

完美世界股份有限公司

2021 年度业绩快报

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。

特别提示：

本公告所载 2021 年度的财务数据仅为初步核算数据，未经会计师事务所审计，与年度报告中披露的最终数据可能存在差异，请投资者注意投资风险。

一、2021 年度主要财务数据和指标

单位：元

项目	本报告期	上年同期	增减变动幅度 (%)
营业总收入	8,517,998,133.61	10,224,767,171.31	-16.69%
营业利润	150,097,510.62	1,628,302,693.24	-90.78%
利润总额	156,593,009.47	1,656,536,497.53	-90.55%
归属于上市公司股东的净利润	371,177,524.32	1,548,503,372.09	-76.03%
扣除非经常性损益后的归属于上市公司股东的净利润	103,660,986.35	1,043,465,536.54	-90.07%
基本每股收益	0.19	0.80	-76.25%
加权平均净资产收益率	3.53%	15.24%	-11.71%
	本报告期末	本报告期初	增减变动幅度 (%)
总资产	17,042,748,942.50	17,658,513,972.64	-3.49%
归属于上市公司股东的所有者权益	10,292,071,531.24	10,835,317,579.98	-5.01%
股本(股)	1,939,968,404	1,939,967,204	0.00%
归属于上市公司股东的每股净资产	5.37	5.59	-3.94%

注：1、上述数据以公司合并报表数据填列；

2、截至 2021 年 12 月 31 日，公司通过回购专用证券账户持有回购股份 15,065,490 股，员工持股计划专户中持有限制性股票 9,370,000 股。截至 2020 年 12 月 31 日，公司通过回购专用证券账户持有回购股份 571,200 股。根据企业会计准则相关规定，上述回购股份和限制性股票在计算基本每股收益及每股净资产时予以扣除；

3、公司自 2021 年 1 月 1 日起执行新租赁准则，已根据该准则对本报告期初资产负债表相关项目进行调整。

二、经营业绩和财务状况情况说明

（一）经营业绩情况说明

报告期内，公司实现营业收入851,799.81万元，较上年减少16.69%；实现营业利润15,009.75万元，较上年减少90.78%；实现利润总额15,659.30万元，较上年减少90.55%；实现归属于上市公司股东的净利润37,117.75万元，较上年减少76.03%；实现基本每股收益0.19元/股，较上年减少76.25%。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、游戏业务方面

公司游戏业务处于战略升级和产品创新迭代的关键阶段，因新老游戏衔接、加大研发投入以及被投资企业经营性利润下滑等原因，转型期业绩出现阶段性压力。报告期内，游戏业务实现营业收入约 742,100 万元，较上年下降 19.77%；实现归属于上市公司股东的净利润约 72,000 万元，较上年下降 68.48%。

报告期内，公司先后推出首款横版动作类单机手游《非常英雄救世奇缘》、首款 Roguelike 卡牌手游《旧日传说》、首款 MMOARPG 手游《战神遗迹》、首款创新回合 MMORPG 手游《梦幻新诛仙》、首款轻科幻多人开放世界手游《幻塔》等产品，其中：

（1）部分探索类新游戏表现不及预期理想；

（2）《梦幻新诛仙》手游于 2021 年 6 月 25 日公测，报告期内累计流水近 16 亿元，实现经典 IP 在回合制赛道的迭代升级；

（3）《幻塔》手游于 2021 年 12 月 16 日公测，是公司自研自发的首款具有二次元调性的多人开放世界手游，是公司在年轻向品类上的积极尝试与突破，实现首月新增用户过千万、首月流水近 5 亿元的佳绩。由于《幻塔》手游在报告期

末公测，相关业绩贡献将在后续报告期逐步释放；

(4) 公司关停部分表现不达预期的海外游戏项目，并优化相关项目人员，由此产生一次性亏损约 27,000 万元；

(5) 公司部分游戏随生命周期自然衰减，流水相较于上年同期疫情背景下的高基数自然回落。

以上新老游戏衔接情况，对报告期内公司业绩表现造成阶段性压力。

在转型升级的战略指引下，公司立足长远，在不同赛道积极探索与尝试，报告期内在研游戏的数量和投入较以往年度均有明显增加。同时，为了更好地激励核心研发人员，报告期内公司出台了调整薪酬政策等一系列鼓励创新的配套机制。这是公司探索中长期发展路径的必要投入，但研发投入的增加短期内影响了报告期内的业绩表现。报告期内，公司发生研发费用约 221,100 万元，较上年增加 39.13%。

《幻塔》手游的初步成功，为公司在国内游戏市场近年来的探索尝试交出了答卷，公司未来研发方向愈加明确，赛道布局更加聚焦。以此为契机，公司对符合未来战略方向的项目进行资源倾斜，增加研发人员，加大研发投入，并于报告期末逐步精简与公司发展目标契合度较低的项目，推进人才梯队的优化。

此外，部分被投资企业经营性利润较上年同期下滑，也一定程度影响到报告期内公司扣除非经常性损益后的业绩表现。

目前，公司手游产品《黑猫奇闻社》《天龙八部 2》《朝与夜之国》《一拳超人：世界》《百万亚瑟王》《诛仙 2》《完美新世界》《神魔大陆 2》以及端游产品《诛仙世界》《Perfect New World》《Have a Nice Death》等多款游戏正在积极推进中，灵笼、封神系列等知名 IP 的游戏开发工作也在积极筹备中，区别于公司传统品类的全新产品将陆续与用户见面，公司游戏业务创新变革、转型升级的成效将逐步落地。

海外市场方面，公司针对海外市场环境变化，及时调整海外游戏布局。2021 年 12 月，公司与相关方签订协议，出售美国研发工作室及相关欧美本地发行团队，该交易已于 2022 年一季度完成交割。经此调整，公司海外本地业务在地域侧重、游戏品类选择等方面布局更加清晰。未来公司的海外市场战略，将围绕“国内产品出海+海外本地化发展”双维度发力，游戏出海有望成为公司业绩增长的重

要驱动力。

2、影视业务方面

报告期内，公司继续加快推进库存项目的发行和排播，并在新项目的立项及开机中采取更加聚焦的策略。报告期内，影视业务实现营业收入约 95,200 万元，较上年增加 1.84%；归属于上市公司股东的净亏损约 19,900 万元，亏损额较上年减少 58.83%。

报告期初至今，公司出品的《上阳赋》《暴风眼》《爱在星空下》《明天我们好好过》《小女霓裳》《理想照耀中国》《温暖的味道》《光荣与梦想》《壮志高飞》《突如其来的假期》《舍我其谁》《峰爆》《霞光》《和平之舟》《昔有琉璃瓦》等多部影视作品相继播出，取得了良好的市场口碑。此外，公司储备的《月里青山淡如画》《云襄传》《许你岁月静好》《星落凝成糖》《摇滚狂花》《特工任务》《灿烂！灿烂！》《心想事成》《温暖的甜蜜的》《只此江湖梦》等影视作品正在制作、发行过程中。

2016 年，公司旗下基金与美国环球影业（Universal Pictures）签订了片单投资及战略合作协议。受海外疫情反复等因素影响，部分电影项目收益不及预期。根据初步评估结果，报告期内该片单投资因公允价值下降产生亏损约 38,600 万元，按照公司在基金中的份额比例，归属于公司股东的净利润因此减少约 27,300 万元，计入非经常性损失。

3、根据初步核算的财务数据，公司预计 2021 年度非经常性净收益约 26,800 万元，主要由子公司及联营企业的股权处置收益、环球片单公允价值变动损失、资产处置收益、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等构成。游戏业务扣除非经常性损益后的净利润约 25,600 万元，影视业务扣除非经常性损益后的净利润约 2,600 万元。

（二）财务状况情况说明

报告期末，公司总资产为 1,704,274.89 万元，较期初下降 3.49%；归属于上市公司股东的所有者权益为 1,029,207.15 万元，较期初下降 5.01%，主要来自报告期内公司回购股份及分配现金股利带来的净资产下降。

三、与前次业绩预计的差异说明

公司本次业绩快报披露的经营业绩与公司在 2021 年度业绩预告中披露的业

绩预计不存在重大差异。

四、备查文件

1、经公司现任法定代表人、主管会计工作的负责人、会计机构负责人（会计主管人员）签字并盖章的比较式资产负债表和利润表。

特此公告。

完美世界股份有限公司董事会

2022年4月14日