00 万美元给 Film Financial Services，年利率为 10.50%，用于为动画电影《Ratchet&Clank》在美国的院线上映提供广告营销资金。Film Financial Services 将安排其他投资方或贷款方提供影片总额为 2,750.00 万美元的广告营销资金的其余部分。同时，Film Financial Services 将安排环球焦点影业（发行商）于 2016 年 4 月 29 日（或与发行商共同商定的其他日期）在美国至少 2,500 个银幕进行影片的院线上映。

同时，公司作为贷款方将仅从影片在美国的销售收入中回笼贷款。其回笼地位仅列于下述之后：（1）发行商发行费和公会分成，以及（2）其余投资金额中的总额 1,237.50 万元高级债务及其利息。在任何情况下，除了从影片在美国的营收中向贷款方付款之外，Film Financial Services 不负责偿还贷款。公司该笔出借 750.00 万美元的到期日为 2018 年 8 月 27 日。

2016 年《Ratchet&Clank》上映后票房总收入只有 1,338.57 万美元，根据《广告营销贷款协议》，上述票房收入不足以覆盖高级债务及发行商发行费和公会分成金额，因此公司无法收回上述贷款。

2017 年 5 月 11 日，原力发行与 EFC Holdings, LLC 签署了《LOAN BUY-BACK AGREEMENT》，约定 EFC Holdings, LLC 分期进行上述贷款的偿还，偿还期限自 2017 年 6 月 30 日至 2018 年 12 月 29 日。后 EFC Holdings, LLC 于 2017 年 7 月、11 月和 12 月分三次共偿还了 375.00 万美金。截至 2017 年 12 月 31 日，公司账面已计提了 30% 的坏账。2018 年 1-4 月，公司多次追要其偿还资金未果，鉴于此，公司判断该笔剩余贷款收回的概率较小，基于谨慎性考虑，公司在 2017 年度对尚未回收金额作为个别认定，全额计提坏账，并于 2018 年对其进行核销。

26-3、补充说明报告期内对无形资产计提的减值准备是否充分、合理

报告期各期末，公司无形资产主要包括土地使用权、软件及外购的小说、漫画等版权。

公司于 2018 年对版权费计提减值准备 471.15 万元，为外购的《鬼怪代理人》《星的引力》《宇宙第一社团》等三部作品的版权费，公司对上述版权费计提减值准备的主要原因系公司于 2018 年对业务进行战略调整，具体如下：

由于公司在故事世界观构建、情景设定等原创 IP 开发方面经验不足，《妈妈咪鸭》于 2018 年度上映后因票房情况不佳，导致公司于 2018 年度因该项目产生大额亏损，使得公司管理层认识到公司在 3D 数字内容制作领域积累的优势并不能直接延展到 3D 数字内容制作服务业务产业链的其他环节。

同时，截至 2018 年末，公司仍在执行的原创数字内容创制业务项目均处于前期策划或样片制作阶段，且除《故宫里的大怪兽》项目外均未获得第三方投资意向。原创数字内容创制业务在中、后期的制作、发行等环节需要大额资金投入，且制作环节需要占用公司 3D 数字内容制作人员大量工作时间，对公司 3D 数字内容制作业务效益产生不利影响。因此，在故事世界观构建、情景设定等原创 IP 开发及发行等环节经验不足的情况下，公司继续开展多个原创数字内容创制业务项目将对公司经营业绩及财务状况造成重大不利影响。

为进一步大力拓展 3D 数字内容制作业务，同时降低公司在发掘 3D 数字内容业务产业链价值过程中的风险，公司决定自 2019 年起仅就《故宫里的大怪兽》项目开展原创数字内容创制业务。因此，《鬼怪代理人》《星的引力》《宇宙第一社团》等三部原创作品也不再继续投入开发和制作，相关版权费全额计提减值准备。

除上述三部作品的版权费之外，公司无形资产中的版权费全部为《故宫里的大怪兽》作品的版权费，公司根据该作品的版权授权时间进行摊销。报告期内，《故宫里的大怪兽》第一季网剧保持正常的制作推进过程，相关版权费不存在减值迹象。

此外，公司无形资产中的土地使用权系本次募集资金投资项目的建设用地；无形资产中的软件包括公司购买的 OA 系统、财务系统等管理软件，以及 AUTODESK、PHOTOSHOP、MAYA 等专业制图软件。报告期内，上述无形资产均处于正常使用状态，不存在减值迹象。

综上，报告期内公司对无形资产计提的减值准备充分、合理。

26-4、就上述问题的核查过程和核查意见

（一）核查程序

申报会计师就上述问题执行了以下核查程序：（1）查阅了报告期内公司购买理财产品的明细表、理财合同、银行回单等资料；（2）查阅了报告期内公司短期借款明细账，查阅相关借款合同、担保合同等；（3）访谈了公司财务总监，了解公司购买银行理财产品及进行银行借款的原因；（4）查阅了公司其他应收款明细账，查阅大额其他应收款相关合同、银行回单等；（5）查阅了公司与 Film Financial Services、EFC Holdings, LLC 签署的相关协议；（6）查阅了公司无形资产明细账，核查公司无形资产减值准备计提原因及测算过程。

（二）核查意见

经核查，申报会计师认为：

（1）发行人既存在短期借款、又购买理财产品，主要原因一方面系发行人 3D 数字内容制作服务业务规模不断提升，需维持充足的日常可支配资金；另一方面由于发行人融资渠道较为缺乏，一定规模的借款有利于与银行维持稳定的合作关系。

（2）2020 年发行人 1 年以内、1-2 年的其他应收款金额及占比快速下降具备合理性，2018 年核销的大额其他应收款主要系 EFC Holdings, LLC 无法偿还的款项。

（3）报告期内发行人对无形资产计提的减值准备充分、合理。

（此页无正文，为《江苏原力数字科技股份有限公司关于首次公开发行股票并在创业板上市申请文件审核问询函的回复》之盖章页）



中国注册会计师:

中国注册会计师:

张希海

中国注册会计师:

于海峰

2021 年 11 月 23 日