

公司代码：603444

公司简称：吉比特

厦门吉比特网络技术股份有限公司  
2021 年半年度报告摘要

## 第一节 重要提示

- 1.1 本半年度报告摘要来自半年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到上海证券交易所网站（[www.sse.com.cn](http://www.sse.com.cn)）仔细阅读半年度报告全文。
- 1.2 本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证半年度报告内容的真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。
- 1.3 公司全体董事出席董事会会议。
- 1.4 本半年度报告未经审计。
- 1.5 董事会决议通过的本报告期利润分配预案或公积金转增股本预案  
无

## 第二节 公司基本情况

### 2.1 公司简介

公司股票简况				
股票种类	股票上市交易所	股票简称	股票代码	变更前股票简称
A股	上海证券交易所	吉比特	603444	不适用

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	梁丽莉	
电话	0592-3213580	
办公地址	厦门软件园二期望海路4号101室	
电子信箱	ir@g-bits.com	

### 2.2 主要财务数据

单位：元 币种：人民币

	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减（%）
总资产	6,094,494,990.23	5,387,665,710.80	13.12
归属于上市公司股东的净资产	3,932,314,711.39	3,802,961,389.06	3.40
	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减（%）
营业收入	2,387,252,211.56	1,409,164,747.82	69.41
归属于上市公司股东的净利润	900,828,775.96	550,052,054.21	63.77
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	705,152,640.59	498,700,263.67	41.40
经营活动产生的现金流量净额	1,032,036,060.25	797,914,998.48	29.34
加权平均净资产收益率（%）	21.89	16.38	增加5.51个百分点
基本每股收益（元/股）	12.54	7.67	63.49
稀释每股收益（元/股）			

说明：

（1）营业收入较上年同期增长，主要系：本期《一念逍遥》《鬼谷八荒（PC版）》《摩尔庄园》等新上线游戏贡献收入。

（2）归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要系：①本期《问道》《问道手游》保持稳定，《一念逍遥》等新上线游戏贡献利润；②本期转让青瓷数码部分股权产生收益。

（3）归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润增速小于归属于上市公司股东的净利润增速，主要系：本期转让青瓷数码部分股权，该非经常性损益事项增加净利润16,687.82万元。

（4）根据《企业会计准则第34号——每股收益》和《企业会计准则解释第7号》（财会[2015]19号）相关规定计算，公司股票期权激励计划授予的股票期权未到行权期，对每股收益无稀释性。

## 2.3 分季度主要会计数据

单位：元 币种：人民币

主要会计数据	2021年第一季度	2021年第二季度	
	金额	金额	环比增减(%)
营业收入	1,117,723,072.88	1,269,529,138.68	13.58
归属于上市公司股东的净利润	365,238,068.35	535,590,707.61	46.64
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	354,898,920.41	350,253,720.18	-1.31

说明：

(1) 2021年第二季度归属于上市公司股东的净利润较2021年第一季度增长，主要系：2021年第二季度转让青瓷数码部分股权，该非经常性损益事项增加净利润约16,687.82万元。

(2) 2021年第二季度归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较2021年第一季度基本持平，主要系：①《摩尔庄园》于2021年6月1日上线，根据公司相关的会计政策，需按道具性质分期确认收入；同时，《摩尔庄园》为代理游戏，需要向外部研发商支付分成并于当期全额确认为营业成本；②公司持续对《一念逍遥》等游戏进行营销推广。

## 2.4 前10名股东持股情况表

单位：股

截止报告期末股东总数(户)		17,913				
截止报告期末表决权恢复的优先股股东总数(户)						
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、标记或冻结的股份数量	
卢竑岩	境内自然人	30.10	21,629,475		无	
陈拓琳	境内自然人	11.47	8,240,025		无	
香港中央结算有限公司	境外法人	5.00	3,592,321		无	
黄志辉	境内自然人	2.04	1,463,282		无	
中国工商银行股份有限公司—中欧价值智选回报混合型证券投资基金	其他	1.95	1,402,851		无	
李培英	境内自然人	1.88	1,350,000		无	
中泰证券资管—招商银行—中泰星河12号集合资产管理计划	其他	1.31	938,568		无	
上海浦东发展银行股份有限公司—易方达裕祥回报债券型证券投资基金	其他	1.23	886,714		无	
全国社保基金一一八组合	其他	1.05	751,901		无	

基本养老保险基金一二零六组合	其他	0.96	692,045		无	
上述股东关联关系或一致行动的说明		不适用				
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明		不适用				

**2.5 截止报告期末的优先股股东总数、前 10 名优先股股东情况表**

适用 不适用

**2.6 控股股东或实际控制人变更情况**

适用 不适用

**2.7 在半年度报告批准报出日存续的债券情况**

适用 不适用

### 第三节 重要事项

公司专注于网络游戏的研发及运营业务，持续走“精品化”路线，实施差异化策略，坚持以玩家为本的设计和运营理念，重视产品品质及玩家服务，持续听取玩家对产品的意见并快速迭代，保持快速的市场反应能力，积累了庞大的用户群体，多款游戏拥有良好的口碑与较高的人气。

近年来，公司业务发展良好，经营业绩稳健增长。报告期内，受益于《问道》《问道手游》的稳定运营及《一念逍遥》等新上线游戏的出色表现，公司实现营业收入 23.87 亿元，同比增长 69.41%；归属于上市公司股东的净利润 9.01 亿元，同比增长 63.77%；经营活动产生的现金流量净额 10.32 亿元，同比增长 29.34%。

公司自主研发的《问道》《问道手游》《一念逍遥》等多款游戏运营稳定，保持较好的盈利能力。报告期内，《问道》于 2021 年 1 月开启新年服，2021 年 5 月开启 15 周年联运大服，2021 年 3 月上线 WeGame 平台，玩家反响良好。《问道手游》上线已超 5 年，延续出色表现，报告期内，在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 19 名，最高至该榜单第 7 名。《一念逍遥》自 2021 年 2 月上线以来表现优异，报告期内，在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 11 名，最高至该榜单第 5 名。同时，《异化之地》等多款自研游戏保持较高的口碑与人气。

此外，公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀，已成功运营了《问道手游》《一念逍遥》《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC 版）》《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《魔渊之刃》《最强蜗牛（港澳台版）》等多款游戏。报告期内，模拟休闲新游《摩尔庄园》于 2021 年 6 月上线，上线当日，开服 12 小时新增用户数量超 700 万，同时在线用户数量超 100 万，吸引了较多的泛用户，形成较好的“破圈”效果。

未来，公司将在延续端游与手游研发优势的同时，继续加大对手游的研发力度。一方面，公司将对现有的端游产品及手游产品进行升级开发，提升游戏表现力和体验，延长产品的生命周期；另一方面，公司将打造多个手游研发团队，用“小步快跑”的方式不断验证并调整，迭代开发多款精品手游。同时，公司将利用自主运营平台的经验，注重运营与研发的结合，提高产品市场定位能力，有计划地针对细分市场领域进行定制开发，项目研发过程中注重趣味性、耐玩性及商业化设计。

公司重视产品的差异化及商业化融合。在差异化方面，公司要求产品在玩法设计、美术风格上要有独特性，好玩有趣，能带给玩家新鲜感。差异化的游戏体验将有利于产品吸引广泛的用户并降低后续运营推广成本。在商业化方面，公司强调产品进行合理的付费机制设计，让合理付费

成为游戏体验的一部分。产品的商业化设计不仅要考虑核心用户的需求，还要从泛用户的角度考虑内容及付费设计，探索打破核心用户和泛用户之间壁垒的有效方式，吸引更多泛用户并给予较好的游戏体验，从而获得更好的商业收益。

**公司应当根据重要性原则，说明报告期内公司经营情况的重大变化，以及报告期内发生的对公司经营情况有重大影响和预计未来会有重大影响的事项**

适用 不适用