

游族网络股份有限公司

2022 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

(一) 业绩预告期间：2022 年度（2022 年 1 月 1 日至 2022 年 12 月 31 日）

(二) 预计的业绩：

√ 预计净利润为负值；

□ 预计扣除非经常性损益前后的净利润孰低者为负值，且扣除与主营业务无关的业务收入和不具备商业实质的收入后的营业收入低于一亿元。

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：66,000 万元 - 33,000 万元	盈利：16,787.49 万元
扣除非经常性损益后的净利润	亏损：45,000 万元 - 22,500 万元	亏损：29,071.27 万元
基本每股收益	亏损：0.74 元/股 - 0.37 元/股	盈利：0.19 元/股

二、与会计师事务所沟通情况

游族网络股份有限公司（以下简称“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

业绩变动原因说明如下：

(一) 报告期内公司以“全球化卡牌+”战略为核心，执行聚焦战略和精实增长策略，积极推进旗下“少年”系列为代表的自研卡牌手游《少年三国志》、

《少年三国志 2》、《少年三国志：零》和《少年西游记》，SLG 玩法的自研游戏《Infinity Kingdom》手游（战火与永恒）、《Game of Thrones Winter is Coming》PC 版（《权力的游戏：凛冬将至》）等游戏的精细化运营，通过不断的版本更新及活动打造长生命周期产品。

（二）公司于 2022 年 10 月在日本及东南亚市场推出《Echocalypse -緋紅の神約-》（《绯红神约》），该产品上线后多日霸榜日本地区 App Store 和 Google Play 双平台免费 TOP1，并进入日本、泰国、新加坡等多国 App Store 畅销榜前十；同期，公司在欧美及东南亚市场推出《新盗墓笔记》，两款产品在第四季度的推广成本支出对本报告期利润产生一定影响，由于上线时间较短预计将在 2023 年逐步释放业绩。此外，《绯红神约》计划于 2023 年上线港澳台、韩国及欧美市场；《新盗墓笔记》已于 2023 年 1 月 5 日上线中国港澳台地区，并获得 App Store 和 Google Play 的精品新游推荐，上线首周，产品获得中国港台地区双免费榜 Top1 及双畅销榜 Top10 的成绩。

（三）公司持续积极投入新产品研发，储备了一系列符合“全球化卡牌+”战略的游戏，预计 2023 年上线的产品有创新卡牌游戏《代号行者》、卡牌+SLG 游戏《战火与永恒》以及《代号 G》、回合制卡牌游戏《山海镜花（重启）》等多款自研产品，以及《十万个冷笑话》、《塔防精灵》等多款代理产品。由于受公司产品上线时间节奏影响，公司 2022 年度业绩呈现阶段性压力。

（四）报告期内，公司主动关停个别表现不达预期的在研和测试期项目，并依据相关会计准则进行成本确认，结转相应研发成本使得公司经营利润有一定的负面影响。

（五）根据《企业会计准则》及公司相关会计政策的规定，于资产负债表日对公司各类资产进行了初步减值测试，对可能发生减值损失的长期股权投资、无形资产等计提了合理的资产减值损失，预计约为 12,000-24,000 万元，最终金额以中介机构的评估和审计为准。

（六）本报告期，公司的非经常性损失预计约为 18,000-32,000 万元，主要由以公允价值计量的金融资产公允价值变动损益、取得的基金分红、计入当期损益的政府补助等构成。上年同期公司的非经常性收益为 45,858.76 万元，本报告期同比下降的主要原因是公司持有的金融资产因本报告期受整体投资环境影响产生了较大的公允价值变动损失。最终金额以后续取得相应的基金估值报告、评

估及审计结果为准。

四、风险提示

（一）本次业绩预告是公司财务部门初步测算的结果，相关公允价值评估和减值测试工作尚未完成，尚待专业评估及审计机构进行最终的评估和审计，具体财务数据以公司披露的经审计的 2022 年度报告为准。

（二）公司将严格依照有关法律法规的规定和要求，及时做好信息披露工作，敬请广大投资者谨慎决策，注意投资风险。

特此公告。

游族网络股份有限公司

董事会

2023 年 1 月 30 日