

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
2026 年半年度报告摘要

第一节 重要提示

1.1 本半年度报告摘要来自半年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到 www.sse.com.cn 网站仔细阅读半年度报告全文。

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

1.3 公司全体董事出席董事会会议。

1.4 本半年度报告未经审计。

1.5 董事会决议通过的本报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

公司以未来实施2026年半年度利润分配方案时股权登记日的总股本扣除公司回购专户中已回购股份后的公司股本为基数，向全体股东每10股派发现金红利100.00元（含税），合计派发现金红利预计为7.18亿元（含税），占2026年上半年归属于上市公司股东净利润的65.74%。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。

公司自2017年1月上市以来现金分红累计金额为81.39亿元（包含本次已公布但尚未实施的2026年半年度分红金额），为首次公开发行股票融资净额的9.05倍。

第二节 公司基本情况

2.1 公司简介

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

联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表
姓名	梁丽莉	蔡露茜
电话	0592-3213580	0592-3213580
办公地址	厦门软件园二期望海路4号101室	厦门软件园二期望海路4号101室
电子信箱	ir@g-bits.com	ir@g-bits.com

2.2 主要财务数据

单位：元 币种：人民币

	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减（%）
总资产	9,233,194,887.27	8,622,142,841.81	7.09
归属于上市公司股东的净资产	6,056,686,445.31	5,510,631,454.85	9.91
	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减（%）
营业收入	3,726,842,297.78	2,517,901,776.64	48.01
利润总额	1,530,655,926.04	950,210,927.18	61.09
归属于上市公司股东的净利润	1,091,536,495.39	644,681,109.59	69.31
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	1,086,707,855.97	647,738,714.52	67.77
经营活动产生的现金流量净额	1,272,868,463.63	1,076,704,887.66	18.22
加权平均净资产收益率（%）	18.57	12.54	增加6.03个百分点
基本每股收益（元 / 股）	15.15	8.95	69.27
稀释每股收益（元 / 股）			

说明：

1、主要游戏收入及利润概况

公司 2026 年 1-6 月主要产品的总流水¹金额如下：

¹总流水指的是玩家充值支付的金额，公司营业收入与总流水之间的差额主要由运营商分成、相关税费、玩家未使用充值及道具等原因产生。

单位：亿元 币种：人民币

项目		2026 年 1-6 月	2025 年 1-6 月	本报告期比上年 同期增减（%）	上线时间
《问道手游》		10.23	10.71	-4.48	2016 年 4 月
《道友来挖宝》		5.89	0.45	1,207.58	2025 年 5 月
《杖剑传说》	大陆版	9.19	4.24	116.86	2025 年 5 月
	港澳台版、日本版	3.33		不适用	2025 年 7 月
	欧美版	2.07		不适用	2026 年 5 月

（1）境内游戏业务

A 《杖剑传说（大陆版）》《道友来挖宝》本年 1-6 月为完整运营周期，营业收入及利润同比增加；

B 《九牧之野》于 2025 年 12 月上线，本期相比上年同期贡献增量营业收入及利润；

C 《问道手游》本期营业收入及利润同比微幅减少；

D 《问道》端游、《一念逍遥（大陆版）》和《问剑长生（大陆版）》本期营业收入及利润均同比减少。

（2）境外游戏业务

本期公司境外营业收入合计 6.07 亿元，同比增加 201.39%，主要系：①《杖剑传说（港澳台版）》《杖剑传说（日本版）》《问剑长生（港澳台韩版）》于 2025 年下半年上线，本期相比上年同期贡献增量营业收入及利润；②《杖剑传说（欧美版）》于 2026 年 5 月上线，本期贡献增量营业收入，但因上线前期发行投入较大，截至本期末尚未盈利。

2、投资业务概况

公司投资标的主要为游戏行业上下游企业及产业投资基金。本期投资业务产生的财务收益（含投资收益、公允价值变动损益、资产减值损失等）情况具体如下表所示：

单位：元 币种：人民币

项目	2026 年 1-6 月	2025 年 1-6 月
按照权益法确认的联营及合营企业投资收益 （按持股比例确认被投资单位利润）	63,154,303.84	26,738,250.23
长期股权投资减值准备金额 （股权标的减值）	-22,048,052.42	-13,209,716.70
投资收益	8,882,939.93	368,828.76

项目	2026 年 1-6 月	2025 年 1-6 月
(股权处置收益)		
其他非流动金融资产公允价值变动损益 (被投资单位公允价值变动)	-18,892,271.13	-19,463,186.92
其他非流动金融资产持有期间的投资收益 (被投资单位分红)		11,607,919.39
合计	31,096,920.22	6,042,094.76

(1) 因联营企业青瓷游戏本期利润同比增长，公司按照权益法确认的投资收益同比增加；

(2) 公司确认的股权处置收益同比增加，主要系部分投资标的本期完成工商注销，由于之前已全额计提减值准备，前期确认的资本公积全部转入投资收益，本次结转仅为会计层面的损益确认，对公司现金流无影响。

3、汇率变动概况

本期末汇率中间价 1 美元对人民币 6.8109 元，比上年年末下降 3.10%。公司部分业务以美元结算，且持有较多的美元，本期因汇率变动产生的损失为 7,211.96 万元（归属于上市公司股东的损失为 5,049.57 万元），上年同期因汇率变动产生的损失为 870.52 万元（归属于上市公司股东的损失为 602.41 万元），本期损失同比增加 6,341.44 万元。

4、经营活动现金流概况

本期经营活动产生的现金流量净额同比增加 18.22%。其中，《杖剑传说（大陆版）》《道友来挖宝》销售回款同比增加，《九牧之野》《杖剑传说（港澳台版）》《问剑长生（港澳台韩版）》《杖剑传说（日本版）》等游戏贡献增量销售回款，经营活动现金流入金额同比增加 41.72%；发行费用等支出同比增加，经营活动现金流出金额同比增加 56.94%。

5、收入摊销递延概况

截至 2026 年 6 月 30 日，公司尚未摊销的充值及道具余额共 7.80 亿元，较上年年末 7.67 亿元增加 0.13 亿元，主要受到以下因素综合影响：（1）本期新上线《杖剑传说（欧美版）》根据充值及道具消耗进度或付费玩家预计寿命确认相应的收入递延金额；（2）《问剑长生（大陆版）》《九牧之野》流水下降，递延金额随之下降。

2.3 本年第二季度主要会计数据环比及同比变动情况

单位：元 币种：人民币

主要会计数据	2026 年 第二季度	2026 年 第一季度	2026 年第二 季度较第一季 度环比增减（%）	2025 年 第二季度	2026 年第二 季度较上年同 期同比增减（%）
营业收入	1,879,490,069.02	1,847,352,228.76	1.74	1,382,238,076.19	35.97
归属于上市公司股东的净利润	573,992,028.28	517,544,467.11	10.91	361,372,272.83	58.84
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	561,128,231.11	525,579,624.86	6.76	373,127,825.99	50.38
经营活动产生的现金流量净额	693,070,349.94	579,798,113.69	19.54	863,960,270.41	-19.78

1、本年第二季度较第一季度环比变动说明

（1）本年第二季度归属于上市公司股东的净利润较本年第一季度有所增加，主要系：①《问道手游》于本年第二季度开启十周年庆活动，营业收入及利润环比增加；②公司按照权益法确认的投资收益及股权公允价值变动环比增加。

（2）本年第二季度经营活动产生的现金流量净额较第一季度有所增加，主要系本年第一季度发放 2025 年年终奖金，第二季度支付给职工以及为职工支付的现金流出环比大幅减少；但本年第二季度支付的外部研发分成款、游戏版权金以及发行费用均环比增加，部分抵消了上述现金流出环比减少的影响。

2、本年第二季度较上年同期同比变动说明

（1）本年第二季度营业收入、归属于上市公司股东的净利润较上年同期大幅增加，主要系：①《杖剑传说（大陆版）》《道友来挖宝》于 2025 年 5 月上线，本年第二季度为完整运营周期，营业收入及利润同比增加；②《杖剑传说（港澳台版）》《杖剑传说（日本版）》《问剑长生（港澳台韩版）》《九牧之野》于 2025 年下半年上线，本年第二季度相比上年同期贡献增量营业收入及利润。

（2）本年第二季度经营活动产生的现金流量净额较上年同期有所减少，主要受到以下因素综合影响：

①经营活动现金流出金额同比增加 75.97%，主要系：本年第二季度支付的发行费用同比大幅

增加；受业绩增长及纳税申报期的影响，本年第二季度支付的税费同比增加；

②经营活动现金流入金额同比增加 22.86%，主要系：本年第二季度《杖剑传说（大陆版）》《道友来挖宝》销售回款同比增加，《九牧之野》《杖剑传说（港澳台版）》《问剑长生（港澳台韩版）》《杖剑传说（日本版）》等游戏贡献增量销售回款。

2.4 前 10 名股东持股情况表

单位：股

截至报告期末股东总数（户）				32,689		
截至报告期末表决权恢复的优先股股东总数（户）						
前 10 名股东持股情况						
股东名称	股东性质	持股比例（%）	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押、标记或冻结的股份数量	
卢竑岩	境内自然人	29.72	21,412,615		无	
陈拓琳	境内自然人	11.22	8,086,225		无	
香港中央结算有限公司	境外法人	8.84	6,368,264		无	
中国民生银行股份有限公司－华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	其他	1.59	1,145,404		无	
黄志辉	境内自然人	1.43	1,030,394		无	
李培英	境内自然人	1.31	944,000		无	
国泰基金管理有限公司－社保基金 1102 组合	其他	0.49	350,207		无	
上海浦东发展银行股份有限公司－国泰中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.46	332,397		无	
中汇人寿保险股份有限公司－传统产品	其他	0.40	289,900		无	
中国工商银行股份有限公司－易方达中证人工智能主题交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.38	271,600		无	
上述股东关联关系或一致行动的说明		未知				
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明		不适用				

2.5 截至报告期末的优先股股东总数、前 10 名优先股股东情况表

☐ 适用 ☒ 不适用

2.6 控股股东或实际控制人变更情况

☐适用 ☒不适用

2.7 在半年度报告批准报出日存续的债券情况

☐适用 ☒不适用

第三节 重要事项

公司应当根据重要性原则，说明报告期内公司经营情况的重大变化，以及报告期内发生的对公司经营情况有重大影响和预计未来会有重大影响的事项

☐适用 ☒不适用