

游族网络股份有限公司 2025 年半年度业绩预告

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：2025 年 1 月 1 日至 2025 年 6 月 30 日

(二) 业绩预告情况：

预计净利润为正值且属于下列情形之一：

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：4,000 万元 - 6,000 万元	盈利：460.43 万元
	比上年同期增长：768.75% - 1,203.13%	
扣除非经常性损益后的净利润	盈利：1,000 万元 - 1,500 万元	盈利：1,362.77 万元
	比上年同期增长：-26.62% - 10.07%	
基本每股收益	盈利：0.04 元/股 - 0.07 元/股	盈利：0.0052 元/股

二、与会计师事务所沟通情况

公司本次业绩预告是财务部门初步测算的结果，本次业绩预告未经会计师事务所审计。

三、业绩变动原因说明

(一) 报告期内，公司坚持推动“全球化卡牌+”战略，通过丰富的线上线下运营活动充分挖掘在营游戏的长期价值。游戏与非遗文化及经典 IP 联动延长生命周期并持续提升用户活跃度及游戏体验。同时，“少年”系列 IP 最新续作

《少年三国志 3》也已开启群英测试，并在核心战斗和玩法上进行创新，打破传统数值卡牌框架，真正实现“全球化卡牌+”理念。此外，公司坚持“文化+科技”双轮驱动，积极探索 AI 技术等前沿科技与游戏的深度融合。后续，公司将积极推进多款储备游戏上线，期待为玩家提供更好的游戏体验。

（二）报告期内，公司积极推进以“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》《少年西游记》以及 SLG 玩法的自研游戏《Game of Thrones : Winter is Coming》PC 版（《权力的游戏：凛冬将至》页游）、《Infinity Kingdom》手游（《战火与永恒》）等游戏的长线运营，为玩家带来更好的游戏体验。公司长线游戏运营稳健，报告期内持续贡献稳定流水。

（三）报告期内，公司通过精细化成本费用管控，期间费用实现同比下降。产品推广注重精准投放，报告期内的广告宣传费同比减少；公司组织效能提升，在保障运营效率的同时合理降低了运营成本。

（四）报告期内，公司非经常性收益金额约为 2,500-5,000 万元，主要以公允价值计量的金融资产的公允价值变动损益、取得的基金分红等构成。上年同期公司非经常性损失为 902.34 万元。非经常性损益同比上升，主要是本报告期公司持有的金融资产公允价值变动所致。

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，具体财务数据将在公司 2025 年半年度报告中详细披露；

（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

2025 年 7 月 14 日