

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：2022-016

| | |
|---------------|---|
| 投资者关系活动类别 | <input type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input checked="" type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 电话交流会 |
| 参与单位名称 | 安信基金、海通证券、中信建投、华泰证券、信达证券、浙商证券、首创证券、东吴证券、华西证券、中邮证券、太平洋证券、国信证券、诚通证券、上海希瓦私募基金、上海尚近投资管理、上海天猊投资、深圳市尚诚资产管理、深圳创富兆业金融管理、杭州长谋投资管理、郑州云杉投资管理、郑州智子投资管理、IGWT Investment |
| 会议日期 | 2022年8月30日 |
| 会议地点 | 网络与电话会议 |
| 上市公司接待人员姓名 | 总经理 张维璋 董事会秘书 胡斐 Outfit7 CEO 钱信宇 总经理助理 王浩宇 证券事务经理 王佳斌 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2022年上半年各项业务经营情况以及后续发展规划,并就参会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 | 2022年8月30日 |

投资者关系活动主要内容介绍：

1、请简要介绍下公司 2022 年上半年的业务开展情况

答：2022 年 1 月至 6 月，公司实现营业收入 8.53 亿元，上半年受国内整体大环境的影响，公司来自国内的收入也受到了一定影响。而上半年海外市场尽管受到俄乌冲突的影响，但美国、印度、印度尼西亚等市场的快速增长使整体境外收入小幅上涨，上半年境外贡献收入 6.62 亿元，境外贡献收入比重提升至 78%，未来公司也将持续深耕以美国为代表的成熟市场以及印度、印度尼西亚、巴西、越南等互联网新兴市场，目前我们看到互联网新兴市场的线上广告业态正在崛起，广告单价与美国等成熟市场差距还比较大。

在美国、中国等主要市场的互联网用户进入存量竞争、新兴技术尚未爆发的当下，公司在汤姆猫家族 IP 游戏稳定增长的同时，大力推进新游戏开发与运营，以打造一支更为强大的全球研运团队为目标，为公司的长远发展积蓄能量。其中，上半年，公司推进了《神王角斗》《弹弹奇妙冒险》《汤姆猫闯乐园》《汤姆猫跑酷 2》的研发与上线工作，其中海外研发团队自研的 RPG 策略游戏《神王角斗》已在海外开展测试，上述新游戏的研发与测试使得今年上半年研发费用与销售费用均有一定幅度的增长，同时，上半年计提约 2,400 万元股份支付费用导致管理费用同期上升。上半年公司实现归母净利润 2.91 亿元，经营活动产生的现金流量净额为 2.97 亿元。

下半年，公司将在上半年工作的基础上，继续在汤姆猫 IP 系列游戏的领域中深耕，在精品研发基础上强化交互、持续出新。同时公司将努力推进新 IP 游戏的研发与运营。公司将积极推进《弹弹奇妙冒险》等游戏的上线以及《神王角斗》《汤姆猫跑酷 2》《汤姆猫小小勇士》《Sonic Dash: Endless Running（暂译名：音速快跑）》《Sonic Dash 2: Sonic Boom（暂译名：音速快跑 2）》等游戏的版号申请。此外，公司也将根据国内各省市文旅产业发展规划，持续开拓与文旅产业融合发展的亲子业态。

2、请问广告业务的情况及下半年趋势如何？

答：截至报告期末，汤姆猫家族 IP 系列应用在全球范围内的累计下载量已超过 180 亿人次，全球月活跃用户数超过 4 亿人次。依托于庞大的用户基数和活跃用户，公司通过移动应用产品的内置广告和应用内购获取收入，是公司的主要收入来源。公司移动应用产品与 Google、Meta、Mobvista、IronSource、字节跳动旗下穿山甲、Smaato、华为、OPPO 等全球多家知名广告营销服务商开展合作，进而获取广告收入。

公司上半年海外收入 6.62 亿元，占比 78%，同比增长 1.12%。其中，美国作为公司汤姆猫家族 IP 游戏运营的主要市场之一，2022 年 1 月至 6 月，美国市场贡献的美元收入同比增长 18%；美国收入增长主要是由于美国地区客单价的提高。美国市场作为公司业务的成熟市场，广告客单价一直维持在相对较高的位置。本轮美国市场客单价的上升带来的美国市场的收入增长，说明公司在成熟市场的收入增长仍有较大空间，客单价上升因素将成为公司未来业务持续增长的重要驱动因素。

根据往年经验，广告行业存在一定的季节性周期波动，感恩节、圣诞节等各类西方节日期间通常是美国市场广告行业的高峰期，预期美国市场的客单价在下半年将继续有望得到提升。此外根据行业经验，新游戏的广告客单价通常较高。公司将积极把握上述有利因素，抓住季节性波动的机会，在下半年积极推出新产品、特别版更新等优质内容，更高效地将客单价上升因素转化为公司业务的持续增长。

3、请问汤姆猫 IP 游戏收入占比多少？未来新 IP 游戏有哪些发展计划？

答：汤姆猫 IP 系列游戏收入目前占比约 90%。在此之外，公司积极拓宽游戏研运赛道，稳步推动新 IP、新玩法的产品研发与发行工作，打开游戏业务第二增长曲线。

目前公司对以全新 IP 打造的角色扮演类策略游戏《神王角斗》开展了多次测试，该游戏创意受到自走棋玩法的启发，用户在游戏中可以不断地收集卡牌以及虚拟货币，对其拥有的英雄进行升级，使用所拥有的英雄进行排兵布阵，并与其他玩家的阵容进行非即时对战。同时，公司的自研产品《弹弹奇妙冒险》聚焦弹射细分垂直赛道，目前该产品已获得版号，该产品预计将于第三季度上线国内市

场。公司于报告期内还取得全球知名 IP 索尼克旗下跑酷游戏《Sonic Dash: Endless Running（暂译名：音速快跑）》《Sonic Dash 2: Sonic Boom（暂译名：音速快跑 2）》在中国大陆的独家代理运营权，公司将充分运用跑酷品类的成熟运营经验，推进索尼克跑酷游戏产品的国内发行工作，进一步强化公司在跑酷赛道的市场竞争力。综上，公司将积极推进新游戏的研发、更新、发行与运营，努力将第二增长曲线做大做精。

4、请问汤姆猫乐园及相关文旅业务的进展情况如何？

答：公司在规划与运营室内亲子乐园已经积累了多年经验，旗下的汤姆猫亲子乐园也得到了家长与孩子的喜爱。公司在此基础上，逐步深入文旅业态，将商场场景下的主题乐园，逐步扩展至公园广场等场景。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 2,819 组亲子家庭，日均接待家庭超过 500 组。基于以上原因，公司也在结合各省市的文旅规划项目，并通过各种资源互换、商业合作等形式，积极拓展汤姆猫家族 IP 亲子主题乐园的落地。在后续的亲子乐园规划与建设过程中，公司将积极抓住各地经济发展机遇、结合各地市场的人流分布与消费特点，利用公司及品牌优势，在创新各个项目玩法与盈利点的同时，稳步推进亲子乐园的拓展。

5、请问公司动漫影视业务进展情况如何？

答：在动漫影视业务上，公司基于“会说话的汤姆猫家族”IP，已推出系列动画片、短片及迷你剧等动漫影视作品，通过 YouTube、Netflix、腾讯、优酷、爱奇艺等全球主流平台在 200 多个国家和地区播放，深受全球亲子用户的喜爱。截至报告期末，公司“会说话的汤姆猫家族”IP 系列动画作品已被翻译成 32 种语言，全球累计播放量已超过 880 亿次，中国区累计播放量已超过 300 亿次。动漫影视业务有力地增强了品牌价值、用户陪伴与情感联结属性，增加了线下亲子乐园、衍生品授权等业务的核心竞争力。

目前公司正在与合作方共同筹备最新的汤姆猫动画片，现已进入到整体的制作过程中，预计整体制作周期为两年左右。未来预计将在逐集制作的同时，逐集交付并发行。

关于“会说话的汤姆猫家族”IP 大电影计划，前期受到疫情影响较大，目前公司已完成电影剧本的修改。目前拟定的剧本电影故事发生在虚拟与现实世界之间。汤姆猫从数字虚拟世界中被激活来到现实世界，与真人角色一起经历种种冒险，完成“使命”之后再次回到他的数字虚拟世界。目前，公司正推进与好莱坞国际知名电影公司的合作洽谈，逐步确定项目规划与时间安排。后续上映时间将在确定后向市场披露。

6、请问公司脑机接口的进展如何？

答：公司于 2021 年 10 月与杭州妞诺霄云大数据科技有限公司签署了战略合作协议，双方计划利用各自资源和优势在脑电读图、脑健康检查、情绪识别与干预等领域，以及在建设基于心理学的数字健康平台、集成表情捕捉、外接设备读取脑电波信号等脑机接口、脑功能数据分析技术、数字游戏疗法等领域开展合作研究。同时为了加快推进公司相关创新业务的布局，公司于 2022 年 2 月已与第三方合作设立上海金科汤姆猫生命科技有限公司，负责推进脑机接口、脑功能数据分析、数字游戏疗法等业务。该公司已与浙江大学生物医学工程研究所、上海广慈新医创生命健康科技有限公司（上海交通大学医学院附属瑞金医院下属控股公司）等科研机构签署合作协议，共同推进上述领域的产学研工作。各方就相关市场需求、产品形态、业务模式等进行了调研和探讨。后续相关业务取得重大进展时，公司再行向市场披露。

7、请问公司车载游戏的合作情况如何？

答：公司与小鹏汽车、AITO 等多家新能源车企达成了合作，目前《汤姆猫跑酷》《汤姆猫总动员》已覆盖小鹏 P5、小鹏 G3i、小鹏 G3、AITO 问界 M5、AITO 问界 M7 等车载终端，其中《汤姆猫总动员》成为 HarmonyOS（华为鸿蒙系统）新能源车首款车载刷脸登录游戏。以高质的内容玩法、创新的互动体验增添用户出行乐趣，丰富用户出行生活，持续拓展家庭娱乐体验边界。公司后续将根据实际情况，积极寻求商业合作，努力业务发展。

8、公司研发费用有所增长，请问目前公司研发与运营的新 IP 游戏有哪些？

答：公司半年报中，研发费用为 7,492 万元，同比增长 18%，占其营业收入比例为 9%。研发费用同比增长 18% 主要由于其推进《神王角斗》《汤姆猫闯乐

园》《汤姆猫跑酷 2》（暂定名）等新游戏的研发以及新一季动画片的制作等原因。公司正在积极拓宽游戏研运赛道，稳步推动新 IP、新玩法的产品研发与发行工作，打开游戏业务第二增长曲线。目前公司研发与运营的新 IP 包括《神王角斗》、《弹弹奇妙冒险》、《Sonic Dash: Endless Running（暂译名：音速快跑）》、《Sonic Dash 2: Sonic Boom（暂译名：音速快跑 2）》。

面临宏观经济的下行压力，公司保持研发费用继续增长，也侧面反映了公司在研发领域加速推进多元游戏品类的布局，全力推进新 IP、新玩法的游戏，蓄势新一轮增长的战略决心与执行力。