

完美世界股份有限公司

2020 年度业绩预告

本公司及董事会全体成员保证信息披露内容的真实、准确和完整，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

1、业绩预告期间：2020 年度（2020 年 1 月 1 日至 2020 年 12 月 31 日）

2、预计的业绩： 亏损 扭亏为盈 同向上升 同向下降 基本持平

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：151,000 万元-157,000 万元	盈利：150,279.67 万元
	比上年同期上升：0.48%-4.47%	
扣除非经常性损益后的净利润	盈利：103,000 万元-109,000 万元	盈利：108,701.99 万元
	比上年同期变动：-5.25%-0.27%	
基本每股收益	盈利：0.78 元/股-0.81 元/股	盈利：0.77 元/股

注：公司 2019 年度股东大会审议通过《关于 2019 年度利润分配及资本公积转增股本预案的议案》，以资本公积金向股东每 10 股转增 5 股。上述权益分派已于 2020 年 7 月 21 日实施完毕，上年同期的基本每股收益已按资本公积转增股本后的股份数量重新计算。

截至 2020 年 12 月 31 日和 2019 年 12 月 31 日，公司以集中竞价方式回购股份累计 571,200 股。根据企业会计准则相关规定，上述回购股份属于库存股，在计算每股收益时予以扣除。

二、业绩预告预审计情况

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

报告期内，公司业绩主要来自游戏业务、影视业务、总部支出，其中：

1、报告期内，公司游戏业务持续增长，移动游戏及端游流水均实现同比增长。移动游戏方面，《诛仙》手游、《完美世界》手游、《新笑傲江湖》手游等经典游戏持续贡献良好业绩；2020年7月公测的《新神魔大陆》手游，深受市场关注与玩家认可，助力公司业绩持续增长。端游方面，经典端游产品《诛仙》、《完美世界国际版》等持续贡献稳定收入，《DOTA2》、《CS:GO（反恐精英：全球攻势）》助力电竞业务进一步增长。2020年，公司游戏业务预计实现净利润227,000万元-229,000万元，相对上年同期净利润189,771.56万元，预计同比增长19.62%-20.67%。

2、报告期内，受市场及行业整体环境等因素影响，影视业务业绩同比下滑。因存货减值等原因，影视业务预计亏损50,000万元-54,000万元。近年来，影视行业经历了深度调整，公司历史期间制作的部分影视剧因市场环境发生较大变化而发生减值损失。为顺应市场环境变化，公司采取了谨慎投资与积极消化库存的经营策略，推动未来期间影视业务的稳健发展。

公司于历史期间收购了天津同心影视传媒有限公司等影视公司，并由此形成商誉。受影视行业调整等因素影响，该等商誉的可回收金额低于其账面价值。根据初步测算，报告期内公司拟对该等商誉计提减值准备约35,000万元，同时根据股权转让协议相关约定确认业绩补偿收益。综合考虑业绩补偿收益及商誉减值损失，预计上述事项对公司业绩无重大影响。商誉减值准备及业绩补偿收益最终金额将由公司聘请的专业评估机构及审计机构进行评估和审计后确定。根据中国证监会《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第1号—非经常性损益》相关定义及规定，上述商誉减值损失计入经常性损益，业绩补偿收益构成非经常性损益。

3、公司因业务发展需要，拟迁址至新办公场所。拟迁入的办公场所于2020年年内起租，目前正在装修过程中，租金、物业等相关支出及总部各管理职能部门的费用构成报告期内的总部支出。

4、公司预计2020年度非经常性损益约为48,000万元，主要由上述业绩补偿收益、计入当期损益的政府补助、委托他人投资或管理资产的损益、诉讼赔偿收入等构成。

四、其他相关说明及风险提示

以上数据经公司财务部门初步测算，相关减值测试及业绩补偿计算工作尚未完成，尚待专业评估及审计机构进行最终评估及审计，具体数据将在公司 2020 年年度报告中详细披露，敬请广大投资者审慎决策，注意投资风险。

特此公告。

完美世界股份有限公司董事会

2021 年 1 月 29 日