

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：2023-003

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	泰康资产管理、中国人寿资产管理、中金基金、中信建投基金、长城财富保险资管、北京卧龙私募基金、大成基金、东兴基金、国金证券、国盛证券、鸿道投资、华夏久盈资产管理、西部利得基金、中加基金。
时间	2023年5月31日
地点	恒信东方公司会议室
上市公司接待人员姓名	副总裁兼董事会秘书 宫泽茹
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>投资者在公司副总裁兼董事会秘书宫泽茹女士的带领下参观了公司制作的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，体验了公司打造的手势交互游戏《Drakheir》（暂定名）、多人PvP游戏《气球总动员》（英文名称：Party Crashers: Balloons）、公司参股子公司VRC出品的《侏罗纪世界》等VR作品。</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、</p>

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。

三、交流要点

1、请介绍下公司目前的主营业务。

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，业务范围主要包括数字创意产品应用及服务业务、互联网视频应用产品及服务业务、算力系统集成及技术服务业。其中，公司数字创意产品应用及服务主要包括 LBE（Location Based Entertainment）城市新娱乐业务、VR/CG 内容生产及应用以及 AI 合家欢平台应用产品业务。

2、请介绍下公司算力系统集成及技术服务业。

回答：公司算力系统集成及技术服务包括 AICC 硬件基础设施和软件平台。其中，硬件基础设施包括高性能计算服务器及其相关配件，硬件基础设施支持大规模并行计算，以满足人工智能训练和推理的需求；软件平台包括云原生管理平台、云原生应用平台、云原生安全平台、AI 能力平台、AI 运行支撑资源平台、智能监控系统等，支持各种人工智能应用，便于开发者进行模型训练和部署。

公司提供软硬一体的 AICC 解决方案，旨在帮助行业客户快速搭建和部署自己的人工智能算力中心，从而实现高效的人工智能应用开发和运行，行业客户可以根据自身需求选择软件平台或硬件平台。

3、请介绍下目前公司 VR 娱乐业务情况。

回答：VR 娱乐方面，公司通过将 VR 技术与 VR 娱乐内容生产相结合，进行 VR 娱乐产品的研发。针对 VR 一体机市场的快速发展，公司打造的多人 PvP 游戏《气球总动员》（英文名称：Party Crashers: Balloons）于 2022 年 7 月 25 日正式上线海外 Quest 平台测试，并于 2023 年 1 月开始与国内多家 VR 头显公司合作，现已陆续完成上线工作；另外研发团队通过 VR 技术与剧本杀产品的结合，完成了 VR 剧本杀项目《失落的王朝》，在发行方面与剧本杀发行平台“小黑探”、VR 剧本杀平台“V 剧”等发行平台合作，通过买断、共享等模式进入到剧本杀门店，布局线下泛娱乐渠道。

4、恒信东方在 vr 应用端和苹果 mr 头显有合作吗？

回答：目前苹果尚未正式发布 MR 产品。公司持续关注相关领域所蕴含的发展机会并适时布局。

5、请介绍公司手势交互游戏《Drakheir》。

回答：《Drakheir》（暂定名）是以 Meta Quest 手势追踪为核心技术，自研的一款魔法战斗 Roguelite 游戏。游戏选用欧美奇幻卡通美术风格，自研基于 UE5 的高度适配 VR 一体机的引擎，应用 PBR&NPR 风格化美术管线，在手势追踪、实时光影的渲染表现、物理模拟、功能架构创新、算法优化、行为预测等多个领域进行了深度的技术攻克及突破。

6、手势交互游戏《Drakheir》目前在哪些平台上线了？

回答：手势交互游戏《Drakheir》目前已经在 Sidequest 平台内测。

7、公司有哪些 VR 专利方面的储备？

回答：公司相关领域的专利主要集中在焦点渲染、全景数据压缩和传输、智能建模等方面。

8、公司研发人员近年来有所减少的原因，是否会对公司业务产生不利的影响？

回答：公司近年来虽然研发人员有所减少，但是这跟研发团队的工作任务周期性的变化和研发团队的自我完善相关。近年来，随着公司 AI 合家欢项目的大规模研发阶段已经完成，进入内容运营阶段，研发人员数量有所下降。但公司的主流研发方面的投入依然发力，工作重点主要为 VR 类、CG 类、互动引擎类的技术方向。2022 年，公司为聚焦优势项目，对于一些短期可能无法实现利润的创新类孵化项目停止了投入，相关的产研人员进一步减少。但在研发任务上增加了 AI 内容引擎类、Web3.0 架构类、区块链技术开发类等技术人员。

公司研发人员总数上虽然有所降低，但是降低的原因是随公司业务内容而变化，AI 合家欢业务产品开发已经完成，后续只是迭代升级运维。该项业务已不需要大规模的研发人员，而公司在其他业务上增加了研发人员的数量。公司核心能力的研发人员投入和技术产出上，并没有受到影响。

9、公司募投项目“人工智能算力中心平台建设及运营”是否与英伟达合作？这个项目是否需要采购英伟达的芯片？

回复：“人工智能算力中心平台建设及运营”项目不是公司与英伟达合作建设的。该项目 AI 训练服务器、AI 推理服务器拟采用英伟达或者国产同等算力水平的芯片厂商，公司将根据实际项目建

	设需求等多方面因素综合考量确定芯片厂商。敬请注意投资风险。
附件清单（如有）	无
日期	2023 年 5 月 31 日