

股票代码：300052

股票简称：中青宝

深圳中青宝互动网络股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2022-01

投资者关系活动类别	<input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input checked="" type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他（请文字说明其他活动内容）
参与单位名称及人员姓名	线上参与公司中青宝 2021 年度网上业绩说明会的投资者
时间	2022 年 05 月 31 日（星期二）下午 15:00-16:00
地点	“中青宝投资者关系”微信小程序
上市公司接待人员姓名	董事长、总经理：李逸伦先生 副总经理、董事会秘书：高国舟先生 财务总监（代行）：张云钦先生
投资者关系活动主要内容介绍	<p>一、问：最近首届“东数西算”粤港澳大湾区（广东）算力产业大会在韶关举行，东数西算韶关集群启动，韶关要打造千亿级电子信息和大数据产业集群。贵司在东数西算方面有什么布局规划，预计韶关集群会对公司带来哪些利好？</p> <p>答：尊敬的投资者您好！中青宝旗下公司宝腾互联目前主要运营深圳观澜云数据中心、乐山未来城云数据中心，公司将基于国家“东数西算”工程全面启动和国家发展改革委等部门关于同意成渝地区启动建设全国一体化算力网络国家枢纽节点的复函，启动了成都高新区宝腾互联智算中心项目，该项目计划于 2022 年正式投产运营，同时，围绕着“东数西算”所带动的云基础设施增量商机，公司计划将启动更多数据中心建设、运营。</p>

二、问：根据公司此前公布的消息，《酿酒大师》游戏已于今年2月底开始内测。请公司介绍《酿酒大师》的目标受众群体是哪些；根据内测用户对该款游戏的反馈情况，介绍目前《酿酒大师》呈现的游戏效果是否与用户期待存在差距，如是，说明差距主要体现在哪些方面。

答：尊敬的投资者您好！本次测试的目标用户相对复杂，并无限制在某一领域或某一群体，产品的参与用户包罗万象。作为一款社交类产品，这一测试用户的构成也基本上符合我司对目标用户的期待，基本用户年龄区间为25-45之间，男性用户的参与占比更高。游戏整体反馈情况良好，尤其对酿酒工艺的还原效果得到了用户的认可，但在游戏画面表现、玩法深度上依旧存在着一定的不足。

我们已经完整收集了用户提出的意见和建议，并已落实在下一版本的开发计划中。产品的打磨仍然需要不停的调整和测试，调整版正在紧锣密鼓的制作中，将推出市场与大家再次见面，在此也诚挚的邀请诸位参与新版测试并提出更为宝贵的建议和意见。

三、问：云服务业务的毛利率同比下降什么原因造成的

答：尊敬的投资者您好！云服务业务2021年毛利率31%，较上年同期下降11%，主要原因是：

1、乐山数据中心机房2021年8月部分投入使用，由于当地政策限制等原因，截至12月31号乐山机房平均上柜率只有68.92%，乐山机房暂时性的非饱和运营一定程度上影响了云服务业务整体毛利率。2021年，乐山数据中心机房销售收入252.95万元，而对应的折旧、运营成本308.07万元，乐山数据中心营业净利润为负；

2、因政府能评管控政策严格及疫情等影响，互联网数据中心新增投产规模放缓；存量机房运维管理软件尚

未达更新期,导致机房运维软件销售收入下降。2021年,机房运维管理类软件及利得链销售业务实现营业收入339.36万元,较上年减少1,553.06万元,对应毛利率同步下降80.01%。

四、问：公司如何在现疫情下实现业绩稳步上升？

答：公司紧跟国家和行业发展趋势,统筹各业务板块优质资源,专注各业务板块细分市场持续加大研发投入,不断推进各业务板块的融合发展,实现研发驱动、创新驱动,抢抓机遇努力扩大业务规模。

(1) 游戏业务

1) 红色游戏

以民族文化IP和红色文化IP为基础,秉承“弘扬传统民族文化,打造精品原创网游”的发展宗旨和以倡导“民族网游、爱国网游、健康网游”的经营理念,持续研发红色题材系列产品内容,新增创建红色题材手游,夯实红游品牌定位持续丰富红游产品线,优化打磨红色端游产品升级迭代,在以《抗战》、《亮剑》和《最后一炮》等为代表的老牌红游产品基础上,加速孵化红游IP系列手游产品,进一步完善公司在红游市场领域的规模化布局和精品化运营方针,夯实红游品牌定位,持续精耕红游市场,巩固与推动爱国主义教育常态化发展,聚焦青年成长需求,培育和践行社会主义核心价值观。

2) 传统游戏

为了实现自研产品市场覆盖广和效益最大化,公司自研产品正在加快国内外发行步伐,并线发展传统游戏业务,依靠自身研发发行能力,加快推动产品发行海外,加强文化输出,展示中华文化新气象。

重点布局项目：①以三国题材为背景,还原真实

历史，战争策略游戏《御剑三国》现已于国内上线，并在加紧推向东南亚等海外地区市场，计划今年下半年上线；②以东方神话故事为背景，融合回合、放置、跑酷等多种主流养成玩法内容的卡牌游戏《九州元意歌》，凭借着超强二次元观感和剧情故事走线，将为玩家带来与众不同的游戏体验；③国风小镇模拟经营游戏《桃园一梦》是一款极具创新的养成游戏，不止于经营与建造，超休闲玩法将带领玩家打开好奇心，释放童真，梦回古都；④漫威超级英雄题材塔防游戏《守住那座塔》容纳囊括了近百位海内外各地的超级英雄人物，上千种技能搭配联动，共同抵御丧尸入侵，主宰正义。各类风格定位独特，从不同视角出发的手游产品，正快马加鞭地积极的对外展现着我国文化发展的新风貌，在全方位、多层次、宽领域的对外关系新格局下，努力打造国人自己的文化 IP 符号，将中国传统文化的精华持续发扬光大。

（2）数字孪生业务

基于政策背景和战略发展方向，结合自身技术优势，以数字孪生业务为抓手，大力布局包括工业数字孪生、文旅数字孪生、地产数字孪生、农林养殖数字孪生、体育数字孪生等众多领域，促进推动数字技术和实体经济的深度融合，构建数字合作格局，并为建设数字中国和智慧社会凝聚一份力量。

重点布局项目：1) 以数字化技术+酒 IP 打造的深度沉浸、交互式体验的东方神秘奇幻酿酒世界数字孪生产品《慎初烧坊—酿酒大师》H5 版本现已落地，主打线上酿酒，线下提酒的概念，在初步阶段已实现提酒功能。H5 版本上线首发限量测试用户资格 6000 名，用户同时在线人数限制在 120 人。本轮测试的主要目的

是验证产品的交互以及商业化逻辑，游戏经济模型等是否合理；用户通过直播互动的方式，积累酿酒材料，获取配方并酿制白酒，实现线上与线下的联动，并为最终破壁虚拟与现实提供技术论证。结合目前产品情况，可以预见，在未来工业数字孪生发展过程中，数字技术的应用将从终端平衡需求与生产能力的关系，实现设备的高效化运行，从根源上解决产线可能遭遇的一系列负面影响，提升企业的抗风险能力，将线下需求转为线上需求，合理调配供需。

2) 强化利得链技术，实现多领域场景应用。中青宝子公司深圳市利得链科技有限公司（简称：利得链）自研并运营一款基于数字藏品资源交易服务的国内新一代综合性数字藏品平台「稀元」。平台以自主研发的联盟链 leaderchain 为技术底座支撑，推动传统文化、实体产品与利得链、大数据等技术的融合创新，向数字藏品服务领域拓展并赋能实体经济。用户可以在平台上实时查看发行藏品、藏品信息，可以购买到不可篡改，不可复制，永久存证的数字文创产品。

此外，利得链还开拓数字农业领域，结合乡村振兴的国家大政策，基于公司多年的利得链研发基础，通过自研的 baas 系统，形成一条规模化、数字化、标准化的优质农产品全链条可信&可视化溯源产业链。目前该技术已在该领域落地多个项目，从底层技术到上层应用开发，从资源设备到智能物联网设备，从方案设计到落地执行，为农企提供全方位标准化服务，拓展产品消费新形态和新市场，全面助力农企打开数字营销新模式。

已完成的利得链项目：供应链金融：扶贫专项资金监管链；数字农业：河源茶叶溯源系统、天津葡萄溯源系统和云南茶叶溯源系统；传统产业数智化升级：深圳

龙华区智慧农贸；扶贫管理链：国企龙建发爱心帮扶超市项目、河源扶贫产业项目管理链；食品溯源管理：深圳市龙华溯冻链。未来，公司将围绕新兴技术赋能实体经济，不断优化产业模式，创新重塑百行千业新业态新价值，助力更多产业转型升级，为中国数字经济发展注入新动能。

（3）云服务业务

1) 基于国家“东数西算”工程全面启动和国家发展改革委等部门关于同意成渝地区启动建设全国一体化算力网络国家枢纽节点的复函，公司启动了成都高新区宝腾互联智算中心项目，该项目计划于 2022 年正式投产运营。

2) 持续发挥公司在 IDC 领域丰富的经验优势，提升深圳观澜数据中心和四川乐山数据中心的上架率，并加强与中国联通、中国电信、中国移动三大运营商在网络、传输、云业务系统集成 ICT 领域的合作。公司乐山数据中心已纳入并挂牌“乐山市政务云基地”、“西部（乐山）AI 算谷”、中国电信（云锦天府）乐山数据中心基地。

3) 延续云增值业务的拓展方向，针对移动云 Saas 市场的产品积极开展产品推广工作，并在合同收入的落地地市保持良好的运营支撑，结合移动云产品推广的经验，下一阶段将积极与其他运营商的合作对接，逐步完成自有云增值市场的生态搭建。

4) “东数西算”数据中心综合解决方案：基于公司多年数据中心建设经验，公司将面向“新基建”中云计算及大数据领域，打造专业的数据中心，提供全生命周期的整体解决方案，积极参与到实体经济数字化转型战略中，提供咨询规划、设计建设、联调测试、运行维

护、运营和增值改造服务等，并研究智能化运维系统、数据中心基础设施数据监控、结合 AI 人工智能的能效管理系统并对外提供运维外包服务，为地方政府及企事业单位规划数据产业，打好城市智慧底座贡献力量。

(4) 文旅业务

1) 凤凰水上乐园 该项目将以“湘西印象”为魂，用“科技创新”引领，打造“文化+科技+娱乐+教育”的互动体验型文化寻迹乐园。中青宝凤凰水上乐园将从“真实复刻”、“人文传承”、“虚实共生”和“创作平权”四个维度出发，以实现绿色数字经济，提升社会效益为使命，齐心推力项目的执行落地。项目计划 2022 年下半年上线、实现线上与线下同步运营。线上虚拟与现实提现结合，创新商业模式，引领产业发展新趋势。

2) 飞跃长城 《飞越长城》是将步行游览、多媒体演艺、推出式飞行影院融为一体的新型高科技互动体验馆项目。在这个项目中，我们突破性的将高科技项目飞行影院与又见平遥的体验式游览结合起来，打造出全新的形式，将数字多媒体技术、行进式游览、飞行体验融为一体，以长城文化为核心，围绕长城的修建、历史、发展与作用交代出完整的故事情节。通过移动观影+裸眼立体视觉技术+剧情表演+全息成像+原创音效四位一体的完美融合，辅以触觉、嗅觉等多维感受，移动观演是一项颠覆传统的世界级创新，将给观众带来一种前所未有的体验。

虽然公司加大文旅业务的创新和资源整合，但 2022 年受疫情等大环境的不利影响，公司文旅业务可能继续面临亏损。

五、问：2021 年公司实现大幅减亏，今年是否有信心实现扭亏为盈，要如何实现

答：尊敬的投资者您好！2021年经审计财报较2020年比亏损收窄，2022年公司会一如既往积极改善运营情况。公司紧跟国家和行业发展趋势，统筹各业务板块优质资源，专注各业务板块细分市场持续加大研发投入，不断推进各业务板块的融合发展，实现研发驱动、创新驱动，抢抓机遇努力扩大业务规模。

（1）游戏业务：

1) 红色游戏 以民族文化 IP 和红色文化 IP 为基础，秉承“弘扬传统文化，打造精品原创网游”的发展宗旨和以倡导“民族网游、爱国网游、健康网游”的经营理念，持续研发红色题材系列产品内容，新增创建红色题材手游，夯实红游品牌定位持续丰富红游产品线，优化打磨红色端游产品升级迭代，在以《抗战》、《亮剑》和《最后一炮》等为代表的老牌红游产品基础上，加速孵化红游 IP 系列手游产品，进一步完善公司在红游市场领域的规模化布局和精品化运营方针，夯实红游品牌定位，持续精耕红游市场，巩固与推动爱国主义教育常态化发展，聚焦青年成长需求，培育和践行社会主义核心价值观。

2) 传统游戏

为了实现自研产品市场覆盖广和效益最大化，公司自研产品正在加快国内外发行步伐，并线发展传统游戏业务，依靠自身研发发行能力，加快推动产品发行海外，加强文化输出，展示中华文化新气象。

重点布局项目：①以三国题材为背景，还原真实历史，战争策略游戏《御剑三国》现已于国内上线，并在加紧推向东南亚等海外地区市场，计划今年下半年上线；②以东方神话故事为背景，融合回合、放置、跑酷等多种主流养成玩法内容的卡牌游戏《九州元意歌》，

凭借着超强二次元观感和剧情故事走线，将为玩家带来与众不同的游戏体验；③国风小镇模拟经营游戏《桃园一梦》是一款极具创新的养成游戏，不止于经营与建造，超休闲玩法将带领玩家打开好奇心，释放童真，梦回古都；④漫威超级英雄题材塔防游戏《守住那座塔》容纳囊括了近百位海内外的超级英雄人物，上千种技能搭配联动，共同抵御丧尸入侵，主宰正义。各类风格定位独特，从不同视角出发的手游产品，正快马加鞭地积极的对外展现着我国文化发展的新风貌，在全方位、多层次、宽领域的对外关系新格局下，努力打造国人自己的文化 IP 符号，将中国传统文化的精华持续发扬光大。

（2）数字孪生业务

基于政策背景和战略发展方向，结合自身技术优势，以数字孪生业务为抓手，大力布局包括工业数字孪生、文旅数字孪生、地产数字孪生、农林养殖数字孪生、体育数字孪生等众多领域，促进推动数字技术和实体经济的深度融合，构建数字合作格局，并为建设数字中国和智慧社会凝聚一份力量。

重点布局项目：1) 以数字化技术+酒 IP 打造的深度沉浸、交互式体验的东方神秘奇幻酿酒世界数字孪生产品《慎初烧坊一酿酒大师》H5 版本现已落地，主打线上酿酒，线下提酒的概念，在初步阶段已实现提酒功能。H5 版本上线首发限量测试用户资格 6000 名，用户同时在线人数限制在 120 人。本轮测试的主要目的是验证产品的交互以及商业化逻辑，游戏经济模型等是否合理；用户通过直播互动的方式，积累酿酒材料，获取配方并酿制白酒，实现线上与线下的联动，并为最终破壁虚拟与现实提供技术论证。结合目前产品情况，可

以预见，在未来工业数字孪生发展过程中，数字技术的应用将从终端平衡需求与生产能力的关系，实现设备的高效化运行，从根源上解决产线可能遭遇的一系列负面影响，提升企业的抗风险能力，将线下需求转为线上需求，合理调配供需。

2) 强化利得链技术，实现多领域场景应用。中青宝子公司深圳市利得链科技有限公司（简称：利得链）自研并运营一款基于数字藏品资源交易服务的国内新一代综合性数字藏品平台「稀元」。平台以自主研发的联盟链 leaderchain 为技术底座支撑，推动传统文化、实体产品与利得链、大数据等技术的融合创新，向数字藏品服务领域拓展并赋能实体经济。用户可以在平台上实时查看发行藏品、藏品信息，可以购买到不可篡改，不可复制，永久存证的数字文创产品。

此外，利得链还开拓数字农业领域，结合乡村振兴的国家大政策，基于公司多年的利得链研发基础，通过自研的 baas 系统，形成一条规模化、数字化、标准化的优质农产品全链条可信&可视化溯源产业链。目前该技术已在该领域落地多个项目，从底层技术到上层应用开发，从资源设备到智能物联网设备，从方案设计到落地执行，为农企提供全方位标准化服务，拓展产品消费新形态和新市场，全面助力农企打开数字营销新模式。

已完成的利得链项目：供应链金融：扶贫专项资金监管链；数字农业：河源茶叶溯源系统、天津葡萄溯源系统和云南茶叶溯源系统；传统产业数智化升级：深圳龙华区智慧农贸；扶贫管理链：国企龙建发爱心帮扶超市项目、河源扶贫产业项目管理链；食品溯源管理：深圳市龙华溯冻链。未来，公司将围绕新兴技术赋能实

体经济，不断优化产业模式，创新重塑百行千业新业态新价值，助力更多产业转型升级，为中国数字经济发展注入新动能。

(3) 云服务业务：

1) 基于国家“东数西算”工程全面启动和国家发展改革委等部门关于同意成渝地区启动建设全国一体化算力网络国家枢纽节点的复函，公司启动了成都高新区宝腾互联智算中心项目，该项目计划于 2022 年正式投产运营。

2) 持续发挥公司在 IDC 领域丰富的经验优势，提升深圳观澜数据中心和四川乐山数据中心的上架率，并加强与中国联通、中国电信、中国移动三大运营商在网络、传输、云业务系统集成 ICT 领域的合作。公司乐山数据中心已纳入并挂牌“乐山市政务云基地”、“西部（乐山）AI 算谷”、中国电信（云锦天府）乐山数据中心基地。

3) 延续云增值业务的拓展方向，针对移动云 Saas 市场的产品积极开展产品推广工作，并在合同收入的落地地市保持良好的运营支撑，结合移动云产品推广的经验，下一阶段将积极与其他运营商的合作对接，逐步完成自有云增值市场的生态搭建。

4) “东数西算”数据中心综合解决方案：基于公司多年数据中心建设经验，公司将面向“新基建”中云计算及大数据领域，打造专业的数据中心，提供全生命周期的整体解决方案，积极参与到实体经济数字化转型战略中，提供咨询规划、设计建设、联调测试、运行维护、运营和增值改造服务等，并研究智能化运维系统、数据中心基础设施数据监控、结合 AI 人工智能的能效管理系统并对外提供运维外包服务，为地方政府及企事

业单位规划数据产业，打好城市智慧底座贡献力量。

(4) 文旅业务

1) 凤凰水上乐园 该项目将以“湘西印象”为魂，用“科技创新”引领，打造“文化+科技+娱乐+教育”的互动体验型文化寻迹乐园。中青宝凤凰水上乐园将从“真实复刻”、“人文传承”、“虚实共生”和“创作平权”四个维度出发，以实现绿色数字经济，提升社会效益为使命，齐心推力项目的执行落地。项目计划 2022 年下半年上线、实现线上与线下同步运营。线上虚拟与现实提现结合，创新商业模式，引领产业发展新趋势。

2) 飞跃长城

《飞越长城》是将步行游览、多媒体演艺、推出式飞行影院融为一体的新型高科技互动体验馆项目。在这个项目中，我们突破性的将高科技项目飞行影院与又见平遥的体验式游览结合起来，打造出全新的形式，将数字多媒体技术、行进式游览、飞行体验融为一体，以长城文化为核心，围绕长城的修建、历史、发展与作用交代出完整的故事情节。通过移动观影+裸眼立体视觉技术+剧情表演+全息成像+原创音效四位一体的完美融合，辅以触觉、嗅觉等多维感受，移动观演是一项颠覆传统的世界级创新，将给观众带来一种前所未有的体验。

虽然公司加大文旅业务的创新和资源整合，但 2022 年受疫情等大环境的不利影响，公司文旅业务可能继续面临亏损。

六、问：公司出现净利润大幅亏损的主要原因是什么

答：尊敬的投资者您好！公司 2021 年网络游戏业务、科技文旅业务经营净利润为负，云服务业务毛利率下降，计提资产减值损失及预计负债等造成 2021 年度净

利润亏损。 具体原因如下：

(1) 网络游戏业务经营净利润为负，主要系因为公司在 2021 年执行创新业务模式“游戏+新零售”模式并以此作为潜在创收突破点，积极吸纳高端技术人才，着重投入创新游戏研发，因此本年度游戏研发费用共计 3,961 万元，为 2020 年公司整体研发费用总额的 110.30%。

(2) 云服务业务 2021 年毛利率 31%，较上年同期下降 11%，主要原因是：①乐山数据中心机房 2021 年 8 月部分投入使用，由于当地政策限制等原因，截至 12 月 31 号乐山机房平均上柜率只有 68.92%，乐山机房暂时性的非饱和运营一定程度上影响了云服务业务整体毛利率。2021 年，乐山数据中心机房销售收入 252.95 万元，而对应的折旧、运营成本 308.07 万元，乐山数据中心营业净利润为负；②因政府能评管控政策严格及疫情等影响，互联网数据中心新增投产规模放缓；存量机房运维管理软件尚未达更新期，导致机房运维软件销售收入下降。2021 年，机房运维管理类软件及利得链销售业务实现营业收入 339.36 万元，较上年减少 1,553.06 万元，对应毛利率同步下降 80.01%。

(3) 科技文旅业务经营净利润为负主要系因为公司文旅线下景区因疫情防控原因停运，暂停聚集性活动导致旅游市场客户“断流”，对科技文旅业务收入造成较大影响；另，文旅业务前期投入成本的摊销、日常人员开支所致共同导致了本业务板块经营净利润为负。

(4) 资产减值损失：公司自 2019 年 1 月 1 日起，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，测算应收款项坏账计提比例以确定本年度应确认的坏账损失，本年度确认的坏账损失 3,962. 万元。

(5) 长期股权投资减值损失：公司所有长期股权投资均为市场上无公开报价且不存在同类资产市场报价的股权投资。基于谨慎性原则，公司期末在原投资成本的基础上使用第三层次输入值对该部分投资进行了公允价值评估与会计核算。估值测试以各被投资企业历史收入及预期收入为起点，根据国家政策及行业状况建立合理的利润率、增长率及折现率预期，采用现金流折现模型对各被投单位的可收回金额进行了估计，并与账面价值比较确认相关价值变动。对长期股权投资的公允价值测试，是在取得确凿证据并充分综合考量内外部因素的基础上作出的合理判断和估计。

(6) 2021 年计提预计负债 2,390.54 万元 公司控股孙公司深圳市娱游时代科技有限公司（以下称“娱游时代”）部分员工因涉嫌参与柳州当地赌博案件被柳州市公安机关立案侦察中，部分银行账户资金被柳州市公安局申请银行协助冻结，推算截至 2022 年 3 月 30 日冻结上限金额为 2,390.54 万元。依据北京市立方（深圳）律师事务所《关于深圳中青宝互动网络股份有限公司关联公司特定资金被冻结相关事宜的法律分析意见》及《企业会计准则》规定，在目前暂无法确定最终案件被认定违法所得具体金额的情况下，基于谨慎性原则按照广西柳州市公安局柳东分局向银行申请协助冻结的资金金额 2,390.54 万元全额计提预计负债，确认营业外支出，对公司扣前后净利润的影响 1,219.18 万元。

(7) 公司控股孙公司北京中青宝长城文化科技有限公司运营的北京八达岭水关长城“龙腾九州”项目，

2020 年受疫情，项目的业务拓展、游客流量、回款周期等均受到不同程度的负面影响。根据 2021 年 3 月 15 日深圳中洲资产评估有限公司出具之深中洲评字第 2021-000 号《拟财务报告为目的涉及北京中青宝长城文化科技有限公司持有的固定资产组预计未来现金流现值资产评估报告》，公司在 2020 年度计提减值准备 922 万元，且公司考虑到 2021 年疫情仍可能持续影响业务，本着谨慎原则，公司对 2021 年的经营预测转向保守。经审计，2021 年度“龙腾九州”项目实现营业收入 159.79 万元，净利润约-834.12 万元。

综上所述，结合公司致力着重发展创新业务、持续增加研发投入与高新技术设备的同时，公司本着审慎原则及时计提资产减值、足额预提或有负债等事项后，公司扣非前后净利润亏损。

七、问：公司研发投入占营收比例同比增加，未来是否会保持这一趋势

答：尊敬的投资者您好！公司近年研发费用占收入比逐年上升，2021 年为 15%，超 2018 年至 2020 年平均水平 12%。2022 年公司将保持持续创新发展，注重研发投入，在稳固现有业务的同时，力争为用户提供更多创新产品和服务。

八、问：公司 2021 年吸收了大量的研发人才，公司是出于什么原因做出的决定

答：尊敬的投资者您好！作为一家以研发运营为核心的游戏公司，研运一体始终是公司的重要核心方向，公司一直注重技术研发人才的引进和培养，2021 年以来，随着数字孪生及相关产业项目战略确定，公司的研发投入预计呈增加趋势。

九、问：《慎初烧坊一酿酒大师》H5 版本已落地，但作

	<p>为公司未来的主产品以及元宇宙概念的游戏该版本是否过于简陋，2D、3D、VR 版本预计什么时候能够上线</p> <p>答：尊敬的投资者您好！目前《慎初烧坊—酿酒大师》H5 版本已落地，初步阶段产品已实现提酒功能。此外，2D、3D、VR、海外及 Roblox 版本的具体落地时间取决于产品的研发进度及市场等多方面的因素，存在重大的不确定性。请您随时关注公司官网及公告。</p>
附件清单（如有）	
日期	2022 年 05 月 31 日