

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
2018 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
无

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
A股	上海证券交易所	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
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	3,358,903,249.16	3,143,580,718.17	6.85
归属于上市公司股东的净资产	2,500,093,040.28	2,302,029,942.71	8.60
	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	373,185,575.72	336,738,608.64	10.82
营业收入	777,591,657.82	720,309,555.55	7.95

归属于上市公司股东的净利润	334,995,941.24	299,352,133.96	11.91
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	302,709,707.79	295,719,513.71	2.36
加权平均净资产收益率(%)	13.80	15.08	减少1.28个百分点
基本每股收益(元/股)	4.68	4.17	12.23
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)		19,091				
截止报告期末表决权恢复的优先股股东总数(户)		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	质押或冻结的股份数量	
卢竑岩	境内自然人	30.09	21,629,475	21,629,475	质押	6,317,000
陈拓琳	境内自然人	11.46	8,240,025	8,240,025	质押	1,410,000
湖南文化旅游创业投资基金企业(有限合伙)	其他	10.10	7,257,377		无	
北京和谐成长投资中心(有限合伙)	其他	7.51	5,400,000		无	
黄志辉	境内自然人	2.91	2,089,222		无	
李培英	境内自然人	1.88	1,350,000		无	
平安财智投资管理有限公司	境内非国有法人	1.04	750,000		无	
天津安兴股权投资基金合伙企业(有限合伙)	其他	0.73	525,200		无	
招商银行股份有限公司-中欧睿泓定期开放灵活配置混合型证券投资基金	其他	0.32	230,108		无	
陈双玉	境内自然人	0.32	227,800		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

公司持续走“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，重视产品品质及客服工作，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，致力于为玩家创造美好体验，积累了庞大的用户群体，多款游戏拥有良好的人气与口碑，保持了较为稳定的用户规模和良好的盈利能力。

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，积累了庞大的用户群体和IP价值。

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》的故事背景与世界观，依托客户端游戏十余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27名，最高至该榜单第11名。

凭借出色的表现，《问道手游》荣获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”、厦门市经济和信息化局“优秀软件产品”称号、厦门市科学技术局“2016年度厦门市高新技术成果转化项目”称号，除此之外，《问道手游》荣获的行业内主要荣誉称号有：

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
2017年度	2017 游戏行业金钻榜“最受欢迎网络游戏”	广东省游戏产业协会	2018年1月
	2017年 CGDA 中国优秀游戏制作人评选大赛“最佳游戏音乐奖”	上海汉威信恒展览有限公司（ChinaJoy 主办方）	2018年1月
	第三届黑石奖“2017年度人气手游”	硬核联盟	2017年12月
	2017 阿里巴巴游戏生态晚会“最佳网络游戏奖”	阿里云、阿里应用分发、阿里游戏、阿里九游	2017年7月
	今日头条首届游戏盛典“最具生命力游戏奖”	今日头条	2017年7月

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
	奇游奖“玩家最喜爱的手机游戏奖”	爱奇艺游戏	2017年9月
	第二届云游杯“最受欢迎手游奖”	爱奇艺、北京云锐国际文化传媒有限公司	2017年12月
2016年度	中国游戏十强之“2016年度十大最受欢迎原创移动网络游戏”	游戏工委	2016年12月
	金翎奖 2016年度优秀游戏评选大赛“最佳原创移动游戏”	上海汉威信恒展览有限公司(ChinaJoy主办方)、移动游戏企业家联盟	2016年11月
	第二届黑石奖“2016年度硬核十大人气游戏”	硬核联盟	2016年12月
	阿里游戏 2016年度颁奖盛典“十佳畅销奖”	阿里游戏	2017年3月
	2016星耀 360盛典“十大人气移动游戏”	360游戏	2016年7月
	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”	新浪游戏	2017年4月
	百度游戏风云榜“2016年度十大风云手游”	百度游戏	2016年7月
	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”、“最佳原创游戏”	小米互娱、金山云	2016年11月
	OPPO2016年度开发者大会“年度最佳游戏”	东莞市讯怡电子科技有限公司	2016年12月
	2016年度最佳网游	安智市场	2017年3月
	第一届金陀螺奖“年度最佳移动游戏网游奖”	游戏陀螺、VR陀螺、跨界TALK	2017年2月
	第十二届金苹果奖“2016年度最具人气游戏产品金苹果奖”	上方汇、上方网	2017年2月
	第六届金鹏奖“年度最佳IP改编网络游戏”	炫彩互动、环球网	2017年1月
	2016年 17173 游戏风云榜“年度最佳IP改编、年度最具人气移动游戏”	17173游戏网	2017年1月
	第七届金猪奖“2016年度十大回合手游奖”	叶子猪游戏网	2017年1月
	2016游鼎奖“年度最具有人气游戏”	游联社	2016年12月
金狗奖 2016年移动游戏年度评选榜单“年度最佳手机网络游戏”	游戏狗手机游戏网	2016年12月	

公司持续投入自主研发业务，除《问道手游》、《问道》、《斗仙》等自主研发产品外，储备有《奇葩战斗家》、《砰砰小怪兽》、《异化之地》、《英雄与巨龙》、《探灵》等数款测试中产品。

经过几年的积累与沉淀，雷霆游戏已形成了较为出色的游戏运营能力，不仅成功运营《问道手游》、《长生劫》等不同题材产品，而且推出了《不思议迷宫》、《地下城堡 2》、《贪婪洞

窟》等广受玩家好评的 Roguelike 类手游。通过对大量 Roguelike 类游戏玩家行为数据的挖掘与分析，雷霆游戏在该品类游戏运营上积累了独到的经验。

2016 年 12 月，公司代理运营的《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 14 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 15 名，最高至该榜单第 2 名。截至 2018 年 6 月 30 日，《不思议迷宫》累计注册用户数量超过 1,300 万。

凭借精心的玩法设计及优秀的产品品质，《不思议迷宫》自上线苹果应用商店以来，获得苹果应用商店多次推荐，包括新游 Banner 和 Icon 推荐、一元精选专区推荐、中文独立游戏精品推荐、Today 专题推荐等，并于 2017 年 11 月荣获全球 The Game Awards 2017 年度“Best Chinese Game”提名。除此之外，《不思议迷宫》荣获的主要荣誉称号有：

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
2017 年度	金翎奖 2017 年度优秀游戏评选大赛“最佳原创移动游戏奖”	上海汉威信恒展览有限公司 (ChinaJoy 主办方)、移动游戏企业家联盟	2018 年 1 月
	2017 年 CGDA 中国优秀游戏制作人评选大赛“最佳游戏关卡设计奖”	上海汉威信恒展览有限公司 (ChinaJoy 主办方)	2018 年 1 月
	第三届黑石奖“2017 年度最受欢迎独立游戏”	硬核联盟	2017 年 12 月
	2017 阿里巴巴游戏生态晚会“最受期待独立游戏”	阿里云、阿里应用分发、阿里游戏、阿里九游	2017 年 7 月
	2017 星耀 360 盛典“年度中国游戏最具匠心独立精神奖”	360 游戏	2017 年 7 月
	OPPO2017 年度开发者大会“最佳独立游戏奖”	东莞市讯怡电子科技有限公司	2017 年 12 月
	2017 年天府奖“2017 年度最佳移动单机游戏”	全球移动游戏联盟	2017 年 10 月
	魅斯卡奖“年度最具人气游戏奖”	魅族应用商店	2018 年 1 月
	努比亚开发者大会“年度人气游戏奖”	努比亚技术有限公司	2018 年 2 月
2016 年度	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”	新浪游戏	2017 年 4 月
	第一届金陀螺奖“年度最佳移动游	游戏陀螺、VR 陀螺、跨界 TALK	2017 年 2 月

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
	戏网游奖”		
	首届国际移动游戏大奖(中国)“最佳核心玩法奖”	中国移动咪咕互娱	2017年1月

《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。游戏采用暗黑哥特系画风，玩家可以通过升级发展自己的城堡并雇佣佣兵探索开拓游戏内世界，同时加入即时匹配的 PVP 模式，玩家可以在游戏内匹配到其他在线玩家对战，提高了游戏的竞技性。2016 年 8 月 18 日，《地下城堡 2》iOS 版本上线，自上线以来，获得苹果应用商店多次推荐，包括中文独立游戏精品推荐、一元精选专区推荐、本周新游推荐、经典文字冒险游戏续作 Banner 推荐等。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 33 名。2017 年 12 月，《地下城堡 2》获评硬核联盟主办的硬核黑石奖“2017 年度最受欢迎策略类游戏”。2018 年 1 月，《地下城堡 2》获评 2017 年华为应用市场“年度十佳新锐休闲游戏”及“年度最佳付费精品游戏”。

《地下城堡 2》海外版于 2018 年 1 月进行了测试，并得到 Google Play Early Access 的全球推荐，2018 年 3 月在除日韩外的国家和地区发布，上线后获得 Google Play 繁体地区推荐，随后获得 Google Play 编辑精选推荐、Google Play 全球推荐。2018 年 8 月 8 日，《地下城堡 2》海外版在日本全面上线。

《贪婪洞窟》是一款角色扮演、生存探险 Roguelike 手游。《贪婪洞窟》结合冒险、策略、动作、解谜等多种元素，游戏画面采用美漫式线绘风格，设计精巧，注重细节并具有丰富的剧情体验。2018 年 2 月 27 日，《贪婪洞窟》官方安卓上线。上线首日，《贪婪洞窟》分别位于 TapTap 安卓游戏下载榜第 1 名、热门榜第 1 名、热玩榜第 2 名；自上线至报告期末，《贪婪洞窟》在苹果应用商店 iPhone 游戏付费榜平均排名为第 19 名，最高至该榜单第 1 名。

《长生劫》是一款盗墓探险题材单机解谜游戏，以盗墓冒险为主题，整合经营、解密、放置、生存等玩法，虽画风简约，却通过各种细节设计和氛围渲染让玩家产生强烈的代入感。《长生劫》于 2018 年 6 月 28 日在各渠道上线，上线首日，《长生劫》分别位于 TapTap 安卓游戏热门榜第 1 名、苹果应用商店 iPhone 游戏付费榜第 1 名；上线首月，《长生劫》在苹果应用商店 iPhone 游戏付费榜平均排名为第 24 名，最高至该榜单第 1 名。

《贪婪洞窟 2》是由《贪婪洞窟》原班人马研发的组队探险 Roguelike 手游。《贪婪洞窟 2》在《贪婪洞窟》RPG 玩法基础之上，增加组队系统、职业系统等，并丰富了装备和技能系统。《贪婪洞窟 2》于 2018 年 3 月 9 日开启首测，目前尚未上线。

《永不言弃：黑洞》是一款横版动作闯关类游戏，著名节奏跑酷游戏《永不言弃》系列全新续作。该游戏延续前作的小墨点设计风格、强节奏背景音乐及点击闯关玩法，同时在玩法上进行了革新，加入很多探索解谜元素，期望带来更自由更多样化的玩法体验。《永不言弃：黑洞》于2018年5月5日开放首测预约，目前尚未上线。

《原力守护者》是一款有 Roguelike 元素的 MOBA 手游，在 MOBA 的激烈对抗中，融入 Roguelike 的随机性，同时大胆采用像素画风，缩小地图和对战人数，砍掉了传统的兵线、符文、装备等设定，并设置了横屏和竖屏两种操作模式，使玩家能够从横屏与竖屏中体验不同的视角乐趣。2017年，《原力守护者》获得美国 PAX EAST 展“最佳玩法奖”，并被提名为东京电玩展“最佳新游奖”。

《原力守护者》于2018年5月15日开启首测，目前尚未上线。

除上述产品外，雷霆游戏已签约《The Enchanted Cave 2(魔法洞穴2)》、《失落城堡》和《Turmoil》等数款运营储备产品。

(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月设立吉相投资。设立后，吉相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，可通过股权投资等方式延展相关产业链。报告期内，吉相投资对厦门真有趣、坚果核力、广州百漫、River Games、Rayark 等公司进行了投资。

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 15 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 2017 年年度报告，2017 年度归属于挂牌公司股东的净利润为 2,758.40 万元，同比增长 131.73%。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 33 名，最高至该榜单第 8 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。2017 年 5 月，由勇仕网络联合研发的二次元海战养成题材游戏《碧蓝航线》在中国上线，同年 9 月在

日本上线。报告期内,《碧蓝航线》在苹果应用商店中国区 iPhone 游戏畅销榜排名最高至第 8 名,在苹果应用商店日本区 iPhone 游戏畅销榜排名最高至第 1 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”为 4-12 岁儿童提供优质的北美外教在线小班课,继公司投资之后,千时科技已获得数轮投资。2017 年,千时科技获得 IDG 资本领投的 5,000 万元投资。目前千时科技拥有超过 15,000 名注册教师,超过 30 万付费学员,在国内儿童英语在线小班课市场中名列前茅。

⑤易玩网络,公司持有 4.54%股权(已签署增资协议,待增资完成后持股比例为 6.20%),设立于 2016 年 3 月,主要开发和经营 TapTap 平台。TapTap 平台创建了一个游戏玩家、开发商、运营商等密切联系的活跃社区,用户能够在 TapTap 平台下载游戏、评价游戏并与其他玩家分享游戏体验。根据 TapTap 官网披露,截至 2018 年 1 月, TapTap 总用户数超过 6,000 万,日活跃数超过 200 万。此外,公司持有易玩网络控股股东心动网络 0.74%股权。

⑥Rayark,公司持有 5%股权,为台湾地区知名游戏公司雷亚游戏的母公司。雷亚游戏研发的多款产品为跨平台游戏,在任天堂 Switch 或 Sony PS 平台发售,并在 iOS 及安卓平台上线。其中,音乐游戏《Cytus(音乐世界)》、《Deemo(古树旋律)》分别于 2012 年 1 月、2013 年 11 月在苹果应用商店上线,上线后在多个国家和地区音乐游戏类排行榜位列前茅。动作类游戏《Implosion(聚爆)》于 2015 年 4 月在苹果应用商店上线,被评价为“AAA 级动作手游”,获得全球一百多个国家和地区精品推荐。RPG 手游《Sdorica(万象物语)》于 2018 年 4 月在苹果应用商店上线,上线后多次获得苹果应用商店的首页推荐。

⑦广州百漫,公司持有 8%股权,设立于 2016 年 1 月,主要从事网上动漫服务、数字动漫制作,是香港主板上市公司百奥家庭互动(HK2100)旗下控股公司。广州百漫在互联网漫画端,拥有长、短篇漫画脚本开发、绘制创作、全平台发布等专业队伍;在长篇动画与动画电影端,拥有剧本开发、导演、全程制作团队,具备动漫 IP 全环节内容输出的原创能力。百漫旗下拥有《西行纪》、《造物法则》、《绝行者》等漫画作品,其中《西行纪》于 2016 年 7 月荣获 2016 年度中国国际动漫游戏博览会(CCG EXPO)“最佳网络连载漫画”奖项。

(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、海外游戏运营模式等因素,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。公司积极拓展海外业务,并从国内成熟上线产品做起,进行了海外市场的初步探索。其中,《问道手游》海外版及《地下城堡》海外版均在 2017

年下半年上线运营。目前海外已经建立了较完善的发行流程，储备了数款产品。海外团队将结合海外市场特点，持续挑选公司自主研发或海内外其他厂商研发产品，不断积极探索创新的发行方式，促进海外业务发展。2018年1月，《地下城堡2》海外版进行了测试，并得到了 Google Play Early Access 的全球推荐，2018年3月在除日韩外的国家和地区发布，上线后获得 Google Play 繁体地区推荐，随后获得 Google Play 编辑精选推荐、Google Play 全球推荐。2018年8月8日，《地下城堡2》海外版在日本全面上线。

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

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