

游族网络股份有限公司

2024 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

(一) 业绩预告期间：2024 年 1 月 1 日至 2024 年 6 月 30 日

(二) 预计的业绩

预计净利润为正值且属于下列情形之一：

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：400.00 万元 - 600.00 万元	亏损：5,204.25 万元
扣除非经常性损益后的净利润	盈利：1,100.00 万元 - 1,650.00 万元	亏损：12,023.29 万元
基本每股收益	盈利：0.004 元/股 - 0.007 元/股	亏损：0.06 元/股

二、与会计师事务所沟通情况

公司本次业绩预告是财务部门初步测算的结果，本次业绩预告未经会计师事务所审计。

三、业绩变动原因说明

报告期内，公司预计实现归属于上市公司股东的净利润为 400 万元至 600 万元，预计实现扣除非经常性损益后的净利润为 1,100 万元至 1,650 万元，较上年同期上升，主要变动原因为：

(一) 报告期内，公司继续执行聚焦战略与精实增长策略，积极推进以“少年”系列为代表的自研卡牌手游《少年三国志》《少年三国志 2》《少年三国志：零》《少年西游记》以及 SLG 玩法的自研游戏《Game of Thrones Winter is Coming》PC 版（《权力的游戏：凛冬将至》页游）、《Infinity

Kingdom》手游（《战火与永恒》）等游戏的精细化运营和长线运营，为玩家带来更好的游戏体验。

（二）报告期内，公司多款自研及代理游戏在全球各区域陆续上线，今年3月21日代理三国策略卡牌手游《三国云梦录》上线中国大陆市场；4月30日自研国潮朋克卡牌RPG《少年西游记2》上线中国大陆市场；6月5日自研二次元RPG卡牌手游《绯色回响》上线韩国市场；6月13日自研东方神话回合制RPG手游《山海镜花》-归来上线中国港澳台市场。

（三）报告期内，公司持续的降本增效提升了主营业务盈利能力。产品推广依然注重精准投放，报告期内的广告宣传费同比减少；上年公司围绕“研运一体”和“自主经营”原则进行的组织架构调整卓有成效，报告期内的人力成本同比减少。

（四）报告期内，公司的非经常性损失预计约为500万元-1,250万元，上年同期公司非经常性收益为6,819.05万元，主要是因为报告期内公司持有的金融资产公允价值变动金额较上年同期同比下降。报告期内的非经常性损益主要由以公允价值计量的金融资产公允价值变动损益、取得的基金分红、处置部分其他非流动金融资产和长期股权投资取得的投资损益等构成。其中，报告期内公司处置宁波泽瑜创业投资合伙企业(有限合伙)产生较大的处置损失,嘉兴优亮投资合伙企业(有限合伙)由于被投企业当期股价波动较大产生较大的公允价值变动损失,北京光信股权投资基金合伙企业(有限合伙)因被投项目估值波动产生较大的公允价值变动收益, Yun Qi Partners I, L.P. 因持有期间取得的分红产生较大的投资收益。最终金融资产公允价值变动损益以及相关投资损益,以后续取得的基金报告、财务报表、评估报告等资料进行确认为准。

四、风险提示

（一）本次业绩预告是公司财务部门初步测算的结果，具体财务数据将在公司2024年半年度报告中详细披露。

（二）公司将严格依照有关法律法规的规定和要求，及时做好信息披露工作，敬请广大投资者谨慎决策，注意投资风险。

特此公告。

游族网络股份有限公司

董事会

2024年7月12日