

证券代码：002624

证券简称：完美世界

公告编号：2026-036

完美世界股份有限公司 2026 年半年度报告摘要

一、重要提示

本半年度报告摘要来自半年度报告全文，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半年度报告全文。

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

公司计划不派发现金红利，不送红股，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	
电话	010-57806688	010-57806688	
电子信箱	zhengquanbu@pwr.com	zhengquanbu@pwr.com	

2、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

	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期 增减
营业收入（元）	2,751,024,838.40	3,690,992,631.88	-25.47%
归属于上市公司股东的净利润（元）	-118,437,769.22	503,205,318.94	-123.54%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净	-210,607,196.74	318,082,847.73	-166.21%

利润（元）			
经营活动产生的现金流量净额（元）	647,301,141.75	502,214,625.90	28.89%
基本每股收益（元/股）	-0.07	0.27	-125.93%
稀释每股收益（元/股）	-0.07	0.27	-125.93%
加权平均净资产收益率	-1.70%	7.22%	-8.92%
	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减
总资产（元）	10,542,798,063.76	10,468,434,793.94	0.71%
归属于上市公司股东的净资产（元）	6,511,874,265.88	7,128,686,420.54	-8.65%

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。

3、公司股东数量及持股情况

单位：股

报告期末普通股股东总数	145,223	报告期末表决权恢复的优先股股东总数（如有）	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		质押	34,884,000
池宇峰	境内自然人	5.99%	116,143,115	111,841,801		
香港中央结算有限公司	境外法人	5.05%	98,001,745			
石河子快乐永久股权投资有限公司	境内非国有法人	2.35%	45,502,054			
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	其他	1.85%	35,797,849			
天津东富锐进投资管理中心（有限合伙）	国有法人	1.66%	32,258,525			
全国社保基金四零六组合	其他	0.81%	15,648,150			
完美世界股份有限公司－2025 年员工持股计划	其他	0.78%	15,209,181			
中国光大银行股份有限公司－兴全商业模式优选混合型证券投资基金（LOF）	其他	0.71%	13,785,866			
上海浦东发展银行股份有限公司－国泰中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.54%	10,490,677			
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。					
参与融资融券业务股东情况说明（如有）	无					

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

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

4、控股股东或实际控制人变更情况

控股股东报告期内变更

☐适用 ☒不适用

公司报告期控股股东未发生变更。

实际控制人报告期内变更

☐适用 ☒不适用

公司报告期实际控制人未发生变更。

5、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。

6、在半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

2026 年 1-6 月，公司实现营业收入 275,102.48 万元，较上年同期减少 25.47%；归属于上市公司股东的净亏损 11,843.78 万元，扣除非经常性损益后的净亏损 21,060.72 万元，上年同期为盈利。公司业绩主要由游戏业务、影视业务、总部支出等构成，较上年同期变动的主要原因包括：

1、报告期内，公司游戏业务实现营业收入 263,905.51 万元，较上年同期减少 9.19%；归属于上市公司股东的净亏损 8,879.21 万元，扣除非经常性损益后的净亏损 12,783.66 万元，上年同期盈利，主要变动原因为：

（1）2026 年 4 月，公司重点产品《异环》开启全球公测，以超自然都市开放世界题材、丰富的都市经营玩法等差异化优势，取得良好的市场表现。截至 2026 年 6 月 30 日，《异环》全球累计流水超 14 亿元人民币，其中全球官方渠道（官方 PC+官方安卓）累计流水占比超 60%。

新游戏通常在公测初期集中进行密集的市场推广活动，根据企业会计准则相关规定，该等市场费用于发生当期一次性确认，充值流水则在玩家生命周期内分期确认为收入，收入与费用会在游戏上线初期出现阶段性错配。

因此，报告期内《异环》取得了良好的市场表现，但上述错配使得其在财务报表上形成了一定亏损，《异环》的业绩贡献将在第三季度起的后续期间逐步释放。上年同期，公司主要游戏产品不存在前述错配情况。

（2）报告期内，数款在营游戏以长线运营为目标，持续进行内容更新、精细营销，但受产品生命周期、运营节奏等因素影响，流水相较于 2025 年上半年自然回落，相应业绩贡献同比下降。

2、报告期内，公司影视业务实现营业收入 10,312.25 万元，较上年同期减少 86.56%；归属于上市公司股东的净利润 956.09 万元，扣除非经常性损益后的净亏损 1,112.89 万元，较上年同期盈利下降，

主要原因是报告期内播出的影视剧数量同比减少。

公司影视业务以“减量提质”为核心导向，通过“长剧深耕、短剧精作、共生共长”三大策略，稳健推进影视业务发展。2026 年以来，公司出品的《夜色正浓》《九个弹孔》等剧集先后播出，收获观众喜爱。目前公司储备的《醒来》《云雀叫天录》《云襄传之将进酒》《芳名三九》《何不同舟渡》等影视作品正在制作、发行、排播过程中。

3、报告期内，公司非经常性收益 9,216.94 万元，主要由政府补助、公允价值变动收益、应收账款减值准备转回等构成；上年同期，公司非经常性收益 18,512.25 万元，主要由出售乘风工作室产生的处置收益、政府补助、公允价值变动收益等构成。

主营业务经营情况

1、游戏业务

（1）扩充长青游戏矩阵，稳步推进在研游戏

2026 年，公司继续深入推进精品化、多元化、国际化、技术赋能的发展战略，聚焦优势品类与重点项目，一方面持续深耕在营游戏，挖掘长线价值，并全力推进重点产品《异环》的全球发行工作，为公司长青游戏矩阵增添一大助力；另一方面稳步推进在研游戏，释放增长潜力，在巩固现有 MMO 与二次元产品布局的同时，公司正积极拓展轻度 MMO、模拟经营卡牌、SLG、休闲游戏等新品类，推动游戏业务稳步发展。

诛仙 IP 是公司长青游戏矩阵中的重要组成部分，历经二十年长线运营，先后孵化出《诛仙》端游、《梦幻诛仙》端游、《诛仙》手游、《梦幻新诛仙》手游、《诛仙世界》端游、《诛仙 2》手游等多款精品游戏。端游产品《诛仙》即将运营满 20 周年，《诛仙》手游上线已 10 周年，《梦幻新诛仙》手游公测已满 5 周年，定位轻量化减负的回合 MMO 新品《梦幻新诛仙：轻享》已定档 2026 年 9 月 3 日公测。不同产品在各自的发展阶段，都在技术迭代、玩法更新、用户导向等层面实现创新融合，通过长线精细化运营激活 IP 长效生命力，充分释放 IP 的可持续长尾商业与文化价值。



《诛仙》端游

《梦幻诛仙》端游

《诛仙》手游

《梦幻新诛仙》手游

《诛仙世界》端游

《诛仙2》手游

《梦幻新诛仙：轻享》

公司自研的超自然都市开放世界 RPG 游戏《异环》于 2026 年 4 月开启全球公测，面向全球 180 余个国家及地区，在 PC、安卓、iOS、Mac、鸿蒙、PlayStation®5 等六个终端上线，随后陆续上线

《云·异环》的安卓端、iOS 端以及 PC 端，并上架 Steam、Epic Games Store 两大平台。《异环》围绕世界观构建、人文故事、城市概念设计与题材品类等多维度实现原生创新，打造差异化竞争优势。截至 2026 年 8 月 18 日（本报告披露前一日），《异环》全球累计流水超 20 亿元人民币，其中全球官方渠道（官方 PC+官方安卓）累计流水占比近 60%。

《异环》项目组通过新的玩法机制、内容表达和体验设计，让玩家在游戏世界中感到新鲜、找到共鸣。“都市开放世界+超自然异象”的游戏设定让各种玩法与游戏世界观自然融洽，都市开放世界为其提供了高包容性、高扩展性的场景平台，“超自然异象”为玩法融合、创新提供世界观合理性，两者结合使得《异环》的玩法驱动路线成为可持续的版本更新策略。

公测上线至今，《异环》已推出了模拟经营、驾驶竞速、球类运动、桌面游戏四个大类的都市玩法、十多个子类玩法，无缝融入并持续丰富超自然的都市生态，项目组通过不断迭代已有玩法、已实装地图的体验厚度，结合都市氛围的营造，打造出具有生活气息、立体的“人文开放世界”。

凭借内容及技术上的不断创新，《异环》成为公司“全球品质、多端并发”的代表性作品。依托于海内外立体多元的发行策略，《异环》在海内外主要区域多次进入 iOS 游戏畅销榜前五，并在日本等海外市场多次登顶 PS 主机热门榜，验证了产品的长线逻辑。



与此同时，公司还积极推进在研游戏，一方面在 MMO 与潮流新品赛道继续布局，同时以小规模、轻量级投入探索新的发力点并加强出海业务。目前公司储备的《梦幻新诛仙：轻享》《代号 Castle》《代号普洱》《代号 J1》《代号 F》《代号 U1》《代号 ZH》《代号 W1》《代号 L5》等项目，涵盖轻度 MMO、二次元卡牌、模拟经营卡牌、SLG、休闲游戏、微信小游戏、抖音小游戏等，并在产品创意与玩法设计等层面强调差异化竞争力，及时验证、及时调整、小步快跑，多维度提升产品成功率。其中，《梦幻新诛仙：轻享》已定档 2026 年 9 月 3 日公测，为满足玩家轻松玩回合制 MMO 的需求，该产品在玩法上力图为玩家“减负”，手机横竖都能玩，公司积极创新迭代新的产品形态，争取新的市场空间和增长动力。



(2) 全面升级赛事体系，电竞业务健康发展

电竞业务是公司业务矩阵中的长青板块。公司秉持“赛事带动产品、赛事带动出海”的发展路径，从产品运营、市场推广、技术赋能、赛事生态升级等维度深耕细作，发挥知名电竞产品《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权优势，持续深化电竞生态体系升级。

目前，公司已构建起与商业价值共生的电竞金字塔赛事生态，既搭建了完整的从大众到职业的晋升通道，又携手 NVIDIA、INTEL、AGON、SAMSUNG 等全球顶尖伙伴，共筑健康商业生态。CAC 是公司自 2018 年起创办的亚洲顶级 CS 赛事品牌，2025 年起该赛事全面升级，参赛规模及总奖金均大幅提升，赛事影响力与国际关注度持续攀升。CAC2026 延续高规格赛事标准，赛事全程同步核算 Valve 官方职业积分 VRS，国际化专业执裁团队、多语种全球直播体系以及职业化赛事转播规格全面对标世界一线电竞赛事。此外，CAC2026 在舞台呈现、赛事转播、观众服务等多个环节持续升级，通过电竞专属沉浸式主舞台、声光电联动、多机位超清转播及游戏特效融合展示，为全球观众带来高品质观赛体验。



2026 年 8 月，DOTA2 全球最高级别的电竞赛事——DOTA2 国际邀请赛（The International，简称 TI）第二次在上海举办，上海成为西雅图之外唯一一座承办过多次 DOTA2 国际邀请赛的城市。公司将

继续服务社区玩家，关注游戏生态，发力职业赛事，为玩家带来精彩游戏体验。



（3）技术创新赋能内容创意落地生根

公司持续落实“技术赋能”战略，紧抓创新技术研发与前沿技术应用，以技术创新让内容创意落地生根，更好服务于用户体验。

公司已构建起涵盖端游、手游、主机游戏、云游戏以及小程序游戏的全平台研发体系，并将 AI 工具全面融入研发管线，通过完美 AIGC 平台集成 AI 生图、LLM 角色扮演、数字人视频、2D 转 3D 等多个工具，显著提升研发效率。2025 年，公司在原有技术基础升级，自研出大模型智能体平台，集成各类私有化部署和商业大模型，具备记忆模块和工具使用能力，可定制各种场景的 AI 智能体，有效赋能游戏生产环节。

2026 年 4 月全球全平台公测的《异环》，集中体现了公司二十多年的技术沉淀、工程组织能力与跨平台研发实力。游戏中的海特洛市是一座高精度、高密度、立体化的超级都市，在这个无缝、广阔的大都市中，玩家视野所及的地方皆可到达，这对内容产能、渲染性能、内存管理和流式加载都提出了严苛要求。将一座基于 UE5 打造的庞大都市搬到手机上，并保持稳定帧率、可控功耗和高质量画面，是移动端优化中极具挑战的课题。

《异环》从 UE5.1.0 一路升级至 UE5.6.1，跨越多个 UE5 版本阶段。面对大版本演进带来的接口变化、渲染能力更新和工程兼容挑战，团队持续推进引擎升级、项目适配和工具链优化，并借助 AI 等智能工具提升研发 workflow 效率。

《异环》研发团队深度改造并重构 UE 移动端渲染管线，与各大硬件厂商、Epic 中国引擎团队持续协同，在帧率、画质、发热和功耗之间寻找最优平衡，尽可能满足主机级画质在移动端的呈现。比如，现代都市包含大量实时反射与复杂材质表现，雨雪天气中地面的反射、玻璃幕墙对白天天气与夜晚霓虹的映射等，都需要稳定的实时渲染能力支撑；《异环》需要承载载具高速移动，与场景、光照、动画和物理表现共同作用，对运行时系统提出了更高要求；异象规则在探索和战斗中随时触发，也对渲染管线的稳定性、特效调度和多平台一致性构成考验。

这一系列技术难题的攻克，体现了研发团队在开放世界赛道上的执行力、组织力与研发韧性。目前，《异环》已成为多个终端厂商用于性能测试和展示的产品之一。未来，公司将继续深化与高通、联发科、华为等合作伙伴的协同，在移动端推进更多前沿能力验证。其中，公司与高通围绕 AI Frame Fusion（AIFF）的合作，将面向 AI 超分与 AI 插帧等能力展开探索，持续拓展移动端画质和流畅度的上限。

2、影视业务

公司影视业务以“减量提质”为核心导向，通过“长剧深耕、短剧精作、共生共长”三大策略，深耕细作长剧剧集，科技赋能精品短剧赛道，并探索长短融合的中剧表达，稳步推进优质内容长线开发运营。

2026 年以来，公司出品的《夜色正浓》《九个弹孔》等影视剧集先后播出，收获观众喜爱，目前公司储备的《醒来》《云雀叫天录》《云襄传之将进酒》《芳名三九》《何不同舟渡》等影视作品正在制作、发行、排播过程中。

同时，公司兼顾内容深耕与技术革新，将 AI 技术落地影视项目实际创作中，率先应用于前期视觉预览、整体风格研判等前期创作环节，有效提升剧组制作效率，精准把控影视作品画面质感。未来团队还将持续探索技术融合，以前沿技术优化影视工业化制作流程，以科技为笔，续写影视精品创作新篇章。

