浙江金科文化产业股份有限公司

2019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。

特别提示：本报告期，公司业绩预计出现亏损，主要系公司预计进行商誉减值和其他资产减值所致。截至目前相关商誉和无形资产减值等测试工作尚在进行中，本业绩预告中预计的2019年度商誉和无形资产减值等影响金额及全年业绩预计情况为初步测算结果，最终金额以审计报告为准。敬请广大投资者谨慎决策，注意投资风险。

一、本期业绩预计情况

1、业绩预告期间：2019年1月1日至2019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

项　目	本报告期	上年同期
归属于上市公司股东的净利润	亏损：239,500万元-240,000万元	盈利：84,206.86万元

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

1、报告期内，公司业绩出现亏损主要系公司预计进行商誉减值及其他资产减值所致。公司结合经营环境、行业政策、市场竞争等宏观因素，以及相关子公司的实际经营情况，根据《企业会计准则第8号—资产减值》、《会计监管风险提示第8号—商誉减值》等相关会计政策规定，公司基于谨慎性原则初步测算，报告期内预计对商誉及其他资产计提减值准备。具体情况如下：

（1）商誉减值

近年来移动互联网应用发行业务受到游戏版号总量控制、版号审核趋严，国内电信运营商增值业务的行业整治等宏观政策环境的影响，移动互联网应用发行业务整体呈现精品化与向头部集中的发展特征。

一方面，近两年来，国内游戏版号审批一直处于趋严状态，实际发放版号数量有所减少。公司下属以整合长尾流量渠道进行单机休闲游戏产品发行为主要业务的杭州哲信信息技术有限公司（以下简称“杭州哲信”），尽管前期储备了大量版号，但在行业整体版号增量有限，新批版号不及预期的前提下，存量产品逐步上线消耗完毕，尤其是 2019 年下半年以来，上游游戏开发商的减少导致游戏内容不足，而各流量渠道对接入产品的版号合规性也提出了更高的要求。上述原因导致了杭州哲信整体业务收入下滑以及整体发行变现效率的降低，杭州哲信单机休闲游戏发行业务受到制约。

另一方面，近年来工信部持续对国内电信运营商的增值业务进行规范、整治，先后发布了《工业和信息化部大力核查媒体报道所涉通信服务热点问题》等文件，大力规范国内电信运营商的增值业务。2019 年四季度以来，各运营商更是采取了限制推广规模、暂停计费接入业务的措施。尽管杭州哲信发行的部分产品持续被列入咪咕互娱的月度优质业务，但仍然无法获取计费接入支持。上述运营商政策的调整，直接导致了杭州哲信短代支付收入的急剧下滑，盈利能力大幅下降。

与此同时，随着公司对 Outfit7 Investments Limited（以下简称“Outfit7”）的并购完成，公司发展战略更加明晰，强调聚焦“会说话的汤姆猫家族”IP 为核心的全栖 IP 生态运营发展，加强线上推进移动应用、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。因此，非“会说话的汤姆猫家族”IP 相关业务逐渐边缘化，杭州哲信移动互联网应用发行业务处于战略收缩状态。

鉴于上述情况以及公司未来发展规划，公司对包括杭州哲信在内的相关资产进行商誉减值测试，并拟计提部分商誉减值。

（2）应收账款坏账准备

宏观经济形势及行业政策变化，对公司部分业务应收账款回款情况造成一定影响，账龄有所延长，个别客户的款项很可能无法收回或收回的几率很小，根据相关会计政策规定，公司基于谨慎性原则，经测算预计计提部分资产减值准备。

（3）长期股权投资减值损失

公司对外投资企业均为与主营业务相关企业。由于受前述宏观经济形势及行业政策变化的影响，部分被投企业经营情况发生一定不利变化，存在部分投资款项可能无法收回的情况，因此公司对该长期股权投资进行减值测试，预计可回收金额低于账面价值，基于谨慎性原则，拟计提部分长期股权投资减值准备。

（4）无形资产减值损失

报告期内，由于部分项目预计效益较低，相应计提部分无形资产减值。

公司将按照《企业会计准则》和公司相关会计政策对包括商誉在内的相关资产计提资产减值准备，由于相关审计、评估工作尚未完成，最终减值金额以审计报告为准。

为维护上市公司股东权益，公司将继续积极关注上述事项的后续进展，严格遵守相关法律法规要求，根据审计和评估的进展情况及时履行披露义务。

2、基于宏观环境、行业政策的客观因素及公司的战略调整，公司预计计提减值准备，虽对公司当期业绩造成严重影响，但有利于公司面对市场变化进行主动战略调整并促进资源优化配置，聚焦以“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，有利于提升公司资产质量，保障公司持续健康发展。

未来，公司以“会说话的汤姆猫家族”IP 为中心，线上通过移动互联网应用、动画、大电影等 IP 内容制作发行，提升用户流量，实现广告和游戏变现；线下通过与包括阿里巴巴公司在内的外部战略合作，授权众多优质品牌厂商，生产出各种类型的汤姆猫 IP 衍生品系列，通过电子商务和汤姆猫乐园、专卖店等渠道，触达用户，实现 IP 的落地和深入变现。围绕海量粉丝用户，形成内容和营销、线上和线下、虚拟和实物、娱乐和教育等方面交织而成的 IP 生态系统。

在大力发展核心业务的同时，公司将强化对行业发展趋势的判断识别能力，加强客户需求管理和风险控制措施，降低存货和应收款项风险。

3、报告期内，公司预计非经常性损益金额约为 5,700 万元。

四、其他相关说明

上述预计的财务数据为公司财务部门的初步估算，具体的资产减值金额、非经常性损益金额等财务数据以公司聘请的中介机构进行审计、评估后确定，公司将在2019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。

特此公告。

浙江金科文化产业股份有限公司

董 事 会

2020年2月3日