

证券代码：002624

证券简称：完美世界

公告编号：2025-005

完美世界股份有限公司 2024 年年度报告摘要

一、重要提示

本年度报告摘要来自年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

非标准审计意见提示

☐适用 ☒不适用

董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

☒适用 ☐不适用

是否以公积金转增股本

☐是 ☒否

公司经本次董事会审议通过的利润分配预案为：以未来实施利润分配方案时股权登记日的股份总数扣除公司回购专用证券账户的股份及 2021 年员工持股计划已到期未解锁的股份后的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 2.3 元（含税），送红股 0 股（含税），不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

☐适用 ☒不适用

二、公司基本情况

1、公司简介

股票简称	完美世界	股票代码	002624
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	马骏	薛婷	
办公地址	北京市朝阳区望京东路 1 号院 4 号楼完美世界 A 座	北京市朝阳区望京东路 1 号院 4 号楼完美世界 A 座	
传真	010-57805506	010-57805506	
电话	010-57806688	010-57806688	
电子信箱	zhengquanbu@pwr.com	zhengquanbu@pwr.com	

2、报告期主要业务或产品简介

完美世界是一家全球性的文化娱乐产业集团，公司聚焦网络游戏的研发、发行及运营业务，同时布局电视剧、短剧制作等影视业务。

完美世界游戏业务前身创立于 1997 年，是中国最早自主研发 3D 游戏引擎的游戏厂商，并较早布局游戏出海市场。公司以技术立身，坚持研发投入，早在 2005 年就推出首款自研引擎制作的国产 3D 端游《完美世界经典版》，大获成功；随后紧跟时代变化，成功抓住端转手游戏浪潮，陆续推出《诛仙》手游、《完美世界》手游等经典游戏；近年来公司积极转型，拓展潮流品类赛道，谋求多元化发展。经过多年积累，公司已具备涵盖 PC 端游、移动游戏、主机游戏、云游戏、小程序游戏的多端研发实力与发行能力，并与商业伙伴通力合作，持续深化技术+AI 变革，积极推动游戏应用场景落地，助力游戏业务稳健向好发展。

此外，公司在电竞领域不断为玩家提供精彩的娱乐体验。作为知名电竞产品《DOTA2（刀塔）》及《CS（反恐精英：全球攻势）》在中国大陆地区的独家运营商，公司自 2015 年起举办了多届亚洲邀请赛、国际邀请赛、超级锦标赛等国际大型电竞比赛，2024 年 12 月公司成功主办 2024 反恐精英世界锦标赛（上海 Major），这是该赛事首次在亚洲地区举办。同时，公司与 Valve Corporation 合作，共同建立蒸汽平台，公司借此为中国玩家及开发商提供更多高品质内容以及更优越的体验与服务，助力中国游戏企业、尤其是中小游戏公司更好地走向海外。

完美世界影视业务创立于 2008 年，公司拥有多支专业创作团队，始终坚持精品路线，出品的影视剧作品多次获得中宣部“五个一工程”、中国电视剧“飞天奖”、中国电影“华表奖”、大众电影“百花奖”等荣誉，成立至今参与创作、出品及发行的优秀影视作品已超过 300 部，收获专业奖项超 500 个。

2024 年 5 月，公司又一次被认定为“全国文化企业 30 强”。这是公司自 2011 年起第十三次获此殊荣，体现了公司在文化领域持续提升的品牌影响力和综合实力。

3、主要会计数据和财务指标

(1) 近三年主要会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

□是 ☒否

单位：元

	2024 年末	2023 年末	本年末比上年末 增减	2022 年末
总资产	11,365,625,431.97	14,488,533,708.41	-21.55%	15,635,994,534.06
归属于上市公司股东的净资产	6,752,408,376.06	8,956,003,510.94	-24.60%	9,159,081,350.00
	2024 年	2023 年	本年比上年增减	2022 年
营业收入	5,570,490,164.67	7,790,717,277.28	-28.50%	7,670,402,228.08
归属于上市公司股东的净利润	-1,287,558,264.15	491,480,319.37	-361.98%	1,377,187,150.37
归属于上市公司股东的扣除非 经常性损益的净利润	-1,312,699,032.22	210,430,596.85	-723.82%	691,341,448.11
经营活动产生的现金流量净额	576,532,621.16	761,820,285.90	-24.32%	1,155,208,642.79
基本每股收益（元/股）	-0.68	0.26	-361.54%	0.72
稀释每股收益（元/股）	-0.68	0.26	-361.54%	0.72

加权平均净资产收益率	-16.52%	5.45%	-21.97%	14.54%
------------	---------	-------	---------	--------

注：计算每股收益时已根据企业会计准则相关规定，扣除回购专用证券账户及员工持股计划专户持有的相关股份。

(2) 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	1,329,062,879.22	1,430,851,515.21	1,312,857,257.96	1,497,718,512.28
归属于上市公司股东的净利润	-29,764,070.63	-147,096,135.73	-211,948,388.40	-898,749,669.39
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-158,409,185.21	-76,995,296.58	-212,911,382.18	-864,383,168.25
经营活动产生的现金流量净额	-354,612,700.79	199,084,988.29	50,138,457.46	681,921,876.20

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

□是 ☒否

4、股本及股东情况

(1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末普通股股东总数	138,951	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	115,670	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况（不含通过转融通出借股份）							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押、标记或冻结情况		
					股份状态	数量	
完美世界控股集团有限公司	境内非国有法人	22.32%	432,907,448	0	质押	86,513,400	
池宇峰	境内自然人	7.69%	149,122,401	111,841,801			
天津东富锐进投资管理中心（有限合伙）	国有法人	5.00%	96,995,898	0			
香港中央结算有限公司	境外法人	3.00%	58,231,568	0			
石河子快乐永久股权投资投资有限公司	境内非国有法人	2.35%	45,502,054	0			
招商银行股份有限公司一兴全合润混合型证券投资基金	其他	2.14%	41,484,520	0			
中国民生银行股份有限公司一华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	其他	1.43%	27,695,353	0			
招商银行股份有限公司一兴全合宜灵活配置混合型证券投资基金（LOF）	其他	1.18%	22,893,319	0			
中国光大银行股份有限公司一兴全商业模式优选混合型证券投资基金（LOF）	其他	1.14%	22,119,469	0			
中国农业银行股份有限	其他	0.98%	18,972,097	0			

公司—中证 500 交易型 开放式指数证券投资基金						
上述股东关联关系或一致行动的说明		1、完美控股和快乐永久为池宇峰控制的公司，完美控股、快乐永久和池宇峰构成一致行动人。 2、除上述情况外，未知上述股东之间存在关联关系或属于《上市公司收购管理办法》规定的一致行动人。				
前 10 名股东中存在回购专户的特别说明 (如有)		截至 2024 年 12 月 31 日，公司回购专用证券账户持有公司股份 28,773,531 股。				

持股 5%以上股东、前 10 名股东及前 10 名无限售流通股股东参与转融通业务出借股份情况

☒适用 ☐不适用

单位：股

持股 5%以上股东、前 10 名股东及前 10 名无限售流通股股东参与转融通业务出借股份情况								
股东名称（全称）	期初普通账户、信用 账户持股		期初转融通出借股份 且尚未归还		期末普通账户、信用 账户持股		期末转融通出借股份 且尚未归还	
	数量合计	占总股 本的比例	数量合计	占总股 本的比例	数量合计	占总股 本的比例	数量合计	占总股 本的比例
中国民生银行股份有限公司—华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	22,020,326	1.14%	4,205,300	0.22%	27,695,353	1.43%	0	0.00%
中国农业银行股份有限公司—中证 500 交易型开放式指数证券投资基金	7,455,797	0.38%	2,199,600	0.11%	18,972,097	0.98%	0	0.00%

前 10 名股东及前 10 名无限售流通股股东因转融通出借/归还原因导致较上期发生变化

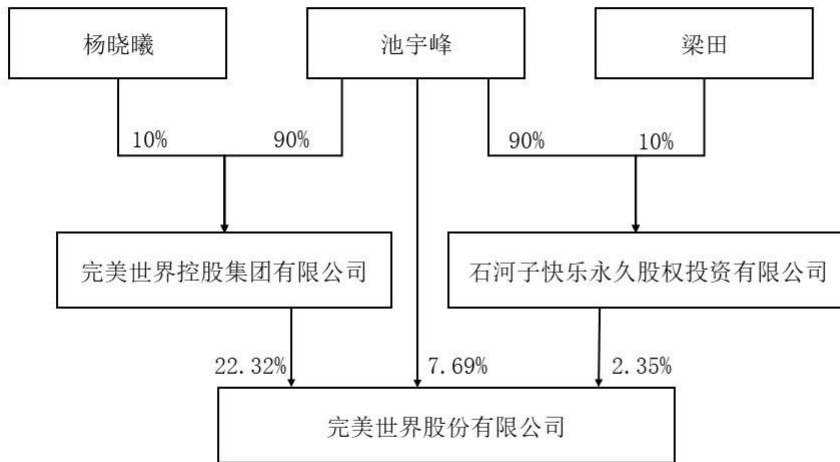
☐适用 ☒不适用

(2) 公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

☐适用 ☒不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

(3) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



5、在年度报告批准报出日存续的债券情况

☐适用 ☒不适用

三、重要事项

(一) 概述

报告期内，公司营业收入 557,049.02 万元，归属于上市公司股东的净亏损 128,755.83 万元，归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净亏损为 131,269.90 万元。公司业绩主要由游戏业务、影视业务、总部支出等构成，2024 年亏损的主要原因如下：

1、游戏业务

近年来，游戏市场竞争加剧，玩家期待更高品质的游戏内容，精品游戏的研发投入与开发周期持续提升，对游戏研发商的创意设计、产能效率等提出了更高要求。在此背景下，公司积极探索业务转型与升级的路径，在稳固传统优势领域的同时，谋求多元化发展，成功摸索出以《幻塔》为代表的潮流创新品类发展方向。但另一方面，过去几年，公司对于市场变化的前瞻性预判不足，产品规划不够合理，同期推进了多个大中型项目，部分研发团队在创新能力与品质把控上未能及时契合市场需求，公司管理流程也未能适时做出调整，致使部分项目未能达成预期目标。

2024 年，公司对经营策略及产品布局深度反思，全面复盘经营过程中存在的问题，对旗下项目进行系统性梳理，基于战略考量进行合理取舍。针对部分不符合公司发展方向的项目，采取关停、优化团队、缩减规模等措施；保留优势团队，将资源聚焦整合到更具确定性的优势项目上。

在上述背景下，2024 年游戏业务营业收入 518,070.95 万元，上年同期为 666,926.86 万元；归属于上市

公司股东的净亏损 72,470.37 万元，上年同期归属于上市公司股东的净利润 49,012.11 万元；扣除非经常性损益后的净亏损 68,495.07 万元，上年同期扣除非经常性损益后的净利润 45,574.97 万元。2024 年游戏业务亏损主要由于：

（1）报告期内，公司定期评估在研项目，《完美新世界（Perfect New World）》《灵笼》《代号 Lucking》《代号新世界》等项目预期收益不佳，审慎决定予以关停，并相应进行人员优化。2024 年该等项目合计亏损约 39,700 万元，包括报告期内发生的研发费用及人员优化补偿金支出，以及就预付 IP 方的保底分成款、团队所属子公司的商誉、开发支出等资产确认减值损失等。

（2）《一拳超人：世界》《乖离性百万亚瑟王：环》报告期内于部分区域公测，表现不及预期。2024 年该等项目合计亏损约 34,300 万元，包括报告期内该等项目的收入无法覆盖其研发投入、市场营销等支出形成的亏损，支付的人员优化补偿金，以及就预付 IP 方的保底分成款、开发过程中形成的无形资产等确认的资产减值损失。

（3）为拓展产业布局，公司投资了多家游戏行业公司，且多为中小型企业。报告期内，受行业环境变化、被投资企业产品布局及业务进展等因素影响，多家被投资企业业绩不佳，公司基于被投资企业 2024 年经营数据，综合考量相关企业的市场竞争格局及未来发展趋势等因素，确认对联营企业的投资损失、长期股权投资减值损失等，上述游戏投资相关事项确认归属于上市公司股东的净亏损合计约 31,100 万元。

（4）报告期内，公司聚焦长青游戏，重视在营游戏长线价值，持续进行内容更新、推进精细营销，经典端游及电竞产品流水稳定，但同时部分在营游戏流水下滑，使得在营游戏整体业绩贡献同比下降。

（5）重点端游产品《诛仙世界》于 2024 年 12 月 19 日公测，市场表现良好。新游戏上线初期集中发生的市场营销费用于当期确认，玩家充值则在玩家生命周期或月卡期限内递延确认为收入。由于《诛仙世界》在报告期末公测，收入与费用的确认阶段性错配，对 2024 年当期业绩产生负向影响，相关业绩贡献将在后续报告期逐步释放。

未来，公司将在聚焦视角下，秉持“脚踏实地、多维优化、财务导向”原则，稳步推进经典品类与潮流新品的研发、测试及上线工作，同时以小规模、轻量级投入探索新的发力点，详见本章节“（二）主营业务经营情况 3、积极调整应对业绩波动，脚踏实地提升盈利能力”以及“十一、公司未来发展的展望”之“（二）2025 年公司经营计划”。

2、影视业务

近年来，影视行业呈现长短并进、竞争加剧的局面。微短剧市场迅猛崛起，呈现爆发式增长，长剧市场所面临的竞争压力则进一步加剧，头部剧集的马太效应愈发显著。在这样的行业环境下，公司聚焦“提质减量”策略，积极探索并成功开拓短剧赛道，但现阶段公司在短剧业务方面的规模仍相对有限；公司主要产品所在的影视长剧赛道竞争加剧，市场份额愈发向头部优质内容聚拢，中腰部剧集的市场规模及盈利空间均受到挤压，同时公司部分影视剧的题材选择等在一定程度上制约了受众范围的拓展，影响了作品的市场表现，加之公司在项目管控方面未能及时做出优化调整，致使部分项目收益未达预期目标。

基于上述原因，2024 年影视业务营业收入 34,980.62 万元，上年同期为 103,397.54 万元；归属于上市公司股东的净亏损 40,196.06 万元，上年同期归属于上市公司股东的净利润 9,301.89 万元；扣除非经常性损益后的净亏损 51,048.59 万元，上年同期扣除非经常性损益后的净亏损 8,208.49 万元。2024 年影视业务

亏损主要由于：

（1）影视行业竞争格局变化，叠加公司部分影视剧的题材选择等因素影响，公司报告期内播出的部分影视剧实际销售价格低于预期，确认归属于上市公司股东的净亏损约 10,800 万元；同时部分库存影视剧的预计可回收金额低于其账面价值，相应计提存货跌价准备，确认归属于上市公司股东的净亏损约 7,500 万元。

（2）因下游企业偿付能力不足，公司对相关应收款项确认坏账损失约 4,400 万元。

（3）为拓展产业布局，公司投资了多家影视行业公司，且多为中小型企业。报告期内，受行业竞争加剧、企业发展阶段等因素影响，部分被投资企业业绩不佳。公司基于相关企业的 2024 年经营数据，结合其所处市场的竞争格局、股价表现、及公司未来展望等因素，确认长期股权投资减值损失和对联营企业的投资损失；虽然报告期内公司确认美国环球影业片单资产处置收益（计入非经常性收益），但综合影响下，影视投资相关事项确认归属于上市公司股东的净亏损合计约 12,500 万元。

（4）部分子公司因以前年度可抵扣亏损形成了递延所得税资产，结合市场环境及相关子公司的业务变化，公司预计该等子公司难以在税法规定的有效期内实现足够的利润，据此冲销部分递延所得税资产，确认归属于上市公司股东的净亏损约 6,300 万元。

未来，公司将结合市场变化，缩减影视业务整体投入规模，并将加大在短剧赛道的布局，详见本章节“（二）主营业务经营情况 3、积极调整应对业绩波动，脚踏实地提升盈利能力”以及“十一、公司未来发展的展望”之“2025 年公司经营计划”。

3、公司总部各管理职能部门的费用以及租金、物业、水电等相关支出，构成公司的总部支出。2024 年总部支出同比 2023 年有所增加，主要系伴随人员精简，报告期内对办公场所进行集约化整合，产生一次性退租损失约 3,800 万元。

4、报告期内，公司着眼长期发展，调整产品布局，推进人员优化、整合办公场所等一系列降本增效举措。2024 年末员工总人数为 3,905 人，较 2023 年末减少 1,849 人，同比下降 32%。随着优化举措逐步落地，公司人员费用及租金支出相应减少，但由于同时发生人员优化补偿金支出及退租确认的一次性损失，综合影响下，2024 年当期降本效果尚不明显，相关降本效果将在后续报告期体现。

（二）主营业务经营情况

1、游戏业务

（1）发力长青游戏，优化在研布局，蓄力游戏出海

随着游戏行业存量竞争加剧，一方面，公司聚焦长青游戏，通过持续迭代的游戏内容、精细多元的用户运营，保持玩家活跃生态，实现长期稳定运营；另一方面，公司重新审视经营策略及产品布局，对在研项目进行系统梳理和取舍，关停预期收益不佳、缺乏市场竞争力的项目，将资源集中到更具确定性的优势项目上。报告期内，《女神异闻录：夜幕魅影》《诛仙世界》等游戏顺利公测，玩家反馈良好；同时，公司着力推进《诛仙 2》《异环》《代号 Z》等项目的研发、测试及上线工作，并积极筹备《女神异闻录：夜幕魅影》等游戏的海外发行工作。

时长收费模式的大型 3D 端游《完美世界经典版》是公司自研的长青游戏代表之一。该游戏自 2005 年 11 月上线至今已近 20 年，在持续更新游戏内容的基础上，通过打造线上线下优质内容，如一年一度的全

民竞技赛、经典持久的领土战玩法、全国玩家走心交流会等活动，获得长线发展，并通过抖音玩家主播招募计划、你提我改的玩家共创栏目“小陌说”等方式，促使经典端游年轻化，焕发更年轻的生命力。



《完美世界经典版》端游

2024 年 4 月，异世界都市冒险 JRPG 游戏《女神异闻录：夜幕魅影》先后在中国大陆地区、中国港澳台地区和韩国公测，玩家反馈良好。继《幻塔》之后，该游戏成为公司潮流品类赛道的又一有力补充，为公司在该赛道的研发、发行与运营上进一步积累了丰富的全域经验。目前，公司正在积极推进该游戏在日本、欧美等海外其他区域的发行计划。



《女神异闻录：夜幕魅影》

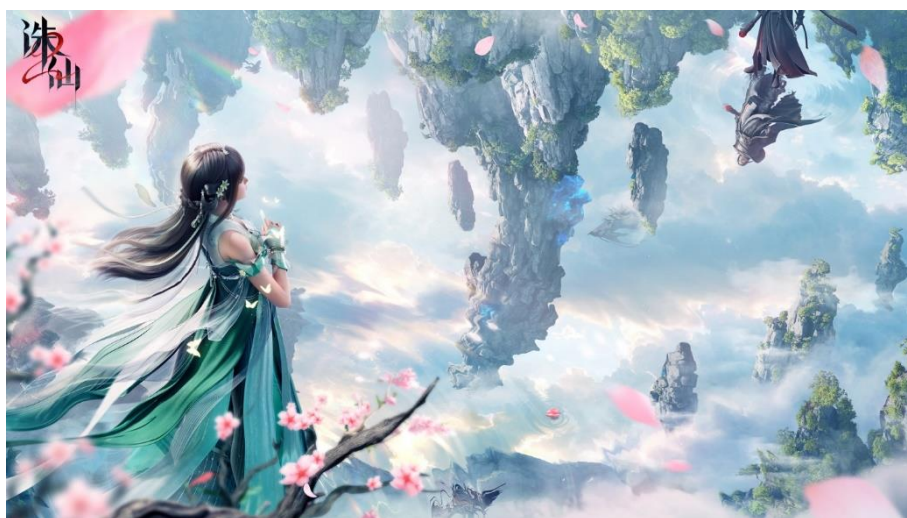
2024 年 12 月 19 日，新国风仙侠 MMORPG 端游《诛仙世界》正式上线。该游戏于公司优势的经典品类 MMORPG 赛道发力，与玩家共创，在技术、玩法、运营模式等层面积极创新和突破，力求为玩家提供更加深度、沉浸且高质量的 MMO 体验。公测至今，项目组持续进行内容的更新迭代，不断优化游戏体验，为游戏的长线运营夯实基础。



《诛仙世界》

此外，公司持续聚焦布局，积极推进《诛仙 2》《异环》《代号 Z》等项目的研发、测试及上线工作，并以小规模、轻量级投入积极探索新的发力点。

诛仙 IP 正统续作 MMORPG 游戏《诛仙 2》自报告期初至今开启多轮测试，并根据测试反馈进行优化调整。该游戏目前已获得移动、客户端版号，公司将积极推进其上线工作。



《诛仙 2》

原创超自然都市开放世界 RPG 游戏《异环》于 2024 年 7 月首曝，作为公司“多端并发、扩展全球”策略下的重点产品，该游戏将于 PC 端、移动端、主机端全平台登陆全球。2024 年 11 月，《异环》在国内开启 PC 端首次限号删档不计费测试，充分体现了首曝 PV 所展示的地图无缝衔接、超自然美术风格及载具改装驾驶等内容，吸引了大量玩家关注，在 B 站、Taptap 等平台引起了广泛讨论，备受玩家期待。

研发团队依托《幻塔》项目积累的丰富经验，构筑起深厚的技术底蕴、高效的研发管线、优质的人才储备以及精准的用户洞察，为《异环》的顺利推进奠定了坚实的基础。同时，公司的发行团队借助《女神异闻录：夜幕魅影》《幻塔》等项目逐步完善年轻化品类的发行体系，提升公司海内外自主发行实力，为《异环》的全球发行提供有效保障。目前，《异环》正在积极研发中，预计近期将在国内开启新一

轮测试，并启动海外区域首次测试。《异环》有望在潮流品类突破、拓宽用户群体、全球化出海等方面，为公司游戏业务打开新局面。



《异环》

（2）2024 上海 Major 落幕，CAC 2025 蓄势待发

电竞业务方面，公司响应国家大力发展电竞行业的号召，秉持“赛事带动产品、赛事带动出海”的发展路径，以专业创新的运营理念，不断从产品运营、市场推广、赛事体系搭建等全方位精进提升，在电竞领域不断为玩家提供精彩的娱乐体验。

作为知名电竞产品《DOTA2（刀塔）》及《CS（反恐精英：全球攻势）》在中国大陆地区的独家运营商，公司自 2015 年起举办了多届亚洲邀请赛、国际邀请赛、超级锦标赛等国际大型电竞比赛，积累了丰富的顶级赛事经验。目前，公司电竞业务涵盖了赛事运营、赛事组织、赛事转播制作、内容创作以及主播经纪等，积极构建完整的电竞生态体系。

2024 年 12 月，公司成功主办 2024 反恐精英世界锦标赛（上海 Major），这是该赛事首次在亚洲地区举办，赛事规模和国际化程度创历届 CS Major 之最。以高质高频的赛事为依托，公司电竞业务稳健发展，报告期内《CS（反恐精英：全球攻势）》流水同比延续增长趋势，持续贡献稳定业绩，是公司产品矩阵中一款长线运营的常青游戏。



2024 反恐精英世界锦标赛（上海 Major）

2025 年，公司将举办世界级赛事 CS 亚洲邀请赛（CAC 2025），继续积极打造完整的电竞生态体系，助力电竞业务稳健发展。

（3）技术驱动，提升游戏产品力

作为技术驱动的数字文化企业，公司加大 AI、VR 等前沿科技创新应用，提升生产效率和用户体验。2024 年 2 月，公司自研的完美世界智能角色对话算法完成备案，该算法作为游戏业务垂类大模型，结合公司游戏自有数据进行训练，为用户提供高效的智能对话反馈服务，主要应用于游戏智能客服、智能角色对话等场景，助力公司提升产出效率、优化用户体验。目前，公司已面向不同类型的游戏项目需要，开发了 D+（Dialogue+工具）、剧情生成、大世界生成等多种新型游戏开发工具，协助研发团队构建依托于 AI 技术的新形态游戏开发管线。

在公司主办的 2024 反恐精英世界锦标赛（上海 Major）上，公司设立了 VR 全息观赛区，让观众拥有上帝视角把控全局，并在观赛区里设有混合现实（XR）比赛实时沙盘以及巨幕，有效弥补导播视角盲区，为观众提供更优质的观赛体验。前沿创新科技的持续深入应用，将不断推动公司业务迈入发展新阶段。

2、影视业务

公司影视业务继续坚持精品内容路线，聚焦“提质减量”策略。2024 年，《小日子》《今天的她们》《执行法官》《珠玉在侧》《赤热》《幸福草》《危险的她第二季》《失笑》《好运家》等多部制作精良的电视剧相继播出，但受长剧市场竞争加剧影响，同时公司部分电视剧的题材选择等一定程度上限制了其受众及市场表现，项目管控亦未能及时优化调整，致使部分项目收益未达预期。未来，公司将结合市场变化，缩减影视业务整体投入规模，严格控制影视剧项目投资风险，为观众提供优质内容体验。

与此同时，公司近年来发力短剧赛道，创建微短剧频道“她的世界”，覆盖抖音等全媒体平台，以长剧积累的精品多元创作能力，切入短剧市场，取得良好发展。2024 年，《大过年的》《皎月流火》《全职主夫培养计划 2》《大过节的》等多部短剧相继播出，获得广大用户喜爱。



3、积极调整应对业绩波动，脚踏实地提升盈利能力

面对阶段性业绩波动，公司以积极务实的态度复盘和定位关键问题，以脚踏实地的举措优化管理及业务流程，以期实现盈利能力的稳步提升。

首先，公司秉持“减量提质”思路，重新审视经营策略，全盘优化产品布局，对项目进行系统梳理和取舍，将资源集中到更具确定性的优势项目上。游戏业务方面，公司将稳步推进《诛仙 2》等经典品类和《异环》《代号 Z》等潮流品类的研发、测试及上线工作，并以小规模、轻量级投入积极探索新的发力点；电竞业务方面，公司将从产品运营、市场推广、赛事体系搭建等维度全方位精进提升电竞生态体系；影视业务方面，公司将严格控制影视剧项目投资风险，结合市场变化，缩减影视业务整体投入规模，并加大短剧赛道布局。

其次，公司以提升管理效能为抓手，深入推进人才梯队建设与产品核心竞争力重构，通过组织、人力与业务的协同升级，为公司未来发展夯实基础：

1) 组织：与业务层面的聚焦优化相适应，公司同步进行管理层调整，使得关键管理岗位更匹配公司发展需要。同时，公司强化管理赋能，严格落实用户调研、立项审核、测试考核、流程管控、预算管理、宣发支出、绩效考核等各个环节的优化调整工作，夯实游戏开发运营与影视制作发行的全流程管理链条，以更严格化、更精细化的管理思维，赋能研发及制作、发行及运营的精细化，提升经营效率及项目产出能力。

2) 人力：公司将更加注重人才梯队建设。对内，强化内部深度培养，助力员工拓宽技能边界，深挖成长潜能；对外，契合业务拓展需要，引进年轻化优秀人才，为团队注入创新活力。同时，公司将在绩效考核与个人激励中，鼓励创意贡献，激活年轻势能，平衡个人突破与团队共赢，并通过员工持股计划等长效激励方式，实现公司与员工的责任共担与利益共享，为公司可持续发展筑牢人才根基。

3) 业务：游戏业务方面，公司将回归产品本源，更加关注创意层面的产品设计与技术层面的研发能力，根据市场需求，以产品的游戏性和可玩性为出发点，结合公司优势及过往项目的成功与不足，夯实在研项目，审慎开立新项目，提高产品成功率，同时探索未来新发展与新路径，为公司可持续发展寻找新的突破点；同时，公司将深度优化全球化发行体系，推动发行策略的精细化与国际化，全方位提升发行效能，打造更具竞争力的市场优势。影视业务方面，公司将紧密贴合行业趋势与市场动态，稳中求变，积极探索新的盈利模式。

以往鉴来，公司将秉持“脚踏实地、多维优化、财务导向”的工作原则，继续注重提升公司的流程治理和管理效能。对内，公司将以升级后的精益化管理模式赋能业务，严格动态考核机制，优化奖惩制度，提升组织效率；对外，公司将积极完善投资管理体系，合理控制投资风险。多维优化，多措并举，推进公司盈利能力的稳步回升，实现可持续的内生发展。