

证券代码：300533

证券简称：冰川网络

公告编号：2021-029

深圳冰川网络股份有限公司 2020 年年度报告摘要

一、重要提示

本年度报告摘要来自年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。

除下列董事外，其他董事亲自出席了审议本次年报的董事会会议

未亲自出席董事姓名	未亲自出席董事职务	未亲自出席会议原因	被委托人姓名
-----------	-----------	-----------	--------

信永中和会计师事务所(特殊普通合伙)对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。

本报告期会计师事务所变更情况：公司本年度会计师事务所由信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）变更为信永中和会计师事务所(特殊普通合伙)。

非标准审计意见提示

适用 不适用

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

适用 不适用

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以 2020 年 12 月 31 日公司总股本 151,003,800 股扣除回购已授予尚未解锁的限制性股票 170,400 股后的总股本 150,833,400 股为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 2.5 元（含税），送红股 0 股（含税），以资本公积金向全体股东每 10 股转增 0 股。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用 不适用

二、公司基本情况

1、公司简介

股票简称	冰川网络	股票代码	300533
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	梅薇红	魏珂	
办公地址	深圳市南山区高新中三道环球数码大厦 A 座 9 楼	深圳市南山区高新中三道环球数码大厦 A 座 9 楼	
传真	0755-86384819	0755-86384819	
电话	0755-86384819	0755-86384819	

电子信箱	zqb@szgla.com	zqb@szgla.com
------	---------------	---------------

2、报告期主要业务或产品简介

公司是国内专业从事网络游戏研发、发行与运营为一体的网络游戏企业之一，多年来，公司通过不断加强对网络游戏的研究与开发，集中精力打造符合市场需求和玩家满意的精品游戏产品。公司持续总结游戏研发运营经验，积极深耕网络游戏市场，以技术为驱动、以产品为中心，经过数年的快速发展和技术积累，技术研发实力不断增强，产品类型不断丰富，从游戏前期策划、技术可行性、商业可行性以及研发投入预算等环节开始，对项目过程中的每个环节进行充分论证，制订具体的游戏开发计划，并组织策划、程序、美术、测试等各种资源协同配合，完成网络游戏的开发与测试；通过架设服务器组完成网络游戏服务器端软件的安装及调试，并对运营的游戏进行推广、维护、版本升级以及提供后续系列客户服务。公司以玩家体验为导向，持续提升玩家满意度、活跃度及留存率，不断延长产品的生命周期。

报告期内，公司改进优化管理、促进团队建设，秉承打造精品化游戏的经营策略，加大对移动游戏的研发投入，从产品品质提升和新产品品类探索等方面着手，持续提升公司研发、发行及运营效率。为保证游戏产品的充值流水，持续延长游戏的使用寿命，公司积极在产品策划、美术品质、音乐效果等各方面的细节进行精细打磨，持续在产品迭代、流程优化、用户体验等方面进行研发投入。在整个游戏运营中，公司及时了解用户需求和意见，加强对产品品质的把控，加快游戏更新迭代，全力打造更具品位和玩家喜爱的精品原创产品。

报告期内，公司产品结构主要包括客户端网络游戏和移动类游戏两大类型，主要产品包括：客户端网络游戏《远征OL》《龙武》；移动类游戏《远征手游》《龙武手游》《远征2手游》，以上五款产品的基本情况如下：

1. 《远征OL》

《远征OL》是一款大型热血国战类的2D MMORPG游戏，凭借优秀的品质获得了众多玩家的认可，该游戏于2010年4月起进行商业化运营，截至2020年12月31日，注册账户已超过3402万个。《远征OL》多次荣获重要奖项，在2010年中国游戏产业年会上被评为“十大最受欢迎的民族网络游戏”，在2012年中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）上被评为“最佳原创网络游戏”，在2013年获第四届中华优秀出版物（游戏出版物）奖提名奖。本报告期内，《远征OL》实现收入5,829.36万元，占公司营业收入的比例为15.09%。

2. 《龙武》

《龙武》为公司继《远征OL》之后研发的第二款客户端网络游戏，是一款武侠动作题材的2.5D MMORPG游戏。2012年8月《龙武》入选新闻出版总署第七批“中国民族网络游戏出版工程”，《龙武》于2013年11月开始内部测试，2014年6月进入公开测试，截至2020年12月31日，注册账户已超过1904万个。本报告期内，《龙武》实现收入5,534.26万元，占公司营业收入的比例为14.33%。

3. 《远征手游》

《远征手游》是公司自主研发于2018年重点推出的一款移动游戏产品，《远征手游》于2018年6月7日、7月2日分别在安卓平台和iOS平台公测，截至2020年12月31日，共有注册账户超过463万个。本报告期内，《远征手游》实现收入12,733.01万元，占公司营业收入的比例为32.97%。

4. 《龙武手游》

《龙武手游》是公司自主研发于2019年重点推出的一款青春竞技武侠移动游戏产品，《龙武手游》2019年7月25日公测，截至2020年12月31日，共有注册账户超过290万个。《龙武手游》荣获2019第五届硬核联盟黑石奖（硬核年度最受欢迎MMO游戏），本报告期内实现收入10,381.10万元，占公司营业收入的比例为26.88%。

5.《远征2手游》

《远征2手游》是公司自主研发于2020年重点推出的一款MMO国战移动游戏产品，《远征2手游》于2020年12月17日全渠道首发，截至2020年12月31日，共有注册账户超过45万个。《远征2手游》荣获2020年第六届硬核联盟黑石奖（硬核年度最受欢迎MMO游戏），本报告期内，《远征2手游》实现收入677.69万元，占公司营业收入的比例为1.75%。

6.在研产品情况

除已经推出的产品外，公司已成立了多个项目团队从事新游戏产品的开发，当前公司在研产品包括：

序号	项目名称	项目类型	项目介绍	所处阶段
1	《代号S》	手游	MMOARPG手游	已立项
2	《大世界》	手游	MMOARPG手游	已立项
3	《代号M》	手游	卡牌类手游	已立项
4	《代号U》	手游	沙盒类手游	已立项
5	《代号G》	手游	卡牌类手游	已立项

注：上述项目名称尚未确定最终游戏名称。

3、主要会计数据和财务指标

（1）近三年主要会计数据和财务指标

公司是否需追溯调整或重述以前年度会计数据

√ 是 □ 否

追溯调整或重述原因

其他原因

单位：元

	2020年	2019年		本年比上年 增减	2018年	
		调整前	调整后		调整后	调整前
营业收入	386,190,949.66	411,931,051.52	411,931,051.52	-6.25%	290,968,449.10	290,968,449.10
归属于上市公司股东的净利润	85,716,684.46	160,880,005.13	160,880,005.13	-46.72%	99,888,259.35	99,888,259.35
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	29,663,666.02	104,073,454.37	104,073,454.37	-71.50%	84,435,042.98	84,435,042.98
经营活动产生的现金流量净额	61,945,259.31	85,908,719.75	85,908,719.75	-27.89%	49,723,575.60	49,723,575.60
基本每股收益（元/股）	0.57	1.61	1.07	-46.73%	0.99	0.66
稀释每股收益（元/股）	0.57	1.61	1.07	-46.73%	0.99	0.66
加权平均净资产收益率	5.02%	9.82%	9.82%	-4.80%	6.46%	6.46%
	2020年末	2019年末		本年末比上年 年末增减	2018年末	
		调整前	调整后		调整后	调整前

资产总额	1,990,563,617.98	1,929,492,357.97	1,929,492,357.97	3.17%	1,811,536,946.73	1,811,536,946.73
归属于上市公司股东的净资产	1,723,997,940.84	1,700,682,700.06	1,700,682,700.06	1.37%	1,578,035,920.25	1,578,035,920.25

(2) 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	106,753,774.07	99,264,183.28	93,122,802.71	87,050,189.60
归属于上市公司股东的净利润	36,031,010.77	58,058,183.37	23,210,366.28	-31,582,875.96
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	34,519,871.15	30,542,341.52	20,901,109.28	-56,299,655.93
经营活动产生的现金流量净额	22,020,656.70	30,771,040.46	4,232,860.97	4,920,701.18

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

□ 是 √ 否

4、股本及股东情况

(1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

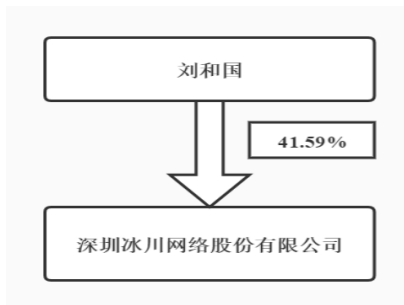
报告期末普通股股东总数	18,313	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	17,466	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
刘和国	境内自然人	41.59%	62,803,838	47,102,879			
高 祥	境内自然人	4.89%	7,377,100	0			
隆寒辉	境内自然人	3.19%	4,823,550	0			
陈 涛	境内自然人	2.69%	4,058,575	4,058,156			
唐国平	境内自然人	2.47%	3,722,350	0			
高 锋	境内自然人	2.01%	3,039,400	0			
饶志宝	境内自然人	1.42%	2,143,500	0			
张美琼	境内自然人	0.98%	1,487,000	0			
广州市玄元投资管理有限公司—玄元元创 8 号私募证券投资基金	境内非国有法人	0.90%	1,352,300	0			
詹先运	境内自然人	0.32%	478,500	0			
上述股东关联关系或一致行动的说明	公司未知上述股东是否存在关联关系，也未知是否属于一致行动人。						

(2) 公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

适用 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

(3) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



5、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市，且在年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券
否

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

2020年，公司坚持精品游戏发展路线，注重产品品质及玩家体验，坚持以用户为中心优化产品和服务，积极完善提高公司治理水平，引入研发项目里程碑管理考核方式，建立更加有效的运行机制，确保公司各项经营计划的平稳实施、有序进行，按照年初制定的发展战略和经营计划有序开展各项业务。端游产品方面：公司直面端游市场整体规模下降的不利局面，坚持不断提升游戏品质，持续加强技术、版本创新，发布资料片，提升游戏的可玩性，保障成熟端游产品的持续盈利能力。2020年公司端游产品《远征OL》《龙武》随着运营周期延长，营业收入同比下降。手游产品方面：公司于2020年12月推出《远征2手游》，公司移动类游戏产品《远征手游》随着运营周期的延长，营业收入同比下降，《龙武手游》持续稳定运营中。

从公司整体运营情况来看，2020年公司实现营业收入38,619.09万元，同比下降6.25%；实现净利润9,624.65万元，同比下降42.37%。归属于上市公司普通股东的净利润8,571.67万元，同比下降46.72%；资产总额199,056.36万元，同比增长3.17%，归属于上市公司股东的净资产172,399.79万元，同比增长1.37%。2020年公司研发支出14,120.97万元，占营业收入36.56%，同比2019年增长23.32%。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

是 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

适用 不适用

单位：元

产品名称	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
《远征手游》	127,330,130.04	7,059,370.53	94.46%	-23.51%	14.96%	-1.85%
《龙武手游》	103,811,004.80	4,160,727.26	95.99%	63.74%	36.21%	0.81%
《远征 OL》	58,293,599.76	5,266,304.16	90.97%	-9.06%	13.62%	-1.80%
《龙 武》	55,342,553.84	3,665,055.03	93.38%	-17.53%	-17.68%	0.01%
《不败传说》	10,640,272.14	917,064.10	91.38%	-11.95%	-10.13%	-0.18%
《远征 2 手游》	6,776,887.22	3,041,493.74	55.12%	-	-	-

备注：《远征 2 手游》于 2020 年第四季度正式发行。

4、是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

是 否

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

适用 不适用

报告期内，公司实现营业利润94,953,942.83元，较上年同期减少44.80%；利润总额94,800,322.07元，较上年同期减少44.92%；净利润96,246,488.98元，较上年同期减少42.37%；归属于上市公司股东的净利润 85,716,684.46元，较上年同期减少46.72%。报告期内公司经营业绩同比变动的主要原因如下：

1.公司成熟端游产品《远征OL》《龙武》等产品随着运营周期的延长，生命周期持续增长，导致产品收入确认周期进一步延长，当期确认的营业收入下降；公司首款移动类游戏产品《远征手游》随着运营周期的延长，营业收入同比下降。公司新游产品《远征2手游》和《位面战争》分别于2020年12月17日全渠道首发、2020年12月28日欧美市场首发，运营时间较短，截至报告期末，对公司收益影响较小。

2.公司加强人才引进，报告期内员工人数同比增加，人员成本及研发费用进一步增加。

3.经公司与会计师事务所沟通，受公司参股公司经营情况及个别客户应收账款逾期因素的影响，报告期内公司计提减值损失同比上年同期预计有所增加。

6、面临退市情况

适用 不适用

7、涉及财务报告的相关事项

(1) 与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况说明

适用 不适用

2020年4月20日，公司召开第三届董事会第八次会议和第三届监事会第八次会议审议通过了《关于会计政策变更的议案》：

财政部于2017年7月5日发布了《关于修订印发<企业会计准则第14号——收入>的通知》（财会[2017]22号），公司根据财政部上述通知规定对相应会计政策进行变更。本次会计政策变更将现行收入和建造合同两项准则纳入统一的收入确认模型；以控制权转移替代风险报酬转移作为收入确认时点的判断标准；对于包含多重交易安排的合同的会计处理提供了更明确的指引；对于某些特定交易（或事项）的收入确认和计量给出了明确规定。公司自2020年1月1日起执行新收入准则。根据衔接规定，首次执行本准则的累积影响数，调整期初留存收益及财务报表其他相关项目金额，对可比期间信息不予调整。执行新收入准则预计不会对公司经营成果产生重大影响，亦不会导致本公司收入确认方式发生重大变化，不会对财务报表产生重大影响。具体内容详见公司于2020年4月21日在巨潮资讯网(<http://www.cninfo.com.cn>)上披露的《关于会计政策变更的公告》（公告编码：2020-021）。

（2）报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

适用 不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

（3）与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

适用 不适用

公司报告期无合并报表范围发生变化的情况。

深圳冰川网络股份有限公司

法定代表人：刘和国

年 月 日