

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：2023-031

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 type="checkbox"/> 电话交流会
参与单位名称	大成基金、摩根士丹利证券、天风证券资管、红骅投资、南华基金、博道基金、上海莫暮投资、中粮资本、华泰保兴基金、开源证券
会议日期	2023年6月20日
会议地点	公司会议室
上市公司接待人员姓名	总经理助理 欧阳梅竹 证券事务代表 王佳斌、张平
投资者关系活动主要内容介绍	公司介绍了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6月21日

投资者关系活动主要内容介绍：

1、公司汤姆猫人工智能领域的产品研发进展情况如何？

答：在人工智能交互产品上，公司国内外团队同步在推进相关产品的研发工作。其中，国内研发团队在模型端进一步测试了 ChatGLM-6B、ChatGLM-130B、Vicuna-13B、VisualGLM 等大模型，并接入西湖心辰的自有模型、国内自然语言开源大模型、声学模型等预训练语言模型，在前期加入了性格设定、情绪识别、内容过滤等功能的智能语音交互产品原型的基础上进一步添加更加深度、丰富的 AI 交互功能，后续公司将根据产品开发进度开展小范围测试以持续进行产品功能优化。

公司海外研发团队在前期接入 GPT-3.5、GPT-4 等预训练语言模型的基础上，结合 Embeddings 等技术服务，测试了 GPT 与预设数据库相结合的创新模式，旨在提升用户智能聊天体验的同时降低成本。根据近期海外小规模反向付费测试的情况，海外研发团队升级了主动聊天、内容过滤、随机互动等功能，并进一步开展关于产品的延展游戏内容、UI 表现形式、付费模式等研发工作。

公司从移动应用和智能硬件为主的表现层、垂类模型、技术中间体实现各功能算法模块、底层大模型接入、数据中心基础设施建设等各方面立体式持续推进人工智能领域的发展。

2、公司在人工智能产品的研发上是否有布局算力？

答：公司目前正筹划通过非公开发行股票募集资金，拟投向建设人工智能交互终端产品研发、预训练语言模型的自建与接入、IDC（互联网数据中心）算力基础设施建设。其中，在 IDC（互联网数据中心）算力基础设施建设上，IDC 可为公司在垂直领域模型研发与训练提供底层算力支持，并能够降低训练成本，提高训练速度，提升人工智能交互终端产品的响应速度、降低调用成本，在优化用户体验的同时提升产品的竞争力。截至目前，公司已设立全资子公司定西猫语网络科技有限公司，推进液冷数据中心、配套自动化运维和云平台系统等建设工作。

3、公司人工智能线下终端产品有规划吗？

答：公司此前已在 2021 年下半年于海外市场推出了 **GameBud Talking Tom** 这一实体的智能语音交互产品。该产品的核心功能，一是与公司旗下《汤姆猫跑酷》《汤姆猫英雄跑酷》等游戏产品进行链接，**GameBud Talking Tom** 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”。

实体的智能硬件终端产品在使用体验上，不仅更为直接、易上手，同时还将有助于帮助公司“会说话的汤姆猫家族”IP 构建更为丰富的交互场景、覆盖更多年龄层的用户群体。公司将依据不同的用户群体、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。在线下终端产品的形态上，公司也在多方位考察智能机器人、全息投影等技术路径，以便公司更迅速、更低成本地推出智能、逼真、人性化的交互产品。

4、目前公司与西湖心辰开展了哪些方面的合作？

答：除此前战略性投资西湖心辰之外，目前公司与西湖心辰团队结合“会说话的汤姆猫”IP 形象，已在联合推进人工智能交互产品上的研发工作。借助西湖心辰在人工智能领域积累的经验，公司与西湖心辰将持续推进在多模态模型、通用人工智能垂直领域模型及终端软硬件等交互产品领域开展深度合作，将“会说话的汤姆猫”升级迭代成有记忆、有情感、能主动聊天的汤姆猫，并将汤姆猫 IP 的应用场景从游戏移动应用拓展至教育、智能硬件、智能家庭等场景。

5、公司线下乐园今年拓店情况与未来规划情况如何？

答：公司以“自营+城市合伙人”的双轮驱动模式，先后在浙江、安徽、山东、江苏、广东、内蒙古、新疆等地区落地十余家 IP 主题乐园消费业态。今年以来，伴随着线下消费的回暖与复苏，公司在江西南昌、江西上饶、江苏盐城、浙江台州、重庆等地的亲子主题乐园已陆续开业，助力当地亲子消费业态升级。未来，随着公司主题乐园业务的拓展以及公司在选址、设计、运营等经验的不断积累，公司将持续推进亲子主题乐园的拓店工作。目前公司已完成对包括浙江、江苏、安徽、江西、湖南、福建、山东等区域市场的考察。

6、可否介绍下今年公司游戏业务的增长情况？

答：在公司游戏业务领域，一方面，公司在持续推进新产品的上线计划与已运营产品的更新迭代。其中，由公司国内团队研发的 **RPG** 游戏《种地勇者》，已于今年 4 月正式上线国内市场；后续公司将推动《汤姆猫闯乐园》《汤姆猫图画册》《Sonic Dash: Endless Running（暂译名：音速快跑）》《Sonic Dash 2: Sonic Boom（暂译名：音速快跑 2）》以及《沼泽激战 2》等新产品的上线。除此之外，今年 7 月将是《我的汤姆猫》游戏上线 10 周年，公司将在《我的汤姆猫 2》游戏中进行重大玩法更新以开展 10 周年庆祝活动，预计将一定程度提升公司整体产品的额外新增用户。

另一方面，在产品的盈利模式及客户结构上，公司计划在养成类游戏中逐步推广新的经济体系，初步测试数据显示，新的经济体系将带来用户留存率、用户时长、平均日活用户收入等指标的增长；此外，针对 **TikTok** 在海外市场发展态势，2023 年 3 月以来，公司陆续接入 **TikTok** 海外国家和地区的广告 **SDK**，接入 **TikTok** 海外广告 **SDK** 后，有望对公司汤姆猫系列游戏内的广告收入带来积极影响。