

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
2020 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 容诚会计师事务所（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 2020 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 120.00 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。

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	
办公地址	厦门软件园二期望海路4号101室	
电话	0592-3213580	
电子信箱	ir@g-bits.com	

2 报告期公司主要业务简介

（一）公司主要业务

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，公司以提供“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原创网络游戏。2020 年度，公司入选中共中央宣传部文化体制改革和发展办公室第十二届“全国文化企业 30 强”提名企业。2017 年至 2020 年，公司连续四年入选中国互联网协会、工业和信息化部联合发布的“中国互联网综合实力

前百家企业”（原“中国互联网企业 100 强”）榜单。2019 年至 2020 年，公司连续两年入选中国电子信息行业联合会“软件和信息技术服务竞争力百强企业”。2018 年至 2019 年，公司连续两年入围福布斯亚洲中小上市企业榜（Best Under A Billion）。2020 年度，公司还获评胡润研究院“2020 胡润中国 500 强民营企业”及中国音像与数字出版协会、伽马数据主办的 2020 中国游戏资本峰会“白马奖”等。2020 年 6 月，公司股票新增入选上证 180 公司治理指数，并连续两年入选上证社会责任指数、上证公司治理指数。除此之外，公司股票还入选了中证 500 指数、MSCI 中国指数、富时全球股票指数系列、标普新兴市场全球基准指数。

公司荣誉



公司自 2004 年成立以来，深耕游戏市场，经过多年的快速发展和技术积累，公司规模不断扩大，技术研发实力持续增强，产品矩阵日益丰富。公司成功研发出《问道》《问道外传》等多款立足于中华传统文化的客户端游戏；2016 年 4 月，依托《问道》端游十余年来积累的强大用户群体和 IP 价值，公司成功推出了自主研发的 MMORPG 游戏《问道手游》并取得良好业绩；2021 年 2 月，公司推出自主研发的水墨国风放置修仙手游《一念逍遥》，上线以来表现良好。

公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀，已具备较为出色的游戏运营能力。截至目前，公司已运营了《问道手游》《一念逍遥》《鬼谷八荒（PC 版）》《魔渊之刃》《最强蜗牛（港澳台版）》《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《不朽之旅》《奇葩战斗家》《异化之地》等多款游戏。

公司获评的主要荣誉有：

分类	荣誉及称号
全国性	第十二届“全国文化企业 30 强”提名企业

分类	荣誉及称号
	2020 年中国互联网综合实力前百家企业
	2019 年中国互联网企业 100 强
	2018 年中国互联网企业 100 强
	2017 年中国互联网企业 100 强
	2020 软件和信息技术服务竞争力百强企业
	2019 软件和信息技术服务综合竞争力百强企业
	国家规划布局内重点软件企业
	2017-2020 国家高新技术企业
	2014-2017 国家火炬计划重点高新技术企业
	2020 胡润中国 500 强民营企业
	2019 胡润中国 500 强民营企业
	2020 中国游戏资本峰会白马奖
	2019-2020 中国游戏企业社会责任二十佳企业
	2020 中国文化和旅游企业品牌价值 TOP50
	2020 中国新经济企业 500 强
	中国软件和信息服务业企业信用评价 AAA 等级
省级	2020 年度福建省文化企业十强
	2019 年度福建省文化企业十强
	2018 年度福建省文化企业十强
	2020 福建省互联网企业 30 强
	2019 福建省互联网企业 20 强
	2018 福建省互联网企业 20 强
	2017 年福建省互联网企业 20 强
	2020 福建战略性新兴产业企业 100 强
	2016-2020 福建省科技小巨人领军企业
	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	
福建省文化系统先进集体	
市级	2020 厦门企业 100 强
	2019 厦门企业 100 强
	2018 厦门企业 100 强
	2020 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2019 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2018 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2017 年厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2020-2021 年度厦门市龙头骨干民营企业

分类	荣誉及称号
	2018-2019 年度厦门市龙头骨干民营企业
	2020 年厦门十大新经济影响力企业
	2017-2020 厦门市高新技术企业
	2018-2019 年度厦门市文化企业 30 强
	2018 年度厦门绿色企业十强
	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
	厦门市最具成长性企业
公司项目相关情况	
	“动漫文化创意产品与服务出口平台” 入选财政部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
	“一种将网游客户端网页化的方法” 发明专利获评厦门市人民政府“第八届厦门市专利奖一等奖”
	“问道” 商标及“问道” 图形商标获评“2017 年度厦门优质品牌” 称号

公司子公司获评的主要荣誉有：

子公司名称	荣誉及称号
雷霆互动	国家高新技术企业
	2016-2020 福建省科技小巨人领军企业
	2020 福建战略性新兴产业企业 100 强
	2020 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2019 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2017 年厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2015-2016 年度国家文化出口重点企业
	2016-2017 年福建省文化出口重点培育企业
	厦门市创新型企业
	第六届厦门市技术市场协会金桥奖集体奖单位
	厦门市思明区人民政府 2019 年度思明区经济贡献奖
雷霆股份	2020 年金翼奖“新三板百强企业”
	2020 福建战略性新兴产业企业 100 强
	2020 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2019 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
深圳雷霆信息	深圳市总部企业
	2021 年度“深圳文化企业百强”
	2019 深圳·南山文化&科技新锐企业 TOP10 企业
	2020 游戏金钻榜“最具影响力企业”“最具成长性企业”
	2019 游戏金钻榜“最具成长性企业”

子公司名称	荣誉及称号
	2019 年度深圳市前海深港现代服务业合作区经济贡献突出企业
吉游社	2020 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2019 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
广州雷霆	广东省 2020 年第三批拟入库科技型中小企业名单
子公司项目相关情况	
“游戏人物编辑系统和方法” 获评 “2017 年福建省优秀骨干人才承担的软件产业化项目”	
“雷霆动漫网络游戏运营服务平台” 获评 “厦门市现代服务业综合试点项目”	
《问道手游》获评深圳市版权协会第九届 “深圳版权金奖”	
《问道手游》获评厦门市工业和信息化局 “2020 年度市级优秀软件产品”	
《奇葩战斗家》获评厦门市科学技术局 “2019 年度厦门市高新技术成果转化项目”	

（二）公司主要经营模式

1、收费模式

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、运营模式

公司产品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，自主运营是指在公司自主运营平台发布，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；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；联合运营是指公司将自主研发或获得授权的游戏产品，与第三方应用平台共同协作、共同开展游戏的发行及推广的模式，第三方应用平台主要有 App Store 及各类安卓渠道。

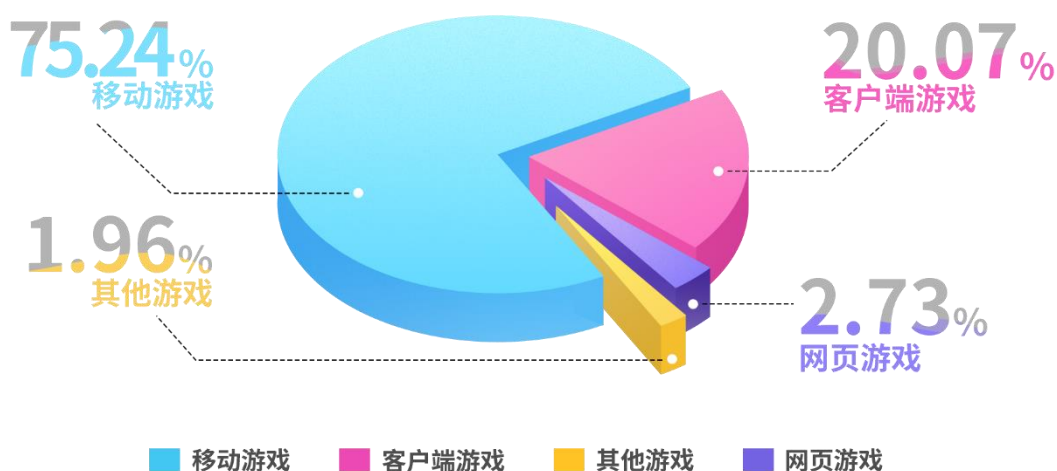
公司手游产品同时采取自主运营及联合运营模式。公司研发的《问道》端游授权光宇游戏运营，其他客户端游戏主要采取联合运营模式。

（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增长而呈现出快速发展的态势。

根据游戏工委（GPC）、中国游戏产业研究院联合发布的《2020 年中国游戏产业报告》，2020 年中国游戏产业整体保持稳中向好、稳中有升的良好态势。2020 年，中国游戏市场实际销售收入人民币 2,786.87 亿元，同比增长 20.71%，其中移动游戏市场实际销售收入人民币 2,096.76 亿元，占市场总额的 75.24%；客户端游戏市场实际销售收入人民币 559.20 亿元，占市场总额的 20.07%；网页游戏市场实际销售收入人民币 76.08 亿元，占市场总额的 2.73%。

2020年中国游戏市场收入构成



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。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利用碎片时间娱乐的需求。《2020 年中国游戏产业报告》显示，2020 年中国移动游戏用户规模为 6.54 亿人，同比增长 4.84%。

近年来，5G 网络与云计算等技术领域的进步与革新成为推动游戏产业发展的重要因素。5G 网络具备高速率、大容量、低延时的特征，随着未来 5G 网络的发展与普及，将解决网络延时、终端设备性能影响游戏体验等问题，使得云计算技术在游戏行业中得以普及运用，这将进一步提升游戏产品画面表现力及产品稳定性。5G 网络及云计算等新技术的发展及运用也将推动游戏产业格局的发展。同时，国内游戏产业链持续升级，包括游戏直播、电子竞技等业态为游戏产业发展提供新的增长点。

此外，我国游戏产业政策环境不断优化，相关法律法规、制度规范陆续出台，且继续对高质量原创游戏倾斜，游戏知识产权保护意识进一步提高，游戏产业生态环境不断完善。

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

	2020年	2019年	本年比上年 增减(%)	2018年
总资产	5,387,665,710.80	4,368,812,646.36	23.32	4,008,214,957.17
营业收入	2,742,292,402.80	2,170,371,924.09	26.35	1,654,695,046.58
归属于上市公司股东的净利润	1,046,406,050.64	809,190,139.25	29.32	722,971,754.93
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	899,716,896.96	751,954,299.10	19.65	651,255,471.85
归属于上市公司股东的净资产	3,802,961,389.06	3,070,989,468.20	23.84	2,906,972,949.05
经营活动产生的现金流量净额	1,533,014,623.10	1,297,052,995.40	18.19	904,606,052.40
基本每股收益（元/股）	14.58	11.28	29.26	10.12
稀释每股收益（元/股）				
加权平均净资产收益率（%）	31.03	28.14	增加2.89个 百分点	28.05

说明：

（1）经营活动产生的现金流量净额增速小于营业收入增速，主要系：①本期代理游戏分成及授权金支出增加；②本期上线的《魔渊之刃》《不朽之旅》等多款新游戏以及《问道手游》等存量游戏的营销推广活动相关支出增加。

（2）根据《公开发行证券的公司信息披露编报规则第9号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010年修订）及《企业会计准则解释第7号》（财会[2015]19号），在计算2020年度的基本每股收益和扣除非经常性损益后的基本每股收益时，以期初发行在外的普通股（不含期初未解锁的限制性股票）及本期解锁的限制性股票的加权平均数计算；

（3）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。

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	739,794,352.59	669,370,395.23	640,426,140.81	692,701,514.17
归属于上市公司股东的净利润	322,195,900.73	227,856,153.48	244,635,045.21	251,718,951.22
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	294,711,578.49	203,988,685.18	204,391,822.43	196,624,810.86
经营活动产生的现金流量净额	364,392,864.47	433,522,134.01	263,220,180.63	471,879,443.99

说明：第三季度经营活动产生的现金流量净额环比减少，主要系营业收入回款的时间性差异

及新游戏相关支出相对增加。

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）					17,408		
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）					28,571		
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		21,629,475	30.10		无		境内自然人
陈拓琳		8,240,025	11.47		无		境内自然人
香港中央结算有限公司	-916,720	2,547,866	3.55		无		境外法人
黄志辉	-175,010	1,470,017	2.05		无		境内自然人
全国社保基金四零六组合	32,441	1,388,316	1.93		无		其他
李培英		1,350,000	1.88		无		境内自然人
澳门金融管理局—自有资金	1,058,434	1,058,434	1.47		无		境外法人
中国农业银行股份有限公司—嘉实新兴产业股票型证券投资基金	557,405	773,398	1.08		无		其他
中国工商银行股份有限公司—银华中小盘精选混合型证券投资基金	-75,763	742,393	1.03		无		其他
基本养老保险基金八零四组合	625,945	625,945	0.87		无		其他
上述股东关联关系或一致行动的说明		因卢竑岩和陈拓琳签署的《一致行动人协议》于 2020 年 1 月 4 日到期失效，到期后不再续签，双方一致行动关系自动解除；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					

说明：

(1) 根据《公司首次公开发行股票招股说明书》，卢竑岩及陈拓琳承诺其持有的吉比特股份在锁定期限届满（2020年1月4日）后二年内无减持意向；

(2) 香港中央结算有限公司作为名义持有人持有香港地区及海外投资者通过沪股通取得的公司股票。

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

三 经营情况讨论与分析

1 报告期内主要经营情况

报告期内，公司实现营业收入 2,742,292,402.80 元，同比增长 26.35%；实现归属于上市公司股东的净利润 1,046,406,050.64 元，同比增长 29.32%。

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

财政部于 2017 年 7 月 5 日发布了《关于修订印发〈企业会计准则第 14 号—收入〉的通知》（财会〔2017〕22 号）（以下简称“新收入准则”），要求境内上市企业自 2020 年 1 月 1 日起执行新收入准则。公司自 2020 年 1 月 1 日起执行新收入准则，对会计政策的相关内容进行调整，调整后的会计政策详见《公司 2020 年年度报告》“第十一节 财务报告”之“五、重要会计政策及会计估计”之“38、收入”。

根据新收入准则的衔接要求，公司根据首次执行新收入准则的累积影响数调整首次执行当年年初（即 2020 年 1 月 1 日）留存收益及财务报表其他相关项目金额，对可比期间信息不予调整。在执行新收入准则时，公司仅对首次执行日尚未完成的合同的累积影响数进行调整。

上述会计政策的累积影响数详见《公司 2020 年年度报告》“第十一节 财务报告”之“五、重要会计政策及会计估计”之“44、重要会计政策和会计估计的变更”。

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

（1）公司子公司香港雷霆青瓷网络有限公司于本报告期设立；

（2）公司子公司广州木叶信息技术有限公司于本报告期注销。