

证券代码：300081

证券简称：恒信东方

恒信东方文化股份有限公司 投资者关系活动记录表

编号：2021-001

投资者关系活动类别	<input checked="" type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input checked="" type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他
参与单位名称及人员姓名	北京金塔股权投资有限公司 包晓光、王丹 民生证券 蔡宏宇
时间	2021年4月27日 14:00-16:00
地点	东方梦幻公司会议室
上市公司接待人员姓名	财务总监王林海先生、证券事务代表宫泽茹女士
投资者关系活动主要内容介绍	<p>一、公司项目参观、体验</p> <p>投资者在公司财务总监王林海先生及证券事务代表宫泽茹女士的带领下体验了公司着力打造的大型武侠类VR游戏《醉铁拳VR》，参观了公司制作的CG环幕影片，了解了公司LBE城市新娱乐业务及AI合家欢平台、VR未来教室等产品。</p> <p>二、公司介绍</p> <p>对公司发展历程、主营业务、VR业务布局、公司核心竞争能力、行业机遇与公司未来增长等方面对公司进行了详细的介绍。</p> <p>三、交流要点</p> <p>1、请介绍下公司目前的主营业务。</p> <p>回答：公司目前继续推进以“艺术创意+视觉技术”为驱动的数字创意产业发展战略，主营业务包括</p>

VR 与 CG 内容生产、儿童产业链开发运营、LBE (Location Based Entertainment) 城市新娱乐业务、互联网视频应用产品及服务业务。

2、Oculus Quest2 带动了消费级 VR 的普及，公司 VR 业务布局如何？

回答：公司创作的 VR 产品内容主要涉及 VR 娱乐和 VR 教育两个领域。2021 年 1 月，VR 游戏《醉铁拳 VR》正式上线运营，在 STEAM 平台面向全球用户发售。大型合家欢场地型开放世界游戏《兔子岛宝贝 VR》VR 项目也已启动。VR 未来教室项目所制作的 VR 内容，已开发完成涵盖动物、地理、科学、太空等方面 70 多个 VR 视频教学内容和 20 多个 VR 交互教学内容。

3、过去玩 VR 游戏经常会感到眩晕、恶心，刚体验公司研发的 VR 游戏《醉铁拳 VR》没有这种感觉，请问公司是怎么解决眩晕问题的？

回答：玩 VR 游戏会晕是由于画面的刷新频率不够。然而这并不是最根本的原因，根本原因在于当画面刷新率不够的时候，画面的变化速度与身体感受到的加速度（力）不一致，即触发了晕动症。所以玩 VR 游戏会使人头晕的根本原因是人体视觉与体感的不协调。公司研发的 VR 游戏《醉铁拳 VR》巧妙地利用了环境和距离解决了 VR 游戏常见的眩晕感，同时打磨出了“拳拳到肉”的近身战斗感，加上额外的道具和解密玩法，游戏整体节奏十分紧迫，使玩家能充分享受到游戏的乐趣。

4、公司 VR 教育的业务布局情况？

回答：VR 教育方面，基于目前教育市场的普遍需求，计划推出覆盖学前教育市场、中小学教育市

场、成人教育市场等细分市场，适用于幼儿园、幼教机构、中小学科创室、少年宫、党建基地等教育场所的成体系的 VR 教育整体解决方案。其中，面向学前阶段用户的 VR 教育产品包括太空学院-VR 未来教室和太空学院-VR 科探区；面向中小学阶段用户的 VR 教育产品为红色 VR-爱国主义教育体验区；面向成年人用户的 VR 教育产品为红色 VR-党建学习体验区。这些自研精品 VR 教育产品系列，将逐渐覆盖 VR 教育市场各年龄段的主流用户群体，具有广阔的市场空间和巨大的潜力。

5、公司的优势体现在哪些方面？

回答：公司在 VR/AR 领域布局较早，有丰富的经验和技術储备，具备市场先发优势，是行业内少有的集 IP 创作与开发、VR/CG 内容生产与制作、商业拓展与应用等业务于一体的上市公司。公司具备丰富的 CG、VR 影视内容制作经验与能力，掌握虚拟角色肌肉技术，写实生物还原技术，照片建模以及扫描建模技术，角色面部表情捕捉系统等核心 CG 技术，构建了一整套现代工业化的数字影像生产流程与管理方法，并以此为基础不断拓展其所涉及的应用领域，从 CG 影视内容的工业化生产制作，延伸至影像数据资源的沉淀及二次开发，实现人机交互体验内容服务的提供，最终扩展至以虚拟现实的内容创制为代表的前沿业务。

6、请问公司向特定对象发行股票事项进展如何？

回答：公司向特定对象发行股票申请已获得中国证监会同意注册的批复。项目推进正在有序进行，公司会根据具体工作进展适时开展部分 VR 项目的

	<p>前期准备工作，公司将依据后续进展情况及时履行信息披露义务。</p> <p>7、公司本次向特定对象发行股票的募集资金总额是多少，预计投向哪些项目？</p> <p>回答：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、VR 场地运营中心三个项目。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2021 年 4 月 27 日