

深圳冰川网络股份有限公司

2026 年前三季度业绩预告

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、本期业绩预计情况

- 1、业绩预告期间：2026 年 1 月 1 日至 2026 年 9 月 30 日。
- 2、业绩预告情况：预计净利润为负值
- （1）以区间数进行业绩预告的

单位：万元

项 目	本报告期				上年同期
归属于上市公司 股东的净利润	-17,800.00		~	-12,500.00	50,189.16
	比上年同期下降	135.47%	~	124.91%	
扣除非经常性损 益后的净利润	-22,170.00		~	-16,870.00	47,921.61
	比上年同期下降	146.26%	~	135.20%	

注：上表中“万元”均为人民币万元。

二、第三季度业绩预计情况

2026 年第三季度（2026 年 7 月 1 日~2026 年 9 月 30 日）预计业绩情况：

单位：万元

项 目	2026 年第三季度				2025 年第三季度
归属于上市公司 股东的净利润	-15,200.00		~	-10,700.00	16,610.01
	比上年同期下降	191.51%	~	164.42%	
扣除非经常性损 益后的净利润	-16,490.00		~	-11,990.00	16,065.12
	比上年同期下降	202.64%	~	174.63%	

注：上表中“万元”均为人民币万元。

三、与会计师事务所沟通情况

本次业绩预告相关数据是公司财务部门初步测算的结果，未经会计师事务所审计。

四、业绩变动原因说明

报告期内，影响公司业绩变动的主要原因：

1. 2026年前三季度，基于前期游戏产品测试数据，公司持续对SLG类新产品《X-Clash》开展大规模市场投放，公司销售费用同比显著增加。其中2026年第三季度，公司加大对《X-Clash》的投放力度，《我要当老祖》《王国大作战：前线》《Last Echo》等游戏产品亦处于新品投放期，共同推高本期销售费用。

2. 报告期内，公司成熟期游戏产品《X-hero》《超能世界》《Hero Clash》等随着运营周期的延长，充值流水较上年同期下降，而SLG类产品充值回收周期较长，公司推出的新游戏所带来的收入增量不足以抵消成熟产品流水的自然回落以及销售费用的显著增加，致使前三季度累计亏损较半年度有所增加。

3. 截至2026年9月30日，报告期内公司非经常性损益金额预计为4,370.00万元，主要为理财收益及政府补贴。

五、其他相关说明

1. 本次业绩预告是公司财务部门初步核算的结果，未经审计机构审计。

2. 2026年前三季度业绩的具体财务数据将在公司2026年第三季度报告中详细披露，敬请广大投资者谨慎决策，注意投资风险。

六、备查文件

1. 董事会关于2026年前三季度业绩预告的情况说明；

2. 其他文件。

特此公告。

深圳冰川网络股份有限公司

董事会

2026年10月13日