



二〇二一年

厦门吉比特网络技术股份有限公司
G-bits Network Technology (Xiamen) Co., Ltd.

半年度报告



吉比特

重要提示

一、本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证半年度报告内容的真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。

二、公司全体董事出席董事会会议。

三、本半年度报告未经审计。

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：保证半年度报告中财务报告的真实、准确、完整。

五、董事会决议通过的本报告期利润分配预案或公积金转增股本预案
无

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半年度报告的真实性和完整性

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“第三节 管理层讨论与分析”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	3
第二节	公司简介和主要财务指标	7
第三节	管理层讨论与分析	10
第四节	公司治理	55
第五节	环境与社会责任	57
第六节	重要事项	64
第七节	股份变动及股东情况	72
第八节	优先股相关情况	75
第九节	债券相关情况	76
第十节	财务报告	77

备查文件目录	1.载有公司负责人、主管会计工作负责人、会计机构负责人签名并盖章的《2021年半年度财务报表》
	2.报告期内公开披露过的所有公司文件的正本及公告的原稿

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
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	2021年半年度
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
股票期权激励计划	指	公司2020年股票期权激励计划
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
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，于2021年4月注销
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
青瓷游戏	指	青瓷游戏有限公司（Qingci Games Inc.），香港坤磐参股公司
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
厦门辣葡萄	指	厦门辣葡萄网络有限公司，吉比特参股公司
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）

常用词语释义		
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
广州因陀罗	指	广州因陀罗软件有限公司，原广州帝释天软件有限公司，吉相股权及吉相天成基金参股公司
广州吓喽	指	广州吓喽吓喽科技有限公司，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
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
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
梦貌映画	指	厦门梦貌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，原厦门战熊科技有限公司，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
上海部恩	指	上海部恩科技有限公司，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
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
成都热核	指	热核游戏（成都）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

常用词语释义		
《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/页游	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
中国音数协	指	中国音像与数字出版协会（原名中国音像协会），经原国家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，是全国性音像与数字出版行业组织
中国音数协团标委	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
香港联交所	指	香港联合交易所有限公司
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
DAU	指	“Daily Active User”的缩写，日活跃用户数
DBG	指	“Deck Building Game”的缩写，牌库构筑类游戏
Google Play	指	Google为安卓设备开发的在线应用程序商店
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

常用词语释义		
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
UGC	指	“User Generated Content”的缩写，用户原创内容
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、基本情况变更简介

公司注册地址	厦门软件园二期望海路4号101室
公司注册地址的历史变更情况	2017年3月，注册地址由“厦门市湖里区园山南路806号1516室”变更为“厦门软件园二期望海路4号101室”
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
报告期内变更情况查询索引	不适用

四、信息披露及备置地点变更情况简介

公司选定的信息披露报纸名称	《中国证券报》《上海证券报》《证券时报》《证券日报》
登载半年度报告的网站地址	www.sse.com.cn
公司半年度报告备置地点	公司证券部
报告期内变更情况查询索引	不适用

五、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	上交所	吉比特	603444	不适用

六、其他有关资料

适用 不适用

七、公司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	本报告期 (1—6月)	上年同期	本报告期比上年 同期增减(%)

主要会计数据	本报告期 (1—6月)	上年同期	本报告期比上年 同期增减(%)
营业收入	2,387,252,211.56	1,409,164,747.82	69.41
归属于上市公司股东的净利润	900,828,775.96	550,052,054.21	63.77
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	705,152,640.59	498,700,263.67	41.40
经营活动产生的现金流量净额	1,032,036,060.25	797,914,998.48	29.34
	本报告期末	上年度末	本报告期末比上 年度末增减(%)
归属于上市公司股东的净资产	3,932,314,711.39	3,802,961,389.06	3.40
总资产	6,094,494,990.23	5,387,665,710.80	13.12

说明：

1.营业收入较上年同期增长，主要系：本期新上线游戏《一念逍遥》《鬼谷八荒（PC版）》《摩尔庄园》等贡献收入。

2.归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要系：（1）本期《问道》《问道手游》保持稳定，《一念逍遥》等新上线游戏贡献利润；（2）本期转让青瓷数码部分股权产生收益。

3.归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润增速小于归属于上市公司股东的净利润增速，主要系：本期转让青瓷数码部分股权，该非经常性损益事项增加净利润约16,687.82万元。

（二）分季度主要会计数据

单位：元 币种：人民币

主要会计数据	2021 年第一季度	2021 年第二季度	
	金额	金额	环比增减(%)
营业收入	1,117,723,072.88	1,269,529,138.68	13.58
归属于上市公司股东的净利润	365,238,068.35	535,590,707.61	46.64
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	354,898,920.41	350,253,720.18	-1.31

说明：

1.2021 年第二季度归属于上市公司股东的净利润较 2021 年第一季度增长，主要系：2021 年第二季度转让青瓷数码部分股权，该非经常性损益事项增加净利润约 16,687.82 万元。

2.2021 年第二季度归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较 2021 年第一季度基本持平，主要系：（1）《摩尔庄园》于 2021 年 6 月 1 日上线，根据公司相关的会计政策，需按道具性质分期确认收入；同时，《摩尔庄园》为代理游戏，需要向外部研发商支付分成并于当期全额确认为营业成本；（2）公司持续对《一念逍遥》等游戏进行营销推广。

（三）主要财务指标

主要财务指标	本报告期 (1—6月)	上年同期	本报告期比上年 同期增减(%)
基本每股收益（元 / 股）	12.54	7.67	63.49
稀释每股收益（元 / 股）			

主要财务指标	本报告期 (1—6月)	上年同期	本报告期比上年 同期增减(%)
扣除非经常性损益后的基本每股收益(元/股)	9.81	6.95	41.15
加权平均净资产收益率(%)	21.89	16.38	增加5.51个百分点
扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率(%)	17.14	14.85	增加2.29个百分点

公司主要会计数据和财务指标的说明：

适用 不适用

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

适用 不适用

九、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	金额
非流动资产处置损益	232,980,051.32
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	8,762,585.96
委托他人投资或管理资产的损益	12,391,540.03
单独进行减值测试的应收款项、合同资产减值准备转回	8,042,614.00
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-1,114,865.65
其他符合非经常性损益定义的损益项目	9,947,833.94
少数股东权益影响额	-4,901,627.30
所得税影响额	-70,431,996.93
合计	195,676,135.37

说明：

非流动资产处置损益主要系本期处置参股公司青瓷数码部分股权产生收益。

十、其他

适用 不适用

第三节 管理层讨论与分析

一、报告期内公司所属行业及主营业务情况说明

(一) 公司主要业务

公司专注于网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营业务，以提供“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨，致力于塑造内容健康向上，具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品原创网络游戏。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。2021 年 6 月，公司获评中共福建省委、福建省人民政府评选的“福建省优秀民营企业”。此外，公司股票连续两年入选上证 180 公司治理指数，连续三年入选上证社会责任指数、上证公司治理指数，并入选了中证 500 指数、MSCI 中国指数、富时全球股票指数系列、标普新兴市场全球基准指数。

公司荣誉



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》，上线以来表现优异。

公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀，已具备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》《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC 版）》《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《魔渊之刃》《最强蜗牛（港澳台版）》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
	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	福建省优秀民营企业
	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
市级	2020 厦门企业 100 强
	2019 厦门企业 100 强
	2018 厦门企业 100 强
	2020 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2019 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2018 年度厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2017 年厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2020-2021 年度厦门市龙头骨干民营企业
	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
	第八届（2020）厦门文化产业年度风云榜“年度企业”
	2020-2021 年度厦门市文化企业 30 强
2018-2019 年度厦门市文化企业 30 强	

分类	荣誉及称号
	2018 年度厦门绿色企业十强
公司项目相关情况	
	“动漫文化创意产品与服务出口平台”入选财政部文化产业发展专项资金支持项目
	“动漫创意中心平台”入选福建省新闻出版改革发展项目库
	“一种将网游客户端网页化的方法”发明专利获评厦门市人民政府“第八届厦门市专利奖一等奖”
	“问道”商标及“问道”图形商标获评“2017 年度厦门优质品牌”

公司子公司获评的主要荣誉有：

子公司名称	荣誉及称号
雷霆互动	国家高新技术企业
	2016-2020 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
	2021 年度福建省数字经济领域“瞪羚”创新企业名单
	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
	2017 年厦门市创新型企业
	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
	2020 年度“深圳文化企业百强”
	2019 深圳·南山文化&科技新锐企业 TOP10 企业
	2020 游戏金钻榜“最具影响力企业”“最具成长性企业”
	2019 游戏金钻榜“最具成长性企业”
2019 年度深圳市前海深港现代服务业合作区经济贡献突出企业	
吉游社	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”

（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行业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。

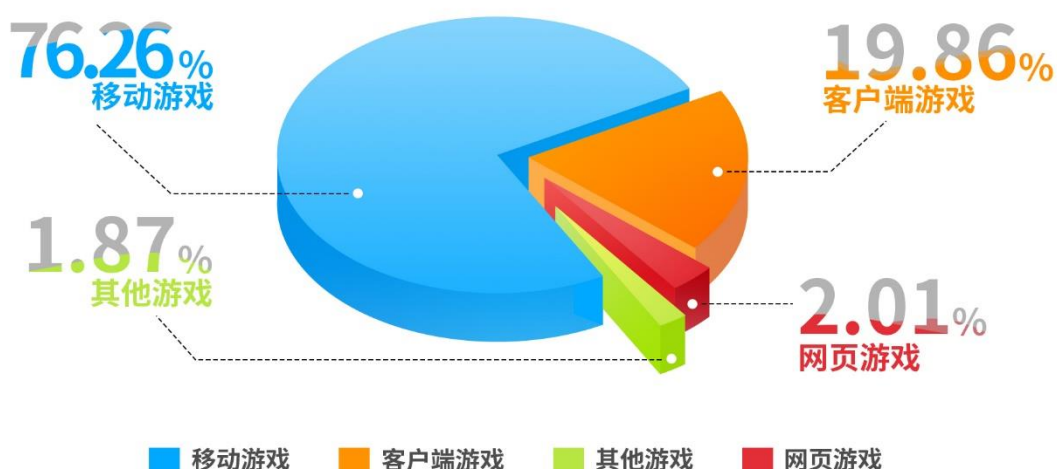
公司手游产品主要采取自主运营及联合运营模式。公司研发的《问道》端游授权光宇游戏运营，其他客户端游戏主要采取联合运营模式。

（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《2021 年 1-6 月中国游戏产业报告》，2021 年 1-6 月中国游戏产业呈现稳中向好的发展态势。2021 年 1-6 月，中国游戏市场实际销售收入为人民币 1,504.93 亿元，同比增长 7.89%；其中移动游戏市场实际销售收入为人民币 1,147.72 亿元，占市场总额的 76.26%；客户端游戏市场实际销售收入为人民币 298.89 亿元，占市场总额的 19.86%；网页游戏市场实际销售收入为人民币 30.21 亿元，占市场总额的 2.01%。

2021年1-6月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,移动游戏是其中最大的一个细分市场。相对于客户端游戏,以智能手机、平板电脑等智能终端为载体的移动游戏,具备移动化的设计,能够充分满足游戏用户利用碎片时间娱乐的需求。《2021年1-6月中国游戏产业报告》显示,2021年1-6月中国移动游戏用户规模为6.56亿,同比增长1.34%。随着游戏产业的人口红利逐渐减退,用户规模进入存量竞争阶段,消费习惯逐渐回归理性,产品质量成为甄选内容产品的重要准则。

近年来,5G网络与云计算等技术领域的进步与革新成为推动游戏产业发展的重要因素。5G网络具备高速率、大容量、低延时的特征,随着未来5G网络的发展与普及,将解决网络延时、终端设备性能影响游戏体验等问题,使得云计算技术在游戏行业中得以普及运用,这将进一步提升游戏产品画面表现力及产品稳定性。5G网络及云计算等新技术的发展及运用也将推动游戏产业格局的发展。同时,国内游戏产业链持续升级,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,游戏产业生态环境更加健康规范。根据《2021年1-6月中国游戏产业报告》,2021年1-6月,中国游戏市场完成了用户规模和区域市场的横向拓展,市场占有率和产品认可度有了质的提升。随着行业标准体系的建设,以及未成年保护手段的持续升级,我国游戏产业向着高质量、高水平方向发展。

二、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

1. 自主研发概况

强大的自主研发能力

专注游戏技术创新、设计及应用创新，持续加强研发投入

研发人员占比

58.40%

截至 2021 年 6 月 30 日
476 名研发人员

累计研发费用

10.88 亿元

2019 年 1 月 1 日至 2021 年 6 月 30 日
占累计营业收入比例 14.90%

发明专利及著作权

244 件

持有发明专利 6 件
著作权 238 件

自主研发产品表现优异



《问道》端游在线用户数曾近百万，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，2021 年 5 月开启十五周年联运大服，并于 2021 年 3 月上线 WeGame 平台，玩家反馈热烈



《问道手游》上线超 5 年，延续出色表现，2021 年上半年在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 19 名，最高至该榜单第 7 名



《一念逍遥》于 2021 年 2 月上线，表现优异，2021 年上半年在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 11 名，最高至该榜单第 5 名

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 2021 年 6 月 30 日，公司共有 476 名研发人员，占员工总数的 58.40%。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 2019 年、2020 年及 2021 年 1-6 月研发费用分别为 3.32 亿元、4.31 亿元、3.25 亿元，分别占营业收入的 15.31%、15.70%、13.61%，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 2021 年 6 月 30 日，公司及子公司持有商标 855 件，软

件著作权 193 件，美术著作权 44 件，文字著作权 1 件，以及域名 119 个。此外，公司还取得 6 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
6	一种服务器端版本的保护方法及系统	ZL 2018 1 1621241.2	发明专利	2021 年 4 月 16 日

说明：截至 2021 年 6 月 30 日，公司及子公司尚有 21 件发明专利在审查中。

2. 游戏技术创新、设计及应用创新

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	解决网络同步复杂度问题，降低多人在线即时竞技类游戏技术门槛	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

	名称	作用	详细说明
	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 and 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整, 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
	基于可视化节点编辑的虚拟脚本系统	提供可视化的技能、AI 编辑方式, 缩短开发迭代流程	传统开发游戏的技能系统和 AI 系统涉及程序、策划和美术等多工种的配合和 workflow 切换。基于可视化节点编辑的虚拟脚本系统提供可视化编辑方式, 通过节点连线图方式编写行为逻辑, 即时调试效果, 减少多工种配合和 workflow 切换环节, 缩短开发迭代流程; 同时, 系统支持自定义节点扩展, 可根据具体产品需求增加物理碰撞、寻路等节点功能
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 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

	名称	作用	详细说明
			成的回档问题
	在线合服操作	减少合服时的停机时间	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>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</p> <ol style="list-style-type: none"> 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

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
			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
	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

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
	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
	半开放式交易系统设计	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
	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

	名称	作用	特点
	《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

3. 研发中台建设

为提高研发效率，保证产品品质，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，力求为玩家创造差异化的游戏体验，同时兼顾更多玩家的审美需求，加入受众更广的主流审美元素，激发玩家的情感共鸣，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。

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。

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。

公司测试中心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，协调安排测试资源，以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，同时积累可复用测试经验，保障游戏研发质量。

（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



《问道手游》

- 上线超 5 年,持续表现出色
- 2021 年上半年在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 19 名,最高至该榜单第 7 名
- 截至 2021 年 6 月 30 日,累计注册用户超 4,800 万

放置类新游表现优异



《一念逍遥》

- 2021 年 2 月 1 日上线,表现优异
- 2021 年上半年在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 11 名,最高至该榜单第 5 名
- 在 App Store 累计获得超 21 万五星好评

模拟休闲新游“破圈”效果显著



《摩尔庄园》

- 2021 年 6 月 1 日上线,开服 12 小时新增用户数量超 700 万,同时在线用户数量超 100 万
- 未采用买量方式,通过内容投放及品牌宣传,形成较好的“破圈”效果
- 截至 2021 年 6 月 30 日,注册用户超 3,000 万

多款游戏保持较高口碑与人气



《鬼谷八荒》PC版

- 2021 年 1 月 27 日上线,多次登顶 Steam 全球热销榜榜首,全球最高同时在线人数超 18 万



《不思议迷宫》

- 上线 5 年,成为 Roguelike 经典作品,截至 2021 年 6 月 30 日累计注册用户超 1,900 万
- 此外,《地下城堡 2: 黑暗觉醒(安卓版)》《魔渊之刃》等多款手游表现良好

公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀，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。目前公司已运营了《问道手游》《一念逍遥》《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC版）》《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《魔渊之刃》《最强蜗牛（港澳台版）》等

多款游戏，其中 MMORPG 游戏《问道手游》保持长线稳定运营，放置挂机类手游《一念逍遥》表现优异，Roguelike 类手游《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。在长期游戏运营过程中，公司在 MMORPG、Roguelike、放置挂机等品类游戏运营上积累了丰富经验。

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、微信公众号发布、联动活动、与直播平台或主播合作、UGC 扶持、游戏公会及游戏论坛推广、线下活动等各种方式进行针对性的推广，力求更精准有效、更低成本的运营方式。

雷霆游戏主要市场推广活动



1. 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”；2021 年 3 月以来，公司在多个城市组织了《一念逍遥》玩家线下见面会暨“策划面对面”系列活动。通过以上活动，研发人员、运营人员与玩家进行深入沟通，使公司更好地了解玩家的需求及对游戏的改进建议，并据此调整优化游戏。除固定的线上、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。

2. 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、KOL 推荐、游戏直播等方式在微博、知乎、抖音、腾讯广告、小红书等平台开展广告推广活动，并开展多平台 UGC 扶持活动，加速产品信息的传播，快速触达大量玩家；同时，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。

3. 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，提升品牌知名度及用户接受度。2020 年 4 月，《问道手游》4 周年大服开启，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，聘请宋祖儿为代言人；2021 年 4 月，《问道手游》5 周年大服开启，聘请林更新为代言人，聘请钢琴家李云迪演奏 5 周年主题曲。

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，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；2021 年 4 月，《一念逍遥》的原声音乐专辑《一念逍遥·一》、NPC 芸娘角色曲《梦中》发布，以美妙的音乐开启玩家对修仙世界的无限遐想。此外，公司还于 2021 年 1 月推出《一念逍遥》游戏首部同名官方网络小说，于 2021 年 4 月在喜马拉雅 App 上线有声版小说。

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《一念逍遥》《摩尔庄园》《魔渊之刃》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。2021 年 6 月，《摩尔庄园》上线，通过内容投放及品牌宣传等口碑营销方式，《摩尔庄园》连续多日自发形成多个微博热搜，吸引了较多的泛用户，形成较好的“破圈”效果。

7. 联动活动

根据游戏及玩家特征，公司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。此外，公司开展了多个主题联动活动，2021 年 6 月，《摩尔庄园》与“草莓音乐节”联动活动开启；2021 年 7 月，《一念逍遥》与敦煌市博物馆的联动活动“入梦敦煌”上线，丰富的联动活动吸引了玩家的踊跃参与。

（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 2021 年 6 月 30 日，《问道手游》累计注册用户数量超 4,800 万。公司运营的多款产品深受玩家喜爱，积累了大量不同年龄阶段的用户。截至 2021 年 6 月 30 日，《摩尔庄园》累计注册用户数量超 3,000 万；《不思议迷宫》累计注册用户数量超 1,900 万；《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版累计注册用户数量超 900 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响应能力，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

经过多年的持续经营，公司已建立起一支经验丰富、结构合理、高效协作的管理团队。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，对国内外游戏行业的发展路径、未来趋势有着清晰洞察和前瞻布局。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。

公司拥有经验丰富的项目管理团队，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。

三、经营情况的讨论与分析

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。

近年来公司业绩稳健增长



近年来，公司业务发展良好，经营业绩稳健增长。报告期内，受益于《问道》《问道手游》的稳定运营及《一念逍遥》等新上线游戏的出色表现，公司实现营业收入 23.87 亿元，同比增长

69.41%；归属于上市公司股东的净利润 9.01 亿元，同比增长 63.77%；经营活动产生的现金流量净额 10.32 亿元，同比增长 29.34%。

公司自主研发的《问道》《问道手游》《一念逍遥》等多款游戏运营稳定，保持较好的盈利能力。报告期内，《问道》于 2021 年 1 月开启新年服，2021 年 5 月开启 15 周年联运大服，2021 年 3 月上线 WeGame 平台，玩家反响良好。《问道手游》上线已超 5 年，延续出色表现，报告期内，在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 19 名，最高至该榜单第 7 名。《一念逍遥》自 2021 年 2 月上线以来表现优异，报告期内，在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 11 名，最高至该榜单第 5 名。同时，《异化之地》等多款自研游戏保持较高的口碑与人气。

此外，公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀，已成功运营了《问道手游》《一念逍遥》《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC 版）》《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《魔渊之刃》《最强蜗牛（港澳台版）》等多款游戏。报告期内，模拟休闲新游《摩尔庄园》于 2021 年 6 月上线，上线当日，开服 12 小时新增用户数量超 700 万，同时在线用户数量超 100 万，吸引了较多的泛用户，形成较好的“破圈”效果。

未来，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。报告期内，《问道》于 2021 年 1 月开启新年服，于 2021 年 5 月开启 15 周年联运大服，并于 2021 年 3 月上线 WeGame 平台，玩家反响良好。



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。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。2021 年 1 月，新年服笨笨牛开服。2021 年 4 月 30 日，《问道手游》5 周年大服开启，聘请林更新为代言人，聘请钢琴家李云迪演奏五周年主题曲，开展了系列品牌宣传推广活动。报告期内，《问道手游》多次获得 App Store 推荐，在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 19 名，最高至该榜单第 7 名。截至 2021 年 6 月 30 日，《问道手游》累计注册用户数量超 4,800 万。



凭借出色的表现，《问道手游》获得了良好的口碑和广泛的行业认可，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”，并荣获多项行业内荣誉，包括金翎奖 2016 年度优秀游戏评选大赛“最佳原创移动游戏”、第九届 CGDA（中国优秀游戏制作人大赛）“最佳游戏音乐奖”以及游戏工委评选的中国游戏十强之“2016 年度十大最受欢迎原创移动网络游戏”等。

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，还原修仙小说的体验；游戏采用独创真实 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。《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 21 万条五星好评。报告期内，《一念逍遥》开展多个主题活动；2021 年 5 月，《一念逍遥》新增仙魔玩法，玩家反响良好。报告期内，《一念逍遥》在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 11 名，最高至该榜单第 5 名。



4. 《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許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。《摩尔庄园》手游于 2021 年 6 月 1 日上线，上线前全平台预约用户数量超 900 万。上线当日，开服 12 小时新增用户数量超 700 万，同时在线用户数量超 100 万。在宣发方面，《摩尔庄园》未采用买量方式，通过内容投放及品牌宣传，上线后吸引了较多的泛用户，形成较好的“破圈”效果，截至 2021 年 6 月 30 日，注册用户数量超 3,000 万。2021 年 6 月，《摩尔庄园》在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 7 名，最高至该榜单第 2 名；在 App Store 游戏免费榜平均排名为第 2 名。



5. 《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 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 18 万。



6. 《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 18 万条的五星好评。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。截至 2021 年 6 月 30 日，《不思议迷宫》累计注册用户数量超 1,900 万。



7. 《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》已上线超 4 年，在 TapTap 依旧保持 9.2 分的高口碑评分。截至 2021 年 6 月 30 日，《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版累计注册用户数量超 900 万。



8. 《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，玩家可以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 月上线，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”等奖项。报告期内，《魔渊之刃》多次获得 App Store 推荐。



9. 《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，曾获 Google Play Best of 2020 “最具创新游戏”。报告期内，《最强蜗牛》港澳台版多次获得 App Store 专题推荐。



除上述产品外，公司还上线运营了《剑开仙门》《复苏的魔女》《墨斗》《冒险与深渊》《魔法洞穴 2》《异化之地》《奇葩战斗家》《不朽之旅》《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》《冒险与挖矿》等手游产品，以及《烛火地牢 2：猫咪的诅咒》《HAAK（勇敢的哈克）》《硬核机甲》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，涵盖模拟经营类、放置养成类、Roguelike、RPG、策略类等多元化游戏品类。

1. 《地下城堡 3：魂之诗》

《地下城堡 3：魂之诗》是一款暗黑风格的文字地牢探险手游，在传承前作《地下城堡 2：黑暗觉醒》核心玩法的同时，大幅提升了美术品质，向玩家呈现更广阔和完整的游戏世界观。同时，《地下城堡 3：魂之诗》对核心的战斗策略玩法进行了创新尝试，并拓展了英雄池，丰富了单角色的故事和差异化属性，使得战斗体验充满乐趣。《地下城堡 3：魂之诗》已取得版号并已开启公测预约，预计于 2021 年 10 月下旬公测。



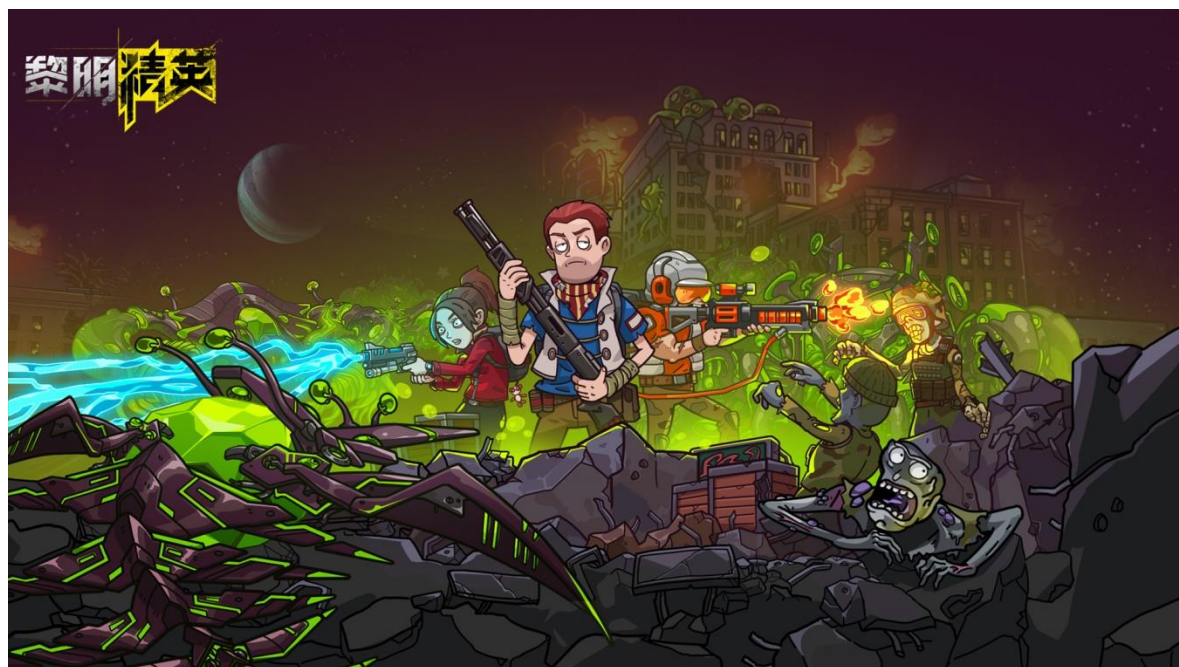
2. 《世界弹射物语》

《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 和其子公司 Citail 于 2019 年 11 月共同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体验和炫目的观赏效果。《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 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》已取得版号并已开启公测预约。



3. 《黎明精英》

《黎明精英》手游是一款俯视角，集动作、射击、养成元素的 2D Roguelike 射击游戏。游戏中玩家将带领黎明小队，奔赴各个战场与外星人战斗。丰富的未来科技感武器、风格迥异的道具、逼真的末世风格场景构造为玩家带来沉浸式冒险探索体验。《黎明精英》已取得版号。



4. 《花落长安》

《花落长安》是一款古风宫廷题材的养成 RPG 手游，采用 2D 写实画风，围绕女主从平民到丞相的主线故事展开。玩家可尝试丰富的换装搭配，还可以与多位角色进行多样互动，建立专属羁绊。《花落长安》已取得版号。



5. 《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。2020 年度，《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。



6. 《恶魔秘境》

《恶魔秘境》是一款将策略卡牌对战和 Roguelike 元素相结合的 DBG 游戏。游戏采用了蜂巢迷宫式的地图设计，玩家需在秘境中探索各类事件，并收集各色卡牌，策略组合成不同的战术。《恶魔秘境》已取得版号，预计于 2021 年 8 月 27 日公测。



7. 《精灵魔塔》

《精灵魔塔》是一款结合了爬塔、收集、棋盘策略、放置养成的 Roguelike 手游。通过双职业养成模式、独特的棋盘策略战斗及精灵收集玩法，《精灵魔塔》将 Roguelike 游戏中的随机战斗元素与放置玩法相融合，让玩家在游戏中获得协同作战及策略进攻的创意体验。《精灵魔塔》已取得版号。



8. 《军团》

《军团》是一款 Roguelike 策略类手游，由 PC 版游戏《军团 Legioncraft》研发团队开发。游戏中玩家扮演奇幻国度的英雄战士，通过不断挖掘和招募多样生物，组成不同造型的方块军团进行战斗。军团独特的站位和符文系统也是游戏最大的亮点，极大增强策略性和趣味性。《军团》已取得版号，预计于 2021 年 8 月 20 日公测。



除上述产品外，公司还储备有《冰原守卫者》《上古宝藏》《奇缘之旅》《光之守望》《航海日记 2》等代理手游产品及《纪元：变异》PC 版、PS 版等数款产品，其中《冰原守卫者》《上古宝藏》《奇缘之旅》《光之守望》《航海日记 2》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。

《最强蜗牛》港澳台版于 2021 年 6 月更新周年庆版本，玩家反馈良好；《Elona（伊洛纳）》于 2021 年 4 月 28 日全球上线，获得了多个地区的 App Store 及 Google Play 的全球推荐，并最高至 App Store 日本游戏免费榜第 2 名；《跨越星弧》海外版于 2021 年 1 月 27 日上线，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。海外的其他已上线项目持续稳定运营，其中《末日希望（Fury Survivor）》累计注册用户数量超 520 万，《地下城堡》海外版、《地下城堡 2》海外版表现良好，公司还取得了《地下城堡 3》海外发行权。

此外，公司已取得《一念逍遥》《冰原守护者》《EZ Knight（呆萌骑士）》《EZPZ Saga（古代战争）》《Dragon X Queen》《石油大亨》《魔渊之刃》等多款游戏的海外发行权。

公司海外发行团队将持续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。

（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，对游戏行业优质研发商、发行商、上下游相关企业及其他协同产业等进行投资。

2021 年 1 月至今，公司对广州因陀罗、上海部恩等企业进行了投资，并先后认购了诺惟合悦基金和优格创投基金份额。

公司投资参股的部分企业概况如下：

1. 青瓷游戏

青瓷游戏设立于 2021 年 3 月，其历史可追溯至 2012 年 3 月青瓷数码设立并从事网络游戏研发和运营业务，公司持有其 21.37% 股权。青瓷游戏及其子公司研发或运营的产品有《最强蜗牛》《不思议迷宫》《提灯与地下城》《无尽大冒险》《愚公移山 3 智叟的反击》等。由青瓷游戏及其子公司研发并运营的手绘风放置手游《最强蜗牛》于 2020 年 6 月上线，根据青瓷游戏向香港联交所递交的上市申请材料，2020 年 6-12 月，《最强蜗牛》平均月活跃用户数量为 440 万，App Store 游戏畅销榜排名最高至第 2 名。此外，截至 2021 年 6 月 30 日，由青瓷游戏及其子公司研发并由雷

霆游戏运营的《不思议迷宫》累计注册用户数量超 1,900 万，在 App Store 累计获得超 18 万条的五星好评。

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，公司持有其 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 年年度报告，其 2020 年度营业收入为 3,518.16 万元，归属于挂牌公司股东的净利润为 1,957.96 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 2021 年 6 月 30 日，《地下城堡 2：黑暗觉醒》安卓版累计注册用户数量超 900 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，公司持有其 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 年年度报告，其 2020 年度营业收入为 10,003.91 万元，归属于挂牌公司股东的净利润为 6,046.75 万元。2021 年 1-6 月，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 7 名，在 App Store 日本游戏畅销榜排名最高至第 10 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，公司持有其 9.67% 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（香港联交所主板上市公司，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 年年度报告，2020 年度，TapTap 移动应用程序平均月活跃用户 2,570 万，同比增长 43.7%；TapTap 游戏下载次数 4.08 亿次，同比增长 15.8%；TapTap 新增发帖数量 580 万，同比增长 64.0%。截至 2020 年 12 月 31 日，TapTap 注册游戏研发商 15,000 家，较 2019 年末增长 36.3%。

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 安装用户数量超 1 亿。

6. 广州因陀罗

广州因陀罗设立于 2014 年 9 月，主要从事网络游戏研发和制作，公司持有其 21.90% 股权。广州因陀罗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，广州因陀罗相继获得了来自红杉资本及腾讯的投资。

7. 广州呖喽

广州呖喽设立于 2017 年 8 月，主要从事网络游戏研发和制作，公司持有其 15.00% 股权。2021 年 1-6 月，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 2 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 9.4 分，在 Steam 平台的用户评测好评率为 97%。

8. 厦门稿定

厦门稿定设立于 2010 年 12 月，主营业务是提供多场景商业视觉设计服务，目前已获得多轮融资。2021 年 4 月，厦门稿定入选 2021 年福建省数字经济领域未来“独角兽”企业名单。厦门稿定旗下稿定设计为多场景商业视觉在线设计平台，提供在线图片及视频设计服务，其 App 下载次数超 3 亿次，累积用户数量超 1.3 亿。

9. 广州大火鸟

广州大火鸟设立于 2017 年 6 月，主要从事动画作品制作。广州大火鸟承制的网络动画主要有《一人之下 3·入世篇》《妖精种植手册》《少女前线：治愈篇 2》等。其中，2021 年 4 月上线的《一人之下 3·入世篇》口碑与流量均表现出色，截至 2021 年 6 月 30 日，《一人之下 3·入世篇》播放量超 6 亿，微博相关话题阅读量超 10 亿。

（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。截至 2021 年 6 月 30 日，艺帆科技已成功办理游戏产品版号 160 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。公司积极参与行业活动，认真落实出版单位监管责任，推动出版产品接入国家网络游戏防沉迷实名认证系统，积极响应游戏适龄提示添加工作。自 2020 年起，公司作为工作组成员参与起草或反馈了由游戏工委、中国新闻出版研究院牵头并在中国音数协团标委立项的多项行业标准。报告期内，公司受邀参与《中国游戏原创 IP 研究报告》的合作编制工作，并作为《网络游戏分类》《精品游戏评价规范》《游戏产品创新指标》等行业团体标准的起草单位之一，为游戏行业的规范发展建言献策。

报告期内公司经营情况的重大变化，以及报告期内发生的对公司经营情况有重大影响和预计未来会有重大影响的事项

适用 不适用

四、报告期内主要经营情况

(一) 主营业务分析

1. 财务报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	2,387,252,211.56	1,409,164,747.82	69.41
营业成本	432,076,021.74	149,868,169.36	188.30
销售费用	550,624,410.87	108,063,916.16	409.54
管理费用	155,923,768.09	140,915,866.97	10.65
研发费用	325,007,683.40	200,576,999.69	62.04
财务费用	2,607,989.22	-16,674,025.49	115.64
经营活动产生的现金流量净额	1,032,036,060.25	797,914,998.48	29.34
投资活动产生的现金流量净额	-100,379,129.09	104,152,762.95	-196.38
筹资活动产生的现金流量净额	-1,082,310,714.43	-557,912,448.36	-93.99

说明：

(1) 营业收入变动原因主要系：本期《一念逍遥》《鬼谷八荒（PC版）》《摩尔庄园》等新上线游戏贡献收入；

(2) 营业成本变动原因主要系：①本期《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC版）》等新上线游戏为代理游戏，需向外部研发商支付游戏分成款并确认为营业成本，因此本期营业成本相比上年同期有较大增长；②上年同期营业成本基数相对营业收入较小，因此本期营业成本变动比例大于营业收入变动比例；

(3) 销售费用变动原因主要系：①本期《一念逍遥》《摩尔庄园》等新游戏上线，广告投入较多，且公司持续对《问道手游》进行营销推广，因此本期销售费用相比上年同期有较大增长；②上年同期销售费用基数相对营业收入较小，因此本期销售费用变动比例大于营业收入变动比例；

(4) 管理费用变动原因主要系：本期业绩增长，计提的奖金增加；

(5) 财务费用变动原因主要系：本期汇率变动，产生汇兑损失；

(6) 研发费用变动原因主要系：本期业绩增长，计提的奖金增加；

(7) 经营活动产生的现金流量净额变动原因主要系：本期营业收入增长及回款增加；

(8) 投资活动产生的现金流量净额变动原因主要系：本期购买理财产品的金额大于赎回金额；

(9) 筹资活动产生的现金流量净额变动原因主要系：本期股利支付金额较上年同期增加。

2. 本期公司业务类型、利润构成或利润来源发生重大变动的详细说明

适用 不适用

(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 (%)	上年期末数	上年期末数占总资产的比例 (%)	本期期末金额较上年期末变动比例 (%)	情况说明
应收账款	590,152,703.03	9.68	195,483,733.91	3.63	201.89	本期收入增加，未回款金额相应增加，其中《摩尔庄园》于2021年6月上线，截至期末大部分收入尚未回款
预付款项	54,207,924.23	0.89	90,839,211.90	1.69	-40.33	根据运营进度，将部分预付代理游戏分成款确认为成本
其他应收款	45,958,897.09	0.75	101,947,198.21	1.89	-54.92	本期收回部分财务资助款
一年内到期的非流动资产	50,085,769.45	0.82	20,030,188.89	0.37	150.05	根据流动性将部分大额存单重分类至一年内到期的非流动资产
长期股权投资	1,008,734,236.47	16.55	545,300,425.41	10.12	84.99	本期部分新增股权投资划分为长期股权投资
使用权资产	4,839,904.79	0.08			不适用	本期开始执行新租赁准则，确认使用权资产
长期待摊费用	16,545,005.68	0.27	24,805,996.93	0.46	-33.30	根据游戏运营进度摊销授权金
递延所得税资产	115,061,415.74	1.89	70,074,474.99	1.30	64.20	本期可抵扣暂时性差异增加
其他非流动资产	10,014,460.55	0.16	30,394,740.37	0.56	-67.05	根据流动性将部分大额存单重分类至一年内到期的非流动资产
应付账款	315,276,482.69	5.17	126,326,927.44	2.34	149.57	(1) 应付研发商分成款增加；(2) 应付宣传、运营服务及运维费增加
合同负债	434,423,487.75	7.13	278,560,420.73	5.17	55.95	本期新游戏上线，未摊销的消耗性道具余额增加
应交税费	269,325,528.50	4.42	159,010,633.01	2.95	69.38	根据盈利情况计提企业所得税
其他流动负债	40,874,310.99	0.67	16,503,862.54	0.31	147.67	本期待转销项税增加
长期借款			6,951,258.41	0.13	-100.00	按期归还部分长期

项目名称	本期期末数	本期期末数占总资产的比例 (%)	上年期末数	上年期末数占总资产的比例 (%)	本期期末金额较上年期末变动比例 (%)	情况说明
						借款
租赁负债	3,029,329.38	0.05			不适用	本期开始执行新租赁准则，确认租赁负债
其他非流动负债	226,595,629.12	3.72	130,135,235.21	2.42	74.12	本期新游戏上线，未摊销的永久性道具余额增加

2. 境外资产情况

适用 不适用

3. 截至报告期末主要资产受限情况

适用 不适用

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 2021 年 6 月 30 日，借款余额为 21,188,858.85 元。

4. 其他说明

适用 不适用

(四) 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 49,518.49 万元，上年同期金额为 4,808.33 万元，同比增加 929.85%，主要系本期对诺惟合悦基金投资 35,000.00 万元，对广州因陀罗追加投资 7,225.00 万元。

(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	678,044,088.41	700,717,506.15	22,673,417.74	12,391,540.03
其他非流动金融资产	471,377,397.52	531,954,707.20	60,577,309.68	

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
合计	1,149,421,485.93	1,232,672,213.35	83,250,727.42	12,391,540.03

（五）重大资产和股权出售

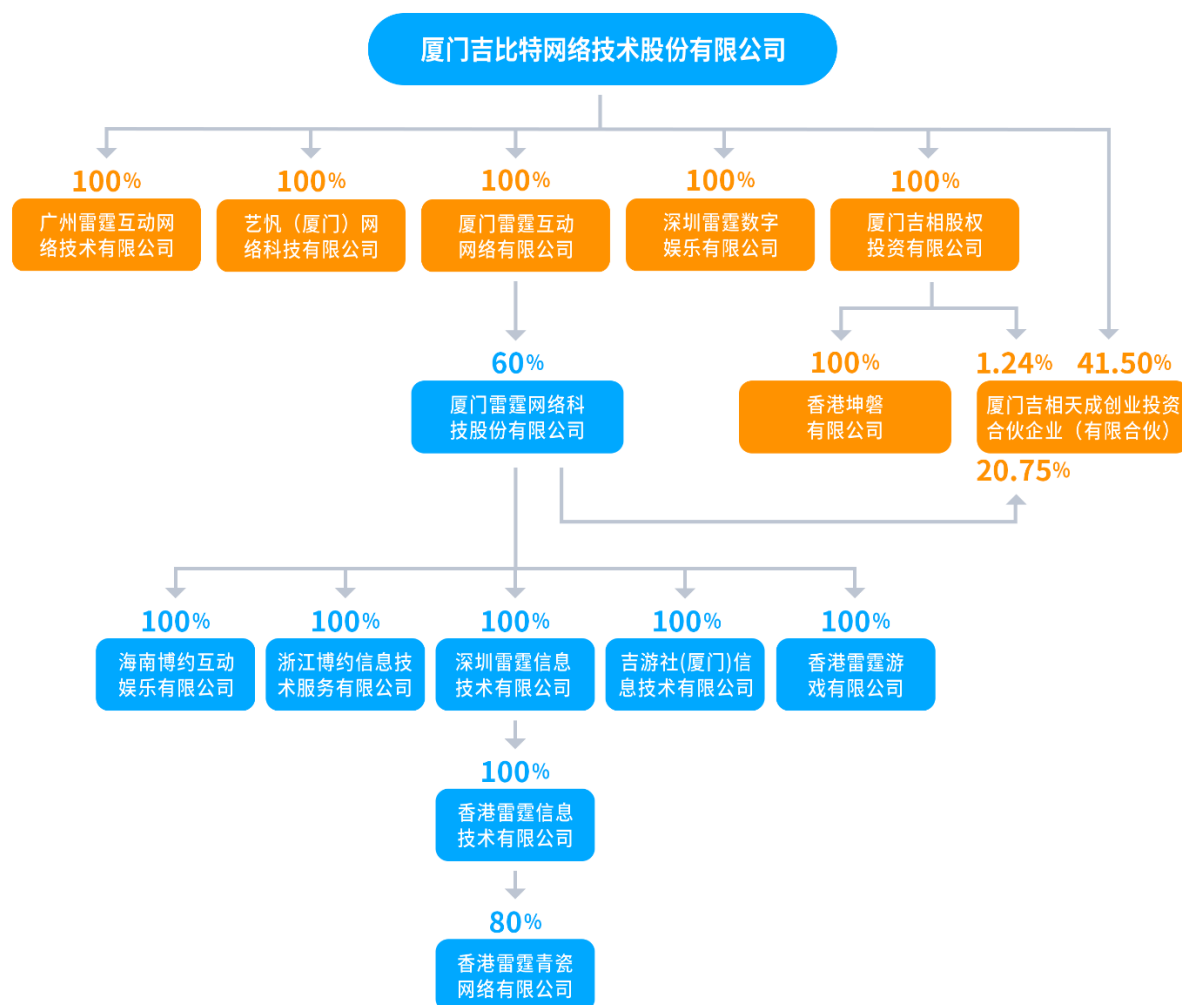
√适用 □不适用

本期公司转让青瓷数码部分股权，交易对价合计 30,344.74 万元，增加公司净利润金额约 16,687.82 万元，详见公司于 2021 年 4 月 23 日披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于转让参股公司股权的公告》（公告编号：2021-025）。截至报告期末，上述交易已完成，公司已收到全部股权转让款。

（六）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	1,001,494,270.46	779,916,307.51	629,591,064.98
吉相股权	股权投资	700,000,000.00	657,167,920.48	622,957,194.26	9,451,152.75
雷霆娱乐	网络游戏研发和制作	300,000,000.00	386,895,915.79	317,629,602.95	72,321,151.27
雷霆股份	网络游戏运营	30,000,000.00	1,610,835,396.01	739,756,637.61	313,646,533.70
深圳雷霆信息	网络游戏运营	100,000,000.00	1,531,422,046.41	219,070,505.70	274,921,503.70

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	457,935,075.87	659,944,495.75	629,591,064.98
雷霆股份	网络游戏运营	60.00	290,308,021.25	327,436,700.63	313,646,533.70
深圳雷霆信息	网络游戏运营	60.00	1,964,512,124.02	356,579,474.50	274,921,503.70

(七) 公司控制的结构化主体情况

□适用 √不适用

五、其他披露事项

(一) 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。针对可能面对的风险，公司采取了积极的应对措施，具体如下：

1. 单一产品依赖的风险及应对措施

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，《一念逍遥》等自研游戏表现良好，同时持续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. 经营风险及应对措施

网络游戏行业在中国历经十几年的飞速发展，现已进入成熟期，竞争日趋激烈。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配置人员、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。

为防范经营风险，公司多年来持续走“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，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。

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》《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，在 MMORPG、Roguelike、放置挂机等品类游戏运营上积累了丰富经验，已成功运营《问道手游》《一念逍遥》《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC版）》《不思议迷宫》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》等多款产品。

3. 行业政策风险及应对措施

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并提前接入国家网络游戏防沉迷实名认证系统实现用户实名认证和用户行为数据上报，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。同时，公司高度重视数据安全管理和用户个人隐私保护，通过一系列内控制度及事前、事中、事后的全过程管理模式，最大程度的保障公司数据及用户隐私安全。

4. 技术更新及淘汰的风险及应对措施

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》《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。

5. 核心人员流失风险及应对措施

公司经过多年发展，已建立了一支稳定、高素质的游戏研发、运营和管理人才队伍。随着行业竞争的日趋激烈，公司规模不断扩大，如果核心人才大量流失，将对公司的生产经营造成较大的影响。

一直以来，公司以具有竞争力的薪酬、股权激励、较大的成长空间、企业文化等维持人才队伍的稳定，营造人才培养的良好环境，不断吸引新的人才加入。同时，公司采用“自下而上”的产品研发机制，以制作人的兴趣为导向，鼓励各个团队自主研发，持续提升核心竞争力，给予其研发空间和创作自由度，增加对核心人员的吸引力。

6. 股权投资业务风险及应对措施

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。

（二）其他披露事项

适用 不适用

第四节 公司治理

一、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	会议决议
2021 年第一次临时股东大会	2021 年 1 月 19 日	上交所网站 (www.sse.com.cn)	2021 年 1 月 20 日	详见《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2021 年第一次临时股东大会决议公告》(公告编号: 2021-008)
2020 年年度股东大会	2021 年 5 月 12 日	上交所网站 (www.sse.com.cn)	2021 年 5 月 13 日	详见《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2020 年年度股东大会决议公告》(公告编号: 2021-030)

表决权恢复的优先股股东请求召开临时股东大会

适用 不适用

股东大会情况说明:

适用 不适用

二、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
周媛媛	监事	离任
黄淑玲	监事	选举

公司董事、监事、高级管理人员变动的情况说明:

适用 不适用

1.关于时任监事周媛媛女士离任的情况说明: 2021 年 4 月 28 日, 公司时任监事周媛媛女士因个人原因, 申请辞去监事职务。鉴于周媛媛女士的辞职将导致公司监事会成员低于法定人数, 周媛媛女士的辞职申请于 2021 年 5 月 12 日公司召开股东大会补选新任监事后生效。

2.关于选举监事黄淑玲女士的情况说明: 公司于 2021 年 4 月 29 日召开第四届监事会第二十四次会议, 于 2021 年 5 月 12 日召开 2020 年年度股东大会, 分别审议通过了《关于选举公司监事的议案》, 选举黄淑玲女士为公司监事, 任期自股东大会审议通过起至第四届监事会届满之日止。

三、利润分配或资本公积金转增预案

半年度拟定的利润分配预案、公积金转增股本预案

是否分配或转增	否
每 10 股送红股数 (股)	0
每 10 股派息数 (元) (含税)	0
每 10 股转增数 (股)	0
利润分配或资本公积金转增预案的相关情况说明	
不适用	

四、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) 相关股权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
<p>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，首次授予的股票期权为 690,000 股，预留授予的股票期权为 30,000 股。首次授予和预留授予的股票期权第一个行权期的业绩考核条件均已达成。本报告期内，公司首次授予及预留授予的股票期权仍处于等待期</p>	<p>详见公司于 2020 年 11 月 10 日披露的《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）及《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》</p>

(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

第五节 环境与社会责任

一、环境信息情况

（一）属于环境保护部门公布的重点排污单位的公司及其主要子公司的环保情况说明

适用 不适用

（二）重点排污单位之外的公司环保情况说明

适用 不适用

1. 因环境问题受到行政处罚的情况

适用 不适用

2. 参照重点排污单位披露其他环境信息

适用 不适用

3. 未披露其他环境信息的原因

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，不存在因环境问题受到行政处罚的情况。

（三）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）有利于保护生态、防治污染、履行环境责任的相关信息

适用 不适用

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，公司不定期组织“吉士得”拍卖活动，将闲置办公用品、电子设备等以低价拍卖给员工，实现闲置物资的再次利用，以最大限度地节约资源，保护环境，实现公司经济效益、社会效益与环境效益的协调发展。

公司还积极响应“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；在办公场所严格按照法规及政府要求执行垃圾分类要求，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，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。2021 年 3 月 12 日，公司再次启动《不思议迷宫》植树节游戏内活动，号召玩家关爱环境，成为自然守护者。

2021 年 3 月 20 日，公司组织包含党员在内的员工志愿者与厦门市思明区新厦门人图书馆志愿者等，共同组织外来务工子女参与清洁沙滩志愿活动，在活动中志愿者与孩子们分享环保理念，培育孩子们良好的环保意识。2021 年 4 月 10 日，公司组织部分员工参加深圳市南山区第二届“幸福桃源”环大沙河生态长廊徒步活动，感受生态和谐之美。



（五）在报告期内为减少其碳排放所采取的措施及效果

适用 不适用

作为互联网游戏企业，公司不存在工业生产制造设备的制造排放源及锅炉、焊接用乙炔等固定排放源，不存在生物燃料燃烧的情况。公司温室气体排放，主要为购买并使用电量所产生的间接排放。

公司一贯重视节能减排，多措并举尽可能地减少碳排放。公司办公区域优先使用 LED 灯等节能产品，空调制冷温度统一预设 26℃，要求员工离开办公室及时关闭电脑主机、空调和照明灯，

保安夜间巡楼及时关闭无人区域的照明灯。公司创业中心办公楼采用节能循环水冷空调，相较常规中央空调更加节约能耗。此外，公司使用新能源班车接送员工，根据实际客座率动态调整班车型号和车次，以减少员工通勤中所产生的二氧化碳。

二、巩固拓展脱贫攻坚成果、乡村振兴等工作具体情况

√适用 □不适用

公司始终贯彻“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，持续开展精准帮扶工作，助力巩固脱贫攻坚成果，全面推进乡村振兴，建设社会主义现代化国家。公司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员工代表探望困难家庭；同时，公司持续开拓帮扶项目，定点帮扶困难地区和困难群众，并长期帮扶外来子弟学校及困难家庭；此外，公司多次采购乡村地区农副产品，扶持乡村特色产业发展。

（一）爱心结对

公司积极贯彻党中央的决策部署及具体工作要求，持续建设“爱心社”党建品牌，充分发挥党员员工的先锋模范作用，积极组织开展爱心助学，捐款捐物，以及慰问基层工作者等公益活动。

近年来，公司积极参与“爱心厦门”建设，走访慰问“爱心结对”帮扶对象，持续开展精准帮扶活动。2021年春节和端午节期间，公司组织包括党员在内的员工代表慰问多户“爱心结对”家庭，为结对家庭送去节日祝福以及包括防疫物资在内的节日礼包、儿童衣物和运动器材等物品。

（二）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。

报告期内，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，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，并在春节及端午节期间组织员工代表探望困难家庭学生，为他们送去节日祝福及礼品。

2021年3月6日，公司组织包括党员在内的员工代表陪同外来务工子女参观位于厦门市何厝小学校内的英雄小八路纪念馆，在回顾历史的过程中，感受红色文化，弘扬爱国主义精神。



2021年3月27日，公司组织包括党员在内的员工代表陪同外来务工子女参观厦门日报社印刷博物馆，与孩子们一起参观了活字印刷、雕版印刷、凸版印刷等印刷技术和印刷品实物，共同感受印刷术的魅力。

2021年4月17日，公司组织包括党员在内的员工代表再次走进英雄小八路纪念馆，与近40名青少年一起参加厦门市思明区“4·23世界读书日”红色故事会专题活动，共同庆祝中国共产党成立100周年，同时加强对青少年的党史教育。



2021年6月1日，公司员工代表前往厦门市思明区联友小学参加“六一·快乐启航”活动，以捐赠书籍的形式，向孩子们表达了美好的节日祝福，让书香温暖童心，陪伴儿童健康成长。

（三）消费扶农

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，以实际行动扶持乡村特色产业发展。

报告期内，公司合计采购 28.43 万元的福建省宁德市、四川省凉山彝族自治州、青海省海东市、湖北省宜昌市、甘肃省临夏市等地乡村农副产品作为公司春节、端午节及内部活动伴手礼，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。

为更好地履行企业公民的社会责任，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。

三、参与疫情防控、防汛救灾等公益工作情况

自 2020 年初新型冠状病毒肺炎疫情爆发以来，公司积极参与防控疫情，在做好自身防疫工作的同时，积极承担企业公民的社会责任。2021 年 1 月底，公司分别向厦门鹭城巴士集团有限公司

和深圳市南山区 5 个社区工作站的 5,000 余位城市基层一线工作者送去总价值 97 万余元的新年暖心礼包。

2021 年 7 月下旬，河南省遭遇暴雨引起的特大洪涝灾害，公司密切关注抗灾进展，通过厦门市慈善总会、深圳市慈善会合计捐赠 600 万元，定向用于支持河南省防汛救灾，为前线抢险和灾后重建贡献力量。



公司结合自身业务特点，积极弘扬中华优秀传统文化，开展公益活动。2021 年 7 月，《一念逍遥》推出与敦煌市博物馆联动活动，并联合敦煌市文物保护中心，发起公益捐赠活动，共捐赠 47.48 万元，助力敦煌文化的传承与守护。

四、加强未成年人保护工作情况

公司严格执行《中华人民共和国未成年人保护法》、国家新闻出版署《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》等法律法规及规范性文件的要求，不断加强未成年人保护，逐步建立了一套以实名认证、防沉迷系统为基础，游戏适龄提示为引导，家长守护平台和未成年人专用投诉渠道为保障的未成年人保护体系，助力中国游戏产业健康发展。

（一）实名认证

公司自 2018 年起逐步部署、建立了雷霆游戏用户账号实名注册制度，通过多种技术手段限制未成年玩家的游戏时长和消费，对未成年玩家屏蔽部分游戏功能，防止未成年玩家过度沉迷于网络游戏。自 2019 年 10 月起，雷霆游戏用户实名认证信息均需通过“二要素（姓名、身份证号码）”核验，以更有效地实现未成年人身份的识别和保护。报告期内，公司积极配合并接入中宣部牵头的国家层面网络游戏防沉迷实名认证系统，完成雷霆游戏平台全部已上线游戏的接入，并实现身份认证和信息上报。

（二）防沉迷系统

在严格落实《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》关于未成年人游戏时长、时段和消费限制的基础上，雷霆游戏进一步升级防沉迷限制功能，于 2020 年 3 月开启雷霆游戏全平台限制，分层级限制同一雷霆游戏账号登录所有游戏的累计游戏时长和充值金额，引导未成年人健康游戏。

（三）游戏适龄提示

公司积极响应中国音数协《网络游戏适龄提示》团体标准，对雷霆游戏平台全部已上线游戏进行综合评估，确定每款游戏适用的年龄段，于 2021 年 6 月完成了全部游戏适龄提示的添加工作。

（四）家长守护平台

为进一步培养未成年人健康的游戏习惯，加强与家长的协作，公司设置雷霆游戏客服专区“家长守护平台”，家长绑定未成年人游戏账号后可对未成年人的游戏时间、消费金额进行管理。

（五）未成年人专用投诉举报渠道

为更加高效地处理涉未成年人投诉事项，公司在雷霆游戏平台全部游戏内的客户服务中心通道设立未成年人专用投诉举报渠道，并在雷霆游戏客服专区网站、雷霆游戏服务中心微信公众号设置“涉未成年人举报”页面/菜单选项。

第六节 重要事项

一、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，中国证监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

承诺背景	承诺类型	承诺方	承诺内容	承诺时间及期限	是否履行期限	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
	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，中国证监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及切实可行的情况下，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	担任吉比特监事起至离职后十八个月	是	是	不适用	不适用
	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

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
	其他	公司控股股东及实际控制人卢竑岩、上市时的一致行动人陈拓琳（双方一致行动关系已于2020年1月4日到期自动解除）	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
	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、报告期内控股股东及其他关联方非经营性占用资金情况

适用 不适用

三、违规担保情况

适用 不适用

四、半年报审计情况

适用 不适用

五、上年年度报告非标准审计意见涉及事项的变化及处理情况

适用 不适用

六、破产重整相关事项

适用 不适用

七、重大诉讼、仲裁事项

本报告期公司有重大诉讼、仲裁事项 本报告期公司无重大诉讼、仲裁事项

八、上市公司及其董事、监事、高级管理人员、控股股东、实际控制人涉嫌违法违规、受到处罚及整改情况

适用 不适用

九、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、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

2021年3月29日，公司第四届董事会第二十二次会议审议通过《关于审议公司2021年度预计日常性关联交易情况的议案》，公司对2021年度日常性关联交易进行了合理预计。公司2021年1-6月与《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12,676,847.92元，公司2021年1-6月实际发生的日常性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方“第十节 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) 资产收购或股权收购、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协会完成私募基金备案	详见公司分别于2021年1月4日、2021年2月20日披露的《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关联交易的进展公告》（公告编号：2021-013）
2021年2月2日，公司第四届董事会第二十一次会议审议通过了《关于全资子公司及控股企业向参股公司增资暨关联交易的议案》，吉相股权、吉相天成基金与公司关联方拟分别出资 1,300.00 万元、2,600.00 万元、100.00 万元共同认购广州因陀罗部分新增注册资本	详见公司于2021年2月3日披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司全资子公司及控股企业向参股公司增资暨关联交易的公告》（公告编号：2021-010）

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) 公司与存在关联关系的财务公司、公司控股财务公司与关联方之间的金融业务

适用 不适用

(六) 其他重大关联交易

适用 不适用

(七) 其他

适用 不适用

十一、重大合同及其履行情况

(一) 托管、承包、租赁事项

适用 不适用

(二) 报告期内履行的及尚未履行完毕的重大担保情况

√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）															
担保方	担保方与上市公司的关系	被担保方	担保金额	担保发生日期(协议签署日)	担保起始日	担保到期日	担保类型	主债务情况	担保物(如有)	担保是否已经履行完毕	担保是否逾期	担保逾期金额	反担保情况	是否为关联方担保	关联关系
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）															
21,188,858.85															
公司担保总额情况（包括对子公司的担保）															
担保总额（A+B）															
21,188,858.85															
担保总额占公司净资产的比例(%)															
0.54															
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) 其他重大合同

适用 不适用

十二、其他重大事项的说明

适用 不适用

第七节 股份变动及股东情况

一、股本变动情况

(一) 股份变动情况表

1. 股份变动情况表

报告期内，公司股份总数及股本结构未发生变化。

2. 股份变动情况说明

适用 不适用

3. 报告期后到半年报披露日期间发生股份变动对每股收益、每股净资产等财务指标的影响(如有)

适用 不适用

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

二、股东情况

(一) 股东总数

截止报告期末普通股股东总数(户)	17,913
截止报告期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、标记或 冻结情况		股东性质
					股份 状态	数量	
卢竑岩		21,629,475	30.10		无		境内自然人
陈拓琳		8,240,025	11.47		无		境内自然人
香港中央结算有限公司	1,044,455	3,592,321	5.00		无		境外法人
黄志辉	-6,735	1,463,282	2.04		无		境内自然人
中国工商银行股份有限公司—中欧价值智选回报混合型证券投资基金	1,390,251	1,402,851	1.95		无		其他
李培英		1,350,000	1.88		无		境内自然人
中泰证券资管—招商银行—中泰星河12号集合资产管理计划	806,468	938,568	1.31		无		其他
上海浦东发展银行股份有限公司—易方达裕祥回报债券型证券投资基金	886,714	886,714	1.23		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、标记或 冻结情况		股东性质
					股份 状态	数量	
全国社保基金一一八组合	289,447	751,901	1.05		无		其他
基本养老保险基金一二零六组合	83,012	692,045	0.96		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	3,592,321	人民币普通股	3,592,321				
黄志辉	1,463,282	人民币普通股	1,463,282				
中国工商银行股份有限公司—中欧价值智选 回报混合型证券投资基金	1,402,851	人民币普通股	1,402,851				
李培英	1,350,000	人民币普通股	1,350,000				
中泰证券资管—招商银行—中泰星河 12 号集 合资产管理计划	938,568	人民币普通股	938,568				
上海浦东发展银行股份有限公司—易方达裕 祥回报债券型证券投资基金	886,714	人民币普通股	886,714				
全国社保基金一一八组合	751,901	人民币普通股	751,901				
基本养老保险基金一二零六组合	692,045	人民币普通股	692,045				
前十名股东中回购专户情况说明	不适用						
上述股东委托表决权、受托表决权、放弃表决 权的说明	不适用						
上述股东关联关系或一致行动的说明	不适用						
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明	不适用						

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十名股东

适用 不适用

三、董事、监事和高级管理人员情况

(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情况

适用 不适用

其它情况说明：

适用 不适用

(二) 董事、监事、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

(三) 其他说明

适用 不适用

四、控股股东或实际控制人变更情况

适用 不适用

第八节 优先股相关情况

适用 不适用

第九节 债券相关情况

一、企业债券、公司债券和非金融企业债务融资工具

适用 不适用

二、可转换公司债券情况

适用 不适用

第十节 财务报告

一、审计报告

□适用 √不适用

二、财务报表

合并资产负债表

2021 年 6 月 30 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	2021 年 6 月 30 日	2020 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金	七、1	1,978,236,665.45	2,143,710,866.97
结算备付金			
拆出资金			
交易性金融资产	七、2	700,717,506.15	678,044,088.41
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	七、5	590,152,703.03	195,483,733.91
应收款项融资			
预付款项	七、7	54,207,924.23	90,839,211.90
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	45,958,897.09	101,947,198.21
其中：应收利息			
应收股利			
买入返售金融资产			
存货			
合同资产			
持有待售资产			
一年内到期的非流动资产	七、12	50,085,769.45	20,030,188.89
其他流动资产	七、13	27,685,203.33	26,418,205.26
流动资产合计		3,447,044,668.73	3,256,473,493.55
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	1,008,734,236.47	545,300,425.41
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产	七、19	531,954,707.20	471,377,397.52
投资性房地产	七、20	113,530,270.09	112,109,459.19
固定资产	七、21	837,052,766.15	866,005,451.57
在建工程			
生产性生物资产			
油气资产			
使用权资产	七、25	4,839,904.79	

项目	附注	2021年6月30日	2020年12月31日
无形资产	七、26	5,909,288.03	7,316,004.47
开发支出			
商誉	七、28	3,808,266.80	3,808,266.80
长期待摊费用	七、29	16,545,005.68	24,805,996.93
递延所得税资产	七、30	115,061,415.74	70,074,474.99
其他非流动资产	七、31	10,014,460.55	30,394,740.37
非流动资产合计		2,647,450,321.50	2,131,192,217.25
资产总计		6,094,494,990.23	5,387,665,710.80
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	315,276,482.69	126,326,927.44
预收款项			
合同负债	七、38	434,423,487.75	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	351,970,740.44	302,092,216.41
应交税费	七、40	269,325,528.50	159,010,633.01
其他应付款	七、41	76,971,984.54	61,040,745.44
其中：应付利息			
应付股利			
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	22,940,187.25	28,355,628.65
其他流动负债	七、44	40,874,310.99	16,503,862.54
流动负债合计		1,511,782,722.16	971,890,434.22
非流动负债：			
保险合同准备金			
长期借款	七、45		6,951,258.41
应付债券			
其中：优先股			
永续债			
租赁负债	七、47	3,029,329.38	
长期应付款			
长期应付职工薪酬			
预计负债			
递延收益	七、51	386,112.12	393,287.46
递延所得税负债	七、30	26,483,564.78	30,601,737.14
其他非流动负债	七、52	226,595,629.12	130,135,235.21
非流动负债合计		256,494,635.40	168,081,518.22
负债合计		1,768,277,357.56	1,139,971,952.44

项目	附注	2021年6月30日	2020年12月31日
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	七、53	71,864,552.00	71,864,552.00
其他权益工具			
其中：优先股			
永续债			
资本公积	七、55	1,230,476,001.30	1,137,380,549.02
减：库存股			
其他综合收益	七、57	-10,260,505.43	-8,064,223.52
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	2,604,293,551.02	2,565,839,399.06
归属于母公司所有者权益（或股东权益）合计		3,932,314,711.39	3,802,961,389.06
少数股东权益		393,902,921.28	444,732,369.30
所有者权益（或股东权益）合计		4,326,217,632.67	4,247,693,758.36
负债和所有者权益（或股东权益）总计		6,094,494,990.23	5,387,665,710.80

公司负责人：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

2021年6月30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	2021年6月30日	2020年12月31日
流动资产：			
货币资金		235,949,859.78	355,898,198.17
交易性金融资产		394,350,875.34	227,530,505.49
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	十七、1	30,357,329.09	19,735,300.28
应收款项融资			
预付款项		1,715,488.35	489,252.88
其他应收款	十七、2	22,296,736.53	907,585,025.79
其中：应收利息			
应收股利			899,000,000.00
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		816,161.72	808,187.76
流动资产合计		685,486,450.81	1,512,046,470.37
非流动资产：			
债权投资			
其他债权投资			
长期应收款			

项目	附注	2021年6月30日	2020年12月31日
长期股权投资	十七、3	2,065,332,702.03	1,624,797,866.20
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产		42,500,000.00	26,130,000.00
投资性房地产		243,778,086.14	246,002,067.36
固定资产		108,853,197.99	118,449,629.85
在建工程			
生产性生物资产			
油气资产			
使用权资产			
无形资产		4,629,304.36	5,093,800.91
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			
非流动资产合计		2,465,093,290.52	2,020,473,364.32
资产总计		3,150,579,741.33	3,532,519,834.69
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		14,752,500.85	17,840,184.48
预收款项			
合同负债		19,921,981.67	17,524,514.33
应付职工薪酬		87,082,689.99	71,371,051.23
应交税费		78,467,680.95	7,361,174.09
其他应付款		3,176,922.37	3,103,940.87
其中：应付利息			
应付股利			
持有待售负债			
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债		2,523,220.65	1,098,629.87
流动负债合计		205,924,996.48	118,299,494.87
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		205,612.12	212,787.46
递延所得税负债		524,400.61	512,245.33
其他非流动负债		1,174,424.77	1,143,001.65
非流动负债合计		1,904,437.50	1,868,034.44
负债合计		207,829,433.98	120,167,529.31

项目	附注	2021年6月30日	2020年12月31日
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）		71,864,552.00	71,864,552.00
其他权益工具			
其中：优先股			
永续债			
资本公积		1,237,400,901.98	1,150,179,634.20
减：库存股			
其他综合收益		10,081.28	44,640.68
专项储备			
盈余公积		35,941,112.50	35,941,112.50
未分配利润		1,597,533,659.59	2,154,322,366.00
所有者权益（或股东权益）合计		2,942,750,307.35	3,412,352,305.38
负债和所有者权益（或股东权益）			
总计		3,150,579,741.33	3,532,519,834.69

公司负责人：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

2021年1-6月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2021年半年度	2020年半年度
一、营业总收入		2,387,252,211.56	1,409,164,747.82
其中：营业收入	七、61	2,387,252,211.56	1,409,164,747.82
利息收入			
已赚保费			
手续费及佣金收入			
二、营业总成本		1,481,570,695.20	591,371,819.58
其中：营业成本	七、61	432,076,021.74	149,868,169.36
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	15,330,821.88	8,620,892.89
销售费用	七、63	550,624,410.87	108,063,916.16
管理费用	七、64	155,923,768.09	140,915,866.97
研发费用	七、65	325,007,683.40	200,576,999.69
财务费用	七、66	2,607,989.22	-16,674,025.49
其中：利息费用		699,056.28	1,363,681.13
利息收入		8,743,431.90	11,232,852.78
加：其他收益	七、67	18,845,185.08	14,756,799.71
投资收益（损失以“-”号填列）	七、68	334,358,566.72	-7,804,506.82
其中：对联营企业和合营企业的投资收益		73,175,523.20	-35,053,287.18
以摊余成本计量的金融资产终止确认收益（损失以“-”号填列）			

项目	附注	2021年半年度	2020年半年度
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	4,734,763.82	30,404,289.52
信用减值损失（损失以“-”号填列）	七、71	1,880,274.61	-2,391,341.80
资产减值损失（损失以“-”号填列）	七、72	-5,180,326.89	
资产处置收益（损失以“-”号填列）	七、73	23,365.24	-9,969.97
三、营业利润（亏损以“-”号填列）		1,260,343,344.94	852,748,198.88
加：营业外收入	七、74	10,529.05	25,607.18
减：营业外支出	七、75	973,671.00	4,304,650.81
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）		1,259,380,202.99	848,469,155.25
减：所得税费用	七、76	206,787,310.65	126,109,556.54
五、净利润（净亏损以“-”号填列）		1,052,592,892.34	722,359,598.71
（一）按经营持续性分类			
1.持续经营净利润（净亏损以“-”号填列）		1,052,592,892.34	722,359,598.71
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）		900,828,775.96	550,052,054.21
2.少数股东损益（净亏损以“-”号填列）		151,764,116.38	172,307,544.50
六、其他综合收益的税后净额		-2,612,072.55	2,657,299.16
（一）归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额			
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		-2,196,281.91	2,249,475.90
（1）权益法下可转损益的其他综合收益	七、57	-122,907.77	11,014.54
（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	-2,073,374.14	2,238,461.36
（7）其他			
（二）归属于少数股东的其他综合收益的税后净额			
七、综合收益总额		1,049,980,819.79	725,016,897.87
（一）归属于母公司所有者的综合收益总额			
（二）归属于少数股东的综合收益总额			
八、每股收益：			
（一）基本每股收益(元/股)		12.54	7.67
（二）稀释每股收益(元/股)			

公司负责人：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

母公司利润表

2021年1-6月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2021年半年度	2020年半年度
一、营业收入	十七、4	199,327,924.31	147,388,634.61
减：营业成本	十七、4	26,380,897.32	24,142,920.88
税金及附加		2,573,634.34	2,214,006.30
销售费用			
管理费用		46,486,478.27	28,643,865.83
研发费用		70,801,434.74	60,179,982.63
财务费用		-948,176.89	-57,280.80
其中：利息费用			
利息收入		959,252.15	62,737.90
加：其他收益		5,020,175.72	2,948,468.10
投资收益（损失以“-”号填列）	十七、5	320,206,009.71	1,061,128,331.39
其中：对联营企业和合营企业的投资收益		81,348,754.20	-42,643,577.99
以摊余成本计量的金融资产终止确认收益（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）		-179,630.15	-345,561.40
信用减值损失（损失以“-”号填列）		-468,948.79	-17,976.35
资产减值损失（损失以“-”号填列）			
资产处置收益（损失以“-”号填列）		11,513.34	2,212.39
二、营业利润（亏损以“-”号填列）		378,622,776.36	1,095,980,613.90
加：营业外收入		0.85	0.29
减：营业外支出		573,884.00	986,713.20
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）		378,048,893.21	1,094,993,900.99
减：所得税费用		72,462,975.62	1,098,426.85
四、净利润（净亏损以“-”号填列）		305,585,917.59	1,093,895,474.14
（一）持续经营净利润（净亏损以“-”号填列）		305,585,917.59	1,093,895,474.14
（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		-34,559.40	
（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		-34,559.40	
1.权益法下可转损益的其他综合收益		-34,559.40	
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		305,551,358.19	1,093,895,474.14
七、每股收益：			
（一）基本每股收益(元/股)			
（二）稀释每股收益(元/股)			

公司负责人：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

合并现金流量表

2021年1-6月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2021年半年度	2020年半年度
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		2,385,053,408.99	1,509,315,966.37
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	35,906,168.59	36,768,659.83
经营活动现金流入小计		2,420,959,577.58	1,546,084,626.20
购买商品、接受劳务支付的现金		240,390,643.26	111,657,938.66
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		407,870,753.30	304,253,717.96
支付的各项税费		240,897,715.50	172,803,549.12
支付其他与经营活动有关的现金	七、78	499,764,405.27	159,454,421.98
经营活动现金流出小计		1,388,923,517.33	748,169,627.72
经营活动产生的现金流量净额		1,032,036,060.25	797,914,998.48
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金		2,949,729,695.34	3,435,725,385.74
取得投资收益收到的现金		80,614,438.46	28,179,762.21
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额		42,181.50	43,879.08
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	57,288,902.33	
投资活动现金流入小计		3,087,675,217.63	3,463,949,027.03
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金		12,067,599.12	33,854,439.55
投资支付的现金		3,175,986,747.60	3,325,941,824.53
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			

项目	附注	2021年半年度	2020年半年度
投资活动现金流出小计		3,188,054,346.72	3,359,796,264.08
投资活动产生的现金流量净额		-100,379,129.09	104,152,762.95
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金			
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		24,000,000.00
筹资活动现金流入小计			24,000,000.00
偿还债务支付的现金		14,118,028.21	13,887,220.86
分配股利、利润或偿付利息支付的现金		1,067,073,680.28	567,819,803.52
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润		204,000,000.00	204,000,000.00
支付其他与筹资活动有关的现金	七、78	1,119,005.94	205,423.98
筹资活动现金流出小计		1,082,310,714.43	581,912,448.36
筹资活动产生的现金流量净额		-1,082,310,714.43	-557,912,448.36
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响		-12,538,311.02	10,610,532.50
五、现金及现金等价物净增加额		-163,192,094.29	354,765,845.57
加：期初现金及现金等价物余额		2,138,891,529.16	801,183,998.51
六、期末现金及现金等价物余额		1,975,699,434.87	1,155,949,844.08

公司负责人：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

2021年1-6月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2021年半年度	2020年半年度
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		179,461,616.37	144,645,601.80
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金		18,089,804.07	49,050,595.11
经营活动现金流入小计		197,551,420.44	193,696,196.91
购买商品、接受劳务支付的现金		1,153,339.86	1,915,639.35
支付给职工及为职工支付的现金		102,214,610.57	87,081,222.28
支付的各项税费		10,946,218.74	11,150,664.56
支付其他与经营活动有关的现金		18,496,340.90	80,524,953.14
经营活动现金流出小计		132,810,510.07	180,672,479.33
经营活动产生的现金流量净额		64,740,910.37	13,023,717.58
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金		1,613,447,396.00	629,240,000.00
取得投资收益收到的现金		946,834,597.25	512,498,223.96
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额		42,181.50	
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			
投资活动现金流入小计		2,560,324,174.75	1,141,738,223.96
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金		4,668,194.12	23,259,776.11
投资支付的现金		1,877,700,000.00	709,720,000.00

项目	附注	2021年半年度	2020年半年度
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		1,882,368,194.12	732,979,776.11
投资活动产生的现金流量净额		677,955,980.63	408,758,447.85
三、筹资活动产生的现金流量：			
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		862,374,624.00	362,455,958.44
支付其他与筹资活动有关的现金		495,109.38	205,423.98
筹资活动现金流出小计		862,869,733.38	362,661,382.42
筹资活动产生的现金流量净额		-862,869,733.38	-362,661,382.42
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响		-3,747.26	4,869.68
五、现金及现金等价物净增加额		-120,176,589.64	59,125,652.69
加：期初现金及现金等价物余额		355,379,722.34	1,821,943.81
六、期末现金及现金等价物余额		235,203,132.70	60,947,596.50

公司负责人：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

2021年1-6月

单位：元 币种：人民币

项目	2021年半年度														
	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	小计
	优先 股	永续 债	其他												
一、上年期末余额	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
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	71,864,552.00				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
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）					93,095,452.28		-2,196,281.91				38,454,151.96		129,353,322.33	-50,829,448.02	78,523,874.31
（一）综合收益总额							-2,196,281.91				900,828,775.96		898,632,494.05	151,348,325.74	1,049,980,819.79
（二）所有者投入和减少资本					8,080,610.30								8,080,610.30	1,805,653.68	9,886,263.98
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					8,080,610.30								8,080,610.30	1,805,653.68	9,886,263.98
4. 其他															
（三）利润分配											-862,374,624.00		-862,374,624.00	-204,000,000.00	-1,066,374,624.00
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											-862,374,624.00		-862,374,624.00	-204,000,000.00	-1,066,374,624.00
4. 其他															
（四）所有者权益内部结转															

项目	2021年半年度														
	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	小计
优先股		永续债	其他												
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					85,014,841.98							85,014,841.98	16,572.56	85,031,414.54	
四、本期期末余额	71,864,552.00				1,230,476,001.30		-10,260,505.43		35,941,112.50		2,604,293,551.02	3,932,314,711.39	393,902,921.28	4,326,217,632.67	

项目	2020年半年度														
	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	小计
优先股		永续债	其他												
一、上年期末余额	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	
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	

项目	2020年半年度														
	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			小计
	优先股	永续债	其他												
三、本期增减变动金额 (减少以“-”号填列)	-17,673.00				14,003,470.09	-27,756,713.78	2,249,475.90				190,729,294.21		234,721,280.98	-30,411,032.62	204,310,248.36
(一) 综合收益总额							2,249,475.90				550,052,054.21		552,301,530.11	172,715,367.76	725,016,897.87
(二) 所有者投入和减少资本	-17,673.00				-17,617.78	-27,756,713.78							27,721,423.00	354,472.56	28,075,895.56
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					2,186,388.73	-25,535,034.27							27,721,423.00	354,472.56	28,075,895.56
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															
(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															

项目	2020年半年度														
	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	小计
优先股		永续债	其他												
存收益															
6. 其他															
(五) 专项储备															
1. 本期提取															
2. 本期使用															
(六) 其他				14,021,087.87								14,021,087.87	519,127.06	14,540,214.93	
四、本期期末余额	71,864,552.00			1,121,490,060.91		6,929,621.14		35,941,112.50		2,069,485,402.63		3,305,710,749.18	333,712,969.07	3,639,423,718.25	

公司负责人：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

2021年1-6月

单位：元 币种：人民币

项目	2021年半年度										
	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
加：会计政策变更											
前期差错更正											
其他											
二、本年期初余额	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
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）					87,221,267.78		-34,559.40			-556,788,706.41	-469,601,998.03
(一) 综合收益总额							-34,559.40			305,585,917.59	305,551,358.19
(二) 所有者投入和减少资本					9,886,263.98						9,886,263.98
1. 所有者投入的普通股											

2021年半年度报告

项目	2021年半年度										
	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							
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					9,886,263.98						9,886,263.98
4. 其他											
(三) 利润分配										-862,374,624.00	-862,374,624.00
1. 提取盈余公积											
2. 对所有者（或股东）的分配										-862,374,624.00	-862,374,624.00
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					77,335,003.80						77,335,003.80
四、本期期末余额	71,864,552.00				1,237,400,901.98		10,081.28		35,941,112.50	1,597,533,659.59	2,942,750,307.35

项目	2020年半年度										
	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
加：会计政策变更											
前期差错更正											
其他											

项目	2020年半年度										
	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							
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				9,868,124.71	-27,756,713.78				734,572,714.14	772,179,879.63
（一）综合收益总额										1,093,895,474.14	1,093,895,474.14
（二）所有者投入和减少资本	-17,673.00				336,854.78	-27,756,713.78					28,075,895.56
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					2,540,861.29	-25,535,034.27					28,075,895.56
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					9,531,269.93						9,531,269.93
四、本期期末余额	71,864,552.00				1,134,731,189.61		44,640.68		35,941,112.50	1,122,751,910.33	2,365,333,405.12

公司负责人：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，经中国证监会证监发行字（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 2021 年 6 月 30 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二十五次会议于 2021 年 8 月 11 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

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

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

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

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

（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

详见附注五、42。

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

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

详见附注五、42。

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

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。

(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

合同成本分为合同履约成本与合同取得成本。

本公司为履行合同而发生的成本，在同时满足下列条件时作为合同履约成本确认为一项资产：

- （1）该成本与一份当前或预期取得的合同直接相关，包括直接人工、直接材料、制造费用（或类似费用）、明确由客户承担的成本以及仅因该合同而发生的其他成本；
- （2）该成本增加了本公司未来用于履行履约义务的资源；
- （3）该成本预期能够收回。

本公司为取得合同发生的增量成本预期能够收回的，作为合同取得成本确认为一项资产。

与合同成本有关的资产采用与该资产相关的商品或服务收入确认相同的基础进行摊销；但是对于合同取得成本摊销期限未超过一年的，本公司将其在发生时计入当期损益。

与合同成本有关的资产，其账面价值高于下列两项的差额的，本公司将对于超出部分计提减值准备，并确认为资产减值损失，并进一步考虑是否应计提亏损合同有关的预计负债：

- （1）因转让与该资产相关的商品或服务预期能够取得的剩余对价；
- （2）为转让该相关商品或服务估计将要发生的成本。

上述资产减值准备后续发生转回的，转回后的资产账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该资产在转回日的账面价值。

确认为资产的合同履约成本，初始确认时摊销期限不超过一年或一个正常营业周期，在“存货”项目中列示，初始确认时摊销期限超过一年或一个正常营业周期，在“其他非流动资产”项目中列示。

确认为资产的合同取得成本，初始确认时摊销期限不超过一年或一个正常营业周期，在“其他流动资产”项目中列示，初始确认时摊销期限超过一年或一个正常营业周期，在“其他非流动资产”项目中列示。

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

适用于 2020 年度及以前

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

自 2021 年 1 月 1 日起适用

①租赁的识别

在合同开始日，本公司评估合同是否为租赁或者包含租赁，如果合同中一方让渡了在一定期间内控制一项或多项已识别资产使用的权利以换取对价，则该合同为租赁或者包含租赁。为确定合同是否让渡了在一定期间内控制已识别资产使用的权利，本公司评估合同中的客户是否有权获得在使用期间内因使用已识别资产所产生的几乎全部经济利益，并有权在该使用期间主导已识别资产的使用。

②单独租赁的识别

合同中同时包含多项单独租赁的，本公司将合同予以分拆，并分别各项单独租赁进行会计处理。同时符合下列条件的，使用已识别资产的权利构成合同中的一项单独租赁：①承租人可从单独使用该资产或将其与易于获得的其他资源一起使用中获利；②该资产与合同中的其他资产不存在高度依赖或高度关联关系。

③本公司作为承租人的会计处理方法

在租赁期开始日，本公司将租赁期不超过 12 个月，且不包含购买选择权的租赁认定为短期租赁；将单项租赁资产为全新资产时价值较低的租赁认定为低价值资产租赁。

除上述采用简化处理的短期租赁和低价值资产租赁外，在租赁期开始日，公司对租赁确认使用权资产和租赁负债。

A 使用权资产

使用权资产，是指承租人可在租赁期内使用租赁资产的权利。在租赁期开始日，使用权资产按照成本进行初始计量。该成本包括：

租赁负债的初始计量金额；

a.在租赁期开始日或之前支付的租赁付款额，存在租赁激励的，扣除已享受的租赁激励相关金额；

b.承租人发生的初始直接费用；

c.承租人为拆卸及移除租赁资产、复原租赁资产所在场地或将租赁资产恢复至租赁条款约定状态预计将发生的成本。

使用权资产采用年限平均法计提折旧。对于能合理确定租赁期届满时将会取得租赁资产所有权的，在租赁资产预计剩余使用寿命内，根据使用权资产类别和预计净残值率确定折旧率；对于无法合理确定租赁期届满时将会取得租赁资产所有权的，在租赁期与租赁资产剩余使用寿命两者孰短的期间内，根据使用权资产类别确定折旧率。

使用权资产的减值测试方法、减值准备计提方法见附注五、30。

B 租赁负债

租赁负债应当按照租赁期开始日尚未支付的租赁付款额的现值进行初始计量。租赁付款额包括以下五项内容：

a.固定付款额及实质固定付款额，存在租赁激励的，扣除租赁激励相关金额；

b.取决于指数或比率的可变租赁付款额；

c.购买选择权的行权价格，前提是承租人合理确定将行使该选择权；

d.行使终止租赁选择权需支付的款项，前提是租赁期反映出承租人将行使终止租赁选择权；

e.根据承租人提供的担保余值预计应支付的款项。

计算租赁付款额现值时采用租赁内含利率作为折现率，无法确定租赁内含利率的，采用公司增量借款利率作为折现率。租赁付款额与其现值之间的差额作为未确认融资费用，在租赁期各个期间内按照确认租赁付款额现值的折现率确认利息费用，并计入当期损益。未纳入租赁负债计量的可变租赁付款额于实际发生时计入当期损益。

租赁期开始日后，当实质固定付款额发生变动、担保余值预计的应付金额发生变化、用于确定租赁付款额的指数或比率发生变动、购买选择权、续租选择权或终止选择权的评估结果或实际行权情况发生变化时，本公司按照变动后的租赁付款额的现值重新计量租赁负债，并相应调整使用权资产的账面价值。

④本公司作为出租人的会计处理方法

在租赁开始日，本公司将实质上转移了与租赁资产所有权有关的几乎全部风险和报酬的租赁划分为融资租赁，除此之外的均为经营租赁。

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。

⑤ 租赁变更的会计处理**A 租赁变更作为一项单独租赁**

租赁发生变更且同时符合下列条件的，本公司将该租赁变更作为一项单独租赁进行会计处理：

- a. 该租赁变更通过增加一项或多项租赁资产的使用权而扩大了租赁范围；
- b. 增加的对价与租赁范围扩大部分的单独价格按该合同情况调整后的金额相当。

B 租赁变更未作为一项单独租赁**a. 本公司作为承租人**

在租赁变更生效日，本公司重新确定租赁期，并采用修订后的折现率对变更后的租赁付款额进行折现，以重新计量租赁负债。在计算变更后租赁付款额的现值时，采用剩余租赁期间的租赁内含利率作为折现率；无法确定剩余租赁期间的租赁内含利率的，采用租赁变更生效日的增量借款利率作为折现率。

就上述租赁负债调整的影响，区分以下情形进行会计处理：

- I. 租赁变更导致租赁范围缩小或租赁期缩短的，调减使用权资产的账面价值，并将部分终止或完全终止租赁的相关利得或损失计入当期损益；
- II. 其他租赁变更，相应调整使用权资产的账面价值。

b. 本公司作为出租人

经营租赁发生变更的，本公司自变更生效日起将其作为一项新租赁进行会计处理，与变更前租赁有关的预收或应收租赁收款额视为新租赁的收款额。

融资租赁的变更未作为一项单独租赁进行会计处理的，本公司分别下列情形对变更后的租赁进行处理：如果租赁变更在租赁开始日生效，该租赁会被分类为经营租赁的，本公司自租赁变更生效日开始将其作为一项新租赁进行会计处理，并以租赁变更生效日前的租赁投资净额作为租赁资产的账面价值；如果租赁变更在租赁开始日生效，该租赁会被分类为融资租赁的，本公司按照关于修改或重新议定合同的规定进行会计处理。

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 2018 年 12 月 7 日发布了《关于修订印发<企业会计准则第 21 号—租赁>的通知》(财会〔2018〕35 号)，要求在境内外同时上市的企业以及在境外上市并采用国际财务报告准则或企业会计准则编制财务报表的企业，自 2019 年 1 月 1 日起施行；其他执行企业会计准则的企业自 2021 年 1 月 1 日起施行	第四届董事会第二十二次会议	影响详见(3)

(2) 重要会计估计变更

适用 不适用

(3) 2021 年起首次执行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	2020 年 12 月 31 日	2021 年 1 月 1 日	调整数
流动资产：			
货币资金	2,143,710,866.97	2,143,710,866.97	
结算备付金			
拆出资金			
交易性金融资产	678,044,088.41	678,044,088.41	
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	195,483,733.91	195,483,733.91	
应收款项融资			

项目	2020年12月31日	2021年1月1日	调整数
预付款项	90,839,211.90	90,839,211.90	
应收保费			
应收分保账款			
应收分保合同准备金			
其他应收款	101,947,198.21	101,947,198.21	
其中：应收利息			
应收股利			
买入返售金融资产			
存货			
合同资产			
持有待售资产			
一年内到期的非流动资产	20,030,188.89	20,030,188.89	
其他流动资产	26,418,205.26	26,418,205.26	
流动资产合计	3,256,473,493.55	3,256,473,493.55	
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	545,300,425.41	545,300,425.41	
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产	471,377,397.52	471,377,397.52	
投资性房地产	112,109,459.19	112,109,459.19	
固定资产	866,005,451.57	866,005,451.57	
在建工程			
生产性生物资产			
油气资产			
使用权资产		2,529,653.15	2,529,653.15
无形资产	7,316,004.47	7,316,004.47	
开发支出			
商誉	3,808,266.80	3,808,266.80	
长期待摊费用	24,805,996.93	24,805,996.93	
递延所得税资产	70,074,474.99	70,074,474.99	
其他非流动资产	30,394,740.37	30,394,740.37	
非流动资产合计	2,131,192,217.25	2,133,721,870.40	2,529,653.15
资产总计	5,387,665,710.80	5,390,195,363.95	2,529,653.15
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	126,326,927.44	126,326,927.44	
预收款项			
合同负债	278,560,420.73	278,560,420.73	
卖出回购金融资产款			
吸收存款及同业存放			

项目	2020 年 12 月 31 日	2021 年 1 月 1 日	调整数
代理买卖证券款			
代理承销证券款			
应付职工薪酬	302,092,216.41	302,092,216.41	
应交税费	159,010,633.01	159,010,633.01	
其他应付款	61,040,745.44	61,040,745.44	
其中：应付利息			
应付股利			
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	28,355,628.65	29,141,058.23	785,429.58
其他流动负债	16,503,862.54	16,503,862.54	
流动负债合计	971,890,434.22	972,675,863.80	785,429.58
非流动负债：			
保险合同准备金			
长期借款	6,951,258.41	6,951,258.41	
应付债券			
其中：优先股			
永续债			
租赁负债		1,744,223.57	1,744,223.57
长期应付款			
长期应付职工薪酬			
预计负债			
递延收益	393,287.46	393,287.46	
递延所得税负债	30,601,737.14	30,601,737.14	
其他非流动负债	130,135,235.21	130,135,235.21	
非流动负债合计	168,081,518.22	169,825,741.79	1,744,223.57
负债合计	1,139,971,952.44	1,142,501,605.59	2,529,653.15
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	71,864,552.00	71,864,552.00	
其他权益工具			
其中：优先股			
永续债			
资本公积	1,137,380,549.02	1,137,380,549.02	
减：库存股			
其他综合收益	-8,064,223.52	-8,064,223.52	
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	2,565,839,399.06	2,565,839,399.06	
归属于母公司所有者权益（或股东权益）合计	3,802,961,389.06	3,802,961,389.06	
少数股东权益	444,732,369.30	444,732,369.30	
所有者权益（或股东权益）合计	4,247,693,758.36	4,247,693,758.36	
负债和所有者权益（或股东权益）总计	5,387,665,710.80	5,390,195,363.95	2,529,653.15

各项目调整情况的说明：

√适用 □不适用

公司自 2021 年 1 月 1 日起执行新租赁准则，对短期租赁和低价值租赁选择采用简化处理，对其他租赁确认使用权资产和租赁负债。

母公司资产负债表

单位：元 币种：人民币

项目	2020 年 12 月 31 日	2021 年 1 月 1 日	调整数
流动资产：			
货币资金	355,898,198.17	355,898,198.17	
交易性金融资产	227,530,505.49	227,530,505.49	
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	19,735,300.28	19,735,300.28	
应收款项融资			
预付款项	489,252.88	489,252.88	
其他应收款	907,585,025.79	907,585,025.79	
其中：应收利息			
应收股利	899,000,000.00	899,000,000.00	
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	808,187.76	
流动资产合计	1,512,046,470.37	1,512,046,470.37	
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	1,624,797,866.20	1,624,797,866.20	
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产	26,130,000.00	26,130,000.00	
投资性房地产	246,002,067.36	246,002,067.36	
固定资产	118,449,629.85	118,449,629.85	
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	5,093,800.91	
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			
非流动资产合计	2,020,473,364.32	2,020,473,364.32	
资产总计	3,532,519,834.69	3,532,519,834.69	
流动负债：			
短期借款			

项目	2020 年 12 月 31 日	2021 年 1 月 1 日	调整数
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	17,840,184.48	
预收款项			
合同负债	17,524,514.33	17,524,514.33	
应付职工薪酬	71,371,051.23	71,371,051.23	
应交税费	7,361,174.09	7,361,174.09	
其他应付款	3,103,940.87	3,103,940.87	
其中：应付利息			
应付股利			
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	1,098,629.87	
流动负债合计	118,299,494.87	118,299,494.87	
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	212,787.46	
递延所得税负债	512,245.33	512,245.33	
其他非流动负债	1,143,001.65	1,143,001.65	
非流动负债合计	1,868,034.44	1,868,034.44	
负债合计	120,167,529.31	120,167,529.31	
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	71,864,552.00	71,864,552.00	
其他权益工具			
其中：优先股			
永续债			
资本公积	1,150,179,634.20	1,150,179,634.20	
减：库存股			
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	2,154,322,366.00	
所有者权益（或股东权益）合计	3,412,352,305.38	3,412,352,305.38	
负债和所有者权益（或股东权益）总计	3,532,519,834.69	3,532,519,834.69	

各项目调整情况的说明：

√适用 □不适用

母公司自 2021 年 1 月 1 日起执行新租赁准则，由于期初租赁均为短期租赁，选择采用简化处理，不确认使用权资产和租赁负债。

(4) 2021 年起首次执行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%、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；

(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
深圳雷霆信息	15.00
海南博约	15.00
雷霆股份	25.00
艺帆科技	25.00
吉游社	25.00
雷霆娱乐	25.00
吉相股权	25.00
广州雷霆	25.00
浙江博约	25.00
香港坤磐	16.50
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 2021 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 税务总局关于延续深圳前海深港现代服务业合作区企业所得税优惠政策的通知》（财税[2021]30 号），对设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(2021 版)》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 2021 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 关于海南自由贸易港企业所得税优惠政策的通知》（财税〔2020〕31 号），对注册在海南自由贸易港并实质性运营的鼓励类产业企业，减按 15% 的税率征收企业所得税。子公司海南博约预计 2021 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. 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	1,978,234,441.05	2,143,709,072.13
其他货币资金	2,224.40	1,794.84
合计	1,978,236,665.45	2,143,710,866.97
其中：存放在境外的款项总额	146,364,082.61	167,743,663.02
应收利息	2,537,230.58	2,528,162.84

其他说明：

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。

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	700,717,506.15	678,044,088.41
其中：		
理财产品	700,717,506.15	678,044,088.41
合计	700,717,506.15	678,044,088.41

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

(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	601,667,069.49
7至12个月	140,192.95
1年以内小计	601,807,262.44
1至2年	50.00
2至3年	5,028,714.46
3年以上	
3至4年	
4至5年	
5年以上	
合计	606,836,026.90

(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	8,096,616.91	1.33	8,096,616.91	100.00		13,071,328.46	6.05	13,071,328.46	100.00	
其中：										
单项金额重大	7,960,647.72	1.31	7,960,647.72	100.00		12,935,359.27	5.99	12,935,359.27	100.00	
单项金额不重大	135,969.19	0.02	135,969.19	100.00		135,969.19	0.06	135,969.19	100.00	
按组合计提坏账准备	598,739,409.99	98.67	8,586,706.96	1.43	590,152,703.03	202,721,096.69	93.95	7,237,362.78	3.57	195,483,733.91
其中：										
组合一	458,999,664.79	75.64			458,999,664.79	93,838,944.70	43.49			93,838,944.70
组合二	129,077,448.54	21.27	6,453,872.43	5.00	122,623,576.11	96,927,117.11	44.92	4,846,355.82	5.00	92,080,761.29
组合三	10,662,296.66	1.76	2,132,834.53	20.00	8,529,462.13	11,955,034.88	5.54	2,391,006.96	20.00	9,564,027.92
合计	606,836,026.90	/	16,683,323.87	/	590,152,703.03	215,792,425.15	/	20,308,691.24	/	195,483,733.91

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	4,892,745.27	4,892,745.27	100.00	逾期2至3年
深圳市星域互娱科技有限公司	3,067,902.45	3,067,902.45	100.00	回收可能性
其他	135,969.19	135,969.19	100.00	逾期2至3年
合计	8,096,616.91	8,096,616.91	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	458,999,614.79		
1至2年	50.00		
合计	458,999,664.79		

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。

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	129,077,448.54	6,453,872.43	5.00
合计	129,077,448.54	6,453,872.43	5.00

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。

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至6个月	10,658,544.65	2,131,708.93	20.00
7至12个月	3,752.01	1,125.60	30.00
合计	10,662,296.66	2,132,834.53	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	13,071,328.46	3,067,902.45	8,042,614.00		8,096,616.91
按组合计提坏账准备	7,237,362.78	1,349,344.18			8,586,706.96
合计	20,308,691.24	4,417,246.63	8,042,614.00		16,683,323.87

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	8,042,614.00	原计提的坏账部分收回
合计	8,042,614.00	/

（4）本期实际核销的应收账款情况

□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 501,565,841.55 元，占应收账款期末余额合计数的比例 82.65%，相应计提的坏账准备期末余额汇总金额 3,587,374.07 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	44,545,933.97	82.18	74,224,548.11	81.71
1 至 2 年	9,574,046.88	17.66	16,575,479.12	18.25
2 至 3 年	82,459.76	0.15	27,378.92	0.03
3 年以上	5,483.62	0.01	11,805.75	0.01
合计	54,207,924.23	100.00	90,839,211.90	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代理游戏分成款；

②预付账款期末余额较期初减少主要根据运营进度，将部分预付代理游戏分成款确认为成本。

(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 31,903,662.14 元，占预付款项期末余额合计数的比例 58.85%。

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	45,958,897.09	101,947,198.21
合计	45,958,897.09	101,947,198.21

其他说明：

√适用 □不适用

其他应收款期末余额较期初减少主要系本期收回广州因陀罗实际控制人廖宇财务资助款。

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	

账龄	期末账面余额
1年以内	26,857,210.89
1年以内小计	26,857,210.89
1至2年	19,810,024.27
2至3年	4,603,578.59
3年以上	3,637,185.06
3至4年	
4至5年	
5年以上	
合计	54,907,998.81

(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
员工借款	30,720,464.49	32,142,911.84
平台充值款	14,471,150.53	7,427,103.66
财务资助款	6,000,000.00	63,952,738.13
押金/保证金	1,410,825.54	1,333,165.48
备用金	165,000.00	320,330.67
其他	2,140,558.25	3,975,751.65
合计	54,907,998.81	109,152,001.43

说明：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)	
2021年1月1日余额	6,098,610.22		1,106,193.00	7,204,803.22
2021年1月1日余额 在本期	6,098,610.22		1,106,193.00	7,204,803.22
--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	-4,405,701.50		6,150,000.00	1,744,298.50
本期转回				
本期转销				
本期核销				
其他变动				
2021年6月30日余额	1,692,908.72		7,256,193.00	8,949,101.72

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	1,106,193.00	6,150,000.00				7,256,193.00
按组合计提坏账准备	6,098,610.22	-4,405,701.50				1,692,908.72
合计	7,204,803.22	1,744,298.50				8,949,101.72

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
支付宝(中国)网络技术有限公司	平台充值款	14,471,207.73	1年以内	26.36%	
星空智盛	财务资助款	6,000,000.00	1至2年	10.93%	6,000,000.00
李鹏	员工购房借款	1,336,546.34	1至2年	2.43%	66,827.32
何婷婷	员工购房借款	1,000,000.00	1年以内	1.82%	50,000.00
陈宝胖	员工购房借款	1,000,000.00	1年以内	1.82%	50,000.00
宗亚琴	员工购房借款	1,000,000.00	1年以内	1.82%	50,000.00
王秋雪	员工购房借款	879,600.00	1年以内	1.60%	43,980.00
合计	/	25,687,354.07	/	46.78%	6,260,807.32

(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

(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

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	50,085,769.45	20,030,188.89
合计	50,085,769.45	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
----	------	------

项目	期末余额	期初余额
进项税额	7,011,665.67	13,491,206.11
待认证进项税额	20,673,537.66	12,926,999.15
合计	27,685,203.33	26,418,205.26

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

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

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

(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	3,747,115.29			45,669.93						3,792,785.22	
青瓷游戏/青瓷数码	174,401,868.14	211.11	70,490,709.92	79,551,771.53	-34,559.40	77,335,003.80	41,579,993.66		1.88	219,183,593.48	
千时科技											
勇仕网络	25,439,162.53			5,176,837.91	-91,296.20		7,000,000.00			23,524,704.24	
成都星艺											7,229,178.28
飞鼠网络	1,340,474.29			406,314.39						1,746,788.68	
淘金互动	8,334,579.53			2,692,473.89			3,000,000.00			8,027,053.42	
成都星火											749,414.49
匠游科技	4,709,004.58			-31,153.22						4,677,851.36	
River Games	924,958.47			-53,809.13					-9,088.66	862,060.68	
成都余香	19,406,102.78			1,305,733.13	2,947.83					20,714,783.74	66,935,383.13
星空智盛	17,168,960.80			-2,979,209.30		1,627,751.07				15,817,502.57	
坚果核力基金	58,533,894.14			-239,221.17			59,799.34			58,234,873.63	
广州呖喽	10,671,298.32			1,523,929.89			772,500.00			11,422,728.21	
地心互娱	1,921,162.51			17,955.84						1,939,118.35	
东极六感	1,801,461.24			-142,525.45		537,423.92				2,196,359.71	
成都凡帕斯	8,772,930.37			-1,241,503.29						7,531,427.08	
千道科技	7,239,845.64			-314,781.48						6,925,064.16	
魔塔网络	2,040,046.61			-59,203.79						1,980,842.82	
广州纳仕	11,676,152.05			-1,744,413.00						9,931,739.05	

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
梦獭映画	931,691.20			-24,880.58						906,810.62	
厦门英普洛	1,756,504.42			-144,416.44						1,612,087.98	
C4Cat	5,608,732.92	4,284,268.20		-715,862.37					-65,189.99	9,111,948.76	
广州阿尔法	8,857,820.11			-1,341,628.37						7,516,191.74	
重庆九鱼乐	8,133,140.29			1,346,542.79						9,479,683.08	
厦门奇象	2,441,402.78			-48,774.92						2,392,627.86	
厦门辣葡萄	2,879,520.97			117,007.86						2,996,528.83	
厦门雏羽	1,924,789.62			-45,018.69						1,879,770.93	
杭州熊和猫	1,985,121.82			-20,504.48						1,964,617.34	
重庆钒堡	1,864,431.34			-76,340.44						1,788,090.90	
厦门鸽游	695,567.06	900,000.00		-104,685.82		199,669.47				1,690,550.71	
上海润梦	13,688,077.44			-2,063,427.31						11,624,650.13	
广州艾斯西	6,854,845.41			-1,674,518.52				5,180,326.89			5,180,326.89
成都游戏河	1,935,165.75			-89,615.71						1,845,550.04	
厦门黑武士	2,916,100.21			45,557.15						2,961,657.36	
诺惟投资	1,873,980.05			861,926.41						2,735,906.46	
厦门雷魂	2,832,035.55			-140,911.69						2,691,123.86	
广州因陀罗	59,787,053.17	72,250,000.00		-7,635,402.91		5,404,474.64				129,806,124.90	
杭州谦游坊	6,300,000.00			-230,288.85						6,069,711.15	
成都乐麦互娱	3,691,694.51			-113,002.08						3,578,692.43	
北京白夜岛	9,510,609.30			-339,662.44						9,170,946.86	
上海烛宇	1,688,866.69			-112,479.90						1,576,386.79	
广州大火鸟	19,126,028.24			799,350.35						19,925,378.59	
北京魔宙	19,888,229.27			-575,111.20						19,313,118.07	
上海部恩		5,000,000.00		-71,168.55						4,928,831.45	
诺惟合悦基金		350,000,000.00		1,679,974.81						351,679,974.81	

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		
成都热核		1,000,000.00		-22,001.58						977,998.42	
小计	545,300,425.41	433,434,479.31	70,490,709.92	73,175,523.20	-122,907.77	85,104,322.90	52,412,293.00	5,180,326.89	-74,276.77	1,008,734,236.47	80,094,302.79
合计	545,300,425.41	433,434,479.31	70,490,709.92	73,175,523.20	-122,907.77	85,104,322.90	52,412,293.00	5,180,326.89	-74,276.77	1,008,734,236.47	80,094,302.79

其他说明：

- (1) 本公司或子公司对上述被投资单位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，根据广州艾斯西的经营情况，在本期按预计可收回金额计提减值准备；
- (3) River Games、C4Cat 及青瓷游戏的其他变动系外币报表折算差额；
- (4) 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	531,954,707.20	471,377,397.52
合计	531,954,707.20	471,377,397.52

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	121,374,222.49	6,451,080.11	127,825,302.60
2.本期增加金额	8,396,712.60		8,396,712.60
(1) 外购			
(2) 存货\固定资产\在建工程转入	8,396,712.60		8,396,712.60
3.本期减少金额			
(1) 处置			
(2) 其他转出			
4.期末余额	129,770,935.09	6,451,080.11	136,222,015.20
二、累计折旧和累计摊销			
1.期初余额	14,736,758.56	979,084.85	15,715,843.41
2.本期增加金额	6,910,629.44	65,272.26	6,975,901.70
(1) 计提或摊销	3,854,617.12	65,272.26	3,919,889.38
(2) 存货\固定资产\在建工程转入	3,056,012.32		3,056,012.32
3.本期减少金额			
(1) 处置			
(2) 其他转出			
4.期末余额	21,647,388.00	1,044,357.11	22,691,745.11
三、减值准备			
1.期初余额			
2.本期增加金额			
3.本期减少金额			
4.期末余额			
四、账面价值			
1.期末账面价值	108,123,547.09	5,406,723.00	113,530,270.09

项目	房屋及配套设施	土地使用权	合计
2.期初账面价值	106,637,463.93	5,471,995.26	112,109,459.19

说明：吉比特创业中心及软件园二期办公楼部分对外出租。

(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	837,052,766.15	866,005,451.57
固定资产清理		
合计	837,052,766.15	866,005,451.57

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	933,432,873.63	6,207,266.67	35,321,980.74	974,962,121.04
2.本期增加金额		279,212.38	3,720,564.56	3,999,776.94
(1) 购置		279,212.38	3,720,564.56	3,999,776.94
(2) 在建工程转入				
(3) 企业合并增加				
3.本期减少金额	8,396,712.60		514,567.78	8,911,280.38
(1) 处置或报废			514,567.78	514,567.78
(2) 转入投资性房地产	8,396,712.60			8,396,712.60
4.期末余额	925,036,161.03	6,486,479.05	38,527,977.52	970,050,617.60
二、累计折旧				
1.期初余额	86,736,905.88	4,600,254.36	17,619,509.22	108,956,669.46
2.本期增加金额	24,316,793.77	342,267.03	2,820,970.59	27,480,031.39
(1) 计提	24,316,793.77	342,267.03	2,820,970.59	27,480,031.39
3.本期减少金额	3,056,012.32		382,837.09	3,438,849.41
(1) 处置或报废			382,837.09	382,837.09
(2) 转入投资性房地产	3,056,012.32			3,056,012.32
4.期末余额	107,997,687.33	4,942,521.39	20,057,642.72	132,997,851.44
三、减值准备				
1.期初余额				
2.本期增加金额				
(1) 计提				

项目	房屋及配套设施	办公设备	电子设备	合计
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	817,038,473.70	1,543,957.66	18,470,334.80	837,052,766.15
2.期初账面价值	846,695,967.75	1,607,012.31	17,702,471.51	866,005,451.57

(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

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

在建工程**(1) 在建工程情况**

□适用 √不适用

(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

□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

单位：元 币种：人民币

项目	房屋及配套设施	合计
一、账面原值		
1.期初余额	2,529,653.15	2,529,653.15
2.本期增加金额	2,789,601.15	2,789,601.15
3.本期减少金额		
4.期末余额	5,319,254.30	5,319,254.30
二、累计折旧		
1.期初余额		
2.本期增加金额	479,349.51	479,349.51
(1) 计提	479,349.51	479,349.51
3.本期减少金额		
(1) 处置		
4.期末余额	479,349.51	479,349.51
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	4,839,904.79	4,839,904.79
2.期初账面价值	2,529,653.15	2,529,653.15

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

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	3,904,364.24	11,990,890.98	1,249,963.69	17,145,218.91
2.本期增加金额		218,451.84		218,451.84
(1)购置		218,451.84		218,451.84
(2)内部研发				
(3)企业合并增加				
3.本期减少金额				
(1)处置				
(2)转入投资性房地产				
4.期末余额	3,904,364.24	12,209,342.82	1,249,963.69	17,363,670.75
二、累计摊销				
1.期初余额	592,568.03	8,873,682.72	362,963.69	9,829,214.44
2.本期增加金额	39,504.60	698,663.68	887,000.00	1,625,168.28
(1)计提	39,504.60	698,663.68	887,000.00	1,625,168.28
3.本期减少金额				
(1)处置				
(2)转入投资性房地产				
4.期末余额	632,072.63	9,572,346.40	1,249,963.69	11,454,382.72
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	3,272,291.61	2,636,996.42		5,909,288.03
2.期初账面价值	3,311,796.21	3,117,208.26	887,000.00	7,316,004.47

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	

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	24,805,996.93	13,476,938.93	21,737,930.18		16,545,005.68
合计	24,805,996.93	13,476,938.93	21,737,930.18		16,545,005.68

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	662,289,349.14	104,097,178.47	398,461,379.12	63,517,998.33
资产/信用减值准备	17,039,722.69	2,628,068.35	22,095,765.68	3,235,010.95
未发放的员工薪酬	50,370,486.58	8,192,061.30	21,503,919.58	3,281,456.10
广告费业务宣传费	108,689.17	5,434.46	546,453.44	27,322.67
可抵扣亏损	686,087.26	34,304.36	253,738.86	12,686.94
新租赁准则税会差异	695,791.97	104,368.80		

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
合计	731,190,126.81	115,061,415.74	442,861,256.68	70,074,474.99

(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	19,320,475.78	4,723,937.11	20,254,373.10	4,808,464.17
游戏分成成本	119,084,665.84	21,288,399.35	93,285,700.50	16,766,165.11
预估的利息收入	2,629,772.35	471,228.32	3,863,720.73	766,294.51
股权处置税会差异			33,043,253.39	8,260,813.35
合计	141,034,913.97	26,483,564.78	150,447,047.72	30,601,737.14

(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	179,516,798.02	136,147,885.43
可抵扣亏损	384,197,871.67	385,053,717.76
合计	563,714,669.69	521,201,603.19

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
2022年	13,162,407.30	37,591,647.59
2023年	46,752,162.72	69,978,342.63
2024年	115,495,697.60	115,495,697.60
2025年	161,275,002.62	159,481,966.91
2026年	47,512,601.43	
合计	384,197,871.67	385,053,717.76

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		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
大额存单	10,008,250.00		10,008,250.00	30,061,061.12		30,061,061.12
预付工程款	6,210.55		6,210.55	333,679.25		333,679.25
合计	10,014,460.55		10,014,460.55	30,394,740.37		30,394,740.37

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

□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
游戏分成款	186,217,808.03	67,767,655.99
宣传、运营服务及运维费	108,268,567.02	33,229,960.29
工程款	14,402,339.99	18,415,820.82
咨询审计费	1,420,026.31	1,441,190.17
其他	4,967,741.34	5,472,300.17
合计	315,276,482.69	126,326,927.44

说明：期末工程款主要系应付吉比特创业中心工程建设款。

(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	429,955,009.48	276,233,910.46
游戏预充值款	3,768,540.94	2,057,989.42
其他	699,937.33	268,520.85
合计	434,423,487.75	278,560,420.73

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	300,769,612.24	450,895,584.96	400,013,546.10	351,651,651.10
二、离职后福利-设定提存计划	17,821.17	8,514,981.00	8,532,802.17	
三、辞退福利	1,304,783.00	2,406,905.74	3,392,599.40	319,089.34
四、一年内到期的其他福利				
合计	302,092,216.41	461,817,471.70	411,938,947.67	351,970,740.44

(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	236,469,186.94	409,678,234.66	370,534,355.43	275,613,066.17

项目	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额
二、职工福利费		6,820,477.76	6,820,477.76	
三、社会保险费	10,645.27	4,245,664.86	4,256,310.13	
其中：医疗保险费	9,937.28	3,746,802.74	3,756,740.02	
工伤保险费		94,075.86	94,075.86	
生育保险费	707.99	404,786.26	405,494.25	
四、住房公积金		10,778,315.56	10,778,315.56	
五、工会经费和职工教育经费	57,574,274.68	18,434,280.02	7,409,422.73	68,599,131.97
六、短期带薪缺勤	6,679,791.07	723,947.61		7,403,738.68
七、短期利润分享计划				
八、其他短期薪酬	35,714.28	214,664.49	214,664.49	35,714.28
合计	300,769,612.24	450,895,584.96	400,013,546.10	351,651,651.10

(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	17,821.17	8,301,659.47	8,319,480.64	
2.失业保险费		213,321.53	213,321.53	
合计	17,821.17	8,514,981.00	8,532,802.17	

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	14,265,421.91	6,772,208.32
企业所得税	236,554,745.40	137,250,401.63
个人所得税	10,366,934.66	6,944,616.96
其他税种	8,138,426.53	8,043,406.10
合计	269,325,528.50	159,010,633.01

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		
其他应付款	76,971,984.54	61,040,745.44
合计	76,971,984.54	61,040,745.44

应付利息

□适用 √不适用

应付股利

□适用 √不适用

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	71,963,311.95	54,932,780.54
保证金	3,321,720.63	2,872,107.73
其他	1,686,951.96	3,235,857.17
合计	76,971,984.54	61,040,745.44

说明：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。

(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

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	21,188,858.85	28,355,628.65
1年内到期的租赁负债	1,751,328.40	785,429.58
合计	22,940,187.25	29,141,058.23

44. 其他流动负债

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
待转销项税额	40,874,310.99	16,503,862.54
合计	40,874,310.99	16,503,862.54

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
合计		6,951,258.41

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

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
租赁负债	4,780,657.78	2,529,653.15
减：一年内到期的租赁负债	-1,751,328.40	-785,429.58

项目	期末余额	期初余额
合计	3,029,329.38	1,744,223.57

48. 长期应付款

项目列示

□适用 √不适用

长期应付款

□适用 √不适用

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	393,287.46		7,175.34	386,112.12	与收益相关的政府补助
合计	393,287.46		7,175.34	386,112.12	/

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
全国百强互联网企业党建经费补助	32,787.46				-7,175.34	25,612.12	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	393,287.46				-7,175.34	386,112.12	与收益相关

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
未摊销的永久性道具余额	146,269,849.31	45,662,998.81
归属于合伙企业其他权益持有人的权益	78,733,798.68	84,472,236.40
未摊销的游戏授权金	1,591,981.13	
合计	226,595,629.12	130,135,235.21

其他说明：

- (1) 上述合伙企业指吉相天成基金；
 (2) 游戏内已销售的永久性道具，公司分期确认收入。

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	71,864,552.00						71,864,552.00

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)	1,075,099,407.12			1,075,099,407.12
其他资本公积	62,281,141.90	93,095,452.28		155,376,594.18
合计	1,137,380,549.02	93,095,452.28		1,230,476,001.30

其他说明，包括本期增减变动情况、变动原因说明：

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，以及公司实施股票期权激励计划影响。

56. 库存股

□适用 √不适用

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	
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	-8,064,223.52	-2,612,072.55				-2,196,281.91	-415,790.64
其中：权益法下可转损益的其他综合收益	41,453.69	-122,907.77				-122,907.77	-81,454.08
外币财务报表折算差额	-8,105,677.21	-2,489,164.78				-2,073,374.14	-415,790.64
其他综合收益合计	-8,064,223.52	-2,612,072.55				-2,196,281.91	-415,790.64

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	上年度
调整前上期末未分配利润	2,565,839,399.06	1,878,756,108.42
调整期初未分配利润合计数（调增+，调减-）		
调整后期初未分配利润	2,565,839,399.06	1,878,756,108.42
加：本期归属于母公司所有者的净利润	900,828,775.96	1,046,406,050.64
减：提取法定盈余公积		
提取任意盈余公积		
提取一般风险准备		
应付普通股股利	862,374,624.00	359,322,760.00

项目	本期	上年度
期末未分配利润	2,604,293,551.02	2,565,839,399.06

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	2,382,395,752.07	428,156,132.36	1,406,425,818.73	147,419,642.97
其他业务	4,856,459.49	3,919,889.38	2,738,929.09	2,448,526.39
合计	2,387,252,211.56	432,076,021.74	1,409,164,747.82	149,868,169.36

(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	主营业务收入	合计
按经营地区分类		
境内	2,325,121,878.51	2,325,121,878.51
境外（含港澳台）	57,273,873.56	57,273,873.56
按商品转让的时间分类		
在某段时间确认收入	2,207,715,253.15	2,211,642,851.62
在某一时点确认收入	174,680,498.92	170,752,900.45
按销售渠道分类		
自主运营	1,030,073,612.12	1,030,073,612.12
授权运营	175,762,144.68	175,762,144.68
联合运营	1,149,606,003.70	1,149,606,003.70
其他	26,953,991.57	26,953,991.57
合计	2,382,395,752.07	2,382,395,752.07

(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	5,554,003.62	2,761,346.16
教育费附加	2,381,268.05	1,183,934.75
地方教育附加	1,587,512.06	789,291.81
房产税	3,663,582.73	2,698,265.07
土地使用税	70,417.22	60,027.20
印花税	2,074,038.20	1,128,027.90
合计	15,330,821.88	8,620,892.89

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
宣传费及运营服务费	499,538,810.37	75,740,517.12
职工薪酬	46,435,784.10	31,222,311.84
差旅费	465,707.12	69,706.45
其他费用	4,184,109.28	1,031,380.75
合计	550,624,410.87	108,063,916.16

其他说明：

宣传费及运营服务费较上年同期增加，主要系：（1）本期《一念逍遥》《摩尔庄园》等新游戏上线，广告投入较多；（2）公司持续对《问道手游》进行营销推广。

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	115,414,273.01	92,931,827.55
折旧与摊销	21,162,892.54	25,921,100.80
办公费	8,791,112.13	12,031,314.16
咨询审计费	965,877.13	959,116.76
其他费用	9,589,613.28	9,072,507.70
合计	155,923,768.09	140,915,866.97

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	286,511,866.73	190,429,098.00
设计费	25,694,570.03	3,566,874.83
办公费	4,062,033.03	3,520,645.61
其他费用	8,739,213.61	3,060,381.25
合计	325,007,683.40	200,576,999.69

其他说明：

职工薪酬增加，主要系：本期业绩增长，计提的奖金增加。

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	699,056.28	1,363,681.13
利息收入	-8,743,431.90	-11,232,852.76
汇兑损益	10,520,950.51	-6,904,875.23
银行手续费	73,037.41	100,021.37
其他	58,376.92	
合计	2,607,989.22	-16,674,025.49

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	8,682,970.19	6,703,609.13
2019 年度思明区市级四中心扶持资金（税收奖励）	3,153,920.00	
企业研发经费补助资金	2,375,500.00	4,457,600.00
“三代”税款手续费	1,399,628.94	881,195.03
海南生态软件园扶持资金	1,075,903.88	596,559.13
南山区自主创新产业发展专项资金资助款	1,039,000.00	307,400.00
深圳市文化产业发展专项资金	308,400.00	397,300.00
2020 年下半年营利性服务业稳增长资助项目	283,200.00	
2021 厦门市文化产业发展专项资金	200,000.00	
第八届厦门市专利奖配套费用	200,000.00	
厦门市文化企业 30 强奖励	100,000.00	
社保补贴	21,621.36	25,030.70
以工代训补贴	3,000.00	
2021 年第一季度用人单位招用高校或职业院校	2,040.71	
投资类企业区级开办奖励		500,000.00
电子信息产业集群创新发展专项资金		314,285.82
失业保险支持企业稳定岗位补贴		238,652.02
中小企业疫情影响补贴		129,974.00
厦门市工业固定资产投资奖励		100,000.00
“市级众创空间政策兑现”资助款		71,999.88
软件和信息技术服务业发展专项资金		31,600.00
招工招才奖励		1,500.00
厦门市地方外经贸发展专项资金		94.00
合计	18,845,185.08	14,756,799.71

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	73,175,523.20	-35,334,563.18
处置长期股权投资产生的投资收益	232,956,686.08	
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		

项目	本期发生额	上期发生额
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	14,758,235.15	281,276.00
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		6,868,632.43
理财产品投资收益	13,468,122.29	20,380,147.93
合计	334,358,566.72	-7,804,506.82

其他说明：

处置长期股权投资产生的投资收益主要系本期处置参股公司青瓷数码部分股权产生收益。

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	-1,076,582.26	-836,095.68
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	5,811,346.08	499,443.13
按公允价值计量的投资性房地产		
权益工具投资		30,740,942.07
合计	4,734,763.82	30,404,289.52

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	3,624,586.64	-351,398.00
其他应收款坏账损失	-1,744,312.03	-2,039,943.80
合计	1,880,274.61	-2,391,341.80

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	-5,180,326.89	
合计	-5,180,326.89	

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	23,365.24	-9,969.97
合计	23,365.24	-9,969.97

其他说明：

□适用 √不适用

74. 营业外收入

√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	303.11		303.11
其中：固定资产处置利得	303.11		303.11
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	10,225.94	25,607.18	10,225.94
合计	10,529.05	25,607.18	10,529.05

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	973,671.00	4,251,614.71	973,671.00
其他		53,036.10	
合计	973,671.00	4,304,650.81	973,671.00

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	255,928,226.15	128,261,708.72
递延所得税费用	-49,140,915.50	-2,152,152.18
合计	206,787,310.65	126,109,556.54

(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	1,259,380,202.99
按法定/适用税率计算的所得税费用	314,845,050.76
子公司适用不同税率的影响	-86,619,306.23
调整以前期间所得税的影响	-16,110,806.48
权益法核算的合营企业和联营企业损益	-29,198,374.90
非应税收入的影响	-2,251,821.59
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	10,824,481.13
税率变动对期初递延所得税余额的影响	-645,552.64
使用前期未确认递延所得税资产的可抵扣亏损的影响	-11,487,433.50
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	70,010,507.08
研究开发费加成扣除的纳税影响（以“-”填列）	-42,864,221.27
其他	284,788.29
所得税费用	206,787,310.65

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	10,246,192.64	10,767,380.44
利息收入	8,731,594.72	7,819,776.58
收回员工借款	3,078,144.78	3,290,632.28
其他	13,850,236.45	14,890,870.53
合计	35,906,168.59	36,768,659.83

(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
----	-------	-------

项目	本期发生额	上期发生额
期间费用支出	495,391,134.27	118,441,460.11
员工借款	3,399,600.00	9,320,000.00
其他	973,671.00	31,692,961.87
合计	499,764,405.27	159,454,421.98

支付的其他与经营活动有关的现金说明：

期间费用支出较上年同期增加，主要系本期支付的宣传费及运营服务费增加。

(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
收回财务资助款	57,288,902.33	
合计	57,288,902.33	

收到的其他与投资活动有关的现金说明：

主要系本期收回广州因陀罗实际控制人廖宇财务资助款。

(4) 支付的其他与投资活动有关的现金

适用 不适用

(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入		24,000,000.00
合计		24,000,000.00

(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
股利支付手续费	495,109.38	205,423.98
租赁负债支付金额	623,896.56	
合计	1,119,005.94	205,423.98

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	1,052,592,892.34	722,359,598.71
加：资产减值准备	5,180,326.89	
信用减值损失	-1,880,274.61	2,391,341.80

补充资料	本期金额	上期金额
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	31,399,920.77	30,366,521.39
使用权资产摊销	479,349.51	
无形资产摊销	1,625,168.28	783,010.67
长期待摊费用摊销	21,737,930.18	18,342,503.02
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）	-23,365.24	9,969.97
固定资产报废损失（收益以“－”号填列）	-303.11	
公允价值变动损失（收益以“－”号填列）	-4,734,763.82	-30,404,289.52
财务费用（收益以“－”号填列）	13,237,367.30	-9,246,851.37
投资损失（收益以“－”号填列）	-334,358,566.72	7,804,506.82
递延所得税资产减少（增加以“－”号填列）	-44,986,940.75	-8,772,972.54
递延所得税负债增加（减少以“－”号填列）	-4,118,172.36	6,620,820.36
存货的减少（增加以“－”号填列）		-641,239.98
经营性应收项目的减少（增加以“－”号填列）	-372,864,986.59	-5,374,414.42
经营性应付项目的增加（减少以“－”号填列）	655,602,614.58	61,135,632.28
其他	13,147,863.60	2,540,861.29
经营活动产生的现金流量净额	1,032,036,060.25	797,914,998.48
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	1,975,699,434.87	1,155,949,844.08
减：现金的期初余额	2,138,891,529.16	801,183,998.51
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	-163,192,094.29	354,765,845.57

（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	1,975,699,434.87	2,138,891,529.16
其中：库存现金		
可随时用于支付的银行存款	1,975,697,210.47	2,138,889,734.32
可随时用于支付的其他货币资金	2,224.40	1,794.84
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		

项目	期末余额	期初余额
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	1,975,699,434.87	2,138,891,529.16
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
固定资产	251,757,364.48	抵押借款
合计	251,757,364.48	/

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	189,834,982.08	6.4601	1,226,352,967.74
港币	68,512,847.49	0.83208	57,008,170.14
日元	3,672,953.00	0.058428	214,603.30
应收账款及其他应收款	-	-	
其中：美元	62,334,025.87	6.4601	402,684,040.52
港币	4,104,602.98	0.83208	3,415,358.05
日元	2,875,624.00	0.058428	168,016.96
应付账款及其他应付款	-	-	
其中：美元	3,864,434.09	6.4601	24,964,630.66
日元	4,075,624.00	0.058428	238,130.56

(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
2019 年度思明区市级四中心扶持资金（税收奖励）	3,153,920.00	其他收益	3,153,920.00
企业研发经费补助资金	2,375,500.00	其他收益	2,375,500.00
海南生态软件园扶持资金	1,075,903.88	其他收益	1,075,903.88
南山区自主创新产业发展专项资金资助款	1,039,000.00	其他收益	1,039,000.00
深圳市文化产业发展专项资金	308,400.00	其他收益	308,400.00
2020 年下半年营利性服务业稳增长资助项目	283,200.00	其他收益	283,200.00
2021 厦门市文化产业发展专项资金	200,000.00	其他收益	200,000.00
第八届厦门市专利奖配套费用	200,000.00	其他收益	200,000.00
厦门市文化企业 30 强奖励	100,000.00	其他收益	100,000.00
社保补贴	21,621.36	其他收益	21,621.36
以工代训补贴	3,000.00	其他收益	3,000.00
2021 年第一季度用人单位招用高校或职业院校	2,040.72	其他收益	2,040.72
合计	8,762,585.96	/	8,762,585.96

(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

本报告期内注销子公司深圳雷霆科技及日本雷霆游戏。

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
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

子公司的持股比例不同于表决权比例的说明：

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。

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：

本报告期内注销子公司深圳雷霆科技及日本雷霆游戏。

(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	151,764,116.38	204,000,000.00	393,902,921.28

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	2,300,898,576.47	252,816,076.02	2,553,714,652.49	1,380,054,228.50	188,898,781.03	1,568,953,009.53	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

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	2,205,972,202.94	379,412,810.36	378,373,310.90	722,607,671.93	1,277,596,052.19	429,699,722.84	430,719,281.00	413,951,963.02

(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	1,008,734,236.47	545,300,425.41
下列各项按持股比例计算的合计数		
--净利润	73,175,523.20	-35,334,563.18
--其他综合收益	-122,907.77	11,014.54
--综合收益总额	73,052,615.43	-35,323,548.64

(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	11,006,841.36	4,118,610.06	15,125,451.42

(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 82.65% (2020 年度欠款金额前五大客户的应收账款占本公司应收账款总额的 63.10%);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 46.78% (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%)。

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2021年6月30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	315,276,482.69					315,276,482.69
其他应付款	76,971,984.54					76,971,984.54
一年内到期的非流动负债	22,940,187.25					22,940,187.25
其他非流动负债					78,733,798.68	78,733,798.68
租赁负债		1,868,803.72	1,160,525.65			3,029,329.38
合计	415,188,654.48	1,868,803.72	1,160,525.65		78,733,798.68	496,951,782.53

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	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

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2021年6月30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。

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		700,717,506.15		700,717,506.15
1.以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产		700,717,506.15		700,717,506.15
(1) 债务工具投资		700,717,506.15		700,717,506.15
(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				
(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			531,954,707.20	531,954,707.20
持续以公允价值计量的资产总额		700,717,506.15	531,954,707.20	1,232,672,213.35
(七) 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			78,733,798.68	78,733,798.68
持续以公允价值计量的负债总额			78,733,798.68	78,733,798.68
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				

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
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	2021年6月30日公允价值	估值技术	输入值
银行理财产品	700,717,506.15	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	2021年6月30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	531,954,707.20	市场法	缺乏流动性折扣	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	78,733,798.68	市场法	缺乏流动性折扣	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	2021年1月1日	计入当期损益的公允价值	资本公积转入	增加	汇率影响	2021年6月30日
非上市股权投资	471,377,397.52			61,750,426.38	-1,173,116.70	531,954,707.20
归属于合伙企业其他权益持有人的权益	84,472,236.40	-5,811,346.08	72,908.35			78,733,798.67

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

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
广州因陀罗	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

合营或联营企业名称	与本企业关系
星空智盛	联营企业
勇仕网络	联营企业
重庆九鱼乐	联营企业
厦门奇象	联营企业
地心互娱	联营企业
北京匠游	联营企业
成都热核	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	24,401,130.42	13,607,091.98
淘金互动	游戏产品授权	11,495,270.03	7,704,012.31
星空智盛	游戏产品授权	9,611,650.52	
成都数字狗	游戏产品授权	8,261,294.86	3,976,258.51
广州因陀罗	游戏产品授权	4,716,981.00	
飞鼠网络	游戏产品授权	4,541,906.08	471,698.10
重庆九鱼	游戏产品授权	1,768,103.16	
River Games	游戏产品授权	110,179.47	602,333.50
东极六感	游戏产品授权		1,479,380.94
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、运营服务及 周边销售	8,969,508.37	2,799,985.91
淘金互动	游戏运营服务、运营服务	2,126,788.79	137,667.00
River Games	游戏运营服务	67,682.37	322,177.54
飞鼠网络	运营服务	25,616.58	3,540.57
厦门英普洛	运营服务	12,735.85	

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	房屋及配套设施	1,191,838.90	870,201.83
淘金互动	房屋及配套设施	299,200.00	310,080.00
飞鼠网络	房屋及配套设施	54,400.02	8,160.00

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	

(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
厦门辣葡萄	资产转让		40,720.28
诺惟投资	资产转让	114,925.24	

(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	333.53	315.27

(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	1,798,442.81	89,922.14	1,695,942.77	84,797.14
应收账款	River Games	48,410.97	2,420.55	43,577.40	2,178.87
应收账款	青瓷数码及其子公司	400,602.21	20,030.11	2,913,038.58	145,651.93
应收账款	北京匠游	566.04	28.30		
其他应收款	星空智盛	6,000,000.00	6,000,000.00	6,420,833.31	321,041.67
其他应收款	飞鼠网络	14,045.60	702.28	24,642.00	1,232.10
其他应收款	广州纳仕			1,165,048.54	815,533.98
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		14,150,943.45	
预付账款	成都热核	436,893.20			
预付账款	星空智盛			9,611,650.52	
预付账款	成都数字狗及其子公司			391,494.00	
预付账款	广州因陀罗			4,716,981.00	

(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	6,073,030.79	6,429,913.21
应付账款	青瓷数码及其子公司	18,859,824.55	28,403,411.77
应付账款	成都数字狗及其子公司	4,422,581.40	2,541,424.48
应付账款	River Games	103,087.31	75,318.82
应付账款	重庆九鱼乐	2,490,319.68	12,228,708.39
应付账款	飞鼠网络	314,420.57	
其他应付款	青瓷数码及其子公司	320,227.98	343,497.83
其他应付款	周媛媛		17,941.43
合同负债	厦门辣葡萄	7,547.17	7,547.17
合同负债	厦门英普洛	16,792.46	8,490.57

项目名称	关联方	期末账面余额	期初账面余额
合同负债	青瓷数码及子公司	570,283.02	8,490.57
合同负债	成都乐麦互娱	7,471.70	7,471.70
合同负债	地心互娱	8,301.89	

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	
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	16,650
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	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	105,217,003.44
本期以权益结算的股份支付确认的费用总额	9,886,263.98

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2021年6月30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	21,188,858.85	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

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

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	31,906,835.43
7至12个月	
1年以内小计	31,906,835.43
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	31,906,835.43

(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	31,906,835.43	100	1,549,506.34	4.86	30,357,329.09	20,736,077.31	100.00	1,000,777.03	4.83	19,735,300.28
其中：										
组合 1	916,708.54	2.87			916,708.54					
组合 2	30,990,126.89	97.13	1,549,506.34	5.00	29,440,620.55					
合计	31,906,835.43	/	1,549,506.34	/	30,357,329.09	20,736,077.31	/	1,000,777.03	/	19,735,300.28

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

组合计提项目：组合 1

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	916,708.54		
合计			

按组合计提坏账的确认标准及说明：

□适用 √不适用

组合计提项目：组合 2

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 (%)

名称	期末余额		
	应收账款	坏账准备	计提比例 (%)
1 年以内	30,990,126.89	1,549,506.34	5.00
合计	30,990,126.89	1,549,506.34	5.00

按组合计提坏账的确认标准及说明：

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	1,000,777.03	548,729.31				1,549,506.34
合计	1,000,777.03	548,729.31				1,549,506.34

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

(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 31,858,424.46 元，占应收账款期末余额合计数的比例 99.85%，相应计提的坏账准备期末余额汇总金额 1,547,085.80 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
其他应收款	22,296,736.53	8,585,025.79

项目	期末余额	期初余额
合计	22,296,736.53	907,585,025.79

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
合计		899,000,000.00

(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	18,397,637.46
1年以内小计	18,397,637.46
1至2年	1,750,933.29
2至3年	1,897,623.73

账龄	期末账面余额
3年以上	622,605.00
3至4年	
4至5年	
5年以上	
合计	22,668,799.48

(2) 按款项性质分类

√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	15,227,540.40	
员工借款/备用金	6,879,471.34	8,085,834.48
押金/保证金	94,473.68	86,873.68
其他	467,314.06	864,161.10
合计	22,668,799.48	9,036,869.26

(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)	
2021年1月1日余额	451,843.47			451,843.47
2021年1月1日余额在本期	451,843.47			451,843.47
--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	-79,780.52			-79,780.52
本期转回				
本期转销				
本期核销				
其他变动				
2021年6月30日余额	372,062.95			372,062.95

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	

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	451,843.47	-79,780.52				372,062.95
合计	451,843.47	-79,780.52				372,062.95

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

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
深圳雷霆信息	关联方往来款	8,582,400.00	1年以内	37.86	
雷霆互动	关联方往来款	2,840,800.02	1年以内	12.53	
吉游社	关联方往来款	1,309,099.98	1年以内	5.77	
广州雷霆	关联方往来款	984,740.40	1年以内	4.34	
雷霆股份	关联方往来款	890,400.00	1年以内	3.93	
合计	/	14,607,440.40	/	64.43	

(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	1,491,472,817.90		1,491,472,817.90	1,447,516,477.09		1,447,516,477.09
对联营、合营企业投资	581,089,062.41	7,229,178.28	573,859,884.13	184,510,567.39	7,229,178.28	177,281,389.11
合计	2,072,561,880.31	7,229,178.28	2,065,332,702.03	1,632,027,044.48	7,229,178.28	1,624,797,866.20

(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	83,930,289.06	2,870,427.81		86,800,716.87		
艺帆科技	10,000,000.00			10,000,000.00		
吉相股权	700,000,000.00			700,000,000.00		
雷霆娱乐	378,076,556.94	10,162,325.00		388,238,881.94		
吉游社	22,884,552.71	972,392.74		23,856,945.45		
雷霆股份	450,711.32	223,140.66		673,851.98		
深圳雷霆信息	22,271,415.80	3,318,600.80		25,590,016.60		
广州雷霆	129,902,951.26	26,409,453.80		156,312,405.06		
吉相天成基金	100,000,000.00			100,000,000.00		
合计	1,447,516,477.09	43,956,340.81		1,491,472,817.90		

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。

(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											
小计											
二、联营企业											
青瓷数码	174,401,868.14		70,490,709.92	79,551,771.53	-34,559.40	77,335,003.80	41,579,993.66			219,183,380.49	
千时科技											
成都星艺											7,229,178.28
厦门辣葡萄	2,879,520.97			117,007.86						2,996,528.83	
诺惟合悦基金		350,000,000.00		1,679,974.81						351,679,974.81	
小计	177,281,389.11	350,000,000.00	70,490,709.92	81,348,754.20	-34,559.40	77,335,003.80	41,579,993.66			573,859,884.13	7,229,178.28
合计	177,281,389.11	350,000,000.00	70,490,709.92	81,348,754.20	-34,559.40	77,335,003.80	41,579,993.66			573,859,884.13	7,229,178.28

其他说明：

□适用 √不适用

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	177,255,143.41	4,611,873.11	127,803,421.31	3,909,333.51
其他业务	22,072,780.90	21,769,024.21	19,585,213.30	20,233,587.37
合计	199,327,924.31	26,380,897.32	147,388,634.61	24,142,920.88

(2) 合同产生的收入情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

合同分类	游戏收入	合计
按经营地区分类		
境内	176,946,027.6	176,946,027.6
境外（含港澳台）	309,115.77	309,115.77
按商品转让的时间分类		
在某段时间确认收入	160,194,396.62	160,194,396.62
在某一时点确认收入	17,060,746.79	17,060,746.79
按销售渠道分类		
授权运营	175,920,678.78	175,920,678.78
联合运营	237,852.60	237,852.60
其他	1,096,612.03	1,096,612.03
合计	177,255,143.41	177,255,143.41

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		1,100,000,000.00
权益法核算的长期股权投资收益	81,348,754.20	-42,643,577.99
处置长期股权投资产生的投资收益	232,956,686.08	
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		

项目	本期发生额	上期发生额
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		
理财产品投资收益	5,900,569.43	3,771,909.38
合计	320,206,009.71	1,061,128,331.39

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	说明
非流动资产处置损益	232,980,051.32	主要系本期处置参股公司青瓷数码部分股权产生收益
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）	8,762,585.96	
委托他人投资或管理资产的损益	12,391,540.03	
单独进行减值测试的应收款项、合同资产减值准备转回	8,042,614.00	
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-1,114,865.65	
其他符合非经常性损益定义的损益项目	9,947,833.94	
少数股东权益影响额	-4,901,627.30	
所得税影响额	-70,431,996.93	
合计	195,676,135.37	

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	21.89	12.54	
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	17.14	9.81	

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

董事长：卢竑岩

董事会批准报送日期：2021 年 8 月 11 日

修订信息

适用 不适用