

浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司
关于对《关于对浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司的关注函》（创业板关注函〔2021〕第383号）回复的公告

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。

浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司（以下简称“公司”或“汤姆猫”）于2021年9月8日收到深圳证券交易所创业板公司管理部发来的《关于对浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司的关注函》（创业板关注函〔2021〕第383号，以下简称“关注函”）。公司按照深圳证券交易所创业板公司业务管理部的要求，现就有关问题作书面说明回复如下：

1.请补充说明你公司现有主营业务、主要产品与元宇宙概念的关联性，你公司称“具备元宇宙产品开发用户基础”的原因、依据，是否具备统计数据、市场调研情况等客观证据支持，相关表述是否严谨、合理。

答复：

一、公司现有主营业务、主要产品与元宇宙概念的关联性

1、公司现有主营业务与主要产品

公司主营业务为围绕“会说话的汤姆猫家族”IP，线上推进移动应用、动漫影视，线下布局IP衍生品与授权业务、主题乐园等连锁业态，打造全栖IP生态运营商。其中，公司线上移动应用是公司目前的核心业务。在线上移动应用领域，公司旗下海外研发团队深耕休闲移动应用十余年，围绕全球知名IP“会说话的汤姆猫家族”已研发上线了《会说话的汤姆猫》《我的汤姆猫》《我的安吉拉》《汤姆猫跑酷》《我的汤姆猫2》《汤姆猫英雄跑酷》《汤姆猫飞车》《汤姆猫总动员》等20余款绿色健康、休闲益智的移动应用，业务覆盖欧盟、美国、中国、俄罗斯、巴西、印度等全球大部分国家和地区。经过多年的深耕与发展，公司在全球虚拟宠物养成、跑酷等细分市场领域具有领先的市场地位，公司系列产品在全球范围内拥有庞大的用户基数。

2、与元宇宙概念的关联性

公司“会说话的汤姆猫家族”IP系列移动应用产品面向全球发布，用户覆盖全球大部分国家和地区，系列产品在全球范围内的累计下载量已超过160亿次，全球MAU（月活跃用户人数）超过4亿次。公司产品已到达移动智能手机、移动平板设备、Switch、Xbox等多个平台。近年来，公司持续在探索新技术的发展与应用，根据移动互联网市场需求的变化及公司用户的反馈，积极尝试在核心品类产品中逐步融入社交元素、增加个性化定制玩法，以进一步提升用户的自主性、参与感与体验感。

公司已上线了一款秉承沙盒游戏理念的半开放式养成游戏《汤姆猫总动员》，该产品在核心养成品类基础上加入沙盒游戏玩法，用户拥有了更高的自由度，可在特定的半开放空间中进行游戏、探索、定制、交互、娱乐、成长。基于公司游戏产品形态、玩法及用户基数，公司将在更强的社交性、良好的延展性、多元的创造性、以及可探索的超高自由度等方向进行开发与迭代，提高产品可玩性和用户粘性，同时也是针对未来游戏发展方向的尝试性探索。

但元宇宙是一个非常宏大而遥远的愿景，公司当前的游戏产品与理论上的元宇宙存在很大差距，具体表现在沉浸感、多端入口切换、经济系统、可触达性、可延展性等方面。公司目前上述的产品迭代及新产品的探索尚处于早期阶段，项目实施进度、是否能达到公司预计的效果、是否满足未来市场的需求，均存在很大的不确定性。同时，即使公司未来在社交化、开放世界领域的项目迭代与新产品研发如期完成，依然不排除相关产品与元宇宙存在较大差距。公司提醒广大投资者理性投资，注意投资风险！

二、公司称“具备元宇宙产品开发用户基础”的原因和依据

元宇宙是一个非常庞杂浩大的系统工程，但元宇宙的发展和演进也遵循社会发展的基本规律：先创建了人、人与人之间产生了关系、继而产生了基于关系的商品和服务交易、最终在商品和服务交易的基础上不断演进。因此，人是核心要素，即拥有庞大用户基数是创建相关产品的重要因素之一。

截至2021年6月末，“会说话的汤姆猫家族”IP系列应用在全球范围内的累计下载量已超过160亿次，全球MAU（月活跃用户人数）超过4亿次。根据第三方移动数据分析平台App Annie统计的全球移动互联网应用月活跃用户数据，2021年上半年，公司“会说话的汤姆猫家族”IP系列虚拟宠物养成产品的

平均月活跃用户数，占该品类产品全球平均月活跃用户数约为 86%，公司休闲跑酷类游戏产品的平均月活跃用户数，占该品类产品全球平均月活跃用户数约为 15%。其中，公司已上线了半开放式养成游戏《汤姆猫总动员》，该产品 2021 年 8 月全球月活跃用户数为 6,128 万人次。未来公司还将通过版本迭代与续作开发，在游戏的虚拟场景中赋予用户更大社交性、自主性、创造性，同时积极探索跨平台联网游戏，为用户提供深度的沉浸式体验。

因此，公司认为自身具备一定的用户基数优势，后续可以进一步向开放式、社交化产品研发、迭代。但相关产品开发工作处于早期阶段，开发进度尚存在较大的不确定性。公司提醒广大投资者理性投资，注意投资风险！

上述公司产品的市场占有率来自于第三方移动数据分析平台 APP Annie 统计；公司系列产品的累计下载数、月度活跃用户数来自于公司定期报告及数据部门统计；元宇宙关键特征分析及 Roblox 相关数据来自于 Roblox《招股说明书》以及天风证券研究报告《Roblox(RBLX.N)深度报告：Metaverse 第一股，元宇宙引领者》。

综上所述，相关表述依据来自第三方移动数据分析平台、公司数据部门统计、相关的市场研究报告、Roblox 公开发布的《招股说明书》及对 Roblox 的产品体验。因此，具备一定的统计数据、市场调研情况等客观证据支持，相关表述基本严谨合理。但元宇宙是一个宏大而遥远的愿景，公司当前的游戏产品虽然具备一定的用户基数，但离元宇宙形态存在很大差距。同时，公司对现有产品的迭代及新产品的研发等项目，从立项、研发、测试直至最终实现上线，受诸多因素的影响，因此，公司在未来产品方向上的探索存在重大的不确定性。公司提醒广大投资者理性投资，注意投资风险！

2.请补充说明你公司元宇宙专项工作组的成立时间、人员配置、核心技术掌握情况，概念开发和立项工作的具体内容、研发投入、研发进度，并结合相关技术成熟度、产品落地可行性、市场需求状况等充分提示相关业务可能面临的风险。

答复：

一、专项工作组成立的时间、人员配置、核心技术掌握情况

过去两年，Roblox 风靡北美。2021 年 3 月 10 日，Roblox 在美国纽交所上市，其在《招股说明书》中对于“元宇宙”的描述也触发了人们对游戏乃至互联网行业未来发展方向的思考。

2021 年 4 月 29 日，公司邀请外部专家与公司核心管理层进行了交流探讨，并达成了公司产品“凭借汤姆猫家族 IP 产品的巨大流量，向半开放式、开放式的产品世界观转型，在汤姆猫家族 IP 或新 IP 产品中拓展沙盒式玩法，在游戏的虚拟场景中赋予用户更大社交性、自主性、创造性，同时积极探索跨平台联网游戏，为用户提供深度的沉浸式体验，并探索面向未来的游戏产品的创新性研发与落地”的共识。

2021 年 5 月 9 日，公司结合全球行业发展趋势及公司既有业务资源，决定成立专项工作组，着手整合业务资源，投入相关产品研发。工作组由研发中心副总经理作为专职协调人，协调调度境内外的研发团队。工作组目前涵盖各层级人员 47 人，其中产品委员会 5 人、R&D 项目组 7 人（核心成员 4 人与产品专家 3 人，人员配置主要包括资深产品经理、游戏策划、美术及技术）、《汤姆猫总动员》产品迭代小组 35 人。后续将根据项目需要进行人员增补调配。

移动互联网应用的开发及运营是一个系统性工程，涉及到策划、编程、美工、测试、运营等各个方面的配合，并且对这些环节有着较高的技术要求。公司凭借十年来各类游戏的研发和运营，已经拥有了全面的自主研运能力；公司拥有一支高度稳定的、具有较强凝聚力的全球化研发团队，公司子公司 Outfit7 Limited 作为全球知名的互联网科技企业，其研发团队成员具有丰富的研发经验和优秀的创意基因，在游戏研发的技术、美术以及研发管理等方面具有相当程度的竞争优势，自成立以来积累了多项注册商标、专利、软件著作权等知识产权。2018 年以来，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，进一步强化了公司研发团队的全球布局。但公司对于向社交化、开放世界方向上的产品迭代与开发仍处于早期探索阶段，可能存在技术掌握和储备不足的风险。请广大投资者理性投资，注意投资风险！

二、概念开发和立项工作的具体内容、研发投入、研发进度

自 2021 年 4 月公司确定了在游戏的虚拟场景中赋予用户更大社交性、自主性及探索面向未来的游戏产品的创新性研发的方向后，公司展开了对《汤姆猫总动员》的迭代规划与对新产品研发的前期概念开发和立项工作，具体包括：（1）

在完成《汤姆猫总动员》常规升级更新的基础上，联合公司内外部技术开发团队，探索在《汤姆猫总动员》的迭代版本中加大世界观的开放度、加入社交属性的可行性；（2）基于“会说话的汤姆猫家族”IP、现有用户基数和技术储备，探索不同的产品形态，考虑在目前的游戏中加入联网社交属性、赋予用户在产品中进行多样化创造的可能性；（3）尝试构建一款新IP产品游戏，用户可以通过虚拟形象在游戏模拟的“数字人生”中进行冒险，体验不同的经历。

截至2021年8月31日，上述现有产品迭代与创新性产品开发的前期研发投入约为217.56万欧元。公司关于现有产品的迭代规划及创新性产品研发探索尚处于概念开发和立项工作阶段，上述项目从立项、研发、测试直至最终实现上线，受诸多因素的影响，因此，公司在未来产品方向上的探索存在重大的不确定性。公司提醒广大投资者理性投资，注意投资风险！

三、结合相关技术成熟度、产品落地可行性、市场需求状况等充分提示相关业务可能面临的风险

元宇宙是一个非常宏大而遥远的愿景，公司当前的游戏产品离元宇宙形态存在非常遥远的差距。甚至行业内对于元宇宙游戏的定义还未完全明确和统一，未来仍需业内各方携手探索，相关支撑技术、硬件设施等也仍需持续迭代完善。如前所述，公司关于现有产品的迭代规划以及在创新性产品的探索尚处于概念开发和立项工作阶段，可能存在相关技术不够成熟、产品无法落地、不能满足市场需求等风险，产品研发与落地存在较大的不确定性，短期内亦不会对公司效益产生显著贡献。请广大投资者理性投资，注意投资风险！

3.公开信息显示，你公司持有北京天际微动科技有限公司（以下简称“天际微动”）17.03%的股份。请补充说明天际微动VR业务与你公司主营业务的关联性，对你公司经营业绩的实际影响，披露天际微动最近一年及一期的主要财务数据，以及互动易回复中列举的《末日求生》《昆仑决》《猎鹰》《绝命战场VR》等游戏最近一年及一期实现的收入情况。

答复：

一、天际微动VR业务与公司主营业务的关联性及对公司经营业绩的影响

近年来，随着人们生活水平提高及文化休闲娱乐需求上升以及科学技术的进

步，越来越多新技术运用到游戏产品当中，近年新推出的应用 VR、AR 等新一代数字信息技术，融合了声、光、电、影视、动漫、文化创意等多种元素于一体的沉浸式产品受到市场青睐。

公司 2016 年投资参股的天际微动，是一家具有自主研发能力的 VR 游戏内容研发商。同时，其作为 Roblox 中国签约合作开发团队之一，在 Roblox 平台开发和发行游戏。天际微动已开发了包括《末日求生》《昆仑决》《猎魔》《绝命战场 VR》等多款 VR 游戏，其中《绝命战场 VR》（The last player）是全球首款由国内团队研发的 VR 版战术生存竞技网游，该产品体验版已在 Steam 平台上开启发售，并与华为、中国电信等平台开展了相关合作。在 Roblox 平台上，天际微动于 2021 年 1 月上线了第一款模拟经营类游戏《超市大亨》（MySupermarket）。

公司在团队自主研发“会说话的汤姆猫家族”IP 系列移动应用产品的基础上，通过与其他平台及企业的合作，延续虚拟宠物养成及跑酷等核心品类优势的同时，积极尝试不同平台下产品的应用及体验场景的多元化，以满足不同用户的娱乐体验。

鉴于天际微动已经在 VR 游戏领域和 Roblox 平台进行了前期的探索，并拥有了一定的技术积累，公司目前也正拟与天际微动就定制开发《汤姆猫跑酷》VR 游戏展开合作。

公司目前持有天际微动 17.03% 股权，未形成控制，未对天际微动施加重大影响。根据会计准则的规定，公司执行 2017 年度修订的金融工具相关准则，将其分类为“以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产”，报表科目列报为“其他权益工具投资”，其经营情况引起的公允价值的变动需要计入本公司“其他综合收益”，公司对其投资事项对合并报表的净利润无影响。公司参股天际微动的比例较低，且公司与其合作定制产品尚未正式开展，当前不会对公司业绩产生显著影响。请广大投资者理性解读，注意投资风险！

二、天际微动主要财务数据

天际微动致力于 VR 游戏和 Roblox 平台游戏产品研发，并已陆续研发上线了相关产品。目前天际微动正处于持续投入期，正通过资源互换、合作推广等方式在完成技术积累的同时进行用户教育、市场培育与产品推广，因此相关产品暂未对其营收产生显著贡献。

其主要财务数据如下：

1、最近一年及一期的主要财务数据

天际微动 2020 年实现营业收入 74.19 万元，净利润-370.18 万元，总资产 1,085.41 万元，净资产 1,071.59 万元；2021 年上半年实现营业收入 42.34 万元，净利润-206.74 万元，总资产 883.20 万元，净资产 864.85 万元。

2、最近一年及一期产品收入情况

天际微动已开发运营的产品《末日求生》、《昆仑决》、《猎魔》、《绝命战场 VR》等 4 款游戏 2020 年合计实现收入 60.28 万元，2021 年上半年合计实现收入 4.76 万元。

4.根据你公司于 2021 年 8 月 23 日披露《关于股东股份转让计划届满暨未来股份转让计划预披露的公告》，控股股东金科控股集团有限公司及实际控制人朱志刚目前处于减持区间内。请结合上述问题，说明你公司是否存在利用互动易回复蹭热点、炒概念，配合股东减持的情形。

答复：

公司于 2021 年 8 月 23 日披露了《关于股东股份转让计划届满暨未来股份转让计划预披露的公告》（公告编号：2021-070），公司控股股东金科控股集团有限公司（以下简称“金科控股”）及其一致行动人朱志刚先生计划自上述公告披露之日起三个交易日后的六个月内（其中，集中竞价交易自上述公告披露之日起十五个交易日后方可实施）通过大宗交易、协议转让、集中竞价交易等法律法规允许的方式合计对外转让不超过 210,948,656 股股份，占公司总股本的 6%，以取得相应资金用于置换部分融资，优化股东自身的融资结构，降低公司整体股票质押率，间接促进上市公司的高质量发展。

经公司与金科控股及朱志刚先生确认，截至关注函回复日，金科控股及朱志刚先生减持公司股份的计划未进行调整；同时，截至关注函回复日，其未通过集合竞价、大宗交易或协议转让等方式减持公司任何股份。

2021 年 9 月 6 日至 8 日期间，公司在互动易平台收到了多位投资者关于公司在元宇宙、VR 等领域业务布局情况的问询，为了回应市场与投资者关切，公

司基于实际经营情况和行业发展趋势判断对上述问题进行了及时回复。因此，公司不存在利用互动易回复蹭热点、炒概念，配合股东减持的情形。

5.请核实你公司其他持股 5%以上股东、董事、监事、高级管理人员未来三个月内是否存在股份减持计划，如是，请予以披露。

答复：

经与公司控股股东金科控股、实际控制人、董事长朱志刚先生核实，截至关注函回复日，其减持公司股份的计划未进行调整；同时，截至关注函回复日，其尚未通过集合竞价、大宗交易或协议转让等方式减持公司任何股份。

经与公司持股 5%以上股东王健先生核实，截至关注函回复日，其在未来三个月内没有主动减持公司股份的计划。

经与除朱志刚先生外的公司其他董事、监事、高级管理人员以及持股 5%以上股东绍兴上虞朱雀股权投资合伙企业（有限合伙）核实，截至关注函回复日，其在未来三个月内没有减持公司股份的计划。

特此公告。

浙江金科汤姆猫文化产业股份有限公司

董 事 会

2021年9月10日