

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2016 年年度报告摘要

一 重要提示

- 1 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，投资者应当到上海证券交易所网站等中国证监会指定媒体上仔细阅读年度报告全文。
- 2 本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证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。
- 3 公司全体董事出席董事会会议。
- 4 致同会计师事务所（特殊普通合伙）为本公司出具了标准无保留意见的审计报告。
- 5 经董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

公司以未来实施 2016 年年度利润分配方案时股权登记日的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 41 元（含税），剩余未分配利润转入下一年度。本次利润分配不进行资本公积转增股本，不进行其他形式利润分配。

二 公司基本情况

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	上交所	吉比特	603444	

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

2 报告期公司主要业务简介

（一）公司主要业务

本公司是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业。

作为一家网络游戏研发和运营商，公司以弘扬中华传统文化为使命，以创造“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨，致力于塑造内容健康向上、具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品中华原创网络游戏。根据 2017 年 3 月 App Annie 发布的 2016 年度全球移动应用发行商 52 强榜单，公司位列第 47 名。

公司自 2004 年成立以来，深耕端游市场，成功研发出《问道》、《问道外传》和《斗仙》等多款立足于中华传统文化的客户端游戏。经过多年的快速发展和技术积累，公司规模不断扩大，技术研发实力不断增强，产品结构不断丰富，积极拓展了网页游戏《乱战》和移动游戏《问道手游》等，游戏用户遍及中国大陆、越南、印尼、马来西亚、韩国、美国、加拿大和台湾、香港、澳门等多个国家和地区。公司顺应行业研运一体化的发展趋势，立足自主创新、自主研发并积极向产业链下游延伸网络游戏运营业务。公司设立雷霆游戏运营平台，专注于网络游戏推广和运营，成功代理运营了移动游戏《地下城堡 Android 版》、《不思议迷宫》等。

公司是“国家规划布局内重点软件企业”、“国家火炬计划重点高新技术企业”、“2015 年度中国十大创业创新游戏企业”、“福建省文化产业示范基地”、“福建省版权示范单位”、“福建省重点软件骨干企业”、“福建省（中国历史）动漫制作企业工程技术研究中心”、“福建省战略性新兴产业骨干企业”、“福建省科技小巨人领军企业培育企业”、“福建省第七批省级创新型企业”、“福建省文化出口重点培育企业”、“福建省动漫游戏杰出贡献企业”、“厦门市网络动漫工程技术研究中心”、“厦门市网络动漫游戏产业示范基地”、“厦门市龙头骨干民营企业”、“厦门市科技小巨人企业”、“厦门市优秀创新型企业”、“厦门市重点文化企业”、“厦门市最具影响力优秀民营科技企业”、“厦门市自主创新试点企业”、“厦门市诚信示范企业”及“厦门市最具成长性企业”，公司“星创天地”获评“2016 年厦门市第一批众创空间”。公司“动漫文化创意产品与服务出口平台”入选财政部 2015 年度文化产业发展专项资金支持项目，“动漫创意中心平台”入选福建省新闻出版改革发展项目库。

（二）公司主要经营模式

1、收费模式

中国网络游戏的收费模式主要有按时长收费（PTP）、按虚拟道具收费（FTP）以及游戏内置广告（IGA）等。公司游戏产品主要采用按道具收费模式，该模式下玩家可以免费进入游戏，运营商主要通过在游戏中出售虚拟道具的收费模式盈利。按道具收费是目前中国网络游戏广泛采取的盈利模式。

2、运营模式

公司运营模式主要有自主运营、授权运营及联合运营三种运营模式。其中，自主运营是指网络游戏公司自主研发产品，版权归自己所有，并自主运营游戏产品。授权运营是由网络游戏研发商负责游戏产品的研发及后期技术维护，运营商则负责网络游戏的推广发行，用户开拓维护等，双方通过支付版权费用或授权金和游戏分成的模式进行利益分配。联合运营则是指游戏研发商和运营商联合运营游戏，通常通过共同分担运营费用的方式实现联合运营。公司积极顺应行业发展趋势，推进“研运一体化”模式，不仅能够获取一线的市场和运营数据，及时了解用户需求和意见，提升对产品品质的把控，加快游戏开发的迭代更新，也能够打通行业上下游产业链条，获取收益的最大化。

（三）行业情况

近年来，互联网、移动互联网技术的兴起和快速发展极大地促进了经济领域内各行各业的信息化、网络化发展。互联网、移动互联网技术逐渐渗透进入绝大多数传统产业并改变了许多行业的商业生态，同时也带动了整个互联网经济的发展。网络游戏、网络动漫等文化产业作为整个互联网经济产业中非常重要的一个分支，受益于整个互联网产业的爆炸式增长而呈现出飞速发展的态势。据游戏工委（GPC）发布的《2016年中国游戏产业报告（摘要版）》数据显示，2016年中国游戏市场实际销售收入人民币1,655.7亿元，较2015年增长17.70%，其中移动游戏超越客户端游戏成为市场主力，市场销售收入人民币819.2亿元，占市场总额的49.50%；客户端游戏销售收入人民币582.5亿元，占市场总额的35.20%；网页游戏销售收入人民币187.1亿元，占市场总额的11.30%。

随着游戏作为国民的一种娱乐生活方式而被接受和认可，我国的游戏用户规模多年持续增长，移动游戏是其中增速最快的一个细分市场，2016年，中国移动游戏用户数达到5.28亿人，比2015年增加了15.90%。移动游戏用户快速增长，为移动游戏市场提供了用户基础，推动市场规模进一步扩大。相对于客户端游戏，以智能手机、平板电脑等智能终端为载体的移动游戏，具备移动化的设计，能够充分满足游戏用户对碎片时间的要求。随着游戏类型的不断丰富、智能手机的普及、网络的优化和基于游戏产品的泛娱乐等，也加速了这一进程，将进一步推动移动游戏市场的快速发展。

3 公司主要会计数据和财务指标

3.1 近3年的主要会计数据和财务指标

单位：元 币种：人民币

	2016年	2015年	本年比上年 增减(%)	2014年
总资产	2,643,045,104.16	619,820,885.64	326.42	453,864,081.20

营业收入	1,305,428,576.07	300,045,377.53	335.08	322,645,201.23
归属于上市公司股东的净利润	585,464,492.17	174,977,726.30	234.59	193,532,365.72
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	576,086,665.97	167,373,408.79	244.19	183,622,172.46
归属于上市公司股东的净资产	1,926,468,935.83	482,727,357.73	299.08	337,442,869.43
经营活动产生的现金流量净额	792,367,602.85	186,637,555.68	324.55	203,785,630.33
基本每股收益（元/股）	10.97	3.28	234.45	3.63
稀释每股收益（元/股）				
加权平均净资产收益率（%）	78.90	43.74	增加35.16个百分点	67.72

3.2 报告期分季度的主要会计数据

单位：元 币种：人民币

	第一季度 (1-3 月份)	第二季度 (4-6 月份)	第三季度 (7-9 月份)	第四季度 (10-12 月份)
营业收入	90,142,466.14	485,014,583.20	345,244,663.23	385,026,863.50
归属于上市公司股东的净利润	54,963,642.43	238,157,561.98	168,422,769.21	123,920,518.55
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	52,922,399.16	238,054,545.67	167,480,018.79	117,629,702.35
经营活动产生的现金流量净额	50,196,407.47	204,008,663.65	349,225,453.68	188,937,078.05

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

适用 不适用

4 股本及股东情况

4.1 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

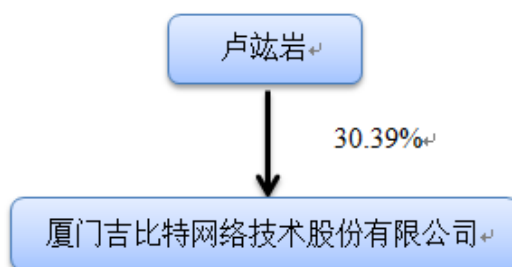
单位：股

截止报告期末普通股股东总数（户）					16,539		
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）					17,944		
截止报告期末表决权恢复的优先股股东总数（户）							
年度报告披露日前上一月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 (全称)	报告期内增减	期末持股数量	比例 (%)	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		股东性质
					股份状态	数量	
卢竑岩	0	21,629,475	30.39	21,629,475	无	0	境内自然人

湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）	0	8,694,000	12.22	8,694,000	无	0	其他
陈拓琳	0	8,240,025	11.58	8,240,025	无	0	境内自然人
北京和谐成长投资中心（有限合伙）	0	5,798,400	8.15	5,798,400	无	0	其他
黄志辉	0	2,475,000	3.48	2,475,000	无	0	境内自然人
天津安兴股权投资基金合伙企业（有限合伙）	0	1,500,000	2.11	1,500,000	无	0	其他
李培英	0	1,350,000	1.90	1,350,000	无	0	境内自然人
平安财智投资管理有限公司	0	750,000	1.05	750,000	无	0	境内非国有法人
高岩	0	223,625	0.31	223,625	无	0	境内自然人
王呈	0	160,000	0.22	160,000	无	0	境内自然人
唐雨	0	160,000	0.22	160,000	无	0	境内自然人
王磊	0	160,000	0.22	160,000	无	0	境外自然人
叶振华	0	160,000	0.22	160,000	无	0	境内自然人
上述股东关联关系或一致行动的说明	公司控股股东及实际控制人卢竑岩和陈拓琳为一致行动人						
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明	不适用						

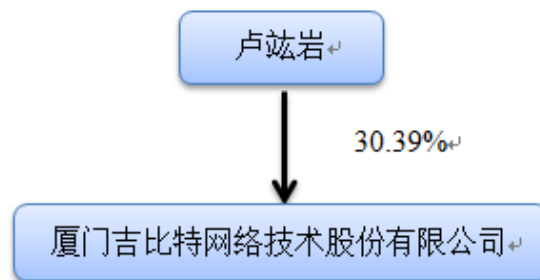
4.2 公司与控股股东之间的产权及控制关系的方框图

√适用 □不适用



4.3 公司与实际控制人之间的产权及控制关系的方框图

适用 不适用



三 经营情况讨论与分析

1 报告期内主要经营情况

公司 2016 年总体经营情况良好，业绩实现了大幅度增长。报告期内，公司全年实现营业收入 1,305,428,576.07 元，同比增长 335.08%；实现净利润 703,545,724.97 元，同比增长 304.21%；实现归属于母公司的净利润 585,464,492.17 元，同比增长 234.59%。

2 导致暂停上市的原因

适用 不适用

3 面临终止上市的情况和原因

适用 不适用

4 公司对会计政策、会计估计变更原因及影响的分析说明

适用 不适用

根据中华人民共和国财政部（以下简称“财政部”）2016 年 12 月 3 日发布的《增值税会计处理规定》（财会〔2016〕22 号），将利润表中“营业税金及附加”科目名称调整为“税金及附加”，同时，2016 年 5 月 1 日起企业经营活动发生的房产税、土地使用税、车船使用税、印花税从“管理费用”科目重分类至“税金及附加”科目，2016 年 5 月 1 日之前发生的税费不予调整，且比较数据不予调整。

根据前述规定，本公司增值税相关会计处理按照《增值税会计处理规定》执行。其他未修改部分，仍然按照财政部前期颁布的《企业会计准则——基本准则》和各项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释公告以及其他相关规定执行。

根据《增值税会计处理规定》，公司将利润表中的“营业税金及附加”科目调整为“税金及附加”项目。同时，将自2016年5月1日起企业经营活动发生的房产税、土地使用税、车船使用税、印花税从“管理费用”科目重分类至“税金及附加”科目，对2016年财务报表累计影响为：“税金及附加”科目增加约200万元，“管理费用”科目减少约200万元。

本次修订对公司无重大影响，对当期及前期列报的损益、总资产、净资产不产生影响。

5 公司对重大会计差错更正原因及影响的分析说明

适用 不适用

6 与上年度财务报告相比，对财务报表合并范围发生变化的，公司应当作出具体说明。

适用 不适用

子公司名称	主要经营地	注册地	持股比例%
雷霆互动	福建厦门	福建厦门	100.00
飓峰科技	福建厦门	福建厦门	100.00
艺帆科技	福建厦门	福建厦门	100.00
吉比特股权	福建厦门	福建厦门	100.00
雷霆娱乐	广东深圳	广东深圳	100.00
香港雷霆互动	香港特别行政区	香港特别行政区	100.00
雷霆科技	福建厦门	福建厦门	60.00
霍尔果斯雷霆	新疆霍尔果斯	新疆霍尔果斯	60.00
海南博约	海南澄迈	海南澄迈	60.00
雷霆信息	福建厦门	福建厦门	60.00
深圳雷霆科技	广东深圳	广东深圳	60.00
深圳雷霆信息	广东深圳	广东深圳	60.00
香港雷霆游戏	香港特别行政区	香港特别行政区	60.00