

浙江世纪华通集团股份有限公司

2022年年度业绩预告

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12月31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 | 亏损：600,000万元-800,000万元 | 盈利：232,671.37万元 |
| 扣除非经常性损益后的净利润 | 亏损：550,000万元-780,000万元 | 盈利：24,124.65万元 |
| 基本每股收益 | 亏损：0.82元/股-1.09元/股 | 盈利：0.32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预审计。公司已经就本次业绩预告与会计师事务所进行了预沟通，后续具体数据以审计结果为准。

三、业绩变动原因说明

公司自2014年起陆续并购了上海天游软件有限公司、无锡七酷网络科技有限公司、DianDian Interactive Holding和点点互动（北京）科技有限公司以及上海盛趣科技（集团）有限公司等发展互联网游戏业务板块。上述并购交易使得公司商誉相应增加。

结合公司业务实际经营情况，基于谨慎性原则，公司初步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，暂估商誉计提减值准备450,000万元至600,000万元；此外公司拟对部分被投公司及其他资产计提部分减值准备及公允价值变动损益，与前述商誉减值准备合计为630,000万元至830,000万元。最

终商誉减值及其他减值准备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。

2022年受疫情、监管政策及国内外游戏行业变化影响，公司控股及投资的部分游戏公司业务未达预期，互联网游戏业务板块在本报告期内呈现一定程度的收入与利润下滑，出现了商誉减值及其他减值的迹象。主要原因为：1) 本报告期内因受到疫情等影响，公司新产品研发效率有所降低，新产品上线时间延迟，研发类固定成本增加；同时监管政策趋严，游戏版号发放进度一定程度影响了公司国内新产品的推出；2) 国内游戏市场竞争较为激烈，公司新上线产品获客成本提升导致产品运营成本增加；3) 过去几年公司海外游戏业务逐步由游戏代理发行为主转向产品自研自发，由于海外自研产品需要前期较长时间的孵化和打磨，造成一段时间内研发投入大、周期长的现象，导致海外游戏业务板块近期利润下降。上述原因导致公司拟计提控股子公司的商誉减值准备，以及计提部分少数股权投资公司的股权投资减值及公允价值损失。

本报告期内，公司剔除商誉及其他资产减值准备、公允价值变动损益等非现金性损失外，主营业务经营性利润保持正向，且公司经营活动现金流净额同比2021年度大幅提升，具备稳健的现金造血能力。公司已上线核心游戏产品的收入和利润整体保持稳定增长态势；随着疫情政策的变化，公司业务运营效率已回升至正常水平，游戏版号获批速度加快，公司新游戏产品的上线进度得以保障。同时，公司于本报告期进行了降本增效措施，实施了整体人员的结构优化，将有利于公司2023年的成本控制，增加管理能效恢复至正常盈利水平。

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

二〇二三年一月三十日