

证券日报

制作 朱玉霞
2021年4月23日 星期五 电话:010-83251716 E-mail:zqrb9@zqrb.sina.net

D7

厦门吉比特网络技术股份有限公司 2021年第一季度报告正文

一、重要提示
1.1本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证季度报告内容的真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。
1.2本公司负责人卢宇君、主管会计工作负责人林佳生及会计机构负责人（会计主管人员）陈华梁保证季度报告中财务报表的真实、准确、完整。
1.3本公司负责人卢宇君、主管会计工作负责人林佳生及会计机构负责人（会计主管人员）陈华梁保证季度报告中财务报告的真实、准确、完整。

1.4本公司第一季度报告未经审计。

2.1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	6,127,708,378.2	3,380,261,389.06	13.74
归属于上市公司股东的净资产	4,179,634,718.1	3,380,261,389.06	9.90
年初至报告期末的经营活动产生的现金流量净额	327,582,010.07	364,926,464.7	-10.10
年初至报告期末的营业收入	1,117,723,072.8	739,974,352.59	51.09
归属于上市公司股东的净利润	365,238,068.35	322,195,900.73	13.36
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	345,898,924.41	294,111,578.49	20.42
加权平均净资产收益率(%)	9.16	9.96	减少6.80个百分点
基本每股收益(元/股)	5.08	4.50	12.89
稀释每股收益(元/股)	5.08	4.49	13.14

说明：
1、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

2、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

3、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

4、加权平均净资产收益率(%)

5、基本每股收益(元/股)

6、稀释每股收益(元/股)

7、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

8、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

9、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

10、加权平均净资产收益率(%)

11、基本每股收益(元/股)

12、稀释每股收益(元/股)

13、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

14、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

15、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

16、加权平均净资产收益率(%)

17、基本每股收益(元/股)

18、稀释每股收益(元/股)

19、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

20、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

21、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

22、加权平均净资产收益率(%)

23、基本每股收益(元/股)

24、稀释每股收益(元/股)

25、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

26、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

27、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

28、加权平均净资产收益率(%)

29、基本每股收益(元/股)

30、稀释每股收益(元/股)

31、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

32、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

33、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

34、加权平均净资产收益率(%)

35、基本每股收益(元/股)

36、稀释每股收益(元/股)

37、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

38、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

39、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

40、加权平均净资产收益率(%)

41、基本每股收益(元/股)

42、稀释每股收益(元/股)

43、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

44、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

45、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

46、加权平均净资产收益率(%)

47、基本每股收益(元/股)

48、稀释每股收益(元/股)

49、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

50、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

51、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

52、加权平均净资产收益率(%)

53、基本每股收益(元/股)

54、稀释每股收益(元/股)

55、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

56、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

57、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

58、加权平均净资产收益率(%)

59、基本每股收益(元/股)

60、稀释每股收益(元/股)

61、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

62、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

63、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

64、加权平均净资产收益率(%)

65、基本每股收益(元/股)

66、稀释每股收益(元/股)

67、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

68、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

69、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

70、加权平均净资产收益率(%)

71、基本每股收益(元/股)

72、稀释每股收益(元/股)

73、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

74、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

75、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

76、加权平均净资产收益率(%)

77、基本每股收益(元/股)

78、稀释每股收益(元/股)

79、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

80、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

81、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

82、加权平均净资产收益率(%)

83、基本每股收益(元/股)

84、稀释每股收益(元/股)

85、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

86、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

87、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

88、加权平均净资产收益率(%)

89、基本每股收益(元/股)

90、稀释每股收益(元/股)

91、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

92、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

93、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

94、加权平均净资产收益率(%)

95、基本每股收益(元/股)

96、稀释每股收益(元/股)

97、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

98、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

99、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

100、加权平均净资产收益率(%)

101、基本每股收益(元/股)

102、稀释每股收益(元/股)

103、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

104、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

105、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

106、加权平均净资产收益率(%)

107、基本每股收益(元/股)

108、稀释每股收益(元/股)

109、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

110、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

111、归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润较上年同期增长，主要是本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；

112、加权平均净资产收益率(%)

113、基本每股收益(元/股)

114、稀释每股收益(元/股)

115、营业收入较上年同期增长，主要是本期《一念道通》等新上线游戏贡献收入；

116、归属于上市公司股东的净利润较上年同期增长，主要是《一念道通》上线初期的营销推广支出较小，成本本期新游戏的营销推广支出及游戏分成支出增加；