

证券代码：300459

证券简称：金科文化

浙江金科文化产业股份有限公司投资者关系活动记录表

编号：2020-020

投资者关系活动类别	<input 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"/> 其他 电话会议
参与单位名称及人员姓名	方正证券-王丽颖、汪寅生，中天国富证券-梁昭晋
会议日期	2020年11月19日
会议地点	浙江金科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 投资者关系经理 张平
投资者关系活动主要内容介绍	公司介绍了公司战略及公司业务发展情况，并就调研机构关心的问题进行了问答交流，具体见附件。
附件清单（如	无

有)	
日期	2020年11月20日

附：投资者关系活动主要内容介绍

公司介绍了围绕“会说话的汤姆猫家族”IP为核心的全栖IP生态运营商发展战略及互联网文化产业业务发展情况，具体如下：

公司围绕以“会说话的汤姆猫家族”IP为核心的全栖IP生态运营商发展战略，线上持续推进移动应用、动漫影视等业务，线下布局IP衍生品与授权业务、亲子主题乐园等连锁业态，打造全栖IP生态运营商。

在线上移动应用业务上，公司围绕“会说话的汤姆猫家族”IP研发并上线了二十余款不同品类的精品产品。其中，在电子宠物养成核心品类上，2020年6月12日，公司在全球应用市场上线了新一代电子宠物类移动应用《汤姆猫总动员》，该产品上线后数据表现优异，据移动市场数据供应商App Annie统计，《汤姆猫总动员》在上线后的6、7月份连续位居全球iOS及Google Play游戏下载量第一，该产品的优异表现再次彰显了公司“会说话的汤姆猫家族”IP在休闲游戏领域的强大号召力与市场影响力。同时，针对国内休闲游戏市场特征及玩家喜好，2020年1月份，公司研发团队在国内市场上线了“会说话的汤姆猫家族”IP首款弹射对战手游《汤姆猫大冒险》；7月份，公司上线了赛车竞技类手

游《汤姆猫飞车》，该两款产品主要以内购变现为主，上线以来深受国内玩家喜爱。此外，在“会说话的汤姆猫家族”IP 之外的游戏品类上，公司也将借助西门孟先生丰富的国际知名游戏厂商管理经验及行业资源优势，引进更多海外优秀产品及优质 IP，为公司线上移动应用业务拓展增量市场。

而在动漫影视业务上，公司围绕“会说话的汤姆猫家族”IP 推出的系列动画、短片及迷你剧等作品深受全球用户的喜爱，在全球主流视频平台持续保持了良好的播放热度及发展趋势。截至目前，公司“会说话的汤姆猫家族”IP 系列动画作品全球累计播放量已超过 650 亿次。作为 YouTube 上知名动漫品牌，“会说话的汤姆猫”官方账号已发展成为 YouTube 全网点播量前三十的热门频道。今年 9 月、11 月，公司长篇动画《会说话的汤姆猫家族》第四季、第五季作品先后登陆国内市场，动画内容的推陈出新及播放渠道的开拓，将有助于公司持续扩大 IP 影响力。同时，公司持续在推进“会说话的汤姆猫家族”IP 大电影的相关工作，此前已与《刺客信条》制作人 Jean Julien Baronne 达成合作，目前已初步完成合作导演的洽谈与确定。

在室内亲子主题乐园领域，公司围绕“会说话的汤姆猫家族”IP打造的线下室内亲子主题乐园在浙江杭州、宁波、绍兴、安徽合肥、广东佛山、山东日照等地均已开业，截至目前，公司旗下室内亲子主题乐园运营情况良好，其中，杭州龙湖紫荆天街室内亲子主题乐园自开业以来，长期位列大众点评西湖区儿童乐园评价榜、环境榜、趣味榜与服务榜等榜单排名前列，深受当地粉丝喜爱。

在IP衍生品与授权领域，公司通过自主研发及授权开发相结合的方式，推出了涵盖婴童用品、儿童玩具以及生活家居用品等多品类IP衍生品。在IP授权领域，公司先后与腾讯旗下儿童内容平台企鹅童话、国内专业音频分享平台喜马拉雅、国内一线少儿编程教育平台编程猫、网易游戏《我的世界》、腾讯《一起来捉妖》、卓牧乳业、一鸣食品、Mr.EGG蛋先生、钱皇丝绸、米奇运动、GXG kids、最星系等多个品牌商家开展了合作；此外，公司与阿里巴巴签署战略合作协议后，公司与阿里旗下阿里鱼、阿里迅犀、1688等多个平台开展合作，参加了多场由阿里组织的IP授权洽谈会，目前已有部分IP衍生品上线销售。

相关问答情况如下：

Q1：可否介绍下公司未来在线上游戏业务上的整体布局及西门孟先生加入

后的最新进展情况？

答：在线上移动应用业务上，一方面，公司将围绕“会说话的汤姆猫家族”IP，不断推出电子宠物类、跑酷类领域的精品产品，持续强化公司在电子宠物类、跑酷类领域的核心优势；并积极开拓“会说话的汤姆猫家族”IP旗下其他品类的游戏产品，进一步扩大公司在休闲游戏产品领域的市场影响力；另一方面，公司通过自研以及引进海外优秀产品、优质IP等多种方式，持续开拓“会说话的汤姆猫家族”IP之外的产品线，不断丰富产品类型，提升移动应用产品的整体变现效率。

西门孟先生在游戏行业领域拥有丰富的研发、发行及管理经验与行业资源，自今年9月正式加盟公司后，在帮助公司引进海外优秀产品及优质IP上，西门孟先生已带领团队开展前期商务推进工作。

Q2：可否介绍下公司此前下架产品的整改情况？

答：公司此前在国内安卓渠道下架的《会说话的汤姆猫 2》，目前经过整改已重新上线。用户可在华为、oppo、vivo、小米、360、应用宝等多个渠道下载并体验最新版本的《会说话的汤姆猫 2》。

Q3：可否介绍下今年新上线产品《汤姆猫总动员》的整体表现？

答：今年 6 月，公司在全球应用市场上线了新一代电子宠物类移动应用《汤姆猫总动员》，该产品在原有养成玩法的基础上引入了“会说话的汤姆猫家族” IP 旗下六位家族成员——“会说话的汤姆猫”、“会说话的狗狗本”、“会说话的安吉拉”、“会说话的金杰猫”、“会说话的汉克狗”以及最新 IP 角色“会说话的贝卡兔”，多角色互动结合类似沙盒的玩法以及丰富的游戏场景使该产品在上线前即收到了来自 Google Play 超过 1,300 万次的玩家预约。该产品上线后数据表现优异，据移动市场数据供应商 App Annie 统计，《汤姆猫总动员》在上线后一直保持在全球 iOS 及 Google Play 游戏下载量前十，其中 6、7 月份位居全球 iOS 及 Google Play 游戏下载量第一。

Q4：可否介绍下明年游戏产品的发行计划？

答：公司在研发及在测试中的产品包括养成类、休闲竞技类、策略类、放置塔防类等涵盖多个品类的游戏产品，在研发及在测试的产品将根据研发进度及版本号获取情况陆续上线。

Q5：可否介绍下国内外研发团队的分工情况？

答：在线上移动应用业务领域，公司构建了全球化的研发团队。公司斯洛文尼亚、塞浦路斯等海外团队具有数十年的研发经验和优秀的创意基因，主要负责“会说话的汤姆猫家族”IP系列移动应用产品的研发及全球发行，2018年下半年，公司在原有海外研发团队的基础上，成立了新的巴塞罗那研发中心，进一步强化了海外团队的研究优势。而公司国内移动应用研发团队主要分布于杭州、广东等地区，围绕“会说话的汤姆猫家族”IP，充分发挥其本土化资源优势，针对中国市场的发展趋势、用户付费习惯等特征研发更具中国特色的IP系列产品，今年1月和7月，国内团队在中国安卓渠道分别上线了IP旗下首款弹射对战手游《汤姆猫大冒险》和首款赛车竞技类手游《汤姆猫飞车》。

Q6：可否介绍下公司 2020 年是否会对 Outfit7 的商誉计提减值？

答：公司目前的商誉主要为并购 Outfit7 时形成。在 2019 年度商誉减值测试时，公司进行了相对谨慎的财务处理。按照减值测试评估模型预测的 2020 年收入与该资产组自由现金流量等关键数据指标，今年上半年，公司线上核心业务发展良好，其中子公司 Outfit7 实际收入与资产组自由现金流量按比例年化远超上述预测数。因此，从该指标来看，2020 年 Outfit7 商誉不存在减值风险。

Q7：可否介绍下电商买量成本的上升对公司的影响？

答：随着国内移动互联网的普及和深入，越来越多的品牌加入移动互联网渠道，涉足移动互联网营销的企业数量仍在持续增长，同时，国内移动互联网流量红利消失，移动互联网用户逐步步入存量竞争时代，从而导致了国内流量成本的上升。公司作为流量输出方，拥有全球知名的品牌优势、庞大的国内外用户数量及成熟的移动互联网广告业务，公司可帮助众多线上线下品牌实现国内及全球化的产品推广。

