

证券代码：300052

证券简称：中青宝

公告编号：2021-054

深圳中青宝互动网络股份有限公司

关于对《关于对深圳中青宝互动网络股份有限公司的关注函》 (创业板关注函〔2021〕第430号) 回复的公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

深圳中青宝互动网络股份有限公司（以下简称“公司”或“本公司”）于2021年10月25日收到深圳证券交易所创业板公司管理部发来的《关于对深圳中青宝互动网络股份有限公司的关注函》（创业板关注函〔2021〕第430号，以下简称“关注函”），公司按照深圳证券交易所创业板公司业务管理部的要求，现就有关问题作书面说明回复如下：

（一）根据你公司微信公众号及互动易平台上的回复，你公司正在研发元宇宙相关游戏《酿酒大师》。请详细说明《酿酒大师》的具体内容、与元宇宙概念关联性、技术人员配置情况、核心技术掌握情况、研发投入、研发进度、产品落地可行性、预计上线时间、市场需求情况、对公司2021年及以后年度财务影响等情况，并结合行业政策风险等充分提示可能面临的风险。

答复：

1、关于《酿酒大师》的具体内容及元宇宙概念关联性

《酿酒大师》是一款基于元宇宙概念的，打通虚拟与现实壁垒的，且拥有相对高自由和高社交度的全拟真社交经营产品。该游戏以百年传承的慎初烧坊为背景，玩家模拟经营“金沙古酒”酒厂，在虚拟世界对酒厂进行经营管理，依托云计算，算力和社交等元宇宙技术，从价值交互，内容承载和数据网络传输及沉浸式展示融合构建元宇宙，开启现实与虚拟的梦幻联动。

产品内容层面遵循元宇宙设定，基于现实构造拟真还原平行空间，根据现实社会良俗和法律法规，为用户开放高自由度、高创造度的虚拟空间，将现实和虚拟深度绑定结合。用户在虚拟空间中，可以拥有属于自己的土地和产业，全拟真化经营，从原料的采购、产品的制造、酒品的调勾、包装的设计、销售链路的铺设全部交由用户自己来打造和处理。

依托于“金沙古酒”和公司的强强联合，真正做到虚拟与现实联合。用户在产品中所生产的产品最终都将在现实世界体现并获得实物，除此外用户在虚拟世界创造的所有可以兑换为现实的虚拟物品，用户都将拥有对应的知识产权。中青宝将帮助用户落地申请对应的知识产权和对应的商标权，用户在产品中获得虚拟物品也将在现实世界产生应有的价值。

产品系统层面，公司将严格遵守国家法律法规，虚拟世界不会成为不法之地。作为一款以经营酒厂为核心的养成经营游戏，可以将虚拟映射到现实中，用户可以在游戏中体验现实，也可以在现实中触碰游戏。这种映射体现在游戏中玩家自己“亲手”酿的酒，可以在线下提酒。玩家用自己独创的秘方，经过时间的沉淀生产出的白酒，可以在酒厂品牌经营店进行线下提酒。也就是说，玩家“捏、配、玩”出来的不再是虚拟物品，也不是产品中常见的是金币、奖励等虚拟物品，而是最终可以得到浇筑自己心血的、自己设计外形包装的，独一无二的实物白酒。

2、技术人员配置情况、核心技术掌握情况、研发投入、研发进度、产品落地可行性、预计上线时间、市场需求情况

2021年3月份开始，针对游戏与元宇宙的逻辑和关系，我们开始思考《酿酒大师》这款游戏的可行性，虚拟和现实的交互如何实现，如何更为生动和深入，在游戏框架下，结合我公司的云计算、VR技术，我们可以更好的将游戏模式完善化，在游戏内的诸多操作可以很好的与现实相结合，做到相互影响、相互串联直至达到平行互动互通的模式，让用户更有存在感和互动性。

公司控股股东深圳市宝德科技有限公司（以下简称“宝德科技”）、子公司深圳市利得链科技有限公司（以下简称“利得链”）、合作企业贵州金沙古酒酒业有

限公司（以下简称“金沙古酒”）在不同层面都参与了整个产品的前期讨论和设定，并从算力（云计算）、云服务、酒品实体酿造、VR 等技术层面给予了 100% 的技术支撑。游戏+VR+算力+云服务为底层的技术储备，已经基本符合产品制作的底层需求。

每一个产品的制作都需要程序、策划、美术及相关人员的配合和支撑，《酿酒大师》根据项目的实际需求情况，计划成立专项研发组 48 人。其中组内主要成员（策划、前端开发、后端开发、美术）合计 30 人；关联研发小组（利得链）13 人；云计算的算力师及构架师 5 人；其他关联支撑包括宝德云计算、云服务及金沙古酒的相关支撑人员亦有参与其中，后续不排除根据实际情况正式编入项目的可能。

根据测算，《酿酒大师》计划研发投入 500—1,500 万元。依托于公司强大的技术支持和技术储备，整体产品的落地成为了可能，《酿酒大师》整体规划 4 大版本，循序渐进，逐步完成整体概念的落地和可能，H5 版本、2D 版本、3D 版本及海外版本从游戏体验到视觉呈现至沉浸交互体验，从易到繁一步一个脚印践行产品落地。

在前期主要调研和测试工作完毕后，项目已正式进入研发阶段，对应的首个版本（H5 版本）预计于 2022 年 3 月完成，并向公众正式开放，后续的版本根据实际研发进度及市场情况逐步推出。

3、对公司 2021 年及以后年度财务影响等情况，并结合行业政策风险等充分提示可能面临的风险

元宇宙是一个巨大的概念和模式，公司尚处于初步探索阶段，触及概念相对较浅，对应产品尚在研发中，新游戏上线时间和地区亦受到诸多因素影响。项目实施进度、能否达到公司预计的效果、能否满足未来市场的需求，均存在较大的不确定性。即便以上条件皆满足，公司依然不排除相关产品与元宇宙存在较大差距的可能性。

鉴于以上影响因素，我们暂不能判断《酿酒大师》对公司 2021 年及以后年度财务影响，请广大投资者理性投资，注意投资风险！

(二) 你公司在我所互动易平台上称“公司积累了很多 VR 的研发经验”，请你公司结合公司 VR 概念研发投入、项目开发进展、已上线游戏中运用 VR/AR 技术的具体情况等情况，说明上述表述的具体依据及合理性。

答复：

公司一直关注并涉猎 VR 技术和产业，对 VR 产品投入始终存在。

1、自研层面

在 VR/AR 的研发投入上始终保持着连贯性。

项目一《最后一炮》

2017 年，公司 VR 实景项目《最后一炮》上线，研发引擎 UE4，对应配套设备推向市场，受到较好的市场评价，游戏以现代坦克射击为题材，通过座舱、vr 眼镜为载体，呈现并还真实还原了实体战争环境，以强代入感将用户带入高沉浸式的虚拟世界。



中青宝VR
 致力于打造VR产业生态链
 股票代码：300052
 咨询电话：0755-26525527
 www.zqgame.com

宝宝VR

奇幻之旅
 惊喜童年



高清防蓝光头盔

头盔安放处



智能投币器



LED显示器



防滑轮



立体声环绕

适用于大型商超，儿童游乐园，电玩城，反斗城，VR体验馆，早教中心，影院，便利店，书店，学校周边场所等

核心理念

打造益智玩乐设备，让孩子在游戏中学习，在享乐中成长

基本参数：

产品名称	尺寸/m	重量/kg	占地/m ²	功率/w
多多	0.8x0.65x1.2	40	0.8	500
乐乐	0.7x0.7x1.15	53	0.8	500

建议市场价：5-10元 适应年龄：5-15岁 支付方式：支付宝，微信扫码，投币，现金

科技组合：手持高清防蓝光VR头显

产品优势

一键式快速体验，自研可定制化益智VR游戏，Q萌外观，超强吸睛
 自研稳定后台管理系统

投资亮点

锁定儿童娱乐大市场，商机无限，海量智趣游戏内容更新，客户粘性强
 占地面积小，投资成本少，高科技安全产品，打造惊喜童年，大人放心



中青宝VR
 致力于打造VR产业生态链
 股票代码：300052
 www.zqgame.com
 咨询电话：0755-26525527

最后一炮VR

产品介绍：

最后一炮VR：增强交互，沉浸式体验，基于现代战役的VR坦克游戏

基础参数：

产品名称	尺寸/m(长x宽x高)	重量/kg	占地/m ²	功率/w
最后一炮VR	1.69x1.57x2.68	220	2	1500

市场建议体验价：30元

适应年龄：12-60岁

科技组合：

Oculus头显+多功能操纵杆+动感座椅

产品优势：

高科技感，新颖的现代战役题材
 炫酷坦克外设，操作简单，3A画面质感
 强烈体感，可实现多人联网作战

投资亮点：

智能化的后台管理系统
 坦克外形炫酷聚客
 现代战役VR游戏吸引眼球
 内容持续更新
 真实开坦克，满足都市青年对刺激的追求

多功能操纵杆

高仿99A主战坦克炫酷外型

极致体验动感座椅

GTX1070显卡+i7配置主机

高科技感灯光履带

高清LCD显示器



Oculus头显



项目二《飞跃长城》

2018年6月，水关长城《飞跃长城》项目正式上线，其以VR/AR为技术底层，搭建球幕影视展现，以裸眼3D为用户提供沉浸式体验，展现长城的历史文化，为用户带来惊艳的观感体验。





项目三《金沙古酒前世今生之时光隧道》

2021年初，中青宝与金沙古酒合作的《金沙古酒前世今生之时光隧道》项目正式启动，其以VR/AR技术为核心，将搭配透明幕、全息投影3dmapping等最为前沿的展现手法，结合现场搭建还原的历史场景，带给用户多方位的沉浸式体验，使用户真正穿梭于古酒前世今生的时光长廊中，亲身体会到金沙古酒古往今来的历史变迁。

综上所述，《最后一炮》、《飞跃长城》为公司多年VR实践中完整产出的项目，《金沙古酒前世今生之时光隧道》为公司正在开发的VR/AR项目，其他诸多研究从未间断。

2、对外投资及技术积累

公司在VR领域除自有研发项目外，还对外投资VR项目，力求在VR领域拥有更多的技术积累。公司自2016年开始陆续对外投资VR领域的项目，总投资金额950万元。

项目一《超级队长》

超级队长成立于2015年，是国内领先的虚拟现实技术（VR）公司，集VR娱乐实体店运营，AR/VR行业应用解决方案提供，数字内容发行于一体的综合性品牌企业；拥有超过600家线下品牌体验店（终端），落地过数千个VR行业应用解决方案项目，发行过超50部海内外优质VR游戏及IP内容，被IDC、

艾瑞咨询等多家数据机构数年评为中国线下VR体验行业的案例型企业；是华为、中国移动、微软、英特尔等全球VR/AR相关领域的重要合作伙伴，是拥有技术研发，渠道扩展，供应链管理，内容发行多维度专业能力的综合性品牌公司。



项目二《热力星球》

为玩家带来更加身临其境的沉浸体验,打造更具科技感的虚拟现实娱乐产品,引领虚拟现实主题游乐的风潮。主要产品有 9D 座椅, VR 飞行器, VR 飞行影院, VR 雪山, VR 自行车等。主要运营模式有: VR 体验设备销售, VR 体验巡展, VR 体验馆加盟等。

综上所述,公司通过多年的自研和对外投资 VR 领域,沉淀了诸多的 VR 技术经验,并不倦的对 VR/AR 技术进行验证,由于眩晕问题的技术瓶颈,整个 VR 行业产出较少。但我们相信未来结合 5G、高带宽、低延迟、元宇宙有机会解决长期生理佩戴眩晕问题。

(三) 请核查你公司控股股东、实际控制人、持股 5%以上股东、董事、监事、高级管理人员及其直系亲属近一个月买卖你公司股票的情况、未来三个月是否存在减持计划,并报备交易明细和自查报告。

答复:

公司通过书面确认的方式向公司控股股东、实际控制人、持股 5%以上股东、董事、监事、高级管理人员及其直系亲属就以上问题进行核查。经核查,公司控股股东、实际控制人、持股 5%以上股东、董事、监事、高级管理人员及其直系亲属在近一个月内无买卖公司股票行为。除高级管理人员张思群拟于未来三个月内减持 10,500 股股票以外,公司控股股东、实际控制人、持股 5%以上股东、董事、监事、其他高级管理人员及其直系亲属在未来三个月内不存在减持计划。

此外,公司还核查了控股股东、实际控制人、持股 5%以上股东、董事、监事、高级管理人员及其直系亲属近一个月股票持有明细,未发现相关人员持股有变动情况。

(四) 请结合上述问题回复说明公司及相关方是否存在蹭热点、操纵市场、违规买卖公司股票的情形

答复：

1、公司于 2021 年 3 月份开始构思《酿酒大师》游戏的开发，并组织研发团队，6 月底形成初步研究逻辑模型并形成粗糙的游戏 demo，公司基于前述游戏开发工作稳步推进，并在 8 月份通过审批立项，因此公司于立项后在公司官方微信发布此款游戏的相关信息并对其进行详细介绍，属于正常的商业行为，而非蹭热点的行为。

2、经核查，公司控股股东、实际控制人、持股 5%以上股东、董事、监事、高级管理人员及其直系亲属在近一个月内均无买卖公司股票的行为；公司高级管理人员张思群先生拟于未来三个月内进行减持，具体情况详见公司于 10 月 27 日披露的《中青宝关于高级管理人员减持股份的预披露公告》（公告编号：2021-052），除前述人员外，公司其他股东及相关人员均在未来三个月内不存在减持计划。

公司严格对相关股东及人员进行监督，并结合本次核查结果，确认相关股东及人员不存在操纵市场及违规买卖公司股票的情形。

综上所述，公司不存在蹭热点、操纵市场、违规买卖公司股票的情形。

（五）你公司认为需要说明的其他事项。

答复：无

特此公告。

深圳中青宝互动网络股份有限公司

董事会

2021 年 10 月 29 日