

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：2023-018

| | |
|---------------|---|
| 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 type="checkbox"/> 现场参观 <input checked="" type="checkbox"/> 电话交流会 |
| 参与单位名称 | 博时基金、汇添富基金、鹏华基金、中欧基金、银河基金、上海同犇投资、德劭(亚太)有限公司、德图资本、工银安盛人寿保险、光大证券、国元证券、九泰基金、申万菱信、华泰证券、山东金仕达投资、上海辰翔私募、上海淳阳私募、上海景熙资产、上海玖鹏资产、上海琦轩投资、天治基金、广发基金、招商银行、中国互联网投资基金、中信证券、紫金矿业投资、上海证券、GUOTAI JUNAN ASSETS (ASIA) LIMITED、Horizon Asset International (HK) Limited、Oberweis Asset Management (Hong Kong) Limited、Prudence Investment Management (Hong Kong) Limited、ROBECO HONG KONG LIMITED |
| 会议日期 | 2023年3月24日、3月27日 |
| 会议地点 | 公司、电话会议（线上） |
| 上市公司接待人员姓名 | 总经理 张维璋 总经理助理 欧阳梅竹 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，并就参会机构人员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 | 2023年3月27日 |

投资者关系活动主要内容介绍：

1、公司在人工智能交互产品上的规划如何？

答：公司将分阶段落实人工智能交互产品的规划。首先，公司将通过接入预训练通识大模型，打造更为智能、人性化的线上交互内容；其次，为使终端产品能更有价值地长期服务用户，公司计划自建与目前现有用户需求较为匹配的情感陪伴、教育类等垂直领域的模型，自建的垂类模型直接接入公司研发的人工智能交互终端产品，具有响应速度快、数据分类、用户使用习惯数据缓存、各类通识大模型转换调度等主要功能；与此同时，公司在自建的算力基础设施基础上，通过数据存储、数据标记与分析以及垂类模型训练，使公司的汤姆猫人工智能交互终端产品最终实现个性化的智能交互与情感陪伴。

2、公司 2021 年推出的语音智能机器人表现以及该业务的后续规划如何？

答：公司于 2021 年在海外市场推出了 GameBud Talking Tom 语音智能产品，该产品的推出旨在进一步强化汤姆猫 IP 与用户之间的交互体验。在功能和玩法上，GameBud Talking Tom 拥有两大核心功能，一是该产品可与公司旗下《汤姆猫跑酷》《汤姆猫英雄跑酷》等游戏产品开展链接，通过游戏主播、游戏陪玩的方式与用户进行互动；二是该产品拥有线下交流、语音互动等功能，可作为用户日常生活中的“玩伴”。该产品在外观设计、交流语速等方面拥有一定的优势。

在产品的后续规划上，智能硬件产品不仅更为直接、易上手，同时还将有助于构建更为丰富的交互场景、覆盖更多的用户群体。未来，公司将依据不同的交互场景的需求，结合新的 AI 交互技术，研发匹配的线上应用与线下终端产品，为用户打造更智能、更逼真、更人性化的交互体验。

3、公司主要游戏产品的运营数据如何？

答：在公司的精品研发策略下，公司汤姆猫家族 IP 多款移动应用产品月均活跃用户数均超过千万人次，并在全球市场保持了长线稳定运营。根据公司《2021 年年度报告》，《我的汤姆猫》《我的安吉拉》《我的汤姆猫 2》《汤姆猫跑酷》《汤姆猫英雄跑酷》《汤姆猫总动员》等产品的 MAU（月活跃用户人数）分别为 3000-5000 万人次、3500-5500 万人次、6000-8000 万人次、5000-7000 万人次、3000-5000 万人次以及 5000-7000 万人次。

4、公司如何保持汤姆猫 IP 的长线运营竞争力？

答：公司海外团队自 2010 年上线汤姆猫 IP 的第一款产品以来，持续贯彻了精品研发策略，从角色定位、美术风格、玩法深度、内容创意等方面全方位打磨产品品质。得益于此，公司汤姆猫家族 IP 游戏产品长线运营优势明显，其中，2013 年上线的《我的汤姆猫》、2014 年上线的《我的安吉拉》及 2016 年上线的《汤姆猫跑酷》等产品目前依然活跃在全球多个国家与地区的热门游戏下载榜单，保持了长久的产品活力与良好的市场表现。

其次，在 IP 运营过程中，公司始终将用户的交互体验与情感陪伴视为公司汤姆猫 IP 的核心定位。公司配备了全球化研发与运营团队，公司研运团队根据新技术的研发与应用以及用户的反馈，积极拓展 IP 交互场景与新型交互方式，持续强化用户与 IP 之间的情感联结。近年来，公司先后拓展了线下亲子主题乐园、IP 衍生品与授权业态，通过虚拟 IP 直播、体感游戏、车载游戏等多维交互方式的探索，不断迭代与升级用户的交互体验。

未来，公司将继续贯彻精品研发策略，聚焦汤姆猫家族 IP 的“交互”与“陪伴”属性，融合人工智能语音交互等新兴技术，为用户打造更智能、更逼真、更人性化的交互应用产品。

5、公司在 ChatGPT 相关技术应用上的主要优势是什么？

答：公司深耕家庭娱乐和亲子互动类移动应用的开发与运营十余年，形成了系列高品质应用产品与广为人知的 IP 形象。在人工智能技术迅速发展的背景下，公司的主要优势体现在：

(1) 公司以“会说话的汤姆猫家族”IP 数字形象为核心内容，开发上线的《会说话的汤姆猫》《会说话的狗狗本》《会说话的安吉拉》等游戏产品矩阵因模仿人类说话、以及对用户的触摸、拍打做出即时反应、通过电话与玩家互动等创新性玩法，而风靡全球。“会说话的汤姆猫家族”IP 是最早与用户具有交流、互动功能的数字“人物”之一，给全球用户留下了深刻的“交互”、“陪伴”特征。汤姆猫家族 IP 旗下多款产品的交互玩法与 ChatGPT 技术的应用场景具有较高的契合度；

(2) 十余年来，公司产品积累了庞大的用户流量。截至目前，汤姆猫系列移动应用产品累计下载量超过 200 亿人次，全球月活跃用户数超过 4 亿人次，其中超过 80% 的活跃用户数来自于海外市场，全球庞大的用户基数是公司显著的优势；

(3) 公司深耕亲子互动移动应用，建立了一支涵盖技术研发、美术创意、发行运营等方面的全球化一流研运团队，打造的汤姆猫系列移动应用在产品创意和产品品质上深受用户与渠道的欢迎。在通识大模型的应用领域，公司拥有开发和运营满足市场需求的移动应用的能力。目前，公司将汤姆猫 IP 形象植入语音智能交互产品功能原型后，先后开发设计了语音识别、语音合成、内容过滤、昼夜识别、角色动作、性格设定等功能，后续公司将在 AGI（通用人工智能）相关的基础技术之上，打造符合用户需求的高质量、沉浸式、智能化互动体验产品，使得通用技术可以真正实现应用。

6、公司目前的收入构成情况如何？

答：根据公司《2022 年半年度报告》，公司 2022 年上半年实现广告收入 6.55 亿元，占营业收入比重为 77%；移动应用发行收入 0.95 亿元，占营业收入比重 11%；新商业服务业务、媒体影视业务、授权业务等其他业态实现收入 1.02 亿元，占营业收入比重 12%。从公司总收入的区域构成来说，2022 年上半年，境外实现收入 6.62 亿元，占营业收入比重 78%；境内实现收入 1.91 亿元，占营业收入比重 22%。

7、公司今年重点规划的产品线有哪些？

答：目前，公司推进的汤姆猫家族 IP 新游戏包含《汤姆猫闯乐园》《汤姆猫时光快跑（Talking Tom Time Rush）》等产品，2023 年公司将积极推进《汤姆猫闯乐园》的研发和发行工作；此外《汤姆猫时光快跑》已于海外市场上线，公司未来将继续对已上线产品开展精细化运营与持续的更新迭代。

同时，公司推进的新 IP、新玩法的游戏包括《弹弹奇妙冒险》《种地勇者》《Sonic Dash: Endless Running（暂译名：音速快跑）》《Sonic Dash 2: Sonic Boom（暂译名：音速快跑 2）》《神王角斗》《沼泽激战 2》等。其中，《弹弹奇妙冒险》由公司国内团队研发，该产品已于 2022 年获得版号并已在国内市场上线运营，后续公司将继续重视用户体验与反馈，保持及时更新，坚持长线运营；《种地勇

者》是一款融合了收集、探险、建造等多种玩法元素的 RPG 游戏，该产品已于 2023 年 1 月获得版号，预计将在 2023 年第二季度上线国内市场；《Sonic Dash: Endless Running（暂译名：音速快跑）》和《Sonic Dash 2: Sonic Boom（暂译名：音速快跑 2）》两款游戏在中国大陆的独家代理运营权已由公司取得，其版号申请已提交，正处于审核过程中；《沼泽激战 2》目前亦处于版号申请过程中，公司将根据版号获取情况推进相关产品的上线计划。