

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  
2019 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	3,720,604,505.61	4,008,214,957.17	-7.18
归属于上市公司股东的净资产	2,703,919,690.06	2,906,972,949.05	-6.99
	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	581,482,383.76	373,185,575.72	55.82
营业收入	1,070,709,493.57	777,591,657.82	37.70
归属于上市公司股东的净利润	465,476,737.15	334,995,941.24	38.95
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	441,760,479.08	302,709,707.79	45.94
加权平均净资产收益率(%)	15.95	13.80	增加2.15个百分点
基本每股收益(元/股)	6.48	4.68	38.46
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)		12,668				
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	1,977,000
陈拓琳	境内自然人	11.46	8,240,025	8,240,025	无	
湖南文化旅游创业投资基金企业(有限合伙)	其他	5.08	3,655,115		无	
北京和谐成长投资中心(有限合伙)	其他	3.07	2,204,450		无	
黄志辉	境内自然人	2.37	1,700,027		无	
李培英	境内自然人	1.88	1,350,000		无	
香港中央结算有限公司	其他	1.80	1,290,941		无	
基本养老保险基金一二零六组合	其他	1.50	1,081,703		无	
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	其他	1.08	775,300		无	
中国建设银行股份有限公司—前海开源再融资主题精选股票型证券投资基金	其他	1.03	742,360		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

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，积累了庞大的用户群体，多款游戏拥有良好的口碑与较高的人气，保持了较为稳定的用户规模和良好的盈利能力。

除持续投入自主研发业务外，公司还成立了自主运营平台雷霆游戏。经过几年的积累与沉淀，雷霆游戏已具备了较为出色的游戏运营能力。目前公司不仅成功运营《问道手游》《长生劫》《螺旋英雄谭》《末日希望（Fury Survivor）》等不同题材产品，还推出了《不思议迷宫》《地下城堡2》《贪婪洞窟2》《跨越星弧》《异化之地》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，公司在该品类游戏运营上积累了独到的经验。

### 1、主要产品运营情况

#### （1）《问道》

公司专注网络游戏的研发及运营业务，公司端游产品《问道》在 2006 年一经推出，当年便获得腾讯 2006 年中国网络游戏风云榜评选的“2006 年最受欢迎网络游戏”，并曾多次获得中国游戏产业年会“十大最受欢迎网络游戏”和“十大最受欢迎的民族网络游戏”称号。2013 年 11 月 28 日，第五届 CGDA（中国优秀游戏制作人评选大赛）中，《问道》荣获“最佳游戏数值平衡设计奖”及“专业组最佳游戏 2D 美术设计奖”两项殊荣，制作能力获得业内肯定。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，PCU 一度接近百万，目前仍保持着较高的在线用户水平。为适应市场变化，根据市场的实际情况及玩家的反馈，公司在日常维护的同时，针对性地对《问道》进行升级开发，增加游戏新内容，并对游戏中现有内容进行修改和调整，从而保持了游戏玩家持续的新鲜感，保持较好的盈利能力。



## (2) 《问道手游》

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，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。2019年4月，《问道手游》3周年年度大服开启，邀请周华健代言并开展一系列活动，玩家响应良好。报告期内，《问道手游》在App Store游戏畅销榜平均排名为第25名，最高至该榜单第5名。截至2019年6月30日，《问道手游》累计注册用户数量超过3,300万。



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
2019 年度	三星开发者大会“2019 年度最佳人气游戏奖”	三星应用商店	2019 年 5 月
2018 年度	OPPO2018 年度开发者大会“最受欢迎游戏”	OPPO 游戏	2018 年 12 月
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
	奇游奖“玩家最喜爱的手机游戏奖”	爱奇艺游戏	2017 年 9 月
2016 年度	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
	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	上海汉威信恒展览有	2016 年 11 月

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
	创移动游戏”	限公司（ChinaJoy 主办方）、移动游戏企业家联盟	
	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”	OPPO 游戏	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

### （3）《不思议迷宫》

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 相结合的迷宫探险及收集养成手游。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 App Store 已累计获得超过 16 万条的五星好评。上线以来，《不思议迷宫》不断探索新的文化内核及独特的玩法，除持续推出不同主题的迷宫，还融入了卡牌等玩法，让游戏持续保持吸引力。报告期内，《不思议迷宫》在 App Store 游戏付费榜排名最高至第 22 名。截至 2019 年 6 月 30 日，《不思议迷宫》累计注册用户数量超过 1,600 万。



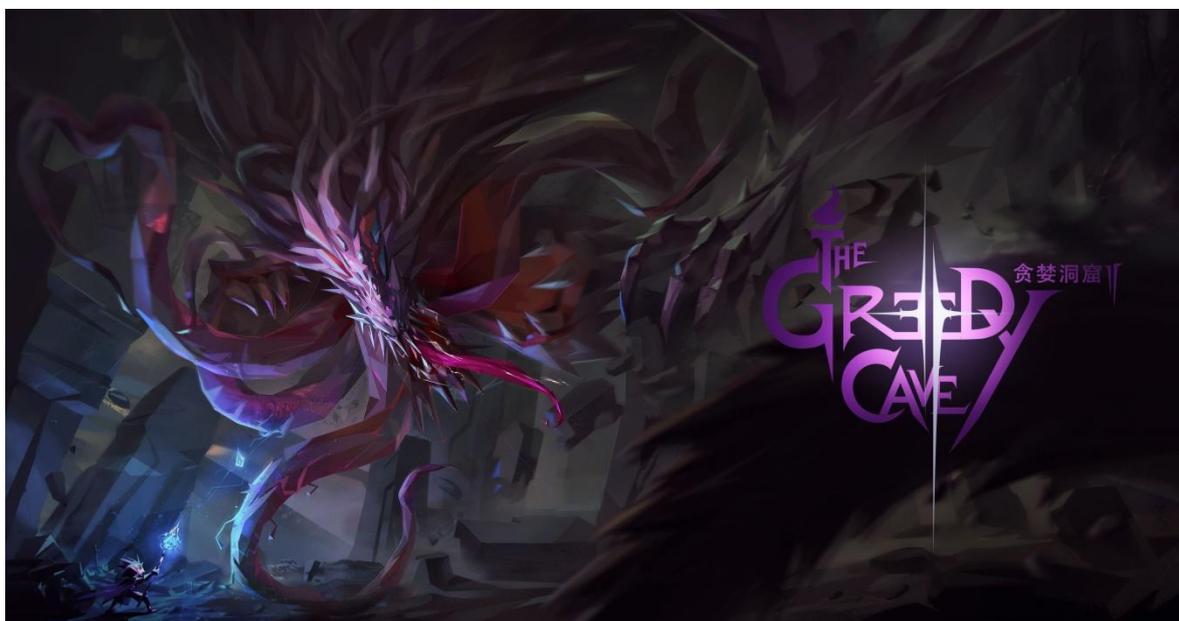
凭借精心的玩法设计及优秀的产品品质，《不思议迷宫》自上线以来，获得 App Store 多次推荐，并于 2017 年 11 月荣获全球 The Game Awards 2017 年度“Best Chinese Game”提名。报告期内，《不思议迷宫》作为较成熟的产品仍旧获得 TapTap 编辑推荐及 App Store 2 次 Today 单独专题推荐。除此之外，《不思议迷宫》荣获的主要荣誉称号有：

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”	OPPO 游戏	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

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
	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“年度最佳移动游戏网游奖”	游戏陀螺、VR陀螺、跨界TALK	2017年2月
	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

#### (4) 《贪婪洞窟2》

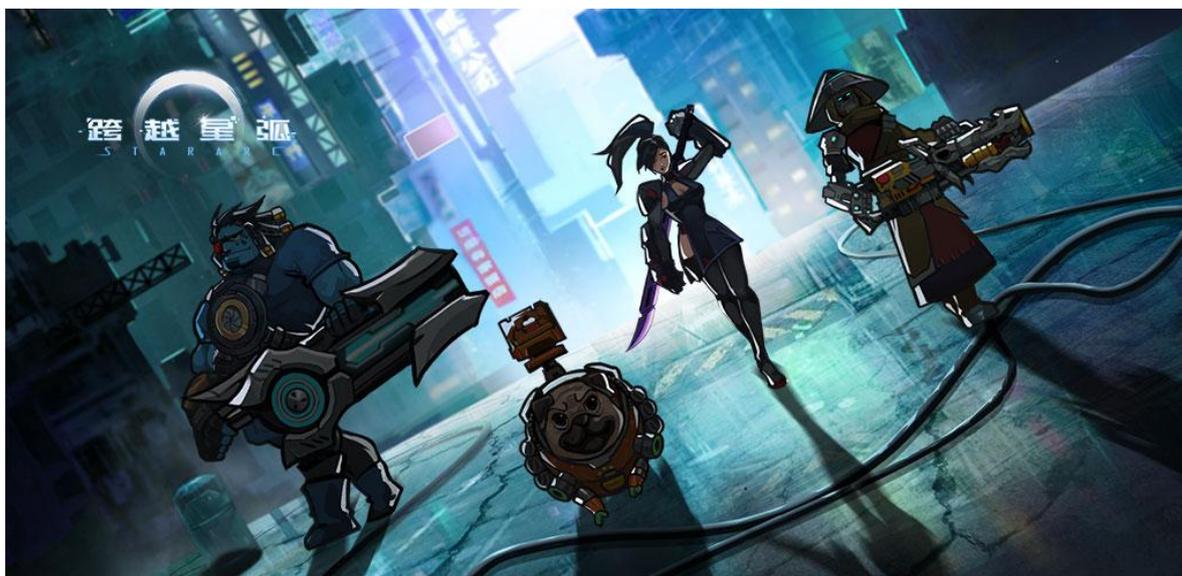
《贪婪洞窟2》是由《贪婪洞窟》原班人马研发的组队探险 Roguelike 手游，在《贪婪洞窟》RPG 玩法基础之上，增加组队系统、职业系统等，并丰富了装备和技能系统。《贪婪洞窟2》于2018年11月29日正式上线，上线首月，《贪婪洞窟2》长达29天占据 App Store 游戏付费榜榜首，上线以来获得了 App Store 多次推荐，如新游 Banner 及 icon 推荐、“双旦”更新 Banner 及 icon 推荐、视频推荐，多次 Today 专题推荐。2018年12月，《贪婪洞窟2》获得游联社游鼎奖“年度最佳创意游戏奖”；2019年1月，《贪婪洞窟2》入围“TapTap 年度游戏大赏最受玩家喜爱游戏”。报告期内，《贪婪洞窟2》在 App Store 游戏付费榜平均排名为第13名，最高至该榜单第1名。



#### (5) 《跨越星弧》

《跨越星弧》由《地下城堡2》原班人马打造，是一款星际探险 Roguelike 手游，并在此基础上融入 TRPG 元素。《跨越星弧》于2019年3月14日上线，上线当日便获得 TapTap 编辑推荐并

荣登 TapTap 下载榜第 1 名，上线次日荣登 App Store 游戏付费榜第 1 名及 TapTap 新品榜第 1 名、热玩榜第 1 名、热门榜第 2 名。此外，报告期内《跨越星弧》还获得了 2 次 TapTap 编辑推荐及 App Store 多次推荐，其中 App Store 推荐包括 Today 单独专题推荐、Today 本周新游推荐、Today “三月最佳游戏” 及多次 Today 专题推荐，新游 Banner 及 icon 推荐、最佳更新 icon 推荐等。2019 年 7 月，《跨越星弧》获得数娱梦工厂“最具创意游戏奖”。



#### (6) 《末日希望 (Fury Survivor)》

《末日希望 (Fury Survivor)》是一款以 RPG 为核心的像素风末日生存游戏，融合冒险、射击、收集、街机等多种元素。2019 年 6 月 5 日，《末日希望 (Fury Survivor)》在海外及港澳台地区上线，上线后在 App Store 港澳台地区获得新游 Banner 及 icon 推荐，在 App Store 法国、德国、英国、意大利等十几个国家获得新游 icon 推荐，同时获得 Google Play 全球推荐，并入选了 Google Play 编辑精选。上线首日，《末日希望 (Fury Survivor)》在 App Store 港澳台地区游戏免费榜排名最高至第 1 名。



(7) 《地下城堡 2》

《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 版上线，并获得 App Store 本周新游推荐及多次专题推荐。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”。报告期内，《地下城堡 2》获得 App Store 最佳更新 icon 推荐及 2 次 TapTap 编辑推荐。报告期内，《地下城堡 2》在 App Store 游戏付费榜排名最高至第 4 名。2018 年，《地下城堡 2》海外版获得了 Google Play Early Access 全球推荐、Google Play 繁体地区推荐、Google Play 编辑精选推荐、Google Play 全球推荐，并在 App Store 台湾地区游戏免费榜排名最高至第 3 名。



#### (8) 《异化之地》

《异化之地》是一款由公司自主研发的带有类 Roguelike 随机元素的横版动作闯关游戏，游戏角色在随机组成的地图场景中，尝试用随机获得的装备、道具击败游戏中异类生物，揭开异化之地背后隐藏的真相。《异化之地》于 2019 年 5 月 16 日在 App Store 首发上线，上线当日便获得 TapTap 编辑推荐并荣登 TapTap 热门榜第 1 名。上线首月，《异化之地》长达 24 天占据 App Store 游戏付费榜榜首。上线以来，《异化之地》获得 App Store 多次推荐，如 Today 本周新游推荐、Today 专题推荐，新游 Banner 及 icon 推荐、专题推荐。报告期内，《异化之地》在 App Store 游戏付费榜平均排名为第 3 名。



#### (9) 《长生劫》

《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 日上线，报告期内，《长生劫》在 App Store 游戏付费榜排名最高至第 12 名。2019 年 4 月，《长生劫》荣获新浪游戏“2018 年度十大人气手机游戏”。2019 年 7 月 1 日，《长生劫》获得 TapTap 编辑推荐并荣登 TapTap 热门榜第 1 名。

《长生劫》海外版于 2018 年 11 月 9 日上线，上线前便得到 Google Play Early Access 推荐，推荐时间持续一个月左右，上线后又获得 Google Play 全球推荐，在 App Store 台湾地区游戏免费榜排名最高至第 3 名。



#### (10) 《螺旋英雄谭》

《螺旋英雄谭》是由日系手游《螺旋境界线》原班人马打造的 SRPG 手游，在沿袭前作《螺旋境界线》世界观的基础上，做出了革新，核心玩法从前作的卡牌 RPG 换成了经典的日系 SRPG，并采用了适合“手游碎片化”习惯的竖屏操作。《螺旋英雄谭》于 2019 年 1 月 9 日正式上线，上线以来获得了 App Store 新游 Banner 及 icon 推荐，数次 Today 专题推荐，自上线以来在 App Store 游戏免费榜排名最高至第 6 名。2019 年 1 月，《螺旋英雄谭》获得 ChinaJoy 主办的 2018 年 CGDA（中国优秀游戏制作人评选大赛）“最佳游戏原画美术设计奖”。



(11) 《奇葩战斗家》

《奇葩战斗家》是一款轻竞技解压乱斗手游，游戏人物、道具、战斗模式、对话等诙谐有趣，一局约五分钟的设计让游戏体验轻松、愉快。《奇葩战斗家》于2018年9月13日上线 App Store，预计2019年8月13日全平台上线。



(12) 《永不言弃：黑洞！（Give it up! Bouncy）》

《永不言弃：黑洞！（Give it up! Bouncy）》是由节奏跑酷游戏《永不言弃》系列原班团队打造的全新作品，在保留游戏风格及特色的同时，加入解谜元素，音乐节奏跳跃变成了平台跳跃，

关卡变得更多样有趣。《永不言弃：黑洞！（Give it up! Bouncy）》iOS 版于 2019 年 7 月 24 日在全球上线，上线后获得 App Store Today 本周新游推荐、新游 icon 推荐及 TapTap 编辑推荐，在 App Store 日本、俄罗斯等国家及港澳台地区获得新游 icon 推荐。



除上述产品外，公司还上线运营了《地下城堡》《贪婪洞窟》《探灵》等产品。

## 2、主要储备产品情况

### （1）《伊洛纳（Elona）》

《伊洛纳（Elona）》是公司参股公司成都数字狗研发的一款高自由度的日式 RPG 手游，是日本十年反复迭代的 Roguelike 角色扮演游戏《Elona》正版授权改编手游，保留基本玩法乐趣的同时在画面、操作和剧情上实现了体验升级。《伊洛纳（Elona）》预计于 2019 年 8 月 29 日全球上线。



(2) 《人偶馆绮幻夜 (DOLL)》

《人偶馆绮幻夜 (DOLL)》是一款原创恋爱惊悚解谜游戏，在游戏中玩家将扮演女主角，和男朋友在漂亮的人偶馆中约会，游戏画面精致，音乐优美，具有丰富的道具、迷雾重重的剧情和多重线索，等待玩家亲自探寻隐藏在事件背后的真相。《人偶馆绮幻夜 (DOLL)》预计于 2019 年 9 月中下旬上线。



(3) 《失落城堡》

《失落城堡》是包含 Roguelike 随机元素的动作冒险类游戏，其 PC 版在 Steam 平台销量达百万。手游版本除延续其特有的暗黑涂鸦画风与丰富的随机系统之外，根据手游用户操作特点不断优化操作手感，并增加新的内容和玩法。《失落城堡》预计于 2019 年内上线。



#### (4) 《魔渊之刃》

《魔渊之刃》是公司参股公司上海魔剑研发的一款 Q 版暗黑风 Roguelike 类 ARPG 手游。游戏随机性大，操作难度较高，具有丰富的装备，目前在 TapTap 上预约测试用户已超 20 万，目前尚未上线，预计于 2019 年内开启测试。



#### (5) 《冒险与深渊》

《冒险与深渊》是一款像素风放置养成类游戏。游戏独特的人物培养系统、自由的交易系统、奇趣的羁绊系统让其不同于其他放置类手游。《冒险与深渊》于 2018 年 8 月、2019 月 3 月开启安卓不付费删档测试，于 2019 年 6 月开启 iOS 测试，目前尚未上线。



#### (6) 《石油大亨 (Turmoil)》

《石油大亨 (Turmoil)》是一款以石油开采为题材的模拟经营类游戏，其 PC 版于 2016 年在 Steam 平台发行。《石油大亨 (Turmoil)》向玩家提供一种视觉上具有吸引力，诙谐式的模拟游戏，让玩家成为一名成功的石油创业者体验 19 世纪美国石油开采潮时期的商业经营和竞争，目前尚未上线，预计于 2019 年 10 月开启中文版首测。



### (7) 《原力守护者》

《原力守护者》是一款融入 Roguelike 元素的像素风 MOBA 手游。相比主流的 MOBA 手游，游戏进行创新设计，砍掉了传统的兵线、符文等设定，战斗节奏快，随机性强。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》iOS 版预计于 2019 年 8 月 14 日上线。



### (8) 《Overdungeon》

《Overdungeon》是一款半即时制 DBG 闯关游戏，融合了 Roguelike、塔防与卡牌构筑游戏的特色玩法，展现了丰富的自由度与随机要素，操作简单易上手。目前《Overdungeon》已在 Steam 平台开启测试及发售，预计于 2019 年 8 月 23 日在 Steam 平台公测。



(9) 《进化之地 (Evoland)》

《进化之地 (Evoland)》是一款以 RPG 游戏进化发展历史为主题的独立 RPG 游戏，其 PC 版在 Steam 销量超过 50 万。游戏从黑白像素到 3D 彩色，从无声到音乐音效不断改进，从经典慢回合到解谜、闯关和卡牌，带领玩家体验 20 年 RPG 游戏的进化过程。《进化之地 (Evoland)》安卓版预计于 2019 年 9 月上线。



(10) 《君临之境》

《君临之境》是一款赛博朋克风二次元策略手游，融合了日系二次元画风以及原创的战棋策略型玩法，人物角色丰富，故事情节生动，玩家可自由地穿梭在时空之间。公司已取得《君临之境》日本独家发行权，目前尚未上线。



除上述产品外，公司还储备有《砰砰小怪兽》《怪物工程师》《双境之城》《超新星计划》等数款自研产品及《爱丽丝的精神审判》《四目神》《魔法洞穴 2 (The Enchanted Cave 2)》等数款代理运营产品。

上述储备产品中《伊洛纳 (Elona)》《人偶馆绮幻夜 (DOLL)》《失落城堡》《原力守护者》《进化之地 (Evoland)》已获得版号。

### 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，从国内成熟上线产品做起，初步打开了海外市场。

2017 年下半年至今，公司先后推出了《问道手游》海外版、《地下城堡》海外版（英文名《Dungeon Survivor I》）、《地下城堡 2》海外版（英文名《Dungeon Survivor II》）、《长生劫》海外版（英文名《Tomb Survivor》）、《末日希望 (Fury Survivor)》，形成了 Survivor 产品线。

2018 年，《地下城堡 2》海外版获得了 Google Play Early Access 全球推荐、Google Play 繁体地区推荐、Google Play 编辑精选推荐、Google Play 全球推荐，并在 App Store 台湾地区游戏免费榜排名最高至第 3 名。2018 年 11 月，《长生劫》海外版上线，上线后即获得 Google Play 全球推荐并在 App Store 台湾地区游戏免费榜排名最高至第 3 名。经过一系列产品的积累，Survivor 产品线在海外玩家心目中树立了良好的形象，同时为独立口碑向游戏海外发行探索了一条可行的路线。

2019年5月,《末日希望(Fury Survivor)》开启预注册,并获得Google Play全球推荐及App Store港澳台地区预注册推荐。2019年6月5日,《末日希望(Fury Survivor)》在海外及港澳台地区上线,上线后在App Store港澳台地区获得新游Banner及icon推荐,在App Store法国、德国、英国、意大利等十几个国家获得新游icon推荐,同时获得Google Play全球推荐,并入选了Google Play编辑精选。上线首日,《末日希望(Fury Survivor)》在App Store港澳台地区游戏免费榜排名最高至第1名。

2019年7月17日,《魔女兵器》在港澳台地区上线,上线首日在App Store台湾地区游戏免费榜排名最高至第3名。2019年7月24日,《永不言弃:黑洞!(Give it up! Bouncy)》iOS版在全球上线,上线后在App Store日本、俄罗斯等国家及港澳台地区获得新游icon推荐。

经过近两年的探索与积累,公司已建立了一套较为完善的海外游戏发行体系,对多个国家及地区的玩家需求有了深入了解,后续公司将持续拓展海外市场,不断加大海外市场的投入,扩充海外业务人员,建设高素质发行团队,力争海外业务能够覆盖休闲游戏产品线、独立特色游戏产品线及中重度游戏产品线,打造海外游戏产品矩阵。公司于2019年5月、7月新设立了日本子公司日本雷霆游戏、香港子公司香港雷霆信息,拟分别投资1,000万元人民币、1,000万美元。后续公司将深化与研发团队的合作,引导休闲游戏产品立项并进行测试,快速迭代验证,不断试错,在建立休闲游戏矩阵的同时积累一批海外玩家用户群体。这些用户将成为种子用户,为未来独立特色游戏及中重度游戏持续不断地提供用户来源。针对独立特色向产品,公司将不断拓展产品线,并加强产品线内各个游戏的联动,让玩家感受到鲜明的游戏品牌特征。此外,公司将持续寻求发行中重度游戏产品,通过不断调优内部自研产品、代理外部高品质产品,以期在海外市场有较大的突破。

目前,公司已取得《伊洛纳(Elona)》《魔渊之刃》《石油大亨(Turmoil)》《原力守护者》《Overdungeon》《君临之境》《古代战争》等多款产品的海外发行权,涵盖二次元、Roguelike等多个游戏品类。其中,《Overdungeon》已在Steam平台开启测试及发售,预计2019年8月23日在Steam平台公测。

#### 4、投资工作情况

公司股权投资平台吉相资本成立于2016年8月,注册资本7.00亿元,投资范围涵盖游戏、IP运营、动漫、影视等领域。吉相资本团队成员除游戏行业资深从业人员外,还有来自清华大学、厦门大学等国家重点院校的财务、法律、金融、计算机等专业人员,丰富的行业经验与多元化的

背景使得投资项目的选择更加精准，并能在投资后给予标的公司技术、业务、治理等多方面的辅助及支持。

截至目前，吉相资本已在包括文娱、互联网、数字新媒体等在内的多个领域完成了逾 30 个投资项目。2019 年 3 月，吉相资本作为基金管理人发起设立了首支产业投资基金——吉相天成基金，该基金已于 2019 年 4 月 28 日完成私募投资基金备案，基金编号：SGG719。2019 年初至今，公司对广州帝释天、广州呖喽、火箭拳科技、吉林凝羽、成都凡帕斯等企业进行了投资。

公司投资参股的部分企业已取得较为出色的业绩，截至目前，公司主要参股企业如下：

#### （1）青瓷数码

青瓷数码设立于 2012 年 3 月，主要从事网络游戏研发和运营，公司持有 17.97% 股权（已签署投资协议，待投资完成后持股比例增加至 28.91%）。青瓷数码研发或运营的产品有《不思议迷宫》《阿瑞斯病毒》《愚公移山 3 智叟的反击》等。由青瓷数码研发并由雷霆游戏运营的手游《不思议迷宫》累计注册用户数量超过 1,600 万，在 App Store 已累计获得超过 16 万条的五星好评，报告期内在 App Store 游戏付费榜排名最高至第 22 名。

#### （2）淘金互动

淘金互动设立于 2013 年 6 月，主要从事网络游戏研发和制作，公司持有 30.00% 股权。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 2018 年年度报告，其 2018 年度营业收入 3,377.17 万元，归属于挂牌公司股东的净利润为 2,030.66 万元。淘金互动研发的《地下城堡 2》《跨越星弧》取得良好业绩，报告期内，《地下城堡 2》在 App Store 游戏付费榜排名最高至第 4 名；《跨越星弧》于 2019 年 3 月 14 日上线，上线当日便获得 TapTap 编辑推荐并位列 TapTap 下载榜第 1 名，报告期内还获得 2 次 TapTap 编辑推荐及 App Store 多次推荐，并于 2019 年 7 月获得数娱梦工厂“最具创意游戏奖”。上述 2 款游戏均由雷霆游戏进行运营。

#### （3）勇仕网络

勇仕网络设立于 2014 年 12 月，主要从事网络游戏研发和制作，公司持有 20.00% 股权。2019 年 2 月 14 日，勇仕网络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 2018 年年度报告，其 2018 年度营业收入 7,452.38 万元，归属于挂牌公司股东的净利润 4,758.73 万元。报告期内，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 App Store 游戏畅销榜排名最高至第 12 名，在 App Store 日本游戏畅销榜排名最高至第 8 名。

#### (4) 易玩网络

易玩网络设立于 2016 年 3 月，主要开发和经营 TapTap 平台，公司持有 6.66% 股权。TapTap 平台创建了一个游戏玩家、开发商、运营商等密切联系的高品质手游分享社区和第三方游戏下载平台，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。根据香港交易所官网披露的心动有限公司（易玩网络控股股东心动网络的境外协议控制主体）上市申请文件，TapTap 移动应用程序 2018 年度平均月活跃用户 1,500 万；2019 年 1-5 月，TapTap 移动应用程序平均月活跃用户 1,620 万；截至 2019 年 5 月 31 日，TapTap 注册用户数 4,510 万，注册游戏研发商 8,000 多家，共有 5,000 多款手游可供游戏玩家下载，累计获得 5.71 亿次游戏下载、4.64 亿次游戏关注、890 万条游戏评价。2018 年度，易玩网络营业收入 29,996.30 万元、净利润 7,207.50 万元。

#### (5) Rayark

Rayark 为台湾地区知名游戏公司雷亚游戏的母公司，公司持有 5.00% 股权，雷亚游戏开发的音乐游戏产品长期占据中国大陆、美国、日本、韩国等多个国家和台湾地区 App Store 付费音游榜的头部位置。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 App Store 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 App Store 上线，获得全球一百多个国家和地区的精品推荐。RPG 手游《Sdorica（万象物语）》于 2018 年 4 月在 App Store 上线，上线后多次获得 App Store Banner 推荐。

#### (6) 广州百漫

广州百漫设立于 2016 年 1 月，主要从事网上动漫服务、数字动漫制作，公司持有 6.48% 股权。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。广州百漫旗下拥有《西行纪》《造物法则》《绝行者》《杀道行者》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。广州百漫联合出品的《西行纪》漫画自 2016 年 4 月上线至来累计点击量超 32 亿次。广州百漫参与制作的《西行纪》3D 动画自 2018 年 7 月上线以来累计播放量超过 5 亿次。

#### (7) 厦门真有趣

厦门真有趣设立于 2012 年 8 月，主要从事网络游戏研发和制作，公司持有 10.00% 股权。厦门真有趣旗下拥有《香肠派对》《小兵大冲锋》《不休的乌拉拉》《仙侠道》等多款产品。截至报告期末，《香肠派对》TapTap 安装用户数已超过 3,600 万。

#### （8）天津好传

天津好传设立于 2012 年 2 月，主要从事原创动漫 IP 开发、制作与投资发行，公司持有 10.00% 股权。自成立以来，天津好传曾先后为《十万个冷笑话》《黑白无双》《镇魂街》等知名动画作品制作外包，同时，自主创作了《大护法》《大理寺日志》《不可能恋爱?!》《海岸线上的漫画家》《冰箱里的企鹅》等原创动画，参与出品《昨日青空》等动画电影。其中《大护法》《昨日青空》分别于 2017 年 7 月、2018 年 10 月上映各大院线，总票房均超过 8,000 万元。2019 年 7 月 26 日，天津好传参与美术制作的动画电影《哪吒之魔童降世》上映并获得口碑与票房双赢，截至 2019 年 8 月 8 日，上映 14 天票房已超过 30 亿元。

#### （9）广州帝释天

广州帝释天设立于 2014 年 9 月，主要从事网络游戏研发和制作，公司持有 16.00% 股权。广州帝释天研发的产品有《拉结尔》《Endless Loop》《KSU》等。凭借精品研发的匠心理念，广州帝释天相继获得了来自红杉资本及腾讯游戏的投资。其中，由腾讯游戏代理发行的《拉结尔》是一款暗黑风格 ARPG 手游，拥有丰富多样的玩法、自由选择的百种天赋、庞大的装备系统，凭借优良的画面品质、优异的打击感和流畅的操作性，上线前曾获 2018 年度优秀游戏评选大赛（金翎奖）“玩家最期待的移动网络游戏”等荣誉。2019 年 6 月 20 日，《拉结尔》正式上线，上线首月，《拉结尔》在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 20 名，最高至该榜单第 5 名。

#### （10）广州呖喽

广州呖喽设立于 2017 年 8 月，主要从事网络游戏研发和制作，公司持有 15.00% 股权。由广州呖喽开发、心动网络代理发行的《Muse Dash》是一款带有跑酷元素的音乐游戏，曾获 App Store Best Indie Games of 2018 “年度优秀本土独立游戏”、2018 TapTap 年度游戏大赏“最受玩家喜爱游戏”等荣誉。报告期内，《Muse Dash》在 App Store 音乐游戏付费榜平均排名为第 4 名，最高至该榜单第 1 名；在 App Store 日本游戏付费榜平均排名为第 29 名，最高至该榜单第 5 名。截至报告期末，《Muse Dash》在 TapTap 评分为 9.6 分，在 Steam 平台的用户评测好评率为 98%。

#### （11）千时科技

千时科技设立于 2015 年 1 月，主要从事儿童英语在线教育，公司持有 12.74% 股权。千时科技运营的“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，投资方包括 IDG 资本等。目前千时科技拥有超过 15,000 名注册教师，超过 50 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、互联网出版服务情况

艺帆科技成立于 2015 年 11 月，是公司全资子公司，艺帆科技致力于为互联网行业企业提供专业咨询及代理服务，业务范围涵盖互联网主体准入与产品合规审批运营服务、法律与知识产权服务、互联网行业政策研判服务等。

艺帆科技目前已成功办理游戏产品版号近 120 个，其中自 2018 年 12 月国家新闻出版署重新下发游戏产品版号以来，已成功获批游戏产品版号 22 个，客户遍及北京、上海、广东、四川、海南、福建等全国多个省市。

### 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

1、根据财政部《关于修订印发 2019 年度一般企业财务报表格式的通知》（财会[2019]6 号），经第四届董事会第七次会议审议通过，公司对财务报表格式进行了以下修订：

资产负债表

将原“应收票据及应收账款”行项目分拆为“应收票据”及“应收账款”；

将原“应付票据及应付账款”行项目分拆为“应付票据”及“应付账款”。

公司对可比期间的比较数据按照财会[2019]6 号文进行调整。

2、财政部于 2017 年 3 月 31 日发布了《关于印发修订<企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量>的通知》（财会[2017]7 号）、《关于印发修订<企业会计准则第 23 号——金融资产转移>的通知》（财会[2017]8 号）、《关于印发修订<企业会计准则第 24 号——套期会计>的通知》（财会[2017]9 号），于 2017 年 5 月 2 日发布了《关于印发修订<企业会计准则第 37 号——金融工具列报>的通知》（财会[2017]14 号）（上述准则统称“新金融工具准则”），并要求境内上市公司自 2019 年 1 月 1 日起施行。

公司从 2019 年 1 月 1 日起，按照新金融工具准则的规定对金融工具进行分类和计量，涉及前期比较财务报表数据与新金融工具准则要求不一致的，无需进行追溯调整。金融工具原账面价值

和在新金融工具准则施行日的新账面价值之间的差额，调整 2019 年期初留存收益或其他综合收益。

**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