

深圳冰川网络股份有限公司 股票交易异常波动公告

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、股票交易异常波动的情况介绍

深圳冰川网络股份有限公司（以下简称“公司”或“本公司”）（证券代码：300533，证券简称：冰川网络）股票交易价格连续 2 个交易日（2016 年 8 月 31 日、2016 年 9 月 1 日）收盘价格涨幅偏离值累计超过 20%，根据《深圳证券交易所交易规则》的有关规定，属于股票交易异常波动的情况。

二、公司关注并核实情况的说明

公司董事会已对公司、控股股东及实际控制人就近期公司股票交易发生异常波动问题进行了核实，现将有关情况说明如下：

- 1、公司前期披露的信息不存在需要更正、补充之处；
- 2、公司未发现近期公共媒体报道了可能或已经对本公司股票交易价格产生较大影响的未公开重大信息；
- 3、公司目前经营情况正常，内外部经营环境未发生重大变化；
- 4、经核查，公司、控股股东和实际控制人不存在关于本公司的应披露而未披露的重大事项，也不存在处于筹划阶段的重大事项；
- 5、经核查，公司、控股股东和实际控制人在股票异常波动期间不存在买卖公司股票的行为。

三、是否存在应披露而未披露信息的说明

本公司董事会确认，本公司目前没有任何根据深交所《创业板股票上市规则》等有关规定应予以披露而未披露的事项或与该事项有关的筹划、商谈、意向、协议等；董事会也未获悉本公司有根据深交所《创业板股票上市规则》等有关规定应予以披露而未披露的、对本公司股票及其衍生品种交易价格产生较大影响的信息；公司前期披露的信息不存在需要更正、补充之处。

四、风险提示

本公司郑重提醒投资者注意：投资者应充分了解股票市场风险及本公司披露的风险因素，切实提高风险意识，在新股上市初期切忌盲目跟风“炒新”，应当审慎决策、理性投资。

公司郑重提醒投资者再次关注公司的以下风险因素：

1、2016 年上半年度主要会计数据及财务指标

公司截至 2016 年 6 月 30 日的财务状况、2016 年 1-6 月的经营成果以及现金流量情况为初步核算数据，未经会计师事务所审计，且已于 2016 年 8 月 17 日在指定信息披露媒体披露的《首次公开发行股票并在创业板上市之上市公告书》中做披露。投资者欲了解相关情况请仔细阅读该公告。

公司截至 2016 年 6 月 30 日及 2016 年 1-6 月的主要合并财务数据如下：

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	增减幅度
流动资产（元）	793,867,336.66	733,511,844.50	8.23%
流动负债（元）	251,934,700.61	280,374,078.56	-10.14%
资产总额（元）	820,667,980.86	758,657,461.01	8.17%
归属于母公司股东权益（元）	561,769,726.12	472,909,752.55	18.79%
归属于母公司股东的每股净资产（元）	7.49	6.31	18.79%
项目	2016 年 1-6 月	2015 年 1-6 月	增减幅度
营业总收入（元）	191,396,903.20	191,931,855.48	-0.28%
营业利润（元）	94,729,974.99	118,188,043.39	-19.85%
利润总额（元）	96,733,802.01	121,939,368.56	-20.67%
归属于母公司所有者的净利润（元）	88,720,752.72	100,156,766.19	-11.42%
归属于母公司所有者的扣除非经常损益后的净利润（元）	88,177,795.53	97,581,601.51	-9.64%
基本每股收益（元/股）	1.18	1.30	-9.64%
加权平均净资产收益率（%）	17.15	23.96	-6.81
扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率（%）	17.05	23.35	-6.30

经营活动产生的现金流量净额（元）	55,264,129.61	80,534,309.74	-31.38%
每股经营活动产生的现金流量净额（元）	0.74	1.07	-31.38%

注：净资产收益率和扣除非经常性损益后的净资产收益率两个指标 2016 年 1-6 月比上年同期增减为两期数的差值。

2016 年上半年，公司营业收入为 19,139.69 万元，较上年同期减少 0.28%；净利润为 9,031.07 万元，较上年同期下降 11.13%，归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润为 8,817.78 万元，较上年同期下降 9.64%。公司净利润减少的主要原因为：①公司研发费用增加，目前公司有 5 款客户端网络游戏、3 款移动游戏和 1 款网页游戏正处于研发期，上述游戏尚未产生收益，其中《不败传说》为公司 2016 年重点推出的新产品，已于 2016 年 7 月 22 日起大规模推广，2016 年上半年公司研发费用为 3,734.21 万元，较上年同期增加 37.02%；②2016 年上半年广告服务费用相对较多。2015 年上半年公司推广活动较少推广支出较少，2016 年上半年公司广告服务费为 3,920.40 万元，较上年同期增加了 38.82%。2016 年 1-6 月公司经营活动产生的现金流量净额和每股经营活动产生的现金流量净额较去年同期下降了 31.38%，其中经营活动产生的现金流量净额较去年减少了 2,527.02 万元，具体原因如下：①公司在研产品规模增加导致员工数量增加，2016 年 1-6 月公司为员工支付的现金较去年同期增加了 1,108.42 万元；②2016 年 1-6 月公司到期需要支付的广告服务费较多，较去年同期增加了 888.88 万元。

根据现有的经营情况，公司预计 2016 年 1-9 月实现营业收入 27,000 万元-30,000 万元，实现归属于母公司股东净利润 11,300 万元-12,700 万元，营业收入较 2015 年 1-9 月增长-3.46%至 7.27%，归属于母公司股东净利润较 2015 年 1-9 月增长-19.51%至-9.54%。

2、对部分产品依赖风险

本公司首款产品《远征 OL》2013 年、2014 年和 2015 年收入分别为 25,564.34 万元、19,731.66 万元和 17,534.34 万元，占公司营业收入比例为 62.70%。2013 年 11 月，公司第二款客户端网络游戏产品《龙武》进入内部测试，并于 2014 年 6 月进入公开测试，2013 年、2014 年和 2015 年收入分别为 1,542.13 万元、

16,003.00 万元和 18,852.61 万元。上述两款客户端网络游戏产品 2013 年、2014 年和 2015 年内收入占公司营业收入比例为 99.02%，为公司主要营业收入来源。

《远征 OL》成功运营近 6 年，产品收入规模较运营初期下降，2013 年、2014 年和 2015 年公司收入的增长主要原因为公司具备持续推出成功游戏产品的能力，2013 年的新产品《龙武》获得市场认可。若公司不能及时对《远征 OL》和《龙武》进行改良和升级维护现有较好的玩家体验，或《不败传说》、《大国》等在研的游戏产品未能及时推出并获得市场认可，将在未来一段时间内影响公司的盈利能力。

3、新产品适销性风险

为了保持公司的持续盈利能力和现有产品的稳健运营，公司 2013 年、2014 年和 2015 年内研发支出分别为 3,992.51 万元、5,610.78 万元和 6,726.52 万元，占公司营业收入的比例为 16.29%。然而，由于网络游戏的品质缺乏量化判断标准，很大程度上取决于网络游戏企业对玩家喜好变动趋势的预测及响应。若未来市场需求发生重大变化或公司未能充分准确论证玩家不断变动的游戏偏好，公司将存在新产品适销性风险。此外，新游戏开发和测试需要大量前期投入，包括研发费用、服务器购置费用等，试错成本较高，若新游戏适销性不佳，注册及活跃人数较少、或付费率指标、充值金额不理想，出现盈利达不到预期甚至收不抵支的情况，将削弱公司盈利能力。

4、毛利率下降及业绩下滑风险

2013 年、2014 年和 2015 年公司的毛利率分别为 90.93%、91.32%和 92.55%，营业利润率分别为 48.26%、47.30%和 51.89%。公司毛利率、营业利润率较高，符合行业特征。随着网络游戏行业的发展，市场参与者数量增加，竞争程度加剧，玩家对游戏品质的要求逐渐提高，若公司《远征 OL》、《龙武》等现有产品玩家充值金额下降，新开发产品玩家充值金额增速较慢，或运营费用和期间费用快速增加，将导致公司的毛利率、营业利润率下降，进而对公司经营业绩造成不利影响。

5、游戏运营风险

自主运营为公司最主要的运营方式，2013 年、2014 年和 2015 年自主运营销

售收入分别占公司总收入的 98.33%、98.25%和 98.00%。自主运营模式下，公司需负责产品研发、后续版本更新、运营环境搭建及客户服务等工作。由于玩家需求可能会随时间发生改变，若公司产品更新未能适应市场变化节奏，或在产品更新过程中出现数据错误、玩家账户丢失及财产受损等问题，将影响玩家的游戏体验，降低公司产品的竞争能力。

自主运营模式下，除版本更新外，公司还需承担产品营销推广工作。公司采取分阶段的广告投放策略，在游戏运营的不同阶段制定不同的宣传策略。但由于广告投放效果受投放媒体渠道、投放时点等客观因素影响，若投放效果不佳，则会增加公司广告费用支出，影响公司运营效率。

6、核心人员流失及技术泄露风险

网络游戏行业是知识和技术密集型行业，要求公司依托自身核心技术保障并提升其行业地位。核心人员掌握公司核心技术，对公司管理、产品创新及持续发展起着关键作用，是公司的核心竞争力。尽管 2013 年、2014 年和 2015 年内公司并未发生核心人员流失及技术失密的情形，但随着网络游戏行业竞争加剧，对人才的需求快速增加，业内高水平人才缺乏，“相互挖角”现象频发，个别竞争对手知识产权意识相对淡薄，公司仍可能面临相关风险。

7、技术更新风险

网络游戏行业技术不断革新，新技术、新理论的运用将使公司在产品质量控制上面临较大的挑战。倘若公司今后未能准确把握行业技术发展趋势并调整新技术的研究方向，或研发速度不及行业技术更新速度，公司可能会面临游戏开发的技术瓶颈，对公司的竞争能力和持续发展产生不利影响。

8、知识产权侵权风险

网络游戏主要侵权方式包括“外挂”和“私服”等。“外挂”的存在及使用将破坏游戏平衡性，造成用户流失；“私服”作为盗版行为严重侵害了游戏开发商和运营商的知识产权，并对其声誉造成影响。相关侵权行为的出现或将在一定时间内影响公司的正常经营。

上述风险为公司主要风险因素，将直接或间接影响本公司的经营业绩，请投资者特别关注《招股说明书》“第四节 风险因素”等有关章节，并特别关注上述风险的描述。

公司董事会郑重提醒广大投资者：《中国证券报》、《证券时报》、《证券日报》、《上海证券报》及巨潮资讯网（<http://www.cninfo.com.cn>），为公司选定的信息披露媒体，公司所有信息均以指定媒体刊登的信息为准。

请广大投资者理性投资，注意风险。

特此公告。

深圳冰川网络股份有限公司

董事会

2016年9月1日