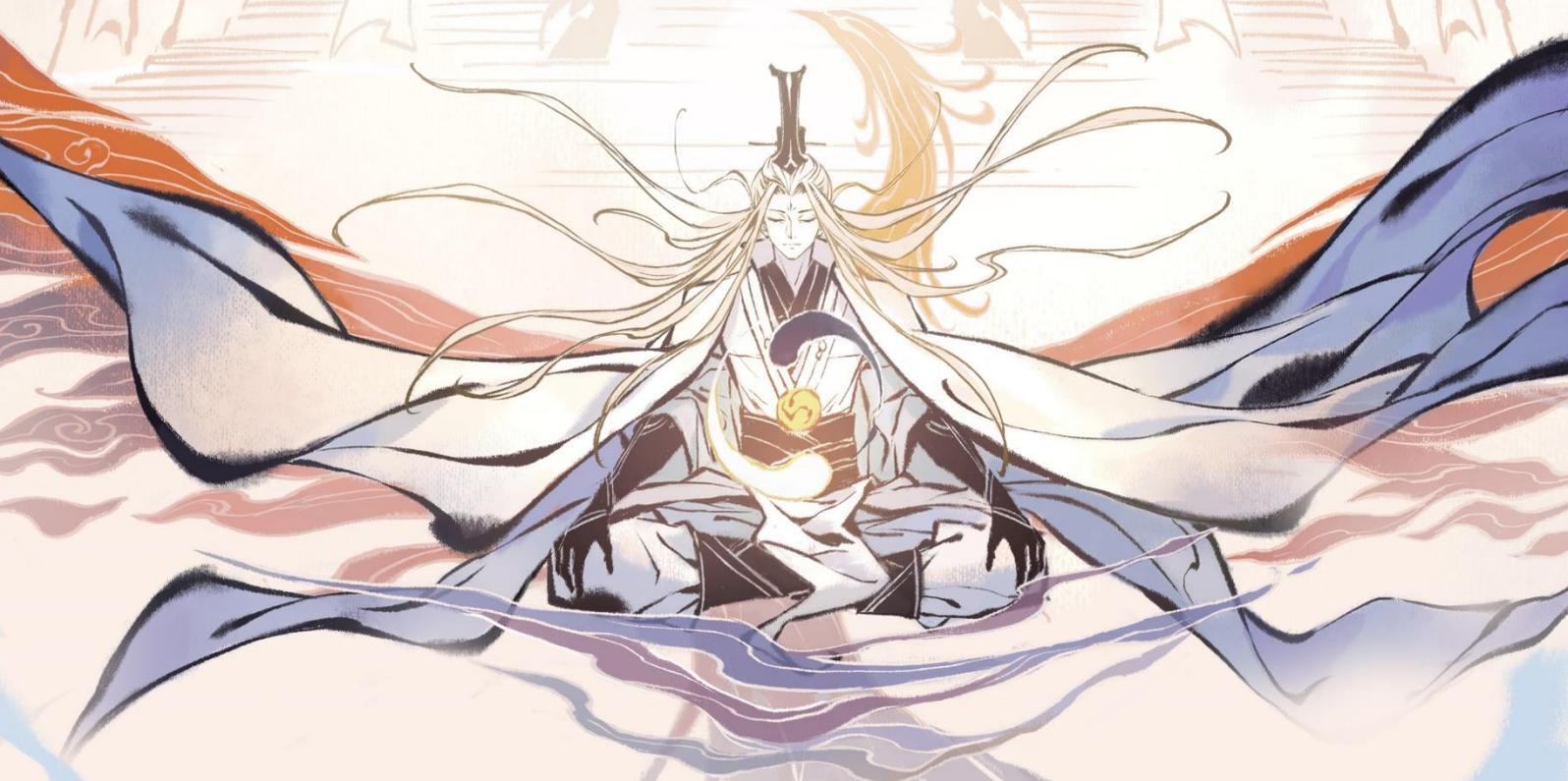


2011

年度报告



吉比特

厦门吉比特网络技术股份有限公司

G-bits Network Technology (Xiamen) Co., Ltd.

公司代码：603444

公司简称：吉比特

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2021 年年度报告

重要提示

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

二、公司全体董事出席董事会会议。

三、毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）为本公司出具了标准无保留意见的审计报告。

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

五、董事会决议通过的本报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

公司以未来实施 2021 年年度利润分配方案时股权登记日的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 160.00 元（含税）。本次利润分配不进行资本公积转增股本，不进行其他形式利润分配。

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

六、前瞻性陈述的风险声明

适用 不适用

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

七、是否存在被控股股东及其关联方非经营性占用资金情况

否

八、 是否存在违反规定决策程序对外提供担保的情况

否

九、 是否存在半数以上董事无法保证公司所披露年度报告的真实性、准确性和完整性

否

十、 重大风险提示

本报告涉及行业风险、市场风险等风险因素的详细描述，请投资者查阅“第三节 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.....	4
第二节	公司简介和主要财务指标.....	8
第三节	管理层讨论与分析.....	14
第四节	公司治理.....	61
第五节	环境与社会责任.....	78
第六节	重要事项.....	96
第七节	股份变动及股东情况.....	107
第八节	优先股相关情况.....	113
第九节	债券相关情况.....	114
第十节	财务报告.....	115

备查文件目录	1、载有法定代表人、主管会计工作负责人、会计机构负责人签名并盖章的《2021 年度财务会计报表》
	2、载有毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）盖章、注册会计师签名并盖章的《审计报告》
	3、报告期内在中国证监会指定报刊上公开披露的公告及相关附件的原稿

第一节 释义

一、 释义

在本报告书中，除非文义另有所指，下列词语具有如下含义：

常用词语释义		
公司、本公司、吉比特	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司
吉比特有限	指	厦门吉比特网络技术有限公司，吉比特前身
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（香港联交所上市公司 6633.HK，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，已于 2021 年 12 月注销
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
和谐成长三期基金	指	深圳和谐成长三期科技发展股权投资基金合伙企业（有限合伙），吉比特作为有限合伙人的企业
淘金互动	指	厦门淘金互动网络股份有限公司，雷霆互动参股公司，新三板挂牌公司（股票代码：837685）
勇仕网络	指	厦门勇仕网络技术股份有限公司，吉相股权参股公司，新三板挂牌公司（股票代码：873180）
易玩网络	指	易玩（上海）网络科技有限公司，吉相股权参股公司
广州因陀罗	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
广州呖喽	指	广州呖喽呖喽科技有限公司，吉相股权参股公司
地心互娱	指	厦门地心互娱网络科技有限公司，吉相股权参股公司
东极六感	指	成都东极六感信息科技有限公司，吉相股权参股公司
成都数字狗	指	成都数字狗科技有限公司，吉相股权参股公司
飞鼠网络	指	厦门飞鼠网络技术有限公司，吉相股权参股公司
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，于 2021 年 12 月注销
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
梦谟映画	指	厦门梦谟映画动漫设计有限公司，吉相天成基金参股公司
魔塔网络	指	厦门魔塔网络科技有限公司，吉相天成基金参股公司
千道科技	指	广州千道科技有限公司，吉相天成基金参股公司

厦门雏羽	指	厦门雏羽科技有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门鸽游	指	厦门鸽游网络有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门黑武士	指	厦门黑武士网络科技有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门雷魂	指	厦门雷魂科技有限公司，原厦门战熊科技有限公司，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
厦门滑稽	指	厦门滑稽互娱科技有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门松月	指	厦门松月网络技术有限公司，吉相天成基金参股公司
厦门观澜汇	指	厦门观澜汇科技有限公司，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
广州艺游	指	广州艺游软件有限责任公司，雷霆股份参股公司
广州卓游	指	广州卓游信息科技有限公司，雷霆股份参股公司
上海亘游	指	上海亘游网络科技有限公司，雷霆股份参股公司
C4Cat	指	C4Cat Entertainment Limited，香港坤磐参股公司
River Games	指	River Games Inc.，香港坤磐参股公司
雷霆游戏	指	公司自主运营平台（官网地址： www.leiting.com ）
《问道》	指	《问道》客户端游戏
《问道手游》	指	《问道》手机游戏
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，是全国唯一的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
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
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
Roguelike	指	一类游戏的统称，通常这类游戏具有游戏世界每次随机生成、角色永久死亡、回合制及全新探索发现等设定
RPG	指	“Role Playing Game”的缩写，角色扮演类游戏
SLG	指	“Simulation Game”的缩写，策略类游戏，模拟游戏的一种
TapTap	指	易玩网络开发和经营的游戏平台（官网地址： www.taptap.com ），该平台创建了一个游戏玩家、开发商、运营商等密切联系的高品质手游分享社区和第三方游戏下载平台，用户能够在该平台下载游戏、评价游戏并与其他玩家分享游戏体验
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

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

联系人和联系方式	董事会秘书
姓名	梁丽莉
联系地址	厦门软件园二期望海路4号101室
电话	0592-3213580
传真	0592-3213013
电子信箱	ir@g-bits.com

三、 基本情况简介

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

四、 信息披露及备置地点

公司披露年度报告的媒体名称及网址	《中国证券报》（www.cs.com.cn） 《上海证券报》（www.cnstock.com） 《证券时报》（www.stcn.com） 《证券日报》（www.zqrb.cn）
公司披露年度报告的证券交易所网址	www.sse.com.cn
公司年度报告备置地点	公司证券部

五、 公司股票简况

公司股票简况				
股票种类	股票上市交易所	股票简称	股票代码	变更前股票简称
A股	上海证券交易所	吉比特	603444	不适用

六、其他相关资料

公司聘请的会计师事务所（境内）	名称	毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）
	办公地址	北京市东城区东长安街1号东方广场东2座办公楼8层
	签字会计师姓名	吴惠煌、陈诗剑

七、近三年主要会计数据和财务指标

(一) 主要会计数据

单位：元 币种：人民币

主要会计数据	2021年	2020年	本期比上年同期增减(%)	2019年
营业收入	4,619,046,080.80	2,742,292,402.80	68.44	2,170,371,924.09
归属于上市公司股东的净利润	1,468,498,092.21	1,046,406,050.64	40.34	809,190,139.25
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,225,770,911.42	899,716,896.96	36.24	751,954,299.10
经营活动产生的现金流量净额	2,418,288,430.93	1,533,014,623.10	57.75	1,297,052,995.40
主要会计数据	2021年末	2020年末	本期末比上年同期末增减(%)	2019年末
归属于上市公司股东的净资产	4,580,137,503.55	3,802,961,389.06	20.44	3,070,989,468.20
总资产	7,103,275,522.22	5,387,665,710.80	31.84	4,368,812,646.36

说明：

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

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

2.本年归属于上市公司股东的净利润较上年同比增加，主要受以下因素综合影响：（1）《一念逍遥（大陆版）》上线贡献了主要增量经营利润；（2）本期《问道》《问道手游》利润小幅增加；（3）《摩尔庄园》《地下城堡 3：魂之诗》《世界弹射物语》等产品受道具摊销周期及研发分成会计确认规则的影响，截至期末尚未产生财务利润；（4）《一念逍遥（港澳台版）》于 2021

年 10 月上线，前期推广投入较大，暂未盈利；（5）其他若干产品亏损；（6）本期转让参股公司青瓷数码部分股权，增加公司净利润。

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

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

（二）主要财务指标

主要财务指标	2021 年	2020 年	本期比上年同期增减(%)	2019 年
基本每股收益（元 / 股）	20.43	14.58	40.12	11.28
稀释每股收益（元 / 股）				
扣除非经常性损益后的基本每股收益（元 / 股）	17.06	12.53	36.15	10.48
加权平均净资产收益率（%）	35.97	31.03	增加 4.94 个百分点	28.14
扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率（%）	30.02	26.68	增加 3.34 个百分点	26.15

报告期末公司前三年主要会计数据和财务指标的说明

适用 不适用

八、境内外会计准则下会计数据差异

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

适用 不适用

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

适用 不适用

(三) 境内外会计准则差异的说明：

适用 不适用

九、2021 年分季度主要财务数据

单位：元 币种：人民币

	第一季度 (1-3 月份)	第二季度 (4-6 月份)	第三季度 (7-9 月份)	第四季度 (10-12 月份)	全年 合计
营业收入	1,117,723,072.88	1,269,529,138.68	1,098,003,797.57	1,133,790,071.67	4,619,046,080.80
归属于上市公司股东 的净利润	365,238,068.35	535,590,707.61	304,675,420.63	262,993,895.62	1,468,498,092.21
归属于上市公司股东 的扣除非经常性 损益后的净利润	354,898,920.41	350,253,720.18	297,275,298.83	223,342,972.00	1,225,770,911.42
经营活动产生的现 金流量净额	327,582,010.07	704,454,050.18	699,352,528.23	686,899,842.45	2,418,288,430.93

说明：

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

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

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

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

季度数据与已披露定期报告数据差异说明

□适用 √不适用

十、非经常性损益项目和金额

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

非经常性损益项目	2021 年金额	附注（如适用）	2020 年金额	2019 年金额
非流动资产处置损益	267,313,990.19	主要系本期处置青瓷数码部分股权产生收益	24,330,299.61	38.86
计入当期损益的政府补助，但 与公司正常经营业务密切相	29,260,836.30		17,556,124.30	24,414,892.98

非经常性损益项目	2021 年金额	附注（如适用）	2020 年金额	2019 年金额
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				
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费			1,204,722.03	122,672.97
委托他人投资或管理资产的损益	25,106,606.46	本期收益较少主要系市场的理财收益率整体下降，另外公司陆续安排了部分较长期限存款，收益不体现在本科目	33,601,352.37	40,941,147.61
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债和其他债权投资取得的投资收益	-17,966,487.12	主要系本期以公允价值计量的股权投资对应的公允价值波动	64,480,970.07	4,635,702.94
单独进行减值测试的应收款项、合同资产减值准备转回	12,935,359.27	本期收回福州靠谱有限公司逾期支付的游戏分成款	12,393,446.58	
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-6,909,131.58	主要系对外捐赠	-4,573,846.12	-17,519.05
其他符合非经常性损益定义的损益项目	20,524,918.00	主要系与增值税加计抵减相关	30,420,726.00	7,291,383.22
减：所得税影响额	78,164,403.78		24,018,046.21	9,817,749.64
少数股东权益影响额（税后）	9,374,506.95		8,706,594.95	10,334,729.74
合计	242,727,180.79		146,689,153.68	57,235,840.15

将《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项目的情况说明

适用 不适用

十一、 采用公允价值计量的项目

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目名称	期初余额	期末余额	当期变动	对当期利润的影响金额
交易性金融资产-理财产品	678,044,088.41	1,044,743,878.24	366,699,789.83	25,106,606.46
其他非流动金融资产-股权投资	471,377,397.52	505,382,558.27	34,005,160.75	-3,133,993.75
其他非流动负债-归属于合伙企业其他权益持有人的权益	84,472,236.40	71,282,044.95	-13,190,191.45	13,365,282.58
合计	1,233,893,722.33	1,621,408,481.46	387,514,759.13	35,337,895.29

十二、 其他

适用 不适用

第三节 管理层讨论与分析

一、经营情况讨论与分析

公司专注于网络游戏的研发及运营业务，持续走“精品化”路线，实施差异化策略，坚持以玩家为本的设计和运营理念，保持快速的市场反应能力，多年来业务发展良好，经营业绩持续稳健增长。



报告期内，受益于《问道》《问道手游》的稳定运营及新上线产品《一念逍遥》的出色表现，公司实现营业收入 46.19 亿元，同比增长 68.44%；归属于上市公司股东的净利润 14.68 亿元，同比增长 40.34%；经营活动产生的现金流量净额 24.18 亿元，同比增长 57.75%。

在自研游戏方面，公司自主研发的《问道》《问道手游》《一念逍遥》等多款游戏深受玩家喜爱，保持较好的盈利能力。《问道》自 2006 年上线至今已持续运营 16 年，报告期内推出了新年服、周年服、年中服和生肖服四个重点版本，并于 2021 年 3 月上线 WeGame 平台，玩家反响良好；《问道手游》上线已 6 年，延续出色表现，报告期内在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 20 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。

在游戏代理方面，公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀，具有出色的游戏运营能力，已成功运营了《问道手游》《一念逍遥》《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC 版）》《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《地下城堡 3：魂之诗》《世界弹射物语》《奇葩战斗家》《魔渊之刃》《不思议迷宫》等多款游戏。报告期内，模拟休闲新游《摩尔庄园》于 2021 年 6 月上线，通过内容投放、品牌宣传、社区运营等方式唤醒 IP 用户，形成较好的用户自传播和破圈效果，首月新增

超 3,000 万用户；此外，《一念逍遥》持续通过买量等方式扩大用户群，在买量中结合快速迭代的
游戏内容不断推出创意素材，通过营销方式的创新，显著提升了用户触达率和转化率，实现品效
协同，以品带效。凭借《一念逍遥》出色的推广效果，雷霆游戏获得了巨量引擎¹的“年度突破大
奖”，是 2021 年唯一获得该奖项的游戏企业。

未来，公司将持续对现有的端游及手游产品进行升级开发，提升游戏表现力和体验，稳定用
户生态圈，延长产品的生命周期；同时，公司将继续实践“小步快跑”的研发策略，结合自主运
营平台的经验，迭代开发多款具备趣味性、耐玩性和合理商业化设计的精品手游。

公司积极拓展海外业务，从移植国内成熟上线产品做起，已初步打开了海外市场。未来公司
将加大海外市场的投入，除个别储备的 IP 向产品外，其余自研产品均须定位海外市场才可立项，
并且公司将持续吸纳对海外文化有较深见解的优秀制作人及发行团队，快速布局海外市场。

(一) 主要产品运营情况

公司已上线运营的产品主要如下：

产品名称	自研/代理	游戏类型	上线时间
《问道》	自研	回合制 MMORPG	2006 年 4 月
《问道手游》	自研	回合制 MMORPG	2016 年 4 月
《一念逍遥》	自研	放置修仙类	2021 年 2 月
《鬼谷八荒（PC 版）》	代理	沙盒修仙类	2021 年 1 月
《摩尔庄园》	代理	社区养成类	2021 年 6 月
《地下城堡 3：魂之诗》	代理	地牢探险 RPG	2021 年 10 月
《世界弹射物语》	代理、本地 化开发	弹珠养成 RPG	2021 年 10 月
《奇葩战斗家》	自研	轻竞技 RPG	2019 年 7 月
《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》	代理	地牢探险 Roguelike	2017 年 6 月
《魔渊之刃》	代理	暗黑元素 Roguelike	2020 年 9 月
《不思议迷宫》	代理	Roguelike、养成类	2016 年 12 月
《一念逍遥（港澳台版）》	自研	放置修仙类	2021 年 10 月
《最强蜗牛（港澳台版）》	代理	收集养成类	2020 年 6 月
《伊洛纳》	代理	冒险 RPG	2019 年 8 月
《贪婪洞窟 2》	代理	地牢探险 Roguelike	2018 年 11 月
《异化之地》	自研	横版格斗 Roguelike	2019 年 5 月

注：1.上表中《问道》与《鬼谷八荒》为客户端游戏，其余均为手机游戏；

2.上表中产品根据重要性及运营业绩等进行排序。

重点已上线产品介绍如下：

¹巨量引擎是字节跳动旗下综合的数字化营销服务平台。

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》凭借良好的游戏品质、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，公司根据市场的实际情况及玩家的反馈，针对性地对《问道》进行升级开发；此外，每年推出《问道》年度服、周年服、年中服和生肖服四个重点版本，维持玩家持续的新鲜感，保持较好的盈利能力。2021 年 3 月，《问道》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 1 日，新年服“笨笨牛”开服；2021 年 4 月 30 日，5 周年大服开启，开展了系列品牌宣传推广活动；2021 年 9 月 24 日，国庆服“战无双”开启。《问道手游》每年“三大服”活动在玩家中已形成默契，通过三大服的运营，周期性聚拢用户，提升游戏人气及用户粘性。报告期内，《问道手游》在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 20 名，最高至该榜单第 7 名。

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”，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》是由公司自主研发并运营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，还原修仙小说中修炼境界、神通、功法等概念，并辅以光影、音效等表现形式，让玩家游戏过程中有较好的沉浸感和代入感；游戏采用 AI 挂机玩法，玩家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、切磋 PK 等社交玩法，丰富玩家的修仙体验。

《一念逍遥》自 2021 年 2 月 1 日上线以来，通过与核心玩家的密切交流、研发与运营团队的不断总结和调整，逐步明晰了持续研发方向和运营思路。

产品迭代更新方面，保持短频更新的节奏，并周期性推出规模较大的玩法更新、联动活动，持续为玩家提供新鲜感；同时，简化一些旧的玩法或内容，控制所需投入的时间，让玩家轻松体验游戏。报告期内，《一念逍遥》陆续推出了仙魔、道侣、领域、涅槃版本，并与电视剧《长歌行》、敦煌文化博物馆、央视动画片《西游记》、三大道家仙山、修仙动画《一念永恒》等进行了联动活动，保持较高人气。

营销推广方面，《一念逍遥》坚持品效合一的推广策略，持续通过效果广告投放、品牌传播等方式扩大用户群。在买量过程中，《一念逍遥》结合快速迭代的游戏内容不断推出创意素材，通过营销方式的创新，显著提升用户触达率和转化率，实现品效协同，以品带效；此外，《一念逍遥》持续打造国风修仙原创 IP，以音乐、漫画、小说等衍生内容丰富游戏内容。

用户运营方面，《一念逍遥》在 B 站、微信公众号、抖音等社区与玩家积极互动，持续听取玩家意见，对游戏进行针对性调优和开发，及时满足玩家需求。

凭借着出色的游戏制作和运营表现，《一念逍遥》获得了业界的高度认可。《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”、2021 年游戏金钻榜“最佳游戏制作团队”；《一念逍遥》获评 2020 年游戏金钻榜“最佳独立游戏”、2021 年游戏金钻榜“最佳国产游戏”、第六届“金陀螺奖”之“年度影响力游戏奖”；凭借《一念逍遥》出色的推广效果，雷霆游戏获得了巨量引擎²的“年度突破大奖”，是 2021 年唯一获得该奖项的游戏企业。

自上线以来，《一念逍遥》多次获得 App Store 推荐，在 App Store 已累计获得超 33 万条五星好评，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. 《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。游戏每一盘开局，玩家都可选择不同的外貌、性格和天赋，每次都有随机的新体验。

²巨量引擎是字节跳动旗下综合的数字化营销服务平台。

《鬼谷八荒（PC 版）》于 2021 年 1 月 27 日在 Steam 国际平台上线，多次登顶 Steam 全球热销榜榜首，上线首月全球销量超 180 万份，全球最高同时在线人数超 18 万。



5. 《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，于 2021 年 6 月 1 日正式上线，上线前全平台预约用户数量超 900 万。在宣发方面，《摩尔庄园》通过内容投放、品牌宣传、社区运营等方式唤醒核心 IP 用户群体的摩尔情怀，继而通过“寻找红鼻子”等活动，实现裂变自传播，上线后吸引了较多的泛用户，形成较好的破圈效果，首月新增超 3,000 万用户。

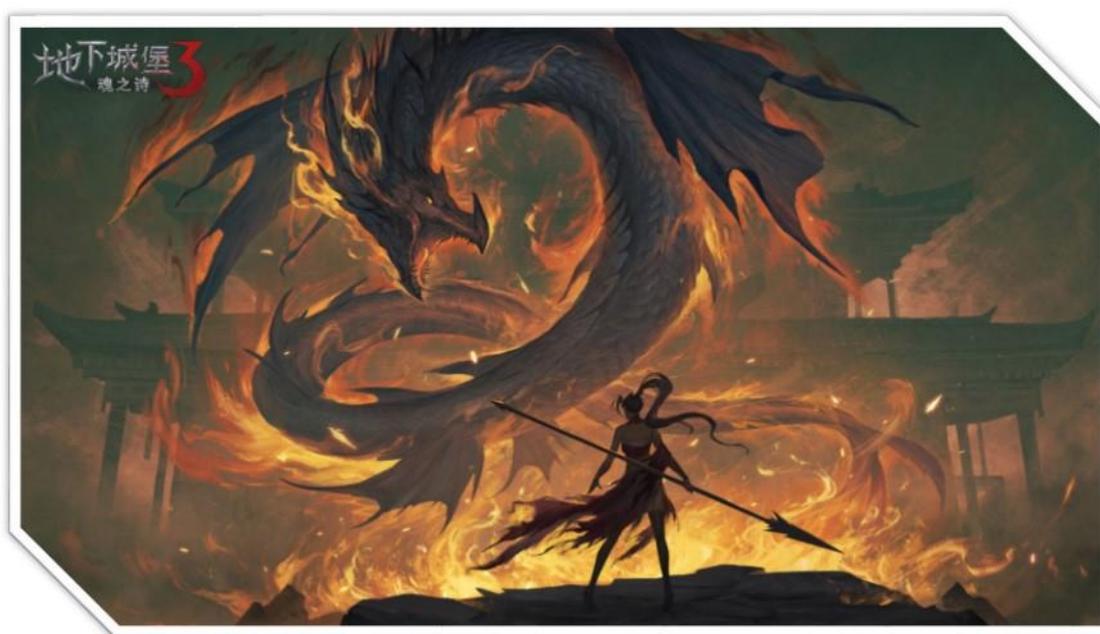


凭借出色的表现，《摩尔庄园》获评中国音像与数字出版协会“2021 年度中国游戏十强优秀新锐游戏”、第十三届 CGDA（中国优秀游戏制作人大赛）“最佳移动游戏设计创新奖”、巨量引擎 2021 年度“达人营销案例大奖”。

6. 《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，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》于 2021 年 10 月 20 日上线，上线以来在 App Store 游戏畅销榜平均排名为第 43 名，最高达第 6 名，在 App Store 累计获得超 4 万条五星好评。



7. 《世界弹射物语》

《世界弹射物语》是日本人气手游《World Flipper》的简体中文版。《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。《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》简体中文版，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》于 2021 年 10 月 26 日在中国大陆地区上线，上线以来多次获得 App Store 推荐，积累了一批二次元核心用户，在 B 站等平台有大量 UGC 内容，用户自传播效应良好。



(二) 主要储备产品情况

公司储备的代理产品主要如下：

产品名称/代号	有无版号	游戏类型	授权区域
《奥比岛：梦想国度》	有	社区养成类	中国大陆地区
《黎明精英》	有	Roguelike 射击	全球
《Shop Heroes Legends（商店传说）》	无	城镇模拟经营类	全球
Project S（代号）	无	Roguelike、SLG	中国大陆及港澳台地区
《花落长安》	有	宫廷养成 RPG	中国大陆地区
《失落四境》	有	冒险 RPG	中国大陆地区
Project G（代号）	有	田园模拟经营类	中国大陆地区
《封神幻想世界》	无	国风题材 RPG	中国大陆地区
《上古宝藏》	有	Roguelike ARPG	中国大陆地区
《律动轨迹》	无	音乐节奏类	全球
《神都厨王号》	无	模拟经营类	中国大陆地区

注：1.上表产品均为手机游戏；

2.上表为公司部分储备产品，鉴于项目研发进度、产品发行策略及玩家预期等因素考虑，部分产品未披露或仅披露代号；

3.受到研发进度、市场测试表现、版号情况、市场环境等因素影响，上述产品的上线安排具有不确定性，请关注雷霆游戏官方信息了解最新动态。

部分储备产品介绍如下：

1. 《奥比岛：梦想国度》

《奥比岛：梦想国度》手游是一款情怀 IP 类社区养成游戏，其页游版自 2008 年上线至今仍在稳定运营，积累了庞大的 IP 用户群体。手游未上线已斩获第六届金陀螺奖“年度期待新游奖”、第七届黑石奖“硬核年度最受期待游戏”等多个奖项。截至目前，《奥比岛：梦想国度》手游全平台预约用户数量约 500 万。该游戏已取得版号。



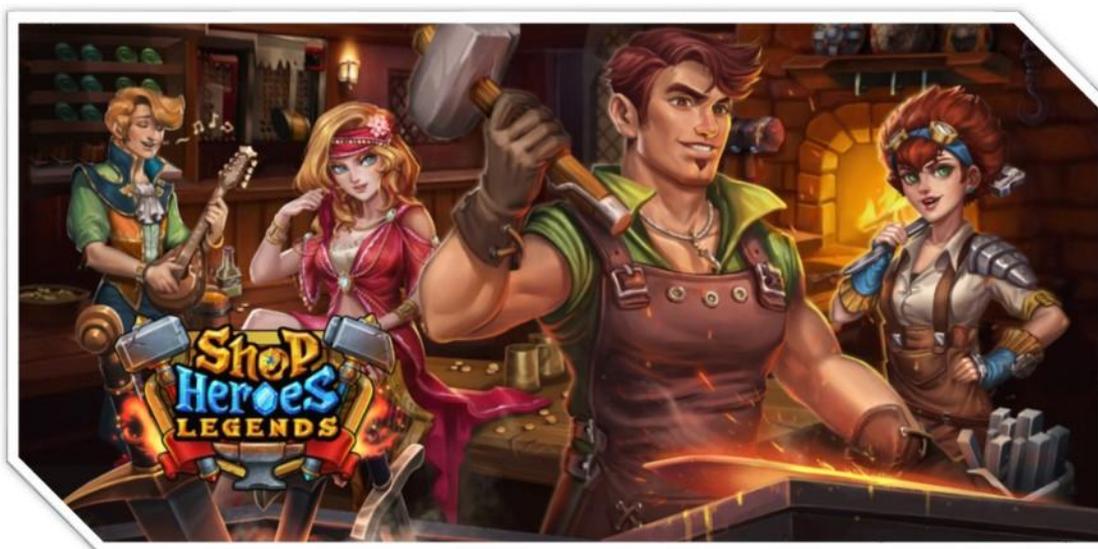
2. 《黎明精英》

《黎明精英》手游是一款俯视角，集动作、射击、养成元素于一体的 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。该游戏已取得版号，公司已取得全球范围内的授权。



3. 《Shop Heroes Legends（商店传说）》

《Shop Heroes Legends（商店传说）》是一款以装备锻造、店铺经营为背景的模拟经营类游戏，玩家可通过打造、交易、冒险等手段发家致富，不断拓展店铺，探寻经商之道，游戏画风独特，沉浸感强，玩法丰富。公司已取得该游戏全球范围内的授权。



4. Project S（代号）

Project S（代号）是一款融合 Roguelike 及 SLG 元素的全新动作 RPG 手游，由《魔渊之刃》原班研发团队打造。除了畅爽的动作、连招等操作体验外，游戏还融合 Roguelike 元素，将为玩家带来丰富的局内养成选择，实现丰富的单局体验。公司已取得该游戏中国大陆及港澳台地区的授权。



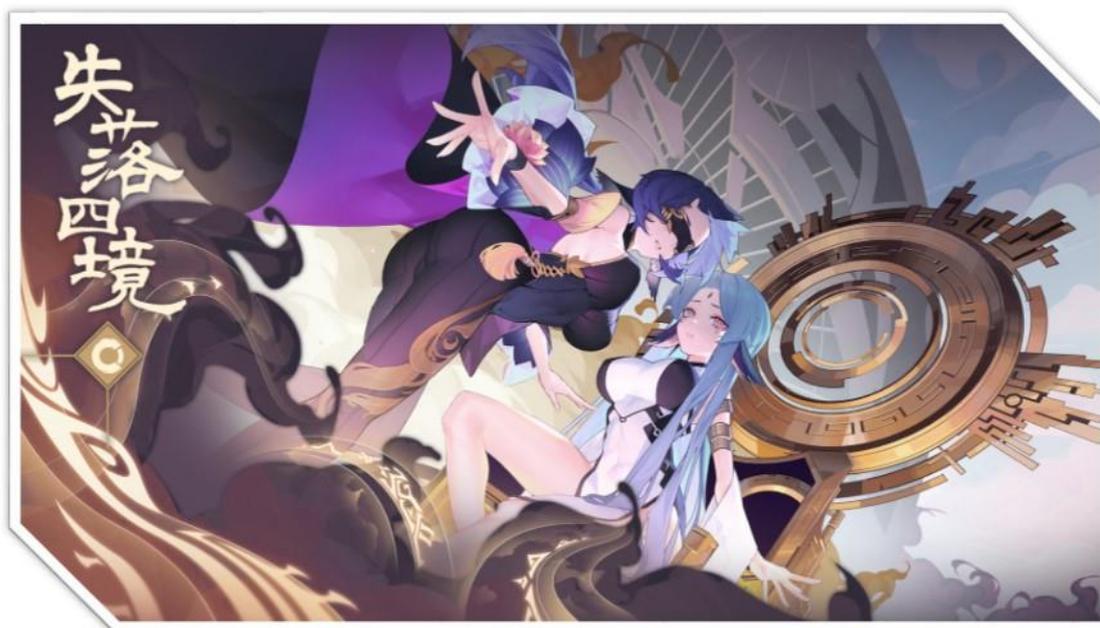
5. 《花落长安》

《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，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。该游戏已取得版号。



6. 《失落四境》

《失落四境》是一款东方奇幻题材的二次元冒险 RPG 手游，集合了自由探索、换代传承、策略战斗等多种玩法。该游戏已取得版号。



(三) 海外业务情况

公司积极拓展海外业务，从移植国内成熟上线产品做起，已初步打开了海外市场。未来公司将加大海外市场的投入，除个别储备的 IP 向产品外，其余自研产品均须定位海外市场才可立项，并且公司将持续吸纳对海外文化有较深见解的优秀制作人及发行团队，快速布局海外市场。

报告期内，公司在海外成功发行了《鬼谷八荒（PC 版）》《Elona（伊洛纳）》《EZ Knight（呆萌骑士）》《一念逍遥（港澳台版）》等产品。



此外，《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。海外的其他已上线项目持续稳定运营，其中《Fury Survivor（末日希望）》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。

公司还储备有《一念逍遥（海外版）》《Shop Heroes Legends（商店传说）》《地下城堡 3（海外版）》《奇葩战斗家（海外版）》《王国传承（海外版）》等多款产品。

(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、上下游相关企业及产业基金等进行投资。

2021 年，公司对广州因陀罗、上海部恩、厦门滑稽等企业进行了投资，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，于 2021 年 12 月在香港联交所上市，公司持有其 18.55% 股权。

青瓷游戏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》等。青瓷游戏研发并运营的手绘风放置手游《最强蜗牛》于 2020 年 6 月上线，根据青瓷游戏公开披露资料，截至 2021 年 12 月 31 日，《最强蜗牛》累计流水约 22 亿元，累计注册用户数量超过 2,110 万；2021 年《最强蜗牛》平均月活跃用户数量为 120 万，平均月付费用户数量为 20.8 万。此外，由青瓷游戏研发并由雷霆游戏运营的《不思议迷宫》在 App Store 累计获得超 18 万条的五星好评。

2. 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 平台下载正版游戏、评价游戏并与其他玩家分享游戏体验。根据心动公司（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）公开披露资料，2021 年 TapTap 中国版平均月活跃用户数量为 3,157.0 万，较 2020 年同比增长 22.8%，TapTap 国际版平均月活跃用户数量为 1,224.2 万，较 2020 年同比增长 154.3%。

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 2021 年半年度报告，其 2021 年 1-6 月营业收入为 5,150.25 万元，归属于挂牌公司股东的净利润为 2,451.64 万元。

由勇仕网络联合研发的二次元游戏《碧蓝航线》畅销海内外，在 App Store 累计获得超 2.5 万条五星好评；其自主研发并运营的新游《深空之眼》获得 Made with Unity³中国榜单 2021 年“最佳 3D 游戏奖”。

4. 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 2021 年半年度报告，其 2021 年 1-6 月营业收入为 1,736.83 万元，归属于挂牌公司股东的净利润为 851.27 万元。

淘金互动研发的《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》《地下城堡 3：魂之诗》《跨越星弧》由雷霆游戏代理运营。截至 2021 年 12 月 31 日，《地下城堡 2：黑暗觉醒（安卓版）》累计注册用户数量超 900 万。

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 下载用户数量超 1.4 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，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。截至 2022 年 3 月 31 日，《Muse Dash（喵斯快跑）》在 TapTap 评分为 9.1 分，在 Steam 平台的用户评测好评率为 96%。

³ Unity 为实时 3D 互动内容创作和运营平台。

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 全网累计下载次数超 4 亿次。

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，公司持有其 10.50% 股权。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 12 月 31 日，《一人之下 3·入世篇》播放量超 6 亿。

(五) 小说 IP 孵化业务

根据伽马数据发布的《2021 中国自研游戏 IP 研究报告》，2020 年中国 IP 改编手游市场首次突破了千亿元的大关，市场规模为 1,243 亿元人民币，而网文小说作为互联网与文化早期碰撞的结晶之一，是培育优质 IP 的良田。

公司自 2019 年开始探索网文小说 IP 孵化，逐步摸索 IP 运营的新道路。公司从定制文小说出发，挖掘和培育优质 IP，同时不断探索向动漫、影视、剧本杀等多种载体扩展的路径，以触达更多用户群体，强化 IP 影响力。

公司在与不同作家合作时，通常要求作家在设定的世界观下进行创作，让每部小说都具备一定的互通性，从而使所有小说 IP 具备最终汇集到一起的客观条件，为游戏的开发提供原型和内容储备。

核心作品表现优异



《明克街13号》

- 作者“纯洁滴小龙”为起点中文网“大神”作家
- 小说在起点中文网获得了超过80万推荐
- 在起点中文网阅读指数榜排名一直保持前列，最高至该榜单第1名

- 在起点中文网获得了超过50万推荐
- 在起点中文网阅读指数榜排名保持靠前



《术师手册》

通过与作家和知名网络文学平台的合作，公司已取得《明克街 13 号》《术师手册》《无限血核》《修真门派掌门路》等多部网文小说 IP 的游戏改编权。其中，《明克街 13 号》在起点中文网获得了超过 80 万推荐，报告期内在起点中文网阅读指数榜排名一直保持前列，最高至该榜单第 1 名；《术师手册》《无限血核》《修真门派掌门路》等作品在起点中文网上也均获得了数十万推荐。

(六) 互联网出版服务

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 12 月 31 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，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，推动出版产品按时依规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。

公司积极参与行业活动，通过业内交流不断提升行业影响力、及时了解行业政策动向。报告期内，公司受邀在 2021 年中国游戏产业年会-国风游戏论坛进行主题分享，并受邀参与 2021 年广东游戏产业年会-游戏工业化圆桌论坛；子公司深圳雷霆信息参加了广东省游戏产业协会“责任引

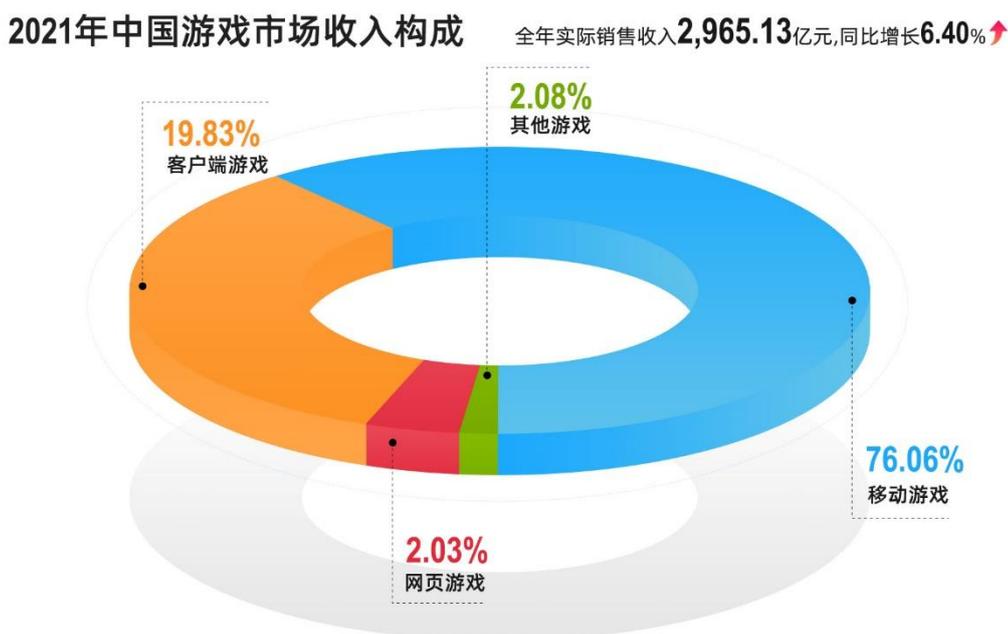
领 护航网游——网络游戏健康发展与社会责任”论坛，作为共建单位参与深圳互联网文化市场协会“深圳数字文化安全可信生态建设工程”试点工作研讨会。

二、报告期内公司所处行业情况

(一)所处行业情况

近年来，互联网、移动互联网技术的兴起和快速发展极大地促进了经济领域内各行各业的信息化、网络化发展。互联网、移动互联网技术逐渐渗透进入绝大多数传统产业并改变了许多行业的商业生态，同时也带动了整个互联网经济的发展。网络游戏、网络动漫等文化产业作为整个互联网经济产业中非常重要的一个分支，受益于整个互联网产业的增长而呈现出快速发展的态势。

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



随着游戏作为国民的一种娱乐生活方式而被广泛接受和认可，我国的游戏用户规模多年持续增长，移动游戏是其中最大的一个细分市场。相对于客户端游戏，以智能手机、平板电脑等智能终端为载体的移动游戏，具备移动化的设计，能够充分满足游戏用户利用碎片时间娱乐的需求。经过多年的增长，我国移动游戏用户数量趋向平稳，根据《2021 年中国游戏产业报告》，2021 年中国移动游戏用户规模为 6.66 亿，同比增长 0.22%。随着游戏产业的人口红利逐渐减退，用户规模进入存量竞争阶段，消费习惯逐渐回归理性，产品质量成为用户甄选内容的重要准则。

近年来，5G 网络与云计算等技术领域的进步与革新成为推动游戏产业发展的重要因素。5G 网络具备高速率、大容量、低延时的特征，随着未来 5G 网络的发展与普及，将解决网络延时、终端设备性能影响游戏体验等问题，使得云计算技术在游戏行业中得以普及运用，这将进一步提升游戏产品画面表现力及产品稳定性。5G 网络及云计算等新技术的发展及运用也将推动游戏产业格局的发展。同时，国内游戏产业链持续升级，游戏直播、电子竞技等业态为游戏产业发展注入新的动力。

（二）行业政策对所处行业的影响

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

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

此外，我国游戏产业政策环境不断优化，相关法律法规、制度规范陆续出台，且继续对高质量原创游戏倾斜，游戏知识产权保护意识进一步提高，游戏产业生态环境更加健康规范，我国游戏产业向着高质量、高水平方向发展。

三、报告期内公司从事的业务情况

（一）公司主营业务情况

1. 公司主营业务

公司专注于网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营业务，以提供“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨，致力于塑造内容健康向上，具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品原创网络游戏。

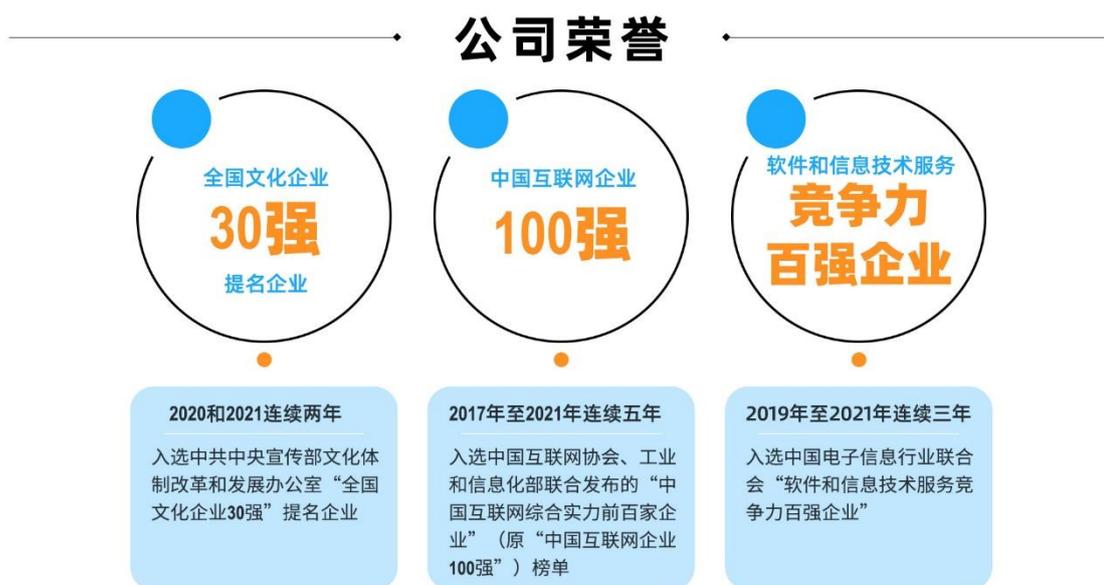
公司自 2004 年成立以来，深耕游戏市场，经过多年的快速发展和技术积累，公司规模不断扩大，技术研发实力持续增强，产品矩阵日益丰富。公司成功研发出《问道》《问道外传》等多款立足于中华传统文化的客户端游戏；2016 年 4 月，依托《问道》端游十余年来积累的强大用户群体和 IP 价值，公司成功推出了自主研发的 MMORPG 游戏《问道手游》并持续多年稳健运营；2021 年 2 月，公司推出自主研发的水墨国风放置修仙手游《一念逍遥》，上线以来表现优异。

公司自主运营平台雷霆游戏经过多年的积累与沉淀,已具备出色的游戏运营能力。截至目前,公司已运营了《问道手游》《一念逍遥》《摩尔庄园》《鬼谷八荒(PC版)》《地下城堡2:黑暗觉醒(安卓版)》《地下城堡3:魂之诗》《世界弹射物语》《奇葩战斗家》《魔渊之刃》《不思议迷宫》等多款游戏。

2. 公司获评荣誉

2020年和2021年,公司连续两年入选中共中央宣传部文化体制改革和发展办公室“全国文化企业30强”提名企业。2017年至2021年,公司连续五年入选中国互联网协会、工业和信息化部联合发布的“中国互联网综合实力前百家企业”(原“中国互联网企业100强”)榜单。2019年至2021年,公司连续三年入选中国电子信息行业联合会“软件和信息技术服务竞争力百强企业”。

此外,公司股票连续两年入选上证180公司治理指数,连续三年入选上证社会责任指数、上证公司治理指数,并入选了中证500指数、MSCI中国指数、富时全球股票指数系列、标普新兴市场全球基准指数。



近年来,公司获评的主要荣誉有:

分类	荣誉及称号
全国性	2020至2021年连续获评第十二届、第十三届“全国文化企业30强”提名企业
	2017至2021年连续获评中国互联网综合实力前百家企业(原“中国互联网企业100强”)
	2019至2021年连续获评软件和信息技术服务竞争力百强企业
	2019至2020年连续获评胡润中国500强民营企业
	2019-2020中国游戏企业社会责任二十佳企业
	2020中国文化和旅游企业品牌价值TOP50
	2020中国新经济企业500强

	中国软件和信息服务业企业信用评价 AAA 等级
省级	2021 年福建省优秀民营企业
	2018 至 2021 年连续获评福建省文化企业十强
	2020 至 2021 年连续获评福建省互联网企业 30 强
	2017 至 2019 年连续获评福建省互联网企业 20 强
	2020 至 2021 年连续获评福建战略性新兴产业企业 100 强
	2016 至 2021 年连续获评福建省科技小巨人领军企业
市级	2018 至 2021 年连续获评厦门企业 100 强
	2017 至 2021 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
	2018 至 2021 年连续获评厦门市龙头骨干民营企业
	2020 年厦门十大新经济影响力企业
	第八届（2020）厦门文化产业年度风云榜“年度企业”
	2018 至 2021 年连续获评厦门市文化企业 30 强
	2018 年度厦门绿色企业十强
公司项目相关情况	
“动漫文化创意产品与服务出口平台”入选财政部文化产业发展专项资金支持项目	
“动漫创意中心平台”入选福建省新闻出版改革发展项目库	
“一种将网游客户端网页化的方法”发明专利获评厦门市人民政府“第八届厦门市专利奖一等奖”	
“问道”商标及“问道”图形商标获评“2017 年度厦门优质品牌”	

公司子公司获评的主要荣誉有：

子公司名称	荣誉及称号
雷霆互动	国家高新技术企业
	2016 至 2020 年连续获评福建省科技小巨人领军企业
	2020 至 2021 年连续获评福建战略性新兴产业企业 100 强
	2021 年度福建省数字经济领域“瞪羚”创新企业名单
	2019 至 2021 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
	厦门市思明区人民政府 2019 年度思明区经济贡献奖
雷霆股份	2020 年金翼奖“新三板百强企业”
	2020 至 2021 年连续获评福建战略性新兴产业企业 100 强
	2019 至 2021 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
深圳雷霆信息	2020 年深圳市总部企业
	2020-2021 年度深圳文化企业百强
	2019 深圳南山文化&科技新锐企业 TOP10 企业
	2020 游戏金钻榜“最具影响力企业”“最具成长性企业”
	2019 游戏金钻榜“最具成长性企业”
	2019 年度深圳市前海深港现代服务业合作区经济贡献突出企业
吉游社	2019 至 2021 年连续获评厦门市重点软件和信息技术服务企业
子公司项目相关情况	
“游戏人物编辑系统和方法”获评“2017 年福建省优秀骨干人才承担的软件产业化项目”	

“雷霆动漫网络游戏运营服务平台”获评“厦门市现代服务业综合试点项目”

(二)公司主要经营模式

公司主要业务为游戏研发制作和商业化运营，收费模式和运营模式如下：

1. 收费模式

网络游戏的收费模式主要有按时长收费（PTP），按虚拟道具收费（FTP），以及游戏内置广告（IGA）等。公司游戏产品收入主要来源于按虚拟道具收费模式，该模式下玩家可以免费进入游戏，运营商主要通过在游戏中出售虚拟道具的收费模式盈利。按虚拟道具收费是目前中国网络游戏广泛采取的盈利模式。

2. 运营模式

公司产品运营模式主要有自主运营、授权运营及联合运营三种运营模式：

（1）自主运营是指在公司自主运营平台发布，由公司负责发行及推广的运营模式，标的产品来自于公司自主研发及外部公司研发；

（2）授权运营是指将公司自主研发的游戏授权给外部运营商，由其进行发行及推广的运营模式，公司一般只负责技术支持及后续内容研发；

（3）联合运营是指公司将自主研发或获得授权的游戏产品，与第三方应用平台共同协作，共同开展游戏的发行及推广的模式，第三方应用平台主要有 App Store 及各类安卓渠道。

公司手游产品主要采取自主运营及联合运营模式。公司研发的《问道》端游授权北京光宇在线科技有限责任公司运营，其他客户端游戏主要采取联合运营模式。

四、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。公司始终坚持走“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. 公司自主研发概况



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12月31日，公司共有530名研发人员，占员工总数的56.08%。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年研发费用分别为3.32亿元、4.31亿元、6.09亿元，分别占营业收入的15.31%、15.70%、13.18%，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12月31日，公司及子公司持有商标907件，软件著作权220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

序号	专利名称	专利号	类型	专利授权公告日
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 12 月 31 日，公司及子公司尚有 21 件发明专利在审查中。

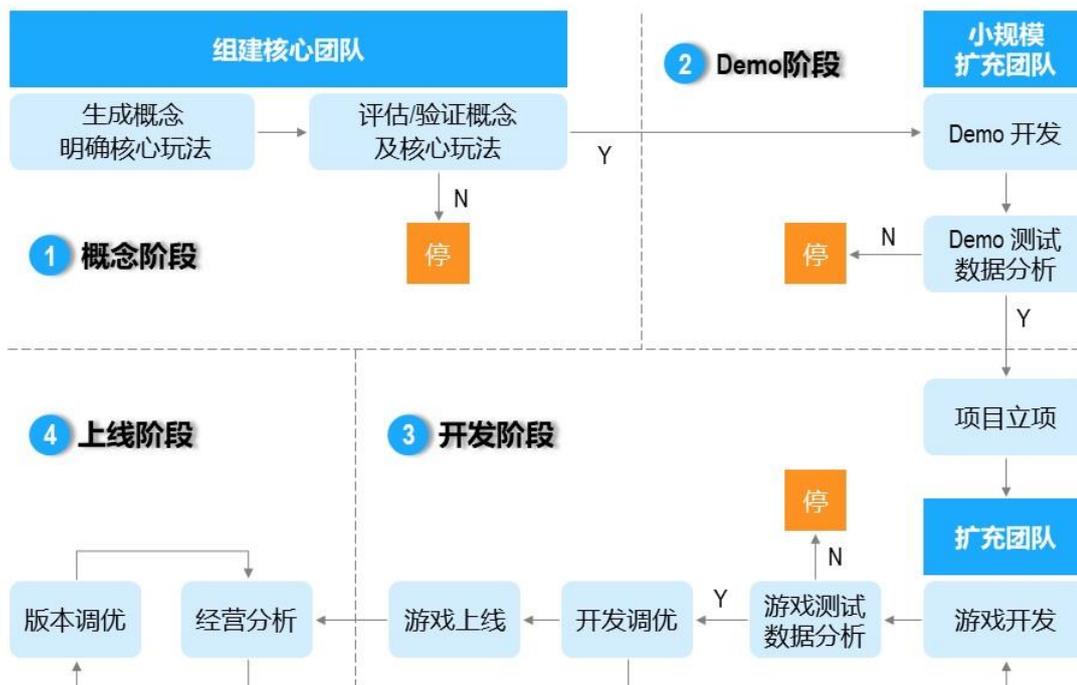
2. 践行“小步快跑”策略，提升研发成效

游戏作为文化娱乐消费作品，能带给用户新鲜有趣的体验是核心竞争力。公司十分注重产品的创新性，力争打造差异化与商业化兼备的精品游戏。从差异化入手，不断在核心玩法、概念、画风等方向创新研发思路，在提升产品竞争力的同时，也加大了项目的研发难度，势必对核心制作团队的核心玩法提炼能力、工程管理能力、数据分析能力等提出了更高的要求。经过多年开发经验的探索和积累，公司建立了“小步快跑”的研发模式。

公司践行“小步快跑”的研发策略，在项目初始阶段搭建核心团队，并根据创意策划思路尽快做出原型，通过泛用户测试验证核心玩法的可行性。在项目研发过程中，持续快速迭代更新并根据测试数据调优，反复进行验证。“小步快跑”的研发模式，从 Demo 版本开始验证核心玩法，验证创新性设计的可行性，有利于把控产品方向，避免无效投入，控制研发成本；研发过程测试频次高，有利于控制相邻两次测试的变量，更精准分析用户行为反馈数据，及时解决开发过程中遇到的问题，提升研发效率。

“小步快跑”的研发模式，有利于控制研发成本，但并不意味着项目规模小、总投入小。项目的规模取决于核心团队既往项目经验、工程管理能力、技术积累，以及项目类型等因素。公司长期致力于制作人能力的培育、提升，并通过“小步快跑”的方式筛选项目，投入更多资源，希望产出更多创意十足、耐玩有趣的高品质产品。

此外，在“小步快跑”的研发策略之下，公司运营团队与研发团队紧密配合，协同研发团队进行多次测试及分析，深度掌握产品的市场情况、用户特征，能够更好地为产品提供定制化发行方案，降低发行端的风险和成本。



3. 注重研发中台建设，为产品开发提供有力支撑

公司注重研发中台建设，设立了技术中心、美术部、音频部和测试中心，在研发技术、美术设计、配乐制作、产品测试等方面为产品开发提供有力支撑，贯穿了整个产品开发周期，保障研发效率和产品品质。研发中台部门的建设能减少不同研发项目的资源重复投入，提高产品开发过程中人力、知识等资源的复用性，有效控制研发成本和提升研发体系的稳定性。

研发中台部门为产品开发提供有力支撑



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，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，并

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，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。

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)出色的游戏运营能力

出色的游戏运营能力



公司自主运营平台雷霆游戏坚持“精品化”路线、以用户体验为核心，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。目前公司已成功运营了《问道手游》《一念逍遥》《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC版）》《地下城堡2：黑暗觉醒（安卓版）》《地下城堡3：魂之诗》《世界弹射物语》《奇葩战斗家》《魔渊之刃》《不思议迷宫》等多款游戏，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》《魔渊之刃》《地下城堡》系列等广受玩家好评。

经过多年的积累与沉淀，雷霆游戏在MMORPG、Roguelike、放置挂机、社区养成等品类游戏运营上积累了丰富经验，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体系，能有效根据手游产品的类型、特征、市场定位以及玩家的结构、行为、消费特征制定契合产品的市场推广方案，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

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

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、游戏直播等方式在用户活跃的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及客户服务，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。

《一念逍遥》上线推广期间，公司在抖音、腾讯广告等平台投放了《一念逍遥》手游宣传片《找到他》、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，并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。报告期内，《一念逍遥》持续通过买量等方式扩大用户群，结合快速迭代的游戏内容不断推出创意素材，通过营销方式的创新让《一念逍遥》的效果广告实现破圈并显著提升用户转化率，达到品效协同，以品带效。雷霆游戏凭借《一念逍遥》出色的推广效果获得了巨量引擎的“年度突破大奖”，是 2021 年唯一获得该奖项的游戏企业。

3. 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。

继问道首部官方小说《问道：枪出无心》纸质图书出版之后，公司邀请知名作家燕垒生继续创作小说下册《问道：心有大道》，于 2021 年出版纸质书并孵化有声书。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，《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，2021 年 7 月，NPC 太白金星角色曲《太白》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，并于 2021 年 4 月在喜马拉雅 App 上线有声版小说。

4. 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和认同，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 月以来，《一念逍遥》先后与电视剧《长歌行》、敦煌文化博物馆、央视动画片《西游记》、三大道家仙山、修仙动画《一念永恒》等进行了联动活动；丰富的联动活动吸引了玩家的踊跃参与。

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《问道手游》《一念逍遥》《摩尔庄园》《地下城 3：魂之诗》《世界弹射物语》《魔渊之刃》等多款产品获得 App Store 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。

(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，用户规模亦不断增长。《一念逍遥》自 2021 年 2 月上线以来，人气亦不断攀升，截至 2021 年 12 月 31 日累计注册用户数量过千万。此外，公司运营的多款产品也积累了大量不同年龄阶段的用户。

公司多年的游戏研发和运营积累了庞大的玩家群体，通过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

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。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，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。

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。公司研发了留存率、LTV、DAU、收入等预测工具，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。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。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。公司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，来满足玩家的社交需求。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。

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。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。

五、报告期内主要经营情况

报告期内，公司实现营业收入 4,619,046,080.80 元，同比增长 68.44%；实现归属于上市公司股东的净利润 1,468,498,092.21 元，同比增长 40.34%。

（一）主营业务分析

1. 利润表及现金流量表相关科目变动分析表

单位：元 币种：人民币

科目	本期数	上年同期数	变动比例（%）
营业收入	4,619,046,080.80	2,742,292,402.80	68.44
营业成本	698,417,531.86	383,911,574.51	81.92
销售费用	1,273,674,453.04	299,213,325.96	325.67
管理费用	283,702,284.94	234,992,101.77	20.73
财务费用	22,802,775.12	34,181,704.37	-33.29
研发费用	608,615,348.34	430,574,495.95	41.35
经营活动产生的现金流量净额	2,418,288,430.93	1,533,014,623.10	57.75
投资活动产生的现金流量净额	-468,172,809.00	409,123,425.03	-214.43
筹资活动产生的现金流量净额	-1,152,588,125.77	-548,946,441.59	-109.96

说明：

（1）营业收入变动原因主要系：①本年新上线《一念逍遥》贡献主要增量收入；②《问道》《问道手游》收入均较上年有所增加；③《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC版）》《地下城堡3：魂之诗》等新产品贡献了部分增量收入。

（2）营业成本变动原因主要系：本期《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC版）》《地下城堡3：魂之诗》等新产品为代理游戏，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。

（3）销售费用变动原因主要系：①本期《一念逍遥》《地下城堡3：魂之诗》《摩尔庄园》等新游戏上线，对营销方案、运营服务及广告展示等方面投入较多；②公司持续对《问道手游》进行营销推广。

（4）管理费用变动原因主要系：本期人员增长薪酬增加，同时因业绩增长计提的奖金增加。

（5）财务费用变动原因主要系：本期汇率波动幅度小于上年同期，汇兑损失减少。

（6）研发费用变动原因主要系：本期因业绩增长计提的奖金增加以及在研项目投入增加。

（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。

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

2. 收入和成本分析

适用 不适用

报告期内，公司实现营业收入 4,619,046,080.80 元，同比增长 68.44%；营业成本 698,417,531.86 元，同比增长 81.92%。

(1). 主营业务分行业、分产品、分地区、分销售模式情况

单位：元 币种：人民币

主营业务分行业情况						
分行业	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
游戏收入	4,556,725,552.16	675,479,967.37	85.18	73.19	116.14	减少 2.94 个百分点
其他收入	49,755,966.25	10,173,665.62	79.55	-52.07	-84.42	增加 42.45 个百分点
主营业务分产品情况						
分产品	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
自主运营	2,039,200,646.64	199,647,271.51	90.21	70.19	58.15	增加 0.75 个百分点
授权运营	336,211,503.09	7,562,983.87	97.75	38.98	32.13	增加 0.12 个百分点
联合运营	2,181,313,402.43	468,269,711.99	78.53	83.15	159.36	减少 6.31 个百分点
其他收入	49,755,966.25	10,173,665.62	79.55	-52.07	-84.42	增加 42.45 个百分点
主营业务分地区情况						
分地区	营业收入	营业成本	毛利率 (%)	营业收入比上年增减 (%)	营业成本比上年增减 (%)	毛利率比上年增减 (%)
境内	4,468,294,836.00	627,318,944.35	85.96	69.22	88.69	减少 1.45 个百分点
境外（含港澳台地区）	138,186,682.41	58,334,688.64	57.79	46.56	28.62	增加 5.89 个百分点

主营业务分行业、分产品、分地区、分销售模式情况的说明：

①本期游戏收入较上年同期增加，主要系：本年新上线《一念逍遥》贡献主要增量收入；《问道》《问道手游》收入相比上年有所增加；《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC 版）》《地下城堡 3：魂之诗》等贡献了部分增量收入；

②本期自主运营及联合运营营业成本均较上年同期增加，主要系本年外部代理产品增加，相应分成增加；

③本期其他业务营业收入、营业成本较上年同期减少，主要系本年为青瓷数码提供《最强蜗牛》推广服务取得的收入减少，支出减少。

(2). 产销量情况分析表

适用 不适用

(3). 重大采购合同、重大销售合同的履行情况

适用 不适用

(4). 成本分析表

单位：元 币种：人民币

分行业情况						
成本构成项目	本期金额	本期占总成本比例(%)	上年同期金额	上年同期占总成本比例(%)	本期金额较上年同期变动比例(%)	情况说明
职工薪酬	35,133,895.93	5.12	25,636,459.07	6.79	37.05	本期运维及客服人员增加
游戏分成	514,521,810.33	75.04	228,569,516.46	60.50	125.11	本期新上线游戏《摩尔庄园》《鬼谷八荒（PC版）》《地下城堡3：魂之诗》为代理游戏，需向外部研发商支付分成
运营维护费	82,021,711.57	11.96	40,768,908.93	10.79	101.19	本期《一念逍遥》《摩尔庄园》等新游戏上线，服务器等支出增加
其他	53,976,215.16	7.87	82,839,578.70	21.93	-34.84	
合计	685,653,632.99	100.00	377,814,463.16	100.00	81.48	

(5). 报告期主要子公司股权变动导致合并范围变化

适用 不适用

(6). 公司报告期内业务、产品或服务发生重大变化或调整有关情况

适用 不适用

(7). 主要销售客户及主要供应商情况

A.公司主要销售客户情况

前五名客户销售额 220,912.71 万元，占年度销售总额 47.83%；其中前五名客户销售额中关联方销售额 0.00 万元，占年度销售总额 0.00%。

报告期内向单个客户的销售比例超过总额的 50%、前 5 名客户中存在新增客户的或严重依赖于少数客户的情形

适用 不适用

B.公司主要供应商情况

前五名供应商采购额 40,194.10 万元，占年度采购总额 61.95%；其中前五名供应商采购额中关联方采购额 0.00 万元，占年度采购总额 0.00%。

报告期内向单个供应商的采购比例超过总额的 50%、前 5 名供应商中存在新增供应商的或严重依赖于少数供应商的情形

适用 不适用

其他说明

无

3. 费用

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目名称	本期金额	上年同期金额	变动比例（%）
销售费用	1,273,674,453.04	299,213,325.96	325.67
管理费用	283,702,284.94	234,992,101.77	20.73
研发费用	608,615,348.34	430,574,495.95	41.35
财务费用	22,802,775.12	34,181,704.37	-33.29

说明：

(1) 销售费用变动原因主要系：①本期《一念逍遥》《地下城堡 3：魂之诗》《摩尔庄园》等新游戏上线，对营销方案、运营服务及广告展示等方面投入较多；②公司持续对《问道手游》进行营销推广；

(2) 管理费用变动原因主要系：本期人员增长薪酬增加，同时因业绩增长计提的奖金增加；

(3) 研发费用变动原因主要系：本期因业绩增长计提的奖金增加以及在研项目投入增加；

(4) 财务费用变动原因主要系：本期汇率波动幅度小于上年同期，汇兑损失减少。

4. 研发投入

(1).研发投入情况表

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

本期费用化研发投入	608,615,348.34
本期资本化研发投入	
研发投入合计	608,615,348.34
研发投入总额占营业收入比例（%）	13.18
研发投入资本化的比重（%）	

说明：

公司 2019 年至 2021 年研发费用分别为 33,217.69 万元、43,057.45 万元、60,861.53 万元，占营业收入的比例分别为 15.31%、15.70%、13.18%。

(2).研发人员情况表

适用 不适用

公司研发人员的数量	530
研发人员数量占公司总人数的比例（%）	56.08
研发人员学历结构	
学历结构类别	学历结构人数
博士研究生	1
硕士研究生	60
本科	388
专科	64
高中及以下	17
研发人员年龄结构	
年龄结构类别	年龄结构人数
30 岁以下（不含 30 岁）	279
30-40 岁（含 30 岁，不含 40 岁）	242
40-50 岁（含 40 岁，不含 50 岁）	9

(3).情况说明

适用 不适用

(4).研发人员构成发生重大变化的原因及对公司未来发展的影响

适用 不适用

5. 现金流

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目名称	本期金额	上年同期金额	变动比例（%）
经营活动产生的现金流量净额	2,418,288,430.93	1,533,014,623.10	57.75
投资活动产生的现金流量净额	-468,172,809.00	409,123,425.03	-214.43
筹资活动产生的现金流量净额	-1,152,588,125.77	-548,946,441.59	-109.96
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-36,333,091.16	-55,484,075.89	34.52

说明：

(1) 2021 年度经营活动产生的现金流量净额同比增长主要系：本期营业收入增长及回款增加；

(2) 2021 年度投资活动产生的现金流量净额同比减少主要系：本期购买理财产品的金额大于赎回金额；

(3) 2021 年度筹资活动产生的现金流量净额同比减少主要系：本期股利支付金额较上年同期增加；

(4) 2021 年度汇率变动对现金及现金等价物的影响同比增加主要系：本期汇率波动幅度小于上年同期。

(二) 非主营业务导致利润重大变化的说明

适用 不适用

(三) 资产、负债情况分析

适用 不适用

1. 资产及负债状况

单位：元 币种：人民币

项目名称	本期期末数	本期期末数占总资产的比例 (%)	上期期末数	上期期末数占总资产的比例 (%)	本期期末金额较上期期末变动比例 (%)	情况说明
货币资金	2,903,341,974.65	40.87	2,143,710,866.97	39.79	35.44	本期收入增长及回款增加
交易性金融资产	1,044,743,878.24	14.71	678,044,088.41	12.59	54.08	本期购买理财产品的金额大于赎回金额
应收账款	294,204,562.59	4.14	195,483,733.91	3.63	50.50	本期新上线及部分存量游戏收入增加，账期内未回款金额相应增加
预付款项	30,610,950.72	0.43	90,839,211.90	1.69	-66.30	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	31,727,764.19	0.45	101,947,198.21	1.89	-68.88	本期收回财务资助款
一年内到期的非流动资产	30,061,061.12	0.42	20,030,188.89	0.37	50.08	根据流动性将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	1,188,434,050.99	16.73	545,300,425.41	10.12	117.94	本期部分新增股权投资划分为长期股权投资
投资性房地产	204,512,067.53	2.88	112,109,459.19	2.08	82.42	对外出租房产增加
使用权资产	3,928,516.55	0.06			不适用	本期首次执行新租赁准则，将从外部租赁的办公场所确认使用权资产
无形资产	2,280,716.89	0.03	7,316,004.47	0.14	-68.83	对外出租房产对应土地使用权转至投资性房地产
长期待摊	6,908,837.51	0.10	24,805,996.93	0.46	-72.15	根据游戏运营进度，将授

项目名称	本期期末数	本期期末数占总资产的比例 (%)	上期期末数	上期期末数占总资产的比例 (%)	本期期末金额较上期期末变动比例 (%)	情况说明
费用						权金摊销确认为成本
递延所得税资产	114,188,209.05	1.61	70,074,474.99	1.30	62.95	本期未使用的充值及道具余额增加,产生可抵扣暂时性差异并确认为递延所得税资产
其他非流动资产	251,963.07	0.00	30,394,740.37	0.56	-99.17	根据流动性将大额存单重分类至一年内到期的非流动资产
应付账款	280,694,196.20	3.95	126,326,927.44	2.34	122.20	本期新游戏上线:(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	584,854,127.55	8.23	278,560,420.73	5.17	109.96	本期新上线《摩尔庄园》《地下城堡 3: 魂之诗》《一念逍遥》等产品,未使用的充值及消耗性道具余额增加
应付职工薪酬	442,648,500.25	6.23	302,092,216.41	5.61	46.53	本期业绩增长,计提的奖金增加
应交税费	408,151,181.12	5.75	159,010,633.01	2.95	156.68	本期业绩增长,根据盈利情况计提企业所得税增加
一年内到期的非流动负债	2,764,519.51	0.04	28,355,628.65	0.53	-90.25	综合对比资金收益与借款成本,提前归还长期借款
其他流动负债	28,825,272.14	0.41	16,503,862.54	0.31	74.66	本期收入增加,待转销项税额增加
长期借款			6,951,258.41	0.13	-100.00	归还长期借款
租赁负债	2,107,239.32	0.03			不适用	本期首次执行新租赁准则,将从外部租赁办公场所未来租赁付款额的现值确认为租赁负债
递延所得税负债	659,835.45	0.01	30,601,737.14	0.57	-97.84	对符合条件的递延所得税资产与递延所得税负债以净额列示
其他非流动负债	213,511,169.40	3.01	130,135,235.21	2.42	64.07	本期新上线游戏《摩尔庄园》未摊销的永久性道具余额增加
其他综合收益	-14,049,938.94	-0.20	-8,064,223.52	-0.15	-74.23	确认外币财务报表折算差额

2. 境外资产情况

适用 不适用

(1) 资产规模

其中：境外资产 6.50（单位：亿元 币种：人民币），占总资产的比例为 9.16%。

公司境外资产主要为境外子公司的经营性资产，以及持有青瓷游戏等境外标的的股权。

(2) 境外资产占比较高的相关说明

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

4. 其他说明

适用 不适用

(四) 行业经营性信息分析

适用 不适用

行业经营性信息分析详见本节“二、报告期内公司所处行业情况”。

(五) 投资状况分析**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 56,128.56 万元，上年同期金额为 24,589.48 万元，同比增加 128.26%，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	1,044,743,878.24	366,699,789.83	25,106,606.46
其他非流动金融资产-股权投资	471,377,397.52	505,382,558.27	34,005,160.75	-3,133,993.75
合计	1,149,421,485.93	1,550,126,436.51	400,704,950.58	21,972,612.71

4. 报告期内重大资产重组整合的具体进展情况

□适用 √不适用

(六) 重大资产和股权出售

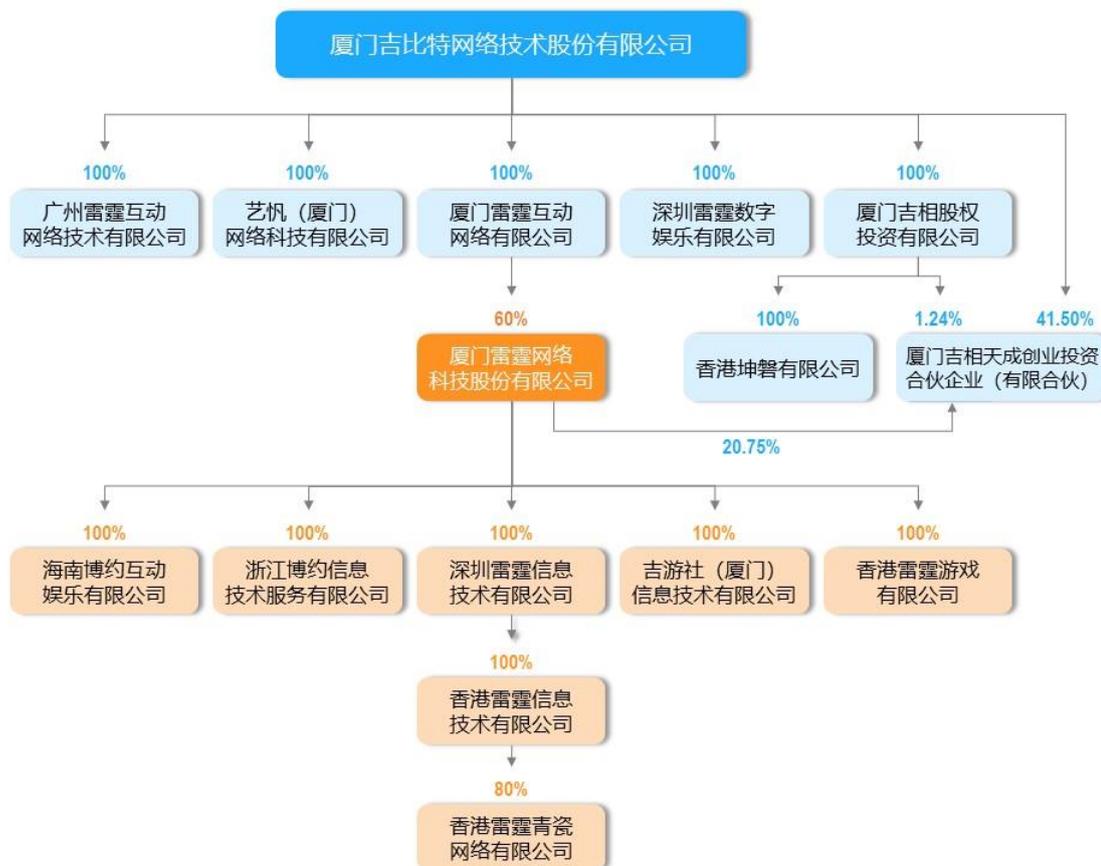
√适用 □不适用

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，上述交易已完成，公司本期已收到全部股权转让款，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）。

(七) 主要控股参股公司分析

√适用 □不适用

1. 公司最新股权（出资）结构图



注：上图为截至 2022 年 3 月 31 日的股权结构图。

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	1,294,223,976.47	144,048,533.35	930,978,392.34
吉相股权	股权投资	700,000,000.00	621,160,702.72	596,986,305.48	-16,069,602.26
雷霆娱乐	网络游戏研发和制作	300,000,000.00	500,830,621.18	404,379,955.18	157,958,120.79
雷霆股份	网络游戏运营	30,000,000.00	2,505,055,511.80	1,020,149,833.10	713,784,849.86
深圳雷霆信息	网络游戏运营	100,000,000.00	2,016,368,846.45	165,330,551.13	598,120,634.28

说明：雷霆互动及雷霆股份本期净利润包含子公司现金分红。

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	859,513,971.99	1,043,330,723.63	930,978,392.34
雷霆股份	网络游戏运营	60.00	486,493,714.91	724,475,207.77	713,784,849.86
深圳雷霆信息	网络游戏运营	60.00	3,798,860,753.77	752,207,357.50	598,120,634.28

说明：雷霆互动及雷霆股份本期净利润大于本期营业收入，主要受子公司现金分红影响。

(八) 公司控制的结构化主体情况

√适用 □不适用

详见“第十节 财务报告”之“九、在其他主体中的权益”之“1、在子公司中的权益”。

六、公司关于公司未来发展的讨论与分析

(一) 行业格局和趋势

√适用 □不适用

1. 行业格局

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

2. 行业发展趋势

(1) 移动游戏收入市场占比持续增长

根据《2021 年中国游戏产业报告》，2021 年中国移动游戏市场实际销售收入为 2,255.38 亿元，同比增长 7.57%。近年来，移动游戏销售收入市场占比持续提升。2019 年至 2021 年，中国游戏产业实际销售收入分别为 2,308.77 亿元、2,786.87 亿元、2,965.13 亿元，移动游戏实际销售收入分别为 1,581.11 亿元、2,096.76 亿元、2,255.38 亿元，移动游戏市场占比分别为 68.48%、75.24%、76.06%。

(2) 游戏内容多样化、精品化

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

(3) 技术迭代推动游戏产业发展

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

(4) 海外市场收入持续增长

随着国内游戏市场逐渐走向成熟，越来越多的企业将目光转向海外，中国游戏产品海外市场收入逐年提升。《2021 年中国游戏产业报告》显示，2021 年中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达 180.13 亿美元，同比增长 16.59%，海外游戏市场已成为中国游戏企业的重要收入来源之一。近年来，国内游戏企业纷纷组建海外运营团队，实施游戏产品的本地化策略，围绕当地文化、用户习惯等进行深入研究，从而更好地契合海外用户需求，未来海外市场收入将持续增长。

(二) 公司发展战略

√适用 □不适用

公司以汇聚和培养具有创新精神的人才，追求高效的工作方式，为全球用户提供差异化的产品和服务，创造和传播文娱领域的美好体验为使命；以提供“原创、精品、绿色”的网络游戏为宗旨；致力于塑造内容健康向上，具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品网络游戏，希望未来跻身世界一流游戏厂商的行列，打造世界级游戏产品，在国际市场上拥有一席之地。

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

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

(三) 经营计划

√适用 □不适用

1. 产品研发方面

未来，公司将对现有的客户端游戏产品及移动游戏产品继续开发新的版本，提升游戏表现力和体验，延长产品的生命周期；同时，公司将集中力量打造多个手游研发团队，用“小步快跑”

的方式不断验证并调整，迭代开发多款精品手游；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，项目研发过程中兼顾趣味性、耐玩性及商业化设计。

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

2. 运营业务方面

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

公司重视玩家的培育和游戏的健康度，将继续探索有效的推广方式，结合产品的类型、特征、市场定位以及玩家的结构、行为、消费特征，通过用户经营、广告推广、IP 建设、联动活动、榜单推荐、口碑营销等多种方式相结合，制定契合产品的市场推广方案，力求以更精准有效、更低成本的运营方式，实现产品的长线运营。

3. 海外业务方面

公司积极拓展海外业务，从移植国内成熟上线产品做起，已初步打开了海外市场。未来公司将加大海外市场的投入，除个别储备的 IP 向产品外，其余自研产品均须定位海外市场才可立项，并且公司将持续吸纳对海外文化有较深见解的优秀制作人及发行团队，快速布局海外市场。

4. 投资业务方面

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

5. 团队建设方面

游戏等文化创意产业的核心要素是人，人员的创新能力、专业水平和工作热情直接影响产品品质和用户体验。

为了提高研发人员的创新能力和工作热情，公司将持续改进和完善目前已有的项目孵化机制，保护团队对游戏创意的主导权和独立性，保证团队能够获得公平和有竞争力的财务回报，公司将

为产品表现出众、研发能力不断提升的团队提供上升通道，同时不断完善研发人员的培训体系；公司将把人员专业水平提升计划与产品品质及服务质量提升目标结合起来，根据各个产品的不同特点和需要，有序、系统、持续地提高人员的专业能力，并最终通过产品的市场表现来检验成果；就游戏领域的市场定位、研发工程管理、游戏实现技术、测试数据分析等专业问题，公司将建立常规化的、面向全体研发人员的横向交流机制，创造更多的提高专业水平的机会。

为了提高运营人员的创新能力和工作热情，公司将持续完善以用户体验、游戏健康度、商业化程度等综合维度为目标的考核体系，保证游戏长期健康运营，公司可持续发展。

(四) 可能面对的风险

适用 不适用

公司主要从事网络游戏的研发与运营。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，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. 少数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》《一念逍遥》的比例较高。《问道手游》于 2016 年 4 月上线，一直延续出色的表现，《一念逍遥》于 2021 年 2 月上线，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》《一念逍遥》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》《一念逍遥》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，并通过代理运营丰富产品线，逐步降低对少数游戏产品的依赖。

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，于2021年2月推出了《一念逍遥》并取得较好业绩。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、社区养成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）》《地下城堡2：黑暗觉醒（安卓版）》《地下城堡3：魂之诗》《世界弹射物语》《奇葩战斗家》《魔渊之刃》《不思议迷宫》等多款产品。

3. 行业政策风险及应对措施

近年来相关监管部门高度重视游戏行业的健康发展，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，并对未成年人保护及防沉迷工作提出系列具体要求。

公司持续走“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，从产品研发到平台监管坚决执行合规管理要求，从严进行内容管理并做好违规有害信息审核处理，定期组织研发部门、运营部门进行内容自审培训及法规要求学习，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，并按法规要求严格执行未成年人保护工作；公司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，最大程度保障公司数据及用户隐私安全。

4. 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，公司规模的不不断扩大，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，给予其研发空间和创作自由度，增加对核心人员的吸引力。近年来公司研发人员数量持续增加，2019 年末、2020 年末及 2021 年末，公司研发人员数量分别为 360 人、439 人和 530 人，占员工总人数比例分别为 54.30%、58.46% 和 56.08%。

5. 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》。

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，并研究 Unity 和 Unreal 引擎的特性及 3D 渲染技术。此外，技术中心还关注 AI 相关的前沿技术，将 AI 技术融入到策划、开发、测试等游戏研发过程中，提高研发效率和游戏体验；同时关注 VR、AR 和 MR 领域相关技术，搭建多样化的 VR、AR、MR 游戏开发 workflow 平台，对人机交互方式、多平台兼容发布、脸部追踪、手部追踪等核心领域进行挖掘。

未来公司将持续研究行业新技术，保持公司应对技术变革的灵敏度。

6. 股权投资业务风险及应对措施

公司对外股权标的主要是文化创意类企业，如游戏开发、动漫制作等，这类企业经营风险较高，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，一方面对拟投资企业做好详细尽职调查，谨慎做出投资决策，另一方面严格跟踪已投企业的经营发展情况，从公司治理、合规把控等多个维度加强投后管理，防范上述风险。

(五)其他

适用 不适用

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

适用 不适用

第四节 公司治理

一、公司治理相关情况说明

适用 不适用

公司严格按照《公司法》《证券法》和中国证监会、上交所的有关规定，建立健全规章制度体系，切实推进各项规范管理工作，持续完善公司治理结构。报告期内，公司累计召开股东大会 3 次，董事会 8 次，监事会 8 次。公司主要治理情况如下：

(一) 股东与股东大会

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

(二) 控股股东与上市公司

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

(三) 董事和董事会

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

(四) 监事和监事会

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

公司治理与法律、行政法规和中国证监会关于上市公司治理的规定是否存在重大差异；如有重大差异，应当说明原因

适用 不适用

二、公司控股股东、实际控制人在保证公司资产、人员、财务、机构、业务等方面独立性的具体措施，以及影响公司独立性而采取的解决方案、工作进度及后续工作计划

适用 不适用

控股股东、实际控制人及其控制的其他单位从事与公司相同或者相近业务的情况，以及同业竞争或者同业竞争情况发生较大变化对公司的影响、已采取的解决措施、解决进展以及后续解决计划
适用 不适用

三、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)
2021 年第二次临时股东大会	2021 年 11 月 9 日	上交所网站 (www.sse.com.cn)	2021 年 11 月 10 日	详见《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2021 年第二次临时股东大会决议公告》 (公告编号: 2021-052)

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

四、董事、监事和高级管理人员的情况

(一) 现任及报告期内离任董事、监事和高级管理人员持股变动及报酬情况

√适用 □不适用

单位：股

姓名	职务(注)	性别	年龄	任期起始日期	任期终止日期	年初持股数	年末持股数	年度内股份 增减变动量	增减变 动原因	报告期内从公司 获得的税前报酬 总额（万元）	是否在公司 关联方 获取报酬
卢竑岩	董事长、总经理	男	45	2016年3月1日	2025年1月12日	21,629,475	21,629,475			71.33	否
陈拓琳	董事（副董事长）	男	46	2016年3月1日	2025年1月12日	8,240,025	8,240,025			71.33	否
翟健	董事	男	39	2019年2月21日	2025年1月12日	42,040	42,040			126.93	否
高岩	董事、副总经理	男	41	2016年3月1日	2025年1月12日	204,125	204,125			97.53	否
鲍卉芳	独立董事	女	59	2022年1月13日	2025年1月12日						否
梁燕华	独立董事	女	52	2022年1月13日	2025年1月12日						否
吴益兵	独立董事	男	40	2022年1月13日	2025年1月12日						否
卢永华	独立董事（离任）	男	68	2016年3月1日	2022年1月13日					14.44	否
郑甘澍	独立董事（离任）	男	63	2016年3月1日	2022年1月13日					14.44	否
林志	独立董事（离任）	男	52	2016年3月1日	2022年1月13日					14.44	否
林润元	监事会主席	男	31	2020年11月9日	2025年1月12日					36.64	否
吴培治	职工代表监事	女	42	2017年8月7日	2025年1月12日					47.23	否
黄淑玲	监事	女	41	2021年5月12日	2025年1月12日					40.62	否
周媛媛	监事（离任）	女	39	2018年1月9日	2021年5月12日					16.24	否
林佳金	副总经理、财务总监	男	39	2019年9月25日	2025年1月12日	31,020	31,020			92.76	否
梁丽莉	副总经理、董事会秘书	女	39	2019年9月25日	2025年1月12日	11,420	11,420			64.98	否

姓名	职务(注)	性别	年龄	任期起始日期	任期终止日期	年初持股数	年末持股数	年度内股份增减变动量	增减变动原因	报告期内从公司获得的税前报酬总额(万元)	是否在公司关联方获取报酬
合计	/	/	/	/	/	30,158,105	30,158,105		/	708.90	/

注:

- 2021年5月,周媛媛因个人原因辞去监事职务,为保证公司监事会正常运转,公司于2021年5月12日召开2020年年度股东大会选举黄淑玲为公司监事;
- 因公司第四届董事会、监事会临近届满,公司于2022年1月13日召开2022年第一次临时股东大会,选举卢竑岩、陈拓琳、翟健、高岩为公司第五届董事会董事,选举鲍慧芳、梁燕华、吴益兵为公司第五届董事会独立董事,选举林润元、黄淑玲为公司第五届监事会股东代表监事;同日,公司召开了职工代表大会,选举吴培治为公司第五届监事会职工代表监事;公司分别于2022年1月14日、20日召开了第五届董事会第一次会议和第二次会议,选举公司董事长、副董事长,续聘公司高级管理人员;
- 林润元先生因个人原因申请辞去监事职务,公司将在2021年年度股东大会选举新任监事,在此之前,林润元先生将继续履行监事职责;
- 上表中只列示2021年度董事、监事、高级管理人员在其任职期间的薪酬。

姓名	主要工作经历
卢竑岩	曾任深圳中兴通讯股份有限公司软件工程师,美国 Salira Optical Network Systems Inc.开发工程师。2004 年创立公司,现任公司董事长、总经理,雷霆互动执行董事,艺帆科技执行董事,鼓浪投资执行董事,雷霆股份董事
陈拓琳	曾任 Robert Bosch Research & Technology Center, North America 软件工程师。2005 年加入公司,现任公司副董事长、雷霆股份董事
翟健	曾任广州博冠信息科技有限公司商务专员、区域经理,雷霆互动运营总监。现任公司董事,雷霆股份董事长、总经理,深圳雷霆信息执行董事、总经理,吉游社执行董事、总经理,海南博约执行董事、总经理,浙江博约执行董事、经理,香港雷霆游戏董事,香港雷霆信息董事
高岩	曾任武汉凡谷电子技术股份有限公司董事会秘书。2009 年加入公司,现任公司董事、副总经理,艺帆科技总经理
鲍卉芳	曾任职于中华人民共和国最高人民检察院等。现任北京市康达律师事务所合伙人律师,兼任北京银信长远科技股份有限公司独立董事、云南铝业股份有限公司独立董事、中航光电科技股份有限公司独立董事。曾为中国证券监督管理委员会第七届、第八届发行审核委员会委员,现为中华全国律师协会金融证券专业委员会委员。2022 年 1 月起担任公司独立董事
梁燕华	曾任华泰联合证券有限责任公司董事总经理、华融证券股份有限公司执行总经理等职务。现任第一创业证券承销保荐有限责任公司执行总经理。2022 年 1 月起担任公司独立董事
吴益兵	现任厦门大学管理学院会计系副教授,兼任上海金力泰化工股份有限公司独立董事、厦门灿坤实业股份有限公司独立董事、立达信物联科技股份有限公司独立董事和固克节能科技股份有限公司独立董事等。2022 年 1 月起担任公司独立董事

姓名	主要工作经历
林润元	2013 年加入公司，现任公司监事会主席
吴培治	曾任路达（厦门）工业有限公司采购员，中国联合网络通信有限公司厦门市分公司客户经理、科室主任，网宿科技股份有限公司厦门分公司行政部经理。2011 年 7 月加入公司，现任公司职工代表监事、行政部经理
黄淑玲	曾在友达光电（厦门）有限公司、厦门钨业股份有限公司、百威英博（厦门）管理运营有限公司从事内控审计工作。2017 年 9 月加入公司，现任公司监事、审计部经理
林佳金	曾任职于漳州灿坤实业有限公司稽核部。2010 年 3 月加入公司，现任公司副总经理、财务总监
梁丽莉	曾任职于厦门万安智能股份有限公司证券事务部。2013 年 1 月加入公司，现任公司副总经理、董事会秘书，雷霆股份董事

其它情况说明

适用 不适用

(二) 现任及报告期内离任董事、监事和高级管理人员的任职情况

1. 在股东单位任职情况

适用 不适用

2. 在其他单位任职情况

适用 不适用

任职人员姓名	其他单位名称	在其他单位担任的职务	任期起始日期	任期终止日期
卢竑岩	厦门雷霆互动网络有限公司	执行董事	2012 年 8 月	
	深圳鼓浪投资管理有限公司	执行董事	2015 年 6 月	
	艺帆（厦门）网络科技有限公司	执行董事	2015 年 11 月	
	厦门雷霆网络科技股份有限公司	董事	2018 年 6 月	2024 年 6 月
陈拓琳	厦门千时科技有限公司	董事	2015 年 3 月	2021 年 12 月
	厦门雷霆网络科技股份有限公司	董事	2018 年 6 月	2024 年 6 月
翟健	吉游社（厦门）信息技术有限公司	总经理	2016 年 4 月	

任职人员姓名	其他单位名称	在其他单位担任的职务	任期起始日期	任期终止日期
	海南博约互动娱乐有限公司	总经理	2016年5月	
	深圳雷霆信息技术有限公司	总经理	2016年10月	
	厦门雷霆网络科技股份有限公司	董事长、总经理	2018年6月	2024年6月
	浙江博约信息技术服务有限公司	总经理	2019年10月	
	深圳雷霆信息技术有限公司	执行董事	2020年3月	
	浙江博约信息技术服务有限公司	执行董事	2020年3月	
	香港雷霆游戏有限公司	董事	2020年3月	
	香港雷霆信息技术有限公司	董事	2020年3月	
	吉游社（厦门）信息技术有限公司	执行董事	2020年4月	
	海南博约互动娱乐有限公司	执行董事	2020年5月	
高岩	厦门飞鼠网络技术有限公司	董事	2015年10月	2021年9月
	艺帆（厦门）网络科技有限公司	总经理	2015年11月	
鲍卉芳	北京市康达律师事务所	合伙人律师	2003年5月	
	云南铝业股份有限公司	独立董事	2017年9月	2023年9月
	北京银信长远科技股份有限公司	独立董事	2016年11月	2024年7月
	中航光电科技股份有限公司	独立董事	2020年9月	2023年2月
梁燕华	第一创业证券承销保荐有限责任公司	执行总经理	2020年7月	
吴益兵	厦门大学	副教授	2014年8月	
	上海金力泰化工股份有限公司	独立董事	2019年12月	2022年12月
	厦门灿坤实业股份有限公司	独立董事	2020年4月	2023年4月
	立达信物联科技股份有限公司	独立董事	2019年7月	2022年7月

任职人员姓名	其他单位名称	在其他单位担任的职务	任期起始日期	任期终止日期
	固克节能科技股份有限公司	独立董事	2019 年 12 月	
	艾莱依时尚股份有限公司	独立董事	2019 年 11 月	
	厦门广智管理咨询有限公司	监事	2015 年 8 月	
林润元	深圳雷霆信息技术有限公司	产品运营经理	2017 年 3 月	2022 年 2 月
梁丽莉	厦门雷霆网络科技股份有限公司	董事	2020 年 4 月	2024 年 6 月
在其他单位任职情况的说明	公司董事、监事、高级管理人员在其他单位任职主要系在子公司任职，或因对外投资需要，公司将董事、高级管理人员委派到部分参股公司担任董事职务			

(三) 董事、监事、高级管理人员报酬情况

√适用 □不适用

董事、监事、高级管理人员报酬的决策程序	董事、监事的报酬由股东大会确定，高级管理人员的报酬由董事会确定
董事、监事、高级管理人员报酬确定依据	1、根据《公司 2022 年第一次临时股东大会决议》，公司第五届董事会独立董事津贴为人民币 20,000.00 元/月（税前），非独立董事不领取董事津贴，监事不领取监事津贴，公司非独立董事、监事在公司担任其他职务者，根据所担任的其他职务及公司薪酬制度领取薪酬 2、高级管理人员根据在公司担任的职务及《公司薪酬福利管理办法》领取薪酬
董事、监事和高级管理人员报酬的实际支付情况	公司独立董事津贴按月发放，其他董事、监事、高级管理人员依据上述规定每月发放工资并于次年初发放年终奖金
报告期末全体董事、监事和高级管理人员实际获得的报酬合计	现任及报告期内离任董事、监事和高级管理人员任期内实际从公司获得的报酬合计为 708.90 万元

(四) 公司董事、监事、高级管理人员变动情况

√适用 □不适用

姓名	担任的职务	变动情形	变动原因
周媛媛	监事	离任	因个人原因申请辞去监事职务
黄淑玲	监事	选举	公司 2020 年年度股东大会选举为监事(2021 年 5 月 12 日)
卢永华	独立董事	离任	公司第四届董事会届满离任
郑甘澍	独立董事	离任	公司第四届董事会届满离任
林志	独立董事	离任	公司第四届董事会届满离任
鲍卉芳	独立董事	选举	公司 2022 年第一次临时股东大会选举为独立董事(2022 年 1 月 13 日)
梁燕华	独立董事	选举	公司 2022 年第一次临时股东大会选举为独立董事(2022 年 1 月 13 日)
吴益兵	独立董事	选举	公司 2022 年第一次临时股东大会选举为独立董事(2022 年 1 月 13 日)

(五) 近三年受证券监管机构处罚的情况说明

□适用 √不适用

(六) 其他

□适用 √不适用

五、报告期内召开的董事会有关情况

会议届次	召开日期	会议决议
第四届董事会第二十一次会议	2021 年 2 月 2 日	本次会议审议通过了《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》
第四届董事会	2021 年 3 月 29 日	本次会议审议通过了《关于审议<公司 2020 年年度报告>及其

会议届次	召开日期	会议决议
第二十二次会议	日	摘要的议案》《关于审议<公司 2020 年度董事会工作报告>的议案》《关于审议<公司 2020 年度董事会审计委员会履职情况报告>的议案》《关于审议<公司 2020 年度总经理工作报告>的议案》《关于审议<公司 2020 年度财务决算报告>的议案》《关于审议<公司 2020 年年度利润分配方案>的议案》《关于审议<公司 2020 年度内部控制评价报告>的议案》《关于审议<公司 2020 年度社会责任报告>的议案》《关于审议<公司 2020 年度募集资金存放与实际使用情况的专项报告>的议案》《关于使用闲置自有资金进行现金管理的议案》《关于审议公司 2021 年度高级管理人员薪酬的议案》《关于会计政策变更的议案》《关于召开公司 2020 年年度股东大会的议案》《关于审议公司 2021 年度预计日常性关联交易情况的议案》
第四届董事会第二十三次会议	2021 年 4 月 21 日	本次会议审议通过了《关于审议<公司 2021 年第一季度报告>及其正文的议案》《关于转让参股公司股权的议案》
第四届董事会第二十四次会议	2021 年 7 月 21 日	本次会议审议通过了《关于对外捐赠用于支持防汛救灾的议案》
第四届董事会第二十五次会议	2021 年 8 月 11 日	本次会议审议通过了《关于审议<公司 2021 年半年度报告>及其摘要的议案》
第四届董事会第二十六次会议	2021 年 10 月 21 日	本次会议审议通过了《关于审议<公司 2021 年第三季度报告>的议案》《关于聘任毕马威华振会计师事务所(特殊普通合伙)为公司 2021 年度审计机构的议案》《关于修改<公司章程>的议案》《关于修改<公司对外投资管理办法>的议案》《关于修改<公司对外捐赠管理制度>的议案》《关于召开公司 2021 年第二次临时股东大会的议案》
第四届董事会第二十七次会议	2021 年 11 月 8 日	本次会议审议通过了《关于调整 2020 年股票期权激励计划首次及预留授予的股票期权行权价格的议案》《关于注销 2020 年股票期权激励计划授予的部分股票期权的议案》《关于 2020 年股票期权激励计划首次及预留授予的股票期权第一个行权期行权条件成就的议案》
第四届董事会第二十八次会议	2021 年 12 月 28 日	本次会议审议通过了《关于提名公司第五届董事会董事候选人的议案》《关于提名公司第五届董事会独立董事候选人的议案》《关于审议公司第五届董事会董事薪酬的议案》《关于召开公司 2022 年第一次临时股东大会的议案》

六、董事履行职责情况

(一) 董事参加董事会和股东大会的情况

董事姓名	是否独立董事	参加董事会情况						参加股东大会情况
		本年应参加董事会次数	亲自出席次数	以通讯方式参加次数	委托出席次数	缺席次数	是否连续两次未亲自参加会议	出席股东大会的次数
卢竑岩	否	8	8				否	3
陈拓琳	否	8	8	8			否	3
翟健	否	8	8				否	3
高岩	否	8	8				否	3

董事姓名	是否独立董事	参加董事会情况						参加股东大会情况
		本年应参加董事会次数	亲自出席次数	以通讯方式参加次数	委托出席次数	缺席次数	是否连续两次未亲自参加会议	出席股东大会的次数
卢永华	是	8	8	8			否	3
郑甘澍	是	8	8	8			否	3
林志	是	8	8	8			否	3

连续两次未亲自出席董事会会议的说明

适用 不适用

年内召开董事会会议次数	8
其中：现场会议次数	
通讯方式召开会议次数	
现场结合通讯方式召开会议次数	8

(二) 董事对公司有关事项提出异议的情况

适用 不适用

(三) 其他

适用 不适用

七、董事会下设专门委员会情况

适用 不适用

(1).董事会下设专门委员会成员情况

专门委员会类别	成员姓名
审计委员会	第四届（2019年2月至2022年1月）：卢永华、郑甘澍、林志 第五届（2022年1月至2025年1月）：吴益兵、鲍卉芳、梁燕华
提名委员会	第四届（2019年2月至2022年1月）：林志、郑甘澍、卢竑岩 第五届（2022年1月至2025年1月）：鲍卉芳、梁燕华、卢竑岩
薪酬与考核委员会	第四届（2019年2月至2022年1月）：郑甘澍、卢永华、卢竑岩 第五届（2022年1月至2025年1月）：梁燕华、吴益兵、卢竑岩
战略委员会	第四届（2019年2月至2022年1月）：卢竑岩、陈拓琳、翟健 第五届（2022年1月至2025年1月）：卢竑岩、陈拓琳、翟健

(2).报告期内审计委员会召开5次会议

召开日期	会议内容	重要意见和建议	其他履行职责情况
2021年2月2日	审议《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》	对相关议案发表了同意意见	无
2021年3月29日	审议《<公司2020年年度报告>及其摘要的议案》《<公司2020年度董事会审计委员会履职情况报告>的议案》《<公司2020年度财务决算报告>的议案》《<	对相关议案发表了同意意见	无

召开日期	会议内容	重要意见和建议	其他履行职责情况
	公司《2020 年年度利润分配方案》的议案》《<公司 2020 年度内部控制评价报告>的议案》《<公司 2020 年度募集资金存放与实际使用情况的专项报告>的议案》《公司 2021 年度预计日常性关联交易情况的议案》《关于会计政策变更的议案》		
2021 年 4 月 21 日	审议《<公司 2021 年第一季度报告>及其正文的议案》	对相关议案发表了同意意见	无
2021 年 8 月 11 日	审议《<公司 2021 年半年度报告>及其摘要的议案》	对相关议案发表了同意意见	无
2021 年 10 月 21 日	审议《<公司 2021 年第三季度报告>的议案》《关于聘任毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）为公司 2021 年度审计机构的议案》	对相关议案发表了同意意见	无

(3).报告期内提名委员会召开 1 次会议

召开日期	会议内容	重要意见和建议	其他履行职责情况
2021 年 12 月 28 日	审议《关于提名公司第五届董事会董事候选人的议案》《关于提名公司第五届董事会独立董事候选人的议案》	对相关议案发表了同意意见	无

(4).报告期内薪酬与考核委员会召开 3 次会议

召开日期	会议内容	重要意见和建议	其他履行职责情况
2021 年 3 月 29 日	审议《公司 2021 年度高级管理人员薪酬的议案》	对相关议案发表了同意意见	无
2021 年 11 月 8 日	审议《关于 2020 年股票期权激励计划首次及预留授予的股票期权第一个行权期行权条件成就的议案》	对相关议案发表了同意意见	无
2021 年 12 月 28 日	审议《公司第五届董事会董事薪酬的议案》	对相关议案发表了同意意见	无

(5).存在异议事项的具体情况

适用 不适用

八、监事会发现公司存在风险的说明

适用 不适用

监事会对报告期内的监督事项无异议。

九、报告期末母公司和主要子公司的员工情况**(一) 员工情况**

母公司在职员工的数量	127
主要子公司在职员工的数量	818
在职员工的数量合计	945
母公司及主要子公司需承担费用的离退休职工人数	0

专业构成	
专业构成类别	专业构成人数
研发人员	530
运营推广人员	234
运维人员	73
财务和管理人员	108
合计	945
教育程度	
教育程度类别	数量（人）
硕士及以上	141
本科	652
大专及以下	152
合计	945

(二) 薪酬政策

√适用 □不适用

具有竞争力的薪酬福利



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

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

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

(三) 培训计划

√适用 □不适用

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

多层次培训体系助力员工成长



公司建立了针对不同类别员工的培训体系。针对新员工，公司组织开展企业文化、工作应知应会等基础课程培训，公司还为新员工配备专职导师，给予新员工充分辅导，帮助其尽快提升专业能力并融入团队；面向全体员工，公司组织包括“游戏行业洞察”“竞品分析”等在内的通用素质课程和专题课程，帮助员工开阔视野、不断提升综合技能。针对业务人员，公司通过不断优化研发人员的职级体系和学习地图，让员工自身的职业发展需求与公司的人才需求得到更好地匹配，同时通过邀请内外部多位游戏行业资深人士开展“大咖分享会”，加深专业视野，开拓行业眼界。针对管理者，公司通过管理能力提升专项活动，激发核心人员的自身潜能与领导力。

2021年度培训情况



针对**核心制作人群体**开展重点发展项目：

公司与知名咨询公司合作开展重点发展项目，基于行业成功制作人典型的画像特征对内部制作人进行人才盘点，通过培训、研讨、经验分享和实践强化等方式，全面提升制作人群体的业务攻坚能力和管理能力

2021 年度，公司共开展培训活动 87 场，内容涵盖行业资讯、游戏策划、运营推广、数据分析、通用与管理技能、项目实战经验、个人成长经验等，培训时长合计 281 小时，共计 3,844 人次参加培训。此外，针对核心制作人群体，公司与知名咨询公司合作开展重点发展项目，基于行业成功制作人典型的画像特征对内部制作人进行人才盘点，再通过培训、研讨、经验分享和实践强化等方式，全面提升制作人群体的业务攻坚能力和管理能力。

除了不断完善培训体系，公司亦十分重视内部知识的积累和传承。自 2021 年初开始，公司正式搭建内部知识管理平台，已累计创建 48 个专业知识库，累计分享文章超过 2,800 篇，内容涵盖行业资讯、竞品分析、游戏策划、美术设计、运营推广、通用与管理技能、项目实战经验、职场成长经验等领域，截至 2021 年末，全库累计总阅读量超过 19,000 次。

公司后续将持续完善人才发展和培养体系，不断丰富面向各类别员工的培训活动，拓展内外部资源，继续鼓励员工自发参加培训并提供必要的经费支持，为全体员工提供更加丰富和多层次的成长机会。

(四) 劳务外包情况

适用 不适用

十、利润分配或资本公积金转增预案

(一) 现金分红政策的制定、执行或调整情况

适用 不适用

根据《公司章程》，公司股利分配政策如下：

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

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

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

报告期内，公司股利分配政策没有调整。

2021 年度，根据《上海证券交易所上市公司现金分红指引》《公司章程》等相关规定，公司拟定 2021 年年度利润分配预案为：以未来实施 2021 年年度利润分配方案时股权登记日的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 160.00 元（含税）。本次利润分配不进行资本公积转增股本，不进行其他形式利润分配。上述利润分配方案经 2022 年 4 月 6 日召开的公司第五届董事会第四次会议审议通过，尚待公司 2021 年年度股东大会审议。

(二) 现金分红政策的专项说明

适用 不适用

是否符合公司章程的规定或股东大会决议的要求	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
分红标准和比例是否明确和清晰	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
相关的决策程序和机制是否完备	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
独立董事是否履职尽责并发挥了应有的作用	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，其合法权益是否得到了充分保护	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否

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

适用 不适用

十一、 公司股权激励计划、员工持股计划或其他员工激励措施的情况及其影响

(一) 相关激励事项已在临时公告披露且后续实施无进展或变化的

适用 不适用

事项概述	查询索引
2021 年 11 月 8 日，公司召开第四届董事会第二十七次会议审议通过如下事项：1、因公司于 2021 年 6 月 8 日向全体股东每股派发现金红利 12.00 元（含税），公司将 2020 年股票期权激励计划首次及预留授予的股票期权行权价格由 407.09 元/股调整为 395.09 元/股；2、因 3 名激励对象离职，公司拟对其已获授但尚未行权的合计 32,135 份股票期权进行注销；3、2020 年股票期权激励计划首次及预留授予的股票期权第一个行权期行权条件已成就，第一个行权期行权期间即将开始	详见公司 2021 年 11 月 9 日披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于调整 2020 年股票期权激励计划首次及预留授予的股票期权行权价格的公告》（公告编号：2021-049）、《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于注销 2020 年股票期权激励计划授予的部分股票期权的公告》（公告编号：2021-050）、《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于 2020 年股票期权激励计划首次及预留授予的股票期权第一个行权期行权条件成就的公告》（公告编号：2021-051）
2021 年第四季度，公司 2020 年股票期权激励计划行权且完成股份登记的股票数量为 200 股，行权所得股票于行权日后的第二个交易日上市交易	详见公司 2022 年 1 月 6 日披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于 2020 年股票期权激励计划 2021 年第四季度自主行权结果暨股份变动的公告》（公告编号：2022-001）
2022 年第一季度，公司 2020 年股票期权激励计划行权且完成股份登记的股票数量为 1,330 股，行权所得股票于行权日后的第二个交易日上市交易	详见公司 2022 年 4 月 2 日披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于 2020 年股票期权激励计划 2022 年第一季度自主行权结果暨股份变动的公告》（公告编号：2022-019）

（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

（三）董事、高级管理人员报告期内被授予的股权激励情况

适用 不适用

（四）报告期内对高级管理人员的考评机制，以及激励机制的建立、实施情况

适用 不适用

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

十二、报告期内的内部控制制度建设及实施情况

适用 不适用

报告期内，公司结合业务经营及内部控制的实际情况，检视修订了 12 项制度。截至目前，公司已制定了较为完善的内部控制制度，实施信息化及系统化管理，保障公司规范运作，在公司发展过程中不断提升管理水平。此外，公司由审计委员会、内部审计部门共同组成内控管理组织体系，对公司的内部控制管理进行密切监督与评价。

公司通过内部控制体系的运行、分析与评价，有效防范了经营管理中的风险，实现较为高效、科学的内部控制。

报告期内内部控制存在重大缺陷情况的说明

适用 不适用

十三、 报告期内对子公司的管理控制情况

适用 不适用

十四、 内部控制审计报告的相关情况说明

适用 不适用

毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）对公司 2021 年度内部控制进行了审计，并出具了公司于 2021 年 12 月 31 日按照《企业内部控制基本规范》和相关规定在所有重大方面保持了有效的财务报告内部控制的审计意见，详见公司于 2022 年 4 月 8 日在上交所网站（www.sse.com.cn）披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司 2021 年度内部控制审计报告》（毕马威华振审字第 2203200 号）。

是否披露内部控制审计报告：是

内部控制审计报告意见类型：标准的无保留意见

十五、 上市公司治理专项行动自查问题整改情况

不适用

十六、 其他

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设计、研发、制作与运营，对环境的影响主要来源于运营过程中能源及资源的消耗和排放，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) 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

2021年9月，公司受邀参加以“数字助力，绿色发展”为主题的首届中国数字碳中和高峰论坛，与各领域专家学者和企业一同探索如何有效利用数字化手段助推实现“二氧化碳排放力争于2030年前达到峰值，努力争取2060年前实现碳中和”的重大目标。

公司致力于推进办公场所的节能降碳，在茶水间、卫生间等公共空间张贴节能降碳宣传海报，提高员工节约意识；推进无纸化办公，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；部分办公楼采用节能循环水冷空调，营造绿色办公环境。

公司积极响应国家“厉行节约，反对浪费”的号召，开展“光盘行动”，减少厨余垃圾；此外，在办公场所严格按照法规及政府规定执行垃圾分类要求，制定了相应的管理办法，并通过有效引导、宣传，促进办公区域垃圾回收有序推进，倡导绿色环保经营。

此外，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同发展。

2. 开展绿色活动

公司持续宣导节能环保，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，号召游戏玩家一起参与绿色活动。

自 2015 年起，公司组织包括《问道手游》《不思议迷宫》等游戏玩家在内的志愿者参与植树节种植活动。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，公司党总支志愿者协同思明区城市义工协会前往会展中心沙滩，组织外来务工人员参与清洁沙滩志愿活动。志愿者们在洁净沙滩的过程中，同孩子们分享了自己的环保理念，在言传身教中培育孩子们保护环境的良好意识，发挥党员在生态文明建设中的模范作用，并助力城市环境提升。



(四) 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为 26°C，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。公司部分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。

公司一直坚持提高能效、低碳经营的观点，每月对用水量、用电量、纸张使用情况进行统计、分析，并制定相应的整改优化措施。2019 年、2020 年和 2021 年，公司每万元营收的耗电量分别为 7.21 千瓦时、6.66 千瓦时和 5.64 千瓦时，每万元营收的用水量分别为 0.06 吨、0.05 吨和 0.05 吨，单位产值能源和水消耗持续降低。

二、社会责任工作情况

√适用 □不适用

吉比特作为一家 A 股上市公司，高度重视履行社会责任，始终贯彻“源于社会，回馈社会”的思想，将公司自身发展与社会进步紧密相连，秉持公司效益与社会、股东、用户、员工、供应商等各方利益相互协调、多方共赢的原则，推动公司可持续发展。

2021 年度，公司积极履行社会责任，相关工作获得了社会认可，获评人民网评选的“中国游戏企业社会责任表现相对突出企业”，并在新浪财经评选的中国游戏 ESG 优秀企业“传媒行业 TOP10”榜单中位列第 3。此外，公司股票连续两年入选上证 180 公司治理指数并连续三年入选上证社会责任指数、上证公司治理指数。

报告期内，公司履行社会责任的重点工作如下：

(一) 未成年人保护

青少年是国家的未来，保护未成年人身心健康是游戏企业义不容辞的责任。在《中华人民共和国未成年人保护法》《网络信息内容生态治理规定》以及国家新闻出版署《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》等法律法规及规范性文件的指导下，公司积极探索游戏领域未成年人保护工作，不断升级网络游戏防沉迷系统，逐步形成了一套以实名账号系统、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。



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，禁止未成年玩家接触部分游戏功能，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，并实现游戏用户实名认证和信息上报。



防沉迷系统

公司严格落实《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，自 2021 年 9 月 1 日起再度升级防沉迷系统，并适用于雷霆游戏平台旗下的所有游戏。具体调整如下：

(1) 严格落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求，禁止 18 周岁以下的未

	<p>成年人注册雷霆账号，未实名认证用户将无法登录游戏进行任何的游戏体验；</p> <p>(2) 未成年用户仅可在周五、周六、周日和法定节假日的 20 时至 21 时，进行 1 小时的游戏体验。</p>
 <p>游戏适龄提示</p>	<p>公司积极响应《中华人民共和国未成年人保护法》相关要求及中国音数协《网络游戏适龄提示》团体标准，综合评估雷霆游戏平台上全部游戏并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。</p>
 <p>家长守护平台</p>	<p>为进一步培养未成年人健康的游戏习惯，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。</p>
 <p>未成年人专用 投诉举报渠道</p>	<p>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。</p>

(二) 用户数据安全

公司结合 2021 年最新的法律法规及监管政策，包括《中华人民共和国数据安全法》《中华人民共和国个人信息保护法》《常见类型移动互联网应用程序必要个人信息范围规定》等，进一步完善公司内部网络安全、数据安全及个人信息保护相关制度，梳理并更新了《用户信息安全管理》《网络与信息安全事件应急预案》《执法协助制度》等；同时公司严格落实《信息安全技术移动互联网应用（App）收集个人信息基本规范》，规范公司对用户个人信息的收集、储存和使用，坚持用户信息收集合法、公开、最小化原则，向用户履行明确、详细、持续的告知义务，为用户提供便捷的个人信息主体权利行使途径。

公司成立了由总经理担任组长、相关业务负责人及资深技术工程师等组成的网络安全专项保卫领导小组指导和统筹数据安全工作，由运维部、平台部、信息技术中心、安全部组成网络安全执行管理部门，配备了经验丰富的管理团队和技术工程师，团队成员持有注册信息安全专业人员（CISP）、信息安全保障人员认证（CISAW）、网络通讯安全管理员等信息安全领域权威认证证书，公司子公司深圳雷霆信息、雷霆互动等主体取得了“信息系统安全等级保护备案证明（第 3 级）”。各部门协同制定、实施各类数据安全控制策略，保障公司数据安全。



在用户数据安全方面，公司仅在实现服务目的所必须的时间或法律法规规定的条件下存储用户个人信息，境内收集的用户数据仅存储于中国境内；同时，通过防火墙、加密（如 SSL⁴）、去识别化或匿名化处理、访问控制措施（如堡垒机⁵、二次验证）等技术手段，确保数据存储安全。公司不会主动共享、提供或转让用户个人信息至第三方。如存在其他共享、提供或转让用户个人信息，或用户需要公司将其个人信息共享、提供或转让至第三方的情形，公司会直接向用户确认并征得用户的明示同意。公司在数据传输过程中采用 HTTPS 加密通道，确保传输过程不泄露用户敏感数据，保证数据传输过程的完整性。



公司多次组织内部与外部审计，对内进行组织渗透测试、安全审计工作，对外邀请第三方专业机构对业务系统进行安全评测，将公司各类技术、管理规范对标国家标准，切实提高公司数据安全水平。2021 年度，公司开展网络安全攻防演练 2 次、等级保护外部渗透演练 2 次、APP 安全合规检查 7 次、专项安全审计 2 次、第三方系统或产品安全审查 10 次，此外，公司每周进行 1 次自动化安全扫描、每月进行 1 次人工渗透测试。

⁴ SSL(Secure Sockets Layer): 即安全套接字协议，为网络通信提供安全及数据完整性的一种安全协议，在传输层与应用层之间对网络连接进行加密。

⁵ 堡垒机: 指在特定的网络环境下，为保障网络和数据不受来自内外部用户的入侵和破坏，而运用各种技术手段监控和记录运维人员对网络内的服务器、网络设备、安全设备、数据库等设备的操作行为，以便集中报警、及时处理及审计定责。

(三) 共建行业健康生态

1. 未来游戏制作人大赛

作为公司一年一度专为全球高校生打造的重磅赛事，“未来游戏制作人大赛”致力于为热爱游戏制作的学生创造一个施展才华、促进交流、开拓视野的平台，培养优秀高校游戏人才，孵化优质创意产品。大赛为学生提供业内一线研发导师团指导、梦想基金、游戏试玩体验、游戏作品上架等，支持学生实现梦想。赛事现已成功举办三届，共计千余名高校开发者参与，优秀作品上架 TapTap、好游快爆平台，冲击当周新游预约榜，获得超过 20 万玩家关注。

2021 年 3 月，公司第三届“未来游戏制作人大赛”开启，该届大赛采取不限命题的初赛制度，决赛进行三选一命题，让学生创作自由度进一步提升；同时，沿袭往年的赛事导师制度，为每支进入决赛的队伍配备一名资深业务骨干作为导师进行一对一指导，提升自由度的同时确保学生创作的专业度；在决赛评选环节，除公司资深研发人员外，还邀请高校老师、游戏媒体人等一起担任评委，让学生直面来自业内专业人士不同视角的建议，更深入地了解游戏制作的流程与规则。



历时 5 个月，第三届“未来游戏制作人大赛”圆满落幕，大赛十强队伍以“宠物”“勋章”“修仙”三选一为题进行 72 小时线上游戏创作挑战，参赛者在限时挑战、线上协作的严格条件下开发出多个令人惊喜的作品。经由评委团从核心玩法、美术风格、游戏立意三个维度对作品进行评审，来自华南理工大学、香港城市大学、清华大学、北京林业大学、中国传媒大学等高校多位学生获奖。



赛后，大赛组委会倾心打造行业内首个聚集媒体人、高校老师、行业资深从业者的访谈节目《游戏圆桌派》，邀请了著名游戏媒体人祝佳音主持，与中国美术学院游戏系主任倪镔、《鬼谷八荒》制作人张三、吉比特孵化中心负责人胡兆彬、雷霆游戏战略合作负责人张少骞齐聚一堂，畅聊游戏圈热门话题。节目中前辈的趣味观点碰撞为学生提供了更丰富的视角，帮助大家更好地理解游戏、理解行业。

2. 联合高校开展课程

公司积极与中国美术学院、广州美术学院、厦门大学、深圳大学等高校建立长期合作关系，通过多种方式填补国内游戏专业教育领域的空缺，为热爱游戏的学生搭建学习和实践的平台。

(1) 公司联合广州美术学院视觉艺术设计学院开设《游戏创作体系认知》实验课

2021年5月，公司联合广州美术学院视觉艺术设计学院开设《游戏创作体系认知》实验课。

该次课程由公司美术部负责人带队，十二名骨干组成讲师队伍，通过为期三周的授课，为对游戏行业感兴趣的同学提供体系化的认知，了解游戏行业美术部分工、合作流程，并深入讲解角色原画设计、场景原画设计、游戏UI设计、游戏特效四个游戏美术核心岗位的工作内容及项目经验，让学生了解不同岗位入行所需素质、能力、发展方向，同时辅以丰富的案例解析，帮助同学们从零到一建立对游戏美术的系统性认知，为有志于进入游戏行业的学生点明成长的方向。



(2) 2021 年厦门大学暑期实训活动

2021 年 7 月，公司联合厦门大学数字媒体技术专业开展暑期实训活动。

该次实训活动采用授课并布置项目开发任务的形式，在开发过程中对学生进行教学指导，并对最终成果进行评分与建议。课程部分，公司为同学们安排了十节讲师现场授课和若干公司内训视频课程；游戏开发部分，更是为同学们提供了各个项目组优秀的程序、策划、美术导师，每组都有四位导师对大家进行针对性指导。

同学们在一个月的时间里，参加了导师授课，接触了项目开发，并在导师辅导下完成各自作品。该次实训活动不仅帮助同学们了解商业模式下规范、高效的项目研发流程，将学到的内容快速转化为实际工作中可使用的技能，还深化了同学们的基础知识与理论，为步入职场打下基础。



(3) 公司联合三大美院开展《一念逍遥》仙居设计工作坊活动

2021年11月，公司联合广州美术学院、中国美术学院、中央美术学院进行《一念逍遥》仙居设计工作坊活动，这也是《一念逍遥》第二次与高校合作，从中国美术学院到三大美院，从单一主题到多个主题，作品形式包括了平面和视频，合作规模进一步升级扩大。

该次工作坊以《一念逍遥》修仙文化为背景，在中国古代神话和传统建筑文化的基础上，围绕神仙及其居所进行想象和创作。

活动采用现场授课、模拟实践、外出参展、分享讲座等形式为同学们搭建从理论到实践的学习通路。来自建筑学、考古学、水墨国画、艺术与人文等领域的多位专家教授围绕主题进行现场授课，同时，《一念逍遥》主创团队走进校园，分享中国修仙文化的起源与内涵以及《一念逍遥》创作经验，与师生一起探讨创作灵感。该次工作坊全方面为同学们构建对水墨国风、仙侠文化以及传统建筑的理解认知，让更多年轻人感受中国修仙文化蕴含的新的生命力，提高对文化传承与创新的意识。



3. 保护知识产权

公司一贯坚持与侵犯知识产权行为作斗争，严厉打击游戏私服、外挂、商标侵权、软件著作权侵权、钓鱼网站、不正当竞争等侵犯知识产权的行为。公司在 2021 年修订了《知识产权管理制度》及相关配套管理办法，并参与中国版权协会网络游戏版权工作委员会组织的培训和学术交流会，通过对外交流加强公司自身的知识产权管理及维权能力，为行业的知识产权保护做出自己的贡献。

2021 年度，公司监测并处理游戏破解版盗版软件、外挂私服、游戏名称商标侵权、美术作品著作权侵权和其他维权事件 78,262 件；开展内部培训 7 次，培训内容包含隐私合规、知识产权、内控合规等内容；参加外部培训 17 次，主要为知识产权和隐私合规培训和讲座。

(1) 《问道手游》特大私服案宣判，5 人获实刑

2021 年 7 月，浙江省义乌市人民法院对浙江省金华市武义县公安局于 2020 年侦破的特大侵犯《问道手游》知识产权一案作出判决，9 名被告被判刑并处以罚金，5 名被告因侵犯著作权罪判处有期徒刑不予缓刑，其中主犯被判刑四年六个月。该案为公安部督办案件，在公安部“净网 2020”专项行动统一部署下，分赴安徽、广东、湖北等多地开展收网行动，将该犯罪团伙一举抓获，斩断了这条黑色游戏产业链，推动了法治网络空间建设，净化网络游戏生态。

(2) 《问道手游》特大私服案破获

2021 年 3 月，在“净网 2021”专项行动中，黄冈市警方成功破获了一起涉嫌侵犯《问道手游》知识产权案件，涉案金额 6,900 万元，共抓获 15 名犯罪嫌疑人，打击了包括源代码提供者、游戏

代理商、运营代理商、技术运维、服务器租赁商及提供第三方支付结算犯罪团伙在内的整个链条。2021 年 12 月，黄冈市黄州区人民法院依法一审公开开庭审理此案，多名被告人当庭表示认罪悔罪。该案由 2021 年 7 月被全国“扫黄打非”办公室列为全国督办案件，湖北省公安厅列为省督案件。案件的成功破获，对扰乱市场经济秩序、侵犯知识产权行为再次施以重拳，产生了良好的社会效应。

（3）公司打击利用 Steam 账号牟利侵权行为

2021 年 3 月，公司向浙江省金华市警方报案，发现某平台上的店铺以极低价格销售公司在 Steam 平台运营的《鬼谷八荒》游戏，公司因此遭受重大经济损失。经警方调查，本案犯罪嫌疑人以直接销售国外游戏平台账号的形式，违法传播涉案网络游戏。2021 年 4 月，警方对该团伙进行统一抓捕收网，将该团伙成员一网打尽。针对上述在非官方平台售卖游戏的侵权行为，公司同时提起了民事侵权诉讼，进一步打击知识产权侵权行为，维护公司合法权益。

（4）《封神单机版》游戏侵权《问道手游》二审法院维持原判

2021 年 12 月，深圳市中级人民法院就《封神单机版》游戏盗用《问道手游》美术素材一案作出二审判决，依法驳回江西哲也网络科技有限公司（以下简称“哲也公司”）的上诉，维持原判，即判决哲也公司立即停止侵权行为和不正当竞争行为，并赔偿公司经济损失及合理开支共计人民币 80 万元。此判决进一步打击了广告素材盗用、游戏元素抄袭的行为，强化了对游戏美术素材的著作权保护。

（5）《一念逍遥》打击外挂传来捷报

2021 年 9 月，公司发现有玩家在游戏过程中使用名为“光环助手”“万能加速器”的辅助软件。外挂软件的存在严重影响了游戏公平性，损害了其他正常玩家的利益和游戏体验，若不慎下载植入木马程序的外挂软件，存在泄露个人信息的风险。因此，公司除制定相应的打击策略外，也积极配合公安机关开展调查，经过深圳警方 1 个月的缜密侦查，最终锁定犯罪嫌疑人。2021 年 10 月，2 名犯罪嫌疑人被深圳警方抓捕归案。

4. 促进行业发展

公司在实现自身成长的同时，积极发挥自身优势，参与政府课题调研，加入地方及产业组织，为政策及行业标准制定提供参考建议，助力行业发展。

公司主动搭建与行业内各公司共同发展的平台，作为起草单位之一参与了中国互联网协会《互联网企业投诉处理优质服务规范》团体标准研制工作。该标准由中国标准化研究院作为技术支撑单位，从领导力与价值观、资源配置、投诉源头控制、投诉方式与范围、受理与投诉分类、投诉处置、结果应用与改进创新等方面对互联网企业投诉处理进行了规范。此外，公司还作为起草单位之一参与了《网络游戏行业企业社会责任管理体系》团体标准的起草。

公司作为《网络游戏分类》《精品游戏评价规范》《游戏产品创新指标》起草单位之一，参加由中国音数协游戏工委牵头的团体标准研制工作启动会，还协助编制中国音数协游戏工委《中国游戏原创 IP 研究报告》。

(四) 积极投身社会公益

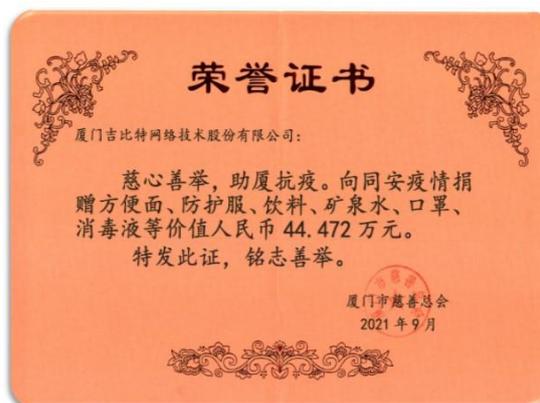
1. 支持疫情防控

自新型冠状病毒肺炎疫情爆发以来，公司持续关注疫情发展，尽己所能，全力抗疫，在做好内部防疫的基础上，还向医院、公安机关、城市基础保障单位等一线单位和工作人员定向捐赠医用防护物资、健康护理用品等，积极支持疫情防控工作。

2021 年度，公司投入 11.41 万元用于采购检测器械、消毒药剂、应急药品、防护口罩等内部防护物资；向厦门市第三医院、厦门市同安区城市管理局、厦门鹭城巴士集团有限公司等合计捐赠物资及礼包 147.23 万元；对就地过年的员工给与新年暖心红包 35.61 万元。

(1) 物资捐赠，投身厦门抗疫攻坚战

2021 年 9 月，厦门突发疫情，在严峻的疫情防控形势下，公司迅速采取行动，积极投入抗击疫情的攻坚战中。由于厦门同安区封闭管理，物资运输困难，防疫物资短缺，为进一步做好该区一线工作人员和志愿者们的物资保障工作，公司紧急统筹协调内外部资源，加紧采购物资，4 天内将首批物资通过厦门慈善总会定向捐赠给厦门市第三医院、厦门市同安区城市管理局及厦门市公安局新民派出所。除捐赠防疫物资外，公司还为滨海街道黄厝社区的隔离人员和社区工作人员提供爱心午餐，一直持续到社区解封。



在该次突发疫情的攻坚战中，公司共捐赠 N95 医用口罩 25,000 个、防护服 1,000 套、一次性手套 50,000 只、防护面罩 1,000 个、84 消毒水 1,000 瓶、酒精 1,000 瓶、矿泉水 7,200 瓶、功能性饮料 1,000 瓶、方便面及速热食品 9,000 份。

(2) 暖心一“厦”，助力防疫

2021 年 1 月，公司为厦门鹭城巴士集团有限公司全体员工送上了 3,183 份暖心礼包，对他们的坚守与辛勤工作表示了感谢与支持。受赠人员包括驾驶员、修理工、站调员、运维充电人员和门卫等。正是他们在疫情期间坚守一线岗位，才保障了城市公共交通的持续正常运作。



(3) 温暖相伴，共同战役（深圳地区）

2021 年 1 月，公司前往深圳南山区的 5 个社区工作站，向三位一体人员、一线社区工作人员、社工、物业保安、保洁和社区义工等基层工作人员送上了共计 2,230 份暖心礼包。这些基层人员在春节期间仍坚守岗位，保障全国各地人员在防疫常态化的第一个春运中能安全安心过年。



2. 投身公益慈善

(1) 驰援河南、山西防汛救灾

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。



2021年10月，山西省晋中市因强降雨出现大范围汛情，公司迅速向其捐赠合计68.29万元防汛物资，帮助受灾群众、一线防汛人员共渡难关。

(2) 弘扬传统文化

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，与参与活动的12.86万名玩家共同助力敦煌文化的传承与保护，充分发挥游戏作为载体的号召力及传播性，以实际行动助力文化遗产的传承与守护。



(3) 支持乡村振兴

公司持续关注乡村的基础建设情况，积极响应国家和各级政府的乡村振兴号召，报告期内开展了精准帮扶、消费扶农、教育帮扶等活动，具体请见本节“三、巩固拓展脱贫攻坚成果、乡村振兴等工作具体情况”。

公司2021年履行社会责任的更多详情请见公司2021年4月8日在上交所网站(www.sse.com.cn)披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司2021年度社会责任报告》。

三、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

公司持续关注乡村的基础建设情况，充分发挥企业的社会责任，积极响应国家和各级政府的乡村振兴号召，巩固拓展脱贫攻坚成果，持续为乡村建设贡献力量。

(一) 精准帮扶

2020年6月，经过对云南省楚雄州市午镇的全面考察，公司实施了以口夸村“修路灯、送光明”的精准帮扶项目，共捐赠105盏路灯，为7个村民小组约1,370位村民夜间的出行安全保驾护航。

2021年8月，公司再次来到子午镇以口夸村进行回访，在与村委和村民们沟通过程中了解到，近一年路灯运作情况良好。新路灯可自动感应周围环境的光照度，自行匹配亮灯时间。另外，由于云南较好的日照条件，太阳能发电可满足路灯能源供应需求，无须当地村民额外承担电费，切实解决了以口夸村村民夜间出行的需求。基础道路设施的完善，也带来了发展旅游业的可能，这个古老的村庄，再一次焕发出了新的生机。



(二) 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35.79万元的福建省宁德市、四川省凉山彝族自治州、青海省海东市、甘肃省临夏市、湖北省秭归县等地乡村农副产品作为公司春节、端午节、感恩节等节日及内部活动伴手礼，以实际行动扶持乡村特色产业发展。



(三) 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，公司党总支协同思明区城市义工协会，前往何厝小学英雄小八路纪念馆，陪同外来务工子女一同参观交流。在回望历史的同时感受红色文化，弘扬爱国主义精神。通过此次主

题教育活动，党员及小朋友们学习了英雄小八路的坚定信念和担当精神，进一步提高了思想认知水平。

2021年3月，公司党总支协同思明区城市义工协会走进厦门印刷博物馆，陪同外来务工子女参观活字印刷、雕版印刷、凸版印刷等印刷技术和印刷品实物，并学习了作为福建省最早创刊的党报之一的《厦门日报》从创刊到发展壮大的历史。

2021年6月，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。

2021年6月，公司员工代表来到厦门市思明区向科小学，了解到学校现有藏书量约3,600册，人均图书仅7册，书刊种类单一，大多数图书已过时或老旧。2021年8月，公司向思明区向科小学捐赠图书4,000本，捐赠书目包含了《儿童探索大百科》《带你走进科学的世界》等一系列适合小学生阅读的书籍，覆盖了22个基本大类，捐赠后该校藏书量超过10册/人，更好地满足在该校就读的外来务工人员子女对知识的渴求。

2021年8月，公司员工代表对泉州市德化县三班镇第二中心幼儿园进行了深度考察，在了解学校老师和学生的切实需求后，向幼儿园捐赠立式空调6台、户外运动器材21套以及幼儿图书1,254册，希望为孩子们创造更好的学习成长环境。

2021年11月，公司党总支携手思明区城市义工协会志愿者，组织员工及其子女参观郑成功博物馆，了解郑成功的生平事迹以及为争取民族独立，维护国家主权、领土完整和民族尊严而英勇奋斗的历程。

(四) 义捐义卖

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。

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、高级管理人员卢苾岩、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
	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	担任吉比特监事起至离	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
			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	职后十八个月				
	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
	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	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；如果因未履行承诺事项而获得收入的，所得	锁定期限届满后两年内	是	是	不适用	不适用

承诺背景	承诺类型	承诺方	承诺内容	承诺时间及期限	是否有履行期限	是否及时严格履行	如未能及时履行应说明未完成履行的具体原因	如未能及时履行应说明下一步计划
		行动关系已于 2020 年 1 月 4 日到期自动解除)	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					
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) 公司资产或项目存在盈利预测，且报告期仍处在盈利预测期间，公司就资产或项目是否达到原盈利预测及其原因作出说明

已达到 未达到 不适用

(三) 业绩承诺的完成情况及其对商誉减值测试的影响

适用 不适用

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、公司董事会对会计师事务所“非标准意见审计报告”的说明

适用 不适用

五、公司对会计政策、会计估计变更或重大会计差错更正原因和影响的分析说明

(一) 公司对会计政策、会计估计变更原因及影响的分析说明

适用 不适用

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

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

根据新租赁准则的衔接要求，公司根据首次执行新租赁准则的累积影响数调整首次执行当年年初（即 2021 年 1 月 1 日）留存收益及财务报表其他相关项目金额，对可比期间信息不予调整。在执行新租赁准则时，公司仅对首次执行日尚未完成的合同的累积影响数进行调整。

本公司自 2021 年 1 月 1 日起执行新租赁准则，对会计政策的相关内容进行调整，调整后的会计政策详见下文“第十节 财务报告”之“五、重要会计政策及会计估计”之“44、重要会计政策和会计估计的变更”。

(二) 公司对重大会计差错更正原因及影响的分析说明

适用 不适用

(三) 与前任会计师事务所进行的沟通情况

适用 不适用

(四) 其他说明

适用 不适用

六、聘任、解聘会计师事务所情况

单位：元 币种：人民币

	原聘任	现聘任
境内会计师事务所名称	容诚会计师事务所（特殊普通合伙）	毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）
境内会计师事务所报酬	900,000.00	2,000,000.00
境内会计师事务所审计年限	2	1

	名称	报酬
内部控制审计会计师事务所	毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）	400,000.00

聘任、解聘会计师事务所的情况说明

适用 不适用

公司综合考虑国内外业务发展规划和审计服务需求，聘请毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）为公司 2021 年度财务报告审计机构和内部控制审计机构，该事项经公司 2021 年 11 月 9 日召开的 2021 年第二次临时股东大会审议通过。

公司已就变更审计机构事项与容诚会计师事务所（特殊普通合伙）进行了沟通，容诚会计师事务所（特殊普通合伙）知悉本事项且未提出异议，也不存在任何关于变更会计师事务所需提请公司董事会审计委员会、董事会及股东注意的事项。容诚会计师事务所（特殊普通合伙）在执业

过程中坚持独立审计原则，切实履行了审计机构的应尽职责，公司对其团队的辛勤工作表示由衷的感谢和诚挚的敬意。

审计期间改聘会计师事务所的情况说明

适用 不适用

七、面临退市风险的情况

(一) 导致退市风险警示的原因

适用 不适用

(二) 公司拟采取的应对措施

适用 不适用

(三) 面临终止上市的情况和原因

适用 不适用

八、破产重整相关事项

适用 不适用

九、重大诉讼、仲裁事项

本年度公司有重大诉讼、仲裁事项 本年度公司无重大诉讼、仲裁事项

十、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

十一、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

十二、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 年度与《上海证券交易所股票上市规则》《上海证券交易所上市公司关联交易实施指引》相关规定所形成的关联方发生日常关联交易金额合计为人民币 15,525,110.22 元，公司 2021 年度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 万元认购诺惟合悦基金份额；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投资基金备案	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）

事项概述	查询索引
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）
2022 年 2 月 9 日，公司第五届董事会第三次会议审议通过了《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 2,500.00 万元认购诺惟启丰基金份额；2022 年 3 月 23 日，该投资基金在中国证券投资基金业协会完成私募投资基金备案	详见公司分别于 2022 年 2 月 10 日、2022 年 3 月 25 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：2022-012）、《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：2022-016）

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

适用 不适用

十三、重大合同及其履行情况

(一) 托管、承包、租赁事项

1. 托管情况

适用 不适用

2. 承包情况

适用 不适用

3. 租赁情况

适用 不适用

(二) 担保情况

适用 不适用

(三) 委托他人进行现金资产管理的情况

1. 委托理财情况

(1) 委托理财总体情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

类型	资金来源	发生额	未到期余额	逾期未收回金额
银行理财产品	自有资金	1,395,640,000.00	1,041,500,000.00	

说明：

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

经 2021 年 5 月 12 日召开的 2020 年年度股东大会批准，公司及子公司使用人民 20.00 亿元的闲置自有资金进行现金管理，投资安全性高、流动性好的低风险、稳健型产品，在额度内资金可循环投资，滚动使用，使用期限自 2020 年度股东大会审议通过之日起至公司 2021 年年度股东大会召开。

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

其他情况

适用 不适用

(2) 单项委托理财情况

适用 不适用

其他情况

适用 不适用

(3) 委托理财减值准备

适用 不适用

2. 委托贷款情况**(1) 委托贷款总体情况**

适用 不适用

其他情况

适用 不适用

(2) 单项委托贷款情况

适用 不适用

其他情况

适用 不适用

(3) 委托贷款减值准备

适用 不适用

3. 其他情况

适用 不适用

(四) 其他重大合同

适用 不适用

1. 2021 年 4 月，3.03 亿元转让青瓷游戏 10.11%股权

经公司 2021 年 4 月 21 日召开的第四届董事会第二十三次会议审议通过，公司与广西腾讯创业投资有限公司（以下简称“腾讯创投”）、广州灵犀互动娱乐有限公司（以下简称“灵犀互娱”）、上海幻电信息科技有限公司（以下简称“幻电信息科技”）签署了《关于厦门青瓷数码技术有限公司之股权转让协议》，分别向腾讯创投、灵犀互娱、幻电信息科技转让青瓷游戏 3.37%的股权，交易对价均为 10,114.91 万元。本次交易合计转让股权比例为 10.11%，交易对价合计 30,344.74 万元。

十四、其他对投资者作出价值判断和投资决策有重大影响的重大事项的说明

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

单位：股

	本次变动前		本次变动增减（+，-）					本次变动后	
	数量	比例（%）	发行新股	送股	公积金转股	其他	小计	数量	比例（%）
一、有限售条件股份									
1、国家持股									
2、国有法人持股									
3、其他内资持股									
其中：境内非国有法人持股									
境内自然人持股									
4、外资持股									
其中：境外法人持股									
境外自然人持股									
二、无限售条件流通股	71,864,552	100	200				200	71,864,752	100
1、人民币普通股	71,864,552	100	200				200	71,864,752	100
2、境内上市的外资股									
3、境外上市的外资股									
4、其他									
三、股份总数	71,864,552	100	200				200	71,864,752	100

2. 股份变动情况说明

适用 不适用

2021 年第四季度，公司 2020 年股票期权激励计划行权且完成股份登记的股票数量为 200 股，公司总股本由 71,864,552 股增加至 71,864,752 股，详见公司 2022 年 1 月 6 日披露的《厦门吉比特网络技术股份有限公司关于 2020 年股票期权激励计划 2021 年第四季度自主行权结果暨股份变动的公告》（公告编号：2022-001）。

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

适用 不适用

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、证券发行与上市情况**(一) 截至报告期内证券发行情况**

□适用 √不适用

截至报告期内证券发行情况的说明（存续期内利率不同的债券，请分别说明）：

□适用 √不适用

(二) 公司股份总数及股东结构变动及公司资产和负债结构的变动情况

√适用 □不适用

2021 年第四季度，公司 2020 年股票期权激励计划行权且完成股份登记的股票数量为 200 股，公司总股本由 71,864,552 股增加至 71,864,752 股。由于总股本数量变化较小，控股股东持股比例保持为 30.10%，控股股东及实际控制人未发生变化。

2021 年末，公司资产负债率为 28.77%，较 2020 年末增加 7.61 个百分点。

(三) 现存的内部职工股情况

□适用 √不适用

三、股东和实际控制人情况**(一) 股东总数**

截至报告期末普通股股东总数（户）	20,214
年度报告披露日前上一月末的普通股股东总数（户）	21,080
截至报告期末表决权恢复的优先股股东总数（户）	
年度报告披露日前上一月末表决权恢复的优先股股东总数（户）	

(二) 截至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	3,363,873	5,911,739	8.23		无		境外法人

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	
中国工商银行股份有限公司—中欧价值智选回报混合型证券投资基金	1,945,319	1,945,319	2.71		无		其他
黄志辉	-13,735	1,456,282	2.03		无		境内自然人
李培英		1,350,000	1.88		无		境内自然人
中泰证券资管—招商银行—中泰星河 12 号集合资产管理计划	968,402	1,100,502	1.53		无		其他
全国社保基金一一八组合	289,447	751,901	1.05		无		其他
平安银行股份有限公司—中欧新兴价值一年持有期混合型证券投资基金	496,193	496,193	0.69		无		其他
上海浦东发展银行股份有限公司—易方达裕祥回报债券型证券投资基金	486,618	486,618	0.68		无		其他
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	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	5,911,739		人民币普通股	5,911,739			
中国工商银行股份有限公司—中欧价值智选回报混合型证券投资基金	1,945,319		人民币普通股	1,945,319			
黄志辉	1,456,282		人民币普通股	1,456,282			
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	1,100,502		人民币普通股	1,100,502			
全国社保基金一一八组合	751,901		人民币普通股	751,901			
平安银行股份有限公司—中欧新兴价值一年持有期混合型证券投资基金	496,193		人民币普通股	496,193			
上海浦东发展银行股份有限公司—易方达裕祥回报债券型证券投资基金	486,618		人民币普通股	486,618			
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	未知						
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明	不适用						

注：香港中央结算有限公司作为名义持有人持有香港地区及海外投资者通过沪股通取得的公司股票。

前十名有限售条件股东持股数量及限售条件

适用 不适用

(三) 战略投资者或一般法人因配售新股成为前 10 名股东

适用 不适用

四、控股股东及实际控制人情况

(一) 控股股东情况

1. 法人

适用 不适用

2. 自然人

适用 不适用

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

3. 公司不存在控股股东情况的特别说明

适用 不适用

4. 报告期内控股股东变更情况的说明

适用 不适用

5. 公司与控股股东之间的产权及控制关系的方框图

适用 不适用



(二) 实际控制人情况**1. 法人**

□适用 √不适用

2. 自然人

√适用 □不适用

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

3. 公司不存在实际控制人情况的特别说明

□适用 √不适用

4. 报告期内公司控制权发生变更的情况说明

□适用 √不适用

5. 公司与实际控制人之间的产权及控制关系的方框图

√适用 □不适用

**6. 实际控制人通过信托或其他资产管理方式控制公司**

□适用 √不适用

(三) 控股股东及实际控制人其他情况介绍

□适用 √不适用

五、公司控股股东或第一大股东及其一致行动人累计质押股份数量占其所持公司股份数量比例达到 80%以上

□适用 √不适用

六、其他持股在百分之十以上的法人股东

适用 不适用

七、股份限制减持情况说明

适用 不适用

八、股份回购在报告期的具体实施情况

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

审计报告

毕马威华振审字第 2203308 号

厦门吉比特网络技术股份有限公司全体股东：

一、审计意见

我们审计了后附的厦门吉比特网络技术股份有限公司（以下简称“吉比特公司”）财务报表，包括 2021 年 12 月 31 日的合并及母公司资产负债表，2021 年度的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表、合并及母公司股东权益变动表以及相关财务报表附注。

我们认为，后附的财务报表在所有重大方面按照中华人民共和国财政部颁布的企业会计准则（以下简称“企业会计准则”）的规定编制，公允反映了吉比特公司 2021 年 12 月 31 日的合并及母公司财务状况以及 2021 年度的合并及母公司经营成果和现金流量。

二、形成审计意见的基础

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

三、关键审计事项

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

自主运营和联合运营游戏收入确认	
请参阅财务报表附注“五、公司重要会计政策及会计估计”之 38 收入及“七、合并财务报表项目附注”之 61、营业收入和营业成本。	
关键审计事项	在审计中如何应对该事项
于 2021 年度，吉比特公司及其子公司（以下简称“吉比特公司”）的自主运营游戏收入和联合运营游戏收入合计人民币 42 亿元，占主营业务收入的 92%。	与自主运营和联合运营游戏收入确认相关的审计程序中包括以下程序： (1) 利用本所内部信息技术专家的工作，了解和评价吉比特公司与游戏收入确认相关的信息技术系统的信息技术一般控制和应用控制

<p>吉比特公司主要通过自有运营平台或联合运营商进行游戏产品推广和发行，并通过向游戏玩家提供虚拟游戏道具的方式来获取游戏运营收入。游戏玩家通过吉比特公司自有平台或者联合运营商的支付渠道对游戏账户进行充值并兑换虚拟货币或虚拟游戏道具。</p> <p>吉比特公司将收取的玩家充值款或与联合运营商的结算金额初始确认为合同负债，后续根据各游戏产品中的虚拟游戏道具类别在相关服务期内摊销确认收入。虚拟游戏道具被分类为消耗性道具以及永久性道具。对于消耗性道具，吉比特公司按道具预计使用周期摊销确认收入；对于永久性道具，按付费玩家的预计寿命摊销确认收入。吉比特公司定期估计各游戏产品的道具预计使用周期和付费玩家预计寿命。</p> <p>由于收入确认取决于对游戏中道具预计使用周期或付费玩家预计寿命的估计，相关估计需要基于信息技术系统中的历史数据作出判断；同时游戏收入交易量大，收入确认高度依赖信息技术系统，存在管理层为达到业绩预期而操纵收入的风险。因此，我们将自主运营和联合运营游戏收入确认识别为关键审计事项。</p>	<p>的设计和运行有效性；其中包括系统间数据传输接口控制；</p> <p>(2) 选取吉比特公司与玩家、联合运营商订立的协议或合同，检查与收入确认相关的主要条款，评价收入确认会计政策是否符合企业会计准则的规定；</p> <p>(3) 选取吉比特公司各收入模式下确认合同负债的交易，核对至业务系统中的玩家充值金额或联合运营商结算金额，并检查联合运营商提供的结算单、第三方支付平台对账单或银行收款记录等支持性文件；</p> <p>(4) 在本所信息技术专家的协助下，对主要游戏的活跃账户数、付费账户数、人均充值金额、充值消耗金额等进行数据分析，检查收入真实性；</p> <p>(5) 了解并评价管理层在估计道具预计使用周期和付费玩家预计寿命时运用的方法和关键假设；</p> <p>(6) 利用本所内部信息技术专家的工作，获取业务系统中的消耗性道具历史购买和消耗数据以及历史付费玩家留存数据等，与管理层对主要游戏道具预计使用周期和付费玩家预计寿命进行估计时所使用的数据进行核对；</p> <p>(7) 从道具预计使用周期和付费玩家预计寿命计算表相关的游戏道具清单中选取道具项目，通过检查游戏系统中的道具说明等判断其分类的适当性；</p> <p>(8) 基于业务系统的历史数据和管理层的估计方法，检查道具预计使用周期和付费玩家预计寿命的计算准确性；</p> <p>(9) 基于管理层估计的道具预计使用周期和付费玩家预计寿命，检查本年度自主运营游戏收入和联合运营游戏收入摊销金额的计算准确性。</p>
--	---

四、其他信息

吉比特公司管理层对其他信息负责。其他信息包括吉比特公司 2021 年年度报告中涵盖的信息，但不包括财务报表和我们的审计报告。

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

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

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

五、管理层和治理层对财务报表的责任

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

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

治理层负责监督吉比特公司的财务报告过程。

六、注册会计师对财务报表审计的责任

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

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

(1) 识别和评估由于舞弊或错误导致的财务报表重大错报风险，设计和实施审计程序以应对这些风险，并获取充分、适当的审计证据，作为发表审计意见的基础。由于舞弊可能涉及串通、伪造、故意遗漏、虚假陈述或凌驾于内部控制之上，未能发现由于舞弊导致的重大错报的风险高于未能发现由于错误导致的重大错报的风险。

(2) 了解与审计相关的内部控制，以设计恰当的审计程序。

(3) 评价管理层选用会计政策的恰当性和作出会计估计及相关披露的合理性。

(4) 对管理层使用持续经营假设的恰当性得出结论。同时，根据获取的审计证据，就可能导致对吉比特公司持续经营能力产生重大疑虑的事项或情况是否存在重大不确定性得出结论。如果

我们得出结论认为存在重大不确定性，审计准则要求我们在审计报告中提请报表使用者注意财务报表中的相关披露；如果披露不充分，我们应当发表非无保留意见。我们的结论基于截至审计报告日可获得的信息。然而，未来的事项或情况可能导致吉比特公司不能持续经营。

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

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

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

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

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

毕马威华振会计师事务所（特殊普通合伙）	中国注册会计师（项目合伙人）：吴惠煌 中国注册会计师：陈诗剑
中国北京	2022 年 4 月 6 日

二、财务报表

合并资产负债表

2021 年 12 月 31 日

编制单位: 厦门吉比特网络技术股份有限公司

单位:元 币种:人民币

项目	附注	2021 年 12 月 31 日	2020 年 12 月 31 日
流动资产:			
货币资金	七、1	2,903,341,974.65	2,143,710,866.97
结算备付金			
拆出资金			
交易性金融资产	七、2	1,044,743,878.24	678,044,088.41
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	七、5	294,204,562.59	195,483,733.91
应收款项融资			
预付款项	七、7	30,610,950.72	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	31,727,764.19	101,947,198.21
其中: 应收利息			
应收股利			
买入返售金融资产			
存货	七、9		
合同资产			
持有待售资产			
一年内到期的非流动资产	七、12	30,061,061.12	20,030,188.89
其他流动资产	七、13	19,753,330.78	26,418,205.26
流动资产合计		4,354,443,522.29	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	1,188,434,050.99	545,300,425.41
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产	七、19	505,382,558.27	471,377,397.52
投资性房地产	七、20	204,512,067.53	112,109,459.19
固定资产	七、21	719,136,813.27	866,005,451.57
在建工程	七、22		
生产性生物资产			
油气资产			
使用权资产	七、25	3,928,516.55	
无形资产	七、26	2,280,716.89	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	6,908,837.51	24,805,996.93

项目	附注	2021 年 12 月 31 日	2020 年 12 月 31 日
递延所得税资产	七、30	114,188,209.05	70,074,474.99
其他非流动资产	七、31	251,963.07	30,394,740.37
非流动资产合计		2,748,831,999.93	2,131,192,217.25
资产总计		7,103,275,522.22	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	280,694,196.20	126,326,927.44
预收款项			
合同负债	七、38	584,854,127.55	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	442,648,500.25	302,092,216.41
应交税费	七、40	408,151,181.12	159,010,633.01
其他应付款	七、41	78,163,761.88	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	2,764,519.51	28,355,628.65
其他流动负债	七、44	28,825,272.14	16,503,862.54
流动负债合计		1,826,101,558.65	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	2,107,239.32	
长期应付款			
长期应付职工薪酬			
预计负债			
递延收益	七、51	1,276,491.49	393,287.46
递延所得税负债	七、30	659,835.45	30,601,737.14
其他非流动负债	七、52	213,511,169.40	130,135,235.21
非流动负债合计		217,554,735.66	168,081,518.22
负债合计		2,043,656,294.31	1,139,971,952.44
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	七、53	71,864,752.00	71,864,552.00
其他权益工具			

项目	附注	2021 年 12 月 31 日	2020 年 12 月 31 日
其中：优先股			
永续债			
资本公积	七、55	1,314,418,710.72	1,137,380,549.02
减：库存股			
其他综合收益	七、57	-14,049,938.94	-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	3,171,962,867.27	2,565,839,399.06
归属于母公司所有者权益 (或股东权益) 合计		4,580,137,503.55	3,802,961,389.06
少数股东权益		479,481,724.36	444,732,369.30
所有者权益 (或股东权益) 合计		5,059,619,227.91	4,247,693,758.36
负债和所有者权益 (或股东权益) 总计		7,103,275,522.22	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 12 月 31 日

编制单位：厦门吉比特网络技术股份有限公司

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2021 年 12 月 31 日	2020 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金		296,821,713.16	355,898,198.17
交易性金融资产		498,481,547.95	227,530,505.49
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	十七、1	28,538,717.14	19,735,300.28
应收款项融资			
预付款项		2,106,823.96	489,252.88
其他应收款	十七、2	862,271,222.05	907,585,025.79
其中：应收利息			
应收股利	十七、2	833,500,000.00	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		982,196.24	808,187.76
流动资产合计		1,689,202,220.50	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	十七、3	2,006,793,777.27	1,624,797,866.20

项目	附注	2021 年 12 月 31 日	2020 年 12 月 31 日
其他权益工具投资			
其他非流动金融资产		59,750,000.00	26,130,000.00
投资性房地产		331,198,193.07	246,002,067.36
固定资产		12,566,223.52	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		1,012,128.12	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		75,326.48	
非流动资产合计		2,411,395,648.46	2,020,473,364.32
资产总计		4,100,597,868.96	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		15,510,216.65	17,840,184.48
预收款项			
合同负债		18,703,745.96	17,524,514.33
应付职工薪酬		118,633,893.28	71,371,051.23
应交税费		85,759,209.71	7,361,174.09
其他应付款		7,128,861.91	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		1,787,512.66	1,098,629.87
流动负债合计		247,523,440.17	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		1,095,991.49	212,787.46
递延所得税负债		573,809.39	512,245.33
其他非流动负债		1,215,165.21	1,143,001.65
非流动负债合计		2,884,966.09	1,868,034.44
负债合计		250,408,406.26	120,167,529.31

项目	附注	2021 年 12 月 31 日	2020 年 12 月 31 日
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）		71,864,752.00	71,864,552.00
其他权益工具			
其中：优先股			
永续债			
资本公积		1,134,650,612.13	1,150,179,634.20
减：库存股			
其他综合收益		-24,035.06	44,640.68
专项储备			
盈余公积		35,941,112.50	35,941,112.50
未分配利润		2,607,757,021.13	2,154,322,366.00
所有者权益（或股东权益）合计		3,850,189,462.70	3,412,352,305.38
负债和所有者权益（或股东权益）总计		4,100,597,868.96	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 1-12 月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2021 年度	2020 年度
一、营业总收入		4,619,046,080.80	2,742,292,402.80
其中：营业收入	七、61	4,619,046,080.80	2,742,292,402.80
利息收入			
已赚保费			
手续费及佣金收入			
二、营业总成本		2,917,430,975.16	1,401,032,669.69
其中：营业成本	七、61	698,417,531.86	383,911,574.51
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	30,218,581.86	18,159,467.13
销售费用	七、63	1,273,674,453.04	299,213,325.96
管理费用	七、64	283,702,284.94	234,992,101.77
研发费用	七、65	608,615,348.34	430,574,495.95
财务费用	七、66	22,802,775.12	34,181,704.37
其中：利息费用	七、66	1,014,383.79	2,396,417.47
利息收入	七、66	13,476,176.68	17,469,525.14
加：其他收益	七、67	49,895,349.57	33,077,928.60
投资收益（损失以“-”号填列）	七、68	405,119,092.51	114,617,443.91
其中：对联营企业和合营企业的投资收益		96,978,347.16	50,483,627.95

项目	附注	2021 年度	2020 年度
以摊余成本计量的金融资产终止确认收益			
汇兑收益（损失以“-”号填列）			
净敞口套期收益（损失以“-”号填列）			
公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	七、70	-5,511,414.71	66,817,230.18
信用减值损失（损失以“-”号填列）	七、71	8,773,066.96	7,487,740.37
资产减值损失（损失以“-”号填列）	七、72	-28,243,403.88	-749,414.49
资产处置收益（损失以“-”号填列）	七、73	22,554.84	-36,560.33
三、营业利润（亏损以“-”号填列）		2,131,670,350.93	1,562,474,101.35
加：营业外收入	七、74	2,990,875.62	35,743.92
减：营业外支出	七、75	9,748,283.50	4,609,590.04
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）		2,124,912,943.05	1,557,900,255.23
减：所得税费用	七、76	372,376,493.12	226,370,498.35
五、净利润（净亏损以“-”号填列）		1,752,536,449.93	1,331,529,756.88
（一）按经营持续性分类			
1.持续经营净利润（净亏损以“-”号填列）		1,752,536,449.93	1,331,529,756.88
2.终止经营净利润（净亏损以“-”号填列）			
（二）按所有权归属分类			
1.归属于母公司股东的净利润（净亏损以“-”号填列）		1,468,498,092.21	1,046,406,050.64
2.少数股东损益（净亏损以“-”号填列）		284,038,357.72	285,123,706.24
六、其他综合收益的税后净额		-6,703,593.64	-14,908,938.23
（一）归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额		-5,985,715.42	-12,744,368.76
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		-5,985,715.42	-12,744,368.76
（1）权益法下可转损益的其他综合收益		-200,988.28	-109,228.72
（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		-5,784,727.14	-12,635,140.04
（7）其他			
（二）归属于少数股东的其他综合收益的税后净额		-717,878.22	-2,164,569.47
七、综合收益总额		1,745,832,856.29	1,316,620,818.65
（一）归属于母公司所有者的综合收益总额		1,462,512,376.79	1,033,661,681.88
（二）归属于少数股东的综合收益总额		283,320,479.50	282,959,136.77
八、每股收益：			
（一）基本每股收益(元/股)		20.43	14.58
（二）稀释每股收益(元/股)			

公司负责人：卢宏岩

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 1-12 月

单位:元 币种:人民币

项目	附注	2021 年度	2020 年度
一、营业收入	十七、4	374,742,578.67	269,433,788.08
减: 营业成本	十七、4	45,693,140.78	32,058,579.89
税金及附加		4,935,866.24	3,979,557.96
销售费用			
管理费用		72,767,303.42	63,271,787.33
研发费用		146,523,074.02	103,679,476.02
财务费用		-1,589,245.83	-596,432.48
其中: 利息费用			
利息收入		1,609,978.53	644,664.40
加: 其他收益		9,350,404.29	5,331,867.37
投资收益 (损失以“-”号填列)	十七、5	1,284,567,943.10	2,054,856,518.10
其中: 对联营企业和合营企业的投资收益		64,964,108.38	38,480,838.62
以摊余成本计量的金融资产终止确认收益			
净敞口套期收益 (损失以“-”号填列)			
公允价值变动收益 (损失以“-”号填列)		-48,957.54	190,226.13
信用减值损失 (损失以“-”号填列)		-485,357.85	-352,744.39
资产减值损失 (损失以“-”号填列)			
资产处置收益 (损失以“-”号填列)		11,609.66	7,107.97
二、营业利润 (亏损以“-”号填列)		1,399,808,081.70	2,127,073,794.54
加: 营业外收入		1.87	2,000.86
减: 营业外支出		5,100,635.65	1,186,343.29
三、利润总额 (亏损总额以“-”号填列)		1,394,707,447.92	2,125,889,452.11
减: 所得税费用		78,898,168.79	423,522.30
四、净利润 (净亏损以“-”号填列)		1,315,809,279.13	2,125,465,929.81
(一) 持续经营净利润 (净亏损以“-”号填列)		1,315,809,279.13	2,125,465,929.81
(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		-68,675.74	
(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		-68,675.74	
1.权益法下可转损益的其他综合收益		-68,675.74	
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			

项目	附注	2021 年度	2020 年度
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		1,315,740,603.39	2,125,465,929.81
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：卢泓岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

合并现金流量表

2021 年 1-12 月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2021年度	2020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		5,205,330,746.19	2,977,645,206.99
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	73,207,598.94	55,906,565.40
经营活动现金流入小计		5,278,538,345.13	3,033,551,772.39
购买商品、接受劳务支付的现金		650,672,429.95	324,836,021.14
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		712,979,240.70	506,996,648.54
支付的各项税费		402,089,612.79	284,983,332.66
支付其他与经营活动有关的现金	七、78	1,094,508,630.76	383,721,146.95
经营活动现金流出小计		2,860,249,914.20	1,500,537,149.29
经营活动产生的现金流量净额		2,418,288,430.93	1,533,014,623.10
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金		4,623,202,682.43	5,314,543,571.05
取得投资收益收到的现金		100,595,314.31	84,204,849.52
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额		66,256.52	101,515.78
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额			

项目	附注	2021年度	2020年度
收到其他与投资活动有关的现金	七、78	57,288,902.33	2,505,650.00
投资活动现金流入小计		4,781,153,155.59	5,401,355,586.35
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金		19,323,114.50	69,452,087.10
投资支付的现金		5,230,002,850.09	4,864,165,074.22
质押贷款净增加额			
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金	七、78		58,615,000.00
投资活动现金流出小计		5,249,325,964.59	4,992,232,161.32
投资活动产生的现金流量净额		-468,172,809.00	409,123,425.03
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金		79,018.00	
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金			
取得借款收到的现金			
收到其他与筹资活动有关的现金	七、78		48,000,000.00
筹资活动现金流入小计		79,018.00	48,000,000.00
偿还债务支付的现金		35,306,887.06	27,888,477.75
分配股利、利润或偿付利息支付的现金		1,115,229,126.77	568,852,539.86
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润		252,000,000.00	204,000,000.00
支付其他与筹资活动有关的现金	七、78	2,131,129.94	205,423.98
筹资活动现金流出小计		1,152,667,143.77	596,946,441.59
筹资活动产生的现金流量净额		-1,152,588,125.77	-548,946,441.59
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响		-36,333,091.16	-55,484,075.89
五、现金及现金等价物净增加额		761,194,405.00	1,337,707,530.65
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		2,900,085,934.16	2,138,891,529.16

公司负责人：卢泓岩

主管会计工作负责人：林佳金

会计机构负责人：陈华梁

母公司现金流量表
2021 年 1-12 月

单位：元 币种：人民币

项目	附注	2021年度	2020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		351,247,523.14	268,383,742.73
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金		37,485,986.90	61,680,051.62
经营活动现金流入小计		388,733,510.04	330,063,794.35
购买商品、接受劳务支付的现金		4,998,150.33	4,531,617.75
支付给职工及为职工支付的现金		158,665,641.29	132,448,850.32
支付的各项税费		23,758,286.72	19,034,177.00
支付其他与经营活动有关的现金		36,618,273.47	99,033,469.15
经营活动现金流出小计		224,040,351.81	255,048,114.22
经营活动产生的现金流量净额		164,693,158.23	75,015,680.13
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金		2,443,447,396.00	980,010,000.00
取得投资收益收到的现金		1,060,131,136.97	1,247,651,638.90

项目	附注	2021年度	2020年度
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额		876,667.39	6,042.00
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		3,504,455,200.36	2,227,667,680.90
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金		10,270,428.00	37,538,358.16
投资支付的现金		2,855,450,000.00	1,548,900,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流出小计		2,865,720,428.00	1,586,438,358.16
投资活动产生的现金流量净额		638,734,772.36	641,229,322.74
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金		79,018.00	
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		79,018.00	
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		-862,790,715.38	-362,661,382.42
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响		-8,913.97	-25,841.92
五、现金及现金等价物净增加额		-59,371,698.76	353,557,778.53
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		296,008,023.58	355,379,722.34

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 1-12 月

单位:元 币种:人民币

项目	2021 年度												少数股东权益	所有者权益合计
	归属于母公司所有者权益													
	实收资本 (或股本)	其他权益工具			资本公积	减: 库存 股	其他综合收益	专项 储备	盈余公积	一般 风险 准备	未分配利润	其他		
	优先股	永续 债	其他											
一、上年年末余额	71,864,552.00				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)	200.00				177,038,161.70		-5,985,715.42			606,123,468.21		777,176,114.49	34,749,355.06	811,925,469.55
(一) 综合收益总额							-5,985,715.42			1,468,498,092.21		1,462,512,376.79	283,320,479.50	1,745,832,856.29
(二) 所有者投入和减少资本	200.00				15,382,534.72							15,382,734.72	3,389,076.14	18,771,810.86
1. 所有者投入的普通股	200.00				78,818.00							79,018.00		79,018.00
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					15,303,716.72							15,303,716.72	3,389,076.14	18,692,792.86
4. 其他														
(三) 利润分配										-862,374,624.00		-862,374,624.00	-252,000,000.00	-1,114,374,624.00
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	-252,000,000.00	-1,114,374,624.00

项目	2021 年度													少数股东权益	所有者权益合计	
	归属于母公司所有者权益											小计				
	实收资本 (或股本)	其他权益工具			资本公积	减： 库存 股	其他综合收益	专项 储备	盈余公积	一般 风险 准备	未分配利润		其他			
	优先股	永续 债	其他													
4. 其他																
(四) 所有者权益内部结转																
1. 资本公积转增资本(或股本)																
2. 盈余公积转增资本(或股本)																
3. 盈余公积弥补亏损																
4. 设定受益计划变动额结转留存收益																
5. 其他综合收益结转留存收益																
6. 其他																
(五) 专项储备																
1. 本期提取																
2. 本期使用																
(六) 其他					161,655,626.98								161,655,626.98		39,799.42	161,695,426.40
四、本期期末余额	71,864,752.00				1,314,418,710.72								3,171,962,867.27	4,580,137,503.55	479,481,724.36	5,059,619,227.91

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

项目	2020 年度												少数股东权益	所有者权益合计
	归属于母公司所有者权益													
	实收资本 (或股本)	其他权益 工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项 储备	盈余公积	一般 风险 准备	未分配利润	其他		
优先 股		永续 债	其他											
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 结转留存收益														
6. 其他														
（五）专项储备														
1. 本期提取														
2. 本期使用														
（六）其他				28,048,716.28								28,048,716.28	807,736.34	28,856,452.62
四、本期期末余额	71,864,552.00			1,137,380,549.02		-8,064,223.52	35,941,112.50			2,565,839,399.06		3,802,961,389.06	444,732,369.30	4,247,693,758.36

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 1-12 月

单位:元 币种:人民币

项目	2021 年度										
	实收资本 (或股本)	其他权益工具			资本公积	减: 库存股	其他综合 收益	专项储 备	盈余公积	未分配利润	所有者权益 合计
		优先股	永续债	其他							
一、上年年末余额	71,864,552.00				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)	200.00				-15,529,022.07		-68,675.74			453,434,655.13	437,837,157.32
(一) 综合收益总额							-68,675.74			1,315,809,279.13	1,315,740,603.39
(二) 所有者投入和减少资本	200.00				18,771,610.86						18,771,810.86
1. 所有者投入的普通股	200.00				78,818.00						79,018.00
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					18,692,792.86						18,692,792.86
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											

项目	2021 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							
(六) 其他					-34,300,632.93						-34,300,632.93
四、本期末余额	71,864,752.00				1,134,650,612.13		-24,035.06		35,941,112.50	2,607,757,021.13	3,850,189,462.70

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

项目	2020 年度										
	实收资本 (或股本)	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
		优先股	永续债	其他							
1. 本期提取											
2. 本期使用											
(六) 其他					22,629,832.88						22,629,832.88
四、本期期末余额	71,864,552.00				1,150,179,634.20		44,640.68		35,941,112.50	2,154,322,366.00	3,412,352,305.38

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，经中国证券监督管理委员会证监发行字（2016）2975 号文核准，同意本公司向社会公众发行人民币普通股(A 股)1,780 万股，并在上海证券交易所上市。

截至 2021 年 12 月 31 日，本公司的累计注册资本为人民币 71,864,752.00 元，股本为人民币 71,864,752.00 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，拥有雷霆互动、吉相股权、雷霆股份、雷霆娱乐和深圳雷霆信息等子公司。

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已经本公司第五届董事会第四次会议于 2022 年 4 月 6 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见附注九、在其他主体中的权益；本报告期内，本公司减少子公司的情况见附注八、合并范围的变更。

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和相关业务经营特点制定。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

本财务报表符合财政部颁布的企业会计准则的要求,真实、完整地反映了公司 2021 年 12 月 31 日的合并财务状况和财务状况、2021 年度的合并经营成果和经营成果及合并现金流量和现金流量。

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,本公司之境外子公司的外币财务报表按照附注五、9 进行了折算。

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

本公司取得对另一个或多个企业(或一组资产或净资产)的控制权且其构成业务的,该交易或事项构成企业合并。企业合并分为同一控制下的企业合并和非同一控制下的企业合并。

(1) 同一控制下的企业合并

参与合并的企业在合并前后均受同一方或相同的多方最终控制且该控制并非暂时性的,为同一控制下的企业合并。合并日为合并方实际取得对被合并方控制权的日期。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。

(2) 非同一控制下的企业合并

参与合并的各方在合并前后不受同一方或相同的多方最终控制的，为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。购买日是指购买方实际取得对被购买方控制权的日期。

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。

(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）。在判断本公司是否拥有对被投资方的权力时，本公司仅考虑与被投资方相关的实质性权利（包括本公司自身所享有的及其他方所享有的实质性权利）。

(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

母公司购买子公司少数股东拥有的子公司股权，在合并财务报表中，因购买少数股权新取得的长期股权投资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，应当调整资本公积（资本溢价或股本溢价），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；
- ④一项交易单独考虑时是不经济的，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。

于资产负债表日，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) 金融资产及金融负债的确认和初始计量

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。

(2) 金融资产的分类与后续计量

本公司在初始确认时通常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。

管理金融资产的业务模式，是指本公司如何管理金融资产以产生现金流量。业务模式决定本公司所管理金融资产现金流量的来源是收取合同现金流量、出售金融资产还是两者兼有。本公司以客观事实为依据、以关键管理人员决定的对金融资产进行管理的特定业务目标为基础，确定管理金融资产的业务模式。

本公司对金融资产的合同现金流量特征进行评估，以确定相关金融资产在特定日期产生的合同现金流量是否仅为对本金和以未偿付本金金额为基础的利息的支付。其中，本金是指金融资产在初始确认时的公允价值；利息包括对货币时间价值、与特定期未偿付本金金额相关的信用风险、以及其他基本借贷风险、成本和利润的对价。此外，本公司对可能导致金融资产合同现金流量的时间分布或金额发生变更的合同条款进行评估，以确定其是否满足上述合同现金流量特征的要求。

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

同时符合下列条件且未被指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，分类为以摊余成本计量的金融资产：

A. 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；

B. 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：

A. 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；

B. 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

除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：

A 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；

B 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) 抵销

金融资产和金融负债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：

- ① 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；
- ② 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。

(5) 金融工具的终止确认

满足下列条件之一时，本公司终止确认该金融资产：

- A. 收取该金融资产现金流量的合同权利终止；
- B. 该金融资产已转移，且本公司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；
- C. 该金融资产已转移，虽然本公司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，但是未保留对该金融资产的控制。

金融资产转移整体满足终止确认条件的，本公司将下列两项金额的差额计入当期损益：

- A. 被转移金融资产在终止确认日的账面价值；
- B. 因转移金融资产而收到的对价，与原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债权投资）之和。

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

(6) 金融工具减值

本公司对于以摊余成本计量的金融资产，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。

在计量预期信用损失时，本公司需考虑的最长期限为企业面临信用风险的最长合同期限（包括考虑续约选择权）。

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。

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，结合资产负债表日客户的特定因素、以及对当前状况和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。

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风险与在初始确认时所确定的预计存续期内的违约风险，以确定金融工具预计存续期内发生违约风险的相对变化，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：

A.发行方或债务人发生重大财务困难；

B.债务人违反合同，如偿付利息或本金违约或逾期等；

C.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；

D.债务人很可能破产或进行其他财务重组；

E.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；

F.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。

(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

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

(1). 债权投资预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

19. 其他债权投资

(1). 其他债权投资预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

20. 长期应收款

(1). 长期应收款预期信用损失的确定方法及会计处理方法

适用 不适用

21. 长期股权投资

适用 不适用

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

(1) 初始投资成本确定

① 形成企业合并的长期股权投资

A. 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，长期股权投资初始投资成本与支付对价账面价值之间的差额，调整资本公积（股本溢价）；资本公积中的股本溢价不足冲减时，调整留存收益。

B. 非同一控制下企业合并取得的长期股权投资，本公司按照购买日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、发行的权益性工具或债务性工具的公允价值之和，作为该投资的初始投资成本。

② 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，在本公司个别财务报表中，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。

因部分处置权益法核算的长期股权投资，剩余股权仍采用权益法核算的，原权益法核算的相关其他综合收益应当采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础处理并按比例结转，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，应当按比例结转入当期投资收益。

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。

(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和土地使用权。

本公司采用成本模式计量投资性房地产，将投资性房地产的成本扣除预计净残值和累计减值准备（如有）后在使用寿命内按年限平均法计提折旧或进行摊销，除非投资性房地产符合持有待售的条件。各类投资性房地产的使用年限、残值率和年折旧率参见固定资产和无形资产。

投资性房地产的减值测试方法及减值准备计提方法见附注五、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。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。

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。

减值测试方法及减值准备计提方法见附注五、30。

固定资产满足下述条件之一时，本公司会予以终止确认。

- ①固定资产处于处置状态；
- ②该固定资产预期通过使用或处置不能产生经济利益。

公司出售、转让、报废固定资产或发生固定资产毁损，应当将处置收入扣除账面价值和相关税费后的金额计入当期损益。

(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**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	使用年限（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。

(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、无形资产、使用权资产、商誉等（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

长期待摊费用为游戏授权金等。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收益的长期待摊费用项目，其摊余价值全部计入当期损益。

32. 合同负债

(1). 合同负债的确认方法

适用 不适用

详见附注五、16。

33. 职工薪酬

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。

(1). 短期薪酬的会计处理方法

适用 不适用

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

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

本公司的股份支付为以权益结算的股份支付。

(2) 权益工具公允价值的确定方法

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。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

本公司以权益结算的股份支付，按授予职工权益工具在授予日公允价值计量。授予后立即可行权的，本公司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，本公司在等待期内的每个资产负债表日，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。

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

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或服务的控制权时，确认收入。

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。本公司确认的交易价格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。合同开始日，本公司预计客户取得商品或服务控制权与客户支付价款间隔不超过一年，不考虑合同中存在的重大融资成分。

满足下列条件之一时，本公司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：

①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；

②客户能够控制本公司履约过程中在建的商品；

③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。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或服务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：

①本公司就该商品或服务享有现时收款权利；

②本公司已将该商品的实物转移给客户；

③本公司已将该商品的法定所有权或所有权上的主要风险和报酬转移给客户；

④客户已接受该商品或服务。

本公司根据在向客户转让商品或服务前是否拥有对该商品或服务的控制权，来判断本公司从事交易时的身份是主要责任人还是代理人。本公司在向客户转让商品或服务前能够控制该商品或服务的，本公司为主要责任人，按照已收或应收对价总额确认收入；否则，本公司为代理人，按照预期有权收取的佣金或手续费的金额确认收入，该金额按照已收或应收对价总额扣除应支付给其他相关方的价款后的净额，或者按照既定的佣金金额或比例等确定。

本公司向客户授予知识产权许可，确定该知识产权许可是在某一时段内履行还是在某一时点履行。同时满足下列条件时，作为在某一时段内履行的履约义务确认相关收入；否则，作为在某一时点履行的履约义务确认相关收入：

①合同要求或客户能够合理预期本公司将从事对该项知识产权有重大影响的活动；

②该活动对客户将产生有利或不利影响；

③该活动不会导致向客户转让某项商品。

本公司向客户授予知识产权许可，并约定按客户实际销售或使用情况收取特许权使用费的，在下列两项孰晚的时点确认收入：

①客户后续销售或使用行为实际发生；

②本公司履行相关履约义务。

与本公司取得收入的主要活动相关的具体会计政策描述如下：

(1) 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。

①交易价格的确定

A.自主运营收入

自主运营模式下，玩家可以从本公司的游戏平台下载游戏，并在游戏中登陆、购买游戏币或道具等虚拟物品。本公司负责游戏推广及向玩家收取充值款，并负责游戏的维护、升级及客户服务等运营工作。本公司以自玩家收取的充值款项总额作为交易价格。

B.联合运营收入

联合运营模式下，玩家直接通过游戏联运平台提供的游戏链接下载游戏软件，并在游戏中登陆、购买游戏币或道具等虚拟物品。本公司负责游戏的维护、升级及客户服务等工作；联运游戏平台负责游戏分发下载及向玩家收取充值款，并按协议约定的分成比例与本公司就游戏充值款进行分成。游戏平台在联合运营模式交易中的身份为代理人，因此，本公司应按照收取的玩家充值款总额确认交易价格。由于联运游戏平台不时向玩家提供各种营销折扣，以鼓励玩家于该等平台消费，该等营销折扣本公司无法可靠追踪，本公司不能合理估计个人玩家实际支付的价格。因此，本公司根据从游戏平台收到的净额作为交易价格。

C.授权运营收入

授权运营模式下，本公司将本公司游戏产品授权给授权运营商运营，本公司主要负责版本的更新及系统问题修复，授权运营商在授权范围内负责游戏的发行、运营及收取充值款，且客户数据归代理方所有。因此，授权模式下，本公司以自授权运营商收取的初始授权金和后续运营期间因持续提供服务而按游戏运营总收入的一定比例收取的分成款作为交易价格。

②游戏收入的确认方式

A.网络游戏收入

本公司主要通过游戏玩家在游戏中购买虚拟游戏道具获得游戏运营收入。所有道具均通过虚拟货币或现金购买取得，玩家充值或者使用虚拟货币购买道具时，本公司将前述应从终端游戏玩家收取的充值款或与运营商结算金额初始确认为合同负债，后续根据各游戏产品中的虚拟游戏道具类别在相关服务期内摊销确认收入。

虚拟游戏道具被分类为消耗性道具以及永久性道具。对于消耗性道具，按道具预计使用周期分摊确认收入；对于永久性道具，按付费玩家的预计寿命分摊确认收入；如难以区分道具的性质，则视同为永久性道具进行处理。道具的预计使用周期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。

对于本公司授权运营的游戏，其收入包括初始的游戏授权金和后续分成款，本公司按合同约定确认收入。对于初始的游戏授权金收入，本公司在授权协议约定的授权期间需要持续提供后续

服务，属于在一段期间内履行的履约义务，本公司在游戏的预计可运营年限或授权期内（以较短者为准）分期确认收入。

B. 单机游戏收入

对于单机游戏收入，玩家购买后本公司即完成交付义务，无须提供后续服务。因此，本公司于玩家购买时即确认收入。

(2) 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。

(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

合同成本包括合同取得成本及合同履约成本。

为取得合同发生的增量成本是指本公司不取得合同就不会发生的成本。该成本预期能够收回的，本公司将其作为合同取得成本确认为一项资产。本公司为取得合同发生的、除预期能够收回的增量成本之外的其他支出于发生时计入当期损益。

为履行合同发生的成本，不属于存货等其他企业会计准则规范范围且同时满足下列条件的，本公司将其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。

合同取得成本确认的资产和合同履约成本确认的资产（以下简称“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，计入当期损益。合同取得成本确认的资产摊销期限不超过一年的，在发生时计入当期损益。

当与合同成本有关的资产的账面价值高于下列两项的差额时，本公司对超出部分计提减值准备，并确认为资产减值损失：

(1) 本公司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。

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。

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，则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。

资产负债表日，递延所得税资产及递延所得税负债在同时满足以下条件时以抵销后的净额列示：

- (1) 纳税主体拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利；
- (2) 递延所得税资产及递延所得税负债是与同一税收征管部门对同一纳税主体征收的所得税相关或者是对不同的纳税主体相关，但在未来每一具有重要性的递延所得税资产及负债转回的期间内，涉及的纳税主体意图以净额结算当期所得税资产和负债或是同时取得资产、清偿负债。

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

租赁，是指在一定期间内，出租人将资产的使用权让与承租人以获取对价的合同。

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，本公司进行如下评估：

A.合同是否涉及已识别资产的使用。已识别资产可能由合同明确指定或在资产可供客户使用时隐性指定，并且该资产在物理上可区分，或者如果资产的某部分产能或其他部分在物理上不可区分但实质上代表了该资产的全部产能，从而使客户获得因使用该资产所产生的几乎全部经济利益。如果资产的供应方在整个使用期间拥有对该资产的实质性替换权，则该资产不属于已识别资产；

B.承租人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；

C.承租人是否有权在该使用期间主导已识别资产的使用。

合同中同时包含多项单独租赁的，承租人和出租人将合同予以分拆，并分别各项单独租赁进行会计处理。合同中同时包含租赁和非租赁部分的，承租人和出租人将租赁和非租赁部分进行分拆。在分拆合同包含的租赁和非租赁部分时，承租人按照各租赁部分单独价格及非租赁部分的单独价格之和的相对比例分摊合同对价。出租人按附注三、24 所述会计政策中关于交易价格分摊的规定分摊合同对价。

②本公司作为承租人

在租赁期开始日，本公司已选择对短期租赁（租赁期不超过 12 个月的租赁）和低价值资产租赁不确认使用权资产和租赁负债。除上述采用简化处理的短期租赁和低价值资产租赁外，在租赁开始日，本公司对租赁确认使用权资产和租赁负债。

使用权资产按照成本进行初始计量，包括租赁负债的初始计量金额、在租赁期开始日或之前支付的租赁付款额（扣除已享受的租赁激励相关金额），发生的初始直接费用以及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。

本公司使用直线法对使用权资产计提折旧。对能够合理确定租赁期届满时取得租赁资产所有权的，本公司在租赁资产剩余使用寿命内计提折旧。否则，租赁资产在租赁期与租赁资产剩余使用寿命两者孰短的期间内计提折旧。使用权资产按附注三、18 所述的会计政策计提减值准备。

租赁负债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，折现率为租赁内含利率。无法确定租赁内含利率的，采用本公司增量借款利率作为折现率。本公司按照固定的周期性利率计算租赁负债在租赁期内各期间的利息费用，并计入当期损益或相关资产成本。未纳入租赁负债计量的可变租赁付款额在实际发生时计入当期损益或相关资产成本。

租赁期开始日后，发生下列情形的，本公司按照变动后租赁付款额的现值重新计量租赁负债：

A.实质固定付款额发生变动；

B.根据担保余值预计的应付金额发生变动；

C.用于确定租赁付款额的指数或比率发生变动；

D.本公司对购买选择权、续租选择权或终止租赁选择权的评估结果发生变化，或续租选择权或终止租赁选择权的实际行使情况与原评估结果不一致。

在对租赁负债进行重新计量时，本公司相应调整使用权资产的账面价值。使用权资产的账面价值已调减至零，但租赁负债仍需进一步调减的，本公司将剩余金额计入当期损益。

③本公司作为出租人

在租赁开始日，本公司将租赁分为融资租赁和经营租赁。融资租赁是指无论所有权最终是否转移但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。经营租赁是指除融资租赁以外的其他租赁。

经营租赁的租赁收款额在租赁期内按直线法确认为租金收入。本公司将其发生的与经营租赁有关的初始直接费用予以资本化，在租赁期内按照与租金收入确认相同的基础进行分摊，分期计入当期损益。未计入租赁收款额的可变租赁付款额在实际发生时计入当期损益。

43. 其他重要的会计政策和会计估计

适用 不适用

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) 道具预计使用周期和付费玩家预计寿命

本公司确认游戏收入时，若为消耗性道具，按道具的预计使用周期确认收入；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。道具的预计使用周期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长期资产，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) 应收款项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) 非上市公司股权的公允价值确定

非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，或者根据市场法估计其公允价值等。这种估价要求本公司估计预期未来现金流量、无风险利率、基准利率、流动性溢价、市盈率乘数，市销率乘数、缺乏流动性折价等，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。

(6) 递延所得税资产的确认

在估计未来期间能够取得足够的应纳税所得额以利用可抵扣暂时性差异时，本公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限，并以预期收回该资产期间的适用所得税税率为基础计算并确认相关递延所得税资产。本公司需要运用判断来估计未来取得应纳税所得额的时间和金额，并根据现行的税收政策及其他相关政策对未来的适用所得税税率进行合理的估计和判断，以决定应确认的递延所得税资产的金额。如果未来期间实际产生的利润的时间和金额或者实际适用所得税税率与管理层的估计存在差异，该差异将对递延所得税资产的金额产生影响。

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)

其他说明

①变更的主要内容

新租赁准则完善了租赁的定义，本公司在新租赁准则下根据租赁的定义评估合同是否为租赁或者包含租赁。对于首次执行日前已存在的合同，本公司在首次执行日选择不重新评估其是否为租赁或者包含租赁。

A.本公司作为承租人

原租赁准则下，本公司根据租赁是否实质上将与资产所有权有关的全部风险和报酬转移给本公司，将租赁分为融资租赁和经营租赁。新租赁准则下，本公司不再区分融资租赁与经营租赁。本公司对所有租赁（选择简化处理方法的短期租赁和低价值资产租赁除外）确认使用权资产和租赁负债。

在分拆合同包含的租赁和非租赁部分时，本公司按照各租赁部分单独价格及非租赁部分的单独价格之和的相对比例分摊合同对价。

本公司选择根据首次执行新租赁准则的累积影响数，调整首次执行新租赁准则当年年初留存收益及财务报表其他相关项目金额，不调整可比期间信息。

对于首次执行日前的经营租赁，本公司在首次执行日根据剩余租赁付款额按首次执行日本公司增量借款利率折现的现值计量租赁负债，并按照以下方法计量使用权资产：

与租赁负债相等的金额，并根据预付租金进行必要调整。本公司对所有其他租赁采用此方法。

对于首次执行日前的经营租赁，本公司在应用上述方法时同时采用了如下简化处理：

I 对将于首次执行日后 12 个月内完成的租赁作为短期租赁处理；

II 计量租赁负债时，对具有相似特征的租赁采用同一折现率；

III 使用权资产的计量不包含初始直接费用；

IV 存在续租选择权或终止租赁选择权的，根据首次执行日前选择权的实际行使及其他最新情况确定租赁期；

V 作为使用权资产减值测试的替代，根据首次执行日前按照《企业会计准则第 13 号——或有事项》计入资产负债表的亏损合同的亏损准备金额调整使用权资产；

对首次执行新租赁准则当年年初之前发生的租赁变更，不进行追溯调整，根据租赁变更的最终安排，按照新租赁准则进行会计处理。

B.本公司作为出租人

本公司无需对其作为出租人的租赁调整首次执行新租赁准则当年年初留存收益及财务报表其他相关项目金额。本公司自首次执行日起按照新租赁准则进行会计处理。

②2020 年 12 月 31 日披露的重大经营租赁的尚未支付的最低租赁付款额与 2021 年 1 月 1 日租赁负债的调节表：

单位：元 币种：人民币

项目	本公司	母公司
2020年12月31日重大经营租赁的尚未支付的最低租赁付款额	3,155,665.58	6,493,193.39
按2021年1月1日本公司增量借款利率折现的现值	2,987,602.46	6,493,193.39
减：自2021年1月1日后12个月内将完成的短期租赁的影响金额	457,949.31	6,493,193.39
2021年1月1日新租赁准则下的租赁负债	2,529,653.15	

说明：在计量租赁负债时，本公司使用2021年1月1日的增量借款利率对租赁付款额进行折现。

(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			
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	

项目	2020年12月31日	2021年1月1日	调整数
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			
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

项目	2020年12月31日	2021年1月1日	调整数
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	

项目	2020年12月31日	2021年1月1日	调整数
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			
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			

项目	2020年12月31日	2021年1月1日	调整数
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	应纳税增值额(应纳税额按应纳税销售额乘以适用税率扣除当期允许抵扣的进项税后的余额计算)	6.00%、9.00%
城市维护建设税	应纳流转税额	5.00%、7.00%

税种	计税依据	税率
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%

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	25.00
深圳雷霆信息	15.00
海南博约	15.00
雷霆股份	25.00
艺帆科技	20.00
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
深圳雷霆科技	25.00
香港坤磐	16.50
香港雷霆信息	16.50
香港雷霆青瓷	16.50
日本雷霆游戏	23.20

2. 税收优惠

适用 不适用

(1) 深圳雷霆信息：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。

(2) 海南博约：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) 艺帆科技：根据《财政部 税务总局关于实施小微企业和个体工商户所得税优惠政策的公告》（财政部 税务总局公告 2021 年第 12 号）第一条的规定，对小型微利企业年应纳税所得额不超过 100 万元的部分，在《财政部 税务总局关于实施小微企业普惠性税收减免政策的通知》（财

税（2019）13号）第二条规定的优惠政策基础上，再减半征收企业所得税，子公司艺帆科技 2021 年度适用该优惠政策。

3. 其他

适用 不适用

七、合并财务报表项目注释

1. 货币资金

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
库存现金		
银行存款	2,886,980,707.91	2,143,709,072.13
其他货币资金	16,361,266.74	1,794.84
合计	2,903,341,974.65	2,143,710,866.97
其中：存放在境外的款项总额	135,600,833.96	167,743,663.02
应收利息	3,256,040.49	2,528,162.84

其他说明

- (1) 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示；
- (2) 本期末，公司不存在抵押、质押、冻结或存放在境外且资金汇回受到限制的款项。

2. 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	1,044,743,878.24	678,044,088.41
其中：		
理财产品	1,044,743,878.24	678,044,088.41
合计	1,044,743,878.24	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

按单项计提坏账准备:

适用 不适用

按组合计提坏账准备:

适用 不适用

如按预期信用损失一般模型计提坏账准备, 请参照其他应收款披露:

适用 不适用**(6). 坏账准备的情况**适用 不适用**(7). 本期实际核销的应收票据情况**适用 不适用

其他说明

适用 不适用**5. 应收账款****(1). 按账龄披露**适用 不适用

单位: 元 币种: 人民币

账龄	期末账面余额
1年以内	
其中: 1年以内分项	
1至6个月	300,670,214.54
7至12个月	3,118,834.01
1年以内小计	303,789,048.55
1至2年	97,515.15
2至3年	135,969.19
3年以上	
3至4年	
4至5年	
5年以上	
合计	304,022,532.89

(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	3,203,871.64	1.05	3,203,871.64	100.00		13,071,328.46	6.05	13,071,328.46	100.00	
其中：										
单项金额重大	3,203,871.64	1.05	3,203,871.64	100.00		12,935,359.27	5.99	12,935,359.27	100.00	
单项金额不重大						135,969.19	0.06	135,969.19	100.00	
按组合计提坏账准备	300,818,661.25	98.95	6,614,098.66	2.20	294,204,562.59	202,721,096.69	93.95	7,237,362.78	3.57	195,483,733.91
其中：										
组合一	186,197,731.70	61.24			186,197,731.70	93,838,944.70	43.49			93,838,944.70
组合二	108,733,914.98	35.77	5,436,695.75	5.00	103,297,219.23	96,927,117.11	44.92	4,846,355.82	5.00	92,080,761.29
组合三	5,887,014.57	1.94	1,177,402.91	20.00	4,709,611.66	11,955,034.88	5.54	2,391,006.96	20.00	9,564,027.92
合计	304,022,532.89	/	9,817,970.30	/	294,204,562.59	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
深圳市星域互娱科技有限公司	3,067,902.45	3,067,902.45	100	对方违约诉讼中，回收可能性低
其他	135,969.19	135,969.19	100	逾期 2-3 年
合计	3,203,871.64	3,203,871.64	100	/

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	186,197,731.70		
合计	186,197,731.70		

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	108,636,399.83	5,431,819.99	5.00
1 至 2 年	97,515.15	4,875.76	5.00
合计	108,733,914.98	5,436,695.75	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	5,887,014.57	1,177,402.91	20.00
合计	5,887,014.57	1,177,402.91	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	其他变动	
按单项计提坏账准备	13,071,328.46	3,067,902.45	12,935,359.27			3,203,871.64
按组合计提坏账准备	7,237,362.78	6,609,222.94	7,229,347.43		-3,139.63	6,614,098.66
合计	20,308,691.24	9,677,125.39	20,164,706.70		-3,139.63	9,817,970.30

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	12,935,359.27	原计提的坏账收回
合计	12,935,359.27	/

(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 229,469,271.07 元，占应收账款期末余额合计数的比例 75.48%，相应计提的坏账准备期末余额汇总金额 3,128,581.28 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	20,986,739.15	68.56	74,224,548.11	81.71
1至2年	8,092,209.83	26.44	16,575,479.12	18.25
2至3年	1,532,001.74	5.00	27,378.92	0.03
3年以上			11,805.75	0.01
合计	30,610,950.72	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：

账龄自预付款项确认日起开始计算，期末账龄超过1年的预付款项主要系预付代理游戏分成款。

(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 14,967,653.13 元，占预付款项期末余额合计数的比例 48.90%。

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	31,727,764.19	101,947,198.21

项目	期末余额	期初余额
合计	31,727,764.19	101,947,198.21

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

(4). 应收股利

适用 不适用

(5). 重要的账龄超过 1 年的应收股利

适用 不适用

(6). 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

(7). 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	10,490,671.92
1 年以内小计	10,490,671.92
1 至 2 年	12,658,371.15
2 至 3 年	11,882,084.64
3 年以上	4,865,934.79
3 至 4 年	
4 至 5 年	

账龄	期末账面余额
5 年以上	
合计	39,897,062.50

(8). 按款项性质分类情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

款项性质	期末账面余额	期初账面余额
财务资助款	6,000,000.00	63,952,738.13
员工借款	29,116,129.49	32,142,911.84
平台充值款	1,173.91	7,427,103.66
押金/保证金	1,370,625.55	1,333,165.48
备用金	225,465.46	320,330.67
其他	3,183,668.09	3,975,751.65
合计	39,897,062.50	109,152,001.43

说明：

①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。

②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。

(9). 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	518,264.69		6,150,000.00	6,668,264.69
本期转回	4,953,750.34			4,953,750.34
本期转销				
本期核销			750,000.00	750,000.00
其他变动	-19.26			-19.26
2021年12月31日余额	1,663,105.31		6,506,193.00	8,169,298.31

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

(10). 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		750,000.00		6,506,193.00
按组合计提坏账准备	6,098,610.22	518,264.69	4,953,750.34		-19.26	1,663,105.31
合计	7,204,803.22	6,668,264.69	4,953,750.34	750,000.00	-19.26	8,169,298.31

其中本期坏账准备转回或收回金额重要的：

□适用 √不适用

(11). 本期实际核销的其他应收款情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	核销金额
实际核销的其他应收款	750,000.00

其中重要的其他应收款核销情况：

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

单位名称	其他应收款性质	核销金额	核销原因	履行的核销程序	款项是否由关联交易产生
上海燃月网络科技有限公司	其他	750,000.00	预计无法回收	内部审批	否
合计	/	750,000.00	/	/	/

其他应收款核销说明：

□适用 √不适用

(12). 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
星空智盛	财务资助款	6,000,000.00	2至3年	15.04	6,000,000.00
厦门真有趣	房屋租金及其他	1,659,070.77	1年以内	4.16	82,953.54
李鹏	员工借款	867,733.87	2至3年	2.17	43,386.69
李奕健	员工借款	800,000.00	1年以内	2.01	40,000.00
胥慕怡	员工借款	779,000.00	1年以内	1.95	38,950.00
合计	/	10,105,804.64	/	25.33	6,205,290.23

(13). 涉及政府补助的应收款项

□适用 √不适用

(14). 因金融资产转移而终止确认的其他应收款

适用 不适用

(15). 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

如按预期信用损失一般模型计提坏账准备，请参照其他应收款披露：

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

11. 持有待售资产

适用 不适用

12. 一年内到期的非流动资产

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
一年内到期的大额存单	30,061,061.12	20,030,188.89
合计	30,061,061.12	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

其他说明

无

13. 其他流动资产

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
进项税额	3,065,595.81	13,491,206.11
待认证进项税额	16,454,269.16	12,926,999.15
其他	233,465.81	
合计	19,753,330.78	26,418,205.26

其他说明

无

14. 债权投资**(1). 债权投资情况**

□适用 √不适用

(2). 期末重要的债权投资

□适用 √不适用

(3). 减值准备计提情况

□适用 √不适用

本期减值准备计提金额以及评估金融工具的信用风险是否显著增加的采用依据

□适用 √不适用

其他说明

□适用 √不适用

15. 其他债权投资**(1). 其他债权投资情况**

□适用 √不适用

(2). 期末重要的其他债权投资

□适用 √不适用

(3). 减值准备计提情况

适用 不适用

本期减值准备计提金额以及评估金融工具的信用风险是否显著增加的采用依据

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

16. 长期应收款

(1). 长期应收款情况

适用 不适用

(2). 坏账准备计提情况

适用 不适用

本期坏账准备计提金额以及评估金融工具的信用风险是否显著增加的采用依据

适用 不适用

(3). 因金融资产转移而终止确认的长期应收款

适用 不适用

(4). 转移长期应收款且继续涉入形成的资产、负债金额

适用 不适用

其他说明

适用 不适用

17. 长期股权投资

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

被投资单位	期初余额	本期增减变动								期末余额	减值准备期末余额
		追加投资	减少投资	权益法下确认的投资损益	其他综合收益调整	其他权益变动	宣告发放现金股利或利润	计提减值准备	其他		
一、合营企业											
小计											
二、联营企业											
诺惟合悦基金		350,000,000.00		7,170,258.39							357,170,258.39
青瓷数码/青瓷游戏	174,401,868.14	211.11	70,490,709.92	104,884,712.90	-34,559.40	186,059,230.92	41,579,993.66		-1,397,900.69		351,842,859.40
广州因陀罗	59,787,053.17	72,250,000.00		-19,941,775.17		5,404,474.64					117,499,752.64
坚果核力基金	58,533,894.14			-785,218.83			59,799.34				57,688,875.97
勇仕网络	25,439,162.53			10,247,380.25	-129,388.28		7,000,000.00				28,557,154.50
广州卓游		30,000,000.00		-2,056,188.95							27,943,811.05
Suplay		22,882,673.00		-1,622,307.61		2,468,928.55			-517,487.42		23,211,806.52
广州大火鸟	19,126,028.24			360,322.67							19,486,350.91
北京魔宙	19,888,229.27			-717,454.13							19,170,775.14
成都余香	19,406,102.78			-704,156.76	-2,924.26						18,699,021.76
淘金互动	8,334,579.53			14,740,830.14			6,000,000.00				17,075,409.67
广州阿尔法	8,857,820.11	10,000,000.00		-2,540,795.94							16,317,024.17
广州呖喽	10,671,298.32			1,557,103.62			1,522,500.00				10,705,901.94
广州纳仕	11,676,152.05			-1,250,881.54							10,425,270.51
重庆九鱼乐	8,133,140.29			1,239,313.79							9,372,454.08
北京白夜岛	9,510,609.30			-413,361.42							9,097,247.88
上海润梦	13,688,077.44			-4,655,405.12							9,032,672.32

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
C4Cat	5,608,732.92	4,284,268.20		-783,854.35					-185,656.08	8,923,490.69	
成都凡帕斯	8,772,930.37			-124,268.52						8,648,661.85	
千道科技	7,239,845.64			-580,428.36						6,659,417.28	
杭州谦游坊	6,300,000.00			-193,428.72						6,106,571.28	
上海部恩		5,000,000.00		-166,541.90						4,833,458.10	
成都数字狗	3,747,115.29			219,214.32						3,966,329.61	
飞鼠网络	1,340,474.29	2,000,000.00		609,861.65		-406,169.60				3,544,166.34	
成都乐麦互 娱	3,691,694.51			-148,438.96						3,543,255.55	
诺惟投资	1,873,980.05			1,205,330.35						3,079,310.40	
厦门辣葡萄	2,879,520.97			15,146.21						2,894,667.18	
厦门黑武士	2,916,100.21			-124,121.05						2,791,979.16	
厦门雷魂	2,832,035.55			-216,200.05						2,615,835.50	
厦门奇象	2,441,402.78			-332.14						2,441,070.64	
重庆钒堡	1,864,431.34			-52,798.31		244,432.02				2,056,065.05	
杭州熊和猫	1,985,121.82			153.79						1,985,275.61	
厦门观澜汇		2,000,000.00		-30,747.36						1,969,252.64	
东极六感	1,801,461.24			-408,121.42		537,423.92				1,930,763.74	
魔塔网络	2,040,046.61			-120,281.12						1,919,765.49	
广州艺游		2,000,000.00		-117,833.95						1,882,166.05	
厦门雏羽	1,924,789.62			-200,640.12						1,724,149.50	
成都游戏河	1,935,165.75			-287,693.61						1,647,472.14	
上海烛宇	1,688,866.69			-124,328.64						1,564,538.05	
厦门松月		1,650,000.00		-98,370.91						1,551,629.09	
厦门鸽游	695,567.06	900,000.00		-245,358.34		199,669.47				1,549,878.19	
厦门英普洛	1,756,504.42			-226,400.81						1,530,103.61	
厦门滑稽		1,200,000.00		-29,848.59						1,170,151.41	

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		
上海亘游		1,000,000.00		5,900.60						1,005,900.60	
梦貔映画	931,691.20			-62,846.36		35,409.47				904,254.31	
River Games	924,958.47			-208,431.97					-18,701.42	697,825.08	
星空智盛	17,168,960.80			-3,975,234.88		1,627,751.07		14,821,476.99			14,821,476.99
匠游科技	4,709,004.58			-60,539.57				4,648,465.01			4,648,465.01
成都星艺											7,229,178.28
广州艾斯西	6,854,845.41			-1,674,518.52				5,180,326.89			5,180,326.89
成都热核		2,000,000.00		-312,595.17				1,687,404.83			1,687,404.83
地心互娱	1,921,162.51			-15,432.35				1,905,730.16			1,905,730.16
成都星火			749,414.49					-749,414.49			
千时科技											
小计	545,300,425.41	507,167,152.31	71,240,124.41	96,978,347.16	-166,871.94	196,171,150.46	56,162,293.00	27,493,989.39	-2,119,745.61	1,188,434,050.99	102,407,965.29
合计	545,300,425.41	507,167,152.31	71,240,124.41	96,978,347.16	-166,871.94	196,171,150.46	56,162,293.00	27,493,989.39	-2,119,745.61	1,188,434,050.99	102,407,965.29

其他说明

(1) 本公司综合考虑对上述被投资单位的持股比例、派驻董事权利以及战略合作影响等因素，认为对以上被投资单位具有重大影响；

(2) 本公司评估联营企业的持续经营能力，根据广州艾斯西、匠游科技、地心互娱、成都热核、星空智盛的经营情况，在本期按预计可收回金额计提减值准备；

(3) 本公司对青瓷数码/青瓷游戏确认的投资收益，系根据青瓷游戏披露的财务报表剔除可转换可赎回优先股的公允价值变动及向投资者发行的金融工具的亏损等因素后的收益金额确认；

(4) Suplay、River Games、C4Cat 及青瓷游戏的其他变动系外币报表折算差额；

(5) 本公司于以前年度对成都星火全额计提减值准备，本期成都星火注销；

(6) 千时科技于本期注销。

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
股权投资	505,382,558.27	471,377,397.52
合计	505,382,558.27	471,377,397.52

其他说明：

□适用 √不适用

20. 投资性房地产

投资性房地产计量模式

(1). 采用成本计量模式的投资性房地产

单位：元 币种：人民币

项目	房屋及配套设施	土地使用权	合计
一、账面原值			
1.期初余额	121,374,222.49	6,451,080.11	127,825,302.60
2.本期增加金额	113,570,807.74	3,904,364.24	117,475,171.98
(1) 外购			
(2) 固定资产/无形资产转入	113,570,807.74	3,904,364.24	117,475,171.98
3.本期减少金额			
4.期末余额	234,945,030.23	10,355,444.35	245,300,474.58
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	24,270,441.89	802,121.75	25,072,563.64
(1) 计提或摊销	10,988,813.60	170,049.12	11,158,862.72
(2) 固定资产/无形资产转入	13,281,628.29	632,072.63	13,913,700.92
3.本期减少金额			
4.期末余额	39,007,200.45	1,781,206.60	40,788,407.05
三、减值准备			
1.期初余额			
2.本期增加金额			

项目	房屋及配套设施	土地使用权	合计
3、本期减少金额			
4.期末余额			
四、账面价值			
1.期末账面价值	195,937,829.78	8,574,237.75	204,512,067.53
2.期初账面价值	106,637,463.93	5,471,995.26	112,109,459.19

(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	719,136,813.27	866,005,451.57
固定资产清理		
合计	719,136,813.27	866,005,451.57

其他说明：

□适用 √不适用

固定资产**(1). 固定资产情况**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	房屋及配套设施	办公设备	电子设备	合计
一、账面原值：				
1.期初余额	933,432,873.63	6,207,266.67	35,321,980.73	974,962,121.03
2.本期增加金额		279,212.38	5,138,895.15	5,418,107.53
(1) 购置		279,212.38	5,138,895.15	5,418,107.53
3.本期减少金额	113,570,807.74	7,550.00	661,599.76	114,239,957.50
(1) 处置或报废		7,550.00	661,599.76	669,149.76
(2) 转入投资性房地产	113,570,807.74			113,570,807.74
4.期末余额	819,862,065.89	6,478,929.05	39,799,276.12	866,140,271.06
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	45,679,881.16	443,902.70	5,717,488.07	51,841,271.93
(1) 计提	45,679,881.16	443,902.70	5,717,488.07	51,841,271.93
3.本期减少金额	13,281,628.29	7,172.50	505,682.81	13,794,483.60
(1) 处置或报废		7,172.50	505,682.81	512,855.31
(2) 转入投资性房地产	13,281,628.29			13,281,628.29
4.期末余额	119,135,158.75	5,036,984.56	22,831,314.48	147,003,457.79
三、减值准备				

项目	房屋及配套设施	办公设备	电子设备	合计
1.期初余额				
2.本期增加金额				
(1) 计提				
3.本期减少金额				
(1) 处置或报废				
4.期末余额				
四、账面价值				
1.期末账面价值	700,726,907.14	1,441,944.49	16,967,961.64	719,136,813.27
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

截至 2021 年 12 月 31 日，本公司固定资产不存在减值迹象，无需计提减值准备。

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

其他说明：

□适用 √不适用

在建工程**(1). 在建工程情况**

□适用 √不适用

(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**(4). 工程物资情况**

□适用 √不适用

23. 生产性生物资产**(1). 采用成本计量模式的生产性生物资产**

□适用 √不适用

(2). 采用公允价值计量模式的生产性生物资产

□适用 √不适用

其他说明

□适用 √不适用

24. 油气资产

□适用 √不适用

25. 使用权资产

√适用 □不适用

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	1,390,737.75	1,390,737.75
(1)计提	1,390,737.75	1,390,737.75
3.本期减少金额		
4.期末余额	1,390,737.75	1,390,737.75
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	3,928,516.55	3,928,516.55

项目	房屋及配套设施	合计
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
一、账面原值				
1.期初余额	3,904,364.24	11,994,183.56	1,249,963.69	17,148,511.49
2.本期增加金额		510,724.09		510,724.09
(1)购置		510,724.09		510,724.09
3.本期减少金额	3,904,364.24	3,292.58		3,907,656.82
(1)处置		3,292.58		3,292.58
(2)转入投资性房地产	3,904,364.24			3,904,364.24
4.期末余额		12,501,615.07	1,249,963.69	13,751,578.76
二、累计摊销				
1.期初余额	592,568.03	8,876,975.30	362,963.69	9,832,507.02
2.本期增加金额	39,504.60	1,347,215.46	887,000.00	2,273,720.06
(1)计提	39,504.60	1,347,215.46	887,000.00	2,273,720.06
3.本期减少金额	632,072.63	3,292.58		635,365.21
(1)处置		3,292.58		3,292.58
(2)转入投资性房地产	632,072.63			632,072.63
4.期末余额		10,220,898.18	1,249,963.69	11,470,861.87
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		2,280,716.89		2,280,716.89
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	
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	28,385,344.51	46,282,503.93		6,908,837.51
合计	24,805,996.93	28,385,344.51	46,282,503.93		6,908,837.51

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	794,420,072.20	133,102,982.88	398,461,379.12	63,517,998.33
资产/信用减值准备	9,427,345.61	1,486,396.00	22,095,765.68	3,235,010.95
未发放的员工薪酬	17,895,885.66	2,900,458.14	21,503,919.58	3,281,456.10
广告费及业务宣传费			546,453.44	27,322.67
可抵扣亏损			253,738.86	12,686.94
新租赁准则税会差异	1,063,980.51	159,597.08		
合计	822,807,283.98	137,649,434.10	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			20,254,373.10	4,808,464.17
游戏分成成本	128,362,152.50	22,618,517.00	93,285,700.50	16,766,165.11
预估的利息收入	6,470,620.33	1,502,543.50	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	134,832,772.83	24,121,060.50	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

单位：元 币种：人民币

项目	递延所得税资产和负债期末互抵金额	抵销后递延所得税资产或负债期末余额	递延所得税资产和负债期初互抵金额	抵销后递延所得税资产或负债期初余额
递延所得税资产	23,461,225.05	114,188,209.05		70,074,474.99
递延所得税负债	23,461,225.05	659,835.45		30,601,737.14

(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	504,367,647.98	136,147,885.43
可抵扣亏损	400,445,014.98	385,053,717.76
合计	904,812,662.96	521,201,603.19

说明：期末可抵扣暂时性差异主要系超过税法扣除限额的广告费和业务宣传费，因对应主体未来实际扣除存在较大不确定性，基于谨慎性，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	24,255,873.27	69,978,342.63
2024 年	109,162,156.67	115,495,697.60
2025 年	162,796,328.55	159,481,966.91
2026 年	91,068,249.19	
合计	400,445,014.98	385,053,717.76

其他说明：

适用 不适用

(1) 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。

(2) 于 2021 年 12 月 31 日，与子公司的未分配利润有关的暂时性差异为人民币 72,614,748.47 元（2020 年 12 月 31 日：人民币 38,239,512.64 元）。由于本公司能够自主决定其股利分配政策且在可预见的未来没有股利分配计划，故本公司未就该应纳税暂时性差异确认递延所得税负债。

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				30,061,061.12		30,061,061.12
预付工程款	251,963.07		251,963.07	333,679.25		333,679.25
合计	251,963.07		251,963.07	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

其中重要的已逾期未偿还的短期借款情况如下：

适用 不适用

其他说明

适用 不适用

33. 交易性金融负债

适用 不适用

34. 衍生金融负债

□适用 √不适用

35. 应付票据**(1). 应付票据列示**

□适用 √不适用

36. 应付账款**(1). 应付账款列示**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
分成款	136,969,240.37	67,767,655.99
宣传、运营服务及运维费	121,888,855.12	33,229,960.29
工程款	14,038,669.70	18,415,820.82
其他	7,797,431.01	6,913,490.34
合计	280,694,196.20	126,326,927.44

说明：截至 2021 年 12 月 31 日，应付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	583,542,485.88	276,233,910.46
游戏预充值款	630,787.09	2,057,989.42
其他	680,854.58	268,520.85
合计	584,854,127.55	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	846,669,109.22	705,163,912.21	442,274,809.25
二、离职后福利-设定提存计划	17,821.17	21,197,482.54	21,215,303.71	
三、辞退福利	1,304,783.00	3,513,514.49	4,444,606.49	373,691.00
四、一年内到期的其他福利				
合计	302,092,216.41	871,380,106.25	730,823,822.41	442,648,500.25

(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	755,247,316.27	641,436,244.24	350,280,258.97
二、职工福利费		19,712,667.31	19,712,667.31	
三、社会保险费	10,645.27	9,620,959.16	9,631,604.43	
其中：医疗保险费	9,937.28	8,514,471.98	8,524,409.26	
工伤保险费		222,501.64	222,501.64	
生育保险费	707.99	883,985.54	884,693.53	
四、住房公积金		25,294,734.20	25,292,814.20	1,920.00
五、工会经费和职工教育经费	57,574,274.68	33,981,323.84	8,661,631.86	82,893,966.66
六、短期带薪缺勤	6,679,791.07	2,383,158.27		9,062,949.34
七、短期利润分享计划				
八、其他短期薪酬	35,714.28	428,950.17	428,950.17	35,714.28
合计	300,769,612.24	846,669,109.22	705,163,912.21	442,274,809.25

(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	20,741,068.41	20,758,889.58	
2、失业保险费		456,414.13	456,414.13	
合计	17,821.17	21,197,482.54	21,215,303.71	

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	25,706,859.59	6,772,208.32
企业所得税	357,261,392.94	137,250,401.63
个人所得税	17,805,331.12	6,944,616.96
其他税种	7,377,597.47	8,043,406.10
合计	408,151,181.12	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	78,163,761.88	61,040,745.44
合计	78,163,761.88	61,040,745.44

其他说明：

□适用 √不适用

应付利息**(1). 分类列示**

□适用 √不适用

应付股利**(2). 分类列示**

□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	70,454,905.32	54,932,780.54
保证金	4,728,104.63	2,872,107.73
其他	2,980,751.93	3,235,857.17
合计	78,163,761.88	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		28,355,628.65
1年内到期的租赁负债	1,809,330.86	785,429.58
游戏授权金	955,188.65	
合计	2,764,519.51	29,141,058.23

44. 其他流动负债

其他流动负债情况

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
待转销项税额	28,825,272.14	16,503,862.54
合计	28,825,272.14	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，本公司已于2021年12月31日前提前全额偿还该借款。

其他说明，包括利率区间：

适用 不适用

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
房屋及配套设施	3,916,570.18	2,529,653.15
减：一年内到期的租赁负债	1,809,330.86	785,429.58
合计	2,107,239.32	1,744,223.57

其他说明：

(1) 本公司租用外部房屋及建筑物作为其办公场所。办公场所租赁期通常为 1 至 5 年不等。

(2) 本公司租用少量打印机等办公设备。这些租赁为短期租赁或低价值资产租赁，金额不重大，本公司对这些租赁不确认使用权资产和租赁负债。

48. 长期应付款**项目列示**

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

长期应付款**(1). 按款项性质列示长期应付款**

□适用 √不适用

专项应付款**(2). 按款项性质列示专项应付款**

□适用 √不适用

49. 长期应付职工薪酬

□适用 √不适用

50. 预计负债

□适用 √不适用

51. 递延收益

递延收益情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期初余额	本期增加	本期减少	期末余额	形成原因
政府补助	393,287.46	923,000.00	39,795.97	1,276,491.49	与收益相关的政府补助
合计	393,287.46	923,000.00	39,795.97	1,276,491.49	/

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				-19,795.97	12,991.49	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
福建省第二批“创业之星”		900,000.00				900,000.00	与收益相关
文化企业十强补助		20,000.00			-20,000.00		与收益相关

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
思明区“两优一先”党总支专项活动		3,000.00				3,000.00	与收益相关
合计	393,287.46	923,000.00			-39,795.97	1,276,491.49	/

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	142,229,124.45	45,662,998.81
归属于合伙企业其他权益持有人的权益	71,282,044.95	84,472,236.40
合计	213,511,169.40	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	200.00				200.00	71,864,752.00

其他说明：

发行新股 200 股系股票期权激励对象行权。

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	85,884.00		1,075,185,291.12
其他资本公积	62,281,141.90	211,259,976.63	34,307,698.93	239,233,419.60
合计	1,137,380,549.02	211,345,860.63	34,307,698.93	1,314,418,710.72

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：（1）受本公司联营企业青瓷游戏于 2021 年 5 月向其投资者增发股份以及于 2021 年 12 月在香港联合交易所主板首次公开发发行股份影响；（2）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	-6,703,593.64				-5,985,715.42	-717,878.22
其中：权益法下可转损益的其他综合收益	41,453.69	-200,988.28				-200,988.28	
外币财务报表折算差额	-8,105,677.21	-6,502,605.36				-5,784,727.14	-717,878.22
其他综合收益合计	-8,064,223.52	-6,703,593.64				-5,985,715.42	-717,878.22

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

说明：

截至2021年12月31日，本公司盈余公积累计提取额已达到注册资本的50%，本期不再提取盈余公积。

60. 未分配利润

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期	上期
调整前上期末未分配利润	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	1,468,498,092.21	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
转作股本的普通股股利		
期末未分配利润	3,171,962,867.27	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	4,606,481,518.41	685,653,632.99	2,734,863,950.72	377,814,463.16
其他业务	12,564,562.39	12,763,898.87	7,428,452.08	6,097,111.35
合计	4,619,046,080.80	698,417,531.86	2,742,292,402.80	383,911,574.51

(2). 合同产生的收入的情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

合同分类	游戏及其他收入	合计
按经营地区分类		
境内	4,468,294,836.00	4,468,294,836.00
境外（含港澳台地区）	138,186,682.41	138,186,682.41
按商品转让的时间分类		
在某段时间确认收入	4,357,857,289.69	4,357,857,289.69
在某一时点确认收入	248,624,228.72	248,624,228.72
按销售渠道分类		
自主运营	2,039,200,646.64	2,039,200,646.64
授权运营	336,211,503.09	336,211,503.09
联合运营	2,181,313,402.43	2,181,313,402.43
其他	49,755,966.25	49,755,966.25
合计	4,606,481,518.41	4,606,481,518.41

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

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	10,916,019.00	5,942,551.94
教育费附加	4,686,199.81	2,548,800.37
地方教育附加	3,124,133.22	1,699,202.24
房产税	7,195,186.07	5,252,383.18
印花税	4,156,209.20	2,577,452.41
其他税费	140,834.56	139,076.99
合计	30,218,581.86	18,159,467.13

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	1,174,185,511.92	240,948,860.62
职工薪酬	83,402,417.81	51,067,889.68
其他费用	16,086,523.31	7,196,575.66
合计	1,273,674,453.04	299,213,325.96

其他说明：

宣传费及运营服务费较上期增加主要系：（1）本期《一念逍遥》《地下城堡 3：魂之诗》《摩尔庄园》等新游戏上线，对营销方案、运营服务及广告展示等方面投入较多；（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	198,475,605.17	148,108,772.79
折旧与摊销	37,278,089.75	41,782,087.36
办公费	21,929,074.45	21,068,646.53
劳务费	8,995,193.89	7,924,813.15
咨询审计费	4,971,095.67	5,008,588.75
其他费用	12,053,226.01	11,099,193.19
合计	283,702,284.94	234,992,101.77

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	572,630,388.19	375,585,422.71
设计费	15,977,409.94	15,205,023.31
办公费	6,253,051.03	10,368,117.14
其他费用	13,754,499.18	29,415,932.79
合计	608,615,348.34	430,574,495.95

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
贷款利息支出	854,502.77	2,396,417.47
租赁负债利息支出	159,881.02	
利息收入	-13,476,176.68	-17,469,525.14
汇兑损益	35,117,362.60	49,043,514.69
其他	147,205.41	211,297.35
合计	22,802,775.12	34,181,704.37

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	19,219,845.54	14,427,243.26
企业研发经费补助资金	5,875,500.00	6,338,900.00

项目	本期发生额	上期发生额
软件和信息技术服务业、互联网和相关服务业企业稳增长奖励项目	5,260,000.00	
厦门市软件和信息技术服务业专项资金	3,450,100.00	2,508,600.00
四中心扶持政策补助	3,153,920.00	
厦门市三高企业纳税增量奖励	3,032,000.00	
集美火炬两区联合扶持政策	2,835,929.00	
软件园三期政策扶持资金		2,335,740.62
南山区自主创新产业发展专项资金资助款	1,628,000.00	1,429,500.00
“三代”税款手续费	1,414,667.73	1,094,561.04
深圳市文化产业发展专项资金	1,347,400.00	
海南生态软件园的扶持资金	1,075,903.88	596,559.13
投资类企业开办奖励		1,000,000.00
软件信息企业增产增速奖励		803,395.00
游戏年营业收入单款奖		600,000.00
失业保险支持企业稳定岗位补贴		555,012.96
其他政府补助	1,602,083.42	1,388,416.59
合计	49,895,349.57	33,077,928.60

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	96,978,347.16	50,483,627.95
处置长期股权投资产生的投资收益	267,291,435.35	
交易性金融资产在持有期间的投资收益		
其他权益工具投资在持有期间取得的股利收入		
债权投资在持有期间取得的利息收入		
其他债权投资在持有期间取得的利息收入		
处置交易性金融资产取得的投资收益		
处置其他权益工具投资取得的投资收益		
处置债权投资取得的投资收益		
处置其他债权投资取得的投资收益		
债务重组收益		
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	14,832,493.37	2,275,904.00
处置以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产取得的投资收益		24,366,859.94
理财产品投资收益	26,016,816.63	37,491,052.02
合计	405,119,092.51	114,617,443.91

其他说明：

处置长期股权投资产生的投资收益主要系：本期转让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	-910,210.17	-3,889,699.65
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	13,365,282.58	6,225,959.76
权益工具投资	-17,966,487.12	64,480,970.07
合计	-5,511,414.71	66,817,230.18

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	10,487,581.31	12,541,340.59
其他应收款坏账损失	-1,714,514.35	-5,053,600.22
合计	8,773,066.96	7,487,740.37

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	-28,243,403.88	-749,414.49
合计	-28,243,403.88	-749,414.49

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	22,554.84	-36,560.33
合计	22,554.84	-36,560.33

74. 营业外收入

营业外收入情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额	计入当期非经常性损益的金额
非流动资产处置利得合计	303.11	1,330.38	303.11
其中：固定资产处置利得	303.11	1,330.38	303.11
无形资产处置利得			
非货币性资产交换利得			
接受捐赠			
政府补助			
债务重组利得			

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
其他	2,990,572.51	34,413.54	2,990,572.51
合计	2,990,875.62	35,743.92	2,990,875.62

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	9,175,304.17	4,556,552.94	9,175,304.17
其他	572,979.33	53,037.10	572,979.33
合计	9,748,283.50	4,609,590.04	9,748,283.50

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	446,476,477.46	230,256,886.39
递延所得税费用	-74,099,984.34	-3,886,388.04
合计	372,376,493.12	226,370,498.35

(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	2,124,912,943.05
按法定/适用税率计算的所得税费用	531,228,235.76
子公司适用不同税率的影响	-79,621,671.93
调整以前期间所得税的影响	-16,073,338.58
权益法核算的联营企业损益	-16,233,343.97
非应税收入的影响	-15,641,018.29
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	11,757,849.67
税率变动对期初递延所得税余额的影响	-10,154,564.71
使用前期未确认递延所得税资产的可抵扣亏损的影响	-32,008,422.83
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	87,509,966.43

项目	本期发生额
研究开发费加成扣除的纳税影响	-89,967,926.38
其他	1,580,727.95
所得税费用	372,376,493.12

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	30,203,632.27	17,456,338.53
利息收入	12,687,237.88	15,170,420.06
收回员工借款	6,648,970.55	6,981,853.93
其他	23,667,758.24	16,297,952.88
合计	73,207,598.94	55,906,565.40

(2). 支付的其他与经营活动有关的现金

适用 不适用

单位：元 币种：人民币

项目	本期发生额	上期发生额
期间费用支出	1,077,541,999.91	365,592,538.61
员工借款	7,399,573.73	17,089,696.82
其他	9,567,057.12	1,038,911.52
合计	1,094,508,630.76	383,721,146.95

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	2,505,650.00
合计	57,288,902.33	2,505,650.00

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

单位：元 币种：人民币

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

(5). 收到的其他与筹资活动有关的现金

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

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

(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
其他	2,131,129.94	205,423.98
合计	2,131,129.94	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	1,752,536,449.93	1,331,529,756.88
加：资产减值准备	28,243,403.88	749,414.49
信用减值损失	-8,773,066.96	-7,487,740.37
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	63,000,134.66	60,936,588.65
使用权资产摊销	1,390,737.75	
无形资产摊销	2,273,720.06	1,484,093.46
长期待摊费用摊销	46,282,503.93	62,291,176.31
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）	-22,554.84	36,560.33
固定资产报废损失（收益以“－”号填列）	74.39	-1,330.38
公允价值变动损失（收益以“－”号填列）	5,511,414.71	-66,817,230.18
财务费用（收益以“－”号填列）	37,187,593.93	57,880,493.36
投资损失（收益以“－”号填列）	-405,119,092.51	-114,617,443.91
递延所得税资产减少（增加以“－”号填列）	-44,113,734.06	-17,097,287.93
递延所得税负债增加（减少以“－”号填列）	-29,941,901.69	13,433,992.72
存货的减少（增加以“－”号填列）		528,175.37
经营性应收项目的减少（增加以“－”号填列）	-38,420,115.79	20,240,438.43

补充资料	本期金额	上期金额
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	989,560,070.68	185,034,222.94
其他	18,692,792.86	4,890,742.93
经营活动产生的现金流量净额	2,418,288,430.93	1,533,014,623.10
2. 不涉及现金收支的重大投资和筹资活动：		
债务转为资本		
一年内到期的可转换公司债券		
融资租入固定资产		
3. 现金及现金等价物净变动情况：		
现金的期末余额	2,900,085,934.16	2,138,891,529.16
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	761,194,405.00	1,337,707,530.65

(2). 本期支付的取得子公司的现金净额

□适用 √不适用

(3). 本期收到的处置子公司的现金净额

□适用 √不适用

(4). 现金和现金等价物的构成

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额	期初余额
一、现金	2,900,085,934.16	2,138,891,529.16
其中：库存现金		
可随时用于支付的银行存款	2,883,724,667.42	2,138,889,734.32
可随时用于支付的其他货币资金	16,361,266.74	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		
其中：三个月内到期的债券投资		
三、期末现金及现金等价物余额	2,900,085,934.16	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

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	325,332,569.30	6.3757	2,074,222,862.09
港币	80,464,475.74	0.8176	65,787,755.37
应收账款			
其中：美元	23,366,597.66	6.3757	148,978,416.70
港币	9,639,452.97	0.8176	7,881,216.75
应付账款			
其中：美元	8,283,516.51	6.3757	52,813,216.21
其他应付款			
其中：美元	3,924.01	6.3757	25,018.31

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

√适用 □不适用

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

83. 套期

□适用 √不适用

84. 政府补助**(1). 政府补助基本情况**

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

种类	金额	列报项目	计入当期损益的金额
企业研发经费补助资金	5,875,500.00	其他收益	5,875,500.00
软件和信息技术服务业、互联网和相关服务业企业稳增长奖励项目	5,260,000.00	其他收益	5,260,000.00
厦门市软件和信息技术服务业专项资金	3,450,100.00	其他收益	3,450,100.00
四中心扶持政策补助	3,153,920.00	其他收益	3,153,920.00
厦门市三高企业纳税增量奖励	3,032,000.00	其他收益	3,032,000.00

种类	金额	列报项目	计入当期损益的金额
集美火炬两区联合扶持政策	2,835,929.00	其他收益	2,835,929.00
南山区自主创新产业发展专项资金资助款	1,628,000.00	其他收益	1,628,000.00
深圳市文化产业发展专项资金	1,347,400.00	其他收益	1,347,400.00
海南生态软件园的扶持资金	1,075,903.88	其他收益	1,075,903.88
2020 年软件信息企业持续成长奖	300,000.00	其他收益	300,000.00
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
第八届厦门市专利奖配套奖励	200,000.00	其他收益	200,000.00
厦门市文化产业发展专项资金	200,000.00	其他收益	200,000.00
社保补贴	125,248.66	其他收益	125,248.66
福建省文化企业十强奖励	120,000.00	其他收益	120,000.00
稳岗补贴	114,945.04	其他收益	114,945.04
厦门市文化企业 30 强奖励	100,000.00	其他收益	100,000.00
高新技术成果转化项目奖励	94,432.00	其他收益	94,432.00
第九批支持港澳青年发展专项资金	26,000.00	其他收益	26,000.00
招商奖励	16,017.00	其他收益	16,017.00
招工招才奖励	15,040.72	其他收益	15,040.72
服务贸易和服务外包统计员奖励	4,200.00	其他收益	4,200.00
以工代训补贴	3,000.00	其他收益	3,000.00
全国百强互联网企业党建经费补助	19,795.97	管理费用	19,795.97
福建省文化企业十强奖励	20,000.00	管理费用	20,000.00
福建省第二批“创业之星”	900,000.00	递延收益	
思明区“两优一先”党总支专项活动	3,000.00	递延收益	
合计	30,203,632.27		29,300,632.27

(2). 政府补助退回情况

适用 不适用

其他说明：

无

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

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	
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

在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：

适用

吉相天成基金是由本公司、本公司的子公司及其他第三方共同发起设立的股权投资基金。基金设立目的为投资于符合本公司发展战略需求的企业。根据合同安排，吉相股权作为普通合伙人，本公司作为有限合伙人持有的基金份额占比超过 50%，投资决策委员会由 3 名委员组成，本公司及吉相股权有权各自委派 1 名。因此，本公司实质上拥有主导吉相天成基金相关活动的权力，通过参与吉相天成基金的相关活动而享有可变回报以及有能力运用权力影响可变回报，本公司能够控制该结构化主体，符合《企业会计准则第 33 号—合并财务报表》中有关合并报表范围相关规定，将其纳入本公司合并财务报表范围。

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%	284,038,357.72	252,000,000.00	479,481,724.36

子公司少数股东的持股比例不同于表决权比例的说明：

适用 不适用

其他说明：

适用 不适用

(3). 重要非全资子公司的主要财务信息

√适用 □不适用

单位:元 币种:人民币

子公司名称	期末余额						期初余额					
	流动资产	非流动资产	资产合计	流动负债	非流动负债	负债合计	流动资产	非流动资产	资产合计	流动负债	非流动负债	负债合计
雷霆股份	2,841,467,617.60	251,240,276.00	3,092,707,893.60	1,735,984,530.65	158,019,052.03	1,894,003,582.68	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	4,267,500,922.93	710,093,945.86	708,299,355.60	1,770,488,868.18	2,487,028,257.89	711,742,075.67	706,330,546.72	835,309,967.35

其他说明:

无

(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	1,188,434,050.99	545,300,425.41
下列各项按持股比例计算的合计数		
—净利润	96,978,347.16	50,483,627.95
—其他综合收益	-166,871.94	-109,228.72
—综合收益总额	96,811,475.22	50,374,399.23

(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

(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

单位：亿元 币种：人民币

结构化主体	基金规模	融资方式	列报科目
诺惟合悦基金	8.37	股权融资	长期股权投资
坚果核力基金	2.57	股权融资	长期股权投资
和谐成长三期基金	204.30	股权融资	其他非流动金融资产
优格创投基金	1.49	股权融资	其他非流动金融资产

说明：

(1) 诺惟合悦基金：于 2021 年 1 月，本公司与诺惟合悦基金签订合伙协议，认缴出资额 35,000.00 万元，占该合伙企业认缴出资份额的 41.82%。该基金投资决策委员会由三名委员组成，本公司有权委派一名委员，能够参与基金的相关投资决策，对基金的运营施加重大影响，将其作为长期股权投资核算。

(2) 坚果核力基金：于 2019 年 3 月，本公司与坚果核力基金签订合伙协议，认缴出资额 6,000.00 万元，占该合伙企业认缴出资份额的 23.38%。该基金投资决策委员会由五名委员组成，本公司有权委派一名委员，能够参与基金的相关投资决策，对基金的运营施加重大影响，将其作为长期股权投资核算。

(3) 和谐成长三期基金：于 2020 年 10 月，本公司与和谐成长三期基金签订合伙协议，认缴出资额 15,000.00 万元，占该合伙企业认缴出资份额的 0.73%。本公司不存在向该基金提供财务支持的义务和意图，且不具有重大影响，将其作为其他非流动金融资产核算。

(4) 优格创投基金：于 2021 年 2 月，本公司与优格创投基金签订合伙协议，认缴出资 1,000.00 万元，占该合伙企业认缴出资份额的 6.71%。本公司不存在向该基金提供财务支持的义务和意图，且不具有重大影响，将其作为其他非流动金融资产核算。

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、外汇风险和利率风险等。

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，是指金融工具的一方不能履行义务，造成另一方发生财务损失的风险。本公司的信用风险主要来自货币资金、应收账款、合同资产、债券投资和为套期目的签订的衍生金融工具等。管理层会持续监控这些信用风险的敞口。

本公司除现金以外的货币资金主要存放于信用良好的金融机构，管理层认为其不存在重大的信用风险，预期不会因为对方违约而给本公司造成损失。

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（包括衍生金融工具）的账面金额。本公司没有提供任何可能令本公司承受信用风险的担保。

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 75.48%（比较期：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 25.33%（比较期：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 12 月 31 日，本公司金融负债到期期限如下：

单位：元 币种：人民币

项目名称	期末金额					资产负债表日 账面价值
	一年以内	一至二年	二至三年	三年以上	合计	
应付账款	280,694,196.20				280,694,196.20	280,694,196.20

项目名称	期末金额					资产负债表日 账面价值
	一年以内	一至二年	二至三年	三年以上	合计	
其他应付款	78,163,761.88				78,163,761.88	78,163,761.88
一年内到期的非 流动负债	1,950,663.55				1,950,663.55	1,809,330.86
租赁负债		1,808,951.95	462,862.39		2,271,814.34	2,107,239.32
其他非流动负债				71,282,044.95	71,282,044.95	71,282,044.95
合计	360,808,621.63	1,808,951.95	462,862.39	71,282,044.95	434,362,480.92	434,056,573.21

(续上表)

项目名称	期初金额					资产负债表日 账面价值
	一年以内	一至二年	二至三年	三年以上	合计	
应付账款	126,326,927.44				126,326,927.44	126,326,927.44
其他应付款	61,040,745.44				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	28,355,628.65
长期借款		6,951,258.41			6,951,258.41	6,951,258.41
其他非流动负债				84,472,236.40	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	307,146,796.34

3. 利率风险

固定利率和浮动利率的带息金融工具分别使本公司面临公允价值利率风险及现金流量利率风险。本公司根据市场环境来决定固定利率与浮动利率工具的比例，并通过定期审阅与监察维持适当的固定和浮动利率工具组合。

(1) 本公司于 12 月 31 日持有的计息金融工具如下：

A. 固定利率金融工具：

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额		期初余额	
	实际利率	金额	实际利率	金额
金融资产		2,380,535,413.26		1,921,457,765.01
(1) 货币资金	0.14%-4.05%	2,350,474,352.14	0.07%-4.18%	1,871,366,515.00
(2) 其他非流动资产			3.79%	30,061,061.12
(3) 一年内到期的非流动资产	3.79%	30,061,061.12	4.18%	20,030,188.89
金融负债		3,916,570.18		35,306,887.06
(1) 长期借款			4.75%	6,951,258.41
(2) 一年内到期的非流动负债	4.75%	1,809,330.86	4.75%	28,355,628.65
(3) 租赁负债	4.75%	2,107,239.32		

B. 浮动利率金融工具：

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额		期初余额	
	实际利率	金额	实际利率	金额
金融资产				
(1) 货币资金	0.001%-2.1%	533,250,315.28	0.001%-2.1%	269,814,394.29

(2) 敏感性分析

于 2021 年 12 月 31 日，对于浮动利率金融工具，在其他变量不变的情况下，假定利率上升 25 个基点将会导致本公司股东权益增加人民币 1,057,163.34 元（2020 年：人民币 545,415.43 元），净利润增加人民币 1,057,163.34 元（2020 年：人民币 545,415.43 元）。

对于资产负债表日持有的使本公司面临公允价值利率风险的金融工具，上述敏感性分析中的净利润及股东权益的影响是假设在资产负债表日利率发生变动，按照新利率对上述金融工具进行重新计量后的影响。上一年度的分析基于同样的假设和方法。

4. 汇率风险

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

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

假定除汇率以外的其他风险变量不变，本公司于 2021 年 12 月 31 日人民币对美元汇率变动使人民币升值 1%将导致股东权益和净利润的减少情况如下。此影响按资产负债表日即期汇率折算为人民币列示。

单位：元 币种：人民币

项目	股东权益	净利润
期末余额		
美元	-16,006,574.74	-16,006,574.74
合计	-16,006,574.74	-16,006,574.74
期初余额		
日元	537.51	537.51
美元	-6,385,634.29	-6,385,634.29
合计	-6,385,096.78	-6,385,096.78

于 2021 年 12 月 31 日，在假定其他变量保持不变的前提下，人民币对美元汇率变动使人民币贬值 1%将导致股东权益和净利润的变化和上表列示的金额相同但方向相反。

上述敏感性分析是假设资产负债表日汇率发生变动，以变动后的汇率对资产负债表日本公司持有的、面临汇率风险的金融工具进行重新计量得出的。上述分析不包括外币报表折算差额。上一年度的分析基于同样的假设和方法。

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		1,044,743,878.24		1,044,743,878.24
1.以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产		1,044,743,878.24		1,044,743,878.24
(1) 债务工具投资		1,044,743,878.24		1,044,743,878.24
(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			505,382,558.27	505,382,558.27
持续以公允价值计量的资产总额		1,044,743,878.24	505,382,558.27	1,550,126,436.51
(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			71,282,044.95	71,282,044.95
持续以公允价值计量的负债总额			71,282,044.95	71,282,044.95
二、非持续的公允价值计量				

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) 持有待售资产				
非持续以公允价值计量的资产总额				
非持续以公允价值计量的负债总额				

说明：

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

2. 持续和非持续第一层次公允价值计量项目市价的确定依据

√适用 □不适用

本公司第一层次公允价值计量项目市价的确定依据为在活跃市场上未经调整的报价。

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

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

内容	2021年12月31日公允价值	估值技术	输入值
银行理财产品	1,044,743,878.24	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

单位：元 币种：人民币

内容	2021年12月31日公允价值	估值技术	不可观察输入值	对公允价值的影响
非上市股权投资	505,382,558.27	市场法	缺乏流动性折扣	流动性越低，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	71,282,044.95	市场法	缺乏流动性折扣	流动性越低，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

单位：元 币种：人民币

项目	期初	公允价值变动	增加投资	资本公积转入	汇率影响	期末
一、其他非流动金融资产						
其中：非上市股权投资	471,377,397.52	-17,966,487.12	54,118,426.66		-2,146,778.79	505,382,558.27
二、其他非流动负债						

项目	期初	公允价值变动	增加投资	资本公积 转入	汇率影响	期末
其中：归属于合 伙企业其他权益 持有人的权益	84,472,236.40	-13,365,282.58		175,091.13		71,282,044.95

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

截至 2021 年 12 月 31 日，本公司以摊余成本计量的金融资产和负债主要包括：货币资金、应收款项和应付款项等。由于上述金融资产和负债预计变现时限较短，因此其账面价值与公允价值差异不重大。

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
星空智盛	联营企业
东极六感	联营企业
成都数字狗	联营企业

合营或联营企业名称	与本企业关系
广州因陀罗	联营企业
成都热核	联营企业
飞鼠网络	联营企业
青瓷数码	联营企业
淘金互动	联营企业
重庆九鱼乐	联营企业
厦门辣葡萄	联营企业
厦门英普洛	联营企业
千时科技	联营企业
勇仕网络	联营企业
厦门奇象	联营企业
上海部恩	联营企业
诺惟投资	联营企业
诺惟合悦基金	联营企业
广州因陀罗	联营企业
厦门滑稽	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
淘金互动	游戏产品授权	61,926,029.06	18,565,209.96
青瓷数码及其子公司	游戏产品授权	44,867,100.83	50,832,046.30
成都数字狗及其子公司	游戏产品授权	18,500,518.27	8,505,951.46
星空智盛	游戏产品授权	11,498,442.92	
广州因陀罗	游戏产品授权	4,716,981.00	4,716,981.00
飞鼠网络	游戏产品授权	6,102,881.41	471,698.10
重庆九鱼乐	游戏产品授权	2,645,346.28	18,075,162.03
成都热核	游戏产品授权	436,893.20	
River Games	游戏产品授权	211,570.13	792,639.65
东极六感	游戏产品授权	19,200.96	1,479,380.94
合计		150,924,964.06	103,439,069.44

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	15,142,932.26	68,613,130.77
淘金互动	游戏运营服务、运营服务	4,599,629.79	2,956,636.51
River Games	游戏运营服务	124,898.33	420,893.24
飞鼠网络	运营服务	51,233.16	28,859.46
厦门英普洛	运营服务	21,226.42	6,132.08
厦门辣葡萄	运营服务	7,547.17	
勇仕网络	运营服务		58,679.24
千时科技	运营服务		28,301.89
合计		19,947,467.13	72,112,633.19

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	房租建筑物	2,391,808.39	1,850,757.95
淘金互动	房租建筑物	598,399.98	620,160.00
飞鼠网络	房租建筑物	108,800.04	57,120.00
合计		3,099,008.41	2,528,037.95

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	

说明：星空智盛自研产品《纪元变异（PC版）》于2022年3月上线，由于其产品由我司子公司深圳雷霆信息运营，除星空智盛正常经营所需资金外，其依据代理运营协议可分得的分成款将用于抵扣财务资助款项及相应利息，详见公司于2022年1月29日披露的相关公告（公告编号：2022-009）。

(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
诺惟投资	资产转让	122,195.61	
厦门奇象	资产转让		20,256.48
厦门辣葡萄	资产转让		29,065.56
合计		122,195.61	49,322.04

(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	708.90	682.87

(8). 其他关联交易

√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
诺惟合悦基金	股权投资	350,000,000.00	
诺惟投资	股权投资		2,000,000.00
广州因陀罗	股权投资	39,000,000.00	
上海部恩	股权投资	5,000,000.00	
厦门滑稽	股权投资	1,200,000.00	
星空智盛	股权投资	2,940,000.00	
合计		398,140,000.00	2,000,000.00

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	42,090.09	2,104.50	1,695,942.77	84,797.14
应收账款	River Games	26,606.26	1,330.31	43,577.40	2,178.87

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	青瓷数码及其子公司	1,756,494.66	87,824.73	2,913,038.58	145,651.93
应收账款	匠游科技	566.04	566.04		
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	广州纳仕			1,165,048.54	815,533.98
其他应收款	飞鼠网络			24,642.00	1,232.10
其他应收款	周媛媛			76,430.67	3,821.53
预付账款	淘金互动	785,557.65		14,150,943.45	
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	
预付账款	飞鼠网络			1,886,792.40	

(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	31,658,921.79	6,429,913.21
应付账款	青瓷数码及其子公司	8,923,171.45	28,403,411.77
应付账款	成都数字狗及其子公司	3,100,215.38	2,541,424.48
应付账款	飞鼠网络	233,998.87	
应付账款	River Games	92,492.31	75,318.82
应付账款	重庆九鱼乐	2,278,344.40	12,228,708.39
应付账款	东极六感	19,392.97	
其他应付款	青瓷数码及其子公司	288,811.98	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
合同负债	厦门英普洛	8,301.89	8,490.57
合同负债	青瓷数码及其子公司	583,018.88	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	200
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 395.09 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 395.09 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	

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	112,440,109.86
本期以权益结算的股份支付确认的费用总额	18,692,792.86

其他说明

(1) 在等待期内每个资产负债表日，根据最新取得的可行权职工人数变动等后续信息做出最佳估计，修正预计可行权的权益工具数量。在可行权日，最终预计可行权权益工具的数量与实际可行权工具的数量一致。

(2) 本公司于 2021 年 11 月 8 日召开第四届董事会第二十七次会议，审议通过了《关于调整 2020 年股票期权激励计划首次及预留授予的股票期权行权价格的议案》。根据《公司 2020 年股票期权激励计划》相关规定，因公司于 2021 年 6 月 8 日向全体股东每 10 股派发现金红利 120.00 元（含税），同意将 2020 年股票期权激励计划首次及预留授予的股票期权行权价格由 407.09 元/股调整为 395.09 元/股。本次调整激励计划首次及预留授予的股票期权行权价格不会对公司的经营业绩和财务状况产生重大影响。

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

资产负债表日存在的对外重要承诺、性质、金额

单位：元 币种：人民币

项目	期末余额
已签订尚未履行或尚未完全履行的对外投资合同	103,250,000.00

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

(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

单位：元 币种：人民币

拟分配的利润或股利	1,149,857,312.00
经审议批准宣告发放的利润或股利	

说明：

(1) 2021 年年度利润分配预案为：以未来实施 2021 年年度利润分配方案时股权登记日的总股本为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 160.00 元（含税）。上述利润分配预案已经 2022 年 4 月 6 日召开的第五届董事会第四次会议审议通过，尚待 2021 年年度股东大会审议；

(2) 上表中拟分配的利润或股利金额（含税）暂按截至 2022 年 4 月 6 日的总股本 71,866,082 股进行计算。

3. 销售退回

□适用 √不适用

4. 其他资产负债表日后事项说明

□适用 √不适用

十六、 其他重要事项

1. 前期会计差错更正

(1). 追溯重述法

适用 不适用

(2). 未来适用法

适用 不适用

2. 债务重组

适用 不适用

3. 资产置换

(1). 非货币性资产交换

适用 不适用

(2). 其他资产置换

适用 不适用

4. 年金计划

适用 不适用

5. 终止经营

适用 不适用

6. 分部信息

(1). 报告分部的确定依据与会计政策

适用 不适用

根据本公司内部组织结构、管理要求及内部报告制度为依据，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，本公司仅有一个经营分部，本公司无需编制分部报告。

(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	
1年以内小计	29,966,404.85
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	29,966,404.85

说明：账龄自应收账款确认日起开始计算。

(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	29,966,404.85	100.00	1,427,687.71	4.76	28,538,717.14	20,736,077.31	100.00	1,000,777.03	4.83	19,735,300.28
其中：										
组合1	1,412,650.66	4.71			1,412,650.66	720,536.63	3.47			720,536.63
组合2	28,553,754.19	95.29	1,427,687.71	5.00	27,126,066.48	20,015,540.68	96.53	1,000,777.03	5.00	19,014,763.65
合计	29,966,404.85	/	1,427,687.71	/	28,538,717.14	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

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	1,427,687.71	1,000,777.03			1,427,687.71
合计	1,000,777.03	1,427,687.71	1,000,777.03			1,427,687.71

其中本期坏账准备收回或转回金额重要的：

适用 不适用

(4). 本期实际核销的应收账款情况

适用 不适用

其中重要的应收账款核销情况

适用 不适用

(5). 按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况

适用 不适用

公司年末余额前五名的应收账款合计人民币 29,939,798.59 元，占应收账款年末余额合计数的 99.91%，相应计提的坏账准备年末余额合计人民币 1,426,357.40 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	833,500,000.00	899,000,000.00
其他应收款	28,771,222.05	8,585,025.79
合计	862,271,222.05	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**(4). 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	833,500,000.00	899,000,000.00
合计	833,500,000.00	899,000,000.00

(5). 重要的账龄超过 1 年的应收股利

□适用 √不适用

(6). 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 年以内小计	24,116,190.64
1 至 2 年	2,547,306.68
2 至 3 年	1,179,706.99
3 年以上	1,438,308.38
3 至 4 年	
4 至 5 年	
5 年以上	
合计	29,281,512.69

(2). 按款项性质分类情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

款项性质	期末账面余额	期初账面余额
关联方往来款	19,075,699.99	
员工借款/备用金	8,074,995.57	8,085,834.48
押金/保证金	74,473.68	86,873.68
其他	2,056,343.45	864,161.10
合计	29,281,512.69	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	252,024.54			252,024.54
本期转回	193,577.37			193,577.37
本期转销				
本期核销				
其他变动				
2021年12月31日余额	510,290.64			510,290.64

对本期发生损失准备变动的其他应收款账面余额显著变动的情况说明：

□适用 √不适用

本期坏账准备计提金额以及评估金融工具的信用风险是否显著增加的采用依据：

□适用 √不适用

(4). 坏账准备的情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

类别	期初余额	本期变动金额				期末余额
		计提	收回或转回	转销或核销	其他变动	
按信用风险特征组合计提坏账准备	451,843.47	252,024.54	193,577.37			510,290.64
合计	451,843.47	252,024.54	193,577.37			510,290.64

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
深圳雷霆信息	关联方往来	16,096,699.99	1 年以内	54.97	
厦门真有趣	房屋租金及其他	1,659,070.77	1 年以内	5.67	82,953.54
雷霆互动	关联方往来	1,649,200.00	1 年以内	5.63	
胥慕怡	员工购房借款	779,000.00	1 年以内	2.66	38,950.00
蔡海飘	员工购房借款	741,666.69	1 至 2 年	2.53	37,083.33
合计	/	20,925,637.45	/	71.46	158,986.87

(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	1,646,728,851.70		1,646,728,851.70	1,447,516,477.09		1,447,516,477.09
对联营、合营企业投资	367,294,103.85	7,229,178.28	360,064,925.57	184,510,567.39	7,229,178.28	177,281,389.11
合计	2,014,022,955.55	7,229,178.28	2,006,793,777.27	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	5,615,326.29		89,545,615.35		
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	11,275,707.71		389,352,264.65		
吉游社	22,884,552.71	1,673,221.82		24,557,774.53		
雷霆股份	450,711.32	419,952.88		870,664.20		
深圳雷霆信息	22,271,415.80	6,379,515.65		28,650,931.45		
广州雷霆	129,902,951.26	53,773,341.32		183,676,292.58		
吉相天成基金	100,000,000.00			100,000,000.00		
香港坤磐		120,075,308.94		120,075,308.94		
合计	1,447,516,477.09	199,212,374.61		1,646,728,851.70		

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投资成本；

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投资成本。

③对香港坤磐增加的投资，系本公司联营公司青瓷数码为实现在香港联合交易所主板挂牌上市的目的，将境内全体股东的股权权益镜像反映到境外公司青瓷游戏，本公司通过下属全资子公司香港坤磐间接持有青瓷游戏股权。

(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		
一、合营企业										
二、联营企业										
青瓷数码	174,401,868.14		70,490,709.92	57,778,703.78	-34,559.40		41,579,993.66		-120,075,308.94	
千时科技										
成都星艺										7,229,178.28
厦门辣葡萄	2,879,520.97			15,146.21						2,894,667.18
诺惟合悦基金		350,000,000.00		7,170,258.39						357,170,258.39
小计	177,281,389.11	350,000,000.00	70,490,709.92	64,964,108.38	-34,559.40		41,579,993.66		-120,075,308.94	7,229,178.28
合计	177,281,389.11	350,000,000.00	70,490,709.92	64,964,108.38	-34,559.40		41,579,993.66		-120,075,308.94	7,229,178.28

其他说明：

千时科技于本期注销。

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	338,669,665.51	7,555,772.37	244,376,800.73	5,723,848.85
其他业务	36,072,913.16	38,137,368.41	25,056,987.35	26,334,731.04
合计	374,742,578.67	45,693,140.78	269,433,788.08	32,058,579.89

(2). 合同产生的收入的情况

√适用 □不适用

单位：元 币种：人民币

合同分类	游戏及其他收入	合计
按经营地区分类		
境内	338,132,957.85	338,132,957.85
境外（含港澳台地区）	536,707.66	536,707.66
按商品转让的时间分类		
在某段时间确认收入	306,167,723.23	306,167,723.23
在某一时点确认收入	32,501,942.28	32,501,942.28
按销售渠道分类		
授权运营	336,375,079.61	336,375,079.61
联合运营	529,161.04	529,161.04
其他	1,765,424.86	1,765,424.86
合计	338,669,665.51	338,669,665.51

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

其他说明：

无

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	940,000,000.00	2,010,000,000.00

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	64,964,108.38	38,480,838.62
处置长期股权投资产生的投资收益	267,291,435.35	
理财产品投资收益	12,312,399.37	6,375,679.48
合计	1,284,567,943.10	2,054,856,518.10

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	267,313,990.19	主要系本期处置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）	29,260,836.30	
委托他人投资或管理资产的损益	25,106,606.46	本期收益较少主要系市场的理财收益率整体下降，另外公司陆续安排了部分较长期限存款，收益不体现在本科目
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债和其他债权投资取得的投资收益	-17,966,487.12	主要系本期以公允价值计量的股权投资对应的公允价值波动
单独进行减值测试的应收款项、合同资产减值准备转回	12,935,359.27	本期收回福州靠谱有限公司逾期支付的游戏分成款
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-6,909,131.58	主要系对外捐赠
其他符合非经常性损益定义的损益项目	20,524,918.00	主要系与增值税加计抵减相关
减：所得税影响额	78,164,403.78	
少数股东权益影响额	9,374,506.95	
合计	242,727,180.79	

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	35.97	20.43	
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	30.02	17.06	

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：2022 年 4 月 6 日

修订信息

□适用 √不适用