

证券代码：002624

证券简称：完美世界

完美世界股份有限公司
投资者关系活动记录表

编号：2026-005

投资者关系活动类别	☐特定对象调研 ☐分析师会议 ☐媒体采访 ☐业绩说明会 ☐新闻发布会 ☐路演活动 ☐现场参观 ☒其他（线上会议）
上市公司接待人员	副总裁兼董事会秘书马骏 证券事业与企业沟通部高级总监李丽、李智宇
参会机构	详见下文附件清单
时间	2026 年 8 月 20 日
地点	不适用
交流内容及具体问答记录	公司近况： 公司近日发布 2026 年半年度报告，具体如下： 2026 年 1-6 月，公司实现营业收入 275,102.48 万元，较上年同期减少 25.47%；归属于上市公司股东的净亏损 11,843.78 万元，扣除非经常性损益后的净亏损 21,060.72 万元，上年同期为盈利。公司业绩主要由游戏业务、影视业务、总部支出等构成，较上年同期变动的主要原因包括： 1、报告期内，公司游戏业务实现营业收入 263,905.51 万元，较上年同期减少 9.19%；归属于上市公司股东的净亏损 8,879.21 万元，扣除非经常性损益后的净亏损 12,783.66 万元，上年同期盈利，主要变动原因为： （1）2026 年 4 月，公司重点产品《异环》开启全球公测，以超自然都市开放世界题材、丰富的都市经营玩法等差异化优势，取得良好的市场表现。截至 2026 年 6 月 30 日，《异环》全球累计流水超 14 亿元人民币，其中全球官方渠道（官方 PC+官方安卓）累计

流水占比超 60%。

新游戏通常在公测初期集中进行密集的市场推广活动，根据企业会计准则相关规定，该等市场费用于发生当期一次性确认，充值流水则在玩家生命周期内分期确认为收入，收入与费用会在游戏上线初期出现阶段性错配。

因此，报告期内《异环》取得了良好的市场表现，但上述错配使得其在财务报表上形成了一定亏损，《异环》的业绩贡献将在第三季度起的后续期间逐步释放。上年同期，公司主要游戏产品不存在前述错配情况。

（2）报告期内，数款在营游戏以长线运营为目标，持续进行内容更新、精细营销，但受产品生命周期、运营节奏等因素影响，流水相较于 2025 年上半年自然回落，相应业绩贡献同比下降。

2、报告期内，公司影视业务实现营业收入 10,312.25 万元，较上年同期减少 86.56%；归属于上市公司股东的净利润 956.09 万元，扣除非经常性损益后的净亏损 1,112.89 万元，较上年同期盈利下降，主要原因是报告期内播出的影视剧数量同比减少。

3、报告期内，公司非经常性收益 9,216.94 万元，主要由政府补助、公允价值变动收益、应收账款减值准备转回等构成；上年同期，公司非经常性收益 18,512.25 万元，主要由出售乘风工作室产生的处置收益、政府补助、公允价值变动收益等构成。

QA 环节：

Q1：《异环》上线至今表现如何，公司围绕长线运营都做了哪些工作？

A1：《异环》于 2026 年 4 月开启全球公测，面向全球 180 余个国家及地区，在 PC、安卓、iOS、Mac、鸿蒙、PlayStation®5 六个终端上线，随后陆续上线《云·异环》的安卓端、iOS 端以及 PC 端，并上架 Steam、Epic Games Store 两大平台。截至 2026 年 8 月 18 日（2026 年半年度报告披露前一日），《异环》全球累计流水超 20 亿元人民币，其中全球官方渠道（官方 PC+官方安卓）累计流水占比近 60%。

《异环》“都市开放世界+超自然异象”的游戏设定让各种玩法与游戏世界观自然融洽，都市开放世界为其提供了高包容性、高扩展性的场景平台，“超自然异象”为玩法融

合、创新提供世界观合理性，两者结合使得《异环》的玩法驱动路线成为可持续的版本更新策略。公测上线至今，《异环》已推出了模拟经营、驾驶竞速、球类运动、桌面游戏四个大类的都市玩法、十多个子类玩法，无缝融入并持续丰富超自然的都市生态，项目组通过不断迭代已有玩法、已实装地图的体验厚度，结合都市氛围的营造，打造出具有生活气息、立体的“人文开放世界”。

凭借内容及技术上的不断创新，《异环》成为公司“全球品质、多端并发”的代表性作品。依托于海内外立体多元的发行策略，《异环》在海内外主要区域多次进入 iOS 游戏畅销榜前五，并在日本等海外市场多次登顶 PS 主机热门榜，验证了产品的长线逻辑。

Q2：《异环》刚刚上线的 1.3 版本，表现如何？

A2：《异环》近日更新 1.3 版本「雾中朔望星回」，推出全新的角色、剧情、地图、时装、车辆、活动等海量游戏内容，继续保持游戏自身的都市特色，落地沙滩排球、水上摩托等大量生活化休闲玩法，同时积极响应玩家诉求进行多项优化，为玩家提供更好的内容体验，广受好评。《异环》1.3 版本更新首日，日本 iOS 游戏畅销榜跃升至第 2 名，韩国市场提升至第 6 名，再次证明项目组的长线研发与运营能力。

Q3：公司游戏业务的未来产品计划？

A3：公司积极推进在研游戏，一方面在 MMO 与潮流新品赛道继续布局，同时以小规模、轻量级投入探索新的发力点并加强出海业务。目前公司储备的《梦幻新诛仙：轻享》《代号 Castle》《代号普洱》《代号 J1》《代号 F》《代号 U1》《代号 ZH》《代号 W1》《代号 L5》等项目，涵盖轻度 MMO、二次元卡牌、模拟经营卡牌、SLG、休闲游戏、微信小游戏、抖音小游戏等，并在产品创意与玩法设计等层面强调差异化竞争力，及时验证、及时调整、小步快跑，多维度提升产品成功率。

《梦幻新诛仙：轻享》已定档 2026 年 9 月 3 日公测，为满足玩家轻松玩回合制 MMO 的需求，该产品在玩法上力图为玩家“减负”，手机横竖都能玩，公司积极创新迭代新的产品形态，争取新的市场空间和增长动力。

Q4：公司电竞业务持续长青，未来发展规划有什么变化吗？

A4：电竞业务是公司业务矩阵中的长青板块。公司秉持“赛事带动产品、赛事带动出海”的发展路径，从产品运营、市场推广、技术赋能、赛事生态升级等维度深耕细作，发挥知

	名电竞产品《DOTA2（刀塔）》及《CS（反恐精英：全球攻势）》在中国大陆地区的独家运营权优势，持续深化电竞生态体系升级。 今年5月成功举办的CAC 2026在舞台呈现、赛事转播、观众服务等多个环节持续升级，通过电竞专属沉浸式主舞台、声光电联动、多机位超清转播及游戏特效融合展示，为全球观众带来高品质观赛体验。 目前，DOTA2全球最高级别的电竞赛事“DOTA2国际邀请赛（The International）”正在上海举办，上海也是西雅图之外唯一一座承办过多次DOTA2国际邀请赛的城市。公司将继续服务社区玩家，关注游戏生态，发力职业赛事，为玩家带来精彩游戏体验。 Q5：公司影视业务现在怎么样，怎么看待AI发展对影视业务的影响？ A5：公司影视业务以“减量提质”为核心导向，通过“长剧深耕、短剧精作、共生共长”三大策略，深耕细作长剧剧集，科技赋能精品短剧赛道，并探索长短融合的中剧表达，稳步推进优质内容长线开发运营。 2026年以来，公司出品的《夜色正浓》《九个弹孔》等影视剧集先后播出，收获观众喜爱，目前公司储备的《醒来》《云雀叫天录》《云襄传之将进酒》《芳名三九》《何不同舟渡》等影视作品正在制作、发行、排播过程中。 同时，公司兼顾内容深耕与技术革新，将AI技术落地影视项目实际创作中，率先应用于前期视觉预览、整体风格研判等前期创作环节，有效提升剧组制作效率，精准把控影视作品画面质感。未来团队还将持续探索技术融合，以前沿技术优化影视工业化制作流程，以科技为笔，续写影视精品创作新篇章。
关于本次活动是否涉及应披露重大信息的说明	否
附件清单	财通证券、长江证券、东方证券、光大证券、广发证券、国海证券、国泰海通、国投证券、华创证券、华泰证券、华源证券、开源证券、民生证券、申万宏源、西南证券、招商证券、中金公司、中泰证券、中信证券、中信建投证券、Citi、Goldman Sachs、HSBC、Jefferies、Morgan Stanley等券商分析师及机构投资者。