

证券代码：300533

证券简称：冰川网络

公告编号：2022-021

深圳冰川网络股份有限公司 2021 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

公司上市时未盈利且目前未实现盈利

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利润分配预案为：公司本年度计划不派发现金红利，不送红股，不以资本公积金转增股本。

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	深圳市南山区学府路 63 号荣超高新区联合总部大厦 15 楼	深圳市南山区学府路 63 号荣超高新区联合总部大厦 15 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

（一）公司从事的主要业务及产品情况

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，持续延长游戏的产品生命周期，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作品。

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，拥有包括：“远征”、“龙武”等多款精品客户端及移动类游戏产品。公司自研产品《远征 OL》自 2010 年 4 月商业化运营以来，凭借优秀的品质深受游戏玩家喜爱，十多年来积累了庞大的用户群体，拥有一定的 IP 价值，截至报告期末已注册账户超过 3,410 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。

公司延续“远征”IP 又相继推出了两款 MMO 国战移动游戏产品《远征手游》《远征 2 手游》，《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，截至报告期末共有注册账户超过 545 万个，《远征 2 手游》于 2020 年 12 月 17 日全渠道首发，截至报告期末共有注册账户超过 120 万个，曾荣获 2020 年第六届硬核联盟黑石奖（硬核年度最受欢迎 MMO 游戏）。

“龙武”系列游戏 IP 产品为公司自主打造的第二个 IP，《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，截至报告期末，注册账户已超过 1,913 万个。2019 年，公司推出青春竞技武侠移动游戏产品《龙武手游》，该产品自 2019 年 7 月 25 日公测，截至报告期末共有注册账户超过 365 万个，曾荣获 2019 第五届硬核联盟黑石奖（硬核年度最受欢迎 MMO 游戏）。

报告期内，公司积极尝试布局海外市场，将自主研发、全球发行及全球流量运营模式积极整合，努力打造具有全球吸引力的文化产品。截止报告期末，公司借助灵活多样的出海方式，积极布局新兴市场及重点文化市场，坚持践行“长期主义”战略规划，力争赋予游戏产品长久持续的生命力和竞争力。

新产品储备方面，公司在持续扩大核心品类竞争优势的基础上，积极求变创新，以多元化布局谋求更长久的发展动力。目前公司已成立了多个项目团队从事新游戏产品的开发，有多款游戏正在积极推进中，涵盖 MMORPG、卡牌、SLG 等多种类型，涉及魔幻、仙侠、武侠等多种题材，融入玩家欢迎的元素，新产品上线后带来的业绩增量，叠加老游戏的长线运营，是驱动公司业务增长的重要因素。当前公司自研及定制类产品情况列示如下：

序号	项目名称	项目类型	项目介绍	所处阶段
1	《代号S》	手游	MMO+卡牌类手游	已立项
2	《大世界》	手游	MMOARPG手游	已立项
3	《代号U》	手游	沙盒类手游	已立项
4	《代号G》	手游	卡牌类手游	已立项
5	《代号X》	手游	卡牌类手游	已立项
6	《代号Q》	手游	放置类卡牌	已立项
7	《代号Y》	手游	策略战争类SLG	已立项

注：上述项目尚未确定最终游戏名称。

（二）公司所处的行业及市场情况

1. 所处行业现状及市场竞争情况

中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会(GPC)、中国游戏产业研究院合作发布的《2021年中国游戏产业报告》（以下简称“产业报告”）显示：2021年，国内游戏市场实际销售收入2,965.13亿元，同比增长6.40%，虽然实际销售收入依然保持增长态势，但是增幅比例较去年同比缩减近15%。其中，中国移动游戏市场实际销售收入2,255.38亿元，占比为76.06%；客户端游戏市场实际收入588.00亿元，占比为19.83%；网页游戏市场实际销售收入60.30亿元，占比为2.03%，移动游戏收入占据游戏市场主要份额。相较于业内主流网络游戏厂商，公司市场占有率较低。伴随当前市场竞争日趋激烈的行业发展趋势，业内中小型游戏公司越来越注重产品多元化、用户年轻化的行业趋势，加强对游戏细分品类、创新品类的关注度，越来越偏向于研发公司自身擅长的游戏品类，根据用户需求进行差异化竞争，避开头部游戏厂商主流赛道，以定位于小众人群或特定消费群体，争取在更多的游戏细分领域寻找市场机会。

2. 行业发展趋势

（1）游戏产业竞争加剧，运营发行成本日渐增高

当前，游戏产业竞争日益加剧，游戏用户群个性化需求不断变化，行业内游戏产品内容呈现多样化、精品化趋势。而头部企业的技术研发能力、渠道运营能力、产品推广能力、用户规模 and 市场份额等方面都具有较为明显的优势，相对而言，中小游戏企业的产品开发效率不及头部企业，产品市场竞争环境更为严峻，加之开发资本、渠道推广等限制，运营成本的不断提高，游戏企业竞争的激烈程度趋于进一步提升。

从运营发行方面而言，游戏产品运行模式依然保持内购充值方式为主，广告变现模式也正逐步发展起来，但买量成本逐步升高，渠道与研发的价格之争进一步拉大了头部企业同中小企业之间的发展差距，游戏行业面临产业红利压缩、运营效果不达标等问题。

（2）游戏“走出去”步伐加快，产品海外影响力逐渐上升

2021年我国游戏产业出海规模、海外市场的渗透范围 and 产品销售规模保持持续增长。特别是对更多海外市场的开发上，我国游戏出海的国家和地区数量直线攀升，我国游戏产业的出海产品类型更加多元，突破了以往以策略等中重度游戏为主的类型局限，出现“多赛道”并进发展的趋势，在不同品类和细分市场上的竞争力也在持续增强，休闲、策略等领域表现较为亮眼。面对海外多元化的市场需求，我国游戏企业在休闲游戏领域深耕细作，加快产业布局 and 产品投入，有利于提高海外市场份额，游戏产业的国际竞争力日渐增强。

（3）防沉迷工作全面推进，未成年人保护持续深化

2021年，主管部门高度重视游戏产业发展工作，把未成年人保护和防沉迷工作作为游戏产业发展的第一要务，做出了一系列重大决策部署并出台了一系列政策措施。2021年8月30日，国家新闻出版署发布了《关于进一步严格管理，切实防止未

成年人沉迷网络游戏的通知》，对未成年人保护工作和网络游戏防沉迷工作提出明确的新标准、新要求，进一步严格管理措施，推动游戏产业的规范化管理。2021年9月2日，中宣部发布《关于开展文娱领域综合治理工作的通知》为文化产业环境的净化提供了进一步的政策支撑，开展专项整治工作，强化游戏内容审核把关，提升游戏文化内涵。2021年9月23日，中国音像与数字出版协会发布了《网络游戏行业防沉迷自律公约》，进一步强化了游戏行业的自律意识。在游戏主管部门的指示和行业协会的监督下，游戏行业开展了积极有效的整改工作，游戏企业积极响应国家和主管部门的相关要求，落实未成年人保护和防沉迷的相关措施，从产品研发到平台监管坚决执行管理要求、落实实名认证、筑牢安全防线、夯实平台管理，遵守市场秩序、开展自查自纠等工作，未成年人保护工作取得阶段性成绩。

(4) 技术升级加速业态变革，元宇宙成为热门概念

目前，我国游戏产业的自研技术仍然存在一定的发展瓶颈，在引擎开发方面尚存在一定技术短板。而新兴技术在游戏产品开发中的应用，使游戏成为新兴技术的“实验场”。云游戏打破了行业内的应用边界，为数字经济发展注入新的活力。虚拟现实产业正在突破关键技术，推动VR、AR游戏发展的同时促成了元宇宙概念的兴起。作为当下热门话题，元宇宙概念引发众多产业和资本的广泛关注，我国部分游戏企业开始对元宇宙进行布局。

(三) 公司在所处的行业市场地位

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，产品结构主要包括客户端网络游戏和移动类游戏两大类。网络游戏行业经过多年的发展，游戏厂商的资源已经高度集中，尤其是在移动游戏领域，头部效应非常明显，腾讯和网易等头部企业占据了大部分市场份额。行业发展趋势越来越偏向于规范运作并具备优秀研发制作实力及技术优势的游戏厂商，人才竞争激烈，特别是对项目起决定作用的制作人及核心研发人员，市场也更加倾向于专注产品品质、紧贴用户多元化需求的游戏开发商。

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

	2021 年末	2020 年末		本年末比上年末增减 调整后	2019 年末	
		调整前	调整后		调整前	调整后
总资产	2,172,669,177.18	1,990,563,617.98	1,990,563,617.98	9.15%	1,929,492,357.97	1,929,492,357.97
归属于上市公司股东的净资产	1,648,950,126.97	1,723,997,940.84	1,723,997,940.84	-4.35%	1,700,682,700.06	1,700,682,700.06
	2021 年	2020 年		本年比上年增减 调整后	2019 年	
		调整前	调整后		调整前	调整后
营业收入	506,692,551.83	386,190,949.66	386,190,949.66	31.20%	411,931,051.52	411,931,051.52
归属于上市公司股东的净利润	-63,073,735.75	85,716,684.46	85,716,684.46	-173.58%	160,880,005.13	160,880,005.13
归属于上市公司股东的	-126,255,806.25	29,663,666.02	29,663,666.02	-525.62	104,073,454.37	104,073,454.37

扣除非经常性损益的净利润				%		
经营活动产生的现金流量净额	181,657,384.20	61,945,259.31	61,945,259.31	193.25%	85,908,719.75	85,908,719.75
基本每股收益（元/股）	-0.42	0.57	0.57	-173.68%	1.61	1.07
稀释每股收益（元/股）	-0.42	0.57	0.57	-173.68%	1.61	1.07
加权平均净资产收益率	-3.80%	5.02%	5.02%	-8.82%	9.82%	9.82%

（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	112,280,071.30	106,226,443.80	99,288,313.33	188,897,723.40
归属于上市公司股东的净利润	-14,177,564.37	20,886,049.30	43,420.49	-69,825,641.17
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-17,129,971.18	-1,769,345.62	-4,901,935.78	-102,454,553.67
经营活动产生的现金流量净额	-34,512,596.03	6,724,106.58	27,927,033.68	181,518,839.97

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	16,097	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	16,507	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	持有特别表决权股份的股东总数（如有）	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、标记或冻结情况		
					股份状态	数量	
刘和国	境内自然人	40.64%	61,295,538	47,102,878			
上海少数派投资管理有限公司一少数派万象更新 27 号私募证券投资基金	境内非国有法人	2.58%	3,887,290	0			
宁波宁聚资产管理中心（有限合伙）一宁聚映山红 16 号私募证券投资基金	境内非国有法人	2.56%	3,863,500	0			
广州市玄元投资管理有限公司一玄元元创 1 号私募证券投资基金	境内非国有法人	2.34%	3,530,600	0			
陈涛	境内自然人	2.02%	3,044,375	3,043,931			
广州市玄元投资管理有限公司一玄元元创 8 号私募证券投资基金	境内非国有法人	1.92%	2,894,200	0			
齐志艳	境内自然人	1.25%	1,888,800	0			

唐国平	境内自然人	1.14%	1,719,850	0	
高 锋	境内自然人	1.00%	1,508,800	0	
王 林	境内自然人	1.00%	1,508,300	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。			

公司是否具有表决权差异安排

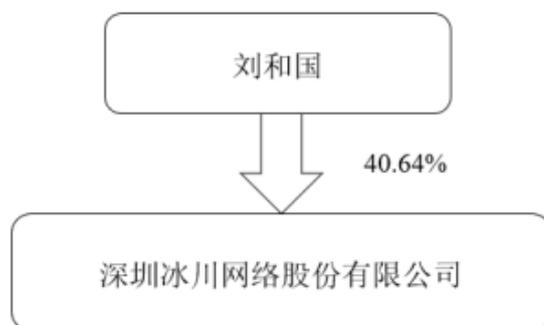
适用 不适用

(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、在年度报告批准报出日存续的债券情况

适用 不适用

三、重要事项

(一) 公司经营情况

报告期内，公司经营管理、游戏研发等工作均按照公司年度经营计划进行，未发生重大调整，公司年度业绩发生亏损，公司面对的风险及应对措施详见2021年年度报告全文第三节“十一、公司未来发展的展望”。

(二) 其他重要事项

1.2021年1月14日，公司第三届董事会第十五次会议审议通过了《关于公司<2021年限制性股票激励计划（草案）>及其摘要的议案》《关于公司<2021年限制性股票激励计划实施考核管理办法>的议案》《关于提请股东大会授权董事会办理股权激励相关事宜的议案》《关于提请召开公司2021年第二次临时股东大会的议案》。公司独立董事发表了独立意见。同日，公司第三届监事会第十四次会议审议通过了《关于公司<2021年限制性股票激励计划（草案）>及其摘要的议案》《关于公司<2021年限制性股票激励计划实施考核管理办法>的议案》《关于核实公司<2021年限制性股票激励计划激励对象名单>的

议案》。

2.2021年1月15日至2021年1月24日，公司对2021年限制性股票激励计划首次授予部分激励对象的姓名及职务进行了内部公示。在公示期内，公司监事会未收到任何异议，无反馈记录。2021年1月27日，公司披露《监事会关于2021年限制性股票激励计划首次授予部分激励对象名单的公示情况说明及核查意见》。

3.2021年2月1日，公司2021年第二次临时股东大会审议并通过了《关于〈公司2021年限制性股票激励计划（草案）〉及其摘要的议案》《关于〈公司2021年限制性股票激励计划实施考核管理办法〉的议案》《关于提请股东大会授权董事会办理2021年限制性股票激励计划相关事宜的议案》。2021年2月1日，公司披露《关于2021年限制性股票激励计划内幕信息知情人买卖公司股票情况的自查报告》。

4.2021年3月2日，公司第三届董事会第十六次会议和第三届监事会第十五次会议审议通过了《关于调整2021年限制性股票激励计划相关事项的议案》《关于向2021年限制性股票激励计划激励对象首次授予限制性股票的议案》。鉴于2名激励对象因离职、个人原因等放弃公司拟授予的限制性股票，不再符合激励条件。根据《深圳冰川网络股份有限公司2021年限制性股票激励计划（草案）》的规定，公司对激励对象及授予数量进行调整，首次授予激励对象人数由198人调整为196人，首次授予限制性股票总量由5,373,000股调整5,363,000股。公司独立董事发表了独立意见，监事会对2021年限制性股票激励计划首次授予激励对象名单(授予日)出具了核查意见。

5.2021年4月18日，公司召开了第三届董事会第十七次会议和第三届监事会第十六次会议，审议通过了《关于调整2018年限制性股票激励计划限制性股票回购价格的议案》《关于回购注销部分限制性股票的议案》，同意回购注销因个人原因离职的代越强等6名原激励对象已获授但尚未解锁的限制性股票34,500股，及因公司2020年度实现的营业收入未完全达到2018年限制性股票激励计划第三个解锁期的财务业绩考核指标，拟回购注销已授予尚未解锁的限制性股票135,900股（不含已离职），合计170,400股。公司独立董事对相关事项发表了独立意见。述事项于2021年5月14日经公司2020年年度股东大会审议通过，于2021年6月21日在中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司完成回购注销。

6.2021年7月9日，公司召开了第三届董事会第十九次会议和第三届监事会第十八次会议，审议通过了《关于2018年限制性股票激励计划第三个解锁期解锁条件部分成就的议案》。除熊纪刚因个人原因离职不满足解锁条件外，同意其他54名激励对象在激励计划授予部分的第三个解锁期内按规定解锁40.32万股。公司独立董事对相关事项发表了独立意见。2021年7月19日，2018年限制性股票激励计划第三个解除限售期解除限售股份40.32万股上市流通。

7.2021年7月28日，公司收到广东省互联网信息办公室《行政处罚决定书》，由于公司经营的网站涉及违规信息，被处以责令改正并予以罚款。公司已及时缴纳罚款并对公司存在的对应问题进行了彻底整改。

8.2021年7月19日，2018年限制性股票激励计划第三个解除限售期解除限售股份40.32万股上市流通。

9.2021年8月27日，公司召开第三届董事会第二十次会议审议通过了《关于公司董事会换届选举暨提名第四届董事会非独立董事候选人的议案》和《关于公司董事会换届选举暨提名第四届董事会独立董事候选人的议案》，同日召开了第三届监事会第十九次会议审议通过了《关于公司监事会换届选举暨提名第四届监事会非职工代表监事候选人的议案》，上述议案提交2021年第三次临时股东大会进行审议。

10.2021年9月15日，公司召开了2021年第三次临时股东大会，审议通过了《关于公司董事会换届选举暨提名第四届董事会非独立董事候选人的议案》《关于公司董事会换届选举暨提名第四届董事会独立董事候选人的议案》《关于公司监事会换届选举暨提名第四届监事会非职工代表监事候选人的议案》，同日召开了第四届董事会第一次会议、第四届监事会第一次会议，顺利完成董事会及监事会换届及相关人员聘任事项。

11.2021年12月24日，公司召开第四届董事会第三次会议和第四届监事会第三次会议，审议通过了《关于调整2021年限制性股票激励计划授予价格的议案》《关于向激励对象授予预留部分限制性股票的议案》。董事会同意以2021年12月24日为

预留部分限制性股票的授予日，向54名激励对象授予513,400股第二类限制性股票；鉴于公司2020年度权益分派方案已于2021年6月30日实施完毕，需要对2021年限制性股票激励计划的授予价格进行调整，限制性股票授予价格由11.96元/股调整至11.71元/股。监事会对上述实现发表了同意的意见，公司独立董事发表了独立意见，律师出具了相应报告。

12.2021年12月25日至2022年1月4日，公司对2021年限制性股票激励计划预留部分授予激励对象的姓名及职务进行了内部公示。在公示期内，公司监事会未收到任何异议，无反馈记录。2022年1月5日，公司披露《监事会关于2021年限制性股票激励计划预留部分授予激励对象名单的公示情况说明及核查意见》。