

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

2025 年年度报告摘要

第一节 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 www.sse.com.cn 网站仔细阅读年度报告全文。
2. 本公司董事会及董事、高级管理人员保证年度报告内容的真实性、准确性、完整性，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. 毕马威华振会计师事务所（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. **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**

公司以未来实施2025年年度利润分配方案时股权登记日的总股本扣除公司回购专户中已回购股份后的公司股本为基数，向全体股东每10股派发现金红利70.00元（含税）。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。公司2025年全年现金分红金额（包含已实施的2025年中期分红以及本次公布但尚未实施的年度分红）预计为14.06亿元，占公司2025年度合并报表归属于母公司股东净利润的比例为78.41%。

公司自2017年1月上市以来现金分红累计金额为74.22亿元（包含已公布但尚未实施的2025年度分红金额），为首次公开发行股票融资净额的8.25倍。

为分享经营成果，提振投资者持股信心，拟授权董事会在下述利润分配条件下决定2026年中期（包含半年度、前三季度）现金分红方案并在规定期限内实施：（1）公司当期盈利且累计未分配利润为正，董事会评估当期经营情况及未来可持续发展所需资金后认为资金充裕，当期适合进行现金分红；（2）当期内现金分红金额累计不超过当期实现的归属于母公司股东净利润的100%。上述安排尚需提交股东会审议通过。

截至报告期末，母公司存在未弥补亏损的相关情况及其对公司分红等事项的影响

适用 不适用

第二节 公司基本情况

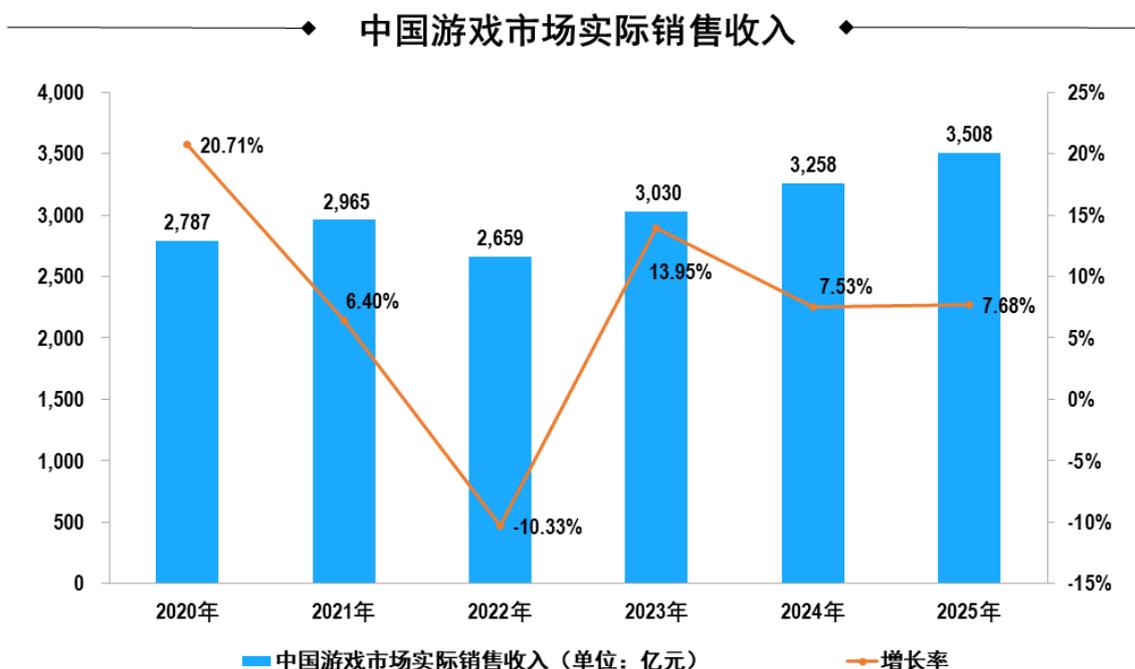
1. 公司简介

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	蔡露茜
联系地址	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
传真	0592-3213013	0592-3213013
电子信箱	ir@g-bits.com	ir@g-bits.com

2. 报告期公司主要业务简介

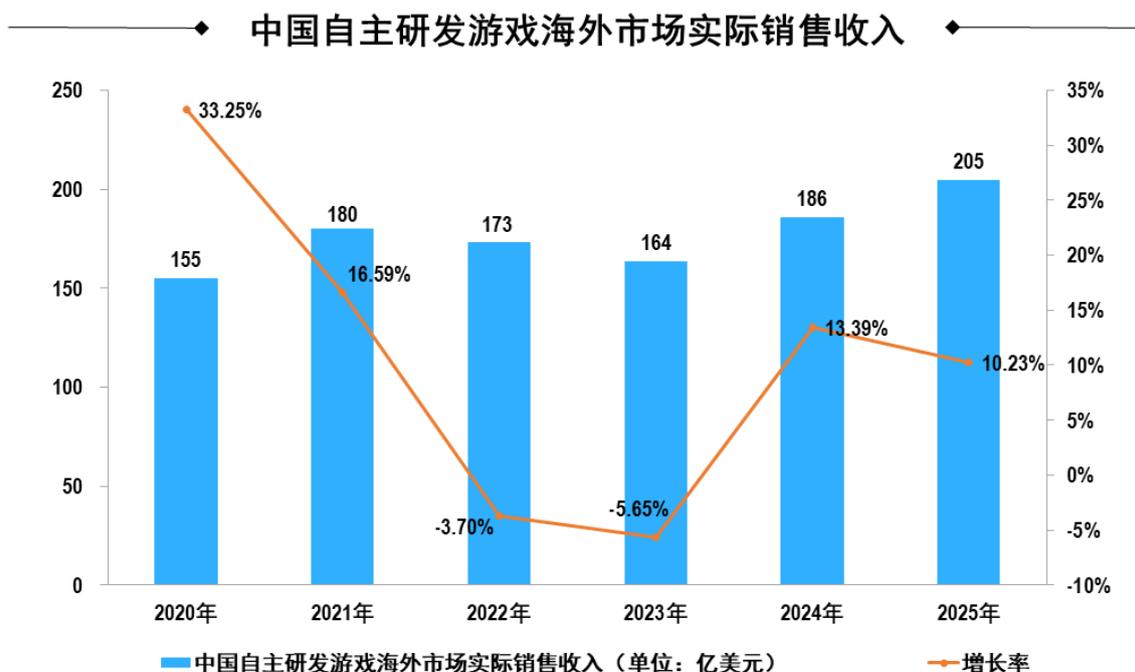
2.1 所处行业情况



中国音像与数字出版协会发布的《2025 年中国游戏产业报告》显示，2025 年中国游戏市场实际销售收入为 3,507.89 亿元，同比增长 7.68%；中国游戏用户规模达 6.83 亿人，同比增长 1.35%。市场收入与用户规模同步增长主要原因：一是移动游戏品质提升，新品市场表现出色；

二是多款头部长青游戏创新玩法、优化运营；三是小程序游戏增长强劲；四是产品多端互通，玩家数量得以扩张。

在细分市场中，移动、客户端游戏实际销售收入在 2025 年度均实现同比上升，移动游戏占比 73.29%，仍稳居主导地位。



海外市场方面，在全球经济波动、竞争明显加剧的背景下，中国游戏企业积极应对，展现出不俗实力和强劲韧性。2025 年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入 204.55 亿美元，同比增长 10.23%，规模已连续六年超千亿元人民币。

人工智能技术作为新质生产力的核心驱动力，正在深刻重塑游戏产业的研发、运营与体验模式。中国音像与数字出版协会发布的《游戏企业 AI 技术应用调研报告》显示，AI 技术的应用主要贯穿游戏产品研发、发行运营两大环节，在游戏研发中已实现高普及率，覆盖前期创意构思、中期内容生产、后期质量验证，成为驱动产业升级的重要工具之一；运营环节主要集中在市场推广、智能运营和风险控制三大场景，有效解决了海量素材制作与实时行为管控的实际挑战。

近年来，中国游戏企业仍面临竞争加剧的市场格局，要想在竞争中保持领先，就必须挖掘新的增长点，围绕产品创新、全球化拓展、多终端开发等方面展开布局，并通过 AI 等前沿技术深度驱动研发及运营提效，在差异化创新和精品化可持续发展上取得突破。对此，公司将更加专注于深耕细分市场，强化技术赋能，加强差异化竞争优势，深入理解玩家偏好，提升用户体验。

2.2 行业政策的影响

相关监管部门高度重视游戏行业的健康发展，在未成年人保护、内容价值导向、网络生态治理、数据安全、个人信息保护、新兴技术管理等方面不断提出新的要求和标准，旨在引导行业规范化、高质量发展。

2025 年 3 月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发《提振消费专项行动方案》，提出“将中华优秀传统文化融入产品设计，支持开发原创知识产权（IP）品牌，促进动漫、游戏、电竞及其周边衍生品等消费，开拓国货‘潮品’国内外增量市场”；2026 年 3 月，《中华人民共和国国民经济和社会发展第十五个五年规划纲要》提出“改造提升传统文化业态，推进文化和科技融合，推动文化建设数智化赋能、信息化转型，发展数字动漫、沉浸式展演、线上演播、短视频、微短剧等新型文化业态，引导规范网络文学、网络游戏、网络视听等健康发展”“鼓励文化企业国际化经营，推动优质网络文学、网络游戏、影视动漫、精品展览等出海，加强国际传播重点基地、国家文化出口基地建设”。

对此，公司将立足精品化、差异化、全球化战略，坚定文化自信，推动中华优秀传统文化与游戏产品的创新融合，着力提升原创内容能力与产品品质，并将持续以内容建设为根本，完善内部管理体系，落实游戏事前、事中、事后全流程管理要求，加大对游戏产品的内容生态治理力度，切实履行未成年人保护和数据安全主体责任，维护公司产品健康、稳定、有序的发展环境。

2.3 公司主营业务情况

2.3.1 公司主营业务

公司专注于网络游戏的研发及运营业务，期望为全球用户提供差异化的产品和服务，创造和传播文娱领域的美好体验。报告期内，公司实现营业收入 62.05 亿元，同比增长 67.89%；归属于上市公司股东的净利润 17.94 亿元，同比增长 89.82%；经营活动产生的现金流量净额 27.96 亿元，同比增长 123.91%。

研发方面，公司自主研发的《问道》端游、《问道手游》《一念逍遥》等产品在报告期内持续长线运营，深化 IP 价值，为公司带来流水和利润贡献；2025 年，公司陆续推出轻社交放置修仙手游《问剑长生》、回合制 MMORPG 小游戏《道友来挖宝》、异世界冒险题材放置 RPG 手游《杖剑传说》，进一步丰富公司产品矩阵。运营方面，公司自主运营平台雷霆游戏凭借多年积累的运营能力，为自研/代理产品的良好表现提供了有力支持。

未来，公司将持续进行研发投入，明确将资源集中于三类项目：好玩有趣且商业化成功的项

目、好玩有趣但盈亏平衡或小亏的项目、技术探索积累型的项目。公司将不断完善制作人培养体系，提高核心项目人才密度，采用“小步快跑”“思辨共创”的方式持续进行项目研发。运营方面将进一步聚焦业务方向，集中资源于核心产品运营和核心用户服务，提升发行业务的专注度与运营效率，不断发掘发行工作价值，推动长线化运营。

2.3.2 公司获评荣誉



公司在行业内长期深耕，已多次获得包括“中国互联网综合实力前百家企业”“软件和信息技术服务竞争力百强企业”等在内的多项荣誉。此外，公司股票被纳入上证社会责任指数、上证公司治理指数、中证 500 指数等重要股票指数。

2.4 公司主要经营模式

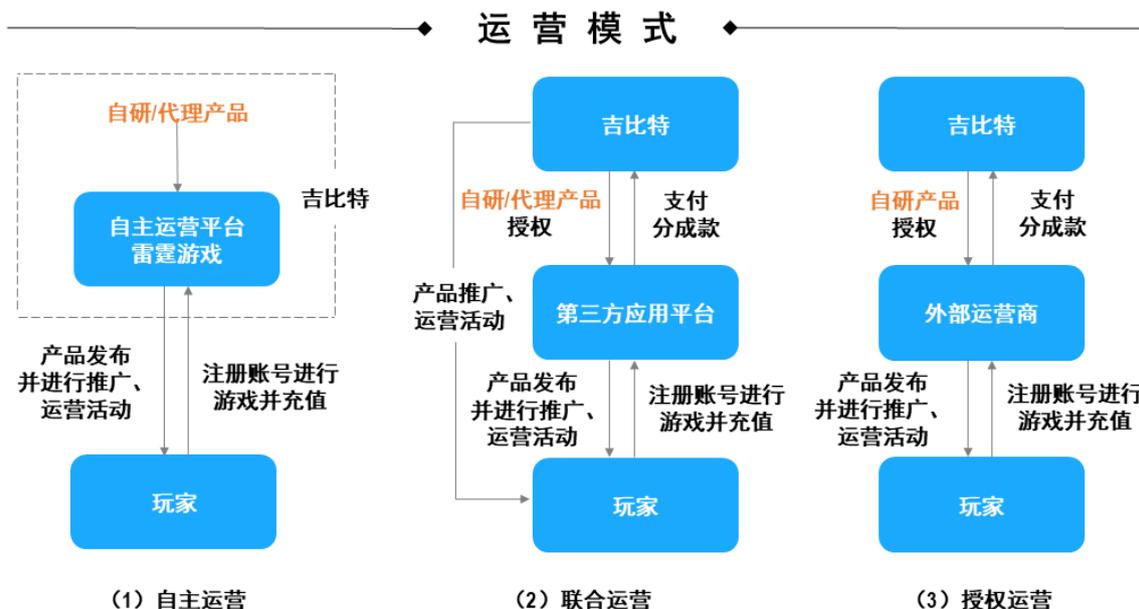
公司主要业务为游戏研发制作和商业化运营，收费模式和运营模式如下：

2.4.1 收费模式

网络游戏的收费模式主要有按虚拟道具收费、按下载收费、按时长收费以及游戏内置广告收费等。公司游戏产品收入主要来源于按虚拟道具收费模式，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。按虚拟道具收费是目前中国网络游戏广泛采取的盈利模式。

2.4.2 运营模式

公司产品运营模式主要有自主运营、联合运营及授权运营。其中，公司研发的《问道》端游授权北京光宇在线科技有限责任公司运营，其他自研和代理产品一般同时采用自主运营和联合运营模式，三种运营模式情况如下：



(1) 自主运营是指在公司自主运营平台（雷霆游戏）发布，由公司负责发行及推广的运营模式，标的产品来自于公司自主研发及外部公司研发；

(2) 联合运营是指公司将自主研发或获得授权的游戏产品，与第三方应用平台（如苹果 App Store 及华为、vivo、Google Play 等安卓应用商店）共同协作，共同开展游戏的发行及推广的模式；

(3) 授权运营是指将公司自主研发的游戏授权给外部运营商，由其进行发行及推广的运营模式，公司一般只负责技术支持及后续内容研发。

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

	2025年	2024年	本年比上年 增减 (%)	2023年
总资产	8,622,142,841.81	6,923,548,235.25	24.53	6,636,771,238.42
归属于上市公司股东的 净资产	5,510,631,454.85	4,902,079,614.40	12.41	4,463,842,027.96

	2025年	2024年	本年比上年 增减 (%)	2023年
营业收入	6,204,659,480.39	3,695,682,593.56	67.89	4,184,851,388.03
利润总额	2,503,587,601.56	1,286,515,971.33	94.60	1,699,968,568.36
归属于上市公司股东的净利润	1,793,666,076.80	944,919,757.13	89.82	1,125,119,212.35
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,731,480,486.48	877,172,509.47	97.39	1,118,962,328.86
经营活动产生的现金流量净额	2,795,833,396.76	1,248,636,979.54	123.91	1,185,500,983.67
加权平均净资产收益率 (%)	33.27	19.79	增加13.48个百分点	26.04
基本每股收益 (元 / 股)	24.90	13.15	89.35	15.63
稀释每股收益 (元 / 股)				

3.1.1 主要游戏收入及利润概况

公司 2025 年主要产品的总流水¹金额如下：

单位：亿元 币种：人民币

项目	2025 年	2024 年	比上年同期增减 (%)
《问道手游》	19.38	20.73	-6.55
《杖剑传说（大陆版）》	17.03	/	不适用
《问剑长生（大陆版）》	8.24	/	不适用
《杖剑传说（境外版）》	7.92	/	不适用
《道友来挖宝》	6.03	/	不适用

注：《问剑长生（大陆版）》2025 年 1 月 2 日上线；《杖剑传说》2025 年 5 月 29 日在中国大陆地区上线，7 月 15 日在中国港澳台、日本等地区上线；《道友来挖宝》2025 年 5 月 9 日上线。

说明：

（1）境内游戏业务

A 本年上线《杖剑传说（大陆版）》《问剑长生（大陆版）》《道友来挖宝》，贡献增量营业收入和利润；

¹总流水指的是玩家充值支付的金额，公司营业收入与总流水之间的差额主要由运营商分成、相关税费、玩家未使用充值及道具等原因产生。

B 《问道》端游、《问道手游》《一念逍遥（大陆版）》本年营业收入及利润同比均减少；

C 《封神幻想世界》于 2024 年 10 月上线，本年为完整运营年度，营业收入及利润同比增加；

D 《九牧之野》于本年 12 月上线，贡献增量收入，上线前期发行投入较大，截至本期末尚未盈利。

（2）境外游戏业务

本年公司境外营业收入合计 9.29 亿元，同比增加 85.80%，主要受到以下因素综合影响：① 本年上线《杖剑传说（境外版）》《问剑长生（境外版）》等游戏，贡献增量营业收入；② 《飞吧龙骑士（境外版）》本年营业收入同比大幅减少。

3.1.2 投资业务概况

公司投资标的主要为游戏行业上下游企业及产业投资基金。本年投资业务产生的财务收益（含投资收益、公允价值变动损益、资产减值损失等）情况具体如下表所示：

单位：元 币种：人民币

项目	2025 年	2024 年
按照权益法确认的联营及合营企业投资收益 （按持股比例确认被投资单位利润）	40,540,924.70	-13,841,708.75
长期股权投资减值准备金额 （股权标的减值）	-14,686,795.89	-49,376,948.28
投资收益 （处置股权收益）	6,310,727.32	43,732,263.19
其他非流动金融资产公允价值变动损益 （被投资单位公允价值变动）	25,962,863.54	-15,375,777.68
其他非流动金融资产持有期间的投资收益 （被投资单位分红）	11,703,742.67	10,000,000.00
合计	69,831,462.34	-24,862,171.52

3.1.3 汇率变动概况

本期末汇率中间价 1 美元对人民币 7.0288 元，比上年年末下降 2.22%。公司部分业务以美元结算，且持有较多的美元，本年因汇率变动产生的损失为 4,452.53 万元（归属于上市公司股东的损失为 3,084.71 万元），上年同期因汇率变动产生的收益为 3,491.20 万元（归属于上市公司股东的收益为 2,168.99 万元），本期收益同比减少 7,943.73 万元。

3.1.4 经营活动现金流概况

本年经营活动产生的现金流量净额同比增加 123.91%。其中，本年新上线《杖剑传说（大陆版）》《问剑长生（大陆版）》《杖剑传说（境外版）》《道友来挖宝》等游戏贡献增量销售回款，经营活动现金流入金额同比增加 63.22%；发行费用等支出同比增加，经营活动现金流出金额同比增加 36.74%。

3.1.5 收入摊销递延概况

截至 2025 年 12 月 31 日，公司尚未摊销的充值及道具余额共 7.67 亿元，较上年年末 4.78 亿元增加 2.89 亿元，主要系：本年新上线《杖剑传说（大陆版）》《道友来挖宝》《九牧之野》《杖剑传说（境外版）》《问剑长生（大陆版）》等产品，根据充值及道具消耗进度或付费玩家预计寿命确认相应的收入递延余额。

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)	2025 年 第四季度 较第三季 度环比增 减 (%)
营业收入	1,135,663,700.45	1,382,238,076.19	1,967,877,015.92	1,718,880,687.83	-12.65
归属于上市公司股东的净利润	283,308,836.76	361,372,272.83	569,454,670.35	579,530,296.86	1.77
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	274,610,888.53	373,127,825.99	563,597,349.63	520,144,422.33	-7.71
经营活动产生的现金流量净额	212,744,617.25	863,960,270.41	782,315,480.46	936,813,028.64	19.75

说明：

1、本年第四季度营业收入及归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润较本年第三季度有所减少，主要系：

(1) 核心产品《杖剑传说（大陆版）》流水下降，营业收入及利润相应减少；

(2) 《九牧之野》于本年 12 月上线，贡献增量收入，上线前期发行投入较大，截至本期末尚未盈利。

2、本年第四季度经营活动产生的现金流量净额较第三季度有所增加，主要系：

(1) 本年第四季度支付的发行费用环比有所减少；

(2) 公司通常于每月 5 日发放上月薪资，遇国庆假期提前至 9 月底发放当月薪资，导致第四季度支付的薪资金额少于第三季度；

(3) 受外部研发商结算周期及代理产品收入下降的影响，本年第四季度支付外部研发商分成款项环比大幅减少。

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

适用 不适用

4. 股东情况

4.1 报告期末及年报披露前一个月末的普通股股东总数、表决权恢复的优先股股东总数和持有特别表决权股份的股东总数及前 10 名股东情况

单位：股

截至报告期末普通股股东总数（户）	25,430
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）	25,244
截至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）	

前十名股东持股情况（不含通过转融通出借股份）							
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、标记或 冻结情况		股东 性质
					股份 状态	数量	
卢竑岩		21,412,615	29.72		无		境内自然人
陈拓琳	-153,800	8,086,225	11.22		无		境内自然人
香港中央结算有限公司	788,438	6,654,249	9.24		无		境外法人

前十名股东持股情况（不含通过转融通出借股份）							
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、标记或 冻结情况		股东 性质
					股份 状态	数量	
魏巍	1,768,096	1,768,096	2.45		无		境内自然人
中国民生银行股份有限公司—华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	782,275	1,666,071	2.31		无		其他
黄志辉	-344,388	1,030,394	1.43		无		境内自然人
李培英	-406,000	944,000	1.31		无		境内自然人
全国社保基金一零一组合	770,311	770,311	1.07		无		其他
中国农业银行股份有限公司—中证 500 交易型开放式指数证券投资基金	-24,301	620,800	0.86		无		其他
招商银行股份有限公司—中欧互联网先锋混合型证券投资基金	6,906	466,020	0.65		无		其他
上述股东关联关系或一致行动的说明	未知						
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



4.4 报告期末公司优先股股东总数及前 10 名股东情况

适用 不适用

5. 公司债券情况

适用 不适用

第三节 重要事项

1. 公司应当根据重要性原则，披露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。

报告期内，公司实现营业收入 6,204,659,480.39 元，同比增加 67.89%；归属于上市公司股东的净利润 1,793,666,076.80 元，同比增加 89.82%。

2. 公司年度报告披露后存在退市风险警示或终止上市情形的，应当披露导致退市风险警示或终止上市情形的原因。

适用 不适用