

浙江世纪华通集团股份有限公司

2022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

1、业绩预告期间：2022年1月1日-2022年6月30日

2、业绩预告情况： 亏损 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：50,000万元-70,000万元	盈利：244,993.06万元
	比上年同期下降：71.43%-79.59%	
扣除非经常性损益后的净利润	盈利：43,000万元-63,000万元	盈利：76,777.33万元
	比上年同期下降：17.94%-43.99%	
基本每股收益	盈利：0.07元/股-0.10元/股	盈利：0.33元/股

二、与会计师事务所沟通情况

本次业绩预告相关的财务数据未经注册会计师审计。

三、业绩变动原因说明

2022年上半年报告期内，公司在互联网游戏业务领域巩固了领先地位，研发和储备了多款面向全球市场的精品游戏；2022年3月推出的《庆余年》手游登顶了2022年IP新游首月流水榜榜首，长线运营的《最终幻想14》等常青游戏持续领跑市场。在汽车零部件制造业务领域，基于深厚的技术沉淀，陆续斩获了北美新能源标杆车企、小鹏、蔚来、大众、通用、吉利、比亚迪等公司的新能源配套项目。在云数据领域，公司位于深圳市的弈峰科技光明5G大数据中心项目中标了华为云数据中心项目；深度参与的腾讯长三角人工智能先进计算中心及生态产业园区项目完成了近万机柜的交付；数据安全业务落地了卫士通的合作，共同打造面向广大互联网企业的全面可信的数据安全方案。

2022年上半年度，公司预计归属于上市公司股东的净利润为50,000万元至70,000万元，同比下降71.43%至79.59%，主要原因为：

1、非经常性损益的影响

公司于2021年上半年确认了非经常性损益16.82亿元（主要源于股权转让的收益），系本报告期内归属于上市公司股东净利润同比下降较大的主要原因。如不考虑非经常性损益，本报告期内归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润为43,000万元至63,000万元，较去年同期下降17.94%至43.99%。

2、疫情影响

报告期内，公司汽车零部件业务受局部疫情影响较大；互联网数据中心项目的施工和交付的进度也受到了一定程度的影响。

展望未来，公司明确了成为数字科技和文化领域龙头企业的愿景规划，并基于此不断筑牢科技和文化领域持续产生长期价值的能力基石。在互联网游戏领域，公司储备和计划推出面向全球玩家的多品类新游，如《传奇天下》《龙之谷世界》《饥荒：新家园（待定）》《遗忘者之旅（代号：远征）》《诸神之战》《Lyra》《Enigmite's Prophecy》《项目代号J&J》《项目代号M3》《项目代号GOM》《项目代号WCC》《项目代号FCT》《项目代号KMR》等；在汽车零部件制造业务领域将持续把握新能源汽车的产业变革机遇，不断实现技术创新，敏捷开发新产品，并形成新的利润增长点；在云数据领域，将持续复制在长三角和珠三角的建设运营经验，拓展在重点核心区域的单体超大规模机房布局，跻身于全国领先的数字基建供应商；并积极拓展数据安全业务。

四、其他相关说明

本次业绩预告的相关数据为公司财务部门初步预测的结果，未经过审计机构审计，具体业绩情况将在公司2022年半年度报告中详细披露，敬请广大投资者谨慎决策，注意投资风险。

特此公告。

浙江世纪华通集团股份有限公司董事会

二〇二二年七月十四日