

证券代码：300418

证券简称：昆仑万维

公告编号：2015-107

# 北京昆仑万维科技股份有限公司 2015 年半年度报告摘要

## 1、重要提示

本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证本报告摘要所载资料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、完整性承担个别及连带责任。

本半年度报告摘要摘自半年度报告全文，半年度报告全文刊载于巨潮资讯网等中国证监会指定网站。投资者欲了解详细内容，应当仔细阅读半年度报告全文。

声明：

所有董事均已出席了审议本次年报的董事会会议

董事会审议的报告期内的半年度利润分配预案或公积金转增股本预案

适用  不适用

公司经本次董事会审议通过的利润分配预案为：以 280000000 为基数，以资本公积金向全体股东每 10 股转增 30 股。

公司负责人周亚辉、主管会计工作负责人王立伟及会计机构负责人(会计主管人员)马苓月声明：保证本半年度报告中财务报告的真实、完整。

半年度报告是否经过审计

是  否

半年度审计报告是否非标准审计报告

是  否

公司半年度财务报告已经立信会计师事务所（特殊普通合伙）审计并被出具标准审计报告。

公司简介

股票简称	昆仑万维	股票代码	300418
联系人和联系方式	董事会秘书		证券事务代表
姓名	周亚辉	钱肖凌	
电话	010-65210366	010-65210366	
传真	010-65210399	010-65210399	
电子信箱	ir@kunlun-inc.com	ir@kunlun-inc.com	

## 2、主要财务会计数据和股东变化

### (1) 主要财务会计数据

公司是否因会计政策变更及会计差错更正等追溯调整或重述以前年度会计数据

是  否

	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减
营业总收入（元）	886,244,200.87	968,256,335.84	-8.47%
归属于上市公司普通股股东的净利润（元）	194,825,145.94	231,711,626.10	-15.92%
归属于上市公司普通股股东的扣除非经常性损益后的净利润（元）	157,512,001.86	230,734,278.77	-31.73%
经营活动产生的现金流量净额（元）	-90,428,016.60	228,023,821.98	-139.66%
每股经营活动产生的现金流量净额（元/	-0.323	1.09	-129.63%

股)			
基本每股收益 (元/股)	0.70	1.10	-36.36%
稀释每股收益 (元/股)	0.70	1.10	-36.36%
加权平均净资产收益率	8.88%	23.91%	-15.03%
扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率	7.18%	23.80%	-16.62%
	本报告期末	上年度末	本报告期末比上年度末增减
总资产 (元)	3,174,591,221.31	1,468,243,095.99	116.22%
归属于上市公司普通股股东的所有者权益 (元)	2,443,454,813.02	1,011,905,564.67	141.47%
归属于上市公司普通股股东的每股净资产 (元/股)	8.7266	4.8186	81.10%

非经常性损益的项目及金额

√ 适用 □ 不适用

单位：元

项目	金额	说明
非流动资产处置损益 (包括已计提资产减值准备的冲销部分)	6,588.90	
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)	5,457,162.97	
委托他人投资或管理资产的损益	805,479.44	
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、交易性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、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	30,459,058.05	
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	1,476,310.60	
减: 所得税影响额	891,455.88	
合计	37,313,144.08	--

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

公司报告期不存在将根据《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、列举的非经常性损益项目界定为经常性损益的项目的情形。

## (2) 前 10 名股东持股情况表

报告期末股东总数	21,695					
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	质押或冻结情况	
					股份状态	数量
周亚辉	境内自然人	36.00%	100,793,792	100,793,792	质押	74,450,000
北京盈瑞世纪软件研发中心 (有限合伙)	境内非国有法人	18.24%	51,066,210	51,066,210		0
王立伟	境内自然人	5.31%	14,873,654	14,873,654	质押	12,310,000
方汉	境内自然人	3.54%	9,915,769	9,915,769	质押	850,000

北京昆仑博观科技中心（有限合伙）	境内非国有法人	2.88%	8,071,436	8,071,436		0
北京昆仑博远科技中心（有限合伙）	境内非国有法人	2.43%	6,802,218	6,802,218		0
华为投资控股有限公司	境内非国有法人	2.25%	6,300,000	6,300,000		0
东方富海（芜湖）股权投资基金（有限合伙）	境内非国有法人	1.24%	3,470,519	3,470,519		0
北京银德创业投资中心（有限合伙）	境内非国有法人	0.96%	2,692,310	2,692,310		0
天津鼎麟科创股权投资基金合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	0.96%	2,692,310	2,692,310		0
上述股东关联关系或一致行动的说明	周亚辉为本公司的控股股东及实际控制人，直接持有本公司 36.00%的股权，并通过持有盈瑞世纪 90%的财产份额间接控制本公司股权，与通过持有盈瑞世纪 10%财产份额间接持有本公司股权的李琮系夫妻关系。东方富海（芜湖）与东方富海（芜湖）二号的普通合伙人（执行事务合伙人）均为东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙），执行事务合伙人委派代表均为陈玮。除上述关联关系之外，公司股东之间不存在其他关联关系。					

### （3）控股股东或实际控制人变更情况

控股股东报告期内变更

适用  不适用

公司报告期控股股东未发生变更。

实际控制人报告期内变更

适用  不适用

公司报告期实际控制人未发生变更。

## 3、管理层讨论与分析

### （1）报告期经营情况简介

2015年上半年，公司积极布局全球化的互联网综合服务提供商体系，已初步搭建了以互联网游戏为业务根基，互联网金融为战略突破口，互联网产品为业务新兴点的三头并进的成长态势。同时，为保证上述布局的资金需求，公司已于8月份公布了非公开发行股票预案。报告期内，公司实现营业收入88,624.42万元，同比下降8.47%；营业利润18,966.36万元，同比下降30.73%；归属于上市公司股东的净利润19,482.51万元，同比下降15.92%。主要原因是去年同期公司主推的《啪啪三国》等移动游戏表现良好，而报告期内，公司为确保成功率以及产品的精品化，将多款产品进行了多次调优型测试，导致部分优质游戏延期至下半年发行。如美国EA公司授权的赛车类游戏《极品飞车：最高通缉2015》已于7月上线；美国 Big Fish Games, Inc.开发的旅行题材三消类游戏《糖糖大世界》已于8月18日在IOS和Android平台正式登陆。同时，公司于报告期内开始在内部搭建互联网金融体系，导致成本较同期上涨4.81%。

报告期内公司三个板块业务具体发展情况如下：

#### （1）游戏业务

报告期内，在公司经营管理团队和全体员工的共同努力下，围绕2015年度经营计划有序开展，继续巩固游戏研发、发行和平台的传统优势，进一步开拓全球化发行网络及全球化IP获取通路，增强了公司市场竞争力，发行业务呈现稳健发展的态势。

按业务构成来看，公司提前判断互联网游戏发展趋势，及时调整网页游戏在公司整体业务中的比重，将手机游戏作为重点发力方向。未来公司将集中精力重点打造精品化、强IP类的手机游戏。报告期内，手机游戏业务收入70,992.99万元，较上年同期增长8.62%，主要原因为中国大陆地区以自研游戏《无双剑姬》等为代表，在港澳台地区以《全民奇迹》等为代表，在韩国地区以《太极熊猫》为代表，在东南亚地区以自研游戏《武侠外传》为代表的移动终端联网游戏表现良好。

研发方面，公司成功发行多款自研产品，如ARPG移动端游戏《无双剑姬》和卡牌移动端游戏《风云三国2》等。《无双剑姬》除已经在上半年上线大陆地区以外，其繁体版也已于2015年8月初上线港澳台地区，预计下半年还将在韩国、东南亚等地区陆续发布本地化版本。同时，公司下半年还将在全球持续推出自研精品，在保持代理发行领先地位的同时，逐渐转型形成研发一体的综合体系。

公司2015年下半年计划上线的作品有：

- 1) 大陆地区：美国 Big Fish Games, Inc.开发的旅行题材三消类游戏《糖糖大世界》已于8月18日在IOS和Android平台正式登陆；美国EA公司授权的赛车类游戏《极品飞车：最高通缉2015》；芬兰Supercell Oy公司开发的经典策略游戏《部落冲突》等。
- 2) 大陆及港澳台地区：与芬兰Rovio公司合作全球同时发布的经典续作《愤怒的小鸟2》已于7月31日上线；上海心引游戏开发的重磅魔幻大作《兽人计划》；杭州电魂研发的掌上MOBA《梦三国》移动端游戏版；自研3D捉妖卡牌移动端游戏《师傅有妖气》；继承二次元端游鼻祖《艾尔之光》的自研3D横版动作移动端游戏《艾尔战记》等。
- 3) 港澳台地区：由日本Pokelabo公司开发的《十字召唤师》等。
- 4) 韩国地区：《乱斗西游》、《世界2》等。
- 5) 东南亚地区：《梦三国》、《全民奇迹》等。
- 6) 日本地区：自研卡牌移动端游戏《风云三国2》日文版已于7月上线。
- 7) 欧洲地区：《刀塔传奇》等。

#### (2) 互联网金融业务

公司于上市后提出战略布局互联网金融方向，经过半年的探索已初显体系。

目前，公司已通过投资相关细分行业优质公司，获取了国内用户端和国内外资产端。其中用户端包括国内领先的个人理财应用服务提供商随手科技，持股比例8.25%。国内资产端包括国内领先的面向大学生分期消费的金融服务平台趣分期，直接和间接持股比例合计23.85%；以及创新型互联网金融平台银客网，持股比例20%。海外资产端包括英国伦敦P2P平台Lendinvest，持股比例20%。

与此同时，公司开始搭建内部互联网金融团队，拟打造满足中国人海外资产配置和投资需求的互联网金融平台。

另外，公司于2015年8月初公布了非公开发行股票预案，其中海淘金P2P平台以及海外互联网金融P2P平台均为公司为了实现“打造全球化互联网金融平台”这一目标的配套项目。

#### (3) 互联网产品

报告期内，公司以1Mobile为主的软件应用商店业务运营状况良好。为配合公司在海外布局的整体战略方向，即非公开发行股票预案中的“1Mobile 线下手机分发渠道建设”项目，公司调整了软件应用商店的市场策略及利润诉求，主动减少线上收入。目前1Mobile的线上月均活跃用户稳定在1400万左右。

## (2) 报告期公司主营业务是否存在重大变化

是  否

## (3) 报告期公司主营业务的构成

占比 10% 以上的产品或服务情况

适用  不适用

单位：元

	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
分产品或服务						
网页游戏	127,902,405.30	32,072,887.15	74.92%	-53.28%	-41.53%	-5.04%
客户端游戏	38,530,373.41	19,569,756.94	49.21%	43.54%	57.33%	-4.45%
手机游戏	709,929,943.79	265,734,074.69	62.57%	8.62%	51.14%	-10.53%
软件应用商店	6,659,144.98	3,781,701.55	43.21%	-52.24%	-50.16%	-2.38%
其他收入	3,222,333.39		100.00%	3,455.10%	-100.00%	27.58%
合计	886,244,200.87	321,158,420.34	63.76%	-8.47%	28.10%	-10.34%

## (4) 是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

是  否

**(5) 报告期营业收入、营业成本、归属于上市公司股东的净利润总额或构成较前一报告期发生重大变化的说明**

适用  不适用

#### **4、涉及财务报告的相关事项**

**(1) 与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的说明**

适用  不适用

公司报告期无会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况。

**(2) 报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明**

适用  不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

**(3) 合并报表范围发生变更说明**

适用  不适用

公司报告期无合并报表范围发生变化的情况。

**(4) 董事会、监事会对会计师事务所本报告期“非标准审计报告”的说明**

适用  不适用