

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：2023-004

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	银华基金、新华资产、新华基金、天弘基金、中邮基金、大家资产、泰康资产、宝盈基金。
时间	2023年6月6日
地点	恒信东方公司会议室
上市公司接待人员姓名	董事长兼总经理 孟楠 副总裁兼董事会秘书 宫泽茹 副总经理兼首席技术官 李小波
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、公司核心竞争能力、行业机遇与公司未来增长等方</p>

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务。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、请介绍公司手势交互游戏《Drakheir》。

回答：《Drakheir》（暂定名）是公司自研的一款魔法战斗 Roguelite 游戏，基于 Meta Quest 2 平台的“裸手”手势互动技术，目前已登录 Quest 第三方应用平台 Sidequest 公测。该产品基于欧美魔幻风美术风格，应用 PBR 物理渲染+NPR 风格化混合美术管线，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。

3、公司手势交互游戏《Drakheir》是否可以适配苹果 MR 产品 Vision Pro？

回答：公司 VR 游戏产品《Drakheir》（暂定名）为 Meta Quest 2 平台“裸手”手势互动 VR 游戏，目前正在 Quest 平台第三方应用平台 Sidequest 公测。目前，苹果 Vision Pro 头显刚刚发布，其开发者套件（SDK）尚无可靠信息放出，暂时无法判断移植难度。但公开信息表明，苹果 Vision Pro 不附带手柄或其他控制器，意味着其人机交互（HCI）

操作高度依赖裸手交互及眼动追踪等非传统交互。不同于当前手机、PC、游戏主机等平台的键鼠、手柄控制器等非自然交互方式，裸手操作它可以带来更强的沉浸感和驾驭感，但在用户体验设计层面需要大量探索，目前头显搭载的感知硬件及算法还未成熟，尚未进入快速变现期。

4、请介绍公司 VR 娱乐和 VR 教育业务情况。

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。

VR 教育方面，基于目前素质教育市场的普遍需求，公司推出 VR 教育整体解决方案，通过提供硬件设备、软件系统、完整课程体系及培训运维服务，打造沉浸式、交互式的体验课堂。主要产品包括面向学前阶段用户的 VR 教育产品太空学院-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。

5、公司在 VR 游戏上后续有什么布局？

回答：公司将根据对 VR 用户画像后续的变化

	<p>趋势，继续开发多人多端、非硬核向 VR 娱乐产品，并继续在交互方式及美术表现上做新的探索。</p> <p>6、公司 2022 年已计提了大量减值，目前公司经营情况和展望如何？</p> <p>回答：公司将着力优化和改善公司的业务结构，持续丰富和完善公司管理层人才结构，提升公司的盈利能力和发展潜力，给投资者一个良好的回报。</p> <p>7、公司 AIGC 的研发主要应用在哪里？</p> <p>回答：公司 AIGC 的研发主要应用于三维数字资产生产的降本增效。</p> <p>8、请介绍公司募投项目进展情况。</p> <p>回答：募投项目正在有序推进，进展情况请参考公司披露的定期报告及募集资金存放与使用情况的专项报告。</p>
附件清单（如有）	无
日期	2023 年 6 月 6 日