

二〇二〇 年度报告

厦门吉比特网络技术股份有限公司



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

重要提示

一、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。

二、公司全体董事出席董事会会议。

三、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。

四、公司负责人卢竑岩、主管会计工作负责人林佳金及会计机构负责人（会计主管人员）陈华梁声明：保证年度报告中财务报告的真实、准确、完整。

五、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。

六、前瞻性陈述的风险声明

适用 不适用

本报告涉及未来计划等前瞻性陈述，该等陈述不构成公司对投资者的实质承诺，请投资者注意投资风险。

七、是否存在被控股股东及其关联方非经营性占用资金情况

否

八、是否存在违反规定决策程序对外提供担保的情况

否

九、是否存在半数以上董事无法保证公司所披露年度报告的真实性、准确性和完整性

否

十、重大风险提示

本报告涉及行业风险、市场风险等风险因素的详细描述，请投资者查阅“第四节 经营情况讨论与分析”中关于公司未来发展可能面临的风险因素。

十一、其他

适用 不适用

目录

第一节	释义	4
第二节	公司简介和主要财务指标	8
第三节	公司业务概要	12
第四节	经营情况讨论与分析	31
第五节	重要事项	65
第六节	普通股股份变动及股东情况	88
第七节	优先股相关情况	95
第八节	董事、监事、高级管理人员和员工情况	96
第九节	公司治理	103
第十节	公司债券相关情况	106
第十一节	财务报告	107
第十二节	备查文件目录	230

第一节 释义

在本报告书中，除非文义另有所指，下列词语具有如下含义：

常用词语释义		
公司、本公司、吉比特	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司
吉比特有限	指	厦门市吉比特网络技术有限公司
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
上交所	指	上海证券交易所
报告期、本报告期、本期	指	2020 年度
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元
A 股	指	每股面值为 1.00 元的人民币普通股
股东大会	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司股东大会
董事会	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司董事会
监事会	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司监事会
限制性股票激励计划	指	公司 2017 年限制性股票激励计划
股票期权激励计划	指	公司 2020 年股票期权激励计划
湖南文旅	指	湖南文化旅游创业投资基金企业（有限合伙）
和谐成长	指	北京和谐成长投资中心（有限合伙）
雷霆互动	指	厦门雷霆互动网络有限公司，吉比特全资子公司
吉相股权	指	厦门吉相股权投资有限公司，吉比特全资子公司
艺帆科技	指	艺帆（厦门）网络科技有限公司，吉比特全资子公司
广州雷霆	指	广州雷霆互动网络技术有限公司，吉比特全资子公司
雷霆娱乐	指	深圳雷霆数字娱乐有限公司，吉比特全资子公司
木叶信息	指	广州木叶信息技术有限公司，雷霆互动全资子公司，于 2020 年 8 月注销
香港坤磐	指	香港坤磐有限公司，吉相股权全资子公司
雷霆股份	指	厦门雷霆网络科技股份有限公司，雷霆互动控股子公司，新三板挂牌公司（股票代码：873228）
深圳雷霆信息	指	深圳雷霆信息技术有限公司，雷霆股份全资子公司
深圳雷霆科技	指	深圳市雷霆科技网络有限公司，雷霆股份全资子公司，于 2021 年 2 月注销
吉游社	指	吉游社（厦门）信息技术有限公司，雷霆股份全资子公司
海南博约	指	海南博约互动娱乐有限公司，雷霆股份全资子公司
香港雷霆游戏	指	香港雷霆游戏有限公司，雷霆股份全资子公司
日本雷霆游戏	指	雷霆游戏株式会社，日文名株式会社ライトニングゲームス，雷霆股份全资子公司
浙江博约	指	浙江博约信息技术服务有限公司，雷霆股份全资子公司
香港雷霆信息	指	香港雷霆信息技术有限公司，深圳雷霆信息全资子公司
香港雷霆青瓷	指	香港雷霆青瓷网络有限公司，香港雷霆信息控股子公司
吉相天成基金	指	厦门吉相天成创业投资合伙企业（有限合伙），吉比特控制的企业
青瓷数码	指	厦门青瓷数码技术有限公司，吉比特参股公司
千时科技	指	厦门千时科技有限公司，吉比特参股公司
成都星艺	指	成都星艺互动网络科技有限公司，吉比特参股公司
成都南竹	指	成都南竹手游科技有限公司，吉比特参股公司
厦门辣葡萄	指	厦门辣葡萄网络有限公司，吉比特参股公司
和谐成长三期基金	指	和谐成长三期科技发展股权投资基金合伙企业（有限合伙），吉比特作为有限合伙人的企业

常用词语释义		
诺惟合悦基金	指	厦门诺惟合悦创业投资合伙企业（有限合伙），吉比特作为有限合伙人的企业
优格创投基金	指	苏州优格华欣创业投资中心（有限合伙），吉比特作为有限合伙人的企业
淘金互动	指	厦门淘金互动网络股份有限公司，雷霆互动参股公司，新三板挂牌公司（股票代码：837685）
勇仕网络	指	厦门勇仕网络技术股份有限公司，吉相股权参股公司，新三板挂牌公司（股票代码：873180）
易玩网络	指	易玩（上海）网络科技有限公司，吉相股权参股公司
广州帝释天	指	广州帝释天软件有限公司，吉相股权参股公司
广州呖喽	指	广州呖喽呖喽科技有限公司，吉相股权参股公司
地心互娱	指	厦门地心互娱网络科技有限公司，吉相股权参股公司
东极六感	指	成都东极六感信息科技有限公司，吉相股权参股公司
成都数字狗	指	成都数字狗科技有限公司，吉相股权参股公司
飞鼠网络	指	厦门飞鼠网络技术有限公司，吉相股权参股公司
游戏元素	指	厦门游戏元素网络技术有限公司，吉相股权参股公司
成都星火	指	成都星火光年影视文化传媒有限公司，吉相股权参股公司
匠游科技	指	北京匠游科技有限公司，吉相股权参股公司
成都余香	指	成都余香科技股份有限公司，吉相股权参股公司
星空智盛	指	北京星空智盛科技发展有限公司，吉相股权参股公司
诺惟投资	指	厦门诺惟投资管理有限公司，吉相股权参股公司
厦门稿定	指	厦门稿定股份有限公司，吉相股权参股公司
广州百漫	指	广州百漫文化传播有限公司，吉相股权参股公司
厦门真有趣	指	厦门真有趣信息科技有限公司，吉相股权参股公司
坚果核力基金	指	厦门坚果核力创业投资合伙企业（有限合伙），吉相股权作为有限合伙人的企业
北京白夜岛	指	北京白夜岛文化传播有限公司，吉相天成基金参股公司
北京魔宙	指	北京魔宙文化传媒有限公司，吉相天成基金参股公司
成都凡帕斯	指	成都凡帕斯网络科技有限公司，吉相天成基金参股公司
成都乐麦互娱	指	成都乐麦互娱科技有限公司，吉相天成基金参股公司
成都游戏河	指	成都游戏河科技有限公司，吉相天成基金参股公司
广州艾斯西	指	广州艾斯西网络科技有限公司，吉相天成基金参股公司
广州大火鸟	指	广州大火鸟文化传媒有限公司，吉相天成基金参股公司
广州纳仕	指	广州纳仕信息科技有限公司，吉相天成基金参股公司
杭州谦游坊	指	杭州谦游坊科技有限公司，吉相天成基金参股公司
杭州熊和猫	指	杭州熊和猫网络科技有限公司，吉相天成基金参股公司
梦貔映画	指	厦门梦貔映画动漫设计有限公司，吉相天成基金参股公司
魔塔网络	指	厦门魔塔网络科技有限公司，吉相天成基金参股公司
千道科技	指	广州千道科技有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门雏羽	指	厦门雏羽科技有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门鸽游	指	厦门鸽游网络有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门黑武士	指	厦门黑武士网络科技有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门雷魂	指	厦门雷魂科技有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门英普洛	指	厦门英普洛信息有限公司，吉相天成基金参股公司
上海润梦	指	上海润梦网络科技有限公司，吉相天成基金参股公司
上海烛宇	指	上海烛宇文化传播有限公司，吉相天成基金参股公司
重庆钒堡	指	重庆钒堡互娱科技有限公司，吉相天成基金参股公司
广州阿尔法	指	广州阿尔法网络技术有限公司，雷霆股份参股公司

常用词语释义		
厦门奇象	指	厦门奇象网络技术有限公司，雷霆股份参股公司
重庆九鱼乐	指	重庆九鱼乐科技有限公司，雷霆股份参股公司
C4Cat	指	C4Cat Entertainment Limited，香港坤磐参股公司
River Games	指	River Games Inc.，香港坤磐参股公司
雷霆游戏	指	公司自主运营平台（官网地址： www.leiting.com ）
《问道》	指	《问道》客户端游戏
《问道手游》	指	《问道》手机游戏
光宇游戏	指	北京光宇在线科技有限责任公司，《问道》运营商
客户端游戏/端游	指	以电脑为载体，通过运行客户端软件进行使用的游戏产品
网页游戏	指	通过互联网浏览器使用的网络游戏，不需要安装任何客户端软件
移动游戏	指	以手机等移动智能终端为载体，通过信息网络供公众下载或者在线交互使用的游戏产品
回合制	指	一种游戏形式，所有的玩家轮流自己的回合，只有在自己的回合，才能够进行操纵
放置类游戏	指	一类游戏的统称，即使用户不进行任何操作，游戏也会根据一系列的运算规则自动运行并产出成果
游戏工委/GPC	指	游戏出版工作委员会，隶属于中国音像与数字出版协会，旨在改善游戏出版业的现状、规范游戏出版物市场、消除产业发展中的不良因素，促进中国游戏出版业不断前进与发展
音数协	指	中国音像与数字出版协会（原名中国音像协会），经原新闻出版总署和民政部批准设立及更名，是由全国从事音像与数字出版行业生产经营的企事业单位及个人自愿结成的、具有独立法人资格的非营利社会团体，是中华人民共和国唯一的全国性音像与数字出版行业组织
音数协团标委	指	中国音像与数字出版协会团体标准化技术委员会，负责推动开展新闻出版行业团体标准化工作
5G	指	第五代移动通信技术
AI	指	“Artificial Intelligence”的缩写，即人工智能
ACT	指	“Action Game”的缩写，动作类游戏
App Store	指	美国苹果公司为运行 iOS 操作系统的硬件创建的应用程序在线发布平台
AR	指	“Augmented Reality”的缩写，即增强现实，通过电脑技术将虚拟的信息应用到真实世界，真实的环境和虚拟的物体实时叠加到同一个画面或空间同时存在
BD	指	“Build”的缩写，“一个成型的人物”。通过不同装备属性搭配不同的技能，搭建而成的“人物模型”即为一个 Build
DAU	指	“Daily Active User”的缩写，日活跃用户数
Google Play	指	Google 为安卓设备开发的在线应用程序商店
IDG 资本	指	IDG Capital Partners，一家专注于与中国市场有关的 VC/PE 投资项目的风险投资公司
iOS	指	美国苹果公司开发的移动操作系统
KOL	指	“Key Opinion Leader”的缩写，关键意见领袖
LTV	指	“Life Time Value”的缩写，用户在首次登录游戏到最后一次登录游戏充值总额
MMORPG	指	“Massively Multiplayer Online Role Playing Game”的缩写，大型多人在线角色扮演游戏
MR	指	“Mixed Reality”的缩写，即混合现实，结合真实和虚拟世界创造新的环境和可视化，物理实体和数字对象共存并能实时相互作用，以

常用词语释义		
		用来模拟真实物体
NPC	指	“Non-Player Character”的缩写，非玩家控制角色
PCU	指	“Peak Concurrent Users”的缩写，最高同时在线用户数
PVP	指	“Player Versus Player”的缩写，玩家对战玩家
Roguelike	指	一类游戏的统称，通常这类游戏具有游戏世界每次随机生成、角色永久死亡、回合制及全新探索发现等设定
RPG	指	“Role Playing Game”的缩写，角色扮演类游戏
SLG	指	“Simulation Game”的缩写，策略类游戏，模拟游戏的一种
TapTap	指	易玩网络开发和经营的游戏平台（官网地址： www.taptap.com ），该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，用户能够在该平台下载游戏、评价游戏并与其他玩家分享游戏体验
VR	指	“Virtual Reality”的缩写，即虚拟现实，利用电脑模拟产生三维虚拟空间，向使用者提供逼真的视觉、听觉等感官体验

本报告若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

第二节 公司简介和主要财务指标

一、 公司信息

公司的中文名称	厦门吉比特网络技术股份有限公司
公司的中文简称	吉比特
公司的外文名称	G-bits Network Technology (Xiamen) Co., Ltd.
公司的外文名称缩写	G-bits
公司的法定代表人	卢竑岩

二、 联系人和联系方式

	董事会秘书	证券事务代表
姓名	梁丽莉	
联系地址	厦门软件园二期望海路4号101室	
电话	0592-3213580	
传真	0592-3213013	
电子信箱	ir@g-bits.com	

三、 基本情况简介

公司注册地址	厦门软件园二期望海路4号101室
公司注册地址的邮政编码	361008
公司办公地址	厦门软件园二期望海路4号101室
公司办公地址的邮政编码	361008
公司网址	www.g-bits.com
电子信箱	ir@g-bits.com

四、 信息披露及备置地点

公司选定的信息披露媒体名称	《中国证券报》《上海证券报》《证券时报》《证券日报》
登载年度报告的中国证监会指定网站的网址	www.sse.com.cn
公司年度报告备置地点	公司证券部

五、 公司股票简况

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

六、 其他相关资料

公司聘请的会计师事务所（境内）	名称	容诚会计师事务所（特殊普通合伙）
	办公地址	北京市西城区阜成门外大街 22 号 1 幢外经贸大厦 901-22 至 901-26
	签字会计师姓名	陈昭新、黄茹萍
报告期内履行持续督导职责的保荐机构	名称	华融证券股份有限公司
	办公地址	北京市西城区金融大街 8 号
	签字的保荐代表人姓名	梁立群、付玉龙
	持续督导的期间	持续督导的期间为 2017 年 1 月 4 日至 2019 年 12 月 31

		日；由于公司首次公开发行股票募集资金投资项目结项并将节余募集资金永久补充流动资金相关事项于2020年4月29日经公司2019年年度股东大会审议通过，并于2020年5月28日完成全部募集资金专户注销工作，华融证券股份有限公司在全部募集资金专户注销前继续对募集资金使用相关事项进行持续督导
--	--	--

七、近三年主要会计数据和财务指标

(一) 主要会计数据

单位：元 币种：人民币

主要会计数据	2020年	2019年	本期比上年同期增减(%)	2018年
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
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
	2020年末	2019年末	本期末比上年同期末增减(%)	2018年末
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
总资产	5,387,665,710.80	4,368,812,646.36	23.32	4,008,214,957.17

说明：

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。

(二) 主要财务指标

主要财务指标	2020年	2019年	本期比上年同期增减(%)	2018年
基本每股收益（元/股）	14.58	11.28	29.26	10.12
稀释每股收益（元/股）				
扣除非经常性损益后的基本每股收益（元/股）	12.53	10.48	19.56	9.12
加权平均净资产收益率（%）	31.03	28.14	增加2.89个百分点	28.05
扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率（%）	26.68	26.15	增加0.53个百分点	25.27

报告期末公司前三年主要会计数据和财务指标的说明

√适用 □不适用

1、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；

2、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。

八、境内外会计准则下会计数据差异

(一) 同时按照国际会计准则与按中国会计准则披露的财务报告中净利润和归属于上市公司股东的净资产差异情况

适用 不适用

(二) 同时按照境外会计准则与按中国会计准则披露的财务报告中净利润和归属于上市公司股东的净资产差异情况

适用 不适用

(三) 境内外会计准则差异的说明

适用 不适用

九、2020 年分季度主要财务数据

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

十、非经常性损益项目和金额

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

非经常性损益项目	2020 年金额	情况说明	2019 年金额	2018 年金额
非流动资产处置损益	24,330,299.61	本期处置心动有限公司、广州百漫等参股公司股权产生收益	38.86	1,141,196.00
计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	17,556,124.30		24,414,892.98	26,317,090.48
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	1,204,722.03		122,672.97	20,101.42
委托他人投资或管理资产的损益	33,601,352.37		40,941,147.61	61,817,380.99

非经常性损益项目	2020 年金额	情况说明	2019 年金额	2018 年金额
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外,持有交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债产生的公允价值变动损益,以及处置交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债和其他债权投资取得的投资收益	64,480,970.07	本期确认心动有限公司、广州帝释天等参股公司股权公允价值变动收益	4,635,702.94	
单独进行减值测试的应收款项、合同资产减值准备转回	12,393,446.58			
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-4,573,846.12		-17,519.05	-113,842.90
其他符合非经常性损益定义的损益项目	30,420,726.00	本期因新型冠状病毒肺炎疫情社保减免,以及增值税进项税额加计抵减等事项产生收益	7,291,383.22	
少数股东权益影响额	-8,706,594.95		-10,334,729.74	-6,275,821.64
所得税影响额	-24,018,046.21		-9,817,749.64	-11,189,821.27
合计	146,689,153.68	/	57,235,840.15	71,716,283.08

十一、 采用公允价值计量的项目

√适用 □不适用

单位:元 币种:人民币

项目名称	期初余额	期末余额	当期变动	对当期利润的影响金额
交易性金融资产-理财产品	1,277,798,823.06	678,044,088.41	-599,754,734.65	33,601,352.37
其他非流动金融资产	445,980,022.94	471,377,397.52	25,397,374.58	88,847,830.00
其他非流动负债-归属于合伙企业其他权益持有人的权益	39,144,689.28	84,472,236.40	45,327,547.12	6,225,959.76
合计	1,762,923,535.28	1,233,893,722.33	-529,029,812.95	128,675,142.13

十二、 其他

□适用 √不适用

第三节 公司业务概要

一、报告期内公司所从事的主要业务、经营模式及行业情况说明

(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
	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

分类	荣誉及称号
	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
	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”

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

子公司名称	荣誉及称号
	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	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。

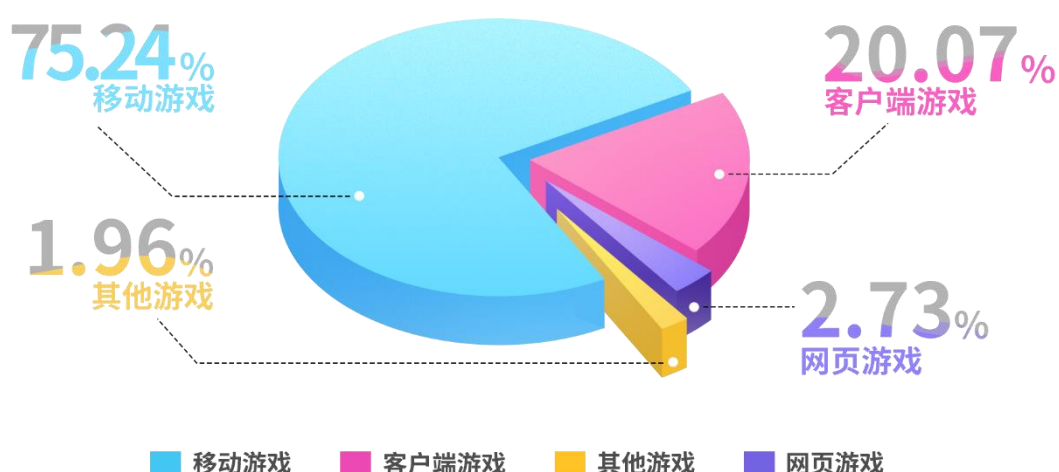
公司手游产品同时采取自主运营及联合运营模式。公司研发的《问道》端游授权光宇游戏运营，其他客户端游戏主要采取联合运营模式。

（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。

二、报告期内公司主要资产发生重大变化情况的说明

适用 不适用

三、报告期内核心竞争力分析

适用 不适用

公司专注于网络游戏的研发及运营业务，以汇聚和培养具有创新精神的人才，追求高效的工作方式，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为使命；始终坚持走“精品化”路线，重视产品品质及玩家服务，研发及运营的多款游戏获得良好的口碑与较高的人气。经过十余年的探索与积累，公司形成了自身核心竞争力：

（一）强大的自主研发能力

强大的自主研发能力

专注游戏设计及应用创新、技术创新，持续加强研发中台建设



《问道》最高在线用户曾近百万，多次获得中国游戏产业年会“十大最受欢迎网络游戏”等称号。2021 年 1 月开启新年服，玩家反馈热烈



《问道手游》上线近 5 年，延续出色表现，2020 年在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 26 名，最高至该榜单第 6 名



《一念逍遥》荣获 2020 年第十二届 CGDA 优秀游戏制作人大赛“最佳游戏原画美术设计奖”称号，2021 年 2 月 1 日上线

自主研发能力是决定一款网络游戏品质的核心要素，直接决定产品的稳定性、可玩性及平衡性，而稳定性、可玩性及平衡性又是决定网络游戏产品能否成功的重要因素。游戏中角色能力的设计以及收费道具的开发等一系列游戏数值策划，对一款游戏的可玩性和平衡性具有重大影响，这些都依赖于游戏团队的自主研发能力。公司拥有一支充满激情和富有创造力的研发团队，截至 2020 年 12 月 31 日，公司共有 439 名研发人员，占员工总数的 58.46%。公司中高层管理人员工作经验丰富，核心研发人员均系拥有多年游戏开发及团队管理经验的资深人士，为公司持续推出新产品奠定良好的研发和管理基础。公司 2018 年、2019 年、2020 年研发费用分别为 2.87 亿元、3.32 亿元、4.31 亿元，分别占营业收入的 17.35%、15.31%、15.70%，持续的高研发投入为公司自主创新提供了坚实保障。

公司持续推进研发创新能力建设，截至 2020 年 12 月 31 日，公司及子公司持有商标 764 件，

软件著作权 155 件，美术著作权 42 件，文字著作权 1 件，以及域名 117 个。此外，公司还取得 5 件发明专利，具体情况如下：

序号	专利名称	专利号	类型	专利授权公告日
1	网络游戏反外挂的实现方法	ZL 2009 1 0111799.0	发明专利	2012 年 12 月 22 日
2	基于分布式服务器的回合制网络游戏的实现方法	ZL 2009 1 0113102.3	发明专利	2012 年 12 月 12 日
3	游戏人物编辑系统和方法	ZL 2011 1 0183354.0	发明专利	2013 年 1 月 2 日
4	一种基于硬件加速渲染技术的显存控制处理方法	ZL 2011 1 0359280.1	发明专利	2015 年 4 月 8 日
5	一种将网游客户端网页化的方法	ZL 2012 1 0378926.5	发明专利	2017 年 3 月 22 日

说明：截至 2020 年 12 月 31 日，公司及子公司尚有 15 件发明专利在审查中。

2021 年 2 月，公司研发的“一种服务器端版本的保护方法及系统”发明专利申请通过了国家知识产权局实质审查。

经过十余年的开发和探索，公司取得了众多的游戏技术创新和设计及应用创新，构建了针对不同类型游戏的开发平台和开发框架，不断提高游戏的开发效率和游戏质量。

1、游戏技术创新

	名称	作用	详细说明
原始创新	系统兼容通用封装接口	跨平台操作	不用修改游戏代码，可直接将游戏 LPC ¹ 语言环境应用于不同的操作系统（Windows、Mac、Linux 等）
	服务器授权密码认证	反私服	通过向游戏服务器发送授权验证码判定服务器是否为官方认可，如果服务器端未反馈客户端需要的信息，客户端则认为当前连接的服务器端为非官方的服务器端，此时客户端将退出
	服务端保护机制	反私服	1、打包服务器端版本时，根据内容打包出基础部分和核心部分，两个部分使用不同的加密算法，不同的文件格式 2、对外发布版本时，只提供基本部分 3、核心部分由版本管理人员上传到核心代码管理服务器 4、服务器端基础部分运行时，需要在取得授权的情况下向核心代码管理服务器申请下载核心代码，如果没有下载到核心代码，服务端将无法运行
	服务器校验技术	反私服	客户端采用非对称加密技术向服务端发送密文，如果服务端在规定的时间内无法成功解密，则认为当前连接的服务器为非官方的服务器，此时客户端将主动退出
	玩家挑战认证模块	反脱机外挂	1、不定时向游戏玩家发送挑战指令 2、如果不能得到有效回复，将进行累进式惩罚 3、如果出现机器误判情况，允许玩家上诉
	网络游戏外挂识别方法	提高游戏识别外挂效率	通过采集游戏行为数据和系统运行数据，建立外挂和非外挂特征信息训练知识库和验证知识库，通过神经网络算法学习训练知识库，并验证知识库。经过不断训练、验证和调整确定权重，用于自动识别外挂账号

¹LPC 是根据 C 语言开发的编程语言，主要是用来编写 MUD 游戏。

	名称	作用	详细说明
	基于重力感应的反外挂技术	反外挂	在《问道手游》中利用手机设备的重力传感器，结合游戏玩法巡检，在游戏过程中识别客户端特征，有效消除外挂和按键精灵类辅助工具的影响
	分布式服务器实现方法	提高游戏用户数量负荷力	<p>可容纳万人在同一个游戏世界游戏、聊天，并支持动态增减服务器线数，在不影响玩家数据的前提下，方便运营商随时调整服务器布局及数量，排除数据库性能的限制，理论上支持无限扩充线路，增加容纳人数</p> <p>1、消除多服务器结构缺陷： (1) 针对按地图划分服务器，避免因玩家不平均分布在每个地图上带来的资源浪费，同时在总控服务器（负责地图服务器间的分配管理的服务器）停机的情况下，也不会导致所有的地图服务器无法正常工作，有效保障了数据安全性 (2) 针对按功能划分服务器，将游戏逻辑中某些常用密集型的功能分离开来，单独作为一个服务器进行控制操作，避免因各模块之间有直接或间接联系而导致的服务器调试难度较大</p> <p>2、将网络游戏系统的所有服务器分为目录服务器及其下属的承载域服务器（即物理主机），然后将游戏中的数据对象分散到各个承载域的服务器中，通过远程调用实现该数据对象通信</p> <p>3、远程调用是指通过特定的字符串结构来定义和鉴别数据对象，可跨服务器、上溯目录服务器查找</p> <p>4、数据对象针对网络游戏的种类主要有：用户角色、宠物、NPC、地图、仓库、服务（拍卖、寄售等）</p> <p>5、支持跨服物品交易</p>
	64 位技术系统兼容虚拟机	低成本跨平台操作	<p>1、实现专用游戏语言的一次编译，多次使用，降低开发成本</p> <p>2、游戏上层编码的跨平台应用和实现</p>
	分布式烘焙光照场景编辑系统	提高开发效率	<p>1、为追求三维虚拟的真实度，游戏中常用离线烘焙全局光照技术制作高质量的光影效果。大场景的烘焙需要耗费大量计算资源和时间，导致灯光师每次修改迭代时间较长</p> <p>2、基于分布式计算思路，设计了分布式烘焙光照场景编辑系统。通过收集模型信息和灯光信息，切割场景渲染子任务分发到不同工作机器上进行渲染。工作机器根据需要可以配置几十台甚至数百台，每个子任务相互不关联，工作机器并行渲染，从而极大缩短烘焙时间，提高开发修改效率</p>
	通用高并发游戏服务器框架	提高游戏服务器高并发处理能力，降低网络延迟对游戏体验的影响	<p>1、基于多网络线程单一网络对象的方案，底层采用 C++11 的高性能通信库，支持大量网络消息的高并发</p> <p>2、引入了 KCP 协议降低数据包丢失时的网络延迟，支持前向纠错技术以进一步抗延迟</p> <p>3、业务层采用并发模型，引入无锁编程，有效利用服务器多核处理能力，增强业务承载能力</p>
	基于数据驱动的网络同步框架	解决网络同步复杂程度问题，	多人在线战术竞技游戏（MOBA）对玩家信息实时同步、竞技公平性有极高要求，开发门槛较高。在项目中引入数据驱动开发模式，开发高复用的技术实现框架；引入预测与回滚

	名称	作用	详细说明
		降低多人在线即时竞技类游戏技术门槛	机制、增量同步技术、延迟自适应控制系统、兴趣区域(AOI)、网络框架解耦和模拟网络支持等，解决多人在线战术竞技游戏的网络同步实现复杂、网络延迟影响游戏体验、流量消耗高、外挂作弊严重等痛点问题
	Gamma 空间下的 PBR 线性渲染	提高游戏质量	物理渲染 (PBR) 技术能够带来真实感更强的游戏效果，但对应采用的线性空间并不是所有设备都支持。在不损失用户设备适配率前提下，实现在 Gamma 空间下的 PBR 线性渲染。采用更简单实用的 Uber shader，并加入平行光、IBL 环境光照、ACES Tonemapping、法线贴图和边缘光照支持和处理方法，确保在美术工具制作的 3D 效果和用户设备上游戏最终效果一致
	角色帧动画贴图大小优化技术	降低包体大小和显存占用	角色帧动画贴图中有较多的透明像素，这些透明像素在实际渲染中是无用的。通过设计算法把这些透明像素区域尽可能裁切调，以此来降低贴图大小，从而到达降低包体大小和显存占用
	2D 角色自定义外观系统	节约开发成本，增强游戏表现效果	将 2D 游戏的角色模型拆分为素模、头发、衣服、裤子、武器和背饰等多个部件，每个部件均提供数种不同风格、造型外观的独立序列帧动画，并且可以改变单一部件颜色，玩家可以通过组合，可以个性化定制自己的游戏角色。解决 2D 游戏角色数量少，资源占用多的问题。避免了每增加一个角色均需要渲染一整套资源，有效减少资源浪费
	非对称动态加密通讯	反私服	游戏服务器与游戏客户端通讯过程中，随机对指定客户端所有下行指令或者任意一条下行指令进行加密，如客户端不能正确解密则无法继续游戏行为。加密方式可以在运行时进行更新
	完全自律的多性格 AI 开发	提高游戏体验，降低开发成本	传统的游戏 AI 开发一般需要设计一定的行为模式并由程序实现，有配置不方便、代码复杂度高和易出错的缺点，且行为模式较为单一。相比传统 AI，以深度学习为基础的游戏 AI 能自行探索游戏所有可能的玩法，通过大量数据学习的 AI 的行为更合理，学习过程一般无需人工干预。以游戏人物性格 AI 为例，学习完成后，策划人员可以通过配置不同的性格参数快速得到行为模式丰富且不同的 AI 人物，提升研发效率及游戏体验
	客户端资源加密	保护游戏资源	为防止游戏客户端中的图片、动画等资源在没有正式发布前被恶意盗用，将游戏资源的部分关键信息从资源包中拆分出来，并放到服务器上由服务器加密后进行发送，客户端收到数据并验证为官方服务器发送的数据后，将两部分做合并处理，从而获得完整的资源数据，并在游戏中显示对应的资源形象，以达到保护游戏资源，保障官方服务器玩家的游戏体验和权利
集成创新	嵌入式指令备份数据库	避免用户指令丢失	1、将一个数据库对应一个游戏服务器模式改为不同游戏服务器对应一个大型游戏数据库，实现游戏玩家在一个共同的游戏世界交流

	名称	作用	详细说明
			2、克服网络连接突发性问题带来的数据库指令丢失，为每一个游戏服务器嵌入一个指令备份数据库，记录下突发事件前游戏玩家已经发出但尚未得到回应和实现的指令，并在恢复连接后，自动恢复存档，尽最大可能避免网络及硬件故障造成的回档问题
	在线合服操作	减少合服时的停服时间	1、根据玩家登录时间，将数据拆分为常用数据和不常用数据。拆分数据可以在不停服的情况下进行 2、停服合服时，先合并常用数据。完成该部分数据的合服后，即可启动服务端但禁止不常用数据玩家登录，常用数据玩家可以登录 3、启动不常用数据的合服 4、理论上，常用数据会远小于不常用数据，大幅度减少了停机维护时间
	客户端集成脚本系统	提升开发效率	1、在兼容已有 C++代码的基础上，增加开发界面的 Lua 脚本支持 2、新开发的界面不需再重新编译，通过热更新就能看到表现，缩短了界面开发的时间
	二维码安全和组登录	账号安全、快捷	1、游戏账号通过 App 与手机进行绑定 2、玩家通过扫码进行登录和危险操作的验证 3、玩家通过一次扫码可以登录多个游戏账号，减少玩家多开登录耗时 4、玩家在 PC 上进行图片分享可以通过扫码方式分享到朋友圈
	客户端图片压缩方式	减少客户端资源量	引入 WebP 图片压缩方式，客户端资源与之前相比，新型的打包方式能节省约 20%的存储空间
	多客户端资源共享	减少多开时玩家客户端的内存占用	1、单独的游戏资源共享进程，负责维护共享内存 2、客户端需要资源时向共享进程进行请求，其他进程有使用当前请求的资源时，资源不会再读取 3、客户端多开时 IO 操作明显减少，内存占用有所降低
	骨骼动画	减少客户端资源	1、基于 Spine 的支持库，开发渲染模块，将骨骼动画引入游戏 2、动态表情由原来需要多张图片变更成只需要一张图片。在减少资源占用的基础上提升了游戏表现
引进消化吸收再创新	LPC 语言	节约开发成本	1、适用于游戏开发的语言 2、在线实时更新、修复问题，避免了停机升级带来的损失。在服务器重启后，服务器会根据上次的更新脚本进行版本校验，如果是当前版本的更新脚本，则在服务器启动时会一并更新 3、高标准的游戏底层设计，服务稳定安全。服务器采用 LPC 脚本语言编写，如非硬件调整及游戏版本更新，理论上可以做到永不停机维护，大大减少维护成本及游戏停机维护带来的损失，且游戏支持服务端后台支持在线更新，以进行必要的细节调整
	3D 图形引擎 OGRE ²	提高游戏质量	OGRE3D 是一个被广泛使用的开源三维图形渲染库，成功地被应用于诸多三维仿真领域，其中包括网络游戏和一些商业的三维仿真项目

²OGRE: Object-Oriented Graphics Rendering Engine, 即面向对象图形渲染引擎, 是一款成熟稳定的开源 3D 图形渲染。

	名称	作用	详细说明
			1、简单易用的跨平台面向对象接口设计，最小化渲染 3D 场景所需的工作，做到与 Direct3D、OpenGL、Glide 等 3D 实现平台无关 2、可扩展的例子框架令程序运行更快简单 3、诸如渲染状态管理，结构包围，透明处理等一般需求已经自动完成，节省开发时间 4、引擎中所有的类设计简洁，文档完整 5、完全的面向对象设计允许通过插件和子类扩展引擎的功能
	GS 语言	高性能，高开发效率，降低开发难度，充分利用多核性能	1、针对游戏开发这一细分领域而开发，各种游戏后端相关基础设施完善 2、语言底层内置了多线程友好的开发模型，尽量降低开发难度的同时充分利用多核性能 3、支持高效的多线程无停顿 GC ³ 4、支持高效的 JIT ⁴ ，性能极高 5、实现并逐步完善配套的开发、调试和优化工具
	深度学习判断玩家言论系统	提升判断违规言论的准确性和效率	1、在 keras 框架基础上，通过 LSTM 的深度学习方法实现一套 AI 系统，用于在线判断违规言论 2、通过玩家言论数据，预训练词向量字典 3、将玩家言论分词，通过 LSTM 的深度学习方法，理解句子的语义 4、引入客服纠正，实现实时更新词向量、在线增量学习 5、通过转化同义词的做法，让 AI 学会新的词汇和语句处理
	强化学习 AI 战斗学习系统	提升最优游戏战斗策略的训练效果	1、在 DPPO 算法的基础上，通过强化学习方法实现一套 AI 系统，用于训练最优的游戏战斗策略 2、根据 AI 提供的概率来完成每回合的战斗指令输出，实现对战局策略的探索 3、进一步设计双 AC 模型，从而实现动作指令、对象的决策分离，避免相互干扰和影响训练效果 4、运用多线程，同时对多条线路的战斗进行训练，加速 AI 训练的收敛过程 5、负面奖励的设计，引导 AI 更快完成正确指令的收敛

2、游戏设计及应用创新

	名称	作用	特点
游戏设计创新	角色职业价值体现机制	增强游戏平衡性	摒除一般网络游戏产品将不同职业背景角色能力简单平衡的模式，采用动态追踪角色普及度的方式实时验证角色设定的合理性，并及时更改相应游戏设置，以达到职业均衡
	游戏背景建设机制	民族文化网络游戏建设	对大量文化古籍史料的研读，将历史文化融入游戏剧情和副本、装备、修为、药品、地图等的设计中
	战斗模式触发机制	增强游戏玩家体验	摒除一般回合制网络游戏“踩地雷”式的被动战斗触发机制，引进单机游戏的“投骰子+走格子+BOSS”模式，最大限度赋予玩家自由选择能力，改善了回合制网络游戏的用户痛点

³GC 是指垃圾回收 (GarbageCollect)，是一种内存管理机制。

⁴JIT 是一种动态语言运行时优化方式，在运行时将脚本代码编译为机器码动态执行，相比于解释执行，可极大优化代码执行效率。

	名称	作用	特点
	反常规逆向经济系统设计	保证游戏世界经济系统的稳定有序	游戏初期玩家经济宽裕，容易发展，中后期则日渐紧缩，以保证具有更多的运营策略空间
	预警机制	维护游戏环境公平及秩序	游戏非重叠道具、宠物均有唯一 ID 检验，如果出现复制，则会自动限制携带复制物品的玩家登录进行预警，并可以采用自动清除、忽略等多种处理措施，将损失降低到最小的程度，并可针对可疑玩家进行自动全程后台录像，以方便核查原因
	喷涂系统	把游戏变成一个玩家展示自我才艺的空间，极大的扩展了游戏的趣味边界	区别于一般网络游戏里由设计者预先制作好的图案，引进绘图画板功能和喷涂功能，给予玩家最大的创意空间。玩家自己绘制喷涂图案，可以直接喷涂到游戏的真实场景中。结合不同喷涂时机和游戏场景，给予玩家更大的游戏参与感和体验。定期展示到游戏喷涂墙，收获大家的点赞，给予玩家不一样的成就感
	生物制造系统	增强游戏玩家体验，深化参与、代入感	玩家可以自由地编辑出想要的生物外观，包含： 1、自由调整躯干长度、大小和形状 2、自由摆放部件的位置，并可以对部件进行缩放、旋转和变形 3、选择不同的上色规则，对生物整体进行上色，还可以单独调整单个部件的颜色 4、动态生成躯干、肢体模型，快速、直观看到编辑结果 5、动态生成模型的纹理坐标，系统自动对模型上色 6、对编辑好的模型进行上色，实现斑点、条纹等图案 7、自动减少、合并编辑后模型的面数，降低游戏中渲染开销
	半开放式交易系统	保证游戏经济平衡，满足玩家游戏内的交易需求	摒除一般网络游戏不开放交易或全开放式交易的模式，系统根据游戏世界的市场经济情况，模拟玩家交易数据，实时计算出各物品的合理定价范围，让交易双方等价交换物品和金币，限制游戏内资源的单方向转移，有效避免了外挂打金卖币、线下交易和盗号等危害游戏经济平衡的行为
	寄售平台聚宝斋	提供可使用人民币交易游戏虚拟物品的交易平台	提供可以使用人民币交易游戏虚拟物品的交易平台，可以通过该平台交易游戏内的装备、宠物、角色等游戏虚拟物品，帮助玩家实现公平与安全的交易，游戏内的虚拟物品可以保值或变现
	游戏刷道托管系统设计	解决游戏长时间在线会占用手机的问题	刷道为《问道手游》的核心玩法，玩家需要长时间在线。使用刷道托管系统，玩家可以在设置好托管数据后关闭游戏客户端，游戏角色仍然在线进行刷道。提供定制智能通知玩家，提供实时游戏画面预览，游戏角色仍可在线进行刷道。满足了玩家长时间在线的需求，同时不影响手机的正常使用
	系统宏观调控物价的中介机制	调控游戏内的物价	缓解免费游戏中由于玩家实际付费能力弱导致的游戏体验相对不好的问题。使这些玩家在少量付费的情况下能够通过中介系统将一些暂时不需要的道具兑换成货币，用于购买所需的虚拟道具。系统扮演中介的身份，限制了物品的流通，确保了游戏内市场的稳定

	名称	作用	特点
	快速组队匹配和战斗机制	节省了玩家寻找队友和对手的时间	帮助玩家更快找到合适的队友以及对手，大大缩短了玩家寻找队友和对手的时间
	损失处理优化机制	减少玩家因账号被盗所带来的损失	1、游戏内可叠加道具和游戏币若丢失追回难度较高，因此在游戏内增加可叠加道具和游戏币追踪功能 2、将所有参与了某个物品交易的玩家绘制成交易链，从而可以准确地对玩家的失物进行找回
	多版本机制	给玩家提供多种体验	1、制作全新经典版本，精选《问道》历年来的经典玩法，构建全新的经济体系，给玩家带来全新的体验 2、玩家通过同一个客户端选择不同的区组可以体验到不同的游戏版本
	《问道》小秘书	方便玩家在手机上体验游戏	在不具备登录端游的条件下，玩家可通过小秘书进行游戏内交互、交易等
应用创新	QA 标准	质量控制	将著名项目缺陷追踪软件系统 JIRA ⁵ 全程引入游戏产品开发流程
	聊天信息内容专项过滤	保证游戏合法、健康	对游戏世界内全部聊天窗口进行实时关键字监控及追踪，有效避免了反动、色情、盗号、欺诈链接的传播，并维持了游戏世界的环境文明
	机器人巡服机制	维护正常、健康的游戏环境	游戏内投放机器人，自动行走于游戏世界内。根据聊天频道的内容和特定行为，对违规玩家采取警告、隔离等多种处理措施，有效、及时地拦截不良信息传播，维护健康的游戏环境

为提高研发效率，提升产品品质，公司加强研发中台建设，设立了技术中心、美术部、音频部和测试中心。

公司技术中心聚焦于游戏研发过程中的通用技术和行业前沿技术的研究，进行技术积累及沉淀，并对各研发项目进行性能检测和性能优化，提供有力的技术支持，解决技术难点，提升研发效率。技术中心目前主要研发 GS 语言的编译器以及配套的辅助工具，基于 GS 语言开发的服务器框架和各种公共服务，研究 Unity 和 Unreal 引擎的特性及 3D 渲染技术。对于游戏研发过程中复用性技术工作，技术中心进行模块化、框架化、标准化工作，并对接不同技术水平的项目组提供服务，达到缩短研发时间，提升研发质量，以及控制研发成本的目的。此外，技术中心还关注 AI 相关的前沿技术，将 AI 技术融入到策划、开发、测试等游戏研发过程中，提高研发效率和游戏体验；同时关注 VR、AR 和 MR 领域相关技术，搭建多样化的 VR、AR、MR 游戏开发 workflow 平台，对人机交互方式、多平台兼容发布、脸部追踪、手部追踪等核心领域进行挖掘。

公司美术部旨在提高游戏美术的风格化和精品化。在美术风格化方面，美术部将根据游戏特点确定独特的美术风格，同时兼顾更多玩家的审美需求，加入受众更广的美术元素，并通过不断的测试、迭代，寻找风格化与大众化美术元素的最佳比例；在美术精品化方面，美术部针对具体产品制订详细的美术标准和规则，并不断提高设计水平，全面加强品控。

⁵JIRA 是 Atlassian 公司出品的项目与事务跟踪工具，被广泛应用于缺陷跟踪、客户服务、需求收集、流程审批、任务跟踪、项目跟踪和敏捷管理等工作领域。

公司音频部致力于将游戏音频与故事背景相融合，建立完整的游戏音频体验系统，增强玩家对游戏的代入感，提升游戏音频品质，重点做好交互音频，做玩家喜欢的音乐，使玩家融入游戏音乐氛围，激发玩家更强烈的体验意愿。

此外，为了保障项目测试资源的稳定性，提高测试效率和测试流程的规范化水平，公司成立了测试中心，协调安排测试资源，负责项目的日常及版本更新测试，验证游戏性能和表现效果是否符合设定，保证游戏研发质量。

（二）较为出色的游戏运营能力

较为出色的游戏运营能力

经典 MMORPG 游戏持续表现出色	放置类新游崭露头角	Roguelike 精品手游集散地
 <p>《问道手游》</p>	 <p>《一念逍遥》</p>	 <p>《不思议迷宫》</p>
<ul style="list-style-type: none"> 上线近 5 年，持续表现出色 2020 年度 App Store 游戏畅销榜平均排名第 26 名、最高排名第 6 名 截至 2020 年 12 月 31 日，累计注册用户数量超 4,500 万 	<ul style="list-style-type: none"> 2021 年 2 月 1 日上线，取得良好成绩 上线首月 App Store 游戏畅销榜平均排名第 10 名、最高排名第 5 名 在 App Store 累计获得超 12 万条五星好评 	<ul style="list-style-type: none"> 上线超 4 年，保持较高人气与口碑，成为 Roguelike 经典作品 截至 2020 年 12 月 31 日，累计注册用户数量超 1,800 万 在 App Store 累计获得超 18 万条五星好评 <p>其他优秀 Roguelike 游戏：《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《魔渊之刃》《异化之地》等</p>

公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀，建立了包括游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展及后续客户服务等一整套完备的运营系统，具备了较为出色的游戏运营能力。雷霆游戏坚持“精品化”路线，运营的多款游戏品质精良、差异性明显、可玩性强，获得了较高的人气及口碑。目前公司不仅成功运营了《问道手游》《鬼谷八荒（PC 版）》《魔渊之刃》《奇葩战斗家》等不同题材产品，实现了自研 MMORPG 游戏《问道手游》的长线运营，还运营了《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《异化之地》等广受玩家好评的 Roguelike 类手游，以及《一念逍遥》《最强蜗牛（港澳台版）》《不朽之旅》等放置挂机类手游。通过对大量游戏运营数据的挖掘与分析，公司在 MMORPG、Roguelike、放置挂机等品类游戏运营上积累了丰富的经验。同时，公司储备有《摩尔庄园》《地下城堡 3：魂之诗》《剑开仙门》《复苏的魔女》《世界弹射

物语》《了不起的飞剑》《石油大亨》《摸金校尉之九幽将军》《冒险与深渊》等多款游戏。公司运营及储备的产品情况详见下文“第四节 经营情况讨论与分析”之“一、经营情况讨论与分析”。

雷霆游戏以用户体验为核心，根据手游产品的类型、特征和市场定位，以及玩家的结构、行为和消费特征等因素确定产品的市场推广方案，通过聘请代言人、微信公众号、产品联动、与直播平台或主播合作、游戏公会、游戏论坛、线下活动等各种方式进行针对性的推广，力求更有效率的运营方式。雷霆游戏主要市场推广活动包括：

1、聘请代言人

公司根据游戏及目标用户的特征，选取适合的代言人并策划一系列活动。2019年4月，《问道手游》3周年大服开启，公司聘请周华健为代言人；2020年4月，《问道手游》4周年大服开启，公司聘请张若昀为代言人，聘请田雨为明星大玩家；2021年2月，《一念逍遥》上线，公司聘请宋祖儿为代言人。聘请代言人有利于提升用户接受度，明确品牌主张，提升品牌价值和生命力，使品牌形象更清晰突出。

2、用户经营活动

日常研运过程中，公司致力于创造和传播文娱领域的美好体验，在游戏策划、推广、客服等工作中始终以真诚的态度对待玩家。

公司自2017年起每年开展《问道手游》全民PK赛活动，吸引大量玩家参与，历经热身赛、积分赛、城市赛（线下）、淘汰赛、总决赛（线下）等赛程，竞技氛围热烈。另外，公司还根据运营及研发需要组织线上、线下直面玩家活动，自2016年起于不同城市开展数次《问道手游》“策划面对面”活动，自2018年起每年召开《问道手游》“论道大会”，并根据需要开展各产品玩家见面会，策划经理、产品经理等与玩家深入沟通，了解玩家需求及对游戏的改进建议，并据此调整优化游戏。除固定的线下活动外，公司还针对核心玩家、活跃玩家等建立多个快速沟通渠道，提高反馈效率，拉近玩家与研运人员之间的距离。

3、广告推广活动

在游戏上线、版本更新及其他推广期间，公司通过投放广告素材、主播推荐、游戏直播等方式在抖音、腾讯广告等平台开展广告推广活动，加速产品信息的传播，快速触达大量玩家，并依托于游戏精心的玩法设计等，为玩家带来美好游戏体验，让更多用户留存下来，实现产品的长线运营。广告内容主要为代言人题材、游戏玩法、其他游戏相关内容、时下热门话题的短视频等。

《一念逍遥》上线推广期间，公司在抖音、腾讯广告等平台投放产品代言人宋祖儿主演的《一念逍遥》手游宣传片《找到他》，歌手任然演唱的《一念逍遥》游戏同名主题曲MV，以及游戏玩法相关视频等；在斗鱼、虎牙直播平台发起主播招募活动，邀请人气主播在平台的《一念逍遥》专区开启直播，通过系列广告推广活动实现产品上线初期玩家数量的快速增长。

4、IP 建设

公司进行 IP 建设，以完善游戏世界观，刻画更加鲜明的人物性格，丰富游戏故事情节，增强玩家在游戏过程中的代入感，强化玩家对游戏的情感共鸣。

2020 年度，公司邀请知名作家燕垒生执笔创作的问道首部官方小说《问道：枪出无心》出版纸质图书。在问道 IP 官方小说创作过程中，公司邀请数十名老玩家参与创意讨论及试读工作，力求形象描绘玩家心目中的问道世界。2021 年 1 月，公司邀请歌手任然演唱的《一念逍遥》游戏同名主题曲及其 MV 在各大音乐平台发布，歌曲向听众缓缓展现出一幅恢弘悠远的修真画卷，既有凡夫俗子的爱恨情愁，亦有一念逍遥的悟道成仙；此外，公司还于 2021 年 1 月推出了《一念逍遥》游戏首部官方网络小说。

5、知名平台榜单推荐

公司运营的游戏品质良好，差异性明显，可玩性强，获 App Store、TapTap 等知名平台的认可，常被列入平台榜单推荐产品，获得大量玩家的关注及下载。同时，玩家在平台的评价及互动也进一步提高了游戏的人气及口碑。报告期内，公司《魔渊之刃》《不思议迷宫》《异化之地》等多款产品获得 App Store Today 单独专题推荐等知名平台榜单推荐。

6、口碑营销

公司以良好的产品品质为基础，通过第三方游戏平台、KOL 试玩推荐、微信公众号、玩家 QQ 群、官方平台等途径开展口碑营销，从目标用户筛选及管理、用户预期管理、产品特点沟通、用户评价跟踪等方面进行精细化运营。

7、产品联动活动

根据游戏及玩家特征，公司 Roguelike 等类型游戏常与目标用户重合度较高的产品联合开展活动，从而获得更多用户关注。联动对象包括公司运营的其他游戏、其他公司运营的游戏、动画电影、动漫网络剧等。

（三）庞大的游戏用户基础

公司自研产品《问道》自商业化运营以来，深受游戏玩家喜爱，PCU 曾一度接近百万。凭借《问道》十多年来积累的强大用户群体和 IP 价值，《问道手游》自 2016 年 4 月正式运营以来，用户规模不断增长，截至 2020 年 12 月 31 日，《问道手游》累计注册用户数量超过 4,500 万。公司代理运营的多款产品深受玩家喜爱，积累了大量用户。截至 2020 年 12 月 31 日，《不思议迷宫》累计注册用户数量超过 1,800 万，《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版累计注册用户数量超过 850 万，《奇葩战斗家》累计注册用户数量超过 1,400 万。

公司多年的游戏研发和运营积累了庞大的玩家群体。对众多玩家行为的大数据分析，为公司研发和运营决策提供了有力的数据支持，并能以此为基础进一步改良游戏设计机制，提供更受欢

迎的游戏内容和玩法，从而更好地满足游戏玩家的需求，为公司长期发展奠定基础。

（四）强大的数据挖掘能力和快速的市场响应能力

网络游戏行业市场竞争激烈，每年都有大量的新游戏面世，游戏玩家的需求和喜好也会随着玩家的年龄结构、消费习惯不同而变化。只有具有快速的市场反应能力，时刻紧跟用户需求的企业才能在激烈的市场竞争中占据优势地位。公司多年来的游戏开发和运营积累了庞大的游戏玩家群体，为定性及定量分析玩家的需求提供了大量的样本。利用游戏运营过程中玩家真实行为产生的数据还原玩家的行为模式和行为倾向，而非设计时的主观臆测，并以此数据作为基础进一步改良游戏设计，公司能够提供更受欢迎的游戏内容和玩法，从而更好地满足游戏玩家的需求，提高玩家的满意度。

公司始终高度重视用户需求和市场变化，设立了独立的数据中心，负责游戏运营数据挖掘与分析，以及数据工具、广告投放工具的开发等。

公司建立了综合的游戏大数据体系并引入大数据分析平台，使用规范的日志格式记录用户注册、登录、充值、消费、使用、社交、交易、角色属性、任务完成情况、奖励获得情况等游戏内用户行为信息，建立了实时、日、周、月报的数据监控体系，对游戏运营中的日常数据、道具消费、用户充值及行为模式等相关数据进行全面跟踪与分析，进而分析市场用户喜好，洞察市场方向。同时，公司利用高效的实时计算引擎以及灵活的用户自定义查询工具，不断提高游戏数据接入效率以及数据挖掘、分析时效，保持快速的市场响应能力。此外，公司还搭建了手机端报表系统，产品研发人员、市场人员、运营人员等均可在手机端查看游戏的实时和历史数据，提高数据使用效率。

在大数据体系基础上，公司对游戏研发及升级的各测试版本进行跟踪，分析游戏中的任务、奖励、经济系统、经验产出、数值成长等内容设置是否合理，对异常数据将进行专题分析，提出改进措施并跟踪后续效果。同时，公司积极探索数据挖掘算法在游戏行业的使用，在积累多款游戏海量数据基础上，使用数据挖掘算法可以有效优化游戏环境，提高产品运营效率，比如通过挖掘流失玩家价值制定针对性更强的玩家召回方案等。此外，公司还建立了用户行为模型、游戏经济模型等来研究个体行为和游戏币流动路径，以此为依据来优化游戏和打击外挂，净化游戏环境，延长游戏生命周期，创造更好的体验。

为进一步提高市场响应能力，提升营销推广效率，公司开展了系列优化活动，积极倡导工具化，不断提升运营效率。例如，公司研发了留存率、LTV、DAU、收入等预测工具，用于预测投放媒体的用户质量，指导后续的投放策略；通过使用词频、词云等工具，分析玩家偏好，对已有游戏用户标签化，用于支撑精准投放与营销。此外，公司还开发建设了广告投放系统和广告效果监控系统，打通了从曝光-点击-激活-注册-付费-留存等全链条数据，市场人员可以根据广告效果及时调整投放策略；运营人员可通过游戏的实时新增、活跃、付费、留存、活动及系统参与、游戏进度等用户行为数据跟踪游戏的运营情况，及时掌握用户状态，发现游戏问题，提高运营效率。

（五）以玩家为本的美好游戏体验

公司长久以来坚持以玩家为本的设计和运营理念，创造和传播文娱领域的美好体验。公司始终围绕用户需求进行游戏设计，优化交互内容，而不是强迫用户改变使用习惯来适应游戏研发设计者的想法。公司在游戏中设计提供极具感染力的游戏玩法、场景设置及功能，设置挑战性合理的游戏任务，在任务完成时向玩家发放奖励。为满足玩家的社交需求，在游戏中不断提升互动性与竞技性，并可以通过玩家的社交网络不断拓宽游戏的覆盖人群。同时，公司的用户行为分析系统持续跟踪分析玩家行为数据，持续优化改进游戏设计，提升玩家体验。

优秀的游戏设计需要具有相对的内容确定性和极大范围的动态平衡性（包括游戏中各类固态属性、玩法策略、收益损耗等），以期在游戏不断发展变化的过程中带来的多种因素下维持主体平衡。相对的内容确定性是指游戏的概念、框架、发展思路需要在游戏设定初期予以确定，而后续不断完善更新的游戏内容需要与原有的世界观、历史观、价值观保持相对一致性，从而在玩家的思想体验上起到桥梁的作用，保证了玩家对游戏的直观感受深刻且连续，间接延伸了游戏的生命周期。极大范围的动态平衡性可以保证游戏不断发展变化下的稳定性及多样性，包括玩家的游戏方式选择、游戏内容选择等。在稳定平衡的基础上才能更加充分地调动玩家的主观能动性，强化玩家之间的真实互动性，增加游戏本身的丰富性和娱乐性；相反如果游戏未在平衡性上做到动态平衡和稳定可扩展，小到玩家的游戏策略战术选择等玩法会逐渐趋于固化从而丧失游戏的乐趣，大到游戏无法真正扩展出特色时尚的各类玩法，甚至游戏内部世界由于无法保障公平合理在运作初期就会直接崩盘。除平衡性外，随机性也是一款优秀游戏的另一项重要属性。随机性广泛地存在于游戏中，良好的随机性设计可以有效提升网络游戏的趣味性，提升玩家游戏体验。

公司在游戏设计过程中进行大量的市场调研及玩家心理分析，充分估计在游戏发展过程中可能存在的问题，包括内容本身的突变，数值框架的扩展，以及盈利方式的持续等问题。综合各种因素之后，将各种需要设定的因素归纳为数学模型，并根据大量玩家参与游戏测试的反馈，进行预期比对、数据分析、成因分析等。公司根据用户反馈快速地进行游戏开发迭代，从而保证游戏的平衡性和随机性。

从以玩家为本的理念出发，公司要求制作人用“小步快跑”的方式做项目，尽快做出原型，通过玩家测试验证核心玩法，听取核心玩家的建议，快速迭代更新，与玩家共同“定制”游戏，打造出更多玩家喜爱的精品原创游戏。

此外，公司通过提供具有竞争力的薪资，以及加强业务、技术培训等手段建立了一支高素质的客服团队。客服团队致力于为用户提供专业、高效、满意的服务品质，本着“成为用户身边的官方朋友，创造美好服务体验”的理念，通过游戏内置“联系客服”按钮、24小时客服热线、微信客服公众号、客服论坛、客服邮箱等多途径为玩家提供全面、细致的服务，满足用户实时进行内容咨询、投诉、反馈等诉求，客服内部设置服务质检团队，每日检测服务质量。对于服务过程中收集的有效信息，客服团队将迅速传递至研发部门，由研发部门评估后快速做出修正，并为后

续游戏开发和优化提供参考方向。同时，客服团队还设置有账号安全管理和游戏环境管理岗位，账号安全管理岗位提供账号安全知识普及和解决方案，游戏环境管理岗位则保障游戏内良好的交流言论环境和游戏发展的生态环境，保障游戏健康良好发展。为进一步优化服务流程，缩减响应时间，公司构建了用户自助式服务体系，通过智能客服技术进一步提升了客服水平，改善了玩家体验。

除上述玩家服务外，公司还通过多种途径加强与玩家的面对面沟通，根据运营及研发需要组织线上线下直面玩家活动。比如针对《问道手游》，公司每年通过线上活动以及“策划面对面”“论道大会”等线下活动，与核心玩家交流游戏版本规划、推广计划等，听取 KOL 的反馈意见，与玩家共同定制游戏。

（六）经验丰富的管理团队

公司实际控制人卢竑岩从事 IT 行业二十余年，拥有丰富的技术研发及团队管理经验。公司运营业务负责人翟健长期从事游戏运营业务，拥有丰富的游戏运营经验与团队管理经验。公司的业务团队骨干均由从事网络游戏行业多年的资深人士担任，拥有很强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业有深刻理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。

公司拥有高效的项目管理团队，核心项目管理团队保持长期稳定，经过十余年的探索学习，在游戏设计、版本制作、运营推广、玩家服务、外挂及私服的防范与打击等方面，都已形成一整套成熟的体系。

同时，公司对专业人才培养工作高度重视，营造了良好的企业文化氛围，并采取有效的激励机制，提供多样化的培训机会，培养员工的忠诚度，有效保证了核心人才队伍的稳定，使公司的各项业务能够持续运作，保障公司的稳定发展。

第四节 经营情况讨论与分析

一、经营情况讨论与分析

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，重视产品品质及玩家服务，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。

公司立足自主创新、自主研发，持续针对性地对《问道手游》、《问道》端游进行升级开发，在对现有内容进行修改和调整的同时，增加游戏新内容，从而保持游戏玩家持续的新鲜感；同时，公司持续投入新产品研发，推出了《一念逍遥》《奇葩战斗家》《异化之地》等多款自研游戏，并有多款游戏处于研发阶段。

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。目前公司不仅运营了《问道手游》《鬼谷八荒（PC版）》《魔渊之刃》《奇葩战斗家》等不同题材产品，实现了自研 MMORPG 游戏《问道手游》的长线运营，还运营了《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《异化之地》等广受玩家好评的 Roguelike 类手游，以及《一念逍遥》《最强蜗牛（港澳台版）》《不朽之旅》等放置挂机类手游。通过对大量游戏运营数据的挖掘与分析，公司在 MMORPG、Roguelike、放置挂机等品类游戏运营上积累了丰富经验。

公司将在延续端游与手游研发优势的同时，继续加大对手游的研发力度。一方面，公司将对现有的端游产品及手游产品进行升级开发，提升游戏表现力和体验，延长产品的生命周期；另一方面，公司将打造多个手游研发团队，用“小步快跑”的方式不断验证并调整，迭代开发多款精品手游。同时，公司将利用自主运营平台的经验，注重运营与研发的结合，提高产品市场定位能力，有计划地针对细分市场领域进行定制开发，项目研发过程中注重趣味性、耐玩性及商业化设计。

公司重视产品的差异化及商业化融合。在差异化方面，公司要求产品在玩法设计、美术风格上要有独特性，好玩有趣，能带给玩家新鲜感。差异化的游戏体验将有利于产品吸引广泛的用户并降低后续运营推广成本。在商业化方面，公司强调产品进行合理的付费机制设计，让合理付费成为游戏体验的一部分。产品的商业化设计不仅要考虑核心用户的需求，还要从泛用户的角度考虑内容及付费设计，探索打破核心用户和泛用户之间壁垒的有效方式，吸引更多泛用户并给予较好的游戏体验，从而获得更好的商业收益。

（一）主要产品运营情况

1、《问道》

公司自主研发的端游产品《问道》在 2006 年 4 月一经推出，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”，上线至今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，并获评第五届 CGDA（中国优秀游

戏制作人大赛)“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”，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 曾一度接近百万。为延长《问道》的生命周期，提升“问道”IP 价值，不断适应市场变化，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，根据玩家需求制作更多版本，如 2018 年 7 月推出《问道》经典版；此外，每年推出《问道》年度服、周年服和年中服三个较大版本，并在此基础上于 2020 年新增推出国庆生肖服，在增加游戏新内容的同时，对游戏中现有内容进行调优，从而维持玩家持续的新鲜感，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 MMORPG 游戏《问道手游》。《问道手游》沿用《问道》端游的故事背景与世界观，依托端游版本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，在保留原有核心玩法的基础上做了大量调优，既保留了端游版本原有的五行相克、刷道、试道等经典核心玩法，又根据移动端特点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。《问道手游》近年来用户水平呈现稳中有升的态势，保持着旺盛的生命力。为延长《问道手游》的生命周期，公司不断强化“问道”IP 的拓展和品牌建设，持续提升“问道”品牌价值。针对《问道手游》的游戏类型及用户特征，公司每年推出新年服、周年服和国庆服三个大版本，并配合较大“声量”的营销推广，以实现用户在固定时点的群体性回流。2020 年 1 月，新年服伶俐鼠开服；2020 年 4 月，4 周年大服开启，邀请张若昀为代言人，邀请田雨为明星大玩家；2020 年 9 月，国庆服开启；2021 年 1 月，新年服笨笨牛开服，玩家均反响良好。报告期内，《问道手游》获得 App Store 推荐，在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 26 名，最高至该榜单第 6 名。截至 2020 年 12 月 31 日，《问道手游》累计注册用户数量超过 4,500 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、深圳市版权协会第九届“深圳版权金奖”,除此之外,《问道手游》荣获的行业内主要荣誉有:

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
2020 年度	2020 vivo 开发者大会“最佳人气游戏”	vivo 游戏	2020 年 11 月
	2020 小米开发者大会“最受欢迎游戏奖”	小米游戏	2020 年 11 月
	2020 OPPO 开发者大会“最佳经典游戏”	OPPO 游戏	2020 年 9 月
2019 年度	第五届黑石奖“2019 年度人气游戏”	硬核联盟	2019 年 12 月
	OPPO 2019 年度开发者大会“最佳经典游戏”	OPPO 游戏	2019 年 12 月
	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	OPPO 2018 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
	第九届 CGDA(中国优秀游戏制作人大赛)“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
	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
2016 年度	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“最佳原创”	上海汉威信恒展览有限	2016 年 11 月

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
	“移动游戏”	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

3、《一念逍遥》

《一念逍遥》是由公司自主研发的一款水墨国风放置修仙手游。游戏以仙气飘逸的水墨画风，勾勒出人、仙、妖、魔合作纷争的修仙世界，真实还原修仙小说的体验；采用独创真实 AI 挂机玩法，玩家离线也能获得在线收益，可轻松体验从无名小卒一步步成长为修仙宗师的过程；此外，游戏还加入了宗门乱战、跨服战斗等社交玩法，丰富玩家的修仙体验。报告期内，《一念逍遥》制作团队获评第十二届 CGDA（中国优秀游戏制作人大赛）“最佳游戏原画美术设计奖”，《一念逍遥》获评 2020 年游戏金钻榜“最佳独立游戏”。

《一念逍遥》于 2021 年 2 月 1 日上线，上线首月在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 10 名，最高至该榜单第 5 名，上线后获得 App Store Today 单独专题推荐、合集推荐及 icon 推荐，在 App Store 已累计获得超过 12 万条五星好评。



4、《鬼谷八荒》PC 版

《鬼谷八荒》PC 版是一款开放世界的沙盒修仙游戏，结合了修仙体系与山海经文化背景，主打自由、沙盒、探索等元素，玩家可以在游戏中通过故事或触发奇遇，体验到与山海经中各种妖、兽战斗的乐趣；还可以在游戏内与场景、NPC 进行多种互动，构建自己的修仙界社交关系。游戏战斗系统结合了横版街机体验与弹幕游戏的形式，兼有暗黑与魂类游戏的战斗系统特点。游戏每一盘开局都会重新生成几十个门派、随机地图、超过 5 万本功法，玩家可选择不同的外貌、性格和天赋，每次都有随机的新体验。《鬼谷八荒》PC 版于 2021 年 1 月 27 日在 Steam 国际平台上线，

上线后多次登顶 Steam 全球热销榜榜首，上线首月全球销量超过 180 万份，位列 Steam 全球热销榜前 2 名及全球热门游戏榜前 10 名，最高至 Steam 全球热门游戏榜第 3 名，全球最高同时在线人数超过 18 万。



5、《魔渊之刃》

《魔渊之刃》是一款 3D 暗黑动作 ARPG 手游。游戏采用 Q 版暗黑风，具有丰富的装备体系，每种武器有不同的技能，玩家通过收集武器设计自己的作战方法。在操作上，《魔渊之刃》更接近 ACT 游戏的打击感以及战斗体验。游戏中的法盘系统，让每一局的冒险都具有极强的随机性。此外，游戏中还有多人组队副本玩法。《魔渊之刃》于 2020 年 9 月 17 日上线。报告期内，《魔渊之刃》获得华为独立游戏大赏“玩法佳作赏”、2020 vivo 开发者大会“最佳人气游戏”，并获得 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、合集推荐及新游 Banner 推荐等。



6、《最强蜗牛》（港澳台版）

《最强蜗牛》（港澳台版）是一款荒诞手绘风放置手游。游戏集放置、养成、经营、收集等元素于一体，凭借其不拘一格的无厘头风格、独创的荒诞手绘画风和较高的游戏质量，深受玩家喜爱。2020年7月22日，《最强蜗牛》（港澳台版）上线，上线后多日位列 Google Play 免费榜第 1 名并最高至畅销榜第 2 名，多日位列 App Store 港澳台地区游戏免费榜第 1 名及游戏畅销榜前 5 名。报告期内，《最强蜗牛》获评 Google Play Best of 2020 “最具创新游戏”，并获得 Google Play 新游推荐及 App Store Today 新游推荐、新游 Banner 和 icon 推荐。



7、《不思议迷宫》

《不思议迷宫》是一款以收集和探索为核心乐趣的迷宫冒险 Roguelike 手游。游戏里有 20 多座迷宫可以探索，玩家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。在探索的过程中，玩家可以收集各种各样的内容，其中角色有近 300 个。游戏玩法有趣，设定轻松幽默，操作简便易上手，深受玩家喜爱，在 App Store 已累计获得超过 18 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，不断迭代更新并开展推广活动，让游戏持续保持吸引力。2020 年 1 月，新春迷宫、新春冈布奥上线；2020 年 8 月，88 冈爆节系列活动开启；2020 年 12 月，四周年庆典开启。截至 2020 年 12 月 31 日，《不思议迷宫》累计注册用户数量超过 1,800 万。

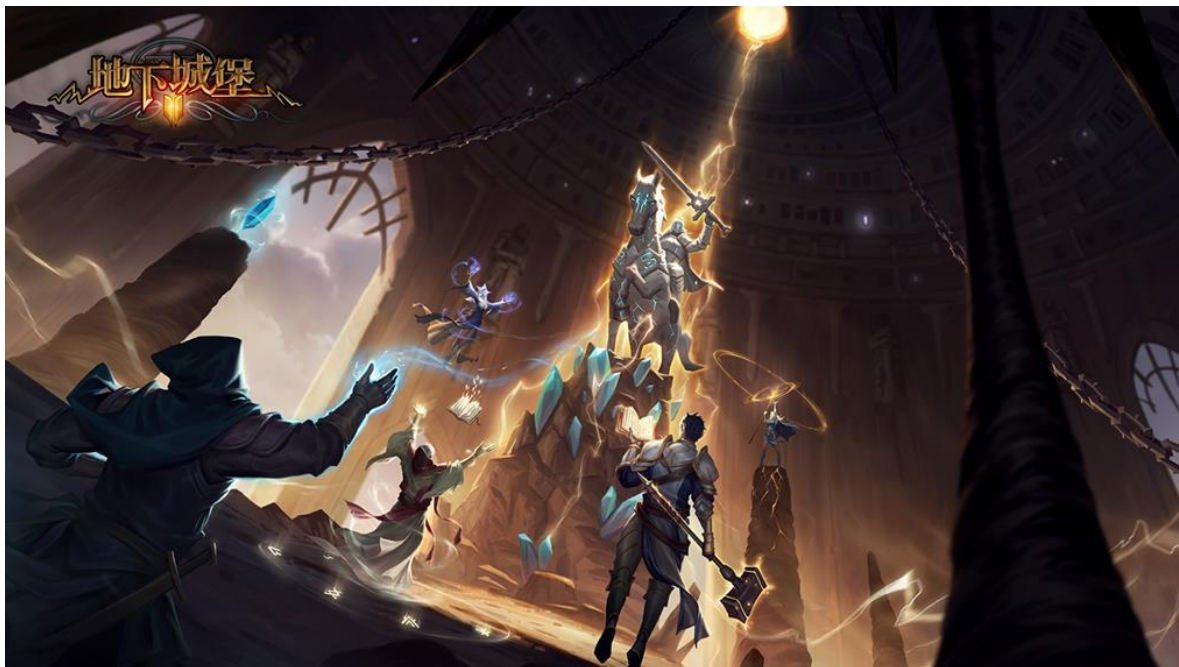
凭借精心的玩法设计及优秀的产品品质，《不思议迷宫》自上线以来，获得 App Store 众多推荐，曾获 The Game Awards 2017 年度“Best Chinese Game”提名、金翎奖 2017 年度优秀游戏评选大赛“最佳原创移动游戏奖”、第九届 CGDA（中国优秀游戏制作人大赛）“最佳游戏关卡设计奖”、第三届黑石奖“2017 年度最受欢迎独立游戏”等荣誉。报告期内，《不思议迷宫》作为较成熟的产品仍旧获得 OPPO 至美应用奖、华为应用市场“年度最佳独立游戏”，并多次获得 TapTap 编辑推荐及 App Store 推荐，其中 App Store 推荐包括 Today 单独专题推荐、合集推荐及 Banner 推荐、最佳更新 icon 推荐等。



8、《地下城堡 2：黑暗觉醒》（安卓版）

《地下城堡 2：黑暗觉醒》是一款地牢探险与模拟经营手游。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。2017 年 6 月，由公司代理运营的《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版上线。《地下城堡 2：黑暗觉醒》获评游戏工委评选的“2017 年度十大最受欢迎原创移动单机游戏”、硬核联盟主办的硬核黑石奖“2017 年度最受欢迎策略类游

戏”、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”、2020 年华为应用市场“年度最佳独立游戏”。《地下城堡 2：黑暗觉醒》上线近 5 年，在 TapTap 依旧保持 9.1 分的高口碑评分，报告期内获得 TapTap 编辑推荐。截至 2020 年 12 月 31 日，《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版累计注册用户数量超过 850 万。



9、《不朽之旅》

《不朽之旅》是一款融合暗黑和放置玩法的创新型挂机手游。游戏有着丰富的 BD 搭配体验，装备丰富，随机属性繁多，自由转职和副职系统可实现上万种职业搭配组合，配合放置玩法，玩家可以轻松享受打磨专属 BD 以及成长的乐趣。《不朽之旅》于 2020 年 9 月 10 日上线。报告期内，《不朽之旅》获评 2020 年游戏金钻榜“最佳独立游戏”、中国音像与数字出版协会“2020 年度中国游戏十强新锐游戏”提名，并获得 TapTap 编辑推荐及 App Store 多次推荐。



10、《奇葩战斗家》

《奇葩战斗家》是一款由公司自主研发的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月上线，上线后获评OPPO至美应用奖、vivo极光奖、华为游风尚奖。报告期内，《奇葩战斗家》多次获得TapTap编辑推荐及App Store推荐。截至2020年12月31日，《奇葩战斗家》累计注册用户数量超过1,400万。



11、《异化之地》

《异化之地》是一款由公司自主研发的带有类 Roguelike 随机元素的克苏鲁风格横版动作闯关游戏，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 月上线，上线首月长达 24 天占据 App Store 游戏付费榜榜首。2019 年 12 月，《异化之地》制作团队获评第十一届 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”、《异化之地》获评第四届金陀螺奖“年度优秀独立游戏奖”。报告期内，《异化之地》在 App Store 游戏付费榜平均排名为第 21 名，最高至该榜单第 3 名，并获评 vivo 极光奖，多次获得 TapTap 编辑推荐及 App Store 推荐，其中 App Store 推荐包括 Today 单独专题推荐、合集推荐及 Banner 推荐、最佳更新 icon 推荐等。



除上述产品外，公司还上线运营了《像素危城》《巨像骑士团》《失落城堡》《伊洛纳》《荣誉指挥官》《地下城堡》《贪婪洞窟》《贪婪洞窟 2》《长生劫》《探灵》《螺旋英雄谭》《跨越星弧》《人偶馆绮幻夜》《下一把剑》《进化之地》《五行师》《匠木》《合成小小镇》《冒险与挖矿》等手游产品，以及《梦神计划：序章》《烛火地牢 2：猫咪的诅咒》《HAAK（勇敢的哈克）》《Overdungeon 超载地牢》《硬核机甲》《The Enchanted Cave 2（魔法洞穴 2）》等 PC 游戏产品。

（二）主要储备产品情况

雷霆游戏坚持“精品化”路线，已取得多款产品的代理发行权，涵盖放置养成类、模拟经营类、Roguelike、RPG、策略类等多元化游戏品类。

1、《摩尔庄园》

《摩尔庄园》手游是一款集怀旧、益智、养成、社交和剧情元素的 3D 社区养成游戏，其页游是一款承载了许多人快乐童年的游戏，手游版本还原了页游原汁原味的摩尔世界，3D 升级后变得

更加鲜活。手游版本设置大量的细节交互彩蛋，让玩家置身游戏时回忆和惊喜满满。游戏中每位摩尔都拥有一个属于自己的庄园，可以自由地种田、养动物、钓鱼，装扮庄园，过上向往的生活，还可以体验多种职业乐趣。新创的邻居系统、社交玩法、趣味交互彩蛋、餐厅经营系统等，让玩家在游戏中可以结交更多趣味相投的朋友。报告期内，《摩尔庄园》获评 2020 vivo 开发者大会“最受期待游戏”、华为应用市场“最受期待新游”及 OPPO 拾趣奖。《摩尔庄园》已取得版号，截至目前全平台预约用户数超过 750 万，其中 App Store 预约用户数超过 120 万。



2、《地下城堡 3：魂之诗》

《地下城堡 3：魂之诗》是一款文字地牢探险手游，在传承前作《地下城堡 2：黑暗觉醒》核心玩法的同时，大幅提升了游戏美术品质，向玩家呈现更广阔、更完整的游戏世界观。同时，《地下城堡 3：魂之诗》对核心的战斗策略玩法进行了大胆探索与创新，并极大丰富了角色的差异化，使得战斗体验充满乐趣。《地下城堡 3：魂之诗》已取得版号。



3、《剑开仙门》

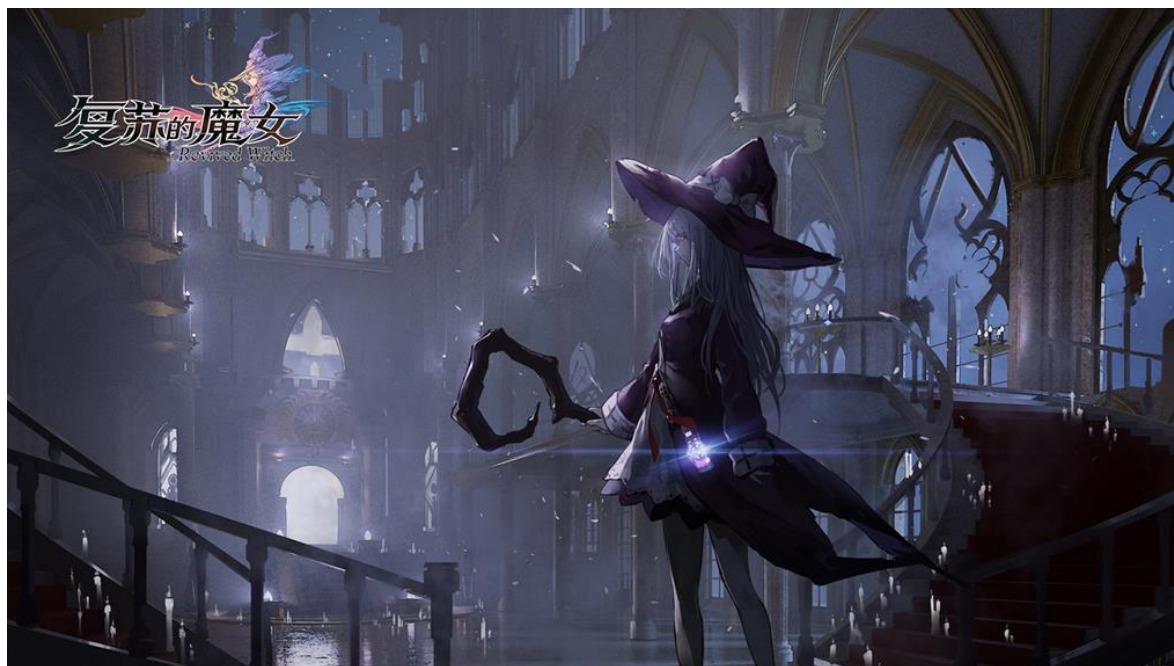
《剑开仙门》是一款掌门修仙放置手游，玩家在游戏中建立自己的宗门，培养弟子，寻访仙山，广结仙缘，体验原汁原味的趣味修仙之旅；同时，游戏加入挂机放置玩法，使得游戏体验轻松休闲。《剑开仙门》已取得版号并已开放预约，获得了 App Store Today 预订合集推荐、预订 icon 推荐。



4、《复苏的魔女》

《复苏的魔女》是一款跨时空魔女养成 RPG 手游。游戏使用了经典像素 RPG 的俯视设计，玩家将扮演失去忆记的魔法师少女，踏入一段段穿越平行时空的冒险旅途，途中玩家能够探索多重

时空下的奇妙世界，破解丰富解谜元素的地图关卡；也可以召唤有故事的精美人偶，结伴组成多元队伍，操控“双能量”释放技能，体验打败异界魔王和追寻自己宿命的多线剧情。《复苏的魔女》已取得版号，截至目前预约用户数超过 48 万。



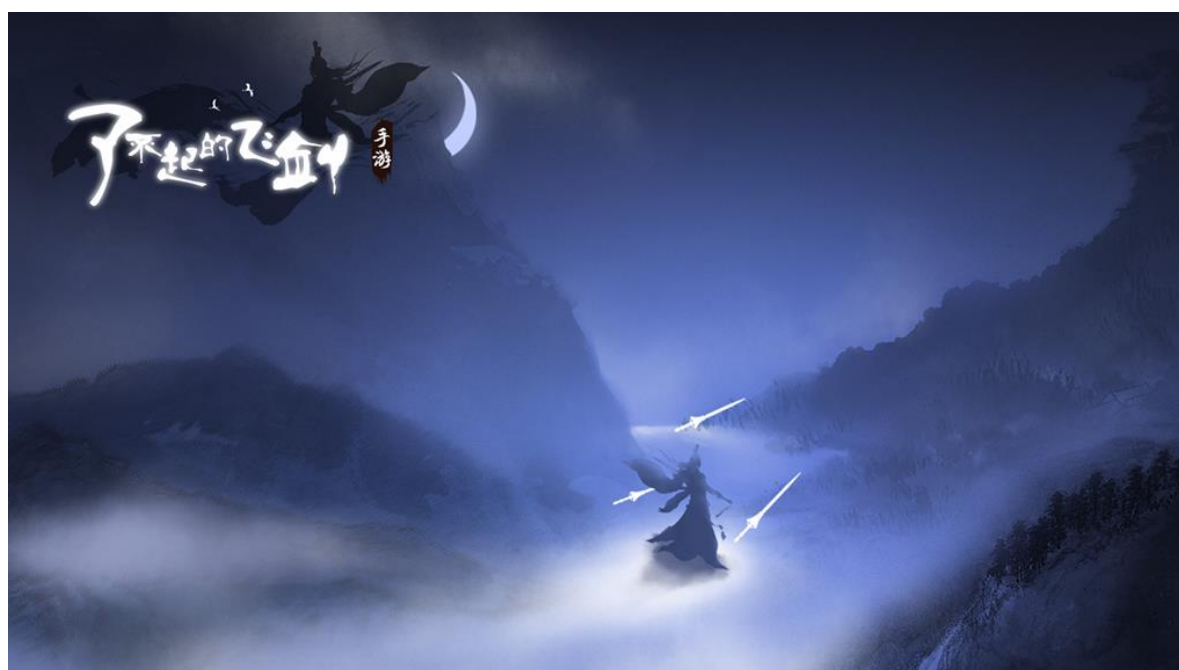
5、《世界弹射物语》

《世界弹射物语》是日本人气手游《World Flipper》的简体字版。《World Flipper》是日本知名游戏厂商 Cygames 于 2019 年 11 月推出的弹珠养成手游，上线当日位列 Google Play 日本地区免费榜前十，上线次日起连续一周登顶 Google Play 免费榜。《World Flipper》通过点击角色来弹射撞击敌人，将传统弹珠台游戏“移植”到手游，融入技能弹射、角色养成，加上日系立绘与 2D 像素画风，让游戏具有更爽快的弹射和炫目的观赏体验。《世界弹射物语》作为《World Flipper》简体字版，将在保留原作特色玩法和风格的同时，进行本地化调整，公司将与 Cygames 等紧密配合，共同为玩家带来轻松愉快的游戏体验。《世界弹射物语》尚未取得版号。



6、《了不起的飞剑》

《了不起的飞剑》是一款飞剑战斗与修真养成游戏，游戏通过浪漫的修真文字，简洁干净的界面，以及丰富的挑战剧情等内容，为玩家创造一个差异化的修仙世界；同时，游戏还加入了画符炼器、飞剑斩妖邪等休闲玩法，为玩家带来轻松休闲的修仙乐趣。《了不起的飞剑》已取得版号。



7、《石油大亨》

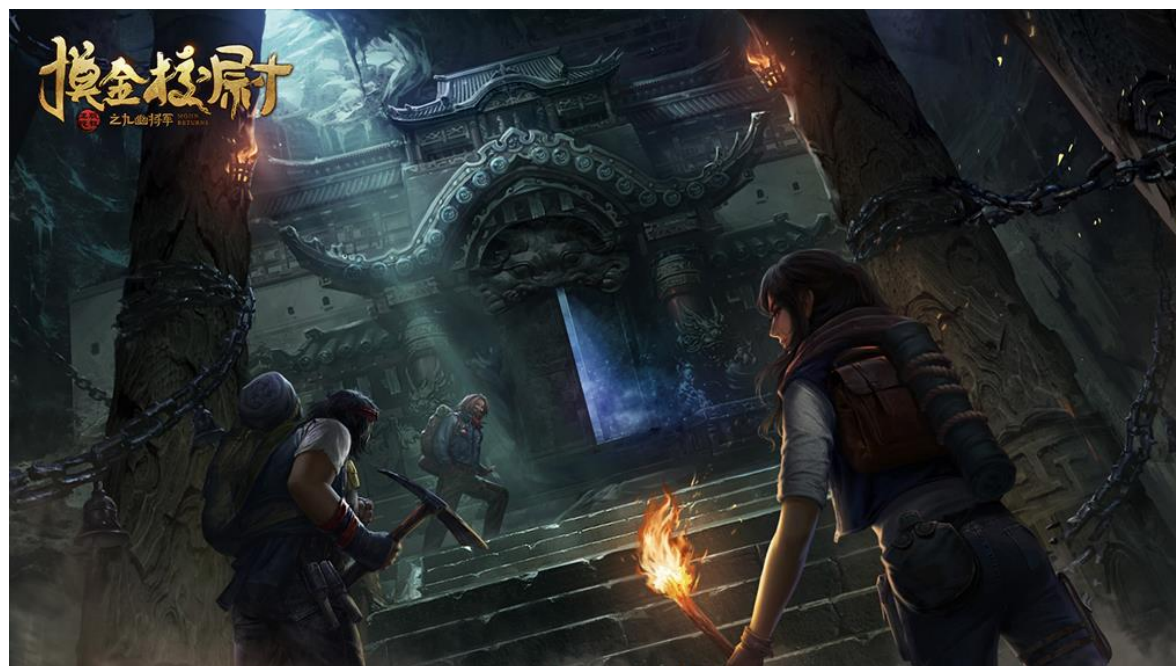
《石油大亨》是一款以石油开采为题材的休闲模拟经营手游，其 PC 版于 2016 年在 Steam 平台上线，游戏拥有丰富的局内变化因素和经营策略，深受 Steam 平台用户好评。在游戏中，玩家

将重温 19 世纪北美石油开采热潮，凭借智慧和经商头脑，在石油开采比赛中赚取尽可能多的利润，最终实现大亨梦想。报告期内，《石油大亨》获评上海市出版协会和 TapTap 联合举办的第二届“中国原创艺术类精品游戏大赛优秀入围作品”。《石油大亨》已取得版号。



8、《摸金校尉之九幽将军》

《摸金校尉之九幽将军》是由《鬼吹灯》系列、《摸金校尉》系列小说作者天下霸唱推荐的探险寻宝手游。游戏复刻了小说中的地图与机关，并加入解谜元素，采用更富有自由度的生存沙盒形式，除了下墓探宝玩法之外，玩家还可以从无到有搭建自己的庇护所，筹集冒险物资，体验充满未知与危机的经营生活。《摸金校尉之九幽将军》已取得版号。



9、《冒险与深渊》

《冒险与深渊》是一款像素风放置养成类手游。游戏的核心特色在于没有战力最强的“国家队”也没有抽卡，英雄技能全部由玩家自定义。游戏奇趣的羁绊系统和多 IP 角色大乱斗，增加了游戏的可玩性。《冒险与深渊》已取得版号。



除上述产品外，公司还储备有《精灵魔塔》《冰原守卫者》《魔法洞穴 2》《军团》等代理手游产品及《纪元：变异》PC 版、PS 版等数款产品，其中《精灵魔塔》《冰原守卫者》《魔法洞穴 2》《军团》均已取得版号。

（三）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，可能的发行区域，以及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。2021 年 2 月，公司入选 App Annie 发布的“Top Publisher Awards 2021”之“2020 年度中国厂商出海收入飞跃榜”，位列该榜单第 9 名。

2017 年下半年至今，公司先后推出了《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。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。

《末日希望（Fury Survivor）》于 2019 年 6 月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。截至 2020 年 12 月 31 日，《末日希望（Fury Survivor）》累计注册用户数量超过 480 万。

2020 年 7 月 22 日，《最强蜗牛》（港澳台版）上线，上线后多日位列 Google Play 免费榜第 1 名并最高至畅销榜第 2 名，多日位列 App Store 港澳台地区游戏免费榜第 1 名及游戏畅销榜前 5 名。报告期内，《最强蜗牛》获评 Google Play Best of 2020 “最具创新游戏”，并获得 Google Play 新游推荐及 App Store Today 新游推荐、新游 Banner 和 icon 推荐。2020 年 10 月 28 日，《不朽之旅》海外版上线，上线前后均获得 Google Play 新游推荐。2021 年 1 月 27 日，《跨越星弧》海外版上线，上线前后均获得 Google Play 新游推荐，并获得 App Store 港澳台地区新游 Banner 及 icon 推荐。

公司海外发行团队将加强公司自研项目海外测试的相关工作，包括美术风格测试、题材风格测试、内部封测等，为公司自研产品后续研发提供全球化研发方向的参考。同时，公司海外发行团队将持续对外部引入产品进行调优测试。未来，公司将会深耕放置挂机、SLG、特色独立游戏等品类，深耕重点区域，加强各区域的本地化推广能力，以期在海外市场有较大的突破。

目前，公司已取得《古代战争》《呆萌骑士》《伊洛纳》《石油大亨》《冰原守卫者》等多款产品的海外发行权。

（四）投资工作情况

公司持续深耕游戏市场，专注于网络游戏的研发及运营业务的同时，通过作为投资基金有限合伙企业间接投资及直接投资的方式对游戏行业优质研发商、发行商及上下游相关企业等进行了投资。

2020 年至今，公司先后认购了和谐成长三期基金、诺惟合悦基金和优格创投基金份额，并对易玩网络、广州帝释天、重庆九鱼乐、上海润梦、厦门稿定、北京魔宙、杭州谦游坊、厦门奇象等企业进行了投资。

公司投资参股的部分企业概况如下：

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 33.21% 股权。青瓷数码研发或运营的产品有《最强蜗牛》《不思议迷宫》《提灯与地下城》《愚公移山 3 智叟的反击》《阿瑞斯病毒》等。由青瓷数码研发并运营的手绘风放置手游《最强蜗牛》于 2020 年 6 月 23 日上线，上线至报告期末在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 14 名，最高至该榜单第 2 名。由青瓷数码研发并由雷霆游戏运营的《不思议迷宫》累计注册用户数量超过 1,800 万，在 App Store 累计获得超过 18 万条的五星好评。由青瓷数码运营的地牢 Roguelike 手游《提灯与地下城》于 2021 年 3 月 2 日上线，上线首周在 App Store 游戏免费榜、游戏畅销榜平均排名分别为第 1 名、第 6 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。淘金互动为全国中小企业股份转让系统挂牌公司，根据其 2020 年半年度报告，其 2020 年 1-6 月营业收入为 1,475.42 万元，归属于挂牌公司股东的净利润为 914.75 万元。淘金互动研发的《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版和《跨越星弧》由雷霆游戏代理运营，其研发的《地下城堡 3：魂之诗》已授权雷霆游戏运营。截至 2020 年 12 月 31 日，《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版累计注册用户数量超过 850 万。

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。勇仕网络为全国中小企业股份转让系统挂牌公司，根据其 2020 年半年度报告，其 2020 年 1-6 月营业收入为 4,530.42 万元，归属于挂牌公司股东的净利润为 3,056.30 万元。报告期内，由勇仕网络联合研发的二次元游戏《碧蓝航线》在 App Store 游戏畅销榜排名最高至第 6 名，在 App Store 日本游戏畅销榜排名最高至第 4 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 8.85% 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。根据心动有限公司（香港联合交易所主板上市公司，易玩网络控股股东心动网络股份有限公司的境外协议控制主体）2020 年中期报告，2020 年 1-6 月，TapTap 移动应用程序平均月活跃用户 2,480 万，同比增长 51.9%；TapTap 游戏下载次数 2.20 亿次，同比增长 26.4%；TapTap 新增发帖数量 340 万，同比增长 143.0%。截至 2020 年 6 月 30 日，TapTap 注册游戏研发商 13,000 家，较 2019 年末增长 18.1%。

5、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》《不休的乌拉拉》《小兵大冲锋》《仙侠道》等多款产品。其中，搞怪射击生存游戏《香肠派对》TapTap 安装用户数超过 10,000 万。

6、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 21.90% 股权。广州帝释天研发的产品有暗黑手游《拉结尔》、战棋游戏《环形战争》、Roguelike ARPG 手游《上古宝藏》等。凭借精品研发的匠心理念及出色的研发能力，广州帝释天相继获得了来自红杉资本及腾讯的投资。

7、广州吓喽

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。报告期内，由广州呖喽研发的带有跑酷元素的音乐游戏《Muse Dash（喵斯快跑）》在 App Store 音乐游戏付费榜平均排名为第 3 名，最高至该榜单第 1 名；在 App Store 日本音乐游戏付费榜平均排名为第 2 名，最高至该榜单第 1 名。目前，《Muse Dash（喵斯快跑）》在 TapTap 评分为 9.5 分，在 Steam 平台的用户评测好评率为 96%。

8、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 11.73% 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、百度等。千时科技不以销售投入扩张市场，而是通过科学的课程体系、优质的师资、趣味的教学方法不断积累用户好评口碑。目前，“久趣英语”拥有超过 1.5 万名北美外教，学员已超过 110 万。

（五）互联网出版服务情况

公司互联网出版服务平台艺帆科技成立于 2015 年 11 月，致力于为互联网行业企业提供合规方面的专业咨询及出版相关服务，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，以及互联网行业政策研判服务等。自成立以来，艺帆科技已成功办理游戏产品版号 155 个，客户遍及北京、上海、广东、四川、海南、福建等全国多个省市。

公司深耕网络游戏行业，坚持走“精品化”路线，并积极为行业的健康规范发展贡献力量。2020 年度，公司作为工作组成员和标准起草单位之一，参与了由游戏工委、中国新闻出版研究院牵头并在音数协团标委立项的《网络游戏术语》之“研发术语”项目的编制和讨论工作，以及音数协发起草拟的《信息技术 网络游戏未成年人监护系统技术要求》《网络游戏适龄提示》《家长监护平台建设要求》《游戏企业内容自审流程》等的草案审读并反馈意见；公司子公司参与了中国互联网协会《网络游戏行业社会责任管理体系》案研讨会，并作为起草单位之一参与了深圳市消费者委员会《网络游戏消费者权益保护规范》的编制和讨论工作，为游戏行业的规范发展建言献策。

公司积极参与行业活动，主动进行行业交流与对话。2020 年度，公司升级为音数协游戏工委副主任委员单位并加入了厦门市知识产权协会，子公司深圳雷霆信息升级为广东省游戏行业协会副会长单位，公司或子公司参加了 2020 年中国游戏产业年会及音数协游戏工委副主任委员工作会、广东省游戏产业协会理事会会议、福建省新闻出版局出版工作会等行业交流会议，并主动参与并配合福建省新闻出版局游戏内容审读专家库组建工作。

二、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%。

(一) 主营业务分析

1. 利润表及现金流量表相关科目变动分析表

单位:元 币种:人民币

科目	本期数	上年同期数	变动比例 (%)
营业收入	2,742,292,402.80	2,170,371,924.09	26.35
营业成本	383,911,574.51	205,315,508.12	86.99
销售费用	299,213,325.96	225,095,658.73	32.93
管理费用	234,992,101.77	185,222,730.99	26.87
研发费用	430,574,495.95	332,176,923.30	29.62
财务费用	34,181,704.37	-17,020,490.93	300.83
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
投资活动产生的现金流量净额	409,123,425.03	-159,966,858.91	355.76
筹资活动产生的现金流量净额	-548,946,441.59	-851,022,353.87	35.50

2. 收入和成本分析

√适用 □不适用

报告期内,公司实现营业收入 2,742,292,402.80 元,同比增长 26.35%;营业成本 383,911,574.51 元,同比增长 86.99%。

(1). 主营业务分行业、分产品、分地区情况

单位:元 币种:人民币

主营业务分行业情况						
分行业	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
游戏收入	2,631,059,268.48	312,517,333.91	88.12	21.43	52.94	减少 2.43 个百分点
其他收入	103,804,682.24	65,297,129.25	37.10	32,246.03	14,046.11	增加 80.93 个百分点
主营业务分产品情况						
分产品	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
自主运营	1,198,166,928.04	126,242,169.36	89.46	36.08	58.63	减少 1.50 个百分点
授权运营	241,921,644.96	5,723,848.85	97.63	16.86	4.83	增加 0.27 个百分点
联合运营	1,190,970,695.48	180,551,315.70	84.84	10.35	51.35	减少 4.11 个百分点
其他收入	103,804,682.24	65,297,129.25	37.10	32,246.03	14,046.11	增加 80.93 个百分点
主营业务分地区情况						
分地区	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
境内	2,640,578,535.68	332,461,064.25	87.41	23.24	76.60	减少 3.80 个百分点
境外(含港澳台)	94,285,415.04	45,353,398.91	51.90	283.99	174.11	增加 19.28 个百分点

主营业务分行业、分产品、分地区情况的说明:

①2020 年度自主运营及联合运营营业收入均较上年增长，主要系本期《问道手游》收入增长，以及本期上线的《魔渊之刃》《不朽之旅》等多款新游戏贡献收入；

②2020 年度自主运营及联合运营营业成本均较上年增长，主要系本期新上线游戏多为外部代理产品，相应分成及授权金摊销增加；同时，为提供更加真实、可靠的会计信息，本期开始外部研发商的游戏分成支出不再进行摊销；

③2020 年度其他业务营业收入、营业成本、毛利率均较上年增长，主要系本期为青瓷数码提供推广服务（《最强蜗牛》）；

④2020 年度境外（含港澳台）营业收入、营业成本、毛利率均较上年增长，主要系本期《最强蜗牛》（港澳台版）上线。

(2). 产销量情况分析表

适用 不适用

(3). 成本分析表

单位：元 币种：人民币

分行业情况						
成本构成项目	本期金额	本期占总成本比例(%)	上年同期金额	上年同期占总成本比例(%)	本期金额较上年同期变动比例(%)	情况说明
职工薪酬	25,636,459.07	6.79	29,350,775.44	14.33	-12.65	
游戏分成	228,569,516.46	60.49	126,489,027.65	61.76	80.70	本期新游戏上线，需向外部研发商支付分成
运营维护费	40,768,908.93	10.79	29,285,949.06	14.30	39.21	本期服务器等支出增加
其他	82,839,578.70	21.93	19,675,455.74	9.61	321.03	本期为青瓷数码提供推广服务（《最强蜗牛》），产生相应成本
合计	377,814,463.16	100.00	204,801,207.89	100.00	84.48	

(4). 主要销售客户及主要供应商情况

适用 不适用

前五名客户销售额 113,790.64 万元，占年度销售总额 41.49%；其中前五名客户销售额中关联方销售额 0.00 万元，占年度销售总额 0.00%。

前五名供应商采购额 12,687.11 万元，占年度采购总额 14.75%；其中前五名供应商采购额中关联方采购额 753.10 万元，占年度采购总额 0.88%。

3. 费用

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目名称	本期金额	上年同期金额	变动比例 (%)
销售费用	299,213,325.96	225,095,658.73	32.93
管理费用	234,992,101.77	185,222,730.99	26.87
研发费用	430,574,495.95	332,176,923.30	29.62
财务费用	34,181,704.37	-17,020,490.93	300.83

说明：

(1) 2020 年度销售费用同比增长，主要系：①本期上线多款新游戏，增加营销推广支出；②本期《问道手游》等存量产品加大营销推广力度，营销推广支出增加；

(2) 2020 年度管理费用同比增长，主要系：①本期投资业务对应的奖金增加；②本期增加厦门两处办公楼相应的折旧；

(3) 2020 年度研发费用同比增长，主要系本期研发部门薪酬增加；

(4) 2020 年度财务费用同比增长，主要系本期汇率变动，汇兑损失增加。

4. 研发投入

(1). 研发投入情况表

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

本期费用化研发投入	430,574,495.95
本期资本化研发投入	
研发投入合计	430,574,495.95
研发投入总额占营业收入比例 (%)	15.70
公司研发人员的数量	439
研发人员数量占公司总人数的比例 (%)	58.46
研发投入资本化的比重 (%)	

说明：

公司 2018 年至 2020 年研发费用分别为 28,701.65 万元、33,217.69 万元、43,057.45 万元，占营业收入的比例分别为 17.35%、15.31%、15.70%。

(2). 情况说明

□适用 √不适用

5. 现金流

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目名称	本期金额	上年同期金额	变动比例 (%)
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
投资活动产生的现金流量净额	409,123,425.03	-159,966,858.91	355.76
筹资活动产生的现金流量净额	-548,946,441.59	-851,022,353.87	35.50
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-55,484,075.89	7,334,319.08	-856.50

说明：

(1) 2020 年度经营活动产生的现金流量净额同比增长，主要系本期营业收入增长及回款增加；

(2) 2020 年度投资活动产生的现金流量净额同比增长，主要系：①本期赎回理财产品的金额大于购买金额；②本期处置股权收入增加；

(3) 2020 年度筹资活动产生的现金流量净额同比增长，主要系本期股利支付金额较上年同期减少；

(4) 2020 年度汇率变动对现金及现金等价物的影响同比减少，主要系美元兑人民币汇率下降。

(二) 非主营业务导致利润重大变化的说明

适用 不适用

(三) 资产、负债情况分析

适用 不适用

1. 资产及负债状况

单位：元 币种：人民币

项目名称	本期期末数	本期期末数占总资产的比例 (%)	上期期末数	上期期末数占总资产的比例 (%)	本期期末金额较上期期末变动比例 (%)	情况说明
货币资金	2,143,710,866.97	39.79	803,704,231.24	18.40	166.73	(1) 本期收入增长及回款增加；(2) 本期赎回理财产品的金额大于购买金额
交易性金融资产	678,044,088.41	12.59	1,277,798,823.06	29.25	-46.94	本期赎回理财产品的金额大于购买金额
预付款项	90,839,211.90	1.69	35,872,382.21	0.82	153.23	本期预付代理游戏分成款增加
其他应收款	101,947,198.21	1.89	36,659,122.47	0.84	178.10	本期财务资助款增加
其他流动资产	26,418,205.26	0.49	88,356,556.43	2.02	-70.10	(1) 本期增值税进项留抵税额减少；(2) 本期开始外部研发商的游戏分成支出不再摊销
长期股权投资	545,300,425.41	10.12	322,215,950.93	7.38	69.23	本期部分新增股权投资划分为长期股权投资
投资性房地产	112,109,459.19	2.08	42,204,291.44	0.97	165.64	对外出租房产增加
无形资产	7,316,004.47	0.14	13,271,484.58	0.30	-44.87	对外出租房产对应土地使用权转至投资性房地产
长期待摊费用	24,805,996.93	0.46	18,921,201.65	0.43	31.10	本期游戏授权金增加
递延所得税资产	70,074,474.99	1.30	52,977,187.06	1.21	32.27	本期合同负债可抵扣暂时性差异增加

项目名称	本期期末数	本期期末数占总资产的比例 (%)	上期期末数	上期期末数占总资产的比例 (%)	本期期末金额较上期期末变动比例 (%)	情况说明
合同负债	278,560,420.73	5.17			不适用	本期开始执行新收入准则，将游戏玩家尚未使用完毕的充值额及尚未摊销完毕的消耗性道具余额重分类至合同负债，将相关的预收款项重分类至合同负债
应付职工薪酬	302,092,216.41	5.61	215,642,542.94	4.94	40.09	本期业绩增长，相应计提项目奖金
其他流动负债	16,503,862.54	0.31	229,750,797.00	5.26	-92.82	本期开始执行新收入准则，将游戏玩家尚未使用完毕的充值额及尚未摊销完毕的消耗性道具余额重分类至合同负债
长期借款	6,951,258.41	0.13	35,306,887.11	0.81	-80.31	按期归还部分长期借款
递延收益	393,287.46	0.01	38,912,770.89	0.89	-98.99	本期开始执行新收入准则，将尚未摊销完毕的永久性道具余额从递延递收益重分类至其他非流动负债
递延所得税负债	30,601,737.14	0.57	17,167,744.42	0.39	78.25	(1) 本期股权处置税会暂时性差异增加；(2) 本期公允价值变动损益暂时性差异增加
其他非流动负债	130,135,235.21	2.42	39,144,689.28	0.90	232.45	本期开始执行新收入准则，将尚未摊销完毕的永久性道具余额从递延递收益重分类至其他非流动负债
库存股			27,756,713.78	0.64	-100.00	本期限制性股票解除限售转出
其他综合收益	-8,064,223.52	-0.15	4,680,145.24	0.11	-272.31	确认外币财务报表折算差额

2. 截至报告期末主要资产受限情况

√适用 □不适用

(1) 公司 2020 年 12 月 31 日受限制的货币资金总额为 2,291,174.97 元，因合作方使用的支付通道问题，导致其支付给公司的分成款暂被司法机关冻结，以配合司法机关核查；

(2) 雷霆娱乐以深圳方大城办公楼为抵押，取得长期借款 137,500,000.00 元，截至 2020 年 12 月 31 日，借款余额 35,306,887.06 元。

3. 其他说明

□适用 √不适用

(四) 行业经营性信息分析

□适用 √不适用

(五) 投资状况分析**1、 对外股权投资总体分析**

√适用 □不适用

报告期内，公司及子公司对外股权投资（不含公司向子公司的投资）金额为 24,589.48 万元，上年同期金额为 40,037.88 万元，同比减少 38.58%。

(1) 重大的股权投资

□适用 √不适用

(2) 重大的非股权投资

□适用 √不适用

(3) 以公允价值计量的金融资产

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目名称	期初余额	期末余额	当期变动	对当期利润的影响金额
交易性金融资产-理财产品	1,277,798,823.06	678,044,088.41	-599,754,734.65	33,601,352.37
其他非流动金融资产	445,980,022.94	471,377,397.52	25,397,374.58	88,847,830.00
合计	1,723,778,846.00	1,149,421,485.93	-574,357,360.07	122,449,182.37

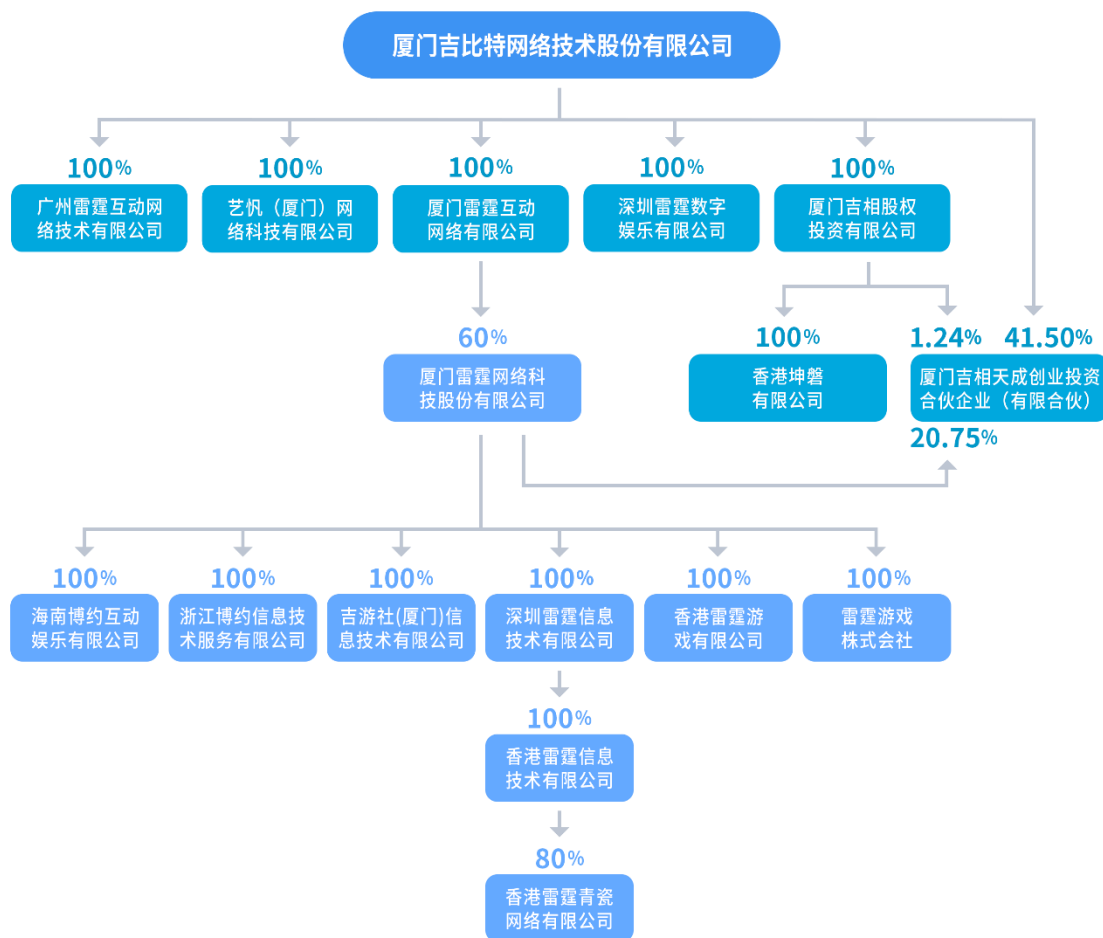
(六) 重大资产和股权出售

□适用 √不适用

(七) 主要控股参股公司分析

√适用 □不适用

1、 公司最新股权（出资）结构图



2、主要控股公司及参股公司基本情况

单位：元 币种：人民币

公司名称	主要业务	注册资本	期末总资产	期末净资产	本期净利润
雷霆互动	网络游戏研发和制作	70,000,000.00	1,280,188,389.96	147,454,814.72	859,275,738.48
吉相股权	股权投资	700,000,000.00	658,584,455.95	606,024,740.25	-6,393,704.80
雷霆娱乐	网络游戏研发和制作	300,000,000.00	280,843,829.77	235,146,126.68	-49,423,625.70
雷霆股份	网络游戏运营	30,000,000.00	1,104,910,226.81	935,845,531.84	661,198,718.53
深圳雷霆信息	网络游戏运营	100,000,000.00	809,605,986.19	160,830,401.20	540,889,645.87

3、单个子公司的净利润或单个参股公司的投资收益对公司净利润影响达 10%以上的情况

单位：元 币种：人民币

公司名称	主要业务	直接/间接持股比例 (%)	本期营业收入	本期营业利润	本期净利润
雷霆互动	网络游戏研发和制作	100.00	795,496,988.22	933,065,197.75	859,275,738.48
雷霆股份	网络游戏运营	60.00	449,983,719.02	686,319,846.50	661,198,718.53
深圳雷霆信息	网络游戏运营	60.00	2,104,906,790.24	630,906,195.96	540,889,645.87

(八) 公司控制的结构化主体情况

适用 不适用

三、公司关于公司未来发展的讨论与分析

(一) 行业格局和趋势

√适用 □不适用

1、行业格局

网络游戏行业在中国经历了十几年的飞速发展，已经形成了一批具有较强研运实力和较大营收规模的网络游戏企业。以企业营业收入规模来看，规模较大的网络游戏企业如腾讯、网易等，这些公司已布局了游戏产业链的研发和运营核心环节，产品类型丰富，运营实力较强，研发团队经验丰富，资金充足。国内还有众多优秀的网络游戏公司，这些企业在行业内各个细分领域均占有一席之地。

2、行业发展趋势

(1) 移动游戏收入市场占比持续增长

根据《2020 年中国游戏产业报告》，2020 年中国移动游戏市场实际销售收入为 2,096.76 亿元，同比增长 32.61%。近年来，移动游戏销售收入市场占比持续提升。2018 年至 2020 年，中国游戏产业实际销售收入分别为 2,144.43 亿元、2,308.77 亿元、2,786.87 亿元，移动游戏实际销售收入分别为 1,339.56 亿元、1,581.11 亿元、2,096.76 亿元，移动游戏市场占比分别为 62.47%、68.48%、75.24%。

(2) 游戏内容多样化、精品化

游戏产品直面海量的玩家，大量的玩家必然存在个性化、差异化的需求。在网络游戏市场快速增长的阶段，产品“同质化”现象严重，产品品质参差不齐。随着游戏玩家逐渐成熟，玩家对游戏品质的鉴别力逐渐提升，对游戏的“可玩性”更加关注。在市场竞争加剧情况下，针对玩家不断变化的个性化需求，游戏产品内容呈现多样化、精品化趋势。

(3) 技术迭代推动游戏产业发展

5G 网络、游戏引擎、云计算等技术领域的进步与革新，成为未来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，未来 5G 网络的发展与普及，将解决游戏安装包偏大、网络延时等影响用户即时体验的问题；游戏引擎和云计算等新技术的发展，将进一步提升游戏产品画面表现力及产品稳定性，推动游戏产业发展。同时，新技术在游戏领域陆续得以应用，也将推动电子竞技、云游戏等新业态的发展，驱动游戏产业链更加丰富。

(4) 海外市场收入持续增长

随着国内游戏市场逐渐走向成熟，越来越多的企业将目光转向海外，中国游戏产品海外市场收入逐年提升。《2020 年中国游戏产业报告》显示，2020 年中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达 154.50 亿美元，同比增长 33.25%，海外市场已成为中国游戏企业的重要收入来源

之一。近年来，国内游戏企业纷纷组建海外运营团队，实施游戏产品的本地化策略，围绕当地文化、用户习惯等进行深入研究，从而更好地契合海外用户需求，未来海外市场收入将持续增长。

(二) 公司发展战略

√适用 □不适用

公司以汇聚和培养具有创新精神的人才，追求高效的工作方式，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为使命；以提供“原创、精品、绿色”的网络游戏为宗旨；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网络游戏，希望未来跻身世界一流游戏厂商的行列，打造世界级游戏产品，在国际市场上拥有一席之地。

自 2004 年创立以来，公司长期坚持和专注于互联网游戏产品的制作与发行，坚持以玩家为本的设计和运营理念。公司持续走“精品化”路线，重视产品的差异化及商业化融合。在产品研发方面，公司将持续加大研发投入，不断研究先进的游戏设计方法与制作技术，完善工程管理办法以及研发人员的组织和激励机制，以形成国内乃至国际领先的游戏内容研发能力。在运营过程中，公司将继续专注于为玩家发掘好玩的精品游戏，一方面重视产品品质及玩家服务，为玩家提供美好游戏体验；另一方面不断挖掘发行工作价值，在产品商业化设计、产品调优、推广运营、用户服务、产品迭代及 IP 长线运营等方面为研发商提供全方位的服务，与研发商实现“双赢”。

公司致力于创造利于创新和尝试的文化氛围，借鉴国内外创意行业的先进经验，建立切实有效的从创意到产品的孵化机制，吸引游戏行业优秀人才，保证公司长期持续的游戏创意输出能力。依托游戏创意和产品的优势，公司将拓展业务范围，逐步占据产业链中运营渠道、宣传媒体及文学影视等其它较高附加值的环节，以此提升游戏产品的整体质量及服务体验，丰富盈利模式，树立吉比特-雷霆游戏品牌效应和影响力。同时，公司将持续关注和研究互联网发展趋势，积极进行产品和技术积累，领先进入具有战略价值的新产品领域和互联网应用平台，为公司的发展经营提供长期可靠的动力。

(三) 经营计划

√适用 □不适用

1、产品研发方面

公司将在延续客户端游戏与移动游戏研发优势的同时，继续加大对移动游戏的研发力度。一方面，公司将对现有的客户端游戏产品及移动游戏产品继续开发新的版本，提升游戏表现力和体验，延长产品的生命周期；另一方面，公司将集中力量打造多个手游研发团队，用“小步快跑”的方式不断验证并调整，迭代开发多款精品手机游戏；同时，公司将利用自主运营平台的经验，注重运营与研发的结合，提高产品市场定位能力，有计划地针对细分市场领域进行“定制”开发，项目研发过程中兼顾趣味性、耐玩性及商业化设计。

公司采用“自下而上”的产品研发机制，以制作人的兴趣及能力驱动创新，鼓励各个团队自主研发，将精品、原创的理念注入游戏“精神内核”，坚持以玩家为本的设计理念，创造和传播文娱领域的美好体验。基于以制作人兴趣为导向的，“自下而上”的研发机制，公司将在赛道选择上更加聚焦，以便更好地在核心赛道上积累并复用经验，不断精进。公司将继续专注于 MMORPG、SLG 及放置挂机品类，并将根据制作人反馈的情况适当放宽或收敛赛道。

2、运营业务方面

公司将坚持走“精品化”路线，实施差异化策略，重视产品品质及玩家服务，提升玩家游戏体验，积累口碑和用户体量，扩大公司品牌知名度，从而实现长线经营。同时，公司不断挖掘发行工作价值，在产品商业化设计、产品调优、产品压力测试、推广运营、用户服务、产品迭代及 IP 长线运营等方面为研发商提供全方位的服务，与研发商实现“双赢”。

公司重视产品的差异化及商业化融合，将继续在细分领域做具有玩法及美术独特性、好玩有趣并具有合理的付费机制设计的产品。公司将不断丰富产品线，运营包括 MMORPG、Roguelike、挂机放置、休闲、开放沙盒、女性向、SLG 等多类型的游戏产品。

公司重视玩家的培育和游戏的健康度，将继续探索有效的推广方式，通过聘请代言人、微信公众号、产品联动、与直播平台或主播合作、游戏公会、游戏论坛、品牌 TVC 制作、影视剧植入、线下活动等各种方式相结合进行推广活动。公司在游戏上线、版本更新及其他推广期间，通过投放广告素材、主播推荐、游戏直播等方式在通过抖音、腾讯广告等平台开展广告推广活动，加速产品信息的传播，快速触达大量玩家，并依托于游戏精心的玩法设计等，为玩家带来美好游戏体验，让更多用户留存下来，实现产品的长线运营。

此外，公司将持续提升客户服务水平，快速响应玩家反馈，提升玩家满意度。本着“成为用户身边的官方朋友，创造美好服务体验”的理念，公司打造了一支高素质的客服队伍，向用户提供客服热线、在线客服、客服论坛、客服邮箱等多途径的 7*24 小时客服服务，便于用户快速进行内容咨询、投诉、反馈等。另外，公司将收集并分析不断变化的玩家需求，及时对游戏的内容、玩法、美术资源、声音效果等方面不断进行完善及升级。

3、投资业务方面

公司持续深耕游戏市场，在专注于网络游戏的研发及运营业务的同时，通过作为投资基金有限合伙人间接投资及直接投资的方式对游戏行业优质研发商、发行商及上下游相关企业等进行了投资，未来将持续寻找具备投资价值的优质投资标的，形成与公司主营业务的协同效应，寻求新的盈利增长点。

4、团队建设方面

游戏等文化创意产业的核心要素是人，人员的创新能力、专业水平和工作热情直接影响产品品质和用户体验。为了提高研发人员的创新能力和工作热情，公司将持续改进和完善目前已有的

项目孵化机制，使其能够同时适用于公司内外部团队，保护团队对游戏创意的主导权和独立性，保证团队能够获得公平和有竞争力的财务回报，公司将为产品表现出众、研发能力不断提升的团队提供上升通道，同时不断完善研发人员的培训体系；公司将把人员专业水平提升计划与产品品质及服务提升目标结合起来，根据各个产品的不同特点和需要，有序、系统、持续地提高人员的专业能力，并最终通过产品的市场表现来检验成果；就游戏领域的市场定位、研发工程管理、游戏实现技术、市场推广方法等专业问题，公司将建立常规化的、面向全体研发人员的横向交流机制，创造更多的提高专业水平的机会。为了提高运营人员的创新能力和工作热情，公司将持续完善以用户体验、游戏健康度、商业化程度等综合维度为目标的考核体系，保证游戏长期健康运营，公司可持续发展。此外，公司还将以行业“大咖”交流、内外部培训等形式提升人员素质，以有竞争力的薪酬水平和有效的激励机制，不断激发人员对产品的热情及责任感。

(四) 可能面对的风险

√适用 □不适用

公司主要从事网络游戏的研发与运营。近年来，随着网络游戏行业的快速发展，公司经营业绩平稳增长。但是，网络游戏行业市场竞争的日趋激烈，以及公司未来经营所面临的其他风险，都可能导致公司经营业绩波动或下滑。

公司可能面临的风险如下：

1、单一产品依赖的风险

报告期内，公司营业收入来自于《问道手游》的比例较高。《问道手游》自 2016 年 4 月正式上线以来，取得了良好的运营效果。

公司对于游戏玩家的偏好变化和游戏产品的生命周期等无法完全控制；同时，网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷。如果大量的游戏玩家对《问道手游》的喜好发生改变或选择市场上其他的网络游戏产品，同时公司未来又不能准确把握游戏产品的发展趋势，不能提前预测游戏玩家的喜好变化，未能适时对现有产品进行版本更新或系统优化以保持其对游戏玩家的持续吸引力，将导致游戏产生的收益下降，对公司的经营业绩和财务状况均造成重大不利影响。

公司一直注重与游戏玩家的互动，听取游戏玩家的意见和建议并及时反馈给研发团队。同时，运营和研发团队对玩家行为数据进行长期监测和模型分析，以实时掌握动态，并迅速复盘每一个大版本数据，及时做出调整和验证。《问道手游》自上线以来，持续进行版本或内容更新，维持游戏的生命力和对玩家的吸引力。除此之外，公司持续投入自主研发业务，不断筛选引入新的游戏产品，已储备多款游戏产品。未来公司也将进一步丰富产品线，运营包括 MMORPG、挂机放置、SLG、Roguelike 等多类型的游戏产品，并积极探索新的游戏领域，逐步降低对单一游戏产品的依赖。

2、市场竞争加剧的风险

网络游戏行业竞争激烈。网络游戏行业在中国经历了十几年的飞速发展，已经形成了一批具有较强研运实力和较大营收规模的网游企业。在国内市场，公司的竞争对手除了腾讯、网易等行业龙头外，众多在细分领域占有一席之地的优秀网络游戏公司也将构成与公司的竞争关系。公司竞争对手中，大型的研发和运营商较公司在某些方面拥有更多的经营经验、市场及其他资源，或更具财力，这些将可能为竞争对手在研发、运营或收购、推广营销活动以及吸引优秀研发人员方面提供优势。《2020 年中国游戏产业报告》数据显示，2020 年中国游戏市场实际销售收入人民币 2,786.87 亿元，其中移动游戏市场实际销售收入人民币 2,096.76 亿元，客户端游戏市场实际销售收入人民币 559.20 亿元。公司产品市场占有率较低，市场竞争能力及综合抗风险能力相对不足。在激烈的市场竞争环境下，如果公司不能够通过有效竞争稳固行业地位，将可能会造成玩家流失，市场份额也将会降低，将对公司的经营业绩产生不利影响。

公司持续走“精品化”路线，重视产品的差异化及商业化融合，坚持以玩家为本的设计和运营理念，重视产品品质及玩家服务。公司将不断增强核心竞争力，树立行业品牌，以不断增大市场份额。

3、新游戏产品研发运营失败的风险

公司自主研发的网络游戏能否成功，很大程度上取决于能否准确判断游戏玩家的喜好，能否提前预测游戏玩家喜好的转变并就此做出积极快速的响应，能否制定有效的开发计划并组织人员、资金、技术最终完成新游戏的开发，任何一个环节出现问题或竞争对手先于公司推出类似的游戏，都可能造成创意在技术或商业上无法实现。

此外，为了成功运营一款新游戏，公司需要在前期投入一定的运营费用。如果公司对新游戏产品的研发、运营和周期管理等规划存在重大失误或由于受外部因素影响而发生偏离，造成新游戏产品的研发和运营效果不能满足不断变化的用户偏好和市场需求，新游戏产生的收益可能无法抵补上述支出，则会削弱公司未来的盈利能力。

公司持续走“精品化”路线，重视产品的差异化及商业化融合，坚持以玩家为本的设计和运营理念，重视产品品质及玩家服务，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。同时，经典游戏《问道手游》延续出色表现，公司保持良好的盈利能力。

公司立足自主创新、自主研发，持续针对性地对《问道手游》、《问道》端游进行升级开发，在对现有内容进行修改和调整的同时，增加游戏新内容，从而保持游戏玩家持续的新鲜感；同时，公司持续投入新产品研发，推出了《一念逍遥》《奇葩战斗家》《异化之地》《合成小小镇》等多款自研游戏，并有多款游戏处于研发阶段。

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。目前公司不仅运营了《问道手游》《鬼谷八荒（PC 版）》《魔渊之刃》《奇葩战斗家》等不同题材产品，实现了自研 MMORPG 游戏《问道手游》的长线运营，还运营了《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗

觉醒（安卓版）》《异化之地》等广受玩家好评的 Roguelike 类手游，以及《一念逍遥》《最强蜗牛（港澳台版）》《不朽之旅》等放置挂机类手游。通过对大量游戏运营数据的挖掘与分析，公司在 MMORPG、Roguelike、放置挂机等品类游戏运营上积累了丰富经验。

公司始终高度重视用户需求和市场变化，逐步建立综合的游戏大数据体系，对大量玩家行为数据进行监测及分析，实时掌握游戏动态，了解玩家偏好，并实时根据推广效果进行动态控制，及时调整运营策略。

4、行业政策风险

我国的网络游戏行业受到政府的严格监管，国家工业和信息化部、中宣部出版局等部门均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。近年来相关监管部门逐渐重视行业的健康发展，针对游戏研发、出版、运营等环节实行较为严格的资质管理及内容审查等监管措施。目前，公司已就网络游戏运营业务取得了包括增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证、网络出版服务许可证等应取得的批准、许可及相关备案登记手续。随着相关监管部门对网络游戏行业持续增强的监管力度，网络游戏相关业务资质及许可的门槛可能进一步提高，若公司在未来不能达到新政策的要求，未能维持目前已取得的相关批准和许可，或者未能取得相关主管部门要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，从而将对持续经营产生不利影响。在游戏产品的运营过程中，若公司违反有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

公司已取得游戏运营业务相关资质，持续走“精品化”路线，致力于向玩家提供内容积极健康、玩法有趣的游戏产品，未来公司将保持行业政策的敏感度，从严进行内容管理，定期为研发部门、运营部门进行内容自审培训，从源头上保证公司产品均合法合规。公司已上线运营的产品皆已完成相关审批，未上线运营的产品则进行合理规划，严把出版导向关，及时进行前置审批准备工作。公司将实时关注并研究最新行业政策，跟进行业动态，拓展业务范围，减小行业政策变动带来的风险。

5、技术更新及淘汰的风险

网络游戏行业目前处于快速发展阶段，技术及产品更新换代速度非常快，行业的快速发展和变革以及游戏玩家兴趣的变化都可能影响到网络游戏企业的发展。近年来，网游研发技术水平发展十分迅速，新技术、新产品不断涌现，如 5G、云计算、跨平台开发技术及可穿戴式智能设备等逐步改变着行业内的游戏开发战略。若未来网络游戏行业在技术、产品等方面出现重大变革，游戏玩家兴趣发生较大变化，而公司未能前瞻性地把握行业整体发展趋势，可能导致公司的游戏产品被市场淘汰，将对本公司持续盈利能力及业务增长产生不利影响。

公司持续关注行业新技术及行业发展趋势，鼓励员工不断创新，探索行业新技术及新的盈利模式，在 VR/AR 技术、5G、Unreal 引擎、云游戏等方面进行技术积累。公司已在 Steam 国际平台上

线了两款 VR 游戏《The Ranger: Lost Tribe》和《Deadly Hunter》及一款基于 Unreal 引擎的游戏《梦神计划：序章》。

公司通过设立技术中心进行技术探索和积累。公司技术中心聚焦于游戏研发过程中的通用技术和行业前沿技术的研究，进行技术积累及沉淀，并对各研发项目进行性能检测和性能优化，提供有力的技术支持，解决技术难点，提升研发效率。技术中心目前主要研发 GS 语言的编译器及配套的辅助工具，基于 GS 语言开发的服务器框架和各种公共服务，研究 Unity 和 Unreal 引擎的特性及 3D 渲染技术。此外，技术中心还关注 AI 相关的前沿技术，将 AI 技术融入到策划、开发、测试等游戏研发过程中，提高研发效率和游戏体验；同时关注 VR、AR 和 MR 领域相关技术，搭建多样化的 VR、AR、MR 游戏开发 workflow 平台，对人机交互方式、多平台兼容发布、脸部追踪、手部追踪等核心领域进行挖掘。

未来公司将持续研究行业新技术，保持公司应对技术变革的灵敏度。

6、恶意程序处理不及时影响游戏玩家游戏体验的风险

互联网存在众多的恶意程序，企图利用游戏程序存在的漏洞进行获利，包括开启外挂程序、盗号等行为。这些行为会破坏游戏的公平性，影响游戏的虚拟生态平衡，甚至可能影响一款游戏的生命周期，进而影响公司的持续盈利能力。近些年，网络游戏外挂和盗号事件呈上升趋势，如果公司未来不能及时有效地发现并阻止影响公司游戏运营的恶意程序，公司的声誉可能会受到损害，并可能造成大量游戏玩家的流失，进而对公司的持续盈利能力造成不利影响。

在《问道》《问道手游》的多年运营过程中，在外挂及私服的防范与打击等方面，公司已积累了实战技术经验，形成一套成熟的识别、打击方案。在公司发明专利“网络游戏反外挂的实现方法”等技术手段基础上，公司可以迅速有效地打击外挂行为，保证游戏环境的公平性和游戏内部的经济平衡，有效地延长了游戏生命周期。公司还建立了用户行为模型、游戏经济模型等来研究个体行为和游戏币流动路径，以此为依据来优化游戏和打击外挂，净化游戏环境，延长游戏生命周期，创造更好的体验。

7、管理风险

随着公司新产品和新业务的不断推出，公司业务规模将不断提高，人员、资产等规模也会不断增长，这就需要公司在资源整合、产品赛道选择、产品研发与质量管理、运营推广、财务管理、人力资源管理等诸多方面不断完善和优化，对公司管理层的全局性、前瞻性判断及各部门工作的协调性、严密性、连续性也提出了更高的要求。如果公司管理层素质及管理水平不能适应公司规模迅速扩张的需要，组织模式和管理制度未能随着公司规模扩大而及时调整、完善，将削弱公司的市场竞争力，影响公司未来盈利能力，公司存在规模迅速扩张导致的管理风险。

公司始终坚持合法经营、规范运作，不断提升决策管理的科学性和内部控制的有效性。公司制定了较为完善的内部控制制度，实施信息化及系统化管理，保障公司规范运作，在公司发展过程中不断提升管理水平。

公司实际控制人卢兹岩从事 IT 行业二十余年，拥有丰富的技术研发及团队管理经验。公司运营业务负责人翟健长期从事游戏运营业务，拥有丰富的游戏运营经验与团队管理经验。公司的业务团队骨干均由从事网络游戏行业多年的资深人士担任，拥有较强项目管理能力、技术开发能力和丰富的市场运作经验。公司管理人员对游戏行业有深刻理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。

8、股权投资业务风险

公司对外股权投资较多，投资标的主要是中早期的文化创意类企业，如游戏开发、动漫制作等，这类企业经营风险高，受法律法规、行业景气、经营管理等因素的影响大，可能存在经营不及预期的投资风险。公司将持续关注相关产业发展态势，严格跟踪已投企业的经营发展情况，从公司治理、合规把控等多个维度加强投后管理，防范上述风险。

(五) 其他

适用 不适用

四、公司因不适用准则规定或国家秘密、商业秘密等特殊原因，未按准则披露的情况和原因说明

适用 不适用

第五节 重要事项

一、普通股利润分配或资本公积金转增预案

(一) 现金分红政策的制定、执行或调整情况

√适用 □不适用

根据《公司章程》，公司股利分配政策如下：

1、公司应重视对股东的合理投资回报，实施积极、持续、稳定的利润分配政策。公司进行利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司的持续经营能力，且不得违反中国证监会和上交所的有关规定；

2、公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配股利，在符合现金分红的条件下，公司优先采取现金方式分配股利。公司采取股票方式分配股利的，应结合公司的经营状况和股本规模，充分考虑成长性、每股净资产摊薄等因素。公司原则上每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红；

3、公司实施现金分红时，应综合考虑内外部因素、董事的意见和股东的期望。在公司无重大投资计划、无重大现金支出等事项发生，且公司当年盈利及累计未分配利润为正值、公司现金流可以满足公司正常经营和可持续发展情况下，公司董事会应根据公司的资金情况提议公司进行年度或中期现金分配，公司每年以现金方式分配的利润（包括年度分配和中期分配）应不低于当年实现的可分配利润（根据相关规定扣除公允价值变动收益等部分）的 20.00%。

报告期内，公司股利分配政策没有调整。

2020 年度，根据《上海证券交易所上市公司现金分红指引》《公司章程》等相关规定，公司拟定 2020 年年度利润分配预案为：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。上述利润分配方案经 2021 年 3 月 29 日召开的公司第四届董事会第二十二次会议审议通过，尚待公司 2020 年年度股东大会审议。

(二) 公司近三年（含报告期）的普通股股利分配方案或预案、资本公积金转增股本方案或预案

单位：元 币种：人民币

分红年度	每 10 股送红股数（股）	每 10 股派息数(元)（含税）	每 10 股转增数（股）	现金分红的数额（含税）	分红年度合并报表中归属于上市公司普通股股东的净利润	占合并报表中归属于上市公司普通股股东的净利润的比率(%)
2020 年	0	120.00	0	862,374,624.00	1,046,406,050.64	82.41
2019 年	0	50.00	0	359,322,760.00	809,190,139.25	44.41
2018 年	0	100.00	0	718,822,250.00	722,971,754.93	99.43

说明：

2020 年年度利润分配预案为：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）。上表中现金分红数额（含税）暂按截至 2021 年 3 月 29 日的总股本 71,864,552 股进行计算。

(三) 以现金方式回购股份计入现金分红的情况

适用 不适用

(四) 报告期内盈利且母公司可供普通股股东分配利润为正，但未提出普通股现金利润分配方案预案的，公司应当详细披露原因以及未分配利润的用途和使用计划

适用 不适用

二、承诺事项履行情况

(一) 公司实际控制人、股东、关联方、收购人以及公司等承诺相关方在报告期内或持续到报告期内的承诺事项

√适用 □不适用

承诺背景	承诺类型	承诺方	承诺内容	承诺时间及期限	是否有履行期限	是否及时严格履行	如未能及时履行应说明未完成履行的具体原因	如未能及时履行应说明下一步计划
与首次公开发行相关的承诺	股份限售	公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳	自吉比特在上交所上市交易之日起三十六个月内，本人不转让或者委托他人管理本人持有的吉比特的股份，也不由吉比特回购该部分股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任	自上市之日起三十六个月内	是	是	不适用	不适用
与首次公开发行相关的承诺	股份限售	公司股东高岩	自吉比特在上交所上市交易之日起三十六个月内，不转让本人持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任	自上市之日起三十六个月内	是	是	不适用	不适用

承诺背景	承诺类型	承诺方	承诺内容	承诺时间及期限	是否有履行期限	是否及时严格履行	如未能及时履行应说明未履行的具体原因	如未能及时履行应说明下一步计划
与首次公开发行相关的承诺	股份限售	公司董事、高级管理人员卢竑岩、陈拓琳、高岩	锁定期限届满后，在本人担任吉比特董事、高级管理人员职务期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五。在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上交所另有规定的除外；本人申报离职六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十；若本人于锁定期限届满后两年内减持吉比特股份，减持价格不低于发行价；本人不会因职务变更或离职等原因而放弃履行上述承诺。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任	担任吉比特董事、高级管理人员职务起至离职后十八个月、锁定期限届满后两年内	是	是	不适用	不适用
与首次公开发行相关的承诺	股份限售	公司离任监事胡兆彬	锁定期限届满后，在本人担任吉比特监事期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五；在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上交所另有规定的除外；本人申报离职六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定	担任吉比特监事起至离职后十八个月	是	是	不适用	不适用

承诺背景	承诺类型	承诺方	承诺内容	承诺时间及期限	是否有履行期限	是否及时严格履行	如未能及时履行应说明未履行的具体原因	如未能及时履行应说明下一步计划
			及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任					
与首次公开发行相关的承诺	解决同业竞争	公司控股股东及实际控制人卢竑岩	于《避免同业竞争承诺函》签署之日，本人除吉比特外，还投资并控制了深圳鼓浪投资管理有限公司。本人及本人所控制的除吉比特以外的公司目前没有、在今后的任何时间亦不会直接或间接地进行与吉比特及其控股子公司实际从事的相同、相似业务或在商业上构成竞争的业务及活动。如果本人违反上述声明、保证与承诺，本人承担由此给吉比特造成的损失。本声明、承诺与保证自首次公开发行完成日生效，至本人不再处于吉比特实际控制人地位或吉比特终止在证券交易所上市为止	至卢竑岩不再处于吉比特实际控制人地位或吉比特终止在证券交易所上市为止	是	是	不适用	不适用
与首次公开发行相关的承诺	解决同业竞争	公司实际控制人的一致行动人陈拓琳	本人目前除吉比特外未投资或控制其他公司。本人及本人所控制的除吉比特以外的公司在今后的任何时间不会直接或间接地进行与吉比特及其控股子公司实际从事的相同、相似业务或在商业上构成竞争的业务及活动。如果本人违反上述声明、保证与承诺，本人承担由此给吉比特造成的损失。本声明、承诺与保证自首次公开发行完成日生效，至本人不再处于吉比特实际控制人的一致行动人地位或吉比特终止在证券交易所上市为止	至陈拓琳不再处于吉比特实际控制人的一致行动人地位或吉比特	是	是	不适用	不适用

承诺背景	承诺类型	承诺方	承诺内容	承诺时间及期限	是否有履行期限	是否及时严格履行	如未能及时履行应说明未履行的具体原因	如未能及时履行应说明下一步计划
				终止在证券交易所上市为止				
与首次公开发行相关的承诺	其他	公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳	本人持有的吉比特股份在锁定期限届满后二年内无减持意向，如在上述期限之外本人拟减持吉比特股份的（须本人届时仍为持有吉比特 5%以上股份的股东），将至少提前五个交易日通知吉比特，并积极配合吉比特履行信息披露义务。若违反前述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票；如果因未履行承诺事项而获得收入的，所得的收入归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任	锁定期限届满后两年内	是	是	不适用	不适用
与首次公开发行相关的承诺	其他	湖南文旅、和谐成长	在锁定期限届满后二年内，本企业减持的吉比特股份数不超过目前持有的吉比特股份总数（包括该等股份因吉比特送红股、资本公积金转增等而增加的股份），减持价格不低于届时发行人的每股净资产。本企业在拟减持吉比特股份（须本企业届时仍为持有吉比特 5%以上股份的股东）时，将至少提前五个交易日告知吉比特，并积极配合吉比特的公告等信息披露工作。若违反前述承诺，本企业将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票；如果因未履行承诺事项而获得收入的，所得的收入归吉比特所有；如果因未履行承诺事	锁定期限届满后两年内	是	是	不适用	不适用

承诺背景	承诺类型	承诺方	承诺内容	承诺时间及期限	是否有履行期限	是否及时严格履行	如未能及时履行应说明未履行的具体原因	如未能及时履行应说明下一步计划
			项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本企业将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任					
与首次公开发行相关的承诺	其他	吉比特	自本公司股票在上交所挂牌上市之日起三年内，若出现本公司股票收盘价持续 20 个交易日低于本公司最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与本公司最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整）的情形，且届时本公司股东大会审议通过由本公司回购社会公众股的稳定股价方案，则本公司将以稳定股价方案公告时、本公司最近一期实现的经审计的可供分配利润 10% 的资金（若依回购价格及可回购的股份数计算无法等于该金额的，则以不超过、但最接近该金额的数字为准）回购社会公众股，回购价格不超过吉比特最近一期经审计的每股净资产，但以不会导致本公司股权分布不符合上市条件为限。本公司将及时对稳定股价措施和实施方案进行公告，并将在定期报告中披露本公司及控股股东、董事、高级管理人员关于稳定股价方案的履行情况，以及未履行时的补救及改正情况。本公司将提示并督促公司未来新聘任的董事、高级管理人员承接和/或同样履行本公司首次公开发行及上市时董事、高级管理人员已作出的关于稳定股价的相应承诺。本公司自愿接受中国证券监督管理委员会、上交所等主管机关对上述股价稳定措施的制定、实施等进行监督，并承担法律责任	上市之日起三年内	是	是	不适用	不适用
与首次公开发行相关的承诺	其他	公司控股股东及实际控制人卢竑	自吉比特股票在上交所挂牌上市之日起三年内，若出现吉比特股票收盘价持续 20 个交易日低于吉比特最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与吉比特最近一期经审	上市之日起三年内	是	是	不适用	不适用

承诺背景	承诺类型	承诺方	承诺内容	承诺时间及期限	是否有履行期限	是否及时严格履行	如未能及时履行应说明未履行的具体原因	如未能及时履行应说明下一步计划
		岩及其一致行动人陈拓琳	计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整)的情形，且届时吉比特股东大会审议通过由本人回购社会公众股的稳定股价方案，则本人将以稳定股价方案公告时、本人上一年度所获得的吉比特现金分红资金（若依回购价格及可回购的股份数计算无法等于该金额的，则以不超过、但最接近该金额的数字为准）增持吉比特股份，增持价格不超过吉比特最近一期经审计的每股净资产，但以不会触发本人对吉比特股份的全面要约收购义务为限。若违反上述承诺，吉比特有权以本人上一年度获得的现金分红为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红					
与首次公开发行相关的承诺	其他	公司董事高岩	自吉比特股票在上交所挂牌上市之日起三年内，若出现吉比特股票收盘价持续 20 个交易日低于吉比特最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与吉比特最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整)的情形，且届时吉比特股东大会审议通过由本人回购社会公众股的稳定股价方案，则本人将以稳定股价方案公告时、本人上一年度所获得的吉比特现金分红资金（若依回购价格及可回购的股份数计算无法等于该金额的，则以不超过、但最接近该金额的数字为准）增持吉比特股份，增持价格不超过吉比特最近一期经审计的每股净资产，但以不会触发本人对吉比特股份的全面要约收购义务为限。若违反上述承诺，吉比特有权以本人上一年度获得的现金分红为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红	上市之日起三年内	是	是	不适用	不适用

承诺背景	承诺类型	承诺方	承诺内容	承诺时间及期限	是否有履行期限	是否及时严格履行	如未能及时履行应说明未履行的具体原因	如未能及时履行应说明下一步计划
与首次公开发行相关的承诺	其他	公司独立董事卢永华、郑甘澍、林志	自吉比特股票在上交所挂牌上市之日起三年内，若出现吉比特股票收盘价持续 20 个交易日低于吉比特最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与吉比特最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整）的情形，且届时吉比特股东大会审议通过由本人回购社会公众股的稳定股价方案，则本人将以稳定股价方案公告时、本人上一年度所获得的吉比特现金分红资金（如有）增持吉比特股份，增持价格不超过吉比特最近一期经审计的每股净资产，但以不会触发本人对吉比特股份的全面要约收购义务为限。若违反前述承诺，吉比特有权以本人上一年度获得的现金分红为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红（如有）	上市之日起三年内	是	是	不适用	不适用
与股权激励相关的承诺	其他	吉比特	1、公司承诺单独或合计持有上市公司 5%以上股份的股东或实际控制人及其配偶、父母、子女未参与股权激励计划；2、公司承诺不为激励对象依股权激励计划获取有关权益提供贷款以及其他任何形式的财务资助，包括为其贷款提供担保；3、公司承诺股权激励计划相关信息披露文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏	不适用	否	是	不适用	不适用
与股权激励相关的承诺	其他	激励对象	如公司因信息披露文件中有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致不符合授予权益或行使权益安排的，激励对象应当自相关信息披露文件被确认存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏后，将由股权激励计划所获得的全部利益返还公司	不适用	否	是	不适用	不适用

(二) 公司资产或项目存在盈利预测，且报告期仍处在盈利预测期间，公司就资产或项目是否达到原盈利预测及其原因作出说明

□已达到 □未达到 √不适用

(三) 业绩承诺的完成情况及其对商誉减值测试的影响

□适用 √不适用

三、报告期内资金被占用情况及清欠进展情况

□适用 √不适用

四、公司对会计师事务所“非标准意见审计报告”的说明

□适用 √不适用

五、公司对会计政策、会计估计变更或重大会计差错更正原因和影响的分析说明**(一) 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下文“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下文“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”。

(二) 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

(三) 与前任会计师事务所进行的沟通情况

□适用 √不适用

(四) 其他说明

□适用 √不适用

六、聘任、解聘会计师事务所情况

单位：元 币种：人民币

	现聘任
境内会计师事务所名称	容诚会计师事务所（特殊普通合伙）
境内会计师事务所报酬	900,000.00

境内会计师事务所审计年限	2
--------------	---

	名称	报酬
内部控制审计会计师事务所	容诚会计师事务所（特殊普通合伙）	300,000.00

聘任、解聘会计师事务所的情况说明

适用 不适用

审计期间改聘会计师事务所的情况说明

适用 不适用

七、面临暂停上市风险的情况

(一) 导致暂停上市的原因

适用 不适用

(二) 公司拟采取的应对措施

适用 不适用

八、面临终止上市的情况和原因

适用 不适用

九、破产重整相关事项

适用 不适用

十、重大诉讼、仲裁事项

本年度公司有重大诉讼、仲裁事项 本年度公司无重大诉讼、仲裁事项

十一、上市公司及其董事、监事、高级管理人员、控股股东、实际控制人、收购人处罚及整改情况

适用 不适用

十二、报告期内公司及其控股股东、实际控制人诚信状况的说明

适用 不适用

十三、公司股权激励计划、员工持股计划或其他员工激励措施的情况及其影响

(一) 相关激励事项已在临时公告披露且后续实施无进展或变化的

适用 不适用

事项概述	查询索引
根据限制性股票激励计划相关规定，因 2 名离职激励对象已不符合激励条件，公司将其持有的已获授未解锁的 17,673 股限制性股票进行回购注销。上述 2 名离职激励对象所持 17,673 股限制性股票的回购注销手续于 2020 年 3 月 6 日办理完成	详见公司 2020 年 3 月 4 日披露于上海证券交易所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及《证券日报》的《厦门吉比特网络技术股份有限公司部分股权激励限制性股票回购注销实施公告》（公告编号：2020-008）
2020 年 4 月 13 日，公司第四届董事会第十三次会议审议通过《关于 2017 年限制性股票激励	详见公司 2020 年 4 月 14 日披露于上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海

事项概述	查询索引
计划首次授予部分第三期解锁及预留授予部分第二期解锁的议案》本次解锁股票数量合计为 224,301 股，本次解锁股票上市流通时间为 2020 年 4 月 17 日	证券报》、《证券时报》及《证券日报》的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于 2017 年限制性股票激励计划首次授予部分第三期解锁及预留授予部分第二期解锁暨上市公告》（公告编号：2020-025）
2020 年 11 月 9 日，公司 2020 年第一次临时股东大会审议通过《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年股票期权激励计划》。本次激励计划采用股票期权形式，其规模为 720,000 股。其中，首次向 49 名激励对象授予 690,000 股，预留部分为 30,000 股	详见公司 2020 年 11 月 10 日披露于上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》和《证券日报》的《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年第一次临时股东大会决议公告》（公告编号：2020-055）
2020 年 11 月 18 日，公司第四届董事会第十八次会议审议通过《关于公司向激励对象首次授予股票期权的议案》，于 2020 年 11 月 18 日向 49 名激励对象授予 690,000 份股票期权	详见公司 2020 年 11 月 19 日披露于上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》和《证券日报》的《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年股票期权激励计划首次权益授予公告》（公告编号：2020-058）
2020 年 12 月 2 日，中国证券登记结算有限责任公司上海分公司完成公司股票期权激励计划股票期权首次授予的审核与登记工作	详见公司 2020 年 12 月 3 日披露于上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》和《证券日报》的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于 2020 年股票期权激励计划首次授予登记完成的公告》（公告编号：2020-059）
2020 年 12 月 17 日，公司第四届董事会第十九次会议审议通过《关于公司向激励对象授予预留股票期权的议案》，于 2020 年 12 月 17 日向 1 名激励对象授予 30,000 份股票期权	详见公司 2020 年 12 月 18 日披露于上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》和《证券日报》的《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年股票期权激励计划预留权益授予公告》（公告编号：2020-063）
2020 年 12 月 29 日，中国证券登记结算有限责任公司上海分公司完成公司股票期权激励计划预留授予的审核与登记工作	详见公司 2020 年 12 月 30 日披露于上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》和《证券日报》的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于 2020 年股票期权激励计划预留授予登记完成的公告》（公告编号：2020-064）

（二）临时公告未披露或有后续进展的激励情况

股权激励情况

适用 不适用

其他说明

适用 不适用

员工持股计划情况

适用 不适用

其他激励措施

适用 不适用

十四、重大关联交易

(一) 与日常经营相关的关联交易

1、已在临时公告披露且后续实施无进展或变化的事项

适用 不适用

2、已在临时公告披露，但有后续实施的进展或变化的事项

适用 不适用

2020年4月7日，公司第四届董事会第十二次会议审议通过《关于审议公司2020年度预计日常性关联交易情况的议案》，公司对2020年度日常性关联交易进行了合理预计。公司2020年度与《上海证券交易所股票上市规则》《上海证券交易所上市公司关联交易实施指引》相关规定所形成的关联方发生日常关联交易金额合计为人民币8,552,423.81元，公司2020年度实际发生的关联交易总额未超出预计总额。

报告期内，公司根据《企业会计准则》相关规定的关联交易情况详见下文“第十一节 财务报告”之“十二、关联方及关联交易”之“5、关联交易情况”。

3、临时公告未披露的事项

适用 不适用

(二) 资产或股权收购、出售发生的关联交易

1、已在临时公告披露且后续实施无进展或变化的事项

适用 不适用

2、已在临时公告披露，但有后续实施的进展或变化的事项

适用 不适用

3、临时公告未披露的事项

适用 不适用

4、涉及业绩约定的，应当披露报告期内的业绩实现情况

适用 不适用

(三) 共同对外投资的重大关联交易

1、已在临时公告披露且后续实施无进展或变化的事项

适用 不适用

事项概述	查询索引
2020年12月31日，公司第四届董事会第二十次会议审议通过了《关于认购投资基金份额暨关联交易的议案》，公司拟使用自有资金以有限合伙人身份出资35,000.00万元认购投资基金份额；2021年1月19日，公司2021年第一次临时股东大会审议通过上述事项；2021年2月10日，该投资基金在中国证券投资基金业	详见分别于2021年1月4日、2021年2月20日披露于上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及《证券日报》的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于认购投资基金份额暨关联交易的公告》（公告编号：2021-003）、《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于认购投资基金份额暨

事项概述	查询索引
协会完成私募投资基金备案	《关联交易的进展公告》（公告编号：2021-013）

2、已在临时公告披露，但有后续实施的进展或变化的事项

适用 不适用

3、临时公告未披露的事项

适用 不适用

(四) 关联债权债务往来

1、已在临时公告披露且后续实施无进展或变化的事项

适用 不适用

2、已在临时公告披露，但有后续实施的进展或变化的事项

适用 不适用

3、临时公告未披露的事项

适用 不适用

(五) 其他

适用 不适用

十五、重大合同及其履行情况

(一) 托管、承包、租赁事项

1、托管情况

适用 不适用

2、承包情况

适用 不适用

3、租赁情况

适用 不适用

(二) 担保情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

公司对外担保情况（不包括对子公司的担保）	
报告期内担保发生额合计（不包括对子公司的担保）	
报告期末担保余额合计（A）（不包括对子公司的担保）	
公司及其子公司对子公司的担保情况	
报告期内对子公司担保发生额合计	
报告期末对子公司担保余额合计（B）	35,306,887.06

公司担保总额情况（包括对子公司的担保）	
担保总额（A+B）	35,306,887.06
担保总额占公司净资产的比例(%)	0.93
其中：	
为股东、实际控制人及其关联方提供担保的金额（C）	
直接或间接为资产负债率超过70%的被担保对象提供的债务担保金额（D）	
担保总额超过净资产50%部分的金额（E）	
上述三项担保金额合计（C+D+E）	
未到期担保可能承担连带清偿责任说明	
担保情况说明	2016年12月及2017年4月，公司全资子公司雷霆娱乐与招商银行股份有限公司厦门分行签署《法人购房借款及抵押合同》。雷霆娱乐以深圳方大城办公房产为抵押，合计向招商银行股份有限公司厦门分行申请按揭贷款人民币137,500,000.00元。公司为雷霆娱乐提供相应借款担保，担保金额为人民币137,500,000.00元。该担保事项已经公司于2016年8月7日召开的第三届董事会第五次会议和2016年8月22日召开的2016年第四次临时股东大会审议通过

（三） 委托他人进行现金资产管理的情况

1. 委托理财情况

（1）委托理财总体情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

类型	资金来源	发生额	未到期余额	逾期未收回金额
银行理财产品	自有资金	1,479,655,330.00	673,890,000.00	
银行理财产品	募集资金	145,640,000.00		

说明：

经 2019 年 4 月 30 日召开的 2018 年年度股东大会批准，公司及子公司使用不超过人民币 15.00 亿元的闲置自有资金、公司使用不超过人民币 1.50 亿元的闲置募集资金进行现金管理，投资安全性高、流动性好的保本型产品。使用期限自 2018 年年度股东大会审议通过至 2019 年年度股东大会召开。

经 2020 年 4 月 29 日召开的 2019 年年度股东大会批准，公司及子公司使用不超过人民币 25.00 亿元的闲置自有资金进行现金管理，投资安全性高、流动性好的保本型产品。使用期限自 2019 年年度股东大会审议通过至 2020 年年度股东大会召开。

报告期内，公司未出现超额使用闲置资金进行现金管理的情况，未出现逾期未收回资金的情况。

其他情况

□适用 √不适用

(2) 单项委托理财情况

适用 不适用

其他情况

适用 不适用

(3) 委托理财减值准备

适用 不适用

2. 委托贷款情况

(1) 委托贷款总体情况

适用 不适用

其他情况

适用 不适用

(2) 单项委托贷款情况

适用 不适用

其他情况

适用 不适用

(3) 委托贷款减值准备

适用 不适用

3. 其他情况

适用 不适用

(四) 其他重大合同

适用 不适用

十六、其他重大事项的说明

适用 不适用

十七、积极履行社会责任的工作情况

(一) 上市公司扶贫工作情况

适用 不适用

1. 精准扶贫规划

适用 不适用

公司自成立以来，始终贯彻“源于社会，回馈社会”的思想，以高度的社会责任感积极投身社会公益事业，坚决贯彻党中央的决策部署及具体工作要求，切实加强组织领导，发挥上市公司优势及党员员工先锋模范作用，巩固已有帮扶项目，扩大帮扶范围，加大帮扶力度，助力全面建成小康社会。

2. 年度精准扶贫概要

√适用 □不适用

公司持续积极开展脱贫攻坚工作，一是充分发挥党员员工的先锋模范作用，在每年春节、端午、中秋等节日期间组织包括党员在内的志愿者探望困难家庭；二是持续开拓帮扶项目，定点帮扶困难地区，并长期帮扶外来子弟学校及困难家庭；三是多次采购困难地区农副产品，扶持乡村特色产业发展。

(1) 党总支“爱心结对”行动

公司党总支积极响应党中央发出的坚决打赢脱贫攻坚战的号召，持续建设“爱心社”党建品牌，充分发挥公司党员员工的先锋模范作用，积极组织开展爱心献血，捐款捐物，以及慰问一线医务工作者等公益活动。

公司党总支积极参与“爱心厦门”建设，分别于2020年春节、学生暑假及中秋节期间组织党员员工代表慰问“爱心结对”帮扶对象，为困难家庭送去口罩、消毒水、洗手液等防疫物资和大米、月饼等生活用品及节日礼品，并为困难家庭子女送去书籍、画册、彩笔等学习用品及玩具。

(2) 云南省乡村路灯捐赠项目

2020年度，基于对云南省楚雄州市午镇以口夸村的实地考察，公司实施了以口夸村“修路灯，送光明”精准帮扶项目，向以口夸村捐赠了高度足够、光照范围更大的带灯杆的太阳能路灯90盏，维修改造旧路灯15盏，惠及以口夸村7个村民小组约1,370位村民。新路灯利用自然光发电，亮灯时间以周围环境的光照度自动感应，节能环保，无须向农户额外征收电费。公司本次捐赠支出18.37万元，并将承担所捐赠路灯的日常维护保养费用。



(3) 教育帮扶

公司一贯重视教育公益事业，尤其是困难人群的教育发展，并将此作为一项长期履行的义务和责任。公司设立爱心助学基金，多年来对数家外来务工子弟学校及多户困难家庭开展帮扶工作。

2020 年度，公司持续开展教育帮扶，巩固与部分外来务工子弟学校的长期帮扶关系，资助学校评优活动；持续资助多名家庭困难学生学费、在校餐费等费用，减轻困难家庭负担，并在春节、端午节及中秋节节日期间组织包括党员在内的志愿者探望困难家庭学生，为他们送去节日礼品及祝福；并继续与厦门大学人文学院合作开展“益课堂”系列活动，在厦门市思明区向科小学开展“让中华优秀传统文化走进校园”主题活动，弘扬中华优秀传统文化，让传统文化融入课堂。



此外，公司还于 2020 年 5 月向位于厦门市思明区城中村的新厦门人图书馆捐赠空气净化器和档案图书消毒设备，在新型冠状病毒肺炎期间，为孩子和家长们的阅读环境加筑一道安全防线。



2020 年 11 月，公司联合第三方组织发起“不思议迷宫，陪你过暖冬”活动，向贵州省毕节市大方县理化苗族彝族乡法乐小学捐赠价值 10.53 万元的衣物，包括 550 件连帽卫衣，300 个帽子，200 个颈枕，200 个眼罩，以及 50 个抱枕。



(4) 消费帮扶

近年来，公司多次采购乡村农副产品作为公司节日礼品和活动伴手礼，并号召员工自购乡村农副产品，以实际行动扶持乡村特色产业发展。

2020 年度，公司合计采购 51.99 万元的新疆、四川、浙江、云南、湖北、江西、广西、山东等地乡村农副产品作为公司春节、端午节、中秋节节日礼品及内部活动伴手礼，以实际行动扶持乡村特色产业发展。

此外，公司还为员工奉献爱心提供便捷渠道，根据收集的社会帮扶需求，不定期组织员工捐款、捐物，号召员工自购乡村农副产品，并自 2018 年起每年开展感恩节义卖活动，号召员工将旧物在公司内部义捐义卖，筹集的义卖款全部用于公益活动。2020 年 11 月，公司分别在厦门、深圳两地办公场所开展感恩节义卖活动，再次得到员工的热情参与。



3. 精准扶贫成效

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

指 标	数量及开展情况
一、总体情况	
其中：1.资金	14,518.25
2.物资折款	303,750.12
二、分项投入	
1.产业发展脱贫	
2.转移就业脱贫	
3.易地搬迁脱贫	
4.教育脱贫	
其中：4.1 资助贫困学生投入金额	13,511.55
4.2 资助贫困学生人数（人）	4
4.3 改善贫困地区教育资源投入金额	5,632.68
5.健康扶贫	
6.生态保护扶贫	
7.兜底保障	
8.社会扶贫	
9.其他项目	
其中：9.1 项目个数（个）	4
9.2 投入金额	299,124.14
9.3 帮助建档立卡贫困人口脱贫数（人）	0

指 标	数量及开展情况
9.4 其他项目说明	(1) 公司向云南省楚雄州市子午镇以口夸村捐赠太阳能路灯 90 盏，维修改造旧路灯 15 盏； (2) 公司向贵州省毕节市大方县理化苗族彝族乡法乐小学捐赠衣物； (3) 公司向位于城中村的新厦门人图书馆捐赠空气净化器和图书消毒设备； (4) 公司党员代表多次走访困难家庭，赠送防疫物资、生活用品和学习用品

说明：上表中精准扶贫支出未包含公司 2020 年度采购乡村农副产品金额 51.99 万元。

4. 后续精准扶贫计划

√适用 □不适用

为更好地履行上市公司的社会责任，公司将在巩固已有帮扶项目的基础上，扩大帮扶范围，加大帮扶力度，丰富公益活动内容。同时，公司还将积极与外部优质公益组织合作，借助外部力量帮助更多困难人群。此外，公司党总支将继续发挥党员员工的先锋模范作用，组织更多党员参与帮扶活动。

(二) 社会责任工作情况

√适用 □不适用

报告期内，公司从组织治理，消费者问题，公平运营实践，社区参与和发展，人权与劳工实践，以及环境保护等方面系统性开展社会责任相关工作。



2020 年度，公司入选人民网举办的 2020 游戏责任论坛“2019-2020 中国游戏企业社会责任二十佳企业”，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，公司 2019 年度社会责任报告获评工业和信息化部全国“百家优秀企业社会责任报告”，公司履行社会责任相关工作得到社会认可。

2020 年度，公司履行社会责任的具体情况请见公司于 2021 年 3 月 31 日在上交所网站（www.sse.com.cn）披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年度社会责任报告》。

（三）环境信息情况

1. 属于环境保护部门公布的重点排污单位的公司及其重要子公司的环保情况说明

适用 不适用

2. 重点排污单位之外的公司的环保情况说明

适用 不适用

3. 重点排污单位之外的公司未披露环境信息的原因说明

适用 不适用

公司及子公司不属于重点排污单位。公司专注于互联网游戏产品的设计、研发、制作与运营，对环境的影响主要是日常办公能源资源消耗和排放，影响较小。公司及子公司严格执行《中华人民共和国环境保护法》等有关环境保护的法律法规，不存在违反环境保护法律法规的行为和污染事故纠纷，未因违反环境保护相关法规而受到行政处罚。

（1）践行绿色经营

公司重视节能减排，积极培育和践行集约循环利用的绿色办公理念，尽可能地利用 OA 办公系统、手机办公软件等方式推行无纸化办公，鼓励纸张重复利用，配置充足的视频及电话会议设备，办公区域优先使用 LED 灯等节能产品，公司创业中心办公楼采用节能循环水冷空调，营造绿色办公环境；同时，公司使用新能源班车接送员工，以减少员工通勤中所产生的二氧化碳，最大限度地节约社会资源，保护环境，减少污染，实现公司经济效益、社会效益、环境效益的协调发展。

公司积极响应“厉行节约、反对浪费”的国家号召，开展“光盘行动”，减少厨余垃圾；并在办公场所严格按照法规及政府要求执行垃圾分类要求，积极向员工宣导垃圾分类理念及垃圾分类说明，倡导生活垃圾减量化、资源化、无害化，积极履行企业公民环境保护责任。

（2）开展绿色活动

公司每年积极参与“世界粮食日”“世界无烟日”“地球一小时”等全球公益活动，不断提升全体员工环境保护意识；同时，公司结合自身业务特点，摸索开展绿色环保活动，号召玩家一起参与绿色活动。自 2015 年起，公司多次组织红树苗种植活动，组织包括《问道手游》《不思议迷宫》等游戏玩家在内的志愿者参与红树林生态恢复活动。2020 年 3 月，公司再次启动《不思议

《不思议迷宫》植树节游戏内活动，号召玩家关爱环境、践行环保，成为自然守护者。2020年11月，公司联合第三方组织发起“不思议迷宫，陪你过暖冬”活动，号召更多人参与旧衣环保与公益，每回收一包旧衣，公司都将组织以《不思议迷宫》的名义在甘肃省民勤县的荒漠地区种下一棵树苗，助力环保公益。

4. 报告期内披露环境信息内容的后续进展或变化情况的说明

适用 不适用

(四) 其他说明

适用 不适用

十八、可转换公司债券情况

适用 不适用

第六节 普通股股份变动及股东情况

一、普通股股本变动情况

(一) 普通股股份变动情况表

1、普通股股份变动情况表

单位：股

	本次变动前		本次变动增减（+，-）					本次变动后	
	数量	比例（%）	发行新股	送股	公积金转股	其他	小计	数量	比例（%）
一、有限售条件股份	30,335,099	42.20				-30,335,099	-30,335,099		
1、国家持股									
2、国有法人持股									
3、其他内资持股	30,335,099	42.20				-30,335,099	-30,335,099		
其中：境内非国有法人持股									
境内自然人持股	30,335,099	42.20				-30,335,099	-30,335,099		
4、外资持股									
其中：境外法人持股									
境外自然人持股									
二、无限售条件流通股份	41,547,126	57.80				30,317,426	30,317,426	71,864,552	100
1、人民币普通股	41,547,126	57.80				30,317,426	30,317,426	71,864,552	100
2、境内上市的外资股									
3、境外上市的外资股									
4、其他									
三、普通股股份总数	71,882,225	100				-17,673	-17,673	71,864,552	100

2、普通股股份变动情况说明

√适用 □不适用

(1) 2020年1月6日，公司首次公开发行部分限售股上市流通，共涉及3名股东，分别为卢竑岩、陈拓琳、高岩，上述股东持有限售股共计30,093,125股，本次限售股上市流通后，公司有限售条件股份由30,335,099股减少至241,974股，无限售条件流通股份由41,547,126股增加至71,640,251股，总股本不变。详见公司于2019年12月31日在上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及《证券日报》披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司首次公开发行部分限售股上市流通公告》（公告编号：2019-094）。

(2) 因公司2017年限制性股票激励计划部分激励对象离职，公司第四届董事会第八次会议、第四届董事会第十次会议分别审议通过了《关于回购注销部分已授予未解锁限制性股票的议案》，

拟对其已授予未解锁的合计 17,673 股限制性股票进行回购注销。2020 年 3 月 6 日，本次限制性股票回购注销完成，公司有限售条件股份由 241,974 股减少至 224,301 股，总股本由 71,882,225 股减少至 71,864,552 股，详见公司于 2020 年 3 月 4 日在上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及《证券日报》披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司部分股权激励限制性股票回购注销实施公告（公告编号：2020-008）》。

（3）2020 年 4 月 13 日，公司第四届董事会第十三次会议审议通过了《关于 2017 年限制性股票激励计划首次授予部分第三期解锁及预留授予部分第二期解锁的议案》，本次解锁股票数量合计为 224,301 股，本次解锁股票上市流通时间为 2020 年 4 月 17 日。本次限售股上市流通后，公司有限售条件的股份为 0 股。详见公司于 2020 年 4 月 14 日在上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于 2017 年限制性股票激励计划首次授予部分第三期解锁及预留授予部分第二期解锁暨上市公告》（公告编号：2020-025）。

3、普通股股份变动对最近一年和最近一期每股收益、每股净资产等财务指标的影响（如有）

适用 不适用

上述普通股股份变动后，公司普通股股份总数由 71,882,225 股变更为 71,864,552 股。根据《企业会计准则第 34 号——每股收益》《企业会计准则解释第 7 号》相关规定，公司限制性股票激励计划对每股收益无稀释性影响。公司 2020 年度归属于上市公司股东的净资产为 3,802,961,389.06 元，如按变动前总股本 71,882,225 股计算，每股净资产为 52.91 元/股；如按变动后总股本 71,864,552 股计算，每股净资产为 52.92 元/股。

4、公司认为必要或证券监管机构要求披露的其他内容

适用 不适用

（二）限售股份变动情况

适用 不适用

单位：股

股东名称	年初限售股数	本年解除限售股数	本年增加限售股数	年末限售股数	限售原因	解除限售日期
卢竑岩	21,629,475	21,629,475			首发限售	2020 年 1 月 6 日
陈拓琳	8,240,025	8,240,025			首发限售	
高岩	223,625	223,625			首发限售	
林佳金	13,673	13,673			股权激励	2020 年 4 月 17 日
沈予卿	13,673	13,673			股权激励	
翟健	13,673	13,673			股权激励	
陈宝胖	9,571	9,571			股权激励	
陈艺伟	9,571	9,571			股权激励	
方小书	9,571	9,571			股权激励	
付洋	9,571	9,571			股权激励	
李佳	9,571	9,571			股权激励	

股东名称	年初限售股数	本年解除限售股数	本年增加限售股数	年末限售股数	限售原因	解除限售日期
林慧琴	9,571	9,571			股权激励	详见说明 3
林义耀	9,571	9,571			股权激励	
刘哲源	9,571	9,571			股权激励	
罗平	9,571	9,571			股权激励	
郑伟强	9,571	9,571			股权激励	
陈坤	6,837	6,837			股权激励	
江伟	6,837	6,837			股权激励	
梁丽莉	6,837	6,837			股权激励	
罗玉晖	6,837	6,837			股权激励	
马云强	6,837	6,837			股权激励	
潘铭华	6,837	6,837			股权激励	
屈吕胜	6,837	6,837			股权激励	
许成都	6,837	6,837			股权激励	
闫彬	6,837	6,837			股权激励	
李鹏	14,693	14,693			股权激励	
胡柳凯	7,346	7,346			股权激励	
宗亚琴	4,000	4,000			股权激励	
张林慧	13,673		-13,673		股权激励	
郭雨龙	4,000		-4,000		股权激励	
合计	30,335,099	30,317,426	-17,673		/	

说明：

1、公司股东卢竑岩、陈拓琳、高岩承诺，自吉比特在上交所上市交易之日起三十六个月内，不转让上述股东持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。2020年1月4日，锁定期已满，2020年1月6日上述股东持有的公司首次公开发行部分限售股上市流通；

2、截至2020年4月13日，公司2017年限制性股票激励计划首次授予部分完成登记已满36个月，预留授予部分完成登记已满24个月，首次授予部分第三个解锁期及预留授予部分第二个解锁期解锁时间条件均已满足，合计224,301股限制性股票解锁，本次解锁股票上市流通时间为2020年4月17日，详见公司于2020年4月14日在上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于2017年限制性股票激励计划首次授予部分第三期解锁及预留授予部分第二期解锁暨上市公告》（公告编号：2020-025）；

3、因激励对象张林慧、郭雨龙离职，公司于2020年3月6日完成2名激励对象已获授未解锁的合计17,673股限制性股票的回购注销。

二、证券发行与上市情况

（一）截至报告期内证券发行情况

适用 不适用

截至报告期内证券发行情况的说明（存续期内利率不同的债券，请分别说明）：

适用 不适用

(二) 公司普通股股份总数及股东结构变动及公司资产和负债结构的变动情况

√适用 □不适用

2020年3月，公司回购注销2名离职激励对象所持未解锁限制性股票后，公司普通股股份总数由71,882,225股变动为71,864,552股。控股股东持股比例从30.09%增加到30.10%，控股股东及实际控制人未发生变化。股东结构变动情况详见本节之“一、普通股股本变动情况”之“（一）普通股股份变动情况表”之“1、普通股股份变动情况表”。

公司2019年末资产总额为4,368,812,646.36元，负债总额为933,699,176.47元，资产负债率为21.37%；2020年末资产总额为5,387,665,710.80元，负债总额为1,139,971,952.44元，资产负债率为21.16%。

(三) 现存的内部职工股情况

□适用 √不适用

三、股东和实际控制人情况**(一) 股东总数**

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)	

(二) 截止报告期末前十名股东、前十名流通股股东(或无限售条件股东)持股情况表

单位:股

前十名股东持股情况							
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
澳门金融管理局一 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

前十名股东持股情况							
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 件股份 数量	质押或冻结情 况		股东 性质
					股份 状态	数量	
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
前十名无限售条件股东持股情况							
股东名称		持有无限售条 件流通股的数量	股份种类及数量				
			种类	数量			
卢竑岩		21,629,475	人民币普通股	21,629,475			
陈拓琳		8,240,025	人民币普通股	8,240,025			
香港中央结算有限公司		2,547,866	人民币普通股	2,547,866			
黄志辉		1,470,017	人民币普通股	1,470,017			
全国社保基金四零六组合		1,388,316	人民币普通股	1,388,316			
李培英		1,350,000	人民币普通股	1,350,000			
澳门金融管理局—自有资金		1,058,434	人民币普通股	1,058,434			
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		773,398	人民币普通股	773,398			
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		742,393	人民币普通股	742,393			
基本养老保险基金八零四组合		625,945	人民币普通股	625,945			
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。

前十名有限售条件股东持股数量及限售条件

适用 不适用

(三) 战略投资者或一般法人因配售新股成为前 10 名股东

适用 不适用

四、控股股东及实际控制人情况

(一) 控股股东情况

1 法人

适用 不适用

2 自然人

适用 不适用

姓名	卢竑岩
国籍	中华人民共和国
是否取得其他国家或地区居留权	是
主要职业及职务	2004 年创立吉比特有限，现任公司董事长、总经理

3 公司不存在控股股东情况的特别说明

适用 不适用

4 报告期内控股股东变更情况索引及日期

适用 不适用

5 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



(二) 实际控制人情况

1 法人

适用 不适用

2 自然人

适用 不适用

姓名	卢竑岩
国籍	中华人民共和国
是否取得其他国家或地区居留权	是
主要职业及职务	2004 年创立吉比特有限，现任公司董事长、总经理
过去 10 年曾控股的境内外上市公司情况	无

3 公司不存在实际控制人情况的特别说明

适用 不适用

4 报告期内实际控制人变更情况索引及日期

适用 不适用

5 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



6 实际控制人通过信托或其他资产管理方式控制公司

适用 不适用

(三) 控股股东及实际控制人其他情况介绍

适用 不适用

五、其他持股在百分之十以上的法人股东

适用 不适用

六、股份限制减持情况说明

适用 不适用

第七节 优先股相关情况

适用 不适用

第八节 董事、监事、高级管理人员和员工情况

一、持股变动情况及报酬情况

(一) 现任及报告期内离任董事、监事和高级管理人员持股变动及报酬情况

√适用 □不适用

单位：股

姓名	职务(注)	性别	年龄	任期起始日期	任期终止日期	年初持股数	年末持股数	年度内股份增减变动量	增减变动原因	报告期内从公司获得的税前报酬总额(万元)	是否在公司关联方获取报酬
卢竑岩	董事长、总经理	男	44	2016年3月1日	2022年2月20日	21,629,475	21,629,475			66.88	否
陈拓琳	董事(副董事长)	男	45	2016年3月1日	2022年2月20日	8,240,025	8,240,025			66.88	否
翟健	董事	男	38	2019年2月21日	2022年2月20日	42,040	42,040			110.09	否
高岩	董事、副总经理	男	40	2016年3月1日	2022年2月20日	223,625	204,125	-19,500	个人资金需求	80.35	否
卢永华	独立董事	男	67	2016年3月1日	2022年2月20日					14.46	否
郑甘澍	独立董事	男	62	2016年3月1日	2022年2月20日					14.46	否
林志	独立董事	男	51	2016年3月1日	2022年2月20日					14.46	否
胡兆彬	离任监事	男	38	2016年3月1日	2020年11月9日	120,000	120,000			99.11	否
林润元	监事会主席	男	30	2020年11月9日	2022年2月20日					3.87	否
吴培治	职工代表监事	女	41	2017年8月7日	2022年2月20日					41.91	否
周媛媛	监事	女	38	2018年1月9日	2022年2月20日					40.36	否
林佳金	副总经理、财务总监	男	38	2019年9月25日	2022年2月20日	31,020	31,020			67.72	否
梁丽莉	副总经理、董事会秘书	女	38	2019年9月25日	2022年2月20日	11,420	11,420			62.32	否
合计	/	/	/	/	/	30,297,605	30,278,105	-19,500	/	682.87	/

说明：

1、2020年11月，胡兆彬因工作调整申请辞去监事（监事会主席）职务，但仍在公司担任游戏制作人等职务。为保证公司监事会正常运转，公司于2020年11月9日召开2020年第一次临时股东大会选举林润元为监事，于2020年11月18日召开第四届监事会第十八次会议选举林润元为监事会主席；

2、上表中只列示2020年度董事、监事、高级管理人员在其任职期间的薪酬。

姓名	主要工作经历
卢泓岩	曾任深圳中兴通讯股份有限公司软件工程师，美国 Salira Optical Network Systems Inc.开发工程师。2004 年创立吉比特有限，现任公司董事长、总经理，雷霆互动执行董事，艺帆科技执行董事，雷霆股份董事，鼓浪投资执行董事
陈拓琳	曾任 Robert Bosch Research & Technology Center, North America 软件工程师。2005 年加入吉比特有限，现任公司董事（副董事长），雷霆股份董事，千时科技董事
翟健	曾任广州博冠信息科技有限公司商务专员、区域经理。2012 年加入公司，现任公司董事，雷霆股份董事长、总经理，深圳雷霆信息执行董事、总经理，吉游社执行董事、总经理，海南博约总经理，浙江博约执行董事、总经理，香港雷霆游戏董事，香港雷霆信息董事
高岩	曾任武汉凡谷电子技术股份有限公司董事会秘书。2009 年加入吉比特有限，现任公司董事、副总经理，艺帆科技总经理，雷霆娱乐执行董事、总经理，飞鼠网络董事
卢永华	历任厦门大学会计系助教、讲师、副教授、教授、系党总支副书记、系副主任。现任福建龙溪轴承（集团）股份有限公司独立董事，厦门市美亚柏科信息股份有限公司独立董事，舒华体育股份有限公司独立董事，厦门东昂光电科技股份有限公司独立董事。2016 年 3 月起任公司独立董事
郑甘澍	曾任职于山东大学外事办公室，曾任厦门大学经济学院国际经济与贸易系教授。现任厦门国贸集团股份有限公司独立董事。2016 年 3 月起任公司独立董事
林志	曾任北京市天元律师事务所律师合伙人。现任北京安新律师事务所合伙人，兼任北京广安控股集团有限公司董事，天津凯发电气股份有限公司独立董事，北京四中校友促进教育基金会理事长。2016 年 3 月起任公司独立董事
林润元	2013 年加入公司，现任公司监事会主席、产品专员
吴培治	曾任路达（厦门）工业有限公司采购员，中国联合网络通信有限公司厦门市分公司客户经理、科室主任，网宿科技股份有限公司厦门分公司行政部经理。2011 年加入公司，现任公司职工代表监事、行政部经理
周媛媛	曾任厦门灿坤实业股份有限公司法务专员、安踏（中国）有限公司高级法务专员。2013 年加入公司，现任公司监事、法务主管，雷霆股份监事
林佳金	曾任职于漳州灿坤实业有限公司稽核部。2010 年加入公司，现任公司副总经理、财务总监
梁丽莉	曾任职于厦门万安智能股份有限公司证券事务部。2013 年加入公司，现任公司副总经理、董事会秘书，雷霆股份董事

其它情况说明

适用 不适用

(二) 董事、高级管理人员报告期内被授予的股权激励情况

适用 不适用

单位：股

姓名	职务	年初持有股票期权数量	报告期新授予股票期权数量	报告期内可行权股份	报告期股票期权行权股份	股票期权行权价格(元)	期末持有股票期权数量	报告期末市价(元)
翟健	董事		30,000			407.09	30,000	426.00
合计	/		30,000			/	30,000	/

说明：“报告期末市价”为2020年12月31日公司股票收盘价。

二、现任及报告期内离任董事、监事和高级管理人员的任职情况

(一) 在股东单位任职情况

适用 不适用

(二) 在其他单位任职情况

适用 不适用

任职人员姓名	其他单位名称	在其他单位担任的职务	任期起始日期	任期终止日期
卢竑岩	厦门雷霆互动网络有限公司	执行董事	2012年8月	
	艺帆(厦门)网络科技有限公司		2015年11月	
	厦门雷霆网络科技股份有限公司	董事	2018年6月	2021年6月
	深圳鼓浪投资管理有限公司	执行董事	2015年6月	
	成都星艺互动网络科技有限公司	董事	2014年11月	2020年3月
陈拓琳	厦门雷霆网络科技股份有限公司	董事	2018年6月	2021年6月
	厦门千时科技有限公司		2015年3月	
翟健	吉游社(厦门)信息技术有限公司	总经理	2016年4月	
	海南博约互动娱乐有限公司		2016年5月	
	深圳雷霆信息技术有限公司		2016年10月	
	浙江博约信息技术服务有限公司		2019年10月	
	厦门雷霆网络科技股份有限公司	董事长、总经理	2018年6月	2021年6月
	深圳雷霆信息技术有限公司	执行董事	2020年3月	
	浙江博约信息技术服务有限公司	执行董事	2020年3月	
	香港雷霆游戏有限公司	董事	2020年3月	
香港雷霆信息技术有限公司	董事	2020年3月		

任职人员姓名	其他单位名称	在其他单位担任的职务	任期起始日期	任期终止日期
	吉游社（厦门）信息技术有限公司	执行董事	2020 年 4 月	
高岩	艺帆（厦门）网络科技有限公司	总经理	2015 年 11 月	
	厦门吉相股权投资有限公司	监事	2016 年 8 月	2020 年 12 月
	深圳雷霆数字娱乐有限公司	执行董事、总经理	2016 年 8 月	
	厦门雷霆网络科技股份有限公司	董事	2018 年 6 月	2020 年 4 月
	厦门飞鼠网络技术有限公司	董事	2015 年 10 月	
卢永华	福建龙溪轴承（集团）股份有限公司	独立董事	2015 年 6 月	
	厦门市美亚柏科信息股份有限公司		2015 年 8 月	
	舒华体育股份有限公司		2016 年 11 月	
	厦门东昂光电科技股份有限公司		2019 年 6 月	
郑甘澍	福建龙净环保股份有限公司	独立董事	2014 年 11 月	2020 年 12 月
	厦门国贸集团股份有限公司		2016 年 1 月	
林志	北京安新律师事务所	合伙人	2017 年 3 月	
	北京华方投资有限公司	董事	2013 年 3 月	2020 年 6 月
	北京广安控股集团有限公司	董事	2020 年 3 月	
	天津凯发电气股份有限公司	独立董事	2017 年 7 月	
	北京四中校友促进教育基金会	理事长	2016 年 3 月	
周媛媛	厦门雷霆网络科技股份有限公司	监事	2018 年 6 月	2021 年 6 月
梁丽莉	厦门雷霆网络科技股份有限公司	董事	2020 年 4 月	2021 年 6 月
在其他单位任职情况的说明	公司董事、监事、高级管理人员在其他单位任职主要系在子公司任职，或因对外投资需要，公司将董事、高级管理人员委派到部分参股公司担任董事职务			

三、董事、监事、高级管理人员报酬情况

√适用 □不适用

董事、监事、高级管理人员报酬的决策程序	董事、监事的报酬由股东大会确定，高级管理人员的报酬由董事会确定
董事、监事、高级管理人员报酬确定依据	1、根据《公司 2019 年第一次临时股东大会决议》，公司第四届董事会独立董事津贴为人民币 12,306 元/月（税前），非独立董事不领取董事津贴，监事不领取监事津贴，公司非独立董事、监事在公司担任其他职务者，根据所担任的其他职务及公司薪酬制度领取薪酬； 2、高级管理人员根据在公司担任的职务及《公司薪酬福利管理办法》领取薪酬

董事、监事和高级管理人员报酬的实际支付情况	公司独立董事津贴按月发放，其他董事、监事、高级管理人员依据上述规定每月发放工资并于次年初发放年终奖金
报告期末全体董事、监事和高级管理人员实际获得的报酬合计	现任及报告期内离任董事、监事和高级管理人员任期内实际从公司获得的报酬合计为 682.87 万元

四、公司董事、监事、高级管理人员变动情况

√适用 □不适用

姓名	担任的职务	变动情形	变动原因
胡兆彬	监事（监事会主席）	离任	因工作调整，申请辞去监事（监事会主席）职务，但仍担任公司游戏制作人等职务
林润元	监事（监事会主席）	选举	公司 2020 年第一次临时股东大会选举为监事（2020 年 11 月 9 日），第四届监事会第十八次会议选举为监事会主席（2020 年 11 月 18 日）

五、近三年受证券监管机构处罚的情况说明

□适用 √不适用

六、母公司和主要子公司的员工情况

(一) 员工情况

母公司在职员工的数量	148
主要子公司在职员工的数量	603
在职员工的数量合计	751
母公司及主要子公司需承担费用的离退休职工人数	0
专业构成	
专业构成类别	专业构成人数
研发人员	439
运营推广人员	154
运维人员	70
财务和管理人员	88
合计	751
教育程度	
教育程度类别	数量（人）
硕士及以上	120
本科	492
大专及以下	139
合计	751

(二) 薪酬政策

√适用 □不适用

公司建立具有外部竞争力和内部公平性的薪酬体系，以吸引、保留和激励优秀人才。公司每年开展薪酬调研，根据市场薪酬数据，调整公司整体薪酬水平，以保持公司薪酬的对外竞争性。公司内部按照以责定岗、以岗定薪的方式，根据各岗位价值确定合理的岗位薪酬，并于每季度开展绩效考核，将绩效考核结果应用于薪酬调整（2次/年）和年终奖分配，以保证薪酬的内部公平性。

公司依法为员工缴纳五险一金，此外还为员工额外缴纳商业保险，并提供房补、餐补、带薪年假、免费班车、免费健身房、每月团建经费、每年团建旅游等多样化的员工福利，最大程度地给予员工关怀和保障。

报告期内，公司根据最新调研的市场薪酬数据进行了调薪工作，对部分岗位不同职级的薪酬范围进行调整。公司后续将进一步完善薪酬福利体系、能力评价体系和绩效管理体系，使薪酬福利更具竞争性、公平性和激励性，推动员工成长和公司业绩提升。

(三) 培训计划

√适用 □不适用

公司持续完善训体系建设，采用线下课程培训、线上教程学习、导师制、在岗辅导、项目实战、“大咖”分享、行动学习、户外拓展等多元化方式为各层级员工提供专业技能与通用知识的培训，并不断拓展培训资源，在不断完善内训师体系建设的同时，积极拓展行业及外部专业培训机构资源。

公司建立了针对不同类别员工的培训体系。针对新员工，公司组织开展企业文化、规章制度和软件工具等基础课程培训，帮助新员工尽快融入工作及团队；公司还会为新员工配备专职导师，给予新员工充分辅导，帮助其进行专业提升。针对研发和运营团队，公司邀请内外部多位游戏行业资深人士开展“大咖分享会”，开展了运营团队营销方案培训、研发团队 Unity 引擎培训等多场专业培训，并组织研发项目组举办各项目技术框架专题分享沙龙活动。针对管理团队，公司不定期邀请资深人士开展管理培训课程，帮助中高层人员提升管理技能。此外，公司还组织开展面向全体员工的通用课程、专题课程，并不定期邀请游戏行业内资深人士来公司开展专题讲座，为全体员工介绍业内先进的技术和行业发展趋势，帮助员工开阔视野，不断提升专业技能。

2020 年度，公司共开展培训活动 80 场，内容涵盖游戏行业动态、游戏策划与设计、运营推广、数据分析、产品调优、游戏评测、项目管理、通用与管理技能、项目实战经验、职场成长经验等，培训时长合计 157 小时，共计 1,341 人次参加培训。2020 年 7 月，公司在线学习平台上线，推出 32 门线上视频课程，涵盖运营、研发、通用技能及新员工入职培训相关内容，截至报告期末，累计在线学习 2,016 人次。

公司后续将进一步完善培训体系，持续丰富面向各类别员工的培训活动，拓展内外部培训资源，继续鼓励员工自发参加培训并提供必要的经费支持，为全体员工提供更加丰富的多层次培训机会。

(四) 劳务外包情况

适用 不适用

七、其他

适用 不适用

第九节 公司治理

一、公司治理相关情况说明

√适用 □不适用

公司严格按照《公司法》《证券法》和中国证监会、上交所的有关规定，建立健全规章制度体系，切实推进各项规范管理工作，持续完善公司治理结构。报告期内，公司累计召开股东大会 2 次，董事会 10 次，监事会 10 次。公司主要治理情况如下：

（一）股东与股东大会

公司严格按照《公司章程》《股东大会议事规则》的有关要求，规范股东大会的召集、召开和议事程序，保证公司和全体股东的合法权益。

（二）控股股东与上市公司

公司控股股东严格按照《公司法》《公司章程》的相关规定行使股东权利，没有超越股东大会直接或间接干预公司生产经营和重大决策的情况。截至本报告期末，公司没有发现大股东占用上市公司资金和资产的情况。

（三）董事和董事会

公司董事会按照《公司章程》《董事会议事规则》的规定开展工作，会议召集、召开程序规范，董事会人数和人员构成符合相关规定，全体董事能够诚信、勤勉的履行职责，认真参与公司重大事项的决策，积极参加相关培训。目前，公司董事会由 7 名成员组成，其中，独立董事 3 名。董事会下设战略委员会、审计委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会四个专门委员会。董事会及各专门委员会的人员构成符合《上市公司治理准则》等的要求。

（四）监事和监事会

公司监事会按照《公司章程》《监事会议事规则》的要求认真履行职责，监事会人数和人员构成符合相关规定，各监事均能本着对股东负责的态度，监督公司重大事项、关联交易、财务状况及公司董事和高级管理人员履职的情况，维护公司及股东的合法权益。

公司治理与中国证监会相关规定的要求是否存在重大差异；如有重大差异，应当说明原因
□适用 √不适用

二、股东大会情况简介

会议届次	召开日期	决议刊登的指定网站的查询索引	决议刊登的披露日期
2019 年年度股东大会	2020 年 4 月 29 日	详见公司上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及《证券日报》披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2019 年年度股东大会决议公告》（公告编号：2020-027）	2020 年 4 月 30 日

会议届次	召开日期	决议刊登的指定网站的查询索引	决议刊登的披露日期
2020 年第一次临时股东大会	2020 年 11 月 9 日	详见公司在上交所网站（www.sse.com.cn）、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及《证券日报》披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年第一次临时股东大会决议公告》（公告编号：2020-055）	2020 年 11 月 10 日

股东大会情况说明

适用 不适用

三、董事履行职责情况

(一) 董事参加董事会和股东大会的情况

董事姓名	是否独立董事	参加董事会情况						参加股东大会情况
		本年应参加董事会次数	亲自出席次数	以通讯方式参加次数	委托出席次数	缺席次数	是否连续两次未亲自参加会议	出席股东大会的次数
卢竑岩	否	10	10				否	2
陈拓琳	否	10	10	10			否	2
翟健	否	10	10				否	2
高岩	否	10	10				否	2
卢永华	是	10	10	10			否	2
郑甘澍	是	10	10	10			否	2
林志	是	10	10	10			否	2

连续两次未亲自出席董事会会议的说明

适用 不适用

年内召开董事会会议次数	10
其中：现场会议次数	
通讯方式召开会议次数	
现场结合通讯方式召开会议次数	10

(二) 独立董事对公司有关事项提出异议的情况

适用 不适用

(三) 其他

适用 不适用

四、董事会下设专门委员会在报告期内履行职责时所提出的重要意见和建议，存在异议事项的，应当披露具体情况

适用 不适用

报告期内，公司累计召开审计委员会 5 次，薪酬与考核委员会 3 次，各专门委员会均能够严格履行前置审议程序，切实发挥专业指导优势，重点对公司年度审计及财务报告、定期报告、利

利润分配、内部控制、募集资金存放与实际使用情况、关联交易、会计政策变更、股权激励计划等事项进行审议并发表意见，且不存在异议事项。

五、监事会发现公司存在风险的说明

适用 不适用

六、公司就其与控股股东在业务、人员、资产、机构、财务等方面存在的不能保证独立性、不能保持自主经营能力的情况说明

适用 不适用

存在同业竞争的，公司相应的解决措施、工作进度及后续工作计划

适用 不适用

七、报告期内对高级管理人员的考评机制，以及激励机制的建立、实施情况

适用 不适用

公司建立了公平、透明的高级管理人员绩效评价与激励约束机制，每年组织考核高级管理人员的绩效评价，并将其作为确定高级管理人员薪酬以及其他激励方式的依据。

八、是否披露内部控制自我评价报告

适用 不适用

详见公司于 2021 年 3 月 31 日在上交所网站（www.sse.com.cn）披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年度内部控制评价报告》。

报告期内内部控制存在重大缺陷情况的说明

适用 不适用

九、内部控制审计报告的相关情况说明

适用 不适用

容诚会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2020 年度内部控制进行了审计，并出具了公司于 2020 年 12 月 31 日按照《企业内部控制基本规范》和相关规定在所有重大方面保持了有效的财务报告内部控制的审计意见，详见公司于 2021 年 3 月 31 日在上交所网站（www.sse.com.cn）披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年度内部控制审计报告》（容诚审字[2021]361Z0013 号）。

是否披露内部控制审计报告：是

内部控制审计报告意见类型：标准的无保留意见

十、其他

适用 不适用

第十节 公司债券相关情况

适用 不适用

第十一节 财务报告

一、审计报告

√适用 □不适用

审计报告

容诚审字[2021]361Z0012 号

厦门吉比特网络技术股份有限公司全体股东：

一、审计意见

我们审计了厦门吉比特网络技术股份有限公司（以下简称“吉比特公司”）财务报表，包括 2020 年 12 月 31 日的合并及母公司资产负债表，2020 年度的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表、合并及母公司所有者权益变动表以及相关财务报表附注。

我们认为，后附的财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了吉比特公司 2020 年 12 月 31 日的合并及母公司财务状况以及 2020 年度的合并及母公司经营成果和现金流量。

二、形成审计意见的基础

我们按照中国注册会计师审计准则的规定执行了审计工作。审计报告的“注册会计师对财务报表审计的责任”部分进一步阐述了我们在这些准则下的责任。按照中国注册会计师职业道德守则，我们独立于吉比特公司，并履行了职业道德方面的其他责任。我们相信，我们获取的审计证据是充分、适当的，为发表审计意见提供了基础。

三、关键审计事项

关键审计事项是我们根据职业判断，认为对本期财务报表审计最为重要的事项。这些事项的应对以对财务报表整体进行审计并形成审计意见为背景，我们不对这些事项单独发表意见。

1、事项描述

如财务报表附注五、38，附注七、61 所示，吉比特公司主要以游戏产品及产品内的道具为载体，为用户提供服务，进而产生收入。收入产生一般分为游戏币的充值、道具的购买、道具的使用等若干环节。吉比特公司在道具使用的环节，通过区分游戏产品的性质及道具的种类，识别或计算道具的使用情况来确认收入，而针对未使用的游戏币及未使用完的道具，予以递延计算。

鉴于该等业务参与的用户数量多、交易发生频繁、数据量大，产生错报的固有风险较高，因此，我们将营业收入确认作为关键审计事项。

2、审计应对

我们针对营业收入确认执行的审计程序主要包括：

- （1）复核收入确认的具体政策与方法，确认吉比特公司收入确认是否符合准则的规定；

- (2) 评价并测试与收入确认相关的内部控制；
- (3) 检查主要的合同信息、与运营商的对账信息，对交易金额、往来余额执行函证或替代测试程序，并跟踪期后收款情况；
- (4) 获取主要游戏产品的充值消费日志，对充值、消费进行分析、复核，检查重要玩家消费日志，同时对各期收入结转进行测算，并利用 IT 审计测试与财务报表相关的游戏数据的准确完整；
- (5) 测试收入确认涉及的道具摊销计算的准确性。

四、其他信息

吉比特公司管理层（以下简称“管理层”）对其他信息负责。其他信息包括吉比特公司 2020 年度报告中涵盖的信息，但不包括财务报表和我们的审计报告。

我们对财务报表发表的审计意见不涵盖其他信息，我们也不对其他信息发表任何形式的鉴证结论。

结合我们对财务报表的审计，我们的责任是阅读其他信息，在此过程中，考虑其他信息是否与财务报表或我们在审计过程中了解到的情况存在重大不一致或者似乎存在重大错报。

基于我们已执行的工作，如果我们确定其他信息存在重大错报，我们应当报告该事实。在这方面，我们无任何事项需要报告。

五、管理层和治理层对财务报表的责任

管理层负责按照企业会计准则的规定编制财务报表，使其实现公允反映，并设计、执行和维护必要的内部控制，以使财务报表不存在由于舞弊或错误导致的重大错报。

在编制财务报表时，管理层负责评估吉比特公司的持续经营能力，披露与持续经营相关的事项（如适用），并运用持续经营假设，除非管理层计划清算吉比特公司、终止运营或别无其他现实的选择。

治理层负责监督吉比特公司的财务报告过程。

六、注册会计师对财务报表审计的责任

我们的目标是对财务报表整体是否不存在由于舞弊或错误导致的重大错报获取合理保证，并出具包含审计意见的审计报告。合理保证是高水平的保证，但并不能保证按照审计准则执行的审计在某一重大错报存在时总能发现。错报可能由于舞弊或错误导致，如果合理预期错报单独或汇总起来可能影响财务报表使用者依据财务报表作出的经济决策，则通常认为错报是重大的。

在按照审计准则执行审计工作的过程中，我们运用职业判断，并保持职业怀疑。同时，我们也执行以下工作：

- (1) 识别和评估由于舞弊或错误导致的财务报表重大错报风险，设计和实施审计程序以应对这些风险，并获取充分、适当的审计证据，作为发表审计意见的基础。由于舞弊可能涉及串通、

伪造、故意遗漏、虚假陈述或凌驾于内部控制之上，未能发现由于舞弊导致的重大错报的风险高于未能发现由于错误导致的重大错报的风险：

(2) 了解与审计相关的内部控制，以设计恰当的审计程序；

(3) 评价管理层选用会计政策的恰当性和作出会计估计及相关披露的合理性；

(4) 对管理层使用持续经营假设的恰当性得出结论。同时，根据获取的审计证据，就可能导致对吉比特公司持续经营能力产生重大疑虑的事项或情况是否存在重大不确定性得出结论。如果我们得出结论认为存在重大不确定性，审计准则要求我们在审计报告中提请报表使用者注意财务报表中的相关披露；如果披露不充分，我们应当发表非无保留意见。我们的结论基于截至审计报告日可获得的信息。然而，未来的事项或情况可能导致吉比特公司不能持续经营；

(5) 评价财务报表的总体列报、结构和内容，并评价财务报表是否公允反映相关交易和事项；

(6) 就吉比特公司中实体或业务活动的财务信息获取充分、适当的审计证据，以对财务报表发表审计意见。我们负责指导、监督和执行集团审计，并对审计意见承担全部责任。

我们与治理层就计划的审计范围、时间安排和重大审计发现等事项进行沟通，包括沟通我们在审计中识别出的值得关注的内部控制缺陷。

我们还就已遵守与独立性相关的职业道德要求向治理层提供声明，并与治理层沟通可能被合理认为影响我们独立性的所有关系和其他事项，以及相关的防范措施（如适用）。

在与治理层沟通过的事项中，我们确定哪些事项对本期财务报表审计最为重要，因而构成关键审计事项。我们在审计报告中描述这些事项，除非法律法规禁止公开披露这些事项，或在极少数情形下，如果合理预期在审计报告中沟通某事项造成的负面后果超过在公众利益方面产生的益处，我们确定不应在审计报告中沟通该事项。

容诚会计师事务所 (特殊普通合伙)	中国注册会计师（项目合伙人）：陈昭新 中国注册会计师：黄茹萍
中国·北京	2021年3月29日

二、财务报表

合并资产负债表

2020 年 12 月 31 日

编制单位：厦门吉比特网络技术股份有限公司

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2020 年 12 月 31 日	2019 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金	七、1	2,143,710,866.97	803,704,231.24
结算备付金			
拆出资金			
交易性金融资产	七、2	678,044,088.41	1,277,798,823.06
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	七、5	195,483,733.91	210,443,636.23
应收款项融资			
预付款项	七、7	90,839,211.90	35,872,382.21
应收保费			
应收分保账款			
应收分保合同准备金			
其他应收款	七、8	101,947,198.21	36,659,122.47
其中：应收利息			
应收股利			
买入返售金融资产			
存货	七、9		528,175.37
合同资产			
持有待售资产			
一年内到期的非流动资产	七、12	20,030,188.89	
其他流动资产	七、13	26,418,205.26	88,356,556.43
流动资产合计		3,256,473,493.55	2,453,362,927.01
非流动资产：			
发放贷款和垫款			
债权投资			
其他债权投资			
长期应收款			
长期股权投资	七、17	545,300,425.41	322,215,950.93
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产	七、19	471,377,397.52	445,980,022.94
投资性房地产	七、20	112,109,459.19	42,204,291.44
固定资产	七、21	866,005,451.57	984,836,672.24
在建工程	七、22		48,277.66
生产性生物资产			
油气资产			
使用权资产			
无形资产	七、26	7,316,004.47	13,271,484.58
开发支出			
商誉	七、28	3,808,266.80	3,808,266.80
长期待摊费用	七、29	24,805,996.93	18,921,201.65
递延所得税资产	七、30	70,074,474.99	52,977,187.06

项目	附注	2020 年 12 月 31 日	2019 年 12 月 31 日
其他非流动资产	七、31	30,394,740.37	31,186,364.05
非流动资产合计		2,131,192,217.25	1,915,449,719.35
资产总计		5,387,665,710.80	4,368,812,646.36
流动负债：			
短期借款			
向中央银行借款			
拆入资金			
交易性金融负债			
衍生金融负债			
应付票据			
应付账款	七、36	126,326,927.44	118,876,399.68
预收款项			642,304.03
合同负债	七、38	278,560,420.73	
卖出回购金融资产款			
吸收存款及同业存放			
代理买卖证券款			
代理承销证券款			
应付职工薪酬	七、39	302,092,216.41	215,642,542.94
应交税费	七、40	159,010,633.01	128,219,020.48
其他应付款	七、41	61,040,745.44	82,147,542.94
其中：应付利息			
应付股利	七、41		3,133,198.44
应付手续费及佣金			
应付分保账款			
持有待售负债			
一年内到期的非流动负债	七、43	28,355,628.65	27,888,477.70
其他流动负债	七、44	16,503,862.54	229,750,797.00
流动负债合计		971,890,434.22	803,167,084.77
非流动负债：			
保险合同准备金			
长期借款	七、45	6,951,258.41	35,306,887.11
应付债券			
其中：优先股			
永续债			
租赁负债			
长期应付款			
长期应付职工薪酬			
预计负债			
递延收益	七、51	393,287.46	38,912,770.89
递延所得税负债	七、30	30,601,737.14	17,167,744.42
其他非流动负债	七、52	130,135,235.21	39,144,689.28
非流动负债合计		168,081,518.22	130,532,091.70
负债合计		1,139,971,952.44	933,699,176.47
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	七、53	71,864,552.00	71,882,225.00
其他权益工具			
其中：优先股			

项目	附注	2020 年 12 月 31 日	2019 年 12 月 31 日
永续债			
资本公积	七、55	1,137,380,549.02	1,107,486,590.82
减：库存股	七、56		27,756,713.78
其他综合收益	七、57	-8,064,223.52	4,680,145.24
专项储备			
盈余公积	七、59	35,941,112.50	35,941,112.50
一般风险准备			
未分配利润	七、60	2,565,839,399.06	1,878,756,108.42
归属于母公司所有者权益（或股东权益）合计		3,802,961,389.06	3,070,989,468.20
少数股东权益		444,732,369.30	364,124,001.69
所有者权益（或股东权益）合计		4,247,693,758.36	3,435,113,469.89
负债和所有者权益（或股东权益）总计		5,387,665,710.80	4,368,812,646.36

法定代表人：卢竑岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

母公司资产负债表

2020 年 12 月 31 日

编制单位：厦门吉比特网络技术股份有限公司

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2020 年 12 月 31 日	2019 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金		355,898,198.17	1,821,943.81
交易性金融资产		227,530,505.49	219,850,279.36
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	十七、1	19,735,300.28	24,570,215.29
应收款项融资			
预付款项		489,252.88	1,888,870.34
其他应收款	十七、2	907,585,025.79	127,305,254.20
其中：应收利息			
应收股利	十七、2	899,000,000.00	100,000,000.00
存货			
合同资产			
持有待售资产			
一年内到期的非流动资产			
其他流动资产		808,187.76	4,863,598.42
流动资产合计		1,512,046,470.37	380,300,161.42
非流动资产：			
债权投资			
其他债权投资			
长期应收款			
长期股权投资	十七、3	1,624,797,866.20	1,054,693,679.50
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产		26,130,000.00	
投资性房地产		246,002,067.36	183,304,625.53

项目	附注	2020 年 12 月 31 日	2019 年 12 月 31 日
固定资产		118,449,629.85	206,481,011.72
在建工程			
生产性生物资产			
油气资产			
使用权资产			
无形资产		5,093,800.91	11,284,899.51
开发支出			
商誉			
长期待摊费用			
递延所得税资产			
其他非流动资产			988,223.60
非流动资产合计		2,020,473,364.32	1,456,752,439.86
资产总计		3,532,519,834.69	1,837,052,601.28
流动负债：			
短期借款			
交易性金融负债			
衍生金融负债			
应付票据			
应付账款		17,840,184.48	65,611,664.72
预收款项			
合同负债		17,524,514.33	
应付职工薪酬		71,371,051.23	60,288,065.37
应交税费		7,361,174.09	10,154,021.31
其他应付款		3,103,940.87	90,223,336.96
其中：应付利息			
应付股利			3,133,198.44
持有待售负债			
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债		1,098,629.87	15,650,276.68
流动负债合计		118,299,494.87	241,927,365.04
非流动负债：			
长期借款			
应付债券			
其中：优先股			
永续债			
租赁负债			
长期应付款			
长期应付职工薪酬			
预计负债			
递延收益		212,787.46	1,837,682.81
递延所得税负债		512,245.33	134,027.94
其他非流动负债		1,143,001.65	
非流动负债合计		1,868,034.44	1,971,710.75
负债合计		120,167,529.31	243,899,075.79
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）		71,864,552.00	71,882,225.00
其他权益工具			

项目	附注	2020 年 12 月 31 日	2019 年 12 月 31 日
其中：优先股			
永续债			
资本公积		1,150,179,634.20	1,124,863,064.90
减：库存股			27,756,713.78
其他综合收益		44,640.68	44,640.68
专项储备			
盈余公积		35,941,112.50	35,941,112.50
未分配利润		2,154,322,366.00	388,179,196.19
所有者权益（或股东权益）合计		3,412,352,305.38	1,593,153,525.49
负债和所有者权益（或股东权益）总计		3,532,519,834.69	1,837,052,601.28

法定代表人：卢竑岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

合并利润表

2020 年 1-12 月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2020 年度	2019 年度
一、营业总收入		2,742,292,402.80	2,170,371,924.09
其中：营业收入	七、61	2,742,292,402.80	2,170,371,924.09
利息收入			
已赚保费			
手续费及佣金收入			
二、营业总成本		1,401,032,669.69	944,770,374.00
其中：营业成本	七、61	383,911,574.51	205,315,508.12
利息支出			
手续费及佣金支出			
退保金			
赔付支出净额			
提取保险责任准备金净额			
保单红利支出			
分保费用			
税金及附加	七、62	18,159,467.13	13,980,043.79
销售费用	七、63	299,213,325.96	225,095,658.73
管理费用	七、64	234,992,101.77	185,222,730.99
研发费用	七、65	430,574,495.95	332,176,923.30
财务费用	七、66	34,181,704.37	-17,020,490.93
其中：利息费用	七、66	2,396,417.47	3,922,618.90
利息收入	七、66	17,469,525.14	18,265,170.40
加：其他收益	七、67	33,077,928.60	31,706,276.20
投资收益（损失以“-”号填列）	七、68	114,617,443.91	31,153,018.42
其中：对联营企业和合营企业的投资收益		50,483,627.95	-2,941,797.32
以摊余成本计量的金融资产终止确认收益			
汇兑收益（损失以“-”号填列）			
净敞口套期收益（损失以“-”号填列）			
公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	七、70	66,817,230.18	12,613,285.53

项目	附注	2020 年度	2019 年度
信用减值损失（损失以“-”号填列）	七、71	7,487,740.37	-2,310,394.10
资产减值损失（损失以“-”号填列）	七、72	-749,414.49	-68,503,904.67
资产处置收益（损失以“-”号填列）	七、73	-36,560.33	38.86
三、营业利润（亏损以“-”号填列）		1,562,474,101.35	1,230,259,870.33
加：营业外收入	七、74	35,743.92	20,295.75
减：营业外支出	七、75	4,609,590.04	37,814.80
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）		1,557,900,255.23	1,230,242,351.28
减：所得税费用	七、76	226,370,498.35	164,014,343.72
五、净利润（净亏损以“-”号填列）		1,331,529,756.88	1,066,228,007.56
（一）按经营持续性分类			
1.持续经营净利润（净亏损以“-”号填列）		1,331,529,756.88	1,066,228,007.56
2.终止经营净利润（净亏损以“-”号填列）			
（二）按所有权归属分类			
1.归属于母公司股东的净利润（净亏损以“-”号填列）		1,046,406,050.64	809,190,139.25
2.少数股东损益（净亏损以“-”号填列）		285,123,706.24	257,037,868.31
六、其他综合收益的税后净额		-14,908,938.23	1,179,915.87
（一）归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额		-12,744,368.76	1,229,501.79
1.不能重分类进损益的其他综合收益			
（1）重新计量设定受益计划变动额			
（2）权益法下不能转损益的其他综合收益			
（3）其他权益工具投资公允价值变动			
（4）企业自身信用风险公允价值变动			
2.将重分类进损益的其他综合收益		-12,744,368.76	1,229,501.79
（1）权益法下可转损益的其他综合收益	七、57	-109,228.72	-35,807.85
（2）其他债权投资公允价值变动			
（3）金融资产重分类计入其他综合收益的金额			
（4）其他债权投资信用减值准备			
（5）现金流量套期储备			
（6）外币财务报表折算差额	七、57	-12,635,140.04	1,265,309.64
（7）其他			
（二）归属于少数股东的其他综合收益的税后净额	七、57	-2,164,569.47	-49,585.92
七、综合收益总额		1,316,620,818.65	1,067,407,923.43
（一）归属于母公司所有者的综合收益总额		1,033,661,681.88	810,419,641.04
（二）归属于少数股东的综合收益总额		282,959,136.77	256,988,282.39
八、每股收益：			
（一）基本每股收益(元/股)		14.58	11.28
（二）稀释每股收益(元/股)			

法定代表人：卢站岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

母公司利润表

2020 年 1-12 月

单位:元 币种:人民币

项目	附注	2020 年度	2019 年度
一、营业收入	十七、4	269,433,788.08	314,623,368.73
减：营业成本	十七、4	32,058,579.89	37,938,871.58
税金及附加		3,979,557.96	1,520,090.88
销售费用			
管理费用		63,271,787.33	50,733,875.90
研发费用		103,679,476.02	96,655,136.75
财务费用		-596,432.48	-7,082,529.36
其中：利息费用			123,952.05
利息收入		644,664.40	7,219,736.90
加：其他收益		5,331,867.37	10,545,252.74
投资收益（损失以“-”号填列）	十七、5	2,054,856,518.10	194,591,417.11
其中：对联营企业和合营企业的投资收益		38,480,838.62	-15,337,548.97
以摊余成本计量的金融资产终止确认收益			
净敞口套期收益（损失以“-”号填列）			
公允价值变动收益（损失以“-”号填列）		190,226.13	1,291,521.93
信用减值损失（损失以“-”号填列）		-352,744.39	2,241,664.75
资产减值损失（损失以“-”号填列）			-1,568,521.54
资产处置收益（损失以“-”号填列）		7,107.97	
二、营业利润（亏损以“-”号填列）		2,127,073,794.54	341,959,257.97
加：营业外收入		2,000.86	717.53
减：营业外支出		1,186,343.29	22,260.61
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）		2,125,889,452.11	341,937,714.89
减：所得税费用		423,522.30	11,180,291.42
四、净利润（净亏损以“-”号填列）		2,125,465,929.81	330,757,423.47
（一）持续经营净利润（净亏损以“-”号填列）		2,125,465,929.81	330,757,423.47
（二）终止经营净利润（净亏损以“-”号填列）			
五、其他综合收益的税后净额			
（一）不能重分类进损益的其他综合收益			
1.重新计量设定受益计划变动额			
2.权益法下不能转损益的其他综合收益			
3.其他权益工具投资公允价值变动			
4.企业自身信用风险公允价值变动			
（二）将重分类进损益的其他综合收益			
1.权益法下可转损益的其他综合收益			
2.其他债权投资公允价值变动			
3.金融资产重分类计入其他综合收益的金额			
4.其他债权投资信用减值准备			
5.现金流量套期储备			
6.外币财务报表折算差额			
7.其他			
六、综合收益总额		2,125,465,929.81	330,757,423.47
七、每股收益：			
（一）基本每股收益(元/股)			
（二）稀释每股收益(元/股)			

法定代表人：卢泓岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

合并现金流量表
2020 年 1-12 月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2020年度	2019年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金		2,977,645,206.99	2,430,380,817.37
客户存款和同业存放款项净增加额			
向中央银行借款净增加额			
向其他金融机构拆入资金净增加额			
收到原保险合同保费取得的现金			
收到再保业务现金净额			
保户储金及投资款净增加额			
收取利息、手续费及佣金的现金			
拆入资金净增加额			
回购业务资金净增加额			
代理买卖证券收到的现金净额			
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金	七、78	55,906,565.40	67,480,534.41
经营活动现金流入小计		3,033,551,772.39	2,497,861,351.78
购买商品、接受劳务支付的现金		324,836,021.14	210,190,552.78
客户贷款及垫款净增加额			
存放中央银行和同业款项净增加额			
支付原保险合同赔付款项的现金			
拆出资金净增加额			
支付利息、手续费及佣金的现金			
支付保单红利的现金			
支付给职工及为职工支付的现金		506,996,648.54	459,305,005.65
支付的各项税费		284,983,332.66	281,247,761.67
支付其他与经营活动有关的现金	七、78	383,721,146.95	250,065,036.28
经营活动现金流出小计		1,500,537,149.29	1,200,808,356.38
经营活动产生的现金流量净额		1,533,014,623.10	1,297,052,995.40
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金		5,314,543,571.05	6,379,608,951.95
取得投资收益收到的现金		84,204,849.52	62,446,387.23
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额		101,515.78	34,641.44
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额			
收到其他与投资活动有关的现金	七、78	2,505,650.00	42,643,571.48
投资活动现金流入小计		5,401,355,586.35	6,484,733,552.10
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金		69,452,087.10	58,527,610.25
投资支付的现金		4,864,165,074.22	6,586,172,800.76
质押贷款净增加额			
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金	七、78	58,615,000.00	
投资活动现金流出小计		4,992,232,161.32	6,644,700,411.01
投资活动产生的现金流量净额		409,123,425.03	-159,966,858.91
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金			

项目	附注	2020年度	2019年度
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金			
取得借款收到的现金			
收到其他与筹资活动有关的现金	七、78	48,000,000.00	40,000,000.00
筹资活动现金流入小计		48,000,000.00	40,000,000.00
偿还债务支付的现金		27,888,477.75	27,442,955.98
分配股利、利润或偿付利息支付的现金		568,852,539.86	860,831,786.19
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润		204,000,000.00	138,964,704.85
支付其他与筹资活动有关的现金	七、78	205,423.98	2,747,611.70
筹资活动现金流出小计		596,946,441.59	891,022,353.87
筹资活动产生的现金流量净额		-548,946,441.59	-851,022,353.87
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响		-55,484,075.89	7,334,319.08
五、现金及现金等价物净增加额		1,337,707,530.65	293,398,101.70
加：期初现金及现金等价物余额		801,183,998.51	507,785,896.81
六、期末现金及现金等价物余额		2,138,891,529.16	801,183,998.51

法定代表人：卢竑岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

母公司现金流量表

2020年1-12月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2020年度	2019年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金		268,383,742.73	337,292,833.39
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金		61,680,051.62	230,102,544.55
经营活动现金流入小计		330,063,794.35	567,395,377.94
购买商品、接受劳务支付的现金		4,531,617.75	2,218,717.93
支付给职工及为职工支付的现金		132,448,850.32	125,611,613.07
支付的各项税费		19,034,177.00	14,048,555.19
支付其他与经营活动有关的现金		99,033,469.15	16,590,210.21
经营活动现金流出小计		255,048,114.22	158,469,096.40
经营活动产生的现金流量净额		75,015,680.13	408,926,281.54
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金		980,010,000.00	2,048,860,000.00
取得投资收益收到的现金		1,247,651,638.90	225,835,168.23
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额		6,042.00	164,435.67
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额			11,969,800.94
收到其他与投资活动有关的现金			42,643,571.48
投资活动现金流入小计		2,227,667,680.90	2,329,472,976.32
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金		37,538,358.16	49,541,703.01
投资支付的现金		1,548,900,000.00	2,063,150,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流出小计		1,586,438,358.16	2,112,691,703.01
投资活动产生的现金流量净额		641,229,322.74	216,781,273.31
三、筹资活动产生的现金流量：			

项目	附注	2020年度	2019年度
吸收投资收到的现金			
取得借款收到的现金			
收到其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流入小计			
偿还债务支付的现金			
分配股利、利润或偿付利息支付的现金		362,455,958.44	718,157,507.10
支付其他与筹资活动有关的现金		205,423.98	2,735,611.70
筹资活动现金流出小计		362,661,382.42	720,893,118.80
筹资活动产生的现金流量净额		-362,661,382.42	-720,893,118.80
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响		-25,841.92	6,043.11
五、现金及现金等价物净增加额		353,557,778.53	-95,179,520.84
加：期初现金及现金等价物余额		1,821,943.81	97,001,464.65
六、期末现金及现金等价物余额		355,379,722.34	1,821,943.81

法定代表人：卢竑岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

合并所有者权益变动表
2020 年 1-12 月

单位:元 币种:人民币

项目	2020 年度												少数股东权益	所有者权益合计
	归属于母公司所有者权益													
	实收资本(或股本)	其他权益工具			资本公积	减: 库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	其他		
	优先股	永续债	其他											
一、上年年末余额	71,882,225.00				1,107,486,590.82	27,756,713.78	4,680,145.24	35,941,112.50		1,878,756,108.42		3,070,989,468.20	364,124,001.69	3,435,113,469.89
加: 会计政策变更														
前期差错更正														
同一控制下企业合并														
其他														
二、本年期初余额	71,882,225.00				1,107,486,590.82	27,756,713.78	4,680,145.24	35,941,112.50		1,878,756,108.42		3,070,989,468.20	364,124,001.69	3,435,113,469.89
三、本期增减变动金额(减少以“－”号填列)	-17,673.00				29,893,958.20	-27,756,713.78	-12,744,368.76			687,083,290.64		731,971,920.86	80,608,367.61	812,580,288.47
(一) 综合收益总额							-12,744,368.76			1,046,406,050.64		1,033,661,681.88	282,959,136.77	1,316,620,818.65
(二) 所有者投入和减少资本	-17,673.00				1,845,241.92	-27,756,713.78						29,584,282.70	841,494.50	30,425,777.20
1. 所有者投入的普通股	-17,673.00				-2,204,006.51	-2,221,679.51								
2. 其他权益工具持有者投入资本														
3. 股份支付计入所有者权益的金额					4,049,248.43	-25,535,034.27						29,584,282.70	841,494.50	30,425,777.20
4. 其他														
(三) 利润分配										-359,322,760.00		-359,322,760.00	-204,000,000.00	-563,322,760.00
1. 提取盈余公积														
2. 提取一般风险准备														
3. 对所有者(或股东)的分配										-359,322,760.00		-359,322,760.00	-204,000,000.00	-563,322,760.00
4. 其他														

2020 年年度报告

(四) 所有者权益内部结转														
1. 资本公积转增资本(或股本)														
2. 盈余公积转增资本(或股本)														
3. 盈余公积弥补亏损														
4. 设定受益计划变动额结转留存收益														
5. 其他综合收益结转留存收益														
6. 其他														
(五) 专项储备														
1. 本期提取														
2. 本期使用														
(六) 其他					28,048,716.28							28,048,716.28	807,736.34	28,856,452.62
四、本期期末余额	71,864,552.00				1,137,380,549.02		-8,064,223.52	35,941,112.50		2,565,839,399.06		3,802,961,389.06	444,732,369.30	4,247,693,758.36

项目	2019 年度													
	归属于母公司所有者权益											少数股东权益	所有者权益合计	
	实收资本(或股本)	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润			其他
	优先股	永续债	其他											
一、上年年末余额	71,882,225.00				1,076,505,619.60	67,474,721.22	11,345,288.49	35,941,112.50		1,778,773,424.68		2,906,972,949.05	224,121,112.38	3,131,094,061.43
加：会计政策变更							-7,894,645.04			9,346,932.69		1,452,287.65	716,456.37	2,168,744.02
前期差错更正														
同一控制下企业合并														
其他														
二、本年期初余额	71,882,225.00				1,076,505,619.60	67,474,721.22	3,450,643.45	35,941,112.50		1,788,120,357.37		2,908,425,236.70	224,837,568.75	3,133,262,805.45
三、本期增减变动金额(减少以“－”号填列)					30,980,971.22	-39,718,007.44	1,229,501.79			90,635,751.05		162,564,231.50	139,286,432.94	301,850,664.44

2020 年年度报告

(一) 综合收益总额					1,229,501.79			809,190,139.25	810,419,641.04	256,988,282.39	1,067,407,923.43
(二) 所有者投入和减少资本				14,388,075.08	-39,718,007.44				54,106,082.52	2,298,150.55	56,404,233.07
1. 所有者投入的普通股											
2. 其他权益工具持有者投入资本											
3. 股份支付计入所有者权益的金额				14,388,075.08	-39,718,007.44				54,106,082.52	2,298,150.55	56,404,233.07
4. 其他											
(三) 利润分配								-718,554,388.20	-718,554,388.20	-120,000,000.00	-838,554,388.20
1. 提取盈余公积											
2. 提取一般风险准备											
3. 对所有者(或股东)的分配								-718,554,388.20	-718,554,388.20	-120,000,000.00	-838,554,388.20
4. 其他											
(四) 所有者权益内部结转											
1. 资本公积转增资本(或股本)											
2. 盈余公积转增资本(或股本)											
3. 盈余公积弥补亏损											
4. 设定受益计划变动额结转留存收益											
5. 其他综合收益结转留存收益											
6. 其他											
(五) 专项储备											
1. 本期提取											
2. 本期使用											
(六) 其他				16,592,896.14					16,592,896.14		16,592,896.14
四、本期期末余额	71,882,225.00			1,107,486,590.82	27,756,713.78	4,680,145.24	35,941,112.50	1,878,756,108.42	3,070,989,468.20	364,124,001.69	3,435,113,469.89

法定代表人：卢竑岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

母公司所有者权益变动表
2020 年 1-12 月

单位:元 币种:人民币

项目	2020 年度										
	实收资本 (或股本)	其他权益工具			资本公积	减: 库存股	其他综合收益	专项 储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
		优先股	永续债	其他							
一、上年年末余额	71,882,225.00				1,124,863,064.90	27,756,713.78	44,640.68		35,941,112.50	388,179,196.19	1,593,153,525.49
加: 会计政策变更											
前期差错更正											
其他											
二、本年期初余额	71,882,225.00				1,124,863,064.90	27,756,713.78	44,640.68		35,941,112.50	388,179,196.19	1,593,153,525.49
三、本期增减变动金额(减少以“-”号填列)	-17,673.00				25,316,569.30	-27,756,713.78				1,766,143,169.81	1,819,198,779.89
(一) 综合收益总额										2,125,465,929.81	2,125,465,929.81
(二) 所有者投入和减少资本	-17,673.00				2,686,736.42	-27,756,713.78					30,425,777.20
1. 所有者投入的普通股	-17,673.00				-2,204,006.51	-2,221,679.51					
2. 其他权益工具持有者投入资本											
3. 股份支付计入所有者权益的金额					4,890,742.93	-25,535,034.27					30,425,777.20
4. 其他											
(三) 利润分配										-359,322,760.00	-359,322,760.00
1. 提取盈余公积											
2. 对所有者(或股东)的分配										-359,322,760.00	-359,322,760.00
3. 其他											
(四) 所有者权益内部结转											
1. 资本公积转增资本(或股本)											
2. 盈余公积转增资本(或股本)											
3. 盈余公积弥补亏损											
4. 设定受益计划变动额结转留存收益											
5. 其他综合收益结转留存收益											
6. 其他											
(五) 专项储备											
1. 本期提取											
2. 本期使用											
(六) 其他					22,629,832.88						22,629,832.88
四、本期期末余额	71,864,552.00				1,150,179,634.20		44,640.68		35,941,112.50	2,154,322,366.00	3,412,352,305.38

项目	2019 年度										
	实收资本 (或股本)	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项 储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
		优先股	永续债	其他							
一、上年年末余额	71,882,225.00				1,091,583,943.12	67,474,721.22	2,717,649.30		35,941,112.50	773,175,459.54	1,907,825,668.24
加：会计政策变更							-2,673,008.62			2,800,701.38	127,692.76
前期差错更正											
其他											
二、本年期初余额	71,882,225.00				1,091,583,943.12	67,474,721.22	44,640.68		35,941,112.50	775,976,160.92	1,907,953,361.00
三、本期增减变动金额（减少以“－”号填列）					33,279,121.78	-39,718,007.44				-387,796,964.73	-314,799,835.51
（一）综合收益总额										330,757,423.47	330,757,423.47
（二）所有者投入和减少资本					16,686,225.64	-39,718,007.44					56,404,233.08
1. 所有者投入的普通股											
2. 其他权益工具持有者投入资本											
3. 股份支付计入所有者权益的金额					16,686,225.64	-39,718,007.44					56,404,233.08
4. 其他											
（三）利润分配										-718,554,388.20	-718,554,388.20
1. 提取盈余公积											
2. 对所有者（或股东）的分配										-718,554,388.20	-718,554,388.20
3. 其他											
（四）所有者权益内部结转											
1. 资本公积转增资本（或股本）											
2. 盈余公积转增资本（或股本）											
3. 盈余公积弥补亏损											
4. 设定受益计划变动额结转留存收益											
5. 其他综合收益结转留存收益											
6. 其他											
（五）专项储备											
1. 本期提取											
2. 本期使用											
（六）其他					16,592,896.14						16,592,896.14
四、本期末余额	71,882,225.00				1,124,863,064.90	27,756,713.78	44,640.68		35,941,112.50	388,179,196.19	1,593,153,525.49

法定代表人：卢竑岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

三、公司基本情况

1. 公司概况

适用 不适用

厦门吉比特网络技术股份有限公司（以下简称“本公司”或“公司”），系由厦门市吉比特网络技术有限公司于 2009 年依法整体改制形成。2016 年 12 月，根据本公司 2016 年第三次临时股东大会决议，本公司申请增加注册资本人民币 17,800,000.00 元，经中国证券监督管理委员会证监发行字（2016）2975 号文核准，同意本公司向社会公众发行人民币普通股（A 股）1,780 万股，并在上海证券交易所上市。

截至 2020 年 12 月 31 日，本公司的累计注册资本为人民币 71,864,552.00 元，股本为人民币 71,864,552.00 元。

本公司的法定代表人为卢竑岩，统一社会信用代码为 91350200751636712P，注册地址为厦门软件园二期望海路 4 号 101 室。

本公司建立了股东大会、董事会、监事会的法人治理结构，设立了研发、运营、管理等各级部门，拥有厦门雷霆互动网络有限公司、厦门吉相股权投资有限公司、厦门雷霆网络科技股份有限公司、深圳雷霆数字娱乐有限公司和深圳雷霆信息技术有限公司等子公司。

本公司属于互联网和相关服务业，本公司及子公司的业务性质和主要经营活动包括：1、软件开发；2、数字内容服务；3、信息技术咨询服务；4、经营各类商品和技术的进出口；5、互联网信息服务；6、互联网出版；7、动画、漫画设计、制作；8、股权投资及投资管理等。

本财务报表及财务报表附注业经本公司第四届董事会第二十二次会议于 2021 年 3 月 29 日批准。

2. 合并财务报表范围

适用 不适用

本公司本期纳入合并范围的子公司情况详见“附注八、合并范围的变更”和“附注九、在其他主体中的权益”。

四、财务报表的编制基础

1. 编制基础

本公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照企业会计准则及其应用指南和准则解释的规定进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。此外，本公司还按照中国证监会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 15 号——财务报告的一般规定》（2014 年修订）披露有关财务信息。

2. 持续经营

适用 不适用

本公司对自报告期末起 12 个月的持续经营能力进行了评估，未发现影响本公司持续经营能力的事项，本公司以持续经营为基础编制财务报表是合理的。

五、重要会计政策及会计估计

具体会计政策和会计估计提示：

适用 不适用

本公司下列重要会计政策、会计估计根据企业会计准则制定。未提及的业务按企业会计准则中相关会计政策执行。

1. 遵循企业会计准则的声明

本公司所编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了公司的财务状况、经营成果、股东权益变动和现金流量等有关信息。

2. 会计期间

本公司会计年度自公历 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。

3. 营业周期

适用 不适用

本公司的营业周期为 12 个月。

4. 记账本位币

本公司及境内子公司以人民币为记账本位币。本公司之境外子公司根据其经营所处的主要经济环境中的货币确定记账本位币。本公司编制本财务报表时所采用的货币为人民币。

5. 同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

适用 不适用

(1) 同一控制下的企业合并

对于同一控制下的企业合并，合并方在合并中取得的被合并方的资产、负债，除因会计政策不同而进行的调整以外，按合并日被合并方在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。合并对价的账面价值与合并中取得的净资产账面价值的差额调整资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

通过多次交易分步实现同一控制下的企业合并

在个别财务报表中，以合并日持股比例计算的合并日应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为该项投资的初始投资成本；初始投资成本与合并前持有投资

的账面价值加上合并日新支付对价的账面价值之和的差额,调整资本公积,资本公积不足冲减的,调整留存收益。

在合并财务报表中,合并方在合并中取得的被合并方的资产、负债,除因会计政策不同而进行的调整以外,按合并日在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量;合并前持有投资的账面价值加上合并日新支付对价的账面价值之和,与合并中取得的净资产账面价值的差额,调整资本公积,资本公积不足冲减的,调整留存收益。

合并方在取得被合并方控制权之前持有的股权投资且按权益法核算的,在取得原股权之日与合并方与被合并方同处于同一方最终控制之日孰晚日起至合并日之间已确认有关损益、其他综合收益和其他所有者权益变动,应分别冲减比较报表期间的期初留存收益或当期损益。

(2) 非同一控制下的企业合并

对于非同一控制下的企业合并,合并成本为购买日为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。在购买日,取得的被购买方的资产、负债及或有负债按公允价值确认。

对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额,确认为商誉,按成本扣除累计减值准备进行后续计量;对合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额,经复核后计入当期损益。

通过多次交易分步实现非同一控制下的企业合并

在个别财务报表中,以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和,作为该项投资的初始投资成本。购买日之前持有的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益,购买日对这部分其他综合收益不作处理,在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理;因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益,在处置该项投资时转入处置期间的当期损益。购买日之前持有的股权投资采用公允价值计量的,原计入其他综合收益的累计公允价值变动在改按成本法核算时转入当期损益。

在合并财务报表中,合并成本为购买日支付的对价与购买日之前已经持有的被购买方的股权在购买日的公允价值之和。对于购买日之前已经持有的被购买方的股权,按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量,公允价值与其账面价值之间的差额计入当期收益;购买日之前已经持有的被购买方的股权涉及其他综合收益、其他所有者权益变动转为购买日当期收益,由于被投资方重新计量设定收益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

(3) 企业合并中有关交易费用的处理

为进行企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用，于发生时计入当期损益。作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。

6. 合并财务报表的编制方法

√适用 □不适用

(1) 合并范围的确定

合并财务报表的合并范围以控制为基础予以确定。控制，是指本公司拥有对被投资单位的权力，通过参与被投资单位的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资单位的权力影响其回报金额。子公司，是指被本公司控制的主体（含企业、被投资单位中可分割的部分、结构化主体等）。

(2) 合并财务报表的编制方法

合并财务报表以本公司和子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，由本公司编制。在编制合并财务报表时，本公司和子公司的会计政策和会计期间要求保持一致，公司间的重大交易和往来余额予以抵销。

在报告期内因同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，视同该子公司以及业务自同受最终控制方控制之日起纳入本公司的合并范围，将其自同受最终控制方控制之日起的经营成果、现金流量分别纳入合并利润表、合并现金流量表中。

在报告期内因非同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，将该子公司以及业务自购买日至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表，将其现金流量纳入合并现金流量表。

子公司的股东权益中不属于本公司所拥有的部分，作为少数股东权益在合并资产负债表中股东权益项下单独列示；子公司当期净损益中属于少数股东权益的份额，在合并利润表中净利润项目下以“少数股东损益”项目列示。少数股东分担的子公司的亏损超过了少数股东在该子公司期初所有者权益中所享有的份额，其余额仍冲减少数股东权益。

(3) 购买子公司少数股东股权

因购买少数股权新取得的长期股权投资成本与按照新增持股比例计算应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，以及在不丧失控制权的情况下因部分处置对子公司的股权投资而取得的处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，均调整合并资产负债表中的资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

(4) 处置对子公司长期股权投资但未丧失控制权

本公司在不丧失控制权的情况下部分处置对子公司的长期股权投资，在合并财务报表中，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

(5) 丧失子公司控制权的处理

因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司控制权的，剩余股权按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量；处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日开始持续计算的净资产账面价值的份额与商誉之和，形成的差额计入丧失控制权当期的投资收益。

与原有子公司的股权投资相关的其他综合收益等，在丧失控制权时转入当期损益，由于被投资方重新计量设定收益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

(6) 分步处置股权直至丧失控制权的处理

通过多次交易分步处置股权直至丧失控制权的各项交易的条款、条件以及经济影响符合以下一种或多种情况的，本公司将多次交易事项作为一揽子交易进行会计处理：

- ①这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的；
- ②这些交易整体才能达成一项完整的商业结果；
- ③一项交易的发生取决于其他至少一项交易的发生；
- ④一项交易单独看是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。

在个别财务报表中，分步处置股权直至丧失控制权的各项交易不属于“一揽子交易”的，结转每一次处置股权相对应的长期股权投资的账面价值，所得价款与处置长期股权投资账面价值之间的差额计入当期投资收益；属于“一揽子交易”的，在丧失控制权之前每一次处置价款与所处置的股权对应的长期股权投资账面价值之间的差额，先确认为其他综合收益，到丧失控制权时再一并转入丧失控制权的当期损益。

在合并财务报表中，分步处置股权直至丧失控制权时，剩余股权的计量以及有关处置股权损益的核算比照前述“丧失子公司控制权的处理”。在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司自购买日开始持续计算的净资产账面价值份额之间的差额，分别进行如下处理：

①属于“一揽子交易”的，确认为其他综合收益。在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

②不属于“一揽子交易”的，作为权益性交易计入资本公积。在丧失控制权时不得转入丧失控制权当期的损益。

7. 合营安排分类及共同经营会计处理方法

适用 不适用

8. 现金及现金等价物的确定标准

现金是指库存现金以及可以随时用于支付的存款。现金等价物，是指本公司持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

9. 外币业务和外币报表折算

√适用 □不适用

(1) 外币业务

本公司发生外币业务，按交易发生日的即期汇率折算为记账本位币金额。

资产负债表日，对外币货币性项目，采用资产负债表日即期汇率折算。因资产负债表日即期汇率与初始确认时或者前一资产负债表日即期汇率不同而产生的汇兑差额，计入当期损益；对以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算；对以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，折算后的记账本位币金额与原记账本位币金额的差额，计入当期损益。

(2) 外币财务报表的折算

资产负债表日，对境外子公司外币财务报表进行折算时，资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算，股东权益项目除“未分配利润”外，其他项目采用发生日的即期汇率折算。

利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率或即期汇率的近似汇率折算。

现金流量表所有项目均按照现金流量发生日的即期汇率或即期汇率的近似汇率折算。汇率变动对现金的影响额作为调节项目，在现金流量表中单独列示“汇率变动对现金及现金等价物的影响”项目反映。

由于财务报表折算而产生的差额，在资产负债表股东权益项目下的“其他综合收益”项目反映。

处置境外经营并丧失控制权时，将资产负债表中股东权益项目下列示的、与该境外经营相关的外币报表折算差额，全部或按处置该境外经营的比例转入处置当期损益。

10. 金融工具

√适用 □不适用

金融工具，是指形成一方的金融资产并形成其他方的金融负债或权益工具的合同。

(1) 金融工具的确认和终止确认

当本公司成为金融工具合同的一方时，确认相关的金融资产或金融负债。

金融资产满足下列条件之一的，终止确认：

①收取该金融资产现金流量的合同权利终止；

②该金融资产已转移，且符合下述金融资产转移的终止确认条件。

金融负债(或其一部分)的现时义务已经解除的，终止确认该金融负债(或该部分金融负债)。

本公司(借入方)与借出方之间签订协议，以承担新金融负债方式替换原金融负债，且新金融负债与原金融负债的合同条款实质上不同的，终止确认原金融负债，并同时确认新金融负债。本公司对原金融负债(或其一部分)的合同条款作出实质性修改的，应当终止原金融负债，同时按照修改后的条款确认一项新的金融负债。

以常规方式买卖金融资产，按交易日进行会计确认和终止确认。常规方式买卖金融资产，是指按照合同条款规定，在法规或市场惯例所确定的时间安排来交付金融资产。交易日，是指本公司承诺买入或卖出金融资产的日期。

(2) 金融资产的分类与计量

本公司在初始确认时根据管理金融资产的业务模式和金融资产的合同现金流量特征，将金融资产分类为：以摊余成本计量的金融资产、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产。除非本公司改变管理金融资产的业务模式，在此情形下，所有受影响的相关金融资产在业务模式发生变更后的首个报告期间的第一天进行重分类，否则金融资产在初始确认后不得进行重分类。

金融资产在初始确认时以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，相关交易费用直接计入当期损益，其他类别的金融资产相关交易费用计入其初始确认金额。因销售商品或提供劳务而产生的、未包含或不考虑重大融资成分的应收票据及应收账款，本公司则按照收入准则定义的交易价格进行初始计量。

金融资产的后续计量取决于其分类：

①以摊余成本计量的金融资产

金融资产同时符合下列条件的，分类为以摊余成本计量的金融资产：本公司管理该金融资产的业务模式是以收取合同现金流量为目标；该金融资产的合同条款规定，在特定日期产生的现金流量，仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付。对于此类金融资产，采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量，其终止确认、按实际利率法摊销或减值产生的利得或损失，均计入当期损益。

②以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产

金融资产同时符合下列条件的，分类为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产：本公司管理该金融资产的业务模式是既以收取合同现金流量为目标又以出售金融资产为目标；该金融资产的合同条款规定，在特定日期产生的现金流量，仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付。对于此类金融资产，采用公允价值进行后续计量。除减值损失或利得及汇兑损

益确认为当期损益外，此类金融资产的公允价值变动作为其他综合收益确认，直到该金融资产终止确认时，其累计利得或损失转入当期损益。但是采用实际利率法计算的该金融资产的相关利息收入计入当期损益。

本公司不可撤销地选择将部分非交易性权益工具投资指定为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产，仅将相关股利收入计入当期损益，公允价值变动作为其他综合收益确认，直到该金融资产终止确认时，其累计利得或损失转入留存收益。

③以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

上述以摊余成本计量的金融资产和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产之外的金融资产，分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。对于此类金融资产，采用公允价值进行后续计量，所有公允价值变动计入当期损益。

(3) 金融负债的分类与计量

本公司将金融负债分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债和以摊余成本计量的金融负债。

金融负债的后续计量取决于其分类：

①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

该类金融负债包括交易性金融负债（含属于金融负债的衍生工具）和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债。初始确认后，对于该类金融负债以公允价值进行后续计量，除与套期会计有关外，产生的利得或损失（包括利息费用）计入当期损益。但本公司对指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，由其自身信用风险变动引起的该金融负债公允价值的变动金额计入其他综合收益，当该金融负债终止确认时，之前计入其他综合收益的累计利得和损失应当从其他综合收益中转出，计入留存收益。

②以摊余成本计量的金融负债

初始确认后，对其他金融负债采用实际利率法以摊余成本计量。

除特殊情况外，金融负债与权益工具按照下列原则进行区分：

①如果本公司不能无条件地避免以交付现金或其他金融资产来履行一项合同义务，则该合同义务符合金融负债的定义。有些金融工具虽然没有明确地包含交付现金或其他金融资产义务的条款和条件，但有可能通过其他条款和条件间接地形成合同义务。

②如果一项金融工具须用或可用本公司自身权益工具进行结算，需要考虑用于结算该工具的本公司自身权益工具，是作为现金或其他金融资产的替代品，还是为了使该工具持有方享有在发行方扣除所有负债后的资产中的剩余权益。如果是前者，该工具是发行方的金融负债；如果是后者，该工具是发行方的权益工具。在某些情况下，一项金融工具合同规定本公司须用或可用自身

权益工具结算该金融工具，其中合同权利或合同义务的金额等于可获取或需交付的自身权益工具的数量乘以其结算时的公允价值，则无论该合同权利或合同义务的金额是固定的，还是完全或部分地基于除本公司自身权益工具的市场价格以外变量（例如利率、某种商品的价格或某项金融工具的价格）的变动而变动，该合同分类为金融负债。

（4）金融工具减值

本公司对于以摊余成本计量的金融资产和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债权投资，以预期信用损失为基础确认损失准备。

①预期信用损失的计量

预期信用损失，是指以发生违约的风险为权重的金融工具信用损失的加权平均值。信用损失，是指本公司按照原实际利率折现的、根据合同应收的所有合同现金流量与预期收取的所有现金流量之间的差额，即全部现金短缺的现值。其中，对于本公司购买或源生的已发生信用减值的金融资产，应按照该金融资产经信用调整的实际利率折现。

整个存续期预期信用损失，是指因金融工具整个预计存续期内所有可能发生的违约事件而导致的预期信用损失。

未来 12 个月内预期信用损失，是指因资产负债表日后 12 个月内（若金融工具的预计存续期少于 12 个月，则为预计存续期）可能发生的金融工具违约事件而导致的预期信用损失，是整个存续期预期信用损失的一部分。

于每个资产负债表日，本公司对于处于不同阶段的金融工具的预期信用损失分别进行计量。金融工具自初始确认后信用风险未显著增加的，处于第一阶段，本公司按照未来 12 个月内的预期信用损失计量损失准备；金融工具自初始确认后信用风险已显著增加但尚未发生信用减值的，处于第二阶段，本公司按照该工具整个存续期的预期信用损失计量损失准备；金融工具自初始确认后已经发生信用减值的，处于第三阶段，本公司按照该工具整个存续期的预期信用损失计量损失准备。

对于在资产负债表日具有较低信用风险的金融工具，本公司假设其信用风险自初始确认后并未显著增加，按照未来 12 个月内的预期信用损失计量损失准备。

本公司对于处于第一阶段和第二阶段、以及较低信用风险的金融工具，按照其未扣除减值准备的账面余额和实际利率计算利息收入。对于处于第三阶段的金融工具，按照其账面余额减已计提减值准备后的摊余成本和实际利率计算利息收入。

对于应收账款，无论是否存在重大融资成分，本公司均按照整个存续期的预期信用损失计量损失准备。

A 应收款项

对于存在客观证据表明存在减值，以及其他适用于单项评估的应收账款和其他应收款等单独进行减值测试，确认预期信用损失，计提单项减值准备。对于不存在减值客观证据的应收账款和其他应收款，或当单项金融资产无法以合理成本评估预期信用损失的信息时，本公司依据信用风险特征将应收账款和其他应收款划分为若干组合，在组合基础上计算预期信用损失，确定组合的依据如下：

应收账款和其他应收款确定组合的依据如下：

组合	组合特征
组合 1	信用优秀
组合 2	信用良好
组合 3	信用一般

对于划分为组合的应收账款，本公司参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，编制应收账款账龄与整个存续期预期信用损失率对照表，计算预期信用损失。

对于划分为组合的其他应收款，本公司参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，通过违约风险敞口和未来 12 个月内或整个存续期预期信用损失率，计算预期信用损失。

B 债权投资、其他债权投资

对于债权投资和其他债权投资，本公司按照投资的性质，根据交易对手和风险敞口的各种类型，通过违约风险敞口和未来 12 个月内或整个存续期预期信用损失率，计算预期信用损失。

②具有较低的信用风险

如果金融工具的违约风险较低，借款人在短期内履行其合同现金流量义务的能力很强，并且即便较长时期内经济形势和经营环境存在不利变化但未必一定降低借款人履行其合同现金流量义务的能力，该金融工具被视为具有较低的信用风险。

③信用风险显著增加

本公司通过比较金融工具在资产负债表日所确定的预计存续期内的违约概率与在初始确认时所确定的预计存续期内的违约概率，以确定金融工具预计存续期内发生违约概率的相对变化，以评估金融工具的信用风险自初始确认后是否已显著增加。

在确定信用风险自初始确认后是否显著增加时，本公司考虑无须付出不必要的额外成本或努力即可获得的合理且有依据的信息，包括前瞻性信息。本公司考虑的信息包括：

A 信用风险变化所导致的内部价格指标是否发生显著变化；

B 预期将导致债务人履行其偿债义务的能力是否发生显著变化的业务、财务或经济状况的不利变化；

C 债务人经营成果实际或预期是否发生显著变化；债务人所处的监管、经济或技术环境是否发生显著不利变化；

D 作为债务抵押的担保物价值或第三方提供的担保或信用增级质量是否发生显著变化。这些变化预期将降低债务人按合同规定期限还款的经济动机或者影响违约概率；

E 预期将降低债务人按合同约定期限还款的经济动机是否发生显著变化；

F 借款合同的预期变更，包括预计违反合同的行为是否可能导致的合同义务的免除或修订、给予免息期、利率跳升、要求追加抵押品或担保或者对金融工具的合同框架做出其他变更；

G 债务人预期表现和还款行为是否发生显著变化；

H 合同付款是否发生逾期超过（含）30 日。

根据金融工具的性质，本公司以单项金融工具或金融工具组合为基础评估信用风险是否显著增加。以金融工具组合为基础进行评估时，本公司可基于共同信用风险特征对金融工具进行分类，例如逾期信息和信用风险评级。

通常情况下，如果逾期超过 30 日，本公司确定金融工具的信用风险已经显著增加。除非本公司无需付出过多成本或努力即可获得合理且有依据的信息，证明虽然超过合同约定的付款期限 30 天，但信用风险自初始确认以来并未显著增加。

④已发生信用减值的金融资产

本公司在资产负债表日评估以摊余成本计量的金融资产和以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债权投资是否已发生信用减值。当对金融资产预期未来现金流量具有不利影响的一项或多项事件发生时，该金融资产成为已发生信用减值的金融资产。金融资产已发生信用减值的证据包括下列可观察信息：

发行方或债务人发生重大财务困难；债务人违反合同，如偿付利息或本金违约或逾期等；债权人出于与债务人财务困难有关的经济或合同考虑，给予债务人在任何其他情况下都不会做出的让步；债务人很可能破产或进行其他财务重组；发行方或债务人财务困难导致该金融资产的活跃市场消失；以大幅折扣购买或源生一项金融资产，该折扣反映了发生信用损失的事实。

⑤预期信用损失准备的列报

为反映金融工具的信用风险自初始确认后的变化，本公司在每个资产负债表日重新计量预期信用损失，由此形成的损失准备的增加或转回金额，应当作为减值损失或利得计入当期损益。对于以摊余成本计量的金融资产，损失准备抵减该金融资产在资产负债表中列示的账面价值；对于以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债权投资，本公司在其他综合收益中确认其损失准备，不抵减该金融资产的账面价值。

⑥核销

如果本公司不再合理预期金融资产合同现金流量能够全部或部分收回，则直接减记该金融资产的账面余额。这种减记构成相关金融资产的终止确认。这种情况通常发生在本公司确定债务人没有资产或收入来源可产生足够的现金流量以偿还将被减记的金额。

已减记的金融资产以后又收回的，作为减值损失的转回计入收回当期的损益。

(5) 金融资产转移

金融资产转移是指下列两种情形：

A 将收取金融资产现金流量的合同权利转移给另一方；

B 将金融资产整体或部分转移给另一方，但保留收取金融资产现金流量的合同权利，并承担将收取的现金流量支付给一个或多个收款方的合同义务。

① 终止确认所转移的金融资产

已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方的，或既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，但放弃了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产。

在判断是否已放弃对所转移金融资产的控制时，根据转入方出售该金融资产的实际能力。转入方能够单方面将转移的金融资产整体出售给不相关的第三方，且没有额外条件对此项出售加以限制的，则公司已放弃对该金融资产的控制。

本公司在判断金融资产转移是否满足金融资产终止确认条件时，注重金融资产转移的实质。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：

A 所转移金融资产的账面价值；

B 因转移而收到的对价，与原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额中对于终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为根据《企业会计准则第 22 号-金融工具确认和计量》第十八条分类为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产的情形）之和。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分（在此种情况下，所保留的服务资产视同继续确认金融资产的一部分）之间，按照转移日各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：

A 终止确认部分在终止确认日的账面价值；

B 终止确认部分的对价，与原计入其他综合收益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为根据《企业会计准则第 22 号-金融工具确认和计量》第十八条分类为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产的情形）之和。

② 继续涉入所转移的金融资产

既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，且未放弃对该金融资产控制的，应当按照其继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

继续涉入所转移金融资产的程度，是指企业承担的被转移金融资产价值变动风险或报酬的程度。

③继续确认所转移的金融资产

仍保留与所转移金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，应当继续确认所转移金融资产整体，并将收到的对价确认为一项金融负债。

该金融资产与确认的相关金融负债不得相互抵销。在随后的会计期间，企业应当继续确认该金融资产产生的收入（或利得）和该金融负债产生的费用（或损失）。

（6）金融资产和金融负债的抵销

金融资产和金融负债应当在资产负债表内分别列示，不得相互抵销。但同时满足下列条件的，以相互抵销后的净额在资产负债表内列示：

本公司具有抵销已确认金额的法定权利，且该种法定权利是当前可执行的；

本公司计划以净额结算，或同时变现该金融资产和清偿该金融负债。

不满足终止确认条件的金融资产转移，转出方不得将已转移的金融资产和相关负债进行抵销。

（7）金融工具公允价值的确定方法

公允价值是指市场参与者在计量日发生的有序交易中，出售一项资产所能收到或者转移一项负债所需支付的价格。

本公司以主要市场的价格计量相关资产或负债的公允价值，不存在主要市场的，本公司以最有利市场的价格计量相关资产或负债的公允价值。本公司采用市场参与者在对该资产或负债定价时为实现其经济利益最大化所使用的假设。

主要市场，是指相关资产或负债交易量最大和交易活跃程度最高的市场；最有利市场，是指在考虑交易费用和运输费用后，能够以最高金额出售相关资产或者以最低金额转移相关负债的市场。

存在活跃市场的金融资产或金融负债，本公司采用活跃市场中的报价确定其公允价值。金融工具不存在活跃市场的，本公司采用估值技术确定其公允价值。

以公允价值计量非金融资产的，考虑市场参与者将该资产用于最佳用途产生经济利益的能力，或者将该资产出售给能够用于最佳用途的其他市场参与者产生经济利益的能力。

①估值技术

本公司采用在当期情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，使用的估值技术主要包括市场法、收益法和成本法。本公司使用与其中一种或多种估值技术相一致的方法计量公允价值，使用多种估值技术计量公允价值的，考虑各估值结果的合理性，选取在当期情况下最能代表公允价值的金额作为公允价值。

本公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，优先使用相关可观察输入值，只有在可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，才使用不可观察输入值。可观察输入值，是指能够从市场数据中取得的输入值。该输入值反映了市场参与者在对相关资产或负债定价时所使用的假设。不可观察输入值，是指不能从市场数据中取得的输入值。该输入值根据可获得的市场参与者在对相关资产或负债定价时所使用假设的最佳信息取得。

②公允价值层次

本公司将公允价值计量所使用的输入值划分为三个层次，并首先使用第一层次输入值，其次使用第二层次输入值，最后使用第三层次输入值。第一层次输入值是在计量日能够取得的相同资产或负债在活跃市场上未经调整的报价。第二层次输入值是除第一层次输入值外相关资产或负债直接或间接可观察的输入值。第三层次输入值是相关资产或负债的不可观察输入值。

11. 应收票据

应收票据的预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

12. 应收账款

应收账款的预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

详见附注五、10。

13. 应收款项融资

适用 不适用

14. 其他应收款

其他应收款预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

详见附注五、10。

15. 存货

适用 不适用

(1) 存货的分类

本公司存货分为库存商品、周转材料和发出商品。

(2) 发出存货的计价方法

本公司存货取得时按实际成本计价。发出时采用加权平均法计价。

(3) 存货可变现净值的确定依据及存货跌价准备的计提方法

存货可变现净值是按存货的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用以及相关税费后的金额。在确定存货的可变现净值时，以取得的确凿证据为基础，同时考虑持有存货的目的以及资产负债表日后事项的影响。

资产负债表日，存货成本高于其可变现净值的，计提存货跌价准备。本公司通常按照存货类别计提存货跌价准备，资产负债表日，以前减记存货价值的影响因素已经消失的，存货跌价准备在原已计提的金额内转回。

(4) 存货的盘存制度

本公司存货盘存制度采用永续盘存制。

16. 合同资产

(1). 合同资产的确认方法及标准

适用 不适用

自 2020 年 1 月 1 日起适用

本公司根据履行履约义务与客户付款之间的关系在资产负债表中列示合同资产或合同负债。本公司已向客户转让商品或提供服务而有权收取的对价（且该权利取决于时间流逝之外的其他因素）列示为合同资产。本公司已收或应收客户对价而应向客户转让商品或提供服务的义务列示为合同负债。

合同资产和合同负债在资产负债表中单独列示。同一合同下的合同资产和合同负债以净额列示，净额为借方余额的，根据其流动性在“合同资产”或“其他非流动资产”项目中列示；净额为贷方余额的，根据其流动性在“合同负债”或“其他非流动负债”项目中列示。不同合同下的合同资产和合同负债不能相互抵销。

(2). 合同资产预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

17. 持有待售资产

适用 不适用

18. 债权投资

(1). 债权投资预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

19. 其他债权投资

(1). 其他债权投资预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

20. 长期应收款

(1). 长期应收款预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

21. 长期股权投资

适用 不适用

长期股权投资包括对子公司、联营企业的权益性投资。本公司能够对被投资单位施加重大影响的，为本公司的联营企业。

(1) 初始投资成本确定

形成企业合并的长期股权投资：同一控制下企业合并取得的长期股权投资，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值份额作为投资成本；非同一控制下企业合并取得的长期股权投资，按照合并成本作为长期股权投资的投资成本。

对于其他方式取得的长期股权投资：支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本；发行权益性证券取得的长期股权投资，以发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

(2) 后续计量及损益确认方法

对子公司的投资，采用成本法核算，除非投资符合持有待售的条件；对联营企业的投资，采用权益法核算。

采用成本法核算的长期股权投资，除取得投资时实际支付的价款或对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或利润外，被投资单位宣告分派的现金股利或利润，确认为投资收益计入当期损益。

采用权益法核算的长期股权投资，初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，不调整长期股权投资的投资成本；初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，对长期股权投资的账面价值进行调整，差额计入投资当期的损益。

采用权益法核算时，按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值；按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应享有的部分，相应减少长期股权投资的账面价值；被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入资本公积（其他资本公积）。在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位各项可辨认资产等的公允价值为基础，并按照本公司的会计政策及会计期间，对被投资单位的净利润进行调整后确认。

因追加投资等原因能够对被投资单位施加重大影响或实施共同控制但不构成控制的，在转换日，按照原股权的公允价值加上新增投资成本之和，作为改按权益法核算的初始投资成本。原股

权于转换日的公允价值与账面价值之间的差额，以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动转入改按权益法核算的当期损益。

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权改按公允价值计量，其在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理；原股权投资相关的其他所有者权益变动转入当期损益。

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的控制的，处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按公允价值计量，其在丧失控制之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。

因其他投资方增资而导致本公司持股比例下降、从而丧失控制权但能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，按照新的持股比例确认本公司应享有的被投资单位因增资扩股而增加净资产的份额，与应结转持股比例下降部分所对应的长期股权投资原账面价值之间的差额计入当期损益；然后，按照新的持股比例视同自取得投资时即采用权益法核算进行调整。

本公司与联营企业之间发生的未实现内部交易损益按照持股比例计算归属于本公司的部分，在抵销基础上确认投资损益。但本公司与被投资单位发生的未实现内部交易损失，属于所转让资产减值损失的，不予以抵销。

(3) 确定对被投资单位具有共同控制、重大影响的依据

共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。在判断是否存在共同控制时，首先判断是否由所有参与方或参与方组合集体控制该安排，其次再判断该安排相关活动的决策是否必须经过这些集体控制该安排的参与方一致同意。如果所有参与方或一组参与方必须一致行动才能决定某项安排的相关活动，则认为所有参与方或一组参与方集体控制该安排；如果存在两个或两个以上的参与方组合能够集体控制某项安排的，不构成共同控制。判断是否存在共同控制时，不考虑享有的保护性权利。

重大影响，是指投资方对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。在确定能否对被投资单位施加重大影响时，考虑投资方直接或间接持有被投资单位的表决权股份以及投资方及其他方持有的当期可执行潜在表决权在假定转换为对被投资方单位的股权后产生的影响，包括被投资单位发行的当期可转换的认股权证、股份期权及可转换公司债券等的影响。

当本公司直接或通过子公司间接拥有被投资单位 20%（含 20%）以上但低于 50%的表决权股份时，一般认为对被投资单位具有重大影响，除非有明确证据表明该种情况下不能参与被投资单

位的生产经营决策，不形成重大影响；本公司拥有被投资单位 20%（不含）以下的表决权股份时，一般不认为对被投资单位具有重大影响，除非有明确证据表明该种情况下能够参与被投资单位的生产经营决策，形成重大影响。

（4）减值测试方法及减值准备计提方法

对子公司、联营企业的投资，计提资产减值的方法见附注五、30。

22. 投资性房地产

投资性房地产计量模式

（1）如果采用成本计量模式的：

折旧或摊销方法

投资性房地产是指为赚取租金或资本增值，或两者兼有而持有的房地产。本公司投资性房地产为已出租的房屋及配套设施及土地使用权。

本公司投资性房地产按照取得时的成本进行初始计量，并按照固定资产或无形资产的有关规定，按期计提折旧或摊销。

采用成本模式进行后续计量的投资性房地产，计提资产减值的方法见附注五、30。

投资性房地产出售、转让、报废或毁损的处置收入扣除其账面价值和相关税费后的差额计入当期损益。

23. 固定资产

（1）确认条件

适用 不适用

本公司固定资产是指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用寿命超过一个会计年度的有形资产。

与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业，并且该固定资产的成本能够可靠地计量时，固定资产才能予以确认。

本公司固定资产按照取得时的实际成本进行初始计量。

（2）折旧方法

适用 不适用

类别	折旧方法	折旧年限 (年)	残值率	年折旧率
房屋及配套设施	年限平均法	5、8、20	0.00%、5.00%	4.75%、11.88%、19.00%、20.00%
办公设备	年限平均法	5	5.00%	19.00%
电子设备	年限平均法	5	5.00%	19.00%

本公司采用年限平均法计提折旧。固定资产自达到预定可使用状态时开始计提折旧，终止确认时或划分为持有待售非流动资产时停止计提折旧。在不考虑减值准备的情况下，按固定资产类

别、预计使用寿命和预计残值。其中，已计提减值准备的固定资产，还应扣除已计提的固定资产减值准备累计金额计算确定折旧率。

固定资产的减值测试方法、减值准备计提方法见附注五、30。

每年年度终了，本公司对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核。使用寿命预计数与原先估计数有差异的，调整固定资产使用寿命；预计净残值预计数与原先估计数有差异的，调整预计净残值。

(3). 融资租入固定资产的认定依据、计价和折旧方法

适用 不适用

24. 在建工程

适用 不适用

本公司在建工程成本按实际工程支出确定，包括在建期间发生的各项必要工程支出、工程达到预定可使用状态前的应予资本化的借款费用以及其他相关费用等。

在建工程在达到预定可使用状态时转入固定资产。

在建工程计提资产减值方法见附注五、30。

25. 借款费用

适用 不适用

(1) 借款费用资本化的确认原则

本公司发生的借款费用，可直接归属于符合资本化条件的资产的购建或者生产的，予以资本化，计入相关资产成本；其他借款费用，在发生时根据其发生额确认为费用，计入当期损益。借款费用同时满足下列条件的，开始资本化：

①资产支出已经发生，资产支出包括为购建或者生产符合资本化条件的资产而以支付现金、转移非现金资产或者承担带息债务形式发生的支出；

②借款费用已经发生；

③为使资产达到预定可使用或者可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

(2) 借款费用资本化期间

本公司购建或者生产符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态时，借款费用停止资本化。在符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之后所发生的借款费用，在发生时根据其发生额确认为费用，计入当期损益。

符合资本化条件的资产在购建或者生产过程中发生非正常中断、且中断时间连续超过 3 个月的，暂停借款费用的资本化；正常中断期间的借款费用继续资本化。

(3) 借款费用资本化率以及资本化金额的计算方法

专门借款当期实际发生的利息费用，减去尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额予以资本化；一般借款根据累计资产支出超过专门借款部分的资产支出加权平均数乘以所占用一般借款的资本化率，确定资本化金额。资本化率根据一般借款的加权平均利率计算确定。

资本化期间内，外币专门借款的汇兑差额全部予以资本化；外币一般借款的汇兑差额计入当期损益。

26. 生物资产

适用 不适用

27. 油气资产

适用 不适用

28. 使用权资产

适用 不适用

29. 无形资产

(1). 计价方法、使用寿命、减值测试

适用 不适用

本公司无形资产包括土地使用权、计算机软件等。

无形资产按照成本进行初始计量，并于取得无形资产时分析判断其使用寿命。使用寿命为有限的，自无形资产可供使用时起，采用能反映与该资产有关的经济利益的预期实现方式的摊销方法，在预计使用年限内摊销；无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销；使用寿命不确定的无形资产，不作摊销。

使用寿命有限的无形资产摊销方法如下：

类别	使用寿命（年）	摊销方法
土地使用权	50	直线法摊销
计算机软件	5	直线法摊销
其他	5	直线法摊销

本公司于每年年度终了，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核，与以前估计不同的，调整原先估计数，并按会计估计变更处理。

资产负债表日预计某项无形资产已经不能给企业带来未来经济利益的，将该项无形资产的账面价值全部转入当期损益。

无形资产计提资产减值的方法见附注五、30。

使用寿命不确定的无形资产不予摊销。本公司在每个会计期间对使用寿命不确定的无形资产的使用寿命进行复核，当有确凿证据表明其使用寿命是有限的，则估计其使用寿命，按直线法进行摊销。使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年都进行减值测试。

(2). 内部研究开发支出会计政策

适用 不适用

本公司将内部研究开发项目的支出，区分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。

开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能予以资本化，即：完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；具有完成该无形资产并使用或出售的意图；无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出计入当期损益。

本公司研究开发项目在满足上述条件，通过技术可行性及经济可行性研究，形成项目立项后，进入开发阶段。

已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日转为无形资产。

30. 长期资产减值

适用 不适用

对子公司、联营企业的长期股权投资、固定资产、采用成本模式进行后续计量的投资性房地产、在建工程、无形资产、商誉等（存货、递延所得税资产、金融资产除外）的资产减值，按以下方法确定：

于资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象，存在减值迹象的，本公司将估计其可收回金额，进行减值测试。对因企业合并所形成的商誉、使用寿命不确定的无形资产和尚未达到可使用状态的无形资产无论是否存在减值迹象，每年都进行减值测试。

可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。本公司以单项资产为基础估计其可收回金额；难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。资产组的认定，以资产组产生的主要现金流入是否独立于其他资产或者资产组的现金流入为依据。

当资产或资产组的可收回金额低于其账面价值时，本公司将其账面价值减记至可收回金额，减记的金额计入当期损益，同时计提相应的资产减值准备。

就商誉的减值测试而言，对于因企业合并形成的商誉的账面价值，自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，将其分摊至相关的资产组组合。相关的资产组或资产组组合，是能够从企业合并的协同效应中受益的资产组或者资产组组合，且不大于本公司确定的报告分部。

减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，首先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，确认相应的减值损失。然后对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较其账面价值与可收回金额，如可收回金额低于账面价值的，确认商誉的减值损失。

资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

31. 长期待摊费用

适用 不适用

本公司发生的长期待摊费用按实际成本计价，并按预计受益期限平均摊销。对不能使以后会计期间受益的长期待摊费用项目，其摊余价值全部计入当期损益。

32. 合同负债

(1). 合同负债的确认方法

适用 不适用

详见附注五、16。

33. 职工薪酬

(1). 短期薪酬的会计处理方法

适用 不适用

职工薪酬，是指企业为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。企业提供给职工配偶、子女、受赡养人、已故员工遗属及其他受益人等的福利，也属于职工薪酬。

根据流动性，职工薪酬分别列示于资产负债表的“应付职工薪酬”项目和“长期应付职工薪酬”项目。

本公司在职工提供服务的会计期间，将实际发生的职工工资、奖金、按规定的基准和比例为职工缴纳的医疗保险费、工伤保险费和生育保险费等社会保险费和住房公积金，确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。如果该负债预期在职工提供相关服务的年度报告期结束后十二个月内不能完全支付，且财务影响重大的，则该负债将以折现后的金额计量。

(2). 离职后福利的会计处理方法

适用 不适用

离职后福利计划系设定提存计划。设定提存计划，是指向独立的基金缴存固定费用后，企业不再承担进一步支付义务的离职后福利计划。

本公司的离职后福利为设定提存计划，包括基本养老保险、失业保险等。

在职工提供服务的会计期间，根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

(3). 辞退福利的会计处理方法√适用 不适用

本公司向职工提供辞退福利的，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：本公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时；本公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

(4). 其他长期职工福利的会计处理方法√适用 不适用

本公司向职工提供的其他长期职工福利，符合设定提存计划条件的，按照上述关于设定提存计划的有关规定进行处理。符合设定受益计划的，按照上述关于设定受益计划的有关规定进行处理，但相关职工薪酬成本中“重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动”部分计入当期损益或相关资产成本。

34. 租赁负债 适用 不适用**35. 预计负债**√适用 不适用

如果与或有事项相关的义务同时符合以下条件，本公司将其确认为预计负债：

- (1) 该义务是本公司承担的现时义务；
- (2) 该义务的履行很可能导致经济利益流出本公司；
- (3) 该义务的金额能够可靠地计量。

预计负债按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数进行初始计量，并综合考虑与或有事项有关的风险、不确定性和货币时间价值等因素。货币时间价值影响重大的，通过对相关未来现金流出进行折现后确定最佳估计数。本公司于资产负债表日对预计负债的账面价值进行复核，并对账面价值进行调整以反映当前最佳估计数。

如果清偿已确认预计负债所需支出全部或部分预期由第三方或其他方补偿，则补偿金额只能在基本确定能收到时，作为资产单独确认。确认的补偿金额不超过所确认负债的账面价值。

36. 股份支付√适用 不适用**(1) 股份支付的种类**

本公司股份支付包括以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。

(2) 权益工具公允价值的确定方法

①对于授予职工的股份，其公允价值按公司股份的市场价格计量，同时考虑授予股份所依据的条款和条件（不包括市场条件之外的可行权条件）进行调整。

②对于授予职工的股票期权，在许多情况下难以获得其市场价格。如果不存在条款和条件相似的交易期权，公司选择适用的期权定价模型估计所授予的期权的公允价值。

(3) 确认可行权权益工具最佳估计的依据

等待期内每个资产负债表日，本公司根据最新取得的可行权职工人数变动等后续信息作出最佳估计，修正预计可行权的权益工具数量，以作出可行权权益工具的最佳估计。

(4) 实施、修改、终止股份支付计划的相关会计处理

以权益结算的股份支付，按授予职工权益工具的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日按照权益工具的公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积。在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的，在等待期内的每个资产负债表日，以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础，按照权益工具授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用和资本公积。在可行权日之后不再对已确认的相关成本或费用和所有者权益总额进行调整。

以现金结算的股份支付，按照本公司承担的以股份或其他权益工具为基础计算确定的负债的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日以本公司承担负债的公允价值计入相关成本或费用，相应增加负债。在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件以后才可行权的以现金结算的股份支付，在等待期内的每个资产负债表日，以对可行权情况的最佳估计为基础，按照本公司承担负债的公允价值金额，将当期取得的服务计入成本或费用和相应的负债。在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

本公司对股份支付计划进行修改时，若修改增加了所授予权益工具的公允价值，按照权益工具公允价值的增加相应地确认取得服务的增加；若修改增加了所授予权益工具的数量，则将增加的权益工具的公允价值相应地确认为取得服务的增加。权益工具公允价值的增加是指修改前后的权益工具在修改日的公允价值之间的差额。若修改减少了股份支付公允价值总额或采用了其他不利于职工的方式修改股份支付计划的条款和条件，则仍继续对取得的服务进行会计处理，视同该变更从未发生，除非本公司取消了部分或全部已授予的权益工具。

在等待期内，如果取消了授予的权益工具（因未满足可行权条件的非市场条件而被取消的除外），本公司对取消所授予的权益性工具作为加速行权处理，将剩余等待期内应确认的金额立即计入当期损益，同时确认资本公积。职工或其他方能够选择满足非可行权条件但在等待期内未满足的，本公司将其作为授予权益工具的取消处理。

37. 优先股、永续债等其他金融工具

适用 不适用

38. 收入

(1). 收入确认和计量所采用的会计政策

√适用 □不适用

自 2020 年 1 月 1 日起适用

①一般原则

收入是本公司在日常活动中形成的、会导致股东权益增加且与股东投入资本无关的经济利益的总流入。

本公司在履行了合同中的履约义务，即在客户取得相关商品控制权时确认收入。取得相关商品控制权，是指能够主导该商品的使用并从中获得几乎全部的经济利益。

合同中包含两项或多项履约义务的，本公司在合同开始日，按照各单项履约义务所承诺商品或服务的单独售价的相对比例，将交易价格分摊至各单项履约义务，按照分摊至各单项履约义务的交易价格计量收入。

交易价格是本公司因向客户转让商品或服务而预期有权收取的对价金额，不包括代第三方收取的款项。在确定合同交易价格时，如果存在可变对价，本公司按照期望值或最可能发生金额确定可变对价的最佳估计数，但应当不超过在相关不确定性消除时累计已确认收入极可能不会发生重大转回的金额。合同中如果存在重大融资成分，本公司将根据客户在取得商品控制权时即以现金支付的应付金额确定交易价格，该交易价格与合同对价之间的差额，在合同期间内采用实际利率法摊销，对于控制权转移与客户支付价款间隔未超过一年的，本公司不考虑其中的融资成分。

满足下列条件之一的，属于在某一时段内履行履约义务；否则，属于在某一时点履行履约义务：

A 客户在本公司履约的同时即取得并消耗本公司履约所带来的经济利益；

B 客户能够控制本公司履约过程中在建的商品；

C 本公司履约过程中所产出的商品具有不可替代用途，且本公司在整个合同期间内有权就累计至今已完成的履约部分收取款项。

对于在某一时段内履行的履约义务，本公司在该段时间内按照履约进度确认收入，但是，履约进度不能合理确定的除外。本公司按照投入法（或产出法）确定提供服务的履约进度。当履约进度不能合理确定时，本公司已经发生的成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的成本金额确认收入，直到履约进度能够合理确定为止。

对于在某一时点履行的履约义务，本公司在客户取得相关商品控制权时点确认收入。在判断客户是否已取得商品或服务控制权时，本公司会考虑下列迹象：

A 本公司就该商品或服务享有现时收款权利，即客户就该商品负有现时付款义务；

B 本公司已将该商品的法定所有权转移给客户，即客户已拥有了该商品的法定所有权；

C 本公司已将该商品的实物转移给客户，即客户已实物占有该商品；

D 本公司已将该商品所有权上的主要风险和报酬转移给客户，即客户已取得该商品所有权上的主要风险和报酬；

E 客户已接受该商品。

②具体方法

本公司收入确认的具体方法如下：

A 游戏收入

游戏收入主要包括自主运营、联合运营和授权运营三种模式。收入在有充分证据证明公司根据与自有网络平台游戏玩家、联合运营商及授权运营商之间的协议提供了相应的服务，以及与服务相关的对价很可能收回时予以确认。

本公司将从自有网络平台游戏玩家、联合运营商及授权运营商收取的游戏收入，按照道具的性质分别确认收入。若为消耗性道具，按道具的预计使用进度确认收入；若为永久性道具，按付费玩家的预计寿命分期确认收入；如难以区分道具的性质，则视同为永久性道具进行处理。

对于从授权运营商处收取的游戏授权金，按游戏的预计可运营年限或相关协议期限（以较短者为准）分期确认收入。

对于单机类游戏，则在玩家付费时即确认收入。

对于其他游戏服务收入，根据提供服务的性质，按照时点或时段确认收入。

B 其他收入

其他收入主要包括：技术服务收入、推广服务收入、平台服务收入、游戏周边收入、利息收入等。对于服务收入，公司在提供服务的期间内或服务完成时点确认收入；对于商品销售，公司在销售完成时确认收入；对于利息收入，按照货币资金的时间和实际利率计算，公司在利息收入实现时确认收入。

以下收入会计政策适用于 2019 年度及以前

①一般原则

A 销售商品

在已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售商品实施有效控制，收入的金额能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入企业，相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入的实现。

B 提供劳务

对在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，本公司于资产负债表日按完工百分比法确认收入。

劳务交易的完工进度按已经发生的劳务成本占估计总成本的比例确定。

提供劳务交易的结果能够可靠估计是指同时满足：I、收入的金额能够可靠地计量；II、相关的经济利益很可能流入企业；III、交易的完工程度能够可靠地确定；IV、交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量。

如果提供劳务交易的结果不能够可靠估计，则按已经发生并预计能够得到补偿的劳务成本金额确认提供的劳务收入，并将已发生的劳务成本作为当期费用。已经发生的劳务成本如预计不能得到补偿的，则不确认收入。

C 让渡资产使用权

与资产使用权让渡相关的经济利益能够流入及收入的金额能够可靠地计量时，本公司确认收入。

②收入确认的具体方法

本公司提供劳务收入确认的具体方法如下：

A 游戏收入

I、自主运营收入

自主运营收入主要指本公司通过自有的网络平台发布游戏后从玩家处取得的营业收入。本公司将从玩家处取得的充值额全部予以递延，确认为递延收益；在游戏充值额用于购买道具时，区分道具的性质分别确认收入的实现。若为消耗性道具，按道具的使用进度确认收入，如难以精确记录道具的使用进度，则按道具平均消耗周期分期确认；若为永久性道具，则按付费玩家的预计寿命分期确认收入；如难以区分道具的类型，则统一按付费玩家的预计寿命分期确认收入。

II、授权运营收入

授权运营收入主要系与运营商合作取得的收入，包括：网络游戏授权金收入和营业分成收入，具体确认方法如下：

（I）授权金收入的确认：本公司将从运营商处收取的授权金收入予以递延，按网络游戏的可使用经济年限或“营运协议”约定的许可期间（以较短者为准）分期确认收入的实现。

（II）营业分成收入的确认：本公司将按照运营协议约定从运营商处取得的充值额分成予以递延，确认为递延收益；在游戏充值额用于购买道具时，区分道具的性质分别确认收入的实现。若为消耗性道具，按道具的使用进度确认收入，如难以精确记录道具的使用进度，则按道具平均消耗周期分期确认；若为永久性道具，则按付费玩家的预计寿命分期确认收入；如难以区分道具的类型，则统一按付费玩家的预计寿命分期确认收入。

III、联合运营收入

联合运营收入主要系与联合运营商联合推广运营取得的收入。本公司将从联合运营商处收取的联合运营分成收入区分道具的性质分别确认收入。若为消耗性道具，按道具的使用进度确认收入，如难以精确记录道具的使用进度，则按道具平均消耗周期分期确认；若为永久性道具，则按付费玩家的预计寿命分期确认收入；如难以区分道具的类型，则统一按付费玩家的预计寿命分期确认收入。

如游戏类别属于单机游戏，则玩家付费时即确认收入。

B 其他劳务收入

在同一会计年度内开始并完成的劳务，在完成劳务时确认收入；如果劳务的开始和完成分属不同的会计年度，在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，采用完工百分比法确认提供劳务收入。本公司根据已经发生的劳务工作量占估计总工作量的比例确定提供劳务交易的完工进度。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：

I、已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本。

II、已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认提供劳务收入。

C 让渡资产使用权

本公司在与让渡其他资产使用权（不含游戏许可使用权）相关的经济利益能够流入和收入的金额能够可靠的计量时确认让渡资产使用权收入。

利息收入按使用货币资金的使用时间和适用利率计算确定。使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

(2). 同类业务采用不同经营模式导致收入确认会计政策存在差异的情况

适用 不适用

39. 合同成本

适用 不适用

40. 政府补助

适用 不适用

政府补助在满足政府补助所附条件并能够收到时确认。

对于货币性资产的政府补助，按照收到或应收的金额计量。对于非货币性资产的政府补助，按照公允价值计量；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额 1 元计量。

与资产相关的政府补助，是指本公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助；除此之外，作为与收益相关的政府补助。

对于政府文件未明确规定补助对象的，能够形成长期资产的，与资产价值相对应的政府补助部分作为与资产相关的政府补助，其余部分作为与收益相关的政府补助；难以区分的，将政府补助整体作为与收益相关的政府补助。

与资产相关的政府补助，冲减相关资产的账面价值，或者确认为递延收益在相关资产使用期限内按照合理、系统的方法分期计入损益。与收益相关的政府补助，用于补偿已发生的相关成本费用或损失的，计入当期损益或冲减相关成本；用于补偿以后期间的相关成本费用或损失的，则计入递延收益，于相关成本费用或损失确认期间计入当期损益或冲减相关成本。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。本公司对相同或类似的政府补助业务，采用一致的方法处理。

与日常活动相关的政府补助，按照经济业务实质，计入其他收益或冲减相关成本费用。与日常活动无关的政府补助，计入营业外收支。

已确认的政府补助需要返还时，初始确认时冲减相关资产账面价值的，调整资产账面价值；存在相关递延收益余额的，冲减相关递延收益账面余额，超出部分计入当期损益；属于其他情况的，直接计入当期损益。

41. 递延所得税资产/递延所得税负债

适用 不适用

所得税包括当期所得税和递延所得税。除由于企业合并产生的调整商誉，或与直接计入所有者权益的交易或者事项相关的递延所得税计入所有者权益外，均作为所得税费用计入当期损益。

本公司根据资产、负债于资产负债表日的账面价值与计税基础之间的暂时性差异，采用资产负债表债务法确认递延所得税。

各项应纳税暂时性差异均确认相关的递延所得税负债，除非该应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：

(1) 商誉的初始确认，或者具有以下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

(2) 对于与子公司、联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，该暂时性差异转回的时间能够控制并且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

对于可抵扣暂时性差异、能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，本公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认由此产生的递延所得税资产，除非该可抵扣暂时性差异是在以下交易中产生的：

(1) 该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

(2) 对于与子公司、联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，同时满足下列条件的，确认相应的递延所得税资产：暂时性差异在可预见的未来很可能转回，且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额。

于资产负债表日，本公司对递延所得税资产和递延所得税负债，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量，并反映资产负债表日预期收回资产或清偿负债方式的所得税影响。

于资产负债表日，本公司对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，减记的金额予以转回。

42. 租赁

(1). 经营租赁的会计处理方法

适用 不适用

(1) 本公司作为出租人

经营租赁中的租金，本公司在租赁期内各个期间按照直线法确认当期损益。发生的初始直接费用，计入当期损益。

(2) 本公司作为承租人

经营租赁中的租金，本公司在租赁期内各个期间按照直线法计入相关资产成本或当期损益；发生的初始直接费用，计入当期损益。

(2). 融资租赁的会计处理方法

适用 不适用

(3). 新租赁准则下租赁的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

43. 其他重要的会计政策和会计估计

适用 不适用

(1) 回购公司股份

本公司回购的股份在注销或者转让之前，作为库存股管理，回购股份的全部支出转作库存股成本。股份回购中支付的对价和交易费用减少所有者权益，回购、转让或注销本公司股份时，不确认利得或损失。

转让库存股，转让收入高于库存股成本的部分，增加资本公积（股本溢价）；低于库存股成本的部分，依次冲减资本公积（股本溢价）、盈余公积、未分配利润。

本公司按法定程序报经批准采用收购本公司股票方式减资的，按注销股票面值总额减少股本，购回股票支付的价款（含交易费用）与股票面值的差额调整所有者权益，超过面值总额的部分，

依次冲减资本公积（股本溢价）、盈余公积和未分配利润；低于面值总额的，低于面值总额的部分增加资本公积（股本溢价）。

（2）限制性股票

股权激励计划中，本公司授予被激励对象限制性股票，被激励对象先认购股票，如果后续未达到股权激励计划规定的解锁条件，则本公司按照事先约定的价格回购股票。向职工发行的限制性股票按有关规定履行了注册登记等增资手续的，在授予日，本公司根据收到的职工缴纳的认股款确认股本和资本公积（股本溢价）；同时就回购义务确认库存股和其他应付款。

（3）重大会计判断和估计

本公司根据历史经验和其它因素，包括对未来事项的合理预期，对所采用的重要会计估计和关键假设进行持续的评价。很可能导致下一会计年度资产和负债的账面价值出现重大调整风险的重要会计估计和关键假设列示如下：

①付费玩家预计寿命和道具预计使用进度

本公司确认游戏收入时，若为消耗性道具，按道具的预计使用进度确认收入；若为永久性道具，按付费玩家的预计寿命分期确认收入；如难以区分道具的性质，则视同为永久性道具进行处理。

道具的预计使用进度和付费玩家的预计寿命是本公司根据历史游戏数据而确定的。如果以前的估计发生重大变化，则会在未来期间对收入进行调整。

②折旧与摊销

本公司对投资性房地产、固定资产和无形资产等资产，在考虑其残值后，在使用寿命内按直线法计提折旧和摊销；对长期待摊费用按预计受益期限平均摊销。本公司定期复核使用寿命和预计受益期限，以确定将计入每个报告期的折旧和摊销费用金额。

使用寿命和预计受益期限是本公司根据对同类资产的以往经验并结合预期的技术更新而确定的。如果以前的估计发生重大变化，则会在未来期间对折旧和摊销费用进行调整。

③金融资产的分类

本公司在确定金融资产的分类时涉及的重大判断包括业务模式及合同现金流量特征的分析等。

本公司在金融资产组合的层次上确定管理金融资产的业务模式，考虑的因素包括评价和向关键管理人员报告金融资产业绩的方式、影响金融资产业绩的风险及其管理方式、以及相关业务管理人员获得报酬的方式等。

本公司在评估金融资产的合同现金流量是否与基本借贷安排相一致时，存在以下主要判断：本金是否可能因提前还款等原因导致在存续期内的时间分布或者金额发生变动；利息是否仅包括货币时间价值、信用风险、其他基本借贷风险以及与成本和利润的对价。例如，提前偿付的金额

是否仅反映了尚未支付的本金及以未偿付本金为基础的利息，以及因提前终止合同而支付的合理补偿。

④应收账款预期信用损失的计量

本公司通过应收账款违约风险敞口和预期信用损失率计算应收账款预期信用损失，并基于违约概率和违约损失率确定预期信用损失率。在确定预期信用损失率时，本公司使用内部历史信用损失经验等数据，并结合当前状况和前瞻性信息对历史数据进行调整。在考虑前瞻性信息时，本公司使用的指标包括经济下滑的风险、外部市场环境、技术环境和客户情况的变化等。本公司定期监控并复核与预期信用损失计算相关的假设。

⑤未上市公司股权的公允价值确定

未上市公司股权的公允价值是根据具有类似条款和风险特征的项目当前折现率折现的预计未来现金流量。这种估价要求本公司估计预期未来现金流量和折现率，因此具有不确定性。在有限情况下，如果用以确定公允价值的信息不足，或者公允价值的可能估计金额分布范围很广，而成本代表了该范围内对公允价值的最佳估计的，该成本可代表其在该分布范围内对公允价值的恰当估计。

44. 重要会计政策和会计估计的变更

(1). 重要会计政策变更

适用 不适用

会计政策变更的内容和原因	审批程序	备注(受重要影响的报表项目名称和金额)
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)，要求境内上市公司自 2020 年 1 月 1 日起施行	第四届董事会第十二次会议	影响详见 (3)

(2). 重要会计估计变更

适用 不适用

(3). 2020 年起首次执行新收入准则、新租赁准则调整首次执行当年年初财务报表相关情况

适用 不适用

合并资产负债表

单位:元 币种:人民币

项目	2019 年 12 月 31 日	2020 年 1 月 1 日	调整数
流动资产:			
货币资金	803,704,231.24	803,704,231.24	
结算备付金			
拆出资金			
交易性金融资产	1,277,798,823.06	1,277,798,823.06	
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	210,443,636.23	210,443,636.23	

项目	2019年12月31日	2020年1月1日	调整数
应收款项融资			
预付款项	35,872,382.21	35,872,382.21	
应收保费			
应收分保账款			
应收分保合同准备金			
其他应收款	36,659,122.47	36,659,122.47	
其中：应收利息			
应收股利			
买入返售金融资产			
存货	528,175.37	528,175.37	
合同资产			
持有待售资产			
一年内到期的非流动资产			
其他流动资产	88,356,556.43	88,356,556.43	
流动资产合计	2,453,362,927.01	2,453,362,927.01	
非流动资产：			
发放贷款和垫款			
债权投资			
其他债权投资			
长期应收款			
长期股权投资	322,215,950.93	322,215,950.93	
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产	445,980,022.94	445,980,022.94	
投资性房地产	42,204,291.44	42,204,291.44	
固定资产	984,836,672.24	984,836,672.24	
在建工程	48,277.66	48,277.66	
生产性生物资产			
油气资产			
使用权资产			
无形资产	13,271,484.58	13,271,484.58	
开发支出			
商誉	3,808,266.80	3,808,266.80	
长期待摊费用	18,921,201.65	18,921,201.65	
递延所得税资产	52,977,187.06	52,977,187.06	
其他非流动资产	31,186,364.05	31,186,364.05	
非流动资产合计	1,915,449,719.35	1,915,449,719.35	
资产总计	4,368,812,646.36	4,368,812,646.36	
流动负债：			
短期借款			
向中央银行借款			
拆入资金			
交易性金融负债			
衍生金融负债			
应付票据			
应付账款	118,876,399.68	118,876,399.68	
预收款项	642,304.03		-642,304.03
合同负债		212,576,496.02	212,576,496.02
卖出回购金融资产款			

项目	2019 年 12 月 31 日	2020 年 1 月 1 日	调整数
吸收存款及同业存放			
代理买卖证券款			
代理承销证券款			
应付职工薪酬	215,642,542.94	215,642,542.94	
应交税费	128,219,020.48	128,219,020.48	
其他应付款	82,147,542.94	82,147,542.94	
其中：应付利息			
应付股利	3,133,198.44	3,133,198.44	
应付手续费及佣金			
应付分保账款			
持有待售负债			
一年内到期的非流动负债	27,888,477.70	27,888,477.70	
其他流动负债	229,750,797.00	17,816,605.01	-211,934,191.99
流动负债合计	803,167,084.77	803,167,084.77	
非流动负债：			
保险合同准备金			
长期借款	35,306,887.11	35,306,887.11	
应付债券			
其中：优先股			
永续债			
租赁负债			
长期应付款			
长期应付职工薪酬			
预计负债			
递延收益	38,912,770.89	547,995.67	-38,364,775.22
递延所得税负债	17,167,744.42	17,167,744.42	
其他非流动负债	39,144,689.28	77,509,464.50	38,364,775.22
非流动负债合计	130,532,091.70	130,532,091.70	
负债合计	933,699,176.47	933,699,176.47	
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	71,882,225.00	71,882,225.00	
其他权益工具			
其中：优先股			
永续债			
资本公积	1,107,486,590.82	1,107,486,590.82	
减：库存股	27,756,713.78	27,756,713.78	
其他综合收益	4,680,145.24	4,680,145.24	
专项储备			
盈余公积	35,941,112.50	35,941,112.50	
一般风险准备			
未分配利润	1,878,756,108.42	1,878,756,108.42	
归属于母公司所有者权益（或股东权益）合计	3,070,989,468.20	3,070,989,468.20	
少数股东权益	364,124,001.69	364,124,001.69	
所有者权益（或股东权益）合计	3,435,113,469.89	3,435,113,469.89	
负债和所有者权益（或股东权益）总计	4,368,812,646.36	4,368,812,646.36	

各项目调整情况的说明：

√适用 □不适用

①合同负债、预收账款、其他流动负债

于 2020 年 1 月 1 日，公司将游戏预充值从预收款项重分类至合同负债，将游戏玩家尚未使用完毕的充值额及尚未摊销完毕的消耗性道具余额从其他流动负债重分类至合同负债。

②其他非流动负债、递延收益

于 2020 年 1 月 1 日，公司将尚未摊销完毕的永久性道具余额从递延收益重分类至其他非流动负债。

母公司资产负债表

单位：元 币种：人民币

项目	2019 年 12 月 31 日	2020 年 1 月 1 日	调整数
流动资产：			
货币资金	1,821,943.81	1,821,943.81	
交易性金融资产	219,850,279.36	219,850,279.36	
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	24,570,215.29	24,570,215.29	
应收款项融资			
预付款项	1,888,870.34	1,888,870.34	
其他应收款	127,305,254.20	127,305,254.20	
其中：应收利息			
应收股利	100,000,000.00	100,000,000.00	
存货			
合同资产			
持有待售资产			
一年内到期的非流动资产			
其他流动资产	4,863,598.42	4,863,598.42	
流动资产合计	380,300,161.42	380,300,161.42	
非流动资产：			
债权投资			
其他债权投资			
长期应收款			
长期股权投资	1,054,693,679.50	1,054,693,679.50	
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产			
投资性房地产	183,304,625.53	183,304,625.53	
固定资产	206,481,011.72	206,481,011.72	
在建工程			
生产性生物资产			
油气资产			
使用权资产			
无形资产	11,284,899.51	11,284,899.51	
开发支出			
商誉			

项目	2019年12月31日	2020年1月1日	调整数
长期待摊费用			
递延所得税资产			
其他非流动资产	988,223.60	988,223.60	
非流动资产合计	1,456,752,439.86	1,456,752,439.86	
资产总计	1,837,052,601.28	1,837,052,601.28	
流动负债：			
短期借款			
交易性金融负债			
衍生金融负债			
应付票据			
应付账款	65,611,664.72	65,611,664.72	
预收款项			
合同负债		12,697,077.18	12,697,077.18
应付职工薪酬	60,288,065.37	60,288,065.37	
应交税费	10,154,021.31	10,154,021.31	
其他应付款	90,223,336.96	90,223,336.96	
其中：应付利息			
应付股利	3,133,198.44	3,133,198.44	
持有待售负债			
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债	15,650,276.68	2,953,199.50	-12,697,077.18
流动负债合计	241,927,365.04	241,927,365.04	
非流动负债：			
长期借款			
应付债券			
其中：优先股			
永续债			
租赁负债			
长期应付款			
长期应付职工薪酬			
预计负债			
递延收益	1,837,682.81	547,995.67	-1,289,687.14
递延所得税负债	134,027.94	134,027.94	
其他非流动负债		1,289,687.14	1,289,687.14
非流动负债合计	1,971,710.75	1,971,710.75	
负债合计	243,899,075.79	243,899,075.79	
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	71,882,225.00	71,882,225.00	
其他权益工具			
其中：优先股			
永续债			
资本公积	1,124,863,064.90	1,124,863,064.90	
减：库存股	27,756,713.78	27,756,713.78	
其他综合收益	44,640.68	44,640.68	
专项储备			
盈余公积	35,941,112.50	35,941,112.50	
未分配利润	388,179,196.19	388,179,196.19	

项目	2019年12月31日	2020年1月1日	调整数
所有者权益（或股东权益）合计	1,593,153,525.49	1,593,153,525.49	
负债和所有者权益（或股东权益）总计	1,837,052,601.28	1,837,052,601.28	

各项目调整情况的说明：

适用 不适用

①合同负债、其他流动负债

于2020年1月1日，母公司将游戏玩家尚未使用完毕的充值额及尚未摊销完毕的消耗性道具余额从其他流动负债重分类至合同负债。

②其他非流动负债、递延收益

于2020年1月1日，母公司将尚未摊销完毕的永久性道具余额从递延收益重分类至其他非流动负债。

(4). 2020年起首次执行新收入准则、新租赁准则追溯调整前期比较数据的说明

适用 不适用

45. 其他

适用 不适用

六、税项

1. 主要税种及税率

主要税种及税率情况

适用 不适用

税种	计税依据	税率
增值税	应税收入	6.00%、9.00%
城市维护建设税	应纳流转税额	5.00%、7.00%
企业所得税	应税利润	16.50%、23.20%、25.00%
教育费附加	应纳流转税额	3.00%
地方教育附加	应纳流转税额	2.00%

说明：

(1) 注册地在香港的公司适用 16.50%的税率，注册地在日本的公司本年适用 23.20%的税率；

(2) 子公司海南博约、吉相股权、吉相天成基金及浙江博约适用的城市维护建设税税率为 5.00%。

存在不同企业所得税税率纳税主体的，披露情况说明

适用 不适用

纳税主体名称	所得税税率（%）
本公司	25.00
雷霆互动	15.00
雷霆股份	25.00

纳税主体名称	所得税税率 (%)
艺帆科技	25.00
海南博约	25.00
吉游社	25.00
深圳雷霆科技	25.00
雷霆娱乐	25.00
吉相股权	25.00
深圳雷霆信息	15.00
广州雷霆	25.00
香港坤磐	16.50
香港雷霆游戏	16.50
木叶信息	25.00
浙江博约	20.00
日本雷霆游戏	23.20
香港雷霆信息	16.50
香港雷霆青瓷	16.50

2. 税收优惠

适用 不适用

(1) 根据《中华人民共和国企业所得税法》及实施条例的规定，国家需要重点扶持的高新技术企业，可减按 15% 的税率征收企业所得税。子公司雷霆互动为国家级高新技术企业，预计 2020 年度适用该优惠政策，暂按该政策确认当期企业所得税，最终能否享受以核查结果为准。

(2) 根据《财政部 国家税务总局关于广东横琴新区 福建平潭综合实验区 深圳前海深港现代服务业合作区企业所得税 优惠政策及优惠目录的通知》（财税[2014]26 号）、《深圳市前海管理局关于<前海深港现代服务业合作区企业所得税优惠产业认定操作指引（试行）>续期的通知》

（深前海规[2020]4 号）规定，对设立在前海深港现代服务业合作区且从事的主营业务符合《前海深港现代服务业合作区企业所得税优惠目录》的企业，可减按 15% 的优惠税率征收企业所得税。子公司深圳雷霆信息预计 2020 年度适用该优惠政策，暂按该政策确认当期企业所得税，最终能否享受以核查结果为准。

(3) 根据《财政部 税务总局关于实施小微企业普惠性税收减免政策的通知》（财税[2019]13 号），对小型微利企业年应纳税所得额不超过 100 万元的部分，减按 25% 计入应纳税所得额，按 20% 的税率缴纳企业所得税。子公司浙江博约 2020 年度适用该优惠政策。

3. 其他

适用 不适用

七、合并财务报表项目注释

1、货币资金

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
库存现金		
银行存款	2,143,709,072.13	803,703,340.51
其他货币资金	1,794.84	890.73
合计	2,143,710,866.97	803,704,231.24
其中：存放在境外的款项总额	167,743,663.02	24,963,687.72
应收利息	2,528,162.84	229,057.76

其他说明：

(1) 因合作方使用的支付通道问题，导致其支付给本公司的分成款 2,291,174.97 元暂被司法机关冻结，以配合司法机关核查。除此外，本公司不存在抵押、质押、冻结或存放在境外且资金汇回受到限制的款项；

(2) 应收利息系计提的定期存款利息，不作为现金及现金等价物列式；

(3) 货币资金期末余额较期初增加主要系本期收入、回款增加及部分理财产品赎回转入。

2、交易性金融资产

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	678,044,088.41	1,277,798,823.06
其中：		
理财产品	678,044,088.41	1,277,798,823.06
合计	678,044,088.41	1,277,798,823.06

其他说明：

适用 不适用

3、衍生金融资产

适用 不适用

4、应收票据

(1) 应收票据分类列示

适用 不适用

(2) 期末公司已质押的应收票据

适用 不适用

(3) 期末公司已背书或贴现且在资产负债表日尚未到期的应收票据

适用 不适用

(4) 期末公司因出票人未履约而将其转应收账款的票据

适用 不适用

(5). 按坏账计提方法分类披露

□适用 √不适用

按单项计提坏账准备:

□适用 √不适用

按组合计提坏账准备:

□适用 √不适用

如按预期信用损失一般模型计提坏账准备, 请参照其他应收款披露:

□适用 √不适用

(6). 坏账准备的情况

□适用 √不适用

(7). 本期实际核销的应收票据情况

□适用 √不适用

其他说明:

□适用 √不适用

5、 应收账款**(1). 按账龄披露**

√适用 □不适用

单位: 元 币种: 人民币

账龄	期末账面余额
1 年以内	
其中: 1 年以内分项	
1 至 6 个月	202,697,710.39
7 至 12 个月	23,386.30
1 年以内小计	202,721,096.69
1 至 2 年	135,969.19
2 至 3 年	12,935,359.27
3 年以上	
3 至 4 年	
4 至 5 年	
5 年以上	
合计	215,792,425.15

(2). 按坏账计提方法分类披露

√适用 □不适用

单位: 元 币种: 人民币

类别	期末余额					期初余额				
	账面余额		坏账准备		账面价值	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)		金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
按单项计提坏账准备	13,071,328.46	6.05	13,071,328.46	100.00		35,422,632.37	14.55	24,875,125.45	70.22	10,547,506.92
其中:										
单项金额重大	12,935,359.27	5.99	12,935,359.27	100.00		35,158,356.41	14.44	24,610,849.49	70.00	10,547,506.92
单项金额不重大	135,969.19	0.06	135,969.19	100.00		264,275.96	0.11	264,275.96	100.00	
按组合计提坏账准备	202,721,096.69	93.95	7,237,362.78	3.57	195,483,733.91	208,014,869.24	85.45	8,118,739.93	3.90	199,896,129.31
其中:										
组合一	93,838,944.70	43.49			93,838,944.70	99,145,025.47	40.73			99,145,025.47
组合二	96,927,117.11	44.92	4,846,355.82	5.00	92,080,761.29	91,145,644.06	37.44	4,557,282.20	5.00	86,588,361.86
组合三	11,955,034.88	5.54	2,391,006.96	20.00	9,564,027.92	17,724,199.71	7.28	3,561,457.73	20.09	14,162,741.98
合计	215,792,425.15	/	20,308,691.24	/	195,483,733.91	243,437,501.61	/	32,993,865.38	/	210,443,636.23

按单项计提坏账准备:

√适用 □不适用

单位: 元 币种: 人民币

名称	期末余额			
	账面余额	坏账准备	计提比例 (%)	计提理由
福州靠谱网络有限公司	12,935,359.27	12,935,359.27	100.00	逾期 2 至 3 年
其他	135,969.19	135,969.19	100.00	逾期 1 至 2 年
合计	13,071,328.46	13,071,328.46	100.00	/

按单项计提坏账准备的说明:

□适用 √不适用

按组合计提坏账准备:

√适用 □不适用

组合计提项目: 组合一

单位: 元 币种: 人民币

名称	期末余额		
	应收账款	坏账准备	计提比例 (%)
1 年以内	93,838,944.70		
合计	93,838,944.70		

组合计提项目: 组合二

单位: 元 币种: 人民币

名称	期末余额		
	应收账款	坏账准备	计提比例 (%)
1 年以内	96,927,117.11	4,846,355.82	5.00
合计	96,927,117.11	4,846,355.82	5.00

组合计提项目：组合三

单位：元 币种：人民币

名称	期末余额		
	应收账款	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内			
1 至 6 个月	11,955,034.88	2,391,006.96	20.00
7 至 12 个月			
1-2 年			
合计	11,955,034.88	2,391,006.96	20.00

按组合计提坏账的确认标准及说明：

√适用 □不适用

按组合计提坏账的确认标准及说明见附注五、10。

如按预期信用损失一般模型计提坏账准备，请参照其他应收款披露：

□适用 √不适用

(3). 坏账准备的情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

类别	期初余额	本期变动金额			期末余额
		计提	收回或转回	转销或核销	
按单项计提坏账准备	24,875,125.45		11,803,796.99		13,071,328.46
按组合计提坏账准备	8,118,739.93	-742,779.05		138,598.10	7,237,362.78
合计	32,993,865.38	-742,779.05	11,803,796.99	138,598.10	20,308,691.24

其中本期坏账准备收回或转回金额重要的：

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

单位名称	收回或转回金额	收回方式
福州靠谱网络有限公司	11,675,490.22	原计提的坏账部分收回
合计	11,675,490.22	/

(4). 本期实际核销的应收账款情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	核销金额
实际核销的应收账款	138,598.10

其中重要的应收账款核销情况

□适用 √不适用

应收账款核销说明：

□适用 √不适用

(5). 按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况

√适用 □不适用

本期按欠款方归集的期末余额前五名应收账款汇总金额 136,175,180.97 元，占应收账款期末余额合计数的比例 63.10%，相应计提的坏账准备期末余额汇总金额 15,402,034.48 元。

(6). 因金融资产转移而终止确认的应收账款

适用 不适用

(7). 转移应收账款且继续涉入形成的资产、负债金额

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

6、 应收款项融资

适用 不适用

7、 预付款项

(1). 预付款项按账龄列示

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

账龄	期末余额		期初余额	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
1 年以内	74,224,548.11	81.71	32,222,170.86	89.82
1 至 2 年	16,575,479.12	18.25	3,496,939.39	9.75
2 至 3 年	27,378.92	0.03	128,381.39	0.36
3 年以上	11,805.75	0.01	24,890.57	0.07
合计	90,839,211.90	100.00	35,872,382.21	100.00

账龄超过 1 年且金额重要的预付款项未及时结算原因的说明：

- ①期末账龄超过 1 年的预付账款主要系预付游戏分成款及营销推广款项；
- ②预付账款期末余额较期初增加主要系预付游戏分成款及营销推广款项增加。

(2). 按预付对象归集的期末余额前五名的预付款情况

适用 不适用

本期按预付对象归集的期末余额前五名预付款项汇总金额 46,916,336.32 元，占预付款项期末余额合计数的比例 51.65%。

其他说明：

适用 不适用

8、 其他应收款

项目列示

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
应收利息		
应收股利		
其他应收款	101,947,198.21	36,659,122.47
合计	101,947,198.21	36,659,122.47

其他说明：

适用 不适用

应收利息

(1). 应收利息分类

适用 不适用

(2). 重要逾期利息

适用 不适用

(3). 坏账准备计提情况

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

应收股利

(1). 应收股利

适用 不适用

(2). 重要的账龄超过 1 年的应收股利

适用 不适用

(3). 坏账准备计提情况

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

其他应收款

(1). 按账龄披露

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

账龄	期末账面余额
1 年以内	
其中：1 年以内分项	
1 年以内	86,259,241.55
1 年以内小计	86,259,241.55
1 至 2 年	14,389,231.37
2 至 3 年	6,604,288.16

账龄	期末账面余额
3 年以上	1,899,240.35
3 至 4 年	
4 至 5 年	
5 年以上	
合计	109,152,001.43

(2). 按款项性质分类情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

款项性质	期末账面余额	期初账面余额
财务资助款	63,952,738.13	7,650,416.66
员工借款	32,142,911.84	22,821,680.40
平台充值款	7,427,103.66	6,948,580.22
押金/保证金	1,333,165.48	1,647,119.80
备用金	320,330.67	290,000.00
其他	3,975,751.65	902,159.35
合计	109,152,001.43	40,259,956.43

说明：

①财务资助款主要系资助联营企业广州帝释天的实际控制人廖宇，该财务资助款项用于其回购广州帝释天其他股东的股权，截至本报告日，廖宇已全额归还该财务资助款本金及利息；

②为了更好的吸引人才，根据《员工购房借款管理办法》，符合条件的员工可向公司申请免息购房借款。

(3). 坏账准备计提情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

坏账准备	第一阶段	第二阶段	第三阶段	合计
	未来12个月预期信用损失	整个存续期预期信用损失(未发生信用减值)	整个存续期预期信用损失(已发生信用减值)	
2020年1月1日余额	1,563,050.63		2,037,783.33	3,600,833.96
2020年1月1日余额在本期	1,563,050.63		2,037,783.33	3,600,833.96
—转入第二阶段				
—转入第三阶段				
—转回第二阶段				
—转回第一阶段				
本期计提	4,537,059.59		1,106,193.00	5,643,252.59
本期转回			589,649.59	589,649.59
本期转销				
本期核销	1,500.00		1,448,133.74	1,449,633.74
其他变动				
2020年12月31日余额	6,098,610.22		1,106,193.00	7,204,803.22

对本期发生损失准备变动的其他应收款账面余额显著变动的情况说明：

适用 不适用

本期坏账准备计提金额以及评估金融工具的信用风险是否显著增加的采用依据:

适用 不适用

(4). 坏账准备的情况

适用 不适用

单位: 元 币种: 人民币

类别	期初余额	本期变动金额				期末余额
		计提	收回或转回	转销或核销	其他变动	
按单项计提坏账准备	2,037,783.33	1,106,193.00	589,649.59	1,448,133.74		1,106,193.00
按组合计提坏账准备	1,563,050.63	4,537,059.59		1,500.00		6,098,610.22
合计	3,600,833.96	5,643,252.59	589,649.59	1,449,633.74		7,204,803.22

其中本期坏账准备转回或收回金额重要的:

适用 不适用

(5). 本期实际核销的其他应收款情况

适用 不适用

单位: 元 币种: 人民币

项目	核销金额
实际核销的其他应收款	1,449,633.74

其中重要的其他应收款核销情况:

适用 不适用

单位: 元 币种: 人民币

单位名称	其他应收款性质	核销金额	核销原因	履行的核销程序	款项是否由关联交易产生
厦门游戏元素网络技术有限公司	财务资助款	1,448,133.74	单位已注销无法收回	内部审批	是
其他	其他	1,500.00	预计无法收回	内部审批	否
合计	/	1,449,633.74	/	/	/

其他应收款核销说明:

适用 不适用

(6). 按欠款方归集的期末余额前五名的其他应收款情况

适用 不适用

单位: 元 币种: 人民币

单位名称	款项的性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例(%)	坏账准备期末余额
廖宇	财务资助款	55,893,055.57	1 年以内	51.21	2,794,652.78
支付宝(中国)网络技术有限公司	平台充值款	7,427,484.91	1 年以内	6.80	
星空智盛	财务资助款	6,420,833.31	1 至 2 年	5.88	321,041.67
李鹏	员工借款	1,371,754.64	1 至 2 年	1.26	68,587.73
广州纳仕	应退回预付分成款	1,165,048.54	1 至 2 年	1.07	815,533.98

单位名称	款项的性质	期末余额	账龄	占其他应收款 期末余额合计 数的比例(%)	坏账准备 期末余额
合计	/	72,278,176.97	/	66.22	3,999,816.16

说明：廖宇为公司联营企业广州帝释天的实际控制人，上述财务资助款项用于其回购广州帝释天其他股东的股权，截至本报告日，廖宇已全额归还该财务资助款本金及利息。

(7). 涉及政府补助的应收款项

适用 不适用

(8). 因金融资产转移而终止确认的其他应收款

适用 不适用

(9). 转移其他应收款且继续涉入形成的资产、负债的金额

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

9、 存货

(1). 存货分类

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额			期初余额		
	账面 余额	存货跌价准备/合同 履约成本减值准备	账面 价值	账面余额	存货跌价准备/合同 履约成本减值准备	账面价值
库存商品				493,647.46		493,647.46
周转材料				10,333.20		10,333.20
发出商品				24,194.71		24,194.71
合计				528,175.37		528,175.37

(2). 存货跌价准备及合同履约成本减值准备

适用 不适用

(3). 存货期末余额含有借款费用资本化金额的说明

适用 不适用

(4). 合同履约成本本期摊销金额的说明

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

10、合同资产**(1). 合同资产情况**

□适用 √不适用

(2). 报告期内账面价值发生重大变动的金额和原因

□适用 √不适用

(3). 本期合同资产计提减值准备情况

□适用 √不适用

如按预期信用损失一般模型计提坏账准备，请参照其他应收款披露：

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

11、持有待售资产

□适用 √不适用

12、一年内到期的非流动资产

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
一年内到期的大额存单	20,030,188.89	
合计	20,030,188.89	

期末重要的债权投资和其他债权投资：

□适用 √不适用

13、其他流动资产

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
进项税额	13,491,206.11	45,095,838.71
游戏分成成本		26,904,410.95
待认证进项税额	12,926,999.15	16,356,306.77
合计	26,418,205.26	88,356,556.43

其他说明：

由于公司相关业务情况的变化，为提供更加真实、可靠的会计信息，本期开始外部研发商的游戏分成支出不再进行摊销。

14、债权投资**(1). 债权投资情况**

□适用 √不适用

(2). 期末重要的债权投资

适用 不适用

(3). 减值准备计提情况

适用 不适用

本期减值准备计提金额以及评估金融工具的信用风险是否显著增加的采用依据

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

15、其他债权投资

(1). 其他债权投资情况

适用 不适用

(2). 期末重要的其他债权投资

适用 不适用

(3). 减值准备计提情况

适用 不适用

本期减值准备计提金额以及评估金融工具的信用风险是否显著增加的采用依据

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

16、长期应收款

(1). 长期应收款情况

适用 不适用

(2). 坏账准备计提情况

适用 不适用

本期坏账准备计提金额以及评估金融工具的信用风险是否显著增加的采用依据

适用 不适用

(3). 因金融资产转移而终止确认的长期应收款

适用 不适用

(4). 转移长期应收款且继续涉入形成的资产、负债金额

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

17、长期股权投资

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

被投资单位	期初余额	本期增减变动								期末余额	减值准备期末余额
		追加投资	减少投资	权益法下确认的投资损益	其他综合收益调整	其他权益变动	宣告发放现金股利或利润	计提减值准备	其他		
一、合营企业											
二、联营企业											
成都数字狗	3,160,994.48			886,120.81			300,000.00			3,747,115.29	
青瓷数码	143,064,136.30			38,601,317.65		22,629,832.88	29,893,418.69			174,401,868.14	
千时科技											
勇仕网络	16,652,145.79			11,832,268.37	-93,615.08	48,363.45	3,000,000.00			25,439,162.53	
成都星艺											7,229,178.28
飞鼠网络	1,718,594.48			-378,120.19						1,340,474.29	
淘金互动	11,609,718.57			5,724,860.96			9,000,000.00			8,334,579.53	
成都南竹											
游戏元素											
成都星火	758,188.66			-8,774.17				749,414.49			749,414.49
匠游科技	4,867,093.11			-158,088.53						4,709,004.58	
River Games	1,004,035.98			-14,931.86					-64,145.65	924,958.47	
成都余香	13,225,660.40			6,196,056.02	-15,613.64					19,406,102.78	66,935,383.13
星空智盛	21,531,638.07			-4,362,677.27						17,168,960.80	
坚果核力基金	59,423,496.45			-889,602.31						58,533,894.14	
广州呖喽	8,471,217.00			2,200,081.32						10,671,298.32	
地心互娱	2,099,292.08			-178,129.57						1,921,162.51	
东极六感	1,996,297.68			-194,836.44						1,801,461.24	
成都凡帕斯	9,137,168.67			-1,929,409.28		1,565,170.98				8,772,930.37	
千道科技	8,090,466.75			-850,621.11						7,239,845.64	
魔塔网络	586,255.88	1,500,000.00		-46,209.27						2,040,046.61	
广州纳仕	11,862,184.01			-3,708,546.14		3,522,514.18				11,676,152.05	
梦寐映画	990,569.34			-58,878.14						931,691.20	

被投资单位	期初 余额	本期增减变动							期末 余额	减值准备期末 余额	
		追加投资	减少 投资	权益法下确认 的投资损益	其他综合 收益调整	其他权益变 动	宣告发放现金 股利或利润	计提减值 准备			其他
厦门英普洛	1,966,797.23			-210,292.81						1,756,504.42	
C4Cat		6,051,160.81		-122,059.03					-320,368.86	5,608,732.92	
广州阿尔法		10,000,000.00		-1,142,179.89						8,857,820.11	
重庆九鱼乐		6,000,000.00		2,133,140.29						8,133,140.29	
厦门奇象		2,500,000.00		-58,597.22						2,441,402.78	
厦门辣葡萄		3,000,000.00		-120,479.03						2,879,520.97	
厦门雏羽		2,000,000.00		-75,210.38						1,924,789.62	
杭州熊和猫		2,000,000.00		-14,878.18						1,985,121.82	
重庆钒堡		2,000,000.00		-135,568.66						1,864,431.34	
厦门鸽游		750,000.00		-54,432.94						695,567.06	
上海润梦		10,000,000.00		-956,000.57		4,644,078.01				13,688,077.44	
广州艾斯西		10,000,000.00		-3,145,154.59						6,854,845.41	
成都游戏河		2,000,000.00		-64,834.25						1,935,165.75	
厦门黑武士		3,000,000.00		-83,899.79						2,916,100.21	
诺惟投资		2,000,000.00		-126,019.95						1,873,980.05	
厦门雷魂		3,000,000.00		-167,964.45						2,832,035.55	
广州帝释天		56,242,969.63		3,544,083.54						59,787,053.17	
杭州谦游坊		6,300,000.00								6,300,000.00	
成都乐麦互娱		4,283,333.00		-591,638.49						3,691,694.51	
北京白夜岛		10,000,000.00		-489,390.70						9,510,609.30	
上海烛宇		1,800,000.00		-111,133.31						1,688,866.69	
广州大火鸟		19,200,000.00		-73,971.76						19,126,028.24	
北京魔宙		20,000,000.00		-111,770.73						19,888,229.27	
小计	322,215,950.93	183,627,463.44		50,483,627.95	-109,228.72	32,409,959.50	42,193,418.69	749,414.49	-384,514.51	545,300,425.41	74,913,975.90
合计	322,215,950.93	183,627,463.44		50,483,627.95	-109,228.72	32,409,959.50	42,193,418.69	749,414.49	-384,514.51	545,300,425.41	74,913,975.90

其他说明：

- (1) 本公司或子公司对上述被投资单位派驻董事或有权派驻董事，能够参与决策重大事项，具有重大影响，故按权益法核算上述股权投资；

(2) 本公司评估联营企业的持续经营能力，根据成都余香、成都星艺等公司的经营情况，在以前年度按预计可收回金额计提减值准备；根据成都星火的经营情况，在本年度按预计可收回金额计提减值准备；

(3) 本公司于以前年度对成都南竹及游戏元素全额计提减值准备，成都南竹及游戏元素于本期注销；

(4) 本期公司对成都乐麦互娱及广州帝释天能够实施重大影响，将对其股权投资由金融工具转换至长期股权投资核算；

(5) River Games 和 C4Cat 的其他变动系外币报表折算差额；

(6) 千时科技存在超额亏损，详见本附注九、3（6）。

18、其他权益工具投资**(1). 其他权益工具投资情况**

□适用 √不适用

(2). 非交易性权益工具投资的情况

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

19、其他非流动金融资产

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
权益工具投资	471,377,397.52	445,980,022.94
合计	471,377,397.52	445,980,022.94

其他说明：

□适用 √不适用

20、投资性房地产

投资性房地产计量模式

(1). 采用成本计量模式的投资性房地产

单位：元 币种：人民币

项目	房屋及配套设施	土地使用权	合计
一、账面原值			
1.期初余额	49,569,335.51		49,569,335.51
2.本期增加金额	71,804,886.98	6,451,080.11	78,255,967.09
(1) 外购			
(2) 存货\固定资产\在建工程转入	71,804,886.98	6,451,080.11	78,255,967.09
3.本期减少金额			
(1) 处置			
(2) 其他转出			
4.期末余额	121,374,222.49	6,451,080.11	127,825,302.60
二、累计折旧和累计摊销			
1.期初余额	7,365,044.07		7,365,044.07
2.本期增加金额	7,371,714.49	979,084.85	8,350,799.34
(1) 计提或摊销	6,160,882.92	112,895.88	6,273,778.80
(2) 存货\固定资产\在建工程转入	1,210,831.57	866,188.97	2,077,020.54
3.本期减少金额			
(1) 处置			
(2) 其他转出			
4.期末余额	14,736,758.56	979,084.85	15,715,843.41
三、减值准备			
1.期初余额			
2.本期增加金额			
3.本期减少金额			

项目	房屋及配套设施	土地使用权	合计
4.期末余额			
四、账面价值			
1.期末账面价值	106,637,463.93	5,471,995.26	112,109,459.19
2.期初账面价值	42,204,291.44		42,204,291.44

(2). 未办妥产权证书的投资性房地产情况

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

21、固定资产

项目列示

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
固定资产	866,005,451.57	984,836,672.24
固定资产清理		
合计	866,005,451.57	984,836,672.24

其他说明：

□适用 √不适用

固定资产

(1). 固定资产情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	房屋及配套设施	办公设备	电子设备	合计
一、账面原值：				
1.期初余额	1,007,359,872.50	6,116,033.76	27,116,726.72	1,040,592,632.98
2.本期增加金额	-2,122,111.89	91,232.91	8,595,862.40	6,564,983.42
(1) 购置	191,962.01	91,232.91	8,595,862.40	8,879,057.32
(2) 在建工程转入	-2,314,073.90			-2,314,073.90
(3) 企业合并增加				
3.本期减少金额	71,804,886.98		390,608.39	72,195,495.37
(1) 处置或报废			390,608.39	390,608.39
(2) 转入投资性房地产	71,804,886.98			71,804,886.98
4.期末余额	933,432,873.63	6,207,266.67	35,321,980.73	974,962,121.03
二、累计折旧				
1.期初余额	38,314,838.07	4,153,407.77	13,287,714.90	55,755,960.74
2.本期增加金额	49,632,899.38	446,846.59	4,583,063.88	54,662,809.85
(1) 计提	49,632,899.38	446,846.59	4,583,063.88	54,662,809.85
3.本期减少金额	1,210,831.57		251,269.56	1,462,101.13
(1) 处置或报废			251,269.56	251,269.56
(2) 转入投资性房地产	1,210,831.57			1,210,831.57
4.期末余额	86,736,905.88	4,600,254.36	17,619,509.22	108,956,669.46

项目	房屋及配套设施	办公设备	电子设备	合计
三、减值准备				
1.期初余额				
2.本期增加金额				
(1) 计提				
3.本期减少金额				
(1) 处置或报废				
4.期末余额				
四、账面价值				
1.期末账面价值	846,695,967.75	1,607,012.31	17,702,471.51	866,005,451.57
2.期初账面价值	969,045,034.43	1,962,625.99	13,829,011.82	984,836,672.24

说明：

①“在建工程转入”本年发生额为负数系吉比特创业中心根据实际竣工结算金额调整原暂估转入固定资产价值的金额；

②本公司固定资产不存在减值迹象，无需计提减值准备。

(2). 暂时闲置的固定资产情况

适用 不适用

(3). 通过融资租赁租入的固定资产情况

适用 不适用

(4). 通过经营租赁租出的固定资产

适用 不适用

(5). 未办妥产权证书的固定资产情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	账面价值	未办妥产权证书的原因
广州办公楼	136,122,890.79	正在办理中

其他说明：

适用 不适用

固定资产清理

适用 不适用

22、在建工程

项目列示

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
在建工程		48,277.66
工程物资		

项目	期末余额	期初余额
合计		48,277.66

其他说明：

适用 不适用

在建工程

(1). 在建工程情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额			期初余额		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
广州办公楼装修				48,277.66		48,277.66
合计				48,277.66		48,277.66

(2). 重要在建工程项目本期变动情况

适用 不适用

(3). 本期计提在建工程减值准备情况

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

工程物资

(1). 工程物资情况

适用 不适用

23、生产性生物资产

(1). 采用成本计量模式的生产性生物资产

适用 不适用

(2). 采用公允价值计量模式的生产性生物资产

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

24、油气资产

适用 不适用

25、使用权资产

适用 不适用

26、无形资产**(1). 无形资产情况**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	土地使用权	计算机软件	其他	合计
一、账面原值				
1.期初余额	10,355,444.35	10,881,033.00	1,249,963.69	22,486,441.04
2.本期增加金额		1,113,504.49		1,113,504.49
(1) 购置		1,113,504.49		1,113,504.49
(2) 内部研发				
(3) 企业合并增加				
3.本期减少金额	6,451,080.11	353.93		6,451,434.04
(1) 处置		353.93		353.93
(2) 转入投资性房地产	6,451,080.11			6,451,080.11
4.期末余额	3,904,364.24	11,994,183.56	1,249,963.69	17,148,511.49
二、累计摊销				
1.期初余额	1,362,099.16	7,489,893.61	362,963.69	9,214,956.46
2.本期增加金额	96,657.84	1,387,435.62		1,484,093.46
(1) 计提	96,657.84	1,387,435.62		1,484,093.46
3.本期减少金额	866,188.97	353.93		866,542.90
(1) 处置		353.93		353.93
(2) 转入投资性房地产	866,188.97			866,188.97
4.期末余额	592,568.03	8,876,975.30	362,963.69	9,832,507.02
三、减值准备				
1.期初余额				
2.本期增加金额				
(1) 计提				
3.本期减少金额				
(1) 处置				
4.期末余额				
四、账面价值				
1.期末账面价值	3,311,796.21	3,117,208.26	887,000.00	7,316,004.47
2.期初账面价值	8,993,345.19	3,391,139.39	887,000.00	13,271,484.58

本期末通过公司内部研发形成的无形资产占无形资产余额的比例 0.00%

(2). 未办妥产权证书的土地使用权情况

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

27、开发支出

□适用 √不适用

28、商誉**(1). 商誉账面原值**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

被投资单位名称或形成商誉的事项	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额
		企业合并形成的	处置	
雷霆股份	3,808,266.80			3,808,266.80
合计	3,808,266.80			3,808,266.80

(2). 商誉减值准备

□适用 √不适用

本公司采用预计未来现金流现值计算资产组的可收回金额。本公司根据管理层批准的财务预算预计未来 5 年内净现金流量，其后年度采用稳定增长的净现金流量。根据减值测试的结果，上述公司的商誉不存在减值迹象，无需计提减值准备。

(3). 商誉所在资产组或资产组组合的相关信息

□适用 √不适用

(4). 说明商誉减值测试过程、关键参数（例如预计未来现金流量现值时的预测期增长率、稳定期增长率、利润率、折现率、预测期等，如适用）及商誉减值损失的确认方法

□适用 √不适用

(5). 商誉减值测试的影响

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

29、长期待摊费用

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	期末余额
游戏授权金	18,524,417.41	68,175,971.59	61,894,392.07		24,805,996.93
软件许可及服务	396,784.24		396,784.24		
合计	18,921,201.65	68,175,971.59	62,291,176.31		24,805,996.93

30、递延所得税资产/递延所得税负债**(1). 未经抵销的递延所得税资产**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额		期初余额	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
递延收益/合同负债	398,461,379.12	63,517,998.33	305,752,617.33	44,338,874.03
资产/信用减值准备	22,095,765.68	3,235,010.95	32,219,703.44	4,721,142.16
未发放的员工薪酬	21,503,919.58	3,281,456.10	28,183,076.72	3,912,083.82
广告费业务宣传费	546,453.44	27,322.67	101,740.76	5,087.05
可抵扣亏损	253,738.86	12,686.94		
合计	442,861,256.68	70,074,474.99	366,257,138.25	52,977,187.06

(2). 未经抵销的递延所得税负债

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额		期初余额	
	应纳税暂时性差异	递延所得税负债	应纳税暂时性差异	递延所得税负债
公允价值变动	20,254,373.10	4,808,464.17	7,743,235.66	1,101,513.78
游戏分成成本	93,285,700.50	16,766,165.11	98,103,537.71	15,998,589.93
预估的利息收入	3,863,720.73	766,294.51	370,559.49	67,640.71
股权处置税会差异	33,043,253.39	8,260,813.35		
合计	150,447,047.72	30,601,737.14	106,217,332.86	17,167,744.42

(3). 以抵销后净额列示的递延所得税资产或负债

□适用 √不适用

(4). 未确认递延所得税资产明细

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
可抵扣暂时性差异	136,147,885.43	154,892,158.83
可抵扣亏损	385,053,717.76	255,521,470.02
合计	521,201,603.19	410,413,628.85

说明：

可抵扣暂时性差异主要系长期股权投资减值准备税会差异，基于谨慎性原则暂不确认递延所得税资产。

(5). 未确认递延所得税资产的可抵扣亏损将于以下年度到期

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

年份	期末金额	期初金额
2021 年	2,506,063.03	2,506,063.03
2022 年	37,591,647.59	39,799,853.93
2023 年	69,978,342.63	85,955,987.71
2024 年	115,495,697.60	127,259,565.35
2025 年	159,481,966.91	

年份	期末金额	期初金额
合计	385,053,717.76	255,521,470.02

其他说明：

适用 不适用

未确认递延所得税资产的可抵扣亏损主要系对应主体的未来盈利情况具有较大不确定性，基于谨慎性原则暂不确认递延所得税资产。

31、其他非流动资产

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
大额存单	30,061,061.12	30,032,295.45
预付房屋、设备款		988,223.60
预付工程款	333,679.25	165,845.00
合计	30,394,740.37	31,186,364.05

32、短期借款

(1). 短期借款分类

适用 不适用

(2). 已逾期未偿还的短期借款情况

适用 不适用

其中重要的已逾期未偿还的短期借款情况如下：

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

33、交易性金融负债

适用 不适用

34、衍生金融负债

适用 不适用

35、应付票据

(1). 应付票据列示

适用 不适用

36、应付账款

(1). 应付账款列示

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
分成款	67,767,655.99	32,648,207.93
营销推广及运维费	33,229,960.29	16,719,181.14
工程款	18,415,820.82	65,975,845.98
咨询审计费	1,441,190.17	1,434,881.00
其他	5,472,300.17	2,098,283.63
合计	126,326,927.44	118,876,399.68

说明：期末工程款减少主要系本期支付部分吉比特创业中心工程款。

(2). 账龄超过 1 年的重要应付账款

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

37、预收款项

(1). 预收账款项列示

适用 不适用

(2). 账龄超过 1 年的重要预收款项

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

38、合同负债

(1). 合同负债情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
未使用的充值及道具余额	276,233,910.46	211,934,191.99
游戏预充值款	2,057,989.42	585,247.44
其他	268,520.85	57,056.59
合计	278,560,420.73	212,576,496.02

说明：游戏预充值款主要系测试期游戏玩家存入游戏的充值款项。

(2). 报告期内账面价值发生重大变动的金额和原因

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

39、应付职工薪酬

(1). 应付职工薪酬列示

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额
一、短期薪酬	213,437,865.46	588,841,143.09	501,509,396.31	300,769,612.24
二、离职后福利-设定提存计划	37,411.48	1,283,454.11	1,303,044.42	17,821.17
三、辞退福利	2,167,266.00	5,782,220.10	6,644,703.10	1,304,783.00
四、一年内到期的其他福利				
合计	215,642,542.94	595,906,817.30	509,457,143.83	302,092,216.41

(2). 短期薪酬列示

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额
一、工资、奖金、津贴和补贴	168,254,438.53	526,838,597.31	458,623,848.90	236,469,186.94
二、职工福利费		11,177,899.42	11,177,899.42	
三、社会保险费	22,101.85	6,613,265.66	6,624,722.24	10,645.27
其中：医疗保险费	20,883.83	5,804,148.06	5,815,094.61	9,937.28
工伤保险费		19,697.24	19,697.24	
生育保险费	1,218.02	789,420.36	789,930.39	707.99
四、住房公积金		19,193,295.44	19,193,295.44	
五、工会经费和职工教育经费	39,677,881.76	23,342,614.02	5,446,221.10	57,574,274.68
六、短期带薪缺勤	5,442,453.46	1,237,337.61		6,679,791.07
七、短期利润分享计划				
八、其他短期薪酬	40,989.86	438,133.63	443,409.21	35,714.28
合计	213,437,865.46	588,841,143.09	501,509,396.31	300,769,612.24

(3). 设定提存计划列示

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额
1、基本养老保险	37,411.48	1,236,666.52	1,256,256.83	17,821.17
2、失业保险费		46,787.59	46,787.59	
合计	37,411.48	1,283,454.11	1,303,044.42	17,821.17

其他说明：

□适用 √不适用

40、应交税费

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
增值税	6,772,208.32	5,295,383.21
企业所得税	137,250,401.63	91,821,171.90
个人所得税	6,944,616.96	6,509,499.76
城市维护建设税	472,593.15	370,676.78
教育费附加	203,127.58	158,861.48
地方教育附加	135,418.40	105,907.64
契税	4,199,408.52	22,467,618.07
其他税种	3,032,858.45	1,489,901.64

项目	期末余额	期初余额
合计	159,010,633.01	128,219,020.48

41、其他应付款**项目列示**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
应付利息		
应付股利		3,133,198.44
其他应付款	61,040,745.44	79,014,344.50
合计	61,040,745.44	82,147,542.94

其他说明：

□适用 √不适用

应付利息**(1). 分类列示**

□适用 √不适用

应付股利**(1). 分类列示**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
限制性股票股利		3,133,198.44
合计		3,133,198.44

其他应付款**(1). 按款项性质列示其他应付款**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
预存款项	54,932,780.54	49,644,079.39
限制性股票回购义务		25,535,034.27
保证金	2,872,107.73	1,483,197.00
其他	3,235,857.17	2,352,033.84
合计	61,040,745.44	79,014,344.50

(2). 账龄超过1年的重要其他应付款

□适用 √不适用

其他说明：

√适用 □不适用

预存款项系道具交易平台中买方预存的道具款，待交易完成后支付给卖方。

42、持有待售负债

□适用 √不适用

43、1年内到期的非流动负债

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
1年内到期的长期借款	28,355,628.65	27,888,477.70
合计	28,355,628.65	27,888,477.70

44、其他流动负债

其他流动负债情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
待转销项税额	16,503,862.54	17,816,605.01
合计	16,503,862.54	17,816,605.01

短期应付债券的增减变动：

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

45、长期借款**(1). 长期借款分类**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
抵押借款	6,951,258.41	35,306,887.11
合计	6,951,258.41	35,306,887.11

长期借款分类的说明：

本公司用于抵押的资产系子公司深圳办公楼，同时由本公司提供不可撤销连带责任担保。

其他说明，包括利率区间：

√适用 □不适用

本期长期借款利率为基准利率。

46、应付债券**(1). 应付债券**

□适用 √不适用

(2). 应付债券的增减变动：（不包括划分为金融负债的优先股、永续债等其他金融工具）

□适用 √不适用

(3). 可转换公司债券的转股条件、转股时间说明

适用 不适用

(4). 划分为金融负债的其他金融工具说明

期末发行在外的优先股、永续债等其他金融工具基本情况

适用 不适用

期末发行在外的优先股、永续债等金融工具变动情况表

适用 不适用

其他金融工具划分为金融负债的依据说明：

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

47、租赁负债

适用 不适用

48、长期应付款

项目列示

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

长期应付款

(1). 按款项性质列示长期应付款

适用 不适用

专项应付款

(1). 按款项性质列示专项应付款

适用 不适用

49、长期应付职工薪酬

适用 不适用

50、预计负债

适用 不适用

51、递延收益

递延收益情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额	形成原因
政府补助	547,995.67	310,500.00	465,208.21	393,287.46	与收益或资产相关的政府补助
合计	547,995.67	310,500.00	465,208.21	393,287.46	/

涉及政府补助的项目:

适用 不适用

单位: 元 币种: 人民币

负债项目	期初余额	本期新增 补助金额	本期计入 营业外收 入金额	本期计入 其他收益 金额	其他变动	期末余额	与资产相关/ 与收益相关
电子信息产业集群创新发展专项资金	314,285.82			314,285.82			与资产相关
“市级众创空间政策兑现”资助款	95,999.94			95,999.94			与资产相关
全国百强互联网企业党建经费补助	87,709.91				-54,922.45	32,787.46	与收益相关
非公企业、社会组织党建工作典型培育补助经费	50,000.00					50,000.00	与收益相关
第五批青年人才扶持培养经费		100,000.00				100,000.00	与收益相关
2020年厦门市本土领军人才		125,000.00				125,000.00	与收益相关
厦门市首批文化产业人才		85,500.00				85,500.00	与收益相关
合计	547,995.67	310,500.00		410,285.76	-54,922.45	393,287.46	/

其他说明:

适用 不适用

52、其他非流动负债

适用 不适用

单位: 元 币种: 人民币

项目	期末余额	期初余额
归属于合伙企业其他权益持有人的权益	84,472,236.40	39,144,689.28
未摊销的永久性道具余额	45,662,998.81	38,364,775.22
合计	130,135,235.21	77,509,464.50

其他说明:

归属于合伙企业其他权益持有人的权益年末较年初增加主要系吉相天成基金引入新合伙人。

53、股本

适用 不适用

单位: 元 币种: 人民币

	期初余额	本次变动增减(+、-)					期末余额
		发行新股	送股	公积金转股	其他	小计	
股份总数	71,882,225.00				-17,673.00	-17,673.00	71,864,552.00

其他说明：

公司回购注销离职激励对象已获授未解锁的 17,673 股限制性股票。

54、其他权益工具

(1). 期末发行在外的优先股、永续债等其他金融工具基本情况

适用 不适用

(2). 期末发行在外的优先股、永续债等金融工具变动情况表

适用 不适用

其他权益工具本期增减变动情况、变动原因说明，以及相关会计处理的依据：

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

55、资本公积

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额
资本溢价（股本溢价）	1,047,716,942.81	29,586,470.82	2,204,006.51	1,075,099,407.12
其他资本公积	59,769,648.01	32,097,964.71	29,586,470.82	62,281,141.90
合计	1,107,486,590.82	61,684,435.53	31,790,477.33	1,137,380,549.02

其他说明，包括本期增减变动情况、变动原因说明：

- （1）股本溢价增加及其他资本公积减少主要系限制性股票解除限售后科目间调整；
- （2）股本溢价减少系注销已回购的限制性股票；
- （3）其他资本公积增加主要系确认对联营企业其他权益变动的金额，以及公司实施限制性股票激励计划、股票期权激励计划影响。

56、库存股

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额
限制性股票回购义务	27,756,713.78		27,756,713.78	
合计	27,756,713.78		27,756,713.78	

其他说明，包括本期增减变动情况、变动原因说明：

本期库存股减少主要系限制性股票解除限售转出及注销回购离职员工的限制性股票。

57、其他综合收益

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期发生金额					期末余额	
		本期所得税前发生额	减：前期计入其他综合收益当期转入损益	减：前期计入其他综合收益当期转入留存收益	减：所得税费用	税后归属于母公司		税后归属于少数股东
一、不能重分类进损益的其他综合收益								
二、将重分类进损益的其他综合收益	4,680,145.24	-14,908,938.23				-12,744,368.76	-2,164,569.47	-8,064,223.52
其中：权益法下可转损益的其他综合收益	150,682.41	-109,228.72				-109,228.72		41,453.69
外币财务报表折算差额	4,529,462.83	-14,799,709.51				-12,635,140.04	-2,164,569.47	-8,105,677.21
其他综合收益合计	4,680,145.24	-14,908,938.23				-12,744,368.76	-2,164,569.47	-8,064,223.52

58、专项储备

□适用 √不适用

59、盈余公积

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额
法定盈余公积	35,941,112.50			35,941,112.50
合计	35,941,112.50			35,941,112.50

60、未分配利润

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期	上期
调整前上期末未分配利润	1,878,756,108.42	1,778,773,424.68
调整期初未分配利润合计数（调增+，调减-）		9,346,932.69
调整后期初未分配利润	1,878,756,108.42	1,788,120,357.37
加：本期归属于母公司所有者的净利润	1,046,406,050.64	809,190,139.25
减：提取法定盈余公积		

项目	本期	上期
提取任意盈余公积		
提取一般风险准备		
应付普通股股利	359,322,760.00	718,554,388.20
转作股本的普通股股利		
期末未分配利润	2,565,839,399.06	1,878,756,108.42

调整期初未分配利润明细:

- (1) 由于《企业会计准则》及其相关新规定进行追溯调整,影响期初未分配利润 0.00 元;
(2) 由于会计政策变更,影响期初未分配利润 0.00 元。

61、营业收入和营业成本

(1). 营业收入和营业成本情况

√适用 □不适用

单位:元 币种:人民币

项目	本期发生额		上期发生额	
	收入	成本	收入	成本
主营业务	2,734,863,950.72	377,814,463.16	2,167,124,130.10	204,801,207.89
其他业务	7,428,452.08	6,097,111.35	3,247,793.99	514,300.23
合计	2,742,292,402.80	383,911,574.51	2,170,371,924.09	205,315,508.12

(2). 合同产生的收入的情况

√适用 □不适用

单位:元 币种:人民币

合同分类	游戏及其他收入	合计
按经营地区分类		
境内	2,640,578,535.68	2,640,578,535.68
境外(含港澳台)	94,285,415.04	94,285,415.04
按商品转让的时间分类		
在某段时间确认收入	2,599,478,464.82	2,599,478,464.82
在某一时点确认收入	135,385,485.90	135,385,485.90
按销售渠道分类		
自主运营	1,198,166,928.04	1,198,166,928.04
授权运营	241,921,644.96	241,921,644.96
联合运营	1,190,970,695.48	1,190,970,695.48
其他	103,804,682.24	103,804,682.24
合计	2,734,863,950.72	2,734,863,950.72

合同产生的收入说明:

□适用 √不适用

(3). 履约义务的说明

√适用 □不适用

对于网络游戏收入相关的履约义务,本公司通过游戏内道具等载体,向玩家在特定期间内提供增值体验服务,履约义务随服务提供而完成。

(4). 分摊至剩余履约义务的说明

□适用 √不适用

62、税金及附加

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
城市维护建设税	5,942,551.94	6,303,080.20
教育费附加	2,548,800.37	2,709,905.98
地方教育附加	1,699,202.24	1,806,603.98
房产税	5,252,383.18	1,080,008.15
印花税	2,577,452.41	1,909,015.20
其他税费	139,076.99	171,430.28
合计	18,159,467.13	13,980,043.79

63、销售费用

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
营销推广费	240,948,860.62	169,344,506.55
职工薪酬	51,067,889.68	52,566,569.80
差旅费	806,082.48	1,399,780.97
其他费用	6,390,493.18	1,784,801.41
合计	299,213,325.96	225,095,658.73

其他说明：

营销推广费较上年增加主要系本期《问道手游》营销推广费增长，以及本期新上线游戏增加营销推广开支。

64、管理费用

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
职工薪酬	148,108,772.79	102,955,716.93
折旧与摊销	41,782,087.36	22,181,840.49
办公费	21,068,646.53	19,296,886.12
劳务费	7,924,813.15	14,665,123.92
咨询审计费	5,008,588.75	3,217,202.96
其他费用	11,099,193.19	22,905,960.57
合计	234,992,101.77	185,222,730.99

其他说明：

- (1) 职工薪酬变动主要系本期根据投资标的情况预提业绩奖金；
- (2) 折旧与摊销变动主要系本期增加厦门两处办公楼相应的折旧。

65、研发费用

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
职工薪酬	375,585,422.71	312,528,512.94
设计费	15,205,023.31	11,530,697.21
办公费	10,368,117.14	3,988,614.21
折旧与摊销	7,682,951.50	3,416,605.30
其他费用	21,732,981.29	712,493.64
合计	430,574,495.95	332,176,923.30

66、财务费用

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
利息支出	2,396,417.47	3,922,618.90
利息收入	-17,469,525.14	-18,265,170.41
汇兑损益	49,043,514.69	-2,858,722.24
银行手续费	211,297.35	180,782.82
合计	34,181,704.37	-17,020,490.93

67、其他收益

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
增值税进项加计抵减额	14,427,243.26	6,816,960.55
企业研发经费补助资金	6,338,900.00	5,604,600.00
厦门市软件和信息技术服务业专项资金	2,508,600.00	2,208,700.00
软件园三期政策扶持资金	2,335,740.62	1,231,296.00
南山区自主创新产业发展专项资金资助款	1,429,500.00	
“三代”税款手续费	1,094,561.04	474,422.67
投资类企业开办奖励	1,000,000.00	
软件信息企业增产增速奖励	803,395.00	516,060.00
游戏年营业收入单款奖	600,000.00	600,000.00
海南生态软件园的扶持资金	596,559.13	
失业保险支持企业稳定岗位补贴	555,012.96	67,973.89
电子信息产业集群创新发展专项资金	314,285.82	754,285.68
投资类企业投资奖励	300,000.00	
厦门市“三高”企业孵化培育高企奖励	200,000.00	
中小企业受疫情影响补贴	129,252.00	
厦门市级工业投资奖励	100,000.00	150,000.00
福建省文化企业十强奖励	100,000.00	100,000.00
“市级众创空间政策兑现”资助款	95,999.95	184,909.16
深圳市以工代训职业培训补贴	64,000.00	
社保补贴	35,476.36	78,910.18
返还个人所得税区级收入	25,389.42	
深圳市职业技能培训补贴	12,600.00	
招工招才奖励	7,700.00	2,000.00

项目	本期发生额	上期发生额
厦门市 2020 年度第一批专利资助费用	3,000.00	
应届生补贴	619.04	14,185.07
厦门市地方外经贸发展专项资金	94.00	254,900.00
2017 年总部企业实现增量奖励		3,360,400.00
首发融资或再融资奖励		2,000,000.00
文化产业“四上”在库企业营收增长奖励		2,000,000.00
四中心扶持政策补助		1,996,568.00
湖里区企业上市扶持奖励金		1,500,000.00
2018 年度湖里区促进信息产业发展专项资金		400,800.00
《问道》移动游戏产业化项目科技资金		400,000.00
2019 年稳增长资助款		390,600.00
2018 年稳增长资助项目		160,000.00
2018 年省级文化产业发展专项奖励		100,000.00
“2018 年度厦门市国家级、市级高新技术企业”奖励款		100,000.00
科技定额兑现		100,000.00
小微企业扶持资金		46,758.00
创业带动就业补贴		30,000.00
厦门优质品牌奖励		30,000.00
2018 年海南省互联网产业发展专项扶持资金		22,047.00
劳务协作奖励		6,500.00
版权（著作权）登记补贴		3,400.00
合计	33,077,928.60	31,706,276.20

68、投资收益

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
权益法核算的长期股权投资收益	50,483,627.95	-2,941,797.32
处置长期股权投资产生的投资收益		
交易性金融资产在持有期间的投资收益		
其他权益工具投资在持有期间取得的股利收入		
债权投资在持有期间取得的利息收入		
其他债权投资在持有期间取得的利息收入		
处置交易性金融资产取得的投资收益		
处置其他权益工具投资取得的投资收益		
处置债权投资取得的投资收益		
处置其他债权投资取得的投资收益		
以公允价值计量且其变动记入当期损益的金融资产在持有期间的投资收益	2,275,904.00	275,940.00
处置以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产取得的投资收益	24,366,859.94	
理财产品投资收益	37,491,052.02	33,818,875.74
合计	114,617,443.91	31,153,018.42

说明：

(1)以公允价值计量且其变动记入当期损益的金融资产在持有期间的投资收益主要系本期因厦门真有趣等参股公司权益分派产生的收益；

(2) 处置以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产取得的投资收益主要系本期处置心动有限公司、广州百漫等参股公司股权产生的收益。

69、净敞口套期收益

适用 不适用

70、公允价值变动收益

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

产生公允价值变动收益的来源	本期发生额	上期发生额
交易性金融资产		
其中：衍生金融工具产生的公允价值变动收益		
理财产品	-3,889,699.65	7,122,271.87
交易性金融负债		
其中：归属于合伙企业其他权益持有人的权益	6,225,959.76	855,310.72
按公允价值计量的投资性房地产		
权益工具投资	64,480,970.07	4,635,702.94
合计	66,817,230.18	12,613,285.53

说明：权益工具投资主要系本期确认的心动有限公司、广州帝释天等参股公司股权公允价值变动收益。

71、信用减值损失

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
应收账款坏账损失	12,541,340.59	-1,186,905.19
其他应收款坏账损失	-5,053,600.22	-1,123,488.91
合计	7,487,740.37	-2,310,394.10

72、资产减值损失

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
长期股权投资减值损失	-749,414.49	-68,503,904.67
合计	-749,414.49	-68,503,904.67

73、资产处置收益

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
处置未划分为持有待售的固定资产及无形资产的处置利得或损失	-36,560.33	38.86
合计	-36,560.33	38.86

74、营业外收入

营业外收入情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额	计入当期非经常性损益的金额
非流动资产处置利得合计	1,330.38		1,330.38
其中：固定资产处置利得	1,330.38		1,330.38
无形资产处置利得			
债务重组利得			
非货币性资产交换利得			
接受捐赠			
政府补助			
其他	34,413.54	20,295.75	34,413.54
合计	35,743.92	20,295.75	35,743.92

计入当期损益的政府补助

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

75、营业外支出

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额	计入当期非经常性损益的金额
非流动资产处置损失合计			
其中：固定资产处置损失			
无形资产处置损失			
债务重组损失			
非货币性资产交换损失			
对外捐赠	4,556,552.94	17,870.00	4,556,552.94
其他	53,037.10	19,944.80	53,037.10
合计	4,609,590.04	37,814.80	4,609,590.04

76、所得税费用

(1). 所得税费用表

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
当期所得税费用	230,256,886.39	145,590,350.64
递延所得税费用	-3,886,388.04	18,423,993.08
合计	226,370,498.35	164,014,343.72

(2). 会计利润与所得税费用调整过程

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额
利润总额	1,557,900,255.23
按法定/适用税率计算的所得税费用	389,475,063.81
子公司适用不同税率的影响	-113,133,484.83
调整以前期间所得税的影响	520,041.99
权益法核算的联营企业损益	-12,620,906.99
非应税收入的影响	-16,439,043.90
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	4,993,640.28
税率变动对期初递延所得税余额的影响	-3,841,698.28
使用前期未确认递延所得税资产的可抵扣亏损的影响	-6,425,977.04
本期未确认递延所得税资产的可抵扣暂时性差异或可抵扣亏损的影响	46,130,157.94
研究开发费加成扣除的纳税影响（以“-”填列）	-67,154,942.01
其他	4,867,647.38
所得税费用	226,370,498.35

其他说明：

适用 不适用

77、其他综合收益

适用 不适用

其他综合收益各项目及其所得税影响和转入损益情况以及其他综合收益各项目的调节情况详见附注七、57。

78、现金流量表项目

(1). 收到的其他与经营活动有关的现金

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
政府补助收入	17,456,338.53	23,475,698.14
利息收入	15,170,420.06	18,713,320.25
收回员工借款	6,981,853.93	6,165,293.28
其他	16,297,952.88	19,126,222.74
合计	55,906,565.40	67,480,534.41

(2). 支付的其他与经营活动有关的现金

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
期间费用支出	365,592,538.61	224,894,700.52
员工借款	17,089,696.82	11,883,800.00
其他	1,038,911.52	13,286,535.76
合计	383,721,146.95	250,065,036.28

(3). 收到的其他与投资活动有关的现金

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
厦门吉比特创业中心工程履约保证金		42,643,571.48
收回财务资助款	2,505,650.00	
合计	2,505,650.00	42,643,571.48

(4). 支付的其他与投资活动有关的现金

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
财务资助款	58,615,000.00	
合计	58,615,000.00	

(5). 收到的其他与筹资活动有关的现金

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
合伙企业其他权益持有人投资款	48,000,000.00	40,000,000.00
合计	48,000,000.00	40,000,000.00

(6). 支付的其他与筹资活动有关的现金

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
离职人员限制性股票回购		2,320,841.15
其他	205,423.98	426,770.55
合计	205,423.98	2,747,611.70

79、现金流量表补充资料

(1). 现金流量表补充资料

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

补充资料	本期金额	上期金额
1. 将净利润调节为经营活动现金流量：		
净利润	1,331,529,756.88	1,066,228,007.56
加：资产减值准备	749,414.49	68,503,904.67
信用减值损失	-7,487,740.37	2,310,394.10
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	60,936,588.65	24,995,068.40
使用权资产摊销		
无形资产摊销	1,484,093.46	1,607,560.17
长期待摊费用摊销	62,291,176.31	17,830,341.26
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“-”号填列）	36,560.33	-38.86
固定资产报废损失（收益以“-”号填列）	-1,330.38	-1,772.48
公允价值变动损失（收益以“-”号填列）	-66,817,230.18	-12,613,285.53
财务费用（收益以“-”号填列）	57,880,493.36	-3,857,360.18
投资损失（收益以“-”号填列）	-114,617,443.91	-31,153,018.42

补充资料	本期金额	上期金额
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-17,097,287.93	3,137,025.56
递延所得税负债增加（减少以“-”号填列）	13,433,992.72	15,286,967.52
存货的减少（增加以“-”号填列）	528,175.37	-68,965.64
经营性应收项目的减少（增加以“-”号填列）	20,240,438.43	78,990,733.97
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	185,034,222.94	49,171,207.67
其他	4,890,742.93	16,686,225.63
经营活动产生的现金流量净额	1,533,014,623.10	1,297,052,995.40
2. 不涉及现金收支的重大投资和筹资活动：		
债务转为资本		
一年内到期的可转换公司债券		
融资租入固定资产		
3. 现金及现金等价物净变动情况：		
现金的期末余额	2,138,891,529.16	801,183,998.51
减：现金的期初余额	801,183,998.51	507,785,896.81
加：现金等价物的期末余额		
减：现金等价物的期初余额		
现金及现金等价物净增加额	1,337,707,530.65	293,398,101.70

(2). 本期支付的取得子公司的现金净额

□适用 √不适用

(3). 本期收到的处置子公司的现金净额

□适用 √不适用

(4). 现金和现金等价物的构成

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
一、现金	2,138,891,529.16	801,183,998.51
其中：库存现金		
可随时用于支付的银行存款	2,138,889,734.32	801,183,107.78
可随时用于支付的其他货币资金	1,794.84	890.73
可用于支付的存放中央银行款项		
存放同业款项		
拆放同业款项		
二、现金等价物		
其中：三个月内到期的债券投资		
三、期末现金及现金等价物余额	2,138,891,529.16	801,183,998.51
其中：母公司或集团内子公司使用受限制的现金和现金等价物		

其他说明：

□适用 √不适用

80、所有者权益变动表项目注释

说明对上年期末余额进行调整的“其他”项目名称及调整金额等事项：

□适用 √不适用

81、所有权或使用权受到限制的资产

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末账面价值	受限原因
货币资金	2,291,174.97	见附注七、1
固定资产	260,071,153.48	抵押借款
合计	262,362,328.45	/

82、外币货币性项目**(1). 外币货币性项目**

√适用 □不适用

单位：元

项目	期末外币余额	折算汇率	期末折算人民币余额
货币资金	-	-	-
其中：美元	139,534,349.82	6.5249	910,447,679.14
港币	74,083,464.98	0.84164	62,351,607.45
日元	11,106,297.00	0.063236	702,317.80
应收账款	-	-	-
其中：美元	7,677,954.59	6.5249	50,097,885.90
港币	4,712,242.37	0.84164	3,966,011.77
其他应收款	-	-	-
其中：美元	75,000.00	6.5249	489,367.50
日元	85,558.00	0.063236	5,410.35
应付账款	-	-	-
其中：美元	3,923,905.53	6.5249	25,603,091.19
日元	4,287,201.00	0.063236	271,105.44
其他应付款	-	-	-
其中：日元	37,034.00	0.063236	2,341.88

(2). 境外经营实体说明，包括对于重要的境外经营实体，应披露其境外主要经营地、记账本位币及选择依据，记账本位币发生变化的还应披露原因

√适用 □不适用

子公司名称	主要经营地	记账本位币	记账本位币的选择依据
香港坤磐	中国香港	美元	结算货币主要系美元
香港雷霆游戏	中国香港	美元	结算货币主要系美元
日本雷霆游戏	日本东京	日元	结算货币主要系日元
香港雷霆信息	中国香港	美元	结算货币主要系美元
香港雷霆青瓷	中国香港	美元	结算货币主要系美元

83、套期

□适用 √不适用

84、政府补助**(1). 政府补助基本情况**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

种类	金额	列报项目	计入当期损益的金额
企业研发经费补助资金	6,338,900.00	其他收益	6,338,900.00
厦门市软件和信息技术服务业专项资金	2,508,600.00	其他收益	2,508,600.00
软件园三期政策扶持金	2,335,740.62	其他收益	2,335,740.62
南山区自主创新产业发展专项资金资助款	1,429,500.00	其他收益	1,429,500.00
投资类企业开办奖励	1,000,000.00	其他收益	1,000,000.00
软件信息企业增产增速奖励	803,395.00	其他收益	803,395.00
游戏年营业收入单款奖	600,000.00	其他收益	600,000.00
海南生态软件园的扶持资金	596,559.13	其他收益	596,559.13
失业保险支持企业稳定岗位补贴	555,012.96	其他收益	555,012.96
投资类企业投资奖励	300,000.00	其他收益	300,000.00
厦门市“三高”企业孵化培育高企奖励	200,000.00	其他收益	200,000.00
中小企业受疫情影响补贴	129,252.00	其他收益	129,252.00
厦门市级工业投资奖励	100,000.00	其他收益	100,000.00
福建省文化企业十强奖励	100,000.00	其他收益	100,000.00
深圳市以工代训职业培训补贴	64,000.00	其他收益	64,000.00
社保补贴	35,476.36	其他收益	35,476.36
返还个人所得税区级收入	25,389.42	其他收益	25,389.42
深圳市职业技能培训补贴	12,600.00	其他收益	12,600.00
招工招才奖励	7,700.00	其他收益	7,700.00
厦门市 2020 年度第一批专利资助费用	3,000.00	其他收益	3,000.00
应届生补贴	619.05	其他收益	619.05
厦门市地方外经贸发展专项资金	94.00	其他收益	94.00
电子信息产业集群创新发展专项资金（注 1）	2,640,000.00	递延收益	314,285.82
“市级众创空间政策兑现”资助款（注 2）	312,803.00	递延收益	95,999.94
合计	20,098,641.53	/	17,556,124.30

注 1：本公司收到电子信息产业集群创新发展专项资金，根据资产平均摊销期限摊销；

注 2：本公司收到厦门市财政局关于拨付 2017 年及 2018 年“市级众创空间政策兑现”资助款，根据资产平均摊销期限摊销；因 2017 年“市级众创空间政策兑现”资助款已于上期摊销完毕，本期不再列示。

(2). 政府补助退回情况

适用 不适用

85、其他

适用 不适用

八、合并范围的变更

1、非同一控制下企业合并

适用 不适用

2、同一控制下企业合并

适用 不适用

3、反向购买

□适用 √不适用

4、处置子公司

是否存在单次处置对子公司投资即丧失控制权的情形

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

5、其他原因的合并范围变动

说明其他原因导致的合并范围变动（如，新设子公司、清算子公司等）及其相关情况：

√适用 □不适用

(1) 本报告期新设子公司香港雷霆青瓷网络有限公司；

(2) 本报告期注销子公司广州木叶信息技术有限公司。

6、其他

□适用 √不适用

九、在其他主体中的权益**1、在子公司中的权益****(1). 企业集团的构成**

√适用 □不适用

子公司名称	主要经营地	注册地	业务性质	持股比例(%)		取得方式
				直接	间接	
雷霆互动	福建厦门	福建厦门	网络游戏研发和制作	100.00		投资设立
艺帆科技	福建厦门	福建厦门	信息技术咨询服务、其他互联网服务	100.00		投资设立
雷霆娱乐	广东深圳	广东深圳	网络游戏研发和制作	100.00		投资设立
广州雷霆	广东广州	广东广州	网络游戏研发和制作	100.00		投资设立
吉相股权	福建厦门	福建厦门	股权投资	100.00		投资设立
吉相天成基金	福建厦门	福建厦门	股权投资	41.50	13.69	投资设立
香港坤磐	中国香港	中国香港	股权投资		100.00	投资设立
雷霆股份	福建厦门	福建厦门	网络游戏运营		60.00	非同一控制下企业合并
深圳雷霆信息	广东深圳	广东深圳	网络游戏运营		60.00	投资设立
海南博约	海南澄迈	海南澄迈	信息技术咨询服务、其他互联网服务		60.00	投资设立
吉游社	福建厦门	福建厦门	网络游戏运营		60.00	投资设立
深圳雷霆科技	广东深圳	广东深圳	网络游戏推广		60.00	投资设立
香港雷霆游戏	中国香港	中国香港	信息技术咨询服务、其他互联网服务		60.00	投资设立
日本雷霆游戏	日本东京	日本东京	网络游戏运营		60.00	投资设立
香港雷霆信息	中国香港	中国香港	信息技术咨询服务、其他互联网服务		60.00	投资设立
浙江博约	浙江金华	浙江金华	信息技术咨询服务、其他互联网服务		60.00	投资设立

子公司名称	主要经营地	注册地	业务性质	持股比例(%)		取得方式
				直接	间接	
香港雷霆青瓷	中国香港	中国香港	信息技术咨询服务、其他互联网服务		48.00	投资设立

说明:

间接持股比例系母公司对子公司最终享有的权益(出资)比例。

在子公司的持股比例不同于表决权比例的说明:

不适用

持有半数或以下表决权但仍控制被投资单位、以及持有半数以上表决权但不控制被投资单位的依据:

不适用

对于纳入合并范围的重要的结构化主体,控制的依据:

不适用

确定公司是代理人还是委托人的依据:

不适用

其他说明:

深圳雷霆科技于 2021 年 2 月注销。

(2). 重要的非全资子公司

适用 不适用

单位:元 币种:人民币

子公司名称	少数股东持股比例	本期归属于少数股东的损益	本期向少数股东宣告分派的股利	期末少数股东权益余额
雷霆股份	40.00%	285,123,706.24	204,000,000.00	444,732,369.30

子公司少数股东的持股比例不同于表决权比例的说明:

适用 不适用

其他说明:

适用 不适用

(3). 重要非全资子公司的主要财务信息

适用 不适用

单位:元 币种:人民币

子公司名称	期末余额						期初余额					
	流动资产	非流动资产	资产合计	流动负债	非流动负债	负债合计	流动资产	非流动资产	资产合计	流动负债	非流动负债	负债合计
雷霆股份	1,706,059,270.74	203,586,154.77	1,909,645,425.51	737,597,356.88	60,215,302.18	797,812,659.06	1,441,869,222.48	140,753,770.39	1,582,622,992.87	618,902,641.09	52,341,209.15	671,243,850.24

子公司名称	本期发生额				上期发生额			
	营业收入	净利润	综合收益总额	经营活动现金流量	营业收入	净利润	综合收益总额	经营活动现金流量
雷霆股份	2,487,028,257.89	711,742,075.67	706,330,546.72	835,309,967.35	1,957,090,552.29	643,663,809.16	643,539,844.37	617,128,842.63

(4). 使用企业集团资产和清偿企业集团债务的重大限制

适用 不适用

(5). 向纳入合并财务报表范围的结构化主体提供的财务支持或其他支持

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

2、在子公司的所有者权益份额发生变化且仍控制子公司的交易

适用 不适用

3、在合营企业或联营企业中的权益

适用 不适用

(1). 重要的合营企业或联营企业

适用 不适用

(2). 重要合营企业的主要财务信息

适用 不适用

(3). 重要联营企业的主要财务信息

适用 不适用

(4). 不重要的合营企业和联营企业的汇总财务信息

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

	期末余额/本期发生额	期初余额/上期发生额
合营企业：		
联营企业：		
投资账面价值合计	545,300,425.41	322,215,950.93
下列各项按持股比例计算的合计数		
—净利润	50,483,627.95	-2,941,797.32
—其他综合收益	-109,228.72	-35,807.85
—综合收益总额	50,374,399.23	-2,977,605.17

(5). 合营企业或联营企业向本公司转移资金的能力存在重大限制的说明

□适用 √不适用

(6). 合营企业或联营企业发生的超额亏损

√适用 □不适用

单位:元 币种:人民币

合营企业或联营企业名称	累积未确认前期累计的损失	本期未确认的损失 (或本期分享的净利润)	本期末累积未确认的损失
千时科技	3,589,820.31	7,417,021.05	11,006,841.36

(7). 与合营企业投资相关的未确认承诺

□适用 √不适用

(8). 与合营企业或联营企业投资相关的或有负债

□适用 √不适用

4、重要的共同经营

□适用 √不适用

5、在未纳入合并财务报表范围的结构化主体中的权益

未纳入合并财务报表范围的结构化主体的相关说明:

□适用 √不适用

6、其他

□适用 √不适用

十、与金融工具相关的风险

√适用 □不适用

本公司与金融工具相关的风险源于本公司在经营过程中所确认的各类金融资产和金融负债，包括：信用风险、流动性风险和市场风险。

本公司从事风险管理的目标是在风险和收益之间取得适当的平衡，力求降低金融风险对本公司财务业绩的不利影响。基于该风险管理目标，本公司已制定风险管理政策以辨别和分析本公司所面临的风险，设定适当的风险可接受水平并设计相应的内部控制程序，以监控本公司的风险水平。本公司会定期审阅这些风险管理政策及有关内部控制系统，以适应市场情况或本公司经营活动的改变。本公司的内部审计部门也定期或随机检查内部控制系统的执行是否符合风险管理政策。

1、信用风险

信用风险，是指交易对手方未能履行合同义务而导致本公司产生财务损失的风险。本公司的信用风险主要产生于货币资金、理财产品与大额存单、应收账款和其他应收款等。

本公司货币资金、理财产品与大额存单主要存放于国有银行和其它大中型上市银行，本公司预期货币资金、理财产品与大额存单不存在重大的信用风险。

对于应收账款和其他应收款，本公司设定相关政策以控制信用风险敞口。本公司基于对债务人的财务状况、外部评级、从第三方获取担保的可能性、信用记录及其它因素诸如目前市场状况等评估债务人的信用资质并设置相应欠款额度与信用期限。本公司会定期对债务人信用记录进行监控，对于信用记录不良的债务人，本公司会采用书面催款、缩短信用期或取消信用期等方式，以确保本公司的整体信用风险在可控的范围内。

(1) 信用风险显著增加判断标准

本公司在每个资产负债表日评估相关金融工具的信用风险自初始确认后是否已显著增加。在确定信用风险自初始确认后是否显著增加时，本公司考虑在无须付出不必要的额外成本或努力即可获得合理且有依据的信息，包括基于本公司历史数据的定性和定量分析、外部信用风险评级以及前瞻性信息。本公司以单项金融工具或者具有相似信用风险特征的金融工具组合为基础，通过比较金融工具在资产负债表日发生违约的风险与在初始确认日发生违约的风险，以确定金融工具预计存续期内发生违约风险的变化情况。

当触发以下一个或多个定量、定性标准时，本公司认为金融工具的信用风险已发生显著增加：定量标准主要为报告日剩余存续期违约概率较初始确认时上升超过一定比例；定性标准为主要债务人经营或财务情况出现重大不利变化、预警客户清单等。

(2) 已发生信用减值资产的定义

为确定是否发生信用减值，本公司所采用的界定标准，与内部针对相关金融工具的信用风险管理目标保持一致，同时考虑定量、定性指标。

本公司评估债务人是否发生信用减值时，主要考虑以下因素：发行方或债务人发生重大财务困难；债务人违反合同，如偿付利息或本金违约或逾期等；债权人出于与债务人财务困难有关的经济或合同考虑，给予债务人在任何其他情况下都不会做出的让步；债务人很可能破产或进行其他财务重组；发行方或债务人财务困难导致该金融资产的活跃市场消失；以大幅折扣购买或源生一项金融资产，该折扣反映了发生信用损失的事实。

金融资产发生信用减值，有可能是多个事件的共同作用所致，未必是可单独识别的事件所致。

(3) 预期信用损失计量的参数

根据信用风险是否发生显著增加以及是否已发生信用减值，本公司对不同的资产分别以 12 个月或整个存续期的预期信用损失计量减值准备。预期信用损失计量的关键参数包括违约概率、违约损失率和违约风险敞口。本公司考虑历史统计数据的定量分析及前瞻性信息，建立违约概率、违约损失率及违约风险敞口模型。

相关定义如下：

违约概率是指债务人在未来 12 个月或在整个剩余存续期，无法履行其偿付义务的可能性。

违约损失率是指本公司对违约风险暴露发生损失程度作出的预期。根据交易对手的类型、追索的方式和优先级，以及担保品的不同，违约损失率也有所不同。违约损失率为违约发生时风险敞口损失的百分比，以未来 12 个月内或整个存续期为基准进行计算；

违约风险敞口是指，在未来 12 个月或在整个剩余存续期中，在违约发生时，本公司应被偿付的金额。前瞻性信息信用风险显著增加的评估及预期信用损失的计算均涉及前瞻性信息。本公司通过进行历史数据分析，识别出影响各业务类型信用风险及预期信用损失的关键经济指标。

本公司所承受的最大信用风险敞口为资产负债表中每项金融资产的账面金额。本公司没有提供任何其他可能令本公司承受信用风险的担保。

本公司应收账款中，前五大客户的应收账款占本公司应收账款总额的 63.10%（比较期：67.22%）；本公司其他应收款中，欠款金额前五大公司的其他应收款占本公司其他应收款总额的 66.22%（比较期：48.16%）。

2、流动性风险

流动性风险，是指本公司在履行以交付现金或其他金融资产的方式结算的义务时发生资金短缺的风险。

管理流动风险时，本公司保持管理层认为充分的现金及现金等价物，并对其进行监控，以满足本公司经营需要，并降低现金流量波动的影响。本公司管理层对银行借款的使用情况进行监控并确保遵守借款协议。本公司通过经营业务产生的资金来筹措营运资金，无银行及其他大额借款。

截至 2020 年 12 月 31 日，本公司金融负债到期期限如下：

项目名称	期末金额					
	一年以内	一至二年	二至三年	三至四年	四年以上	合计
应付账款	126,326,927.44					126,326,927.44
其他应付款	61,040,745.44					61,040,745.44
一年内到期的非流动负债	28,355,628.65					28,355,628.65
长期借款		6,951,258.41				6,951,258.41
其他非流动负债					84,472,236.40	84,472,236.40
合计	215,723,301.53	6,951,258.41			84,472,236.40	307,146,796.34

（续上表）

项目名称	期初金额					
	一年以内	一至二年	二至三年	三至四年	四年以上	合计
应付账款	118,876,399.68					118,876,399.68
其他应付款	82,147,542.94					82,147,542.94
一年内到期的非流动负债	27,888,477.70					27,888,477.70

项目名称	期初金额					
	一年以内	一至二年	二至三年	三至四年	四年以上	合计
长期借款		28,355,628.64	6,951,258.47			35,306,887.11
其他非流动负债					39,144,689.28	39,144,689.28
合计	228,912,420.32	28,355,628.64	6,951,258.47		39,144,689.28	303,363,996.71

3、市场风险

(1) 外汇风险

本公司的汇率风险主要来自本公司及下属子公司持有的不以其记账本位币计价的外币资产和负债。本公司承受汇率风险主要与以美元计价的货币资金和应收账款有关，除本公司设立在香港特别行政区和境外的下属子公司使用港币、美元和日元计价结算外，本公司的其他主要业务以人民币计价结算。

截至 2020 年 12 月 31 日，本公司各外币资产负债项目的主要外汇风险敞口详见附注七、82 外币货币性项目。

本公司密切关注汇率变动对本公司汇率风险的影响，将于需要时考虑对冲重大汇率风险。

(2) 利率风险

利率风险，是指金融工具的公允价值或未来现金流量因市场利率变动而发生波动的风险。利率风险可源于已确认的计息金融工具和未确认的金融工具（如某些贷款承诺）。

本公司的长期借款系购买办公大楼按揭款，利息总额逐年下年，总体利率风险对本公司的影响较小。

十一、公允价值的披露

1、以公允价值计量的资产和负债的期末公允价值

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末公允价值			
	第一层次公允价值计量	第二层次公允价值计量	第三层次公允价值计量	合计
一、持续的公允价值计量				
(一) 交易性金融资产		678,044,088.41		678,044,088.41
1. 以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产		678,044,088.41		678,044,088.41
(1) 债务工具投资		678,044,088.41		678,044,088.41
(2) 权益工具投资				
(3) 衍生金融资产				
2. 指定以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产				
(1) 债务工具投资				

项目	期末公允价值			
	第一层次公允价值计量	第二层次公允价值计量	第三层次公允价值计量	合计
(2) 权益工具投资				
(二) 其他债权投资				
(三) 其他权益工具投资				
(四) 投资性房地产				
1.出租用的土地使用权				
2.出租的建筑物				
3.持有并准备增值后转让的土地使用权				
(五) 生物资产				
1.消耗性生物资产				
2.生产性生物资产				
(六) 其他非流动金融资产			471,377,397.52	471,377,397.52
持续以公允价值计量的资产总额		678,044,088.41	471,377,397.52	1,149,421,485.93
(六) 交易性金融负债				
1.以公允价值计量且变动计入当期损益的金融负债				
其中：发行的交易性债券				
衍生金融负债				
其他				
2.指定为以公允价值计量且变动计入当期损益的金融负债				
归属于合伙企业其他权益持有人的权益			84,472,236.40	84,472,236.40
持续以公允价值计量的负债总额			84,472,236.40	84,472,236.40
二、非持续的公允价值计量				
(一) 持有待售资产				
非持续以公允价值计量的资产总额				
非持续以公允价值计量的负债总额				

说明：

对于在活跃市场上交易的金融工具，本公司以其活跃市场报价确定其公允价值；对于不在活跃市场上交易的金融工具，本公司采用估值技术确定其公允价值，所使用的估值技术主要为现金流量折现法和市场法等。

2、持续和非持续第一层次公允价值计量项目市价的确定依据

√适用 □不适用

本公司第一层次公允价值计量项目市价的确定依据为在活跃市场上未经调整的报价。

3、持续和非持续第二层次公允价值计量项目，采用的估值技术和重要参数的定性及定量信息

√适用 □不适用

内容	2020 年 12 月 31 日公允价值	估值技术	输入值
银行理财产品	678,044,088.41	现金流量折现法	期望收益

4、持续和非持续第三层次公允价值计量项目，采用的估值技术和重要参数的定性及定量信息

√适用 □不适用

内容	2020 年 12 月 31 日公允价值	估值技术	不可观察输入值	对公允价值的影响
非上市股权投资	471,377,397.52	市场法	缺乏流通性折扣	流通性越低，折扣越高，公允价值越小
归属于合伙企业其他权益持有人的权益	84,472,236.40	市场法	缺乏流通性折扣	流通性越低，折扣越高，公允价值越小

5、持续的第三层次公允价值计量项目，期初与期末账面价值间的调节信息及不可观察参数敏感性分析

√适用 □不适用

项目	2019 年 12 月 31 日	转入第一层次	计入当期损益的公允价值	资本公积转入	增加	出售	转换为长期股权投资核算金额	汇率影响	2020 年 12 月 31 日
上市股权投资	35,083,967.52	-55,644,237.77	20,560,270.25						
非上市股权投资	410,896,055.42		31,113,737.51		130,632,932.85	38,167,902.85	57,192,969.63	-5,904,455.78	471,377,397.52
归属于合伙企业其他权益持有人的权益	39,144,689.28		-6,225,959.76	3,553,506.88	48,000,000.00				84,472,236.40

6、持续的公允价值计量项目，本期内发生各层级之间转换的，转换的原因及确定转换时点的政策

√适用 □不适用

本公司以导致各层次之间转换的事项发生日为确认各层次之间转换的时点。本报告期，本公司持有的权益投资心动有限公司已结束限售期，因此该权益投资的公允价值计量从第三层次转换到第一层次；除该权益投资以外，本公司的其他金融资产及金融负债的公允价值计量未发生第一层次和第二层次之间的转换，亦无转入或转出第三层次的情况。

7、本期内发生的估值技术变更及变更原因

□适用 √不适用

8、不以公允价值计量的金融资产和金融负债的公允价值情况√适用 不适用

本公司以摊余成本计量的金融资产和金融负债主要包括：货币资金、应收账款、其他应收款、应付账款、其他应付款、一年内到期的非流动负债和长期借款等。

固定利率的长期借款，以合同规定的未来现金流量按照市场上具有可比信用等级并在相同条件下提供几乎相同现金流量的市场收益率进行折现后的现值确定其公允价值，属于第二层次。

不以公允价值计量的金融资产和金融负债的账面价值与公允价值相差较小。

9、其他 适用 不适用**十二、关联方及关联交易****1、本企业的母公司情况** 适用 不适用**2、本企业的子公司情况**

本企业子公司的情况详见附注

√适用 不适用

本公司子公司的情况详见附注九、1。

3、本企业合营和联营企业情况

本企业重要的合营或联营企业详见附注

 适用 不适用

本期与本公司发生关联方交易，或前期与本公司发生关联方交易形成余额的其他合营或联营企业情况如下

√适用 不适用

合营或联营企业名称	与本企业关系
River Games	联营企业
成都数字狗	联营企业
东极六感	联营企业
飞鼠网络	联营企业
广州帝释天	联营企业
广州纳仕	联营企业
成都乐麦互娱	联营企业
千时科技	联营企业
青瓷数码	联营企业
厦门辣葡萄	联营企业
厦门英普洛	联营企业
淘金互动	联营企业
星空智盛	联营企业
勇仕网络	联营企业
游戏元素	联营企业

合营或联营企业名称	与本企业关系
重庆九鱼乐	联营企业
厦门奇象	联营企业

其他说明：

适用 不适用

4、其他关联方情况

适用 不适用

其他关联方名称	其他关联方与本企业关系
董事、监事及高级管理人员	其他

5、关联交易情况

(1). 购销商品、提供和接受劳务的关联交易

采购商品/接受劳务情况表

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

关联方	关联交易内容	本期发生额	上期发生额
青瓷数码及其子公司	游戏产品授权	50,832,046.30	28,880,659.32
淘金互动	游戏产品授权	18,565,209.96	30,758,752.77
重庆九鱼乐	游戏产品授权	18,075,162.03	
成都数字狗及其子公司	游戏产品授权	8,505,951.46	7,774,488.73
广州帝释天	游戏产品授权	4,716,981.00	
东极六感	游戏产品授权	1,479,380.94	291,262.14
River Games	游戏产品授权	792,639.65	689,176.01
飞鼠网络	游戏产品授权	471,698.10	
星空智盛	游戏产品授权		3,851,886.21
广州纳仕	游戏产品授权		582,524.27

出售商品/提供劳务情况表

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

关联方	关联交易内容	本期发生额	上期发生额
青瓷数码及其子公司	游戏运营服务及周边销售、运营服务	68,613,130.77	625,660.59
淘金互动	游戏运营服务、运营服务	2,956,636.51	250,867.12
River Games	游戏运营服务	420,893.24	
勇仕网络	运营服务	58,679.24	51,698.10
飞鼠网络	运营服务	28,859.46	-4,075.47
千时科技	运营服务	28,301.89	37,735.85
厦门英普洛	游戏运营服务费	6,132.08	

购销商品、提供和接受劳务的关联交易说明

适用 不适用

(2). 关联受托管理/承包及委托管理/出包情况

本公司受托管理/承包情况表：

适用 不适用

关联托管/承包情况说明

适用 不适用

本公司委托管理/出包情况表

适用 不适用

关联管理/出包情况说明

适用 不适用

(3). 关联租赁情况

本公司作为出租方：

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

承租方名称	租赁资产种类	本期确认的租赁收入	上期确认的租赁收入
青瓷数码及其子公司	房屋建筑物	1,850,757.95	1,554,087.54
淘金互动	房屋建筑物	620,160.00	544,000.00
飞鼠网络	房屋建筑物	57,120.00	

本公司作为承租方：

适用 不适用

关联租赁情况说明

适用 不适用

(4). 关联担保情况

本公司作为担保方

适用 不适用

本公司作为被担保方

适用 不适用

关联担保情况说明

适用 不适用

(5). 关联方资金拆借

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

关联方	拆借金额	起始日	到期日	说明
拆出				
星空智盛	6,000,000.00	2019-08-14	2022-01-31	
游戏元素	1,448,133.74	2017-01-20	2019-01-19	

说明：

- ①公司本期计提星空智盛借款利息收入 304,999.98 元；
- ②游戏元素于本期注销，公司已核销尚未收回的款项 1,448,133.74 元。

(6). 关联方资产转让、债务重组情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

关联方	关联交易内容	本期发生额	上期发生额
厦门奇象	资产转让	20,256.48	
厦门辣葡萄	资产转让	29,065.56	

(7). 关键管理人员报酬

√适用 □不适用

单位：万元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
关键管理人员报酬	682.87	534.08

(8). 其他关联交易

□适用 √不适用

6、 关联方应收应付款项**(1). 应收项目**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目名称	关联方	期末余额		期初余额	
		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
应收账款	淘金互动	1,695,942.77	84,797.14	4,739.49	236.97
应收账款	River Games	43,577.40	2,178.87		
应收账款	青瓷数码及其子公司	2,913,038.58	145,651.93		
其他应收款	星空智盛	6,420,833.31	321,041.67	6,115,833.33	305,791.67
其他应收款	游戏元素			1,534,583.33	1,534,583.33
其他应收款	广州纳仕	1,165,048.54	815,533.98		
其他应收款	飞鼠网络	24,642.00	1,232.10		
其他应收款	周媛媛	76,430.67	3,821.53		
预付账款	淘金互动	14,150,943.45		1,132,075.48	
预付账款	星空智盛	9,611,650.52		9,611,650.52	
预付账款	广州纳仕			582,524.27	
预付账款	成都数字狗及其子公司	391,494.00		418,572.00	
预付账款	东极六感			291,262.14	
预付账款	广州帝释天	4,716,981.00			
预付账款	飞鼠网络	1,886,792.40			

说明：周媛媛系本公司监事。

(2). 应付项目

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目名称	关联方	期末账面余额	期初账面余额
应付账款	淘金互动	6,429,913.21	6,139,806.30
应付账款	青瓷数码及其子公司	28,403,411.77	7,238,137.62
应付账款	成都数字狗	2,541,424.48	3,028,998.41

项目名称	关联方	期末账面余额	期初账面余额
应付账款	River Games	75,318.82	487,725.56
应付账款	重庆九鱼乐	12,228,708.39	
其他应付款	青瓷数码及其子公司	343,497.83	173,197.00
其他应付款	周媛媛	17,941.43	
合同负债	淘金互动		4,075.47
合同负债	飞鼠网络		4,075.47
合同负债	厦门辣葡萄	7,547.17	
合同负债	厦门英普洛	8,490.57	
合同负债	青瓷数码	8,490.57	4,075.47
合同负债	成都乐麦互娱	7,471.70	

7、 关联方承诺

适用 不适用

8、 其他

适用 不适用

十三、 股份支付

1、 股份支付总体情况

适用 不适用

单位：股 币种：人民币

公司本期授予的各项权益工具总额	720,000
公司本期行权的各项权益工具总额	
公司本期失效的各项权益工具总额	15,485
公司期末发行在外的股票期权行权价格的范围和合同剩余期限	授予日为 2020 年 11 月 18 日的激励对象取得的股票期权在授予日起 12 个月后、24 个月后、36 个月后分别申请行权所获股票期权总量的 40%、30%、30%，行权价格为 407.09 元/份； 授予日为 2020 年 12 月 17 日的激励对象取得的股票期权在授予日起 12 个月后、24 个月后、36 个月后分别申请行权所获股票期权总量的 40%、30%、30%，行权价格为 407.09 元/份。
公司期末发行在外的其他权益工具行权价格的范围和合同剩余期限	

其他说明：

本期失效的权益工具为离职激励对象获授的未行权股票期权。

2、 以权益结算的股份支付情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

授予日权益工具公允价值的确定方法	(1) 限制性股票公允价值按照市场价值确定； (2) 股票期权公允价值按照布莱克-斯科尔斯期权定价模型确定
可行权权益工具数量的确定依据	资产负债表日股权激励对应股份实际持有数
本期估计与上期估计有重大差异的原因	无

以权益结算的股份支付计入资本公积的累计金额	97,136,393.14
本期以权益结算的股份支付确认的费用总额	4,890,742.93

3、以现金结算的股份支付情况

适用 不适用

4、股份支付的修改、终止情况

适用 不适用

5、其他

适用 不适用

十四、承诺及或有事项

1、重要承诺事项

适用 不适用

2、或有事项

(1). 资产负债表日存在的重要或有事项

适用 不适用

截至 2020 年 12 月 31 日，本公司为下列单位贷款提供担保：

被担保单位名称	担保事项	金额	期限	备注
雷霆娱乐	办公楼按揭贷款	35,306,887.06	担保书生效之日至债务履行期届满之日起另加两年	不可撤销连带保证

(2). 公司没有需要披露的重要或有事项，也应予以说明：

适用 不适用

截至 2020 年 12 月 31 日，本公司不存在应披露的重要未决诉讼、对外担保等或有事项。

3、其他

适用 不适用

十五、资产负债表日后事项

1、重要的非调整事项

适用 不适用

2、利润分配情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

拟分配的利润或股利	862,374,624.00
经审议批准宣告发放的利润或股利	

说明：

(1) 2020 年年度利润分配预案为：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）。上述利润分配预案已经 2021 年 3 月 29 日召开的第四届董事会第二十二次会议审议通过，尚待 2020 年年度股东大会审议；

(2) 上表中拟分配的利润或股利金额（含税）暂按截至 2021 年 3 月 29 日的总股本 71,864,552 股进行计算。

3、 销售退回

适用 不适用

4、 其他资产负债表日后事项说明

适用 不适用

十六、 其他重要事项

1、 前期会计差错更正

(1). 追溯重述法

适用 不适用

(2). 未来适用法

适用 不适用

2、 债务重组

适用 不适用

3、 资产置换

(1). 非货币性资产交换

适用 不适用

(2). 其他资产置换

适用 不适用

4、 年金计划

适用 不适用

5、 终止经营

适用 不适用

6、 分部信息

(1). 报告分部的确定依据与会计政策

适用 不适用

本公司收入主要来自中国境内，主要资产亦位于中国境内，报告期内主营业务收入主要来源于游戏行业，除网络游戏研发和运营外，本公司未经营其他对经营成果有重大影响的业务，因此本公司无需披露分部数据。

(2). 报告分部的财务信息

适用 不适用

(3). 公司无报告分部的，或者不能披露各报告分部的资产总额和负债总额的，应说明原因

适用 不适用

(4). 其他说明

适用 不适用

7、 其他对投资者决策有影响的重要交易和事项

适用 不适用

8、 其他

适用 不适用

十七、 母公司财务报表主要项目注释

1、 应收账款

(1). 按账龄披露

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

账龄	期末账面余额
1 年以内	
其中：1 年以内分项	
6 个月以内	20,736,077.31
7 至 12 个月	
1 年以内小计	20,736,077.31
1 至 2 年	
2 至 3 年	
3 年以上	
3 至 4 年	
4 至 5 年	
5 年以上	
合计	20,736,077.31

(2). 按坏账计提方法分类披露

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

类别	期末余额					期初余额				
	账面余额		坏账准备		账面价值	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)		金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
按单项计提坏账准备										
按组合计提坏账准备	20,736,077.31	100.00	1,000,777.03	4.83	19,735,300.28	25,368,835.92	100.00	798,620.63	3.15	24,570,215.29
其中：										
组合 1	720,536.63	3.47			720,536.63	9,396,423.30	37.04			9,396,423.30
组合 2	20,015,540.68	96.53	1,000,777.03	5.00	19,014,763.65	15,972,412.62	62.96	798,620.63	5.00	15,173,791.99
合计	20,736,077.31	/	1,000,777.03	/	19,735,300.28	25,368,835.92	/	798,620.63	/	24,570,215.29

按单项计提坏账准备：

适用 不适用

按组合计提坏账准备：

适用 不适用

如按预期信用损失一般模型计提坏账准备，请参照其他应收款披露：

适用 不适用

(3). 坏账准备的情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

类别	期初余额	本期变动金额				期末余额
		计提	收回或转回	转销或核销	其他变动	
按组合计提坏账准备	798,620.63	202,156.40				1,000,777.03
合计	798,620.63	202,156.40				1,000,777.03

其中本期坏账准备收回或转回金额重要的：

适用 不适用

(4). 本期实际核销的应收账款情况

适用 不适用

其中重要的应收账款核销情况

适用 不适用

(5). 按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况

适用 不适用

本期按欠款方归集的期末余额前五名应收账款汇总金额 20,692,499.91 元，占应收账款期末余额合计数的比例 99.79%，相应计提的坏账准备期末余额汇总金额 998,598.16 元。

(6). 因金融资产转移而终止确认的应收账款

适用 不适用

(7). 转移应收账款且继续涉入形成的资产、负债金额

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

2、其他应收款**项目列示**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
应收利息		
应收股利	899,000,000.00	100,000,000.00
其他应收款	8,585,025.79	27,305,254.20
合计	907,585,025.79	127,305,254.20

其他说明：

□适用 √不适用

应收利息**(1). 应收利息分类**

□适用 √不适用

(2). 重要逾期利息

□适用 √不适用

(3). 坏账准备计提情况

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

应收股利**(1). 应收股利**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目(或被投资单位)	期末余额	期初余额
雷霆互动	899,000,000.00	100,000,000.00
合计	899,000,000.00	100,000,000.00

(2). 重要的账龄超过1年的应收股利

□适用 √不适用

(3). 坏账准备计提情况

□适用 √不适用

其他说明：

适用 不适用**其他应收款****(1). 按账龄披露**适用 不适用

单位：元 币种：人民币

账龄	期末账面余额
1 年以内	
其中：1 年以内分项	
1 年以内	4,741,588.57
1 年以内小计	4,741,588.57
1 至 2 年	1,589,707.03
2 至 3 年	2,453,166.66
3 年以上	252,407.00
3 至 4 年	
4 至 5 年	
5 年以上	
合计	9,036,869.26

(2). 按款项性质分类情况适用 不适用

单位：元 币种：人民币

款项性质	期末账面余额	期初账面余额
关联方往来款		21,581,400.00
员工借款/备用金	8,085,834.48	5,832,406.99
押金/保证金	86,873.68	70,873.68
其他	864,161.10	121,829.01
合计	9,036,869.26	27,606,509.68

(3). 坏账准备计提情况适用 不适用

单位：元 币种：人民币

坏账准备	第一阶段	第二阶段	第三阶段	合计
	未来12个月预期信用损失	整个存续期预期信用损失(未发生信用减值)	整个存续期预期信用损失(已发生信用减值)	
2020年1月1日余额	301,255.48			301,255.48
2020年1月1日余额在本期				
--转入第二阶段				
--转入第三阶段				
--转回第二阶段				
--转回第一阶段				
本期计提	150,587.99			150,587.99
本期转回				
本期转销				
本期核销				

坏账准备	第一阶段	第二阶段	第三阶段	合计
	未来12个月预期信用损失	整个存续期预期信用损失(未发生信用减值)	整个存续期预期信用损失(已发生信用减值)	
其他变动				
2020年12月31日余额	451,843.47			451,843.47

对本期发生损失准备变动的其他应收款账面余额显著变动的情况说明：

适用 不适用

本期坏账准备计提金额以及评估金融工具的信用风险是否显著增加的采用依据：

适用 不适用

(4). 坏账准备的情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

类别	期初余额	本期变动金额				期末余额
		计提	收回或转回	转销或核销	其他变动	
按信用风险特征组合计提坏账准备	301,255.48	150,587.99				451,843.47
合计	301,255.48	150,587.99				451,843.47

其中本期坏账准备转回或收回金额重要的：

适用 不适用

(5). 本期实际核销的其他应收款情况

适用 不适用

(6). 按欠款方归集的期末余额前五名的其他应收款情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

单位名称	款项的性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例(%)	坏账准备期末余额
蔡海飘	购房借款	1,000,000.00	1年以内	11.07	50,000.00
林晓娜	购房借款	831,963.80	1年以内	9.21	41,598.19
吴银萍	购房借款	800,000.00	1年以内	8.85	40,000.00
厦门钨立颯电子商务有限公司	房屋租金	742,305.72	1年以内	8.21	37,115.29
戴淼	购房借款	519,166.69	1至2年	5.74	25,958.33
合计	/	3,893,436.21	/	43.08	194,671.81

(7). 涉及政府补助的应收款项

适用 不适用

(8). 因金融资产转移而终止确认的其他应收款

适用 不适用

(9). 转移其他应收款且继续涉入形成的资产、负债金额

□适用 √不适用

其他说明:

□适用 √不适用

3、长期股权投资

√适用 □不适用

单位: 元 币种: 人民币

项目	期末余额			期初余额		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
对子公司投资	1,447,516,477.09		1,447,516,477.09	911,629,543.20		911,629,543.20
对联营、合营企业投资	184,510,567.39	7,229,178.28	177,281,389.11	151,275,272.43	8,211,136.13	143,064,136.30
合计	1,632,027,044.48	7,229,178.28	1,624,797,866.20	1,062,904,815.63	8,211,136.13	1,054,693,679.50

(1). 对子公司投资

√适用 □不适用

单位: 元 币种: 人民币

被投资单位	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额	本期计提减值准备	减值准备期末余额
雷霆互动	83,120,856.22	809,432.84		83,930,289.06		
艺帆科技	10,000,000.00			10,000,000.00		
吉相股权	604,200,000.00	95,800,000.00		700,000,000.00		
雷霆娱乐	6,905,743.39	371,170,813.55		378,076,556.94		
吉游社	21,999,520.28	885,032.43		22,884,552.71		
雷霆股份	397,640.01	53,071.31		450,711.32		
深圳雷霆信息	21,105,783.30	1,165,632.50		22,271,415.80		
广州雷霆	63,900,000.00	66,002,951.26		129,902,951.26		
吉相天成基金	100,000,000.00			100,000,000.00		
合计	911,629,543.20	535,886,933.89		1,447,516,477.09		

说明:

①对雷霆互动、吉游社、雷霆股份、深圳雷霆信息增加的投资, 系本公司实施的限制性股票计划及股票期权激励计划部分激励对象在上述公司任职, 股份支付费用摊销增加母公司对子公司的长期股权投资;

②对雷霆娱乐、广州雷霆增加的投资, 系母公司对子公司增资以及股权激励股份支付费用摊销增加母公司对子公司的长期股权投资;

③对吉相股权增加的投资, 系母公司对子公司增资。

(2). 对联营、合营企业投资

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

投资单位	期初余额	本期增减变动								期末余额	减值准备期末余额
		追加投资	减少投资	权益法下确认的投资损益	其他综合收益调整	其他权益变动	宣告发放现金股利或利润	计提减值准备	其他		
一、合营企业											
二、联营企业											
青瓷数码	143,064,136.30			38,601,317.65		22,629,832.88	29,893,418.69			174,401,868.14	
千时科技											
成都星艺											7,229,178.28
成都南竹											
厦门辣葡萄		3,000,000.00		-120,479.03						2,879,520.97	
小计	143,064,136.30	3,000,000.00		38,480,838.62		22,629,832.88	29,893,418.69			177,281,389.11	7,229,178.28
合计	143,064,136.30	3,000,000.00		38,480,838.62		22,629,832.88	29,893,418.69			177,281,389.11	7,229,178.28

4、营业收入和营业成本

(1). 营业收入和营业成本情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额		上期发生额	
	收入	成本	收入	成本
主营业务	244,376,800.73	5,723,848.85	279,291,311.91	5,413,573.87
其他业务	25,056,987.35	26,334,731.04	35,332,056.82	32,525,297.71
合计	269,433,788.08	32,058,579.89	314,623,368.73	37,938,871.58

(2). 合同产生的收入的情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

合同分类	游戏及其他收入	合计
按经营地区分类		
境内	244,145,748.63	244,145,748.63
境外（含港澳台）	231,052.10	231,052.10
按商品转让的时间分类		
在某段时间确认收入	216,952,434.30	216,952,434.30
在某一时点确认收入	27,424,366.43	27,424,366.43
按销售渠道分类		
授权运营	242,240,384.30	242,240,384.30
联合运营	588,802.98	588,802.98
其他	1,547,613.45	1,547,613.45
合计	244,376,800.73	244,376,800.73

合同产生的收入说明：

□适用 √不适用

(3). 履约义务的说明

√适用 □不适用

对于网络游戏收入相关的履约义务，本公司通过游戏内道具等载体，向玩家在特定期间内提供增值体验服务，履约义务随服务提供而完成。

(4). 分摊至剩余履约义务的说明

□适用 √不适用

5、投资收益

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
成本法核算的长期股权投资收益	2,010,000,000.00	200,000,000.00
权益法核算的长期股权投资收益	38,480,838.62	-15,337,548.97
处置长期股权投资产生的投资收益		-30,199.06
理财产品投资收益	6,375,679.48	9,959,165.14
合计	2,054,856,518.10	194,591,417.11

6、其他

□适用 √不适用

十八、补充资料

1、当期非经常性损益明细表

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	金额	情况说明
非流动资产处置损益	24,330,299.61	本期处置心动有限公司、广州百漫等参股公司股权产生收益
计入当期损益的政府补助（与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外）	17,556,124.30	
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	1,204,722.03	
委托他人投资或管理资产的损益	33,601,352.37	
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债和其他债权投资取得的投资收益	64,480,970.07	本期确认心动有限公司、广州帝释天等参股公司股权公允价值变动收益
单独进行减值测试的应收款项、合同资产减值准备转回	12,393,446.58	
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-4,573,846.12	
其他符合非经常性损益定义的损益项目	30,420,726.00	本期因新型冠状病毒肺炎疫情社保减免，以及增值税进项税额加计抵减等事项产生收益
所得税影响额	-24,018,046.21	
少数股东权益影响额	-8,706,594.95	
合计	146,689,153.68	/

对公司根据《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第1号——非经常性损益》定义界定的非经常性损益项目，以及把《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第1号——非经常性损益》中列举的非经常性损益项目界定为经常性损益的项目，应说明原因。

□适用 √不适用

2、净资产收益率及每股收益

√适用 □不适用

报告期利润	加权平均净资产收益率（%）	每股收益	
		基本每股收益	稀释每股收益
归属于公司普通股股东的净利润	31.03	14.58	
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	26.68	12.53	

3、境内外会计准则下会计数据差异

适用 不适用

4、其他

适用 不适用

第十二节 备查文件目录

备查文件目录	1、载有法定代表人、主管会计工作负责人、会计机构负责人签名并盖章的《2020年度财务会计报表》
备查文件目录	2、载有容诚会计师事务所（特殊普通合伙）盖章、注册会计师签名并盖章的《审计报告》
备查文件目录	3、报告期内在中国证监会指定报刊上公开披露的公告及相关附件的原稿

董事长：卢竑岩

董事会批准报送日期：2021年3月29日

修订信息

适用 不适用