

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：2023-002

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	富安达基金 国信证券 信达澳亚基金 博时基金 海通证券 诺安基金 浦银安盛基金 博鸿资产 财通基金 国泰君安 海保人寿 江信基金
时间	2023年5月16日-18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

一、公司项目参观、体验

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）、公司参股子公司VRC出品的《侏罗纪世界》等VR作品。

二、公司介绍

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。

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、公司产品有没有接入大模型的计划？

回答：公司产品目前没有接入大模型的计划，未来将根据自身产品需求适时布局。

4、请介绍下目前公司 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、公司有没有接入大模型的计划？

回答：公司目前没有接入大模型的计划，未来将根据自身产品需求适时布局。

6、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。

7、公司进行手势交互游戏开发的原因。

回答：基于 MR 技术的突破，裸手交互在众多领域体现出了其人性化的体验和实际价值，所以公司希望在通过研究手势交互的同时产出一款体现手势价值的产品。为未来公司的战略布局进行技术积累，搭建技术壁垒。

8、多人 PvP 游戏《气球总动员》目前在哪些平台上线了？

回答：多人 PvP 游戏《气球总动员》目前正在 Applab、Sidequest、创维、YVR、Pico 平台上线。

9、请介绍一下公司变更募投项目原因以及募投项目进展情况。

回答：公司结合未来 VR 市场需求情况以及公

	<p>司战略规划，为提高募集资金使用效率和募集资金效益，考虑到未来批量建设拓展门店的市场风险和收益的不确定性，继续按原计划建设“VR 场地运营中心”项目存在募投项目经济效益不达预期的可能，公司终止“VR 场地运营中心”项目。</p> <p>2023 年 4 月 27 日公司召开 2023 年第二次临时股东大会审议通过《关于变更部分募集资金投资项目用途并将剩余募集资金永久补充流动资金的议案》，公司将“VR 场地运营中心”项目尚未使用的募集资金分别投入“数字沉浸式应用场景内容开发”项目、“人工智能算力中心平台建设及运营”项目及永久补充流动资金。</p> <p>变更的新项目仍属于公司主营业务方向，相比原募投项目“VR 场地运营中心”更符合行业发展趋势且市场空间更大，更有利于公司业务的发展和募集资金效益的实现。</p> <p>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 5 月 18 日