



关于恒信东方文化股份有限公司
创业板向特定对象发行 A 股股票申请文件
反馈意见回复（五次修订稿）

保荐机构（主承销商）



二〇二〇年十二月

关于恒信东方文化股份有限公司创业板向特定对象 发行 A 股股票申请文件反馈意见回复（五次修订稿）

深圳证券交易所：

中国证券监督管理委员会（以下简称“中国证监会”）于 2019 年 12 月 27 日下发的《中国证监会行政许可项目审查一次反馈意见通知书》（192814 号）（以下简称“反馈意见”）已收悉。根据反馈意见的要求，发行人恒信东方文化股份有限公司（以下简称“公司”、“发行人”、“恒信东方”）已会同保荐机构五矿证券有限公司（以下简称“保荐机构”）、发行人会计师大华会计师事务所（特殊普通合伙）（以下简称“会计师”）、发行人律师北京市金杜律师事务所（以下简称“律师”）等有关中介机构，对反馈意见所列问题进行了认真研究、落实，并于 2020 年 1 月 22 日向中国证监会报送了反馈意见回复，2020 年 6 月 12 日向中国证监会报送了反馈意见回复（修订稿）。2020 年 9 月 8 日报送了反馈意见回复（二次修订稿），2020 年 11 月 4 日报送了反馈意见回复（三次修订稿），**2020 年 11 月 10 日报送反馈意见回复（四次修订稿），现根据要求报送反馈意见回复（五次修订稿）。**

如无特别说明，本反馈意见回复（五次修订稿）中的简称或名词释义与《恒信东方文化股份有限公司非公开发行 A 股股票预案（第四次修订稿）》具有相同含义。本回复中所列数据可能因四舍五入原因而与所列示的相关单项数据直接计算得出的结果略有不同。

目录

一、重点问题3

 问题 1.....3

 问题 2.....49

 问题 3.....77

 问题 4.....83

 问题 5.....96

 问题 6.....100

 问题 7.....116

 问题 8.....141

 问题 9.....143

 问题 10.....149

 问题 11.....153

 问题 12.....158

二、一般问题163

 问题 1.....163

一、重点问题

1、申请人本次募集资金不超过 10 亿元，用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统、VR 数字资产生产项目、VR 场地运营中心。请申请人补充说明：（1）募投项目的具体建设内容，募投项目具体投资数额安排明细，投资数额的测算依据和测算过程，各项投资是否为资本性支出，是否以募集资金投入；若有较大额资金用于研发支出的，结合报告期内研发费用投入及资本化情况，说明研发投入的必要性及是否符合资本化条件。（2）募投项目当前建设进展、募集资金使用进度安排，并请说明本次募集资金是否会用于置换董事会决议日前已投资金额。（3）以通俗易懂的语言说明本次募投项目的建设内容及盈利模式，与现有业务的关系，是否具备技术、人员、市场储备，是否存在重大不确定性风险。（4）相关市场情况及未来发展趋势，公司在行业中的定位，本次募投项目建设的必要性及未来发展趋势，公司在行业中的定位，本次募投项目建设的必要性及合理性。（5）募投项目的效益测算情况，效益测算的谨慎性、合理性，未来效益实现是否存在较大不确定性，如何保障募投项目实施的效益及效果。（6）结合目前 VR 市场现状，包括但不限于该业务软件、硬件、应用领域、目标客户、使用时间及舒适度、5G 发展进度，充分说明本次募投项目的风险。

请保荐机构发表核查意见。

回复：

一、募投项目的具体建设内容，募投项目具体投资数额安排明细，投资数额的测算依据和测算过程，各项投资是否为资本性支出，是否以募集资金投入；若有较大额资金用于研发支出的，结合报告期内研发费用投入及资本化情况，说明研发投入的必要性及是否符合资本化条件

本次向特定对象发行拟募集资金总额（含发行费用）不超过 98,500 万元，扣除发行费用后，募集资金拟用于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	拟使用募集资金额
1	适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统	14,000.00	12,500.00

序号	项目名称	项目投资总额	拟使用募集资金额
2	VR 数字资产生产项目	55,050.00	50,000.00
3	VR 场地运营中心	36,000.00	36,000.00
合计		105,050.00	98,500.00

（一）募投项目的具体建设内容，募投项目具体投资数额安排明细，投资数额的测算依据和测算过程，各项投资是否为资本性支出，是否以募集资金投入

项目一：适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统

1、募投项目的具体建设内容

本项目在公司现有研发基础上，把 VR 和 AI 技术相结合，开发出一种智能虚拟环境，构建出一套通用的程序系统框架，用模块化的方法进行分工开发，针对不同平台提供技术出口，从而构建出一套可自由组合的具有高仿真度的虚拟物理空间库，为 VR 产品批量开发提供高效率低成本的解决方案。建设内容包括搭建系统底层架构、进行人工智能核心架构和人工智能生态模型库的设计，搭建 VR 应用模块集。

系统底层架构是包括硬件管理、操作系统连接、神经网络框架、线程管理、高性能数学库等底层支持层的结构体，其定义的规则、标准、协议通过一定规范相互作用形成系统的基础能力提供给上层模块调用，是该系统的基石。人工智能核心架构是通过行为树、寻路算法、状态机、决策树这四个流程形成一个生物智能系统。人工智能生态模型库，通过大量的样本学习，构建各种生物的成长规律、行为特征、社会规则等特征神经网络模型集群。VR 应用模块集，是专门针对 VR 特有的核心技术，架接在现在的 VR 制作工具、播放器的基础上，提供诸如硬件适配、平台移植、函数调用、参数调配等接口输出，实现不用关心底层实现、只在上层的简单接入即可完成复杂的虚拟生态的智能化。

2、募投项目具体投资数额安排明细、投资数额的测算依据和测算过程，各项投资是否为资本性支出，是否以募集资金投入

（1）具体投资数额安排明细、是否为资本性支出、是否以募集资金投入

本项目具体投资数额明细安排如下：

单位：万元

序号	项目建设内容	金额	是否为资本性支出	拟使用募集资金
1	系统底层架构	2,520.00	是	2,520.00
2	人工智能核心架构	2,520.00	是	2,520.00
3	人工智能生态模型库	7,560.00	是	6,060.00
4	VR 应用模块集	1,400.00	是	1,400.00
合计		14,000.00		12,500.00

（2）投资数额的测算依据和测算过程

本项目是技术开发项目，投资主要投向优化研发测算环境、网络部署、服务器等设备购置或租用、软件购置或许可使用、开发费用、外包开发制作费用，具体情况如下：

①系统底层架构：

单位：万元

序号	类别	费用细项	数量	年	单价	总额
1	优化研发测试环境	空调、新风系统	1	/	10	10
		消防改造	1	/	10	10
		电气改造	1	/	8	8
		小计				28
2	网络部署	电信专线 100M	1	2	80	160
		电信专线 200M	1	2	120	240
		小计				400
3	设备购置	服务器	18	/	10	180
		存储设备	20	/	8	160
		安全设备	8	/	6.5	52
		高性能电脑	5	/	2	10
		小计				402
4	设备（服务）租用	云存储服务	1	2	200	400
5	开发费用	高级算法工程师	2	2	80	320
		中级算法工程师	2	2	30	120
		高级架构师	1	2	60	120

序号	类别	费用细项	数量	年	单价	总额
		高级产品设计	1	2	40	80
		中级产品设计	2	2	20	80
		高级后端研发	1	2	60	120
		高级前端研发	1	2	60	120
		中级前端研发	3	2	30	180
		高级测试	1	2	35	70
		中级测试	1	2	20	40
		其他人员	1	2	20	40
		小计				1,690
		合计				2,520

②人工智能核心架构

单位：万元

序号	类别	费用细项	数量	年	单价	总额
1	网络部署	电信专线 500M	1	2	200	400
2	设备购置	服务器	32	/	10	320
		存储设备	30	/	8	240
		高性能电脑	5	/	2	10
		小计				570
3	开发费用	高级算法工程师	1	2	80	160
		中级算法工程师	3	2	30	180
		高级架构师	2	2	60	240
		高级产品设计	1	2	40	80
		中级产品设计	2	2	20	80
		中级后端研发	2	2	35	140
		高级前端研发	1	2	60	120
		中级前端研发	2	2	30	120
		高级测试	1	2	35	70
		中级测试	2	2	20	80
		项目管理	3	2	40	240
		其他人员	1	2	20	40
		小计				1550
		合计				2520

③人工智能生态模型库

单位：万元

序号	类别	费用细项	数量	年	单价	总额	
1	设备购置	高性能电脑	10	/	2	20	
		测试手机	14	/	0.5	7	
		测试眼睛	10	/	0.5	5	
		小计					32
2	设备（服务）租用	云计算服务	1	2	1000	2000	
3	软件购置或许可使用	第三方软件开发工具包	12	2	5	120	
		其他软件	10	2	0.4	8	
		小计					128
4	开发费用	产品设计	2	2	20	80	
		后端研发	2	2	35	140	
		测试	2	2	20	80	
		小计					300
5	外包开发制作费用	主动触发式模型集	1	1	300	300	
		被动触发式模型集	1	1	300	300	
		心跳触发式模型集	1	1	300	300	
		综合型触发式模型集	1	1	500	500	
		天气系统模型集	1	1	300	300	
		四季系统模型集	1	1	300	300	
		热带丛林模型集	1	1	300	300	
		热带草原模型集	1	1	300	300	
		丛林食肉动物模型集	1	1	300	300	
		丛林食草动物模型集	1	1	200	200	
		热带灌木植物模型集	1	1	200	200	
		热带乔木植物模型集	1	1	100	100	
		其他类型模型集	15	1	100	1500	
		IOS 视频播放插件	1	1	100	100	
		安卓视频播放插件	1	1	100	100	
		小计					5100
		合计					

④ VR 应用模块集

单位：万元

序号	类别	费用细项	数量	年	单价	总额
1	设备购置	高性能电脑	5	/	2	10
2	软件购置或许可使用	Adobe	15	2	2	60
		字体使用	10	2	3	60
		第三方软件开发工具包	8	2	5	80
		小计				
3	开发费用	高级产品设计	1	2	40	80
		中级产品设计	1	2	20	40
		高级后端研发	1	2	60	120
		中级后端研发	1	2	35	70
		小计				
4	外包开发制作费用	项目管理	1	2	40	80
		UE4 与 AI 生态模型库 互导插件 SDK	1	1	200	200
		风力模块插件 SDK	1	1	200	200
		动感模块插件 SDK	1	1	200	200
		其他模块插件	1	1	200	200
		小计				
合计						1400

项目二：VR 数字资产生产项目

1、具体建设内容

本项目拟生产出一批可高复用、提高生产效率、降低生产成本的 VR 数字模型及素材。具体建设内容包括组织进行市场调研和建立知识体系，组织进行素材采集，购置数字生产所需的软件及硬件设备，进行包括自然景观、动植物、古代建筑、历史文化、通识教育五大主题数字资产的生产工作，并将生产出的数字资产经过后期制作与加工生产出可直接观映或体验的 VR 内容产品。

2、募投项目具体投资数额安排明细、投资数额的测算依据和测算过程，各项投资是否为资本性支出，是否以募集资金投入

本项目拟投资金额 55,050.00 万元，其中 50,000.00 万元为资本性投入，将生

产出一批可高复用、提高生产效率、降低生产成本的 VR 数字模型及素材，形成无形资产，该部分投入公司拟使用募集资金解决。对于后期制作 5,050.00 万元的非资本性支出，公司拟使用自有资金解决。

（1）具体投资数额安排明细

单位：万元

序号	项目建设内容	项目总投资金额	拟使用募集资金金额	资本性支出金额
1	市场调研和知识体系建立	2,000.00	2,000.00	2,000.00
2	素材拍摄采集	5,000.00	5,000.00	5,000.00
3	数字资产设计制作	36,000.00	36,000.00	36,000.00
4	软硬件系统适配	5,000.00	5,000.00	5,000.00
5	制作软件配置	2,000.00	2,000.00	2,000.00
6	后期制作	5,050.00	-	-
合计		55,050.00	50,000.00	50,000.00

（2）投资数额的测算依据和测算过程

单位：万元

投资内容	金额	是否为资本性支出	是否使用募集资金投入
1.市场调研和知识体系建立	2,000	是	是
1.1 自然景观	300	是	是
1.2 动植物	600	是	是
1.3 古代建筑	200	是	是
1.4 历史文化	400	是	是
1.5 通识教育	500	是	是
2. 素材拍摄采集	5,000	是	是
2.1 拍摄人员工资	560	是	是
2.2 设备采购费	305	是	是
2.3 拍摄经费	4,135	是	是
3.VR 内容设计制作	36,000	是	是
3.1 自然景观	2,000	是	是
3.2 动植物	14,280	是	是
3.3 古代建筑	4,620	是	是
3.4 历史文化	7,900	是	是

投资内容	金额	是否为资本性支出	是否使用募集资金投入
3.5 通识教育	7,200	是	是
4.软硬件系统适配	5,000	是	是
5.制作软件配置	2,000	是	是
6.后期制作	5,050	否	否
合计	55,050		

①VR 市场调研和知识体系建立：本项目需组建调研团队 20 人左右，同时联合 10 名行业专家组建项目知识支撑小组，指导整个工作流程共计 24 个月。建立起包括自然景观、动植物、古代建筑、历史文化、通识教育五大主题的知识体系，共计投入 2,000 万元。

②素材拍摄采集：需组建拍摄团队，预计团队成员 20 人左右，拍摄地点覆盖 20 大处，工作周期约 12 个月，相关拍摄人员工资合计 560 万元。采购相关拍摄设备费用 305 万元，相关拍摄经费 4,135 万元。

相关拍摄经费具体明细如下：

序号	投资内容	单价（万元）	数量	总额（万元）
1	团队外拍长途交通费（国内外）	10	40	400
2	团队外拍酒店经费	8	20	160
3	拍摄地短途交通费	4	20	80
4	车辆租赁费	2	20	40
5	拍摄场地使用费	50	20	1000
6	场景搭建及优化费	20	20	400
7	演员及临时演员费用	20	20	400
8	外拍生活费	20	20	400
9	外联接洽费	20	20	400
10	消耗品	5	20	100
11	拍摄前期取景交通费	2	20	40
12	拍摄前期取景酒店经费	2	20	40
13	外聘专家指导费用（内容向）	10	10	100
14	外聘专家指导费用（技术向）	10	10	100
15	外包拍摄团队协助费用	10	20	200
16	人员技术培训费	5	10	50

序号	投资内容	单价（万元）	数量	总额（万元）
17	设备托运费	1	20	20
18	人员出差补助	1.5	20	30
19	数据回传流量及通讯费	1	20	20
20	拍摄未知支出保障经费	75	1	75
21	应急准备经费	80	1	80
合计				4,135

③ VR 内容设计制作：将设计制作五大主题数字资产，自然景观相关资产如极地、高山、荒漠、沼泽、江河、湖海、森林、草原等 500 种；动植物相关资产如哺乳动物、爬行动物、两栖动物、鱼、鸟等 3000 种；古代建筑相关资产如宫、殿、门、府、亭、台、楼、阁、寺、庙、庵、观、宅等 2000 种；历史文化相关资产如服装、头饰、家具、玉器、瓷器、兵器等 3000 种；通识教育相关资产如：读、写、算、术，人物等模型 1000 种。预计总费用 36,000 万元。

序号	主题	品质规格	单价（万元）	数量	总额（万元）
1	自然景观	高	10	100	1000
2	自然景观	中	4	150	600
3	自然景观	初	1.6	250	400
4	动物	高	15	500	7,500
5	动植物	中	5	1,200	6,000
6	动植物	初	0.6	1,300	780
7	古代建筑	高	8	300	2,400
8	古代建筑	中	3	500	1,500
9	古代建筑	初	0.6	1,200	720
10	历史文化	高	10	500	5,000
11	历史文化	中	2	1,000	2,000
12	历史文化	初	0.6	1,500	900
13	通识教育	高	25	200	5,000
14	通识教育	中	6	300	1,800
15	通识教育	初	0.8	500	400
合计				9,500	36,000

A：关于 3.6 亿元数字资产设计制作支出的测算依据

根据拍摄素材的采集难度和利用程度不同，数字资产的五大主题在设计制作

阶段所需的制作支出有所不同，如自然景观、古代建筑、历史文化可采集和利用拍摄素材的程度较高，下一阶段的制作支出相较于动植物和通识教育就会低一些。而制作每个主题的数字资产根据制作工序复杂度和作品品质要求的不同，所需制作人员角色种类及制作时长不同，分为高中初三三种规格，不同规格制作支出会有差异。

以动植物为例分析具体制作支出的测算依据：

数字资产的制作根据工序所需主要岗位人员包括原画设计师、模型师、动作师、动画师及 TA，具体可分为高、中、初级水平，其中高级水平制作人员的工资按照 1500 元/人/天测算（每人每天按照 8 小时测算，下同），中级水平的制作人员按照 1000 元/人/天测算，初级水平的制作人员按照 600 元/人/天测算。具体岗位人员工作内容介绍如下：

原画设计师：根据策划的文案，设计出美术方案。根据擅长方面，又分为角色设计、场景设计、道具设计等。

模型师：根据原画创建模型，制作模型贴图，在引擎中调节 shader 参数，还原角色的质感和最终美术效果。根据擅长方面不同，又分为角色模型师和场景模型师。

动作师：根据角色或其他模型，对模型进行绑定、蒙皮并赋予对应的动画效果。

动画师：负责对设计进行动画、动效等相关设计，配合程序进行引擎内动画、特效模块的调试工作。

TA：技术美术，主要负责团队美术人员和程序人员的沟通桥梁，为美术解决特殊 shader 效果、物理表现等，并为美术制作对应的工具类应用，提高开发效率。

以老虎为代表的高规格制作测算过程如下：

老虎属于动植物中的高规格制作，以次世代高模的方式制作，包含 pbr 材质，高光灰度法线等贴图，需制作支出约 15 万元，具体测算如下：

序号	人员角色	所需工作量（人天）	金额测算（元）
1	高级原画设计师	7	10,500.00
2	高级模型师	20	30,000.00
3	高级动作师（3D 动作蒙皮）	15	22,500.00
4	中级模型师	15	15,000.00

5	中级动作师（3D 动作蒙皮）	7	7,000.00
6	高级动画师	30	45,000.00
7	高级 TA （技术美术）	10	15,000.00
8	中级 TA （技术美术）	5	5,000.00
合计			150,000.00

以兔子为代表的中规格制作测算过程如下：

兔子属于动植物类中的中规格的制作，以次世代高模的方式制作，包含 pbr 材质，高光灰度法线等贴图，共需制作支出约 5 万元，具体测算如下：

序号	人员角色	所需工作量（人天）	金额测算（元）
1	中级原画设计师	8	8,000.00
2	中级模型师	12	12,000.00
3	中级动作师（3D 动作蒙皮）	8	8,000.00
4	初级模型师	6	3,600.00
5	初级动作师（3D 动作蒙皮）	4	2,400.00
6	中级动画师	10	10,000.00
7	中级 TA （技术美术）	6	6,000.00
合计			50,000.00

以小树为代表的初级规格制作测算过程如下：

小树属于动植物中的初级规格制作，普通制作即可完成，共需制作支出约 0.6 万元，具体测算如下：

序号	人员角色	所需工作量（人天）	金额测算（元）
1	初级原画设计师	2	1,200.00
2	初级模型师	4	2,400.00
3	初级动画师	3	1,800.00
4	初级 TA （技术美术）	1	600.00
合计			6,000.00

VR 内容设计制作预计由公司完成其中的 30%，委托专业制作团队完成 70%。

B：数字资产的设计制作支出符合资本化条件

投资金额为 3.6 亿元的数字资产设计制作是 VR 数字资产生产项目的主要环节。本项目将生产出一批可高复用、提高生产效率、降低生产成本的 VR 数字模型及素材，公司根据市场需求进行后期制作，预计可达到年产 100 部不同类型的 VR 作品，可为公司带来相应收入。同时，公司具有完整的项目管理业务流程，可以将属于该项目的各项支出准确的进行成本归集。

根据《企业会计准则第 6 号-无形资产》的规定，无形资产是指企业拥有或

者控制的没有实物形态的可辨认非货币性资产。同时满足下列条件的，确认为无形资产：（1）与该无形资产有关的经济利益很可能流入企业；（2）该无形资产的成本能够可靠地计量。

本项目设计制作形成的数字资产是没有实物形态的可辨认非货币性资产，并同时满足上述无形资产确认的两个条件。因此该项目的投资为资本性支出具有合理性。

④软硬件系统适配：采购制作过程中所需的硬件设备及相匹配软件系统，主要有动作捕捉设备、扫描建模设备、表情捕捉设备等，再配备计算机设备、开发用 VR 头盔、存储服务器等，预计总费用 5,000 万。具体投入明细如下：

序号	投资内容	数量	单价（万元）	总价（万元）
1	高性能工作站	150	10	1500
2	高性能移动工作站	50	5	250
3	办公电脑	100	0.8	80
4	IMAC PRO	50	4	200
5	WACOM CINTIQ DTK-2261 数位屏	50	2	100
6	EIZO 专业级设计用显示器	50	4	200
7	展示用大屏	10	2	20
8	商用投影机	5	2	10
9	渲染用服务器	20	10	200
10	控制端平板电脑	100	0.3	30
11	大容量磁盘阵列服务器	10	60	600
12	CISCO 企业级路由器	20	0.5	10
13	vicon 高精度动作捕捉系统	2	300	600
14	vicon 面部动作捕捉系统	2	180	360
15	动作捕捉配套附件及软件	2	60	120
16	扫描建模设备	1	280	280
17	开发用 QUEST 头盔	80	0.5	40
18	开发用 VIVE PRO EYE 头盔	80	1.5	120
19	开发用 PICO NEO 头盔	80	0.5	40
20	开发用 PICO G2 头盔	80	0.3	24
21	开发用 VR 动感座椅	6	5	30

序号	投资内容	数量	单价（万元）	总价（万元）
22	日常办公用设备	10	2	20
23	各类易损耗材	300	0.02	6
24	设备维护	2	80	160
合计				5000

⑤制作软件配置：采购数据资产制作所需的通用及专业软件包括 windows 系统、3DS MAX，MAYA，ZBrush，SUBSTANCE，Unreal4 等的使用权，预计总费用 2,000 万。

序号	软件名称	数量	单价（万元）	总价（万元）
1	windows 系统	200	0.2	40
2	adobe 设计全家桶 2 年使用权	200	2	400
3	达芬奇调色软件	100	0.3	30
4	MAYA 2 年使用权	200	1.6	320
5	3DS MAX 2 年使用权	200	1.6	320
6	C4D 2 年使用权	100	0.8	80
7	ZBRUSH	100	0.8	80
8	SUBSTANCE 2 年使用权	100	1.6	160
9	UNITY PRO 2 年使用权	200	2	400
10	Particular	50	0.8	40
11	其他专业软件	50	1.6	80
12	商业插件	50	1	50
合计				2,000

⑥后期制作：后期将数字资产加工为 VR 体验片的投入约为 5,050 万元。包括人员、设备投入和委外制作投入。其中内部制作人员投入 1,660 万元，购置相关设备投入 440 万元。委外制作投入 2,900 万元。该投资不属于资本性支出，不使用募集资金投入。

项目三：VR 场地运营中心

1、募投项目的具体建设内容

本项目拟通过联合经营的方式，选择具有市场运营实力的合作方开展联合经营，在全国与合作方合作运营 4,000 家 VR 场地体验中心，构建一个平台化 VR

体验服务网络。合作方包括儿童乐园连锁经营公司、大型商场、主题乐园景区等。由公司提供座椅设备、内容及相关运营维护服务，合作方提供服务场地及服务人员。本项目具体建设内容包括购置 VR 儿童座椅和 VR 动感座椅并将相应的 VR 教育和 VR 娱乐互动内容嵌入 VR 体验设备中，同时涉及对门店系统的开发投入。

2、募投项目具体投资数额安排明细、投资数额的测算依据和测算过程，各项投资是否为资本性支出，是否以募集资金投入

本项目拟投资金额 36,000.00 万元，均以募集资金投入。其中研发投入、VR 体验设备成本构成资本性支出，铺底流动资金不构成资本性支出。

（1）具体投资数额安排明细

序号	项目建设内容	金额（万元）	占比	是否属于资本性支出
1	研发费用	1,000.00	2.78%	是
2	VR 体验设备成本	34,000.00	94.44%	是
3	铺底流动资金	1,000.00	2.78%	否
合计		36,000.00	100.00%	/

（2）投资数额的测算依据和测算过程

投资内容	金额	是否为资本性支出	是否使用募集资金投入
1.研发费用	1,000	是	是
1.1 门店系统开发	400	是	是
1.2 门店系统测试	600	是	是
2.VR 体验设备购置成本	34,000	是	是
2.1 VR 动感座椅	14,000	是	是
2.2 VR 儿童座椅	20,000	是	是
3.铺底流动资金	1,000	否	是

①研发费用：主要是对门店系统进行开发和测试费用，预计需研发、测试相关人员约 15 人，共需投入研发费用约 1,000 万元。

②VR 体验设备成本：体验设备包括自主研发的 VR 动感座椅（2 座）和 VR 儿童座椅（4 座），座椅在国内委托加工，原型已在试用。每个体验区含一套 VR 动感座椅和一套儿童座椅，成本 8.5 万元。4000 个场地运营中心中 VR 体验设备

成本共计 34,000 万元。

序号	设备名称	规格	单价（万元）	数量（台）	总额（万元）
1	VR 动感座椅	2 座版	3.5	4,000	14,000
2	VR 儿童座椅	4 座版	5	4,000	20,000
总计					34,000

③铺底流动资金

包括相关 VR 设备安装运维费用、系统维护费用以及市场推广费用等。

序号	费用内容	单价（万元）	数量（个）	总额（万元）
1	VR 动感座椅安装	0.08	4,000	320
2	VR 儿童座椅安装	0.08	4,000	320
3	系统维护	0.05	4,000	200
4	市场推广物料	0.04	4,000	160
总计				1,000

（二）若有较大额资金用于研发支出的，结合报告期内研发费用投入及资本化情况，说明研发投入的必要性及是否符合资本化条件

本次募投项目中“适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统”为技术开发项目，项目总投资金额 14,000 万元，其中使用募集资金 12,500 万元用于研发支出，符合资本化条件；“VR 场地运营中心”中的研发费用 1,000 万元，系使用募集资金用于研发支出，符合资本化条件。

1、报告期内研发费用投入及资本化情况

公司高度重视自主创新与技术研发，一直保持较高的研发投入力度，报告期内研发费用投入及资本化情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
研发投入费用化金额	3,586.19	2,963.15	1,943.18	1,375.91
研发投入资本化金额	2,649.83	4,426.81	2,422.80	921.56
研发投入合计	6,236.02	7,389.96	4,365.98	2,297.47
转为无形资产金额	-	2,639.31	2,718.38	716.76

资本化研发投入占研发投入比例	42.49%	59.90%	55.49%	40.21%
研发投入/营业收入	21.48%	13.52%	6.26%	5.54%

公司在 2016 年收购东方梦幻后，从原有的移动信息产品销售与服务领域，转型到数字创意产业。公司拥有一支专业的 CG/VR 创作团队，具有 CG/VR 内容制作与技术开发的能力。2017 年至今，公司研发投入持续增长，并不断增加公司在 CG、VR、AI 相关技术的研发投入。最近三年及一期，研发投入资本化金额合计 10,421.00 万元，资本化研发投入确认为无形资产金额合计 6,074.45 万元，资本化研发投入的无形资产转化率达到 58.29%。

2、说明研发投入的必要性及是否符合资本化条件

（1）研发投入的必要性

数字创意产业是现代信息技术与文化创意产业逐渐融合而产生的一种新经济形态，以 CG、VR、AR、AI 等现代技术为主要实现手段。恒信东方隶属于数字创意产业，公司逐渐加大在 VR、AI 及 AR 方面的研发投入对于提升公司的核心竞争力具有重要作用。根据《国家中长期科学和技术发展规划纲要》（2006-2020），该纲要指出 VR 技术属于前沿技术中信息技术部分的三大技术之一。

“适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统”项目的研发投入必要性

制约 VR 产业发展规模和速度的一个重要因素是缺乏优质的 VR 内容产品，而高昂的 VR 产品的制作成本提升了内容制作的门槛。公司持续推出精品的 VR 作品，目前市场上 VR 制作成本高、效率低、制作品质差异大。本次募集资金拟投入的项目之一“适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统”为技术开发项目，该项目将通过构建出一套可自由组合的具有高仿真度的虚拟物理空间库，为开发者节约 50%以上的开发时间，让开发者有更多精力聚焦商业模式；省去开发者产品化过程 70%左右的适配时间，进而为 VR 产品批量开发提供高效率低成本的解决方案，用于该项目的研发投入是必要的。

“VR 场地运营中心”研发投入的必要性

根据 2019 年 8 月 12 日国务院办公厅印发的《关于进一步激发文化和旅游消

费潜力的意见》，促进文化、旅游与现代技术相互融合，发展基于 5G、超高清、增强现实、虚拟现实、人工智能等技术的新一代沉浸式体验型文化和旅游消费内容，引导文化企业和旅游企业创新商业模式和营销方式。目前市场上可提供播放有质量保证的虚拟现实设备还属于高端消费品，对于中国普通消费者，尚无力承担其高昂的售价以及配套的使用环境，缺乏足够的终端普及率。通过实施“VR 场地运营中心”将有效提升虚拟现实内容服务商与中国市场消费者直接对接，以持续定向的服务方式，提升虚拟现实内容服务的市场普及度。VR 内容制作出来后需要辅以相应的硬件设备方可供消费者体验，门店系统将 VR 体验内容与播映软件、硬件相适配，准确、快捷将消费者的指令传递到体验设备供消费者体验或观映，并通过数据分析、消费者反馈来提升运营中心系统管理效率，这些均需一定的研发投入，该项目的研发投入具有必要性。

（2）研发投入符合资本化条件

①会计准则关于研发投入资本化的规定

根据《企业会计准则第 6 号-无形资产》及其应用指南的规定，企业内部研究开发项目的支出分为研究阶段的支出和开发阶段的支出。研究阶段是探索性的，为进一步开发活动进行资料及相关方面的准备，已进行的研究活动将来是否会转入开发、开发后是否会形成无形资产等均具有较大的不确定性。相对于研究阶段而言，开发阶段应当是已完成研究阶段的工作，在很大程度上具备了形成一项新产品或新技术的基本条件。企业内部研究开发项目研究阶段的支出全部费用化；开发阶段的支出，满足条件的进行资本化，不符合资本化条件的则费用化。如果确实无法区分研究阶段的支出和开发阶段的支出，其所发生的研发支出则全部费用化。

②公司关于研发投入资本化的规定

根据公司研发支出相关会计政策规定，内部研究开发项目的支出，区分为研究阶段和开发阶段支出。划分研究阶段和开发阶段的标准：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段，应确定为研究阶段，该阶段具有计划性和探索性等特点；在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、

装置、产品等活动的阶段，应确定为开发阶段，该阶段具有针对性和形成成果的可能性较大等特点。内部研究开发项目研究阶段的支出，在发生时计入当期损益。

公司的研发项目从前期调研到成熟应用，需经历研究和开发两个阶段，公司划分研究阶段和开发阶段的具体标准是：

研究阶段：公司研究阶段主要是将接收的技术开发建议整理汇总，根据市场需求初步筛选出具有开发价值的建议，进行调研与分析；召开立项会议，讨论技术开发的技术协调性、技术先进性、经济合理性等，进行前期市场调研；会议通过的技术开发项目由研发中心填写《立项申请报告》经审批后，正式进入开发阶段；

开发阶段：公司开发阶段的主要工作是系统架构设计，代码编写，内部测试以及系统测试通过后，正式发布产品，投放市场试运营，最终达到商用。

公司内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

- a.完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；
- b.具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- c.无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；
- d.有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；
- e.归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发阶段的支出，于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。

③公司已形成的技术积累

报告期内，公司持续加大在 CG/VR 及 AI 方面的技术研发并不断取得突破。截至目前，公司已完成或进入开发阶段的 VR 及 AI 相关开发项目包括虚拟骨骼与角色匹配系统、生物角色动作交换系统、基于三维场景二维动漫图像化的体感交互软件、基于柔体动力学的多毛发虚拟角色实时交互软件、动捕数据的实时 3D 模型运动仿真软件、表情识别互动软件、Kinect 的 3D 虚拟实交互系统、基于人体关键位置跟踪的实时增强现实交互系统、基于动作检测的节奏交互软件等。公司已研发推出的亲子互动分发平台产品——AI 合家欢平台，该平台在 AI 功能设计上融入语音识别、语义理解、体感识别、面部识别、手势识别等先进技术，在儿童认知能力的范围内，把自然交互的理念融入智能卡通菜单设计当中，为少儿和家长提供全方位的智能互动体验。

公司已形成了基于人工智能与语音识别的远程互动技术、基于 VR 虚拟现实的移动播控终端技术、实时建模技术、基于单目摄像头的多人面部识别及人脸匹配技术等自主核心技术。随着 VR 业务快速发展，公司于 2019 年 3 月正式成立 VR 事业部，专门从事 VR 技术的研发工作，公司内部开发需求进一步明确。

公司前期已积累了相当的研发投入，取得了积极的研究成果。基于前期的研究积淀和 VR 及 AI 方面的技术储备，本次募投项目中研发投入已具备研究基础，已达到可开发阶段。

④研发投入符合资本化条件

公司对“适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统”项目和“VR 场地运营中心”项目的研发投入进行了相关的调查和研究活动，已完成了前期研究阶段，均已有了相应的研究基础，预期可取得技术成果并形成相关无形资产，对公司经营产生较大的效益；归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。公司研发中心编制了以上项目的《立项申请报告》和《可行性研究报告》，相关《可行性研究报告》已经公司第六届董事会第三十二次审议通过。上述项目已进入开发阶段，公司对上述项目的研发投入予以资本化，符合会计准则和公司会计政策的具体规定。

二、募投项目当前建设进展、募集资金使用进度安排，并请说明本次募集资金是否会用于置换董事会决议日前已投资金额

（一）募投项目当前建设进展

截至目前，公司募投项目已完成相应的立项备案程序，项目备案情况如下：

序号	项目名称	拟投资总额	拟使用募集资金	项目备案报批情况
1	适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统	14,000.00	12,500.00	京东城发改（备） 【2019】63 号
2	VR 数字资产生产项目	55,050.00	50,000.00	京东城发改（备） 【2019】62 号
3	VR 场地运营中心	36,000.00	36,000.00	京东城发改（备） 【2019】61 号
合计		105,050.00	98,500.00	-

自董事会决议日后，以上募投项目已陆续开始建设投入。

截至 2020 年 9 月末，上述募集资金投资项目已合计投入 4,276.54 万元。其中适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统项目投入 455.26 万元，主要用于系统底层架构的搭建、人工智能核心架构的开发和人工智能生态模型库的建设三方面；截至目前，已完成系统底层架构核心团队组建，并完成了底层架构的基础设计和部分子系统的搭建；人工智能核心架构开发和人工智能生态模型库的建设工作已经启动。

截至 2020 年 9 月末，VR 数字资产生产项目投入 2,916.49 万元。截至目前已完成第一轮市场调研工作，数字资产生产所需的通用软件采购已完成，升级款及专业软件将继续采购，基础设备配置和部分开发设备配置已完成，将继续配置存储设备和测试研发设备。

截至 2020 年 9 月末，VR 场地运营中心项目投入 904.79 万元，主要用于系统研发和 VR 体验设备采购。截至目前，支撑场地运营的 IVR 运营平台基本框架已经搭建完成，支撑运营的核心功能已经完成开发，后续将进行体验升级功能开发和运营系统维护。

（二）募集资金使用进度安排

1、募集资金使用进度安排

（1）适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统

①资金投入进度

使用募集资金投资进度：

单位：万元

序号	项目建设内容	T1	T2	合计
1	系统底层架构	2,000	520	2,520
2	人工智能核心架构	1,260	1,260	2,520
3	人工智能生态模型库	3,780	2,280	6,060
4	VR 应用模块集	400	1,000	1,400
合计		7,440	5,060	12,500

注：“T1”表示第1年，“T2”表示第二年。

使用自有资金投资进额度：

序号	项目建设内容	T1	T2	合计
1	人工智能生态模型库	0	1,500	1,500

注：“T1”表示第1年，“T2”表示第二年。

②项目建设及实施进度

序号	项目进程	T1 年								T2 年							
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
1	系统底层架构																
2	人工智能核心架构																
3	人工智能生态模型库																
4	VR应用模块集																

（2）VR 数字资产生产项目

①资金投入进度

使用募集资金投资进度：

单位：万元

序号	项目建设内容	T1	T2	合计
----	--------	----	----	----

序号	项目建设内容	T1	T2	合计
1	市场调研和知识体系建立	2,000		2,000
2	素材拍摄采集	5,000		5,000
3	VR 内容设计制作	10,800	25,200	36,000
4	软硬件系统适配	4,000	1,000	5,000
5	制作软件配置	2,000		2,000
合计		23,800	26,200	50,000

注：“T1”表示第1年，“T2”表示第二年。

使用自有资金投资进度：

单位：万元

序号	项目建设内容	T1	T2	T3	T4	T5	T6	合计
1	VR 影片制作	250	800	1,000	1,000	1,000	1,000	5,050
合计		250	800	1,000	1,000	1,000	1,000	5,050

注：“T1”表示第1年，“T2、T3、T4、T5、T6”依次类推。

②建设及实施进度

募集资金建设及实施进度：

序号	项目进程	T1				T2			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
1	VR内容市场调研和知识体系建立								
2	素材拍摄采集								
3	VR 内容设计制作								
4	软硬件系统适配								
5	制作软件配置								

注：项目建设进度会根据实际情况有所调整

自有资金建设实施进度（不使用募集资金）：

序号	项目进程	T1				T2				T3	T4	T5	T6
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4				
1	VR影片制作												

注：“T1”表示第1年，“T2、T3、T4、T5、T6”依次类推。

（3）VR 场地运营中心

①项目资金投资进度：

单位：万元

序号	项目建设内容	T1	T2	合计
1	研发费用	400	600	1,000.00
2	VR 体验设备生产成本	17000	17000	34,000.00
3	铺底流动资金	500	500	1,000.00
	合计	17900	18100	36,000.00

注：“T1”表示第1年，“T2”表示第二年。

②项目建设及实施进度：

序号	项目进程	T1				T2			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
1	研发费用								
2	VR体验设备生产成本								
3	铺底流动资金								

注：项目建设进度会依据实际情况有所调整。

（三）本次募集资金不会用于置换董事会决议日前已投资金额

公司于2019年8月26日召开第六届董事会第三十二次会议，审议通过本次向特定对象发行事项。董事会决议日前，公司尚未开始对募投项目进行投入，本次募集资金不会用于置换董事会决议日前已投资金额。

三、以通俗易懂的语言说明本次募投项目的建设内容及盈利模式，与现有业务的关系，是否具备技术、人员、市场储备，是否存在重大不确定性风险。

（一）以通俗易懂的语言说明本次募投项目的建设内容及盈利模式

1、本次募投项目的建设内容

国内乃至世界VR市场一方面由于VR制作成本高而缺乏优质的内容作品，另一方面缺乏足够的终端普及率，制约了产业的发展规模和速度。公司成功转型数字创意产业后，以发展成为国内最大的VR内容提供商为目标。本次募集资金投资项目有助于打通VR产业发展瓶颈：通过AI技术大幅度降低优质VR内容

的制作成本；通过实施 VR 数字资产生产项目，生产一批可高复用、提高生产效率、降低生产成本的 VR 数字模型及素材，以便公司以此为基础进行优质 VR 内容生产；通过实施 VR 场地运营中心项目，拓展线下体验渠道，提升虚拟现实内容服务的市场普及度。

（1）适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统

本项目将构建一套通用的程序系统框架，用模块化的方法进行分工开发，包含重要的 AI 基本算法和合理架构，整合动物智能仿真、植物生态模拟、仿真自然逻辑、仿真物理动力学、仿真气候等技术，以仿真逻辑相互链接，使所有模块在该系统下流畅运行，并针对不同平台提供技术出口，从而构建出一套可自由组合的具有高仿真度的虚拟物理空间库，为 VR 产品批量开发提供高效率低成本的解决方案。

（2）VR 数字资产生产项目

本项目是生产一批可高复用、提高生产效率、降低生产成本的 VR 数字模型及素材，以便公司以此为基础进行 VR 内容生产。本项目主要开发的数字资产包括自然景观、动植物、古代建筑、历史文化、通识教育五大主题数字资产。这些内容元素可组合成不同的虚拟世界，用户可在虚拟世界中近距离接触现实生活中难以企及的场景和生物，感受不同的时间和空间的社会文化。通过复用本项目生产的 VR 数字模型及素材，可大大提高公司现有的作品生产效率，预计可达到 30 部/年 VR 短片、20 部/年极限体验项目及 40 部/年通识教育产品的产能。

（3）VR 场地运营中心

本项目通过提供自主研发的 VR 儿童座椅和 VR 动感座椅，辅以专业化 VR 头显设备以及配套服务设施，在全国与合作方合作运营 4,000 家 VR 场地体验中心，构建一个平台化 VR 体验服务网络。

2、盈利模式

（1）适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统

本项目是公司提升和巩固 VR 和 AI 技术能力，为公司其他业务赋能的重要基础。该项目完成后将为开发者节约 50%以上的开发时间，让开发者有更多精力

聚焦商业模式；省去开发者产品化过程 70%左右的适配时间，以最快速度将产品推向市场进而抓住商机。本项目不直接产生经济效益，主要通过提高生产效率间接带来效益。

（2）VR 数字资产生产项目

本项目生产一批可高复用、提高生产效率、降低生产成本的 VR 数字模型及素材；根据市场需求进行后期制作，预计可达到 30 部/年 VR 短片、20 部/年极限体验项目及 40 部/年通识教育产品的产能。公司将这些 VR 内容作品通过本公司 VR 场地运营中心、第三方播映/体验渠道供消费者播映、体验以获得相应收入。

（3）VR 场地运营中心

本项目最终将在全国与合作方合作运营 4,000 家 VR 场地体验中心，通过运营各场地中心取得的运营收入由公司与合作方将按一定比例进行收入分成。

（二）与现有主营业务的关系

1、募投项目与现有业务的关系

公司是一家主要从事数字文化创意、内容生产与技术服务的公司，公司 CG 及 VR 技术国内领先、国际先进；公司优秀的 CG 制作能力和丰富的 IP 储备是制作高质量 VR 内容的前提和基础。公司布局 VR 产业时间早、起点高。公司除自身研发 VR 内容制作技术并创制 VR 作品如《本色中国》、《博物中国》、《VR 动物世界》外，通过投资美国 VR 企业 VRC，与国际顶级企业一起探索 VR 内容制作的发展之道。本次募投项目与公司当前主营业务方向一致，是公司现有业务的提升，有助于公司进一步提升研发实力、进一步扩大客户群体范围和市场发展空间，同时巩固公司的行业地位，提高公司的盈利水平，为公司实现中长期战略发展目标奠定基础。本次募投项目与公司现有主营业务的具体关系如下：

序号	募投项目	募投项目主要内容	与募投项目相关的主营业务领域	募投项目与主营业务的关系
1	适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统	为 VR 产品批量开发提供高效率低成本的技术解决方案，提升沉浸	VR 内容生产相关的技术领域	1、将 VR 和 AI 相结合，提升 VR 内容生产效率 2、对原有业务的技术水平进

序号	募投项目	募投项目主要内容	与募投项目相关的主营业务领域	募投项目与主营业务的关系
		感		行延伸，降低制作成本
2	VR 数字资产生产项目	生产一批可高复用、提高效率、降低生产成本的 VR 数字模型及素材，以便公司以此为基础进行 VR 内容生产	VR 内容生产领域	在现有 VR 影像内容生产基础上，实现 VR 内容生产的批量化，提升 VR 制作的效率与效果
3	VR 场地运营中心	与合作方合作运营 4,000 家 VR 场地体验中心，构建一个平台化 VR 体验服务网络	VR 市场消费领域	1、将虚拟现实内容服务商与消费者直接对接 2、提升 VR 渠道和内容的市场普及，是公司原有业务应用范围的拓展

2、募投项目与现有业务的差异

2017 年度、2018 年度、2019 年度、2020 年 1-9 月，发行人实现的 CG/VR 影像内容生产业务收入分别为 4,623 万元、6,495 万元、2,432 万元、1,352 万元，该业务收入主要为 CG/VR 承制业务，即接受客户委托为其提供技术服务和内容制作服务。

适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统项目（以下简称“VR 系统项目”）是在公司现有研发基础上，通过把 VR 和 AI 技术相结合，构建出一套通用的程序系统框架，为公司 VR 产品的批量开发提供高效率低成本的解决方案，是提升和巩固公司 VR 和 AI 技术能力，为公司 VR 内容生产业务赋能的重要基础。该项目不属于承制业务。

VR 数字资产生产项目将生产出一批可高复用、提高生产效率、降低生产成本的 VR 数字模型及素材，具体包括自然景观、动植物、古代建筑、历史文化、通识教育五大主题数字资产。公司通过将生产出的数字资产经过后期制作与加工，可生产出可直接观映或体验的 VR 内容产品。高复用的 VR 数字模型及素材，可大幅提高公司现有产品的生产效率，降低单部 VR 产品的生产成本。该项目不属于承制业务。

VR 场地运营中心项目是采取联营的模式，在全国与联营方共同运营 4000 家 VR 线下体验中心。由公司提供自主研发的 VR 儿童座椅和 VR 动感座椅，及专业化 VR 头显设备以及配套服务设施并搭载 VR 内容，联营方提供服务场地和运营

人员，从而构建出一个平台化 VR 体验服务网络。该项目实施后将有效承载公司 VR 作品内容投放，增加公司 VR 作品发行渠道和播放收入。该项目不属于承制业务。

（三）公司具备进行本次募投项目所需的技术、人员、市场储备

1、适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统（以下简称“引擎项目”）

（1）公司具备进行引擎项目所需的技术储备

①公司现有技术与项目经验为引擎项目的开发打下基础

公司已研发推出的亲子互动分发平台产品——AI 合家欢平台，该平台在 AI 功能设计上融入语音识别、语义理解、体感识别、面部识别、手势识别等先进技术，在儿童认知能力的范围内，把自然交互的理念融入智能卡通菜单设计当中，为少儿和家长提供全方位的智能互动体验。伴随着 AI 合家欢平台的研发及升级，公司已经实现的 AI 应用包括：（1）基于单目摄像头的体感交互技术，以及面部识别与手势识别技术；（2）基于人工智能与语音识别的远程互动技术；（3）AI 与 AR / MR 增强（混合）现实技术的结合；（4）多屏远程信息共享与互动技术；（5）基于 VR 虚拟现实的移动播控终端技术等。公司不断深化人工智能方面的研究，尤其是深度学习在语音/动作交互上的应用。

公司目前已研发出一款基于柔体动力学的多毛发虚拟角色实时交互软件，能够有效解决目前国内外虚拟角色的毛发运动采取的预渲染导致虚拟角色的毛发运动不是根据虚拟角色的运动而改变的问题，即虚拟角色的毛发形态运动不符合物理常识。该软件基于柔体动力学采取实时渲染的方式使虚拟角色的运动实时驱动毛发形态运动，并且虚拟空间中的风、力作用于毛发的形态，使虚拟角色的毛发运动符合真实的毛发运动轨迹，从而使用户获得更好的体验。该项研发为公司引擎开发项目积累了相关的经验。

公司自主研发制作的水浒传 VR 之武松打虎项目、复活岛宝贝 VR 项目，其设计的 AI 效果均运用到了与开发引擎项目相关的技术，具体如下：

水浒传 VR 之武松打虎项目：建立了植被系统 AI 学习，达到植被系统遇火后燃烧，大风带来树木摆动和树叶飘落的效果；建立了天气系统 AI 学习，实现了

场景下日夜交替和季节交替，带来更真实的光影变化；建立了武器系统 AI 学习，实现多种武器带来不同击打效果的物理模拟等。

正在开发的复活岛宝贝 VR 项目：赋予天气系统+植被系统+动物系统 AI 功能，以达到根据日夜时差在平原和森林中出现不同的动物，动物可根据自己的能力值，在遇到情况自动判断攻击、躲避或者其他行为。

②游戏行业的引擎开发为公司引擎项目提供了启发和技术参考

游戏行业的引擎开发为公司引擎项目提供了启发和技术参考，以全球著名的 Unreal Engine 游戏引擎为例，最早该引擎是应用于一款叫做虚幻竞技场(Unreal)的游戏产品。在该游戏开发完成后，Epic Games（该引擎所属公司）将其中功能和技术进行模块的优化，针对开发者进行了专业适配，并推出相关的使用教程和说明手册。随后开放给开发者使用，提升了项目研发效率，逐渐形成了全球游戏引擎之一。

公司引擎项目开发借鉴 Unreal Engine 游戏引擎开发经验，通过构建一套通用的程序系统框架，用模块化的方法进行分工开发，从而构建出一套可自由组合的具有高仿真度的虚拟物理空间库，为 VR 产品批量开发提供高效率低成本的解决方案。

③公司积累了与引擎项目相关的专利技术

公司积累了与引擎项目相关的发明专利技术，且均为自主研发，具体如下：

专利名称	专利类型	在募投项目中的具体应用
一种目光捕捉方法和采用目光捕捉的人机交互方法	发明	主要用于生态模型库中特殊模型的适配视线捕捉和交互的玩法设计
一种图像超分辨率方法及其系统	发明	主要用于模型库建立中涉及图像识别方面
基于多 Kinect 协同的深度阈值分割算法识别轮廓交互方法	发明	主要用于建立动物及人角色样例过程中算法智能识别
一种中文分词和汉字多音字识别的方法及装置（审查中）	发明	主要用于测试生态库在实际应用场景的适配性。

（2）公司具备进行引擎项目所需的人员储备

本项目所需的内部研发人员主要为：中高级算法工程师、高级架构师、中高级产品设计师、中高级前端研发人员、中高级后段研发人员和中高级测试人员、

项目管理人员及其他人员。公司已具备相应的技术人员基础，部分核心人员如下：

序号	人员	岗位	背景
1	李小波	公司技术总监	具备十八年计算机行业从业经验，国内顶尖计算机视觉专家；精通大型平台的系统架构设计，精通各类计算机语言，精通计算机图形图像处理算法、物理引擎开发、IOCP 及 p2p 网络技术，曾在 2003 年就独立完成国际选进水平的 Luna3D 图形渲染引擎，还进行过物理引擎和搜索引擎、P2p 影视视频点播直播系统、面片式视频压缩技术、自然海量图片的精确与模糊匹配技术等，现致力于超现实图形实时渲染、VR、人工智能方面的研发。
2	甘*	VR 平台事业部总经理	上海写轮智能科技有限公司创始人，原天象互动集团 VP，制作了 VR 健身单车 FreeSpinVR、VR 单车有氧课程产品 VR 拳击健身课程产品、FreeSpin 多人对战 VR 游戏《FreeWorld》、Omni 非对称竞技游戏《猎杀 VR》、大型 MOBA 电竞手游《英雄之刃》、大型 MMO 射击手游《超能风暴》、大型 MMO-ARPG《勇敢之翼》等多部作品。
3	董*	高级产品设计人员	从事互联网行业 15 年，长期植根于网络游戏领域，专业在互联网产品市场宣发工作。2007 年进入哥伦比亚广播集团互动媒体群(CBSi)创办中关村游戏网。2014 年进入中国手游集团主导电竞手游《全民枪战》、影游联动手游《步步惊情》发行营销，参与策划发行《我是火影》《武侠 Q 传》等数十款产品，多款产品新增超预期，月流水超千万。
4	张*	高级产品设计人员	具备十三年游戏行业从业经验，曾在多家公司担任游戏产品设计主策划，国内最早进入社交游戏业界的公司互爱科技主策划，经历了《胡莱三国》、《新神曲》、《胡莱三国 2》、《列王的纷争》等流水过亿项目。热衷于游戏行业的新兴技术与设计理念，不断从多种学科中学习探索和挖掘灵感，提供与 VR 相结合的创意解决方案。
5	南*昌	高级算法工程师	精通机器视觉检测系统设计、图像处理算法、深度学习，精通 C++、C#、QT、python 等多种编程语言，精通多种图像处理软件开发包，精通各种深度学习框架，独立开发过在线视觉检测平台、各行业产品缺陷的图像检测算法、深度学习超分辨率图像重建、人体骨架检测、语音生成及音色转换、视频插帧等。开发视频超分辨率重建模型，降低视频传输数据带宽 10 倍以上，实时重建高清视频，视频重建速度 30 帧左右；开发移动端人体骨架识别，改进人体骨架识别模型，实现移动端多人实时识别。
6	魏*洁	高级算法工程师	哈尔滨工程大学硕士毕业，7 年算法行业从业经验，做为核心人员参与 7 个利用深度学习算法建立的网络模型项目，精通 Windows 平台下开发 VC++、MFC、matlab、TCP/IP、socket、opencv，数据库，串口通信，多进程，多线程，HL7 协议，熟悉图像处理算法；熟悉 Linux 下 Python 脚本文件的编写，熟悉 keras、tensorflow 深度学习框架；现主要从事于深度学习，人工智能与 VR 结合的研发工作。
7	张*乐	高级前端开发工程师	毕业于天津职业技术师范大学，精通 MMORPG 网络游戏服务器开发和 Unity3D 应用开发，拥有项目架构设计和项目管理的经验。精通各类计算机语言，精通计算机网络传输协议、游戏 AI 开发、数据库优化、VR 虚拟现实开发、体感交互技术等。参与并开发了多款 MMORPG 网络游戏、移动平台 VR 教育应用、VR 第三人称载具射击游戏，电视平台儿童教育应用等。

2、VR 数字资产生产项目（以下简称“数字资产项目”）

（1）公司具备进行数字资产项目的技术储备

公司下属企业花开影视、中科盘古是依托于中国科学院自动化研究所科学艺术研究中心骨干团队力量打造的高端创意创新型文化科技企业，具备丰富的CG、VR 影视内容制作经验与能力。

公司具备充分的拍摄和制作经验，如发行人子公司东方梦幻与中国国家地理杂志合作的中宣部重点外宣项目 VR 影片《本色中国》，荣获第三届中国 VR/AR/MR 创作大赛金铎奖一等奖；东方梦幻制作的 VR 影片《认识中国》系列，部分作品荣获第三届中国 VR/AR/MR 创作大赛金铎奖。

此外，公司积累了相关的专利技术，且均为公司自主研发，这些专利在 VR 数字资产生产项目的数字资产设计制作、软硬件系统适配、后期制作等环节中均有应用，具体如下：

专利名称	专利类型	在募投项目中的具体应用
一种动画场景文件压缩的方法	发明	数字资产设计制作过程中场景建模
一种可分离式的植物快速建模方法	发明	
一种动画素材组织和应用的方法	发明	主要用于数字资产制作和应用验证过程中涉及动画结合方面
一种利用 3D Avatar 重建人脸表情的方法及系统	发明	主要用于数字资产生产制作过程中角色类型建模
大尺寸球幕超清影片播放及互动应用拼接融合方法	发明	主要用于数字资产的应用适配和验证
一种视频图像的提取方法、设备及系统（审查中）	发明	主要用于素材拍摄收集与制作匹配
一种 VR 图像处理方法（审查中）	发明	主要用于素材制作过程中涉及图像提取及处理方面
一种基于 VR 图像处理的焦点对象选取方法（审查中）	发明	

（2）公司具备进行数字资产项目的人员储备

本项目涉及的核心人员如下：

序号	人员	岗位	背景
1	李小波	技术总监	参见上文。
2	潘超	总监制	原中央电视台青少中心制片人，青年部副主任、主任，少儿频道副总监、总监，中国国际电视总公司副总裁。

序号	人员	岗位	背景
3	赵*东	公司子公司花开影视总经理	2004-2015 期间就职于中科院自动化所科学艺术中心担任项目统筹、视觉艺术总监职位，从事计算机 CG 影像创制与研究。2015 年担任北京花开影视制作有限公司总经理，在 CG 动画影像创制领域拥有 15 年的从业经验。曾在《动物狂欢节》、《麋鹿王》、《兔子镇的火狐狸》等多部 CG 动画电影、CG 水墨艺术电影《源》、音乐可视化项目《化蝶》中担任项目统筹、导演等角色，其作品获中国卡通艺术金蛙奖、中国视协动画短片学术奖、第 12 届、第 13 届、第 14 届华表奖优秀动画片奖、韩国釜山电影节国外组“杰出制作奖”等。
4	蔡*禹	项目总监	北方工业大学视觉艺术设计出身，14 年游戏行业精英，精通游戏研发，运营，擅长掌握市场风向变化，曾任韩国游戏开发团队高管，5 年 VR 研发经验，对 3DF 到多人空间动捕均有完整的解决方案和经验。
5	康*	VR 摄影师	VR 全景摄影师，8 年工作经验，图库签约摄影师，腾讯 VR 签约摄影师，制作策划 VR 作品《全景藏传佛教》，带队对全国范围内景点进行 VR 拍摄。目前带队走过青海西藏共 60 余个景点。拍摄面积跨越整个青藏高原，制作 VR 作品《全景西藏》。
6	侯*	制片人	15 年的儿童电影电视从业经验，历任编剧、导演等职，作品获得星光奖、金鹰奖等国家奖项。
7	商*	资深三维分镜师	从事影视动画行业 15 年，参与 VR 下的动画分镜设计工作 4 年，国内资深影视动画三维分镜师，参与制作过的多部国内外 CG 动画电影，以及 VR 电影的设计制作。参与制作的《劳拉的星星》系列、画江湖系列电影《风语咒》等多部作品获得过中国电影金鸡奖最佳美术片等多个国际奖项。

（3）公司具备进行数字资产项目的市场储备

本项目生产出的数字资产经过后期制作与加工生产出可直接观映或体验的 VR 内容产品，公司已与华为和 HTC 达成战略协议。

公司于 2020 年 1 月正式成为华为 VR 内容全球战略合作伙伴，截至目前，已在华为视频平台上传 26 个作品，并与华为全面签署《华为终端内容合作协议》，进一步扩大双方内容合作数量，扩大全球领域内容发售；同时，加强华为生态合作项目。公司所提供的 VR 内容将全面参与到华为生态、华为视频等相关市场活动，增强双方在行业板块影响力。

公司于 2020 年 6 月正式成为 HTC 宏达通讯“行业内容战略合作伙伴”。针对定制化内容签署《软件采购与经销合同》，相关内容将用于 HTC VIVE 终端专属娱乐场景，并通过 HTC 现有终端分销体系进行定制捆绑销售。目前已在 viveport

视频服务平台上传 17 个作品，未来会继续上传新内容。

3、VR 场地运营中心项目（以下简称“中心项目”）

（1）公司具备进行中心项目的技术储备

本项目拟通过联合经营的方式，选择具有市场运营实力的合作方开展联合经营，在全国与合作方合作运营 4,000 家 VR 场地体验中心，构建一个平台化 VR 体验服务网络。

本项目具体建设内容包括购置 VR 儿童座椅和 VR 动感座椅并将相应的 VR 教育和 VR 娱乐互动内容嵌入 VR 体验设备中，同时涉及对门店系统的开发投入。

公司积累了相关的专利技术，且均为公司自主研发，具体情况如下：

专利名称	专利类型	在募投项目中的具体应用
一种应用下载方法、终端及服务器	发明	用于场地运营过程中的远程传输和内容热更新等方面
一种应用的压缩编码方法及装置	发明	
一种多屏交互方法及其系统	发明	主要用于场地运营现场产品及内容展示等方面
基于与儿童友好互动的电视息屏方法	发明	

（2）公司具备进行中心项目的人员储备

本项目所需的主要人员有：项目管理、中高级产品设计、中高级后端研发、中高级前段研发、测试人员。其中现有核心技术人员如下：

序号	人员	岗位	背景
1	黄*军	项目技术总监	毕业于齐齐哈尔大学，精通分布式微服务应用设计、开发和运维，对于分布式应用有深入研究和丰富的应用经验，同时有丰富的高并发经验，并主导开发过千万用户大型社区。有很强的独立业务开发能力对 JAVA 架构师有独到的见解同时有 10 年 JAVA 架构师的工作经验精通 JAVA 架构师各个流程环节。深入理解云计算理论和应用，虚拟化，IaaS，PaaS & Vmware，有丰富的实际项目经验。曾任人人网移动互联网事业部技术总监，主导人人网支付聚合平台开发。
2	李*仑	研发技术总监	计算机通信专业出身，20 年相关行业经验，精通各类计算机语言，精通互联网通信技术，拥有海量并发系统的设计和开发经验，多年从事计算机网络相关的软件开发，积累了丰富的构建大并发、高可靠和可扩展的服务端架构经验。热衷拥抱新技术，多次带领团队完成了互联网产品的前后端开发工作，积极跟进多平台小程序开发以及深度学习等新兴技术，

序号	人员	岗位	背景
			有丰富的多端产品研发经验。
3	朱*生	架构师	毕业于山东大学，精通多端交互大型系统架构设计，擅长项目的敏捷开发和敏捷运维。精通 JAVA 和 PHP 等计算机语言，精通分布式微服务架构设计，擅长异步架构高并发设计，擅长项目敏捷开发，精通敏捷运维自动化部署和上线。
4	秦*飞	高级前端开发工程师	毕业于河北经贸大学，精通移动平台的系统架构设计，拥有管理和开发过多个移动客户端的经验。精通多种计算机语言，在 iOS 平台和 Android 平台及 windows 平台有十年以上的开发经验，App Store 有多款上架产品。
5	李*军	高级产品经理	毕业于大连海事大学，曾就职于中信国安，在网络传输，内容集成与分发，大数据计算，广告程序化交易，DVB 及 OTT 视频服务，多屏互动，智慧家庭等业务方面有丰富的经验。
6	吴*辉	高级后端工程师	毕业于北京信息科技大学，精通 Android 及跨平台应用的开发，熟练掌握 JAVA、React、React Native、Flutter 等程序开发语言，对 Android 系统架构及应用层开发有着深入的理解，对 Android 性能优化、机型适配、JNI 开发、音视频处理、进程通信、蓝牙通信有丰富的项目经验，参与研发过 ERP、电商、社交、O2O、教育类等日活上亿的 APP，熟悉在线教育类互动课堂、双生在线、直播、大班课、小班课等各种解决方案。

（3）公司具备进行中心项目的市场储备

公司已开发出面向大型商业综合体商户的专门线下教育娱乐产品 VR 儿童座椅和 VR 动感座椅，并且与多家科技类、教育类、儿童品牌连锁类企业达成战略合作。就 VR 儿童座椅的推广，在新华书店业态上，公司已与湖北省（直接签署）、山东省（通过代理）、吉林省（通过代理）新华书店体系达成合作协议，并与安徽省池州市、宣城市等多地新华书店签署合作协议；在儿童乐园业态上，与贝贝熊孕婴童连锁商业有限公司、贵州乐转文化股份有限公司、北京旭升昊普贸易有限公司、河南红孩儿商贸有限公司、济南金米力母婴用品有限公司等机构签署合作协议；在大型综合商超业态上，与南京鲲汇鹏商业管理有限公司、成都锦涛数码科技有限公司等机构签署合作协议；就 VR 动感座椅的推广，在大型商超业态上，与长春卓展购物中心（通过代理）、北京合生汇购物中心（通过代理）建立合作关系；在大型游乐场业态方面，与北京世纪华侨城实业有限公司签署合作协议。

综上，公司已充分具备本次募投项目中对 VR 相关技术投入、VR 数字资产生产、VR 场地应用等战略布局的技术、人员和市场准备。

（四）本次募投项目预计不存在重大不确定性风险

首先，在政策层面，鼓励虚拟现实产业发展的政策法规陆续出台。2016年4月工信部发布《虚拟现实产业发展白皮书5.0》，提出做好顶层设计，推进产业化和行业应用。2018年12月25日，工信部发布的《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》，推动虚拟现实产业加快发展。2018年10月，习近平总书记向2018年世界VR产业大会发出贺信，指出：“新一轮科技革命和产业变革正在蓬勃发展，虚拟现实技术逐步走向成熟，拓展了人类感知能力，改变了产品形态和服务模式。中国正致力于实现高质量发展，推动新技术、新产品、新业态、新模式在各领域广泛应用。”2020年2月，工信部印发《关于有序推动工业通信业企业复工复产的指导意见》，提出：支持新业态新模式，丰富5G+、超高清视频、增强现实/虚拟现实等应用场景，推动发展远程医疗、在线教育、数字科普、在线办公、协同作业、服务机器人等，带动智能终端消费。

其次，在市场规模上，中国信息通信研究院发布的《虚拟（增强）现实白皮书（2018）》中预测，到2022年，全球VR/AR市场保守将达到4,900亿元。产业整体市场规模快速提升，发展前景良好。

第三，5G正处在技术标准形成和产业化培育的关键时期。2019年6月，国家工信部向中国电信、中国移动、中国联通、中国广电发放5G商用牌照，标志着国内5G建设的进一步提速。工信部信息通信发展司司长闻库在中国国际服务贸易交易会“5G新兴服务贸易发展论坛”上发表的演讲指出，近年来，我国全力推动5G新技术新应用新业态发展，取得积极成效。其中，5G网络建设不断加快，全国已建成5G基站超过48万个；5G终端连接数不断增长，目前5G网上终端连接数已超过1个亿；5G应用不断丰富，覆盖工业、医疗、媒体、交通等多个领域（人民网报道）。在5G背景下，VR凭借其强沉浸感和互动性，成为最具发展潜力的领域之一。5G将推动VR/AR真实落地，解决设备分辨率、眩晕感、设备舒适感等问题，解决因计算能力以及传输率不足导致的行业痛点。

面对VR产业发展的广阔空间和5G技术商用有效解决VR穿戴设备的适配性问题，公司积极抓住VR行业发展的良好机遇，募集资金用于本次募投项目建

设。同时，公司已形成了实施本次募投项目的技术、人员和市场储备，预计未来募投项目的实施不存在重大不确定性。

四、相关市场情况及未来发展趋势，公司在行业中的定位，本次募投项目建设的必要性及合理性。

（一）相关市场情况及未来发展趋势

1、相关市场发展情况

VR 行业发展面临多重利好，整体市场规模正快速提升。Google、FaceBook、Sony、微软等国际 IT 巨头，以及华为、腾讯、HTC、小米、爱奇艺、暴风魔镜等一批国内知名企业，都在 VR 硬件、VR 底层算法、VR 内容方面做了大量的铺垫与准备工作，其投资规模已达数百亿，为 VR 行业发展提供重要的支撑。同时，5G 技术的发展步伐正在进一步提速，促进网络传输速度提升和质量优化，推动 VR/AR 真实落地，解决设备分辨率、眩晕感、设备舒适感等问题，解决因计算能力以及传输率不足导致的行业痛点。另外，终端显示设备也在快速发展，2019 年 8 月，华为在欧盟知识产权局和英国知识产权局申请了名称为“AR Glass”和“VR Glass”两个商标，华为 VR Glass 在国内已正式发布并开始发售。这些正推动着 VR 内容需求量呈几何级增长。2020 年 3 月 24 日，工信部印发《关于推动 5G 加快发展的通知》，要求进一步推广 5G+VR/AR 等应用，促进新型信息消费。根据 AR/VR 行业市场分析机构 Greenlight Insights（绿光洞察）的预测，2020 年全球 VR 产业规模将达到 1,600 亿元，中国市场规模将达到 900 亿元。

2、未来发展趋势

VR 作为第一人称的观映、互动方式，给人们提供沉浸式的真实体验，消费端市场和产业端市场需求都十分巨大。根据工信部推进虚拟现实产业发展指导意见，预计到 2020 年，我国虚拟现实产业链条基本健全，在经济社会重要行业领域的应用得到深化，建设若干个产业技术创新中心，核心关键技术创新取得显著突破；到 2025 年，我国虚拟现实产业整体实力进入全球前列，掌握虚拟现实关键核心专利和标准，形成若干具有较强国际竞争力的虚拟现实骨干企业。可以预见，VR 核心技术的突破、VR 内容的产量增加和品质提升，内容云端化，终端设备量产、轻型化和无线化，体验渠道增加，与教育、旅游、医疗、工业等产业

融合的深化,将成为 VR 行业未来发展的趋势。随着 AI 技术的不断发展和商用,以及 2020 年 5G 的加速落地,未来更身临其境的沉浸式体验将逐渐成为现实,虚拟现实产品成本也会逐渐趋于下降、可用性不断提高。

（二）公司在行业中的定位

公司为我国数字创意产业领军企业之一,主要从事数字文化创意、内容生产与技术服务,在 VR 行业中的定位为专业的优质内容提供商与可靠的场地运营合作伙伴。公司 CG 及 VR 技术国内领先、国际先进;并且是行业中少有的同时具备 IP 创意开发、CG/VR 影像内容生产、数字创意场景商业拓展与应用的能力企业。公司凭借已有的 VR/CG 技术储备,通过“内生+外延”链接海内外优质资源,形成了“IP+技术”、“内容+平台/场景”的生产模式,奠定公司在 VR 行业的地位。公司的发展目标为成为国内最大的优质 VR 内容提供商。

（三）本次募投项目建设的必要性及合理性

公司拟通过本次向特定对象发行抓住行业发展的良好机遇,提高 VR 内容质量,提升 VR 内容的沉浸感体验,生产一批可高复用的 VR 数字模型及素材,大幅提高公司内容产品的生产效率和技术服务能力,为公司节约拍摄成本和制作成本;并帮助虚拟现实内容服务商与中国市场消费者直接对接,从而进一步提升 VR 渠道和内容的市场普及,进一步扩大客户群体范围和市场发展空间。综合前述本次募投项目与公司现有业务的关系、公司具备的技术、人员和市场储备、相关市场情况及未来发展趋势、公司在行业中的定位,加快公司在 VR 相关技术、VR 数字资产生产、VR 场地应用等战略布局,培育新的利润增长点,具有实施的必要性和合理性。

五、募投项目的效益测算情况,效益测算的谨慎性、合理性,未来效益实现是否存在较大不确定性,如何保障募投项目实施的效益及效果。

（一）募投项目的效益测算情况

1、适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统

本项目是公司落实发展战略,打造 VR 和 AI 技术能力,为公司其他业务赋能的重要基础。本项目属于技术开发领域,不对经济效益进行测算。

2、VR 数字资产生产项目

本项目建设周期为 2 年，经营预测期为 6 年（含建设期）。项目经营预测期，募投项目达产后预计实现营业收入约 23,328 万元/年，投资回收期为 3.78 年，内部收益率为 30.75%。募投项目效益测算具体情况如下：

（1）营业收入测算

VR 数字资产生产项目通过本公司 VR 场地运营中心、第三方播映/体验渠道供消费者播映、体验以获得相应收入。因当前 VR 市场渠道建设与投入尚处于起步发展阶段，公司谨慎假设本项目通过本公司 VR 场地运营中心取得的收入占预计收入的 75%，通过第三方播映/体验渠道取得的收入占预计收入的 25%（即通过第三方播映/体验渠道取得的收入是从本公司 VR 场地运营中心所得的收入的三分之一）。

从本公司 VR 场地运营中心所得的收入测算过程如下：

年份	T1	T2	T3	T4	T5	T6	合计
每次体验价格	27	27	27	27	27	27	
VR 场地运营中心播映次数	15	15	15	15	15	15	
每月天数	30	30	30	30	30	30	
每年月数	12	12	12	12	12	12	
场地数（个数）	2000	4000	4000	4000	4000	4000	
达产率	40%	80%	100%	100%	100%	100%	
作为版权方可获得收入比例	30%	30%	30%	30%	30%	30%	
收入—通过 VR 场地运营中心（万元）	3,499.20	13,996.80	17,496.00	17,496.00	17,496.00	17,496.00	87,480.00

每次体验价格预测依据：目前市场上 VR 动感体验的价格大约在 50-80 元/次之间，例如：赛博朋克-数字嘉年华体验馆 VR 奇幻电影—无主之城每次 80 元，VR 奇幻电影—神庙逃亡每次 60 元；有家嗨店 VR 9DVR 星际飞船每次体验价格 59 元；航航佳佳-航天探索体验中心重返地球 VR 每次 61 元；儿童 VR 体验价格大约

在 30-50 元/次之间；同时经济发达程度不同的地域之间消费价格也存在差异。为了收入预测的谨慎性，本项目预计每次播映、体验价格为 27 元。

VR 场地运营中心播映次数测算过程如下：

项目	周末及节假日/月（A）	平时天数/月（B）	平均每天消费次数
天数（天）	8	22	/
每天消费人次	31	10	15.6
合计（次）	248	220	/

每月按照 30 天计算，假设每个月包含周末及节假日共 8 天为消费高峰期。根据公司实际运营中的 VR 场地运营数据，在周末及节假日的每天消费次数约为 31 次，在平时的每天消费次数约为 10 次，日平均消费次数为 15.6 次。基于预测的谨慎性，每日体验次数按照 15 次进行测算。

达产率预测依据：根据公司 VR 场地运营中心的铺设进度和 VR 内容产品的制作进度，按照 2000 个场地运营中心进行测算预计 T1 年的年化达产率为 40%，T2 年的年化达产率为 80%，T3 年起为 100%。

通过第三方播映/体验渠道取得的收入是从本公司 VR 场地运营中心所得的收入三分之一。通过其他 VR 播映、体验渠道获得的收入为：

年份	T1	T2	T3	T4	T5	T6	合计
收入—通过其他方（万元）	1,166.40	4,665.60	5,832.00	5,832.00	5,832.00	5,832.00	29,160.00

营业总收入为：

年份	T1	T2	T3	T4	T5	T6	合计
收入—通过 VR 场地运营中心（万元）	3,499.2	13,996.8	17,496	17,496	17,496	17,496	87,480
收入—通过其他方（万元）	1,166.4	4,665.6	5,832	5,832	5,832	5,832	29,160
营业总收入（万元）	4,665.6	18,662.4	23,328	23,328	23,328	23,328	116,640

（2）营业成本测算

单位：万元

科目	T1	T2	T3	T4	T5	T6	合计
折旧	708	885	885	885	885	177	4,425

科目	T1	T2	T3	T4	T5	T6	合计
摊销（软件购置）	354	354	354	354	354	-	1,770
摊销（数据资产）	2,150	4,300	8,600	8,600	8,600	10,750	43,000
后期制作费用	250	800	1,000	1,000	1,000	1,000	5,050
营业成本	3,462	6,339	10,839	10,839	10,839	11,927	54,245

折旧：购置软硬件系统适配设备形成的固定资产账面价值，按照 5 年进行折旧（由于分两年投入，导致 T6 年仍有折旧）。

摊销（软件购置）：按照软件购置形成的无形资产账面价值，按照 5 年进行摊销。

摊销（数据资产）：按照投入 VR 内容市场调研和知识体系建立、素材拍摄采集和 VR 内容设计制作形成的数字资产账面价值，按照 5 年进行摊销（由于分两年投入，导致 T6 年仍有摊销）。

后期制作费用：按照 VR 短片、体验项目及通识教育产品后期制作费用测算。

（3）税金及附加和所得税

本项目增值税税率为 6%，城建税、教育费附加税率为 12%；所得税率为 15%。

（4）期间费用

管理费用：T1 年管理人员 15 名，平均每名管理人员每月成本 2.5 万元。从 T2 年开始，管理费用每年比前一年增加 10%。

销售、市场费用：T1 年销售人员 50 名，平均每名销售人员每月成本 1.5 万元。从 T2 年开始，销售费用每年比前一年增加 20%。

（5）经济效益测算：

项目经济效益分析如下：

单位：万元

科目	T1	T2	T3	T4	T5	T6	合计
运营收入	4,666	18,662	23,328	23,328	23,328	23,328	116,640
营业收入(税后)	4,402	17,606	22,008	22,008	22,008	22,008	110,038
增值税	264	1,056	1,320	1,320	1,320	1,320	6,602

科目	T1	T2	T3	T4	T5	T6	合计
税金及附加	34	137	172	172	172	172	858
后期制作费用	250	800	1,000	1,000	1,000	1,000	5,050
管理费用	450	495	545	599	659	725	3,472
销售、市场费用	360	432	518	622	746	896	3,575
折旧	708	885	885	885	885	177	4,425
摊销(软件购置)	354	354	354	354	354	-	1,770
摊销(数据资产)	2,150	4,300	8,600	8,600	8,600	10,750	43,000
成本费用合计	4,306	7,403	12,073	12,232	12,416	13,719	62,150
营业利润	95	10,203	9,934	9,776	9,592	8,288	47,888
所得税（15%）	14	1,530	1,490	1,466	1,439	1,243	7,183
净利润	81	8,672	8,444	8,310	8,153	7,045	40,705
现金净流量	-20,507	-11,989	18,283	18,148	17,992	17,972	39,899
折现率	10.5%	10.5%	10.5%	10.5%	10.5%	10.5%	10.5%
累计现金净流量	-20,507	-32,496	-14,213	3,936	21,927	39,899	

经测算，本项目内部收益率为 30.75%，项目投资回收期 3.78 年。

3、VR 场地运营中心

本项目建设周期为 2 年，经营预测期为 5 年（含建设期）。项目经营预测期，募投项目达产后可实现营业收入约 33,962 万元/年，内部收益率为 30.46%，项目投资回收期 3.48 年（含建设期）。募投项目效益测算具体情况如下：

（1）营业收入测算

每一个场地运营中心年收入计算如下：

项目	周末及节假日/月（A）	平时天数/月（B）	月收入 C=（A+B）	年收入（12*C）	平均每天消费次数
天数（天）	8	22	/	/	/
每天消费人次	31	10	/	/	15.6
每次消费金额（元）	27	27	/	/	/
合计（元）	6,696	5,940	12,636	151,632	/

基于预测的谨慎性，每个场地运营中心按照年运营收入 15 万进行测算。公司 VR 场地运营中心项目由公司与合作方联合营运，公司和合作方分别取得运营

收入 60%和 40%。4000 个场地运营中心预计 T1 年铺设 2000 家，T2 年 2000 家。各场地运营中心随着铺设进度陆续产生运营收入，假设 T1 年运营收入是当年度铺设场地数量满负荷运营的 80%，T2 年运营收入当年满负荷运营的 90%。

单位：万元

年份	T1	T2	T3	T4	T5	合计
估计每家店每年收入	15	15	15	15	15	
场地数（个数）	2000	4000	4000	4000	4000	
达产率	80%	90%	100%	100%	100%	
分成比例	60%	60%	60%	60%	60%	
营业收入	14,400	32,400	36,000	36,000	36,000	154,800

（2）营业成本测算

单位：万元

科目	T1 年	T2 年	T3 年	T4 年	T5 年	合计
版权分成（营业收入*50%）	7,200	16,200	18,000	18,000	18,000	77,400
版权分成（税后）	6,792	15,283	16,981	16,981	16,981	73,019
折旧	3,009	6,018	6,018	6,018	9,027	30,088
摊销	200	200	200	200	200	1,000
营业成本	10,001	21,501	23,199	23,199	26,208	104,107

版权分成：按照公司所分得营业收入的 50%分给版权方作为购置 VR 内容成本。

折旧：铺设 4000 家 VR 运营中心所需投入的 VR 体验设备成本共计 34,000 万元，分两年投入。设备折旧分 5 年计入成本。因项目收益期为 5 年，基于谨慎性原则，T2 年投入的设备在 T5 年末尚未折旧完毕的金额，计入 T5 年折旧金额中，进行营业成本测算。

摊销：本项目拟投入开发支出 1,000 万，分别在 T1、T2 年投入，研发投入形成的无形资产按 5 年进行摊销。

（3）税金及附加和所得税

本项目增值税税率为 6%，城建税、教育费附加税率为 12%；所得税率为 15%。

（4）期间费用

管理费用：T1 年管理人员 15 名、T2 年管理人员 20 名，平均每名管理人员每月成本 2.5 万元。从 T3 年开始，管理费用每年比前一年增加 20%。

销售、市场费用：预计销售人员 50 名，平均每名销售人员每月成本 1.5 万元。从 T2 年开始产生设备的运维费用，按照设备价值的 2% 预计。从 T3 年开始，销售、市场费用每年比前一年增加 20%。

（5）经济效益测算：

单位：万元

科目	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年	2024 年	合计
收入预测：	14,400	32,400	36,000	36,000	36,000	154,800
运营收入：	14,400	32,400	36,000	36,000	36,000	154,800
营业收入	13,585	30,566	33,962	33,962	33,962	146,038
增值税	383	885	958	958	958	4,141
税金及附加	50	115	125	125	125	538
版权分成（分版权方 50%）	7,200	16,200	18,000	18,000	18,000	77,400
营业成本（税后）	6,792	15,283	16,981	16,981	16,981	73,019
管理费用	450	600	720	864	1,037	3,671
销售、市场费用	900	1,580	1,896	2,275	2,730	9,381
折旧	3,009	6,018	6,018	6,018	9,027	30,088
摊销	200	200	200	200	200	1,000
成本费用合计	11,401	23,796	25,940	26,463	30,100	117,700
营业利润	2,184	6,770	8,023	7,500	3,863	28,340
所得税（15%）	328	1,343	1,203	1,125	579	4,579
净利润（万元）	1,856	5,427	6,819	6,375	3,284	23,761
净现金流量	-12,810.47	-6,423.10	13,098.32	12,653.60	12,571.26	19,089.61
折现率	10.50%	10.50%	10.50%	10.50%	10.50%	10.50%
累计净现金流量	-12,810.47	-19,233.57	-6,135.25	6,518.35	19,089.61	/

根据测算，本项目内部收益率为 30.46%，项目投资回收期 3.48 年（含建设期）。

（二）效益测算的谨慎性、合理性

公司 VR 数字资产生产项目投资回收期约为 3.78 年（含建设期），所得税后内部收益率为 30.75%；VR 场地运营中心项目内部收益率为 30.46%，项目投资回收期 3.48 年（含建设期）。

在假设的设立方面，项目效益测算所使用假设均按照公司实际经营情况、目前市场情况及以及国家相关政策作出，假设依据谨慎、合理。在效益预测的方法方面，项目的利润及收益的测算方法符合会计政策及行业惯例，效益预测方法谨慎、合理。

收入测算方面，单次 VR 内容体验价格按照低于市场价格测算，月消费次数的测算同时考虑了周末及节假日高峰期和平时消费情况进行预测，充分考虑了营业收入预测的谨慎性。营业成本充分考虑了公司本次募投项目新增成本情况，期间费用充分考虑了公司历史费用水平和本募投项目新增费用情况。结合公司经营模式和未来业务发展目标，项目收益测算方法、测算过程及测算依据谨慎合理。

（三）未来效益实现不存在较大不确定性

基于政策层面对 VR 行业发展的大力支持和 VR 行业发展的良好前景，公司进行本次募投项目建设。且公司已针对实施本次募投项目进行了相应的技术、人员及市场储备。本次募投项目包括适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统、VR 数字资产生产项目及 VR 场地运营中心，其中 VR 数字资产生产项目和 VR 场地运营中心均可单独进行收入、成本、费用测算。同时在效益测算过程中，公司选取的 VR 场地运营流水参考了投入运营的 VR 欢乐岛的实际运营情况，充分考虑了收入预测的谨慎性。预计未来效益的实现不存在较大不确定性。

（四）如何保障募投项目实施的效益和效果

1、公司的技术和经验积累为项目成功实施提供有力保障

AI 技术方面，公司已研发推出的亲子互动分发平台产品——AI 合家欢平台，融入了语音识别、语义理解、体感识别、面部识别、手势识别等先进技术。

VR 领域内容开发及管理方面，截至 2020 年 9 月末，公司已获得多项相关专利授权，其中 VR 相关专利 7 项、AR 相关专利 2 项、AI 相关专利 9 项，下属企业花开影视、中科盘古是源自于中国科学院自动化研究所科学艺术研究中心骨

干团队力量打造的高端创意创新型文化科技企业。公司在历经了数款 VR 内容产品的研发后，形成了从 VR 艺术创作、VR 娱乐策划与生产、VR 硬件设计、多工厂协同的供应链管理、产品商业模式迭代系统等组成的完整产品研发运营平台，具备丰富的 CG、VR 影视内容制作经验与能力。

场地运营方面，公司已面向大型商业综合体商户开发出了专门针对儿童群体打造的线下教育娱乐产品 VR 欢乐岛。目前，已与多家科技类、教育类、儿童品牌连锁类企业达成战略合作，邀约其成为 VR 欢乐岛初期特约加盟商，并在北京图书大厦和大连银帆广场开始试运营，运营效果良好。

2、公司内控制度完善，执行力强、效率高

公司已建立、健全了规范的法人治理结构，有完善的股东大会、董事会、监事会和管理层的独立运行机制，设置了与公司生产经营相适应的、能充分独立运行的、高效精干的组织职能机构，并制定了相应的岗位职责，各职能部门之间职责明确，相互制约。本次募集资金投资项目经过严格科学的论证，并获得公司股东大会和董事会批准，公司将严格按照募集资金计划运用资金，积极调配资源，力保募投项目按期完成。

3、加快募投项目的实施进度，提高资金使用效率

本次发行募集资金到位前，为尽快实现募投项目效益，公司将积极调配资源，提前实施募投项目的前期准备工作；本次发行募集资金到位后，公司将加快推进募投项目建设，争取募投项目早日达产并实现预期效益，从而提高公司的核心竞争力，巩固公司在数字创意产业领域的市场地位，助推公司盈利规模保持增长。

六、结合目前 VR 市场现状，包括但不限于该业务软件、硬件、应用领域、目标客户、使用时间及舒适度、5G 发展进度，充分说明本次募投项目的风险。

（一）VR 专业基础软件缺乏风险

VR 软件主要包括操作系统、SDK（即软件开发工具包）、虚拟现实引擎、应用软件。VR 行业虽处于快速发展阶段，但专业基础软件尤其是专业的 VR 操作系统、基于 AI 的虚拟现实引擎短板突出，制约了 VR 内容产品生产的效率和质量。本次募投项目之一“适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统”项目，正

是为了提升 VR 专业开发的效率和质量，虽然公司已具备充分的 VR、AI 技术储备，仍需要购置一定的专业开发软件和外部开发服务，项目面临着一定的风险。

（二）VR 设备轻量化不足、行业标准不统一风险

现在市场上的 VR 头盔相对而言体积大，不够轻便，用户穿戴和出行携带不方便，影响 VR 硬件的普及速度。

目前世界上从事 VR 硬件研发、制作的公司，设计标准和开发工具不尽相同，所生产和输出的硬件和内容不能达到全行业的适应匹配，也会影响 VR 行业的普及发展进程。

（三）应用领域狭窄和目标客户难以送达风险

由于硬件设备价格、内容开发成本较高，导致目前 VR 成熟应用领域相对狭窄，游戏成为当前应用的主要领域。

从 VR 内容应用领域的发展态势看，内容端供应不足阻碍消费端的爆发，在应用领域和目标客户培养方面，均需要一定的时间周期和市场爆点，存在着用户体验和市场拓展风险。

（三）使用时间、舒适度风险

对于 VR 来说，要达到非常好的用户体验，需要的带宽要达到 1Gbps 以上，延时要达到小于 2ms 的级别，在目前 4G 时代还达不到所需要的带宽而延时，以至于会影响 VR 的设备分辨率，从而造成头晕眼胀等人体不适感，用户使用时间不宜过长、频次不高，影响 VR 产品的普及程度。

（四）5G 产业发展风险

虽然国家层面高度重视 5G 发展，将 5G 纳入国家战略，视为实施国家创新战略的重点之一，但 5G 的商用也面临众多挑战，5G 建网成本高、运维成本高，同时市场亟需培养 5G 复合型高端人才。这在一定程度上制约了 5G 发展的进度，影响带宽及传输的速率，影响了 VR 产品渲染的质量从而影响客户体验的舒适度和满意度。因此从一定层面上来看，5G 发展的速度，在一定程度上制约着 VR 行业发展进度。

七、核查情况

保荐机构核查程序：保荐机构查阅了本次向特定对象发行股票预案等公告文件、募投项目的可行性研究报告及项目投资效益测算表，复核项目的具体建设明细、收益测算等内容；访谈各募投项目负责人及财务人员，查阅各募投项目投入进展明细，查阅与合作方签订的 VR 场地运营中心合作协议，实地察看 VR 场地运营状况；

查阅了本次募投项目的备案文件，访谈了发行人高级管理人员、VR 事业部、业务部门及财务部门相关人员，就本次募投项目核心技术、效益测算、未来发展等相关事项进行沟通；

查阅行业研究资料以及同行业上市公司的相关信息。

保荐机构核查意见：经核查，保荐机构认为发行人本次募投项目具体投资数额安排明细、投资数额的测算依据和测算过程是合理的，关于各项投资构成是否属于资本性支出的说明是合理的；募投项目中有关研发投入具有必要性，符合会计准则和公司会计政策的具体规定；

本次募投项目目前进展情况符合实际情况，预计进度安排及资金的预计使用进度具有合理性，不存在置换董事会前投入的情形；

本次募投项目与公司现有业务相关，具备相关技术、人员、市场储备，不存在重大不确定性风险；

募投项目效益测算谨慎、合理，预计不存在较大不确定性，已制定了保障募投项目实施的效益及效果的保障措施。

2、申请人2016年发行股份购买东方梦幻股权并配套募集资金9.9亿元。请申请人补充说明：（1）东方梦幻业绩承诺实现情况，2017年未达业绩承诺的原因及合理性；最近一期东方梦幻业绩实现情况，业绩实现金额较低的原因及合理性，结合该情况说明业绩承诺期内效益实现是否真实可信。（2）配套募集资金使用情况，较大金额变更的原因及合理性，变更项目的选择依据，是否有利于募集资金使用效果最大化。（3）募投项目当前进展情况，前募项目尚未建设完毕的情况下进行本次募投项目建设的必要性、合理性。（4）变更后部分募集资金用于收购紫水鸟影像有限合伙企业少数股权，说明用于该项收购的原因及合理性，相关收购是否构成财务性投资，是否符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》《上市公司监管指引第2号》《深圳证券交易所自律规则》关于募集资金使用的相关规定。请保荐机构发表核查意见，并结合前述情况对比说明本次证券发行是否符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第十一条（一）项有关“前次募集资金基本使用完毕，且使用进度和效果与披露情况基本一致”的规定。

回复：

一、东方梦幻业绩承诺实现情况，2017年未达业绩承诺的原因及合理性；最近一期东方梦幻业绩实现情况，业绩实现金额较低的原因及合理性，结合该情况说明业绩承诺期内效益实现是否真实可信。

（一）东方梦幻业绩承诺实现情况，2017年未达业绩承诺的原因及合理性

1、东方梦幻业绩承诺已实现

根据公司与东方梦幻全体股东签订的《盈利补偿协议》、《盈利补偿协议之补充协议一》及《盈利补偿协议之补充协议二》，公司2016年发行股份购买东方梦幻股权（以下简称“本次交易”）的盈利预测年度（以下简称“承诺年度”）为本次交易实施完毕后的连续3个会计年度。东方梦幻原全体股东承诺东方梦幻2016年度、2017年度、2018年度实现的税后净利润数（以归属于母公司股东的扣除非经常性损益后的净利润为计算依据，下同）分别不低于2,487万元、10,143万元、13,405万元。盈利补偿的约定为：若标的公司（东方梦幻）承诺年度内第一个会计年度的实际利润未能达到转让方承诺利润的，及/或标的公司承诺年度内

第二个会计年度与第三个会计年度的实际利润合计数未能达到转让方该两年承诺利润合计数的，交易对方需按协议约定进行业绩补偿。

根据大华会计师事务所(特殊普通合伙)出具的《恒信东方文化股份有限公司重大资产重组业绩承诺实现情况说明的审核报告》（大华核字[2019]001754 号），东方梦幻承诺年度业绩实现情况如下：

单位：万元

期间	业绩承诺金额	业绩实现金额	承诺完成率
2016 年度	2,487	3,231.13	129.92%
2017 年度	10,143	8,385.30	82.67%
2018 年度	13,405	17,083.21	127.44%
合计	26,035	28,699.64	110.23%

东方梦幻 2016 年度、2017 年度、2018 年度扣除非经常性损益及募投项目影响后归属于母公司股东的净利润分别为 3,231.13 万元、8,385.30 万元、17,083.21 万元。东方梦幻 2016 年度实际利润达到转让方承诺利润，2017 与 2018 年实际利润合计数达到转让方该两年承诺利润合计数，达到业绩承诺金额。

2、2017 年未达业绩承诺的原因及合理性

根据卓信大华资产评估机构出具的卓信大华评报字（2016）第 2016 号《评估报告》，东方梦幻 2017 年预测收入为 41,755.76 万元。收入类型分别包括全 CG 影视业务、虚拟现实内容开发和技术应用、知识产权商业开发和运营。根据恒信东方与东方梦幻全体股东签订的《盈利补偿协议》、《盈利补偿协议之补充协议一》及《盈利补偿协议之补充协议二》，交易对方承诺 2017 年东方梦幻实现的税后净利润数（以归属于公司股东的扣除非经常性损益后的净利润为计算依据）不低于 10,143 万元。

根据大华会计师事务所（特殊普通合伙）大华审字【2018】007868 号审计报告，东方梦幻 2017 年度实现收入 23,198.53 万元，扣非后净利润 8,385.30 万元。东方梦幻 2017 年度未达当年业绩承诺。

东方梦幻 2017 年度预测业绩与实际实现业绩情况对比如下：

单位：万元

项目	预测业绩	实际业绩	实现比例
营业收入	41,755.76	23,198.53	
其中：全 CG 影视业务（CG/VR 影像内容生产）	18,207.55	4,622.74	25.39%
虚拟现实内容开发和技术应用（LBE 城市新娱乐）	11,206.34	9,410.26	83.97%
知识产权商业开发和运营（儿童产业链开发运营）	10,325.84	8,734.46	84.59%
其他业务	-	431.07	
营业成本	25,910.12	10,112.95	
利润总额	13,226.66	10,576.02	
净利润	10,663.98	9,255.02	
扣非前后孰低的净利润	10,143.00	8,385.30	

注：全 CG 影视业务在 2017 年报里为 CG/VR 影像内容生产，虚拟现实内容开发和技术应用在 2017 年报里为 LBE 城市新娱乐、知识产权商业开发和运营在 2017 年报里为儿童产业链开发运营。

东方梦幻 2017 年三大业务板块中虚拟现实内容开发和技术应用（LBE 城市新娱乐）、知识产权商业开发和运营（儿童产业链开发运营）业务实际收入分别达到预期收入的 83.97%、84.59%；而全 CG 影视业务（CG/VR 影像内容生产）业务只完成预期收入的 25.39%。2017 年以来，中国电影票房市场整体出现了回落调整的走势。公司及时根据外围环境变化，在版权影视业务的发展路径上，对具体的执行方式做了调整，延期了全 CG 数字影像电影《黄金蜘蛛城》的项目投入，原预计该项目给公司带来的 CG 制作及票房分账收入和利润未实现预期，造成 2017 年东方梦幻业绩未达承诺，具有客观真实的原因及合理性。

（二）最近一期东方梦幻业绩实现情况，业绩实现金额较低的原因及合理性，结合该情况说明业绩承诺期内效益实现是否真实可信。

1、最近一年一期东方梦幻业绩实现情况

2019 年，东方梦幻实现营业收入 31,705.07 万元，营业利润-4,129.03 万元，净利润-4,603.92 万元。2020 年 1-9 月，东方梦幻实现营业收入 10,807.37 万元，营业利润-2,823.78 万元，净利润-2,712.17 万元。

2、最近一年一期业绩实现金额较低原因及合理性

（1）2019 年业绩实现金额较低的原因及合理性

东方梦幻 2019 年营业收入、毛利、费用同比情况如下：

单位：万元

类型	具体细项	2019 年		2018 年		同比变动	
		营业收入	毛利	营业收入	毛利	营业收入	毛利
分业务收入、毛利	LBE 城市新娱乐	16,704.84	3,814.19	13,603.43	7,718.03	22.80%	-50.58%
	CG/VR 影像内容生产	2,458.49	1,175.84	6,495.00	3,316.82	-62.15%	-64.55%
	儿童产业链开发运营	12,084.63	2,578.09	28,492.24	12,688.51	-57.59%	-79.68%
	其他业务	457.11	7.28	1,057.39	20.73	-56.77%	-64.88%
	合计	31,705.07	7,575.39	49,648.07	23,744.09	-36.14%	-68.10%
期间费用	销售费用		4,301.21		3,406.71		26.26%
	管理费用		3,803.45		2,802.29		35.73%
	研发费用		1,591.39		387.77		310.40%
	财务费用		330.69		-627.61		-152.69%
营业利润			-4,129.03		18,259.60		-122.61%
所得税费用			512.43		381.61		34.28%
净利润			-4,603.92		17,966.59		-125.62%

①收入、毛利同比减少

东方梦幻 2019 年营业收入同比减少 17,943.00 万元，综合毛利率下降 23.93 个百分点，导致毛利额同比减少 16,168.70 万元。

2019 年度，分业务毛利率同期对比情况如下：

	2019 年	2018 年	毛利率变动
LBE 城市新娱乐	22.83%	56.74%	-33.90%
CG/VR 影像内容生产	47.83%	51.07%	-3.24%
儿童产业链开发运营	21.33%	44.53%	-23.20%
其他业务	1.59%	1.96%	-0.37%
合计/综合	23.89%	47.82%	-23.93%

2019年,东方梦幻儿童产业链开发运营业务收入较上年减少16,407.61万元,毛利减少10,110.42万元。主要原因为:一方面,东方梦幻子公司恒信东方儿童与紫水鸟影像合拍的《太空学院》第一季于2018年12月在央视少儿频道首播,并在爱奇艺及地方卫视平台相继播出,《太空学院》的播映及宣传为儿童产业链开发运营业务贡献较多收入,2018年包括《太空学院》及其他代理IP的授权收入和儿童衍生品销售收入规模较高。由于IP的授权期一般为3年,以前期间签订的IP授权合同尚未到期,其他IP尚在孵化中,导致2019年IP授权收入及衍生品业务销售收入大幅下降。另一方面,由于中美贸易争端持续,公司主动调整了儿童产业链业务结构,收缩毛利率水平较低的儿童玩具销售业务,导致儿童产业链开发运营收入降低;同时将业务重点放在合家欢儿童宝盒销售与推广上,因此东方梦幻儿童产业链的业务开拓受到一定影响。

东方梦幻CG/VR影像内容生产业务收入下降62.15%,毛利减少2,140.98万元。2018年该类业务收入主要来源于东方梦幻子公司花开影视承制的“中国梦工厂计划”三个项目的制作收入,由于委托方龙步视觉主动放缓项目进度,因此对该三部作品的制作进度随之减缓,从而将更多精力投入到动画片《太空学院》第二季、《饥饿书熊》等自研作品的制作中。

东方梦幻LBE城市新娱乐业务收入上涨22.80%,毛利率下降33.90个百分点,毛利减少3,903.84万元。东方梦幻所承接的大型LBE项目“珠海横琴中医药科技创意博物馆”由前期创意设计阶段进入后期设备集成与展示阶段,导致该业务毛利率下降。

②财务费用同比增加

2018年度,东方梦幻因将尚未使用的募集资金进行现金管理取得利息收入,随着募集资金的逐渐使用,加之业务发展对流动资金需求的增加,2019年银行借款增加导致利息费用增加,进而导致财务费用同比增加。

(2) 2020年1-9月业绩实现金额较低的原因及合理性

东方梦幻2020年1-9月营业收入、毛利、费用同比情况如下:

单位:万元

类型	具体细项	2020 年 1-9 月		2019 年 1-9 月		同比变动	
		营业收入	毛利	营业收入	毛利	营业收入	毛利
分业务收入、毛利	LBE 城市新娱乐	6,601.26	1,018.67	9,907.81	3,188.83	-33.37%	-68.06%
	CG/VR 影像内容生产	1,479.89	279.12	2,456.60	1,095.32	-39.76%	-74.52%
	儿童产业链开发运营	2,422.84	154.86	9,681.38	2,929.23	-74.97%	-94.71%
	其他业务	303.38	-119.79	430.22	123.27	-29.48%	-197.18%
	合计	10,807.37	1,332.85	22,476.01	7,336.65	-51.92%	-81.83%
期间费用	销售费用	1,554.85		3,128.31		-50.30%	
	管理费用	2,381.85		3,093.62		-23.01%	
	研发费用	1,008.78		1,018.78		-0.98%	
	财务费用	389.66		294.87		32.15%	
营业利润		-2,823.78		-601.27		369.64%	
所得税费用		-15.61		563.54		-102.77%	
净利润		-2,712.17		-840.58		222.65%	

① 收入、毛利同比减少

东方梦幻 2020 年 1-9 月营业收入同比减少 11,668.64 万元，综合毛利率下降 20.31 个百分点，导致毛利额同比减少 6,003.80 万元。

2020 年 1-9 月，分业务毛利率同期对比情况如下：

业务类型	2020 年 1-9 月	2019 年 1-9 月	毛利率变动
LBE 城市新娱乐	15.43%	32.19%	-16.75%
CG/VR 影像内容生产	18.86%	44.59%	-25.73%
儿童产业链开发运营	6.39%	30.26%	-23.86%
其他业务	-39.49%	28.65%	-68.14%
合计/综合	12.33%	32.64%	-20.31%

2020 年 1-9 月，受疫情影响，东方梦幻儿童产业链开发运营业务收入下降幅度较大，主要因公司“合家欢”系列产品的主要客户是幼儿园所及儿童教育培训机构，全国的幼儿园所及儿童教育培训机构在疫情期间无法正常开课，影响了产品的正常销售。

东方梦幻 LBE 城市新娱乐业务同比下降 33.37%，毛利率下降 16.75 个百分点，

主要因其所承制的“珠海横琴中医药科技创意博物馆”项目人员受疫情影响无法按时复工、供应商的材料及设备供货时间推迟导致施工进度缓慢，从而影响该项目收入的实现；同时该项目已经进入后期施工与设备集成阶段，毛利率下降。

CG/VR 影像内容生产业务收入同比下降 39.76%，毛利率同比下降 25.73 个百分点。受疫情影响，2020 年 1-9 月，数字创意产业承受较大压力，下游影视制作与发行新开项目同比下降，东方梦幻新 CG/VR 承制项目的开拓受到影响，同时委托方放缓老项目制作进度，因此将更多精力投入到内部影像作品的制作上。

综合来看，2019 年东方梦幻业绩下降的主要原因为：一方面，IP 授权业务规模同比下降（IP 的授权期一般为 3 年，2018 年由于《太空学院》播映为其创造的 IP 授权收入较多，2019 年《太空学院》IP 主要授权合同尚未到期、其他 IP 尚在孵化中），另一方面由于中美贸易争端，主动收缩毛利率较低的玩具销售业务，导致儿童产业链开发运营收入下降；因客户方主动放缓项目进度，导致 CG/VR 影像内容生产业务收入实现不及预期；因由前期创意设计阶段进入后期设备集成与展示阶段，LBE 城市新娱乐业务毛利率下降；前次募集资金基本使用完毕引起银行理财收益同比减少，短期借款余额增加导致财务费用增加。

2020 年 1-9 月东方梦幻业绩下降的主要原因为：受疫情影响，“合家欢”系列产品的开拓受到较大影响，儿童产业链开发运营业务大幅下降；受疫情影响，“珠海横琴中医药科技创意博物馆”进展放缓，相应收入未能如期实现；因客户方制作进度放缓及新开拓项目数量减少，CG/VR 影像内容生产业务收入同比下降。东方梦幻最近一年一期业绩实现金额较低具有真实、客观的原因以及合理性。

3、结合该情况说明业绩承诺期内效益实现是否真实可信

（1）业绩承诺期内东方梦幻分业务收入实现情况

	2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
LBE 城市新娱乐	13,603.43	27.40%	9,410.26	40.56%	3,324.19	34.42%
CG/VR 影像内容生产	6,495.00	13.08%	4,622.74	19.93%	2,188.80	22.67%

	2018 年		2017 年		2016 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
儿童产业链开发运营	28,492.24	57.39%	8,734.46	37.65%	3,616.00	37.44%
其他业务	1,057.40	2.13%	431.07	1.86%	527.99	5.47%
合计	49,648.07	100.00%	23,198.53	100.00%	9,656.98	100.00%

东方梦幻主要业务包括 LBE 城市新娱乐、CG/VR 影像内容生产、儿童产业链开发运营。随着东方梦幻在数字创意产业的深耕，CG/VR 内容制作能力及大型场馆承制能力，逐渐得到行业认可，同时东方梦幻积极根据已有丰富的 IP 资源储备进行儿童产业链开发与运营，2016-2018 年，东方梦幻业务收入规模不断上升。

（2）东方梦幻业绩承诺期内主要项目、收入及回款情况

① LBE 城市新娱乐业务主要项目情况

单位：万元

年度	客户名称	业务内容	收入金额	当年回款金额	截至 2020 年 9 月末回款金额
2016 年度	北京昌平科技园发展有限公司	视觉工业用展示项目	980.34	1,045	1,045
	湖北夺宝奇兵影视文化有限公司	武汉汉街场馆整体规划设计概念设计等	943.40	1,000	1,000
合计			1923.74	2,045	2,045
2017 年度	湖北夺宝奇兵影视文化有限公司	汉街场馆一期设计、内容开发及 IP 授权	1,886.79	800	2,000
	南京汇悦酒店管理有限公司	南京《太空学院》主题体验馆建设	2,207.55	2,340	2,340
	文游科技发展有限公司	技术开发项目	1,250.00	1,250	1,250
	北京九力国际教育科技有限公司	九力国际幼儿园项目合作协议	943.40	1,000	1,000
	澳投（横琴）健康旅游有限公司	珠海横琴中医药馆项目	943.40	-	1,000

年度	客户名称	业务内容	收入金额	当年回款金额	截至 2020 年 9 月末回款金额
合计			7,231.14	5,390.00	7,590.00
2018 年度	澳投（横琴）健康旅游有限公司	珠海横琴中医药馆项目	7,936.66	8,412.86	8,412.86
	湖北夺宝奇兵影视文化有限公司	汉街场馆项目	2,352.64	700	700
	中科北影（北京）科技传媒有限公司	青岛“未来新媒体”示范产业园一期	1,533.47	100	780
合计			11,822.77	9,212.86	9,892.86

业绩承诺期内，东方梦幻 LBE 业务主要为受托进行场馆创意规划、设计、展陈、场景制作以及设备集成业务。

② CG/VR 影像内容生产业务主要项目情况

年度	客户名称	业务内容	收入金额	当年回款金额	截至 2020 年 9 月末已回款金额
2016 年度	湖北夺宝奇兵影视文化有限公司	《黄金蜘蛛城》剧本著作权及前期创作素材	471.70	500	500
		《黄金蜘蛛城》网剧第一季第一期 CG 制作	1,603.77	1,700	1,700
	合计		2,075.47	2,200	2,200
2017 年度	北京龙步视觉文化产业有限公司	“中国梦工厂计划”六个高端数字影像的体系建设与数据生产、内容制作	1,509.43	1,600	1,600
	湖北夺宝奇兵影视文化有限公司	电影作品《谜踪之国之楼兰迷宫》、《谜踪之国之幽潜神农架》的作品使用权	943.40	1,000	1,000
		《黄金蜘蛛城》网剧第一季第二期的 CG 制作	471.70	500.00	500
	北京水心视觉科技有限公司	20 分钟环幕海洋影片制作	377.35	400	400
合计			3,301.88	3,500.00	3,500.00
2018 年度	北京龙步视觉文化产业有限公司	“中国梦工厂计划”大合同中的《星期的天》、《爱情虫子》、《复活岛》三个项目具体生产内容	4,277.36	977.60	2,377.60
	天禹文化集团有限公司	影像内容定制《兵马俑》、《三星堆》、《球幕熊猫》	754.72	800	800

年度	客户名称	业务内容	收入金额	当年回款金额	截至2020年9月末已回款金额
	公司				
	北京信立博影文化传播有限公司	《六月飞雪》影片制作	556.60	260	590
合计			5,588.68	1,987.60	3,767.60

业绩承诺期内，东方梦幻 CG/VR 影像内容生产业务主要为受托承制 CG/VR 影像内容制作项目。

③儿童产业链开发与运营业务

儿童产业链开发与运营业务收入主要包括玩具销售和 IP 授权业务，该业务收入在 2018 年度实现较大幅度增长，客户相对分散。

其中 2018 年度儿童产业链开发与运营业务前五大客户情况如下：

单位：万元

业务名称	客户名称	业务内容	收入金额	当年回款情况	截至2020年9月末回款金额
儿童产业链开发运营	GAINMAX 玩具有限公司	销售玩具	2,418.03	1,434.71	2,756.62
	珠海市范范贸易有限公司	销售母婴用品	1,679.99	1,798.39	1,798.39
	汕头市宝蓝玩具有限公司	销售玩具	681.41	769.99	769.99
	广州市竣铭贸易有限公司	销售玩具	670.33	526.12	650.33
	深圳市金多多食品营销有限公司	销售玩具	479.91	541.72	541.72
	合计		5,929.67	5,070.93	6,517.05

（3）会计师审计结论、业绩承诺专项审计结论

大华会计师事务所（特殊普通合伙）对东方梦幻 2016 年度、2017 年度、2018 年度财务报告进行了审计，并分别出具了大华审字【2017】000645 号、大华审字【2018】007868 号、大华审字【2019】005966 号标准无保留意见的审计报告。

根据大华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《重大资产重组业绩承诺实现情况说明的审核报告》大华核字[2017]000114 号、大华核字[2018]000335 号、大华核字[2019]001754 号，东方梦幻 2016 年度实际利润已达到转让方

承诺利润，2017、2018 年度实际利润合计数亦达到转让方该两年承诺利润合计数，因此转让方已完成业绩承诺。

（4）同行业上市公司业绩对比

单位：万元

公司简称	项目	2020年1-9月	2019年1-9月	2019年	2018年	2017年
华强方特	营业收入	/	271,039.00	534,215.72	433,774.06	385,345.49
	净利润	/	73,905.36	84,317.67	77,796.63	74,627.58
风语筑	营业收入	164,979.82	145,339.28	202,991.52	170,836.13	149,919.90
	净利润	27,481.62	20,721.20	26,218.03	21,095.64	16,615.68
易尚展示	营业收入	35,277.08	39,295.89	104,553.63	112,403.46	73,242.77
	净利润	1,645.57	926.70	7,628.19	10,849.00	2,525.71
丝路视觉	营业收入	66,736.67	53,288.71	91,641.07	72,295.69	51,312.88
	净利润	4,666.05	1,695.96	2,892.13	4,823.58	1,381.69
芒果超媒	营业收入	947,069.89	823,183.36	1,250,066.42	966,066.14	298,376.07
	净利润	160,957.20	97,547.12	115,750.25	92,757.44	6,377.95
奥飞娱乐	营业收入	/	205,192.43	272,692.04	283,979.01	364,246.41
	净利润	/	11,310.30	10,406.00	-169,170.03	6,855.46
华录百纳	营业收入	7,363.30	47,610.72	61,143.11	62,952.12	224,762.37
	净利润	3,464.22	9,173.94	11,400.29	-341,908.52	11,202.04
北京文化	营业收入	/	70,470.34	85,533.54	74,135.51	132,100.15
	净利润	/	11,325.30	-231,924.79	12,140.36	32,030.01
欢瑞世纪	营业收入	1,718.88	13,739.73	54,004.73	132,846.70	156,721.41
	净利	-14,830.37	565.52	-55,119.24	32,328.58	40,746.00

公司简称	项目	2020年1-9月	2019年1-9月	2019年	2018年	2017年
	润					
光线传媒	营业收入	48,081.32	246,061.22	282,944.88	149,153.25	184,345.28
	净利润	6,234.97	110,929.42	94,661.12	136,611.89	82,121.42

注：截至本反馈意见回复日，华强方特、奥飞娱乐和北京文化未披露 2020 年第三季度报告。

对比同行业上市公司，2019 年度易尚展示、奥飞娱乐、华录百纳收入均下降，易尚展示、丝路视觉 2019 年度净利润有下降；2020 年 1-9 月欢瑞世纪、华录百纳、光线传媒收入、净利润均不同程度下降。2017 年以来，中国电影票房市场整体出现了回落调整的走势，2019 年度影视制作公司如北京文化、欢瑞世纪、光线传媒业绩均大幅下滑；2020 年 1-9 月，受疫情影响，数字创意产业进一步承压，因此专长于从事 CG/VR 影像内容承制业务的东方梦幻的业务开拓受到影响。

综合来看，东方梦幻业绩承诺期的业绩真实可信；2017 年业绩未实现承诺、2019 年、2020 年 1-9 月业绩实现金额较低具有真实、客观的原因及合理性；业绩波动的趋势与可比上市公司不存在明显差异，其业绩承诺期内效益实现真实可信。

二、配套募集资金使用情况，较大金额变更的原因及合理性，变更项目的选择依据，是否有利于募集资金使用效果最大化。

（一）配套募集资金使用情况

1、截至 2020 年 3 月 31 日，配套募集资金使用情况

单位：万元

募集资金总额：97,768.00	已累计使用募集资金金额：	98,063.69
变更用途的募集资金总额：62,000	各年度使用募集资金金额 2017 年：24,213.92 2018 年：63,335.82 2019 年：8,492.71 2020 年 1-3 月：2,021.24	
变更用途的募集资金总额比例：	63.42%	项目达到
投资项目	截止 2020 年 3 月 31 日募集资金累计 投资额	预定可使用 状态日

序号	承诺投资项目	实际投资项目	募集前承诺投资金额	募集后承诺投资金额	实际投资金额	使用进度比例	期
1	版权影视作品制作项目	版权影视作品制作项目	45,000.00	3,000.00	2,999.38	99.98%	2019年12月31日
2	版权影视作品制作项目	版权影视作品制作项目-金庸版权作品开发项目		10,150.00	9,048.82	89.15%	2020年12月31日
3	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	20,000.00	-			已终止
4	全息动漫探索乐园建设及运营项目	全息动漫探索乐园建设及运营项目*	15,000.00	15,000.00	8,559.31	/	已终止
5	公司补充流动资金	公司补充流动资金*	17,768.00	17,768.00	33,617.71	/	不适用
6	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	VR 影视宣发平台项目		4,000.00	4,000.00	100.00%	2019年12月31日
7	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	合家欢互动娱乐平台项目		3,000.00	2,989.05	99.64%	2019年12月31日
8	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	虚拟数字影视摄制培训基地项目*		3,000.00	2,200.00	73.33%	2021年12月31日
9	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	博物中国—中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程项目*		10,000.00	2,835.70	/	已终止
10	版权影视作品制作项目	支付购买先锋资本有限合伙持有的紫水鸟有限合伙”25.3%合伙份额，以及购买先锋资本普通合伙持有的紫水鸟普通合伙”33.3%股份		7,000.00	6,963.72	100.00%	2018年03月31日
11	版权影视作品制作项目	支付购买安徽省赛达科技有限责任公司49%股权		24,850.00	24,850.00	100.00%	2018年03月31日
合计			97,768.00	97,768.00	98,063.69	-	-

*注：全息动漫探索乐园建设及运营项目和博物中国—中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程项目已于 2018 年 10 月终止，并将项目结余募集资金用于永久补充流动资金。根据第六届董事会第三十六次会议，虚拟数字影视摄制培训基地项目达成日期延至 2021 年 12 月 31 日。根据第六届董事会第三十七次会议审议决定将公司募集资金投资项目中的“版权影视作品制作”、“VR 影视宣发平台”、“合家欢互动娱乐平台”、“支付购买先锋资本有限合伙持有的紫水鸟有限合伙 25.3% 合伙份额，以及购买先锋资本普通合伙持有的紫水鸟普通合伙 33.3% 股份”、“购买安徽赛达 49% 股权”项目结项并将结余募集资金永久性补充流动资金。

根据大华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《恒信东方文化股份有限公司前次募集资金使用情况鉴证报告》（大华核字【2020】005191 号），截至 2020 年 3 月 31 日，公司前次募集资金累计使用 98,063.69 万元（含募集资金存放形成的利息），占前次募集资金总额的比例为 100.30%。

2、截至 2020 年 9 月 30 日，配套募集资金使用情况

单位：万元

募集资金总额：97,768.00			已累计使用募集资金金额：98,163.98				
变更用途的募集资金总额：62,000			各年度使用募集资金金额 2017 年：24,213.92 2018 年：63,335.82 2019 年：8,492.71 2020 年 1-9 月：2,121.53				
变更用途的募集资金总额比例：			63.42%				项目达到 预定可使用 状态日期
投资项目			截止 2020 年 9 月 30 日募集资金累计 投资额				
序号	承诺投资 项目	实际投资 项目	募集前承诺 投资 金额	募集后承 诺投资 金额	实际投资 金额	使用进 度比例	
1	版权影视作品制作项目	版权影视作品制作项目	45,000.00	3,000.00	2,999.38	99.98%	2019 年 12 月 31 日
2	版权影视作品制作项目	版权影视作品制作项目-金庸版权作品开发项目		10,150.00	9,149.11	90.14%	2020 年 12 月 31 日
3	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	20,000.00	-			已终止
4	全息动漫探索乐园建设及运营项目	全息动漫探索乐园建设及运营项目*	15,000.00	15,000.00	8,559.31	/	已终止
5	公司补充流动资金	公司补充流动资金	17,768.00	17,768.00	33,617.71	/	不适用
6	圆明园及史前海洋的主题数据资产	VR 影视宣发平台项目		4,000.00	4,000.00	100.00%	2019 年 12 月 31 日

	建设						
7	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	合家欢互动娱乐平台项目		3,000.00	2,989.05	99.64%	2019年12月31日
8	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	虚拟数字影视摄制培训基地项目*		3,000.00	2,200.00	73.33%	2021年12月31日
9	圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	博物中国—中国博物馆VR体验及数字化产品开发工程项目*		10,000.00	2,835.70	/	已终止
10	版权影视作品制作项目	支付购买先锋资本有限合伙持有的紫水鸟有限合伙”25.3%合伙份额，以及购买先锋资本普通合伙持有的紫水鸟普通合伙”33.3%股份		7,000.00	6,963.72	100.00%	2018年03月31日
11	版权影视作品制作项目	支付购买安徽省赛达科技有限责任公司49%股权		24,850.00	24,850.00	100.00%	2018年03月31日
合计			97,768.00	97,768.00	98,163.98	-	-

*注：全息动漫探索乐园建设及运营项目和博物中国—中国博物馆VR体验及数字化产品开发工程项目已于2018年10月终止，并将项目结余募集资金用于永久补充流动资金。根据第六届董事会第三十六次会议，虚拟数字影视摄制培训基地项目达成日期延至2021年12月31日。根据第六届董事会第三十七次会议审议决定将公司募集资金投资项目中的“版权影视作品制作”、“VR影视宣发平台”、“合家欢互动娱乐平台”、“支付购买先锋资本有限合伙持有的紫水鸟有限合伙25.3%合伙份额，以及购买先锋资本普通合伙持有的紫水鸟普通合伙33.3%股份”、“购买安徽赛达49%股权”项目结项并将节余募集资金永久性补充流动资金。

截至2020年9月30日，公司前次募集资金累计使用98,163.98万元（含募集资金存放形成的利息），占前次募集资金总额的比例为100.41%。

（二）较大金额变更的原因及合理性，变更项目的选择依据，是否有利于募集资金使用效果最大化

1、较大金额变更的原因及合理性，变更项目的选择依据

项目 1：版权影视作品制作

(1) 募集资金变更情况

该项目募集资金变更的主要情况如下表所示：

项目名称	项目明细	变更前计划投资金额	变更前项目拟实现的战略意图	变更后项目名称	变更后拟投入金额	变更后项目实现的战略意图	履行的决策程序
版权影视作品制作	CG 电视剧《水浒》,CG 电影《太空十二生肖》、《彩色熊猫》《史前三部曲》, VR 版电影《黄金蜘蛛城》	45,000.00	以公司掌握的 CG 技术和团队,制作拥有自主知识产权的影视作品,提升公司的核心竞争力和社会影响力	收购紫水鸟影像部分合伙份额	7,000.00	公司成为紫水鸟影像的第一大股东,巩固了对《太空学院》(第一季)版权的控制力,提升了《太空学院》版权资源在海内外的运营能力。与紫水鸟影像合拍的《太空学院》(第一季)在央视少儿频道同时段收视率第一。在此基础上,公司与紫水鸟影像迅速启动《太空学院》(第二季)的制作。	第六届董事会第九次会议、第六届监事会第七次会议、2017 年第三次临时股东大会审议通过
				收购并增资杭州侠义	10,150.00	通过收购并增资杭州侠义,公司获得金庸《神雕侠侣》动画电影及电视剧改编授权,射雕三部曲室内主题体验馆及衍生产品的相关授权。公司将利用上述版权资源,结合自身 CG 制作能力,制作相关的动画电影和动画电视剧、建设主题体验馆等。	第六届董事会第十八次会议、第六届监事会第十四次会议、2018 年第三次临时股东大会审议通过
				购买赛达科技剩余 49%股权	24,850.00	在已拥有其 51%股权基础上,收购经济效益良好、盈利能力较强的赛达科技剩余股权有助于公司业务协同发展,进一步拓宽公司产品销售渠道、完善业务布局,延伸公司在数字经济的产业链,形成新的业务增长点。	第六届董事会第十二次会议、第六届监事会第九次会议、2018 年第一次临时股东大会审议
				原项目	3,000.00	/	
合计		45,000.00			45,000.00	/	

（2）募集资金变更的原因及合理性：

版权影视作品制作项目包括一部 CG 电视剧《水浒》，5 部 CG 大电影和一部 VR 电影《黄金蜘蛛城》。公司所规划的制作项目，是基于全 CG 的影视制作技术创新制路线。全 CG 影视制作模式适合于科幻类大制作影视作品的摄制，代表了现代影视工业化发展的趋势。相比传统影视作品，全 CG 影视作品的制作成本投入较大，当前市场上同类作品仍然较少，《阿凡达》是其中的代表作。2017 年以来，中国票房市场整体出现了回落调整的走势，中国影视作品缺乏成熟的工业服务体系、高端的创意开发能力、高端专业人才以及国际市场影响力等行业短板凸显。公司根据外围环境变化，在版权影视的发展路径上，对具体的执行方式做了调整。

（3）变更项目的选择依据：

新西兰紫水鸟影像的创始人理查德·泰勒爵士，是获得五届奥斯卡金像奖及四届英国影视学院奖的世界著名视觉特效大师，同时也是享誉国际的全球著名综合性视觉特效公司维塔工作室（Weta Workshop）的联合创始人。维塔工作室参与制作过《指环王》、《阿凡达》、《金刚》等著名影视巨作。紫水鸟影像拥有数个学龄前后的儿童动漫 IP 及影视 IP，比如“Thunderbirds Are Go”（《雷鸟特攻队》）、“The WotWots”（《太空娃娃》）、“Jane and the Dragon”（《珍妮与龙》）、电视剧“Cleverman”（《聪明侠》）等。紫水鸟影像与公司合拍的《太空学院》是中国、新西兰两国首次在儿童原创动画领域的合作，《太空学院》（第一季）在央视少儿频道播出时，同时段收视率排名第一。公司收购紫水鸟影像的股权并成为其第一大股东，巩固了对《太空学院》（第一季）版权的控制力，提升了《太空学院》版权资源在海内外的运营能力。在此基础上，公司与紫水鸟影像迅速启动《太空学院》（第二季）的制作。同时，投资紫水鸟影像，还使得公司在 CG 技术、主题场馆设计等方面的业务能力跃升至全球先进水平。在主题场馆设计方面，维塔工作室打造了众多世界知名电影中的虚拟场景设计和主题展览项目。公司与紫水鸟影像共同承揽珠海横琴中医药科技创意博物馆项目，紫水鸟影像参与设计武汉汉街场馆项目。投资紫水鸟影像，实际上是把公司自身拍摄版权影视的资金，调整为收购版权影视作品出品能力很强的国际企业，与之携手打造版权影视作品，且能整合国际化的影视版权运作能力。

杭州侠义拥有金庸《神雕侠侣》动画电影及电视剧改编授权，射雕三部曲室内主题体验馆及衍生产品的相关授权。通过收购并杭州侠义，公司获得相关 IP 资源。基于金庸射雕三部曲 IP 巨大的市场影响力，为将来版权影视制作和 IP 资源运作打下基础。

2018 年，赛达科技已由原有单一的“手机看店”业务逐步发展为面向电信市场渠道的个人、家庭和政企市场的综合运营业务，并成功拓展了云计算、移动视频、物联网、智慧教育和信息安全五大领域的服务业务，进一步扩充公司在数字经济领域的产业布局。赛达科技已有的销售渠道，可与公司在儿童教育领域的产业布局带来协同。同时赛达科技 2016 年、2017 年、2018 年实现净利润分别为 2,179.11 万元、4,924.37 万元、6,207.09 万元，呈现出较高的盈利能力与成长性。公司变更募集资金使用项目，收购赛达科技 49% 股权，实现对赛达科技的全资控股，既可以实现销售渠道的协同，又有很好的盈利性。

项目 2：圆明园及史前海洋的主题数据资产建设项目

（1）募集资金变更情况

该项目募集资金变更的主要情况、履行的决策程序如下表所示：

项目名称	项目明细	变更前计划投资金额	项目实现的战略意图	变更后项目名称	变更后拟投入金额	变更后项目实现的战略意图	履行的决策程序
圆明园及史前海洋的主题数据资产建设	“史前世界”、“东方梦·圆明园”	20,000.00	建立圆明园以及史前世界海洋环境的主题数据库，为影视作品、VR 等在构建历史虚拟世界时，提供数据基础。	VR 影视宣发平台	4,000.00	实现明星与影迷共处一室、面对面交流、共同参与互动游戏的视觉体验与互动效果，为建立 VR 首映礼做准备。	第六届董事会第三次会议、第六届监事会第三次会议、2017 年第一次临时股东大会审议通过
				合家欢互动娱乐平台	3,000.00	CG/VR 在儿童产业链的具体应用	
				虚拟数字影视摄制培训基地项目	3,000.00	培养 CG/VR 领域专业人才	
				博物中国——中国博物馆 VR 体验	2,835.70	东方梦幻联合中国国家博物馆及部分地方博物馆对相关	

项目名称	项目明细	变更前计划投资金额	项目实现的战略意图	变更后项目名称	变更后拟投入金额	变更后项目实现的战略意图	履行的决策程序
				及数字化产品开发工程项目		馆藏文物进行的数字化内容建设及数字化教育产品的深度开发项目	
				永久补充流动资金	7,443..30	补充流动资金	第六届董事会第二十三次会议、第六届监事会第十八次会议、2018年第五次临时股东大会审议通过
合计		20,000.00	-	-	20,000.00		

（2）募集资金变更的原因及合理性：

圆明园及史前海洋的主题数据资产建设项目，拟构建虚拟世界影像数据管理体系，从而提高后端的制作效率。该项目的数据资产主要用于虚拟影视作品制作、VR内容制作、游戏内容制作等。2016-2017年，受制于VR产业发展仍不成熟、虚拟影视作品发行渠道受限、市场应用场景较窄、5G技术尚未达到商用阶段等因素，数据资产的后端应用市场还没有充分发展起来。为提高募集资金使用效率，公司决定变更该募投项目。

（3）变更项目的选择依据：

公司VR影视宣发平台是利用体感捕捉与互动技术、3D扫描、VR/AR/MR、全景直播等前沿技术，实现明星与影迷共处一室、面对面交流、共同参与互动游戏的视觉体验与互动效果的新一代宣发平台。一部电影宣发的效果在很大程度上会影响其最终票房。近年来，好莱坞及国内电影市场均日益重视对电影宣发阶段投入。影视行业的市场规模和宣发市场潜力，新媒体营销的不断广泛应用，将为VR影视宣发平台业务带来广阔应用空间。

合家欢互动娱乐平台是一个以儿童生活场景为核心的，以家庭为单位，提供教育、娱乐、社交等多项综合功能的互动平台。随着教育文化娱乐支出在所有城

城镇居民消费支出中平均占比逐年上升。市场迫切需要满足“互动”、“陪伴”“教育”等刚需性质的儿童服务。同时公司已掌握了 VR/AR 人机交互、图像识别、视频压缩与传输等方面的多项核心技术,包括有基于单目摄像头的体感交互技术,以及面部识别与手势识别技术、基于人工智能与语音识别的远程互动技术、以电视画面作为空间参考坐标的 AR / MR 增强（混合）现实技术、基于 VR 虚拟现实的移动播控终端技术、基于 5 屏（OTT 电视屏幕、电脑屏幕、手机屏幕、线下大屏幕、VR360 屏幕）的远程信息共享与互动技术等为项目的成功实施提供保障。

随着我国电影工业化水平的不断提升,亟需培养具有 CG/VR 专门技术的优秀人才。现阶段中国相关专业高校尚未形成独立的电影工业化创制的学科框架与专门的人才培养体系。基于产业资源与教学服务融合创新,将是解决现代影视工业人才缺口的有效办法。公司子公司东方梦幻立足现代影视工业化发展现状并着眼于影视市场的长远发展需求,基于自身在数字影像创作和相关视觉技术领域所拥有的专业经验、专业人才等业务资源,推出的构建虚拟数字影视摄制培训基地的服务。

公司根据市场发展需要,将募集资金变更用于 CG/VR 技术人才培养、VR 影视宣发及 VR 内容体验、CG/VR 儿童产业链的具体应用-合家欢平台等后端具体应用上,进而降低了项目运营风险,提高募集资金使用效率。数据资产建设是虚拟影视作品制作、VR 内容制作的前端准备,在后端市场应用迟迟得不到释放的情况,资金使用向业务链的后端转移,有利于公司降低风险,在产业的投入顺序上更加科学。

项目 3: 全息动漫探索乐园建设及运营项目

(1) 募集资金变更情况

该项目募集资金运用的主要情况、履行的决策程序如下表所示:

单位: 万元

项目名称	项目明细	变更前计划投资金额	项目实现的战略意图	变更后项目名称	变更后拟投入募集资金金额	履行的决策程序
全息动漫探索	全息世界、IP 电	15,000.00	以科学文化、艺术	全息动漫探索乐园	8,559.31	第六届董事会第三次会

项目名称	项目明细	变更前计划投资金额	项目实现的战略意图	变更后项目名称	变更后拟投入募集资金金额	履行的决策程序
乐园建设及运营	玩设备区、动漫大舞台、软体场景/淘气堡/波波池、亲子影院区、IP益智奖励机、产品销售区		培养等素质教育为内容主题，以高清视觉影像为内容载体，结合科学与童趣的空间设计和全息技术，构建起新型综合性儿童探索乐园，扩充儿童产业链开发运营渠道。	建设及运营		议、第六届监事会第三次会议、2017年第一次临时股东大会
				永久补充流动资金	6,935.80（含利息495.11）	第六届董事会第二十三次会议、第六届监事会第十八次会议、2018年第五次临时股东大会
合计		15,000.00			15,495.11	

（2）募投项目变更的原因及合理性：

由于VR和全息投影技术是两种完全不同的，运用不同原理和技术以产生虚拟世界的专业技术领域。其中VR是利用电脑模拟方式创造一个三维空间的虚拟世界，让体验者如同身临其境一般。而全息技术是利用干涉和衍射原理记录并再现物体真实三维图像的技术，是利用投影设备将不同影像投影至一种专业设备--全息膜上，这种专业设备价格高昂，国内生产尚未达标。公司从转型至今逐渐摸索出清晰的VR产业发展路径，持续加大VR产业的研发投入，并已拥有多项处于实质性审核阶段的VR、AR方面专利技术。

（3）变更项目的选择依据

2018年以来，公司业务发展迅速，尤其是儿童产业链、LBE场馆项目等业务的已签订合同和拟签订合同量增长较快。为优化资金结构，合理降低财务成本，公司及时终止本募投项目，并将剩余募集资金用于永久补充流动资金，用于正在进行的大型场馆建设项目和儿童产业链开发运营业务。LBE业务与儿童产业链业务在2018年度为公司带来较高业绩回报，为股东创造更高价值。

2、有利于募集资金使用效果的最大化

公司在收购东方梦幻的基础上，原计划通过自制拍摄形成自主版权作品，通过建设前端数据资产提升自身 CG/VR 承制能力，探索乐园建设等。募集资金到位后，公司及时根据行业的发展变化，将自制自有版权影视作品，调整为自制与收购、投资拥有版权资源的公司相结合；将部分前端提高承制能力的资金用于后端平台建设和产业应用等，提高了产业的后端应用能力；

变更部分募集资金用途用于投资紫水鸟影像、投资金庸版权开发项目、投资 VR 影视宣发平台、合家欢互动娱乐平台、虚拟数字影视摄制培训基地项目，具有全局性、战略性，对于提升公司整体实力，帮助公司在 LBE 场馆业务承揽、IP 衍生业务的收入实现、公司 CG 作品走向更广泛的消费端等，有着很大的推动作用。投资赛达科技，提高了公司的整体盈利能力。公司前述变更部分募集资金投资项目更有利于募集资金使用效果的最大化。

三、募投项目当前进展情况，前募项目尚未建设完毕的情况下进行本次募投项目建设的必要性、合理性

（一）募投项目当前建设进展情况

截至 2020 年 9 月 30 日，配套募集资金项目当前进展情况如下：

单位：万元

序号	项目类型	承诺投入额	已投入额	投入进度	项目达到预定可使用状态日期
1	版权影视作品制作	3,000.00	2,999.38	99.98%	2019.12.31
2	版权影视作品制作项目-金庸版权作品开发	10,150.00	9,149.11	90.14%	2020.12.31
3	全息动漫探索乐园建设及运营*	15,000.00	8,559.31	-	已终止
4	VR 影视宣发平台	4,000.00	4,000.00	100%	2019.12.31
5	合家欢互动娱乐平台	3,000.00	2,989.05	99.64%	2019.12.31
6	虚拟数字影视摄制培训基地项目	3,000.00	2,200.00	73.33%	2021.12.31
7	博物中国——中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程项目*	10,000.00	2,835.70	-	已终止
8	支付购买先锋资本有限合伙持有的紫水鸟有限合伙 25.3% 合伙份额，以及购买先锋资本普通合伙持有的紫水鸟普通合伙 33.3% 股份	7,000.00	6,963.72	100%	2018.3.31

序号	项目类型	承诺投入额	已投入额	投入进度	项目达到预定可使用状态日期
9	购买安徽赛达 49%股权	24,850.00	24,850.00	100%	2018.3.31
10	上市公司补充流动资金*	17,768.00	33,617.71	/	
合计		97,768.00	98,163.98		

*注：经公司 2018 年 10 月 19 日第六届董事会第二十三次会议、2018 年第五次临时股东大会审议决定终止全息动漫探索乐园建设及运营项目、博物中国——中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程项目的实施。全息动漫探索乐园建设及运营项目节余资金 6,440.69 万元、博物中国——中国博物馆 VR 体验及数字化产品开发工程项目节余资金 7,164.30 万元已用于永久性补充流动资金。经公司 2020 年 2 月 10 日第六届董事会第三十七次会议审议决定将公司募集资金投资项目中的“版权影视作品制作”、“VR 影视宣发平台”、“合家欢互动娱乐平台”、“支付购买先锋资本有限合伙持有的紫水鸟有限合伙 25.3% 合伙份额，以及购买先锋资本普通合伙持有的紫水鸟普通合伙 33.3% 股份”、“购买安徽赛达 49% 股权”项目结项并将节余募集资金永久性补充流动资金，节余募集资金及利息合计 1,736.02 万元用于补充流动资金。

（二）前次募投项目尚未建设完毕情况下进行本项目建设的必要性、合理性

截至 2020 年 9 月 30 日，公司尚未使用的前次募集资金余额为 2,098.18 万元（含利息），公司前次募集资金累计使用 98,163.98 万元，占前次募集资金总额的比例为 100.41%，前次募集资金基本使用完毕。

公司在完成收购东方梦幻后，转型至数字创意产业。东方梦幻拥有较大规模的 CG 制作团队和丰富的 IP 资源储备，优秀的 CG 制作能力和丰富的 IP 储备是制作高质量 VR 内容的前提和基础。公司于 2016 年即布局 VR 产业，并逐渐在 VR 和 AI 相关研发取得突破。在市场需求与政策支持的双重驱动下，公司在过去业务基础上，加大对 VR 相关技术、VR 内容生产和 VR 渠道建设投入具有必要性、合理性。

四、变更后部分募集资金用于收购紫水鸟影像有限合伙企业少数股权，说明用于该项收购的原因及合理性，相关收购是否构成财务性投资，是否符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》、《上市公司监管指引第 2 号》、《深圳证券交易所自律规则》关于募集资金使用的相关规定

（一）变更后部分募集资金用于收购紫水鸟影像有限合伙企业少数股权，说明用于该项收购的原因及合理性

1、取得紫水鸟影像股权的过程

（1）收购先锋资本持有的紫水鸟影像合伙份额

经公司第六届董事会第九次会议、2017 年第三次临时股东大会审议通过，公司将原计划用于版权影视作品制作的 45,000 万元资金用途进行调整，将其中的 7,000 万元募集资金用途进行变更，变更的 7,000 万元用于支付购买先锋资本有限合伙（Pioneer Capital Pukeko LP Limited）持有的紫水鸟影像有限合伙企业（Pukeko Pictures Limited Partnership）25.3%的合伙份额，以及购买先锋资本普通合伙持有的紫水鸟普通合伙企业（Pukeko Pictures GP limited）33.3%的股份。2018 年 3 月，各方已按照《收购协议》完成合伙份额及股权转让交割手续。

（2）增资紫水鸟影像

经第六届董事会第十五次会议审议通过，公司于 2018 年 5 月使用自有资金 2,460 万元进一步增资紫水鸟影像有限合伙企业。增资完成后公司共计持有紫水鸟影像有限合伙企业 31.42%合伙份额。

2、公司与紫水鸟影像合作基础好，收购其部分合伙份额系深化公司主业发展的战略举措

紫水鸟影像为新西兰文化创作及主题场馆创意和策划企业，在新西兰及澳大利亚具有较高的知名度和影响力，在全球也具备较强的影响力。在儿童文化艺术作品创作方面，通过对儿童心理及行为方式进行深入研究，先后成功创作了数个学龄前后的儿童动漫 IP 及影视 IP，已陆续授权开发制作并推向市场；在主题场馆设计方面，拥有丰富的经验。2015 年 11 月，公司二级子公司恒信东方儿童与紫水鸟影像筹划合拍《太空学院》（第一季），2016 年 10 月获得国家广播电视总局立项批复后加紧合拍进度（2018 年 8 月取得《动画片发行许可证》后在各大电视台播映），2017 年 12 月开始，公司与紫水鸟影像联合设计实施珠海横琴中医药科技创意博物馆项目（项目整体进展顺利），公司与紫水鸟影像建立了良好的合作基础。

2017 年以来，中国电影票房市场整体出现了回落调整的走势。公司及时根据外围环境变化，在版权影视业务的发展路径上，对具体的执行方式做了调整，

将原拟进行版权影视作品制作的部分资金投入改为由公司收购创意策划能力、版权影视作品出品能力很强的紫水鸟影像部分合伙份额。公司成为紫水鸟影像的第一大股东，与紫水鸟影像形成在内容创制、市场渠道等领域的资源整合，是推动公司数字创意业务发展的战略举措，有利于更好地推动公司主营业务发展：

第一，在儿童产业链业务方面，巩固了对《太空学院》（第一季）版权的控制力，提升了《太空学院》版权资源在海内外的运营能力；在此基础上，公司与紫水鸟影像迅速启动《太空学院》（第二季）的制作，公司和紫水鸟影像、Breakthrough Entertainment 合拍的动画片《饥饿书熊》预计于 2020 年完成 52 集全部制作。

第二，在 CG 业务、主题场馆业务发展，投资紫水鸟影像，还使得公司在 CG 技术、主题场馆设计等方面的业务能力跃升至全球先进水平；公司与紫水鸟影像的深入合作，提升了公司大型 LBE 主题场馆设计、承制能力，紫水鸟影像参与设计武汉汉街场馆等项目，尤其是双方共同承揽珠海横琴中医药科技创意博物馆项目，艺术高度高、设计难度大，具有较大的社会影响力和经济效益。

3、成为紫水鸟影像第一大股东而未取得控制权具有真实、客观的原因

一方面，新西兰文化产业是该国经济增长的重要动力之一，紫水鸟影像创始人理查德·泰勒及其创办的维塔工作室在视觉特效、创意设计方面具有世界级的影响力，紫水鸟影像在新西兰文化创意产业具有较高的知名度和影响力，在全球也具备较强的影响力，控股紫水鸟影像客观上存在较大的难度。理查德·泰勒是获得五届奥斯卡金像奖及四届英国影视学院奖的世界著名视觉特效大师，同时也是享誉国际的全球著名综合性视觉特效公司维塔工作室（Weta Workshop）的联合创始人。维塔工作室参与制作过《指环王》、《阿凡达》、《金刚》等著名影视巨作。紫水鸟影像拥有数个学龄前后的儿童动漫 IP 及影视 IP，如“Thunderbirds Are Go”（《雷鸟特攻队》）、“The WotWots”（《太空娃娃》）、“Jane and the Dragon”（《珍妮与龙》）、电视剧“Cleverman”（《聪明侠》）等。

另一方面，公司收购紫水鸟影像部分股权、成为其第一大股东的战略意图为利用其创始人已有的资源及市场影响力，通过与紫水鸟影像、维塔工作室展开合作共同开拓国内及海外数字创意产业业务。如果收购其控制权后，相关创始人在

服务一定年限后离开紫水鸟影像，会造成紫水鸟影像管理及后续发展问题，与公司拟实现的战略目的不符。

（二）相关收购是否构成财务性投资，是否符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》《上市公司监管指引第2号》《深圳证券交易所自律规则》关于募集资金使用的相关规定。

1、收购紫水鸟部分股权、成为其第一大股东，不构成财务性投资

第一，收购紫水鸟部分股权、成为其第一大股东，是公司深入发展数字创意业务、加强与国际领先文化创意企业合作的战略举措，不以短期变现、获利为目的。第二，公司董事、副总经理王冰担任紫水鸟影像董事，参与紫水鸟影像的经营决策，包括对资金使用权情况进行监督；紫水鸟影像定期向发行人提供财务数据，说明运营情况。

2、符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》《上市公司监管指引第2号》《深圳证券交易所自律规则》关于募集资金使用的相关规定

（1）符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》相关规定

《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第十一条关于募集资金的规定如下：“（一）前次募集资金基本使用完毕，且使用进度和效果与披露情况基本一致；（二）本次募集资金用途符合国家产业政策和法律、行政法规的规定；（三）除金融类企业外，本次募集资金使用不得为持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资，不得直接或者间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司；（四）本次募集资金投资实施后，不会与控股股东、实际控制人产生同业竞争或者影响公司生产经营的独立性。”

公司变更部分募集资金用途用于收购紫水鸟部分股权符合上述规定：该项目已实施完毕，达到预期战略目的；紫水鸟影像从事的文化创意业务与公司数字创意业务相契合，符合公司主业发展战略，符合国家产业政策和法律、行政法规的规定；该变更后的募集资金用途不属于持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资；该募投项目实施后，不会与控股股东、实际控制人产生同业竞争或者影响公司生产经营的独立性。

（2）符合《上市公司监管指引第2号》相关规定

《上市公司监管指引第2号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》第六条规定：“上市公司募集资金原则上应当用于主营业务。除金融类企业外，募集资金投资项目不得为持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资，不得直接或间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司。”

公司变更部分募集资金用途用于收购紫水鸟部分股权、成为其第一大股东，是在公司主营业务——数字创意业务领域的长期投资，不够成财务性投资，符合上述规定。

（3）符合《深圳证券交易所自律规则》相关规定

《深圳证券交易所创业板股票上市规则》第十一章第二节 11.2.4 规定：“上市公司拟变更募集资金投资项目的，应当在董事会审议后及时披露，并提交股东大会审议。”本次募集资金投资变更，已经公司第六届董事会第九次会议审议通过，董事会已及时披露相关公告，并经2017年第三次临时股东大会审议通过，符合该项规定。

《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》第六章第三节 6.3.2 规定：“除金融类企业外，募集资金投资项目不得为持有交易性金融资产和可供出售金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资，不得直接或者间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司。上市公司不得将募集资金用于质押、委托贷款或者其他变相改变募集资金用途的投资。”本次变更后的募集资金用途不属于持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资，符合上述规定。

（4）符合《创业板上市公司证券发行注册管理办法（试行）》相关规定

《创业板上市公司证券发行注册管理办法（试行）》第十一条关于募集资金的规定为，上市公司存在下列情形的，不得向特定对象发行股票：“（一）擅自改变前次募集资金用途未作纠正，或者未经股东大会认可”。公司变更部分募集资金用途用于收购紫水鸟影像部分股权已经公司第六届董事会第九次会议、2017

年第三次临时股东大会审议通过。

创业板上市公司证券发行注册管理办法（试行）》第十二条关于募集资金使用的规定如下：“（一）符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理等法律、行政法规规定；（二）除金融类企业外，本次募集资金使用不得为持有财务性投资，不得直接或者间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司；（三）募集资金项目实施后，不会与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业新增构成重大不利影响的同业竞争、显失公平的关联交易，或者严重影响公司生产经营的独立性。”

公司变更部分募集资金用途用于收购紫水鸟部分股权符合上述规定。

五、核查情况

保荐机构核查程序：访谈了东方梦幻管理层，查阅了发行人公开披露文件，东方梦幻的审计报告及财务报表、业绩承诺实现情况说明的审核报告等文件，查阅业务合同文件、走访或函证东方梦幻主要客户，复核东方梦幻收入确认、成本归集的主要依据及方法；

访谈发行人高级管理人员、主要经办人员等，查阅发行人三会文件和相关公告，了解前次募投项目的实施情况、变更的原因及审批程序；

查阅发行人前次募投项目的可行性研究报告、项目备案文件、环评文件等，了解募投项目的实施方案和进度安排；

查阅发行人募集资金专户的银行对账单，核查募集资金的使用情况；

核查了会计师出具的《前次募集资金使用情况的鉴证报告》；

查阅同行业上市公司公告信息、研究报告。

保荐机构核查意见：

东方梦幻 2017 年业绩未实现承诺、2019 年及 2020 年 1-9 月业绩实现金额较低具有真实、客观的原因及合理性；业绩波动的趋势与可比上市公司不存在明显差异，其业绩承诺期内效益实现真实可信；

募投项目变更经过充分论证、履行决策程序，围绕主业深化发展调整部分募投项目实施方向，有利于更好地提高募集资金使用效益；

截至 2020 年 9 月末，公司累计已使用前次募集资金总额为 98,163.98 万元，占前次募集资金总额的比例为 100.41%，前次募集资金基本使用完毕；前次募集资金到位后，公司年均归属于母公司净利润、扣除非经常性损益后归属于母公司净利润均高于募集资金到位前相应指标；

公司变更部分募集资金用途用于收购紫水鸟部分股权、成为其第一大股东，是在公司主营业务数字创意业务领域的长期投资，不够成财务性投资；本次收购未取得控制权具有真实、客观的原因；符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》《上市公司监管指引第 2 号》《深圳证券交易所自律规则》《创业板上市公司证券发行注册管理办法（试行）》关于募集资金使用的相关规定。

公司本次证券发行符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第十一条（一）项有关“前次募集资金基本使用完毕，且使用进度和效果与披露情况基本一致”的规定。公司本次证券发行符合《创业板上市公司证券发行注册管理办法（试行）》第十一条、第十二条有关募集资金使用的规定。

3、申请人最近一期商誉金额为 4.86 亿元，主要为收购赛达科技产生。另外，2018 年公司收购赛达科技剩余 49% 股权而对原持有 51% 股权按照公允价值计量产生投资收益 11,429.58 万元。请申请人补充说明：（1）与前述商誉相关的收购定价及评估情况，评估定价是否公允合理；收购后业绩实现情况，是否实现良好的整合效果；相关收购是否有业绩承诺，是否已实现。（2）收购 49% 股权确认较大金额投资收益的确认依据。（3）结合被收购资产经营状况、收购时评估情况、历年减值测试预测业绩及实现情况、评估测试主要参数假设差异等，说明差异原因及其合理性，商誉减值计提是否充分、谨慎，是否符合《会计监管风险提示第 8 号—商誉减值》的相关要求。

请保荐机构及会计师发表核查意见。

回复：

截至 2019 年 9 月 30 日，公司商誉金额为 4.86 亿元；截至 2020 年 9 月 30 日，公司商誉金额为 4.60 亿元。因投资恒盛通典当形成的商誉金额为 2,052.26 万元，截至 2020 年 9 月 30 日，恒盛通典当不再纳入合并范围，合并恒盛通典当产生的商誉终止确认。

一、与前述商誉相关的收购定价及评估情况，评估定价是否公允合理；收购后业绩实现情况，是否实现良好的整合效果；相关收购是否有业绩承诺，是否已实现

（一）与前述商誉相关的收购定价及评估情况，评估定价是否公允合理

2018年2月28日，恒信东方与安徽省赛达科技有限责任公司（以下简称“赛达科技”）49%股权的持有方周杰签署股权转让协议，协议中约定转让股权的定价在评估值的基础上进行协商。根据具有证券期货业务资格的评估机构北京卓信大华资产评估有限公司出具的卓信大华评报字（2018）第2006号《恒信东方文化股份有限公司拟收购安徽省赛达科技有限责任公司股权评估项目资产评估报告》（以下简称“《评估报告》”），评估采用了收益法和市场法两种方法对赛达科技在评估基准日2017年12月31日的100%股权价值进行评估，以作为公司收购赛达科技剩余49%股权的经济行为提供价值参考，收益法评估价值61,000.00万元，市场法评估价值为65,000.00万元，考虑市场法和收益法两种不同评估方法的优势与限制，分析两种评估方法对评估结果的影响程度，考虑收益法评估结果更有利于公司对评估结果作出合理的判断，因此以收益法评估结果61,000.00万元作为本次评估的最终评估结果。与商誉相关的收购定价的交易价格由双方在前述《评估报告》所确认的评估值基础上进行协商后，以60,000万元作为安徽省赛达科技有限责任公司于2017年12月31日的价值，最终确定公司购买赛达科技剩余49%股权的交易对价为29,400万元；

公司收购安徽省赛达科技有限责任公司剩余49%股权事项符合公司经营需要和发展战略，内容及审批程序符合《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》及《公司章程》等法律、法规和规范性文件的规定，符合公司利益，不存在损害公司及全体股东，特别是中小股东利益的情形，不会对公司经营活动造成不利影响，评估定价公允合理。

（二）收购后业绩实现情况，是否实现良好的整合效果

2018年赛达科技经审计的净利润6,207.09万元（扣非后净利润6,205.31万元），2019年经审计净利润为6,765.70万元（扣非后净利润为6,745.83万元）。2020年1-9月净利润为2,030.25万元（扣非后净利润为2,050.75万元），2020年

1-9 月数据未经审计。

鉴于赛达科技已成功拓展了云计算、移动视频、物联网、智慧教育和信息安全五大领域的服务业务，夯实了未来发展的基础。并且赛达科技与中国电信合作基于教育安全视频大数据平台的应用，在儿童教育领域推广针对幼儿安全与教学互动为一体的“翼智园”应用品牌，并结合中国电信 ITV 教育频道，实现家庭和学校的远程教育互动。收购完成后，公司分别在人员、内部管理、财务、业务、内部控制等方面对赛达科技进行整合。赛达科技 2018 年、2019 年的实现的扣非净利润增长率分别为 26.05%、8.71%，已经实现良好的整合效果。2020 年 1-9 月赛达科技净利润有所下降，主要系受疫情影响，收入结构有所变化；营业收入虽保持增长，但增长部分主要为毛利率较低的天翼智慧家庭项目等终端摄像头类硬件设备销售收入，而同期其他类型收入同比下滑，其中平台运营收入下降 26.38% 左右，导致利润下降。

（三）相关收购是否有业绩承诺，是否已实现

根据 2018 年 2 月恒信东方与周杰签署的对赛达科技的股权收购协议，恒信东方收购赛达剩余 49% 的股权，交易对方就赛达科技 2018 年和 2019 年业绩做了如下承诺：

单位：万元

项目	业绩承诺金额	业绩实现金额	差异
2018 年度	6,000.00	6,205.31	+205.31
2019 年度	7,000.00	6,745.83	-254.17
合计	13,000.00	12,951.14	-48.86

赛达科技 2018 年实现的净利润 6,207.09 万元（扣非净利润为 6,205.31 万元），2019 年实现的净利润 6,765.70 万元（扣非净利润为 6,745.83 万元）。2018 年、2019 年共计实现经营业绩 12,951.14 万元，累计实现经营业绩少于承诺业绩金额 48.86 万元。未达承诺业绩的原因是原计划能完工验收并实现收入确认的项目因项目方验收程序有所延迟导致收入未能确认。根据《股权转让协议》约定，2020 年 5 月 26 日，公司收到周杰支付的业绩承诺补偿款人民币 110.49 万元，周杰的业绩承诺补偿义务已履行完毕。

二、收购 49%股权确认较大金额投资收益的确认依据

本次收购前，公司持有赛达科技 51%的股权，由于公司对赛达科技不具有控制权，因此持有赛达科技 51%的股权采用权益法进行后续计量。本次公司收购赛达科技剩余 49%的股权，形成了非同一控制下的企业合并，根据《企业会计准则-企业合并》的规定，公司原持有赛达科技原 51%的股权应按照公允价值重新计量，该 51%股权的公允价值与账面价值的差额计入投资收益。根据《企业会计准则第 39 号-公允价值计量》：公允价值是指市场参与者在计量日发生的有序交易中，出售一项资产或转移一项债务所支付的价格。在确定该公允价值时，公司依据新增股权的交易价格，并且考虑以下修正因素确认了合并日原股权的公允价值：

a、赛达科技是非上市公司，其股权流动性相对较低，存在着流动性修正因素，修正比例为 90%；

b、公司在增持之前并没有对赛达科技拥有控制权，而在此次增持之后拥有了控制权，因此需要对控制权溢价因素进行修正，修正比例为 95%；

在购买日，考虑上述因素并进行修正量化后，原持有赛达科技 51%股权的公允价值为 26,163.00 万元（整体股权的公允价值 60,000 万元*90%*95%*51%）。

在购买日，51%股权的账面价值为 14,733.42 万元，购买方对于购买日之前持有的被购买方的股权（51%），按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与账面价值的差额计入当期投资收益。

投资收益=股权（51%）公允价值-股权（51%）账面价值=26,163.00-14,733.42=11,429.58 万元。

三、结合被收购资产经营状况、收购时评估情况、历年减值测试预测业绩及实现情况、评估测试主要参数假设差异等，说明差异原因及其合理性，商誉减值计提是否充分、谨慎，是否符合《会计监管风险提示第 8 号—商誉减值》的相关要求。

（一）被收购资产经营情况、收购时评估情况

单位：万元

项目	2019.12.31/2019 年度	2018.12.31/2018 年度
----	--------------------	--------------------

资产总额	38,383.56	27,937.32
净利润	6,765.70	6,207.09

赛达科技被收购后，2019 年 12 月 31 日的资产总额较期初增加 10,446.24 万元，主要是来自于经营利润的增长，资产经营状况良好。

赛达科技 100%股权采用收益法在评估基准日 2017 年 12 月 31 日的评估价值为 61,000 万元，本次交易的交易价格由双方在前述《评估报告》所确认的评估值基础上进行协商后，最终确定甲方购买转让方合计持有的赛达科技 49%股权的交易总对价为 29,400 万元。

（二）历年减值测试预测业绩及实现情况、评估测试主要参数假设差异等，说明差异原因及合理性

赛达科技收购时评估报告预测业绩以及赛达科技商誉减值测试预测业绩及实现情况如下表所示：

单位：万元

年度	收购时预测数	2018 年商誉减值测试时预测数	2019 年商誉减值测试时预测数	净利润实现数
2018	5,708.04	/	/	6,207.09
2019	6,615.95	6,895.54	/	6,765.70
2020	7,435.86	7,627.02	6,992.52	/
2021	7,569.26	8,175.19	8,273.59	/
2022	7,698.69	8,256.10	9,221.17	/

由上表可知，赛达科技 2018 年超额完成了收购时点评估和历年末商誉减值测试评估预测的净利润，2019 年实际实现的净利润与预测数差异较小，主要原因是公司收购赛达科技后，市场开拓力度持续加大，并购整合效果较好。

赛达科技收购时评估报告预测折现率以及赛达科技商誉减值测试预测折现率如下表所示：

参数	收购时预测数	2018 年商誉减值测试时预测数	2019 年商誉减值测试时预测数
折现率	12.30%（税后）	13.56%（税前）	14.13%（税前）

折现率的选取主要根据评估基准日时点无风险报酬率、市场预期报酬率、以

及被评估对象的 β 系数，最终计算出加权平均资本成本作为折现率。由于评估基准日时点的不同，无风险报酬率、市场预期报酬率、被评估对象的 β 系数等存在差异，故折现率各年度间存在一定的差异。

（三）商誉减值计提是否充分、谨慎，是否符合《会计监管风险提示第8号—商誉减值》的相关要求。

公司按照《企业会计准则第8号——资产减值》的规定对商誉进行减值测试。根据《企业会计准则第8号——资产减值》，公司需比较含商誉的资产组账面价值与可收回价值孰高判断是否进行商誉减值。其中，可收回价值应以资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。公司一般根据资产组的未来现金流量现值，确定含商誉的资产组可收回价值。公司聘请了北京卓信大华资产评估有限公司以财务报告为目的的商誉减值测试之目的所涉及安徽省赛达科技有限责任公司商誉资产组在2019年12月31日所表现的可收回价值进行评估，并于2020年4月20日出具了《对恒信东方文化股份有限公司以财务报告为目的的商誉减值测试所涉及安徽省赛达科技有限责任公司商誉资产组评估项目资产评估报告》（卓信大华评报字(2020)第2083号）。

商誉减值测试过程如下：

单位：万元

项目	安徽省赛达科技有限责任公司
商誉账面余额①	42,687.82
商誉减值准备余额②	-
商誉的账面价值③=①-②	42,687.82
未确认归属于少数股东权益的商誉价值④	-
包含未确认归属于少数股东权益的商誉价值⑤=④+③	42,687.82
资产组的账面价值⑥	3,006.26
包含整体商誉的资产组的公允价值⑦=⑤+⑥	45,694.08
资产组预计未来现金流量的现值（可回收金额）⑧	52,000.00
商誉减值损失（大于0时）⑨=⑦-⑧	-

对安徽省赛达科技有限责任公司包含商誉相关的资产组在评估基准日2019年12月31日的账面价值为45,694.08万元，而包含商誉相关的资产组2019年

12月31日评估的可收回价值为52,000.00万元。资产组的可收回金额高于账面价值，不需要计提资产减值损失。符合《会计监管风险提示第8号-商誉减值》的相关要求。

四、核查情况

保荐机构核查程序：保荐机构访谈了发行人财务人员，查阅了投资赛达科技的协议文件，赛达科技财务报告、审计报告、评估报告、减值测试报告，复核了评估师减值测试的假设依据等资料。

保荐机构核查意见：经核查，发行人收购赛达科技的收购定价公允合理；收购后业绩实现情况较好，实现了良好的整合效果；2018年业绩承诺已实现，2019年实际业绩与承诺业绩差异较小，差异原因主要为原计划能完工验收并实现收入确认的项目因项目方验收程序有所延迟导致收入未能确认，业绩承诺方周杰已以自有资金向公司现金补偿110.49万元；收购49%股权的投资收益确定依据合理；赛达科技经营情况良好，管理层对商誉减值的风险判断合理。

会计师核查意见：经核查，我们认为公司对赛达科技收购的评估定价是公允的；收购后公司发展势头良好，实现较好的整合效果；2018年经审计安徽赛达业绩已达到2018年承诺的扣非后净利润，2019年赛达科技经审计扣非净利润与预测业绩差异较小且承诺方已向公司进行现金补偿。综上所述，我们认为管理层对商誉减值的风险判断合理。

4、申请人最近一期扣非归母净利润仅1,000余万元，金额较低。另外公司2017年、2019年交易性金融资产、可供出售金融资产等产生的公允价值变动损益及投资收益金额较高，请申请人补充说明：（1）最近一期业绩出现大幅下滑的原因及合理性，是否存在全年亏损的风险，相关影响因素是否消除，是否对本次募投项目产生重大不利影响。（2）2017年、2019年相关公允价值变动损益、投资收益的主要内容，相关核算是否符合会计准则的相关规定。

请保荐机构及会计师发表核查意见。

回复：

公司2019年1-9月的扣非归母净利润为1,032.06万元，2019年度扣非归母

净利润为 879.21 万元，2020 年 1-9 月扣非归母净利润为-9,262.99 万元。

一、最近一期业绩出现大幅下滑的原因及合理性，是否存在全年亏损的风险，相关影响因素是否消除，是否对本次募投项目产生重大不利影响。

1、2019 年业绩出现大幅下滑的原因及合理性

（1）2019 年主要业务的收入、成本及毛利率变动如下：

单位：万元

	2019 年		2018 年		营业收入同比变动	营业成本同比变动	毛利率较上年同期
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本			
LBE 城市新娱乐	16,216.16	12,562.89	13,603.43	5,885.40	2,612.73	6,677.49	-34.21%
CG/VR 影像内容生产	2,432.08	1,279.86	6,495.00	3,178.18	-4,062.92	-1,898.32	-3.69%
儿童产业链开发运营	12,974.13	6,317.80	25,246.96	13,132.49	-12,272.83	-6,814.69	3.32%
互联网视频应用产品及服务	21,720.78	11,745.16	11,255.21	4,742.44	10,465.57	7,002.72	-11.93%
移动信息产品销售与服务	1,007.01	314.63	12,108.00	10,071.57	-11,100.99	-9,756.94	51.94%
其他业务	291.34	449.83	1,063.73	823.84	-772.39	-374.01	-76.95%
合计	54,641.49	32,670.17	69,772.33	37,833.92	-15,130.84	-5,163.75	-5.57%

2019 年，公司营业收入较去年同期相比下降 21.69%，营业成本同比下降 13.65%，综合毛利率同比下降 5.57 个百分点。营业收入下降的主要原因是：

①2019 年，公司儿童产业链开发运营业务收入较去年同期减少 12,272.83 万元，营业成本同比下降 6,814.69 万元。主要原因为：一方面，公司子公司恒信东方儿童与紫水鸟影像合拍的《太空学院》第一季于 2018 年 12 月在央视少儿频道首播，并在爱奇艺及地方卫视平台相继播出，由于《太空学院》播映，为儿童产业链开发运营业务贡献较多收入，2018 年包括《太空学院》及其他代理 IP 的授权收入和儿童衍生品销售收入规模较高。由于 IP 的授权期一般为 3 年，以前期间签订的 IP 授权合同尚未到期，其他 IP 尚在孵化中，导致 2019 年 IP 授权收入及衍生品业务销售收入大幅下降。另一方面，由于中美贸易争端持续，公司主动

调整了儿童产业链业务结构，收缩毛利率水平较低的儿童玩具销售业务，导致儿童产业链开发运营收入降低；同时将业务重点放在合家欢儿童宝盒及 VR 欢乐岛的销售与推广上，因此儿童产业链的业务开拓受到一定影响。

2019 年，公司 CG/VR 影像内容收入较 2018 年减少 4,062.92 万元，降幅 62.55%。2018 年该类业务营业收入主要来自于公司承接的外部项目“中国梦工厂计划”高端数字影像内容《三界地》（原名《星期的天》）、《爱情虫子》及《复活岛》三部作品制作收入。由于委托方考虑到市场投放等综合因素的影响，主动放缓项目节奏，因此公司对三部作品的制作进度相应放慢，将更多人力及时间投入到公司自研 IP 的影像制作，如动画片《太空学院》第二季、《小熊读书会》及“PANDA 梦”等。

2019 年，公司 LBE 城市新娱乐业务收入增加 2,612.73 万元，毛利下降 52.67 个百分点，毛利减少 4,064.76 万元。东方梦幻所承接的大型 LBE 项目“珠海横琴中医药科技创意博物馆”由前期创意设计阶段进入后期设备集成与展示阶段，导致该业务毛利率下降。

公司清理移动信息产品销售与服务业务收入，2019 年度除少数仍在合同期内业务产生收入外，公司对该业务已清理完毕。

（2）2019 年分业务毛利变动情况

单位：万元

业务类型	2019 年	2018 年	变动金额	变动比率
	金额	金额		
LBE 城市新娱乐	3,653.27	7,718.03	-4,064.76	-52.67%
CG/VR 影像内容生产	1,152.22	3,316.82	-2,164.60	-65.26%
儿童产业链开发运营	6,656.33	12,114.47	-5,458.14	-45.05%
互联网视频应用产品及服务	9,975.62	6,512.77	3,462.85	53.17%
移动信息产品销售与服务	692.38	2,036.43	-1,344.05	-66.00%
其他业务	-158.49	239.89	-398.38	-166.07%
合计	21,971.33	31,938.41	-9,967.08	-31.21%

2019 年，公司毛利同比减少 9,967.08 万元，同比下降 31.21%。

（3）2019 年净利润同比变动情况

单位：万元

项目	2019 年	2018 年	变动金额	变动比率
一、营业总收入	55,937.98	71,693.81	-15,755.83	-21.98%
其中：营业收入	54,641.49	69,772.33	-15,130.84	-21.69%
利息收入	1,296.49	1,921.48	-624.99	-32.53%
二、营业总成本	54,045.35	57,246.08	-3,200.73	-5.59%
其中：营业成本	32,670.17	37,833.92	-5,163.75	-13.65%
税金及附加	303.72	297.99	5.73	1.92%
销售费用	7,138.54	7,119.66	18.88	0.27%
管理费用	9,485.45	10,486.52	-1,001.07	-9.55%
研发费用	2,963.15	1,943.18	1,019.97	52.49%
财务费用	1,484.32	-435.19	1,919.51	-441.07%
加：其他收益	1,539.72	435.51	1,104.21	253.54%
投资收益（损失以“-”号填列）	-1,553.26	12,744.83	-14,298.09	-112.19%
公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	8,754.45	-	8,754.45	/
信用减值损失（损失以“-”号填列）	-681.62	-	-681.62	/
资产减值损失（损失以“-”号填列）	-571.58	-4,491.96	3,920.38	-87.28%
资产处置收益（损失以“-”号填列）	-5.97	-1,469.92	1,463.95	-99.59%
三、营业利润	9,374.39	21,666.19	-12,291.80	-56.73%
加：营业外收入	108.64	291.38	-182.74	-62.72%
减：营业外支出	33.26	802.38	-769.12	-95.85%
四、利润总额	9,449.78	21,155.19	-11,705.41	-55.33%
减：所得税费用	4,029.35	1,624.94	2,404.41	147.97%
五、净利润	5,420.42	19,530.26	-14,109.84	-72.25%
归属于母公司所有者的净利润	5,633.19	19,831.77	-14,198.58	-71.60%
扣非后归属于母公司所有者的净利润	879.21	14,563.17	-13,683.96	-93.96%

2019 年营业总收入同比减少 15,755.83 万元，同比下降 21.98%；净利润同比减少 14,109.84 万元，同比下降 72.25%；扣非后归属于母公司净利润同比减少 13,683.96 万元。

①收入减少，成本小幅减少，毛利大幅减少

2019 年营业收入比去年同期减少 15,130.84 万元，营业成本比去年同期减少 5,163.75 万元，导致毛利减少 9,967.09 万元。

②研发费用增加

单位：万元

项目	2019 年	2018 年	变动
人工成本	1,827.96	1,108.11	719.85
摊销折旧费	470.80	262.85	207.95
技术服务费	213.38	150.92	62.46
差旅费	82.09	100.79	-18.70
租赁费	61.52	32.38	29.14
交通、运输、通讯费	39.39	39.77	-0.38
咨询服务费	28.25	139.74	-111.48
其他研发费用	239.76	108.61	131.15
合计	2,963.15	1,943.18	1,019.97

2019 年研发费用较上年增加 1,019.97 万元。主要原因是 2019 年 3 月，公司专设 VR 平台事业部，从事 VR 新产品、VR 互动项目的研发工作，公司加大对 VR 和 AI 相关研发投入，同时相关折旧、摊销费增加。部分研发投入尚未达到可资本化阶段。

③财务费用增加

单位：万元

项目	2019 年	2018 年	变动
利息支出	2,011.10	558.04	1,453.06
减：利息收入	968.60	1,048.97	-80.37
汇兑损益	21.53	-98.02	119.55
金融机构手续费	420.29	153.76	266.53
合计	1,484.32	-435.19	1,919.51

2019 年公司利息支出增加较多。主要系随着业务快速发展，短期内对营运资金需求将大幅增加，公司在 2018 年末通过质押存单形式取得的银行借款在 2019 年陆续确认借款利息所致。

④所得税费用增加

2019 年公司所得税费用较上年增加 2,404.41 万元。主要因为公司下属 3 家子公司在 2018 年上半年获得 2017 年度国家动漫企业资质，2017 年度可享受企业所得税免税政策，2017 年已预缴的企业所得税在 2018 年上半年予以冲回，而 2019 年该 3 家子公司企业所得税处于减半征收期间；同时，公允价值变动收益导致递延所得税费用增加。

2、2020 年 1-9 月业绩出现大幅下滑的原因及合理性

（1）2020 年 1-9 月主要业务的收入、成本及毛利率变动如下：

单位：万元

业务性质	2020 年 1-9 月		2019 年 1-9 月		营业收入同比变动	营业成本同比变动	毛利率较上年同期
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本			
LBE 城市新娱乐	6,601.26	5,582.59	9,907.81	6,718.98	-3,306.55	-1,136.39	-16.75%
CG/VR 影像内容生产	1,351.56	1,059.04	2,430.19	1,358.49	-1,078.63	-299.45	-22.46%
儿童产业链开发运营	2,878.51	2,997.88	12,651.73	6,035.01	-9,773.22	-3,037.13	-56.45%
互联网视频应用产品及服务	17,937.61	12,488.81	13,817.39	7,839.01	4,120.22	4,649.80	-12.89%
移动信息产品销售与服务	-	-	705.95	119.62	-705.95	-119.62	/
其他业务	262.89	312.09	328.71	239.19	-65.82	72.90	-45.95%
合计	29,031.82	22,440.41	39,841.78	22,310.31	-10,809.96	130.10	-21.30%

2020 年 1-9 月，公司营业收入较去年同期下降 27.13%，营业成本同比增加 0.58%，综合毛利率同比下降 21.30 个百分点。营业收入下降的主要原因是：

①受疫情影响，儿童产业链开发运营业务收入下降幅度较大，主要因公司“合家欢”系列产品之一“儿童宝盒”的主要客户是幼儿园所及儿童教育培训机构，全国的幼儿园所及儿童教育培训机构在疫情期间无法正常开课，影响了产品的正常销售；另一个“合家欢”系列产品“VR 欢乐岛”属于场地型娱乐项目，其运营要依

托商场和教育培训机构等地方的正常营业及稳定的客流量，各个场地的营业及客流量都因疫情受到较大影响，直接影响了该业务收入的实现。

②LBE 城市新娱乐业务收入同比减少 3,306.55 万元，主要因公司子公司东方梦幻所承制的“珠海横琴中医药科技创意博物馆”，该项目人员受疫情影响无法按时复工、供应商的材料及设备供货时间推迟导致施工进度缓慢，从而影响项目收入的实现；同时该项目已经进入后期施工与设备集成阶段，毛利率有所下降。

③CG/VR 影像内容生产业务收入同比减少 1,078.63 万元，受疫情影响，数字创意产业承受较大压力，下游影视制作与发行新开项目同比下降，公司新 CG/VR 承制项目的开拓受到影响，同时委托方放缓老项目制作进度，因此将更多精力投入到内部影像作品的制作上。

（2）2020 年 1-9 月分业务毛利变动情况

单位：万元

业务类型	2020 年 1-9 月	2019 年 1-9 月	变动金额	变动比率
	金额	金额		
LBE 城市新娱乐	1,018.67	3,188.83	-2,170.16	-68.06%
CG/VR 影像内容生产	292.53	1,071.70	-779.17	-72.70%
儿童产业链开发运营	-119.37	6,616.72	-6,736.09	-101.80%
互联网视频应用产品及服务	5,448.79	5,978.38	-529.59	-8.86%
移动信息产品销售与服务	-	586.33	-586.33	-100.00%
其他业务	-49.20	89.52	-138.72	-154.96%
毛利总额	6,591.41	17,531.48	-10,940.07	-62.40%

2020 年 1-9 月，公司毛利同比减少 10,940.06 万元，同比下降 62.40%。

（3）2020 年 1-9 月净利润同比变动情况

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年 1-9 月	同比变动金额	同比变动比率
一、营业总收入	29,551.69	40,869.18	-11,317.49	-27.69%
其中：营业收入	29,031.82	39,841.78	-10,809.96	-27.13%

项目	2020年1-9月	2019年1-9月	同比变动 金额	同比变动 比率
利息收入	519.86	1,027.41	-507.55	-49.40%
二、营业总成本	38,341.04	38,627.03	-285.99	-0.74%
其中：营业成本	22,440.41	22,310.31	130.10	0.58%
税金及附加	79.40	172.04	-92.64	-53.85%
销售费用	5,703.22	5,280.03	423.19	8.01%
管理费用	5,005.47	7,339.44	-2,333.97	-31.80%
研发费用	3,586.19	2,260.97	1,325.22	58.61%
财务费用	1,526.35	1,264.23	262.12	20.73%
加：其他收益	689.55	777.64	-88.09	-11.33%
投资收益	-1,517.38	-1,098.89	-418.49	38.08%
公允价值变动收益 （损失以“-”号填列）	6,353.10	10,106.67	-3,753.57	-37.14%
信用减值损失（损失 以“-”号填列）	-937.47	-	-937.47	-
资产减值损失（损失 以“-”号填列）	-	-90.23	90.23	-100.00%
资产处置收益	-0.63	-2.37	1.74	-73.60%
三、营业利润	-4,202.17	11,934.99	-16,137.16	-135.21%
加：营业外收入	1,338.89	357.21	981.68	274.82%
减：营业外支出	929.56	16.6	912.96	5499.74%
四、利润总额	-3,792.84	12,275.59	-16,068.43	-130.90%
减：所得税费用	1,931.87	1,400.95	530.92	37.90%
五、净利润	-5,724.72	10,874.64	-16,599.36	-152.64%
归属于母公司所有者的净利润	-5,667.83	10,758.74	-16,426.57	-152.68%
扣非后归属于母公司所有者的净利润	-9,262.99	1,032.06	-10,295.05	-997.52%

2020年1-9月营业总收入同比减少11,317.49万元，同比下降27.69%；净利润同比减少16,599.36万元，同比下降152.64%；扣非后归属于母公司净利润同比减少10,295.05万元。

① 收入减少，成本小幅增加，毛利大幅减少

2020年1-9月营业收入比去年同期减少10,809.96万元，营业成本比去年同

期增加 130.10 万元，导致毛利减少 10,940.06 万元。

② 管理费用减少

单位：万元

性质	2020 年 1-9 月	2019 年 1-9 月	变动金额
人工成本	2,519.77	4,067.50	-1,547.73
租赁装修费	742.86	428.36	314.50
摊销折旧费	460.81	1,178.49	-717.68
办公费、电话费、开发费等其他日常经营费用	966.21	1,269.64	-303.43
招待礼品费	132.92	194.83	-61.91
运输、车辆、交通及差旅费	135.73	143.42	-7.69
其他管理费用	47.18	57.21	-10.03
合计	5,005.47	7,339.44	-2,333.97

2020 年 1-9 月管理费用较上年同期减少 2,333.97 万元，主要原因系受疫情影响，公司对薪酬结构进行调整，使得管理费用中的人工成本较上年同期减少 1,547.73 万元。

③ 研发费用增加

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年 1-9 月	变动金额
摊销折旧费	1,474.99	648.31	826.68
人工成本	1,718.20	1,296.43	421.77
日常费用	66.55	100.25	-33.70
咨询服务费	66.91	64.43	2.48
租赁费	64.38	25.70	38.68
业务招待费	1.14	1.58	-0.44
技术服务费	158.28	98.13	60.15
其他日常费用	35.75	26.15	9.60
合计	3,586.19	2,260.97	1,325.22

2020 年 1-9 月研发费用较上年同期增加 1,325.22 万元，主要原因系子公司赛达科技新设重庆研发中心导致本期研发费用增加，同时公司增加研发投入，部分研发投入尚未达到可资本化阶段。

综合来看，2019 年公司业绩下滑的原因主要为：儿童产业链开发运营收入降低，一方面，IP 授权业务规模同比下降（IP 的授权期一般为 3 年，2018 年由于《太空学院》播映实现的 IP 授权收入较多，2019 年《太空学院》IP 主要授权合同尚未到期、公司其他 IP 尚在孵化中），另一方面由于中美贸易争端，公司主动收缩毛利率水平较低的玩具销售业务；公司在 VR 和 AI 方面的研发投入增加，导致研发费用大幅增加；因委托方主动放缓项目节奏，CG/VR 影像内容生产业务收入下降；前次募集资金基本使用完毕、短期借款余额增加导致财务费用增加、银行理财收益减少；所得税优惠减少导致所得税费用上升。2020 年 1-9 月份业绩下滑的原因主要为：受新冠疫情影响，“合家欢”系列产品的开拓受到较大影响，儿童产业链开发运营业务大幅下降；受疫情影响，珠海横琴中医药项目进展放缓，相应收入未能如预期实现；因客户方制作进度放缓及新开拓项目数量减少，CG/VR 影像内容生产业务收入同比下降。公司最近一年一期业绩下滑具有真实、客观的原因和合理性。

2、是否存在全年亏损的风险

根据公司 2019 年审计报告，2019 年公司实现归属母公司股东的净利润为 5,633.19 万元，扣非后归属母公司股东净利润为 879.21 万元。

根据公司 2020 年 10 月 29 日发布的 2020 年第三季度报告：2020 年 1-9 月净利润为-5,724.72 万元，非经常性损益金额为 3,595.17 万元，扣非后归母净利润为-9,262.99 万元；2020 年公司受新冠疫情等诸多因素影响，存在相关产品市场推广运营不达预期的情况，从审慎性原则判断有在年初至下一报告期末（即 2020 年全年）净利润对比上年同期存在大幅下降或亏损可能。

3、相关影响因素是否消除

中美贸易争端目前仍在持续，出口业务仍受影响；新冠肺炎疫情防控进入常态化，国内市场发展环境逐步恢复正常。公司采取积极措施缓解、消除影响业绩的因素：加大市场开拓力度争取市场订单；加快在手项目实施进度以确保业务收入稳定；根据业务发展和经营需要合理控制各项费用。

4、不会对本次募投项目产生重大不利影响

本次募集资金投资项目在国内实施，我国新冠肺炎疫情防控进入常态化，市场消费逐步恢复正常，不会对本次募投项目产生重大不利影响。本次募投项目已陆续开始建设投入。

二、2017 年、2019 年相关公允价值变动损益、投资收益的主要内容，相关核算是否符合会计准则的相关规定

（一）公允价值变动损益

1、2017 年、2019 年、2020 年 1-9 月公允价值变动损益的主要内容

单位：万元

项目	具体明细	2020 年 1-9 月	2019 年	2017 年
公允价值变动收益	持有朗新科技股份	6,353.10	8,754.45	-

2017 年公司不存在公允价值变动收益，2019 年公司确认公允价值变动收益 8,754.45 万元，2020 年 1-9 月公司确认公允价值变动收益 6,353.10 万元均系持有的朗新科技股份因其股价变动所致。

公司原持有易视腾科技股份有限公司（以下简称“易视腾科技”）4.55%股权，因易视腾科技于 2019 年 5 月被朗新科技（300682）以发行股份购买资产方式收购，公司变为持有朗新科技股份。

根据朗新科技 2018 年 12 月 28 日发布的《发行股份购买资产暨关联交易报告书（草案）》公告：朗新科技拟收购易视腾科技，易视腾科技 100%股权估值为 30.76 亿元，其中对公司持有的易视腾科技股权部分对价金额为 17,625.48 万元，公司确认交易性金融资产-易视腾科技 2019 年期初的公允价值为 17,625.48 万元，与原账面价值 2,504.35 万元之间的差额 15,121.13 万元，调整期初留存收益。该股权收购事项于 2019 年 6 月 19 日实施完毕。按照朗新科技 2019 年 12 月 31 日收盘价计算，公司持有的朗新科技股份账面价值为 26,379.93 万元。根据交易性金融资产-朗新科技期末与期初公允价值之差确认公允价值变动收益 8,754.45 万元。按照朗新科技 2020 年 9 月 30 日收盘价计算，公司持有的朗新科技股份账面价值为 32,733.03 万元，根据交易性金融资产-朗新科技期末与期初公允价值之差确认公允价值变动收益 6,353.10 万元。

（二）投资收益

1、2017 年、2019 年、2020 年 1-9 月投资收益的主要内容

2017 年、2019 年、2020 年 1-9 月公司投资收益明细情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年	2017 年
权益法核算的长期股权投资收益	-329.58	-970.17	499.66
可供出售金融资产在持有期间的投资收益			4,900.93 (注 1)
丧失控制权后，剩余股权按公允价值重新计量产生的利得			1,246.09 (注 2)
理财产品投资收益			854.51 (注 3)
交易性金融资产在持有期间的投资收益	92.57		
处置长期股权投资产生的投资收益	-1,329.61 (注 5)	-610.61 (注 4)	
收到前子公司分回的股利	49.24		
其他		27.53	1,053.78(注 2)
合计	-1,517.38	-1,553.26	8,554.98

注 1：公司于 2013 年参股易视腾，2017 年 3 月转让持有的易视腾科技部分股权实现投资收益 4,900.93 万元。

注 2：公司原持有蜂云时代科技有限公司 39.29%股权并为其大股东，并将其纳入合并报表范围。2017 年 3 月因蜂云时代其他股东增资导致公司丧失对其控制权。在丧失控制权日，对剩余股权按照丧失控制权日公允价值重新计量产生利得 1,246.09 万元；同时蜂云时代投资由成本法转权益法对该股权调整年初未分配利润产生投资收益 648.04 万元，在投资收益-其他项列示。

注 3：2017 年度因将闲置资金购买理财产品产生投资收益 854.51 万元。

注 4：2019 年公司处置 6 家子公司分别为恒信东方儿童（香港）文化实业有限公司、北京中科信利通信技术有限公司、广东世纪信华文化发展有限公司、广东华嘉动漫实业有限公司、武汉恒信东方主题乐园运营管理有限公司、东方梦幻（湖北）工程技术有限公司。

注 5：2020 年 1-9 月公司处置 4 家子公司，分别为：北京梦幻智众科技有限公司、南京恒达盈信智能科技有限公司、北京伯儒文化发展有限公司及恒盛通典当；处置了联营公司宁波梅山保税港区杉石投资管理有限公司。2020 年 8 月，公司之全资子公司北京恒信仪和信息技术有限公司将所持有伯儒文化 100%的股权转让给北京济安金信科技有限公司，转让完毕后，公司对恒盛通典当的直接持股比例由 82.66%降为 49.00%，公司通过恒信仪和对恒盛通典当的间接持股比例由 17.34%降为 0.00%，最终公司对恒盛通典当的持股比例为 49.00%，不再控制恒盛通典当，该转让事项产生投资损失 1,153.44 万元。

另外，上表中 2017、2019 年、2020 年 1-9 月权益法核算的长期股权投资收益如下：

单位：万元

被投资单位	2020年1-9月	2019年	2017年
安徽省赛达科技有限责任公司（注1）	/	/	2,514.83
TheVirtualRealityCompany	-252.56	-570.60	-1,322.96
宁波梅山保税港区杉石投资管理有限公司（注2）	-	-7.87	-174.24
蜂云时代科技有限公司	-19.15	-90.51	-474.67
海南汇友影视技术有限公司（注3）	-	-13.64	-43.29
武汉纽宾凯合家欢儿童娱乐有限公司（注2）	-	-200.96	-
PukekoPicturesLimitedPartnership	-55.51	-86.60	-
北京恒盛通典当有限责任公司（注4）	-2.37	/	/
合计	-329.58	-970.17	499.67

注1：公司于2018年3月购买赛达科技剩余49%股权，已成为全资子公司。

注2：2019年末，宁波梅山保税港区杉石投资管理有限公司、武汉纽宾凯合家欢儿童娱乐有限公司按照权益法核算的投资损失超过其账面价值。2020年1-9月，不再对其计提投资损失。

注3：因公司董事不再担任海南汇友影视技术有限公司董事，公司将持有海南汇友影视技术有限公司的权益由长期股权投资调整至其他权益工具投资。

注4：2020年8月，公司之全资子公司北京恒信仪和信息技术有限公司将所持有伯儒文化100%的股权转让给北京济安信信科技有限公司，转让完毕后，公司对恒盛通典当的直接持股比例由82.66%降为49.00%，公司通过恒信仪和对恒盛通典当的间接持股比例由17.34%降为0.00%，最终公司对恒盛通典当的持股比例为49.00%，由于公司不再控制恒盛通典当但仍有重大影响，因此相关投资转入长期股权投资核算，采用权益法进行后续计量。

2、相关核算符合会计准则的相关规定

公司严格按照法律、法规的规定进行日常账务处理，与投资收益、公允价值变动损益相关会计处理符合会计准则相关规定。

三、核查情况

保荐机构核查程序：保荐机构查阅了发行人的公告文件、审计报告、年度报告、季度报告、对外投资协议、付款凭证、被投资单位财务报表等资料，并访谈了发行人管理层，对公司报告期内投资收益、公允价值变动损益情况进行核查。

保荐机构、会计师核查意见：发行人最近一期业绩下滑具有真实、客观的原因和合理性，影响业绩波动的因素与募集资金投资项目无关或已消除，不会对本次募投项目产生重大不利影响；公司投资收益、公允价值变动损益科目的会计核

算复核《企业会计准则》的相关要求。

5、报告期内，申请人经营活动现金流量净额为负值或金额较低。公司货币资金金额较高，主要为筹资活动产生。请申请人补充说明：（1）经营活动现金流量净额较低且与净利润不匹配的原因及合理性。（2）货币资金的存放情况及其真实性，短期借款及货币资金金额均较高的合理性。

请保荐机构及会计师发表核查意见

回复：

一、经营活动现金流与净利润的出现的差异与业务模式和经营状况相匹配

报告期内，经营活动产生的现金流量净额与净利润对比情况，如下表所示：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
经营活动产生的现金流量净额	-4,684.61	-12,860.26	401.52	-8,327.78
净利润	-5,724.72	5,420.42	19,530.26	9,322.24
差异	1,040.11	-18,280.68	-19,128.74	-17,650.02

经营活动产生的现金流量净额与净利润差异分析如下表所示：

单位：万元

项目	2020年1-9月	2019年	2018年	2017年
净利润	-5,724.72	5,420.42	19,530.26	9,322.24
加：信用减值损失	937.47	681.62		
资产减值准备	-	571.58	4,491.96	704.47
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	1,001.46	1,182.27	1,195.66	1,230.56
无形资产摊销	2,216.52	1,853.67	1,137.20	1,573.58
长期待摊费用摊销	2,108.37	4,514.42	2,708.87	804.78
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“-”号填列）	0.63	-5.97	1,469.92	491.61
固定资产报废损失（收益以“-”号填列）	5.25	0.02		
公允价值变动损失（收益以“-”号填列）	-6,353.10	-8,754.45		
财务费用（收益以“-”号填列）	1,386.03	2,011.10	558.04	161.45

项目	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
投资损失（收益以“-”号填列）	1,517.38	1,553.26	-12,744.83	-8,554.98
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-75.41	-202.36	-13.58	-241.53
递延所得税负债增加（减少以“-”号填列）	1,588.27	2,188.61		
存货的减少（增加以“-”号填列）	-7,146.26	-20,414.53	-15,731.34	-6,285.40
经营性应收项目的减少（增加以“-”号填列）	8,169.92	-15,102.84	-11,478.04	-7,299.30
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	-4,316.42	11,642.92	9,277.39	-235.27
计算所得经营活动产生的现金流量净额	-4,684.61	-12,860.26	401.52	-8,327.78
报表所列经营活动产生的现金流量净额	-4,684.61	-12,860.26	401.52	-8,327.78

由上表可知，公司 2017 年、2018 年、2019 年、2020 年 1-9 月经营活动产生现金流量净额与当期净利润之间的差异主要因投资收益、存货金额变动以及经营性应收应付金额的变动。

2017 年公司经营活动现金流量净额-8,327.78 万元与 2017 年净利润 9,322.24 万元存在较大差异的主要原因是该年度实现不属于经营活动的投资收益 8,554.98 万元；同时因收入结构变化而引起存货金额增加 6,285.40 万元，经营性应收项目增加 7,299.30 万元，加之无形资产摊销的综合影响。

2018 年度公司经营活动产生现金流量净额为 401.52 万元，同比已出现好转。与 2018 年净利润 19,530.26 万元仍出现较大差异的主要原因系该年度公司实现投资收益 12,744.83 万元，因业务规模扩大而引起存货增加 15,731.34 万元，经营性应收项目增加 11,478.04 万元（主要因应收账款和预付账款的增加）；同时该年度计提应收账款和可供出售金融资产减值准备等影响 4,491.96 万元、经营性应付项目增加 9,277.39 万元，减值准备和应付项目的增加，降低了本期的净利润但不影响经营活动的现金流。

公司 2019 年经营活动现金流量净额-12,860.26 万元与净利润 5,420.42 万元存在较大差异不匹配的原因主要有：（1）不属于经营活动的现金流量的公允价值变动收益 8,754.45 万元较大；（2）由于公司面向文化和娱乐领域的专业技术服务业务规模增长，一些项目的制作和开发尚处于制作和开发阶段，因此暂在存货中归

集核算，报告期存货增加 20,414.53 万元，这部分存货增加了经营活动的现金流出但不影响本期的净利润；（3）经营性应收应付变动引起当期经营活动现金流量减少 3,459.94 万元。

公司 2020 年 1-9 月经营活动现金流量净额-4,684.61 万元与净利润-5,724.72 万元不匹配主要原因是：（1）经营性应收应付款项余额较上年末减少 3,853.51 万元，经营性应收应付款项的减少导致经营活动现金流量增加但不影响本期净利润；（2）存货余额较上年末增加 7,146.26 万元，存货余额的增加导致经营活动现金流量的减少但不影响本期净利润；（3）不影响经营活动的现金流量的公允价值变动收益 6,353.10 万元；（4）不影响经营活动现金流的信用减值损失、资产的折旧与摊销、财务费用、投资损失与递延所得税变动，合计减少净利润 10,680.09 万元。

由于公司数字创意产业领域相关业务正处于成长期，其中儿童产业链开发运营及 LBE 城市场馆业务需预付一定款项，项目开发一般需要 1-2 年不等，周期较长，造成期末账面存货价值增加。另外公司对拍摄的动画片和 VR 影片按照预计收入百分比法进行成本结转，在陆续实现收入的过程中，公司期末影片类存货成本账面金额较高。综上因素影响，公司经营活动现金流与净利润的出现较大差异与公司业务模式和经营状况相匹配。

二、货币资金的存放情况存放真实，短期借款及货币资金金额均较高具有合理性

（一）货币资金的存放情况

截至 2020 年 9 月 30 日，公司的货币资金全部存放于合作银行，主要存放的银行如下表：

单位：万元

开户行	账号	期末余额	占比
光大银行厦门分行	3751018800108****	4,978.07	25.03%
光大银行厦门分行	3751018100286****	3,500.00	17.60%
兴业银行深圳龙岗支行	33717010010026****	2,700.04	13.58%
浙商银行北京中关村支行	100000011012010004****	1,300.80	6.54%

开户行	账号	期末余额	占比
招商银行合肥分行四牌楼支行	55190213471****	1,210.98	6.09%
兴业银行深圳龙岗支行	33717010010027****	1,009.78	5.08%
光大银行厦门分行	3751018100267****	1,000.00	5.03%
光大银行厦门分行	3751018100292****	917.25	4.61%
光大银行厦门分行	3751018100289****	517.89	2.60%
浙商银行北京中关村支行	100000011012010004****	301.43	1.52%
光大银行厦门分行	3751018100295****	124.20	0.62%
其他银行	/	2,326.25	11.70%
合计		19,886.69	100.00%

（二）短期借款及货币资金金额均较高具有合理性

2017 年以来，公司业务发展迅速，尤其是儿童产业链、LBE 场馆项目等业务的已签订合同和拟签订合同量都增长较快，上述业务中，儿童产业链业务需要垫付版权采购、原创 IP 创意制作、儿童衍生品营销市场推广等流动资金；而 LBE 场馆项目一般单个项目体量大，前期一次性投入资金占用较大，回款周期相对较长，公司自有资金也存在较大的资金缺口。因此总体来看，公司有较大的融资需求。公司为轻资产公司，以固定资产作为抵押物获得长期贷款的融资方式较难实现，因此公司融资来源主要以短期借款为主，短期借款总量与业务发展规模相匹配。2019 年在融资过程中与多家银行在做贷款授信工作，为提升与银行的合作紧密性，进一步提高和新增公司在各银行的授信额度，2019 年末公司在授信合作紧密银行做了部分存单保证金的质押的低风险贷款业务，以争取获得更大的银行融资授信额度。

截至 2020 年 9 月末，公司短期借款余额 40,376.90 万元，其中信用贷款 11,558.90 万元，存单质押贷款 8,268.00 万元，保证贷款 20,550.00 万元。货币资金余额 19,886.69 万元，其中受限货币资金 10,032.70 万元（8,597.56 万元为用于担保的定期存款及通知存款，1,435.14 万元为保函保证金），其余货币资金 9,853.99 万元不存在受限或被占用情形。2019 年 12 月末，公司短期借款余额和货币资金余额较 2018 年年末已分别下降 32,165.00 万元和 84,532.48 万元，降幅分别为 48.96%和 74.98%。2020 年 9 月末，公司短期借款余额较 2019 年年末增加 6,846.90 万元，增幅 20.42%，货币资金余额较 2019 年年末减少 8,315.19 万元，

降幅 29.48%。

三、核查情况

保荐机构核查程序：保荐机构查阅了发行人财务报告、审计报告等文件；访谈发行人管理层及财务人员；复核现金流量表编制底稿；对发行人 2019 年 9 月末、2019 年 12 月末、2020 年 3 月末主要银行账户货币资金余额和借款余额进行了函证程序，会同发行人会计师赴主要存款银行现场获取发行人 2020 年 6 月末、2020 年 9 月末主要银行账户的对账单并核实货币资金余额。

保荐机构、会计师核查意见：发行人经营活动现金流与净利润出现较大差异与公司业务模式和经营状况相匹配；货币资金存放真实，短期借款及货币资金余额均较高具有合理性。

6、最近一期末，申请人应收账款金额为 3.0 亿元、存货金额为 4.1 亿元，发放贷款和垫款 1.67 亿元。请申请人补充说明：（1）应收账款金额较高且逐年大幅增长的原因及合理性，是否与公司业务规模相匹配，减值准备计提情况，结合可比公司减值准备计提情况，说明减值计提的充分性、合理性。（2）存货的主要构成，金额较高的合理性，减值准备计提依据及计提情况；存货涉及影视作品的，说明主要影视作品的开机时间、完工进度、成本归集依据，是否存在开工时间较长、进度缓慢的作品，相关减值计提是否充分谨慎。（3）请申请人结合公司各业务盈利模式，说明相关营业收入的具体确认时点及确认依据，收入确认是否符合会计准则的相关规定。（4）发放贷款和垫款的主要客户情况，该类业务采取的保障措施，报告期内是否存在到期无法收回情况，如有，请说明无法收回占比情况，结合账龄结构、业务模式、客户资质、可收回性等情况补充分析并说明减值准备计提充分性。

请保荐机构及会计师发表核查意见。

回复：

截至 2019 年 9 月 30 日，公司应收账款金额为 3.0 亿元、存货金额为 4.1 亿元，发放贷款和垫款 1.67 亿元。截至 2019 年 12 月 31 日，公司应收账款金额为 3.48 亿元、存货金额为 4.93 亿元，发放贷款和垫款 1.71 亿元。截至 2020 年 9 月

30 日，公司应收账款金额为 2.86 亿元、存货金额为 5.64 亿元；因公司于 2020 年 8 月已将北京恒盛通典当有限公司控制权转让，截至 2020 年 9 月 30 日，发放贷款和垫款金额为 0 元。

一、应收账款金额较高且逐年大幅增长的原因及合理性，是否与公司业务规模相匹配，减值准备计提情况，结合可比公司减值准备计提情况，说明减值计提的充分性、合理性

（一）应收账款金额较高且逐年大幅增长合理，与业务规模相匹配

公司报告期内应收账款及营业收入如下：

项目	2020.9.30/	2019.12.31/	2018.12.31/	2017.12.31/
	2020 年 1-9 月	2019 年	2018 年	2017 年
营业收入(万元)	29,031.82	54,641.49	69,772.33	41,439.69
其中：面向数字创意领域	10,831.33	31,913.70	46,409.13	23,142.94
占比	37.31%	58.41%	66.52%	55.85%
互联网视频应用产品及服务	17,937.61	21,720.78	11,255.21	-
占比	61.79%	39.75%	16.13%	-
移动信息产品销售与服务	-	1,007.01	12,108.00	18,296.75
占比	-	1.84%	17.35%	44.15%
应收账款(万元)	28,632.52	34,787.99	25,870.59	11,112.63
其中：面向数字创意领域业务应收账款	21,272.73	23,567.61	16,841.13	7,878.22
占比	74.30%	67.75%	65.10%	70.89%
互联网视频应用产品及服务	6,821.35	10,584.87	7,725.56	-
占比	23.82%	30.43%	29.86%	-
移动信息产品销售与服务	469.45	635.51	1,214.57	3,136.67
占比	1.64%	1.83%	4.69%	28.23%

数字创意领域业务分业务营业收入和应收账款情况如下表：

项目	2020 年 1-9 月		2019 年		2018 年		2017 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比

项目	2020 年 1-9 月		2019 年		2018 年		2017 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
面向数字创意领域业务								
营业收入	10,831.33	100%	31,913.70	100%	46,409.13	100%	23,142.94	100%
应收账款	21,272.73	100%	23,567.61	100%	16,841.13	100%	7,878.22	100%
其中：CG/VR 内容制作								
营业收入	1,351.56	12.48%	2,432.08	7.62%	6,495.00	14.00%	4,622.74	19.97%
应收账款	5,284.81	24.84%	4,518.49	19.17%	4,025.59	23.90%	990	12.57%
其中：LBE 城市新娱乐								
营业收入	6,601.26	60.95%	16,216.16	50.81%	13,603.43	29.31%	9,410.26	40.66%
应收账款	4,237.05	19.92%	6,611.86	28.05%	6,094.67	36.19%	3,903.90	49.55%
其中：儿童产业链开发运营								
营业收入	2,878.51	26.58%	12,974.13	40.65%	25,246.96	54.40%	8,734.46	37.74%
应收账款	11,750.87	55.24%	12,387.36	52.56%	6,720.87	39.91%	2,984.32	37.88%

公司于 2016 年底完成对东方梦幻文化产业投资有限公司的资产重组，自 2017 年开始，公司业务类型由移动信息产品销售与服务逐步转向面向数字创意领域的专业技术服务。转型后，2017 年至 2019 年面向数字创意领域业务的专业技术服务占比最大，对公司营业收入的贡献比例保持在 60%左右，而面向数字创意领域业务结算周期相对较长，该板块的应收账款较高，因此公司应收账款较高且随着面向数字创意领域业务收入的大幅增长，应收账款也大幅增长。

2018 年，应收账款金额较大且继续增长，是因为面向数字创意领域业务应收账款继续增加 8,962.91 万元，收购赛达科技剩余股权并将其纳入合并报表，赛达科技 2018 年末应收账款余额为 7,725.56 万元。

2019 年，应收账款金额较大且继续增长，是因为面向数字创意领域业务中儿童产业链开发运营业务应收账款增加所致。公司以 AI 合家欢平台业务为抓手，逐渐完成对儿童产业链的运营和布局，由公司自主创新和研制的新产品-“恒信东方儿童宝盒”、“恒信 VR 欢乐岛”正式进入市场销售。截至 2019 年末，该项业务已完成 98,236 台儿童宝盒销售、1,002 台 VR 欢乐岛销售，由于产品处于市

场开拓期，为了能够快速占领市场，吸引更多的客户和用户，公司推行买断式销售，并给予了相对宽松的信用政策。

2020年1-9月，应收账款金额较2019年末下降6,155.47万元，主要因最近一期收入下滑新确认的应收账款减少及部分以前年度应收账款回款所致。

综上，公司应收账款的增长与公司转型过程中业务规模的分布及规模相匹配。

（二）减值准备计提情况、结合可比公司减值准备计提情况，说明减值计提的充分性、合理性

2019年1月1日前，公司采用如下坏账准备计提政策并一直保持稳定。即：先对单项金额重大的应收账款单独进行减值测试，有减值迹象，按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，如果测试后未发现其有减值的迹象，则再与其他的应收账款一起按以账龄作为信用风险特征划分为若干组合，以一定的比例计提坏账准备，具体比例如下：

账龄	应收账款计提比例
1年以内（含1年）	1.00%
1—2年	5.00%
2—3年	10.00%
3年以上	100.00%

2019年1月1日前，公司与同行业上市公司应收账款坏账准备计提情况对比如下：

单位：%

公司简称	华强方特 834793	风语筑 603466	易尚展示 002751	丝路视觉 300556	奥飞娱乐 002292	大华股份 002236	芒果超媒 300413	华录百纳 300291	公司
3个月以内	0	5	5	1	2	5	1	1	1
3个月-1年	5	5	5	1	2	5	1	1	1
1-2年	10	10	10	10	10	10	5	10	5
2-3年	30	30	30	50	30	30	10	30	10
3-4年	100	50	100	100	50	50	30	50	100
4-5年	100	80	100	100	80	80	50	100	100

5 年以上	100	100	100	100	100	100	100	100	100
-------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

注：表中公司及可比公司数据皆为 2019 年 1 月 1 日之前，2019 年 1 月 1 日后，上市公司采用预期损失法计提坏账准备。

如上表所示，公司的应收账款坏账准备计提与同行业上市公司不存在显著区别，公司 1 年以内、1-2 年、2-3 年对应坏账准备计提比例均处于同行业的中等水平。其中公司 3 年以上应收账款坏账准备计提比例达到 100%，高于同行业平均水平。

2019 年 1 月 1 日起，根据新金融工具准则的要求，公司金融资产减值计量由“已发生损失模型”变更为“预期信用损失模型”，根据“预期信用损失模型”参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，预期信用损失率的计提比率如下：

逾期账龄	预期信用损失计提比例
未逾期及逾期一年以内	1.13%
逾期 1-2 年	8.57%
逾期 2-3 年	21.41%
逾期 3 年以上	100.00%

与公司采用历史方法（2019 年 1 月 1 日之前方法）计提坏账准备结果的对比：

单位：万元

项目	按照预期信用损失率计提坏账准备金额	按照历史方法计提坏账准备金额（模拟计算）	差额
2019 年末	1,466.40	1,005.32	461.08
2020 年 9 月末	2,235.33	1,636.52	598.81
合计	3,701.73	2,641.84	1,059.89

由上表可知，公司对各账龄段的预期信用损失率坏账准备计提比例为根据公司业务特点而做出的恰当估计，且较公司按照历史方法计提坏账准备更为谨慎，具有合理性。

2019 年 1 月 1 日以后，公司与同行业上市公司应收账款坏账准备计提情况对比如下：

单位：%

公司简称	华强方特 834793	风语筑 603466	易尚展示 002751	奥飞娱乐 002292	大华股份 002236	芒果超媒 300413	华录百纳 300291	公司
3 个月以内	0	5	5	5	5	1	1.87	1.13
3 个月-1 年	5	5	5	5	5	1	1.87	1.13
1-2 年	10	10	25	10	10	5	11.68	8.57
2-3 年	30	30	40	30	30	10	35.28	21.41
3-4 年	100	50	50	50	50	30	45.28	100
4-5 年	100	80	60	80	80	50	100	100
5 年以上	100	100	100	100	100	100	100	100

注：以上数据来源于各上市公司 2019 年年报。丝路视觉年报未披露该数据。

如上表所示，公司的应收账款坏账准备计提与同行业上市公司不存在显著区别，公司 1 年以内、1-2 年、2-3 年对应坏账准备计提比例均处于同行业的中等偏下水平。其中公司 3 年以上应收账款坏账准备计提比例达到 100%，高于同行业平均水平。

从公司历史情况来看，由于公司一贯对应收账款采取严格管理、催收落实到人，经常与客户沟通，及时了解客户的信用情况，发现客户经营异常及时向主管领导报告，以采取必要的措施，最大限度地减少坏账发生。同时公司也通过对应收账款账龄分析，制定了适当的收账政策，针对不同客户拖欠时间的应收账款进行不同的收账方式。近几年公司新业务实际发生的坏账损失极少。

公司不断加强客户及应收款项风险的精细化管理深度，制订了应收账款管理制度，实行应收账款售前、售中、售后全过程管理，对应收账款款项回收进行考核和激励，确保应收账款能够及时回笼。目前应收账款的主要客户均具有履约能力强、信用较好的特点。应收账款发生坏账的风险较低。通过与同行业可比上市公司的坏账准备计提比例的比较和主要客户商业往来惯例，认为坏账准备计提比例具有一致性、合理性。

二、存货的主要构成，金额较高的合理性，减值准备计提依据及计提情况；存货涉及影视作品的，说明主要影视作品的开机时间、完工进度、成本归集依据，是否存在开工时间较长、进度缓慢的作品，相关减值计提是否充分谨慎

（一）存货的主要构成，金额较高的合理性

截至 2020 年 9 月 30 日，公司存货主要构成如下：

单位：万元

存货类别	2020 年 9 月 30 日	
	金额	占比
CG/VR 内容生产制作类	29,357.26	52.01%
LBE 场馆内容与设备类	11,370.88	20.15%
儿童产业链开发与运营相关产品	6,473.52	11.47%
互联网视频应用产品	9,238.78	16.37%
合计	56,440.44	100.00%

其中 CG/VR 内容生产制作类 29,357.26 万元，占比 52.01%。

截至 2020 年 9 月 30 日，CG/VR 内容生产制作类存货的主要项目如下：

单位：万元

序号	项目名称	业务类别	金额
1	原材料	CG 制作的相关数字资产	1,615.09
2	在产品	VR 宣发项目	3,742.24
3	在产品	合拍动画片《太空学院》2	3,809.07
4	在产品	实拍《VR 动物世界》	2,214.67
5	在产品	合拍动画片《饥饿书熊》	2,466.75
6	在产品	合作生产《VR 国博》项目	2,312.13
7	在产品	自研 VR 互动游戏《水浒》	1,944.87
8	在产品	《谜踪之国》-电影	1,467.93
9	在产品	《神雕侠侣》动画电影	1,253.38
10	在产品	承制《中国梦工厂》三部影像内容生产	1,164.20
11	在产品	自创 IP 项目《彩色熊猫》	777.15
12	在产品	公司合家欢平台视频、课程制作	671.86
13	在产品	联合制作动画片《皮皮克的恐龙大冒险》	608.71
14	在产品	《神雕侠侣》动画系列剧	552.49

序号	项目名称	业务类别	金额
15	在产品	动画片《星际保卫战》2	429.25
16	在产品	VR 内容制作	389.87
17	在产品	复活岛游戏	312.77
18	在产品	CG 项目制作	265.17
19	在产品	篮球江湖	190.66
20	在产品	谜踪之国-网剧	146.81
21	在产品	Panda 梦-手偶剧	36.03
22	库存商品	《太空学院》第一季	2,196.78
23	库存商品	自有 IP 动画片《嘿！酷格》	755.09
合计			29,322.97

公司作为 IP 运营及数字创意企业，CG/VR 内容生产业务存货占比较大、期末余额较大，符合数字创意公司行业特点。第一，精品 CG、VR 内容制作周期较长、投入较大，造成公司相应在产品较多；第二，形成的优质数字资产乃至精品 IP 资源，可以直接销售带来一次性收入，也可以自主开发应用到儿童产业链、场馆设计与承制等领域，还可以授权其他企业使用以获取更高、更持久的收益，但越往后端取得收益的周期越长，造成 IP 运营及内容创意企业存货账面价值较高、但收入实现周期也较长的局面。

报告期内，公司与同行业可比上市公司存货余额占流动资产的比例如下：

公司简称	股票代码	2020.9.30	2019.12.31	2018.12.31	2017.12.31
华强方特	834793	—	21.80%	19.78%	13.11%
风语筑	603466	21.72%	26.10%	30.89%	28.47%
易尚展示	002751	11.92%	15.68%	27.74%	14.31%
丝路视觉	300556	3.38%	2.67%	2.71%	1.77%
奥飞娱乐	002292	—	41.18%	33.30%	33.17%
大华股份	002236	19.80%	16.71%	14.27%	18.79%
芒果超媒	300413	15.49%	16.34%	25.56%	3.69%
华录百纳	300291	9.72%	9.79%	10.99%	3.47%
公司	300081	32.82%	29.39%	15.62%	8.34%

注：截至本反馈意见回复出具日，华强方特和奥飞娱乐未披露 2020 年第三季度报告。

公司存货占流动资产比例与可比上市公司不存在显著差异。

综上，报告期末存货金额具有合理性。

（二）公司期末对存货减值准备计提依据及计提情况

1、LBE 场馆内容与设备类、儿童产业开发与运营相关产品、互联网视频应用产品

对于有销售合同的项目，以所完成项目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；当成本高于可变现净值时，应确认该类在产品的跌价准备，经减值测试，无需计提减值准备。对于无销售合同的项目，前期均经过充分论证和调研，对项目的成本和收入预算都有严格的审核，经过公司审批立项后，投入开发生产。截至 2020 年 9 月 30 日，经减值测试，除互联网视频应用产品计提 159.80 万元减值准备，其他存货无需计提减值准备。

2、CG/VR 内容生产制作类

对于已完成拍摄制作的项目，以项目预计收入减去估计的销售费用、分账成本（如有）和相关税费后的金额作为项目的利润额，以各年利润额的现值之和确定其可变现净值；当期末账面成本高于可变现净值时，应确认该类存货的跌价准备。截至 2020 年 9 月 30 日，经减值测试，CG/VR 内容生产制作类中《太空学院》第一季和《嘿！酷格》分别计提减值准备 307.22 万元、101.56 万元。

对于未拍摄制作完成的项目，对每一个在制动漫影视项目逐一分析确认，这些项目前期均经过充分论证和调研，对项目的成本和收入预算都有严格的审核，经过公司审批立项后投入制作。目前项目尚处于生产制作阶段，具有良好的收入预期，未在题材、内容等方面与国家现有政策相抵触，因此无需计提减值准备。

（三）主要影视作品的开机时间、完工进度、成本归集依据，是否存在开工时间较长、进度缓慢的作品，相关减值计提是否充分谨慎

公司对每个影视作品在立项后即开始进行影视作品成本归集，公司分项目核算其人工成本、委外制作成本、道具、布景、音乐制作、灯光、场租、差旅等与项目相关的直接相关成本，以人工工时为基础核算折旧、摊销等其他间接成本。

截至 2020 年 9 月 30 日，存货中涉及影视作品的，其开机时间、完工进度、

成本归集金额如下：

序号	项目名称	成本归集金额 (万元)	项目启动时间	完工进度
1	《太空学院》第一季	2,196.78	2016 年 10 月	已完成
2	自有 IP 动画片《嘿！酷格》	755.09	2017 年 6 月	已完成
4	实拍《VR 动物世界》	2,214.67	2016 年 1 月	后期剪辑
5	联合制作动画片《皮皮克的恐龙大冒险》	608.71	2016 年 1 月	后期编写脚本
6	《谜踪之国》-电影	1,467.93	2016 年 6 月	后期剧本调整， CG 数字资产中期制作
7	自创 IP 项目《彩色熊猫》	777.15	2016 年 9 月	后期精修
8	承制《中国梦工厂》三部影像内容生产	1,164.20	2018 年 1 月	中期 CG 制作
9	合拍动画片项目《饥饿书熊》	2,466.75	2018 年 6 月	已完成前 26 集，发行审核阶段
10	动画片《星际保卫战》2	429.25	2018 年 12 月	早期剧本编写
11	合拍 CG 动画片《太空学院》第二季	3,809.07	2019 年 3 月	已完成前 26 集，发行审核阶段
12	篮球江湖	190.66	2019 年 6 月	早期详细大纲及人物小传

《太空学院》第一季、《嘿！酷格》等项目已完成；启动时间较早的项目有《彩色熊猫》、《VR 动物世界》、《皮皮克的恐龙大冒险》、《谜踪之国》电影等项目尚在开展中，项目未来运营及市场与立项时未出现较大偏差，可在制作完成后正常结项，故其作为在产品未计提减值准备。

三、请申请人结合公司各业务盈利模式，说明相关营业收入的具体确认时点及确认依据，收入确认是否符合会计准则的相关规定

（一）公司各业务收入类别

报告期内，公司分业务具体涉及的收入确认类别如下：

业务类别	涉及收入确认的类别
LBE 城市新娱乐	开发及主题场馆设计收入
	硬件集成及工程服务类收入
CG 及 VR 内容生产制作	影视制作及译制收入
儿童产业链开发运营	动漫产品设计收入

业务类别	涉及收入确认的类别
	品牌授权收入
	衍生品销售收入
移动信息产品销售与服务	个人移动信息终端销售与服务收入
	个人移动信息服务收入
	行业移动信息产品销售与服务收入
	行业移动信息化业务运营收入
互联网视频应用产品及服务	个人移动信息服务收入
	行业移动信息产品销售与服务收入
	行业移动信息化业务运营收入

（二）营业收入的具体确认时点及确认依据

1、开发及主题场馆设计收入

公司与客户签订合同后，根据项目的进展情况，按照合同约定的时点交付项目各阶段成果，在客户对各阶段工作成果验收后确认相关收入。

2、设备集成及工程服务类收入

设备集成类业务，依合同约定的进度，在设备系统交付、安装/调试并经客户验收后确认相关收入；工程服务类业务按照合同约定的时点交付项目各阶段成果，在客户对各阶段工作成果验收后确认相关收入。

3、影视制作及译制收入

影视制作及译制收入是根据合同提供了相关服务后，并取得了明确的收款凭证，相关成本能够可靠地计量时，确认收入的实现。

4、动漫产品设计收入

（1）对于合同未规定分阶段实施的，由于劳务结果不能够可靠估计，在资产负债表日不予确认收入，在项目完成并经验收后再予以确认收入的实现。

（2）对于合同规定分阶段实施的创意制作项目，按双方签字确认的已完成项目阶段的工作量确认项目的完工进度；以合同金额作为劳务总收入；以双方签字确认的完工进度表作为经济利益能够流入企业的证据，进而确认项目本期收入

的实现。

5、品牌授权收入

授权收入依据版权销售合同的约定，在给予对方授权，且收取授权费或取得收取授权费的权利后确认收入。

6、衍生品销售收入

①经销商模式下的收入确认以商品实际发出后取得经销商确认的送货单为依据；②商超直销模式下的收入确认以商品实际发出并与客户核对后为依据；③其他直接销售：货物交付买方后取得对方确认的送货单或收到货款时确认收入。

7、个人移动终端销售与服务收入

根据销售商品的性质及合同约定，在商品发出或者提供服务后，对方验收或者双方结算并取得收款依据后确认商品销售收入的

8、个人移动信息服务收入

根据合同提供服务后，依据运营商和客户发来的系统结算清单，经双方确认无误后，确认收入的实现。

9、行业移动信息产品销售与服务收入

无需安装调试的产品在交付并经客户验收合格后确认收入；需安装调试的产品在项目实施完成并经客户验收合格取得对方签字的验收报告后确认收入；对需要分次交付验收的，在分次取得验收报告后确认收入。

10、行业移动信息化业务运营收入

公司在取得运营商发送的业务量确认电子邮件，核对无误后确认收入。

互联网视频应用产品及服务收入确认政策与收入确认时点与移动信息产品销售与服务的会计政策和收入确认时点相同。

11、会计政策变更影响

根据财政部于 2017 年 7 月 5 日发布的《关于修订印发〈企业会计准则第

14 号——收入》的通知》(财会[2017]22 号)，2020 年 4 月 23 日公司召开第六届董事会第四十次会议通过《关于会计政策变更的议案》，公司自 2020 年 1 月 1 日执行修订后的收入准则。新收入准则规定公司应当根据首次执行该准则的累积影响数调整期初留存收益及财务报表其他相关项目金额，对可比期间信息不予调整。执行新收入准则未导致公司收入确认方式发生重大变化。

四、发放贷款和垫款的主要客户情况，该类业务采取的保障措施，报告期内是否存在到期无法收回情况，如有，请说明无法收回占比情况，结合账龄结构、业务模式、客户资质、可收回性等情况补充分析并说明应减值准备计提充分。

公司已于 2020 年 8 月将恒盛通典当控制权转让给无关第三方，9 月已不再纳入合并报表，以下为截至 2020 年 8 月末的情况。

（一）2020 年 8 月末发放贷款和垫款的主要客户情况

恒盛通主要客户为具有还款能力并提供足额抵押物的个人，截至 2020 年 8 月末，发放贷款和垫款的主要客户情况如下：

单位：万元

序号	客户	类型	客户性质	典当金额
1	王**	房地产抵押	个人	3,700.00
2	蔡**	房地产抵押	个人	3,215.00
3	王*	股权质押	个人	1,200.00
4	段**	房地产抵押	个人	900.00
5	隋*	房地产抵押	个人	800.00
6	陈*	房地产抵押	个人	600.00
7	李**	房地产抵押	个人	600.00
8	李**	房地产抵押	个人	500.00
9	王*	房地产抵押	个人	300.00
10	李*	动产抵押	个人	100.00
11	邓*	动产抵押	个人	100.30
12	张*	动产抵押	个人	100.30
13	张**	动产抵押	个人	100.30
14	侯*	动产抵押	个人	100.70

序号	客户	类型	客户性质	典当金额
15	王*	动产抵押	个人	114.88
16	高**	动产抵押	个人	200.60
17	郑**	动产抵押	个人	280.00
18	李**	动产抵押	个人	300.00
19	廉*	动产抵押	个人	300.00
20	王*	动产抵押	个人	350.00
21	林*	动产抵押	个人	601.20

（二）该类业务采取的保障措施

报告期内，恒盛通一直秉承谨慎性原则开展贷款业务以保障贷款的按期回收。不动产抵押贷款业务中不动产抵押为北京市房产抵押，恒盛通风控委员会按照北京房地产公开市场价格评估房产价值，按照不超过 60%房屋评估值批复放款额度，并在房屋管理机构办理抵押以及公证处办理强制执行公证手续后进行放款；动产质押贷款业务主要系珠宝、字画等动产质押典当，按照不超过专家评估价值 3 折价格批复放款额度，相关质押品在放款期间由恒盛通收押；财产权利质押业务，以有限责任公司的股份出质的，质押合同自股份出质记载于股东名册之日起生效，签订书面质押合同，并在工商行政管理部门办理出质登记手续。

（三）报告期内不存在到期无法收回情况

1、2018 年度恒盛通典当贷款回收情况表：

单位：万元

序号	时间	贷款对象	贷款类型	金额	月费率（%）	付息方式
1	2018.1	何**	房产抵押	802.41	1.0	按月付息
2	2018.1	田**	动产质押	261.83	1.0	按月付息
3	2018.2	周*	房产抵押	300	1.6	按月付息
4	2018.4	张**	房产抵押	49.05	1.5	按月付息
5	2018.4	**空间设计（北京）有限公司	房产抵押	100	1.5	按月付息
6	2018.4	杨*	房产抵押	1,003.01	1.0	按月付息
7	2018.4	李**	房产抵押	1,203.61	1.0	按月付息
8	2018.4	黄*	房产抵押	503.52	1.0	按月付息

序号	时间	贷款对象	贷款类型	金额	月费率（%）	付息方式
9	2018.6-9	杨**	房产抵押	205	1.5	按月付息
10	2018.7	董**	房产抵押	601.81	1.0	按月付息
11	2018.7	段*	动产质押	120.84	1.0	按月付息
12	2018.11	龚**	房产抵押	473.31	1.0	按月付息
13	2018.11	隋*	房产抵押	800	1.3	按月付息
14	2018.11	祝*	房产抵押	902.71	1.0	按月付息
15	2018.11	余**	房产抵押	1,003.01	1.0	按月付息
16	2018.11	杨**	房产抵押	7.05	1.0	按月付息
				8,337.16		

2、2019 年度贷款回收情况表：

单位：万元

序号	时间	贷款对象	贷款类型	金额	月费率（%）	付息方式
1	2019.1	龚**	房产抵押	630	1.3	按月计息
2	2019.1	蔡**	房产抵押	400	1.3	按月计息
3	2019.1	祝*	房产抵押	501.51	1.3	按月计息
4	2019.1	邵**	房产抵押	300.90	1.3	按月计息
5	2019.3	韦*	房产抵押	700	1.6	按月计息
6	2019.4	张*	房产抵押	470	1.8	按月计息
7	2019.7	李*	房产抵押	510	1.7	按月计息
8	2019.8	朱**	房产抵押	3500	1.6	按月计息
9	2019.8	杨**	房产抵押	150	1.3	按月计息
10	2019.9	宋**	房产抵押	501.5	1.3	按月计息
11	2019.9	王*	房产抵押	1200	1.6	按月计息
12	2019.9	彭*	房产抵押	1000	1.3	按月计息
13	2019.9	杨**	动产质押	401.20	1.0	按月计息
14	2019.9	王*	动产质押	83.60	1.0	按月计息
15	2019.9	郝**	动产质押	100.70	1.0	按月计息
16	2019.9	叶*	动产质押	500.81	1.0	按月计息
17	2019.9	李**	动产质押	100.30	1.0	按月计息
18	2019.9	邓**	动产质押	300.90	1.3	按月计息
合计				11,351.42		

3、2020 年 1-8 月贷款回收情况表：

单位：万元

序号	时间	贷款对象	贷款类型	金额	月费率（%）	付息方式
1	2020.02	赵**	股权质押	600	1.3	按月计息
2	2020.05	朱**	房地产抵押	3,600	1.3	按月计息
合计				4,200		

4、截至 2020 年 8 月末存在客户逾期情况，但均提供足额抵押担保物，不存在到期无法收回情况

截至 2020 年 8 月末客户逾期情况如下：

单位：万元

姓名	贷款本金	抵押方式	当期	抵押物内部评估值	2020 年 1-8 月归还利息情况
隋*	800	房地产抵押	2018.11.20-2019.5.19	1,500	未归还
王**	3,700	房地产抵押	2018.11.20-2019.5.19	9,900	未归还
蔡**	3,215	房地产抵押	2019.1.23-2019.7.22 (400 万元)、 2018.4.9-2018.7.8 (2815 万元)	6,600	未归还

逾期客户均提供了位于北京市的房产进行抵押担保，恒盛通风控委员会按照北京房地产公开市场价格进行评估，按照不超过 60%房屋评估值批复房贷额度，并在房屋管理机构办理抵押以及公证处办理强制执行公证手续后进行放款。抵押房产包括五处位于北京市朝阳区大悦城商圈的商铺（面积合计 3,681.57 平方米）、一处位于北京市通州区颐瑞东里的住宅（面积 48.55 平方米）。

针对上述三位客户逾期情形，恒盛通与客户进行了密切沟通、多次催收；2020 年 1 月 2 日，三位债务人到北京方圆公证处配合恒盛通核实债务履行情况；2020 年 1 月 9 日，北京方圆公证处就强制执行出具《执行证书》（编号分别为（2019）京方圆执字第 00384 号、第 00385 号、第 00386 号、第 00387 号、第 00388 号）；2020 年 1 月 13 日、14 日，北京市朝阳区人民法院受理前述强制执行案（执行案号分别为（2020）京 0105 执 1762 号、（2020）京 0105 执 1763 号、（2020）京 0105 执 1764 号、（2020）京 0105 执 1765 号、（2020）京 0105 执 2504 号），法院已向被执行人发出了执行通知书。由于疫情原因，上述强制执行程序尚未完成。

鉴于抵押物价值足以覆盖贷款本金及利息，在扣除违约金、律师费、公正费

等费用后仍可偿还贷款本息，根据其可收回情况以及恒盛通发放贷款及垫款风险的分类方法，仍属于正常类贷款。

报告期内恒盛通发放的贷款均有足额抵押物，列为正常类贷款，尚不存在无法回收的风险，按照发放贷款余额的 1%计提了贷款损失准备，减值准备计提合理。

公司已于 2020 年 8 月将恒盛通典当控制权转让给无关第三方，恒盛通典当不再纳入合并报表范围，公司不再经营类金融业务。

五、核查情况

保荐机构核查程序：保荐机构查阅发行人收入确认相关内部控制制度、查阅发行人财务报告、函证或走访应收账款主要欠款方、查阅存货明细、观映并体验公司制作的 CG/VR 影像内容作品以核查存货存在的真实性，复核管理层出具的存货及应收账款减值测试资料；查阅恒盛通典当财务报告、银行对账单、最近一年一期主要贷款合同及财产质押文件，查阅公证处《执行证书》、法院强制执行案件受理通知书，实地查看抵押房产状况、询问房地产中介市场价格信息。

保荐机构、会计师核查意见：发行人 2017 年至 2019 年应收账款金额较高且逐年大幅增长与业务规模相匹配，2020 年 9 月末应收账款金额下降系收入下滑新确认的应收账款减少及部分以前年度应收账款回款所致，报告期各期末应收账款减值准备计提充分、合理；存货金额较高符合主营业务发展方向，金额较高具有合理性，报告期各期末相关减值准备计提充分谨慎；营业收入确认符合《企业会计准则》相关规定；发放贷款及垫款客户均有足额财产抵质押，报告期内未出现到期无法收回情况。

7、请申请人补充说明：董事会前六个月至今，公司实施或拟实施的财务性投资及类金融业务的具体情况，并结合公司主营业务，说明公司最近一期末是否持有金额较大、期限较长的财务性投资（包括类金融业务）情形，同时对比目前财务性投资总额与本次募集资金规模和公司净资产水平说明本次募集资金量的必要性。

请保荐机构核查说明申请人是否承诺并披露在本次募集资金使用完毕前或

募集资金到位 36 个月内，不再新增对类金融业务的资金投入（包括增资、借款、担保等各种形式的资金投入）。

同时，请保荐机构就申请人最近一年一期类金融业务的内容、模式、规模等基本情况及相关风险、债务偿付能力及经营合规性进行核查并发表明确意见；请律师就申请人最近一年一期类金融业务的经营合规性进行核查并发表明确意见。

回复：

一、请申请人补充说明：董事会前六个月至今，公司实施或拟实施的财务性投资及类金融业务的具体情况，并结合公司主营业务，说明公司最近一期末是否持有金额较大、期限较长的财务性投资（包括类金融业务）情形，同时对目前财务性投资总额与本次募集资金规模和公司净资产水平说明本次募集资金量的必要性。

（一）董事会前六个月至今，公司实施或拟实施的财务性投资及类金融业务的具体情况

1、财务性投资和类金融业务定义

（1）财务性投资

根据中国证监会《关于上市公司监管指引第 2 号有关财务性投资认定的问答》，财务性投资包括以下情形：1）《上市公司监管指引第 2 号—上市公司募集资金管理和使用的监管要求》中明确的持有交易性金融资产和可供出售金融资产、借予他人、委托理财等；2）对于上市公司投资于产业基金以及其他类似基金或产品的，同时属于以下情形的：上市公司为有限合伙人或其投资身份类似于有限合伙人，不具有该基金（产品）的实际管理权或控制权；上市公司以获取该基金（产品）或其投资项目的投资收益为主要目的。

根据中国证监会《发行监管问答—关于引导规范上市公司融资行为的监管要求（修订版）》的规定：上市公司申请再融资时，除金融类企业外，原则上最近一期末不得存在持有金额较大、期限较长的交易性金融资产和可供出售金融资产、借予他人款项、委托理财等财务性投资的情形。

根据中国证监会《再融资业务若干问题解答》的规定：①财务性投资包括但不限于：类金融；投资产业基金、并购基金；拆借资金；委托贷款；以超过集团持股比例向集团财务公司出资或增资；购买收益波动大且风险较高的金融产品；非金融企业投资金融业务等。②围绕产业链上下游以获取技术、原料或渠道为目的的产业投资，以收购或整合为目的的并购投资，以拓展客户、渠道为目的的委托贷款，如符合公司主营业务及战略发展方向，不界定为财务性投资。

根据深交所于 2020 年 6 月发布的《深圳证券交易所创业板上市公司证券发行上市审核问答》，（一）财务性投资的类型包括但不限于：类金融；投资产业基金、并购基金；拆借资金；委托贷款；以超过集团持股比例向集团财务公司出资或增资；购买收益波动大且风险较高的金融产品；非金融企业投资金融业务等。

（二）围绕产业链上下游以获取技术、原料或渠道为目的的产业投资，以收购或整合为目的的并购投资，以拓展客户、渠道为目的的委托贷款，如符合公司主营业务及战略发展方向，不界定为财务性投资。

（2）类金融业务

根据中国证监会《再融资业务若干问题解答》（2020 年 6 月修订）的规定：除人民银行、银保监会、证监会批准从事金融业务的持牌机构为金融机构外，其他从事金融活动的机构均为类金融机构。类金融业务包括但不限于：融资租赁、商业保理和小贷业务等。

2、公司持有的财务性投资

公司通过逐项核查对外投资公司的主营业务及投资的持有意图，将持有的以下对外投资项目作为财务性投资，截至 2020 年 9 月 30 日，财务性投资具体情况如下：

单位：万元

项目	公司名称	持股比例	账面价值
投资类金融业务	北京恒盛通典当有限责任公司	49%	8,817.63
	京信社（深圳）商业保理有限公司	15%	3,000.00
交易性金融资产	朗新科技（300682）	1.71%	32,733.03
	易视腾文化发展无锡有	7.18%	503.63

项目	公司名称	持股比例	账面价值
	限公司		
其他权益工具投资	湖北高投产控投资股份有限公司	10%	5,000.00
其他非流动金融资产	梦幻高投（武汉）股权投资基金合伙企业（有限合伙）	28%（合伙份额）	5,250.00
合计			55,304.29
截至 2020.9.30 合并报表归属于母公司净资产			252,261.66
财务性投资占归属于母公司净资产比例			21.92%

（1）投资北京恒盛通典当有限责任公司

2015 年，公司通过股权转让的方式取得恒盛通典当 51%股权，2016 年公司通过增资方式直接持有恒盛通典当 82.66%股权，同时通过全资子公司北京伯儒文化发展有限公司间接持有 17.34%股权，原拟借助公司移动商业信息服务平台技术优势，打造“互联网+”典当金融创新模式。为进一步聚焦数字创意产业发展，2020 年 8 月，公司将恒盛通典当控制权对外转让，转让后公司不再控制恒盛通典当，变为持有恒盛通典当 49%股权。恒盛通典当主营动产和财产权利质押、房地产抵押典当，属于《再融资业务若干问题解答》（2020 年 6 月修订）中规定的类金融业务，属于财务性投资。

（2）投资京信社（深圳）商业保理有限公司

京信社（深圳）商业保理有限公司主要从事保付代理、担保及与商业保理相关的咨询服务业务，为《再融资业务若干问题解答》（2020 年 6 月修订）中规定的类金融业务，属于财务性投资。

（3）投资朗新科技股票和易视腾文化发展无锡有限公司股权

截至 2020 年 9 月 30 日，公司交易性金融资产账面金额为 33,236.67 万元，系持有的朗新科技（300682）股份和易视腾文化发展无锡有限公司（以下简称“易视腾文化”）股权。2013 年 5 月公司子公司彩虹科技通过增资方式以 3,200 万元取得易视腾科技股份有限公司（以下简称“易视腾科技”）10%股权，后易视腾科技又经历多轮增资，2016 年 12 月，公司对外转让部分易视腾科技股权。2019 年 5 月，朗新科技（300682）以发行股份购买资产方式收购易视腾科技，公司持

有的易视腾科技 4.55%股权转为持有朗新科技股票。

易视腾文化成立于 2017 年，经营范围包括组织文化交流活动、影视策划、市场调查、企业策划和企业管理咨询业务。易视腾文化间接持有未来电视有限公司 19.9%的股权。公司持有朗新科技股份和易视腾文化股权的目的为获取资本增值收益，属于财务性投资。

（4）投资湖北高投产控投资股份有限公司

公司子公司宁波东方梦幻投资有限公司于 2017 年 12 月参与发起设立湖北高投产控投资股份有限公司（以下简称“湖北高投产控”），湖北高投产控股东分别为湖北省高新产业投资集团有限公司、湖北鼎控控股股份有限公司、上海通江投资集团有限公司、湖北省宏泰国有资本投资运营集团有限公司和公司子公司宁波东方梦幻投资有限公司。湖北高投产控实际控制人为湖北省国资委。

湖北高投产控通过联合股东方等出资设立产业投资基金、并购基金、股权投资基金以及重点领域产业直投方式，围绕高新技术产业和战略性新兴产业等领域进行投资，投资领域主要集中在：新材料、先进制造、文化与现代服务业等与合作股东主业相关或者有协同效应的产业。由于湖北高投产控股东方主业不一而同，湖北高投产控的投资领域不局限于公司所在的文化创意领域，故公司将对其投资归属于财务性投资。

（5）投资梦幻高投（武汉）股权投资基金合伙企业（有限合伙）

2018 年 5 月，公司子公司宁波东方梦幻投资有限公司参与设立梦幻高投（武汉）股权投资基金合伙企业（有限合伙）（以下简称“梦幻高投武汉”），作为有限合伙人认购其 35% 合伙份额，梦幻高投武汉的普通合伙人为高翼联汇投资基金管理（武汉）有限公司。截至目前，该基金已对外投资企业如下：

被投资单位	出资金额（万元）	出资时间	主营业务情况
湖北夺宝奇兵影视文化有限公司	5,000.00	2018 年 9 月	网络剧及电影投资与制作、场馆运营业务
北京小嗨乐学科技有限公司	1,500.00	2019 年 6 月	面向 2-8 岁儿童，为家庭、游乐场、幼儿园等提供逻辑、思维智能、语言、国学、STEM 等玩教产品和相应增值服务
大连兆赢儿童娱乐有限	2,000.00	2019 年 12 月	专注儿童 VR 娱乐场馆项目运

被投资单位	出资金额（万元）	出资时间	主营业务情况
公司			营、连锁渠道管理，并具有VR内容和硬件升级及研发能力
武汉昱升光电股份有限公司	1,500.00	2020年9月	光器件封装业务，产品主要应用在接入网、无线网、传输网、数据中心等领域的设备中
合计	10,000.00		

①湖北夺宝奇兵影视文化有限公司（以下简称“夺宝奇兵”）

夺宝奇兵主营网络剧和电影的投资与制作、城市场馆运营业务，夺宝奇兵属于与公司产业链上下游具有密切关系的企业，同时系公司长期合作客户。公司通过梦幻高投武汉基金间接投资夺宝奇兵，系基于对夺宝奇兵未来发展前景的认可，同时有助于进一步巩固双方合作关系，符合公司战略和经营发展的需要。

②北京小嗨乐学科技有限公司（以下简称“小嗨乐学”）

小嗨乐学主要针对2-8岁儿童，为游乐场馆、幼儿园等机构等提供包含逻辑、思维智能、语言、国学、STEM等玩教产品及相应增值服务，与公司专门针对儿童的合家欢业务、VR欢乐岛业务和VR未来教室业务产生相协同，有助于扩展公司儿童产业链业务的客户资源，符合公司经营发展的需要。

③大连兆赢儿童娱乐有限公司（以下简称“大连兆赢”）

大连兆赢专注于儿童娱乐场馆项目运营、连锁渠道管理业务，可与公司在儿童教育及儿童娱乐领域业务产生协同效应，助力公司推广VR欢乐岛业务。大连兆赢是与公司产业链上下游具有密切关系的企业，同时也是公司客户；通过梦幻高投武汉基金投资该公司，符合公司战略和经营发展的需要。

④武汉昱升光电股份有限公司（以下简称“昱升光电”）

昱升光电主营光器件封装业务，可提供应用于接入网、无线网、传输网、数据中心等领域的光器件类产品，主要客户群体包括海信、华为海思、光迅等通信行业客户。

根据该基金协议规定，该基金主要围绕战略新兴产业进行投资，尤其重点投资于数字文化创意领域，且投资该领域的资金不少于子基金总规模的60%。因

2020年9月该基金向昱升光电投资1,500万元，该项投资与公司业务不具有明显的协同性，故出于谨慎考虑，公司将梦幻高投武汉的投资整体界定为财务性投资。

3、本次发行相关董事会决议日前六个月起至今，公司实施的财务性投资情况

（1）新增财务性投资情况

2019年8月26日，公司召开第六届董事会第三十二次会议，会议逐项审议并通过了本次向特定对象发行股票相关议案。

自董事会前6个月即2019年2月26日至今，公司新增实施的对外投资4项，其中对湖北高投产控新增投资1,500万元为新增的财务性投资，具体情况如下：

对外投资明细	合并报表中核算科目	金额（万元）	对外投资支付时间	是否属于财务性投资
投资湖北高投产控投资管理股份有限公司	其他权益工具投资	1,500.00	2019年6月	是
投资北京华奥视美国国际文化传媒股份有限公司	其他权益工具投资	1,068.21	2019年6月	否
北京梦幻高投文化创意产业合伙企业（有限合伙）	其他非流动金融资产（注）	5,000.00	2019年7月	否
淮安优运文化产业有限公司	其他权益工具投资	1,400.00	2019年12月	否

注：根据新金融工具准则，公司对持有合伙企业相关份额重分类至其他非流动金融资产核算。

因对湖北高投产控的投资属于财务性投资，故公司在2019年6月对该公司的剩余1,500万元的实缴出资属于新增财务性投资。

公司投资北京华奥视美国国际文化传媒股份有限公司、北京梦幻高投文化创意产业合伙企业（有限合伙）和淮安优运文化产业有限公司，不属于财务性投资，具体分析如下：

2019年2月公司与北京华奥视美国国际文化传媒股份有限公司（以下简称“华奥传媒”）之股东刘栋、金霞签订股权转让协议，2019年6月公司以1,068.21万元取得华奥国际10%股权。华奥传媒主营活动策划、广告宣传、多媒体设备、舞台设备租赁、影视节目制作与开发业务，可与公司LBE城市新娱乐业务相协同，

公司对其投资系基于业务协同发展的考虑，不以获取短期投资收益为目的，该项投资不属于财务性投资。

2019 年 7 月，公司与湖北高投产控投资股份有限公司等共同投资设立北京梦幻高投文化创意产业合伙企业（有限合伙）（以下简称“北京梦幻高投”）。截至目前公司已实际出资 5,000 万元。该基金专注于投资战略新兴产业领域的项目，尤其关注虚拟现实内容创作企业。北京梦幻高投主要投资方向为数字创意产业领域，系与主营业务相关投资，可与公司 VR 业务相协同，不以获取投资收益为目的，该项投资不属于财务性投资。

2019 年 12 月，公司子公司宁波东方梦幻投资有限公司出资 1,400 万元与淮安优耕润物产业发展有限公司共同投资设立淮安优运文化产业有限公司。淮安优运文化产业有限公司主营广告设计、制作、文化艺术交流、文化展览业务。公司对其投资主要为共同参与合作伙伴“淮安市运都春晓-运都之窗文旅中心”项目的数字创意基地及主题体验馆的建设及后期运营业务，通过投资该公司有助于拓展公司 LBE 业务，完善公司业务布局进行的战略投资，与公司业务关系密切，不以获取短期投资收益为目的，该项投资不属于财务性投资。

本次发行相关董事会决议日前六个月起至今，公司不存在新增实施类金融业务，也不存在对已有类金融业务的新增投入。

（2）针对新增财务性投资，发行人已按规定调减募集资金总额

本次发行董事会决议日前六个月至今，发行人实施的财务性投资为 1,500 万元。发行人已根据中国证监会《再融资业务若干问题解答（2020 年 6 月修订）》、《深圳证券交易所创业板上市公司证券发行上市审核问答》的相关监管要求，调减本次募集资金总额 1,500 万元，具体情况如下：

2020 年 11 月 4 日，公司召开第七届董事会第九次会议审议通过《关于调整公司本次非公开发行股票方案的议案》，对本次发行方案进行调整，将本次向特定对象发行 A 股股票的募集资金总规模由不超过人民币 100,000 万元调整为不超过人民币 98,500 万元，本次募集资金用途中涉及募集资金总额及拟投入募集资金亦作相应调整。

本次向特定对象发行股票方案调整的具体情况如下：

调整前：

本次发行拟募集资金总额（含发行费用）不超过 100,000 万元，扣除发行费用后，募集资金拟用于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	拟使用募集资金额
1	适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统	14,000.00	14,000.00
2	VR 数字资产生产项目	55,050.00	50,000.00
3	VR 场地运营中心	36,000.00	36,000.00
合计		105,050.00	100,000.00

调整后：

本次发行拟募集资金总额（含发行费用）不超过 98,500 万元，扣除发行费用后，募集资金拟用于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	拟使用募集资金额
1	适用于 VR 开发的 AI 虚拟生态引擎系统	14,000.00	12,500.00
2	VR 数字资产生产项目	55,050.00	50,000.00
3	VR 场地运营中心	36,000.00	36,000.00
合计		105,050.00	98,500.00

根据《深圳证券交易所创业板上市公司证券发行上市审核问答》相关规定，本次调减募集资金总额，不属于本次发行方案的重大变化；发行人董事会根据股东大会的授权，召开会议通过《关于调整公司本次非公开发行股票方案的议案》，履行了决策程序并及时进行公告。本次调减募集资金总额，符合监管规定、公司内部决策程序、信息披露要求，不影响本次证券发行。

4、本次发行相关董事会决议日前六个月起至今,公司不存在拟实施的财务性投资及类金融业务

本次发行相关董事会决议日前六个月起至今，除对湖北高投产控新增投资

1,500 万元外，发行人不存在其他实施或拟实施的财务性投资及类金融业务；发行人承诺不新增财务性投资及类金融业务。

（1）发行人承诺不再新增财务性投资

关于对梦幻高投武汉的投资，根据该基金原合伙协议约定，该基金总出资额为 3 亿元，公司子公司宁波东方梦幻投资有限公司认购其 35% 的合伙股份，认缴出资额为 10,500 万元，公司已于 2018 年 7 月完成出资 5,250 万元；2019 年 10 月 30 日，梦幻高投召开合伙人会议决定将基金出资规模由 3 亿元调整为 1.5 亿元，宁波东方梦幻投资有限公司认缴出资额调整为 5,250 万元，已全部实缴到位。

根据发行人于 2020 年 11 月 3 日出具的《关于不新增财务性投资的承诺》：

“自本承诺出具之日起至本次非公开发行股票募集资金到位前，不再新增投资朗新科技、易视腾文化发展无锡有限公司、湖北高投产控投资股份有限公司、梦幻高投（武汉）股权投资基金合伙企业（有限合伙）。

同时，公司承诺，在本次非公开发行股票募集资金到位前不再新增其他财务性投资。”

（2）发行人承诺不再新增类金融业务

根据发行人于 2019 年 10 月 30 日出具《关于不再新增对类金融业务的资金投入的承诺》：“如本次非公开发行 A 股股票事项获得中国证监会等有权机构批准并实施，在本次非公开发行 A 股股票募集资金使用完毕前或募集资金到位 36 个月内，本公司不再新增对类金融业务的资金投入（包含增资、借款、担保等各种形式的资金投入）”。

（二）结合公司主营业务，说明公司最近一期末是否持有金额较大、期限较长的财务性投资（包括类金融业务）情形

公司与财务性投资（含类金融业务）相关的会计科目可能涉及交易性金融资产、长期股权投资、其他权益工具投资、其他非流动金融资产、其他非流动资产。各科目情况如下：

科目	截至 2020 年 9 月 30 日金额（万元）
----	--------------------------

科目	截至 2020 年 9 月 30 日金额（万元）
交易性金融资产	33,236.67
长期股权投资	31,669.61
其他权益工具投资	15,866.74
其他非流动金融资产	13,160.00
其他非流动资产	4,500.00
合计	98,433.02

以下属于财务性投资的详细分析见本问题“（一）董事会前六个月至今，公司实施或拟实施的财务性投资及类金融业务的具体情况”。

1、交易性金融资产

截至 2020 年 9 月 30 日，公司交易性金融资产账面价值为 33,236.67 万元，具体构成如下：

单位：万元

项目	金额	是否为财务性投资
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	33,236.67	
其中：		
朗新科技（300682）	32,733.03	是
易视腾文化发展无锡有限公司	503.63	是
合计	33,236.67	

2、长期股权投资

截至 2020 年 9 月 30 日，公司长期股权投资账面价值为 31,669.61 万元，具体构成如下：

被投资单位	账面价值（万元）	投资时间	投资目的、与公司业务关系	主营业务情况	是否属于财务性投资
一、合营企业	—	—	—	—	—
二、联营企业					
北京恒盛通典当有限责任公司	8,817.63	2016 年 9 月	原拟借助公司移动商业信息服务平台技术优势，打造“互联网+”典当金融创新模式；属于类金融业务	动产和财产权利质押、房地产抵押典当	是

蜂云时代科技有限公司	1,571.91	2012 年 6 月	与公司移动信息产品销售与服务相协同,帮助拓展公司移动信息产品销售与服务业务;现借助蜂云时代在区域连锁儿童游乐园的業務优势,帮助公司拓展儿童产业链下游客户资源,与公司儿童产业链业务相协同	原主要提供 App Store 平台及手机增值业务服务;现业务重心转为面向儿童的移动互联网智能化产品与服务	否
The Virtual Reality Company	12,112.47	2016 年 4 月	借助 VRC 优秀 VR 内容创作能力,帮助公司借鉴并积累海外先进 VR 创作经验,扩大 IP 资源合作,提升公司 VR 创作水平及发行能力,推动公司数字创业产业战略转型;与公司 CG/VR 内容创作与儿童产业链业务相协同	虚拟现实及增强现实的内容创作、生产及发行	否
紫水鸟影像公司(注 1)	9,167.59	2017 年 11 月	借助紫水鸟影像公司优秀的儿童艺术创意水平和场馆设计能力,提升公司儿童艺术创意水平和渠道市场整合能力,扩大 IP 资源的合作,提升 LBE 业务创意水平;与公司 CG/VR 内容创作和儿童产业链业务及 LBE 业务相协同,推动公司数字创意产业发展	儿童文化艺术作品创作,主题场馆设计、雕塑设计等	否
武汉纽宾凯合家欢儿童娱乐有限公司(注 2)	-	2018 年 3 月	该公司建设并运营太空学院亲子文娱中心—太空学院主题场馆,可进一步提升公司太空学院 IP 市场影响力,帮助拓展公司儿童乐园业务及合家欢业务;与儿童产业链业务相协同	主营亲子家庭文创娱乐产业园区运营	否
合计	31,669.61				

注 1: 紫水鸟影像有限合伙企业(Pukeko Pictures Limited Partnership)和紫水鸟影像普通合伙企业(Pukeko Pictures GP Limited)合称紫水鸟影像公司。

注 2: 公司子公司东方梦幻于 2018 年 3 月参与投资设立武汉纽宾凯合家欢儿童娱乐有限公司,因武汉纽宾凯合家欢儿童娱乐有限公司按照权益法核算的投资损失超过其账面价值,其账面价值已减记至零。

3、其他权益工具投资

截至 2020 年 9 月 30 日,公司其他权益工具投资账面价值为 15,866.74 万

元，全部为非上市公司股权，具体构成如下：

序号	被投资单位	账面价值 (万元)	投资时间	投资目的、与 公司业务关系	主营业务 情况	是否属 于财务 性投资
1	京信社（深圳） 商业保理有限公司	3,000.00	2018 年 7 月	投资供应链金融业务；属于类金融业务	保付代理、担保及与商业保理相关的咨询服务	是
2	湖北高投产控 投资股份有限公司	5,000.00	2017 年 12 月	参与设立数字创意产业投资和并购整合运作平台；有助于培育数字创意产业上下游的企业	投融资以及资产经营管理，围绕数字创意产业上下游开展项目并购投资	是
3	北京东方九歌影业有限公司	500.00	2016 年 3 月	合作进行公司神雕侠侣影像内容制作业务；与公司 CG、VR 内容制作业务有协同关系	电影摄制、影视策划，电脑动画设计制作业务	否
4	东方梦幻（成都）文化艺术发展有限公司	150.00	2017 年 6 月	借助其拓展公司在西南地区的 LBE 业务；有助于拓展公司 LBE 业务	LBE 场馆的开发、设计及制作	否
5	武汉恒信东方主题乐园运营管理有限公司	800.00	2017 年 9 月	拟联合拓展儿童主体乐园业务；与公司儿童产业链业务有协同关系	儿童主题乐园的建设、规划及运营	否
6	北京小嗨乐学科技有限公司	500.00	2018 年 12 月	拓展公司合家欢互动娱乐平台业务；与公司儿童产业链业务有协同关系	面向 2-8 岁儿童，为游乐场、幼儿园等机构提供包括逻辑、思维智能、语言、国学、STEM 等玩教产品和相应的增值服务	否
7	深圳市花开十方金融服务有限公司	520.31	2015 年 12 月	为公司与移动运营商合作的信用质押购机业务提供支付平台开发、运营与维护服务	依托互联网等技术手段，提供金融咨询、技术服务	否

序号	被投资单位	账面价值 (万元)	投资时间	投资目的、与 公司业务关系	主营业务 情况	是否属 于财务 性投资
				务；有利于拓展公司移动通信业务与互联网业务		
8	北京华奥视美国际文化传媒股份有限公司	1,068.21	2019 年 6 月	借助其文化传媒资源，开拓 LBE 业务；有助于拓展公司 LBE 业务	主营活动策划、广告宣传、多媒体设备、舞台设备租赁、影视节目制作与开发业务	否
9	北京无忧金信科技有限公司	500.00	2016 年 8 月	为公司与移动运营商合作的信用质押购机业务提供支付平台开发、运营与维护服务；有利于拓展公司移动通信业务与互联网业务	手机分期销售的线上支付平台开发和运营	否
10	北京晶源十方科技有限公司	1,340.00	2011 年 9 月	合作运营视频新闻栏目和手机视频纪录片栏目；与公司 CG、VR 内容制作业务有协同关系	视频内容的制作与发布	否
11	北京无忧融创信息技术有限公司	175.00	2016 年 3 月	为公司与移动运营商合作的信用质押购机业务提供支付平台开发、运营与维护服务；有利于拓展公司移动通信业务与互联网业务	手机分期销售的线上支付平台开发和运营	否
12	淮安优运文化产业有限公司	1,400.00	2019 年 12 月	参与合作伙伴“淮安市运都春晓-运都之窗文旅中心”项目的数字创意基地及主题体验馆的建设及后期运营；有助于拓展公司	主营广告设计、制作、文化艺术交流、文化展览业务	否

序号	被投资单位	账面价值 (万元)	投资时间	投资目的、与 公司业务关系	主营业务 情况	是否属 于财务 性投资
				LBE 业务		
13	海南汇友影视 技术有限公司	913.22	2017 年 3 月	参与海南影视 学院的建设及 运营, 创办虚 拟数字影视培 训基地, 培养 数字影视、CG 动画、VR 与 AR 内容创意 开发及数据资 产管理等类相 关人才; 有助 于为公司培养 数字创意人 才, 拓展相关 业务	广播电视节 目制作、电影 摄制发行放 映、影视文化 旅游项目策 划开发等	否
	合计	15,866.74				

4、其他非流动金融资产

截至 2020 年 9 月 30 日, 公司其他非流动金融资产账面价值为 13,160.00 万元, 具体构成如下:

序号	被投资单位	账面价值 (万元)	投资时间	投资目的、与 公司业务关系	主营业务情 况	是否属 于财务 性投资
1	梦幻高投(武汉) 股权投资基金合伙 企业(有限合伙)	5,250.00	2018 年 5 月	通过搭建产 业投资平 台, 对与公 司数字创 意业务契合 以及互补的 优质企业进 行投资培育; 完善公司在 数字创意领 域战略布局	对数字创意 上下游产业 进行股权投 资, 重点关 注数字创 意、数字产 业等领域的 优质企业	是
2	北京十方互联投资 合伙企业(有限合 伙)	2,910.00	2015 年 6 月	开拓互联网 传媒领域合 作伙伴; 有 助于开拓数 字创意领域 业务	对互联网传 媒上下游产 业进行股权 投资, 重点 关注互联网 和传媒行业 内容公司	否
3	北京梦幻高投文化	5,000.00	2019 年 6	通过搭建产	投资及管理	否

	创意产业合伙企业 (有限合伙)		月	业投资平台，开拓及布局虚拟现实产业；有利于提升公司 VR 内容创作技术和内容分发能力	虚拟现实内容创作公司	
	合计	13,160.00				

(1) 北京十方互联投资合伙企业(有限合伙)(以下简称“十方互联基金”)

2015 年 6 月，公司作为有限合伙人参与设立北京十方互联投资合伙企业(有限合伙)，认购其 10% 合伙份额，截至目前公司已实际出资 2,910 万元。北京十方互联基金普通合伙人为北京立春资产管理有限公司，该基金重点关注并投资互联网和传媒领域公司，通过该基金帮助公司开拓互联网传媒领域合作伙伴，符合公司战略和经营发展的需要，公司投资该基金不以获取短期投资收益为主要目的，不属于财务性投资。

截至目前，该基金已对外投资企业如下：

被投资单位	出资金额(万元)	出资时间	主营业务情况
蜂云时代科技有限公司	650	2015 年 12 月	原主要提供 App Store 平台及手机增值业务服务，现业务重心转向面向儿童的移动互联网智能化产品与服务
	800	2017 年 2 月	
北京晶源十方科技有限公司	100	2015 年 8 月	视频内容的制作与发布
	600	2015 年 9 月	
	500	2016 年 11 月	
合计	2,650.00		

蜂云时代科技有限公司现主营业务为面向儿童的移动互联网智能化产品与服务，并陆续与部分区域连锁儿童游乐园经营公司达成长期战略合作，借助其市场资源可帮助公司开拓儿童产业链业务，符合公司经营发展的需要。

北京晶源十方科技有限公司主要经营视频内容的制作与发布业务，系与公司产业链上下游具有密切关系的企业，可与公司 CG/VR 内容制作业务产生战略协

同效应，助力公司数字创业业务发展，符合公司经营发展的需要。

（2）北京梦幻高投文化创意产业合伙企业（有限合伙）（以下简称“北京梦幻高投”）

2019年4月，公司作为有限合伙人参与设立北京梦幻高投，认购其50%合伙份额，截至目前公司已实际出资5,000.00万元。北京梦幻高投普通合伙人为上海东瑞三山资产管理有限公司，该基金围绕虚拟现实领域相关的优质内容创作公司投资，帮助提升公司VR内容创作水平，进一步开拓公司VR产业布局，符合公司长远发展战略，不以获取短期投资收益为目的，不属于财务性投资。

截至目前，该基金对外投资企业如下：

被投资单位	出资金额（万元）	出资时间	主营业务情况
The Virtual Reality Company	5,661.92	2019年8月	虚拟及增强现实内容创作、生产及发行
	2,817.36	2019年11月	
合计	8,479.28		

VRC主营虚拟现实内容创作，通过北京梦幻高投基金投资VRC，有助于进一步巩固对VRC的影响力，战略目的是利用VRC的内容创作优势与IP资源，助力公司VR内容生产业务，有利于公司跟上优秀VR内容企业创作、技术发展步伐，符合公司发展战略和业务发展需要。

5、其他非流动资产

截至2020年9月30日，公司其他非流动资产账面价值为4,500.00万元，具体构成如下：

序号	被投资单位	账面价值（万元）	投资时间	投资目的、与公司业务关系	主营业务情况	是否属于财务性投资
1	广东潮盈投资有限公司	2,500	2019年1月	该公司在广东区域拥有良好本地资源，正在与多个城市和地区政府洽谈文旅特色小镇项目。公司拟与	文旅特色小镇项目的投资与建设	否

序号	被投资单位	账面价值 (万元)	投资时间	投资目的、与公 司业务关系	主营业务情 况	是否 属于 财务 性投 资
				其共同打造“中 新特色小镇”， 可拓展公司华 南 LBE 业务		
2	虚拟数字影视摄 制培训基地项目 投资款	2,000	2018 年 10 月	创办虚拟数字 影视摄制培训 基地，培养数字 影视、CG 动画、 VR 与 AR 内容 创意开发及数 据资产管理等 相关人才，提升 公司 CG/VR 内 容制作业务水 平	虚拟数字影 视摄制培训	否
	合计	4,500.00				

公司于 2019 年 1 月与广东潮盈投资有限公司共同签订合作协议，因广东潮盈投资有限公司在广东区域拥有良好本地资源，正牵头与广东区域多个地方洽谈文旅特色小镇，公司拟借助其地方资源优势，共同打造“中新特色小镇”；鉴于该项目尚在推进过程中，公司为降低投资风险，尚未办理投资广东潮盈投资有限公司的股权变更手续，待相关 LBE 项目落地后办理股权变更手续。公司对广东潮盈投资有限公司的投资款系为进一步拓展公司在广东域内 LBE 项目，符合公司经营发展需要，不属于财务性投资。

公司对虚拟数字影视摄制培训基地项目投资款系为创办虚拟数字影视摄制培训基地，培养数字影视、CG 动画、VR 与 AR 内容创意开发及数据资产管理等类相关人才，符合公司 CG/VR 内容生产业务发展需要，不属于财务性投资。

截至 2020 年 9 月 30 日，公司的财务性投资总额为 55,304.29 万元，公司合并报表归属于母公司净资产为 252,261.66 万元，期末持有的财务性投资占公司最近一期末净资产比例为 21.92%，未超过 30%。最近一期末，公司不存在持有金额较大、期限较长的财务性投资（包括类金融业务）情形。

（三）同时对比目前财务性投资总额与本次募集资金规模和公司净资产水平说明本次募集资金量的必要性。

截至 2020 年 9 月 30 日，公司财务性投资总额、本次募集资金规模及公司净资产规模对比情况如下：

序号	项目	金额（万元）
1	财务性投资总额（含类金融业务投资）	55,304.29
2	本次募集资金总额	98,500.00
3	截至 2020.9.30 归属于母公司净资产	252,261.66
4	财务性投资总额占本次募集资金总额比例	56.15%
5	财务性投资占归属于母公司净资产比例	21.92%

截至 2020 年 9 月 30 日，公司的财务性投资总额为 55,304.29 万元，本次拟募集资金不超过 98,500.00 万元，截至 2020 年 9 月 30 日合并报表归属于母公司净资产为 252,261.66 万元，期末持有的财务性投资占公司本次募集资金的 56.15%，占最近一期末归属于母公司净资产比例为 21.92%。最近一期末，公司不存在财务性投资总额超过本次拟募集资金总额的情形，不存在财务性投资总额超过公司合并报表归属于母公司净资产 30%的情形。

本次募投项目的实施有利于公司在 VR 技术、VR 数字资产生产储备、VR 场地应用等战略布局，进一步扩大客户群体范围和市场发展空间，培育公司新的利润增长点，增强盈利能力和行业影响力。因此，本次募集资金量具有必要性。

二、发行人承诺在本次募集资金使用完毕前或募集资金到位 36 个月内，不再新增对类金融业务的资金投入(包含增资、借款、担保等各种形式的资金投入)

针对本次募集资金使用，发行人于 2019 年 10 月 30 日出具《关于不再新增对类金融业务的资金投入的承诺》：“如本次非公开发行 A 股股票事项获得中国证监会等有权机构批准并实施，在本次非公开发行 A 股股票募集资金使用完毕前或募集资金到位 36 个月内，本公司不再新增对类金融业务的资金投入（包含增资、借款、担保等各种形式的资金投入）”。

三、发行人最近一年一期类金融业务的内容、模式、规模等基本情况及相关风险、债务偿付能力及经营合规性

（一）恒盛通典当

（1）恒盛通典当基本情况

北京恒盛通典当有限责任公司（以下简称“恒盛通典当”）主营业务为动产和财产权利质押典当业务、房地产抵押典当业务等典当业务。恒盛通典当基本情况如下：

名称	北京恒盛通典当有限责任公司
统一社会信用代码	911101015585814062
住所	北京市东城区东四十条68号5层501号
法定代表人	李晓强
注册资本	15,000万元人民币
公司类型	其他有限责任公司
经营范围	动产质押典当业务；财产权利质押典当业务；房地产（外省、自治区、直辖市的房地产或者未取得商品房预售许可证的在建工程除外）抵押典当业务；限额内绝当物品的变卖；鉴定评估及咨询服务；商务部依法批准的其他典当业务。（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。）
营业期限	2010年7月2日至2030年7月1日
成立日期	2010年7月2日
股东情况（注）	控制权变更前：北京伯儒文化发展有限公司持股17.34%，恒信东方持股82.66% 控制权变更后：北京伯儒文化发展有限公司持股51%，恒信东方持股49%

注：北京伯儒文化发展有限公司已由北京恒信仪和信息技术有限公司 100%持股变更为北京济安金信科技有限公司 100%持股。

（2）报告期内处置恒盛通典当的有关情况

2020年4月23日，恒信东方召开第六届董事会第四十次会议，审议通过《关于拟转让下属公司股权的议案》。

2020年4月23日，恒信东方与伯儒文化签署《股权转让协议》（以下简称《协议一》），伯儒文化以现金 6,563.7 万元购买恒信东方直接持有的恒盛通典当 33.66%股权。同日，恒信仪和与北京济安金信科技有限公司（以下简称“济安金信”）签署《股权转让协议》（以下简称《协议二》），约定在伯儒文化取得恒盛通典当 33.66%股权后，以 9,945 万元购买恒信仪和持有的伯儒文化 100%股权。

2020年8月4日，北京市地方金融监督管理局出具《关于同意北京恒盛通

典当有限责任公司变更股权及公司章程的批复》（京金融[2020]250 号），同意恒信东方将其持有的恒盛通典当 33.66%股权转让予伯儒文化。前述变更完成后，伯儒文化将持有恒盛通典当 51%股权，恒信东方持有恒盛通典当 49%股权。

2020 年 8 月 11 日，伯儒文化完成股权变更的工商变更登记手续，由恒信仪和持股 100%变更为济安金信持股 100%，自此济安金信通过伯儒文化间接持有恒盛通典当 17.34%股权。

2020 年 8 月 13 日，恒信东方召开第七届董事会第五次会议，审议通过《关于签订下属公司股权转让协议之补充协议的议案》，因恒盛通典当利润分配等事项，恒信东方、伯儒文化、恒信仪和、济安金信同意将《协议一》项下恒盛通典当 33.66%股权转让金额调整为 5,049 万元，将《协议二》项下伯儒文化 100%股权转让金额调整为 9,180 万元，并签订有关补充协议。

2020 年 8 月 14 日，济安金信向恒信仪和支付第二笔股权收购款 4,100 万元，自此济安金信已向恒信仪和支付首付款（500 万元）和第二笔款项（4,100 万元）共计人民币 4,600 万元。

2020 年 8 月 14 日，恒盛通典当完成股权变更的工商变更登记手续，恒信东方将其持有恒盛通典当的 33.66%股权转让予伯儒文化，自此济安金通过伯儒文化间接持有恒盛通典当 51%股权。

自 2020 年 8 月 14 日起，由于济安金信已向恒信东方支付大部分股权收购款项，并完成股权变更的工商变更登记手续，恒信东方不再控制恒盛通典当。

截至 2020 年 9 月 30 日，恒盛通典当已不再纳入公司合并报表范围，公司不再经营类金融业务。

2、恒盛通典当经营情况

报告期内，恒盛通典当的经营业绩情况如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-8 月 /2020.8.31 (注)	2020 年 1-6 月 /2020.6.30	2019 年 /2019.12.31	2018 年 /2018.12.31	2017 年 /2017.12.31
发放贷款 余额	15,010.07	14,608.82	17,278.82	16,547.84	16,104.05

发放贷款及垫款账面价值	14,863.93	14,462.73	17,106.03	16,382.36	15,943.01
营业收入	519.86	517.90	1,296.49	1,921.48	1,626.89
净利润	267.40	299.46	639.14	879.62	525.54

注：因公司于 2020 年 8 月将恒盛通典当控制权对外转让，恒盛通典当自 2020 年 9 月起不再纳入合并范围，此处列示 2020 年 1-8 月财务数据。

3、恒盛通典当贷款规模

2018 年初恒盛通典当业务余额为 16,104.05 万元。2018 年度恒盛通典当发放贷款金额 8,780.95 万元，回收贷款金额 8,337.16 万元。2019 年恒盛通典当发放贷款 12,082.40 万元，回收贷款金额 11,351.42 万元。2020 年 1-8 月恒盛通典当发放贷款 1,931.25 万元、回收贷款金额 4,200 万元。

4、债务偿付能力及相关风险

2019 年末、2020 年 8 月末，恒盛通典当发放贷款余额分别为 17,278.82 万元、15,010.07 万元，按照风险特征分类均属于正常类贷款，但基于谨慎性原则，公司按照发放贷款余额的 1%计提了贷款损失准备。恒盛通典当的不动产抵押贷款业务中不动产抵押为北京市房产抵押，风控委员会按照北京房地产公开市场价格进行评估，按照不超过 60%房屋评估值批复房贷额度，并在房屋管理机构办理抵押以及公证处办理强制执行公证手续后进行放款；动产质押贷款业务主要系珠宝、字画等动产质押典当，按照不超过专家评估价值 3 折批复放款额度，相关质押品在放款期间收押；财产权利质押业务，以有限责任公司的股份出质的，质押合同自股份出质记载于股东名册之日起生效，签订书面质押合同，并在工商行政管理部门办理出质登记手续。报告期内恒盛通发放的贷款均有足额抵押物，尚不存在无法回收的风险。

5、经营合规性

（1）取得经营所需的业务许可和资质

恒盛通典当严格按照《典当管理办法》《典当业治安管理办法》《典当行业监管规定》等规范性文件要求并已取得开展典当业务必备的业务许可和资质证照《营业执照》《典当行业许可证》（编码：11143A10009）《特种行业许可证》（公

特京典字第 DC1805 号)等资质证书,该等业务许可和资质证照均在有效期限内。

（2）内部控制制度完善

恒盛通典当已按照《典当管理办法》《典当行业监管规定》等法律法规和行业监管规范性文件的规定,制定及完善典当业务经营相关的内部管理、业务规则、安全防范措施和风险管理等规章制度文件,具体包括《内部管理制度》《风险评估制度》《当户分级管理制度》《防范欺诈规章制度》《反洗钱和反恐怖融资制度》等。

（3）经营范围和业务活动

截至目前,恒盛通典当的注册资本为 15,000 万元,经营范围为“动产质押典当业务;财产权利质押典当业务;房地产(外省、自治区、直辖市的房地产或者未取得商品房预售许可证的在建工程除外)抵押典当业务;限额内绝当物品的变卖;鉴定评估及咨询服务;商务部依法批准的其他典当业务。”根据《典当管理办法》《典当行业监管规定》的有关规定,恒盛通典当最近一年一期内未发生注册资本新增、分支机构设立、经营场所变更等情形,依法在上述经营范围开展典当业务活动,不存在向发行人借款、资金抽逃、非法集资、吸收存款或者变相吸收存款、故意收当赃物等法律法规禁止流通的财物、违规办理股票典当业务等违法违规行为。

根据北京市地方金融监督管理局 2019 年 12 月 12 日发布的《北京市地方金融监督管理局关于 2018 年度典当企业年审公告(第二批)》,恒盛通典当已通过 2018 年年审。恒盛通典当已提交办理 2019 年度典当企业年审资料,根据北京市中泽永诚会计师事务所出具的年审情况核查报告及恒盛通典当出具的《关于业务经营合规性的声明》,恒盛通典当自 2017 年 1 月起至今一直合规经营,预计通过 2019 年度典当企业年审不存在实质性障碍。公司已于 2020 年 8 月将恒盛通典当控制权转让给无关第三方,恒盛通典当不再纳入合并报表范围,公司不再经营类金融业务。

（4）行政处罚情况

经查询国家企业信用信息公示系统(www.gsxt.gov.cn/index.html)、天眼查

（www.tianyancha.com）、信用中国（www.creditchina.gov.cn）以及北京市相关行政主管部门官方网站等公开渠道，恒盛通典当最近一年及一期不存在因违反《典当管理办法》《典当行业监管规定》等法律法规和行业监管规范性文件而受到行政处罚的情形。

（二）京信社

公司持有京信社 15%股权，公司投资京信社出于财务性投资目的，未向京信社提名或委派任何董事或高级管理人员，也不参与京信社日常经营和业务活动。京信社基本情况如下：

名称	京信社（深圳）商业保理有限公司
统一社会信用代码	91440300MA5DNP7P02
住所	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）
法定代表人	郝曙光
注册资本	20,000万元人民币
公司类型	有限责任公司
经营范围	保付代理（非银行融资类）；从事担保业务（不含融资性担保业务及其他限制项目）；从事与商业保理相关的咨询业务。
营业期限	2016年11月7日至无固定期限
成立日期	2016年11月7日
股东情况	郝曙光持股5% 李晓强持股20% 北京中农银通投资管理中心（有限合伙）持股10% 恒信东方持股15% 京信社（北京）投资管理有限公司持股50%

四、核查情况

保荐机构核查程序：保荐机构取得并查阅了公司的公告文件、审计报告、年度报告、中期报告、对外投资协议、基金设立合同、付款凭证等资料，通过国家企业信用信息公示系统查询相关工商信息，对公司报告期期初至今持有的财务性投资情况进行了核查；访谈了公司主要管理人员，了解了后续财务性投资（包括类金融业务）计划等情况；

取得了发行人《关于不再新增对类金融业务的资金投入的承诺》和《关于不再新增财务性投资的承诺》。

访谈了公司管理层及恒盛通典当的相关负责人，核查发行人投资类金融业务的内部审批程序及投资协议文件；实地察看恒盛通典当公司办公场所、查阅恒盛通典当经营资质及年审公告、财务报表及银行流水等资料，抽验部分贷款人提供的抵质押证明文件等；查看办公信息系统及业务办理记录、询问恒盛通典当对借款人资质的审批程序，核查恒盛通经营典当业务的规范性与合理性及对贷款回收情况。查阅公司与受让方签订的关于转让恒盛通典当控制权协议，查阅受让方支付收购款项的银行流水，查阅恒盛通典当控制权变更后的工商资料，通过天眼查查阅恒盛通典当企业信用报告。

保荐机构核查意见：董事会前 6 个月至今，发行人新增财务性投资 1,500 万元，已按监管要求和公司内部决策程序相应调减募集资金总额；本次调减募集资金总额不属于发行方案的重大变化，符合监管规定、履行了内部决策程序，不影响本次证券发行；最近一期末不存在持有金额较大、期限较长的财务性投资；不存在财务性投资总额超过本次拟募集资金总额的情形，不存在财务性投资总额超过公司合并报表归属于母公司净资产 30% 的情形，本次募集资金具有必要性；

发行人已出具《关于不再新增对类金融业务的资金投入的承诺》，承诺自本承诺出具日至本次发行募集资金使用完毕之前或募集资金到位 36 个月内，不再新增对类金融业务的资金投入（包含增资、借款、担保等各种形式的资金投入），发行人已于 2020 年 8 月将恒盛通典当控制权转让给无关第三方，已不再将恒盛通典当纳入合并报表范围，公司不再经营类金融业务。

发行人投资京信社仅系出于财务性投资目的，京信社开展的类金融业务并非由发行人经营。恒盛通典当最近一年一期的业务内容、模式、规模等符合相关监管要求；已经取得了开展典当业务的批准和许可，并建立了内部控制制度规范公司经营管理；最近一年及一期的业务经营符合相关法律、法规和行业监管规范性文件的规定，贷款发放均有足值抵押或质押物，经营风险可控，不存在大额贷款无法收回的风险，不存在重大违法违规。

律师核查意见：恒盛通典当已取得开展典当业务的批准和许可，已建立相关内部控制制度，依法在经营范围内从事及开展典当业务，最近一年及一期不存在因违反《典当管理办法》《典当行业监管规定》等法律法规和行业监管规范性文

件而受到行政处罚的情形。2020 年 8 月起恒信东方已不再将恒盛通典当纳入其合并财务报表范围。

8、请申请人详细披露报告期内受到行政处罚及整改情况，是否构成本次发行的法律障碍。

请保荐机构和申请人律师核查并发表意见。

回复：

一、发行人及其子公司已对报告期内受到的行政处罚进行整改，并取得相关证明。

发行人及其子公司报告期内受到的行政处罚共计 7 项，具体情况如下：

序号	主体	处罚机关	处罚文号	罚款金额	处罚事由	处罚依据
1	河北普泰通讯有限公司	石家庄市桥西区地方税务局	冀石桥西地税简罚[2017]3263 号	100 元	未按期办理涉税事项	《税收征收管理法》第六十二条：“纳税人未按照规定的期限办理纳税申报和报送纳税资料的，或者扣缴义务人未按照规定的期限向税务机关报送代扣代缴、代收代缴税款报告表和有关资料的，由税务机关责令限期改正，可以处二千元以下的罚款；情节严重的，可以处二千元以上一万元以下的罚款。”
2	恒信东方	石家庄市桥西区地方税务局第二征收分局	冀石桥西地税简罚[2017]3261 号	100 元		
3	东方梦幻	北京市东城区税务局第一税务所	京东一税简罚[2019]600844 2 号	600 元		
4	广东中正华宇动漫实业有限公司	广州市越秀区税务局	穗越国税简罚[2018]2112 号	200 元		
5	广东世纪信华文化发展有限公司	汕头市澄海区税务局	汕澄税简罚[2018]665 号	100 元	未按照规定的时限、顺序、栏目，全部联次一次性开具发票	《发票管理办法》第三十五条：“违反本办法的规定，有下列情形之一的，由税务机关责令改正，可以处 1 万元以下的罚款；有违法所得的予以没收：（一）应当开具而未开具发票，或者未按照规定的时限、顺序、栏目，全部联次一次性开具发票，或者未加盖发票专用章的； … … ”
6	东方儿童	广州市消	穗应急越	20,000 元	违规拆除	《消防法》第六十条：

序号	主体	处罚机关	处罚文号	罚款金额	处罚事由	处罚依据
		防支队越秀区大队	（消）行罚决字[2019]0004号		封闭楼梯间隔墙	“单位违反本法规定，有下列行为之一的，责令改正，处五千元以上五万元以下罚款：……（三）占用、堵塞、封闭疏散通道、安全出口或者有其他妨碍安全疏散行为的；……”
7	恒盛通典当	北京市商务委员会	京商罚字[2016]第0339号	10,000元	经营非绝当物品的销售行为	《典当管理办法》第六十四条第一款：“典当行违反本办法第二十六条第（一）、（二）、（五）项，第二十八条第（四）项或者第三十四条规定的，由所在地设区的市（地）级商务主管部门责令改正，单处或者并处5000元以上3万元以下罚款。”

（一）税务相关行政处罚整改情况

发行人及其子公司受到上述税务行政处罚的原因主要系“相关经办人员对相关法律、法规的认知和重视程度不够所致”。在上述行政处罚发生后，发行人及其子公司已按时缴纳罚款，并采取了包括“完善相关内控制度、持续对员工开展内部制度及工作流程培训、加强对员工日常工作中严格遵守各项规章及内控制度的要求及设置相应的奖惩措施”等手段在内的整改措施进行整改，以避免发生类似违规行为。根据《税收征收管理法》《发票管理办法》等适用法律法规，上述第1-5项税务相关行政处罚的罚款金额较小，均为法定处罚区间的较低限额，违法行为性质轻微。

（二）东方儿童消防处罚整改情况

东方儿童已按时缴纳罚款并采取了“拆除原有楼梯装饰结构及门头、全通道与楼梯改造为全封闭实体墙、将原楼梯一楼与二楼楼层中间镂空处进行封闭隔离、按要求增加消防设备与消防门”等整改措施，并已经广州市越秀区消防救援大队检查验收合格。根据《消防法》，上述第6项行政处罚的罚款金额为法定处罚区间的中位值以下。

（三）恒盛通典当处罚整改情况

恒盛通典当在收到上述处罚后，已按时缴纳罚款，并通过加强内部控制及员工培训等方式避免发生类似违规行为。根据《典当管理办法》，上述第 7 项处罚的罚款金额为法定处罚区间的中位值以下。

二、上述行政处罚对本次发行不构成法律障碍

根据《税收征收管理法》《发票管理办法》等适用法律法规，上述第 1-5 项税务相关行政处罚的罚款金额较小，均为法定处罚区间的较低限额，违法行为性质轻微；根据《消防法》，上述第 6 项行政处罚的罚款金额为法定处罚区间的中位值以下。根据《典当管理办法》，上述第 7 项处罚的罚款金额为法定处罚区间的中位值以下。上述行政处罚，均为法定处罚幅度内的较低情形，所涉违法行为不构成《创业板上市公司证券发行注册管理办法（试行）》第十一条规定的重大违法行为，对本次发行不构成法律障碍。

三、核查情况

保荐机构核查程序：查阅了发行人最近三年的审计报告及公开信息披露文件，《行政处罚决定书》及罚款缴纳凭证；并查询国家企业信用信息公示系统（www.gsxt.gov.cn/index.html）、天眼查（www.tianyancha.com）、信用中国（www.creditchina.gov.cn）、全国法院被执行人信息查询网站（<http://zhixing.court.gov.cn>）。

保荐机构及律师核查意见：发行人及其子公司报告期内受到的上述行政处罚不构成本次发行的法律障碍。

9、申请人控股股东孟宪民持有申请人 145,272,966 股股份，占申请人总股本的 27.45%，其中累计质押 97,660,000 股股份，占其持有申请人股份总数的 67.23%。请申请人补充披露：（1）控股股东及实际控制人股权质押的价格、质押的原因、资金具体用途、约定的质权实现情形、实际财务状况和清偿能力等情况；（2）股权质押是否符合监管规定，在压力测试情景下尤其是极端市场环境下，是否存在因质押平仓导致的实际控制人变更风险，是否制定维持控制权稳定的相关措施及有效性。

请保荐机构和申请人律师发表核查意见。

回复：

一、控股股东及实际控制人股权质押的价格、质押的原因、资金具体用途、约定的质权实现情形、实际财务状况和清偿能力等情况

（一）控股股东及实际控制人股权质押的价格

截至 2020 年 10 月 30 日，控股股东及实际控制人孟宪民持有发行人 141,342,466 股股份，其中已质押股份 101,060,000 股，占其持有发行人股份数的 71.50%，占发行人股份总数的 19.10%，具体情况如下：

1、为本人融资而进行质押的情况

序号	机构	股数（万股）	贷款余额（万元）
1	中邮证券有限责任公司	1,910	7,500
2		1,640	5,000
3	上海浦东发展银行股份有限公司深圳分行	1,010	4,900
4		620	2,850
5		410	1,850
6	浙江银通典当有限责任公司	900	2,700
合计		6,490	24,800

2、为他人融资而进行质押的情况

序号	机构	股数（万股）	贷款余额（万元）
1	上海浦东发展银行股份有限公司深圳分行	2,616	10,474
2	中国光大银行股份有限公司厦门分行	1,000	6,200
合计		3,616	16,674

（二）质押资金的原因及具体用途

根据《流动资金借款合同》《个人借款合同》《质押合同》《股票质押式回购交易协议书》《证券质押及司法冻结明细表》及发行人实际控制人孟宪民的书面说明，上述股权质押融资的资金用途如下：（1）质押予上海浦东发展银行股份有限公司深圳分行的 4,656 万股股份主要用于：投资东方梦幻文化产业投资有限公司，合计质押 2,040 万股；为陈伟、段赵东、胡方、林菲、李柯欣的个人借款提

供担保，合计质押 2,616 万股；（2）质押予中国光大银行股份有限公司厦门分行的 1,000 万股股份主要用于为厦门网元通信技术有限公司的经营性借款提供担保；

（3）质押予中邮证券有限责任公司的 3,550 万股股份所获资金主要用于借款给孟宪民参股企业用于日常经营。（4）质押予浙江银通典当有限责任公司的 900 万股股份所获资金主要用于偿还中邮证券部分质押借款。

（三）约定的质权实现情形

根据《质押合同》《股票质押式回购交易协议书》，如质押股份价格低于某一特定价格且孟宪民未及时补充质押或出现孟宪民违反其陈述与保证、未按质权人要求提供质押财产的完整、真实资料等违约等情形的，债权人有权采取要求孟宪民补充质押、偿还部分本金或对质押标的证券进行处置等债权保障措施，其中质押股份对应的预警价格及平仓价格如下：

序号	质权人	质押股数 (万股)	预警线(元/股)	平仓线(元/股)
1	上海浦东发展银行股份有限公司深圳分行	1,010	6.79	5.82
2		620	6.44	5.52
3		410	6.32	5.41
4		2,616	5.61	4.80
5	中邮证券有限责任公司	1,910	6.87	6.09
6		1,640	5.18	4.57
7	中国光大银行股份有限公司 厦门分行	1,000	未约定	未约定
8	浙江银通典当有限责任公司	900	4.20	3.60

（四）控股股东及实际控制人财务状况和清偿能力

根据孟宪民提供的《个人信用报告》，并经查询巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）、信用中国（<https://www.creditchina.gov.cn/>）、中国裁判文书网（wenshu.court.gov.cn）、中国执行信息公开网（zxgk.court.gov.cn）等公开渠道，截至本反馈回复意见出具日，孟宪民不存在不良或违约类贷款情形，不存在尚未了结的重大诉讼、仲裁，也未被列入失信被执行人名单。

根据孟宪民提供的房屋权属证书，除持有发行人股份外，孟宪民还持有房产等资产。孟宪民可以通过处置房产、多样化融资、资产抵押贷款和出售资产等方

式取得资金，以偿还上述股份质押融资，具备清偿能力。

二、股权质押符合监管规定，在压力测试情景下尤其是极端市场环境下,不存在因质押平仓导致的实际控制人变更风险，已制定维持控制权稳定的相关有效措施。

（一）股权质押符合监管规定

根据《证券质押及司法冻结明细表》及相关质押协议，孟宪民与质权人所实施的股票质押均已签署相关《股票质押式回购交易业务协议》与《股票质押式回购交易协议书》，或《个人借款合同》与《质押合同》，并已完成质押登记，符合《担保法》及《股票质押式回购交易及登记结算业务办法》及相关法律法规的规定。

（二）在压力测试情景下尤其是极端市场环境下,不存在因质押平仓导致的实际控制人变更风险

根据《质押合同》《股票质押式回购交易协议书》等文件，孟宪民所质押股票的质押平仓线介于 3.60 元/股至 6.09 元/股之间，在该股价范围内进行压力测试情况如下：

股价范围 (元/股)	平仓股份数量 (万股)	占孟宪民持有 发行人股份比例	孟宪民剩余持股数量占 发行人总股本比例
股价>6.09	-	-	
6.09>=股价>5.82	1,910	13.51%	23.10%
5.82>=股价>5.52	2,920	20.66%	21.19%
5.52>=股价>5.41	3,540	25.05%	20.02%
5.41>=股价>4.80	3,950	27.95%	19.25%
4.80>=股价>4.57	6,566	46.45%	14.30%
4.57>=股价>3.60	8,206	58.06%	11.20%
3.60>=股价	9,106	64.43%	9.50%

根据《流动资金借款合同》《个人借款合同》《股票质押式回购交易协议书》《合并普通账户和融资融券信用账户前 N 名明细数据表》等文件资料，截至 2020 年 10 月 30 日，孟宪民股份质押所对应的债务/融资金额为 4.15 亿元。2020 年 10 月 30 日，发行人股票收盘价为 7.67 元/股，高于预警线和平仓线对应的最高股票

价格。按该股票价格计算，孟宪民持有的发行人股票总市值为 10.84 亿元，其中已质押股份对应市值约 7.75 亿元，高于融资金额。同时，公司控股股东、实际控制人孟宪民仍持有发行人 40,282,466 股未质押且近期内暂无质押融资安排的股份，在发行人股票价格下跌的情况下，孟宪民可采取补充质押、提前偿还债务等方式避免被强制平仓。因此，孟宪民股份质押被较大幅度平仓的风险较低。

根据《合并普通账户和融资融券信用账户前 N 名明细数据表》，截至 2020 年 10 月 30 日，孟宪民持有 141,342,466 股股份，占发行人股份总数的 26.71%，其中已质押 101,060,000 股，占发行人股份总数的 19.10%；发行人第二大股东为王冰，持有发行人 36,278,366 股股份，占发行人股份总数的 6.86%；发行人无其他持股比例超过 5% 的股东。因此，除孟宪民外，发行人其他股东持股比例均较低，结合前述压力测试情况，即便在极端市场环境下，孟宪民现有质押股份被全部强制平仓，其剩余持股数量占发行人总股本比例仍为最高。

同时孟宪民作为发行人的创始人，报告期内一直担任发行人董事长、总经理及法定代表人，并可以提名其他高级管理人员，对发行人的经营管理和日常业务活动具有重大影响力。

基于上述，结合孟宪民财务状况、发行人股票价格和质押股份对应的预警线及平仓线价格、发行人其他股东持股情况，以及孟宪民在发行人任职和对发行人日常经营管理的影响等客观事实，因质押股份平仓导致的实际控制人变更风险较低。

（三）已制定维持控制权稳定的相关有效措施

除孟宪民外，发行人其他股东持股比例均较低，除发行人第二大股东王冰持有发行人 36,278,366 股股份，占发行人股份总数的 6.86% 之外，发行人无其他持股比例超过 5% 的股东。

1、孟宪民出具《关于维持恒信东方控制权稳定的承诺函》

孟宪民担任发行人董事长、总经理，并于 2020 年 1 月出具《关于维持恒信东方控制权稳定的承诺函》，承诺：“1.截至本函出具日，本人股权质押的履约保障比例处于较高水平，且从未发生质押平仓的情况，亦不存在被强制平仓的风险；

2. 本人将控制股权质押比例保持在合理水平并及时关注发行人股价走势，做好预警安排，必要时提前与相关质权人进行协商，达成合理解决方案。若因市场出现极端情况而导致公司股价大幅下跌，本人将确保剩余股权能够满足补充质押的要求，并采取相关措施有效降低质权实现的风险；3. 本人承诺依法、合规、合理使用股权质押融资资金，降低资金使用风险，确保有足够偿还能力”。

2、王冰出具《关于不谋求恒信东方控制权的声明》

2020年1月，王冰出具《关于不谋求恒信东方控制权的声明》，“1.截至本函出具日，本人未与任何其他方就共同扩大所能支配的上市公司股份表决权数量、经营决策、董事人选推荐等签署或达成任何协议或其他安排；未来，本人亦不会与任何其他方签署或达成任何与此相关的协议或其他安排，但为维护上市公司现有控制权之目的除外；2.本人尊重孟宪民先生上市公司控股股东、实际控制人地位，不以任何方式单独或联合任何其他方谋求上市公司控制权。”

截至2020年10月30日，公司控股股东、实际控制人孟宪民持有的发行人40,282,466股股份未质押，且其暂无融资需求或新的股份质押安排；若发行人股票价格下跌且出现平仓风险，孟宪民可以采取追加保证金、补充担保物、进行现金偿还/提前回购所质押的股份等多种方式避免被强制平仓。

基于上述，发行人控股股东及实际控制人孟宪民、第二大股东王冰已作出维护控制权的相关承诺，制定了维持控制权稳定的有效措施。

三、核查情况

保荐机构核查程序：访谈发行人控股股东、第二大股东；查阅了《证券质押及司法冻结明细表》及相关质押协议，孟宪民与质权人所实施的股票质押已签署的相关《股票质押式回购交易业务协议》与《股票质押式回购交易协议书》，或《个人借款合同》与《质押合同》《流动资金借款合同》及有关控股股东股份质押的公告文件；

查阅孟宪民提供的《个人信用报告》以及房产证等财产证明文件；查阅孟宪民、王冰出具的维护控制权的相关承诺；

查询了巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）、中国裁判文书网

（wenshu.court.gov.cn）、中国执行信息公开网（zxgk.court.gov.cn），查阅了《合并普通账户和融资融券信用账户前 N 名明细数据表》。

保荐机构及律师核查意见：发行人控股股东及实际控制人孟宪民的财务状况良好，具备清偿能力；孟宪民所持发行人股份质押符合相关法律法规，因质押股份平仓导致的实际控制人变更风险较低；孟宪民等相关方已出具书面承诺，并采取维持控制权稳定的相关措施。

10、报告期内，申请人享受所得税等税收优惠政策。请申请人说明报告期内所享受的税收优惠是否符合有关法律、法规及规范性文件的规定，相关税收优惠到期后能否续期，申请人的经营业绩对税收优惠是否存在重大依赖。

请保荐机构和申请人律师进行核查并发表意见。

回复：

一、高新技术企业所得税优惠符合规定，到期后能续期

（一）税收优惠符合规定

回复：

根据《中华人民共和国企业所得税法》第二十八条第二款的规定，国家需要重点扶持的高新技术企业，减按 15% 的税率征收企业所得税。

根据发行人提供的《高新技术企业证书》等文件资料，发行人子公司中科盘古、恒信仪和、花开影视、恒信彩虹信息技术有限公司（以下简称“彩虹信息”，于 2020 年 8 月 1 日更名为东方梦幻虚拟现实科技有限公司）、赛达科技作为经认定的高新技术企业，依法享有上述税收优惠政策。截至本反馈意见回复出具日，除花开影视正在办理《高新技术企业证书》续期手续外，中科盘古、赛达科技、恒信仪和及彩虹信息持有的《高新技术企业证书》均在有效期内，具体情况如下：

序号	公司名称	发证时间	有效期
1	中科盘古	2018.09.10	三年
2	赛达科技	2018.07.24	三年
3	恒信仪和	2017.12.06	三年
4	彩虹信息	2018.10.31	三年

（二）到期后能续期

截至本反馈意见回复出具日，发行人子公司中科盘古、花开影视、彩虹信息及赛达科技一直符合《高新技术企业认定管理办法》《高新技术企业认定管理工作指引》所规定的认定要求。具体符合情况说明见下表：

认定条件	公司具体情况
（一）企业申请认定时须注册成立一年以上；	均设立于 2016 年以前，即注册成立时间均在一年以上
（二）企业通过自主研发、受让、受赠、并购等方式，获得对其主要产品（服务）在技术上发挥核心支持作用的知识产权的所有权；	拥有若干发明、实用新型专利、计算机软件著作权等知识产权，拥有对主要产品及服务在技术上发挥核心支持作用的知识产权的所有权
（三）对企业主要产品（服务）发挥核心支持作用的技术属于《国家重点支持的高新技术领域》规定的范围；	从事互联网相关业务，核心技术均属于《国家重点支持的高新技术领域》规定的“电子信息”或“高技术服务”
（四）企业从事研发和相关技术创新活动的科技人员占企业当年职工总数的比例不低于 10%；	科研人员比例均在 10%以上
（五）企业近三个会计年度（实际经营期不满三年的按实际经营时间计算，下同）的研究开发费用总额占同期销售收入总额的比例符合如下要求：1、最近一年销售收入小于 5,000 万元（含）的企业，比例不低于 5%；2、最近一年销售收入在 5,000 万元至 2 亿元（含）的企业，比例不低于 4%；3、最近一年销售收入在 2 亿元以上的企业，比例不低于 3%。其中，企业在中国境内发生的研究开发费用总额占全部研究开发费用总额的比例不低于 60%；	近三年研发费用占同期销售收入总额的比例均在 5%以上，且其在中国境内发生的研发费用总额占全部研发费用总额的比例在 90%以上
（六）近一年高新技术产品（服务）收入占企业同期总收入的比例不低于 60%；	近一年高新技术产品（服务）收入占同期总收入的比例均在 60%以上
（七）企业创新能力评价应达到相应要求；	具有自主创新能力，在知识产权、科技成果转化能力、研究开发组织管理水平、企业成长性等方面均能够达到企业创新能力评价应达到的要求
（八）企业申请认定前一年内未发生重大安全、重大质量事故或严重环境违法行为。	最近一年内未发生重大安全、重大质量事故或严重环境违法行为

另外发行人子公司中科盘古、赛达科技及彩虹信息将继续专注于当前业务领域，招聘研发人员、增加研发投入，继续维持科研投入；将着重从知识产权、科技成果转化能力、研究开发组织管理水平、企业成长性等方面持续增强企业的创新能力；在安全生产、产品质量、环境保护等方面将不断加强管理力度，杜绝重大安全、重大质量事故或严重环境违法行为的发生。

发行人子公司花开影视的高新技术企业证书已于 2020 年 8 月 9 日到期，截至本反馈意见回复出具日，花开影视已提交高新企业认定申报材料。根据花开影视 2017 年-2019 年的审计报告及 2020 年上半年财务报表、纳税申报表、全体员工名册及研发投入明细等资料，花开影视符合《高新技术企业认定管理办法》《高新技术企业认定管理工作指引》规定的高新技术企业资质认定条件，预计花开影视高新技术企业证书续期不存在实质性障碍。

此外，因公司业务及股权架构调整，发行人拟于 2020 年注销恒信仪和，因此恒信仪和持有的《高新技术企业证书》有效期届满亦将不再续期。

根据现行适用的法律法规及规范性文件，在中科盘古、花开影视、安徽赛达、彩虹信息生产经营情况不发生重大不利变化的情况下，发行人上述四家子公司经相关行政主管部门审定可更新换发《高新技术企业证书》，其享有的高新技术企业所得税优惠续期不存在可合理预见的重大法律障碍。

二、其他税收优惠符合规定、在适用期限内享受税收优惠政策

（一）动漫企业

发行人子公司东方梦幻、花开影视、东方儿童享受动漫企业所得税优惠。

根据《财政部国家税务总局关于扶持动漫产业发展有关税收政策问题的通知》（财税[2009]65 号）的有关规定，经认定的动漫企业自主开发、生产动漫产品，可申请享受国家现行鼓励软件产业发展的所得税优惠政策。

发行人子公司东方梦幻、花开影视、东方儿童均被认定为动漫企业，依法可享有上述税收优惠政策。

（二）特殊经济开发区企业

发行人子公司东方花开文化艺术发展有限公司享受特殊经济开发区企业所得税优惠。

根据《关于新疆喀什霍尔果斯两个特殊经济开发区企业所得税优惠政策的通知》（财税[2011]112 号）的规定，2010 年至 2020 年，对霍尔果斯经济开发区内新办的属于重点鼓励发展产业目录范围内的企业，自取得第一笔生产经营收入所

属纳税年度起，五年内免征企业所得税。

发行人子公司东方花开文化艺术发展有限公司 2017 年在新疆霍尔果斯市完成设立登记，依法享有上述税收优惠政策。

（三）软件企业

发行人子公司深圳市移讯互动商业传媒有限公司自 2013 年至 2017 年享受软件企业所得税优惠。

根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税〔2012〕27 号）、《财政部、税务总局关于集成电路设计和软件产业企业所得税政策的公告》（财政部、税务总局公告 2019 年第 68 号）的规定，符合条件的软件企业，经认定后，在 2018 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。

发行人子公司深圳市移讯互动商业传媒有限公司作为经认定的软件企业，自 2013 年至 2017 年享有上述优惠。

（四）其他税收优惠有确定期限，不存在续期情况

根据《财政部国家税务总局关于扶持动漫产业发展有关税收政策问题的通知》《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》《财政部、税务总局关于集成电路设计和软件产业企业所得税政策的公告》《关于新疆霍尔果斯两个特殊经济开发区企业所得税优惠政策的通知》的有关规定，动漫企业所得税优惠、软件企业所得税优惠、特殊经济开发区企业所得税优惠均针对新办企业，且有确定的期限，不存在续期的情况。

三、发行人的经营业绩对税收优惠不存在重大依赖

报告期内，税收优惠事项对发行人合并报表层面净利润的影响如下：

单位：万元

项目	2020 年 1-9 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
税收优惠金额	219.27	1,395.19	4,224.11	1,108.63
净利润	-5,724.72	5,633.19	19,831.77	9,414.44

项目	2020 年 1-9 月	2019 年度	2018 年度	2017 年度
无税收优惠模拟调整的净利润	-5,943.99	4,238.00	15,609.66	8,307.81
税收优惠金额占净利润比重	-3.83%	24.77%	21.30%	11.78%

报告期内，发行人税收优惠金额占净利润比例较低。2018 年度税收优惠金额占净利润比例达到 21.30%的原因系东方梦幻及下属 2 家子公司在 2018 年上半年获得 2017 年度国家动漫企业资质，2017 年度可享受企业所得税免税政策，2017 年已预缴的企业所得税在 2018 年上半年予以冲回所致。2019 年度税收优惠金额占净利润比例达到 24.77%的原因系部分子公司出现业绩亏损所致。

发行人 2017、2018 年度、2019 年度及 2020 年 1-9 月税收优惠金额占净利润比重分别为 11.78%、21.30%、24.77%、-3.83%，发行人税收优惠金额占净利润比例较低，发行人经营业绩对税收优惠不存在重大依赖。

四、核查情况

保荐机构核查程序：查阅了发行人提供的《高新技术企业证书》《动漫企业证书》《营业执照》《计算机软件著作权登记证书》《专利证书》、审计报告及财务报告、员工名册、研发投入明细等文件资料及说明。

保荐机构及律师核查意见：发行人及其子公司在报告期内享受的税收优惠符合有关法律、法规及规范性文件的规定，中科盘古、花开影视、安徽赛达、彩虹信息的高新技术企业证书到期后能续期，税收优惠金额占净利润比例较低，发行人经营业绩对税收优惠不存在重大依赖。

11、湖北夺宝奇兵影视文化有限公司（以下简称“夺宝奇兵”）和北京龙步视觉文化产业有限公司（以下简称“龙步视觉”）成立时间较短即成为申请人重要客户，对申请人收入贡献较大。请申请人补充披露：（1）夺宝奇兵和龙步视觉的股权结构；（2）申请人与夺宝奇兵、龙步视觉的合作内容；（3）申请人与夺宝奇兵、龙步视觉是否存在关联关系。

请保荐机构和申请人律师进行核查并发表意见。

回复：

夺宝奇兵成立于 2016 年 1 月，该公司自成立起即与公司子公司东方梦幻、二级子公司花开影视等开展业务合作。龙步视觉成立于 2017 年 6 月，于成立当年与二级子公司花开影视展开业务合作。

一、夺宝奇兵和龙步视觉的股权结构

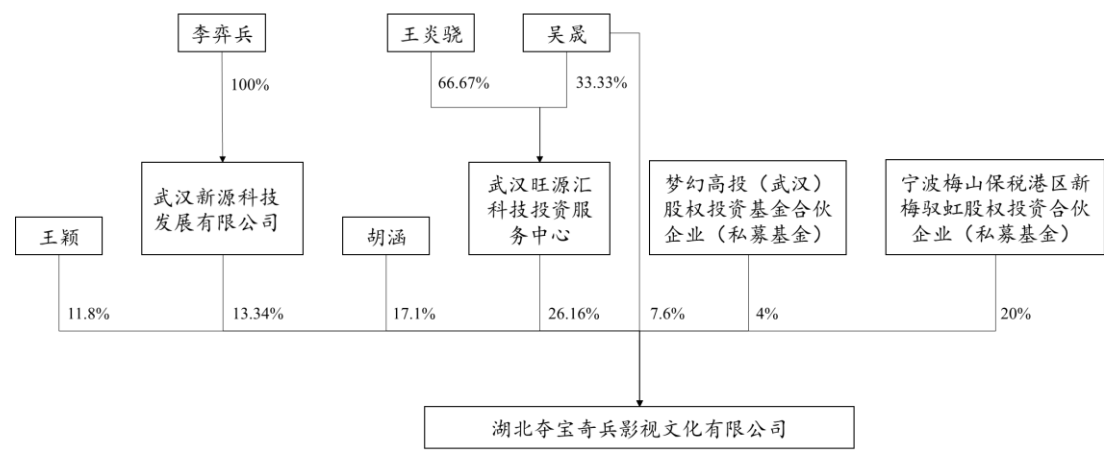
（一）夺宝奇兵

1、基本情况

名称	湖北夺宝奇兵影视文化有限公司
统一社会信用代码	91420100MA4KLQ3L9J
住所	武汉东湖新技术开发区高新大道787号中国光谷科技会展中心2层B2019-29
法定代表人	王焱骁
注册资本	4,299.9584万元
公司类型	其他有限责任公司
经营范围	影视制作；动漫、动画片、专题片、电视综艺的制作、发行；电影发行；影视策划及信息咨询；影视文化项目的开发；企业管理咨询；市场营销策划；广告设计、制作、代理、发布；会务服务；展览展示服务；企业形象策划；礼仪庆典服务；计算机软硬件技术咨询、技术服务、技术转让；文化艺术交流活动策划（不含营业性演出）；图文设计；知识产权服务；翻译服务；摄影扩印服务；企业营销策划；机械设备租赁；电子产品、仪器仪表、通讯设备（专营除外）、服装、礼品、办公用品的批发兼零售；公开发行的国内版出版物批发、零售业务（凭许可证在核定期限内经营）；房租出租（租赁）中介服务。（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）
营业期限	2016年1月6日至无固定期限
成立日期	2016年1月6日

2、股权结构

截至本反馈意见回复出具日，夺宝奇兵穿透至自然人、上市公司、国有资产监督管理机构或已在中国证券投资基金业协会进行备案的私募基金的股权结构如下：



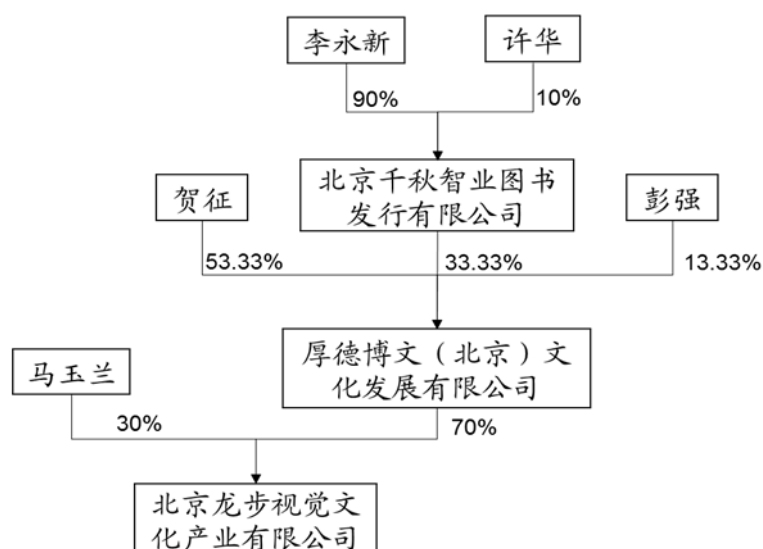
(二) 龙步视觉

1、基本情况

名称	北京龙步视觉文化产业发展有限公司
统一社会信用代码	91110105MA00FUYN5N
住所	北京市朝阳区半壁店（齿轮总厂车桥分厂）5幢304
法定代表人	贺征
注册资本	1,000万元人民币
公司类型	其他有限责任公司
经营范围	组织文化艺术交流活动（不含演出）；电影摄制；广播电视节目制作；电影发行；电影放映。（企业依法自主选择经营项目,开展经营活动；电影发行、广播电视节目制作、电影放映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。）
营业期限	2017年6月19日至2037年6月18日
成立日期	2017年6月19日

2、股权结构

龙步视觉穿透至自然人、上市公司、国有资产监督管理机构或私募基金的最終出资人情况具体如下：



二、与夺宝奇兵合作内容

发行人及其合并报表范围内子公司与夺宝奇兵开展的合作主要涉及网络剧、电影、场馆运营等方面，其为开展前述合作签订并履行的有关合同主要内容如下：

单位：万元

序号	合同名称	签约主体	签订日期	主要内容	合同金额 (万元)	履行情况
1	网络剧《黄金蜘蛛城》合作协议书	东方梦幻	2016.06.28	东方梦幻将网络剧《黄金蜘蛛城》的前期创作成果及素材转让予夺宝奇兵，并同意夺宝奇兵联合出品该剧、分享该剧部分著作权和收益权。	500 ¹	已完成
2	网络剧《黄金蜘蛛城》委托制作协议书	花开影视	2016.07.11	夺宝奇兵将网络剧《黄金蜘蛛城》所涉 CG 制作工作委托给花开影视完成。	1,700	已完成
3	网络剧《黄金蜘蛛城》委托制作协议书	花开影视	2017.01.09	夺宝奇兵将网络剧《黄金蜘蛛城》所涉第二期 CG 制作工作委托给花开影视完成。	500	已完成
4	武汉汉街场馆整体规划设计、概念设计等	东方梦幻	2016.07.15	夺宝奇兵委托东方梦幻提供体验场馆整体规划和概念设计图	1,000	已完成
5	电影项目授权协议书	东方梦幻	2017.05.10	东方梦幻将作为电影作品《谜踪之国之楼兰迷宫》《谜踪之国之幽潜神农架》第一出品方的出品权授予夺宝奇兵，并参与夺宝奇兵因前述电影投资及运营产生的收入分成。	1,000 ²	已完成

¹ 除固定价款外，该剧的全部收益由东方梦幻与夺宝奇兵按 2:8 的比例进行分配。

² 除固定价款外，东方梦幻享有对该两部电影因夺宝奇兵投资或运营产生的收入 5% 的收益权。

序号	合同名称	签约主体	签订日期	主要内容	合同金额（万元）	履行情况
6	武汉汉街场馆项目委托服务协议书 ³	东方梦幻	2017.07.15	夺宝奇兵将包括提供《太空学院》《雷鸟特工队》等 IP 使用授权、项目涉及规划、安全鉴定及改造方案、场馆航拍及 3D 建模等工作委托予东方梦幻完成。	3,000	已完成
7	武汉汉街场馆项目增项内容合作协议书	东方梦幻	2018.06.18	夺宝奇兵将腾讯 Riot Game 电竞比赛主场场馆、VR 美妆购物免税店、大型综合 VR 体验店及理查德 泰勒工作室的相关策划、创意设计、特效设计、装饰设计等工作委托予东方梦幻完成。 东方梦幻还应对整个项目的工程设计、土建、机电安装、装修、等提供整体协调工作。	4,000	履行中

（二）与龙步视觉的合作内容

序号	合同名称	签约主体	签订日期	主要内容	合同金额（万元）	履行情况
1	“中国梦工厂计划”高端数字影像内容制作框架协议	花开影视	2017.07.10	龙步视觉委托花开影视完成“中国梦工厂计划”中的六个数字影像项目具体的内容制作、后期合成与数据生产工作。	—	—
2	“中国梦工厂计划”高端数字影像内容体系建设与数据生产委托合同	花开影视	2017.08.30	龙步视觉委托花开影视完成高端数字影像内容的体系建设、合成影像生产内容的技术应用、基于引擎技术的虚拟世界建构内容及高仿真数据建立共四个部分的工作。	1,600	已完成
3	“中国梦工厂计划”高端数字影像作品委托制作合同	花开影视	2018.01.05	龙步视觉委托花开影视完成《星期的天》《爱情虫子》及《复活岛》共三部数字影像作品的生产。	10,600	履行中

三、发行人与夺宝奇兵、龙步视觉不存在关联关系

夺宝奇兵、龙步视觉不属于《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2020 年修订）》（下称《创业板股票上市规则》）规定的恒信东方的关联法人，不存在关联关系，具体情况如下：

序号	深交所《创业板股票上市规则》规定的构成关联法人的情形	夺宝奇兵及龙步视觉有关情况
----	----------------------------	---------------

³ 本协议签订前，东方梦幻已与夺宝奇兵签订《<太空学院>主题体验馆合作协议书》《<太空学院>主题体验馆正式运作期第一阶段合作协议书》，本协议是对前述合同的细化和更新，包含前述合同的内容。

序号	深交所《创业板股票上市规则》规定的构成关联法人的情形	夺宝奇兵及龙步视觉有关情况
1	直接或者间接控制上市公司的法人或者其他组织	恒信东方控股股东及实际控制人为孟宪民，非夺宝奇兵或龙步视觉
2	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	夺宝奇兵、龙步视觉不属于孟宪民直接或间接控制的法人或其他组织
3	由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）、高级管理人员的法人或者其他组织	夺宝奇兵、龙步视觉不属于恒信东方关联自然人直接或间接控制的法人或其他组织；恒信东方关联自然人亦未担任夺宝奇兵、龙步视觉的董事或高级管理人员
4	持有上市公司 5%以上股份的法人或者一致行动人	夺宝奇兵、龙步视觉不持有恒信东方任何股份
5	中国证监会、深交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	无

四、核查情况

保荐机构核查程序：查阅了发行人与夺宝奇兵和龙步视觉签订的《合作协议书》《委托制作协议书》等文件资料，对夺宝奇兵和龙步视觉的相关负责人进行了访谈；查阅夺宝奇兵、龙步视觉的《企业信息咨询报告》、发行人工商档案、财务报告及发行人董事、监事及高级管理人员调查表等文件资料，查询国家企业信用信息公示系统（www.gsxt.gov.cn）。

保荐机构及律师核查意见：夺宝奇兵、龙步视觉不属于深交所《创业板股票上市规则》规定的关联法人，与发行人不存在关联关系。

12、申请人全资子公司北京中科盘古科技发展有限公司与关联方中科北影累计发生关联交易 5110 万元，其中，2018 年 3 月 5 日至 2018 年 11 月 1 日期间与中科北影发生关联交易 4870 万元。申请人未及时对上述关联交易履行审议程序和信息披露义务。请申请人补充披露：（1）与中科北影关联交易的具体内容；（2）相关交易的必要性；（3）相关交易定价依据、价格是否公允；（4）申请人关联交易相关的内部控制是否健全并有效执行。

请保荐机构和申请人律师进行核查并发表意见。

一、与中科北影关联交易的具体内容

1、中科盘古与中科北影的关联交易

单位：万元

序号	合同名称	签约主体	签订日期	主要内容	合同金额	履行情况
1	技术开发合同	中科盘古	2018.09.01	中科北影委托中科盘古完成基于激光雷达多设备融合的空间定位系统	450	已完成
2	软件销售合同	中科盘古	2018.09.06	中科盘古向中科北影销售增强现实等四个软件	260	已完成
3	设备购销与集成测试合同	中科盘古	2018.09.06	中科北影委托中科盘古完成“未来新媒体”示范产业园项目所需设备的采购及集成测试服务	760	已完成
4	技术转让合同	中科盘古	2018.11.01	中科盘古向中科北影转让基于体感交互的分布式大型信息展示平台 V1.0 的件著作权	400	已完成
5	硬件销售及平台集成实施合同	中科盘古	2019.07.16	中科北影委托中科盘古采购硬件设备，并在中科北影指定位完成展项平台集成实施工作	240	已完成

2、恒信东方投资中科北影并终止投资

2018年3月5日，恒信东方与北京中科美视创意科技有限公司、北京中科视觉数据科技有限公司、青年电影制片厂及中科北影签署《投资合作协议》，约定恒信东方以人民币3,000万元认购中科北影新增的111.11万元注册资本，占中科北影增资后注册资本的10%。《投资合作协议》约定，如中科北影未能完成相关业绩承诺，则恒信东方有权选择：A.要求北京中科美视创意科技有限公司或其指定的第三方收购恒信东方持有的中科北影全部股权；B.要求中科北影回购恒信东方持有的中科北影全部股权；或C.按照各方共同认定的第三方评估机构重新评估目标公司估值，对恒信东方持有的中科北影股权比例进行调整。如恒信东方选择前述A项或B项处理方式的，股权收购款或回购款按照增资款加计一年期银行贷款基准利率计算。

2019年7月29日，恒信东方、北京中科美视创意科技有限公司及中科北影签署关于股回购的《合作协议》，鉴于中科北影未能实现业绩承诺，恒信东方要求中科北影回购其持有的全部股权。截至反馈意见回复出具日，恒信东方已收到200万元。就剩余2800万元，中科北影曾出具承诺函：“预计将于2020年3

月份收到投资款项不低于 3000 万元。我司承诺，将于收到上述新投资人收到的合作款后 10 个工作日内支付尚欠贵司的股权回购款。”

根据中科北影于 2020 年 5 月 20 日出具的《关于疫情期间延期支付股权回购款项的沟通函》（以下简称“沟通函”），由于新冠肺炎疫情的突发情况，中科北影及相关合作机构业务出现停滞，导致其未能按照上述承诺函向恒信东方支付上述回购款项。近期，随着疫情状况好转，中科北影及合作方业务逐渐恢复常态，中科北影在上述沟通函中预计将在未来 3 个月内支付恒信东方上述款项。中科北影因受疫情影响未能按约如期履行《沟通函》中相关承诺，发行人尚在与中科北影就落实《沟通函》中相关事项进行积极协商。

截至本反馈意见回复出具日，公司收到中科北影股权回购款 700 万元。

二、相关交易的必要性

发行人子公司中科盘古是国内专业提供数字视觉工程解决方案与交互式媒体新技术服务的资深企业，是视觉工业领域的佼佼者，具备较强的研发能力和项目实施经验。而中科北影依托其自身强大的背景优势，与各地政府保持着良好的合作关系，具有较强的策划科技与视觉深度整合的产业化项目的能力。两家公司的主营业务有较高的契合度。中科盘古与中科北影之间的关联交易，系属于中科盘古承接中科北影委托开发建设的青岛中央商务区未来新媒体示范产业园一期项目中的具体合作，两家公司属于强强联合，共同推进视觉工业项目的落地实施。

发行人曾投资中科北影，系因考虑到中科盘古与中科北影的业务契合度及中科北影与各地政府的良好合作关系，希冀通过投资形成的股权关系绑定中科盘古与中科北影的业务合作关系。

结合中科盘古的发展战略、经营理念、市场规划、客户维系等方面的考虑，相关关联交易具有一定的必要性。

三、相关交易定价依据、价格是否公允

1、相关交易定价依据

报告期内，中科盘古与中科北影之间的关联交易系受托为其提供关于 LBE 城市新娱乐业务得的配套服务，包括规划设计、技术开发、CG 内容制作、相关

装置的集成与实施以及相应的培训和维护服务。交易的定价是在参照成本加合理费用和利润的基础上，根据提供相关配套设计规划及开发服务以及硬件集成阶段所需投入的人力成本、硬件采购成本等因素，并结合市场行情，与对方协商确定。

2、相关交易价格公允

由于发行人提供的关于 LBE 业务的规划与设计等服务属于非标准化产品，需要根据客户及其终端客户的特定要求提供规划、设计、开发与创意集成。因此，不同的 LBE 项目，会因场馆主题不同、创意程度不同、技术水平不同，导致发行人投入的成本会有较大不同，不同项目之间的价格不具有可比性。

中科盘古于 2018 年 9 月承接中科北影委托开发建设的青岛中央商务区“未来新媒体”示范产业园一期项目，中科盘古主要负责规划和细化设计，进行交互技术、播控技术等相关技术开发，进行 CG 影像内容的生产制作，进行相关装置集成和实施，并提供相应的培训和维护服务。先后签订四份子合同，包括《技术开发合同》450 万元、《软件销售合同》260 万元、《设备购销与集成测试合同》760 万元、《技术转让合同》400 万元，合计金额 1870 万元。该项目业主方为青岛市北区政府，中科北影通过招投标程序取得该项目。

中科盘古于 2019 年 7 月承接中科北影重庆合川科技成果转化展示平台项目中的硬件及平台实施工作，双方签署《硬件销售及平台集成实施合同》，合同金额 240 万元。“中科院科技产业化网络联盟重庆科技成果转移转化中心”由中国科学院与合川区政府联合打造，中科北影通过招投标程序取得该项目。

中科北影通过招投标程序取得相关政府工程项目，中标价格具有公允性；。在中标文件确定的分项价格范围内，恒信东方与中科北影经过友好协商，在确保双方合理商业利润空间的前提下，确定相关交易的价格，定价公允且符合商业逻辑，关联方中科北影不存在通过关联交易向发行人转移或获取不合理利润的情形。

四、发行人关联交易相关的内部控制健全并有效执行

发行人已在《公司章程》中对关联交易的决策制度和程序作出规定，明确了关联交易公允决策的原则、权限、程序等；在《关联交易管理制度》中对关联方和关联交易的认定、决策原则、交易程序等作出了明确具体的规定；在《股东大

会议事规则》《董事会议事规则》《监事会议事规则》《独立董事工作细则》等内部规章制度中对关联交易的决策制度和程序作出了明确具体的规定。发行人已建立健全的关联交易相关的内部控制制度。

截至本反馈意见回复出具日，发行人报告期内各项关联交易均已履行事前决策/事后追认程序并进行信息披露，关联董事、股东均已回避表决，相关程序均已经发行人独立董事发表事前认可意见及独立意见。

就发行人与中科北影的关联交易而言，根据发行人原董事和晶出具的《关于担任中科北影董事相关情况》，发行人未能按照《公司章程》《关联交易管理制度》等审议该等交易，主要因和女士未能及时向发行人更新披露对外兼职情况所致。发行人于自查发现前述情况后，及时召开董事会对相关交易进行追认，履行必要的关联交易审议程序和信息披露义务。

五、核查情况

保荐机构核查程序：查阅了发行人《公司章程》《关联交易管理制度》等制度文件、报告期内历次董事会会议决议、股东大会会议决议及独立董事意见等公开披露信息，发行人及中科盘古与中科北影签订的合同文件，以及发行人提供的《关于确认关联交易的说明》及发行人原董事和晶出具的《关于担任中科北影董事相关情况》的说明，查阅中科北影出具的关于股权回购款支付的说明文件等。

保荐机构及律师核查意见：发行人与中科北影关联交易具有商业合理性和必要性，发行人与中科北影关联交易定价根据市场化原则协商确定，具有合理性；

发行人已建立健全关联交易相关的内部控制制度，并根据相关法规和内控制度要求对关联交易执行相应决策程序和信息披露。

二、一般问题

1、请申请人补充说明报告期内是否涉及未决诉讼及其预计负债计提情况，是否符合会计准则的相关规定。请保荐机构及会计师发表核查意见。

回复：

一、发行人未决诉讼、未决仲裁事项

截至本反馈意见回复日，发行人及其子公司存在的未决诉讼、未决仲裁事项如下所示：

序号	案号	原告/申请人	被告/被申请人	案由	涉案金额	最新进展
1	(2020)京 01 民终 5337 号	赵中	北京恒信彩虹信息科技有限公司	劳动争议	54 万元	一审已开庭，尚未判决
2	京 东 劳 人 仲 字 [2020]第 1805 号	李国景	恒信东方	劳动争议	11.09 万元	已经开庭，尚未裁决
3	(2020) 粤 0106 民初 33986 号	恒信东方儿童（广州）文化产业发展有限公司	天津百逸互娱动漫有限公司、上海百逸动漫文化传播有限公司	合同纠纷	822.76 万元	法院已受理，尚未开庭

二、上述未决诉讼、未决仲裁不需要计提预计负债

截至本反馈意见回复日，发行人涉及的未决诉讼、未决仲裁不存在需计提预计负债的情形。

根据《企业会计准则第 13 号——或有事项》第四条规定，预计负债是因或有事项可能产生的负债。根据或有事项准则的规定，与或有事项相关的义务同时符合以下三个条件的，企业应将其确认为负债：一是该义务是企业承担的现时义务；二是该义务的履行很可能导致经济利益流出企业，这里的“很可能”指发生的可能性为“大于 50%，但小于或等于 95%”；三是该义务的金额能够可靠地计量。

上述第一项案件，发生在报告期内，该案件中描述的请求金额仅是申请人单方面的请求，该案件尚未判决，无法判断赔付的可能性和涉及金额，不符合上述规定中条件二和条件三的要求。上述第二项案件，发生在报告期内，该案件尚未裁决，无法判断赔付的可能性和涉及金额，不符合上述规定中条件二和条件三的要求。上述第三项案件，广州市天河区人民法院于 2020 年 8 月 26 日受理，发行

人作为原告，不符合上述规定中条件一的要求。

综上所述，上述未决诉讼和未决仲裁均未同时满足确认预计负债的三个条件，不需要计提预计负债。

保荐机构核查程序：访谈了发行人管理层及财务人员，查阅会计准则中与预计负债相关的规定，查阅发行人未决诉讼及未决仲裁相关法律文书等资料，查阅了发行人报告期内的财务报告及其他公开披露文件，查询全国企业信息公示系统。

保荐机构及会计师核查意见：截至本反馈意见回复日，发行人及其子公司所涉及的未决诉讼、未决仲裁未计提预计负债符合企业会计准则的相关规定，不存在未充分计提预计负债的情况。

（本页无正文，为《关于恒信东方文化股份有限公司创业板向特定对象发行 A 股股票申请文件反馈意见回复（五次修订稿）》之盖章页）

恒信东方文化股份有限公司
2020 年 12 月 29 日



（本页无正文，为《五矿证券有限公司关于恒信东方文化股份有限公司创业板向特定对象发行 A 股股票申请文件反馈意见回复（五次修订稿）》之签字盖章页）

保荐代表人签名：



朱同和



马清锐

五矿证券有限公司

2020 年 12 月 29 日



五矿证券有限公司

保荐机构总经理声明

本人已认真阅读恒信东方文化股份有限公司本次反馈意见回复报告的全部内容，了解报告涉及问题的核查过程、本公司的内核和风险控制流程，确认本公司按照勤勉尽责原则履行核查程序，反馈意见回复报告不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对上述文件的真实性、准确性、完整性、及时性承担相应法律责任。

保荐机构法定代表人、总经理签名：_____

黄海洲

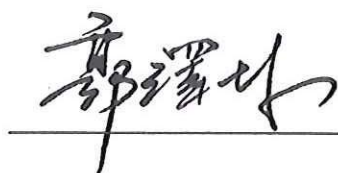


五矿证券有限公司

保荐机构董事长声明

本人已认真阅读恒信东方文化股份有限公司本次反馈意见回复报告的全部内容，了解报告涉及问题的核查过程、本公司的内核和风险控制流程，确认本公司按照勤勉尽责原则履行核查程序，反馈意见回复报告不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对上述文件的真实性、准确性、完整性、及时性承担相应法律责任。

保荐机构董事长签名：



郭泽林

