

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
2022 年半年度报告摘要

第一节 重要提示

- 1.1 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（www.sse.com.cn）仔细阅读半年度报告全文。
- 1.2 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。
- 1.3 公司全体董事出席董事会会议。
- 1.4 本半年度报告未经审计。
- 1.5 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

无

第二节 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
电话	0592-3213580
办公地址	厦门软件园二期望海路4号101室
电子信箱	ir@g-bits.com

2.2 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	6,691,858,323.48	7,103,275,522.22	-5.79
归属于上市公司股东的净资产	4,169,607,800.28	4,580,137,503.55	-8.96
	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减(%)
营业收入	2,510,553,952.19	2,387,252,211.56	5.17
归属于上市公司股东的净利润	688,329,156.45	900,828,775.96	-23.59
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	667,680,463.30	705,152,640.59	-5.31
经营活动产生的现金流量净额	749,913,191.08	1,032,036,060.25	-27.34
加权平均净资产收益率(%)	15.09	21.89	减少6.80个百分点
基本每股收益(元/股)	9.58	12.54	-23.60
稀释每股收益(元/股)			

说明：

2022 年度上半年，公司实现营业收入 25.11 亿元，同比增长 5.17%；归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润 6.68 亿元，同比减少 5.31%；经营活动产生的现金流量净额 7.50 亿元，同比减少 27.34%。

2022 年度上半年，归属于上市公司股东的净利润 6.88 亿元，同比减少 23.59%，变动主要受到上年同期转让青瓷数码部分股权产生 2.33 亿元收益、本期对联营企业确认的投资收益下降及汇率

波动影响。为更好地反映公司主营业务经营表现，公司将投资业务和汇率波动对利润的影响进行剔除，调整后归属于上市公司股东的净利润为 6.56 亿元，同比增长 1.03%。

1.本期主要产品的营业收入变动情况：

- (1) 《问道手游》本期营业收入相比上年同期增加；
- (2) 《地下城堡 3：魂之诗》《一念逍遥（港澳台版）》《世界弹射物语》于 2021 年 10 月上线，本期贡献增量营业收入，上年同期为零；
- (3) 《鬼谷八荒（PC 版）》本期营业收入相比上年同期明显下降；
- (4) 《摩尔庄园》于 2021 年 6 月上线，上线首月新增用户及流水较高，本期流水相比上年同期大幅下降，本期确认营业收入相应下降，但因收入确认政策影响，营业收入下降幅度小于流水下降幅度；
- (5) 《问道》端游本期营业收入相比上年同期小幅下降。

2.归属于上市公司股东的净利润较上年同期较大幅度减少，主要受以下因素综合影响：

- (1) 本期经营性成本费用增加 3,481.57 万元，其中，本期人力相关开支（因人员增加等），以及营销推广支出较上年同期增加，同时，因《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC 版）》流水同比大幅下降，向外部研发商支付的游戏分成较上年同期减少；
- (2) 本期期末汇率中间价 1 美元对人民币 6.7114 元，比上年年末上升 5.27%，公司持有较多的美元，本期产生汇兑收益 1.04 亿元（归属于母公司股东的金额为 0.63 亿元），较上年同期增加 1.15 亿元（归属于母公司股东的金额同比增加 0.69 亿元）；
- (3) 本期权益法确认的联营企业投资收益下降 8,148.58 万元，主要系青瓷游戏本期经营净利润较上年同期下滑；
- (4) 上年同期转让青瓷数码部分股权产生了较大额收益，该收益为非经常性损益，若不考虑该因素影响，归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较去年同期小幅减少。

3.经营活动产生的现金流量净额变动情况如下：公司本期销售回款等金额较上年同期增加 2.02 亿元，公司经营性支出较上年同期增加 4.84 亿元，因此，经营活动产生的现金流量净额较上年同期减少 2.82 亿元。

公司销售回款金额较上年同期增加，主要系：《一念逍遥（大陆版）》于2021年2月上线，且受回款账期影响，本期收款金额较上年同期增加，另外，《一念逍遥（港澳台版）》《地下城堡3：魂之诗》《世界弹射物语》本期贡献增量销售收款现金流入。

公司经营性支出较上年同期增加，主要系：

（1）公司2021年因经营业绩增长以及转让青瓷数码部分股权，产生了较多的应税利润，本期汇算2021年度缴纳的企业所得税较上年同期增长（仅影响现金流，不影响各期利润）；

（2）本期公司月平均人数约1,049人，较上年同期增加约287人（同比增长约38%），日常薪酬等相关开支增加，另外，因公司2021年业绩增长，在本期支付的年终奖金也较上年同期增加；

（3）本期《一念逍遥（大陆版）》宣传费及运营服务费支出较上年同期增加，《一念逍遥（港澳台版）》《地下城堡3：魂之诗》《奥比岛：梦想国度》《世界弹射物语》宣传费及运营服务费较上年同期为增量支出。

4.截至2022年6月30日，公司尚未摊销的充值及道具余额共7.68亿元（与母公司股东相关的金额为5.27亿元），较上年末增加0.42亿元，其中，永久性道具余额减少0.21亿元，消耗性道具及充值余额增加0.63亿元，增加主要系：《问道手游》《一念逍遥（大陆版）》《一念逍遥（港澳台版）》等产品本期分成收入较2021年下半年增加，该等余额随之自然增加。

5.为更好反映公司主营业务经营表现，公司剔除汇率波动和投资业务对利润的影响后，新增列示经调整后归属于上市公司股东的净利润，调整过程如下表所示：

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
一、归属于上市公司股东的净利润	688,329,156.45	900,828,775.96
减：（1）处置青瓷数码部分股权收益		232,956,686.08
（2）股权持有期间变动（公允价值变动、投资收益及减值损失等）	-15,620,337.13	89,021,025.02
（3）汇率变动收益	62,814,244.79	-6,332,897.29
（4）投资业务及汇率变动相关税费	-15,261,379.05	-64,537,634.14
二、经调整后归属于上市公司股东的净利润	656,396,627.84	649,721,596.29

注：上表列示为归属于上市公司股东的的数据。

2.3 分季度主要会计数据

单位：元 币种：人民币

项目	2022年 第二季度	2022年 第一季度	2021年 第四季度	2021年 第三季度
营业收入	1,281,322,345.56	1,229,231,606.63	1,133,790,071.67	1,098,003,797.57
归属于上市公司股东的净利润	338,676,385.41	349,652,771.04	262,993,895.62	304,675,420.63
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	334,570,852.94	333,109,610.36	223,342,972.00	297,275,298.83
经营活动产生的现金流量净额	422,001,844.81	327,911,346.27	686,899,842.45	699,352,528.23

说明：

1.2022 年第一、二季度经营情况较为平稳，公司营业收入及归属于上市公司股东的净利润波动幅度较小。

2.2022 年上半年营业收入及归属于上市公司股东的净利润较 2021 年下半年增加，主要系：（1）《问道手游》于 2022 年 4 月开启 6 周年大服，增大了推广开支的同时，也贡献了增量营业收入及利润；（2）《地下城堡 3：魂之诗》《一念逍遥（港澳台版）》《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，而流水的产生有一定的滞后性，且根据公司收入确认政策需要分期确认，因此，2022 年上半年上述三款游戏贡献了增量营业收入。

3.2022 年上半年经营活动产生的现金流量净额较 2021 年下半年减少，主要系：（1）受 iOS 收入回款账期以及《摩尔庄园》2021 年 6 月上线后渠道收入在信用期内回款延后的影响，2021 年下半年销售回款金额较多；（2）公司 2021 年因经营业绩增长，产生了较多的应税利润，2022 年汇算 2021 年度缴纳的企业所得税较多；（3）2022 年上半年发放上年年终奖金。

2.4 前 10 名股东持股情况表

单位：股

截至报告期末股东总数（户）					16,832	
截至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、标记或冻结的股份数量	
卢竑岩	境内自然人	30.10	21,629,475		无	
陈拓琳	境内自然人	11.47	8,240,025		无	

香港中央结算有限公司	境外法人	8.46	6,080,538		无	
黄志辉	境内自然人	2.02	1,450,282		无	
李培英	境内自然人	1.88	1,350,000		无	
银华基金—中国人寿保险股份有限公司—分红险—银华基金国寿股份成长股票型组合单一资产管理计划（可供出售）	其他	1.81	1,303,389		无	
中泰证券资管—招商银行—中泰星河 12 号集合资产管理计划	其他	1.53	1,100,502		无	
全国社保基金—一八组合	其他	1.05	751,901		无	
银华基金—中国人寿保险股份有限公司—传统险—银华基金国寿股份成长股票传统可供出售单一资产管理计划	其他	0.93	666,877		无	
招商银行股份有限公司—银华心怡灵活配置混合型证券投资基金	其他	0.90	644,434		无	
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					

2.5 截至报告期末的优先股股东总数、前 10 名优先股股东情况表

适用 不适用

2.6 控股股东或实际控制人变更情况

适用 不适用

2.7 在半年度报告批准报出日存续的债券情况

适用 不适用

第三节 重要事项

公司专注于网络游戏的研发及运营业务，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，保持快速的市场反应能力，多年来业务发展良好，经营业绩保持稳健。

在自研游戏方面，公司自主研发的《问道》《问道手游》《一念逍遥》等多款游戏深受玩家喜爱，保持较好的盈利能力。《问道》自 2006 年上线至今已持续运营 16 年，报告期内推出了新年服、周年服等重点版本，并于 2021 年 3 月上线 WeGame 平台，玩家反响良好；《问道手游》上线已 6 年，延续出色表现，报告期内在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 17 名，最高至该榜单第 6 名；《一念逍遥》自 2021 年 2 月上线以来表现优异，报告期内在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 9 名，最高至该榜单第 5 名。

在游戏代理方面，公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀，具有出色的游戏运营能力，已成功运营了《问道手游》《一念逍遥》《摩尔庄园》《奥比岛：梦想国度》《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》《不思议迷宫》《魔渊之刃》等多款游戏。报告期内，《一念逍遥》买量结合主要版本更新时点和市场热度情况对买量投放节奏进行动态调节，在买量中结合快速迭代的游戏内容不断推出创意素材，通过营销方式的创新（包括抖音发行人计划等），提升了用户触达率和转化率，持续保持较高的产品热度。

未来，公司将持续对现有的产品进行迭代更新，提升游戏表现力和用户体验感，稳定用户生态圈，延长产品的生命周期；同时，公司将继续实践“小步快跑”的研发策略，结合自主运营平台的经验，迭代开发多款兼具趣味性、耐玩性和合理商业化设计的精品手游。

公司积极拓展海外业务，未来将加大海外市场的投入，除个别储备的 IP 向产品外，其余自研产品均须定位海外市场才可立项，并且公司将持续吸纳对海外文化有较深见解的优秀制作人及发行团队，快速推进海外业务发展。

公司应当根据重要性原则，说明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

适用 不适用