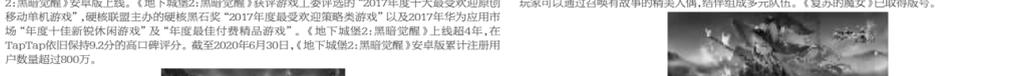


2020 半年度报告摘要

一、重要提示
1. 本半年度报告摘要来自半年度报告全文,为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划,投资者应当到上海证券交易所网站等中国证监会指定媒体上仔细阅读半年度报告全文。

厦门吉比特网络技术股份有限公司



2. 公司基本情况
(一) 公司简介
股票代码:603444
股票上市交易所:上海证券交易所

玩家可以通过召唤有故事的精英人偶,组建组成多元队伍。《复苏的魔女》已取得版号。

2.2 公司主要财务数据
单位:元 币种:人民币
本报告期末 上年度末

5.《异化之地》
《异化之地》是一款由公司自主研发的带有类Roguelike随机元素的克苏鲁风格横版动作闯关游戏,游戏角色在随机生成的场景中,尝试各种机关的装备,通过击败游戏中怪物,将异化之地地推回黑暗的状态。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 总资产, 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

5.《奇战斗斗家》
《奇战斗斗家》是一款由公司自主研发的轻松解压乱斗手游,游戏人物、道具、战斗模式、对话等诙谐有趣,一周约5分钟的设计让玩家体验轻松、愉快。

说明:归属属于上市公司股东的净利润增速小于半年营业收入增长,主要系:(1)本期参股公司肯奇数码新游上线,因新上线产品前期营销推广投入较大导致亏损,公司按持股比例承担相应的投资损失;(2)由于公司最近相关业务情况的变化,为提供更加真实、可靠的信息,自本期开始将研发费用的发生支出不再进行摊销;(3)本期对外投资业务根据投资标的情况计提减值准备。

6.《贪食洞窟2》
《贪食洞窟2》是一款由原班人马研发的组队探险Roguelike手游,在《贪食洞窟》RPG玩法基础上,增加组队系统,职业系统,并丰富了装备和技能系统。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

7.《贪食洞窟2》
《贪食洞窟2》是一款由原班人马研发的组队探险Roguelike手游,在《贪食洞窟》RPG玩法基础上,增加组队系统,职业系统,并丰富了装备和技能系统。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

8.《伊洛纳》
《伊洛纳》是一款高自由度的日式RPG手游,是日本十年反反复复迭代的Roguelike角色扮演游戏《Elden》正版授权改编手游,保留基本玩法乐趣的同时在画面、操作和剧情上实现了体验升级。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

9.《冒险与深渊》
《冒险与深渊》是一款像素风放置养成类手游,游戏的核心特色在于没有战力最强的“国家队”也没有抽卡,英雄都来自玩家的随机培养以及交易。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

10.《石油大亨》
《石油大亨》是一款以石油开采为题材的模拟经营类游戏,其PC版于2016年在Steam平台发行,游戏拥有丰富的海内外玩家口碑和策略攻略,深受Steam平台用户好评。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

除上述产品外,公司还储备有《军团》、《纪元:变异》PC版及PS版、《勇敢的哈克(HAAK)》PC版等数款产品。

(一) 重要提示
(1) 根据《公司首次公开发行股票招股说明书》,卢煜岩及陈拓承诺其持有的吉比特股份在锁定期限届满(2020年1月4日)后二年内无减持意向。

(二) 海外业务发展
公司综合考虑与国内业务协同的便利性、可能的发行区域、海外游戏运营模式等因素,进行海外业务整体布局,公司海外业务团队核心人员均来自知名海外发行公司,有较强的海外发行经验。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(三) 海外业务发展
公司综合考虑与国内业务协同的便利性、可能的发行区域、海外游戏运营模式等因素,进行海外业务整体布局,公司海外业务团队核心人员均来自知名海外发行公司,有较强的海外发行经验。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(四) 投资工作情况
公司持续加大研发投入,专注于网络游戏研发及运营业务的同时,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。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(五) 互联网出版服务
易网网络设立于2016年3月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有66.66%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(六) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(七) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(八) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(九) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十一) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十二) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十三) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十四) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十五) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十六) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十七) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十八) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(十九) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(二十) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(二十一) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(二十二) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(二十三) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(二十四) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(二十五) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

Table with 2 columns: 本报告期末, 上年度末. Rows include 归属于上市公司股东的净资产, 经营活动产生的现金流量净额, etc.

(二十六) 手游研发
广州帝释天设立于2014年10月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有100.00%股权。

详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)的《厦门吉比特网络技术股份有限公司内幕信息知情人管理制度》。

三、网络公告附件
(一)《厦门吉比特网络技术股份有限公司内幕信息知情人管理制度》;

厦门吉比特网络技术股份有限公司第四届监事会第十四次会议决议公告

本监事会认为,本监事会保证本公告不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。

厦门吉比特网络技术股份有限公司(以下简称“公司”)于2020年8月4日以电子邮件方式发出召开第四届监事会第十四次会议的通知,并于2020年8月14日以现场方式在厦门软件园二期嘉庚路4号301室召开会议。

详见公司同日披露于上海证券交易所网站(www.sse.com.cn)、《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》及《证券日报》的《厦门吉比特网络技术股份有限公司2020年半年度报告摘要》。

厦门吉比特网络技术股份有限公司(以下简称“公司”)于2020年8月4日以电子邮件方式发出召开第四届监事会第十四次会议的通知,并于2020年8月14日以现场方式在厦门软件园二期嘉庚路4号301室召开会议。