

证券代码：300052

证券简称：中青宝

公告编号：2021-025

深圳中青宝互动网络股份有限公司 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

公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。

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	中青宝	股票代码	300052
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	高国舟（代行）	熊俊杰	
办公地址	深圳市南山区深圳湾科技生态园三期 10A 栋 23 层	深圳市南山区深圳湾科技生态园三期 10A 栋 23 层	
传真	0755-26000524	0755-26000524	
电话	0755-26733925	0755-26733925	
电子信箱	ir@zqgame.com	ir@zqgame.com	

2、报告期主要业务或产品简介

公司通过多年来对所处游戏行业的深度探索、研发、运营经验的不断积累及产业链上下游的广泛布局，自主创新和建立了一系列可持续发展生态业务模式。报告期内，公司在保持传统游戏业务稳步前进的前提下，大力发展云服务业务，实现了游戏业务和云服务业务两大板块的双轮驱动模式。

具体业务情况如下：

（一）游戏业务

公司自成立以来，一直专注从事网络游戏的研发和运营，经过多年发展，公司已经积累了丰富的经验及技术，能够较好的把握市场需求、玩家心理和游戏行业动向，持续推出精品游戏。

报告期内，中青宝红色网游系列产品《抗战》、《亮剑》、《兵王2》、《最后一炮》以及国战类网游产品《天道》、《新战国英雄》在线用户数、盈利能力都保持稳定。

手游方面：2020年手机游戏行业进入白热化竞争阶段，中青宝凭借麦迪代言的《街头艺术》一举打入国内体育品类游戏市场，凭借公司多年累积的用户基础，为首发阶段的用户爆发提供了由量变到质变的动力；公司签下的《街头足球》在测试阶段就已受行业内及广大玩家的好评，进一步夯实公司布局“重竞技，高留存，高活跃”的基础，一举打入游戏体育品类的决赛圈。

页游方面：《大话女儿国》上线3年仍然表现良好，在线用户和收入保持稳定水平。页游产品《裂天之刃》拥有一批忠实用户，持续维持着良好游戏生态和稳定的付费水平。

报告期内，公司游戏平台新增运营的游戏有10余款，报告期末运营的游戏总计50余款。

(二) 云服务业务

报告期内，公司子公司宝腾互联专注于IDC、云计算，同时以IAAS层服务为基础，积极寻求业务突破与创新，继续围绕各项云增值业务进行产品设计和平台整合，致力于为全行业客户提供全维度的数字化运维服务。

1、数据中心业务：宝腾互联在深圳观澜拥有自建高等级数据中心（T3+），拥有专业高效的数据中心运维团队，三期机房于2020年1月投产运营，协同三大运营商为众多优质客户提供安全、稳定、高效的IAAS层云服务。

2、数据中心运维外包业务方面：宝腾互联承接了泸州城市政务云数据中心/国家工程实验室/盐田政务服务中心等多个数据中心的运维外包项目，并在稳定运维服务的基础上展开运营合作。

3、云增值业务方面：以宝腾互联自建数据中心及公有云平台作为基础支撑，持续专注于打造宝腾互联的优质集成品牌，已完成在中国移动集团层面的移动云市场合作落地。其主要有以下四个方面：

(1) 云安全方面：已完成与第一梯队安全厂商的战略合作，丰富宝腾互联在安全方面的产品和技术能力，结合网络安全等级保护2.0新的政策指导，在云安全资源池、云安全平台运维等业务方向发力；

(2) 云通信方面：已完成宝腾自有智能呼叫中心平台的研发，面向金融服务业，政府或各局委办各部门热线，初期将围绕乐山智慧城市类项目进行落地达产；

(3) 云融合、云存储和云迁移等其他方面：产品已完成云市场上架，通过运营商建立生态，全国推广落地。

(4) SAAS增值服务：面向具体企业应用的方向，已完成与移动云SAAS平台的对接，涉及电子合同、智慧党建、区块链、云通信平台等多个产品的对接上架，初步构造出宝腾互联自有“云增值业务资源池”的产品生态，并在全国范围内开展营销推广工作。

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

单位：元

	2020 年	2019 年	本年比上年增减	2018 年
营业收入	293,843,947.62	468,826,313.50	-37.32%	334,005,440.88
归属于上市公司股东的净利润	-134,958,387.66	51,723,043.25	-360.93%	36,361,863.23
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-144,767,828.08	1,898,204.40	-7,726.57%	27,978,159.78
经营活动产生的现金流量净额	36,168,560.45	3,072,912.19	1,077.01%	-5,467,977.03
基本每股收益（元/股）	-0.52	0.20	-360.00%	0.14
稀释每股收益（元/股）	-0.52	0.20	-360.00%	0.14
加权平均净资产收益率	-17.67%	6.46%	-24.13%	4.74%
	2020 年末	2019 年末	本年末比上年末增减	2018 年末
资产总额	1,054,418,691.45	1,438,349,150.43	-26.69%	1,227,887,863.96
归属于上市公司股东的净资产	696,528,257.00	834,144,421.73	-16.50%	749,629,104.19

(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	66,399,829.54	64,873,524.22	68,980,431.19	93,590,162.67

归属于上市公司股东的净利润	5,088,055.82	3,773,378.97	-7,227,441.66	-136,592,380.79
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,396,208.99	-267,691.02	-9,177,226.18	-136,719,119.87
经营活动产生的现金流量净额	-12,617,906.10	4,063,053.90	-7,048,935.49	51,772,348.13

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

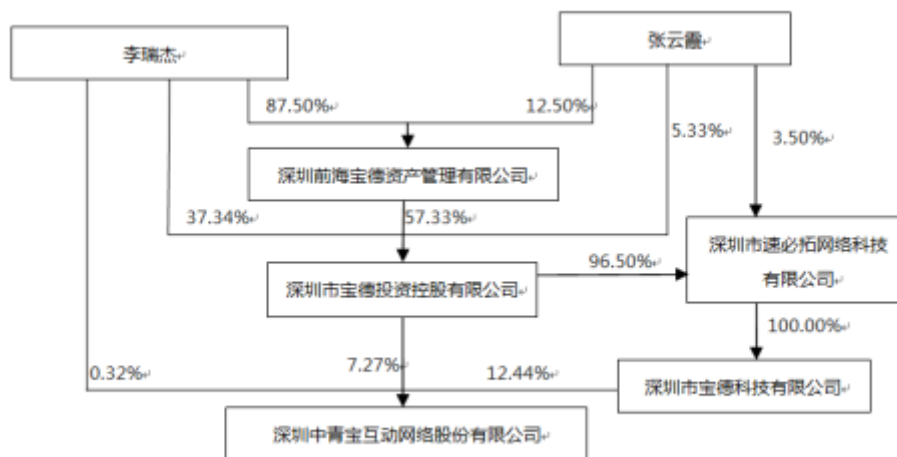
报告期末普通股股东总数	44,040	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	40,273	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
宝德科技集团股份有限公司	境内非国有法人	12.44%	32,763,400				
深圳市宝德投资控股有限公司	境内非国有法人	7.27%	19,141,478		质押	6,000,000	
闫明	境内自然人	0.39%	1,014,700				
乌鲁木齐南博股权投资管理合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	0.37%	972,428				
郭振忠	境内自然人	0.33%	856,845				
童凤美	境内自然人	0.32%	845,300				
李瑞杰	境内自然人	0.32%	833,943	625,457			
李华旭	境内自然人	0.30%	800,000				
李梅	境内自然人	0.30%	799,000				
金岩	境内自然人	0.28%	732,600				
上述股东关联关系或一致行动的说明	股东深圳市宝德投资控股有限公司和宝德科技集团股份有限公司(最终)实际控制人均为李瑞杰、张云霞夫妇。						

(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

(一) 基本情况

报告期内公司坚持以游戏和云服务业务为主的双轮驱动模式，继续在游戏产品的研发、发行与运营这一传统主营业务之基础上，不断加强对新游戏的研究与开发，集中精力打造符合市场需求的精品游戏产品，稳定提升网络游戏市场份额和盈利水平；同时公司紧跟互联网发展趋势，主动改变公司传统单一的主营业务现状，整合产业链资源，大力发展云服务业务，在互联网产业链上下游形成了较为完整的布局。

报告期内主要财务指标重大不利变化如下：

1、公司实现营业收入29,384.39万元，同比下降37.32%； 2、实现利润总额-12,813.06万元，同比下降330.06%； 3、公司归属于母公司所有者的净利润-13,495.84万元，同比下降360.93%。

(二) 业绩大幅下滑或者亏损的具体原因

1、为紧跟游戏行业发展趋势打造精品手游，本年度加大了对移动端游戏的投入，报告期内游戏定制费用大幅增加。同时由于2020年8月正式上线的《街头足球》业绩不及预期，导致公司手游业务产生较大亏损。

2、为了更加真实、准确地反映公司2020年12月31日的资产和财务状况，根据《企业会计准则》和公司相关会计政策的规定，公司对2020年末应收账款及其他应收款收回可能性，进行了充分的分析和评估，对账期超过3年的往来款项全额计提信用减值损失，信用减值损失金额较上年增长较大。

3、报告期内受疫情影响，公司子公司深圳市苏摩科技有限公司、北京中青宝长城文化科技有限公司以及联营企业均出现减值迹象。基于谨慎性考虑，公司根据《企业会计准则第8号——资产减值》及相关会计政策规定，并聘请评估师对深圳苏

摩和北京中青文化分别进行了商誉减值测试和固定资产组现金流现值评估，同时公司运用永续增长模型对所持股权的价值进行了估值。根据评估及估值结果，公司对深圳苏摩的商誉、北京中青文化的固定资产及联营企业的长期股权投资均计提了资产减值损失，报告期内公司的资产减值损失金额大幅增加。

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	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
网络游戏业务	145,712,479.64	16,123,283.71	11.07%	-45.03%	-89.08%	-44.65%
云服务业务	142,928,353.79	59,975,989.21	41.96%	-23.44%	-19.69%	1.95%

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

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

1) 重要会计政策变更

会计政策变更的内容和原因	审批程序	备注
2017年7月5日财政部发布了《企业会计准则第14号——收入》（2017修订）（财会[2017]22号），要求境内上市企业自2020年1月1日起执行相关规定。本公司按前述文件规定的起始日开始执行。	经公司2020年4月24日召开第四届董事会第三十六次会议及第四届监事会第二十五次会议审议通过。	说明1

本公司自2020年1月1日起执行新收入准则。本公司详细的收入确认和计量的会计政策参见附注四、23。新收入准则要求执行该准则的累积影响数调整首次执行当年年初（即2020年1月1日）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。

2) 重要会计估计变更

本年无重要会计估计变更事项。

3) 2020年起首次执行新收入准则调整执行当年期初财务报表相关项目情况

合并资产负债表

项目	2019年12月31日	2020年1月1日	调整数
预收款项	7,195,026.32	-	-7,195,026.32
合同负债	-	6,957,141.53	6,957,141.53
其他流动负债-待转销项税	-	237,884.79	237,884.79

母公司资产负债表

项目	2019年12月31日	2020年1月1日	调整数
预收款项	2,498,666.48	-	-2,498,666.48
合同负债	-	2,498,666.48	2,498,666.48

(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

其他原因的合并范围变动

(1) 新设子公司

子公司名称	设立时间
掌心烈焰	2020年5月26日
区块链促进会	2020年4月30日
区块链促进中心	2020年1月20日

(2) 注销子公司

公司名称	注销时间
LEEPLAY	2020年
LEEGAME	2020年
天地间文化传媒	2020年9月24日
山东科讯达恒	2020年11月25日
区块链促进中心	2020年3月30日