

游族网络股份有限公司

2025 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 12 月 31 日

(二) 业绩预告情况：预计净利润为负值

| 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：18,000 万元 - 36,000 万元 | 亏损：38,598.59 万元 |
| 扣除非经常性损益后的净利润 | 亏损：20,000 万元 - 40,000 万元 | 亏损：19,083.79 万元 |
| 基本每股收益 | 亏损：0.20 元/股 - 0.39 元/股 | 亏损：0.43 元/股 |
| 营业收入（如适用） | 138,000 万元 - 146,000 万元 | 143,436.54 万元 |
| 扣除后营业收入（如适用） | 137,500 万元 - 145,500 万元 | 143,106.52 万元 |

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”)本期业绩预告相关数据是财务部门初步测算结果，未经审计机构审计。公司已就本次业绩预告情况与年审会计师事务所进行预沟通，公司与年审会计师事务所在业绩预告方面不存在分歧情况。

三、业绩变动原因说明

报告期内，公司以业务和财务健康性为经营首要原则，持续降本增效、着力提升业务效率，整体经营保持稳健态势。其中，经营活动产生的现金流量净额较上年有明显增长，为公司的可持续发展提供了扎实的资金保障。

(一) 报告期内，公司海外地区收入同比提升，收入占比预估超 65%，主要

得益于《战火与永恒》《权力的游戏 漠冬将至》等 SLG 产品的长线精细化运营；国内小游戏赛道取得实质性突破。公司通过自研产品《少年三国志-怀旧版》成功切入小游戏市场，并储备《大皇帝》《少年三国志战略版》等 IP 改编的小程序游戏，为国内业务增长构建了产品矩阵。同时公司持续加强成本与费用管控，成效初步显现。公司通过优化投放策略，广告宣传支出显著减少。

(二) 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减值损失，计提的减值准备金额根据初步测算预计约为 26,000–42,000 万元，最终金额以后续中介机构出具的评估报告和审计确认为准。

(三) 报告期内，公司的非经常性损益预计约为 0–8,000 万元，上年同期公司非经常性损失为 19,514.80 万元，主要是因为报告期内公司持有的金融资产公允价值变动损失较上年同期同比减少。报告期内的非经常性损益主要由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。最终金融资产公允价值变动损益以及相关投资损益，以后续取得的基金报告、财务报表、评估报告等资料进行审计确认为准。

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，未经年审会计师事务所审计，具体财务数据将在公司 2025 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

2026 年 1 月 30 日