

完美世界股份有限公司 2021 年度业绩预告

本公司及董事会全体成员保证信息披露内容的真实、准确和完整，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 年度（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

项 目	本报告期	上年同期
归属于上市公司股东的净利润	盈利：35,000 万元-39,000 万元	盈利：154,850.34 万元
	比上年同期下降：77.40%-74.81%	
扣除非经常性损益后的净利润	盈利：10,000 万元-12,000 万元	盈利：104,346.55 万元
	比上年同期下降：90.42%-88.50%	
基本每股收益	盈利：0.18 元/股-0.20 元/股	盈利：0.80 元/股

注：截至 2021 年 12 月 31 日，公司通过回购专用证券账户持有回购股份 15,065,490 股，员工持股计划专户中持有限制性股票 9,370,000 股。截至 2020 年 12 月 31 日，公司通过回购专用证券账户持有回购股份 571,200 股。根据企业会计准则相关规定，上述回购股份和限制性股票在计算基本每股收益时予以扣除。

二、业绩预告预审计情况

公司已就业绩预告有关重大事项与会计师事务所进行了预沟通，公司与会计师事务所在本报告期业绩预告方面不存在重大分歧。公司本次业绩预告未经注册会计师预审计。

三、业绩变动原因说明

报告期内，公司预计实现归属于上市公司股东的净利润 35,000 万元-39,000 万元，同比下降 77.40%-74.81%，主要由游戏业务、影视业务、总部支出等构成。

其中，游戏业务处于战略升级和产品创新迭代的关键阶段，转型期业绩出现阶段性压力，预计实现盈利 67,000 万元-69,000 万元，同比下降 70.68%-69.81%；影视业务因环球影业片单投资造成的公允价值变动损失等原因预计产生亏损 17,000 万元-19,000 万元。

近年来，公司游戏业务立足当下，着眼未来，主动拥抱市场变化，积极创新变革，谋求更广阔的发展空间。报告期内，公司积极推动经典产品迭代升级与新兴品类突破转型，先后推出首款横版动作类单机手游《非常英雄救世奇缘》、首款 Roguelike 卡牌手游《旧日传说》、首款 MMOARPG 手游《战神遗迹》、首款创新回合 MMORPG 手游《梦幻新诛仙》、首款轻科幻开放世界手游《幻塔》等五款产品。

其中，《梦幻新诛仙》手游于 2021 年 6 月 25 日正式上线，报告期内累计流水近 16 亿元，实现经典 IP 在回合制赛道的迭代升级。《幻塔》手游于 2021 年 12 月 16 日公测，融合虚幻 4 引擎（UE4）、高自由度多人开放世界玩法与废土轻科幻美术风格，深受玩家喜爱，游戏预下载即取得 APP Store 免费总榜榜首，并连续霸榜 6 天；区别于以效果广告吸引流量的营销方式，《幻塔》采用根植于游戏内容、与玩家共创共成长的内容营销新打法，以游戏自身品质吸引玩家，实现首月新增用户过千万、首月流水近 5 亿元的佳绩。由于《幻塔》手游在报告期末公测，相关业绩贡献将在后续报告期逐步释放。

游戏业务转型升级初见成效，新旧动能转换期的探索尝试及调整措施则在业绩层面形成了阶段性压力。报告期内，公司针对海外市场环境变化，及时调整海外游戏布局，于 2021 年第二季度关停了部分表现不达预期的海外游戏项目，由此产生一次性亏损约 27,000 万元；报告期末，公司就出售美国研发工作室及欧美本地发行团队与相关方签订协议，相关交易预计将于 2022 年完成交割。调整完成后，海外本地化发展路径更加清晰。

国内市场方面，经过近几年的探索尝试，研发方向愈加明确，赛道布局更加聚焦，公司在报告期内对符合未来战略方向的项目进行资源倾斜，增加研发人员，加大研发投入，并于报告期末逐步精简与公司发展目标契合度较低的项目，推进人才梯队的优化；同时，为了更好地激励核心研发团队，报告期内公司出台了调整薪酬政策等一系列鼓励创新的配套机制。上述举措产生的人员优化支出及研发

投入的增加也对报告期内业绩产生一定影响。

此外，公司部分游戏随生命周期自然衰减，流水相较于上年同期疫情背景下的高基数自然回落，部分探索类新游戏表现不及预期理想，亦影响到报告期内的业绩表现。而《幻塔》等产品带来的利润贡献在报告期内未能体现，将在 2022 年逐步释放。综合以上因素，报告期内，公司游戏业务的业绩表现受到阶段性影响，预计实现盈利 67,000 万元-69,000 万元。

展望未来，《幻塔》手游的初步成功，验证了公司突破创新的研发实力、年轻向品类的发行能力、强中台体系的赋能价值，公司也借此积累起千万量级的全新用户群体，相关经验的传承与复用，将助力未来产品获得更高的成功率。目前，《天龙八部 2》《一拳超人：世界》《百万亚瑟王》《朝与夜之国》《诛仙 2》《完美新世界》手游以及《诛仙世界》端游等多款重磅游戏正在积极研发中，灵笼、封神系列等知名 IP 的游戏开发工作也在积极推进中，区别于公司传统品类的全新产品将陆续与用户见面，公司游戏业务创新变革、转型升级的成效将逐步落地。

影视业务方面，公司继续加快推进库存项目的发行和排播，并在新项目的立项及开机中采取更加聚焦的策略，实现影视业务健康发展。报告期内，公司出品的《上阳赋》《暴风眼》《爱在星空下》《明天我们好好过》《小女霓裳》《理想照耀中国》《温暖的味道》《光荣与梦想》《壮志高飞》《突如其来的假期》《舍我其谁》《峰爆》《霞光》《和平之舟》等多部影视作品相继播出，取得了良好的市场口碑。此外，公司储备的《昔有琉璃瓦》《月里青山淡如画》《云襄传》《许你岁月静好》《星落凝成糖》《摇滚狂花》《特工任务》《灿烂！灿烂！》《心想事成》等影视作品正在制作、发行过程中。

2016 年，公司旗下基金与美国环球影业（Universal Pictures）签订了片单投资及战略合作协议。受海外疫情反复等因素影响，部分电影项目收益不及预期。根据初步测算，报告期内该片单投资因公允价值下降产生亏损约 37,000 万元，按照公司在基金中的份额比例，归属于公司股东的净利润因此减少约 26,000 万元，计入非经常性损失。

报告期内，公司非经常性收益预计约为 25,000 万元-27,000 万元，主要由子公司等股权处置收益、环球片单公允价值变动损失、资产处置收益、计入当期损益的政府补助、委托他人投资或管理资产的损益等构成，其中游戏业务非经常性

收益约 49,000 万元，影视业务非经常性损失约 26,000 万元。

四、其他相关说明及风险提示

以上数据经公司财务部门初步测算，相关公允价值评估工作尚未完成，尚待专业评估及审计机构进行最终评估及审计，具体数据将在公司 2021 年年度报告中详细披露，敬请广大投资者审慎决策，注意投资风险。

特此公告。

完美世界股份有限公司董事会

2022 年 1 月 21 日