

关于江苏原力数字科技股份有限公司公开发行股票并在北交所上市申请文件的 审核问询函

江苏原力数字科技股份有限公司并中泰证券股份有限公司：

现对由中泰证券股份有限公司（以下简称“保荐机构”）保荐的江苏原力数字科技股份有限公司（以下简称“发行人”或“公司”）公开发行股票并在北交所上市的申请文件提出问询意见。

请发行人与保荐机构在 20 个工作日内对问询意见逐项予以落实，通过审核系统上传问询意见回复文件全套电子版（含签字盖章扫描页）。若涉及对招股说明书的修改，请以楷体加粗说明。如不能按期回复的，请及时通过审核系统提交延期回复的申请。

经签字或签章的电子版材料与书面材料具有同等法律效力，在提交电子版材料之前，请审慎、严肃地检查报送材料，避免全套材料的错误、疏漏、不实。

本所收到回复文件后，将根据情况决定是否继续提出审核问询意见。如发现中介机构未能勤勉尽责开展工作，本所将对其行为纳入执业质量评价，并视情况采取相应的监管措施。

提示

以下问题涉及重大事项提示及风险揭示：问题 1.关于控制权稳定性，问题 2.规模化与工业化制作能力及创新性的具体体现，问题 3.客户合作稳定性，问题 4.业绩增长合理性与下滑风险，问题 6.应收账款回款风险及坏账准备计提充分性，问题 7.关于合同履行成本，问题 9.不同项目毛利率差异较大的原因与合理性，问题 13.募集资金规模及用途合理性，问题 14.其他问题。

目 录

一、基本情况	3
问题 1. 关于控制权稳定性	3
二、业务与技术	4
问题 2. 规模化与工业化制作能力及创新性的具体体现	4
问题 3. 客户合作稳定性	8
问题 4. 业绩增长合理性与下滑风险	10
三、财务会计信息与管理层分析	15
问题 5. 内容制作人工成本核算准确性及外采真实性	15
问题 6. 应收账款回款风险及坏账准备计提充分性	20
问题 7. 关于合同履行成本	22
问题 8. 采用邮件、即时通讯工具验收确认收入的合规性	25
问题 9. 不同项目毛利率差异较大的原因与合理性	28
问题 10. 境外销售真实性及持续性	30
问题 11. 关于银行借款合理性	33
问题 12. 其他财务问题	35
四、募集资金运用及其他事项	37
问题 13. 募集资金规模及用途合理性	37
问题 14. 其他问题	40

一、基本情况

问题1.关于控制权稳定性

根据申请文件，（1）发行人实际控制人为赵锐，其直接持有公司 12.14%的股份，并通过南京锐影、天津纵力间接控制公司 18.12%的股份，直接和间接合计控制公司 30.26%的股份表决权。本次发行后，赵锐直接和间接合计控制公司 22.69%的表决权。（2）实际控制人曾在报告期前代部分员工持有公司股份。实际控制人存在设立公司及后续受让股份的出资部分来自第三方借款的情况，截至 2024 年 12 月尚未全部结清。（3）领航基石及一致行动人持股 14.18%，富海铎创及一致行动人持股 12.53%，林芝利创持股 12.13%，上海汉发持股 9.49%。其中，领航基石、海洋基石、上海汉发、华慧创业投资等共持股 27.39%的股东的合伙期限于 2025 年 4 月至 12 月先后到期；富海铎创、慧影投资等共持股 11.30%的股东的合伙期限于 2026 年 3 月至 12 月先后到期。公司及其实际控制人与前述部分股东之间曾存在对赌协议及相关类似权利安排，目前均已终止。

（1）股权清晰稳定情况。请发行人说明：①代持还原的合理性及合规性，代持解除是否有效，是否存在纠纷或利益输送情形，除申报文件披露情形外，发行人其他股东是否存在代持情况。②实际控制人通过第三方借款受让发行人股份的原因及合理性，是否存在股份代持情况；是否存在其他负债及或有负债；前述债务的到期时间、偿还进度、预计还款

资金来源；结合自有资产等情况说明实际控制人是否存在较大的偿债风险，是否影响所持股权的稳定性。③补充披露私募基金股东的合伙期限到期情况及后续安排，说明合伙期限延期是否存在较大障碍，能否确保符合现行锁定期和减持规则要求，是否可能影响公司股权清晰稳定和经营稳定性。

(2) 控制权稳定性。请发行人：①结合实际控制人直接或间接持有发行人股份、支配发行人表决权及其变化情况，领航基石、富海铎创等投资机构股东的表决权比例、参与公司治理的主要情况，公司章程的主要安排，以及报告期内发行人董事会、股东大会决策与公司经营决策的实际运行情况，是否曾存在公司治理僵局等问题，说明发行人控制权的稳定性、公司治理的有效性。②说明公司和实际控制人是否仍存在因触发对赌协议而发生的未尽义务，解除对赌协议是否有其他特殊安排，是否可能影响公司治理有效性与控制权稳定性。③结合前述问题，以及本次发行前后股权结构变动情况，说明实际控制人持股比例较低对发行人控制权稳定性及公司治理有效性的影响，以及维持控制权稳定的措施或安排，并作重大事项提示。

请保荐机构、发行人律师核查上述事项并发表明确意见。

二、业务与技术

问题2.规模化与工业化制作能力及创新性的具体体现

根据申请文件及公开信息，(1) 丰富的数字内容制作经验与规模化、工业化的制作能力是数字内容制作企业可以承

接大型复杂制作项目的重要因素。公司具备较为成熟的工业化 3D 数字内容制作流程。(2) 公司的主要制作环节包括原画图像构建、模型构建、角色绑定、动画设计、动作捕捉、特效制作、面部运动集成、画面渲染等。数字图像及动画制作的核心技术包括专业技术与流程技术，专业技术包括重光照数字扫描建模、面部捕捉、自动面部动画制作系统等，流程技术包括工业化 3D 数字内容制作管理系统、虚拟拍摄实时数字内容生产流程等。其中，专业技术均为自主研发，流程技术均为二次开发；组件化全身反向动力学工具、原力通用场景描述系统为通用技术。(3) 截至 2024 年 6 月末，公司软件账面价值为 1,283.47 万元，报告期各期购置软件金额分别为 661.74 万元、462.85 万元、366.39 万元、17.42 万元；电子设备账面价值为 3,036.23 万元，报告期各期新增金额分别为 1,333.47 万元、1,537.15 万元、1,376.64 万元、254.80 万元。(4) 目前行业内主要的开发工具软件均来自 Adobe、Autodesk 等公司。公司主要应用软件 UE（虚幻引擎）内置有场景构建、动画编辑、渲染等功能并持续升级。公司 2021 年研发形成无标记面捕技术 Deep face 并向行业内开放；2024 年研发形成无标记点双目单图传面捕 Deep Face2.0、动作捕捉解算系统 Deep Mocap 等技术并向行业内开放合作。

(1) 生产制作能力与技术竞争优势的具体体现。请发行人：①使用简明平实的语言，说明游戏 3D 内容制作业务(3D 美术、Mocap 动画、K 帧动画等)、动画 3D 内容制作业务

(CG 短片、动画剧集、动画电影等)的主要生产流程(前期、中期、后期),各类业务所使用的主要生产线平台,各环节所应用的主要软件、硬件设备设施等,以及前述软硬件等的外采、自研情况。②说明报告期各期电子设备及软件使用、购买情况,包括购买时点、内容、用途、同行业公司使用情况、数量、价格公允性等,与业务需求匹配性,说明折旧摊销具体方式及依据,是否与可比公司存在较大差异,报告期新增购买电子设备及软件的原因,是否存在部分电子设备及软件无法使用、更新换代等原因被替换情形,未计提坏账准备是否符合《企业会计准则》规定。③说明发行人自研技术工具与 UE、MAYA 等外购软件之间的关系,UE 等软件内置功能的迭代是否覆盖自研工具相关功能,是否存在行业技术门槛、生产成本持续降低导致发行人技术竞争力降低的风险;说明发行人开放动补等技术工具的主要原因和效果,发行人保护知识产权和自身权益的措施,是否影响核心算法及其他核心技术的独特性、创新性,是否可能导致竞争力降低。④以发行人动捕技术或其他具有竞争优势的技术的研发与优化情况,以及行业内动捕技术或其他相应技术的发展迭代情况为例,说明发行人核心技术工具的迭代情况、先进性的具体体现。结合发行人关键环节及所应用的核心技术,以及当前行业前沿技术及应用情况,说明发行人当前面临的行业技术迭代风险的具体体现,发行人是否具备适应行业技术发展并保持先进性的能力。⑤说明对于产品在模型精度、动画流畅度、

材质质感、光影效果、特效表现等方面的艺术和技术水平的质量控制机制与成效。说明客户数据信息的安全与保密管理机制与成效。

(2) 团队稳定性。根据申请文件，报告期各期末，公司员工人数分别为 1,888 人、2,142 人、2,209 人和 2,131 人。公司业务具有文化创意及软件相关行业的属性，离职率分别为 25.73%、25.00%、22.44%和 13.83%。请发行人：①区分游戏与动画业务，说明报告期内发行人项目量、员工人数的匹配关系，员工人均创收能力以及与同行业企业的比较情况。说明发行人规模化制作能力是否主要取决于员工规模。说明是否存在雇佣实习生等非正式员工的情形及具体情况，说明劳动用工的合规性。②结合所处行业特点、职工招募及培训成本、薪酬水平、报告期内员工离职率及岗位分布、员工任职时长分布等，说明发行人是否存在员工离职率较高、员工任职时间较短、核心岗位员工流失的情形，是否影响生产经营管理的稳定性、产品和服务质量的稳定性，相关内控制度是否健全有效。请充分揭示相关风险。

(3) 完善创新性相关披露内容。请发行人：结合前述问题，并从制作流程与效率、技术应用与硬件设备、团队规模与项目管理、项目规模与市场影响等方面，说明发行人工业化、规模化的制作能力的具体体现；说明发行人与竞争对手在技术与设备、生产能力等方面的比较优劣势；说明“国内数字内容制作领域的领先企业”的依据是否客观、充分。请

发行人完善创新性披露内容，更新提交“7-9-2 发行人与保荐机构关于符合国家产业政策和北交所定位的专项说明”。

请保荐机构核查上述事项并发表明确意见。

问题3.客户合作稳定性

根据申请文件，（1）报告期内，公司向前五大客户销售金额占营业收入的比例分别为 37.71%、38.55%、40.53%和 57.94%，呈上升趋势。报告期内腾讯集团、美国艺电公司等游戏制作领域主要客户较为稳定，主要是此类客户具有充足的游戏产品研发储备及 3D 数字内容制作服务需求；对于部分动画领域客户，由于客户的项目系个性化的制作项目，项目执行完毕后，相关客户的后续项目档期和具体制作需求会结合其自身发展战略、市场情况等进行调整，相关客户并非与公司一直存在业务合作关系。（2）腾讯集团为报告期各期第一大客户，发行人按实质重于形式认定其为关联方，各期与其关联销售分别为 7,362.08 万元、6,685.81 万元、7,686.87 万元和 4,510.18 万元。发行人对腾讯集团 3D 内容受托制作的销售毛利率低于该类业务整体毛利率。

（1）与客户合作情况与稳定性。请发行人：①说明报告期各期向动画、游戏、其他行业的前十大客户销售情况，包括客户基本情况、合作历史、订单获取方式、合作模式、3D 内容制作项目数量、名称、公司提供的主要服务内容、销售金额及变动原因、定价依据、公司该客户各项目人员配备情况、毛利率、信用政策、回款是否逾期及期后回款情况，以

上客户与发行人、实际控制人、主要股东、董监高、其他核心人员及关联方是否存在关联关系或其他利益安排。②按照合作年限对客户进行分层，说明各期各层的客户数量、新增客户/老客户/退出客户的数量、老客户对各期收入、毛利贡献情况，新增和退出客户对业绩的影响；区分动画、游戏、其他行业，按销售金额对客户进行分层，说明各期不同层级客户数量及占比、销售金额及占比、平均销售金额、毛利率，分析不同层级客户销售金额、毛利率变动原因及合理性，不同层级客户毛利率差异、对公司毛利贡献程度差异合理性。③说明除《凡人修仙传》《遮天》《故宫里的大怪兽》以外，对于连续性或系列类的游戏和动画项目，是否持续由公司提供 3D 内容制作，说明主要客户向公司竞争对手采购情况、公司占客户同类 3D 内容制作服务采购占比，是否签订长期合作协议等，说明公司在主要客户供应商体系中的地位。④说明需求规模较小或非连续性需求的客户获取方式，能否持续获取此类客户业务订单，公司向其销售与该类客户游戏、动画等项目支出是否匹配，说明客户稳定性、集中程度是否符合行业特征，是否存在大量采购规模较小的客户频繁变动情况，对公司经营稳定性是否构成不利影响。⑤结合上述情况，以及主要客户在游戏、动画等产品研发储备情况及相关业务支出的变动趋势，与同类供应商的竞争优势，报告期各期来自主要客户的收入金额及变动趋势，在手订单、执行情况及其变动趋势、行业发展趋势等情况，分析说明公司与主

要客户合作的稳定性及可持续性，是否具备持续获取订单的能力，是否存在被其他竞争对手抢占客户的风险，提供相关依据。

(2) 关联交易公允性。请发行人：①补充披露公司与腾讯集团的关联关系，列示报告期内发行人及子公司与腾讯集团内公司合作情况，包括公司名称、合作内容、金额，说明与腾讯集团各主体的合作模式、定价依据、信用政策、交付方式、结算方式等与无关联第三方的差异情况，解释差异原因，说明向腾讯集团销售毛利率较低的原因，进一步按照业务类别选取规模相近或其他可比维度与其他第三方或项目的价格、毛利率对比是否存在较大差异及原因，说明腾讯集团对其他 3D 内容制作服务商定价依据、信用政策、结算方式、毛利率与公司是否存在较大差异及原因。②结合上述情况，说明与腾讯集团关联交易公允性，是否对腾讯集团构成依赖，是否存在通过关联交易调节发行人业绩、对发行人或关联方的利益输送。按照《北京证券交易所向不特定合格投资者公开发行股票并上市业务规则适用指引第 1 号》（以下简称《1 号指引》）1-13 关联交易相关要求补充披露。

请保荐机构、申报会计师核查上述问题，请发行人律师核查问题（2），请发表明确意见并说明核查程序、核查比例和核查结论。

问题4.业绩增长合理性与下滑风险

根据申请文件，（1）报告期内，公司营业收入分别为

41,181.79 万元、50,285.46 万元、52,715.46 万元和 24,516.70 万元，归母扣非净利润分别为 4,708.33 万元、6,094.01 万元、7,384.78 万元和 3,668.01 万元，整体呈增长趋势。（2）游戏领域业务规模稳中有升，收入分别为 25,548.23 万元、26,949.54 万元、27,516.88 万元和 13,825.74 万元，占比分别为 64.41%、53.78%、52.34%和 56.42%。2022 年，全球游戏行业市场规模同比下降 5.09%，中国游戏市场规模同比下降 10.33%。当年公司游戏领域业务量增长 7.26%，收入增长 5.48%。（3）动画领域业务规模持续扩大，收入分别为 12,382.29 万元、18,310.54 万元、23,248.56 万元和 10,445.66 万元，占比分别为 31.22%、36.54%、44.22%和 42.63%。（4）同行业可比上市公司丝路视觉、凡拓数创 2022 年、2023 年经营业绩均存在下滑，且 2024 年前三季度出现亏损，2023 年度，丝路视觉、凡拓数创净利润分别为 2,193.94 万元、891.61 万元，分别同比下降 50.29%、34.88%。

（1）报告期内业绩增长与行业趋势、可比公司变动趋势不一致。请发行人：①补充披露 2022 年全球和国内游戏市场规模下滑的情况下，公司当年游戏领域业务项目数量、收入增长的原因。项目实施推迟、客户资金回笼困难、项目回款延期等导致可比公司业绩下滑的因素是否对公司构成影响及影响程度，相应风险应对措施，报告期收入、净利润变动与可比公司业绩变动相反的原因及合理性。②结合下游游戏版号发放政策、游戏产业用户规模变动情况、游戏类及动画

类主要客户游戏及动画作品研发、储备项目情况、主要客户采购 3D 内容受托制作需求变动、向原有游戏及动画领域客户提供 3D 内容制作数量及项目平均收入规模变动、拓展新客户数量及项目平均收入等，说明两类业务规模持续扩大的客观依据。按项目规模对各业务收入进行分层，说明对应项目数量、平均收入、收入及占比、毛利率，分析变动原因。结合上述情况，量化分析披露报告期内经营业绩增长的原因及合理性。③说明报告期内及 2024 年向主要客户销售情况与客户游戏、动画等项目储备、发行、业绩变动、行业趋势等是否匹配，公司各项业务增长是否与细分行业下游市场需求变化相符。④结合同行业公司同类业务销售定价政策及销售价格、不同客户同类业务销售价格是否存在较大差异，说明各业务平均收入是否合理，2024 年 1-6 月发行人游戏和动画 3D 内容受托制作业务平均收入均下滑的原因。

(2) 报告期前的业务模式调整情况与发展规划。根据申请文件，公司曾经实施或储备多项原创动画电影等项目，2018 年制作和发行的动画电影《妈妈咪鸭》大额亏损，2018 年末，公司调整该部分原创内容业务，对相关项目计提存货跌价准备，《妈妈咪鸭》项目亏损及计提存货跌价准备对公司净利润的影响合计超过 3 亿元。报告期内，公司关于《故宫里的大怪兽》项目的发展规划、角色定位及相关权利义务等进行了调整。请发行人说明：①公司报告期前后的原创业务具体开展情况及后期发展规划，目前是否从事游戏与影视业

务，相关业务开展是否合法合规，是否符合相关监管政策。

②合并口径累计未分配利润实现盈利条件及预计时点，累计未弥补亏损对公司未来盈利能力、分红政策的影响。说明前期大额资产减值计提依据及时点准确性，是否存在通过计提跌价准备调节业绩情形。

③《故宫里的大怪兽》项目的发展规划、角色定位及相关权利义务的具体调整内容，相关方履行的程序，是否存在纠纷或潜在纠纷，调整完成后不再界定为原创数字内容创制项目的依据是否充分，前述调整对公司业务和财务的影响。

④发行人及相关主体担任出品人的项目中，发行人及相关主体的角色定位、利润分配情况等。综合以上因素，说明公司经营规划是否明确，是否进行内容创制业务或投资相关项目，是否存在再次出现大额资产减值损失的风险。

（3）行业发展趋势与下游需求变动情况。请发行人：①结合发行人主要动画作品的媒体播放平台的动画采购情况、用户增长速度、IP 动画作品的市场表现，今年及之后的动画剧集采购计划，以及发行人动画领域业务各年新增订单构成、订单执行周期与目前在手订单情况等，说明发行人动画业务增长是否主要源于 IP 动画剧集增加，主要播放平台是否存在减少剧集采购、需求放缓的情形和相关风险，发行人动画领域业务是否存在业绩下滑或波动风险。②说明 AI 技术在 3D 数字内容制作领域的技术进展和应用情况，对发行人各项细分业务的影响，是否可能存在部分制作业务或制作环节被替

代、成本降低导致价格下降、市场需求减少、业绩下滑的风险，是否存在行业技术应用和经营模式变化较大导致影响发行人持续经营能力的风险。③补充披露全球和国内游戏领域受托制作业务、国内动画领域受托制作业务的市场规模情况。结合游戏及动画产业、3D 受托制作细分行业的特点，细分行业国内外主要企业的规模、向游戏与动画产业下游延伸的情况，以及下游主要企业人均产值、发行人自身的人均产值的比较情况等，说明发行人从事高端数字内容制作业务且不向下游延伸是否存在市场空间受限的较大风险。

（4）业绩下滑风险。根据申请文件，报告期各期末，公司合同负债余额分别为 4,140.07 万元、1,997.63 万元、3,637.24 万元和 5,596.14 万元，主要系预收制作款。请发行人说明：①报告期各期合同负债对应的主要项目和客户情况，报告期业务规模扩大的情况下，2022 年项目预收款大幅下降的原因，议价能力是否下降。合同负债与合同约定的付款条件是否匹配，发行人是否存在提前或推迟确认收入的情况，相关客户与发行人是否存在关联关系。②报告期内动画类项目数量增长，游戏类项目平均收入增加的影响因素及是否具有持续性，公司是否具备持续获取大型游戏项目的能力，能否保持动画项目订单持续增加，并结合发行人及下游客户所属行业发展趋势、发行人市场地位、与主要客户合作稳定性、客户拓展情况、议价能力、应收账款可回收性、存货是否存在计提大额跌价准备风险、报告期各期新签订单金额、期末在手订单

金额及期后订单变动情况、截至问询回复之日境内外在手订单预计收入实现时间、期后业绩等，说明发行人经营稳定性、收入增长可持续性，是否存在业绩下滑或大幅波动风险，充分揭示相关风险。

请保荐机构、申报会计师：（1）核查前述事项并发表明确意见，说明核查程序、核查比例和核查结论。（2）说明对销售收入的真实性、准确性采用的不同核查方式的具体内容、对应的核查金额及占比，对不同类型客户通过函证、实地走访、细节测试、截止性测试情况等具体方法进行核查的范围、方法、比例。①函证程序方面，请说明发函数量及金额、占比，回函数量及金额、占比，回函不符的具体金额及原因，回函不符、未回函的替代核查程序及占比等；是否函证客户验收、核对确认时间，如何确认客户验收、核对日期的真实性。②走访情况方面，请说明客户走访方式、走访时间、走访地点、走访地点是否为客户实际经营场所、访谈对象及职位和访谈有效性、走访关注事项、走访过程是否发现异常及核查结论。

请发行人律师核查（2）①③，说明核查过程、方式、依据，并发表明确意见。

请保荐机构提供前述核查事项相关工作底稿。

三、财务会计信息与管理层分析

问题5.内容制作人工成本核算准确性及外采真实性

根据申请文件，（1）公司营业成本由人工成本、间接费

用和服务采购构成，其中人工成本占比分别为 75.99%、74.55%、78.80%、83.03%，高于同行业可比公司。（2）发行人对外进行服务采购主要为采购辅助性制作、后期项目制作以及采购软件开发及技术支持等相关服务，报告期内，公司计入主营业务成本的服务采购（包括业务服务采购、技术服务采购以及其他采购）金额分别为 3,344.25 万元、5,386.62 万元、4,441.04 万元和 1,084.70 万元，当期上述采购金额合计分别为 5,284.35 万元、4,725.47 万元、3,309.22 万元和 1,839.66 万元，发行人于 2022 年、2023 年结转的服务采购成本均大于当年服务采购金额，且服务采购规模逐年下降，与发行人业绩逐年增长的趋势不一致。（3）公司向前五大服务采购供应商采购金额占比分别为 23.83%、28.27%、36.86%和 31.04%，报告期各期前五大供应商变化较大，且存在注册资本较低、未实缴注册资本、或者参保人数为 0 的情形（如南京斑马影视动画制作有限公司、厦门漫行者科技有限公司、拾梦猫（重庆）动漫设计有限公司、上海旭点广告有限公司等）。（4）公司存在向自然人和小型工作室（主要为个体工商户、个人独资企业等）采购产品及服务的情形，相关采购金额分别为 968.38 万元、904.12 万元、200.19 万元和 295.30 万元，占当期采购总额的比例分别为 10.33%、9.39%、2.80%和 8.39%。

（1）内容制作人工等成本核算准确性。请发行人：①按照游戏、动画、其他行业 3D 内容受托制作业务，说明营业成本构成明细，与各类对应 3D 数字内容制作项目量、工作

量、各类业务所需人力及软硬件设备等要素、对应营业收入的配比性，说明成本构成与同行业可比公司差异的原因，人均创收、人均创利水平与同行业可比公司是否存在较大差异及合理性。②结合各期游戏和动画 3D 内容制作项目承做数量，原画设计、建模、数字角色骨骼绑定、动画设计、动作捕捉、特效制作、数字面部运动集成、场景渲染、美术等制作环节人员配备安排（数量、团队设置等），工时的计量方法，具体凭证，内控流程及实际执行情况，说明人员成本核算及分摊具体方法及准确性，相关人员的实际工时填报、复核和审核的相关内部控制文件及完备性；区分三类业务，说明公司人均产出与人工成本的匹配性，项目平均产出和项目平均人工成本的匹配性。③结合具体项目实施情况，说明报告期内服务采购的成本结转规模高于当期实际采购规模的原因，两者的匹配关系，相关成本分摊和结转是否准确，服务采购成本的结转时间是否与对应服务项目的收入确认相匹配，是否存在延迟确认成本的情形。④说明报告期内原画师、建模师、绑定师、动画师、特效师、灯光渲染师、动捕演员、软件工程师等 3D 内容制作各业务环节人员薪酬水平及变动情况，与同行业可比公司、当地平均水平的比较情况及差异原因及合理性。⑤说明项目制作及项目管理人员发生的房屋租金、折旧摊销、差旅交通费、业务招待费等间接费用的明细及各部分变动具体原因，如何分摊至项目成本，各项间接明细费用的配比合理性。说明各期水电费波动原因，2023 年业

绩增长同时水电费下降的原因与合理性，结合各期项目完工情况、技术应用情况等，说明渲染等主要制作环节的工作量与所需设备、电力消耗量的匹配性。

(2) 服务采购合理性及真实性。请发行人说明：①各类业务中发行人、服务商从事的具体工作，外采动画、资产、原画等环节的制作服务与自主开展的差异，公司对外采购服务采购的必要性及合理性，相关服务工作是否涉及 3D 内容制作关键环节，相关采购管理及质量控制等内控制度建立及执行情况，是否存在将部分业务外包给其他公司的情形，是否符合行业惯例。结合发行人的技术能力、制作人员数量变动、业务开拓等因素说明服务采购规模与业绩变动不一致的原因及合理性。②与客户签订的相关协议中是否约定了禁止对外采购技术服务的条款及具体内容，发行人是否存在违反相关约定的情形，业务承接方是否具备相应资质，是否存在或可能导致法律诉讼纠纷或赔偿风险。③是否存在完全依靠服务采购执行的项目，说明数量及收入占比情况，此类项目完全依靠服务采购的具体原因，发行人控制项目工作质量和进度的措施，该类项目发行人的定价方式，与自行执行是否存在差异，相应收入确认是否合规。④供应商分散程度、变动较大、存在向个人采购情况是否符合行业特征，与同行业可比公司是否存在差异，按采购金额对供应商进行分层并披露不同层级供应商的数量、采购金额及占比、平均采购金额，与各类服务采购供应商的定价机制，采购定价依据是否公允，

与市场价格及对同类供应商采购价格是否存在较大差异及合理性。⑤主要供应商基本情况，合作历史、采购内容、采购原因及必要性、采购金额及占比，增减变动情况，参与的主要项目情况（项目名称、项目金额、采购金额），向主要供应商采购金额变动的原因，说明公司与规模较小、参保人数较少的供应商、自然人和小型工作室合作背景、原因，上述供应商数量、采购金额及占比，其是否具备相关内容制作技术能力、与其业务规模相匹配的经营能力，是否存在专门为发行人提供服务而设立或者主要为发行人提供服务的情形。服务采购供应商与发行人、实际控制人、董监高、其他核心人员及关联方之间是否存在关联关系，是否存在替发行人代垫成本费用、体外资金循环或其他利益安排的情形。⑥客户供应商重合的原因和必要性，是否符合行业惯例，向同一主体同时发生采购和销售内容是否相关联，双方交易价格是否公允，相关业务是否具有商业实质，是否存在其他利益安排，会计处理是否符合《企业会计准则》规定。

请保荐机构、申报会计师：（1）核查上述问题，发表明确意见，说明核查程序、核查比例、核查结论。（2）说明对营业成本，特别是人工成本的真实性、准确性、完整性核查履行的核查程序、核查过程和核查结论。（3）说明对主要供应商发函、回函的比例，未回函部分所执行替代程序的具体情况及其结论；对主要供应商访谈的具体核查方法、数量、金额及占比，访谈的证据、数据及结果是否充分、有效。说明

对个人供应商核查程序，发行人与个人供应商合同签订情况、服务内容、预付款情况、合同执行时间、验收文件等核查情况，对向个人供应商采购的真实性发表明确意见。

请发行人律师核查（2）②，说明核查过程、方式、依据，并发表明确意见。

问题6.应收账款回款风险及坏账准备计提充分性

根据申请文件，（1）报告期各期末，公司应收账款余额分别为 9,282.57 万元、12,577.08 万元、19,048.26 万元和 18,395.07 万元，2022 年末、2023 年末增幅分别为 35.49%、51.45%，超过收入增幅。星阅辰石、万维仁和、孩思乐、上海百千臂文化传媒有限公司的应收账款占当年各自收入确认金额的占比较高，均为动画类客户，项目制作周期较长。

（2）各期信用期外应收账款余额分别为 1,197.53 万元、3,577.14 万元、6,691.25 万元、5,516.88 万元，占比分别为 12.90%、28.44%、35.13%、29.99%，呈增长趋势。（3）各期末按单项评估计提的坏账准备金额分别为 720.62 万元、1,025.44 万元、381.36 万元和 502.93 万元，主要系相关款项回收困难，公司基于上述客户公开经营情况及信用等情况，在各期末预计无法收回。（4）发行人账龄 1 年以内和 1-2 年的应收账款坏账准备的计提比例低于可比公司凡拓数创。（5）针对《故宫里的大怪兽》第二季截至 2023 年末，孩思乐因自身原因及战略调整未按合同约定付款，形成逾期应收账款 1,339.03 万元，2024 年 4 月 18 日孩思乐与星阅辰石、动画

有限签署相关协议，将在《故宫里的大怪兽》第二季的权利和义务转让给星阅辰石，前述 1,339.03 万元债务亦转让给星阅辰石，后续由星阅辰石按照相关协议约定向公司付款。

请发行人：（1）列示报告期各期主要境内外动画类、游戏类及其他行业客户的信用政策、收款周期及变动情况，各类新增客户与存量客户信用政策差异情况，是否得到严格执行，应收款项增幅高于收入增幅的原因，是否存在放宽信用政策以刺激销售情况，相关信用政策是否符合行业惯例。（2）说明应收账款占收入比例较高的客户涉及的主要项目，其制作周期或完成时间、回款进度与合同约定是否相符，是否存在逾期，期后的回款情况，验收后续的成本发生情况，说明收入确认时点是否存在异常。（3）说明报告期内信用期外应收账款的金额及占比持续增加的原因及合理性，说明报告期内信用期内外应收账款的划分依据，主要逾期客户名称、收入、应收金额、逾期金额及占比、逾期原因、逾期时间、资信情况、账龄、预计归还时间，是否存在回款障碍，说明款项可收回性的判断依据，客户是否存在经营异常，发行人催收措施及其有效性，充分揭示相关风险。（4）说明各项单项计提坏账准备的应收账款的背景，款项预计无法收回的具体原因，应收账款单项计提坏账准备的认定程序、认定依据，报告期内公司向单项计提坏账准备应收账款客户的销售情况、风险管控措施的有效性。说明 2023 年核销成都融创文旅城投资有限公司等客户应收账款 873.68 万元的依据，是否存

在由于发行人 3D 内容制作成果未达到客户要求，存在纠纷导致单项计提坏账、核销应收账款情形。（5）结合截至最新日期应收账款期后回款、客户经营及资信情况等，说明是否存在其他应单项计提准备的情况，应收账款坏账准备计提准确性、充分性，按照同行业可比公司凡拓数创应收账款坏账计提比例，测算对发行人各期经营业绩的影响。（6）说明孩思乐对外转让权利和义务、形成逾期应收账款背景，转让定价公允性，孩思乐与星阅辰石、发行人间是否存在关联关系，相关款项期后回款情况，是否存在不确定性，坏账准备计提是否充分。

请保荐机构、申报会计师：（1）核查上述事项并发表明确意见，并核查应收款项的结算、确认、付款是否符合合同约定，应收账款确认和计量、坏账准备计提政策是否符合《企业会计准则》规定，是否符合《北京证券交易所向不特定合格投资者公开发行股票并上市业务规则适用指引第 2 号》（以下简称《2 号指引》）2-22 应收款项减值要求，计提政策是否谨慎，计提金额是否充分。（2）说明对应收款项履行的不同核查方式的具体内容、对应的核查金额及比例，详细列示报告期各期的函证情况，包括但不限于发函数量、具体内容、应收账款和预收账款金额及比例，回函数量、回函金额及比例、差异金额及差异原因，对未回函的函证履行的替代程序及充分性。

问题7.关于合同履行成本

根据申请文件，（1）发行人合同含税金额在 2,000.00 万元以上的重大销售合同中处于正在履行中的包括《鬼吹灯之南海归墟》、《凡人修仙传》第三季、《凡人修仙传》第四季、《遮天》等动画 3D 数字内容制作服务，合计合同金额为 4.45 亿元。（2）报告期各期末，公司存货账面价值分别为 9,913.13 万元、9,606.52 万元、8,924.82 万元和 10,793.88 万元，公司存货主要为在制作过程中尚未向客户交付的 3D 游戏及动画数字内容资产。报告期各期末，公司存货余额期后结转比例分别为 87.18%、77.69%、48.03%和 24.55%。（3）报告期内，公司存货周转率分别为 2.93 次/年、3.53 次/年、3.72 次/年和 3.15 次/年，低于同行业可比公司。公司库龄 1 年以上的存货余额分别为 1,716.02 万元、2,394.19 万元、2,346.37 万元和 3,076.47 万元，占比分别为 16.64%、24.02%、25.84%和 28.01%。（4）报告期内，公司存货跌价准备各期增加额分别为 167.61 万元、143.01 万元、155.21 万元和 190.96 万元，各期减少额分别为 11,981.37 万元、180.15 万元、362.46 万元和 153.83 万元。2021 年公司向 GFM ANIMATION LLP 转让《十条命》项目相关资产，对应的存货跌价准备 11,883.86 万元全部转销。2023 年公司确定前期已全额计提存货跌价准备的 X9 项目无法收回合同款项，当期核销 218.07 万元。

请发行人：（1）按照业务类型分别补充披露报告期各期制作成本构成、库龄情况，说明合同履约成本（如人工成本、间接费用和服务采购等）具体归集方法，分析说明报告期合

同履约成本的归集、核算是否准确，与各项目实际支出是否匹配，对应内控措施是否完善并有效执行。（2）说明前十大正在履行的 3D 内容制作项目情况，包括项目名称、项目预算、签订时间、制作开工时间、合同约定的交付时间、已实施时间、履约进度、库龄、验收条件及条款、付款周期、合同金额、制作成本投入金额、期后交付情况、收入确认及制作成本结转情况。说明合同履行情况是否与动画实际开播一致，是否存在先开始制作后签约、已交付未验收，或已验收未转入成本的情况及其原因，如是，说明对应项目具体情况，收入确认和成本结转时点是否准确。（3）结合报告期动画、游戏等 3D 内容受托制作数量、项目规模、制作周期等说明存货规模合理性，订单对应情况，说明存货规模高于同行业可比公司，存货周转率低于同行业可比公司的原因，是否存在存货延迟结转成本的情形，是否存在长期未验收或已有验收单据但未确认收入的项目。（4）说明 1 年以上具体库龄动画和游戏项目情况，根据合同条款逐项说明长期未验收的原因、占比提升合理性，是否存在项目进度缓慢、停滞等异常情形，预计未来确认收入、结转成本的时间，采取的应对措施，对应的跌价准备计提方法，部分项目未出现减值迹象的判断依据。（5）结合各业务存货对应项目的执行及回款情况、期后结转情况、可变现净值及减值测算的具体过程等，说明减值测试方法是否合规，报告期存货跌价准备计提的充分性，毛利率为负的项目前期跌价准备计提是否充分，是否存在合

同预计亏损导致应计提未计提跌价准备的情形。对比可比公司存货跌价准备计提情况，说明是否存在较大差异，如对 1 年以上存货计提跌价准备，测算对公司利润的影响。(6) 逐项说明各期存货跌价准备转回、转销、核销背景、原因、依据，详细说明与 GFM ANIMATION LLP、X9 项目合作背景，报告期前对其计提减值时间、计提依据，该公司 GFM ANIMATION LLP 长期未向公司行使购买权，2021 年公司能够完成《十条命》项目相关资产转让的原因，对应高额合同履约成本具体构成情况，制作成本远高于资产转让收入的原因，项目承接及报告期内完成转让是否具备商业合理性，是否存在利用存货跌价准备在各年度调节利润的情形。目前存货中的制作项目是否存在类似风险情形，是否存在未来大额计提存货跌价准备的风险，风险揭示是否充分。

请保荐机构、申报会计师核查上述事项并发表明确意见，说明针对合同履约成本核算及结转准确性采取的核查方式、取得的核查证据、核查比例、核查结论。

问题8.采用邮件、即时通讯工具验收确认收入的合规性

根据申请文件，(1) 公司对于属于合同约定的单项履约义务、属于人员定量的 3D 数字内容制作服务，分别在将制作内容交付给客户并经客户验收、在相关制作服务已提供并经客户核对确认，已收取价款或取得收款权利且相关的经济利益很可能流入时确认收入。同行业可比公司丝路视觉和凡拓数创不存在人员定量服务收入确认方式。(2) 游戏 3D 内

容受托制作业务主要采用邮件进行验收，公司主要针对腾讯集团的游戏 3D 内容受托制作业务以及其他少量客户采取即时通讯工具验收方式。动画 3D 内容受托制作业务前五大项目的实际验收方式多为纸质验收单或邮件。（3）腾讯集团、NCSOFT Corporation、索尼集团等客户存在实际采用的验收方式与框架协议约定不一致的情况。

请发行人：（1）分别按照合同约定的单项履约义务、人员定量方法，补充披露报告期各期各类业务确认的收入金额及占比，说明两类收入确认方法的区分标准及依据。说明合同约定的单项履约义务的和人员定量的 3D 内容制作服务业务的具体收入确认政策（收入确认时点、依据和方法）、结合合同条款约定说明销售业务流程、各环节收款比例，产品交付流程、收入确认、单据获取、款项回收的匹配情况。（2）说明合同约定的单项履约义务下纸质验收单、即时通讯工具验收、邮件验收等方式各期收入金额及占比，涉及的主要客户情况，客户验收程序，通过邮件、即时通讯工具等具体验收方式，相关人员身份，是否有权代表客户验收，客户通过以上方式对于 3D 内容制作成果确认时间与收入确认时点是否一致，采取非纸质版验收单的原因，验收方式是否谨慎，客户对控制权转移的确认情况，规范整改及运行情况，对比同行业可比公司，说明是否符合行业惯例，收入确认依据是否充分、时点是否准确。（3）说明按照按人员定量确认收入的原因，与可比公司存在差异的合理性。说明人员定量业务

执行周期，具体工作量的核算方式，制作人员标准、核算方式是否在合同中明确约定及具体约定情况，客户和发行人确认工作量的具体流程、依据、频率，客户对发行人工作量的具体确认情况及是否盖章确认，发行人内外部依据的核对过程，核对差异如何调整，如何保证履约进度的准确性，是否存在发行人和客户调节结算进度进而调节业绩的情形；确认收入时成本如何结转，期末是否留存存货，收入确认和成本结转是否匹配，收入确认方法和成本结转方法与同行业上市公司相比是否存在差异。说明人员定量业务是否为某一时段内履行履约义务及依据，信息披露是否准确。（4）说明发行人主要合同关于履约周期、成果交付及确认的具体形式、款项结算等约定情况，相应合同收入确认的方式、时点、数额是否与合同约定情况相匹配，说明除部分客户实际验收方式与框架协议约定不一致以外，是否存在其他与合同约定差异的情况，与客户是否存在纠纷争议或客户提出异议并调整金额的情况，是否涉及跨期调节收入，说明相关会计处理，是否符合《企业会计准则》要求，验收方式等与约定不一致是否影响收入确认时点、金额准确性，报告期内与业务验收、核对确认相关的内部控制及执行是否有效，是否存在提前确认收入情形。（5）补充披露资产转让收入、培训收入、境外预售权转让收入等其他业务收入的收入确认方法、确认时点、依据，是否符合《企业会计准则》规定，并对比同行业可比公司，是否符合行业惯例。（6）列表说明 2022 年、2023 年

第四季度及 12 月前十大项目订单获取及签署时点、验收或核对确认时点及收入确认时点、收入金额、毛利率、期后回款情况,说明第四季度和 12 月确认收入项目实际执行周期、验收周期与相同或相近规模项目其他季度和月份是否存在较大差异,是否存在显著长于或短于合同约定情况,如有,逐一分析相关项目收入确认时点是否准确、内外部依据是否充分,是否存在收入跨期情形,进一步解释 2022 年、2023 年第四季度、2023 年第二季度收入占比较高的合理性。

请保荐机构、申报会计师核查上述事项并发表明确意见。

问题9.不同项目毛利率差异较大的原因与合理性

根据申请文件,(1)报告期内,公司主营业务毛利率分别为 38.87%、31.58%、34.39%和 36.61%,呈先降后升趋势。公司毛利率同公司人力成本、产品结构、内外销、下游市场景气度等因素相关。其中,游戏 3D 内容受托制作业务毛利率为 43.63%、38.04%、38.66%和 37.65%,动画 3D 内容受托制作毛利率为 28.86%、20.46%、28.47%和 35.01%,两类业务毛利率变动趋势存在较大差异。(2)发行人各业务不同项目毛利率差异较大,如部分动画 3D 内容受托制作项目毛利率不足 10%,部分超过 50%,动画 3D 内容受托制作大项目毛利率偏低。同一项目不同批次制作毛利率水平存在较大变动,报告期内,公司存在部分项目毛利率为负的情况,相关项目对应收入金额分别为 1,528.41 万元、2,793.63 万元、4,698.31 万元和 1,527.25 万元,主要系制作过程中客户需求

发生较大变化、制作难度大、客户要求高、客户反馈轮次多等。(3)2021年至2023年公司毛利率低于可比公司平均值，2024年1-6月毛利率变动趋势与可比公司相反。(4)发行人境外收入中主要为游戏3D内容受托制作收入，境外毛利率远高于境内毛利率。

请发行人：(1)结合报告期内不同规模项目数量及收入构成、各规模项目平均价格变动及对应毛利率差异、制作人员数量变动、平均薪酬变动、制作人员产出效率变动及提升的客观依据等，进一步量化分析说明报告期内各类业务2022年毛利率水平较低，2023年以来呈持续回升趋势的原因及合理性，说明导致毛利率变动的各因素对各业务毛利率影响程度，提升毛利率因素是否具有持续性。(2)说明公司动画、游戏、其他行业3D内容受托制作业务的定价政策、同一业务不同客户之间的定价是否存在重大差异，结合3D内容制作流程、定价模式、客户类型、制作人员情况（包括：数量，原画设计、建模、绑定、动画设计等各环节人员配备，级别等）、制作周期、工作量、与客户对3D内容制作需求沟通频次、对项目价格调整等其他对价格和成本构成影响的因素差异情况等，量化分析报告期各期各业务前十大项目毛利率的差异原因及合理性，相关项目毛利率与同行业可比公司可比业务的差异情况及合理性。结合同一项目不同批次内容、定价差异、人员配备、人工成本等变动因素量化分析不同批次制作毛利率水平及变动的合理性。(3)说明承接毛利率为负

项目的商业合理性，对手方与公司及控股股东、实际控制人、董监高等是否存在关联关系，后续合作项目的毛利率是否预计仍然为负。说明报告期内毛利率为负值的项目具体情况，包括数量、项目名称、客户、合同定价及公允性、收入金额及占比、毛利率，毛利率为负值的具体原因，合同中对项目需求变更的约定情况及相应对价，报告期亏损项目增加的原因，公司议价能力是否不足，项目人员配备是否满足客户需求，对发行人未来经营的影响。发行人项目承做前是否有成本预算、最低毛利率水平等要求，具体承做项目的筛选机制。

（4）分业务量化说明境外毛利率高于境内毛利率的原因，动画 3D 内容受托制作境外毛利率持续上升的原因，境外高毛利率客户收入占比，合作是否具有可持续性，境外高毛利率是否具有可持续性。（5）结合发行人议价能力、各业务下游市场需求程度、成本管控等进一步说明发行人毛利率是否存在下降或大幅波动的风险，采取的应对措施及有效性，相关风险揭示是否充分。（6）按照各类细分业务类别，结合与可比公司在客户结构、产品应用领域、制作流程、项目人员配备、议价能力、定价机制、成本构成等，量化分析说明发行人与同行业可比公司毛利率差异，以及 2024 年 1-6 月毛利率变动趋势相反的原因及合理性。

请保荐机构、申报会计师对上述事项进行核查，并发表明确意见。

问题10.境外销售真实性及持续性

根据申请文件，（1）公司对境外客户实现的主营业务收入分别为 22,796.25 万元、24,469.86 万元、24,453.62 万元和 10,574.01 万元，占当期主营业务收入的比例分别为 57.48%、48.83%、46.51%和 43.15%，境外收入中主要为游戏 3D 内容受托制作收入。境外前五大客户占比分别为 30.34%、30.22%、33.80%和 49.76%，相关客户并非与公司一直存在业务合作关系。（2）公司开展远期结售汇业务应对汇率波动影响，报告期内收回远期结售汇保证金分别为 397.74 万元、658.76 万元、1,107.18 万元和 159.77 万元。

请发行人：（1）补充披露报告期内境外销售具体情况，包括境外业务的开拓历程、变动趋势及后续规划；报告期境外销售的国家及地区对应客户数量、北美洲、亚洲地区收入增长、欧洲地区收入下降的原因；境外业务订单获取方式、定价原则、信用政策、成果交付形式、结算方式及与境内业务是否存在较大差异。（2）说明境外销售前十大客户的基本情况、境外客户的行业地位、合作开始时间及获取境外客户的途径和方法、合作以来累计游戏等 3D 内容制作项目数量、各期项目数量、项目名称、3D 制作内容、金额及占比、毛利率、在手订单金额及执行进展，以上客户各期销售收入金额波动的原因，各期新老境外客户数量及金额占比，与主要客户是否签订长期/框架协议以及相关协议的主要条款内容，说明与主要境外客户建立长期稳定合作关系的客观依据，境外客户需求是否稳定，是否影响境外业务持续性。（3）说

明截至问询回复之日，境外销售在手订单、收入实现情况、主要客户销售规模变动情况，并结合外销各区域对游戏和动画行业市场需求变动情况、境外各国家地区游戏和动画 3D 内容制作业务的竞争格局、公司竞争地位及优劣势、是否具备境外市场开拓的能力和条件、获客能力、相应国家和地区相关贸易政策变动对公司境外销售影响等，说明发行人境外销售收入是否稳定、可持续。（4）说明各期外销收入、应收账款、外币资产、汇率变动与汇兑损益的匹配关系，报告期内使用相关外汇管理工具的具体情况、购买、处置外汇衍生品情况，说明其与外汇衍生品合约保证金、投资收益、公允价值变动损益等科目及现金流量表相应科目的勾稽关系，使用外汇管理工具是否实现有效对冲汇率波动的影响，并充分披露外汇管理工具使用风险，发行人运用外汇管理工具的决策程序及审批程序，除为了合理规避汇率波动风险外，公司是否从事相关外汇投资、投机活动，相应的内部控制制度是否健全并有效执行。

请保荐机构、申报会计师核查上述事项并发表明确意见，按照《2 号指引》2-13 境外销售的要求进行核查，并重点说明对境外收入真实性采取的核查程序、具体比例及核查结论。说明对境外客户访谈方式，实地走访情况，包括走访时间、走访人员、走访客户名称、走访内容、客户经营情况、客户采购额与其业务规模的匹配性、客户使用发行人产品的情况等。回函比例及回函金额是否存在差异，如存在差异，说明

差异原因及调节情况；如存在未回函、不接受走访的，详细说明履行的替代性程序及核查有效性。

问题11.关于银行借款合理性

根据申请文件，（1）报告期各期末，公司货币资金余额分别为 10,752.61 万元、15,315.22 万元、18,112.68 万元和 25,769.32 万元，交易性金融资产余额分别为 13,395.14 万元、13,128.73 万元、13,000.49 万元和 6,000.00 万元，主要系公司购买的结构性存款等理财产品。（2）报告期各期末，公司短期借款余额分别为 2,603.34 万元、5,506.10 万元、5,004.19 万元和 8,005.97 万元。公司长期借款余额分别为 0.00 万元、6,490.50 万元、8,526.26 万元和 7,895.90 万元，主要系公司子公司南京锐游因原力数字科技创新产业基地建设项目而向银行筹措的固定资产贷款。

请发行人：（1）说明报告期各期末货币资金的具体内容和存放情况、管理方式，各期末远期结售汇保证金波动较大的原因，与业务规模的匹配性。（2）说明存在大额货币资金、理财产品的情况下，进行大额长短期借款且借款余额大幅增长的必要性，是否符合公司的经营需要，说明大额资金的使用计划，长短期借款的具体构成，包括各项借款时间、借款机构、借款金额、借款期限、偿还时间及利息支付情况，借款资金的具体用途、使用期限，是否存在短债长用的情况，是否存在无法到期偿还债务的风险。（3）说明报告期内购买及赎回理财产品的具体情况，包括名称、产品发行方、风险

等级、产品性质、底层标的资产、期限、收益率、各期投资收益与投资规模、投资期限匹配性，理财产品等购买履行的相关决策程序，收益及风险控制管理等相关内控制度及有效性，理财产品的最终资金投向，是否涉及发行人关联方、发行人客户及供应商，是否存在控股股东、实际控制人及其关联方通过购买理财产品等手段非经营性占用发行人资金的情形。（4）说明报告期内长短期借款与利息支出、银行存款与利息收入、交易性金融资产与投资收益的匹配性。

请保荐机构、申报会计师：（1）核查上述事项并发表明确意见，详细说明核查方式、范围、依据及结论。（2）说明对发行人货币资金真实性的核查方法、程序及结论。（3）①详细说明按照《2号指引》相关要求开展资金流水核查情况，包括但不限于核查范围、核查账户数量、取得资金流水的方法、核查完整性、核查金额重要性水平、核查程序、异常标准及确定程序、受限情况及替代措施等。②说明资金流水核查中发现的异常情形，包括但不限于是否存在大额取现、大额收付等情形，相关个人账户与发行人客户及其实际控制人、供应商及其实际控制人、发行人股东、发行人其他员工或其他关联自然人等是否存在异常资金往来；若存在，请说明对手方情况、相关个人账户的实际归属、资金实际来源、资金往来的性质及合理性，是否存在客观证据予以核实。③结合上述情况，进一步说明发行人是否存在体外资金循环或代垫成本费用等情形所采取的具体核查程序、各项核查措施的覆

盖比例和确认比例、获取的核查证据和核查结论，并就发行人内部控制是否健全有效、发行人财务报表是否存在重大错报风险发表明确意见。

问题12.其他财务问题

(1) 期间费用与业务开展匹配性。根据申请文件，①报告期内，公司销售费用率为 3.93%、3.37%、3.60%和 3.76%，远低于同行业可比公司平均值，分别为 9.32%、10.45%、10.14%和 18.77%。②2021 年公司研发费用率为 5.55%，高于同行业可比公司，2022 年、2023 年和 2024 年 1-6 月公司研发费用率分别为 4.94%、4.78%和 5.18%，低于同行业可比公司平均值。公司研发费用主要由职工薪酬、折旧摊销和咨询及服务费用构成。报告期各期末，公司非全时研发人员数量分别为 24 人、22 人、35 人和 32 人。③公司的管理费用率分别为 12.27%、10.66%、9.23%和 9.19%，2021 年至 2023 年均高于同行业可比公司。**请发行人：**①结合业务拓展模式、销售模式、境内外老客户维护和新客户拓展方式、报告期销售活动开展的具体方式和频率等，说明销售人员构成、销售费用规模与业务规模、客户分散程度是否匹配，销售人员数量、销售费用率远低于同行业可比公司的原因及合理性，销售费用率低的情形是否持续，费用核算否完整。②说明销售费用中测试费构成产生背景、构成明细，逐年下降的原因，与业绩增长趋势相反是否合理，相关测试未能达到客户要求涉及项目具体情况及后续进展，未留存至存货，直接将测试费用计入销售费

用是否符合《企业会计准则》规定，对比同行业可比公司，是否存在差异，相关费用是否实际发生，提供依据，是否涉及商业贿赂。③说明 2022 年业绩增长情况下，管理费用中职工薪酬下降的原因，结合管理费用构成及变动情况，量化分析 2021 年至 2023 年管理费用率均高于可比公司合理性。结合管理费用构成量化分析报告期内销售人员、管理人员、研发人员等数量、平均薪资与业务规模是否匹配，与同期同行业可比公司、同地区公司及当地平均水平相比是否存在显著差异。④说明报告期研发投入与公司数字内容创新技术平台、NXrender 渲染系统、基于 4D 数据的超写实数字人面部驱动系统等在研项目匹配情况，研发费用所形成的主要成果及对主营业务的贡献程度。说明报告期内研发人员的界定标准、研发人员增加的原因，与当期研发项目等是否匹配，非全时研发人员参与研发活动具体情况，非研发部门相关人员是否具有研发能力，公司研发工时记录与分摊的具体方式，研发工时填写、审批、分配等安排，是否满足准确归集研发工时费用的要求，研发费用与其他费用或生产成本是否能明确区分，相关的内控制度是否建立健全并有效执行。⑤说明研发费用的构成与同行业是否存在较大差异，研发费用率低于可比公司的原因及合理性，研发投入的归集、核算是否符合《2 号指引》2-4 研发投入的规定。⑥说明咨询及服务费的具体内容，包括不限于合作时间、价款、研发成果归属或使用方式、保密条款等，咨询及服务费与研发投入的匹配情况，公司是

否与受托单位存在关联关系，是否存在纠纷或潜在纠纷。

(2) 第三方回款真实性。根据申请文件，报告期内，公司第三方回款金额分别为 6,147.51 万元、3,915.32 万元、4,736.91 万元和 1,238.94 万元，占当期营业收入比例分别为 14.93%、7.79%、8.99%和 5.05%，主要为同一集团内公司回款，以及少量非同一集团内公司回款。**请发行人：**说明通过非同一集团内公司回款的原因、必要性、商业合理性，报告期各期通过第三方支付的客户名称、对应的付款方与客户关系、合同金额、收入及报告期内发生的付款金额、客户的获取方式，说明第三方回款与销售收入是否勾稽一致、是否具备可验证性，按照《2 号指引》2-12 第三方回款相关要求补充披露。

请保荐机构、申报会计师核查上述事项，发表明确意见，说明核查方式、范围、依据及结论。

四、募集资金运用及其他事项

问题13.募集资金规模及用途合理性

根据申请文件，（1）发行人本次发行拟募集资金 48,796.25 万元，拟用于原力数字科技创新产业基地项目 36,431.24 万元，数字内容创新技术平台建设项目 5,301.06 万元，3D 实时数字动画应用平台建设项目 7,063.95 万元。（2）原力数字数字科技创新产业基地项目建设主体为公司全资子公司南京锐游，建设地点位于江苏省南京市雨花台区锦华西 B-2 地块。南京锐游名下坐落于雨花台区锦华西 B-2 地块的用

途为科教用地（科技研发）。报告期内原力数字科技创新产业基地建设项目一期项目处于建设过程中，报告期各期末，公司在建工程金额分别为 1,679.54 万元、10,948.53 万元、16,192.58 万元和 21,842.04 万元，主要为该项目。（3）数字内容创新技术平台建设项目主要是研发面部数字 AI 系统、Anicloud 分布式协作云平台等数字内容制作及应用服务领域前沿技术，用于提升公司创新实力及核心竞争力。（4）3D 实时数字动画应用平台建设项目主要包括实时 3D 数字渲染集群平台、LED 阵列虚拟拍摄实时合成场馆、3D 实时多人协作软件系统等方向的软件开发技术研究。实时 3D 数字渲染集群平台可加快各类业务事项推进速度，LED 阵列虚拟拍摄实时合成场馆可提升动画制作效率，3D 实时多人协作软件系统将提升 3D 实时项目制作的自动化水平，上述研发项目的应用将进一步提升原力数字的运营能力和市场竞争力。

请发行人说明：（1）原力数字科技创新产业基地项目拟扩充的 3D 数字内容制作业务团队人员规模情况，与报告期内业务增长趋势、在手订单和客户潜在需求情况是否匹配，拟实现的预期收益及测算依据。（2）原力数字科技创新产业基地建设项目具体情况，包括但不限于具体内容、用途、与发行人经营状况的匹配性、投资预算、建设周期、项目进展及已投入金额、竣工验收时间、期后转固情况，结合产业基地建设及使用情况，说明是否存在进展缓慢或长期未竣工的情形，是否存在延迟转固的情况。在建工程成本核算依据、核算方法，是否包含与在建工程无关的其他支出，在建工程

项目是否存在利息资本化的情形，相关会计处理是否符合《企业会计准则》有关要求。（3）报告期内原力数字科技创新产业基地建设项目采购的主要内容、金额、主要设备供应商的名称、是否存在通过第三方间接采购设备的情况，定价依据，比较市场价格或第三方采购价格，说明采购价格公允性，发行人及实际控制人与前述供应商是否存在关联关系或异常资金往来或其他利益安排，相关资金的流向，是否存在资金直接或变相流向客户、供应商、公司关联方或其他第三方的情况。（4）数字内容创新技术平台建设项目和 3D 实时数字动画应用平台建设项目与原力数字科技创新产业基地项目在项目定位、所涉业务、人员需求、软硬件设备、核心技术及预期收益实现形式等方面的差异情况，是否存在重复建设的情况。（5）雨花台区锦华西 B-2 地块的取得方式和取得过程，是否合法合规，发行人使用科教用地（科技研发）进行研发和生产经营是否符合相关法律法规规定和相关监管要求，是否影响募投项目的建设与后续生产经营，是否存在被处罚、被责令交还土地或被拆迁的风险，请结合实际情况充分揭示相关风险。（6）拟建设项目的预期经济效益情况，包括营业收入、运营成本、毛利率、净利润、投资回报期等，充分说明新建项目对发行人未来经营业绩的影响。（7）结合现有办公场地和设备使用情况，说明募投项目拟新增办公场地规模和设备规模及用途的合理性，是否存在闲置风险，模拟测算募投项目建成后资产折旧或摊销金额及对利润的影响，并充分揭示风险。请补充披露募集资金置换安排情况，

前期投入金额如何有效确定，置换相关安排是否合理，以及募集资金投资计划的完成期限安排。

请保荐机构核查前述事项并发表明确意见，请发行人律师核查前述问题(5)并发表明确意见。请申报会计师核查(2)(3)并发布明确意见，说明固定资产、在建工程的监盘情况及监盘结论。

问题14.其他问题

(1)南京帆成等子公司注销的合理性。根据申请文件，①报告期内，公司支付的其他与筹资活动有关的现金分别为9,536.78万元、1,924.87万元、1,136.36万元和813.97万元，主要由租赁付款额、发行费用和偿还项目投资款及利息构成。2021年，公司偿还项目投资款及利息为7,381.10万元，主要系公司依据《结算协议》向南京帆成偿还投资款项所致。②发行人报告期内注销多家子公司。发行人的参股公司南京帆成于2020年11月20日经合伙人决议进行清算，截至目前，南京帆成尚在履行清算程序。**请发行人说明：**①南京帆成合伙人背景及实际出资情况，与公司及其实际控制人、董监高等相关人员有无关联关系，偿还项目投资款的背景、原因、资金流向，是否存在流向发行人客户、供应商，或存在其他利益安排。②南京帆成清算进展，合伙人一致同意清算后至今仍未完成清算的原因，公司与南京帆成其他合伙人是否存在纠纷、潜在纠纷。③发行人设立各子公司背景及原因，在发行人生产经营中的具体作用及经营情况，参股公司中其他

股东的入股背景及发挥作用，是否与发行人及其关联方存在关联关系、资金往来或其他利益安排。④注销子公司的原因、合理性、对发行人经营业绩及经营稳定性影响，注销后资产、人员的处置或安置情况，是否已履行完毕全部注销程序及其合法合规性。

（2）关于相关主体承诺安排。请发行人：对照《1号指引》等相关规则要求，说明相关主体本次发行承诺安排是否完备，视情况完善相关承诺安排；结合发行人本次发行前后公众股比例变化情况，说明发行人稳定股价预案是否具有可执行性，现有稳定股价预案能否切实发挥作用。

（3）完善招股说明书披露内容。请发行人：全面梳理“重大事项提示”“风险因素”各项内容，突出重大性，增强针对性，强化风险导向，删除针对性不强的表述，删除普遍适用的模糊表述，删除风险因素中风险对策、发行人竞争优势及任何可能减轻风险因素的类似表述；对重大事项提示内容按重要性进行排序。对风险因素作定量分析，无法定量分析的，针对性作定性描述。

请保荐机构核查前述事项并发表明确意见，请发行人律师核查问题（1）并发表明确意见。

除上述问题外，请发行人、保荐机构、申报会计师、发行人律师对照《北京证券交易所向不特定合格投资者公开发行股票注册管理办法》《公开发行证券的公司信息披露内容

与格式准则第**46**号——北京证券交易所公司招股说明书》
《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第**47**号——
向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所
上市申报文件》《北京证券交易所股票上市规则（试行）》等
规定，如存在涉及股票公开发行并在北交所上市要求、信息
披露要求以及影响投资者判断决策的其他重要事项，请予以
补充说明。