

## 厦门吉比特网络技术股份有限公司 2017 年半年度报告摘要

### 一 重要提示

- 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等中国证监会指定媒体上仔细阅读半年度报告全文。
- 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。
- 3 公司全体董事出席董事会会议。
- 4 本半年度报告未经审计。
- 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不适用

### 二 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	上交所	吉比特	603444	无

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
电话	0592-3213580	0592-3213580
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
电子信箱	ir@g-bits.com	ir@g-bits.com

## 2.2 公司主要财务数据

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	2,696,258,791.64	2,643,045,104.16	2.01
归属于上市公司股东的净资产	1,957,279,927.04	1,926,468,935.83	1.60
	本报告期(1-6月)	上年同期	本报告期比上年同期增减(%)
经营活动产生的现金流量净额	336,738,608.64	254,205,071.12	32.47
营业收入	720,309,555.55	575,157,049.34	25.24
归属于上市公司股东的净利润	299,352,133.96	293,121,204.41	2.13
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	295,719,513.71	290,976,944.83	1.63
加权平均净资产收益率(%)	15.08	48.31	减少33.23个百分点
基本每股收益(元/股)	4.17	5.49	-24.04
稀释每股收益(元/股)			

## 2.3 前十名股东持股情况表

单位：股

截止报告期末股东总数(户)	20,624					
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	质押或冻结的股份数量	
卢竑岩	境内自然人	30.15	21,629,475	21,629,475	质押	5,230,000
湖南文化旅游创业投资基金企业(有限合伙)	其他	12.12	8,694,000	8,694,000	无	
陈拓琳	境内自然人	11.49	8,240,025	8,240,025	质押	1,410,000
北京和谐成长投资中心(有限合伙)	其他	8.08	5,798,400	5,798,400	无	
黄志辉	境内自然人	3.45	2,475,000	2,475,000	无	
天津安兴股权投资基金合伙企业(有限合伙)	其他	2.09	1,500,000	1,500,000	无	
李培英	境内自然人	1.88	1,350,000	1,350,000	无	
平安财智投资管理有限公司	境内非国有法人	1.05	750,000	750,000	无	
徐鹏	境内自然人	0.38	273,678		无	
钱钰	境内自然人	0.35	248,625		无	
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；未知上述其余股东之间的关联关系，也未知是否属于《上市公司收购管理办法》中规定的一致行动人					

表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明	不适用
---------------------	-----

#### 2.4 截止报告期末的优先股股东总数、前十名优先股股东情况表

适用 不适用

#### 2.5 控股股东或实际控制人变更情况

适用 不适用

#### 2.6 未到期及逾期未兑付公司债情况

适用 不适用

### 三 经营情况讨论与分析

#### 3.1 经营情况的讨论与分析

##### 1、主要产品运营情况

自 2006 年商业化运营以来,《问道》以其良好的游戏品质、合理的收费模式深受广大游戏玩家喜爱,积累的庞大的用户群体和 IP 价值。报告期内,《问道》依旧保持良好的运营态势,用户规模和游戏充值金额保持基本稳定。

2016 年 4 月,公司成功推出自主研发的大型多人在线角色扮演游戏《问道手游》。《问道手游》沿用《问道》客户端游戏的故事背景与世界观,依托客户端游戏十年来积累的强大用户群体和 IP 价值为基础,通过对用户深度调研后,在原有玩法的基础上做了大量的调整,既保留了客户端游戏原有的五行、刷道、杀星等经典核心玩法,又根据移动端做了适合手机操作的功能适配等,并持续听取用户意见快速迭代,及时满足玩家的体验需求。报告期内,《问道手游》在苹果应用商店 iPhone 游戏畅销榜平均排名为第 25 名,最高至该榜单第 9 名。

凭借出色的表现,《问道手游》荣获行业内多项荣誉称号,包括中国出版协会评选的“第六届中华优秀出版物(音像电子游戏出版物)奖”,国家新闻出版广电总局参与组织的金翎奖 2016 年度优秀游戏评选大赛“最佳原创移动游戏”,游戏工委评选的中国游戏十强之“2016 年度十大最受欢迎原创移动网络游戏”,2016 海南亚太游戏展“年度最受欢迎手机游戏”、“年度最佳角色扮演类手机游戏”和“最佳原创游戏”,百度游戏风云榜“2016 年度十大风云手游”,新浪游戏主办的 2016 年度 CGWR 新浪中国游戏排行榜暨第三届金浪奖“年度回合制最佳手游”,2016 星耀 360 盛典“十大人气移动游戏”,游联社举办的 2016 游鼎奖之“年度最具有人气游戏”,硬核联盟主办的硬核黑石奖“2016 年度硬核十大人气游戏”以及游戏狗手机游戏网主办的金狗奖之“年度最佳手机网络游戏”。同时,雷霆科技荣获游戏工委评选的中国游戏十强之“2016 年度中国十大新锐

游戏企业”称号。

2016年12月，雷霆科技代理运营的《不思议迷宫》上线。《不思议迷宫》是一款将 Roguelike 类策略玩法与 RPG 相结合的迷宫探险手游。游戏以 Roguelike 玩法为核心，通过翻开地砖遭遇各种随机事件及怪物的形式来探索迷宫，游戏随机性强，玩法多样化，通过多角度差异化让玩家体验探索的乐趣。游戏画面精致，对白轻松幽默，操作简便易上手，深受玩家喜爱，在苹果应用商店获得超过 9 万条的五星好评。报告期内，《不思议迷宫》在苹果应用商店 iPhone 游戏付费榜平均排名为第 5 名，期间 43 天为第 1 名。截至 2017 年 6 月 30 日，《不思议迷宫》累计注册用户数量超过 320 万。因《不思议迷宫》iOS 版本表现优异，公司计划拓宽该产品运营推广渠道，于 2017 年 8 月进行 Android 平台推广。

凭借精心的玩法设计及优秀的产品品质，《不思议迷宫》荣获 2017 星耀 360 盛典“最具匠心独立精神奖”、2017 阿里巴巴游戏生态晚会“最受期待独立游戏”、2016 年度 CGWR 新浪中国游戏排行榜暨第三届金浪奖“年度最佳独立游戏”、游戏陀螺评选的第一届“金陀螺奖”之“年度最佳移动游戏网游奖”及中国移动咪咕互娱引进的首届国际移动游戏大奖（中国）“最佳核心玩法奖”。

《地下城堡 2》是一款模拟经营与地牢探险相结合的手机游戏。2016 年 8 月 18 日，《地下城堡 2》iOS 版本上线，报告期内，在苹果应用商店 iPhone 游戏付费榜平均排名为第 14 名，最高至该榜单第 1 名，并且《地下城堡 2》于 2017 年 6 月 2 日进行 Android 平台首发。

## 2、投资工作情况

为了进一步提升公司竞争力，公司于 2016 年 8 月设立吉比特投资。设立后，吉比特投资作为公司投资业务平台，一方面对公司比较熟悉的游戏行业及上下游相关公司进行投资；另一方面，根据公司战略发展需要，可通过股权投资、产业并购等方式延展相关产业链。报告期内，吉比特投资对热区网络、成都星火、易玩网络、心动网络等公司进行了投资。除此之外，吉比特全资子公司雷霆互动于 2017 年 3 月设立全资子公司野猫公园。

截至目前，公司主要参股企业如下：

(1) 青瓷数码，公司持有 17.97% 股权，设立于 2012 年 3 月，主要从事网络游戏研发和制作。报告期内，由青瓷数码研发并由雷霆游戏运营的手游《不思议迷宫》在苹果应用商店 iPhone 游戏付费榜平均排名为第 5 名，期间 43 天为第 1 名。

(2) 淘金互动，公司持有 30% 股权，设立于 2013 年 6 月，主要从事网络游戏研发和制作。2016 年 6 月 15 日，淘金互动股票在全国中小企业股份转让系统正式挂牌并公开转让，根据其 2016 年年度报告，2016 年度归属于挂牌公司股东的净利润为 1,190.36 万元。淘金互动研发的《地下城

堡》及《地下城堡 2》取得良好业绩，报告期内，《地下城堡 2》在苹果应用商店 iPhone 游戏付费榜平均排名为第 14 名，最高至该榜单第 1 名，《地下城堡》在苹果应用商店 iPhone 游戏付费榜平均排名为第 38 名，最高至该榜单第 14 名。《地下城堡》及《地下城堡 2》由公司雷霆游戏进行运营。

(3) 勇仕网络，公司持有 20% 股权，设立于 2014 年 12 月，主要从事网络游戏研发和制作。由勇仕网络联合研发并由 B 站代理运营的二次元海战养成题材游戏《碧蓝航线》表现良好，自 2017 年 5 月正式上线至本报告期末，在苹果应用商店 iPhone 游戏畅销榜平均排名为第 45 名，最高至该榜单第 10 名。

(4) 千时科技，公司持有 12.74% 股权，设立于 2015 年 1 月，主要从事儿童英语在线教育，其运营的“久趣英语”平台将多元的互联网技术应用于 5-12 岁儿童英语教学。继吉比特投资之后，千时科技已获得数轮投资。报告期内，千时科技获得 IDG 资本领投的 5,000.00 万元投资。

### 3、海外业务情况

为促进海外业务发展，公司综合考虑与国内业务协同的便利性、知识产权的持有主体、可能的发行区域等因素，进行海外业务整体布局。公司海外业务团队核心人员均来自知名海外发行公司，有较强的海外发行经验。报告期内，海外业务团队已签约数款游戏并进行市场调研、本地化及测试等工作。其中，《问道手游》海外版及《地下城堡》海外版均已进行了相关测试。后续，海外团队将根据产品测试表现、产品研发完善等情况进一步开展海外运营业务。随着海外业务的拓展，公司已探索并初步搭建了海外研运一体化体系，为海外业务的进一步发展打下基础。

### 4、首次公开发行股票并于上交所上市

公司经中国证监会《关于核准厦门吉比特网络技术股份有限公司首次公开发行股票的批复》（证监许可（2016）2975 号）核准，向社会公开发行人民币普通股（A 股）1,780 万股，每股面值为人民币 1.00 元，发行价格为人民币 54.00 元/股，募集资金总额为人民币 961,200,000.00 元，扣除发行费用人民币 61,484,400.00 元后，募集资金净额为人民币 899,715,600.00 元。公司于 2017 年 1 月 4 日在上交所挂牌上市。

## 3.2 与上一会计期间相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况、原因及其影响

适用  不适用

会计政策变更的内容和原因	审批程序	受影响的报表项目	影响金额
根据《企业会计准则第 16 号——政府补助》（2017 年修订），政府补助的会计处理方法从总额法改为允许采用净额法，将	第三届董事	其他收益	0.00

会计政策变更的内容和原因	审批程序	受影响的报表项目	影响金额
与资产相关的政府补助相关递延收益的摊销方式从在相关资产使用寿命内平均分配改为按照合理、系统的方法分配，并修改了政府补助的列报项目。2017年1月1日尚未摊销完毕的政府补助和2017年取得的政府补助适用修订后的准则	会第十三次会议		元

**3.3 报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况、更正金额、原因及其影响。**

适用 不适用