

浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司

2021 年年度业绩预告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

一、本期业绩预计情况

1、业绩预告期间：2021 年 1 月 1 日至 2021 年 12 月 31 日

2、预计的业绩： 亏损 扭亏为盈 同向上升 同向下降 基本持平

2021 年年度预计业绩情况

项 目	本报告期	上年同期
归属于上市公司股东的净利润	比上年同期相比：0%至 15%	盈利：75,291.77 万元
	盈利：75,300 万元至 86,600 万元	
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	比上年同期相比：48%至 70%	盈利：50,717.47 万元
	盈利：75,000 万元至 86,300 万元	

二、业绩预告预审计情况

本业绩预告未经过注册会计师预审计。

三、业绩变动原因说明

报告期内，公司继续落实以“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，始终致力于建设“会说话的汤姆猫家族”IP 生态、打造汤姆猫亲子品牌，各项主营业务开展顺利，经营环境未出现重大变化。报告期内，公司经营发展情况如下：

1、线上业务方面，“会说话的汤姆猫家族”IP 系列移动应用业务作为公司的核心基石业务，公司完成了对该业务核心产品的迭代更新，保持已上线产品长线、稳健的运营，借此保障公司的持续盈利能力以及公司的业绩基本面，为公司业绩第一增长曲线打下坚实的基础。

报告期内，公司上线了休闲射击轻竞技手游《汤姆猫荒野派对》、新一代虚拟宠物类游戏《我的安吉拉 2》等新产品，其中公司主打的旗舰新品《我的安吉拉 2》，是公司经典女性向养成类游戏《我的安吉拉》的续作，该产品以更富创意的玩法设计、更精良的美术制作，对该经典游戏进行焕新制作，融合生活模拟玩法，旨在为用户带来全新的养成游戏体验。该产品上线后，发行首月的全球下载量即超过 3,500 万次，在发行三个月后全球下载量已超过 1.1 亿次，根据第三方数据公司 App Annie 的报告显示，《我的安吉拉 2》是 2021 年第三季度全球下载量排名第一的移动游戏。上述新产品的上线，进一步丰富了公司旗下核心产品的矩阵，有效助力公司在全球休闲游戏市场巩固并强化市场竞争力。

除已上线运营的 IP 系列移动应用产品外，公司加强在休闲跑酷、休闲射击、模拟养成等优势品类产品的研发。为拓宽公司业绩持续增长点，保障公司未来可持续发展，公司结合移动互联网新技术、新平台的推广与应用，在报告期内积极探索并推进创新业务的开展；同时，公司也在积极拓展优质游戏发行业务，借此实现公司业绩的第二增长曲线。

2、线下业务方面，公司围绕“会说话的汤姆猫家族”IP 品牌的核心竞争力，以“自营+城市合伙人”的双轮驱动模式，在报告期内加速扩张 IP 亲子主题乐园业务，目前公司在杭州、宁波、绍兴、合肥、佛山、珠海、日照、呼和浩特、库车等城市落地开业十余家 IP 主题室内亲子乐园，凭借着独特的场景设计、多样的游玩项目、丰富的活动内容、细致的运营服务等核心优势，报告期内公司线下乐园业务进展突出，加速了公司线下乐园业态的拓展。同时，随着亲子乐园业务的快速落地，公司也形成了连接紧密、可有效触达和深度运营的特定区域的亲子会员平台和线下 IP 衍生品销售渠道。

3、除了上述经营业务层面的进展情况外，由于公司海外业务以美元为主要结算货币，报告期内因美元兑人民币汇率较上年同比单边下滑，对 2021 年年度净利润影响数约人民币 5,000 万元；以及报告期内公司计提第二期员工持股计划的部分股份支付费用约人民币 2,100 万元等因素对报告期内业绩造成一定影响。

4、报告期内预计公司非经常性损益约为 300 万元。

上述具体数据均以 2021 年年度报告中披露的数据为准。

四、其他相关说明

上述业绩预告为公司财务部门初步测算的结果，具体数据将在 2021 年年度报告中详细披露，敬请广大投资者谨慎决策，注意投资风险。

五、备查文件

公司董事会出具的《关于 2021 年年度业绩预告的情况说明》。

特此公告。

浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司

董 事 会

2022年1月14日