证券代码：300459　　证券简称：汤姆猫

浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司
投资者关系活动记录表

编号：2022-011

投资者关系活动类别	√特定对象调研　□分析师会议 □媒体采访　□业绩说明会 □新闻发布会　□路演活动 □现场参观　□电话交流会
参与单位名称	中信建投
会议日期	2022 年 6 月 23 日
会议地点	浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司
上市公司接待人员姓名	董事会秘书 胡斐 总经理助理 王浩宇 投资者关系经理 张平
投资者关系活动主要内容介绍	公司介绍了各项业务经营情况以及后续发展规划,并就分析师关注的其他问题进行了回复交流，具体见下文。
附件清单（如有）	无
日期	2022 年 6 月 23 日

投资者关系活动主要内容介绍：

1、问：请简要介绍公司的新游戏产品的情况

答：公司未来将继续加大研发与内容产出，持续推出更多汤姆猫 IP 系列的新游戏，公司旗舰新产品《汤姆猫跑酷 2》（Talking Tom Gold Run 2）已经进入了测试阶段。公司新游戏《汤姆猫闯乐园》（Talking Tom Blast Park）已经在研发进程中，预计近期将进入测试阶段。同时公司计划陆续推出新 IP 产品，新 IP 游戏包括《神王角斗》、《Merge Animal Land》（暂定名）、《弹弹奇妙冒险》等产品。其中《弹弹奇妙冒险》已完成研发，该游戏是一款卡通多人射击类游戏，并已于今年 4 月获得国内版号，公司将积极推进其上线进度。

2、问：请简要介绍下公司旗下亲子乐园的相关情况与后续发展

答：公司以“自营+城市合伙人”的双轮驱动模式，加速扩张 IP 亲子主题乐园业务。公司去年在浙江杭州、广东佛山、广东珠海、内蒙古呼和浩特、新疆库车等城市落地多家汤姆猫亲子主题室内乐园。凭借独具 IP 文化的场景设计、多样的游玩项目、丰富的活动内容、细致的运营服务等核心竞争优势，公司旗下多家汤姆猫亲子主题乐园运营情况良好，门店客流量稳步上升，公司自营门店接待家庭组数较 2020 年同期增长 28%。近日，位于江苏盐城响水文体公园的汤姆猫乐园于六一儿童节当天正式对外开放，六一开放首日至端午小长假期间，共计接待了 2819 组亲子家庭，日均接待家庭超过 500 组。目前仍有多个室内亲子乐园正在规划与建设中。公司未来在建设更多亲子乐园的同时，将持续更新项目玩法与内容，不断提高运营能力与服务水平。此外，公司也在结合各省市的文旅规划项目，积极拓展大型汤姆猫家族 IP 亲子主题乐园的落地。

3、问：请问公司在 VR，AR 相关领域的规划是怎样的？

答：公司以汤姆猫家族 IP 优质内容为核心，积极融合数字经济新技术，持续升级数字文化的交互式体验。VR、AR 作为持续发展的新技术，对数字产品、文化产品提供了更沉浸的应用体验。公司积极结合新技术，推出新产品并扩展公司核心产品的应用场景。公司此前已经结合 AR 技术，相继推出了《汤姆猫 AR 学

英语》、《汤姆猫 AR-Code》等寓教于乐的儿童智能教育产品。公司近期与 Rokid 达成合作，《汤姆猫跑酷》于 6 月 1 日正式登陆 Rokid Air 应用商店，用户可以通过 Rokid Air AR 智能眼镜体验沉浸式跑酷。在 VR 领域，公司于 2016 年投资参股天际微动，天际微动是一家具有自主研发能力的 VR 游戏内容研发商。此前，鉴于天际微动在 VR 游戏领域与 Roblox 平台游戏的研发经验与技术积累，公司与天际微动研发团队就定制开发 VR 游戏、Roblox 平台游戏进行了市场分析、技术论证等前期工作。但受疫情等因素影响，公司与天际微动合作项目方案确定工作推进相对缓慢，项目进度落后于预期，暂无法准确预计开发投入与上线时间。公司现阶段在 VR 等游戏领域的探索，主要着眼于公司技术积累、业务探索和品牌联动，对公司短期经营业绩不构成重大影响。

4、问：请问公司游戏业务收入构成如何？

答：根据 2021 年年报，公司线上游戏业务板块中，广告业务与游戏发行业务分别占比 84.8%和 15.2%。公司总体收入按照地区分类，境外业务占比 73.96%，境内业务占比 26.04%。公司总体收入按照业务分类，线上游戏业务为公司收入的主要来源，其中广告业务占比 76.21%，游戏发行业务占比 13.66%；在游戏业务之外，线下授权业务及新商业服务业占比 7.48%，媒体影视业务及其他业务占比 2.65%。

5、问：请简要介绍公司在数字藏品相关业务的情况

答：数字藏品对于促进文化传播、拓展文创产品应用场景有着积极正面的作用。数字藏品是经过数字化唯一标识的特定作品、艺术品等。每个数字藏品映射着特定区块链上的唯一序列号。数字藏品是一种新的艺术承载形式。数字藏品的应用场景正在不断拓展，许多传统文化遗产、历史事件、知名景区、博物馆藏品等都通过这一种新的承载方式得以更好的传播。公司于去年 12 月与国内发行平台唯一艺术首次尝试了数字藏品的发行，首批以汤姆猫飞车为主题的限量版数字藏品，一经上线即售罄。今年 3 月，“会说话的汤姆猫家族”IP 与百度超级链达成首度合作，共同推出的“汤姆猫家族”数字纪念徽章一经上线瞬间被抢空。随后，公司旗下全资子公司于今年 4 月正式上线了数字藏品发行平台“光链”，截至目前已成功完成多款数字藏品的发行。5 月，公司与百度超级链再度合作，重磅推出“会

说话的汤姆猫家族——时代逐光者”全新 3D 数字藏品。自去年公司发行第一款数字藏品以来，公司凭借强大的品牌价值与内容创作能力，现已发行十余款数字藏品。后续公司也将紧跟产业政策与法规，稳健推动数字藏品等创新业务的布局。

6、问：请问公司如何看待游戏行业未来发展？

答：根据《2021 年中国游戏产业报告》，2021 年中国游戏市场实际收入同比增长 6.4%，虽然增幅有所放缓，但考虑到未成年人保护及防沉迷系统，以及游戏版号等相关因素的影响，我们认为未来游戏行业依然将保持合理增速。此外，作为一家全球运营的游戏公司，我们认为游戏行业在国内市场上增长有所放缓，但在海外市场上，游戏行业仍然处于增长期，我们在部分国家与地区的用户也依然保持良好的增长态势。根据《2022 国内手游出海白皮书》，海外市场增长空间依旧广阔，尤其是 IAA 手游。测算数据显示，2024 年预计国内出海手游收入规模约为 2021 年的 1.6 倍，未来两年内的市场增长空间达 62%。同时白皮书数据指出，2021 年中国手游出海下载量 Top 100 以休闲品类（轻度游戏）为主，占比高达 62%。以休闲品类为主的海外 IAA 手游的增长趋势与我们的产品形态、区位分布及竞争优势高度吻合。因此，公司将继续坚持围绕“会说话的汤姆猫家族”IP，建设汤姆猫全栖 IP 生态、打造汤姆猫亲子生活品牌。公司将一方面持续推进汤姆猫家族 IP 优势品类产品及新品类新玩法产品的研发与运营，持续输出优质内容，确保公司业绩的稳健增长，另一方面将积极发展汤姆猫乐园与汤姆猫衍生品专卖店两大业务，力争线上线下业务并驾齐驱。