

公司代码:603444

公司简称:吉比特

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2020年半年度报告摘要

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。

2本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证半年度报告内容的真实、准确、完整,不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并承担个别和连带的法律责任。

3公司全体董事出席董事会会议。

4半年度报告未经审计。

5经董事会审议的报告期利润分配预案或公积金转增股本预案

无

二公司基本情况

2.1 公司简介

公司股票概况				
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
联系人联系方式		董事会秘书	证券事务代表	
姓名		熊黎明	杨珊珊	
电话	0592-2212900	0592-2212900	0592-2212900	
办公地址	厦门软件园二期观海路4号101室	厦门软件园二期观海路4号101室	厦门软件园二期观海路4号101室	
电子邮箱	info@jbit.com	info@jbit.com	info@jbit.com	

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	本报告期末比上年度末增减(%)	
总资产	4,592,362,004.89	4,368,812,696.38	5.12	
归属于上市公司股东的净资产	3,285,710,148.19	3,070,369,469.20	7.04	
每股收益(1-6月)		上年同期	本报告期末比上年同期增减(%)	
经营活动产生的现金流量净额	797,914,066.68	561,462,363.26	39.22	
归属于上市公司股东的净利润	1,409,164,747.62	1,070,709,403.57	31.61	
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	550,052,164.21	465,476,737.35	18.17	
归属于上市公司股东的加权平均净资产收益率(%)	16.38	15.56	增加0.83个百分点	
加权平均净资产收益率(%)	16.38	15.56	增加0.83个百分点	
每股经营现金流量(元/股)	7.67	6.45	18.38	

说明:归属于上市公司股东的净利润增速小于营业收入增长,主要系:(1)本期参股公司青瓷数码新游戏上线,因新上线产品前期营销推广投入较大导致亏损,公司按权益法确认相应的投资损失;(2)由于公司最近相关业务情况的变化,为提供更加真实、可靠的会计信息,本期开始外部研发商的游戏分成支出不再进行摊销;(3)本期对外投资业务根据投资标的情况预提业绩奖金。

2.3 前十名股东持股情况表

单位:股				
截止报告期末股东总数(户)				13,498
截止报告期末表决权恢复的优先股股东总数(户)				0
前10名股东持股情况				
股东名称	股份性质	持股比例(%)	持股数量	持有有限售条件的股份数量
卢煜岩	境内自然人	30.10	21,629,476	无
陈洪海	境内自然人	11.47	8,240,058	无
香港中央结算有限公司	境外法人	8.25	5,932,053	无
晨志鼎	境内自然人	2.09	1,505,017	无
中国民生基金西家六组合	其他	2.07	1,489,394	无
陈奕东	境内自然人	1.89	1,360,000	无
基本养老保险基金一二零六组合	其他	0.97	697,031	无
基本养老保险基金一二零一组合	其他	0.73	526,113	无
中国工商银行股份有限公司-鹏华中小盘精选混合型证券投资基金	其他	0.69	497,104	无
中国工商银行股份有限公司-前海开源招商中证医药健康100策略投资基金	其他	0.61	437,460	无
上述股东关联关系或一致行动的说明	除中国民生基金西家六组合(前次报告期披露:中国民生基金西家六组合)外,其他各股东之间不存在关联关系,也不属于一致行动人,不存在其他关联关系或一致行动关系,也未纳入或属于《上市公司收购管理办法》中规定的一致行动人。			
表决权恢复的优先股股东及持股数量的说明	不适用			

说明:

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

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

2.4 截止报告期末的优先股股东总数、前十名优先股股东情况表

0适用√不适用

2.5 控股股东或实际控制人变更情况

0适用√不适用

2.6 未到期及逾期未兑付公司债情况

0适用√不适用

三经营情况讨论与分析

3.1 经营情况的讨论与分析

公司持续走“精品化”路线,实施差异化策略,坚持以玩家为本的设计和运营理念,重视产品品质及客服工作,持续听取玩家对产品的意见并快速迭代,保持快速的市场反应能力,积累了庞大的用户群体,多款游戏拥有良好的口碑与较高的人气。

公司持续针对性地对《问道手游》、《问道》端游进行升级开发,在对现有内容进行修改和调整的同时,增加游戏新内容,从而保持游戏玩家持续的新鲜感;同时,公司持续投入新产品研发,推出了《奇能战斗家》《异化之地》《合成人小镇》等多款游戏,并有多款游戏处于研发阶段。

除持续投入自主研发业务外,公司还成立了自主运营平台雷霆游戏,经过几年的积累与沉淀,雷霆游戏已具备了较为出色的游戏运营能力。目前公司不仅运营了《问道手游》《奇能战斗家》《末日希望(Fury Survivor)》《匠木》等不同题材产品,还推出了《不思议迷宫》《地下城堡2:黑暗觉醒(安卓版)》《异化之地》《贪婪洞窟2》《伊洛纳》《失落城堡》等广受玩家好评的Roguelike类手游。通过对大量Roguelike类游戏玩家行为数据的挖掘与分析,公司在该品类游戏运营上积累了独到的经验。

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

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

(一)主要产品运营情况

1.《问道》

公司端游产品《问道》在2006年一经推出,当年便获得腾讯2006年中国网络游戏风云榜评选的“2006年最受欢迎网络游戏”,并曾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。2013年11月,《问道》荣获第五届CGDA(中国优秀游戏制作人评价大赛)“最佳游戏数值平衡设计奖”及“专业组最佳游戏2D美术设计奖”,制作能力获得业内肯定。自2006年商业化运营以来,《问道》以其良好的游戏品质、合理的收费模式深受广大游戏玩家喜爱,PCU曾一度接近百万。为延长《问道》的生命周期,提升“问道”IP价值,不断适应市场变化,根据市场的实际情况及玩家的反馈,公司在日常维护的同时,针对性地对《问道》进行升级开发,增加游戏新内容,并对游戏中现有内容进行修改和调整,从而维持玩家持续的新鲜感,保持较好的盈利能力。



2.《问道手游》

2016年4月,公司成功推出自主研发的大型多人在线角色扮演游戏《问道手游》。《问道手游》沿用《问道》的故事背景与世界观,依托客户端游戏十余年来积累的庞大用户群体和IP价值,通过对用户深度调研后,在原有玩法的基础上做了大量的调整,既保留了客户端游戏原有的五行、刷道、杀星等经典核心玩法,又根据移动端做了适合手机操作的功能适配等,并持续听取用户意见快速迭代,及时满足玩家的体验需求。《问道手游》近年来用户水平呈现稳中有升的态势,保持着旺盛生命力,为延长《问道手游》的生命周期,公司不断强化“问道”IP的拓展和品牌建设工作,持续提升“问道”品牌价值。针对《问道手游》的游戏表现及用户特征,公司每年会在几个比较固定的时间推出大版本,并配合较大“声量”的营销推广,以期让用户在固定时间节点实现群体性回流。2019年4月《问道手游》3周年大版开启并邀请周杰伦代言开展一系列活动,2019年9月《问道手游》地府版本开启,2020年1月《问道手游》新年服停服限开服,2020年4月《问道手游》4周年大版开启并邀请张若昀为代言人、田雨为明星大玩家,玩家均响应良好。报告期内,《问道手游》获得App Store Today专题推荐,在App Store游戏畅销榜平均排名为第23名,最高至该榜单第6名。截至2020年6月30日,《问道手游》累计注册用户数量超过4,300万。



凭借出色的表现,《问道手游》荣获中国出版协会评选的“第六届中华优秀出版物(音像电子游戏出版物)奖”、厦门市经济和信息化局“优秀软件产品”称号,除此之外,《问道手游》荣获的行业内主要荣誉有:

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
2020年度	畅销“最佳经典游戏”	腾讯游戏中心	2020年1月
2019年度	第五届中国“2019年度人气游戏”	腾讯游戏	2019年12月
2019年度	OPPO2019年度开发者大会“最佳经典游戏”	OPPO游戏	2019年12月
2019年度	腾讯开发者大会“2019年度最佳人气游戏奖”	腾讯游戏	2019年5月
2019年度	OPPO2019年度开发者大会“最佳人气游戏奖”	OPPO游戏	2019年12月
2019年度	2019世界行业领袖“最受玩家期待游戏”	广东盛信产业协会	2019年1月
2017年度	2017年CGDA(中国优秀游戏制作人评价大赛)“最佳游戏音乐”	上海汉盛传媒发展有限公司(ChinaJoy主办方)	2018年1月
2017年度	第三届黑石奖“2017年度人气手游”	硬核联盟	2017年12月
2017年度	2017阿里巴巴巴生态大会“最佳网络游戏奖”	阿里生态、阿里应用分发、阿里游戏、阿里九游	2017年7月
2017年度	今日头条首届游戏盛典“最具生命力游戏奖”	今日头条	2017年7月
2017年度	游趣奖“玩家长最爱的手机游戏奖”	爱奇艺游戏	2017年9月
2017年度	第二届云游杯“最受手游手游奖”	爱奇艺、北京云际国际文化传媒公司	2017年12月
2016年度	中国游戏十强之“2016年度十大最受玩家欢迎网络游戏奖”	游戏工委	2016年10月
2016年度	金鹰奖 2016年度优秀游戏评选大奖“最佳原创移动游戏”	上海汉盛传媒发展有限公司(ChinaJoy主办方)、中国移动游戏产业联盟	2016年11月
2016年度	第二届黑石奖“2016年度硬核十大人气游戏”	硬核联盟	2016年12月

3.《不思议迷宫》

2016年12月,公司代理运营的《不思议迷宫》上线。《不思议迷宫》是一款以收集和探索为核心乐趣的迷宮冒险手游。游戏里有20多座迷宮可以探索,玩家通过翻开地砖遭遇各种随机事件及怪物的形式来探索迷宮,游戏随机性强,玩法多样化,通过多视角差异化让玩家体验探索的乐趣。在探索的过程中,玩家可以收集各种各样的内容,其中角色有近300个。游戏玩法有趣,设定轻松幽默,操作简便易上手,深受玩家喜爱,在App Store已累计获得超过17万条的五星好评。上线以来,《不思议迷宫》不断探索新的文化内核及独特的玩法,持续推出不同主题的迷宮,还融入了卡牌等玩法,让游戏持续保持吸引力。截至2020年6月30日,《不思议迷宫》累计注册用户数量超过1,800万。



凭借精心的玩法设计及优秀的产品品质,《不思议迷宫》自上线以来,获得App Store众多推荐,并于2017年11月荣获全球The Game Awards 2017年度“Best Chinese Game”提名。报告期内,《不思议迷宫》作为较成熟的产品仍旧获得OPPO至美应用奖、TapTap编辑推荐及App Store多次推荐,其中App Store推荐包括Today单独专题推荐、Banner推荐、专题推荐等。除此之外,《不思议迷宫》荣获的主要荣誉有:

归属年度	主要荣誉	授予单位/主办方	获奖时间
2017年度	金鹰奖 2017年度优秀游戏评选大奖“最佳原创移动游戏”	上海汉盛传媒发展有限公司(ChinaJoy主办方)、中国移动游戏产业联盟	2018年1月
2017年度	2017年CGDA(中国优秀游戏制作人评价大赛)“最佳游戏美术设计奖”	上海汉盛传媒发展有限公司(ChinaJoy主办方)	2018年1月
2017年度	第三届黑石奖“2017年度最受玩家期待游戏”	硬核联盟	2017年12月
2017年度	2017阿里巴巴巴生态大会“最受期待游戏奖”	阿里生态、阿里应用分发、阿里游戏、阿里九游	2017年7月
2017年度	2017世界行业领袖“最受玩家期待游戏”	广东盛信产业协会	2017年12月
2017年度	OPPO2017年度开发者大会“最佳独立游戏奖”	OPPO游戏	2017年12月
2017年度	2017年天天奖“2017年度最佳手机游戏奖”	全球移动游戏联盟	2017年10月
2017年度	畅销“年度最具人气游戏奖”	腾讯应用商店	2018年1月
2017年度	2017年度黑石奖“年度人气游戏奖”	硬核联盟	2018年2月

4.《地下城堡2:黑暗觉醒》(安卓版)

《地下城堡2:黑暗觉醒》是一款模拟经营与地牢探险相结合的手机游戏。游戏采用暗黑哥特系画风,玩家通过升级发展自己的城堡并雇佣佣兵探索开拓游戏内世界,同时加入即时匹配的PVP模式,玩家可以在游戏内匹配到其他在线玩家对战,提高了游戏的竞技性。2017年6月,由公司代理运营的《地下城堡2:黑暗觉醒》安卓版上线。《地下城堡2:黑暗觉醒》获评游戏工委评选的“2017年度十大最受玩家欢迎原创单机游戏”、硬核联盟主办的硬核黑石奖“2017年度最受欢迎策略类游戏”以及2017年华为应用市场“年度十佳新锐休闲网游”及“年度最佳付费精品游戏”。《地下城堡2:黑暗觉醒》上线超4年,在TapTap依旧保持9.2分的高口碑评分。截至2020年6月30日,《地下城堡2:黑暗觉醒》安卓版累计注册用户数量超过800万。



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,游戏角色在随机组成的地图场景中,尝试用随机获得的装备、道具击败游戏中异类生物,揭开异化之地背后隐藏的真相。《异化之地》于2019年5月16日在App Store首发上线,上线首月,《异化之地》长达24天占据App Store游戏付费榜榜首。2019年12月,《异化之地》制作团队获评第十一届CGDA(中国优秀游戏制作人评价大赛)“最佳游戏原画美术设计奖”。《异化之地》获评第四届金陀螺奖“年度优秀独立游戏奖”。报告期内,《异化之地》获得TapTap编辑推荐及App Store多次推荐,其中App Store推荐包括Today专题推荐、Banner推荐、跨年促销专题推荐等,在App Store游戏付费榜平均排名为第24名。



6.《奇能战斗家》

《奇能战斗家》是一款由公司自主研发的轻竞技解压乱斗手游。游戏人物、道具、战斗模式、对话等设计有趣,一局约五分钟的设计让游戏体验轻松、愉快。《奇能战斗家》于2018年9月13日上线App Store。2019年8月,《奇能战斗家》全平台上线,上线后获评OPPO至美应用奖、VIVO极光奖、华为游风尚奖。报告期内,《奇能战斗家》获得TapTap编辑推荐及App Store多次推荐,其中App Store推荐包括Today专题推荐、Banner推荐、跨年促销专题推荐等。截至2020年6月30日,《奇能战斗家》累计注册用户数量超过1,100万。



7.《贪婪洞窟2》

《贪婪洞窟2》是由《贪婪洞窟》原班人马研发的组队探险Roguelike手游。在《贪婪洞窟》RPG玩法基础上,增加组队系统、职业系统等,并丰富了装备和技能系统。《贪婪洞窟2》于2018年11月29日正式上线,上线首月,《贪婪洞窟2》长达29天占据App Store游戏付费榜榜首。2018年12月,《贪婪洞窟2》获评游戏工委评选的“年度最佳创意游戏奖”;2019年1月,《贪婪洞窟2》提名TapTap年度游戏大奖“最受玩家喜爱游戏”。报告期内,《贪婪洞窟2》获得App Store多次推荐,包括Today专题推荐、Banner推荐、跨年促销专题推荐等。



8.《伊洛纳》

《伊洛纳》是一款高自由度的日式RPG手游,是日本十年反复迭代的Roguelike角色扮演游戏《Eloa》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。《伊洛纳》于2019年8月29日全平台上线。《伊洛纳》提名App Store 2019本土优秀游戏盘点“新玩法的开拓者”,提名2019 TapTap年度游戏大奖“最具影响力国产游戏”“最佳玩法”“最受玩家喜爱游戏”。报告期内,《伊洛纳》获得TapTap编辑推荐及App Store多次推荐,其中App Store推荐包括Today专题推荐、最佳更新icon推荐、跨年促销专题推荐等。



9.《失落城堡》

《失落城堡》是包含Roguelike随机元素的动作冒险类游戏,手游版本除延续PC版本的暗黑涂鸦画风与丰富的随机系统之外,根据手游用户操作特点不断优化操作手感,并增加“每日挑战”“自定义皮肤”等新内容和玩法。《失落城堡》于2019年10月24日开启公测,上线后连续6日占据App Store游戏免费榜榜首,并获得App Store众多推荐。《失落城堡》提名2019 TapTap年度游戏大奖“最具影响力国产游戏”“最佳游戏”“最佳独立游戏”“最受玩家喜爱游戏”,获评游戏工委2019年度“最具人气游戏奖”。《失落城堡》于2020年3月25日全平台上线,上线后获得OPPO至美应用奖、小米金米奖。报告期内,《失落城堡》获得App Store多次推荐,包括Today专题推荐、视频推荐、专题推荐等。截至2020年6月30日,《失落城堡》累计注册用户数量超过1,000万。



除上述产品外,公司还上线运营了《地下城堡》(贪婪洞窟)《长生劫》《探灵》《螺旋英雄谭》《跨越星弧》《永不弃言:黑洞!》(木偶馆绮幻夜)《下一把剑》《进化之地》《五行师》《匠木》《合成人小镇》《冒险与挖掘》等手游产品及《超载地牢(Overdungeon)》PC版、《魔法洞穴2》PC版、《硬核机甲》PC版。

(二)主要储备产品情况

1.《摩尔庄园》

《摩尔庄园》手游是一款集怀旧、益智、养成、社交和剧情元素的3D社区养成游戏,其页游是一款承载了许多人快乐童年的游戏,手游版本还原了页游原汁原味的摩尔世界,3D升级后变得更加鲜活。手游版本设置大量的细节彩蛋,让玩家置身游戏时回忆和惊喜满满。游戏中每位摩尔都拥有一个属于自己的庄园,可以自由地种田、养动物、钓鱼、装扮庄园,过上向往的生活,还可以体验多种娱乐活动。新创的邻居系统、社交玩法、趣味交互彩蛋等,让玩家在游戏中可以结交更多趣味相投的朋友。《摩尔庄园》已取得版号。



2.《魔渊之刃》

《魔渊之刃》是一款3D暗黑动作Roguelike手游。游戏采用Q版暗黑风,具有丰富的装备体系,每种武器有不同的技能,玩家通过收集武器设计自己的作战方法。在操作上,《魔渊之刃》更接近ACT游戏的打击感以及战斗体验。游戏中的法法系统,让每一局的冒险都具有极致的随机性。此外,游戏中还有多人组队副本玩法。《魔渊之刃》已取得版号,目前在TapTap上预约测试用户已超37万,预计于2020年9月17日上线。



3.《一念逍遥》

《一念逍遥》是由公司自主研发的一款水墨国风放置修仙手游。相比于市场上其他修仙手游,《一念逍遥》主打社交和高自由度,游戏内玩家可以与其他仙友论道、斗法,炼体修法自由修炼,法宝功法可自由搭配,别具一格的水墨国风、不套路的修仙玩法、丰富的文本设定还原玩家心中的修仙世界。



4.《不朽之族》

《不朽之族》是一款融合暗黑和放置玩法的创新型挂机手游。游戏有着丰富的BD体验,装备丰富,随机属性繁多,自由转职和副职业系统可组合成上万种职业玩法,配合放置玩法,玩家可以轻松享受打磨专属BD以及成长乐趣。《不朽之族》已取得版号,预计于2020年9月10日上线。



6.《荣誉指挥官》

《荣誉指挥官》是一款多面体画风的战术策略策略竞技游戏,为《战战战》手游团队原班人马开发的续作。游戏中玩家可以通过兵种搭配的研究和应用,创造不同的战术模式,获得对抗的快感。《荣誉指挥官》已取得版号,预计于2020年9月1日上线。



6.《荣誉指挥官》

《荣誉指挥官》是一款多面体画风的战术策略策略竞技游戏,为《战战战》手游团队原班人马开发的续作。游戏中玩家可以通过兵种搭配的研究和应用,创造不同的战术模式,获得对抗的快感。《荣誉指挥官》已取得版号,预计于2020年9月1日上线。



7.《复苏的魔法》

《复苏的魔法》是一款唯美像素风二次元RPG手游。游戏使用了经典像素RPG的俯视角探索场景,添加了适度的机关解谜元素。像素与3D相结合的画面以及“双能量”即时制战斗系统,带给玩家全新游戏体验。游戏中玩家将化身失忆少女踏入神秘高塔,穿梭于平行时空之间,开始追寻自己宿命的旅途,途中玩家可以通过召唤有故事的精美人偶,结伴组成多元队伍。《复苏的魔法》已取得版号。



8.《精灵魔塔》

《精灵魔塔》是一款带Roguelike元素的多人爬塔游戏,以创意玩法驱动的角色扮演游戏,操作简单,游戏中危险与惊喜并存,多种多样的爬塔际遇与战斗策略让玩家充满乐趣。《精灵魔塔》已取得版号。



9.《冒险与深渊》

《冒险与深渊》是一款像素风放置养成类手游。游戏的核心特色在于没有战力最强的“国家队”也没有抽卡,英雄都来自于玩家的随机培养以及交易。游戏有趣的羁绊系统、多IP角色大乱斗,都增加了游戏的可玩性。《冒险与深渊》已取得版号。



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,游戏拥有丰富的局内变化因素和经营策略,深受Steam平台用户好评。在游戏中,玩家将重返19世纪北美石油开采热潮,凭借智慧和经商头脑,在石油开采比赛中赚取尽可能多的利润,最终实现大亨梦想。2020年7月,《石油大亨》获评上海市出版协会和TapTap联合举办的第二届“中国原创艺术品类游戏大赛优秀入围作品”。《石油大亨》已取得版号,预计于2020年第四季度上线。



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(HAARK)》PC版等数款产品。

(三)海外业务情况

为促进海外业务发展,公司综合考虑与国内业务协同的便利性、可能的发行区域、海外游戏运营模式等因素,进行海外业务整体布局。公司海外业务团队核心人员均来自知名海外发行公司,有较强的海外发行经验,公司积极拓展海外业务,从国内成熟上线产品做起,初步打开了海外市场。

2017年下半年至今,公司先后推出了《地下城堡》海外版(英文名《Dungeon Survivor I》)、《地下城堡2》海外版(英文名《Dungeon Survivor II》)、《长生劫》海外版(英文名《Tomb Survivor》)、《末日希望(Fury Survivor)》,形成了Dungeon Survivor产品线。经过一系列产品的积累,Survivor产品线在海外玩家心目中树立了良好的形象,同时为独立口碑向游戏海外发行探索了一条可行的路线。

2019年6月5日,《末日希望(Fury Survivor)》在海外及港澳台地区上线,上线后在App Store 港澳台地区获得新游Banner及icon推荐,在App Store 法国、德国、英国、意大利等十几个国家获得新游icon推荐,同时获得Google Play全球推荐,并入选了Google Play编辑精选。截至2020年6月30日,《末日希望(Fury Survivor)》累计注册用户数量超过430万。

2020年1月,《鬼斗》在港澳台地区上线,迈出了公司格斗品类海外发行的第一步。此外,公司还运营了《最强蜗牛(港澳台版)》,进一步丰富了公司海外游戏发行品类。

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

目前,公司已取得《古代战争》《呆萌骑士》《不朽之旅》《跨越星弧》等多款产品的海外发行权,部分产品已处于产品调优阶段。

(四)投资工作情况

公司持续深耕游戏市场,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。公司投资参股的部分企业概况如下:

1、青瓷数码

青瓷数码成立于2012年3月,主要从事网络游戏研发和运营,公司持有36.91%股权。青瓷数码研发或运营的产品有《不思议迷宫》《最强蜗牛》《阿瑞斯病毒》《愚公移山3 智慧的反击》等。由青瓷数码研发并由雷霆游戏运营的《不思议迷宫》累计注册用户数量超过1,800万,在App Store累计获得超过17万条的五星好评。由青瓷数码研发并运营的手绘风放置手游《最强蜗牛》,集放置、养成、经营、收集等玩法于一体,上线前全平台累计预约用户数量超过300万,2020年6月23日正式上线后连续9日占据App Store游戏免费榜榜首,上线首月在App Store游戏免费榜、游戏畅销榜、总榜畅销榜平均排名分别为第10名、第6名、第9名,并最高至App Store游戏畅销榜第2名、App Store总榜畅销榜第3名。

2、淘金互动

淘金互动成立于2013年6月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有30.00%股权。淘金互动为全国中小企业股份转让系统挂牌公司,根据其2019年年度报告,其2019年度营业收入为5,086.24万元,归属于挂牌公司股东的净利润为3,245.84万元。淘金互动研发的《地下城堡2:黑暗觉醒》安卓版和《跨越星弧》由雷霆游戏代理运营,截至2020年6月30日,《地下城堡2:黑暗觉醒》安卓版累计注册用户数量超过800万。

3、勇仕网络

勇仕网络设立于2014年12月,主要从事网络游戏研发和制作,公司持有20.00%股权。2019年2月,勇仕网络股票在全国中小企业股份转让系统正式挂牌并公开转让,根据其2019年年度报告,其2019年度营业收入为7,655.47万元,归属于挂牌公司股东的净利润为4,577.74万元。报告期内,由勇仕网络联合研发的二次元游戏《碧蓝航线》在App Store游戏畅销榜排名最高至第8名,在App Store日本游戏畅销榜排名最高至第4名。

4、易玩网络

易玩网络设立于2016年3月,主要开发和经营TapTap平台,公司持有6.66%股权。Tap