

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
2021 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、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 2021 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 160.00 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。

2021 年年度利润分配金额预计为 11.50 亿元（以截至 2022 年 4 月 6 日的总股本进行计算），占 2021 年度归属于上市公司股东净利润的 78.30%。自 2017 年 1 月上市以来，公司累计现金分红 35.71 亿元（包括已公布但尚未实施的 2021 年度分红金额），为首次公开发行股票融资净额的 3.97 倍。

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
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

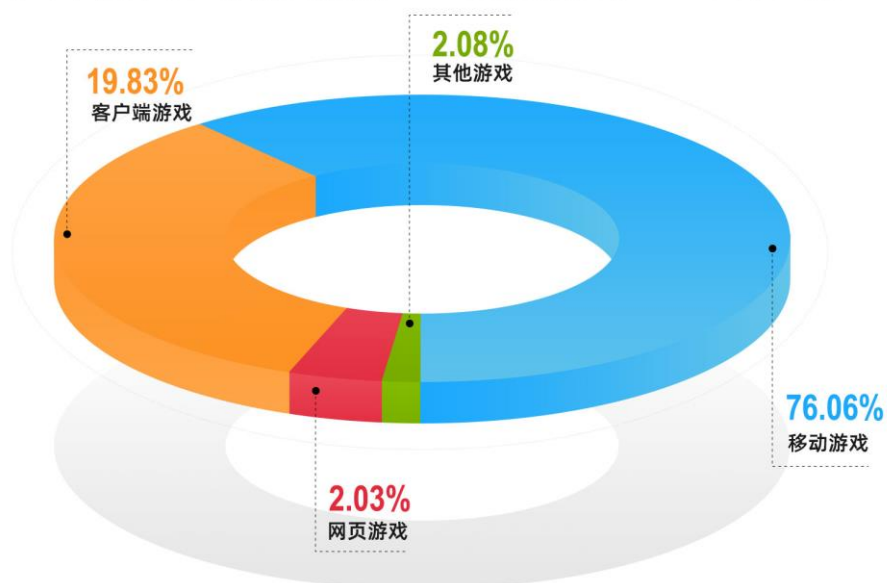
2 报告期内公司所处行业情况

2.1 所处行业情况

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。

2021年中国游戏市场收入构成

全年实际销售收入**2,965.13**亿元,同比增长**6.40%**↑



根据游戏工委（GPC）、中国游戏产业研究院联合发布的《2021年中国游戏产业报告》，2021年中国游戏产业呈现稳步增长的发展态势，全年实际销售收入为2,965.13亿元，同比增长6.40%；其中移动游戏市场实际销售收入为2,255.38亿元，占市场总额的76.06%；客户端游戏市场实际销售收入为588.00亿元，占市场总额的19.83%；网页游戏市场实际销售收入为60.30亿元，占市场总额的2.03%。

随着游戏作为国民的一种娱乐生活方式而被广泛接受和认可，我国的游戏用户规模多年持续增长，移动游戏是其中最大的一个细分市场。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。经过多年的增长，我国移动游戏用户数量趋向平稳，根据《2021年中国游戏产业报告》，2021年中国移动游戏用户规模为6.66亿，同比增长0.22%。随着游戏产业的人口红利逐渐减退，用户规模进入存量竞争阶段，消费习惯逐渐回归理性，产品质量成为用户甄选内容的重要准则。

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，游戏直播、电子竞技等业态为游戏产业发展注入新的动力。

2.2 行业政策对所处行业的影响

近年来，主管部门高度重视游戏产业规范健康发展，出台了一系列未成年人保护和防沉迷相关政策。2019年10月25日，国家新闻出版署发布《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，对网络游戏账号实名认证，以及未成年人使用网络游戏的时段、时长、付费等作出规定；2021年8月30日，国家新闻出版署发布了《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，对未成年人的保护工作和网络游戏防沉迷工作提出明确的新标准、新要求，进一步严格管理措施；2021年9月2日，中宣部发布《关于开展文娱领域综合治理工作的通知》，开展专项整治工作，强化游戏内容审核把关，提升游戏文化内涵；2021年9月23日，中国音像与数字出版协会发布了《网络游戏行业防沉迷自律公约》，进一步强化了游戏行业的自律意识。

系列监管政策出台后，游戏企业积极响应，严格执行相关要求。公司未成年人保护相关工作详见《公司2021年年度报告》“第五节 环境与社会责任”之“二、社会责任工作情况”。

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，游戏产业生态环境更加健康规范，我国游戏产业向着高质量、高水平方向发展。

3 报告期公司主要业务简介

3.1 公司主营业务情况

3.1.1 公司主营业务

公司专注于网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营业务，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。

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》并持续多年稳健运营；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》，上线以来表现优异。

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》《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC 版）》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《地下城堡 3：魂之诗》《世界弹射物语》《奇葩战斗家》《魔渊之刃》《不思议迷宫》等多款游戏。

3.1.2 公司获评荣誉

2020 年和 2021 年，公司连续两年入选中共中央宣传部文化体制改革和发展办公室“全国文化企业 30 强”提名企业。2017 年至 2021 年，公司连续五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 2021 年，公司连续三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”。

此外，公司股票连续两年入选上证 180 公司治理指数，连续三年入选上证社会责任指数、上证公司治理指数，并入选了中证 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



近年来，公司获评的主要荣誉有：

分类	荣誉及称号
全国性	2020 至 2021 年连续获评第十二届、第十三届“全国文化企业 30 强”提名企业
	2017 至 2021 年连续获评中国互联网综合实力前百家企业（原“中国互联网企业 100 强”）
	2019 至 2021 年连续获评软件和信息技术服务竞争力百强企业
	2019 至 2020 年连续获评胡润中国 500 强民营企业
	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	2021 年福建省优秀民营企业
	2018 至 2021 年连续获评福建省文化企业十强
	2020 至 2021 年连续获评福建省互联网企业 30 强
	2017 至 2019 年连续获评福建省互联网企业 20 强
	2020 至 2021 年连续获评福建战略性新兴产业企业 100 强
	2016 至 2021 年连续获评福建省科技小巨人领军企业
市级	2018 至 2021 年连续获评厦门企业 100 强
	2017 至 2021 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2018 至 2021 年连续获评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
	第八届（2020）厦门文化产业年度风云榜“年度企业”
	2018 至 2021 年连续获评厦门市文化企业 30 强

2018 年度厦门绿色企业十强
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”

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 至 2020 年连续获评福建省科技小巨人领军企业
	2020 至 2021 年连续获评福建战略性新兴产业企业 100 强
	2021 年度福建省数字经济领域“瞪羚”创新企业名单
	2019 至 2021 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
	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 至 2021 年连续获评福建战略性新兴产业企业 100 强
	2019 至 2021 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
深圳雷霆信息	2020 年深圳市总部企业
	2020-2021 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”
	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	2019 至 2021 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
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”	

3.2 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：

3.2.1 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

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。

3.2.2 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：

(1) 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；

(2) 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) 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。

公司手游产品主要采取自主运营及联合运营模式。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，其他客户端游戏主要采取联合运营模式。

4 公司主要会计数据和财务指标

4.1 近 3 年的主要会计数据和财务指标

单位：元 币种：人民币

	2021 年	2020 年	本年比上年 增减(%)	2019 年
总资产	7,103,275,522.22	5,387,665,710.80	31.84	4,368,812,646.36
归属于上市公司股东的净资产	4,580,137,503.55	3,802,961,389.06	20.44	3,070,989,468.20
营业收入	4,619,046,080.80	2,742,292,402.80	68.44	2,170,371,924.09
归属于上市公司股东的净利润	1,468,498,092.21	1,046,406,050.64	40.34	809,190,139.25
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,225,770,911.42	899,716,896.96	36.24	751,954,299.10
经营活动产生的现金流量净额	2,418,288,430.93	1,533,014,623.10	57.75	1,297,052,995.40
加权平均净资产收益率 (%)	35.97	31.03	增加 4.94 个百分点	28.14
基本每股收益 (元 / 股)	20.43	14.58	40.12	11.28
稀释每股收益 (元 / 股)				

说明：

2021 年度，公司实现营业收入 46.19 亿元，同比增长 68.44%；归属于上市公司股东的净利润 14.68 亿元，同比增长 40.34%；经营活动产生的现金流量净额 24.18 亿元，同比增长 57.75%。公司经营情况良好，业绩稳健增长，现金流充沛。

1.本年营业收入较上年同比增加主要系：（1）本年新上线的自研游戏《一念逍遥》在放置修仙的细分领域内取得良好反响，贡献了主要增量收入；（2）《问道》《问道手游》收入相比上年有所增加。其中，《问道》持续进行版本内容的迭代开发，增加了用户粘性，并于 2021 年 3 月上线 WeGame 平台，带来一些新增用户及部分老用户回流；《问道手游》持续进行版本内容的迭代开发，并开启 5 周年大服，同时为了保持较高的热度，本年加大了营销推广力度，收入小幅增加；（3）本年新上线的代理游戏《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC 版）》《地下城堡 3：魂之诗》等产品贡献收入。

2.本年归属于上市公司股东的净利润较上年同比增加，主要受以下因素综合影响：（1）《一念逍遥（大陆版）》上线贡献了主要增量经营利润；（2）本期《问道》《问道手游》利润小幅增加；（3）《摩尔庄园》《地下城堡 3：魂之诗》《世界弹射物语》等产品受道具摊销周期及研发分成会计确认规则的影响，截至期末尚未产生财务利润；（4）《一念逍遥（港澳台版）》于 2021 年 10 月上线，前期推广投入较大，暂未盈利；（5）其他若干产品亏损；（6）本期转让参股公司青瓷数码部分股权，增加公司净利润。

3.本年归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润增速小于本年营业收入增速，主要受以下因素综合影响：（1）《一念逍遥（大陆版）》营销推广支出较大，产品的整体财务利润率低于往年以《问道》《问道手游》为主的财务利润率；《一念逍遥（港澳台版）》于 2021 年 10 月上线，前期推广投入较大，暂未盈利；（2）《摩尔庄园》《地下城堡 3：魂之诗》《世界弹射物语》等新产品上线，截至期末尚未产生财务利润；（3）公司预研及在研产品的研发投入较上年同期增加较多，降低短期财务利润；（4）其他若干产品亏损。

4.截至 2021 年 12 月 31 日，公司尚未摊销的充值及道具余额共 7.26 亿元，较上年末增加 4.04 亿元，其中消耗性道具及充值余额增加 3.07 亿元，永久性道具余额增加 0.97 亿元。

4.2 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)	全年 合计
营业收入	1,117,723,072.88	1,269,529,138.68	1,098,003,797.57	1,133,790,071.67	4,619,046,080.80

	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)	全年 合计
归属于上市公司股东的净利润	365,238,068.35	535,590,707.61	304,675,420.63	262,993,895.62	1,468,498,092.21
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	354,898,920.41	350,253,720.18	297,275,298.83	223,342,972.00	1,225,770,911.42
经营活动产生的现金流量净额	327,582,010.07	704,454,050.18	699,352,528.23	686,899,842.45	2,418,288,430.93

说明：

1.本年第二季度营业收入高于本年其他季度，主要系：2021 年第二季度开启《问道手游》5 周年大服，该季度收入较高。

2.本年第二季度归属于上市公司股东的净利润显著高于本年其他季度，主要系：第二季度转让参股公司青瓷数码部分股权，净利润增加。

3.本年第三、四季度归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较少，主要系：（1）受老产品版本内容迭代周期性影响以及新产品上线时间安排，第三季度营业收入较低；（2）《地下城 3：魂之诗》《世界弹射物语》于 2021 年 10 月上线，研发商分成及推广开支于发生时计入成本费用，而收入产生有一定的滞后性且需根据公司相关的会计政策分期确认，财务上暂未盈利；（3）《一念逍遥（港澳台版）》于 2021 年 10 月上线，前期推广投入较大，暂未盈利；（4）因持有青瓷数码股权比例下降，且受到青瓷数码经营业绩波动影响，公司在第三、四季度确认的联营企业投资收益较低。

4.本年第一季度经营活动产生的现金流量净额低于本年其他季度，主要系：（1）受到营业收入回款账期等因素影响，本季度回款较少；（2）发放上年奖金等经营性现金支出较多。

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

适用 不适用

5 股东情况

5.1 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）		20,214					
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）		21,080					
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 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、标记 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	3,363,873	5,911,739	8.23		无		境外法人
中国工商银行股份有限公司— 中欧价值智选回报混合型证券 投资基金	1,945,319	1,945,319	2.71		无		其他
黄志辉	-13,735	1,456,282	2.03		无		境内自然人
李培英		1,350,000	1.88		无		境内自然人
中泰证券资管—招商银行—中 泰星河 12 号集合资产管理计划	968,402	1,100,502	1.53		无		其他
全国社保基金一一八组合	289,447	751,901	1.05		无		其他
平安银行股份有限公司—中欧 新兴价值一年持有期混合型证 券投资基金	496,193	496,193	0.69		无		其他
上海浦东发展银行股份有限公 司—易方达裕祥回报债券型证 券投资基金	486,618	486,618	0.68		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					

注：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。

5.2 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



5.3 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



5.4 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

6 公司债券情况

适用 不适用

第三节 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 4,619,046,080.80 元，同比增长 68.44%；实现归属于上市公司股东的净利润 1,468,498,092.21 元，同比增长 40.34%。

2 导致暂停上市或终止上市情形的原因

适用 不适用

3 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 2018 年 12 月 7 日发布了《关于修订印发<企业会计准则第 21 号——租赁>的通知》（财会〔2018〕35 号）（以下简称“新租赁准则”），要求在境内外同时上市的企业以及在境外上市并采用国际财务报告准则或企业会计准则编制财务报表的企业，自 2019 年 1 月 1 日起施行；其他执行企业会计准则的企业自 2021 年 1 月 1 日起施行。

新租赁准则在租赁定义和识别、承租人会计处理方面作了较大修改，出租人会计处理基本延续现有规定。新租赁准则下，承租人不再将租赁区分为经营租赁或融资租赁，而是采用统一的会计处理模型，对短期租赁和低价值资产租赁以外的其他所有租赁均确认使用权资产和租赁负债，并分别计提折旧和利息费用。

根据新租赁准则的衔接要求，公司根据首次执行新租赁准则的累积影响数调整首次执行当年年初（即 2021 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。在执行新租赁准则时，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 2021 年年度报告》“第十节 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”。

4 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

5 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

公司子公司深圳市雷霆科技网络有限公司及株式会社ライトニングゲームス(日本雷霆游戏)于本报告期内注销。