

## 凯撒（中国）文化股份有限公司 2022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、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

### 一、本期业绩预计情况

1、业绩预告期间：2022年1月1日至2022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

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：80,500 万元 ~ 93,500 万元	盈利：8,151.11 万元
扣除非经常性损益后的净利润	亏损：76,000 万元 ~ 89,000 万元	盈利：12,565.51 万元

### 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预审计。公司已就本次业绩预告与会计师事务所进行了预沟通，公司与会计师事务所在业绩预告方面不存在重大分歧。

### 三、业绩变动原因说明

1、近年来随着互联网游戏用户规模趋于饱和，游戏行业用户增长红利近乎消退，市场进入存量竞争时代，尤其是2022年国内游戏行业大盘首次下滑。存量格局下的成本高企、监管政策趋严、产品创新难度提升等多方因素导致竞争加剧；加上国内版权运营市场低迷，这些都对公司的持续发展带来严峻挑战。2022年度，公司控股子公司深圳市酷牛

互动科技有限公司、四川天上友嘉网络科技有限公司和杭州幻文科技有限公司受到多次长周期的疫情封控、限电等诸多不利影响，导致净利润均出现不同程度下滑，主要源于新产品探索投入大、回报慢、周期长、产品上线时间延迟以及未能完成计划内的版权交易等诸多不利情况，结合公司业务的实际经营情况及行业政策变化等影响，公司判断存在需要计提商誉减值准备的迹象，在本次业绩预告测算中，暂估上述公司相关的商誉减值准备对归属于上市公司股东的净利润影响为-4.00亿元~-3.60亿元，商誉减值准备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。

2、报告期内，公司主要存量游戏进入生命周期后半程，加上游戏产品授权收入较上期大幅减少，致使游戏业务收入下降；公司为保障存量游戏产品的市场份额和竞争力，持续深挖潜力，加大对在线运营游戏的投入，导致运营成本增加。同时，为适应国家监管政策，公司调整经营策略将部分未取得版号、判断取得版号时间仍然较长、对国内市场预期相对不明确，也不能适用于海外市场的在研游戏项目进行处置。此外，宏观经济形势及行业政策的变化，对公司部分业务应收账款回款情况造成一定影响，账龄有所延长根据相关会计政策规定，预计计提部分资产减值准备。

3、报告期内，由于受前述宏观经济形势及行业政策变化的影响，部分被投游戏研发企业经营情况发生一定的不利变化，存在部分投资款项可能无法收回的情况，因此公司对部分股权投资进行减值测试，预计可回收金额低于账面价值，基于谨慎性原则，拟计提部分股权投资减值准备。

4、报告期内，结合行业变革、市场变化和公司实际情况，基于客观谨慎的原则，根据初步的评估数据，预计公司持有的投资性房地产公允价值存在变动损失。

5、报告期内，公司预计非经常性损益对净利润的影响约为-4500万元。

为应对市场变化，公司未来将在内部全面整合资源、改善经营策略。在内部管理方面，公司将调整组织架构，持续优化团队和业务成本；在游戏业务方面，公司将精简产品类型，聚焦公司核心优势卡牌、SLG 等类型游戏产品，大力拓展海外市场，提升海外市场占有率；同时，公司已积极关注新技术、新产业领域发展机会，将结合公司现有资源，在游戏业务之外的新业务方向展开探索，为公司业务发展寻找新的增长点。

#### 四、其他相关说明

本次业绩预告是公司财务部门的初步估算结果，具体财务数据以公司披露的 2022 年度报告为准。敬请广大投资者理性投资，注意投资风险。

特此公告

凯撒（中国）文化股份有限公司董事会

2023 年 01 月 19 日